

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7592257号
(P7592257)

(45)発行日 令和6年12月2日(2024.12.2)

(24)登録日 令和6年11月22日(2024.11.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 1 (全43頁)

(21)出願番号	特願2020-141821(P2020-141821)	(73)特許権者	390026620 山佐株式会社 岡山県新見市高尾3 6 2 - 1
(22)出願日	令和2年8月25日(2020.8.25)	(72)発明者	石原 恭兵 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
(65)公開番号	特開2022-37600(P2022-37600A)	(72)発明者	土居 正厳 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
(43)公開日	令和4年3月9日(2022.3.9)	(72)発明者	長谷川 浩司 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
審査請求日	令和5年8月10日(2023.8.10)	(72)発明者	門多 健治 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じた遊技用価値を遊技者に付与する遊技機において、

遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、

遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ制御手段とを備え、

前記メイン制御手段は、1回の遊技を実行するのに必要な所定量の遊技用価値が設定された後に可変表示開始手段の操作がなされたことに基づいて役抽選を行う役抽選手段を備え、

前記メイン制御手段は、遊技を進行する際に制御するメイン被制御装置を制御することによりメイン管理演出を実行可能であるとともに、遊技者による前記メイン管理演出に関する設定操作に基づいて、前記メイン管理演出に関する設定が可能であり、

前記サブ制御手段は、演出を実行する際に制御するサブ被制御装置を制御することにより所定の演出を実行可能であるとともに、遊技者による前記所定の演出に関する設定操作に基づいて、前記所定の演出に関する設定が可能であり、

前記メイン管理演出は、特典に関する情報を示唆する示唆演出を含み、

前記所定の演出は、前記所定量の遊技用価値が設定されているか否かに関わらず、前記所定の演出に関する設定が可能であるのに対して、

前記メイン管理演出は、前記所定量の遊技用価値が設定された後であって前記可変表示

開始手段の操作がなされる前であるときに、前記示唆演出の発生頻度を設定可能となっており、

前記示唆演出は、遊技者の前記停止操作手段の操作タイミングに関わらず、前記役抽選の結果及び設定された前記発生頻度に基づいて実行される

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技中や遊技が行われていないときに、遊技に関連する演出が行われる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるスロットマシンでは、各リールの回転や停止などの遊技の進行に関しては主制御CPUで制御する一方、スピーカからの音声やランプの点灯／点滅などの遊技の進行に合わせた演出は副制御CPUで制御している。また、一般的に主制御CPUで制御されるリールを利用した演出が行われる場合もある。

【0003】

例えば、特許文献1に記載のスロットマシンでは、ボーナス役などの特別役に当選した遊技でのみ特別な停止図柄組合せ（いわゆるリーチ目）になるようにリールの停止制御を行ったり、特別役の入賞を持ち越しているボーナス持ち越し状態において、他の遊技状態よりも高い頻度で特定の停止図柄組合せ（いわゆる、チャンス目）になるようにリールの停止制御を行ったりしている。また、リーチ目やチャンス目の出現頻度が異なる複数の停止位置テーブルを設け、停止位置テーブルの選択により、リーチ目やチャンス目の出現確率に変更可能になっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2002-011144号公報（段落0047～0051など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、スロットマシンの中には、特定の遊技状態においてリールを特定タイミングで停止させると、特別な抽選が受けられたり、特定の遊技状態での獲得枚数が多くなったなど、遊技が有利になるものがある。この種のスロットマシンでは、特定の遊技状態以外でリールの停止タイミングを練習できる場合がある（目押し練習演出）。例えば、ボーナスなどの特定の遊技状態の所定の契機において、特定タイミングでストップスイッチを操作すると、当該ボーナスでの獲得枚数が増えたり、設定値の示唆演出が行われたりするスロットマシンでは、ボーナス中の当該所定の契機とは異なる契機で目押し練習演出を行うことができるものがある。この場合、ボーナス中でなければ目押し練習ができないため、さらなる目押し練習の機会が欲しいという要望がある。

【0006】

そこで、非遊技中に目押し練習演出を実行するかしないかを遊技者が設定できるようにして、希望する遊技者がいつでも目押し練習を行うことができるようにしてもよいが、実際に遊技を行う意思がないのに目押し練習だけを行うことができるため、ホールの実質的な稼働率が低下するおそれがある。一方、音量などの副制御CPUなどで管理する演出についても、遊技者が調整可能なスロットマシンがあるが、このような遊技の進行への影響が少ない演出の調整は、遊技者のタイミングで自由に調整可能とするのが好ましい。

【0007】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、演出の設定が可能な遊技機において、演出項目に応じた適切な状況で設定を行うことができる遊技機を提供することを目的と

10

20

30

40

50

する。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記した目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じた遊技用価値を遊技者に付与する遊技機において、遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ制御手段とを備え、前記メイン制御手段は、遊技を進行する際に制御するメイン被制御装置を制御することによりメイン管理演出を実行可能であるとともに、遊技者による前記メイン管理演出に関する設定操作に基づいて、前記メイン管理演出に関する設定が可能であり、前記サブ制御手段は、演出を実行する際に制御するサブ被制御装置を制御することにより所定の演出を実行可能であるとともに、遊技者による前記所定の演出に関する設定操作に基づいて、前記所定の演出に関する設定が可能であり、前記所定の演出は、1回の遊技を実行するのに必要な所定量の前記遊技用価値が設定されているか否かに関わらず、前記所定の演出に関する設定が可能であるのに対して、前記メイン管理演出は、前記所定量の前記遊技用価値が設定されることを条件として、前記メイン管理演出に関する設定が可能になっていることを特徴としている。

10

【0009】

この構成によると、遊技が行われていない状態でもメイン管理演出を設定できるため、例えば、リールを用いた演出などのメイン管理演出の設定自由度が向上する。また、メイン管理演出の設定は、所定量の遊技用価値が設定されていないと行えないため、遊技する意思のない遊技者がメイン管理演出の設定を行って稼働率に悪影響を及ぼすのを防止できる。また、意図せず偶然に設定操作手段を操作してしまい、メイン管理演出の設定が行われるのを防止できる。また、サブ制御手段により制御される所定の演出については、所定量の遊技用価値が設定されているか否かに関わらず遊技が行われていない状態であれば設定できるため、演出の項目に応じて適切な状況で設定を行うことができる。

20

【0010】

また、前記メイン管理演出は、第1メイン管理演出と、第2メイン管理演出とを含む複数種類あり、前記メイン制御手段は、前記第1メイン管理演出については、所定の初期化条件が成立するまでは、遊技者による前記設定操作手段の操作に基づく設定を維持するが、前記第2メイン管理演出の設定については、1回の遊技が終了後に自動的に初期化してもよい。

30

【0011】

この構成によると、複数の遊技にまたがって設定を継続したい演出（第1メイン管理演出）と、単遊技で設定を終わらすのが都合が良い演出（第2メイン管理演出）とがある場合に、演出の項目に応じた適切な設定を行うことができる。

【0012】

また、前記第2メイン管理演出は、前記停止操作手段の操作タイミングの練習が可能な目押し練習演出であり、前記第2メイン管理演出に関する設定は、前記目押し練習演出を実行させるか否かの設定であってもよい。

40

【0013】

この構成によると、遊技が行われていない状態で、所定量の遊技用価値を設定すると、目押し練習が可能になるため、例えば、ボーナス中などの限られた状態でしか目押し練習ができない場合と比較して目押し練習の機会が増加し、遊技者の興趣が向上する。また、目押し練習演出の設定が1遊技ごとに初期化されるため、次の遊技で目押し練習の不実行の設定を行う必要がなく、次の遊技から目押し練習を行わない場合に再度設定し直す煩わしさが解消する。また、複数の遊技にわたって設定を継続したい第1メイン演出については、所定の初期化条件が成立するまで設定が継続するため、演出項目に応じた適切な設定／初期化を行うことができる。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明の一実施形態にかかる遊技機の一例であるスロットマシンの斜視図である。

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4】図 2 のメイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図である。

【図 5】遊技状態の遷移を示す図である。

【図 6】遊技性を説明するための図である。

【図 7】役と図柄組合せグループとの関係および配当を示す図である。

【図 8】当選役グループと構成役との関係を示す図である。

【図 9】各遊技状態での抽選対象役を示す図である。

【図 10】各遊技状態での抽選対象役を示す図である。

【図 11】目押しの成否を説明するための図である。

【図 12】メイン CPU により制御される演出の設定画面を示す図である。

【図 13】メイン CPU により制御される演出の設定方法を説明するための図である。

【図 14】フリーズ・バウンド演出の出現の有無を決定する抽選テーブルを示す図である。

【図 15】遊技者メニュー画面を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

< 実施形態 >

本発明の一実施形態について、図 1 ～ 図 15 を参照して説明する。

【 0 0 1 6 】

この実施形態におけるスロットマシン 1 は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態において、メダルなどの遊技用価値が規定数投入されることを条件とする遊技者の操作に基づいて一回の遊技が実行されるものであって、例えば図 1 に示すように構成されている。すなわち、このスロットマシン 1 では、筐体 3 の前面が前面扉 5 により開閉自在に閉塞され、この前面扉 5 のほぼ中央高さの位置に操作板 7 が配設されると共に、この操作板 7 の上方に正面板 9 が配設されている。

【 0 0 1 7 】

そして、この正面板 9 には横長矩形の表示窓 11 が設けられている。また、表示窓 11 の内側には、図 1 に示すように、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する左・中・右リール 13 L, 13 M, 13 R (本発明の「表示手段」および「メイン被制御装置」に相当) が配置されている。これら左・中・右リール 13 L, 13 M, 13 R には、複数種類の図柄 (例えば、「R 7 (赤 7)」「B 7 (青 7)」「W 7 (白 7)」「BAR (バー)」「RP (リプレイ)」「BE 1 (ベル 1)」「BE 2 (ベル 2)」「CH 1 (チェリー 1)」「CH 2 (チェリー 2)」「WM (スイカ)」) が合計 20 個、所定の配列でそれぞれ設けられている (図 2 参照)。また、各図柄には、0 番から 19 番までのコマ番号が順に付されている。そして、例えば、コマ番号 0 番から 19 番までの図柄が印刷されたリールテープがリールの周面に貼り付けられて各リール 13 L, 13 M, 13 R がそれぞれ形成される。また、各リール 13 L, 13 M, 13 R が回転すると、コマ番号 19 番、19 番、...、0 番、19 番、... の予め定められた順に複数の図柄がそれぞれ表示窓 11 に変動表示される。表示窓 11 からは、各リール 13 L, 13 M, 13 R の回転が停止すると、図柄が上段、中段および下段にそれぞれ 1 個の合計 3 個ずつ覗くように設定されている。すなわち、3 個すべてのリール 13 L, 13 M, 13 R が停止すると、縦 3 列横 3 行に配列された合計 9 個の図柄が表示窓 11 に停止表示されるようになっている。

【 0 0 1 8 】

また、各リール 13 L, 13 M, 13 R をそれぞれ独立して回転駆動できるように、各リール 13 L, 13 M, 13 R には、それぞれステッピングモータにより構成される図 3 に示すリールモータ 14 L, 14 M, 14 R (本発明の「表示手段」に相当) が連結されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

更に、操作板 7 には、内部に貯留されているクレジットメダルから 1 枚ずつのメダル投入を指示するためのベットスイッチ 1 5、クレジットメダルから 1 ゲーム（遊技）あたりの最大投入枚数（3 枚（本発明の「所定量の遊技用価値」に相当）に設定されている）のメダル投入を指示するための最大ベットスイッチ 1 7、各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R を回転させて各図柄の可変表示を開始させるレバー状のスタートスイッチ 1 9、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させる左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R（本発明の「停止操作手段」および「設定操作手段」に相当）、クレジットメダルを払い出すための精算スイッチ 2 3、およびメダル投入口 2 5 が設けられている。なお、この実施形態では、1 ゲームに必要なメダル投入数（規定数）は、3 枚の 1 種類が設定されている。また、各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R により複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列が形成されており、各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R は、各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R それぞれに対応して設けられている。

10

【 0 0 2 0 】

また、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の上方には、遊技者が音量などの各種設定を行うための遊技者選択スイッチ 3 4 が配設されている。遊技者選択スイッチ 3 4 は、選択やメニュー表示に用いられるエンターボタン 3 4 a、上を指定するためなどに用いられる上ボタン 3 4 b、下を指定するためなどに用いられる下ボタン 3 4 c、右を指定するためなどに用いられる右ボタン 3 4 d、左を指定するためなどに用いられる左ボタン 3 4 e で構成されている。

20

【 0 0 2 1 】

また、正面板 9 の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、各ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の操作態様を報知したりする演出を行うための液晶表示器 2 7 が設けられ、液晶表示器 2 7 のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル 2 9 が設けられ、液晶表示器 2 7 および説明パネル 2 9 の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ 3 1 L、3 1 R がそれぞれ設けられている。また、説明パネル 2 9 およびスピーカ 3 1 L、3 1 R の上辺には中央ランプ部 3 3 M が配設され、その左右には左・右ランプ部 3 3 L、3 3 R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 3 3 M、3 3 L、3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M、3 3 L、3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

30

【 0 0 2 2 】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L、3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 には入賞ラインが描かれ、正面板 9 の左下隅にはクレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメント LED で構成され、2 桁の貯留枚数（最大で 5 0 枚）が表示可能になっている。

40

【 0 0 2 3 】

また、各リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R を支持する支持枠体（図示省略）が、筐体 3 内の後壁に固定されている。筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルをメダル払出口 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3（図 3 参照）が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 に導くメダルセレクト 4 8（図 3 参照）が配設されている。また、ホッパーユニット 4 3 の左側には、操作ボックス 4 9（図 3 参照）が筐体 3 内の左側壁に固定されている。この操作ボックス 4 9 には、電源のオンオフを切り換える電源スイッチ 5 0（図 3 参照）が設けられるとともに、後述する設定変更処

50

理のためのキーシリンダからなる変更処理開始スイッチ 5 6 および押しボタン式の設定変更ボタン 5 2 (図 3 参照) が設けられている。

【 0 0 2 4 】

続いて、スロットマシン 1 の電氣的な構成について図 3 を参照して説明する。図 3 はスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【 0 0 2 5 】

図 3 において、セレクトセンサ 5 3 は、筐体 3 内部のメダル投入口 2 5 近傍であってメダルセクタ 4 8 部分に設けられており、より詳しくは、メダルセクタ 4 8 における中流部分に位置するセレクトセンサ A 及び B、メダルセクタ 4 8 のメダル投入口 2 5 近傍に位置するセレクトセンサ C を備えるものであり、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出するものである。払出センサ 5 4 は、ホッパーユニット 4 3 の出口に設けられ、メダル払出口 3 9 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出するものである。

10

【 0 0 2 6 】

左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置をそれぞれ検出するためのもので、例えば左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 6 3 に出力する。この実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が上記突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 1 9 番の図柄が表示窓 1 1 の中段に位置するように構成されている。

20

【 0 0 2 7 】

変更処理開始スイッチ 5 6 は、操作ボックス 4 9 のキーシリンダの内部に設けられており、設定変更キー (図示省略) をキーシリンダに挿入して回転することによりオンオフが切り換えられる。設定変更ボタン 5 2 は、操作ボックス 4 9 内に設けられ、設定変更中は 1 回押す度に 1 つ上位の設定値に仮設定される。

【 0 0 2 8 】

ホッパーモータ 5 7 はホッパーユニット 4 3 に配設され、その駆動によりメダルをメダル払出口 3 9 に向けて払い出すものである。

【 0 0 2 9 】

また、このスロットマシン 1 では、遊技の進行に関する制御を行うメイン CPU 6 1 (本発明の「メイン制御手段」に相当) が実装されたメイン制御基板 6 3 と、メイン制御基板 6 3 から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ CPU 7 1 (本発明の「サブ制御手段」に相当) が実装されたサブ制御基板 7 3 とが別々に設けられており、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 に対して各種の遊技情報が一方向で送信される。

30

【 0 0 3 0 】

メイン制御基板 6 3 の RAM 6 5 はスロットマシン 1 の遊技状態などの遊技に関するデータを一時的に記憶するものであり、各種のデータを格納するための各種の記憶領域が形成されている。

【 0 0 3 1 】

また、メイン制御基板 6 3 の ROM 6 7 は予め設定されたデータ (図 4 の役抽選テーブル 6 7 1、停止テーブル 6 7 2 など) を含む遊技機用プログラム (スロットマシン 1 用のプログラム) を記憶する。

40

【 0 0 3 2 】

また、メイン制御基板 6 3 のメイン CPU 6 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM 6 7 に記憶された遊技機用プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を行う。また、メイン CPU 6 1 は、役抽選手段 1 0 3 (図 4 参照) による役抽選結果 (後述する役の入賞に必要な情報も含む) に関する情報、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 等の遊技者により操作される操作器具の操作に関する情報などの種々の遊技情報をコマンド形式でサブ制御基板 7 3 (サブ CPU 7 1) に

50

送信する。

【 0 0 3 3 】

また、サブ制御基板 7 3 のメモリ 7 5 は、各種データを一時的に記憶する R A M 部と、演出用の各種プログラムなどを記憶する R O M 部とを備えている。また、サブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 から送信されるスロットマシン 1 に関する各種の遊技情報に基づいてメモリ 7 5 に格納されたプログラムを実行することで、遊技者に対する遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板 7 3 が有する I / O ポートを介して、液晶表示器 2 7 やスピーカ 3 1 L , 3 1 R などの演出機器の制御を行う。

10

【 0 0 3 4 】

(メイン制御基板)

次に、メイン制御基板 6 3 について、図 4 を参照して詳細に説明する。図 4 に示すように、メイン制御基板 6 3 は、R O M 6 7 に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

【 0 0 3 5 】

(1) 遊技制御手段 1 0 0

図 4 の遊技制御手段 1 0 0 は、一般的な遊技である通常遊技が実行される通常遊技状態、および、遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技であるボーナス遊技が実行されるボーナス遊技状態を含む複数の遊技状態を制御するものであり、遊技状態設定手段 1 0 0 a を備えている。

20

【 0 0 3 6 】

a) 遊技状態設定手段 1 0 0 a

遊技状態設定手段 1 0 0 a は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理の結果や、図柄判定手段 1 0 7 による有効ライン上の図柄組合せの判定結果などに基づいて、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれか 1 つにスロットマシン 1 の遊技状態を設定するものである。

【 0 0 3 7 】

具体的には、図 5 に示すように、この実施形態において遊技状態は、初期 R T (R T 0)、有利 R T (R T 1)、シングルボーナス (S B (R T 0))、ボーナス内部中 (R B B 1 F ~ R B B 4 F)、ボーナス遊技 (ビッグボーナス (R B B 1 ~ R B B 3)、レギュラーボーナス (R B B 4)) を含む。なお、この実施形態では、有利 R T (R T 1)、ボーナス内部中 (R B B 1 F ~ R B B 4 F) は、初期 R T (R T 0) よりも再遊技役の当選確率が高く設定され、ボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 4) は再遊技役の当選確率が 0 に設定されている。

30

【 0 0 3 8 】

この実施形態では、ボーナス役の種類として、役名称「赤 7 ビッグ (R B B 1)」、「青 7 ビッグ (R B B 2)」、「白 7 ビッグ (R B B 3)」、「レギュラーボーナス (R B B 4)」、「シングルボーナス (S B)」の 5 種類が設定されており、初期 R T (R T 0) または有利 R T (R T 1) の遊技状態において、ボーナス役 (R B B 1 ~ R B B 3 : ビッグボーナス) に当選したが、当該遊技で入賞しなかった場合は、遊技状態設定手段 1 0 0 a により遊技状態がボーナス内部当選中 (R B B 1 F ~ R B B 3 F) に設定され、遊技状態がボーナス内部当選中 (R B B 1 F ~ R B B 3 F) に移行する。なお、ボーナス内部当選中 (R B B 1 F ~ R B B 3 F) は、いずれも初期 R T (R T 0) よりも再遊技役の当選確率が高く設定されている。

40

【 0 0 3 9 】

当該遊技状態 (R B B 1 F ~ R B B 3 F) で持ち越しているボーナス役に入賞すると、遊技状態設定手段 1 0 0 a により遊技状態がボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 3) に設定され、遊技状態がボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 3) に移行する。また、初期 R T (R

50

Ｔ０）または有利ＲＴ（ＲＴ１）でボーナス役「ＲＢＢ１」～「ＲＢＢ３」のいずれかに当選し、当該遊技で入賞した場合も、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ１～ＲＢＢ３）に設定され、遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ１～ＲＢＢ３）に移行する。

【００４０】

ボーナス遊技（ＲＢＢ１～ＲＢＢ３）において、所定の終了条件が成立すると、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態が有利ＲＴ（ＲＴ１）に設定され、遊技状態が有利ＲＴ（ＲＴ１）に移行する。有利ＲＴ（ＲＴ１）は、初期ＲＴ（ＲＴ０）よりも再遊技役の当選確率が高く設定されている。なお、この実施形態では、ボーナス遊技（ＲＢＢ１～ＲＢＢ３）の終了条件は、いずれも２７２枚を超えるメダルの払い出しがあることが設定されているが、適宜変更可能である。

10

【００４１】

初期ＲＴ（ＲＴ０）または有利ＲＴ（ＲＴ１）の遊技状態において、ボーナス役（ＲＢＢ４：レギュラーボーナス）に当選したが、当該遊技で入賞しなかった場合は、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態がボーナス内部当選中（ＲＢＢ４Ｆ）に設定され、遊技状態がボーナス内部当選中（ＲＢＢ４Ｆ）に移行する。ボーナス内部当選中（ＲＢＢ４Ｆ）は、初期ＲＴ（ＲＴ０）よりも再遊技役の当選確率が高く設定されている。

【００４２】

当該遊技状態（ＲＢＢ４Ｆ）で持ち越しているボーナス役に入賞すると、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ４）に設定され、遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ４）に移行する。また、初期ＲＴ（ＲＴ０）または有利ＲＴ（ＲＴ１）でボーナス役「ＲＢＢ４」に当選し、当該遊技で入賞した場合も、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ４）に設定され、遊技状態がボーナス遊技（ＲＢＢ４）に移行する。

20

【００４３】

ボーナス遊技（ＲＢＢ４）において、所定の終了条件が成立すると、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態が有利ＲＴ（ＲＴ１）に設定され、遊技状態が有利ＲＴ（ＲＴ１）に移行する。なお、この実施形態では、ボーナス遊技（ＲＢＢ４）の終了条件は、５６枚を超えるメダルの払い出しがあることが設定されているが、適宜変更可能である。

【００４４】

30

初期ＲＴ（ＲＴ０）または有利ＲＴ（ＲＴ１）でボーナス役「ＳＢ」に当選し、当該遊技で入賞すると、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態がシングルボーナス（ＳＢ）に設定され、遊技状態がシングルボーナス（ＳＢ）に移行する。シングルボーナス（ＳＢ）は１遊技で終了するボーナスであり、シングルボーナス（ＳＢ）で１遊技が行われると、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態が初期ＲＴ（ＲＴ０）に設定され、遊技状態が初期ＲＴ（ＲＴ０）に移行する。なお、ボーナス役「ＳＢ」は、他のボーナス役「ＲＢＢ１～ＲＢＢ４」とは異なり、当選の持ち越しは行われない。

【００４５】

有利ＲＴ（ＲＴ１）において、再遊技役「ＰＲＰ１」～「ＰＲＰ４」のいずれかに入賞した場合、遊技状態設定手段１００ａにより遊技状態が初期ＲＴ（ＲＴ０）に設定され、遊技状態が初期ＲＴ（ＲＴ０）に移行する。なお、再遊技役「ＰＲＰ１」～「ＰＲＰ４」はいずれも、当選役グループ「ＲＰＬ」、「ＲＰＣ」、「ＲＰＲ」の構成役であり、当選役グループ「ＲＰＬ」、「ＲＰＣ」、「ＲＰＲ」のいずれかに当選したときに、所定の押し順でストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒが操作されると入賞するように構成されている。

40

【００４６】

次に、スロットマシン１において実行される遊技の概略について説明する。

【００４７】

スロットマシン１は、３枚のメダルの投入により１回のゲーム（遊技）が行われるように構成され、セクタセンサ５３、ベットスイッチ１５または最大ベットスイッチ１７に

50

より3枚のメダルのスロットマシン1への投入が検出されると、各入賞ライン(5ライン)が有効となる。ここでスタートスイッチ19が操作されると、乱数を使用した抽選処理により、予め設定された役抽選結果のいずれかが役抽選手段103による抽選処理により選択される。また、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの全ての回転が開始すると、表示窓11に表示される各リール13L, 13M, 13Rの図柄の判別が各リール13L, 13M, 13Rの回転角に基づいて開始される。

【0048】

その後、左・中・右リール13L, 13M, 13Rが加速して、すべてのストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作が有効となった後、左ストップスイッチ21Lの操作が検出されると左リール13Lが停止され、中ストップスイッチ21Mの操作が検出されると中リール13Mが停止され、右ストップスイッチ21Rの操作が検出されると右リール13Rが停止される。このように、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作により、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rに対応する左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転が停止される。

10

【0049】

3個すべての左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rのすべてが操作されると、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転が停止する。このとき、入賞ライン上の図柄組合せが、役(役名称)に設定された図柄組合せであった場合は当該役に入賞となり、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、メダル払出口39から払い出される。なお、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。この所定の利益としては、例えば、後述のボーナス役の入賞によるボーナス遊技(RBB1~RBB4)への移行や後述の再遊技役の入賞による新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うために自動的に設定される賭数および遊技状態の移行等が挙げられる。

20

【0050】

図6に示すように、この実施形態では、役の種類として、ボーナス役、再遊技、小役、増加役が予め設定されている。ボーナス役は、ボーナス遊技(特別遊技)またはシングルボーナスへの移行役である。再遊技(以下、リプレイとも称することがある)は、入賞すると、新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うことができる役である。小役および増加役は、入賞すると所定の配当(払出数)が得られる役である。

30

【0051】

ボーナス役は、「RBB1」~「RBB4」、「SB」の5種類設定されている。ここで、「RBB1」は、いずれかの入賞ライン上の停止図柄組合せが「R7-R7-R7:赤7揃い」になると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技(RBB1)に移行する。「RBB2」は、いずれかの入賞ライン上の停止図柄組合せが「B7-B7-B7:青7揃い」になると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技(RBB2)に移行する。「RBB3」は、いずれかの入賞ライン上の停止図柄組合せが「W7-W7-W7:白7揃い」になると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技(RBB3)に移行する。「RBB4」は、いずれかの入賞ライン上の停止図柄組合せが「R7-R7-BAR」になると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技(RBB4)に移行する。「SB」は、いずれかの入賞ライン上の停止図柄組合せが「R7-W7-CH2」となると入賞となって、遊技状態がシングルボーナス(SB)に移行する。なお、この実施形態では、各ボーナス役「RBB1」~「RBB4」、「SB」に入賞しても配当はないが、所定の枚数の配当を付与してもよい。ボーナス役「RBB1」~「RBB4」および「SB」は、図2および図7に示すように、いずれも5コマ(操作タイミングのコマ+最大滑りの4コマ)以内に入賞図柄組合せを構成する図柄がないリール13L, 13M, 13Rがあるため、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングが合わなければ入賞しない、いわゆる取りこぼしが発生する組合せとして設けられている。

40

【0052】

50

再遊技役は、「NRP1」～「NRP3」、「PRP1」～「PRP4」の7種類設定されている。「NRP1」～「NRP3」は遊技状態の移行に無関係な再遊技役であり、いずれも後述する当選役グループ「RPA」、「RPB」、「RPL」、「RPC」、「RPR」、「RZA」、「RZB」のうちの少なくとも1つの構成役である。「NRP2」は、当選役グループ「RZA」、「RZB」の当選時に左ストップスイッチ21Lを特定のタイミングで操作した場合に入賞する役となっており、詳しくは後述する。「PRP1」～「PRP4」は遊技状態の移行に係る再遊技役であり、有利RT(RT1)のときに入賞すると、遊技状態が初期RT(RT0)に移行する。「NRP1」～「NRP3」、「PRP1」～「PRP4」のいずれかを含む当選役グループは、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rがどのようなタイミングで操作されてもいずれかの構成役に入賞するように、各構成役の入賞図柄が設定されている。つまり、「NRP1」～「NRP3」、「PRP1」～「PRP4」を含む当選役グループ「RPA」、「RPB」、「RPL」、「RPC」、「RPR」、「RZA」、「RZB」は、どのようなタイミングでストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されてもいずれかの構成役に入賞する当選役グループである。

10

【0053】

小役は、「ATR1」～「ATR4」、「ATB1」～「ATB4」、「WMA」、「WMB1」、「WMB2」、「CHA1」～「CHA7」、「CHB1」～「CHB8」、「SP1」、「SP2」の28種類設定されている。

ここで、「ATR1」～「ATR4」(赤ベル)は、いずれも当選役グループ「BEL」、「BLR」、「ALZ」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。

20

「ATB1」～「ATB4」(青ベル)は、いずれも当選役グループ「BEL」、「BLB」、「ACB」、「ALZ」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。

「WMA」は、当選役グループ「WMA」、「WMB」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。

「WMB1」～「WMB2」(スイカ引き込み用)は、いずれも当選役グループ「WMA」、「WMB」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は4枚の配当が得られる。

「CHA1」～「CHA7」(チェリーA)は、いずれも当選役グループ「BEL」、「CHY」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。

30

「CHB1」～「CHB8」(チェリーB)は、いずれも当選役グループ「BEL」、「BLR」、「CHY」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。なお、「CHB8」は当選役グループ「WMB」の構成役でもある。

「SP1」は、当選役グループ「SP1」、「ACB」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は1枚の配当が得られる。

「SP2」は、当選役グループ「SP2」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は1枚の配当が得られる。

「EX1」～「EX8」(RB増加役)は、当選役グループ「ALZ」、「ALL」の構成役であり、入賞した場合は8枚の配当が得られる。

40

【0054】

(2) 設定制御手段101

図4の設定制御手段101は、スロットマシン1の出玉率(払出枚数÷投入枚数×100[%])を決めるための設定値(設定1～設定6)を設定するものである。この設定値は、後述するテーブル選択手段102により選択される役抽選テーブル671を選択するためのものであり、ROM67に格納された複数の役抽選テーブル671のそれぞれに各設定値のいずれかが対応付けられている。そして、設定制御手段101は、電源投入時(電源スイッチ50をON)に変更処理開始スイッチ56(いわゆる設定キースイッチ)のON、OFF状態を判定し、変更処理開始スイッチ56がON状態で電源が投入されると、遊技の設定値の変更が可能な設定変更状態に移行させる。設定変更状態は、設定変更は可

50

能であるが遊技を行うことは不可能な状態となる。

【 0 0 5 5 】

ここで、設定値を変更するための基本操作について説明する。例えば、前面扉 5 を開け、スロットマシン 1 の電源を投入する前に変更処理開始スイッチ 5 6 (設定キースイッチ) を ON 状態にし、電源を投入すると、設定変更処理が開始され、設定値表示器 (図示省略) に電源投入前に設定されていた設定値が表示される。このとき、設定変更ボタン 5 2 (リセットスイッチ) を 1 回押すと、電源投入前に設定された設定値から 1 つ上位の設定値に仮設定される (例えば、設定 3 から設定 4 に仮設定) 。その後は、設定変更ボタン 5 2 を押す度に 1 つ上位の設定値に仮設定される。但し、仮設定値が 6 の場合に設定変更ボタン 5 2 を押すと、設定値が 1 に戻って仮設定される。そして、スタートスイッチ 1 9 を ON 操作すると、その後に設定変更ボタン 5 2 を押下しても仮設定値が変更されない状態になる。仮設定値が変更されない状態となった後、前面扉 5 が開いた状態で設定キースイッチを ON 状態から OFF 状態にすると遊技可能状態に移行し、このときの仮設定値を変更後の設定値として確定する。その後に前面扉 5 を閉めることで通常の状態として遊技が行える状態となる。なお、確定した設定値は、例えば、RAM 6 5 の所定の記憶領域で構成された設定値記憶手段 6 5 3 により記憶され、設定変更が行われる度に書き換えられる。

10

【 0 0 5 6 】

(3) テーブル選択手段 1 0 2

図 4 のテーブル選択手段 1 0 2 は、メイン制御基板 6 3 における遊技制御手段 1 0 0 により制御される遊技の種類 (RT 0 , RT 1 , BB 1 , BB 2 など) 、設定制御手段 1 0 1 により設定される設定値 (設定 1 から設定 6) に基づき、図 4 に示す複数の役抽選テーブル 6 7 1 から 1 つの抽選テーブルを選択するものである。すなわち、例えば通常遊技では、テーブル選択手段 1 0 2 は、役抽選テーブルとして、設定値 (設定 1 ~ 設定 6) に応じて役抽選テーブル 6 7 1 (通常遊技用抽選テーブル) を選択する。

20

【 0 0 5 7 】

(4) 役抽選手段 1 0 3

図 4 の役抽選手段 1 0 3 は、スタートスイッチ 1 9 が操作されたタイミングで、複数の当選役グループのいずれかに当選したか否かを決定する役抽選を行うものであり、乱数発生手段 1 0 3 a 、乱数抽出手段 1 0 3 b および役抽選判定手段 1 0 3 c を備え、ROM 6 7 に記憶されている役抽選テーブル 6 7 1 を用いる。ここで、乱数発生手段 1 0 3 a は、抽選用の乱数を、所定の範囲内 (例えば、10 進数で 0 ~ 1 6 3 8 3) で発生させるものであり、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成されている。また、乱数抽出手段 1 0 3 b は、乱数発生手段 1 0 3 a が発生させた乱数を、スタートスイッチ 1 9 が操作されたタイミングで抽出する。なお、乱数発生手段 1 0 3 a は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段 1 0 3 a が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただし、スタートスイッチ 1 9 が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、乱数抽出手段 1 0 3 b が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。なお、乱数発生器により乱数を生成してもよい。

30

【 0 0 5 8 】

さらに、役抽選テーブル 6 7 1 は、乱数発生手段 1 0 3 a が発生させる範囲内の各乱数について、予め設定されている当選役グループの当選範囲が予め定められたものである。また、役抽選判定手段 1 0 3 c は、乱数抽出手段 1 0 3 b により抽出された乱数と、役抽選テーブル 6 7 1 とを照合して、抽出された乱数が、複数の当選役グループのうちのいずれの当選範囲に該当するかを判定する。

40

【 0 0 5 9 】

また、図 8 に示すように、この実施形態では、1 または複数種類の役で構成された当選役グループが設定されており、役抽選手段 1 0 3 による役抽選は、図 9 および図 1 0 に示す当選役グループ単位で当否が決定される。具体的には、この実施形態では、ボーナス役で構成される当選役グループに単独当選する場合と、小役で構成される当選役グループに

50

単独当選する場合と、小役で構成される当選役グループと増加役で構成される当選役グループとの重複当選する場合と、再遊技役で構成される当選役グループに単独当選する場合と、ボーナス役で構成される当選役グループと、小役または再遊技役で構成される当選役グループとの重複当選する場合と、いずれの役（当選役グループ）にも当選しない場合（ハズレ）とがある（図 9 および図 10 参照）。役抽選に当選した当選役グループ（重複当選の場合も含む）については、当該当選役グループに属する全ての役の入賞図柄組合せが入賞ライン（5 ライン）に揃うことが許容されている状態となる。

【 0 0 6 0 】

ただし、この実施形態では、ボーナス役で構成される当選役グループと小役で構成される当選役グループとの重複当選の場合は、小役で構成される当選役グループが優先的に入賞するようにリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御が行われる。また、ボーナス役で構成される当選役グループと再遊技役で構成される当選役グループとの重複当選の場合は、再遊技役で構成される当選役グループが優先的に入賞するようにリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御が行われる。

10

【 0 0 6 1 】

また、図 8 に示すように、各当選役グループには、それぞれ固有の上位役番号または下位役番号が 1 6 進数で対応付けされている。そして、役抽選手段 1 0 3 の抽選結果に基づいて、当選した当選役グループに上位役番号が対応付けされていれば、当該当選役グループに対応付けされている上位役番号が役抽選結果記憶手段 6 5 1 の上位記憶領域に格納される。また、当選した当選役グループに下位役番号が対応付けされていれば、当該当選役グループに対応付けされている下位役番号が役抽選結果記憶手段 6 5 1 の下位記憶領域に格納される。

20

【 0 0 6 2 】

具体的には、この実施形態では、役抽選結果記憶手段 6 5 1 は、R A M 6 5 に 2 バイトのデータ領域として割当てられており、この中の 1 バイトのデータ領域が割当てられた、ボーナス役に関する役抽選結果を記憶する上位記憶領域と、小役、再遊技役および増加役に関する役抽選結果を記憶する下位記憶領域とを備えている。

【 0 0 6 3 】

そして、図 8 に示す、ボーナス役（「R B B 1」～「R B B 4」、「S B」）を含む当選役グループのいずれかに当選した場合には、当選したボーナス役（当選役グループ）に対応付けされている“ 0 1 h ”～“ 0 5 h ”のいずれかが上位記憶領域に記憶される。また、「R P A」、「R P B」、「R P L」、「R P C」、「R P R」、「R Z A」、「R Z B」、「B E L」、「B L R」、「B L B」、「C H Y」、「W M A」、「W M B」、「S P 1」、「S P 2」、「A C B」、「A L Z」、「A L L」を含む当選役グループのいずれかに当選した場合には、当該当選役グループに対応付けされている“ 0 1 h ”～“ 1 2 h ”のいずれかが下位記憶領域に記憶される。

30

【 0 0 6 4 】

なお、当選役グループ「ハズレ」は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果がハズレである場合を示し、この場合は、図 8 に示すように、役抽選結果記憶手段 6 5 1 の上位記憶領域および下位記憶領域の両方に“ 0 0 h ”が格納される。また、ボーナス役と、小役または再遊技役との同時当選の当選役グループに当選した場合は、ボーナス役に対応する上位役番号が上位記憶領域に記憶されるとともに、小役または再遊技役に対応する下位役番号が下位記憶領域に記憶される。例えば、当選役グループ「R B B 1」と「R P A」の重複当選の場合、上位記憶領域には“ 0 1 h ”が記憶されるとともに、下位記憶領域には“ 0 1 h ”が記憶される。

40

【 0 0 6 5 】

（ 5 ）リール回転制御手段 1 0 4

リール回転制御手段 1 0 4 は、遊技者による各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作態様と役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果とに基づき、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行うものである。リール回転制御手段 1 0 4 は、役抽選手段 1 0 3 が決

50

定した当選役グループに属する役に入賞させるために、基本的にリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の全てで、引き込み可能範囲内において構成図柄を入賞ラインに停止させる停止制御を行う。なお、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R には、許容されるすべりコマ数（引き込み可能範囲：通常、最大 4 コマ）が設定されているため、操作タイミングが合わなければ入賞ラインに当選役にかかる図柄を揃えることができない場合があり、このような場合は、取りこぼし（非入賞）が発生する。

【 0 0 6 6 】

当選役グループ「R B B 1」は、「R B B 1」（役名称）で構成されている。上述のように、「R B B 1」の入賞図柄組合せ（R 7 - R 7 - R 7）は取りこぼしが発生する可能性があるため、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、取りこぼしが発生する場合がある。当選役グループ「R B B 2」は、「R B B 2」（役名称）で構成されている。上述のように、「R B B 2」の入賞図柄組合せ（B 7 - B 7 - B 7）は取りこぼしが発生する可能性があるため、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、取りこぼしが発生する場合がある。当選役グループ「R B B 3」は、「R B B 3」（役名称）で構成されている。上述のように、「R B B 3」の入賞図柄組合せ（W 7 - W 7 - W 7）は取りこぼしが発生する可能性があるため、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、取りこぼしが発生する場合がある。当選役グループ「R B B 4」は、「R B B 4」（役名称）で構成されている。上述のように、「R B B 4」の入賞図柄組合せ（R 7 - R 7 - B A R）は取りこぼしが発生する可能性があるため、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、取りこぼしが発生する場合がある。当選役グループ「S B」は、「S B」（役名称）で構成されている。上述のように、「S B」の入賞図柄組合せ（R 7 - W 7 - C H 2）は取りこぼしが発生する可能性があるため、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、取りこぼしが発生する場合がある。

【 0 0 6 7 】

当選役グループ「R P A」は、「N R P 1」、「N R P 2」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、「N R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「N R P 1」の入賞図柄（図柄「R P」-「R P」-「R P」）は、取りこぼしが発生する可能性がないため、当該当選役グループに当選した場合は、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても必ず「N R P 1」に入賞する。以下では、「N R P 1」と「N R P 2」をまとめて「通常リブ」という場合もある。

【 0 0 6 8 】

当選役グループ「R P B」は、「通常リブ」、「P R P 1」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、「N R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように「N R P 1」の入賞図柄（図柄「R P」-「R P」-「R P」）は、取りこぼしが発生する可能性がないため、当該当選役グループに当選した場合は、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても必ず「N R P 1」に入賞する。

【 0 0 6 9 】

当選役グループ「R P L」は、「N R P 1」、「P R P 1」～「P R P 4」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の押し順によって優先的に入賞させる役が変化する。具体的には、リール回転制御手段 1 0 4 は、当該当選役グループに当選したときに、第 1 停止リールが中リール 1 3 M または右リール 1 3 R となる押し順の場合は、「P R P 1」～「P R P 4」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「P R P 1」～「P R P 4」の入賞図柄組合せは、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても、「P R P 1」～「P R P 4」のいずれかの入賞図柄を引き込むことができる。したがって、当該当選役グループに当選したときに、第 1 停止リールが中リール 1 3 M または右リール 1 3 R となる押し順であった場合は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングに

応じて「P R P 1」～「P R P 4」のいずれかに必ず入賞する。

【0070】

リール回転制御手段104は、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合は、「N R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように「N R P 1」は、取りこぼしが発生する可能性がないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合は、「N R P 1」に必ず入賞する。

【0071】

なお、「P R P 1」～「P R P 4」は、有利R T (R T 1) のときに入賞すると、遊技状態が初期R T (R T 0) に移行するR T 0 移行役に設定されている。有利R T (R T 1) は、初期R T (R T 0) よりも再遊技役の当選確率が高く設定されており、初期R T (R T 0) よりも有利な遊技状態となっている。したがって、当該当選役グループにおいて、第1停止が左リール13Lとなる押し順の場合は、初期R T (R T 0) への移行を回避できる有利な押し順となっている。なお、後述するチャンスタイム(C T) およびナビタイム(N T) で当該当選役グループに当選した場合は、液晶表示器27において初期R T (R T 0) への移行を回避する押し順(第1停止リールを左リール13Lとする押し順)が報知される。以下では、「P R P 1」～「P R P 4」をまとめて「パンクリブ」という場合もある。

【0072】

当選役グループ「R P C」は、「通常リブ」、「パンクリブ」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの押し順によって優先的に入賞させる役が変化する。具体的には、リール回転制御手段104は、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lまたは右リール13Rとなる押し順の場合は、「P R P 1」～「P R P 4」(パンクリブ)が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように、「パンクリブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lまたは右リール13Rとなる押し順であった場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて「P R P 1」～「P R P 4」のいずれかに必ず入賞する。

【0073】

リール回転制御手段104は、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合は、「N R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように「N R P 1」は、取りこぼしが発生する可能性がないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合は、「N R P 1」に必ず入賞する。

【0074】

上述のように、「P R P 1」～「P R P 4」は、有利R T (R T 1) のときに入賞すると、遊技状態が初期R T (R T 0) に移行するR T 0 移行役に設定されている。したがって、当該当選役グループにおいて、第1停止が中リール13Mとなる押し順の場合は、初期R T (R T 0) への移行を回避できる有利な押し順となっている。なお、後述するチャンスタイム(C T) およびナビタイム(N T) で当該当選役グループに当選した場合は、液晶表示器27において初期R T (R T 0) への移行を回避する押し順(第1停止リールを中リール13Mとする押し順)が報知される。

【0075】

当選役グループ「R P R」は、「通常リブ」、「パンクリブ」、「N R P 3」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの押し順によって優先的に入賞させる役が変化する。具体的には、リール回転制御手段104は、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lまたは中リール13Mとなる押し順の場合は、「P R P 1」～「P R P 4」(パンクリブ)が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように、「パンクリブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止リールが左リール1

10

20

30

40

50

３Ｌまたは中リール１３Ｍとなる押し順であった場合は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作タイミングに応じて「ＰＲＰ１」～「ＰＲＰ４」のいずれかに必ず入賞する。

【００７６】

リール回転制御手段１０４は、当該当選役グループに当選したときに、第１停止リールが右リール１３Ｒとなる押し順の場合は、「ＮＲＰ１」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。上述のように「ＮＲＰ１」は、取りこぼしが発生する可能性がないため、当該当選役グループに当選したときに、第１停止リールが右リール１３Ｒとなる押し順の場合は、「ＮＲＰ１」に必ず入賞する。

【００７７】

上述のように、「ＰＲＰ１」～「ＰＲＰ４」は、有利ＲＴ（ＲＴ１）のときに入賞すると、遊技状態が初期ＲＴ（ＲＴ０）に移行するＲＴ０移行役に設定されている。したがって、当該当選役グループにおいて、第１停止が中リール１３Ｍとなる押し順の場合は、初期ＲＴ（ＲＴ０）への移行を回避できる有利な押し順となっている。なお、後述するチャンスタイム（ＣＴ）およびナビタイム（ＮＴ）で当該当選役グループに当選した場合は、液晶表示器２７において初期ＲＴ（ＲＴ０）への移行を回避する押し順（第１停止リールを右リール１３Ｒとする押し順）が報知される。

【００７８】

当選役グループ「ＲＺＡ」は、「通常リブ」、「ＮＲＰ３」で構成されている。この場合、リール回転制御手段１０４は、左リール１３Ｌにおいて特定タイミングで操作した場合にのみ特別な停止図柄組合せとなるようにリール制御を行う。具体的には、左リール１３Ｌにおいて、中段に図柄番号５の図柄「ＢＥ２」が位置するときにストップスイッチ２１Ｌが操作された場合、リール回転制御手段１０４は、当該位置で直ちに左リール１３Ｌを停止させるようにリール制御を行うとともに、入賞図柄組合せが「ＢＥ２－ＲＰ－ＲＰ」である「ＮＲＰ２」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。なお、「ＮＲＰ２」の中リール１３Ｍと右リール１３Ｒそれぞれの入賞図柄である図柄「ＲＰ」は、それぞれのリール１３Ｍ，１３Ｒで取りこぼしの可能性がない図柄である。したがって、当該当選役グループに当選したときに、左リール１３Ｌにおいて、中段に図柄番号５の図柄「ＢＥ２」が位置するときにストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、残りのリール１３Ｍ，１３Ｒでどのようなタイミングでストップスイッチ２１Ｍ，２１Ｒが操作されても必ず「ＮＲＰ２」に入賞する。このとき、各リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒでは、中段ラインに「ＮＲＰ２」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せ（特別な停止図柄組合せ）になる（図１１（ａ）参照）。

【００７９】

なお、後述するチャンスタイム（ＣＴ）またはナビタイム（ＮＴ）で当該当選役グループに当選した場合は、特別な停止図柄組合せとなるように前記特定タイミングでストップスイッチ２１Ｌを操作するのを促す報知が液晶表示器２７で行われる。そして、報知通りの操作が行われた場合（いわゆるビタ押し成功の場合）は、特別な停止図柄組合せとなり、ＮＴゲーム数抽選で有利な抽選が受けられる。

【００８０】

当選役グループ「ＲＺＡ」に当選したときに、左リール１３Ｌにおいて、中段に図柄番号５の図柄「ＢＥ２」が位置するときにストップスイッチ２１Ｌが操作されなかった場合は、特別な停止図柄組合せになることはない。例えば、１コマ早いタイミング（左リール１３Ｌの中段に図柄「Ｂ７（図柄番号６）」が位置するタイミング）で左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合、リール回転制御手段１０４は、当該位置で直ちに左リール１３Ｌを停止させるようにリール制御を行うとともに、「ＮＲＰ２」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。

【００８１】

上述のように、「ＮＲＰ２」の中リール１３Ｍと右リール１３Ｒでは取りこぼしの可能性がないため、当該当選役グループに当選したときに、左リール１３Ｌにおいて、中段に

10

20

30

40

50

図柄番号 6 の図柄「B 7」が位置するときにストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、残りのリール 1 3 M, 1 3 R でどのようなタイミングでストップスイッチ 2 1 M, 2 1 R が操作されても必ず「N R P 2」に入賞する。このとき、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R では、右下がりラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せになる（図 1 1 (b) 参照）。なお、チャンスタイム（C T）またはナビタイム（N T）で当該当選役グループに当選したときに、当該停止図柄組合せの場合（ビタ押し失敗の場合）は、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。

【0 0 8 2】

また、当選役グループ「R Z A」に当選したときに、1 コマ遅いタイミング（左リール 1 3 L の中段に図柄「W 7（図柄番号 4）」が位置するタイミング）で左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、当該位置で直ちに左リール 1 3 L を停止させるようにリール制御を行うとともに、「N R P 2」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。

【0 0 8 3】

上述のように、「N R P 2」の中リール 1 3 M と右リール 1 3 R では取りこぼしの可能性がないため、当該当選役グループに当選したときに、左リール 1 3 L において、中段に図柄番号 4 の図柄「W 7」が位置するときにストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、残りのリール 1 3 M, 1 3 R でどのようなタイミングでストップスイッチ 2 1 M, 2 1 R が操作されても必ず「N R P 2」に入賞する。このとき、各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R では、右上がりラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せになる（図 1 1 (c) 参照）。なお、チャンスタイム（C T）またはナビタイム（N T）で当該当選役グループに当選したときに、当該停止図柄組合せの場合（ビタ押し失敗の場合）は、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。

【0 0 8 4】

当選役グループ「R Z A」に当選したときに、その他のタイミングで左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、「N R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。その他のタイミングで左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合に、「N R P 1」の左リール 1 3 L の入賞図柄（図柄「R P」）を取りこぼす可能性はない。また、上述のように、「N R P 1」は中リール 1 3 M および右リール 1 3 R の入賞図柄（図柄「R P」）も取りこぼす可能性はない。したがって、当該当選役グループに当選したときに、その他のタイミングで左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、必ず「N R P 1」に入賞する。なお、チャンスタイム（C T）またはナビタイム（N T）で当該当選役グループに当選したときに、左リール 1 3 L において、当該その他のタイミングであった場合（ビタ押し失敗の場合）は、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。

【0 0 8 5】

当選役グループ「R Z B」は、「通常リブ」、「N R P 3」、「P R P 1」で構成されている。当該当選役グループに当選したときのリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の停止制御は、当選役グループ「R Z A」の停止制御と同じである。したがって、当選役グループ「R Z B」に当選したときに、左リール 1 3 L において、中段に図柄番号 5 の図柄「B E 2」が位置するときにストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、中段ラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せ（特別な停止図柄組合せ）になり（図 1 1 (a) 参照）、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができる。また、1 コマ早いタイミングの場合は、右下がりラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せになって、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。また、1 コマ遅いタイミングの場合は、右上がりラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せが揃う停止図柄組合せになって、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。また、その他のタイミングの場合は、「N R P 1」に必ず入賞するが、N T ゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができない。

【0 0 8 6】

10

20

30

40

50

なお、チャンスタイム（ＣＴ）またはナビタイム（ＮＴ）で当該当選役グループに当選した場合も、当選役グループ「ＲＺＡ」に当選した場合と同様に、特別な停止図柄組合せとなるように前記特定タイミングでストップスイッチ２１Ｌを操作するのを促す報知が液晶表示器２７で行われる。

【００８７】

当選役グループ「ＢＥＬ」は、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」、「ＡＴＢ１」～「ＡＴＢ４」、「ＣＨＡ１」～「ＣＨＡ７」、「ＣＨＢ１」～「ＣＨＢ８」で構成されている。この場合、リール回転制御手段１０４は、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」、「ＡＴＢ１」～「ＡＴＢ４」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」、「ＡＴＢ１」～「ＡＴＢ４」は、各ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒがどのようなタイミングで操作されても、いずれかに入賞するように構成されている（取りこぼしなし）。したがって、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作タイミングに応じて「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」、「ＡＴＢ１」～「ＡＴＢ４」のいずれかに必ず入賞する。以下では、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」をまとめて「赤ベル」という場合があり、「ＡＴＢ１」～「ＡＴＢ４」をまとめて「青ベル」という場合があり、「ＣＨＡ１」～「ＣＨＡ７」をまとめて「チェリーＡ」という場合があり、「ＣＨＢ１」～「ＣＨＢ８」をまとめて「チェリーＢ」という場合がある。

【００８８】

当選役グループ「ＢＬＲ」は、「赤ベル」、「チェリーＡ」で構成されている。当該当選役グループに当選した場合、リール回転制御手段１０４は、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）は、左リール１３Ｌの入賞図柄がいずれも図柄「ＢＥ１」である。左リール１３Ｌにおいて図柄「ＢＥ１」は図柄「Ｒ７（赤７）」付近に配置されており、少なくとも左リール１３Ｌの中段、上段、上段のいずれかに図柄「Ｒ７（赤７）」が位置するときに左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、図柄「ＢＥ１」をいずれかの入賞ライン（上中下段）に引き込むことができる。「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）の中リール１３Ｍと右リール１３Ｒの入賞図柄は、いずれも図柄「ＢＥ１」または「ＢＥ２」である（図７参照）。中リール１３Ｍと右リール１３Ｒは、どのようなタイミングでストップスイッチ２１Ｍ，２１Ｒが操作されても、図柄「ＢＥ１」か「ＢＥ２」のいずれかを入賞ラインに引き込むことが可能である。したがって、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）を含む当選役グループに当選した場合には、左リール１３Ｌにおいて、左リール１３Ｌの少なくとも中段、上段、上段のいずれかに図柄「Ｒ７（赤７）」が位置するときに左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、中ストップスイッチ２１Ｍと右ストップスイッチ２１Ｒの操作タイミングに応じて、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」のいずれかに必ず入賞する。

【００８９】

ただし、左リール１３Ｌにおいて図柄「ＢＥ１」は図柄「Ｂ７（青７）」付近に配置されていない（図２参照）。したがって、左リール１３Ｌにおいて、図柄「Ｂ７（青７）」が表示窓付近に位置するときに左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、図柄「ＢＥ１」を入賞ラインに引き込むことができない場合があり、この場合は「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）の取りこぼしが発生する。なお、当該当選役グループに当選したときに、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）を取りこぼしたときは、「チェリーＢ」に属する役にも入賞できない状況となっている。したがって、当該当選役グループに当選したときに、左リール１３Ｌの少なくとも上段、中段、下段のいずれかに図柄「Ｒ７（赤７）」が位置するタイミングで左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）のいずれかに入賞するが、「ＡＴＲ１」～「ＡＴＲ４」（赤ベル）を取りこぼした場合は、入賞したにも関わらず、いずれの構成役にも入賞しない取りこぼしが発生する。

【００９０】

なお、この実施形態では、ナビタイム（ＮＴ）で当該当選役グループに当選した場合は

、例えば、「左リールに赤7を狙え！」などの文字が表示され、「ATR1」～「ATR4」（赤ベル）に入賞させるための報知が行われる。したがって、ナビタイム（NT）では、当選役グループ「BLR」の当選時に8枚の配当が得られる「ATR1」～「ATR4」（赤ベル）に入賞しやすい有利な状態である。

【0091】

当選役グループ「BLB」は、「青ベル」で構成されている。「ATB1」～「ATB4」（青ベル）は、左リール13Lの入賞図柄がいずれも図柄「BE2」である。「ATB1」～「ATB4」（青ベル）は、左リール13Lの入賞図柄がいずれも図柄「BE2」である。左リール13Lにおいて図柄「BE2」は図柄「B7（青7）」付近に配置されており、左リール13Lの少なくとも中段、上段、上段のいずれかに図柄「B7（青7）」が位置するときに左ストップスイッチ21Lが操作された場合は、図柄「BE2」をいずれかの入賞ライン（上中下段）に引き込むことができる。「ATB1」～「ATB4」（青ベル）の中リール13Mと右リール13Rの入賞図柄は、いずれも図柄「BE1」または「BE2」である（図7参照）。中リール13Mと右リール13Rは、どのようなタイミングでストップスイッチ21M、21Rが操作されても、図柄「BE1」か「BE2」のいずれかを入賞ラインに引き込むことが可能である。したがって、「ATB1」～「ATB4」（青ベル）を含む当選役グループに当選した場合には、左リール13Lにおいて、左リール13Lの少なくとも中段、上段、上段のいずれかに図柄「B7（青7）」が位置するときに左ストップスイッチ21Lが操作された場合は、中ストップスイッチ21Mと右ストップスイッチ21Rの操作タイミングに応じて、「ATB1」～「ATB4」のいずれかに必ず入賞する。

10

20

【0092】

ただし、左リール13Lにおいて図柄「BE2」は図柄「R7（赤7）」付近に配置されていない（図2参照）。したがって、左リール13Lにおいて、図柄「R7（赤7）」が表示窓付近に位置するときに左ストップスイッチ21Lが操作された場合は、図柄「BE2」を入賞ラインに引き込むことができない場合があり、この場合は「ATB1」～「ATB4」（青ベル）の取りこぼしが発生する。したがって、当該当選役グループに当選したときに、左リール13Lの少なくとも上段、中段、下段のいずれかに図柄「B7（青7）」が位置するタイミングで左ストップスイッチ21Lが操作された場合は、「ATB1」～「ATB4」（青ベル）のいずれかに入賞するが、「ATB1」～「ATB4」（青ベル）を取りこぼした場合は、入賞したにも関わらず、いずれの構成役にも入賞しない取りこぼしが発生する。

30

【0093】

なお、この実施形態では、ナビタイム（NT）で当該当選役グループに当選した場合は、例えば、「左リールに青7を狙え！」などの文字が表示され、「ATB1」～「ATB4」（青ベル）に入賞させるための報知が行われる。したがって、ナビタイム（NT）では、当選役グループ「BLB」の当選時に8枚の配当が得られる「ATB1」～「ATB4」（青ベル）に入賞しやすい有利な状態である。

【0094】

当選役グループ「CHY」は、「チェリーA」、「チェリーB」で構成されている。この場合、各ストップスイッチ21L、21M、21Rがどのようなタイミングで操作されても「チェリーA」、「チェリーB」に属する役のいずれかに入賞するように構成されている。

40

【0095】

当選役グループ「WMA」は、「WMA」、「WMB1」、「WMB2」で構成されている。この場合、各ストップスイッチ21L、21M、21Rがどのようなタイミングで操作されても「WMA」、「WMB1」、「WMB2」のいずれかに入賞するように構成されている。

【0096】

当選役グループ「WMB」は、「WMA」、「WMB1」、「WMB2」、「CHB8

50

」で構成されている。この場合、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても「WMA」、「WMB 1」、「WMB 2」のいずれかに入賞するように構成されている。

【 0 0 9 7 】

当選役グループ「SP 1」は、「SP 1」で構成されている。「SP 1」の入賞図柄組合せは、「BE 2 - BAR - CH 1」であり、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、いずれの入賞ラインにも入賞図柄を引き込むことができず、取りこぼしが発生する。なお、当該当選役グループは、必ずボーナス役で構成された当選役グループと重複当選するように構成されている（図 9、図 1 0 参照）。

【 0 0 9 8 】

当選役グループ「SP 2」は、「SP 2」で構成されている。「SP 2」の入賞図柄組合せは、「R 7 - R 7 - CH 2」であり、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、いずれの入賞ラインにも入賞図柄を引き込むことができず、取りこぼしが発生する。なお、当該当選役グループは、必ずボーナス役で構成された当選役グループと重複当選するように構成されている（図 9、図 1 0 参照）。

【 0 0 9 9 】

当選役グループ「ACB」は、「青ベル」、「SP 1」で構成されており、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによっては、いずれの構成役にも入賞しない取りこぼしが発生する。

【 0 1 0 0 】

当選役グループ「ALZ」は、「EX 1」～「EX 8」、「赤ベル」、「青ベル」で構成されている。この場合、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても「EX 1」～「EX 8」、「赤ベル」、「青ベル」に属する役のいずれかに入賞するように構成されている。なお、当該当選役グループは、ボーナス遊技（RBB 1～RBB 4）でのみ役抽選の対象となっており（図 9、図 1 0 参照）、左リール 1 3 L において特殊タイミングでストップスイッチ 2 1 L が操作された場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、その他のタイミングで操作された場合には出現しない特殊な停止態様となるようにリール制御を行う。当該特殊タイミングは、許容範囲が 1 コマ以内に設定されており、いわゆる、ピタ押しに成功する必要がある。

【 0 1 0 1 】

特殊な停止態様とは、例えば、1つの構成役の入賞図柄組合せが中段ラインに揃い、その他のタイミングでストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、当該1つの構成役に入賞することがあっても入賞図柄組合せは中段ライン以外の入賞ラインに揃うようになっている。なお、ボーナス遊技（RBB 1～RBB 4）で当該当選役グループに当選した場合は、後述するCT / NTゲーム数抽選が行われるが、ピタ押しに成功し特殊な停止態様となった場合は、当該CT / NTゲーム数抽選で有利な抽選を受けることができる。以下では、「EX 1」～「EX 8」をまとめて「RB 増加役」という場合もある。

【 0 1 0 2 】

当選役グループ「ALL」は、「RB 増加役」を含む全ての小役で構成されている。この場合、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても構成役のいずれかに必ず入賞するように構成されている。なお、当該当選役グループは、ボーナス遊技（RBB 1～RBB 4）でのみ役抽選の対象となっている（図 9、図 1 0 参照）。

【 0 1 0 3 】

上記した小役で構成された当選役グループ、および、再遊技役で構成された当選役グループの一部は、ボーナス役で構成された当選役グループ「RBB 1」～「RBB 4」と重複当選する（図 9、図 1 0 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、ボーナス役で構成された当選役グループ「RBB 1」～「RBB 4」ではなく、重複当選となっている、小役で構成された当選役グループ、または、再遊技役で構成された当選役グループが優先的に入賞するようにリール制御を行う。そして、優先入賞役である小役で構成された

10

20

30

40

50

当選役グループ、または、再遊技役で構成された当選役グループの構成役のいずれにも入賞させることができないタイミングでストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作された場合に、リール回転制御手段 1 0 4 は、重複当選しているボーナス役で構成された当選役グループ「R B B 1」～「R B B 4」を次の優先入賞役としてリール制御を行う。なお、ボーナス役にも入賞させることができなかった場合は、遊技状態がボーナス内部当選中 (R B B 1 F ~ R B B 4 F) に移行する。

【 0 1 0 4 】

(バウンド停止演出)

なお、この実施形態において、リール回転制御手段 1 0 4 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う場合に、通常の態様で停止 (通常停止) させる場合と、バウンド停止させる場合とがある。バウンド停止とは、対象リールを停止間際に上下に数回振動させた後停止させる停止態様である。リール回転制御手段 1 0 4 は、ボーナス役 (「 R B B 1 」 ~ 「 R B B 3 」) で構成された当選役グループ (重複当選を含む) に当選した遊技 (B B 成立時) 、ボーナス役 (「 R B B 4 」) で構成された当選役グループ (重複当選を含む) に当選した遊技 (R B 成立時) 、当選役グループ「W M A」、 「 W M B 」 (重複当選を含む) に当選した遊技において、抽選によりバウンド停止を行うか否かと、バウンド停止を行う場合の対象リールを決定する。

【 0 1 0 5 】

この実施形態では、図 1 2 および図 1 3 に示すように、ボーナス役 (「 R B B 1 」 ~ 「 R B B 4 」) で構成された当選役グループ (重複当選を含む) に当選した遊技 (B B 成立時、 R B 成立時) および当選役グループ「W M A」、 「 W M B 」 (重複当選を含む) に当選した遊技 (スイカ成立時) において、それぞれバウンド停止を行うと決定される確率が、 0、 1 / 1 2 8、 1 / 6 4、 1 / 3 2、 1 / 1 6、 1 / 8、 1 / 4、 1 / 2、 1 / 1、 1 の 9 種類のうちの一つを遊技者が選択可能であり、リール回転制御手段 1 0 4 は、 B B 成立時、 R B 成立時、スイカ成立時のそれぞれにおいて、遊技者が選択した確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を用いてバウンド停止を行うか否か、および、バウンド停止を行う場合の対象リールを決定する。また、遊技者による選択が行われていない場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を用いてバウンド停止を行うか否か、および、バウンド停止を行う場合の対象リールを決定する。

【 0 1 0 6 】

例えば、 B B 成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 では、バウンド停止を行わない確率が 2 1 6 / 2 5 6 で、第 1 停止リールでバウンド停止を行う確率が 1 6 / 2 5 6、第 2 停止リールでバウンド停止を行う確率が 1 6 / 2 5 6、第 3 停止リールでバウンド停止を行う確率が 8 / 2 5 6 に設定されている (図 1 4 (b) 参照) 。つまり、 B B 成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 では、バウンド停止が行われる確率が 4 0 / 2 5 6 (1 / 6、 4) に設定されている。

【 0 1 0 7 】

リール回転制御手段 1 0 4 は、当該抽選の結果、例えば、第 3 停止リールでバウンド停止を行うと決定した場合は、第 1、第 2 停止リールまでは、通常停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行い、第 3 停止リールでバウンド停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行う。この実施形態では、バウンド停止用の励磁テーブルは対象リールや、バウンド停止の契機となった当選役の種類によらず、共通の励磁テーブルが使用される。

【 0 1 0 8 】

一方、バウンド停止が実行される確率を遊技者が設定した場合、リール回転制御手段 1 0 4 は、まず、一次抽選として、選択した確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を用いてバウンド停止を行うか否かを決定し、バウンド停止を行うと決定した場合は、二次抽選としてバウンド停止リール決定抽選テーブルを用いてバウンド停止を行うリールを決定する。この実施形態では、 B B 成立時で用いられるバウンド停止リール決定抽

10

20

30

40

50

選テーブルは、第1停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第2停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第3停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が0となるように抽選値が設定されている（図14（c）参照）。

【0109】

R B 成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674では、バウンド停止を行わない確率が $232/256$ で、第1停止リールでバウンド停止を行う確率が $16/256$ 、第2停止リールでバウンド停止を行う確率が $8/256$ 、第3停止リールでバウンド停止を行う確率が0に設定されている（図14（b）参照）。つまり、R B 成立時のデフォルト設定において、第3停止リールでバウンド停止が行われることがないようになっている。つまり、R B 成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674では、バウンド停止が行われる確率が $24/256$ に設定されている。

10

【0110】

リール回転制御手段104は、当該抽選の結果、例えば、第2停止リールでバウンド停止を行うと決定した場合は、第1停止リールと第3停止リールでは、通常停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行い、第2停止リールでバウンド停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行う。なお、バウンド停止が実行される確率を遊技者が設定した場合、リール回転制御手段104は、まず、一次抽選として、選択した確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674を用いてバウンド停止を行うか否かを決定し、バウンド停止を行うと決定した場合は、二次抽選としてバウンド停止リール決定抽選テーブルを用いてバウンド停止を行うリールを決定する。この実施形態では、R B 成立時で用いられるバウンド停止リール決定抽選テーブルは、第1停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第2停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第3停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が0となるように抽選値が設定されている（図14（c）参照）。

20

【0111】

スイカ成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674では、バウンド停止を行わない確率が $253/256$ で、第1停止リールでバウンド停止を行う確率が $2/256$ 、第2停止リールでバウンド停止を行う確率が $1/256$ 、第3停止リールでバウンド停止を行う確率が0に設定されている（図14（b）参照）。つまり、スイカ成立時のデフォルト設定において、第3停止リールでバウンド停止が行われることがないようになっている。つまり、スイカ成立時において、デフォルトの確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674では、バウンド停止が行われる確率が $3/256$ に設定されている。

30

【0112】

リール回転制御手段104は、当該抽選の結果、例えば、第2停止リールでバウンド停止を行うと決定した場合は、第1停止リールと第3停止リールでは、通常停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行い、第2停止リールでバウンド停止用の励磁テーブルを用いて停止制御を行う。

40

【0113】

なお、バウンド停止が実行される確率を遊技者が設定した場合、リール回転制御手段104は、まず、一次抽選として、選択した確率に基づいたバウンド停止実行抽選テーブル674を用いてバウンド停止を行うか否かを決定し、バウンド停止を行うと決定した場合は、二次抽選としてバウンド停止リール決定抽選テーブルを用いてバウンド停止を行うリールを決定する。この実施形態では、R B 成立時で用いられるバウンド停止リール決定抽選テーブルは、第1停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第2停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が $128/256$ 、第3停止リールでバウンド停止を行うと決定される確率が0となるように抽選値が設定されている（図14（c）参照）。

50

【 0 1 1 4 】

以上によれば、デフォルトの確率に基づけば、第3停止リール時にバウンド停止するのは、BB成立時のみになっており、デフォルトの状態、第3停止リールでバウンド停止した場合は、「RBB1」～「RBB3」のいずれかに当選したことが分かる。なお、バウンド停止の発生確率と、後述するフリーズ演出の発生確率の遊技者による設定については、後述する。

【 0 1 1 5 】

(フリーズ演出)

1遊技に必要な賭け数(この実施形態では3枚)が設定されている状態で、スタートスイッチ19が操作された場合は、各リール13L, 13M, 13Rの回転が開始され、全てのリール13L, 13M, 13Rが定常回転となった後に、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作が有効となる。この実施形態において、リール回転制御手段104は、スタートスイッチ19の操作後に、各リール13L, 13M, 13Rの回転を直ちに開始させる場合(通常スタート)と、所定のウェイト時間が経過したあとに各リール13L, 13M, 13Rの回転を開始させる場合(フリーズ演出)とがある。

【 0 1 1 6 】

リール回転制御手段104は、ボーナス役(「RBB1」～「RBB3」)で構成された当選役グループ(重複当選を含む)に当選した遊技(BB成立時)、ボーナス役(「RBB4」)で構成された当選役グループ(重複当選を含む)に当選した遊技(RB成立時)で通常スタートとするか、フリーズ演出を行うかを抽選により決定する。

【 0 1 1 7 】

この実施形態では、図12および図13に示すように、BB成立時またはRB成立時において、それぞれフリーズ演出を行うと決定される確率が、0、1/128、1/64、1/32、1/16、1/8、1/4、1/2、1/1.1の9種類のうちの一つを遊技者が選択可能であり、リール回転制御手段104は、BB成立時、RB成立時のそれぞれにおいて、遊技者が選択した確率に基づいたフリーズ演出実行抽選テーブル675を用いてフリーズ演出を行うか否かを決定する。また、遊技者による選択が行われていない場合、リール回転制御手段104は、デフォルトの確率に基づいたフリーズ演出実行抽選テーブル675を用いてフリーズ演出を行うか否かを決定する。

【 0 1 1 8 】

例えば、BB成立時において、デフォルトの確率に基づいたフリーズ演出実行抽選テーブル675では、フリーズ演出を行わない確率が248/256で、フリーズ演出を行う確率が8/256に設定されている(図14(a)参照)。また、この実施形態では、デフォルト設定ではRB成立時にフリーズ演出は実行されないようになっている。

【 0 1 1 9 】

一方、フリーズ演出が実行される確率を遊技者が設定した場合、リール回転制御手段104は、選択した確率に基づいたフリーズ演出実行抽選テーブル675を用いてフリーズ演出を行うか否かを決定する。図12に示すように、遊技者の選択によりRB成立時でもフリーズ演出が実行可能になっている。

【 0 1 2 0 】

次に、図6を参照して、この実施形態のゲーム性について説明する。まず、設定変更が行われた後の遊技状態は初期RT(RT0)の非有利区間となる(図6の通常)。非有利区間は、液晶表示器27等を用いてストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングや押し順を報知することが許容されない区間であり、有利区間は当該報知が許容された区間である。当該報知は、例えば、有利RT(RT1)で当選役グループ「RPL」、「RPC」、「RPR」のいずれかに当選したときに、初期RT(RT0)に移行する役(「PRP1」～「PRP4」)への入賞を回避する押し順の報知、当選役グループ「BLR」の当選時に8枚のメダルの払い出しが得られる構成役(「赤ベル」)に入賞するのを補助する報知、当選役グループ「BLB」の当選時に8枚のメダルの払い出しが得られる構成役(「青ベル」)に入賞するのを補助する報知、当選役グループ「RZA」、「

10

20

30

40

50

「R Z B」に当選したときに、特別な停止図柄組合せ（中段ラインに「N R P 2」の入賞図柄組合せ）となるための左リール 1 3 L の目押し位置を特定可能な情報の報知、ボーナス遊技（R B B 1 ~ R B B 4）で当選役グループ「A L Z」に当選したときに、特殊停止図柄組合せとなるための左リール 1 3 L の目押し位置を特定可能な情報の報知である。

【0 1 2 1】

通常で当選役グループ「R B B 1」~「R B B 4」（重複当選を含む）に当選した場合は、必ず次の遊技から有利区間となる（有利区間への移行）。有利区間は、1 遊技消化するたびに有利区間継続遊技数カウンタ 6 5 4 が + 1 加算される。有利区間継続遊技数カウンタ 6 5 4 は、非有利区間に移行した場合は 0 にクリアされる。また、有利区間の継続遊技数には上限が設けられており、1 5 0 0 ゲーム継続すると、強制的に非有利区間に移行する。

10

【0 1 2 2】

ボーナス役「R B B 1」~「R B B 4」に入賞した場合は、通常からボーナス遊技（R B B 1 ~ R B B 4）に移行する。ボーナス遊技（R B B 1 ~ R B B 4）では、当選役グループ「A L Z」に当選する場合があります、この場合は特殊停止図柄組合せとなることを促す報知が行われる。上述のように、特殊停止図柄組合せとなるためにはビタ押しが成功しなければならないが、成功した場合は当該ボーナス遊技後に移行するチャンスタイム（C T）の継続ゲーム数が上乗せされるか、当該ボーナス遊技後に移行するナビタイム（N T）の継続ゲーム数が付与される。ナビタイム（N T）の継続ゲーム数が付与された場合は、当該ボーナス遊技後にチャンスタイム（C T）を経由せずにナビタイム（N T）に移行する。また、当該ボーナス遊技中において、ナビタイム（N T）の継続ゲーム数が付与された後、さらに当選役グループ「A L Z」に当選し、ビタ押しが成功した場合は、当該ボーナス遊技後に移行するナビタイム（N T）の継続ゲーム数が上乗せされる。

20

【0 1 2 3】

なお、この実施形態では、当選役グループ「A L Z」の当選時にビタ押しに失敗した場合は、当該ボーナス遊技後にナビタイム（N T）が付与されることはないが、チャンスタイム（C T）の継続ゲーム数は必ず上乗せされる。また、ボーナス役「R B B 1」~「R B B 4」のいずれかに入賞した場合は、当該ボーナス遊技で当選役グループ「A L Z」に当選しなかった場合でも、必ず 1 0 ゲームのチャンスタイム（C T）が付与される。

【0 1 2 4】

30

ボーナス遊技状態（R B B 1 ~ R B B 4）が終了した後は、遊技状態が有利 R T（R T 1）に移行するとともに、チャンスタイムまたはナビタイムに移行する。チャンスタイムでは、当選役グループ「R P L」、「R P C」、「R P R」に当選したときに、初期 R T（R T 0）への移行を回避する押し順（「通常リブ」に入賞する押し順）が液晶表示器 2 7 で報知される。また、ナビタイムでは、当選役グループ「R P L」、「R P C」、「R P R」に当選したときに、初期 R T（R T 0）への移行を回避する押し順（「通常リブ」に入賞する押し順）が液晶表示器 2 7 で報知されるだけでなく、当選役グループ「B L R」、「B L B」に当選したときに、8 枚のメダルの払い出しが得られる構成役（「赤ベル」、「青ベル」）に入賞させるのを補助する情報が液晶表示器 2 7 で報知される。

【0 1 2 5】

40

チャンスタイム（C T）では、役抽選結果に応じてナビタイム（N T）への移行抽選が行われる。例えば、当選役グループ「R Z A」または「R Z B」に当選した際、ビタ押しに失敗した場合は、ナビタイム（N T）の継続ゲーム数として 5 0 ゲームが付与される。一方、ビタ押しに成功した場合は 6 0 ゲーム以上の継続ゲーム数が付与される。また、当選役グループ「W M A」や「W M B」に当選した場合は、付与するナビタイム（N T）の継続ゲーム数として、0 ゲーム（ハズレ）か 5 0 ゲームかが抽選により決定される。なお、ナビタイム（N T）の継続ゲーム数が付与された場合は、チャンスタイム（C T）の残りの継続ゲーム数がナビタイム（N T）の継続ゲーム数に上乗せされた上で、次のゲームからナビタイム（N T）に移行する。

【0 1 2 6】

50

チャンスタイム（ＣＴ）では、付与されたゲーム数を消化すると（ＣＴゲーム数＝０）、当選役グループ「ＲＰＬ」、「ＲＰＣ」、「ＲＰＲ」に当選したときに、初期ＲＴ（ＲＴ０）への移行を回避する押し順が報知されない。その結果、初期ＲＴ（ＲＴ０）への移行役（「ＰＲＰ１」～「ＰＲＰ４」）に入賞した場合は、チャンスタイム（ＣＴ）が終了し、初期ＲＴ（ＲＴ０）に移行する（図６の通常に移行）。このとき、有利区間から非有利区間に移行する。

【０１２７】

ナビタイム（ＮＴ）では、役抽選結果に応じてナビタイム（ＮＴ）の継続ゲーム数の上乗せ抽選が行われる。例えば、当選役グループ「ＲＺＡ」または「ＲＺＢ」に当選した際、ビタ押しに失敗した場合は、ナビタイム（ＮＴ）の継続ゲーム数が１０ゲーム上乗せされる。一方、ビタ押しに成功した場合は、３０ゲーム以上の継続ゲーム数が上乗せされる。

10

【０１２８】

ナビタイム（ＮＴ）では、付与されたゲーム数を消化すると（ＮＴゲーム数＝０）、必ずチャンスタイム（ＣＴ）に移行する。この実施形態では、ナビタイム（ＮＴ）が終了した場合は、１０ゲームのチャンスタイム（ＣＴ）が付与される。

【０１２９】

チャンスタイム（ＣＴ）かナビタイム（ＮＴ）で当選役グループ「ＲＢＢ１」～「ＲＢＢ４」に当選（重複当選を含む）した場合は、必ずナビタイム（ＮＴ）が付与される。付与されるナビタイム（ＮＴ）のゲーム数は抽選により決定される。したがって、当該ボーナス役の入賞により移行したボーナス遊技が終了した後は、必ずナビタイム（ＮＴ）に移行する。ナビタイム（ＮＴ）で当選役グループ「ＲＢＢ１」～「ＲＢＢ４」に当選（重複当選を含む）した場合は、ナビタイム（ＮＴ）の継続ゲーム数の上乗せ抽選が行われる。

20

【０１３０】

この実施形態では、ナビタイム（ＮＴ）は、ほとんどメダルが減らない状態または徐々にメダルが増加する状態であり、ナビタイム（ＮＴ）とボーナス遊技（ＲＢＢ１～ＲＢＢ４）との間をループさせると効率よくメダルを増加させることができる。

【０１３１】

（６）コマンド作成手段１０５

図４のコマンド作成手段１０５は、役抽選手段１０３の役抽選結果に関する情報、各ストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒ、スタートスイッチ１９等の遊技者により操作される操作器具の操作に関する情報、特定フラグなどの種々の情報などをサブ制御基板７３（サブＣＰＵ７１）に送信するためのコマンドを生成するものである。そして、コマンド作成手段１０５により生成されたコマンドは、後述するコマンド送信手段１１０によりサブ制御基板７３に送信される。サブ制御基板７３では、メイン制御基板６３から送られてきたコマンドに基づき、実行する演出を選択する。換言すれば、サブ制御基板７３において実行される演出内容を指示するコマンドがコマンド作成手段１０５により作成される。

30

【０１３２】

（７）リール検出手段１０６

図４のリール検出手段１０６は、左・中・右位置センサ５５Ｌ、５５Ｍ、５５Ｒの検出信号と、左・中・右リール１３Ｌ、１３Ｍ、１３Ｒを駆動する各リールモータ１４Ｌ、１４Ｍ、１４Ｒへの供給パルス数とに基づき、左・中・右リール１３Ｌ、１３Ｍ、１３Ｒの回転位置をそれぞれ検出するものである。この場合、リール検出手段１０６は、左・中・右リール１３Ｌ、１３Ｍ、１３Ｒの回転中および回転停止時に、所定の基準位置（この実施形態では例えば、表示窓１１の中段）に位置する図柄に対応するコマ番号をそれぞれ検出する。

40

【０１３３】

（８）図柄判定手段１０７

図４の図柄判定手段１０７は、各リール１３Ｌ、１３Ｍ、１３Ｒそれぞれの回転位置に基づき、リール回転制御手段１０４により停止制御されて停止した各リール１３Ｌ、１３Ｍ、１３Ｒの図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるかどうかの判定を行うも

50

のであり、リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止したときの図柄の表示結果が所定の入賞態様であるかどうかを判定する。

【 0 1 3 4 】

(9) 払出制御手段 1 0 8

図 4 の払出制御手段 1 0 8 は、図柄判定手段 1 0 7 による判定結果に基づき、遊技者に所定の特典（利益）を付与するものであり、図柄判定手段 1 0 7 により、いずれかの役に入賞したと判定されたときに、メダル払い出しのある入賞であれば、クレジットメダルの貯留枚数が上限値（この実施形態では例えば 5 0 枚）に達した後は、ホッパーユニット 4 3 を動作させ、入賞した役に対応した払出数だけメダルを払い出して遊技者に利益を付与する。また、払出制御手段 1 0 8 は、クレジットメダルの貯留枚数が上限値に達するまでは、メダル払い出しとして、ホッパーユニット 4 3 の動作に代えて上記払出数だけクレジットメダルを増加させる。

10

【 0 1 3 5 】

さらに、払出制御手段 1 0 8 は、図柄判定手段 1 0 7 により再遊技役に入賞したと判定されたときに、規定数（ 3 枚）のメダルが投入されたものとして次遊技の入賞ラインを有効とする。

【 0 1 3 6 】

(1 0) メダル制御手段 1 0 9

図 4 のメダル制御手段 1 0 9 は、メダルセクタ 4 8 の動作を制御することにより、メダル受入可と受入不可とを切換えるものである。

20

【 0 1 3 7 】

(1 1) コマンド送信手段 1 1 0

図 4 のコマンド送信手段 1 1 0 は、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 へ、コマンド作成手段 1 0 5 により作成された種々の情報を含むコマンドを一方通行で送信するものである。この場合、通常遊技状態および特別遊技状態などの遊技状態、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果、図柄判定手段 1 0 7 による図柄判定結果、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転・停止状態、払出制御手段 1 0 8 によるメダルの払出状態などのスロットマシン 1 の状態を表す情報を含むコマンドをサブ制御基板 7 3 へ送信する。

【 0 1 3 8 】

また、コマンド送信手段 1 1 0 は、セクタセンサ 5 3 による投入メダルの検出状態、ベットスイッチ 1 5 および最大ベットスイッチ 1 7 の操作状態などを表すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。また、コマンド送信手段 1 1 0 は、スタートスイッチ 1 9 およびストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R などの各種スイッチが遊技者により操作されたことを示すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。

30

【 0 1 3 9 】

(1 2) 区間移行制御手段 1 1 1

上述したように、非有利区間は、液晶表示器 2 7 等を用いてストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングや押し順を報知することが許容されない区間であり、有利区間は当該報知が許容された区間である。区間移行制御手段 1 1 1 は、非有利区間と有利区間との間の移行を制御するものである。

40

【 0 1 4 0 】

区間移行制御手段 1 1 1 は、非有利区間において、当選役グループ「 R B B 1 」～「 R B B 4 」（重複当選を含む）に当選した場合は、もれなく次の遊技から有利区間に移行させる。このとき、区間移行制御手段 1 1 1 は、フラグ格納手段 6 5 2 の所定領域に設けられた有利区間フラグを O N に設定する。

【 0 1 4 1 】

また、区間移行制御手段 1 1 1 は、有利区間において、

(i) チャンスタイム（ C T ）の C T ゲーム数カウンタ 6 5 5 のカウント値が 0 になった状態で、遊技状態が有利 R T （ R T 1 ）から初期 R T （ R T 0 ）に移行した場合、

(i i) 有利区間継続遊技数カウンタ 6 5 4 のカウント値が 1 5 0 0 に到達した場合、

50

(i i i) 増加メダル数カウンタ 6 5 7 のカウント値が 2 4 0 0 を超えた場合、
の (i) ~ (i i i) のいずれかが成立したときに有利区間から非有利区間に移行させる。
このとき、区間移行制御手段 1 1 1 は、フラグ格納手段 6 5 2 の所定領域に設けられた
有利区間フラグを O F F に設定する。

【 0 1 4 2 】

なお、区間移行制御手段 1 1 1 は、有利区間に移行してから 1 遊技を消化するたびに、
有利区間継続遊技数カウンタ 6 5 4 のカウント値を + 1 加算する。したがって、(i i)
は、有利区間の継続ゲーム数のリミット (上限) を意味する。また、区間移行制御手段 1
1 1 は、小役等に入賞してメダルの払い出しがあった場合は、増加メダル数カウンタ 6 5
7 のカウント値を払い出されたメダルの枚数分だけ加算し、賭け数の設定があった場合は
、設定された賭け数の分だけ増加メダル数カウンタ 6 5 7 のカウント値を減算する。ただ
し、増加メダル数カウンタ 6 5 7 のカウント値が 0 となった場合は、その後に賭け数の設
定があっても増加メダル数カウンタ 6 5 7 のカウント値の減算は行わない。したがって、
(i i i) は、有利区間でのメダルの増加枚数のリミット (上限) を意味する。

10

【 0 1 4 3 】

また、区間移行制御手段 1 1 1 は、非有利区間から有利区間に移行させた場合は、C T
ゲーム数カウンタ 6 5 5 のカウント値に + 1 0 加算する。これにより、ボーナス遊技 (R
B B 1 ~ R B B 4) が終了した後に最低 1 0 ゲームのチャンスタイム (C T) が付与され
ることになる。

【 0 1 4 4 】

20

(1 3) C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2

C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2 は、遊技者に付与されるチャンスタイム (C
T) の継続ゲーム数を上乘せさせるための上乘せゲーム数と、ナビタイム (N T) の継続
ゲーム数を上乘せさせるための上乘せゲーム数 (初期ゲーム数の場合もある) とを抽選に
より決定するものである。

【 0 1 4 5 】

(通常から移行したボーナス遊技)

C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2 は、図 6 の通常状態から移行したボーナス遊
技 (R B B 1 ~ R B B 4) 中の毎ゲームで C T / N T ゲーム数上乘せ抽選を行う。例えば
、当選役グループ「A L L」に当選した場合、C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2
は、チャンスタイム (C T) の上乘せゲーム数として、1 ゲーム、5 ゲーム、1 0 ゲーム
のうちの 1 つに決定されるように設定された C T / N T 上乘せ抽選テーブル 6 7 3 を用い
て C T / N T ゲーム数上乘せ抽選を行う。このとき、C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段
1 1 2 は、決定した上乘せゲーム数の分だけ C T ゲーム数カウンタ 6 5 5 のカウント値に
加算する。

30

【 0 1 4 6 】

また、C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2 は、当選役グループ「A L Z」に当選
したときに、ビタ押しに成功して特殊停止図柄組合せとなった場合は、ビタ押し成功時
用の C T / N T 上乘せ抽選テーブル 6 7 3 を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル 6 7 3
は、例えば、C T (チャンスタイム) + 1 0 ゲーム、N T (ナビタイム) + 5 0 ゲームの
どちらかに決定されるように構成されている。ここで、C T / N T ゲーム数上乘せ抽選
手段 1 1 2 は、C T (チャンスタイム) + 1 0 ゲームに決定した場合は、C T ゲーム数カウ
ンタ 6 5 5 のカウント値に + 1 0 加算するが、N T (ナビタイム) + 5 0 ゲームに決定し
た場合は、N T ゲーム数カウンタ 6 5 6 のカウント値に + 5 0 加算する。

40

【 0 1 4 7 】

そして、ボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 4) が終了したときに、N T ゲーム数カウ
ンタ 6 5 6 のカウント値が 0 であった場合は、チャンスタイム (C T) に移行する。一方、
ボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 4) が終了したときに、N T ゲーム数カウンタ 6 5 6 の
カウント値にゲーム数が設定されていた場合、C T / N T ゲーム数上乘せ抽選手段 1 1 2
は、ボーナス遊技 (R B B 1 ~ R B B 4) が終了したときに、C T ゲーム数カウンタ 6 5

50

5のカウンタ値の分だけ、NTゲーム数カウンタ656のカウンタ値に加算した上で、CTゲーム数カウンタ655のカウンタ値を0にクリアする。すなわち、ナビタイム(NT)のゲーム数が付与された場合は、付与されたチャンスタイム(CT)のゲーム数がナビタイム(NT)のゲーム数に変換される。そして、ボーナス遊技(RBB1~RBB4)が終了したあとに、チャンスタイム(CT)ではなくナビタイム(NT)に移行する。

【0148】

(チャンスタイム中)

チャンスタイム中に当選役グループ「RBB1」~「RBB4」(重複当選を含む)のいずれかに当選した場合、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、チャンスタイム中にボーナス役に当選したとき用のCT/NT上乘せ抽選テーブル673を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル673は、例えば、NT(ナビタイム)+10ゲーム、NT(ナビタイム)+20ゲーム、NT(ナビタイム)+50ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。このとき、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、決定した上乘せゲーム数をNTゲーム数カウンタ656のカウンタ値に加算するとともに、当選役グループ「RBB1」~「RBB4」(重複当選を含む)の当選時のCTゲーム数カウンタ655のカウンタ値をNTゲーム数カウンタ656のカウンタ値に加算し、さらに、CTゲーム数カウンタ655のカウンタ値を0にクリアする。したがって、チャンスタイム(CT)中に、当選役グループ「RBB1」~「RBB4」(重複当選を含む)のいずれかに当選した場合は、ボーナス遊技(RBB1~RBB4)の終了後はナビタイム(NT)に移行する。

【0149】

チャンスタイム(CT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、チャンスタイム中に当選役グループ「RZA」、「RZB」に当選したとき用のCT/NT上乘せ抽選テーブル673を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル673は、さらにビタ押しに成功して特別な停止図柄組合せ(図11(a)参照)となったときと、ビタ押しに失敗したときとで、異なるテーブル673が設けられている。この実施形態では、チャンスタイム(CT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合であって、ビタ押しに失敗したとき用のテーブル673では、NT(ナビタイム)+50ゲームに決定されるように構成されている。一方、チャンスタイム(CT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合であって、ビタ押しに成功したとき用のテーブル673では、例えば、NT(ナビタイム)+60ゲーム、NT(ナビタイム)+100ゲーム、NT(ナビタイム)+150ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。

【0150】

このとき、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、決定した上乘せゲーム数をNTゲーム数カウンタ656のカウンタ値に加算するとともに、チャンスタイム(CT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選したときのCTゲーム数カウンタ655のカウンタ値をNTゲーム数カウンタ656のカウンタ値に加算し、さらに、CTゲーム数カウンタ655のカウンタ値を0にクリアする。したがって、チャンスタイム(CT)中に、当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合は、次の遊技からナビタイム(NT)に移行する。

【0151】

なお、チャンスタイム(CT)中にその他の当選役グループに当選した場合も、CT/NTゲーム数の上乘せ抽選が行われるようにしてもよい。

【0152】

(ナビタイム中)

ナビタイム中に当選役グループ「RBB1」~「RBB4」(重複当選を含む)のいずれかに当選した場合、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、ナビタイム中にボーナス役に当選したとき用のCT/NT上乘せ抽選テーブル673を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル673は、例えば、NT(ナビタイム)+10ゲーム、NT(ナビタイム)+20ゲーム、NT(ナビタイム)+50ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。

ム) + 30ゲーム、NT(ナビタイム) + 50ゲーム、NT(ナビタイム) + 100ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。このとき、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、決定した上乘せゲーム数をNTゲーム数カウンタ656のカウント値に加算する。したがって、ナビタイム(NT)中に、当選役グループ「RBB1」～「RBB4」(重複当選を含む)のいずれかに当選した場合は、ボーナス遊技(RBB1～RBB4)の終了後は引き続きナビタイム(NT)となる。

【0153】

ナビタイム(NT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、ナビタイム中に当選役グループ「RZA」、「RZB」に当選したとき用のCT/NT上乘せ抽選テーブル673を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル673は、さらにビタ押しに成功して特別な停止図柄組合せ(図11(a)参照)となったときと、ビタ押しに失敗したときとで、異なるテーブル673が設けられている。この実施形態では、チャンスタイム(CT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合であって、ビタ押しに失敗したとき用のテーブル673では、NT(ナビタイム) + 10ゲームに決定されるように構成されている。一方、ナビタイム(NT)中に当選役グループ「RZA」、「RZB」のいずれかに当選した場合であって、ビタ押しに成功したとき用のテーブル673では、例えば、NT(ナビタイム) + 30ゲーム、NT(ナビタイム) + 50ゲーム、NT(ナビタイム) + 100ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。このとき、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、決定した上乘せゲーム数をNTゲーム数カウンタ656のカウント値に加算する。

【0154】

なお、ナビタイム(NT)中にその他の当選役グループに当選した場合も、CT/NTゲーム数の上乘せ抽選が行われるようにしてもよい。

【0155】

(ナビタイムから移行したボーナス遊技)

CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、ナビタイム(NT)から移行したボーナス遊技(RBB1～RBB4)では、当選役グループ「ALZ」に当選したときに、ナビタイム(NT)から移行したボーナス遊技中に当選役グループ「ALZ」に当選したとき用のCT/NT上乘せ抽選テーブル673を用いて上乘せ抽選を行う。当該テーブル673は、さらにビタ押しに成功して特殊停止図柄組合せとなったときと、ビタ押しに失敗したときとで、異なるテーブル673が設けられている。この実施形態では、ナビタイムから移行したボーナス遊技中に当選役グループ「ALZ」に当選した場合であって、ビタ押しに失敗したとき用のテーブル673では、NT(ナビタイム) + 5ゲームに決定されるように構成されている。一方、ナビタイムから移行したボーナス遊技中に当選役グループ「ALZ」に当選した場合であって、ビタ押しに成功したとき用のテーブル673では、例えば、NT(ナビタイム) + 10ゲーム、NT(ナビタイム) + 30ゲーム、NT(ナビタイム) + 50ゲームのどちらか1つに決定されるように構成されている。このとき、CT/NTゲーム数上乘せ抽選手段112は、決定した上乘せゲーム数をNTゲーム数カウンタ656のカウント値に加算する。

【0156】

なお、チャンスタイム(CT)では、1遊技を消化するたびにCTゲーム数カウンタ655のカウント値が-1減算される。チャンスタイム(CT)では、CTゲーム数カウンタ655が0でない場合、当選役グループ「RPL」、「RPC」、「RPR」のいずれかに当選したときに、初期RT(RT0)への移行を回避する押し順(「通常リブ」に入賞する押し順)が液晶表示器27で報知される。

【0157】

一方、ナビタイム(NT)では、1遊技を消化するたびにNTゲーム数カウンタ656のカウント値が-1減算される。ボーナス遊技(RBB1～RBB4)の終了後にナビタイム(NT)に移行した場合は、1遊技を消化するたびにNTゲーム数カウンタ656の

カウント値が - 1 減算される。ナビタイム (NT) では、NT ゲーム数カウンタ 6 5 6 のカウント値が 0 でない場合、当選役グループ「RPL」、「RPC」、「RPR」のいずれかに当選したときに、初期 RT (RT0) への移行を回避する押し順 (「通常リブ」に入賞する押し順) が液晶表示器 2 7 で報知されるとともに、当選役グループ「BLR」、「BLB」に当選したときに、8 枚のメダルの払い出しが得られる構成役 (「赤ベル」、「青ベル」) に入賞させるのを補助する情報が液晶表示器 2 7 で報知される。NT ゲーム数カウンタ 6 5 6 のカウント値が 0 になった場合は、CT ゲーム数カウンタ 6 5 5 のカウント値に 1 0 がセットされ、ナビタイム (NT) からチャンスタイム (CT) に移行する。

【0158】

(14) メイン演出設定手段 113

上述のように、この実施形態では、BB 成立時と RB 成立時のフリーズ演出の発生確率を遊技者が選択でき、BB 成立時、RB 成立時、スイカ成立時のバウンド停止 (バウンド停止演出) の発生確率を遊技者が選択できるように構成されている。また、チャンスタイム (CT) やナビタイム (NT) で当選役グループ「PZA」または「PZB」に当選したときに、ビタ押しに成功して特別な停止図柄組合せとなった場合は、チャンスタイム (CT) の継続ゲーム数やナビタイム (NT) の継続ゲーム数の上乘せ抽選で有利となる。そこで、この実施形態では、遊技者の選択により、当該ビタ押しを練習することができるようになっている。メイン演出設定手段 113 は、遊技者による選択操作に基づいて、フリーズ演出やバウンド停止演出の発生確率の設定と、ビタ押し練習の有無の設定とを行うものである。

【0159】

具体的には、1 遊技を行うのに必要な賭け数 (メダル 3 枚) が設定されると、フラグ格納手段 6 5 2 の賭け数設定フラグが ON に設定され、1 遊技が終了すると、賭け数設定フラグが OFF に設定される。1 回の遊技は、全てのリール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R が停止してメダルの払い出し処理が終了することで終了する。また、必要な賭け数が設定されている状態でスタートスイッチ 1 9 が操作された場合は、リール回転制御手段 1 0 4 により各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の回転が開始されるとともに、フラグ格納手段 6 5 2 の遊技中フラグが ON に設定され、1 遊技が終了すると遊技中フラグが OFF に設定される。これらのフラグの ON / OFF の状態は、サブ制御基板 7 3 (サブ CPU 7 1) に送信される。

【0160】

賭け数設定フラグが ON、かつ、遊技中フラグが OFF のときに、全てのストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R が押下された場合 (全てのストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の ON が検出された場合)、メイン演出が設定できる状態に移行する。一方、賭け数設定フラグが OFF であるか、遊技中フラグが ON のときに、全てのストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R が押下された場合 (全てのストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の ON が検出された場合) は、メイン演出が設定できる状態には移行しない。

【0161】

サブ CPU 7 1 は、賭け数設定フラグが ON、かつ、遊技中フラグが OFF のコマンドを受信している状態で全てのストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の ON が検出されたことを特定可能なコマンドを受信した場合、液晶表示器 2 7 にメイン演出設定画面を表示する。例えば、メイン演出設定画面は図 1 2 のようになっており、各設定項目と、当該設定項目の設定選択枝がマトリクス状に表示される。具体的には、左端の列には上から順に「ビタ押し練習モード」、「フリーズ BB 成立時」、「フリーズ RB 成立時」、「バウンド BB 成立時」、「バウンド RB 成立時」、「バウンド スイカ成立時」の設定項目が表示される。また、各設定項目の同じ行には、当該項目の設定選択枝が表示される。

【0162】

メイン演出設定手段 113 は、遊技者により選択された各設定項目の設定内容を、それぞれに対応して設けられた記憶領域 (ビタ押し練習モード記憶領域 6 5 8、フリーズ発生確率 (BB 成立時) 記憶領域 6 5 9、フリーズ発生確率 (RB 成立時) 記憶領域 6 6 0、

10

20

30

40

50

バウンド発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６６１、バウンド発生確率（ＲＢ成立時）記憶領域６６２、バウンド発生確率（スイカ成立時）記憶領域６６３）に記憶させる。なお、設定変更後などの初期状態において、メイン演出設定手段１１３は、ビタ押し練習モード記憶領域６５８に「オフ」を記憶させ、その他の記憶領域６５９～６６３には「デフォルト」を記憶させる。

【０１６３】

メイン演出設定画面に切り替わったときは、「ビタ押し練習モード」の「オフ」の欄にカーソルが表示され、当該カーソルは、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作により移動可能となっている。この実施形態では、右ストップスイッチ２１Ｒがカーソルの右側への移動、左ストップスイッチ２１Ｌがカーソルの左側の移動、中ストップスイッチ１３Ｍがカーソルの下側の移動に対応している。つまり、右ストップスイッチ２１Ｒが１回押下されるたびに、カーソルが一つ右側に移動し、左ストップスイッチ２１Ｌが１回押下されるたびに、カーソルが一つ左側に移動し、中ストップスイッチ２１Ｍが１回押下されるたびに、カーソルが一つ下側に移動するように構成されている。また、この実施形態では選択肢の左端にカーソルが位置するときに左ストップスイッチ２１Ｌが押下されてもカーソルは移動せず、選択肢の右端にカーソルが位置するときに右ストップスイッチ２１Ｒが押下されてもカーソルは移動せず、選択肢の下端にカーソルが位置するときに中ストップスイッチ２１Ｍが押下された場合は、選択肢の上端にカーソルが移動（設定項目「バウンド スイカ成立時」の選択肢から設定項目「ビタ押し練習モード」の選択肢に移動）するようになっている。またメイン演出設定手段１１３は、カーソルの移動を伴うストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの押下があると、その都度、カーソルの移動先の選択肢に対応する記憶領域６５８～６６３の記憶内容を、当該移動先の選択肢に書き換える。なお、選択肢の左端にカーソルが位置するときに左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、同じ設定項目の右端の選択肢にカーソルが移動し、右端の選択肢にカーソルが位置するときに右ストップスイッチ２１Ｒが操作された場合は、同じ設定項目の左端の選択肢にカーソルが移動するようにしてもよい。

【０１６４】

例えば、図１３に示すように、カーソルが項目「バウンド ＢＢ成立時」の選択肢「１／１２８」に位置するときは、バウンド発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６６１にはバウンド停止演出の発生確率：１／１２８が記憶されている。この状態で、左ストップスイッチ２１Ｌが１回押下された場合は、カーソルが選択肢「なし」移動し、バウンド発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６６１の記憶内容が「バウンド停止演出の発生確率：０」に書き換えられるが、右ストップスイッチ２１Ｒが１回押下された場合は、カーソルが選択肢「１／６４」移動し、バウンド発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６６１の記憶内容が「バウンド停止演出の発生確率：１／６４」に書き換えられる。

【０１６５】

また、カーソルが項目「バウンド ＢＢ成立時」の選択肢「１／１２８」に位置するときに、中ストップスイッチ２１Ｍが１回押下された場合は、項目「バウンド ＢＢ成立時」の一つ下の設定項目のバウンド発生確率（ＲＢ成立時）記憶領域６６２に記憶されている選択肢の位置にカーソルが移動する。例えば、中ストップスイッチ２１Ｍが１回押下されたときにバウンド発生確率（ＲＢ成立時）記憶領域６６２に「バウンド停止演出の発生確率：１／４」が記憶されている場合は、当該選択肢の位置にカーソルが移動する（図１３参照）。他の設定項目にカーソルを移動させるときの移動先も同様に、中ストップスイッチ２１Ｍが押下されたときに、移動先の設定項目に対応する記憶領域６５８～６６２に記憶されている選択肢にカーソルが移動する。

【０１６６】

この実施形態では、ビタ押し練習モード記憶領域６５８、フリーズ発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６５９、フリーズ発生確率（ＲＢ成立時）記憶領域６６０、バウンド発生確率（ＢＢ成立時）記憶領域６６１、バウンド発生確率（ＲＢ成立時）記憶領域６６２、バウンド発生確率（スイカ成立時）記憶領域６６３のうち、フリーズ発生確率（ＢＢ成立時

）記憶領域 6 5 9、フリーズ発生確率（R B 成立時）記憶領域 6 6 0、バウンド発生確率（B B 成立時）記憶領域 6 6 1、バウンド発生確率（R B 成立時）記憶領域 6 6 2、バウンド発生確率（スイカ成立時）記憶領域 6 6 3 の記憶内容については、遊技者による選択肢の変更があるまでは基本的に書き換えられないが、有利区間から非有利区間に移行した場合は、デフォルトに書き換えられる。一方、ビタ押し練習モード記憶領域 6 5 8 の記憶内容は、1 遊技が終了するたびに、「オフ」設定に書き換えられる。したがって、ビタ押し練習演出は、その都度、遊技開始前に遊技者が項目「ビタ押し練習モード」の選択肢を「ON」に設定する操作を行わなければ実行されない。

【0 1 6 7】

なお、コマンド送信手段 1 1 0 は、ストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R が押下された場合は、当該押下されたストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R の種類とともにその旨を示すコマンドをサブ CPU 7 1 に送信するため、当該コマンドに基づいてカーソルの移動が行われる。

10

【0 1 6 8】

また、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「R B B 1」～「R B B 3」（重複当選を含む）に当選した場合は、当該遊技においてバウンド発生確率（B B 成立時）記憶領域 6 6 1 に記憶されている発生確率に応じたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を選択して、バウンド停止演出実行抽選を行う。また、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「R B B 4」（重複当選を含む）に当選した場合は、当該遊技においてバウンド発生確率（R B 成立時）記憶領域 6 6 2 に記憶されている発生確率に応じたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を選択して、バウンド停止演出実行抽選を行う。また、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「W M A」、「W M B」（重複当選を含む）に当選した場合は、当該遊技においてバウンド発生確率（スイカ成立時）記憶領域 6 6 3 に記憶されている発生確率に応じたバウンド停止実行抽選テーブル 6 7 4 を選択して、バウンド停止演出実行抽選を行う。また、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「R B B 1」～「R B B 3」（重複当選を含む）に当選した場合は、当該遊技においてフリーズ発生確率（B B 成立時）記憶領域 6 5 9 に記憶されている発生確率に応じたフリーズ演出実行抽選テーブル 6 7 5 を選択して、フリーズ演出実行抽選を行う。また、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「R B B 4」（重複当選を含む）に当選した場合は、当該遊技においてフリーズ発生確率（R B 成立時）記憶領域 6 6 0 に記憶されている発生確率に応じたフリーズ演出実行抽選テーブル 6 7 5 を選択して、フリーズ演出実行抽選を行う。

20

30

【0 1 6 9】

「ビタ押し練習モード」は、当選役グループ「P Z A」または「P Z B」に当選したときに、ビタ押しの練習を行うか否かを設定する項目で、メイン演出設定画面において当該項目が「オン」に設定されている状態でスタートスイッチ 1 9 が操作された場合は、ビタ押し練習演出が行われる。このとき、液晶表示器 2 7 では、例えば、メイン演出設定画面から「ビタ押し練習中」などの文字表示に切り替わり、ビタ押し練習が終了すると通常の遊技画面に切り替わる。また、メイン演出設定画面において当該項目が「オフ」に設定されている状態でスタートスイッチ 1 9 が操作された場合は、ビタ押し練習演出は行われずに通常の遊技が開始する（各リール 1 3 L，1 3 M，1 3 R の回転が開始）。スタートスイッチ 1 9 が操作された場合、液晶表示器 2 7 では、メイン演出設定画面から通常の遊技画面に切り替わる。

40

【0 1 7 0】

ビタ押し練習演出の流れについて説明すると、メイン演出設定画面において当該項目が「オン」に設定されている状態でスタートスイッチ 1 9 が操作された場合は、遊技が開始する前に 5 回のビタ押し練習ができる状態になる。つまり、回転が開始して定常回転になるとストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R の操作が有効となり、ストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R の操作により各リール 1 3 L，1 3 M，1 3 R が停止する。このとき、リール回転制御手段 1 0 4 は、当選役グループ「P Z A」または「P Z B」に当選し

50

たときと同じ停止制御を行う。したがって、ビタ押しに成功すると中段ラインに特別な図柄組合せが停止する（図 11（a）参照）。全てのリール 13L, 13M, 13R が停止すると、再び各リール 13L, 13M, 13R が回転し始め、定常回転になるとストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作が有効となり、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されると、選役グループ「PZA」または「PZB」に当選したときと同じ停止制御により各リール 13L, 13M, 13R が停止する。このような一連のリールの回転と停止が 5 回行われるまで継続する。なお、ビタ押し練習中は遊技が始まっていない状態であり、停止図柄組合せに基づいてメダルの払い出し処理等が行われることはない。なお、この実施形態では、ビタ押し練習時のリール 13L, 13M, 13R の停止制御は、当選役グループ「PZA」または「PZB」に当選したときと同じ停止制御としたが、全てのリール 13L, 13M, 13R において、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されたタイミングで直ちに停止させるようにしてもよい。このようにしても、ビタ押しの成否を遊技者が自己判定することができる。

10

【0171】

リール回転制御手段 104 は、ビタ押し練習が 5 回終了すると、一旦全てのリール 13L, 13M, 13R を停止させ、ビタ押し練習が終了したことを遊技者に報知する。その後、リール回転制御手段 104 は、遊技者によりスタートスイッチ 19 が操作されていなくても、自動的に各リール 13L, 13M, 13R の回転を開始させ、遊技を開始させる。このような構成によれば、ビタ押し練習を行うには 3 枚のメダルを消費する必要がある。なお、この実施形態ではビタ押し練習の回数を 5 回としたが、回数は適宜変更可能である。また、通常遊技への移行契機、ビタ押し練習の回数ではなく、所定時間の経過としてもよい。

20

【0172】

ここで、メイン演出設定画面で設定できる演出（「ビタ押し練習演出」、「フリーズ演出」、「バウンド演出」）が、本発明の「メイン管理演出」に相当し、これらの演出のうち、「ビタ押し練習演出」が本発明の「第 2 メイン管理演出」に相当し、「フリーズ演出」および「バウンド演出」それぞれが本発明の「第 1 メイン管理演出」に相当する。

【0173】

（サブ制御基板）

次に、サブ制御基板 73 について詳細に説明する。図 4 のサブ制御基板 73 は、メイン制御基板 63 から送信されたコマンドを受信し、メイン制御基板 63 の動作や状態に応じた演出を行うものである。サブ制御基板 73 は、メモリ 75（図 3 参照）に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

30

【0174】

（1）コマンド受信手段 200

コマンド受信手段 200 は、メイン制御基板 63 のコマンド送信手段 110 により送信された種々の情報を含むコマンドを受信するものである。コマンド受信手段 200 は、メイン制御基板 63 から送信されるコマンドを受信すれば、コマンドの種類に応じてサブ制御基板 73 が備える各機能に通知を行う。

40

【0175】

（2）演出内容決定手段 201

演出内容決定手段 201 は、コマンド受信手段 200 により受信されたコマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段 103 の役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器 27 に表示される動画を決定したり、スピーカ 31L, 31R から流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部 33 や下部ランプ部 37L, 37R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。

【0176】

例えば、演出内容決定手段 201 は、ボーナス遊技（RBB1 ~ RBB4）において、

50

当選役グループ「ALZ」に当選した場合は、ピタ押しを促すべく液晶表示器２７において「左リールの中段に特定図柄を止める！」などの文字を表示するという演出内容に決定する。

【０１７７】

また、演出内容決定手段２０１は、チャンスタイム（ＣＴ）またはナビタイム（ＮＴ）において、当選役グループ「RPL」、「RPC」、「RPR」のいずれかに当選した場合は、初期ＲＴ（ＲＴ０）への移行を回避する押し順を液晶表示器２７で報知するという演出内容に決定する。例えば、当選役グループ「RPL」に当選した場合は、液晶表示器２７に「１－」などの表示を行う。

【０１７８】

また、演出内容決定手段２０１は、ナビタイム（ＮＴ）において、当選役グループ「BLR」または「BLB」に当選した場合は、液晶表示器２７に８枚のメダルの払い出しが得られる構成役（「赤ベル」、「青ベル」）に入賞するための補助となる報知を行うという演出内容に決定する。例えば、当選役グループ「BLR」に当選した場合は、液晶表示器２７に「左リールに赤７を狙え！」などの表示を行う。

【０１７９】

そして、演出内容決定手段２０１は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、次に説明する音声制御手段２０２および演出表示制御手段２０３に送信する。

【０１８０】

（３）音声制御手段２０２

図４の音声制御手段２０２は、演出内容決定手段２０１から送信された信号に含まれるデータに基づいて、スピーカ３１Ｌ，３１Ｒから音楽を流したり、音声を出力したりするなど制御を行うものである。

【０１８１】

（４）演出表示制御手段２０３

図４の演出表示制御手段２０３は、演出内容決定手段２０１から送信された信号に含まれるデータに基づき、液晶表示器２７に動画を表示したり、上部ランプ部３３や下部ランプ部３７Ｌ，３７Ｒなどの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を実行する。

【０１８２】

（５）メイン演出設定画面制御手段２０４

メイン演出設定画面制御手段２０４は、図１２および図１３を参照して説明したように、コマンド送信手段１１０から送信される各ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの押下や、遊技中フラグや賭け数設定フラグの状態を示すコマンド等に基づいて、通常画面とメイン演出設定画面への切り替えやカーソルの移動を制御するものである。

【０１８３】

（６）遊技者設定画面制御手段２０５

この実施形態では、遊技が行われていない状態（遊技中フラグがＯＦＦ）、例えば、しばらく遊技が行われておらず、液晶表示器２７にデモ画面が表示されている状態や、遊技中の画面が表示されているが、全てのリール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒが停止している状態でエンターボタン３４ａが操作されると、メニュートップ画面が表示される。すなわち、賭け数設定フラグがＯＮに設定されているか、ＯＦＦに設定されているかに関わらず、遊技中フラグがＯＦＦに設定されているときに、エンターボタン３４ａが操作されると、メニュートップ画面が表示され、サブＣＰＵ７１により制御される演出に関する設定を行うことが可能になる。メニュートップ画面（第１階層）では、遊技者が各種設定や情報の閲覧ができるようになっている。遊技者設定画面制御手段２０５は、遊技者メニュー画面の切替制御を行うものである。

【０１８４】

具体的には、図１５に示すように、遊技者設定画面制御手段２０５は、デモ画面等が表示されている状態で、エンターボタン３４ａが操作されると、デモ画面からメニュートッ

10

20

30

40

50

ブ画面（第1階層）に切り替えるように液晶表示器27の表示画面を制御する。例えば、メニュートップ画面には、（i）お手軽スタート（ii）携帯連動サービス（iii）役構成（iv）演出カスタマイズ（v）音量・光量設定（vi）終了、の（i）～（vi）の複数の項目が縦にならんで表示される。ここで、遊技者選択スイッチ34の上ボタン34bと下ボタン34cの押下により項目の種類を指定できるようになっている。指定された状態でエンターボタン34aが押下されると、遊技者設定画面制御手段205は、指定された項目に関する次の画面に切り替えるように液晶表示器27を制御する（図15の第2階層）。項目によっては、さらに次の画面（図15の第3階層）に切り替える場合もある。以下、各項目について説明する。ここで、（i）～（vi）の各設定項目に基づく演出が、本発明の「所定の演出」に相当する。

10

【0185】

（9-1）お手軽スタート

お手軽スタートは、演出カスタマイズ等のコンテンツの持越し（保存）はできないが、所定の遊技履歴（例えば、遊技数、ボーナス回数、A T・A R T回数、小役確率、ボーナス確率）を保存するための項目である。遊技者設定画面制御手段205は、お手軽スタートの項目が指定された状態でエンターボタン34aが押下されると、液晶表示器27の表示画面を、メニュートップ画面からお手軽スタートの開始画面に切り替え、一定時間当該開始画面を表示した後、デモ画面に切り替える。なお、開始画面には、お手軽ゲームスタートなどの文字が表示される。

【0186】

20

（9-2）携帯連動サービス

携帯連動サービスは、遊技者個人の遊技履歴情報などを携帯端末装置を用いて閲覧する場合に、その設定を行うための項目である。遊技者設定画面制御手段205は、携帯連動サービスの項目が指定された状態でエンターボタン34aが押下されると、液晶表示器27の表示画面を、メニュートップ画面から携帯連動サービスの開始/終了画面に切り替える。当該画面は、例えば、「携帯連動サービスを開始する」or「携帯連動サービスを終了する」なども文字が表示され、左・右ボタン34e, 34dの操作により遊技者がどちらかを選択できるようになっている。

【0187】

例えば、「携帯連動サービスを開始する」が指定された状態でエンターボタン34aが操作されると、パスワード入力画面に切り替り、遊技者のパスワード入力に基づいて携帯連動サービスが開始される。一方、遊技の終了に基づき、「携帯連動サービスを終了する」が指定された状態でエンターボタン34aが操作されると、遊技者個人の遊技データが携帯連動サービスのサーバに保存されるとともに、遊技者設定画面制御手段205は、当該画面からQRコード（登録商標）が表示された画面に切り替える。また、遊技者設定画面制御手段205は、QRコード（登録商標）が表示された状態で、一定時間経過すると、液晶表示器27の表示画面を、当該画面からデモ画面に切り替える。また、遊技者設定画面制御手段205は、QRコード（登録商標）が表示された状態で、メダル投入後にスタートスイッチ19が操作されると、当該画面から通常の遊技画面に切り替える。

30

【0188】

40

（9-3）役構成

役構成は、スロットマシン1に設定された各当選役の構成を閲覧するための項目である。遊技者設定画面制御手段205は、役構成の項目が指定された状態でエンターボタン34aが押下されると、液晶表示器27の表示画面を、メニュートップ画面から役構成が表示された各種表示画面（第2階層）に切り替える。各種表示画面には、例えば、各当選役と、その入賞図柄組合せ、並びに入賞時の払出枚数などが表示されている。

【0189】

（9-4）演出カスタマイズ

演出カスタマイズは、遊技画面に表示されるキャラクタの声や、コスチューム、背景画面（壁紙）などを、遊技者がカスタマイズするための項目である。遊技者設定画面制御手

50

段 2 0 5 は、演出カスタマイズの項目が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が押下されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、メニュートップ画面から演出カスタマイズの各項目を指定するための項目指定画面（第 2 階層）に切り替える。当該画面には、例えば、ナビボイス、コスチューム、壁紙、デフォルトに戻す、メニュートップへ戻るなどの複数の項目が表示され、上・下ボタン 3 4 b , 3 4 c の操作でいずれかの項目が指定できるようになっている。

【 0 1 9 0 】

ナビボイス、コスチューム、壁紙の項目のいずれかが指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、液晶表示器 2 7 の表示画面を、項目指定画面（第 2 階層）から次の画面（第 3 階層）に切り替える。第 3 階層の画面では、遊技者が指定した項目のカスタマイズ画面となっている。例えば、コスチュームの場合は、コスチューム A ~ E の指定画面（第 3 階層）が表示され、上・下ボタン 3 4 b , 3 4 c の操作でいずれかのコスチュームが指定できるようになっている。いずれかが指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、液晶表示器 2 7 の表示画面を、指定画面（第 3 階層）から項目指定画面（第 2 階層）に切り替える。その後、遊技画面が表示される際は、キャラクターが指定したコスチュームに変更される。

【 0 1 9 1 】

項目指定画面（第 2 階層）において、「デフォルトに戻す」が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、ナビボイス、コスチューム、壁紙が予め決められた初期設定に戻される。また、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、項目指定画面（第 2 階層）において、「メニュートップへ戻る」の項目が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、項目指定画面（第 2 階層）からメニュートップ画面（第 1 階層）に切り替える。

【 0 1 9 2 】

（ 9 - 5 ）音量・光量設定

音量・光量設定は、スロットマシン 1 の音量と液晶表示器 2 7 の光量の設定を行うための項目である。遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、音量・光量設定の項目が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が押下されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、メニュートップ画面から演出音量・光量設定の各項目を指定するための項目指定画面（第 2 階層）に切り替える。当該画面には、例えば、音量調整、光量調整、全てデフォルトに戻す、メニュートップへ戻るなどの複数の項目が表示され、上・下ボタン 3 4 b , 3 4 c の操作でいずれかの項目が指定できるようになっている。

【 0 1 9 3 】

例えば、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、項目指定画面（第 2 階層）において音量調整が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、項目指定画面（第 2 階層）から音量調整画面（第 3 階層）に切り替える（図 1 5 参照）。音量調整画面（第 3 階層）では、遊技者側の音量のレベル（Lv）が遊技者選択スイッチ 3 4 の右ボタン 3 4 d と左ボタン 3 4 e の操作で指定できるようになっている。また、音量のレベルを指定した後、下ボタン 3 4 c が押下されると、「戻る」が指定され、この状態でエンターボタン 3 4 a が押下されると、後述する遊技者選択音量設定手段 2 0 6 は、遊技者設定音量記憶手段 7 5 3 に記憶されている遊技者指定の音量のレベルを、指定された音量のレベルに書き換える（遊技者音量の設定）。このとき、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、液晶表示器 2 7 の表示画面を、音量調整画面（第 3 階層）から項目指定画面（第 2 階層）に切り替える。

【 0 1 9 4 】

遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、項目指定画面（第 2 階層）において光量調整が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、項目指定画面（第 2 階層）から光量調整画面（第 3 階層）に切り替える。光量調整についても、音量調整と同様、遊技者の遊技者選択スイッチ 3 4 の操作で調整可能となっている。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 5 】

遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、項目指定画面（第 2 階層）において「全てをデフォルトに戻す」が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、音量と光量が予め決められた設定に戻される（例えば、音量、光量ともに L v 3 ）。また、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、項目指定画面（第 2 階層）において、「メニュートップへ戻る」の項目が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が操作されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、項目指定画面（第 2 階層）からメニュートップ画面（第 1 階層）に切り替える。

【 0 1 9 6 】

（ 9 - 6 ）終了

終了は、遊技者の各項目の設定や閲覧を終了するための項目である。遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、終了の項目が指定された状態でエンターボタン 3 4 a が押下されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を、メニュートップ画面からデモ画面に切り替える。

【 0 1 9 7 】

なお、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、メニュートップ画面（第 1 階層）、およびメニュートップ画面の各項目の第 2、第 3 階層の画面のいずれであっても、メダルが投入されてスタートスイッチ 1 9 が操作されると、液晶表示器 2 7 の表示画面を通常の遊技画面に切り替える。また、遊技者設定画面制御手段 2 0 5 は、遊技画面が表示されている状態で、全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止後、遊技が行われていない状態が所定のデモ移行時間に達すると、液晶表示器 2 7 の表示画面をデモ画面に切り替える。

【 0 1 9 8 】

（ 1 0 ）遊技者選択音量設定手段 2 0 6

遊技者選択音量設定手段 2 0 6 は、遊技者設定音量記憶手段 7 5 3 に、遊技者が指定した音量のレベルを記憶させるものである。具体的には、遊技者選択音量設定手段 2 0 6 は、遊技者メニュー画面の音量調整画面（第 3 階層）で指定された音量のレベルを遊技者設定音量記憶手段 7 5 3 に記憶させる。再度、音量調整画面（第 3 階層）で音量のレベルが指定されたときは、遊技者設定音量記憶手段 7 5 3 の記憶内容を再指定されたレベルに書き換える。

【 0 1 9 9 】

したがって、上記した実施形態によれば、遊技が行われていない状態でビタ押し練習を行うことができるため、例えば、ボーナス遊技中などの遊技中でしかビタ押し練習を行うことができない構成と比較して、ビタ押し練習の頻度を増やすことができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。また、ビタ押し練習演出、バウンド停止演出、フリーズ演出など、メイン CPU 6 1 が管理する演出の設定は、1 遊技を行うのに必要な賭け数（メダル 3 枚）が設定されている場合（賭け数設定フラグ O N、遊技中フラグ O F F ）でないと行うことができない。すなわち、この実施形態では、1 遊技に必要な賭け数（3 枚）が設定された状態でスタートスイッチ 1 9 が操作されないとビタ押し練習演出が開始されず、ビタ押し練習の後には必ず通常遊技が実行されるため、例えば、遊技を行う意思がない遊技者がビタ押し練習だけを行うなど、スロットマシン 1 の稼働率に悪影響を及ぼすのを防止できる。また、全てのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が押下されなければメイン演出設定画面が表示されないため、意図しないときにメイン演出設定画面が表示されるのを極力防止できる。また、サブ CPU 7 1 で管理する演出（例えば、音量・光量調整）については、1 遊技を行うのに必要な賭け数（メダル 3 枚）が設定されているか否かに関わらず、遊技が行われていない状態（遊技中フラグ O F F ）であれば設定可能であるため、演出の項目内容に応じた適切な状況で設定を行うことができる。

【 0 2 0 0 】

また、設定項目「ビタ押し練習モード」の設定が複数遊技にまたがって維持されると、ビタ押し練習を止めるときに、その都度設定項目「ビタ押し練習モード」の設定を変更する必要が生じて煩わしいが、この実施形態では、設定項目「ビタ押し練習モード」の設定は、1 遊技が終了すると自動的にオフに設定されるため、その都度設定項目「ビタ押し練習モード」の設定を変更するという煩わしさを回避できる。これに対して、その他の設定

10

20

30

40

50

項目（「フリーズ ＢＢ成立時」、「フリーズ ＲＢ成立時」、「バウンド ＢＢ成立時」、「バウンド ＲＢ成立時」、「バウンド スイカ成立時」）についての設定は、短期間で変更するものではないため、非有利区間に移行するまでは遊技者による設定を維持する。このように、演出の項目に応じた適切な設定を行うことができる。

【０２０１】

なお、本発明は上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、上記したもの以外に種々の変更を行うことが可能である。例えば、上記した実施形態では、当選役グループ「ＲＺＡ」または「ＲＺＢ」に当選した場合のビタ押しを練習できるように構成したが、メイン演出設定画面において、当選役グループ「ＡＬＺ」に当選した場合のビタ押しを練習の設定項目を設けるようにしてもよい。

10

【０２０２】

また、この実施形態では、ビタ押しに成功した場合は、チャンスタイム（ＣＴ）やナビタイム（ＮＴ）の上乗せ抽選で有利になるように構成したが、ビタ押しに成功した場合は設定示唆演出を行うなど、成功時に付与される特典については適宜設定可能である。

【０２０３】

また、ビタ押し練習中に同時に全てのストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒを押下した場合は、ビタ押し練習が５回終了する前であっても、通常遊技に移行するようにしてもよい。

【０２０４】

また、上記した実施形態では、メイン演出設定画面の各設定項目の設定変更については、カーソルを移動させたときに設定変更が確定するようにしたが、スタートスイッチ１９が操作されたときに設定変更が確定するようにしてもよい。

20

【０２０５】

また、上記した実施形態では、本発明の遊技機としてスロットマシン１を例に挙げて説明したが、パチンコ機に本発明を適用してもよい。

【０２０６】

そして、本発明は、遊技用価値を用いて遊技を行う遊技機に広く適用することができる。

【符号の説明】

【０２０７】

１…スロットマシン、２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒ…ストップスイッチ、６１…メインＣＰＵ、７１…サブＣＰＵ

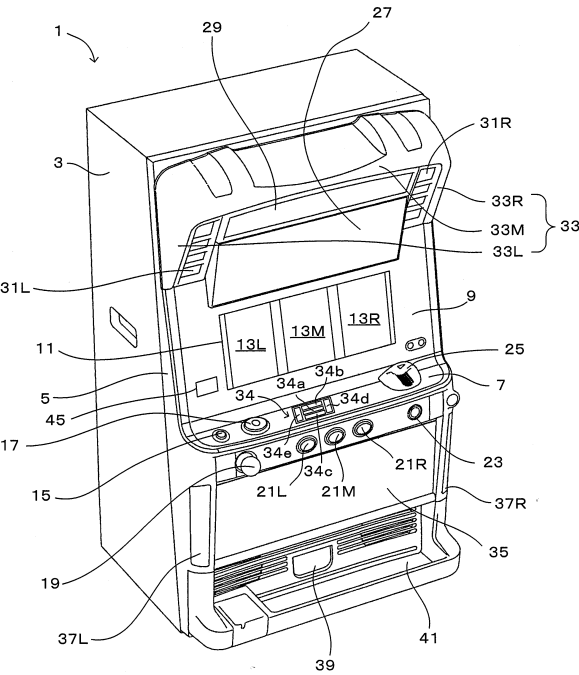
30

40

50

【図面】

【図 1】



【図 2】

番号	左	中	右
0	RP	BE1	RP
1	CH1	CH1	CH1
2	RP	BAR	W7
3	WM	CH2	WM
4	W7	RP	BE1
5	BE2	BE2	RP
6	B7	WM	CH1
7	WM	B7	BAR
8	RP	BAR	WM
9	CH1	RP	BE2
10	BAR	BE1	RP
11	WM	CH1	B7
12	BE1	W7	CH2
13	RP	BAR	WM
14	CH2	RP	BE1
15	RP	BE2	RP
16	WM	WM	CH1
17	R7	R7	R7
18	BE1	CH2	WM
19	WM	RP	BE1

10

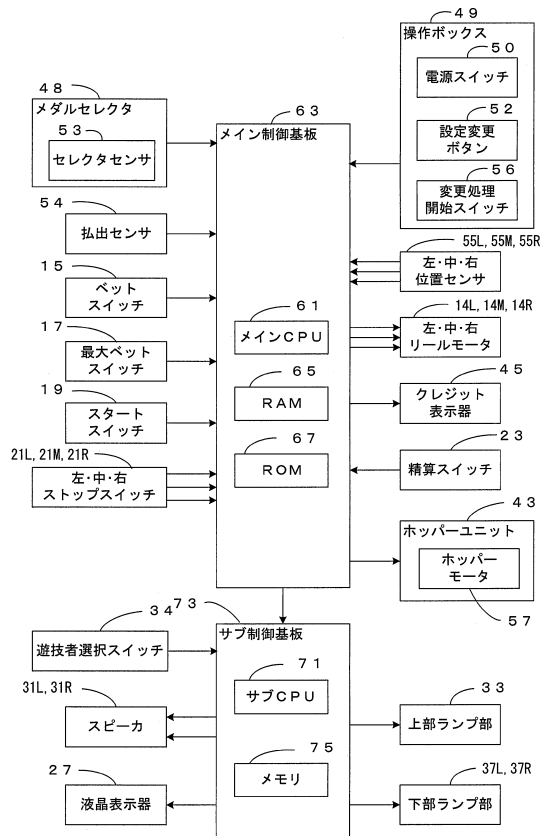
20

30

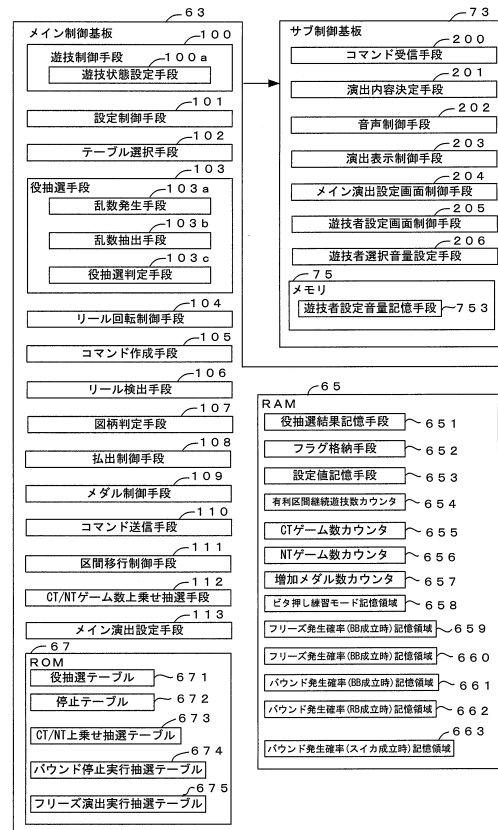
40

50

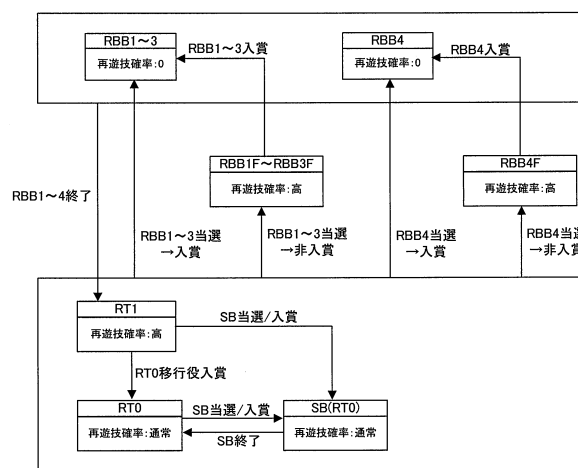
【図 3】



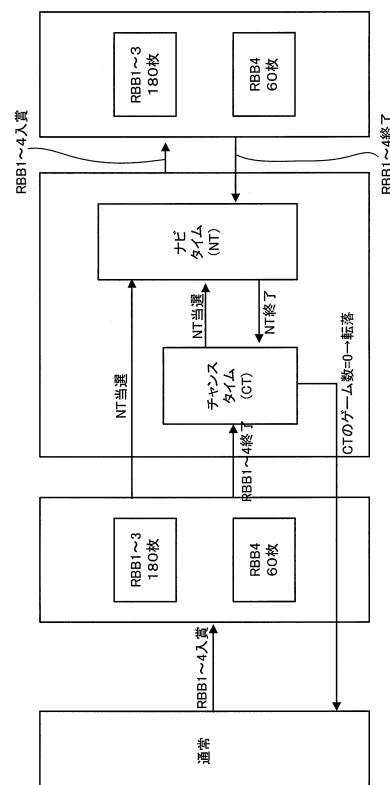
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】

種別	役名称	図柄組合せ			配当 3枚賭け
		左	中	右	
ボーナス役	RBB1	R7	R7	R7	0
	RBB2	B7	B7	B7	0
	RBB3	W7	W7	W7	0
	RBB4	R7	R7	BAR	0
	SB	R7	W7	CH2	0
再遊技役	NRP1	RP	RP	RP	0
	NRP2	BE2	RP	RP	0
	NRP3	B7	RP	RP	0
	PRP1	RP	RP	BE1	0
	PRP2	BE2	RP	BE1	0
小役	PRP3	RP	RP	BE2	0
	PRP4	BE2	RP	BE2	0
	ATR1	BE1	BE1	BE1	8
	ATR2	BE1	BE1	BE2	8
	ATR3	BE1	BE2	BE1	8
	ATR4	BE1	BE2	BE2	8
	ATB1	BE2	BE1	BE1	8
	ATB2	BE2	BE1	BE2	8
	ATB3	BE2	BE2	BE1	8
	ATB4	BE2	BE2	BE2	8
	WMA	WM	WM	WM	8
	WMB1	WM	CH1	WM	4
	WMB2	R7	CH1	WM	4
	CHA1	CH1	R7	ANY	8

	CHA7	CH1	CH1	ANY	8
	CHB1	CH2	R7	ANY	8

	CHB8	CH2	WM	RP	8
	SP1	BE2	BAR	CH1	1
	SP2	R7	R7	CH2	1
増加役	EX1	WM	BE2	BE2	8

	EX8	W7	BE1	WM	8

【図 8】

上位役番号		当選役グループ	構成役			
			内容	役		
\$00		HZ				
\$01		RBB1		RBB1		
\$02		RBB2		RBB2		
\$03		RBB3		RBB3		
\$04		RBB4		RBB4		
\$05		SB		SB		
下位役番号		当選役グループ	構成役			
			内容	役		
\$00		HZ				
\$01		RPA	通常リブ	NRP1	NRP2	
\$02		RPB	通常リブ	同上		
				PRP1		
\$03		RPL	ハンクリブ	PRP1～PRP4		
				NRP1		
\$04		RPC	通常リブ	同上		
			ハンクリブ	同上		
\$05		RPR	通常リブ	同上		
			ハンクリブ	同上		
				NRP3		
\$06		RZA	通常リブ	同上		
				NRP3		
\$07		RZB	通常リブ	同上		
				NRP3	PRP1	
\$08		BEL	赤ベル	ATR1～ATR4		
			青ベル	ATB1～ATB4		
			チェリー-A	CHA1～CHA7		
			チェリー-B	CHB1～CHB8		
\$09		BLR	赤ベル	同上		
			チェリー-B	同上		
\$0A		BLB	青ベル	同上		
\$0B		CHY	チェリー-A	同上		
			チェリー-B	同上		
\$0C		WMA	スライ引き込み用	WMG1	WBM2	
				WMA		
\$0D		WMB	スライ引き込み用	同上		
				WMA	CHB8	
\$0E		SP1		SP1		
\$0F		SP2		SP2		
\$10		ACB	青ベル	同上		
				SP1		
\$11		ALZ	RB増加役	EX1～EX8		
			赤ベル	同上		
			青ベル	同上		
\$12		ALL	全小役	ATR1～ATR4	ATB1～ATB4	WMA
				CHA1～CHA7	CHB1～CHB8	WMB1
				SP2		SP1
				SP2	EX1～EX8	

【図 1 1】

(a) 目押し成功時

W7		
BE2	RP	RP
B7		

(b) 1コマ早い場合

BE2		
B7	RP	
WM		RP

(c) 1コマ遅い場合

WM		RP
W7	RP	
BE2		

【図 1 2】

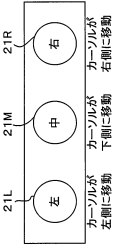
項目	選択数									
	オン	オフ	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
ピタ押し練習モード	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
フリーズ BB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
フリーズ RB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド BB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド RB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド スイカ成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト

10

20

【図 1 3】

項目	選択数									
	オン	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
ピタ押し練習モード	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
フリーズ BB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
フリーズ RB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド BB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド RB成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
バウンド スイカ成立時	なし	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト



【図 1 4】

(a) フリーズ発生確率(デフォルト時)

フリーズ	BB成立時	非当選	当選
		248	8

(b) バウンド発生確率(デフォルト時)

バウンド	BB成立時	非当選	1st	2nd	3rd
		216	16	16	8
バウンド	RB成立時	232	16	8	0
バウンド	スイカ成立時	253	2	1	0

(c) バウンド発生タイミング(任意設定、バウンド発生時)

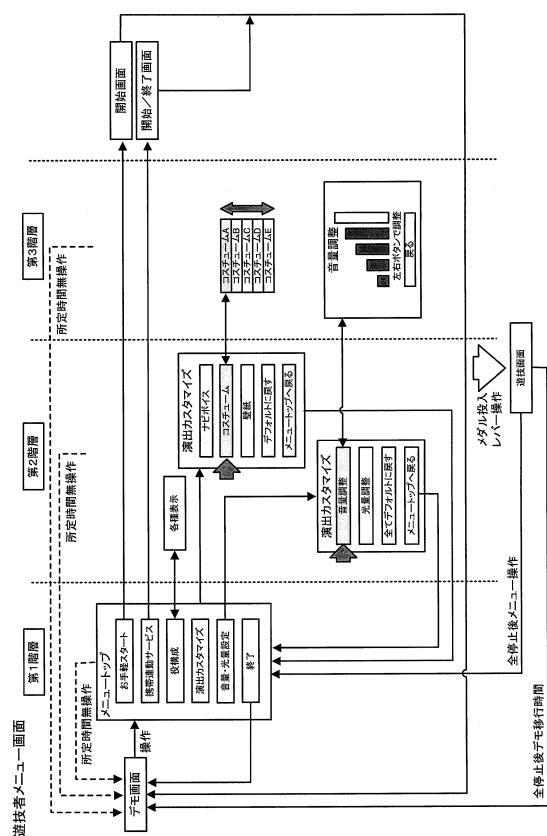
バウンド	BB・RB・スイカ成立時	1st	2nd	3rd
		128	128	0

30

40

50

【 図 1 5 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 荒井 隆一

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 7 4 9 7 7 (J P , A)

特開 2 0 2 0 - 0 0 0 5 9 8 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4