

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6346415号
(P6346415)

(45) 発行日 平成30年6月20日 (2018. 6. 20)

(24) 登録日 平成30年6月1日 (2018. 6. 1)

(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 71 頁)

(21) 出願番号 特願2013-135777 (P2013-135777)
 (22) 出願日 平成25年6月28日 (2013. 6. 28)
 (65) 公開番号 特開2015-8855 (P2015-8855A)
 (43) 公開日 平成27年1月19日 (2015. 1. 19)
 審査請求日 平成28年5月12日 (2016. 5. 12)

(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 100098729
 弁理士 重信 和男
 (74) 代理人 100116757
 弁理士 清水 英雄
 (74) 代理人 100123216
 弁理士 高木 祐一
 (74) 代理人 100163212
 弁理士 溝渕 良一
 (74) 代理人 100148161
 弁理士 秋庭 英樹
 (74) 代理人 100156535
 弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 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、
 前記可変表示部に表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するかを決定する事前決定手段と、
 前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったゲームであるときに、当該特定決定結果の種類に応じた特定手順で前記導出操作手段が操作されたときに特定表示結果を導出させ、当該特定手順と異なる手順で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
外部出力される信号の制御を行う外部出力制御手段と、
 演出の制御を行う演出制御手段と、
 を備え、
前記演出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに当該特定決定結果の種類に応じた特定手順を判別可能な判別情報を報知する報知期間

に制御可能であり、

前記報知期間が終了してから前記特殊表示結果が特定回数導出されるまでの特定期間において、所定表示結果の導出が許容されたときに、前記報知期間に再度制御可能であり、

前記特定期間において、前記報知期間において実行される演出とは異なる特定演出を実行し、前記特殊表示結果が特定回数導出されて当該特定期間が終了することにより当該特定演出を終了し、

前記報知期間が終了したことに伴い前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに前記判別情報が報知されないことにより、前記特殊表示結果が特定回数導出されることで、前記外部出力制御手段により外部出力される信号の出力が停止する、スロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の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、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられたストップスイッチを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

20

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特別役（例えばボーナス）、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に行為れる役抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

30

【0004】

この種のスロットマシンとして、ゲームの制御を行う遊技制御手段から演出の制御を行う演出制御手段への一方向に通信可能とし、演出制御手段側で遊技者にとって有利な有利状態であるアシストタイム（以下、ATという）の制御を行うスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1のスロットマシンでは、演出制御手段でATに制御しているか否か、すなわち演出制御手段側の制御状態を遊技制御手段が特定できるように、通常リプレイに当選したときにストップスイッチの操作順序を決定し、決定した操作順序を演出制御手段に送信している。そして、遊技制御手段側で遊技者による実際の操作順序と、送信した操作順序が一致するか否かを判定し、両者が一致した場合には遊技者がナビ演出にしたがってストップスイッチの操作を行ったものと判定し、演出制御手段がATに制御していることを特定し、その旨を示す外部出力信号を出力するようになっている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特許第4889804号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【 0 0 0 6 】

特許文献 1 に記載のスロットマシンのように、遊技制御手段が演出制御手段の制御状態を特定するためにストップスイッチの操作順序が定められた特定役の当選を用いるとともに、演出制御手段が特定の制御状態（例えば、A T の開始等）であることを特定するにあたり、操作順序に特定の制御状態か否かを判定するための操作順序を付加するとともに、遊技制御手段が特定の制御状態を特定して所定制御（外部出力信号の出力）を行う構成した場合には、遊技者がナビ演出にしたがった順番でストップスイッチの操作を行っている限りでは、遊技制御手段が特定の制御状態を正確に特定できるものの、長期間遊技をしていると集中力が落ちてしまうことで、ナビ演出に従わない順番でストップスイッチの操作を行ってしまうことがあり、このような場合には、特定の制御状態ではない場合でも、特定役が当選したときに付加された操作順序と一致してしまうことで、特定の制御状態でないにも関わらず、遊技制御手段が特定の制御状態を特定して所定制御を行ってしまう可能性がある。

10

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技制御手段と、演出制御手段と、を備え、導出操作手段の操作態様に応じて遊技制御手段が演出制御手段の制御状態を特定して所定制御を行う構成において、遊技制御手段が演出制御手段の制御状態を誤って特定した結果、所定制御が行われてしまうことを防止できるスロットマシンを提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
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、
前記可変表示部に表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するかを決定する事前決定手段と、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったゲームであるときに、当該特定決定結果の種類に応じた特定手順で前記導出操作手段が操作されたときに特定表示結果を導出させ、当該特定手順と異なる手順で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

30

外部出力される信号の制御を行う外部出力制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに当該特定決定結果の種類に応じた特定手順を判別可能な判別情報を報知する報知期間に制御可能であり、

40

前記報知期間が終了してから前記特殊表示結果が特定回数導出されるまでの特定期間において、所定表示結果の導出が許容されたときに、前記報知期間に再度制御可能であり、

前記特定期間において、前記報知期間において実行される演出とは異なる特定演出を実行し、前記特殊表示結果が特定回数導出されて当該特定期間が終了することにより当該特定演出を終了し、

前記報知期間が終了したことに伴い前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに前記判別情報が報知されないことにより、前記特殊表示結果が特定回数導出されることで、前記外部出力制御手段により外部出力される信号

50

の出力が停止する

ことを特徴としている。

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）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、

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、 10

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）とは当該遊技制御手段（メイン制御部 4 1）から当該演出制御手段（サブ制御部 9 1）への一方方向通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、 20

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果（押し順ベル）となったときに、該所定結果となった旨を特定可能な所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を前記制御情報として前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信する所定制御情報送信手段（内部当選コマンドの送信）と、

を含み、

前記演出制御手段は、

遊技者にとって有利な有利状態（A T）を含む複数種類の演出制御状態（通常状態、A T 等）から選択された演出制御状態に制御する演出制御状態制御手段（サブ制御部 9 1 による通常状態、A T 等の制御）と、 30

前記有利状態（A T）において前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記複数の異なる操作態様（6 通りの停止順）のうち前記所定結果に対応する所定操作態様（中段ベルの停止順）を特定可能に報知する所定時操作態様報知手段（ナビ演出）と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

該遊技制御手段（メイン制御部 4 1）が把握し得るゲームの進行に関する情報（通常リプレイ 2 または 3 が当選し、7 揃いリプレイが揃い得る停止順で停止操作がされたこと）に基づいて前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）側が前記有利状態（A T）であることを特定する有利状態開始特定手段と、 40

前記有利状態開始特定手段により前記有利状態（A T）であることが特定された後、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（押し順ベル）となった旨を特定可能な前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作された回数が 2 回以上の所定回数（2 回）に到達したときに、前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）側で前記有利状態（A T）が終了したことを特定する有利状態終了特定手段と、

前記有利状態終了特定手段が前記有利状態（A T）の終了を特定したときに所定制御（ 50

A T 中信号の O N から O F F への変更、B E T フリーズ)を行う所定制御手段と、
をさらに含み、

前記演出制御手段は、前記有利状態(A T)において前記所定操作態様(中段ベルの停止順)とは異なる操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)が操作されたときには、該所定操作態様(中段ベルの停止順)とは異なる操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)が操作されたゲームよりも後のゲームにおいて前記所定制御情報(押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド)を受信したときに、前記所定操作態様(中段ベルの停止順)とは異なる操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)が操作されることを防止する異操作態様防止手段(注意喚起のメッセージ表示、通常ナビ演出画面でのナビ演出の実行、連続演出の禁止)をさらに含む

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側が有利状態に制御されているときには、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、該所定結果に対応する所定操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様での操作が遊技者に対して促される一方、有利状態が終了したときには、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、該所定結果に対応する所定操作態様が報知されなくなる。有利状態では、報知された操作態様で導出操作手段の操作が遊技者により行われることで、所定結果となったときの操作態様が、該所定結果に対応する所定操作態様と一致することとなるが、有利状態が終了すると、所定操作態様が報知されず、所定結果となったときの操作態様が、該所定結果に対応する所定操作態様と一致する割合が下がる。このため、遊技制御手段は、演出制御手段側の有利状態の開始を特定した後、所定結果となったときの操作態様が所定操作態様とは異なる操作態様で操作された回数が 2 以上の所定回数に到達することで、演出制御手段側の有利状態の終了を特定するようになっており、有利状態の終了を特定したときに、所定制御を行うようになっており、演出制御手段側の有利状態の終了に合わせて所定制御を行うことが可能となっている。

20

このような構成において、演出制御手段は、有利状態において所定時操作態様報知手段により報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されたときには、該所定操作態様とは異なる操作態様で操作されたゲームよりも後のゲームにおいて所定結果となったときに、所定時操作態様報知手段により報知された所定操作態様とは異なる操作態様で導出操作手段が操作されることを防止する異操作態様防止手段を備えるので、遊技者により誤って、報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されても、その後、さらに報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されることが防止されることで、有利状態が終了していないにも関わらず、所定操作態様とは異なる操作態様で操作された回数が所定回数に到達することで、有利状態の終了が誤って特定され、所定制御が行われてしまうことを防止できる。

30

【0009】

尚、前記演出制御状態制御手段が、複数種類の演出制御状態から選択された演出制御状態に制御するとは、複数種類の演出制御状態のうち 1 種類の演出制御状態が選択され、選択された演出制御状態に制御する構成でも良いし、複数種類の演出制御状態のうち 2 種類以上の演出制御状態が選択され、選択された 2 種類以上の演出制御状態に制御する構成でも良い。

40

また、導出操作手段の操作態様は、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様、これらの組み合わせによる操作態様等が該当する。

また、所定結果に対応する所定操作態様は、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、一律に固定された操作態様でも良いし、複数の操作態様からランダムに決定された操作態様でも良い。また、所定結果が複数種類からなる場合においてその種類に応じて定められた操作態様でも良い。

また、有利状態開始特定手段が、該遊技制御手段が把握し得るゲームの進行に関する情

50

報に基づいて前記演出制御手段側が前記有利状態であることを特定するとは、演出制御手段側で有利状態を開始する契機となる事象の発生により特定するもの、有利状態以外では生じない事象または生じる可能性が低い事象の発生により特定するもの、等であれば良く、有利状態を開始する契機となる事象とは、例えば、特定の表示結果が導出されること、事前決定手段の決定結果が特定結果となり、特定の操作態様で導出操作手段が操作されること、遊技状態が特定の遊技状態に移行することなどが該当する。また、有利状態以外では生じない事象または生じる可能性が低い事象とは、特定の表示結果が導出されること、事前決定手段の決定結果が特定結果となり、特定の操作態様で導出操作手段が操作されることなどが該当する。

また、有利状態終了特定手段は、前記有利状態開始特定手段により前記有利状態であることが特定された後、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に、連続して前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに計数される回数が所定回数に到達したときに、前記演出制御手段側で前記有利状態が終了したことを特定するものでも良いし、前記有利状態開始特定手段により前記有利状態であることが特定された後、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に、前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された累計回数が所定回数に到達したときに、前記演出制御手段側で前記有利状態が終了したことを特定するものでも良い

また、異操作態様防止手段は、例えば、前記所定時操作態様報知手段により、複数種類の報知態様にて前記所定操作態様が報知される構成において、前記複数種類の報知態様のうち前記有利状態において最も実行される比率の高い通常報知態様で前記所定操作態様を報知することで、実行される比率の低い報知態様に遊技者の注意が向かないようにすることにより、前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されることを防止するもの、報知された所定操作態様で導出操作手段の操作を行う旨のメッセージを表示したり、音声で警告することにより遊技者の注意を喚起することで、前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されることを防止するものなどが該当する。

また、異操作態様防止手段は、前記有利状態において前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、該所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたゲームよりも後のゲームのうち、前記所定結果となり前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された回数が前記所定回数に到達する可能性のあるゲームにおいて前記所定制御情報を受信したときに、前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されることを防止する構成でも良いし、前記有利状態において前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、該所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたゲームよりも後のゲームのうち、前記所定結果となり前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された回数が前記所定回数に到達しないゲームであっても前記所定制御情報を受信したときに、前記所定時操作態様報知手段により報知された前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されることを防止する構成でも良い。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 2 に記載のスロットマシンは、手段 1 に記載のスロットマシンであって、前記所定時操作態様報知手段（ナビ演出）は、複数種類の報知態様（通常ナビ演出、チャンスナビ演出）にて前記所定操作態様（中段ベルの停止順）を特定可能に報知し、

前記複数種類の報知態様は、前記有利状態（ＡＴ）において最も実行される比率の高い通常報知態様（通常ナビ演出画面）と、遊技者にとって有利な状況（１以上のナビストックが残っている状況、ＡＴのゲーム数が上乘せされている状況）である可能性を示唆する特殊報知態様（チャンスナビ演出画面）と、を含み、

前記異操作態様防止手段は、前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマ

10

20

30

40

50

ンド)を受信したときに、必ず前記通常報知態様(通常ナビ演出画面)で前記所定操作態様(中段ベルの停止順)を報知することにより、前記所定時操作態様報知手段(ナビ演出)により報知された前記所定操作態様(中段ベルの停止順)とは異なる操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されることを防止する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常報知態様と比較して実行される比率が低く、さらに遊技者にとって有利な状況である可能性が示唆される特殊報知態様に遊技者の注意が向かないようにし、所定時操作態様報知手段による報知内容に集中させることで、報知された操作態様とは異なる操作態様で導出操作手段が操作されることを防止できる。

【0011】

10

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

前記有利状態(AT)において複数ゲームにわたり遊技者にとって有利な状況(1以上のナビストックが残っている状況、ATのゲーム数が上乘せされている状況)である可能性を示唆する連続演出(連続演出)を実行する連続演出実行手段を備え、

前記異操作態様防止手段は、前記連続演出(連続演出)の実行を規制することにより、前記所定制御情報(押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド)を受信したときに、前記所定時操作態様報知手段(ナビ演出)により報知された前記所定操作態様(中段ベル停止順)とは異なる操作態様で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されることを防止する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数ゲームにわたり遊技者にとって有利な状況である可能性が示唆される連続演出の実行が規制されることで連続演出に遊技者の注意が向かないようにし、所定時操作態様報知手段による報知内容に集中させることで、報知された操作態様とは異なる操作態様で導出操作手段が操作されることを防止できる。

尚、手段2、3において遊技者にとって有利な状況である可能性とは、例えば、有利状態が継続する可能性、有利状態に制御する権利が残っている可能性、有利状態に制御する権利が増加した可能性、有利状態に制御される期間が増加した可能性、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な別個の有利状態に制御される可能性などである。また、遊技者にとっての有利度を設定可能な構成であれば、所定以上の有利度が設定されている可能性も該当する。

30

また、手段2において遊技者にとって有利な状況である可能性を示唆する特殊報知態様とは、前記有利状態において前記所定操作態様が報知されるときに選択される比率が前記通常報知態様よりも低く設定された報知態様であり、かつ前記有利状態において前記遊技者にとって有利な状況であるときに選択される比率が、前記有利状態において前記遊技者にとって有利な状況でないときに選択される比率よりも高く設定された報知態様である。

また、手段3において遊技者にとって有利な状況である可能性を示唆する連続演出とは、前記有利状態において前記遊技者にとって有利な状況であるときに実行される比率が、前記有利状態において前記遊技者にとって有利な状況でないときに実行される比率よりも高く設定された演出である。

40

【0012】

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

前記所定制御手段は、前記所定制御として前記有利状態(AT)が終了した旨を示す外部出力信号(AT中信号のOFF)を外部機器に対して出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側で有利状態が終了した旨を外部機器に特定させることができる。

【0013】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のロットマ

50

シンであって、

前記所定制御手段は、前記所定制御として所定期間にわたり遊技の進行を遅延させる遅延状態（ＢＥＴフリーズ）に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側で有利状態が終了したときに、所定期間にわたり遊技の進行を遅延させることで、有利状態が終了したことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

【 0 0 1 4 】

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

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、所定期間にわたり遊技の進行を遅延させる遅延状態（リールフリーズ）に制御する遅延状態制御手段を含み、

前記所定制御手段は、前記所定制御として前記遅延状態制御手段が前記遅延状態（リールフリーズ）に制御する割合（フリーズ抽選の抽選モード）を変化させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側の有利状態の終了前後で、遅延状態に制御される割合を変化させることができる。

【 0 0 1 5 】

本発明の手段 7 に記載のスロットマシンは、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記有利状態（ＡＴ）が終了した後、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（押し順ベル）となったときに、前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 Ｌ、8 Ｃ、8 Ｒ）が操作された回数が前記所定回数（２回）に到達するまでの特定期間（ＡＴ終了待ち状態）において、該特定期間以外の期間では実行しない特定演出（ＡＴ終了待ち状態用の演出態様）を実行する特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（押し順ベル）となったときに、前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 Ｌ、8 Ｃ、8 Ｒ）が操作された回数が前記所定回数（２回）に到達して前記特定期間（ＡＴ終了待ち状態）が終了することにより前記特定演出（Ａ

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側で有利状態が終了してから、遊技制御手段側で有利状態の終了を特定して所定制御が行われるまでの特定期間においては、当該特定期間以外では実行されることのない特定演出が実行されるので、演出制御手段側の有利状態の終了と、遊技制御手段が有利状態の終了に合わせて行う所定制御と、のタイミングがずれることによる違和感を軽減できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 6 】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

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

10

20

30

40

50

【図 9】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 10】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 11】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 12】遊技状態の概要を示す図である。

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

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

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

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

【図 17】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 18】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 19】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 20】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 21】サブ制御部における A T の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 22】ナビストック抽選の当選確率、上乗せ抽選の当選確率を示す図である。

【図 23】メイン制御部において A T の開始が判定されてから終了が判定されるまでの制御の流れを示すフローチャートである。

【図 24】サブ制御部におけるナビ演出の制御を示すフローチャートである。

【図 25】サブ制御部におけるナビ演出画面を示す図である。

【図 26】A T に伴うメイン制御部、サブ制御部の制御状況を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

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

【実施例】

【0018】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、図 2 に示すように、前面が開く筐体 1 a と、この筐体 1 a の側面に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0019】

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

【0020】

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「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。尚、以下では、「赤 7」、「青 7」、「白 7」をまとめて単に「7」、「チェリー a」、「チェリー b」をまとめて単に「チェリー」という場合がある。

【0021】

10

20

30

40

50

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）によって回転されることで、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一方で、各リール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、3 つの連続する図柄が表示結果として透視窓 3 に導出表示されるようになっている。

【0022】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

10

【0023】

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

【0024】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では後述する通常遊技状態、内部中の規定数として 3、CB の規定数として 2）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 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

【0025】

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

30

【0026】

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

40

【0027】

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

50

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 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設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の A T 終了判定時に打止状態（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 A T 終了判定時に自動精算処理（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 内部に設けられた後述のホッパータンク 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 を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

10

【 0 0 3 0 】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）、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）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（図 4 参照）、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 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（図 4 参照）、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（図 4 参照）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。

20

【 0 0 3 1 】

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（図 4 参照）が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 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。

30

【 0 0 3 2 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を on / off 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。

40

【 0 0 3 3 】

尚、筐体 1 a の内部にある打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 は、遊技場の店員によるキー操作により前面扉 1 b を開放しなければ操作できないことから、遊技場に設置されている場合に、遊技場の店員のみが操作可能とされ、遊技者が操作することはできないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ 2 3 も同様である。特に、設定キースイッチ 3 7 は、キー操作により前面扉 1 b を開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ 3 7 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

50

【0034】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN(図1参照)が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、後述する通常遊技状態、内部中における規定数の賭数として3枚が定められ、後述するCBにおける規定数の賭数として2枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

10

【0035】

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

【0036】

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

20

30

【0037】

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

【0038】

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

40

【0039】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2

50

つ以上のリールを用いた構成においては、2つ以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

【0040】

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

10

【0041】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 80×21 (1リール当たりの図柄コマ数) = 1680コマ分の図柄を変動させるので、190msの間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分の図柄である。

【0042】

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

20

【0043】

以下では、特に区別する必要がない場合にはリール2L、2C、2Rを単にリールという場合がある。また、リール2Lを左リール、リール2Cを中リール、リール2Rを右リールという場合がある。また、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作によりリール2L、2C、2Rを停止させる操作を停止操作という場合がある。

【0044】

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

30

【0045】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。尚、演出制御基板に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板40を介さず、電源基板101から演出制御基板90に直接接続され、電源基板101から演出制御基板90に対して直接電源が供給される構成としても良い。

40

【0046】

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

【0047】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25

50

、リールセンサ 33 L、33 C、33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

メイン制御部 41 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0051】

制御用クロック生成回路 42 は、メイン制御部 41 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する。制御用クロック生成回路 42 により生成された制御用クロック C C L K は、図 5 に示すクロック回路 502 に供給される。乱数用クロック生成回路 43 は、メイン制御部 41 の外部にて、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する。乱数用クロック生成回路 43 により生成された乱数用クロック R C L K は、図 5 に示す乱数回路 508 a、508 b に供給される。

【0052】

スイッチ検出回路 44 は、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 41 に伝送する。モータ駆動回路 45 は、メイン制御部 41 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 32 L、32 C、32 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 46 は、メイン制御部 41 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 30 に伝送する。L E D 駆動回路 47 は、メイン制御部 41 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 48 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 41 に対して出力する。リセット回路 49 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 41 にシステムリセット信号を与える。

【0053】

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

【0054】

外部バスインタフェース 501 は、メイン制御部 41 を構成するチップの外部バスと内

10

20

30

40

50

部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。

【 0 0 5 5 】

クロック回路 5 0 2 は、制御用クロック C C L K を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。

【 0 0 5 6 】

照合用ブロック 5 0 3 は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。また、固有情報記憶回路 5 0 4 は、メイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路であり、演算回路 5 0 5 は、乗算及び除算を行う回路である。

【 0 0 5 7 】

リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 は、メイン制御部 4 1 の内部や外部にて発生する各種リセット、割り込み要求を制御するためのものである。

【 0 0 5 8 】

リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 は、指定エリア外走行禁止 (I A T) 回路 5 0 6 a とウォッチドッグタイマ (W D T) 5 0 6 b とを備える。 I A T 回路 5 0 6 a は、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出すると I A T 発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ 5 0 6 b は、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

【 0 0 5 9 】

C P U 4 1 a は、 R O M 4 1 b から読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム (ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム) を実行することにより、スロットマシン 1 における遊技制御を実行する制御用 C P U である。こうした遊技制御が実行されるときには、 C P U 4 1 a が R O M 4 1 b から固定データを読み出す固定データ読出動作や、 C P U 4 1 a が R A M 4 1 c に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、 C P U 4 1 a が R A M 4 1 c に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、 C P U 4 1 a が外部バスインタフェース 5 0 1 やパラレル入力ポート 5 1 1、シリアル通信回路 5 1 2などを介してメイン制御部 4 1 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、 C P U 4 1 a が外部バスインタフェース 5 0 1 やシリアル通信回路 5 1 2、パラレル出力ポート 5 1 3などを介してメイン制御部 4 1 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【 0 0 6 0 】

R O M 4 1 b には、ユーザプログラム (ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム) を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【 0 0 6 1 】

R A M 4 1 c は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、 R A M 4 1 c の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であれば良い。すなわち、スロットマシン 1 への電力供給が停止しても、所定期間は R A M 4 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。

【 0 0 6 2 】

フリーランカウンタ回路 5 0 7 として、 8 ビットのフリーランカウンタを 4 チャンネル搭載している。

【 0 0 6 3 】

乱数回路 5 0 8 a、 5 0 8 b は、 8 ビット乱数や 1 6 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路 5 0 8 a、 5 0 8 b のうち 1 6 ビット乱数回路 5 0 8 b が生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。

【 0 0 6 4 】

タイマ回路 5 0 9 は、 8 ビットプログラマブルタイマであり、メイン制御部 4 1 は、タイマ回路 5 0 9 として、 8 ビットのカウンタを 3 チャンネル備える。本実施例では、タイマ

10

20

30

40

50

回路 509 を用いてユーザプログラムによる設定により、リアルタイム割り込み要求や時間計測を行うことが可能である。

【0065】

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

【0066】

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

10

【0067】

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

【0068】

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

20

【0069】

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

【0070】

また、メイン制御部 41 は、遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態がパラレル入力ポート 511 から入力される。そしてメイン制御部 41 は、これらパラレル入力ポート 511 から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

30

【0071】

また、メイン制御部 41 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようにしている。本実施例では、タイマ回路 509 にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0072】

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

40

【0073】

メイン制御部 41 は、基本処理として遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰

50

り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 7 4 】

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 5 】

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、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 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。

10

【 0 0 7 6 】

尚、本実施例では、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う構成としても良く、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われることとなる。

20

【 0 0 7 7 】

また、本実施例では、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良い。

【 0 0 7 8 】

演出制御基板 9 0 には、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、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

30

【 0 0 7 9 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

40

【 0 0 8 0 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマン

50

ドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 91 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【0081】

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

【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、RAM 91c 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】

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

【0084】

尚、本実施例では、いずれの設定値が設定されている場合でも、メイン制御部 41 が行う内部抽選の当選確率は共通であり、設定値に応じてサブ制御部 91 が行う後述のナビストック抽選、上乘せ抽選の当選確率として異なる当選確率を用いることによりメダルの払出率が変わる構成であるが、メイン制御部 41 が行う抽選の当選確率、サブ制御部 91 が行う抽選の当選確率の少なくとも一方または双方の当選確率を設定値に応じて変更することで、メダルの払出率が変わる構成であれば良い。

【0085】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0086】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を on 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を on 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c 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。

【0087】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に RAM 41c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

【0088】

そして、メイン制御部 4 1 は、その起動時において R A M 4 1 c のデータが正常であることを条件に、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制御部 4 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 4 1 c データが正常でない場合には、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。

【 0 0 8 9 】

また、サブ制御部 9 1 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 9 8 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 9 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

10

【 0 0 9 0 】

そして、サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常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制御部 9 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 9 1 c のデータが正常でない場合には、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、メイン制御部 4 1 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 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部 4 1 から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 4 1 の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合も、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。

20

【 0 0 9 2 】

次に、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の格納領域は、重要ワーク、特別ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【 0 0 9 3 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、R A M 異常エラー発生時、設定キースイッチ 3 7 が o n の状態での起動時、C B 終了時、設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態での起動時で 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 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行う。

30

【 0 0 9 4 】

初期化 0 は、R A M 異常エラー時に行う初期化であり、初期化 0 では、R A M 4 1 c の全ての領域が初期化される。初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が o n の状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化 1 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち重要ワーク及び特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化 2 は、C B 終了時に行う初期化であり、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、未使用領域及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 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おいて行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

40

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

50

また、特別ワークは、遊技状態を示す遊技状態フラグが格納される遊技状態格納ワーク及び内部当選フラグが格納される内部当選フラグ格納ワークを含み、前述のように設定変更状態に移行する場合にも特別ワークは初期化されることがないため、設定変更がされた場合でも設定変更前の遊技状態及び内部当選フラグ（特に持越中の特別役の当選フラグ）が維持されるようになっている。

【 0 0 9 7 】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技状態（通常、内部中、C B）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例では通常遊技状態及び内部中においては 3、C B においては 2）が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L N が有効化される。

10

【 0 0 9 8 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役ともいう。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M 4 1 c に設定されている必要がある。

20

【 0 0 9 9 】

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

30

【 0 1 0 0 】

また、遊技状態が C B 中のゲームでは、内部抽選を行わず、各ゲームにおいて全ての小役の当選フラグが設定されるようになっており、必ずいずれかの小役の入賞が許容されることとなる。尚、C B 中のゲームでも内部抽選を行うが、内部抽選の結果に関わらず、全ての小役の当選フラグを設定し、必ずいずれかの小役の入賞が許容されるようにしても良い。

【 0 1 0 1 】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）に決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路 5 0 8 b により生成され、乱数回路 5 0 8 b の乱数値レジスタに格納されている値を R A M 4 1 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態（通常遊技状態、内部中）に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入賞を許容するか否かの判定が行われる。

40

【 0 1 0 2 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。こ

50

のため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 1 0 3 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

10

【 0 1 0 4 】

尚、本実施例の内部抽選では、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される構成であるが、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値から順次減算し、減算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される構成としても良い。

【 0 1 0 5 】

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

20

【 0 1 0 6 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 1 0 7 】

メイン制御部 4 1 は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 4 1 b に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 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滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

30

【 0 1 0 8 】

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

40

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

50

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

10

【0111】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ(0~335)の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り

20

【0112】

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

30

【0113】

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

40

【0114】

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

【0115】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリール

50

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

10

【0116】

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

20

【0117】

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

30

【0118】

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

40

【0119】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大 4 コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲

50

で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、４コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

【０１２０】

また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

10

【０１２１】

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

20

【０１２２】

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

30

【０１２３】

本実施例においてメイン制御部４１は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が開始した後、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

40

【０１２４】

尚、本実施例では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが

50

停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【0125】

本実施例においてメイン制御部41は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間（本実施例では4.1秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していれば、その時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

10

【0126】

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

【0127】

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

20

【0128】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する。

【0129】

これら外部出力信号は、メイン制御部41の制御により遊技制御基板40より出力され、外部出力基板1000、スロットマシン1が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板（図示略）を介してホールコンピュータやスロットマシン1に対応して設置されたデータ表示端末などの外部機器に出力されるようになっている。

30

【0130】

遊技制御基板40から外部出力基板1000に対しては、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルIN信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルOUT信号、スロットマシン1の外部にAT中である旨を示すAT中信号、前面扉1bが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクトの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット34の異常を示す払出エラー信号がそれぞれ出力される。

【0131】

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

40

【0132】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド1、フリーズコマンド2、停止順種別コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0133】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示

50

す1バイトの拡張データとからなり、サブ制御部91は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

フリーズコマンド1は、後述するBETフリーズ（賭数の設定操作の有効化を所定時間遅延させる制御状態）に制御される旨を通知するコマンドであり、BETフリーズの制御を開始するときに送信される。

【0138】

フリーズコマンド2は、後述するリールフリーズ（停止操作の有効化を所定時間遅延させる制御状態）の種別、リールフリーズの開始タイミング及びリールフリーズに制御される期間を特定可能なコマンドであり、リールフリーズに制御されるゲームの内部当選コマンドの送信後に送信される。

【0139】

停止順種別コマンドは、内部抽選において停止順種別を適用する対象役（本実施例では通常リプレイ1）の当選時において行う停止順種別選択抽選にて選択された停止順種別を特定可能なコマンドであり、当該対象役の当選時において内部当選コマンドの送信後に送信される。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに

10

20

30

40

50

送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（通常遊技状態、内部中、C B）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、C B 終了後に打止状態に制御される場合に打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち on（開放状態）/ off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化（on から off、off から on）した時に送信される。

【 0 1 5 2 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の検出状態（on / off）を示すコマンドであり、定期的に送信される。

【 0 1 5 3 】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、RAM 4 1 c に設けられたコマンドキューに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【 0 1 5 4 】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され

10

20

30

40

50

、RAM 41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0155】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理が10回実行される毎に、スイッチの検出状態に基づいて生成されるとともに、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において生成され、RAM 41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。尚、後述するように、演出の実行中において賭数の設定操作の有効化が遅延されている状態（BETフリーズ）に制御する場合には、その間に、賭数の設定操作がなされても、BETコマンドを送信させず、結果、これら操作に伴い実行中の演出がキャンセルされることはない。

【0162】

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

10

20

30

40

50

ブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM 91cに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0163】

図6～図10は、本実施例のロットマシン1における役の種類、図柄組み合わせ、及び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11は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図12は、遊技状態の概要を示す図である。

10

【0164】

まず、図6を参照して、入賞役のうち特別役について説明する。入賞役のうち特別役にはCBが含まれる。

【0165】

CBは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「白7 - 白7 - 青7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態がCBに移行する。CBは、全ての小役の入賞が許容される状態であり、CB中は、停止操作のタイミングに関わらず、必ずいずれかの小役が入賞することとなる。CBは、当該CB中において払い出されたメダル総数が29枚を超えることで終了する。

20

【0166】

次に、図7を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2、1枚ベル3、1枚ベル4A、1枚ベル4B、1枚ベル5、1枚ベル6、1枚ベル7A、1枚ベル7B、1枚ベル8、1枚ベル9、1枚ベル10、1枚ベル11、中段ベル、右下がりベル、下段ベル、中段スイカ、右下がりスイカが含まれる。

【0167】

尚、以下、特に区別する必要のない場合には、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル2、1枚ベル3、1枚ベル4A、1枚ベル4B、1枚ベル5、1枚ベル6、1枚ベル7A、1枚ベル7B、1枚ベル8、1枚ベル9を単に1枚ベルという。

【0168】

1枚ベル1Aは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル1Aが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル1Aが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0169】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル1Aを構成する左リールの「リプレイ」、中リール「チェリーa」、右リールの「白7」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0170】

また、1枚ベル1Aを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル1Aを構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「白7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル1Aに当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している1枚ベル1Aに入賞することはない。

40

【0171】

1枚ベル1Bは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - チェリーa」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル1Bが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル1Bが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

50

【 0 1 7 2 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 1 B を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリー a」、右リールの「チェリー a」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー a - チェリー a」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 1 7 3 】

また、1 枚ベル 1 B を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、1 枚ベル 1 B を構成する中リールの「チェリー a」、右リールの「チェリー a」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 1 B が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 1 B に入賞することはない。

10

【 0 1 7 4 】

1 枚ベル 2 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー a - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 2 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 2 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 7 5 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 2 を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリー a」、右リールの「B A R」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー a - B A R」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

20

【 0 1 7 6 】

また、1 枚ベル 2 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、1 枚ベル 2 を構成する中リールの「チェリー a」、右リールの「B A R」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 2 が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 2 に入賞することはない。

【 0 1 7 7 】

1 枚ベル 3 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー a - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 3 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 3 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

30

【 0 1 7 8 】

ここで、図 3 を参照すると、1 枚ベル 3 を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリー a」、右リールの「プラム」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー a - プラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 1 7 9 】

また、1 枚ベル 3 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、1 枚ベル 3 を構成する中リールの「チェリー a」、右リールの「プラム」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において 1 枚ベル 3 が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している 1 枚ベル 3 に入賞することはない。

40

【 0 1 8 0 】

1 枚ベル 4 A は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー b - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に 1 枚ベル 4 A が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において 1 枚ベル 4 A が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 8 1 】

50

ここで、図3を参照すると、1枚ベル4Aを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「白7」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - 白7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0182】

また、1枚ベル4Aを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル4Aを構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「白7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル4Aが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル4Aに入賞することはない。

10

【0183】

1枚ベル4Bは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーa」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル4Bが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル4Bが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0184】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル4Bを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「チェリーa」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーa」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

20

【0185】

また、1枚ベル4Bを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル4Bを構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル4Bが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル4Bに入賞することはない。

【0186】

1枚ベル5は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル5が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル5が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0187】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル5を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「チェリーb」、右リールの「BAR」が、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - BAR」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0188】

また、1枚ベル5を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル5を構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「BAR」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル5が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル5に入賞することはない。

40

【0189】

1枚ベル6は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル6が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル6が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0190】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル6を構成する左リールの「リプレイ」、中リール

50

の「チェリーb」、右リールの「プラム」は、各リールの「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - プラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0191】

また、1枚ベル6を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル6を構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「プラム」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル6が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル6に入賞することはない。

10

【0192】

1枚ベル7Aは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル7Aが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル7Aが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0193】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル7Aを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「白7」が、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - 白7」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

20

【0194】

また、1枚ベル7Aを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内になるように配置されているが、1枚ベル7Aを構成する中リールの「プラム」、右リールの「白7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル7Aが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル7Aに入賞することはない。

【0195】

1枚ベル7Bは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - チェリーa」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル7Bが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル7Bが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

30

【0196】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル7Bを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「チェリーa」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - チェリーa」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0197】

また、1枚ベル7Bを構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル7Bを構成する中リールの「プラム」、右リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル7Bが当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル7Bに入賞することはない。

40

【0198】

1枚ベル8は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル8が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて1枚ベル8が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0199】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル8を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「BAR」が、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので

50

、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - B A R」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 2 0 0 】

また、1枚ベル8を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル8を構成する中リールの「プラム」、右リールの「B A R」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル8が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル8に入賞することはない。

【 0 2 0 1 】

1枚ベル9は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル9が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル9が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【 0 2 0 2 】

ここで、図3を参照すると、1枚ベル9を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「プラム」、右リールの「プラム」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - プラム」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 2 0 3 】

また、1枚ベル9を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、1枚ベル9を構成する中リールの「プラム」、右リールの「プラム」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚ベル9が当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している1枚ベル9に入賞することはない。

【 0 2 0 4 】

1枚ベル10は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「青7 - ベル - 赤7」、「青7 - ベル - リプレイ」、「スイカ - ベル - 赤7」または「スイカ - ベル - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に1枚ベル10が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル10が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【 0 2 0 5 】

図3を参照すると、1枚ベル10を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか一方の図柄、中リールの「ベル」、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか一方の図柄は5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において1枚ベル10に当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【 0 2 0 6 】

1枚ベル11は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「青7 - B A R - ベル」、「青7 - リプレイ - ベル」、「スイカ - B A R - ベル」または「スイカ - リプレイ - ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常または内部中に1枚ベル11が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、C B において1枚ベル11が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【 0 2 0 7 】

図3を参照すると、1枚ベル11を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか一方、中リールの「B A R」、「リプレイ」のいずれか一方の図柄、右リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において、1枚ベル11に当選しているときには、原則として、停止操作のなされた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。

【 0 2 0 8 】

中段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「ベル - ベル - ベル」の組

10

20

30

40

50

み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に中段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて中段ベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0209】

ここで、図3を参照すると、中段ベルを構成する左リールの「ベル」、中リールの「ベル」、右リールの「ベル」は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【0210】

右下がりベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に右下がりベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて右下がりが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0211】

ここで、図3を参照すると、右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「リプレイ」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。

【0212】

また、右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「ベル」、右リールの「赤7」、「リプレイ」の一方の図柄は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【0213】

下段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「青7 - 白7 - 赤7」、「青7 - 白7 - リプレイ」、「青7 - BAR - 赤7」、「青7 - BAR - リプレイ」、「青7 - リプレイ - 赤7」、「青7 - リプレイ - リプレイ」、または「スイカ - 白7 - 赤7」、「スイカ - 白7 - リプレイ」、「スイカ - BAR - 赤7」、「スイカ - BAR - リプレイ」、「スイカ - リプレイ - 赤7」、「スイカ - リプレイ - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に下段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、C Bにおいて下段ベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

【0214】

ここで、図3を参照すると、下段ベルを構成する左リールの「青7」及び「スイカ」、中リールの「白7」、「BAR」及び「リプレイ」、右リールの「赤7」及び「リプレイ」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「青7 - 白7 - 赤7」、「青7 - 白7 - リプレイ」、「青7 - BAR - 赤7」、「青7 - BAR - リプレイ」、「青7 - リプレイ - 赤7」、「青7 - リプレイ - リプレイ」、または「スイカ - 白7 - 赤7」、「スイカ - 白7 - リプレイ」、「スイカ - BAR - 赤7」、「スイカ - BAR - リプレイ」、「スイカ - リプレイ - 赤7」、「スイカ - リプレイ - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

【0215】

また、下段ベルを構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれかの図柄、中リールの「白7」、「BAR」、「リプレイ」のいずれかの図柄、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれかの図柄は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において下段ベルに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0216】

中段スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - 青 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に中段スイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。また、C B において中段スイカが入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 1 7 】

また、中段スイカを構成する左中右リールの「スイカ」は 5 コマ以内になるように配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、左中右リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している中段スイカに入賞することはない。

【 0 2 1 8 】

10

右下がりスイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「ベル - スイカ - チェリー b」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態または内部中に右下がりスイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。また、C B において右下がりスイカが入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 1 9 】

ここで、図 3 を参照すると、右下がりスイカを構成する左リールの「スイカ」は、「ベル」の 1 つ上の位置に配置されているとともに、右下がりスイカを構成する右リールの「スイカ」は、「チェリー b」の 1 つ下の位置に配置されているので、入賞ライン L N に「ベル - スイカ - チェリー b」の組み合わせが揃うと、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に揃うこととなる。

20

【 0 2 2 0 】

また、右下がりスイカを構成する左リールの「ベル」は 5 コマ以内になるように配置されているが、右下がりスイカを構成する中リールの「スイカ」、右リールの「チェリー b」は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している右下がりスイカに入賞することはない。

【 0 2 2 1 】

次に、図 8 ~ 図 1 0 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、中段チャンスリプレイ、右上がりチャンスリプレイ、スイカハズレチャンスリプレイ A、スイカハズレチャンスリプレイ B、単チェリー、左失敗リプレイ、赤下段揃いリプレイ、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1、弱チェリー 2 が含まれる。

30

【 0 2 2 2 】

尚、以下、特に区別する必要のない場合には、中段チャンスリプレイ、右上がりチャンスリプレイ、スイカハズレチャンスリプレイ A、スイカハズレチャンスリプレイ B を単にチャンスリプレイといい、強チェリー 1、強チェリー 2 を単に強チェリーといい、弱チェリー 1、弱チェリー 2 を単に弱チェリーという場合がある。また、赤下段揃いリプレイを単に 7 揃いリプレイという場合がある。

【 0 2 2 3 】

中段リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

40

【 0 2 2 4 】

ここで、図 3 を参照すると、通常リプレイ 1 を構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段リプレイに当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【 0 2 2 5 】

右上がりリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「ベル - リプレイ - 赤 7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり

50

、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0226】

ここで、図3を参照すると、右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」は、「リプレイ」の1つ上の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「ベル」は、「リプレイ」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 赤7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、右上がり、すなわち無効ラインLM4に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組み合わせが揃うこととなる。

【0227】

また、右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」、中リールの「リプレイ」、右リールの「赤7」、「ベル」の一方の図柄は、各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作の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

【0228】

中段チャンスリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - 青7」、「リプレイ - リプレイ - チェリーa」、「リプレイ - リプレイ - チェリーb」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0229】

図3を参照すると、中段チャンスリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「青7」、「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」のいずれかの図柄は5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段チャンスリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

20

【0230】

右上がりチャンスリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 青7」、「ベル - リプレイ - スイカ」、「ベル - リプレイ - リプレイ」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0231】

図3を参照すると、右上がりチャンスリプレイを構成する左リールの「ベル」、中リールの「リプレイ」、右リールの「青7」、「スイカ」または「リプレイ」のいずれかの図柄は5コマ以内になるように配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりチャンスリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作の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

【0232】

スイカハズレチャンスリプレイAは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - スイカ - ベル」、「ベル - チェリーa - ベル」、「ベル - プラム - ベル」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0233】

図3を参照すると、スイカハズレチャンスリプレイAを構成する左リールの「ベル」、右リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されているが、スイカハズレチャンスリプレイAを構成する中リールの「チェリーa」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選においてスイカハズレチャンスリプレイAに当選していても、中リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選しているスイカハズレチャンスリプレイAに入賞することはない。

40

【0234】

スイカハズレチャンスリプレイBは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - 青7 - チェリーb」、「ベル - リプレイ - チェリーb」、「ベル - プラム - チェリーb」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0235】

50

図3を参照すると、スイカハズレチャンスリプレイBを構成する左リールの「ベル」、中リールの「青7」、「リプレイ」、「プラム」のいずれか1つは5コマ以内になるように配置されているが、スイカハズレチャンスリプレイBを構成する右リールの「チェリーb」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選においてスイカハズレチャンスリプレイBに当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選しているスイカハズレチャンスリプレイBに入賞することはない。

【0236】

単チェリーは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「白7 - ベル - チェリーa」、「白7 - ベル - チェリーb」、「白7 - ベル - プラム」、「チェリーa - ベル - チェリーa」、「チェリーa - ベル - チェリーb」、「チェリーa - ベル - プラム」、の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

10

【0237】

図3を参照すると、単チェリーを構成する右リールの「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」のいずれかの図柄、中リールの「ベル」は5コマ以内になるように配置されているが、単チェリーを構成する左リールの「白7」及び「チェリーa」のいずれの図柄も、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において単チェリーに当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している単チェリーに入賞することはない。

20

【0238】

左失敗リプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「ベル - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0239】

図3を参照すると、左失敗リプレイを構成する左リールの「ベル」、右リールの「リプレイ」は5コマ以内になるように配置されているが、中リールの「青7」は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において左失敗リプレイに当選していても、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している左失敗リプレイに入賞することはない。

30

【0240】

赤下段揃いリプレイは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0241】

ここで、図3を参照すると、赤下段揃いリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、「赤7」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - リプレイ」の組み合わせが揃うと、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃えることが可能となる。

【0242】

また、赤下段揃いリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は、5コマ以内になるように配置されているが、赤下段揃いリプレイを構成する中リールの「青7」は5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において赤下段揃いリプレイに当選していても、中リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している赤下段揃いリプレイに入賞することはない。

40

【0243】

図9に示すように、強チェリー1は、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「赤7 - チェリーa - 赤7」、「赤7 - チェリーa - 青7」、「赤7 - チェリーa - 白7」、「赤7 - チェリーa - BAR」、「赤7 - チェリーa - ベル」、「赤7 - チェリーb - 赤7」、「赤7 - チェリーb - 青7」、「赤7 - チェリーb - 白7」、「赤7 - チェリーb - BAR」、「赤7 - チェリーb - ベル」、「赤7 - プラム - 赤7」、「赤7 -

50

プラム - 青 7」、「赤 7 - プラム - 白 7」、「赤 7 - プラム - B A R」、「赤 7 - プラム - ベル」、「青 7 - チェリー a - 赤 7」、「青 7 - チェリー a - 青 7」、「青 7 - チェリー a - 白 7」、「青 7 - チェリー a - B A R」、「青 7 - チェリー a - ベル」、「青 7 - チェリー b - 赤 7」、「青 7 - チェリー b - 青 7」、「青 7 - チェリー b - 白 7」、「青 7 - チェリー b - B A R」、「青 7 - チェリー b - ベル」、「青 7 - プラム - 赤 7」、「青 7 - プラム - 青 7」、「青 7 - プラム - 白 7」、「青 7 - プラム - B A R」、「青 7 - プラム - ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【 0 2 4 4 】

ここで、図 3 を参照すると、強チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されており、強チェリー 1 を構成する左リールの「青 7」は、「チェリー a」の 1 つ下に配置されているので、左リールの「赤 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y（A N Y はいずれの図柄でも可）」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなり、左リールの「青 7」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが上段または右下がり、すなわち無効ライン L M 1 または L M 3 に揃うこととなる。

【 0 2 4 5 】

また、強チェリー 1 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「B A R」または「ベル」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、強チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」及び「青 7」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において強チェリー 1 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリー 1 に入賞することはない。

【 0 2 4 6 】

強チェリー 2 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「B A R - チェリー a - 青 7」、「B A R - チェリー a - スイカ」、「B A R - チェリー a - リプレイ」、「B A R - チェリー b - 青 7」、「B A R - チェリー b - スイカ」、「B A R - チェリー b - リプレイ」、「B A R - プラム - 青 7」、「B A R - プラム - スイカ」、「B A R - プラム - リプレイ」のいずれかの組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【 0 2 4 7 】

ここで、図 3 を参照すると、強チェリー 2 を構成する左リールの「B A R」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されているので、左リールの「B A R」が入賞ライン L N に停止すると、「チェリー a - A N Y - A N Y」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン L M 2 または L M 4 に揃うこととなる。

【 0 2 4 8 】

また、強チェリー 2 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「青 7」、「スイカ」または「リプレイ」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、強チェリー 2 を構成する左リールの「B A R」は、5 コマ以内となるよう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強チェリー 2 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリー 2 に入賞することはない。

【 0 2 4 9 】

図 10 に示すように、弱チェリー 1 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン L N に「赤 7 - 赤 7 - チェリー a」、「赤 7 - 赤 7 - チェリー b」、「赤 7 - 赤 7 - プラム」、「赤 7 - 青 7 - チェリー a」、「赤 7 - 青 7 - チェリー b」、「赤 7 - 青 7 - プラム」、「赤 7 - チェリー a - チェリー a」、「赤 7 - チェリー a - チェリー b」、「赤 7 - チェリー a - プラム」、「赤 7 - チェリー b - チェリー a」、「赤 7 - チェリー b - チ

10

20

30

40

50

「赤 7 - チェリー b - プラム」、「赤 7 - プラム - チェリー a」、「赤 7 - プラム - チェリー b」、「赤 7 - プラム - プラム」、「青 7 - 赤 7 - チェリー a」、「青 7 - 赤 7 - チェリー b」、「青 7 - 赤 7 - プラム」、「青 7 - 青 7 - チェリー a」、「青 7 - 青 7 - チェリー b」、「青 7 - 青 7 - プラム」、「青 7 - チェリー a - チェリー a」、「青 7 - チェリー a - チェリー b」、「青 7 - チェリー a - プラム」、「青 7 - チェリー b - チェリー a」、「青 7 - チェリー b - チェリー b」、「青 7 - チェリー b - プラム」、「青 7 - プラム - チェリー a」、「青 7 - プラム - チェリー b」、「青 7 - プラム - プラム」のいずれかの組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【 0 2 5 0 】

10

ここで、図 3 を参照すると、弱チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されており、弱チェリー 1 を構成する左リールの「青 7」は、「チェリー a」の 1 つ下に配置されているので、左リールの「赤 7」が入賞ライン LN に停止すると、「チェリー a - ANY - ANY」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン LM 2 または LM 4 に揃うこととなり、左リールの「青 7」が入賞ライン LN に停止すると、「チェリー a - ANY - ANY」の組み合わせが上段または右下がり、すなわち無効ライン LM 1 または LM 3 に揃うこととなる。

【 0 2 5 1 】

また、弱チェリー 1 を構成する中リールの「赤 7」、「青 7」、「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、弱チェリー 1 を構成する左リールの「赤 7」及び「青 7」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において弱チェリー 1 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している弱チェリー 1 に入賞することはない。

20

【 0 2 5 2 】

弱チェリー 2 は、通常遊技状態または内部中において入賞ライン LN に「BAR - チェリー a - チェリー a」、「BAR - チェリー a - チェリー b」、「BAR - チェリー a - プラム」、「BAR - チェリー b - チェリー a」、「BAR - チェリー b - チェリー b」、「BAR - チェリー b - プラム」、「BAR - プラム - チェリー a」、「BAR - プラム - チェリー b」、「BAR - プラム - プラム」、「スイカ - チェリー a - チェリー a」、「スイカ - チェリー a - チェリー b」、「スイカ - チェリー a - プラム」、「スイカ - チェリー b - チェリー a」、「スイカ - チェリー b - チェリー b」、「スイカ - チェリー b - プラム」、「スイカ - プラム - チェリー a」、「スイカ - プラム - チェリー b」、「スイカ - プラム - プラム」のいずれか組み合わせ、が揃ったときに入賞となり、配当としてリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

30

【 0 2 5 3 】

ここで、図 3 を参照すると、弱チェリー 2 を構成する左リールの「BAR」は、「チェリー a」の 1 つ上の位置に配置されているので、左リールの「BAR」が入賞ライン LN に停止すると、「チェリー a - ANY - ANY」の組み合わせが下段または右上がり、すなわち無効ライン LM 2 または LM 4 に揃うこととなる。

40

【 0 2 5 4 】

また、弱チェリー 2 を構成する中リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄、右リールの「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」のいずれかの図柄は 5 コマ以内になるように配置されているが、左リールの「BAR」及び「スイカ」のいずれも 5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において弱チェリー 2 に当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している弱チェリー 2 に入賞することはない。

【 0 2 5 5 】

次に、図 1 3 ~ 図 1 7 を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対

50

象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、前述のように遊技状態が通常遊技状態または内部中のみ内部抽選を行うようになっており、通常遊技状態であるか内部中であるかによって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図 1 6 及び図 1 7 は、抽選対象役毎に読み出される役の組み合わせを示しており、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。

【 0 2 5 6 】

図 1 3 ~ 図 1 5 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、× 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。

10

【 0 2 5 7 】

また、 印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数（本実施例では設定値に関わらず共通）を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）に対応させて、「6 5 5 3 6」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「3 0 0」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

【 0 2 5 8 】

また、図 1 3 ~ 図 1 5 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 1 6 及び図 1 7 は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。

20

【 0 2 5 9 】

通常遊技状態であるときには、C B、中左ベル 1、中左ベル 2、中左ベル 3、中左ベル 4、中左ベル 5、中左ベル 6、中左ベル 7、中左ベル 8、中左ベル 9、中右ベル 1、中右ベル 2、中右ベル 3、中右ベル 4、中右ベル 5、中右ベル 6、中右ベル 7、中右ベル 8、中右ベル 9、右左ベル 1、右左ベル 2、右左ベル 3、右左ベル 4、右左ベル 5、右左ベル 6、右左ベル 7、右左ベル 8、右左ベル 9、右中ベル 1、右中ベル 2、右中ベル 3、右中ベル 4、右中ベル 5、右中ベル 6、右中ベル 7、右中ベル 8、右中ベル 9、共通ベル A、共通ベル B、確定ベル、弱スイカ、強スイカ、通常リプレイ 1 が内部抽選の対象役となる。

30

【 0 2 6 0 】

内部中であるときには、中左ベル 1、中左ベル 2、中左ベル 3、中左ベル 4、中左ベル 5、中左ベル 6、中左ベル 7、中左ベル 8、中左ベル 9、中右ベル 1、中右ベル 2、中右ベル 3、中右ベル 4、中右ベル 5、中右ベル 6、中右ベル 7、中右ベル 8、中右ベル 9、右左ベル 1、右左ベル 2、右左ベル 3、右左ベル 4、右左ベル 5、右左ベル 6、右左ベル 7、右左ベル 8、右左ベル 9、右中ベル 1、右中ベル 2、右中ベル 3、右中ベル 4、右中ベル 5、右中ベル 6、右中ベル 7、右中ベル 8、右中ベル 9、共通ベル A、共通ベル B、確定ベル、弱スイカ、強スイカ、チャンスリプレイ A、チャンスリプレイ B、チャンスリプレイ C、弱チェリー A、弱チェリー B、強チェリー A、強チェリー B、確定チェリー、通常リプレイ 1、通常リプレイ 2、通常リプレイ 3 が内部抽選の対象役となる。

40

【 0 2 6 1 】

図 1 6 に示すように、中左ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせであり、中左ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 7 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 1 0 + 中段ベ

50

ルの組み合わせ、中左ベル 8 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中左ベル 9 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせである。

【0262】

また、中右ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせであり、中右ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 6 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 7 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 8 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせ、中右ベル 9 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 10 + 中段ベルの組み合わせである。

【0263】

また、右左ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 7 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 8 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右左ベル 9 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせである。

【0264】

また、右中ベル 1 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 2 とは、1 枚ベル 2 + 1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 3 とは、1 枚ベル 3 + 1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 4 とは、1 枚ベル 4 A + 1 枚ベル 4 B + 1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 5 とは、1 枚ベル 5 + 1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 6 とは、1 枚ベル 6 + 1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 7 とは、1 枚ベル 7 A + 1 枚ベル 7 B + 1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 8 とは、1 枚ベル 8 + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせ、右中ベル 9 とは、1 枚ベル 1 A + 1 枚ベル 1 B + 1 枚ベル 9 + 1 枚ベル 11 + 中段ベルの組み合わせである。

【0265】

尚、以下、特に区別する必要のない場合には、中左ベル 1 ~ 9 を単に中左ベルといい、中右ベル 1 ~ 9 を単に中右ベルといい、右左ベル 1 ~ 9 を単に右左ベルといい、右中ベル 1 ~ 9 を単に右中ベルという場合がある。また、中左ベル 1 ~ 9、中右ベル 1 ~ 9、右左ベル 1 ~ 9、右中ベル 1 ~ 9 をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルという場合がある。

【0266】

共通ベル A とは右下がりベルの単独当選であり、共通ベル A の当選時には、必ず右下がりベルの組み合わせが揃う。共通ベル B は、中段ベルの単独当選であり、共通ベル B の当選時には、中段ベルの組み合わせが必ず揃う。確定ベルは、中段ベル + 下段ベルの組み合わせであり、確定ベルの当選時には、下段ベルの組み合わせが必ず揃う。

【0267】

強スイカは、中段スイカ + 右下がりスイカ + 1 枚ベル 5 の組み合わせであり、弱スイカは、中段スイカ + 右下がりスイカの組み合わせである。

【0268】

強スイカの当選時には、左リールを第1停止とし、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが中段に揃うように制御される一方、弱スイカの当選時には、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた場合に、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がりにも揃うように制御される。また、中リールまたは右リールを第1停止とした場合には、強スイカの当選時にも弱スイカの当選時にも必ず「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせまたは「青7 - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がりにも揃うように制御される。

10

【0269】

このため、左リールを第1停止とし、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせを中段にも右下がりにも停止可能なタイミングで左中右リールの停止操作がなされた結果として、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが、中段に揃うか、右下がりにも揃うか、によって強スイカの当選であるか、弱スイカの当選であるか、を認識させることができる。

【0270】

図17に示すように、通常リプレイ1とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイの組み合わせであり、通常リプレイ2とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 右上がりチャンスリプレイ + 左失敗リプレイ + 赤下段揃いリプレイの組み合わせ、通常リプレイ3とは、中段リプレイ + 右上がりリプレイ + 中段チャンスリプレイ + 右上がりチャンスリプレイ + 左失敗リプレイ + 赤下段揃いリプレイ + 赤右下がりリプレイの組み合わせである。

20

【0271】

チャンスリプレイ1とは、中段チャンスリプレイ + 右上がりチャンスリプレイの組み合わせであり、チャンスリプレイ2とは、スイカハズレチャンスリプレイA + スイカハズレチャンスリプレイBの組み合わせ、チャンスリプレイ3とは、スイカハズレチャンスリプレイAの単独当選である。

【0272】

確定チェリーとは、単チェリー + 弱チェリー1 + 弱チェリー2の組み合わせであり、強チェリーは、中段リプレイ + 強チェリー1 + 強チェリー2 + 弱チェリー1 + 弱チェリー2の組み合わせであり、弱チェリーは、中段リプレイ + 弱チェリー1 + 弱チェリー2の組み合わせである。

30

【0273】

確定チェリー当選時には、左リールを第1停止とし、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの中段に「チェリー」を停止させる制御が行われる一方で、強チェリー、弱チェリー当選時には、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御が行われる。また、中リールまたは右リールを第1停止とした場合には、確定チェリーが当選していても強チェリーが当選していても弱チェリーが当選していても、左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる制御が行われる。

40

【0274】

このため、左リールを第1停止として左リールの「チェリー」が中段及び下段の双方に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされた結果として、左リールの「チェリー」が中段に停止するか、下段に停止するか、によって確定チェリーの当選であるか、強チェリーまたは弱チェリーの当選であるか、を認識させることができる。

【0275】

また、強チェリー当選時には、左リールを第1停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「赤7」、「青7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」または「リプレイ」を停止させる制御が行われる一方で、弱チェリー当選

50

時には、左リールを第1停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」を停止させる制御が行われる。また、中リールまたは右リールを第1停止とした場合には、強チェリーが当選していても弱チェリーが当選していても必ず弱チェリーの組み合わせを停止させる制御が行われる。

【0276】

このため、左リールを第1停止として左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した後、右リールの中段に「赤7」、「青7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」または「リプレイ」が停止するか、「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」が停止するか、によって強チェリーの当選であるか、弱チェリーの当選であるか、を認識させることができる。

10

【0277】

本実施例では、押し順ベルが当選している場合に、図18に示すように、当選した押し順ベルの種類及び停止順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【0278】

中左ベル1が当選している場合には、中左右の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中左右以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bまたは1枚ベル10のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中左右の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中左右以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

20

【0279】

また、中左ベル2～9が当選している場合にも、中左右の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中左右以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中左右の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中左右以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

【0280】

30

中右ベル1が当選している場合には、中右左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中右左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル5または1枚ベル10のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中右左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中右左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

【0281】

また、中右ベル2～9が当選している場合にも、中右左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中右左以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち中右左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中右左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

40

【0282】

右左ベル1が当選している場合には、右左中の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右左中以外の停止順で停止操作を行うことで、1枚ベル1A、1枚ベル1B、1枚ベル4A、1枚ベル4Bまたは1枚ベル11のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右左中の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右左中以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

50

【 0 2 8 3 】

また、右左ベル 2 ～ 9 が当選している場合にも、右左中の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右左中以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右左中の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、右左中以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

【 0 2 8 4 】

右中ベル 1 が当選している場合には、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベル 1 A、1 枚ベル 1 B、1 枚ベル 2 または 1 枚ベル 1 1 のいずれかが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

【 0 2 8 5 】

また、右中ベル 2 ～ 9 が当選している場合にも、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左以外の停止順で停止操作を行うことで、1 枚ベルが入賞するか、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8 枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1 枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1 枚のメダルも獲得できない場合もある。

【 0 2 8 6 】

このように本実施例では、中左ベル、中右ベル、右左ベル、右中ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた操作態様で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞し、8 枚のメダルを獲得できる一方で、当選役の種類に応じた操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1 枚ベルが入賞し、1 枚のメダルを獲得できるか、1 枚もメダルを獲得できない。

【 0 2 8 7 】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ特定の操作態様を意図的に選択することはできず、停止順が一致すれば、8 枚のメダルを確実に獲得できるものの、停止順が一致しなければメダルが獲得できても 1 枚のみであり、メダルを 1 枚も獲得できないこともある。

【 0 2 8 8 】

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図 20 に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に揃えて停止させる制御が行われる。

【 0 2 8 9 】

通常リプレイ 2 が当選し、左リール第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイ、右上がりリプレイのいずれか一方を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 9 0 】

通常リプレイ 2 が当選し、中右左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止する。また、中右左の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて

停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

【 0 2 9 1 】

通常リプレイ 2 が当選し、中左右、右中左、右左中の停止順で停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 9 2 】

このように通常リプレイ 2 が当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイまたは右上がりリプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行い、中右左の停止順で停止操作がされた場合には、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止可能に制御を行い、中左右、右中左または右左中の停止順で停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

10

【 0 2 9 3 】

通常リプレイ 3 が当選し、左リール第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイ、右上がりリプレイのいずれか一方を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 9 4 】

通常リプレイ 3 が当選し、中右左、中左右、右左中の停止順で停止操作が行われた場合には、中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 2 9 5 】

通常リプレイ 3 が当選し、右中左の順番で停止操作が行われ、かつ全てのリールにおいて「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止する。また、右中左の順番で停止操作が行われ、かついずれか 1 つのリールでも「赤 7」を下段、すなわち無効ライン L M 2 に引込可能なタイミング以外で停止操作が行われた場合には、赤下段揃いリプレイ、中段リプレイまたは左失敗リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。この際、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせは、入賞ライン L N にもいずれの無効ラインにも停止しない。

30

【 0 2 9 6 】

このように通常リプレイ 3 が当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイまたは右上がりリプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行い、右中左の停止順で停止操作がされた場合には、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを下段、すなわち無効ライン L M 2 に停止可能に制御を行い、中右左、中左右または右左中の停止順で停止操作がされた場合には、必ず中段リプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 2 9 7 】

強チェリーが当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、強チェリー 1、強チェリー 2、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 9 8 】

強チェリーが当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 9 9 】

このように強チェリーが当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、強チェリー 1、2、弱チェリー 1、2 を優先的に入賞ライン L N に停止させる制御を行い、強チェリー 1、2 を入賞ライン L N に停止させることができない場合に弱チェリー 1、2 を入賞ライン L N に停止させる制御を行い、中リールまたは右リールを第 1

50

停止とする停止操作が行われた場合には、必ず中段リプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 0 0 】

弱チェリーが当選し、左リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、弱チェリー 1 または弱チェリー 2 を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 1 】

弱チェリーが当選し、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、当選した再遊技役のうち中段リプレイを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 2 】

このように弱チェリーが当選した場合に、左リールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、弱チェリー 1、2 を入賞ライン L N に停止させる制御を行い、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止操作が行われた場合には、必ず中段リプレイを入賞ライン L N に停止させる制御を行う。

【 0 3 0 3 】

本実施例では、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、通常遊技状態、内部中、C B のいずれかに制御される。

【 0 3 0 4 】

通常遊技状態は、C B の当選フラグが持ち越されていない状態であり、C B の終了後のゲームから移行する。そして、通常遊技状態は、通常遊技状態に移行してからのゲーム数に関わらず、C B が当選することにより内部中に移行することで終了する。

【 0 3 0 5 】

通常遊技状態における規定数の賭数は 3 であり、再遊技役の当選確率は、約 $1 / 7 . 3$ であり、後述する A T に制御されるか否かに関わらず 1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ 1 のみが内部抽選の対象とされており、中段リプレイまたは右上がりリプレイのみ入賞し得る。

【 0 3 0 6 】

内部中は、C B の当選フラグが持ち越されている状態であり、通常遊技状態において C B が当選したゲームの次のゲームから移行する。そして、内部中は、C B の入賞に伴い C B に移行することで終了する。

【 0 3 0 7 】

内部中における規定数の賭数は 3 であり、再遊技役の当選確率は、約 $1 / 2 . 0$ であり、後述する A T に制御されていない場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となるが、後述する A T に制御されている場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 を超える。前述のように再遊技役としては、全ての再遊技役が内部抽選の対象とされており、全ての再遊技役が入賞し得る。

【 0 3 0 8 】

C B は、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される遊技状態であり、通常遊技状態または内部中において C B が入賞したときに次ゲームから移行する。そして、C B は、C B 中に払い出されたメダルの総数が 2 9 枚を超えることで終了し、次ゲームから通常遊技状態に移行する。尚、C B 中は、必ずいずれかの小役が入賞し、2 枚のメダルの払出を伴うことから、C B の開始後、1 5 ゲームで終了することとなる。尚、C B では、内部抽選を行わず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成であるが、内部抽選を行ったうえで、内部抽選の結果に関わらず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成でも良い。

【 0 3 0 9 】

C B における規定数の賭数は 2 であり、前述のように必ず小役が入賞して 2 枚のメダルの払出を伴うことから、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 となる。尚、前述のように C B 中は内部抽選を行わず、再遊技役が入賞することはない。

【 0 3 1 0 】

10

20

30

40

50

本実施例では、通常遊技状態において約 1 / 3 . 4 の確率で C B が当選し、内部中に移行するとともに、内部中、すなわち C B の当選フラグが持ち越されている状態において、後述する A T に制御されていない場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満となる一方、A T に制御されている場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 を超えるようになっている。

【 0 3 1 1 】

また、前述のように特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全ての小役において C B の構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、押し順ベル、強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベルいずれが当選した場合でもこれらの抽選結果により許容される小役の構成図柄が入賞ライン L N に停止することとなる。すなわち内部中においていずれかの小役が当選している場合には、C B に入賞することがない。

10

【 0 3 1 2 】

また、前述のように特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うようになっており、内部中においていずれかの再遊技役が当選している場合には C B に入賞することがない。

【 0 3 1 3 】

また、内部中では、内部抽選の結果が 1 / 6 5 5 3 6 のハズレとなる場合を除いて必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、一度内部中に移行すると、内部抽選の結果が 1 / 6 5 5 3 6 のハズレとなる場合を除いて C B が入賞しない構成であり、内部中移行後は、ほぼ内部中が維持されることとなる。

20

【 0 3 1 4 】

また、仮に、C B が入賞して 1 5 ゲームで終了し、その後、通常遊技状態に移行しても、再び約 1 / 3 . 4 の確率で C B が当選し、内部中に移行するようになっている。また、設定変更がされた場合でも、遊技状態、内部当選フラグは設定変更前の状態が維持されるようになっている。

【 0 3 1 5 】

すなわち、本実施例のスロットマシン 1 では、遊技の大半において内部中に制御されることとなるので、内部中に制御されていることを前提とし、設定 1 ~ 6 に応じたメダルの払出率がそれぞれの設定値に応じて定められた値となるように、内部中において A T に制御するか否か、具体的には後述のナビストック抽選の当選確率、上乗せ抽選の当選確率等を設定することにより、設定 1 ~ 6 に応じたメダルの払出率が設定されるようになっている。

30

【 0 3 1 6 】

また、内部中に制御されていることを前提として設定 1 ~ 6 に応じたメダルの払出率が設定されることから、内部中以外の遊技状態に制御された場合には、メダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性があり、極力内部中に制御されることが好ましい。

【 0 3 1 7 】

このため、本実施例では、通常遊技状態において内部中に移行しやすいように、また、内部中において C B が入賞して C B に移行しにくいように、遊技者に対して推奨する推奨操作態様と、C B を入賞させる操作態様と、が異なる。すなわち遊技者が推奨操作態様で停止操作を行っている限りは、C B が入賞しないようになっている。

40

【 0 3 1 8 】

推奨操作態様は、推奨停止順と、推奨停止タイミングと、からなる。

【 0 3 1 9 】

本実施例では遊技において大半を占める A T に制御されていない通常状態においては、中リールを第 1 停止とする停止順または右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った結果、後述のペナルティ期間に制御されることから、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作するほうが、中リールを第 1 停止とする停止順または右リールを第 1 停止と

50

する停止順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるように設計されている。ここで規定する期待値とは、1ゲームだけの期待値ではなく、当該1ゲームによりその後得られるATへの権利(ナビストック)の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。従って、遊技者は左リールを第1停止とする停止順で停止操作したほうが良いことになる。

【0320】

すなわち本実施例では、ATに制御していない通常状態で、かつ通常状態における後述のナビ演出も実行されていないにも関わらず、中リールまたは右リールを第1停止とすることで、中段ベルが入賞する確率が高まるが、ナビストックの付与に対してペナルティが発生するため、通常状態において後述のナビ演出が実行されていない場合には左リールを第1停止とする停止順で停止操作したほうが中リールを第1停止とする停止順または右リールを第1停止とする停止順で停止操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなる。

10

【0321】

また、本実施例では前述のように左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合のみ、確定チェリー、強チェリー、弱チェリーの当選を識別できるようになっている。このため、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第1停止とする停止順で停止操作したほうが良いこととなる。

【0322】

20

また、本実施例では前述のように左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合のみ、強スイカ、弱スイカの当選を識別できるようになっている。このため、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第1停止とする停止順で停止操作したほうが良いこととなる。

【0323】

また、後述のように左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合に、中リール、右リールの停止操作のタイミングによっては当選役を入賞させることができない可能性のある強スイカ、弱スイカの当選時に、左リールが停止した時点で、スイカの当選が示唆される停止態様が導出されるようになっている。このため、左リールを第1停止とする停止操作を行うことにより中リール、右リールにおいて当選役を狙って停止操作を行う必要のある状況を特定し易くなることで、遊技者は左リールを第1停止とする停止操作を行ったほうが良いこととなる。

30

【0324】

このように本実施例では、左リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行った場合において、ペナルティが付与されることもなく、確定チェリーの当選であるか、強チェリーの当選であるか、弱チェリーの当選であるかを認識可能な停止態様、強スイカであるか、弱スイカであるかを認識可能な停止態様を導出させることも可能であり、さらに左リールが停止した時点で、強スイカ、弱スイカの当選が示唆される停止態様を導出させることも可能であり、遊技者にとって最も有利となることから、左リールを第1停止とする停止順を遊技者に対して推奨する推奨停止順となる。

40

【0325】

また、本実施例では、前述の推奨停止順である左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行う場合に、図3に示す17~20番のタイミング(17~20番の図柄が下段に位置するタイミング)で左リールの停止操作を行った場合に、その際の左リールの停止位置によって、内部中において相対的に当選確率が低く、中リール及び右リールにおいて取りこぼす可能性(適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることのできない可能性)のある強スイカ、弱スイカの当選可能性があり、内部中において強スイカ、弱スイカよりも当選確率が高く、かつ中リール及び右リールにおいて取りこぼす可能性(適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることのできない可能性)のない通常リ

50

プレイ 1 ~ 3 の当選可能性のない状況、すなわち中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミング（強スイカ、弱スイカの当選により許容される中段スイカ、右下がりスイカの構成図柄を引込可能なタイミング）で行う必要のある状況であるか否かを識別できる。

【 0 3 2 6 】

このように、推奨停止順で停止操作を行った場合に、図 3 に示す 17 ~ 20 番のタイミングで左リールの停止操作を行うことで、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行う必要のある状況であるか否かを識別でき、強スイカ、弱スイカのいずれか一方の当選可能性がある場合のみ、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行えば良いが、他のタイミングで左リールの停止操作を行った場合には、強スイカ、弱スイカの当選時だけでなく、内部中において相対的に当選確率の高い通常リプレイ 1 ~ 3 の当選時にも、中リール及び右リールの停止操作を適切なタイミングで行う必要があり、遊技の効率が悪くなる。このため、推奨停止順で停止操作を行った場合には、17 ~ 20 番のタイミングで左リールの停止操作を行った方が、他のタイミングで左リールの停止操作を行ったときよりも効率良く遊技を行えることから、左リールの停止操作のタイミングのうち 17 ~ 20 番のタイミングを遊技者に対して推奨する推奨停止タイミングとしている。

10

【 0 3 2 7 】

そして、遊技者が推奨操作態様、すなわち左リールを第 1 停止とする停止順で、かつ 17 ~ 20 番のタイミングで左リールの停止操作を行っている限りは、C B を構成する左リールの「白 7」が入賞ライン L N に引き込まれることはなく、通常遊技状態において C B が当選した場合にも、内部中におけるハズレの場合にも C B が入賞しないようになっている。

20

【 0 3 2 8 】

本実施例においてメイン制御部 41 は、通常リプレイ 2 または 3 が当選し、かつリール 2 L、2 C、2 R の停止順が 7 揃いリプレイの停止し得る停止順で停止操作がされた場合に、サブ制御部 91 による A T 開始を判定し、その後、押し順ベル当選時に 2 回連続して入賞しなかった場合に、サブ制御部 91 による A T 終了を判定する。

【 0 3 2 9 】

そしてメイン制御部 41 は、サブ制御部 91 による A T 終了を判定したゲームの終了後、次ゲームの賭数の設定操作の有効化を所定時間遅延させる B E T フリーズに制御する。B E T フリーズに制御された場合には、当該 B E T フリーズが終了するまでの所定期間にわたって賭数の設定操作の有効化が遅延される。この間は、賭数の設定操作が受け付けられず、ゲームを進行させることができなくなる。

30

【 0 3 3 0 】

また、本実施例においてメイン制御部 41 は、リールの停止操作の有効化を所定時間遅延させるリールフリーズに制御可能である。リールフリーズに制御された場合には、スタート操作が行われてからリールフリーズの制御が終了するまでの所定期間にわたってリールの停止操作の有効化が遅延されることで、この期間にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作がされてもこの操作は有効に受け付けられず、ゲームが進行することがない。そして、所定期間が経過した時点で停止操作が有効化され、その後にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が行われることで各リール 2 L、2 C、2 R を停止させてゲームを進行させることができるようになる。

40

【 0 3 3 1 】

また、メイン制御部 41 は、通常状態ではナビストック抽選の契機となり、A T 中及び後述の A T 終了待ち状態においてはナビストックの抽選契機となるとともに A T のゲーム数の上乘せ抽選の契機となる強チェリーまたは強スイカが内部抽選で当選した際に、フリーズ抽選を実行して、リールフリーズに制御するか否かを決定する。フリーズ抽選には、高確率及び低確率の 2 つの抽選モードがあり、高確率の抽選モードでは低確率の抽選モードに比較してリールフリーズに制御する旨が決定される確率が高く設定されている。

【 0 3 3 2 】

50

また、メイン制御部 41 は、リールフリーズに制御される期間に、リールを特殊な変動態様にて変動させることにより演出を行うリール演出制御を実行する。このリール演出制御でのリールの変動態様にてインパクトある演出を行うことができるとともに、ナビストックの当選や A T のゲーム数の上乘せに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0333】

本実施例においてサブ制御部 91 は、後述するペナルティ期間以外で、強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー、弱チェリー、チャンスリプレイの当選時に A T に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0 を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

10

【0334】

本実施例では、後述するように抽選契機の種類に応じてナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数が異なる。

【0335】

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

【0336】

尚、ナビストック数が残っているときに、ナビストックが当選した場合には、残っているナビストック数に今回当選したナビストック数を上乘せ加算させる。

20

【0337】

サブ制御部 91 は、A T 中でもなく後述の A T 終了待ち状態でもない通常状態でナビストック抽選において 1 以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数を R A M 91 c の後述するナビストック数格納領域に格納する。サブ制御部 91 は、R A M 91 c のナビストック数の有無に基づき、A T に制御するか否かを特定する。そして、1 以上のナビストック数が残っている場合には、所定の導入演出を経て A T の当選を示す A T 確定報知が行われた後にまず準備状態に制御する。

【0338】

準備状態では、通常リプレイ 2 または 3 の当選時に、「赤 7」が下段に揃う赤下段揃いリプレイを入賞させることが可能な停止順（通常リプレイ 2 の当選時には中右左、通常リプレイ 3 の当選時には右中左）及び各リールに「赤 7」を狙う旨を指示する 7 ナビを実行する。これにより、遊技者が 7 ナビにより指示された停止順、かつ指示された「赤 7」を各リールに狙って停止操作を行うことで赤下段揃いリプレイを入賞させること、すなわち「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組み合わせを無効ライン L M 2 に停止させることが可能となる。

30

【0339】

サブ制御部 91 は、準備状態において通常リプレイ 2 または 3 の当選時に赤下段揃いリプレイが入賞する停止順で停止操作が行われることでナビストックを 1 減算し、A T の制御を開始する。この際、赤下段揃いリプレイが入賞しない場合でも、赤下段揃いリプレイを入賞可能な停止順で停止操作が行われていれば A T の制御を開始する。

40

【0340】

A T 開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、1 枚ベル及び中段ベルのうちより多くのメダルの払出を伴う中段ベルを確実に入賞させることができる。

【0341】

サブ制御部 91 は、ナビストックを 1 消費したとき、すなわち準備状態において通常リプレイ 2 または 3 の当選時に赤下段揃いリプレイが入賞する停止順で停止操作が行われたときに、当該ナビストックにより実行される A T の残りゲーム数（本実施例 50 ゲーム）を R A M 91 c に格納する。サブ制御部 91 は、1 ゲーム消化する毎に R A M 91 c の残りゲーム数を 1 ずつ減算し、残りゲーム数が 0 となるまでの期間において A T に制御する

50

。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。その後、ＡＴ残りゲーム数が０となり、ナビストックが残っていない場合にはＡＴを終了する。

【０３４２】

また、ナビストックが残っている場合には、ナビストック数を１消費（減算）して、新たに所定ゲーム数を設定し、その後ＡＴの残りゲーム数が０となるまでの期間においてＡＴに制御する。これにより、ナビストック数が０となるまで、ＡＴに継続して制御されることとなる。

【０３４３】

また、サブ制御部９１は、ＡＴ中及び後述のＡＴ終了待ち状態における強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー、弱チェリー、チャンスリプレイの当選時、ハズレ時にＡＴのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、０を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定することにより、ＡＴのゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選でＡＴのゲーム数の上乗せを決定した場合には、決定したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に加算する。

【０３４４】

サブ制御部９１は、ＡＴに制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。本実施例におけるナビ対象役は押し順ベルである。

【０３４５】

押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出は、中段ベルを入賞させるための停止順（図１８、図１９参照）が報知される。例えば、中左ベル１～９のいずれかに当選したときには、中左右の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「２１３」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器５１に表示される。また、中右ベル１～９のいずれかに当選したときには、中右左の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「３１２」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器５１に表示される。右左ベル１～９のいずれかに当選したときには、右左中の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「２３１」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器５１に表示される。また、右中ベル１～９のいずれかに当選したときには、右中左の停止順で停止操作を行うことにより中段ベルを入賞させることができるため、「３２１」といった各リールに対応する停止順が液晶表示器５１に表示される。

【０３４６】

尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器５１に表示するものに限らず、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等を用いて実行するものであっても良い。

【０３４７】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に８枚の払出を伴う中段ベルを入賞させることができる。

【０３４８】

本実施例においてメイン制御部４１は、図１８及び図１９に示すように、押し順ベルの当選時に、中リールまたは右リールを第１停止とする停止順のみ８枚のメダルを獲得できる中段ベルを入賞可能となるように制御しており、押し順ベルの当選時に、左リールを第１停止とする停止順では、１枚のメダルしか獲得できない１枚ベルを入賞させるか、いずれの役も入賞させないように制御している。

【０３４９】

一方サブ制御部９１は、ＡＴにも後述のＡＴ終了待ち状態にも制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第１停止とする停止順以外の停止順、すなわち中リールまたは右リールを第１停止とする停止順にて停止操作が行われた

10

20

30

40

50

場合に、一定期間（本実施例では10ゲーム）にわたりペナルティ期間に制御する。尚、サブ制御部91は、ATに制御していない状態でもナビ演出を実行することがあり、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順を報知するナビ演出が実行され、それに従って中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行った場合には、ペナルティ期間に制御されることはない。

【0350】

ペナルティ期間では、抽選対象役が当選してもナビストック抽選が行われず、ATにも後述のAT終了待ち状態にも制御されておらず、またはナビ演出も実行されていない状況において、左リールを第1停止とする停止順以外の停止順にて停止操作がされることでペナルティ期間に制御され、遊技者にとって不利益となることから、このような状況においては、左リールを第1停止とする停止操作を遊技者に対して促すことが可能となり、これによりATに制御されていないにも関わらず、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞してしまうことを防止できる。

10

【0351】

次に、サブ制御部91が行うATの制御の流れを図21のフローチャートに基づいて説明する。

【0352】

図21に示すように、サブ制御部91は、ATにも後述のAT終了待ち状態にも制御されていない通常状態においてナビストック（NS）抽選の抽選条件（強スイカ、弱スイカ、共通ベル、確定ベル、確定チェリー、強チェリー、弱チェリー、チャンスリプレイの当選）が成立したか否かを判定し、ナビストック抽選の抽選条件が成立した場合には、現在の遊技状態が内部中か否かを判定し、現在の遊技状態が内部中であればナビストック抽選を実行する。

20

【0353】

ナビストック抽選では、図22（a）に示すナビストック抽選確率が適用される。弱チェリーまたは弱スイカ当選時におけるナビストック0個の当選確率は95%、ナビストック1個の当選確率は4%、ナビストック3個の当選確率は1%であり、ナビストックの当選確率は5%、ナビストックの当選個数の平均値は0.07である。チャンスリプレイ、共通ベル当選時におけるナビストック0個の当選確率は75%、ナビストック1個の当選確率は15%、ナビストック3個の当選確率は8%、ナビストック5個の当選確率は2%であり、ナビストックの当選確率は25%、ナビストックの当選個数の平均値は0.49である。強チェリー、強スイカ等戦時におけるナビストック0個の当選確率は50%、ナビストック1個の当選確率は30%、ナビストック3個の当選確率は15%、ナビストック5個の当選確率は5%であり、ナビストックの当選確率は50%、ナビストックの当選個数の平均値は1である。確定ベル、確定チェリー当選時におけるナビストック3個の当選確率は80%、ナビストック5個の当選確率は20%であり、ナビストックの当選確率は100%、ナビストックの当選個数の平均値は3.4である。

30

【0354】

ナビストック抽選にて1以上のナビストックが当選した場合には、所定の導入演出を経てAT確定報知を行い、ATの当選を報知し、その後、通常リプレイ2または通常リプレイ3の当選時に前述の7ナビを実行する。

40

【0355】

通常リプレイ2または通常リプレイ3の当選時に7ナビによって指示された停止順で、かつ指示された「赤7」を狙って停止操作が行われることで赤下段揃いリプレイを入賞させることが可能となり、通常リプレイ2または通常リプレイ3が当選し、赤下段揃いリプレイを入賞させることが可能な停止順で停止操作が行われることでATの制御を開始する。

【0356】

サブ制御部91は、ATの制御を開始すると、AT開始演出を実行するとともに、演出態様を通常状態とは異なるAT用の演出態様に変更し、ナビストックを1消費（減算）し

50

、A Tの残りゲーム数として規定ゲーム数（50ゲーム）を設定し、A Tの残りゲーム数の計数を開始する。

【0357】

A T開始後は、1ゲーム毎にA Tの残りゲーム数（表示上のゲーム数を含む）を1ずつ減算し、押し順ベルが当選しているかを判定する。さらに現在の遊技状態が内部中であれば、ナビストック抽選の抽選条件が成立しているか、上乗せ抽選の抽選条件が成立しているか、上乗せ状態抽選の抽選条件が成立しているか、を判定する。

【0358】

A T開始後のゲームにおいて押し順ベルが当選した場合にはナビ演出を実行する。ナビ演出にて報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、8枚のメダルが付与される中段ベルを確実に入賞させることができる。

10

【0359】

また、A T開始後のゲームにおいて現在の遊技状態が内部中であり、ナビストック抽選の抽選条件が成立した場合には、ナビストック抽選を実行し、1以上のナビストックが当選した場合には、ナビストック数を加算する。

【0360】

A T中のナビストック抽選においても、図22（a）に示すナビストック抽選確率が適用される。

【0361】

また、A T開始後のゲームにおいて現在の遊技状態が内部中であり、上乗せ抽選の抽選条件が成立した場合には、上乗せ抽選を実行し、1以上のゲーム数が当選した場合には、当選したゲーム数をA Tの残りゲーム数に加算する。尚、表示上のゲーム数は、上乗せ抽選を行ったゲームを含め、その後5ゲーム以内にゲーム数の上乗せを報知する上乗せ報知を行い、当該上乗せ報知において加算される。

20

【0362】

A T中の上乗せ抽選では、図22（b）に示す上乗せ抽選確率が適用される。弱チェリー、弱スイカ当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は80%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は5%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は0.5%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は0.5%、であり、A Tのゲーム数の上乗せの当選確率は20%、上乗せされるゲーム数の平均値は10.25である。チャンスリプレイ、共通ベル当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は50%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は40%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は5%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は0.5%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は0.5%、であり、A Tのゲーム数の上乗せの当選確率は50%、上乗せされるゲーム数の平均値は13.25である。リールフリーズを伴わない強チェリー、強スイカ当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は30%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は30%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は25%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は1%、であり、A Tのゲーム数の上乗せの当選確率は70%、上乗せされるゲーム数の平均値は25.5である。リールフリーズを伴う強チェリー、強スイカ当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は0%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は0%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は0%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は50%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は20%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は5%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は5%、であり、A

30

40

50

Tのゲーム数の上乘せの当選確率は100%、上乘せされるゲーム数の平均値は107.5である。確定ベル、確定チェリー当選時、ハズレ時における上乘せゲーム数50Gの当選確率は50%、上乘せゲーム数100Gの当選確率は20%、上乘せゲーム数150Gの当選確率は10%、上乘せゲーム数200Gの当選確率は10%、上乘せゲーム数250Gの当選確率は5%、上乘せゲーム数300Gの当選確率は5%、であり、ATのゲーム数の上乘せの当選確率は100%、上乘せされるゲーム数の平均値は107.5である。

【0363】

本実施例では、強チェリー、強スイカは、リールフリーズを伴う場合、すなわちメイン制御部41によるフリーズ抽選に当選し、リールフリーズに制御される場合の方が、リールフリーズを伴わない場合、すなわちメイン制御部41によるフリーズ抽選に当選しなかった場合に比較して、ATのゲーム数の上乘せ当選確率が高く設定されており、リールフリーズを伴って強チェリーまたは強スイカが入賞することでより多くのATのゲーム数の上乘せが期待できることとなる。

10

【0364】

AT開始後の各ゲームでは、ATの残りゲーム数が0となったか否かを判定し、ATの残りゲーム数が0でなければATを継続し、ATの残りゲーム数が0となった場合には、ナビストック数が0となったか否かを判定する。ATの残りゲーム数が0であっても、ナビストック数が0でなければ、再びAT開始演出を実行するとともに、ナビストック数を1消費して改めて規定ゲーム数(50ゲーム)をATの残りゲーム数として設定し、ATを継続する。

20

【0365】

一方で、残りゲーム数が0でかつナビストック数が0となった場合には、ATの制御を終了し、AT終了待ち状態に制御する。AT終了待ち状態では、ATの制御は終了しているため、演出態様を、押し順ベルが当選してもナビ演出を実行せず、ATの残りゲーム数も0のまま更新されないAT終了待ち状態用の演出態様に変更する。

【0366】

AT終了待ち状態では、ATを強制的に終了させるか否かを判定するための終了待ちカウンタを0に設定したうえで、押し順ベルが当選してもナビ演出を実行せず、押し順ベルの当選時に、メイン制御部41側でAT終了を判定した際に実行されるBETフリーズに制御されたか否かを判定する。BETフリーズに制御されたことは、BETフリーズに制御される際にメイン制御部41から送信されるフリーズコマンド1の受信により特定される。

30

【0367】

また、押し順ベルの当選時にBETフリーズに制御されなかった場合には、中段ベルが入賞したか否か、すなわち中段ベルが入賞する停止順で停止操作がされたか否かを判定する。そして、押し順ベルが当選する毎に、BETフリーズに制御されず、中段ベルが入賞しなかったときには、終了待ちカウンタに1加算する一方で、BETフリーズに制御されず、中段ベルが入賞したときには終了待ちカウンタを0に再設定することを繰り返し実施するとともに、終了待ちカウンタがメイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しない場合にAT終了が判定されることとなる回数と同様に2となったか否か、すなわち、BETフリーズに制御されずに押し順ベル当選時に2回連続して中段ベルを入賞させることができなかったか否かを判定する。

40

【0368】

そして、押し順ベル当選時にBETフリーズに制御された場合、すなわちメイン制御部41側でもAT終了を判定した場合、またはBETフリーズに制御されず押し順ベル当選時に2回連続して中段ベルを入賞させることができなかった場合には、AT終了、連続したATの回数、一連のAT中に獲得したメダル数等の履歴を報知するAT終了演出を実行し、ATに係る一連の制御を終了し、演出態様を通常状態の演出態様に変更し、通常状態の制御に戻る。

50

【0369】

また、AT終了待ち状態では、現在の遊技状態が内部中であり、ナビストック抽選の抽選条件または上乗せ抽選条件が成立した場合に、AT中と同様にナビストック抽選または上乗せ抽選を実行する。そして、上乗せ抽選でゲーム数の上乗せが当選した場合には、ATの残りゲーム数を加算し、ATを再開する。また、ナビストック抽選で1以上のナビストックが当選した場合には、当選したナビストック数を1消費して改めて規定ゲーム数(50ゲーム)をATの残りゲーム数として設定し、ATを再開する。その後、再度、残りゲーム数が0、ナビストック数が0となり、押し順ベル当選時にBETフリーズに制御された場合、BETフリーズに制御されず押し順ベル当選時に2回連続して中段ベルを入賞させることができなかった場合に、ATに係る一連の制御を終了し、演出態様を通常状態の演出態様に変更し、通常状態の制御に戻る。

10

【0370】

本実施例では、前述したように通常状態で、かつ通常状態におけるナビ演出も実行されていないにも関わらず、左リールを第1停止とする停止順以外で停止操作がされた場合に、サブ制御部91により遊技者に対して不利となるペナルティ期間に制御されることから、左リールを第1停止とする停止順が推奨停止順と設定されており、このような状態では、遊技者が推奨停止順で停止操作を行っている限り、通常リプレイ2または3の当選時に左リール以外のリールを第1停止とする7揃いリプレイの停止し得る停止順で停止操作が行われることがなく、通常リプレイ2または3の当選時に7揃いリプレイの停止し得る停止順で停止操作が行われるのは、サブ制御部91側でナビストックに当選し、ATの制御を開始する際に実行される7ナビが実行されたことが推認できる。このため、メイン制御部41は、通常リプレイ2または3の当選時に7揃いリプレイの停止し得る停止順で停止操作がされた場合に、サブ制御部91によるATの開始と判定する。

20

【0371】

また、メイン制御部41は、7揃いリプレイの停止し得る停止順で停止操作がされた場合にサブ制御部91によるAT開始を判定する構成に限らず、7揃いリプレイが入賞した場合にサブ制御部91によるAT開始を判定する構成としても良いし、ナビ演出の対象となる役(押し順ベル)の当選時に、連続してナビ演出により報知された停止順で停止操作がされた回数が規定回数に到達することでサブ制御部91によるAT開始を判定する構成としても良い。さらには、遊技状態の移行に伴ってATが開始する場合には、当該遊技状態に移行することでサブ制御部91によるAT開始を判定する構成としても良い。

30

【0372】

また、ATに制御されている期間においては、押し順ベルの当選時にサブ制御部91により中段ベルが入賞する停止順を報知するナビ演出が実行されるため、ATの開始後、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞している限り、すなわち中段ベルが入賞する停止順で停止操作がされている限りは、ATが継続していることを推認でき、一方、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞しなかった場合には、誤ってナビ演出にて報知された停止順以外の停止順で停止操作がされたか、またはATの残りゲーム数が0となり、ナビ演出が実行されていないために中段ベルが入賞する停止順以外の停止順で停止操作がされたか、のいずれかが想定される。この場合、遊技者にとって不利益となることから複数回にわたり遊技者がナビ演出を無視して停止操作を行っている可能性は低いので、複数回にわたり押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞しなかった場合には、ATの残りゲーム数が0であること、すなわちATが終了していることが推認できる。このため、メイン制御部41は、押し順ベルの当選時に2回連続して中段ベルが入賞しなかった場合に、サブ制御部91によるATの終了と判定する。

40

【0373】

次に、メイン制御部41によるAT中信号の出力、BETフリーズに関する制御について図23に基づき説明する。

【0374】

本実施例においてメイン制御部41は、まず、前述のフリーズ抽選において適用する抽

50

選モードを低確率に設定したうえで、ゲーム毎に内部抽選において通常リプレイ 2 または 3 が当選したか否かを判定する。そして、通常リプレイ 2 または 3 が当選した場合には、リール 2 L、2 C、2 R の停止順が 7 揃いリプレイの停止し得る停止順（図 20 参照）で停止操作がされたか否かを判定する。

【0375】

そして、通常リプレイ 2 または 3 が当選し、尚かつリール 2 L、2 C、2 R の停止順が 7 揃いリプレイの停止し得る停止順であった場合には、サブ制御部 91 側で A T 開始を判定し、A T 中信号の出力を ON に設定する。また、フリーズ抽選において適用する抽選モードを高確率に設定するとともに、押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しなかった回数を計数するための判定カウンタを 0 に設定する。

10

【0376】

メイン制御部 41 が A T 開始を判定した後、ゲーム毎に内部抽選において押し順ベルが当選したか否かを判定し、押し順ベルに当選した場合には、中段ベルが入賞したか否か、すなわち中段ベルが入賞する停止順で停止操作がされたか否かを判定する。中段ベルが入賞しなかった場合には、判定カウンタに 1 加算する。一方で、押し順ベルが当選するとともに中段ベルが入賞した場合には、判定カウンタを 0 に設定する。

【0377】

押し順ベルが当選する毎に、中段ベルが入賞したか否かを判定し、判定カウンタに 1 加算するかまたは判定カウンタを 0 に設定することを繰り返し行って、判定カウンタの値が 2 に達した場合、すなわち、押し順ベル当選時に、2 回連続して中段ベルが入賞しなかった場合には、サブ制御部 91 側の A T 終了を判定し、A T 信号の出力を OFF に設定する。また、A T 信号出力の OFF 設定とともに、所定期間、B E T フリーズに制御する。また、サブ制御部 91 側も前述のように、A T の残りゲーム数が 0、ナビストックが 0 となった後、B E T フリーズに制御された場合に、B E T フリーズの実行にあわせて A T 終了演出を実行し、A T を終了することとなる。

20

【0378】

そして、メイン制御部 41 が A T 終了を判定した場合には、フリーズ抽選において適用される抽選モードを低確率に設定して、再び A T の開始が判定されるのを待つ。

【0379】

本実施例では、サブ制御部 91 が、通常リプレイ 2 または 3 に当選し、7 揃いリプレイの停止し得る停止順である場合に、A T 開始演出を実行して A T の制御を開始するようになっている。一方で、メイン制御部 41 では、通常リプレイ 2 または 3 に当選し、7 揃いリプレイの停止し得る停止順である場合に、サブ制御部 91 側の A T 開始を判定し、A T 中信号の出力を開始（ON）させるとともにリールフリーズの抽選モードを高確率に設定するようになっている。これらの制御により、メイン制御部 41 は、サブ制御部 91 による A T の開始制御に合わせて、A T 中信号の出力を開始させることができるとともに、A T に制御されている期間にわたり、リールフリーズの発生確率を高めることができるようになっている。

30

【0380】

また、サブ制御部 91 は、A T の残りゲーム数及びナビストック数が 0 となったときに、A T を終了して A T 終了待ち状態となり、押し順ベルに当選してもナビ演出を行うことがなく、押し順ベルの当選時における中段ベルに入賞する確率が低下する。一方、メイン制御部 41 は、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞しなかった場合に、サブ制御部 91 側の A T 終了を判定し、A T 中信号の出力を停止（OFF）させるとともに、B E T フリーズに制御し、さらにリールフリーズの抽選モードを低確率に設定するようになっている。これらの制御により、メイン制御部 41 は、サブ制御部 91 による A T の終了に合わせて、A T 中信号の出力を停止させることができるとともに、サブ制御部 91 が A T 終了演出を実行するのに合わせて B E T フリーズに制御することができ、さらに A T の終了後は、リールフリーズの発生確率を下げるできるようになっている。

40

【0381】

50

このようにメイン制御部 4 1 は、通常リプレイ 2 または 3 に当選し、7 揃いリプレイの停止し得る停止順となることで、サブ制御部 9 1 側の A T 開始を判定し、押し順ベル当選時に所定回数連続してベルが入賞しなかった場合に、サブ制御部 9 1 側の終了を判定する。

【 0 3 8 2 】

そして、メイン制御部 4 1 は、A T 開始を判定し、A T 終了を判定するまでの期間にわたり A T 中信号を出力するようになっており、A T 中信号の出力状況により外部機器にて A T 中か否かを特定可能となり、例えば、A T の制御に合わせて周辺機器での演出を行ったり、その間のメダル I N 信号、メダル O U T 信号を集計することで A T 中のメダルの獲得枚数等を特定することも可能となる。

10

【 0 3 8 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 開始を判定したとき、A T 終了を判定したときにフリーズ抽選の抽選モードを変更することにより、A T に制御されている期間と、A T に制御されていない通常状態の期間と、でリールフリーズの発生確率を変化させることができるようになっている。

【 0 3 8 4 】

サブ制御部 9 1 では、前述のように A T 中において強チェリー、強スイカの当選時にリールフリーズを伴うか否かによって上乗せ抽選におけるゲーム数の当選確率が異なるように設定されており、遊技者にとって有利な A T 中にリールフリーズの発生確率を高めることにより、リールフリーズにより A T 中または A T 終了待ち状態に特有なゲーム数の上乗せに関連する演出を実行する機会を増やすことができる一方、通常状態ではリールフリーズの発生確率を抑えることによりリールフリーズの希少性を維持することができる。

20

【 0 3 8 5 】

また、抽選モードは、低確率、高確率だけに限らず、3 つ以上の確率が設定された抽選モードを適用しても良い。さらに、A T または通常状態において適用される一方の抽選モードとして、一方にリールフリーズの当選確率が 0 となる抽選モードを適用しても良い。また、複数種類のリールフリーズを備え、抽選モードによってリールフリーズの種類毎の確率が異なる構成でも良い。また、リールフリーズに限らず、賭数の設定操作の有効化が遅延される B E T フリーズ、ゲームの開始操作の有効化が遅延されるスタートフリーズの発生確率を抽選モードによって変更する構成としても良い。

30

【 0 3 8 6 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 が A T 終了を判定したときに行う制御として、A T 中信号の出力を O N から O F F に変更する制御、B E T フリーズの制御、リールフリーズの発生確率を変更する制御を適用しているが、これらいずれか 1 つまたは 2 つの制御を適用しても良いし、他の制御を適用しても良い。

【 0 3 8 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 終了を判定したときに、B E T フリーズに制御することにより、賭数の設定操作の有効化を所定時間にわたり遅延させる。一方、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で B E T フリーズに制御された旨のフリーズコマンド 1 を受信したときに A T 終了演出を実行するようになっており、B E T フリーズに制御されている期間においては、A T 終了演出がキャンセルされることがなく、A T の終了を遊技者に明確に認識させることができる。

40

【 0 3 8 8 】

尚、前述のようにサブ制御部 9 1 は、A T 終了待ち状態において B E T フリーズが判定されない場合でも、押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しなかった回数が、メイン制御部 4 1 側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しない場合に A T 終了が判定されることとなる回数と同様に 2 回となった場合には、A T 終了演出を終了し、A T に係る一連の制御を終了するようになっており、メイン制御部 4 1 が A T 終了を判定して B E T フリーズに制御する際に送信されるフリーズコマンド 1 を正常に受信できない場合でも、サブ制御部 9 1 側で A T に係る一連の制御を終了させることができる。

50

【0389】

このように本実施例では、サブ制御部91がAT終了後、演出態様を、押し順ベルが当選してもナビ演出を実行せず、ATの残りゲーム数も0のまま更新されないAT終了待ち状態用の演出態様に変更し、その後、フリーズコマンド1を受信したとき、すなわちメイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しないことによりAT終了が判定されたときに、AT終了待ち状態を終了してAT終了演出を実行し、演出態様を通常状態の演出態様に変更する。すなわち、サブ制御部91側でATの制御が終了してから、メイン制御部41側でAT終了を判定してAT終了時の制御が行われるまでの期間においては、AT終了待ち状態に特有の演出態様となるので、サブ制御部91側のATの制御の終了と、メイン制御部41側がAT終了に合わせて行う制御と、のタイミングがずれることによる違和感を軽減できる。

10

【0390】

尚、本実施例では、サブ制御部91が、メイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しないことによりAT終了が判定されたときに送信されるフリーズコマンド1を受信したとき、AT終了待ち状態において押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しなかった回数が、メイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しない場合にAT終了が判定されることとなる回数と同様に2回となったとき、のいずれの場合にもAT終了待ち状態を終了し、AT終了演出を実行する構成であるが、メイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しないことによりAT終了が判定されたときに送信されるフリーズコマンド1を受信したとき、AT終了待ち状態において押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しなかった回数が、メイン制御部41側で押し順ベル当選時に連続して中段ベルが入賞しない場合にAT終了が判定されることとなる回数と同様に2回となったとき、のいずれか一方の場合にAT終了待ち状態を終了し、AT終了演出を実行する構成としても良い。

20

【0391】

次いで、サブ制御部91において、AT開始後、AT終了待ち状態となるまでの期間において押し順ベル当選時に実行するナビ演出に関する制御について図24、図25に基づき説明する。

【0392】

図24に示すように、本実施例のサブ制御部91では、ATの制御を開始した後、押し順ベルを連続して中段ベルを入賞させることができなかった回数、すなわちナビ演出にて報知された停止順以外で停止操作が行われた回数を計数するための非入賞カウンタをまず0に設定したうえで、AT中のゲーム毎に、押し順ベルが当選したか否かを判定する。

30

【0393】

そして、押し順ベルが当選しており、かつ非入賞カウンタの値が1未満の場合には、図25(a)に示すように、中段ベルを入賞させる停止順(図18、図19参照)を報知する通常ナビ演出画面によるナビ演出(通常ナビ演出)、または、図25(b)に示すように、中段ベルを入賞させる停止順(図18、図19参照)を報知することに加えてATのゲーム数の上乗せ抽選に当選している可能性を示唆するチャンスナビ演出画面によるナビ演出(チャンスナビ演出)を実行する。

40

【0394】

チャンスナビ演出は、ナビストックが1以上残っている場合に、ナビストックが残っていない場合よりも高い比率で選択されるとともに、上乗せ抽選の対象役が当選した後、前述の上乗せ報知が実行され得る期間において、上乗せ抽選に当選している場合に、上乗せ抽選に当選していない場合よりも高い比率で選択されるようになっており、チャンスナビ演出が実行された場合には、通常ナビ演出が実行される場合よりもナビストックが残っている可能性、すなわち残りゲーム数が0となった後もさらにATが継続する可能性、上乗せ抽選に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっており、尚、通常ナビ演出が選択される比率は、他のナビ演出が選択される比率よりも高く設定されており、さらにナビストックが1以上残っているか否か、上乗せ抽選に当選しているか否か、に関わらず

50

、チャンスナビ演出が選択される比率は、通常ナビ演出が選択される比率よりも大幅に低く設定されており、A T中に押し順ベルが当選した場合の大半は通常ナビ演出にてナビ演出が実行されることとなる。

【0395】

尚、本実施例では、チャンスナビ演出によりA Tが継続する可能性、上乗せ抽選に当選している可能性が示唆される構成であるが、遊技者にとって有利な状況である可能性が示唆される構成であれば良く、遊技者にとって有利な有利状態が継続する可能性、有利状態に制御する権利が残っている可能性、有利状態に制御する権利が増加した可能性、有利状態に制御される期間が増加した可能性、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な別個の有利状態に制御される可能性が示唆される構成であれば良い。また、所定以上の有利度（設定値）が設定されている可能性が示唆される構成でも良く、例えば、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合でも、その時点から所定期間内で上乗せした旨が報知される場合と、報知されない場合と、を設け、上乗せした旨が報知されない場合には、その後の所定契機（表示されているA Tの残りゲーム数が0となったとき等）において、上乗せした旨が報知される構成において、所定契機となることでA Tのゲーム数が上乗せされる可能性が示唆される構成であっても良い。

10

【0396】

また、押し順ベルが当選しており、かつ非入賞カウンタの値が1以上の場合、すなわち、当該ゲームにおいて中段ベルが入賞しなければ、押し順ベル当選時に2回連続して中段ベルが入賞できなかったこととなり、メイン制御部41がA T終了を判定してしまうこととなる場合には、チャンスナビ演出を実行することがなく、必ず通常ナビ演出を実行する。さらに、この場合には、図25(c)に示すように、通常ナビ演出において、ナビ演出にて報知された停止順に従って停止操を行うことを遊技者に促す注意喚起のメッセージを表示させる。

20

【0397】

ナビ演出の実行後、メイン制御部41から受信した入賞番号コマンドに基づいて、中段ベルが入賞したか否かを判定し、中段ベルが入賞しなかった場合には、非入賞カウンタに1加算し、連続演出の禁止を設定する。一方、中段ベルが入賞した場合には、非入賞カウンタを0に設定するし、連続演出の禁止が設定されていれば、連続演出の禁止を解除する。

30

【0398】

連続演出は、複数ゲームにわたり上乗せ抽選に当選している可能性を示唆するとともに、最終的に上乗せ抽選に当選したか否かを報知する演出であり、上乗せ抽選の対象役が当選したときに、上乗せ抽選に当選している場合に、上乗せ抽選に当選していない場合よりも高い比率で実行されるようになっており、A T中に連続演出が実行されることにより、上乗せ抽選に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0399】

尚、本実施例では、連続演出により上乗せ抽選に当選している可能性が示唆される構成であるが、遊技者にとって有利な状況である可能性が示唆される構成であれば良く、遊技者にとって有利な有利状態が継続する可能性、有利状態に制御する権利が残っている可能性、有利状態に制御する権利が増加した可能性、有利状態に制御される期間が増加した可能性、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な別個の有利状態に制御される可能性が示唆される構成であれば良い。また、所定以上の有利度（設定値）が設定されている可能性が示唆される構成でも良い。

40

【0400】

また、1ゲーム毎にA Tの残りゲーム数及びナビストック数が0か否かを判定し、A Tの残りゲーム数及びナビストック数がともに0であれば、A Tの制御が終了することに伴って、当該ナビ演出に関する制御も終了する。一方、A Tの残りゲーム数またはナビストック数が残っている場合、すなわちA Tが継続する場合には、押し順ベルが当選したか否かの判定以降の制御を繰り返し行うようになっている。

50

【 0 4 0 1 】

このようにサブ制御部 9 1 は、A T 中において押し順ベルが当選しており、かつ非入賞カウンタの値が 1 以上の場合、すなわち、当該ゲームにおいて中段ベルが入賞しなければ、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞できなかったこととなり、メイン制御部 4 1 が A T 終了を判定してしまうこととなる場合には、押し順ベルの当選時に実行するナビ演出に、ナビ演出にて報知された停止順に従って停止操作を行うことを遊技者に促す注意喚起のメッセージが付加されるようになっている。

【 0 4 0 2 】

また、A T 中において押し順ベルが当選しており、かつ非入賞カウンタの値が 1 以上の場合、すなわち、当該ゲームにおいて中段ベルが入賞しなければ、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞できなかったこととなり、メイン制御部 4 1 が A T 終了を判定してしまうこととなる場合には、押し順ベルの当選時に、チャンスナビ演出の実行を制限し、A T 中において最も高い比率で選択される通常ナビ演出を必ず実行するようになっている。

10

【 0 4 0 3 】

また、A T 中において押し順ベルが当選しており、かつ非入賞カウンタの値が 1 以上の場合、すなわち、当該ゲームにおいて中段ベルが入賞しなければ、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞できなかったこととなり、メイン制御部 4 1 が A T 終了を判定してしまうこととなる場合には、連続演出の実行が禁止されるようになっている。

【 0 4 0 4 】

次に、図 2 6 に基づいて、A T 開始から A T の一連の制御が終了するまでのメイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 の制御状況について説明する。

20

【 0 4 0 5 】

図 2 6 に示すように、サブ制御部 9 1 は、ナビストックが当選して A T 確定報知が行った後、通常リプレイ 2 または 3 が当選すると、7 ナビを実行することで、7 揃いリプレイが入賞し得る停止順での停止操作を促し、7 揃いリプレイが入賞し得る停止順での停止操作が行われることに伴い A T を開始する。一方で、メイン制御部 4 1 は、7 揃いリプレイが入賞し得る停止順で停止操作がされたことにより、サブ制御部 9 1 側の A T 開始を判定して、A T 中信号の出力を O F F から O N に変更し、リールフリーズの抽選モードを低確率から高確率に変更する。

30

【 0 4 0 6 】

サブ制御部 9 1 は、A T 中において、押し順ベルが当選すると、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を実行して、中段ベルが入賞する停止順を報知する。

【 0 4 0 7 】

押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞しなかった場合には、サブ制御部 9 1 は非入賞カウンタに 1 加算し、メイン制御部 4 1 は判定カウンタに 1 加算する一方で、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞した場合には、サブ制御部 9 1 は判定カウンタを 0 に戻し、メイン制御部 4 1 は非入賞カウンタを 0 に戻す。

【 0 4 0 8 】

このため、A T 中においては、遊技者がナビ演出に従った停止順で停止操作を行っている限りは、押し順別当選時に中段ベルが入賞することで、判定カウンタ及び非入賞カウンタはともに 0 となり、遊技者がナビ演出に従った停止順とは異なる停止順で停止操作を行った場合のみ判定カウンタ及び非入賞カウンタが 1 以上となる。

40

【 0 4 0 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 中において非入賞カウンタが 1 以上の場合に、押し順ベルの当選時においてチャンスナビ演出の実行を制限し、必ず通常ナビ演出を実行し、この際、ナビ演出にて報知された停止順に従って停止操作を行うことを遊技者に促す注意喚起のメッセージが付加されるとともに、A T 中において非入賞カウンタが 1 以上の場合には、連続演出の実行が禁止される。

【 0 4 1 0 】

50

サブ制御部 9 1 は、A T の残りゲーム数が 0 となるナビストックも 0 となると、A T を終了し、A T 終了待ち状態に制御する。A T 終了待ち状態では、押し順ベルが当選してもナビ演出が実行されることがなく、中段ベルが入賞する確率は低くなり、押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しなければ、サブ制御部 9 1 は終了カウンタを 1 加算し、メイン制御部 4 1 は、判定カウンタを 1 加算する。

【 0 4 1 1 】

そして、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞せず、判定カウンタが 2 となった場合にメイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 側の A T 終了を判定し、A T 中信号の出力を O N から O F F に変更するとともに、フリーズ抽選の抽選モードを低確率に設定し、さらに B E T フリーズに制御する。一方サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が B E T フ

10

【 0 4 1 2 】

尚、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からフリーズコマンド 1 を受信しない場合でも、押し順ベル当選時に 2 回連続して中段ベルが入賞せず、終了カウンタが 2 となった場合に、A T 終了演出を実行し、A T 終了待ち状態を終了して通常状態に制御する。

【 0 4 1 3 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、A T 中において中段ベルが入賞する停止順を遊技者に対して報知するが、A T の残りゲーム数及びナビストック数が 0 となって A T が終了すると、押し順ベルが当選しても中段ベルが入賞する停止順を報知することがなく、中段ベルの入賞割合が低くなる。これに基づいてメイン制御部 4 1 は、押し順ベルの当選時に中段ベルが 2 回連続で入賞しないことで、サブ制御部 9 1 側での A T 終了を判定して、A T 中信号の出力を O F F に制御するとともに B E T フリーズに制御する等、A T 終了時の制御が行われるようになっている。

20

【 0 4 1 4 】

このような構成においては、中段ベルが入賞する停止順を遊技者に対して報知されているにも関わらず、遊技者の集中力が長時間の遊技により途切れて、報知されている以外の停止順で誤って停止操作等が行われてしまった結果、中段ベルが所定回数（本実施例では連続 2 回）入賞しなかった場合にも、メイン制御部 4 1 が A T 終了と判定してしまうことで、実際には A T が終了していないにも関わらず、A T 中信号の出力停止に関する制御や B E

30

【 0 4 1 5 】

これに対して本実施例では、A T 中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部 4 1 により A T 終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続 2 回）に達する場合に、中段ベルを入賞させる停止順を報知するナビ演出に従って停止操作を行うことを遊技者に促すメッセージを表示することで注意喚起を行うことにより、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止するようになっており、A T 中にメイン制御部 4 1 により A T 終了時の制御が行われてしまうことを防止できる。

【 0 4 1 6 】

40

また、本実施例では、A T 中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部 4 1 により A T 終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続 2 回）に達する場合に、上記の注意喚起に加え、A T 中において実行される複数種類のナビ演出のうち最も実行される割合の高い通常ナビ演出を必ず実行するようになっており、実行される比率の低いナビ演出に遊技者の注意が向かないようにすることで、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止するようになっており、A T 中にメイン制御部 4 1 により A T 終了時の制御が行われてしまうことを防止できる。

【 0 4 1 7 】

特に、本実施例では、A T が継続する可能性や上乗せ抽選に当選している可能性が高い

50

旨が示唆されるチャンスナビ演出の実行が制限されるので、チャンスナビ演出による報知態様に気をとられて、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止できる。

【0418】

尚、本実施例では、チャンスナビ演出の実行、すなわち液晶表示器51の表示態様による特殊な報知態様の実行を制限することで、チャンスナビ演出による報知態様に気をとられて、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止できる構成であるが、音声の出力態様、LED等の点灯態様等による特殊な報知態様の実行を制限する構成であっても上記と同様の効果を得ることができる。

【0419】

また、本実施例では、AT中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続2回）に達する場合に、複数ゲームにわたり上乗せ抽選に当選している可能性を示唆する連続演出の実行を禁止するようになっており、連続演出に遊技者の注意が向かないようにすることで、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止するようになっており、AT中にメイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまうことを防止できる。

【0420】

尚、本実施例では、AT中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続2回）に達する場合に、中段ベルを入賞させる停止順を報知するナビ演出に従って停止操作を行うことを遊技者に促すメッセージを表示することで注意喚起を行うことに加え、AT中において実行される複数種類のナビ演出のうち最も実行される割合の高い通常ナビ演出を必ず実行するとともに、連続演出の実行を禁止することで、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止する構成であるが、少なくともこれらいずれかの構成により、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止する構成であれば、AT中にメイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまうことを防止できる。

【0421】

また、本実施例では、AT中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続2回）に達する場合に、チャンスナビ演出及び連続演出の実行が規制される構成であるが、上述のように、AT中の押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまう所定回数（本実施例では連続2回）に達する場合に、チャンスナビ演出や連続演出の実行の規制に加え、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合でも、その時点から所定期間内で上乗せした旨が報知されることを規制し、その場合には、その後の所定契機（表示されているATの残りゲーム数が0となったとき等）において上乗せした旨が報知される構成としても良く、このような構成とした場合でも、上乗せの報知に遊技者の注意が向かないようにすることで、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止でき、AT中にメイン制御部41によりAT終了時の制御が行われてしまうことを防止できる。

【0422】

また、本実施例では、メイン制御部41が、ATの開始を判定した後、押し順ベル当選時に連続して中段ベルを入賞させることができなかった回数、すなわち押し順ベル当選時に連続して中段ベルを入賞させる停止順以外で停止操作が行われた回数が所定回数となることでATの終了を判定する構成であるが、ATの開始を判定した後、押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させることができなかった累積回数、すなわち押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させる停止順以外で停止操作が行われた累積回数が所定回数に到達することでAT終了を判定する構成であっても良い。

【0423】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、メイン制御部 41 が、A T の開始を判定した後、押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させることができなかった回数が 2 回に到達することで A T 終了を判定する構成であり、1 回でも押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させることができなかった場合には、押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部 41 により A T 終了時の制御が行われてしまう所定回数に達する構成であるが、A T の開始を判定した後、押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させることができなかった回数が 3 回以上の所定回数に到達することで A T 終了を判定する構成としても良く、このような構成では、押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないと、メイン制御部 41 により A T 終了時の制御が行われてしまう所定回数に達する場合のみ、注意喚起、通常ナビ演出を必ず実行すること、連続演出の実行を禁止すること等により、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止する構成としても良いし、押し順ベル当選時に中段ベルが入賞しないとメイン制御部 41 により A T 終了時の制御が行われてしまう所定回数に達しない場合であっても、押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させることができなかった場合に、その後、注意喚起、通常ナビ演出を必ず実行すること、連続演出の実行を禁止すること等により、ナビ演出にて報知された中段ベルが入賞する停止順以外での停止順で停止操作が行われることを防止する構成としても良い。

10

【0424】

また、本実施例では、A T 終了を判定する役として、停止順に応じて中段ベル、1 枚ベル、ハズレのいずれかが停止し得る押し順ベルを適用し、押し順ベルの当選時に中段ベルが入賞しなかった回数が所定回数に到達することで A T 終了を判定する構成であるが、例えば、A T 終了を判定する役として、操作態様に応じて第 1 の役、第 2 の役のいずれかが停止し得る複合役を適用し、サブ制御部 91 は、A T 中において当該複合役が当選したときに第 2 の役が入賞する操作態様を報知し、メイン制御部 41 は、複合役の当選時に、第 1 の役が入賞した回数が所定回数に到達することで A T 終了を判定する構成としても良い。この場合には、第 2 の役が入賞することに基づいて A T 開始または A T 中であることを判定するようにしても良い。第 1 の役、第 2 の役は、小役でも再遊技役でも良い。

20

【0425】

また、A T 終了を判定する役として、特定役を適用し、メイン制御部 41 は特定役当選時において複数の操作態様のうち特定の操作態様を設定するとともに、サブ制御部 91 は、A T 中において当該特定役が当選したときにメイン制御部 41 が設定した特定の操作態様を報知し、メイン制御部 41 は、特定役当選時に、特定の操作態様以外の操作態様で停止操作がされた回数が所定回数に到達することに基づいて A T 終了を判定する構成としても良い。この場合には、特定役当選時に特定の操作態様で停止操作がされることに基づいて A T 開始または A T 中であることを判定するようにしても良い。特定役は、小役でも再遊技役でも良い。

30

【0426】

また、A T 終了を判定する役として、特定リールを第 1 停止とする停止順で停止操作がされた場合に所定役が入賞し、特定リール以外のリールを第 1 停止とする停止順で停止操作がされた場合に所定役が入賞しない所定役を適用し、メイン制御部 41 は所定役当選時に、特定リールを第 1 停止とする複数種類の停止順のうちから特定の停止順を設定するとともに、サブ制御部 91 は、A T 中において当該所定役が当選したときにメイン制御部 41 が設定した特定の停止順を報知し、メイン制御部 41 は、特定役当選時に、特定の停止順以外の停止順で停止操作がされた回数が所定回数に到達することに基づいて A T 終了を判定する構成としても良い。この場合には、所定役当選時に特定の停止順で停止操作がされることに基づいて A T 開始または A T 中であることを判定するようにしても良い。所定役は、小役でも再遊技役でも良い。

40

【0427】

また、本実施例では、通常状態から A T に移行してもメイン制御部 41 が制御する遊技状態（再遊技役や小役の当選確率等）が変化しない構成であるが、メイン制御部 41 が制御する遊技状態が特定の遊技状態（例えば、他の遊技状態よりも相対的に再遊技役または

50

小役の少なくとも一方の当選確率が高まる遊技状態等)に移行することを契機にサブ制御部91がATを開始する構成としても良い。また、この場合には、特定の遊技状態において所定の終了役が停止することで特定の遊技状態を終了させる構成とし、サブ制御部91は、所定の終了役当選時に、所定の終了役を回避する所定操作態様を報知する構成としても良い。さらにこのような構成においても、メイン制御部41は、所定の終了役当選時に所定の終了役が停止した回数が所定回数に到達することでサブ制御部91側のAT終了を判定する構成としても良い。この場合には、サブ制御部91は、AT終了が判定されていることを条件に、特定の遊技状態に移行することでAT開始を判定すれば良い。これにより、AT中において誤って所定の終了役を停止させて特定の遊技状態が終了してもAT終了として所定制御が行われてしまうことを防止できる。

10

【0428】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例1に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0429】

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

20

【0430】

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

【符号の説明】

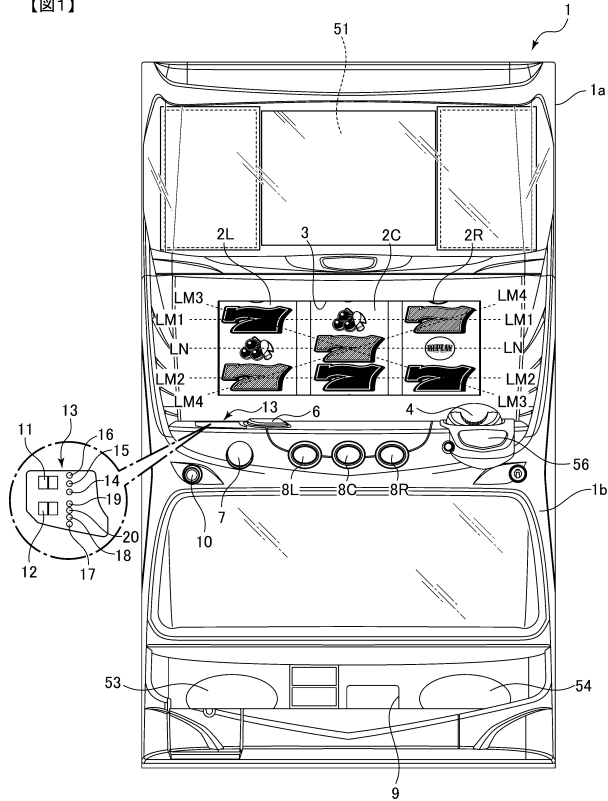
30

【0431】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部

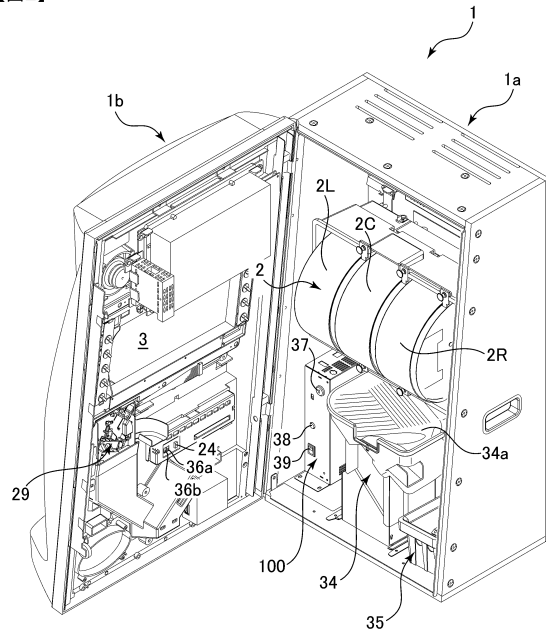
【 図 1 】

【図1】



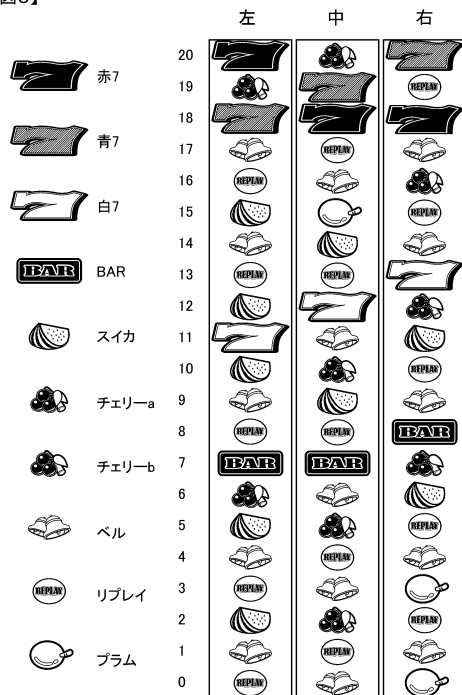
【 図 2 】

【図2】



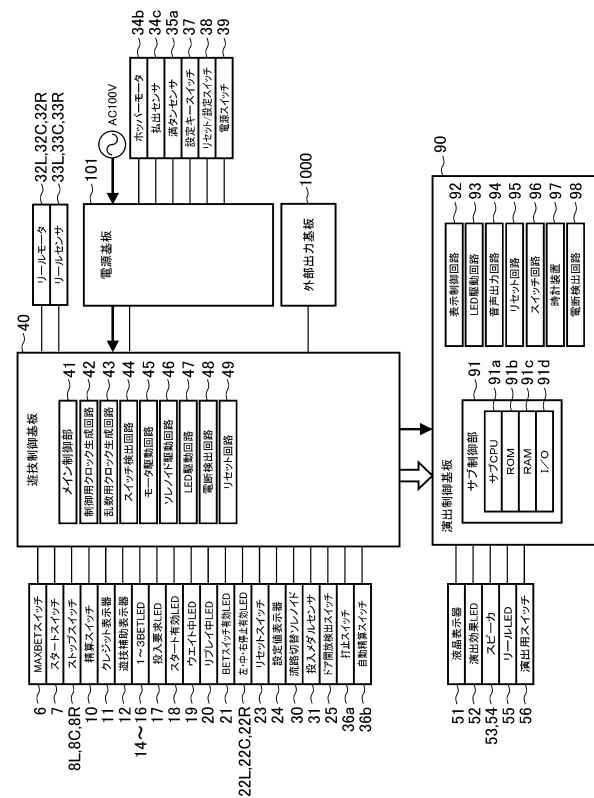
【 図 3 】

【図3】



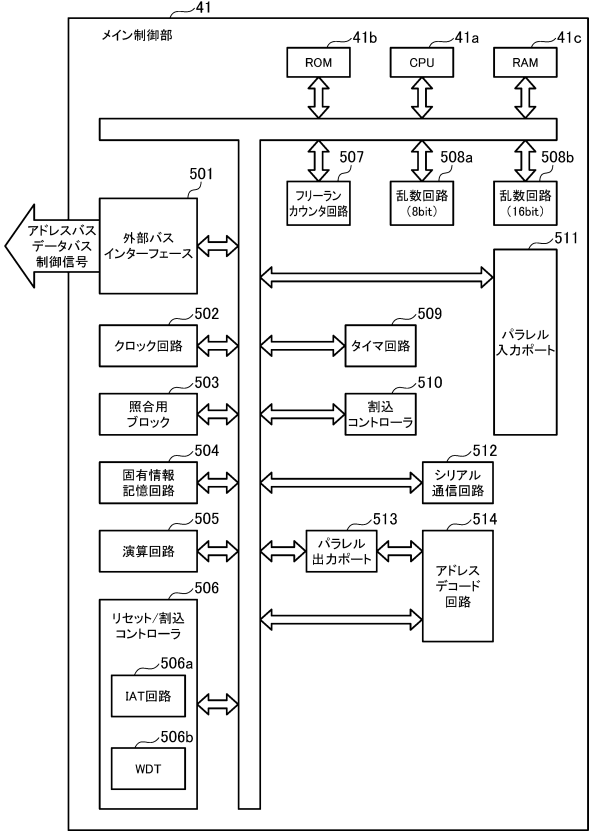
【 図 4 】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】

【図6】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに掛う図柄の組合せ | 配当 | ボーナス終了条件 |
|----|--------------|----------------|------|----------|
| CB | 白7 - 白7 - 青7 | - | CB作動 | 29枚超 |

【図7】

【図7】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに掛う図柄の組合せ | 配当 |
|---------|----------------------|-----------------------|---------|
| 1枚ベル1A | リプレイ - チェリーa - 白7 | ベル - ベル - ベル (LM1) | 1枚 (2枚) |
| 1枚ベル1B | リプレイ - チェリーa - チェリーa | | |
| 1枚ベル2 | リプレイ - チェリーa - BAR | | |
| 1枚ベル3 | リプレイ - チェリーa - プラム | | |
| 1枚ベル4A | リプレイ - チェリーb - 白7 | | |
| 1枚ベル4B | リプレイ - チェリーb - チェリーa | | |
| 1枚ベル5 | リプレイ - チェリーb - BAR | | |
| 1枚ベル6 | リプレイ - チェリーb - プラム | | |
| 1枚ベル7A | リプレイ - プラム - 白7 | | |
| 1枚ベル7B | リプレイ - プラム - チェリーa | | |
| 1枚ベル8 | リプレイ - プラム - BAR | ベル - ベル - ベル (LM3) | 8枚 (2枚) |
| 1枚ベル9 | リプレイ - プラム - プラム | | |
| 1枚ベル10 | 青7 - ベル - 赤7 | | |
| | 青7 - ベル - リプレイ | | |
| | スイカ - ベル - 赤7 | | |
| | スイカ - ベル - リプレイ | | |
| 1枚ベル11 | 青7 - BAR - ベル | | |
| | 青7 - リプレイ - ベル | | |
| | スイカ - BAR - ベル | | |
| | スイカ - リプレイ - ベル | | |
| 中段ベル | ベル - ベル - ベル | ベル - ベル - ベル (LM2) | 5枚 (2枚) |
| 右下がりベル | リプレイ - ベル - 赤7 | | |
| | リプレイ - ベル - リプレイ | | |
| | 青7 - 白7 - 赤7 | | |
| | 青7 - 白7 - リプレイ | | |
| | 青7 - BAR - 赤7 | | |
| | 青7 - BAR - リプレイ | | |
| | 青7 - リプレイ - 赤7 | | |
| | 青7 - リプレイ - リプレイ | | |
| | スイカ - 白7 - 赤7 | | |
| | スイカ - 白7 - リプレイ | | |
| | スイカ - BAR - 赤7 | スイカ - スイカ - スイカ (LM3) | 5枚 (2枚) |
| | スイカ - BAR - リプレイ | | |
| | スイカ - リプレイ - 赤7 | | |
| | スイカ - リプレイ - リプレイ | | |
| 中段スイカ | スイカ - スイカ - スイカ | | |
| | スイカ - スイカ - 青7 | | |
| 右下がりスイカ | ベル - スイカ - チェリーb | | |

【図8】

【図8】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに掛う図柄の組合せ | 配当 |
|-----------------|---------------------|--------------------------|-----|
| 中段リプレイ | リプレイ - リプレイ - リプレイ | - | 再遊技 |
| 右上がりリプレイ | ベル - リプレイ - 赤7 | リプレイ - リプレイ - リプレイ (LM4) | |
| | ベル - リプレイ - ベル | - | |
| 中段チャンスリプレイ | リプレイ - リプレイ - 青7 | - | |
| | リプレイ - リプレイ - チェリーa | - | |
| | リプレイ - リプレイ - チェリーb | - | |
| | リプレイ - リプレイ - プラム | - | |
| 右上がりチャンスリプレイ | ベル - リプレイ - 青7 | - | |
| | ベル - リプレイ - スイカ | - | |
| | ベル - リプレイ - リプレイ | - | |
| スイカハズレチャンスリプレイA | ベル - スイカ - ベル | - | 再遊技 |
| | ベル - チェリーa - ベル | - | |
| | ベル - プラム - ベル | - | |
| スイカハズレチャンスリプレイB | ベル - 青7 - チェリーb | - | |
| | ベル - リプレイ - チェリーb | - | |
| | ベル - プラム - チェリーb | - | |
| 単チェリー | 白7 - ベル - チェリーa | - | |
| | 白7 - ベル - チェリーb | - | |
| | 白7 - ベル - プラム | - | |
| | チェリーa - ベル - チェリーa | - | |
| | チェリーa - ベル - チェリーb | - | |
| | チェリーa - ベル - プラム | - | |
| 左失敗リプレイ | ベル - 青7 - リプレイ | - | 再遊技 |
| 赤下段揃いリプレイ | リプレイ - 青7 - リプレイ | 赤7 - 赤7 - 赤7 (LM2) | |

【図9】

【図9】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに掛う図柄の組合せ | 配当 |
|--------|--------------------|-------------------------------|-----|
| 強チェリー1 | 赤7 - チェリーa - 赤7 | チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4) | 再遊技 |
| | 赤7 - チェリーa - 青7 | | |
| | 赤7 - チェリーa - 白7 | | |
| | 赤7 - チェリーa - BAR | | |
| | 赤7 - チェリーa - ベル | | |
| | 赤7 - チェリーb - 赤7 | | |
| | 赤7 - チェリーb - 青7 | | |
| | 赤7 - チェリーb - 白7 | | |
| | 赤7 - チェリーb - BAR | | |
| | 赤7 - チェリーb - ベル | | |
| | 赤7 - プラム - 赤7 | チェリー - ANY - ANY (LM1 or LM3) | 再遊技 |
| | 赤7 - プラム - 青7 | | |
| | 赤7 - プラム - 白7 | | |
| | 赤7 - プラム - BAR | | |
| | 赤7 - プラム - ベル | | |
| | 青7 - チェリーa - 赤7 | | |
| | 青7 - チェリーa - 青7 | | |
| | 青7 - チェリーa - 白7 | | |
| | 青7 - チェリーa - BAR | | |
| | 青7 - チェリーa - ベル | | |
| | 青7 - チェリーb - 赤7 | チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4) | 再遊技 |
| | 青7 - チェリーb - 白7 | | |
| | 青7 - チェリーb - BAR | | |
| | 青7 - チェリーb - ベル | | |
| | 青7 - プラム - 赤7 | | |
| | 青7 - プラム - 青7 | | |
| | 青7 - プラム - 白7 | | |
| | 青7 - プラム - BAR | | |
| | 青7 - プラム - ベル | | |
| 強チェリー2 | BAR - チェリーa - 青7 | | |
| | BAR - チェリーa - スイカ | | |
| | BAR - チェリーa - リプレイ | | |
| | BAR - チェリーb - 青7 | | |
| | BAR - チェリーb - スイカ | | |
| | BAR - チェリーb - リプレイ | | |
| | BAR - プラム - 青7 | | |
| | BAR - プラム - スイカ | | |
| | BAR - プラム - リプレイ | | |

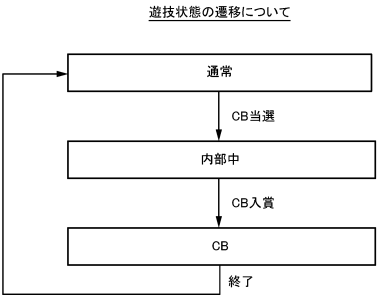
【図 1 0】

【図10】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに掛う 図柄の組合せ | 配当 |
|---------|-----------------------|----------------------------------|-----|
| 弱チェリー-1 | 赤7 - 赤7 - チェリー-a | チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4) | 再遊技 |
| | 赤7 - 赤7 - チェリー-b | | |
| | 赤7 - 赤7 - プラム | | |
| | 赤7 - 青7 - チェリー-a | | |
| | 赤7 - 青7 - チェリー-b | | |
| | 赤7 - 青7 - プラム | | |
| | 赤7 - チェリー-a - チェリー-a | | |
| | 赤7 - チェリー-a - チェリー-b | | |
| | 赤7 - チェリー-a - プラム | | |
| | 赤7 - チェリー-b - チェリー-a | | |
| | 赤7 - チェリー-b - チェリー-b | | |
| | 赤7 - チェリー-b - プラム | | |
| | 赤7 - プラム - チェリー-a | | |
| | 赤7 - プラム - チェリー-b | | |
| | 赤7 - プラム - プラム | | |
| | 青7 - 赤7 - チェリー-a | チェリー - ANY - ANY (LM1 or LM3) | |
| | 青7 - 赤7 - チェリー-b | | |
| | 青7 - 赤7 - プラム | | |
| | 青7 - 青7 - チェリー-a | | |
| | 青7 - 青7 - チェリー-b | | |
| | 青7 - 青7 - プラム | | |
| | 青7 - チェリー-a - チェリー-a | | |
| | 青7 - チェリー-a - チェリー-b | | |
| | 青7 - チェリー-a - プラム | | |
| | 青7 - チェリー-b - チェリー-a | | |
| | 青7 - チェリー-b - チェリー-b | | |
| | 青7 - チェリー-b - プラム | | |
| | 青7 - プラム - チェリー-a | | |
| | 青7 - プラム - チェリー-b | | |
| | 青7 - プラム - プラム | | |
| 弱チェリー-2 | BAR - チェリー-a - チェリー-a | チェリー - ANY - ANY (LM2 or LM4) | 再遊技 |
| | BAR - チェリー-a - チェリー-b | | |
| | BAR - チェリー-a - プラム | | |
| | BAR - チェリー-b - チェリー-a | | |
| | BAR - チェリー-b - チェリー-b | | |
| | BAR - チェリー-b - プラム | | |
| | BAR - プラム - チェリー-a | | |
| | BAR - プラム - チェリー-b | | |
| | BAR - プラム - プラム | | |
| | スイカ - チェリー-a - チェリー-a | - | |
| | スイカ - チェリー-a - チェリー-b | | |
| | スイカ - チェリー-a - プラム | | |
| | スイカ - チェリー-b - チェリー-a | | |
| | スイカ - チェリー-b - チェリー-b | | |
| | スイカ - チェリー-b - プラム | | |
| | スイカ - プラム - チェリー-a | | |
| | スイカ - プラム - チェリー-b | | |
| | スイカ - プラム - プラム | | |

【図 1 1】

【図11】



【図 1 2】

【図12】

| | 開始条件 | 終了条件 | ゲーム数 | 賭数 | 再遊技役 |
|-----|-------------|---------|--------------|----|--------|
| 通常 | CB終了 | CB当選 | 無限 | 3 | 約1/7.3 |
| 内部中 | 通常→CB当選 | CB入賞 | 無限 | 3 | 約1/2.0 |
| CB | 通常、持越中→CB入賞 | 払出総数>29 | 無限 (実質30) | 2 | - |

【図 1 3】

【図13】

| 抽選対象役 | 遊技状態 | |
|-------|--|-----------|
| | ※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、抽選対象役 (リプレイを含む)各々の判定数値を示す。判定数値の分母は「65536」である。 | |
| | 通常 | 内部中 |
| CB | ○ 19120 | × |
| 中左ベル1 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル2 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル3 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル4 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル5 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル6 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル7 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル8 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中左ベル9 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル1 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル2 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル3 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル4 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル5 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル6 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル7 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル8 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 中右ベル9 | ○ 1006 | ○ 1006 |

【図 1 4】

【図14】

| 抽選対象役 | 遊技状態 | |
|-------|--|-----------|
| | ※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、抽選対象役 (リプレイを含む)各々の判定数値を示す。判定数値の分母は「65536」である。 | |
| | 通常 | 内部中 |
| 右左ベル1 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル2 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル3 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル4 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル5 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル6 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル7 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル8 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右左ベル9 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル1 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル2 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル3 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル4 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル5 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル6 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル7 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル8 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 右中ベル9 | ○ 1006 | ○ 1006 |
| 共通ベルA | ○ 108 | ○ 108 |
| 共通ベルB | ○ 108 | ○ 108 |
| 確定ベル | ○ 5 | ○ 5 |
| 弱スイカ | ○ 950 | ○ 950 |
| 強スイカ | ○ 50 | ○ 50 |

【図 15】

【図15】

| 抽選対象役 | 選抜状態 | |
|-----------|---|------------|
| | ※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、抽選対象役 (リプレイを含む)各々の判定数値を示す。判定数値の分母は 「5536」である。 | |
| | 通常 | 内部中 |
| チャンスリプレイA | × | ○ 200 |
| チャンスリプレイB | × | ○ 200 |
| チャンスリプレイC | × | ○ 200 |
| 弱チェリー | × | ○ 708 |
| 強チェリー | × | ○ 376 |
| 確定チェリー | × | ○ 2 |
| 通常リプレイ1 | ○ 8978 | × |
| 通常リプレイ2 | × | ○ 13206 |
| 通常リプレイ3 | × | ○ 13206 |

【図 16】

【図16】

| 抽選対象役 | 組み合わせ | 抽選対象役 | 組み合わせ |
|-------|---|-------|---|
| 中左ベル1 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル4A+1枚ベル4B +1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル1 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル4A+1枚ベル4B +1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル2 | 1枚ベル2+1枚ベル5+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル2 | 1枚ベル2+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル3 | 1枚ベル3+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル3 | 1枚ベル3+1枚ベル6+1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル4 | 1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル4 | 1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル5 | 1枚ベル5+1枚ベル8+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル5 | 1枚ベル5+1枚ベル8+1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル6 | 1枚ベル6+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル6 | 1枚ベル6+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル7 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル7 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル8 | 1枚ベル2+1枚ベル8+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル8 | 1枚ベル2+1枚ベル8+1枚ベル11+中段ベル |
| 中左ベル9 | 1枚ベル3+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル | 右左ベル9 | 1枚ベル3+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル1 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル5 +1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル1 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル2+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル2 | 1枚ベル2+1枚ベル6+1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル2 | 1枚ベル2+1枚ベル3+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル3 | 1枚ベル3+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル3 | 1枚ベル3+1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル4 | 1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル6 +1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル4 | 1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル5+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル5 | 1枚ベル5+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル5 | 1枚ベル5+1枚ベル8+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル6 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル6 +1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル6 | 1枚ベル6+1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル7 | 1枚ベル2+1枚ベル7A+1枚ベル7B +1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル7 | 1枚ベル7A+1枚ベル7B+1枚ベル8+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル8 | 1枚ベル3+1枚ベル8+1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル8 | 1枚ベル8+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル |
| 中右ベル9 | 1枚ベル4A+1枚ベル4B+1枚ベル9+1枚ベル10+中段ベル | 右中ベル9 | 1枚ベル1A+1枚ベル1B+1枚ベル9+1枚ベル11+中段ベル |
| | | 共通ベルA | 右下がりベル |
| | | 共通ベルB | 中段ベル |
| | | 確定ベル | 中段ベル+下段ベル |
| | | 強スイカ | 中段スイカ+右下がりスイカ+1枚ベル5 |
| | | 弱スイカ | 中段スイカ+右下がりスイカ |

【図 17】

【図17】

| 抽選対象役 | 組み合わせ |
|-----------|---|
| 通常リプレイ1 | 中段リプレイ+右上がりリプレイ |
| 通常リプレイ2 | 中段リプレイ+右上がりリプレイ+右上がりチャンスリプレイ +左左取リプレイ+赤下段揃いリプレイ |
| 通常リプレイ3 | 中段リプレイ+右上がりリプレイ+中段チャンスリプレイ+右上がりリプレイ +左左取リプレイ+赤下段揃いリプレイ |
| チャンスリプレイ1 | 中段チャンスリプレイ+右上がりリプレイ |
| チャンスリプレイ2 | スイカハズレチャンスリプレイA+スイカハズレチャンスリプレイB |
| チャンスリプレイ3 | スイカハズレチャンスリプレイA |
| 確定チェリー | 単チェリー+弱チェリー1+弱チェリー2 |
| 強チェリー | 中段リプレイ+強チェリー1+強チェリー2+弱チェリー1+弱チェリー2 |
| 弱チェリー | 中段リプレイ+弱チェリー1+弱チェリー2 |

【図 18】

【図18】

| 当選役 | 停止順 | 停止する図柄組み合わせ |
|-------|-------|--|
| 中左ベル1 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル2 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル2or1枚ベル5or1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル3 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル3or1枚ベル6or1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル4 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル5 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル5or1枚ベル8or1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル6 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル6or1枚ベル9or1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル7 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル8 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル2or1枚ベル8or1枚ベル10or外れ |
| 中左ベル9 | 中左右 | 中段ベル |
| | 中左右以外 | 1枚ベル3or1枚ベル9or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル1 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル5or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル2 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル2or1枚ベル6or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル3 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル3or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル4 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル8or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル5 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル5or1枚ベル9or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル6 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル6or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル7 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル2or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル8 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル3or1枚ベル8or1枚ベル10or外れ |
| 中右ベル9 | 中右左 | 中段ベル |
| | 中右左以外 | 1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル9or1枚ベル10or外れ |

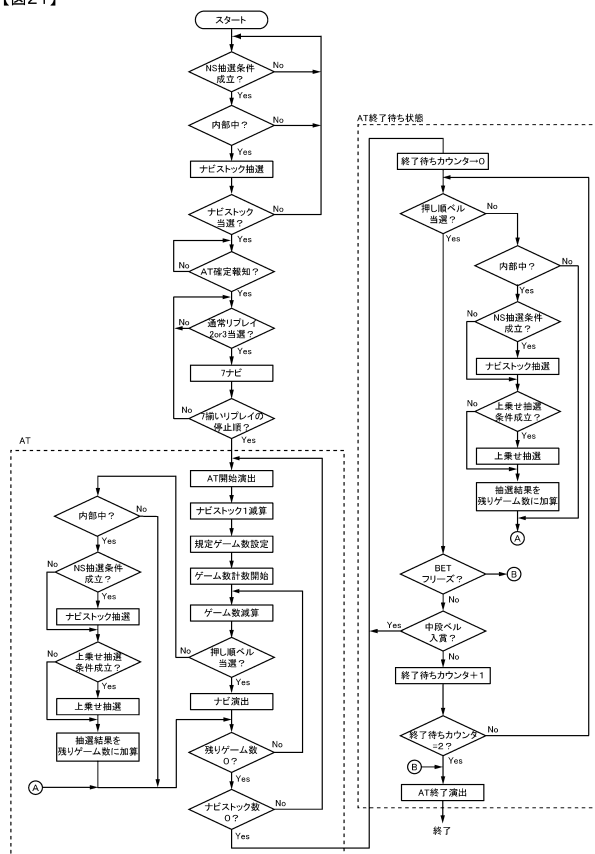
【图19】

| 当選役 | 停止順 | 停止する図柄組み合わせ |
|-------|-------|--|
| 右左ベル1 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル2 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル2or1枚ベル5or1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル3 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル3or1枚ベル6or1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル4 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル5 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル5or1枚ベル8or1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル6 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル6or1枚ベル9or1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル7 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル8 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル2or1枚ベル8or1枚ベル11or外れ |
| 右左ベル9 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル3or1枚ベル9or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル1 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル2or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル2 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル2or1枚ベル3or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル3 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル3or1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル4 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル4Aor1枚ベル4Bor1枚ベル5or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル5 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル5or1枚ベル6or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル6 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル6or1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル7 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル7Aor1枚ベル7Bor1枚ベル8or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル8 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル8or1枚ベル9or1枚ベル11or外れ |
| 右中ベル9 | 右中左 | 中障ベル |
| | 右中左以外 | 1枚ベル1Aor1枚ベル1Bor1枚ベル8or1枚ベル11or外れ |

【図20】

| | | |
|---------|--------|--------------------------------|
| 当選役 | 停止順 | 停止する図柄組み合わせ |
| 通常リプレイ? | 左第1停止 | 中段リプレイor右上がりリプレイ |
| | 中右左 | 赤下段揃いリプレイor中段リプレイor左失敗リプレイ |
| | 中左右 | 中段リプレイ |
| | 右中左 | 中段リプレイ |
| | 右左中 | 中段リプレイ |
| 通常リプレイ? | 左第1停止 | 中段リプレイor右上がりリプレイ |
| | 中右左 | 中段リプレイ |
| | 中左右 | 中段リプレイ |
| | 右中左 | 赤下段揃いリプレイor中段リプレイor左失敗リプレイ |
| | 右左中 | 中段リプレイ |
| 強チェリー | 左第1停止 | 強チェリー1or強チェリー2or弱チェリー1or弱チェリー2 |
| | 中右第1停止 | 中段リプレイ |
| 弱チェリー | 左第1停止 | 弱チェリー1or弱チェリー2 |
| | 中右第1停止 | 中段リプレイ |

【图21】



【图22】

ナビストック抽選確率(%)

| ヒートマップ (HMA) の平均値 | 0 | 1 | 3 | 5 | 平均 |
|-------------------|----|----|----|----|------|
| 弱チェリー・弱スイカ | 95 | 4 | 1 | 0 | 0.07 |
| チャンスプレイ・共通ベル | 75 | 15 | 8 | 2 | 0.49 |
| 強チェリー・強スイカ | 50 | 30 | 15 | 5 | 1 |
| 確定ベル・確定チェリー | 0 | 0 | 80 | 20 | 3.4 |

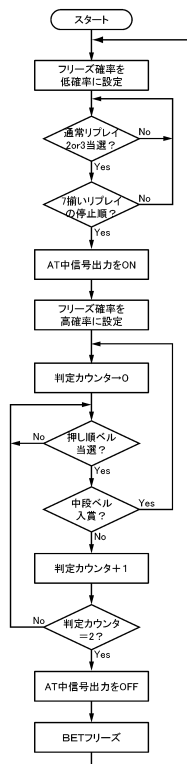
上乗せ抽選確率(AT中)(%)

| | | 0G | 10G | 30G | 50G | 100G |
|----------------|--------|----|-----|-----|-----|------|
| 弱チェリ・弱シイカ | | 80 | 10 | 5 | 1 | 1 |
| チャンスリプレイ・共通ベル | | 50 | 40 | 5 | 1 | 1 |
| 強チェリ・強シイカ | フリーズ無し | 30 | 30 | 25 | 10 | 1 |
| | フリーズ有り | 0 | 0 | 0 | 50 | 20 |
| 確定ベル・確定チェリ・ハズレ | | 0 | 0 | 0 | 50 | 20 |

| | | 150G | 200G | 250G | 300G | 平均 |
|-----------------|--------|------|------|------|------|-------|
| 弱チェリー・弱スイカ | | 1 | 1 | 0.5 | 0.5 | 10.25 |
| チャンスプレイ・共通ベル | | 1 | 1 | 0.5 | 0.5 | 13.25 |
| 強チェリー・強スイカ | フリーズ無し | 1 | 1 | 1 | 1 | 25.5 |
| | フリーズ有り | 10 | 10 | 5 | 5 | 107.5 |
| 確定ベル・確定チェリー・ハズレ | | 10 | 10 | 5 | 5 | 107.5 |

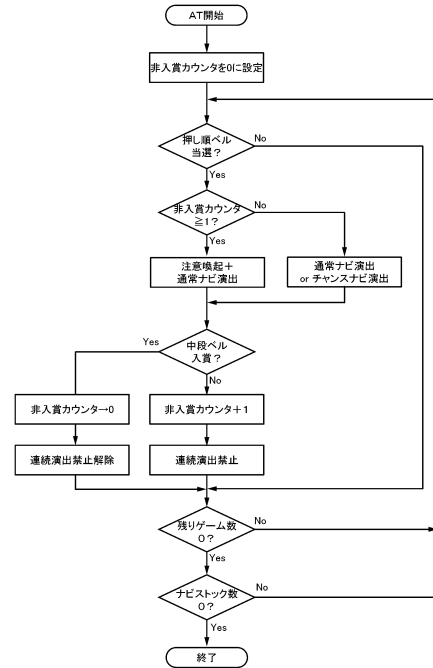
【図 23】

【図23】



【図 24】

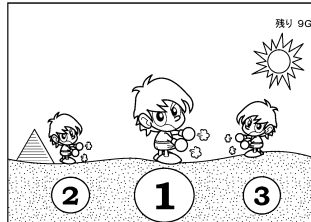
【図24】



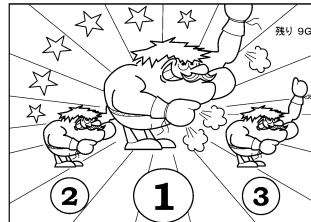
【図 25】

【図25】

(a)通常ナビ演出画面



(c)チャンスナビ演出画面

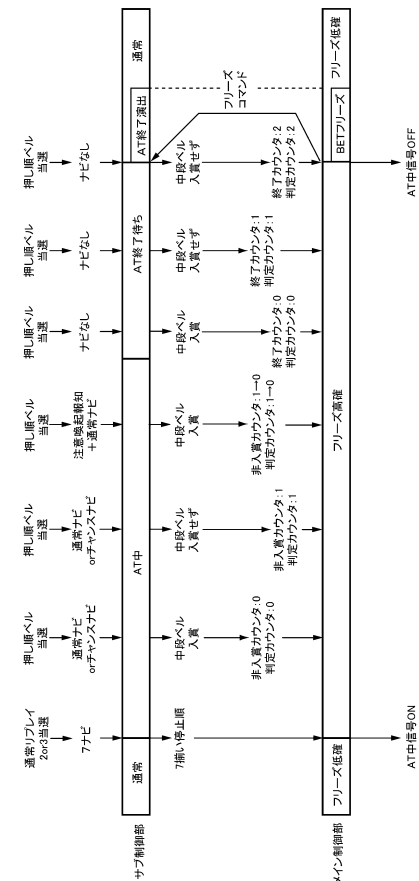


(b)ナビ演出画面(注意喚起)



【図 26】

【図26】



フロントページの続き

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

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特許第5077859(JP, B1)
特開2013-052085(JP, A)
特開2009-178190(JP, A)
特開2012-045129(JP, A)
特開2006-006711(JP, A)
特開2004-166990(JP, A)
特開2012-205889(JP, A)
特開2012-101048(JP, A)
特開2011-120633(JP, A)
特開2003-117077(JP, A)
特開2013-085864(JP, A)
特許第4889804(JP, B2)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04