

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6431695号
(P6431695)

(45) 発行日 平成30年11月28日 (2018.11.28)

(24) 登録日 平成30年11月9日 (2018.11.9)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 72 頁)

(21) 出願番号	特願2014-120136 (P2014-120136)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年6月11日 (2014.6.11)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-231504 (P2015-231504A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成27年12月24日 (2015.12.24)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成29年5月29日 (2017.5.29)		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	高木 亨
		(56) 参考文献	特開2012-100789 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 5/04

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
 前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、
 前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、
 前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
 前記複数の可変表示部を跨る1以上の有効ラインと1以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに導出された識別情報の組合せに基づいて入賞が発生したか否か判定する入賞判定手段と、
 前記可変表示部の視認態様を変化させる視認態様変化演出を実行可能な視認態様変化演出実行手段と、
 前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
 を備え、
 前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、特定可変表示部に対応する導出操作手段が特定操作タイミングで操作されたときに、遊技用価値の付与を伴う表示結果組合せであって前記無効ラインに指標識別情報が並ぶ所定表示結果組合せを

導出可能に制御し、前記特定可変表示部に対応する導出操作手段が前記特定操作タイミング以外の操作タイミングで操作されたときに、前記所定表示結果組合せを導出不能に制御し、

前記視認態様変化演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったことを示唆する示唆演出が実行されており、一部の可変表示部の表示結果として前記無効ラインを構成する特定領域に前記指標識別情報が導出され、かつ前記特定可変表示部が未だ変動表示中である場合に、前記特定領域で前記視認態様変化演出を実行せず、全ての可変表示部に表示結果が導出されたときに前記所定表示結果組合せが導出されている場合および前記所定表示結果組合せ以外の表示結果組合せが導出されている場合のいずれの場合であっても前記特定領域と有効ラインを構成する領域とを用いて共通の視認態様変化演出を実行する

10

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の識別情報が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときにリールを視認可能な視認領域を通る入賞ライン上に予め定められた入賞識別情報の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

20

【0003】

この種のスロットマシンでは、リールの視認領域を通る複数のラインのうち入賞の発生が判定される有効ラインと入賞の発生が判定されない無効ラインとを設けるとともに、リールの前面に透過型の液晶表示器を配置し、無効ラインの前面で画像を表示させることによる演出を行うものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

30

【0004】

また、有効ラインと無効ラインを有する構成において、有効ラインに入賞が判定される所定の図柄組み合わせが揃ったときに、無効ラインに指標となる図柄組み合わせを導出されることにより、無効ラインに揃った図柄組み合わせによって入賞が発生したように見せるものが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

40

【特許文献1】特開2008 - 245799号公報

【特許文献2】特開2008 - 253527号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献2に記載のスロットマシンでは、無効ラインに揃った図柄組み合わせによって入賞が発生したように見せており、特許文献1に記載のスロットマシンのように無効ラインの前面で画像を表示させると、無効ラインの前面領域の視認性が低下し、無効ラインに指標となる図柄組み合わせを揃える際の妨げとなってしまう虞がある。

【0007】

50

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、無効ラインの通る領域で演出を行う場合でも無効ラインに指標となる識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げとなることを防止できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、手段1に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

10

導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部を跨がる1以上の有効ラインと1以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに導出された識別情報の組合せに基づいて入賞が発生したか否か判定する入賞判定手段と、

前記可変表示部の視認態様を変化させる視認態様変化演出を実行可能な視認態様変化演出実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、

20

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、特定可変表示部に対応する導出操作手段が特定操作タイミングで操作されたときに、遊技用価値の付与を伴う表示結果組合せであって前記無効ラインに指標識別情報が並ぶ所定表示結果組合せを導出可能に制御し、前記特定可変表示部に対応する導出操作手段が前記特定操作タイミング以外の操作タイミングで操作されたときに、前記所定表示結果組合せを導出不能に制御し、

前記視認態様変化演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったことを示唆する示唆演出が実行されており、一部の可変表示部の表示結果として前記無効ラインを構成する特定領域に前記指標識別情報が導出され、かつ前記特定可変表示部が未だ変動表示中である場合に、前記特定領域で前記視認態様変化演出を実行せず、全ての可変表示部に表示結果が導出されたときに前記所定表示結果組合せが導出されている場合および前記所定表示結果組合せ以外の表示結果組合せが導出されている場合のいずれの場合であっても前記特定領域と有効ラインを構成する領域とを用いて共通の視認態様変化演出を実行することを特徴とする。

30

さらに、手段2に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を備えた表示帯(リール)を移動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値(メダル)を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン(スロットマシン1)であって、

40

前記可変表示領域(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)と、

前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されたときに前記可変表示領域(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段(メイン制御部41)と、

50

前記複数の可変表示領域（透視窓 3 から視認されるリール 2 L、2 C、2 R）を通る 1 以上の有効ライン（入賞ライン L N）と 1 以上の無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ライン L N）に導出された識別情報（図柄）の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段（メイン制御部 4 1）と、

前記可変表示領域（透視窓 3 から視認されるリール 2 L、2 C、2 R）の視認態様を変化させる領域演出を行う領域演出手段（液晶表示器 5 1）と、

前記領域演出手段（液晶表示器 5 1）の制御を行う領域演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

10

前記入賞は、前記有効ライン（入賞ライン L N）に所定の識別情報の組み合わせ（所定の図柄組み合わせ）が導出されたときに発生し、かつ前記有効ライン（入賞ライン L N）に所定の識別情報の組み合わせ（所定の図柄組み合わせ）が導出されることで前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）に指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）を導出させることが可能な所定入賞（指標図柄役）を含み、

前記スロットマシン（スロットマシン 1）は、前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）が導出される可能性を示唆する示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（サブ制御部 9 1）を備え、

前記領域演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特定領域に前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）を構成する指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域（演出禁止領域 B）で前記領域演出を行わず、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域（演出禁止領域 B）以外の少なくとも一部の領域において前記領域演出を行わせる制御を行う

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示領域の視認態様を変化させる領域演出を行えるときに、一部の可変表示領域の無効ラインが通る特定領域に指標識別情報の組み合わせを構成する指標構成識別情報が導出され、他の可変表示領域に表示結果が導出される前に示唆演出が実行されているとき、すなわち一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で無効ラインに指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないことで、指標構成識別情報が導出された特定領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げとなることを防止できる。

30

【0009】

尚、有効ラインと無効ラインは、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に関わらず一律に設定される構成でも良いし、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に応じて変化する構成でも良い。

40

また、可変表示領域を構成する領域は、有効ラインのみ通る領域、無効ラインのみ通る領域、有効ラインと無効ラインの双方が通る領域のいずれかであれば良い。

また、所定入賞は 1 種類でも良いし、有効ラインに導出される所定の識別情報の組み合わせ及びその際前記無効ラインに導出される指標識別情報の組み合わせが異なる複数種類の所定入賞を備えていても良い。

また、領域演出手段は、可変表示領域の視認態様を変化させる領域演出を行う演出手段であれば良く、表示帯の前面側に配置された表示領域に画像を表示させたり、表示帯の前面側に可動物を移動させたりすることで可変表示領域の視認態様を変化させる演出を行う

50

演出手段、表示帯の背面から光を照射する発光手段の発光態様を変化させることで可変表示領域の視認態様を変化させる演出を行う演出手段などが該当する。

また、示唆演出は、前記指標識別情報の組み合わせが導出される可能性を示唆する演出であれば良く、領域演出手段を用いて実行される演出でも良いし、領域演出手段以外の演出装置を用いて実行される演出でも良いし、可変表示領域の変動態様を用いて実行される演出でも良いし、さらには遊技の進行を所定期間遅延させることにより前記指標識別情報の組み合わせが導出される可能性を示唆する演出でも良い。

【 0 0 1 0 】

手段 3 に記載のスロットマシンは、手段 2 に記載のスロットマシンであって、

前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）は、全てが同一または互いに類似する指標構成識別情報（指標図柄）にて構成される組み合わせ（例えば、「スイカ - スイカ - スイカ」、「リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム」）を含むことを特徴としている。

この特徴によれば、所定識別情報の組み合わせが有効ラインに導出されて所定入賞が発生したことを、無効ラインに同一または互いに類似する指標構成識別情報が揃ったことで示唆されるため、指標識別情報の組み合わせが無効ラインに導出されることで所定入賞が発生したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

尚、互いに類似する指標構成識別情報とは、例えば、形状は同じであるが全部または一部の色彩や模様が異なる識別情報、形状は異なるが色彩や模様が同系の識別情報、形状は同じであるが大きさが異なる識別情報、形状は同じであるが数が異なる識別情報、形状は同じであるが一方は絵柄が付加されているのに対して他方は絵柄が付加されていない識別情報、形状は同じであるが付加されている絵柄が異なる識別情報、形状は同じであるが付加されている絵柄の位置、色彩、数、大きさ等が異なる識別情報、形状は同じであるが向きが異なる識別情報、一方に外形の一部に凸部や凹部が形成されている識別情報、外形の一部に形成された凸部や凹部の位置、数、大きさ等が異なる識別情報、識別情報のモチーフは同じであるが形状が異なる識別情報（例えば、共通の立体物を異なる切断面にて切断した場合等）などが該当する。

【 0 0 1 1 】

手段 4 に記載のスロットマシンは、手段 2 または 3 に記載のスロットマシンであって、

前記入賞は、前記有効ライン（入賞ライン L N）に前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）が導出されたときに発生する特定入賞（例えば、中段スイカ）を含む、

前記特定入賞（例えば、中段スイカ）は、該特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞（上段スイカ、右下がりスイカ）が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値（5 枚の払出）が付与される特定入賞（中段スイカ）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、指標識別情報の組み合わせが無効ラインに導出されたときにも有効ラインに導出されたときにも当該ゲームにおいて付与される価値が同一となる入賞を含むことで、当該入賞について所定入賞が発生したのか、特定入賞が発生したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

尚、特定入賞は、少なくとも特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定入賞を含む構成であれば良く、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定入賞と、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と異なる価値が付与される特定入賞と、の双方を備える構成でも良い。

また、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与されるとは、特定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値が、所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一であれば良く、例えば、遊技状態の移行等、次ゲーム以降に関連する価値が異なる構成であっても良い。

【 0 0 1 2 】

手段 5 に記載のスロットマシンは、手段 2 ~ 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記領域演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特定領域に前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出されていない特定領域で前記領域演出を行わせる制御が可能である

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないが、指標構成識別情報が導出されていない特定領域での領域演出を可能とすることで、このような状況であっても指標構成識別情報が導出された特定領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域で領域演出を行うことができる。

【 0 0 1 3 】

手段 6 に記載のスロットマシンは、手段 2 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記領域演出手段は、前記表示帯（リール）の前面側に配置された表示領域（表示領域 5 1 a）に画像（演出画像）を表示可能であり、該表示領域（表示領域 5 1 a）の一部に設けられた透過領域（透過領域 5 1 b）を介して前記表示帯（リール）が視認可能とされた前面表示装置（液晶表示器 5 1）であり、

20

前記領域演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記透過領域（透過領域 5 1 b）と前記透過領域以外の非透過領域に跨る一体の画像（演出画像）を表示可能に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透過領域と非透過領域とを区別することなく広い表示領域にて一体的な画像を表示させることができる。

尚、前面表示装置は、前記表示帯の前面側に配置された表示領域に画像を表示可能であり、該表示領域に設けられた透過領域を介して前記表示帯が視認可能とされた表示装置であれば良く、例えば、背後に設けられた発光手段からの光の透過率を変化させることにより画像を表示させる表示装置、表示装置の発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置などが該当する。

30

【 0 0 1 4 】

手段 7 に記載のスロットマシンは、手段 2 ~ 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記領域演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特定領域に前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記他の可変表示領域（変動中のリール）の前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特別領域のうち、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域と同じ無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特別領域（演出禁止領域 C）で前記領域演出を行わず、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域と同じ無効ライン（無効ライン L M 1 ~ L M 4）が通る特別領域（演出禁止領域 C）以外の少なくとも一部の領域において前記領域演出を行わせる制御を行う

40

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、一部の可変表示領域の無効ラインが通る特定領域に指標識別情報の組み合わせを構成する指標構成識別情報が導出され、他の可変表示領域に表示結果が導出される前に示唆演出が実行されているとき、すなわち一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で無効ラインに指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないことに加え、他の可変表示領域の無効ラインが通る特別領域のうち、指標構成識別情報が導出された特定領域と同じ無効ラインが通る特別領域でも領域演出を行わないことで、指標構成識別情報が導出された特定領域だけでなく、指標構成識別情報が導出される可能性のある特別領域の視認性も低下してしまうことがなく、指標識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げとなることをより効果的に防止できる。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

20

【図8】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9】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図10】遊技状態の概要を示す図である。

【図11】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

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

【図13】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

30

【図14】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15】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16】指標図柄役の停止態様を示す図である。

【図17】液晶表示器の表示態様を示す図である。

【図18】演出禁止領域Aについて説明するための図である。

【図19】演出禁止領域Bについて説明するための図である。

【図20】演出禁止領域Cについて説明するための図である。

【図21】演出画像群のグループを説明するための図である。

【図22】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（スイカナビ演出パターン）を説明するための図である。

40

【図23】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（ベルナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図24】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（リプレイナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図25】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（BARナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図26】演出制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図27】演出の流れ及び演出画像を説明するための図である。

【図28】入賞ラインの変形例について説明するための図である。

50

【図 29】変形例における演出画像を説明するための図である。

【図 30】変形例における演出画像を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

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

【実施例】

【0017】

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

10

【0018】

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 の略中央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。

【0019】

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」、「黒 BAR」、「白 BAR」、「リブレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」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、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

20

【0020】

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。

【0021】

30

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。

【0022】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 51（図 1 参照）の表示領域 51 a が配置されている。液晶表示器 51 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 51 a の透視窓 3 に対応する透過領域 51 b 及び透視窓 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。また、表示領域 51 a の裏面には、裏面側から表示領域 51 a を照射するための導光板（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、表示領域 51 a のうち透過領域 51 b を除く非透過領域に内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。液晶表示器 51 は、液晶素子を、導光板により照射された光を通過させる状態と通過させない状態とのいずれかに制御することにより、表示態様を変化させることが可能な表示装置である。

40

【0023】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のう

50

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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【００２４】

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

【００２５】

また、前面扉１ｂには、図１に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１BET LED１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２BET LED１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３BET LED１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED１９、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED２０が設けられた遊技用表示部１３が設けられている。

【００２６】

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LED２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ設けられている。

【００２７】

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

【００２８】

前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ２３、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、所定の契機（例えば後述のRT２終了時）に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ３６ａ、所定の契機（例えば後述のRT２終了時）に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ３６ｂ、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ（図２参照）側またはメダル払出口９側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド３０、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１を有するメダルセレクト２９、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００２９】

筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置を

10

20

30

40

50

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

【0030】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ35a（図4参照）が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンク35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。

10

【0031】

電源ボックス100の前面には、図2に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット/設定スイッチ38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

20

【0032】

尚、電源ボックス100は、筐体1aの内部に設けられており、さらに前面扉1bは、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス100の前面に設けられた設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ23も同様である。特に、設定キースイッチ37は、キー操作により前面扉1bを開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

30

【0033】

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MAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、遊技状態に関わらず、規定数の賭数は3に定められており、賭数として3枚のメダルが設定されると、入賞ラインLN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。

【0034】

40

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

【0035】

また、本実施例では、入賞を構成する図柄の組み合わせが入賞ラインLNに揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1～LM4を設定している。無効ラインLM1～LM4は、これら無効ラインLM1～LM4に揃った図柄

50

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 ~ L M 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、すなわち左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。

10

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が、入賞ライン L N 上に各リール 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。

20

【 0 0 3 8 】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

30

【 0 0 3 9 】

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。

40

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

50

C、2R各々において、ストップスイッチ8L、8Rのうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて5コマ以内に配置されている図柄を入賞ラインLN上に表示させることができる。

【0042】

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

【0043】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。尚、演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板40を介さず、電源基板101から演出制御基板90に直接接続され、電源基板101から演出制御基板90に対して直接電源が供給される構成としても良い。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1~3BETLED14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、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。

【0047】

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。

【0048】

メイン制御部41は、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。

【0049】

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、図5に示すクロック回路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、図5に示す乱数回路5

10

20

30

40

50

08a、508bに供給される。

【0050】

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47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。

10

【0051】

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、照合用ブロック503と、固有情報記憶回路504と、演算回路505と、リセット/割込コントローラ506と、CPU(Central Processing Unit)41aと、ROM(Read Only Memory)41bと、RAM(Random Access Memory)41cと、フリーランカウンタ回路507と、乱数回路508a、508bと、タイマ回路509と、割り込みコントローラ510と、パラレル入力ポート511と、シリアル通信回路512と、パラレル出力ポート513と、アドレスデコード回路514と、を備えて構成される。

20

【0052】

リセット/割込コントローラ506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、割込み要求を制御するためのものである。

【0053】

リセット/割込コントローラ506は、指定エリア外走行禁止(IAT)回路506aとウォッチドッグタイマ(WDT)506bとを備える。IAT回路506aは、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出するとIAT発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ506bは、設定期間毎にタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

30

【0054】

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。

【0055】

クロック回路502は、制御用クロックCLK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。

【0056】

40

照合用ブロック503は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路504は、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。演算回路505は、乗算及び除算を行う回路である。

【0057】

CPU41aは、ROM41bから読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU41aがROM41bから固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU41aがRAM41c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、CPU41aがRAM41c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

50

データ読出動作、CPU 41aが外部バスインタフェース501やパラレル入力ポート511、シリアル通信回路512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、CPU 41aが外部バスインタフェース501やシリアル通信回路512、パラレル出力ポート513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。

【0058】

ROM 41bには、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【0059】

RAM 41cは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 41c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1への電力供給が停止しても、所定期間はRAM 41cの少なくとも一部の内容が保存される。

【0060】

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

【0061】

乱数回路508a、508bは、8ビット乱数や16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路508a、508bのうち16ビット乱数回路508bが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

本実施例においてメイン制御部41は、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信さ

10

20

30

40

50

れる構成であるが、シリアル通信回路 5 1 2 を介してサブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。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。

【 0 0 7 1 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。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、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 7 2 】

演出制御基板 9 0 には、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置などを演出装置として適用しても良い。

【 0 0 7 5 】

演出制御基板 9 0 には、サブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1

10

20

30

40

50

aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路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CPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0076】

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

【0077】

サブ制御部91は、メイン制御部41と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部41からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部41から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部91は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔(約2ms)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。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

10

20

30

40

50

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を on 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を on 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を off 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【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、次回復帰時に RAM 41c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

10

【0084】

そして、メイン制御部 41 は、その起動時において RAM 41c のデータが正常であることを条件に、RAM 41c 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 41c データが正常でない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 異常エラーコードをレジスタにセットして RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。

【0085】

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

20

【0086】

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

【0087】

30

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

【0088】

次に、メイン制御部 41 の RAM 41c の初期化について説明する。メイン制御部 41 の RAM 41c の格納領域は、重要ワーク、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。

40

【0089】

本実施例においてメイン制御部 41 は、RAM 異常エラー発生時、設定キースイッチ 37 が on の状態での起動時、RT 2 終了時、設定キースイッチ 37 が off の状態での起動時で RAM 41c のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行う。

【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、RAM 41c の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタ

50

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、RT2終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM41c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、RAM41c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。

【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ったりするようにしても良い。

【0092】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態（RT0～3）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例ではいずれの遊技状態であっても3）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。

【0093】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態（RT0～3）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例ではいずれの遊技状態であっても3）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。

【0094】

そして、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も呼ぶ）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。

【0095】

一般的なスロットマシンにおいて入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技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。

【0096】

本実施例では、上記の役のうち特別役を備えず、小役、再遊技役のみ内部抽選及び入賞の対象となる構成であるが、特別役を備え、特別役が内部抽選及び入賞の対象となる構成としても良い。

【0097】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

【0098】

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。また、特別役を備える構成とした場合には、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

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が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 2 L、2 C、2 R 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 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路 5 0 8 b により生成され、乱数回路 5 0 8 b の乱数値レジスタに格納されている値を R A M 4 1 c 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（R T の種類）に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態（R T の種類）、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入賞を許容するか否かの判定が行われる。

10

【 0 1 0 0 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態（現在の R T の種類）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 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 1 0 1 】

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 R A M 4 1 c 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。尚、本実施例では、特別役を備えていない構成であるため、上記内部当選フラグ格納ワークのうち一般役格納ワークのみが用いられる。また、特別役格納ワークを設けない構成でも良い。

20

【 0 1 0 2 】

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

30

【 0 1 0 3 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 1 0 4 】

メイン制御部 4 1 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、R O M 4 1 b に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 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。

40

【 0 1 0 5 】

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

50

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。

【0106】

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。

【0107】

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、さらに、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。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。

【0108】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ(0~335)の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0109】

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

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態（RTの種類）における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（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（RTの種類）における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態（RTの種類）、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0114】

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

【0115】

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、すなわち各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるライン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

10

20

30

40

50

には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

【0116】

尚、本実施例では、特別役を備えない構成であるが、特別役を備える構成においては、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行うようにすれば良い。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。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る。

【0117】

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

【0118】

また、特別役を備える構成においては、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われるようにすれば良い。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る。

【0119】

また、本実施例では、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能な停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルを用いた停止制御、停止位置テーブルを用いた停止制御、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに停止可能な停止位置を検索・特定することによる停止制御を併用する構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを一部変更して停止制御を行う構成としても良い。

【0120】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。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 2 1 】

10

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 2 2 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1 ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間（本実施例では 4 . 1 秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していれば、その時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

20

【 0 1 2 3 】

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

30

【 0 1 2 4 】

すなわちメイン制御部 4 1 は、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、1 ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制するようになっている。

【 0 1 2 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、リール 2 L、2 C、2 R の全てが停止したときに、入賞ライン L N 上に停止した図柄の組み合わせが小役や再遊技役等の予め定められた図柄の組み合わせであるか否かを判定し、小役に対応する図柄の組み合わせであると判定された場合には、該当する小役の種類に応じて定められた数のメダルを付与し、再遊技役に対応する図柄の組み合わせであると判定された場合には、リプレイゲームを付与し、また、R T 等の遊技状態の移行を伴う役（昇格リプレイや移行出目等）であると判定された場合には、遊技状態を移行させる制御を行う。

40

【 0 1 2 6 】

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 2 7 】

50

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、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、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、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、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 8 】

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

10

【 0 1 2 9 】

投入枚数コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、電断復帰時、または規定数の賭数が設定されていない状態においてメダルが投入されるか、MAX BET スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたとき、再遊技役の入賞により賭数が設定されたときに送信される。また、投入枚数コマンドは、賭数の設定がされたときに送信されるので、投入枚数コマンドを受信することで賭数が設定されたことを特定可能である。

【 0 1 3 0 】

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

20

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

フリーズコマンドは、フリーズ（制御の進行を所定時間遅延させる制御状態）に制御されるか否か、フリーズの開始時期及びフリーズに制御される時間を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態に制御するか否かが決定されるフリーズ抽選が行われたときに送信される。

30

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

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 が有効に操作された際に送信されるので、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 のいずれかが有効に操作されたことを特定可能である。

40

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

50

送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【 0 1 3 7 】

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 8 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態 (R T 0 ~ 3 のいずれか) 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 9 】

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 4 0 】

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、R T 2 終了後、打止状態が開始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 4 1 】

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、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 4 2 】

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 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち o n (開放状態) / o f f (閉状態) を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時 (ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点) 、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化 (o n から o f f 、 o f f から o n) した時に送信される。

【 0 1 4 5 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類 (M A X B E T スイッチ 6 、スタートスイッチ 7 、ストップスイッチ 8 L 、 8 C 、 8 R) の検出状態 (o n / o f f) を示すコマンドであり、一定時間毎に送信される。

【 0 1 4 6 】

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 5 1 2 の送信データレジスタ 5 6 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

【 0 1 4 7 】

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

10

20

30

40

50

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

サブ制御部 91 は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて ROM 91b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0153】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 51 の表示パターン、演出効果 LED 52 の点灯態様、スピーカ 53、54 の出力態様、リール LED 55 の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 91 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて RAM 91c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

10

20

30

40

50

図 6 及び図 7 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り、図 8 は、後述する移行図柄の組み合わせ及び移行図柄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 9 は、メイン制御部 41 により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図 10 は、遊技状態及び R T の概要を示す図である。

【 0 1 5 7 】

本実施例におけるスロットマシン 1 は、図 9 に示すように、R T 0 ~ 3 のいずれかに制御される。

【 0 1 5 8 】

図 6 を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル 1 ~ 8、右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1 枚役が含まれる。

【 0 1 5 9 】

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。

【 0 1 6 0 】

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 C、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 6 1 】

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。

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

また、プラム、リプレイの 1 つは、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 C、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 6 4 】

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 - 白 B A R - 白 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 2 は、入賞ライン L N に「リプレイ - 白 B A R - 黒 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 - 黒 B A R - 白 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 4 は、入賞ライン L N に「リプレイ - 黒 B A R - 黒 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 - 白 B A R - 白 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 6 は、入賞ライン L N に「プラム - 白 B A R - 黒 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 - 黒 B A R - 白 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 8 は、入賞ライン L N に「プラム - 黒 B A R - 黒 B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。これら上段ベル 1 ~ 8 のいずれかが入賞すると 8 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 6 5 】

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、中リールの黒 B A R 及び白 B A R、右リール 2 R の黒 B A R 及び白 B A R は、ベルの 1 つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - 白 B A R - 白 B A R」、「リプレイ - 白 B A R - 黒 B A R」、「リプレイ - 黒 B A R - 白 B A R」、「リプレイ - 黒 B A R - 黒 B A R」、「プラム - 白 B A R - 白 B A R」、「プラム - 白 B A R - 黒 B A R」、「プラム - 黒 B A R - 白 B A R」、「プラム - 黒 B A R - 黒 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。

【 0 1 6 6 】

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いない箇所があり、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、白 B A R 及び黒 B A R は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において上段ベル 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。

【 0 1 6 7 】

右下がりスイカは、入賞ライン L N に「ベル - スイカ - 黒 7」、「ベル - スイカ - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。右下がりスイカが入賞すると 5 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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いるが、中リール 2 C のスイカ、右リール 2 R の黒 7、白 7 は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、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 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

【 0 1 7 0 】

上段スイカは、入賞ライン L N に「ベル - 黒 7 - リプレイ」、「ベル - 白 7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段スイカが入賞すると 5 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 7 1 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、黒 7、白 7、スイカのいずれかの 1 つ下の位置に配置されており、中リール 2 C の黒 7、白 7 は、スイカの 1 つ下の位置に配置されており、右リール 2 R のリプレイは、スイカの 1 つ下の位置に配置されているので、「ベル - 黒 7 - リプレイ」、「ベル - 白 7 - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒 7 - スイカ - スイカ」、「白 7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 1 7 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いるが、中リール 2 C の黒 7、白 7、右リール 2 R のリプレイは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において上段スイカに当選していても、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 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

【 0 1 7 3 】

中段スイカは、入賞ライン L N に「黒 7 - スイカ - スイカ」、「白 7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段スイカが入賞すると 5 枚メダルが払い出される。

【 0 1 7 4 】

ここで、図 3 を参照すると、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いるが、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、スイカは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、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 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【 0 1 7 5 】

下段チェリーは、入賞ライン L N に「黒 B A R - ベル - ベル」、「黒 B A R - 黒 B A R - ベル」、「黒 B A R - 白 B A R - ベル」のいずれか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 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 7 6 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 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、「黒 B A R - ベル - ベル」、「黒 B A R - 黒 B A R - ベル」、「黒 B A R - 白 B A R - ベル」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る。

【 0 1 7 7 】

また、中リール 2 C においてベル、黒 B A R、白 B A R の 1 つは、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が、左リール 2 L において、黒 B A R は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において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 8 】

中段チェリーは、入賞ライン L N に「チェリー - A N Y - A N Y (A N Y はいずれの図柄でも可) 」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると 1 枚メダルが払い出される。

【 0 1 7 9 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L において、チェリーは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中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、中段チェリーに入賞することはない。

【 0 1 8 0 】

1 枚役は、入賞ライン L N に「スイカ - リプレイ - ベル」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。

【 0 1 8 1 】

ここで、図 3 を参照すると、中リールのリプレイ、右リールのベルは、5 コマ以内に配置されているが、左リール 2 L のスイカは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚役が当選していても、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、1 枚役に入賞することはない。

【 0 1 8 2 】

次に、図 7 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、ベルリプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2、特殊リプレイ、特別リプレイが含まれる。

【 0 1 8 3 】

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、プラムの 1 つは、左リール 2 L、中

10

20

30

40

50

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 C、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 4 】

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

【 0 1 8 5 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 7、スイカ、白 7 は、ベルの 1 つ上の位置に配置されており、リール 2 R の白 B A R、黒 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 - 黒 B A R」、「黒 7 - ベル - 白 B A R」、「スイカ - ベル - 黒 B A R」、「スイカ - ベル - 白 B A R」、「白 7 - ベル - 黒 B A R」、「白 7 - ベル - 白 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 8 6 】

また、左リール 2 L において黒 7、スイカ、白 7、ベルの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてベルは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R において黒 B A R、白 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ベル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 C、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 7 】

下段リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - 白 B A R - 白 B A R」、「ベル - 白 B A R - チェリー」、「ベル - 白 B A R - スイカ」、「ベル - 白 B A R - 黒 7」、「ベル - 白 B A R - 網 7」、「ベル - 白 B A R - 白 7」、「ベル - 黒 B A R - 白 B A R」、「ベル - 黒 B A R - チェリー」、「ベル - 黒 B A R - スイカ」、「ベル - 黒 B A R - 黒 7」、「ベル - 黒 B A R - 網 7」、「ベル - 黒 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 8 】

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 の白 B A R、黒 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 - 白 B A R - 白 B A R」、「ベル - 白 B A R - チェリー」、「ベル - 白 B A R - スイカ」、「ベル - 白 B A R - 黒 7」、「ベル - 白 B A R - 網 7」、「ベル - 白 B A R - 白 7」、「ベル - 黒 B A R - 白 B A R」、「ベル - 黒 B A R - チェリー」、「ベル - 黒 B A R - スイカ」、「ベル - 黒 B A R - 黒 7」、「ベル - 黒 B A R - 網 7」、「ベル - 黒 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」、「プラム - 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 9 】

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、中リールにおいて白 B A R、黒 B A R の 1 つは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R において白 B A R、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 C、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 9 0 】

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 9 1 】

10

20

30

40

50

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 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 C、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。

10

【 0 1 9 3 】

また、図 9 に示すように、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 9 4 】

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 C、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 5 】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベル - 白 B A R - リプレイ」、「ベル - 白 B A R - プラム」、「ベル - 黒 B A R - リプレイ」、「ベル - 黒 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 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、中リール 2 C の白 B A R、黒 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 - 白 B A R - リプレイ」、「ベル - 白 B A R - プラム」、「ベル - 黒 B A R - リプレイ」、「ベル - 黒 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。

30

【 0 1 9 7 】

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、中リールにおいて白 B A R、黒 B A R の 1 つは、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 C、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 8 】

図 9 に示すように、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、R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、R T 1 における内部抽選においてのみ当選するように設定されている。その結果、R T 1 以外から R T 0 に制御されないように構成されており、R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該 R T 1 からのみ R T 0 に制御されるように構成されている。

【 0 1 9 9 】

特殊リプレイは、入賞ライン L N 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 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 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されてお

50

り、右リール 2 R 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 8 L、8 C、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。

【0200】

図 9 に示すように、R T 0 において特殊リプレイに入賞した後は、R T 2 に制御される。後述するように、特殊リプレイは、R T 1、R T 2、R T 3 における内部抽選においては当選しないように設定されている。このため、R T 1、R T 2、R T 3 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、R T 1、R T 3 から R T 2 に制御されないように構成されており、R T 0 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該 R T 0 からのみ R T 2 に制御されるように構成されている。

10

【0201】

特別リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - 白 B A R - 黒 7」、「リプレイ - 白 B A R - 網 7」、「リプレイ - 白 B A R - 白 7」、「リプレイ - 白 B A R - プラム」、「リプレイ - 黒 B A R - 黒 7」、「リプレイ - 黒 B A R - 網 7」、「リプレイ - 黒 B A R - 白 7」、「リプレイ - 黒 B A R - プラム」、「プラム - 白 B A R - 黒 7」、「プラム - 白 B A R - 網 7」、「プラム - 白 B A R - 白 7」、「プラム - 白 B A R - プラム」、「プラム - 黒 B A R - 黒 7」、「プラム - 黒 B A R - 網 7」、「プラム - 黒 B A R - 白 7」、「プラム - 黒 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。

【0202】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプレイ、プラムは、白 B A R、黒 B A R の 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R の黒 7、網 7、白 7、プラムは、白 B A R、黒 B A R の 1 つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - 白 B A R - 黒 7」、「リプレイ - 白 B A R - 網 7」、「リプレイ - 白 B A R - 白 7」、「リプレイ - 白 B A R - プラム」、「リプレイ - 黒 B A R - 黒 7」、「リプレイ - 黒 B A R - 網 7」、「リプレイ - 黒 B A R - 白 7」、「リプレイ - 黒 B A R - プラム」、「プラム - 白 B A R - 黒 7」、「プラム - 白 B A R - 網 7」、「プラム - 白 B A R - 白 7」、「プラム - 白 B A R - プラム」、「プラム - 黒 B A R - 黒 7」、「プラム - 黒 B A R - 網 7」、「プラム - 黒 B A R - 白 7」、「プラム - 黒 B A R - プラム」の組み合わせが揃うと、「白 B A R - 白 B A R - 白 B A R」、「白 B A R - 白 B A R - 黒 B A R」、「白 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」、「黒 B A R - 白 B A R - 白 B A R」、「黒 B A R - 白 B A R - 黒 B A R」、「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」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。以下ではこれらの組み合わせを、特に区別する必要がある場合には、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせまたは B A R 揃いと呼ぶ。

20

30

【0203】

また、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、中リールにおいて白 B A R、黒 B A R の 1 つは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R において黒 7、網 7、白 7、プラムの 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特別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 C、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

【0204】

次に、図 8 を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図 8 に示すように、「リプレイ - 白 B A R - ベル」、「リプレイ - 黒 B A R - ベル」、「プラム - 白 B A R - ベル」、「プラム - 黒 B A R - ベル」、「リプレイ - ベル - 白 B A R」、「リプレイ - ベル - 黒 B A R」、「プラム - ベル - 白 B A R」、「プラム - ベル - 黒 B A R」、「黒 7 - 白 B A R - 白 B A R」、「黒 7 - 白 B A R - 黒 B A R」、「黒 7 - 黒 B A R - 白 B A R」、「黒 7 - 黒 B A R - 黒 B A R」、「白 7 - 白 B A R - 白 B A R」、「白 7 - 白 B A R - 黒 B A R」、「白 7 - 黒 B A R - 白 B A R」、「白 7 - 黒 B A R - 黒 B A R」、「スイカ - 白 B A R - 白 B A R」、「スイカ - 白 B A R - 黒 B A R」、「スイカ - 黒 B A R - 白 B A R」、「スイカ - 黒 B A R - 黒 B A R」からなる 20 種類の組み合わせである。本実施

50

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。

【０２０５】

図９に示すように、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、ＲＴ１に制御される。尚、ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、ＲＴ１が維持されることとなる。

【０２０６】

次に、図１１～図１３を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、ＲＴ０であるか、ＲＴ１であるか、ＲＴ２であるか、ＲＴ３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。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１１～図１３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。

【０２０７】

図１１及び図１２においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるとき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、すなわち抽選の対象外であることを示している。

【０２０８】

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「３６０」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $360 / 65536$ となる。

【０２０９】

また、図１１及び図１２は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される役の組み合わせを示している。

【０２１０】

ＲＴ０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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、ベルリプレイ、リプレイＧＲ１１、リプレイＧＲ１２、リプレイＧＲ１３、リプレイＧＲ２１、リプレイＧＲ２２、リプレイＧＲ２３が内部抽選の対象役となる。

【０２１１】

ＲＴ１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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、ベルリプレイ、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。

【０２１２】

ＲＴ２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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、特別リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２１３】

ＲＴ３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、弱スイカ、強スイカ、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、ベルリプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 1 4 】

図 1 3 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「黒 B A R」の引込範囲内となるタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「黒 B A R」を停止可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、中リールの中段に「ベル」が停止するように制御させるのに対して、強チェリーは、中リールの中段に「黒 B A R」または「白 B A R」が停止するように制御される。

【 0 2 1 5 】

このため、左リールを第 1 停止とし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、中リールの中段に「ベル」が停止するか、「黒 B A R」または「白 B A R」が停止するか、により弱チェリーであるか、強チェリーであるか、を認識できる。

10

【 0 2 1 6 】

以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールの中段に「黒 B A R」または「白 B A R」が停止する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、かつ中リールの中段に「ベル」が停止する停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

【 0 2 1 7 】

弱スイカとは、右下がりスイカ + 上段スイカ + 中段スイカであり、強スイカとは、右下がりスイカ + 上段スイカ + 中段スイカ + 1 枚役である。弱スイカ当選時、強スイカ当選は、ともに右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカを入賞させることが可能となるが、弱スイカ当選時には、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合に右下がりスイカの組み合わせを停止させる制御が行われるのに対して、強スイカ当選時には、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合に上段スイカの組み合わせを停止させる制御が行われる。

20

【 0 2 1 8 】

このため、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合において、右下がりスイカが入賞するか、上段スイカが入賞するか、により弱スイカであるか、強スイカであるか、を認識できる。

30

【 0 2 1 9 】

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。

40

【 0 2 2 0 】

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 2 1 】

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 +

50

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。

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

リプレイ G R 2 1 とは、特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 2 2 とは、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 2 3 とは、特殊リプレイ + 通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

10

【 0 2 2 4 】

このように、遊技状態が 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。

【 0 2 2 5 】

本実施例では、ベルリプレイの当選時に、3 番、1 3 番、1 7 番、2 0 番の「ベル」を下段に引込可能な範囲で左リールの停止操作がされた場合に、3 番、1 3 番、1 7 番、2 0 番の「ベル」を下段に停止させ、最終的に「ベル - ベル - ベル」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に停止させる制御を行う一方、3 番、1 3 番、1 7 番、2 0 番の「ベル」を下段に引込不可能な範囲で左リールの停止操作がされた場合に、いずれかの「ベル」を中段に停止させ、最終的に「ベル - ベル - B A R」を入賞ライン L N に停止させる制御を行う。これにより、ベルリプレイ当選時には、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせを右上がりに揃える制御が優先され、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせを右上がりに揃えた際に、左リールの上段に「チェリー」が停止してしまう場合には、「ベル - ベル - 黒 B A R」または「ベル - ベル - 白 B A R」を入賞ライン L N に揃える制御が行われることとなる。

20

【 0 2 2 6 】

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 4 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 4 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。

30

【 0 2 2 7 】

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。

【 0 2 2 8 】

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。

40

【 0 2 2 9 】

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。

【 0 2 3 0 】

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

50

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 3 1 】

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。

【 0 2 3 2 】

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 3 3 】

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 コマ以内に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 C、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。

【 0 2 3 4 】

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 5 】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる R T 1 において、リプレイ G R 1 ~ 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、R T 0 に移行することとなる。

【 0 2 3 6 】

リプレイ G R 1 1 (転落リプレイ + 通常リプレイ) が当選し、左中右または左右中の順番で停止操作がなされた場合、すなわち左リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうち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い、左中右及び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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 3 7 】

リプレイ G R 1 2 (転落リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、中左右または中右左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち中リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうち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い、中左右及び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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 3 8 】

リプレイ G R 1 3 (転落リプレイ + 通常リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、右左中または右中左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち右リールを第 1 停止とした場合には、当選した再遊技役のうち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い、右左中及び右中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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 3 9 】

図 3 に示すように、転落リプレイ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 コマ以内に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 C、8 R の停止操作タイミングに関わらず、転落

10

20

30

40

50

リプレイ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。

【0240】

このように、リプレイGR11～13とで、転落リプレイを回避す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。

【0241】

このため、リプレイGR11～13が内部抽選の対象となるRT0において、リプレイGR11～13のいずれかが当選していれば1/3の確率で通常リプレイが入賞してRT1への移行を回避できる一方で、2/3の確率で転落リプレイが入賞してRT1に移行することとなる。

【0242】

リプレイGR21（特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左中右または左右中の順番で停止操作がなされた場合、すなわち左リールを第1停止とした場合には、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、左中右及び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LNに揃えて停止させる制御を行う。

【0243】

リプレイGR22（特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右または中右左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち中リールを第1停止とした場合には、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、中左右及び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LNに揃えて停止させる制御を行う。

【0244】

リプレイGR23（特殊リプレイ＋通常リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右左中または右中左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち右リールを第1停止とした場合には、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、右左中及び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LNに揃えて停止させる制御を行う。

【0245】

図3に示すように、特殊リプレイ及び通常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コマ以内に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、8C、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。

【0246】

このように、リプレイGR21～23とで、特殊リプレイを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。

【0247】

このため、リプレイGR21～23が内部抽選の対象となるRT0において、リプレイGR21～23のいずれかが当選していれば1/3の確率で特殊リプレイが入賞してRT2へ移行することとなる。

【0248】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図15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15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。

【0249】

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LN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LNに揃えて停止させる制御を行う。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 0 】

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。

【 0 2 5 1 】

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。

10

【 0 2 5 2 】

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。

【 0 2 5 3 】

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 コマ以内に配置されており、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 コマを超えて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。

20

【 0 2 5 4 】

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。

30

【 0 2 5 5 】

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 5 6 】

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。

40

【 0 2 5 7 】

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 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 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 L N に揃えて停止させる制御を

50

行う。

【0258】

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コマ以内に配置されており、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コマを超えて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。

10

【0259】

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。

【0260】

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。

20

【0261】

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。

【0262】

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。

30

【0263】

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コマ以内に配置されており、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コマを超えて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。

40

【0264】

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。

【0265】

50

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、押し順ベルの当選時に左リールを第1停止とした場合には、 $1/11$ 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、 $10/11$ の割合でさらに $1/4$ 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。また、押し順ベルの当選時に左リール以外のリールを第1停止とした場合には、 $5/11$ 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、 $6/11$ の割合でさらに $1/4$ 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。また、特にRT0、2、3においては、移行出目が停止することでRT1へ移行することとなる。

10

【0266】

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。

【0267】

本実施例では、図9及び図10に示すように、遊技状態がRT0～3のいずれかに制御される。

【0268】

20

RT0は、RT1において昇格リプレイが入賞したとき（RT1においてリプレイ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）に移行する。そして、RT0は、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RT1に移行するか、特殊リプレイの入賞によりRT2に移行することで終了する。

【0269】

RT0における再遊技役の当選確率は、約 $1/2.08$ 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。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、ベルリプレイ、リプレイGR11～13、リプレイGR21～23のみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイ、転落リプレイ、特殊リプレイが入賞し得る。

30

【0270】

RT1は、RT0、RT2、RT3において移行出目が停止するか、RT0において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、RT1は、昇格リプレイが入賞してRT0に移行することで終了する。

【0271】

RT1における再遊技役の当選確率は、約 $1/7.31$ 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。前述のように再遊技役としては、ベルリプレイ、リプレイGR1～6のみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイ、昇格リプレイが入賞し得る。

【0272】

40

RT2は、RT0において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、RT2は、移行出目が停止してRT1に移行することで終了する。

【0273】

RT2における再遊技役の当選確率は、約 $1/1.37$ 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。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、特別リプレイのみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、特別リプレイが入賞し得る。

【0274】

RT3は、設定変更後に移行する。そして、RT3は、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に移行することで終了する。

【0275】

50

R T 3における再遊技役の当選確率は、約 1 / 7 . 3 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。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、ベルリプレイのみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイのみが入賞し得る。

【 0 2 7 6 】

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

【 0 2 7 7 】

本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態が R T 0 ~ 3 であるときに、サブ制御部 9 1 により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【 0 2 7 8 】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図 9 に示すように、設定変更後に R T 3 に移行する。

【 0 2 7 9 】

R T 3 では、移行出目が停止することで、R T 1 に移行する。

【 0 2 8 0 】

R T 3 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、設定変更後に移行した R T 3 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、R T 1 に移行することとなる。

【 0 2 8 1 】

R T 1 では、昇格リプレイが入賞することで R T 0 に移行する。

【 0 2 8 2 】

R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 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、R T 1 では、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、停止順に正解することで R T 0 へ移行することとなる。

【 0 2 8 3 】

R T 0 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 R T 1 に移行し、特殊リプレイが入賞することで R T 2 へ移行する。

【 0 2 8 4 】

R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 3 が当選し、停止順が不正解であると転落リプレイが入賞する。また、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 が当選し、停止順が正解すると特殊リプレイが入賞する。また、R T 0 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、R T 0 では、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 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 R T 1 へ移行し、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 が当選し、停止順が正解することで R T 2 へ移行することとなる。

【 0 2 8 5 】

R T 2 では、移行出目が停止することで R T 1 に移行する。

【 0 2 8 6 】

R T 2 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、R T 2 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 R T 1 へ移行することとなる。

【 0 2 8 7 】

10

20

30

40

50

サブ制御部 91 は、後述の A T (A R T) 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、R T 1 であるときにはリプレイ G R 1 ~ 6 であり、R T 0 であるときにはリプレイ G R 1 1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 である。また、R T 0、1、2 のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【 0 2 8 8 】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器 51 からのナビ画像の表示と、スピーカ 53、54 からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイ G R 1 や左ベルに当選したときには、「1 2 3」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 2 停止、リール 2 R が第 3 停止であることを示す)や「1 3 2」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 3 停止、リール 2 R が第 2 停止であることを示す)といったストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン 1 のモチーフに合わせたキャラクタ画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右!」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 2 停止、リール 2 R が第 3 停止であることを示す)や「左右中!」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 3 停止、リール 2 R が第 2 停止であることを示す)といったストップスイッチの押下順序を示す音声出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左!」と出力され、リール 2 L を停止させると次に「中!」と出力され、リール 2 L 及びリール 2 C を停止させると次に「右!」といった音声出力される。他の対象役に関しても、当選した対象役に応じたナビ画像が液晶表示器 51 から表示されるとともにナビ音声はスピーカ 53、54 から出力される。

【 0 2 8 9 】

リプレイ G R 1 ~ 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停止順(図 14 参照)が報知される。

【 0 2 9 0 】

リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リプレイを回避するための停止順(図 14 参照)が報知される。

【 0 2 9 1 】

リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 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停止順(図 14 参照)が報知される。

【 0 2 9 2 】

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停止順(図 15 参照)が報知される。

【 0 2 9 3 】

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。

【 0 2 9 4 】

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、転落リプレイの入賞、移行出目の停止を回避させることができる。

【 0 2 9 5 】

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 L E D 5 2、スピーカ 53、54、リール L E D 5 5 等を用いて実行するものであっても良い。

【 0 2 9 6 】

本実施例においてサブ制御部 91 は、後述するペナルティ期間以外で抽選対象役(本実

10

20

30

40

50

施例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）が当選した場合にART（RT2でATに制御される状態）に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

【0297】

ナビストック数とは、所定ゲーム数にわたりART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、ARTに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。本実施例では、中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順で、ナビストックの当選確率が高く、かつ付与される平均ナビストック数が高く設定されており、遊技者にとっての有利度合いが高くなる。

10

【0298】

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

【0299】

サブ制御部91は、ナビストック抽選において1以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。そして、RAM91cのナビストックの有無に基づき、ARTに制御するか否かを特定する。ARTに制御されていない状態で1以上のナビストックが当選している場合には、所定ゲーム数（本実施例では最大32ゲーム）にわたり内部的に前兆状態に制御し、ART確定報知を経てARTの当選が報知された後にATに制御する。このATに制御される期間を準備状態と呼ぶ。

20

【0300】

サブ制御部91は、準備状態の制御を開始すると、対象役が当選した場合にナビ演出を実行する。まず、準備状態に移行後は、RT1に制御されており、この間は、リプレイGR1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。これにより報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイが入賞して、RT1からRT0に移行させることが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合は、その時点で準備状態の制御も終了する。

30

【0301】

また、準備状態の制御開始後は、RT0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

【0302】

RT1において昇格リプレイが入賞し、RT0に移行した後は、リプレイGR11～13の当選時に、転落リプレイの入賞を回避する停止順をナビ演出により報知する。

【0303】

リプレイGR11～13の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより転落リプレイの入賞を回避して、RT0からRT1への移行を回避することが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、転落リプレイが入賞してRT1へ移行した場合は、その時点で準備状態の制御も終了する。

40

【0304】

また、RT0に移行した後、リプレイGR21～23の当選時に、特殊リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。

【0305】

リプレイGR21～23の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて、RT0からRT2へ移行させることが可能となり、特殊リプレイが入賞してRT2へ移行することに伴ってARTが開始することとなる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、通常リプレイが入賞した場合に

50

は、準備状態の制御を継続する。

【0306】

R T 0 において特殊リプレイが入賞し、R T 2 に移行することで、次ゲームのスタート操作を契機に、ナビストックを1減算し、A R T の残りゲーム数として所定ゲーム数（本実施例では50ゲーム）をR A M 9 1 c に設定し、A R T の制御の開始に伴いA R T の残りゲーム数の計数を開始する。

【0307】

R T 2 への移行に伴ってA R T を開始した後は、1ゲームの開始毎にA R T の残りゲーム数を1ずつ減算し、さらに1ゲーム毎に、押し順ベル、ナビストック抽選の対象役、上乗せ抽選の対象役が当選しているか、を判定し、押し順ベルが当選している場合には、ベルを入賞させる停止順を報知するナビ演出を実行する。押し順ベルの当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことによりベルを入賞させることができるとともに、R T 1 への移行を回避することが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1 へ移行した場合は、その時点でA R T の制御も終了する。

【0308】

また、A R T 中においては、ナビストック抽選の対象役が当選している場合に、ナビストック抽選を行い、1以上のナビストックが当選した場合にはナビストック数を加算（上乗せ）する。

【0309】

また、A R T 中においては、上乗せ抽選の対象役（本実施例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、特別リプレイ）が当選した場合には、A R T のゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0を含む上乗せゲーム数を決定することにより、ゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選に当選した場合には、R A M 9 1 c の残りゲーム数に当選したゲーム数を加算する。

【0310】

本実施例では、特別リプレイ、中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順で、上乗せされる確率が高く、かつ上乗せされる平均ゲーム数が高く設定されており、遊技者にとっての有利度合いが高くなる。

【0311】

また、A R T 開始後の各ゲームにおいてA R T の残りゲーム数を1ずつ減算した後に残りゲーム数が0となった場合には、ナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っていれば、次ゲームのスタート操作を待って、A R T の制御を再開する。一方、ナビストックが残っていない場合には、A R T の制御を終了させる。そして、A R T の制御の終了に伴い、押し順ベルが当選してもナビ演出が実行されなくなるため、移行出目が停止する可能性が高まり、移行出目が停止することでR T 1 に移行することとなる。

【0312】

本実施例においてメイン制御部41は、図11に示すように、押し順ベルのうち、左リールを第1停止とする停止順で8枚のメダルを確実に獲得できる左ベルの当選確率が、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で8枚のメダルを確実に獲得できる中ベルまたは右ベルの当選確率よりも低く設定されている。

【0313】

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

ティ期間に制御されることはない。

【0314】

ペナルティ期間では、抽選対象役が当選してもナビストック抽選が行われず、準備状態にもARTにも制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第1停止とする停止順以外の停止順にて停止操作がされることでペナルティ期間に制御され、遊技者にとって不利益となることから、このような状況においては、左リールを第1停止とする停止操作を遊技者に対して促すことが可能となり、これによりATに制御されている状態と、ATに制御されていない状態と、で押し順ベルの当選時にメダルの獲得が可能となる割合の差を大きくすることができる。

【0315】

次に、ゲーム終了時において次ゲームの賭数が設定されるタイミングについて説明する。

【0316】

メイン制御部41は、いずれの役も入賞しなかったゲーム、すなわちハズレのゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了し、その後次ゲームの賭数の設定が可能な状態に制御する。そして、次ゲームの賭数の設定が可能な状態となった後、遊技者によるメダルの投入が検出されるか、またはMAXBETスイッチ6の操作が検出されることで、投入されたメダルまたはクレジットを消費して次ゲームの賭数を設定する。

【0317】

また、メイン制御部41は、小役が入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止した後、入賞した小役の種類に対応するメダル数のクレジットへの加算またはメダルの払出が完了することで当該ゲームの制御を終了し、その後次ゲームの賭数の設定が可能な状態に制御する。そして、次ゲームの賭数の設定が可能な状態となった後、遊技者によるメダルの投入が検出されるか、またはMAXBETスイッチ6の操作が検出されることで、投入されたメダルまたはクレジットを消費して次ゲームの賭数を設定する。

【0318】

また、メイン制御部41は、再遊技役のうちベルリプレイ以外の再遊技役が入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了し、その後、若干の間隔（約0.5秒）を空けて、遊技者によるメダルの投入やMAXBETスイッチ6の操作が検出されるのを待つことなく、直ちに規定数の賭数を次ゲームの賭数として自動的に設定する。尚、この際クレジットを減算することなく賭数が設定されるようになっている。

【0319】

また、メイン制御部41は、再遊技役のうちベルリプレイが入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了するが、ベルリプレイ以外の再遊技役が入賞したゲームとは異なり、メダルの投入が検出されるか、MAXBETスイッチ6の操作が検出されるまで待機し、メダルの投入が検出されるか、MAXBETスイッチ6の操作が検出されたときに、規定数の賭数を次ゲームの賭数として自動的に設定する。尚、メダルの投入が検出された場合には、検出されたメダルが賭数の設定に用いられることなくクレジットに加算され、MAXBETスイッチ6の操作が検出された場合には、クレジットを減算することなく賭数が設定されるようになっている。

【0320】

本実施例では、入賞役として、図16に示すように、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組み合わせ（図16では「ベル - スイカ - 黒7」）が揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組み合わせが揃うことにより無効ラインLM1～LM4のいずれかに指標となる図柄の組み合わせ（図16では「スイカ - スイカ - スイカ」）が揃うことにより、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃った図柄の組み合わせによって入賞したように見せるようにした指標図柄役を含む。以下では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う図柄の組み合わせを、指標となる図柄の組み合

10

20

30

40

50

わせと呼び、指標となる図柄の組み合わせを構成する図柄を指標図柄と呼ぶ。

【0321】

本実施例では、入賞ラインLN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、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが無効ラインLM3に揃うこととなる右下がりベル、入賞ラインLNに「リプレイ - 白BAR - 白BAR」、「リプレイ - 白BAR - 黒BAR」、「リプレイ - 黒BAR - 白BAR」、「リプレイ - 黒BAR - 黒BAR」、「プラム - 白BAR - 白BAR」、「プラム - 白BAR - 黒BAR」、「プラム - 黒BAR - 白BAR」、「プラム - 黒BAR - 黒BAR」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが無効ラインLM1に揃うこととなる上段ベル1～8、入賞ラインLNに「ベル - スイカ - 黒7」、「ベル - スイカ - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「黒7 - スイカ - スイカ」、「白7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが無効ラインLM3に揃うこととなる右下がりスイカ、入賞ラインLNに「ベル - 黒7 - リプレイ」、「ベル - 白7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「黒7 - スイカ - スイカ」、「白7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが無効ラインLM1に揃うこととなる上段スイカ、入賞ラインLNに「黒7 - ベル - 黒BAR」、「黒7 - ベル - 白BAR」、「スイカ - ベル - 黒BAR」、「スイカ - ベル - 白BAR」、「白7 - ベル - 黒BAR」、「白7 - ベル - 白BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが無効ラインLM4に揃うこととなるベル
 リプレイ、入賞ラインLNに「ベル - 白BAR - 白BAR」、「ベル - 白BAR - チェリー」、「ベル - 白BAR - スイカ」、「ベル - 白BAR - 黒7」、「ベル - 白BAR - 網7」、「ベル - 白BAR - 白7」、「ベル - 黒BAR - 白BAR」、「ベル - 黒BAR - チェリー」、「ベル - 黒BAR - スイカ」、「ベル - 黒BAR - 黒7」、「ベル - 黒BAR - 網7」、「ベル - 黒BAR - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「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 - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網7 / 白7」の組み合わせが無効ラインLM2に揃うこととなる下段リプレイ、入賞ラインLN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り、「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
 組み合わせが無効ラインLM4に揃うこととなる転落リプレイ、入賞ラインLNに「ベル - 白BAR - リプレイ」、「ベル - 白BAR - プラム」、「ベル - 黒BAR - リプレイ」、「ベル - 黒BAR - 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、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが無効ラインLM2に揃うこととなる昇格リプレイ2、入賞ラインLNに「リプレイ - 白BAR - 黒7」、「リプレイ - 白BAR - 網7」、「リプレイ - 白BAR - 白7」、「リプレイ - 白BAR - プラム」、「リプレイ - 黒BAR - 黒7」、「リプレイ - 黒BAR - 網7」、「リプレイ - 黒BAR - 白7」、「リプレイ - 黒BAR - プラム」、「プラム - 白BAR - 黒7」、「プラム - 白BAR - 網7」、「プラム - 白BAR - 白7」、「プラム - 白BAR - プラム」、「プラム - 黒BAR - 黒7」、「プラム - 黒BAR - 網7」、「プラム - 黒BAR - 白7」、「プラム - 黒BAR - 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、「白BAR - 白BAR - 白BAR」、「白BAR - 白BAR - 黒BAR」、「白BAR - 黒BAR - 黒BAR」、「黒BAR - 白BAR - 白BAR」、「黒BAR - 白BAR - 黒BAR」、「黒BAR - 黒BAR - 黒BAR」の組み合わせが無効ラインLM4に揃うこととなる特別リプレイが指標図柄役に該当する。

【0322】

これら指標図柄役のうち、右下がりベル、上段ベル1～8、右下がりスイカ、上段スイカ、ベルリプレイは、その指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「ベル - ベル - ベル」、「スイカ - スイカ - スイカ」）を含む。また、下段リプレイ、転落リプレイ、特別リプレイは、その指標となる図柄の組み

合わせが、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「リプレイ/プラム - リプレイ - リプレイ/プラム」、「黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR - 黒BAR/白BAR」）を含む。

【0323】

また、本実施例では、入賞役として、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが入賞ラインLNに揃ったときに入賞する特定役を含む。

【0324】

本実施例では、入賞ラインLNに「ベル - ベル - ベル」が揃う中段ベル、入賞ラインLNに「黒7/白7/スイカ - スイカ - スイカ」が揃うことで入賞する中段スイカ、入賞ラインLNに「リプレイ/プラム - リプレイ - リプレイ/プラム」が揃う通常リプレイ、入賞ラインLNに「リプレイ/プラム - リプレイ - ベル」が揃う昇格リプレイ1が特定役に該当する。

【0325】

これら特定役のうち、中段ベルと対応する指標図柄役としての上段ベル1～8、右下がりベルはいずれも8枚のメダルの付与を伴う小役であり、中段スイカと対応する指標図柄役としての右下がりスイカ及び上段スイカはいずれも5枚のメダルの付与を伴う小役であり、通常リプレイと対応する指標図柄役としての下段リプレイ及び転落リプレイはいずれも再遊技の付与を伴う再遊技役であり、昇格リプレイ1と対応する指標図柄役としての昇格リプレイ2はともに再遊技役の付与を伴う再遊技役である。すなわち特定役は、当該特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値（メダル数や再遊技等）と同一の価値を付与する役を含む。

【0326】

次に、本実施例のスロットマシン1のサブ制御部91により実施される演出の制御の内容について図17～図27に基づいて説明する。

【0327】

サブ制御部91は、前述のように各リール2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）に配置された液晶表示器51において表示領域51aに種々の演出用画像を表示させることが可能であり、ゲーム終了後、次ゲームが開始してリールの停止操作が有効となるまでの期間においては、表示領域51aの透過領域51bと非透過領域の双方に画像を表示可能とされており、例えば、図17に示すように、透過領域51bと非透過領域の双方の領域に画像を表示することができるようになっている。また、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となった後、全てのリール2L、2C、2Rが停止するまでの期間においては、図18に示すように、透過領域51bのうち入賞ラインLNと重なる演出禁止領域Aには画像を表示させず、非透過領域と透過領域51bのうち演出禁止領域A以外の領域に画像を表示可能としている。

【0328】

また、サブ制御部91は、一般役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出を実行可能である。

【0329】

一般役当選示唆演出は、ゲーム開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時に、当選した一般役を示唆する画像を液晶表示器51に表示させることにより一般役が当選した可能性及び当選した可能性の高い一般役の種類が示唆される演出である。

【0330】

例えば、強スイカ、弱スイカの当選時、すなわち入賞ラインLNまたは無効ラインLM1、LM3に「黒7/白7/スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「スイカ」の図柄画像、「スイカ」を想起する緑色の画像等を液晶表示器51に表示することで、入賞ラインLNまたは無効ラインLM1、LM3に「黒7/白7/スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃う可能性が示唆

10

20

30

40

50

される。

【0331】

また、ベル、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、ベルリプレイの当選時、すなわち入賞ラインLNまたは無効ラインLM3、LM4に「ベル-ベル-ベル」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「ベル」の図柄画像、「ベル」を想起する黄色の画像等を液晶表示器51に表示することで、入賞ラインLNまたは無効ラインLM3、LM4に「ベル-ベル-ベル」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【0332】

また、通常リプレイ、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13、リプレイGR21～23の当選時、すなわち入賞ラインLNまたは無効ラインLM2、LM4に「リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「リプレイ(プラム)」の図柄画像、「リプレイ(プラム)」を想起する青色の画像等を液晶表示器51に表示することで、入賞ラインLNまたは無効ラインLM2、LM4に「リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【0333】

また、特別リプレイの当選時、すなわち無効ラインLM4に「黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「BAR」の図柄画像、「BAR」を想起する黒色の画像等を液晶表示器51に表示することで、無効ラインLM4に「黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【0334】

サブ制御部91は、前述のようにゲームの開始後、リールの停止操作が有効となった後、全てのリール2L、2C、2Rが停止操作されるまでの期間においては、図18に示すように、透過領域51bのうち入賞ラインLNと重なる演出禁止領域Aには画像を表示させず、非透過領域と透過領域51bのうち演出禁止領域A以外の領域に画像を表示可能としているが、さらに一部のリールの無効ラインLM1～LM4が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄が無効ラインLM1～LM4に揃い得る指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されているときに、図19に示すように、液晶表示器51の透過領域51bにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる演出禁止領域Bに画像を表示させないようになっている。

【0335】

演出禁止領域Bは、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて異なる。図19(a)に示すように、指標図柄が左リールの上段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Bとなる。また、図19(b)に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの上段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び中リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Bとなる。また、図19(c)に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び右リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Bとなる。また、図19(d)に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び中リールの中段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Bとなる。また、図19(e)に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び右リールの下段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Bとなる。また、図19(f)

）に示すように、指標図柄が左リールの下段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、指標図柄が停止した左リールの下段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 B となる。また、図 1 9 (g) に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、指標図柄が停止した左リールの下段及び中リールの中段に重なる領域が画像を表示させることがない演出禁止領域 B となる。また、図 1 9 (h) に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、指標図柄が停止した左リールの下段及び右リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 B となる。また、図 1 9 (i) に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの下段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、指標図柄が停止した左リールの下段及び中リールの下段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 B となる。また、図 1 9 (j) に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、指標図柄が停止した左リールの下段及び右リールの下段に重なる領域が画像を表示させることがない演出禁止領域 B となる。

10

【 0 3 3 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄が無効ライン L M 1 ~ L M 4 に揃い得る指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されているときに、図 2 0 に示すように、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において他のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる演出禁止領域 C に画像を表示させないようになっている。

20

【 0 3 3 7 】

演出禁止領域 C は、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて異なる。図 2 0 (a) に示すように、指標図柄が左リールの上段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 2 停止操作及び第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 1、L M 3 の通る中リールの上段、右リールの上段及び下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (b) に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの上段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 1 の通る右リールの上段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (c) に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 1 の通る中リールの上段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (d) に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 3 の通る右リールの下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (e) に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 3 の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (f) に示すように、指標図柄が左リールの下段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 2 停止操作及び第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 2、L M 4 の通る中リールの下段、右リールの上段及び下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域 C となる。また、図 2 0 (g) に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域 5 1 b において、第 3 停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ライン L M 4 の通る右リールの上段と重なる領域が画像を表示さ

30

40

50

せない演出禁止領域Cとなる。また、図20(h)に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、第3停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインLM4の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Cとなる。また、図20(i)に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの下段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、第3停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインLM2の通る右リールの下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Cとなる。また、図20(j)に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域51bにおいて、第3停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインLM2の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Cとなる。

10

【0338】

本実施例では、一般役当選示唆演出が実行される場合に用いられる複数の演出画像が、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて演出禁止領域A、演出禁止領域B、演出禁止領域Cが設定可能となるように、第1～第9グループの演出画像群として予め分類されている。

【0339】

図21(a)に示すように、第1グループでは、演出禁止領域は設定されず、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像群が属する。第1グループに属する演出画像群は、ゲーム終了後、次ゲームが開始した後、リールの停止操作が有効となる前の期間、すなわち透過領域51bに演出画像が表示された場合であっても、変動中のリールの視認を妨げる虞がない場合に用いる画像群である。

20

【0340】

図21(b)に示すように、第2グループでは、透過領域51bの全域にわたって演出禁止領域が設定されており、表示領域51aのうち非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が属する。第2グループに属する演出画像群は、全てのリールが変動中であって、指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインLM1～LM4のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【0341】

図21(c)に示すように、第3グループでは、透過領域51bのうち左リールの中段、中リールの中段、右リールの中段と重なる領域、すなわち入賞ラインLNと重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域51bのうち入賞ラインLNと重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第3グループに属する演出画像群は、リールの停止操作が有効となった後、指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されておらず、無効ラインLM1～LM4のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されていない場合に用いる画像群である。

30

【0342】

図21(d)に示すように、第4グループでは、透過領域51bのうち左リールの上中段、中リールの上中段、右リールの上中下段と重なる領域、すなわち入賞ラインLN及び無効ラインLM1、LM3と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域51bのうち入賞ラインLN及び無効ラインLM1、LM3と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第4グループに属する演出画像群は、第1停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインLM1またはLM3のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

40

【0343】

図21(e)に示すように、第5グループでは、透過領域51bのうち左リールの上中

50

段、中リールの上中段、右リールの上中段と重なる領域、すなわち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 1 と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 1 と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第 5 グループに属する演出画像群は、第 1 停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、さらに第 2 停止において指標図柄が中リールまたは右リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ライン L M 1 に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【 0 3 4 4 】

図 2 1 (f) に示すように、第 6 グループでは、透過領域 5 1 b のうち左リールの上中段、中リールの中段、右リールの中下段と重なる領域、すなわち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 3 と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 3 と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第 6 グループに属する演出画像群は、第 1 停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、さらに第 2 停止において指標図柄が中リールの中段または右リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ライン L M 3 に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【 0 3 4 5 】

図 2 1 (g) に示すように、第 7 グループでは、透過領域 5 1 b のうち左リールの中下段、中リールの中下段、右リールの上中下段と重なる領域、すなわち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 2、L M 4 と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 2、L M 4 と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第 7 グループに属する演出画像群は、第 1 停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ライン L M 2 または L M 4 に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【 0 3 4 6 】

図 2 1 (h) に示すように、第 8 グループでは、透過領域 5 1 b のうち左リールの中下段、中リールの中下段、右リールの中下段と重なる領域、すなわち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 2 と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 2 と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第 8 グループに属する演出画像群は、第 1 停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、さらに第 2 停止において指標図柄が中リールの下段または右リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ライン L M 2 に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【 0 3 4 7 】

図 2 1 (i) に示すように、第 9 グループでは、透過領域 5 1 b のうち左リールの中下段、中リールの中段、右リールの上中段と重なる領域、すなわち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 4 と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N 及び無効ライン L M 4 と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第 9 グループに属する演出画像群は、第 1 停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、さらに第 2 停止において指標図柄が中リールの中段または右リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ライン L M 4 に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【 0 3 4 8 】

次に、サブ制御部 9 1 が、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出

10

20

30

40

50

の実行に際し、上述の第1～9グループに分類された演出画像群を選択する際に用いられる制御パターンテーブルについて説明する。

【0349】

指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出を実行する際に用いられる制御パターンテーブルとしては、図22～図25に示すように、スイカナビ演出パターン、ベルナビ演出パターン、リプレイナビ演出パターン、BARナビ演出パターンがそれぞれ複数登録されている。スイカナビ演出パターンは、入賞ラインLNまたは無効ラインLM1、LM3に「黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。ベルナビ演出パターンは、入賞ラインLNまたは無効ラインLM3、LM4に「ベル-ベル-ベル」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。リプレイナビ演出パターンは、入賞ラインLNまたは無効ラインLM2、LM4に「リプレイ/ブラム-リプレイ-リプレイ/ブラム」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。また、BARナビ演出パターンは、無効ラインLM4に「黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。

10

【0350】

例えば、図22に示すように、スイカナビ演出パターンのうちスイカナビ演出パターン1では、ゲーム開始時に選択される画像として、第2グループに属する演出画像群、すなわち透過領域51bの全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

20

【0351】

また、スイカナビ演出パターン1では、第1停止時に左上段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止した場合に選択される画像として、第4グループに属する演出画像群、すなわち透過領域51bの全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第1停止時に左上段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止し、かつ第2停止時に中上段または右上段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第5グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLN及び無効ラインLM1と重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第1停止時に左上段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止し、かつ第2停止時に中中段または右下段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第6グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLN及び無効ラインLM1と重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、左第1停止時に左上段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止し、かつ第2停止時に中上段にも右上段にも「スイカ」が停止しなかった場合に選択される画像として、第5グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLNと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

30

【0352】

また、スイカナビ演出パターン1では、第1停止時に左中段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止した場合に選択される画像として、第3グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLNと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第1停止時に左中段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止し、かつ第2停止時に中中段または右中段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第3グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLNと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第1停止時に左中段に「スイカ」、「黒7」または「白7」が停止し、かつ第2停止時に中中段または右中段に「スイカ」が停止しなかった場合に選択される画像として、第3グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインLNと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

40

【0353】

また、スイカナビ演出パターン1では、第1停止時に左上段にも左中段にも「スイカ」

50

、「黒 7」または「白 7」のいずれも停止しなかった場合に選択される画像として、第 3 グループに属する演出画像群、すなわち入賞ライン L N と重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【 0 3 5 4 】

また、スイカナビ演出パターン 1 では、第 3 停止時に選択される画像として、リール 2 L、2 C、2 R の停止位置に関わらず、第 1 グループに属する演出画像群、すなわち演出禁止領域は設定されず、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【 0 3 5 5 】

また、第 1 停止時に左リール以外のリールが停止した場合に選択される画像として、停止したリールの停止位置に関わらず、第 2 グループに属する演出画像群、すなわち透過領域 5 1 b の全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像、特にペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像が登録されている。

【 0 3 5 6 】

このようにスイカナビ演出パターン 1 では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ライン L M 1、L M 3 が通る領域に「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）が停止したときに、「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 1、L M 3 が通る領域のうち、停止済みリールの「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第 3 停止時までの期間において、入賞ライン L N に通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第 3 停止時には、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、透過領域 5 1 b の全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【 0 3 5 7 】

また、他のスイカナビ演出パターンでは、スイカナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、スイカナビ演出パターン 1 と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ライン L M 1、L M 3 が通る領域に「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）が停止したときに、「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 1、L M 3 が通る領域のうち、停止済みリールの「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒 7」または「白 7」）と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第 3 停止時までの期間において、入賞ライン L N に通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第 3 停止時には、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、透過領域 5 1 b の全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【 0 3 5 8 】

図 2 3 に示すように、ベルナビ演出パターン 1 では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ライン L M 1、L M 3、L M 4 が通る領域に「ベル」が停止したときに、「ベル」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 1、L M 3、L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの「ベル」と同じ無効ラインが

通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第3停止時までの期間において、入賞ラインLNに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第3停止時には、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、透過領域51bの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【0359】

また、他のベルナビ演出パターンでは、ベルナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、ベルナビ演出パターン1と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域51bに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインLM1、LM3、LM4が通る領域に「ベル」が停止したときに、「ベル」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインLM1、LM3、LM4が通る領域のうち、停止済みリールの「ベル」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第3停止時までの期間において、入賞ラインLNに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第3停止時には、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、透過領域51bの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【0360】

図24に示すように、リプレイナビ演出パターン1では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域51bに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインLM2、LM4が通る領域に「リプレイ」または「プラム」が停止したときに、「リプレイ」または「プラム」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインLM2、LM4が通る領域のうち、停止済みリールの「リプレイ」または「プラム」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第3停止時までの期間において、入賞ラインLNに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第3停止時には、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、透過領域51bの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【0361】

また、他のリプレイナビ演出パターンでは、リプレイナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、リプレイナビ演出パターン1と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域51bに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインLM2、LM4が通る領域に「リプレイ」または「プラム」が停止したときに、「リプレイ」または「プラム」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインLM2、LM4が通る領域のうち、停止済みリールの「リプレイ」または「プラム」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第3停止時までの期間において、入賞ラインLNに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第3停止時には、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、透過領域51bの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【 0 3 6 2 】

図 2 5 に示すように、B A R ナビ演出パターン 1 では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ライン L M 4 が通る領域に「黒 B A R」または「白 B A R」が停止したときに、「黒 B A R」または「白 B A R」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの「黒 B A R」または「白 B A R」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第 3 停止時までの期間において、入賞ライン L N に通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第 3 停止時には、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、透過領域 5 1 b の全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

10

【 0 3 6 3 】

また、他の B A R ナビ演出パターンでは、B A R ナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、B A R ナビ演出パターン 1 と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ライン L M 4 が通る領域に「黒 B A R」または「白 B A R」が停止したときに、「黒 B A R」または「白 B A R」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの「黒 B A R」または「白 B A R」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第 3 停止時までの期間において、入賞ライン L N に通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第 3 停止時には、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、透過領域 5 1 b の全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

20

【 0 3 6 4 】

次いで、サブ制御部 9 1 が、タイマ割込処理（サブ）においてメイン制御部 4 1 からのコマンドの受信が特定された場合に実行する演出制御処理の流れについて、図 2 6 に基づいて説明する。尚、図 2 6 では、主に液晶表示器 5 1 の制御について説明することとし、液晶表示器 5 1 以外の演出装置の制御については省略する。

30

【 0 3 6 5 】

サブ制御部 9 1 では、タイマ割込処理（サブ）において演出制御処理が実行されると、まず、受信用バッファに格納されているコマンド、すなわち当該演出制御処理の契機となったコマンドが内部当選コマンドか否かを判定し（S b 0 0 1）、内部当選コマンドである場合には、内部当選コマンドから特定される内部抽選結果に応じた演出パターンを選択し（S b 0 0 2）、選択された演出パターンを設定する（S b 0 0 3）。

【 0 3 6 6 】

S b 0 0 3 のステップで演出パターンを設定した後、サブ制御部 9 1 は、設定されている演出パターンのゲーム開始時の画像として制御パターンテーブルに登録されている演出画像を選択し（S b 0 0 4）、選択した演出画像を液晶表示器 5 1 に表示させる制御を行い（S b 0 0 5）、タイマ割込処理（サブ）に復帰する。

40

【 0 3 6 7 】

また、S b 0 0 1 のステップにおいて、当該演出制御処理の契機となったコマンドが内部当選コマンドでなかった場合には、当該演出制御処理の契機となったコマンドがリール停止コマンドか否かを判定する（S b 0 0 6）。そして、リール停止コマンドであった場合には、リール停止コマンドから特定される停止リール及び停止位置を特定するとともに、以前のリール停止コマンドの受信の有無に基づいて停止時期（第 1 停止、第 2 停止、第

50

3 停止)、既にリール停止コマンドを受信している場合には、停止済みの停止リール及び停止位置をそれぞれ特定し (S b 0 0 7)、設定されている演出パターン、停止時期、停止リールの停止位置 (既に停止しているリールの停止位置を含む) に応じた画像として制御パターンテーブルに登録されている演出画像を選択し (S b 0 0 8)、選択した演出画像を液晶表示器 5 1 に表示させる制御を行い (S b 0 0 9)、タイマ割込処理 (サブ) に復帰する。

【 0 3 6 8 】

尚、S b 0 0 1、S b 0 0 2 のステップにおいて当該演出制御処理の契機となったコマンドが、内部当選コマンドまたはリール停止コマンドのいずれでもないと判定した場合には、そのままタイマ割込処理 (サブ) に復帰する。

10

【 0 3 6 9 】

このような演出制御処理により、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合には、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域 5 1 b に画像が表示されない演出画像による演出が実行され、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄が停止したときに、指標図柄が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像による演出が実行されることとなる。また、ゲーム開始後から第 3 停止時までの期間において、入賞ライン L N に通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像を用いて演出が実行され、第 3 停止時には、透過領域 5 1 b 及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像を用いて演出が実行されることとなる。

20

【 0 3 7 0 】

例えば、演出パターンとして、入賞ライン L N または無効ライン L M 1、L M 3 に「黒 7 / 白 7 / スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃う可能性を示唆されるスイカナビパターンが選択された場合には、図 2 7 (a) に示すように、ゲーム開始時に、第 2 グループに属する演出画像、すなわち透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N と重なる演出禁止領域 A (左中段、中中段、右中段) 及びスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止し得る無効ラインが通る領域と重なる演出禁止領域 C (左上中下段、中上中下段、右上中下段) には画像が表示されず、演出禁止領域 A 及び演出禁止領域 C 以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

30

【 0 3 7 1 】

そして、図 2 7 (b) に示すように、第 1 停止として左リールが停止し、左リールの上段にスイカが停止した場合には、第 4 グループに属する演出画像、すなわち透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N と重なる演出禁止領域 A (左中段、中中段、右中段)、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域 B (左上段)、透過領域 5 1 b において他のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ライン L M 1、L M 3 が通る領域と重なる演出禁止領域 C (中上中段、右上下段) に画像が表示されず、演出禁止領域 A、演出禁止領域 B 及び演出禁止領域 C 以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

40

【 0 3 7 2 】

また、図 2 7 (c) に示すように、第 2 停止操作として中リールの停止操作が行われ、中リールの上段にスイカが停止した場合には、第 5 グループに属する演出画像、すなわち透過領域 5 1 b のうち入賞ライン L N と重なる演出禁止領域 A (左中段、中中段、右中段)、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域 B (左上段、中上段)、透過領域 5 1 b において他のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ライン L M 1 が通る領域と重なる演出禁止領域 C (右上段) に画像が表示されず、演出禁止領域 A、演出禁止領域 B 及び演出禁止領域 C 以外の領域に画像が表示される

50

演出画像を用いて演出が行われる。

【0373】

また、図27(e)に示すように、第2停止操作として中リールの停止操作が行われ、中リールの中段にスイカが停止した場合には、第6グループに属する演出画像、すなわち透過領域51bのうち入賞ラインLNと重なる演出禁止領域A(左中段、中中段、右中段)、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域B(左上段、中中段)、透過領域51bにおいて他のリールの無効ラインLM1~LM4が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ラインLM3が通る領域と重なる演出禁止領域C(右下段)に画像が表示されず、演出禁止領域A、演出禁止領域B及び演出禁止領域C以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

10

【0374】

また、図27(d)(f)に示すように、第3停止操作が行われた場合には、第1グループに属する演出画像、すなわち演出禁止領域は設定されず、透過領域51b及び非透過領域の全域にわたって画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【0375】

本実施例では、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄の組み合わせが揃うことにより無効ラインLM1~LM4のいずれかに指標となる図柄の組み合わせが揃うことにより、無効ラインLM1~LM4のいずれかに揃った図柄の組み合わせによって入賞したように見せるようにした指標図柄役(例えば、「ベル-スイカ-黒7」、「ベル-スイカ-白7」の組み合わせが入賞ラインLNに揃うことにより入賞し、かつその際に無効ラインLM3に「黒7-スイカ-スイカ」、「白7-スイカ-スイカ」、「スイカ-スイカ-スイカ」のいずれかが揃う右下がりスイカ等)を含む。

20

【0376】

一方、本実施例では、各リール2L、2C、2Rの手前側(遊技者側)の位置に液晶表示器51の表示領域51aが配置されており、表示領域51aの透視窓3に対応する透過領域51b及び透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。

【0377】

上記のように指標図柄役を含む構成において液晶表示器51の無効ラインLM1~LM4に対応する領域の手前側で画像を表示させると、無効ラインLM1~LM4の前面領域の視認性が低下し、無効ラインLM1~LM4に指標となる図柄の組み合わせを揃える際の妨げとなってしまう虞がある。

30

【0378】

これに対して本実施例では、一部のリールの無効ラインLM1~LM4が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインLM1~LM4のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器51の透過領域51bにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないようにしており、これにより指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

40

【0379】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインLM1~LM4が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインLM1~LM4のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器51の透過領域51bにおいて他

50

のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示させないようにしており、これにより指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【 0 3 8 0 】

尚、本実施例では、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入賞ライン L N 及び入賞を構成する図柄の組み合わせが入賞ラインに揃ったことを認識しやすくするために入賞ライン L N とは別に設定される無効ラインが、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に関わらず、一律に設定される構成であるが、入賞ライン及び無効ラインが遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に応じて変化する構成としても良い。

10

【 0 3 8 1 】

また、本実施例では、入賞ライン及び無効ラインが通るリール上の領域が、左リールにおいては、入賞ライン L N のみを通る領域（中段）、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のみを通る領域（上段、下段）から構成され、中リールにおいては、無効ライン L M 1 または L M 2 のみを通る領域（上段、下段）、入賞ライン L N と無効ライン L M 3、L M 4 の双方が通る領域（中段）から構成され、右リールにおいては、入賞ライン L N のみを通る領域（中段）、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のみを通る領域（上段、下段）から構成されているが、入賞ライン及び無効ラインが通るリール上の領域が、入賞ラインのみを通る領域、無効ラインのみを通る領域、有効ラインと無効ラインの双方が通る領域のいずれかとなる構成であれば良い。

20

【 0 3 8 2 】

例えば、図 2 8 (a) に示すように、左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段を通るライン、すなわち斜め方向に並ぶ図柄を結ぶラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定したり、図 2 8 (b) に示すように、左リールの上段、中リールの上段、右リールの中段を通る変則的なラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定しても良い。図 2 8 (a) に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、左リールの中段及び下段、中リールの下段からなる左下の略三角形の領域と、右リールの上段及び中段、中リールの上段からなる右上の略三角形の領域と、を用いた広い領域に画像を表示させることが可能となり、図 2 8 (b) に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、左リールの中段及び下段、中リールの中段及び下段、右リールの下段からなる連続する広い領域に画像を表示させることが可能となる。

30

【 0 3 8 3 】

また、図 2 8 (c) に示すように、各リールの上段を通るラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定したり、図 2 8 (d) に示すように、各リールの下段を通るラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定しても良い。図 2 8 (c) に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、各リールの中段及び下段と、その下方の領域とを合わせた連続する広い領域に画像を表示させることが可能となり、図 2 8 (d) に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、各リールの上段及び下段と、その情報の領域とを合わせた連続する広い領域に画像を表示させることが可能となる。

40

【 0 3 8 4 】

また、これらの構成においても、一部のリールの無効ラインが通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないことにより指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み

50

合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【0385】

また、同様に、一部のリールの無効ラインが通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器51の透過領域51bにおいて他のリールの無効ラインが通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示させないことにより指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

10

【0386】

また、本実施例では、指標図柄役として、右下がりベル、上段ベル1～8、右下がりスイカ、上段スイカ、ベルリプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ2、特別リプレイからなる複数種類の役を適用しているが、指標図柄役として1種類の役を適用しても良い。

【0387】

また、本実施例では、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う可能性を示唆する示唆演出として、液晶表示器51に表示された画像に応じて指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出を適用しているが、少なくとも指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う可能性を示唆する演出であれば良く、液晶表示器51以外の演出装置を用いた演出（音声の出力、LEDの点灯態様等）により、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う可能性を示唆する構成としても良いし、リール2L、2C、2Rの変動態様を用いた演出により、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う可能性を示唆する構成としても良いし、さらには遊技の進行を所定期間遅延させるフリーズ状態に制御することにより指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う可能性を示唆する演出を適用しても良い。

20

【0388】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインLM1～LM4が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインLM1～LM4のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器51の透過領域51bにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の双方に画像を表示させないようになり、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域のうちの一方の領域だけでなく、他方の領域の視認性も低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることをより効果的に防止できる。

30

40

【0389】

尚、本実施例では、一部のリールの無効ラインLM1～LM4が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインLM1～LM4のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器51の透過領域51bにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の双方に画像を表示させない構成であるが、液晶表示器51の透過領域51bにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のあ

50

る領域のうち一方の領域のみに画像を表示させない構成とした場合でも、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【 0 3 9 0 】

例えば、図 2 9 に示すように、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域（演出禁止領域 B）に画像を表示させず、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域（図 2 9（a）の中リール上段、右リール上段及び下段、図 2 9（b）の右リール上段、図 2 9（c）の右リール下段）については画像を表示可能とすることで、指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できるうえに、未だ回転中のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域を用いてより広い領域に画像を表示させることができる。

10

【 0 3 9 1 】

また、図 3 0 に示すように、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域（演出禁止領域 C）に画像を表示させず、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域（図 3 0（a）の左リール上段、図 3 0（b）の左リール上段、中リール上段、図 3 0（c）の左リール上段）については画像を表示可能とすることで、指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できるうえに、停止済みリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域を用いてより広い領域に画像を表示させることができる。

20

30

【 0 3 9 2 】

また、本実施例では、演出禁止領域に対して画像を表示せず、演出禁止領域以外の領域に画像を表示することのある演出画像を予め登録しておき、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合には、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄が停止したときに、指標図柄が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像による演出を実行することで、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させないようにしているため、演出禁止領域に画像を表示させないようにしても、画像の一部が欠けてしまうようなことがない。

40

【 0 3 9 3 】

尚、共通の演出画像を用いるとともに、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させないように当該領域が透明となるオブジェクトを配置することにより、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させない構成としても良く、このような構成とした場合には、リールの停止位置等の状況によりそれぞれの演出画像を必要としないことから演出画像の容量を抑制することができる。

【 0 3 9 4 】

50

また、本実施例では、準備状態にもARTにも制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第1停止とする停止順以外の停止順、すなわち中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて停止操作がされた場合に、一定期間（本実施例では10ゲーム）にわたりペナルティ期間に制御することにより、左リールを第1停止とする停止操作を遊技者に対して促すようになっている。一方、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合に、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、透過領域51bの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）を用いて演出が行われるようになっており、本来推奨されていない停止順での停止操作が行われた場合における複数の演出画像を準備する必要がないことから、演出画像の容量を抑制することができる。

10

【0395】

尚、本実施例では、透視窓3から視認されるリール2L、2C、2Rの視認態様を変化させる演出を行う演出手段として、リール2L、2C、2Rの手前側に配置された液晶表示器51を適用しているが、少なくとも透視窓3から視認されるリール2L、2C、2Rの視認態様を変化させる演出を行う演出手段であれば良く、液晶表示器51のようにリール2L、2C、2Rの前面側に配置された表示領域に画像を表示させたり、リール2L、2C、2Rの前面側に可動物を移動させたりすることで透視窓3から視認されるリール2L、2C、2Rの視認態様を変化させる演出を行う演出手段、リール2L、2C、2Rの背面から光を照射するリールLED55の点灯態様を変化させることで透視窓3から視認されるリール2L、2C、2Rの視認態様を変化させる演出を行う演出手段を適用しても良い。

20

【0396】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「ベル-ベル-ベル」、「スイカ-スイカ-スイカ」）を含むため、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃って指標図柄役が入賞したことを、無効ラインLM1～LM4のいずれかに同一の指標図柄が揃ったことで示唆されるため、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

30

【0397】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム」、「黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR」）を含むため、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃って指標図柄役が入賞したことを、無効ラインLM1～LM4のいずれかに同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄が揃ったことで示唆されるため、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

40

【0398】

尚、互いに類似する指標図柄とは、例えば、形状は同じであるが全部または一部の色彩や模様が異なる図柄（例えば、「黒BAR」と「白BAR」）、形状は異なるが色彩や模様が同系の識別情報（例えば、「リプレイ」と「プラム」）、形状は同じであるが大きさが異なる図柄、形状は同じであるが数が異なる図柄、形状は同じであるが一方は絵柄が付加されているのに対して他方は絵柄が付加されていない図柄、形状は同じであるが付加されている絵柄が異なる図柄、形状は同じであるが付加されている絵柄の位置、色彩、数、大きさ等が異なる図柄、形状は同じであるが向きが異なる図柄、一方に外形の一部に凸部や凹部が形成されている図柄、外形の一部に形成された凸部や凹部の位置、数、大きさ等が異なる図柄、識別情報のモチーフは同じであるが形状が異なる図柄（例えば、共通の立

50

体物を異なる切断面にて切断した場合等)などが該当する。

【0399】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせの双方を含む構成であるが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせの一方を含む構成であっても、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

【0400】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせとなることで、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせを含むことにより、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞したことを遊技者に対して明確に認識させることができる構成であるが、例えば、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせであるが、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、いずれかの無効ラインに並んだ図柄が組み合わさって一体的な図柄(例えば、無効ラインLM1に3つの図柄が揃うことで、槍やへびなどの細長い一体的な図柄となる場合など)または一の観念を想起させる図柄の組み合わせ(例えば、いずれかの無効ラインに「大」「当」「り」の組み合わせが揃うことで、大当たりといった一の観念が想起される場合、いずれかの無効ラインに「松」「竹」「梅」の組み合わせが揃うことで、松竹梅といった一の観念が想起される場合など)を含む構成としても良く、このような組み合わせを含む場合でも、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

【0401】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせに加え、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせを含む構成であるが、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせのいずれかを含む構成であれば良い。

【0402】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが入賞ラインLNに揃ったときに入賞する特定役(例えば、入賞時に無効ラインLM3に「黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ」が揃う右下がりスイカ、入賞時に無効ラインLM1に「黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ」が揃う上段スイカに対し、入賞ラインLNに「黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ」が揃うことで入賞する中段スイカ)を含み、特定役は、当該特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値(メダル数や再遊技等)と同一の価値を付与する役を含むため、指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 3 】

尚、特定役は、少なくとも特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定役を含む構成であれば指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることが可能であり、特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定役と、特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と異なる価値が付与される特定役と、の双方を備える構成であっても、指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

10

【 0 4 0 4 】

また、特定役が入賞したゲームにおいて、指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与されるとは、特定役が入賞したゲームにおいて付与される価値が、指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値（メダル数や再遊技等）と同一であれば良く、例えば、遊技状態の移行等、次ゲーム以降に関連する価値が異なる構成であっても良い。

【 0 4 0 5 】

また、本実施例では、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないが、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止していない領域と重なる領域には画像を表示可能としており、このような状況であっても一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域に画像を表示させることができる。

20

30

【 0 4 0 6 】

また、本実施例では、一部のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器 5 1 の透過領域 5 1 b において他のリールの無効ライン L M 1 ~ L M 4 が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示させないが、停止済みリールの指標図柄と異なる無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示可能としており、このような状況であっても一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域に画像を表示させることができる。

40

【 0 4 0 7 】

本実施例では、前述のように各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置に液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a が配置されており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 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。また、表示領域 5 1 a の裏面には、表示領域 5 1 a のうち透過領域 5 1 b を除く領域（以下、非透過領域と呼ぶ）に内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられており、表示領域 5 1 a のうち非透過領域については、裏側が透けて見えないようになっている。

50

【0408】

また、本実施例では、透過領域と非透過領域に別個の画像を表示させることが可能なう
えに、透過領域と非透過領域に跨る一体の画像を表示可能とされているため、例えば、図
17に示すように、透過領域と非透過領域とを区別することなく広い領域にて一体的な画
像を表示させることができるようになっている。

【0409】

このような構成においては、非透過領域では裏側が遮蔽部材により遮蔽されることで、
裏側が透けて見えなくなるのに対して、透過領域51bでは裏側が透けてリールLED5
5を消灯していてもうっすらとリール2L、2C、2Rが透けて見えてしまうため、透過
領域51bに表示された画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性よりも悪く
なってしまう。

10

【0410】

このため、本実施例では、サブ制御部91が、表示制御回路92に対して液晶表示器5
1の表示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する画像を、非透過領
域に対応する画像よりも強調して表示させるように設定する制御を行う。具体的には、表
示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する画像の明度を、非透過領
域に対応する画像の明度よりも高く設定するとともに、表示領域51aに表示させる画像
のうち透過領域51bに対応する画像の色彩の濃度を、非透過領域に対応する画像の色彩
の濃度よりも高く設定する制御を行う。

【0411】

20

これにより、例えば、透過領域51bと非透過領域に跨って1つの画像を表示させる場
合に、表示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する部分を、非透過
領域に対応する部分よりも強調して表示させない場合には、透過領域51bに表示された
部分の視認性が、非透過領域に表示された部分の視認性よりも悪くなり、画像の見え方が
損なわれてしまうのに対して、表示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに
対応する部分を、非透過領域に対応する部分よりも強調して表示させることで、透過領域
51bに表示された部分の視認性が補われることによりその視認性が低下してしまうこと
が防止され、表示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する部分と非
透過領域に対応する部分との境が緩和され、透過領域51bと非透過領域との境目を意識
させることなく一体的な画像として表示させることができる。

30

【0412】

また、表示領域51aの非透過領域に表示される画像と同一の画像を、透過領域51b
に表示させる場合に、透過領域51bに表示させる画像を、非透過領域に表示させる画像
よりも強調して表示させない場合には、透過領域51bに表示された画像の視認性が、非
透過領域に表示された画像の視認性よりも悪くなり、画像の見え方に差が出てしまうの
に対して、透過領域51bに表示される画像を、非透過領域に表示される画像よりも強調し
て表示させることで、透過領域51bに表示される画像の視認性が補われることによりそ
の視認性が低下してしまうことが防止され、透過領域51bに表示される画像と非透過領
域に表示される画像との見え方の違いが緩和され、双方の画像の見え方に差がでないよ
うに表示させることができる。

40

【0413】

尚、本実施例では、表示領域51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する
画像の明度を、非透過領域に対応する画像の明度よりも高く設定するとともに、表示領域
51aに表示させる画像のうち透過領域51bに対応する画像の色彩の濃度を、非透過領
域に対応する画像の色彩の濃度よりも高く設定する制御を行うことで、表示領域51aに
表示させる画像のうち透過領域51bに対応する画像を、非透過領域に対応する画像より
も強調して表示させる構成であるが、表示領域51aに表示させる画像のうち非透過領域
に対応する画像の明度を、透過領域51bに対応する画像の明度よりも低く設定するとと
もに、表示領域51aに表示させる画像のうち非透過領域に対応する画像の色彩の濃度を
、透過領域51bに対応する画像の色彩の濃度よりも低く設定する制御を行うことで、表

50

示領域 5 1 a に表示させる画像のうち透過領域 5 1 b に対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させる構成としても透過領域 5 1 b に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

【 0 4 1 4 】

また、本実施例では、表示領域 5 1 a に表示させる画像のうち透過領域 5 1 b に対応する画像の明度が、非透過領域に対応する画像の明度よりも高くなるように設定し、表示領域 5 1 a に表示させる画像のうち透過領域 5 1 b に対応する画像の色彩の濃度が、非透過領域に対応する画像の色彩の濃度よりも高くなるように設定する構成であり、透過領域 5 1 b に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを効果的に防止できることから好ましいが、いずれか一方の設定を行うのみでも、透過領域 5 1 b に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

10

【 0 4 1 5 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 が、表示制御回路 9 2 に対して液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a に表示させる画像のうち透過領域 5 1 b に対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させるように設定する制御を行う構成であるが、例えば、透過領域 5 1 b の照射が非透過領域の照射よりも強くなるように導光板のエッジを形成することで、表示領域 5 1 a に表示させる画像のうち透過領域 5 1 b に対応する画像が、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示される構成としても良く、このような構成とした場合でも、透過領域 5 1 b に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

20

【 0 4 1 6 】

また、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R の手前側に配置され、リール 2 L、2 C、2 R の表示態様を透過可能な表示装置として液晶表示器 5 1 を適用しているが、表示領域に配置された発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置を適用しても良く、これらの表示装置を適用した場合でも、表示領域に表示させる画像のうち透過領域に対応する画像が、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示される構成とすることで、透過領域に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

30

【 0 4 1 7 】

尚、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R の手前側に配置され、リール 2 L、2 C、2 R の表示態様を透過可能な表示装置として液晶表示器 5 1 を適用しているが、表示領域に配置された発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置を適用しても良い。

【 0 4 1 8 】

また、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R の手前側に配置された液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a のうち透視窓 3 に対応する領域のみ透過領域 5 1 b が形成される構成であるが、リール 2 L、2 C、2 R の手前側に配置される表示装置の表示領域の全てが透過領域で構成されていても良い。

40

【 0 4 1 9 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、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。

【 0 4 2 0 】

前記実施例では、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

50

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。

【0421】

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

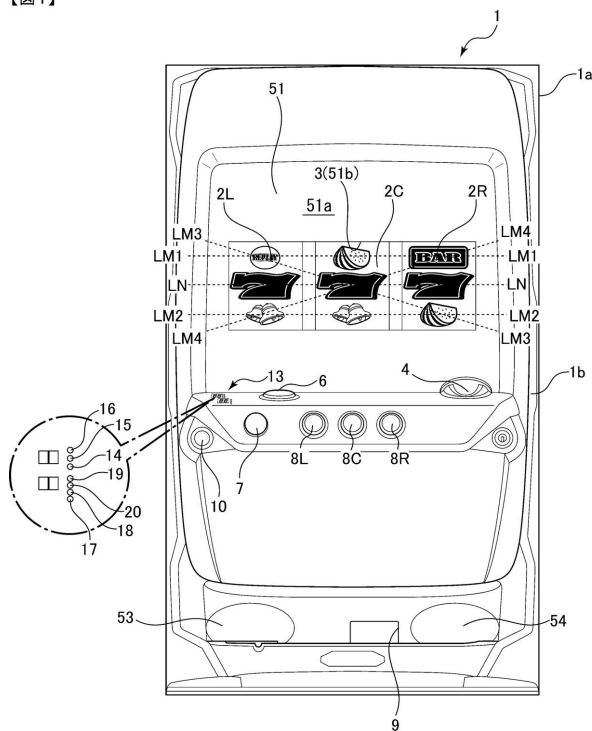
【符号の説明】

【0422】

- 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
- 51 液晶表示器
- 91 サブ制御部

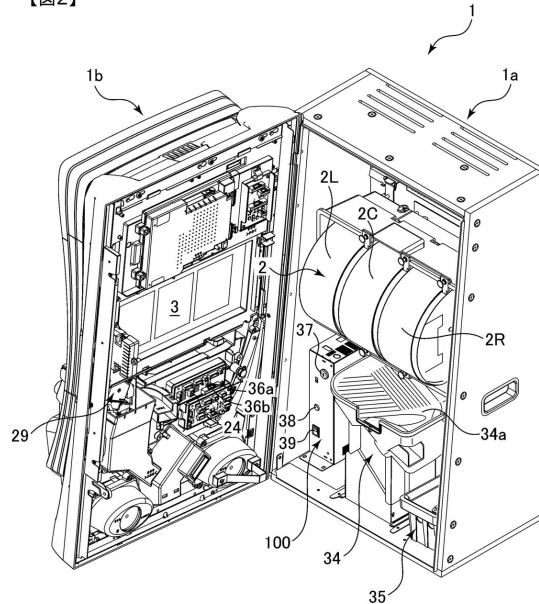
【図1】

【図1】



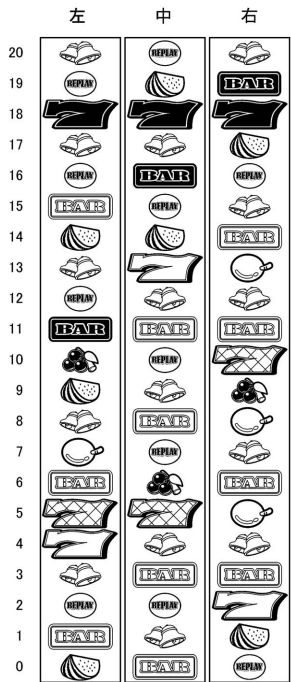
【図2】

【図2】



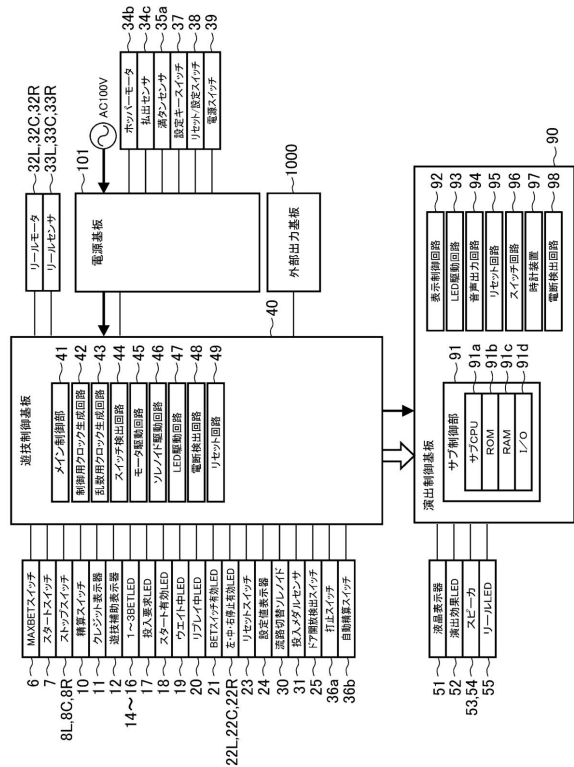
【図3】

【図3】



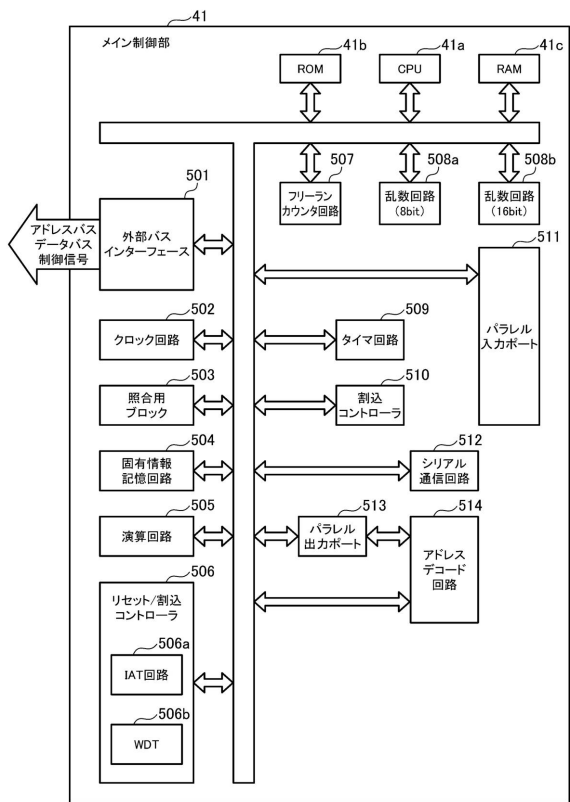
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】

【図6】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-ブラム ブラム-ベル-リプレイ ブラム-ベル-ブラム	ベル-ベル-ベル	8枚
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	-	8枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR	-	8枚
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR	-	8枚
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR	-	8枚
上段ベル5	ブラム-白BAR-白BAR	-	8枚
上段ベル6	ブラム-白BAR-黒BAR	-	8枚
上段ベル7	ブラム-黒BAR-白BAR	-	8枚
上段ベル8	ブラム-黒BAR-黒BAR	-	8枚
右下がりリスイカ	ベル-スイカ-黒7 ベル-スイカ-白7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ 白7-スイカ-スイカ スイカ-スイカ-スイカ	-	5枚
下段チェリー	黒BAR-ベル-ベル 黒BAR-黒BAR-ベル 黒BAR-白BAR-ベル	-	2枚
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚

【図 7】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	遊技状態	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-ブラム ブラム-リプレイ-リプレイ ブラム-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技
ベルリプレイ	黒7-ベル-黒BAR 黒7-ベル-白BAR スイカ-ベル-黒BAR スイカ-ベル-白BAR 白7-ベル-黒BAR 白7-ベル-白BAR ベル-ベル-黒BAR ベル-ベル-白BAR	ベル-ベル-ベル (ベル-ベル-黒BAR/白BAR揃い時除く)	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-白BAR-白BAR ベル-白BAR-チェリー ベル-白BAR-スイカ ベル-白BAR-黒7 ベル-白BAR-黒7 ベル-白BAR-白7 ベル-黒BAR-白BAR ベル-黒BAR-チェリー ベル-黒BAR-スイカ ベル-黒BAR-黒7 ベル-黒BAR-黒7 ベル-黒BAR-白7 ベル-黒BAR-白7	リプレイ/ブラム-リプレイ/ブラム -リプレイ/ブラム/スイカ/チェリー/黒7/白7	-	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/ブラム-リプレイ-リプレイ/ブラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル ブラム-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-白BAR-リプレイ ベル-白BAR-ブラム ベル-黒BAR-リプレイ ベル-黒BAR-ブラム	リプレイ/ブラム-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-ブラム	-	・入賞時→RT2	再遊技
特別リプレイ	リプレイ-白BAR-黒7 リプレイ-白BAR-黒7 リプレイ-白BAR-白7 リプレイ-白BAR-ブラム リプレイ-黒BAR-黒7 リプレイ-黒BAR-黒7 リプレイ-黒BAR-白7 リプレイ-黒BAR-ブラム ブラム-白BAR-黒7 ブラム-白BAR-黒7 ブラム-白BAR-白7 ブラム-白BAR-ブラム ブラム-黒BAR-黒7 ブラム-黒BAR-黒7 ブラム-黒BAR-白7 ブラム-黒BAR-ブラム	黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR -黒BAR/白BAR	・入賞時→RT3	再遊技

【図 8】

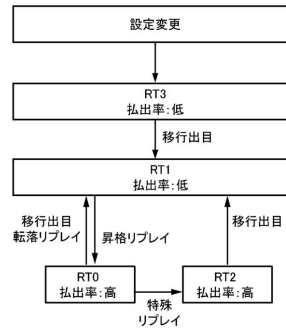
【図8】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-白BAR-ベル リプレイ-黒BAR-ベル ブラム-白BAR-ベル ブラム-黒BAR-ベル リプレイ-ベル-白BAR リプレイ-ベル-黒BAR ブラム-ベル-白BAR ブラム-ベル-黒BAR 黒7-白BAR-白BAR 黒7-白BAR-黒BAR 黒7-黒BAR-白BAR 黒7-黒BAR-黒BAR 白7-白BAR-白BAR 白7-白BAR-黒BAR 白7-黒BAR-白BAR 白7-黒BAR-黒BAR スイカ-白BAR-白BAR スイカ-白BAR-黒BAR スイカ-黒BAR-白BAR スイカ-黒BAR-黒BAR	RT0,2,3における出現時→RT1

【図 9】

【図9】

遊技状態の遷移について



【図 10】

【図10】

	開始条件	終了条件	再遊技役
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	約1/2.08
RT1	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞	約1/7.31
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止	約1/1.37
RT3	設定変更	移行出目停止	約1/7.31

	通常リプレイ	ベルリプレイ	特別リプレイ	リブGR1～6	リブGR11～13	リブGR21～23
RT0	○	○	×	×	○	○
RT1	×	○	×	○	×	×
RT2	○	×	○	×	×	×
RT3	○	○	×	×	×	×

【図 11】

【図11】

抽選対象役	遊技状態			
	RT0	RT1	RT2	RT3
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360
左ベル1	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル2	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル3	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル4	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
中ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
弱スイカ	○ 250	○ 250	○ 250	○ 250
強スイカ	○ 76	○ 76	○ 76	○ 76
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270
強チェリー	○ 70	○ 70	○ 70	○ 70
中段チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5

【図 1 2】

【図12】

抽選対象役	遊技状態			
	RT0	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ	○ 10000	×	○ 47949	○ 7500
ベルリプレイ	○ 5960	○ 1464	×	○ 1464
特別リプレイ	×	×	○ 5	×
リプレイGR1	×	○ 250	×	×
リプレイGR2	×	○ 250	×	×
リプレイGR3	×	○ 1750	×	×
リプレイGR4	×	○ 1750	×	×
リプレイGR5	×	○ 1750	×	×
リプレイGR6	×	○ 1750	×	×
リプレイGR11	○ 2580	×	×	×
リプレイGR12	○ 2580	×	×	×
リプレイGR13	○ 2580	×	×	×
リプレイGR21	○ 2580	×	×	×
リプレイGR22	○ 2580	×	×	×
リプレイGR23	○ 2580	×	×	×

【図 1 3】

【図13】

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
中段チェリー	中段チェリー
弱スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ
強スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ+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
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+通常リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR21	特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR23	特殊リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1

【図 1 4】

【図14】

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	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ

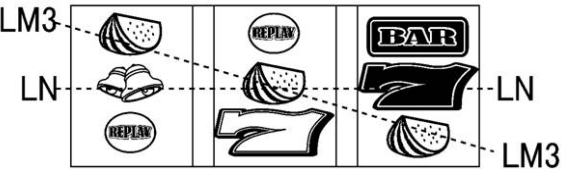
【図 1 5】

【図15】

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

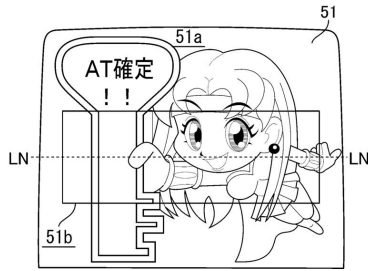
【図 1 6】

【図16】



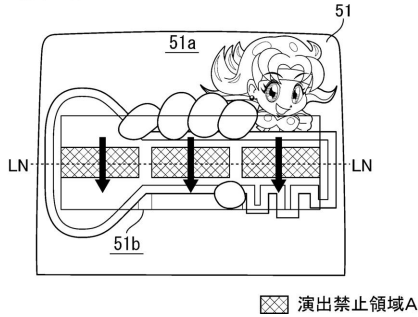
【図17】

【図17】



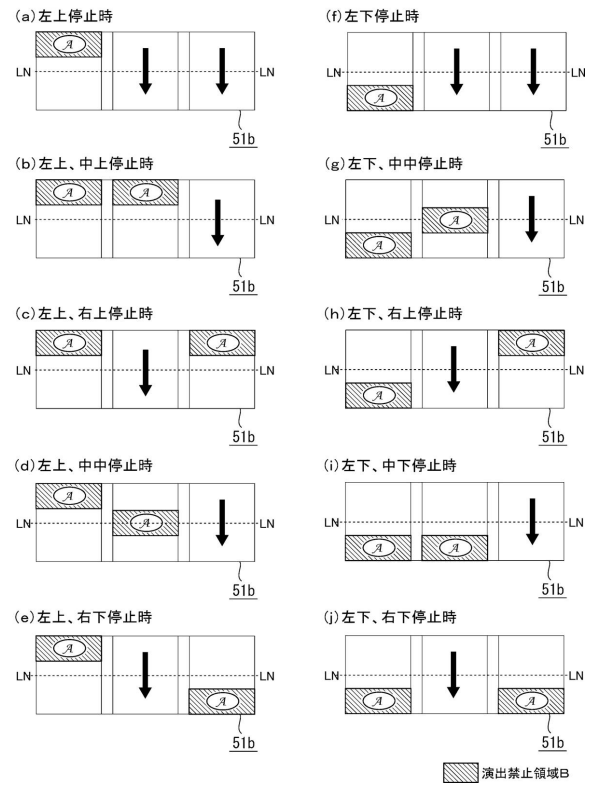
【図18】

【図18】



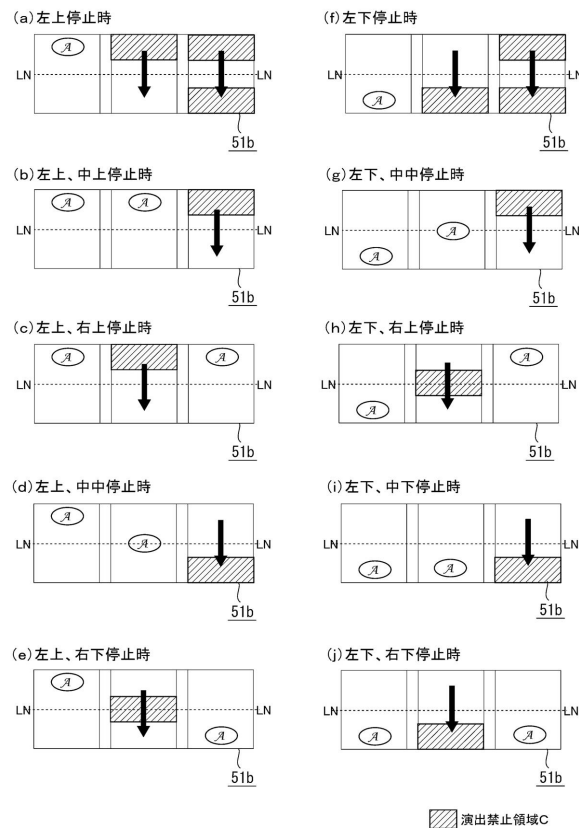
【図19】

【図19】



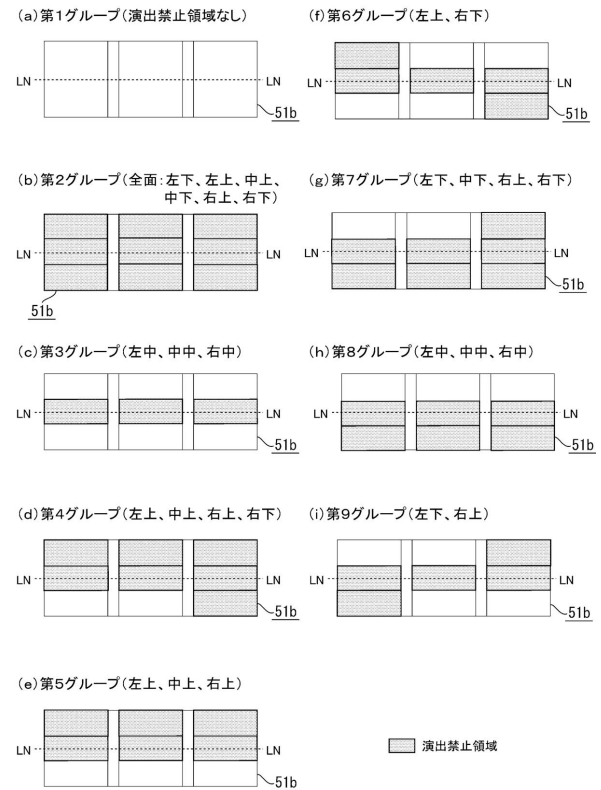
【図20】

【図20】



【図21】

【図21】



【図 22】

【図22】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
スイカナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左上段にスイカ・黒7・白7停止 第4グループに属する 演出画像	中上段にスイカ停止 右上段にスイカ停止 第5グループに 属する演出画像 中中段にスイカ停止 右下段にスイカ停止 第6グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
スイカナビ 演出パターン2	...	左中段にスイカ・黒7・白7停止 第3グループに属する 演出画像	中中段にスイカ停止 右中段にスイカ停止 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 23】

【図23】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
ベルナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	右上段にベル停止 第4グループに 属する演出画像 中中段にベル停止 右下段にベル停止 第5グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	中上段にベル停止 右上段にベル停止 第5グループに 属する演出画像 中中段にベル停止 右中段にベル停止 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
ベルナビ 演出パターン2	...	左中段にベル停止 第3グループに 属する演出画像 左下段にベル停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	中中段にベル停止 右中段にベル停止 第3グループに 属する演出画像 中中段にベル停止 右下段にベル停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 24】

【図24】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
リプレイナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左中段にリプレイ・プラム停止 第3グループに 属する演出画像 左下段にリプレイ・プラム停止 第7グループに 属する演出画像 中中段にリプレイ停止 右下段にリプレイ・プラム停止 第8グループに 属する演出画像 中中段にリプレイ停止 右上段にリプレイ・プラム停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	中中段にリプレイ停止 右中段にリプレイ・プラム停止 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像 中中段にリプレイ停止 右下段にリプレイ・プラム停止 第8グループに 属する演出画像 中中段にリプレイ停止 右上段にリプレイ・プラム停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
リプレイナビ 演出パターン2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

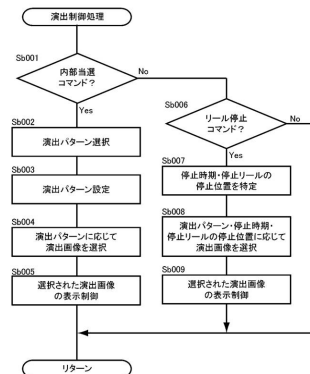
【図 25】

【図25】

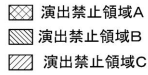
演出パターン	選択される演出画像			
	スタート操作時	第1停止操作時	第2停止操作時	第3停止操作時
BARナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左下段にBAR停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	中中段にBAR停止 右上段にBAR停止 第9グループに 属する演出画像 その他 第3グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
BARナビ 演出パターン2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 26】

【図26】



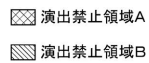
【図27】



【図28】



【図29】



【図30】

