(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6186131号
(P6186131)
(45)発行日　平成29年8月23日(2017.8.23)　(24)登録日　平成29年8月4日(2017.8.4)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 514G

請求項の数 1　(全 103 頁)

(21)出願番号　特願2013-26021(P2013-26021)
(22)出願日　平成25年2月13日(2013.2.13)
(65)公開番号　特開2014-151127(P2014-151127A)
(43)公開日　平成26年8月25日(2014.8.25)
審査請求日　平成28年1月8日(2016.1.8)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
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複数備え、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

を備え、

複数の可変表示部は、第１可変表示部、第２可変表示部及び第３可変表示部を含み、

複数の可変表示部に導出される表示結果の組合せは、第１組合せと、該第１組合せよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第２組合せと、を含み、

第１組合せは、第１可変表示部の表示結果が該第１可変表示部における第１位置に特殊識別情報が停止する第１特殊表示結果であり、第２可変表示部の表示結果が所定表示結果以外の表示結果である第１組合せ（１）と、第１可変表示部における第２位置に特殊識別情報が停止する第２特殊表示結果であり、第３可変表示部の表示結果が特定表示結果以外の表示結果である第１組合せ（２）と、を含み、

第２組合せは、第１可変表示部の表示結果が第１特殊表示結果であり、第２可変表示部の表示結果が所定表示結果である第２組合せ（１）と、第１可変表示部の表示結果が第２

特殊表示結果であり、第３可変表示部の表示結果が特定表示結果である第２組合せ（２）と、を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が第１組合せの導出が許容され、第２組合せの導出が許容されない第１特定結果のときに、表示結果を導出する制御を行う第１決定時導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が少なくとも第２組合せの導出が許容される第２特定結果のときに、表示結果を導出する制御を行う第２決定時導出制御手段と、

を含み、

前記第１決定時導出制御手段は、

第１可変表示部、第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第１状況において第１可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１可変表示部に第１特殊表示結果または第２特殊表示結果を導出可能な制御を行い、

第１可変表示部に第１特殊表示結果が導出され第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第２状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２可変表示部に所定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

第１可変表示部に第２特殊表示結果が導出され第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第３状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第３可変表示部に特定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、

前記第２決定時導出制御手段は、

前記第１状況において第１可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１可変表示部に第１特殊表示結果または第２特殊表示結果を導出可能な制御を行い、

前記第２状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２可変表示部に所定表示結果を導出可能な制御を行い、

前記第３状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第３可変表示部に特定表示結果を導出可能な制御を行い、

さらに、前記第１決定時導出制御手段は、

前記第２状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１共通制御により第３可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、

前記第３状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２共通制御により第２可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、

前記第２決定時導出制御手段は、

前記第２状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第１共通制御により第３可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、

前記第３状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第２共通制御により第２可変表示部に表示結果を導出する制御を行う、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の識別情報が描かれた複数（通常は３つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のＢＥＴ操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転

を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに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。

【０００３】

また、この種のスロットマシンでは、同一の一般役について導出時の制御内容の異なる強役と弱役とを設け、強役が当選した場合と、弱役が当選した場合と、で遊技者にとっての有利度が異なる有利度とな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】特開２０１２－６５８７２号公報

【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では、弱チェリーの当選時には、左リールにチェリーが導出され、かつ左、中、右リールにＢＡＲが揃わないように制御されるのに対して、強チェリーの当選時には左リールにチェリーが導出され、かつ左、中、右リールにＢＡＲをそろえることが可能に制御されることで、チェリーの強弱を特定できるようになっているが、例えば、左リールにチェリーが導出された後、特定のリール（例えば中リール）にＢＡＲを狙ったにも関わらず、ＢＡＲが停止しないことで強役の可能性があるか否かが一律に判明してしまうことから、強役か否かの判別する際の興趣に欠けるという問題があった。

【０００６】

本発明は、このような問題点に着目したものであり、遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される表示結果を判別する際の興趣を高めることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

を備え、

複数の可変表示部は、第１可変表示部、第２可変表示部及び第３可変表示部を含み、

複数の可変表示部に導出される表示結果の組合せは、第１組合せと、該第１組合せよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第２組合せと、を含み、

第１組合せは、第１可変表示部の表示結果が該第１可変表示部における第１位置に特殊識別情報が停止する第１特殊表示結果であり、第２可変表示部の表示結果が所定表示結果以外の表示結果である第１組合せ（１）と、第１可変表示部における第２位置に特殊識別情報が停止する第２特殊表示結果であり、第３可変表示部の表示結果が特定表示結果以外の表示結果である第１組合せ（２）と、を含み、

第２組合せは、第１可変表示部の表示結果が第１特殊表示結果であり、第２可変表示部の表示結果が所定表示結果である第２組合せ（１）と、第１可変表示部の表示結果が第２特殊表示結果であり、第３可変表示部の表示結果が特定表示結果である第２組合せ（２）

と、を含み、
前記導出制御手段は、
前記事前決定手段の決定結果が第１組合せの導出が許容され、第２組合せの導出が許容されない第１特定結果のときに、表示結果を導出する制御を行う第１決定時導出制御手段と、
前記事前決定手段の決定結果が少なくとも第２組合せの導出が許容される第２特定結果のときに、表示結果を導出する制御を行う第２決定時導出制御手段と、
を含み、
前記第１決定時導出制御手段は、
第１可変表示部、第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第１状況において第１可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１可変表示部に第１特殊表示結果または第２特殊表示結果を導出可能な制御を行い、
第１可変表示部に第１特殊表示結果が導出され第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第２状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２可変表示部に所定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、
第１可変表示部に第２特殊表示結果が導出され第２可変表示部及び第３可変表示部に未だ表示結果が導出されていない第３状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第３可変表示部に特定表示結果以外の表示結果を導出する制御を行い、
前記第２決定時導出制御手段は、
前記第１状況において第１可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１可変表示部に第１特殊表示結果または第２特殊表示結果を導出可能な制御を行い、
前記第２状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２可変表示部に所定表示結果を導出可能な制御を行い、
前記第３状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第３可変表示部に特定表示結果を導出可能な制御を行い、
さらに、前記第１決定時導出制御手段は、
前記第２状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１共通制御により第３可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、
前記第３状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、第２共通制御により第２可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、
前記第２決定時導出制御手段は、
前記第２状況において第３可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第１共通制御により第３可変表示部に表示結果を導出する制御を行い、
前記第３状況において第２可変表示部に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第２共通制御により第２可変表示部に表示結果を導出する制御を行う
ことを特徴としている。
本発明の手段１のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な第１の可変表示領域（左リール）、第２の可変表示領域（中リール）及び第３の可変表示領域（右リール）を含む複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、
遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより１ゲームが終了し、１ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前（ゲーム開始時）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、

前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたときに、前記事前決定手（内部抽選）段の決定結果に応じて該導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）に対応する可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記複数の可変表示領域に導出される表示結果の組み合わせは、第１の組み合わせ（弱チェリー目）と、該第１の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況（特別役が当選している状況、ナビストックが当選している状況、ＡＲＴのゲーム数の上乗せが当選している状況等）である可能性が高い旨が示唆される第２の組み合わせ（強チェリー目）と、を含み、

前記第１の組み合わせ（弱チェリー目）は、前記第１の可変表示領域（左リール）の表示結果が該第１の可変表示領域（左リール）における第１の位置（上段）に特殊図柄（チェリー）が停止する第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）であり、前記第２の可変表示領域（中リール）の表示結果が所定表示結果（中段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果である第１の組み合わせ（１）、または前記第１の可変表示領域（左リール）における第２の位置（下段）に前記特殊図柄（チェリー）が停止する第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）であり、前記第３の可変表示領域（右リール）の表示結果が特定表示結果（上段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果である第１の組み合わせ（２）であり、

前記第２の組み合わせ（強チェリー目）は、前記第１の可変表示領域（左リール）の表示結果が前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）であり、前記第２の可変表示領域（中リール）の表示結果が前記所定表示結果（中段にＢＡＲが停止する停止位置）であり、前記第３の可変表示領域（右リール）の表示結果が前記特定表示結果（上段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果である第２の組み合わせ（１）、または前記第１の可変表示領域（左リール）の表示結果が前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）であり、前記第２の可変表示領域（中リール）の表示結果が前記所定表示結果（中段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果であり、前記第３の可変表示領域（右リール）の表示結果が前記特定表示結果（上段にＢＡＲが停止する停止位置）である第２の組み合わせ（２）であり、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第１の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第２の組み合わせ（強チェリー目）のうち前記第１の組み合わせ（弱チェリー目）のみ導出することが許容される第１の特定結果（弱チェリー）のときに、前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う第１決定時導出制御手段（弱チェリー当選時のリール停止制御）と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第１の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第２の組み合わせ（強チェリー目）のうち少なくとも前記第２の組み合わせ（強チェリー目）を導出することが許容される第２の特定結果（強チェリー）のときに、前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う第２決定時導出制御手段（強チェリー当選時のリール停止制御）と、

を含み、

前記第１決定時導出制御手段は、

前記第１の可変表示領域、前記第２の可変表示領域及び前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）または前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）を導出可能な制御を行い、

前記第１の可変表示領域に前記第１の特殊表示結果が導出され前記第２の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない第２の状況（左リール上段にチェリーが停止、かつ中リール回転中）において前記第２の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（中リール停止操作時）に、前記第２の可変表示領域（中リール）に前記所定表示結果（中段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果を導出させる制御を行い、

前記第１の可変表示領域に前記第２の特殊表示結果が導出され前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない第３の状況（左リール下段にチェリーが停止、かつ右リール回転中）において前記第３の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（右リール停止操作時）に、前記第３の可変表示領域（右リール）に前記特定表示結果（上段にＢＡＲが停止する停止位置）以外の表示結果を導出させる制御を行い、

前記第２決定時導出制御手段は、

前記第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）または前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）を導出可能な制御を行い、

前記第２の状況（左リール上段にチェリーが停止、かつ中リール回転中）において前記第２の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（中リール停止操作時）に、前記第２の可変表示領域（中リール）に前記所定表示結果（中段にＢＡＲが停止する停止位置）を導出可能な制御を行い、

前記第３の状況（左リール下段にチェリーが停止、かつ右リール回転中）において前記第３の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（右リール停止操作時）に、前記第３の可変表示領域（右リール）に前記特定表示結果（上段にＢＡＲが停止する停止位置）を導出可能な制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況（第１の状況）において第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、第１の可変表示領域の第１の位置または第２の位置に特殊図柄が停止することで、第１の組み合わせまたは第２の組み合わせとなることが示唆される。その後、第１の可変表示領域の第１の位置に特殊図柄が停止したとき（第２の状況）には、第３の可変表示領域に導出される表示結果に関わらず、第２の可変表示領域に所定表示結果が導出されることで第２の組み合わせとなり、第２の可変表示領域に所定表示結果以外の表示結果が導出されることで第１の組み合わせとなる。一方、第１の可変表示領域の第２の停止位置に特殊図柄が停止したとき（第３の状況）には、第２の可変表示領域に導出される表示結果に関わらず、第３の可変表示領域に特定表示結果が導出されることで第２の組み合わせとなり、第３の可変表示領域に特定表示結果以外の表示結果が導出されることで第１の組み合わせとなる。このように、第１の可変表示領域に特殊図柄が停止することで第１の組み合わせまたは第２の組み合わせが示唆された際に、特殊図柄が停止した位置が第１の位置であるか第２の位置であるかによって、第１の組み合わせであるか、第１の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第２の組み合わせであるか、を判別可能となる可変表示領域が変化するので、遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第２の組み合わせを判別する際の興趣を高めることができる。

【０００８】

尚、複数の可変表示領域は少なくとも第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域を含む構成であれば良く、第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域のみからなる構成でも良いし、第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域以外の可変表示領域を含む構成でも良い。

また、前記第１の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第２の組み合わせとは、第１の組み合わせとなったときよりも遊技者にとって有利な入賞の発生が許容されている状況、第１の組み合わせとなったときよりも遊技者に

とって有利な入賞の発生を許容する旨の決定が同時に決定されている状況、遊技者にとって有利な特典を付与する決定を行うにあたり第１の組み合わせとなったときよりも優遇される状況である可能性が高い旨が示唆される表示結果の組み合わせなどが該当する。

また、第１の組み合わせ（１）は、前記第３の可変表示領域の表示結果が前記特定表示結果であっても良いし、前記特定表示結果以外の表示結果であっても良い。

また、第１の組み合わせ（２）は、前記第２の可変表示領域の表示結果が前記所定表示結果であっても良いし、前記所定表示結果以外の表示結果であっても良い。

また、第２の組み合わせ（１）は、前記第３の可変表示領域の表示結果が前記特定表示結果であっても良いし、前記特定表示結果以外の表示結果であっても良い。

また、第２の組み合わせ（２）は、前記第２の可変表示領域の表示結果が前記所定表示結果であっても良いし、前記所定表示結果以外の表示結果であっても良い。

また、前記第１の可変表示領域に前記第１の特殊表示結果が導出され前記第２の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない第２の状況とは、前記第３の可変表示領域に表示結果が導出されている状況でも良いし、前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況でも良い。また、前記第１の可変表示領域に前記第２の特殊表示結果が導出され前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない第３の状況とは、前記第２の可変表示領域に表示結果が導出されている状況でも良いし、前記第２の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況でも良い。

また、第１決定時導出制御手段、第２決定時導出制御手段が、前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該第１の可変表示領域に前記第１の特殊表示結果または前記第２の特殊表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記第１の特殊表示結果または前記第２の特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記第１の特殊表示結果または前記第２の特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

また、第２決定時導出制御手段が、前記第２の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第２の可変表示領域に前記所定表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第２の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記所定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第２の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記所定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

また、第２決定時導出制御手段が、前記第３の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第３の可変表示領域に前記特定表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第３の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記特定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第３の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記特定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

【０００９】

本発明の手段２のスロットマシンは、手段１に記載のスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）は、並列に配置されており、

前記第２の可変表示領域（中リール）に導出される前記所定表示結果は、該第２の可変表示領域（中リール）における所定位置（中段）に所定図柄（ＢＡＲ）が停止する表示結果であり、

前記第３の可変表示領域（右リール）に導出される前記特定表示結果は、該第３の可変表示領域（右リール）における特定位置（上段）に特定図柄（ＢＡＲ）が停止する表示結果であり、

前記第２の可変表示領域（中リール）における所定位置（中段）と前記第３の可変表示領域（右リール）における特定位置（上段）とが、該所定位置（中段）と該特定位置（上段）とを結んだ線分が前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の並列方向と

平行とならない位置である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１の可変表示領域に特殊図柄が停止することで第１の組み合わせまたは第２の組み合わせが示唆された際に、第１の可変表示領域に特殊図柄が停止した位置が第１の位置であり、第２の可変表示領域において第２の組み合わせを判別可能となる図柄が停止する位置と、第１の可変表示領域に特殊図柄が停止した位置が第２の位置であり、第３の可変表示領域において第２の組み合わせを判別可能となる図柄が停止する位置と、が複数の可変表示領域の並列方向に対して異なる位置となるので、複数の可変表示領域のより広い範囲により第２の組み合わせの判別を行わせることができる。
【００１０】
本発明の手段３のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって、
前記事前決定手段の決定結果を示唆する決定結果示唆演出（一般役当選示唆演出）を実行する決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部９１）を備え、
前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果（弱チェリー）または前記第２の決定結果（強チェリー）であるときに、前記第１の可変表示領域、前記第２の可変表示領域及び前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていないタイミング（ゲーム開始時）で前記決定結果示唆演出（一般役当選示唆演出）を実行する割合が、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の組み合わせを導出することも前記第２の組み合わせを導出することも許容されない第３の決定結果（ベル、通常リプレイ等）であるときに、前記第１の可変表示領域、前記第２の可変表示領域及び前記第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていないタイミング（ゲーム開始時）で前記決定結果示唆演出（一般役当選示唆演出）を実行する割合よりも低く設定されている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１の決定結果または第２の決定結果となったときに、第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていないタイミングでは、第１の決定結果または第２の決定結果であることが示唆され難く、第１の可変表示領域に特殊図柄を狙って導出操作手段が操作される機会が減ることで、第１の可変表示領域において特殊図柄が第１の位置または第２の位置の一方に偏って停止してしまうことを防止できる。
【００１１】
本発明の手段４のスロットマシンは、手段１～３のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記第２の決定結果は、第２の決定結果（１）（強チェリー１）と、第２の決定結果（２）（強チェリー２）と、を含み、
前記第２決定時導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果（１）（強チェリー１）であり、前記第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）及び前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）が導出される割合に占める一方の表示結果が導出される割合の比率と、前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果（２）（強チェリー２）であり、前記第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）及び前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）が導出される割合に占める前記一方の表示結果が導出される割合の比率と、が異なる比率となるように、前記第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）または前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）を導出させる制御を行う
ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段とは別に抽選手段を設けることなく、第１の可変表示領域における第１の位置及び第２の位置のうち特殊図柄が停止しやすい位置をランダムに振り分けることができる。

【００１２】

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

前記第１決定時導出制御手段及び前記第２の決定時導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第１の決定結果（弱チェリー）であり、前記第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）及び前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）が導出される割合に占める一方の表示結果が導出される割合の比率と、前記事前決定手段の決定結果が前記第２の決定結果（強チェリー）であり、前記第１の状況（全リール回転中）において前記第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたとき（左リール停止操作時）に、該第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）及び前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）が導出される割合に占める前記一方の表示結果が導出される割合の比率と、が異なる比率となるように、前記第１の可変表示領域（左リール）に前記第１の特殊表示結果（上段にチェリーが停止する停止位置）または前記第２の特殊表示結果（下段にチェリーが停止する停止位置）を導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１の可変表示領域、第２の可変表示領域及び第３の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況（第１の状況）において、第１の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、第１の可変表示領域において第１の位置に特殊図柄が停止したか、第２の位置に特殊図柄が停止したか、によって第２の組み合わせとなることに対する期待度を変化させることができる。

【００１３】

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

前記事前決定手段（内部抽選）と、前記導出制御手段（リールの停止制御）と、を含み、遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記識別情報（図柄）を規定速度で移動させる定常状態（定速回転）になったことを判断したときに前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたことを有効に受け付ける有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする有効受付状態制御手段と、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）同士の前記識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「黒７」が一直線上に並ぶ位置関係）となるように前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動制御を行う特殊変動制御（リール演出）を行う特殊変動制御手段と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において前記特殊変動制御（リール演出）を行った後に前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて、変動が停止した状態または前記規定速度とは異なる速度で前記識別情報（図柄）を移動させる状態のいずれか一方の状態である特定状態（停止状態）に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てが前記特定状態（停止状態）であるときに、いずれかの可変表示領域（左リール）における前記識別情報（図柄）の移動速度を前記規定速度に向けて変更する第１の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、少なくともいずれかの可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｌ、２Ｃ）が前記定常状態（定速回転）となっているときに、未だ前記定常状態（定速回転）となっていないいずれかの可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する第２の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記定常状態（定速回転）となったときに前記有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする特殊変動後有効受付状態制御手段（フリーズ状態後の停止操作の受付有効化）と、

前記第２の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するまでの特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を所定範囲からランダムに決定する特定時間決定手段と、

を含み、

前記第２の移動速度変更手段は、最後に前記移動速度を変更した可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｃ）が前記定常状態（定速回転）となったと判断された後、次に前記移動速度を変更する可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）に対して前記特定時間決定手段により決定された特定時間（左、中、右リール用タイマ値の設定）が経過したときに該可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）の前記移動速度を変更し、

前記特定時間決定手段は、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記第２の移動速度変更手段が用いる全ての前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定し、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、前記特定時間決定手段が前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定した後、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記特定時間決定手段が決定した前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を特定可能な特定時間特定制御情報（リール遅延コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に送信する特定時間特定制御情報送信手段をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示領域の変動制御を行う特殊変動制御が行われるため、可変表示領域の表示態様にてインパクトある演出を行えるとともに、特殊変動制御の後、複数の可変表示領域全ての識別情報の移動を一旦停止するか、規定速度とは異なる移動速度とし、その後いずれかの可変表示領域の移動速度が規定速度に向けて変化した後、次の可変表示領域の移動速度が変化するまでの時間がランダムに変化することで、全ての可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度となり定常状態となったと判断されて有効受付状態となった際に、特殊変動制御により特定位置関係となった複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係がランダムな位置関係となるので、特定位置関係とする特殊変動制御を行った場合でも、特殊変動制御を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、特殊変動制御を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【００１４】

本発明の手段７のスロットマシンは、手段１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）と、前記導出制御手段（リールの停止制御）と、を含み、遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記識別情報（図柄）を規定速度で移動させる定常状態（定速回転）になったことを判断したときに前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたことを有効に受け付ける有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする有効受付状態制御手段と、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）同士の前記識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「黒７」が一直線上に並ぶ位置関係）となるように前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動制御を行う特殊変動制御（リール演出）を行う特殊変動制御手段と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において前記特殊変動制御（リール演出）を行った後に前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて、変動が停止した状態または前記規定速度とは異なる速度で前記識別情報（図柄）を移動させる状態のいずれか一方の状態である特定状態（停止状態）に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てが前記特定状態（停止状態）であるときに、いずれかの可変表示領域（左リール）における前記識別情報（図柄）の移動速度を前記規定速度に向けて変更する第１の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、少なくともいずれかの可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｌ、２Ｃ）が前記定常状態（定速回転）となっているときに、未だ前記定常状態（定速回転）となっていないいずれかの可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する第２の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記定常状態（定速回転）となったときに前記有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする特殊変動後有効受付状態制御手段（フリーズ状態後の停止操作の受付有効化）と、

前記第２の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するまでの特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を所定範囲からランダムに決定する特定時間決定手段と、

を含み、

前記第２の移動速度変更手段は、最後に前記移動速度を変更した可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｃ）が前記移動速度の変更を開始した後、次に前記移動速度を変更する可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）に対して前記特定時間決定手段により決定された特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）と前記特定状態（停止状態）から前記定常状態（定速回転）に到達するのに十分な予め定められた到達時間（加速時間）とを合算した時間が経過したときに該可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）の前記移動速度を変更し、

前記特定時間決定手段は、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記第２の移動速度変更手段が用いる全ての前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定し、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、前記特定時間決定手段が前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定した後、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記特定時間決定手段が決定した前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を特定可能な特定時間特定制御情報（リール遅延コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に送信する特定時間特定制御情報送信手段をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示領域の変動制御を行う特殊変動制御が行われるため、可変表示領域の表示態様にてインパクトある演出を行えるとともに、特殊変動制御の後、複数の可変表示領域全ての識別情報の移動を一旦停止するか、規定速度とは異なる移動速度とし、その後いずれかの可変表示領域の移動速度が規定速度に向けて変化した後、次の可変表示領域の移動速度が変化するまでの時間がランダムに変化することで、全ての可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度となり定常状態となったと判断されて有効受付状態となった際に、特殊変動制御により特定位置関係となった複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係がランダムな位置関係となるので、特定位置関係とする特殊変動制御を行った場合でも、特殊変動制御を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、特殊変動制御を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【００１５】

本発明の手段８のスロットマシンは、手段１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）と、前記導出制御手段（リールの停止制御）と、を含み、遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記識別情報（図柄）を規定速度で移動させる定常状態（定速回転）になったことを判断したときに前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたことを有効に受け付ける有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする有効受付状態制御手段と、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）同士の前記識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「黒７」が一直線上に並ぶ位置関係）となるように前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動制御を行う特殊変動制御（リール演出）を行う特殊変動制御手段と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において前記特殊変動制御（リール演出）を行った後に前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて、変動が停止した状態または前記規定速度とは異なる速度で前記識別情報（図柄）を移動させる状態のいずれか一方の状態である特定状態（停止状態）に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記特定状態（停止状態）の可変表示領域（リール）における前記識別情報（図柄）の移動速度を前記規定速度（定速回転）に向けて変更する移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２

Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記定常状態（定速回転）となったときに前記有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする特殊変動後有効受付状態制御手段（フリーズ状態後の停止操作の受付有効化）と、

前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）それぞれ対応する該可変表示領域の前記移動速度を変更するまでの特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を所定範囲からランダムに決定する特定時間決定手段と、

前記移動速度変更手段は、前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のうちいずれかの可変表示領域（リール）に対応して前記特定時間決定手段により決定された特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）が経過したときに該特定時間に対応する可変表示領域（リール用タイマ値が０となったリール）の前記移動速度を変更し、

前記特定時間決定手段は、前記移動速度変更手段がいずれかの可変表示領域の前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始するリールの回転開始前）に前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に対応する全ての前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定し、

前記遊技制御手段は、前記特定時間決定手段が前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定した後、前記移動速度変更手段がいずれかの前記可変表示領域の前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始するリールの回転開始前）に前記特定時間決定手段が決定した前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を特定可能な特定時間特定制御情報（リール遅延コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に送信する特定時間特定制御情報送信手段をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示領域の変動制御を行う特殊変動制御が行われるため、可変表示領域の表示態様にてインパクトある演出を行えるとともに、特殊変動制御の後、複数の可変表示領域全ての識別情報の移動を一旦停止するか、規定速度とは異なる移動速度とし、その後、それぞれの可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度に向けて変化するまでの時間がランダムに変化することで、全ての可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度となり定常状態となったと判断されて有効受付状態となった際に、特殊変動制御により特定位置関係となった複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係がランダムな位置関係となるので、特定位置関係とする特殊変動制御を行った場合でも、特殊変動制御を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、特殊変動制御を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【００１６】

本発明の手段９のスロットマシンは、手段１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）と、前記導出制御手段（リールの停止制御）と、を含み、遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記識別情報（図柄）を規定速度で移動させる定常状態（定速回転）になったことを判断したときに前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたことを有効に受け付ける有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする有効受付状態制御手段と、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状

態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）同士の前記識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「黒７」が一直線上に並ぶ位置関係）となるように前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動制御を行う特殊変動制御（リール演出）を行う特殊変動制御手段と、

前記遅延状態（フリーズ状態）において前記特殊変動制御（リール演出）を行った後に前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて、変動が停止した状態または前記規定速度とは異なる速度で前記識別情報（図柄）を移動させる状態のいずれか一方の状態である特定状態（停止状態）に制御する特定状態制御手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てが前記特定状態（停止状態）であるときに、いずれかの可変表示領域（左リール）における前記識別情報（図柄）の移動速度を前記規定速度に向けて変更する第１の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、少なくともいずれかの可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｌ、２Ｃ）が前記定常状態（定速回転）となっているときに、未だ前記定常状態（定速回転）となっていないいずれかの可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する第２の移動速度変更手段と、

前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記定常状態（定速回転）となったときに前記有効受付状態（停止操作が有効な状態）とする特殊変動後有効受付状態制御手段（フリーズ状態後の停止操作の受付有効化）と、

前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）それぞれ対応する該可変表示領域の前記移動速度を変更するまでの特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を所定範囲からランダムに決定する特定時間決定手段と、

を含み、

前記第１の移動速度変更手段は、前記特定状態制御手段により前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）全てについて前記特定状態（停止状態）に制御された後、前記移動速度を変更する前記可変表示領域（左リール）に対して前記特定時間決定手段により決定された特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）が経過したときに該可変表示領域（左リール）の前記移動速度を変更し、

前記第２の移動速度変更手段は、最後に前記移動速度を変更した前記可変表示領域（リール２Ｌ／リール２Ｃ）の前記移動速度を変更した後、次に前記移動速度を変更する前記可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）に対して前記特定時間決定手段により決定された特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）が経過したときに該可変表示領域（リール２Ｃ／リール２Ｒ）の前記移動速度を変更し、

前記特定時間決定手段は、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記第２の移動速度変更手段が用いる全ての前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定し、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、前記特定時間決定手段が前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を決定した後、前記第１の移動速度変更手段が前記移動速度を変更するよりも前（最初に回転を開始する左リールの回転を開始する前）に前記特定時間決定手段が決定した前記特定時間（左、中、右リール用タイマ値に基づく時間）を特定可能な特定時間特定制御情報（リール遅延コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に送信する特定時間特定制御情報送信手段をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係が特定位置

関係となるように複数の可変表示領域の変動制御を行う特殊変動制御が行われるため、可変表示領域の表示態様にてインパクトある演出を行えるとともに、特殊変動制御の後、複数の可変表示領域全ての識別情報の移動を一旦停止するか、規定速度とは異なる移動速度とし、その後最初に可変表示領域の識別情報の移動速度を変更するまでの時間、いずれかの可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度に向けて変化した後、次に可変表示領域の識別情報の移動速度を変更するまでの時間がランダムに変化することで、全ての可変表示領域の識別情報の移動速度が規定速度となり定常状態となったと判断されて有効受付状態となった際に、特殊変動制御により特定位置関係となった複数の可変表示領域同士の識別情報の相対的な位置関係がランダムな位置関係となるので、特定位置関係とする特殊変動制御を行った場合でも、特殊変動制御を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、特殊変動制御を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【００１７】

尚、手段６、８、９において第１の移動速度変更手段、第２の移動速度変更手段が前記移動速度を規定速度に向けて変更するとは、例えば、前記特定状態が停止状態であれば、移動を開始し、規定速度に向けて加速することであり、前記特定状態が規定速度よりも遅い状態であれば規定速度に向けて加速することであり、特定状態が規定速度よりも速い状態であれば規定速度に向けて減速することである。

また、手段４、５、７において第１の移動速度変更手段が、いずれかの可変表示領域における前記識別情報の移動速度を前記規定速度に向けて変更するとは、いずれか１つの可変表示領域における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する構成でも良いし、いずれか２以上の可変表示領域における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する構成でも良い。

また、手段６、８、９において第２の移動速度変更手段が、未だ前記定常状態となっていないいずれかの可変表示領域における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更するとは、未だ前記定常状態となっていないいずれか１つの可変表示領域における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する構成でも良いし、未だ前記定常状態となっていないいずれか２以上の可変表示領域における前記移動速度を前記規定速度に向けて変更する構成でも良い。

また、手段８において移動速度変更手段が前記移動速度を規定速度に向けて変更するとは、例えば、前記特定状態が停止状態であれば、移動を開始し、規定速度に向けて加速することであり、前記特定状態が規定速度よりも遅い状態であれば規定速度に向けて加速することであり、特定状態が規定速度よりも速い状態であれば規定速度に向けて減速することである。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】本発明が適用された実施例１のスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図６】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】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図１１】遊技状態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】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１６】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１７】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１８】ＡＲＴの制御の流れを示すフローチャートである。
【図１９】弱チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。
【図２０】強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。
【図２１】弱チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。
【図２２】強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。
【図２３】弱チェリー１、２、強チェリー１、２当選時におけるチェリーの上段停止範囲、下段停止範囲、優先される位置を示す図である。
【図２４】弱チェリー１比率、強チェリー１比率を示す図である。
【図２５】弱チェリー、強チェリーと特別役との同時当選比率を示す図である。
【図２６】弱チェリー、強チェリー当選時におけるナビストック抽選の当選確率を示す図である。
【図２７】弱チェリー、強チェリー当選時における上乗せ抽選の当選確率を示す図である。
【図２８】リール演出及びそれに伴う液晶表示器５１の表示変化の流れを示す図である。
【図２９】リール演出及びそれに伴う液晶表示器５１の表示変化の流れを示す図である。
【図３０】リール演出の制御の手順を示す図である。
【図３１】リール演出における成功出目及び失敗出目の決定方法の変形例を示す図である。
【図３２】メイン制御部が実行するリール演出後加速処理の制御内容を示すフローチャートである。
【図３３】遅延用乱数値の概要を示す図である。
【図３４】左、中、右遅延用乱数値から左、中、右リール用タイマ値を算出する方法を示す図である。
【図３５】左、中、右遅延用乱数値の変形例における更新方法を示す図である。
【図３６】リール演出後加速処理を適用した場合の制御状況を示すタイミングチャートである。
【図３７】メイン制御部が実行するリール演出後加速処理の変形例１の制御内容を示すフローチャートである。
【図３８】リール演出後加速処理の変形例１を適用した場合の制御状況を示すタイミングチャートである。
【図３９】メイン制御部が実行するリール演出後加速処理の変形例２の制御内容を示すフローチャートである。
【図４０】リール演出後加速処理の変形例２を適用した場合の制御状況を示すタイミングチャートである。
【図４１】メイン制御部が実行するリール演出後加速処理の変形例３の制御内容を示すフローチャートである。
【図４２】リール演出後加速処理の変形例３を適用した場合の制御状況を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】
【００１９】
本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【実施例】
【００２０】
本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン１は、図２に示すように、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。
【００２１】
本実施例のスロットマシン１の筐体１ａ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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が前面扉１ｂ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。
【００２２】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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」、「黒スイカ」、「白スイカ」、「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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、前面扉１ｂのリールパネル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。
【００２３】
各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、各々対応して設けられリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）によって回転させることで、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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。
【００２４】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの内側には、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒと、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを背面から照射するリールＬＥＤ５５と、が設けられている。また、リールＬＥＤ５５は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの連続する３つの図柄に対応する１２のＬＥＤからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。
【００２５】
前面扉１ｂにおける各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに対応する位置には、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを前面側から透視可能とする横長長方形状の透視窓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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが視認できるようになっている。
【００２６】
前面扉１ｂには、図１に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（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ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、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。
【００２７】

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

【００２８】

また、前面扉１ｂには、図１に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中ＬＥＤ１９、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０が設けられた遊技用表示部１３が設けられている。

【００２９】

ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ設けられている。

【００３０】

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

【００３１】

前面扉１ｂの内側には、図２に示すように、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（図４参照）、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ＢＢ終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ３６ａ、後述のＢＢ終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ３６ｂ、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ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（図４参照）、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１（図４参照）を有するメダルセレクタ２９、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００３２】

筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ（図４参照）からなるリールユニット２、外部出力信号を出力するための外部出力基板１０００（図４参照）、メダル投入部４から投入されたメダルを貯留するホッパータンク３４ａ、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーモータ３４ｂ（図４参照）、ホッパーモータ３４ｂの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ３４ｃ（図４参照）からなるホッパーユニット３４、電源ボックス１００が設けられている。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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、ベルーベルーベル）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として定められている。

【００３８】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ７を操作すると、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転し、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作すると、対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの

回転が停止し、透視窓３に表示結果が導出表示される。

【００３９】

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

【００４０】

尚、本実施例では、３つのリールを用いた構成を例示しているが、リールが１つのみ用いた構成、２つのリールを用いた構成、４つ以上のリールを用いた構成としても良く、２以上のリールを用いた構成においては、２以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。

【００４１】

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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときに、当該ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作から対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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。

【００４２】

リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときに表示されている図柄と、そこから４コマ先までにある図柄、合計５コマ分の図柄である。

【００４３】

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

【００４４】

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。

【００４５】

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

ため、メイン制御部４１からコマンドを伝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うことがない。尚、演出制御基板に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板４０を介さず、電源基板１０１から演出制御基板９０に直接接続され、電源基板１０１から演出制御基板９０に対して直接電源が供給される構成としても良い。

【００４６】

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。

【００４７】

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

【００４８】

また、遊技制御基板４０には、前述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【００４９】

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

【００５０】

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、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ４１ｂ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ４１ｃ、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ４１ａが内蔵されており、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。

【００５１】

また、メイン制御部４１においてＣＰＵ４１ａがＲＯＭ４１ｂ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（またはＣＰＵ４１ａ）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ４１ａ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、後述するサブ制御部９１についても同様である。

【００５２】

また、ＲＡＭ４１ｃは、その一部または全部がバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、スロットマシン１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ４１ｃの一部または全部の内容は保存される。そして、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させることが可能となる。尚、本実施例では、ＲＡＭ４１ｃの全部が、電源バックアップされるようになっている。

【００５３】
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ＣＣＬＫ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ＣＣＬＫは、例えば、後述する図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ＣＣＬＫの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックＲＣＬＫを生成する。乱数用クロック生成回路４３により生成された乱数用クロックＲＣＬＫは、例えば、後述する図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（ＲＣＫ端子）を介して乱数回路５０８ａ，５０８ｂ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ＲＣＬＫ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ＣＣＬＫの発振周波数以下となるようにすれば良い。あるいは、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ＲＣＬＫ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ＣＣＬＫの発振周波数よりも高周波となるようにしても良い。

【００５４】
尚、本実施例では、乱数用クロック生成回路４３から専用の乱数用クロックＲＣＬＫを乱数回路５０８ａ，５０８ｂに入力する場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、専用のクロックを用いるのではなく、制御用クロック生成回路４２からの制御用クロックＣＣＬＫをメイン制御部４１内部で乱数回路５０８ａ，５０８ｂに入力させるように構成しても良い。この場合、例えば、制御用クロックＣＣＬＫを分周した信号を用いて乱数回路５０８ａ，５０８ｂ内蔵の乱数カウンタ（後述する乱数生成回路５２５ａ，５２５ｂ）を更新させるようにしても良い。また、この場合、乱数用クロック生成回路４３は遊技制御基板４０上に設けなくても良い。

【００５５】
スイッチ検出回路４４は、遊技制御基板４０に直接または電源基板１０１を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部４１に伝送する。モータ駆動回路４５は、メイン制御部４１から出力されたモータ駆動信号をリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに伝送する。ソレノイド駆動回路４６は、メイン制御部４１から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド３０に伝送する。ＬＥＤ駆動回路は、メイン制御部４１から出力されたＬＥＤ駆動信号を遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤに伝送する。電断検出回路４８は、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する。リセット回路４９は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部４１にシステムリセット信号を与える。

【００５６】
図５は、遊技制御基板４０に搭載されたメイン制御部４１の構成例を示している。図５に示すメイン制御部４１は、図５に示すメイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース５０１と、クロック回路５０２と、照合用ブロック５０３と、固有情報記憶回路５０４と、演算回路５０５と、リセット／割込みコントローラ５０６と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）４１ａと、ＲＯＭ（Read Only Memory）４１ｂと、ＲＡＭ（Random Access Memory）４１ｃと、フリーランカウンタ回路５０７と、乱数回路５０８ａ，５０８ｂと、タイマ回路５０９と、割り込みコントローラ５１０と、パラレル入力ポート５１１と、シリアル通信回路５１２と、パラレル出力ポート５１３と、アドレスデコード回路５１４と、を備えて構成される。

【００５７】
メイン制御部４１が搭載する乱数回路には、８ビット乱数を発生させる８ビット乱数回路５０８ａと、１６ビット乱数を発生させる１６ビット乱数回路５０８ｂとがある。尚、図５に示す例では、８ビット乱数回路５０８ａと、１６ビット乱数を発生させる１６ビット乱数回路５０８ｂとが１つずつ図示されているが、メイン制御部４１は、８ビット乱数

回路５０８ａと、１６ビット乱数を発生させる１６ビット乱数回路５０８ｂとを、それぞれ４回路（４チャネル）ずつ搭載している。

【００５８】

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

【００５９】

外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１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。

【００６０】

クロック回路５０２は、例えば制御用外部クロック端子ＥＸ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ＳＣＬＫを生成する回路である。尚、生成された内部システムクロックは、外部出力端子（ＣＬＫＯ端子）から外部に出力される。

【００６１】

照合用ブロック５０３は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。

【００６２】

固有情報記憶回路５０４は、例えばメイン制御部４１の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路５０４は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーといった３種類の固有情報を記憶する。ＲＯＭ４１ｂコードは、ＲＯＭ４１ｂ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４１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４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ＩＤナンバーは、メイン制御部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５０４は、例えばＲＯＭ４１ｂの所定領域を用いることなどにより、ＲＯＭ４１ｂに含まれるようにしても良い。あるいは、固有情報記憶回路５０４は、例えばＣＰＵ４１ａの内蔵レジスタを用いることなどにより、ＣＰＵ４１ａに含まれるようにしても良い。

【００６３】

演算回路５０５は、乗算及び除算を行う回路である。

【００６４】

リセット／割込みコントローラ５０６は、メイン制御部４１の内部や外部にて発生する各種リセット、割込み要求を制御するためのものである。リセット／割込みコントローラ５０６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が入力されたときに発生するリセットである。尚、本実施例では、リセット設定（ＫＲＥＳ）の設定により、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ときや、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したときにも、システムリセットが発生することがある。ユーザリセットは、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。

【００６５】

リセット／割込みコントローラ５０６が制御する割込みには、ノンマスカブル割込みＮＭＩとマスカブル割込みＩＮＴが含まれている。ノンマスカブル割込みＮＭＩは、ＣＰＵ４１ａの割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰＩ６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みである。マスカブル割込みＩＮＴは、ＣＰＵ４１ａの設定命令により、割込み要求の受け付けを許可／禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込みＩＮＴの要因としては、外部マスカブル割込み端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰＩ５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、タイマ回路５０９にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路５１２にてデータ受信またはデータ送信による割込み要因が発生したこと、乱数回路５０８ａ，５０８ｂにて乱数値となる数値データの取込による割込み要因が発生したことなど、複数種類の割込み要因があらかじめ定められていれば良い。

【００６６】

ＣＰＵ４１ａは、ＲＯＭ４１ｂから読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を実行することにより、スロットマシン１における遊技制御を実行する制御用ＣＰＵである。こうした遊技制御が実行されるときには、ＣＰＵ４１ａがＲＯＭ４１ｂから固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ４１ａがＲＡＭ４１ｃに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ４１ａがＲＡＭ４１ｃに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ４１ａが外部バスインタフェース５０１やパラレル入力ポート５１１、シリアル通信回路５１２などを介してメイン制御部４１の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ４１ａが外部バスインタフェース５０１やシリアル通信回路５１２、パラレル出力ポート５１３などを介してメイン制御部４１の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【００６７】

ＲＯＭ４１ｂには、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【００６８】

ＲＡＭ４１ｃは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、ＲＡＭ４１ｃの少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、スロットマシン１への電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ４１ｃの少なくとも一部の内容が保存される。

【００６９】

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

【００７０】

乱数回路５０８ａ，５０８ｂは、８ビット乱数や１６ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路５０８ａ，５０８ｂのうち１６ビット乱数回路５０８ｂが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数、後述するフリーズ抽選用の乱数、後述する成功回数抽選用の乱数として用いられる。尚、ＣＰＵ４１ａは、乱数回路５０８ａ，５０８ｂから抽出した数値データに基づき、乱数回路５０８ａ，５０８ｂ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あるいは更新することで、遊技に用いられる乱数値の全部または一部を示す数値データをカウントするようにしても良い。あるいは、ＣＰＵ４１ａは、乱数回路５０８ａ，５０８ｂを用いることなく、ソフトウェアによって大当り判定用乱数などの乱数値を示す数値データの一部をカウント（更新）するようにしても良い。一例として、ハードウェアとなる乱数回路５０８ａ，５０８ｂからＣＰＵ４１ａ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することで、内部抽選用乱

数を示す数値データが更新され、それ以外の乱数値（例えば、後述するフリーズ抽選用の乱数や後述する成功回数抽選用の乱数等）を示す数値データは、ＣＰＵ４１ａがランダムカウンタなどを用いてソフトウェアにより更新すれば良い。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

アドレスデコード回路５１４は、メイン制御部４１の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部４１の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、ＣＰＵ４１ａからのアクセスが可能となる。

【００７６】

本実施例においてメイン制御部４１は、パラレル出力ポート５１３を介してサブ制御部９１に各種のコマンドを送信する。メイン制御部４１からサブ制御部９１へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部９１からメイン制御部４１へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート５１３を介してサブ制御部９１に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路５１２を介してサブ制御部９１に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。

【００７７】

また、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パラレル入力ポート５１１から入力される。そしてメイン制御部４１は、これらパラレル入力ポート５１１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。

【００７８】

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、タイマ回路５０９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。

【００７９】

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。

【００８０】
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、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。
【００８１】
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。
【００８２】
演出制御基板９０には、スロットマシン１の前面扉１ｂに配置された液晶表示器５１（図１参照）、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、前述したリールＬＥＤ５５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。
【００８３】
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ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５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。
【００８４】
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ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５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。
【００８５】
演出制御基板９０には、サブＣＰＵ９１ａ、ＲＯＭ９１ｂ、ＲＡＭ９１ｃ、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ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５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ＣＰＵ９１ａからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブＣＰＵ９１ａにリセット信号を与えるリセット回路９５、演出制御基板９０に接続された演出用スイッチ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ＣＰＵ９１ａに対して出力する電断検出回路９８、その他の回路等、が搭載されており、サブＣＰＵ９１ａは、遊技制御基板４０から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板９０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。
【００８６】
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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ３７をｏｎ状態としてからスロットマシン１の電源をｏｎする必要がある。設定キースイッチ３７をｏｎ状態として電源をｏｎすると、設定値表示器２４にＲＡＭ４１ｃから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ３８の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ３８が操作されると、設定値表示器２４に表示された表示値が１ずつ更新されていく（設定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ＲＡＭ４１ｃに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【００９２】

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ＲＡＭ４１ｃ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。

【００９３】

本実施例のスロットマシン１においては、メイン制御部４１は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路４８からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、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ＲＡＭ４１ｃのスタックに退避し、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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。

【００９４】

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ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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。

【００９５】

尚、本実施例では、ＲＡＭ４１ｃに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部４１は、電源投入時においてＲＡＭ４１ｃのデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ４１ｃの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、ＲＡＭ４１ｃに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【００９６】

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。

【００９７】

また、サブ制御部９１もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路９８からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に電断処理（サブ）を実行する。電断処理（サブ）では、レジスタを後述するＲＡＭ９１ｃのスタックに退避し、ＲＡＭ９１ｃにいずれかのビットが１となる破壊診断用データを格納するとともに、ＲＡＭ９１ｃの全ての領域に格納されたデータに基づくＲＡＭパリティが０となるようにＲＡＭパリティ調整用データを計算し、ＲＡＭ９１ｃに格納する処理を行うようになっている。

【００９８】

そして、サブ制御部９１は、その起動時においてＲＡＭ９１ｃの全ての領域に格納されたデータに基づいてＲＡＭパリティを計算するとともに、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、ＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータに基づいてサブ制御部９１の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、ＲＡＭ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、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合、メイン制御部４１と異なり、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【００９９】

また、サブ制御部９１は、その起動時においてＲＡＭ９１ｃのデータが正常であると判

断された場合でも、メイン制御部４１から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部４１の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合も、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【０１００】

尚、本実施例では、ＲＡＭ９１ｃに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブ制御部９１は、電源投入時においてＲＡＭ９１ｃのデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ９１ｃの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、ＲＡＭ９１ｃに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【０１０１】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【０１０２】

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

【０１０３】

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ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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。

【０１０４】

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ＲＡＭ４１ｃ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。

【０１０５】

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、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、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ＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

【０１０６】

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。

【０１０７】

本実施例のスロットマシン１は、前述のように遊技状態（ＲＴ０～５、ＲＢ、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。

【０１０８】

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に次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【０１０９】

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、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。

【０１１０】

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、乱数回路５０８ｂにより生成され、乱数回路５０８ｂの乱数値レジスタに格納されている値をＲＡＭ４１ｃ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、現在の遊技状態及びＲＴの種類、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

【０１１１】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態、現在のＲＴの種別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。

【０１１２】
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ＲＡＭ４１ｃ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。

【０１１３】
尚、本実施例の内部抽選では、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値に順次加算し、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構成であるが、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値から順次減算し、減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構成としても良い。

【０１１４】
また、本実施例では、抽選対象役毎に当選と判定される判定値の数である判定値数を定めておくとともに、抽選対象役毎に判定値数を乱数値に順次加算（減算）し、オーバーフローした場合に、判定値数に対応する役の当選を判定する構成であるが、抽選対象役毎に当選と判定される乱数値の範囲を定めておくとともに、乱数値が属する範囲に対応する役の当選を判定する構成としても良い。

【０１１５】
次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。

【０１１６】
メイン制御部４１は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ＲＯＭ４１ｂに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる制御を行う。

【０１１７】
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。

【０１１８】
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。

【０１１９】
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。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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

【０１２７】

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コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

【０１２８】

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コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

尚、本実施例では、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。

【０１３３】

本実施例においてメイン制御部４１は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、１ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間（本実施例では４．１秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規

制時間が経過していれば、その時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

【０１３４】

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

【０１３５】

すなわちメイン制御部４１は、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、１ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制するようになっている。

【０１３６】

尚、本実施例では、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、１ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であるが、少なくとも１ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であれば良く、１ゲームにおけるリールの回転開始以外の一のタイミング（例えば、ゲーム終了時など）からゲーム時間の計時を開始し、次のゲームにおける同じ一のタイミングまでに所定の規制時間が経過していれば遊技を進行可能とする一方、次のゲームにおける同じ一のタイミングまでに所定の規制時間が経過していなければ遊技を進行させず所定の規制時間が経過するまで待機し、所定の規制時間が経過した時点で遊技を進行可能とすることで、１ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成としても良い。

【０１３７】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して送信するコマンドについて説明する。

【０１３８】

本実施例では、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、準備出目停止コマンド、予告出目停止コマンド、結果出目停止コマンド、変動再開コマンド、リール遅延コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、ＲＴ情報コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【０１３９】

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９１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。

【０１４０】

投入枚数コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、電断復帰時、または規定数の賭数が設定されていない状態においてメダルが投入されるか、ＭＡＸＢＥＴ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、投入枚数コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、投入枚数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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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

【０１４３】

フリーズコマンドは、当該ゲームにおいて後述するフリーズ状態に制御するか否か、フリーズ状態に制御する場合にはその時期を特定可能なコマンドであり、内部当選コマンドの後に送信される。

【０１４４】

準備出目停止コマンドは、フリーズ状態において後述の準備出目が停止した旨及びその後のスタートスイッチ７の操作によって後述の成功出目が停止するか、後述の失敗出目が停止するか、を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態において準備出目が停止した時点で送信される。

【０１４５】

予告出目停止コマンドは、後述する予告出目が停止した旨を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態において成功出目が導出された後、予告出目が導出された時点で送信される。

【０１４６】

結果出目停止コマンドは、成功出目または失敗出目が導出された旨を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態において準備出目が停止した状態でスタートスイッチ７の操作が検出されることで成功出目または失敗出目が導出されたか、一定時間が経過して成功出目または失敗出目が導出された時点で送信される。

【０１４７】

変動再開コマンドは、成功出目が導出された後、準備出目に向けて変動が開始した旨を特定可能なコマンドであり、成功出目の導出後（予告出目が導出された場合にはその後）、準備出目に向けて変動を開始させた時点で送信される。

【０１４８】

リール遅延コマンドは、後述のフリーズ状態において実行されるリール演出後、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能なコマンドであり、より詳しくは、各リールの遅延時間を特定可能な後述の左、中、右リール用タイマ値が格納され、サブ制御部９１側で、リールの加速時間などを加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能なコマンドであり、リール演出後、最初に回転を開始する左リールの回転開始前に送信される。

【０１４９】

リール回転開始コマンドは、後述のフリーズ状態に制御されないゲームにおいてリールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が開始されたときに送信される。

【０１５０】

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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたことを特定可能である。

【０１５１】

入賞番号コマンドは、入賞ラインＬＮ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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

復帰コマンドは、メイン制御部４１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４１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。

【０１５４】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（ＢＢ中、ＲＢ中、再遊技）を特定可能なコマンドであり、電断復帰時またはゲームの終了時に送信される。

【０１５５】

ＲＴ情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（ＲＴ０～５のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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、ＢＢ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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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４１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４１の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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）の検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）を示すコマンドであり、定期的に送信される。

【０１６３】

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、ＲＡＭ４１ｃに設けられたコマンドキューに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理おいて送信される。

【０１６４】

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、ＲＡＭ４１ｃに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理おいて送信される。

【０１６５】

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に生成され、ＲＡＭ４１ｃに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理おいて送信される。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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、ＲＡＭ９１ｃ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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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ＲＯＭ９１ｂ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ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の各種演出装置の出力制御を行う。

【０１７０】

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ＬＥＤ５２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ＲＡＭ９１ｃ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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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投入枚数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。

【０１７３】

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、ＲＡＭ９１ｃに設定される。演出パターンの選択率は、ＲＯＭ９１ｂに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部９１は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてＲＡＭ９１ｃ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。

【０１７４】

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に次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【０１７５】

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、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【０１７６】

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。

【０１７７】

本実施例におけるスロットマシンは、図１０に示すように、ＲＴ０～５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御される。

【０１７８】

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。

【０１７９】
ＢＢ１は、入賞ラインに「網７－網７－網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「白７－白７－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１８０】
ＢＢ１、ＢＢ２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。
【０１８１】
ＢＢ１、ＢＢ２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。
【０１８２】
ＲＢ１は、入賞ラインに「網７－網７－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－白７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１８３】
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。
【０１８４】
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。
【０１８５】
図１０に示すように、ＢＢ１、ＲＢ２のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、ＲＴ４に制御され、ＢＢ２、ＲＢ１のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、ＲＴ５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、ＲＴ３に制御される。
【０１８６】
前述した内部抽選においてＢＢ１、ＢＢ２、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、ＢＢ２、ＲＢ１、ＲＢ２を構成する図柄（左リール及び中リールの「黒７」、「白７」、右リールの「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。
【０１８７】
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、下段チェリー、中段チェリー、１枚役１、１枚役２が含まれる。
【０１８８】
中段ベルは、入賞ラインＬＮに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、８枚のメダルが払い出される。
【０１８９】
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、８Ｃ、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。
【０１９０】
右下がりベルは、入賞ラインＬＮに「リプレイ－ベル－リプレイ」、「リプレイ－ベル－プラム」、「プラム－ベル－リプレイ」、「プラム－ベル－プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、８枚のメダルが払い出される。
【０１９１】
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、「リプレイ－ベル－リプレイ」、「リプレイ－ベル－プラム」、「プラム－ベル－リプレイ」、「プラム－ベル－プラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインＬＭ３に揃うこととなる。

【０１９２】

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、８Ｃ、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】

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「リプレイ－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「リプレイ－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「リプレイ－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「リプレイ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」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。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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

上段チェリーは、入賞ラインＬＮに「黒スイカ－オレンジ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」、「黒スイカ－ＢＡＲ－ＡＮＹ」、「黒スイカ－ベル－ＡＮＹ」、「黒スイカ－黒７－リプレイ」、「黒スイカ－黒７－プラム」、「黒スイカ－黒７－ベル」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。

【０１９７】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌの黒スイカは、チェリーの１つ下の位置に配置されているので、「黒スイカ－オレンジ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」、「黒スイカ－ＢＡＲ－ＡＮＹ」、「黒スイカ－ベル－ＡＮＹ」、「黒スイカ－黒７－リプレイ」、「黒スイカ－黒７－プラム」、「黒スイカ－黒７－ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が上段に停止することとなり、「チェリー－ＡＮＹ

－ＡＮＹ」の組み合わせが上段及び右下がり、すなわち無効ラインＬＭ１及びＬＭ３に揃うこととなる。

【０１９８】

また、中リール２Ｃにおいてオレンジ、ＢＡＲ、ベル、黒７のいずれかは、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、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、黒スイカは、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上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、上段チェリーに入賞することはない。

【０１９９】

下段チェリーは、入賞ラインＬＮに「ＢＡＲ－オレンジ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＡＮＹ」、「ＢＡＲ－ベル－ＡＮＹ」、「ＢＡＲ－黒７－リプレイ」、「ＢＡＲ－黒７－プラム」、「ＢＡＲ－黒７－ベル」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。

【０２００】

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－オレンジ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＡＮＹ」、「ＢＡＲ－ベル－ＡＮＹ」、「ＢＡＲ－黒７－リプレイ」、「ＢＡＲ－黒７－プラム」、「ＢＡＲ－黒７－ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー－ＡＮＹ－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。

【０２０１】

また、中リール２Ｃにおいてオレンジ、ＢＡＲ、ベル、黒７のいずれかは、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、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。

【０２０２】

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

【０２０３】

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１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１に入賞することはない。

【０２０４】

１枚役２は、入賞ラインＬＮに「黒７－チェリー－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。１枚役２が入賞すると１枚メダルが払い出される。

【０２０５】

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、右リールの黒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２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２に入賞することはない。

【０２０６】

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、７揃いリプレイ、７不揃いリプレイが含まれる。

【０２０７】
通常リプレイは、入賞ラインＬＮに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、「リプレイ－リプレイ－プラム」、「プラム－リプレイ－リプレイ」、「プラム－リプレイ－プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、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、８Ｃ、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。
【０２０８】
下段リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－オレンジ－ベル」、「ベル－ＢＡＲ－ベル」、の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０２０９】
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、右リールのベルは、リプレイ、プラムまたはＢＡＲの１つ上の位置に配置されているので、「ベル－オレンジ－ベル」、「ベル－ＢＡＲ－ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ－リプレイ－リプレイ／プラム／ＢＡＲ」、「リプレイ－プラム－リプレイ／プラム／ＢＡＲ」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。
【０２１０】
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、８Ｃ、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。
【０２１１】
転落リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０２１２】
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－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、「リプレイ－リプレイ－プラム」、「プラム－リプレイ－リプレイ」、「プラム－リプレイ－プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。
【０２１３】
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、８Ｃ、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。
【０２１４】
図１０に示すように、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。
【０２１５】
昇格リプレイ１は、入賞ラインＬＮに「リプレイ－リプレイ－ベル」、「プラム－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール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、８Ｃ、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。

【０２１６】
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。
【０２１７】
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。
【０２１８】
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、８Ｃ、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。
【０２１９】
図１０に示すように、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、ＲＴ０に制御される。後述するように、昇格リプレイは、ＲＴ２、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、ＲＴ２、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ＲＴ４またはＲＴ５に制御される。このため、ＲＴ２、ＲＴ３においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、ＲＴ２、ＲＴ３からＲＴ０に制御されないように構成されており、ＲＴ１であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該ＲＴ１からのみＲＴ０に制御されるように構成されている。
【０２２０】
特殊リプレイは、入賞ラインＬＮ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８Ｌ、８Ｃ、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。
【０２２１】
図１０に示すように、ＲＴ０において特殊リプレイに入賞した後は、ＲＴ２に制御される。後述するように、特殊リプレイは、ＲＴ１、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、ＲＴ１、ＲＴ３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ＲＴ４またはＲＴ５に制御される。このため、ＲＴ１、ＲＴ３においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、ＲＴ１、ＲＴ３からＲＴ２に制御されないように構成されており、ＲＴ０であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該ＲＴ０からのみＲＴ２に制御されるように構成されている。
【０２２２】
７揃いリプレイは、入賞ラインＬＮ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。また、７不揃いリプレイは、入賞ラインＬＮに「黒７ー黒７ーリプレイ」、「黒７ー黒７ープラム」、「黒７ーリプレイー黒７」、「リプレイー黒７ー黒７」、「プラムー黒７ー黒７」、「黒７ーリプレイーリプレイ」、「黒７ーリプレイープラム」、「リプレイー黒７ーリプレイ」、「リプレイー黒７ープラム」、「プラムー黒７ーリプレイ」、「プラムー黒７ープラム」、「リプレイーリプレイー黒７」、「プラムーリプレイー黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０２２３】
全てのリールにおいてリプレイ、プラムの１つは、５コマ以内に配置されているが、全てのリールにおいて「黒７」は、５コマを超えて配置されている。このため、後述する内部抽選において７揃いリプレイまたは７不揃いリプレイに当選していても、少なくともいずれか１つのリールに対応するストップスイッチが適正なタイミングで操作されなければ原則として７揃いリプレイ、７不揃いリプレイが入賞することはないが、後述のように７揃いリプレイは、７不揃いリプレイ及び通常リプレイと同時に当選し、７不揃いリプレイは通常リプレイと同時に当選するため、７揃いリプレイ、７不揃いリプレイ及び通常リプレイが同時に当選している場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず７揃いリプレイ、７不揃いリプレイ及び通常リプレイのいずれかが必ず入賞し、７不揃いリプレイ及び通常リプレイが同時に当選している場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず７不揃いリプレイ及び通常リプレイのいずれかが必ず入賞することとなる。

【０２２４】
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－オレンジ－ベル」、「リプレイ－ＢＡＲ－ベル」、「プラム－オレンジ－ベル」、「プラム－ＢＡＲ－ベル」、「リプレイ－ベル－オレンジ」、「リプレイ－ベル－ＢＡＲ」、「プラム－ベル－オレンジ」、「プラム－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」、「ベル－オレンジ－オレンジ」、「ベル－オレンジ－ＢＡＲ」、「ベル－ＢＡＲ－オレンジ」、「ベル－ＢＡＲ－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ＬＮに揃う。

【０２２５】
図１０に示すように、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、ＲＴ１に制御される。尚、ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、ＲＴ１が維持されることとなる。

【０２２６】
次に、図１２～図１５を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、ＲＴ０～３であるか、ＲＴ４であるか、ＲＴ５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ＲＴ０～３であれば、ＲＴ０～３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１５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。

【０２２７】
図１２～図１４においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【０２２８】
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。

【０２２９】

また、図１２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１３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１４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１５は、図１２～図１４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。

【０２３０】

ＲＴ０であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー１、ＢＢ１＋弱チェリー２、ＢＢ１＋強チェリー１、ＢＢ１＋強チェリー２、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１、ＢＢ２＋弱チェリー２、ＢＢ２＋強チェリー１、ＢＢ２＋強チェリー２、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、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー１、ＲＢ１＋弱チェリー２、ＲＢ１＋強チェリー１、ＲＢ１＋強チェリー２、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー１、ＲＢ２＋弱チェリー２、ＲＢ２＋強チェリー１、ＲＢ２＋強チェリー２、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１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２、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。

【０２３１】

ＲＴ１であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー１、ＢＢ１＋弱チェリー２、ＢＢ１＋強チェリー１、ＢＢ１＋強チェリー２、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１、ＢＢ２＋弱チェリー２、ＢＢ２＋強チェリー１、ＢＢ２＋強チェリー２、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、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー１、ＲＢ１＋弱チェリー２、ＲＢ１＋強チェリー１、ＲＢ１＋強チェリー２、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー１、ＲＢ２＋弱チェリー２、ＲＢ２＋強チェリー１、ＲＢ２＋強チェリー２、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１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２、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。

【０２３２】

ＲＴ２であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー１、ＢＢ１＋弱チェリー２、ＢＢ１＋強チェリー１、ＢＢ１＋強チェリー２、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１、ＢＢ２＋弱チェリー２、ＢＢ２＋強チェリー１、ＢＢ２＋強チェリー２、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、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー１、ＲＢ１＋弱チェリー２、ＲＢ１＋強チェリー１、ＲＢ１＋強チェリー２、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー１、ＲＢ２＋弱チェリー２、ＲＢ２＋強チェリー１、ＲＢ２＋強チェリー２、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１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２、通常リプレイ、リプレイＧＲ２１、リプレイＧＲ２２が内部抽選の対象役となる。

【０２３３】

ＲＴ３であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー１、ＢＢ１＋弱チェリー２、ＢＢ１＋強チェリー１、ＢＢ１＋強チェリー２、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１、ＢＢ２＋弱チェリー２、ＢＢ２＋強チェリー１、ＢＢ２＋強チェリー２、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、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー１、ＲＢ１＋弱チェリー２、ＲＢ１＋強チェリー１、ＲＢ１＋強チェリー２、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー１、ＲＢ２＋弱チェリー２、ＲＢ２＋強チェリー１

、ＲＢ２＋強チェリー２、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１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２３４】

ＲＴ４、ＲＴ５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１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２、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。

【０２３５】

ＢＢ（ＲＢ）、ＲＢであるときには、ベル、弱チェリー１、弱チェリー２、強チェリー１、強チェリー２が内部抽選の対象役となる。

【０２３６】

尚、図１５に示すように、弱チェリー１とは、上段チェリー＋下段チェリーであり、弱チェリー２とは、上段チェリー＋下段チェリー＋１枚役１であり、強チェリー１とは、上段チェリー＋下段チェリー＋１枚役２であり、強チェリー２とは、上段チェリー＋下段チェリー＋１枚役１＋１枚役２である。弱チェリー１、２当選時、強チェリー１、２当選は、後述のようにいずれも左リールの上段または下段に「チェリー」を導出可能に制御されるが、中リールまたは右リールの制御内容が異なり、左リール２Ｌの上段または下段にチェリーが停止した際の中リールまたは右リールの停止態様から、弱チェリー１または弱チェリー２であるか、強チェリー１または強チェリー２であるか、を認識可能とされている。尚、以下では、弱チェリー１、２をまとめて弱チェリーと呼ぶことがあり、強チェリー１、２をまとめて強チェリーと呼ぶことがある。また、弱チェリー１、２に特有の停止態様を弱チェリー目と呼ぶことがあり、強チェリー１、２に特有の停止態様を強チェリー目と呼ぶことがある。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

リプレイＧＲ２１とは、７揃いリプレイ＋７不揃いリプレイ＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ２２とは、７不揃いリプレイ＋通常リプレイである。

【０２４２】

また、ＲＴ０～３などにおいて、ＢＢ１、ＢＢ２、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、ＲＴ４、ＲＴ５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。

【０２４３】

このように、遊技状態がＲＴ０～３であるか、ＲＴ４、５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ＲＴ０～５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。

【０２４４】

また、遊技状態がＲＴ４、５である場合には、ＲＴ４であるか、ＲＴ５であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、ＲＴ４であるか、ＲＴ５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。

【０２４５】

また、遊技状態がＲＴ０～３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。

【０２４６】

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１６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１６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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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、８Ｃ、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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

このため、リプレイＧＲ１～６が内部抽選の対象となる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なり、ＲＴ０に移行することとなる。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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、８Ｃ、８Ｒの停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

このため、リプレイＧＲ１１～１５が内部抽選の対象となるＲＴ０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ＲＴ２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ＲＴ１に移行することとなる。

【０２６４】

また、特に図示しないが、リプレイＧＲ２１（７揃いリプレイ＋７不揃いリプレイ＋通常リプレイ）が当選している場合には、「黒７」の引込範囲で停止操作がされた場合には、「黒７」を入賞ラインＬＮに停止させ、「黒７」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインＬＮに停止させる制御を行う。

【０２６５】

このように、リプレイＧＲ２１の当選時には、７揃いリプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに優先して停止させる制御を行い、７揃いリプレイの組み合わせを揃えることができない場合に、７不揃いリプレイの組み合わせを優先して停止させる制御を行い、７不揃いリプレイの組み合わせも揃えることができない場合に、通常リプレイの組み合わせを停止させる制御を行う。

【０２６６】

また、リプレイＧＲ２２（７不揃いリプレイ＋通常リプレイ）が当選している場合には、第２停止操作までは、「黒７」の引込範囲で停止操作がされた場合に、「黒７」を入賞ラインＬＮに停止させ、「黒７」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインＬＮに停止させる制御を行い、第３停止操作では、第２停止操作までに停止したいずれのリールにも入賞ラインＬＮに「黒７」が停止している場合には、停止操作のタイミングに関わらず「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインＬＮに停止させ、第２停止操作までに入賞ラインＬＮに「リプレイ」または「プラム」が停止している場合には、「黒７」の引込範囲で停止操作がされた場合に、「黒７」を入賞ラインＬＮに停止させ、「黒７」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインＬＮに停止させる制御を行う。

【０２６７】

このように、リプレイＧＲ２２の当選時には、７不揃いリプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに優先して停止させる制御を行い、７不揃いリプレイの組み合わせも揃えることができない場合に、通常リプレイの組み合わせを停止させる制御を行う。このため、リプレイＧＲ２２の当選時には、７揃いリプレイが入賞することはないが、７を狙って操作を行うことで、第２停止操作までは７がテンパイするものの、第３停止操作では、必ず「リ

プレイ」または「プラム」が停止することとなる。

【０２６８】

次に、複数種類の小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１７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。

【０２６９】

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

【０２７０】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７１】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７２】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７３】

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、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。

【０２７４】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７５】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を

行う。

【０２７６】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７７】

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。

【０２７８】

図３に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて５コマ以内に配置されており、中ベル１～４が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインＬＮに揃える制御が行われる一方で、上段ベル１～８を構成する図柄は、全てのリールにおいて５コマ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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、１／４で上段ベルが揃うが、３／４で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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

【０２８７】

本実施例では、図１０及び図１１に示すように、ＲＴ０～５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御される。

【０２８８】

ＲＴ０は、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）、ＲＴ１、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。そして、ＲＴ０は、ＲＴ０に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりＲＴ１に移行するか、特殊リプレイの入賞によりＲＴ２に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２８９】

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、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。

【０２９０】

ＲＴ１は、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が停止するか、ＲＴ０において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、ＲＴ１は、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２９１】

ＲＴ１における特別役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率は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、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。

【０２９２】

ＲＴ２は、ＲＴ０において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、ＲＴ２は、移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２９３】

ＲＴ２における特別役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ０とほとんど変わらず高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は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、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。

【０２９４】

ＲＴ３は、ＢＢ（ＲＢ）、ＲＢの終了時に移行する。そして、ＲＴ３は、ＲＴ３に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２９５】

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ＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率は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、ＲＴ３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。

【０２９６】

ＲＴ４は、ＲＴ０～３において特別役のうちＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２が当選したときに移行する。そして、ＲＴ４は、ＲＴ４に移行してからのゲーム数に関わらず、ＲＴ４に移行する契機となった特別役が入賞してＢＢ（ＲＢ）またはＲＢに移行することで終了する。

【０２９７】

ＲＴ４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ＲＴ０、ＲＴ２よりは低いが、ＲＴ１、ＲＴ３よりも高く高確率（約１／２．５）、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、ＲＴ４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。

【０２９８】

ＲＴ５は、ＲＴ０～３において特別役のうちＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１が当選したときに移行する。そして、ＲＴ５は、ＲＴ５に移行してからのゲーム数に関わらず、ＲＴ５に移行する契機となった特別役が入賞してＢＢ（ＲＢ）またはＲＢに移行することで終了する。

【０２９９】

ＲＴ５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ＲＴ０、ＲＴ２よりは低いが、ＲＴ１、ＲＴ３、ＲＴ４よりも高く高確率（約１／２．０）、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、ＲＴ５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。

【０３００】

ＲＢは、ＲＴ５、ＲＴ５においてＲＢ１またはＲＢ２が入賞したときに移行する。そして、ＲＢは、６ゲーム消化するか、６回入賞することで終了する。

【０３０１】

ＲＢ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、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．０１）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。

【０３０２】

ＢＢ（ＲＢ）は、ＲＴ４、５においてＢＢが入賞したときに移行する。そして、ＢＢ（

ＲＢ）は、ＢＢ（ＲＢ）に移行してからのゲーム数に関わらず、ＢＢ（ＲＢ）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。

【０３０３】

ＢＢ（ＲＢ）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、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．００）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。

【０３０４】

ＲＴ４、５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のうち、ＲＢ及びＢＢ（ＲＢ）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。

【０３０５】

また、ＲＴ０～３のうちＲＴ０、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ＲＴ１、３に比較して高い点において、ＲＴ１、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【０３０６】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がＲＴ０～３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、ＡＴという）に演出状態を制御可能となっている。

【０３０７】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図１０に示すように、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）が終了すると、ＲＴ３に移行する。

【０３０８】

ＲＴ３では、移行出目が停止することで、ＲＴ１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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

【０３０９】

ＲＴ３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、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）の終了後に移行したＲＴ３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、ＲＴ１に移行することとなる。

【０３１０】

ＲＴ１では、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

【０３１１】

ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６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、ＲＴ１では、リプレイＧＲ１～６が当選し、停止順に正解することでＲＴ０へ移行することとなる。

【０３１２】

ＲＴ０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ＲＴ１に移行し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

【０３１３】

ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５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、ＲＴ０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、ＲＴ０では、リプレイＧＲ１１～１５が当選し、停止順が正解することでＲＴ２へ移行し、リプレイＧＲ１１～１５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ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３１４】

ＲＴ２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ＲＴ４またはＲ

Ｔ５に移行する。

【０３１５】

ＲＴ２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、ＲＴ２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ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３１６】

ＲＴ４、５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ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。

【０３１７】

サブ制御部９１は、後述のＡＴ（準備状態、ＡＲＴ）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、ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ１～６であり、ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１５である。また、ＲＴ０～２のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【０３１８】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器５１からのナビ画像の表示と、スピーカ５３、５４からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイＧＲ１や左ベルに当選したときには、「１２３」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示す）や「１３２」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第３停止、リール２Ｒが第２停止であることを示す）といったストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン１のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示す）や「左右中！」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第３停止、リール２Ｒが第２停止であることを示す）といったストップスイッチの押下順序を示す音声を出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左！」と出力され、リール２Ｌを停止させると次に「中！」と出力され、リール２Ｌ及びリール２Ｃを停止させると次に「右！」といった音声が出力される。他のリプレイＧＲ２～３６や押し順ベルに関しても、リプレイＧＲに応じたナビ画像が液晶表示器５１から表示されるとともにナビ音声がスピーカ５３、５４から出力される。

【０３１９】

リプレイＧＲ１～６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１６参照）が報知される。

【０３２０】

リプレイＧＲ１１～１５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１６参照）が報知される。

【０３２１】

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１７参照）が報知される。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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

【０３２４】
尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器５１に表示するものに限らず、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等を用いて実行するものであっても良い。
【０３２５】
また、本実施例では、ナビ演出の対象役として、停止順に応じて入賞する役の種類、停止順に応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成であるが、停止操作のタイミングに応じて入賞する役の種類、停止操作のタイミングに応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成としても良く、このような構成においては、ナビ演出として停止操作のタイミングを特定可能な演出を適用すれば良い。また、停止順と停止操作のタイミング双方に応じて入賞する役の種類、停止順と停止操作のタイミング双方に応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成としても良く、このような構成においては、ナビ演出として停止順と停止操作のタイミング双方を特定可能な演出を適用すれば良い。
【０３２６】
また、本実施例では、押し順ベルに当選した場合には第１停止させるストップスイッチのみが正解（すなわち、３択）すれば入賞するが、押し順リプレイはストップスイッチの押下順序について正解（すなわち、６択）させなければ入賞しないため、押し順ベルが当選した場合の第２リール及び第３リールに関するストップスイッチの押下順序についても押下順序抽選によって決定している。よって、あたかも６択の押下順序に正解しなければ押し順ベルが入賞しないかのようなナビ演出は行われるものの、押し順ベルに当選した場合には３択の押下順序に正解すれば押し順ベルは入賞するので、ナビ演出で報知された通りの押下順序にしたがわなくても第１停止のみ正解すれば押し順ベルは入賞する。そして、このように、ナビ対象役の全てにおいて６択とすることによってゲームの内容に統一性を持たせることができ、ゲームの内容を遊技者が理解しやすくできる。尚、押し順ベルは３択のうちの１択が正解すれば入賞するため、６択とする抽選を行わなくても良い。
【０３２７】
本実施例においてサブ制御部９１は、所定の抽選条件が成立したときにＡＲＴ（ＲＴ２でＡＴに制御される状態）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。
【０３２８】
尚、ナビストック数が残っているときに、ナビストック数を新たに獲得したときには、残っているナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。
【０３２９】
ナビストックとは、ＲＴ１であればＲＴ２へ移行させるための権利であり、かつＲＴ２移行後、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数である５０ゲームと後述する上乗せ抽選にて当選したゲーム数とを合算したゲーム数）にわたりＡＲＴに制御される権利の数を示す。ＲＴ２へ移行後、ナビストック数を１消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、ＡＲＴに制御され、その間後述の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。
【０３３０】
サブ制御部９１は、図１８に示すように、ナビストック抽選において１以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納する。サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃのナビストックの有無に基づき、ＡＲＴに制御するか否かを特定する。そして、１以上のナビストックが残っている場合には、ＡＲＴ確定報知を経てＡＲＴの当選が報知された後に、まずＡＴに制御する。ＡＴの制御を開始した後、ＲＴ２へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。

【０３３１】
サブ制御部９１は、準備状態において、対象役の当選時にナビ演出が実行される。この際、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、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ナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりＲＴ１からＲＴ０に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、ＲＴ０～２のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる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。
【０３３２】
ＲＴ１において昇格リプレイが入賞し、ＲＴ０に移行した後は、リプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出の対象となり、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ナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりＲＴ０からＲＴ２に移行させることが可能となる。また、前述のように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とともに、移行出目を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。
【０３３３】
ＲＴ０において特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２に移行することで、準備状態が終了し、ＡＲＴの制御が開始することとなり、特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にＡＲＴの開始を示すＡＲＴ開始演出を実行し、ＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定してＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ＡＲＴ中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを１消費（減算）する。
【０３３４】
ＡＲＴ開始後は、押し順ベルの当選時に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とともに、移行出目を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。
【０３３５】
また、ＡＲＴ中においては、所定の契機でＡＲＴのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、０を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定することにより、ＡＲＴのゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選でＡＲＴのゲーム数の上乗せを決定した場合には、決定したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に加算する。
【０３３６】
また、ＡＲＴの開始後、１ゲーム消化する毎に残りゲーム数が１減算されるとともに、残りゲーム数が０となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にＲＴ２は終了し、ＡＲＴが中断し、これに伴いＡＲＴのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ３において移行出目が停止してＲＴ１に移行した時点でＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。
【０３３７】
また、ＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となった場合には、残っているナビストック数が０でなければ、ＡＲＴを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３３８】
また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大３２ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、ＡＴの制御を終了させる。
【０３３９】
この状態では、ナビ演出が実行されないので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することは不可能であり、移行出目が停止することでＲＴ１に移行することとなるが、移行出目が停止するまではＲＴ２が維持されることとなり、潜伏ゲーム数が経過するまでに移行出目が停止しなければ、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。
【０３４０】
また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定され、ＡＴの制御が終了した後、潜伏ゲーム数が経過する前に移行出目が停止し、ＲＴ１に移行した場合には、潜伏ゲーム数の経過後、ＡＴの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。
【０３４１】
また、ＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となり、残っているナビストック数が０であればＡＲＴ終了演出を実行し、ＡＴの制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することが不可能となり、移行出目が停止することでＲＴ１に移行することで一連のＡＴ及びＡＲＴの制御が終了することとなる。
【０３４２】
また、ＡＲＴ確定報知後、準備状態、すなわちＡＲＴ開始演出が行われる前の段階で、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行するまでの間、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１５、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ０へ移行させることが可能となり、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ２へ移行させることが可能となる。
【０３４３】
尚、ＲＴ２に移行後のＡＲＴ中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合にも、上記と同様に、ＲＴ２に移行するまでの間、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１５、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ０へ移行させることが可能となり、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ２へ移行させることが可能となる。
【０３４４】
このように本実施例では、特別役の入賞に伴い移行するＢＢとは別に、サブ制御部９１がナビストックに基づいて遊技者にとって有利なＡＲＴに制御するようになっている。Ａ

ＲＴは、ＢＢに比較すると１ゲームあたりのメダルの増加期待値（１ゲームあたりの平均増加数から１ゲームあたりの平均減少数を減算した値）は低く設定されているものの、全体に対して滞在する割合（所定ゲーム数（例えば１００００ゲーム）においてＡＲＴに制御されるゲーム数の割合）が高く設定されている。

【０３４５】

また、本実施例では最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

【０３４６】

また、ＡＲＴの制御の開始後、特別役が当選した場合には、その時点でＲＴ２が終了することとなり、これに伴いＡＲＴの制御も中断するようになっている。そして、ボーナス終了後は、ＡＲＴを再開する場合には、ＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始するものの、この場合も直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、ＲＴ３に滞在していれば移行出目が停止してＲＴ１に移行し、ＲＴ１に滞在していれば、リプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

【０３４７】

また、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合には、潜伏抽選を行い、潜伏抽選にて潜伏させない旨が決定された場合には、直ちにＡＲＴの制御を再開させる一方で、潜伏抽選にて潜伏させる旨が決定された場合には、直ちにＡＲＴの制御を再開させるのではなく、一度ＡＴの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、ＡＲＴ確定報知を行い、この際、ＲＴ２が維持されていればＡＲＴの制御を再開することとなるが、ＲＴ１に移行している場合には、リプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御を再開させるようになっている。

【０３４８】

本実施例では、前述のように弱チェリー１、２当選時、強チェリー１、２当選時は、左リールまたは中リールを第１停止とすることで、後述のようにいずれも左リールの上段または下段に「チェリー」を導出可能に制御されるが、中リールまたは右リールの制御内容の少なくとも一方が異なり、弱チェリーの当選か、強チェリーの当選か、を区別できるようになっている。尚、右リールを第１停止とした場合には、弱チェリー１、２、強チェリー１、２のいずれにおいても共通の制御内容となり、弱チェリーの当選であるか、強チェリーの当選であるか、を区別できないようになっている。

【０３４９】

弱チェリー１、２の当選時に左リールを第１停止とし、かつ左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図１９に示すように、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３５０】

この際、弱チェリー１が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４～８番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、９または１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３５１】
一方、弱チェリー２が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４または５番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、６～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。
【０３５２】
そして、弱チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止し、中リールが未だ回転中の状態で、中リールにおいて「ＢＡＲ」が中段に停止する停止位置の引込範囲となる１１～１５番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に上段チェリーを構成する図柄のうち「ＢＡＲ」以外の図柄（本実施例では「ベル」）を停止させる制御を行い、弱チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止し、右リールが未だ回転中の状態では、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、右リールについて共通の制御を行い、右リールの上段にはいずれかの図柄を停止させる制御を行う。
【０３５３】
また、弱チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止し、右リールが未だ回転中の状態で、右リールにおいて「ＢＡＲ」が上段に停止する停止位置の引込範囲となる１３～１７番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの上段に「ＢＡＲ」以外の図柄を停止させる制御を行い、弱チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止し、中リールが未だ回転中の状態では、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、中リールについて共通の制御を行い、中リールの中段には下段チェリーを構成する図柄のうちのいずれかの図柄（本実施例では「ベル」）を停止させる制御を行う。
【０３５４】
強チェリー１、２の当選時に左リールを第１停止とし、かつ左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図２０に示すように、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。
【０３５５】
この際、強チェリー１が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４～８番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、９または１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。
【０３５６】
一方、強チェリー２が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４または５番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、６～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。
【０３５７】
そして、強チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止し、中リールが未だ回転中の状態で、中リールにおいて「ＢＡＲ」が中段に停止する停止位置の引込範囲となる１１～１５番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「ＢＡＲ」を停止させる制御を行い、強チェリー１、２が当選し

、左リールの上段に「チェリー」が停止し、右リールが未だ回転中の状態では、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、右リールについて共通の制御を行い、右リールの上段にはいずれかの図柄を停止させる制御を行う。

【０３５８】

また、強チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止し、右リールが未だ回転中の状態で、右リールにおいて「ＢＡＲ」が上段に停止する停止位置の引込範囲となる１３～１７番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの上段に「ＢＡＲ」の図柄を停止させる制御を行い、強チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止し、中リールが未だ回転中の状態では、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、中リールについて共通の制御を行い、中リールの中段には下段チェリーを構成する図柄のうちのいずれかの図柄（本実施例では「ベル」）を停止させる制御を行う。

【０３５９】

弱チェリー１、２の当選時に中リールを第１停止とし、かつ中リールにおいて「黒７」が入賞ラインＬＮ、すなわち中段に停止する停止位置の引込範囲となる１１～１５番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、図２１に示すように、中リールの中段に「黒７」を停止させる制御を行う。

【０３６０】

そして、弱チェリー１、２が当選し、中リールを第１停止とした場合にも、左リールが未だ回転中の状態で、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６１】

この際、弱チェリー１が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４～８番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、９または１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６２】

一方、弱チェリー２が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４または５番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、６～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６３】

また、弱チェリー１、２が当選し、中リールの中段に「黒７」が停止し、右リールが未だ回転中の状態で、右リールの停止操作がされた場合には、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「ベル」を停止させる制御を行う。

【０３６４】

強チェリー１、２の当選時に中リールを第１停止とし、かつ中リールにおいて「黒７」が入賞ラインＬＮ、すなわち中段に停止する停止位置の引込範囲となる１１～１５番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、図２２に示すように、中リールの中段に「黒７」を停止させる制御を行う。

【０３６５】

そして、強チェリー１、２が当選し、中リールを第１停止とした場合にも、左リールが未だ回転中の状態で、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作

が行われた場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６６】

この際、強チェリー１が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４～８番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、９または１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６７】

一方、強チェリー２が当選し、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となる４～１０番が下段に位置するタイミングのうち４または５番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段に「チェリー」を停止させる制御を行い、６～１０番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３６８】

また、強チェリー１、２が当選し、中リールの中段に「黒７」が停止し、右リールが未だ回転中の状態で、右リールの停止操作がされた場合には、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「リプレイ」または「プラム」を停止させる制御を行う。

【０３６９】

このように本実施例では、弱チェリー１、２、強チェリー１、２のいずれかが当選した場合には、左リールを第１停止とし、かつ左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３７０】

この際、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合には、右リールの停止制御は、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、共通の制御を行い、右リールの停止態様から弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できないようになっているのに対して、中リールでは、弱チェリー当選時及び強チェリー当選時のうち強チェリーの当選時のみ中段に「ＢＡＲ」を停止させることが可能に制御されるようになっており、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作を行った結果、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止するか否かによって弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できるようになっている。

【０３７１】

すなわち左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合には、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止態様が、強チェリーに特有の強チェリー目となる。一方、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合には、中リールの中段に「ＢＡＲ」以外の図柄が停止する停止態様が、弱チェリー目となる。

【０３７２】

尚、強チェリー１、２が当選しており、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合でも、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミング以外で中リールの停止操作を行った場合には、中リールの中段には「ＢＡＲ」が停止せず、弱チェリー目が停止することとなる。

【０３７３】

一方、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、中リールの停止制御は、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、共通の制御を行い、中リールの停止態様から弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリ

ー１、２が当選しているか、を判別できないようになっているのに対して、右リールでは、強チェリーの当選時のみ上段に「ＢＡＲ」を停止させることが可能に制御されるようになっており、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作を行った結果、右リールの中段に「ＢＡＲ」が停止するか否かによって弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できるようになっている。

【０３７４】

すなわち左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止態様が、強チェリーに特有の強チェリー目となる。一方、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、右リールの上段に「ＢＡＲ」以外の図柄が停止する停止態様が、弱チェリー目となる。

【０３７５】

尚、強チェリー１、２が当選しており、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合でも、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミング以外で右リールの停止操作を行った場合には、右リールの上段には「ＢＡＲ」が停止せず、弱チェリー目が停止することとなる。

【０３７６】

また、弱チェリー１、２、強チェリー１、２のいずれかが当選した場合には、中リールを第１停止とし、かつ中リールにおいて「黒７」が入賞ラインＬＮ、すなわち中段に停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「黒７」を停止させる制御を行う。

【０３７７】

また、中リールを第１停止とした場合でも、左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行う。

【０３７８】

そして、中リールを第１停止とし、中リールの中段に「黒７」が停止し、右リールが未だ回転中の状態では、弱チェリー当選時及び強チェリー当選時のうち強チェリーの当選時のみ中段に「リプレイ」または「プラム」を停止させることが可能に制御されるようになっており、中リールの中段に「黒７」が停止し、かつ左リールの上段または下段に「チェリー」が停止して弱チェリーまたは強チェリーの当選が示唆された場合に、右リールの中段に「リプレイ」または「プラム」が停止するか否かによって弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できるようになっている。

【０３７９】

すなわち中リールを第１停止とした場合には、中リールの中段に「黒７」が停止し、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止し、右リールの中段に「リプレイ」または「プラム」が停止する停止態様が、強チェリーに特有の強チェリー目となる。一方、中リールの中段に「黒７」が停止し、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止し、右リールの中段に「ベル」が停止する停止態様が、弱チェリー目となる。

【０３８０】

このような構成により、本実施例では、左リールを第１停止とした場合にも、中リールを第１停止とした場合にも、リールの停止態様から弱チェリーが当選しているか、強チェリーが当選しているか、を判別すること可能とされており、この際、左リールを第１停止とするか、中リールを第１停止とするか、によって弱チェリーが当選しているか、強チェリーが当選しているか、を判別するための手順が異なるようになっており、遊技者の好みに応じて弱チェリーの当選か、強チェリーの当選か、の判別手順を選択できるようになっている。

【０３８１】

尚、中リールを第１停止とし、中リールの中段に「黒７」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミング以外で中リールの停止操作を行った場合には、上段チェリーまたは下段チェリーを構成する図柄のうち「黒７」以外の図柄（本実施例では「ベル」）を停止させる制御を行い、その後、左リールの上段または下段にチェリーが停止した場合には、右リールの上段に「ＢＡＲ」以外の図柄を停止させる制御を行い、弱チェリー目が停止することとなる。

【０３８２】

本実施例では、図２３に示すように、弱チェリー１当選時または強チェリー１当選時に左リールの上段に「チェリー」が停止する停止操作の範囲が４～８番であり、左リールの下段に「チェリー」が停止する停止操作の範囲が９または１０番であり、左リールにおいて上段または下段に「チェリー」を停止可能な停止操作の範囲のうち上段にも下段にも停止可能な停止操作の範囲については上段に「チェリー」が停止するようになっている。このため、弱チェリー１当選時または強チェリー１当選時には、左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」を優先して引き込むようになっており、上段または下段のうち上段に「チェリー」が停止しやすくなっている。

【０３８３】

一方、図２３に示すように、弱チェリー２当選時または強チェリー２当選時に左リールの上段に「チェリー」が停止する停止操作の範囲が４または５番であり、左リールの下段に「チェリー」が停止する停止操作の範囲が６～１０番であり、左リールにおいて上段または下段に「チェリー」を停止可能な停止操作の範囲のうち上段にも下段にも停止可能な停止操作の範囲については下段に「チェリー」が停止するようになっている。このため、弱チェリー２当選時または強チェリー２当選時には、左リールの上段または下段のうち下段に「チェリー」を優先して引き込むようになっており、上段または下段のうち下段に「チェリー」が停止しやすくなっている。

【０３８４】

また、本実施例のメイン制御部が行う内部抽選では、図２４に示すように、弱チェリー１の当選確率と弱チェリー２の当選確率の合算値に占める弱チェリー１の当選確率の比率である弱チェリー１比率と、強チェリー１の当選確率と強チェリー２の当選確率の合算値に占める強チェリー１の当選確率の比率である強チェリー１比率と、が異なる。詳しくは、弱チェリー１比率が、約３５％であるのに対して、強チェリー１比率が、約６５％であり、弱チェリー１比率よりも強チェリー１比率の方が高く設定されている。

【０３８５】

上記のように弱チェリー１または強チェリー１の当選時には、弱チェリー２または強チェリー２に比較して左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」が停止しやすく、弱チェリー２または強チェリー２の当選時には、弱チェリー１または強チェリー１に比較して左リールの上段または下段のうち下段に「チェリー」が停止しやすくなっているので、弱チェリー当選時よりも強チェリー当選時の方が、左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」が停止しやすく、左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」が停止した方が、下段に「チェリー」が当選したときよりも強チェリーの当選が期待できるようになっている。

【０３８６】

本実施例のメイン制御部が行う内部抽選では、弱チェリー、強チェリーともに特別役と同時当選し得るが、それぞれ特別役と同時当選する比率（弱チェリー／強チェリーが単独で当選する確率及び弱チェリー／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）が異なる。

【０３８７】

詳しくは、図２５に示すように、弱チェリーが特別役と同時当選する比率は約８．５％、強チェリーが特別役と同時当選する比率は約５９．３％である。

【０３８８】

すなわち弱チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、強チェリーが特別役と同時当

選する比率の方が高く設定されており、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。このため、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が同時に当選する確率について遊技者にとって有利な出目となる。

【０３８９】

本実施例において弱チェリー、強チェリーが当選した場合にサブ制御部９１が行うナビストック抽選では、弱チェリーが当選したか、強チェリーが当選したか、に応じてナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が異なる。

【０３９０】

詳しくは、図２６に示すように、弱チェリーの当選時におけるナビストック０個の当選確率は９５％、ナビストック１個の当選確率は４％、ナビストック３個の当選確率は１％であり、ナビストックの当選確率は５％、ナビストックの当選個数の平均値は０．０７である。強チェリーの当選時におけるナビストック０個の当選確率は５０％、ナビストック１個の当選確率は３０％、ナビストック３個の当選確率は２０％、ナビストック５個の当選確率は１０％であり、ナビストックの当選確率は５０％、ナビストックの当選個数の平均値は１．４である。

【０３９１】

すなわち弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されており、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、ナビストックの当選及び当選個数が期待できるようになっている。このため、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ナビストックの当選確率及び当選個数について遊技者にとって有利な出目となる。

【０３９２】

本実施例においてサブ制御部９１は、ＡＲＴ中に弱チェリー、強チェリー、最強チェリーが当選した場合に上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、弱チェリーが当選したか、強チェリーが当選したか、に応じてＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が異なる。

【０３９３】

詳しくは、図２７に示すように、弱チェリーの当選時における上乗せゲーム数０Ｇの当選確率は５０％、上乗せゲーム数１０Ｇの当選確率は４０％、上乗せゲーム数３０Ｇの当選確率は５％、上乗せゲーム数５０Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数１００Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数１５０Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数２００Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数２５０Ｇの当選確率は０．５％、上乗せゲーム数３００Ｇの当選確率は０．５％、であり、ＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率は５０％、上乗せされるゲーム数の平均値は１３．２５である。強チェリーの当選時における上乗せゲーム数０Ｇの当選確率は３０％、上乗せゲーム数１０Ｇの当選確率は３０％、上乗せゲーム数３０Ｇの当選確率は２５％、上乗せゲーム数５０Ｇの当選確率は１０％、上乗せゲーム数１００Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数１５０Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数２００Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数２５０Ｇの当選確率は１％、上乗せゲーム数３００Ｇの当選確率は１％、であり、ＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率は７０％、上乗せされるゲーム数の平均値は２５．５である。

【０３９４】

すなわち弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されており、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、ＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及びより多くのゲーム数の上乗せが期待できるようになっている。このため、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ＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数について遊技者にとって有利な出目となる。

【０３９５】

本実施例においてサブ制御部９１は、一般役の当選時に、一般役が当選した旨を示唆する一般役当選示唆演出を実行可能である。

【０３９６】

一般役当選示唆演出は、弱チェリーまたは強チェリーの一方が当選している旨を示唆するチェリー当選示唆演出、ベル（中段ベル＋右下がりベル）が当選している旨を示唆するベル当選示唆演出、通常リプレイが当選している旨を示唆する通常リプレイ当選示唆演出を含む。

【０３９７】

また、一般役当選示唆演出は、ゲーム開始時（スタート操作時）、第１停止時、第２停止時、第３停止時のいずれかのタイミングで行われるようになっており、チェリー当選示唆演出、ベル当選示唆演出、通常リプレイ当選示唆演出によって、それぞれ実行タイミングの選択率が異なるようになっており、実行タイミングから一般役当選示唆演出の実行タイミングからも当選が示唆される一般役の種類を推測できるようになっている。

【０３９８】

特に、本実施例では、チェリー当選示唆演出の実行タイミングとして、上記タイミングのうちのゲーム開始時、すなわち未だいずれのリールも停止していないタイミングが選択される比率が、ベル当選示唆演出及び通常リプレイの実行タイミングとして、上記タイミングのうちのゲーム開始時が選択される比率よりも低く設定されている。すなわち弱チェリーまたは強チェリーの当選時には、ベル当選時または通常リプレイ当選時よりもゲーム開始時に一般役当選示唆演出が実行され難く、第１停止時以降に実行されやすいようになっている。

【０３９９】

本実施例では、弱チェリーが当選しているよりも強チェリーが当選している方が遊技者にとって有利となる。また、弱チェリーが当選している場合と、強チェリーが当選している場合と、でリールの停止制御が異なり、その際の出目に応じて弱チェリーが当選しているか、強チェリーが当選しているか、を特定可能となるが、例えば、左リールに「チェリー」が停止した後、特定のリール（例えば中リール）に強チェリーを示す特定の図柄を狙ったにも関わらず、特定の図柄が停止しないことで強役の可能性があるか否かが一律に判明してしまう構成とすると、強役か否かの判別する際の興趣に欠けるものとなる。

【０４００】

これに対して本実施例では、弱チェリー１、２、強チェリー１、２のいずれかが当選した場合には、左リールを第１停止とし、かつ左リールにおいて「黒スイカ」または「ＢＡＲ」の少なくともいずれか一方が入賞ラインＬＮに停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」を停止させる制御を行うようになっており、左リールを第１停止とし、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止することで、弱チェリー目または強チェリー目となることが示唆される。

【０４０１】

その後、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合には、右リールの停止制御は、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、共通の制御を行い、右リールの停止態様から弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できないようになっているのに対して、中リールでは、弱チェリー当選時及び強チェリー当選時のうち強チェリーの当選時のみ中段に「ＢＡＲ」を停止させることが可能に制御されるようになっており、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作を行った結果、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止するか否かによって弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できるようになっている。すなわち左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合には、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止態様が、強チェリーに特有の強チェリー目となる。

【０４０２】

一方、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、中リールの停止制御は、弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、に関わらず、共通の制御を行い、中リールの停止態様から弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できないようになっているのに対して、右リールでは、強チェリーの当選時のみ上段に「ＢＡＲ」を停止させることが可能に制御されるようになっており、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作を行った結果、右リールの中段に「ＢＡＲ」が停止するか否かによって弱チェリー１、２が当選しているか、強チェリー１、２が当選しているか、を判別できるようになっている。すなわち左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止態様が、強チェリーに特有の強チェリー目となる。

【０４０３】

このように本実施例では、左リールに「チェリー」が停止することで弱チェリー目または強チェリー目となることが示唆された際に、「チェリー」が停止した位置が上段であるか下段であるかによって、弱チェリー目であるか、弱チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される強チェリー目であるか、を判別可能となるリールが変化するので、遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される強チェリー目を判別する際の興趣を高めることができる。

【０４０４】

尚、本実施例では、左リール、中リール及び右リールの３つのリールを備える構成であり、左リールに「チェリー」が停止することで弱チェリー目または強チェリー目となることが示唆された際に、「チェリー」が停止した位置が上段であるか下段であるかによって、弱チェリー目であるか、弱チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される強チェリー目であるか、を判別可能となるリールが中リールまたは右リールの一方に変化する構成であるが、少なくとも３つ以上のリールを備える構成において、このうち第１のリールに「チェリー」が停止することで弱チェリー目または強チェリー目となることが示唆された際に、第１のリールに「チェリー」が停止した位置が第１の位置であるか第２の位置であるかによって、弱チェリー目であるか、弱チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される強チェリー目であるか、を判別可能となるリールが第２のリールまたは第３のリールの一方に変化する構成であれば、遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される強チェリー目を判別する際の興趣を高めることができる。

【０４０５】

また、本実施例では、左リールに「チェリー」が停止する位置が、「チェリー」が上段、中段、下段の３つからなり、このうち上段を第１の位置、下段を第２の位置としているが、上段を第１の位置、中段を第２の位置としても良いし、中段を第１の位置、下段を第２の位置としても良い。また、左リールに「チェリー」が停止可能な位置が２つからなり、一方を第１の位置、他方を第２の位置としても良いし、左リールに「チェリー」が停止可能な位置が４つ以上の位置からなり、いずれか一の位置を第１の位置、いずれか他の位置を第２の位置としても良い。

【０４０６】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、中リールの停止態様により強チェリー目か否かを判別可能となり、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、右リールの停止態様により強チェリー目か否かを判別可能となる構成であるが、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、右リールの停止態様により強チェリー目か否かを判別可能となり、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、中リールの停止態様により強チェリー目か否かを判別可能となる構成としても良い。

【０４０７】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止していれば強チェリー目となる右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止可能となる構成であるが、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止していれば強チェリー目となる右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止しない構成としても良く、このような構成とすることで、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止することで強チェリー目であるとの誤解を与えてしまうことを防止できる。

【０４０８】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、左リールの上段に「チェリー」が停止していれば強チェリー目となる中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止可能となる構成であるが、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、左リールの上段に「チェリー」が停止していれば強チェリー目となる中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止しない構成としても良く、このような構成とすることで、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止することで強チェリー目であるとの誤解を与えてしまうことを防止できる。

【０４０９】

また、本実施例では、弱チェリー１、２または強チェリー１、２が当選した場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングにて左リールの停止操作がされた場合のみ左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する構成であるが、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する停止位置がどのタイミングでも引込範囲となるように左リールに「チェリー」を配置し、弱チェリー１、２または強チェリー１、２が当選した場合に、左リールの停止操作のタイミングに関わらず、必ず左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する構成としても良い。また、弱チェリー１、２または強チェリー１、２が当選した場合に、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングのうち特定のタイミングにて左リールの停止操作がされた場合のみ左リールの上段または下段に「チェリー」が停止する構成としても良い。

【０４１０】

また、本実施例では、強チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止している場合に、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングにて中リールの停止操作がされた場合のみ中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する構成であるが、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置がどのタイミングでも引込範囲となるように中リールに「ＢＡＲ」を配置し、強チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止している場合に、中リールの停止操作のタイミングに関わらず、必ず中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する構成としても良い。また、強チェリー１、２が当選し、左リールの上段に「チェリー」が停止している場合に、中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングのうち特定のタイミングにて中リールの停止操作がされた場合のみ中リールの中段に「ＢＡＲ」が停止する構成としても良い。

【０４１１】

また、本実施例では、強チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止している場合に、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングにて右リールの停止操作がされた場合のみ右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する構成であるが、右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置がどのタイミングでも引込範囲となるように右リールに「ＢＡＲ」を配置し、強チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止している場合に、右リールの停止操作のタイミングに関わらず、必ず右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する構成としても良い。また、強チェリー１、２が当選し、左リールの下段に「チェリー」が停止している場合に、右リールの上

段に「ＢＡＲ」が停止する停止位置の引込範囲となるタイミングのうち特定のタイミングにて右リールの停止操作がされた場合のみ右リールの上段に「ＢＡＲ」が停止する構成としても良い。

【０４１２】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に中リールにおいて強チェリー目であるか否かを判別可能となる図柄と、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に右リールにおいて強チェリー目であるか否かを判別可能となる図柄と、がともに「ＢＡＲ」とした構成、すなわち共通の図柄を適用した構成であり、強チェリーか否かの判別が容易となることから好ましいが、これらの図柄として異なる図柄を適用しても良い。

【０４１３】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、中リールを第１停止とした場合でも、右リールを第１停止とした場合でも、強チェリー１、２の当選時に強チェリー目を停止させることが可能な構成であるが、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に、中リールを第２停止とした場合のみ、中リールの中段に「ＢＡＲ」を停止可能に制御することで、このような場合に中リールを第２停止としたことを条件に強チェリー目を停止させることが可能となる構成としても良い。

【０４１４】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、中リールを第１停止とした場合でも、右リールを第１停止とした場合でも、強チェリー１、２の当選時に強チェリー目を停止させることが可能な構成であるが、左リールを第１停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に、右リールを第２停止とした場合のみ、右リールの上段に「ＢＡＲ」を停止可能に制御することで、このような場合に右リールを第２停止としたことを条件に強チェリー目を停止させることが可能となる構成としても良い。

【０４１５】

また、本実施例では、弱チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、強チェリーが特別役と同時当選する比率の方が高く設定されること、弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、弱チェリーの当選時よりも強チェリーの当選時の方が遊技者にとって有利となり、その結果、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であるが、少なくとも弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であれば良く、上記のうちいずれか１つの構成を備えることにより弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、弱チェリー当選時において移行する遊技状態よりも強チェリー当選時において移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御されることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【０４１６】

さらに、弱チェリー目となったときよりも、強チェリー目となったときの方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、弱チェリー目となったときよりも、強チェリー目となったときの方がＡＲＴのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、弱チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態よりも強チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御さ

れることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成、弱チェリー目となったときよりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な価値が付与されることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【０４１７】

また、本実施例では、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合に中リールにおいて強チェリー目であるか否かを判別可能となる図柄が停止する位置が中リールの中段であり、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合に右リールにおいて強チェリー目であるか否かを判別可能となる図柄が停止する位置が右リールの上段であり、これらの位置を結んだ線分が、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが並ぶ方向と平行とならない位置に、それぞれの判別位置が設定されている。すなわち左リールに「チェリー」が停止することで弱チェリー目または強チェリー目となることが示唆された際に、左リールに「チェリー」が停止した位置が上段であり、中リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、左リールに「チェリー」が停止した位置が下段であり、右リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、がリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの並列方向に対して異なる位置となるので、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示領域におけるより広い範囲により強チェリー目の判別を行わせることができる。

【０４１８】

尚、本実施例では、左リールに「チェリー」が停止した位置が上段であり、中リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置を中段とし、左リールに「チェリー」が停止した位置が下段であり、右リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置を上段とする構成であるが、少なくとも左リールに「チェリー」が停止した位置が上段であり、中リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、左リールに「チェリー」が停止した位置が下段であり、右リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、を結んだ線分が、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが並ぶ方向と平行とならない位置であれば、上記と同様の効果を得られる。

【０４１９】

また、左リールに「チェリー」が停止した位置が上段であり、中リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、左リールに「チェリー」が停止した位置が下段であり、右リールにおいて強チェリー目を判別可能となる図柄が停止する位置と、を結んだ線分が、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが並ぶ方向と平行となる構成としても良く、このような構成とすることで、左リールに「チェリー」が停止した位置が上段であっても、左リールに「チェリー」が停止した位置が下段であっても、中リールまたは右リールの共通の位置の図柄によって強チェリー目を判別可能となるので、強チェリーか否かの判別が容易となる。

【０４２０】

また、本実施例では、内部抽選において抽選対象となる弱チェリーが、弱チェリー１、弱チェリー２を含み、強チェリーが、強チェリー１、強チェリー２を含む。そして、弱チェリー１当選時または強チェリー１当選時には、左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」を優先して引き込む一方、弱チェリー２当選時または強チェリー２当選時には、左リールの上段または下段のうち下段に「チェリー」を優先して引き込むようになっており、同じ弱チェリーが当選した場合、または同じ強チェリーが当選した場合であっても、弱チェリー１または強チェリー１が当選したか、弱チェリー２または強チェリー２が当選したか、によって左リールの上段または下段のうち「チェリー」が停止しやすい位置が異なるようになっている。この際、内部抽選以外の抽選を別個に搭載することなく、左リールの上段または下段のうち「チェリー」が当選しやすい位置をランダムに振り分けることができるようになっている。

【０４２１】

また、本実施例では、左リールにおいて「チェリー」が上段に停止しやすい弱チェリー

１の当選確率と左リールにおいて「チェリー」が下段に停止しやすい弱チェリー２の当選確率の合算値に占める弱チェリー１の当選確率の比率である弱チェリー１比率と、左リールにおいて「チェリー」が上段に停止しやすい強チェリー１の当選確率と左リールにおいて「チェリー」が下段に停止しやすい強チェリー２の当選確率の合算値に占める強チェリー１の当選確率の比率である強チェリー１比率と、が異なるように設定されており、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合と、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合と、で強チェリー目となることに対する期待度を変化させることができるようになっている。

【０４２２】

尚、本実施例では、内部抽選において抽選対象となる弱チェリーが、弱チェリー１、弱チェリー２を含み、強チェリーが、強チェリー１、強チェリー２を含み、弱チェリー１当選時または強チェリー１当選時には、左リールの上段または下段のうち上段に「チェリー」を優先して引き込む一方、弱チェリー２当選時または強チェリー２当選時には、左リールの上段または下段のうち下段に「チェリー」を優先して引き込むことにより、左リールの上段または下段のうち「チェリー」が停止しやすい位置を異ならせるようにし、左リールにおいて「チェリー」が上段に停止しやすい弱チェリー１の当選確率と左リールにおいて「チェリー」が下段に停止しやすい弱チェリー２の当選確率の合算値に占める弱チェリー１の当選確率の比率である弱チェリー１比率と、左リールにおいて「チェリー」が上段に停止しやすい強チェリー１の当選確率と左リールにおいて「チェリー」が下段に停止しやすい強チェリー２の当選確率の合算値に占める強チェリー１の当選確率の比率である強チェリー１比率と、を異なる設定としているが、内部抽選の抽選対象となる弱チェリー、強チェリーをそれぞれ１つとし、弱チェリーの当選時において適用されるリール制御の、左リールの上段または下段のうち一方の位置に停止する第１の停止操作範囲と、他方の位置に停止する第２の停止操作範囲と、を合わせた範囲に占める第１の停止操作範囲の比率と、強チェリーの当選時において適用されるリール制御の、第１の停止操作範囲と、第２の停止操作範囲と、を合わせた範囲に占める第１の停止操作範囲の比率と、を異なる設定することで、弱チェリー当選時において左リールの上段または下段のうち停止しやすい位置と、強チェリー当選時において左リールの上段または下段のうち停止しやすい位置と、が異なるようにする構成としても良く、このような構成とした場合でも、左リールを第１停止とし、左リールの上段に「チェリー」が停止した場合と、左リールの下段に「チェリー」が停止した場合と、で強チェリー目となることに対する期待度を変化させることができるようになっている。

【０４２３】

また、本実施例では、一般役の当選時に、一般役が当選した旨を示唆する一般役当選示唆演出を実行可能であり、このうち弱チェリーまたは強チェリーの当選を示唆するチェリー当選示唆演出の実行タイミングとして、ゲーム開始時（スタート操作時）、第１停止時、第２停止時、第３停止時のうちのゲーム開始時、すなわち未だいずれのリールも停止していないタイミングが選択される比率が、ベル当選示唆演出及び通常リプレイの実行タイミングとして、上記タイミングのうちのゲーム開始時が選択される比率よりも低く設定されている。すなわち弱チェリーまたは強チェリーの当選時には、ベル当選時または通常リプレイ当選時よりもゲーム開始時に一般役当選示唆演出が実行され難く、第１停止時以降に実行されやすいようになっている。このため、弱チェリーまたは強チェリーの当選時に、全てのリールが未だ停止していないタイミングでは、弱チェリーまたは強チェリーが当選していることが示唆され難く、左リールを第１停止とした場合に、左リールに「チェリー」を狙って停止操作される機会が減ることで、左リールにおいて「チェリー」が上段または下段の一方に偏って停止してしまうことを防止できる。

【０４２４】

尚、本実施例では、一般役当選示唆演出として、弱チェリーまたは強チェリーの当選時、ベル当選時、通常リプレイ当選時において、それぞれの当選役を示唆する一般役当選示唆演出を実行する構成であるが、これらの当選時において、当選した役を示唆せず、単に

いずれかの一般役が当選した旨を示唆する一般役当選示唆演出、またはいずれか複数の一般役のうちいずれかが当選した旨を示唆する一般役当選示唆演出を実行する構成としても良く、このような構成であっても、弱チェリーまたは強チェリーの当選時に一般役当選示唆演出の実行タイミングとして、ゲーム開始時（スタート操作時）、第１停止時、第２停止時、第３停止時のうちのゲーム開始時、すなわち未だいずれのリールも停止していないタイミングが選択される比率が、ベル当選示唆演出及び通常リプレイの当選時に一般役当選示唆演出を実行する実行タイミングとして、上記タイミングのうちのゲーム開始時が選択される比率よりも低く設定されることで、弱チェリーまたは強チェリーの当選時には、ベル当選時または通常リプレイ当選時よりもゲーム開始時に一般役当選示唆演出が実行され難く、第１停止時以降に実行されやすいようにすることで、左リールを第１停止とした場合に、左リールに「チェリー」を狙って停止操作される機会を減らすことができるので、左リールにおいて「チェリー」が上段または下段の一方に偏って停止してしまうことを防止できる。

【０４２５】

本実施例においてサブ制御部９１は、上記のようにＡＲＴ中において弱チェリーまたは強チェリーが当選したときに加え、ＡＲＴ中においてリプレイＧＲ２１が当選した場合、ＢＢ１またはＢＢ２が当選した場合にも上乗せ抽選を行う。

【０４２６】

サブ制御部９１は、リプレイＧＲ２１が当選したゲームにおいてそのゲームの開始と同時に、図２８（ａ）に示すように、液晶表示器５１に「７（黒７）を狙え！！」と表示し、「黒７」を狙った停止操作を促す。この際、遊技者が「黒７」を狙って停止操作を行うことで、図２８（ｂ）に示すように、入賞ラインＬＮに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが停止するとともに、「やった～！＋ＸＸ（図中では＋５０）」と液晶表示器５１に表示され、上乗せされたゲーム数が報知される。尚、遊技者が「黒７」の引込範囲外で停止操作を行った結果、図２８（ｃ）に示すように、入賞ラインＬＮに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが停止しなかった場合でも、「やった～！＋ＸＸ（図中では＋５０）」と液晶表示器５１に表示され、リプレイＧＲ２１が当選したことによって上乗せされたゲーム数が報知される。

【０４２７】

また、ＢＢ１が当選したゲーム（または持越中のゲーム）においてそのゲームの開始と同時に、液晶表示器５１に「７（網７）を狙え！！」と表示し、「網７」を狙った停止操作を促す。この際、遊技者が「網７」を狙って停止操作を行うことで、入賞ラインＬＮに「網７－網７－網７」の組み合わせが停止するとともに、「やった～！＋ＸＸ」と液晶表示器５１に表示され、上乗せされたゲーム数が報知される。同様に、ＢＢ２が当選したゲーム（または持越中のゲーム）においてそのゲームの開始と同時に、液晶表示器５１に「７（白７）を狙え！！」と表示し、「白７」を狙った停止操作を促す。この際、遊技者が「白７」を狙って停止操作を行うことで、入賞ラインＬＮに「白７－白７－白７」の組み合わせが停止するとともに、「やった～！＋ＸＸ」と液晶表示器５１に表示され、上乗せされたゲーム数が報知される。

【０４２８】

また、サブ制御部９１は、ＡＲＴ中においてリプレイＧＲ２１、ＢＢ１またはＢＢ２が当選した場合だけでなく、リプレイＧＲ２２が当選した場合、すなわち「黒７」を狙って停止操作を行うことで第２停止操作までは「黒７」がテンパイするが、最終的に入賞ラインＬＮに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが停止しない場合にも、リプレイＧＲ２１が当選した場合と同様に、そのゲームの開始と同時に、図２８（ａ）に示すように、液晶表示器５１に「７（黒７）を狙え！！」と表示し、「黒７」を狙った停止操作を促すが、この場合には、遊技者が「黒７」を狙って停止操作を行っても、図２８（ｄ）に示すように、最終的に入賞ラインＬＮに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせは停止せず、液晶表示器５１に「残念…」と表示され、ゲーム数の上乗せがなかった旨が報知される。

【０４２９】

一方、メイン制御部４１は、図３０に示すように、リプレイＧＲ２１、ＢＢ１またはＢＢ２の当選時に、ゲームを進行させるための操作が有効化されるタイミングを遅延させることにより、所定期間にわたりゲームを進行させるための操作が無効化されるフリーズ状態に制御するか否かを決定するフリーズ抽選を行うとともに、フリーズ抽選の結果等が特定されるフリーズコマンドをサブ制御部９１に送信する。

【０４３０】

そしてメイン制御部４１は、フリーズ抽選に当選した場合、すなわちフリーズ状態に制御する旨を決定した場合に、当該ゲームの終了時または次ゲームの開始操作と同時にフリーズ状態の制御を開始する。

【０４３１】

リプレイＧＲ２１の当選を契機としてゲームの終了時にフリーズ状態に制御する場合には、いずれかの再遊技役が入賞し、その後所定期間にわたり再遊技役の入賞に伴う賭数の自動設定及び次ゲームの開始操作が有効化されるタイミングを遅延させることにより、ゲーム終了後、所定期間にわたりゲームの進行を遅延させる。

【０４３２】

また、リプレイＧＲ２１の当選を契機として次ゲームの開始時にフリーズ状態に制御する場合には、次ゲームにおいてゲームの開始操作がされたときに、所定期間にわたりリールの停止操作が有効化されるタイミングを遅延させることにより、ゲーム開始後、所定期間にわたりゲームの進行を遅延させる。

【０４３３】

また、ＢＢ１またはＢＢ２の当選を契機としてゲームの終了時にフリーズ状態に制御する場合には、当選したＢＢ１またはＢＢ２が入賞し、その後所定期間にわたり賭数の設定操作（メダルの投入またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作）が有効化されるタイミングを遅延させることにより、ゲーム終了後、所定期間にわたりゲームの進行を遅延させる。

【０４３４】

一方、サブ制御部９１は、フリーズ状態の制御が開始されるタイミングで、図２８（ｅ）に示すように、「フリーズ開始！やった～！」というメッセージを液晶表示器５１に表示させ、フリーズ状態が開始した旨を報知する。

【０４３５】

また、フリーズ抽選に当選しなかった場合、すなわちフリーズ状態に制御しない旨を決定した場合には、フリーズ状態には制御されず、サブ制御部９１は、次ゲームが開始したタイミングで、図２８（ｆ）に示すように、「残念…」というメッセージを液晶表示器５１に表示させ、フリーズ状態には制御されない旨を報知する。

【０４３６】

メイン制御部４１は、フリーズ状態においてリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを用いたリール演出を実行する。

【０４３７】

リール演出では、まず、フリーズ状態に制御されるゲームの開始操作がされたときに当該フリーズ状態において成功出目（「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが入賞ラインＬＮに揃う停止態様）が停止する回数である成功回数を０～１０の範囲で決定する成功回数抽選を行い、決定された成功回数をＲＡＭ４１ｃに設定する。

【０４３８】

成功回数抽選の後、図２８（ｅ）に示すように、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させて基準位置を検出した後、検出した基準位置に基づいて、図２９（ａ）に示すように、各リールの「黒７」が上段よりも上の位置（以後、枠上と呼ぶ）となる準備出目とし、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを上下に微動させた状態で待機する。この際、準備出目停止コマンドが送信され、サブ制御部９１は、液晶表示器５１に「レバーを叩いて！」というメッセージが表示され、スタートスイッチ７の操作を促す。尚、本実施例では、リール演出の開始時に基準位置を検出し、この基準位置に基づいてリールの位置を制御する構成であるが、前

回のゲーム終了時の停止位置を保持し、この停止位置に基づいてリールの位置を制御する構成としても良い。

【０４３９】

上記の準備出目の待機状態で、スタートスイッチ７の操作が検出されるか、一定時間経過することで、ＲＡＭ４１ｃに設定されている成功回数が１以上の場合には、図２９（ｂ）に示すように、枠上の「黒７」を入賞ラインＬＮの位置まで移動させて成功出目を導出させる。この際、成功出目が導出された旨の結果出目停止コマンドが送信され、サブ制御部９１は、複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定し、決定したゲーム数に基づいて「やった～！＋ＸＸ（図中では＋２０）」と液晶表示器５１に表示し、成功出目の導出に伴いＡＲＴのゲーム数が上乗せされた旨及びそのゲーム数を報知する。

【０４４０】

次いで、メイン制御部４１は、ＲＡＭ４１ｃに設定されている成功回数から１を減算し、さらに次回も成功する可能性が高い旨を示唆する予告出目（左、右リールの「黒７」が上段に位置し、中リールの「黒７」が下段に位置する停止態様）を導出させるか否かを決定する成功予告抽選を行う。

【０４４１】

そして、成功予告抽選に当選した場合、すなわち予告出目を導出させると決定した場合には、図２９（ｃ）に示すように、予告出目を導出させる。この際、予告出目停止コマンドが送信され、サブ制御部９１は、「次回チャンスだ！」というメッセージを液晶表示器５１に表示させることで、次回も成功する可能性が高い旨を報知する。

【０４４２】

そして、メイン制御部４１は、予告出目の導出後、図２９（ｄ）に示すように、準備出目に向けてリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させる。この際、変動再開コマンドが送信され、サブ制御部９１は、「もう１回！」というメッセージを液晶表示器５１に表示させて、リール演出が継続する旨を報知する。

【０４４３】

次いで、メイン制御部４１は、再び、図２９（ａ）に示すように、各リールを準備出目とし、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを上下に微動させた状態で待機する。

【０４４４】

また、成功予告抽選に当選しなかった場合、すなわち予告出目を導出させないと決定した場合には、予告出目は導出させず、図２９（ｄ）に示すように、準備出目に向けてリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させる。

【０４４５】

成功予告抽選では、成功回数が１以上の場合に成功回数が０の場合よりも高い確率で予告出目の導出を決定するとともに、成功回数が多いほど高い確率で予告出目の導出を決定するようになっており、成功出目が導出された後、さらに予告出目が導出されることで、予告出目が導出されない場合に比較して次回も成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆されるとともに、予告出目が導出されないばあいに比較して多くの成功回数が残っている可能性が示唆されることとなる。

【０４４６】

そしてメイン制御部４１は、準備出目→スタートスイッチ７操作または一定時間経過→成功出目→成功回数減算→成功予告抽選→（予告出目→）準備出目という制御をＲＡＭ４１ｃに設定されている成功回数が０となるまで繰り返す。そして、成功回数が０となり、準備出目の待機状態で、スタートスイッチ７が操作されるか、一定時間が経過した場合には、図２９（ｅ）に示すように、失敗出目（入賞ラインＬＮに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが停止しない停止態様）を導出させる。この際、失敗出目が導出された旨の結果出目停止コマンドが送信され、サブ制御部９１は、「残念…」というメッセージを液晶表示器５１に表示させて失敗出目が導出され、上乗せがされなかった旨を報知した後、図２９（ｆ）に示すように、当該リール演出にて成功出目が導出された結果、上乗せされたＡＲＴの合計ゲーム数（リプレイＧＲ２１が当選したことに伴って上乗せされたゲーム数を

含む）を液晶表示器５１に表示する。

【０４４７】

そして、失敗出目が導出されたことに伴ってフリーズ状態も終了し、リプレイＧＲ２１当選に伴うゲーム終了時のフリーズ状態であれば、リールの回転を停止させ、再遊技入賞に伴う賭数の自動設定後、次ゲームの開始操作が有効となり、ＢＢ１またはＢＢ２当選に伴うゲーム終了時のフリーズ状態であれば、リールの回転を停止させ、賭数の設定操作が有効となり、リプレイＧＲ２１当選に伴う次ゲームの開始時のフリーズ状態であれば、一旦全てのリールを停止させた後、リールの回転を開始し、定速回転となることで、停止操作が有効となる。

【０４４８】

このように本実施例では、ＡＲＴ中にリプレイＧＲ２１、ＢＢ１またはＢＢ２が当選したことを契機としてフリーズ状態に制御された場合に、このフリーズ状態に制御されている期間においてリール演出を行い、リール演出にて成功出目が導出される毎に、ＡＲＴのゲーム数が上乗せされるようになっている。

【０４４９】

また、準備出目の待機状態となる前の段階で、その後、成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆される予告出目を導出させることが可能とされており、予告出目が導出されることで、その後、成功出目が導出されること、すなわちＡＲＴのゲーム数が上乗せされることへの期待感を効果的に高めることができる。

【０４５０】

尚、本実施例では、リール演出にて成功出目が導出される毎にＡＲＴのゲーム数が上乗せされる構成であるが、成功出目が導出される毎にナビストック数が上乗せされる構成としても良い。さらには、リール演出にて成功出目が導出されることで、特別役が当選している旨、またはその可能性が示唆される構成としても良い。

【０４５１】

また、本実施例では、一度成功出目が導出された後、成功予告抽選を行い、当選した場合に予告出目を導出させて次回成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆される構成であるが、初回、準備出目での待機状態となる前にも成功予告抽選を行い、当選した場合に予告出目を導出させて次回成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆される構成としても良い。

【０４５２】

また、本実施例では、成功出目が導出された後、予告出目が導出される構成であるが、少なくとも成功出目が導出される前のタイミングであれば良く、準備出目の待機状態の後、成功出目または失敗出目が導出される前のタイミングで予告出目が導出される構成としても良い。

【０４５３】

また、本実施例では、遊技者にとっての有利度を決定する構成としてＡＲＴのゲーム数を決定する構成、すなわち遊技者に対して付与される特典の有利度を決定する構成が適用されているが、遊技者にとって有利な特典が付与されるか否かを決定する構成でも良い。

【０４５４】

また、遊技者にとって有利な特典としてＡＲＴのゲーム数を適用しているが、遊技者にとって有利な遊技状態（ＡＲＴ、ボーナス等）へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること（ナビストックの当選）、有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されること（特別役の当選）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、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

【０４５５】

次に、リール演出における成功出目及び失敗出目の決定方法の変形例について説明する。尚、本変形例では、リール演出自体の制御は、共通の構成を含むものであり、ここでは主に相違する構成について説明する。

【０４５６】

上記の例では、リール演出を開始するにあたり、当該リール演出において成功出目が導出される回数である成功回数を予め決定していたが、本変形例では、図３１に示すように、メイン制御部４１は、フリーズ状態に制御されるゲームの開始操作がされたときに、次回準備出目での待機状態でスタートスイッチ７が操作されるか、一定時間が経過した際に成功出目が導出されるか否かを決定する成功抽選を行う。そしてその後、準備出目での待機状態でスタートスイッチ７が操作されるか、一定時間が経過した場合に、直前の成功抽選の結果に基づいて成功出目または失敗出目を導出させる。

【０４５７】

そして、待機状態でスタートスイッチが操作されるか、一定時間が経過したときに、成功出目が導出される場合には、さらに成功抽選を行い、次回成功出目を導出させるか否かを決定し、成功予告抽選を行い、当選した場合には予告出目を導出させた後、準備出目での待機状態とし、一方で、成功予告抽選に当選しなかった場合には、予告出目を導出させずに準備出目での待機状態とする。

【０４５８】

この準備出目の待機状態では、初回と同様にスタートスイッチ７が操作されるか、一定時間が経過した場合に、直前の成功抽選の結果に基づいて成功出目または失敗出目を導出させる。

【０４５９】

そしてメイン制御部４１は、準備出目→スタートスイッチ７操作または一定時間経過→成功出目→成功抽選→成功予告抽選→（予告出目→）準備出目という制御を、成功抽選にて失敗出目が決定されるまで繰り返す。そして成功抽選にて失敗出目が決定された後、準備出目の待機状態で、スタートスイッチ７が操作されるか、一定時間が経過した場合には、失敗出目を導出させる。これに伴いフリーズ状態も終了し、一旦全てのリールを停止させた後、リールの回転を開始し、定速回転となることで、停止操作が有効となる。

【０４６０】

本変形例では、成功予告抽選にて、成功抽選にて成功出目が決定されている場合に、失敗出目が決定されている場合に比較して予告出目の導出が決定される確率を高くすることで、予告出目が導出されることにより次回準備出目の後、成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆されることとなる。また、一のリール演出に用いる成功抽選の確率として異なる複数の確率を適用する構成としても良く、このような構成において成功抽選の確率として高い確率が適用されている場合ほど、成功予告抽選で予告出目の導出が当選する確率を高く設定することで、予告出目が導出されることにより成功抽選の確率が優遇されている可能性を示唆することも可能である。

【０４６１】

また、本変形例では、リール演出にて成功出目が導出される毎にＡＲＴのゲーム数が上乗せされる構成であるが、成功出目が導出される毎にナビストック数が上乗せされる構成としても良い。さらには、リール演出にて成功出目が導出されることで、特別役が当選している旨、またはその可能性が示唆される構成としても良い。

【０４６２】

また、本変形例では、一度成功出目が導出された後、成功予告抽選を行い、当選した場合に予告出目を導出させて次回成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆される構成であるが、初回、準備出目での待機状態となる前にも成功予告抽選を行い、当選した場合に予告出目を導出させて次回成功出目が導出される可能性が高い旨が示唆される構成としても良い。

【０４６３】

次に、メイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に

実行するリールの加速処理について説明する。尚、この加速処理は、ゲーム開始時にリール演出が実行された場合だけでなく、前のゲーム終了時にリール演出が実行された場合にも実行されるものである。

【０４６４】

図３２は、メイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリール演出後加速処理の制御内容を示すフローチャートである。

【０４６５】

リール演出後加速処理では、まず、全てのリールが停止しているか否かを判定し（Ｓ１）、全てのリールが停止するまで待機する。

【０４６６】

Ｓ１のステップにおいて全てのリールが停止していると判定された後、左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）をそれぞれ抽出する（Ｓ２）。図３３に示すように、左遅延用乱数値（Ｌｒ）は、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に０～９９６（総数９９７）の範囲で１ずつ加算更新される左遅延用乱数カウンタから抽出され、中遅延用乱数値（Ｃｒ）は、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に０～９９７（総数９９８）の範囲で１ずつ加算更新される中遅延用乱数カウンタから抽出され、右遅延用乱数値（Ｒｒ）は、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に０～９９８（総数９９９）の範囲で１ずつ加算更新される左遅延用乱数カウンタから抽出される。

【０４６７】

次いで、Ｓ２のステップにおいて抽出された左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）に基づいて左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）をそれぞれ算出し、ＲＡＭ４１ｃに設定する（Ｓ３）。

【０４６８】

詳しくは、図３４に示すように、左リール用タイマ値（Ｌｔ）は、左遅延用乱数値（Ｌｒ）を２１で除して余った値であり、中リール用タイマ値（Ｃｔ）は、中遅延用乱数値（Ｃｒ）を２１で除して余った値であり、右リール用タイマ値（Ｒｔ）は、右遅延用乱数値（Ｒｒ）を２１で除して余った値であり、いずれも０～２０の値となる。

【０４６９】

次いで、Ｓ３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）を特定可能なリール遅延コマンドをコマンドキューに設定する（Ｓ４）。コマンドキューに設定されたリール遅延コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理においてサブ制御部９１に送信される。これに伴いサブ制御部９１は、リールの加速時間などを加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。

【０４７０】

次いで、左リールの回転開始の設定を行い、左リールの回転を開始した後（Ｓ５）、左リールの加速が完了したか否か、すなわち左リールが定速回転となったか否かを判定する（Ｓ６）。

【０４７１】

ここで、リールが定速回転となったか否かの判断方法について説明する。メイン制御部４１がリールを回転開始するにあたり、リールモータのステップ幅が異なる複数の制御状態を段階的に切り替えることによりリールを加速する制御行い、最終的に定速回転時のステップ幅の制御状態に到達後、このステップ幅を維持する制御を行うこととなる。この際、メイン制御部４１は、各段階の制御状態を示す制御フラグがＲＡＭ４１ｃに設定され、当該制御フラグを参照することで、制御状態を切り替える。そして、リールが定速回転となったか否かは、定速回転時のステップ幅の制御状態を示す制御フラグが設定されているか否かにより判定し、当該制御フラグが設定されている場合にリールが定速回転となった

と判定することとなる。

【０４７２】

尚、リールが定速回転となったか否かの判断方法はこれに限らず、例えば、リールの基準位置が検出されてから次回基準位置が検出されるまでの時間を計測し、この計測した時間が規定回数以上、定速回転時の時間と一致することで、リールが定速回転となったと判定する構成、すなわち物理的にリールの速度を検出し、定速回転となったか否かを判定する構成としても良い。

【０４７３】

Ｓ６のステップにおいて左リールの加速が完了したと判定された後、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた遅延用タイマカウンタにＳ３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ７）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ８）。

【０４７４】

Ｓ８のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、中リールの回転開始の設定を行い、中リールの回転を開始した後（Ｓ９）、中リールの加速が完了したか否か、すなわち中リールが定速回転となったか否かを判定する（Ｓ１０）。

【０４７５】

遅延用タイマカウンタ値は、約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎に１ずつ減算されることとなるため、（左リール用タイマ値×６０×０．５６）ｍｓの時間が計時されることとなる。また、前述のように左リール用タイマ値は０～２０の範囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、左リールの加速完了後、０～リール１周するまでのタイミングで中リールの回転が開始することとなる。

【０４７６】

Ｓ１０のステップにおいて中リールの加速が完了したと判定された後、遅延用タイマカウンタにＳ３のステップにおいて設定された中リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ１１）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ１２）。

【０４７７】

Ｓ１２のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、右リールの回転開始の設定を行い、右リールの回転を開始した後（Ｓ１３）、右リールの加速が完了したか否か、すなわち右リールが定速回転となったか否かを判定する（Ｓ１４）。

【０４７８】

前述のように遅延用タイマカウンタ値は、約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎に１ずつ減算されることとなり、（中リール用タイマ値×６０×０．５６）ｍｓの時間が計時されることとなり、中リール用タイマ値は０～２０の範囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、中リールの加速完了後、０～リール１周するまでのタイミングで右リールの回転が開始することとなる。

【０４７９】

Ｓ１４のステップにおいて右リールの加速が完了したと判定された後、遅延用タイマカウンタにＳ３のステップにおいて設定された右リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ１５）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ１６）。

【０４８０】

Ｓ１６のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、停止操作の有効化を設定し、これに伴い各リールの停止操作が有効化され（Ｓ１７）、リール演出後加速処理を終了する。

【０４８１】

前述のように遅延用タイマカウンタ値は、約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎に１ずつ減算されることとなり、（右リール用タイマ値×６０×０．５６）ｍｓの時間が計時されることとなり、右リール用タイマ値は０～２０の範

囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、右リールの加速完了後、０～リール１周するまでのタイミングでリールの停止操作が有効となる。

【０４８２】

フリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後、上記のリール演出後加速処理を実行することで、図３６に示すように、全てのリールが停止している状態から左リールの回転を開始し、定速回転となった時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する左リール遅延時間（左リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した時点で、中リールの回転を開始し、定速回転となった時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する中リール遅延時間（中リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した時点で、右リールの回転を開始し、定速回転となった時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する右リール遅延時間（右リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した時点で各リールの停止操作が有効となる。

【０４８３】

このように本実施例では、ゲームの進行を遅延させているフリーズ状態において、３つのリール同士の相対的な位置関係が特定位置関係、すなわち「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが一直線上に並ぶ位置関係となるように制御するリール演出制御が行われるため、フリーズ状態におけるリールの変動態様にてインパクトある演出を行うことができる。

【０４８４】

尚、本実施例では、複数の可変表示領域を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係となるように前記複数の可変表示領域の変動制御を行う特殊変動制御として、回転する３つのリールにおいて同一図柄の組み合わせが一直線上に揃うようにリールを停止させるリール演出制御を適用しているが、このような演出に限るものではなく、単に３つのリールにおいて同一図柄の組み合わせが一直線上に並んだ状態で同期回転させるだけの演出を適用しても良い。また、同一図柄の組み合わせが一直線上に揃うものだけでなく、異なる図柄の組み合わせであるが、透視窓に表示されている図柄を用いて遊技者が特定の役の当選やナビストックの当選などを示唆することが可能な表示態様（例えば、リーチ目やチャンス目など）を停止させたり、その状態で同期回転させる演出を適用しても良い。

【０４８５】

また、上記のように３つのリール同士の相対的な位置関係が特定位置関係、例えば「黒７－黒７－黒７」の並びとなるリール演出制御を行った後、そのままの位置関係でリールの停止操作を有効とすると、遊技者が適当に連続してストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作を行った場合、最初に停止操作を行ったタイミングが偶然、「黒７」の引込範囲であれば、他のリールの停止操作のタイミングも「黒７」の引込範囲となる可能性が高くなり、リール演出制御を行わなかった場合、すなわち３つのリール同士の相対的な位置関係が特定位置関係ではない場合に、遊技者が適当に連続してストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作を行った場合に比較して、「黒７－黒７－黒７」が揃う可能性が高まってしまうこととなる。このように、リール演出制御を行うことにより、リール同士の相対的な位置関係と、リールの停止操作との間に一定の規則性が生まれることによってリールの停止操作の技術介入の度合いが変化してしまう虞がある。

【０４８６】

これに対して、本実施例では、リール演出の後、複数のリール全てが一旦停止し、その後一のリールが回転を開始した後、次のリールが回転を開始するまでの時間がランダムに変化することで、リール演出の後、停止操作が有効化される前に、３つのリールの相対的な位置関係がランダムに変化するようになっており、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、このようなリール演出を行わなかった場合であっても、その後、停止操作が有効となった後、リールの停止操作の難易度が変化することがない。すなわち、リール演出を行った場合でも、リール演出を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、リール演出を行うことによって

遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【０４８７】

また、最初に回転を開始する左リールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信するようになっている。また、リールの加速時間は一定であるので、リール遅延コマンドを受信したサブ制御部９１は、そのタイミングに対してリールの加速時間を加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。このため、メイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０４８８】

尚、本実施例では、リール演出の後、全てのリールを一旦停止させた後、リールの回転を開始させるタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成であるが、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも遅い第１の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて加速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としたり、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも速い第２の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて減速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としても良い。

【０４８９】

また、本実施例では、最後に回転が開始する右リールの加速完了後、右リールに対する遅延時間が経過した後に、停止操作が有効となる構成であるが、最後に回転が開始する右リールの加速完了後、すぐに停止操作を有効とした場合でも、３つのリールの相対的位置関係はランダムな位置関係となるので、この時点で停止操作を有効化する構成としても良い。

【０４９０】

また、本実施例では、左リール、中リール、右リールの順番で回転を開始する構成であるが、予め定められた他の順番でリールの回転を開始する構成としても良いし、リール回転開始順が変化する構成でも良い。

【０４９１】

また、本実施例では、リール演出の後、最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であるが、少なくとも最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であれば、上記と同様の効果が得られるものであり、例えば、ゲームの開始操作がされ、ゲームが開始したタイミング、すなわちフリーズ状態に制御される前のタイミングで全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成とした場合でも、上記と同様にメイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０４９２】

また、本実施例では、各リールの遅延時間が、リールが０～１周する時間の範囲でランダムに変動するようになっており、相対的な位置関係を最大限ずらすことが可能であり、

かつ必要以上にリールの遅延時間が長くなってしまうことを防止できる。

【０４９３】

また、本実施例では、一のリールの加速が完了した後、次のリールの回転を開始するまでに遅延時間を設定しているため、各リールに対して遅延時間を計時するためのカウンタをＲＡＭ４１ｃに割り当てる必要がなく、全てのリールに対して共通の遅延用タイマカウンタを割り当てるのみで各リールに対する遅延時間を計時することが可能となる。特に、本実施例のよう０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎にカウンタ値を減算することで計時する構成においては、最大でリールが１周する時間の遅延時間を設定する場合に、リール用タイマ値の最大値（２０）×６０＝１２６０を格納可能な１１ビットの領域、実質的には２バイトの領域が必要であり、各リール毎に設けると、実質的には６バイトの領域が必要となるが、本実施例のように、左、中、右リール用タイマ値の領域としてそれぞれ１バイトずつ割り当てたとしても、共通の遅延用タイマカウンタの領域と合わせて４バイトの領域で済むこととなる。

【０４９４】

尚、本実施例はこれに限らず、各リール毎に遅延用タイマカウンタが割り当てられる構成であっても良い。

【０４９５】

また、本実施例では、１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数である６０とリール用タイマ値を乗算した値を遅延用タイマカウンタに設定し、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に遅延用タイマカウンタ値を１ずつ減算することで遅延時間を計時するようになっているので、遅延時間の計時についてタイマ割込処理（メイン）の実行回数毎に異なる処理を行う必要がなく、遅延時間の計時に関してタイマ割込処理（メイン）の回数に対して分岐を設けることなく、処理を共通化することができる。

【０４９６】

尚、１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数／Ｎ（Ｎは自然数、かつ１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数を割り切れる値）とリール用タイマ値を乗算した値を遅延用タイマカウンタに設定し、タイマ割込処理（メイン）がＮ回実行される毎に遅延用タイマカウンタ値を１ずつ減算することで遅延時間を計時する構成としても良く、このような構成とすることで、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に遅延用タイマカウンタの更新を行う必要が無く、計時に係るタイマ割込処理（メイン）の負荷を軽減できるとともに、遅延用タイマカウンタに割り当てるＲＡＭ４１ｃの容量も削減することができる。

【０４９７】

さらにタイマ割込処理（メイン）がＭ（１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数）回実行される毎に遅延用タイマカウンタ値を１ずつ減算することで遅延時間を計時する構成としても良く、このような構成とすることで、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に遅延用タイマカウンタの更新を行う必要が無く、計時に係るタイマ割込処理（メイン）の負荷を軽減できるとともに、遅延用タイマカウンタに割り当てるＲＡＭ４１ｃの容量をさらに削減することができる。

【０４９８】

また、本実施例では、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値を設定するための左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）が、それぞれ更新範囲の異なる左遅延用乱数カウンタ、中遅延用乱数カウンタ、右遅延用乱数カウンタを用いて抽出しているので、それぞれのリールについて更新範囲が同じ周期の乱数カウンタを用いた場合に比較して、各リールに対応する遅延時間をよりばらつかせることができる。これにより、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、停止操作が有効化された際にリール演出後の位置関係に規則性が出てしまうことを極力回避できる。

【０４９９】

また、これらの乱数カウンタとして、ともにタイマ割込処理（メイン）が行われる毎に更新されるソフト乱数カウンタを用いているが、それぞれの更新範囲の総数が、互いに素の関係となる乱数カウンタを用いているため、それぞれの乱数カウンタ同士の更新周期が、それぞれの乱数カウンタの更新範囲の総数の最小公倍数となるまで同期することがなく、同じ周期の乱数カウンタを用いた場合に比較して、リール演出が行われる毎に、停止操作が有効化された際の各リール同士の位置関係に偏りが生じること、すなわちリール演出後の位置関係が同じ位置関係となりやすくなることを防止できる。これにより、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、停止操作が有効化された際にリール演出後の位置関係に規則性が出てしまうことをより確実に回避できる。

【０５００】

また、それぞれの乱数カウンタの総数である９９７、９９８、９９９が同期することとなる最小公倍数は、９９４０１０９９４であり、本実施例では、それぞれの乱数がタイマ割込処理（メイン）毎に更新され、その間隔が０．５６ｍｓであり、１秒間に約１７８６回更新されるので、一度同期した後に次回３つの乱数が同期するのは、約１５４．６時間後であり、遊技店の営業時間は、通常１３時間程度なので、１日の間に同じ乱数の組み合わせが抽出されて左、中、右リールタイマ値が算出されることがない。

【０５０１】

すなわち一度同期した後に次回３つの乱数カウンタの値が同期するのに、一般的な遊技店の営業時間よりも長い時間を要する構成であり、同じ遊技者が同じ日に遊技を行い、２回以上リール演出が行われた場合であっても、リール演出後の位置関係が同じ位置関係となることがないようになっている。また、リール演出を行うにあたり、左、中、右リールタイマ値を設定する際に、前回の同じ乱数の組み合わせが抽出されること自体がごく希な現象であるため、一度同期した後に次回３つの乱数が同期するのに１ゲームを超える時間を要するもの、すなわち１ゲームの間に２回以上３つの乱数が同期することのない構成であれば、リール演出が行われる毎に、停止操作が有効化された際の各リール同士の位置関係に偏りが生じること、すなわちリール演出後の位置関係が同じ位置関係となりやすくなることを防止できる。これにより、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、停止操作が有効化された際にリール演出後の位置関係に規則性が出てしまうことをさらに確実に回避できる。

【０５０２】

尚、本実施例では、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値を設定するための左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）が、それぞれ更新範囲の異なる左遅延用乱数カウンタ、中遅延用乱数カウンタ、右遅延用乱数カウンタを用いて抽出する構成であるが、少なくとも更新範囲または更新規則が異なる乱数カウンタを用いる構成であれば上記と同様に、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、停止操作が有効化された際にリール演出後の位置関係に規則性が出てしまうことを極力回避できる。

【０５０３】

以下に、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値として、更新規則の異なる乱数カウンタの値を用いた例を図３５に基づいて説明する。

【０５０４】

この例では、ＲＡＭ４１ｃに今回の左リール用タイマ値ＬＴ、前回の左リール用タイマ値ｂＬＴ、今回の中リール用タイマ値ＣＴ、前回の中リール用タイマ値ｂＣＴ、今回の右リール用タイマ値ＲＴ、前回の右リール用タイマ値ｂＲＴがそれぞれ割り当てられている。そして、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に、図３５に示す演算がされ、上記の値がそれぞれ更新されるようになっている。

【０５０５】

詳しくは、まず、ＬＴの値を、ｂＬＴの値に１３（予め定められた素数であれば良い）を加算し、加算後の値を２１で除して余った値に更新する。次いで、ＣＴの値を、ｂＣＴ

の値にＬＴの値を加算し、加算後の値を２１で除して余った値に更新する。次いで、ＲＴの値を、ｂＲＴの値にＣＴの値を加算し、加算後の値を２１で除して余った値に更新する。

【０５０６】

そして、メイン制御部４１は、リール演出後加速処理を行うにあたり、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値を抽出し、これら抽出した値をそれぞれ遅延させる時点で遅延用タイマカウンタに設定する。

【０５０７】

この例においては、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値が、それぞれ更新規則の異なる乱数カウンタを用いて抽出されるので、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、停止操作が有効化された際にリール演出後の位置関係に規則性が出てしまうことを極力回避できる。

【０５０８】

また、乱数カウンタの値が０～２０となり、そのまま左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値として用いることが可能となるので、値の算出または加工に係る負荷を軽減できる。

【０５０９】

次に、メイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリールの加速処理の変形例１について説明する。尚、ここでは、主に上記実施例と異なる点を中心に説明する。

【０５１０】

図３７は、本変形例１においてメイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリール演出後加速処理の制御内容を示すフローチャートである。

【０５１１】

リール演出後加速処理では、まず、全てのリールが停止しているか否かを判定し（Ｓ１０１）、全てのリールが停止するまで待機する。

【０５１２】

Ｓ１０１のステップにおいて全てのリールが停止していると判定された後、左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）をそれぞれ抽出する（Ｓ１０２）。

【０５１３】

次いで、Ｓ１０２のステップにおいて抽出された左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）に基づいて左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）をそれぞれ算出し、ＲＡＭ４１ｃに設定する（Ｓ１０３）。

【０５１４】

次いで、Ｓ１０３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）を特定可能なリール遅延コマンドをコマンドキューに設定する（Ｓ１０４）。コマンドキューに設定されたリール遅延コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理においてサブ制御部９１に送信される。これに伴いサブ制御部９１は、リールの加速時間などを加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。

【０５１５】

次いで、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた遅延用タイマカウンタにＳ１０３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値に６０を乗算した値にさらに２４０を加算した値を設定し（Ｓ１０５）、左リールの回転開始の設定を行い、左リールの回転を開始した後（Ｓ１０６）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ１０７）。

【０５１６】

ここで、左リール用タイマ値に６０を乗算した値に加算される２４０は、リールの回転開始後、定速回転となるまで、すなわち加速が完了されるまでに実行されるタイマ割込処理（メイン）の実行回数であり、Ｓ１０７のステップでは、リールの加速時間と左リール用タイマ値に基づく遅延時間を合わせた時間が経過するまで待機することとなる。

【０５１７】

Ｓ１０７のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、遅延用タイマカウンタにＳ１０３のステップにおいて設定された中リール用タイマ値に６０を乗算した値にさらに２４０を加算した値を設定し（Ｓ１０８）、中リールの回転開始の設定を行い、中リールの回転を開始した後（Ｓ１０９）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ１１０）。すなわちリールの加速時間と中リール用タイマ値に基づく遅延時間を合わせた時間が経過するまで待機することとなる。

【０５１８】

Ｓ１１０のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、遅延用タイマカウンタにＳ１０３のステップにおいて設定された右リール用タイマ値に６０を乗算した値にさらに２４０を加算した値を設定し（Ｓ１１１）、右リールの回転開始の設定を行い、右リールの回転を開始した後（Ｓ１１２）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ１１３）。すなわちリールの加速時間と右リール用タイマ値に基づく遅延時間を合わせた時間が経過するまで待機することとなる。

【０５１９】

Ｓ１１３のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、停止操作の有効化を設定し、これに伴い各リールの停止操作が有効化され（Ｓ１１４）、リール演出後加速処理を終了する。

【０５２０】

本変形例１では、フリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後、上記のリール演出後加速処理を実行することで、図３８に示すように、全てのリールが停止している状態から左リールの回転を開始し、左リールの回転が開始した時点から左リールが定速回転となるまでの加速時間と０～リール１周するまでの範囲で変動する左リール遅延時間（左リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）とを合算した時間が経過した時点で、中リールの回転を開始し、中リールの回転が開始した時点から中リールが定速回転となるまでの加速時間と定速回転となった時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する中リール遅延時間（中リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）とを合算した時間が経過した時点で、右リールの回転を開始し、右リールの回転が開始した時点から右リールが定速回転となるまでの加速時間と定速回転となった時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する右リール遅延時間（右リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）とを合算した時間が経過した時点で各リールの停止操作が有効となる。

【０５２１】

このように本変形例１では、リール演出の後、複数のリール全てが一旦停止し、その後一のリールが回転を開始した後、次のリールが回転を開始するまでの時間がランダムに変化することで、リール演出の後、停止操作が有効化される前に、３つのリールの相対的な位置関係がランダムに変化するようになっており、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、このようなリール演出を行わなかった場合であっても、その後、停止操作が有効となった後、リールの停止操作の難易度が変化することがない。すなわち、リール演出を行った場合でも、リール演出を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、リール演出を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【０５２２】

また、最初に回転を開始する左リールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信するようになっている。また

、リールの加速時間は一定であるので、リール遅延コマンドを受信したサブ制御部９１は、そのタイミングに対してリールの加速時間を加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。このため、メイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５２３】

尚、本変形例１では、リール演出の後、全てのリールを一旦停止させた後、リールの回転を開始させるタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成であるが、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも遅い第１の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて加速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としたり、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも速い第２の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて減速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としても良い。

【０５２４】

また、本変形例１では、最後に回転が開始する右リールの回転が開始した後、右リールの加速時間と右リールに対する遅延時間の合算値が経過した後に、停止操作が有効となる構成であるが、最後に回転が開始する右リールの加速時間経過後、すぐに停止操作を有効とした場合でも、３つのリールの相対的位置関係はランダムな位置関係となるので、この時点で停止操作を有効化する構成としても良い。

【０５２５】

また、本変形例１では、左リール、中リール、右リールの順番で回転を開始する構成であるが、予め定められた他の順番でリールの回転を開始する構成としても良いし、リール回転開始順が変化する構成でも良い。

【０５２６】

また、本変形例１では、リール演出の後、最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であるが、少なくとも最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であれば、上記と同様の効果が得られるものであり、例えば、ゲームの開始操作がされ、ゲームが開始したタイミング、すなわちフリーズ状態に制御される前のタイミングで全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成とした場合でも、上記と同様にメイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５２７】

また、本変形例１では、各リールの遅延時間が、リールが０～１周する時間の範囲でランダムに変動するようになっており、相対的な位置関係を最大限ずらすことが可能であり、かつ必要以上にリールの遅延時間が長くなってしまうことを防止できる。

【０５２８】

また、本変形例１では、一のリールに対する加速時間と遅延時間の計時が完了した後、次のリールに対する加速時間と遅延時間を設定しているため、各リールに対して加速時間と遅延時間を計時するためのカウンタをＲＡＭ４１ｃに割り当てる必要がなく、全てのリールに対して共通の遅延用タイマカウンタを割り当てるのみで各リールに対する加速時間

と遅延時間を計時することが可能となる。特に、本実施例のよう０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎にカウンタ値を減算することで計時する構成においては、最大でリールが１周する時間の遅延時間にさらに加速時間を合算した時間を設定する場合に、リール用タイマ値の最大値（２０）×６０＋２４０＝１５００を格納可能な１１ビットの領域、実質的には２バイトの領域が必要であり、各リール毎に設けると、実質的には６バイトの領域が必要となるが、本実施例のように、左、中、右リール用タイマ値の領域としてそれぞれ１バイトずつ割り当てたとしても、共通の遅延用タイマカウンタの領域と合わせて４バイトの領域で済むこととなる。

【０５２９】

尚、本変形例１はこれに限らず、各リール毎に遅延用タイマカウンタが割り当てられる構成であっても良い。

【０５３０】

次に、メイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリールの加速処理の変形例２について説明する。尚、ここでは、主に上記実施例と異なる点を中心に説明する。

【０５３１】

図３９は、本変形例２においてメイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリール演出後加速処理の制御内容を示すフローチャートである。

【０５３２】

リール演出後加速処理では、まず、全てのリールが停止しているか否かを判定し（Ｓ２０１）、全てのリールが停止するまで待機する。

【０５３３】

Ｓ２０１のステップにおいて全てのリールが停止していると判定された後、左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）をそれぞれ抽出する（Ｓ２０２）。

【０５３４】

次いで、Ｓ２０２のステップにおいて抽出された左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）に基づいて左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）をそれぞれ算出し、ＲＡＭ４１ｃに設定する（Ｓ２０３）。

【０５３５】

次いで、Ｓ２０３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）を特定可能なリール遅延コマンドをコマンドキューに設定する（Ｓ２０４）。コマンドキューに設定されたリール遅延コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理においてサブ制御部９１に送信される。これに伴いサブ制御部９１は、リールの加速時間などを加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。

【０５３６】

次いで、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた遅延用タイマカウンタにＳ１０３のステップにおいて設定された左リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ２０５）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ２０６）。

【０５３７】

Ｓ２０６のステップでは、左リール用タイマ値に基づく遅延時間が経過するまで待機することとなる。

【０５３８】

Ｓ２０６のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、左リールの回転開始の設定を行い、左リールの回転を開始した後（Ｓ２０７）、遅延用タイマカウンタにＳ２０３のステップにおいて設定された中リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ２０

８）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ２０９）。すなわち中リール用タイマ値に基づく遅延時間が経過するまで待機することとなる。

【０５３９】

Ｓ２０９のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、中リールの回転開始の設定を行い、中リールの回転を開始した後（Ｓ２１０）、遅延用タイマカウンタにＳ２０３のステップにおいて設定された右リール用タイマ値に６０を乗算した値を設定し（Ｓ２１１）、遅延用タイマカウンタ値が０となるまで待機する（Ｓ２１２）。すなわち右リール用タイマ値に基づく遅延時間が経過するまで待機することとなる。

【０５４０】

Ｓ２１２のステップにおいて遅延用カウンタ値が０となると、右リールの回転開始の設定を行い、右リールの回転を開始した後（Ｓ２１３）、右リールが定速回転となるまで、すなわち右リールの加速が完了するまで待機し（Ｓ２１４）、右リールの加速が完了した後、停止操作の有効化を設定し、これに伴い各リールの停止操作が有効化され（Ｓ２１５）、リール演出後加速処理を終了する。

【０５４１】

本変形例２では、フリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後、上記のリール演出後加速処理を実行することで、図４０に示すように、全てのリールの停止後、０～リール１周するまでの範囲で変動する左リール遅延時間（左リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した時点で、左リールの回転を開始し、左リールの回転が開始した時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する中リール遅延時間（中リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した時点で、中リールの回転を開始し、中リールの回転が開始した時点から０～リール１周するまでの範囲で変動する右リール遅延時間（右リール用タイマ値×６０×０．５６ｍｓ）が経過した後、右リールが定速回転となった時点で各リールの停止操作が有効となる。

【０５４２】

このように本変形例２では、リール演出の後、複数のリール全てが一旦停止し、その後一のリールが回転を開始した後、次のリールが回転を開始するまでの時間がランダムに変化することで、リール演出の後、停止操作が有効化される前に、３つのリールの相対的な位置関係がランダムに変化するようになっており、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、このようなリール演出を行わなかった場合であっても、その後、停止操作が有効となった後、リールの停止操作の難易度が変化することがない。すなわち、リール演出を行った場合でも、リール演出を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、リール演出を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【０５４３】

また、最初に回転を開始する左リールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信するようになっている。また、リールの加速時間は一定であるので、リール遅延コマンドを受信したサブ制御部９１は、そのタイミングに対してリールの加速時間を加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。このため、メイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５４４】

尚、本変形例２では、リール演出の後、全てのリールを一旦停止させた後、リールの回転を開始させるタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成であるが、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも遅い第１の速度

とした後、リールの速度を定速回転に向けて加速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としたり、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも速い第２の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて減速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としても良い。

【０５４５】

また、本変形例２では、最初に回転が開始する左リールの回転が開始する前に遅延時間を設定し、遅延時間が経過した後に左リールが回転を開始する構成であるが、最初に回転を開始するリールの回転開始前に遅延時間を設けない構成とした場合でも、３つのリールの相対的位置関係はランダムな位置関係となるので、最初に回転を開始するリールの回転開始前に遅延時間を設けず直ちに回転を開始する構成としても良い。

【０５４６】

また、本変形例２では、左リール、中リール、右リールの順番で回転を開始する構成であるが、予め定められた他の順番でリールの回転を開始する構成としても良いし、リール回転開始順が変化する構成でも良い。

【０５４７】

また、本変形例２では、リール演出の後、最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階詳しくは、左リールの遅延時間の計時前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であるが、少なくとも最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であれば、上記と同様の効果が得られるものであり、例えば、ゲームの開始操作がされ、ゲームが開始したタイミング、すなわちフリーズ状態に制御される前のタイミングで全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成とした場合でも、上記と同様にメイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５４８】

また、本変形例２では、各リールの遅延時間が、リールが０～１周する時間の範囲でランダムに変動するようになっており、相対的な位置関係を最大限ずらすことが可能であり、かつ必要以上にリールの遅延時間が長くなってしまうことを防止できる。

【０５４９】

また、本変形例２では、一のリールに対する遅延時間の計時が完了した後、次のリールに対する遅延時間を設定しているため、各リールに対して遅延時間を計時するためのカウンタをＲＡＭ４１ｃに割り当てる必要がなく、全てのリールに対して共通の遅延用タイマカウンタを割り当てるのみで各リールに対する遅延時間を計時することが可能となる。特に、本実施例のよう０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される毎にカウンタ値を減算することで計時する構成においては、最大でリールが１周する時間の遅延時間を設定する場合に、リール用タイマ値の最大値（２０）×６０＝１２６０を格納可能な１１ビットの領域、実質的には２バイトの領域が必要であり、各リール毎に設けると、実質的には６バイトの領域が必要となるが、本実施例のように、左、中、右リール用タイマ値の領域としてそれぞれ１バイトずつ割り当てたとしても、共通の遅延用タイマカウンタの領域と合わせて４バイトの領域で済むこととなる。

【０５５０】

尚、本変形例２はこれに限らず、各リール毎に遅延用タイマカウンタが割り当てられる構成であっても良い。

【０５５１】
次に、メイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリールの加速処理の変形例３について説明する。尚、ここでは、主に上記実施例と異なる点を中心に説明する。
【０５５２】
図４１は、本変形例３においてメイン制御部４１がフリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後に実行するリール演出後加速処理の制御内容を示すフローチャートである。
【０５５３】
リール演出後加速処理では、まず、全てのリールが停止しているか否かを判定し（Ｓ３０１）、全てのリールが停止するまで待機する。
【０５５４】
Ｓ３０１のステップにおいて全てのリールが停止していると判定された後、左遅延用乱数値（Ｌｒ）、中遅延用乱数値（Ｃｒ）、右遅延用乱数値（Ｒｒ）をそれぞれ抽出する（Ｓ３０２）。
【０５５５】
次いで、Ｓ３０２のステップにおいて抽出された左遅延用乱数値（Ｌｒ）に基づいて左リール用タイマ値（Ｌｔ）を算出し、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた左遅延用タイマカウンタに設定し（Ｓ３０３）、Ｓ３０２のステップにおいて抽出された中遅延用乱数値（Ｃｒ）に基づいて中リール用タイマ値（Ｃｔ）を算出し、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた中遅延用タイマカウンタに設定し（Ｓ３０４）、Ｓ３０２のステップにおいて抽出された右遅延用乱数値（Ｒｒ）に基づいて右リール用タイマ値（Ｒｔ）を算出し、ＲＡＭ４１ｃに割り当てられた右遅延用タイマカウンタに設定する（Ｓ３０５）。
【０５５６】
次いで、Ｓ３０３、Ｓ３０４、Ｓ３０５のステップにおいてそれぞれ設定された左リール用タイマ値（Ｌｔ）、中リール用タイマ値（Ｃｔ）、右リール用タイマ値（Ｒｔ）を特定可能なリール遅延コマンドをコマンドキューに設定する（Ｓ３０４）。コマンドキューに設定されたリール遅延コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理においてサブ制御部９１に送信される。これに伴いサブ制御部９１は、リールの加速時間などを加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。
【０５５７】
次いで、左リールが回転開始しているか否かを判定し（Ｓ３０７）、左リールが回転開始していればＳ３１０のステップに進む。一方、左リールが回転開始していない場合には、左遅延用タイマカウンタの値が０か否かを判定する（Ｓ３０８）。
【０５５８】
Ｓ３０８のステップにおいて左遅延用タイマカウンタの値が０でなければＳ３１０のステップに進む。一方、左遅延用タイマカウンタの値が０であれば、左リールの回転開始の設定を行い、左リールの回転を開始した後（Ｓ３０９）、Ｓ３１０のステップに進む。
【０５５９】
ここで、左遅延用タイマカウンタ値、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタは、それぞれ約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が６０回実行される毎に１ずつ減算されることとなるため、左遅延用タイマカウンタにより（左リール用タイマ値×０．５６×６０）ｍｓの時間が計時されることとなる。また、前述のように左リール用タイマ値は０～２０の範囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、リール演出後に全てのリールが一旦停止した後、０～リール１周するまでの範囲でランダムに変化するタイミングで左リールの回転が開始することとなる。
【０５６０】
Ｓ３１０のステップでは、中リールが回転開始しているか否かを判定し、中リールが回

転開始していればＳ３１３のステップに進む。一方、中リールが回転開始していない場合には、中遅延用タイマカウンタの値が０か否かを判定する（Ｓ３１１）。

【０５６１】

Ｓ３１１のステップにおいて中遅延用タイマカウンタの値が０でなければＳ３１３のステップに進む。一方、中遅延用タイマカウンタの値が０であれば、中リールの回転開始の設定を行い、中リールの回転を開始した後（Ｓ３１２）、Ｓ３１３のステップに進む。

【０５６２】

ここで、前述のように左遅延用タイマカウンタ値、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタは、それぞれ約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が６０回実行される毎に１ずつ減算されることとなるため、中遅延用タイマカウンタにより（左リール用タイマ値×０．５６×６０）ｍｓの時間が計時されることとなる。また、前述のように中リール用タイマ値は０～２０の範囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、リール演出後に全てのリールが一旦停止した後、０～リール１周するまでの範囲でランダムに変化するタイミングで中リールの回転が開始することとなる。

【０５６３】

Ｓ３１３のステップでは、右リールが回転開始しているか否かを判定し、右リールが回転開始していればＳ３１６のステップに進む。一方、右リールが回転開始していない場合には、右遅延用タイマカウンタの値が０か否かを判定する（Ｓ３１４）。

【０５６４】

Ｓ３１４のステップにおいて右遅延用タイマカウンタの値が０でなければＳ３１６のステップに進む。一方、右遅延用タイマカウンタの値が０であれば、右リールの回転開始の設定を行い、右リールの回転を開始した後（Ｓ３１５）、Ｓ３１６のステップに進む。

【０５６５】

ここで、前述のように左遅延用タイマカウンタ値、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタは、それぞれ約０．５６ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（メイン）が６０回実行される毎に１ずつ減算されることとなるため、右遅延用タイマカウンタにより（右リール用タイマ値×０．５６×６０）ｍｓの時間が計時されることとなる。また、前述のように右リール用タイマ値は０～２０の範囲の値であり、リールが１図柄移動するのに本実施例では、約３３．６ｍｓ要することとなるので、リール演出後に全てのリールが一旦停止した後、０～リール１周するまでの範囲でランダムに変化するタイミングで右リールの回転が開始することとなる。

【０５６６】

Ｓ３１６のステップでは、全てのリールが回転開始しているか否かを判定し、いずれか１つのリールでも回転開始していないリールがあればＳ３０７のステップに戻り、全てのリールが回転開始していればＳ３１７のステップに進み、全てのリールの加速が完了するまで待機する。

【０５６７】

Ｓ３１７のステップにおいて全てのリールの加速が完了すると、停止操作の有効化を設定し、これに伴い各リールの停止操作が有効化され（Ｓ３１８）、リール演出後加速処理を終了する。

【０５６８】

本変形例３では、フリーズ状態に制御されることに伴うリール演出の実行後、上記のリール演出後加速処理を実行することで、図４２に示すように、全てのリールの停止後、０～リール１周するまでの範囲で変動する左リール遅延時間（左リール用タイマ値×０．５６×６０ｍｓ）が経過した時点で、左リールの回転を開始し、全てのリールの停止後、０～リール１周するまでの範囲で変動する中リール遅延時間（中リール用タイマ値×０．５６×６０ｍｓ）が経過した時点で、中リールの回転を開始し、全てのリールの停止後、０～リール１周するまでの範囲で変動する右リール遅延時間（右リール用タイマ値×０．５６×６０ｍｓ）が経過した後、中リールの回転を開始し、全てのリールが定速回転となっ

た時点で各リールの停止操作が有効となる。

【０５６９】

このように本変形例３では、リール演出の後、複数のリール全てが一旦停止し、それぞれのリールが回転するまでの時間が、それぞれのリール毎にランダムに変化することで、リール演出の後、停止操作が有効化される前に、３つのリールの相対的な位置関係がランダムに変化するようになっており、特定の図柄が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出を行った場合であっても、このようなリール演出を行わなかった場合であっても、その後、停止操作が有効となった後、リールの停止操作の難易度が変化することがない。すなわち、リール演出を行った場合でも、リール演出を行わなかった場合には生じることのない一定の規則性が生まれることがなく、リール演出を行うことによって遊技者による技術介入により表示結果を導出させるというスロットマシンの遊技性が損なわれてしまうことがない。

【０５７０】

また、いずれかのリールの回転を開始するよりも前の段階で、全てのリールに対するそれぞれランダムに変動するリールタイマ値を決定し、決定したリールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信するようになっている。また、リールの加速時間は一定であるので、リール遅延コマンドを受信したサブ制御部９１は、そのタイミングに対してリールの加速時間を加味することで各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能となる。このため、メイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５７１】

尚、本変形例３では、リール演出の後、全てのリールを一旦停止させた後、リールの回転を開始させるタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成であるが、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも遅い第１の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて加速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としたり、リール演出の後、全てのリールを定速回転の速度よりも速い第２の速度とした後、リールの速度を定速回転に向けて減速するタイミングをずらすことでリール同士の相対的な位置関係をランダムとする構成としても良い。

【０５７２】

また、本変形例３では、リール演出の後、最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、それぞれランダムに変化する左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を決定し、決定した左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であるが、少なくとも最初に回転を開始するリールの回転を開始するよりも前の段階で、それぞれランダムに変化する左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を決定し、決定した左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成であれば、上記と同様の効果が得られるものであり、例えば、ゲームの開始操作がされ、ゲームが開始したタイミング、すなわちフリーズ状態に制御される前のタイミングでそれぞれランダムに変化する左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を決定し、決定した左リールタイマ値、中リールタイマ値、右リールタイマ値を特定可能なリール遅延コマンドをサブ制御部９１に送信する構成とした場合でも、上記と同様にメイン制御部４１が、各リールの回転開始毎または加速完了毎にその旨のコマンドを送信することなく、サブ制御部９１は、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定して、これら特定したタイミングに合わせた演出等の制御を行うことが可能となる。

【０５７３】

また、本変形例３では、各リールの遅延時間が、リールが０～１周する時間の範囲でランダムに変動するようになっており、相対的な位置関係を最大限ずらすことが可能であり、かつ必要以上にリールの遅延時間が長くなってしまうことを防止できる。

【０５７４】

また、本変形例３では、タイマ割込処理（メイン）がＭ（１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数）回実行される毎に左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタを１ずつ減算することで遅延時間を計時するようになっているので、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタの更新を行う必要が無く、計時に係るタイマ割込処理（メイン）の負荷を軽減できるとともに、左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタに割り当てるＲＡＭ４１ｃの容量も削減することができる。

【０５７５】

尚、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値それぞれに１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数／Ｎ（Ｎは自然数、かつ１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数を割り切れる値）を乗算した値を左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタに設定し、タイマ割込処理（メイン）がＮ回実行される毎に左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタを１ずつ減算することでそれぞれの遅延時間を計時する構成としても良く、このような構成とした場合でも、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタの更新を行う必要が無く、計時に係るタイマ割込処理（メイン）の負荷を軽減できるとともに、左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタに割り当てるＲＡＭ４１ｃの容量も削減することができる。

【０５７６】

また、左リール用タイマ値、中リール用タイマ値、右リール用タイマ値それぞれに１図柄が移動する間に実行されるタイマ割込処理（メイン）が実行される回数を乗算した値を左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタに設定し、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に左遅延用タイマカウンタ、中遅延用タイマカウンタ、右遅延用タイマカウンタを１ずつ減算することで遅延時間を計時する構成としても良く、このような構成とすることで、遅延時間の計時についてタイマ割込処理（メイン）の実行回数毎に異なる処理を行う必要がなく、遅延時間の計時に関してタイマ割込処理（メイン）の回数に対して分岐を設けることなく、処理を共通化することができる。

【０５７７】

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。

【０５７８】

前記実施例では、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。

【０５７９】

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】

【０５８０】

１　スロットマシン

２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ　リール

６　ＭＡＸＢＥＴスイッチ

７　スタートスイッチ

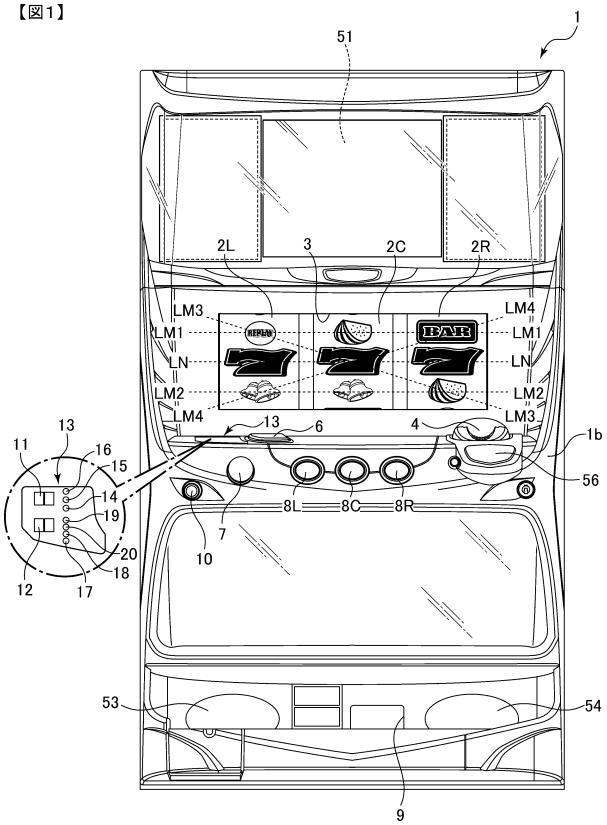
８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ　ストップスイッチ

４１　メイン制御部

９１　サブ制御部

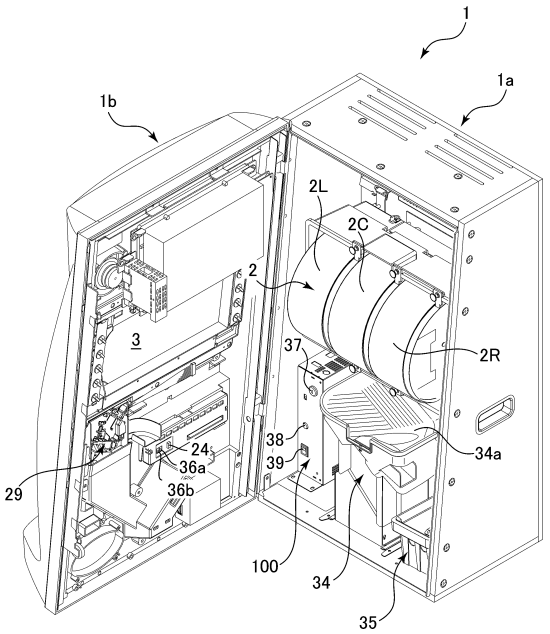
【図１】

【図1】



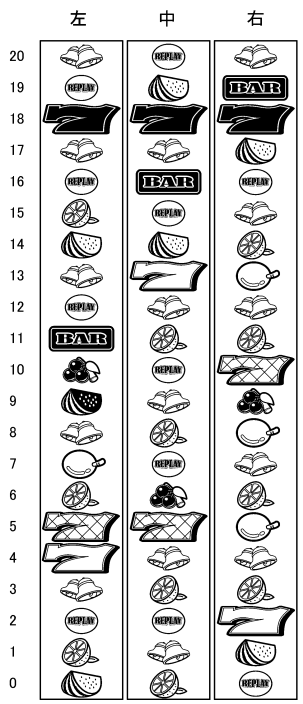
【図２】

【図2】



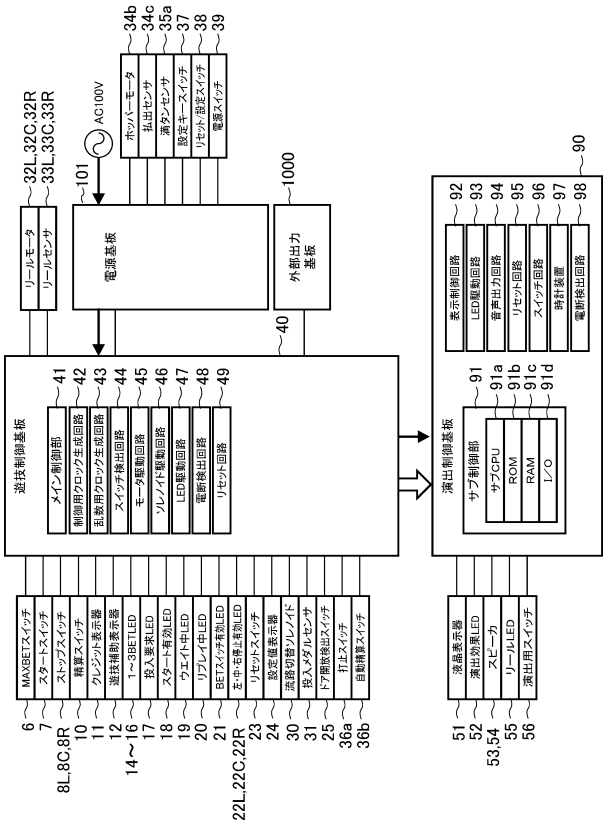
【図３】

【図3】



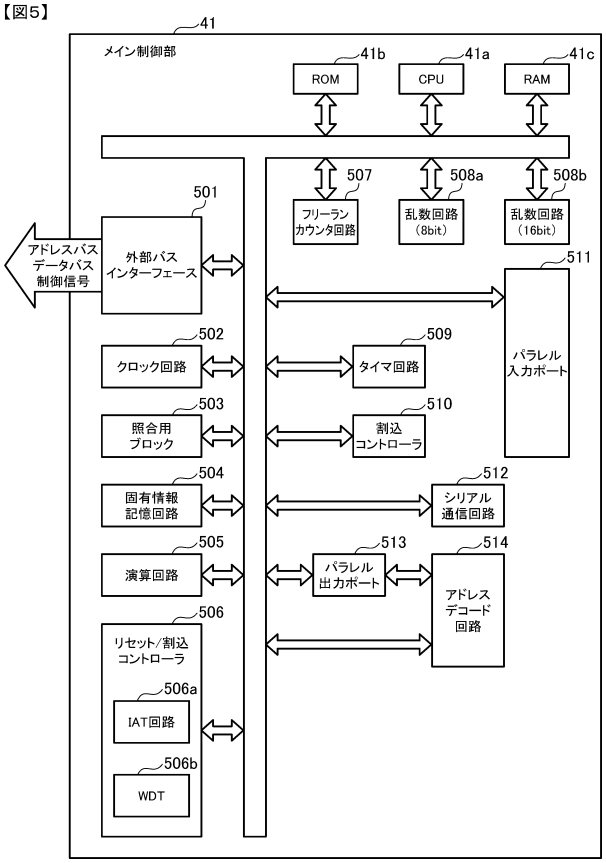
【図４】

【図4】



【図５】

【図5】



【図６】

【図6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	網7-網7-網7	・BB1,RB2当選時→RT4(入賞まで) ・BB2,RB1当選時→RT5(入賞まで) ・終了後→RT3	・BB中はBB中RBに毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	白7-白7-白7			
RB1	網7-網7-黒7		–	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒7			

【図７】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	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	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
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		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
上段チェリー	黒スイカ-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	黒スイカ-BAR-ANY		
	黒スイカ-ベル-ANY		
	黒スイカ-黒7-リプレイ		
	黒スイカ-黒7-プラム		
	黒スイカ-黒7-ベル		
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
	BAR-黒7-リプレイ		
	BAR-黒7-プラム		
	BAR-黒7-ベル		
1枚役1	黒7-チェリー-網7	–	1枚
1枚役2	黒7-チェリー-黒7	–	1枚

【図８】

【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	-	—	再遊技
	リプレイ-リプレイ-プラム			
	プラム-リプレイ-リプレイ			
	プラム-リプレイ-プラム			
下段リプレイ	ベル-オレンジ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム/BAR	—	再遊技
	ベル-BAR-ベル			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
	プラム-リプレイ-ベル			
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-オレンジ-プラム			
	ベル-BAR-リプレイ			
	ベル-BAR-プラム			
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ	-	・入賞時→RT2	再遊技
	ベル-リプレイ-プラム			
7揃いリプレイ	黒7-黒7-黒7	-	-	再遊技
7不揃いリプレイ	黒7-黒7-リプレイ	-	-	再遊技
	黒7-黒7-プラム			
	黒7-リプレイ-黒7			
	リプレイ-黒7-黒7			
	プラム-黒7-黒7			
	黒7-リプレイ-リプレイ			
	黒7-リプレイ-プラム			
	リプレイ-黒7-リプレイ			
	リプレイ-黒7-プラム			
	プラム-黒7-リプレイ			
	プラム-黒7-プラム			
	リプレイ-リプレイ-黒7			
	プラム-リプレイ-黒7			

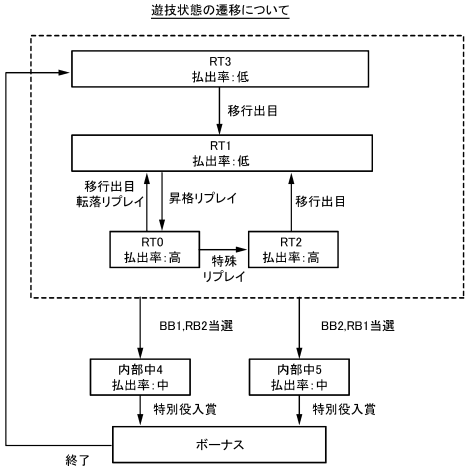
【図９】

【図9】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル	・RT0,2,3において出現時→RT1
	リプレイ-BAR-ベル	
	プラム-オレンジ-ベル	
	プラム-BAR-ベル	
	リプレイ-ベル-オレンジ	
	リプレイ-ベル-BAR	
	プラム-ベル-オレンジ	
	プラム-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	
	ベル-オレンジ-オレンジ	
	ベル-オレンジ-BAR	
	ベル-BAR-オレンジ	
	ベル-BAR-BAR	

【図１０】

【図10】



【図１１】

【図11】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
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	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	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
RT4	BB1,RB2当選	特別役入賞	無限	O	高確率	通常
RT5	BB2,RB1当選	特別役入賞	無限	O	高確率	通常
RB	RB1,2入賞	12ゲームor6回入賞	12	O	O	高確率
BB(RB)	BB1,2入賞	払出総数＞規定枚数	無限	O	O	高確率

【図１２】

【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)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
BB1	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB1+弱チェリー1	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB1+弱チェリー2	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB1+強チェリー1	○ 38	○ 38	○ 38	○ 38	×	×	×	×
BB1+強チェリー2	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB2+弱チェリー1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
BB2+弱チェリー2	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB2+強チェリー1	○ 41	○ 41	○ 41	○ 41	×	×	×	×
BB2+強チェリー2	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+弱チェリー1	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
RB1+弱チェリー2	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
RB1+強チェリー1	○ 30	○ 30	○ 30	○ 30	×	×	×	×
RB1+強チェリー2	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱チェリー1	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
RB2+弱チェリー2	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
RB2+強チェリー1	○ 30	○ 30	○ 30	○ 30	×	×	×	×
RB2+強チェリー2	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×

【図１３】

【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)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 63367	○ 63367
左ベル1	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル2	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル3	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル4	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
中ベル1	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
中ベル2	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
中ベル3	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
中ベル3	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
右ベル1	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	×	×
右ベル2	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	×	×
右ベル3	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	×	×
右ベル4	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	○ 2175	×	×
弱チェリー1	○ 200	○ 200	○ 200	○ 200	○ 217	○ 217	○ 600	○ 600
弱チェリー2	○ 370	○ 370	○ 370	○ 370	○ 406	○ 406	○ 1200	○ 1200
強チェリー1	○ 100	○ 100	○ 100	○ 100	○ 239	○ 239	○ 239	○ 239
強チェリー2	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 130	○ 130	○ 130	○ 130

【図１４】

【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)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 46125	○ 8964	○ 24334	○ 31450	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×
リプレイGR1	×	○ 25	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 25	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 25	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 25	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 3700	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 3700	×	×	×	×	×	×
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	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 66	×	×	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 330	×	×	×	×	×

【図１５】

【図15】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー1	上段チェリー+下段チェリー
弱チェリー2	上段チェリー+下段チェリー+1枚役1
強チェリー1	上段チェリー+下段チェリー+1枚役2
強チェリー2	上段チェリー+下段チェリー+1枚役+1枚役2
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
リプレイGR21	7揃いリプレイ+7不揃いリプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	7不揃いリプレイ+通常リプレイ

【図１６】

【図16】

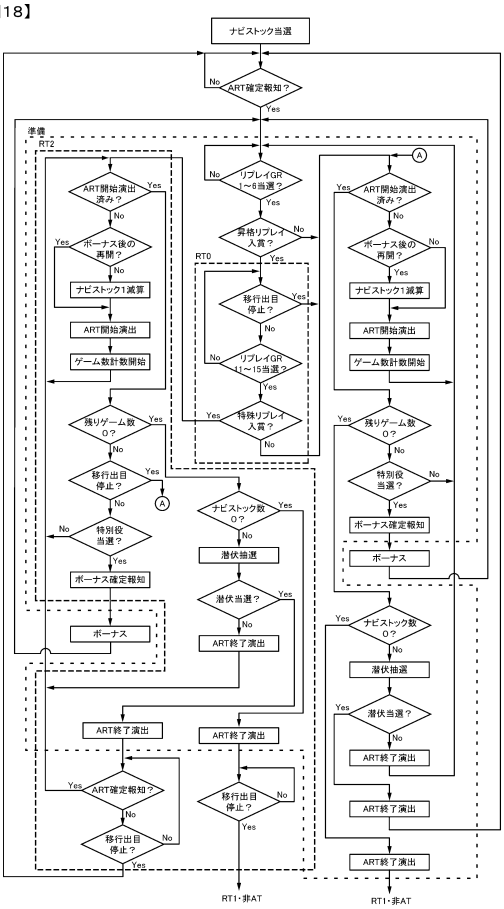
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイGR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイGR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイGR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイGR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイGR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ

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
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイGR12	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイGR13	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイGR14	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイGR15	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

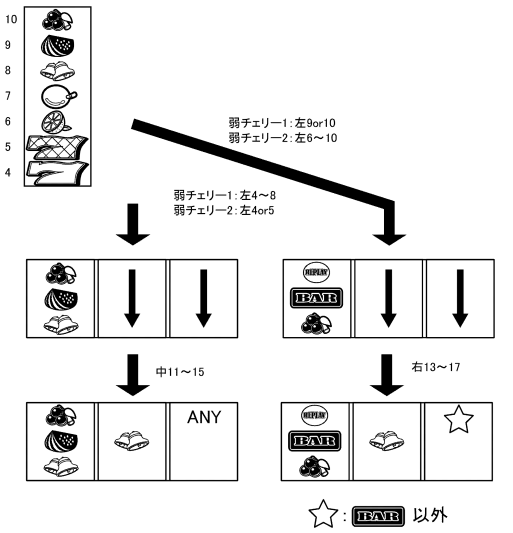
【図１７】
【図17】

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	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

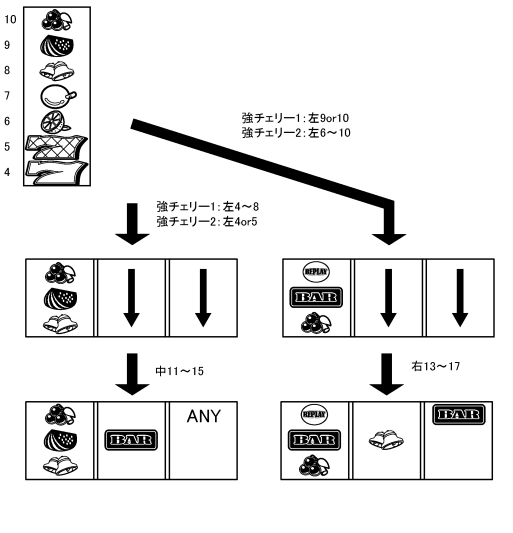
【図１８】
【図18】



【図１９】
【図19】
弱チェリー当選時（左第1停止）



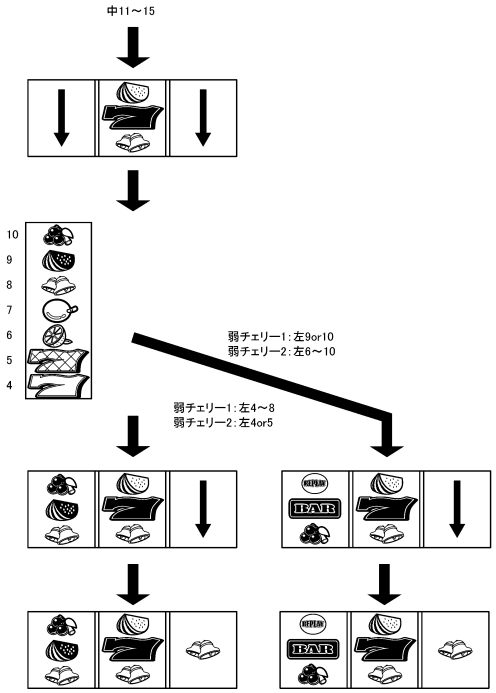
【図２０】
【図20】
強チェリー当選時（左第1停止）



【図２１】

【図21】

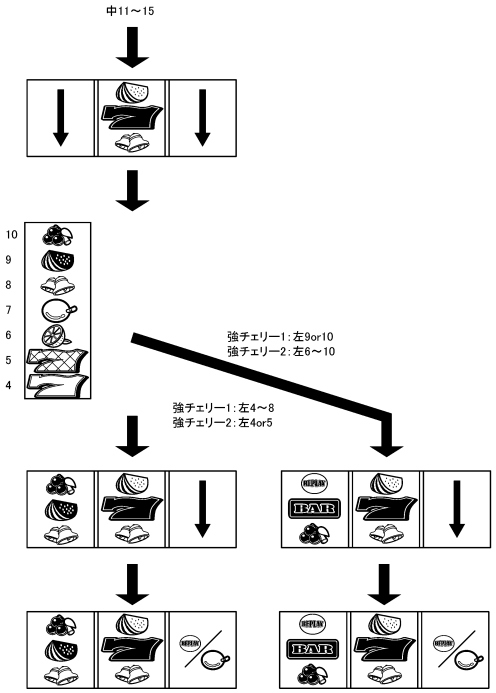
弱チェリー当選時（中第1停止）



【図２２】

【図22】

強チェリー当選時（中第1停止）



【図２３】

【図23】

	上段停止範囲	下段停止範囲	優先位置
弱チェリー1	4～8	9or10	上段
弱チェリー2	4or5	6～10	下段
強チェリー1	4～8	9or10	上段
強チェリー2	4or5	6～10	下段

【図２４】

【図24】

弱チェリー1比率（弱チェリー1/弱チェリー1+弱チェリー2）	約35%
強チェリー1比率（強チェリー1/強チェリー1+強チェリー2）	約65%

【図２５】

【図25】

特別役同時当選比率(%)

弱チェリー	8.5
強チェリー	59.3

【図２６】

【図26】

ナビストック抽選確率(%)

	0	1	3	5	平均
弱チェリー	95	4	1	0	0.07
強チェリー	50	30	20	10	1.4

【図２７】

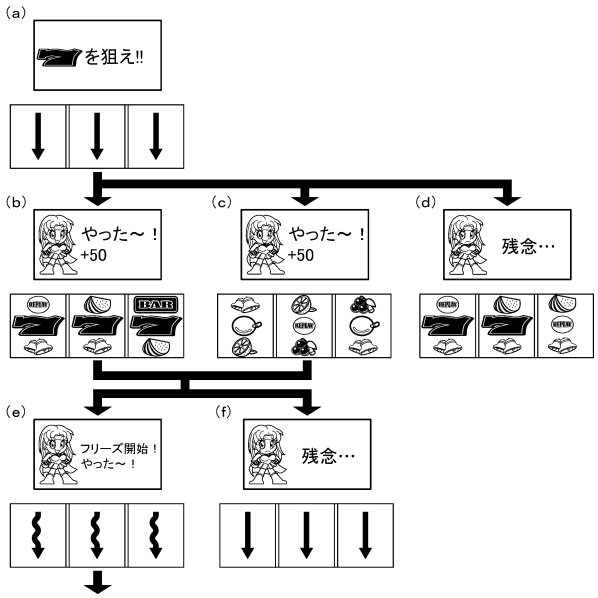
【図27】

上乗せ抽選確率(%)

	0G	10G	30G	50G	100G	150G	200G	250G	300G	平均
弱チェリー	50	40	5	1	1	1	1	0.5	0.5	13.25
強チェリー	30	30	25	10	1	1	1	1	1	25.5

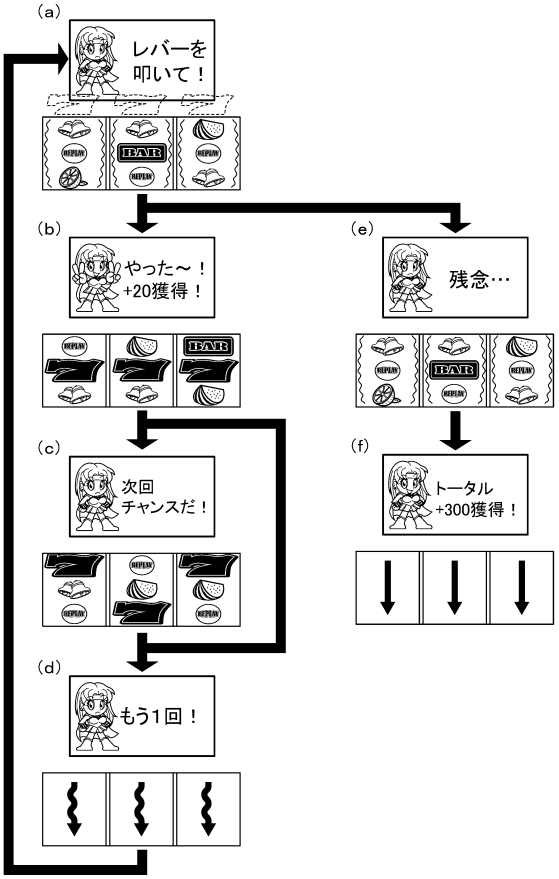
【図２８】

【図28】



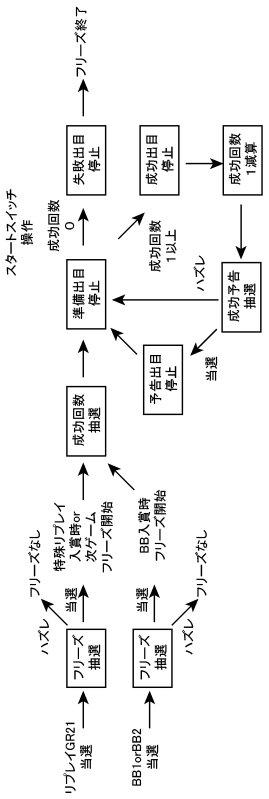
【図２９】

【図29】



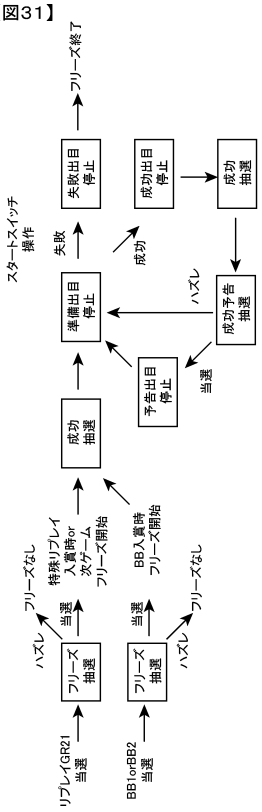
【図３０】

【図30】



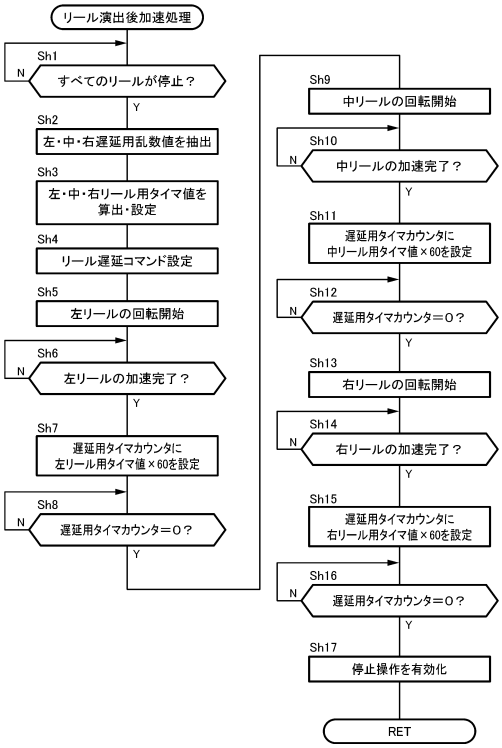
【図３１】

【図31】



【図３２】

【図32】



【図３３】

【図33】

遅延用乱数値

左リール(Lr)	0～996
中リール(Cr)	0～997
右リール(Rr)	0～998

【図３４】

【図34】

Lt（左リール用タイマ値）＝ Lr Mod 21

Ct（中リール用タイマ値）＝ Cr Mod 21

Rt（右リール用タイマ値）＝ Rr Mod 21

【図３５】

【図35】

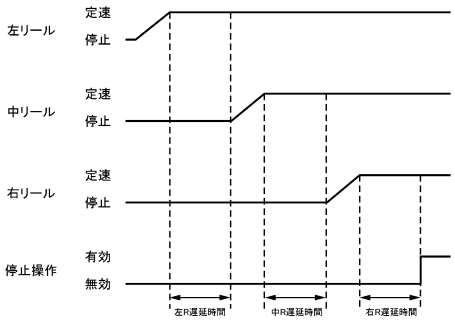
LT（左リール用タイマ値）＝ (bLT+13) Mod 21

CT（中リール用タイマ値）＝ (bCT+LT) Mod 21

RT（右リール用タイマ値）＝ (bRT+CT) Mod 21

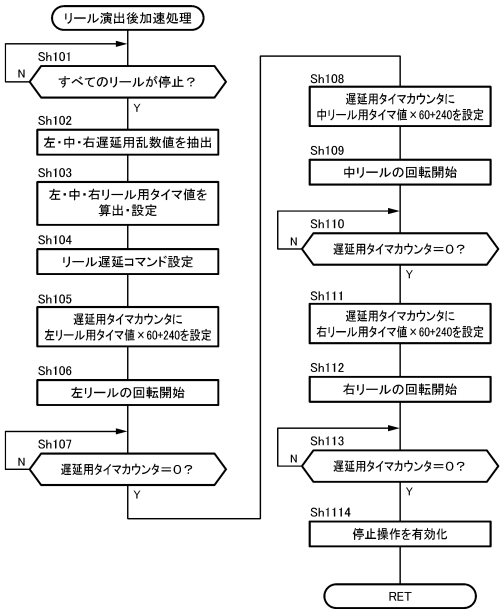
【図３６】

【図36】



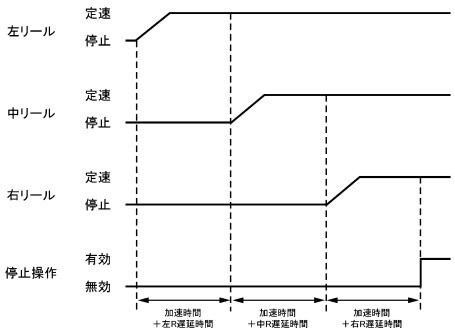
【図３７】

【図37】



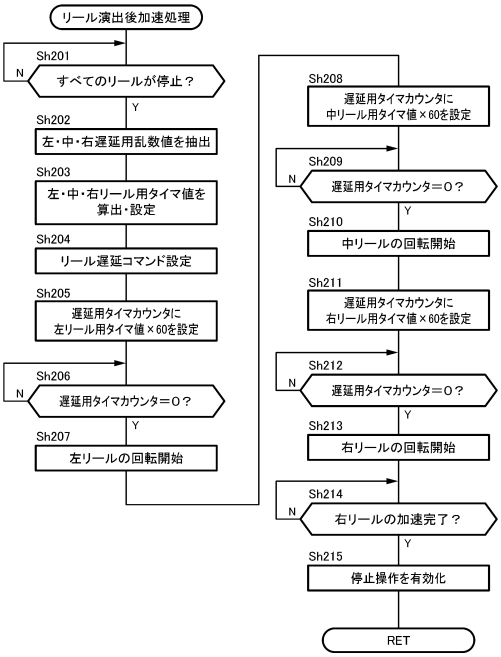
【図３８】

【図38】



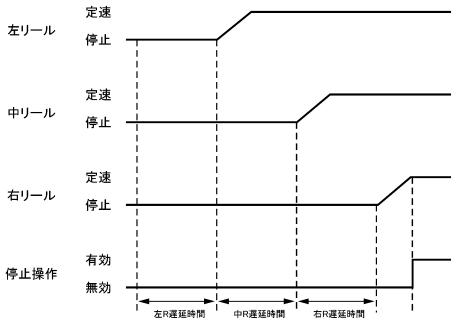
【図３９】

【図39】



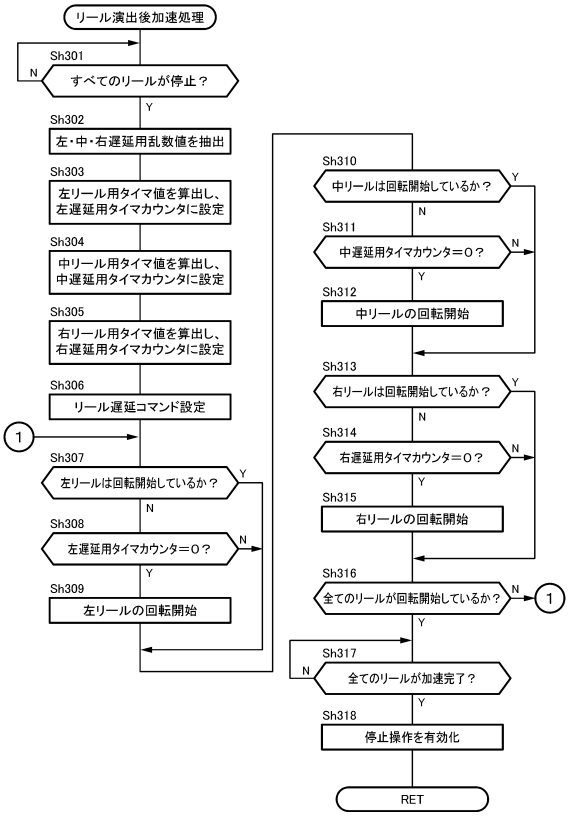
【図４０】

【図40】



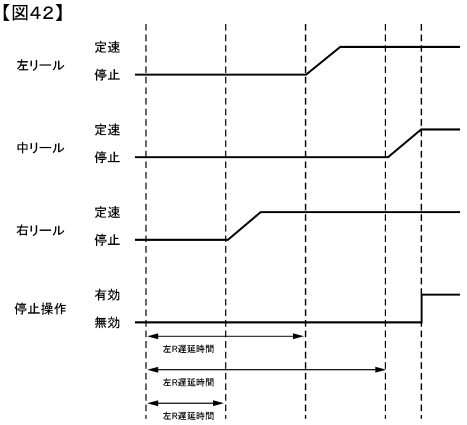
【図４１】

【図41】



【図４２】

【図42】



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　岡部　康司
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　中嶋　正文
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　井海田　隆

(56)参考文献　特開２０１２－１４７９６７（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－１０７３４４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－９７２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２２８２８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３５９４４（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２５４５５５（ＪＰ，Ａ）
「秘宝伝」，パチスロ必勝ガイドＭＡＸ２００６年９月号，株式会社白夜書房，２００６年　９月　１日，p.43-47
「ニューパルサー」，パチスロ大図鑑　PACHI-SLOT CHRONICLE 1964-2000，株式会社白夜書房，２００７年　５月２１日，p.100-101
「パチスロ聖闘士星矢」，パチスロ必勝ガイドＭＡＸ　２０１２年１１月号増刊，株式会社ガイドワークス，２０１２年１１月　１日，p.6-23
「秘宝伝」，パチスロ必勝ガイド　２０１３年２月号，株式会社ガイドワークス，２０１３年２月　１日，p.18-25

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４