

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5750248号  
(P5750248)

(45) 発行日 平成27年7月15日 (2015. 7. 15)

(24) 登録日 平成27年5月22日 (2015. 5. 22)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 86 頁)

(21) 出願番号 特願2010-196833 (P2010-196833)  
 (22) 出願日 平成22年9月2日 (2010. 9. 2)  
 (65) 公開番号 特開2012-50736 (P2012-50736A)  
 (43) 公開日 平成24年3月15日 (2012. 3. 15)  
 審査請求日 平成25年8月12日 (2013. 8. 12)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 110001195  
 特許業務法人深見特許事務所  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内  
 (72) 発明者 中西 正幸  
 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 中村 祐一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果として複数のラインのうち所定の入賞ライン上に導出された識別情報の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出されるより前に、特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段と、

通常遊技状態と特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御する遊技状態制御手段とを備え、

前記複数のラインには、前記通常遊技状態においては前記入賞ラインに定められているが、前記特別遊技状態においては前記入賞ラインに定められていない特定ラインを含み、前記導出制御手段は、

前記通常遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が、前記特別入賞の発生を許容する特別結果であって、前記複数の可変表示部のうちの一の可変表示部において前記特定ライン上に前記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果が導出されているときに、複数種類の導出制御データのうちの特定導出制御データに基づき、未だ表示結果が導出されていない可変表示部において前記特定ライン上に前

記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果を導出させる特別制御を行ない、

前記特別遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が、前記特別結果と異なり前記特別入賞の発生が許容されていない特定結果であって、前記複数の可変表示部のうちの一の可変表示部において前記特定ライン上に前記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果が導出されているときに、前記特定導出制御データと同じ導出制御データに基づき、前記特別制御と同じ制御を行なうことを特徴とする、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果として複数のラインのうち所定の入賞ライン上に導出された識別情報の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が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、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

20

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

30

【0004】

各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行なわれる内部抽選で当選することが条件となる。そして、内部抽選に当選している役を構成する図柄の組合せを有効な入賞ラインに揃えるようにするとともに、内部抽選に当選していない役を構成する図柄の組合せを有効な入賞ラインに揃えないようにするリール制御が行なわれる。

【0005】

このようなスロットマシンとして、予め定められた複数の小役に同時当選している所定の当選状況である場合には、制御されている遊技状態に関わらず、同じリール制御を行なって所定出目を一のラインに揃えさせるが、制御されている遊技状態によって払出されるメダル枚数を異ならせるといった意外性のある面白みを提供するもの（たとえば、特許文献1参照）があった。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2010-99116号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

50

しかしながら、特許文献 1 のスロットマシンは、前述したような面白みを提供できる当選状況が所定の当選状況のときだけであり、所定の当選状況と当該所定の当選状況と異なる当選状況との関係においては、当選している役の種類が異なるため、異なる当選状況間において同様の面白みを提供することができなかった。

【 0 0 0 8 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、異なる当選状況間においても面白みを提供できるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【 0 0 0 9 】

( 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、

10

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果として複数のラインのうち所定の入賞ライン（入賞ライン L 1 ～ L 4 ）上に導出された識別情報の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1 ）において、

表示結果が導出されるより前に、特別入賞を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（リール回転処理）と、

通常遊技状態（一般遊技状態）と特別遊技状態（ビッグボーナス）とを含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御する遊技状態制御手段（メイン制御部 4 1 により実行される遊技状態を制御するための処理）とを備え、

20

前記複数のラインには、前記通常遊技状態においては前記入賞ラインに定められているが、前記特別遊技状態においては前記入賞ラインに定められていない特定ライン（入賞ライン L 1 ）を含み、

前記導出制御手段は、

前記通常遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が、前記特別入賞の発生を許容する特別結果（たとえば、B B 1 当選）であって、前記複数の可変表示部のうちの一の可変表示部において前記特定ライン上に前記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果が導出されているときに、複数種類の導出制御データのうちの特定導出制御データに基づき、未だ表示結果が導出されていない可変表示部において前記特定ライン上に前記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果を導出させる特別制御を行ない（たとえば、B B 1 当選時のリール制御参照）、

30

前記特別遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が、前記特別結果と異なり前記特別入賞の発生が許容されていない特定結果（特定抽選結果、はずれ、B B 強イチゴ当選）であって、前記複数の可変表示部のうちの一の可変表示部において前記特定ライン上に前記特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果が導出されているときに、前記特定導出制御データと同じ導出制御データに基づき、前記特別制御と同じ制御を行なう（図 1 7 参照）。

40

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、特別遊技状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となったときには、既に表示結果が導出されている可変表示部の特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果が導出されている条件下において、通常遊技状態において特別結果となったときに行なわれる特別制御と同じ制御、すなわち未だ表示結果が導出されていない可変表示部の当該特別遊技状態において入賞ラインに定められていない特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報が位置する表示結果を導出させる制御が行なわれる。このため、事前決定手段の決定結果が異なる場合においても一定条件下において導出制御手段に同じ制御を行なわせることにより、導出制御に用いるデータなどの記憶容量を増大させることなく、

50

特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを構成する識別情報を導出させつつも、特別入賞が発生可能な識別情報の組合せが導出されたときの遊技状態が、通常遊技状態であるときには特別入賞を発生させるのに対し、特別遊技状態であるときには特別入賞を発生させないといった意外性のある面白みを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。また、事前決定手段の決定結果が特定結果になりさえすれば、特別制御と同じ制御を行なうことが可能となる。その結果、特別遊技状態において特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報が導出されることが、たとえば事前決定手段により特別入賞の発生が許容されていないことなどを理由に抑制されてしまうことを防止することができる。

【 0 0 1 1 】

なお、上記の構成であれば、以下の課題をも解決することができる。たとえば、異なる当選状況間において面白みを提供するために、特別遊技状態においては特別入賞の発生が許容されていないときであっても、特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを入賞ラインに導出させる制御を行なうことも想定されるが、この場合には、許容されていない特別入賞を発生させることになり遊技の公平性を担保することができないといった不都合が生じてしまう。しかし、上記の構成であれば、特別遊技状態であるときには、入賞ラインに定められていない特定ラインを定めて、特別入賞の発生が許容されていないときであっても、特別入賞が発生可能な識別情報の組合せを当該特定ラインに導出させる制御を行なう。このため、発生が許容されていない特別入賞を発生させてしまうといった不都合を生じさせることなく遊技の公平性を担保しつつ、異なる当選状況間において面白みを提供することができる。

【 0 0 1 2 】

前記特別遊技状態において特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報の組合せが導出されたときには、前記通常遊技状態において特別入賞が発生可能な識別情報の組合せが導出されたことにより付与される有利度合いと異なる有利度合いを付与するものであるもよい。これにより、同じ組合せでありながら導出されたときの遊技状態によって遊技者にとっての有利度合いを異ならせるといった面白みを提供できる。

【 0 0 1 3 】

有利度合いの種類の一例としては、入賞発生の有無に限らず、遊技者にとって有利な遊技状態（ビッグボーナス、ＲＴなど）への移行、入賞とは異なる遊技者にとって有利な特典付与（ナビストック獲得、プレミア演出実行、設定値示唆演出実行など）などであってもよい。また、特別遊技状態において特定ライン上に特別入賞が発生可能な識別情報の組合せである特別入賞図柄の組合せが導出されたとき、および、通常遊技状態において特別入賞図柄の組合せが導出されたとき各々における有利度合いの組合せとしては、たとえば、以下の組合せであってもよい（変形例の〔特別入賞図柄の組合せ停止による価値〕参照）。

【 0 0 1 4 】

a) 一方が有利な遊技状態への移行で他方が特典付与となる組合せ（一方がビッグボーナスで他方がナビストック獲得など）

b) 双方が有利な遊技状態への移行となるが移行された有利な遊技状態の種類が異なる組合せ（一方がビッグボーナスで他方がＲＴなど）

c) 双方が同じ種類の有利な遊技状態への移行となるが移行された有利な遊技状態における遊技者にとっての有利度合い（価値）が異なる組合せ（たとえば、ビッグボーナス終了となるメダル枚数が異なる、リプレイ当選確率が異なるなど）

d) 双方が特典付与となるが付与される特典の種類が異なる組合せ（たとえば、一方がナビストック獲得で他方がプレミア演出実行など）

e) 双方が同じ種類の特典付与となるが付与された特典による遊技者にとっての有利度合い（価値）が異なる組合せ（たとえば、一方が他方よりも高い割合でより多いナビストックを獲得、一方が他方よりも信頼性の高い設定値示唆演出実行など）

なお、前記入賞図柄の組合せが導出されているか否かを、前記通常遊技状態においては前記特定ラインを含む複数の入賞ラインについて判定し、前記特別遊技状態においては前

10

20

30

40

50

記複数の入賞ラインのうち前記特定ライン以外の入賞ラインについて判定する入賞判定手段をさらに備えるものであってもよい。

【0015】

また、特定ラインは、一のラインであってもよく、複数のラインであってもよい。

前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果であるときおよび前記特定結果であるときに、前記特定ライン上であって特別入賞が発生可能な識別情報である特別成立図柄が導出されていることにより、前記導出制御手段によって前記特別制御あるいは当該特別制御と同じ制御を行なわせる契機となる可変表示部は、複数の可変表示部のうち、予め定められた一のあるいは複数の可変表示部であってもよく、または、第1停止される可変表示部あるいは第1停止および第2停止される可変表示部であってもよい。

10

【0016】

また、前記導出制御手段は、前記特別遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果であるときには、一の可変表示部において未だ識別情報である図柄が導出されていないときであって既に図柄が導出されている可変表示部の前記特定ライン上に前記特別入賞図柄の組合せに成り得る特別成立図柄が導出されてから、前記通常遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果であるときと同じ制御を行なうものであってもよく、一の可変表示部において未だ図柄が導出されていないときであって既に図柄が導出されている可変表示部の前記特定ライン上に前記特別入賞図柄の組合せに成り得る特別成立図柄が導出される前においても、前記通常遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果であるときと同じ制御を行なうものであってもよい。

20

【0017】

(2) 前記特別遊技状態は、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であって、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態において前記特別入賞図柄の組合せが前記入賞ライン上に導出されることにより、前記特別遊技状態に制御する(BB1に入賞するとビッグボーナスに制御する)。

【0018】

このような構成によれば、特別遊技状態において導出されることにより報知条件が設定される契機となる特別入賞図柄の組合せが、通常遊技状態において導出されたときには特別遊技状態に制御される。このため、通常遊技状態であるときに特別入賞図柄の組合せが導出されると遊技者にとって有利となるため、特別遊技状態に制御されることをわかりやすくできるとともに、特別入賞図柄の組合せが導出されることに対する期待感を抱かせることができる。また、特別遊技状態においては、特別入賞図柄の組合せが当該特別遊技状態において入賞ラインに定められていない特定ラインに導出されるため、特別遊技状態において特別入賞図柄の組合せが導出されたときに、たとえば特別遊技状態に再度制御したり特別入賞図柄の組合せが導出されたことを無効にするなどといった、特殊な制御を行なう必要がなく、制御負担を軽減することができる。

30

【0019】

(2') 上記のように構成した場合、たとえば、さらに以下の構成を備えるものであってもよい。

40

【0020】

前記特別遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(特定抽選結果、はずれ、BB強イチゴ当選)となったことを条件として、報知条件(ナビストック)を設定するための契機成立時処理を行なう契機成立時設定手段(図20(c)に示すテーブルを用いてのAT抽選処理)と、前記契機成立時設定手段により設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に当該所定結果に対応する有利手順を特定するための情報(ナビ演出)を報知する報知期間(AT)に制御する報知制御手段(AT管理処理、ナビ演出実行処理、液晶表示器51)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(たとえば、押し順メロン1~5のいずれかに当選)となった場合において、当該所定結果に対応して予め定めら

50

れた有利手順（たとえば、図１４に示す、中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させるための押し順）で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、前記有利手順と異なる手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときに導出させる表示結果（中リール２Ｃの「メロン」を入賞ラインＬ２に導出）よりも遊技者にとって有利な有利表示結果を導出（中リール２Ｃの「メロン」を入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４各々に導出）させる制御を行なう。

【００２１】

このような構成によれば、報知期間においては、事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合に、当該所定結果に対応する有利手順を特定するための情報が報知される。このため、報知期間において事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合には、遊技者は意図的に有利手順で操作して、有利表示結果を導出させることができる。その結果、報知期間に移行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【００２２】

このような報知期間には、報知条件にしたがって制御される。また、報知条件は、特別遊技状態における事前決定手段の決定結果が特定結果となることにより設定され得る。このため、特別遊技状態に制御されているときには、事前決定手段の決定結果が特定結果となることに對し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

【００２３】

また、特別遊技状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となったときには、未だ図柄が導出されていない可変表示部の特定ライン上に特別成立図柄を導出させる制御が行なわれる。このため、事前決定手段の決定結果が異なる場合においても一定条件下において導出制御手段に同じ制御を行なわせることにより、特別入賞図柄の組合せが導出されたときの遊技状態が、通常遊技状態であるときには特別入賞を発生させるのに対し、特別遊技状態であるときには報知条件が設定され得る。その結果、導出制御に用いるデータなどの記憶容量を増大させることなく、同じ図柄組合せでありながら導出されたときの遊技状態によって遊技者にとっての有利度合いを異ならせるといった面白みを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【００２４】

（３） 前記特定結果は、前記複数種類の入賞のうちいずれについても、入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出が許容されていない旨の外れ決定結果（はずれの抽選結果）を含む（図１７参照）。

30

【００２５】

このような構成によれば、外れ決定結果の場合には、事前決定手段の決定結果を考慮することなく、導出制御手段によって優先的に特別入賞図柄の組合せを特定ライン上に導出させる制御を行なうことができる。

【００２６】

（４） 前記可変表示装置に表示結果を導出させるための操作を受け付ける導出操作受付手段（ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒ）を備え、

前記複数の可変表示部においては、各々、前記複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示させ（図３参照）、

40

前記導出制御手段は、前記導出操作受付手段が操作を受け付けたときに、前記可変表示部において変動表示されている図柄（たとえば下段に表示されている図柄）を基準として、所定の引込み可能範囲（４コマ）内に配列された図柄を導出させ、

前記複数種類の入賞は、遊技用価値の付与を伴う入賞であって、前記複数の可変表示部のうち少なくとも一の可変表示部（たとえば、左リール２Ｌ）において、前記引込み可能範囲内に前記特別成立図柄が配列されていない所定図柄（たとえば、左リール２Ｌの領域番号５の「イチゴ」など）から入賞図柄の組合せが構成された特定付与入賞（イチゴ）を含み、

前記特定結果は、前記複数種類の入賞のうち前記特定付与入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容する旨の決定結果（ＢＢ強イチゴ、イチゴ＋メ

50

ロン２）を含む。

【００２７】

このような構成によれば、特定付与入賞を発生させる決定結果の場合には、一の変表示部において、特定付与入賞を発生させる入賞図柄の組合せを構成する図柄を入賞ライン上に導出可能である場合には特別成立図柄を特定ライン上に導出させることができず、逆に、特別成立図柄を特定ライン上に導出可能である場合には特定付与入賞を発生させる入賞図柄の組合せを構成する図柄を入賞ライン上に導出させることができないため、いずれの図柄を優先的に入賞ライン上に導出させるか考慮することなく、操作手順に応じて特定付与入賞を発生させたり特別入賞図柄の組合せを特定ライン上に導出させる制御を行なうことができる。

10

【００２８】

（５） 前記複数種類の入賞は、遊技用価値の付与を伴う入賞であって、前記特別入賞図柄の組合せが前記特定ライン上に導出されたときに他のライン上に入賞図柄の組合せが導出され、当該入賞図柄の組合せが前記入賞ライン上に導出されたときの遊技状態が前記特別遊技状態であるときにのみ入賞発生となる特別付与入賞（変形例の「特定抽選結果について」の欄における特殊役）を含み、

前記特定結果は、前記複数種類の入賞のうち前記特別付与入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容する旨の決定結果（特殊役当選）を含む。

【００２９】

このような構成によれば、特別付与入賞を発生可能な決定結果の場合には、特別付与入賞を発生させる入賞図柄の組合せを入賞ラインに導出させて当該特別付与入賞を発生させる制御を行なうことにより、間接的に、特別入賞図柄の組合せを特定ライン上に導出させることができる。このため、特別入賞図柄の組合せを特定ライン上に導出させるためだけの制御を設けることなく、特別入賞図柄の組合せを特定ライン上に導出させる制御を行なうことができる。

20

【００３０】

なお、上記の構成を備える場合のように、有利度合いの種類としては、入賞発生により付与される遊技用価値の大きさを異ならせるものであってもよい。すなわち、有利度合いの組合せとしては、特別遊技状態において特定ライン上に特別入賞図柄の組合せが導出されて特別付与入賞が発生することにより付与される遊技用価値の大きさ（１５枚）と、通常遊技状態において特別入賞が発生することにより付与される遊技用価値の大きさ（０枚）とが異なるような組合せであってもよい（変形例の「特定抽選結果について」の欄における特殊役参照）。

30

【００３１】

（６） 前記導出制御手段は、前記通常遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果であるとき、および前記特別遊技状態における前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果であるときのいずれにおいても、前記特別成立図柄を前記特定ライン以外のラインよりも優先して前記特定ラインに導出させる制御を行なう（図１７のうち、「すべて回転」欄のリール制御内容参照）。

【００３２】

このような構成によれば、特別遊技状態において特定結果となったときに、通常遊技状態と同じ制御を行なうようにしても、特別成立図柄が特定ライン上に優先して導出されるため、特別遊技状態において特定結果となったにも関わらず特別入賞図柄の組合せが特定ライン上に導出されない割合を低減し、特別入賞図柄の組合せが特定ライン上に導出される機会を多くすることができる。その結果、興趣を向上させる機会を多くすることができる。

40

【００３３】

（７） 所定契機の成立（ＡＴ抽選条件の成立）により有利条件（図１８、図２０、ナビストック数）が設定されたことに基づいて制御される状態であって、当該有利条件に対応する有利終了条件が成立（ＡＴから非ＡＴに制御するときのＡＴフラグがナビストック

50

数 0 であるとき)して前記有利条件が設定されていない通常状態 (A T フラグから A T でない旨が特定される状態) となるまで、前記報知期間となる割合が前記通常状態であるときよりも高い有利状態 (A T である旨を示す A T フラグがセットされている状態) に制御する有利状態制御手段 (A T 抽選処理、A T 管理処理) と、

前記有利状態において報知期間が終了した後に再び報知期間となり得るまでの非報知期間 (潜伏期間) を決定する非報知期間決定手段 (図 2 1 参照) と、を備え、

前記遊技用価値付与手段は、前記付与入賞図柄の組合せのうち特定の付与入賞図柄の組合せ (メロン 1) について、該特定の付与入賞図柄の組合せが導出された入賞ラインの数 (中リール 2 C の「メロン」が中段に停止するか上段に停止するか) に応じて異なる量の遊技用価値を付与し、

10

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が第 1 特定結果 (たとえば、押し順メロン 1 に当選) となった場合に、当該第 1 特定結果に対応して予め定められた第 1 手順 (順押し) で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたことを条件として、前記特定の付与入賞図柄の組合せを前記可変表示装置に定められた複数の入賞ラインのうち 2 以上の入賞ライン (入賞ライン L 1、L 3、L 4) に導出させ、該第 1 手順と異なる手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたことを条件として、前記特定の付与入賞図柄の組合せを前記第 1 手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときよりも少ない数の入賞ライン (入賞ライン L 2) に導出させ (図 1 4 参照)、

前記事前決定手段の決定結果が第 2 特定結果 (たとえば、押し順メロン 2 に当選) となった場合に、前記第 1 手順と異なる手順であって当該第 2 特定結果に対応して予め定められた第 2 手順 (順挟み押し) で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたことを条件として、前記特定の付与入賞図柄の組合せを前記複数の入賞ラインのうち 2 以上の入賞ライン (入賞ライン L 1、L 3、L 4) に導出させ、該第 2 手順と異なる手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたことを条件として、前記特定の付与入賞図柄の組合せを前記第 2 手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときよりも少ない数の入賞ライン (入賞ライン L 2) に導出させ (図 1 4 参照)、

20

前記報知手段は、前記報知期間において、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となった場合には前記第 1 手順を特定するための情報を報知し、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となった場合には前記第 2 手順を特定するための情報を報知し (ナビ演出実行処理、液晶表示器 5 1)、

30

前記非報知期間決定手段は、一の報知期間以前の非報知期間 (一連の A T における潜伏期間のうち過去 5 回または 3 回までの潜伏期間) が所定期間 (比較的短い潜伏期間) 以下であることを示す特殊条件が成立している場合 (たとえば、過去 5 回または 3 回までの潜伏期間のうちいずれも比較的長い潜伏期間でないとき、短潜伏連続カウンタの値が 5 以上または 3 以上であるとき) には、成立していない場合 (たとえば、短潜伏連続カウンタの値が 4 以下または 2 以下であるとき) に比べて、当該一の報知期間終了後の非報知期間の期待値が大きくなる (平均化される長さが長くなる) ように非報知期間を決定する (図 2 1 参照)。

【 0 0 3 4 】

40

このような構成によれば、特定の付与入賞図柄の組合せを導出させ得る第 1 特定結果あるいは第 2 特定結果となった場合には、導出操作受付手段により受け付けられた操作手順に関わらず入賞ラインに特定の付与入賞図柄の組合せを導出させることが可能となる。このため、特定の付与入賞図柄の組合せについて、許容されているにも関わらず入賞しないことに対して遊技者が抱く不満を軽減することができる。

【 0 0 3 5 】

また、第 1 特定結果となった場合において、第 1 手順で導出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、第 1 手順と異なる手順で導出操作受付手段により操作が受け付けられたときよりも多い 2 以上の入賞ラインに、特定の付与入賞図柄の組合せを導出させることができる。また、第 2 特定結果となった場合において、第 1 手順と異なる第 2 手順で導

50



出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、第2手順と異なる手順で導出操作受付手段により操作が受け付けられたときよりも多い2以上の入賞ラインに、特定の付与入賞図柄の組合せを導出させることができる。その結果、事前決定手段の決定結果が第1特定結果であるか第2特定結果であるかによって特定の付与入賞図柄の組合せをより多い入賞ラインに導出させるための操作手順を異ならせることができるとともに、導出操作受付手段により受け付けられた操作の手順に応じて遊技者に付与される遊技用価値の量を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0036】

また、報知期間においては、事前決定手段の決定結果が、第1特定結果となった場合に第1手順を特定するための情報が報知され、第2特定結果となった場合に第2手順を特定するための情報が報知される。このため、報知期間において事前決定手段の決定結果が第1特定結果あるいは第2特定結果となった場合には、遊技者は意図的に、第1手順と異なる手順や第2手順と異なる手順で操作されたときよりも多い入賞ラインに特定の付与入賞図柄の組合せを導出させることができ、より多い遊技用価値を獲得することができる。このような遊技者にとって有利となる報知期間には、通常状態であるときよりも有利状態であるときの方が高い割合で移行される。その結果、有利状態に制御されて報知期間に移行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0037】

また、有利状態に制御された場合であっても、非報知期間に移行される長さによって、次の報知期間に移行されるまでに設定する賭数が多くなり遊技者の利益が左右される。このため、非報知期間の長さに遊技者を注目させることができる。このような非報知期間は、それ以前の非報知期間に基づき特殊条件が成立しているか否かを考慮して決定される。具体的に、一の報知期間終了後の非報知期間の期待値が、当該一の報知期間以前の非報知期間が所定期間以下であることにより特殊条件が成立している場合に、特殊条件が成立していない場合に比べて大きくなるように、当該非報知期間が決定される。

20

【0038】

これにより、非報知期間として、たとえば短い期間に決定された結果、特殊条件が成立しているときには、特殊条件が成立していないときよりも長い期間に決定され、再び短い期間が決定されてしまうことを極力防止することができる。このため、有利状態において報知期間が終了した後に移行される非報知期間が単調になってしまうことを防止でき、有利状態における遊技の興趣が低下する不都合の発生を防止することができる。さらに、非報知期間が単調になってしまうことを防止することによって、たとえば非報知期間が短い期間ばかりとなり一連の有利状態における射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

30

【0039】

なお、非報知期間決定手段により非報知期間を決定するタイミングは、前記有利条件が設定された後であって、該有利条件に基づき制御される有利状態において当該非報知期間に移行するまでであればよい。また、非報知期間決定手段の決定対象は、前記有利状態において制御される非報知期間毎であってもよく、また、前記有利状態に制御するまでに当該有利状態において制御されるすべての非報知期間であってもよい。

40

【0040】

(8) 前記契機成立時設定手段は、前記第1契機が1回成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる第1最大報知条件(最大ナビストック数である7)の有利度合いの方が、前記第2契機が1回成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる第2最大報知条件(最大ナビストック数である3)の有利度合いよりも高くなるように前記契機成立時処理を行なう(図20(d)と(e)など参照)。

【0041】

このような構成によれば、報知条件を設定させる契機として、特定の遊技期間において成立し得る第1契機と第2契機とが設けられているため、第1契機あるいは第2契機が成

50

立することに対する期待感を遊技者に抱かせることができ、特定の遊技期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0042】

また、報知条件を設定させる契機のうち第1契機が成立したときには、第2契機成立によって設定され得る有利度合いが最大となる第2最大報知条件よりも、有利度合いの高い第1最大報知条件が設定され得る。また、特定の遊技期間においては、第2契機が第1契機よりも多く成立し得る。このため、第1契機あるいは第2契機が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させつつ、より期待感を抱かせる第1契機については第2契機よりも注目させ易くすることができるとともに、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

10

【0043】

なお、前記第1契機は、前記特定の遊技期間において最大で、第2回数よりも少ない第1回数成立し得るものであればよい。たとえば、第1契機は、1回だけ成立するものであってもよく、2回あるいは3回など予め定められた回数成立するものであってもよい。また、第1契機は、特定の遊技期間において最大で第1回数行なわれる抽選で当選することにより成立するもので、結果的に最大で第1回数成立する可能性や1回も成立しない可能性を有するものであってもよい（変形例における〔A T抽選条件の成立回数について〕の欄参照）。

【0044】

また、前記第2契機は、前記特定の遊技期間において最大で、第1回数よりも多い第2回数成立し得るものであればよく、たとえば、第2契機は、第1回数よりも多い予め定められた回数成立するものであってもよい。また、第2契機は、前記特定の遊技期間において最大で第2回数行なわれる抽選で当選することにより成立するもので、結果的に最大で第2回数成立する可能性や1回も成立しない可能性を有するものであってもよい。なお、第1契機および第2契機のうち少なくとも一方が、抽選で当選することにより成立するものである場合には、一の特定の遊技期間において第1契機が成立した実際の回数が、当該一の特定の遊技期間において第2契機が成立した実際の回数よりも多くなる可能性があるものであってもよい。

20

【図面の簡単な説明】

【0045】

30

【図1】スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す図である。

【図3】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図5】(a)は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、およ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、(b)は、予め定められた特殊出目の図柄組合せおよび特殊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6】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図7】一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

40

【図8】一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図9】B B中におけるR Bの抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図10】非B B中におけるR Bの抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図11】押し順昇格リプレイ1～6のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図12】押し順維持リプレイ1～5のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図13】押し順突入リプレイ1～4のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明

50

するための図である。

【図 1 4】押し順メロン 1 ~ 5 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 1 5】弱イチゴ 1 ~ 4、強イチゴ 1 ~ 4、弱ブドウ 1 ~ 4、および強ブドウ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 1 6】非 B B 中の R B 中において左メロンあるいは中右メロンに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 1 7】B B 中の R B 中において特定抽選結果となったときのリール制御を説明するための図である。

【図 1 8】A T 抽選を実行する契機となる A T 抽選条件の一例を説明するための図である。

10

【図 1 9】A T 抽選条件成立時の A T 抽選の一例を説明するための図である。

【図 2 0】A T 抽選のうちナビストック数抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1】潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 2 2】潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0046】

以下、添付図面を参照して、実施の形態について説明する。図 1 は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。また、図 2 は、スロットマシンの内部構造を示す図である。また、図 3 は、可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。また、図 4 は、スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 は、前面が開く筐体 1 a と、この筐体の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

20

【0047】

スロットマシン 1 の筐体 1 a 内部には、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、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

【0048】

30

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、「メロン（たとえば、左リール 2 L の領域番号 20 の図柄）」、「バナナ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 19 の図柄）」、「白 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 18 の図柄）」、「黒 B A R（たとえば、左リール 2 L の領域番号 17 の図柄）」、「星（たとえば、左リール 2 L の領域番号 14 の図柄）」、「ブドウ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 13 の図柄）」、「黒 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 10 の図柄）」、「白 B A R（たとえば、左リール 2 L の領域番号 6 の図柄）」、「イチゴ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 5 の図柄）」、「星 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 1 の図柄）」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。

【0049】

40

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。また、リール 2 L、2 C、2 R の図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。

【0050】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 2、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。

50

## 【 0 0 5 1 】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から白色光で照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 9 つの 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。

## 【 0 0 5 2 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 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および賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

## 【 0 0 5 3 】

本実施の形態では、規定数の賭数として、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス（以下、ボーナスともいう）であることに応じて「2」が定められて、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の遊技状態（以下、一般遊技あるいは一般遊技状態ともいう）であることに応じて「3」が定められている。

## 【 0 0 5 4 】

また、前面扉 1 b には、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 LED 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 LED 2 0 が設けられている。

## 【 0 0 5 5 】

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

## 【 0 0 5 6 】

また、図 4 に示すように、前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述する RAM 異常エラーを除くエラー状態およ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 2 3、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 2 4、後述の BB 終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述の BB 終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられたホッパータンク 3 4 a（図 2 参照）側または

10

20

30

40

50

メダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 30、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 34 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 31 を有するメダルセクタ (図示略)、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 25 (図 4 参照) が設けられている。

【0057】

筐体 1 a 内部には、リール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 32 L、32 C、32 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 33 L、33 C、33 R (図 4 参照)、リール LED 55 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、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 34 a、ホッパータンク 34 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 10より払い出すためのホッパーモータ 34 b、ホッパーモータ 34 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 34 c 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。

【0058】

ホッパーユニット 34 の側部には、ホッパータンク 34 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 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 35 a 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 20に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【0059】

電源ボックス 100 の前面には、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キー 37、通常時においては RAM 異常エラーを除く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、設定変更モード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 30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。

【0060】

スロットマシン 1 においてゲームを行なう場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 30から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スwitch 6 を操作すればよい。

【0061】

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 L1 ~ L4 (図 1 参照) の対応するラインが有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すな 40わち、ゲームが開始可能な状態となる。

【0062】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入 40賞図柄の組合せであるかを判定するために予め設定されているラインである。本実施の形態では、図 1 に示すように、入賞ライン L1 ~ L4 の 4 種類が入賞ラインとして定められている。

【0063】

入賞ライン L1 は、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すな 50わち中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ライン L2 は、リール 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R の上段、すなわち上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ライン L3 は、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入賞ラインをいう。入賞ライン L4 は、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。なお、入賞ラインは、L1 ~ L4 に示すラインに限らず、たとえば各リール 2 L、2 C、2 R の下段に並んだ図柄

に跨るラインなどを含むものであってもよい。

【 0 0 6 4 】

ビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の一般遊技状態であるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 ~ L 4 ( 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。ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスであるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 2 ~ L 4 が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 6 5 】

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 6 6 】

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、有効化された入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ ( 以下、役とも呼ぶ ) が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 ( 本実施の形態では 5 0 ) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 ( 図 1 参照 ) から払い出されるようになっている。

【 0 0 6 7 】

なお、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1 ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限 ( 本実施の形態では、1 2 枚 ) が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化された入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 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合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【 0 0 6 8 】

また、本実施の形態におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 1 9 0 m s ( ミリ秒 ) である。

【 0 0 6 9 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 $80 \times 21$  ( 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 7 0 】

このため、たとえば、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、その結果として当該図柄から 6 コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を含めて 7 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【 0 0 7 1 】

スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【 0 0 7 2 】

電源基板 1 0 1 には、外部から A C 1 0 0 V の電源が供給されるとともに、この A C 1 0 0 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 4 0 および遊技制御基板 4 0 を介して接続された演出制御基板 9 0 に供給されるようになっている。

【 0 0 7 3 】

また、電源基板 1 0 1 には、前述したホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 が接続されている。

【 0 0 7 4 】

遊技制御基板 4 0 には、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、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、投入メダルセンサ 3 1、ドア開放検出スイッチ 2 5、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 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。

【 0 0 7 5 】

また、遊技制御基板 4 0 には、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン C P U 4 1 a、R O M 4 1 b、R A M 4 1 c、I / O ポート 4 1 d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部 4 1、所定範囲（本実施の形態では 0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数を発生させる乱数回路 4 2、一定周波数のクロック信号を乱数回路 4 2 に供給するパルス発振器 4 3、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 4 4、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の駆動制御を行なうモータ駆動回路 4 5、流路切替ソレノイド 3 0 の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路 4 6、遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D の駆動制御を行なう L E D 駆動回路 4 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する電断検出回路 4 8、電源投入時またはメイン C P U 4 1 a からの初期化命令が入力されないときにメイン C P U 4 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 4 9、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【 0 0 7 7 】

メイン C P U 4 1 a は、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、R O M 4 1 b に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。R O M 4 1 b は、メイン C P U 4 1 a が実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。R A M 4 1 c は、メイン C P U 4 1 a がプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I / O ポート 4 1 d は、メイン制御部

10

20

30

40

50

４１が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【００７８】

また、メイン制御部４１には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、ＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【００７９】

メインＣＰＵ４１ａは、基本処理として遊技制御基板４０に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メインＣＰＵ４１ａは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路４８から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約０．５６ｍｓ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（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。

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

メインＣＰＵ４１ａは、Ｉ／Ｏポート４１ｄを介して演出制御基板９０に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板９０から遊技制御基板４０へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロブ（ＩＮＴ）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板８０を介して接続されており、遊技制御基板４０と演出制御基板９０とが直接接続されない構成とされている。

【００８５】

演出制御基板９０には、スロットマシン１の前面扉１ｂに配置された液晶表示器５１（図１参照）、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の電気部品

10

20

30

40

50



が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 90 に搭載された後述のサブ制御部 91 による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板 90 には、演出用スイッチ 56 が接続されており、この演出用スイッチ 56 の検出信号が入力されるようになっている。

#### 【0086】

なお、本実施の形態では、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の演出装置の出力制御が行なわれる構成であるが、サブ制御部 91 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行なう出力制御部を演出制御基板 90 または他の基板に搭載し、サブ制御部 91 がメイン制御部 41 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 91 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行なう構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部 91 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行なわれることとなる。

#### 【0087】

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

#### 【0088】

演出制御基板 90 には、メイン制御部 41 と同様にサブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部 91、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行なう表示制御回路 92、演出効果 LED 52、リール LED 55 の駆動制御を行なう LED 駆動回路 93、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行なう音声出力回路 94、電源投入時またはサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95、演出制御基板 90 に接続された演出用スイッチ 56 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に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 CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、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。

#### 【0089】

サブ CPU 91a は、メイン CPU 41a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部 41 がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、サブ CPU 91a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 41 からのコマンドを取得し、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 CPU 91a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 98 と接続されており、サブ CPU 91a は、電断検出回路 98 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブ CPU 91a においても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

#### 【0090】

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

#### 【0091】

スロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に払出率が低くなる。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 の順に有利度が段階的に低くなる。

#### 【 0 0 9 2 】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の電源が ON 状態である場合には一旦 OFF 状態にし、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 2 4 に設定値の初期値として 1 が表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された設定値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c に格納される。そして、設定キースイッチ 3 7 が OFF されると、賭数を設定することによりゲームが開始可能となる状態に移行する。なお、スロットマシン 1 の電源が ON 状態である場合に一旦 OFF 状態にする操作、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON 状態にする操作、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作、および設定値を確定させるためのスタートスイッチ 7 の操作など、設定値を設定するために必要な操作を設定変更操作という。なお、設定変更操作は、このような操作に限るものではなく、設定値を設定するための操作であればどのようなものであってもよい。

#### 【 0 0 9 3 】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすると、設定値表示器 2 4 に RAM 4 1 c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 3 7 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

#### 【 0 0 9 4 】

本実施の形態におけるスロットマシン 1 においては、メイン CPU 4 1 a が電断検出回路 4 8 からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 4 1 c のスタックに退避し、RAM 4 1 c にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 となるように RAM パリティ調整用データを計算し、RAM 4 1 c に格納する処理を行なうようになっている。なお、RAM パリティとは RAM 4 1 c の該当する領域の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 であれば、RAM パリティ調整用データは 0 となり、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 1 であれば、RAM パリティ調整用データは 1 となる。

#### 【 0 0 9 5 】

そして、メイン CPU 4 1 a は、その起動時において RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づいて RAM パリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAM パリティが 0 であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン CPU 4 1 a の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM パリティが 0 でない場合（1 の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 異常エラーコードをレジスタにセットして RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM 異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ 2 3 やリセ

ット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0096】

なお、本実施の形態では、RAM41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU41aは、電源投入時においてRAM41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

10

【0097】

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

【0098】

また、サブCPU91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理(サブ)を実行する。電断割込処理(サブ)では、レジスタを後述するRAM91cのスタックに退避し、RAM91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行なうようになっている。

20

【0099】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、メインサブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0100】

30

なお、本実施の形態では、RAM91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU91aは、電源投入時においてRAM91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM91cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

【0101】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であればよく、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、BB中か、通常遊技状態か、RT1~4のいずれであるかなどの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出(BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出)以外の特定の演出(小役告知など)の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしてもよい。

40

【0102】

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。メイン制御部41

50

のRAM 41cの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0103】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータ、各ゲームの終了時において初期化される当選フラグ（小役、リプレイ、SB）および入賞フラグが格納されるワークである。

【0104】

特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータ、各ゲームの終了時においてクリアされることはなく入賞時および設定変更時（設定変更モードへの移行時）に初期化される当選フラグ（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグ、消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達することにより終了する遊技状態に制御される場合には残りゲーム数が格納されるワークである。なお、特別ワークにおいては、残りゲーム数が格納される例について説明するが、これに限らず、当該遊技状態に制御されてから消化したゲーム数が格納されるものであってもよい。

【0105】

設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行なう際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。

【0106】

なお、設定変更モードに移行させた場合（すなわち設定変更操作が行なわれた場合）、遊技状態フラグは、原則として、後述する通常遊技状態に関する情報に更新される。これにより、たとえば、RT中やボーナス中に設定変更モードに移行させた場合には、設定変更モードに移行された後において通常遊技状態に制御される。また、特別ワークにボーナスの当選フラグが設定されているときに設定変更モードに移行させた場合には、当該当選フラグが初期化される。たとえば、ボーナス当選している内部中RT中に設定変更モードに移行させた場合には、通常遊技状態に制御される。このように、設定変更に関連して、遊技状態フラグを通常遊技状態に対応する値に書き換えられる（初期化）。

【0107】

停止相ワークは、リールモータ32L、32C、32Rの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ32L、32C、32Rが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM 41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM 41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。

【0108】

スタック領域は、メインCPU 41aのレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0109】

本実施の形態においてメインCPU 41aは、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM 41cのデータが破壊さ

10

20

30

40

50

れていないとき、１ゲーム終了時の６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５種類の初期化を行なう。

【０１１０】

初期化０は、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行なう初期化であり、初期化０では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域および次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化され、通常遊技状態に制御される。

【０１１１】

初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域、および停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化される。

【０１１２】

初期化２は、ＢＢ終了時に行なう初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域およ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、リセット／設定スイッチ３８の双方が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なう初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

【０１１３】

なお、本実施の形態では、初期化０、初期化１は設定変更モードの終了時に行なう例について説明するが、設定変更モードへ移行される前、設定変更モード中、あるいは設定変更後最初のゲームが開始されるまで（スタートスイッチ７が操作されるまで）に行なうようにしてもよい。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行なわれない。

【０１１４】

本実施の形態のスロットマシン１においては、可変表示装置２のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【０１１５】

〔入賞役、遊技状態の遷移〕

図５（ａ）は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、およ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５（ｂ）は、予め定められた特殊出目の図柄組合せおよび特殊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。また、図６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る。

【０１１６】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図６に示すように、メイン制御部４１により、通常遊技状態、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも向上されるＲＴ１～ＲＴ４および内部中ＲＴ、および所定枚数払出されるまで小役の当選確率が向上されるビッグボーナスやレギュラーボーナスのうち、いずれかに制御される。また、本実施の形態におけるスロットマシンは、サブ制御部９１により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ＡＴという）に演出状態を制御可能となっている。

## 【 0 1 1 7 】

図 5 ( a ) を参照して、入賞役のうち特別役には、3 種類のビッグボーナス 1 ~ 3 ( 以下、各々のビッグボーナスを B B とも称する ) と、レギュラーボーナス ( 以下、レギュラーボーナスを R B とも称する ) とが含まれる。

## 【 0 1 1 8 】

B B 1 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 2 は、入賞ラインのいずれかに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 3 は、入賞ラインのいずれかに「星 7 - 星 7 - 星 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。

## 【 0 1 1 9 】

B B 1 ~ B B 3 のいずれかに入賞すると、ビッグボーナスに制御される。遊技状態がビッグボーナスに制御されている間は、入賞した B B の種類に対応するビッグボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。また、ビッグボーナスに制御されている間は、小役の所定確率に向上した B B 時用の R B に制御される。B B 時用の R B に制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。すなわち、ビッグボーナス中フラグが O N 状態に設定されている間は、毎ゲーム、レギュラーボーナス中フラグが O N 状態に設定された状態に制御される。

## 【 0 1 2 0 】

B B 1 または B B 2 の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、3 6 1 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。B B 3 の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、2 4 1 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

## 【 0 1 2 1 】

R B は、入賞ラインのいずれかに「黒 7 - 黒 7 - 星 7」あるいは「星 7 - 星 7 - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。R B に入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。遊技状態がレギュラーボーナスに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。R B の入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの入賞役に 4 回入賞することを条件として終了する。

## 【 0 1 2 2 】

図 6 に示すように、B B 1 ~ B B 3 および R B のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 R T に遊技状態が制御される。内部中 R T では、リプレイに当選する確率が通常遊技状態であるときよりも高確率となる。また、図 6 に示すように、B B 1 ~ B B 3 や R B が終了した後は、R T 1 に遊技状態が制御される。

## 【 0 1 2 3 】

内部抽選において B B 1 ~ B B 3 および R B のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1 ~ B B 3 および R B を構成する図柄 ( 「黒 7」、「白 7」、「星 7」 ) は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されていないためである。なお、内部抽選において B B 1 ~ B B 3 および R B のうちいずれかに当選しているときには、当選しているボーナスに入賞するまで、当該ボーナスの当選フラグが持ち越される。

## 【 0 1 2 4 】

S B は、入賞ラインのいずれかに「星 - 黒 7 - 星」の組合せが揃ったときに入賞となる。S B 入賞すると、小役 ( たとえば、メロン 1 ) の当選確率を通常遊技状態であるときよりも向上させた遊技状態であるシングルボーナスに制御される。シングルボーナスに制御されている間は、シングルボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。S B の入賞に起因して発生したシングルボーナスは、1 回ゲームが行なわれることにより終了する。

## 【 0 1 2 5 】

通常遊技状態、R T 1、および R T 3 のうちいずれかに制御されているときに S B 入賞し、当該入賞に起因するシングルボーナスとしての 1 ゲームが終了した後は、R T 2 に遊技状態が制御される。一方、R T 4 に制御されているときに S B 入賞し、当該入賞に起因

10

20

30

40

50

するシングルボーナスとしての1ゲームが終了した後は、当該SB入賞前のRT4に引き続き制御される。なお、シングルボーナスは、1ゲームで終了する。このため、図6では、シングルボーナスを図示していないが、通常遊技状態、RT1、およびRT3のいずれかに制御されているときにSB入賞したときには、一旦シングルボーナスに制御された後にRT2に制御され、RT4に制御されているときにSB入賞したときには、一旦シングルボーナスに制御されるが再びRT4に制御されることになる。以下においては、便宜上、RT2およびRT4各々に、SB入賞によるシングルボーナスを概念的に含む遊技状態として説明するが、実質的には、上記したようにSB入賞によって一旦シングルボーナスに制御された後、当該SB入賞時の遊技状態に応じてRT2あるいはRT4に制御されることを意味する。

10

**【0126】**

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

**【0127】**

内部抽選においてSBに当選したゲームにおいて、当該SBに入賞しなかったときには、BB1~BB3やRBと異なり、当該SBの当選フラグが消去される。また、内部抽選においてSBに当選したゲームにおいてSB入賞させるタイミングで停止操作がされず、当該SBの図柄組合せを入賞ライン上に引込むことができないときには、図5(b)で示す特殊出目が入賞ラインL1~L4のいずれかに引込むように、リール制御が行なわれる。

20

**【0128】**

次に、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、1枚役、ブドウ、メロン1~メロン4、イチゴが含まれる。

**【0129】**

小役のうち1枚役は、入賞ラインのいずれかに「星-黒BAR-黒7」の組合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。1枚役は、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。1枚役を構成する図柄(「星」、「黒BAR」、「黒7」)は、左リール2L~右リール2Rにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

30

**【0130】**

小役のうちブドウは、入賞ラインのいずれかに「ブドウ-ブドウ-ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。ブドウは、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。ブドウを構成する図柄(「ブドウ」)は、左リール2L~右リール2Rにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

**【0131】**

小役のうちメロン1は、入賞ラインのいずれかに「any-メロン-any」あるいは「メロン-黒BAR-メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。このため、メロン1は、中リール2Cの「メロン」の図柄が有効な入賞ラインに停止表示されることにより、左リール2Lおよび右リール2Rの図柄との組合せに関わらず、入賞が発生し得る入賞役といえる。

40

**【0132】**

メロン1は、当選していれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞する。メロン1を構成する図柄(たとえば、「メロン」)は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されているためである。

**【0133】**

次に、メロン2~4について説明する。メロン2は、入賞ラインのいずれかに「白BAR-白7-黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。メロン3は、入賞ラインのい

50

ずれかに「白BAR - 黒BAR - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。メロン4は、入賞ラインのいずれかに「白BAR - 黒BAR - 黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0134】

ここで、図3を参照すると、メロン2～4各々を構成する図柄は、少なくとも、左リール2L～右リール2R各々において5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選においてメロン2～4のいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、当選しているメロン2～4のうち当選しているメロンに入賞することはない。

【0135】

しかしながら、メロン2～4は、後述するように、ビッグボーナス中を除いて、常にメロン1と同時に抽選対象役として読み出されて当選する。このため、メロン2～4に当選しているときには、ビッグボーナス中を除いて、メロン1を入賞させることができる。

【0136】

小役のうちイチゴは、入賞ラインのいずれかに「イチゴ - 白7 - バナナ」、「イチゴ - 黒7 - バナナ」、「イチゴ - 星7 - バナナ」、および「イチゴ - ブドウ - バナナ」のうちのいずれかの組合せが揃ったときに入賞となる。イチゴは、当選していてもストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。イチゴを構成する左リール2Lの図柄（「イチゴ」）は、左リール2Lにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

【0137】

遊技者は、一般遊技状態中であってATに制御されていないときには、当該イチゴ入賞させるための操作手順で停止操作することにより、イチゴの取りこぼしを防止できるとともに、たとえば左リール2Lの図柄配列からSBを構成する左図柄である「星」を引込むことがなくSBを取りこぼすことによりSB入賞によりRT2に制御されてしまうことを防止することができる。

【0138】

次に、ブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞したときに払出されるメダルの枚数について説明する。ブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞すると、当該入賞したゲームが開始されたときの遊技状態および入賞ライン数に応じた枚数分のメダルが払い出される。

【0139】

一般遊技状態においてブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、4枚メダルが払い出される。一方、一般遊技状態と異なるボーナスにおいてブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、8枚メダルが払い出される。

【0140】

なお、入賞ラインL1、L3、L4は、中リール2Cの中段において交差している。また、メロン1の「any - メロン - any」は、中リール2Cの停止図柄のみより入賞が発生し得る。このため、メロン1は、複数の入賞ラインにおいて発生し得る入賞役といえる。このため、メロン1の「any - メロン - any」が停止されることによりメロン1に入賞したときには、入賞ライン数に応じた枚数のメダルが払い出される。たとえば、中リール2Cの「メロン」が中段に停止されたときには、一般遊技状態において入賞ラインL1、L3、L4において入賞することになるため $4 \times 3 = 12$ 枚メダルが払い出され、ボーナスにおいて入賞ラインL3、L4において入賞することになるため $8 \times 2 = 16$ となり払出上限の12枚メダルが払い出される。

【0141】

次に、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、リプレイ1～リプレイ11が含まれる。再遊技役のいずれかに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設

10

20

30

40

50



定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【 0 1 4 2 】

リプレイ 1 は、入賞ラインのいずれかに「バナナ - バナナ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。通常リプレイを構成する図柄（「バナナ」）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いる。よって、リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。リプレイ 1 は、入賞しても R T 移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リブともいう。

【 0 1 4 3 】

リプレイ 2 は、入賞ラインのいずれかに「バナナ - バナナ - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ 2 を構成する図柄（「バナナ」、「メロン」）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いる。よって、リプレイ 2 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 4 4 】

図 6 に示すように、通常遊技状態においてリプレイ 2 に入賞した後は、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率が向上した R T 3 に制御される。このため、リプレイ 2 は、以下では昇格リブともいう。後述するように、リプレイ 2 は、R T 1 や R T 2 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おり、通常遊技状態における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、R T 1 や R T 2 においてはリプレイ 2 に入賞しない。その結果、R T 1 や R T 2 から直接 R T 3 に制御されないように構成されており、通常遊技状態に制御された後、リプレイ 2 に入賞することにより、R T 3 に制御されるように構成されている。

【 0 1 4 5 】

なお、通常遊技状態以外の遊技状態（たとえば、R T 1 や R T 2 ）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、1 %）でリプレイ 2 について抽選して当選し得るようにし、通常遊技状態以外の遊技状態からも R T 3 に制御されるように構成してもよい。

【 0 1 4 6 】

リプレイ 3 は、入賞ラインのいずれかに「バナナ - バナナ - 白 7 」あるいは「バナナ - バナナ - イチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ 3 を構成する左図柄および中図柄（「バナナ」）は、左リール 2 L および中リール 2 C 各々において 5 コマ以内に配置されており、リプレイ 3 を構成する右図柄（「白 7 」および「イチゴ」）は、右リール 2 R において 5 コマ以内に配置されている。よって、リプレイ 3 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 4 7 】

図 6 に示すように、R T 3 においてリプレイ 3 に入賞した後は、R T 3 よりもリプレイ当選確率がさらに向上した R T 4 に制御される。このため、リプレイ 3 は、以下では突入リブともいう。後述するように、リプレイ 3 は、通常遊技状態、R T 1、および R T 2 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おり、R T 3 における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、通常遊技状態、R T 1、および R T 2 においてはリプレイ 3 に入賞しない。その結果、通常遊技状態、R T 1、および R T 2 から直接 R T 4 に制御されないように構成されており、R T 3 に制御された後、リプレイ 3 に入賞することにより、R T 4 に制御されるように構成されている。

【 0 1 4 8 】

なお、R T 3 以外の遊技状態（たとえば、通常遊技状態、R T 1、および R T 2 ）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、1 %）でリプレイ 3 について抽選して当選し得るようにし、R T 3 以外の遊技状態からも有利 R T に制御されるように構成してもよい。

【 0 1 4 9 】

R T 4 へ一旦制御されると、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選しない限り、50ゲーム消化するまでの間、当該R T 4 への制御が維持される。

【0150】

リプレイ4は、入賞ラインのいずれかに「メロン - イチゴ - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ4を構成する図柄（「メロン」「イチゴ」）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いる。よって、リプレイ4については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図6に示すように、R T 3 においてリプレイ4に入賞したときには、通常遊技状態に制御される。このため、リプレイ4は、以下では転落リブともいう。

10

【0151】

リプレイ5は、入賞ラインのいずれかに「黒BAR - 黒BAR - 黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ6は、入賞ラインのいずれかに「黒BAR - 黒BAR - 白7」あるいは「黒BAR - 黒BAR - イチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ7は、入賞ラインのいずれかに「黒BAR - 白7 - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ8は、入賞ラインのいずれかに「黒BAR - バナナ - 黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ9は、入賞ラインのいずれかに「黒BAR - 黒BAR - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ10は、入賞ラインのいずれかに「白7 - バナナ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ11は、入賞ラインのいずれかに「白7 - 白7 - 星」の組合せが揃ったときに入賞となる。

20

【0152】

なお、リプレイ5は、黒BARの3つ揃いであるため、リプレイ5をBARリブともいう。また、リプレイ6 ~ 11は、各々、黒BARが2つ揃い、すなわち黒BARがテンパイ状態となるため、テンパイリブa ~ テンパイリブfともいう。

【0153】

リプレイ5 ~ 11各々を構成する図柄は、少なくとも1以上のリールにおいて、5コマ以内に配置されていない図柄を含む。このため、内部抽選においてリプレイ5 ~ 11のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8 L ~ 8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞しない。

30

【0154】

しかし、リプレイ5 ~ 11は、各々、他のリプレイと同時に当選するため、ストップスイッチ8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず、当選しているいずれかのリプレイを構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができる。このため、リプレイ5 ~ 11は、原則として、当選しても入賞させることができない場合も生じるが、いずれかのリプレイを入賞させることができる役といえる。

【0155】

次に、図5(b)を参照して、特殊出目について説明する。特殊出目は、「メロン - イチゴ - バナナ」である。本実施の形態において特殊出目を入賞ラインL 1 ~ L 4 のいずれかに停止させるリール制御は、いずれの遊技状態においても、S B に当選しているときであってS B を構成する図柄を入賞ライン上に引込むことができず、当該S B を取りこぼすときに行なわれる。

40

【0156】

図6に示すように、R T 1 ~ R T 3 において特殊出目が停止した後は、通常遊技状態に制御される。R T 4 において特殊出目が停止されたとしても、通常遊技状態に制御されない。また、通常遊技状態において特殊出目が停止されたとしても、当該通常遊技状態への制御が維持される。

【0157】

[ 抽選対象役の組合せ ]

次に、図7 ~ 図10を参照して、内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選

50

対象役の組合せおよび判定値数について説明する。図 7 ~ 図 10 においては、各々、左 2 列により、“抽選対象役の名称”およびその名称に対応する“抽選対象役の組合せ”が示され、左 3 列目から、“遊技状態”が示されている。抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の数値は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときに内部抽選において読み出されること、および当該抽選対象役の内部抽選で用いる判定値数を示す。図 7 ~ 図 10 では、判定値数として、たとえば設定値 1 であるときの判定値数を示すが、設定値 2 ~ 6 であるときの判定値数も特定可能に ROM 41b に格納されている。また、抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の × 印は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときの内部抽選において読み出されないあるいは読み出されたとしても当選しないことを示している。

【0158】

10

なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0 ~ 65535 の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「413」が設定されている抽選対象役（図 7 の通常遊技状態などにおける弱イチゴ 1）の当選確率は、 $413 / 65536$  となる。

【0159】

また、スロットマシン 1 においては、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下では、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。

【0160】

図 7 は、一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

20

【0161】

遊技状態が、通常遊技状態および RT1 ~ RT4 のうちいずれかであるときには、弱イチゴ 1、弱イチゴ 2、弱イチゴ 3、弱イチゴ 4、強イチゴ 1、強イチゴ 2、強イチゴ 3、強イチゴ 4、押し順メロン 1、押し順メロン 2、押し順メロン 3、押し順メロン 4、押し順メロン 5、12 枚メロン 1、12 枚メロン 2、12 枚メロン 3、12 枚メロン 4、弱ブドウ 1、弱ブドウ 2、弱ブドウ 3、弱ブドウ 4、強ブドウ 1、強ブドウ 2、強ブドウ 3、強ブドウ 4、1 枚役 1、1 枚役 2、1 枚役 3、1 枚役 4、SB、RB、BB3、BB2、BB1 が内部抽選の対象役となり内部抽選の対象役として順に読出される。なお、前述したように、RT2 および RT4 各々は、概念的にシングルボーナスを含む。図中の括弧内の数値は、RT2 あるいは RT4 と異なる判定値数が設定されているシングルボーナス中の判定値数を示す。

30

【0162】

弱イチゴ 1 とは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ 2 とは、イチゴ + RB を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ 3 とは、イチゴ + BB3 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ 4 とは、イチゴ + BB2 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ 1 とは、イチゴ + 1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ 2 とは、イチゴ + 1 枚役 + RB を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ 3 とは、イチゴ + 1 枚役 + BB3 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ 4 とは、イチゴ + 1 枚役 + BB2 を読み出す抽選対象役をいう。

【0163】

40

押し順メロン 1 とは、メロン 1 + メロン 4 を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン 2 とは、メロン 1 + メロン 3 を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン 3 とは、メロン 1 + メロン 2 を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン 4 とは、メロン 1 を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン 5 とは、メロン 1 + メロン 3 + メロン 4 を読み出す抽選対象役をいう。

【0164】

12 枚メロン 1 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴを読み出す抽選対象役をいう。12 枚メロン 2 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴ + RB を読み出す抽選対象役をいう。12 枚メロン 3 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴ + BB3 を読み出す抽選対象役をいう。12 枚メロン 4 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴ + BB2 を読み出す抽選対象役をいう。

50

## 【 0 1 6 5 】

弱ブドウ 1 とは、ブドウを読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ 2 とは、ブドウ + R B を読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ 3 とは、ブドウ + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ 4 とは、ブドウ + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ 1 とは、ブドウ + 1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ 2 とは、ブドウ + 1 枚役 + R B を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ 3 とは、ブドウ + 1 枚役 + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ 4 とは、ブドウ + 1 枚役 + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。

## 【 0 1 6 6 】

1 枚役 1 とは、1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。1 枚役 2 とは、1 枚役 + R B を読み出す抽選対象役をいう。1 枚役 3 とは、1 枚役 + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。1 枚役 4 とは、1 枚役 + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。

10

## 【 0 1 6 7 】

遊技状態が内部中 R T であるときには、弱イチゴ 1、強イチゴ 1、押し順メロン 1、押し順メロン 2、押し順メロン 3、押し順メロン 4、押し順メロン 5、1 2 枚メロン 1、弱ブドウ 1、強ブドウ 1、1 枚役 1 が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

## 【 0 1 6 8 】

図 8 は、一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

## 【 0 1 6 9 】

20

遊技状態が、通常遊技状態であるときには、通常リプレイ、押し順昇格子プレイ 1、押し順昇格子プレイ 2、押し順昇格子プレイ 3、押し順昇格子プレイ 4、押し順昇格子プレイ 5、押し順昇格子プレイ 6、B A R テンパイリプレイ 1、B A R テンパイリプレイ 2、B A R テンパイリプレイ 3、B A R テンパイリプレイ 4、B A R リプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

## 【 0 1 7 0 】

通常リプレイとは、通常リブを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 1 とは、通常リブ + 昇格子リブ + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 2 とは、通常リブ + 昇格子リブ + 突入リブ + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 3 とは、通常リブ + 昇格子リブ + 転落リブ + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 4 とは、通常リブ + 昇格子リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 5 とは、通常リブ + 昇格子リブ + テンパイリブ b + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格子プレイ 6 とは、通常リブ + 昇格子リブ + テンパイリブ c + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。

30

## 【 0 1 7 1 】

B A R テンパイリプレイ 1 とは、通常リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。B A R テンパイリプレイ 2 とは、通常リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e + R B を読み出す抽選対象役をいう。B A R テンパイリプレイ 3 とは、通常リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。B A R テンパイリプレイ 4 とは、通常リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。B A R リプレイとは、通常リブ + B A R リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e + テンパイリブ f を読み出す抽選対象役をいう。

40

## 【 0 1 7 2 】

遊技状態が、R T 1、R T 2、R T 4、および内部中 R T のいずれかであるときには、通常リプレイ、B A R テンパイリプレイ 1、B A R テンパイリプレイ 2、B A R テンパイリプレイ 3、B A R テンパイリプレイ 4、B A R リプレイが内部抽選の対象となり、内部

50

抽選の対象役として順に読出される。なお、前述したように、R T 2 および R T 4 各々は、概念的にシングルボーナスを含む。

#### 【 0 1 7 3 】

遊技状態が R T 3 であるときには、通常リプレイ、押し順維持リプレイ 1、押し順維持リプレイ 2、押し順維持リプレイ 3、押し順維持リプレイ 4、押し順維持リプレイ 5、押し順突入リプレイ 1、押し順突入リプレイ 2、押し順突入リプレイ 3、押し順突入リプレイ 4、B A R テンパイリプレイ 1、B A R テンパイリプレイ 2、B A R テンパイリプレイ 3、B A R テンパイリプレイ 4、B A R リプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【 0 1 7 4 】

押し順維持リプレイ 1 とは、昇格リブ + 転落リブ + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ 2 とは、通常リブ + 昇格リブ + 転落リブ + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ 3 とは、昇格リブ + 突入リブ + 転落リブ + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ 4 とは、昇格リブ + 転落リブ + テンパイリブ a + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ 5 とは、昇格リブ + 転落リブ + テンパイリブ b + テンパイリブ c + テンパイリブ d + テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。

#### 【 0 1 7 5 】

押し順突入リプレイ 1 とは、突入リブ + 転落リブを読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ 2 とは、突入リブ + 転落リブ + テンパイリブ b を読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ 3 とは、突入リブ + 転落リブ + テンパイリブ c を読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ 4 とは、突入リブ + 転落リブ + テンパイリブ a を読み出す抽選対象役をいう。

#### 【 0 1 7 6 】

図 9 は、B B 中における R B の抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

B B 中における R B であるときには、イチゴ、B B 強イチゴ、1 2 枚メロン 1、B B メロン、8 枚メロンが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【 0 1 7 7 】

イチゴとは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B 強イチゴとは、イチゴ + メロン 2 を読み出す抽選対象役をいう。1 2 枚メロン 1 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B メロンとは、メロン 3 + メロン 4 + ブドウ + 1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。8 枚メロンとは、メロン 1 を読み出す抽選対象役をいう。

#### 【 0 1 7 8 】

図 1 0 は、非 B B 中における R B の抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

#### 【 0 1 7 9 】

遊技状態が非 B B 中における R B であるときには、イチゴ、左メロン、中右メロン、1 2 枚メロン 1、強ブドウ 1 が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。左メロンとは、メロン 1 + メロン 3 + メロン 4 を読み出す抽選対象役をいう。中右メロンとは、メロン 1 + メロン 2 を読み出す抽選対象役をいう。

#### 【 0 1 8 0 】

##### [ 内部抽選 ]

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せがいずれかの入賞ラインに揃える制御を行なうことを許容するか否かを、可変表示装置 2 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 操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路 4 2 から内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット

10

20

30

40

50

／設定スイッチ38により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行なわれる。

【0181】

本実施の形態においては、各役および役の組合せの判定値数から、小役や再遊技役などの一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役のいずれかと特別役とが重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行なうものである。

10

【0182】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せおよび現在の遊技状態について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組合せに当選したものと判定される。

【0183】

ボーナスの内部抽選において取得される判定値数は、設定値が大きいほど大きくなるように設定されている。これにより、設定値が大きいほど、内部抽選において特別役に当選する確率を高くすることができる。

【0184】

また、RB、BB2、およびBB3は、小役や再遊技役と同時に当選し得る。たとえば、イチゴに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ1～4および強イチゴ1～4各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱イチゴ1～4当選時と強イチゴ1～4当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からRB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。

20

【0185】

また、ブドウに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ1～4および強ブドウ1～4各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱ブドウ1～4当選時と強ブドウ1～4当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からRB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。

30

【0186】

また、イチゴあるいはブドウに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。

【0187】

一般遊技状態においては、図7に示すように、押し順メロン1～押し順メロン5各々が「2305」に設定されており、押し順メロン1～押し順メロン5のいずれかが2305×5/65536=11525/65536の確率で当選するように、他の抽選対象役と比較して高い確率で当選するように判定値数が設定されている。

40

【0188】

シングルボーナス中においては、たとえば、括弧内の数値に示すように、押し順メロン1の判定値数が通常遊技状態よりも1だけ大きい「2306」に設定されている。このように、SB入賞させてシングルボーナスに制御させても小役の当選確率が格段に向上するものではないのに対し、通常遊技状態、RT1、RT3のいずれかにおいてSB入賞したときにはRT2に制御される。このため、SBを入賞させるメリットが小さく、むしろ取

50

りこぼして昇格リブ入賞により R T 3 へ昇格し得る通常遊技状態に制御させる方が、遊技者にとって有利なゲーム進行であるといえる。なお、シングルボーナス中の判定値数は、図 7 で示すものに限るものではなく、少なくとも一の小役の当選確率が通常遊技状態であるときよりも向上するように設定されているものであればよい。

#### 【 0 1 8 9 】

次に、図 8 の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役の当選確率を比較する。通常遊技状態においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「 2 7 3 4 」が、押し順昇格リプレイ 1 ~ 6 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 1 0 2 0 」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「 9 8 」が、B A R テンパイリプレイ 2 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 8 」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 」が設定されている。よって、通常遊技状態においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8980 / 65536$  となる。また、通常遊技状態から R T 3 に昇格させる可能性のある押し順昇格リプレイ 1 ~ 6 のいずれかに当選する確率は、 $1020 \times 6 / 65536 = 6120 / 65536$  となる。

10

#### 【 0 1 9 0 】

R T 1 および R T 2 においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「 8 8 5 6 」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「 9 8 」が、B A R テンパイリプレイ 2 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 8 」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 」が設定されている。よって、R T 1 あるいは R T 2 においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8982 / 65536$  となる。なお、R T 1 および R T 2 においては、R T 3 や R T 4 に移行させるための昇格リブや突入リブに当選しないように設定されている。

20

#### 【 0 1 9 1 】

R T 3 においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「 7 1 5 」が、押し順維持リプレイ 1 ~ 5 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 6 5 8 6 」が、押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 3 5 0 0 」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「 9 8 」が、B A R テンパイリプレイ 2 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 8 」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 」が設定されている。よって、R T 3 においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $47771 / 65536$  となる。また、R T 3 から通常遊技状態に転落させる可能性のある押し順維持リプレイ 1 ~ 5 および押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のいずれかに当選する確率は、 $(6586 \times 5) + (3500 \times 4) / 65536 = 46930 / 65536$  となる。また、R T 3 から R T 4 に突入させる可能性のある押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のいずれかに当選する確率は、 $3500 \times 4 / 65536 = 14000 / 65536$  となる。

30

#### 【 0 1 9 2 】

R T 4 においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 7 8 3 6 」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「 9 8 」が、B A R テンパイリプレイ 2 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 8 」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 」が設定されている。よって、R T 4 においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $47962 / 65536$  となる。

40

#### 【 0 1 9 3 】

内部中 R T においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「 1 7 0 0 0 」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「 9 8 」が、B A R テンパイリプレイ 2 ~ 4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「 8 」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「 4 」が設定されている。よって、R T 4 においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $17126 / 65536$  となる。

#### 【 0 1 9 4 】

これらより、本実施の形態においては、いずれかのリプレイに当選する確率が、R T 3

50

、R T 4、および内部中R Tであるときに、通常遊技状態、R T 1 ~ R T 2であるときよりも高くなるように設定されている。このため、R T 3、R T 4、および内部中R Tは、通常遊技状態、R T 1 ~ R T 2であるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【 0 1 9 5 】

また、R T 3では、リプレイの当選確率が高くなるものの転落リブの当選確率も高くなるため、後述するA Tに制御されていないときには当該R T 3を維持させること、および突入リブを入賞させてR T 4に制御させることが困難となるように構成されている。一方、R T 4は、50ゲーム消化するまで当該R T 4への制御が維持される。このため、R T 4は、R T 3よりも有利な遊技状態であるといえる。

10

【 0 1 9 6 】

また、内部中R Tであるときには、R T 4などであるときよりも後述するようにリール制御においてボーナスよりも優先的に引き込まれるリプレイの当選確率が低くなるように設定されているため、R T 4であるときと同じリプレイの当選確率が設定されている場合と比較して、当選しているボーナスを入賞させることができる割合を高めることができる。

【 0 1 9 7 】

B B中におけるR Bであるときには、図9に示すように、メロン1を含む12枚メロン1の判定値数が「59452」に設定されており、59452 / 65536という高確率で当選するように設定されている。

20

【 0 1 9 8 】

また、図9に示すように、B B中におけるR Bであるときには、イチゴ（イチゴ単独）の判定値数が「5461」に設定されている。また、図9に示すように、B B中におけるR Bであるときには、イチゴを含むB B強イチゴの判定値数が「620」に設定されており、低確率で当選するように設定されている。さらに、B B中におけるR Bであるときには、判定値数の合計から、1 / 65536という極めて低い確率でいずれの役にも当選しないはずれの抽選結果となるように設定されている。

【 0 1 9 9 】

非B B中におけるR Bであるときには、図10に示すように、メロン1を含む左メロンおよび中右メロンの判定値数が各々「32604」に設定されており、左メロンおよび中右メロン各々が32604 / 65536という高確率で当選するように設定されている。

30

【 0 2 0 0 】

いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せ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。

【 0 2 0 1 】

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、特別役 + 一般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、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。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【 0 2 0 2 】

[ リールの停止制御 ]

次に、リール2 L、2 C、2 Rの停止制御について説明する。メインC P U 4 1 aは、リールの回転が開始したときおよび、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残って

50



いるときに、ROM 41bに格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行なう。

#### 【0203】

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

10

#### 【0204】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込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。

#### 【0205】

20

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

30

#### 【0206】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ32L、32C、32Rに、168ステップ（0～167）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168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8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（図3参照）の領域番号が割り当てられている。

40

#### 【0207】

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、1番図柄から21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、領域番号別の引込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引込コマ数を取得できるようになっている。

#### 【0208】

前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される

50

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

【0209】

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

10

【0210】

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およ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。

20

【0211】

次に、メインCPU41a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。

【0212】

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引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。

30

【0213】

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、取得した引込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なう。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引込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（本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0214】

40

本実施の形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（およ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。

【0215】

すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（およ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、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの

50

停止位置)に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況(およ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なわれることとなる。

#### 【0216】

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

10

#### 【0217】

本実施の形態では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む引込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なう一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない引込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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

20

#### 【0218】

たとえばBB1に当選した場合には、リール回転開始時に当該BB1当選に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得してテーブル作成用データを特定し、前述したようにすべてのリールについて停止制御テーブルを作成する。当該停止制御テーブルでは、引込コマ数(4コマ)の範囲内で、BB1の図柄組合せを構成する「白7」を入賞ライン上に引き込み、「白7」を入賞ライン上に引き込むことができない場合にはその他の図柄を入賞ライン上に停止させてはずれとなるようなリール制御が行なわれる。

#### 【0219】

本実施の形態では、BB1に当選した場合に作成される停止制御テーブルでは、引込コマ数の範囲内で、BB1の図柄組合せを構成する「白7」を入賞ラインL1上に引き込み、入賞ラインL1上に引き込むことができない場合には、引込コマ数の範囲内で、「白7」を入賞ラインL1以外の入賞ライン上に引き込むリール制御が行なわれる。その結果、「白7」を入賞ラインL2~L4よりも優先して入賞ラインL1に引き込むリール制御が行なわれる。

30

#### 【0220】

また、1つあるいは2つ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、停止済みのリールおよび当該リールの停止位置に応じて、未停止のリールについての停止制御テーブルを作成する。具体的に、たとえば第1停止により「白7」が入賞ラインL1上に停止した場合(揃った場合)には、引込コマ数の範囲内で、入賞ラインL1上に「白7」を引き込むリール制御を行なうための停止制御テーブルが作成される。また、第1停止により「白7」が入賞ラインL1以外の入賞ライン上に停止した場合(揃った場合)には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ライン上に「白7」を引き込むリール制御を行なうための停止制御テーブルが作成される。第1停止により「白7」が入賞ラインに停止していない場合には、はずれとなるようなリール制御を行なうための停止制御テーブルが作成される。その結果、1つあるいは2つリールが停止して「白7」が入賞ライン上に停止あるいは揃っている場合には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ライン上に「白7」を引き込むリール制御が行なわれ、「白7」が入賞ライン上に停止していないあるいは揃っていない場合には、はずれとなるようなリール制御が行なわれる。

40

50

## 【 0 2 2 1 】

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（イチゴなど）に当選した場合や、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、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引込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引込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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、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なわれ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行なわれることとなる。

10

## 【 0 2 2 2 】

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。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにすることができ、遊技者にとって有利なリール制御が行なわれる。なお、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

20

## 【 0 2 2 3 】

たとえば、BB1の当選フラグが前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役（イチゴなど）に当選した場合には、引込コマ数の範囲内で、当選している小役を入賞ラインに引き込み、当選している小役を入賞ラインに引き込むことができない場合には、引込コマ数の範囲内で、BB1の「白7」を入賞ラインL1に引き込み、「白7」を入賞ラインL1に引き込むことができない場合には、引込コマ数の範囲内で、BB1の「白7」を入賞ラインL1以外の入賞ラインL2～L4に引き込むように、引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。なお、当該停止制御テーブルでは、引込コマ数の範囲内で当選している小役の図柄を入賞ラインに引き込むことができる場合において、BB1の「白7」を入賞ラインL1に引き込んだとしても当該小役の図柄を入賞ラインに引き込むことができる場合には、優先的に、当該小役の図柄を入賞ラインに引き込みつつBB1の「白7」を入賞ラインL1に引き込むようにリール制御が行なわれる。

30

## 【 0 2 2 4 】

また、1つあるいは2つリールが停止したときであって、当選している小役の図柄が入賞ラインに停止している場合（揃った場合）には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ラインに当該小役の図柄を引き込み、当選している小役の図柄を入賞ラインに引き込むことができない場合であって入賞ライン上に「白7」が停止している場合（揃っている場合）には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ライン上にBB1の「白7」を引き込み、当選している小役の図柄を入賞ラインに引き込むことができない場合であって入賞ライン上に「白7」が停止していない場合（揃っていない場合）には、はずれとなるようなリール制御が行なわれる。また、当選している小役の図柄が入賞ラインに停止していない場合であって、BB1の「白7」が入賞ラインに停止している場合には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ライン上に「白7」を引き込むリール制御を行なうための停止制御テーブルが作成される。

40

## 【 0 2 2 5 】

次に、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や、特別役と再遊技役が同時に当選している場合などでは、当選した再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し

50

、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれる。

【0226】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（たとえば、押し順昇格リプレイ1など）には、図11～図13に示すように、同時当選した再遊技役の種類およ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なわれる。

【0227】

なお、本実施の形態では、回転を開始した3つの左リール2L～右リール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。また、本実施の形態において、順押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。

【0228】

図11は、押し順昇格リプレイ1～6のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0229】

たとえば、押し順昇格リプレイ1が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外の操作手順で操作された場合には、通常リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0230】

また、押し順昇格リプレイ2が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順挟み押し以外の操作手順で操作された場合には、通常リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0231】

押し順昇格リプレイ3～6のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順昇格リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、通常リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0232】

このように、昇格リブを入賞させてRT3に昇格させるための操作手順として、当選している押し順昇格リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、通常遊技状態において押し順昇格リプレイ1～6のいずれかに当選したとしても、当選している押し順昇格リプレイの種類を特定することができない限り、1/6の確率でしか昇格リブを入賞させてRT3に制御させないようにすることができ、5/6の確率で通常リブを入賞させて通常遊技状態が維持されるように構成されている。これにより、後述するATに制御されていないときには、昇格リブに入賞し難くして極力RT3に制御されないようにしつつ、ATに制御されているときには、昇格リブに入賞させてRT3に制御されるように制御することができる。

【0233】

図 1 2 は、押し順維持リプレイ 1 ~ 5 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 3 4 】

たとえば、押し順維持リプレイ 1 が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 3 5 】

また、押し順維持リプレイ 2 が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

10

【 0 2 3 6 】

押し順維持リプレイ 3 ~ 5 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順維持リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 3 7 】

このように、昇格リブを入賞させて R T 3 を維持させるための操作手順、および転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順維持リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 3 において、押し順維持リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順維持リプレイの種類を特定することができない限り、1 / 5 の確率でしか昇格リブを入賞させて当該 R T 3 を維持できず、4 / 5 の確率で転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述する A T に制御されていないときには、運良く R T 3 に制御されていても転落リブに入賞し易くして極力当該 R T 3 が維持されないように制御しつつ、A T に制御されているときには、昇格リブに入賞させて当該 R T 3 を意図的に維持させることができるように制御することができる。

20

【 0 2 3 8 】

図 1 3 は、押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のうちいずれかに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 3 9 】

たとえば、押し順突入リプレイ 1 が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 4 0 】

また、押し順突入リプレイ 2 が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

40

【 0 2 4 1 】

押し順突入リプレイ 3 または 4 が当選しているときにも、同様に、当選している押し順突入リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 4 2 】

このように、突入リブを入賞させて R T 4 に突入させるための操作手順、および転落リ

50

プを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順突入リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 3において、押し順突入リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順突入リプレイの種類を特定することができない限り、1 / 4の確率でしか突入リプを入賞させてR T 4に突入させることができず、3 / 4の確率で転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述するA Tに制御されていないときには、突入リプに入賞し難くして極力R T 4に制御されないようにし、運良くR T 3に制御されていても転落リプに入賞し易くして極力当該R T 3が維持されないように制御しつつ、A Tに制御されているときには、突入リプに入賞させてR T 4に制御されるように制御することができる。

10

**【 0 2 4 3 】**

また、B A Rテンパイリプレイ1 ~ 4のうちいずれかに当選したときには、当選しているいずれかのリプレイを入賞させつつ、入賞ラインL 1 ~ L 4およびリール2 Lの下段、リール2 Cの下段、リール2 Rの下段、すなわち下段に並んだ図柄に跨る下段ラインのいずれかに「黒B A R」を2つ揃わせてテンパイさせるリール制御を行なう。

**【 0 2 4 4 】**

また、B A Rリプレイに当選したときには、引込可能コマ数の範囲内で、「黒B A R」を入賞ラインL 1 ~ L 4のいずれかに停止させてB A Rリプを入賞させるリール制御を行なうとともに、B A Rリプを入賞させることができない場合には、当選しているいずれかのリプレイを入賞させつつ、B A Rテンパイリプレイ1 ~ 4のうちいずれかに当選したときと同様に、入賞ラインL 1 ~ L 4および下段ラインのいずれかに「黒B A R」を2つ揃わせてテンパイさせるリール制御を行なう。

20

**【 0 2 4 5 】**

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合（イチゴ + 1枚役など）には、払出枚数が多い小役が払出枚数の少ない小役よりも優先的に入賞ラインに引き込むリール制御が行なわれる。

**【 0 2 4 6 】**

複数種類の小役が同時に当選している場合として、たとえば押し順メロン1 ~ 5のいずれかに当選している場合には、図14に示すように、当選している押し順メロンの種類および操作手順に応じて、異なるリール制御が行なわれる。

30

**【 0 2 4 7 】**

図14は、押し順メロン1 ~ 5のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

**【 0 2 4 8 】**

たとえば、押し順メロン1が当選したときには、順押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL 1に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン1が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL 1、L 3、L 4の3ラインに停止するため、メダルが12枚払い出されるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL 2にのみ停止するため、メダルが4枚払い出されるに留まる。また、押し順メロン1が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール2 Lおよび右リール2 Rの「メロン」を入賞ラインL 1上に停止させるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

40

**【 0 2 4 9 】**

また、押し順メロン2が当選したときには、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL 1に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリール

50

ルの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン 2 が当選したときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 4 枚払い出されるに留まる。また、押し順メロン 2 が当選したときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」を入賞ライン L 1 上に停止させるのに対し、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

#### 【0250】

10

押し順メロン 3 ~ 5 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順メロンの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行ないメダルを 1 2 枚払い出し、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止させる制御を行ないメダルを 4 枚払い出すとともに、左リール 2 L および右リール 2 R のうち当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。

#### 【0251】

このように、入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させるための操作手順として、当選している押し順メロンの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選したときには、当選している押し順メロンの種類を特定することができない限り、1 / 5 の確率でしか入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させることができず、4 / 5 の確率で中リール 2 C の「メロン」を入賞ライン L 2 にのみ停止させてメダルが 4 枚しか払い出されないように構成されている。これにより、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選したときに、後述する A T に制御されていないときには極力 4 枚しかメダルが払い出されないようにし、A T に制御されているときには意図的に入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させることを可能にし、1 2 枚メダルが払い出されるように制御することができる。

20

#### 【0252】

30

また、1 2 枚メロン 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときには、操作手順に関わらず、中リール 2 C の「メロン」を入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ラインに停止させるとともに、入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、メダルを 1 2 枚払い出させるリール制御を行なう。

#### 【0253】

次に、弱イチゴ 1 ~ 4、強イチゴ 1 ~ 4、弱ブドウ 1 ~ 4、および強ブドウ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。図 15 は、弱イチゴ 1 ~ 4、強イチゴ 1 ~ 4、弱ブドウ 1 ~ 4、および強ブドウ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

#### 【0254】

40

たとえば、弱イチゴ 1 ~ 4 あるいは弱ブドウ 1 ~ 4 のうちいずれかが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ライン L 2 ~ L 4 のうちいずれかに停止させる制御、すなわち左リール 2 L に着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力上段または下段に停止させる制御を行なう。

#### 【0255】

これに対し、強イチゴ 1 ~ 4 あるいは強ブドウ 1 ~ 4 が当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ライン L 1 に停止させる制御、すなわち左リール 2 L に着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力中段に停止させる制御を行なう。

50



## 【 0 2 5 6 】

図7を用いて説明したように、イチゴに当選したときに、R B、B B 2、およびB B 3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ1～4および強イチゴ1～4各々の判定値数が設定されており、また、ブドウに当選したときに、R B、B B 2、およびB B 3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ1～4および強ブドウ1～4各々の判定値数が設定されている。

## 【 0 2 5 7 】

10

このため、イチゴあるいはブドウに入賞したときの左リール2 Lの「イチゴ」あるいは「ブドウ」が、上段または下段に停止しているときよりも、中段に停止しているときの方が、R B、B B 2、およびB B 3のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

## 【 0 2 5 8 】

また、図7を用いて説明したように、イチゴあるいはブドウに当選したときに、R B、B B 2、およびB B 3のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。

## 【 0 2 5 9 】

20

このため、左リール2 Lの「イチゴ」あるいは「ブドウ」が中段に停止してイチゴやブドウに入賞したときであっても、イチゴに入賞しているときの方がR B、B B 2、およびB B 3のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

## 【 0 2 6 0 】

次に、非B B中のR Bにおいて左メロンおよび中右メロンのうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。図16は、非B B中のR B中において左メロンあるいは中右メロンに当選したときのリール制御を説明するための図である。

## 【 0 2 6 1 】

たとえば、左メロンが当選しているときにおいて、左リール2 Lを第1停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL1に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール2 L以外を第1停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL2に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、左メロンが当選したときに、左リール2 Lを第1停止させる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL3、L4の2ラインに停止するため、メダルが12枚払い出されるのに対し、左リール2 L以外を第1停止させる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL2にのみ停止するため、メダルが8枚払い出されるに留まる。

30

## 【 0 2 6 2 】

また、中右メロンが当選しているときにおいて、中リール2 Cあるいは右リール2 Rを第1停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL1に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール2 Lを第1停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL2に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、中右メロンが当選したときに、中リール2 Cあるいは右リール2 Rを第1停止させる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL3、L4の2ラインに停止するため、メダルが12枚払い出されるのに対し、左リール2 Lを第1停止させる操作手順で操作された場合には、中リール2 Cの「メロン」が入賞ラインL2にのみ停止するため、メダルが8枚払い出されるに留まる。

40

## 【 0 2 6 3 】

このように、非B B中のR Bにおいて、入賞ラインL1に「メロン - メロン - メロン」

50

の図柄組合せを停止させメダルを12枚払い出させるための操作手順として、左メロンに当選しているときと中右メロンに当選しているときとで、異なる操作手順が設定されている。このため、左メロンに当選しているのか中右メロンに当選しているのかを特定することができない限り、1/2の確率でしか入賞ラインL1に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを12枚払い出させることができず、1/2の確率で入賞ラインL2に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルが8枚しか払い出されないように構成されている。一方、非BB中のRBは、4回入賞することにより終了する。このため、非BB中のRBにおける操作手順によって、当該RBにおける純増枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0264】

10

次に、BB中のRBにおいて、比較的低確率で当選し得るBB強イチゴに当選したとき、および極めて低確率で生じ得るはずれの抽選結果となったときのリール制御について説明する。なお、BB中のRBにおいてBB強イチゴに当選あるいははずれの当選状況を、以下では“特定抽選結果”ともいう。図17は、BB中のRB中において特定抽選結果となったときのリール制御を説明するための図である。

#### 【0265】

まず、BB中のRBにおいて、特定抽選結果のうちはずれの抽選結果となったときのリール制御について説明する。たとえば、特定抽選結果のうちはずれの抽選結果となっていてときであって、すべてのリールが回転しているときには、一般遊技状態においてBB1に当選した場合と、同じ停止制御テーブルが作成されて、同じリール制御が行なわれる。すなわち、引込コマ数の範囲内で、BB1の図柄組合せを構成する「白7」を入賞ラインL1上に引き込み、入賞ラインL1上に引き込むことができない場合には、引込コマ数の範囲内で、「白7」を入賞ラインL1以外の入賞ライン上に引き込むリール制御が行なわれる。

20

#### 【0266】

また、特定抽選結果のうちはずれの抽選結果となっていてときで、1つあるいは2つリールが停止したときであって、入賞ラインL1上に「白7」が停止した場合（揃った場合）には、一般遊技状態においてBB1に当選した場合であって「白7」が入賞ラインL1上に停止した場合（揃った場合）と、同じ停止制御テーブルが作成されて、同じリール制御が行なわれる。すなわち、引込コマ数の範囲内で、入賞ラインL1上に「白7」を引き込むリール制御が行なわれる。

30

#### 【0267】

また、特定抽選結果のうちはずれの抽選結果となっていてときで、1つあるいは2つリールが停止したときであって、入賞ラインL1上に「白7」が停止していない場合（揃っていない場合）には、一般遊技状態においてBB1に当選した場合であって第1停止により「白7」が入賞ラインに停止していない場合と、同じ停止制御テーブルが作成されて、同じリール制御が行なわれる。すなわち、はずれとなるようなリール制御が行なわれる。

#### 【0268】

次に、BB中のRBにおいて、特定抽選結果のうちBB強イチゴ当選となったときのリール制御について説明する。たとえば、特定抽選結果のうちBB強イチゴ当選となっていてときであって、すべてのリールが回転しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴの図柄あるいはメロン2の図柄を入賞ラインに引き込み、当選しているイチゴの図柄もメロン2の図柄も入賞ラインに引き込むことができない場合には、引込コマ数の範囲内で、BB1の「白7」を入賞ラインL1に引き込むように、引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リール制御が行なわれる。

40

#### 【0269】

なお、当該停止制御テーブルでは、引込コマ数の範囲内で当選しているイチゴあるいはメロン2の図柄を入賞ラインに引き込むことができる場合において、BB1の「白7」を入賞ラインL1に引き込んだとしてもイチゴあるいはメロン2の図柄を入賞ラインに引き込むことができる場合には、優先的に、イチゴあるいはメロン2の図柄を入賞ラインに引

50

き込みつつＢＢ１の「白７」を入賞ラインＬ１に引き込むようにリール制御が行なわれる。たとえば、右リール２Ｒの領域番号１４の「メロン」が下段に位置するときに停止操作された場合には、領域番号１６の「白７」を上段や下段に停止させてもイチゴを構成する「バナナ」やメロン２を構成する「黒ＢＡＲ」を入賞ライン上に停止させることが可能であるが、領域番号１６の「白７」を上段や下段よりも優先して中段に停止させるリール制御が行なわれる。

【０２７０】

また、特定抽選結果のうちＢＢ強イチゴ当選となっているときで、１つあるいは２つリールが停止したときであって、入賞ライン上にイチゴの図柄あるいはメロン２の図柄が停止した場合（揃った場合）には、引込コマ数の範囲内で、当該入賞ライン上にイチゴの図柄あるいはメロン２の図柄を引き込み、当選しているイチゴおよびメロン２のいずれも入賞ラインに引き込むことができない場合であって入賞ラインＬ１上に「白７」が停止している場合（揃っている場合）には、引込コマ数の範囲内で、ＢＢ１の「白７」を入賞ラインＬ１に引き込み、当選しているイチゴおよびメロン２のいずれも入賞ラインに引き込むことができない場合であって入賞ラインＬ１上に「白７」が停止していない場合（揃っていない場合）には、はずれとなるようなリール制御が行なわれる。

10

【０２７１】

また、特定抽選結果のうちＢＢ強イチゴ当選となっているときで、１つあるいは２つリールが停止したときでかつ入賞ライン上にイチゴの図柄もメロン２の図柄も停止していない場合（揃っていない場合）であって、入賞ラインＬ１上に「白７」が停止している場合（揃っている場合）には、一般遊技状態においてＢＢ１に当選した場合であって「白７」が入賞ラインＬ１上に停止した場合（揃った場合）と、同じ停止制御テーブルが作成されて、同じリール制御が行なわれる。すなわち、引込コマ数の範囲内で、入賞ラインＬ１上に「白７」を引き込むリール制御が行なわれる。

20

【０２７２】

また、特定抽選結果のうちＢＢ強イチゴ当選となっているときで、１つあるいは２つリールが停止したときであって、入賞ライン上にイチゴの図柄もメロン２の図柄も停止していない場合（揃っていない場合）でかつ入賞ラインＬ１上に「白７」が停止していない場合（揃っていない場合）には、一般遊技状態においてＢＢ１に当選した場合であって「白７」が入賞ラインに停止していない場合と、同じ停止制御テーブルが作成されて、同じリール制御が行なわれる。すなわち、はずれとなるようなリール制御が行なわれる。

30

【０２７３】

なお、本実施の形態におけるＢＢ中のＲＢでは、特定抽選結果以外の抽選結果であるときに、入賞ラインＬ１上に「白７ - 白７ - 白７」が停止されることがないように、リール制御が行なわれる。

【０２７４】

ＢＢ中のＲＢにおいて特定抽選結果となったときには、以上のようなリール制御が行なわれるため、一般遊技状態にのみ有効に設定される入賞ラインＬ１上に、「白７ - 白７ - 白７」を停止することが可能となる。また、このようなリール制御を行なうに際し、ＢＢ中のＲＢにおいて特定抽選結果となったときであって１つあるいは２つリールが停止して入賞ラインＬ１上に「白７」が停止している場合（揃っている場合）には、未だ回転中のリールについて、一般遊技状態においてＢＢ１に当選した場合であって「白７」が入賞ラインＬ１上に停止した場合（揃った場合）と同じ停止制御テーブルを用いてリール制御される。

40

【０２７５】

ＢＢ中におけるＲＢにおいて、入賞ラインＬ１に「白７ - 白７ - 白７」が停止したときには、後述するようにＡＴ抽選が行なわれる。このように、同じ停止制御テーブルを用いるためにリール制御のデータを記憶する記憶容量を増大させることなく、同じ図柄組合せを停止させながら遊技状態に応じて異なる結果を提供することができる。

【０２７６】

50

## 〔メイン制御部４１による処理〕

次に、本実施の形態にかかるスロットマシン１におけるメイン制御部４１により実行される処理について説明する。スロットマシン１においては、ゲームの処理が１ゲームずつ繰り返して行なわれることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、まず、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。

## 【０２７７】

遊技の進行が可能な状態であるためには、たとえば、メインＣＰＵ４１ａを含むメイン制御部４１が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、ＲＡＭ４１ｃに格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン１においてゲームの処理が１ゲームずつ繰り返して行な

10

## 【０２７８】

なお、スロットマシン１における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ７が操作されてからリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止するまでをいうものであるが、ゲームを行なう際には、スタートスイッチ７の操作前の賭数の設定や、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行なわれるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。

## 【０２７９】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、またはリセット／設定スイッチ３８の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。１ゲームの処理が開始すると、まず、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作することにより、あるいはメダル投入口４からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ７を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するＢＥＴ処理を行なう。

20

## 【０２８０】

前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。ＢＥＴ処理では、賭数が設定される毎に、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なＢＥＴコマンドが演出制御基板９０に送信される。

## 【０２８１】

ＢＥＴ処理により賭数が設定され、スタートスイッチ７が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定するといった内部抽選を行なう内部抽選処理を行なう。内部抽選処理では、抽選結果に応じてＲＡＭ４１ｃに設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板９０に送信される。

30

## 【０２８２】

また、内部抽選処理では、ＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢのいずれかに当選したときに、内部中ＲＴに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に内部中ＲＴフラグの値を設定など）が行なわれる。

## 【０２８３】

内部抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始から１ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、４．１秒）経過していることを条件に、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを駆動させ、左、中、右の全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転開始させる。

40

## 【０２８４】

リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ３３ＳＬ、３３ＳＣ、３３ＳＲにより基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作有効とする。その後、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが遊技者によって操作されることにより、操作されたストップスイッチに対応するリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを駆動停止させ、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ

50

の回転を停止させる。本実施の形態におけるスロットマシン 1 は、ストップスイッチを操作することにより対応するリールの回転を停止させる例について説明するが、たとえば、リール回転開始から所定時間経過したときにストップスイッチが操作されたか否かに関わらず、回転中のリールを強制的に停止させるようにしてもよい。

【0285】

リール回転処理では、リール 2 L、2 C、2 R の回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板 90 に送信され、リール 2 L、2 C、2 R のうちいずれかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板 90 に送信される。

10

【0286】

リール 2 L、2 C、2 R の駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図 5 (a) で示したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板 40 において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。

【0287】

入賞判定処理においては、入賞判定が行なわれた後に、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入賞判定コマンドが演出制御基板 90 に送られる。なお、入賞判定処理において、B B 1 ~ B B 3 および R B のうちいずれかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理（たとえば、遊技状態フ

20

【0288】

また、R T 1、通常遊技状態、および R T 3 のいずれかにおける入賞判定処理において、S B に入賞したと判断されたときには、R T 2 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 2 の値を設定など）が行なわれる。また、通常遊技状態における入賞判定処理において、昇格リブに入賞したと判断されたときには、R T 3 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 3 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 3 における入賞判定処理において、突入リブに入賞したと判断されたときには、R T 4 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 4 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 3 における入賞判定処理において、転落リブに入賞したと判断された

30

【0289】

また、R T 1、R T 2、および R T 3 においていずれの入賞も発生しておらずかつ特殊出目が入賞ライン L 1 ~ L 4 のいずれかに停止していると判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

【0290】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけメダルの払出しまたはクレジット加算させる。ただし、

40

【0291】

また、払出処理では、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、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板 90 に送信され、入賞およ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、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板 90 に送信される。

【0292】

また、払出処理では、入賞に関わらない各種の処理として、ボーナス中においてはボー

50

ナスに応じたボーナス終了条件が成立したか否かを判定するためのボーナス終了判定処理が行なわれる。

【0293】

ボーナス終了判定処理において、ボーナス終了条件が成立したと判定されたときには、RT1に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にRT1フラグの値を設定など）が行なわれる。

【0294】

また、RT4中における払出処理では、当該RT4中において消化したゲーム数（SB入賞してシングルボーナスに制御されたゲームを含む）を特定可能に計数し、消化したゲーム数が50ゲームに到達したか否かを判定し、50ゲームに到達したと判定したときに通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

10

【0295】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（RT1～RT4のいずれであるか、通常遊技状態であるか、内部中RTであるか、BBであるか、非BB中のRBであるかなど）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板90に送信される。

【0296】

また、払出処理では、持ち越しのない当選フラグ（小役、再遊技役、SBの当選フラグ）の消去なども行なわれ、特別ワークに格納されるBBやRBのボーナスの当選フラグが消去されない。これにより、ボーナスの当選フラグは、当選しているボーナスに入賞するまで次のゲームに持ち越される。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板90に送られる。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

20

【0297】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板40のメイン制御部41は、RT1～RT4、内部中RT、通常遊技状態、ボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板90に送信している。これに対して、演出制御基板90のサブ制御部91は、遊技制御基板40から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行なう。

【0298】

30

[サブ制御部91による処理]

次に、サブ制御部91により実行される処理について説明する。サブ制御部91は、まず、所定の演出初期設定処理を実行し、演出制御基板90における制御状態を電力供給停止時の状態に復旧させるための演出制御復旧処理を実行した後、演出側乱数値更新処理を繰り返して実行する。

【0299】

また、サブ制御部91では、所定の時間間隔（たとえば、2ミリ秒）で演出の進行を制御するための割り込みが発生し、リセット/割込コントローラによりRAM91cのタイマ割込フラグがON状態にセットされ、演出制御割り込み処理が実行される。演出制御割り込み処理では、内部レジスタの内容を退避し、演出バックアップ処理を実行して、サブ制御部91が再起動された場合に再起動の以前における制御状態を復旧させるために必要なデータのバックアップが行なわれる。

40

【0300】

また、遊技制御基板40から送信された各種コマンドを解析するためのコマンド解析処理を実行し、所定の演出制御処理を実行する。この演出制御処理により、スロットマシン1における遊技の進行状況に応じて、液晶表示器51に画像を表示させるとともに、スピーカ53、54から音を発生させるなどによる各種の遊技演出が行なわれる。遊技演出を行なうための画像の要素データや動画像データは、所定のROMに記憶されている。

【0301】

遊技演出を行なうために、サブ制御部91のRAM91cには、各種カウンタと、各種

50

フラグを設定する領域と、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、および内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板 40 の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況および遊技状態については、2 回分）も RAM 91c に設けられている。

【0302】

また、演出制御基板 90 においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置 2 の表示結果を判断するための停止図柄テーブルが RAM 91c に設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかが判断できない。このため、ROM 91b には、リール 2 L、2 C、2 R に配置された全ての図柄を示すテーブルが予め記憶されており、このテーブルを参照して停止図柄テーブルにリール 2 L、2 C、2 R に停止されている図柄が登録される。サブ制御部 91 は、停止図柄テーブルの登録情報に基づき、演出を行なう。

10

【0303】

また、演出制御基板 90 の側にて乱数回路（図示略）等によりカウントされる各種の乱数値が更新され、その後、退避したレジスタの内容を復帰させてから、演出制御割り込み処理を終了する。

【0304】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部 91 により、遊技状態等に応じて演出状態を AT に制御するための AT 制御処理、遊技状態等に応じて遊技演出やナビ演出を実行するための遊技演出実行処理が行なわれる。

20

【0305】

[ AT 抽選処理 ]

サブ制御部 91 は、AT 制御処理に含まれる AT 抽選処理を実行することにより、AT に制御するか否かの AT 抽選を行なう。AT 抽選処理では、メイン制御部 41 からのコマンドに基づき、所定の AT 抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときに AT 抽選が実行される。AT 抽選は、ナビストック数を付与するか否かを決定するナビ付与抽選と、付与するナビストック数を決定するナビストック数抽選とを含む。

【0306】

ナビストック数とは、AT に制御可能となる期間を示す。ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定回数（たとえば 50）ゲームを消化する間、AT に制御され、その間ナビ演出が実行可能となる。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘り AT に制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

30

【0307】

図 18 は、AT 抽選を実行する契機となる AT 抽選条件の一例を説明するための図である。また、図 19 は、AT 抽選条件成立時の AT 抽選の一例を説明するための図である。また、図 20 は、AT 抽選のうちナビストック数抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【0308】

AT 抽選条件は、図 18 に示すように、第 1 ～ 第 8 の条件が設定されている。第 1 の AT 抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中 RT 以外の遊技状態であるときに、入賞ライン L1 ～ L4 のいずれかに特殊出目停止、1 枚役入賞、あるいは入賞ライン L1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せが停止することによるメロン入賞のうちいずれかにより成立する。第 1 の AT 抽選条件が成立したときには、AT 抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。

40

【0309】

なお、第 1 の AT 抽選条件は、特殊出目停止、1 枚役入賞の契機となる、SB 当選、あるいは 1 枚役当選することにより成立するものであってもよい。また、第 1 の AT 抽選条件は、中リール 2 C の「メロン」を必ず中段に停止させる契機となる 12 枚メロン 1 ～ 4

50

のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。

【0310】

ナビ付与抽選は、サブ制御部91により制御される確率モードに応じた当選確率にしたがって行なわれる。確率モードとは、ナビ付与抽選でナビストック数を付与すると決定する確率を特定するためのモードをいう。本実施の形態では、ボーナスのうちBB1が終了した後から50ゲーム消化する間に亘り当選確率が高い高確率モードに制御され、当該高確率モードが終了した後は当該高確率モードよりも当選確率が低い通常モードに制御される。なお、確率モードが高確率モード中であるときに再びボーナス当選したときには、当該高確率モードにおいて消化したゲーム数および当選したボーナスの種類に関わらず、当該ボーナス終了後から50ゲーム消化する間に亘り高確率モードに制御される。

10

【0311】

図19を参照して、第1のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに1%の確率で、高確率モードであるときに20%の確率でナビストック数を付与すると決定される。なお、ナビ付与抽選は、たとえば乱数などを用いて、設定されている確率にしたがってランダムに決定される。

【0312】

第2のAT抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態であるときに、入賞ラインL2～L4のいずれかにブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞することにより成立する。なお、第2のAT抽選条件は、弱イチゴ1～4、弱ブドウ1～4のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第2のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第2のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに1.5%の確率で、高確率モードであるときに40%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

20

【0313】

第3のAT抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態であるときに、入賞ラインL1にブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞すること、あるいは入賞ラインL1～L4および下段ラインのいずれかにおいて「黒BAR」が2つ揃ってBARリプがテンパイすることにより成立する。なお、第3のAT抽選条件は、強イチゴ1～4、強ブドウ1～4、BARテンパイリプレイ1～4のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第3のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第3のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに3%の確率で、高確率モードであるときに60%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

30

【0314】

第4のAT抽選条件は、入賞ラインL1～L4のいずれかにおいてBARリプの図柄組合せが停止して入賞することにより成立する。なお、第4のAT抽選条件は、BARリプレイに当選することにより成立するものであってもよい。第4のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。

40

【0315】

第1～第3のAT抽選条件のうちいずれかが成立しかつナビ付与抽選で当選したとき、および第4のAT抽選条件が成立したときには、図20(a)に示す第1ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【0316】

図20(a)に示す第1ナビストック決定用テーブルが参照された場合、85%の割合でナビストック数が1に決定され、10%の割合でナビストック数が2に決定され、5%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0317】

また、図20(a)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待

50



ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.2 (= 1 \times 85\% + 2 \times 10\% + 3 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0318】

本実施の形態では、第1～第4のAT抽選条件のうちいずれが成立したかに関わらず、図20(a)に示す共通のテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれる例について説明したが、これに限らず、付与されるナビストック数の期待値が異なる複数のテーブルを設け、第1～第4のAT抽選条件のうちいずれが成立したかに応じて予め定められたテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれるように構成してもよい。

【0319】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの内部当選コマンドや遊技状態コマンドに基づき、ボーナス以外であって内部中RT以外の遊技状態であるか否かを特定し、リール停止コマンドや入賞判定コマンドに基づき、第1～第4の条件が成立したか否かを特定する。

【0320】

図18に戻り、第5のAT抽選条件は、遊技状態が内部中RTであるときに、ボーナス入賞することにより成立する。なお、第5のAT抽選条件は、遊技状態が内部中RT以外の状態において、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選することにより成立するものであってもよい。第5のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第5のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるか高確率モードであるかに関わらず、30%の確率でナビストック数

【0321】

ナビ付与抽選でナビストックを付与すると決定されたときには、図20(b)に示す第2ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【0322】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの内部当選コマンドや遊技状態コマンドに基づき、内部中RTであることを特定し、遊技状態コマンドや入賞判定コマンドに基づき、ボーナス入賞したことを特定する。

【0323】

図20(b)に示す第2ナビストック決定用テーブルが参照された場合、30%の割合でナビストック数が1に決定され、30%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定され、20%の割合でナビストック数が5に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0324】

また、図20(b)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.5 (= 1 \times 30\% + 2 \times 30\% + 3 \times 20\% + 5 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0325】

図18に戻り、第6のAT抽選条件は、遊技状態がBB中におけるRBであるときに、図17で示したリール制御が行なわれた結果、「白7 - 白7 - 白7」の図柄組合せが入賞ラインL1に停止したときに成立する。なお、第6のAT抽選条件は、遊技状態がBB中におけるRBであるときに、内部抽選の結果が前述した特定抽選結果のいずれかになることにより成立するもの、すなわち内部抽選の結果が特定抽選結果のいずれかになりさえすれば、「白7 - 白7 - 白7」の図柄組合せが入賞ラインL1に停止するか否かに関わらず成立するものであってもよい。第6のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。すなわち、図20(c)に示す第3ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【0326】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの内部当選コマンドや遊技状

10

20

30

40

50

態コマンドに基づき、B B 中における R B であることを特定し、リール停止コマンドに基づき、入賞ライン L 1 上における図柄組合せを特定する。

【0327】

図20(c)に示す第3ナビストック決定用テーブルが参照された場合、25%の割合でナビストック数が1に決定され、25%の割合でナビストック数が2に決定され、25%の割合でナビストック数が3に決定され、25%の割合でナビストック数が5に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0328】

また、図20(c)のテーブルは、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.75 (= 1 \times 25\% + 2 \times 25\% + 3 \times 25\% + 5 \times 25\%)$ となるように構成されている。

10

【0329】

図18に戻り、第7のA T抽選条件は、遊技状態が非B B 中におけるR Bであるときに、入賞ラインL 1～L 4のいずれかにブドウ入賞、または左メロンあるいは中右メロン当選時においてメダルが12枚払出されることにより成立する。なお、第7のA T抽選条件は、遊技状態が非B B 中におけるR Bであるときに、強ブドウ1に当選することにより成立するものであってもよい。また、第8のA T抽選条件は、遊技状態が非B B 中におけるR Bであるときに、48枚払出されて当該R Bが終了することにより成立する。

【0330】

第7あるいは第8のA T抽選条件が成立したときには、A T抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。

20

【0331】

第7のA T抽選条件が成立したときには、図20(d)に示す第4ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。また、第8のA T抽選条件が成立したときには、図20(e)に示す第5ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【0332】

図20(d)に示す第4ナビストック決定用テーブルが参照された場合、80%の割合でナビストック数が1に決定され、10%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

30

【0333】

また、図20(d)のテーブルは、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.3 (= 1 \times 80\% + 2 \times 10\% + 3 \times 10\%)$ となるように構成されている。

【0334】

また、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第7のA T抽選条件が成立する平均回数は、ブドウの当選確率が低いことおよび左メロンおよび中右メロンの当選確率が高いことを考慮して、左メロンおよび中右メロンに着目すると、 $(\text{左メロンおよび中右メロンの当選確率}) \times (12 \text{枚払い出す手順で操作できる確率})$ より、 $32604 / 65536$ となり、4回入賞により終了するR Bにおいては約2回であるといえる。

40

【0335】

このため、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第7のA T抽選条件が成立することにより獲得することが期待され得る合計平均ナビストック数は、 $1.3 \times 2 = 2.6$ となる。

【0336】

図20(e)に示す第5ナビストック決定用テーブルが参照された場合、44%の割合でナビストック数が1に決定され、30%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定され、5%の割合でナビストック数が5に決定され、1%の割合でナビストック数が7に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

50

## 【0337】

また、図20(e)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.96 (= 1 \times 44\% + 2 \times 30\% + 3 \times 20\% + 5 \times 5\% + 7 \times 1\%)$ となるように構成されている。

## 【0338】

また、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第8のAT抽選条件が成立する平均回数は、第7のAT抽選条件が成立する確率が約 $1/2$ であることから、4回連続する確率が $(1/2)$ の4乗となり、約 $1/16 = 0.0625$ 回であるといえる。

## 【0339】

このため、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第8のAT抽選条件が成立することにより獲得することが期待され得る合計平均ナビストック数は、 $1.96 \times 0.0625 = 0.12$ となる。

10

## 【0340】

本実施の形態のAT抽選におけるナビストック数抽選では、1回の抽選で獲得できる最大ナビストック数が7に設定されている。ナビストック数抽選で最大ナビストック数を設定する決定を最大決定という。以下では、最大決定し得るAT抽選条件を最大許容AT抽選条件ともいい、最大決定し得ないAT抽選条件を最大不可AT抽選条件ともいう。

## 【0341】

図18で示したAT抽選条件のうち、第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選におけるナビストック数抽選では、最大ナビストック数である7に決定され得る。このため、第8のAT抽選条件は、最大許容AT抽選条件である。これに対し、図18で示したAT抽選条件のうち、第1～第7のAT抽選条件は、図20(a)～(d)のテーブルに示されるように、最大ナビストック数である7に決定し得ないため、最大不可AT抽選条件である。

20

## 【0342】

サブ制御部91は、ナビストック数抽選において最大決定したときに、最大決定された旨を予め定められたナビストック数分ATに制御されるまで特定可能にするための、最大決定時カウンタを、RAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、最大決定時カウンタの値に基づき、最大決定された旨を特定することができる。

## 【0343】

本実施の形態においては、1回のナビストック数抽選で最大ナビストック数を獲得したときに、最大決定時カウンタの値として、たとえば7が設定される。最大決定時カウンタは、ナビストック1消費に対応するATが終了してから新たにナビストックを1消費してATに制御可能となるまでの潜伏期間を決定するときに、1減算される。最大決定されたときには、以後、ナビストック数を7消費することによりATに制御される間、最大決定された旨が特定可能となる。また、最大決定時カウンタの値が0より大きい値に設定されているときに、さらに最大決定されたときには当該最大決定に対応して7加算した値に更新される。なお、最大決定されたか否かの判定は、最大決定時カウンタの値に基づいて判定するもの替えて、最大許容AT抽選条件が前回成立したときにおけるナビストック数抽選において最大決定されたか否かで判定するようにしてもよい。

30

40

## 【0344】

以上のように、本実施の形態においては、サブ制御部91により行なわれるAT抽選処理により、AT抽選条件が成立したか否かが判定され、AT抽選条件が成立したときにはAT抽選が行なわれる。

## 【0345】

サブ制御部91は、AT抽選において1以上のナビストック数が決定されたときに、ATである旨およびナビストック数を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのATフラグに基づき、ATに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。ATである旨を示すATフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を1消費してATに制御可能となる。

50

## 【 0 3 4 6 】

なお、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、ＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

## 【 0 3 4 7 】

たとえば、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ＡＴ抽選が行なわれる場合には、当該ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新される。ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新するとは、たとえば、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回のＡＴ抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定するＡＴフラグに書き換えることであってもよく、ＡＴ抽選の結果に応じた現在のＡＴフラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであってもよい。

10

## 【 0 3 4 8 】

本実施の形態においては、ＡＴ抽選条件が成立する毎に実行されるＡＴ抽選で決定されたナビストック数の合計数に応じて、ＡＴに制御される。

## 【 0 3 4 9 】

なお、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ＡＴ抽選においてさらにナビストック数を獲得したときには、上乗せ加算するものに限らず、今回付与されたナビストック数に書き換えるものであってもよい。この場合、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグを今回のＡＴ抽選の結果に応じたナビストック数を示すＡＴフラグに書き換えることであってもよい。

20

## 【 0 3 5 0 】

## 〔 ＡＴ管理処理 〕

サブ制御部９１は、通常遊技状態、ＲＴ３、あるいはＲＴ４であるときに、ＡＴ制御処理に含まれるＡＴ管理処理を行なうことにより、ＡＴ抽選の結果に応じてセットされるＡＴフラグおよび潜伏期間に基づき、ＡＴへの制御を管理する。

## 【 0 3 5 1 】

具体的に、サブ制御部９１は、通常遊技状態への制御が開始されるときにおいて、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定されたときには、ＡＴに制御する。通常遊技状態においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、ＡＴに制御されて、ナビ演出が実行可能となる。ＡＴ中における通常遊技状態において昇格リブ入賞によりＲＴ３に制御されたときには、当該ＲＴ３においても当該ＡＴへの制御が継続される。

30

## 【 0 3 5 2 】

ＡＴ中におけるＲＴ３において突入リブ入賞によりＲＴ４に制御されたときには、ナビストック数を１消費（減算）することによるＡＴへの開始条件が成立し、所定回数（たとえば５０）ゲームを消化する間、ＲＴ４かつＡＴであるＡＲＴに制御する。なお、ナビストック数を１消費したときには、１減算したナビストック数を示すＡＴフラグに更新される。

## 【 0 3 5 3 】

また、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理を行なうことにより、ＡＲＴであるときには、消化したゲーム数を計数して、所定回数に到達したときには非ＡＴに制御する。本実施の形態では、ナビストックを１消費することによりＡＴに制御されるゲーム数と、ＲＴ４に制御されるゲーム数とが同じゲーム数に設定されているため、ＡＲＴにおけるゲーム数が所定回数に到達したときにはＡＴが終了するとともに通常遊技状態に制御される。このときに、ＡＴフラグが示すナビストック数が０であれば、ＡＴでない旨を示すＡＴフラグに更新される。すなわち、一連のＡＴの終了条件は、ＡＴから非ＡＴに制御するときのＡＴフラグがナビストック数０であるときに成立する。

40

## 【 0 3 5 4 】

非ＡＴに制御されたときのＡＴフラグからＡＴでない旨が特定されたときには、再度ＡＴに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、ＲＴ４から通常遊技状態に制御

50

された後においては、昇格リブ、転落リブ、突入リブの当選確率および当選時におけるルール制御により、昇格リブ入賞および突入リブ入賞が発生しにくく、転落リブ入賞が発生しやすくなるため、R T 3 や R T 4 に制御されること、および R T 3 への制御が継続されることを極力防止することができる。その結果、通常遊技状態で遊技が行なわれる可能性が高まる。

#### 【 0 3 5 5 】

一方、非 A T に制御されたときの A T フラグから特定されるナビストック数が 1 以上であれば、次の A T に制御可能となるまでの潜伏期間を決定するための潜伏期間決定処理が実行される。潜伏期間とは、ナビストックを 1 消費することにより所定回数ゲーム消化するまで制御される A T が終了した後において再び A T に制御させるための開始条件が成立し得るタイミングを強制的に遅らせる期間など、A T が終了した後に再び報知期間となり得るまでの期間、すなわち A T を潜伏させる期間をいう。前述した最大決定時カウンタの値が 1 以上であるときには、最大決定時カウンタの値が 0 であるときよりも高い割合で潜伏期間が長くなる。

10

#### 【 0 3 5 6 】

図 2 1 は、サブ制御部 9 1 により実行される A T 管理処理に含まれる潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。潜伏期間決定処理は、ナビストック 1 に対応する A T 終了後における非 A T において最初のゲームが開始されるまでに実行されるものであればよく、その一例として、本実施の形態ではナビストック 1 に対応する A T が終了するゲーム終了時に実行される。また、図 2 2 は、潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。図 2 2 に示すテーブルは、R O M 9 1 b に格納されている。

20

#### 【 0 3 5 7 】

まず、図 2 1 を参照して、S A 0 1 においては、最大決定時カウンタの値が 0 であるか否か、すなわち最大決定されていない状態あるいは最大決定に対応して設定される予め定められた回数（たとえば 7 ）分のナビストック数をすでに消化完了した状態であるか否かが判定する。

#### 【 0 3 5 8 】

S A 0 1 において、最大決定カウンタの値が 0 であると判定されたとき、すなわち最大決定されていない状態あるいは最大決定に対応して設定される回数分のナビストック数をすでに消化完了した状態であると判定されたときには、S A 0 2 において、短潜伏連続カウンタの値が 4 以下であるか否かが判定される。

30

#### 【 0 3 5 9 】

短潜伏連続カウンタとは、潜伏期間として、比較的短い期間（たとえば 0 ～ 2 0 ゲーム）が連続して設定された回数を特定するためのカウンタであって、R A M 9 1 c の所定領域に格納される。短潜伏連続カウンタは、当該潜伏期間決定処理において、比較的短い期間が決定されたときに 1 加算され、比較的長い期間（たとえば 4 5 ～ 5 0 ゲーム）が決定されたときや、ナビストック数が 0 となり A T でない旨を示す A T フラグとなり一連の A T が終了したときに、リセット（0 に戻す）される。このため、短潜伏連続カウンタは、それ以前の潜伏期間として比較的長い期間が設定されていない回数を特定するためのカウンタであるともいえる。S A 0 2 では、比較的短い期間の連続回数が 4 以下であるか否かが判定される。換言すれば、S A 0 2 では、一連の A T における潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数がすでに 5 回に達しているか否か、すなわち、一連の A T における過去 5 回の潜伏期間のうちいずれもが比較的短い期間に決定されており特殊条件が成立しているか否かが判定される。

40

#### 【 0 3 6 0 】

S A 0 2 において短潜伏連続カウンタの値が 4 以下であると判定されたとき、すなわち一連の A T における潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が 4 以下であり、比較的短い期間が未だ 5 回以上連続していないときには、S A 0 3 において比較的短い潜伏期間のみを選択し得る短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。なお、S A 0 2 においては、短潜伏連続カウンタの値が 4 以下である。

50

## 【0361】

ここで、短潜伏用テーブルについて説明する。図22(a)は、SA03で参照される短潜伏用テーブルを説明するための図である。短潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、15%の割合で0ゲームに決定され、15%の割合で5ゲームに決定され、30%の割合で10ゲームに決定され、30%の割合で15ゲームに決定され、15%の割合で20ゲームに決定され、15%の割合で25ゲームに決定される。よって、短潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した期間(期待値)が、ゲーム数×当選率の和から、 $0 \times 0.15 + 5 \times 0.15 + 10 \times 0.3 + 15 \times 0.3 + 20 \times 0.15 + 25 \times 0.15 = 15$ ゲームとなる。

## 【0362】

10

潜伏期間として0ゲームに決定されたときには、AT終了後における非ATにおいて最初のゲーム(本実施の形態においてはRT4から通常遊技状態に制御されたゲーム)から再びATに制御可能となる。潜伏期間として5ゲーム以上に決定されたときには、AT終了後における非ATにおいて対応するゲーム数消化してから再びATに制御可能となる。

## 【0363】

短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、ナビストック数を1消費して制御されるATにおいて、ナビ演出にしたがって停止操作することにより払出される期待メダル枚数から賭数設定に用いられるメダル枚数を差し引いて算出されるAT中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されている。以下、この点について説明する。

20

## 【0364】

まず、非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を算出する。なお、1ゲーム当りの平均増減枚数を算出するに際しては、小役については押し順メロン1~5が高確率で当選し、かつ所定の押し順となる操作手順で停止操作して入賞したときに比較的多くのメダルを払出するため、当該押し順メロン1~5のみに着目する。押し順メロン1~5当選確率は、図7に示す判定値数から、 $11525 / 65536$ である。また、押し順メロン1~5に当選しているときに、12枚払い出させるための所定の押し順となる操作手順で操作できる確率は、図14から、 $1/5$ である。また、1ゲームの賭数は、3枚である。

## 【0365】

また、1ゲーム当りの平均増減枚数を算出するにあたり、遊技状態として通常遊技状態のみに着目する。なぜなら、非AT中における通常遊技状態において偶然昇格リブを入賞させることができる確率は、昇格リブ当選確率およびリール制御から極めて低い確率となり、さらに、偶然昇格リブ入賞してRT3に制御されたとしても、非AT中においては極めて高い確率で転落する転落リブ入賞して通常遊技状態に制御されるからである。

30

## 【0366】

非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(押し順メロン1 \sim 5 \text{ 当選確率} \times (1/5) \times 12 \text{ 枚払出}) + (押し順メロン1 \sim 5 \text{ 当選確率} \times (4/5) \times 4 \text{ 枚払出}) + (リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{ 枚払出})] - 3 \text{ 枚賭数}$ となり、 $-1.6$ 枚となる。

## 【0367】

これらより、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち最も長い25ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、 $(-1.6) \times 25 = -40$ となる。

40

## 【0368】

次に、AT中平均増減枚数を算出する。ナビストックを1消費してATに制御される遊技状態は、RT4であり、50ゲームに亘り制御される。よって、ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(押し順メロン1 \sim 5 \text{ 当選確率} \times 12 \text{ 枚払出}) + (リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{ 枚払出})] - 3 \text{ 枚賭数}$ となり、 $+1.3$ 枚となる。

## 【0369】

これらより、ナビストックを1消費してATに制御された場合のAT中平均増減枚数は、 $(+1.3) \times 50 = +65$ となる。

## 【0370】

50

よって、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、A T 中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されているといえる。

【0371】

図21に戻り、S A 0 4においては、比較的短い潜伏期間が設定されたために、短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。

【0372】

一方、S A 0 2において短潜伏連続カウンタの値が4以下でないと判定されたとき、すなわち一連のA Tにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が5以上であり、比較的短い期間が5回以上連続していると判定されたときには、S A 0 7において長い潜伏期間を高確率で選択し得る長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。

10

【0373】

ここで、長潜伏用テーブルについて説明する。図22(b)は、S A 0 7で参照される長潜伏用テーブルを説明するための図である。長潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、1%の割合で0ゲームに決定され、1%の割合で5ゲームに決定され、1%の割合で10ゲームに決定され、1%の割合で15ゲームに決定され、1%の割合で20ゲームに決定され、1%の割合で25ゲームに決定され、15%の割合で30ゲームに決定され、20%の割合で35ゲームに決定され、24%の割合で40ゲームに決定され、20%の割合で45ゲームに決定され、15%の割合で50ゲームに決定される。よって、長潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した期間(期待値)が、ゲーム数×当選率の和から、 $0 \times 0.01 + 5 \times 0.01 + 10 \times 0.01 + 15 \times 0.01 + 20 \times 0.01 + 25 \times 0.01 + 45 \times 0.40 + 50 \times 0.54 = 45.75$ ゲームとなる。

20

【0374】

図22(a)の短潜伏用テーブルと、図22(b)の長潜伏用テーブルとを対比する。短潜伏用テーブルが参照されたときには、平均15ゲームに決定され、最大の潜伏期間として25ゲームまでしか決定されない。これに対し、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときには選択され得ない45ゲーム以上の潜伏期間が、高確率で決定される。

【0375】

30

また、最大決定時カウンタの値が0であるときにおいて、長潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であるときに参照され、短潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4以下であるときに参照される。このため、比較的短い期間の連続回数が5回に達しているときには、比較的短い期間の連続回数が4回以下であるときよりも高い割合で、潜伏期間として比較的長い期間が設定される。

【0376】

また、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときに比べて、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した平均ゲーム数が多くなるように決定される。

【0377】

40

また、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲーム以上の潜伏期間は、いずれも、A T 中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数以上に設定されている。この点について、前述した、通常遊技状態、および有利R T各々において、非A TおよびA Tであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を用いて以下に説明する。

【0378】

長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間であって短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数のうちで最も短い45ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、 $(-1.6) \times 45 = (-72)$ となる。一方、A T 中平均増減枚数は、前述したように $(+65)$ となる。

50

## 【0379】

よって、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲーム以上の潜伏期間は、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数に設定されているといえる。

## 【0380】

また、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間を平均した期間が、45.75ゲームとなり、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲームより多いゲーム数となる。このことから、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間を平均した期間は、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数以上に設定されているといえる。

10

## 【0381】

図21に戻り、SA08においては、SA07において長い潜伏期間が設定されたか否かが判定する。

## 【0382】

SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されたときには、長い潜伏期間が設定されたことに伴ない、SA09において短潜伏連続カウンタの値をリセット(0に戻す)して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、次の潜伏期間決定処理においてはSA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。なお、短潜伏連続カウンタの値は、ボーナス当選を契機としてリセット(0に戻す)して当該ボーナス終了後に引き継がないものであってもよく、またボーナス当選したとしても当該ボーナス終了後に引き継ぐものであってもよい。

20

## 【0383】

一方、SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されなかったときには、SA04に移行して短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、最大決定時カウンタの値が0であるときでSA02において短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であると判定されながら、SA07において比較的長い潜伏期間が設定されなかったときには、次の潜伏期間決定時においても再びSA07に移行させて長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定させることができる。

## 【0384】

SA01において、最大決定時カウンタの値が0でないと判定されたときには、SA05において最大決定時カウンタの値を1減算する。このように、最大決定時カウンタは、ナビストック1消費によってATに制御され得る状態である潜伏期間となると1減算される。なお、最大決定時カウンタの値が0に到達するまでにボーナス当選したときには、当該最大決定時カウンタの値を、リセット(0に戻す)してもよく、また当該ボーナス終了後に引き継ぐものであってもよい。

30

## 【0385】

SA06では、短潜伏連続カウンタの値が2以下であるか否か、すなわち比較的短い期間の連続回数が2回以下であるときで過去3回のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていたか否かが判定される。すなわち、SA02では、最大決定時カウンタの値が0であるときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定されるのに対し、SA06では、最大決定時カウンタの値が0でないときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定される。SA06において、短潜伏連続カウンタの値が2以下であると判定されたときにSA03以降の処理が行なわれ、短潜伏連続カウンタの値が2より大きい値であると判定されたときにSA08以降の処理が行なわれる。

40

## 【0386】

すなわち、最大決定時カウンタの値が0より大きい値であるときには、最大決定時カウンタの値が0であるときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

## 【0387】

具体的には、たとえば、ナビストック数として7が設定されるときの一例として、ナビ

50



ストックが4あるいは2残存している状態でAT抽選が行なわれて3あるいは5に決定されるときなど、複数回のAT抽選の合計により7となる場合と、最大許容AT抽選条件が成立し最大決定されて1回のAT抽選により最大ナビストック数である7となる場合とが生じ得る。このようにナビストック数として7が設定されているときであっても、1回のAT抽選により最大ナビストック数が設定されたときには、複数回のAT抽選の合計により最大ナビストック数と同数のナビストック数が設定されたときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

【0388】

このため、仮に獲得したナビストック数が同じであっても、最大決定されたときには、最大決定されていないときよりも高い割合で、潜伏期間として長い期間が設定される。

10

【0389】

また、潜伏期間中においては、原則として、ナビ演出が実行されない。このため、イチゴやブドウなどを取りこぼす可能性が高まる。また、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときに、メダルを12枚払出させる可能性が低くなる。このため、潜伏期間が長くなる程、ATと当該潜伏期間とを含めた一連のAT期間において、遊技者が獲得するメダル枚数から賭数の設定に用いたメダル枚数を差し引いて算出される一連のAT中増減枚数が小さくなる。その結果、仮に獲得したナビストック数が同じであったとしても、最大決定されたときには、最大決定されていないときよりも高い割合で、当該ナビストック数を消費して制御される一連のAT中増減枚数が小さくなる。

20

【0390】

サブ制御部91は、AT管理処理を行なうことにより、ATフラグからATである旨が特定されているが非ATであるときには、潜伏期間決定処理で潜伏期間として設定されたゲーム数消化したか否かが判定される。潜伏期間であるゲーム数消化すると、ATの開始条件が再び成立可能となる。潜伏期間であるゲーム数消化したと判定された後においては、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ATの開始条件が成立する。

【0391】

遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リブレイ1～6をいい、RT3であるときには突入りリブあるいは転落リブを含む押し順維持リブレイ1～5、および押し順突入りリブレイ1～4をいい、RT4であるときには押し順メロン1～5をいう。

30

【0392】

そして、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したと判定されたときには、前述した内容と同様の処理が行なわれる。すなわち、通常遊技状態やRT3であるときには、ナビストック数を消費することなくATに制御されてナビ演出が実行可能となる。また、RT4であるときには、ナビストック数を1消費することにより、所定回数ゲームを消化する間、ARTに制御される。これにより、ナビ演出が実行されるため、意図的に当選した昇格リブ入賞、転落リブ入賞回避、突入りリブ入賞、およびメロン1入賞(12枚払出)させることができる。

【0393】

40

以上のように、RT4であるときには、ナビストック数を1消費することにより、所定回数のゲーム消化する間ARTに制御される。また、ARTにおいて所定回数ゲームを消化して一旦非ATに制御されたときであっても、未だATフラグからATである旨が特定されナビストック数が1以上であるときには、潜伏期間を経過した後に、再びATに制御可能となる。これにより、AT抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた期間に亘り、ATに制御可能となるといえる。また、AT抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた回数だけ、ATに繰り返し制御可能となるといえる。

【0394】

[遊技演出実行処理]

サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれるナビ演出実行処理を実行することによ

50

り、A Tに制御されているときに、メイン制御部41からのコマンドに基づいて、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したときに対応するナビ演出を実行する。

【0395】

押し順昇格リプレイ1～6のいずれか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を入賞させてR T3に制御させるための押し順(図11参照)が報知される。たとえば、押し順昇格リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順昇格リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0396】

また、押し順維持リプレイ1～5のいずれか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入賞を回避させかつ昇格リプを入賞させてR T3を維持させるための押し順(図12参照)が報知される。たとえば、押し順維持リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順維持リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0397】

また、押し順突入リプレイ1～4のいずれか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入賞を回避させかつ突入リプを入賞させてR T4に制御させるための押し順(図13参照)が報知される。たとえば、押し順突入リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順突入リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0398】

また、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメダルを12枚払いださせるための押し順(図14参照)が報知される。たとえば、押し順メロン1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順メロン2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0399】

以上のように、本実施の形態におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作手順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手順で操作することができる。

【0400】

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

【0401】

また、サブ制御部91は、遊技状態演出実行処理を行なうことにより、現在の遊技状態や演出状態に関連する遊技状態演出を、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の電気部品を用いて実行する。

【0402】

遊技状態演出としては、たとえば、遊技状態に関わらず非A T中(潜伏期間中を含む)であるときには、通常演出(たとえば、液晶表示器51に「通常中」といったメッセージを表示など)が行なわれる。また、遊技状態に関わらずA T中であるときには、特別演出(たとえば、液晶表示器51に「A T中」といったメッセージを表示など)が行なわれる。

10

20

30

40

50

## 【0403】

また、本実施の形態においては、BB2、BB3、およびRBのいずれかと比較的高い確率で同時当選し得るイチゴやブドウに当選したことを条件として、所定期間（たとえば、5ゲーム）に亘り、ボーナス当選していることを煽るための演出が行なわれる。すなわち、遊技状態演出として、イチゴやブドウに当選したことを条件として所定期間に亘り、ボーナスに当選しているか否かに関わる情報を報知する連続演出が行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてボーナス当選の有無および種類を報知するボーナス当選報知を行なう演出である。これにより、所定期間に亘って、ボーナス当選しているかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【0404】

また、図18で示したAT抽選条件が成立することにより、所定期間（たとえば、5ゲーム）に亘り、ナビストックを獲得したか否かを煽るための連続演出が遊技状態演出として行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてナビストック獲得の有無を報知するナビストック獲得報知を行なう演出である。これにより、所定期間に亘って、ナビストックを獲得したかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0405】

なお、イチゴやブドウに当選したときには、ボーナス当選したか否かおよびナビストックを獲得したか否かを煽るための連続演出が遊技状態演出として行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてナビストック獲得およびボーナス当選の有無を報知する演出である。これにより、所定期間に亘って、ナビストックを獲得したかもしれないこと、およびボーナス当選したかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【0406】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 前述した実施の形態においては、メロン1を含む押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順に関わらず入賞ラインL1～L4のうちいずれかにメロン1の図柄組合せを停止させることが可能となる。このため、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときにおいて、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順によって入賞する場合と入賞しない場合とが起こり得るスロットマシンと比較して、当選しているにも関わらず入賞せずに取りこぼしが生じることに對して遊技者が抱く不満を軽減することができる。また、図14で示したように、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているかによって、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順が異なる。このため、操作手順に応じて遊技者に払出されるメダルの枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0407】

また、ATにおいては、内部抽選の結果に応じてナビ演出が実行される。このため、ATに制御されているときには、操作手順によって遊技者にとって有利度合いが異なる図柄組合せが停止され得る当選状況、たとえば押し順昇格リプレイ1～6、押し順維持リプレイ1～5、押し順突入りプレイ1～4、および押し順メロン1～5に当選している当選状況となったときに、意図的に遊技者にとって有利となる操作手順で操作することが可能となる。たとえば、押し順昇格リプレイ1～6、押し順維持リプレイ1～5、押し順突入りプレイ1～4のいずれかに当選しているときには、意図的に昇格リブ入賞、突入りリブ入賞、転落リブ入賞回避などさせる操作手順で操作することが可能となる。また、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときには、意図的に中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順で操作することが可能となる。このようなATには、ATフラグからATでない旨が特定される状態においては制御されず、ATフラグからATである旨が特定され

40

50

る状態であってかつナビストック数を有している状態であるときにのみ制御される。その結果、ナビストックを獲得してA Tに制御されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

#### 【0408】

また、A TフラグからA Tである旨が特定される状態には、ナビストックを獲得することにより移行される。このようなナビストックは、図18で示したA T抽選条件が成立することにより獲得し得る。このA T抽選条件には、B B中におけるR Bにおいて「白7 - 白7 - 白7」を入賞ラインL 1上に停止することにより成立する第6のA T抽選条件を含む。また、B B中におけるR Bにおいて「白7 - 白7 - 白7」を入賞ラインL 1上に停止する契機は、図17で示した、特定抽選結果となることにより成立する。よって、B B中におけるR Bに制御されているときには、当選状況が特定抽選結果となり、「白7 - 白7 - 白7」が入賞ラインL 1上に停止することに対し、遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

10

#### 【0409】

また、B B中におけるR Bにおける当選状況が特定抽選結果となったときには、図17で説明したように、すでに停止しているリールの「白7」が入賞ラインL 1上に停止している条件下において、一般遊技状態中においてB B 1当選したときに行なわれるリール制御と同じリール制御が行なわれる。このため、当選状況が異なる場合においても一定条件下において同じリール制御を行なわせることにより、「白7 - 白7 - 白7」が入賞ラインL 1上に停止されたときの遊技状態が、一般遊技状態中であるときにはB B 1を発生させるのに対し、B B中におけるR B中であるときにはA T抽選条件を成立させてナビストックが付与されるように設定されている。その結果、リール制御に用いるデータなどの記憶容量を増大させることなく、「白7 - 白7 - 白7」という同じ図柄組合せでありながら、停止されたときの遊技状態によって遊技者にとっての有利度合いを異ならせるといった面白みを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技状態に関わらず、「白7 - 白7 - 白7」が停止されると遊技者にとって有利となるため、遊技内容をわかりやすくできるとともに、「白7 - 白7 - 白7」が停止されることに対する期待感を抱かせることができる。

20

#### 【0410】

また、B B中におけるR Bにおいては、「白7 - 白7 - 白7」が、入賞ラインに定められていない入賞ラインL 1上に停止される。このため、当選状況が特定抽選結果になりさえすれば、一般遊技中においてB B 1当選したときのリール制御と同じリール制御を行なうことが可能となる。その結果、B B中におけるR Bにおいて入賞ラインL 1上に「白7 - 白7 - 白7」が停止されることが、たとえばB B 1当選していないことなどにより「白7 - 白7 - 白7」を有効な入賞ライン上に停止させることが許容されていないことなどを理由に抑制されてしまうことを防止することができる。また、たとえばB B 1に再度制御し直したり「白7 - 白7 - 白7」が停止されたことを無効にするなどといった、特殊な制御を行なう必要がなく、制御負担を軽減することができる。

30

#### 【0411】

(2) 前述した実施の形態においては、図17で示したように、特定抽選結果は、はずれの当選状況を含む。はずれの当選状況となった場合には、当選状況に合わせていずれかの役を入賞させるためのリール制御を行なうなどの必要がなく、当選状況を考慮することなく、優先的に「白7 - 白7 - 白7」を入賞ラインL 1上に停止させるためのリール制御を行なうことができる。

40

#### 【0412】

(3) 前述した実施の形態においては、図17で示したように、特定抽選結果は、B B強イチゴ当選の当選状況を含む。少なくとも左リール2 Lの図柄配列において、B B強イチゴ当選により入賞が許容される、イチゴを構成する「イチゴ」やメロン2を構成する「白BAR」と、「白7」とは、5コマ以上離れている。このため、イチゴを構成する「イチゴ」やメロン2を構成する「白BAR」を入賞ライン上に停止可能である停止操作タ

50

イミングでは、「白 7」を入賞ライン上に停止させることができず、逆に、「白 7」を入賞ライン上に停止可能である停止操作タイミングでは、イチゴを構成する「イチゴ」やメロン 2 を構成する「白 B A R」を入賞ライン上に停止させることができない。このため、B B 強イチゴ当選の当選状況となった場合には、いずれの図柄を優先的に入賞ライン上に停止させるか考慮することなく、停止操作タイミングに応じて、イチゴを構成する「イチゴ」やメロン 2 を構成する「白 B A R」を入賞ライン上に停止させたり、「白 7」を入賞ライン上に停止させたりするためのリール制御を行なうことができる。

#### 【 0 4 1 3 】

( 4 ) 前述した実施の形態においては、図 1 7 の「すべて回転」の欄に示すように、B B 中における R B において特定抽選結果となったときに、一般遊技状態と同じ制御を行なうようにしても、「白 7」が入賞ライン L 1 上に優先して停止されるため、B B 中における R B において特定抽選結果となったにも関わらず「白 7 - 白 7 - 白 7」が入賞ライン L 1 上に停止されない割合を低減し、「白 7 - 白 7 - 白 7」が入賞ライン L 1 上に停止される機会を多くすることができる。その結果、興趣を向上させる機会を多くすることができる。

#### 【 0 4 1 4 】

( 5 - 1 ) 前述した実施における、A T フラグから A T である旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態においては、有利 R T においてナビストックを 1 消費することにより A T に移行させた後、5 0 ゲーム消化することにより A T が終了したときに、次の A T に制御可能となるまでの潜伏期間に移行され、当該潜伏期間経過後においてナビ対象役に当選したときに新たにナビストックを 1 消費して再び A T に移行可能となる。また、潜伏期間であるときには、原則として、ナビ演出が実行されない。このため、A T フラグから A T である旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態であっても、潜伏期間の長さによって次の A T に制御されるまでに設定する賭数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間 ( A T および潜伏期間を含む ) における遊技者の利益が左右される。たとえば、潜伏期間が長くなる程、ナビ演出が実行されないゲーム数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間における遊技者の利益が少なくなる。その結果、ナビストックを有している状態においても、潜伏期間の長さに遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 4 1 5 】

このような潜伏期間は、図 2 1 および図 2 2 で示したように、獲得したナビストックを消費する間であって一連の A T においてすでに移行された潜伏期間の長さに基づき、短潜伏連続カウンタの値を考慮して決定される。最大決定時カウンタの値が 0 であるときについて具体的に説明すると、潜伏期間は、獲得したナビストックを消費する間における一連の A T においてすでに移行された潜伏期間のうち、直近の潜伏期間を含む過去 5 回までの潜伏期間のうちいずれかが比較的長い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立していないとき ( 比較的短い期間が 5 回以上連続していないとき ) よりも、過去 5 回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているとき ( 比較的短い期間が 5 回以上連続しているとき ) の方が高い割合で長い期間となるように決定される。換言すれば、特殊条件が成立している場合には、特殊条件が成立していない場合に参照される短潜伏用テーブルと比べて、決定し得る潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなる長潜伏用テーブルを参照して潜伏期間が決定されるため、潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなるように決定される。これにより、過去 5 回までの潜伏期間のうちいずれもが比較的短い潜伏期間に決定されているときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを極力防止することができる。このため、ナビストックを有している状態における潜伏期間の長さが単調になってしまうことを極力防止できる。その結果、A T と潜伏期間とを含むナビストックを有している状態における遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生を防止することができる。

#### 【 0 4 1 6 】

さらに、過去 5 回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されている

10

20

30

40

50

ときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを防止することによって、たとえば潜伏期間が比較的短い期間ばかりとなり獲得したナビストックを消化する間における潜伏期間が短くなることにより、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

#### 【0417】

また、一連のATへの制御が開始されてから数回までの非報知期間は、比較的短い期間に決定され、比較的長い期間に決定されない。このため、ナビストック数を獲得したが、実際に消費してATに制御された回数が少なく遊技者所有のメダルが未だ十分に増えていない状態において、比較的長い非報知期間に制御されてしまい、序盤において遊技者所有のメダルを消費させてしまうことにより遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生や、遊技者所有のメダルを使い切らせてしまい貸しメダルなど新たにメダルを用意しなければならないといった不都合の発生を防止することができる。

10

#### 【0418】

(5-2) 前述した実施の形態によれば、図21のSA01において、最大決定時カウンタの値が0であると判定されたときよりも、0でないと判定されたときの方が、SA06で示されるように小さい値で特殊条件が成立していると判定され、高い割合で長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。また、潜伏期間が長い程、獲得したナビストックを消費する間の一連のATにおけるメダルの純増枚数が小さくなる。このため、複数回のAT抽選で獲得したナビストックであるときよりも、1回のAT抽選において最大決定により獲得したナビストックであるときの方が高い割合で、同じナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が小さくなるようにするための特定制御が行なわれる。これにより、ナビストックを最大決定により獲得したとき程、高い割合で遊技者の利益が少なくなる。このため、ナビストックを最大決定により獲得したのか、すなわち獲得契機にも注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0419】

また、AT抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときには、AT抽選条件が1回成立して最大決定されることにより獲得したナビストック数と同じであるときよりも、高い割合で、AT抽選条件を成立させるために多くのゲーム数を消化しているため、多くの賭数が用いられている。一方、1回のAT抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときには、AT抽選条件が複数回成立することにより獲得したナビストックの合計数が同じであるときよりも、高い割合でメダルの純増枚数を小さくでき、遊技者の利益を少なくすることができる。このため、同じナビストック数を獲得するためにAT抽選条件が成立した回数が多いときと少ないときとの利益均衡を図ることができる。たとえば、1回のAT抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときにも、AT抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときと同じように潜伏期間の決定が行なわれるものと比較して、1回のAT抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときの射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を極力抑制することができる。

30

#### 【0420】

(5-3) 前述した実施の形態によれば、潜伏期間を決定するに際し、最大決定時カウンタの値が0であるときには、獲得したナビストックを消費する間においてすでに移行された潜伏期間のうち過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているときにのみ、最長となる50ゲームに決定され得る。このため、特殊条件が成立しているか否かでメリハリをつけることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0421】

(5-4) 前述した実施の形態における図21のSA07においては、ナビストックを1消費して制御されるATにおけるAT中平均増減枚数以上のメダルを消費しなければ終了しないゲーム数が設定され得る。すなわち、最大決定されることや比較的短い期間が

50

連続して決定されることに対する緊張感をより強く遊技者に抱かせることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0422】

(5-5) 前述した実施の形態においては、図14で示すように、押し順メロン1～5のいずれかに当選している場合において、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順で操作できたときには、当該停止操作に応じたリールの「メロン」を中段に停止させるリール制御が行なわれ、それ以外の操作手順で操作されたときには当該停止操作に応じたリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。すなわち、操作手順に応じて、メロン1の図柄組合せを構成する中リール2Cのみならず、それ以外の左リール2Lおよび右リール2Rについても異なるリール制御が行なわれる。このため、中リール2Cが停止する以前においても、左リール2Lや右リール2Rにおける「メロン」が停止した位置から、その後中リール2Cの「メロン」が中段に停止するか否かを予測することができる。その結果、中リール2Cのみならず、左リール2Lおよび右リール2Rの停止図柄の注目度を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0423】

(6-1) 前述した実施の形態によれば、ナビストックは、AT抽選条件が成立したときに行なわれるAT抽選で当選することにより獲得する。AT抽選条件は、図18で示したように、複数種類設けられている。たとえば、レギュラーボーナスに入賞してから終了するまでの特定の遊技期間においては、ブドウ入賞あるいは左メロン・中右メロン当選時において12枚払出によって成立するAT抽選条件と、48枚払出によって当該レギュラーボーナスが終了することによって成立するAT抽選条件とが設けられている。このため、レギュラーボーナス中において、ブドウ入賞すること、左メロン・中右メロン当選時において12枚払出す押し順で停止操作すること、および左メロン・中右メロン当選時において12枚払出す押し順で停止操作した結果48枚払出によって当該レギュラーボーナスが終了することに対する期待感を遊技者に抱かせることができ、特定の遊技期間における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0424】

また、48枚払出によってレギュラーボーナスが終了することにより行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が7に設定されており最大決定可能であるのに対し、ブドウ入賞あるいは左メロン・中右メロン当選時において12枚払出により行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が3に設定されており最大決定できない。また、レギュラーボーナスに入賞してから終了するまでの特定の遊技期間において、48枚払出によってレギュラーボーナスが終了することは最大でも1回しか生じ得ない。一方、ブドウ入賞あるいは左メロン・中右メロン当選時において12枚払出は、内部抽選の結果および操作手順次第で毎ゲーム成立する可能性があるため、最大でレギュラーボーナス終了までに要するゲーム数分生じ得る。すなわち、最大許容AT抽選条件が成立し得る回数は、最大不可AT抽選条件が成立し得る回数よりも少ない。このため、最大許容AT抽選条件成立の価値を高めて遊技者を注目させることができるとともに、最大許容AT抽選条件の成立し得る回数が最大不可AT抽選条件の成立し得る回数よりも多くなるように設定されている場合と比較して、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

30

40

【0425】

また、前述した実施の形態においては、特定の遊技期間において、最大許容AT抽選条件が最大でも1回しか成立しないため、当該最大許容AT抽選条件が成立して行なわれるAT抽選の価値をより一層高めることができるとともに、遊技者を注目させつつ最大でも1回しか成立しない最大許容AT抽選条件成立時のAT抽選に集中させることができる。

【0426】

(6-2) 前述した実施の形態における最大不可AT抽選条件は、最大許容AT抽選条件よりも、最大ナビストック数を設定する決定を行なえない点において遊技者にとって

50

の有利度合いが低く設定されている。

【0427】

しかし、特定の遊技期間では、最大許容AT抽選条件が最大1回成立し、最大ナビストック数である7を獲得したと仮定したときの合計ナビストック数(1×7)よりも、最大不可AT抽選条件が4回成立して毎回最大となるナビストック数である3を獲得したと仮定したときの合計ナビストック数(4×3)の方が多くなる。

【0428】

また、特定の遊技期間において、最大許容AT抽選条件である第8のAT抽選条件が成立することにより獲得することが期待され得る合計平均ナビストック数(0.12)よりも、最大不可AT抽選条件である第7のAT抽選条件が成立することにより獲得することが期待され得る合計平均ナビストック数(2.6)の方が多くなる。

10

【0429】

このため、特定の遊技期間において、最大許容AT抽選条件が成立することに対する期待感を遊技者に抱かせながら、最大不可AT抽選条件が成立することに対しても期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0430】

(7) 図21のSA02において一旦NOと判定された後においては、SA09において短潜伏連続カウンタがリセットされるまで、SA07において長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、SA02において一旦NOと判定された後においては、より確実に潜伏期間として比較的長い期間に決定させることができる。

20

【0431】

(8) 前述した実施の形態においては、短潜伏連続カウンタの値が1となったときではなく、5以上あるいは3以上となったときに、すなわち、直近の潜伏期間が比較的短い期間であるかではなく、過去5回あるいは3回遡った潜伏期間のうちいずれかに比較的長い期間が決定されているときには、特殊条件が成立せず、図21のSA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、特殊条件が成立する基準が高まりすぎることの防止でき、遊技の興味が低下してしまうことを防止できる。

【0432】

(9) 前述した実施の形態においては、BB1と非BB中におけるRBとを対比すると、双方のボーナス期間における1回のAT抽選で獲得し得る最大ナビストック数は、非BB中におけるRBの方が、BB1よりも多くなるように設定されているが、ボーナス期間が終了した後におけるAT抽選は、BB1終了後においては高確率モードに制御されるため、非BB中におけるRB終了後よりもBB1終了後の方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるといえる。このため、非BB中におけるRBに制御されたときには最大ナビストックを獲得することに対する期待感を抱かせることができるとともに、BB1に制御されたときには特に当該BB1終了後におけるAT抽選でナビストックを獲得することに対する期待感を抱かせることができる。

30

【0433】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

40

【0434】

[特定抽選結果について]

前述した実施の形態では、ボーナス中において、ボーナス当選しているときと同じリール制御を行なうことにより入賞ラインL1上に「白7・白7・白7」を停止させる契機となる特定抽選結果として、いずれの役にも当選していないはずとなっているときと、白7と引込み可能範囲内に配列されていない図柄から構成される入賞役であるイチゴやメロン2に当選しているBB強イチゴに当選したときとを例示した。しかし、特定抽選結果は、これに限るものではなく、前述したはずれあるいはBB強イチゴ当選のいずれか一方であってもよく、また、はずれやBB強イチゴ当選に替えてあるいは加えて、他の抽選状況が設定されているものであってもよい。

50



## 【 0 4 3 5 】

他の抽選状況としては、たとえば、入賞ライン L 1 上に「白 7 - 白 7 - 白 7」を停止させた場合において他の入賞ライン上に停止される図柄の組合せから構成される入賞役に当選したときであってもよい。具体的に、入賞役として、「黒 B A R - 白 7 - 黒 B A R」の図柄組合せが揃ったときに入賞となる特殊役を設けて、当該特殊役に当選したときにボーナス当選しているときと同じリール制御を行なうようにしてもよい。白 7 を入賞ライン L 1 上に優先して引き込むリール制御は、左リール 2 L および右リール 2 R 各々における「黒 B A R」と、中リール 2 C における「白 7」とを入賞ライン L 4 上に優先して引き込むリール制御に相当する。よって、該特殊役に当選したときにボーナス当選しているときと同じリール制御を行なうことにより、「黒 B A R - 白 7 - 黒 B A R」の図柄組合せを入賞ライン L 4 上に優先して停止される。

10

## 【 0 4 3 6 】

なお、特殊役は、内部抽選において、ビッグボーナス中に提供されるレギュラーボーナスのみにあって抽選対象役として読み出されて当選し得る入賞役である。このため、ボーナス以外のときに、入賞ライン L 1 上に「白 7 - 白 7 - 白 7」を停止されることにより「黒 B A R - 白 7 - 黒 B A R」の図柄組合せが入賞ライン L 4 上に停止しても、特殊役の入賞は発生しない。この特殊役は、たとえば、入賞により所定枚数のメダルを払い出す小役であってもよい。すなわち、特殊役は、B B 1 に入賞することにより払い出されるメダル枚数（前述した実施の形態では 0 枚）と異なる枚数（たとえば 1 5 枚）のメダルを払い出すことにより、B B 1 入賞時と異なる有利度合いが付与されるものであればよい。

20

## 【 0 4 3 7 】

なお、特定抽選結果として、上記のはずれ、B B 強イチゴ当選、および特殊役当選を設定する場合には、次のように入賞役を設定してもよい。たとえば、「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」の図柄組合せが揃ったときにボーナス入賞となる入賞役として B B 4 を設け、さらに、特殊役は「メロン - 黒 B A R - 星」の図柄組合せが入賞ライン上に揃ったときに入賞となるように設定し、B B 4 に当選したときには、B B 1 が当選したときにおける「白 7」の図柄を「黒 B A R」に置き換えたリール制御を行なう。この場合、ボーナス中の当選状況が、はずれや B B 強イチゴ当選のときには、B B 1 当選時と同じリール制御を行なうことにより、「白 7 - 白 7 - 白 7」を入賞ライン L 1 上に優先して停止させることができ、特殊役当選のときには、B B 4 当選時と同じリール制御を行なうことにより、「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」を入賞ライン L 1 上に優先して停止させることにより特殊役の図柄組合せを入賞ライン L 4 上に優先して停止させることができる。これにより、「白 7 - 白 7 - 白 7」を入賞ライン L 1 上に停止させようとする、特殊役の図柄組合せが入賞ライン上に停止されてしまうといった不都合の発生を未然に防止することができ、前述した実施の形態と同様の効果を奏することができる。

30

## 【 0 4 3 8 】

## 〔 射幸性抑制手法について 〕

前述した実施の形態では、図 2 1 および図 2 2 などを用いて、一連の A T においてすでに移行された潜伏期間の長さに基づいて次回 A T に制御可能となるまでの潜伏期間の長さを決定することや、ナビストックを最大決定などより少ない A T 抽選によって多くのナビストック数を獲得した程高い割合で遊技者の利益を少なくすることにより、A T など有利な状態に制御されることによって射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制する手法について説明した。しかし、A T などの有利な状態に制御されることによって射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制する手法は、前述した実施の形態の手法に限らず、たとえば、前述した実施の形態の手法に替えてあるいは加えて、以下の手法を採用してもよい。たとえば、複数種類の A T 抽選条件のうち特定の A T 抽選条件が成立したときのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件（たとえば、最大ナビストック数、最高継続確率）が設定されるように構成してもよい。

40

## 【 0 4 3 9 】

## 〔 第 1 の例 〕

50

たとえば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選し得ない入賞役の当選により成立し得るＡＴ抽選条件が成立したときにのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件が設定されるように構成してもよい。たとえば、図７で示した、１２枚メロン２～４が抽選対象役として読み出されないように構成（メロン１＋ブドウ＋イチゴの組合せがボーナスと同時に当選しないように構成）して、１２枚メロン１の当選によりＡＴ抽選条件（以下では、たとえば、“第９のＡＴ抽選条件”と称する）が成立し、当該第９のＡＴ抽選条件が成立したときにのみ、ＡＴ抽選において獲得し得る最大のナビストック数（「７」）を獲得可能となり、第９のＡＴ抽選条件以外のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるＡＴ抽選では最大のナビストック数を獲得不可能であって、最大のナビストック数未満のナビストック数（たとえば「５」）しか獲得できないようにＡＴ抽選を行なうようにしてもよい。

10

#### 【０４４０】

すなわち、複数種類のＡＴ抽選条件のうち、第９のＡＴ抽選条件である最大許容ＡＴ抽選条件が成立したことに起因して行なわれるＡＴ抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が７に設定されており最大決定可能であるのに対し、その他の最大不可ＡＴ抽選条件が成立することに起因して行なわれるＡＴ抽選では、獲得し得る最大のナビストック数がたとえば「５」に設定されており最大決定できない。このため、複数種類のＡＴ抽選条件のうち最大許容ＡＴ抽選条件が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

#### 【０４４１】

20

さらに、最大許容ＡＴ抽選条件は、１ゲームに対する内部抽選において、特別役であるボーナスと同時に決定し得ない、メロン１を含み１２枚メダルの払い出しを伴う１２枚メロンに当選したことを条件として成立する。このため、１ゲームに対する内部抽選において、１２枚メロンに当選するとともに、ボーナスのいずれかが同時に当選してしまうことを防止することができる。その結果、１ゲームに対する内部抽選の結果に応じて、最大のナビストック数である７が付与されるとともにボーナスへの移行を確定させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。また、１２枚メロンが当選したときには、ボーナスのいずれかも同時に当選しているかもしれないことに対する期待感を抱かせるのではなく、ＡＴ抽選が行なわれて最大のナビストック数である７を獲得するかもしれないことに対してのみ遊技者を注目させ期待感を抱かせることができる。

30

#### 【０４４２】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ボーナス）と、該特別入賞とは異なる特定入賞（１２枚メロン、メロン１＋ブドウ＋イチゴ）とを含む複数種類の入賞について、入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワークに格納されるボーナスの当選フラグを次ゲーム以降に持ち越す）と、予め定められた複数種類の契機（ＡＴ抽選条件）のうちいずれかが成立したことを条件として、遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（ナビストック）を設定するための契機成立時処理を行なう契機成立時設定手段（ＡＴ抽選処理）と、前記契機成立時設定手段により設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果に応じて情報（ナビ演出）を報知する報知期間（ＡＴ）に制御する報知制御手段（ＡＴ管理処理、ナビ演出実行処理、液晶表示器５１）とを備え、前記事前決定手段は、前記持越手段によって前記特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されていないとき（内部中ＲＴでないとき）であって、前記特定入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定し得ず、前記特別入賞の発生とは別に決定する別決定のみを行ない（図７に示すように、抽選対象役として、１２枚メロンはボーナスと同時に読み出されない）、前記

40

50

複数種類の契機は、前記特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する特定契機（最大許容ＡＴ抽選条件）を含み、前記契機成立時設定手段は、前記特定契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる特定時最大報知条件（最大ナビストック数である７）の方が、前記特定契機以外の契機（最大不可ＡＴ抽選条件）が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる報知条件（５）よりも、有利度合いが高くなるように前記契機成立時処理を行なう。

【０４４３】

このような構成によれば、複数種類の契機のうち特定契機が成立したときには、特定契機以外の契機が成立することによって設定され得る有利度合いが最大となる報知条件よりも、有利度合いの高い特定時最大報知条件が設定され得る。このため、複数種類の契機のうち特定契機が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

10

【０４４４】

さらに、特定時最大報知条件を設定させ得る特定契機は、特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定し得ない特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する。このため、複数種類の入賞について発生を許容するか否かの１ゲームに対する決定において、特定契機を成立させるとともに、特別入賞の発生を許容させる旨が決定されることを防止することができる。その結果、特定時最大報知条件が設定されるとともに特別遊技状態に制御させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。また、特定契機が成立したときには、特別入賞の発生が許容されることに対してではなく、特定時最大報知条件が設定されることにのみ遊技者を注目させることができる。

20

【０４４５】

〔第２の例〕

たとえば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選し得る入賞役の当選により成立し得るＡＴ抽選条件のうち、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選することなく当該入賞役に当選してＡＴ抽選条件が成立したときにのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件が設定されるように構成してもよい。たとえば、１２枚メロン１の当選によりＡＴ抽選条件（以下では、たとえば、“第１０のＡＴ抽選条件”と称する）が成立するとともに、１２枚メロン２～４のいずれかが当選によりＡＴ抽選条件（以下では、たとえば、“第１１のＡＴ抽選条件”と称する）が成立し、第１０のＡＴ抽選条件が成立したときにのみ、ＡＴ抽選において獲得し得る最大のナビストック数（「７」）を獲得可能となり、第１０のＡＴ抽選条件以外のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるＡＴ抽選では最大のナビストック数を獲得不可能であって、最大のナビストック数未満のナビストック数（たとえば「５」）しか獲得できないようにＡＴ抽選を行なうようにしてもよい。

30

【０４４６】

すなわち、複数種類のＡＴ抽選条件のうち、第１０のＡＴ抽選条件である最大許容ＡＴ抽選条件が成立したことに起因して行なわれるＡＴ抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が７に設定されており最大決定可能であるのに対し、その他の最大不可ＡＴ抽選条件が成立することに起因して行なわれるＡＴ抽選では、獲得し得る最大のナビストック数がたとえば「５」に設定されており最大決定できない。このため、複数種類のＡＴ抽選条件のうち最大許容ＡＴ抽選条件が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

40

【０４４７】

さらに、１ゲームに対する内部抽選において最大許容ＡＴ抽選条件を成立させ得る１２枚メロン１と同じ入賞役（メロン１＋ブドウ＋イチゴ）を含む１２枚メロン２～４は、ボーナスを含む抽選対象役であるが、当該１２枚メロン２～４のいずれかが当選してメロン１とボーナスとが同時当選した場合には最大ナビストック数である７が付与されないようにＡＴ抽選が行なわれる。このため、メロン１を含み１２枚メダル払い出しを伴う１２枚メロン１に当選することにより最大許容ＡＴ抽選条件が成立し得るため、１２枚メロン１に当選することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができるとともに、１ゲ

50

ームに対する内部抽選の結果に応じて、仮にメロン 1 およびボーナスを含む 1 2 枚メロン 2 ~ 4 に当選したとしても最大のナビストック数である 7 が付与されず、当該最大ナビストック数が付与されるとともにボーナスへの移行を確定させてしまうことがないために、AT 抽選条件の種類および付与されるナビストック数のバリエーションを豊富にした場合に生じる射幸性が高まりすぎるといった課題を解決できる。また、入賞ライン L 3 または L 4 上に「メロン - メロン - メロン」が停止されてメロン 1 入賞したときには、最大許容 AT 抽選条件が成立して最大ナビストック数として 7 が設定されることのみならず、ボーナス当選に対しても、遊技者に期待感を抱かせることができる。

#### 【 0 4 4 8 】

なお、第 2 の例では、内部抽選においてメロン 1 およびボーナスを含む 1 2 枚メロン 2 ~ 4 のいずれかに当選したときに AT 抽選が行なわれる例について説明したが、内部抽選において 1 2 枚メロン 2 ~ 4 のいずれかに当選したときに最大のナビストック数である 7 が付与されないものであればよい。たとえば、内部抽選において 1 2 枚メロン 2 ~ 4 のいずれかに当選しても、AT 抽選を行わず、ナビストックが付与されないものであってもよい。

#### 【 0 4 4 9 】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ボーナス）と、該特別入賞とは異なる特定入賞（1 2 枚メロン、メロン 1 + ブドウ + イチゴ）とを含む複数種類の入賞について、入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワークに格納されるボーナスの当選フラグを次ゲーム以降に持ち越す）と、予め定められた複数種類の契機（AT 抽選条件）のうちいずれかが成立したことを条件として、遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（ナビストック）を設定するための契機成立時処理を行なう契機成立時設定手段（AT 抽選処理）と、前記契機成立時設定手段により設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果に応じて情報（ナビ演出）を報知する報知期間（AT）に制御する報知制御手段（AT 管理処理、ナビ演出実行処理、液晶表示器 5 1）とを備え、前記事前決定手段は、前記持越手段によって前記特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されていないとき（内部中 RT でないとき）であって、前記特定入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定する同時決定（1 2 枚メロン 2 ~ 4）と、前記特別入賞の発生とは別に決定する単独決定（1 2 枚メロン 1）とを行ない、前記複数種類の契機は、前記単独決定により前記特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する特定契機（最大許容 AT 抽選条件）を含み、前記契機成立時設定手段は、前記特定契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる特定時最大報知条件（最大ナビストック数である 7）の方が、前記特定契機以外の契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる報知条件（5）よりも、有利度合いが高くなるように前記契機成立時処理を行なう。

#### 【 0 4 5 0 】

このような構成によれば、複数種類の契機のうち特定契機が成立したときには、特定契機以外の契機が成立することによって設定され得る有利度合いが最大となる報知条件よりも、有利度合いの高い特定時最大報知条件が設定され得る。このため、複数種類の契機のうち特定契機が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

#### 【 0 4 5 1 】

さらに、特定時最大報知条件を設定させ得る特定契機は、特定入賞の発生が特別入賞の発生とは別に決定されることを条件として成立し、たとえ特定入賞の発生が許容されたときであっても特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定されたときには成立しない。このため、複数種類の入賞について発生を許容するか否かの 1 ゲームに対する決定において、

特定契機を成立させるとともに、特別入賞の発生を許容させる旨が決定されることを防止することができる。その結果、特定時最大報知条件が設定されるとともに特別遊技状態に制御させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。また、特定契機が成立したときには、特定時最大報知条件が設定されることのみならず、特別入賞の発生が許容されることに対しても、遊技者に期待感を抱かせることができる。

#### 【 0 4 5 2 】

##### 〔 第 3 の 例 〕

A T 抽選条件成立により実行される A T 抽選において、A T に制御するか否か、および A T に制御すると決定されたときに当該 A T を継続するか否かを決定するための継続確率を決定し、A T に所定期間（次回ボーナス入賞までの期間、100ゲーム消化するまでの期間など）制御した後、当該継続確率に従ってその後 A T を継続させるか否かを決定し、継続させると決定されたときに再び A T に所定期間制御し、継続させないと決定されたときに A T を終了し、継続確率は A T 中において特契機成立により昇格させることが可能なスロットマシンにおいて、継続確率として決定し得る最も高い最高継続確率は、特定契機成立では決定し得ず（すなわち A T 中昇格しても最高継続確率には到達しない）、A T 中でないときに A T 抽選条件が成立して A T 当選したときにのみ決定し得るように構成してもよい。

#### 【 0 4 5 3 】

この場合、A T に制御されていないときにおいて A T 抽選条件が成立することに注目させ、A T に制御されることおよび継続確率としてより高い確率に決定されることに期待感を抱かせることができる。

#### 【 0 4 5 4 】

また、継続確率は、A T に制御された後であっても、A T 抽選条件が成立することなどにより特定契機が成立することによって行なわれる昇格抽選で当選することにより、現在の継続確率よりも高い確率に昇格され得る。一方、A T に制御されているときに A T 抽選条件が成立することなどにより特定契機が成立することによって行なわれる昇格時確率抽選では、A T に制御されていないときに A T 抽選条件が成立することにより行なわれる初当選時確率抽選において決定され得る最も高い継続確率未満の確率からしか継続確率を決定することができない。すなわち、継続確率として最も高い最高継続確率が決定され得るのは、A T に制御されていないときにおいて A T 抽選条件が成立したときだけであり、A T に制御された後において A T 抽選条件が成立して特定契機が成立したとしても継続確率として最も高い最高継続確率に決定されることがない。このため、A T に制御されているときであっても A T 抽選条件が成立することに注目させるとともに継続確率が向上することに対する期待感を抱かせつつ、A T に制御された後において最も高い継続確率に昇格し得るものと比較して、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

#### 【 0 4 5 5 】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に前記入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、有利度合いが異なる複数種類の報知条件からいずれかの報知条件（A T フラグ、継続確率、変形例における終了確率、継続ゲーム数、ナビストック数など）を設定する報知条件設定手段（A T 抽選処理、初回 A T 抽選、初当選時確率抽選）と、設定された報知条件にしたがって、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条件として当該所定結果に対応する有利手順を特定するための情報を報知する報知期間に制御する報知制御手段（A T 抽選処理、A T 管理処理）とを備え、前記報知条件設定手段は、前記報知期間に制御する報知条件が設定されていないときにおいて所定契機が成立（A T フラグが設定されていないときに A T 抽選条件が成立）したときに、前記複数種類の報知条件のうちいずれかの報知条件を設定する第 1 報知条件設定手段（初回 A T 抽選、初当選時確

率抽選)と、前記報知期間に制御する報知条件が設定されているときにおいて特定契機が成立(A Tフラグが設定されているときにA T抽選条件が成立)したときに、前記複数種類の報知条件のうち有利度合いが最も高い所定時最高報知条件(最高継続確率、たとえば77%)よりも有利度合いが低い報知条件(最高継続確率未満の確率、たとえば75%以下)であってかつ設定されている報知条件よりも有利度合いが高い報知条件(たとえば、加算確率)を設定する第2報知条件設定手段(昇格時確率抽選)とを含む。

#### 【0456】

このような構成によれば、報知条件は、報知期間に制御する報知条件が設定されているときであっても、特定契機が成立することによってすでに設定されている報知条件よりも有利度合いが高い報知条件に設定され得る。一方、特定契機が成立することによっては、所定契機が成立することによって設定され得る最も高い所定時最高報知条件よりも有利度合いが低い報知条件しか設定することができない。すなわち、報知条件として所定時最高報知条件が決定され得るのは報知期間に制御する報知条件が設定されていないときにおいて所定契機が成立したときだけであり、報知期間に制御する報知条件が設定された後において特定契機が成立したとしても所定時最高報知条件が設定されることはない。このため、報知期間に制御する報知条件が設定されているときにおいて、特定契機が成立することに注目させるとともに報知条件の有利度合いが高まることに対する期待感を抱かせつつ、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。なお、所定契機は報知期間に制御されていないときに成立するものであり、また特定契機は報知期間に制御されているときに成立するものであれば、所定契機と特定契機とは、同じ条件を満たすことにより成立するものであってもよく、また互いに異なる条件を満たすことにより成立するものであってもよい。

#### 【0457】

[同じリール制御について]

ボーナス中における当選状況が特定抽選結果となったときであって少なくとも入賞ラインL1上に停止したリールの「白7」が停止しているときに、一般遊技状態中においてBB1当選しているときであって入賞ラインL1上に停止したリールの「白7」が停止しているときと同じリール制御を行なうものであれば、たとえば、特定抽選結果時とBB1当選時とで、同じインデックスデータが特定されるものであってもよく、異なるインデックスデータが特定されるものであっても同じテーブル作成用データが特定されるものや同じアドレスを取得することにより、結果的に、同じ停止制御テーブルが作成されるものであってもよい。

#### 【0458】

また、前述した実施の形態では、リールの停止制御の方法として、予めROM41bに登録されているテーブル作成用データから作成される停止制御テーブルによる停止制御(以下テーブル方式とも呼ぶ)を適用しているが、停止操作のタイミング毎に引込可能位置を検索し、その検索結果に基づく停止制御(以下コントロール方式とも呼ぶ)を適用してもよいし、テーブル方式とコントロール方式の双方による停止制御(以下テーブル+コントロール方式とも呼ぶ)を適用してもよい。どのような方式を採用した場合であっても、ボーナス中における当選状況が特定抽選結果となったときであって少なくとも入賞ラインL1上に停止したリールの「白7」が停止しているときと、一般遊技状態中においてBB1当選しているときであって入賞ラインL1上に停止したリールの「白7」が停止しているときとにおいて、同じリール制御が行なわれるものであれば、前述した実施の形態と共通する効果を奏する。

#### 【0459】

[特別入賞図柄の組合せ停止による価値]

BBにおけるRB中のような特別遊技状態において入賞ラインL1上に特別入賞図柄の組合せの一例である「白7-白7-白7」が停止されたときには、A T抽選条件を成立させてナビストックを付与するのに対し、一般遊技状態のような通常遊技状態において「白7-白7-白7」が停止されたときには、ナビストックとは異なるビッグボーナスに制御

することにより、同じ特別入賞図柄の組合せが停止されたときであっても異なる有利度合いを付与する例について説明した。しかし、特別入賞図柄の組合せが停止されたときに付与される有利度合いの種類は、これに限らず、遊技者にとって有利な遊技状態への移行、入賞とは異なる遊技者にとって有利な特典付与など、遊技者に対して価値が付与されるものであればよい。

【0460】

遊技者にとって有利な遊技状態への移行としては、たとえば、前述したビッグボーナスへの移行や、リプレイの当選確率が向上するRTへの制御、ナビストックを高確率で獲得することができる高確率モードへの制御などであってもよい。

【0461】

10

また、入賞とは異なる遊技者にとって有利な特典付与としては、たとえば、前述したナビストックの付与や、確率モードが高確率モードであるか否かを示唆するための示唆演出の実行、液晶表示器51に音声とともに特典演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別ボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン1が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能なQRコードを液晶表示器51において表示などであってもよい。

【0462】

また、BBにおけるRB中などの特別遊技状態において特別入賞図柄の組合せが停止されたとき、および一般遊技状態中などの通常遊技状態において特別入賞図柄の組合せが停止されたとき各々における有利度合いの組合せとしては、以下のような組合せであってもよい。

20

【0463】

a) 一方が有利な遊技状態への移行で他方が特典付与となる組合せ（前述した実施の形態、一方がビッグボーナスで他方がナビストック獲得）

b) 双方が有利な遊技状態への移行となるが移行された有利な遊技状態の種類が異なる組合せ（一方がビッグボーナスで他方がRTなど）

c) 双方が同じ種類の有利な遊技状態への移行となるが移行された有利な遊技状態における遊技者にとっての有利度合い（価値）が異なる組合せ（たとえば、ビッグボーナス終了となるメダル枚数が異なる、リプレイ当選確率が異なるなど）

30

d) 双方が特典付与となるが付与される特典の種類が異なる組合せ（たとえば、一方がナビストック獲得で他方がプレミア演出実行など）

e) 双方が同じ種類の特典付与となるが付与された特典による遊技者にとっての有利度合い（価値）が異なる組合せ（たとえば、一方が他方よりも高い割合でより多いナビストックを獲得、一方が他方よりも信頼性の高い設定値示唆演出実行など）

これにより、特別入賞図柄の組合せが停止されたときの有利度合いのバリエーションを豊富にすることができ、特別入賞図柄の組合せが停止されたときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0464】

40

[AT抽選におけるナビ付与抽選について]

前述した実施の形態においては、第4、第6～第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選では、ナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される例について説明した。しかし、これに限らず、第4、第6～第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選においても、成立したAT抽選条件に応じて予め定められた確率にしたがってナビ付与抽選を行なうように構成してもよい。

【0465】

この場合、たとえば、最大許容AT抽選条件である第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選におけるナビ付与抽選においてナビストックを付与すると決定される確率よりも、最大不可AT抽選条件のうちの第7のAT抽選条件が成立したときのAT抽選にお

50

るナビ付与抽選においてナビストックを付与すると決定される確率の方が高くなるように構成してもよい。たとえば、A T抽選におけるナビ付与抽選においてナビストックを付与すると決定される確率について、最大許容A T抽選条件成立時の当選確率を50%の確率に設定し、最大不可A T抽選条件成立時の当選確率を80%の確率に設定してもよい。これにより、最大不可A T抽選条件が成立したときの方が最大許容A T抽選条件が成立したときよりも、A T抽選でナビストック数を獲得する確率を高めることができ、最大許容A T抽選条件が成立することに対する期待感を遊技者に抱かせながら、最大不可A T抽選条件が成立することに対しても期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0466】

また、第1～第3、および第5のA T抽選条件が成立したときのA T抽選では、ナビ付与抽選が行なわれる例について説明した。しかし、これに限らず、第1～第3、および第5のA T抽選条件が成立したときのA T抽選においては、ナビ付与抽選を行なうことなく、100%の確率でナビストック数が付与されるように構成してもよい。

【0467】

[A T抽選におけるナビストック数抽選について]

前述した実施の形態におけるナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に関わらず、成立したA T抽選条件の種類に応じたナビストック決定用テーブル(図20)を用いて、付与するナビストック数を決定する例について説明した。しかし、これに限らず、ナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に応じて、付与されるナビストック数の期待値(平均ナビストック数)が異なるように、付与するナビストック数を決定してもよい。たとえば、A T抽選条件が成立したときに獲得しているナビストック数が、1回のA T抽選で獲得し得る最大ナビストック数である7未満であるときには、図20で示したテーブルを用いてナビストック数抽選を行なうのに対し、A T抽選条件が成立したときに獲得しているナビストック数が最大ナビストック数である7以上であるときには、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、図20で示したいずれのテーブルよりも小さくなるテーブル(たとえば、100%の確率でナビストック数として「1」が決定されるテーブルなど)を用いて、ナビストック数抽選を行なうように構成してもよい。これにより、特定の遊技期間においてすでに獲得しているナビストック数が規定値として定められた7以上であるときにおいて、さらに射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

【0468】

[一般遊技状態中のナビ演出について]

前述した実施の形態におけるナビ対象役は、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リブプレイ1～6であり、R T3であるときには突入リブあるいは転落リブを含む押し順維持リブプレイ1～5、および押し順突入リブプレイ1～4であり、R T4であるときには押し順メロン1～5である例について説明したが、これに限るものではない。たとえば、ナビ対象役に、イチゴやブドウを含め、当選したときにイチゴに当選した旨あるいはブドウに当選した旨を報知するようにしてもよい。

【0469】

また、通常遊技状態およびR T3であるときにおけるナビ対象役に、押し順メロン1～5を含めてもよい。この場合、R T4に制御させることなく、R T3において遊技を継続させることによりナビストックを消費することなくメダルを純増させるようなゲーム進行を行なうことができないようにするために、R T3において実行されるナビ演出から想起される押し順と異なる押し順で停止操作されたことを条件として所定のペナルティを課す処理を行なうようにしてもよい。所定のペナルティとしては、A Tに制御されるか否かにおいて、遊技者にとって不利益となるものであればよく、たとえば、A T抽選条件が成立したときに遊技者にとって有利度合いが低いA T抽選を行なわせるものであってもよい。たとえば、A Tでない旨を示すA Tフラグに書き換えてA Tを強制終了させることや、A T抽選条件が成立したとしてもA T抽選を行なわないようにすることなどであってもよい。



## 【0470】

## [ボーナス中のナビ演出について]

前述した実施の形態においては、ボーナス中にナビ演出を実行しない例について説明した。しかし、ボーナス中であっても、所定の報知条件が成立しているとき（たとえば、ATである旨を示すATフラグが設定されているときなど）であって、所定の当選状況であるときには、当該当選状況に応じたナビ演出を実行するように構成してもよい。

## 【0471】

BB中においては、入賞ラインL1に「黒BAR - 黒BAR - 黒BAR」あるいは「白7 - 白7 - 白7」の図柄組合せを停止することができる当選状況となったときに、ナビ演出を実行するようにしてもよい。たとえば、BB強イチゴ当選時には「白7を狙え」といったメッセージを表示するナビ演出を実行してもよく、また、はずれ時には「黒BARを狙え」といったメッセージを表示するナビ演出を実行してもよい。また、非BB中におけるRBにおいては、左メロン当選時に「左を押せ」といったメッセージを表示するナビ演出を実行してもよく、また、中右メロン当選時には「左以外を押せ」といったメッセージを表示するナビ演出を実行してもよい。これにより、ボーナス中における遊技の興趣を向上させることができるとともに、ナビストックを獲得する可能性を向上させることができる。

## 【0472】

## [メロンの入賞ラインについて]

前述した実施の形態においては、押し順メロン1～5のいずれかが当選したときには、図14で示したように、当選した押し順メロンの種類に応じた所定の押し順となる操作手順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を3ラインで入賞させ、所定の押し順と異なる操作手順で操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を上段に停止させてメロン1を1つの入賞ラインに入賞させる例について説明した。しかし、所定の押し順となる操作手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、3つの入賞ラインに限らず、複数であれば、たとえば2つ、4つの入賞ラインであってもよい。また、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、1つの入賞ラインに限らず、所定の押し順となる操作手順で操作された場合に入賞する入賞ライン数よりも少ない入賞ライン数であれば、たとえば、複数の入賞ラインであってもよい。

## 【0473】

また、前述した実施の形態において、メロン1を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順として、左・中・右リールを所定の順番で停止させる手順を例に説明した。しかし、メロン1を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順としては、これに限らず、左・中・右リールのうち所定のリールを第2に停止させる手順であってもよく、左・中・右リールのうち所定のリールを第1に停止させる手順であってもよい。これにより、メロン1を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順のバリエーションが増えるため、興趣を向上させることができる。

## 【0474】

## [押し順メロン当選時のリール制御について]

前述した実施の形態では、図14において、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときにおいて、所定の押し順となる操作手順で操作されたときと、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときとで異なるリール制御が行なわれる一例を説明した。しかし、異なるリール制御としては、図14に示すものに限らず、たとえば、所定の押し順となる操作手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングで停止させる制御（停止遅延させない制御）が行なわれ、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングから停止遅延させ

て停止させる制御が行なわれるようにしてもよい。

【0475】

[ 潜伏期間について ]

前述した実施の形態においては、潜伏期間として非 A T 中のゲーム数を設定し、当該ゲーム数消化することにより潜伏期間が経過したと判定して次回の A T 作動を開始可能にする例について説明した。しかし、潜伏期間としては、ゲーム数に限らず、ゲームが消化されることに伴って経過が進行する期間であればよく、以下のものであってもよい。

【0476】

第 1 の例としては、たとえば、潜伏期間として、メダル枚数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において設定された賭数と当該潜伏期間において払い出された払出メダル枚数とを計数する処理を行ない、賭数から払出メダル枚数を差し引いた枚数が、設定されたメダル枚数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。

10

【0477】

第 2 の例としては、たとえば、潜伏期間として、当選回数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において特定の入賞役（たとえば、昇格リブなど）に当選した回数を計数する処理を行ない、計数された回数が、設定された当選回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。

【0478】

第 3 の例としては、たとえば、潜伏期間として、押し順回数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において、たとえば押し順メロン 1 ～ 5 のいずれかが当選したときに中リール 2 C の「メロン」を中段に停止させてメダルを 1 2 枚払い出させた回数など、押し順が正解した回数を計数する処理を行ない、計数された回数が、設定された押し順回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。

20

【0479】

第 4 の例としては、たとえば、潜伏期間として、所定の遊技状態を終了した状態終了回数（たとえば、S B 入賞や昇格リブ入賞させて通常遊技状態を終了させる回数）を設定するものであってもよい。

【0480】

また、潜伏期間としては、ゲーム数など一種の条件を設定するものに限らず、ゲーム数、メダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数のうち複数種類の条件を設定し、いずれかの条件を満たしたときに、次回 A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。これにより、潜伏期間の種類がバラエティー豊かになり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0481】

なお、潜伏期間を決定するに際しては、それ以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定するように構成すればよい。また、潜伏期間を決定するに際しては、最大決定されていないときよりも最大決定されているときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定することにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すればよい。これにより、前述した実施の形態と同様の効果を奏する。

40

【0482】

[ 潜伏期間決定について ]

前述した実施の形態においては、潜伏期間を決定するタイミングが、ナビストック 1 に対応する A T が終了するゲーム終了時である例について説明したが、これに限らず、ナビストックを獲得してからナビストック 1 に対応する A T 終了後における非 A T において最

50

初のゲームが開始されるまでのタイミングであればよい。

【0483】

また、前述した実施の形態においては、決定される潜伏期間の対象が、AT終了後から次回AT開始可能となるまでの一の期間であり、潜伏期間毎にその長さが決定される例について説明したが、これに限らず、決定される潜伏期間の対象が、獲得したナビストックを消費する間における全ての潜伏期間であり、複数の潜伏期間がまとめて決定されるように構成してもよい。具体的には、ナビストック数毎に潜伏期間の長さを特定するための潜伏期間パターンが複数種類定められているテーブルを記憶させておき、獲得したナビストック数に対応するテーブルを参照して当該ナビストックを消費する間における全ての潜伏期間を決定するように構成してもよい。この場合、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、各々の潜伏期間以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められているように構成すればよい。また、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、最大決定されていないときよりも最大決定されているときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められていることにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すればよい。これにより、前述した実施の形態と同様の効果を奏する。

10

【0484】

[特定制御について]

前述した実施の形態においては、ナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なう具体的手法として、同じナビストックを獲得しているときであっても、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が高い割合で、潜伏期間として長い期間を決定する手法について説明した。しかし、ナビストックを消費する間における純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なう具体的手法は、これに限らず、以下のものであってもよい。

20

【0485】

第1の例として、すでにナビストックを獲得しているときに、さらに特定の上乗せAT抽選条件（たとえば、第1～第4のAT抽選条件など）が成立したときに上乗せするナビストックを抽選する上乗せAT抽選を行なうスロットマシンにおいて、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が、高い割合で特定の上乗せAT抽選条件が成立するように、あるいは高い割合でナビストックが上乗せされるように、上乗せAT抽選を行なうことにより実現してもよい。これにより、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が高い割合で、ナビストックが上乗せされる確率が低くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なうことができる。

30

【0486】

第2の例として、ナビストックを1消費することによりATに制御されるAT期間を決定するスロットマシンにおいて、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が、高い割合でAT期間として短い期間を決定することにより実現してもよい。これにより、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が高い割合で、AT期間が短くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なうことができる。

40

【0487】

なお、前述した実施の形態においては、ボーナスが終了してRT4への制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが最大決定により獲得したものであ

50

るときに、最大決定により獲得したナビストックを消費するときであるか否かに関わらず、1回目のATが終了したときに次回のATまでの潜伏期間を決定するときからSA01においてNOと判定させることにより特定制御が行なわれる例について説明した。しかし、RT4への制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが最大決定により獲得したものであるときに、当該最大決定により獲得したナビストックを特定可能な情報を記憶し、次回のATを当該情報から最大決定により獲得したナビストックを消費して制御させるときに、SA01においてNOと判定させることにより、最大決定により獲得したナビストックを消費してATに制御させるまでの潜伏期間について特定制御が行なわれるように構成してもよい。これにより、最大決定されたものでないナビストックを消費するときに特定制御が行なわれて、遊技者にとって不利となる不都合の発生を防止することができる。

10

#### 【0488】

##### 〔特定制御実行契機について〕

前述した実施の形態では、1回のAT抽選で獲得したナビストック数が、1回のAT抽選で獲得し得る最大数であるナビストック数が7であることを条件として特定制御を実行する例について説明した。しかし、特定制御は、1回のAT抽選で獲得したナビストック数が、所定数（たとえば、5）以上であることを条件として実行するように構成してもよい。たとえば、所定数以上に決定されたときに、当該所定数に対応する値を最大決定時カウンタの値に設定（加算）するようにしてもよい。

#### 【0489】

20

このように構成する場合、獲得したナビストック数が所定数（たとえば、5）以上であれば、当該ナビストック数を獲得するために行なわれたAT抽選の回数が少ない程、高い割合で当該獲得したナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるように特定制御を行なうようにしてもよい。たとえば、獲得しているナビストック数が5である場合に、当該5を獲得するために行なわれたAT抽選の回数が2回であるときよりも、1回であるときの方が高い割合で、ストック数5消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるように特定制御を行なうようにしてもよい。これにより、ナビストックがAT抽選が何回行なわれることにより獲得したものであるのかその獲得契機に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0490】

30

##### 〔特殊条件について〕

前述した実施の形態においては、短潜伏連続カウンタの値がSA02においては4以下であること、SA06においては2以下であること、すなわち過去所定回（たとえば5回あるいは3回）のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより、特殊条件が成立せず、過去所定回のいずれの潜伏期間としても比較的長い期間が決定されていないことにより、特殊条件が成立する例について説明した。しかし、特殊条件は、これに限らず、たとえば、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていないことにより成立するものであってもよい。また、特殊条件は、過去所定回（たとえば5回）すべての潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、過去所定回のうちいずれかの潜伏期間として比較的短い期間が決定されていることにより成立するものであってもよい。また、特殊条件は、過去所定回（たとえば5回）の潜伏期間の合計期間（合計ゲーム数）が、所定期間よりも長い期間であるときに成立せず、所定期間よりも短い期間であるときに成立するものなどでもよい。

40

#### 【0491】

また、前述した実施の形態において、SA08においてNOと判定されたときに、さらに、SA04に移行される前において短潜伏連続カウンタを1加算するようにしてもよい。これは、次のような不都合を解消するためである。たとえば最大決定時カウンタの値が1であってかつ短潜伏連続カウンタの値が3である場合に、SA05において最大決定時カウンタの値が0となった後、SA07において比較的短い潜伏期間に決定されてSA0

50

8においてNOと判定されたときには、SA04において短潜伏連続カウンタの値に1しか加算されず、短潜伏連続カウンタの値が4となる。この場合、次の潜伏期間決定処理においては、SA01においてYESと判定されかつSA02においてYESと判定される結果、未だ比較的長い潜伏期間に決定されていないにもかかわらず、SA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定されてしまうといった不都合が生じる。しかし、SA08においてNOと判定されたときに、さらに、SA04に移行される前において短潜伏連続カウンタを1加算することにより、上記の場合においてSA08においてNOと判定された後の短潜伏連続カウンタの値が5となるため、次の潜伏期間決定処理においては、SA01においてYESと判定されたときでも、SA02においてNOと判定され、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定することができ、上記不都合を解消することができる。

10

#### 【0492】

[潜伏期間決定用テーブルについて]

前述した実施の形態においては、図22に示すように、短潜伏用テーブルと長潜伏用テーブルとを記憶し、潜伏期間の決定において短潜伏用テーブルよりも長潜伏用テーブルの方が高い割合で長い期間に決定される例について説明したが、潜伏期間の決定に用いるテーブルは、図22に示すテーブルに限るものではない。

#### 【0493】

また、図21のSA01において、最大決定時カウンタの値が0であるときと0でないときとで、SA03あるいはSA07において同じテーブルを用いて潜伏期間を決定する例について説明した。しかし、最大決定時カウンタの値が0であるときと0でないときとで、異なるテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成してもよい。たとえば、SA01でYESと判定されたときには、SA02の判定結果に基づき、SA03あるいはSA07において図22に示すテーブルを用いて潜伏期間を決定し、SA01でNOと判定されたときには、SA06の判定結果に基づき、図22に示すテーブルよりも高い割合でより多いゲーム数に決定されるように設定されたテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成してもよい。これにより、最大決定されていないときよりも最大決定されたときの方が高い割合で潜伏期間として長い期間に決定することができる。なお、この場合、SA02およびSA06における判定基準を同じに設定してもよい。

20

#### 【0494】

また、図22(a)に示す短潜伏用テーブルを用いたときには、比較的長い潜伏期間に決定されない例について説明したが、これに限らず、所定確率(極めて低い確率)で比較的長い潜伏期間(たとえば45ゲーム以上)に決定され得るものであってもよい。この場合、SA03において比較的長い潜伏期間に決定されたときには、SA09に移行させ、比較的短い潜伏期間に決定されたときにはSA04に以降させるように構成してもよい。

30

#### 【0495】

また、図22(b)に示す長潜伏用テーブルを用いたときには、比較的短い潜伏期間(25ゲーム以下)に決定され得る例について説明したが、これに限らず、比較的短い潜伏期間に決定されないようにし、比較的長い潜伏期間のみに決定され得るものであってもよい。これにより、図21のSA08の判定処理を行なうことなく、SA07からSA09に移行させるようにすることができ、処理負担を軽減することができる。

40

#### 【0496】

[ATでない旨が特定される状態について]

前述した実施の形態では、ATフラグからATでない旨が特定される状態であるときには、ATに制御されず、ナビ演出が実行されない例について説明した。しかし、ATフラグからATでない旨が特定される状態であっても、所定確率でATに制御してもよく、また所定確率でナビ演出を実行するように構成してもよい。ATフラグからATである旨が特定される状態であるときの方が、ATフラグからATでない旨が特定される状態であるときよりも高い割合で、ATに制御され、ナビ演出が実行されるものであればよい。

#### 【0497】

50

〔有利条件（報知条件）および有利終了条件（報知終了条件）について〕

前述した実施の形態では、有利条件あるいは報知条件の一例として、図18～図20で示したテーブルが参照されてナビストック数が設定されることを示し、有利終了条件あるいは報知終了条件の一例として、獲得したナビストック数を全て消化して、ATから非ATに制御するときのATフラグがナビストック数0であることを示した。しかし、有利条件あるいは報知条件は、ATに制御可能な状態に制御するための条件であればよく、また、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定された有利条件あるいは報知条件と関連あるいは対応して変化する条件であって、ATに制御可能な状態を終了させるための条件であればよい。

【0498】

10

たとえば、ボーナス当選を契機に、ATに制御するか否かを決定し、ATに制御すると決定されたときにはATを継続させるか否かを決定するための継続率を設定しておき、まず、50ゲームに亘るATに制御し、当該ATが終了したときに設定されている継続率に従って継続させるか、すなわち再びATに制御するか否かを決定するようにAT制御が行なわれる場合について説明する。この場合、有利条件あるいは報知条件は、ATに制御するか否かの決定でATに制御すると決定されることおよび継続率を設定することであり、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定されている継続率に従って継続させないと決定されることであるといえる。

【0499】

〔特定の遊技期間とAT抽選条件成立タイミングとの関係について〕

20

前述した実施の形態においては、特定の遊技期間とAT抽選条件成立タイミングとの関係として、特定の遊技期間が終了することを条件として最大許容AT抽選条件が成立し得、それ以前の期間において最大不可AT抽選条件が成立し得る例について説明した。これにより、最大許容AT抽選条件が成立するタイミングがわかり易いため、当該タイミングに遊技者を確実に注目させることができるとともに、その後においても期待感を持続させることができる。

【0500】

しかし、特定の遊技期間とAT抽選条件成立タイミングとの関係は、特定の遊技期間においてAT抽選条件が成立するものであれば、前述した実施の形態で示したものに限らず、どのようなものであってもよい。たとえば、特定の遊技期間として、レギュラーボーナス当選により開始され、レギュラーボーナス終了により終了するものであってもよい。

30

【0501】

また、最大許容AT抽選条件は、レギュラーボーナス当選あるいはレギュラーボーナス入賞により成立するように構成してもよい。すなわち、特定の遊技期間が開始されたことを条件として最大許容AT抽選条件が成立し得、その後において最大不可AT抽選条件が成立し得るようなものであってもよい。

【0502】

また、特定の遊技期間は、レギュラーボーナスに関連する期間に限らず、たとえば、ビッグボーナスに関連する期間、すなわちビッグボーナスに当選あるいは入賞してから終了するまでの期間であってもよい。

40

【0503】

〔AT抽選条件の成立回数について〕

前述した実施の形態においては、最大許容AT抽選条件について特定の遊技期間において、最大不可AT抽選条件が成立する回数よりも少ない回数成立する例について説明した。しかし、最大許容AT抽選条件は、最大不可AT抽選条件が成立する回数よりも少ない回数成立するものであれば、特定の遊技期間において予め定められた回数必ず成立するように構成してもよい。たとえば、最大許容AT抽選条件が、レギュラーボーナスの当選あるいは入賞により成立するものであってもよい。これにより、特定の遊技期間においては必ず予め定められた回数、最大決定されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。また、この場合、特定の遊技期間では、最大許容AT抽選条件が1回だけ成立す

50

るため、遊技者を注目させつつ当該1回のAT抽選に集中させることができる。また、最大不可AT抽選条件が成立する回数に変化を持たせることができ、特定の遊技期間における遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0504】

##### 〔ナビストック獲得演出について〕

前述した実施の形態における、最大許容AT抽選条件の成立タイミングは、予め定められている。このため、最大許容AT抽選条件が成立することによるAT抽選の結果に応じた情報を、予め定められている成立タイミングで報知するようにしてもよい。これにより、最大許容AT抽選条件が成立するタイミングの注目度をより一層向上させることができる。また、最大不可AT抽選条件は、ランダムに成立する。このため、最大不可AT抽選条件が成立することによるAT抽選の結果を、当該AT抽選が行なわれる度に報知してもよく、また、特定の遊技期間が終了したときに獲得した合計ナビストック数を報知してもよい。なお、報知は、たとえば、サブ制御部91により、ナビストック数を特定可能な演出を実行してもよい。

10

#### 【0505】

##### 〔フリーズ演出について〕

前述した実施の形態に示すスロットマシンにおいて、ストップスイッチ8L~8Rやスタートスイッチ7などゲーム進行において操作される操作手段の操作を強制的に無効にするフリーズ制御を行なうようにしてもよい。たとえば、RT4、BB1~BB3、RBへの制御の開始時あるいは終了時において、フリーズ制御を行なうようにしてもよい。また、フリーズ制御が行なわれている間に、当該フリーズ制御を行なう契機となった事象に対応した演出（たとえば、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等により特定の演出）を行なうようにしてもよい。

20

#### 【0506】

##### 〔リール回転開始時演出について〕

前述した実施の形態に示すスロットマシンにおいて、内部抽選で特定の入賞役（たとえば、BARテンパイリプレイ1~4、BARリプレイ、BB1など）に当選したときに、リール回転開始時にリール2L~2Rの動作により特定の演出を実行することにより、特定の入賞役に当選したことを報知するようにしてもよい。特定の演出としては、たとえば、特定のリールのみを他のリールよりも先に回転開始させる演出、他のリールよりも先に回転開始させるリールの回転速度を通常と異なる速度で回転させた後に他のリールを回転開始させるときに通常速度に切替える演出、特定のリールを所定時間逆回転させる演出など、通常と異なる態様で行なわれるものであればどのようなものであってもよい。また、特定の演出を複数種類設け、遊技者の期待度が高い入賞役（たとえば、BARテンパイリプレイ1~4よりもBARリプレイ、BARリプレイよりもBB1など）に当選しているときほど、特別種類の特定の演出を実行するようにしてもよい。これにより、特定の演出の種類に応じて遊技者の期待度を異ならせることができる。

30

#### 【0507】

##### 〔その他の変形例について〕

(1) ナビストック数が残存している状態でボーナス当選したときにおける当該ナビストック数について、クリア（たとえば「0」）する処理を行なうものであってもよく、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行なうものであってもよく、所定数減算する処理を行なうものであってもよく、所定数上乗せ加算する処理を行なうものであってもよく、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行なうかを決定し、該決定された処理を行なうものであってもよい。これにより、ナビストック数が残存している状態においてボーナス当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0508】

(2) 上記の実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体と

50

して適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として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。

【0509】

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

【0510】

さらに、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行なう球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行なう球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダルおよび遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行なうことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球が払い出されるスロットマシンに適用してもよい。

【0511】

(3) 前述した実施の形態においては、図11～図14で示したように、昇格リプの入賞手順、突入リプの入賞手順、転落リプレイの回避手順、および中リール2Cの「メロン」を中段停止させる手順が、各々、停止操作の押し順である例について説明したが、これに限らず、停止操作タイミングが含まれるものであってもよく、押し順だけのものや、停止操作タイミングだけのものに限らず、押し順+停止操作タイミングとなるものであってもよい。

【0512】

(4) 前述した実施の形態においては、SB当選時における取りこぼし出目である特殊出目が導出されることにより、RT1あるいはRT2から通常遊技状態に移行する例について説明したが、通常遊技状態への移行契機はこれに限るものではない。たとえば、SB当選時に限らず、特定の入賞役当選時において当該特定の入賞役（特定の小役、特定の再遊技役）の入賞を発生させることができないときに停止される出目であってもよく、また、特定の入賞役と同時に当選し得る他の特定の入賞役に入賞することであってもよい。

【0513】

(5) 前述した実施の形態においては、昇格リプ入賞することにより、通常遊技状態からRT3に昇格し、突入リプ入賞することによりRT3からRT4に移行する例について説明したが、通常遊技状態からRT3への昇格契機およびRT3からRT4への移行契機はこれに限らず、たとえば、所定の入賞役の取りこぼし時にのみ停止する図柄組合せが停止されることであってもよい。これにより、所定の入賞役を取りこぼす代わりに遊技状態が移行されるという面白みを付加することができる。

【0514】

(6) 前述した実施の形態においては、50ゲーム消化することにより、1のナビストックに対するATを終了させる例について説明した。しかし、1のナビストックに対応してATに制御する期間としては、予め定められた回数分ゲーム消化する期間に限らず、複数種類の回数から乱数などを用いてランダムに抽選で決定された回数分ゲームを消化する期間、ナビ対象役に当選してナビ演出が実行された回数が所定回数に到達するまでの期間、特定の入賞役（たとえばイチゴなど）に当選した回数が所定回数に到達するまでの期間などであってもよい。

【0515】

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

10

20

30

40

50



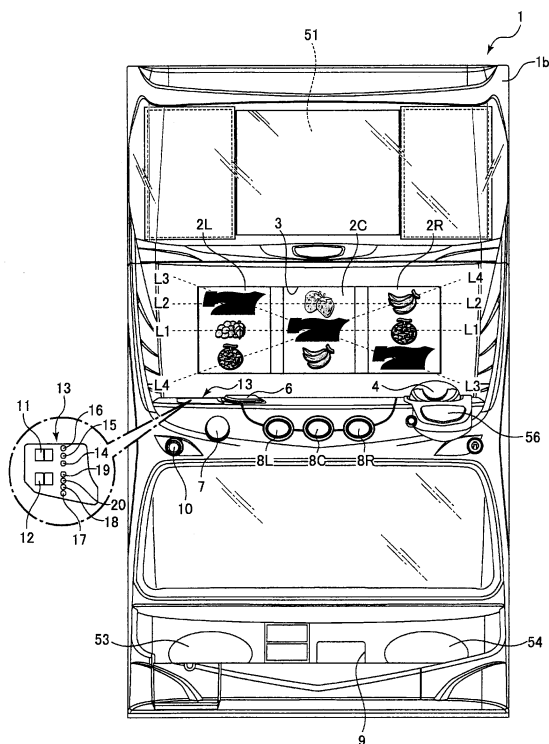
意図される。

【符号の説明】

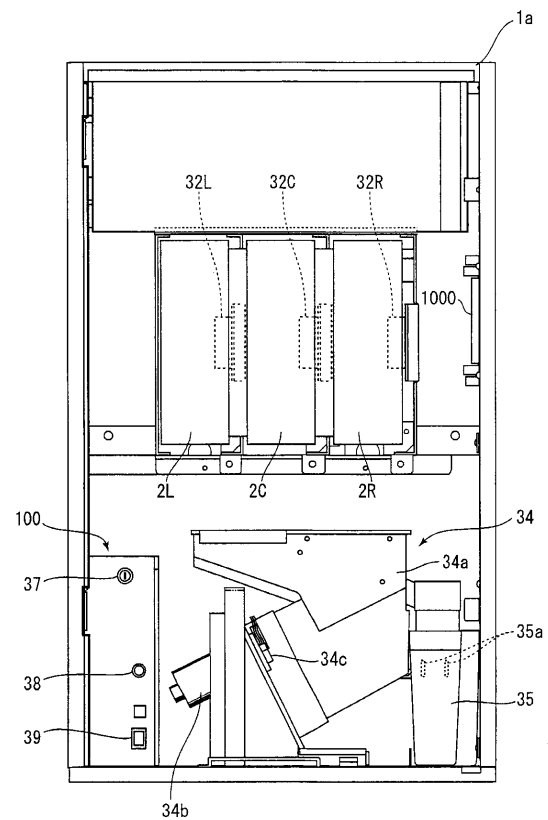
【 0 5 1 6 】

1 スロットマシン、2L、2C、2R リール、8L、8C、8R ストップスイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、41a メインCPU、41b ROM、41c RAM、42 乱数回路、43 パルス発振器、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、90 演出制御基板、91 サブ制御部、91a サブCPU、91b ROM、91c RAM。

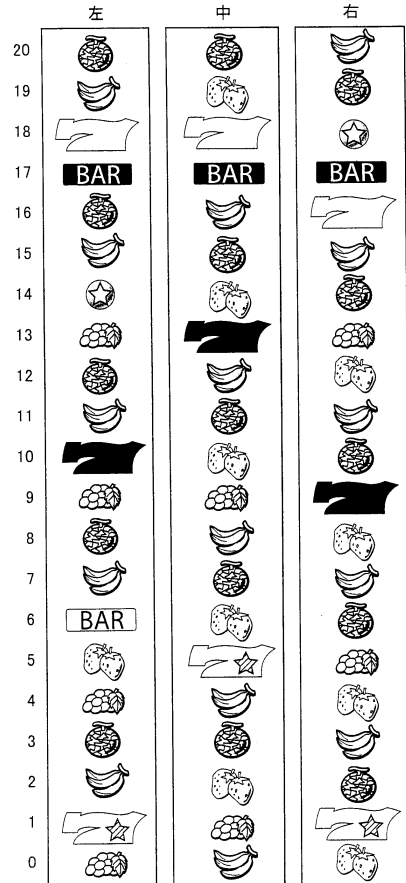
【図 1】



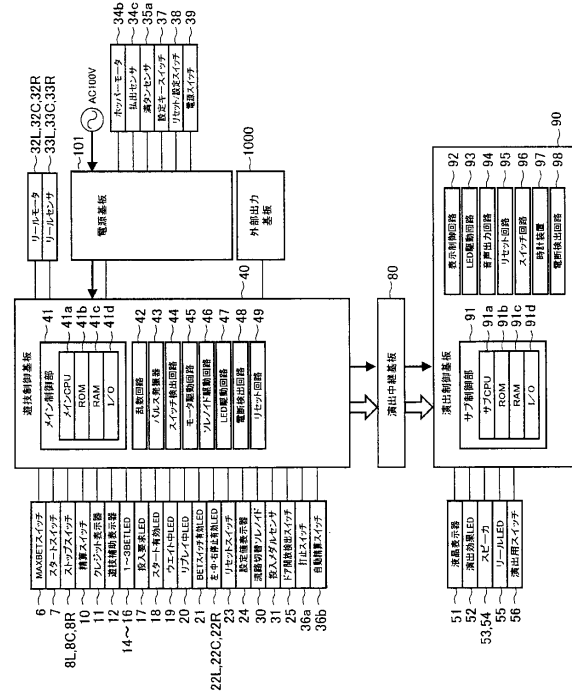
【図 2】



【図3】



【図4】



【図5】

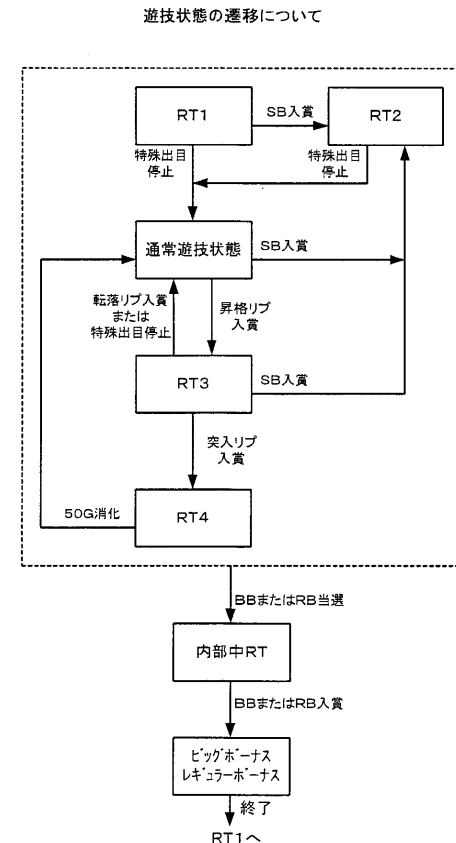
(a) 入賞役

入賞役	図柄の組合せ	ボーナス終了条件 / 払出枚数	関連情報
BB1	白7-白7-白7	361枚以上で終了	・当選時→内部中RT(入賞まで) ・終了後→RT1
BB2	黒7-黒7-黒7	361枚以上で終了	
BB3	星7-星7-星7	241枚以上で終了	
RB	黒7-黒7-星7 / 星7-星7-黒7	4回入賞で終了	
SB	星-黒7-星	1回遊技で終了	・入賞時→RT2 ・取りこぼし時→特殊出目
1枚役	星-黒BAR-黒7	1枚払出	一般遊技中: 4枚払出 BB・RB中: 8枚払出
ブドウ	ブドウ-ブドウ-ブドウ		
メロン1	any-メロン-any / メロン-黒BAR-メロン		
メロン2	白BAR-白7-黒BAR		
メロン3	白BAR-黒BAR-メロン		
メロン4	白BAR-黒BAR-黒BAR		
イチゴ	イチゴ-白7/黒7/星7/ブドウ-バナナ		
リプレイ1 (通常リブ)	バナナ-バナナ-バナナ	-	・入賞時→RT3(チャンスRT) ・入賞時→RT4(有利RT) ・50G消化で終了 ・入賞時→通常遊技状態
リプレイ2 (昇格リブ)	バナナ-バナナ-メロン	-	
リプレイ3 (突入リブ)	バナナ-バナナ-白7/イチゴ	-	
リプレイ4 (転落リブ)	メロン-イチゴ-メロン	-	
リプレイ5 (BARリブ)	黒BAR-黒BAR-黒BAR	-	
リプレイ6 (テンパイリブa)	黒BAR-黒BAR-白7/イチゴ	-	
リプレイ7 (テンパイリブb)	黒BAR-白7-バナナ	-	
リプレイ8 (テンパイリブc)	黒BAR-バナナ-黒BAR	-	
リプレイ9 (テンパイリブd)	黒BAR-黒BAR-メロン	-	
リプレイ10 (テンパイリブe)	白7-バナナ-バナナ	-	
リプレイ11 (テンパイリブf)	白7-白7-星	-	

(b) SB取りこぼし時の出目(特殊出目)

特殊出目	メロン-イチゴ-バナナ	停止時 →通常遊技状態

【図6】



## 【図 7】

一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態 RT1～RT4	内部中RT
弱イゴ1	イゴ	413	444
弱イゴ2	イゴ+RB	11	×
弱イゴ3	イゴ+BB3	10	×
弱イゴ4	イゴ+BB2	10	×
強イゴ1	イゴ+1枚役	117	158
強イゴ2	イゴ+1枚役+RB	13	×
強イゴ3	イゴ+1枚役+BB3	13	×
強イゴ4	イゴ+1枚役+BB2	13	×
押し弱メロン1	RD1+RD4	2305 (2306)	2305
押し弱メロン2	RD1+RD3	2305	2305
押し弱メロン3	RD1+RD2	2305	2305
押し弱メロン4	RD1	2305	2305
押し弱メロン5	RD1+RD3+RD4	2305	2305
12枚メロン1	RD1+ブドウ+イゴ	199	220
12枚メロン2	RD1+ブドウ+イゴ+RB	7	×
12枚メロン3	RD1+ブドウ+イゴ+BB3	7	×
12枚メロン4	RD1+ブドウ+イゴ+BB2	7	×
弱ブドウ1	ブドウ	482	512
弱ブドウ2	ブドウ+RB	10	×
弱ブドウ3	ブドウ+BB3	10	×
弱ブドウ4	ブドウ+BB2	10	×
強ブドウ1	ブドウ+1枚役	285	304
強ブドウ2	ブドウ+1枚役+RB	13	×
強ブドウ3	ブドウ+1枚役+BB3	13	×
強ブドウ4	ブドウ+1枚役+BB2	13	×
1枚役1	1枚役	279	336
1枚役2	1枚役+RB	19	×
1枚役3	1枚役+BB3	19	×
1枚役4	1枚役+BB2	19	×
SB	SB	3500	×
RB	RB	6	×
BB3	BB3	8	×
BB2	BB2	4	×
BB1	BB1	4	×

※判定値数の分母は65536

## 【図 8】

一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態	RT1	RT2	RT3	RT4	内部中RT
通常リプレイ	通常リブ	2734	8856	8856	715	47638	17000
押し順昇格リプレイ1	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ2	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ3	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ4	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ5	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ6	通常リブ+昇格リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	1020	×	×	×	×	×
押し順維持リプレイ1	昇格リブ+転落リブ +オアシスリブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順維持リプレイ2	通常リブ+昇格リブ+転落リブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順維持リプレイ3	昇格リブ+オアシスリブ+転落リブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順維持リプレイ4	昇格リブ+転落リブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順維持リプレイ5	昇格リブ+転落リブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順突入リプレイ1	突入リブ+転落リブ	×	×	×	×	×	×
押し順突入リプレイ2	突入リブ+転落リブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順突入リプレイ3	突入リブ+転落リブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
押し順突入リプレイ4	突入リブ+転落リブ+オアシスリブ	×	×	×	×	×	×
BARリプレイ1	通常リブ+オアシスリブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	88	88	88	88	88	88
BARリプレイ2	通常リブ+オアシスリブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	8	8	8	8	8	8
BARリプレイ3	通常リブ+オアシスリブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	8	8	8	8	8	8
BARリプレイ4	通常リブ+オアシスリブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	8	8	8	8	8	8
BARリプレイ5	通常リブ+BARリブ+オアシスリブ+オアシスリブ +オアシスリブ+オアシスリブ+オアシスリブ	4	4	4	4	4	4

※判定値数の分母は65536

## 【図 9】

BB中におけるRBBの抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	BB
イゴ	イゴ	5461
BB強イゴ	イゴ+RD2	620
12枚RD1	RD1+ブドウ+イゴ	59452
BBRD1	RD1+RD3+RD4+ブドウ+1枚役	1
8枚RD1	RD1	1

※判定値数の分母は65536

## 【図 10】

BB中におけるRBBの抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RB
イゴ	イゴ	34
左RD1	RD1+RD3+RD4	32804
中右RD1	RD1+RD2	32804
12枚RD1	RD1+ブドウ+イゴ	100
強ブドウ1	ブドウ+1枚役	6

※判定値数の分母は65536

## 【図 13】

押し順突入リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順突入リプレイ1	順押し	突入リブ
押し順突入リプレイ2	それ以外	転落リブ
押し順突入リプレイ3	順押し	突入リブ
押し順突入リプレイ4	それ以外	転落リブ
押し順突入リプレイ5	中左押し・中右押し	突入リブ
押し順突入リプレイ6	それ以外	転落リブ

※順押し：左→中→右、順押し押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、中右押し：中→右→左、逆押し押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

## 【図 14】

押し順メロン当選時のリール制御

当選役	押し順	リール制御
押し順メロン1	順押し	入賞ラインL1に「メロン→メロン→メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
押し順メロン2	順押し	入賞ラインL1に「メロン→メロン→メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
押し順メロン3	中左押し・中右押し	入賞ラインL1に「メロン→メロン→メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
押し順メロン4	逆押し	入賞ラインL1に「メロン→メロン→メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
押し順メロン5	逆押し	入賞ラインL1に「メロン→メロン→メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止

※順押し：左→中→右、順押し押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、中右押し：中→右→左、逆押し押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

## 【図 12】

押し順維持リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順維持リプレイ1	順押し	昇格リブ
押し順維持リプレイ2	それ以外	転落リブ
押し順維持リプレイ3	順押し	昇格リブ
押し順維持リプレイ4	中左押し・中右押し	昇格リブ
押し順維持リプレイ5	それ以外	転落リブ
押し順維持リプレイ6	逆押し	昇格リブ
	それ以外	転落リブ

※順押し：左→中→右、順押し押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、中右押し：中→右→左、逆押し押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

## 【図 15】

弱イゴ・強イゴ・弱ブドウ・強ブドウ当選時のリール制御

当選役	リール制御内容
弱イゴ1～4、弱ブドウ1～4	引込可能コマ数の範囲で、イゴあるいはブドウの図柄組合せを入賞ラインL2～L4のいずれかに停止
強イゴ1～4、強ブドウ1～4	引込可能コマ数の範囲で、イゴあるいはブドウの図柄組合せを入賞ラインL1に停止

【図 16】

非BB中のRBにおいてメロン当選時のリール制御

当選役	第1停止リール	リール制御
左メロン	左リール	入賞ラインL1に「メロン」メロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	中・右リール	入賞ラインL2〜L4のいずれかに「メロン」メロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
中右メロン	中・右リール	入賞ラインL1に「メロン」メロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	左リール	入賞ラインL2〜L4のいずれかに「メロン」メロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止

【図 17】

BB中のRBにおいて特定抽選結果時のリール制御

特定抽選結果	リールの状態		リール制御内容
はずれ	すべて回転		・引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1上に引き込む ・上記引き込み不能の場合、引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1以外に入賞ラインL1上に引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止したときと同様〕
	いずれか停止	入賞ラインL1上に「白7」停止時	・引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1上に引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止したときと同様〕
		入賞ラインL1上に「白7」非停止時	・はずれとなる図柄引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止しなかったときと同様〕
BB強イテゴ当選	すべて回転		・引込可能コマ数の範囲で、イテゴの図柄あるいはメロン2の図柄(対応する図柄)を入賞ラインL1上に引き込む(ただし、「白7」を入賞ラインL1上に引き込み優先) ・上記引き込み不能の場合、引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1上に引き込む
	いずれか停止	入賞ラインL1に対応する図柄停止時	・引込可能コマ数の範囲で、当該入賞ラインL1に対応する図柄を引き込む ・上記引き込み不能の場合であって入賞ラインL1上に「白7」停止時には、引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1上に引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止したときと同様〕
		入賞ラインL1に対応する図柄非停止時	・入賞ラインL1上に「白7」停止時には、引込可能コマ数の範囲で、「白7」を入賞ラインL1上に引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止したときと同様〕 ・入賞ラインL1上に「白7」非停止時には、はずれとなる図柄引き込む 〔※一般遊技状態のBB1当選時で「白7」が入賞ラインL1上に停止しなかったときと同様〕

【図 20】

(a) 第1ナビストック決定用テーブル

ナビストック	抽分率(%)
1	85
2	10
3	5
5	—
7	—

(b) 第2ナビストック決定用テーブル

ナビストック	抽分率(%)
1	30
2	30
3	20
5	20
7	—

(c) 第3ナビストック決定用テーブル

ナビストック	抽分率(%)
1	25
2	25
3	25
5	25
7	—

(d) 第4ナビストック決定用テーブル

ナビストック	抽分率(%)
1	80
2	10
3	10
5	—
7	—

(e) 第5ナビストック決定用テーブル

ナビストック	抽分率(%)
1	44
2	30
3	20
5	5
7	1

【図 18】

AT抽選条件

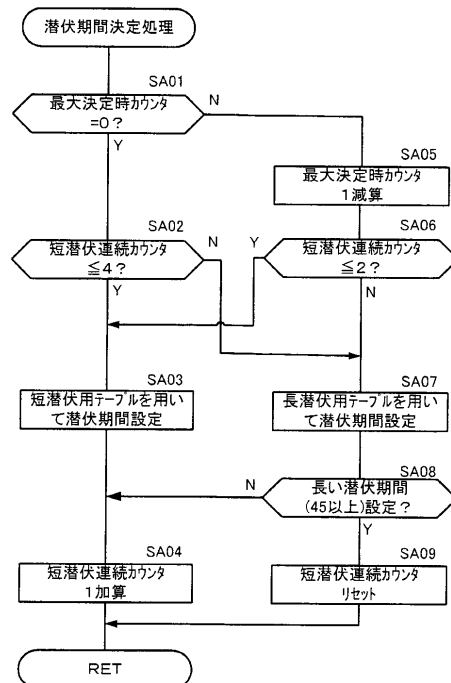
AT抽選条件	遊技状態	所定条件
第1のAT抽選条件	ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態	特選目停止、1枚投入賞、メロン入賞(中段)
第2のAT抽選条件		フドウ入賞(中段以外)、イテゴ入賞(中段以外)
第3のAT抽選条件		フドウ入賞(中段)、イテゴ入賞(中段)BAR7レバリ停止
第4のAT抽選条件		BAR7レバリ入賞
第5のAT抽選条件	内部中RT	ボーナス入賞
第6のAT抽選条件	BB中におけるRB	白7の3つ揃い停止(中段)
第7のAT抽選条件	非BB中におけるRB	フドウ入賞 左メロン・中右メロン入賞(中段)
第8のAT抽選条件		48枚払出で終了

【図 19】

AT抽選

AT抽選条件	当選確率(%)		参照テーブル
	通常モード	高確率モード	
第1のAT抽選条件	1.0	20	第1ナビストック決定用テーブル
第2のAT抽選条件	1.5	40	
第3のAT抽選条件	3	60	
第4のAT抽選条件	100	100	
第5のAT抽選条件	30		第2ナビストック決定用テーブル
第6のAT抽選条件	100		第3ナビストック決定用テーブル
第7のAT抽選条件	100		第4ナビストック決定用テーブル
第8のAT抽選条件	100		第5ナビストック決定用テーブル

【図 21】



## 【図 22】

(a)短潜伏用テーブル

潜伏ゲーム数	振分率
1	15%
5	15%
10	30%
15	30%
20	15%
25	15%

(b)長潜伏用テーブル

潜伏ゲーム数	振分率
1	1%
5	1%
10	1%
15	1%
20	1%
25	1%
45	40%
50	54%

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-004921(JP,A)  
特開2008-200381(JP,A)  
特開2009-268852(JP,A)  
特開平10-165564(JP,A)  
特開2007-089626(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04