

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5988609号
(P5988609)

(45) 発行日 平成28年9月7日 (2016.9.7)

(24) 登録日 平成28年8月19日 (2016.8.19)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2012-35984 (P2012-35984)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年2月22日 (2012.2.22)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-169384 (P2013-169384A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成25年9月2日 (2013.9.2)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年1月14日 (2015.1.14)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定期間において第1の条件が成立し、かつ該第1の条件が成立したことを条件に成立し得る第2の条件が成立することで遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段と、

前記第1の条件が成立した場合に、該第1の条件が成立したことを示唆する第1条件示唆手段と、

前記特定期間の開始後、前記第1の条件が成立したか否かに関わらず、前記第2の条件が成立せずに所定の終了条件が成立することで前記特典付与手段が前記特典を付与することなく該特定期間を終了させる特定期間終了手段と、

前記特定期間において前記特定期間が終了する可能性を示唆する終了示唆演出を実行する終了示唆演出実行手段と、

を備え、

前記所定の終了条件は、前記特定期間が開始されてから終了するまでの期間が一定とならないように、抽選によってランダムに変化する条件であり、

前記特定期間において前記所定の終了条件が成立して該特定期間が終了する場合に、前記所定の終了条件が成立せず該特定期間が終了しない場合よりも高い割合で前記終了示唆演出が実行され、

前記終了示唆演出実行手段は、前記特定期間において前記第1条件示唆手段により前記

第 1 の条件が成立したことが示唆されるまでの期間よりも、前記第 1 条件示唆手段により前記第 1 の条件が成立したことが示唆された後の期間の方が高い割合で前記終了示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

10

【0002】

この種の遊技機としては、遊技の進行に応じた課題を提示する課題ゲームを行うとともに、この課題ゲームにおいて課題の達成条件と、課題ゲームの終了条件と、を提示し、課題ゲームの開始後、提示された終了条件が成立する前に提示された終了条件が成立することで、遊技者にとって有利な特典が付与されるようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008 - 229259 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載の遊技機のように、課題ゲームにおいて課題の達成条件と、課題ゲームの終了条件と、がそれぞれ提示される構成においては、課題の達成が近い状況において課題を達成せずに終了してしまうかもしれないという焦燥感を十分に高めることができず、課題ゲームによる興趣を十分に高められるものではなかった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、課題を達成することで特典が付与される構成に係る興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン 1）であって、

特定期間（ミッション演出）において第 1 の条件（5 ポイント以上）が成立し、かつ該第 1 の条件が成立したことを条件に成立し得る第 2 の条件（10 ポイント）が成立することで遊技者にとって有利な特典（AT）を付与する特典付与手段と、

前記第 1 の条件（5 ポイント以上）が成立した場合に、該第 1 の条件が成立したことを示唆する第 1 条件示唆手段（5 個以上の白円の表示）と、

前記特定期間（ミッション演出）の開始後、前記第 1 の条件（5 ポイント以上）が成立したか否かに関わらず、前記第 2 の条件（10 ポイント）が成立せずに所定の終了条件（終了演出の当選）が成立することで前記特典付与手段が前記特典（AT）を付与することなく該特定期間（ミッション演出）を終了させる特定期間終了手段と、

40

前記特定期間（ミッション演出）において前記特定期間（ミッション演出）が終了する可能性を示唆する終了示唆演出を実行する終了示唆演出実行手段と、

を備え、

前記所定の終了条件は、前記特定期間が開始されてから終了するまでの期間が一定とならないように、抽選によってランダムに変化する条件であり、

前記特定期間（ミッション演出）において前記所定の終了条件（終了演出の当選）が成立して該特定期間（ミッション演出）が終了する場合に、前記所定の終了条件（終了演出

50

の当選)が成立せず該特定期間(ミッション演出)が終了しない場合よりも高い割合で前記終了示唆演出が実行され、

前記終了示唆演出実行手段は、前記特定期間(ミッション演出)において前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間(白円が5個以上表示されるまでの期間)よりも、前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆された後の期間(白円が5個以上表示された後の期間)の方が高い割合で前記終了示唆演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間において第1条件示唆手段により第1の条件が成立したことが示唆された後の期間、すなわち第1条件示唆手段により第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間よりも特典の付与が期待できる状況であり、かつ第1条件示唆手段により第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間よりも特定期間が終了して欲しくない状況において、特定期間が終了する可能性を示唆する終了示唆演出が実行されやすくなるので、特典が付与される第2の条件が成立する可能性の高い状況において第2の条件が成立せずに特定期間が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、特定期間の興趣を効果的に高めることができる。

尚、遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利(有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されることなど)、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

また、特典付与手段は、少なくとも特定期間に第1の条件が成立し、かつ該第1の条件が成立したことを条件に成立し得る第2の条件が成立することで特典を付与する構成であれば良く、第1の条件が成立し、かつ該第1の条件が成立したことを条件に成立し得る第2の条件が成立した場合以外の条件の成立により特典が付与される構成でも良い。

また、第1の条件が成立し、かつ該第1の条件が成立したことを条件に成立し得る第2の条件が成立するとは、例えば、第1の条件の成立後、第2の条件として該第1の条件とは異なる条件が成立することでも良いし、第1の条件の成立後、第2の条件として該第1の条件と同じ条件が成立することでも良い。尚、後者の場合には、第1の条件は、第1の条件が成立せずに成立するのに対して、第2の条件は、第1の条件が成立していることを条件に成立する点で異なる。

また、第1条件示唆手段は、前記第1の条件が成立した場合に、100%の割合で該第1の条件が成立したことを示唆するものでも良いし、100%未満の割合で第1の条件が成立したことを示唆するものでも良い。

また、特定期間が終了することとなる所定の終了条件は、終了抽選に当選すること、所定の事象(入賞、当り)が発生すること、所定の事象の発生を許容する旨が決定されること、所定の事象が発生した回数が所定回数に到達すること、所定の事象の発生を許容する旨が決定された回数が所定回数に到達すること、1単位の遊技(1ゲーム、1回の変動)が所定回数行われること、これらの組み合わせなどが該当する。

また、終了示唆演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立して該特定期間が終了する場合に、前記所定の終了条件が成立せず該特定期間が終了しない場合よりも高い割合で前記終了示唆演出を実行する構成であれば良く、前記所定の終了条件が成立して該特定期間が終了する場合に100%の割合で前記終了示唆演出を実行する構成でも良い。

また、終了示唆演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立していない状況または前記所定の終了条件が成立している状況のうち少なくとも一方の状況において、前記特定期間において前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間よりも、前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆された後

10

20

30

40

50

の期間の方が高い割合で前記終了示唆演出を実行する構成であれば良い。

また、終了示唆演出実行手段は、前記特定期間において前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間であるか、前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆された後の期間であるか、以外の他の状況が同じ場合に、前記特定期間において前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間よりも、前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆された後の期間の方が高い割合で前記終了示唆演出を実行する構成であることが好ましく、このような構成とすることで、前記特定期間において前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆されるまでの期間であるか、前記第1条件示唆手段により前記第1の条件が成立したことが示唆された後の期間であるか、以外の他の状況に関わらず、特典が付与される条件が成立する可能性の高い状況において第2の条件が成立せずに特定期間が終了してしまうかもしれないという緊張感を確実に高めることができる。

10

【0007】

本発明の手段1に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記第1の条件及び前記第2の条件を構成する条件（ポイント数）の成立状況を認識可能に報知する成立状況報知手段（黒円と白円の表示）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典が付与される条件が成立するまでの状況を認識可能とすることで、特典が付与されることへの期待感を効果的に高めることができる。

20

【0008】

本発明の手段2に記載の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記特定期間（ミッション演出）は、前記所定の終了条件（終了演出の当選）の成立しない保証期間（保証ゲーム数経過までの期間）と、該保証期間の後、前記所定の終了条件（終了演出の当選）が成立し得る非保証期間（保証ゲーム数経過後の期間）と、から構成され、かつ前記特定期間（ミッション演出）が前記保証期間であるか否かが認識困難に構成されており、

前記終了示唆演出実行手段は、前記特定期間（ミッション演出）の開始後、前記保証期間に応じて定められた規制期間（終了示唆演出規制期間）が経過したことを条件に前記終了示唆演出を実行する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の終了条件が成立しない保証期間がしばらく続くにも関わらず、第1の条件が成立し、第1条件示唆手段により第1の条件が成立したことが示唆されたことに伴って終了示唆演出が高い頻度で実行されてしまうことがなく、所定の終了条件が成立しない状況と、終了示唆演出の実行状況と、が乖離しすぎてしまうことを防止できる。

【0009】

本発明の手段3に記載の遊技機は、請求項1、手段1または2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定期間（ミッション演出）は、前記所定の終了条件（終了演出の当選）の成立しない保証期間（保証ゲーム数経過までの期間）と、該保証期間の後、前記所定の終了条件（終了演出の当選）が成立し得る非保証期間（保証ゲーム数経過後の期間）と、から構成され、かつ前記特定期間（ミッション演出）が前記保証期間であるか否かが認識困難に構成されており、

40

前記保証期間の長さを変動させる保証期間変動手段（保証ゲーム数抽選）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保証期間の長さが変動し得るので、特定期間の開始後、比較的早い段階で第1条件示唆手段により第1の条件が成立したことが示唆され、かつ終了示唆演出が実行された場合であっても、特典が付与される条件が成立する可能性の高い状況において第2の条件が成立せずに特定期間が終了してしまうかもしれないという緊張感を高める

50

ことができる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 4 に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定期間（ミッション演出）に制御するか否かを決定する特定期間決定手段（ミッション抽選）と、

遊技者にとって有利な有利状態（A T）に移行させる有利状態移行手段と、

前記有利状態（A T）に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段（ナビストック抽選）と、

所定期間にわたり前記有利状態（A T）に移行する可能性を示唆する有利状態示唆演出（前兆演出）を実行する有利状態示唆演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定期間決定手段（ミッション抽選）により前記特定期間（ミッション演出）に制御するか否かが決定される特定条件（弱チェリーまたは強チェリーの当選）が成立した場合に前記有利状態（A T）に移行させるか否かを決定し、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記特定条件（弱チェリーまたは強チェリーの当選）が成立した場合において前記特定期間（ミッション演出）に制御する旨が決定され、該特定期間（ミッション演出）において前記第 2 の条件（10 ポイント）が成立せずに前記所定の終了条件（終了抽選の当選）が成立して当該特定期間（ミッション演出）が終了した場合に、前記特定条件（弱チェリーまたは強チェリーの当選）が成立した場合において前記特定期間（ミッション演出）に制御しない旨が決定された場合よりも高い割合で前記有利状態示唆演出（前兆演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間において第 2 の条件が成立せずに終了し、特典が付与されなかった場合であっても、遊技者の興味を持続させることができる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 5 に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定期間（ミッション演出）に制御するか否かを決定する特定期間決定手段（ミッション抽選）と、

遊技者にとって有利な有利状態（A T）に移行させる有利状態移行手段と、

前記有利状態（A T）に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段（ナビストック抽選）と、

演出期間にわたり前記有利状態（A T）に移行する可能性を示唆する演出を行い、最終的に前記有利状態（A T）に移行するか否かを報知する有利状態移行示唆演出（連続演出）を実行する有利状態移行示唆演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定期間決定手段（ミッション抽選）により前記特定期間（ミッション演出）に制御するか否かが決定される特定条件（弱チェリーまたは強チェリーの当選）が成立した場合に前記有利状態（A T）に移行させるか否かを決定し、

前記特定条件（弱チェリーまたは強チェリーの当選）が成立して前記特定期間（ミッション演出）に制御する旨が決定された場合に、最終的に前記有利状態（A T）に移行しない旨を報知する有利状態移行示唆演出（連続演出）の実行後に前記特定期間（ミッション演出）に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態移行示唆演出にて有利状態に移行しない旨が報知された場合であっても、遊技者の興味を持続させることができる。

【 0 0 1 2 】

10

20

30

40

50

尚、手段 4、5 において有利状態とは、前記特典付与手段が付与する特典と同一であっても良いし、前記特典付与手段が付与する特典とは別個の状態でも良い。

【0013】

本発明の手段 6 に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1～5 のいずれかに記載の遊技機であって、

特定条件（強チェリーの当選）が成立した場合に前記特定期間（ミッション演出）に制御するか否かを決定する特定期間決定手段（ミッション抽選）と、

前記特定期間（ミッション演出）において前記特定条件（強チェリーの当選）が成立した場合に、該特定期間（ミッション演出）よりも後に制御される特定期間（ミッション演出）において前記特典付与手段（ナビストック抽選）により前記特典（AT）が付与されることとなる条件（ポイントの選択率）を優遇する条件優遇手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間においてさらに特定期間に制御するか否かが決定される特定条件が成立した場合には、該特定条件の成立が無駄となることなく、特定期間に制御されているか否かに関わらず、特定条件が成立することによる遊技者の期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】本発明が適用された実施例 1 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】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図 9】移行出目の図柄組み合わせ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 10】遊技状態及び RT の遷移を説明するための図である。

【図 11】遊技状態及び RT の概要を示す図である。

【図 12】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

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

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

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

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

【図 17】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 18】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 19】ミッション演出の実施状況を示す図である。

【図 20】ミッション演出の流れを示すフローチャートである。

【図 21】保証ゲーム数抽選における保証ゲームの選択率を示す図である。

【図 22】ポイント抽選におけるポイントの選択率を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 3】ポイント抽選におけるポイントの選択率を示す図である。

【図 2 4】終了示唆演出の実施状況を示す図である。

【図 2 5】終了示唆演出抽選における当選率を示す図である。

【図 2 6】終了示唆演出禁止期間を示す図である。

【図 2 7】連続演出、ミッション演出、前兆演出の実行の流れを示す図である。

【図 2 8】本発明が適用された実施例 2 のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2 9】実施例 2 におけるミッション演出の実施状況を示す図である。

【図 3 0】実施例 2 におけるミッション演出の流れを示すフローチャートである。

【図 3 1】本発明が適用された実施例 3 のパチンコ遊技機における遊技状態の遷移を示す図である。

10

【図 3 2】実施例 3 におけるリーチ選択率を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明に係る遊技機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。

【実施例 1】

【0016】

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、前面が開口する筐体 2 a と、この筐体 2 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 2 b と、から構成されている。

【0017】

20

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。

【0018】

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「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」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。

30

【0019】

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

【0020】

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 つの図柄に対応する 12 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

40

【0021】

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

【0022】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払

50

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（本実施例ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 56 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0023】

尚、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。

【0024】

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 12、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 LED 19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 LED 20 が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

【0025】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する BET スイッチ有効 LED 21（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 22 L、22 C、22 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【0026】

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 のタイトルや後述する配当表 1 などが印刷された下部パネルが設けられている。

【0027】

前面扉 1 b 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 36 a、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 36 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 34 a（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 34 a 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 1 b 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。

【0028】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R (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 1 0 0 0、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 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a 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 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b 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 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 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。

【 0 0 3 0 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、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 3 8、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【 0 0 3 1 】

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 L N (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L N が有効となる。尚、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。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R 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 L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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 1 9 0 m s（ミリ秒）である。

【 0 0 3 7 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 m s の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 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。

【 0 0 4 0 】

電源基板 1 0 1 には、外部から A C 1 0 0 V の電源が供給されるとともに、この A C 1 0 0 V 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 4 0 及び遊技制御基板 4 0 を介して接続された演出制御基板 9 0 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 4 1 からサブ制御部 9 1 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 に対して電源を供給する電源

10

20

30

40

50

供給ラインと、が一系統のケーブル及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 からコマンドを送送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまうことがない。

【0041】

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

10

【0042】

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、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0043】

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

20

【0044】

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

30

【0045】

メイン制御部 41 は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、後述する ROM 506 に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0046】

制御用クロック生成回路 42 は、メイン制御部 41 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック CLK を生成する。制御用クロック生成回路 42 により生成された制御用クロック CLK は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 41 の制御用外部クロック端子 EXC を介してクロック回路 502 に供給される。乱数用クロック生成回路 43 は、メイン制御部 41 の外部にて、制御用クロック CLK の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック RCLK を生成する。乱数用クロック生成回路 43 により生成された乱数用クロック RCLK は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 41 の乱数用外部クロック端子 ERC を介して乱数回路 509 に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路 43 により生成される乱数用クロック RCLK の発振周波数は、制御用クロック生成回路 42 により生成される制御用クロック CLK の発振周波数以下となるようにすれば良い。

40

【0047】

スイッチ検出回路 44 は、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取り込んでメイン制御部 41 に伝送する。モ

50

ータ駆動回路４５は、メイン制御部４１から出力されたモータ駆動信号をリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに伝送する。ソレノイド駆動回路４６は、メイン制御部４１から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド３０に伝送する。ＬＥＤ駆動回路は、メイン制御部４１から出力されたＬＥＤ駆動信号を遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤに伝送する。電断検出回路４８は、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する。リセット回路４９は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部４１にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路４９は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部４１のＣＰＵ５０５の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部４１にユーザリセット信号を与える。

10

【００４８】

図５は、遊技制御基板４０に搭載されたメイン制御部４１の構成例を示している。図５に示すメイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース５０１と、クロック回路５０２と、固有情報記憶回路５０３と、リセット／割込コントローラ５０４と、ＣＰＵ５０５と、ＲＯＭ５０６と、ＲＡＭ５０７と、ＣＴＣ（カウンタ／タイマサーキット）５０８と、乱数回路５０９と、ＰＩＰ（パラレルインプットポート）５１０と、シリアル通信回路５１１と、アドレスデコード回路５１２とを備えて構成される。

【００４９】

20

図５に示すメイン制御部４１が備える外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。この実施の形態において、外部バスインタフェース５０１には、内部リソースアクセス制御回路５０１Ａが含まれている。

【００５０】

内部リソースアクセス制御回路５０１Ａは、外部バスインタフェース５０１を介した外部装置からメイン制御部４１の内部データに対するアクセスを制御して、例えばＲＯＭ５０６に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース５０１には、例えばインサーキットエミュレータ（ＩＣＥ）といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

30

【００５１】

メイン制御部４１が備えるクロック回路５０２は、例えば制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を２分周することなどにより、内部システムクロックＳＣＬＫを生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子ＥＸＣに制御用クロック生成回路４２が生成した制御用クロックＣＣＬＫが入力される。クロック回路５０２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、例えばＣＰＵ５０５といった、メイン制御部４１において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、乱数回路５０９にも供給され、乱数用クロック生成回路４３から供給される乱数用クロックＲＣＬＫの周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロックＳＣＬＫは、クロック回路５０２に接続されたシステムクロック出力端子ＣＬＫＯから、メイン制御部４１の外部へと出力されても良い。

40

【００５２】

メイン制御部４１が備える固有情報記憶回路５０３は、例えばメイン制御部４１の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路５０３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーといった３種類の固有情報を記憶する。ＲＯＭ５０６コードは、ＲＯＭ５０６の所定領域における記憶データから生成

50

される4バイトの数値であり、生成方法の異なる4つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部41の製造時に付与される4バイトの番号であり、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。IDナンバーは、メイン制御部41の製造時に付与される8バイトの番号であり、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、IDナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路503は、例えばROM506の所定領域を用いることなどにより、ROM506に含まれるようにしても良い。或いは、固有情報記憶回路503は、例えばCPU505の内蔵レジスタを用いることなどにより、CPU505に含まれるようにしても良い。

10

【0053】

メイン制御部41が備えるリセット/割込コントローラ504は、メイン制御部41の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット/割込コントローラ504が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子XSRSTに一定の期間にわたりローレベル信号(システムリセット信号)が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、外部ユーザリセット端子XURSTに一定の期間にわたりローレベルの信号(ユーザリセット信号)が入力されたとき、または内蔵ウォッチドッグタイマ(WDT)のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。尚、本実施例では前述のように内蔵ウォッチドッグタイマを使用せずにリセット回路49に搭載されたウォッチドッグタイマ(WDT)を用いているため、外部ユーザリセット端子XURSTにユーザリセット信号が入力されるか、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生することでユーザリセットが発生することとなる。

20

【0054】

リセット/割込コントローラ504が制御する割込には、ノンマスカブル割込NMIとマスカブル割込INTが含まれている。ノンマスカブル割込NMIは、CPU505の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子XNMI(入力ポートP4と兼用)に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込INTは、CPU505の設定命令により、割込要求の受け付けを許可/禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込INTの要因としては、外部マスカブル割込端子XINT(入力ポートP3と兼用)に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路511にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路509にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

30

【0055】

メイン制御部41が備えるCPU505は、ROM506から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン1におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、CPU505がROM506から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU505がRAM507に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU505がRAM507に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU505が外部バスインタフェース501やPIP510などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU505が外部バスインタフェース501やシリアル通信回路511などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

40

【0056】

このように、メイン制御部41では、CPU505がROM506に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部41(又はCPU505)が

50

実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU 505 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 40 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0057】

メイン制御部 41 が備える ROM 506 には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ROM 506 には、セキュリティチェックプログラム 506A が記憶されている。CPU 505 は、スロットマシン 1 の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部 41 がセキュリティモードに移行したときに、ROM 506 に記憶されたセキュリティチェックプログラム 506A を読み出し、ROM 506 の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム 506A は、ROM 506 とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム 506A は、例えば外部バスインタフェース 501 を介してメイン制御部 41 に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

10

【0058】

メイン制御部 41 が備える RAM 507 は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 507 の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 507 の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM 507 の全ての領域がバックアップ RAM とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 507 の全ての内容が保存される。

20

【0059】

メイン制御部 41 が備える CTC 508 は、例えば 8 ビットのプログラマブルタイマを 3 チャンネル（PTC0 - PTC2）内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマ PTC0 - PTC2 は、内部システムクロック SCLK に基づいて生成されたカウントクロックの信号変化（例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち上がりタイミング）などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、CTC 508 は、例えば 8 ビットのプログラマブルカウンタを 4 チャンネル（PCC0 - PCC3）内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタ PCC0 - PCC3 は、内部システムクロック SCLK の信号変化、或いは、プログラマブルカウンタ PCC0 - PCC3 のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC 508 は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間（可変設定時間）をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路 509 にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えば RAM 507 のバックアップ領域といった、CTC 508 とは異なるメイン制御部 41 の内部回路に含まれても良い。

30

【0060】

メイン制御部 41 が備える乱数回路 509 は、例えば 16 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板 40 の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU 505 は、乱数回路 509 から抽出した数値データに基づき、乱数回路 509 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路 509 から CPU 505 により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路 509 は、メイン制御部 41 に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部 41 とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部 41 に外付けされるもの

40

50

であっても良い。

【0061】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するために用いられる値であり、本実施例では、「0」～「65535」の範囲の値をとる。

【0062】

メイン制御部41が備えるPIP510は、例えば6ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートP0～入力ポートP2と、機能兼用端子となる入力ポートP3～入力ポートP5とを含んでいる。入力ポートP3は、CPU505等に接続される外部マスカブル割込端子XINTと兼用される。入力ポートP4は、CPU505等に接続される外部ノンマスカブル割込端子XNMIと兼用される。入力ポートP5は、シリアル通信回路511が使用する第1チャネル受信端子RXAと兼用される。入力ポートP3～入力ポートP5の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定KFC5により指示される。

10

【0063】

図5に示すメイン制御部41が備えるアドレスデコード回路512は、メイン制御部41の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部41の内部回路、或いは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、CPU505からのアクセスが可能となる。

【0064】

20

メイン制御部41が備えるROM506には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム506Aの他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、ROM506には、CPU505が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM506には、CPU505が遊技制御基板40から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0065】

メイン制御部41が備えるRAM507には、スロットマシン1におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア590が設けられている。RAM507としては、例えばDRAMが使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。CPU505には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは8ビットからなり、そのうち下位7ビットはCPU505がROM506から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、CPU505における1命令の実行時間ごとに行われることになる。

30

【0066】

メイン制御部41は、シリアル通信回路511を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。

40

【0067】

メイン制御部41は、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入力ポートから入力される。そしてメイン制御部41は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【0068】

また、メイン制御部41は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムア

50

ウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0069】

また、メイン制御部 41 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

【0070】

メイン制御部 41 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、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0071】

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。

【0072】

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 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 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。

【0073】

尚、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、リール LED 55 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 91 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 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良く、このような構成では、サブ制御部 91 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【0074】

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。

【0075】

演出制御基板 90 には、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、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、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に

10

20

30

40

50

対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【 0 0 7 6 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

10

【 0 0 7 7 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【 0 0 7 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

20

【 0 0 7 9 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 9 1 c 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。

【 0 0 8 0 】

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

30

【 0 0 8 1 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 2 4 に RAM 5 0 7 から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 3 7 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の RAM 5 0 7 に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

40

【 0 0 8 2 】

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 3 7 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 3 7 を on 状態とすると、設定値表示器 2 4 に RAM 5 0 7 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 3 7 を off 状態とすることで、設定確認状態が終

50

了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0083】

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、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタを後述するRAM507のスタックに退避し、RAM507にいずれかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施例では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM507に格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM507の該当する領域(本実施例では、全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

10

【0084】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてRAM507の全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM507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、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

20

【0085】

尚、本実施例では、RAM507に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時においてRAM507のデータが正常であると判定した場合に、RAM507の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM507に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

30

【0086】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

40

【0087】

次に、メイン制御部41のRAM507の初期化について説明する。メイン制御部41のRAM507の格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0088】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述するRTフラグ及びRT残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM507のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの

50

払出枚数、ＢＢ中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、ＢＢ終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部４１のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【００８９】

10

本実施例においてメイン制御部４１は、設定キースイッチ３７がｏｎの状態での起動時、ＲＡＭ異常エラー発生時、ＢＢ終了時、設定キースイッチ３７がｏｆｆの状態での起動時でＲＡＭ５０７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。

【００９０】

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、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域まで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、ＲＡＭ５０７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、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの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ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

20

【００９１】

尚、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。

30

【００９２】

このように本実施例では、電源投入時などにＲＡＭ異常エラーが発生した場合には、初期化１が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられていたＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数は初期化されることなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化１が実行されることに伴って初期化されることとなる。

【００９３】

本実施例のスロットマシン１は、前述のように遊技状態（通常、内部中、ＢＢ（ＲＢ））に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、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。

40

【００９４】

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呼ぶ）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

50

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、遊技者にとって有利な遊技状態へ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呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM 507に設定されている必要がある。

【0095】

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

10

【0096】

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に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM 507に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM 507に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述するRTを特定するためのRTフラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

20

【0097】

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

【0098】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、RTフラグ値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。

30

【0099】

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RAM 507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。尚、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

【0100】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0101】

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、ROM 506に格納されているテーブルインデックス

50

及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 Rに対応するリール 2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる制御を行う。

【0102】

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

10

【0103】

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。

【0104】

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。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

20

30

【0105】

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 3 2 L、3 2 C、3 2 Rに、3 3 6 ステップ（0～3 3 5）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 Rを3 3 6 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して1 6 ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した2 1の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0～2 0の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も2 1であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0～2 0の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から2 0番図柄に対して、それぞれ0～2 0の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

40

【0106】

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

50

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。

【０１０７】

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。

10

【０１０８】

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。

【０１０９】

20

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。

30

【０１１０】

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。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。

40

【０１１１】

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

50

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。

【0112】

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コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

10

【0113】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて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。尚、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っている。

20

【0114】

尚、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や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

30

【0115】

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

40

【0116】

本実施例においてメイン制御部41は、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、

50

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。尚、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。

【 0 1 1 7 】

尚、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。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、B E T コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【 0 1 2 0 】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す 1 バイトの種類データとコマンドの内容を示す 1 バイトの拡張データとからなり、サブ制御部 9 1 は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【 0 1 2 1 】

B E T 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、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、M A X B E T スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、B E T 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、B E T コマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ 7 が操作されたことを特定可能である。

【 0 1 2 4 】

フリーズコマンドは、フリーズ状態に制御する旨が決定された場合に、フリーズ状態に

10

20

30

40

50

制御するか否か及びフリーズ状態に制御する場合にはそのタイミングを示すコマンドであり、フリーズ抽選の終了時に送信される。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

10

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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。

20

【 0 1 2 9 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態及び R T の種類、R T の残りゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

30

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、B B 終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

40

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部 4 1 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【 0 1 3 4 】

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及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【 0 1 3 5 】

50

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。

【0136】

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、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。

【0137】

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

【0138】

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、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0139】

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、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または1ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ25の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または1ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求1が設定され、ドアコマンド送信要求1が設定されているか、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求2が設定されるようになり、このドアコマンド送信要求2が設定されることによりドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0140】

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、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0141】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドもともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定処理においてコマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求2が設定されている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例えば、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、ドアコマンド送信要求2が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求2と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されてい

10

20

30

40

50

る場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、R A M 9 1 c に設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【 0 1 4 4 】

受信用バッファには、最大で 1 6 個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【 0 1 4 5 】

サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて R O M 9 1 b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の各種演出装置の出力制御を行う。

【 0 1 4 6 】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 7 】

尚、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 8 】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、賭数が設定された旨を示す B E T コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【 0 1 4 9 】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率

10

20

30

40

50

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

【0150】

本実施例のスロットマシン 1 においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。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、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、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がある。

【0151】

尚、ビッグボーナスを BB と示し、レギュラーボーナスを RB と示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグが RAM 507 に設定されている必要がある。

【0152】

図 6 ~ 図 9 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞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 10 は、メイン制御部 41 により制御される遊技状態及び RT の遷移を説明するための図であり、図 11 は、遊技状態及び RT の概要を示す図である。

【0153】

本実施例におけるスロットマシンは、図 10 に示すように、通常遊技状態、内部中 1、2、RB、BB (RB) のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態 (以下、通常遊技状態を通常と称す) においては、RT 0 ~ 4 のいずれかに制御される。

【0154】

図 6 を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス 1 ~ 4 (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 1、2 (以下、各々のレギュラーボーナスを RB と称する) の 6 種類のボーナスが含まれる。

【0155】

BB 1 は、入賞ラインに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB 2 は、入賞ラインに「網 7 - 網 7 - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB 3 は、入賞ラインに「白 7 - 白 7 - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB 4 は、入賞ラインに「黒 7 - 白 7 - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0156】

BB 1 ~ BB 4 のいずれかに入賞すると、BB 中レギュラーボーナス (以下、BBRB 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。

【0157】

BB 1 ~ BB 4 のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、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。

【0158】

RB 1 は、入賞ラインに「網 7 - 網 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RB 2 は、入賞ラインに「白 7 - 白 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0159】

RB 1、RB 2 のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス (以下、RB と称する) に移行される。

【0160】

10

20

30

40

50

R B 1、R B 2のいずれか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。

【0161】

図10に示すように、B B 1、B B 3、R B 2のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中1・R T 0に制御され、B B 2、B B 4、R B 1のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中2・R T 0に制御される。また、図10に示すように、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、通常・R T 4に制御される。

【0162】

後述する内部抽選においてB B 1～B B 4、R B 1、R B 2のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1～B B 4、R B 1、R B 2を構成する図柄(「黒7」、「白7」、「網7」)は、各々、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されていないためである。

10

【0163】

次に、図7を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1～8、下段チェリー、1枚役、右上がりベルが含まれる。

【0164】

中段ベルは、入賞ラインL Nに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

20

【0165】

ここで、図3を参照すると、ベルは、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0166】

右下がりベルは、入賞ラインL Nに「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

30

【0167】

ここで、図3を参照すると、左リール2 Lのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ下の位置に配置されており、右リール2 Rのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので、「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインL M 3に揃うこととなる。

【0168】

また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール2 L、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されており、ベルは、中リール2 Cにおいて5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【0169】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインL Nに「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインL Nに「リプレイ - オレンジ - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインL Nに「リプレイ - B A R - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインL Nに「リプレイ - B A R - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインL Nに「プラム - オレンジ

50

「オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル 6 は、入賞ライン L N に「プラム - オレンジ - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル 7 は、入賞ライン L N に「プラム - B A R - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル 8 は、入賞ライン L N に「プラム - B A R - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 7 0 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプレイ及びプラム、中リールの B A R 及びオレンジ、右リール 2 R の B A R 及びオレンジは、ベルの 1 つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - オレンジ - オレンジ」、「リプレイ - オレンジ - B A R」、「リプレイ - B A R - オレンジ」、「リプレイ - B A R - B A R」、「プラム - オレンジ - オレンジ」、「プラム - オレンジ - B A R」、「プラム - B A R - オレンジ」、「プラム - B A R - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

10

【 0 1 7 1 】

また、左リール 2 L において、リプレイ及びプラムは、5 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、オレンジ及び B A R は、5 コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段ベル 1 ~ 8 のいずれかに当選していても、当選している上段ベルの構成図柄に対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

20

【 0 1 7 2 】

下段チェリーは、入賞ライン L N に「B A R - オレンジ - A N Y (A N Y はいずれの図柄でも可)」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると 2 枚メダルが払い出される。

【 0 1 7 3 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の B A R は、チェリーの 1 つ上の位置に配置されているので、「B A R - オレンジ - A N Y (A N Y はいずれの図柄でも可)」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - A N Y - A N Y」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ライン L M 2 及び L M 4 に揃うこととなる。

30

【 0 1 7 4 】

また、中リール 2 C においてオレンジ、B A R、ベルのいずれかは、5 コマ以内に配置されているが、左リール 2 L において、B A R は、5 コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール 2 L に対応するストップスイッチ 8 L を適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

【 0 1 7 5 】

1 枚役は、入賞ライン L N に「黒 7 - チェリー - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。1 枚役が入賞すると 1 枚メダルが払い出される。

40

【 0 1 7 6 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 7、中リールのチェリー、右リールの網 7 は、5 コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において 1 枚役に当選していても、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R に対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、1 枚役に入賞することはない。

【 0 1 7 7 】

右上がりベルは、入賞ライン L N に「黒 7 - ベル - オレンジ」、「白 7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒 7 - ベル - B A R」、「白 7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10 枚のメダルが払い出される。

50

【 0 1 7 8 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 7、白 7、スイカは、ベルの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のオレンジ、B A R は、ベルの 1 つ下の位置に配置されているので「黒 7 - ベル - オレンジ」、「白 7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒 7 - ベル - B A R」、「白 7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

【 0 1 7 9 】

また、左リール 2 L において黒 7、白 7、スイカの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてベルは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてオレンジ、B A R の 1 つは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 0 】

次に、図 8 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、2、特殊リプレイ、S P (スペシャル) リプレイが含まれる。

【 0 1 8 1 】

通常リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 2 】

下段リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - B A R - オレンジ」、「ベル - B A R - チェリー」、「ベル - B A R - スイカ」、「ベル - B A R - 黒 7」、「ベル - B A R - 網 7」、「ベル - B A R - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 8 3 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、B A R は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - B A R - オレンジ」、「ベル - B A R - チェリー」、「ベル - B A R - スイカ」、「ベル - B A R - 黒 7」、「ベル - B A R - 網 7」、「ベル - B A R - 白 7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「リプレイ - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - リプレイ - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に揃うこととなる。

【 0 1 8 4 】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてオレンジ、チェリー、スイカ、黒 7、網 7、白 7 の 1 つは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 5 】

10

20

30

40

50

転落リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 8 6 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のベルは、リプレイの 1 つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

【 0 1 8 7 】

10

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において転落リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 8 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

【 0 1 8 9 】

昇格リプレイ 1 は、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

20

【 0 1 9 0 】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - B A R - リプレイ」、「ベル - B A R - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 9 1 】

30

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、B A R は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のリプレイ、プラムは、ベルの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - B A R - リプレイ」、「ベル - B A R - プラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に揃うこととなる。

【 0 1 9 2 】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プラムは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ 2 に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【 0 1 9 3 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2）に入賞した後は、通常・R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・R T 2、通常・R T 3 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 2、通常・R T 3 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 2、通常・R T 3 においては昇格リプレイに

50

入賞しない。その結果、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３から通常・ＲＴ０に制御されないように構成されており、通常・ＲＴ１であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・ＲＴ１からのみ通常・ＲＴ０に制御されるように構成されている。

【０１９４】

特殊リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－リプレイ－リプレイ」、「ベル－リプレイ－プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール２Ｌにおいてベルは、５コマ以内に配置されており、中リール２Ｃにおいてリプレイは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいてリプレイ、プラムの１つは、５コマ以内に配置されている。よって、特殊リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

【０１９５】

図１０に示すように、通常・ＲＴ０において特殊リプレイに入賞した後は、通常・ＲＴ２に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ３における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ３における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中１・ＲＴ０または内部中２・ＲＴ０に制御される。このため、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ３においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ３から通常・ＲＴ２に制御されないように構成されており、通常・ＲＴ０であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・ＲＴ０からのみ通常・ＲＴ２に制御されるように構成されている。

20

【０１９６】

次に、図９を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図９に示すように、「リプレイ－オレンジ－ベル」、「リプレイ－ＢＡＲ－ベル」、「プラム－オレンジ－ベル」、「プラム－ＢＡＲ－ベル」、「リプレイ－ベル－オレンジ」、「リプレイ－ベル－ＢＡＲ」、「プラム－ベル－オレンジ」、「プラム－ベル－ＢＡＲ」、「黒７－オレンジ－オレンジ」、「黒７－オレンジ－ＢＡＲ」、「黒７－ＢＡＲ－オレンジ」、「黒７－ＢＡＲ－ＢＡＲ」、「白７－オレンジ－オレンジ」、「白７－オレンジ－ＢＡＲ」、「白７－ＢＡＲ－オレンジ」、「白７－ＢＡＲ－ＢＡＲ」、「スイカ－オレンジ－オレンジ」、「スイカ－オレンジ－ＢＡＲ」、「スイカ－ＢＡＲ－オレンジ」、「スイカ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」からなる２０種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第１停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインＬＮに揃う。

30

【０１９７】

図１０に示すように、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、通常・ＲＴ１に制御される。尚、通常・ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、通常・ＲＴ１が維持されることとなる。

【０１９８】

次に、図１２～図１６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、通常遊技状態であるか、内部中１（ＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２が当選している状態）であるか、内部中２（ＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１が当選している状態）であるか、ＢＢ（ＲＢ）であるか、ＲＢ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。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、ＲＴ０～４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。尚、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１２～図１６においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

40

【０１９９】

図１２～図１６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

50

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に当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【 0 2 0 0 】

また、 印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値 1）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、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。

【 0 2 0 1 】

また、図 1 2 及び図 1 3 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 1 4 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 1 5 は、遊技状態毎に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。また、図 1 6 は、図 1 2～1 5 に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

【 0 2 0 2 】

通常・RT0であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR14、リプレイGR15が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 3 】

通常・RT1であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、リプレイGR1、リプレイGR2、リプレイGR3、リプレイGR4、リプレイGR5、リプレイGR6が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 4 】

通常・RT2であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+1枚役、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 5 】

通常・R T 3であるときには、B B 1、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

10

【 0 2 0 6 】

内部中 1・R T 0、内部中 2・R T 0であるときには、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 7 】

B B (R B)・R T 0であるときには、弱チェリー、右上がりベルが内部抽選の対象役となり、R B・R T 0であるときには、右上がりベルが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 8 】

尚、図 1 6 に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - A N Y」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うように制御される。

20

【 0 2 0 9 】

このため、左、中、右リールにそれぞれ「B A R」を狙って停止操作を行った場合において、左リール 2 L の下段にチェリーが停止した際に、中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うか否かにより強チェリーであるか弱チェリーであるか、を認識できる。

30

【 0 2 1 0 】

以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃う停止態様を強チェリー目と呼び、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃わない停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

【 0 2 1 1 】

尚、強チェリーの当選時であっても、左リールのみ「B A R」が引込範囲となるタイミングで停止操作がされ、右リールにおいて「B A R」が引込範囲となるタイミングで停止操作がなされなければ、弱チェリー当選時と同様の出目、すなわち弱チェリー出目が導出されることとなる。

40

【 0 2 1 2 】

また、本実施例では、弱チェリー、強チェリーともに特別役と同時当選し得るとともに、弱チェリーが単独で当選する確率及び弱チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率よりも、強チェリーが単独で当選する確率及び強チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率の方が高く定められているので、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、特別役の当選が期待できるようになっている。

50

【 0 2 1 3 】

ベルとは、中段ベル + 右下がりベルである。左ベル 1 とは、右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8 であり、左ベル 2 とは、右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 であり、左ベル 3 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 であり、左ベル 4 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4 である。左ベル 1 ~ 4 を単に左ベルとも呼ぶ。中ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5 であり、中ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 6 であり、中ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 7 であり、中ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 8 である。中ベル 1 ~ 4 を単に中ベルとも呼ぶ。右ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 5 であり、右ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 7 であり、右ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 6 であり、右ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 8 である。右ベル 1 ~ 4 を単に右ベルとも呼ぶ。また、これら左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 を単に押し順ベルとも呼ぶ。

10

【 0 2 1 4 】

昇格リプレイとは、昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 である。

【 0 2 1 5 】

リプレイ G R 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 2 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 3 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 4 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。

20

【 0 2 1 6 】

リプレイ G R 1 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ G R 1 2 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 3 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 1 4 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 1 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

【 0 2 1 7 】

また、通常・R T 0 ~ 3 などにおいて、B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、内部中 1・R T 0、内部中 2・R T 0 においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

30

【 0 2 1 8 】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中 1、2 であるか、B B (R B) であるか、R B であるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、B B (R B) や R B では、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中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。

40

【 0 2 1 9 】

また、遊技状態が内部中 1、2 である場合には、内部中 1 であるか、内部中 2 であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中 1 であるか、内部中 2 であるか、によって対象となる再遊技役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。

【 0 2 2 0 】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、R T 0 ~ 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、R T 0 ~ 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。

50

【 0 2 2 1 】

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 1 7 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 1 7 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。

【 0 2 2 2 】

リプレイ G R 1 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、左中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 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

10

【 0 2 2 3 】

リプレイ G R 2 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2) が当選し、左右中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 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 2 4 】

リプレイ G R 3 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイ) 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 1 の組み合わせを入賞ライン L N 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、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 2 2 5 】

リプレイ G R 4 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ) が当選し、中右左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 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 2 6 】

リプレイ G R 5 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 2) が当選し、右左中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 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 2 2 7 】

リプレイ G R 6 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ) が当選し、右中左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 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 2 8 】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

40

【 0 2 2 9 】

このように、リプレイ G R 1 ~ 6 とで、昇格リプレイ 1、2 に入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 2 3 0 】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 1 において、リプレ

50

イGR1～6のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常・RT0に移行することとなる。

【0231】

リプレイGR11（転落リプレイ＋特殊リプレイ）が当選し、左中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特殊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、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落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。

【0232】

リプレイGR12（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左右中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特殊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、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落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。

10

【0233】

リプレイGR13（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイ）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特殊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、転落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。

【0234】

リプレイGR14（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中右左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特殊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、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落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。

20

【0235】

リプレイGR15（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右押し、すなわち右リール2Rを第1停止させる操作態様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特殊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、左押し、すなわち左リール2Lを第1停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール2Cを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落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。

30

【0236】

図3に示すように、特殊リプレイ及び転落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、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0237】

このように、リプレイGR11～15とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

40

【0238】

このため、リプレイGR11～15が内部抽選の対象となる通常・RT0において、リプレイGR11～15のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT1に移行することとなる。

【0239】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図18に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小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18は、複数の小役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。

50

【 0 2 4 0 】

左ベル 1 (右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 6、上段ベル 7 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 4 1 】

左ベル 2 (右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 5、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

10

【 0 2 4 2 】

左ベル 3 (右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 3 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 4 3 】

左ベル 4 (右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 4 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 2 4 4 】

図 3 に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合でも、中押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ~ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

30

【 0 2 4 5 】

中ベル 1 (中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 5 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 4 6 】

中ベル 2 (中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 6) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 1、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 4 7 】

中ベル 3 (中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 7) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 4、上段ベ

50

ル7または移行出目のいずれか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。

【0248】

中ベル4（中段ベル＋上段ベル3＋上段ベル8）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベル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、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル8または移行出目のいずれか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。

【0249】

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、中ベル1～4が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、中ベル1～4が当選した場合でも、左押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

【0250】

右ベル1（中段ベル＋上段ベル3＋上段ベル5）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベル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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル5または移行出目のいずれか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。

【0251】

右ベル2（中段ベル＋上段ベル1＋上段ベル7）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベル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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル1、上段ベル7または移行出目のいずれか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。

【0252】

右ベル3（中段ベル＋上段ベル4＋上段ベル6）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベル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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル4、上段ベル6または移行出目のいずれか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。

【0253】

右ベル4（中段ベル＋上段ベル2＋上段ベル8）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベル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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル8または移行出目のいずれか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。

【0254】

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、右ベル1～4が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、右ベル1～4が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

10

20

30

40

50

【0255】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、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特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1/4で上段ベルが揃うが、3/4で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。

【0256】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の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ないことから、1/3の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2/3の割合ではさらに1/4でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

10

【0257】

また、特に図示しないが、ベル（中段ベル＋右下がりベル）が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、入賞ラインLNに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うように制御される。

【0258】

本実施例では、図10及び図11に示すように、通常遊技状態、内部中1、内部中2、RB、BB（RB）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、RT0～3

20

【0259】

前述のように、メイン制御部41のRAM507には、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、RTの種類を特定可能なRTフラグが格納される領域と、が割り当てられている。遊技状態フラグは、4ビットのデータであり、0000が通常遊技状態を示し、0001が内部中1を示し、0010が内部中2を示し、0100がRBを示し、1100がBB（RB）を示す。RTフラグは、4ビットのデータであり、0000がRT0を示し、0001がRT1を示し、0010がRT2を示し、0011がRT3を示し、0100がRT4を示す。

【0260】

30

図11に示すように、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0000の場合は、通常遊技状態かつRT0であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0001の場合は、通常遊技状態かつRT1であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0010の場合は、通常遊技状態かつRT2であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0011の場合は、通常遊技状態かつRT3であることを示し、遊技状態フラグの値が0001、RTフラグの値が0000の場合は、内部中1であることを示し、遊技状態フラグの値が0010、RTフラグの値が0000の場合は、内部中2であることを示し、遊技状態フラグの値が0100、RTフラグの値が0000の場合は、RBであることを示し、遊技状態フラグの値が1100、RTフラグの値が0000の場合は、BB（RB）であることを示す。

40

【0261】

一方、本実施例では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中1用の抽選テーブル、内部中2用の抽選テーブル、RB用の抽選テーブル、BB（RB）用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、RT0用の抽選テーブル、RT1用の抽選テーブル、RT2用の抽選テーブル、RT3用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【0262】

そして、内部抽選処理においてRAM507に格納されている遊技状態フラグの値及びRTフラグの値を参照して遊技状態及びRTの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びRTの種

50

類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びＲＴの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

【０２６３】

通常・ＲＴ０は、通常・ＲＴ１において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイＧＲ１～６のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ２が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ０を示す００００に更新される。そして、通常・ＲＴ０は、通常・ＲＴ０に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・ＲＴ１に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・ＲＴ２に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

10

【０２６４】

通常・ＲＴ０における特別役の当選確率は通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率は高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）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、通常・ＲＴ０では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイＧＲ１１～１５のみが内部抽選の対象となる。

【０２６５】

通常・ＲＴ１は、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３において移行出目が停止するか、通常・ＲＴ０において転落リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ１を示す０００１に更新される。そして、通常・ＲＴ１は、昇格リプレイが入賞することで通常・ＲＴ０に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

20

【０２６６】

通常・ＲＴ１における特別役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率は通常・ＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）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、通常・ＲＴ１では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイＧＲ１～６のみが内部抽選の対象となる。

30

【０２６７】

通常・ＲＴ２は、通常・ＲＴ０において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ２を示す００１０に更新される。そして、通常・ＲＴ２は、移行出目が停止して通常・ＲＴ１に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０２６８】

通常・ＲＴ２における特別役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ（０）とほとんど変わらず高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）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、通常・ＲＴ２では、特別役と同時に当選する場合を除いて、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。

40

【０２６９】

通常・ＲＴ３は、ＢＢ（ＲＢ）、ＲＢの終了時に移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ３を示す００１１に更新される。そして、通常・ＲＴ３は、通常・ＲＴ３に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０２７０】

50

通常・R T 3における特別役の当選確率は通常（約 1 / 2 3 9）、再遊技役の当選確率は通常・R T 0よりも低く通常（約 1 / 7 . 3）、小役の当選確率は通常・R T 0と同じく通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1）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、通常・R T 4では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 7 1 】

内部中 1 は、通常遊技状態において特別役のうち B B 1、B B 3、R B 2 が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中 1 を示す 0 0 0 1 に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す 0 0 0 0 に更新される。そして、内部中 1 は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中 1 に移行する契機となった特別役が入賞して B B (R B) または R B に移行することで終了する。

10

【 0 2 7 2 】

内部中 1 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通常・R T 0、通常・R T 2 よりは低い、通常・R T 1、通常・R T 3 よりも高く高確率（約 1 / 4 . 2）、小役の当選確率は通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1）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、内部中 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 7 3 】

内部中 2 は、通常遊技状態において特別役のうち B B 2、B B 4、R B 1 が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中 2 を示す 0 0 1 0 に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す 0 0 0 0 に更新される。そして、内部中 2 は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中 2 に移行する契機となった特別役が入賞して B B (R B) または R B に移行することで終了する。

20

【 0 2 7 4 】

内部中 2 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通常・R T 0、通常・R T 2 よりは低い、通常・R T 1、通常・R T 3、内部中 1 よりも高く高確率（約 1 / 2 . 9）、小役の当選確率は通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1）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、内部中 2 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 7 5 】

R B は、内部中 1、2 において R B 1 または R B 2 が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、R B を示す 0 1 0 0 に更新され、R T フラグの値は、R T (0) を示す 0 0 0 0 から変わらない。そして、R B は、6 ゲーム消化するか、6 回入賞することで終了する。

30

【 0 2 7 6 】

R B においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、通常遊技状態、内部中 1、2 よりも高く高確率（約 1 / 1 . 0 1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【 0 2 7 7 】

B B (R B) は、内部中において B B が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、B B (R B) を示す 1 1 0 0 に更新され、R T フラグの値は、R T (0) を示す 0 0 0 0 から変わらない。そして、B B (R B) は、B B (R B) に移行してからのゲーム数に関わらず、B B (R B) に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

40

【 0 2 7 8 】

B B (R B) においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、通常遊技状態、内部中 1、2 よりも高く高確率（約 1 / 1 . 0 0）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【 0 2 7 9 】

通常遊技状態、内部中 1、2、R B、B B (R B) のうち、R B 及び B B (R B) が 1

50

ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0280】

また、通常遊技状態におけるRT0～3のうちRT0、2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。

【0281】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がRT0～3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、ATという）に演出状態を制御可能となっている。

【0282】

ここで本実施例の遊技状態及びRTの移行状況について説明すると、図10に示すように、RBまたはBB（RB）が終了すると、通常・RT3に移行する。

【0283】

通常・RT3では、移行出目が停止することで、RT1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0284】

通常・RT3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、RBまたはBB（RB）の終了後に移行した通常・RT3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・RT1に移行することとなる。

【0285】

通常・RT1では、昇格リプレイが入賞することで通常・RT0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0286】

通常・RT1においてリプレイGR1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・RT1では、リプレイGR1～6が当選し、停止順に正解することで通常・RT0へ移行することとなる。

【0287】

通常・RT0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・RT1に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・RT2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0288】

通常・RT0においてリプレイGR11～15が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・RT0において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・RT0では、リプレイGR11～15が当選し、停止順が正解することで通常・RT2へ移行し、リプレイGR11～15が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・RT1へ移行することとなる。

【0289】

通常・RT2では、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0290】

通常・RT2において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・RT2では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・RT1へ移行することとなる。

【0291】

10

20

30

40

50

内部中 1、2 では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することで R B または B B (R B) に移行する。

【 0 2 9 2 】

サブ制御部 9 1 は、弱チェリー、強チェリーの当選時及び後述するミッション演出において成功した場合（条件を達成した場合）に A T に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。弱チェリー、強チェリーの当選時のナビストック抽選では、0 を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。また、ミッション演出において成功した場合（条件を達成した場合）のナビストック抽選では、1 以上のナビストック数を決定することにより、ナビストックの個数が決定される。

10

【 0 2 9 3 】

本実施例では、強チェリー当選時のナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数が、弱チェリー当選時のナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数よりも高くなるように設定されているため、強チェリー目が停止することで弱チェリー目が停止した場合よりも多くのナビストックの獲得が期待できる。

【 0 2 9 4 】

ナビストック数とは、所定ゲーム数（本実施例では 5 0 ゲーム）にわたり A T に制御される権利の数を示す。ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、A T 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。

20

【 0 2 9 5 】

サブ制御部 9 1 は、ナビストック抽選において 1 以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数を R A M 9 1 c の所定領域に格納する。サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c のナビストック数の有無に基づき、A T に制御するか否かを特定する。そして、1 以上のナビストック数が残っている場合には、後述する連続演出を経て A T の当選が報知された後に A T に制御する。

【 0 2 9 6 】

尚、ナビストック数が残っているときに、ナビストック数を獲得したときには、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。

【 0 2 9 7 】

30

サブ制御部 9 1 は、通常・R T 1 ~ 3 であるときに、ナビストックを消費して A T への制御が可能となる。

【 0 2 9 8 】

具体的に、サブ制御部 9 1 は、通常・R T 1 ~ 3（主に R T 1）において、ナビストックが残っているときには、A T に制御する。通常・R T 1 から通常・R T 0 に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、A T に制御され、ナビ演出が実行可能となる。この際、通常・R T 1 においては、リプレイ G R 1 ~ 6 の当選時にナビ演出の対象となり、ナビ演出では、リプレイ G R 1 ~ 6 の当選時に昇格リプレイ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通常・R T 1 から通常・R T 0 に移行させることが可能となる。また、A T の制御開始後、通常・R T 1 から通常・R T 0 へ移行する間も押し順ベルの当選時には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、確実にメダルを獲得することも可能となる。

40

【 0 2 9 9 】

A T に制御されているときであって、通常・R T 0 から通常・R T 2 に移行したときには、ナビストック数を 1 消費（減算）して、所定ゲーム数が経過するまでの間、A T に制御する。尚、ナビストック数を 1 消費したときには、ナビストック数が 1 減算される。この間、後述のように通常・R T 0 であれば、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 の当選時にナビ演出の対象となり、押し順ベルは、A T の制御開始後は、通常・R T 1、通常・R T 0、通常・R T 2 に関わらずナビ演出の対象となる。ナビ演出では、通常・R T 0 においては、リ

50

プレイGR11～15の当選時に特殊リプレイ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通常・RT0から通常・RT1に移行させることなく通常・RT2へ移行させることが可能となる。また、通常・RT0、通常・RT2においては、ともに押し順ベルの当選時に移行出目を回避し、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、通常・RT0または通常・RT2から通常・RT1に移行させることなく、かつメダルを獲得することが可能となる。

【0300】

サブ制御部91は、ナビストックを1消費したとき、すなわち通常・RT0から通常・RT2に移行したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数（本実施例では50ゲーム）をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのゲーム数が0となるまでの期間において、ATに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

10

【0301】

また、サブ制御部91は、ATであるときには、残りゲーム数が0となったときには非ATに制御する。

【0302】

非ATに制御されたときには、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・RT2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・RT1に制御される可能性が高まる。

20

【0303】

また、非ATに制御された後、ナビストックが残っている場合には、新たにナビストックが当選した場合と同様に連続演出を経てATの当選が報知された後に再度ATに制御する。これにより、ナビストック数が0となるまで、ATに繰り返し制御されることとなる。

【0304】

サブ制御部91は、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、通常・RT1であるときにはリプレイGR1～6であり、通常・RT0であるときにはリプレイGR11～15である。また、通常・RT0～2では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

30

【0305】

リプレイGR1～6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17参照）が報知される。例えば、リプレイGR1に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR2に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR3に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR4に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR5に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR6に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

40

【0306】

リプレイGR11～15に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順（図17参照）が報知される。例えば、リプレイGR11に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR12に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR13に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51

50

に表示される。また、リプレイGR14に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR15に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0307】

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、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順（図18参照）が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0308】

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。

【0309】

尚、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。

【0310】

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入賞、特殊リプレイ入賞、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイ入賞回避させることができる。

【0311】

サブ制御部91は、特定期間（ミッション演出中）において達成条件を提示し、当該特定期間において提示された達成条件を成立させることで、ナビストックが付与されることとなるミッション演出を実行することが可能である。

【0312】

ミッション演出は、弱チェリーまたは強チェリー当選時にサブ制御部91が行うミッション抽選に当選することで所定の開始契機（本実施例では、弱チェリーまたは強チェリーの当選を契機とする連続演出の終了後）から開始する。本実施例では、強チェリー当選時のミッション抽選において、弱チェリー当選時のミッション抽選よりもミッション演出の当選確率が高くなるように設定されているため、強チェリー目が停止することで弱チェリー目が停止した場合よりもミッション演出が実行されることが期待できる。尚、本実施例では、ミッション演出中に弱チェリーまたは強チェリーが当選してもミッション抽選が行われることがない構成となっている。

【0313】

ミッション演出では、図19(a)に示すように、開始と同時に液晶表示器51に、10の黒円と達成条件「全部光ればAT」が表示される。

【0314】

そして、ミッション演出の開始後、後述するポイント抽選対象役（本実施例では、通常リプレイ、単独ベル（ベルの単独当選）、弱チェリー、強チェリー）が当選することで、ポイント抽選を行い、図19(b)に示すように、当選したポイント分の黒円が光った状態（図中白円の状態）に変化する。

【 0 3 1 5 】

そして、後述する終了抽選に当選してミッション演出が終了する前に、ポイント抽選に当選した累積ポイント数が10に到達すること、すなわち液晶表示器51に表示されている黒円が全て光った状態に変化することで、図19(c)に示すように、液晶表示器51に「AT」と表示され、達成条件が成立し、ATが付与された旨を示すミッション成功報知が行われる一方、ポイント抽選に当選した累積ポイント数が10に到達する前に、後述する終了抽選に当選してミッション演出が終了した場合には、図19(d)に示すように、液晶表示器51に「残念」と表示され、達成条件が成立せずにミッション演出が終了した旨を示す終了報知が行われる。

【 0 3 1 6 】

詳しくは、サブ制御部91は、図20に示すように、ミッション演出抽選に当選すると、まず、ミッション演出が必ず継続することとなる保証ゲーム数を決定する保証ゲーム数抽選を行う。

【 0 3 1 7 】

保証ゲーム数抽選では、10ゲーム、15ゲーム、20ゲーム、25ゲームのいずれかのゲーム数から保証ゲーム数を決定する。また、図21に示すように、ミッション演出を実行する契機となった役が弱チェリーであるか、強チェリーであるか、によって異なる選択率が適用されるようになっており、特に、本実施例では、強チェリー当選時の保証ゲーム数抽選における保証ゲーム数の平均ゲーム数が、弱チェリー当選時の保証ゲーム数抽選における保証ゲーム数の平均ゲーム数よりも多くなるように設定されているため、強チェリー目が停止することで弱チェリー目が停止した場合よりも多くのミッション演出が継続することが期待できる。

【 0 3 1 8 】

次いでサブ制御部91は、保証ゲーム数抽選で決定された保証ゲーム数をRAM91cに設定し、ミッション演出を開始する。

【 0 3 1 9 】

ミッション演出を構成する各ゲームでは、当該ゲームにおいてポイント抽選対象役（通常リプレイ、単独ベル、弱チェリー、強チェリー）が当選したか否かを判定し、ポイント抽選対象役が当選している場合には、図22及び図23に示すように、当選したポイント抽選対象役の種類に応じた確率にて付与するポイント数を決定するポイント抽選を行う。詳しくは、強チェリー当選時に付与される平均ポイント数（2.75ポイントまたは5ポイント）が最も多く、次いで、弱チェリー当選時または単独ベル当選時に付与される平均ポイント数（1.7ポイントまたは2.75ポイント）、次いで、通常リプレイ当選時に付与される平均ポイント数（1.01ポイントまたは1.99ポイント）の順で平均ポイント数が多くなるようにポイントの選択率が定められており、相対的に当選率の低いポイント抽選対象役ほど多くのポイントの付与が期待できるようになっている。

【 0 3 2 0 】

また、ポイント抽選では、前回のミッション演出において、ミッション抽選の契機となる弱チェリー及び強チェリーのうちミッション演出の当選がより期待できる強チェリーが当選した場合には、前回のミッション演出において強チェリーが当選しなかった場合に比較してポイント抽選が優遇されるようになっている。詳しくは、前回のミッション演出において強チェリーが当選した場合（図23）には、ポイント抽選対象役当選時における平均ポイント数が前回のミッション演出において強チェリーが当選していない場合（図22）よりも多くなるようにポイントの選択率が定められている。このため、弱チェリー及び強チェリーのうちミッション演出の当選がより期待できる強チェリーが当選したにも関わらずミッション演出中であるためにミッション抽選が行われず、ミッション演出に当選しなかった場合には、次回ミッション演出におけるポイントの付与が優遇され、その結果、ミッション演出における成功率も高まることとなる。

【 0 3 2 1 】

尚、本実施例では、ポイント抽選対象役当選時におけるポイントの選択率が優遇される

10

20

30

40

50

ことで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であるが、少なくとも次回ミッション演出における成功率、すなわち達成条件が成立する可能性が高まる構成であれば、保証ゲーム数の選択率、達成条件となるポイント数、ポイント抽選対象役が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であっても良い。

【0322】

サブ制御部91は、ポイント抽選の後、ポイント抽選で当選したポイント数を当該ミッション演出中において付与されたポイント数に加算し、当該ミッション演出中において付与されたポイント数が10ポイントに到達しているか否かを判定する。

【0323】

そして、10ポイントに到達していれば、前述したミッション成功報知を行い、必ず1個以上のナビストックが当選するナビストック抽選を行い、当選した個数のナビストックが付与され、当該ミッション演出を終了させてATに制御されることとなる。

【0324】

一方、ミッション演出の中の各ゲームにおいてポイント対象役が当選しなかった場合や、ポイント対象役が当選したものの当該ミッション演出中において付与されたポイント数が10ポイントに到達していない場合には、RAM91cに設定されている当該ミッション演出の保証ゲーム数を1減算する。尚、保証ゲーム数が既に0の場合には0を維持する。

【0325】

そして保証ゲーム数が0か否かを判定し、保証ゲーム数が0でなければそのままミッション演出を継続する一方、保証ゲーム数が0の場合には、ミッション演出を終了させるか否かを所定の確率（本実施例では1/10）で決定する終了抽選を行う。

【0326】

そして終了抽選でミッション演出の終了が当選しなければ引き続きミッション演出を継続する一方、終了演出でミッション演出の終了が当選した場合には、前述した終了報知を行い、ナビストックを付与せずにミッション演出を終了させる。

【0327】

また、サブ制御部91は、図24に示すように、ミッション演出中において「DANGER」と表示し、ミッション演出が終了する可能性を示唆する終了示唆演出を実行する。

【0328】

サブ制御部91は、ミッション演出中の各ゲームにおいて終了示唆演出を実行するか否かを決定する終了示唆演出抽選に当選した場合に、終了示唆演出を実行する。

【0329】

終了示唆演出抽選では、図25に示すように、ミッション演出が終了しない場合において、その時点までに付与されているポイント数が1～5ポイントの場合に20%、6または7ポイントの場合に30%、8または9ポイントの場合に50%の確率で当選し、ミッション演出が終了する場合においては、その時点までに付与されているポイント数に関わらず100%の確率で当選するように当選率が定められている。

【0330】

このため、ミッション演出が終了する場合には、必ず終了示唆演出を経てミッション演出が終了するとともに、ミッション演出において5ポイント以上獲得している場合には、ミッションの達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど終了示唆演出が実行されやすい構成となっている。

【0331】

また、サブ制御部91は、ミッション演出の開始後、いつでも終了示唆演出を実行するのではなく、当該ミッション演出に対して設定された保証ゲーム数、すなわち当該ミッション演出が必ず継続するゲーム数に応じて定められた禁止期間においては、終了示唆演出が実行されないようになっている。本実施例では、図26に示すように、保証ゲーム数として10ゲームまたは15ゲームが設定されている場合には0～10ゲーム、保証ゲーム数として20ゲームが設定されている場合には0～15ゲーム、保証ゲーム数として25ゲ

10

20

30

40

50

ームが設定されている場合には0～20ゲームがそれぞれ定められており、この間は、終了示唆演出が実行されることがない。特に本実施例では、最低保証ゲーム数である0～10ゲームの間は、どの保証ゲーム数が設定されている状態であっても終了示唆演出が実行されることはない。

【0332】

サブ制御部91は、複数ゲームにわたりATに当選している可能性（ナビストックが1個以上当選しているか可能性）を示唆する演出を複数ゲーム（本実施例では4ゲーム）にわたり行い、最終的にATに当選しているか否かを演出結果として導く連続演出を実行することが可能である。

【0333】

また、サブ制御部91は、連続演出とは別に、ATに当選している可能性（ナビストックが1個以上当選しているか可能性）を示唆する演出を複数ゲーム（本実施例では、5～20ゲーム）にわたり行う前兆演出を実行することが可能である。

【0334】

本実施例においてサブ制御部91は、ナビストックの当選及びミッション演出の双方の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーの当選時において、連続演出、ミッション演出及び前兆演出の組み合わせパターンからいずれかのパターンを決定し、決定したパターンに応じて各演出を実行する。

【0335】

詳しくは、ナビストックもミッション演出も当選しなかった場合には、図27(a)に示すように、演出結果としてATのハズレが導出される連続演出が実行され、弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了するパターン、または演出結果としてATのハズレが導出される連続演出の後、前兆演出が実行され、その後さらに演出結果としてATのハズレが導出される連続演出が実行されて弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了するパターンのいずれかに基づいて各演出が実行される。ナビストックもミッション演出も当選しなかった場合において最初の連続演出の後、前兆演出が実行されずに一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が80%、強チェリーの場合が50%であり、前兆演出及び2度目の連続演出を経て一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が20%、強チェリーの場合が50%である。

【0336】

ナビストックが当選し、ミッション演出に当選しなかった場合には、図27(b)に示すように、演出結果としてATの当選が導出される連続演出が実行され、弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了してATが発動するパターン、または演出結果としてATのハズレが導出される連続演出の後、前兆演出が実行され、その後さらに演出結果としてATの当選が導出される連続演出が実行されて弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了してATが発動するパターンのいずれかに基づいて各演出が実行される。ナビストックが当選し、ミッション演出に当選しなかった場合において最初の連続演出の後、前兆演出が実行されずに一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が20%、強チェリーの場合が40%であり、前兆演出及び2度目の連続演出を経て一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が80%、強チェリーの場合が60%である。

【0337】

ナビストックは当選せず、ミッション演出に当選した場合には、図27(c)に示すように、演出結果としてATのハズレが導出される連続演出が実行され、その後ミッション演出が実行され、当該ミッション演出が成功した場合（達成条件を成立させた場合）には、弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了してATが発動する一方、当該ミッション演出が失敗した場合（達成条件が成立しなかった場合）には、その時点で弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了するパターン、またはミッション演出（失敗）の後、前兆演出が実行され、その後さらに演出結果としてATのハズレが導出される連続演出が実行されて弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演

10

20

30

40

50

出が終了するパターンのいずれかに基づいて各演出が実行される。ナビストックは当選せず、ミッション演出に当選した場合においてミッション演出（失敗）の後、前兆演出が実行されずに一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が60%、強チェリーの場合が40%であり、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出及び2度目の連続演出を経て一連の演出が終了する確率は、弱チェリーの場合が40%、強チェリーの場合が60%である。

【0338】

ナビストックが当選し、ミッション演出も当選した場合には、図27(d)に示すように、演出結果としてATのハズレが導出される連続演出が実行され、その後にミッション演出が実行され、当該ミッション演出が成功した場合（達成条件を成立させた場合）には、弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了してATが発動する一方、当該ミッション演出が失敗した場合（達成条件が成立しなかった場合）に、前兆演出が実行され、その後さらに演出結果としてATの当選が導出される連続演出が実行されて弱チェリーまたは強チェリーの当選に伴う一連の演出が終了してATが発動するパターンに基づいて各演出が実行される。ナビストックが当選し、ミッション演出も当選した場合においては、ミッション演出（失敗）の後、弱チェリーを契機とするか強チェリーを契機とするかに関わらず、100%の割合で前兆演出及び2度目の連続演出を経て一連の演出が終了するようになっている。

10

【0339】

このように、弱チェリーまたは強チェリーの当選を契機として、ATに当選している場合でも、最初の連続演出にてATの当選が報知されずに、その後の前兆演出を経て実行された連続演出にてATの当選が報知され、ATが発動する場合がある。

20

【0340】

また、弱チェリーまたは強チェリーの当選時には、ナビストックだけでなく、ミッション演出も当選する可能性があり、ミッション演出に当選している場合には、ナビストックが当選しているか否かに関わらず、最初の連続演出の演出結果としてATのハズレが導出された後、ミッション演出が実行されるようになっている。

【0341】

また、ナビストックが当選せず、ミッション演出が当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出及び2度目の連続演出が実行されることがある一方、ナビストックもミッション演出も当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出を経て連続演出が実行され、当該連続演出の演出結果としてATの当選が報知され、ATが発動するようになっており、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出が実行されることで、その後の連続演出において演出結果が導出されるまでATの当選可能性が持続するようになっている。

30

【0342】

また、ナビストックが当選せず、ミッション演出が当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出及び2度目の連続演出が実行される割合が、ナビストックもミッション演出も当選しない場合における最初の連続演出の終了後に前兆演出及び2度目の連続演出が実行される割合よりも高く、最初の連続演出の後、ミッション演出が実行されない場合に比較して、ミッション演出の後の方が、その後、前兆演出及びそれに続く連続演出が実行されやすい。

40

【0343】

以上説明したように本実施例のスロットマシン1では、ミッション演出の開始後、終了条件が成立するまでに、当該ミッション演出にて提示された条件（10ポイント獲得して黒円を10個光った状態とすること）を成立させることで、ナビストックが付与され、ATに制御されるようになっている。

【0344】

また、ミッション演出においては、ミッション演出が終了する可能性を示唆する終了示唆演出が実行されることで、遊技者に対して緊張感を与える構成であるが、本実施例では

50

、さらにこの終了示唆演出を、当該ミッション演出において5ポイント以上獲得している場合には、当該ミッション演出の達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど、すなわち当該ミッション演出の達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成となっている。

【0345】

このため、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッション演出の成功、すなわちなビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。

10

【0346】

特に、本実施例では、ミッション演出中に獲得したポイント数以外の他の状況が同じ場合において、当該ミッション演出の達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど終了示唆演出が実行されやすい構成となっており、実際にミッション演出が終了する場合を除いて、終了示唆演出の頻度が当該ミッション演出において付与されたポイント数以外の要素で変化することがないので、ミッション演出の成功、すなわちなビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を確実に高めることができる。

20

【0347】

尚、本実施例では、遊技者にとって有利な特典としてATに制御される権利(ナビストック)を適用しているが、これに限らず、遊技者にとって有利な特典として、遊技者にとって有利な特典としてボーナスへの移行を伴う特別役の当選、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利を適用しても良い。また、ATやボーナス以外の遊技者にとって有利な遊技状態、例えば、通常よりも特定役の当選確率が高まることや、遊技者にとって有利な停止態様(入賞態様でも良いし、非入賞態様でも良い)を導出させるための操作態様など、遊技者にとって有利な情報が報知されること等により、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態等への移行を伴う有利役の当選、これら有利な遊技状態に制御させることが可能な権利(有利状態に制御するか否かを決定する抽選に当選すること)を適用したり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、弱チェリーまたは強チェリーの当選時においてナビストックの当選または多くの当選個数が期待できる高確率状態等)であるか否かが報知される権利を適用しても良い。

30

【0348】

また、本実施例では、特定期間としてミッション演出を適用し、その達成条件としてミッション演出中のポイント付与抽選にて当選したポイント数の合計が10ポイントに到達することが適用されているが、少なくとも複数段階からなる条件を成立させることで達成条件が成立する構成であれば良い。

【0349】

また、特定期間の終了条件として、保証ゲーム数の経過後に行われる終了抽選に当選することを適用しているが、終了条件として、特定の役が当選すること、特定の役が入賞すること、特定の役の当選回数が所定回数に到達すること、特定の役の入賞回数が所定回数に到達すること、所定ゲーム数に到達することなどを適用しても良い。

40

【0350】

また、本実施例では、ミッション演出が終了する場合に必ず終了示唆演出が実行される構成であるが、ミッション演出が終了する場合に、ミッション演出が終了しない場合よりも高い割合で終了示唆演出が実行される構成であれば良い。

【0351】

また、本実施例では、ポイント抽選にて当選したポイント数が液晶表示器51に表示さ

50

れる白円の数に100%の割合で反映される構成であるが、ポイント抽選にて当選したポイント数のうちの少なくとも一部のみのポイント数が白円の数に反映される構成としても良く、この場合には、終了示唆演出を、当該ミッション演出において白円の数5ポイント以上の獲得を示唆している場合には、白円の数示唆するポイント数が10ポイントに近いほど、すなわち当該ミッション演出の達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成とすれば良く、このような構成とした場合でも、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッション演出の成功、すなわちなビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。また、このような構成では、必ずしも付与されているポイント数と白円の数とが一致するわけではなく、白円の数以上にポイントが付与されている可能性もあるため、白円の数が少なくてもATが付与されることへの期待感を持たせることができる。

10

【0352】

また、本実施例では、ミッション演出において当該ミッション演出が終了しない状況において、達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成であるが、ミッション演出において当該ミッションが終了しない状況またはミッション演出において当該ミッション演出が終了する状況のうち少なくとも一方の状況において達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成であれば、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッション演出の成功、すなわちなビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。

20

【0353】

また、本実施例では、ミッション演出においては、10個の円が表示されるとともに、そのうち黒円の数、達成条件が成立するのに必要なポイント数を示し、黒円から光った状態に変化した白円が付与されたポイント数を示すようになっており、これら黒円と白円の数から、これまでの達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件と、が認識可能となっており、ミッション演出中においてナビストックが付与されることへの期待感を高めることができるとともに、現在の達成条件の成立状況などが明らかになることで、達成条件に近い状況での終了示唆演出による緊張感も効果的に高めることができる。

30

【0354】

尚、本実施例では、ミッション演出中においてこれまでの達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件と、が認識可能な構成であるが、ミッション演出中においてこれまでの達成条件を構成する条件の成立状況または達成条件を成立するのに必要な条件のうち、いずれか一方のみが認識可能な構成であっても良いし、現在の状況を認識可能には報知せず、遊技者による計数に委ねる構成であっても良い。また、達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件は、正確に認識できる構成に限られず、ある程度の状況を大まかに認識できる構成としても良い。

40

【0355】

また、本実施例では、ミッション演出の開始後、当初決定された保証ゲーム数が経過するまでは、当該ミッション演出が終了しない構成であるが、ミッション演出の演出態様からは保証ゲーム数が経過したか否かを認識はできないようになっている。そして、保証ゲーム数に応じて定められた終了示唆演出禁止期間が経過するまでの間は、終了示唆演出が実行されないようになっており、ミッション演出が終了することのない状態がしばらく続

50

くにも関わらず、ポイント数が5ポイント以上付与されることに伴って終了示唆演出が高い頻度で実行されてしまうことがなく、ミッション演出が終了しない状況と、終了示唆演出の実行状況と、が乖離しすぎてしまうことを防止できる。

【0356】

また、保証ゲーム数は、複数の異なるゲーム数から選択されることで、ミッション演出毎にその保証ゲーム数が変動し得る構成であるため、ミッション演出の開始後、比較的早い段階で5ポイント以上のポイントが付与され、かつ終了示唆演出が実行された場合であっても、ミッション演出が終了する可能性があり、このような状況であってもナビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることができる。

10

【0357】

また、ミッション演出は、弱チェリーまたは強チェリーが当選したことを契機に行うミッション抽選に当選することで実行される一方、ミッション演出中に弱チェリーまたは強チェリーに当選してもミッション抽選が行われず、この間に弱チェリーまたは強チェリーに当選しても引き損となってしまう虞があるが、本実施例では、ミッション演出中に、弱チェリー及び強チェリーのうちミッション演出中でなければミッション演出の当選がより期待できる強チェリーが当選した場合に、次のミッション演出におけるポイントの選択率が優遇され、次回ミッション演出における成功率が高まるようになっており、ミッション演出中においてミッション演出中でなければミッション演出の当選が期待できる強チェリーが当選した場合であっても、強チェリーの当選が無駄となることがなく、ミッション演出中であるか否かに関わらず、強チェリーが当選することによって遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0358】

尚、本実施例では、ポイント抽選対象役当選時におけるポイントの選択率が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であるが、少なくとも次回ミッション演出における成功率、すなわち達成条件が成立する可能性が高まる構成であれば、保証ゲーム数の選択率、達成条件となるポイント数、ポイント抽選対象役が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0359】

30

また、本実施例では、ミッション演出中に弱チェリーまたは強チェリーに当選してもミッション抽選が行われない構成であるが、ミッション演出中に弱チェリーまたは強チェリーに当選してもミッション抽選が行われる構成としても良く、さらにこのような構成においても、ミッション演出中に、強チェリーが当選した場合に、次のミッション演出におけるポイントの選択率等が優遇され、次回ミッション演出における成功率が高まる構成とすることが好ましく、このような構成であっても、ミッション演出中であるか否かに関わらず、強チェリーが当選することによって遊技者の期待感を高めることができる。

【0360】

また、本実施例では、ミッション抽選が行われる契機となる弱チェリーまたは強チェリーの当選時においてナビストック抽選も行われるようになっており、弱チェリーまたは強チェリーの当選時にミッション演出が当選した場合には、その後、演出結果としてATのハズレが導出される連続演出を経てミッション演出が実行されるようになっている。このため、連続演出の演出結果としてATのハズレが報知された場合であっても、その後ミッション演出が実行される可能性があるため、このような場合であっても遊技者の興味を持続させることができる。

40

【0361】

また、本実施例では、ナビストックが当選せず、ミッション演出が当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出及び2度目の連続演出が実行されることがある一方、ナビストックもミッション演出も当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出を経て連続演出が実行され、当該連続演出の演出結果としてATの当選

50

が報知され、A Tが発動するようになっており、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出が実行されることで、その後の連続演出において演出結果が導出されるまでA Tの当選可能性が持続するようになっている。

【0362】

さらに、ナビストックが当選せず、ミッション演出が当選している場合には、ミッション演出（失敗）の後、前兆演出及び2度目の連続演出が実行される割合が、ナビストックもミッション演出も当選しない場合における最初の連続演出の終了後に前兆演出及び2度目の連続演出が実行される割合よりも高く、最初の連続演出の後、ミッション演出が実行されない場合に比較して、ミッション演出の後の方が、その後、前兆演出及びそれに続く連続演出が実行されやすいので、ミッション演出で達成条件を成立させることができな

10

【0363】

尚、本実施例では、ミッション演出に当選した場合に、必ず連続演出（ハズレ）を経てミッション演出に制御される構成であるが、連続演出を経ずにミッション演出が開始される構成としても良い。

【0364】

また、このような構成の場合にも、ミッション演出が行われない場合に、ミッション演出が行われ、かつミッション演出で達成条件が成立できなかった場合の方が、その後、前兆演出が実行される割合が高くなる構成とすることで、ミッション演出で達成条件を成立

20

【0365】

また、本実施例では、ミッション抽選が行われる契機となる弱チェリーまたは強チェリーの当選時において、ミッション演出で達成条件が成立した場合に付与される特典（A T）と同様の特典を付与するか否かを決定するナビストック抽選が行われる構成であるが、ミッション抽選が行われる契機となる弱チェリーまたは強チェリーの当選時において、ミッション演出で達成条件が成立した場合に付与される特典（A T）とは異なる遊技者にとって有利な特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選が行われる構成とし、前兆演出として、当該特典が付与される可能性を示唆する演出を適用し、連続演出として当該特典

30

【0366】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例1に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0367】

前記実施例1では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

40

【0368】

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

50

シンを適用しても良い。

【実施例 2】

【0369】

次に、本発明が適用された実施例 2 のパチンコ遊技機について説明する。図 28 は、本実施例のパチンコ遊技機 1001 を正面からみた正面図である。尚、以下の説明において、図 28 の手前側をパチンコ遊技機 1001 の前面側、奥側を背面側として説明する。また、パチンコ遊技機 1001 の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機 1001 を見たときに該遊技者と対向する対向面である。

【0370】

パチンコ遊技機 1001 は、図 28 に示すように、縦長の方角枠状に形成された外枠（図示略）と、外枠に開閉可能に取り付けられた前面枠 1101 と、で主に構成されている。前面枠 1101 の前面には、ガラス扉枠 1102 及び下扉枠 1103 がそれぞれ左側辺を中心に開閉可能に設けられている。

【0371】

下扉枠 1103 の下部表面には打球供給皿（上皿）1003 がある。打球供給皿 1003 の下部には、打球供給皿 1003 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 1004 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）1005 が設けられている。この打球供給皿 1003 の下方には、後述する操作レバー 600 が揺動自在に軸支されるとともに、その上端部には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 1516 が設けられている。プッシュボタン 1516 は、プッシュボタン 1516 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていれば良い。プッシュボタン 1516 の設置位置における打球供給皿 1003 の本体内部などには、プッシュボタン 1516 に対してなされた遊技者の操作行為を検知するボタンスイッチ（図示略）が設けられていれば良い。

【0372】

操作レバー 1600 のパチンコ遊技機 1001 内方側には、送風口が設けられていることで、操作レバー 1600 を操作する遊技者の手に対し、演出に応じて送風するとともにバイブレータを動作させて振動させることにより臨場感を高めることができるようになっている。

【0373】

ガラス扉枠 1102 の背面には、遊技盤 1006 が前面枠 1101 に対して着脱可能に取り付けられている。

【0374】

ガラス扉枠 1102 の背面には、前面枠 1101 に対して着脱可能に取り付けられた遊技盤 1006 が配置されている。尚、遊技盤 1006 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 1006 の前面には遊技領域 1007 が形成されている。

【0375】

遊技領域 1007 の中央付近には、それぞれが演出用の飾り図柄（演出図柄）を可変表示する複数の可変表示部を含む演出表示装置（飾り図柄表示装置）1009 が設けられている。演出表示装置 1009 には、例えば、図 1 に示すように、「左」（1009L）、「中」（1009C）、「右」（1009R）の 3 つの可変表示部（図柄表示エリア）がある。演出表示装置 1009 は、第 1 特別図柄表示器 1008a または第 2 特別図柄表示器 1008b による特別図柄の可変表示期間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。演出図柄の可変表示を行う演出表示装置 1009 は、演出制御基板（図示略）に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）によって制御される。

【0376】

遊技盤 1006 における右側下部位置には、第 1 識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示手段）1008a が設けられている。本実施

例では、第1特別図柄表示器1008aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器1008aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、第1特別図柄表示器1008aの上方位置には、第2識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示手段）1008bが設けられている。第2特別図柄表示器1008bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器1008bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0377】

本実施例では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なっても良い。また、第1特別図柄表示器1008a及び第2特別図柄表示器1008bは、それぞれ、例えば2つの7セグメントLED等を用いて00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されている。10

【0378】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器1008aと第2特別図柄表示器1008bとを特別図柄表示器と総称することがある。

【0379】

第1特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口1013に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。また、第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第2始動入賞口1014に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。尚、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったこと20
30

【0380】

演出表示装置1009は、第1特別図柄表示器1008aでの第1特別図柄の可変表示時間中、及び第2特別図柄表示器1008bでの第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄ともいう）の可変表示を行う。第1特別図柄表示器1008aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置1009における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器1008bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置1009における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点及び終了時点がほぼ同じ（全く同じでも良い。40）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでも良い。）であることをいう。また、第1特別図柄表示器1008aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器1008bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置1009において大当たりを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0381】

演出表示装置1009の下方には、第1始動入賞口1013を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口1013に入賞した遊技球は、遊技盤1006の背面に導かれ、第1始動スイッチ1013a（例えば、近接スイッチ）及び第1入賞確認スイッチ1013b（例えば、フォトセンサ）によって検出される。

【0382】

また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下側には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口1014を有する可変入賞球装置1015が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤1006の背面に導かれ、第2始動口スイッチ1014a(例えば、近接スイッチ)及び第2入賞確認スイッチ1014b(例えば、フォトセンサ)によって検出される。可変入賞球装置1015は、ソレノイド1016によって開状態とされる。可変入賞球装置1015が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口1014に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置1015が開状態になっている状態では、第1始動入賞口1013よりも、第2始動入賞口1014に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置1015が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口1014に入賞しない。尚、可変入賞球装置1015が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていても良い。

10

【0383】

また、第1始動口スイッチ1013aと第1入賞確認スイッチ1013bの検出結果及び第2始動口スイッチ1014aと第2入賞確認スイッチ1014bの検出結果に基づいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことに基づいてセキュリティ信号が外部出力される。

【0384】

以下、第1始動入賞口1013と第2始動入賞口1014とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

20

【0385】

可変入賞球装置1015が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置1015に向かう遊技球は第2始動入賞口1014に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口1013は演出表示装置1009の直下に設けられているが、演出表示装置1009の下端と第1始動入賞口1013との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口1013の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口1013の周辺での釘配列を、遊技球を第1始動入賞口1013に導きづらくして、第2始動入賞口1014の入賞率の方を第1始動入賞口1013の入賞率よりもより高くするようにしても良い。

【0386】

30

第2特別図柄表示器1008bの上部には、第1始動入賞口1013に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する第1特別図柄保留記憶表示部と、該第1特別図柄保留記憶表示部とは別個に設けられ、第2始動入賞口1014に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する第2特別図柄保留記憶表示部と、が設けられた例えば7セグメントLEDからなる特別図柄保留記憶表示器1018が設けられている。第1特別図柄保留記憶表示部は、第1保留記憶数を入賞順に4個まで表示し、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器1008aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。また、第2特別図柄保留記憶表示部は、第2保留記憶数を入賞順に4個まで表示し、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器1008bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。尚、この例では、第1始動入賞口1013への入賞による始動記憶数及び第2始動入賞口1014への入賞による始動記憶数に上限数(4個まで)が設けられているが、上限数を4個以上にしても良い。

40

【0387】

また、演出表示装置1009の表示画面には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部(図1参照)と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部(図1参照)とが設けられている。尚、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する領域(合算保留記憶表示部)が設けられるようにしても良い。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の

50

開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【0388】

尚、本実施例では、図1に示すように、第2始動入賞口1014に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置1015が設けられているが、第1始動入賞口1013及び第2始動入賞口1014のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であっても良い。

【0389】

また、図1に示すように、可変入賞球装置1015の下方には、特別可変入賞球装置1020が設けられている。特別可変入賞球装置1020は大入賞口扉を備え、第1特別図柄表示器1008aに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたとき、及び第2特別図柄表示器1008bに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当り遊技状態)においてソレノイド1021によって大入賞口扉が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ1023(例えば、近接スイッチ)及び第3入賞確認スイッチ1023a(例えば、フォトセンサ)で検出される。

【0390】

カウントスイッチ1023によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置1020において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過(進入)したときには、例えば第1始動入賞口1013や第2始動入賞口1014といった、他の入賞口を遊技球が通過(進入)したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置1020において大入賞口が開放状態となれば、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置1020において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過(進入)させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0391】

第1特別図柄表示器1008aの右側には、普通図柄表示器1010が設けられている。普通図柄表示器1010は、例えば2つのランプからなる。遊技球がゲート1032を通過しゲートスイッチ1032aで検出されると、普通図柄表示器1010の表示の可変表示が開始される。本実施例では、上下のランプ(点灯時に図柄が視認可能になる)が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器1010の下側のランプが点灯して当りである場合に、可変入賞球装置1015が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置1015の状態は、下側のランプが点灯して当りである場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態(第2始動入賞口1014に遊技球が入賞可能な状態)に変化する。特別図柄保留記憶表示器1018の上部には、ゲート1032を通過した入賞球数を表示する4つの表示部(例えば、7セグメントLEDのうち4つのセグメント)を有する普通図柄保留記憶表示器1041が設けられている。ゲート1032への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ1032aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器1041は点灯する表示部を1増やす。そして、普通図柄表示器1010の可変表示が開始される毎に、点灯する表示部を1減らす。

【0392】

尚、7セグメントLEDからなる普通図柄保留記憶表示器1041には、ゲート1032を通過した入賞球数を表示する4つの表示部(セグメント)とともに、例えば大当り時における特別可変入賞球装置1020の開放回数(大当りラウンド数)を示す2つの表示部(セグメント)、及び遊技状態を示す2つの表示部(セグメント)が設けられているが、これら表示部を普通図柄保留記憶表示部とは別個の表示器にて構成しても良い。また、普通図柄表示器1010は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報(例えば、「」及び「×」)を可変表示可能なセグメントLED等にて構成しても良い。

【0393】

10

20

30

40

50

特別可変入賞球装置 1020 の周辺には普通入賞装置の入賞口 1029a ~ 1029d が設けられ、入賞口 1029a, 1029c に入賞した遊技球は入賞口スイッチ 1030a によって検出され、入賞口 1029b, 1029d に入賞した遊技球は入賞口スイッチ 1030b によって検出される。各入賞口 1029a ~ 1029d は、遊技球を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤 1006 に設けられる入賞領域を構成している。尚、第 1 始動入賞口 1013、第 2 始動入賞口 1014 や大入賞口も、遊技球を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成する。

【0394】

第 1 始動入賞口 1013 内には、始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な 2 つのスイッチ（第 1 始動口スイッチ 1013a と第 1 入賞確認スイッチ 1013b）が設けられている。本実施例では、第 1 始動入賞口 1013 内で、第 1 始動口スイッチ 1013a と第 1 入賞確認スイッチ 1013b とが上下に配置されている（本例では、第 1 始動口スイッチ 1013a が上側に配置され、第 1 入賞確認スイッチ 1013b が下側に配置されている）。従って、本実施例では、第 1 始動入賞口 1013 内に入賞した遊技球は、遊技盤 1006 の背面に導かれ、まず第 1 始動口スイッチ 1013a で検出され、次いで第 1 入賞確認スイッチ 1013b で検出される。

10

【0395】

また、第 2 始動入賞口 1014 内には、始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な 2 つのスイッチ（第 2 始動口スイッチ 1014a と第 2 入賞確認スイッチ 1014b）が設けられている。本実施例では、第 2 始動入賞口 1014 内で、第 2 始動口スイッチ 1014a と第 2 入賞確認スイッチ 1014b とが上下に配置されている（本例では、第 2 始動口スイッチ 1014a が上側に配置され、第 2 入賞確認スイッチ 1014b が下側に配置されている）。従って、本実施例では、第 2 始動入賞口 1014 内に入賞した遊技球は、遊技盤 1006 の背面に導かれ、まず第 2 始動口スイッチ 1014a で検出され、次いで第 2 入賞確認スイッチ 1014b で検出される。

20

【0396】

また、大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な 2 つのスイッチ（カウントスイッチ 1023 と第 3 入賞確認スイッチ 1023a）が設けられている。本実施例では、大入賞口内で、カウントスイッチ 1023 と第 3 入賞確認スイッチ 1023a とが配置されている（本例では、カウントスイッチ 1023 が上側に配置され、第 3 入賞確認スイッチ 1023a が下側に配置されている）。従って、本実施例では、大入賞口内に入賞した遊技球は、遊技盤 1006 の背面に導かれ、まずカウントスイッチ 1023 で検出され、次いで第 3 入賞確認スイッチ 1023a で検出される。

30

【0397】

また、第 1 始動口スイッチ 1013a と第 1 入賞確認スイッチ 1013b、第 2 始動口スイッチ 1014a と第 2 入賞確認スイッチ 1014b、カウントスイッチ 1023 と第 3 入賞確認スイッチ 1023a として、それぞれ異なる検出方式のスイッチが用いられる。本実施例では、第 1 始動口スイッチ 1013a、第 2 始動口スイッチ 1014a 及びカウントスイッチ 1023 として近接スイッチを用い、第 1 入賞確認スイッチ 1013b、第 2 入賞確認スイッチ 1014b、第 3 入賞確認スイッチ 1023a としてフォトセンサを用いている。

40

【0398】

また、第 1 始動口スイッチ 1013a によって遊技球が検出されたことに基づいて、第 1 特別図柄の変動表示が開始され、賞球払出が実行される。また、第 2 始動口スイッチ 1014a によって遊技球が検出されたことに基づいて、第 2 特別図柄の変動表示が開始され、賞球払出が実行される。また、第 1 カウントスイッチ 1023 または第 2 カウントスイッチ 1024 によって遊技球が検出されたことに基づいて、賞球払出が実行される。また、第 1 始動口スイッチ 1013a による検出結果に加えて第 1 入賞確認スイッチ 1013b の検出結果に基づいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことに基づいてセキュリティ信号が外部出力される。また、第 2 始動口スイッチ 1014

50

aによる検出結果に加えて第2入賞確認スイッチ1014bの検出結果に基づいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことに基づいてセキュリティ信号が外部出力される。また、カウンスイッチ1023による検出結果に加えて第3入賞確認スイッチ1023aの検出結果に基づいて異常入賞の発生の有無が判定され、異常入賞の発生を検出したことに基づいてセキュリティ信号が外部出力される。従って、第1入賞確認スイッチ1013b、第2入賞確認スイッチ1014b、第3入賞確認スイッチ1023aは、異常入賞の判定のみに用いられる。

【0399】

このように、第1始動口スイッチ1013a、第2始動口スイッチ1014a、カウンスイッチ1023は近接スイッチを用いて構成し、第1～第3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aはフォトセンサを用いているが、第1始動口スイッチ1013aと第1入賞確認スイッチ1013b、第2始動口スイッチ1014aと第2入賞確認スイッチ1014b、カウンスイッチ1023と第3入賞確認スイッチ1023aの検出方式は本実施例で示したものにかぎらず、例えば、第1、2始動口スイッチ1014a、1015a及びカウンスイッチ1023と、第1～3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aとで異なる検出方式であれば、逆に第1、2始動口スイッチ1014a、1015a及びカウンスイッチ1023としてフォトセンサを用い、第1～3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aとして近接スイッチを用いても良い。この場合、フォトセンサである第1、2始動口スイッチ1014a、1015a及びカウンスイッチ1023の検出結果に基づいて特別図柄の変動表示や賞球払出処理が実行され、近接スイッチである第1～3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aの検出結果は、第1始動入賞口1013、第2始動入賞口1014、大入賞口の異常入賞の判定のみに用いられることになる。また、例えば、電磁式のスイッチである近接スイッチや光学式のフォトセンサに代えて、第1、2始動口スイッチ1014a、15a及びカウンスイッチ1023または第1～3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aとして、機械式のスイッチ（マイクロスイッチなど）を用いても良い。

【0400】

また、本実施例では、特別図柄の変動表示や賞球払出処理の実行の契機となる第1、2始動口スイッチ1014a、1015aカウンスイッチ1023は、異常入賞の判定に用いられる第1～3入賞確認スイッチ1014b、1015b、1023aよりも上流側に設けられていたが、異常入賞の判定に用いられるスイッチの下流側に設けても良い。

【0401】

そして遊技制御マイクロコンピュータ（図示略）は、第1始動口スイッチ1013a（近接スイッチ）から入力した検出信号と第1入賞確認スイッチ1013b（フォトセンサ）から入力した検出信号とに基づいて、第1始動口スイッチ1013aにて検出された遊技球数と第1入賞確認スイッチ1013bにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、15以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、第1始動入賞口1013への異常入賞が発生したと判定する。また、第2始動口スイッチ1014a（近接スイッチ）から入力した検出信号と第2入賞確認スイッチ1014b（フォトセンサ）から入力した検出信号とに基づいて、第2始動口スイッチ1014aにて検出された遊技球数と第2入賞確認スイッチ1014bにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、15以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、第2始動入賞口1014への異常入賞が発生したと判定する。また、カウンスイッチ1023（近接スイッチ）から入力した検出信号と第3入賞確認スイッチ1023a（フォトセンサ）から入力した検出信号とに基づいて、カウンスイッチ1023にて検出された遊技球数と第3入賞確認スイッチ1023aにて検出された遊技球数との差が所定の閾値を超えた（本例では、5以上となった）と判定すると、所定のエラーとして、大入賞口への異常入賞が発生したと判定する。

【0402】

このように、第1始動口スイッチ1013aと第1入賞確認スイッチ1013b、第2

始動口スイッチ 1014a と第 2 入賞確認スイッチ 1014b、カウントスイッチ 1023 と第 3 入賞確認スイッチ 1023a と、を互いに異なる検出方式のセンサ（本例では、近接スイッチとフォトセンサ）により構成していることで、例えば電磁波などを用いて第 1 始動入賞口 1013、第 2 始動入賞口 1014、大入賞口への入賞数が実際の入賞数よりも多くなるように認識させるような不正行為が行われた場合に、近接スイッチにて検出された遊技球数とフォトスイッチにて検出された遊技球数とに差が生じ、遊技制御マイクロコンピュータ 1560 はこの差球数が所定の閾値を超えた場合に異常入賞が発生したと判定するため、確実な不正行為対策を講ずることができる。

【0403】

遊技領域 1007 には、遊技状態に応じて発光する複数の装飾 LED 1025a、1025b を有する装飾部材 1025L、1025R が設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 1026 がある。

【0404】

遊技領域 1007 の外側の左右上下部には、効果音を発する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 1007 の外周には、回転体用 LED 等の各種 LED が内蔵される天ランプモジュール 1530 と、左枠 LED 1028b（図 3 参照）が内蔵される左発光部 1028L 及び右枠 LED 1028c（図 3 参照）が内蔵される右発光部 1028R が設けられている。さらに、遊技領域 1007 における各構造物（大入賞口等）の周囲には装飾 LED が設置されている。これら回転体用 LED、左枠 LED 1028b 及び右枠 LED 1028c 及び装飾用 LED は、パチンコ遊技機 1001 に設けられている装飾発光体の一例である。

【0405】

図 1 及び図 2 では、図示を省略しているが、左枠 LED 1028b の近傍に、賞球払出中に点灯する賞球 LED 1051 が設けられ、天ランプモジュール 1530 の近傍に、補給球が切れたときに点灯する球切れ LED 1052 が設けられている。尚、賞球 LED 1051 及び球切れ LED 1052 は、賞球の払出中である場合や球切れが検出された場合に、演出制御基板に搭載された演出制御用マイクロコンピュータによって点灯制御される。さらに、特に図示はしないが、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、「カードユニット」という。）が、パチンコ遊技機 1001 に隣接して設置されている。

【0406】

遊技者の操作により打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通過して遊技領域 1007 に入り、その後、遊技領域 1007 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1013 に入り第 1 始動口スイッチ 1013a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 1008a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 1009 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄及び演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1013 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【0407】

遊技球が第 2 始動入賞口 1014 に入り第 2 始動口スイッチ 1014a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 1008b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 1009 において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄及び演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1014 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0408】

第1特別図柄表示器1008aにおける第1特別図柄の可変表示及び第2特別図柄表示器1008bにおける第2特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄（特定表示結果）であると「大当たり」となり、停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄とは異なる所定の小当たり図柄（所定表示結果）であると「小当たり」となり、停止時の特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄及び小当たり図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0409】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当たり」になった後には、大

10

【0410】

本実施例では、特図ゲームにおける確定特別図柄が「確変大当たりA」または「通常大当たりC」に対応する大当たり図柄が停止表示された場合には、多ラウンド特定遊技状態としての第1大当たり状態（15ラウンド大当たり状態）に移行する。大当たり遊技状態（15ラウンド大当たり状態）では、特別可変入賞球装置1020の大入賞口扉が、第1期間となる所定期間（例えば29.5秒間）あるいは所定個数（例えば8個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置1020を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤1006の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置1020を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉（賞球）が得られる。尚、15ラウンド大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

20

【0411】

特図ゲームにおける確定特別図柄として「確変大当たりB」に対応する大当たり図柄が停止表示された場合には、多ラウンド特定遊技状態としての第2大当たり状態（高速2ラウンド大当たり状態）に移行する。第2大当たり状態では、特別可変入賞球装置1020の大入賞口扉が、第1大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）あるいは所定個数（例えば3個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置1020を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤1006の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置1020を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。第2大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第2ラウンド数（例えば「2」）となる。

30

40

【0412】

このような第2大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉（賞球）が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、第2大当たり状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態である。尚、第2大当たり状態は第2特定遊技状態ともいう。また、第2大当たり状態は、本実施例のように、第1大当たり状態に比べてラウンドの実行回数が少ないものではなく、同一のラウンド数であって、大入賞口の開放期間が非常に短い（例えば0.1秒間）としたものであっても良い。すなわち、第2大当たり状態は、各ラウンドで大入賞口を開放状態に変化させる期間が第1大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第1大当たり状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となるこ

50

とのうち、少なくともいずれか一方となるものであっても良い。

【0413】

また、非確変大当りである「通常大当りC」に対応する大当り図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき第1大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1001の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回等）の特図ゲーム（変動表示）が実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了すれば良い。このように非確変大当りである「通常大当りC」に対応する大当り図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基に対応する大当り図柄特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく第1大当り状態が終了した後に時短状態に制御される大当り図柄は、非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、大当り図柄のうち非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「非確変大当り」（「通常大当り」ともいう）と称される。

10

【0414】

「確変大当りA」に対応する大当り図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき第1大当り状態が終了した後や、確変状態において「確変大当りB」に対応する大当り図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき第2大当り状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時短制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。

20

【0415】

こうした「確変大当りA」に対応する大当り図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく第1大当り状態が終了した後に確変状態に制御される大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。また、「確変大当りB」に対応する大当り図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、大当り図柄のうち確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「確変大当り」と称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「突確大当り」ともいう）と称される。尚、これら大当り図柄は任意であり、例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号等にしても良い。

30

40

【0416】

「小当り」に対応する特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後は、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、確変大当りB（第2大当り状態）と同様に特別可変入賞球装置1020において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置1020を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が、第2回数（第2ラウンド数に等しい実行回数（本例では2回））に達するまで繰り返し実行される。尚、小当り遊技状態では、第2大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置1020を第1状態とする期間が第2期間となることと、第1状態とする動作の

50

実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されれば良い。小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後は、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【0417】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器1010による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置1015における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口1014を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。尚、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしても良いし、複数の制御が組合せられて行われるようにしても良い。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口1014に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口1014は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示器1008bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1001における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であれば良い。また、高開放制御期間であるときには、遊技状態が高ベース中であるともいう。これに対して、高開放制御期間でないときには、遊技状態が低ベース中であるともいう。本実施例における時短状態は、低確高ベース状態とも称される遊技状態であり、通常状態は、低確低ベース状態とも称される遊技状態であり、高開放制御期間ではない確変状態である潜伏確変状態は高確低ベース状態とも称される遊技状態である。

【0418】

また、本実施例では、通常状態において「確変大当りB」の終了後は、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない第2確変制御（潜伏確変状態；高確低ベース状態）へ移行する。また、確変状態において「突確大当り」となったことに基づく第2大当り状態の終了後は、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第1確変状態（高確高ベース状態）へ移行する。

【0419】

このように確変状態のうちには、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われるものの他に、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われないもの（潜伏確変）が含まれている。また、例えば、特図ゲームにける可変表示結果が「確変大当り」となったことに基づく第1大当り状態の終了後は、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる第1確変状態（高確高ベース状態ともいう）に制御され、その後、特図表示結果が「大当り」となることなく、特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば100回）に達したときには、確変制御は継続して行われるものの、時短制御や高開放制御が終了して行われなくなる第2確変状態（高確低ベース状態ともいう）に制御されるようにしても良い。

【0420】

演出表示装置1009に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア1009L、1009C、1009Rでは、第1特別図柄表示器1008aにおける第1特図

を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器1008bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア1009L、1009C、1009Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置1009の表示領域にて仮停止表示された飾り図柄が大当たり組み合わせの一部を構成しているときに未だ仮停止表示もされていない飾り図柄(「リーチ変動図柄」ともいう)については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」「中」「右」の飾り図柄表示エリアにおける一部(例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリアなど)では予め定められた大当たり組み合わせを構成する飾り図柄(例えば「7」の英数字を示す飾り図柄)が仮停止表示されているときに未だ仮停止表示もしていない残りの飾り図柄表示エリア(例えば「中」の飾り図柄表示エリアなど)では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

10

【0421】

また、リーチ状態は、その種類に応じて変動時間が異なる。詳しくは、リーチ状態は、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも変動時間の長いスーパーリーチと、からなる。スーパーリーチは、ノーマルリーチに比較して、大当たり時に選択される比率が高く、スーパーリーチ発生時は、ノーマルリーチ発生時に比較して大当たりが期待できるようになっている。

20

【0422】

本実施例において演出制御マイクロコンピュータは、小当たり後100回転以内、または確変大当たりB後の100回転以内(潜伏確変中)に、特定期間(ミッション演出中)において達成条件を提示し、当該特定期間において提示された達成条件を成立させることで、現在の遊技状態が確変状態か否かが報知されるミッション演出を実行することが可能である。

【0423】

ミッション演出は、小当たり後100回転以内、または確変大当たりB後の100回転以内(潜伏確変中)であり、かつミッション演出中以外でのスーパーリーチ「ハズレ」を契機に実行される。

30

【0424】

ミッション演出では、図29(a)に示すように、開始と同時に演出表示装置1009に、10の黒円と達成条件「全部光れば確変確定」が表示される。

【0425】

そして、ミッション演出の開始後、リーチが発生することで、ポイント抽選を行い、図29(b)に示すように、当選したポイント分の黒円が光った状態(図中白円の状態)に変化する。

40

【0426】

そして、後述する終了抽選に当選してミッション演出が終了する前に、ポイント抽選に当選した累積ポイント数が10に到達すること、すなわち演出表示装置1009に表示されている黒円が全て光った状態に変化することで、図29(c)(d)に示すように、演出表示装置1009に「確変」または「残念」と表示され、達成条件が成立し、現在の遊技状態が確変状態であるのか、通常状態であるのか、を示すミッション成功報知が行われる一方、ポイント抽選に当選した累積ポイント数が10に到達する前に、後述する終了抽選に当選してミッション演出が終了した場合には、図29(e)に示すように、演出表示装置1009に「ミッション終了」と表示され、現在の遊技状態が確変状態か否かが示されることのない終了報知が行われる。

50

【0427】

詳しくは、演出制御マイクロコンピュータは、図30に示すように、スーパーリーチ「ハズレ」となってミッション演出を開始すると、まず、ミッション演出が必ず継続することとなる保証回転数を決定する保証回転数抽選を行う。

【0428】

保証回転数抽選では、10回転、15回転、20回転、25回転のいずれかの回転数から保証回転数を決定する。

【0429】

次いで演出制御マイクロコンピュータは、保証回転数抽選で決定された保証回転数を設定し、ミッション演出を開始する。

10

【0430】

ミッション演出を構成する各遊技(変動)では、リーチが発生したか否かを判定し、リーチが発生した場合には、ノーマルリーチか、スーパーリーチかに応じた確率にて付与するポイント数を決定するポイント抽選を行う。詳しくは、スーパーリーチの場合に付与される平均ポイント数がノーマルリーチの場合に付与される平均ポイント数よりも最も多くなるようにポイントの選択率が定められており、相対的に出現率の低いスーパーリーチの方が多くのポイントの付与が期待できるようになっている。

【0431】

また、ポイント抽選では、前回のミッション演出において、ミッション演出の契機となるスーパーリーチが出現した場合には、前回のミッション演出においてスーパーリーチが出現しなかった場合に比較してポイント抽選が優遇されるようになっている。詳しくは、前回のミッション演出においてスーパーリーチが出現した場合には、リーチ発生時に付与されるポイント数が前回のミッション演出においてスーパーリーチが出現していない場合よりも多くなるようにポイントの選択率が定められている。このため、スーパーリーチが出現したにも関わらずミッション演出中であるために新たなミッション演出が実行されなかった場合には、次回ミッション演出におけるポイントの付与が優遇され、その結果、ミッション演出における成功率も高まることとなる。

20

【0432】

尚、本実施例では、リーチ発生時におけるポイントの選択率が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であるが、少なくとも次回ミッション演出における成功率、すなわち達成条件が成立する可能性が高まる構成であれば、保証ゲーム数の選択率、達成条件となるポイント数、ポイント抽選対象役が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であっても良い。

30

【0433】

演出制御マイクロコンピュータは、ポイント抽選の後、ポイント抽選で当選したポイント数を当該ミッション演出中において付与されたポイント数に加算し、当該ミッション演出中において付与されたポイント数が10ポイントに到達しているか否かを判定する。

【0434】

そして、10ポイントに到達していれば、前述したミッション成功報知を行い、現在の遊技状態が確変状態か否かが報知される。

40

【0435】

一方、ミッション演出の中の各遊技(変動)においてリーチが発生しなかった場合や、リーチが発生したものの当該ミッション演出中において付与されたポイント数が10ポイントに到達していない場合には、当該ミッション演出の保証回転数を1減算する。尚、保証回転が既に0の場合には0を維持する。

【0436】

そして保証回転数が0か否かを判定し、保証回転数が0でなければそのままミッション演出を継続する一方、保証回転数が0の場合には、ミッション演出を終了させるか否かを所定の確率(本実施例では1/10)で決定する終了抽選を行う。

【0437】

50

そして終了抽選でミッション演出の終了が当選しなければ引き続きミッション演出を継続する一方、終了演出でミッション演出の終了が当選した場合には、前述した終了報知を行い、現在の遊技状態が確変状態か否かが報知されることなくミッション演出を終了させる。

【 0 4 3 8 】

また、演出制御マイクロコンピュータは、ミッション演出中において「DANGER」（図24参照）と表示し、ミッション演出が終了する可能性を示唆する終了示唆演出を実行する。

【 0 4 3 9 】

演出制御マイクロコンピュータは、ミッション演出中の各遊技（変動）において終了示唆演出を実行するか否かを決定する終了示唆演出抽選に当選した場合に、終了示唆演出を実行する。

【 0 4 4 0 】

終了示唆演出抽選では、実施例1と同様にミッション演出が終了しない場合において、その時点までに付与されているポイント数が1～5ポイントの場合に20%、6または7ポイントの場合に30%、8または9ポイントの場合に50%の確率で当選し、ミッション演出が終了する場合においては、その時点までに付与されているポイント数に関わらず100%の確率で当選するように当選率が定められている。

【 0 4 4 1 】

このため、ミッション演出が終了する場合には、必ず終了示唆演出を経てミッション演出が終了するとともに、ミッション演出において5ポイント以上獲得している場合には、ミッションの達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど終了示唆演出が実行されやすい構成となっている。

【 0 4 4 2 】

また、演出制御マイクロコンピュータは、ミッション演出の開始後、いつでも終了示唆演出を実行するのではなく、当該ミッション演出に対して設定された保証回転数、すなわち当該ミッション演出が必ず継続する回転数に応じて定められた禁止期間においては、終了示唆演出が実行されないようになっている。本実施例では、実施例1と同様に、保証回転数として10回転または15回転が設定されている場合には0～10回転、保証回転数として20回転が設定されている場合には0～15回転、保証回転数として25回転が設定されている場合には0～20回転がそれぞれ定められており、この間は、終了示唆演出が実行されることがない。特に本実施例では、最低保証回転数である0～10回転の間は、どの保証回転数が設定されている状態であっても終了示唆演出が実行されることはない。

【 0 4 4 3 】

以上説明したように本実施例のパチンコ遊技機1では、ミッション演出の開始後、終了条件が成立するまでに、当該ミッション演出にて提示された条件（10ポイント獲得して黒円を10個光った状態とすること）を成立させることで、現在の遊技状態が確変状態か否かが報知されるようになっている。

【 0 4 4 4 】

また、ミッション演出においては、ミッション演出が終了する可能性を示唆する終了示唆演出が実行されることで、遊技者に対して緊張感を与える構成であるが、本実施例では、さらにこの終了示唆演出を、当該ミッション演出において5ポイント以上獲得している場合には、当該ミッション演出の達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど、すなわち当該ミッション演出の達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成となっている。

【 0 4 4 5 】

このため、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッショ

10

20

30

40

50

ン演出の成功、すなわち現在の遊技状態が報知される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。

【0446】

特に、本実施例では、ミッション演出中に獲得したポイント数以外の他の状況が同じ場合において、当該ミッション演出の達成条件が成立することとなる10ポイントに近いポイントが付与されているほど終了示唆演出が実行されやすい構成となっており、実際にミッション演出が終了する場合を除いて、終了示唆演出の頻度が当該ミッション演出において付与されたポイント数以外の要素で変化することがないので、ミッション演出の成功、すなわち現在の遊技状態が報知される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を確実に高めることができる。

10

【0447】

尚、本実施例では、遊技者にとって有利な特典として現在の遊技状態が確変状態か否かが報知されるようになっているが、これに限らず、遊技者にとって有利な特典として、前述の確変状態や高ペース状態などの遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させる権利などを適用しても良い。

【0448】

また、本実施例では、特定期間としてミッション演出を適用し、その達成条件としてミッション演出中のポイント付与抽選にて当選したポイント数の合計が10ポイントに到達することが適用されているが、実施例1と同様に少なくとも複数段階からなる条件を成立させることで達成条件が成立する構成であれば良い。

20

【0449】

また、特定期間の終了条件として、保証回転数の経過後に行われる終了抽選に当選することを適用しているが、終了条件として、特定の当たりが発生すること、特定の当たりが発生した回数が所定回数に到達すること、所定回転数に到達することなどを適用しても良い。

【0450】

また、本実施例では、ミッション演出が終了する場合に必ず終了示唆演出が実行される構成であるが、実施例1と同様にミッション演出が終了する場合に、ミッション演出が終了しない場合よりも高い割合で終了示唆演出が実行される構成であれば良い。

30

【0451】

また、本実施例では、ポイント抽選にて当選したポイント数が演出表示装置1009に表示される白円の数に100%の割合で反映される構成であるが、ポイント抽選にて当選したポイント数のうちの少なくとも一部のみのポイント数が白円の数に反映される構成としても良く、この場合には、終了示唆演出を、当該ミッション演出において白円の数5ポイント以上の獲得を示唆している場合には、白円の数に示唆するポイント数が10ポイントに近いほど、すなわち当該ミッション演出の達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成とすれば良く、このような構成とした場合でも、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッション演出の成功、すなわちナビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。また、このような構成では、必ずしも付与されているポイント数と白円の数とが一致するわけではなく、白円の数以上にポイントが付与されている可能性もあるため、白円の数が少なくても現在の遊技状態が確変状態か否かが報知されることへの期待感を持たせることができる。

40

【0452】

また、本実施例では、ミッション演出において当該ミッション演出が終了しない状況において、達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成であるが

50

、ミッション演出において当該ミッションが終了しない状況またはミッション演出において当該ミッション演出が終了する状況のうち少なくとも一方の状況において達成条件が成立しやすい状況ほど、終了示唆演出が実行されやすい構成であれば、ミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつミッション演出の達成条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりもミッション演出が終了して欲しくない状況において、終了示唆演出が実行されやすくなるので、ミッション演出の成功、すなわち現在の遊技状態が報知される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることにより、ミッション演出の興趣を効果的に高めることができる。

【0453】

10

また、本実施例では、ミッション演出においては、10個の円が表示されるとともに、そのうち黒円の数、達成条件が成立するのに必要なポイント数を示し、黒円から光った状態に変化した白円が付与されたポイント数を示すようになっており、これら黒円と白円の数から、これまでの達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件と、が認識可能となっており、ミッション演出中において現在の遊技状態が報知されることへの期待感を高めることができるとともに、現在の達成条件の成立状況などが明らかになることで、達成条件に近い状況での終了示唆演出による緊張感も効果的に高めることができる。

【0454】

20

尚、本実施例では、ミッション演出中においてこれまでの達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件と、が認識可能な構成であるが、ミッション演出中においてこれまでの達成条件を構成する条件の成立状況または達成条件を成立するのに必要な条件のうち、いずれか一方のみが認識可能な構成であっても良いし、現在の状況を認識可能には報知せず、遊技者による計数に委ねる構成であっても良い。また、達成条件を構成する条件の成立状況と、達成条件を成立させるのに必要な条件は、正確に認識できる構成に限られず、ある程度の状況を大まかに認識できる構成としても良い。

【0455】

また、本実施例では、ミッション演出の開始後、当初決定された保証ゲーム数が経過するまでは、当該ミッション演出が終了しない構成であるが、ミッション演出の演出態様からは保証回転数が経過したか否かを認識はできないようになっている。そして、保証回転数に応じて定められた終了示唆演出禁止期間が経過するまでの間は、終了示唆演出が実行されないようになっており、ミッション演出が終了することのない状態がしばらく続くにも関わらず、ポイント数が5ポイント以上付与されることに伴って終了示唆演出が高い頻度で実行されてしまうことがなく、ミッション演出が終了しない状況と、終了示唆演出の実行状況と、が乖離しすぎてしまうことを防止できる。

30

【0456】

また、保証回転数は、複数の異なる回転数から選択されることで、ミッション演出毎にその保証回転数が変動し得る構成であるため、ミッション演出の開始後、比較的早い段階で5ポイント以上のポイントが付与され、かつ終了示唆演出が実行された場合であっても、ミッション演出が終了する可能性があり、このような状況であってもナビストックが付与される条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずにミッション演出が終了してしまうかもしれないという緊張感を高めることができる。

40

【0457】

また、ミッション演出は、スーパーリーチを契機に実行される一方、ミッション演出中にスーパーリーチが発生しても新たなミッション演出が行われず、この間にスーパーリーチが発生しても引き損となってしまう虞があるが、本実施例では、ミッション演出中に、スーパーリーチが発生した場合に、次のミッション演出におけるポイントの選択率が優遇され、次回ミッション演出における成功率が高まるようになっており、ミッション演出中においてミッション演出中でなければミッション演出が発生するスーパーリーチが発生しても、スーパーリーチの発生が無駄となることなく、ミッション演出中であるか否か

50

に関わらず、スーパーリーチが発生することによって遊技者の期待感を高めることができる。

【0458】

尚、本実施例では、リーチ発生時におけるポイントの選択率が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であるが、少なくとも次回ミッション演出における成功率、すなわち達成条件が成立する可能性が高まる構成であれば、保証ゲーム数の選択率、達成条件となるポイント数、対象となる遊技結果（リーチでなくても特定の出目を対象とするなど）が優遇されることで、次回ミッション演出における成功率が高まる構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0459】

また、本実施例では、ミッション演出中にスーパーリーチが発生しても新たなミッション演出が行われない構成であるが、ミッション演出中にスーパーリーチが発生した場合に当該ミッション演出の後、改めてミッション演出が行われる構成としても良く、さらにこのような構成においても、ミッション演出中に、スーパーリーチが発生した場合に、次のミッション演出におけるポイントの選択率等が優遇され、次回ミッション演出における成功率が高まる構成とすることが好ましく、このような構成であっても、ミッション演出中であるか否かに関わらず、スーパーリーチが発生することによって遊技者の期待感を高めることができる。

【0460】

また、本実施例では、大当たりが特に期待できるスーパーリーチの結果が「ハズレ」の場合にミッション演出が実行されるようになっているので、スーパーリーチの結果が「ハズレ」となった場合であっても、その後ミッション演出が実行されるので、このような場合であっても遊技者の興味を持続させることができる。

【0461】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【0462】

前記実施例1のパチンコ遊技機1001では、開閉板を備えた特別可変入賞球装置1020によって大入賞口が形成され、開閉板が開放状態または閉鎖状態に制御されることによって、遊技球が入賞可能な可状態と、遊技球が入賞不能な不可状態とに大入賞口が変化する場合を示したが、大入賞口の態様は、本実施例で示したものに限られない。例えば、箱形の役物によって大入賞口が形成され、その箱形の役物が遊技領域の面に対して前面側にスライドして可動することによって遊技球が入賞可能な可状態となり、逆にその箱形の役物が遊技領域の面に対して奥側にスライドして可動することにより遊技領域面内に隠れることによって遊技球が入賞不能な不可状態となる大入賞口（いわゆるベロ型の大入賞口）を備えた遊技機でも良い。

【0463】

前記実施例1のパチンコ遊技機1001では、識別情報（特別図柄や演出図柄）の可変表示を行い、その可変表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったことに基づいて特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するいわゆる可変表示ゲームを行う遊技機に適用する場合を示したが、本実施例で示した態様は、いわゆる可変表示ゲームを行う遊技機以外にも適用可能である。例えば、遊技領域において開放状態と閉鎖状態とに制御可能な可変入賞装置（役物）を備え、役物内に遊技球が進入し、役物内に設けられた特定入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するいわゆる役物遊技を行う遊技機であっても良い。

【0464】

前記実施例1のパチンコ遊技機1001では、遊技者に景品として遊技球が払い出され

10

20

30

40

50

、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技用価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

【 0 4 6 5 】

すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用することができる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていても良い。

【 実施例 3 】

【 0 4 6 6 】

次に、本発明が適用された実施例3のパチンコ遊技機について説明する。尚、本実施例のパチンコ遊技機は、実施例2と類似した構成であるため、同様の構成については詳細な説明は省略し、ここでは、異なる点について主に説明する。また、同一の構成については同一の符号を用いることとする。

【 0 4 6 7 】

本実施例のパチンコ遊技機においては、大当たりとして4ラウンド大当たり状態に制御される確変大当たりと、4ラウンド大当たり状態に制御される通常大当たりと、を備える。これら大当たりは、第1始動入賞口1013に入賞することで発生した場合には、前述の第2大当たり状態、すなわち実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態に制御される一方、第2始動入賞口1014に入賞することで発生した場合には、前述の第1大当たり状態、すなわち実質的に出玉（賞球）が得られる大当たり遊技状態に制御されるようになっている。

【 0 4 6 8 】

そして、遊技制御マイクロコンピュータは、図31に示すように、大半の状態において確率変動状態かつ低ベース（開放制御なし）状態に制御する。

【 0 4 6 9 】

確率変動状態かつ低ベース状態では、大当たり確率が1/40に設定されており、高確率で大当たりが発生するが、可変入賞球装置1015が開状態となりやすく、ほとんど第2始動入賞口1014に入賞することがなく、ほとんどが第1始動入賞口1013に入賞することで大当たりが発生することとなるので、大当たりが発生しても実質的に出玉が得られないようになっている。

【 0 4 7 0 】

また、確率変動状態では、大当たり発生時に90%以上の確率で確率大当たりが選択されるようになっており、確率変動状態かつ低ベース状態では、大当たりが発生しても90%確率で確率変動状態かつ低ベース状態がループするようになっている。すなわち、確率変動状態かつ低ベース状態は、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態といえる。

【 0 4 7 1 】

このような遊技者にとって不利な確率変動状態かつ低ベース状態は、大当たり発生時に10%の確率で選択される通常大当たりが発生するか、大当たりが発生せずに100回転変動することで終了し、通常状態かつ低ベース状態に移行する。

【 0 4 7 2 】

通常状態かつ低ベース状態では、大当たり確率が1/50に設定されており、可変入賞球装置1015が開状態となりにくく、ほとんど第2始動入賞口1014に入賞することがなく、ほとんどが第1始動入賞口1013に入賞することで大当たりが発生することとなるが、通常状態かつ低ベース状態で発生した確変大当たりの終了後は、必ず高ベース状態（開放制御あり）に70回転制御される一方、通常大当たりが発生しても通常状態かつ低ベース状態が維持される。

【0473】

そして、通常状態かつ低ベース状態で確変大当たりが発生すると、その後の確率変動状態において70回転まで高ベース状態に制御されることとなる。確率変動状態かつ高ベース状態では、大当たり確率が1/40に設定されており、可変入賞球装置1015が開状態となりやすく、第2始動入賞口1014に入賞しやすくなり、第2始動入賞口1014に入賞することで大当たりが発生可能となるので、大当たりが発生することで実質的に出玉が得られることとなる。すなわち確率変動状態かつ高ベース状態は、確率変動状態かつ低ベース状態に比較して相対的に遊技者にとって有利な遊技状態といえる。

10

【0474】

このように本実施例では、確率変動状態かつ低ベース状態から遊技者にとって有利な確率変動状態かつ高ベース状態へ移行するには、必ず通常状態かつ低ベース状態を経由する必要がある。

【0475】

一方、確率変動状態かつ低ベース状態から通常状態かつ低ベース状態へは、大当たりが発生せずに100回転変動することで移行することとなるので、確率変動状態かつ低ベース状態において大当たりが発生せずに変動回数が100回に近づくほど遊技者にとって有利となる。また、この間に大当たりが発生すると通常大当たりを除き、回転数がリセットされ、またそこから100回転の変動が必要となるので、この間は、大当たりが発生しない方が遊技者にとっては有利となる。

20

【0476】

また、本実施例の遊技制御マイクロコンピュータは、確率変動状態かつ低ベース状態において、大当たり後、1～50回転、51～80回転、81～100回転において、それぞれリーチの選択率が異なる。

【0477】

詳しくは、大当たり発生時以外のノーマルリーチの選択率は、1～50回転で10%、51～80回転で20%、81～100回転で30%に設定され、大当たり発生時以外のスーパーリーチの選択率は、1～50回転で3%、51～80回転で6%、81～100回転で10%に設定されている。また、大当たり発生時のノーマルリーチの選択率は、1～50回転で50%、51～80回転で40%、81～100回転で30%に設定され、大当たり発生時のスーパーリーチの選択率は、1～50回転で50%、51～80回転で60%、81～100回転で70%に設定されている。

30

【0478】

このように本実施例では、確率変動状態かつ低ベース状態において大当たり発生時以外でのリーチの選択率は、ノーマルリーチ、スーパーリーチともに50回転以下の場合よりも50回転を超える場合の方が選択される割合が高く、さらに80回転以下の場合よりも80回転を超える場合の方が選択される割合が高く設定されている。すなわち通常状態かつ低ベース状態への移行条件の成立に近づくほど、大当たりの可能性が高いリーチの発生率が高まるようになっている。

40

【0479】

以上説明したように、本実施例のパチンコ遊技機では、確率変動状態かつ低ベース状態の開始後、終了条件（確変大当たり）が成立するまでに、通常状態かつ低ベース状態への移行条件（大当たり発生せず100回転継続）を成立させることで、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能な通常状態かつ低ベース状態に移行することとなる。

【0480】

50

また、確率変動状態かつ低ベース状態では、終了条件（確変大当り）、すなわち回転数がリセットされる可能性を示唆するリーチが実行されることで、遊技者に対して緊張感を与える構成であるが、本実施例では、さらにこのリーチを、当該確率変動状態かつ低ベース状態の回転数が50回転を超える場合には、通常状態かつ低ベース状態への移行条件が成立することとなる100回転に近づくほど、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態へ移行しやすい状況ほど、リーチが発生しやすい構成となっている。このため、通常状態かつ低ベース状態への移行条件が成立する可能性が相対的に高い状況であり、かつ通常状態かつ低ベース状態への移行条件が成立する可能性が相対的に低い状況よりも大当りが発生して欲しくない状況において、リーチが発生しやすくなるので、通常状態かつ低ベース状態への移行条件が成立する可能性の高い状況において達成条件が成立せずに回転数がリセ

10

【0481】

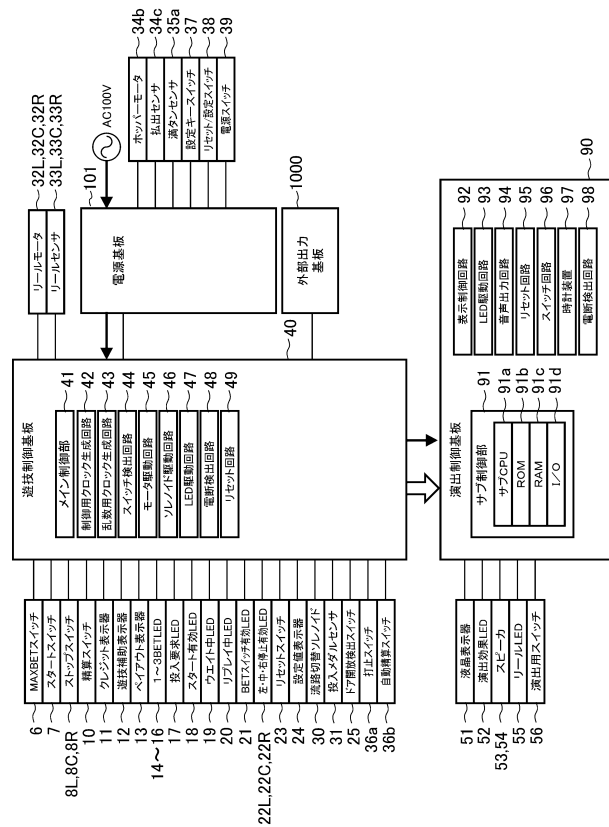
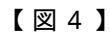
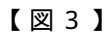
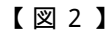
以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例3に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1、2と同一もしくは類似する構成については、実施例1、2で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1、2について例示した変形例についても実施例3に適用可能である。

【符号の説明】**【0482】**

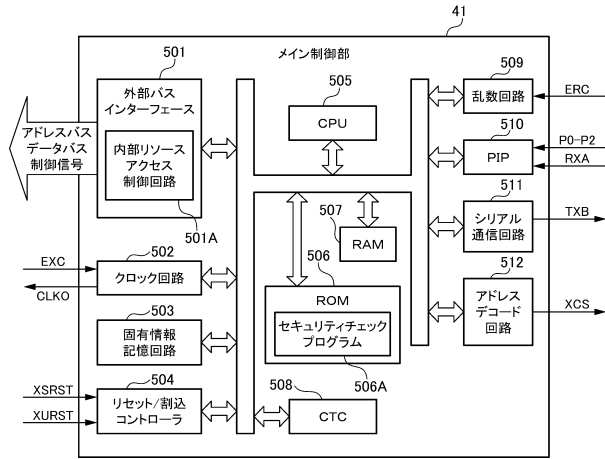
20

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部
- 1001 パチンコ遊技機

【 図 1 】



【図 5】



【図 6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	BB1, BB3, RB2 当選時→RT5(入賞まで) BB2, BB4, RB1 当選時→RT6(入賞まで) 終了後→準備モード	BB中はBB中RB1に毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	網7-網7-網7			
BB3	白7-白7-白7			
BB4	黒7-白7-網7			
RB1	網7-網7-黒7	終了後→準備モード	—	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒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	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	ベル-ベル-ベル	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ		8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ	—	8枚
上段ベル2	リプレイ-オレンジ-BAR		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
	BAR-ベル-ベル		
1枚役	黒7-チェリー-網7	—	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ	ベル-ベル-ベル	10枚
	白7-ベル-オレンジ		
	スイカ-ベル-オレンジ		
	黒7-ベル-BAR		
	白7-ベル-BAR		
	スイカ-ベル-BAR		

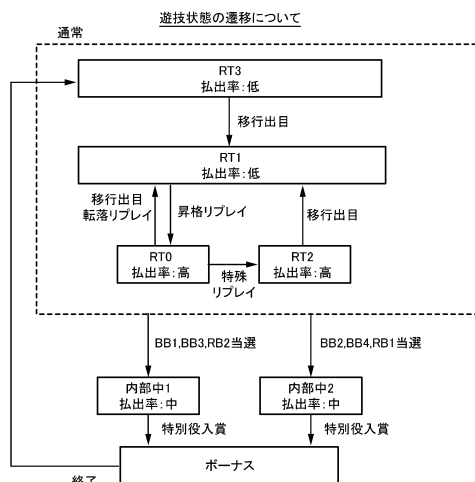
【図 8】

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	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-プラム プラム-リプレイ-リプレイ プラム-リプレイ-プラム	—	—	再遊技
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ ベル-オレンジ-チェリー ベル-オレンジ-スイカ ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-網7 ベル-オレンジ-白7 ベル-BAR-オレンジ ベル-BAR-チェリー ベル-BAR-スイカ ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-網7 ベル-BAR-白7	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	—	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ/リプレイ/プラム	入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル プラム-リプレイ-ベル	—	入賞時→RT0	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ ベル-オレンジ-プラム ベル-BAR-リプレイ ベル-BAR-プラム	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	入賞時→RT0	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-プラム	—	入賞時→RT2	再遊技

【図 9】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル リプレイ-BAR-ベル プラム-オレンジ-ベル プラム-BAR-ベル リプレイ-ベル-オレンジ リプレイ-ベル-BAR プラム-ベル-オレンジ プラム-ベル-BAR 黒7-オレンジ-オレンジ 黒7-オレンジ-BAR 黒7-BAR-オレンジ 白7-オレンジ-オレンジ 白7-オレンジ-BAR 白7-BAR-オレンジ 白7-BAR-BAR スイカ-オレンジ-オレンジ スイカ-オレンジ-BAR スイカ-BAR-オレンジ スイカ-BAR-BAR	・RT0,2,3において出現時→RT1

【図 10】



【図 11】

遊技状態	RT	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	0000 (通常)	0000 (RT0)	RT1→昇格リプレイ入賞 転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	0000 (通常)	0001 (RT1)	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	無限	通常	通常	通常
RT2	0000 (通常)	0010 (RT2)	RT0→特殊リプレイ入賞	無限	通常	高確率	通常
RT3	0000 (通常)	0011 (RT3)	ボーナス終了	無限	通常	通常	通常
内部中1	0001 (内部中1)	0000 (RT0)	BB1, BB3, RB2 当選	無限	0	高確率	通常
内部中2	0010 (内部中2)	0000 (RT0)	BB2, BB4, RB1 当選	無限	0	高確率	通常
RB	0100 (BB(RB))	0000 (RT0)	RB1,2入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	高確率
BB(RB)	1100 (BB(RB))	0000 (RT0)	BB1~4入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	高確率

【図 12】

抽選対象役	遊技状態									
	※1 ORは抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ORの下に示す数値は、抽選値において抽選対象役(リプレイを含む)各々の利得値を示す。判定数値の分組は「65536」である。									
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB	
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0				
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	
BB1+弱チェリー	○ 9	○ 9	○ 9	○ 9	○ 59	×	×	×	×	
BB1+強チェリー	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	×	×	×	×	
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	
BB2+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	
BB2+強チェリー	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	×	×	×	×	
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	

【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11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。							
	通常				内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT0			
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB3+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB3+強チェリー	○ 36	○ 36	○ 36	○ 36	×	×	×	×
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×

【図 14】

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11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。							
	通常				内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT0			
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	×	×
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	○ 5000	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	×	×
右上がりベル	×	×	×	×	×	×	○ 60000	○ 65000

【図 15】

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11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。							
	通常				内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT0			
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 46125	○ 8964	○ 14334	○ 21450	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 9266	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9266	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9266	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9266	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9266	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×

【図 16】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	下段チェリー
強チェリー	下段チェリー+1枚役
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
昇格リプレイ	昇格リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR14	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR15	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1

【図 17】

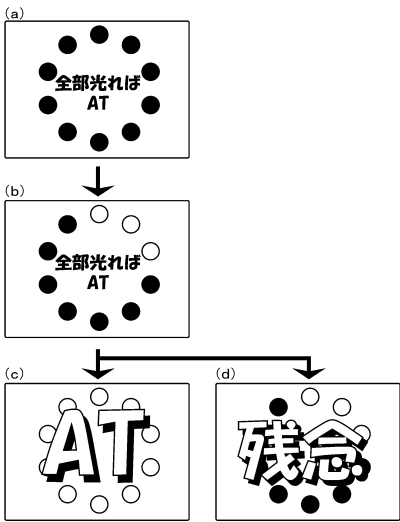
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイ GR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイ GR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイ GR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイ GR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイ GR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR11	左中右	特殊リプレイ
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR14	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR15	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

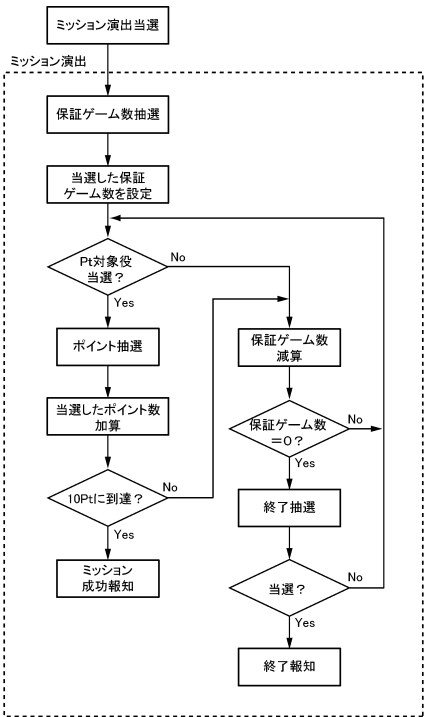
【図 18】

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

【図 19】



【図 20】



【図 21】

保証ゲーム数抽選確率(%)					
当選役	10G	15G	20G	25G	平均G
弱チェリー	50	25	20	5	14
強チェリー	25	25	25	25	17.5

【図 22】

ポイント抽選確率(%) (優遇なし)

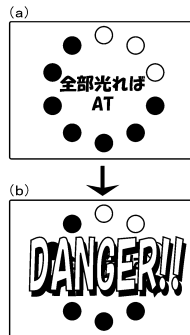
当選役	1Pt	2Pt	3Pt	5Pt	10Pt	平均Pt
通常リプレイ	99	1	5	0	0	1.01
単独ベル	50	40	5	5	0	1.7
弱チェリー	50	40	5	5	0	1.7
強チェリー	25	25	25	25	25	2.75

【図 23】

ポイント抽選確率(%) (優遇あり)

当選役	1Pt	2Pt	3Pt	5Pt	10Pt	平均Pt
通常リプレイ	1	99	5	0	0	1.99
単独ベル	25	25	25	25	0	2.75
弱チェリー	25	25	25	25	0	2.75
強チェリー	0	25	25	25	25	5

【図 24】

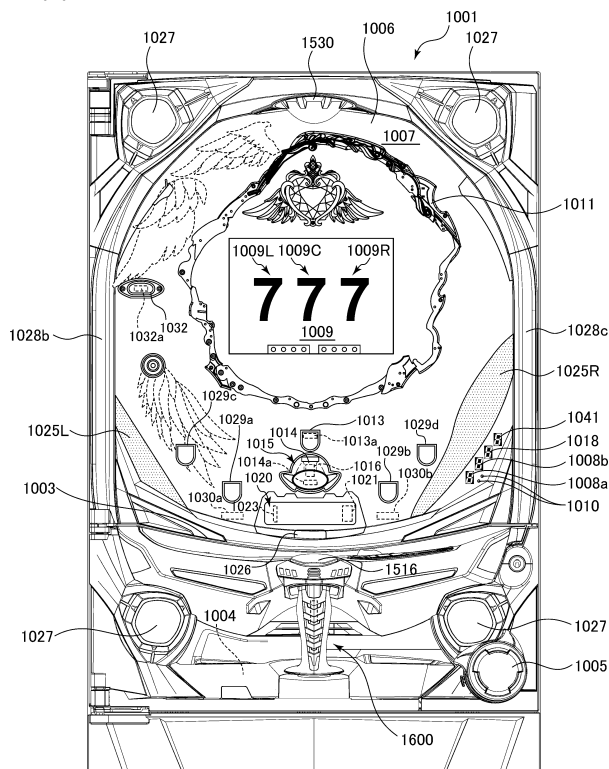


【図 25】

終了示唆演出抽選確率(%)

	1~5Pt	6or7Pt	8or9Pt
ミッション演出 非終了時	20	30	50
ミッション演出 終了時	100	100	100

【図 28】

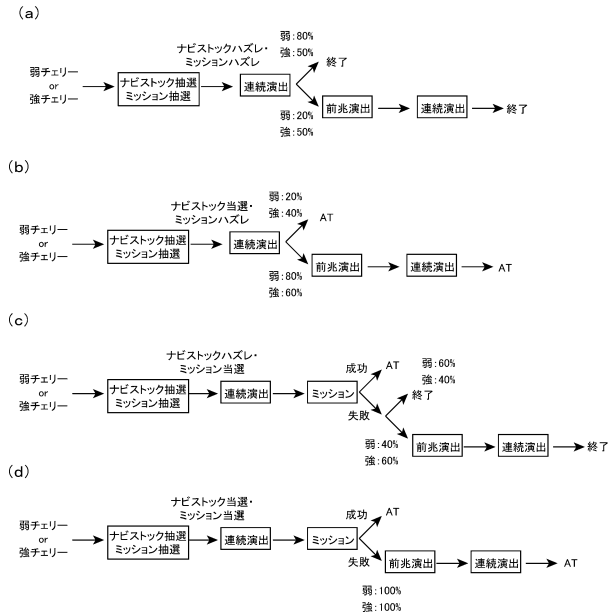


【図 26】

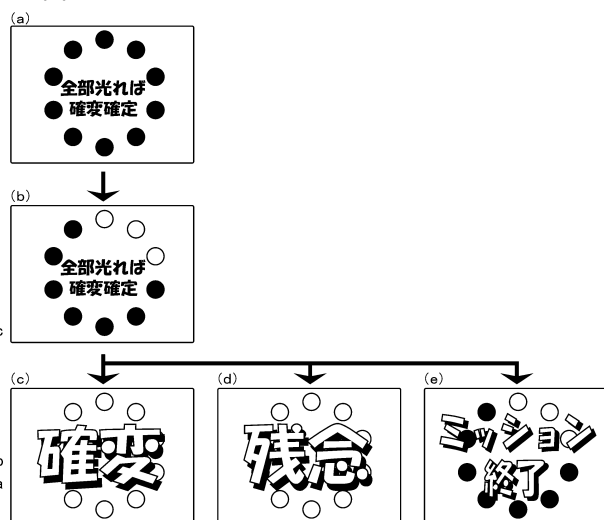
終了示唆演出禁止期間

保証ゲーム	禁止期間
10G	0~10G
15G	0~10G
20G	0~15G
25G	0~20G

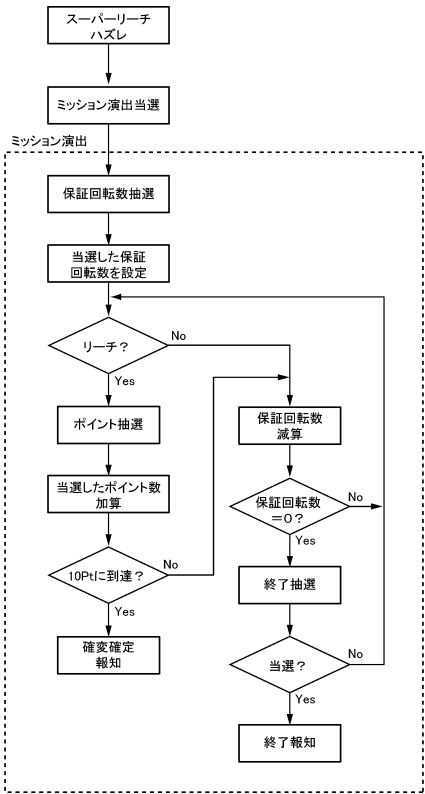
【図 27】



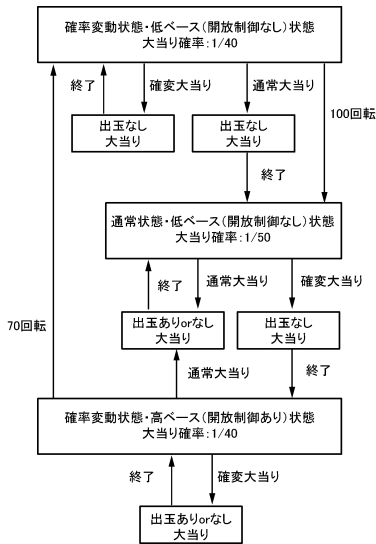
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 32】

リーチ選択確率(%)

	1～50回転	51～80回転	81～100回転
非大当り時リーチ確率	10	20	30
非大当り時Sリーチ確率	3	6	10
大当り時リーチ確率	50	40	30
大当り時Sリーチ確率	50	60	70

フロントページの続き

- (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

審査官 酒井 保

- (56)参考文献 特開2008-301986(JP,A)
特開2011-067414(JP,A)
特開2009-183642(JP,A)
「新・ドロンジョにおまかせ」,パチスロ必勝ガイドMAX 2012年3月号,株式会社白夜書房
,2012年 3月 1日,pp.56-59

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
- | | |
|------|------|
| A63F | 5/04 |
| A63F | 7/02 |