

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5985171号
(P5985171)

(45) 発行日 平成28年9月6日 (2016.9.6)

(24) 登録日 平成28年8月12日 (2016.8.12)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2011-237950 (P2011-237950)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年10月28日 (2011.10.28)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-94297 (P2013-94297A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成25年5月20日 (2013.5.20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年9月16日 (2014.9.16)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者にとって有利な権利を付与するか否かを決定する権利付与決定手段と、
前記権利が付与されているか否かの演出結果が導かれるまでの演出内容を定めた複数種類のシナリオからいずれかのシナリオを決定するシナリオ決定手段と、

前記シナリオ決定手段によりいずれかのシナリオが決定された場合に、該決定したシナリオに対応するゲーム数にわたり、当該決定したシナリオに定められた演出内容に基づいて演出を実行し、最終的に前記権利が付与されているか否かの演出結果を導くシナリオ演出を実行するシナリオ演出実行手段と、

を備え、

前記シナリオ決定手段は、前記権利が付与されていない状態で決定された複数ゲームにわたるシナリオの前記シナリオ演出の実行中において前記権利が付与された場合に新たなシナリオを決定し、

前記シナリオ演出実行手段は、前記権利が付与されていない状態で決定された複数ゲームにわたるシナリオの前記シナリオ演出の実行中において前記権利が付与されて前記新たなシナリオが決定された場合でも、該実行中のシナリオ演出のシナリオを変更せず、前記権利が付与されていない旨の演出結果を導くとともに、前記新たなシナリオが決定された

ゲームから、前記実行中のシナリオ演出の残りゲーム数以上の制限期間が経過した後に前記新たなシナリオに基づくシナリオ演出を実行し、前記権利が付与されている旨の演出結果を導く

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、複数の可変表示領域に導出表示された識別情報の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンに関する。

10

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

また、この種のスロットマシンでは、複数ゲームにわたり関連付けられた演出を実行することにより、ボーナスなどの遊技者にとって有利な状況となることに対する遊技者の期待感を複数ゲームにわたり持続させるようにした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】

【0004】

【特許文献1】特許第3631243号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載のスロットマシンにあっては、複数の演出要素データを連続演出を構成する各ゲームに関連付けて記憶させ、連続演出を実行する際には、経過ゲーム数に対応する演出要素データを読み出して当該ゲームの演出を実行するものであるが、当初ボーナスが当選していない状況で開始した連続演出の途中でボーナスが当選した場合には、そのゲームから残りゲームの演出を差し替えることで、連続演出によって示唆される内容を変更するようになっている。このため、特許文献1に記載のスロットマシンでは、ハズレ時に実行する連続演出の演出要素データとして、当初決めた連続演出の各ゲームの演出要素データとは別に、途中でボーナスが当選した場合の演出要素データを準備しておく必要があり、連続演出に必要なデータ量が膨大なものとなるうえに、対応する演出要素データを選択する際の制御も複雑になってしまうという問題がある。

40

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、複数ゲームにわたる演出の実行が決定された後、その演出が終了するまでに遊技者に有利となる権利が付与された場合の制御が複雑化することがなく、演出に用いるデータ量も抑えられ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】

【0007】

50

前記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者にとって有利な権利(特別役、A T)を付与するか否かを決定する権利付与決定手段(内部抽選、ナビストック抽選)と、

前記権利(特別役、A T)が付与されているか否かの演出結果が導かれるまでの演出内容を定めた複数種類のシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)からいずれかのシナリオを決定するシナリオ決定手段(演出パターン選択抽選及び潜伏ゲーム数抽選)と、

10

前記シナリオ決定手段(演出パターン選択抽選及び潜伏ゲーム数抽選)によりいずれかのシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)が決定された場合に、該決定したシナリオに対応するゲーム数にわたり、当該決定したシナリオに定められた演出内容に基づいて演出を実行し、最終的に前記権利(特別役、A T)が付与されているか否かの演出結果を導くシナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)を実行するシナリオ演出実行手段と、

を備え、

前記シナリオ決定手段(演出パターン選択抽選)は、前記権利(特別役、A T)が付与されていない状態で決定された複数ゲーム(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)にわたるシナリオの前記シナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)の実行中において前記権利(特別役、A T)が付与された場合に新たなシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)を決定し、

20

前記シナリオ演出実行手段は、前記権利(特別役、A T)が付与されていない状態で決定された複数ゲームにわたるシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)の前記シナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)の実行中において前記権利(特別役、A T)が付与されて前記新たなシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)が決定された場合でも、該実行中のシナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)のシナリオを変更せず、前記権利(特別役、A T)が付与されていない旨の演出結果を導くとともに、前記新たなシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)が決定されたゲームから、前記実行中のシナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)の残りゲーム数以上の制限期間(16ゲーム)が経過した後に前記新たなシナリオ(連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数)に基づくシナリオ演出(潜伏期間及び連続演出)を実行し、前記権利(特別役、A T)が付与されている旨の演出結果を導く

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって有利な権利が付与されていない状態で決定された複数ゲームにわたるシナリオのシナリオ演出、すなわち最終的に権利が付与されていない旨の演出結果が導かれるシナリオ演出の実行中において有利な権利が付与された場合でも、実行中のシナリオ演出の開始時の権利の有無に応じて当初決定されたシナリオに基づく演出が実行され、当初決定された演出結果が導かれるので、当初決定されたシナリオに基づく演出を変更せずに済むので、シナリオ演出の制御が複雑化することなく、シナリオ演出に用いるデータ量も抑えられる。

40

また、有利な権利が付与されていない状態で決定された複数ゲームにわたるシナリオのシナリオ演出において有利な権利が付与された場合には、新たなシナリオが決定されたゲームから、実行中のシナリオ演出の残りゲーム数以上の制限期間が経過した後に新たなシナリオに基づくシナリオ演出を実行し、有利な権利が付与されている旨の演出結果が導かれ、その旨が報知されるようになっており、決定済みのシナリオ演出と、有利な権利が付与された旨が報知されるシナリオ演出と、が重複する期間がないので、決定済みのシナリオ演出のシナリオが突然置き換わってしまうことがない。

尚、遊技者にとって有利な権利とは、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利(有利な遊技状態が発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有

50

利な遊技状態へ移行する入賞が許容されることなど）、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利などが該当する。

また、前記シナリオ演出とは、シナリオに基づく演出を経て最終的に前記権利が付与されているか否かの演出結果を導くものであれば良い。また、シナリオの種類は、少なくとも複数ゲームにわたる種類のシナリオを含むものであれば良く、1ゲームで演出結果が導かれる種類のシナリオを含んでいても良い。

また、新たなシナリオに基づくシナリオ演出が実行されるまでの制限期間は、少なくとも実行中のシナリオ演出の残りゲーム数以上の期間であれば良く、実行中のシナリオ演出の残りゲーム数に基づいて決定される期間であっても良いし、実行中のシナリオ演出のシナリオに要するゲーム数に基づいて決定される期間であっても良く、前者であれば、実行中のシナリオ演出に合わせて制限期間を極力短くすることができ、後者であれば、実行中のシナリオ演出の残りゲーム数を逐次把握することなく、制限期間を決定することが可能となる。

10

また、シナリオ演出に要するゲーム数がシナリオの種類に応じて複数からなる場合には、シナリオ演出の種類に関わらず、採り得る最大ゲーム数を一律に制限期間として適用するようにしても良く、このような構成とすることで複雑な制御を要することなく制限期間を決定することが可能となる。

【0008】

本発明の手段1に記載のスロットマシンは、請求項1に記載のスロットマシンであって、

20

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に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）を備え、

前記権利付与決定手段（内部抽選、ナビストック抽選）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が特定結果（弱チェリー、強チェリー）となったゲームにおいて前記権利（特別役、AT）を付与するか否かを決定し、

前記スロットマシンは、前記権利（特別役、AT）が付与されていない状態で決定された複数ゲーム（連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数）にわたるシナリオの前記シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の実行中において前記特定結果（弱チェリー、強チェリー）となった場合に、当該シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の終了後、新たなシナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）が実行される可能性を示唆するシナリオ演出示唆演出（前兆演出）を実行するシナリオ演出示唆演出実行手段を備える

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、最終的に権利が付与されていない旨の演出結果が導かれるシナリオ演出の実行中において、有利な権利が付与された可能性のある特定結果に対応する特定表示結果が導出された場合に、そのシナリオ演出が終了した後、シナリオ演出示唆演出が実行され、新たにシナリオ演出が実行される可能性が示唆されることで、シナリオ演出の実行中において特定表示結果が導出されることにより示唆された権利の付与に対する期待感を高めることができる。

【0009】

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

40

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に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）と、

前記シナリオ演出を実行するか否かを決定するシナリオ演出決定手段（連続演出決定手段）と、

を備え、

前記権利付与決定手段（内部抽選、ナビストック抽選）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が特定結果（弱チェリー、強チェリー）となったゲームにおいて前記権利（特別役、AT）を付与するか否かを決定し、

前記シナリオ演出決定手段（連続演出決定手段）は、前記権利（特別役、AT）が付与

50

されていない状態で決定された複数ゲーム（連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数）にわたるシナリオの前記シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の実行中において前記特定結果（弱チェリー、強チェリー）となり、かつ前記権利付与決定手段により前記権利（特別役、A T）を付与する旨が決定されなかった場合には、前記権利（特別役、A T）が付与されておらず前記シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の実行中でもない状態において前記特定結果（弱チェリー、強チェリー）となり、かつ前記権利付与決定手段により前記権利（特別役、A T）を付与する旨が決定されなかった場合よりも高い割合で前記シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の実行を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、シナリオ演出の実行中において有利な権利が付与された可能性のある特定結果に対応する特定表示結果が導出された場合には、シナリオ演出の実行中以外において特定表示結果が導出された場合よりも高い割合でシナリオ演出が実行されるので、シナリオ演出が実行されることによって高められた期待感を、新たなシナリオ演出によって持続させることができる。

【0010】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、請求項1、手段1または2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に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）を備え、

前記権利付与決定手段（内部抽選、ナビストック抽選）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が特定結果（弱チェリー、強チェリー）となったゲームにおいて前記権利（特別役、A T）を付与するか否かを決定し、

前記シナリオ決定手段（演出パターン選択抽選）は、前記権利（特別役、A T）が付与されていない状態で決定された複数ゲーム（連続演出の演出パターン及び潜伏ゲーム数）にわたるシナリオの前記シナリオ演出（潜伏期間及び連続演出）の実行中において前記特定結果（弱チェリー、強チェリー）となった場合には、該実行中のシナリオ演出のシナリオよりも前記権利が付与される可能性が高い旨を示唆するシナリオを、他のシナリオよりも高い割合で決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、シナリオ演出の実行中において特定結果に対応する特定表示結果が導出された場合には、シナリオ演出が実行されることによって高められた期待感を、新たなシナリオ演出によってさらに高めることができる。

【0011】

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

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に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）と、

前記可変表示装置（リール2 L、2 C、2 R）に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8 L、8 C、8 R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）による決定結果及び前記導出操作手段（ストップスイッチ8 L、8 C、8 R）の操作に応じて前記可変表示装置（リール2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

備え、

前記権利付与決定手段（内部抽選、ナビストック抽選）は、第1の特定結果（弱チェリー）または第2の特定結果（強チェリー）となったゲームにおいて前記権利（特別役、A T）を付与するか否かを決定するとともに、前記第2の特定結果（強チェリー）となった場合に前記第1の特定結果（弱チェリー）となった場合よりも高い割合で前記権利（特別役、A T）を付与する旨を決定し、

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の特定結果（弱チェリー）である場合に、前記導出操作手段（ストップスイッチ8 L、8 C、8 R）

10

20

30

40

50

の操作に応じて第1の特定表示結果（弱チェリー目）を含みかつ第2の特定表示結果（強チェリー目）を含まない複数種類の表示結果のうちのいずれかの表示結果を導出させる制御を行う一方、前記第2の特定結果（強チェリー）である場合に、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作に応じて前記第1の特定表示結果（弱チェリー目）及び前記第2の特定表示結果（強チェリー目）を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの表示結果を導出させる制御を行い、

前記シナリオは、第1のシナリオ（演出パターンA、B）と、該第1のシナリオ（演出パターンA、B）よりも前記権利が付与されている可能性が高い旨を示唆する第2のシナリオ（演出パターンC）と、を含み、

前記シナリオ決定手段（演出パターン選択抽選）は、前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記第2の特定表示結果（強チェリー目）が導出された場合に、前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記第1の特定表示結果（弱チェリー目）が導出された場合よりも前記第1のシナリオ（演出パターンA、B）及び前記第2のシナリオ（演出パターンC）のうち前記第2のシナリオ（演出パターンC）を高い比率にて決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の特定結果であっても、第1の特定表示結果が導出されたか、第2の特定表示結果が導出されたか、によって第1のシナリオ及び第2のシナリオに占める第2のシナリオの比率が異なるため、表示結果とシナリオ演出との関係が明確となる。また、第1の表示結果が導出され、第1のシナリオに基づくシナリオ演出が実行された場合であっても、第2の特定結果、すなわち第1の特定結果よりも権利が付与される可能性の高い決定結果である可能性が否定されることがなく、権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

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

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

【図10】遊技状態及びRTの遷移を説明するための図である。

【図11】遊技状態及びRTの概要を示す図である。

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

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

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

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

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

【図17】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 8】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 9】連続演出抽選の当選確率を示す図である。

【図 2 0】潜伏ゲーム数抽選による潜伏ゲーム数の選択率を示す図である。

【図 2 1】演出パターン選択抽選による演出パターンの選択率を示す図である。

【図 2 2】演出パターン選択抽選による演出パターンの選択率を示す図である。

【図 2 3】演出パターン選択抽選による演出パターンの選択率を示す図である。

【図 2 4】演出パターン選択抽選による演出パターンの選択率を示す図である。

【図 2 5】連続演出の実行状況を示す図である。

【図 2 6】前兆演出実行抽選の当選確率を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0013】

本発明の実施例を以下に説明する。

【0014】

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

【0015】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

20

【0016】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【0017】

30

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

【0018】

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 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

40

【0019】

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

【0020】

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のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッ

50

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

【0021】

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

10

【0022】

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

20

【0023】

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

【0024】

30

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

【0025】

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

40

【0026】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 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）からなるリールユニット 2、外

50

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34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、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。

【0027】

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

10

【0028】

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

【0029】

20

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず3枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0030】

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

30

【0031】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ラインLM1～4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ブルーブルーベル）が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がり（リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段）に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上（リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段）がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして

40

50

定められている。

【0032】

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。

【0033】

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

10

【0034】

また、本実施例におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2 L、2 C、2 Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作から対応するリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms（ミリ秒）である。

20

【0035】

リール2 L、2 C、2 Rは、1分間に80回転し、 80×21 （1リール当たりの図柄コマ数）＝1680コマ分の図柄を変動させるので、190ms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。

【0036】

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

30

【0037】

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

40

【0038】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部41からサブ制御部91へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板40から演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板90側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部41からのコマンドを受信可能な状態となる。この

50

ため、メイン制御部 41 からコマンドを送送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまわない。

【0039】

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

【0040】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

10

【0041】

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、ペイアウト表示器 13、1～3 B E T L E D 14～16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停止有効 L E D 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0042】

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

【0043】

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

30

【0044】

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

40

【0045】

スイッチ検出回路 44 は、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 41 に伝送する。モータ駆動回路 45 は、メイン制御部 41 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 32L、32C、32R に伝送する。ソレノイド駆動回路 46 は、メイン制御部 41 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 30 に伝送する。L E D 駆動回路は、

50

メイン制御部 4 1 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路 4 9 は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部 4 1 の C P U 5 0 5 の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部 4 1 にユーザリセット信号を与える。

【0046】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、固有情報記憶回路 5 0 3 と、リセット／割込コントローラ 5 0 4 と、C P U 5 0 5 と、R O M 5 0 6 と、R A M 5 0 7 と、C T C (カウンタ／タイマサーキット) 5 0 8 と、乱数回路 5 0 9 と、P I P (パラレルインプットポート) 5 1 0 と、シリアル通信回路 5 1 1 と、アドレスデコード回路 5 1 2 とを備えて構成される。

【0047】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備える外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。この実施の形態において、外部バスインタフェース 5 0 1 には、内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A が含まれている。

【0048】

内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A は、外部バスインタフェース 5 0 1 を介した外部装置からメイン制御部 4 1 の内部データに対するアクセスを制御して、例えば R O M 5 0 6 に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース 5 0 1 には、例えばインサーキットエミュレータ (I C E) といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

【0049】

メイン制御部 4 1 が備えるクロック回路 5 0 2 は、例えば制御用外部クロック端子 E X C に入力される発振信号を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子 E X C に制御用クロック生成回路 4 2 が生成した制御用クロック C C L K が入力される。クロック回路 5 0 2 により生成された内部システムクロック S C L K は、例えば C P U 5 0 5 といった、メイン制御部 4 1 において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロック S C L K は、乱数回路 5 0 9 にも供給され、乱数用クロック生成回路 4 3 から供給される乱数用クロック R C L K の周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロック S C L K は、クロック回路 5 0 2 に接続されたシステムクロック出力端子 C L K O から、メイン制御部 4 1 の外部へと出力されても良い。

【0050】

メイン制御部 4 1 が備える固有情報記憶回路 5 0 3 は、例えばメイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路 5 0 3 は、R O M コード、チップ個別ナンバー、I D ナンバーといった 3 種類の固有情報を記憶する。R O M 5 0 6 コードは、R O M 5 0 6 の所定領域における記憶データから生成される 4 バイトの数値であり、生成方法の異なる 4 つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部 4 1 の製造時に付与される 4 バイトの番号であり、メイン制御部 4 1 を構成するチップ毎に異なる数値を示している。I D ナンバーは、メイン制御

10

20

30

40

50

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

このように、メイン制御部４１では、ＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部４１（又はＣＰＵ５０５）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５０５がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板４０以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0055】

メイン制御部41が備えるROM506には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ROM506には、セキュリティチェックプログラム506Aが記憶されている。CPU505は、スロットマシン1の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部41がセキュリティモードに移行したときに、ROM506に記憶されたセキュリティチェックプログラム506Aを読み出し、ROM506の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム506Aは、ROM506とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム506Aは、例えば外部バスインタフェース501を介してメイン制御部41に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

10

【0056】

メイン制御部41が備えるRAM507は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM507の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM507の全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の全ての内容が保存される。

【0057】

メイン制御部41が備えるCTC508は、例えば8ビットのプログラマブルタイマを3チャンネル（PTC0-PTC2）内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマPTC0-PTC2は、内部システムクロックSCLKに基づいて生成されたカウントクロックの信号変化（例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング）などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、CTC508は、例えば8ビットのプログラマブルカウンタを4チャンネル（PCC0-PCC3）内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタPCC0-PCC3は、内部システムクロックSCLKの信号変化、或いは、プログラマブルカウンタPCC0-PCC3のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC508は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間（可変設定時間）をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路509にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えばRAM507のバックアップ領域といった、CTC508とは異なるメイン制御部41の内部回路に含まれても良い。

20

30

【0058】

メイン制御部41が備える乱数回路509は、例えば16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板40の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU505は、乱数回路509から抽出した数値データに基づき、乱数回路509とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路509からCPU505により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路509は、メイン制御部41に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部41とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部41に外付けされるものであっても良い。

40

【0059】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するため

50

に用いられる値であり、本実施例では、「0」～「65535」の範囲の値をとる。

【0060】

メイン制御部41が備えるPI P510は、例えば6ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートP0～入力ポートP2と、機能兼用端子となる入力ポートP3～入力ポートP5とを含んでいる。入力ポートP3は、CPU505等に接続される外部マスカブル割込端子XINTと兼用される。入力ポートP4は、CPU505等に接続される外部ノンマスカブル割込端子XNMIと兼用される。入力ポートP5は、シリアル通信回路511が使用する第1チャンネル受信端子RXAと兼用される。入力ポートP3～入力ポートP5の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定KFC Sにより指示される。

10

【0061】

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

【0062】

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

20

【0063】

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

30

【0064】

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

40

【0065】

メイン制御部41は、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部41は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【0066】

また、メイン制御部41は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0067】

50

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

【0068】

メイン制御部 41 は、基本処理として遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

10

【0069】

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。

【0070】

演出制御基板 90 には、スロットマシン 1 の前面扉 1b に配置された液晶表示器 51（図 1 参照）、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、前述したリール LED 55 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 90 に搭載された後述のサブ制御部 91 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0071】

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

30

【0072】

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

【0073】

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

40

50

制御する。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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RAM507から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ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RAM507に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0080】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0081】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理（メイ

10

20

30

40

50

ン)を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタを後述するRAM507のスタックに退避し、RAM507にいずれかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施例では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM507に格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM507の該当する領域(本実施例では、全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

10

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

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

【0085】

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

40

【0086】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述するRTフラグ及びRT残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM507のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM507

50

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

【0087】

本実施例においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がonの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、BB終了時、設定キースイッチ37がoffの状態での起動時でRAM507のデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の5つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

10

【0088】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化1では、RAM507の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM507の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM507のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM507の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【0089】

尚、本実施例では、初期化1を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

【0090】

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

30

【0091】

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

40

【0092】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定

50

められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM 507に設定されている必要がある。

【0093】

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

10

【0094】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM 507に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM 507に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述するRTを特定するためのRTフラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

20

【0095】

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

【0096】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、RTフラグ値及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数／65536）で役が当選することとなる。

30

【0097】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM 507に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【0098】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0099】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 506に格納されているテーブルインデックス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、参照

50

した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 Rに対応するリール 2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる制御を行う。

【0100】

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

10

【0101】

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。

【0102】

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

20

【0103】

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

30

40

【0104】

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 8 L、8 C、8 R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。

【0105】

50

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。

【0106】

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。

【0107】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0108】

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。

【0109】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ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

20

30

40

50

【0110】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0111】

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

【0112】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

【0113】

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

【0114】

本実施例においてメイン制御部41は、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、

リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【0115】

尚、本実施例では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

10

【0116】

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

【0117】

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

20

【0118】

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

【0119】

B E T コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、M A X B E T スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、B E T コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、B E T コマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

30

【0120】

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

【0121】

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

40

【0122】

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

【0123】

50

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0133】

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

10

20

30

40

50

【0134】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちon（開放状態）／off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（onからoff、offからon）した時に送信される。

【0135】

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

10

【0136】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0137】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または1ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ25の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または1ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求1が設定され、ドアコマンド送信要求1が設定されているか、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求2が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求2が設定されることによりドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。

20

30

【0138】

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

【0139】

40

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

【0140】

50

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 91 が、賭数が設定された旨を示す BET コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 91 が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【0147】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM 91c に設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 91 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンから

10

20

30

40

50

いずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM 91cに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0148】

本実施例のスロットマシン1においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

本実施例におけるスロットマシンは、図10に示すように、通常遊技状態、内部中1、2、RB、BB(RB)のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態（以下、通常遊技状態を通常と称す）においては、RT0～4のいずれかに制御される。

【0152】

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

【0153】

BB1は、入賞ラインに「黒7ー黒7ー黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB2は、入賞ラインに「網7ー網7ー網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB3は、入賞ラインに「白7ー白7ー白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB4は、入賞ラインに「黒7ー白7ー網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0154】

BB1～BB4のいずれかに入賞すると、BB中レギュラーボーナス（以下、BBRBと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。

【0155】

BB1～BB4のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【0156】

RB1は、入賞ラインに「網7ー網7ー黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RB2は、入賞ラインに「白7ー白7ー黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0157】

RB1、RB2のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、RBと称する）に移行される。

【0158】

RB1、RB2のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0159】

10

20

30

40

50

図10に示すように、BB1、BB3、RB2のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中1・RTOに制御され、BB2、BB4、RB1のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中2・RTOに制御される。また、図10に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常・RT4に制御される。

【0160】

後述する内部抽選においてBB1～BB4、RB1、RB2のうち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、これらの役に入賞することはない。BB1～BB4、RB1、RB2を構成する図柄（「黒7」、「白7」、「網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。

10

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

20

【0164】

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

【0165】

ここで、図3を参照すると、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、「リプレーブルーリプレイ」、「リプレーブループラム」、「プラムブルーリプレイ」、「プラムブループラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ブルーブルーベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。

30

【0166】

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

40

【0167】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインLNに「リプレーオレンジオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインLNに「リプレーオレンジBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインLNに「リプレーBARオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインLNに「リプレーBARBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインLNに「プラムオレンジオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラムオレンジBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル7は、入賞ラインLNに「プラムBARオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

50

。上段ベル8は、入賞ラインLNに「プラム－BAR－BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0168】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのBAR及びオレンジ、右リール2RのBAR及びオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイ－オレンジ－オレンジ」、「リプレイ－オレンジ－BAR」、「リプレイ－BAR－オレンジ」、「リプレイ－BAR－BAR」、「プラム－オレンジ－オレンジ」、「プラム－オレンジ－BAR」、「プラム－BAR－オレンジ」、「プラム－BAR－BAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

10

【0169】

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

【0170】

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

20

【0171】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、黒7、白7、スイカのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、中リール2C、右リール2Rの各々について、スイカは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【0172】

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

30

【0173】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、黒7、白7、スイカのいずれかの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rの黒7、白7は、スイカの1つ上の位置に配置されているので、「ベル－スイカ－黒7」、「ベル－スイカ－白7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒7－スイカ－スイカ」、「白7－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。

【0174】

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

40

【0175】

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

【0176】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、黒7、白7、スイカのいずれかの

50

1つ下の位置に配置されており、中リール2Cの黒7、白7は、スイカの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイは、スイカの1つ下の位置に配置されているので、「ベルー黒7ーリプレイ」、「ベルー白7ーリプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒7ースイカースイカ」、「白7ースイカースイカ」、「スイカースイカースイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0177】

また、左リール2Lにおいて、ベルは、5コマ以内に配置されているが、中リール2Cの黒7、白7、右リール2Rのリプレイは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

10

【0178】

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

【0179】

ここで、図3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BARーオレンジーANY（ANYはいずれの図柄でも可）」、「BARーBARーANY」、「BARーベルーANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリーーANYーANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。

20

【0180】

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

【0181】

中段チェリーは、入賞ラインLNに「チェリーーANYーANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると1枚メダルが払い出される。

30

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

40

【0185】

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

【0186】

50

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7ーベルーオレンジ」、「白7ーベルーオレンジ」、「スイカーベルーオレンジ」、「黒7ーベルーBAR」、「白7ーベルーBAR」、「スイカーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0187】

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

10

【0188】

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

【0189】

通常リプレイは、入賞ラインLNに「リプレーリプレーリプレイ」、「リプレーリプレープラム」、「プラムリプレーリプレイ」、「プラムリプレープラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール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る。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

20

【0190】

下段リプレイは、入賞ラインLNに「ベルーオレンジーオレンジ」、「ベルーオレンジーチェリー」、「ベルーオレンジースイカ」、「ベルーオレンジー黒7」、「ベルーオレンジー網7」、「ベルーオレンジー白7」、「ベルーBARーオレンジ」、「ベルーBARーチェリー」、「ベルーBARースイカ」、「ベルーBARー黒7」、「ベルーBARー網7」、「ベルーBARー白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0191】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されているので「ベルーオレンジーオレンジ」、「ベルーオレンジーチェリー」、「ベルーオレンジースイカ」、「ベルーオレンジー黒7」、「ベルーオレンジー網7」、「ベルーオレンジー白7」、「ベルーBARーオレンジ」、「ベルーBARーチェリー」、「ベルーBARースイカ」、「ベルーBARー黒7」、「ベルーBARー網7」、「ベルーBARー白7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレーリプレースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「リプレープラムリプレーリプレースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「プラムリプレーリプレーリプレースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「プラムプラムリプレーリプレースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

30

40

【0192】

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

【0193】

転落リプレイは、入賞ラインLNに「ベルーリプレーベル」の組み合わせが揃ったと

50

きに入賞となる。

【0194】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイの1つ下の位置に配置されているので「ベルーリプレイーベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイーリプレイーリプレイ」、「リプレイーリプレイープラム」、「プラムーリプレイーリプレイ」、「プラムーリプレイープラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0195】

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

10

【0196】

図10に示すように、通常・RT0において転落リプレイに入賞した後は、RT1に制御される。

【0197】

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

20

【0198】

昇格リプレイ2は、入賞ラインLNに「ベルーオレンジーリプレイ」、「ベルーオレンジープラム」、「ベルーBARーリプレイ」、「ベルーBARープラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0199】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイ、プラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので「ベルーオレンジーリプレイ」、「ベルーオレンジープラム」、「ベルーBARーリプレイ」、「ベルーBARープラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイーリプレイーベル」、「プラムーリプレイーベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

30

【0200】

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

40

【0201】

図10に示すように、通常・RT1において昇格リプレイ（昇格リプレイ1または昇格リプレイ2）に入賞した後は、通常・RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・RT2、通常・RT3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT2、通常・RT3における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT2、通常・RT3においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・RT2、通常・RT3から通常・RT0に制御されないよ

50

うに構成されており、通常・R T 1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・R T 1からのみ通常・R T 0に制御されるように構成されている。

【0202】

特殊リプレイは、入賞ラインL Nに「ベルーリプレイーリプレイ」、「ベルーリプレイープラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール2 Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リール2 Cにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2 Rにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されている。よって、特殊リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8 L～8 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。

【0203】

図10に示すように、通常・R T 0において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・R T 1、通常・R T 3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 1、通常・R T 3における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・R T 0または内部中2・R T 0に制御される。このため、通常・R T 1、通常・R T 3においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 1、通常・R T 3から通常・R T 2に制御されないように構成されており、通常・R T 0であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・R T 0からのみ通常・R T 2に制御されるように構成されている。

【0204】

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

【0205】

図10に示すように、通常・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3において移行出目が入賞ラインL Nに揃った後は、通常・R T 1に制御される。尚、通常・R T 1において移行出目が入賞ラインL Nに揃った場合には、通常・R T 1が維持されることとなる。

【0206】

次に、図12～図16を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中1（BB1、BB3、RB2が当選している状態）であるか、内部中2（BB2、BB4、RB1が当選している状態）であるか、BB（RB）であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、R T 0～4の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図12～図16においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【0207】

図12～図16においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときに当該抽選

10

20

30

40

50

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

【0208】

また、○印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値1）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300/65536$ となる。

【0209】

また、図12及び図13は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図14は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図15は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図16は、図12～15に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

通常・RT3であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、B

10

20

30

40

50

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

【0214】

10

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

【0215】

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

【0216】

尚、図 16 に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - A N Y」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うように制御される。

20

【0217】

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

30

【0218】

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

【0219】

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

40

【0220】

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

【0221】

50

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

10

【0222】

昇格リプレイとは、昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2である。

【0223】

リプレイGR1とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ1であり、リプレイGR2とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2であり、リプレイGR3とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋下段リプレイであり、リプレイGR4とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2＋下段リプレイであり、リプレイGR5とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ2であり、リプレイGR6とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ2＋下段リプレイである。

20

【0224】

リプレイGR11とは、転落リプレイ＋特殊リプレイであり、リプレイGR12とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイであり、リプレイGR13とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイGR14とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイGR15とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1である。

【0225】

また、通常・RT0～3などにおいて、BB1～BB4、RB1、RB2のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

30

【0226】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中1、2であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)やRBでは、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0227】

40

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0228】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、RT0～3のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～3のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0229】

50

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図17に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図17は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0230】

リプレイGR1（通常リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0231】

リプレイGR2（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0232】

リプレイGR3（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0233】

リプレイGR4（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0234】

リプレイGR5（通常リプレイ＋昇格リプレイ2）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0235】

リプレイGR6（通常リプレイ＋昇格リプレイ2＋下段リプレイ）が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0236】

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

【0237】

このように、リプレイGR1～6とで、昇格リプレイ1、2に入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0238】

このため、リプレイGR1～6が内部抽選の対象となる通常・RT1において、リプレイGR1～6のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞することと

10

20

30

40

50

なり、通常・R T 0に移行することとなる。

【0239】

リプレイGR11（転落リプレイ＋特殊リプレイ）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0240】

リプレイGR12（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0241】

リプレイGR13（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0242】

リプレイGR14（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0243】

リプレイGR15（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右押し、すなわち右リール2Rを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール2Lを第1停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール2Cを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

このため、リプレイGR11～15が内部抽選の対象となる通常・R T 0において、リプレイGR11～15のいずれかが当選していれば1／5の確率で特殊リプレイが入賞して通常・R T 2に移行することとなる一方で、4／5の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1に移行することとなる。

40

【0247】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図18に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図18は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0248】

50

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

【0249】

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

10

【0250】

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

【0251】

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

20

【0252】

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

30

【0253】

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

【0254】

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

40

【0255】

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

50

【0256】

中ベル4（中段ベル＋上段ベル3＋上段ベル8）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル8または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0257】

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

10

【0258】

右ベル1（中段ベル＋上段ベル3＋上段ベル5）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル5または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0259】

右ベル2（中段ベル＋上段ベル1＋上段ベル7）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル1、上段ベル7または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0260】

右ベル3（中段ベル＋上段ベル4＋上段ベル6）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル4、上段ベル6または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0261】

右ベル4（中段ベル＋上段ベル2＋上段ベル8）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル8または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0262】

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

40

【0263】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが

50

当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1/4で上段ベルが揃うが、3/4で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。

【0264】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1/3の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2/3の割合ではさらに1/4でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

10

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

20

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

【0268】

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

30

【0269】

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

40

【0270】

そして、内部抽選処理においてRAM507に格納されている遊技状態フラグの値及びRTフラグの値を参照して遊技状態及びRTの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びRTの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びRTの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

50

【0271】

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

【0272】

10

通常・RT0における特別役の当選確率は通常（約1／239）、再遊技役の当選確率は高確率（約1／1.4）、小役の当選確率は通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、通常・RT0では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイGR11～15のみが内部抽選の対象となる。

【0273】

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

20

【0274】

通常・RT1における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1／239）、再遊技役の当選確率は通常・RT0よりも低く通常（約1／7.3）、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、通常・RT1では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR1～6のみが内部抽選の対象となる。

【0275】

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

30

【0276】

通常・RT2における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1／239）、再遊技役の当選確率はRT（0）とほとんど変わらず高確率（約1／1.4）、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、通常・RT2では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

40

【0277】

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

【0278】

通常・RT3における特別役の当選確率は通常（約1／239）、再遊技役の当選確率は通常・RT0よりも低く通常（約1／7.3）、小役の当選確率は通常・RT0と同じ

50

く通常（約 1 / 3. 5、ただし入賞確率は約 1 / 6. 1）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、通常・R T 4 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0 2 7 9】

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

【0 2 8 0】

内部中 1 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・R T 0、通常・R T 2 よりも低いが、通常・R T 1、通常・R T 3 よりも高く高確率（約 1 / 4. 2）、小役の当選確率は通常（約 1 / 3. 5、ただし入賞確率は約 1 / 6. 1）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、内部中 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0 2 8 1】

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

【0 2 8 2】

内部中 2 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・R T 0、通常・R T 2 よりも低いが、通常・R T 1、通常・R T 3、内部中 1 よりも高く高確率（約 1 / 2. 9）、小役の当選確率は通常（約 1 / 3. 5、ただし入賞確率は約 1 / 6. 1）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、内部中 2 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0 2 8 3】

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

【0 2 8 4】

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

【0 2 8 5】

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

【0 2 8 6】

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

【0 2 8 7】

通常遊技状態、内部中 1、2、R B、B B（R B）のうち、R B 及び B B（R B）が 1 ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0 2 8 8】

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

【0289】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がR T 0～3であるときに、サブ制御部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、A Tという）に演出状態を制御可能となっている。

【0290】

ここで本実施例の遊技状態及びR Tの移行状況について説明すると、図10に示すように、R BまたはB B（R B）が終了すると、通常・R T 3に移行する。

10

【0291】

通常・R T 3では、移行出目が停止することで、R T 1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0292】

通常・R T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、R BまたはB B（R B）の終了後に移行した通常・R T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・R T 1に移行することとなる。

【0293】

20

通常・R T 1では、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0294】

通常・R T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・R T 1では、リプレイG R 1～6が当選し、停止順に正解することで通常・R T 0へ移行することとなる。

【0295】

通常・R T 0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・R T 1に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・R T 2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

30

【0296】

通常・R T 0においてリプレイG R 11～15が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 0では、リプレイG R 11～15が当選し、停止順が正解することで通常・R T 2へ移行し、リプレイG R 11～15が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

【0297】

40

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

【0298】

通常・R T 2において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 2では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

【0299】

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

50

【0300】

サブ制御部91は、弱チェリー、強チェリーの当選時にATに制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

【0301】

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

10

【0302】

ナビストック数とは、所定ゲーム数（本実施例では50ゲーム）にわたりATに制御される権利の数を示す。ナビストック数を1消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、ATに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0303】

サブ制御部91は、ナビストック抽選において1以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストック数の有無に基づき、ATに制御するか否かを特定する。そして、1以上のナビストック数が残っている場合には、後述する連続演出を経てATの当選が報知された後にATに制御する。尚、ナビストック数の残っている状態では必ず27ゲーム経過までに必ず連続演出が実行され、ATの当選が報知されてATに制御されることとなる。

20

【0304】

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

【0305】

サブ制御部91は、通常・RT1～3であるときに、ナビストックを消費してATへの制御が可能となる。

【0306】

具体的に、サブ制御部91は、通常・RT1～3（主にRT1）において、ナビストックが残っているときには、ATに制御する。通常・RT1から通常・RT0に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、ATに制御され、ナビ演出が実行可能となる。この際、通常・RT1においては、リプレイGR1～6の当選時にナビ演出の対象となり、ナビ演出では、リプレイGR1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより通常・RT1から通常・RT0に移行させることが可能となる。また、ATの制御開始後、通常・RT1から通常・RT0へ移行する間も押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

30

40

【0307】

ATに制御されているときであって、通常・RT0から通常・RT2に移行したときには、ナビストック数を1消費（減算）して、所定ゲーム数が経過するまでの間、ATに制御する。尚、ナビストック数を1消費したときには、ナビストック数が1減算される。この間、後述のように通常・RT0であれば、リプレイGR11～15の当選時にナビ演出の対象となり、押し順ベルは、ATの制御開始後は、通常・RT1、通常・RT0、通常・RT2に関わらずナビ演出の対象となる。ナビ演出では、通常・RT0においては、リプレイGR11～15の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより通常・RT0から通常・RT1に移行させることなく通常・RT2へ移行させることが可能となる。また、通常・RT0、通常

50

・ R T 2 においては、ともに押し順ベルの当選時に移行出目を回避し、ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、通常・ R T 0 または通常・ R T 2 から通常・ R T 1 に移行させることなく、かつメダルを獲得することが可能となる。

【 0 3 0 8 】

サブ制御部 9 1 は、ナビストックを 1 消費したとき、すなわち通常・ R T 0 から通常・ R T 2 に移行したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数（本実施例では 5 0 ゲーム）を R A M 9 1 c の所定領域に格納する。サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c のゲーム数が 0 となるまでの期間において、A T に制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

10

【 0 3 0 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T であるときには、残りゲーム数が 0 となったときには非 A T に制御する。

【 0 3 1 0 】

非 A T に制御されたときには、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・ R T 2 であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・ R T 1 に制御される可能性が高まる。

【 0 3 1 1 】

また、非 A T に制御された後、ナビストックが残っている場合には、新たにナビストックが当選した場合と同様に連続演出を経て A T の当選が報知された後に再度 A T に制御する。尚、前述のように、ナビストック数の残っている状態では必ず 2 7 ゲーム経過までに必ず連続演出が実行され、A T の当選が報知されて A T に制御されることとなる。これにより、ナビストック数が 0 となるまで、A T に繰り返し制御されることとなる。

20

【 0 3 1 2 】

サブ制御部 9 1 は、A T に制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常・ R T 1 であるときにはリプレイ G R 1 ～ 6 であり、通常・ R T 0 であるときにはリプレイ G R 1 1 ～ 1 5 である。また、通常・ R T 0 ～ 2 では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【 0 3 1 3 】

リプレイ G R 1 ～ 6 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図 1 7 参照）が報知される。例えば、リプレイ G R 1 に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 4 に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 5 に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

30

40

【 0 3 1 4 】

リプレイ G R 1 1 ～ 1 5 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順（図 1 7 参照）が報知される。例えば、リプレイ G R 1 1 に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 2 に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 4 に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 5 に当選

50

したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【0315】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順（図 18 参照）が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第 1 停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第 1 停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第 1 停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第 1 停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第 1 停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第 1 停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【0316】

以上のように、本実施例におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

【0317】

20

尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器 5 1 に表示するものに限らず、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 等を用いて実行するものであっても良い。

【0318】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に当選した昇格リプレイ入賞、特殊リプレイ入賞、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイ入賞回避させることができる。

【0319】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、複数ゲームにわたり A T また特別役に当選している可能性（ナビストックが 1 個以上当選しているか、特別役が当選している可能性）を示唆する演出を複数ゲーム（本実施例では 4 ゲーム）にわたり行い、最終的に A T に当選しているか否かを演出結果として導く連続演出を実行することが可能である。

30

【0320】

サブ制御部 9 1 は、A T または特別役の当選が期待できる弱チェリー、強チェリーが当選した場合に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を行い、連続演出抽選にて当選したことを条件に連続演出を実行する。

【0321】

連続演出抽選では、抽選契機となった役が弱チェリーであるか、強チェリーであるか、A T または特別役が当選しているか否か、によって当選確率が異なり、さらに、弱チェリーまたは強チェリーが連続演出期間中に当選したか否かによっても当選確率が異なる。

40

【0322】

連続演出期間とは、連続演出の当選後、この連続演出が実行されるまでの潜伏期間及び連続演出の実行中の期間を合わせた期間である。

【0323】

図 19 (a) に示すように、連続演出期間以外、すなわち連続演出の実行中ではなく、かつ潜伏期間ではない期間における連続演出の当選確率は、弱チェリーが当選し、A T も特別役も非当選であれば 30 % であり、弱チェリーが当選し、A T または特別役が当選していれば 100 % であり、強チェリーが当選し、A T も特別役も非当選であれば 60 % であり、強チェリーが当選し、A T または特別役が当選していれば 100 % である。

【0324】

50

図19(b)に示すように、連続演出期間中、すなわち潜伏期間または連続演出の実行中における連続演出の当選確率は、弱チェリーが当選し、A Tも特別役も非当選であれば40%であり、弱チェリーが当選し、A Tまたは特別役が当選していれば100%であり、強チェリーが当選し、A Tも特別役も非当選であれば70%であり、強チェリーが当選し、A Tまたは特別役が当選していれば100%である。

【0325】

このように、本実施例では、A Tまたは特別役の当選時において、A Tまたは特別役の非当選時よりも高い確率で連続演出が当選するので、連続演出が実行されることによりA Tまたは特別役の当選を期待させることができる。

【0326】

また、弱チェリーよりもA Tまたは特別役の当選が期待できる強チェリーの当選時において、弱チェリー当選時よりも高い確率で連続演出が当選するので、強チェリーによって高められたA Tまたは特別役の当選に対する期待感をさらに高めることができる。

【0327】

連続演出期間、すなわち弱チェリーまたは強チェリーの当選後、連続演出が潜伏している期間や、連続演出が実行されている期間においてさらに弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合に、連続演出期間以外で弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合よりも高い確率で連続演出が当選するので、連続演出が潜伏している期間や、連続演出が実行されている期間において、さらにA Tや特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーが当選することで、連続演出が断続的に発生しやすくなり、これによりA Tまたは特別役の当選に対する期待感をさらに高めることができる。

【0328】

また、サブ制御部91は、連続演出抽選で連続演出が当選した場合に、すぐに連続演出を実行するのではなく、連続演出期間以外では0~12ゲーム、連続演出期間では16~27ゲームの潜伏期間の後に連続演出を実行する。

【0329】

潜伏期間は、サブ制御部91が連続演出当選時に行う潜伏ゲーム数抽選により決定される。

【0330】

この潜伏ゲーム数抽選において選択されるゲーム数は、A Tまたは特別役に当選しているか否かによって異なり、A Tに当選している場合には、ナビストックの残り個数が1~4個であるか、5個以上であるか、によって異なり、特別役に当選している場合には、当選した特別役がR Bであるか、B Bであるか、によって異なる。さらに連続演出が連続演出期間中に当選したか否かによっても異なる。

【0331】

尚、潜伏ゲーム数抽選では、まず潜伏ゲーム数の範囲（例えば、0~4）を選択し、選択した潜伏ゲーム数の範囲に含まれるゲーム数を均等に振り分けることで最終的な潜伏ゲーム数を決定する。

【0332】

図20(a)に示すように、連続演出期間以外、すなわち連続演出の実行中ではなく、かつ潜伏期間ではない期間に連続演出が当選した場合において、A Tまたはボーナスが非当選であれば60%の確率で0~4ゲームが選択され、35%の確率で5~8ゲームが選択され、5%の確率で9~12ゲームが選択され、A Tに当選しており、ナビストック数の残り個数1~4であるか、特別役に当選しており、R Bの当選であれば30%の確率で0~4ゲームが選択され、30%の確率で5~8ゲームが選択され、40%の確率で9~12ゲームが選択され、A Tに当選しており、ナビストック数5以上であるか、特別役に当選しており、B Bの当選であれば20%の確率で0~4ゲームが選択され、20%の確率で5~8ゲームが選択され、60%の確率で9~12ゲームが選択されるようになっている。

【0333】

図20(b)に示すように、連続演出期間に連続演出が当選した場合において、ATまたはボーナスが非当選であれば60%の確率で16～19ゲームが選択され、35%の確率で20～23ゲームが選択され、5%の確率で24～27ゲームが選択され、ATに当選しており、ナビストック数の残り個数1～4であるか、特別役に当選しており、RBの当選であれば30%の確率で16～19ゲームが選択され、30%の確率で20～23ゲームが選択され、40%の確率で24～27ゲームが選択され、ATに当選しており、ナビストック数5以上であるか、特別役に当選しており、BBの当選であれば20%の確率で16～19ゲームが選択され、20%の確率で20～23ゲームが選択され、60%の確率で24～27ゲームが選択されるようになっている。

【0334】

10

このように潜伏ゲーム数抽選では、ATまたは特別役に当選している方がATまたは特別役の非当選の場合よりも、長い潜伏ゲーム数が選択されやすいので、チェリーの入賞後、連続演出が実行されるまでのゲーム数が長いほど、ATまたは特別役の当選を期待させることができる。

【0335】

また、ATが当選している場合には、ナビストック数が1～4個の場合よりも5個以上の場合の方が、長い潜伏ゲーム数が選択されやすく、特別役が当選している場合には、RBの当選時よりもBBの当選時の方が、長い潜伏ゲーム数が選択されやすいので、チェリーの入賞後、連続演出が実行されるまでのゲーム数が長いほど、ATまたは特別役の当選を期待させることができるだけでなく、多くのナビストック数が残っていることやRBよりも有利なBBが当選していることも期待させることができる。

20

【0336】

また、連続演出期間以外においては、0～12ゲームの中から潜伏ゲーム数が選択されるのに対して、連続演出期間においては、16～27ゲームの中から潜伏ゲーム数が選択されるようになっており、潜伏期間または連続演出の実行中に連続演出が当選した場合には、必ず、16ゲーム以上の潜伏期間、すなわち連続演出期間の最大ゲーム数以上の期間を経て連続演出が実行されることとなるので、既に決定されている連続演出と、新たに決定された連続演出と、の実行時期が重複してしまうことがないようになっている。

【0337】

また、サブ制御部91は、連続演出抽選において連続演出が当選した場合に、演出パターンA～Cのいずれかの演出パターンに基づく連続演出を実行する。

30

【0338】

尚、演出パターンA、B、Cは、液晶表示器51における画像の表示態様、演出効果LED52による発光態様、スピーカ53、54による音声等の出力態様の少なくとも一部が異なる演出パターンであり、これら演出態様の違いから演出パターンの違いを認識できるものである。

【0339】

演出パターンは、サブ制御部91が連続演出当選時に行う演出パターン選択抽選により決定される。

【0340】

40

演出パターン選択抽選では、ATまたは特別役が当選しているか否か、弱チェリーの当選であるか、強チェリーの当選であるか、強チェリーの当選時には、強チェリー目が停止したか、弱チェリー目またはチェリーを取りこぼしたか、に応じて演出パターンの選択率が異なる。さらに、連続演出期間以外であるか否か、連続演出期間であれば、先に決定されている連続演出の演出パターンに応じて演出パターンの選択率が異なる。

【0341】

図21(a)に示すように、連続演出期間以外において弱チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば80%の確率で演出パターンAが選択され、15%の確率で演出パターンBが選択され、5%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、70%の

50

確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、10%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0342】

図21(b)に示すように、連続演出期間以外において強チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば70%の確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、10%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、60%の確率で演出パターンAが選択され、25%の確率で演出パターンBが選択され、15%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0343】

図21(c)に示すように、連続演出期間以外において強チェリーに当選し、強チェリー目が停止した場合には、ATまたは特別役が非当選であれば60%の確率で演出パターンAが選択され、25%の確率で演出パターンBが選択され、15%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、50%の確率で演出パターンAが選択され、30%の確率で演出パターンBが選択され、20%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0344】

図22(a)に示すように、演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間において弱チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば45%の確率で演出パターンAが選択され、35%の確率で演出パターンBが選択され、20%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、35%の確率で演出パターンAが選択され、40%の確率で演出パターンBが選択され、25%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0345】

図22(b)に示すように、演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば35%の確率で演出パターンAが選択され、40%の確率で演出パターンBが選択され、25%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、25%の確率で演出パターンAが選択され、45%の確率で演出パターンBが選択され、30%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0346】

図22(c)に示すように、演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、強チェリー目が停止した場合には、ATまたは特別役が非当選であれば25%の確率で演出パターンAが選択され、45%の確率で演出パターンBが選択され、30%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、10%の確率で演出パターンAが選択され、45%の確率で演出パターンBが選択され、45%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0347】

図23(a)に示すように、演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間において弱チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば20%の確率で演出パターンAが選択され、25%の確率で演出パターンBが選択され、55%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、10%の確率で演出パターンAが選択され、30%の確率で演出パターンBが選択され、60%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0348】

図23(b)に示すように、演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば20%の確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、60%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、10%の確率で演出パターンAが選択され、25%の確率で演出

10

20

30

40

50

パターンBが選択され、65%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0349】

図23(c)に示すように、演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、強チェリー目が停止した場合には、ATまたは特別役が非当選であれば10%の確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、70%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、5%の確率で演出パターンAが選択され、15%の確率で演出パターンBが選択され、80%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0350】

図24(a)に示すように、演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間において弱チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば20%の確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、60%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、10%の確率で演出パターンAが選択され、25%の確率で演出パターンBが選択され、65%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

10

【0351】

図24(b)に示すように、演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、弱チェリー目が停止したか、チェリーを取りこぼした場合には、ATまたは特別役が非当選であれば10%の確率で演出パターンAが選択され、20%の確率で演出パターンBが選択され、70%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、5%の確率で演出パターンAが選択され、15%の確率で演出パターンBが選択され、80%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

20

【0352】

図24(c)に示すように、演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間において強チェリーに当選し、強チェリー目が停止した場合には、ATまたは特別役が非当選であれば5%の確率で演出パターンAが選択され、15%の確率で演出パターンBが選択され、80%の確率で演出パターンCが選択され、ATまたは特別役が当選であれば、5%の確率で演出パターンAが選択され、5%の確率で演出パターンBが選択され、90%の確率で演出パターンCが選択されるようになっている。

【0353】

30

このように、演出パターン選択抽選では、ATまたは特別役の非当選時の選択率及びATまたは特別役の当選時の選択率に占めるATまたは特別役の当選時の選択率の比率は、演出パターンCが最も高く、次いで、演出パターンBが高く、演出パターンAが最も低く定められている。このため、演出パターンC、B、Aの順番でATまたは特別役の当選を期待させることができる。

【0354】

また、弱チェリーよりもATまたは特別役の当選が期待できる強チェリー当選時には、弱チェリー当選時よりも、演出パターンA、B、Cのうち演出パターンCが選択される割合が高く、演出パターンA、Bのうち演出パターンBが選択される割合が高い。このため、強チェリーの当選によって高められたATまたは特別役の当選に対する期待感をさらに高めることができる。

40

【0355】

また、強チェリー当選時であっても、弱チェリー目が停止することがあり、この場合には、内部的に強チェリーが当選していても、遊技者から見て強チェリーであるか、弱チェリーであるか、を判別することが不可能である。

【0356】

一方、強チェリー当選時において、強チェリー目が停止した場合には、弱チェリー目が停止した場合よりも演出パターンA、B、Cのうち演出パターンCが選択される割合が高く、演出パターンA、Bのうち演出パターンBが選択される割合が高く定められている。

【0357】

50

このため、強チェリー目が停止した場合には、より期待度の高い演出パターンにて連続演出が実行されることで、強チェリー目により高められた期待感をさらに高められる一方で、弱チェリー目が停止し、かつ演出パターンが示す期待度が低くとも、内部的にはA Tや特別役の当選がより期待できる強チェリーが当選している可能性が否定されないので、このような場合であってもA Tや特別役の当選に対する遊技者の期待感を維持することができる。

【0358】

また、連続演出期間においてさらに連続演出が当選した場合には、実行が決定されている連続演出の演出パターンよりもA Tや特別役の当選が期待できる演出パターンが選択される割合が高い。すなわち決定済みの連続演出の演出パターンが演出パターンAであれば、演出パターンB、Cが演出パターンAよりも選択される割合が高く、決定済みの連続演出の演出パターンが演出パターンBであれば、演出パターンCが演出パターンA、Bよりも選択される割合が高くなる。このため、当初の連続演出により高められたA Tや特別役の当選に対する期待感をそれに続く連続演出によって効果的に高めることができる。

10

【0359】

次に、連続演出の実行状況について説明する。

【0360】

図25(a)に示すように、連続演出期間外、すなわち連続演出の潜伏期間でもなく、連続演出の実行中でもない状況で、弱チェリーまたは強チェリーが当選し、A Tも特別役も当選せず、連続演出が当選した場合には、0～12ゲームの範囲で決定された潜伏ゲーム数の潜伏期間を経て連続演出が実行され、最終的にA Tまたは特別役の非当選が報知される。

20

【0361】

また、図25(b)に示すように、連続演出期間外、すなわち連続演出の潜伏期間でもなく、連続演出の実行中でもない状況で、弱チェリーまたは強チェリーが当選し、A Tまたは特別役が当選して連続演出が当選した場合にも、0～12ゲームの範囲で決定された潜伏ゲーム数の潜伏期間を経て連続演出が実行され、最終的にA Tまたは特別役の当選が報知される。

【0362】

図25(c)に示すように、連続演出期間、すなわち連続演出の潜伏期間または連続演出の実行中に弱チェリーまたは強チェリーが当選し、A Tまたは特別役が当選せず、連続演出が当選した場合には、16～27ゲームの範囲で決定された潜伏ゲーム数の潜伏期間を経て連続演出が実行され、最終的にA Tまたは特別役の非当選が報知される。

30

【0363】

図25(d)に示すように、連続演出期間、すなわち連続演出の潜伏期間または連続演出の実行中に弱チェリーまたは強チェリーが当選し、A Tまたは特別役が当選して連続演出が当選した場合にも、16～27ゲームの範囲で決定された潜伏ゲーム数の潜伏期間を経て連続演出が実行され、最終的にA Tまたは特別役の当選が報知される。

【0364】

このように連続演出期間以外において弱チェリーまたは強チェリーが当選し、連続演出が当選した場合には、0～12ゲームの潜伏期間の後に連続演出が実行されるのに対して、連続演出期間において弱チェリーまたは強チェリーが当選し、連続演出が当選した場合には、16～27ゲームの潜伏期間の後に連続演出が実行されるようになっている。すなわち連続演出期間において連続演出が当選した場合には、その後、連続演出の実行が制限される16ゲームの制限期間が設けられており、この制限期間が経過するまでは、連続演出が実行されることがないようになっている。

40

【0365】

この制限期間とは、連続演出の当選後、潜伏期間を経て連続演出が実行され、この連続演出が終了するまでの期間以上の期間であれば良く、このような制限期間が設けられることで、決定済みの連続演出の実行時期と、新たに決定した連続演出の実行時期と、が重複

50

しないようになっている。

【0366】

サブ制御部91は、連続演出に当選している可能性を示唆する前兆演出を実行することが可能である。

【0367】

サブ制御部91は、前兆演出を実行するか否かを決定する前兆演出実行抽選を行い、当選した場合に前兆演出を実行する。

【0368】

前兆演出実行抽選では、潜伏ゲームの残りゲーム数、ATまたは特別役が当選しているか否かによって当選確率が異なり、さらに連続演出直後の潜伏期間（潜伏期間または連続演出中に当選した連続演出の潜伏期間であり、かつ先の連続演出終了後における後の連続演出の潜伏期間）であるか否かによっても当選確率が異なる。

10

【0369】

図26(a)に示すように、連続演出直後の潜伏期間以外、すなわち連続演出が当選していない状態、または潜伏期間において新たに連続演出が当選していない状態においては、ATまたは特別役が非当選であれば、残り潜伏ゲーム数が11ゲーム以上のときに5%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が6～10ゲームのときに15%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が1～5ゲームのときに25%の確率で前兆演出に当選し、ATまたは特別役が当選していれば、残り潜伏ゲーム数が11ゲーム以上のときに10%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が6～10ゲームのときに30%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が1～5ゲームのときに50%の確率で前兆演出に当選する。

20

【0370】

図26(b)に示すように、連続演出直後の潜伏期間においては、ATまたは特別役が非当選であれば、残り潜伏ゲーム数が11ゲーム以上のときに10%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が6～10ゲームのときに30%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が1～5ゲームのときに50%の確率で前兆演出に当選し、ATまたは特別役が当選していれば、残り潜伏ゲーム数が11ゲーム以上のときに20%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が6～10ゲームのときに50%の確率で前兆演出に当選し、残り潜伏ゲーム数が1～5ゲームのときに80%の確率で前兆演出に当選する。

30

【0371】

また、前兆演出抽選では、連続演出に当選していない場合でも、残り潜伏ゲーム数が11ゲーム以上の確率と同じ割合で前兆演出に当選するようになっている。

【0372】

このように、前兆演出抽選では、残り潜伏ゲーム数が少なくなるほど高確率で前兆演出に当選するようになっており、残り潜伏ゲーム数が少なくなるほど高い頻度にて前兆演出が実行されることとなるので、前兆演出の実行頻度が高まることにより、連続演出が実行される可能性が高い旨が示唆されることとなる。

【0373】

また、ATまたは特別役の当選時には、ATまたは特別役の非当選時よりも高確率で前兆演出に当選するので、前兆演出の実行頻度が高い状態を経て連続演出が実行されることによりATまたは特別役の当選に対しても期待させることができる。

40

【0374】

特に、連続演出直後の潜伏期間、すなわち潜伏期間または連続演出中に当選した連続演出の潜伏期間であり、かつ先の連続演出終了後における後の連続演出の潜伏期間においては、連続演出が当選していない状態、または潜伏期間において新たに連続演出が当選していない状態よりも高確率で前兆演出に当選するので、連続演出直後の潜伏期間においては、前兆演出の実行頻度が高まるので、連続演出によって高められた遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0375】

50

以上説明したように本実施例のスロットマシン1では、A Tまたは特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーの当選時に連続演出抽選を行い、この連続演出抽選に当選すると、0～12ゲームの潜伏期間を経た後、4ゲームの期間にわたる連続演出を実行し、最終的にA Tまたは特別役に当選しているか否かの演出結果が導かれるようになっている。

【0376】

このため、弱チェリーまたは強チェリーの当選時においてA Tも特別役も当選せずに連続演出に当選した場合、その後当該連続演出が実行され、演出結果が導かれるまでの間に役A T（ナビストック）または特別が当選することで、当初決定された連続演出の演出結果が示すA T（ナビストック）や特別役の当選状況と、実際の特別役やA T（ナビストック）や特別役の当選状況と、が異なってしまうこととなるが、連続演出の実行を決定した後、A Tや特別役の当選を契機に改めて連続演出を決定し直すと、既に決定した連続演出の決定が無駄となってしまううえに、連続演出が既に開始している場合には、演出の内容を違和感なく変更するためのデータが必要となり、連続演出の実行に必要なデータ量が膨大となってしまうこととなる。

10

【0377】

これに対して本実施例では、図25（c）（d）に示すように、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役が当選した場合でも、当初決定した演出パターンに基づく連続演出を実行し、当初決定した演出結果、すなわちA T及び特別役の非当選を示す演出結果が導かれるようになっており、一度連続演出の実行を決定した後は、当初決定した演出パターンや演出結果を変更せずに済むので、連続演出に係る制御が複雑化することがなく、連続演出に用いるデータ量も抑えることができる。

20

【0378】

また、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役が当選した場合には、当選したゲームから、連続演出の決定後に当該連続演出による演出結果が導かれるまでに要する最大ゲーム（16ゲーム）数以上の制限期間が経過した後に、新たに連続演出が実行され、この新たに実行された連続演出の演出結果としてA Tまたは特別役の当選を示す演出結果が導かれ、その旨が報知されるようになっており、既に決定済みの連続演出と、その後A Tまたは特別役の当選が報知される新たな連続演出と、が重複する期間がないので、決定済みの連続演出の内容が突然置き換わってしまうことがない。

30

【0379】

さらに、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役が当選した場合には、連続演出の演出結果としてA Tまたは特別役の非当選を示す旨が報知された後、1ゲーム以上の期間を空けて新たに連続演出が実行され、その連続演出の演出結果としてA Tまたは特別役の当選が報知されることとなるため、連続演出の演出結果としてA Tまたは特別役の非当選を示す演出結果が導かれた後、演出が続かなくても少なくとも制限期間の経過まではA Tまたは特別役が当選していることに対する期待感を持続させることができる。

40

【0380】

尚、本実施例では、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役が当選した場合に、A Tまたは特別役が当選した場合に、制限期間以上の潜伏期間が経過した後、新たに連続演出を実行してA Tまたは特別役の当選を報知する構成であるが、このような場合において制限期間の経過後、連続演出とは異なる演出（例えば、1ゲームでA Tまたは特別役の当選の有無が報知される演出）を実行してA Tまたは特別役の当選が報知される構成としても良い。

【0381】

また、本実施例では、連続演出の実行が決定された後、0～12ゲームの潜伏期間を経

50

て連続演出が実行される構成であるが、連続演出の実行を決定した後、潜伏期間を経ずに連続演出を実行する構成でも良い。このような構成の場合には、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出が開始した後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間、すなわち連続演出の実行中においてA Tまたは特別役が当選した場合に、当選したゲームから、連続演出の開始後、演出結果が導かれるまでに要する最大ゲーム数以上の制限期間が経過した後に、新たに連続演出等を実行し、この新たに実行された演出の演出結果としてA Tまたは特別役の当選が報知される構成としても良く、このような構成とした場合でも、一度連続演出の実行を決定した後は、当初決定した演出パターンや演出結果を変更せずに済むので、連続演出に係る制御が複雑化することがなく、連続演出に用いるデータ量も抑えることができる。

10

【0382】

また、本実施例では、制限期間として連続演出の決定後に当該連続演出による演出結果が導かれるまでに要する最大ゲーム数（16ゲーム）を一律に適用しているが、連続演出の決定後、当該連続演出による演出結果が導かれるまでに要するゲーム数（潜伏期間に応じて異なる4～16ゲームのうち決定済みの連続演出による演出結果が導かれるまでのゲーム数）を制限期間として適用しても良い。

【0383】

また、本実施例では、制限期間として連続演出の決定後に当該連続演出による演出結果が導かれるまでに要するゲーム数以上のゲーム数を適用しており、演出結果が導かれるまでのゲーム数等を特定する必要がないことから好ましいが、連続演出の決定後に当該連続演出による演出結果が導かれるまでに、新たな連続演出の実行を決定した場合に、その時点から決定済みの連続演出による演出結果が導かれるまでのゲーム数、すなわち決定済みの連続演出による演出結果が導かれるまでの残りゲーム数を特定し、この残りゲーム数以上のゲーム数を制限期間として適用するようにしても良く、このような構成とすることで、決定済みの連続演出の演出結果が導かれるまでに新たに連続演出の実行が決定された場合には、決定済みの連続演出の実行後、新たな連続演出が実行されるまでの期間を極力短くすることが可能であり、A Tや特別役が当選している場合には、その当選の報知の遅れを極力短くすることができる。

20

【0384】

また、本実施例では、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーが当選し、かつ特別役もA Tも当選しなかった場合には、連続演出の実行も決定されておらず、特別役もA Tも当選していない状態においてA Tまたは特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーが当選し、かつ特別役もA Tも当選しなかった場合よりも高い割合で連続演出の実行が決定されるようになっており、連続演出の決定後、A Tまたは特別役の当選が期待できるチェリーが入賞した場合には、連続演出の決定がなされていない状態でチェリーが入賞した場合よりも決定済みの連続演出の後、新たに連続演出が実行されやすくなるので、連続演出によって高められた期待感を、新たな連続演出が実行されることによって持続させることができる。

30

【0385】

また、本実施例では、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合に、決定済みの連続演出よりもA Tまたは特別役の当選が期待できる演出パターンが、他の演出パターンよりも高い割合で選択されるようになっており、このような場合には、決定済みの連続演出の後、それよりもA Tまたは特別役の当選が期待できる演出パターンに基づく連続演出が実行されやすくなるため、連続演出の決定後、A Tまたは特別役の当選が期待できるチェリーが入賞した場合には、連続演出の実行により高められた期待感を、その後の連続演出によってさらに高めることができる。

40

【0386】

50

また、本実施例では、弱チェリー当選時、強チェリー当選時のいずれの場合でも特別役の当選及びA Tの当選の双方が期待できるが、前者よりも後者の当選時の方が、特別役、A Tともにさらにその当選が期待できる。また、弱チェリー当選時には、弱チェリーに対応する入賞態様（弱チェリー目）でのみチェリーを入賞させることができる一方で、強チェリー当選時には、強チェリー目（BAR揃い）の引込範囲で停止操作が行われたことを条件に強チェリーに対応する入賞態様（強チェリー目）でチェリーを入賞させることが可能に制御されるとともに、強チェリー目（BAR揃い）の引込範囲で停止操作が行われなかった場合でも、左リールにおいてチェリーを下段に停止させることができるタイミングで停止操作が行われていれば弱チェリーに対応する入賞態様（弱チェリー目）でチェリーを入賞させることもできる。このため、遊技者はチェリー入賞時の入賞態様の違いにより弱チェリーが当選したのか、強チェリーが当選したのか、を推測することができる。

10

【0387】

一方、連続演出は、示唆されるA Tまたは特別役の当選可能性の異なる演出パターンA～Cからなり、強チェリー当選時において強チェリー目でチェリーが入賞した場合において、弱チェリー当選時において弱チェリー目でチェリーが入賞した場合よりも演出パターンA～CのうちA Tまたは特別役の当選可能性の最も高い演出パターンCが選択される割合が高いだけでなく、強チェリー当選時において強チェリー目でチェリーが入賞した場合において、強チェリー当選時において弱チェリー目でチェリーが入賞した場合よりも演出パターンA～CのうちA Tまたは特別役の当選可能性の最も高い演出パターンCが選択される割合が高く、内部抽選結果によるA Tまたは特別役の当選可能性だけでなく、実際に停止したリールの停止態様から推測されるA Tまたは特別役の当選可能性に基づいて連続演出の演出パターンが決定されるので、リールの停止態様と、連続演出の演出パターンとの関係が明確となる。

20

【0388】

また、弱チェリー目でチェリーが入賞し、かつ演出パターンCに比較して特別役やA Tの当選が期待できない演出パターンAまたは演出パターンBに基づく連続演出が実行された場合であっても、強チェリー、すなわち実際の停止態様よりも特別役やA Tの当選が期待できる内部抽選結果である可能性が否定されることがなく、特別役やA Tが当選していることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0389】

30

また、本実施例では、連続演出の潜伏期間において他の期間よりも実行割合が高く、連続演出の潜伏ゲーム数が短くなるほど実行割合が高まる前兆演出を実行することで、連続演出が実行される可能性を示唆するとともに、A T及び特別役の非当選を契機に連続演出の実行が決定された後、この連続演出の演出結果が導かれるまでの期間においてA Tまたは特別役の当選が期待できる弱チェリーまたは強チェリーが当選した場合に、弱チェリーも強チェリーも当選しなかった場合よりも高い割合で、連続演出終了後の制限期間（弱チェリーまたは強チェリー当選から16～27ゲーム）において前兆演出が実行されるようになっており、連続演出の実行が決定された後、チェリーが入賞してA Tまたは特別役の当選が示唆された場合に、その連続演出の終了後に、前兆演出が通常よりも頻繁に実行されることで連続演出が実行される可能性が示唆されることで、連続演出の決定後にチェリーが入賞することで示唆されたA Tまたは特別役の当選に対する期待感を効果的に高めることができる。

40

【0390】

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。

【0391】

前記実施例では、遊技者にとって有利な権利としてボーナスへの移行を伴う特別役の当選、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利、A Tに制御される権利（ナビストック）を適用しているが、これに限らず、遊技者にとって有利

50

な権利として、ボーナスやA T以外の遊技者にとって有利な遊技状態、例えば、通常よりも特定役の当選確率が高まることや、遊技者にとって有利な停止態様（入賞態様でも良いし、非入賞態様でも良い）を導出させるための操作態様など、遊技者にとって有利な情報が報知されること等により、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態等への移行を伴う有利役の当選、これら有利な遊技状態に制御させることが可能な権利（有利状態に制御するか否かを決定する抽選に当選すること）を適用したり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利を適用しても良い。

【0392】

前記実施例では、連続演出の決定がされた後、潜伏期間を経て連続演出が実行され、特別役またはA Tが当選しているか否かの演出結果が導かれる構成であり、本発明のシナリオ演出として潜伏期間及び連続演出を適用し、シナリオとして潜伏ゲーム数及び連続演出の演出パターンの組み合わせを適用しているが、複数ゲームにわたり特定の演出が実行されるゲーム、特定の連続演出が開始するゲーム等を定めたシナリオを適用し、シナリオ演出として、決定したシナリオに従って、当該シナリオの各ゲームに定められた演出（特定の演出が行われない通常演出も含む）を実行する構成としても良い。これによりシナリオにより定めた複数ゲームの間に、演出の頻度の高い期間や演出が行われない期間等を任意に設定することが可能となる。そして、このようなシナリオ演出を適用した場合であっても、特別役やA Tが非当選の状態ではシナリオ演出を開始した後、演出結果が導かれる前に、新たに特別役やA Tが当選し、新たにシナリオ演出の実行が決定された場合でも、実行中のシナリオ演出のシナリオを変更せず、特別役やA Tの非当選を示す演出結果を導くとともに、新たにシナリオ演出が決定されたゲームから、実行中のシナリオ演出の残りゲーム数以上の制限期間が経過した後に、新たなシナリオに基づくシナリオ演出を実行し、特別役またはA Tの当選を示す演出結果を導く構成とすることで、最終的に特別役やA Tが当選していない旨の演出結果が導かれるシナリオ演出の実行中において特別役やA Tが当選した場合でも、実行中のシナリオ演出の開始時の特別役やA Tの当選の有無に応じて当初決定されたシナリオに基づく演出が実行され、当初決定された演出結果が導かれるので、当初決定されたシナリオに基づく演出を変更せずに済むので、シナリオ演出の制御が複雑化することなく、シナリオ演出に用いるデータ量も抑えられる。また、決定済みのシナリオ演出と、特別役やA Tの当選が報知されるシナリオ演出と、が重複する期間がないので、決定済みのシナリオ演出のシナリオが突然置き換わってしまうこともない。

【0393】

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1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0394】

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】

【0395】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ

10

20

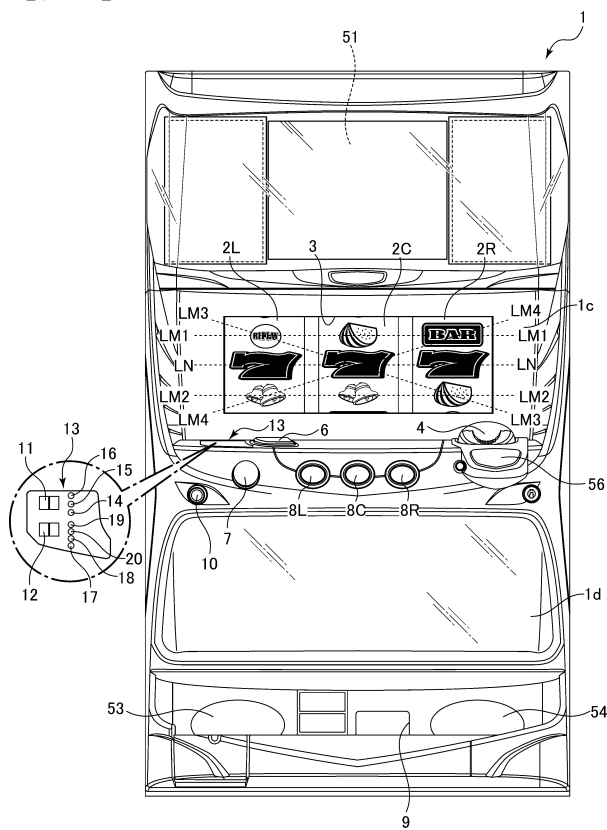
30

40

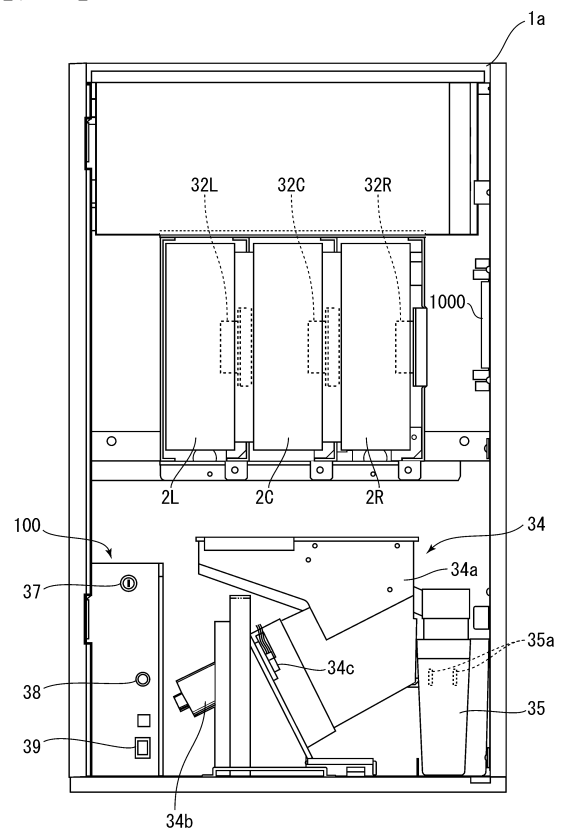
50

- 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

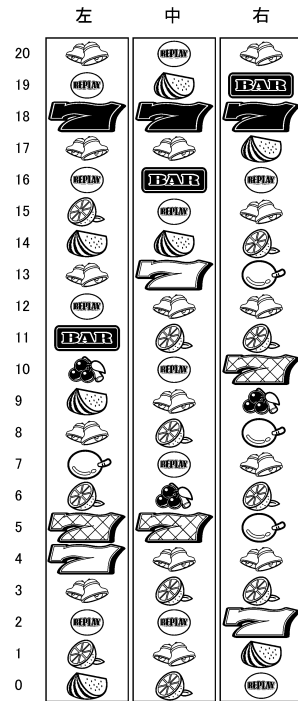
【図 1】



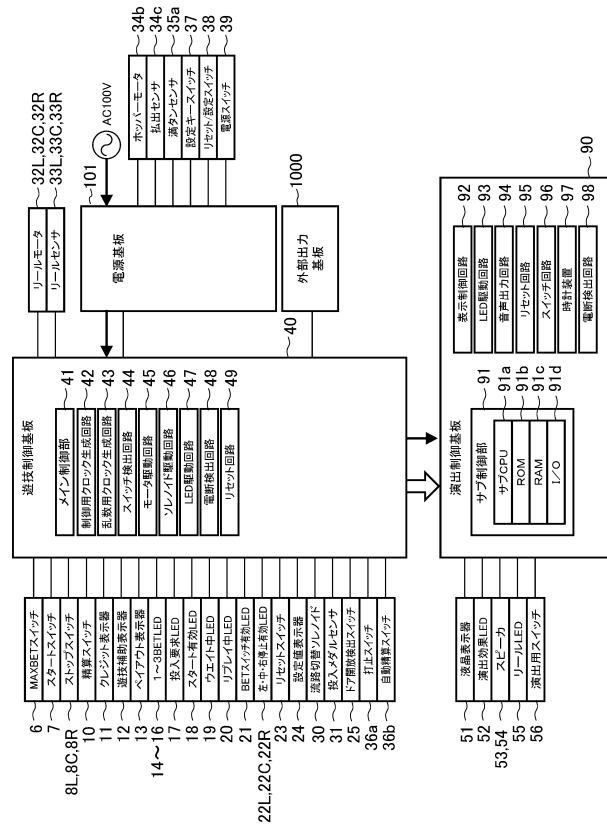
【図 2】



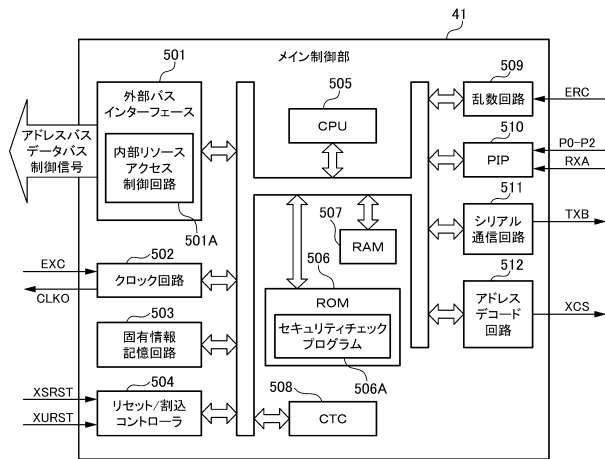
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-ブラム ブラム-ベル-リプレイ ブラム-ベル-ブラム	ベル-ベル-ベル	8枚
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ	-	8枚
上段ベル2	リプレイ-オレンジ-BAR	-	8枚
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ	-	8枚
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR	-	8枚
上段ベル5	ブラム-オレンジ-オレンジ	-	8枚
上段ベル6	ブラム-オレンジ-BAR	-	8枚
上段ベル7	ブラム-オレンジ-リプレイ	-	8枚
上段ベル8	ブラム-BAR-BAR	-	8枚
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY BAR-ベル-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
1枚役	黒7-チェリー-黒7	-	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ 白7-ベル-オレンジ スイカ-ベル-オレンジ 黒7-ベル-BAR 白7-ベル-BAR スイカ-ベル-BAR	ベル-ベル-ベル	10枚

【図 6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	-	-	316枚以上
BB2	黒7-黒7-黒7	-	-	316枚以上
BB3	白7-白7-白7	-	-	316枚以上
BB4	黒7-白7-黒7	-	-	316枚以上
RB1	黒7-黒7-黒7	-	-	316枚以上
RB2	白7-白7-黒7	-	-	316枚以上

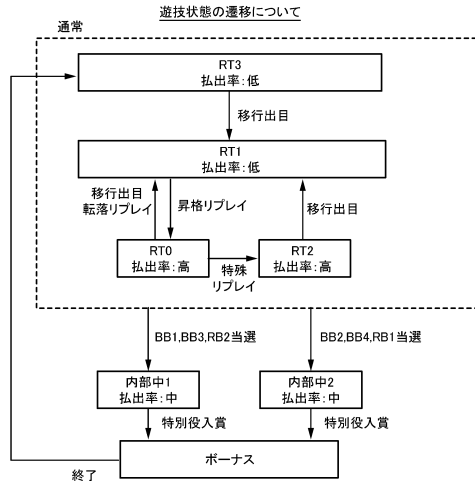
【図 8】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-ブラム ブラム-リプレイ-リプレイ ブラム-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ ベル-オレンジ-チェリー ベル-オレンジ-スイカ ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-白7 ベル-BAR-オレンジ ベル-BAR-チェリー ベル-BAR-スイカ ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-白7	リプレイ/ブラム-リプレイ/ブラム -リプレイ/ブラム/スイカ/チェリー/黒7/白7	-	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/ブラム-リプレイ-リプレイ/ブラム	-	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル ブラム-リプレイ-ベル	-	-	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ ベル-オレンジ-ブラム ベル-BAR-リプレイ ベル-BAR-ブラム	リプレイ/ブラム-リプレイ-ベル	-	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技

【図 9】

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

【図 10】



【図 11】

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

【図 12】

抽選対象役	遊技状態									
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役リプレイを 含む1各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。									
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB	
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0				
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 9	○ 9	○ 9	○ 9	○ 59	×	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	×	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	×	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×

【図 13】

抽選対象役	遊技状態									
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役リプレイを 含む1各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。									
	通常				内部中1	内部中2	BBRB		RB	
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT0					
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×	
BB3+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×	
BB3+強チェリー	○ 36	○ 36	○ 36	○ 36	×	×	×	×	×	
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×	
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×	
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×	×	
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×	×	
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×	
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×	×	
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×	×	

【図 14】

抽選対象役	遊技状態									
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役リプレイを含む1各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。									
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB	
	RT0	RT1	RT2	RT3		RT0				
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	×	×	×	×
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	○ 5000	×	×	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	×	×	×	×
右上がりベル	×	×	×	×	×	×	○ 60000	×	○ 65000	×

【図 15】

抽選対象役	遊技状態									
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、協定値において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。									
	通常				内部中1	内部中2	BBRB		RB	
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT0					
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 46125	○ 8964	○ 14334	○ 21450	×	×	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×	×	×

【図 16】

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

【図 17】

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

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

【図 18】

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

【図 19】

(a)

連続演出期間以外

当選役	ATorボーナス非当選時	ATorボーナス当選時
	連続演出当選確率	連続演出当選確率
弱チェリー	30%	100%
強チェリー	60%	100%

(b)

連続演出期間中

当選役	ATorボーナス非当選時	ATorボーナス当選時
	連続演出当選確率	連続演出当選確率
弱チェリー	40%	100%
強チェリー	70%	100%

【図 20】

(a)

連続演出期間以外

潜伏ゲーム数	ATorボーナス非当選時	AT(ナビストック1～4) orRB当選時	AT(ナビストック5以上) orRB当選時
0～4	60%	30%	20%
5～8	35%	30%	20%
9～12	5%	40%	60%

(b)

連続演出期間中

潜伏ゲーム数	ATorボーナス非当選時	AT(ナビストック1～4) orRB当選時	AT(ナビストック5以上) orRB当選時
16～19	60%	30%	20%
20～23	35%	30%	20%
24～27	5%	40%	60%

【図 21】

(a)

連続演出期間以外での

弱チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	80%	70%
B	15%	20%
C	5%	10%

(b)

連続演出期間以外での

強チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	70%	60%
B	20%	25%
C	10%	15%

(c)

連続演出期間以外での

強チェリー当選・強チェリー目停止

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	60%	50%
B	25%	30%
C	15%	20%

【図 22】

(a) 演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間での
弱チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	45%	35%
B	35%	40%
C	20%	25%

(b) 演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間での
強チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	35%	25%
B	40%	45%
C	25%	30%

(c) 演出パターンAに基づく連続演出の連続演出期間での
強チェリー当選・強チェリー目停止

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	25%	10%
B	45%	45%
C	30%	45%

【図 23】

(a) 演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間での
弱チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	20%	10%
B	25%	30%
C	55%	60%

(b) 演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間での
強チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	20%	10%
B	20%	25%
C	60%	65%

(c) 演出パターンBに基づく連続演出の連続演出期間での
強チェリー当選・強チェリー目停止

演出 パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	10%	5%
B	20%	15%
C	70%	80%

【図 24】

- (a) 演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間での弱チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	20%	10%
B	20%	25%
C	60%	65%

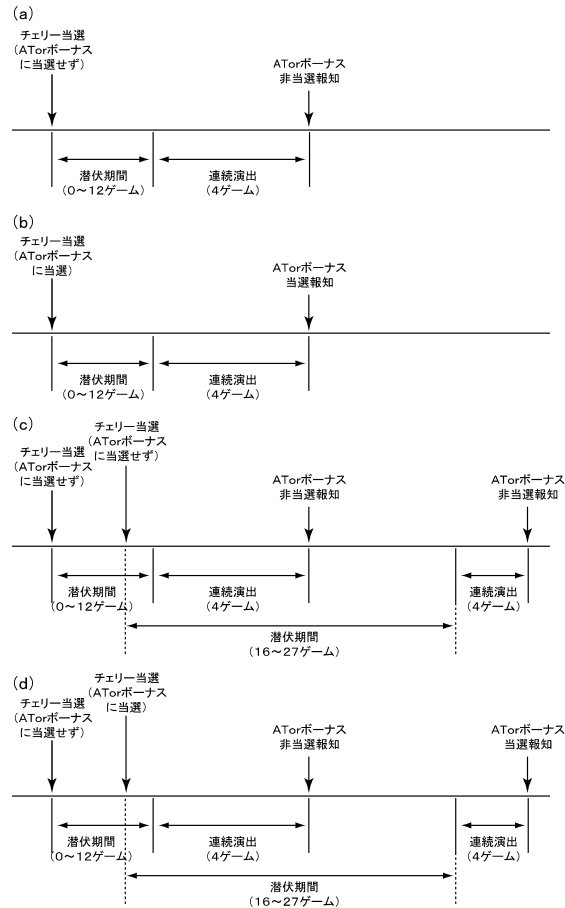
- (b) 演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間での強チェリー当選・弱チェリー目停止 or チェリー取りこぼし

演出パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	10%	5%
B	20%	15%
C	70%	80%

- (c) 演出パターンCに基づく連続演出の連続演出期間での強チェリー当選・強チェリー目停止

演出パターン	ATorボーナス非当選時 選択率	ATorボーナス当選時 選択率
A	5%	5%
B	15%	5%
C	80%	90%

【図 25】



【図 26】

- (a)

連続演出直後の潜伏期間以外

残り潜伏ゲーム数	ATorボーナス非当選時 当選確率	ATorボーナス当選時 当選確率
11~	5%	10%
6~10	15%	30%
1~5	25%	50%

- (b)

連続演出直後の潜伏期間

残り潜伏ゲーム数	ATorボーナス非当選時 当選確率	ATorボーナス当選時 当選確率
11~	10%	20%
6~10	30%	50%
1~5	50%	80%

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 中村 圭吾
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特開２００８－０２３１２３（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１７８７０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１５４７９８（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 6 3 F 5／0 4