(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6385047号
(P6385047)
(45)発行日　平成30年9月5日(2018.9.5)　(24)登録日　平成30年8月17日(2018.8.17)

(51)Int.Cl.　　F I
A63F 5/04 (2006.01)　　A63F 5/04 512D

請求項の数 1　(全 73 頁)

(21)出願番号　特願2013-240269(P2013-240269)
(22)出願日　平成25年11月20日(2013.11.20)
(65)公開番号　特開2015-97731(P2015-97731A)
(43)公開日　平成27年5月28日(2015.5.28)
審査請求日　平成28年10月4日(2016.10.4)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100116757
弁理士　清水　英雄
(74)代理人　100123216
弁理士　高木　祐一
(74)代理人　100163212
弁理士　溝渕　良一
(74)代理人　100148161
弁理士　秋庭　英樹
(74)代理人　100156535
弁理士　堅田　多恵子

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
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、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
導出を許容する表示結果組合せ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、
前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
前記複数の可変表示部を跨がる１以上の有効ラインと１以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに導出された識別情報の組合せに基づいて入賞が発生したか否か判定する入賞判定手段と、
前記可変表示部の視認態様を、前記可変表示部を視認し易い第１視認態様から前記可変表示部を視認し難い第２視認態様に変化させる視認態様変化演出を実行可能な視認態様変化演出実行手段と、
前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、特定可変表示部に対応する導出操作手段が特定操作タイミングで操作されたときに、遊技用価値の付与を

伴う表示結果組合せであって前記無効ラインに指標識別情報が並ぶ所定表示結果組合せを導出可能に制御し、前記特定可変表示部に対応する導出操作手段が前記特定操作タイミング以外の操作タイミングで操作されたときに、前記所定表示結果組合せを導出不能に制御し、

前記視認態様変化演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となったことを示唆する示唆演出が実行されており、一部の可変表示部の表示結果として前記無効ラインを構成する特定領域に前記指標識別情報が導出され、かつ前記特定可変表示部が未だ変動表示中である場合に、前記特定領域の視認態様を前記第１視認態様とし、全ての可変表示部に表示結果が導出された後に、前記特定領域の視認態様を前記第２視認態様に変化させる、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

この種のスロットマシンでは、リールの視認領域を通る複数のラインのうち入賞の発生が判定される有効ラインと入賞の発生が判定されない無効ラインとを設けるとともに、リールの前面に透過型の液晶表示器を配置し、無効ラインの前面で画像を表示させることによる演出を行うものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。

【０００４】

また、有効ラインと無効ラインを有する構成において、有効ラインに入賞が判定される所定の図柄組み合わせが揃ったときに、無効ラインに指標となる図柄組み合わせを導出されることにより、無効ラインに揃った図柄組み合わせによって入賞が発生したように見せるものが提案されている（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２００８－２４５７９９号公報

【特許文献２】特開２００８－２５３５２７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

特許文献２に記載のスロットマシンでは、無効ラインに揃った図柄組み合わせによって入賞が発生したように見せており、特許文献１に記載のスロットマシンのように無効ラインの前面で画像を表示させると、無効ラインの前面領域の視認性が低下し、無効ラインに指標となる図柄組み合わせを揃える際の妨げとなってしまう虞がある。

【０００７】

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、無効ラインの通る領域で演出を行う場合でも無効ラインに指標となる識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げ

となる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。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の発明は、
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部を複数備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
導出を許容する表示結果組合せ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、
前記導出操作手段が操作されたときに前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
前記複数の可変表示部を跨がる１以上の有効ラインと１以上の無効ラインとを含む複数のラインのうち前記有効ラインに導出された識別情報の組合せに基づいて入賞が発生したか否か判定する入賞判定手段と、
前記可変表示部の視認態様を、前記可変表示部を視認し易い第１視認態様から前記可変表示部を視認し難い第２視認態様に変化させる視認態様変化演出を実行可能な視認態様変化演出実行手段と、
前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、特定可変表示部に対応する導出操作手段が特定操作タイミングで操作されたときに、遊技用価値の付与を伴う表示結果組合せであって前記無効ラインに指標識別情報が並ぶ所定表示結果組合せを導出可能に制御し、前記特定可変表示部に対応する導出操作手段が前記特定操作タイミング以外の操作タイミングで操作されたときに、前記所定表示結果組合せを導出不能に制御し、
前記視認態様変化演出実行手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果となったことを示唆する示唆演出が実行されており、一部の可変表示部の表示結果として前記無効ラインを構成する特定領域に前記指標識別情報が導出され、かつ前記特定可変表示部が未だ変動表示中である場合に、前記特定領域の視認態様を前記第１視認態様とし、全ての可変表示部に表示結果が導出された後に、前記特定領域の視認態様を前記第２視認態様に変化させる
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、
各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を備えた表示帯（リール）を移動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、
遊技用価値（メダル）を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の全てに前記表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、１ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたときに前記可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（メイン制御部４１）と、
前記複数の可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を通る１以上の有効ライン（入賞ラインＬＮ）と１以上の無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４

）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ラインＬＮ）に導出された識別情報（図柄）の組み合わせに基づいて入賞が発生したか否か判定する入賞判定手段（メイン制御部４１）と、
前記可変表示領域（透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の視認態様を変化させる領域演出を行う領域演出手段（液晶表示器５１）と、
前記領域演出手段（液晶表示器５１）の制御を行う領域演出制御手段（サブ制御部９１）と、
を備え、
前記入賞は、前記有効ライン（入賞ラインＬＮ）に所定の識別情報の組み合わせ（所定の図柄組み合わせ）が導出されたときに発生し、かつ前記有効ライン（入賞ラインＬＮ）に所定の識別情報の組み合わせ（所定の図柄組み合わせ）が導出されることで前記無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）に指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）を導出させることが可能な所定入賞（指標図柄役）を含み、
前記スロットマシン（スロットマシン１）は、前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）が導出される可能性を示唆する示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（サブ制御部９１）を備え、
前記領域演出制御手段（サブ制御部９１）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特定領域に前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）を構成する指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域（演出禁止領域Ｂ）で前記領域演出を行わせず、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域（演出禁止領域Ｂ）以外の少なくとも一部の領域において前記領域演出を行わせる制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示領域の視認態様を変化させる領域演出を行えるとともに、一部の可変表示領域の無効ラインが通る特定領域に指標識別情報の組み合わせを構成する指標構成識別情報が導出され、他の可変表示領域に表示結果が導出される前に示唆演出が実行されているとき、すなわち一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で無効ラインに指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないことで、指標構成識別情報が導出された特定領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げとなることを防止できる。
【０００９】
尚、有効ラインと無効ラインは、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に関わらず一律に設定される構成でも良いし、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に応じて変化する構成でも良い。
また、可変表示領域を構成する領域は、有効ラインのみ通る領域、無効ラインのみ通る領域、有効ラインと無効ラインの双方が通る領域のいずれかであれば良い。
また、所定入賞は１種類でも良いし、有効ラインに導出される所定の識別情報の組み合わせ及びその際前記無効ラインに導出される指標識別情報の組み合わせが異なる複数種類の所定入賞を備えていても良い。
また、領域演出手段は、可変表示領域の視認態様を変化させる領域演出を行う演出手段であれば良く、表示帯の前面側に配置された表示領域に画像を表示させたり、表示帯の前面側に可動物を移動させたりすることで可変表示領域の視認態様を変化させる演出を行う演出手段、表示帯の背面から光を照射する発光手段の発光態様を変化させることで可変表示領域の視認態様を変化させる演出を行う演出手段などが該当する。
また、示唆演出は、前記指標識別情報の組み合わせが導出される可能性を示唆する演出

であれば良く、領域演出手段を用いて実行される演出でも良いし、領域演出手段以外の演出装置を用いて実行される演出でも良いし、可変表示領域の変動態様を用いて実行される演出でも良いし、さらには遊技の進行を所定期間遅延させることにより前記指標識別情報の組み合わせが導出される可能性を示唆する演出でも良い。

【００１０】

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、

前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）は、全てが同一または互いに類似する指標構成識別情報（指標図柄）にて構成される組み合わせ（例えば、「スイカ－スイカ－スイカ」、「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定識別情報の組み合わせが有効ラインに導出されて所定入賞が発生したことを、無効ラインに同一または互いに類似する指標構成識別情報が揃ったことで示唆されるため、指標識別情報の組み合わせが無効ラインに導出されることで所定入賞が発生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。

尚、互いに類似する指標構成識別情報とは、例えば、形状は同じであるが全部または一部の色彩や模様が異なる識別情報、形状は異なるが色彩や模様が同系の識別情報、形状は同じであるが大きさが異なる識別情報、形状は同じであるが数が異なる識別情報、形状は同じであるが一方は絵柄が付加されているのに対して他方は絵柄が付加されていない識別情報、形状は同じであるが付加されている絵柄が異なる識別情報、形状は同じであるが付加されている絵柄の位置、色彩、数、大きさ等が異なる識別情報、形状は同じであるが向きが異なる識別情報、一方に外形の一部に凸部や凹部が形成されている識別情報、外形の一部に形成された凸部や凹部の位置、数、大きさ等が異なる識別情報、識別情報のモチーフは同じであるが形状が異なる識別情報（例えば、共通の立体物を異なる切断面にて切断した場合等）などが該当する。

【００１１】

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

前記入賞は、前記有効ライン（入賞ラインＬＮ）に前記指標識別情報の組み合わせ（指標となる図柄の組み合わせ）が導出されたときに発生する特定入賞（例えば、中段スイカ）を含み、

前記特定入賞（例えば、中段スイカ）は、該特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞（上段スイカ、右下がりスイカ）が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値（５枚の払出）が付与される特定入賞（中段スイカ）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、指標識別情報の組み合わせが無効ラインに導出されたときにも有効ラインに導出されたときにも当該ゲームにおいて付与される価値が同一となる入賞を含むことで、当該入賞について所定入賞が発生したのか、特定入賞が発生したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

尚、特定入賞は、少なくとも特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定入賞を含む構成であれば良く、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定入賞と、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と異なる価値が付与される特定入賞と、の双方を備える構成でも良い。

また、特定入賞が発生したゲームにおいて、前記所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与されるとは、特定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値が、所定入賞が発生したゲームにおいて付与される価値と同一であれば良く、例えば、遊技状態の移行等、次ゲーム以降に関連する価値が異なる構成であっても良い。

【００１２】

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

シンであって、
前記領域演出制御手段（サブ制御部９１）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特定領域に前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出されていない特定領域で前記領域演出を行わせる制御が可能である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないが、指標構成識別情報が導出されていない特定領域での領域演出を可能とすることで、このような状況であっても指標構成識別情報が導出された特定領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域で領域演出を行うことができる。
【００１３】
本発明の手段５に記載のスロットマシンは、手段１～４のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記領域演出手段は、前記表示帯（リール）の前面側に配置された表示領域（表示領域５１ａ）に画像（演出画像）を表示可能であり、該表示領域（表示領域５１ａ）の一部に設けられた透過領域（透過領域５１ｂ）を介して前記表示帯（リール）が視認可能とされた前面表示装置（液晶表示器５１）であり、
前記領域演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記透過領域（透過領域５１ｂ）と前記透過領域以外の非透過領域に跨る一体の画像（演出画像）を表示可能に制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透過領域と非透過領域とを区別することなく広い表示領域にて一体的な画像を表示させることができる。
尚、前面表示装置は、前記表示帯の前面側に配置された表示領域に画像を表示可能であり、該表示領域に設けられた透過領域を介して前記表示帯が視認可能とされた表示装置であれば良く、例えば、背後に設けられた発光手段からの光の透過率を変化させることにより画像を表示させる表示装置、表示装置の発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置などが該当する。
【００１４】
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、
前記領域演出制御手段（サブ制御部９１）は、一部の可変表示領域（停止済みのリール）の前記無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特定領域に前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出され、他の可変表示領域（変動中のリール）に表示結果が導出される前に前記示唆演出（指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出）が実行されているときに、前記他の可変表示領域（変動中のリール）の前記無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特別領域のうち、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域と同じ無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特別領域（演出禁止領域Ｃ）で前記領域演出を行わせず、前記指標構成識別情報（指標図柄）が導出された特定領域と同じ無効ライン（無効ラインＬＭ１～ＬＭ４）が通る特別領域（演出禁止領域Ｃ）以外の少なくとも一部の領域において前記領域演出を行わせる制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一部の可変表示領域の無効ラインが通る特定領域に指標識別情報の組み合わせを構成する指標構成識別情報が導出され、他の可変表示領域に表示結果が導出

される前に示唆演出が実行されているとき、すなわち一部の可変表示領域に表示結果が導出された段階で無効ラインに指標識別情報の組み合わせが導出される可能性が示唆されているときに、指標構成識別情報が導出された特定領域で領域演出を行わないことに加え、他の可変表示領域の無効ラインが通る特別領域のうち、指標構成識別情報が導出された特定領域と同じ無効ラインが通る特別領域でも領域演出を行わないことで、指標構成識別情報が導出された特定領域だけでなく、指標構成識別情報が導出される可能性のある特別領域の視認性も低下してしまうことがなく、指標識別情報の組み合わせを導出させる際の妨げとなることをより効果的に防止できる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【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】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７】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８】移行出目の図柄組み合わせ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図９】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図１０】遊技状態の概要を示す図である。

【図１１】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１２】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図１３】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１４】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１５】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１６】指標図柄役の停止態様を示す図である。

【図１７】液晶表示器の表示態様を示す図である。

【図１８】演出禁止領域Ａについて説明するための図である。

【図１９】演出禁止領域Ｂについて説明するための図である。

【図２０】演出禁止領域Ｃについて説明するための図である。

【図２１】演出画像群のグループを説明するための図である。

【図２２】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（スイカナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図２３】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（ベルナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図２４】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（リプレイナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図２５】演出制御に用いられる制御パターンテーブル（ＢＡＲナビ演出パターン）を説明するための図である。

【図２６】演出制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図２７】演出の流れ及び演出画像を説明するための図である。

【図２８】入賞ラインの変形例について説明するための図である。

【図２９】変形例における演出画像を説明するための図である。

【図３０】変形例における演出画像を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】
【００１６】
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】
【００１７】
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１に示すように、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。
【００１８】
本実施例のスロットマシン１の筐体１ａの内部には、図２に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が前面扉１ｂの略中央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。
【００１９】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部には、図３に示すように、それぞれ「黒７」、「網７（図中網掛け７）」、「白７」、「黒ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ２１個ずつ描かれている。リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、透視窓３において各々上中下三段に表示される。
【００２０】
各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、各々対応して設けられリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）によって回転させることで、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が透視窓３に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させることで、透視窓３に３つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。
【００２１】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの内側には、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒと、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを背面から照射するリールＬＥＤ５５と、が設けられている。また、リールＬＥＤ５５は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの連続する３つの図柄に対応する１２のＬＥＤからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。
【００２２】
前面扉１ｂの各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器５１（図１参照）の表示領域５１ａが配置されている。液晶表示器５１は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域５１ａの透視窓３に対応する透過領域５１ｂ及び透視窓３を介して遊技者側から各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが視認できるようになっている。また、表示領域５１ａの裏面には、裏面側から表示領域５１ａを照射するための導光板（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、表示領域５１ａのうち透過領域５１ｂを除く非透過領域に内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。液晶表示器５１は、液晶素子を、導光板により照射された光を通過させる状態と通過させない状態とのいずれかに制御することにより、表示態様を変化させることが可能な表示装置である。
【００２３】
前面扉１ｂには、図１に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても３）を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用い

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ２３、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、所定の契機（例えば後述のＲＴ２終了時）に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ３６ａ、所定の契機（例えば後述のＲＴ２終了時）に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ３６ｂ、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ（図２参照）側またはメダル払出口９側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド３０、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１を有するメダルセレクタ２９、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００２９】

筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ（図４参照）からなるリールユニット２、外部出力信号を出力するための外部出力基板１０００（図４参照）、メダル投

入部４から投入されたメダルを貯留するホッパータンク３４ａ、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーモータ３４ｂ（図４参照）、ホッパーモータ３４ｂの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ３４ｃ（図４参照）からなるホッパーユニット３４、電源ボックス１００が設けられている。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

尚、電源ボックス１００は、筐体１ａの内部に設けられており、さらに前面扉１ｂは、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス１００の前面に設けられた設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８、電源スイッチ３９は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作が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２３も同様である。特に、設定キースイッチ３７は、キー操作により前面扉１ｂ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３７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。

【００３３】

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、遊技状態に関わらず、規定数の賭数は３に定められており、賭数として３枚のメダルが設定されると、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。

【００３４】

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。

【００３５】

また、本実施例では、入賞を構成する図柄の組み合わせが入賞ラインＬＮに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～ＬＭ４を設定している。無効ラインＬＭ１～ＬＭ４は、これら無効ラインＬＭ１～ＬＭ４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～ＬＭ４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の上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ３、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ４の４種類が無効ラインＬＭとして定められている。

【００３６】

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。

【００３７】

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、予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が、入賞ラインＬＮ上に各リール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。

【００３８】

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以上のリールを用いた構成においては、２以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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ＬＮ上に表示させることができる。
【００４２】
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。
【００４３】
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９０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。
【００４４】
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。
【００４５】
遊技制御基板４０には、前述したＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０、リセットスイッチ２３、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂ、投入メダルセンサ３１、ドア開放検出スイッチ２５、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述した払出センサ３４ｃ、満タンセンサ３５ａ、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。
【００４６】
また、遊技制御基板４０には、前述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。
【００４７】
遊技制御基板４０には、メイン制御部４１、制御用クロック生成回路４２、乱数用クロック生成回路４３、スイッチ検出回路４４、モータ駆動回路４５、ソレノイド駆動回路４６、ＬＥＤ駆動回路４７、電断検出回路４８、リセット回路４９が搭載されている。
【００４８】
メイン制御部４１は、遊技の進行に関する処理を行うとととともに、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。
【００４９】
制御用クロック生成回路４２は、メイン制御部４１の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックＣＣＬＫを生成する。制御用クロック生成回路４２により生成された制御用クロックＣＣＬＫは、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ＣＣＬＫの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックＲＣＬＫを生成する。乱数用クロック生成回路４３により生成された乱数用クロックＲＣＬＫは、図５に示す乱数回路５０８ａ、５０８ｂに供給される。
【００５０】

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

【００５１】

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／割込コントローラ５０６と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）４１ａと、ＲＯＭ（Read Only Memory）４１ｂと、ＲＡＭ（Random Access Memory）４１ｃと、フリーランカウンタ回路５０７と、乱数回路５０８ａ、５０８ｂと、タイマ回路５０９と、割り込みコントローラ５１０と、パラレル入力ポート５１１と、シリアル通信回路５１２と、パラレル出力ポート５１３と、アドレスデコード回路５１４と、を備えて構成される。

【００５２】

リセット／割込コントローラ５０６は、メイン制御部４１の内部や外部にて発生する各種リセット、割込み要求を制御するためのものである。

【００５３】

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

【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。

【００５５】

クロック回路５０２は、制御用クロックＣＣＬＫを２分周することなどにより、内部システムクロックＳＣＬＫを生成する回路である。

【００５６】

照合用ブロック５０３は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路５０４は、メイン制御部４１の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。演算回路５０５は、乗算及び除算を行う回路である。

【００５７】

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

を受け付ける受信動作、ＣＰＵ４１ａが外部バスインタフェース５０１やシリアル通信回路５１２、パラレル出力ポート５１３などを介してメイン制御部４１の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

乱数回路５０８ａ、５０８ｂは、８ビット乱数や１６ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路５０８ａ、５０８ｂのうち１６ビット乱数回路５０８ｂが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。

【００６２】

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

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】
　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。
【００６９】
　また、メイン制御部４１は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、タイマ回路５０９にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約０．５６ｍｓ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。
【００７０】
　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。
【００７１】
　メイン制御部４１は、基本処理として遊技制御基板４０に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部４１は、一定時間間隔（本実施例では、約０．５６ｍｓ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。
【００７２】
　演出制御基板９０には、液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板９０に搭載された後述のサブ制御部９１による制御に基づいて駆動されるようになっている。
【００７３】
　尚、本実施例では、演出制御基板９０に搭載されたサブ制御部９１により、液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部９１とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板９０または他の基板に搭載し、サブ制御部９１がメイン制御部４１からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部９１が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部９１及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。
【００７４】
　また、本実施例では、演出装置として液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置などを演出装置として適用しても良い。
【００７５】
　演出制御基板９０には、サブＣＰＵ９１ａ、ＲＯＭ９１ｂ、ＲＡＭ９１ｃ、Ｉ／Ｏポート９１ｄを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部９１、演出制御基板９０に接続された液晶表示器５１の表示制御を行う表示制御回路９２、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５の駆動制御を行うＬＥＤ駆動回路９３、スピーカ５３、５４からの音声出力制御を行う音声出力回路９４、電源投入時またはサブＣＰＵ９１ａからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブＣＰＵ９１ａにリセット信号を与えるリセット回路９５、演出制御基板９０に接続されたスイッチ類から入力された検出信

号を検出するスイッチ検出回路９６、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置９７、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブＣＰＵ９１ａに対して出力する電断検出回路９８、その他の回路等、が搭載されており、サブＣＰＵ９１ａは、遊技制御基板４０から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板９０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【００７６】

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

【００７７】

サブ制御部９１は、メイン制御部４１と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部４１からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部４１から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部９１は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（約２ｍｓ）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。

【００７８】

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。

【００７９】

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

【００８０】

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。

【００８１】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ３７をｏｎ状態としてからスロットマシン１の電源をｏｎする必要がある。設定キースイッチ３７をｏｎ状態として電源をｏｎすると、設定値表示器２４にＲＡＭ４１ｃから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ３８の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ３８が操作されると、設定値表示器２４に表示された表示値が１ずつ更新されていく（設定値６からさらに操作されたときは、設定値１に戻る）。そして、スタートスイッチ７が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ３７がｏｆｆされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【００８２】

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ｏ

ｎ状態とすると、設定値表示器２４にＲＡＭ４１ｃから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ３７をｏｆｆ状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【００８３】

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ＲＡＭ４１ｃ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。

【００８４】

そして、メイン制御部４１は、その起動時においてＲＡＭ４１ｃのデータが正常であることを条件に、ＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータに基づいてメイン制御部４１の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、ＲＡＭ４１ｃデータが正常でない場合には、ＲＡＭ異常と判定し、ＲＡＭ異常エラーコードをレジスタにセットしてＲＡＭ異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。

【００８５】

また、サブ制御部９１もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路９８からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にＲＡＭ９１ｃ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。

【００８６】

そして、サブ制御部９１は、その起動時においてＲＡＭ９１ｃのデータが正常であることを条件に、ＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータに基づいてサブ制御部９１の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、ＲＡＭ９１ｃのデータが正常でない場合には、ＲＡＭ異常と判定し、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合、メイン制御部４１と異なり、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【００８７】

また、サブ制御部９１は、その起動時においてＲＡＭ９１ｃのデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部４１から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部４１の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合も、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【００８８】

次に、メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【００８９】

本実施例においてメイン制御部４１は、ＲＡＭ異常エラー発生時、設定キースイッチ３７がｏｎの状態での起動時、ＲＴ２終了時、設定キースイッチ３７がｏｆｆの状態での起動時でＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていないとき、１ゲーム終了時の５つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる４種類の初期化を行う。

【００９０】

初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７がｏｎの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化２は、ＲＴ２終了時

に行う初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化３は、起動時において設定キースイッチ３７がｏｆｆの状態であり、かつＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

【００９１】

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ったりするようにしても良い。

【００９２】

本実施例のスロットマシン１は、遊技状態（ＲＴ０～３）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例ではいずれの遊技状態であっても３）が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインＬＮが有効化される。

【００９３】

本実施例のスロットマシン１は、遊技状態（ＲＴ０～３）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例ではいずれの遊技状態であっても３）が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインＬＮが有効化される。

【００９４】

そして、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインとも呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。

【００９５】

一般的なスロットマシンにおいて入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。

【００９６】

本実施例では、上記の役のうち特別役を備えず、小役、再遊技役のみ内部抽選及び入賞の対象となる構成であるが、特別役を備え、特別役が内部抽選及び入賞の対象となる構成としても良い。

【００９７】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【００９８】

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。また、特別役を備える構成とした場合には、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【００９９】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部４１が上記し

た各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ７の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ７の検出時に内部抽選用の乱数値（０～６５５３５の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路５０８ｂにより生成され、乱数回路５０８ｂの乱数値レジスタに格納されている値をＲＡＭ４１ｃに割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態（ＲＴの種類）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（ＲＴの種類）、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入賞を許容するか否かの判定が行われる。

【０１００】

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

【０１０１】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをＲＡＭ４１ｃに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、２バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。尚、本実施例では、特別役を備えていない構成であるため、上記内部当選フラグ格納ワークのうち一般役格納ワークのみが用いられる。また、特別役格納ワークを設けない構成でも良い。

【０１０２】

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。

【０１０３】

次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

いては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【０１０６】

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。

【０１０７】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、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。

【０１０８】

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

【０１０９】

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。

【０１１０】

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

【０１１１】

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。

【０１１２】

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

【０１１３】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態（ＲＴの種類）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、さらに、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（ＲＴの種類）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（ＲＴの種類）、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。

【０１１４】

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

【０１１５】

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、すなわち各リール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。

【０１１６】

尚、本実施例では、特別役を備えない構成であるが、特別役を備える構成においては、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ようにすれば良い。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、４コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

【０１１７】

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。

【０１１８】

また、特別役を備える構成においては、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が行われるようにすれば良い。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。

【０１１９】

また、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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

また、メイン制御部４１は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの全てが停止したときに、入賞ラインＬＮ上に停止した図柄の組み合わせが小役や再遊技役等の予め定められた図柄の組み合わせであるか否かを判定し、小役に対応する図柄の組み合わせであると判定された場合には、該当する小役の種類に応じて定められた数のメダルを付与し、再遊技役に対応する図柄の組み合わせであると判定された場合には、リプレイゲームを付与し、また、ＲＴ等の遊技状態の移行を伴う役（昇格リプレイや移行出目等）であると判定された場合には、遊技状態を移行させる制御を行う。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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、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、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。

【０１２８】

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

【０１２９】

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、再遊技役の入賞により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、賭数の設定が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が設定されたことを特定可能である。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

フリーズコマンドは、フリーズ（制御の進行を所定時間遅延させる制御状態）に制御されるか否か、フリーズの開始時期及びフリーズに制御される時間を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態に制御するか否かが決定されるフリーズ抽選が行われたときに送信される。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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が有効に操作された際に送信されるので、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のいずれかが有効に操作されたことを特定可能である。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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

【０１３７】
復帰コマンドは、メイン制御部４１が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部４１の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。
【０１３８】
遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（ＲＴ０～３のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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、ＲＴ２終了後、打止状態が開始した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。
【０１４１】
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、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。
【０１４２】
設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部４１の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部４１の制御状態が初期化されたことを特定可能である。
【０１４３】
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。
【０１４４】
ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態、すなわちｏｎ（開放状態）／ｏｆｆ（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、１ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化（ｏｎからｏｆｆ、ｏｆｆからｏｎ）した時に送信される。
【０１４５】
操作検出コマンドは、操作スイッチ類（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）を示すコマンドであり、一定時間毎に送信される。
【０１４６】
これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路５１２の送信データレジスタ５６１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。
【０１４７】
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に生成され、ＲＡＭ４１ｃに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理おいて送信される。

【０１４８】
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、ＲＡＭ４１ｃに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のコマンド送信処理おいて送信される。
【０１４９】
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。
【０１５０】
サブ制御部９１は、メイン制御部４１からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、ＲＡＭ９１ｃに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。
【０１５１】
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。
【０１５２】
サブ制御部９１は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてＲＯＭ９１ｂに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の各種演出装置の出力制御を行う。
【０１５３】
制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器５１の表示パターン、演出効果ＬＥＤ５２の点灯態様、スピーカ５３、５４の出力態様、リールＬＥＤ５５の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部９１は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてＲＡＭ９１ｃに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。
【０１５４】
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。
【０１５５】
演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、ＲＡＭ９１ｃに設定される。演出パターンの選択率は、ＲＯＭ９１ｂに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部９１は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてＲＡＭ９１ｃに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。
【０１５６】
図６及び図７は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図であり、図８は、後述する移行図柄の組み合わせ及び移行

図柄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９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１０は、遊技状態及びＲＴの概要を示す図である。

【０１５７】

本実施例におけるスロットマシン１は、図９に示すように、ＲＴ０～３のいずれかに制御される。

【０１５８】

図６を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル１～８、右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、１枚役が含まれる。

【０１５９】

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

【０１６０】

ここで、図３を参照すると、ベルは、左リール２Ｌ、中リール２Ｃ、右リール２Ｒ各々において５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【０１６１】

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

【０１６２】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのリプレイ及びプラムは、ベルの１つ下の位置に配置されており、右リール２Ｒのリプレイ及びプラムは、ベルの１つ上の位置に配置されているので、「リプレイ－ベル－リプレイ」、「リプレイ－ベル－プラム」、「プラム－ベル－リプレイ」、「プラム－ベル－プラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインＬＭ３に揃うこととなる。

【０１６３】

また、プラム、リプレイの１つは、左リール２Ｌ、右リール２Ｒ各々において５コマ以内に配置されており、ベルは、中リール２Ｃにおいて５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【０１６４】

次に、上段ベル１～８について説明する。上段ベル１は、入賞ラインＬＮに「リプレイ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル２は、入賞ラインＬＮに「リプレイ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル３は、入賞ラインＬＮに「リプレイ－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル４は、入賞ラインＬＮに「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル５は、入賞ラインＬＮに「プラム－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル６は、入賞ラインＬＮに「プラム－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル７は、入賞ラインＬＮに「プラム－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル８は、入賞ラインＬＮに「プラム－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。これら上段ベル１～８のいずれかが入賞すると８枚のメダルが払い出される。

【０１６５】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのリプレイ及びプラム、中リールの黒ＢＡＲ

及び白ＢＡＲ、右リール２Ｒの黒ＢＡＲ及び白ＢＡＲは、ベルの１つ下の位置に配置されているので、「リプレイ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「リプレイ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「プラム－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「プラム－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「プラム－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「プラム－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインＬＭ１に揃うこととなる。

【０１６６】

また、左リール２Ｌにおいて、リプレイ及びプラムは、５コマ以内に配置されていない箇所があり、中リール２Ｃ、右リール２Ｒの各々について、白ＢＡＲ及び黒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上段ベル１～８のいずれかに当選していても、当選している上段ベルの構成図柄に対応するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

また、左リール２Ｌにおいて、ベルは、５コマ以内に配置されているが、中リール２Ｃのスイカ、右リール２Ｒの黒７、白７は、５コマ以内に配置されていない箇所がある。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２Ｃ、右リール２Ｒに対応するストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

【０１７０】

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

【０１７１】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのベルは、黒７、白７、スイカのいずれかの１つ下の位置に配置されており、中リール２Ｃの黒７、白７は、スイカの１つ下の位置に配置されており、右リール２Ｒのリプレイは、スイカの１つ下の位置に配置されているので、「ベル－黒７－リプレイ」、「ベル－白７－リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインＬＭ１に揃うこととなる。

【０１７２】

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

【０１７３】

中段スイカは、入賞ラインＬＮに「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段スイカが

入賞すると５枚メダルが払い出される。
【０１７４】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌにおいて、黒７、白７、スイカの１つは、５コマ以内に配置されているが、中リール２Ｃ、右リール２Ｒの各々について、スイカは、５コマ以内に配置されていない箇所がある。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、中リール２Ｃ、右リール２Ｒに対応するストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。
【０１７５】
下段チェリーは、入賞ラインＬＮに「黒ＢＡＲ－ベル－ベル」、「黒ＢＡＲ-黒ＢＡＲ-ベル」、「黒ＢＡＲ-白ＢＡＲ-ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると２枚のメダルが払い出される。
【０１７６】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌの黒ＢＡＲは、チェリーの１つ上の位置に配置されているので、「黒ＢＡＲ－ベル－ベル」、「黒ＢＡＲ-黒ＢＡＲ-ベル」、「黒ＢＡＲ-白ＢＡＲ-ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなる。
【０１７７】
また、中リール２Ｃにおいてベル、黒ＢＡＲ、白ＢＡＲの１つは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいてベルは、５コマ以内に配置されているが、左リール２Ｌにおいて、黒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下段チェリーに当選していても、左リール２Ｌに対応するストップスイッチ８Ｌを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。
【０１７８】
中段チェリーは、入賞ラインＬＮに「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると１枚メダルが払い出される。
【０１７９】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌにおいて、チェリーは、５コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リール２Ｌに対応するストップスイッチ８Ｌを適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。
【０１８０】
１枚役は、入賞ラインＬＮに「スイカ－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。１枚役が入賞すると１枚メダルが払い出される。
【０１８１】
ここで、図３を参照すると、中リールのリプレイ、右リールのベルは、５コマ以内に配置されているが、左リール２Ｌのスイカは、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枚役が当選していても、左リール２Ｌに対応するストップスイッチ８Ｌを適正なタイミングで操作しなければ、１枚役に入賞することはない。
【０１８２】
次に、図７を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、ベルリプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ１、昇格リプレイ２、特殊リプレイ、特別リプレイが含まれる。
【０１８３】
通常リプレイは、入賞ラインＬＮに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、「リプレイ－リプレイ－プラム」、「プラム－リプレイ－リプレイ」、「プラム－リプレイ－プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムの１つは、左リール２Ｌ、中リール２Ｃ、右リール２Ｒ各々において５コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操

作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。
【０１８４】
ベルリプレイは、入賞ラインＬＮに「黒７－ベル－黒ＢＡＲ」、「黒７－ベル－白ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－黒ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－白ＢＡＲ」、「白７－ベル－黒ＢＡＲ」、「白７－ベル－白ＢＡＲ」、「ベル－ベル－黒ＢＡＲ」、「ベル－ベル－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１８５】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌの黒７、スイカ、白７は、ベルの１つ上の位置に配置されており、リール２Ｒの白ＢＡＲ、黒ＢＡＲは、ベルの１つ下の位置に配置されているので「黒７－ベル－黒ＢＡＲ」、「黒７－ベル－白ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－黒ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－白ＢＡＲ」、「白７－ベル－黒ＢＡＲ」、「白７－ベル－白ＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。
【０１８６】
また、左リール２Ｌにおいて黒７、スイカ、白７、ベルの１つは、５コマ以内に配置されており、中リールにおいてベルは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいて黒ＢＡＲ、白ＢＡＲの１つは、５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選においてベルリプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。
【０１８７】
下段リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－白ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－白ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－白ＢＡＲ－黒７」、「ベル－白ＢＡＲ－網７」、「ベル－白ＢＡＲ－白７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－黒ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－黒ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－黒ＢＡＲ－黒７」、「ベル－黒ＢＡＲ－網７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１８８】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのベルは、リプレイまたはプラムの１つ上の位置に配置されており、中リール２Ｃの白ＢＡＲ、黒ＢＡＲは、リプレイの１つ上の位置に配置されているので「ベル－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－白ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－白ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－白ＢＡＲ－黒７」、「ベル－白ＢＡＲ－網７」、「ベル－白ＢＡＲ－白７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－黒ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－黒ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－黒ＢＡＲ－黒７」、「ベル－黒ＢＡＲ－網７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白７」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ－リプレイ－スイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網７／白７」、「プラム－リプレイ－スイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網７／白７」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインＬＭ２に揃うこととなる。
【０１８９】
また、左リール２Ｌにおいてベルは、５コマ以内に配置されており、中リールにおいて白ＢＡＲ、黒ＢＡＲの１つは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいて白ＢＡＲ、チェリー、スイカ、黒７、網７、白７の１つは、５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。
【０１９０】
転落リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１９１】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのベルは、リプレイまたはプラムの１つ上の位置に配置されており、右リール２Ｒのベルは、リプレイの１つ下の位置に配置されてい

るので「ベル－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、「リプレイ－リプレイ－プラム」、「プラム－リプレイ－リプレイ」、「プラム－リプレイ－プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。

【０１９２】

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

【０１９３】

また、図９に示すように、ＲＴ０において転落リプレイに入賞した後は、ＲＴ１に制御される。

【０１９４】

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

【０１９５】

昇格リプレイ２は、入賞ラインＬＮに「ベル－白ＢＡＲ－リプレイ」、「ベル－白ＢＡＲ－プラム」、「ベル－黒ＢＡＲ－リプレイ」、「ベル－黒ＢＡＲ－プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０１９６】

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

【０１９７】

また、左リール２Ｌにおいてベルは、５コマ以内に配置されており、中リールにおいて白ＢＡＲ、黒ＢＡＲの１つは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいてリプレイ、プラムの１つは、５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ２に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【０１９８】

図９に示すように、ＲＴ１において昇格リプレイ（昇格リプレイ１または昇格リプレイ２）に入賞した後は、ＲＴ０に制御される。後述するように、昇格リプレイは、ＲＴ１における内部抽選においてのみ当選するように設定されている。その結果、ＲＴ１以外からＲＴ０に制御されないように構成されており、ＲＴ１であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該ＲＴ１からのみＲＴ０に制御されるように構成されている。

【０１９９】

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

８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【０２００】

図９に示すように、ＲＴ０において特殊リプレイに入賞した後は、ＲＴ２に制御される。後述するように、特殊リプレイは、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３における内部抽選においては当選しないように設定されている。このため、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、ＲＴ１、ＲＴ３からＲＴ２に制御されないように構成されており、ＲＴ０であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該ＲＴ０からのみＲＴ２に制御されるように構成されている。

【０２０１】

特別リプレイは、入賞ラインＬＮに「リプレイ－白ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－プラム」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－プラム」、「プラム－白ＢＡＲ－黒７」、「プラム－白ＢＡＲ－網７」、「プラム－白ＢＡＲ－白７」、「プラム－白ＢＡＲ－プラム」、「プラム－黒ＢＡＲ－黒７」、「プラム－黒ＢＡＲ－網７」、「プラム－黒ＢＡＲ－白７」、「プラム－黒ＢＡＲ－プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０２０２】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのリプレイ、プラムは、白ＢＡＲ、黒ＢＡＲの１つ上の位置に配置されており、右リール２Ｒの黒７、網７、白７、プラムは、白ＢＡＲ、黒ＢＡＲの１つ下の位置に配置されているので、「リプレイ－白ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－プラム」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－プラム」、「プラム－白ＢＡＲ－黒７」、「プラム－白ＢＡＲ－網７」、「プラム－白ＢＡＲ－白７」、「プラム－白ＢＡＲ－プラム」、「プラム－黒ＢＡＲ－黒７」、「プラム－黒ＢＡＲ－網７」、「プラム－黒ＢＡＲ－白７」、「プラム－黒ＢＡＲ－プラム」の組み合わせが揃うと、「白ＢＡＲ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。以下ではこれらの組み合わせを、特に区別する必要がない場合には、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせまたはＢＡＲ揃いと呼ぶ。

【０２０３】

また、左リール２Ｌにおいてリプレイ、プラムの１つは、５コマ以内に配置されており、中リールにおいて白ＢＡＲ、黒ＢＡＲの１つは、５コマ以内に配置されており、右リール２Ｒにおいて黒７、網７、白７、プラムの１つは、５コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において特別リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【０２０４】

次に、図８を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図８に示すように、「リプレイ－白ＢＡＲ－ベル」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－ベル」、「プラム－白ＢＡＲ－ベル」、「プラム－黒ＢＡＲ－ベル」、「リプレイ－ベル－白ＢＡＲ」、「リプレイ－ベル－黒ＢＡＲ」、「プラム－ベル－白ＢＡＲ」、「プラム－ベル－黒ＢＡＲ」、「黒７－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「黒７－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「黒７－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「黒７－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「白７－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「白７－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「白７－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「白７－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「スイカ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「スイカ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「スイカ－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「スイカ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」からなる２０種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第１停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に

、上記の移行出目が入賞ラインＬＮに揃う。

【０２０５】

図９に示すように、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、ＲＴ１に制御される。尚、ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、ＲＴ１が維持されることとなる。

【０２０６】

次に、図１１～図１３を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、ＲＴ０であるか、ＲＴ１であるか、ＲＴ２であるか、ＲＴ３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１１～図１３においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【０２０７】

図１１及び図１２においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないこと、すなわち抽選の対象外であることを示している。

【０２０８】

また、○印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値１）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（０～６５５３５の整数）に対応させて、「６５５３６」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「３６０」が設定されている抽選対象役の当選確率は、３６０／６５５３６となる。

【０２０９】

また、図１１及び図１２は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される役の組み合わせを示している。

【０２１０】

ＲＴ０であるときには、ベル、左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４、中ベル１、中ベル２、中ベル３、中ベル４、右ベル１、右ベル２、右ベル３、右ベル４、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、ベルリプレイ、リプレイＧＲ１１、リプレイＧＲ１２、リプレイＧＲ１３、リプレイＧＲ２１、リプレイＧＲ２２、リプレイＧＲ２３が内部抽選の対象役となる。

【０２１１】

ＲＴ１であるときには、ベル、左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４、中ベル１、中ベル２、中ベル３、中ベル４、右ベル１、右ベル２、右ベル３、右ベル４、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、ベルリプレイ、リプレイＧＲ１、リプレイＧＲ２、リプレイＧＲ３、リプレイＧＲ４、リプレイＧＲ５、リプレイＧＲ６が内部抽選の対象役となる。

【０２１２】

ＲＴ２であるときには、ベル、左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４、中ベル１、中ベル２、中ベル３、中ベル４、右ベル１、右ベル２、右ベル３、右ベル４、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、特別リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２１３】

ＲＴ３であるときには、ベル、左ベル１、左ベル２、左ベル３、左ベル４、中ベル１、中ベル２、中ベル３、中ベル４、右ベル１、右ベル２、右ベル３、右ベル４、弱スイカ、強スイカ、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、ベルリプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２１４】

図１３に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下

段チェリー＋１枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「黒ＢＡＲ」の引込範囲内となるタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「黒ＢＡＲ」を停止可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、中リールの中段に「ベル」が停止するように制御させるのに対して、強チェリーは、中リールの中段に「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止するように制御される。

【０２１５】

このため、左リールを第１停止として停止操作を行った場合において、左リール２Ｌの下段にチェリーが停止した際に、中リールの中段に「ベル」が停止するか、「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止するか、により弱チェリーであるか、強チェリーであるか、を認識できる。

【０２１６】

以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールの中段に「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止する停止態様を強チェリー目と呼び、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールの中段に「ベル」が停止する停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

【０２１７】

弱スイカとは、右下がりスイカ＋上段スイカ＋中段スイカであり、強スイカとは、右下がりスイカ＋上段スイカ＋中段スイカ＋１枚役である。弱スイカ当選時、強スイカ当選は、ともに右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカを入賞させることが可能となるが、弱スイカ当選時には、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合に右下がりスイカの組み合わせを停止させる制御が行われるのに対して、強スイカ当選時には、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合に上段スイカの組み合わせを停止させる制御が行われる。

【０２１８】

このため、右下がりスイカと上段スイカの双方の引込範囲となるタイミングで各リールの停止操作が行われた場合において、右下がりスイカが入賞するか、上段スイカが入賞するか、により弱スイカであるか、強スイカであるか、を認識できる。

【０２１９】

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

【０２２０】

昇格リプレイとは、昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２である。

【０２２１】

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

【０２２２】
リプレイＧＲ１１とは、転落リプレイ＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ１２とは、転落リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイＧＲ１３とは、転落リプレイ＋通常リプレイ＋昇格リプレイ１である。
【０２２３】
リプレイＧＲ２１とは、特殊リプレイ＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ２２とは、特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイＧＲ２３とは、特殊リプレイ＋通常リプレイ＋昇格リプレイ１である。
【０２２４】
このように、遊技状態がＲＴ０～３のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、ＲＴ０～３のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。
【０２２５】
本実施例では、ベルリプレイの当選時に、３番、１３番、１７番、２０番の「ベル」を下段に引込可能な範囲で左リールの停止操作がされた場合に、３番、１３番、１７番、２０番の「ベル」を下段に停止させ、最終的に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせを右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に停止させる制御を行う一方、３番、１３番、１７番、２０番の「ベル」を下段に引込不可能な範囲で左リールの停止操作がされた場合に、いずれかの「ベル」を中段に停止させ、最終的に「ベル－ベル－ＢＡＲ」を入賞ラインＬＮに停止させる制御を行う。これにより、ベルリプレイ当選時には、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせを右上がりに揃える制御が優先され、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせを右上がりに揃えた際に、左リールの上段に「チェリー」が停止してしまう場合には、「ベル－ベル－黒ＢＡＲ」または「ベル－ベル－白ＢＡＲ」を入賞ラインＬＮに揃える制御が行われることとなる。
【０２２６】
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１４に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図１４は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。
【０２２７】
リプレイＧＲ１（通常リプレイ＋昇格リプレイ１）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ１の組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２２８】
リプレイＧＲ２（通常リプレイ＋昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ１の組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２２９】
リプレイＧＲ３（通常リプレイ＋昇格リプレイ１＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ１の組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２３０】
リプレイＧＲ４（通常リプレイ＋昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ１の組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番

で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

このため、リプレイＧＲ１～６が内部抽選の対象となるＲＴ１において、リプレイＧＲ１～６のいずれかが当選していれば１／６の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、ＲＴ０に移行することとなる。

【０２３６】

リプレイＧＲ１１（転落リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左中右または左右中の順番で停止操作がなされた場合、すなわち左リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、左中右及び左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３７】

リプレイＧＲ１２（転落リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右または中右左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち中リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中左右及び中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３８】

リプレイＧＲ１３（転落リプレイ＋通常リプレイ＋昇格リプレイ１）が当選し、右左中または右中左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち右リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、右左中及び右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３９】

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

【０２４０】

このように、リプレイＧＲ１１～１３とで、転落リプレイを回避するための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【０２４１】

このため、リプレイＧＲ１１～１３が内部抽選の対象となるＲＴ０において、リプレイＧＲ１１～１３のいずれかが当選していれば１／３の確率で通常リプレイが入賞してＲＴ１への移行を回避できる一方で、２／３の確率で転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行することとなる。

【０２４２】

リプレイＧＲ２１（特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左中右または左右中の順番で停止操作がなされた場合、すなわち左リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、左中右及び左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４３】

リプレイＧＲ２２（特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右または中右左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち中リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、中左右及び中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４４】

リプレイＧＲ２３（特殊リプレイ＋通常リプレイ＋昇格リプレイ１）が当選し、右左中または右中左の順番で停止操作がなされた場合、すなわち右リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、右左中及び右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４５】

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

【０２４６】

このように、リプレイＧＲ２１～２３とで、特殊リプレイを入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【０２４７】

このため、リプレイＧＲ２１～２３が内部抽選の対象となるＲＴ０において、リプレイＧＲ２１～２３のいずれかが当選していれば１／３の確率で特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行することとなる。

【０２４８】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図１５に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図１５は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０２４９】

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

【０２５０】

左ベル２（右下がりベル＋上段ベル５＋上段ベル８）が当選し、左押しで停止操作を行

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順

ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、押し順ベルの当選時に左リールを第１停止とした場合には、１／１１の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、１０／１１の割合でさらに１／４でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。また、押し順ベルの当選時に左リール以外のリールを第１停止とした場合には、５／１１の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、６／１１の割合でさらに１／４でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。また、特にＲＴ０、２、３においては、移行出目が停止することでＲＴ１へ移行することとなる。

【０２６６】

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

【０２６７】

本実施例では、図９及び図１０に示すように、遊技状態がＲＴ０～３のいずれかに制御される。

【０２６８】

ＲＴ０は、ＲＴ１において昇格リプレイが入賞したとき（ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）に移行する。そして、ＲＴ０は、ＲＴ０に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりＲＴ１に移行するか、特殊リプレイの入賞によりＲＴ２に移行することで終了する。

【０２６９】

ＲＴ０における再遊技役の当選確率は、約１／２．０８であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、ベルリプレイ、リプレイＧＲ１１～１３、リプレイＧＲ２１～２３のみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイ、転落リプレイ、特殊リプレイが入賞し得る。

【０２７０】

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

【０２７１】

ＲＴ１における再遊技役の当選確率は、約１／７．３１であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。前述のように再遊技役としては、ベルリプレイ、リプレイＧＲ１～６のみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイ、昇格リプレイが入賞し得る。

【０２７２】

ＲＴ２は、ＲＴ０において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、ＲＴ２は、移行出目が停止してＲＴ１に移行することで終了する。

【０２７３】

ＲＴ２における再遊技役の当選確率は、約１／１．３７であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、特別リプレイのみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、特別リプレイが入賞し得る。

【０２７４】

ＲＴ３は、設定変更後に移行する。そして、ＲＴ３は、ＲＴ３に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してＲＴ１に移行することで終了する。

【０２７５】

ＲＴ３における再遊技役の当選確率は、約１／７．３１であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。前述のように再遊技役としては、通常リプレイ、ベルリプレ

イのみが内部抽選の対象とされており、通常リプレイ、ベルリプレイのみが入賞し得る。
【０２７６】
ＲＴ０～３のうちＲＴ０、２は、再遊技役の当選確率が高確率となり、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ１、３に比較して高い点において、ＲＴ１、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。さらにＲＴ２は、ＲＴ０よりもさらに再遊技役の当選確率が高確率となり、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ０に比較して高い点において、ＲＴ０よりも有利な状態といえる。
【０２７７】
本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がＲＴ０～３であるときに、サブ制御部９１により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ＡＴという）に演出状態を制御可能となっている。
【０２７８】
ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図９に示すように、設定変更後にＲＴ３に移行する。
【０２７９】
ＲＴ３では、移行出目が停止することで、ＲＴ１に移行する。
【０２８０】
ＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、設定変更後に移行したＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、ＲＴ１に移行することとなる。
【０２８１】
ＲＴ１では、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０に移行する。
【０２８２】
ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、ＲＴ１では、リプレイＧＲ１～６が当選し、停止順に正解することでＲＴ０へ移行することとなる。
【０２８３】
ＲＴ０では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することでＲＴ１に移行し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２へ移行する。
【０２８４】
ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１３が当選し、停止順が不正解であると転落リプレイが入賞する。また、リプレイＧＲ２１～２３が当選し、停止順が正解すると特殊リプレイが入賞する。また、ＲＴ０において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、ＲＴ０では、リプレイＧＲ１１～１３が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合にＲＴ１へ移行し、リプレイＧＲ２１～２３が当選し、停止順が正解することでＲＴ２へ移行することとなる。
【０２８５】
ＲＴ２では、移行出目が停止することでＲＴ１に移行する。
【０２８６】
ＲＴ２において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、ＲＴ２では左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合にＲＴ１へ移行することとなる。
【０２８７】
サブ制御部９１は、後述のＡＴ（ＡＲＴ）に制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役

とは、ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ１～６であり、ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１３、リプレイＧＲ２１～２３である。また、ＲＴ０、１、２のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【０２８８】

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

【０２８９】

リプレイＧＲ１～６に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための停止順（図１４参照）が報知される。

【０２９０】

リプレイＧＲ１１～１３に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リプレイを回避するための停止順（図１４参照）が報知される。

【０２９１】

リプレイＧＲ２１～２３に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための停止順（図１４参照）が報知される。

【０２９２】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための停止順（図１５参照）が報知される。

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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。

【０２９６】

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抽選対象役（本実施例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）が当選した場合にＡＲＴ（ＲＴ２でＡＴに制御される状態）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。

【０２９７】

ナビストック数とは、所定ゲーム数にわたりＡＲＴ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、ＡＲＴ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。本実施例では、中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順で、ナビストックの当選確率が高く、かつ付与される平均ナビストック数が高く設定されており、遊技者にとっての有利度合いが高くなる。

【０２９８】

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

【０２９９】

サブ制御部９１は、ナビストック抽選において１以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納する。そして、ＲＡＭ９１ｃのナビストックの有無に基づき、ＡＲＴに制御するか否かを特定する。ＡＲＴに制御されていない状態で１以上のナビストックが当選している場合には、所定ゲーム数（本実施例では最大３２ゲーム）にわたり内部的に前兆状態に制御し、ＡＲＴ確定報知を経てＡＲＴの当選が報知された後にＡＴに制御する。このＡＴに制御される期間を準備状態と呼ぶ。

【０３００】

サブ制御部９１は、準備状態の制御を開始すると、対象役が当選した場合にナビ演出を実行する。まず、準備状態に移行後は、ＲＴ１に制御されており、この間は、リプレイＧＲ１～６の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。これにより報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイが入賞して、ＲＴ１からＲＴ０に移行させることが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合は、その時点で準備状態の制御も終了する。

【０３０１】

また、準備状態の制御開始後は、ＲＴ０～２のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる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、確実にメダルを獲得することも可能となる。

【０３０２】

ＲＴ１において昇格リプレイが入賞し、ＲＴ０に移行した後は、リプレイＧＲ１１～１３の当選時に、転落リプレイの入賞を回避する停止順をナビ演出により報知する。

【０３０３】

リプレイＧＲ１１～１３の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより転落リプレイの入賞を回避して、ＲＴ０からＲＴ１への移行を回避することが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行した場合は、その時点で準備状態の制御も終了する。

【０３０４】

また、ＲＴ０に移行した後、リプレイＧＲ２１～２３の当選時に、特殊リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。

【０３０５】

リプレイＧＲ２１～２３の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて、ＲＴ０からＲＴ２へ移行させることが可能となり、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行することに伴ってＡＲＴが開始することとなる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、通常リプレイが入賞した場合には、準備状態の制御を継続する。

【０３０６】

ＲＴ０において特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２に移行することで、次ゲームのスタート操作を契機に、ナビストックを１減算し、ＡＲＴの残りゲーム数として所定ゲーム数（本実施例では５０ゲーム）をＲＡＭ９１ｃに設定し、ＡＲＴの制御の開始に伴いＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３０７】

ＲＴ２への移行に伴ってＡＲＴを開始した後は、１ゲームの開始毎にＡＲＴの残りゲーム数を１ずつ減算し、さらに１ゲーム毎に、押し順ベル、ナビストック抽選の対象役、上乗せ抽選の対象役が当選しているか、を判定し、押し順ベルが当選している場合には、ベルを入賞させる停止順を報知するナビ演出を実行する。押し順ベルの当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことによりベルを入賞させることができるとともに、ＲＴ１への移行を回避することが可能となる。尚、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１へ移行した場合は、その時点でＡＲＴの制御も終了する。

【０３０８】

また、ＡＲＴ中においては、ナビストック抽選の対象役が当選している場合に、ナビストック抽選を行い、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（上乗せ）する。

【０３０９】

また、ＡＲＴ中においては、上乗せ抽選の対象役（本実施例では、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、特別リプレイ）が当選した場合には、ＡＲＴのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、０を含む上乗せゲーム数を決定することにより、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。上乗せ抽選に当選した場合には、ＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に当選したゲーム数を加算する。

【０３１０】

本実施例では、特別リプレイ、中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順で、上乗せされる確率が高く、かつ上乗せされる平均ゲーム数が高く設定されており、遊技者にとっての有利度合いが高くなる。

【０３１１】

また、ＡＲＴ開始後の各ゲームにおいてＡＲＴの残りゲーム数を１ずつ減算した後に残りゲーム数が０となった場合には、ナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っていれば、次ゲームのスタート操作を待って、ＡＲＴの制御を再開する。一方、ナビストックが残っていない場合には、ＡＲＴの制御を終了させる。そして、ＡＲＴの制御の終了に伴い、押し順ベルが当選してもナビ演出が実行されなくなるため、移行出目が停止する可能性が高まり、移行出目が停止することでＲＴ１に移行することとなる。

【０３１２】

本実施例においてメイン制御部４１は、図１１に示すように、押し順ベルのうち、左リールを第１停止とする停止順で８枚のメダルを確実に獲得できる左ベルの当選確率が、中リールまたは右リールを第１停止とする停止順で８枚のメダルを確実に獲得できる中ベルまたは右ベルの当選確率よりも低く設定されている。

【０３１３】

一方サブ制御部９１は、準備状態にもＡＲＴ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された場合に、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、準備状態やＡＲＴ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。

【０３１４】

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、準備状態にもＡＲＴ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に制御されている状態と、ＡＴに制御されていない状態と、で押し順ベルの当選時にメダルの獲得が可能となる割合の差を大きくすることができる。

【０３１５】

次に、ゲーム終了時において次ゲームの賭数が設定されるタイミングについて説明する。

【０３１６】

メイン制御部４１は、いずれの役も入賞しなかったゲーム、すなわちハズレのゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了し、その後次ゲームの賭数の設定が可能な状態に制御する。そして、次ゲームの賭数の設定が可能な状態となった後、遊技者によるメダルの投入が検出されるか、またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出されることで、投入されたメダルまたはクレジットを消費して次ゲームの賭数を設定する。

【０３１７】

また、メイン制御部４１は、小役が入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止した後、入賞した小役の種類に対応するメダル数のクレジットへの加算またはメダルの払出が完了することで当該ゲームの制御を終了し、その後次ゲームの賭数の設定が可能な状態に制御する。そして、次ゲームの賭数の設定が可能な状態となった後、遊技者によるメダルの投入が検出されるか、またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出されることで、投入されたメダルまたはクレジットを消費して次ゲームの賭数を設定する。

【０３１８】

また、メイン制御部４１は、再遊技役のうちベルリプレイ以外の再遊技役が入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了し、その後、若干の間隔（約０．５秒）を空けて、遊技者によるメダルの投入やＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出されるのを待つことなく、直ちに規定数の賭数を次ゲームの賭数として自動的に設定する。尚、この際クレジットを減算することなく賭数が設定されるようになっている。

【０３１９】

また、メイン制御部４１は、再遊技役のうちベルリプレイが入賞したゲームにおいては、全てのリールが停止することで当該ゲームの制御を終了するが、ベルリプレイ以外の再遊技役が入賞したゲームとは異なり、メダルの投入が検出されるか、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出されるまで待機し、メダルの投入が検出されるか、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出されたときに、規定数の賭数を次ゲームの賭数として自動的に設定する。尚、メダルの投入が検出された場合には、検出されたメダルが賭数の設定に用いられることなくクレジットに加算され、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が検出された場合には、クレジットを減算することなく賭数が設定されるようになっている。

【０３２０】

本実施例では、入賞役として、図１６に示すように、入賞ラインＬＮに役として定められた所定の図柄の組み合わせ（図１６では「ベル－スイカ－黒７」）が揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組み合わせが揃うことにより無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標となる図柄の組み合わせ（図１６では「スイカ－スイカ－スイカ」）が揃うことにより、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃った図柄の組み合わせによって入賞したように見せるようにした指標図柄役を含む。以下では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う図柄の組み合わせを、指標となる図柄の組み合わせと呼び、指標となる図柄の組み合わせを構成する図柄を指標図柄と呼ぶ。

【０３２１】

本実施例では、入賞ラインＬＮに「リプレイ－ベル－リプレイ」、「リプレイ－ベル－プラム」、「プラム－ベル－リプレイ」、「プラム－ベル－プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが無効ラインＬＭ３に揃うこととなる右下がりベル、入賞ラインＬＮに「リプレイ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「リプレイ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「プラム－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「プラム－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「プラム－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「プラム－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが無効ラインＬＭ１に揃うこととなる上段ベル１～８、入賞ラインＬＮに「ベル－スイカ－黒７」、「ベル－スイカ－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが無効ラインＬＭ３に揃うこととなる右下がりスイカ、入賞ラインＬＮに「ベル－黒７－リプレイ」、「ベル－白７－リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが無効ラインＬＭ１に揃うこととなる上段スイカ、入賞ラインＬＮに「黒７－ベル－黒ＢＡＲ」、「黒７－ベル－白ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－黒ＢＡＲ」、「スイカ－ベル－白ＢＡＲ」、「白７－ベル－黒ＢＡＲ」、「白７－ベル－白ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが無効ラインＬＭ４に揃うこととなるベルリプレイ、入賞ラインＬＮに「ベル－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－白ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－白ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－白ＢＡＲ－黒７」、「ベル－白ＢＡＲ－網７」、「ベル－白ＢＡＲ－白７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「ベル－黒ＢＡＲ－チェリー」、「ベル－黒ＢＡＲ－スイカ」、「ベル－黒ＢＡＲ－黒７」、「ベル－黒ＢＡＲ－網７」、「ベル－黒ＢＡＲ－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「リプレイ－リプレイ－スイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網７／白７」、「プラム－リプレイ－スイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網７／白７」の組み合わせが無効ラインＬＭ２に揃うこととなる下段リプレイ、入賞ラインＬＮに「ベル－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、「リプレイ－リプレイ－プラム」、「プラム－リプレイ－リプレイ」、「プラム－リプレイ－プラム」の組み合わせが無効ラインＬＭ４に揃うこととなる転落リプレイ、入賞ラインＬＮに「ベル－白ＢＡＲ－リプレイ」、「ベル－白ＢＡＲ－プラム」、「ベル－黒ＢＡＲ－リプレイ」、「ベル－黒ＢＡＲ－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、「リプレイ－リプレイ－ベル」、「プラム－リプレイ－ベル」の組み合わせが無効ラインＬＭ２に揃うこととなる昇格リプレイ２、入賞ラインＬＮに「リプレイ－白ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－白ＢＡＲ－プラム」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－黒ＢＡＲ－プラム」、「プラム－白ＢＡＲ－黒７」、「プラム－白ＢＡＲ－網７」、「プラム－白ＢＡＲ－白７」、「プラム－白ＢＡＲ－プラム」、「プラム－黒ＢＡＲ－黒７」、「プラム－黒ＢＡＲ－網７」、「プラム－黒ＢＡＲ－白７」、「プラム－黒ＢＡＲ－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、「白ＢＡＲ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ－白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組み合わせが無効ラインＬＭ４に揃うこととなる特別リプレイが指標図柄役に該当する。

【０３２２】

これら指標図柄役のうち、右下がりベル、上段ベル１～８、右下がりスイカ、上段スイカ、ベルリプレイは、その指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「ベル－ベル－ベル」、「スイカ－スイカ－スイカ」）を含む。また、下段リプレイ、転落リプレイ、特別リプレイは、その指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」、「黒ＢＡＲ／白ＢＡ

Ｒ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ」）を含む。

【０３２３】

また、本実施例では、入賞役として、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが入賞ラインＬＮに揃ったときに入賞する特定役を含む。

【０３２４】

本実施例では、入賞ラインＬＮに「ベル－ベル－ベル」が揃う中段ベル、入賞ラインＬＮに「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」が揃うことで入賞する中段スイカ、入賞ラインＬＮに「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」が揃う通常リプレイ、入賞ラインＬＮに「リプレイ／プラム－リプレイ－ベル」が揃う昇格リプレイ１が特定役に該当する。

【０３２５】

これら特定役のうち、中段ベルと対応する指標図柄役としての上段ベル１～８、右下がりベルはいずれも８枚のメダルの付与を伴う小役であり、中段スイカと対応する指標図柄役としての右下がりスイカ及び上段スイカはいずれも５枚のメダルの付与を伴う小役であり、通常リプレイと対応する指標図柄役としての下段リプレイ及び転落リプレイはいずれも再遊技の付与を伴う再遊技役であり、昇格リプレイ１と対応する指標図柄役としての昇格リプレイ２はともに再遊技役の付与を伴う再遊技役である。すなわち特定役は、当該特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値（メダル数や再遊技等）と同一の価値を付与する役を含む。

【０３２６】

次に、本実施例のスロットマシン１のサブ制御部９１により実施される演出の制御の内容について図１７～図２７に基づいて説明する。

【０３２７】

サブ制御部９１は、前述のように各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）に配置された液晶表示器５１において表示領域５１ａに種々の演出用画像を表示させることが可能であり、ゲーム終了後、次ゲームが開始してリールの停止操作が有効となるまでの期間においては、表示領域５１ａの透過領域５１ｂと非透過領域の双方に画像を表示可能とされており、例えば、図１７に示すように、透過領域５１ｂと非透過領域の双方の領域に画像を表示することができるようになっている。また、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となった後、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止するまでの期間においては、図１８に示すように、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａには画像を表示させず、非透過領域と透過領域５１ｂのうち演出禁止領域Ａ以外の領域に画像を表示可能としている。

【０３２８】

また、サブ制御部９１は、一般役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出を実行可能である。

【０３２９】

一般役当選示唆演出は、ゲーム開始時、第１停止時、第２停止時、第３停止時に、当選した一般役を示唆する画像を液晶表示器５１に表示させることにより一般役が当選した可能性及び当選した可能性の高い一般役の種類が示唆される演出である。

【０３３０】

例えば、強スイカ、弱スイカの当選時、すなわち入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１、ＬＭ３に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「スイカ」の図柄画像、「スイカ」を想起する緑色の画像等を液晶表示器５１に表示することで、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１、ＬＭ３に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【０３３１】

また、ベル、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４、ベルリプレイの当選時、すなわち入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ３、ＬＭ４に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「ベル」の図柄画像、「ベル」を想起する黄色の画像等を液晶表示器５１に表示することで、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ３、ＬＭ４に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【０３３２】

また、通常リプレイ、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１３、リプレイＧＲ２１～２３の当選時、すなわち入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ２、ＬＭ４に「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「リプレイ（プラム）」の図柄画像、「リプレイ（プラム）」を想起する青色の画像等を液晶表示器５１に表示することで、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ２、ＬＭ４に「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【０３３３】

また、特別リプレイの当選時、すなわち無効ラインＬＭ４に「黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ」の組み合わせが揃う可能性がある状況において、一般役当選示唆演出として「ＢＡＲ」の図柄画像、「ＢＡＲ」を想起する黒色の画像等を液晶表示器５１に表示することで、無効ラインＬＭ４に「黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ」の組み合わせが揃う可能性が示唆される。

【０３３４】

サブ制御部９１は、前述のようにゲームの開始後、リールの停止操作が有効となった後、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止操作されるまでの期間においては、図１８に示すように、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａには画像を表示させず、非透過領域と透過領域５１ｂのうち演出禁止領域Ａ以外の領域に画像を表示可能としているが、さらに一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄が無効ラインＬＭ１～ＬＭ４に揃い得る指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されているときに、図１９に示すように、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる演出禁止領域Ｂに画像を表示させないようになっている。

【０３３５】

演出禁止領域Ｂは、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて異なる。図１９（ａ）に示すように、指標図柄が左リールの上段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｂ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの上段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び中リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｃ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び右リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｄ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び中リールの中段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｅ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの上段及び右リールの下段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｆ）に示すように、指標図柄が左リールの下段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの下段に重なる領

域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｇ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの下段及び中リールの中段に重なる領域が画像を表示させることがない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｈ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの下段及び右リールの上段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｉ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの下段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの下段及び中リールの下段に重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｂとなる。また、図１９（ｊ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、指標図柄が停止した左リールの下段及び右リールの下段に重なる領域が画像を表示させることがない演出禁止領域Ｂとなる。

【０３３６】

また、サブ制御部９１は、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄が無効ラインＬＭ１～ＬＭ４に揃い得る指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されているときに、図２０に示すように、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる演出禁止領域Ｃに画像を表示させないようになっている。

【０３３７】

演出禁止領域Ｃは、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて異なる。図２０（ａ）に示すように、指標図柄が左リールの上段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第２停止操作及び第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ１、ＬＭ３の通る中リールの上段、右リールの上段及び下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｂ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの上段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ１の通る右リールの上段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｃ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ１の通る中リールの上段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｄ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ３の通る右リールの下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｅ）に示すように、指標図柄が左リールの上段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ３の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｆ）に示すように、指標図柄が左リールの下段に停止し、中リール及び右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第２停止操作及び第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ２、ＬＭ４の通る中リールの下段、右リールの上段及び下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｇ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの中段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ４の通る右リールの上段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｈ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの上段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂに

おいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ４の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｉ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び中リールの下段に停止し、右リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ２の通る右リールの下段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。また、図２０（ｊ）に示すように、指標図柄が左リールの下段及び右リールの下段に停止し、中リールが変動している場合には、透過領域５１ｂにおいて、第３停止操作によって指標図柄が揃い得る無効ラインＬＭ２の通る中リールの中段と重なる領域が画像を表示させない演出禁止領域Ｃとなる。

【０３３８】

本実施例では、一般役当選示唆演出が実行される場合に用いられる複数の演出画像が、リールの停止状況及び指標図柄の停止位置に応じて演出禁止領域Ａ、演出禁止領域Ｂ、演出禁止領域Ｃが設定可能となるように、第１～第９グループの演出画像群として予め分類されている。

【０３３９】

図２１（ａ）に示すように、第１グループでは、演出禁止領域は設定されず、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像群が属する。第１グループに属する演出画像群は、ゲーム終了後、次ゲームが開始した後、リールの停止操作が有効となる前の期間、すなわち透過領域５１ｂに演出画像が表示された場合であっても、変動中のリールの視認を妨げる虞がない場合に用いる画像群である。

【０３４０】

図２１（ｂ）に示すように、第２グループでは、透過領域５１ｂの全域にわたって演出禁止領域が設定されており、表示領域５１ａのうち非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が属する。第２グループに属する演出画像群は、全てのリールが変動中であって、指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４１】

図２１（ｃ）に示すように、第３グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの中段、中リールの中段、右リールの中段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第３グループに属する演出画像群は、リールの停止操作が有効となった後、指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されておらず、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されていない場合に用いる画像群である。

【０３４２】

図２１（ｄ）に示すように、第４グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの上中段、中リールの上中段、右リールの上中下段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１、ＬＭ３と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１、ＬＭ３と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第４グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ１またはＬＭ３のいずれかに指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４３】

図２１（ｅ）に示すように、第５グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの上中段、中リールの上中段、右リールの上中段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのう

ち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第５グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、さらに第２停止において指標図柄が中リールまたは右リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ１に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４４】

図２１（ｆ）に示すように、第６グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの上中段、中リールの中段、右リールの中下段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ３と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ３と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第６グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの上段に停止し、さらに第２停止において指標図柄が中リールの中段または右リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ３に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４５】

図２１（ｇ）に示すように、第７グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの中下段、中リールの中下段、右リールの上中下段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ２、ＬＭ４と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ２、ＬＭ４と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第７グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ２またはＬＭ４に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４６】

図２１（ｈ）に示すように、第８グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの中下段、中リールの中下段、右リールの中下段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ２と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ２と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第８グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、さらに第２停止において指標図柄が中リールの下段または右リールの下段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ２に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４７】

図２１（ｉ）に示すように、第９グループでは、透過領域５１ｂのうち左リールの中下段、中リールの中段、右リールの上中段と重なる領域、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ４と重なる領域が演出禁止領域として設定されており、透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ４と重なる領域以外の領域と非透過領域に画像が表示されることのある演出画像群が分類される。第９グループに属する演出画像群は、第１停止において指標図柄が左リールの下段に停止し、さらに第２停止において指標図柄が中リールの中段または右リールの上段に停止し、かつ指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されており、無効ラインＬＭ４に指標図柄が揃う可能性が示唆されている場合に用いる画像群である。

【０３４８】

次に、サブ制御部９１が、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の実行に際し、上述の第１～９グループに分類された演出画像群を選択する際に用いられる制御パターンテーブルについて説明する。

【０３４９】
指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出を実行する際に用いられる制御パターンテーブルとしては、図２２～図２５に示すように、スイカナビ演出パターン、ベルナビ演出パターン、リプレイナビ演出パターン、ＢＡＲナビ演出パターンがそれぞれ複数登録されている。スイカナビ演出パターンは、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１、ＬＭ３に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。ベルナビ演出パターンは、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ３、ＬＭ４に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。リプレイナビ演出パターンは、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ２、ＬＭ４に「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。また、ＢＡＲナビ演出パターンは、無効ラインＬＭ４に「黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるパターンである。

【０３５０】
例えば、図２２に示すように、スイカナビ演出パターンのうちスイカナビ演出パターン１では、ゲーム開始時に選択される画像として、第２グループに属する演出画像群、すなわち透過領域５１ｂの全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【０３５１】
また、スイカナビ演出パターン１では、第１停止時に左上段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止した場合に選択される画像として、第４グループに属する演出画像群、すなわち透過領域５１ｂの全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第１停止時に左上段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止し、かつ第２停止時に中上段または右上段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第５グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１と重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第１停止時に左上段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止し、かつ第２停止時に中中段または右下段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第６グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１と重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、左第１停止時に左上段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止し、かつ第２停止時に中上段にも右上段にも「スイカ」が停止しなかった場合に選択される画像として、第５グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【０３５２】
また、スイカナビ演出パターン１では、第１停止時に左中段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止した場合に選択される画像として、第３グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第１停止時に左中段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止し、かつ第２停止時に中中段または右中段に「スイカ」が停止した場合に選択される画像として、第３グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録され、第１停止時に左中段に「スイカ」、「黒７」または「白７」が停止し、かつ第２停止時に中中段または右中段に「スイカ」が停止しなかった場合に選択される画像として、第３グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域として設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【０３５３】
また、スイカナビ演出パターン１では、第１停止時に左上段にも左中段にも「スイカ」、「黒７」または「白７」のいずれも停止しなかった場合に選択される画像として、第３グループに属する演出画像群、すなわち入賞ラインＬＮと重なる領域が演出禁止領域とし

て設定された演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【０３５４】

また、スイカナビ演出パターン１では、第３停止時に選択される画像として、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止位置に関わらず、第１グループに属する演出画像群、すなわち演出禁止領域は設定されず、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像群に分類される演出画像が登録されている。

【０３５５】

また、第１停止時に左リール以外のリールが停止した場合に選択される画像として、停止したリールの停止位置に関わらず、第２グループに属する演出画像群、すなわち透過領域５１ｂの全域にわたって演出禁止領域が設定された演出画像群に分類される演出画像、特にペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像が登録されている。

【０３５６】

このようにスイカナビ演出パターン１では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３が通る領域に「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）が停止したときに、「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３が通る領域のうち、停止済みリールの「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３５７】

また、他のスイカナビ演出パターンでは、スイカナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、スイカナビ演出パターン１と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３が通る領域に「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）が停止したときに、「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３が通る領域のうち、停止済みリールの「スイカ」（左リールの場合は「スイカ」、「黒７」または「白７」）と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３５８】

図２３に示すように、ベルナビ演出パターン１では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３、ＬＭ４が通る領域に「ベル」が停止したときに、「ベル」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３、ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「ベル」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と

重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３５９】

また、他のベルナビ演出パターンでは、ベルナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、ベルナビ演出パターン１と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３、ＬＭ４が通る領域に「ベル」が停止したときに、「ベル」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１、ＬＭ３、ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「ベル」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３６０】

図２４に示すように、リプレイナビ演出パターン１では、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ２、ＬＭ４が通る領域に「リプレイ」または「プラム」が停止したときに、「リプレイ」または「プラム」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ２、ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「リプレイ」または「プラム」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３６１】

また、他のリプレイナビ演出パターンでは、リプレイナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、リプレイナビ演出パターン１と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ２、ＬＭ４が通る領域に「リプレイ」または「プラム」が停止したときに、「リプレイ」または「プラム」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ２、ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「リプレイ」または「プラム」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３６２】

図２５に示すように、ＢＡＲナビ演出パターン１では、ゲームの開始後、リールの停止

操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ４が通る領域に「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止したときに、「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されている。また、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されている。また、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３６３】

また、他のＢＡＲナビ演出パターンでは、ＢＡＲナビ演出パターンと異なる画像が登録されているが、ＢＡＲナビ演出パターン１と同様に、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像が選択され、一部のリールの無効ラインＬＭ４が通る領域に「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止したときに、「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの「黒ＢＡＲ」または「白ＢＡＲ」と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択されるように設定されており、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像が選択され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像が選択されるように設定されており、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）が選択されるように設定されている。

【０３６４】

次いで、サブ制御部９１が、タイマ割込処理（サブ）においてメイン制御部４１からのコマンドの受信が特定された場合に実行する演出制御処理の流れについて、図２６に基づいて説明する。尚、図２６では、主に液晶表示器５１の制御について説明することとし、液晶表示器５１以外の演出装置の制御については省略する。

【０３６５】

サブ制御部９１では、タイマ割込処理（サブ）において演出制御処理が実行されると、まず、受信用バッファに格納されているコマンド、すなわち当該演出制御処理の契機となったコマンドが内部当選コマンドか否かを判定し（Ｓｂ００１）、内部当選コマンドである場合には、内部当選コマンドから特定される内部抽選結果に応じた演出パターンを選択し（Ｓｂ００２）、選択された演出パターンを設定する（Ｓｂ００３）。

【０３６６】

Ｓｂ００３のステップで演出パターンを設定した後、サブ制御部９１は、設定されている演出パターンのゲーム開始時の画像として制御パターンテーブルに登録されている演出画像を選択し（Ｓｂ００４）、選択した演出画像を液晶表示器５１に表示させる制御を行い（Ｓｂ００５）、タイマ割込処理（サブ）に復帰する。

【０３６７】

また、Ｓｂ００１のステップにおいて、当該演出制御処理の契機となったコマンドが内部当選コマンドでなかった場合には、当該演出制御処理の契機となったコマンドがリール停止コマンドか否かを判定する（Ｓｂ００６）。そして、リール停止コマンドであった場合には、リール停止コマンドから特定される停止リール及び停止位置を特定するとともに、以前のリール停止コマンドの受信の有無に基づいて停止時期（第１停止、第２停止、第３停止）、既にリール停止コマンドを受信している場合には、停止済みの停止リール及び停止位置をそれぞれ特定し（Ｓｂ００７）、設定されている演出パターン、停止時期、停

止リールの停止位置（既に停止しているリールの停止位置を含む）に応じた画像として制御パターンテーブルに登録されている演出画像を選択し（Ｓｂ００８）、選択した演出画像を液晶表示器５１に表示させる制御を行い（Ｓｂ００９）、タイマ割込処理（サブ）に復帰する。

【０３６８】

尚、Ｓｂ００１、Ｓｂ００２のステップにおいて当該演出制御処理の契機となったコマンドが、内部当選コマンドまたはリール停止コマンドのいずれでもないと判定した場合には、そのままタイマ割込処理（サブ）に復帰する。

【０３６９】

このような演出制御処理により、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合には、ゲームの開始後、リールの停止操作が有効となるまでの期間において、透過領域５１ｂに画像が表示されない演出画像による演出が実行され、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止したときに、指標図柄が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像による演出が実行されることとなる。また、ゲーム開始後から第３停止時までの期間において、入賞ラインＬＮに通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像を用いて演出が実行され、第３停止時には、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示されることのある演出画像を用いて演出が実行されることとなる。

【０３７０】

例えば、演出パターンとして、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１、ＬＭ３に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃う可能性が示唆されるスイカナビパターンが選択された場合には、図２７（ａ）に示すように、ゲーム開始時に、第２グループに属する演出画像、すなわち透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａ（左中段、中中段、右中段）及びスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止し得る無効ラインが通る領域と重なる演出禁止領域Ｃ（左上中下段、中上中下段、右上中下段）には画像が表示されず、演出禁止領域Ａ及び演出禁止領域Ｃ以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【０３７１】

そして、図２７（ｂ）に示すように、第１停止として左リールが停止し、左リールの上段にスイカが停止した場合には、第４グループに属する演出画像、すなわち透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａ（左中段、中中段、右中段）、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域Ｂ（左上段）、透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ラインＬＭ１、ＬＭ３が通る領域と重なる演出禁止領域Ｃ（中上中段、右上下段）に画像が表示されず、演出禁止領域Ａ、演出禁止領域Ｂ及び演出禁止領域Ｃ以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【０３７２】

また、図２７（ｃ）に示すように、第２停止操作として中リールの停止操作が行われ、中リールの上段にスイカが停止した場合には、第５グループに属する演出画像、すなわち透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａ（左中段、中中段、右中段）、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域Ｂ（左上段、中上段）、透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ラインＬＭ１が通る領域と重なる演出禁止領域Ｃ（右上段）に画像が表示されず、演出禁止領域Ａ、演出禁止領域Ｂ及び演出禁止領域Ｃ以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【０３７３】

また、図２７（ｅ）に示すように、第２停止操作として中リールの停止操作が行われ、中リールの中段にスイカが停止した場合には、第６グループに属する演出画像、すなわち透過領域５１ｂのうち入賞ラインＬＮと重なる演出禁止領域Ａ（左中段、中中段、右中段）、スイカナビパターンにより示唆された「スイカ」が停止した領域と重なる演出禁止領域Ｂ（左上段、中中段）、透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールのスイカナビパターンにより示唆された「スイカ」と同じ無効ラインＬＭ３が通る領域と重なる演出禁止領域Ｃ（右下段）に画像が表示されず、演出禁止領域Ａ、演出禁止領域Ｂ及び演出禁止領域Ｃ以外の領域に画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【０３７４】

また、図２７（ｄ）（ｆ）に示すように、第３停止操作が行われた場合には、第１グループに属する演出画像、すなわち演出禁止領域は設定されず、透過領域５１ｂ及び非透過領域の全域にわたって画像が表示される演出画像を用いて演出が行われる。

【０３７５】

本実施例では、入賞役として、入賞ラインＬＮに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組み合わせが揃うことにより無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標となる図柄の組み合わせが揃うことにより、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃った図柄の組み合わせによって入賞したように見せるようにした指標図柄役（例えば、「ベル－スイカ－黒７」、「ベル－スイカ－白７」の組み合わせが入賞ラインＬＮに揃うことにより入賞し、かつその際に無効ラインＬＭ３に「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」のいずれかが揃う右下がりスイカ等）を含む。

【０３７６】

一方、本実施例では、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）の位置に液晶表示器５１の表示領域５１ａが配置されており、表示領域５１ａの透視窓３に対応する透過領域５１ｂ及び透視窓３を介して遊技者側から各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが視認できるようになっている。

【０３７７】

上記のように指標図柄役を含む構成において液晶表示器５１の無効ラインＬＭ１～ＬＭ４に対応する領域の手前側で画像を表示させると、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４の前面領域の視認性が低下し、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４に指標となる図柄組み合わせを揃える際の妨げとなってしまう虞がある。

【０３７８】

これに対して本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないようになっており、これにより指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【０３７９】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表

示させないようになっており、これにより指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【０３８０】

尚、本実施例では、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入賞ラインＬＮ及び入賞を構成する図柄の組み合わせが入賞ラインに揃ったことを認識しやすくするために入賞ラインＬＮとは別に設定される無効ラインが、遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に関わらず、一律に設定される構成であるが、入賞ライン及び無効ラインが遊技状態、設定された賭数、抽選の結果等に応じて変化する構成としても良い。

【０３８１】

また、本実施例では、入賞ライン及び無効ラインが通るリール上の領域が、左リールにおいては、入賞ラインＬＮのみが通る領域（中段）、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のみが通る領域（上段、下段）から構成され、中リールにおいては、無効ラインＬＭ１またはＬＭ２のみが通る領域（上段、下段）、入賞ラインＬＮと無効ラインＬＭ３、ＬＭ４の双方が通る領域（中段）から構成され、右リールにおいては、入賞ラインＬＮのみが通る領域（中段）、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のみが通る領域（上段、下段）から構成されているが、入賞ライン及び無効ラインが通るリール上の領域が、入賞ラインのみが通る領域、無効ラインのみが通る領域、有効ラインと無効ラインの双方が通る領域のいずれかとなる構成であれば良い。

【０３８２】

例えば、図２８（ａ）に示すように、左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段を通るライン、すなわち斜め方向に並ぶ図柄を結ぶラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定したり、図２８（ｂ）に示すように、左リールの上段、中リールの上段、右リールの中段を通る変則的なラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定しても良い。図２８（ａ）に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、左リールの中段及び下段、中リールの下段からなる左下の略三角形状の領域と、右リールの上段及び中段、中リールの上段からなる右上の略三角形状の領域と、を用いた広い領域に画像を表示させることが可能となり、図２８（ｂ）に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、左リールの中段及び下段、中リールの中段及び下段、右リールの下段からなる連続する広い領域に画像を表示させることが可能となる。

【０３８３】

また、図２８（ｃ）に示すように、各リールの上段を通るラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定したり、図２８（ｄ）に示すように、各リールの下段を通るラインを入賞ラインとして設定し、他のラインを無効ラインと設定しても良い。図２８（ｃ）に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、各リールの中段及び下段と、その下方の領域とを合わせた連続する広い領域に画像を表示させることが可能となり、図２８（ｄ）に示す例では、入賞ラインに並んだ図柄の視認性を妨げることなく、各リールの上段及び下段と、その情報の領域とを合わせた連続する広い領域に画像を表示させることが可能となる。

【０３８４】

また、これらの構成においても、一部のリールの無効ラインが通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないことにより指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【０３８５】

また、同様に、一部のリールの無効ラインが通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインが通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示させないことにより指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【０３８６】

また、本実施例では、指標図柄役として、右下がりベル、上段ベル１～８、右下がりスイカ、上段スイカ、ベルリプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ２、特別リプレイからなる複数種類の役を適用しているが、指標図柄役として１種類の役を適用しても良い。

【０３８７】

また、本実施例では、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う可能性を示唆する示唆演出として、液晶表示器５１に表示された画像に応じて指標図柄役を含む一般役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出を適用しているが、少なくとも指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う可能性を示唆する演出であれば良く、液晶表示器５１以外の演出装置を用いた演出（音声の出力、ＬＥＤの点灯態様等）により、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う可能性を示唆する構成としても良いし、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの変動態様を用いた演出により、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う可能性を示唆する構成としても良いし、さらには遊技の進行を所定期間遅延させるフリーズ状態に制御することにより指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う可能性を示唆する演出を適用しても良い。

【０３８８】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の双方に画像を表示させないようになっており、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域のうちの一方の領域だけでなく、他方の領域の視認性も低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることをより効果的に防止できる。

【０３８９】

尚、本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の双方に画像を表示させない構成であるが、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域のうち一方の領域のみに画像を表示させない構成とした場合でも、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できる。

【０３９０】
例えば、図２９に示すように、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域（演出禁止領域Ｂ）に画像を表示させず、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域（図２９（ａ）の中リール上段、右リール上段及び下段、図２９（ｂ）の右リール上段、図２９（ｃ）の右リール下段）については画像を表示可能とすることで、指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できるうえに、未だ回転中のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域を用いてより広い領域に画像を表示させることができる。

【０３９１】
また、図３０に示すように、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域（演出禁止領域Ｃ）に画像を表示させず、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域（図３０（ａ）の左リール上段、図３０（ｂ）の左リール上段、中リール上段、図３０（ｃ）の左リール上段）については画像を表示可能とすることで、指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを停止させる際の妨げとなることを防止できるうえに、停止済みリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域を用いてより広い領域に画像を表示させることができる。

【０３９２】
また、本実施例では、演出禁止領域に対して画像を表示せず、演出禁止領域以外の領域に画像を表示することのある演出画像を予め登録しておき、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合には、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止したときに、指標図柄が停止した領域と重なる領域、他の変動中のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域に画像が表示されない演出画像による演出を実行することで、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させないようにしているため、演出禁止領域に画像を表示させないようにしても、画像の一部が欠けてしまうようなことがない。

【０３９３】
尚、共通の演出画像を用いるとともに、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させないように当該領域が透明となるオブジェクトを配置することにより、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域、指標図柄が停止する可能性のある領域と重なる領域に画像を表示させない構成としても良く、このような構成とした場合には、リールの停止位置等の状況によりそれぞれの演出画像を必要としないことから演出画像の容量を抑制することができる。

【０３９４】
また、本実施例では、準備状態にもＡＲＴ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された場合に、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ことにより、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ようになっている。一方、指標図柄役が当選した可能性を示唆する一般役当選示唆演出の演出パターンが選択された場合に、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、透過領域５１ｂの全域にわたって画像が表示されない演出画像（ペナルティとなる停止順である旨を報知する演出画像）を用いて演出が行われるようになっており、本来推奨されていない停止順での停止操作が行われた場合における複数の演出画像を準備する必要がないことから、演出画像の容量を抑制することができる。

【０３９５】

尚、本実施例では、透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの視認態様を変化させる演出を行う演出手段として、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側に配置された液晶表示器５１を適用しているが、少なくとも透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの視認態様を変化させる演出を行う演出手段であれば良く、液晶表示器５１のようにリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの前面側に配置された表示領域に画像を表示させたり、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの前面側に可動物を移動させたりすることで透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの視認態様を変化させる演出を行う演出手段、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの背面から光を照射するリールＬＥＤ５５の点灯態様を変化させることで透視窓３から視認されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの視認態様を変化させる演出を行う演出手段を適用しても良い。

【０３９６】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「ベル－ベル－ベル」、「スイカ－スイカ－スイカ」）を含むため、入賞ラインＬＮに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃って指標図柄役が入賞したことを、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに同一の指標図柄が揃ったことで示唆されるため、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞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。

【０３９７】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ（例えば、「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」、「黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ」）を含むため、入賞ラインＬＮに役として定められた所定の図柄の組み合わせが揃って指標図柄役が入賞したことを、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄が揃ったことで示唆されるため、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞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。

【０３９８】

尚、互いに類似する指標図柄とは、例えば、形状は同じであるが全部または一部の色彩や模様が異なる図柄（例えば、「黒ＢＡＲ」と「白ＢＡＲ」）、形状は異なるが色彩や模様が同系の識別情報（例えば、「リプレイ」と「プラム」）、形状は同じであるが大きさが異なる図柄、形状は同じであるが数が異なる図柄、形状は同じであるが一方は絵柄が付加されているのに対して他方は絵柄が付加されていない図柄、形状は同じであるが付加されている絵柄が異なる図柄、形状は同じであるが付加されている絵柄の位置、色彩、数、大きさ等が異なる図柄、形状は同じであるが向きが異なる図柄、一方に外形の一部に凸部や凹部が形成されている図柄、外形の一部に形成された凸部や凹部の位置、数、大きさ等が異なる図柄、識別情報のモチーフは同じであるが形状が異なる図柄（例えば、共通の立体物を異なる切断面にて切断した場合等）などが該当する。

【０３９９】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせの双方を含む構成であるが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせの一方を含む構成であっても、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞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。

【０４００】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせとなることで、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせを含むことにより、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞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構成であるが、例えば、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせであるが、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、いずれかの無効ラインに並んだ図柄が組み合わさって一体的な図柄（例えば、無効ラインＬＭ１に３つの図柄が揃うことで、槍やへびなどの細長い一体的な図柄となる場合など）または一の観念を想起させる図柄の組み合わせ（例えば、いずれかの無効ラインに「大」「当」「り」の組み合わせが揃うことで、大当りといった一の観念が想起される場合、いずれかの無効ラインに「松」「竹」「梅」の組み合わせが揃うことで、松竹梅といった一の観念が想起される場合など）を含む構成としても良く、このような組み合わせを含む場合でも、指標となる図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃うことで指標図柄役が入賞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。

【０４０１】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせに加え、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせを含む構成であるが、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせ、全てが同一の指標図柄にて構成される組み合わせでもなく、全てが同一の指標図柄または互いに類似する指標図柄にて構成される組み合わせでもない組み合わせのいずれかを含む構成であれば良い。

【０４０２】

また、本実施例では、指標図柄役の入賞時に無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標となる図柄の組み合わせが入賞ラインＬＮに揃ったときに入賞する特定役（例えば、入賞時に無効ラインＬＭ３に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」が揃う右下がりスイカ、入賞時に無効ラインＬＭ１に「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」が揃う上段スイカに対し、入賞ラインＬＮに「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」が揃うことで入賞する中段スイカ）を含み、特定役は、当該特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値（メダル数や再遊技等）と同一の価値を付与する役を含むため、指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

【０４０３】

尚、特定役は、少なくとも特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図

柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定役を含む構成であれば指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることが可能であり、特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与される特定役と、特定役が入賞したゲームにおいて、当該特定役を構成する図柄の組み合わせが無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに揃う指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と異なる価値が付与される特定役と、の双方を備える構成であっても、指標図柄役が入賞したのか、特定役が入賞したのか、を意識させることなく遊技を行わせることができる。

【０４０４】

また、特定役が入賞したゲームにおいて、指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値と同一の価値が付与されるとは、特定役が入賞したゲームにおいて付与される価値が、指標図柄役が入賞したゲームにおいて付与される価値（メダル数や再遊技等）と同一であれば良く、例えば、遊技状態の移行等、次ゲーム以降に関連する価値が異なる構成であっても良い。

【０４０５】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄役の指標となる図柄の組み合わせを構成する指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域と重なる領域には画像を表示させないが、一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止していない領域と重なる領域には画像を表示可能としており、このような状況であっても一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止した領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域に画像を表示させることができる。

【０４０６】

また、本実施例では、一部のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域に指標図柄が停止し、他のリールが停止する前に、当該指標図柄により指標となる図柄の組み合わせが構成される指標図柄役が当選している可能性を示唆する一般役当選示唆演出が実行されることで、一部のリールが停止した段階で無効ラインＬＭ１～ＬＭ４のいずれかに指標図柄役が揃う可能性が示唆されているときに、液晶表示器５１の透過領域５１ｂにおいて他のリールの無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が通る領域のうち、停止済みリールの一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄と同じ無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示させないが、停止済みリールの指標図柄と異なる無効ラインが通る領域と重なる領域には画像を表示可能としており、このような状況であっても一般役当選示唆演出により示唆された指標図柄が停止する可能性のある領域の視認性が低下してしまうことがなく、かつより広い領域に画像を表示させることができる。

【０４０７】

本実施例では、前述のように各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）の位置に液晶表示器５１の表示領域５１ａが配置されており、表示領域５１ａの透視窓３に対応する透過領域５１ｂ及び透視窓３を介して遊技者側から各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが視認できるようになっている。また、表示領域５１ａの裏面には、表示領域５１ａのうち透過領域５１ｂを除く領域（以下、非透過領域と呼ぶ）に内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられており、表示領域５１ａのうち非透過領域については、裏側が透けて見えないようになっている。

【０４０８】

また、本実施例では、透過領域と非透過領域に別個の画像を表示させることが可能なう

えに、透過領域と非透過領域に跨る一体の画像を表示可能とされているため、例えば、図１７に示すように、透過領域と非透過領域とを区別することなく広い領域にて一体的な画像を表示させることができるようになっている。

【０４０９】

このような構成においては、非透過領域では裏側が遮蔽部材により遮蔽されることで、裏側が透けて見えなくなるのに対して、透過領域５１ｂでは裏側が透けてリールＬＥＤ５５を消灯していてもうっすらとリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが透けて見えてしまうため、透過領域５１ｂに表示された画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性よりも悪くなってしまう。

【０４１０】

このため、本実施例では、サブ制御部９１が、表示制御回路９２に対して液晶表示器５１の表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させるように設定する制御を行う。具体的には、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の明度を、非透過領域に対応する画像の明度よりも高く設定するとともに、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の色彩の濃度を、非透過領域に対応する画像の色彩の濃度よりも高く設定する制御を行う。

【０４１１】

これにより、例えば、透過領域５１ｂと非透過領域に跨って１つの画像を表示させる場合に、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する部分を、非透過領域に対応する部分よりも強調して表示させない場合には、透過領域５１ｂに表示された部分の視認性が、非透過領域に表示された部分の視認性よりも悪くなり、画像の見え方が損なわれてしまうのに対して、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する部分を、非透過領域に対応する部分よりも強調して表示させることで、透過領域５１ｂに表示された部分の視認性が補われることによりその視認性が低下してしまうことが防止され、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する部分と非透過領域に対応する部分との境が緩和され、透過領域５１ｂと非透過領域との境目を意識させることなく一体的な画像として表示させることができる。

【０４１２】

また、表示領域５１ａの非透過領域に表示される画像と同一の画像を、透過領域５１ｂに表示させる場合に、透過領域５１ｂに表示させる画像を、非透過領域に表示させる画像よりも強調して表示させない場合には、透過領域５１ｂに表示された画像の視認性が、非透過領域に表示された画像の視認性よりも悪くなり、画像の見え方に差が出てしまうのに対して、透過領域５１ｂに表示される画像を、非透過領域に表示される画像よりも強調して表示させることで、透過領域５１ｂに表示される画像の視認性が補われることによりその視認性が低下してしまうことが防止され、透過領域５１ｂに表示される画像と非透過領域に表示される画像との見え方の違いが緩和され、双方の画像の見え方に差がでないように表示させることができる。

【０４１３】

尚、本実施例では、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の明度を、非透過領域に対応する画像の明度よりも高く設定するとともに、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の色彩の濃度を、非透過領域に対応する画像の色彩の濃度よりも高く設定する制御を行うことで、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させる構成であるが、表示領域５１ａに表示させる画像のうち非透過領域に対応する画像の明度を、透過領域５１ｂに対応する画像の明度よりも低く設定するとともに、表示領域５１ａに表示させる画像のうち非透過領域に対応する画像の色彩の濃度を、透過領域５１ｂに対応する画像の色彩の濃度よりも低く設定する制御を行うことで、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させる構成としても透過領域５１ｂに表示される画像の視

認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

【０４１４】

また、本実施例では、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の明度が、非透過領域に対応する画像の明度よりも高くなるように設定し、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像の色彩の濃度が、非透過領域に対応する画像の色彩の濃度よりも高くなるように設定する構成であり、透過領域５１ｂに表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを効果的に防止できることから好ましいが、いずれか一方の設定を行うのみでも、透過領域５１ｂに表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

【０４１５】

また、本実施例では、サブ制御部９１が、表示制御回路９２に対して液晶表示器５１の表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像を、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示させるように設定する制御を行う構成であるが、例えば、透過領域５１ｂの照射が非透過領域の照射よりも強くなるように導光板のエッジを形成することで、表示領域５１ａに表示させる画像のうち透過領域５１ｂに対応する画像が、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示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、透過領域５１ｂに表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

【０４１６】

また、本実施例では、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側に配置され、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示態様を透過可能な表示装置として液晶表示器５１を適用しているが、表示領域に配置された発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置を適用しても良く、これらの表示装置を適用した場合でも、表示領域に表示させる画像のうち透過領域に対応する画像が、非透過領域に対応する画像よりも強調して表示される構成とすることで、透過領域に表示される画像の視認性が非透過領域に表示された画像の視認性に比較して低下してしまうことを防止できる。

【０４１７】

尚、本実施例では、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側に配置され、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示態様を透過可能な表示装置として液晶表示器５１を適用しているが、表示領域に配置された発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置を適用しても良い。

【０４１８】

また、本実施例では、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側に配置された液晶表示器５１の表示領域５１ａのうち透視窓３に対応する領域のみ透過領域５１ｂが形成される構成であるが、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側に配置される表示装置の表示領域の全てが透過領域で構成されていても良い。

【０４１９】

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

【０４２０】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値と

して用いる場合は、例えば、メダル１枚分を遊技球５個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として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。

【０４２１】

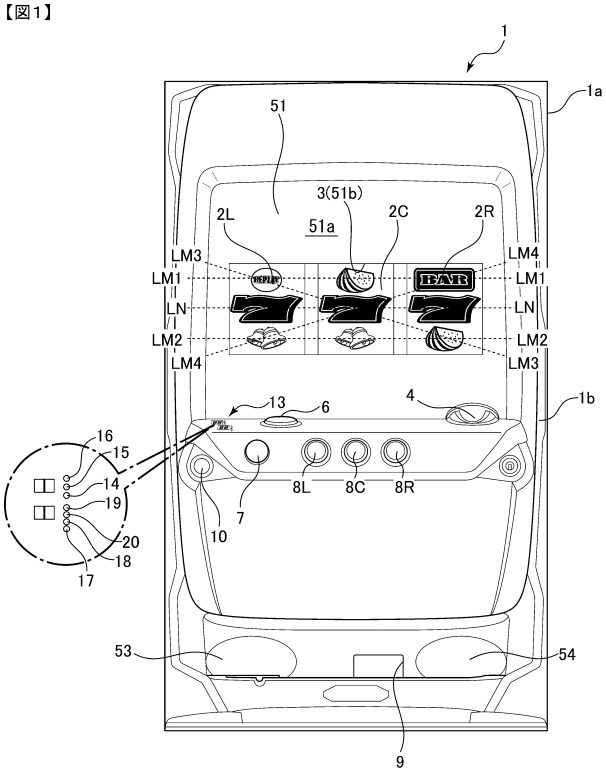
さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか１種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

【符号の説明】

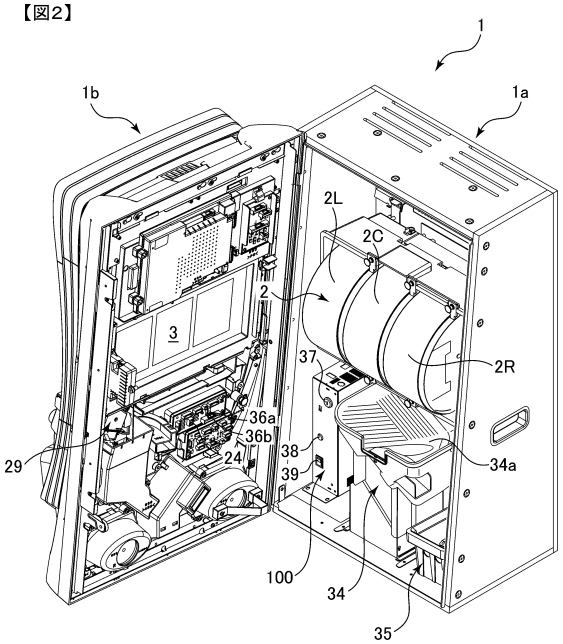
【０４２２】

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

【図１】
【図1】

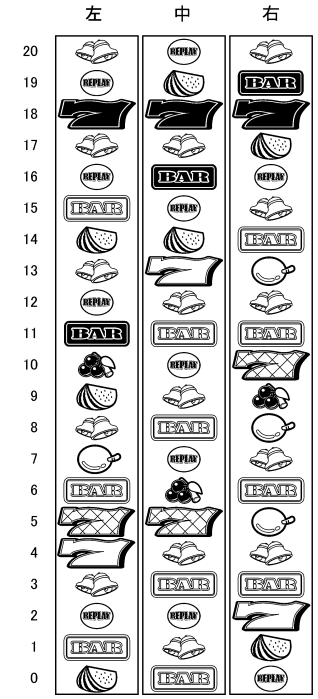


【図２】
【図2】



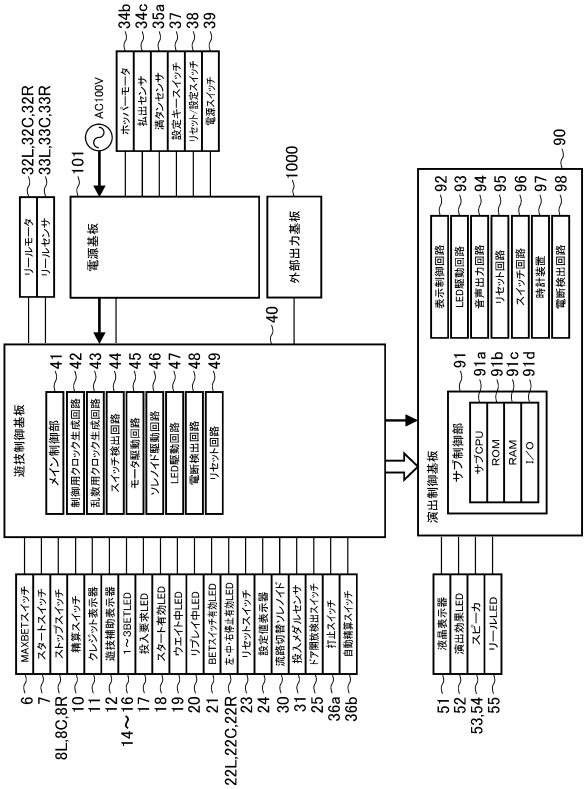
【図３】

【図3】



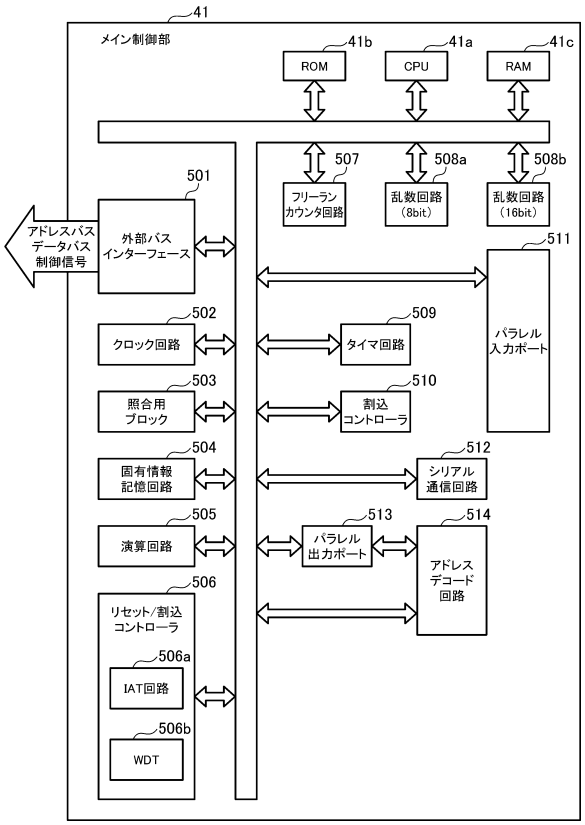
【図４】

【図4】



【図５】

【図5】



【図６】

【図6】

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

【図７】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	再遊技
	リプレイ-リプレイ-プラム			
	プラム-リプレイ-リプレイ			
	プラム-リプレイ-プラム			
ベルリプレイ	黒7-ベル-黒BAR	ベル-ベル-ベル（ベル-ベル-黒BAR/白BAR揃い時除く）	-	再遊技
	黒7-ベル-白BAR			
	スイカ-ベル-黒BAR			
	スイカ-ベル-白BAR			
	白7-ベル-黒BAR			
	白7-ベル-白BAR			
	ベル-ベル-黒BAR			
	ベル-ベル-白BAR			
下段リプレイ	ベル-白BAR-白BAR	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム-リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	-	再遊技
	ベル-白BAR-チェリー			
	ベル-白BAR-スイカ			
	ベル-白BAR-黒7			
	ベル-白BAR-網7			
	ベル-白BAR-白7			
	ベル-黒BAR-白BAR			
	ベル-黒BAR-チェリー			
	ベル-黒BAR-スイカ			
	ベル-黒BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-網7			
	ベル-黒BAR-白7			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
	プラム-リプレイ-ベル			
昇格リプレイ2	ベル-白BAR-リプレイ	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-白BAR-プラム			
	ベル-黒BAR-リプレイ			
	ベル-黒BAR-プラム			
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ	-	・入賞時→RT2	再遊技
	ベル-リプレイ-プラム			
特別リプレイ	リプレイ-白BAR-黒7	黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR	・入賞時→RT3	再遊技
	リプレイ-白BAR-網7			
	リプレイ-白BAR-白7			
	リプレイ-白BAR-プラム			
	リプレイ-黒BAR-黒7			
	リプレイ-黒BAR-網7			
	リプレイ-黒BAR-白7			
	リプレイ-黒BAR-プラム			
	プラム-白BAR-黒7			
	プラム-白BAR-網7			
	プラム-白BAR-白7			
	プラム-白BAR-プラム			
	プラム-黒BAR-黒7			
	プラム-黒BAR-網7			
	プラム-黒BAR-白7			
	プラム-黒BAR-プラム			

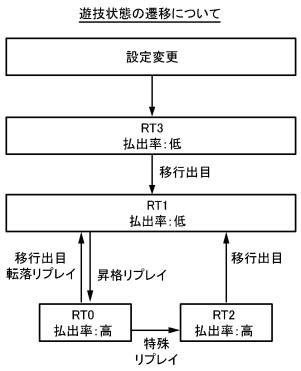
【図８】

【図8】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-白BAR-ベル	RT0,2,3における出現時→RT1
	リプレイ-黒BAR-ベル	
	プラム-白BAR-ベル	
	プラム-黒BAR-ベル	
	リプレイ-ベル-白BAR	
	リプレイ-ベル-黒BAR	
	プラム-ベル-白BAR	
	プラム-ベル-黒BAR	
	黒7-白BAR-白BAR	
	黒7-白BAR-黒BAR	
	黒7-黒BAR-白BAR	
	黒7-黒BAR-黒BAR	
	白7-白BAR-白BAR	
	白7-白BAR-黒BAR	
	白7-黒BAR-白BAR	
	白7-黒BAR-黒BAR	
	スイカ-白BAR-白BAR	
	スイカ-白BAR-黒BAR	
	スイカ-黒BAR-白BAR	
	スイカ-黒BAR-黒BAR	

【図９】

【図9】



【図１０】

【図10】

	開始条件	終了条件	再遊技役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止	約1/2.08
RT1	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞	約1/7.31
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止	約1/1.37
RT3	設定変更	移行出目停止	約1/7.31

	通常リプレイ	ベルリプレイ	特別リプレイ	リプGR1～6	リプGR11～13	リプGR21～23
RT0	○	○	×	×	○	○
RT1	×	○	×	○	×	×
RT2	○	×	○	×	×	×
RT3	○	○	×	×	×	×

【図１１】

【図11】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役（リプレイを含む）各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。			
	RT0	RT1	RT2	RT3
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360
左ベル1	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル2	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル3	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
左ベル4	○ 375	○ 375	○ 375	○ 375
中ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
中ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル1	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル2	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル3	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
右ベル4	○ 1875	○ 1875	○ 1875	○ 1875
弱スイカ	○ 250	○ 250	○ 250	○ 250
強スイカ	○ 76	○ 76	○ 76	○ 76
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270
強チェリー	○ 70	○ 70	○ 70	○ 70
中段チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5

【図１２】

【図12】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。			
	RT0	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ	○ 10000	×	○ 47949	○ 7500
ベルリプレイ	○ 5960	○ 1464	×	○ 1464
特別リプレイ	×	×	○ 5	×
リプレイGR1	×	○ 250	×	×
リプレイGR2	×	○ 250	×	×
リプレイGR3	×	○ 1750	×	×
リプレイGR4	×	○ 1750	×	×
リプレイGR5	×	○ 1750	×	×
リプレイGR6	×	○ 1750	×	×
リプレイGR11	○ 2580	×	×	×
リプレイGR12	○ 2580	×	×	×
リプレイGR13	○ 2580	×	×	×
リプレイGR21	○ 2580	×	×	×
リプレイGR22	○ 2580	×	×	×
リプレイGR23	○ 2580	×	×	×

【図１３】

【図13】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	下段チェリー
強チェリー	下段チェリー+1枚役
中段チェリー	中段チェリー
弱スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ
強スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ+1枚役
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR21	特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR23	特殊リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ1

【図１４】

【図14】

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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR11	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ

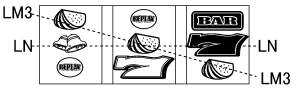
【図１５】

【図15】

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

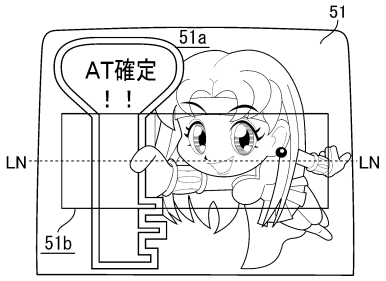
【図１６】

【図16】



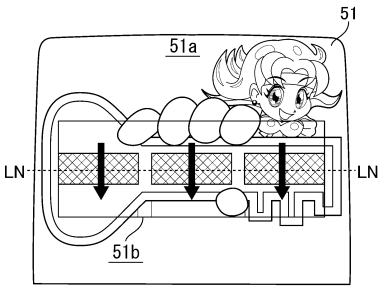
【図１７】

【図17】



【図１８】

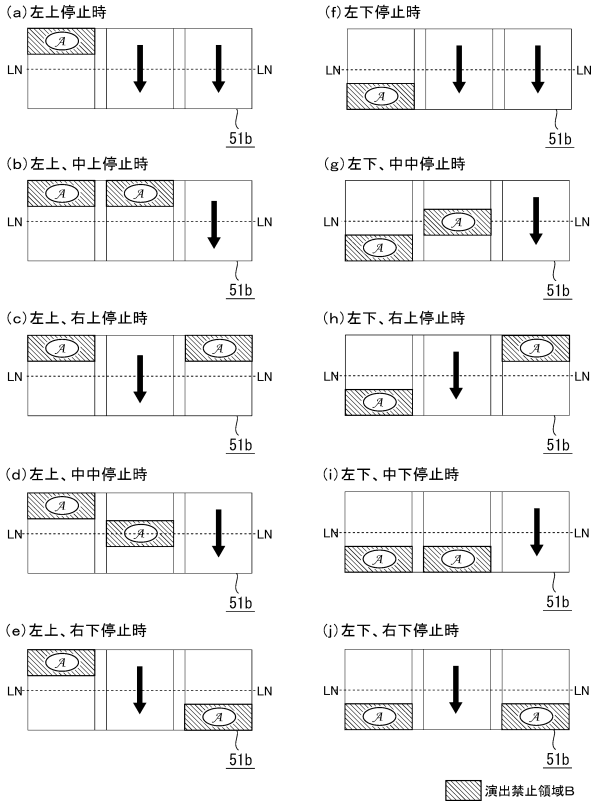
【図18】



演出禁止領域A

【図１９】

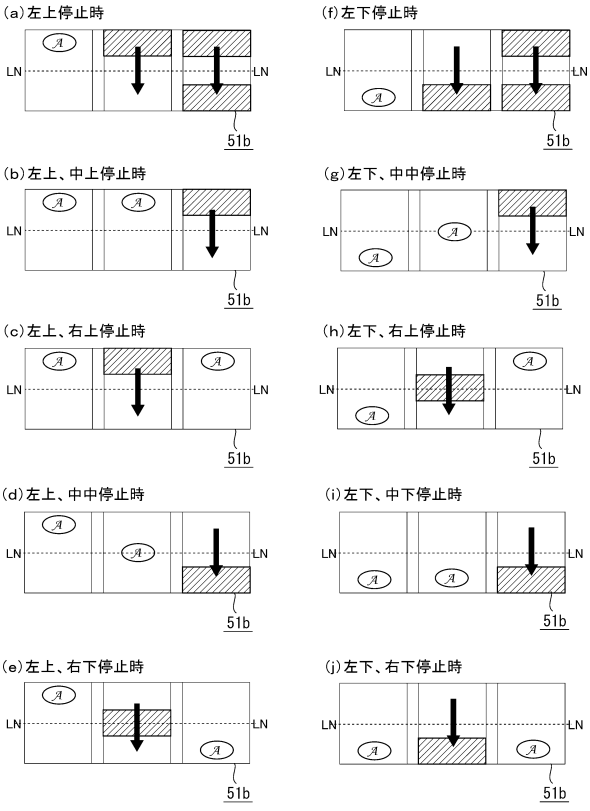
【図19】



演出禁止領域B

【図２０】

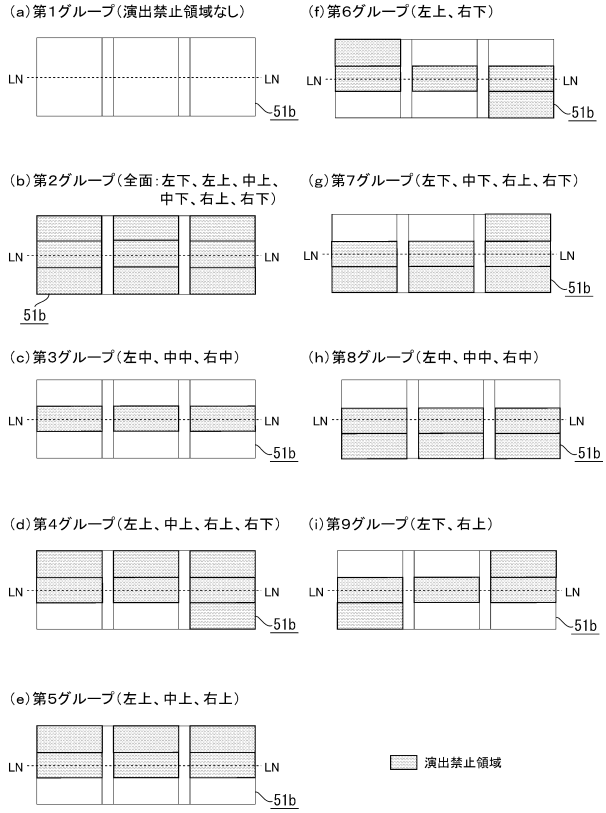
【図20】



演出禁止領域C

【図２１】

【図21】



演出禁止領域

【図２２】
【図22】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
スイカナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左上段にスイカ・黒7・白7停止 第4グループに属する 演出画像	中上段にスイカ停止 右上段にスイカ停止 第5グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
			中中段にスイカ停止 右下段にスイカ停止 第6グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		左中段にスイカ・黒7・白7停止 第3グループに属する 演出画像	中中段にスイカ停止 右中段にスイカ停止 第3グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		その他 第3グループに属する 演出画像	その他 第3グループに 属する演出画像	
スイカナビ 演出パターン2	…	…	…	…
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図２３】
【図23】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
ベルナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左上段にベル停止 第4グループに 属する演出画像	中上段にベル停止 右上段にベル停止 第5グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
			中中段にベル停止 右下段にベル停止 第6グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		左中段にベル停止 第3グループに 属する演出画像	中中段にベル停止 右中段にベル停止 第3グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		左下段にベル停止 第9グループに 属する演出画像	中中段にベル停止 右上段にベル停止 第9グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		その他 第3グループに 属する演出画像	その他 第3グループに 属する演出画像	
ベルナビ 演出パターン2	…	…	…	…
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

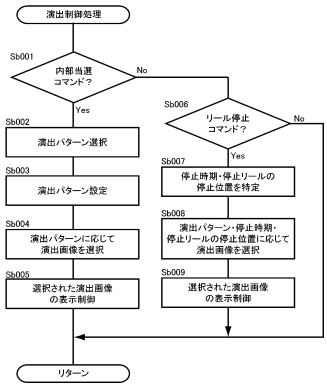
【図２４】
【図24】

演出パターン	選択される演出画像			
	ゲーム開始時	第1停止時	第2停止時	第3停止時
リプレイナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左中段にリプレイ・プラム停止 第3グループに 属する演出画像	中中段にリプレイ停止 右中段にリプレイ・プラム停止 第3グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		左下段にリプレイ・プラム停止 第7グループに 属する演出画像	中下段にリプレイ停止 右下段にリプレイ・プラム停止 第8グループに 属する演出画像	
			中中段にリプレイ停止 右上段にリプレイ・プラム停止 第9グループに 属する演出画像	
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		その他 第3グループに 属する演出画像	その他 第3グループに 属する演出画像	
リプレイナビ 演出パターン2	…	…	…	…
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図２５】
【図25】

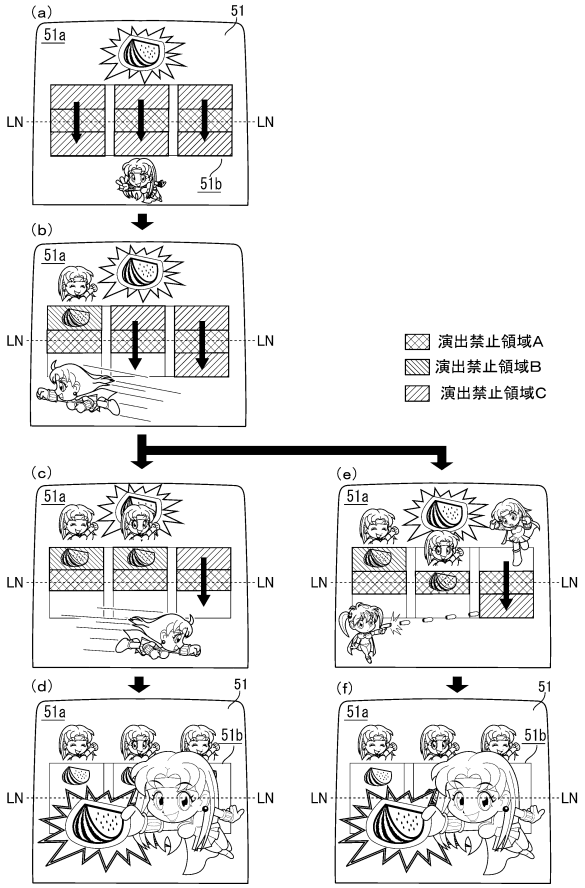
演出パターン	選択される演出画像			
	スタート操作時	第1停止操作時	第2停止操作時	第3停止操作時
BARナビ 演出パターン1	第2グループに 属する演出画像	左下段にBAR停止 第9グループに 属する演出画像	中中段にBAR停止 右上段にBAR停止 第9グループに 属する演出画像	第1グループに 属する演出画像
			その他 第3グループに 属する演出画像	
		その他 第3グループに 属する演出画像	その他 第3グループに 属する演出画像	
BARナビ 演出パターン2	…	…	…	…
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図２６】
【図26】



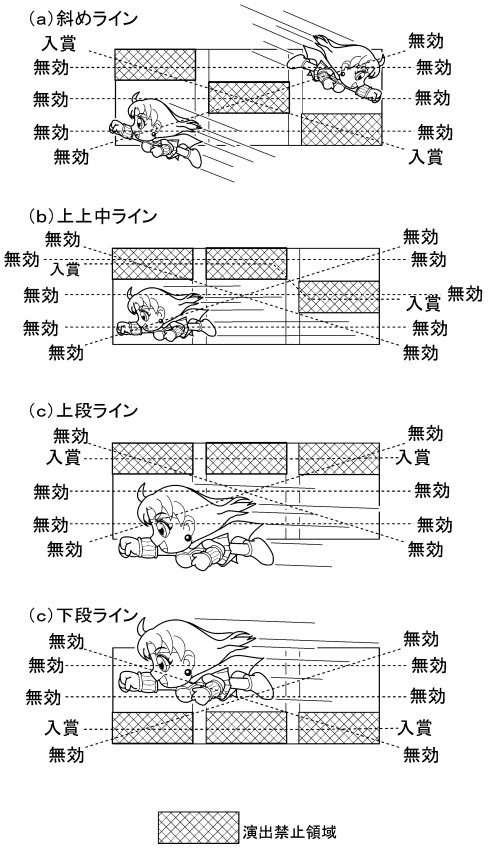
【図２７】

【図27】



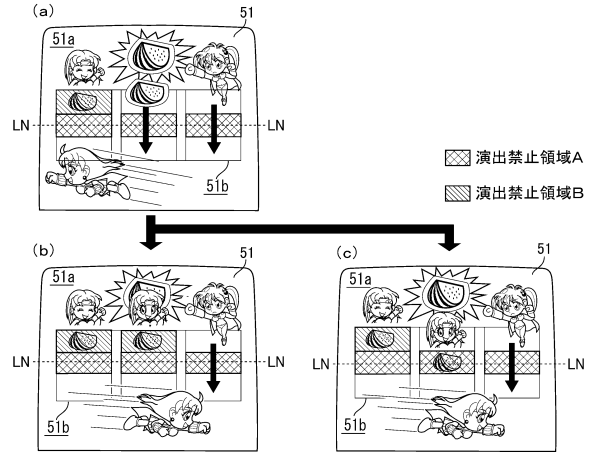
【図２８】

【図28】



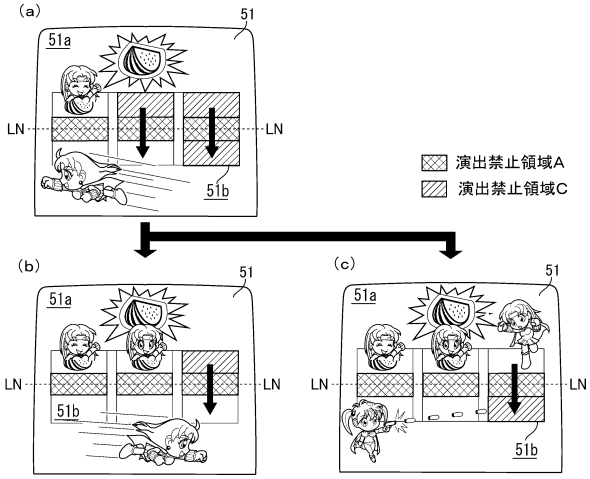
【図２９】

【図29】



【図３０】

【図30】



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　佐久間　隆一
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　中西　正幸
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　金子　和孝

(56)参考文献　特開２００８－２５３５２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０７２５５７（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０７３６５１（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－３０４９５８（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２８２９５１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２５３５２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１００７８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９８５２５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９８５３５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４