

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5885947号  
(P5885947)

(45) 発行日 平成28年3月16日 (2016. 3. 16)

(24) 登録日 平成28年2月19日 (2016. 2. 19)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2011-140829 (P2011-140829)  
 (22) 出願日 平成23年6月24日 (2011. 6. 24)  
 (65) 公開番号 特開2013-5933 (P2013-5933A)  
 (43) 公開日 平成25年1月10日 (2013. 1. 10)  
 審査請求日 平成26年5月15日 (2014. 5. 15)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号  
 (74) 代理人 110001195  
 特許業務法人深見特許事務所  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株  
 式会社三共内  
 (72) 発明者 中村 圭吾  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株  
 式会社三共内  
 審査官 太田 恒明

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、  
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、  
 表示結果が導出される前に、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、  
 前記事前決定手段の決定結果に応じて、表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段と、  
 前記入賞とは異なる遊技者にとって有利な有利価値を付与する有利価値付与手段と、  
付与された有利価値の大きさについて特定可能な情報を報知する報知演出を実行する報知演出実行手段とを備え、  
 前記報知演出実行手段は、  
 付与された有利価値を遊技者にとって有利度合いが低い価値に分割して報知するように報知演出を実行可能であり、  
 前記有利価値が付与された後において未だ報知していない分割された未報知分割価値が存在するときには、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が第1特定結果であるときおよび第2特定結果であるときに報知演出を実行可能であって、前記第1特定結果であるか前記第2特定結果であるかに応じて報知演出を実行することを特徴とする、スロットマシン。

10

20

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

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

## 【0003】

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

## 【0004】

ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行なわれる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければならない。そして、内部抽選に当選している役を構成する図柄の組合せを所定コマ数の範囲内で引き込み可能な場合に有効なラインに揃えるようにするとともに、内部抽選に当選していない役を構成する図柄の組合せを有効なラインに揃えないようにするリール制御が行なわれる。

## 【0005】

このようなスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な状態として、ボーナスや、リプレイ確率が通常状態であるときよりも向上したRTや、内部抽選において当選しても操作手順によって取りこぼしが生じる特定の小役のいずれかに当選したときに該当選状況に応じた情報を報知するAT（Assist Time）などに制御するものがあった。

## 【0006】

また、有利な状態としてATに制御するスロットマシンにおいて、ATに制御するゲーム数を、AT開始時に予め定められた複数種類のゲーム数から選択する一方で、該選択したゲーム数を報知するのではなく、AT中に消化したゲーム数を報知することにより、当該ATに制御されるゲーム数を特定できないようにしたものがあった（たとえば、特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0007】

【特許文献1】特開2002-52124号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0008】

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンにおいては、最初に決定されたATが以降いつまで継続するのかという期待感が抱かせることができず、かつ、そのような期待感を抱かせることができるタイミングも、ゲーム結果などと全く関連性が無く、AT

10

20

30

40

50

中に消化したゲーム数が予め定められた複数種類のゲーム数の各境界となるゲーム数に近づいたときに限られていたため、いまいち遊技の興趣を向上させることができなかった。

【 0 0 0 9 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、有利価値が一旦付与された後において新たに有利価値が付与されたかのような印象を効果的に抱かせることができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【 0 0 1 0 】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

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

前記入賞とは異なる遊技者にとって有利な有利価値を付与する有利価値付与手段と、

付与された有利価値の大きさについて特定可能な情報を報知する報知演出実行手段とを備え、

前記報知演出実行手段は、

付与された有利価値を遊技者にとって有利度合いが低い価値に分割して報知するように報知演出を実行可能であり、

前記有利価値が付与された後において未だ報知していない分割された未報知分割価値が存在するときには、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が第1特定結果であるときおよび第2特定結果であるときに報知演出を実行可能であって、前記第1特定結果であるか前記第2特定結果であるかに応じて報知演出を実行する。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

( 1 ) 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、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に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果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、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(内部抽選処理)と、

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

前記入賞とは異なる遊技者にとって有利な有利価値(ATゲーム数)を付与する有利価値付与手段(AT抽選)と、

付与された有利価値を遊技者にとって有利度合いが低い価値(小さいゲーム数)に分割して報知する手段であって、前記有利価値が付与された後においては、未だ報知していない分割された未報知分割価値(未報知ゲーム数の範囲内のゲーム数)を、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果(図16のS08)に応じて報知する有利価値報知手段(ATゲーム数報知処理)とを備える。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、付与された有利価値のうち未だ報知されていない未報知分割価値が、当該有利価値の付与後において新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて報知される。このため、有利価値が付与された後の決定結果によって、まるで新たに有利価値が付与されたかのような印象を効果的に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

有利価値に応じて遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段を備える

ものであってもよい。また、この場合における有利価値は、有利状態に制御し得る期間に影響するものであってもよく、たとえば、有利状態に制御するゲーム数、所定のストック数に応じて所定期間有利状態に制御する場合には当該ストック数、有利状態が事前決定手段の決定結果に応じた有利情報（ナビ演出など）を報知する状態である場合には有利情報を報知する報知回数、付与された遊技用価値が所定量に達したときに有利状態を終了する場合には付与量、あるいは有利状態への制御を所定期間継続したときに当該有利状態を以後も継続させるか否かを決定して継続させると決定したときに再び有利状態への制御を所定期間継続させるスロットマシンにおいては継続させるか否かを決定する継続確率であってもよい（変形例における〔有利価値について〕欄参照）。

【0013】

10

有利価値報知手段は、有利価値が付与されたときに、付与された有利価値よりも低い価値を報知するものであってもよく、何ら価値を報知しないものであってもよい。なお、有利価値が付与されたときに当該有利価値すべてを報知する報知手段をさらに備えるものであってもよい。

【0014】

（２）（１）のスロットマシンにおいて、前記有利価値報知手段は、前記有利価値が付与された後においては、前記未報知分割価値を、新たに開始されるゲームのうち、前記有利価値付与手段によって前記有利価値が新たに付与される契機となったゲーム以外のゲームにおける前記事前決定手段の決定結果に応じて報知する（図１６のＳ０４でＹＥＳと判定されたときにはＳ０５に移行する）。

20

【0015】

このような構成によれば、有利価値の付与後において新たに開始されるゲームのうち、有利価値が新たに付与される契機となったゲームにおいては、未報知分割価値が報知されない。すなわち、未報知分割価値を、有利価値が新たに付与される契機となったゲーム以外の他の機会に報知することができるため、未報知分割価値を報知する機会を先延ばしすることができ、まるで新たに有利価値が付与されたかのような印象を抱かせる機会をも先延ばしして、期待感を抱かせる期間を長くすることができる。

【0016】

なお、有利価値報知手段は、有利価値の付与後において新たに開始されるゲームのうち、有利価値が新たに付与される契機となったゲームにおいては、当該ゲームにおいて新たに付与された有利価値の一部あるいは全部を報知するものであってもよい（図１７（ｂ））。

30

【0017】

（３）（１）または（２）のスロットマシンにおいて、前記有利価値報知手段は、前記有利価値が付与された後において、所定の契機が成立して前記有利価値が新たに付与されたときに、当該新たに付与された有利価値が所定価値以上であるときに所定価値未満であるときよりも高い割合で、当該新たに付与された有利価値を分割して報知する（図１７（ｂ））。

【0018】

このような構成によれば、有利価値が新たに付与されたときに、当該新たに付与された有利価値が小さいにも関わらず、その小さな有利価値がさらに分割されて報知されてしまうことにより遊技者の期待を逆に損ねてしまうといった不都合の発生を低減することができる。

40

【0019】

有利価値報知手段は、新たに付与された有利価値が所定価値以上であるときにのみ、当該新たに付与された有利価値を分割して報知し得るものであってもよい。これにより、前述したような不都合の発生を防止することができる。

【0020】

（４）（１）～（３）のスロットマシンにおいて、前記有利価値付与手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（ブドウ、イチゴ、ＢＡＲテンパイリブ、ＢＡＲリブの

50

いずれかに当選)となったことを条件として、前記有利価値を付与し(図13参照)、

前記有利価値報知手段は、前記有利価値が付与された後においては、前記未報知分割価値を、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったことを条件として報知する第1有利価値報知手段を含む(図16のS08、S09)。

【0021】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が特定結果となったときには、当該特定結果となったことにより実際に有利価値が付与されたか否かに関わらず、有利価値が報知される。このため、事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに新たに有利価値が付与されたかのような印象を抱かせることができる頻度を高めることができ、特定結果となることに対する期待感を向上させることができる。

10

【0022】

特定結果とは、発生が許容されている入賞に特定の入賞を含む決定結果をいう。特定の入賞とは、有利価値が新たに付与される確率が、所定の入賞の発生が許容されているときよりも高い確率に設定されている入賞であってもよく、また、所定の入賞の発生が許容されているときよりも低い確率に設定されている入賞であってもよい。

【0023】

(5) (1)~(4)のスロットマシンにおいて、前記有利価値付与手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果(ブドウ、イチゴ、BARテンパイリブ、BARリブのいずれかに当選)となったことを条件として、前記有利価値を付与し(図13参照)、

20

前記有利価値報知手段は、前記有利価値が付与された後においては、前記未報知分割価値を、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果と異なる決定結果のうち所定結果(はずれ)となったことを条件として報知する第2有利価値報知手段を含む(図16のS08、S09)。

【0024】

このような構成によれば、有利価値の付与後においては、有利価値の付与契機となっていない所定結果となったことを条件として、未報知分割価値が報知され得る。このため、所定結果となることに対して期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0025】

30

有利価値報知報知手段は、有利価値の付与後においては、前記未報知分割価値を、新たに開始されるゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときよりも前記特定結果となったときの方が高い確率で報知するものであってもよい。これにより、所定結果となったときに有利価値が付与されたかのような印象を抱かせることができ、未報知分割価値が報知されることに対して意外性を抱かせることができる。

【0026】

(6) (1)~(5)のスロットマシンにおいて、付与されている有利価値をゲームの進行に応じて消耗する価値消耗手段(S16など)を備え、

前記有利価値報知手段は、すでに報知した報知済価値がすべて前記価値消耗手段によって消耗された場合であって、未だ報知していない有利価値が残存している場合に、当該未だ報知していない有利価値をさらに分割して報知する(図16のS06およびS07)。

40

【0027】

このような構成によれば、報知済価値がすべて消耗された場合に再び有利価値が報知され得るため、報知済価値がすべて消耗された後においても、さらに有利価値が報知されることに対する期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0028】

(7) (1)~(6)のスロットマシンにおいて、前記有利価値報知手段は、前記未報知分割価値が所定価値以上であるときに所定価値未満であるときよりも高い割合で、当該未報知分割価値を分割して報知する(図17(a)、(d))。

【0029】

50

このような構成によれば、未報知分割価値が小さいにも関わらず、その小さな未報知分割価値がさらに分割されて報知されてしまうことにより遊技者の期待を逆に損ねてしまうといった不都合の発生を低減することができる。

【 0 0 3 0 】

有利価値報知手段は、未報知分割価値が所定価値以上であるときにのみ、当該未報知分割価値を分割して報知し得るものであってもよい。これにより、前述したような不都合の発生を防止することができる。

【 0 0 3 1 】

( 8 ) ( 1 ) ~ ( 7 ) のスロットマシンにおいて、付与された有利価値に応じて遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段 ( A T 管理処理 ) と、

10

付与されている有利価値をゲームの進行に応じて消耗する価値消耗手段 ( S 1 6 など ) とを備え、

前記有利価値報知手段は、すでに報知した報知済価値のうち未だ消耗していない価値が所定価値以上であるときに所定価値未満であるときよりも高い割合で、前記未報知分割価値を分割して報知する ( 変形例における [ 未報知ゲーム数が切り分けて分割して報知される割合について ] 欄参照 ) 。

【 0 0 3 2 】

このような構成によれば、すでに報知した報知済価値のうち未だ消耗していない価値が所定価値以上であるときには、所定価値未満であるときよりも、高い割合で未報知分割価値が分割して報知されるため、報知済価値をより多く消耗した後にさらに価値が報知される可能性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 0 3 3 】

( 9 ) ( 1 ) ~ ( 8 ) のスロットマシンにおいて、前記有利価値付与手段により前記有利価値が第 1 確率で付与され、かつ付与される場合における有利価値の期待値が第 1 期待値となる第 1 モード ( モード A ) に制御する第 1 モード制御手段と、

前記有利価値付与手段により前記有利価値が前記第 1 確率よりも低い確率で付与され、かつ付与される場合における有利価値の期待値が前記第 1 期待値よりも大きい第 2 モード ( モード B ) に制御する第 2 モード制御手段とを備え、

前記有利価値報知手段は、前記第 2 モードであるときよりも前記第 1 モードであるときの方が高い割合で、前記未報知分割価値を分割して報知する ( モード A が設定されているときには、図 1 7 ( a ) 、 ( b ) 、 ( d ) に示すテーブルのうち、「 4 0 ゲーム」以上の場合の振分率に従って報知するゲーム数が決定される ) 。

30

【 0 0 3 4 】

このような構成によれば、第 1 モードであるときには、第 2 モードであるときよりも、高い確率で有利価値が付与される一方、付与される有利価値の期待値が小さく、また高い割合で未報知分割価値が分割されて報知される。このため、第 1 モードであるときに、仮に大きな有利価値が付与された場合には、当該大きな有利価値が高い割合で分割して報知され、かつ分割して報知される有利価値の大きさが実際に新たに有利価値を獲得したときと同じような大きさとなるため、違和感を抱かせることなく、新たに有利価値が付与されたかのような印象を効果的に抱かせることができる。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 3 5 】

【 図 1 】 スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【 図 2 】 スロットマシンの内部構造を示す図である。

【 図 3 】 可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【 図 4 】 スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【 図 5 】 入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【 図 6 】 遊技状態の遷移を説明するための図である。

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

50

るための図である。

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

【図 9】押し順昇格リプレイ 1 ~ 6 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 10】押し順維持リプレイ 1 ~ 5 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 11】押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

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

10

【図 13】A T 抽選を実行する契機となる A T 抽選条件の一例を説明するための図である。

【図 14】A T 抽選条件成立時の A T 抽選の一例を説明するための図である。

【図 15】A T 抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 16】A T ゲーム数報知処理を説明するためのフローチャートである。

【図 17】未報知の A T ゲーム数の範囲内で報知する初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数を決定するために用いるテーブルを説明するための図である。

【図 18】ゲームの進行状況に応じた、報知ゲーム数および未報知ゲーム数の変化の一例を説明するためのタイミングチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0036】

以下、添付図面を参照して、実施の形態について説明する。

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

【0037】

スロットマシン 1 の筐体 1 a 内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。すなわち、透視窓 3 は、各リールに配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄を、上段、中段、および下段各々の位置において視認可能に構成されている。

30

【0038】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ、「メロン（たとえば、左リール 2 L の領域番号 20 の図柄）」、「バナナ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 19 の図柄）」、「白 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 18 の図柄）」、「黒 B A R（たとえば、左リール 2 L の領域番号 17 の図柄）」、「星（たとえば、左リール 2 L の領域番号 14 の図柄）」、「ブドウ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 13 の図柄）」、「黒 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 10 の図柄）」、「白 B A R（たとえば、左リール 2 L の領域番号 6 の図柄）」、「イチゴ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 5 の図柄）」、「星 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 1 の図柄）」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。

40

【0039】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。また、リール 2 L、2 C、2 R の図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。

50

## 【 0 0 4 0 】

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

## 【 0 0 4 1 】

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

10

## 【 0 0 4 2 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット (遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数) を用いてその範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する (クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる) 際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

20

## 【 0 0 4 3 】

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

## 【 0 0 4 4 】

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

30

40

## 【 0 0 4 5 】

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

## 【 0 0 4 6 】

また、図 4 に示すように、前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述する RAM 異常エラーを除くエラー状態および後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の

50



設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の B B 終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述の B B 終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられたホッパータンク 3 4 a（図 2 参照）側またはメダル払出口 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 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセレクト（図示略）、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

10

**【 0 0 4 7 】**

筐体 1 a 内部には、リール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（図 4 参照）、リール L E D 5 5 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 1 0 0 0、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 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a 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 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

**【 0 0 4 8 】**

20

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 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 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 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。

**【 0 0 4 9 】**

電源ボックス 1 0 0 の前面には、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においては R A M 異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8、電源を O N / O F F する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

30

**【 0 0 5 0 】**

スロットマシン 1 においてゲームを行なう場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 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 M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。

**【 0 0 5 1 】**

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 L 1 ~ L 4（図 1 参照）の対応するラインが有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。

40

**【 0 0 5 2 】**

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

**【 0 0 5 3 】**

入賞ライン L 1 は、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ライン L 2 は、リール 2

50

Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ラインL3は、リール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入賞ラインをいう。入賞ラインL4は、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入賞ラインをいう。なお、入賞ラインは、L1～L4に示すラインに限らず、たとえば各リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨るラインなどを含むものであってもよい。

【0054】

ビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の一般遊技状態であるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L4(図1参照)が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスであるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL2～L4が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

10

【0055】

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。

【0056】

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、有効化された入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ(以下、役とも呼ぶ)が各リール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(本実施の形態では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。

20

【0057】

なお、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限(本実施の形態では、12枚)が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化された入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

【0058】

また、本実施の形態におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール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。

40

【0059】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 $80 \times 21$ (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。

【0060】

このため、たとえば、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

50

、当該図柄から４コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、その結果として当該図柄から６コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ各々において、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、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下段に表示されている図柄を含めて７コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【００６１】

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。

10

【００６２】

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および遊技制御基板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。

【００６３】

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。

【００６４】

20

遊技制御基板４０には、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。

【００６５】

また、遊技制御基板４０には、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。

30

【００６６】

遊技制御基板４０には、メインＣＰＵ４１ａ、ＲＯＭ４１ｂ、ＲＡＭ４１ｃ、Ｉ／Ｏポート４１ｄを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部４１、所定範囲（本実施の形態では０～６５５３５）の乱数を発生させる乱数回路４２、一定周波数のクロック信号を乱数回路４２に供給するパルス発振器４３、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検出するスイッチ検出回路４４、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの駆動制御を行なうモータ駆動回路４５、流路切替ソレノイド３０の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路４６、遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤの駆動制御を行なうＬＥＤ駆動回路４７、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に対して出力する電断検出回路４８、電源投入時またはメインＣＰＵ４１ａからの初期化命令が入力されないときにメインＣＰＵ４１ａにリセット信号を与えるリセット回路４９、日時を計時するためのリアルタイムクロック５０（以下、ＲＴＣ５０という）、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

40

【００６７】

50

メインCPU 41 aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM 41 bに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、遊技制御基板 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。ROM 41 bは、メインCPU 41 aが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM 41 cは、メインCPU 41 aがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/Oポート 41 dは、メイン制御部 41 が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0068】

また、メイン制御部 41 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 41 c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。

10

【0069】

メインCPU 41 a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CPU 41 aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路 48 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

20

【0070】

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

【0071】

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

30

【0072】

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

【0073】

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

40

【0074】

また、RTC 50 は、現在の「年（西暦）」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。例えば、水晶発振子を内蔵したシリアルインタフェース方式のリアルタイムクロックモジュールとして実現されるが、これに限るものではない。メイン制御部 41 は、たとえば、RTC 50 が計時した日時を特定す

50

るための日時情報を取得（抽出）し、当該取得した日時情報に基づきリール制御パターンを決定して、該決定したリール制御パターンでリール 2 L ~ 2 R のリール制御を行なう。

【 0 0 7 5 】

R T C 5 0 は、通常、スロットマシン 1 に電源が供給されているときには当該電源によって動作し、電源が切られているときには、停電時においても供給されるバックアップ電源によって動作する。従って、R T C 5 0 は、スロットマシンの電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、R T C 5 0 は、スロットマシンに電源が供給されているときであってもバックアップ電源によって動作するようにしてもよい。

【 0 0 7 6 】

メイン C P U 4 1 a は、I / O ポート 4 1 d を介して演出制御基板 9 0 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板 9 0 から遊技制御基板 4 0 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へのコマンド送信は、シリアル通信にて行なわれる。なお、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とは、直接接続される構成に限らず、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

【 0 0 7 7 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1（図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 7 8 】

なお、本実施の形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行なわれる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行なう出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 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 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行なう構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行なわれることとなる。

【 0 0 7 9 】

また、本実施の形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。

【 0 0 8 0 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行なう表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行なう L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行なう音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、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 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行なうための

10

20

30

40

50

各種の制御を行なうとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0081】

サブCPU91aは、メインCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。メイン制御部41からのコマンドを取得したときに、当該コマンドを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CPU91aは、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部91の割込端子の1つは、電断検出回路98と接続されており、サブCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブCPU91aにおいても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

10

【0082】

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。

【0083】

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っている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に有利度が段階的に低くなる。

20

【0084】

設定値を変更するためには、スロットマシン1の電源がON状態である場合には一旦OFF状態にし、設定キースイッチ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に設定値の初期値として1が表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された設定値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部41のRAM41cに格納される。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、賭数を設定することによりゲームが開始可能となる状態に移行する。なお、スロットマシン1の電源がON状態である場合に一旦OFF状態にする操作、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をON状態にする操作、リセット/設定スイッチ38の操作、および設定値を確定させるためのスタートスイッチ7の操作など、設定値を設定するために必要な操作を設定変更操作という。なお、設定変更操作は、このような操作に限るものではなく、設定値を設定するための操作であればどのようなものであってもよい。

30

【0085】

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状態とすればよい。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。

40

【0086】

本実施の形態におけるスロットマシン1においては、メインCPU41aが電断検出回路48からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、RAM4

50

1 c にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 となるように R A M パリティ調整用データを計算し、R A M 4 1 c に格納する処理を行なうようになっている。なお、R A M パリティとは R A M 4 1 c の該当する領域の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 であれば、R A M パリティ調整用データは 0 となり、R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 1 であれば、R A M パリティ調整用データは 1 となる。

#### 【 0 0 8 7 】

そして、メイン C P U 4 1 a は、その起動時において R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づいて R A M 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、R A M 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、R A M 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン C P U 4 1 a の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 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、R A M 異常と判定し、R A M 異常エラーコードをレジスタにセットして R A M 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、R A M 異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ 2 3 やリセット / 設定スイッチ 3 8 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。

#### 【 0 0 8 8 】

なお、本実施の形態では、R A M 4 1 c 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 C P U 4 1 a は、電源投入時において R A M 4 1 c のデータが正常であると判定した場合に、R A M 4 1 c 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、R A M 4 1 c に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

#### 【 0 0 8 9 】

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

#### 【 0 0 9 0 】

また、サブ C P U 9 1 a も電断検出回路 9 8 からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理 ( サブ ) を実行する。電断割込処理 ( サブ ) では、レジスタを後述する R A M 9 1 c のスタックに退避し、R A M 9 1 c 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、R A M 9 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 となるように R A M パリティ調整用データを計算し、R A M 9 1 c に格納する処理を行なうようになっている。

#### 【 0 0 9 1 】

そして、サブ C P U 9 1 a は、その起動時において R A M 9 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づいて R A M パリティを計算し、R A M パリティが 0 であることを条件に、R A M 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ C P U 9 1 a の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M パリティが 0 でない場合 ( 1 の場合 ) には、R A M 異常と判定し、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合、メインサブ C P U 9 1 a と異なり、R A M 9 1 c 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。

#### 【 0 0 9 2 】

なお、本実施の形態では、R A M 9 1 c 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 C P U 9 1 a は、電源投入時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判定した場合に、R A M 9 1 c 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、RAM 91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

#### 【0093】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であればよく、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、BB中か、通常遊技状態か、RT1～3のいずれであるかなどの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしてもよい。

#### 【0094】

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

#### 【0095】

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

#### 【0096】

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

#### 【0097】

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

#### 【0098】

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

#### 【0099】



停止相ワークは、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に R A M 4 1 c のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、R A M 4 1 c 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。

#### 【 0 1 0 0 】

スタック領域は、メイン C P U 4 1 a 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。

#### 【 0 1 0 1 】

本実施の形態においてメイン C P U 4 1 a は、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O N の状態での起動時、R A M 異常エラー発生時、設定キースイッチ 3 7 のみが O N の状態での起動時、B B 終了時、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O F F の状態での起動時において R A M 4 1 c のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 6 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 5 種類の初期化を行なう。

#### 【 0 1 0 2 】

初期化 0 は、起動時において設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O N の状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化、または R A M 異常エラー発生時に行なう初期化であり、初期化 0 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域および次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化され、通常遊技状態に制御される。

#### 【 0 1 0 3 】

初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 のみが O N の状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化であり、初期化 1 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域、および停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化される。

#### 【 0 1 0 4 】

初期化 2 は、B B 終了時に行なう初期化であり、初期化 2 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O F F の状態であり、かつ R A M 4 1 c のデータが破壊されていない場合に行なう初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化 4 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

#### 【 0 1 0 5 】

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

#### 【 0 1 0 6 】

本実施の形態のスロットマシン 1 においては、可変表示装置 2 のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、

10

20

30

40

50

メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM 41cに設定されている必要がある。

【0107】

〔入賞役、遊技状態の遷移〕

図5は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図6は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

【0108】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図6に示すように、メイン制御部41により、通常遊技状態、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも向上されるRT1～RT3および内部中RT、および所定枚数払出されるまで小役の当選確率が向上されるビッグボーナスやレギュラーボーナスのうち、いずれかに制御される。また、本実施の形態におけるスロットマシンは、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に演出状態を制御可能となっている。

10

【0109】

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

20

【0110】

BB1は、入賞ラインのいずれかに「白7 - 白7 - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB2は、入賞ラインのいずれかに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB3は、入賞ラインのいずれかに「星7 - 星7 - 星7」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0111】

BB1～BB3のいずれかに入賞すると、ビッグボーナスに制御される。遊技状態がビッグボーナスに制御されている間は、入賞したBBの種類に対応するビッグボーナス中フラグがRAM 41cに設定される。また、ビッグボーナスに制御されている間は、小役の所定確率に向上したBB時用のRBに制御される。BB時用のRBに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM 41cに設定される。すなわち、ビッグボーナス中フラグがON状態に設定されている間は、毎ゲーム、レギュラーボーナス中フラグがON状態に設定された状態に制御される。

30

【0112】

BB1またはBB2の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、361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。BB3の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、241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。

【0113】

RBは、入賞ラインのいずれかに「黒7 - 黒7 - 星7」あるいは「星7 - 星7 - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。RBに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。遊技状態がレギュラーボーナスに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM 41cに設定される。RBの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの入賞役に4回入賞することを条件として終了する。

40

【0114】

図6に示すように、BB1～BB3およびRBのいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中RTに遊技状態が制御される。内部中RTでは、リプレイに当選する確率が通常遊技状態であるときよりも高確率となる。また、図6に示すように、BB1～BB3やRBが終了した後は、RT1に遊技状態が制御される。

【0115】

内部抽選においてBB1～BB3およびRBのうちいずれかに当選していても、ストッ

50

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

#### 【 0 1 1 6 】

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

#### 【 0 1 1 7 】

小役のうち 1 枚役は、入賞ラインのいずれかに「星 - 黒 B A R - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。1 枚役が入賞すると 1 枚メダルが払い出される。1 枚役は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。1 枚役を構成する図柄（「星」、「黒 B A R」、「黒 7」）は、左リール 2 L ~ 右リール 2 R において 5 コマ以内に配置されていないためである。

#### 【 0 1 1 8 】

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

#### 【 0 1 1 9 】

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

#### 【 0 1 2 0 】

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

#### 【 0 1 2 1 】

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

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

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

#### 【 0 1 2 4 】

メロン 1 の図柄組合せが入賞ライン L 2 上に停止した出目を転落出目ともいう。すなわち、転落出目とは、中リール 2 C の「メロン」が上段に停止、あるいは「メロン - 黒 B A

10

20

30

40

50

「Ｒ - メロン」が入賞ラインＬ２上に停止することにより、メロン１入賞を発生させる出目をいう。

【０１２５】

図６に示すように、ＲＴ１～ＲＴ３のいずれかにおいて転落出目となった後は、通常遊技状態に制御される。内部中ＲＴにおいて転落出目となっても、通常遊技状態に制御されない。また、通常遊技状態において転落出目となっても、当該通常遊技状態への制御が維持される。

【０１２６】

また、中リール２Ｃの「メロン」が中段に停止することにより入賞ラインＬ１にメロン１の図柄組合せが停止してメロン１に入賞しかつ１２枚払出となる出目を、チャンス出目ともいう。

10

【０１２７】

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

【０１２８】

遊技者は、一般遊技状態中であってＡＴに制御されていないときには、当該イチゴ入賞させるための操作手順で停止操作することにより、イチゴの取りこぼしを防止できる。

20

【０１２９】

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

【０１３０】

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

30

【０１３１】

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

40

【０１３２】

次に、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、リプレイ１～リプレイ１１が含まれる。再遊技役のいずれかに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【０１３３】

リプレイ１は、入賞ラインのいずれかに「バナナ - バナナ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。通常リプレイを構成する図柄（「バナナ」）は、左リール２Ｌ～右リ

50

ール2 R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ1については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8 L ~ 8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。リプレイ1は、入賞してもRT移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リブともいう。

【0134】

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

10

【0135】

図6に示すように、通常遊技状態においてリプレイ2に入賞した後は、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率が向上したRT2に制御される。このため、リプレイ2は、以下では昇格リブともいう。後述するように、リプレイ2は、RT1における内部抽選においては当選しないように設定されており、通常遊技状態における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、RT1においてはリプレイ2に入賞しない。その結果、RT1から直接RT2に制御されないように構成されており、通常遊技状態に制御された後、リプレイ2に入賞することにより、RT2に制御されるように構成されている。

【0136】

20

なお、通常遊技状態以外の遊技状態(たとえば、RT1)であるときにも、所定確率(極めて低い確率、1%)でリプレイ2について抽選して当選し得るようにし、通常遊技状態以外の遊技状態からもRT2に制御されるように構成してもよい。

【0137】

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

30

【0138】

図6に示すように、RT2においてリプレイ3に入賞した後は、RT2よりもリプレイ当選確率がさらに向上したRT3に制御される。このため、リプレイ3は、以下では突入リブともいう。後述するように、リプレイ3は、通常遊技状態、およびRT1における内部抽選においては当選しないように設定されており、RT2における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、通常遊技状態、およびRT1においてはリプレイ3に入賞しない。その結果、通常遊技状態、およびRT1から直接RT3に制御されないように構成されており、RT2に制御された後、リプレイ3に入賞することにより、RT3に制御されるように構成されている。

40

【0139】

なお、RT2以外の遊技状態(たとえば、通常遊技状態、およびRT1)であるときにも、所定確率(極めて低い確率、1%)でリプレイ3について抽選して当選し得るようにし、RT2以外の遊技状態からも有利RTに制御されるように構成してもよい。

【0140】

RT3へ一旦制御されると、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選するか転落目となるまでの間、当該RT3への制御が維持される。

【0141】

リプレイ4は、入賞ラインのいずれかに「メロン - イチゴ - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ4を構成する図柄(「メロン」「イチゴ」)は、左リール2

50

L～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、リプレイ4については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図6に示すように、RT2においてリプレイ4に入賞したときには、通常遊技状態に制御される。このため、リプレイ4は、以下では転落リブともいう。

#### 【0142】

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

10

#### 【0143】

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

20

#### 【0144】

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

#### 【0145】

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

30

#### 【0146】

##### [ 抽選対象役の組合せ ]

次に、図7および図8を参照して、内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せおよび判定値数について説明する。図7および図8においては、各々、左2列により、“抽選対象役の名称”およびその名称に対応する“抽選対象役の組合せ”が示され、左3列目から、“遊技状態”が示されている。抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の数値は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときに内部抽選において読み出されること、および当該抽選対象役の内部抽選で用いる判定値数を示す。図7および図8では、判定値数として、たとえば設定値1であるときの判定値数を示すが、設定値2～6であるときの判定値数も特定可能にROM41bに格納されている。また、抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の×印は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときの内部抽選において読み出されないあるいは読み出されたとしても当選しないことを示している。

40

#### 【0147】

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

#### 【0148】

また、スロットマシン1においては、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読出され

50

て、重複して当選し得る。以下では、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【0149】

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

【0150】

遊技状態が、通常遊技状態およびRT1～RT3のうちいずれかであるときには、弱イチゴ1、弱イチゴ2、弱イチゴ3、弱イチゴ4、強イチゴ1、強イチゴ2、強イチゴ3、強イチゴ4、押し順メロン1、押し順メロン2、押し順メロン3、押し順メロン4、押し順メロン5、12枚メロン1、12枚メロン2、12枚メロン3、12枚メロン4、弱ブドウ1、弱ブドウ2、弱ブドウ3、弱ブドウ4、強ブドウ1、強ブドウ2、強ブドウ3、強ブドウ4、1枚役1、1枚役2、1枚役3、1枚役4、RB、BB3、BB2、BB1が内部抽選の対象役となり内部抽選の対象役として順に読出される。

10

【0151】

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

20

【0152】

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

【0153】

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

30

【0154】

弱ブドウ1とは、ブドウを読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ2とは、ブドウ+RBを読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ3とは、ブドウ+BB3を読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ4とは、ブドウ+BB2を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ1とは、ブドウ+1枚役を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ2とは、ブドウ+1枚役+RBを読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ3とは、ブドウ+1枚役+BB3を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ4とは、ブドウ+1枚役+BB2を読み出す抽選対象役をいう。

【0155】

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

40

【0156】

遊技状態が内部中RTであるときには、弱イチゴ1、強イチゴ1、押し順メロン1、押し順メロン2、押し順メロン3、押し順メロン4、押し順メロン5、12枚メロン1、弱ブドウ1、強ブドウ1、1枚役1が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【0157】

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

50

## 【0158】

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

## 【0159】

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

## 【0160】

BARテンパイリプレイ1とは、通常リブ+テンパイリブa+テンパイリブb+テンパイリブc+テンパイリブd+テンパイリブeを読み出す抽選対象役をいう。BARテンパイリプレイ2とは、通常リブ+テンパイリブa+テンパイリブb+テンパイリブc+テンパイリブd+テンパイリブe+RBを読み出す抽選対象役をいう。BARテンパイリプレイ3とは、通常リブ+テンパイリブa+テンパイリブb+テンパイリブc+テンパイリブd+テンパイリブe+BB3を読み出す抽選対象役をいう。BARテンパイリプレイ4とは、通常リブ+テンパイリブa+テンパイリブb+テンパイリブc+テンパイリブd+テンパイリブe+BB2を読み出す抽選対象役をいう。BARリプレイとは、通常リブ+BARリブ+テンパイリブa+テンパイリブb+テンパイリブc+テンパイリブd+テンパイリブe+テンパイリブfを読み出す抽選対象役をいう。

## 【0161】

遊技状態が、RT1、RT3、および内部中RTのいずれかであるときには、通常リプレイ、BARテンパイリプレイ1、BARテンパイリプレイ2、BARテンパイリプレイ3、BARテンパイリプレイ4、BARリプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

## 【0162】

遊技状態がRT2であるときには、通常リプレイ、押し順維持リプレイ1、押し順維持リプレイ2、押し順維持リプレイ3、押し順維持リプレイ4、押し順維持リプレイ5、押し順突入リプレイ1、押し順突入リプレイ2、押し順突入リプレイ3、押し順突入リプレイ4、BARテンパイリプレイ1、BARテンパイリプレイ2、BARテンパイリプレイ3、BARテンパイリプレイ4、BARリプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

## 【0163】

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

## 【0164】



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

#### 【 0 1 6 5 】

また、図示を省略するが、B B 中における R B であるときには、イチゴ、B B 強イチゴ、1 2 枚メロン 1、B B メロン、8 枚メロンが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。ここで、イチゴとは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B 強イチゴとは、イチゴ + メロン 2 を読み出す抽選対象役をいう。1 2 枚メロン 1 とは、メロン 1 + ブドウ + イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B メロンとは、メロン 3 + メロン 4 + ブドウ + 1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。8 枚メロンとは、メロン 1 を読み出す抽選対象役をいう。

10

#### 【 0 1 6 6 】

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

#### 【 0 1 6 7 】

##### [ 内部抽選 ]

20

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せがいずれかの入賞ラインに揃える制御を行なうことを許容するか否かを、可変表示装置 2 の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路 4 2 から内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット / 設定スイッチ 3 8 により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行なわれる。

#### 【 0 1 6 8 】

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

30

#### 【 0 1 6 9 】

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

40

#### 【 0 1 7 0 】

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

#### 【 0 1 7 1 】

また、R B、B B 2、および B B 3 は、小役や再遊技役と同時に当選し得る。たとえば、イチゴに当選したときに、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ 1 ~ 4 および強イチゴ 1 ~ 4 各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱イチゴ 1 ~ 4 当選時と強

50

イチゴ１～４当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。

#### 【０１７２】

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

10

#### 【０１７３】

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

#### 【０１７４】

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

20

#### 【０１７５】

次に、図８の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役の当選確率を比較する。通常遊技状態においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「２７３４」が、押し順昇格リプレイ１～６のいずれかが読み出されるときに判定値数として「１０２０」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときに判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときに判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときに判定値数として「４」が設定されている。よって、通常遊技状態においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8980 / 65536$ となる。また、通常遊技状態からＲＴ２に昇格させる可能性のある押し順昇格リプレイ１～６のいずれかに当選する確率は、 $1020 \times 6 / 65536 = 6120 / 65536$ となる。

30

#### 【０１７６】

ＲＴ１においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「８８５６」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときに判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときに判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときに判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ１においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8982 / 65536$ となる。なお、ＲＴ１においては、ＲＴ２やＲＴ３に移行させるための昇格リブや突入リブに当選しないように設定されている。

#### 【０１７７】

40

ＲＴ２においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「７１５」が、押し順維持リプレイ１～５のいずれかが読み出されるときに判定値数として「６５８６」が、押し順突入リプレイ１～４のいずれかが読み出されるときに判定値数として「３５００」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときに判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときに判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときに判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ２においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $47771 / 65536$ となる。また、ＲＴ２から通常遊技状態に転落させる可能性のある押し順維持リプレイ１～５および押し順突入リプレイ１～４のいずれかに当選する確率は、 $(6586 \times 5) + (3500 \times 4) / 65536 = 46930 / 65536$ となる。また、ＲＴ２からＲＴ３に突入

50

させる可能性のある押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のいずれかに当選する確率は、 $3500 \times 4 / 65536 = 14000 / 65536$ となる。

【0178】

RT3においては、通常リプレイが読み出されときの判定値数として「47836」が、BARテンパイリプレイ1が読み出されときの判定値数として「98」が、BARテンパイリプレイ2~4のいずれかが読み出されときの判定値数として「8」が、BARリプレイが読み出されときの判定値数として「4」が設定されている。よって、RT3においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $47962 / 65536$ となる。

【0179】

内部中RTにおいては、通常リプレイが読み出されときの判定値数として「17000」が、BARテンパイリプレイ1が読み出されときの判定値数として「98」が、BARテンパイリプレイ2~4のいずれかが読み出されときの判定値数として「8」が、BARリプレイが読み出されときの判定値数として「4」が設定されている。よって、RT3においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $17126 / 65536$ となる。

【0180】

これらより、本実施の形態においては、いずれかのリプレイに当選する確率が、RT2、RT3、および内部中RTであるときに、通常遊技状態、RT1であるときよりも高くなるように設定されている。このため、RT2、RT3、および内部中RTは、通常遊技状態、RT1であるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【0181】

また、RT2では、リプレイの当選確率が高くなるものの転落リブの当選確率も高くなる。また、メロン1に当選しているときには、転落出目と成り得る。このため、後述するATに制御されていないときには当該RT2を維持させること、および突入リブを入賞させてRT3に制御させることが困難となるように構成されている。一方、RT3は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選するか転落出目となるまで当該RT3への制御が維持される。このため、RT3は、RT2よりも有利な遊技状態であるといえる。

【0182】

また、内部中RTであるときには、RT3などであるときよりも後述するようにリール制御においてボーナスよりも優先的に引き込まれるリプレイの当選確率が低くなるように設定されているため、RT3であるときと同じリプレイの当選確率が設定されている場合と比較して、当選しているボーナスを入賞させることができる割合を高めることができる。

【0183】

BB中におけるRBであるときには、メロン1入賞することとなる12枚メロン1の判定値数が高確率で当選するように判定値数が設定されている。また、いずれの入賞役にも当選しないはずについても、「12」に設定されており、極めて低い確率で生じる。また、非BB中におけるRBであるときには、メロン1を含む左メロンおよび中右メロンの判定値数が各々高確率で当選するように設定されている。

【0184】

いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグを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。

【0185】

詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役+一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 1 8 6 】

##### 〔 リールの停止制御 〕

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。メイン CPU 4 1 a は、リールの回転が開始したときおよび、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 4 1 b に格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行なう。

#### 【 0 1 8 7 】

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

#### 【 0 1 8 8 】

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

#### 【 0 1 8 9 】

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

#### 【 0 1 9 0 】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ（0 ～ 1 6 7）の周期で 1 周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 8 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0 ～ 2 0（図 3 参照）の領域番号が割り当てられている。

#### 【 0 1 9 1 】

10

20

30

40

50

一方、1 リールに配列された図柄数も 21 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 20 の図柄番号が割り当てられているので、1 番図柄から 21 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 20 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

#### 【0192】

前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、たとえば、透視窓 3 の下段図柄の領域）に位置するタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。すなわち、停止制御テーブルにより、リールの領域番号に対応する図柄毎に、当該図柄が停止基準位置（下段）を通過しているときにストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の引込コマ数を特定することができる。

10

#### 【0193】

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。

20

#### 【0194】

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

30

#### 【0195】

次に、メイン CPU 41 a がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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。

#### 【0196】

ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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（たとえば下段の図柄）を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。

40

#### 【0197】

具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

#### 【0198】

50

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

#### 【0199】

すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行なわれることとなる。

10

#### 【0200】

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

20

#### 【0201】

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

30

#### 【0202】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役（イチゴなど）に当選した場合や、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行なわれることとなる。

40

#### 【0203】

すなわち、このような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにするこ

50

とができ、遊技者にとって有利なリール制御が行なわれる。なお、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【0204】

次に、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や、特別役と再遊技役が同時に当選している場合などでは、当選した再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。

【0205】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（たとえば、押し順昇格リプレイ1など）には、図9～図11に示すように、同時当選した再遊技役の種類および停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

【0206】

なお、本実施の形態では、回転を開始した3つの左リール2L～右リール2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。また、本実施の形態において、順押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。

【0207】

図9は、押し順昇格リプレイ1～6のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0208】

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

【0209】

押し順昇格リプレイ2～6のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順昇格リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、通常リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0210】

このように、昇格リブを入賞させてRT2に昇格させるための操作手順として、当選している押し順昇格リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、通常遊技状態において押し順昇格リプレイ1～6のいずれかに当選したとしても、当選している押し順昇格リプレイの種類を特定することができない限り、1/6の確率でしか昇格リブを入賞させてRT2に制御させないようにすることができ、5/6の確率で通常リブを入賞させて通常遊技状態が維持されるように構成されている。これにより、後述するATに制御されていないときには、昇格リブに入賞し難くして極力RT2に制御されないようにしつつ、ATに制御されているときには、昇格リブに入賞させてRT2に制御される

10

20

30

40

50

ように制御することができる。

【 0 2 1 1 】

図 1 0 は、押し順維持リプレイ 1 ~ 5 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 1 2 】

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

【 0 2 1 3 】

押し順維持リプレイ 2 ~ 5 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順維持リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 4 】

このように、昇格リブを入賞させて R T 2 を維持させるための操作手順、および転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順維持リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 2 において、押し順維持リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順維持リプレイの種類を特定することができない限り、1 / 5 の確率でしか昇格リブを入賞させて当該 R T 2 を維持できず、4 / 5 の確率で転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述する A T に制御されていないときには、運良く R T 2 に制御されていても転落リブに入賞し易くして極力当該 R T 2 が維持されないように制御しつつ、A T に制御されているときには、昇格リブに入賞させて当該 R T 2 を意図的に維持させることができるように制御することができる。

【 0 2 1 5 】

図 1 1 は、押し順突入リプレイ 1 ~ 4 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

押し順突入リプレイ 2 ~ 4 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順突入リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 8 】

このように、突入リブを入賞させて R T 3 に突入させるための操作手順、および転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順突入リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 2 において、押し順突入リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順突入リプレイの種類を特定することができない限り、1 / 4 の確率でしか突入リブを入賞させて R T 3 に突入させることができず、3 / 4 の確率で転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述する A T に制御されていないときには、突入リブに入賞し難くして極力 R T 3 に制御されないようにし、運良く R T 2 に制御されていても転落リブに入賞し易くして極力当該 R T 2 が維持されないように制御しつつ、A T に制

10

20

30

40

50



御されているときには、突入リブに入賞させて R T 3 に制御されるように制御することができる。

【 0 2 1 9 】

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

【 0 2 2 0 】

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

10

【 0 2 2 1 】

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

【 0 2 2 2 】

複数種類の小役が同時に当選している場合として、たとえば押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選している場合には、図 1 2 に示すように、当選している押し順メロンの種類および操作手順に応じて、異なるリール制御が行なわれる。

20

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

たとえば、押し順メロン 1 が当選したときには、順押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン 1 が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ラインに停止してチャンス出目となるため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止して転落出目となるため、メダルが 4 枚払い出されるに留まり、さらに R T 1 ~ R T 3 のいずれかであったときには通常遊技状態に制御されてしまう。また、押し順メロン 1 が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」を上・中・下段のいずれかに停止させるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

30

40

【 0 2 2 5 】

押し順メロン 2 ~ 5 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順メロンの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させてチャンス出目となる制御を行ないメダルを 1 2 枚払い出し、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止させて転落出目となる制御を行ないメダルを 4 枚払い出しかつ R T 1 ~ R T 3 のいずれかであるときには通常遊技状態に制御させる。

【 0 2 2 6 】

このように、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メ

50

ロン」の図柄組合せを停止させメダルを12枚払い出させるための操作手順、および有利なRT2やRT3への制御を維持するための操作手順として、当選している押し順メロンの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときには、当選している押し順メロンの種類を特定することができない限り、1/5の確率でしか入賞ラインL1、L3およびL4のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを12枚払い出させることができず、4/5の確率で中リール2Cの「メロン」を入賞ラインL2にのみ停止させてメダルが4枚しか払い出され、かつ有利なRT2やRT3への制御を維持できないように構成されている。これにより、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときに、後述するATに制御されていないときには極力4枚しかメダルが払い出されずかつ有利なRT2やRT3への制御を維持させないようにし、ATに制御されているときには意図的に入賞ラインL1、L3およびL4のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させることを可能にし、12枚メダルが払い出されかつ有利なRT2やRT3への制御を維持させるように制御することができる。

#### 【0227】

また、12枚メロン1～4のうちいずれかに当選したときには、操作手順に関わらず、中リール2Cの「メロン」を入賞ラインL1、L3、L4の3ラインに停止させるとともに、入賞ラインL1、L3およびL4のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、メダルを12枚払い出させるリール制御を行なう。

#### 【0228】

なお、図12において、メダルを12枚払い出させる押し順以外となる操作手順で操作された場合には、中リール2Cについて「メロン」を上段に停止させるリール制御を行なうものであればよく、たとえば、左リール2Lおよび右リール2Rの「メロン」については、上・中・下段のいずれかに停止させるものであってもよい。これにより、左リール2Lおよび右リール2Rの「メロン」の停止位置から、押し順が正解しているか否か、メダルを12枚払い出させるか否かを特定不能にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0229】

次に、弱イチゴ1～4、強イチゴ1～4、弱ブドウ1～4、および強ブドウ1～4のうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。

#### 【0230】

たとえば、弱イチゴ1～4あるいは弱ブドウ1～4のうちいずれかが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ラインL2～L4のうちいずれかに停止させる制御、すなわち左リール2Lに着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力上段または下段に停止させる制御を行なう。

#### 【0231】

これに対し、強イチゴ1～4あるいは強ブドウ1～4が当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ラインL1に停止させる制御、すなわち左リール2Lに着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力中段に停止させる制御を行なう。

#### 【0232】

図7を用いて説明したように、イチゴに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ1～4および強イチゴ1～4各々の判定値数が設定されており、また、ブドウに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ1～4および強ブドウ1～4各々の判定値数が設定されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 3 】

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

## 【 0 2 3 4 】

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

10

## 【 0 2 3 5 】

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

## 【 0 2 3 6 】

次に、非 B B 中の R B において左メロンおよび中右メロンのうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。

## 【 0 2 3 7 】

たとえば、左メロンが当選しているときにおいて、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール 2 L 以外を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 2 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、左メロンが当選したときに、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 3、L 4 の 2 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、左リール 2 L 以外を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 8 枚払い出されるに留まる。

20

## 【 0 2 3 8 】

また、中右メロンが当選しているときにおいて、中リール 2 C あるいは右リール 2 R を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 2 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、中右メロンが当選したときに、中リール 2 C あるいは右リール 2 R を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 3、L 4 の 2 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 8 枚払い出されるに留まる。

30

## 【 0 2 3 9 】

このように、非 B B 中の R B において、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させるための操作手順として、左メロンに当選しているときと中右メロンに当選しているときとで、異なる操作手順が設定されている。このため、左メロンに当選しているのか中右メロンに当選しているのかを特定することができない限り、1 / 2 の確率でしか入賞ライン L 1 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させることができず、1 / 2 の確率で入賞ライン L 2 に「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させメダルが 8 枚しか払い出されないように構成されている。一方、非 B B 中の R B は、4 回入賞することにより終了する。このため、非 B B 中の R B における操作手順によって、当該 R B における純増枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させること

40

50

ができる。

#### 【 0 2 4 0 】

B B 中における R B において、抽選対象役のいずれかに当選したときには、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを入賞ライン上に引込可能コマ数の範囲内で引き込み停止させるリール制御が行なわれる。その際、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを、入賞ライン L 2 上よりも、入賞ライン L 3 または L 4 上に優先して停止させるリール制御が行なわれる。このため、入賞役の図柄組合せは、入賞ライン L 2 上よりも、入賞ライン L 3 または L 4 上に優先して停止され、当該図柄組合せのうち中リール 2 C の図柄については上段よりも中段に停止されることになる。

#### 【 0 2 4 1 】

##### [ メイン制御部 4 1 による処理 ]

次に、本実施の形態にかかるスロットマシン 1 におけるメイン制御部 4 1 により実行される処理について説明する。スロットマシン 1 においては、ゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行なわれることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、まず、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。

#### 【 0 2 4 2 】

遊技の進行が可能な状態であるためには、たとえば、メイン C P U 4 1 a を含むメイン制御部 4 1 が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、R A M 4 1 c に格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン 1 においてゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行な

#### 【 0 2 4 3 】

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

#### 【 0 2 4 4 】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、またはリセット / 設定スイッチ 3 8 の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。1 ゲームの処理が開始すると、まず、M A X B E T スイッチ 6 を操作することにより、あるいはメダル投入口 4 からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ 7 を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示する B E T 処理を行なう。

#### 【 0 2 4 5 】

前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。B E T 処理では、賭数が設定される毎に、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能な B E T コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

#### 【 0 2 4 6 】

B E T 処理により賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定するといった内部抽選を行なう内部抽選処理を行なう。内部抽選処理では、抽選結果に応じて R A M 4 1 c に設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

#### 【 0 2 4 7 】

また、内部抽選処理では、B B 1 ~ B B 3 および R B のいずれかに当選したときに、内部中 R T に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に内部中 R T フラグの値を設定など）が行なわれる。

#### 【 0 2 4 8 】

内部抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、

10

20

30

40

50

前回のゲームでのリール 2 L、2 C、2 R の回転開始から 1 ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動させ、左、中、右の全てのリール 2 L、2 C、2 R を回転開始させる。通常時においては、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を通常態様で回転駆動させる。本実施の形態では、通常態様として、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R 各々を、同時にかつ所定速度に到達するまで所定の加速度で回転駆動させる。これにより、通常態様で回転駆動されたときには、左、中、右すべてを同時にかつ所定の加速度で回転開始することができる。

#### 【 0 2 4 9 】

リール 2 L、2 C、2 R の回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ 3 3 S L、3 3 S C、3 3 S R により基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作有効とする。その後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者によって操作されることにより、操作されたストップスイッチに対応するリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動停止させ、リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる。本実施の形態におけるスロットマシン 1 は、ストップスイッチを操作することにより対応するリールの回転を停止させる例について説明するが、たとえば、リール回転開始から所定時間経過したときにストップスイッチが操作されたか否かに関わらず、回転中のリールを強制的に停止させるようにしてもよい。

#### 【 0 2 5 0 】

リール回転処理では、リール 2 L、2 C、2 R の回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板 9 0 に送信され、リール 2 L、2 C、2 R のうちいずれかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

#### 【 0 2 5 1 】

リール 2 L、2 C、2 R の駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図 5 で示したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板 4 0 において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。

#### 【 0 2 5 2 】

入賞判定処理においては、入賞判定が行なわれた後に、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能な入賞判定コマンドが演出制御基板 9 0 に送られる。なお、入賞判定処理において、B B 1 ~ B B 3 および R B のうちいずれかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に対応するボーナスの値を設定など）が行なわれる。

#### 【 0 2 5 3 】

また、通常遊技状態における入賞判定処理において、昇格リプに入賞したと判断されたときには、R T 2 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 2 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 2 における入賞判定処理において、突入リプに入賞したと判断されたときには、R T 3 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 3 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 2 における入賞判定処理において、転落リプに入賞したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。また、入賞判定処理において、R T 1 ~ R T 3 のいずれかにおいて、メロン 1 が転落出目の態様で入賞したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

#### 【 0 2 5 4 】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけメダルの払出またはクレジット加算させる。ただし、データとして蓄積されているクレジットの数が 5 0 に達した場合は、ホッパーモータ 3 4

10

20

30

40

50

bを駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払出口9から払い出させる。

【0255】

また、払出処理では、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板90に送信され、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板90に送信される。

【0256】

また、払出処理では、入賞に関わらない各種の処理として、ボーナス中においてはボーナスに応じたボーナス終了条件が成立したか否かを判定するためのボーナス終了判定処理が行なわれる。

10

【0257】

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

【0258】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（RT1～RT3のいずれであるか、通常遊技状態であるか、内部中RTであるか、BBであるか、非BB中のRBであるかなど）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板90に送信される。

【0259】

20

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

【0260】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板40のメイン制御部41は、RT1～RT3、内部中RT、通常遊技状態、ボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板90に送信している。これに対して、演出制御基板90のサブ制御部91は、遊技制御基板40から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行なう。

30

【0261】

[サブ制御部91による処理]

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

【0262】

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

40

【0263】

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

50

行なうための画像の要素データや動画像データは、所定のROMに記憶されている。

【0264】

遊技演出を行なうために、サブ制御部91のRAM91cには、各種カウンタと、各種フラグを設定する領域と、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、および内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール2L、2C、2Rに導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板40の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況および遊技状態については、2回分）もRAM91cに設けられている。

【0265】

また、演出制御基板90においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置2の表示結果として停止した図柄を判断するための停止図柄テーブルがRAM91cに設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかどうか判断できない。このため、ROM91bには、リール2L、2C、2Rに配置された全ての図柄を示すテーブル、すなわち図3の各リールにおける図柄配列を特定するための配列特定テーブルが予め記憶されており、この配列特定テーブルを参照して、リール停止コマンドに含まれる情報から対応するリールに停止した図柄を特定するための停止図柄特定処理を行ない、特定された図柄が停止図柄テーブルに登録される。これにより、リール2L～2R各々について、表示結果として停止された図柄を特定することができる。サブ制御部91は、停止図柄テーブルの登録情報に基づき、演出を行なう。

【0266】

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

【0267】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部91により、遊技状態等に応じて演出状態をATなどの遊技者にとって有利度合いが高い状態に制御するための演出状態制御処理、遊技状態等に応じて遊技演出やナビ演出を実行するための遊技演出実行処理が行なわれる。ATには、後述するAT抽選において獲得したゲーム数に亘り制御される。

【0268】

[AT抽選処理]

サブ制御部91は、演出状態制御処理に含まれるAT抽選処理を実行することにより、ATに制御するか否かのAT抽選を行なう。AT抽選処理では、メイン制御部41からのコマンドに基づき、所定のAT抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときにAT抽選が実行される。AT抽選では、ATに制御するか否か、およびATに制御可能となるゲーム数を示すATゲーム数が決定される。ATには、ATゲーム数を消化する間制御され、当該AT中において後述するナビ演出が実行可能となる。このため、決定されたATゲーム数が多いゲーム数である程、長い期間に亘りATに制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0269】

図13は、AT抽選を実行する契機となるAT抽選条件の一例を説明するための図である。また、図14は、AT抽選条件成立時のAT抽選の一例を説明するための図である。また、図15は、AT抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【0270】

AT抽選条件は、図13に示すように、第1および第2の条件が設定されている。AT抽選は、AT抽選条件が成立することにより行なわれる。以下では、ATゲーム数を獲得しておらずAT中でないときにAT抽選で当選することをAT初当たりあるいは初当たりといい、すでにATゲーム数を獲得しているときにAT抽選で当選することを上乗せ当選という。上乗せ当選したときには、決定されたATゲーム数が上乗せ加算される。

## 【 0 2 7 1 】

第 1 の A T 抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中 R T 以外の遊技状態であるときに、ブドウおよびイチゴのいずれかに当選している当選状況、あるいは図 8 で示した B A R テンパイリプレイ 1 ~ 4 のいずれかに当選している当選状況となることにより成立する。なお、第 1 の A T 抽選条件は、所定の当選状況となることにより成立するものに限らず、たとえば、入賞ライン L 1 においてブドウあるいはイチゴが入賞（すなわち中段においてブドウあるいはイチゴ入賞）することや、入賞ライン L 1 ~ L 4 および下段ラインのいずれかにおいて「黒 B A R」が 2 つ揃って B A R リブがテンパイすることにより成立するものであってもよい。

## 【 0 2 7 2 】

10

第 1 の A T 抽選条件成立時における A T 抽選は、設定されているモードの種類に応じたテーブルを参照して実行される。モードの種類によって、A T 抽選で A T に制御すると決定する確率、および A T ゲーム数の振分率が特定される。本実施の形態では、モード A とモード B とが設けられており、たとえばデモ演出中において、遊技者がストップスイッチ 8 L ~ 8 R や M A X B E T スイッチ 6 などの操作手段を操作することにより、操作選択可能に構成されており、当該操作選択に応じた種類のモードにサブ制御部 9 1 により制御される。

## 【 0 2 7 3 】

なお、モードは、モード A およびモード B の 2 種類に限らず、3 種類以上設けられているものであってもよく、また、遊技者によって選択可能に構成されているものに限らず、サブ制御部 9 1 側において乱数などを用いた抽選によってランダムに決定されるものであってもよい。

20

## 【 0 2 7 4 】

また、たとえば、ボーナスのうち B B 1 が終了した後から 5 0 ゲーム消化する間に亘りモード B に制御され、5 0 ゲーム消化した後においてはモード A に制御し、当該モード A であるときに所定条件が成立することにより、乱数などを用いてモード B に制御するか否かをランダムに決定するためのモード抽選が行なわれ、当該モード抽選でモード B に制御すると決定されたときには以後 3 0 ゲーム消化する間に亘りモード B に制御され、モード B が終了した後は、再びモード A に制御される。サブ制御部 9 1 は、所定のモード設定処理を行なうことにより、成立条件に応じて、いずれかのモードに制御するものであってもよい。なお、モード B 中であるときにボーナス当選したときには、当該モード B において消化したゲーム数および当選したボーナスの種類に関わらず、当該ボーナス終了後から 5 0 ゲーム消化する間に亘りモード B に制御されるようにしてもよい。また、モードは、R T C によって計時される日時に基づき、設定されるようにしてもよい。

30

## 【 0 2 7 5 】

図 1 4 を参照して、第 1 の A T 抽選条件が成立したときの A T 抽選では、モード A であるときに図 1 5 ( a ) に示す第 1 テーブルが参照され、モード B であるときに図 1 5 ( b ) に示す第 2 テーブルが参照される。

## 【 0 2 7 6 】

第 1 テーブルが参照されたときには、図 1 5 ( a ) に示すように、5 0 % の確率で A T 初当りあるいは上乗せ当選としない非当選に決定され、残り 5 0 % の確率で A T 初当りあるいは上乗せ当選とする当選に決定される。A T 抽選で当選するときには、A T ゲーム数として、2 0 % の確率で「1 0 ゲーム」に、1 2 % の確率で「2 0 ゲーム」に、7 % の確率で「3 0 ゲーム」に、5 % の確率で「4 0 ゲーム」に、3 % の確率で「5 0 ゲーム」に、1 % の確率で「1 0 0 ゲーム」に、1 % の確率で「1 5 0 ゲーム」に、1 % の確率で「2 0 0 ゲーム」に決定される。

40

## 【 0 2 7 7 】

第 1 テーブルが参照されたときの A T 抽選において獲得することが期待される A T ゲーム数の期待値は、振分率と決定され得る A T ゲーム数との関係から、 $(0.2 \times 10) + (0.12 \times 20) + (0.07 \times 30) + (0.05 \times 40) + (0.03 \times 50) +$

50



$(0.01 \times 100) + (0.01 \times 150) + (0.01 \times 200) = 14.5$ となる。

#### 【0278】

第2テーブルが参照されたときには、図15(b)に示すように、85.8%の確率で非当選に決定され、残りの確率で当選に決定される。AT抽選で当選するときには、ATゲーム数として、2%の確率で「30ゲーム」に、0.8%の確率で「40ゲーム」に、5%の確率で「50ゲーム」に、2%の確率で「100ゲーム」に、1.4%の確率で「150ゲーム」に、1%の確率で「200ゲーム」に、2%の確率で「250ゲーム」に決定される。

#### 【0279】

第2テーブルが参照されたときには、第1テーブルが参照されたときよりも、AT初当りあるいは上乗せ当選する可能性が低い、AT初当りあるいは上乗せ当選したときには、ATゲーム数としてより多いゲーム数に決定される可能性が高くなり、かつ第1テーブルが参照されたときには決定されることがない「250ゲーム」に決定され得るように設定されている。

#### 【0280】

また、第2テーブルが参照されたときのAT抽選において獲得することが期待されるATゲーム数の期待値は、振分率と決定されるATゲーム数との関係から、 $(0.02 \times 30) + (0.008 \times 40) + (0.05 \times 50) + (0.02 \times 100) + (0.014 \times 150) + (0.01 \times 200) + (0.02 \times 250) = 14.5$ となり、第1テーブルが参照されたときのATゲーム数の期待値とほぼ同じになるように設定されている。これにより、遊技者にとっての実質的な有利度合いに差を生じさせることなく、いずれのモードを選択するかといった面白みを提供することができる。

#### 【0281】

なお、ATゲーム数の期待値は、第1テーブルと第2テーブルとで全く同じ値となるように設定してもよい。また、ATゲーム数の期待値は、第1テーブルおよび第2テーブルのうちいずれか一方の方が他方よりも大きくなるように、たとえば、第2テーブルの方が第1テーブルよりも大きくなるように設定されているものであってもよい。

#### 【0282】

図13に戻り、第2のAT抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態であるときに、BARリプレイに当選することにより成立する。なお、第2のAT抽選条件は、入賞ラインL1～L4のいずれかにおいてBARリプレイの図柄組合せが停止して入賞することにより成立するものであってもよい。

#### 【0283】

第2のAT抽選条件が成立したときのAT抽選では、図14に示すように、モードに関わらず、第3テーブルが参照される。第3テーブルが参照されたときには、図15(c)に示すように、必ず当選、すなわちAT初当りあるいは上乗せ当選する。第3テーブルが参照されたAT抽選では、ATゲーム数として、「10ゲーム」、「20ゲーム」、「30ゲーム」、「40ゲーム」、「50ゲーム」、「150ゲーム」、「200ゲーム」、および「250ゲーム」各々が10%の確率で決定され、残り20%の確率で「100ゲーム」に決定される。

#### 【0284】

第3テーブルが参照されたときのAT抽選において獲得することが期待されるATゲーム数の期待値は、振分率と決定され得るATゲーム数との関係から、 $0.1 \times (10 + 20 + 30 + 40 + 50 + 150 + 200 + 250) + 0.2 \times 100 = 95$ となる。すなわち、第3テーブルが参照された場合には、第1あるいは第2テーブルが参照されたときよりも、遊技者にとって有利な態様でAT抽選が行なわれる。このため、第2のAT抽選条件の方が、第1のAT抽選条件よりも遊技者にとって有利度合いが高いAT抽選条件であるといえる。

#### 【0285】

10

20

30

40

50

なお、サブ制御部 91 は、たとえばメイン制御部 41 からの内部当選コマンドや遊技状態コマンドに基づき、ボーナス以外であって内部中 R T 以外の遊技状態であるか否かを特定し、内部当選コマンド（A T 抽選条件を入賞により成立させる場合にはリール停止コマンド、入賞判定コマンド）に基づき、第 1 あるいは第 2 の A T 抽選条件が成立したか否かを特定する。

#### 【0286】

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

#### 【0287】

サブ制御部 91 は、A T 抽選において A T 初当りしたときに、A T に制御可能なゲーム数であって未だ報知されていない A T ゲーム数である未報知ゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報を R A M 91 c の所定領域に格納する。獲得した A T ゲーム数は、後述する A T ゲーム数報知処理により、1 回あるいは複数回に切り分けて分割して報知される。サブ制御部 91 は、A T ゲーム数報知処理により報知されると、報知されたゲーム数分減算した未報知ゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。たとえば、「30 ゲーム」を特定するための未報知ゲーム数情報が記憶されているときに、「20 ゲーム」が報知されたときには、「10 ゲーム」を特定するための未報知ゲーム数情報に更新される。

#### 【0288】

また、未報知ゲーム数情報から未報知の A T ゲーム数が残存しているときに、再び A T 抽選で当選すなわち上乘せ当選したときには、未報知ゲーム数情報から特定される未報知の A T ゲーム数に今回獲得した A T ゲーム数を上乘せ加算したゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。たとえば、「30 ゲーム」を特定するための未報知ゲーム数情報が記憶されているときに、A T 抽選において上乘せ当選して「20 ゲーム」に決定されたときには、 $30 + 20 = 50$  となり、「50 ゲーム」を特定するための未報知ゲーム数情報に更新される。

#### 【0289】

##### [ A T ゲーム数報知処理 ]

サブ制御部 91 は、演出状態制御処理に含まれる A T ゲーム数報知処理を実行することにより、未報知の A T ゲーム数の範囲内でゲーム数を設定して報知するとともに、1 ゲーム消化に応じて 1 ずつ減算表示することにより行なわれる。本実施の形態におけるゲーム数の報知は、たとえば、液晶表示器 51 の所定表示領域に表示することにより行なわれ、1 ゲームが開始するときに 1 ずつ減算される。

#### 【0290】

図 16 は、サブ制御部 91 により実行される A T ゲーム数報知処理を説明するためのフローチャートである。A T ゲーム数報知処理は、たとえば、ボーナス以外でかつ内部中 R T 以外の遊技状態において 1 ゲームが開始されるときに実行される。

#### 【0291】

A T ゲーム数報知処理においては、S 01 において未報知ゲーム数情報に基づき、未報知ゲーム数が 0 より大きいと判定されるか否かを判定する。S 01 において、未報知ゲーム数が 0 であると判定されたときには、S 15 に移行し、未報知ゲーム数が 0 より大きいと判定されたときには、S 02 に移行する。

#### 【0292】

S 02 において A T 初当りしたか否かが判定される。すなわち、今から開始されるゲームの内部抽選状況に応じて A T 抽選条件が成立し A T 抽選が行なわれて、当該 A T 抽選で A T 初当りしたか否かが判定される。S 02 において A T 初当りしたと判定されたときには、S 03 において、図 17 ( a ) に示す初当り時テーブルを参照して、未報知の A T ゲーム数の範囲内で、初回に報知するゲーム数（以下、初回ゲーム数ともいう）を決定し、S 10 に移行して未報知ゲーム数から今回決定された初回ゲーム数を減算した後の残りゲ

10

20

30

40

50

ーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。

【0293】

一方、S02においてAT初当りしていないと判定されたときには、S04においてAT抽選で上乗せ当選したか否かが判定される。すなわち、今から開始されるゲームの内部抽選状況に応じてAT抽選条件が成立しAT抽選が行なわれて、当該AT抽選で上乗せ当選したか否かが判定される。S04において上乗せ当選したと判定されたときには、S05において、図17(b)に示す上乗せ時テーブルを参照して、未報知のATゲーム数の範囲内で、上乗せ報知するゲーム数(以下、上乗せゲーム数ともいう)を決定し、S10に移行して未報知ゲーム数から今回決定された上乗せゲーム数を減算した後の残りゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。

10

【0294】

S04において上乗せ当選していないと判定されたときには、S06において、未報知のATゲーム数がありながら、現在報知されている報知ゲーム数が1であって今から開始されるゲームで0になってしまう状況(すなわち後述するS16で表示されているゲーム数が0になってしまう状況)であるか否かが判定される。S06において報知ゲーム数が1であると判定されたときには、S07において、図17(c)に示す終了時テーブルを参照して、未報知のATゲーム数の範囲内で、上乗せ報知する上乗せゲーム数を決定し、S10に移行して未報知ゲーム数から今回決定された上乗せゲーム数を減算した後の残りゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。

【0295】

20

S06において報知ゲーム数が1でないと判定されたときには、S08において予め定められた特定の当選状況であるか否かが判定される。予め定められた特定の当選状況とは、ブドウ、イチゴ、BARテンパイリプレイ1~4、およびBARリプレイのうちいずれかに当選している状況、およびいずれの入賞役にも当選していない状況を言う。よって、S08では、今から開始されるゲームの内部抽選状況が特定の当選状況であるか否かが判定される。

【0296】

S08において予め定められた特定の当選状況であると判定されたときには、S09において図17(d)に示す特定時テーブルを参照して、未報知のATゲーム数の範囲内で、上乗せ報知する上乗せゲーム数を決定し、S10に移行して未報知ゲーム数から今回決定された上乗せゲーム数を減算した後の残りゲーム数を特定するための未報知ゲーム数情報に更新する。S08において予め定められた特定の当選状況でないと判定されたときには、S11に移行される。

30

【0297】

S11においては、S03、S05、S07、およびS09のうちいずれかで、初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数が決定されたか否かが判定される。S11において、決定されていないと判定されたときには、S15に移行される。

【0298】

一方、S11において、決定されていると判定されたときには、S12において、該決定された初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数に応じたゲーム数報知演出を設定する。ゲーム数報知演出は、遊技状態が通常遊技状態、RT2、あるいはRT3であるときに行なわれる。よって、仮にRT1においてゲーム数報知演出が設定されたとしても、当該ゲーム数報知演出は、通常遊技状態に制御されてから実行されることになる。

40

【0299】

ゲーム数報知演出の態様は、たとえば、初回ゲーム数として「50ゲーム」が決定されたときには、ゲーム数報知演出として、「AT当選!50ゲーム獲得!」といったメッセージが液晶表示器51に表示される。また、上乗せゲーム数として「30ゲーム」が決定されたときには、ゲーム数報知演出として、「30ゲーム上乗せ!」といったメッセージが液晶表示器51に表示される。設定されたゲーム数報知演出は、AT初当り、上乗せ当選、および特定の当選状況のうちいずれかとなったことを契機に実行される場合には、ゲ

50

ームの結果が表示（全リール停止）されて当該ゲームが終了したときに実行される。これにより、1ゲームの結果が出るまで期待感を持続させることができる。一方、報知ゲーム数が1となったことを契機に実行される場合には、少なくとも後述するS16の処理が行なわれた後に実行される。これにより、報知されているゲーム数が0となったときにゲーム数報知演出が実行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

#### 【0300】

なお、ゲーム数報知演出は、上記のものに限らず、報知すると決定されたゲーム数が結果的に報知されるものであれば、たとえば、報知すると決定されたゲーム数をさらに複数回に分けて報知してもよい。複数回に分けて報知する場合には、たとえば、1ゲーム中の複数タイミングにおいて報知するものであってもよく、複数ゲームにおける複数タイミングにおいて報知するものであってもよい。

10

#### 【0301】

1ゲーム中の複数タイミングにおいて報知するものとしては、報知すると決定されたゲーム数（たとえば50ゲーム）を、A、B、Cに分けて（たとえば、A～Cは同じゲーム数となるものであってもよく、また段階的に大きくなるように、10、15、25となるものであってもよい）、第1停止操作がされたときにAを報知し、第2停止操作がされたときにBを報知し、第3停止操作が行なわれたときにCを報知するものであってもよい。また、複数ゲームにおける複数タイミングにおいて報知するものとしては、報知すると決定されたゲーム数（たとえば50ゲーム）をA（たとえば10ゲーム）、B（たとえば15ゲーム）、C（たとえば25ゲーム）に分け、複数ゲームのうち最初のゲームにおいてAを報知し、次にゲームにおいてBを報知し、最後のゲームにおいてCを報知するものであってもよい。このように構成することにより、ゲーム数をさらに分割して、段階的に報知する機会を増やすことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0302】

なお、ゲーム数報知演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者がATに制御され得るゲーム数を特定可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ゲーム数報知演出は、液晶表示器51に表示するものに限らず、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等を用いて実行するものであってもよい。

#### 【0303】

S13においては、報知されたゲーム数を特定するための報知ゲーム数情報が更新される。たとえば、初回ゲーム数として「50ゲーム」が決定されたときには、50を特定するための報知ゲーム数情報を設定し、上乗せゲーム数として「30ゲーム」が決定されたときであって、それまでの報知ゲーム数情報から特定される報知ゲーム数が「28」であるときには、 $30 + 28 = 58$ を特定するための報知ゲーム数情報に更新される。この報知ゲーム数情報から、液晶表示器51において報知されているゲーム数を特定することができる。なお、報知ゲーム数情報は、RAM91cの所定領域に格納される。

30

#### 【0304】

S14においては、S03、S05、S07、およびS09のうちいずれかで決定された初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数をリセットし、S15に移行する。

#### 【0305】

S15においては、RT1でなく、かつ報知ゲーム数情報に基づき報知されている報知ゲーム数が0より大きいかが否かが判定される。S15において、RT1であるか、あるいは報知ゲーム数が0（あるいは報知されていない）であると判定されたときには、そのままATゲーム数報知処理を終了する。一方、S15において、RT1でなく、かつ報知ゲーム数が0より大きいと判定されたときには、S16において、報知ゲーム数を1減算させたゲーム数となるように、報知ゲーム数情報を1減算更新するとともに、液晶表示器51に表示している報知ゲーム数の値を1減算表示させ、ATゲーム数報知処理を終了する。

40

#### 【0306】

図17は、ATゲーム数報知処理で参照されるテーブルであって、未報知のATゲーム

50

数の範囲内で報知する初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数を決定するために用いるテーブルを説明するための図である。

【0307】

図17(a)は、初当り時テーブルを示している。初当り時テーブルは、未報知ゲーム数が所定ゲーム数以上であるか否かに応じて、初回ゲーム数を決定するための振分率が定められている。

【0308】

未報知のATゲーム数が40ゲーム未満であるときには、60%の確率で「未報知ゲーム数分」が、20%の確率で「10ゲーム」が、20%の確率で「20ゲーム」が、初回ゲーム数に決定されるように、振分率が設定されている。一方、未報知のATゲーム数が「40ゲーム」以上であると判定されたときには、10%の確率で「未報知ゲーム数分」が、18%の確率で「10ゲーム」、「20ゲーム」、「30ゲーム」、「40ゲーム」、および「50ゲーム」のうちいずれかが、初回ゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。これにより、未報知のATゲーム数が多いときには、未報知のATゲーム数が少なく、比較的切り分けて分割報知しにくい状況であるときよりも、高い割合で切り分けて分割報知されやすいように、振分率が設定されている。

【0309】

なお、第1のAT抽選条件が成立したときに、図15で示したように、第2テーブルよりも高い確率でATゲーム数を獲得し得るが、獲得する場合のATゲーム数の期待値が小さく設定されている第1テーブルを参照するモード、すなわちモードAが設定されているときには、現在の未報知のATゲーム数に関わらず、分割してゲーム数が報知される割合が高くなるように、「40ゲーム」以上であると判定されたときの振分率に従って、初回ゲーム数を決定する。

【0310】

図17(b)は、上乗せ時テーブルを説明するための図である。上乗せ時テーブルは、上乗せ当選により上乗せすると決定されたゲーム数(今回上乗せゲーム数)が、所定ゲーム数以上であるか否かに応じて、上乗せゲーム数を決定するための振分率が設定されている。今回上乗せゲーム数が「40ゲーム」未満であると判定されたときには、60%の割合で「今回上乗せゲーム数分」が、20%の確率で「10ゲーム」が、20%の確率で「20ゲーム」が、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。

【0311】

今回上乗せゲーム数が「40ゲーム」以上であると判定されたときには、10%の確率で「今回上乗せゲーム数分」が、18%の確率で「10ゲーム」、「20ゲーム」、「30ゲーム」、「40ゲーム」、および「50ゲーム」のうちいずれかが、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。これにより、今回上乗せゲーム数が多いときには、今回上乗せゲーム数が少なく、比較的切り分けて分割報知しにくい状況であるときよりも、高い割合で切り分けて分割報知されやすいように、振分率が設定されている。

【0312】

なお、モードAが設定されているときには、今回上乗せゲーム数に関わらず、分割してゲーム数が報知される割合が高くなるように、「40ゲーム」以上であると判定されたときの振分率に従って、上乗せゲーム数を決定する。

【0313】

図17(c)は、終了時テーブルを説明するための図である。終了時テーブルは、20%の確率で「5ゲーム」、「10ゲーム」、「15ゲーム」、「20ゲーム」、および「25ゲーム」のうちいずれかが、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。

【0314】

図17(d)は、特定時テーブルを説明するための図である。特定時テーブルは、上乗せゲーム数を決定する契機が、はずれであったか、特定の入賞役に当選したかに応じて異

10

20

30

40

50

なる振分率が定められ、かつ特定の入賞役当選したときにはさらに未報知ゲーム数が所定ゲーム以上であるか否かに応じて異なる振分率が定められている。

【0315】

上乗せゲーム数を決定する契機がはずれであったときには、95%の確率で「報知なし」が、3%の確率で「5ゲーム」が、2%の確率で「10ゲーム」が、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。

【0316】

また、上乗せゲーム数を決定する契機が特定の入賞役当選したときであって、未報知のATゲーム数が「40ゲーム」未満であると判定されたときには、20%の確率で「報知なし」が、40%の確率で「未報知ゲーム数分」が、20%の確率で「5ゲーム」が、20%の確率で「10ゲーム」が、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。

10

【0317】

一方、上乗せゲーム数を決定する契機が特定の入賞役当選したときであって、未報知のATゲーム数が「40ゲーム」以上であると判定されたときには、5%の確率で「報知なし」が、10%の確率で「未報知ゲーム数分」が、17%の確率で「5ゲーム」、「10ゲーム」、「15ゲーム」、「20ゲーム」、および「25ゲーム」のうちいずれかが、上乗せゲーム数に決定されるように、振分率が定められている。これにより、未報知のATゲーム数が多いときには、未報知のATゲーム数が少なく、比較的切り分けて分割報知しにくい状況であるときよりも、高い割合で切り分けて分割報知されやすいように、振分率が設定されている。

20

【0318】

なお、上乗せゲーム数を決定する契機が特定の入賞役当選したときであって、モードAが設定されているときには、未報知ゲーム数に関わらず、未報知ゲーム数が分割して報知される確率が高くなるように、「40ゲーム」以上であると判定されたときの振分率に従って、上乗せゲーム数を決定する。

【0319】

なお、図17で示したテーブルが参照されて決定された初回ゲーム数および上乗せゲーム数が、現在の未報知ゲーム数より大きいゲーム数であったときには、「未報知ゲーム数」が、初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数に決定される。

30

【0320】

図18は、ゲームの進行状況に応じた、報知ゲーム数および未報知ゲーム数の変化の一例を説明するためのタイミングチャートである。図18では、AT抽選の当選状況、報知ゲーム数情報から特定され液晶表示器51において報知されている報知ゲーム数、および未報知ゲーム数情報から特定される未報知ゲーム数が示されている。

【0321】

図18のタイミング1は、一例として、非AT中においてAT初当りし、「50ゲーム」がATゲーム数に決定され、当該「50ゲーム」のうち、図16のS03において「20ゲーム」が報知ゲーム数に決定された場合を示している。

【0322】

40

AT初当りしたときには、図16のS12で示したとおり、ゲーム数報知演出として「AT当選! 20ゲーム獲得!」といった演出が実行された後、報知ゲーム数として「20ゲーム」が報知されている。また、未報知ゲーム数は、 $50 - 20 = 30$ ゲームとなっている。なお、報知ゲーム数は、図16のS16で示したとおり、ゲーム消化される毎に1ずつ減算表示される。

【0323】

タイミング2は、特定の当選状況となり、未報知ゲーム数「30ゲーム」のうち、図16のS09において「20ゲーム」が上乗せゲーム数に決定された場合を示している。なお、図18では、当該上乗せ前の報知ゲーム数が「12ゲーム」であるときを例示している。

50

## 【0324】

上乗せゲーム数が決定されたときには、図16のS12で示したとおり、ゲーム数報知演出として「20ゲーム上乗せ!」といった演出が実行された後、報知ゲーム数として $12 + 20 = 32$ ゲームが報知されている。また、未報知ゲーム数は、 $30 - 20 = 10$ ゲームとなっている。

## 【0325】

タイミング3は、上乗せ当選して「30ゲーム」が上乗せされるATゲーム数に決定され、未報知ゲーム数が一旦 $10 + 30 = 40$ ゲームとなり、上乗せされるATゲーム数である「30ゲーム」のうち、当該上乗せ当選により図16のS05において「20ゲーム」が上乗せゲーム数に決定された場合を示している。なお、図18では、当該上乗せ前の報知ゲーム数が「4ゲーム」であるときを例示する。

10

## 【0326】

上乗せゲーム数が決定されたときには、図16のS12で示したとおり、ゲーム数報知演出として「20ゲーム上乗せ!」といった演出が実行された後、報知ゲーム数として $4 + 20 = 24$ ゲームが報知されている。また、未報知ゲーム数は、 $40 - 20 = 20$ ゲームとなっている。

## 【0327】

タイミング4は、報知ゲーム数が1となったとき、すなわち図16のS06において「YES」と判定されたときにおいて、図16のS07において未報知ゲーム数「20ゲーム」のうち「10ゲーム」が上乗せゲーム数に決定された場合を示している。

20

## 【0328】

報知ゲーム数が1となることを契機として上乗せゲーム数が決定されたときには、前述したように、図16のS16において報知ゲーム数が1減算表示されて一旦「0ゲーム」となった後に、ゲーム数報知演出として「10ゲーム上乗せ!」といった演出が実行されるため、「10ゲーム」が報知されている。また、未報知ゲーム数は、 $20 - 10 = 10$ ゲームとなっている。

## 【0329】

このように、獲得したATゲーム数を、1回あるいは複数回に切り分けて分割して報知することにより、ATに制御されるゲーム数を示す報知ゲーム数が上乗せされる機会を増やすことができる。また、報知ゲーム数の上乗せも、当選状況に応じて実行され得る。このため、ATゲーム数を獲得した後の当選状況によって、まるで新たにATゲーム数を獲得したかのような印象を効果的に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0330】

## [AT管理処理]

サブ制御部91は、通常遊技状態、RT2、あるいはRT3であるときに、演出状態制御処理に含まれるAT管理処理を行なうことにより、図16のS13およびS16において更新される報知ゲーム数情報に基づき、報知ゲーム数が1以上であるときに、ATに制御する。

## 【0331】

具体的に、サブ制御部91は、通常遊技状態への制御が開始されるときにおいて、1以上の報知ゲーム数情報が設定されているときには、ATに制御する。なお、通常遊技状態においては、1ゲーム消化しても、報知ゲーム数を1減算させずに、ATに制御しナビ演出が実行可能となるようにしてもよい。AT中における通常遊技状態において昇格リブ入賞によりRT2に制御されたときには、当該RT2においても当該ATへの制御が継続される。AT中におけるRT2において突入リブ入賞によりRT3に制御されたときには、RT3かつATであるARTに制御する。報知ゲーム数情報に基づき、報知ゲーム数が0になると、ATが終了する。

40

## 【0332】

ATに制御されている間、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したゲームにおいて対応

50

するナビ演出が実行される。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リブレイ 1 ～ 6 をいい、R T 2 であるときには突入リブあるいは転落リブを含む押し順維持リブレイ 1 ～ 5、および押し順突入リブレイ 1 ～ 4 をいい、R T 2 および R T 3 であるときには押し順メロン 1 ～ 5 をいう。これにより、A T 中においては、意図的に当選した昇格リブ入賞、転落リブ入賞回避、突入リブ入賞、およびメロン 1 入賞 ( 1 2 枚払出 ) させることができる。

#### 【 0 3 3 3 】

##### [ 遊技演出実行処理 ]

サブ制御部 9 1 は、遊技演出実行処理に含まれるナビ演出実行処理を実行することにより、A T に制御されているときに、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したときに対応するナビ演出を実行する。

10

#### 【 0 3 3 4 】

押し順昇格リブレイ 1 ～ 6 のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リブを入賞させて R T 2 に制御させるための押し順 ( 図 9 参照 ) が報知される。たとえば、押し順昇格リブレイ 1 に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、押し順昇格リブレイ 2 に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

#### 【 0 3 3 5 】

また、押し順維持リブレイ 1 ～ 5 のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リブ入賞を回避させかつ昇格リブを入賞させて R T 2 を維持させるための押し順 ( 図 1 0 参照 ) が報知される。たとえば、押し順維持リブレイ 1 に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、押し順維持リブレイ 2 に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

20

#### 【 0 3 3 6 】

また、押し順突入リブレイ 1 ～ 4 のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リブ入賞を回避させかつ突入リブを入賞させて R T 3 に制御させるための押し順 ( 図 1 1 参照 ) が報知される。たとえば、押し順突入リブレイ 1 に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、押し順突入リブレイ 2 に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

30

#### 【 0 3 3 7 】

また、R T 2 や R T 3 において押し順メロン 1 ～ 5 のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて中リール 2 C の「メロン」を中段に停止させてメダルを 1 2 枚払いださせるための押し順 ( すなわちチャンス出目によりメロン 1 入賞させるための押し順、図 1 2 参照 ) が報知される。たとえば、押し順メロン 1 に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、押し順メロン 2 に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

40

#### 【 0 3 3 8 】

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

#### 【 0 3 3 9 】

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

50



## 【 0 3 4 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、遊技状態演出実行処理を行なうことにより、現在の遊技状態や演出状態に関連する遊技状態演出を、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の電気部品を用いて実行する。

## 【 0 3 4 1 】

遊技状態演出としては、たとえば、遊技状態に関わらず非 A T 中（潜伏期間中を含む）であるときには、通常演出（たとえば、液晶表示器 5 1 に「通常中」といったメッセージを表示など）が行なわれる。また、遊技状態に関わらず A T 中であるときには、特別演出（たとえば、液晶表示器 5 1 に「A T 中」といったメッセージを表示など）が行なわれる。また、A T に制御されるとき、および A T 中であるときには、遊技状態演出として、前述したゲーム数報知演出や、報知ゲーム数の表示が行なわれる。

10

## 【 0 3 4 2 】

また、本実施の形態においては、B B 2、B B 3、および R B のいずれかと比較的高い確率で同時当選し得るイチゴやブドウに当選したことを条件として、所定期間（たとえば、5 ゲーム）に亘り、ボーナス当選していることを煽るための演出が行なわれる。すなわち、遊技状態演出として、イチゴやブドウに当選したことを条件として所定期間に亘り、ボーナスに当選しているか否かに関わる情報を報知する連続演出が行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてボーナス当選の有無および種類を報知するボーナス当選報知を行なう演出である。これにより、所定期間に亘って、ボーナス当選しているかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【 0 3 4 3 】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（ 1 ） 前述した実施の形態においては、図 1 8 で示したように、タイミング 1 で獲得した A T ゲーム数である「5 0 ゲーム」のうち、「2 0 ゲーム」を切り分けて分割して報知されるとともに、残りの未報知ゲーム数である「3 0 ゲーム」が、タイミング 2 で示したように、その後において新たに開始されるゲームにおける当選状況に応じて、切り分けて分割して報知される。このため、A T ゲーム数を実際に獲得した後に開始されるゲームの当選状況によって、実際には上乗せ当選していないにも関わらず、まるで新たに A T ゲーム数が上乗せされたかのような印象を効果的に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【 0 3 4 4 】

（ 2 ） 前述した実施の形態においては、A T ゲーム数を獲得した後において新たに開始されるゲームのうち、図 1 8 のタイミング 3 で示したように、上乗せ当選して A T ゲーム数を実際に上乗せする契機となったゲームにおいては、タイミング 1 において獲得した A T ゲーム数のうち未報知ゲーム数分を報知するのではなく、今回新たに獲得した上乗せゲーム数を 1 回または複数回に切り分けて分割して報知する。すなわち、先に獲得していた A T ゲーム数については、新たに上乗せされたゲーム以降の他の機会においてさらに報知することができるため、先に獲得していた A T ゲーム数のうち未報知ゲーム数を報知する機会を先延ばしすることができ、まるで新たに A T ゲーム数が付与されたかのような印象を抱かせる機会をも先延ばしして、期待感を抱かせる期間を長くすることができる。

40

## 【 0 3 4 5 】

（ 3 ） 前述した実施の形態においては、A T ゲーム数を獲得した後において、上乗せ当選して A T ゲーム数が実際に上乗せされた場合には、図 1 7（ b ）の上乗せ時テーブルを参照して、今回新たに獲得した上乗せゲーム数を 1 回または複数回に切り分けて分割して報知する。また、図 1 7（ b ）の上乗せ時テーブルは、今回上乗せゲーム数が「4 0 ゲーム」未満であるときよりも、「4 0 ゲーム」以上であるときの方が高い割合で、今回上乗せゲーム数が切り分けて分割して報知される。このため、今回上乗せゲーム数が少ないゲーム数であるにも関わらず、その少ないゲーム数がさらに切り分けて分割されて報知されてしまうことにより遊技者の期待を逆に損ねてしまうといった不都合の発生を低減する

50

ことができる。

【0346】

(4) 前述した実施の形態において、AT抽選条件を成立させて上乗せ当選させ得る契機となる、ブドウ、イチゴ、BARテンパイリプレイ1~4、BARリプレイのうちいずれかに内部当選したときには、上乗せ当選したことにより図16のS05において決定された上乗せゲーム数や、実際に上乗せ当選しなかった場合であっても、S09において決定された上乗せゲーム数が報知され得る。このため、ブドウ、イチゴ、BARテンパイリプレイ1~4、BARリプレイのうちいずれかに当選したときに新たにATゲーム数が上乗せされたかのような印象を抱かせることができる頻度を高めることができ、ブドウ、イチゴ、BARテンパイリプレイ1~4、BARリプレイのうちいずれかに当選すること  
10

【0347】

(5) 前述した実施の形態において、ATゲーム数が付与された後においては、AT抽選条件を成立させるものではなく上乗せ契機となっていない「はずれ」となったときにも、図16のS09で示したように、未報知ゲーム数が報知され得る。このため、「はずれ」となったときにもATゲーム数が付与されたかのような印象を抱かせることができ、未報知ゲーム数が上乗せ報知されることに対して意外性を抱かせることができる。

【0348】

また、このように構成しても、「はずれ」となったときには、AT抽選条件を成立させて上乗せ当選させ得る契機となる内部当選状況となったときよりも、低い確率でしか上乗せ報知されないため、擬似的な上乗せ報知が頻発することを抑止することができる。  
20

【0349】

(6) 前述した実施の形態では、未報知ゲーム数が存在する場合において、報知ゲーム数が1であり、当該ゲームにおいて報知ゲーム数が0となる状況、すなわち報知された報知ゲーム数分だけATに制御された状況においては、図16のS06、S07で示したように、未報知ゲーム数の範囲内で再び報知ゲーム数が上乗せされ得る。このため、報知ゲーム数分だけATに制御された後においても、さらに報知ゲーム数が上乗せされることに対する期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0350】

(7) 前述した実施の形態では、たとえば、図16のS03で参照される図17の(a)の初当たり時テーブルで示したように、未報知ゲーム数が「40ゲーム」未満であるときよりも、「40ゲーム」以上であるときの方が高い割合で、未報知ゲーム数が切り分けて分割して報知される。また、図17の(d)の当選状況時テーブルが参照されたときも同様である。このため、未報知ATゲーム数が少ないゲーム数であるにも関わらず、その少ないゲーム数がさらに切り分けて分割されて報知されてしまうことにより遊技者の期待を逆に損ねてしまうといった不都合の発生を低減することができる。  
30

【0351】

(8) 前述した実施の形態において、図17(a)および(d)を参照して説明したように、モードAが設定されているときには、現在の未報知のATゲーム数に関わらず、分割してゲーム数が報知される割合が高くなるように、「40ゲーム」以上であると判定されたときの振分率に従って、初回ゲーム数あるいは上乗せゲーム数を決定する。また、図17(b)を参照して説明したように、モードAが設定されているときには、今回上乗せゲーム数に関わらず、分割してゲーム数が報知される割合が高くなるように、「40ゲーム」以上であると判定されたときの振分率に従って、上乗せゲーム数を決定する。このため、仮に未報知ゲーム数が多いゲーム数である場合には、当該未報知ゲーム数が高い割合で分割して報知され、かつ分割して報知される上乗せゲーム数が実際に新たに付与され得る上乗せゲーム数と同じようなゲーム数となるため、違和感を抱かせることなく、新たにATゲーム数が付与されたかのような印象を効果的に抱かせることができる。  
40

【0352】

(9) 前述した実施の形態においては、メロン1を含む押し順メロン1~5のいずれ  
50

かに当選しているときには、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作手順に関わらず入賞ライン L 1 ~ L 4 のうちいずれかにメロン 1 の図柄組合せを停止させることが可能となる。このため、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選しているときにおいて、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作手順によって入賞する場合と入賞しない場合とが起こり得るスロットマシンと比較して、当選しているにも関わらず入賞せずに取りこぼしが生じることに對して遊技者が抱く不満を軽減することができる。また、図 1 2 で示したように、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれに当選しているかによって、中リール 2 C の「メロン」を中段に停止させてメロン 1 を入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ライン上において入賞させるための操作手順が異なる。このため、操作手順に応じて遊技者に払出されるメダルの枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 3 5 3 】

また、A T においては、内部抽選の結果に応じてナビ演出が実行される。このため、A T に制御されているときには、操作手順によって遊技者にとって有利度合いが異なる図柄組合せが停止され得る当選状況、たとえば押し順昇格リプレイ 1 ~ 6、押し順維持リプレイ 1 ~ 5、押し順突入りプレイ 1 ~ 4、および押し順メロン 1 ~ 5 に当選している当選状況となったときに、意図的に遊技者にとって有利となる操作手順で操作することが可能となる。たとえば、押し順昇格リプレイ 1 ~ 6、押し順維持リプレイ 1 ~ 5、押し順突入りプレイ 1 ~ 4 のいずれかに当選しているときには、意図的に昇格リブ入賞、突入りリブ入賞、転落リブ入賞回避などさせる操作手順で操作することが可能となる。また、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選しているときには、意図的に中リール 2 C の「メロン」を中段に停止させてメロン 1 を入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ライン上において入賞させるための操作手順で操作することが可能となる。このような A T には、A T ゲーム数を獲得することにより制御される。その結果、A T ゲーム数を獲得して A T に制御されることに對する期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

#### 【 0 3 5 4 】

( 1 0 ) 前述した実施の形態においては、図 1 2 で示すように、押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選している場合において、中リール 2 C の「メロン」を中段に停止させてメロン 1 を入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ライン上において入賞させるための操作手順で操作できたときには、当該停止操作に応じたリールの「メロン」を中段に停止させるリール制御が行なわれ、それ以外の操作手順で操作されたときには当該停止操作に応じたリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。すなわち、操作手順に応じて、メロン 1 の図柄組合せを構成する中リール 2 C のみならず、それ以外の左リール 2 L および右リール 2 R についても異なるリール制御が行なわれる。このため、中リール 2 C が停止する以前においても、左リール 2 L や右リール 2 R における「メロン」が停止した位置から、その後中リール 2 C の「メロン」が中段に停止するか否かを予測することができる。その結果、中リール 2 C のみならず、左リール 2 L および右リール 2 R の停止図柄の注目度を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【 0 3 5 5 】

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

40

#### 【 0 3 5 6 】

[ 未報知ゲーム数が切り分けて分割して報知される割合について ]

前述した実施の形態においては、図 1 7 ( a ) および ( d ) で示したように、未報知ゲーム数が所定ゲーム数 ( 4 0 ) 以上であるときの方が、所定ゲーム数未満であるときよりも高い割合で、未報知ゲーム数が切り分けて分割して報知される例について説明したが、これに代えてあるいは加えて、現在報知されている報知ゲーム数が所定のゲーム数 (たとえば、60 ゲーム) 以上であるときの方が、所定のゲーム数未満であるときよりも高い割合で、未報知ゲーム数が切り分けて分割して報知されるようにしてもよい。これにより、報知ゲーム数が所定のゲーム数以上であるときには、未報知ゲーム数を極力切り分けて分割して報知されるため、報知ゲーム数が少なくなったときにさらに報知ゲーム数が上乘せ

50

される可能性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 7 】

また、前述した実施の形態においては、図 1 7 ( b ) で示したように、今回上乗せゲーム数が所定ゲーム数 ( 4 0 ) 以上であるときの方が、所定ゲーム数未満であるときよりも高い割合で、今回上乗せゲーム数が切り分けて分割して報知される例について説明したが、これに代えてあるいは加えて、現在報知されている報知ゲーム数が所定のゲーム数 (たとえば、6 0 ゲーム) 以上であるときの方が、所定のゲーム数未満であるときよりも高い割合で、今回上乗せゲーム数が切り分けて分割して報知されるようにしてもよい。これにより、報知ゲーム数が所定のゲーム数以上であるときには、今回上乗せゲーム数を極力切り分けて分割して報知されるため、報知ゲーム数が少なくなったときにさらに報知ゲーム数が上乗せされる可能性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 5 8 】

また、未報知ゲーム数、今回上乗せゲーム数、あるいは報知ゲーム数のうち、振分率を特定するための対象となるゲーム数が、所定ゲーム数未満であるときには、未報知ゲーム数あるいは今回上乗せゲーム数を切り分けて分割して報知せず、所定ゲーム数以上であるときにのみ、未報知ゲーム数あるいは今回上乗せゲーム数を切り分けて分割して報知するようにしてもよい。

【 0 3 5 9 】

[ 有利価値について ]

前述した実施の形態においては、有利価値として、A T ゲーム数である例について説明した。しかし、有利価値は、遊技者にとって有利な有利状態に制御し得る期間に影響するものであればよく、たとえば、所定のストック数を 1 消費することに応じて所定期間 (たとえば 5 0 ゲーム) 有利状態に制御するスロットマシンにおいては当該ストック数 (ナビストック数) であってもよく、有利状態が事前決定手段の決定結果に応じた有利情報 (前述したナビ演出など) を報知する状態である場合には有利情報を報知する報知回数 (ナビ実行回数) であってもよく、付与された遊技用価値が所定量に達したときに有利状態を終了する場合には付与量 (メダル払出枚数) であってもよく、また、有利状態への制御を所定期間 ( 5 0 ゲーム ) 継続したときに当該有利状態を以後も継続させるか否かを決定して継続させると決定したときに再び有利状態への制御を所定期間継続させるスロットマシンにおいては継続させるか否かを決定する継続確率であってもよい。

20

30

【 0 3 6 0 】

有利価値がストック数である場合、有利価値報知手段は、付与されたストック数よりも少ないストック数に分割して報知する手段であって、ストック数が付与された後においては、未だ報知していない分割された未報知のストックを、新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて報知するものであればよい。

【 0 3 6 1 】

また、有利価値が報知回数である場合、有利価値報知手段は、付与された報知回数よりも少ない回数に分割して報知する手段であって、報知回数が付与された後においては、未だ報知していない分割された未報知の回数を、新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて報知するものであればよい。

40

【 0 3 6 2 】

また、有利価値が付与量である場合、有利価値報知手段は、決定された付与量よりも少ない量に分割して報知する手段であって、付与量が決定された後においては、未だ報知していない分割された未報知の量を、新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて報知するものであればよい。

【 0 3 6 3 】

また、有利価値が継続確率である場合、有利価値報知手段は、決定された継続確率よりも低い確率を報知した後に当該確率を向上させて報知する手段であって、継続確率が決定された後においては、新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて報知された確率を向上させて報知するものであればよい。

50

## 【 0 3 6 4 】

## 〔 特定の当選状況について 〕

前述した実施の形態においては、図 1 6 の S 0 8 において Y E S と判定される当選状況に、第 1 および第 2 の A T 抽選条件を成立させる契機となる入賞役に当選した当選状況が含まれる例について説明した。しかし、たとえば、上乘せゲーム数を報知する契機となる特定の当選状況は、比較的発生しやすいが第 2 の A T 抽選条件よりも A T ゲーム数の期待値が小さい第 1 の A T 抽選条件を成立させる契機となる入賞役に当選している当選状況を含み、第 2 の A T 抽選条件を成立させる契機となる入賞役に当選している当選状況を含まないようにしてもよい。これにより、比較的発生しにくい第 2 の A T 抽選条件が成立したときには、実際に A T ゲーム数が上乘せされたときにしか上乘せ報知されないようにすることができる。

10

## 【 0 3 6 5 】

## 〔 A T と報知ゲーム数との関係について 〕

前述した実施の形態において、未報知ゲーム数が残存している状態で報知ゲーム数が 0 となるときには、図 1 6 の S 0 6 および S 0 7 の処理により必ず上乘せゲーム数が決定されて、当該ゲームにおいて加算されて A T への制御が継続し、未報知ゲーム数が残存していない状態で報知ゲーム数が 0 となったときには、当該ゲームにおいて A T が終了する例について説明した。しかし、未報知ゲーム数が残存している状態で報知ゲーム数が 0 となるときであっても、上乘せゲーム数が決定されない場合も生じるようにし、上乘せゲーム数が 0 であったときに一旦 A T を終了させた後、所定条件が成立したときに未報知ゲーム数の範囲内におけるゲーム数を報知して A T に制御するようにしてもよい。所定条件は、たとえば、所定ゲーム数（たとえば、10 ゲーム、あるいは複数種類からランダムに決定されたゲーム数）消化すること、所定の入賞役に当選すること、所定の図柄組合せが入賞ライン上に停止することなどにより成立するものなどであってもよい。これにより、一旦 A T が終了した後において、再び A T に制御されたかのような印象を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【 0 3 6 6 】

また、未報知ゲーム数が残存している状態で報知ゲーム数が 0 となるタイミングで、上乘せゲーム数を加算するものに限らず、たとえば、報知ゲーム数が所定ゲーム数（10 ゲーム）以下となったときに、上乘せゲーム数を加算するタイミングを乱数などを用いてランダムに決定するようにしてもよい。これにより、報知ゲーム数が所定ゲーム数以下となったときに、上乘せゲーム数が加算されることに対する期待感を抱かせることができる。

30

## 【 0 3 6 7 】

## 〔 報知する価値の大きさについて 〕

前述した実施の形態においては、付与された有利価値よりも遊技者にとって有利度合いが低い価値に分割して報知する例について説明した。しかし、付与された有利価値よりも大きな価値を遊技者に対して付与しなければ、付与された有利価値よりも遊技者にとって有利度合いが高い価値を一旦報知した後に、新たに開始されるゲームにおける事前決定手段の決定結果に応じて、先に報知した価値の有利度合いを低下させるような報知を行なう報知手段をさらに備えるものであってもよい。これにより、価値が報知された後において、当該価値が高まるのか低くなるのかといった面白みを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【 0 3 6 8 】

## 〔 切り分け分割して報知する回数について 〕

前述した実施の形態においては、1 回の A T 抽選で獲得した A T ゲーム数について、図 1 6 の A T ゲーム数報知処理の抽選結果に応じて、複数回に切り分けて分割して報知される例について説明した。しかし、1 回の A T 抽選で獲得した A T ゲーム数が極端に多い回数に分けて分割して報知されると、逆に遊技者を混乱させてしまう虞がある。このため、1 回の A T 抽選で獲得した A T ゲーム数について切り分けて分割して報知する回数に上限を設けてもよい。たとえば、1 回の A T 抽選で獲得した A T ゲーム数を報知する上限回数

50

として10回を設定し、10回目の報知のときに、当該1回のAT抽選で獲得したATゲーム数の残りをすべて報知するようにしてもよい。

【0369】

〔一般遊技状態中のナビ演出について〕

前述した実施の形態におけるナビ対象役は、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リブプレイ1～6であり、RT2であるときには突入リブあるいは転落リブを含む押し順維持リブプレイ1～5、および押し順突入リブプレイ1～4であり、RT2やRT3であるときには押し順メロン1～5である例について説明したが、これに限るものではない。たとえば、ナビ対象役に、イチゴやブドウを含め、当選したときにイチゴに当選した旨あるいはブドウに当選した旨を報知するようにしてもよい。

10

【0370】

〔メロンの入賞ラインについて〕

前述した実施の形態においては、押し順メロン1～5のいずれかが当選したときには、図12で示したように、当選した押し順メロンの種類に応じた所定の押し順となる操作手順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を3ラインで入賞させ、所定の押し順と異なる操作手順で操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を上段に停止させてメロン1を1つの入賞ラインに入賞させる例について説明した。しかし、所定の押し順となる操作手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、3つの入賞ラインに限らず、複数であれば、たとえば2つ、4つの入賞ラインであってもよい。また、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、1つの入賞ラインに限らず、所定の押し順となる操作手順で操作された場合に入賞する入賞ライン数よりも少ない入賞ライン数であれば、たとえば、複数の入賞ラインであってもよい。

20

【0371】

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

30

【0372】

〔押し順メロン当選時のリール制御について〕

前述した実施の形態では、図12において、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときにおいて、所定の押し順となる操作手順で操作されたときと、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときとで異なるリール制御が行なわれる一例を説明した。しかし、異なるリール制御としては、図12に示すものに限らず、たとえば、所定の押し順となる操作手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングで停止させる制御（停止遅延させない制御）が行なわれ、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングから停止遅延させて停止させる制御が行なわれるようにしてもよい。

40

【0373】

また、前述した実施の形態では、押し順メロン1～5のいずれかに当選している場合において、所定の押し順となる操作手順で操作されたときに、「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを入賞ラインL3またはL4に停止させ、所定の押し順以外の操作手順で操作されたときに、「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを入賞ラインL2に停止させるようにリール制御を行なうように構成してもよい。このように構成する場合において、

50

押し順メロン 1 ~ 5 のいずれかに当選しているときであって、第 1 停止が行なわれて左リール 2 L または右リール 2 R を停止させるときには、当該第 1 停止が所定の押し順となる操作手順に合致するか否かに関わらず、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるようにリール制御を行ない、当該第 1 停止および第 2 停止以降における操作手順に応じて、所定の押し順となるときには「メロン」を入賞ライン L 3 または L 4 上に停止させるリール制御を行ない、所定の押し順とならないときには「メロン」を入賞ライン L 2 上に停止させるリール制御を行なうように構成してもよい。これにより、第 1 停止によりメロン 1 の図柄組合せを構成しないリール（たとえば、左リール 2 L、右リール 2 R）を停止させた場合であっても、入賞ライン L 2 ~ L 4 のいずれにも「メロン - メロン - メロン」の図柄組合せを停止させることができるように停止制御が行なわれる。その結果、第 1 停止により停止された出目からは、当該第 1 停止が所定の押し順に合致する停止操作であったか否かを把握できないように、特定不能にすることができ、第 2 停止以降にも期待感を持続させることができる。

10

#### 【 0 3 7 4 】

[ A T でない旨が特定される状態について ]

前述した実施の形態では、報知ゲーム数が 0 のときには、A T に制御されず、ナビ演出が実行されない例について説明した。しかし、報知ゲーム数が 0 のときであっても、所定確率で A T に制御してもよく、また所定確率でナビ演出を実行するように構成してもよい。

#### 【 0 3 7 5 】

20

[ その他の変形例について ]

( 1 ) 報知ゲーム数情報および未報知ゲーム数情報はボーナス当選したときにクリアする処理を行なうものであってもよく、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行なうものであってもよく、所定数減算する処理を行なうものであってもよく、所定数上乗せ加算する処理を行なうものであってもよく、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行なうかを決定し、該決定された処理を行なうものであってもよい。これにより、報知ゲーム数および未報知ゲーム数が残存している状態においてボーナス当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 7 6 】

( 2 ) 上記の実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として 3 を設定する場合は、15 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

#### 【 0 3 7 7 】

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

40

#### 【 0 3 7 8 】

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

#### 【 0 3 7 9 】

50

(3) 前述した実施の形態においては、図9～図12で示したように、昇格リプの入賞手順、突入リプの入賞手順、転落リプレイの回避手順、および中リール2Cの「メロン」を中段停止させる手順が、各々、停止操作の押し順である例について説明したが、これに限らず、停止操作タイミングが含まれるものであってもよく、押し順だけのものや、停止操作タイミングだけのものに限らず、押し順+停止操作タイミングとなるものであってもよい。

【0380】

(4) 前述した実施の形態においては、メロン1当選時において転落出目が導出されることにより、RT1～RT3のいずれかから通常遊技状態に移行する例について説明したが、通常遊技状態への移行契機はこれに限るものではない。たとえば、メロン1当選時に限らず、特定の入賞役当選時において当該特定の入賞役(特定の小役、特定の再遊技役)の入賞を発生させることができないときに停止される出目(特定のはずれ出目を含む)であってもよく、また、特定の入賞役と同時に当選し得る他の特定の入賞役に入賞することであってもよい。

10

【0381】

(5) 前述した実施の形態においては、昇格リプ入賞することにより、通常遊技状態からRT2に昇格し、突入リプ入賞することによりRT2からRT3に移行する例について説明したが、通常遊技状態からRT2への昇格契機およびRT2からRT3への移行契機はこれに限らず、たとえば、所定の入賞役の取りこぼし時にのみ停止する図柄組合せが停止されることであってもよい。これにより、所定の入賞役を取りこぼす代わりに遊技状態が移行されるという面白みを付加することができる。

20

【0382】

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

【符号の説明】

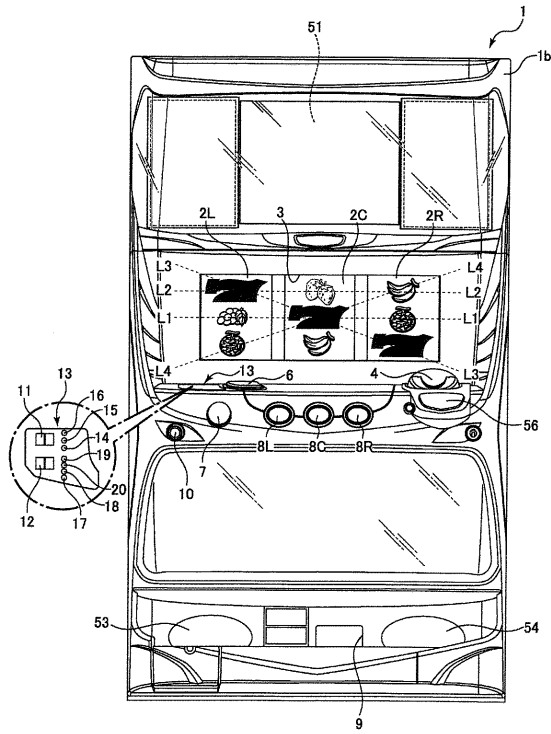
【0383】

1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、41a メインCPU、41b ROM、41c RAM、42 乱数回路、43 パルス発振器、50 RTC、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、90 演出制御基板、91 サブ制御部、91a サブCPU、91b ROM、91c RAM。

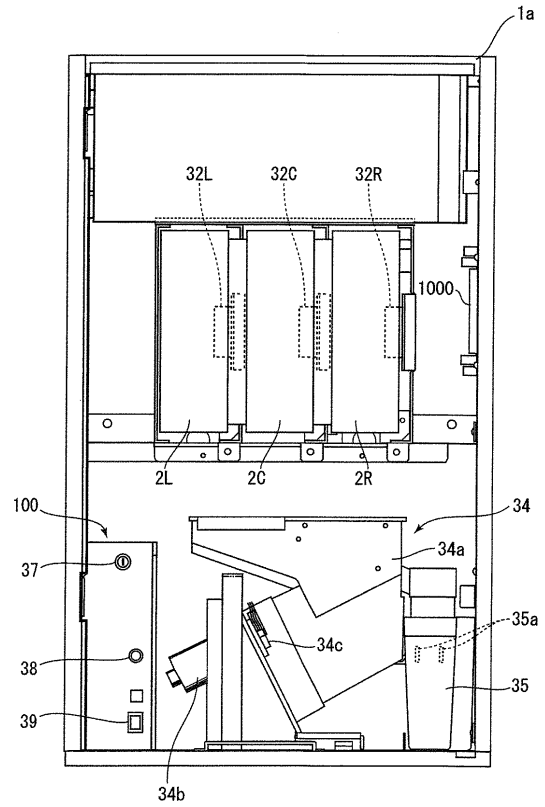
30



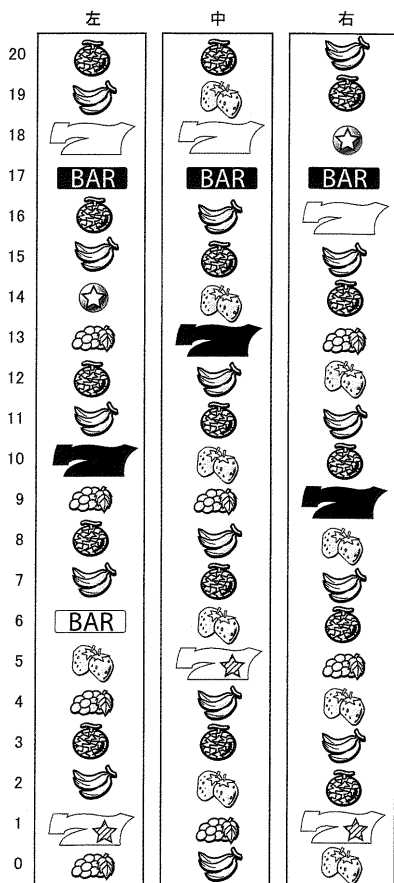
【図 1】



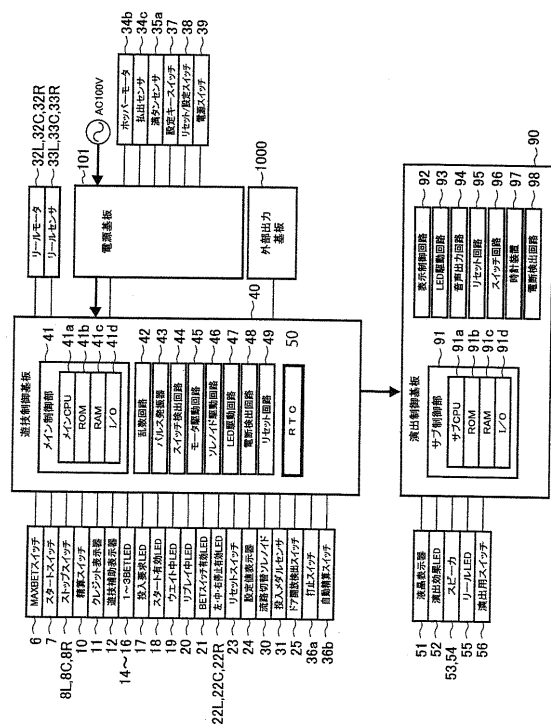
【図 2】



【図 3】



【図 4】

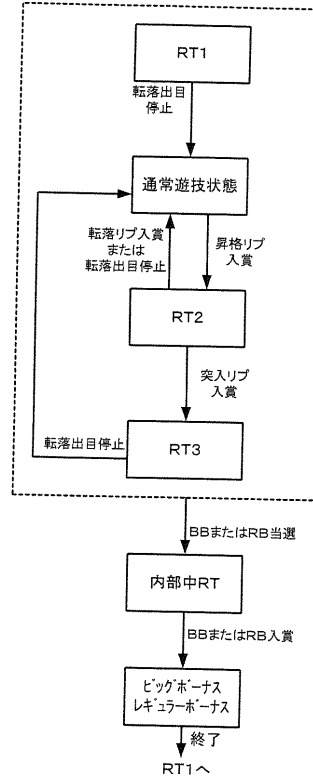


【図 5】

入賞役	図柄の組合せ	ボーナス終了条件 /払出枚数	関連情報
BB1	白7-白7-白7	361枚以上で終了	・当選時→内部中RT(入賞まで) ・終了後→RT1
BB2	黒7-黒7-黒7	361枚以上で終了	
BB3	星7-星7-星7	241枚以上で終了	
RB	黒7-黒7-星7 /星7-星7-黒7	4回入賞で終了	
1枚役	星-黒BAR-黒7	1枚払出	一般遊技中: 4枚払出 BB・RB中: 8枚払出 ・RT1~RT3中において転落目 でメロン1入賞時→通常遊技状態
ブドウ	ブドウ-ブドウ-ブドウ	—	
メロン1	any・RD・any /RD-黒BAR-RD		
メロン2	白BAR-白7-黒BAR		
メロン3	白BAR-黒BAR-RD		
メロン4	白BAR-黒BAR-黒BAR	—	
イチゴ	イチゴ-白7/黒7/星7/ブドウ-ハナ		
リプレイ1 (通常リプ)	ハナハナハナハナ	—	
リプレイ2 (昇格リプ)	ハナハナハナRD	—	
リプレイ3 (突入リプ)	ハナハナハナ-白7/イチゴ	—	・入賞時→RT3(有利RT) ・50G消化で終了
リプレイ4 (転落リプ)	RD-イチゴ-RD	—	
リプレイ5 (BARリプ)	黒BAR-黒BAR-黒BAR	—	・入賞時→通常遊技状態
リプレイ6 (ランハイレ)	黒BAR-黒BAR-白7/イチゴ	—	
リプレイ7 (ランハイレ)	黒BAR-白7-ハナ	—	—
リプレイ8 (ランハイレ)	黒BAR-ハナ-黒BAR	—	
リプレイ9 (ランハイレ)	黒BAR-黒BAR-RD	—	
リプレイ10 (ランハイレ)	白7-ハナハナハナ	—	
リプレイ11 (ランハイレ)	白7-白7-星	—	

【図 6】

遊技状態の遷移について



【図 7】

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態、 RT1~RT3	内部中RT
弱イチゴ1	イチゴ	413	444
弱イチゴ2	イチゴ+RB	11	×
弱イチゴ3	イチゴ+BB3	10	×
弱イチゴ4	イチゴ+BB2	10	×
強イチゴ1	イチゴ+1枚役	117	156
強イチゴ2	イチゴ+1枚役+RB	13	×
強イチゴ3	イチゴ+1枚役+BB3	13	×
強イチゴ4	イチゴ+1枚役+BB2	13	×
押し順メロン1	RD1+RD4	2305	2305
押し順メロン2	RD1+RD3	2305	2305
押し順メロン3	RD1+RD2	2305	2305
押し順メロン4	RD1	2305	2305
押し順メロン5	RD1+RD3+RD4	2305	2305
12枚メロン1	RD1+ブドウ+イチゴ	199	220
12枚メロン2	RD1+ブドウ+イチゴ+RB	7	×
12枚メロン3	RD1+ブドウ+イチゴ+BB3	7	×
12枚メロン4	RD1+ブドウ+イチゴ+BB2	7	×
弱ブドウ1	ブドウ	482	512
弱ブドウ2	ブドウ+RB	10	×
弱ブドウ3	ブドウ+BB3	10	×
弱ブドウ4	ブドウ+BB2	10	×
強ブドウ1	ブドウ+1枚役	285	304
強ブドウ2	ブドウ+1枚役+RB	13	×
強ブドウ3	ブドウ+1枚役+BB3	13	×
強ブドウ4	ブドウ+1枚役+BB2	13	×
1枚役1	1枚役	279	338
1枚役2	1枚役+RB	19	×
1枚役3	1枚役+BB3	19	×
1枚役4	1枚役+BB2	19	×
RB	RB	8	×
BB3	BB3	8	×
BB2	BB2	4	×
BB1	BB1	4	×

※判定値数の分母は65536

【図 8】

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態	RT1	RT2	RT3	内部中RT
通常リプ	通常リプ	2734	8858	718	47836	17000
押し順昇格リプレイ1	通常リプ+昇格リプ +ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ2	通常リプ+昇格リプ +突入リプ+ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ3	通常リプ+昇格リプ +転落リプ+ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ4	通常リプ+昇格リプ +ランハイレ+ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ5	通常リプ+昇格リプ +ランハイレ+ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ6	通常リプ+昇格リプ +ランハイレ+ランハイレ	1020	×	×	×	×
押し順昇格リプレイ7	昇格リプ+転落リプ +ランハイレ+ランハイレ	×	×	8588	×	×
押し順昇格リプレイ8	通常リプ+昇格リプ+転落リプ +ランハイレ+ランハイレ	×	×	8588	×	×
押し順昇格リプレイ9	昇格リプ+突入リプ+転落リプ +ランハイレ+ランハイレ	×	×	8588	×	×
押し順昇格リプレイ10	昇格リプ+転落リプ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ	×	×	8588	×	×
押し順昇格リプレイ11	昇格リプ+転落リプ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ	×	×	8588	×	×
押し順突入リプレイ12	突入リプ+転落リプ+ランハイレ	×	×	3500	×	×
押し順突入リプレイ13	突入リプ+転落リプ+ランハイレ	×	×	3500	×	×
押し順突入リプレイ14	突入リプ+転落リプ+ランハイレ	×	×	3500	×	×
BARリプレイ1	通常リプ+ランハイレ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ	88	88	88	88	88
BARリプレイ2	通常リプ+ランハイレ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ+ランハイレ+RB	8	8	8	8	8
BARリプレイ3	通常リプ+ランハイレ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ+ランハイレ+BB3	8	8	8	8	8
BARリプレイ4	通常リプ+ランハイレ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ+ランハイレ+BB2	8	8	8	8	8
BARリプレイ5	通常リプ+BARリプ+ランハイレ +ランハイレ+ランハイレ+ランハイレ	4	4	4	4	4

※判定値数の分母は65536

【図 9】

押し順昇格リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順昇格リプレイ1	順押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ2	順押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ3	中左押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ4	中右押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ5	逆押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ6	逆押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ

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

【図 10】

押し順維持リプレイ当選時のリール制御

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

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

【図 11】

押し順突入リプレイ当選時のリール制御

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

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

【図 15】

(a) 第1テーブル

振分率(%)	抽選結果
50	非当選
20	10
12	20
7	30
5	40
3	50
1	100
1	150
1	200
—	250
期待値：14.5	

(b) 第2テーブル

振分率(%)	抽選結果
85.8	非当選
—	10
—	20
2	30
0.8	40
5	50
2	100
1.4	150
1	200
2	250
期待値：14.5	

(c) 第3テーブル

振分率(%)	抽選結果
—	非当選
10	10
10	20
10	30
10	40
10	50
20	100
10	150
10	200
10	250
期待値：9.5	

【図 12】

押し順メロン当選時のリール制御

当選役	押し順	リール制御
押し順メロン1	順押し	入賞ライン1.1.3.1.4のいずれかに「メロン」をメロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン2	順押し	入賞ライン1.1.3.1.4のいずれかに「メロン」をメロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン3	中左押し・中右押し	入賞ライン1.1.3.1.4のいずれかに「メロン」をメロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン4	逆押し	入賞ライン1.1.3.1.4のいずれかに「メロン」をメロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン5	逆押し	入賞ライン1.1.3.1.4のいずれかに「メロン」をメロンを停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止

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

【図 13】

AT抽選条件

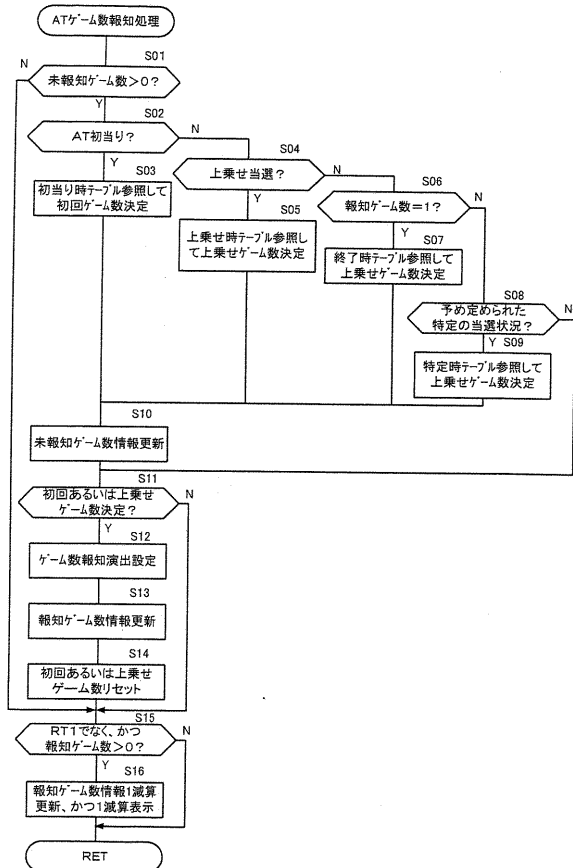
AT抽選条件	所定条件
第1のAT抽選条件	フット当選、イブ当選 BARテンパイリプレイ当選
第2のAT抽選条件	BARリプレイ当選

【図 14】

AT抽選

AT抽選条件	参照テーブル	
	モードA	モードB
第1のAT抽選条件	第1テーブル	第2テーブル
第2のAT抽選条件	第3テーブル	

【図 16】



【図 17】

(a) 初当り時テーブル

初回ゲーム数	振分率(%)	
	未報知ゲーム数	
	40未満	40以上
未報知ゲーム数分	60	10
10	20	18
20	20	18
30	—	18
40	—	18
50	—	18

(b) 上乗せ時テーブル

上乗せゲーム数	振分率(%)	
	今回上乗せゲーム数	
	40未満	40以上
今回上乗せゲーム数分	60	10
10	20	18
20	20	18
30	—	18
40	—	18
50	—	18

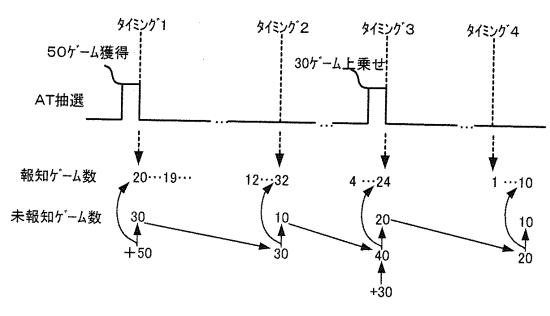
(c) 終了時テーブル

上乗せゲーム数	振分率(%)
5	20
10	20
15	20
20	20
25	20

(d) 当選状況時テーブル

上乗せゲーム数	はずれ時	振分率(%)	
		入賞役当選時における未報知ゲーム数	
		40未満	40以上
報知なし	95	20	5
未報知ゲーム数分	—	40	10
5	3	20	17
10	2	20	17
15	—	—	17
20	—	—	17
25	—	—	17

【図 18】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-237316(JP,A)  
特開2006-075444(JP,A)  
特開2010-213853(JP,A)  
特開2008-253359(JP,A)  
特開2010-201118(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04