

(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2019-84235

(P2019-84235A)

(43) 公開日 令和1年6月6日(2019.6.6)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

5 1 4 G

テーマコード (参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号

特願2017-216467 (P2017-216467)

(22) 出願日

平成29年11月9日 (2017.11.9)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(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

F ターム (参考) 2C082 AB12 AC14 AC32 AC52 AC77
AC82 BA03 BA13 CC24 CC29

(54) 【発明の名称】遊戯機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】複数の決定結果に応じて特定の表示結果を導出させる操作態様が異なり、かつ特定の表示結果の態様も異なる構成において、操作態様を不問として特定の表示結果を導出可能な決定結果を設けた場合でも違和感を与えないスロットマシンを提供する。

【解決手段】左ベル1等が当選しかつ左第1停止操作が行われたときに右下がりベルの図柄組合せを導出し、左第1停止操作以外の操作態様で停止操作が行われたときに右下がりベルの入賞が発生しない図柄組合せを導出する。中ベル1等が当選しかつ中第1停止操作が行われたときに中段ベルの図柄組合せを導出し、中第1停止操作以外の操作態様で停止操作が行われたときに中段ベルの入賞が発生しない図柄組合せを導出する。共通ベルが当選しかつ左第1停止操作が操行されたときに右下がりベルの図柄組合せを導出し、左第1停止操作以外の操作態様で停止操作が行われたときに中段ベルの図柄組合せを導出する。

【選択図】図6

【図6】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
共通ベル	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	中段ベル
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8orはずれ
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7orはずれ
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3orはずれ
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4orはずれ
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5orはずれ
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6orはずれ
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7orはずれ
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8orはずれ
右ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル7orはずれ
右ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5orはずれ
右ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル6orはずれ
右ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル8orはずれ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

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特定結果となり、第1操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに特定入賞が発生する特定表示結果組合せのうち第1態様の特定表示結果組合せを導出し、前記第1操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定入賞が発生しない表示結果組合せを導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が第2特定結果となり、前記第1操作態様とは異なる第2操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち第2態様の特定表示結果組合せを導出し、前記第2操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定入賞が発生しない表示結果組合せを導出する制御を行い、

20

前記事前決定手段の決定結果が第3特定結果となり、前記第1操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち前記第1態様の特定表示結果組合せを導出し、前記第2操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち前記第2態様の特定表示結果組合せを導出する制御を行う、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

30

【背景技術】

【0002】

遊技機の一種であるスロットマシンとして、特定出目（例えば、R T 開始出目）が揃う操作態様が互いに異なる複数の抽選対象役について、操作態様が正解したときに停止する特定出目の態様が抽選対象役の種類によって異なるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2006-346473号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載のスロットマシンでは、特定出目が揃う操作態様が互いに異なる複数の抽選対象役が当選し、正解の操作態様で操作されたときのみ特定出目が揃う構成であるが、例えば、操作態様を不問として特定出目が導出可能となる抽選対象役を備える構成が考えられる。

【0005】

本発明は、複数の決定結果に応じて特定の表示結果を導出させる操作態様が異なり、かつ特定の表示結果の態様も異なる構成において、操作態様を不問として特定の表示結果を

50

導出させることができない決定結果を設けた場合でも違和感を与えることのない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】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の手段1のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を複数備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部41）と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が第1特定結果（左ベル1～4）となり、第1操作態様（左第1停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに特定入賞が発生する特定表示結果組合せのうち第1態様の特定表示結果組合せ（右下がりベルの図柄組合せ）を導出し、前記第1操作態様以外の操作態様（中・右第1停止操作）で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定入賞が発生しない表示結果組合せ（所定の上段ベルまたははずれの図柄組合せ）を導出する制御を行い、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となり、前記第1操作態様とは異なる第2操作態様（中ベル1～4当選時の中第1停止操作、右ベル1～4当選時の右第1停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち第2態様の特定表示結果組合せ（中段ベルの図柄組合せ）を導出し、前記第2操作態様以外の操作態様（中ベル1～4当選時の左・右第1停止操作、右ベル1～4当選時の左・中第1停止操作）で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定入賞が発生しない表示結果組合せ（所定の上段ベルまたははずれの図柄組合せ）を導出する制御を行い、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が第3特定結果（共通ベル）となり、前記第1操作態様（左第1停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち前記第1態様の特定表示結果組合せ（右下がりベルの図柄組合せ）を導出し、前記第2操作態様（中・右第1停止操作）で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果組合せのうち前記第2態様の特定表示結果組合せ（中段ベルの図柄組合せ）を導出する制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定結果であるか、第2特定結果であるか、によって特定入賞が発生する特定表示結果組合せが導出される操作態様が異なり、かつ第1操作態様で特定表示結果組合せが導出される場合と、第2操作態様で特定表示結果組合せが導出される場合と、で導出される特定表示結果組合せの態様が異なる構成において、第1操作態様で操作されても第2操作態様で操作されても特定表示結果組合せの導出が許容される第3特定結果となった場合に、第1操作態様で操作された場合には、第1操作態様で操作されことで特定表示結果組合せが導出される第1特定結果となり第1操作態様で操作された場合と同様に第1態様の特定表示結果組合せが導出され、第2操作態様で操作された場合には、第2操作態様で操作されることで特定表示結果組合せが導出される第2特定結果となり第2操作態様で操作された場合と同様に第2態様の特定表示結果組合せが導出されるので、第3特定結果となった場合に、第1操作態様で操作されても第2操作態様で操作されて

10

20

30

40

50

も特定表示結果組合せの態様の違いによって違和感を与えてしまうことがない。

【0007】

尚、手段1において導出操作手段の操作態様とは、導出操作手段を操作するタイミング、導出操作手段を操作する順番、これらの組合せを含む。

また、特定表示結果組合せが異なるとは、対応する識別情報の組合せが導出されるラインが異なるもの、特定のラインに揃う識別情報の組合せが異なるものなどが該当する。

【0008】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、

前記第1態様の特定表示結果組合せ（右下がりベルの図柄組合せ）は、前記複数の可変表示部（リール2L、2C、2R）を跨ぐる複数のライン（入賞ラインLN、無効ラインLM1～4）のうち第1ライン（無効ラインLM3）に特定の識別情報組合せ（「ベルベルベル」）が導出される表示結果組合せであり、

前記第2態様の特定表示結果組合せ（中段ベルの図柄組合せ）は、前記複数のラインのうち前記第1ラインとは異なる第2ライン（入賞ラインLN）に特定の識別情報組合せ（「ベルベルベル」）が導出される表示結果組合せである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定結果となり特定表示結果組合せが導出されるときと、第2特定結果となり特定表示結果組合せが導出されるときと、で特定の識別情報組合せが導出されるラインが異なるため、操作態様に応じて出目を多様化することができる。

【0009】

本発明の手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1特定結果（左ベル1～4）となり、前記第1操作態様（左第1停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第3特定結果（共通ベル）となり、前記第1操作態様で前記導出操作手段が操作されたときと、で共通のデータ（右下がりベルの図柄組み合わせを導出可能なインデックスデータ）を用いて表示結果を導出する制御（リールの停止制御）を行い、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となり、前記第2操作態様（中ベル1～4当選時の中第1停止操作、右ベル1～4当選時の右第1停止操作）で前記導出操作手段が操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第3特定結果（共通ベル）となり、前記第2操作態様で前記導出操作手段が操作されたときと、で共通のデータ（中段ベルの図柄組み合わせを導出可能なインデックスデータ）を用いて表示結果を導出する制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3特定結果となった場合に特定表示結果組合せを導出する際に用いるデータを別個に準備せずに済むため、表示結果の導出に係るデータ容量を削減することができる。

【0010】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値（設定値1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段を備え、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1特定結果（左ベル1～4）及び前記第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となる確率は、前記設定値に関わらず共通であり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第3特定結果（共通ベル）となる確率は、特定の設定値と他の設定値とで異なる確率を含む

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第3特定結果となる確率に設定差が設けられているが、特定表示結果組合せの態様から第1特定結果、第2特定結果であるか、第3特定結果であるか、を特定できないことから、設定値の推測を困難にできる。

【0011】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1特定結果（左ベル1～4）となつた場合に前記第1操作態様（左第1位停止操作）を特定可能に報知し、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となつた場合に前記第2操作態様（中ベル1～4当選時の中第1停止操作、右ベル1～4当選時の右第1停止操作）を特定可能に報知することが可能な報知制御手段（ナビ報知）を備え、

前記報知制御手段は、前記第3特定結果（共通ベル）となつた場合に前記第1操作態様または前記第2操作態様を特定可能に報知することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3特定結果となつた場合に前記第1操作態様が報知され、報知された第1操作態様に従って操作されて特定表示結果組合せが導出された場合でも、前記第2操作態様が報知され、報知された第2操作態様に従って操作されて特定表示結果組合せが導出された場合でも、第1特定結果または第2特定結果となつた場合に第1操作態様または第2操作態様が報知され、報知された操作態様に従って操作されて特定表示結果組合せが導出された場合と共通の態様の特定表示結果組合せが導出されるので、第3特定結果となつた場合に、第1操作態様または第2操作態様のいずれが報知され、報知された操作態様に従って操作された場合でも特定表示結果組合せの態様の違いによって違和感を与えることがない。

【0012】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1特定結果（左ベル1～4）及び前記第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となつたときに遊技者にとって有利に制御される特定状態（CZ）に制御する特定状態制御手段（メイン制御部41）を備え、

前記報知制御手段（ナビ報知）は、前記特定状態（CZ）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1特定結果（左ベル1～4）及び前記第2特定結果（中ベル1～4、右ベル1～4）となつた場合に前記特定表示結果組合せ（右下がりベルの図柄組合せ、中段ベルの図柄組合せ）が導出される操作態様を報知するとともに、前記特定状態（CZ）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第3特定結果（共通ベル）となつた場合に前記特定状態（CZ）とは異なる所定状態（非AT、AT）において前記事前決定手段の決定結果が前記第3特定結果となつた場合よりも高い割合で前記第1操作態様（左第1停止操作）または前記第2操作態様（中第1停止操作、右第1停止操作）を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態において操作態様が報知され、報知された操作態様に従って操作されて特定表示結果組合せが導出された場合に、第1特定結果または第2特定結果であったか、第3特定結果であったか、を特定することが困難となるため、特定表示結果組合せが導出されることで、その際、第3特定結果であっても有利に制御されることを期待させることができる。

【0013】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0014】

10

20

30

40

50

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】小役の一部の例について、小役の種類、小役の図柄組合せ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図5】内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選対象役の例、及び当該抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図6】A T 対象役等当選時のリール制御について説明するための図である。

【図7】A T に関する制御状態について説明するための図である。

【図8】メイン制御部が行うナビ報知の実行態様について説明するための図である。 10

【図9】リールの停止態様の例について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

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

【実施例】

【0016】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン1は、図1に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が、スロットマシン1の正面の略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図2に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「黒7」、「白7」、「網7」、「黒BAR」、「白BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「チエリー」、「スイカ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

【0017】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良い。また、本実施例では、リール2L、2C、2Rにより図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であっても良く、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成も良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成しても良い。

【0018】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、3）の賭数のうち最大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及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0019】

また、スロットマシン1の正面には、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12

10

20

30

40

50

、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20、AT中である旨を点灯により報知するAT中LED25が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0020】

10

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図3参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R（図3参照）がそれぞれ設けられている。

【0021】

20

スロットマシン1の内部には、所定のキー操作によりスロットマシン1の外部からエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、スロットマシン1の内部に設けられた後述のホッパータンク（図示略）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31a～31cを有するメダルセレクタが設けられている。

【0022】

30

スロットマシン1の内部には、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なりールセンサ33L、33C、33R（図3参照）からなるリールユニット、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（図示略）、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b（図3参照）、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34c（図3参照）からなるホッパーユニットが設けられている。

【0023】

40

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンクからあふ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、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ35aが設けられている。

【0024】

また、スロットマシン1の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38が設けられている。

【0025】

50

尚、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38は、スロットマシン1の内部に設けられており、所定のキー操作により開放可能な前面扉1bを開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ37は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、リセットスイッチ23は、前面扉1bを開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必

要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。

【0026】

図3に示すように、スロットマシン1には、遊技制御基板40、演出制御基板90が設けられており、遊技制御基板40によって遊技の制御が行われ、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【0027】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、投入メダルセンサ31a～31c、リールセンサ33L、33C、33R、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、AT中LED25、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32R、ホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【0028】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータにより構成され、遊技の制御を行うメイン制御部41が搭載されている。

20

【0029】

メイン制御部41は、遊技の進行に伴う操作が検出されることに応じて遊技を進行させるための各種の制御を行うとともに、サブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。

30

【0030】

演出制御基板90には、画像等を表示可能な液晶表示器51(図1参照)、音声を出力可能なスピーカ53、54(図1参照)、リール2L、2C、2Rの所定位置を背面側から照射可能なリールLED(図示略)等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うことが可能である。

30

【0031】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選等の遊技者に対する有利度に影響する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らようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

40

【0032】

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

50

確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0033】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

【0034】

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

10

【0035】

そして、本実施例では、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に入賞ラインLNが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインLNを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。

20

【0036】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはMAXBETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

20

【0037】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転され、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動される。リール2L、2C、2Rが回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓3に表示結果として導出表示される。

30

【0038】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ラインLN上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

40

【0039】

尚、本実施例では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

【0040】

本実施例のスロットマシン1において、入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定め

50

られ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）への移行を伴う特別役とがある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部41が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に乱数を用いて決定するものである。

【0041】

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

10

【0042】

また、内部抽選において、予め定められた所定の操作様式（例えば、停止操作順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作様式で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、AT対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。AT対象役には、例え、予め定められた所定の操作様式で停止操作が行われる場合に他の操作様式で停止操作が行われる場合に停止する停止様式よりも有利な停止様式となる役や、予め定められた所定の操作様式で停止操作が行われる場合に他の操作様式で停止操作が行われる場合よりも有利な停止様式が停止する割合が高い役等を含む。また、有利な停止様式とは、メダルの付与を伴う停止様式だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止様式、不利な遊技状態への移行が回避される停止様式なども含む。

20

【0043】

メイン制御部41は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作様式を遊技補助表示器12の点灯様式により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（AT）に制御可能である。メイン制御部41は、ATに制御される権利が遊技者に対して付与されることで、ATの制御を開始して、ATに制御する。そして、ATに制御している場合には、AT対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作様式（例え、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器12を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作様式を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信することで、当該操作様式を液晶表示器51等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作様式にて、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することで、内部抽選にて当選した押し順役を確実に入賞させることができるようになっている。また、ATに制御している期間では、当該期間中にわりAT中LED25を点灯状態として、ATの制御を行っている旨を報知するようになっている。

30

【0044】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施例では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御が行われる。リール2L、2C、2Rを1分間に80回転させ、80（回転）×21（1リール当たりの図柄コマ数、例え、21コマ）=1680コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で4コマ分の図柄を引き込むことができるようになる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ8L、8C、8R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（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール2L、2R、2Rに導出させることができる。

40

50

【0045】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照して、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させるように制御を行う。

【0046】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態という）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。また、テーブルインデックスには、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、同一の停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0047】

本実施例では、例えば、後述するように、内部抽選にて共通ベルが当選し、左リールを第1停止とする停止制御を行う場合と、内部抽選にてAT対象役のうち左ベル1～4が当選し、左リールを第1停止とする停止制御を行う場合に同一の制御が適用されるようになっており、内部抽選にて共通ベルが当選し、左リールを第1停止する操作順でストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作（左第1停止操作）が行われる場合、及び左ベル1～4が当選し、左第1停止操作が行われる場合に、テーブルインデックスに基づいてテーブル作成用データ中の同一のアドレスのデータが参照されて、同一の停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0048】

また、内部抽選にて共通ベルが当選し、中リールを第1停止とする停止制御を行う場合と、内部抽選にてAT対象役のうち中ベルが当選し、中リールを第1停止とする停止制御を行う場合に同一の制御が適用されるようになっており、内部抽選にて共通ベルが当選した場合における中リールと、中ベルが当選した場合における中リールについて、テーブルインデックスに基づいてテーブル作成用データ中の同一のアドレスのデータが参照されて、同一の停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0049】

また、内部抽選にて共通ベルが当選し、右リールを第1停止とする停止制御を行う場合と、内部抽選にてAT対象役のうち右ベルが当選して、右リールを第1停止とする停止制御を行う場合に同一の制御が適用されるようになっており、内部抽選にて共通ベルが当選した場合における右リールと、右ベルが当選した場合における右リールについて、テーブルインデックスに基づいてテーブル作成用データ中の同一のアドレスのデータが参照されて、同一の停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0050】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【0051】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、そ

10

20

30

40

50

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

【0052】

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

10

20

30

40

50

【0053】

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

【0054】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明する。まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、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。

【0055】

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

【0056】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールを停止させて表示結果を導出させる際の制御について説明する。ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操

作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0057】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

10

20

【0058】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることができある。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できあり、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。

30

【0059】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

【0060】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

40

【0061】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた

50

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を行う。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになる。

10

【0062】

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

20

【0063】

[入賞役、抽選対象役について]

次に、本実施例のスロットマシン1における入賞役の一部の例と抽選対象役の一部の例について、図4及び図5に基づいて説明する。

【0064】

図4に示すように、入賞役のうち小役には、例えば、8枚のメダルの払出しを伴う中段ベル、右下がりベル、上段ベル1、上段ベル2、上段ベル3、上段ベル4、上段ベル5、上段ベル6、上段ベル7、上段ベル8等が、含まれる。各小役には、それぞれ異なる図柄組合せが設定されている。以下、上段ベル1～8をまとめて上段ベルと呼ぶ場合がある。尚、特に説明、図示等しないが、入賞役には、これら中段ベル等以外の種々の小役や、種々の再遊技役、特別役が含まれる。

30

【0065】

中段ベルは、「ベル ベル ベル」の図柄組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。中段ベルが入賞すると8枚のメダルが払い出される。中段ベルを構成するリール2L、2C、2Rの「ベル」は、各リールにおいて5図柄以内に配置されているため(図2参照)、各リールについてストップスイッチ8L、8C、8Rを操作するタイミングによらず、中段ベルを構成する図柄を入賞ラインLN上に停止させることができる。すなわち中段ベルが当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず、中段ベルを入賞させて8枚のメダルを払出すことが可能になっている。

40

【0066】

右下がりベルは、「リプレイ ベル リプレイ」、「リプレイ ベル プラム」、「プラム ベル リプレイ」、「プラム ベル プラム」の図柄組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。右下がりベルが入賞すると8枚のメダルが払い出される。また、右下がりベルを構成する左リール2Lの「リプレイ」及び「プラム」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、右下がりベルを構成する右リール2Rの「リプレイ」及び「プラム」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組合せが停止すると、「ベル - ベル - ベル」の組合せが右下がり、すなわち無効ラインLM3に停止することとなる。

【0067】

50

また、右下がりベルを構成する中リールの「ベル」は、各リールにおいて5図柄以内に配置されおり、右下がりベルを構成する左リール、右リールの「リプレイ」、「プラム」の1つは、各リールにおいて5図柄以内に配置されているため(図2参照)、各リールについてストップスイッチ8L、8C、8Rを操作するタイミングによらず、右下がりベルを構成する図柄を入賞ラインLN上に停止させることができる。すなわち右下がりベルが当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず、右下がりベルを入賞させて8枚のメダルを払出すことが可能になっている。

【0068】

上段ベル1は、「リプレイ - 白BAR - 白BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル2は、「リプレイ - 白BAR - 黒BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル3は、「リプレイ - 黒BAR - 白BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル4は、「リプレイ - 黒BAR - 黒BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル5は、「プラム - 白BAR - 白BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル6は、「プラム - 白BAR - 黑BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル7は、「プラム - 黒BAR - 白BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。上段ベル8は、「プラム - 黒BAR - 黑BAR」の組合せが入賞ラインLNに停止したときに入賞となる。これら上段ベル1～8が入賞すると8枚のメダルが払い出される。

【0069】

また、上段ベル1～8を構成する左リール2Lの「リプレイ」及び「プラム」、中リールの「黒BAR」及び「白BAR」、右リール2Rの「黒BAR」及び「白BAR」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - 白BAR - 白BAR」、「リプレイ - 白BAR - 黑BAR」、「リプレイ - 黒BAR - 白BAR」、「リプレイ - 黒BAR - 黑BAR」、「プラム - 白BAR - 白BAR」、「プラム - 白BAR - 黑BAR」、「プラム - 黑BAR - 白BAR」、「プラム - 黑BAR - 黑BAR」のいずれかの組合せが停止すると、「ベル - ベル - ベル」の組合せが上段、すなわち無効ラインLM1に停止することとなる。

【0070】

また、上段ベル1～8を構成する左リールの「リプレイ」及び「プラム」、中右リールの「黒BAR」及び「白BAR」は、各リールにおいて5図柄以内に配置されていない箇所があるため(図2参照)、各リールについて適切なタイミング(各リール2L、2C、2Rについて、当選している上段ベル1～8を構成する図柄を入賞ラインLN上に引き込むことが可能なタイミング)で停止操作を行うことで、上段ベル1～8を構成する図柄を入賞ラインLN上に停止させることができる。すなわち、上段ベル1～8が当選した場合には、各リール2L、2C、2Rについて適切なタイミングで停止操作が行われなければ、上段ベル1～8が入賞することができないようになっている。

【0071】

図5に示すように、内部抽選において抽選の対象となる抽選対象役には、例えば、共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4が含まれる。各抽選対象役には、予め定められた1または複数の入賞役が含まれており、内部抽選において一の抽選対象役が当選することで、当該抽選対象役に含まれる入賞役が同時に当選することとなり、各入賞役の構成図柄が入賞ラインLN上に停止することが許容される。尚、特に説明、図示等しないが、抽選対象役には、これら共通ベル等以外の役も含まれる。

【0072】

共通ベルは、入賞役のうち中段ベル及び右下がりベルを含み、左ベル1は、入賞役のうち右下がりベル、上段ベル5、上段ベル6を含み、左ベル2は、入賞役のうち右下がりベル、上段ベル6、上段ベル7を含み、左ベル3は、入賞役のうち右下がりベル、上段ベル2、上段ベル3を含み、左ベル4は、入賞役のうち右下がりベル、上段ベル2、上段ベル

10

20

30

40

50

4を含み、中ベル1は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル2、上段ベル5を含み、中ベル2は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル1、上段ベル6を含み、中ベル3は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル4、上段ベル7を含み、中ベル4は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル3、上段ベル8を含み、右ベル1は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル3、上段ベル5を含み、左ベル2は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル1、上段ベル7を含み、左ベル3は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル4、上段ベル6を含み、左ベル4は、入賞役のうち中段ベル、上段ベル2、上段ベル8を含む。

【0073】

抽選対象役のうち共通ベルが内部抽選にて当選し得る当選確率は、上述の設定値に応じて設定されており、少なくともいずれかの設定値における共通ベルの当選確率と、他の設定値における共通ベルの当選確率とが異なるように設定されている。一方、抽選対象役のうち左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が内部抽選にて当選し得る当選確率は、設定値によらず同一の当選確率になるように設定されている。

10

【0074】

抽選対象役のうち左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4は、後述するATに関する制御状態がCZであるときに、ATに制御される権利を付与するか否かを決定するAT抽選を行うAT抽選対象役である。CZであるときに、これらの左ベル1～4等のいずれかの抽選対象役が内部抽選にて当選した場合には、メイン制御部41は、AT抽選を行い、当該AT抽選にて当選することで、ATに制御される権利を遊技者に対して付与するようになっている。

20

【0075】

また、抽選対象役のうち内部抽選にて当選し得る確率が設定値に応じて異なる共通ベルは、AT抽選対象役となっておらず、内部抽選にて当選し得る確率が設定値によらず同一である左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4は、AT抽選対象役となっているため、設定値にかかわらず同一の確率でAT抽選が行われることとなる。

【0076】

抽選対象役のうち左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4は、AT中及びCZ中ににおけるナビ報知の対象（ナビ対象）であり、メイン制御部41は、ATの制御中及びCZの制御中において、これらの左ベル1～4等が内部抽選にて当選した場合には、ナビ報知を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（本実施例では、操作順）を報知するようになっている。

30

【0077】

また、抽選対象役のうち共通ベルは、CZ中のみナビ対象であり、メイン制御部41は、CZの制御中において、共通ベルが内部抽選にて当選した場合には、ナビ報知を行って、左第1停止操作、中第1停止操作、右第1停止操作の各操作態様を均等な割合で報知するようになっている。

【0078】

また、メイン制御部41は、ナビ報知の制御において、当該ナビ報知により報知されるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に對して送信するようになっており、サブ制御部91は、コマンドに基づいてナビ報知により報知される操作態様を液晶表示器51やスピーカ53、54等を用いて報知するナビ演出を行うことが可能になっている。

40

【0079】

[リール制御について]

次に、内部抽選にて抽選対象役のうち上述の共通ベル、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選したときに、メイン制御部41が行うリール制御について、図6に基づいて説明する。

【0080】

メイン制御部41は、内部抽選にて共通ベル、AT対象役（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）のいずれかが当選したときのリールの停止制御において、共通ベル及

50

び A T 対象役に応じて予め定められた操作態様（本実施例では、操作順）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、該当する操作態様に対応する入賞役の図柄組合せを入賞ライン LN に停止させるように制御を行う。

【0081】

図 6 に示すように、例えば、内部抽選にて共通ベルが当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左リールを第 1 に停止させる操作順（左中右、左右中の操作順、以下左第 1 停止操作と呼ぶ場合がある）で操作される場合には、共通ベルに含まれる入賞役のうち右下がりベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、右下がりベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させる。一方、共通ベルに当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左第 1 停止操作以外の操作順（中リールを第 1 に停止させる中第 1 停止操作、右リールを第 1 に停止させる右第 1 停止操作）で操作される場合には、共通ベルに含まれる入賞役のうち中段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、中段ベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させる。

10

【0082】

また、左ベル 1～4 のうちのいずれかに当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左第 1 停止操作で操作される場合には、左ベル 1～4 に含まれる入賞役のうち右下がりベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、右下がりベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させる。一方、左ベル 1～4 のうちのいずれかに当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が中第 1 停止操作または右第 1 停止操作で操作される場合には、左ベル 1～4 に含まれる入賞役のうち当選している上段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、当選している上段ベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させるか、当選している上段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に停止させることができない場合には、いずれの入賞役を構成しない、いわゆるはずれの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させるように、リールの停止制御を行う。

20

【0083】

また、中ベル 1～4 または右ベル 1～4 のうちのいずれかに当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左第 1 停止操作で操作される場合には、中ベル 1～4、右ベル 1～4 に含まれる入賞役のうち中段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、中段ベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させる。一方、中ベル 1～4 または右ベル 1～4 のうちのいずれかに当選し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が中第 1 停止操作または右第 1 停止操作で操作される場合には、中ベル 1～4、右ベル 1～4 に含まれる入賞役のうち当選している上段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に引き込んで停止させるように、リールの停止制御を行って、当選している上段ベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させるか、当選している上段ベルを構成する図柄を入賞ライン LN に停止させることができない場合には、いずれの入賞役を構成しない、いわゆるはずれの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出させるように、リールの停止制御を行う。

30

【0084】

このように本実施例では、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 のいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた操作順で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた操作順以外の操作順で停止操作を行うことで、上段ベルが入賞することもあるが、上段ベルが入賞しないこともある。このため、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の当選時には、当選役の種類に応じた操作順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。以下では、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の当選時に、確実に右下がりベルまたは中段ベルの入賞を発生させることが可能となる操作態様（左ベル 1～4 当選時は、左第 1 停止操作、中ベル 1～4 当選時は、中第 1 停止操作、右ベル 1～4 当選時は、右第 1 停止操作）を、正解押し順と呼ぶ場合がある。また、左ベル 1～4、中ベル 1～

40

50

4、右ベル1～4の当選時に、対応する正解押し順によりストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで発生する入賞（右下がりベルの入賞、中段ベルの入賞）を、特定入賞と呼ぶ場合がある。

【0085】

内部抽選にて左ベル1～4のいずれかが当選し、正解押し順（左第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せがリールに停止され、内部抽選にて共通ベルが当選し、左ベル1～4の正解押し順である左第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときにも、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せがリールに停止されるようになっており、内部抽選にて左ベル1～4、共通ベルが当選した場合には、共通の左第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の右下がりベルが入賞するようになっている。10

【0086】

また、内部抽選にて中ベル1～4のいずれかが当選し、正解押し順（中第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せがリールに停止され、内部抽選にて共通ベルが当選し、中ベル1～4の正解押し順である中第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときにも、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せがリールに停止されるようになっており、内部抽選にて中ベル1～4、共通ベルが当選した場合には、共通の中第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の中段ベルが入賞するようになっている。20

【0087】

また、内部抽選にて右ベル1～4のいずれかが当選し、正解押し順（右第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せがリールに停止され、内部抽選にて共通ベルが当選し、右ベル1～4の正解押し順である右第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときにも、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せがリールに停止されるようになっており、内部抽選にて右ベル1～4、共通ベルが当選した場合には、共通の右第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の中段ベルが入賞するようになっている。30

【0088】

すなわち、内部抽選にて共通ベルが当選し、左第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合には、内部抽選にて左ベル1～4が当選して、正解押し順である左第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときにリール2L、2C、2Rに停止される図柄組合せと共に右下がりベルの図柄組合せが停止し、特定入賞としての右下がりベルが入賞する一方で、内部抽選にて共通ベルが当選し、中第1停止操作または右第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合には、内部抽選にて中ベル1～4または右ベル1～4が当選して、正解押し順である中第1停止操作または右第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときにリール2L、2C、2Rに停止される図柄組合せと共に中段ベルの図柄組合せが停止し、特定入賞としての中段ベルが入賞するようになっている。40

【0089】

[A Tに関する制御状態について]

メイン制御部41が制御するA Tに関する制御状態について、図7及び図8に基づいて説明する。

【0090】

図7に示すように、メイン制御部41は、A Tに関する制御状態として非A T、A T、C Z（チャンスゾーン）に制御可能であり、予め定められた移行条件（C Z抽選に当選すること、残りC Zゲーム数が0となること、A T抽選に当選すること、残りのA Tゲーム数が0となること等）が成立することで、該当する制御状態に移行させる制御を実行して50

、いずれか一の制御状態に制御する。

【0091】

非A Tは、上述のA Tに制御されていない状態であり、内部抽選にて上述のA T対象役（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）等が当選した場合でもナビ報知が行われることがない（図8参照）。また、非A Tに制御されているときには、予め定められた抽選条件（内部抽選にて当選し得る確率が他の一般役よりも低く設定されている特定役の一部であって、内部抽選にて当選し得る確率に設定値に応じた差が設けられていない特定役が当選すること等）が成立した場合に、C Zに制御される権利を付与するか否かを決定するC Z抽選が行われて、当該C Z抽選に当選することで、C Zに制御される権利が付与される。

10

【0092】

そして、当該非A Tに移行してからのゲーム数にかかわらず、C Zに制御される権利が1以上となることで、当該権利が1消費されてC Zに移行される。C Zに移行されることで、非A Tは終了されることとなる。

【0093】

C Zは、予め定められた抽選条件（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選すること）が成立した場合に、A Tに制御される権利を付与するか否かを決定するA T抽選が行われ、当該A T抽選に当選することで、A Tに制御される権利が付与され得る状態である。

20

【0094】

C Zの制御の開始時には、付与されたC Zに制御される権利が消費されて、当該権利1セット分の所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）が、RAM41cの所定領域に設けられており残りのC Zゲーム数を計数するC Zカウンタに加算される。そして、当該C Zカウンタが1以上である限りC Zの制御が継続され、C Zカウンタの値が0となることで、C Zの制御は終了される。C Z中は、予め定められた第1の所定役が内部抽選にて当選した場合には、C Zカウンタの値が1減算される一方、予め定められた第2の所定役が内部抽選にて当選した場合には、C Zカウンタの値が1減算されずに維持されるようになっている。

【0095】

C Zカウンタの値が0となった際に、C Z中にA T抽選に当選してA Tに制御される権利が少なくとも1以上付与されている場合には、当該権利を1消費してA Tの制御が開始されてA Tに移行される。一方、C Z中にA T抽選に当選せずA Tに制御される権利が1つも付与されていない場合には、上述の非A Tに移行される。

30

【0096】

また、図8に示すように、C Z中は、内部抽選にて左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選した場合に、ナビ報知が行われて、当選している左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の正解押し順が、遊技補助表示器12を用いて報知されるようになっている。左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の当選時にナビ報知が行われることより、当該ナビ報知により報知されている正解押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、内部抽選にて当選した左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4に含まれる右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることができ、必ず所定枚数のメダルの払い戻しを受けることが可能であるとともに、これらの役の当選に基づいてA T抽選が行われた可能性がナビ報知により示唆されるようになっている。

40

【0097】

また、図8に示すように、C Z中は、内部抽選にて共通ベルが当選した場合に、ナビ報知が行われて、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の正解押し順が報知される場合と同じ様でいずれかの押し順が、遊技補助表示器12を用いて報知されるようになっている。

【0098】

共通ベルの当選時におけるナビ報知の制御では、まず、当該ナビ報知の実行態様を決定

50

する報知抽選が行われる。報知抽選では、特定入賞としての右下がりベル及び特定入賞としての中段ベルのいずれかの入賞が発生する図柄組合せを入賞ライン L N に停止させることができ可能なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順（左第 1 停止操作、中第 1 停止操作、右第 1 停止操作）のうち、当該ナビ報知にて報知を行う操作順を、それぞれ均等な割合でランダムに決定する。そして当該報知抽選により決定された操作順、すなわち左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の正解押し順が報知される場合と同様に遊技補助表示器 1 2 を用いて押し順を報知するように制御する。これにより、共通ベルの当選時におけるナビ報知では、右下がりベル図柄組合せを入賞ライン L N に停止させることが可能な操作順すなわち左第 1 停止操作を示す報知と、中段ベル図柄組合せを入賞ライン L N に停止させることが可能な操作順すなわち中・右第 1 停止操作を示す報知と、が均等な割合でランダムに行われることとなる。

【0099】

そして、共通ベルの当選時に、ナビ報知により左第 1 停止操作、すなわち左ベル 1～4 の正解押し順が報知され、当該ナビ報知に従った操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、左ベル 1～4 の当選時に正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作される場合と同様に、右下がりベルの図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、右下がりベルが入賞することとなる。また、共通ベルの当選時に、ナビ報知により中第 1 停止操作すなわち中ベル 1～4 の正解押し順が報知され、当該ナビ報知に従った操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、中ベル 1～4 の当選時に正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作される場合と同様に、中段ベルの図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、中段ベルが入賞することとなる。また、共通ベルの当選時に、ナビ報知により右第 1 停止操作すなわち右ベル 1～4 の正解押し順が報知され、当該ナビ報知に従った操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、右ベル 1～4 の当選時に正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作される場合と同様に、中段ベルの図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、中段ベルが入賞することとなる。

【0100】

すなわち、共通ベルの当選時には、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 のいずれかの当選時と共通の態様でナビ報知が行われ、当該ナビ報知により報知される左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の正解押し順に従ってストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、これらの左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の当選時に該当する正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作される場合と同様の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止するので、リール 2 L、2 C、2 R の停止態様やナビ報知の報知態様に基づいて、内部抽選にて共通ベルが当選していたか、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 が当選していたかを推測することが困難になっている。

【0101】

また、共通ベルの当選時におけるナビ報知では、左第 1 停止操作を示す報知と、中第 1 停止操作を示す報知と、右第 1 停止操作を示す報知とが均等な割合で行われることで、左・中・右第 1 停止操作の各報知が実行される割合に基づいて内部抽選にて共通ベルが当選したか否かを推測することが困難になっている。

【0102】

A T は、上述の A T の制御が行われる状態である。図 8 に示すように、内部抽選にて上述の A T 対象役である左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 のいずれかが当選した場合に、ナビ報知が行われて、当選している左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の正解押し順が特定可能に遊技補助表示器 1 2 を用いて報知されるようになっている。

【0103】

A T の制御の開始時には、A T 抽選に当選したことで付与された A T に制御される権利が消費されて、当該権利 1 セット分の所定ゲーム数（本実施例では、50 ゲーム）が、RAM 41 c の所定領域に設けられており残りの A T ゲーム数を計数する A T カウンタに加算される。そして、A T 中では、1 ゲームが行われる毎に A T カウンタが 1 減算されるこ

10

20

30

40

50

となる。その後、A T カウンタが 0 となる際に、A T に制御される権利が 1 セット以上残っている場合には、当該権利のうち 1 セットが消費されて、所定ゲーム数（本実施例では、50 ゲーム）が、A T カウンタに加算される制御が繰り返し行われる。

【0104】

A T カウンタが 1 以上である限り、A T の制御が継続され、A T カウンタの値が 0 となることで、A T は終了されて C Z に移行される。A T の制御では、A T 対象役の当選時に、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（操作順、操作タイミング等）が遊技補助表示器 1 2 を用いて報知されることで、内部抽選にて当選した A T 対象役を確実に入賞させることができ、例えば、左ベル、中ベル、右ベルが当選した場合には、報知された操作順で停止操作がされることで、確実にメダルの払い出しを受けることが可能である。

10

【0105】

そして、A T カウンタの値が 0 となり、A T が終了されて C Z に移行された際には、当該 C Z にて A T 抽選に当選することで、再び A T 移行されることとなる一方で、C Z にて A T 抽選に当選しなかった場合には、非 A T に移行されることとなる。

【0106】

また、図 8 に示すように、A T 中においては、内部抽選にて共通ベルが当選した場合に、ナビ報知が行われないようになっている。これにより、A T 中にナビ報知が行われないゲームにおいて、共通ベルに入賞役として含まれる右下がりベルの図柄組合せ、中段ベルの図柄組合せが入賞ライン L N に停止することで、当該ゲームにおいて共通ベルが当選したことを推測可能となっており、A T 中における共通ベルの当選回数を計数して当選確率を算出することが可能となっている。そして、上述のように共通ベルが内部抽選にて当選する確率は、設定値に応じて異なる確率が含まれるようになっているので、A T 中における共通ベルの当選回数に基づいて算出された共通ベルの当選確率に基づいてスロットマシン 1 に設定されている設定値を推測し得るようになっている。

20

【0107】

尚、本実施例では、C Z において A T 抽選に当選することで A T に制御される構成であるが、非 A T において所定の抽選条件が成立することで A T 抽選を行い、当該 A T 抽選にて当選することで A T に制御される構成としても良く、このような構成において、非 A T において A T 抽選に当選することで、A T に制御される場合に C Z が経由される構成でも良いし、非 A T において A T 抽選に当選することで、C Z が経由されずに直接 A T に制御される構成でも良い。

30

【0108】

[リールの停止態様について]

次に、内部抽選にて左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、共通ベルが当選した場合におけるリール 2 L、2 C、2 R の停止態様について、図 9 (a) (b) に基づいて説明する。

【0109】

図 9 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z 中におけるゲームの開始時に、内部抽選にて左ベル 1 ~ 4 が当選した場合、または共通ベルが当選し、報知抽選にて左第 1 停止操作が決定された場合に、共通の操作態様として左ベル 1 ~ 4 の正解押し順（左第 1 停止操作）を特定可能なナビ報知を行う。例えば、左第 1 停止操作を報知するナビ報知では、遊技補助表示器 1 2 のうちの右側の表示器に第 1 停止である旨を示唆する「1」を表示するとともに、遊技補助表示器 1 2 のうちの左側の表示器に操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左ストップスイッチ 8 L である旨を示唆する「L」を表示することで、左第 1 停止操作を示唆する。また、遊技補助表示器 1 2 の各表示器に「.」を点灯表示させてナビ報知を実行中である旨を報知する。

40

【0110】

そして、ナビ報知により報知されている左第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、共通の右下がりベルの図柄組合せを入賞ライン L N に停止さ

50

せるように、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御を行う。特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せが入賞ライン LN に停止されることで、左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段に「ベル」の図柄がそれぞれ停止して、「ベル ベル ベル」の図柄組合せが無効ライン LM 3 に停止することとなる。これにより、内部抽選にて共通ベルが当選した場合にも、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合にも、共通の左第 1 停止操作が行われることで、共通の右下がりベルの図柄組合せが入賞ライン LN に停止され、共通の「ベル ベル ベル」の図柄組合せが無効ライン LM 3 に停止する。

【0111】

また、内部抽選にて共通ベルが当選した場合にも、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合にも、右下がりベルの図柄組合せが入賞ライン LN に停止されることで、特定入賞としての右下がりベルが入賞することとなり、当該入賞に伴って共通の所定枚数（本実施例では、8 枚）のメダルが払出されるとともに、当該メダルの払出枚数を示す数字（本実施例では、8）が遊技補助表示器 1 2 に表示されて、メダルの払出が報知される。10

【0112】

一方、ナビ報知により報知されている左第 1 停止操作以外の操作態様（中第 1 停止操作、右第 1 停止操作）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せを入賞ライン LN に停止させないように、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御を行う。例えば、内部抽選にて共通ベルが当選している場合には、中段ベルの図柄組合せを入賞ライン LN に停止させ、内部抽選にて左ベル 1 ~ 4 が当選している場合には、当選している上段ベルの図柄組合せまたははずれの図柄組合せを入賞ライン LN に停止させるように制御する。20

【0113】

図 9 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z 中におけるゲームの開始時に、内部抽選にて中ベル 1 ~ 4 が当選した場合、または共通ベルが当選し、報知抽選にて中第 1 停止操作が決定された場合に、共通の操作態様として中ベル 1 ~ 4 の正解押し順（中第 1 停止操作）を特定可能なナビ報知を行う。例えば、中第 1 停止操作を報知するナビ報知では、遊技補助表示器 1 2 のうちの右側の表示器に第 1 停止である旨を示唆する「1」を表示するとともに、遊技補助表示器 1 2 のうちの左側の表示器に操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左ストップスイッチ 8 L である旨を示唆する「c」を表示することで、中第 1 停止操作を示唆する。また、遊技補助表示器 1 2 の各表示器に「.」を点灯表示させてナビ報知を実行中である旨を報知する。30

【0114】

そして、ナビ報知により報知されている中第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、共通の中段ベルの図柄組合せを入賞ライン LN に停止させるように、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御を行う。これにより、内部抽選にて共通ベルが当選した場合にも、中ベル 1 ~ 4 が当選した場合にも、共通の中第 1 停止操作が行われることで、共通の中段ベルの図柄組合せが入賞ライン LN に停止され、共通の「ベル ベル ベル」の図柄組合せが入賞ライン LN に停止する。

【0115】

また、図 9 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z 中におけるゲームの開始時に、内部抽選にて右ベル 1 ~ 4 が当選した場合、または共通ベルが当選し、報知抽選にて右第 1 停止操作が決定された場合に、共通の操作態様として右ベル 1 ~ 4 の正解押し順（右第 1 停止操作）を特定可能なナビ報知を行う。例えば、右第 1 停止操作を報知するナビ報知では、遊技補助表示器 1 2 のうちの右側の表示器に第 1 停止である旨を示唆する「1」を表示するとともに、遊技補助表示器 1 2 のうちの左側の表示器に操作すべきストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が左ストップスイッチ 8 L である旨を示唆する「r」を表示することで、中第 1 停止操作を示唆する。また、遊技補助表示器 1 2 の各表示器に「.」を点灯表示させてナビ報知を実行中である旨を報知する。40

【0116】

そして、ナビ報知により報知されている右第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C

10

20

30

40

50

、8Rが操作されることで、共通の中段ベルの図柄組合せを入賞ラインLNに停止させるように、リール2L、2C、2Rの停止制御を行う。これにより、内部抽選にて共通ベルが当選した場合にも、右ベル1～4が当選した場合にも、共通の右第1停止操作が行われることで、共通の中段ベルの図柄組合せが入賞ラインLNに停止され、共通の「ベルベル」の図柄組合せが入賞ラインLNに停止する。

【0117】

一方、ナビ報知により報知されている正解押し順以外の操作態様（中ベル1～4当選時の左・右第1停止操作、右ベル1～4当選時の左・中第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、当選している上段ベルの図柄組合せまたははずれの図柄組合せを入賞ラインLNに停止させるように制御して、正解押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで停止させることが可能な特定入賞としての中段ベルの図柄組合せを入賞ラインLNに停止させないように、リール2L、2C、2Rの停止制御を行う。10

【0118】

このように、メイン制御部41は、CZ中において、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4となった場合に、当選している左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の正解押し順を報知するナビ報知を行い、CZ中において、内部抽選の抽選結果が共通左ベルとなった場合に、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかの正解押し順と同様に押し順を報知するナビ報知を行うようになっており、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に、抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4となった場合と共通の態様のナビ報知が行われるようになっている。20

【0119】

メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4となり、かつ当該左ベル1～4の正解押し順（左第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させ、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4となり、かつ当該左ベル1～4の正解押し順以外の操作態様（中第1停止操作、右第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させないようになっている。30

【0120】

また、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が中ベル1～4となり、かつ当該中ベル1～4の正解押し順（中第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させ、内部抽選の抽選結果が中ベル1～4となり、かつ当該中ベル1～4の正解押し順以外の操作態様（左第1停止操作、右第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させないようになっている。40

【0121】

また、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が右ベル1～4となり、かつ当該右ベル1～4の正解押し順（右第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させ、内部抽選の抽選結果が右ベル1～4となり、かつ当該右ベル1～4の正解押し順以外の操作態様（左第1停止操作、中第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させないようになっている。

【0122】

そして、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなり、かつ左ベル1～4の正解押し順（中第1停止操作）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる右下がりベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させ、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなり、かつ中ベル1～4の正解押し順（中第1停50

止操作)または右ベル1～4の正解押し順(右第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞を発生させる中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出させるようになっている。

【0123】

すなわち、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合にも、左ベル1～4となった場合にも、左第1停止操作を示す共通の報知が行われ、共通の左第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の特定入賞としての右下がりベルを入賞させるように制御する。また、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合にも、中ベル1～4となった場合にも、中第1停止操作を示す共通の報知が行われ、共通の中第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の特定入賞としての中段ベルを入賞させるように制御する。また、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合にも、右ベル1～4となった場合にも、右第1停止操作を示す共通の報知が行われ、共通の右第1停止操作でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、共通の特定入賞としての中段ベルを入賞させるように制御するようになっている。

10

【0124】

[作用効果について]

従来のスロットマシンとして、特定出目(例えば、RT開始出目)が揃う操作態様が互いに異なる複数の抽選対象役について、操作態様が正解したときに停止する特定出目の態様が抽選対象役の種類によって異なる構成のものがある。

20

【0125】

このような構成のスロットマシンでは、特定出目が揃う操作態様が互いに異なる複数の抽選対象役が当選し、正解の操作態様で操作されたときのみ特定出目が揃う構成であるが、例えば、操作態様を不問として特定出目が導出可能となる抽選対象役を備える構成が考えられる。複数の決定結果に応じて特定の表示結果を導出させる操作態様が異なり、かつ特定の表示結果の態様も異なる構成において、操作態様を不問として特定の表示結果を導出させることができない決定結果を設ける場合には、操作態様と当該操作態様に応じて導出される表示結果との関係について遊技者に対して違和感を与えててしまう虞がある。

【0126】

これに対して、本実施例のスロットマシン1は、ゲームにおいてリール2L、2C、2Rが停止されて表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果の組合せを決定する内部抽選を行うことが可能であり、遊技者が表示結果を導出させるために操作するストップスイッチ8L、8C、8Rを備え、内部抽選の抽選結果に応じてリール2L、2C、2Rの回転を停止させて表示結果を導出する制御を行うリールの回転制御を行うことが可能な構成であり、リールの回転制御では、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4となり、かつ第1操作態様として左リール2Lを第1停止とする停止態様(左第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出し、左第1停止操作以外の操作態様(中リールを第1停止操作とする中第1停止操作、右リールを第1停止操作とする右第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに右下がりベルの図柄組合せ以外の所定の上段ベルの図柄組合せまたははずれの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出する制御を行う。また、リールの回転制御では、内部抽選の抽選結果が中ベル1～4、右ベル1～4となり、かつ第1操作態様とは異なる第2操作態様(中ベル1～4当選時には中第1停止操作、右ベル1～4当選時には右第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに特定入賞としての中段ベルの図柄組合せをリール2L、2C、2Rに導出し、第2操作態様以外の操作態様(中ベル1～4当選時には左・右第1停止操作、右ベル1～4当選時には左・中第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに中段ベルの図柄組合せ以外の所定の上段ベル図柄組合せまたははずれの図柄組合せを導出する制御を行い、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなり、かつ第1操作態様(左第1停止操作)でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに

30

40

50

特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出し、第 2 操作態様（中・右第 1 停止操作）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに特定入賞としての中段ベルの図柄組合せを導出する制御を行う構成である。

【0127】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が左ベル 1～4 であるか、中ベル 1～4、右ベル 1～4 であるか、によって特定入賞を発生させるための操作態様が異なり、かつ第 1 操作態様で特定入賞が発生する場合と、第 2 操作態様で特定入賞が発生する場合と、で導出される図柄組合せの態様が異なる構成において、第 1 操作態様で操作されても第 2 操作態様で操作されても特定入賞の発生が許容される共通ベルとなった場合に、第 1 操作態様で操作された場合には、第 1 操作態様で操作されることで特定入賞が発生する左ベル 1～4 となり第 1 操作態様で操作された場合と同様に特定入賞としての右下がりベルの図柄組み合わせが導出され、第 2 操作態様で操作された場合には、第 2 操作態様で操作されることで特定入賞が発生する中ベル 1～4、右ベル 1～4 となり第 2 操作態様で操作された場合と同様に特定入賞としての中段ベルの図柄組合せが導出されるので、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に、第 1 操作態様で操作されても第 2 操作態様で操作されても特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様の違いによって違和感を与えててしまうことがない。

10

【0128】

尚、本実施例では、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 の当選時に、特定入賞が発生する条件となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様は、左第 1 停止操作または中・右第 1 停止操作であり、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順であるが、特定入賞が発生する条件となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様として、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作するタイミングや、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作するタイミングと操作する順番の組合せを適用する構成でも良い。

20

【0129】

また、本実施例では、内部抽選にて第 1 特定結果として左ベル 1～4 が当選し、かつ第 1 操作態様として左第 1 停止操作が行われることで特定入賞としての右下がりベルの図柄組合が導出され、内部抽選にて第 2 特定結果として中ベル 1～4、右ベル 1～4 が当選し、かつ第 2 操作態様として中・右第 1 停止操作が行われることで特定入賞としての中段ベルの図柄組合せが導出される構成であり、右下がりベルの図柄組合と中段ベルの図柄組合とは、特定の図柄組合せ（「ベル ベル ベル」）が入賞ライン LN 及び無効ライン LN 1～4 のうちの各々異なるラインに停止する構成であるが、内部抽選にて第 1 特定結果となつた場合の特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様と、内部抽選にて第 2 特定結果となつた場合の特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様と、は入賞ライン LN 及び無効ライン LM 1～4 のうちのいずれのラインにも異なる図柄組合せが停止する構成でも良いし、入賞ライン LN に共通の図柄組合せ（例えば、「ベル ベル ベル」等）が停止し、無効ライン LN 1～4 のうちの少なくとも 1 の特定のラインに異なる図柄組合せ（例えば、一方が「リプレイ ベル リプレイ」、他方が「リプレイ以外 - ベル - リプレイ以外」等）が停止する構成でも良い。また、内部抽選にて第 1 特定結果となつた場合の特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様と、内部抽選にて第 2 特定結果となつた場合の特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様と、は入賞ライン LN 及び無効ライン LM 1～4 のうちのいずれかの共通のラインに停止する図柄組合せであり、かつ少なくとも 1 のリールに停止する構成図柄が異なる構成（例えば、一方は入賞ライン LN に「ベル ベル ベル」が停止し、他方は入賞ライン LN に「ベル - ベル - リプレイ」が停止する構成）でも良い。

30

【0130】

本実施例のスロットマシン 1 は、内部抽選にて左ベル 1～4 が当選し、かつ左第 1 停止操作が行われることで、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せを入賞ライン LN に停止させること、共通ベル、中ベル 1～4、右ベル 1～4 が当選し、かつ中・右第 1 停止操作が行われることで、特定入賞としての中段ベルの図柄組合せを入賞ライン LN に停止

40

50

させることができ構成であり、右下がりベルの図柄組合せは、複数のリール 2 L、2 C、2 R を跨ぐる入賞ライン LN、無効ライン LM 1～4 のうちの無効ライン LM 3 に「ベル ベル ベル」の図柄組合せが導出される図柄組合せであり、中段ベルの図柄組合せは、入賞ライン LN、無効ライン LM 1～4 のうち入賞ライン LN に「ベル ベル ベル」の図柄組合せが導出される図柄結果組合せである構成ある。

【0131】

この構成によれば、内部抽選にて左ベル 1～4 が当選して、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せが導出されるときと、内部抽選にて中ベル 1～4、右ベル 1～4 が当選して、特定入賞としての中段ベルの図柄組合せが導出されるときと、で特定の図柄組合せが導出されるラインが異なるため、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に応じてリール 2 L、2 C、2 R に停止される出目を多様化することができる。10

【0132】

本実施例のスロットマシン 1 は、リールの停止制御において、内部抽選の抽選結果が左ベル 1～4 となり、左第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときと、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなり、左第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときと、で共通のテーブル作成用データを用いてリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させて表示結果を導出する制御を行い、内部抽選の抽選結果が中ベル 1～4 となり、中第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたとき、及び内部抽選の抽選結果が右ベル 1～4 となり、右第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときと、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなり、中・右第 1 停止操作でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときと、で共通のテーブル作成用データを用いてリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させて表示結果を導出する制御を行う構成である。20

【0133】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に右下がりベルの図柄組合せや中段ベルの図柄組合せを導出する際に用いるデータを、別個に準備せずに済むため、表示結果の導出に係るデータ容量を削減することができる。

【0134】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、リールの停止制御において、テーブル作成用データに基づいて停止制御テーブルを作成する構成であり、同一の制御を行う場合に共通のテーブル作成用データを用いて表示結果の導出する制御を行うことで表示結果の導出に係るデータ容量を削減する構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成において、同一の制御を行う場合に共通の停止位置テーブルを用いて表示結果の導出する制御を行うことで表示結果の導出に係るデータ容量を削減するようにも良いし、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成において、同一の制御を行う場合に、検索の優先順位を規定する優先順データとして共通のデータを用いることにより表示結果の導出に係るデータ容量を削減するようにも良い。30

【0135】

本実施例のスロットマシン 1 は、内部抽選の抽選結果が共通ベル、左ベル 1～4 となり、かつ第 1 操作態様（左第 1 停止操作）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出し、内部抽選の抽選結果が共通ベル、中ベル 1～4、右ベル 1～4 となり、かつ第 2 操作態様（共通ベル、中ベル 1～4 当選時の中第 1 停止操作、共通ベル、右ベル 1～4 当選時の右第 1 停止操作）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、特定入賞としての中段ベルの図柄組合せを導出する制御を行う構成であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値 1～6 のうちから、いずれかの設定値を選択して設定することが可能であり、内部抽選の抽選結果が左ベル 1～4 及び中ベル 1～4、右ベル 1～4 となる確率は、設定されている設定値に関わらず共通であり、内部抽選の抽選結果が共通ベ40
50

ルとなる確率は、特定の設定値と他の設定値とで異なる確率を含む構成である。

【0136】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなる確率に設定値に基づく差が設けられているが、特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様から内部抽選の抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4であるか、共通ベルであるか、を特定できないことから、表示結果に基づく設定値の推測を困難にできる。

【0137】

特に、スロットマシン1では、ATに関する制御状態のうち非ATに制御される割合が最も高く、当該非AT中においては、内部抽選の抽選結果が共通ベル、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4となってもナビ報知が行われることがなく、右下がりベルの図柄組合せ、中段ベルの図柄組合せが入賞ラインLNに停止しても、内部抽選の抽選結果が共通ベル、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれであるかを特定することができないので、表示結果として右下がりベルの図柄組合せや中段ベルの図柄組合せが導出されたことに基づいて設定値を推測することを困難にできる。一方で、AT中においては、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4となることでナビ報知が行われ、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなることでナビ報知が行われないようになっており、AT中においては、ナビ報知がなく、表示結果として右下がりベルの図柄組合せや中段ベルの図柄組合せが導出されたときに、内部抽選の抽選結果が共通ベルであることを特定でき、共通ベルの当選状況に基づいて設定値の推測が可能となるため、ATに制御されるまで遊技を継続する意欲を高めることができる。

10

20

30

40

【0138】

尚、共通ベルは、少なくともいずれかの設定値における共通ベルの当選確率と、他の設定値における共通ベルの当選確率とが異なるように設定されているが、全ての設定値における共通ベルの当選確率が異なるように設定されるものでも良いし、一部の設定値における共通ベルの当選確率が他の設定値における共通ベルの当選確率と同一に設定されるものでも良い。

【0139】

本実施例のスロットマシン1は、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4となった場合に第1操作態様（左第1位停止操作）を特定可能に報知し、内部抽選の抽選結果が中ベル1～4、右ベル1～4となった場合に第2操作態様（中ベル1～4当選時の中第1停止操作、右ベル1～4当選時の右第1停止操作）を特定可能に報知することが可能なナビ報知を実行可能であり、ナビ報知では、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様または第2操作態様を特定可能に報知することが可能な構成である。

【0140】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様が報知され、報知された第1操作態様に従って操作されて特定入賞が発生した場合でも、第2操作態様が報知され、報知された第2操作態様に従って操作されて特定入賞が発生した場合でも、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4または中ベル1～4、右ベル1～4となった場合に第1操作態様または第2操作態様が報知され、報知された操作態様に従って操作されて特定入賞が発生した場合と図柄組合せの態様が共通となるので、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に、第1操作態様または第2操作態様のいずれが報知され、報知された操作態様に従って操作された場合でも特定入賞が発生した際の図柄組合せの態様の違いによって遊技者に違和感を与えてしまうことがない。

【0141】

本実施例のスロットマシン1は、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4及び中ベル1～4、右ベル1～4となったときにAT抽選が行われることで遊技者にとって有利に制御されるCZに制御することが可能であり、ナビ報知では、CZ中において、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4及び中ベル1～4、右ベル1～4となった場合に特定入賞が発生する操作態様をナビ報知により報知するとともに、CZ中において、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に、非ATやATにおいて内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合

50

よりも高い割合で、第1操作態様（左第1停止操作）または第2操作態様（中第1停止操作、右第1停止操作）を報知する構成である。

【0142】

この構成によれば、CZ中において、内部抽選の抽選結果がAT抽選が行われない共通ベルとなったときに、AT抽選が行われる左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4となったときと異なり、ナビ報知により操作態様が報知されずに、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せや中段ベルの図柄組合せが入賞ラインLNに停止した場合には、内部抽選の抽選結果が共通ベルであることが特定され、AT抽選の結果を期待させることができないが、CZ中においてナビ報知により操作態様が報知され、報知された操作態様に従って操作されて、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の当選時に該当する正解押し順で操作した場合と同様に、特定入賞としての右下がりベルの図柄組合せや中段ベルの図柄組合せが入賞ラインLNに停止した場合には、内部抽選の抽選結果が左ベル1～4または中ベル1～4、右ベル1～4であったか、共通ベルであったか、を特定することが困難となるため、特定入賞が発生することで、その際、CZ中にAT抽選が行われない共通ベルが当選した場合であっても、左ベル1～4や中ベル1～4、右ベル1～4が当選した場合と同様に、AT抽選が行われて有利に制御されることを期待させることができる。

【0143】

尚、本実施例では、CZ中において内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様または第2操作態様を報知する一方で、非AT中及びAT中において内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様または第2操作態様を報知しない構成であるが、CZ中において内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様または第2操作態様を所定の割合で報知することが可能であるとともに、非AT中やAT中において内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に第1操作態様または第2操作態様を所定の割合で報知することが可能な構成でも良い。このような構成でも、本実施例の構成と同様に、CZ中において、内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合に、非ATやATにおいて内部抽選の抽選結果が共通ベルとなった場合よりも高い割合で、第1操作態様または第2操作態様を報知する構成とすることで、本実施例の構成と同様の効果を奏する。

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

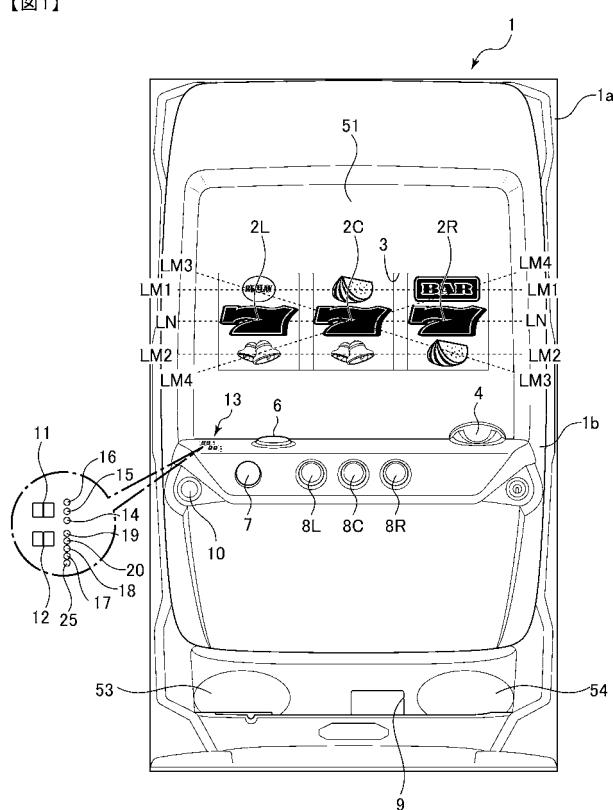
【符号の説明】

【0147】

- 2 L、2 C、2 R リール
 6 MAX BET スイッチ
 7 スタートスイッチ
 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
 4 1 メイン制御部
 9 1 サブ制御部

【図 1】

【図1】



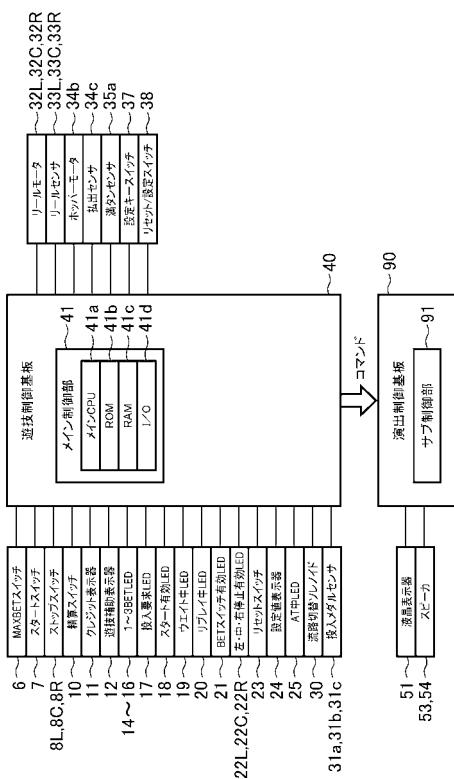
【図 2】

【図2】

	左	中	右
20	黒7	REPLAY	REPLAY
19	白7	REPLAY	EAR
18	網7	REPLAY	7
17	REBAR	REPLAY	REPLAY
16	REBAR	REPLAY	REBAR
15	REBAR	REPLAY	REBAR
14	白BAR	REPLAY	REBAR
13	REBAR	REPLAY	REBAR
12	REPLAY	REPLAY	REBAR
11	REBAR	REBAR	REBAR
10	REBAR	REPLAY	REBAR
9	REBAR	REPLAY	REBAR
8	REBAR	REBAR	REBAR
7	REBAR	REPLAY	REBAR
6	REBAR	REBAR	REBAR
5	REBAR	REBAR	REBAR
4	REBAR	REBAR	REBAR
3	REBAR	REBAR	REBAR
2	REPLAY	REPLAY	REBAR
1	REBAR	REBAR	REBAR
0	REBAR	REPLAY	REPLAY

【図3】

【図3】



【図4】

【図4】

名稱	図柄の組合せ	無効ラインに備う 図柄の組合せ	括出枚数
中段ペル	ペル-ペル-ペル	-	8枚
右下がりペル	リプレイ-ペル-リプレイ	ペル-ペル-ペル (LM3)	8枚
	リプレイ-ペル-ラム		
	ラム-ペル-リプレイ		
	ラム-ペル-ラム		
上段ペル1	リプレイ-白BAR-白BAR	ペル-ペル-ペル (LM1)	8枚
上段ペル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ペル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ペル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ペル5	ラム-白BAR-白BAR		
上段ペル6	ラム-白BAR-黒BAR		
上段ペル7	ラム-黒BAR-白BAR		
上段ペル8	ラム-黒BAR-黒BAR		

【図5】

【図5】

抽選対象役	組合せ	当選確率 設定値	AT抽選対象	ナビ対象
共通ペル	中段ペル・右下がりペル	○	-	△
左ペル1	右下がりペル+上段ペル5+上段ペル8	-	○	○
左ペル2	右下がりペル+上段ペル6+上段ペル7	-	○	○
左ペル3	右下がりペル+上段ペル4+上段ペル3	-	○	○
左ペル4	右下がりペル+上段ペル2+上段ペル4	-	○	○
中ペル1	中段ペル+上段ペル2+上段ペル5	-	○	○
中ペル2	中段ペル+上段ペル1+上段ペル6	-	○	○
中ペル3	中段ペル+上段ペル4+上段ペル7	-	○	○
中ペル4	中段ペル+上段ペル3+上段ペル8	-	○	○
右ペル1	中段ペル+上段ペル3+上段ペル5	-	○	○
右ペル2	中段ペル+上段ペル1+上段ペル7	-	○	○
右ペル3	中段ペル+上段ペル4+上段ペル6	-	○	○
右ペル4	中段ペル+上段ペル2+上段ペル8	-	○	○

○:あり
-:なし
○:対象
○:非対象
△:C2中のみ対象

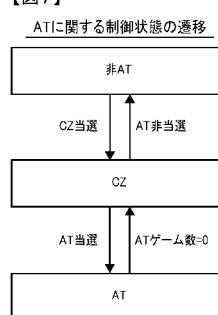
【図6】

【図6】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
共通ペル	左第1停止	右下がりペル
	中・右第1停止	中段ペル
左ペル1	左第1停止	右下がりペル
	中・右第1停止	上段ペル5or上段ペル8orはずれ
左ペル2	左第1停止	右下がりペル
	中・右第1停止	上段ペル6or上段ペル7orはずれ
左ペル3	左第1停止	右下がりペル
	中・右第1停止	上段ペル2or上段ペル3orはずれ
左ペル4	左第1停止	右下がりペル
	中・右第1停止	上段ペル2or上段ペル4orはずれ
中ペル1	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル2or上段ペル5orはずれ
中ペル2	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル1or上段ペル6orはずれ
中ペル3	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル4or上段ペル7orはずれ
中ペル4	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル3or上段ペル8orはずれ
右ペル1	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル1or上段ペル7orはずれ
右ペル2	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル3or上段ペル5orはずれ
右ペル3	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル4or上段ペル6orはずれ
右ペル4	中第1停止	中段ペル
	左・右第1停止	上段ペル2or上段ペル8orはずれ

【図7】

【図7】



【図8】

【図8】

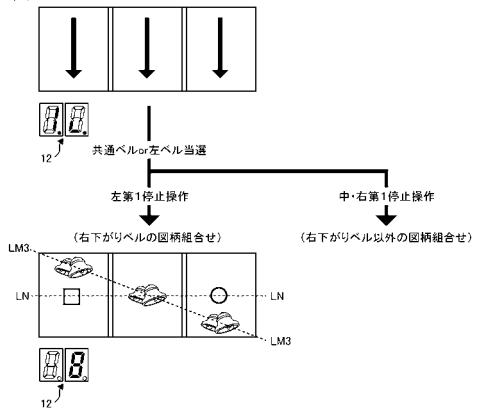
	通常	CZ	AT
共通ペル	-	左or右第1停止ナビ	-
左ペル	-	左第1停止ナビ	左第1停止ナビ
中ペル	-	中第1停止ナビ	中第1停止ナビ
右ペル	-	右第1停止ナビ	右第1停止ナビ

-:非実行

【図9】

【図9】

(a)



(b)

