

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-209174

(P2016-209174A)

(43) 公開日 平成28年12月15日(2016.12.15)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2015-93813 (P2015-93813)	(71) 出願人	501016847
(22) 出願日	平成27年5月1日 (2015.5.1)		K P E 株式会社
(11) 特許番号	特許第5788620号 (P5788620)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(45) 特許公報発行日	平成27年10月7日 (2015.10.7)	(72) 発明者	堤 雄大
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 K P E 株式会社内
		(72) 発明者	近藤 隆之
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 K P E 株式会社内
		(72) 発明者	上野 直純
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 K P E 株式会社内

最終頁に続く

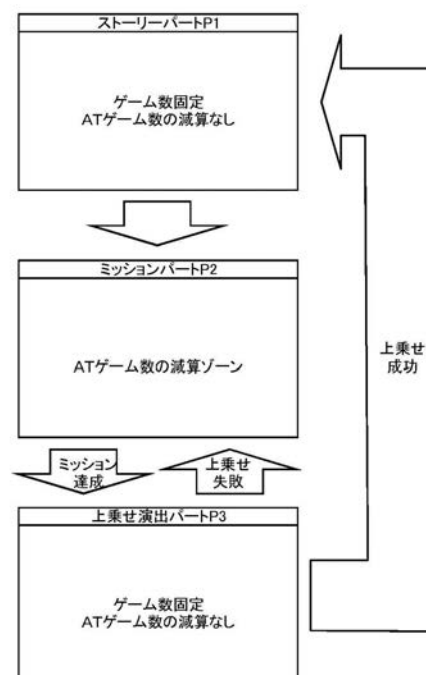
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 ミッション演出中にA T状態が終了したとしても、遊技者に不満を与えることなく、ミッション演出を完結させることが出来るスロットマシンを提供する。

【解決手段】 ミッションパートP 2中にA T状態が終了したとしても、ミッションパートP 2は、正解押し順の報知されない通常遊技状態中のゲームで、自身の勘頼りで正解押し順を選択し「ベルーベルーベル」役を入賞させる限り継続される。また、通常遊技状態中に自力でミッションパートP 2を継続させつつ、ミッションを達成した場合には、次の上乗せ演出パートP 3でのA Tゲーム数の上乗せが確定する。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

役の抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選手段による抽選の結果が特定の結果である場合に、所定の役の入賞を補助する補助情報を報知する報知手段と、

通常遊技状態において開始条件を満たした場合に、前記報知手段による報知頻度が前記通常遊技状態よりも高い特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、

前記特別遊技状態中のゲームの実行に伴って、前記特別遊技状態が維持される残りゲーム数を更新するとともに、前記残りゲーム数を表示装置に表示する残りゲーム数表示手段と、

10

前記残りゲーム数がゼロとなったゲームで前記特別遊技状態を終了して、次ゲームから前記通常遊技状態に移行させる特別遊技状態終了手段と、

前記特別遊技状態中に、達成すべきミッションを提示するとともにその後のゲームの実行に伴って前記ミッションが達成されたか否かを判別し、その判別結果を報知するミッション演出を前記表示装置にて実行するミッション演出実行手段と、

前記ミッション演出実行手段により、前記ミッションが達成された旨が報知された場合に、前記残りゲーム数を増加させる特典を付与するか否かを決定する特典付与手段と、

を備えたスロットマシンにおいて、

前記ミッション演出実行手段は、前記ミッションが未だ達成されていないと判別している状況下で、前記特別遊技状態終了手段により前記特別遊技状態が終了して前記通常遊技状態に移行した場合、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させたことを条件に、前記ミッション演出を継続し、

20

前記特典付与手段は、前記ミッション演出において、前記特別遊技状態中にミッションが達成された旨が報知された場合よりも、前記通常遊技状態中にミッションが達成された旨が報知された場合の方が、高い確率で特典を付与すると決定することを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記ミッション演出実行手段は、前記ミッションが未だ達成されていないと判別している状況下で、前記特別遊技状態終了手段により前記特別遊技状態が終了して前記通常遊技状態に移行した場合、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させることができなかった失敗回数をカウントするとともに、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させることが出来た場合には、前記失敗回数をゼロクリアし、前記失敗回数が 2 以上の所定回数に至った場合に、前記ミッションが達成されなかった旨を報知して前記ミッション演出を終了させる請求項 1 に記載のスロットマシン。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本発明は、スロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、メダルをベットした状態でスタートレバーを操作することで当選役を決定する内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、ストップボタンを操作することで複数のリールを停止させて内部抽選で当選した役が入賞した場合に、入賞した役に対する配当としてメダルが払い出されるスロットマシンが知られている。

【0003】

従来のスロットマシンの多くには、内部抽選の結果、入賞コンビネーションの異なる複

50

数種類の小役または再遊技役に重複当選した場合に、ストップボタンが操作される前に、前記複数種類の小役または再遊技役のうち、遊技者に有利な役を入賞させるのに必要な情報(以下、入賞ナビ情報という)を報知する、アシストタイム(以下、A Tという)機能が搭載されている。

【0004】

また、当該A T機能が作動する期間は、一般的にゲーム数により管理する場合が多い。例えば、通常状態から前記A T機能が作動するA T状態へ移行する際に、初期の継続ゲーム数を決定し、A T状態中には、1ゲーム毎に継続ゲーム数を1減算するとともに、前記内部抽選にて所定役に当選したことを条件に実行される上乗せ抽選に当選した場合に、継続ゲーム数が上乗せされる。現在保有している継続ゲーム数は、スロットマシンの前面に搭載された演出表示装置等に表示され、最終的に継続ゲーム数が0になった場合にA T状態が終了する(例えば特許文献1参照)。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2014-083338号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、A T状態中は、入賞ナビ情報に従ってゲーム消化を繰り返す期間となるため、単調になりやすい問題がある。

20

この問題を解決すべく、A T状態中に演出表示装置においてミッション演出を実行するように構成したスロットマシンが知られている。

【0007】

当該ミッション演出は、大別すると、ミッションを提示する開始パートと、ミッション達成の過程を演出する中間パートと、最終的にミッションが達成されたか否かを表示する最終パートとから構成される。

例えば、開始パートでは、「敵キャラクタを倒せ！」等のミッションが提示される。次の中間パートでは、味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する映像の片隅に、敵キャラクタの残りヒットポイント(H P)を示すH Pゲージ等が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃した場合には、与えたダメージに応じてH Pゲージが更新される。そして、最終パートでは、敵キャラクタのH Pゲージがゼロに至っていれば、味方キャラクタが勝利する映像等によりミッションが達成された旨、至っていなければ、味方キャラクタが敗北する映像、または敵キャラクタが逃亡する映像等によりミッションを達成できなかった旨が報知される。

30

【0008】

また、ミッションが達成された場合には、遊技者に特典が付与される。この特典は、例えば、上乗せ抽選結果の報知等である。

一方、ミッションを達成できなかった場合には、新たなミッション演出が開始される。

このように、ミッション演出の採用により、単調になりやすいA T状態中の興趣を高めることが出来る。

40

【0009】

ところで、ミッション演出期間中もA T状態であるため、継続ゲーム数は毎ゲーム減算されることになる。このため、ミッション演出中にA T状態が終了するケースが考えられる。

このようなケースにおいて、ミッション演出が終了するまでA T状態を継続させる方法も考えられるが、この方法は本末転倒であるため、採用することが出来ない。

一方で、例えばA T状態の終了と同時にミッション演出も強制的に終了させた場合には、唐突感や尻切れ感が残る結果となるため、遊技者に不満を与える虞がある。

【0010】

50

そこで、本発明では、ミッション演出中にAT状態が終了したとしても、遊技者に不満を与えることなく、ミッション演出を完結させることが出来るスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明のスロットマシンは、役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段による抽選の結果が特定の結果である場合に、所定の役の入賞を補助する補助情報を報知する報知手段と、通常遊技状態において開始条件を満たした場合に、前記報知手段による報知頻度が前記通常遊技状態よりも高い特別遊技状態を開始する特別遊技状態開始手段と、前記特別遊技状態中のゲームの実行に伴って、前記特別遊技状態が維持される残りゲーム数を更新するとともに、前記残りゲーム数を表示装置に表示する残りゲーム数表示手段と、前記残りゲーム数がゼロとなったゲームで前記特別遊技状態を終了して、次ゲームから前記通常遊技状態に移行させる特別遊技状態終了手段と、前記特別遊技状態中に、達成すべきミッションを提示するとともにその後のゲームの実行に伴って前記ミッションが達成されたか否かを判別し、その判別結果を報知するミッション演出を前記表示装置にて実行するミッション演出実行手段と、前記ミッション演出実行手段により、前記ミッションが達成された旨が報知された場合に、特典を付与するか否かを決定する特典付与手段と、を備えている。

10

【0012】

また、前記ミッション演出実行手段は、前記ミッションが未だ達成されていないと判別している状況下で、前記特別遊技状態終了手段により前記特別遊技状態が終了して前記通常遊技状態に移行した場合、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させたことを条件に、前記ミッション演出を継続する。

20

そして、前記特典付与手段は、前記ミッション演出において、前記特別遊技状態中にミッションが達成された旨が報知された場合よりも、前記通常遊技状態中にミッションが達成された旨が報知された場合の方が、高い確率で特典を付与すると決定することを特徴としている。

【0013】

前記本発明のスロットマシンによれば、ミッション演出の実行中に特別遊技状態が終了したとしても、特別遊技状態の終了と同時にミッション演出が終了することはない。

30

但し、ミッション演出は、その後の通常遊技状態中のゲーム、即ち報知手段によって補助情報が報知されないゲームで、所定の役を入賞させたことを条件に継続される。このため、ミッション演出を長く継続させるには、報知手段による補助情報によらずに、自身の運や勘により、自力で所定の役を入賞させ続ける必要がある。

そして、通常遊技状態中に自力でミッション演出を継続させている間に、晴れてミッションが達成された旨が報知された場合には、特別遊技状態中にミッションが達成された旨が報知された場合よりも、高い確率で残りゲーム数を増加させる特典が付与されるため、自力でミッション演出を継続させてミッションを達成することに対する遊技者のモチベーションを高めることが出来る。

40

【0014】

一方、仮に、特別遊技状態の終了と同時にミッション演出も終了する構成を採用した場合には、特別遊技状態が継続する残りゲーム数が少なく、且つミッションの達成状況が芳しくない状況、即ちミッション達成の可能性が低い旨が明らかである状況においては、特別遊技状態下であっても、遊技者の特別遊技状態の継続に対する期待感を持続させることが困難となる問題がある。

【0015】

同様に、ミッションの達成状況が達成目前であったとしても、残りゲーム数が少ない状況では、遊技者の特別遊技状態の継続に対する期待感を持続させることが困難となる問題がある。

50

即ち、残りゲーム数が多い状況においては、ミッション達成に対する意欲を高めることが出来るとしても、残りゲーム数が少ない状況においては、ミッション達成に対する意欲を高めることが出来ない問題がある。

【0016】

これに対し、本発明のスロットマシン1によれば、ミッション演出中に残りゲーム数がゼロとなった場合には、そのゲームで特別遊技状態は一旦終了し、次ゲームから通常遊技状態へ移行するものの、通常遊技状態への移行とともに、ミッション演出が終了することではなく、自力で継続させることができる。継続であるため、当然、特別遊技状態中のミッションの進捗状況はそのまま引き継がれる。

【0017】

このため、特にミッション達成の目前で特別遊技状態が終了した場合には、自力でミッション演出を継続させてミッションを達成しようという、遊技者の攻略意欲を一層高揚させることが出来る。

加えて、特別遊技状態終了時のミッションの進捗状況が芳しくない場合にあって、自力でミッション演出を継続させてミッションを達成することができれば、高い確率で残りゲーム数を増加させる特典が付与されるため、遊技者の攻略意欲を高揚させることが出来る。

従って、本発明のスロットマシン1によれば、特別遊技状態中には残りゲーム数の大小にかかわらず、また特別遊技状態の終了後も、ミッション演出を継続させてミッションを達成しようという遊技者の攻略意欲を高いまま維持することが出来る。

【0018】

また、具体的構成において、前記ミッション演出実行手段は、前記ミッションが未だ達成されていないと判別している状況下で、前記特別遊技状態終了手段により前記特別遊技状態が終了して前記通常遊技状態に移行した場合、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させることができなかった失敗回数をカウントするとともに、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲームにおいて前記所定の役を入賞させることが出来た場合には、前記失敗回数をゼロクリアし、前記失敗回数が2以上の所定回数に至った場合に、前記ミッションが達成されなかった旨を報知して前記ミ

【0019】

該具体的構成によれば、特別遊技状態の終了後、ミッション演出が継続している状態において、前記役抽選手段による抽選の結果が前記特定の結果で、且つ前記報知手段によって前記補助情報が報知されない前記通常遊技状態中のゲーム(以下、チャレンジゲームという)にて、所定の役を入賞させることができなかったとしても、ミッション演出が即座に終了することではなく、また、次のチャレンジゲームで所定の役を入賞させることが出来れば、失敗回数はゼロクリアされる。

即ち、所定の役を入賞させることができなかったチャレンジゲームが複数回連続して、失敗回数が所定回数に至らない限り、ミッション演出が継続されるため、特別遊技状態の終了後もミッション演出を継続させてミッションを達成しようという遊技者の攻略意欲をより一層高めることが出来る。

【発明の効果】

【0020】

本発明のスロットマシンによれば、ミッション演出中にAT状態が終了したとしても、遊技者に不満を与えることなく、ミッション演出を完結させることが出来る。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】スロットマシン1の概観を示す斜視図である。

【図2】可変表示装置RLの構造を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3】(A) は、リール帯 58 a ~ 58 c に印刷された図柄の配置を示す説明図、(B) は、リール窓 20 内に表示される図柄の位置と入賞ライン L1 の関係を示す説明図である。

【図 4】スロットマシン 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】1 回のゲームに係る処理の流れを示すフローチャートである。

【図 6】役と抽選値、および役と特典の対応関係を示す説明図である。

【図 7】A T 抽選処理に係る処理の流れを示すフローチャートである。

【図 8】A T 抽選処理で用いる A T 抽選テーブルの構成内容を示す説明図である。

【図 9】特別遊技状態(A T 状態)中のゲームフローを示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0022】

< 1. 用語の定義 > 本明細書で用いる用語について、以下に説明する。

【0023】

「可変表示装置」とは、複数の図柄で構成された表示列を複数備え、それぞれの表示列の図柄を可変表示させる表示装置のことをいう。表示列がリールで構成される場合には、リールの回転動作により、リール上に配置された図柄を可変表示させる。表示列が液晶表示器等による表示画像で構成される場合には、表示画像の内容を変化させることで、表示画像としての図柄を可変表示させる。

【0024】

「図柄表示窓」とは、可変表示装置の備える複数の表示列を構成する複数の図柄の一部を遊技者に視認可能とする。「リール窓」とは、可変表示装置の備える表示列がリールで構成される場合における図柄表示窓のことをいう。

20

【0025】

「停止表示」とは、可変表示装置による図柄の可変表示を停止した場合において、表示列上の複数の図柄の一部が図柄表示窓を通して遊技者に視認可能となることをいう。

【0026】

「遊技媒体」とは、遊技機で使用されるメダル又は遊技球のことをいう。遊技機に電氣的又は磁氣的に記憶された遊技媒体の数を示す情報のことを「クレジット」といい、その数を「クレジット数」という。

【0027】

30

「ベット」とは、ゲームを開始するために必要な遊技媒体を設定することをいう。ベットされた遊技媒体はゲームの開始とともに消費される。設定された遊技媒体の数のことを「ベット数」という。

【0028】

「ゲーム」とは、スタートレバーの操作を契機として可変表示装置による図柄の可変表示を開始したときから、入賞の判定の結果に基づく処理が終了するまでの一連の過程のことをいう。「1 ゲーム」、「1 回のゲーム」とは、その一連の過程の 1 回分のことをいう。

【0029】

「スタートレバー」とは、ゲームの開始を指示するために遊技者が操作するための装置のことをいう。

40

【0030】

「ストップボタン」とは、可変表示装置による図柄の可変表示の停止を指示するために遊技者が操作するための装置のことをいう。複数の表示列にそれぞれ対応する複数のストップボタンが遊技機に備えられている。

【0031】

「内部抽選」とは、ゲームの開始を契機として、予め定められた複数の役から、1 もしくは複数の役の当選または何れの役も当選しないハズレを、抽選により決定することをいう。

【0032】

50

「当選」とは、内部抽選の結果として、1または複数の役を入賞が可能な状態として決定することをいう。

「ハズレ」とは、内部抽選の結果として、いずれの役も入賞が可能な役として決定されないことをいう。

【0033】

「入賞」とは、役に係る図柄組合せが入賞ライン上に停止表示することをいい、入賞に応じて役に対応付けられた特典が付与される。「入賞ライン」とは、役の入賞を判定する対象となる所定の図柄表示位置の組合せのことであり、ベットに応じて入賞の判定が無効の状態から有効な状態に変化する。

【0034】

「役」とは、所定の特典に対応付けられた所定の図柄組合せのことをいう。役に係る図柄組合せが入賞ライン上に停止表示した場合に、役に対応する特典が付与される（本明細書では、例えば入賞ライン上に、表示列の左から右にかけて図柄「X」、図柄「Y」、図柄「Z」が停止表示した場合に所定の特典を付与するような役を、「X-Y-Z」役と称する）。役の種別は、入賞に応じて付与される特典の種別によって、通常の遊技状態より有利な遊技状態へ移行させるボーナス役、所定数の遊技媒体を払出す小役、および遊技媒体を消費することなく、直前のゲームのベット数でのゲームを遊技可能とする再遊技役とに大別される。再遊技は「リプレイ」ともいう。

【0035】

「押し順」とは、ストップボタンの操作順序のことをいい、「順押し」とは、左、中、右の順序、「ハサミ押し」とは、左、右、中の順序、「逆押し」とは、右、中、左の順序でストップボタンを操作することをいう。「順押し」又は「ハサミ押し」以外の押し順のことを「変則押し順」という。

【0036】

以下に、本発明に係るスロットマシンについて詳細に説明する。

【0037】

<2. スロットマシンの外観構成>

図1は、本発明のスロットマシン1の概観を示す斜視図である。スロットマシン1は、前面が開口した箱状の本体2と、該本体2の前面に配置した前面扉3から構成されている。本体2と前面扉3とは片側で蝶番により開閉できるようになっている。前面扉3は、遊技者が遊技を行うためのボタン類を配置した操作部OP、可変表示装置RLが備える各リールR1～R3の図柄を視認するリール窓20、遊技の進行に係る情報を表示するための表示器類を配置したパネル表示部DP、遊技の進行に係る情報を表示するための液晶表示器類や電飾装置を配置した演出表示部TP及び受皿部BPから構成されている。

【0038】

操作部OPには、操作部OPの上面右側にメダル投入口10を配置し、上面左側にベットボタン11が配置されている。メダル投入口10へのメダルの投入、またはベットボタン11を操作することにより、スロットマシン1に対してベットすることができる。ベットボタン11の下部位置の前面側には、ゲームの開始を指示するためのスタートレバー12を配置し、その右側には左リールR1の回転動作の停止を指示するための左ストップボタン13a、中リールR2の回転動作の停止を指示するための中ストップボタン13b及び右リールR3の回転動作の停止を指示するための右ストップボタン13cを配置し、遊技を進行させるための基本操作順序となる、ベットボタン11→スタートレバー12→左ストップボタン13a→中ストップボタン13b→右ストップボタン13cという、一連の流れの操作を行い易いようになっている。

【0039】

スタートレバー12の左側には、クレジットを精算してメダル受皿40にメダルを払い出す精算ボタン14を配置する。この精算ボタン14は遊技をやめる場合に使用し、操作の頻度が低いことや遊技中に誤って操作しないよう、上記一連の操作の流れから外れる位置に配置してある。

10

20

30

40

50

【0040】

さらに操作部OPには、メダル貸機がスロットマシン1に接続されている場合に使用する貸出ボタン15、メダル貸機に挿入されたプリペイドカードや現金を返却する返却ボタン16及びメダル貸機の貸出可能な度数表示が行われる度数表示器17が設けてある。なお、このように、スロットマシン1にメダル貸機が接続されている場合には、スロットマシン1のこれらの貸出ボタン15、返却ボタン16の操作によるメダル貸機の作動及び度数表示器17による度数表示は、メダル貸機の制御によって行われる。

【0041】

パネル表示部DPには、1つのリールにつき3個の連続した図柄が目視でき、3つのリールで9個分の図柄をのぞむ透明アクリル板からなるリール窓20が設けられている。リール窓20の左側には、入賞ラインL1に対応した入賞ライン表示器21を設け、メダルを3枚投入すると入賞ラインL1に対応した入賞ライン表示器21が点灯するようになっている。

10

【0042】

また、リールRの回転動作を停止させた結果、入賞ラインL1上に役に係る図柄組合せが停止表示した場合には役の入賞となり、入賞ラインL1に対応した入賞ライン表示器21が点滅表示して遊技者に知らせるようになっている。また、リール窓20の右側には、役が入賞した場合に点灯する表示器や、遊技状態に応じて点灯するLEDなどが配置された遊技ガイド表示器22が設けられている。さらにリール窓20の下側には、クレジット数を表示するクレジット数表示器23a、特定の遊技状態におけるメダルの獲得枚数を表示する獲得枚数表示器23b、及び役が入賞した場合に付与されたメダル数を表示する配当数表示器23cから構成される遊技価値情報表示部23を有している。

20

【0043】

演出表示部TPには、遊技の進行状況を画像で表示する液晶表示装置30、遊技の進行状況に応じて色彩や点灯パターンを変化させて表示させる電飾LED31及び遊技の進行状況に応じて変化させるBGMやボタン操作に応じた操作音、ガイド音声を出力するスピーカ32が配置されている。

【0044】

受皿部BPには、メダル払出装置が駆動されてメダル払出口40aから排出されたメダルを貯めるメダル受皿40を設け、メダル受皿40の左側には灰皿41を設けてある。

30

【0045】

(1) リール可変表示装置

図2は、スロットマシン1の可変表示装置RLの構造を示す説明図である。図2(A)は、可変表示装置RL全体の構造を示し、図2(B)は、右リールの詳細の構造を示す。

【0046】

リールR1～R3は、透明なABS樹脂等からなり、軸部から放射線状に延びた複数のスポーク部と環状の枠からなるリール枠56a～56cと、そのリール枠56a～56cの周面に貼り付けられている21個の各種の図柄(図柄番号PN:1～21)が印刷されたリール帯58a～58cから構成される。

【0047】

リールR1～R3は、ステッピングモータ54a～54cに固定され回転動作するようになっている。リールR1～R3の回転動作には、504ステップのパルス进行供給することで1回転するステッピングモータ54a～54cを使用し、所定のパルスを供給することでリールR1～R3の回転及び停止を行うことができる。

40

【0048】

さらにLED(図示せず)を設置したバックライト装置53a～53cを設け、リール帯58a～58cの内側から光を照射できるようになっている。このように、リール帯58a～58cの内側からバックライト装置53a～53cによって光を照射することで、遊技者にリール帯58a～58c上の図柄を目立たせることができる。

【0049】

50

また、スポーク部の一つに検知板 57 a～57 c を取り付け、リール位置検出センサ 55 a～55 c によって、リール R1～R3 が 1 回転するごとに 1 パルスのリール位置検出信号 155 a～155 c を出力できるようになっている。このリール位置検出信号 155 a～155 c を検知してから 12 ステップ進めたときに、図柄番号 PN=1 が入賞ライン L1 上に位置するように検知板 57 a～57 c とリール帯 58 a～58 c との位置が設定してある。

【0050】

可変表示装置 RL において、リール R1～R3、リール R1～R3 が固定されたステッピングモータ 54 a～54 c、バックライト装置 53 a～53 c 及びリール位置検出センサ 55 a～55 c を、それぞれベース板 52 a～52 c に固定することで一つのユニット構成としている。また、可変表示装置 RL は、ベース板 52 a～52 c を可変表示装置 RL のケース体 50 に設けられたガイドレール 51 a～51 c に沿って挿入してケース体 50 内に収容するようになっている。

【0051】

図 3 (A) は、リール帯 58 a～58 c に印刷された図柄の配置を示す説明図である。左、中、右のそれぞれのリールには 21 個の図柄を等間隔で配置して印刷されている。504 ステップのパルスを供給することで 1 回転するステッピングモータ 54 a～54 c を使用しているので、21 個の図柄を配置すると図柄の間隔は 24 ステップ分の長さとなる。また、リール位置検出信号 155 a～155 c を検知してから 12 ステップ進めたときに、図柄番号 PN=1 がリール窓の中央の入賞ライン L1 上に位置するようにしているので、リール位置検出信号 155 a～155 c を検知してから 36 ステップ進めれば図柄番号 PN=2 が入賞ライン L1 上に位置し、60 ステップ進めれば図柄番号 PN=3 が入賞ライン L1 上に位置し、492 ステップ進めれば図柄番号 PN=21 が入賞ライン L1 上に位置することになる。492 ステップより先に進めると、再びリール位置検出信号 155 a～155 c が検知される。これにより、リール位置検出信号 155 a～155 c が検知されたタイミングを基点にして、進めるステップ数により所望の図柄を入賞ライン L1 上に位置させることができる。

【0052】

図 3 (B) は、左リール R1 でリール位置検出信号 155 a より 372 ステップ進めた状態を示し、上段に「バー」図柄 (図柄番号 PN=17)、中段に「ベル」図柄 (図柄番号 PN=16)、下段に「リプレイ」図柄 (図柄番号 PN=15) が表示される。また、中リール R2 でリール位置検出信号 155 b より 420 ステップ進めた状態を示し、上段に「セブン」図柄 (図柄番号 PN=19)、中段に「ベル」図柄 (図柄番号 PN=18)、下段に「リプレイ」図柄 (図柄番号 PN=17) が表示される。また、右リール R3 でリール位置検出信号 155 b より 180 ステップ進めた状態を示し、上段に「セブン」図柄 (図柄番号 PN=9)、中段に「ベル」図柄 (図柄番号 PN=8)、下段に「チェリー 3」図柄 (図柄番号 PN=7) が表示される。これらの状態は、入賞ライン L1 上に「ベル」図柄 (左リール R1 : 図柄番号 PN=8)、「ベル」図柄 (中リール R2 : 図柄番号 PN=14)、「ベル」図柄 (右リール R3 : 図柄番号 PN=10) が並んだ状態であり、「ベルーベルーベル」役の入賞状態を示す。スロットマシン 1 における役の構成については後述する。

【0053】

< 3. スロットマシンの電氣的構成 >

図 4 は、スロットマシン 1 の電氣的構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 は、遊技の主たる制御を行うメイン制御基板 100 A、液晶表示装置 30 に対して表示制御を行い画像表示する表示制御基板 100 B、パネル表示部 DP 又は演出表示部 TP の LED 類や音の演出の制御を行う電飾制御基板 100 C を備えている。

【0054】

(1) メイン制御基板

メイン制御基板 100 A は、CPU (central processing unit) 101、クロック発

10

20

30

40

50

生回路 a 1 0 2、クロック発生回路 b 1 0 3、R O M (read-only memory) 1 0 4、R A M (random-access memory) 1 0 5、データ送出回路 1 0 6、入出力ポート 1 0 7 から構成されている。

【0055】

C P U 1 0 1 は、R O M 1 0 4 に格納されたプログラムを、クロック発生回路 a 1 0 2 で発生した C L K 信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。C P U 1 0 1 は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路 a 1 0 2 の周期とは異なるクロック発生回路 b 1 0 3 で発生されられた I N T R 信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割り込みプログラムを実行する。ここで、I N T R 信号のタイミングは、例えば、2 ミリ秒である。

10

【0056】

C P U 1 0 1 は、プログラムの実行に応じて各種フラグや各種カウンタなどの各種の遊技情報を R A M 1 0 5 に保存する。外部から供給される電源が遮断した場合でも、R A M 1 0 5 は電池により記憶情報が保持されており、その後電源が復帰した場合には、電源断発生の直前の状態から再開する。C P U 1 0 1 は、入出力ポート 1 0 7 を介して各種ボタン、センサの状態を読み取り、各種モータ、L E D 等を駆動する。

【0057】

ベット操作指示信号 1 1 1 a ~ 1 1 1 c、開始操作指示信号 1 1 2、停止操作指示信号 1 1 3 a ~ 1 1 3 c 及び精算操作指示信号 1 1 4 は、それぞれ操作部 O P に設けられたベットボタン 1 1、スタートレバー 1 2、ストップボタン 1 3 a ~ 1 3 c、精算ボタン 1 4 ボタンが遊技者に操作されたことに応じて出力される信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 に入力される。

20

【0058】

表示制御信号 1 2 3 a ~ 1 2 3 c は、それぞれパネル表示部 D P に設けられたクレジット数表示器 2 3 a、獲得枚数表示器 2 3 b、配当数表示器 2 3 c に表示するための表示信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 より駆動される。

【0059】

リール位置検出信号 1 5 5 a ~ 1 5 5 c のそれぞれは、可変表示装置 R L のそれぞれのリール R 1 ~ R 3 に対応し、リール R 1 ~ R 3 が 1 回転するたびに 1 回検出する信号であり入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 に入力される。リール駆動信号 1 5 4 a ~ 1 5 4 c のそれぞれは、可変表示装置 R L のそれぞれのリール R 1 ~ R 3 を駆動するステッピングモータ 5 4 a ~ 5 4 c を駆動する信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 より駆動される。

30

【0060】

メダル投入信号 1 6 0 は、メダル投入口 1 0 から通ずる前面扉 3 の内部に設けられたメダル検出装置に設けられたメダル投入センサが、投入されたメダルを検出した場合に出力される信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 に入力される。また、メダルブロック信号 1 6 1 はメダル検出装置に設けられたソレノイドを駆動する信号であり入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 より駆動される。メダル払出信号 1 6 2 は、メダル払出装置のメダル放出部に設けられたメダル払出センサが、メダル払出装置により払い出されたメダルを検出した場合に出力される信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 に入力される。また、払出駆動信号 1 6 3 はメダル払出装置に設けられたモータを駆動する信号であり、入出力ポート 1 0 7 を介して C P U 1 0 1 より駆動される。

40

【0061】

C P U 1 0 1 は、データ送出回路 1 0 6 を介して表示制御基板 1 0 0 B 及び電飾制御基板 1 0 0 C へ各種コマンドを出力する。電飾制御基板 1 0 0 C は、メイン制御基板 1 0 0 A より各種コマンドを受信し、入賞ライン表示器 2 1、遊技ガイド表示器 2 2、電飾 L E D 3 1 による電飾装置の点灯制御、可変表示装置 R L に設けられたバックライト装置 5 3 a ~ 5 3 c の点灯制御及び B G M などのサウンドをスピーカ 3 2 から出力する。

50

【0062】

(2) 表示制御基板

表示制御基板100Bは、CPU (central processing unit) 191、クロック発生回路c192、クロック発生回路d193、ROM (read-only memory) 194、RAM (random-access memory) 195、データ入力回路196及びグラフィックLSI (large scale integration)とその周辺回路からなる表示回路197を備えている。

【0063】

このCPU191は、ROM194に格納されたプログラムを、クロック発生回路c192で発生したCLK信号のタイミングに基づいて読み出し、プログラムを逐次実行する。CPU191は、電源が投入されるとあらかじめ定められたアドレスからメインプログラムを実行し、クロック発生回路c192の周期とは異なるクロック発生回路b193で発生されられたINTR1信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。ここで、INTR1信号のタイミングは、例えば、2ミリ秒とする。

10

【0064】

CPU191は、プログラムの実行に応じて各種フラグや各種カウンタなどの各種の遊技情報をRAM195に保存する。また、メイン制御基板100Aのデータ送出回路からのデータ送出タイミングに同期して送出されるストローブ信号に基づいてINTR2信号を発生させ、このINTR2信号のタイミングで、あらかじめ定められたアドレスから始まる割込みプログラムを実行する。

20

【0065】

<4. ゲーム基本処理>

スロットマシン1における1回のゲームに係る処理の流れを、図5を用いて説明する。

【0066】

<4-1. 処理の流れ>

(1) メダル受付処理

スロットマシン1は、メダル投入口10へメダルが投入されると、投入されたメダルを受け付けてスロットマシン1の内部に取り込むか、投入されたメダルを受け付けずにメダル受皿40に返却する(ステップS a 5 0 1)。具体的には、ベット数が3かつクレジット数が50未満の場合にメダル投入口10へメダルが投入されると、CPU101は、投入されたメダルをスロットマシン1の内部に取り込むとともに、クレジット数を加算する。また、ベット数が3かつクレジット数が50の場合にメダル投入口10へメダルが投入されると、CPU101は、メダル検出装置に設けられたソレノイドを駆動して、投入されたメダルをメダル受皿40に返却する。

30

【0067】

(2) ベット処理

スロットマシン1は、メダル投入口10へのメダルの投入、ベットボタン11の操作、または再遊技役の入賞に応じて、ゲームの開始に必要なベット数を設定する(ステップS a 5 0 2)。具体的には、ベット数が3未満の場合にメダル投入口10にメダルが投入されると、CPU101は、投入されたメダルの枚数だけベット数を加算する。また、ベット数が3未満の場合にベットボタン11が操作されると、CPU101は、クレジット数を減算してベット数を加算する。また、詳細は後述するが、再遊技役が入賞した場合には、CPU101は、そのゲームでベットされたベット数を、クレジット数の減算なしに再びベットする自動ベット処理を実行する。

40

【0068】

(3) レバー受付処理

スロットマシン1は、3枚のメダルがベットされている状態でスタートレバー12が操作されるとゲームを開始させる(ステップS a 5 0 3)。具体的には、ベット数が3に設定された状態でスタートレバー12が操作されると、CPU101は、後述する内部抽選処理以降の遊技処理を実行する。一方で、ベット数が3未満に設定された状態でスタート

50

レバー 1 2 が操作された場合には、C P U 1 0 1 は、内部抽選処理以降の遊技処理を実行しない。

【0069】

(4) 内部抽選処理

スロットマシン 1 は、ゲームの開始にともない、ゲームの結果を導出するための情報を抽選により決定する（ステップ S a 5 0 4）。具体的には、ベット数が 3 に設定された状態でスタートレバー 1 2 が操作されると、C P U 1 0 1 は、内部抽選処理を実行する。内部抽選処理の詳細については後述する。

【0070】

(5) リール回転処理

スロットマシン 1 は、内部抽選処理の実行後に、リール R 上に配置された図柄を可変表示させるためにリール R 1 ～ R 3 のそれぞれを回転させる（ステップ S a 5 0 5）。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c のそれぞれに対して継続的にパルスを供給することで、リール R 1 ～ R 3 のそれぞれを回転させる。

【0071】

(6) リール停止処理

スロットマシン 1 は、リール R 1 ～ R 3 の回転中にストップボタン 1 3 が操作されるとリール R 1 ～ R 3 の回転動作を停止させる（ステップ S a 5 0 6）。具体的には、回転中のリール R 1 ～ R 3 に対応するストップボタン 1 3 a ～ 1 3 c が操作されると、C P U 1 0 1 は、操作されたストップボタン 1 3 a ～ 1 3 c に対応するリール R 1 ～ R 3 が固定されたステッピングモータ 5 4 a ～ 5 4 c に所定のパルスを供給することで、対応するリール R 1 ～ R 3 の回転動作を停止させる。リール停止処理の詳細については後述する。

【0072】

(7) 図柄判定処理

スロットマシン 1 は、リール R 1 ～ R 3 の全てが停止した後に、リール窓 2 0 内に停止表示された図柄組合せを判定する（ステップ S a 5 0 7）。具体的には、リール R 1 ～ R 3 の全てが停止した後に、C P U 1 0 1 は、リール窓 2 0 内に停止表示された図柄組合せが、予め定められた所定の図柄組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞ライン L 1 に停止表示された図柄組合せが、役に係る図柄組合せであるか否かを判定する。

【0073】

(8) 特典付与処理

スロットマシン 1 は、リール窓 2 0 内に停止表示された図柄組合せに予め対応付けられた特典を付与する処理を実行する（ステップ S a 5 0 8）。具体的には、C P U 1 0 1 は、リール窓 2 0 内に停止表示された図柄組合せに対して所定の特典が対応付けられている場合には、対応する特典を付与する処理を実行する。例えば、C P U 1 0 1 は、小役の入賞が判定された場合にメダル払出装置を駆動して役に応じた枚数のメダルを払出す。スロットマシン 1 は、特典付与処理を実行した後に、1 回のゲームに係る遊技処理を終了する。特典付与処理の詳細については後述する。

【0074】

< 4 - 2 . 各処理の詳細説明 >

上述した 1 回のゲームに係る各処理の詳細について説明する。

【0075】

(1) 内部抽選処理

スロットマシン 1 における内部抽選処理は、予め定められた複数の役から、1 もしくは複数の役の当選または何れの役も当選しないハズレを、抽選により決定するための処理である。図 6 は、スロットマシン 1 における、役と抽選値、および役と特典の対応関係を説明するための図である。

【0076】

C P U 1 0 1 は、内部抽選処理において、不図示の乱数発生器を用いて 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲から 1 つの乱数値を取得する。次に、取得した乱数値を、予め定義された複数の抽

10

20

30

40

50

選値と順次に比較しながら、一つの抽選値を特定することで、特定した抽選値に対応付けられた役の当選を決定する。より具体的には、CPU101は、乱数発生器から取得した乱数値を、配列された複数の抽選値における1番目の抽選値とを比較する。比較した結果、乱数値が抽選値未満の場合には、1番目の抽選値に対応付けられた役の当選を決定する。乱数値が抽選値以上の場合には、乱数値を、1番目の抽選値に2番目の抽選値を加算した値と比較する。比較した結果、乱数値が1番目と2番目の抽選値の合計値未満の場合には、2番目の抽選値に対応付けられた役の当選を決定する。

【0077】

このように、乱数値が、1番目からN番目までの抽選値の合計値未満となるまで繰り返したときのN番目の抽選値に対応付けられた役を、当選する役として決定する。例えば、CPU101は、乱数発生器から取得した乱数値が10532である場合、乱数値(10532)は、1番目の抽選値(4500)以上であるので、この値に2番目の抽選値(4500)を加える。乱数値(10532)は、1番目と2番目の抽選値の合計値(9000)以上であるので、この値に3番目の抽選値(4500)を加える。乱数値(10532)は、1番目～3番目の抽選値の合計値(13500)未満であるので、3番目の抽選値(つまり抽選対象3)に対応付けられた役の当選を決定する。

【0078】

具体的には、抽選対象3に対応付けられた役である、「ブルーブルーベル」役、「チェリー1ーリプレーベル」役、「チェリー1ーリプレーリプレー」役、「スイカ1ーブルーチェリー3」役、「スイカ1ーリプレーチェリー3」役、「スイカ1ーセブナーチェリー3」役、「リプレーブルーチェリー3」役、「リプレーブルースイカ3」役、「チェリー1ーブルースイカ3」役、「チェリー1ーリプレースイカ3」役、「チェリー1ーセブナースイカ3」役、「セブナーリプレーセブン」役の12種類の役の当選が決定される。

【0079】

(2) リール停止処理

スロットマシン1におけるリール停止処理は、回転中のリールR1～R3に対するストップボタン13a～13cの操作を受け付けたタイミングから最大4図柄分のリールの回転量の範囲内において、内部抽選処理により当選が決定された役を構成する図柄を、入賞ラインL1上に引き込むようにリールR1～R3の回転動作を停止させる処理である。該当する図柄が複数存在する場合には、払出し数が最も多い役を構成する図柄、又は最も多くの当選役を構成する図柄の何れかを入賞ラインL1上に引き込んで停止させる。また、内部抽選処理により決定された当選役に対して、押し順や操作タイミングといった停止操作の態様に応じて、常に同一のリールR1～R3の停止結果が得られるように処理される。

【0080】

(3) 特典付与処理

スロットマシン1における特典付与処理は、図柄判定処理により、リール窓20内に停止表示された図柄組合せが所定の特典に対応付けられた図柄組合せであると所定の判定された場合に、対応する特典を付与する処理を実行する。例えば、CPU101は、入賞ラインL1上に小役に係る図柄組合せが停止表示されたと判定した場合には、当該小役に応じた枚数のメダルの払出処理を実行する。

【0081】

小役とは、入賞の特典としてメダルの払出しが対応付けられた役であり、スロットマシン1においては、例えば内部抽選処理において抽選対象1に対応付けられた小役として、「ブルーブルーベル」役がメダル8枚の払出し、「チェリー1ーリプレーベル」役がメダル3枚の払出し、「チェリー1ーリプレーリプレー」役がメダル3枚の払出し、「スイカ1ーブルーチェリー3」役がメダル1枚の払出し、「スイカ1ーリプレーチェリー3」役がメダル1枚の払出し、「スイカ1ーセブナーチェリー3」役がメダル1枚の払出し、「リプレーブルーチェリー3」役がメダル1枚の払出し、「リプレーブルースイ

カ 3」役がメダル 1 枚の払出し、「チェリー 1ーベルースイカ 3」役がメダル 1 枚の払出し、「チェリー 1ーリプレイースイカ 3」役がメダル 1 枚の払出し、「チェリー 1ーセブースイカ 3」役がメダル 1 枚の払出し、「セブーセブーリプレイ」役がメダル 1 枚の払出し、にそれぞれ対応付けられている（図 6 参照）。図柄判定処理により小役の入賞が判定された場合、CPU 101 は、入賞した小役に対応するメダル数を、クレジット数に加算するか、クレジット数が 50 枚を超えた場合はメダル払出装置を駆動してメダル受皿 40 に払い出す。

【0082】

また、CPU 101 は、図柄判定処理により、入賞ライン L1 上に再遊技役に係る図柄組合せが停止表示されたと判定した場合には、自動ベット処理を実行する。自動ベット処理では、追加のメダル投入またはクレジットの減少なしに、直前のゲームを開始させるためのベット数と同数をベット数として設定する。スロットマシン 1 においては、「バーバーバー」役が再遊技役として定義されている。また、CPU 101 は、図柄判定処理により、入賞ライン L1 上にボーナス役に係る図柄組合せが停止表示されたと判定した場合には、当該ボーナス役に対応する遊技状態への移行処理を実行する。スロットマシン 1 においては、「セブーセブーセブ」役がボーナス役（MB）として定義されている。また、CPU 101 は、上記の処理の他に、リール窓 20 内に停止表示した図柄組合せに予め対応付けられた所定の処理を実行する。

【0083】

< 5. 遊技状態について >

（1）通常遊技状態

スロットマシン 1 は、通常の遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態と比較して遊技者にとって有利な状態である特別遊技状態とを備える。より具体的には、特別遊技状態とは、内部抽選処理により所定の抽選対象に係る役の当選が決定された場合に、所定の小役を入賞させるための押し順を遊技者に報知する AT (Assist Time) 状態のことであり、押し順の報知を行わない通常遊技状態と比較して遊技者は多くのメダルを獲得することが可能となる。スロットマシン 1 は、通常遊技状態において所定の開始条件が成立した場合に遊技状態を AT 状態に移行させるとともに、AT 状態において所定の終了条件が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態に移行させる。このように、スロットマシン 1 は、通常遊技状態と AT 状態との間で遊技状態を切り替えながら遊技を進行させる。

【0084】

スロットマシン 1 では、通常遊技状態における押し順として、順押し又はハサミ押しが推奨されている。順押し又はハサミ押しの押し順による遊技を行うことで、ペナルティによる不利益を回避することができる。一方で、通常遊技状態における押し順として、変則押し順による遊技を行う場合、ペナルティによる不利益を受けることになる。ペナルティについては後述する。

【0085】

内部抽選処理で抽選対象 1 に対応する役の当選が決定された状態において、ストップボタン 13 が順押しされる場合には、各リール R1～R3 に対応するストップボタン 13a～13c の操作タイミングに応じて、メダル 1 枚の払出しに対応する「スイカ 1ーベルーチェリー 3」役が入賞する場合と、メダル 3 枚の払出しに対応する「チェリー 1ーリプレイーベル」役が入賞する場合と、何れの役も入賞しない場合とに結果が分かれる。

【0086】

また、内部抽選処理で抽選対象 1 に対応する役の当選が決定された状態において、ストップボタン 13 がハサミ押しされる場合には、各リール R1～R3 に対応するストップボタン 13a～13c の操作タイミングに応じて、メダル 1 枚の払出しに対応する「スイカ 1ーベルーチェリー 3」役が入賞する場合と、メダル 3 枚の払出しに対応する「チェリー 1ーリプレイーベル」役が入賞する場合と、何れの役も入賞しない場合とに結果が分かれる。

【0087】

(2) 特別遊技状態

スロットマシン1は、通常遊技状態において所定の開始条件が成立した場合に遊技状態をAT状態に移行させる。具体的には、スロットマシン1は、遊技状態が通常遊技状態である場合に、内部抽選処理の結果に対応付けられた抽選確率に従って、AT状態を開始させるか否かを抽選により決定する。AT抽選処理の結果としてAT状態を開始させることが決定した場合に、遊技状態を通常遊技状態からAT状態に移行させる。

【0088】

図7を用いてスロットマシン1におけるAT抽選処理について説明する。なお、図7に係る全ての処理は、内部抽選処理(Sa504)とリール回転処理(Sa505)の間に実行される処理である。CPU101は、内部抽選処理が実行された後に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるかAT状態であるかを判断する(Sa901)。遊技状態が通常遊技状態であると判断された場合(Sa901:NO)、AT抽選処理を実行する(Sa906)。

【0089】

図8は、AT抽選処理で用いるAT抽選テーブルの構成内容を示している。AT抽選テーブルでは、内部抽選処理における抽選対象と抽選値の対応関係が定義されている。CPU101は、AT抽選処理において決定された抽選対象に対応する抽選値を特定する。次に、CPU101は、乱数発生器を用いて0~65535の範囲から1つの乱数値を取得して、特定した抽選値と比較する。CPU101は、乱数値が抽選値よりも小さいと判断した場合に、ATの当選(AT状態を開始させること)を決定する。

【0090】

CPU101は、AT抽選処理によりATの当選が決定されたか否かを判定する。CPU101は、ATの当選が決定されたと判断した場合は(Sa907:YES)、遊技状態を通常遊技状態からAT状態に移行させる(Sa908)。次に、CPU101は、ATカウンタに所定の値を設定する(Sa909)。

【0091】

スロットマシン1は、AT状態において、所定の小役を入賞させるための押し順を遊技者に報知する。スロットマシン1は、内部抽選処理において所定の抽選対象に係る複数の小役の当選が決定された場合に、当選した複数の小役のうちで最も配当の高い役を入賞させるための押し順を、液晶表示装置30により遊技者に報知する。

【0092】

図7を用いてスロットマシン1におけるAT状態について説明する。CPU101は、内部抽選処理が実行された後に、現在の遊技状態が通常遊技状態であるかAT状態であるかを判断する(Sa901)。遊技状態がAT状態であると判断された場合(Sa901:YES)、報知内容を通知する(Sa902)。具体的には、CPU101は、内部抽選処理により決定された抽選対象に関する情報を、データ送出回路106を介して表示制御基板100Bに送信する。表示制御基板100Bでは、抽選対象と、抽選対象の種別に対応した押し順を報知するための報知内容が予め対応付けられたデータを有しており、CPU191は、当該データを参照することで、CPU101から受信した抽選対象の情報に対応する報知内容を取得して、液晶表示装置30に表示させる。

【0093】

例えば、CPU191は、内部抽選処理により抽選対象1に係る役の当選が決定されたことを示す情報をCPU101から受信した場合、抽選対象1に対応する情報として予め定義された内容であって、押し順として中ストップボタン13b→右ストップボタン13c→左ストップボタン13aの順序でストップボタンを操作することを促す内容を、液晶表示装置30に表示させる。

【0094】

また、スロットマシン1では、内部抽選処理により抽選対象1又は抽選対象2が決定された状態において、中ストップボタン13b→右ストップボタン13c→左ストップボタン13aの順序でストップボタン13が操作される場合、各ストップボタン13の操作さ

10

20

30

40

50

れるタイミングに関わらず、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役が入賞する。

内部抽選処理により抽選対象3又は抽選対象4が決定された状態においては、中ストップボタン13b→左ストップボタン13a→右ストップボタン13cの順序でストップボタン13が操作される場合、各ストップボタン13の操作されるタイミングに関わらず、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役が入賞する。

内部抽選処理により抽選対象5又は抽選対象6が決定された状態においては、右ストップボタン13c→左ストップボタン13a→中ストップボタン13bの順序でストップボタン13が操作される場合、各ストップボタン13の操作されるタイミングに関わらず、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役が入賞する。

内部抽選処理により抽選対象7又は抽選対象8が決定された状態においては、右ストップボタン13c→中ストップボタン13b→左ストップボタン13aの順序でストップボタン13が操作される場合、各ストップボタン13の操作されるタイミングに関わらず、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役が入賞する。

【0095】

一方、内部抽選処理により抽選対象1～抽選対象8の何れが決定された状態であっても、順押し又はハサミ押しでストップボタン13a～13cが操作される場合、ストップボタン13a～13cが操作されるタイミングに応じて、メダル1枚の払出しに対応する「スイカ1ーブルーチェリー3」役を入賞させる場合と、メダル3枚の払出しに対応する「チェリー1ーリプレイーベル」役を入賞させる場合と、何れの役も入賞させない場合とに結果が分かれる。

【0096】

また、内部抽選処理により抽選対象1～抽選対象8の何れが決定された状態であっても、変則押し順のうち、「ブルーブルーベル」役を入賞させるための押し順以外の押し順でストップボタン13が操作される場合、各ストップボタン13の操作されるタイミングに関わらず、メダル1枚の払出しに対応する「リブーチェリー2ーベル」役、又は「リブースイカ2ーベル」役の何れかを入賞させる。

【0097】

このように、内部抽選処理により抽選対象1～抽選対象8の何れが決定された状態においては、遊技状態がAT状態である場合は、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役を入賞させるための押し順を液晶表示装置30に表示させるので、遊技者は確実に「ブルーブルーベル」役を入賞させることが可能となる。一方で、遊技状態が通常遊技状態である場合は、複数の当選役のうち最も配当の高い「ブルーブルーベル」役を入賞させるための押し順を液晶表示装置30に表示させないので、遊技者は確実に「ブルーブルーベル」役を入賞させることができない。

【0098】

図7に戻り、次にCPU101は、必要に応じてATカウンタの更新処理(Sa903)を行い、更新したATカウンタの値がゼロか否か、即ちAT状態を終了させるか否かを判断する(Sa904)。そして、終了させると判断した場合(Sa904:YES)には遊技状態を通常遊技状態に移行させて(Sa905)、処理を終了する。

【0099】

(3) ペナルティ

スロットマシン1では、通常遊技状態において変則押し順による遊技を行う場合、AT抽選が実行されないという不利益を受けることになる。

【0100】

<6. 特別遊技状態中の演出について>

図9は特別遊技状態(AT状態)中のゲームフローを示している。

通常遊技状態においてAT抽選に当選すると、AT状態が維持される初期ゲーム数が決定される。初期ゲーム数は、80%の確率で50ゲーム、20%の確率で100ゲームが選択される。以下、AT状態が維持されるゲーム数をATゲーム数という。なお、ATゲ

10

20

30

40

50

ーム数は、図 7 の A T カウンタの値と同義である。

【0101】

(1) ストーリーパート P 1

通常遊技状態から A T 状態に移行すると、まずストーリーパート P 1 が開始される。ストーリーパート P 1 では、A T ゲームは減算されない。

ストーリーパート P 1 は、1 話あたり 1 5 ゲームで構成された、第 1 話から第 3 0 話までの全 3 0 話のストーリー映像を、液晶表示装置 3 0 にて 1 話ずつ展開するパートである。

また、ストーリーパート P 1 中には、後述するミッションパート P 2 にてミッションを達成した場合に移行することとなる上乗せ演出パート P 3 にて必ず上乗せ成功となる権利 (以下、上乗せ成功権という) を付与するか否かの抽選を毎ゲーム行っている。

【0102】

ストーリーパート P 1 におけるストーリーの進捗状況は、後述するミッションパート P 2 がミッションを達成できずに終了するまで維持される。

具体的には、図 9 に示す如く、例えば、ストーリーパート P 1 において、液晶表示装置 3 0 にて第 1 話が展開された後、ミッションパート P 2、及び上乗せ演出パート P 3 での上乗せ成功を経て、再度ストーリーパート P 1 に戻ってきた場合には、液晶表示装置 3 0 にて第 2 話が展開されることになる。なお、エンディングの第 3 0 話の次は、第 1 話へ戻る。

一方、後述するミッションパート P 2 がミッションを達成できずに終了した後、通常遊技状態から再度 A T 状態に移行した場合には、第 1 話から開始される。

【0103】

ストーリーパート P 1 において、1 5 ゲームという比較的長い期間で各話を構成した理由は、これに続くミッションパート P 2 に対するプロローグ的な意味合いをストーリーパート P 1 に持たせることにより短期的な攻略意欲を高める意図と、出来るだけ A T 状態を継続させて次のストーリーを見たいと思わせることにより長期的な攻略意欲を高める意図とがあるためである。

仮にストーリーパート P 1 において A T ゲーム数を減算する仕様を採用した場合には、A T ゲーム数の初期値が少なくとも 5 0 ゲームであるため、最初の第 1 話の途中で A T 状態が終了することはないとしても、第 2 話以降では、途中で A T 状態が終了する場合があることになる。

このような仕様では、上記の意図が損なわれることになるため、ストーリーパート P 1 では、A T ゲーム数を減算しない仕様を採用した。

従って、ストーリーパート P 1 が途中で終了することはない、A T 状態が維持される。

【0104】

(2) ミッションパート P 2

ストーリーパート P 1 の終了後には、ミッションパート P 2 が開始される。ミッションパート P 2 は、達成すべきミッションを提示する開始パートと、ミッション達成の過程を演出する中間パートと、最終的にミッションが達成されたか否かを表示する最終パートとから構成される。

開始パートは、ミッションパート P 2 開始時のパートであって、開始パートでは、液晶表示装置 3 0 に、味方キャラクタ及び敵キャラクタが登場する映像と共に、「敵キャラクタの角を折れ！」等のミッションが提示される。ミッションは複数種類用意されており、図 9 に示す如く、ストーリーパート P 1 からミッションパート P 2 へ移行したとき、及び上乗せ演出パート P 3 からミッションパート P 2 へ移行したときの抽選により、1 のミッションを選択する。ミッションの種別毎に、敵キャラクタの種別、ミッション達成の難易度、及びミッションを達成し且つ後述する上乗せ演出パート P 3 にて上乗せ成功した場合に上乗せされるゲーム数の大きさが定められており、敵キャラクタの種別によって、これらが示唆される。

【0105】

次の中間パートでは、液晶表示装置 30 に味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する映像が表示されるとともに、その映像の片隅に、敵キャラクタの角を折るまでに必要なダメージ量を示すダメージゲージ等が表示され、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタの角にヒットした場合には、与えたダメージに応じてダメージゲージが更新される。

なお、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃するか否か、また攻撃する場合に敵キャラクタに与えるダメージ量については、毎ゲーム、内部抽選処理の結果とミッションの種別とに応じたダメージ付与抽選により決定される。

例えば、ダメージ付与抽選は、相対的に当選確率の低い所謂レア役に当選した場合には、当選確率の高い他の役に当選した場合よりも、敵キャラクタにダメージを与える確率が高く、また、ミッション達成の難易度が低い場合には、高い場合に比べて、敵キャラクタにダメージを与える確率が高くなるように設定されている。

10

【0106】

また、ミッションパート P2 においては、液晶表示装置 30 の片隅に AT ゲーム数が表示されるとともに、該 AT ゲーム数が 1 ゲーム毎に 1 ずつ減算される。AT ゲーム数がゼロとなった場合には、そのゲームで AT 状態は終了し、次ゲームから通常遊技状態へ移行する。ただし、通常遊技状態への移行とともに、ミッションパート P2 が終了することではなく、自力で継続条件を満たす限り、ミッションパート P2 はその後も継続される。一方、継続条件を満たすことが出来なかった場合には、最終パートに移行し、該最終パートにてミッションを達成できなかった旨が報知され、ミッションパート P2 が終了する。継続条件については後述する。

20

また、提示されたミッションを AT ゲーム数がゼロになる前に達成した場合には、最終パートに移行し、該最終パートにてミッションを達成した旨が報知され、ミッションパート P2 が終了する。そして、上乗せ演出パート P3 へ移行する。

【0107】

(3) ミッションパート P2 の継続条件

ミッションパート P2 において AT ゲーム数がゼロとなった場合には、そのゲームで AT 状態は終了し、次ゲームから通常遊技状態へ移行するものの、通常遊技状態への移行とともに、ミッションパート P2 が終了することではなく、自力で継続条件を満たす限り、ミッションパート P2 はその後も継続される。なお、AT ゲーム数がゼロになるまでの AT 状態でのミッションの進捗状況はそのまま引き継がれる。

30

通常遊技状態のミッションパート P2 では、内部抽選処理により抽選対象 1～抽選対象 8 の何れが決定されたゲームで、「ブルーブルーベル」役を入賞させるための押し順(以下、正解押し順という)が報知されない。

通常遊技状態のミッションパート P2 は、内部抽選処理により抽選対象 1～抽選対象 8 の何れが決定されたゲーム、即ち、正解押し順の報知されないゲームで、自身の勘頼りで正解押し順を選択して遊技を行い、「ブルーブルーベル」役を入賞させる限り継続される。

なお、上述の如く、内部抽選処理の結果が抽選対象 1～抽選対象 8 の何れであったとしても、順押し順、またははさみ押し順で遊技した場合には、「ブルーブルーベル」役を入賞させることができないため、ここでは、残り 4 通りの変則押し順のうちから 1 つの押し順を選択して遊技することになる。従って、正解押し順の選択確率は $1/4$ となる。

40

【0108】

また、内部抽選処理により抽選対象 1～抽選対象 8 の何れが決定されたゲームで、「ブルーブルーベル」役を入賞させることができずに失敗したとしても、1 回の失敗までは許容し、2 回連続して失敗した場合にミッションパート P2 を終了させる仕様としている。ここでいう 2 回連続とは、2 ゲーム連続してという意味ではなく、内部抽選処理により抽選対象 1～抽選対象 8 の何れが決定されたゲームで 2 回連続してという意味である。2 回連続して失敗する確率、即ちミッションパート P2 が終了する確率は、 $3/4 \times 3/4 = 9/16$ であるため、ミッションパート P2 の継続率は $7/16$ となる。

具体的には、内部抽選処理により抽選対象 1～抽選対象 8 の何れが決定されたゲームで

50

、「ベルーベルーベル」役を入賞させることができずに失敗した場合に1加算されるとともに、成功した場合にゼロクリアされるカウンタを用い、該カウンタの値が2になった場合に、ミッションが達成されなかった旨を報知してミッション演出を終了させる。

【0109】

通常遊技状態のミッションパートP2では、内部抽選処理により抽選対象1～抽選対象8の何れが決定されたゲームにおいて、ストップボタン13a～13cの操作が有効化される前に、「ベル役を入賞させろ！」等のメッセージ等が液晶表示装置30に表示される。そして、「ベルーベルーベル」役を入賞させることが出来た場合は成功した旨、出来なかった場合には失敗した旨を示すメッセージ等が液晶表示装置30に表示される。2回連続して失敗した場合には、敵キャラクタが逃亡する映像等と共に、ミッションパートP2が終了した旨を示すメッセージ等が液晶表示装置30に表示される。

10

【0110】

一方、通常遊技状態中のミッションパートP2にてミッションを達成した場合には、AT状態中のミッションパートP2と同様に、上乗せ演出パートP3へ移行することになる。但し、通常遊技状態中のミッションパートP2にてミッションを達成し、上乗せ演出パートP3に移行した場合には、特典として、上乗せ演出パートP3にて必ず上乗せ成功権を付与する。

従って、通常遊技状態中のミッションパートP2にてミッションを達成した時点で、上乗せ演出パートP3での上乗せ成功、即ちAT状態への復帰が確定する。

【0111】

仮に、AT状態の終了と共にミッションパートP2も終了する構成を採用した場合には、AT状態下においてATゲーム数が残り少なく、且つミッションの進捗状況が芳しくない状況、即ちミッション達成の可能性が低い旨が明らかである状況においては、AT状態下であっても、遊技者のAT継続に対する期待感を持続させることが困難となる問題がある。

20

【0112】

加えて、ミッションの進捗状況が達成目前であったとしても、ATゲーム数が残り少ない場合には、遊技者のAT継続に対する期待感を持続させることが困難となる問題がある。

即ち、ATゲーム数が多い状況においては、ミッション達成に対する意欲を高めることが出来るとしても、ATゲーム数が少ない状況においては、ミッション達成に対する意欲を高めることが出来ない問題がある。

30

【0113】

これに対し、本発明のスロットマシン1によれば、ミッションパートP2においてATゲーム数がゼロとなった場合には、そのゲームでAT状態は終了し、次ゲームから通常遊技状態へ移行するものの、通常遊技状態への移行とともに、ミッションパートP2が終了することはなく、自力で継続条件を満たす限り、ミッションパートP2はその後も継続される。また、ATゲーム数がゼロになるまでのAT状態でのミッションの進捗状況はそのまま引き継がれる。

【0114】

このため、特にミッション達成の目前でAT状態が終了した場合には、自力で継続条件をクリアしつつ、ミッションパートP2を継続させて、ミッションを達成しようという、遊技者の攻略意欲を一層高揚させることが出来る。

40

さらに、AT状態終了時のミッションの進捗状況が芳しくない場合にあって、自力で継続条件をクリアしつつ、ミッションパートP2を継続させて、ミッションを達成することができれば、特典としてAT状態への復帰が確定するため、遊技者の攻略意欲を高揚させることが出来る。

従って、AT状態中にはATゲーム数の大小に関わらず、またAT状態の終了後もミッションを達成しようという遊技者の攻略意欲を高いまま維持することが出来る。

【0115】

50

(4) 上乗せ演出パート P 3

上乗せ演出パート P 3 では、液晶表示装置 30 にて、ミッションパート P 2 にて登場した、味方キャラクタと敵キャラクタとの最終決戦の様子が展開される。上乗せ演出パート P 3 は 5 ゲーム固定で、上乗せ演出パート P 3 では、ストーリーパート P 1 と同様に A T ゲームは減算されない。

【0116】

上乗せ演出パート P 3 にて、最終的に味方キャラクタが勝利すれば、A T ゲーム数の上乗せが確定して上乗せ成功となる。上乗せ成功時には、上乗せされるゲーム数(以下、上乗せゲーム数という)が報知されるとともに、上乗せゲーム数とその時点の A T ゲーム数に加算される。上乗せ成功で上乗せ演出パート P 3 が終了した場合、その終了後は、ストーリーパート P 1 へ移行する。

10

【0117】

一方、上乗せ演出パート P 3 にて、最終的に味方キャラクタが敗北、または敵キャラクタが逃亡した場合には、上乗せ失敗となる。上乗せ失敗で上乗せ演出パート P 3 が終了した場合、その終了後は、ミッションパート P 2 へ移行する。

【0118】

A T 状態中、遊技者は、A T 回数の上乗せを求めて遊技を行っているといっても過言ではなく、上乗せ演出パート P 3 は、味方キャラクタと敵キャラクタとの最終バトルの映像により、A T 回数が上乗せされるか否かの結果の報知に至る過程を演出するとともに、最終的に味方キャラクタが勝利するか否かによって、A T 回数が上乗せされるか否かの結果を報知するためのパートである。

20

また、上乗せ演出パート P 3 へは、通常遊技状態のミッションパート P 2 から移行する場合もあり、この場合は A T ゲーム数がゼロである。

上記 2 つの事情から、上乗せ演出パート P 3 中に A T ゲーム数を減算する仕様を採用することはできないため、上乗せ演出パート P 3 でもストーリーパート P 1 と同様に、A T ゲーム数を減算しない仕様を採用している。

従って、上乗せ演出パート P 3 が途中で終了することはない、また、A T 回数がゼロであったとしても、上乗せ演出パート P 3 中は A T 状態が維持される。

【0119】

また、上乗せ演出パート P 3 移行時に既に上乗せ成功権を得ている場合、具体的には、ストーリーパート P 1 での上乗せ成功権付与抽選に当選している場合、及び通常遊技状態中のミッションパート P 2 から上乗せ演出パート P 3 に移行した場合には、上乗せ成功となる。

30

一方、上乗せ成功権を得ていない場合には、上乗せ演出パート P 3 中は毎ゲーム、内部抽選処理の結果と、達成したミッションの種別とに応じて、上乗せするか否かの抽選が行われ、何れかのゲームでこの抽選に当選すれば上乗せ成功、全てのゲームで非当選の場合は上乗せ失敗となる。

上乗せに成功した場合には、その時点の A T ゲーム数に、ミッションの種別に応じた抽選により 50～500 ゲームが上乗せされて、ストーリーパート P 1 へ移行する。

一方、上乗せに失敗した場合には、ミッションパート P 2 へ移行し、該ミッションパート P 2 にて新たに提示されるミッションを達成することになる。

40

【0120】

上述の如く、本実施例記載のスロットマシンにおいては、ゲーム数固定で且つ A T ゲーム数が減算されないストーリーパート P 1 及び上乗せ演出パート P 3 と、毎ゲーム A T ゲーム数の減算を行うミッションパート P 2 とで A T 状態を構成している。

ストーリーパート P 1 及び上乗せ演出パート P 3 の固定ゲーム数はそれぞれ、各パートで遊技者に見せたい演出の長さに応じて予め設定されたものであり、また、その演出が A T 状態終了によって途中で終了することもないため、演出を最初から最後まできっちり見せるパートとして機能させることが出来る。遊技者にとっても、両パートでは安心して演出を堪能することが出来る。

50

【0121】

一方、ミッションパートP2では、毎ゲームATゲーム数の減算を行われ、途中でAT状態が終了する場合もあるが、自力で継続条件をクリアし続ける限り、ミッションパートP2は継続し、且つAT状態終了後にミッションを達成した場合には、特典も付与されるため、AT状態中にはATゲーム数の大小に関わらず、またAT状態の終了後もミッションを達成しようという遊技者の攻略意欲を高いまま維持することが出来る。

【0122】

さらに、上乗せ演出パートP3にて上乗せ成功するたびに、ストーリーパートP1に戻り、該ストーリーパートP1にて1話ずつストーリーが進行するように構成したため、出来るだけAT状態を継続させて次のストーリーを見たいという意欲を遊技者に喚起させ、

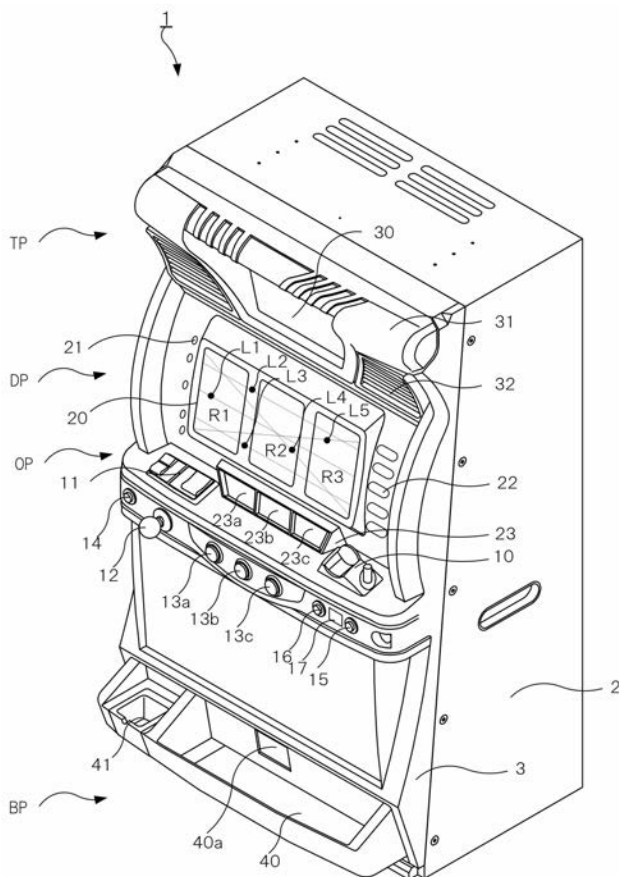
10

【符号の説明】

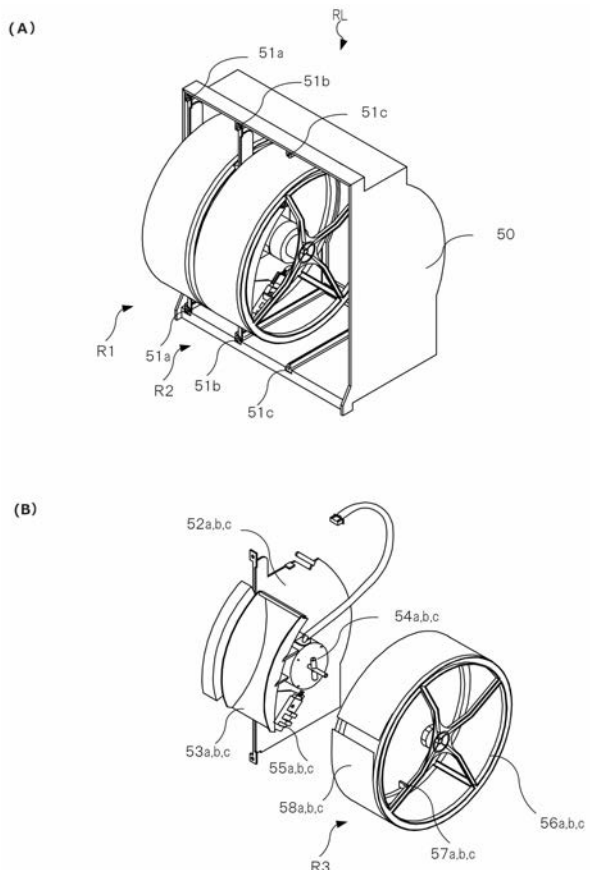
【0123】

1……スロットマシン、12……スタートレバー、13a～13c……ストップボタン、R1～R3……リール、20……リール窓、L1……入賞ライン、30……液晶表示装置、100A……メイン制御基板、101……CPU、104……ROM、105……RAM、100B……表示制御基板、191……CPU、194……ROM、195……RAM

【図1】



【図2】



【図 3】

(A)

図柄番号 P N	左リール	中リール	右リール	位置検出センサ からのステップ数
21	セブン	スイカ2	ベル	24step
20	ベル	バー	リプレイ	24step
19	リプレイ	セブン	スイカ3	24step
18	チェリー1	ベル	バー	24step
17	バー	リプレイ	セブン	24step
16	ベル	チェリー2	ベル	24step
15	リプレイ	バー	リプレイ	24step
14	チェリー1	ベル	チェリー3	24step
13	セブン	リプレイ	バー	24step
12	ベル	チェリー2	ベル	24step
11	チェリー1	セブン	リプレイ	24step
10	リプレイ	ベル	チェリー3	24step
9	バー	チェリー2	セブン	24step
8	ベル	リプレイ	ベル	24step
7	リプレイ	バー	チェリー3	24step
6	スイカ1	ベル	リプレイ	24step
5	バー	リプレイ	バー	24step
4	ベル	スイカ2	ベル	24step
3	リプレイ	バー	リプレイ	24step
2	スイカ1	ベル	スイカ3	24step
1	バー	リプレイ	バー	24step

(B)

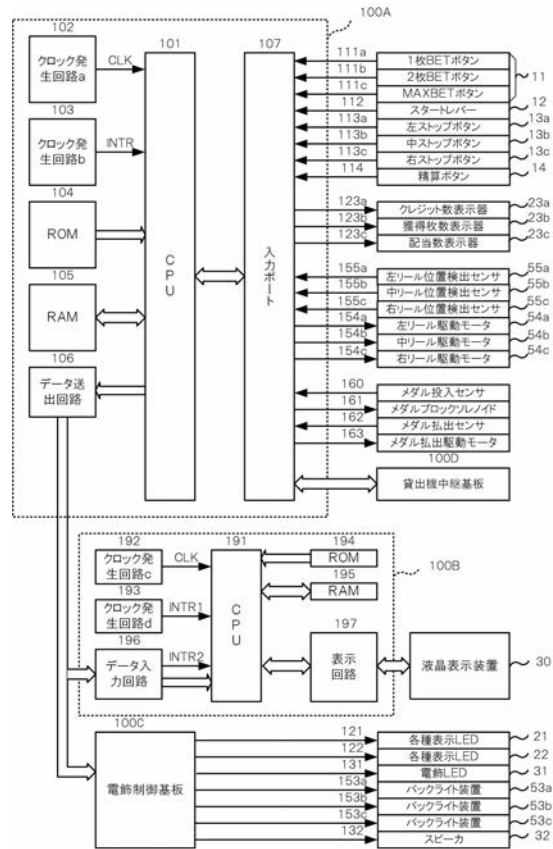
	バー (17)	セブン (19)	セブン (9)
L1	ベル (16)	ベル (18)	ベル (8)
	リプレイ (15)	リプレイ (17)	チェリー3 (7)

【図 5】

メイン制御基板 100A



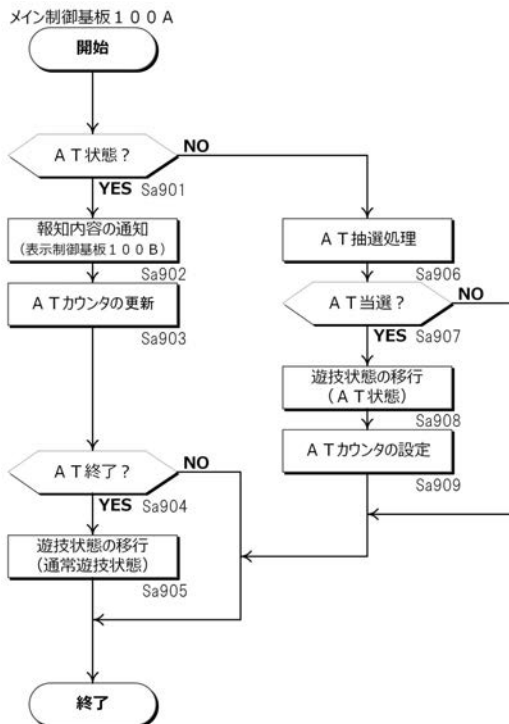
【図 4】



【図 6】

図柄番号	抽選値	図柄	特徴
1	4500	ベル	通常
2	4500	ベル	通常
3	4500	ベル	通常
4	4500	ベル	通常
5	4500	ベル	通常
6	4500	ベル	通常
7	4500	ベル	通常
8	4500	ベル	通常
9	4500	ベル	通常
10	4500	ベル	通常
11	4500	ベル	通常
12	4500	ベル	通常
13	4500	ベル	通常
14	4500	ベル	通常
15	4500	ベル	通常
16	4500	ベル	通常
17	4500	ベル	通常
18	4500	ベル	通常
19	4500	ベル	通常
20	4500	ベル	通常
21	4500	ベル	通常
22	4500	ベル	通常
23	4500	ベル	通常
24	4500	ベル	通常
25	4500	ベル	通常
26	4500	ベル	通常
27	4500	ベル	通常
28	4500	ベル	通常
29	4500	ベル	通常
30	4500	ベル	通常
31	4500	ベル	通常
32	4500	ベル	通常
33	4500	ベル	通常
34	4500	ベル	通常
35	4500	ベル	通常
36	4500	ベル	通常
37	4500	ベル	通常
38	4500	ベル	通常
39	4500	ベル	通常
40	4500	ベル	通常
41	4500	ベル	通常
42	4500	ベル	通常
43	4500	ベル	通常
44	4500	ベル	通常
45	4500	ベル	通常
46	4500	ベル	通常
47	4500	ベル	通常
48	4500	ベル	通常
49	4500	ベル	通常
50	4500	ベル	通常
51	4500	ベル	通常
52	4500	ベル	通常
53	4500	ベル	通常
54	4500	ベル	通常
55	4500	ベル	通常
56	4500	ベル	通常
57	4500	ベル	通常
58	4500	ベル	通常
59	4500	ベル	通常
60	4500	ベル	通常
61	4500	ベル	通常
62	4500	ベル	通常
63	4500	ベル	通常
64	4500	ベル	通常
65	4500	ベル	通常
66	4500	ベル	通常
67	4500	ベル	通常
68	4500	ベル	通常
69	4500	ベル	通常
70	4500	ベル	通常
71	4500	ベル	通常
72	4500	ベル	通常
73	4500	ベル	通常
74	4500	ベル	通常
75	4500	ベル	通常
76	4500	ベル	通常
77	4500	ベル	通常
78	4500	ベル	通常
79	4500	ベル	通常
80	4500	ベル	通常
81	4500	ベル	通常
82	4500	ベル	通常
83	4500	ベル	通常
84	4500	ベル	通常
85	4500	ベル	通常
86	4500	ベル	通常
87	4500	ベル	通常
88	4500	ベル	通常
89	4500	ベル	通常
90	4500	ベル	通常
91	4500	ベル	通常
92	4500	ベル	通常
93	4500	ベル	通常
94	4500	ベル	通常
95	4500	ベル	通常
96	4500	ベル	通常
97	4500	ベル	通常
98	4500	ベル	通常
99	4500	ベル	通常
100	4500	ベル	通常

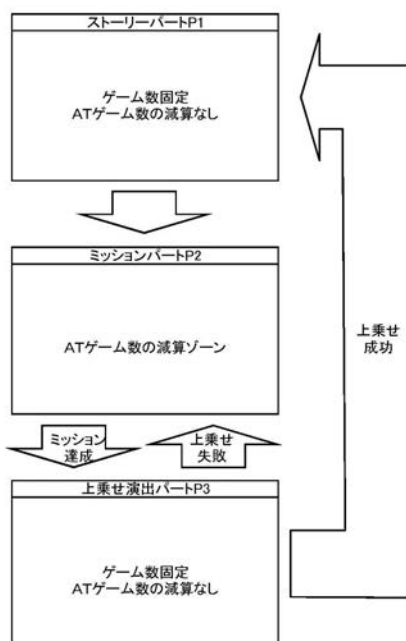
【図 7】



【図 8】

抽選対象#	抽選値
1	200
2	200
3	200
4	200
5	200
6	200
7	200
8	200
9	750
10	0

【図 9】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC32 AC52 BA03 BA13 BA17 BA22 BA35 BB02
BB12 BB16 CA02 CB04 CB23 CB33 CC01 CC13 CC24 CC51
CD06 CD12 CD18 CD25 CD35 CD48 CD49 DA52 DA54 DA55
DA63