

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-170259
(P2017-170259A)

(43) 公開日 平成29年9月28日(2017.9.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 74 頁)

(21) 出願番号 特願2017-134375 (P2017-134375)
 (22) 出願日 平成29年7月10日 (2017.7.10)
 (62) 分割の表示 特願2012-241681 (P2012-241681)
 の分割
 原出願日 平成24年11月1日 (2012.11.1)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (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
 F ターム (参考) 2C082 AB08 AC14 AC23 AC27 AC32
 AC34 AC47 AC52 AC64 AC77
 AC82 BB16 BB55 BB78 BB93
 BB94 BB96 CD12 CD18 CD25
 CD31 CD49

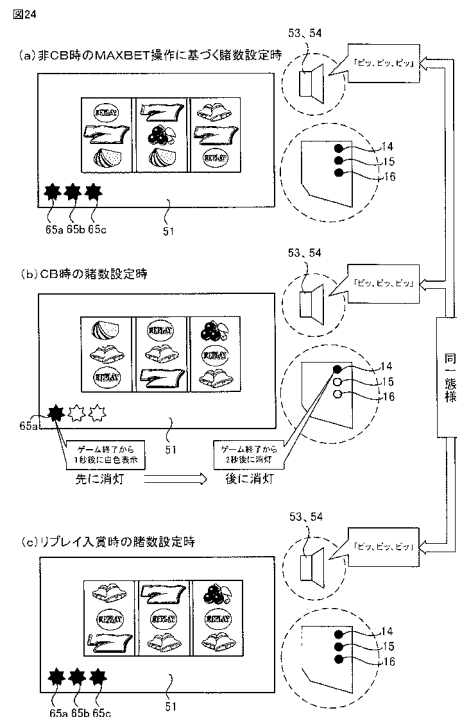
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 賭数の大きさが互いに異なる遊技状態であっても、賭数が設定された旨の報知によっては何れの遊技状態であるかを遊技者に判別されることを防ぐとともに、賭数が設定された旨の報知に掛かる処理負担を軽減することができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】 1ゲームが開始可能となる賭数が「3」である非CB時と自動で賭数が設定されるリプレイ入賞時とは、スピーカ53、54からの報知態様が何れも同じであり、さらに、非CB時とは異なり1ゲームが開始可能となる賭数が「1」であるCB時においても、非CB時およびリプレイ入賞時における賭数の報知態様と同じ態様でスピーカ53、54から賭数報知される。

【選択図】 図24



【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、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、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、

遊技者が表示結果組合せを導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果組合せを導出させる制御を行なう導出制御手段と、

通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

前記特典に関する有利度を判定する有利度判定手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果であるときに、前記導出操作手段の操作手順に応じて、特定ラインに同一の識別情報が導出される第 1 特定表示結果組合せおよび特定ラインに複数種類の識別情報が導出される第 2 特定表示結果組合せの何れかを導出させる制御を行ない、

前記有利状態制御手段は、前記第 1 特定表示結果組合せが導出されたときと、前記第 2 特定表示結果組合せが導出されたときとで、同じ有利状態に制御し、

さらに、前記第 1 特定表示結果組合せを導出させるための前記導出操作手段の操作手順を報知する報知演出を実行する報知手段を備え、

前記報知手段は、前記有利度判定手段によって判定された前記特典に関する有利度に応じて前記報知演出の実行確率を異ならせる、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、当該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者の B E T 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されることによりリールの回転を開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンが操作されることにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組み合わせ（たとえば、7 - 7 - 7、以下図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が導出されることによって入賞が発生する。

【0003】

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

【0004】

このようなスロットマシンにおいて、導出された特定表示結果に応じて有利度の高い異なる遊技状態に振り分けて制御するスロットマシンが知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2011-250909号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上記のようなスロットマシンにおいては、導出された特定表示結果の種類に応じて有利度の高い異なる遊技状態に振り分ける際の処理が必要になり、その分、処理負担が大きくなってしまいう問題があった。

10

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、異なる種類の特定表示結果が導出された場合でも有利度の高い遊技状態に制御させるときの処理負担を軽減することができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(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、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、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、

20

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、

遊技者が表示結果組合せを導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果組合せを導出させる制御を行なう導出制御手段と、

通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

前記特典に関する有利度を判定する有利度判定手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果であるときに、前記導出操作手段の操作手順に応じて、特定ラインに同一の識別情報が導出される第1特定表示結果組合せおよび特定ラインに複数種類の識別情報が導出される第2特定表示結果組合せの何れかを導出させる制御を行ない、

30

前記有利状態制御手段は、前記第1特定表示結果組合せが導出されたときと、前記第2特定表示結果組合せが導出されたときとで、同じ有利状態に制御し、

さらに、前記第1特定表示結果組合せを導出させるための前記導出操作手段の操作手順を報知する報知演出を実行する報知手段を備え、

前記報知手段は、前記有利度判定手段によって判定された前記特典に関する有利度に応じて前記報知演出の実行確率を異ならせる。

また、スロットマシンは、以下のように構成されていてもよい。

(2) 遊技用価値(たとえば、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、各々が識別可能な複数種類の識別情報(たとえば、図柄)を変動表示可能な可変表示装置(たとえば、リール2L、2C、2R)に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、当該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン(たとえば、スロットマシン1)であって、

40

通常遊技状態(たとえば、非CB時)と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態(たとえば、CB時)とに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、メイン制御部41による非CBまたはCBへの制御処理)と、

前記通常遊技状態と前記有利遊技状態とで共通の演出(たとえば、非CB時とCB時とで異なる演出はしない)を実行する共通演出実行手段(たとえば、サブ制御部91による

50

演出の制御処理)と、

遊技者所有の前記遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段(たとえば、クレジットとして記憶する処理)と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている前記遊技用価値を用いて賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段(たとえば、MAX BET操作可能なMAX BETスイッチ6)と、

前記賭数設定操作手段に対して所定の操作(たとえば、MAX BETスイッチ6の押下)がされたときに賭数を設定して1ゲームが開始可能な状態にする操作時賭数設定手段(たとえば、メイン制御部41による1ゲームが開始可能な賭数を設定する処理)と、

前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行なうことが可能な再遊技役(たとえば、リプ1~7などのリプレイ)が入賞したときに、遊技用価値を用いることなく賭数を設定して1ゲームが開始可能な状態にする再遊技役入賞時賭数設定手段(たとえば、メイン制御部41による遊技者のBET操作がなくても自動で賭数設定する処理)と、

1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された旨を報知する賭数報知手段(たとえば、スピーカ53、54)とを備え、

前記通常遊技状態と前記有利遊技状態とでは、1ゲームが開始可能となる賭数が異なり(たとえば、非CB時においては1ゲームが開始可能な賭数として「3」のみが定められ、CB時においては1ゲームが開始可能な賭数として「1」のみが定められている)、

前記賭数報知手段は、

前記通常遊技状態において前記操作時賭数設定手段により1ゲームが開始可能な状態にされたときと、前記再遊技役入賞時賭数設定手段により1ゲームが開始可能な状態にされたときとで同一態様で報知し(たとえば、図24に示すようにスピーカ53、54から「ピッ」という効果音が3つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力される)、

さらに、前記有利遊技状態において前記操作時賭数設定手段により1ゲームが開始可能な状態にされたときにも前記同一態様で報知する(たとえば、図24に示すようにスピーカ53、54から「ピッ」という効果音が3つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力される)。

【0009】

このような構成によれば、通常遊技状態と有利遊技状態とで共通の演出を行なうことにより何れの遊技状態であるかを遊技者に判別し難くすることができる。また、通常遊技状態と有利遊技状態とで1ゲームが開始可能となる賭数が互いに異なっても、賭数設定操作手段により所定の操作がされたときには同一態様で1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された旨の報知がされる。これにより、賭数が設定された旨の報知によって何れの遊技状態であるかを遊技者によって判別されることを防ぐことができる。さらに、賭数の大きさに応じて報知態様を変更することがないため、その分の処理負担を軽減することができる。また、再遊技役の入賞時と、通常遊技状態または有利遊技状態において賭数設定操作手段により所定の操作がされたときとでは、同一態様で1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された旨の報知がされる。これにより、1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された契機に応じて報知態様を変更することがないため、その分の処理負担を軽減することができる。

【0010】

(3) 上記(2)のロットマシンにおいて、

前記有利遊技状態において1ゲームが開始可能となる賭数は、前記通常遊技状態において1ゲームが開始可能となる賭数よりも小さい(たとえば、CB時はメダル1枚が定められて規定数の賭数が設定されるが、非CB時はメダル3枚が定められて規定数の賭数が設定される)。

【0011】

このような構成によれば、有利遊技状態においては、通常遊技状態における1ゲームが開始可能となる賭数よりも小さい賭数で1ゲームが開始可能であるため、遊技者はその分有利に遊技を進めることができる。したがって、何れの遊技状態であるかを遊技者に判別し難くすることによって遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (2) または (3) のスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する
事前決定手段 (たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選処理) をさらに備え、

前記事前決定手段は、

前記通常遊技状態および前記有利遊技状態において、前記可変表示装置に表示結果が
導出される前に前記再遊技役の入賞の発生を許容するか否かを所定の抽選確率に基づき決
定し、

前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態から前記有利遊技状態へと移行制御
されたときに、移行制御前の当該通常遊技状態における前記抽選確率と同じ抽選確率に基づ
き移行制御後の当該有利遊技状態において前記再遊技役の入賞の発生を許容するか否かを
決定する (たとえば、図 1 1 と図 1 2 に示すように、非 C B 時と C B 時とでリプレイの
当選確率が同じ、非 C B から C B へ移行制御されてもリプレイの当選確率は変化しない)

10

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、通常遊技状態から有利遊技状態へと移行制御されたときに再
遊技役の入賞の発生を許容するか否かの決定に用いられる抽選確率を変更することがない
ため、移行制御によって当該抽選確率を変更するものに比べてその分の処理負担を軽減す
ることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (4) のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記遊技状態制御手段によって前記有利遊技状態から前記通常遊
技状態へと再び移行制御されたときに、移行制御前の当該有利遊技状態における前記抽選
確率と同じ抽選確率に基づき移行制御後の当該通常遊技状態において前記再遊技役の入賞
の発生を許容するか否かを決定する (たとえば、図 1 1 と図 1 2 に示すように、非 C B 時
と C B 時とでリプレイの当選確率が同じ、C B から非 C B へ再び移行制御されてもリプレ
イの当選確率は変化しない)。

20

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、有利遊技状態から通常遊技状態へと再び移行制御されたとき
に再遊技役の入賞の発生を許容するか否かの決定に用いられる抽選確率を変更することが
ないため、移行制御によって当該抽選確率を変更するものに比べてその分の処理負担を軽
減することができる。

30

【 0 0 1 6 】

(6) 上記 (4) または (5) のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段の決定結果に基づき、第 1 表示結果 (たとえば、図 1 3 (a) に示す
ように 1 4 枚払出しのときは 1 ラインで 1 4 枚役が入賞する図柄組合せ) および第 2 表示
結果 (たとえば、図 1 3 (b) に示すように 1 5 枚払出しのときは 2 ラインで 1 4 枚役と
その他の役が入賞する図柄組合せ) を含む複数種類の表示結果のうちの何れかを前記可変
表示装置に導出させる制御を行なう導出制御手段 (メイン制御部 4 1 によるリール制御を
する処理) をさらに備え、

40

前記導出制御手段は、前記有利遊技状態において、前記第 1 表示結果を導出させる割合
と前記第 2 表示結果を導出させる割合とを前記抽選確率に基づき異ならせる (たとえば、
図 1 2 に示すように、R T 状態別のリプレイの当選確率に基づき、1 4 枚払出し可能な図
柄組合せが導出される割合と 1 5 枚払出し可能な図柄組合せが導出される割合とが異なる
)。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、有利遊技状態において、再遊技役の入賞の発生を許容するか
否かの決定に用いられる抽選確率に基づき、第 1 表示結果が導出される割合と第 2 表示結
果が導出される割合とが異なるため、通常遊技状態から有利遊技状態へと移行制御され
たときの抽選確率に対して遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが

50

できる。

【0018】

(7) 上記(2)～(6)のスロットマシンにおいて、

前記賭数の大きさに対応する情報(たとえば、設定された賭数に対応する点灯)を表示する第1表示手段(たとえば、1～3BETLED14～16)と、

前記第1表示手段よりも視認性が良い態様で、前記賭数の大きさに対応する情報(たとえば、3つの星型マークの画像65a、65b、65c)を表示する第2表示手段(たとえば、液晶表示器51)とをさらに備え、

前記第2表示手段における表示期間は、前記第1表示手段における表示期間よりも短い(たとえば、図24に示すように、星型マークの画像65a、65b、65cはゲーム終了から1秒後に白色表示に変更され、1～3BETLED14～16はゲーム終了から2秒後に消灯する)。

10

【0019】

このような構成によれば、賭数の大きさに対応する情報を表示する第1表示手段および第2表示手段のうち、より視認性が良い態様で表示する第2表示手段における表示期間の方が第1表示手段における表示期間よりも短いため、通常遊技状態および有利遊技状態のうち何れの遊技状態であるかを遊技者により判別し難くすることができる。

【0020】

(8) 上記(2)～(7)のスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるために操作される導出操作手段(たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8R)と、

20

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(たとえば、メイン制御部41による内部抽選処理)と、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果(たとえば、CB当選)であるときに、前記導出操作手段の操作に応じて前記可変表示装置に特定表示結果(たとえば、中段7揃いまたは非中段7揃い)を導出させる制御を行なう特定導出制御手段(たとえば、メイン制御部41によるリール制御処理)と、

特典(たとえば、AT制御、RT3などの有利なRT制御)を付与する特典付与手段(たとえば、サブ制御部91によるATへの制御処理、メイン制御部41によるRT3への制御処理)と、

30

前記特定表示結果が導出される前に前記特典に関する有利度(たとえば、AT制御の有無、RT3制御の有無)を判定する有利度判定手段(たとえば、サブ制御部91によるCB当選時ナビ演出実行処理のS15の処理)とをさらに備え、

前記特定導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果であるときに、前記導出操作手段の操作手順(たとえば、押し順)に応じて、互いに表示結果の異なる第1特定表示結果(たとえば、中段7揃い)および第2特定表示結果(たとえば、非中段7揃い)の何れかを前記特定表示結果として導出させる制御を行ない、

前記遊技状態制御手段は、前記特定表示結果が導出されたときにおいて、導出された当該特定表示結果が、前記第1特定表示結果のときと、前記第2特定表示結果のときとで、同じ有利遊技状態に制御し(たとえば、図17のように、CB入賞してもAT状態、RT状態ともに変化しない)、

40

さらに、前記可変表示装置に前記第1特定表示結果を導出させるための前記導出操作手段の操作手順(たとえば、押し順)を報知する報知演出(たとえば、ナビ演出)を実行する報知演出実行手段(たとえば、サブ制御部91によるナビ演出実行処理)を備え、

前記報知演出実行手段は、前記有利度判定手段によって判定された前記特典に関する有利度に応じて前記報知演出の実行確率を異ならせる(たとえば、図16のCB当選時ナビ演出実行テーブルにおいて、AT状態およびRT状態に応じてナビ演出実行確率が異なる)。

【0021】

このような構成によれば、事前決定の決定結果が特定結果であるときには、可変表示装

50

置に第1特定表示結果および第2特定表示結果の何れが導出された場合でも同じ有利遊技状態に制御される。このように、異なる種類の特定表示結果が導出された場合でも同じ有利遊技状態に制御されるため、導出された特定表示結果の種類に応じて異なる有利遊技状態に振り分けて制御させるものと比べて処理負担を軽減することができる。さらに、付与された特典に関する有利度に応じて報知演出の実行割合が異なるため、報知演出の実行有無に注目させることで特典に対する期待感を遊技者に享受させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】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】メイン制御部が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】入賞役の種類、入賞役の図柄組合わせ、および、入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図7】入賞役の種類、入賞役の図柄組合わせ、および、入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図8】入賞役の種類、入賞役の図柄組合わせ、および、入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図9】特殊出目を説明するための図である。

【図10】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図11】非CB時の抽選対象役、判定値数、およびリール制御について説明するための図である。

【図12】CB時の抽選対象役および判定値数について説明するための図である。

【図13】CB時の入賞について説明するための図である。

【図14】AT抽選用テーブルを説明するための図である。

【図15】CB当選時ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。

【図16】非CB時におけるCB当選時ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【図17】非CB時におけるCB当選時のナビ演出について説明するための図である。

【図18】CB中ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。

【図19】CB中ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【図20】非CB時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。

【図21】CB時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。

【図22】リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。

【図23】報知音フラグ設定テーブルを説明するための図である。

【図24】賭数設定の報知態様の一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

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。図1は、本実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。また、図2は、スロットマシンの内部構造図である。本実施の形態におけるスロットマシン1は、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。

【0024】

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

10

20

30

40

50

いる。

【0025】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「白7a」（たとえば、左リール2Lの領域番号16の図柄）、「白7b」（たとえば、左リール2Lの領域番号19の図柄）、「白7c」（たとえば、左リール2Lの領域番号3の図柄）、「スイカa」（たとえば、左リール2Lの領域番号15の図柄）、「スイカb」（たとえば、左リール2Lの領域番号1の図柄）、「チェリー」（たとえば、左リール2Lの領域番号2の図柄）、「ベルa」（たとえば、左リール2Lの領域番号21の図柄）、「ベルb」（たとえば、左リール2Lの領域番号18の図柄）、「リプa」（たとえば、左リール2Lの領域番号20の図柄）、「リプb」（たとえば、左リール2Lの領域番号8の図柄）といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。

10

【0026】

「白7b」、「白7c」は、ともに、「白7a」の図柄をベースとする点で共通しており、「白7b」は左上隅に縦方向に線が追加されている点、および「白7c」は底辺に横方向に線が追加されている点で異なっている。このため、「白7a」～「白7c」は、種類が異なる図柄であるが、外形が類似の図柄であるため、これらをまとめて白7ともいう。「スイカb」は、「スイカa」の図柄をベースとする点で共通しており、上部に横方向に線が追加されている点で異なっている。このため、「スイカa」および「スイカb」は、種類が異なる図柄であるが、外形が類似の図柄であるため、これらをまとめてスイカともいう。「ベルb」は、「ベルa」の図柄をベースとする点で共通しており、下の球の部分の色が黒い点で異なっている。このため、「ベルa」および「ベルb」は、種類が異なる図柄であるが、外形が類似の図柄であるため、これらをまとめてベルともいう。「リプb」は、「リプa」の図柄をベースとする点で共通しており、REPLAYの文字に下線が追加されている点で異なっている。このため、「リプa」および「リプb」は、種類が異なる図柄であるが、外形が類似の図柄であるため、これらをまとめてリプともいう。外形が類似の図柄とは、外形が共通しているために、需要者である遊技者の視覚を通じて起こさせる美感（印象）が共通する図柄をいい、その結果、観念的に同じ図柄であると認識できる（異なる図柄であると認識し難い）図柄をいう。

20

【0027】

リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bの略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。また、リール2L、2C、2Rの図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。

30

【0028】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられたリールモータ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。

40

【0029】

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個の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。

【0030】

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

50

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施の形態では 3）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、および演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【 0 0 3 2 】

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

20

【 0 0 3 3 】

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始（ゲーム結果を導出するためのリール回転開始）から一定期間経過していないためにゲーム結果を導出するための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 L E D 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられたペイアウト表示器 1 3 が設けられている。

30

【 0 0 3 4 】

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

40

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態および後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、後述する設定値の

50

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、所定条件成立時（たとえば後述するRT3終了時など、遊技者にとって有利な状態終了後）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、所定条件成立時に自動精算処理（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側の何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を有するメダルセクタ（図示略）、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。

10

【0037】

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、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、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、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。

20

【0038】

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が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【0039】

電源ボックス100の前面には、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。

30

【0040】

本実施の形態のロットマシン1においてゲームを行なう場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すればよい。後述するCB（チャレンジボーナス）時ではない非CB時においては、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。本実施の形態では、非CB時においては1ゲームが開始可能な賭数として「3」のみが定められている。そして、遊技状態にかかわらずメダル3枚が投入されることにより、1ゲームが開始可能な規定数の賭数「3」が設定されるとともに入賞ラインLNが有効となる。一方、CB時においては1ゲームが開始可能な賭数として「1」のみが定められている。そして、遊技状態にかかわらずメダル1枚が投入されることにより、1ゲームが開始可能な規定数の賭数「1」が設定されるとともに入賞ラインLNに加えて無効ラインも有効となる。このように、CBにおいては、非CBにおける1ゲームが開始可能となる賭数よりも小さい賭数で遊技可能であるため、遊技者はその分有利に遊技を進めることができる。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。

40

50

【 0 0 4 1 】

有効ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施の形態では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N のみが非 C B 時の有効ラインとして定められている。なお、本実施の形態では、非 C B 時では 1 本の有効ラインのみを適用しているが、複数の有効ラインを適用してもよい。

【 0 0 4 2 】

また、本実施の形態では、非 C B 時において入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 4 を設定している。C B 時以外では、これら無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではない。入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 4 の何れかに特定の入賞の組合せ（たとえば、ベル a - ベル a - ベル a）が揃うことで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

10

【 0 0 4 3 】

本実施の形態では、図 1 に示すように、リール 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R 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 L M 1、リール 2 L の下段、リール 2 C の下段、リール 2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

20

【 0 0 4 4 】

また、本実施の形態においては、C B 時では規定数の賭数として 1 枚が定められており、賭数が設定されると、図 1 3 に示すように、入賞ライン L N、無効ライン L M 4、および無効ライン L M 3 の一部と無効ライン L M 4 の一部によって形成される V 字型のライン（以下、V 字ラインと称する）が有効ラインとして有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

30

【 0 0 4 5 】

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 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態で何れかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

【 0 0 4 6 】

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

40

【 0 0 4 7 】

また、有効ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。本実施の形態では、図 1 0 を用いて後述するように、リプ 4 ~ 7 が入賞、あるいは、特殊出目が停止すると、リプレイ確率が異なる R T 0 ~ 3 のうち対応する遊技状態に移行するように構成されている。

【 0 0 4 8 】

なお、本実施の形態では、3 つのリール 2 L、2 C、2 R を適用した例について説明し

50

ているが、1つのみリールを備え、この1つのリールの表示結果に応じて入賞が判定されるものでもよいし、2つのリールを備え、2つのリールの表示結果の組合せに応じて入賞が判定されるものでもよいし、4つ以上のリールを備え、これらリールの表示結果の組合せに応じて入賞が判定されるものでもよい。

【0049】

また、本実施の形態におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、何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非CB時においては190ms（ミリ秒）に設定されている。

10

【0050】

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。

【0051】

このため、たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの何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のうち何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。

20

【0052】

なお、本実施の形態においては、後述するCB時に限って、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75ms（ミリ秒）に設定されている。75msの間では最大で1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1コマ先までにある図柄、合計2コマ分の図柄となる。このため、CB時においては、遊技者の目押しの技量に大きく依存して入賞が可能となる。

30

【0053】

[スロットマシンの構成]

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。

【0054】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40および遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部41からサブ制御部91へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板40から演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインとが一系統のケーブルおよびコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板90側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部41からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部41からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板90に接続されている状態でなければ、演出制御基板90側に電源が供給されず、演出制御

40

50

基板 90 側のみが動作してしまわない。

【0055】

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、および電源スイッチ 39 が接続されている。

【0056】

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、およびリールセンサ 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、および設定キースイッチ 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。

10

【0057】

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、ペイアウト表示器 13、1~3BETLED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、およびリールモータ 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。

20

【0058】

特に、本実施の形態においては、メイン制御部 41 は、賭数設定点灯処理を実行する。メイン制御部 41 は、賭数設定点灯処理を実行することにより、賭数設定されたときに、1BETLED 14、2BETLED 15、および 3BETLED 16 を用いて設定された賭数を点灯によって報知する。このメイン制御部 41 の制御により、設定された賭数が遊技者に示されるようになっている。

【0059】

ここで、メイン制御部 41 が実行する賭数設定点灯処理を具体的に説明する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「0」の状態では 1BET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 を点灯制御する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「0」の状態では MAXBET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1~3BETLED 14~16 の全てを点灯制御する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「1」の状態では 1BET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 に加えて 2BETLED 15 を点灯制御する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「1」の状態では MAXBET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 に加えて 2BETLED 15 および 3BETLED 16 を点灯制御する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「2」の状態では 1BET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 および 2BETLED 15 に加えて 3BETLED 16 を点灯制御する。メイン制御部 41 は、非 CB 時において設定済みの賭数が「2」の状態では MAXBET 操作されたときには、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 および 2BETLED 15 に加えて 3BETLED 16 を点灯制御する。

30

40

【0060】

また、メイン制御部 41 は、CB 時においては、1BET 操作されたときにも MAXBET 操作されたときにも、賭数設定点灯処理を実行することにより 1BETLED 14 のみを点灯制御する。これは、CB 時においては、賭数「1」を設定することで遊技開始可能だからである。

50

【 0 0 6 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、前回のゲームでリプレイ入賞しているときには、賭数設定点灯処理を実行することにより、前回のゲームにおけるゲーム開始可能な規定賭数と同じ数の B E T L E D を点灯制御する。なお、本実施の形態において、C B 時においては、賭数が「 1 」のみで遊技可能であるが、リプレイ入賞することはない。そのため、本実施の形態においては、非 C B 時においてリプレイ入賞したときに次のゲームで 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の全てが点灯制御されるようになる。なお、これに限らず、C B 時においてもリプレイ入賞可能にしたり、C B 時以外に賭数が「 1 」のみで遊技可能な特別遊技状態を備えるものであってもよい。この場合、C B 時でリプレイ入賞したり、特別遊技状態でリプレイ入賞したときには、次のゲームで 1 B E T L E D 1 4 だけが点灯制御されるようにしてもよい。

10

【 0 0 6 2 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン C P U 4 1 a、R O M 4 1 b、R A M 4 1 c、I / O ポート 4 1 d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部 4 1、所定範囲（本実施の形態では 0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数を発生させる乱数回路 4 2、一定周波数のクロック信号を乱数回路 4 2 に供給するパルス発振器 4 3、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 4 4、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の駆動制御を行なうモータ駆動回路 4 5、流路切替ソレノイド 3 0 の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路 4 6、遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D の駆動制御を行なう L E D 駆動回路 4 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する電断検出回路 4 8、電源投入時またはメイン C P U 4 1 a からの初期化命令が入力されないときにメイン C P U 4 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 4 9、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

20

【 0 0 6 3 】

メイン C P U 4 1 a は、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、R O M 4 1 b に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。R O M 4 1 b は、メイン C P U 4 1 a が実行するプログラムや各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。R A M 4 1 c は、メイン C P U 4 1 a がプログラムを実行する際のワーク領域などとして使用される。I / O ポート 4 1 d は、メイン制御部 4 1 が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

30

【 0 0 6 4 】

また、メイン制御部 4 1 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、R A M 4 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【 0 0 6 5 】

メイン C P U 4 1 a は、基本処理として遊技制御基板 4 0 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 C P U 4 1 a は、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路 4 8 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次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。

40

50

【 0 0 6 6 】

電断割込処理においては、当該処理の開始にともなってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性がある全てのレジスタをRAM 41cに退避させる処理が行なわれる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格納領域に格納されるようになっており、次回起動時において計算したRAMパリティと比較することで、RAM 41cに格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

メインCPU 41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に、各種のコマンドを送信する。ここで、遊技制御基板40から演出制御基板90へは、たとえば、ダイオードやトランジスタなどの単方向性回路などを用いて、一方向（遊技制御基板40から演出制御基板90への方向）のみにしか信号が通過できないように構成されている。そのため、遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板90から遊技制御基板40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板40から演出制御基板90へのコマンド送信は、シリアル通信にて行なわれる。なお、遊技制御基板40と演出制御基板90とは、直接接続される構成に限らず、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

【 0 0 7 1 】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED 52、スピーカ53、54、前述したリールLED 55など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。また、演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 7 2 】

なお、本実施の形態では、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LED 52、スピーカ53、54、およびリールLED 55などの演出装置の出力制御が行なわれる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行なう出力制御部を演出制御基板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なう構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部91および出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行なわれることとなる。

【 0 0 7 3 】

また、本実施の形態では、演出装置として液晶表示器51、演出効果LED 52、スピー

10

20

30

40

50

ーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限らず、たとえば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。

【0074】

演出制御基板90は、メイン制御部41と同様にサブ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る。演出制御基板90には、演出の制御を行なうサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行なう表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行なうLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行なう音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、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、その他の回路などが搭載されている。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、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

【0075】

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)を行なうこととなる。

20

【0076】

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と、すなわち一定間隔ごと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。

30

【0077】

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。

【0078】

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。

40

【0079】

[設定値について]

本実施の形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、CBの当選確率については、設定値に依存することなく何れの遊技状態においても一定の当選確率となっている。なお、CBについても他の小役などと同様に設定値に応じた当選確率を用いて

50

もよい。

【0080】

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

10

【0081】

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

【0082】

本実施の形態のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理(メイン)を実行するごとに、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ない、停電判定処理において電圧低下信号が検出されると判定した場合に、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタをメイン制御部41のRAM41cのスタックに退避し、RAM41cに何れかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施の形態では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行なうようになっている。なお、RAMパリティとはRAM41cの該当する領域(本実施の形態では、全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

20

30

【0083】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかにかかわらず、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

40

【0084】

なお、本実施の形態では、メイン制御部41のRAM41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時においてRAM41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM4

50

1 c の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 4 1 c に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

【0085】

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

【0086】

[初期化について]

次に、メイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c 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。

【0087】

重要ワークは、各種表示器や LED の表示用データ、I/O の入出力データ、遊技時間の計時カウンタなど、初期化すると不都合があるデータに加え、遊技状態が RT 0 ~ 3 のうち何れに制御されているかを特定するための RT フラグが格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に RAM 4 1 c のデータが破壊されているか否かにかかわらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、所定遊技状態（たとえば後述する RT 3 など、遊技者にとって有利な状態）中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグなど、所定遊技状態終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数など、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM 4 1 c の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件の何れか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部 4 1 のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件の何れか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0088】

本実施の形態においてメイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が on の状態での起動時、RAM 異常エラー発生時、所定遊技状態終了時、設定キースイッチ 3 7 が off の状態での起動時で RAM 4 1 c のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行なう。

【0089】

初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 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、その前に行なう初期化、または RAM 異常エラー発生時に行なう初期化であり、初期化 1 では、RAM 4 1 c の格納領域のうち、重要ワークおよび使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）、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 1 が実行された後は、遊技状態として後述する RT 0 に制御される。初期化 2 は、所定遊技状態終了時に行なう初期化であり、初期化 2 では、RAM 4 1 c の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が off の状態であり、かつ RAM 4 1 c のデータが破壊されていない場合において行なう初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化 4 では、RAM 4 1 c の格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

なお、本実施の形態では、初期化 1 を設定変更状態の移行前に行なっているが、設定変更状態の終了時に行なったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行なうようにしてもよい。

【 0 0 9 1 】

このように本実施の形態では、電源投入時などに R A M 異常エラーが発生した場合には、初期化 1 が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなる。

【 0 0 9 2 】

[ゲーム処理]

図 5 は、メイン制御部 4 1 が設定変更処理の後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【 0 0 9 3 】

ゲーム処理では、B E T 処理 (S d 1)、内部抽選処理 (S d 2)、リール回転処理 (S d 3)、入賞判定処理 (S d 4)、払出処理 (S d 5)、ゲーム終了時処理 (S d 6) を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再び B E T 処理に戻る。

【 0 0 9 4 】

S d 1 のステップにおける B E T 処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。また、B E T 処理では、ゲームを開始させる処理として、スタートスイッチ 7 が操作された時点で、設定された賭数に用いられたメダル数分のメダル I N 信号の出力を命令する出力命令を R A M 4 1 C に設定する。

20

【 0 0 9 5 】

本実施の形態のスロットマシン 1 は、遊技状態 (R T 0 ~ 3) に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。なお、本実施の形態では、非 C B 時において、規定数の賭数として「 3 」が設定された時点で、入賞ライン L N のみが有効化される。一方、C B 時においては、規定数の賭数として「 1 」が設定された時点で、入賞ライン L N、無効ライン L M 4、および V 字ラインが有効ラインとして有効化される。

【 0 0 9 6 】

本実施の形態のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された有効ライン上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであってもよいし、異なる図柄を含む組合せであってもよい。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となるリプレイと、C B 入賞可能な C B 役とを含む。以下では、小役とリプレイをまとめて一般役とも呼ぶ。

30

【 0 0 9 7 】

S d 2 のステップにおける内部抽選処理では、S d 1 のステップにおけるスタートスイッチ 7 の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行なう。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 C に当選フラグが設定される。

40

【 0 0 9 8 】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 C に設定されている必要がある。なお、これら各役の当選フラグのうち、小役およびリプレイの当選フラグは、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。

【 0 0 9 9 】

以下、本実施の形態の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するかどうかを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に (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。

50

【 0 1 0 0 】

内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5 の整数) を取得する。詳しくは、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 C に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 4 1 C に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態および C B であるか否か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、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、 R T を特定するための R T フラグの値、 C B であるか否かを特定するための C B フラグの値、賭数および設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行なわれる。

【 0 1 0 1 】

乱数値格納ワークは、スタートスイッチ 7 の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされるごとに、ラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理 (メイン) において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

10

【 0 1 0 2 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、 R T フラグ値、 C B フラグ値およ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 / 6 5 5 3 6) で役が当選することとなる。

20

【 0 1 0 3 】

そして、何れかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 C に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、たとえば 2 バイトの格納領域にて構成されている。一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、何れの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークをクリアする。

【 0 1 0 4 】

図 5 に戻り、 S d 3 のステップにおけるリール回転処理では、各リール 2 L、 2 C、 2 R を回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ 8 L、 8 C、 8 R の操作が検出されたことに応じて対応するリール 2 L、 2 C、 2 R の回転を停止させる処理を実行する。

30

【 0 1 0 5 】

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

40

【 0 1 0 6 】

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

50

【0107】

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。

【0108】

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2L、2C、2R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、何れかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

10

【0109】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ(0~335)の周期で1周するステップ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)ごとに分割した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。

20

30

【0110】

前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施の形態では、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。

【0111】

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

40

【0112】

また、何れか1つのリールが停止したとき、または何れか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

50

定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリールおよび当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0113】

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何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何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なう。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なう。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から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（本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

10

【0114】

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

20

30

【0115】

また、本実施の形態では、非CB時において滑りコマ数として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。

【0116】

40

本実施の形態では、何れかの役に当選している場合には、当選役を入賞ラインLN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LN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なう一方、何れの役にも当選していない場合には、何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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ラインLN上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

【0117】

本実施の形態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

50

後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R 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なうようになっている。なお、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 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R 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なうようになっている。

【0118】

なお、本実施の形態では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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な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なうようにしてもよい。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、例えば、何れかの役が当選している場合でも何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。

【0119】

本実施の形態のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 側において、遊技者の停止操作通りにリールの回転を停止させる制御を行なう。サブ制御部 9 1 側において、A T 中ではない、つまり非 A T 中のゲームにおいて左リール 2 L を第 1 停止させなかった場合には、左リール 2 L を第 1 停止させたときには科されることのない遊技者にとって不利な所定のペナルティを科す制御が行なわれる。これは、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて左リール 2 L を第 1 停止させるようにするためである。つまり、本実施の形態のスロットマシン 1 は、非 A T 中のゲームにおいて左リール 2 L を第 1 停止させるように設計されている。

【0120】

A T とは、サブ制御部 9 1 によって制御される演出状態であって、内部抽選結果に応じた情報（操作手順など）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をいう。

【0121】

図 5 に戻り、S d 4 のステップにおける入賞判定処理では、S d 3 のステップにおいて全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。S d 4 においては、遊技状態の移行を伴う表示結果が停止されたときに、R T フラグおよび C B フラグを当該表示結果に応じた遊技状態を特定するための値に更新する。これにより、表示結果に応じた遊技状態に移行させることができる。

【0122】

S d 5 のステップにおける払出処理では、S d 4 のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出などの処理を行なう。また、払出処理では、クレジットの加算並びにメダルの払出により遊技者に対して付与されたメダル数分のメダル O U T 信号の出力を命令する出力命令をメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 C に設定する。

【0123】

S d 6 のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

【0124】

次に、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドについて説明する。

【0125】

本実施の形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、B E T 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、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、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。

【0126】

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。

【0127】

BET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、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、MAX BETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。たとえば、メダルが投入されたときには、1 BET操作に基づく賭数が設定されたことを特定可能なBETコマンドがメイン制御部41からサブ制御部91に対して送信される。また、遊技者によりMAX BETスイッチ6が操作されたときには、MAX BET操作に基づきクレジットを用いて賭数が設定されたことを特定可能なBETコマンドがメイン制御部41からサブ制御部91に送信される。このように、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで、サブ制御部91は賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

10

20

【0128】

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。

【0129】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類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。

30

【0130】

フリーズコマンドは、後述するフリーズ状態に制御する旨およびフリーズに制御する期間を示すコマンドであり、フリーズ状態に制御するときに送信される。本実施の形態においては、図5で示したゲーム処理におけるSd4において7リプ入賞してRT3に制御されると判定されたときに、所定期間（たとえば10秒間）に亘ってフリーズ状態にする制御を開始するとともに、フリーズコマンドが送信される。このフリーズ状態においては、サブ制御部91側において、RT3に制御される旨を報知するとともに、当該RT3中の報知モードを選択させるための処理などが行なわれる。

【0131】

また、図5で示したゲーム処理におけるSd2において、左リール2Lを第1停止させる限り7リプ入賞となる特定の抽選対象役（後述する押し順役7）に当選したことを条件として、所定期間（たとえば10秒間）に亘ってフリーズ状態にする制御を開始するとともに、フリーズコマンドが送信される。このフリーズ状態においては、サブ制御部91側において、7リプ入賞となる旨を煽る演出が行なわれる。

40

【0132】

また、RT3への制御や特定の抽選対象役当選に限らず、所定条件が成立したときにフリーズ状態に制御するか否かを決定するためのフリーズ抽選を行ない、当該抽選で当選したときにおいても、所定期間（たとえば10秒間）に亘ってフリーズ状態にする制御を開始するとともに、フリーズコマンドが送信される。

50

【 0 1 3 3 】

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 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 1 3 4 】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の何れかであるか、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なわれるごとに送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

10

【 0 1 3 5 】

入賞判定コマンドは、有効ラインに揃った図柄の組合せ、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なわれた後に送信される。

【 0 1 3 6 】

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、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

20

【 0 1 3 7 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（R T の種類、C B の有無など）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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、所定遊技状態終了後、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。

30

【 0 1 4 0 】

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およびその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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およ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 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

40

【 0 1 4 3 】

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。

50

【0144】

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）のうち検出状態（on/off）が変化したスイッチ、検出状態がoffからonに変化したのか、onからoffに変化したのかおよび他のスイッチの検出状態（on/off）を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類の何れかの検出状態が変化したときに送信される。

【0145】

これらコマンドのうちドアコマンドおよ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、サブ制御部91に送信される。

10

【0146】

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、何れかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（何れかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、サブ制御部91に送信される。

【0147】

本実施の形態のスロットマシン1においては、何れかの有効ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、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リプレイとがある。また、入賞となる役には、遊技状態の移行を伴う移行役が含まれる。

20

【0148】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがメイン制御部41のRAM41Cに設定されている必要がある。

【0149】

[入賞役、特殊出目]

30

図6～図8は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および、入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図9は、所定の小役を取りこぼしたときのみ有効ライン上に停止される特殊出目を説明するための図である。また、図10は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

【0150】

入賞役のうちリプレイには、図6および図7に示すリブ1～7の7種類のリプレイが含まれる。なお、本実施の形態においては、リブ1～7が入賞することをリプレイ入賞ともいう。リブ1は、有効ラインに「リバa/リブb-リバa/リブb-リバa/リブb/スイカa/スイカb」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0151】

40

本実施の形態における図柄組合せの説明における「/」は、“または”という意味を示し、「-」は、“隣り合うリールの区切り”を示し、左が“左リール2Lの図柄”を示し、真ん中が“中リール2Cの図柄”を示し、右が“右リール2Rの図柄”を示している。よって、たとえば「リバa/リブb-リバa/リブb-リバa/リブb/スイカa/スイカb」とは、図6に示すように、「リバa-リバa-リバa」、「リバa-リバa-リブb」、「リバa-リバa-スイカa」、「リバa-リバa-スイカb」、「リバa-リブb-リバa」、「リバa-リブb-リブb」、「リバa-リブb-スイカa」、「リバa-リブb-スイカb」、「リブb-リバa-リバa」、「リブb-リバa-リブb」、「リブb-リバa-スイカa」、「リブb-リバa-スイカb」、「リブb-リブb-リバa」、「リブb-リブb-リブb」、「リブb-リブb-スイカa」、および「リブb-

50

リブ b - スイカ b」という、16種類の図柄の組合せを意味する。

【0152】

リブ1は、有効ラインにリブ a またはリブ b の図柄が少なくとも左リール2 L および中リール2 C に停止することにより入賞となるため、中段通常リブともいう。

【0153】

リブ2は、有効ラインに「白7 a / 白7 b / 白7 c - 白7 a / 白7 b / 白7 c - リブ a / スイカ a / スイカ b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0154】

リブ3は、有効ラインに「白7 a / 白7 b / 白7 c - リブ a / リブ b - 白7 a / 白7 b / 白7 c」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0155】

リブ4は、有効ラインに「ベル a / ベル b - リブ a / リブ b - ベル a」の組合せが揃ったときに入賞となる。図10に示されるように、RT1においてリブ4に入賞した後は、RT1よりも遊技者にとって有利なRT2に制御される。このため、リブ4を昇格リブともいう。

【0156】

リブ5は、有効ラインに「リブ a / リブ b - リブ a / リブ b - ベル a」の組合せが揃ったときに入賞となる。図10に示されるように、RT1よりも遊技者にとって有利なRT2やRT3においてリブ5に入賞した後は、RT1に制御される。このため、リブ5を転落リブともいう。

【0157】

ここで、図3を参照すると、左リール2 L については、ベル a の1つ下の位置にリブ a が配置され、右リール2 R については、ベル a の1つ上の位置にリブ a が配置されている。そのため、リブ4の図柄組合せが入賞ラインLNに揃うと、「リブ a - リブ a - リブ a」の組み合わせが右上がり、すなわち形態同一または形態類似の図柄が無効ラインLM4に揃うこととなる。一方、リブ5（転落リブ）が入賞した場合は、リブ4が入賞したときのように何れのラインにおいても形態同一または形態類似の図柄が揃うことがない。

【0158】

たとえば、図10(b)は、RT2からRT1への移行の契機となるリブ5（転落リブ）入賞時のリール停止出目の一例を説明するための図である。

【0159】

図10(b)では、左リール2 L の領域番号7～9が停止され、中リール2 C の領域番号9～11が停止され、右リール2 R の領域番号7～9が停止されている。その結果、入賞ラインLN上には「リブ a - リブ a - ベル a」の転落リブの図柄組合せが停止されている。ここで、入賞ラインLNと異なる無効ラインの何れにおいても形態同一または形態類似の図柄の組合せが揃って停止されることはない。

【0160】

これに対して、図10(c)は、RT1からRT2への移行の契機となるリブ4（昇格リブ）入賞時のリール停止出目の一例を説明するための図である。図10(c)では、左リール2 L の領域番号8～10が停止され、中リール2 C の領域番号9～11が停止され、右リール2 R の領域番号7～9が停止されている。その結果、入賞ラインLN上には「ベル a - リブ a - ベル a」の昇格リブ入賞の図柄組合せが停止されている。また、昇格リブ入賞時には無効ラインLM4上において「リブ a - リブ a - リブ a」という形態同一の図柄と形態類似の図柄とから構成される組合せが揃って停止されている。これにより昇格リブ入賞を遊技者が認識しやすくすることができる。また、昇格リブは、遊技者にとって有利なRT2への制御契機となる入賞役である。その結果、RT2へ制御されたことを遊技者が認識し易くすることができる。

【0161】

図7に戻り、リブ6は、有効ラインに「ベル b / チェリー / スイカ a - 白7 a / 白7 b / 白7 c - ベル a」の組合せが揃ったときに入賞となる。ここで、図3を参照すると、左

10

20

30

40

50

リール 2 L のベル b / チェリー / スイカ a 各々の 1 つ上の位置に白 7 が配置され、右リール 2 R のベル a の 1 つ下の位置に白 7 が配置され、中リール 2 C は白 7 であるため、リプ 7 の図柄組合せが入賞ライン L N に揃うと、「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に揃うこととなる。このため、リプ 6 は、右下 7 リプともいう。

【 0 1 6 2 】

リプ 7 は、有効ラインに「リプ a / リプ b - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c - リプ a / スイカ a / スイカ b」の組合せが揃ったときに入賞となる。ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプ a / リプ b 各々の 1 つ下の位置に白 7 が配置され、右リール 2 R のリプ a / スイカ a / スイカ b の 1 つ上の位置に白 7 が配置され、中リール 2 C は白 7 であるため、リプ 8 の図柄組合せが入賞ライン L N に揃うと、「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。このため、リプ 7 は、右上 7 リプともいう。なお、7 リプとは、前述したように、右下 7 リプ、および右上 7 リプをまとめた総称をいう。

10

【 0 1 6 3 】

また、図 10 に示されるように、R T 1 または R T 2 において 7 リプに入賞した後、すなわち、何れかの無効ライン L M に「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが停止した後は、遊技者にとって有利な R T 3 に制御される。

【 0 1 6 4 】

リプ 1 ~ 7 を構成する図柄は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、内部抽選においてリプ 1 ~ 7 の何れかに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず、当選しているリプ（リプが複数当選しているときには何れかのリプ）を入賞させることができる役といえる。後述するように、複数のリプに当選しているときには、操作手順に応じたリプが入賞するようにリール制御が行なわれる。

20

【 0 1 6 5 】

リプ 1 ~ 7 の何れかに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されると実質的には同じこととなる。

【 0 1 6 6 】

C B は、入賞ライン L N に「白 7 a / 白 7 b / 白 7 c - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c」の組合せが揃ったときに入賞となる。このように、入賞ライン L N において「白 7 - 白 7 - 白 7」が停止する組合せを中段 7 揃いともいう。また、C B は、入賞ライン L N に「ベル a / ベル b - ベル a - リプ a / リプ b」の組合せが揃ったときにも入賞となる。このように、入賞ライン L N において「白 7 - 白 7 - 白 7」が停止する代わりに導出される「ベル a / ベル b - ベル a - リプ a / リプ b」の組合せを非中段 7 揃いともいう。

30

【 0 1 6 7 】

C B を構成する図柄は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、内部抽選において C B に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず、当選している C B を入賞させることができる役といえる。つまり、C B は取りこぼしのない役である。また、後述するように、C B に当選しているときには、操作手順に応じた図柄組合せ（中段 7 揃いまたは非中段 7 揃い）が導出されるようにリール制御が行なわれる。

40

【 0 1 6 8 】

C B に当選したときには、中段 7 揃いおよび非中段 7 揃いの何れの図柄組合せが導出されたとしても同じ C B に入賞する。より具体的には、本実施の形態においては、C B 入賞前後で R T の状態が変わらず、また、C B 中の抽選対象役および当選確率が何れの図柄組合せで入賞しても変わらない。そのため、本実施の形態においては、中段 7 揃いが導出された場合と非中段 7 揃いが導出された場合とで入賞前後の遊技状態に違いはない。

50

【0169】

次に、図8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、ベル1、ベル2、押し順ベル1、押し順ベル2、押し順ベル3、押し順ベル4、押し順ベル5、押し順ベル6、押し順ベル7、押し順ベル8、チェリー1、チェリー2、チェリー3、スイカ1、スイカ2、スイカ3、スイカ4、1枚1、1枚2、および14枚役が含まれる。

【0170】

ベル1は、有効ラインに「ベルa / ベルb - ベルa - ベルa」の組合せが揃ったときに入賞となる。ベル1は、入賞ラインLNにおいて「ベル - ベル - ベル」の組合せが停止することにより入賞となるため、中段ベルともいう。

10

【0171】

ベル2は、有効ラインに「リブa / リブb - ベルa - リブa / リブb」の組合せが揃ったときに入賞となる。ベル2は、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、無効ラインLM3において「ベル - ベル - ベル」の組合せが停止することにより入賞となるため、右下ベルともいう。

【0172】

ベル1およびベル2を構成する図柄は、各々、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。このため、内部抽選においてベル1またはベル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～8Rの操作タイミングにかかわらず、当選しているベル1またはベル2を入賞させることができる。

20

【0173】

押し順ベル1は、有効ラインに「リブa - 白7a / 白7c - 白7a / 白7c」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0174】

押し順ベル2は、有効ラインに「リブa - 白7a / 白7c - 白7b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0175】

押し順ベル3は、有効ラインに「リブa - 白7b - 白7a / 白7a」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0176】

押し順ベル4は、有効ラインに「リブa - 白7b - 白7b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

30

【0177】

押し順ベル5は、有効ラインに「リブb - 白7a / 白7c - 白7a / 白7c」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0178】

押し順ベル6は、有効ラインに「リブb - 白7a / 白7c - 白7b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0179】

押し順ベル7は、有効ラインに「リブb - 白7b - 白7a / 白7c」の組合せが揃ったときに入賞となる。

40

【0180】

押し順ベル8は、有効ラインに「リブb - 白7b - 白7b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0181】

押し順ベル1～8は、各々、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、無効ラインLM1において「ベル - ベル - ベル」の組合せが停止することにより入賞となるため、上段ベルともいう。

【0182】

押し順ベル1～8各々を構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2R

50

各々において5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において押し順ベル1～8の何れかに当選していても、押し順ベル1～8のうち当選している押し順ベルの種類に応じた適正なタイミングでストップスイッチ8L、8C、8Rを操作しなければ、当選している押し順ベルに入賞することはない。ベル1、ベル2、および押し順ベル1～8の何れかに入賞したときには、メダルが15枚払い出される。

【0183】

チェリー1は、有効ラインに「チェリー - 白7a / 白7b / 白7c / ベルa - リブa / スイカa / スイカb」の組合せが揃ったときに入賞となる。チェリー1は、左リール2Lのチェリーが入賞ラインLN上に位置することにより入賞するため、中段チェリーともいう。

10

【0184】

チェリー2は、有効ラインに「白7c / スイカb - リブa / リブb - ベルa / スイカb」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0185】

チェリー3は、有効ラインに「白7c / スイカb - ベルa / チェリー - any」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0186】

チェリー2およびチェリー3は、各々、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、左リール2Lの「チェリー」が上段または下段に停止することにより入賞となるため、角チェリーともいう。

20

【0187】

チェリー1～3各々を構成する図柄のうち左リール2Lの図柄は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選においてチェリー1～3の何れかに当選していても、ストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、当選しているチェリーに入賞することはない。チェリー1～3の何れかに入賞したときには、メダルが2枚払い出される。

【0188】

スイカ1は、有効ラインに「ベルa - リブb - リブb / チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となる。スイカ1は、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、無効ラインLM1において「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが停止することにより入賞となるため、上段スイカともいう。

30

【0189】

スイカ2は、有効ラインに「スイカa / スイカb - スイカa / スイカb - スイカa / スイカb」の組合せが揃ったときに入賞となる。スイカ2は、入賞ラインLN上に「スイカ - スイカ - スイカ」が停止することによって入賞となるため、中段スイカともいう。

【0190】

スイカ3は、有効ラインに「ベルa - スイカa / スイカb - 白7a / 白7c」の組合せが揃ったときに入賞となる。スイカ3は、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、無効ラインLM3において「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが停止することにより入賞となるため、右下スイカともいう。

40

【0191】

スイカ4は、有効ラインに「白7a / チェリー - スイカa / スイカb - リブb / チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となる。スイカ4は、入賞ラインLNにおいて入賞となる図柄が停止したときに、無効ラインLM4において「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが停止することにより入賞となるため、右上スイカともいう。

【0192】

スイカ1～4各々を構成する図柄は、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ない。このため、後述する内部抽選においてスイカ1～4の何れかに当選していても、スイカ1～4のうち当選しているスイカの種類に応じた適正なタイミングでストップスイッチ8L、8C、8Rを操作しなければ、当選している

50

スイカに入賞することはない。スイカ 1 ~ 4 の何れかに入賞したときには、メダルが 6 枚払い出される。

【0193】

1 枚 1 は、有効ラインに「白 7 b - スイカ b - チェリー」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0194】

1 枚 2 は、有効ラインに「白 7 b - スイカ b - スイカ b」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0195】

1 枚 1 および 1 枚 2 各々を構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において 1 枚 1 または 1 枚 2 に当選していても、1 枚 1 および 1 枚 2 のうち当選している 1 枚の入賞役に応じた適正なタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作しなければ、当選している 1 枚の入賞役に入賞することはない。1 枚 1 または 1 枚 2 に入賞したときには、メダルが 1 枚払い出される。

10

【0196】

1 4 枚役は、有効ラインに「any - リプ a / リプ b - ベル a」の組合せが揃ったときに入賞となる。なお、左リールは、「スイカ b」、「リプ a」、「および「リプ b」以外の何れの図柄でもよい。

【0197】

1 4 枚役を構成する図柄は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、内部抽選において 1 4 枚役に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングにかかわらず、1 4 枚役を入賞させることができる。1 4 枚役に入賞したときには、メダルが 1 4 枚払い出される。

20

【0198】

次に、図 9 を用いて特殊出目を説明する。特殊出目は、小役のうち押し順ベル 1 ~ 8 に当選（後述する左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の何れかに当選）しているゲームにおいて、当選している入賞役のうち何れをも発生させることができない場合（取りこぼす場合）において、入賞ライン LN に停止する特定のはずれの図柄組合せである。

30

【0199】

特殊出目は、図 9 に示すように、右ベルこぼし目、中ベルこぼし目、および左ベルこぼし目を含む。右ベルこぼし目は、入賞ライン LN に「リプ a / リプ b - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c - ベル a」が停止された図柄組合せをいう。中ベルこぼし目は、入賞ライン LN に「リプ a / リプ b - ベル a - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c」が停止された図柄組合せをいう。左ベルこぼし目は、入賞ライン LN に「ベル a / ベル b - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c - 白 7 a / 白 7 b / 白 7 c」が停止された図柄組合せをいう。

【0200】

右ベルこぼし目は、内部抽選において当選した抽選対象役が後述する右ベル 1 ~ 4 の何れかであった場合で、入賞を発生させることができないときに停止される。また、中ベルこぼし目は、内部抽選において当選した抽選対象役が後述する中ベル 1 ~ 4 の何れかであった場合で、入賞を発生させることができないときに停止される。また、左ベルこぼし目は、内部抽選において当選した抽選対象役が後述する左ベル 1 ~ 4 の何れかであった場合で、入賞を発生させることができないときに停止される。

40

【0201】

また、図 10 に示されるように、RT0、RT2、および RT3 において、何れの入賞も発生することなく、特殊出目が停止した後は、RT1 に制御される。

【0202】

[非 CB 時の抽選対象役、判定値数、リール制御]

次に、図 11 を参照して、非 CB 時の内部抽選において読み出される抽選対象役、抽選

50

対象役の判定値数、および抽選対象役に当選しているゲームにおけるルール制御について説明する。本実施の形態では、遊技状態が、R T 0 ~ R T 3 の何れであるかによって内部抽選の対象となる役およびその当選確率が異なる。図 1 1 においては、縦の欄に、内部抽選で読み出され得る抽選対象役の種類を示し、横の欄に、抽選対象役ごとの、入賞役の組合せ、抽選される遊技状態、およびルール制御の内容を示している。

【 0 2 0 3 】

抽選対象役は、一の入賞役のみについて内部抽選される役と、複数の入賞役について同時に内部抽選される役とが設けられている。抽選対象役に対応して内部抽選される役については、入賞役の組合せの欄に示している。

【 0 2 0 4 】

たとえば、内部抽選において、抽選対象役のうち共通ベルが読み出されたときには、共通ベルに対応する入賞役であるベル 2 についての当否抽選が行なわれ、左ベル 1 が読み出されたときには、左ベル 1 に対応する入賞役の組合せであるベル 2、押し順ベル 1、および押し順ベル 4 すべてについての当否抽選が行なわれる。以下、同様に、左ベル 2 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、1 4 枚役、弱スイカ、強スイカ、通常リップ、共通役、昇転リップ 1 ~ 5、維持転リップ 1 ~ 3、押し順役 1 ~ 7、および C B が内部抽選において読み出されたときには、当該読み出された抽選対象役に対応する入賞役の組合せ欄に示されている入賞役あるいは入賞役の組合せについて抽選される。

【 0 2 0 5 】

また、抽選対象役に対応する遊技状態の欄の 印は、当該遊技状態であるときの内部抽選において当該抽選対象役が読み出されることを示し、無印は、当該遊技状態であるときの内部抽選において当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【 0 2 0 6 】

また、 印の下に示す数値は、判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行なわれる。なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数 (0 ~ 6 5 5 3 5 の整数) に対応させて、「 6 5 5 3 6 」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「 2 5 6 」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $2 5 6 / 6 5 5 3 6$ となる。なお、内部抽選において、何れの抽選対象役にも当選しなかったときには、はずれとなる。

【 0 2 0 7 】

遊技状態が R T 0 であるときには、共通ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、1 4 枚役、弱スイカ、強スイカ、および通常リップが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 0 8 】

遊技状態が R T 1 であるときには、共通ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、1 4 枚役、弱スイカ、強スイカ、通常リップ、共通役、昇転リップ 1 ~ 5、押し順役 1 ~ 7、および C B が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 0 9 】

遊技状態が R T 2 であるときには、共通ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、1 4 枚役、弱スイカ、強スイカ、通常リップ、共通役、維持転リップ 1 ~ 3、押し順役 1 ~ 6、および C B が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 1 0 】

遊技状態が R T 3 であるときには、共通ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、1 4 枚役、弱スイカ、強スイカ、通常リップ、維持転リップ 1 ~ 3、押し順役 1 ~ 6、および C B が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 1 1 】

R T 0 ~ R T 3 の何れの遊技状態においても、共通ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4

10

20

30

40

50

、右ベル 1 ~ 4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、14枚役、弱スイカ、強スイカ、およびCBについては、抽選対象役に定められており、遊技状態にかかわらず共通の判定値数が定められている。すなわち、内部抽選において小役およびCBに当選する当選確率は、遊技状態にかかわらず一定である。なお、内部抽選において小役およびCBに当選する当選確率は、設定されている設定値に応じて異なるように定められているものであってもよい。

【0212】

また、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の判定値数を比較すると、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 よりも左ベル 1 ~ 4 の方が小さく、当選確率が低くなるように設定されている。

10

【0213】

また、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、弱スイカ、強スイカの判定値数を比較すると、それぞれ、「弱」が付された抽選対象役（弱チェリー、弱一枚、弱スイカ）よりも「強」が付された抽選対象役（強チェリー、強一枚、強スイカ）の方が小さく、当選確率が低くなるように設定されている。また、中段チェリーと、弱チェリーおよび強チェリーとの判定値数を比較すると、中段チェリーが最も小さく、当選確率が最も低くなるように設定されている。

【0214】

後述するように、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、弱スイカ、強スイカに当選したときにAT抽選が行なわれ、「弱」が付された抽選対象役当選時よりも「強」が付された抽選対象役当選時の方が高い確率でAT当選し、「強」が付された抽選対象役当選時よりも中段チェリー当選時の方が高い確率でAT当選する。これにより、「弱」が付された抽選対象役よりも「強」が付された抽選対象役に当選すること、および、「強」が付された抽選対象役よりも中段チェリーに当選することに対し遊技者が抱く期待感を高めることができる。

20

【0215】

次に、通常リップ、共通役、昇転リップ 1 ~ 5、維持転リップ 1 ~ 3、および押し順役 1 ~ 7 の判定値数を、遊技状態ごとに比較する。何れかのリプレイに当選する確率は、RT3が最も高く、続いて、RT2、RT1の順となっており、RT0が最も低くなるように、判定値数が設定されている。

30

【0216】

また、RT1における昇転リップ 1 ~ 5 の判定値数を比較すると、昇転リップ 2 ~ 5 よりも昇転リップ 1 の方が小さく、当選確率が低くなるように設定されている。また、RT1における押し順役 1 ~ 6 の判定値数を比較すると、押し順役 3 ~ 6 よりも押し順役 1、2 の方が小さく、当選確率が低くなるように設定されている。このため、後述するように左リール 2L を第 1 停止させる限り、リップ 4 やリップ 6 に入賞し難くすることができる。

【0217】

また、RT1においては、極めて低確率ではあるものの、共通役および押し順役 7 に当選する。このため、RT1からRT2を介さずに直接RT3に移行可能となっている。よって、RT1中においては、共通役や押し順役 7 に当選することに対する期待感およびプレミア感を抱かせることができる。

40

【0218】

なお、押し順役 7 は、設定値に応じて異なる判定値数が設定されており、設定値 1 に対して「10」が設定されており、設定値が 1 上がるごとに 2 ずつ多い判定値数が設定され、設定値 6 に対して「20」が設定されている。その結果、設定値が高い程、遊技者にとって有利といえる。

【0219】

また、RT2における維持転リップ 1 ~ 3 の判定値数を比較すると、維持転リップ 2、3 よりも維持転リップ 1 の方が小さく、当選確率が低くなるように設定されている。一方、RT2における押し順役 1 ~ 6 の判定値数は、同じ値であり、同じ当選確率となるように設定

50

されている。

【0220】

また、RT3における維持転リブ1～3の判定値数は、RT2であるときよりも大きく、かつ、RT2であるときとは逆に、維持転リブ2、3よりも維持転リブ1の方が大きく、維持転リブ1の当選確率が高くなるように設定されている。一方、RT3における押し順役1～6の判定値数は、RT2であるときよりも小さく、当選確率が低くなるように設定されている。

【0221】

また、14枚役は、RT0～3の何れの遊技状態であっても判定値数が「1」しか設定されていない。つまり、非CB時において、14枚役は、ベル、チェリー、スイカなどの小役に比べて入賞の発生確率が低く設定されている。

10

【0222】

次に、図11の右欄に記載されているリール制御の内容について説明する。当選した抽選対象役の種類（当選している入賞役）およびストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順に応じて定められた入賞役を入賞ラインLN上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

【0223】

左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4のうち何れかに当選している場合には、最初に停止操作がなされたリール（第1停止されたリール）が左リール2L、中リール2C、右リール2Rの何れであるかに応じて、ベル1あるいはベル2を入賞ラインLN上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

20

【0224】

左ベル1が当選し、左リール2Lを第1停止させた場合には、当選した小役のうちベル2を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行なう。一方、左ベル1が当選し、中リール2Cまたは右リール2Rを第1停止させた場合には、当選した小役のうち押し順ベル1または押し順ベル4を引込可能範囲で入賞ラインLN上に揃えて停止させる制御を行なう。前述したように、押し順ベル1および押し順ベル4を構成する図柄は、各々、左リール2L、中リール2C、および右リール2Rにおいて5コマ以内に配置されていない。よって、ストップスイッチ8L～8R各々が、押し順ベル1または押し順ベル4のうち何れかに応じた適正なタイミングで停止操作されたときには、対応する押し順ベル1または押し順ベル4に入賞し得るが、適正なタイミングで停止操作されなかったときには、入賞せずに、特殊出目のうち左ベルこぼし目を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行なう。

30

【0225】

左ベル2～4の何れかが当選しているゲームにおいても同様に、左リール2Lを第1停止させた場合には、当選した小役のうちベル2を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行なう。一方、左ベル2～4の何れかが当選し、中リール2Cまたは右リール2Rを第1停止させた場合には、押し順ベル1～8のうち当選している押し順ベルを引込可能範囲で入賞ラインLN上に揃えて停止させる制御を行なう。前述したように、押し順ベルを構成する図柄は、何れも、左リール2L、中リール2C、および右リール2Rにおいて5コマ以内に配置されていない。よって、ストップスイッチ8L～8R各々が、当選している押し順ベルに応じた適正なタイミングで停止操作されたときには、対応する押し順ベルに入賞し得るが、適正なタイミングで停止操作されなかったときには、入賞せずに、特殊出目のうち左ベルこぼし目を入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行なう。

40

【0226】

また、中ベル1～4、右ベル1～4の何れかに当選しているときも同様である。すなわち、中ベル1～4の何れかに当選しているゲームにおける第1停止リールが、中リール2Cであった場合には、当選した小役のうちベル1の図柄組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行ない、中リール2C以外のリールであった場合には、押し順ベル1～8のうち当選している押し順ベルの図柄組合せを引込可能範囲で入賞ラインLNに引き込み停止させる制御を行ない、当選している押し順ベルの図柄組合せを入賞ラインLNに引

50

き込み停止させることができない場合に、特殊出目のうち中ベルこぼし目を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 2 7 】

また、右ベル 1 ~ 4 の何れかが当選しているゲームにおける第 1 停止リールが、右リール 2 R であった場合には、当選した小役のうちベル 1 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行ない、右リール 2 R 以外のリールであった場合には、押し順ベル 1 ~ 8 のうち当選している押し順ベルの図柄組合せを引込可能範囲で入賞ライン L N に引き込み停止させる制御を行ない、当選している押し順ベルの図柄組合せを入賞ライン L N に引き込み停止させることができない場合に、特殊出目のうち右ベルこぼし目を入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行なう。

10

【 0 2 2 8 】

このように、左ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときにおいては、左リール 2 L を第 1 停止させたときに確実にベル 2 を入賞させるようにリール制御が行なわれ、左リール 2 L 以外を第 1 停止させたときには、引き込み可能な場合にのみ当選している押し順ベルを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、特殊出目を導出させるようにリール制御が行なわれる。

【 0 2 2 9 】

また、中ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときにおいては、中リール 2 C を第 1 停止させたときに確実にベル 1 を入賞させるようにリール制御が行なわれ、中リール 2 C 以外を第 1 停止させたときには、引き込み可能な場合にのみ当選している押し順ベルを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、特殊出目を導出させるようにリール制御が行なわれる。

20

【 0 2 3 0 】

また、右ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときにおいては、右リール 2 R を第 1 停止させたときに確実にベル 1 を入賞させるようにリール制御が行なわれ、右リール 2 R 以外を第 1 停止させたときには、引き込み可能な場合にのみ当選している押し順ベルを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、特殊出目を導出させるようにリール制御が行なわれる。

【 0 2 3 1 】

以上のように本実施の形態では、左ベルが当選したか、中ベルが当選したか、右ベルが当選したかによって、ベル 1 あるいは 2 を確実に入賞させるための第 1 停止リールを異ならせることにより、入賞させるための操作手順（入賞用操作手順）であり、かつ特殊出目の導出を回避するための操作手順を異ならせることができる。

30

【 0 2 3 2 】

なお、前述したように、中ベルや右ベルよりも、左ベルの当選確率は低くなるように設定されている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて、左リール 2 L を第 1 停止させなかった場合に遊技者にとって不利な所定のペナルティを科すことにより、左リール 2 L を第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときには、特に中ベルや右ベルに当選したときに、ベルを確実に入賞させることが困難となる。よって、非 A T 中のときに仮に R T 2 に制御された場合であっても、高い確率で特殊出目が停止されるため、当該 R T 2 を維持させることが困難となる。これに対し、演出状態が A T 中であるときには、左リール 2 L を第 1 停止させないことによってはペナルティが科されないため、左ベル、中ベル、および右ベルに当選したときにおけるナビ演出に従った操作手順で停止操作を行なうことにより、ベルを確実に入賞させることができ、R T 1 に転落することを回避させることができる。

40

【 0 2 3 3 】

中段チェリーに当選しているゲームにおいては、左リール 2 L のチェリーが入賞ライン L N 上にしか停止されないようにリール制御が行なわれる。一方、弱チェリーあるいは強チェリーに当選しているゲームにおいては、左リール 2 L のチェリーが上段または下段に

50

停止されるようにリール制御が行なわれる。これにより、左リール 2 L のチェリーが中段に停止してチェリー入賞が発生したときには中段チェリーに当選していたことを遊技者に報知することができ、左リール 2 L のチェリーが上段または下段に停止してチェリー入賞が発生したときには、中段チェリーではなく弱チェリーあるいは強チェリーに当選していたことを遊技者に報知することができる。

【 0 2 3 4 】

また、強チェリーに当選しているゲームにおいてのみ、左リール 2 L のチェリーが停止された無効ライン上において、中リール 2 C および右リール 2 R 各々のチェリーを停止させて、「チェリー - チェリー - チェリー」を停止させるリール制御が行なわれ得る。これにより、左リール 2 L のチェリーが上段または下段に停止し、かつ当該チェリーが停止された無効ライン上に「チェリー - チェリー - チェリー」が停止されたときには、弱チェリーではなく強チェリーに当選していたことを遊技者に報知することができる。

10

【 0 2 3 5 】

弱一枚に当選しているゲームにおいては、はずれ図柄の組合せのうち、特殊出目と異なる予め定められた弱チャンス目（たとえば、入賞ライン L N に「白 7 b - スイカ b - チェリー」など）を停止させるリール制御を行なう。また、強一枚に当選しているゲームにおいては、はずれ図柄の組合せのうち、特殊出目とも弱チャンス目とも異なる予め定められた強チャンス目（たとえば、入賞ライン L N に「白 7 b - スイカ b - スイカ b」など）を停止させるリール制御を行なう。チャンス目は、弱一枚や強一枚を取りこぼしたときだけでなく、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱スイカ、強スイカなどを取りこぼしたときにも停止し得るように、リール制御が行なわれる。

20

【 0 2 3 6 】

1 4 枚役に当選しているゲームにおいては、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作手順にかかわらず、1 4 枚役の図柄組合せを入賞ライン L N に引き込み、1 4 枚役を入賞させるリール制御が行なわれる。

【 0 2 3 7 】

弱スイカに当選しているゲームにおいては、引込可能範囲でスイカ 1 よりもスイカ 3 または 4 を優先して入賞ライン L N に引き込み、右下スイカあるいは右上スイカを停止させ、スイカ 3 および 4 を引き込むことができない場合には、スイカ 1 も引き込むことができない場合であるため、前述した弱チャンス目あるいは強チャンス目を停止させるリール制御を行なう。

30

【 0 2 3 8 】

強スイカに当選しているゲームにおいては、引込可能範囲でスイカ 3、4 よりもスイカ 1 または 2 を優先して入賞ライン L N に引き込み、上段または中段にスイカを停止させ、スイカ 1 または 2 を引き込むことができない場合にはスイカ 3、4 を引き込み、スイカ 3、4 をも引き込むことができない場合には、前述した弱チャンス目あるいは強チャンス目を停止させるリール制御を行なう。

【 0 2 3 9 】

また、通常リブに当選しているゲームにおいては、操作手順にかかわらず、リブ 1 の図柄組合せを入賞ライン L N に引き込み、中段にリブを停止させるリール制御を行なう。

40

【 0 2 4 0 】

共通役に当選しているゲームにおいては、左リール 2 L を第 1 停止させた場合、または、中リール 2 C を第 1 停止させその後左リール 2 L、右リール 2 R の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうちリブ 6 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行なう。また、共通役に当選しているゲームにおいては、右リール 2 R を第 1 停止させた場合、または、中リール 2 C を第 1 停止させその後右リール 2 R、左リール 2 L の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうちリブ 7 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行なう。

【 0 2 4 1 】

また、昇転リブ 1 ~ 5 のうち何れかに当選している場合には、第 1 停止されたリールが

50

左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の何れであるかなどに応じて、昇格リブであるリブ 4 を入賞させる制御が行なわれる。

【 0 2 4 2 】

昇転リブ 1 に当選しているゲームにおいては、第 1 停止リールが、左リール 2 L であった場合には、リブ 4 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L 以外の中リール 2 C または右リール 2 R であった場合には、転落リブであるリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

【 0 2 4 3 】

昇転リブ 2 に当選しているゲームにおいて、中リール 2 C を第 1 停止させ、その後左リール 2 L、右リール 2 R の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうち、リブ 4 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L を第 1 停止させた場合には、リブ 1 を入賞させ、これら以外の操作手順で停止させた場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

10

【 0 2 4 4 】

昇転リブ 3 に当選しているゲームにおいて、中リール 2 C を第 1 停止させ、その後右リール 2 R、左リール 2 L の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうち、リブ 4 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L を第 1 停止させた場合にはリブ 1 を入賞させ、これら以外の操作手順で停止させた場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

【 0 2 4 5 】

昇転リブ 4 に当選しているゲームにおいて、右リール 2 R を第 1 停止させ、その後左リール 2 L、中リール 2 C の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうち、リブ 4 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L を第 1 停止させた場合にはリブ 1 を入賞させ、これら以外の操作手順で停止させた場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

20

【 0 2 4 6 】

昇転リブ 5 に当選しているゲームにおいて、右リール 2 R を第 1 停止させ、その後、中リール 2 C、左リール 2 L の順で停止させた場合には、当選したリプレイのうち、リブ 4 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L を第 1 停止させた場合にはリブ 1 を入賞させ、これら以外の操作手順で停止させた場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

30

【 0 2 4 7 】

R T 1 において転落リブであるリブ 5 に入賞した場合には、R T 1 が維持されるため、遊技状態が移行されるか否かの観点においてはリブ 1 が入賞した場合と同じとなる。このように、昇転リブ 1 ~ 5 の何れに当選したかによって、昇格リブであるリブ 4 を入賞させるための操作手順を異ならせることができる。

【 0 2 4 8 】

なお、前述したように、昇転リブ 2 ~ 5 よりも、昇転リブ 1 の当選確率は低くなるように設定されている。一方、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、非 A T 中のときにおいて左リール 2 L を第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときには、昇転リブ 1 に当選したときには R T 2 に制御され得るが、昇転リブ 2 ~ 5 に当選したときには実質的に昇格リブを入賞させることができず、R T 2 へ制御させることが困難となる。これに対し、演出状態が A T 中であるときには、左リール 2 L を第 1 停止させないことによってはペナルティが科されないため、昇転リブに当選したときにおけるナビ演出に従った操作手順で停止操作を行なうことにより、昇格リブを確実に入賞させることができ、確実に R T 2 へ制御させることができる。

40

【 0 2 4 9 】

また、維持転リブ 1 ~ 3 のうち何れかに当選している場合には、第 1 停止されたリールが左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の何れであるかなどに応じて、遊技状態の移行を伴わない通常リブであるリブ 1 を入賞させる制御か、R T 1 への移行を伴う転落

50

リブであるリブ 5 を入賞させる制御が行なわれる。

【 0 2 5 0 】

維持転リブ 1 が当選しているゲームにおける第 1 停止リールが、左リール 2 L であった場合には、当選したリプレイのうち、リブ 1 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、左リール 2 L 以外の中リール 2 C または右リール 2 R であった場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

【 0 2 5 1 】

維持転リブ 2 が当選しているゲームにおける第 1 停止リールが、中リール 2 C であった場合には、当選したリプレイのうち、リブ 1 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、中リール 2 C 以外の左リール 2 L または右リール 2 R であつた場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

10

【 0 2 5 2 】

維持転リブ 3 が当選しているゲームにおける第 1 停止リールが、右リール 2 R であった場合には、当選したリプレイのうち、リブ 1 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させるリール制御を行ない、右リール 2 R 以外の左リール 2 L または中リール 2 C であった場合にはリブ 5 を入賞させるリール制御を行なう。

【 0 2 5 3 】

このように、維持転リブ 1 ~ 3 の何れに当選したかによって、通常リブであるリブ 1 および転落リブであるリブ 5 を入賞させるための操作手順を異ならせることができる。

【 0 2 5 4 】

なお、前述したように、R T 2 においては、維持転リブ 2 および 3 よりも、維持転リブ 1 の当選確率は低くなるように設定されている。一方、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、非 A T 中のときにおいて左リール 2 L を第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときには、維持転リブ 1 に当選したときには転落リブ入賞を回避させ得るが、維持転リブ 2 または 3 に当選したときには実質的に転落リブ入賞を回避させることができず、非 A T 中において R T 2 へ制御されていたとしても、当該 R T 2 を維持させることが困難となる。これに対し、演出状態が A T 中であるときには、左リール 2 L を第 1 停止させないことによってはペナルティが科されないため、維持転リブに当選したときにおけるナビ演出に従った操作手順で停止操作を行なうことにより、転落リブ入賞を確実に回避させることができ、R T 2 への制御を維持させることができる。

20

30

【 0 2 5 5 】

また、押し順役 1 ~ 6 のうち何れかに当選している場合には、当該押し順役 1 ~ 6 に対応した停止操作順に応じて、R T 3 への移行を伴う 7 リブであるリブ 6、7 の何れかを入賞させる制御か、遊技状態の移行を伴わないリブ 1 ~ 3 の何れかを入賞させる制御が行なわれる。

【 0 2 5 6 】

押し順役 1 が当選しているゲームにおいて、左中右の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ 6 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ 1 ~ 3 の何れかを入賞させる制御を行なう。

40

【 0 2 5 7 】

押し順役 2 が当選しているゲームにおいて、左右中の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ 6 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ 1 またはリブ 2 を入賞させる制御を行なう。

【 0 2 5 8 】

押し順役 3 が当選しているゲームにおいて、中左右の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ 6 の図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ 1 ~ 3 の何れかを入賞

50

させる制御を行なう。

【0259】

押し順役4が当選しているゲームにおいて、中右左の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ7の図柄組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ1～3の何れかを入賞させる制御を行なう。

【0260】

押し順役5が当選しているゲームにおいて、右左中の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ7の図柄組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ2またはリブ3を入賞させる制御を行なう。

10

【0261】

押し順役6が当選しているゲームにおいて、右中左の順で停止操作が行なわれた場合には、当選したリプレイのうちリブ7の図柄組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行ない、それ以外の順で停止操作が行なわれた場合には、リブ1～3の何れかを入賞させる制御を行なう。

【0262】

このように、押し順役1～6の何れに当選したかによって、7リブであるリブ6あるいはリブ7の何れかを入賞させるための操作手順を異ならせることができる。

【0263】

20

なお、本実施の形態におけるスロットマシン1では、前述したように、非AT中のときにおいて左リール2Lを第1停止させるように設計されている。このため、非AT中のときには、押し順役1または2に当選したときにはリブ6を入賞させ得るが、押し順役3～6の何れかに当選したときには実質的にリブ6および7の何れをも入賞させることができず、RT3へ制御されることが困難となる。これに対し、演出状態がAT中であるときには、左リール2Lを第1停止させないことによってはペナルティが科されないため、RT2において、押し順役1～6に当選したときにおけるナビ演出に従った操作手順で停止操作を行なうことにより、7リブを確実に入賞させることができ、RT3へ制御させることができる。

【0264】

30

また、RT1においては、前述したように、押し順役3～6よりも、押し順役1、2の当選確率は低くなるように設定されている。このため、非AT中のゲームにおいては、押し順役1、2に当選したときにはRT3に制御され得るが、押し順役3～6に当選したときには実質的に7リブを入賞させることができず、RT3へ制御させることが困難となる。

【0265】

押し順役7が当選しているゲームにおいては、第1停止リールが、左リール2Lであった場合に、当選したリプレイのうちリブ6の図柄組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行ない、左リール2L以外であった場合にはリブ1を入賞させる制御を行なう。このように、押し順役7が内部抽選の対象となるRT1において、押し順役7が当選していれば、左リール2Lを第1停止することにより、必ず、リブ6が入賞して、RT3へ移行させることとなる。このため、演出状態がAT中であるか否かにかかわらず、押し順役7に当選したときには、リブ6を入賞させてRT3へ制御させることができる。

40

【0266】

なお、内部抽選において押し順役7に当選したときには、所定期間に亘って、ストップスイッチ8L、8C、8Rへの操作を受付けないことによりゲームの進行を遅延させるフリーズ状態に制御され、この間において、リブ6に入賞してRT3に制御されることを煽る演出が行なわれる。

【0267】

CBが当選しているゲームにおいては、左第1停止であった場合に非中段7揃いの図柄

50

組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行ない、中第 1 停止または右第 1 停止であった場合に中段 7 揃いの図柄組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 6 8 】

このように、メイン制御部 4 1 は、遊技状態に応じた抽選対象役について内部抽選し、当該抽選結果およびストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作手順に応じて、リール制御を行ない、表示結果にしたがってメダル払出や遊技状態移行を行なう。また、メイン制御部 4 1 は、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板 9 0 に送信する。

【 0 2 6 9 】

[ゲームの流れ]

ここで、図 1 0 を再び参照し、ゲームの流れに関しまとめて説明する。本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、図 1 0 に示されるように、設定変更状態が終了した後に於いて、R T 0 に制御される。設定変更状態に制御されることにより非 A T となるため、R T 0 では、A T に制御されず、ナビ演出が実行されない。このように、R T 0 においてナビ演出が実行されることがないため、R T 0 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、および右ベル 1 ~ 4 のうち何れかに当選したときに、高い確率でベルおよび押し順ベルを取りこぼして、入賞ライン L N に特殊出目が停止され、いつまでも特殊出目が停止されずに R T 1 に移行されないといった不都合の発生を防止することができる。R T 1 ~ 3 においては、A T 中であるか否かによって、それぞれ、以下に説明するようなゲームの流れとなる。

10

20

【 0 2 7 0 】

まず、非 A T 中のゲームの流れについて説明する。本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、前述したように、R T 0 ~ R T 3 において非 A T 中のときに、左リール 2 L を第 1 停止させるように設計されている。このため、遊技者は、非 A T 中のときには、左リール 2 L を第 1 停止させるように停止操作を行なう。その結果、ゲームの流れは以下のようになる。

【 0 2 7 1 】

R T 1 では、リブ 4 やリブ 6、7 に入賞することにより、R T 2 や R T 3 に移行される。リブ 4 やリブ 6、7 に入賞するためには、図 1 1 で示したように、共通役に当選するか、押し順役 1 ~ 7 の何れかに当選しかつ 7 リブ入賞させるための操作手順で停止操作するか、昇転リブ 1 ~ 5 の何れかに当選しかつ昇格リブ入賞させるための操作手順で停止操作する必要がある。

30

【 0 2 7 2 】

しかし、共通役や押し順役 7 の当選確率は極めて低く設定されている。このため、共通役や押し順役 7 に当選することにより、リブ 6、7 に入賞する可能性は極めて低い。また、左リール 2 L が第 1 停止されたときに昇格リブ入賞させる昇転リブ 1 の当選確率は、その他の昇転リブ 2 ~ 5 の当選確率よりも低くなるように設定されている。このため、昇転リブ 1 ~ 5 に当選することにより、昇格リブであるリブ 4 に入賞する可能性も高いとはいえない。よって、左リール 2 L を第 1 停止させる限り、R T 2 に移行される可能性は低い。

40

【 0 2 7 3 】

また、R T 1 において左リール 2 L を第 1 停止させながら、運よくリブ 4 に入賞し、R T 2 に制御された場合でも、当該 R T 2 への制御を維持することが困難となるように設定されている。すなわち、押し順ベルのうち、左リール 2 L を第 1 停止させた場合にベル入賞となる左ベル 1 ~ 4 の当選確率がその他の中ベル 1 ~ 4 や右ベル 1 ~ 4 の当選確率よりも極めて低くなるように設定されており高い確率で特殊出目が停止され、また、維持転リブ 1 ~ 3 のうち、左リール 2 L が第 1 停止されたときにリブ 1 を停止させる維持転リブ 1 の当選確率は、その他の維持転リブ 2 および 3 の当選確率よりも低くなるように設定されており高い確率でリブ 1 を入賞させることができず転落リブが入賞する。このため、本実施の形態のスロットマシン 1 において、非 A T 中のときの遊技の大部分は、R T 1 におい

50

て消化されることとなる。

【0274】

次に、AT中であるときのゲームの流れについて説明する。RT1では、共通役、押し順役1～7、および昇転リブ1～5の何れかに当選したときに、リブ4やリブ6、7を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行なうことにより、リブ4入賞によりRT2に移行させ、リブ6、7入賞によりRT3に移行させることができる。

【0275】

また、RT2では、維持転リブ1～3の何れかに当選したときに、通常リブであるリブ1を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行なうことにより、リブ1入賞によりRT2を維持させることができる。

10

【0276】

さらに、RT2では、共通役、押し順役1～6の何れかに当選したときに、リブ6あるいはリブ7を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行なうことにより、リブ6あるいはリブ7入賞によりRT3に移行させることができる。

【0277】

RT3では、維持転リブ1～3の何れかに当選したときに、通常リブであるリブ1を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行なうことにより、リブ1入賞によりRT2を維持させることができる。

20

【0278】

また、少なくともRT1～3では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱一枚、強一枚、弱スイカ、強スイカなど、所定の操作手順で停止操作しなければ入賞させることができない抽選対象役に当選したときに、当該抽選対象役に応じて遊技者にとって有利となる操作手順を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行なうことにより、小役の取りこぼしを防止して、メダルを確実に獲得することができる。また、特殊出目が停止されることを回避して、現在制御されている遊技状態への制御を維持することができる。

30

【0279】

さらに、本実施の形態においては、RT0～3の何れにおいても、CBに当選したときには中段7揃いを入賞ラインLNに導出させるためのナビ演出が所定の確率で実行される。これにより、遊技者に中段7揃いを入賞ラインLNに導出させることができる。

【0280】

このように、本実施の形態のスロットマシン1において、AT中であるときには、RT3に制御されるように、かつRT3が維持されるように、ナビ演出が実行されるため、AT中であるときの遊技の大部分は、RT3において消化されることとなる。本実施の形態では、遊技者にとって有利なRT3においてATに制御されている状態を、特に、アシストリプレイタイム（以下、ARTという）と呼ぶ。

40

【0281】

また、本実施の形態においては、何れのRT状態においてもCB入賞することによって、RT状態を維持したままCB中のゲームに移行する。

【0282】

[CB時の抽選対象役、判定値数、リール制御]

次に、図12を参照して、CB時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数について説明する。本実施の形態では、遊技状態が、RT0～RT3の何れであるかによって内部抽選の対象となる役およびその当選確率が異なる。図12においては、縦の欄に、内部抽選で読み出され得る抽選対象役の種類を示し、横の欄に、抽選対象役ごとの抽選される遊技状態の内容を示している。

50

【 0 2 8 3 】

本実施の形態の C B (チャレンジボーナス) は、全ての小役の当選が同時に成立し、所定の条件 (本実施の形態においては、15枚以上のメダルの払出し) が成立するまで、遊技者の目押しにより小役の入賞を毎ゲーム可能とする。また、リプレイについては、C B が発生した遊技状態に応じて、すべての小役と同時当選する役が予め定められている。

【 0 2 8 4 】

たとえば、遊技状態が R T 0 であるときには、リブ当選以外の全ての小役および通常リブが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 8 5 】

遊技状態が R T 1 であるときには、リブ当選以外の全ての小役、通常リブ、共通役、昇転リブ 1 ~ 5、および押し順役 1 ~ 7 が内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【 0 2 8 6 】

遊技状態が R T 2 であるときには、リブ当選以外の全ての小役、通常リブ、共通役、維持転リブ 1 ~ 3、および押し順役 1 ~ 6 が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 8 7 】

遊技状態が R T 3 であるときには、リブ当選以外の全ての小役、通常リブ、維持転リブ 1 ~ 3、および押し順役 1 ~ 6 が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 2 8 8 】

次に、C B 時のリール制御について説明する。C B 時のゲームで何れのリプレイにも当選しなかった場合には、リブ当選以外のすべての小役のみが当選したことになる。この場合には、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止の何れであっても 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

20

【 0 2 8 9 】

C B 時のゲームで通常リブとリブ当選以外のすべての小役が同時当選した場合には、左第 1 停止または右第 1 停止であれば 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれ、中第 1 停止であれば 14 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

【 0 2 9 0 】

C B 時のゲームで共通役とリブ当選以外のすべての小役が同時当選した場合には、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止の何れであっても 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

30

【 0 2 9 1 】

C B 時のゲームで昇転リブ 1 ~ 5 の何れかとリブ当選以外のすべての小役が同時当選した場合には、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止の何れであっても 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

【 0 2 9 2 】

C B 時のゲームで維持転リブ 1 ~ 3 の何れかとリブ当選以外のすべての小役が同時当選した場合には、中第 1 停止または右第 1 停止であれば 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれ、左第 1 停止であれば 14 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

【 0 2 9 3 】

C B 時のゲームで押し順役 1 ~ 7 の何れかとリブ当選以外のすべての小役が同時当選した場合には、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止の何れであっても 15 枚のメダルが払出されるようにリール制御が行なわれる。

40

【 0 2 9 4 】

ここで、図 1 3 は、C B 時の入賞について説明するための図である。図 1 3 (a) は、C B 時の 1 ゲーム内においてメダルを 14 枚払出すときの入賞態様を示している。また、図 1 3 (b) は、C B 時の 1 ゲーム内においてメダルを 15 枚払出すときの入賞態様を示している。

【 0 2 9 5 】

図 1 3 に示すように、本実施の形態においては、C B 時であるときに入賞ライン L N、

50

無効ラインLM4、およびV字ラインが有効ラインとして有効化される。より具体的には、入賞ラインLN上に入賞図柄が導出されたとき、無効ラインLM4上に入賞図柄が導出されたとき、およびV字ライン上に入賞図柄が導出されたときにメダルの払出しが行なわれる。

【0296】

図13(a)に示すように、CB時の入賞において、メダルが14枚払出される場合は、入賞ラインLNのみに入賞図柄が導出されるルール制御がされる。より具体的には、CB時のゲームで通常リプとリプ当選以外のすべての小役が同時当選した場合において中第1停止されたときには、小役のうち14枚役の入賞図柄が入賞ラインLNに導出されるようになっている。また、CB時の入賞において、維持転リプ1~3の何れかとリプ当選以外のすべての小役が同時当選した場合において左第1停止されたときには、小役のうち14枚役の入賞図柄が入賞ラインLNに導出されるようになっている。このように、メダルを14枚払出すときには入賞ラインLNにのみ14枚役の入賞図柄が導出されるようになっている。

10

【0297】

また、図13(b)に示すように、CB時の入賞において、15枚のメダルが払出される場合は、入賞ラインLN、無効ラインLM4、V字ラインのうちの何れか2以上の有効ラインに小役のうち14枚役とその他の小役が導出されるようになっている。

【0298】

ここで、本実施の形態においては、1ゲームで払出されるメダルは15枚が最大である。そのため、図13(b)に示すように、2ラインでの入賞のうち一方の有効ラインで14枚役が導出されてメダルが14枚払出された場合、他方の有効ラインでは何れの小役が導出されても合計でメダルの払出枚数が15枚以上になるため、実際に払出されるメダルは最大の15枚となる。さらに、本実施の形態のCBは、メダルが15枚払出されることで終了するため、図13(b)に示すように、CBの1ゲーム目からメダルが15枚払出される場合は1ゲームでCBが終了してしまう。それに対して、図13(a)に示すようにCBの1ゲーム目でメダルが14枚払出される場合は、未だ終了条件の15枚に到達していないため、2ゲーム目も遊技することができ、当該2ゲーム目でさらに14枚や15枚のメダルが払出されることにより、結果的に15枚以上のメダルを遊技者が獲得することができる。つまり、CB時においては1ゲーム目から14枚の払出しが行なわれるときの方が、1ゲーム目から15枚の払出しが行なわれるときよりも遊技者にとって有利であるといえる。

20

30

【0299】

また、図12に示されたCB時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数は、リプ当選以外の全ての小役が当選していることを除いて、図11で示された非CB時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数と同じである。つまり、リプレイの抽選対象役および判定値数は、CB入賞前後で変更されないようになっている。そのため、CB入賞前のRT状態が遊技者にとって有利な状態であれば、CB入賞後においても、遊技者にとって有利な状態を維持したままでCB中のゲームが行なわれることになる。たとえば、CB入賞前がRT3であれば、CB入賞後においても、RT3と同じリプレイの抽選対象役および判定値数を維持したままでCB中のゲームが行なわれる。これにより、非CBからCBへと移行制御されたときにリプレイの当選確率を変更することがないため、移行制御によって当該当選確率を変更するものに比べてその分の処理負担を軽減することができる。

40

【0300】

さらに、CB終了後においてもCB中と同じRT状態が維持される。そのため、CBから非CBへと再び移行制御されたときにリプレイの当選確率を変更することがないため、移行制御によって当該当選確率を変更するものに比べてその分の処理負担を軽減することができる。

【0301】

50

さらに、図12に示すCB時の抽選対象役および抽選対象役の判定値数によると、1ゲーム内で14枚のメダルが払出されるリール制御が行なわれる抽選対象役(通常リブ、維持転リブ1~3)は、RT3が最も当選しやすくなっている。そのため、すべての遊技状態の中でRT3のときにCB入賞した場合、CB内で2ゲーム目以降のゲームをすることができる確率が最も高くなり、遊技者にとって最も有利となる。

【0302】

このように、CBにおいて、14枚のメダルを払出し可能な通常リブや維持転リブ1~3の当選確率に基づき、14枚のメダルが払出される図柄組合せが導出される割合と15枚のメダルが払出される図柄組合せが導出される割合とが異なり、さらに、通常リブや維持転リブ1~3は、すべてのRT状態の中でRT3が最も当選しやすくなっている。そのため、非CBからCBへと移行制御されたときのRT状態に対して遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0303】

なお、本実施の形態においては、後述するように、AT状態でCB入賞した場合、CB時のゲーム内で通常リブや維持転リブ1~3が当選したときには、入賞ラインLNに14枚役の入賞図柄を導出させるためのナビ演出が実行されるようになっている。そのため、AT時においては、非AT時に比べて、1ゲーム内で14枚のメダルが払出される可能性が高く、遊技者にとって有利となる。

【0304】

また、図11に示す非CB時の抽選対象役、判定値数によると、14枚役は何れの遊技状態においても判定値数が1である。そのため、非CB時においては、その他の入賞役が14枚役よりも高い確率で入賞が発生可能となる。つまり、非CB時では、14枚役が入賞可能なメインの役ではない。これに対して、図12に示すCB時の抽選対象役および抽選対象役の判定値数によると、全ての小役がリプレイと同時当選し、さらに何れの抽選対象役が当選しても14枚役が導出されるため、14枚役がその他の入賞役よりも高い確率で入賞が発生可能となる。つまり、CB時では、14枚役が入賞可能なメインの役となる。

20

【0305】

さらに、14枚役が有効ラインに導出されることを条件(第4AT抽選条件)に、後述するAT抽選が行なわれ、ATに制御するためナビストックが付与される可能性がある。

30

【0306】

このように、非CB時においては14枚役よりも高い確率でその他の入賞役が発生可能となり、CB時においては当該その他の入賞役よりも高い確率で14枚役が発生可能となり、このような14枚役の発生が許容されていることを条件として導出される14枚役の図柄組合せが導出されたことを条件にナビストックが付与される。このため、14枚役が当選して14枚役の図柄組合せが導出されることによって直接的にナビストックが付与されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、14枚役の発生確率が高まることにより14枚役の図柄組合せが導出される確率も高まるCBに制御されることによる遊技者にとっての価値をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0307】

[サブ制御部の演出制御]

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。

【0308】

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。

【0309】

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

50

数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【0310】

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などの各種演出装置の出力制御を行なう。

【0311】

特に本実施の形態において、サブ制御部91は、賭数設定されて1ゲームが開始可能となる状態になったときに、制御パターンテーブルに登録された賭数設定表示処理に基づいて、当該設定された賭数を遊技者に示すための情報を液晶表示器51の画面上に表示する。より具体的には、本実施の形態においては、図24で後述するように、液晶表示器51の画面上にゲーム開始時から星型マークの画像65a、65b、65cが常時3つ表示される。そして、1ゲーム内において賭数設定されていないときには3つの星型マークの画像が白色で表示され、賭数設定される度に設定された賭数に応じた数だけ星型マークの画像の色が白色表示から黒色表示へと変更される。これにより、遊技者は、液晶表示器51の画面上に表示された星型マークの画像の色を確認することによって、設定されている賭数を判断することができる。

10

【0312】

さらに、上記のような液晶表示器51の画面上に表示された星型マークの画像を用いた賭数報知は、1~3BETLED14~16による賭数報知よりも遊技者にとって視認性が良い態様での賭数報知となる。なぜならば、液晶表示器51の画面は遊技中に演出画像が表示されるため、遊技者に見られる機会が多いのに対して、1~3BETLED14~16は、賭数操作するときぐらいしか見られないからである。また、シートに座っている遊技者にとって、液晶表示器51の画面は目の前に位置するが、前面扉1bに備えられた1~3BETLED14~16は遊技者の視線を下げなければ確認できないようになっているからである。

20

【0313】

また、本実施の形態において、サブ制御部91は、賭数設定されたときに、制御パターンテーブルに登録された賭数設定報知処理に基づいて、当該設定された賭数を遊技者に示すための情報をスピーカ53、54から報知する。より具体的には、本実施の形態においては、賭数設定されたときに、設定された賭数に応じて3種類の報知音がスピーカ53、54から出力される。たとえば、設定された賭数が「1」であれば「ピッ」、設定された賭数が「2」であれば「ピッ、ピッ」、設定された賭数が「3」であれば「ピッ、ピッ、ピッ」といった報知音がスピーカ53、54から出力される。これにより、遊技者は、スピーカ53、54から出力された報知音によって、設定されている賭数を判断することができる。

30

【0314】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターンごとに、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様など、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ROM91b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なう。これにより演出パターンおよ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。

40

【0315】

なお、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

50

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。

【0316】

特に、本実施の形態では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部91が、賭数が設定された旨を示すBETコマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部91が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行なうのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

10

【0317】

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何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なわれることがある。

20

【0318】

また、サブ制御部91では、非AT中のゲームにおいて、受信したリール停止コマンドに基づき、左リール2Lが第1停止されているか否かを判定し、当該判定結果に応じて所定のペナルティを科す制御を行なう。所定のペナルティとは、たとえば、所定期間(2000ゲーム)に亘ってATへ制御させないように規制すること、後述するAT抽選におけるAT当選確率を低確率に変更すること、あるいは、AT抽選を行なわないことなど、遊技者にとって不利となる制御を行なうことなどをいう。

30

【0319】

なお、単なる操作ミスにより左リール2Lを第1停止させることができない場合も考えられ、このような場合には、善意の遊技者に対してもペナルティを科すことになる。これを解消するために、遊技者が意図的に左リール2L以外のリールを第1停止させている蓋然性が高いことを推認できる所定のペナルティ条件を満たした場合に、ペナルティを科す制御を行なうようにしてもよい。

【0320】

所定のペナルティ条件は、たとえば、所定ゲーム数(たとえば100ゲーム)消化するまでに左リール2L以外のリールが第1停止された回数が所定回数(5回)に到達することにより成立するものであってもよく、また、非AT中のゲームにおいて、受信した内部当選コマンド、入賞判定コマンド、および遊技状態コマンドに基づき、遊技状態に応じて左リール2Lを第1停止させている限り入賞しない入賞役に入賞したと判定されたときや、このように判定された回数が所定ゲーム数(たとえば100ゲーム)消化するまでに所定回数(5回)に到達することにより成立するものであってもよい。なお、遊技状態に応じて左リール2Lを第1停止させている限り入賞しない入賞役とは、たとえば、RT1中においてはベル1や転落リブが該当し、RT2中においては、ベル1や、維持転リブ2または維持転リブ3に当選時のリブ1、押し順役3~6当選時のリブ6~8などが該当する

40

50

。

【0321】

また、本実施の形態においては、サブ制御部91は、非CB時における演出とCB時における演出とで演出内容を区別することなく、液晶表示器51を用いた画面上の演出やスピーカ53、54を用いたBGMなどの演出を実行する。つまり、本実施の形態においては、非CB時とCB時とで、異なる演出をすることなく共通の演出が実行されるものであり、何れか一方だけに限って行なわれる演出は実行されない。これにより、遊技者は、現在遊技中のゲームが非CB時のゲームなのか、あるいはCB時のゲームなのかを判別することが難しくなっている。

【0322】

[AT関連処理]

次に、サブ制御部91側において行なわれる処理のうち、ATに関連する処理について説明する。サブ制御部91は、遊技状態に応じて、演出状態をATに制御するとともに、ナビ演出を実行するためのAT関連処理を行なう。

【0323】

サブ制御部91は、AT関連処理を実行することにより、ATに制御するか否かのAT抽選を行なう。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに基づき、所定のAT抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときにAT抽選が実行される。AT抽選は、ナビストック数を付与するか否かを決定するナビ付与抽選と、付与するナビストック数を決定するナビストック数抽選とを含む。

【0324】

ナビストック数とは、ATに制御可能となる期間を示す。ナビストック数を1消費(減算)することにより、所定期間に亘りゲームを消化するまで(たとえば、ATに制御されてから10ゲーム)、ATに制御され、その間ナビ演出が実行可能となる。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘りATに制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0325】

図14は、AT抽選に用いるAT抽選用テーブルを説明するための図である。AT抽選条件は、RT状態、AT状態、および、当選状況やゲーム進行状況などのその他の条件の組合せにより成立する。サブ制御部91は、成立したAT抽選条件に定められた当選確率に従ってAT当選し、AT当選した場合には振分率に従ってナビストックを付与する。

【0326】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの遊技状態コマンド、内部当選コマンド、入賞判定コマンドに基づき、制御されているRT状態および当選状況を判定するとともに、AT中にセットされるATフラグに基づきAT中か否かを判定する。

【0327】

第1AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときに、弱チェリー、弱一枚、および弱スイカのうち何れかに当選したときに成立する。第1AT抽選条件が成立したときには、3%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、50%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」に決定される。なお、AT抽選は、たとえば乱数などを用いて、設定されている確率あるいは振分率にしたがってランダムに行なわれる。よって、第1AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.5 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2) \times 0.03 = 0.051$ となる。

【0328】

第2AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときに、強チェリー、強一枚、および強スイカのうち何れかに当選したときに成立する。第2AT抽選条件が成立したときには、10%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、30%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」、10%の確率で「4」に、10%の確率で「5」に決定される。よ

10

20

30

40

50

って、第2AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.3 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2 + 4 \times 0.1 + 5 \times 0.1) \times 0.1 = 0.24$ となる。

【0329】

第3AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときに、中段チェリーに当選したときに成立する。第3AT抽選条件が成立したときには、30%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、20%の確率で「1」に、20%の確率で「2」に、30%の確率で「3」、20%の確率で「4」に、10%の確率で「5」に決定される。よって、第3AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.2 + 2 \times 0.2 + 3 \times 0.3 + 4 \times 0.2 + 5 \times 0.1) \times 0.3 = 0.84$ となる。

10

【0330】

また、第1~第3AT抽選条件は、各々、AT中であるか非AT中であるかにかかわらず、当選確率および振分率が同じである例について説明したが、これに限らず、AT中であるか否かに応じて当選確率および振分率を異ならせてもよい。たとえば、AT中であるときの方が非AT中であるときよりも高い当選確率でナビ付与抽選を行ない、また、AT中であるときの方が非AT中であるときよりも期待ナビストック数が大きくなるようにナビストック数抽選を行なうようにしてもよい。

【0331】

なお、第1~第3AT抽選条件は、所定の入賞役に当選することにより成立する例について説明したが、これに限らず、所定の入賞役に入賞することにより成立するものであってもよい。たとえば、第1AT抽選条件は、チェリー2またはチェリー3に入賞することにより成立するようにしてもよい。

20

【0332】

第4AT抽選条件は、AT中であるか非AT中であるかにかかわらず、また非CB中であるかCB中であるかにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときに14枚役が入賞したときに成立する。第4AT抽選条件が成立したときには、50%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、40%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」、10%の確率で「4」になる。よって、第3AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.4 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2 + 4 \times 0.1) \times 0.5 = 1.0$ となる。なお、CB中においては14枚の払出しが行なわれたときにAT抽選条件が成立するものであってもよい。これにより、CB中に15枚の払出しが行なわれたとき(14枚役に加えてその他の役が同時入賞したとき)にはAT抽選条件を成立させない一方で、CB中に14枚の払出しが行なわれたとき(14枚役のみが入賞したとき)にはAT抽選条件を成立させることができる。

30

【0333】

第5AT抽選条件は、非AT中であって、遊技状態がRT1~3であるときに、前回ARTが終了してから1000ゲーム消化したときに成立する。第5AT抽選条件が成立したときには、100%の確率でAT当選し、付与されるナビストック数が、60%の確率で「1」に、40%の確率で「2」に決定される。よって、第5AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.6 + 2 \times 0.4) \times 1.0 = 1.4$ となる。

40

【0334】

なお、サブ制御部91は、AT中にセットされるATフラグに基づきART終了を特定するとともに、メイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、ART終了から消化したゲーム数を特定するための終了後ゲーム数を計数し、当該終了後ゲーム数に基づき前回ARTが終了してから1000ゲーム消化したか否かを特定し、第5AT抽選条件の成否を判定する。

【0335】

50

第6AT抽選条件は、遊技状態がRT3であり、演出状態がAT中であるART中において、押し順役1～6の何れかに当選したときに成立する。第6AT抽選条件が成立したときには、5%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、20%の確率で「1」に、20%の確率で「2」に、20%の確率で「3」、20%の確率で「4」に、20%の確率で「5」に決定される。よって、第6AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.2 + 2 \times 0.2 + 3 \times 0.2 + 4 \times 0.2 + 5 \times 0.2) \times 0.05 = 0.15$ となる。

【0336】

このように、メイン制御部41からのコマンドに基づきサブ制御部91によってAT制御のためのナビストックを付与するか否かが決定されて、当該決定に応じてナビストックが付与されるため、遊技者に対して、サブ制御部91の処理に注目させることができる。

10

【0337】

[AT制御処理]

サブ制御部91は、AT抽選において1以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストック数の有無に基づき、ATに制御するか否かを特定する。ナビストック数が残っているときに、さらにAT抽選によってナビストック数を獲得したときには、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乘せ加算させる。本実施の形態においては、AT抽選で決定されたナビストック数の合計数に応じて、ATに制御される。

【0338】

20

非AT中であるときにおいてナビストックを獲得した場合、サブ制御部91は、所定のAT開始条件が成立したときにATに制御する。所定のAT開始条件は、特定の当選状況となったときに成立する。特定の当選状況となったときの一例としては、たとえば、非AT中であつRT1中であるときには昇転リブ1～5の何れか、または押し順役1～6のうち何れかに当選したときに成立し、非AT中であつRT2中であるときには、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、維持転リブ1～3、および押し順役1～6の何れかに当選したときに成立する。

【0339】

サブ制御部91は、非AT中かつナビストックが1以上付与されているときにおいて、AT開始条件が成立したときに、ATである旨を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納してATに制御する。

30

【0340】

なお、AT開始条件は、当選状況に応じて成立するものに限らず、ナビストックを獲得したことを契機として複数ゲームに亘り所定の連続演出を実行した後、当該連続演出の演出結果によってナビストックを獲得した旨が報知されたときに成立するようにしてもよい。この場合、連続演出は、ナビストックを獲得していないときにも所定確率にしたがって実行される。これにより、連続演出が実行されることによりナビストックを獲得したことに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0341】

サブ制御部91は、RT1またはRT2においてATフラグからATである旨が特定されたときに、ATへの制御を開始する。これにより、ナビ演出が実行される。このため、図10、図11に示すようにRT1においては、昇転リブ1～5の何れかに当選したときに昇格リブ入賞となる可能性が高くなり、その結果、RT2へ制御されやすくなる。また、RT2においては、押し順役1～6の何れかに当選したときにリブ6、7の何れかに入賞する可能性が高くなり、その結果、RT3へ制御されやすくなる。

40

【0342】

また、RT2においては、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、および維持転リブ1～3の何れかに当選したときに特殊出目停止や転落リブ入賞を回避させ、その結果、RT2への制御を維持させやすくなる。

【0343】

50

R T 1またはR T 2においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、A Tに制御されて、ナビ演出が実行可能となる。A T中におけるR T 1において昇格リブ入賞によりR T 2に制御されたとき、およびR T 1においてリブ6、7の何れかに入賞することによりR T 3に制御されたときにも当該A Tへの制御が継続される。

【0344】

R T 3に制御されたときには、ナビストック数を1消費（減算）して、所定回数（たとえば10）ゲームを消化する間、R T 3かつA TであるA R Tに制御可能となる。なお、ナビストック数を1消費したときには、R A M 9 1 cに記憶されているナビストック数を1減算させた値に更新される。

【0345】

一方、リブ6、7の何れかに入賞した場合であっても、R T 1やR T 2において非A T中のゲームであった場合には、左リール2 L以外のリールを第1停止させた場合であるため、A Tに制御させないといったペナルティが科される。このため、R T 3に制御されたとしてもA Tに制御されずナビ演出が実行されないため、当該R T 3を維持することが困難となり、特殊出目停止あるいは転落リブ入賞によりR T 1に移行されることになる。

【0346】

また、サブ制御部9 1は、R T 3への制御に関連してフリーズコマンドを受信したときであって、A R Tに制御する場合には、フリーズ状態中において報知モード選択演出を行なう。

【0347】

報知モード選択演出は、遊技者に対して未報知のナビストック数を、A R T中の表示結果に応じて報知する報知モードAにするか、報知済のナビストックに対応するA Tが終了するときに報知する報知モードBにするかを、遊技者に選択させる演出をいう。

【0348】

報知モード選択演出では、たとえば、液晶表示器5 1に「報知モードA」の画像と、「報知モードB」の画像とが表示されて、ストップスイッチ8 Lおよび8 Rを操作することにより何れかの画像が反転表示されて選択され、演出用スイッチ5 6を操作することにより選択されている報知モードに決定される。決定された報知モードを特定するための情報は、R A M 9 1 cの所定領域に記憶される。

【0349】

フリーズ状態中において、報知モードが決定されなかったときには、現在選択されている報知モードに決定される。なお、これに限らず、フリーズ状態中において、報知モードが決定されなかったときには、予め定められている報知モードに決定されるようにしてもよい。未報知のナビストック数は、決定された報知モードにしたがって遊技者に対して報知される。

【0350】

報知モードAに決定されているときには、押し順役1～6の何れかに当選したときに、7リブを入賞させるための操作手順を報知するナビ演出を実行して、7リブを入賞させて未報知のナビストックとして少なくとも1残存していることが報知される。

【0351】

一方、報知モードBに決定されているときには、ナビストック1消費に対応するA Tが終了するときに、未報知のナビストックとして少なくとも1残存しているため、さらに所定回数ゲーム消化するまでA Tへの制御が継続することが報知される。

【0352】

一方、R T 3への制御に関連してフリーズコマンドを受信したときであっても、前述したように、非A T中のゲームにおいて左リール2 L以外のリールを第1停止させて7リブ入賞させた場合にはA R Tに制御されない。このため、当該フリーズ状態中においては、左リール2 Lが第1停止されていないためにA Tに制御されない旨を示す情報が報知される。これにより、7リブに入賞したにもかかわらずA Tに制御されなかった理由を遊技者に報知することができるため、遊技者に不信感を抱かせることなく、かつ以後の非A T中

10

20

30

40

50

の遊技において左リール 2 L を第 1 停止させるように促すことができる。

【 0 3 5 3 】

サブ制御部 9 1 は、ART に制御すると、AT に制御されることが確定している AT ゲーム数を報知するとともに、ゲーム消化に応じて AT ゲーム数を更新させる。具体的に、たとえば、ART に制御されたときに、液晶表示器 5 1 において「AT 残り 1 0 ゲーム」といったメッセージを表示し、ゲーム消化に応じて残りゲーム数を更新表示する。これにより、少なくともナビストック 1 に対応して AT に制御される旨が報知される。

【 0 3 5 4 】

サブ制御部 9 1 は、AT 残りゲーム数が 0 に到達したときに、残りのナビストック数が 0 であれば、「AT 終了!」といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示するとともに、AT でない旨を示す AT フラグに更新させて一連の AT を終了させる。これにより、ナビ演出が実行されなくなるため、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、および右ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときに特殊出目が停止されやすく、かつ、維持転リブ 1 ~ 3 の何れかに当選したときに転落リブ入賞となる可能性が高くなり、その結果、RT 3 から RT 1 へ制御される可能性が高まる。

【 0 3 5 5 】

一方、AT 残りゲーム数が 0 に到達したときに、残りのナビストック数が 1 以上であれば、サブ制御部 9 1 は、たとえば「まだまだー!」といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示するとともに、ナビストック数を 1 減算させた値に更新して ART への制御を継続させる。

【 0 3 5 6 】

以上のように、RT 3 であるときには、ナビストック数を 1 消費することにより、所定回数ゲームを消化する間 ART に制御される。また、ART において所定回数ゲームを消化して 1 ナビストックに対応する AT が終了したときであっても、未だナビストック数が 1 以上であるときにはさらにナビストックを 1 消費させて AT への制御が継続される。これにより、AT 抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた回数だけ、AT に繰り返し制御可能となるといえる。

【 0 3 5 7 】

サブ制御部 9 1 は、AT に制御されているときに、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したときに対応するナビ演出を実行する。

【 0 3 5 8 】

[非 CB 時のナビ演出]

ここで、非 CB 時において、遊技状態に応じたナビ対象役について図 1 1 を用いて説明する。まず、RT 1 に応じたナビ対象役としては、押し順ベルを含む左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、昇格リブを含む昇転リブ 1 ~ 5、および、7 リブを含む押し順役 1 ~ 7 が定められている。

【 0 3 5 9 】

また、RT 2 に応じたナビ対象役としては、押し順ベルを含む左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、転落リブを含む維持転リブ 1 ~ 3、および 7 リブを含む押し順役 1 ~ 6 が定められている。

【 0 3 6 0 】

また、RT 3 に応じたナビ対象役としては、押し順ベルを含む左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、転落リブを含む維持転リブ 1 ~ 3、および 7 リブを含む押し順役 1 ~ 6 が定められている。

【 0 3 6 1 】

さらに、RT 1 ~ 3 で共通のナビ対象役として、中段チェリー、弱チェリー、強チェリー、弱スイカ、強スイカ、CB が定められている。

【 0 3 6 2 】

左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じてベル 1 または 2 を確実に入賞させて特殊出目停止を回避させるため

10

20

30

40

50

の押し順が報知される。たとえば、左ベル 1 に当選したときのナビ演出としては、「左だ！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、中ベル 2 に当選したときのナビ演出としては、「中だ！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 3 6 3 】

昇転リブ 1 ~ 5 の何れかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リブを確実に入賞させるための押し順が報知される。たとえば、昇転リブ 3 に当選したときのナビ演出としては、「中右左」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、昇転リブ 5 に当選したときのナビ演出としては、「右中左」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【 0 3 6 4 】

維持転リブ 1 ~ 3 の何れかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リブ入賞を回避させるための押し順が報知される。たとえば、維持転リブ 1 に当選したときのナビ演出としては、「左だ！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、維持転リブ 3 に当選したときのナビ演出としては、「右だ！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 3 6 5 】

中段チェリー、弱チェリー、および強チェリーの何れかに当選したときのナビ演出としては、たとえば、「チェリーを狙え！」といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させて、チェリー当選している旨が報知される。

20

【 0 3 6 6 】

弱スイカ、または強スイカに当選したときのナビ演出としては、たとえば、「スイカを狙え！」といったメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させて、スイカ当選している旨が報知される。

【 0 3 6 7 】

C B に当選したときのナビ演出としては、たとえば、「中または右だ！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。つまり、この場合、入賞ライン L N に中段 7 揃いを導出させるためのナビ演出が実行される。なお、このナビ演出は、A T 状態であれば C B に当選したときに必ず行なわれるものではなく、後述する C B 当選時ナビ演出実行テーブルに基づき所定確率で行なわれる。

30

【 0 3 6 8 】

押し順役 1 ~ 7 の何れかに当選したときには、原則として、7 リブを確実に入賞させるための押し順を報知するナビ演出が実行される。たとえば、押し順役 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、押し順役 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。押し順役 7 に当選したときのナビ演出としては、「左中右」（左右中でもよい）といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 3 6 9 】

押し順役 1 ~ 6 の何れかに当選したときであっても、R T 3 中である A R T 中であるときには、R T 1 中や R T 2 中と異なり、7 リブ入賞時のフリーズ状態中において行なわれる報知モード選択演出において選択された報知モードに応じて、異なるナビ演出が実行される。

40

【 0 3 7 0 】

サブ制御部 9 1 は、A T 中にナビ演出を実行したゲームにおいて、当該ナビ演出から特定される操作手順と異なる手順で操作されたか否かを判定し、異なる手順で操作されたとき判定されたときには遊技者にとって不利な A T 中のペナルティを科す制御を行なう。A T 中のペナルティとは、たとえば、付与されているナビストックを所定数減算すること、A T 抽選における A T 当選確率を低確率に変更すること、A T 抽選条件が成立しても A T 抽選を行なわないこと、あるいは、A T を終了することなど、遊技者にとって不利となる制御を行なうことなどをいう。

50

【0371】

なお、AT中においても、単なる操作ミスによりナビ演出から特定される操作手順で操作できない場合も考えられ、このような場合には、善意の遊技者に対してもペナルティを科すことになる。これを解消するために、遊技者が意図的にナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作している蓋然性が高いことを推認できるAT中のペナルティ条件を満たした場合に、ペナルティを科す制御を行なうようにしてもよい。

【0372】

AT中のペナルティ条件は、たとえば、所定ゲーム数（たとえば100ゲーム）消化するまでにナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作された回数が所定回数（5回）に到達することにより成立するものであってもよく、また、所定回数（2回）連続してナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作されたことにより成立するものなどであってもよい。

10

【0373】

また、AT中において、ナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作した場合において、特殊出目停止や転落リプ入賞した場合には、RT1に制御されてしまう。このようにAT中でありながら、操作ミスによってRT1に制御されてしまった場合には、制裁措置としてその時点でATを終了（ナビストックを消去）させるようにしてもよく、これとは逆に、救済措置としてATを継続して再びRT3へ制御させるようにナビ演出を実行するようにしてもよい。

【0374】

また、リプ1～3の何れか（たとえばリプ1）を入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行された場合でも、操作手順を誤るなどして、リプ6または7を入賞させるための操作手順で操作されてしまい、入賞ラインLNまたは無効ラインLM上に「白7-白7-白7」が停止されることも発生する。

20

【0375】

この場合、サブ制御部91は、前述したAT中のペナルティを科す制御を行なう。また、サブ制御部91は、入賞ラインLNまたは無効ラインLM上に「白7-白7-白7」が停止されたが、当該「白7-白7-白7」の停止は未報知のナビストックが存在することを報知するものではない旨を示す無効演出を実行する。無効演出としては、たとえば、「ナビ演出に従って停止操作しなければ、ナビストックを正しく報知できません!」といったメッセージを液晶表示器51に表示することにより行なわれる。

30

【0376】

なお、ナビ演出の態様は、上述したような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ナビ演出は、液晶表示器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などを用いて実行するものであってもよい。

【0377】

ここで、非CB時においてCB当選したときにサブ制御部91が実行するナビ演出について説明する。図15は、非CB時のCB当選時ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部91は、CB当選時ナビ演出実行処理を実行することにより、RT状態およびAT状態に応じて、入賞ラインLNに中段7揃いを導出させるナビ演出を所定の確率に基づき実行する。

40

【0378】

図15に示すように、まずサブ制御部91は、メイン制御部41からCB当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したか否かを判定する(S10)。サブ制御部91は、CB当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信していないと判定したときには(S10においてNO)、CB当選時ナビ演出実行処理を終了する。

【0379】

一方、サブ制御部91は、CB当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したと判定したときには(S10においてYES)、現在のRT状態およびAT状態に応じて、図

50

16のCB当選時ナビ演出実行テーブルに基づきナビ演出実行抽選を行なう(ステップS15)。なお、RT状態は、前回のゲーム終了時に受信した遊技状態コマンドによってサブ制御部91により判定される。また、AT状態は、RAM91cの所定領域に格納されたATフラグに基づきサブ制御部91によりAT制御の有無が判定される。

【0380】

ここで、図16のCB当選時ナビ演出実行テーブルについて説明する。なお、CB当選時ナビ演出実行テーブルは、ROM91bに格納されている。

【0381】

CB当選時ナビ演出実行テーブルにおいては、RT状態およびAT状態に対応してナビ演出の実行確率が設定されている。サブ制御部91は、このCB当選時ナビ演出実行テーブルを参照することによって、RT状態およびAT状態に応じて、ナビ演出を実行するかどうかを抽選によって決定する。

10

【0382】

たとえば、RT状態がRT0であるときには、非ATであれば0%の確率でナビ演出が実行されるようになっている。つまり、この場合、一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT中であれば10%の確率でナビ演出が実行されるようになっている。

【0383】

RT状態がRT1であるときには、非ATであれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT中であれば20%の確率でナビ演出が実行されるようになっている。

20

【0384】

RT状態がRT2であるときには、非ATであれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT中であれば50%の確率でナビ演出が実行されるようになっている。

【0385】

RT状態がRT3であるときには、非ATであれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT中であれば70%の確率でナビ演出が実行されるようになっている。

【0386】

ここで、本実施の形態においては、CB当選時において中第1停止または右第1停止をすることにより入賞ラインLNに中段7揃いを導出させることができ、左第1停止をすることにより入賞ラインLNに非中段7揃いを導出させることができるが、何れの図柄組合せが導出されたとしても、CB入賞は必ず発生するようになっている。そして、CB入賞の前後でRT状態は変化しないようになっており、AT制御の状態も変化しない。そのため、導出された図柄組合せによって入賞するCBに有利度の違いはない。つまり、CB当選時において中段7揃いが導出されても非中段7揃いが導出されても、結局は、RT状態もAT状態も同じCBに制御される。

30

【0387】

たとえば、図17は、非CB時のCB当選時のナビ演出について説明するための図である。

40

【0388】

図17(a)に示すように、たとえば、RT状態がRT2のときにCB当選したときには、中第1停止または右第1停止をすることにより中段7揃いが導出され、左第1停止したときには非中段7揃いが導出される。そして、CB入賞前がRT2であれば、何れの図柄組合せが導出されたとしても、CB入賞後も同じRT2を維持したままでCBが開始される。また、AT制御の有無もCB入賞前後で変わらない。

【0389】

また、図17(b)に示すように、たとえば、RT状態がRT3のときにCB当選したときには、中第1停止または右第1停止をすることにより中段7揃いが導出され、左第1停

50

止したときには非中段7揃いが導出される。そして、CB入賞前がRT3であれば、何れの図柄組合せが導出されたとしても、CB入賞後も同じRT3を維持したままでCBが開始される。また、AT制御の有無もCB入賞前後で変わらない。

【0390】

さらに、前述したようにナビ演出は、図16のCB当選時ナビ演出実行テーブルに基づき抽選で行なわれるため、たとえば、図17(a)に示すように、RT状態がRT2のときにCB当選したときには、AT時であれば50%の確率で中段7揃いを導出させるナビ演出が実行され、非AT時であればナビ演出は実行されない。

【0391】

また、図17(b)に示すように、RT状態がRT3のときにCB当選したときには、AT時であれば70%の確率で中段7揃いを導出させるナビ演出が実行され、非AT時であればナビ演出は実行されない。

10

【0392】

なお、本実施の形態においては、AT状態であれば、CB時のゲーム内で通常リプや維持転リプ1~3が当選したときには、入賞ラインLNに14枚役の入賞図柄を導出させるためのナビ演出が実行されるため、AT状態でのCBの方が非AT状態でのCBよりも遊技者にとって有利となる。

【0393】

このように、本実施の形態においては、中段7揃いおよび非中段7揃いの何れが導出された場合でも同じCBに制御される。つまり、AT状態もRT状態もCB入賞前後で変化しないため、異なる種類の図柄組合せが導出された場合でも同じ有利度のCBに制御される。したがって、導出された図柄組合せの種類に応じて異なる有利度のCBに振り分けて制御させるものと比べてメイン制御部41の処理負担を軽減することができる。

20

【0394】

また、RT状態およびAT状態に応じてナビ演出の実行割合が異なるため、ナビ演出の実行有無によって、たとえば、RT3のように有利度の高い状態であったり、AT状態のように有利度の高い状態であったりすることによりCB中において1ゲーム目から14枚の払出しが期待できる。このように、CB当選時におけるナビ演出の実行有無によって、有利度が高い状態であることに対する期待感を遊技者に享受させることができる。さらに、AT状態であるときには、押し順を報知するナビ演出がCB当選前後で変わらず実行される。そのため、CB当選前に押し順ベルなどのナビ対象役に当選したときに押し順を報知するナビ演出と同じように、CB当選時においても中段7揃いを導出させるための押し順を報知するナビ演出を実行することによって、遊技者にテンポよく遊技を進めさせることができる。さらに、AT状態のときには、非中段7揃いのような遊技者にとってはあたかも外れたかのように思わせるハズレ目風の出目が導出される可能性が低いため、テンポよくAT状態での遊技を楽しんでいた遊技者の遊技に対する興味を低下させるようなことがない。

30

【0395】

また、遊技者がストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順を誤った場合でも、CB当選時には中段7揃いまたは非中段7揃いを導出させることができるため、取りこぼすことなく何れにしてもCBへ制御させることができる。

40

【0396】

また、中段7揃いと非中段7揃いとを区別することなくCB入賞させるための図柄組合せの導出を許容することが決定したとき、つまり、CB当選という一のフラグであっても、ストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順に応じて中段7揃いを導出させるか、もしくは非中段7揃いを導出させるかを判別することができるため、たとえば、中段7揃いを導出させるための当選フラグおよび非中段7揃いを導出させるための当選フラグを予め準備しておいて、それに基づき導出内容を区別して決定するものに比べて処理を簡略化することができる。

【0397】

50

図 15 に戻り、サブ制御部 91 は、ナビ演出実行抽選を行なった後、抽選の結果、ナビ演出を実行するか否かを判定する (S20)。サブ制御部 91 は、ナビ演出を実行しないと判定したときには (S20 において NO)、CB 当選時ナビ演出実行処理を終了する。

【0398】

一方、サブ制御部 91 は、ナビ演出を実行すると判定したときには (S20 において YES)、入賞ライン LN に中段 7 揃いを導出させるナビ演出を実行し (S25)、CB 当選時ナビ演出実行処理を終了する。

【0399】

[CB 中のナビ演出]

次に、CB 中においてサブ制御部 91 が実行するナビ演出について説明する。図 18 は、CB 中ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部 91 は、CB 中ナビ演出実行処理を実行することにより、RT 状態および AT 状態に応じて、ナビ演出を所定の確率に基づき実行する。

10

【0400】

図 18 に示すように、先ずサブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から通常リブまたは維持転リブ 1~3 に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したか否かを判定する (S110)。サブ制御部 91 は、通常リブまたは維持転リブ 1~3 に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信していないと判定したときには (S110 において NO)、CB 中ナビ演出実行処理を終了する。

【0401】

一方、サブ制御部 91 は、通常リブまたは維持転リブ 1~3 に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したと判定したときには (S110 において YES)、現在の RT 状態および AT 状態に応じて、図 19 の CB 中ナビ演出実行テーブルに基づきナビ演出実行抽選を行なう (ステップ S115)。

20

【0402】

ここで、図 19 の CB 中ナビ演出実行テーブルについて説明する。なお、CB 中ナビ演出実行テーブルは、ROM 91b に格納されている。

【0403】

CB 中ナビ演出実行テーブルにおいては、RT 状態および AT 状態に対応してナビ演出の実行確率が設定されている。サブ制御部 91 は、この CB 中ナビ演出実行テーブルを参照することによって、RT 状態および AT 状態に応じて、ナビ演出を実行するか否かを抽選によって決定する。

30

【0404】

たとえば、RT 状態が RT0 であるときには、非 AT であれば 14 枚払出しのためのナビ演出も 15 枚払出しのためのナビ演出も実行されないようになっている。一方、AT 中であれば 10% の確率で 14 枚払出しのためのナビ演出が実行され、90% の確率で 15 枚払出しのためのナビ演出が実行される。ここで、14 枚払出しのためのナビ演出とは、図 13 (a) で示したように、入賞ライン LN のみに 14 枚役を入賞させるための押し順を報知する演出である。また、15 枚払出しのためのナビ演出とは、図 13 (b) で示したように、何れか 2 以上の有効ラインに小役のうち 14 枚役とその他の小役を入賞させるための押し順を報知する演出である。

40

【0405】

RT 状態が RT1 であるときには、非 AT であれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT 中であれば 20% の確率で 14 枚払出しのためのナビ演出が実行され、80% の確率で 15 枚払出しのためのナビ演出が実行される。

【0406】

RT 状態が RT2 であるときには、非 AT であれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、AT 中であれば 50% の確率で 14 枚払出しのためのナビ演出が実行され、50% の確率で 15 枚払出しのためのナビ演出が実行される。

【0407】

50

R T 状態が R T 3 であるときには、非 A T であれば一切ナビ演出は実行されないようになっている。一方、A T 中であれば 70% の確率で 14 枚払出しのためのナビ演出が実行され、30% の確率で 15 枚払出しのためのナビ演出が実行される。

【0408】

このように、本実施の形態においては、A T 状態であれば、C B 時のゲーム内で通常リブや維持転リブ 1 ~ 3 が当選したときには、所定の確率で入賞ライン L N に 14 枚役の入賞図柄を導出させるためのナビ演出が実行される。そのため、C B 中に 2 ゲーム行なうことが可能となり、C B 終了条件の 15 枚よりも多くの払出しが期待できる。さらに、図 14 に示したように、第 4 A T 抽選条件は 14 枚役が入賞することにより成立するため、C B 中に 14 枚役が毎ゲーム導出されることを考慮すると、C B 中に 2 ゲーム行なうことができればナビストックが付与される確率も高くなる。したがって、A T 状態での C B の方が非 A T 状態での C B よりも遊技者にとって有利となる。

10

【0409】

さらに、R T 状態に応じて 14 枚払出しのためのナビ演出が実行される確率が異なっている。より具体的には、R T 0 であるときには 14 枚払出しのためのナビ演出が実行される確率が最も低く、R T 3 であるときには 14 枚払出しのためのナビ演出が実行される確率が最も高くなっている。これにより、R T 3 状態で C B 入賞したときには、遊技者にとって最も有利に C B を行なうことができる。

【0410】

また、本実施の形態においては、14 枚払出しのためのナビ演出だけではなく、15 枚払出しのためのナビ演出も実行される。そのため、C B 中にナビ演出が実行されたことで必ずしも 14 枚払出しになることがなく、ナビ演出が実行されても入賞結果が分かるまで遊技者を楽しませることができる。

20

【0411】

図 18 に戻り、サブ制御部 91 は、ナビ演出実行抽選を行なった後、抽選の結果、ナビ演出を実行するか否かを判定する (S 120)。サブ制御部 91 は、ナビ演出を実行しないと判定したときには (S 120 において N O)、C B 中ナビ演出実行処理を終了する。

【0412】

一方、サブ制御部 91 は、ナビ演出を実行すると判定したときには (S 120 において Y E S)、ナビ演出を実行し (S 125)、C B 中ナビ演出実行処理を終了する。

30

【0413】

以上のように、本実施の形態においては、C B 中の 1 ゲーム目から 14 枚のメダルの払出しをすることによって、C B 中に 2 ゲームの遊技を行なわせることができ、その結果、C B 中のメダルの払出し枚数を多くすることができるようになっている。それを実現する手段の一例として、R T 3 や A T 状態であるときには、図 12 に示すように、C B 中に 14 枚払出すための通常リブや維持転リブ 1 ~ 3 を当選しやすくし、また、図 19 に示すように、C B 中に 14 枚払出すためのナビ演出を実行しやすくしている。そのため、R T 3 や A T 状態であるときには、図 16 に示すように、非 C B 時において C B 当選したときに中段 7 揃いを導出させるためのナビ演出を実行しやすくしている。これにより、C B 当選時に行なわれる中段 7 揃いのナビ演出の実行有無に注目させることでより多くのメダルの払出しに対する期待感を遊技者に享受させることができる。

40

【0414】

さらに、前述した本実施の形態におけるスロットマシン 1 によれば、以下の課題を解決することができる。従来のスロットマシンにおいては、一般的に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間が、所定時間 (たとえば 190 ms (ミリ秒)) に制限されている。このため、操作タイミングにかかわらず取りこぼしが発生しない入賞役を設ける場合には、各リールにおいて、所定時間内で引き込み可能な範囲内 (本実施の形態では、5 コマ以内) に、当該入賞役を構成する図柄を配置する必要がある。その結果、取りこぼしが発生しない入賞役の数が多くなるほど、入賞役各々を構成する専用図柄として数多くの種類を要するこ

50

ととなる。

【0415】

一方、複数（通常は3つ）のリールに描かれる識別情報としての図柄については、無限に設けることができるものではなく、ある程度の制限が科される。たとえば、3つのリール各々に描かれる図柄の数は、1リールに対して最大21個に制限されており、さらに3つのリールに描かれる図柄の種類は全部で最大10種類に制限されている。

【0416】

このような従来のスロットマシンを背景とした場合、たとえば所定の遊技状態への移行を伴う移行役について同一の図柄により構成しようとした場合、小役（たとえば、ベルなど）や再遊技役（たとえば、リブなど）などの一般役と同様に、移行役用の専用図柄を用意する必要がある。このため、図柄の数や種類の制限範囲内で移行役のための専用図柄を設けることが設計上困難となる虞があった。また、所定の押し順でリールを停止させること（いわゆる押し順正解）で移行役が入賞し得るように構成する場合には、所定時間内で引き込み可能な範囲内に当該移行役を構成する専用図柄を配置する必要があり、専用図柄の数を多くせざるを得なくなり、益々設計が困難になってしまう虞があった。

【0417】

このような課題を解決するために、前述した実施例におけるスロットマシン1においては、図10(b)、(c)に示すように、制御された旨を報知する必要性がRT1よりも高いRT2に制御するための移行役の入賞ラインLN上の図柄組合せを非特定組合せ（図柄の種類が異なる組合せ）とする代わりに、入賞ラインLNと異なるラインLM4上に、外形が同一および/または類似の図柄のみから構成される組合せである「リバa - リバa」を同時に停止させるように構成した。これにより、移行役のための専用図柄を必ずしも設ける必要がなく、図柄の数と種類を増大させてしまうことを回避でき、図柄の数、種類、および配置の制限内で、制御された旨を報知する必要性が高いRT2に制御することを遊技者に明確に認識させることができる。

【0418】

[賭数設定特定処理]

次に、サブ制御部91側において行なわれる処理のうち、賭数設定特定処理について説明する。サブ制御部91は、賭数設定特定処理を実行することにより、1ゲーム内で設定された賭数を特定する。

【0419】

より具体的には、サブ制御部91は、メイン制御部41からBETコマンドを受信したときに、BETコマンドによって特定される情報に基づき、1BET操作に基づく賭数が設定されたのか、あるいはMAXBET操作に基づく賭数が設定されたのかを特定可能なBETフラグをRAM91cの所定領域にセットする。

【0420】

サブ制御部91は、賭数設定がされていない状態において、1BET操作に基づく賭数が設定されたことをBETコマンドに基づき特定したときには、1BET設定済みであることを特定可能な1BETフラグをRAM91cの所定領域にセットする。また、サブ制御部91は、1BET操作に基づく賭数設定がされている状態において、さらに1BET操作に基づく賭数が設定されたことをBETコマンドに基づき特定したときには、2BET設定済みであることを特定可能な2BETフラグをRAM91cの所定領域にセットする。また、サブ制御部91は、MAXBET操作に基づく賭数が設定されたことをBETコマンドに基づき特定したときには、MAXBET設定済みであることを特定可能なMAXBETフラグをRAM91cの所定領域にセットする。なお、サブ制御部91は、メイン制御部41から内部当選コマンドを受信したときには、RAM91cの所定領域にセットしていたBETフラグを消去する。

【0421】

これにより、サブ制御部91は、遊技者によって賭数設定されたときに、1ゲーム内で設定された賭数を特定することができる。

【 0 4 2 2 】

〔 賭数設定表示処理 〕

次に、サブ制御部 9 1 側において行なわれる処理のうち、賭数設定表示処理について説明する。サブ制御部 9 1 は、ROM 9 1 b に格納された制御パターンテーブルに基づき賭数設定表示処理を実行することにより、1 ゲーム内で設定された賭数を特定するための情報を液晶表示器 5 1 の画面上に表示する。より具体的には、サブ制御部 9 1 は、星型マークの画像を液晶表示器 5 1 の画面上に 3 つ表示することにより、設定された賭数を遊技者に示すことができる。

【 0 4 2 3 】

サブ制御部 9 1 は、賭数設定特定処理により RAM 9 1 c の所定領域に 1 B E T フラグがセットされたときには、液晶表示器 5 1 の画面上に表示された 3 つの星型マークの画像のうちの 1 つを白色表示から黒色表示に変更する。また、サブ制御部 9 1 は、賭数設定特定処理により RAM 9 1 c の所定領域に 2 B E T フラグがセットされたときには、液晶表示器 5 1 の画面上に表示された 3 つの星型マークの画像のうちの 2 つを白色表示から黒色表示に変更する。また、サブ制御部 9 1 は、賭数設定特定処理により RAM 9 1 c の所定領域に M A X B E T フラグがセットされたときには、液晶表示器 5 1 の画面上に表示された 3 つの星型マークの画像の全てを白色表示から黒色表示に変更する。

【 0 4 2 4 】

これにより、遊技者は、液晶表示器 5 1 の画面上に表示する星型マークの画像によって、1 ゲーム内で設定されている賭数を判断することができる。

【 0 4 2 5 】

〔 非 C B 時報知音フラグ設定処理 〕

次に、サブ制御部 9 1 側において行なわれる処理のうち、非 C B 時報知音フラグ設定処理について説明する。図 2 0 は、非 C B 時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部 9 1 は、非 C B 時報知音フラグ設定処理を実行することにより、非 C B 時において賭数設定されたときに、スピーカ 5 3、5 4 から報知音を出力して賭数設定された旨を報知するための報知音フラグを RAM 9 1 c の所定領域にセットする。

【 0 4 2 6 】

図 2 0 に示すように、先ずサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から B E T コマンドを受信したか否かを判定する (S 2 1 0)。サブ制御部 9 1 は、B E T コマンドを受信していないと判定したときには (S 2 1 0 において N O)、非 C B 時報知音フラグ設定処理を終了する。

【 0 4 2 7 】

一方、サブ制御部 9 1 は、B E T コマンドを受信したと判定したときには (S 2 1 0 において Y E S)、B E T コマンドによって特定される情報に基づき、M A X B E T 操作に基づく賭数が設定されたか否かを判定する (S 2 1 5)。

【 0 4 2 8 】

サブ制御部 9 1 は、M A X B E T 操作に基づく賭数が設定されていないと判定したときには (S 2 1 5 において N O)、1 B E T 操作に基づく賭数が設定されたと判定して、図 2 3 の報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ 1 を RAM 9 1 c の所定領域にセットする。その後、サブ制御部 9 1 は、非 C B 時報知音フラグ設定処理を終了する。

【 0 4 2 9 】

ここで、図 2 3 の報知音フラグ設定テーブルについて説明する。なお、報知音フラグ設定テーブルは、ROM 9 1 b に格納されている。

【 0 4 3 0 】

報知音フラグ設定テーブルにおいては、遊技状態 (C B 時、非 C B 時、リプレイ入賞時) に対応して 1 ゲームが開始可能な賭数の情報、設定済みの賭数の情報、今回操作された賭数の情報、セットされる報知音フラグの情報、およびスピーカ 5 3、5 4 から出力される効果音の態様を示す情報が格納されている。

10

20

30

40

50

【0431】

先ず、現在遊技中のゲームが非CB時のゲームであれば、1ゲームが開始可能な賭数は「3」でメダル3枚が対応している。

【0432】

非CB時において設定済みの賭数が「0」の状態では1BET操作されたときには、音フラグ1がセットされ、この場合は「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「1」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から1回出力される。また、非CB時において設定済みの賭数が「0」の状態ではMAXBET操作されたときには、音フラグ3がセットされ、この場合は「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「3」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力される。

10

【0433】

非CB時において設定済みの賭数が「1」の状態では1BET操作されたときには、音フラグ1がセットされ、この場合は「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「1」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から1回出力される。また、非CB時において設定済みの賭数が「1」の状態ではMAXBET操作されたときには、音フラグ2がセットされ、この場合は「ピッ、ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「2」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から2回出力される。

20

【0434】

非CB時において設定済みの賭数が「2」の状態では1BET操作されたときには、音フラグ1がセットされ、この場合は「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「1」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から1回出力される。また、非CB時において設定済みの賭数が「2」の状態ではMAXBET操作されたときには、音フラグ1がセットされ、この場合は「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。つまり、設定された賭数が「1」追加されたため、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から1回出力される。

【0435】

次に、現在遊技中のゲームがCB時のゲームであれば、1ゲームが開始可能な賭数は「1」でメダル1枚が対応している。

30

【0436】

CB時においては、1BET操作されたときにもMAXBET操作されたときにも、同じ音フラグ3がセットされ、この場合は「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音がスピーカ53、54から出力される。ここで、本来ならば、CB時は賭数が「1」で済むのだから、MAXBET操作されたときには、音フラグ1がセットされて「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から1回出力されるはずである。しかしながら、本実施の形態においては、CB時のように賭数が「1」で1ゲームが開始可能な遊技においても、CB時であることが遊技者に分からないように、「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力されるようになっている。このように、賭数が「3」で1ゲームが開始可能な非CB時と同じように、非CB時においても「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力されることにより、賭数が設定された旨の報知によって何れの遊技状態であるかを遊技者によって判別されることを防ぐことができる。

40

【0437】

なお、CB時において1BET操作されたときにも「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力されるため、普段からスロットマシンを遊技している遊技者であれば、1BET操作されたときに「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音が出力されることに対して違和感を感じる場合もある。ここで、本実施の形態においては、CB時と非CB時とで共通の演出が実行され、遊技者は現在遊技中のゲームが非CB時のゲームなのか、あるいはCB時のゲームなのかを判別し難くなっている。しかしながら、上記のように1BET

50

T操作されたときに「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音が出力させることにより、普段からスロットマシンを遊技している遊技者に対して、現在遊技中のゲームがC B時のゲームであることを示唆することができる。つまり、普段からスロットマシンを遊技している遊技者であれば、1 B E T操作されたときに「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音が出力されることにより、現在遊技中のゲームがC B時のゲームであることを知ることができる。こうすることにより、たとえば、クレジット機能付きのスロットマシンにおいて、クレジットが1しかないときに、帰り際に1 B E T操作をすることで、仮に「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音が出力されたときには、C B時に移行していることを知ることができ、辞めようと思っていた遊技を再度続ける意欲を掻き立てることができる。

【0438】

10

次に、前回のゲームでリプレイ入賞しているときには、非C B時およびC B時を問わず、1ゲームが開始可能な賭数はメダルを用いることなく自動で設定される。

【0439】

リプレイ入賞時においては、音フラグ3がセットされ、この場合は「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音スピーカ53、54から出力される。このように、リプレイ入賞時においても、非C B時やC B時で遊技者によるB E T操作に基づき賭数設定されたときと同じ音フラグ3がセットされて「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力される。このように、リプレイの入賞時と、非C B時またはC B時においてM A X B E T操作がされたときとは、同一態様で1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された旨の報知がされる。これにより、1ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された契機に応じて報知態様を変更することがないため、その分の処理負担を軽減することができる。

20

【0440】

なお、本実施の形態においては、C B時においてリプレイ入賞することはないが、C B時においてリプレイ入賞するようにしたり、C B時以外に1 B E Tで遊技可能な遊技状態を備えるものであっても、リプレイ入賞したときには、音フラグ1ではなく音フラグ3がセットされて「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力されるようにしてもよい。この場合、従来であれば賭数が「1」のときのゲームでリプレイ入賞したときには音フラグ1をセットして「ピッ」という効果音をスピーカ53、54から1回出力し、賭数が「3」のときのゲームでリプレイ入賞したときには音フラグ3をセットして「ピッ」という効果音をスピーカ53、54から3回出力するように、リプレイ入賞したときのゲーム開始可能な賭数の大きさに応じてスピーカ53、54の報知態様を変更していた。しかしながら、本実施の形態においては、ゲーム開始可能な賭数の大きさにかかわらず、リプレイ入賞時には常に音フラグ3がセットされて「ピッ」という効果音がスピーカ53、54から3回出力されるため、賭数の大きさに応じて報知態様を変更することがなく、その分の処理負担を軽減することができる。

30

【0441】

図20に戻り、サブ制御部91は、S215の処理においてM A X B E T操作に基づく賭数が設定されたと判定したときには(S215においてY E S)、賭数が「1」設定済みであるか否かを判定する(S225)。サブ制御部91は、賭数が「1」設定済みであると判定したときには(S225においてY E S)、報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ2をR A M 91cの所定領域にセットする。その後、サブ制御部91は、非C B時報知音フラグ設定処理を終了する。

40

【0442】

一方、サブ制御部91は、賭数が「1」設定済みではないと判定したときには(S225においてN O)、賭数が「2」設定済みであるか否かを判定する(S235)。サブ制御部91は、賭数が「2」設定済みであると判定したときには(S235においてY E S)、報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ1をR A M 91cの所定領域にセットする。その後、サブ制御部91は、非C B時報知音フラグ設定処理を終了する。

【0443】

一方、サブ制御部91は、賭数が「2」設定済みではないと判定したときには(S23

50

5においてNO)、報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ3をRAM91cの所定領域にセットする(S245)。その後、サブ制御部91は、非CB時報知音フラグ設定処理を終了する。

【0444】

[CB時報知音フラグ設定処理]

次に、サブ制御部91側において行なわれる処理のうち、CB時報知音フラグ設定処理について説明する。図21は、CB時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部91は、CB時報知音フラグ設定処理を実行することにより、CB時において賭数設定されたときに、スピーカ53、54から報知音を出力して賭数設定された旨を報知するための報知音フラグをRAM91cの所定領域にセットする。

10

【0445】

図21に示すように、まずサブ制御部91は、メイン制御部41からBETコマンドを受信したか否かを判定する(S310)。サブ制御部91は、BETコマンドを受信していないと判定したときには(S310においてNO)、CB時報知音フラグ設定処理を終了する。

【0446】

一方、サブ制御部91は、BETコマンドを受信したと判定したときには(S310においてYES)、報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ3をRAM91cの所定領域にセットする。その後、サブ制御部91は、CB時報知音フラグ設定処理を終了する。

20

【0447】

このように、本実施の形態においては、CB時のように賭数が「1」で1ゲームが開始可能な遊技においても、音フラグ3がセットされるため、賭数が設定された旨の報知によって現在遊技中のゲームが非CB時のゲームなのか、あるいはCB時のゲームなのかを遊技者によって判別されることを防ぐことができる。

【0448】

[リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理]

次に、サブ制御部91側において行なわれる処理のうち、リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理について説明する。図22は、リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部91は、リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理を実行することにより、リプレイ入賞時において自動で賭数設定されたときに、スピーカ53、54から報知音を出力して賭数設定された旨を報知するための報知音フラグをRAM91cの所定領域にセットする。

30

【0449】

図21に示すように、まずサブ制御部91は、メイン制御部41から入賞判定コマンドを受信したか否かを判定する(S410)。サブ制御部91は、入賞判定コマンドを受信していないと判定したときには(S410においてNO)、リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理を終了する。

【0450】

一方、サブ制御部91は、入賞判定コマンドを受信したと判定したときには(S410においてYES)、入賞判定コマンドによって特定される情報からリプレイ入賞したか否かを判定する(S415)。サブ制御部91は、リプレイ入賞していないと判定したときには(S415においてNO)、リプレイ入賞時報知音フラグ設定処理を終了する。

40

【0451】

一方、サブ制御部91は、リプレイ入賞したと判定したときには(S415においてYES)、報知音フラグ設定テーブルに基づき、音フラグ3をRAM91cの所定領域にセットする(S420)。その後、サブ制御部91は、非CB時報知音フラグ設定処理を終了する。

【0452】

ここで、本来ならば賭数が「1」のときのゲームでリプレイ入賞したときには音フラグ

50

1をセットし、賭数が「3」のときのゲームでリプレイ入賞したときには音フラグ3をセットするように、リプレイ入賞したときのゲーム開始可能な賭数の大きさに応じてスピーカ53、54の報知態様を変更するように報知音フラグを異ならせてセットするはずである。しかし、本実施の形態においては、図22に示すように、ゲーム開始可能な賭数の大きさにかわらず、リプレイ入賞時には常に音フラグ3がセットされるため、賭数の大きさに応じて報知態様を変更することがなく、その分の処理負担を軽減することができる。なお、本実施の形態においては、CB時においてリプレイ入賞することはないが、CB時においてリプレイ入賞するようにしたり、CB時以外に1BETで遊技可能な遊技状態を備えるものであれば、図22に示す処理がより効果的になる。

【0453】

[賭数設定報知処理]

次に、サブ制御部91側において行なわれる処理のうち、賭数設定報知処理について説明する。サブ制御部91は、賭数設定報知処理を実行することにより、RAM91cの所定領域にセットされた報知音フラグに基づき、スピーカ53、54から報知音を出力する。

【0454】

より具体的には、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域にセットされた報知音フラグが音フラグ1であれば、スピーカ53、54から「ピッ」という効果音を出力する。また、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域にセットされた報知音フラグが音フラグ2であれば、スピーカ53、54から「ピッ、ピッ」という効果音を出力する。また、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域にセットされた報知音フラグが音フラグ3であれば、スピーカ53、54から「ピッ、ピッ、ピッ」という効果音を出力する。

【0455】

[賭数設定報知の一例]

次に、図24を用いて、本実施の形態におけるスロットマシン1のメイン制御部41が実行する賭数設定点灯処理に基づく1~3BETLED14~16による賭数設定報知の態様と、サブ制御部91が実行する賭数設定表示処理に基づく液晶表示器51による賭数設定報知の態様と、サブ制御部91が実行する賭数設定報知処理に基づくスピーカ53、54による賭数設定報知の態様との一例を説明する。

【0456】

図24(a)は、非CB時において賭数が設定されていないときのMAXBET操作に基づく賭数設定時の例を示している。図24(a)に示すように、非CB時において賭数が設定されていないときにMAXBET操作がされると、1~3BETLED14~16の全てが点灯する。また、液晶表示器51の画面上に表示された3つの星型マークの画像65a、65b、65cは、その全てが白色表示から黒色表示に変更する。さらに、スピーカ53、54からは、「ピッ」という効果音が3つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力される。

【0457】

次に、図24(b)は、CB時において賭数が設定されていないときのMAXBET操作に基づく賭数設定時の例を示している。図24(b)に示すように、CB時において賭数が設定されていないときにMAXBET操作がされると、1~3BETLED14~16のうち、1BETLED14のみが点灯する。また、液晶表示器51の画面上に表示された3つの星型マークの画像65a、65b、65cは、そのうち1つの星型マークの画像65aのみが白色表示から黒色表示に変更する。さらに、スピーカ53、54からは、「ピッ」という効果音が3つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力される。このように、CB時においては、1~3BETLED14~16と3つの星型マークの画像65a、65b、65cは、本来のCB時における賭数を遊技者に報知し、スピーカ53、54は、ゲームを開始するのにあたかも賭数が3BET必要であるかのように、非CB時と同一態様で賭数を報知するようになっている。

【0458】

10

20

30

40

50

また、図 2 4 (b) に示すように、本実施の形態においては、星型マークの画像 6 5 a が 1 ゲームの終了後から 1 秒後に黒色表示から白色表示に変更され、その後さらに 1 秒後 (1 ゲームの終了後から 2 秒後) には、点灯していた 1 B E T L E D 1 4 が消灯するようになっている。ここで、液晶表示器 5 1 の画面は、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 よりも遊技者にとって視認性が良いため、本来の C B 時における賭数を遊技者に報知している 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 と液晶表示器 5 1 の画面上に表示された 3 つの星型マークの画像 6 5 a、6 5 b、6 5 c とでは、より視認性の良い液晶表示器 5 1 の画面の方を、元に戻す (つまり、星型マークの画像 6 5 a を黒色表示から白色表示に戻す) ようになっている。これにより、視認性の良い液晶表示器 5 1 の画面上の 3 つの星型マークの画像 6 5 a、6 5 b、6 5 c を遊技者が確認する時間を極力短くすることができ、非 C B 時および C B 時のうち何れの遊技状態であるかを遊技者により判別し難くすることができる。

【 0 4 5 9 】

次に、図 2 4 (c) は、リプレイ入賞時において賭数が設定されていないときの自動賭数設定時の例を示している。図 2 4 (c) に示すように、リプレイ入賞時において自動で賭数設定されると、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の全てが点灯する。また、液晶表示器 5 1 の画面上に表示された 3 つの星型マークの画像 6 5 a、6 5 b、6 5 c は、その全てが白色表示から黒色表示に変更する。さらに、スピーカ 5 3、5 4 からは、「ピッ」という効果音が 3 つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力される。

【 0 4 6 0 】

以上、図 2 4 (a)、(b) に示すように、C B 時と非 C B 時とで 1 ゲームが開始可能となる賭数が互いに異なっても、スピーカ 5 3、5 4 からは、「ピッ」という効果音が 3 つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力されるように、同一態様で賭数が設定された旨の報知がされる。そのため、賭数が設定された旨の報知によって何れの遊技状態であるかを遊技者によって判別されることを防ぐことができる。さらに、賭数の大きさに応じて報知態様を変更することがないため、その分の処理負担を軽減することができる。

【 0 4 6 1 】

また、図 2 4 (c) に示すように、リプレイの入賞時においてメダルを用いることなく賭数が設定されたときにも、スピーカ 5 3、5 4 からは、「ピッ」という効果音が 3 つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力されるように、図 2 4 (a) に示した非 C B 時や図 2 4 (b) に示した C B 時のときと同一態様で賭数が設定された旨の報知がされる。これにより、1 ゲームが開始可能な状態となる賭数が設定された契機に応じて報知態様を変更することがないため、その分の処理負担を軽減することができる。

【 0 4 6 2 】

[変形例について]

本発明は、上記の実施例に限られず、さらに種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な変形例について説明する。

【 0 4 6 3 】

[賭数について]

本実施の形態においては、C B 時において 1 ゲームが開始可能となる賭数は「1」で、非 C B 時において 1 ゲームが開始可能となる賭数は「3」であった。しかしながら、これに限らず、たとえば、C B 時において 1 ゲームが開始可能となる賭数は「3」で、非 C B 時において 1 ゲームが開始可能となる賭数は「1」のように、C B 時と非 C B 時とで 1 ゲームが開始可能となる賭数が異なっていれば、何れの賭数が規定されていてもよい。なお、C B 時における 1 ゲームが開始可能となる賭数が、非 C B 時における 1 ゲームが開始可能となる賭数よりも少ない賭数である方が C B 時が非 C B 時よりも有利となり好ましい。

【 0 4 6 4 】

[賭数設定の報知について]

本実施の形態においては、図 2 3 の報知音フラグ設定テーブルを用いて非 C B と C B 時とで賭数設定の報知態様を同じにすることにより、現在遊技中のゲームが非 C B 時のゲームであるのか、あるいは C B 時のゲームであるのかを判別し難くしていた。しかしながら

、中段7揃いが導出されることによりCBに移行したときには、CBに移行したことを遊技者が判別してしまう場合がある。たとえば、AT状態であれば、CB当選することによってナビ演出が実行され、図17に示すように中段7揃いの出目が導出されるため、CBに移行したことを遊技者が判別してしまう。このことを鑑みると、中段7揃いが導出されるような場合、本実施の形態を例にすると、AT状態のときには、図23の報知音フラグ設定テーブルを用いることなく、従来から行なわれているように、非CBとCB時とで賭数設定の報知態様を異ならせるものであってもよい。

【0465】

[賭数設定の同一態様の報知について]

本実施の形態においては、非CB時、CB時、およびリプレイ入賞時における賭数設定において、スピーカ53、54による報知態様がそれぞれの場合で同一態様であった。しかしながら、スピーカ53、54に限らず、その他の手段による報知態様が同一態様であってもよい。たとえば、新たな構成として、賭数設定を報知するランプを備え、当該ランプによる報知態様（たとえば、フラッシュの回数）が同一態様であってもよい。また、スピーカ53、54とランプの2種類、またはその他の手段を含む複数種類の手段による賭数設定の報知が非CB時、CB時、およびリプレイ入賞時において同一態様であってもよい。

10

【0466】

また、本実施の形態においては、図24に示すように、スピーカ53、54から「ピッ」という効果音が3つ「ピッ、ピッ、ピッ」と出力されることによって、非CB時、CB時、およびリプレイ入賞時における賭数設定の報知がされるものであった。しかしながら、これに限らず、その他の効果音によって賭数設定の報知がされるものであってもよい。

20

【0467】

また、液晶表示器などの画像出力手段により、画像を用いて、非CB時、CB時、およびリプレイ入賞時における賭数設定の報知を同一態様とするものであれば、同じアイコン画像（たとえば、バナナのアイコン画像）を3つ画面上に並べて、アイコン画像の数により賭数を表示するものであってもよい。

【0468】

[液晶表示器の画面上に表示する賭数表示について]

本実施の形態においては、液晶表示器51の画面上の左下に星型マークの画像65a、65b、65cを表示することにより、賭数設定を報知するものであった。しかしながら、画面上の左下ではなく、画面上の右上や右下、もしくは左上に星型マークの画像65a、65b、65cを表示するものであってもよい。また、星型マークの画像65a、65b、65cに限らず、その他の画像であってもよい。1~3BETLED14~16よりも視認性が良い態様で賭数設定を報知するものであれば何れの態様で報知するものであってもよい。

30

【0469】

[星型マークの画像の表示変更とBETLEDの消灯のタイミングについて]

本実施の形態においては、星型マークの画像65a、65b、65cはゲーム終了から1秒後に表示が変更になり、その後、1~3BETLED14~16はゲーム終了から1秒後に消灯するものであった。しかしながら、これに限らず、視認性の良い星型マークの画像65a、65b、65cの方が1~3BETLED14~16よりも短い期間で表示が変更になるものであればよい。

40

【0470】

[賭数設定操作手段について]

本実施の形態においては、賭数設定操作手段としてMAXBETスイッチ6を例示して説明した。しかしながら、これに限らず、1回操作する度に1BETの賭数を設定できる1BETスイッチを備え、賭数設定操作手段として1BETスイッチを用いるものであってもよい。

【0471】

50

より具体的には、1 B E Tスイッチを1回押すたびに「ピッ」という報知音がスピーカ53、54から出力されるものであれば、以下のようにしてもよい。たとえば、非C B時に遊技者が1 B E Tスイッチを3回押すと、「ピッ」、「ピッ」、「ピッ」と連続して3回の報知音が出力され、C Bに制御されたことが分からない遊技者がC B時に1 B E Tスイッチを3回押すと、同じように「ピッ」、「ピッ」、「ピッ」と連続して3回の報知音が出力されるものであってもよい。さらには、C Bに制御されたことが分からない遊技者がC B時に1 B E Tスイッチを3回押すと、「ピッ、ピッ、ピッ」という報知音が出力されるものであってもよい。ここで、本来であれば、C Bに制御されたことが分からない遊技者がC B時に1 B E Tスイッチを3回押すと、「ピッ」と1回の報知音が出力されるだけなので、C Bに制御されていることを遊技者が分かってしまうが、上記のように、C B時ににおいても「ピッ」、「ピッ」、「ピッ」と連続して3回、あるいは「ピッ、ピッ、ピッ」という報知音が出力されることにより、現在が非C B時なのかC B時なのかを遊技者に判別されることを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【0472】

また、別の例として、非C B時ににおいて1 B E Tスイッチを所定期間内に1回押すと「ピッ」、所定期間内に2回連続して押すと「ピッ、ピッ」、所定期間内に3回連続して押すと「ピッ、ピッ、ピッ」というように段階的に報知音を異ならせて出力するものであれば、以下のようにしてもよい。たとえば、非C B時に遊技者が1 B E Tスイッチを所定期間内に連続して3回押すと、「ピッ、ピッ、ピッ」という報知音が出力され、C Bに制御されたことが分からない遊技者がC B時に1 B E Tスイッチを所定期間内に連続して3回押すと、同じように「ピッ、ピッ、ピッ」という報知音が出力されるものであってもよい。ここで、本来であれば、C Bに制御されたことが分からない遊技者がC B時に所定期間内に連続して1 B E Tスイッチを3回押すと、「ピッ」と1回の報知音が出力されるだけなので、C Bに制御されていることを遊技者が分かってしまうが、上記のように、C B時ににおいても「ピッ、ピッ、ピッ」という報知音が出力されることにより、現在が非C B時なのかC B時なのかを遊技者に判別されることを防ぐことができる。

【0473】

[有利遊技状態について]

本実施の形態においては、有利遊技状態の一例として、C Bに制御された状態を例示し、通常遊技状態として、非C Bである状態を例示した。しかしながら、これに限らず、その他の状態を用いてもよい。たとえば、有利遊技状態は、ビッグボーナス(B B)やレギュラーボーナス(R B)などの特別遊技状態であり、通常遊技状態は、B BやR Bに制御されていない状態であってもよい。何れにおいても、有利遊技状態において1ゲームが開始可能となる賭数は通常遊技状態において1ゲームが開始可能となる賭数よりも小さければよい。

【0474】

[特定表示結果について]

本実施の形態においては、特定表示結果の一例として、第1特定表示結果を中段7揃いの図柄組合せを例示し、第2特定表示結果を非中段7揃いの図柄組合せを例示した。しかしながら、これに限らず、その他の表示結果を用いてもよい。たとえば、第1特定表示結果を左下から右上に揃える右上7揃いの図柄組合せとし、第2特定表示結果を非右上7揃いの図柄組合せとしてもよい。また、7揃いに限らず、リプレイやチェリーなどのその他の図柄を用いてもよいし、本実施の形態にはない図柄(たとえば、キャラクタが表示された図柄)を用いてもよい。

【0475】

[特典に関する有利度について]

本実施の形態においては、特典に関する有利度の一例として、A T制御がされること、および有利なR T状態(たとえば、R T3)に制御されることを例示した。しかしながら、これに限らず、その他の特典に関する有利度を用いてもよい。たとえば、A T制御されることは前提で、当該A T制御の期間が長い(たとえば、付与されるナビストック数が多

い) ことにより有利度が高くなることであってもよい。

【0476】

[報知演出について]

本実施の形態においては、報知演出の一例として、中段7揃いの図柄組合せを導出させるために液晶表示器51に押し順のメッセージ画像を表示させるナビ演出であることを例示した。しかしながら、これに限らず、その他の報知演出を用いてもよい。たとえば、中段7揃いの図柄組合せを導出させるためにスピーカ53、54を用いて音声によって押し順をナビするものであってもよい。

【0477】

また、押し順を報知するナビ演出を実行するものに限らず、遊技者の目押しをナビするナビ演出を実行するものであってもよい。たとえば、CB当選時に中段7揃いを導出させるために、「中リールに7を停止させろ!!」や「中停止ボタンから押して下さい」というように遊技者の目押しをナビするナビ演出が実行されるものであってもよい。

10

【0478】

[ナビ演出実行抽選について]

本実施の形態においては、図16や図19のテーブルに格納されたナビ演出実行確率の情報に基づきナビ演出を実行するか否かを判定することを例示した。しかしながら、これに限らず、ナビ演出実行確率の値はその他の値を用いてもよい。たとえば、本実施の形態においては、非ATのときには一切ナビ演出が行なわれないようにナビ演出実行確率が0%の設定されていたが、これに限らず、非ATであっても所定確率に基づきナビ演出が実行される場合があってもよい。なお、AT状態に制御されていたり、有利なRT状態に制御されていたりする方が、よりナビ演出が実行されるように確率設定される方が好ましいが、これに限らず、非AT状態のようにAT状態よりも遊技者にとって不利な状態の方がナビ演出が実行されやすくなっていたり、RT1のようにRT3よりも不利な状態の方がナビ演出が実行されやすくなっているもよい。さらに、AT状態およびRT状態の双方に基づいてナビ演出実行確率が設定されるものに限らず、何れか一方に基づいてナビ演出実行確率が設定されるものであってもよい。

20

【0479】

[遊技状態の遷移について]

本実施の形態においては、昇格リブ(リブ4)が導出されたときにRT1からRT2に制御され、右下7リブ(リブ6)または右上7リブ(リブ7)が導出されたときにRT2からRT3に制御されることを例示した。しかしながら、これに限らず、その他の図柄組合せが導出されたときにRT2やRT3に制御されるものであってもよい。この場合、特に、現在のRT状態がRT2やRT3であることを遊技者が把握しにくい図柄組合せである方が、現在のRT状態が有利であることに對してCB当選時に行なわれるナビ演出の実行有無によってより期待感を与えることができるため好ましい。

30

【0480】

[CBについて]

本実施の形態においては、CBは15枚のメダル払出しで終了するように制御されることを例示した。しかしながら、これに限らず、たとえば、30枚や45枚のメダル払出しで終了するように制御されるものであってもよい。この場合でも、CB中のゲームにおいてCB入賞前が有利であるとき(たとえば、AT状態に制御されていること、RT状態が有利であること)が、CB入賞前が有利でないとき(たとえば、AT状態に制御されていないこと、RT状態が有利でないこと)よりもCB中にナビ演出が行なわれやすくなって、より多くのメダルが払出されることが好ましい。

40

【0481】

また、本実施の形態においては、図12に示すように、AT状態でCBに制御されると、維持転リブ1~3に当選したときに14枚払出しのために左第1停止のナビ演出が実行されるものであった。しかしながら、左第1停止によって14枚払出しがされるものではなく、中第1停止や右第1停止のみで14枚払出しがされるものであってもよい。なぜな

50

らば、非 A T 中のゲームにおいて左第 1 停止しなかった場合には、遊技者にとって不利なペナルティが科されるため、通常遊技者が左第 1 停止を率先して行なうため、維持転リブ 1 ~ 3 に当選したときには、A T 状態でないにもかかわらず左第 1 停止によって 1 4 枚払出しがされてしまい、A T 状態に制御されている利点がなくなってしまうからである。そのため、左第 1 停止以外でペナルティを科していることをより効果的にして、A T による利益を担保するため、維持転リブ 1 ~ 3 では、中第 1 停止や右第 1 停止のみで 1 4 枚払出しがされるものである方が好ましい。

【 0 4 8 2 】

[その他の変形例]

上述した実施形態では、3つのリール 2 L、2 C、2 R を有する可変表示装置を備え、全てのリールが停止した時点で 1 ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべ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のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1 のリールしか有しないものや、3 以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。

【 0 4 8 3 】

上記の実施の形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技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であってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、たとえば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、上記実施の形態で賭数として 3 を設定する場合は 1 5 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【 0 4 8 4 】

さらに、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうち何れか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、たとえば、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるのものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行なうことが可能であり、かつ入賞によってメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンであってもよい。

【 0 4 8 5 】

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

【 符号の説明 】

【 0 4 8 6 】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、6 M A X B E T スイッチ、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ、9 0 演出制御基板、9 1 サブ制御部。

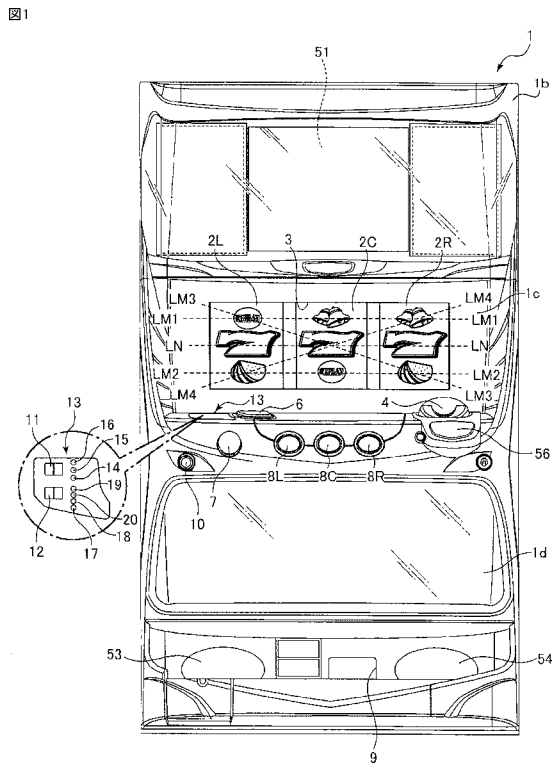
10

20

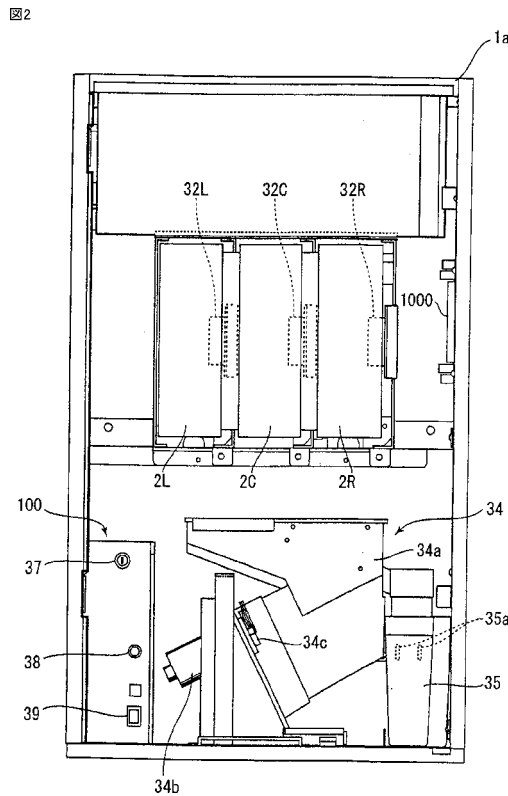
30

40

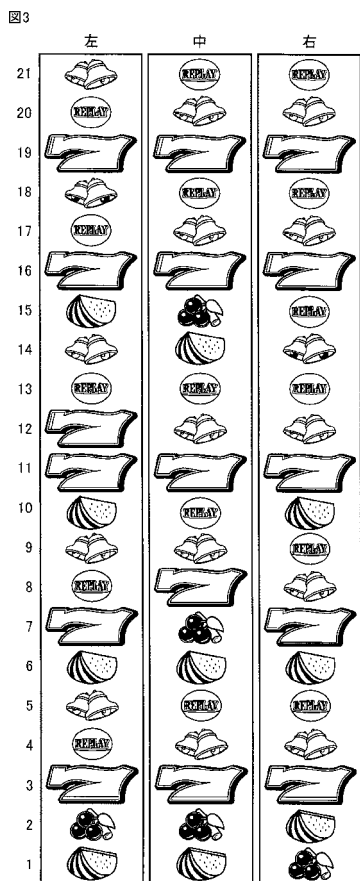
【図1】



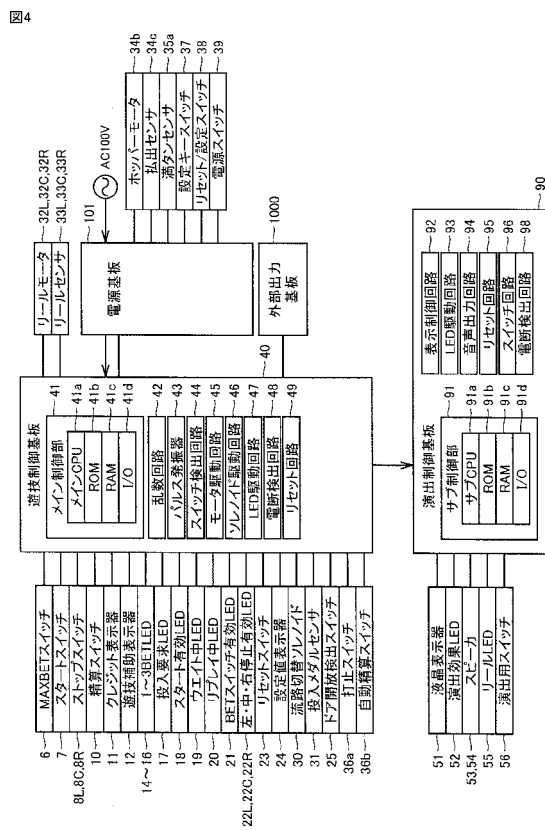
【図2】



【図3】

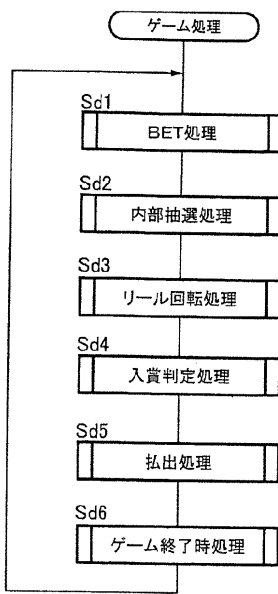


【図4】



【図5】

図5



【図6】

図6

名称	図柄の組合せ			一般遊技	備考
	左	中	右		
リプ1	リ7a	リ7a	リ7a	再遊技	中段通常リプ
	リ7a	リ7a	リ7b	再遊技	
	リ7a	リ7a	ス4ba	再遊技	
	リ7a	リ7a	ス4bb	再遊技	
	リ7a	リ7b	リ7a	再遊技	
	リ7a	リ7b	リ7b	再遊技	
	リ7a	リ7b	ス4ba	再遊技	
	リ7a	リ7b	ス4bb	再遊技	
	リ7a	リ7c	リ7a	再遊技	
	リ7a	リ7c	リ7b	再遊技	
	リ7a	リ7c	ス4ba	再遊技	
	リ7a	リ7c	ス4bb	再遊技	
	リ7b	リ7a	リ7a	再遊技	
	リ7b	リ7a	リ7b	再遊技	
	リ7b	リ7a	ス4ba	再遊技	
リプ2	白7a	白7a	リ7a	再遊技	中段通常リプ
	白7a	白7a	ス4ba	再遊技	
	白7a	白7b	リ7a	再遊技	
	白7a	白7b	ス4ba	再遊技	
	白7a	白7c	リ7a	再遊技	
	白7a	白7c	ス4ba	再遊技	
	白7b	白7a	リ7a	再遊技	
	白7b	白7a	ス4ba	再遊技	
	白7b	白7b	リ7a	再遊技	
	白7b	白7b	ス4ba	再遊技	
	白7b	白7c	リ7a	再遊技	
	白7b	白7c	ス4ba	再遊技	
	白7c	白7a	リ7a	再遊技	
	白7c	白7a	ス4ba	再遊技	
	白7c	白7b	リ7a	再遊技	
リプ3	白7c	白7b	リ7a	再遊技	中段通常リプ
	白7c	白7b	ス4ba	再遊技	
	白7c	白7c	リ7a	再遊技	
	白7c	白7c	ス4ba	再遊技	
	白7c	リ7a	リ7a	再遊技	
	白7c	リ7a	ス4ba	再遊技	
	白7c	リ7b	リ7a	再遊技	
	白7c	リ7b	ス4ba	再遊技	
	白7c	リ7c	リ7a	再遊技	
	白7c	リ7c	ス4ba	再遊技	
	白7c	リ7a	白7a	再遊技	
	白7c	リ7a	白7b	再遊技	
	白7c	リ7a	白7c	再遊技	
	白7c	リ7a	白7c	再遊技	
	白7c	リ7a	白7c	再遊技	

【図7】

図7

名称	図柄の組合せ			一般遊技	備考
	左	中	右		
リプ4	ス4ba	リ7a	ス4ba	再遊技	昇格リプ
	ス4ba	リ7b	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	リ7c	ス4ba	再遊技	
リプ5	リ7a	リ7a	ス4ba	再遊技	転落リプ
	リ7b	リ7a	ス4ba	再遊技	
	リ7c	リ7a	ス4ba	再遊技	
リプ6	ス4ba	白7a	ス4ba	再遊技	右下リプ
	ス4ba	白7b	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7c	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7a	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7b	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7c	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7a	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7b	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7c	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7a	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7b	ス4ba	再遊技	
	ス4ba	白7c	ス4ba	再遊技	
リプ7	リ7a	白7a	ス4ba	再遊技	右上リプ
	リ7a	白7b	ス4ba	再遊技	
	リ7a	白7c	ス4ba	再遊技	
	リ7a	白7a	ス4ba	再遊技	
	リ7a	白7b	ス4ba	再遊技	
	リ7a	白7c	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7a	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7b	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7c	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7a	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7b	ス4ba	再遊技	
	リ7b	白7c	ス4ba	再遊技	
CB	白7a	白7a	白7a	CB入賞	中段7揃い
	白7a	白7b	白7a	CB入賞	
	白7a	白7c	白7a	CB入賞	
	白7a	白7a	白7b	CB入賞	
	白7a	白7a	白7c	CB入賞	
	白7a	白7b	白7b	CB入賞	
	白7a	白7b	白7c	CB入賞	
	白7a	白7c	白7b	CB入賞	
	白7a	白7c	白7c	CB入賞	
	白7a	白7c	白7a	CB入賞	
	白7a	白7c	白7b	CB入賞	
	白7a	白7c	白7c	CB入賞	
	白7a	白7a	白7a	CB入賞	
	白7a	白7a	白7b	CB入賞	
	白7a	白7a	白7c	CB入賞	
	白7a	白7b	白7a	CB入賞	
	白7a	白7b	白7b	CB入賞	
	白7a	白7b	白7c	CB入賞	
	白7a	白7c	白7a	CB入賞	
	白7a	白7c	白7b	CB入賞	
	白7a	白7c	白7c	CB入賞	
	白7a	白7b	白7c	CB入賞	
	白7a	白7c	白7a	CB入賞	
	白7a	白7c	白7b	CB入賞	
白7a	白7c	白7c	CB入賞		
白7a	白7a	リ7a	CB入賞		
白7a	白7a	リ7b	CB入賞		
白7a	白7a	リ7c	CB入賞		

【図8】

図8

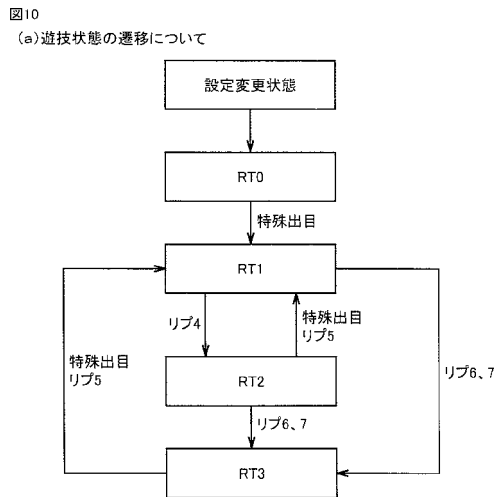
名称	図柄の組合せ			一般遊技	備考
	左	中	右		
ベル1	ス4ba	ス4ba	ス4ba	15枚	中段ベル
	ス4ba	ス4ba	ス4ba	15枚	
	ス4ba	ス4ba	ス4ba	15枚	
ベル2	リ7a	ス4ba	リ7a	15枚	右下ベル
	リ7a	ス4ba	リ7b	15枚	
	リ7a	ス4ba	リ7c	15枚	
神山順ベル1	リ7a	白7a	白7a	15枚	上段ベル
	リ7a	白7b	白7a	15枚	
	リ7a	白7c	白7a	15枚	
神山順ベル2	リ7a	白7a	白7b	15枚	上段ベル
	リ7a	白7b	白7b	15枚	
	リ7a	白7c	白7b	15枚	
神山順ベル3	リ7a	白7b	白7a	15枚	上段ベル
	リ7a	白7b	白7b	15枚	
	リ7a	白7c	白7a	15枚	
神山順ベル4	リ7b	白7a	白7a	15枚	上段ベル
	リ7b	白7b	白7a	15枚	
	リ7b	白7c	白7a	15枚	
神山順ベル5	リ7b	白7a	白7b	15枚	上段ベル
	リ7b	白7b	白7b	15枚	
	リ7b	白7c	白7b	15枚	
神山順ベル6	リ7b	白7a	白7c	15枚	上段ベル
	リ7b	白7b	白7c	15枚	
	リ7b	白7c	白7c	15枚	
神山順ベル7	リ7b	白7b	白7a	15枚	上段ベル
	リ7b	白7b	白7b	15枚	
	リ7b	白7c	白7a	15枚	
チェリー1	チェリー	リ7a	リ7a	2枚	中段チェリー
	チェリー	リ7b	リ7a	2枚	
	チェリー	リ7c	リ7a	2枚	
	チェリー	リ7a	リ7b	2枚	
	チェリー	リ7b	リ7b	2枚	
	チェリー	リ7c	リ7b	2枚	
	チェリー	リ7a	リ7c	2枚	
	チェリー	リ7b	リ7c	2枚	
	チェリー	リ7c	リ7c	2枚	
	チェリー	リ7a	ス4ba	2枚	
	チェリー	リ7b	ス4ba	2枚	
	チェリー	リ7c	ス4ba	2枚	
チェリー2	リ7a	リ7a	ス4ba	2枚	角チェリー
	リ7a	リ7b	ス4ba	2枚	
	リ7a	リ7c	ス4ba	2枚	
	リ7b	リ7a	ス4ba	2枚	
	リ7b	リ7b	ス4ba	2枚	
	リ7b	リ7c	ス4ba	2枚	
チェリー3	リ7a	リ7a	any	2枚	中段チェリー
	リ7a	リ7b	any	2枚	
	リ7a	リ7c	any	2枚	
スイカ1	ス4ba	リ7a	リ7a	5枚	上段スイカ
	ス4ba	リ7b	リ7a	5枚	
	ス4ba	リ7c	リ7a	5枚	
スイカ2	ス4ba	ス4ba	ス4ba	5枚	中段スイカ
	ス4ba	ス4ba	ス4ba	5枚	
	ス4ba	ス4ba	ス4ba	5枚	
スイカ3	ス4ba	ス4ba	白7a	5枚	右下スイカ
	ス4ba	ス4ba	白7b	5枚	
	ス4ba	ス4ba	白7c	5枚	
スイカ4	リ7a	ス4ba	リ7a	6枚	右上スイカ
	リ7a	ス4ba	リ7b	6枚	
	リ7a	ス4ba	リ7c	6枚	
	リ7b	ス4ba	リ7a	6枚	
	リ7b	ス4ba	リ7b	6枚	
	リ7b	ス4ba	リ7c	6枚	
1枚1	any	リ7a	any	1枚	-
1枚2	any	リ7b	any	1枚	-
14枚役	any	リ7b	ス4ba	14枚	左リールは「ス4ba」、「リ7a」、「リ7b」以外

【図9】

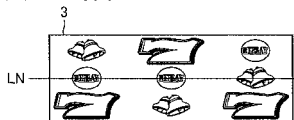
図9

名称	図柄の組合せ			一般遊技	備考
	左	中	右		
右ベル こぼし目	リ7a	白7a	△7a	→RT1移行	左中右ベル当選時において 入賞取りこぼし時に表示
	リ7a	白7b	△7a	→RT1移行	
	リ7a	白7c	△7a	→RT1移行	
中ベル こぼし目	リ7b	白7a	△7a	→RT1移行	
	リ7b	白7b	△7a	→RT1移行	
	リ7b	白7c	△7a	→RT1移行	
左ベル こぼし目	リ7c	△7a	白7a	→RT1移行	
	リ7c	△7b	白7a	→RT1移行	
	リ7c	△7c	白7a	→RT1移行	
	リ7c	△7a	白7b	→RT1移行	
	リ7c	△7b	白7b	→RT1移行	
	リ7c	△7c	白7b	→RT1移行	
	リ7c	△7a	白7c	→RT1移行	
	リ7c	△7b	白7c	→RT1移行	
	リ7c	△7c	白7c	→RT1移行	
	リ7c	△7a	白7c	→RT1移行	
	リ7c	△7b	白7c	→RT1移行	
	リ7c	△7c	白7c	→RT1移行	

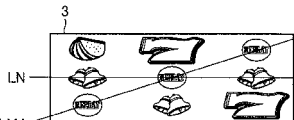
【図10】



(b)リプ6(転落リプ)入賞時



(c)リプ4(昇格リプ)入賞時



【図11】

図11

抽選対象 名称	入賞時の組合せ	適用図柄 50の抽選率表示				リール特徴
		RT0	RT1	RT2	RT3	
共通4	△42	0	0	0	0	
共通5	△42	0	0	0	0	
共通6	△42	0	0	0	0	
共通7	△42	0	0	0	0	
共通8	△42	0	0	0	0	
共通9	△42	0	0	0	0	
共通10	△42	0	0	0	0	
共通11	△42	0	0	0	0	
共通12	△42	0	0	0	0	
共通13	△42	0	0	0	0	
共通14	△42	0	0	0	0	
共通15	△42	0	0	0	0	
共通16	△42	0	0	0	0	
共通17	△42	0	0	0	0	
共通18	△42	0	0	0	0	
共通19	△42	0	0	0	0	
共通20	△42	0	0	0	0	
共通21	△42	0	0	0	0	
共通22	△42	0	0	0	0	
共通23	△42	0	0	0	0	
共通24	△42	0	0	0	0	
共通25	△42	0	0	0	0	
共通26	△42	0	0	0	0	
共通27	△42	0	0	0	0	
共通28	△42	0	0	0	0	
共通29	△42	0	0	0	0	
共通30	△42	0	0	0	0	
共通31	△42	0	0	0	0	
共通32	△42	0	0	0	0	
共通33	△42	0	0	0	0	
共通34	△42	0	0	0	0	
共通35	△42	0	0	0	0	
共通36	△42	0	0	0	0	
共通37	△42	0	0	0	0	
共通38	△42	0	0	0	0	
共通39	△42	0	0	0	0	
共通40	△42	0	0	0	0	
共通41	△42	0	0	0	0	
共通42	△42	0	0	0	0	
共通43	△42	0	0	0	0	
共通44	△42	0	0	0	0	
共通45	△42	0	0	0	0	
共通46	△42	0	0	0	0	
共通47	△42	0	0	0	0	
共通48	△42	0	0	0	0	
共通49	△42	0	0	0	0	
共通50	△42	0	0	0	0	
共通51	△42	0	0	0	0	
共通52	△42	0	0	0	0	
共通53	△42	0	0	0	0	
共通54	△42	0	0	0	0	
共通55	△42	0	0	0	0	
共通56	△42	0	0	0	0	
共通57	△42	0	0	0	0	
共通58	△42	0	0	0	0	
共通59	△42	0	0	0	0	
共通60	△42	0	0	0	0	
共通61	△42	0	0	0	0	
共通62	△42	0	0	0	0	
共通63	△42	0	0	0	0	
共通64	△42	0	0	0	0	
共通65	△42	0	0	0	0	
共通66	△42	0	0	0	0	
共通67	△42	0	0	0	0	
共通68	△42	0	0	0	0	
共通69	△42	0	0	0	0	
共通70	△42	0	0	0	0	
共通71	△42	0	0	0	0	
共通72	△42	0	0	0	0	
共通73	△42	0	0	0	0	
共通74	△42	0	0	0	0	
共通75	△42	0	0	0	0	
共通76	△42	0	0	0	0	
共通77	△42	0	0	0	0	
共通78	△42	0	0	0	0	
共通79	△42	0	0	0	0	
共通80	△42	0	0	0	0	
共通81	△42	0	0	0	0	
共通82	△42	0	0	0	0	
共通83	△42	0	0	0	0	
共通84	△42	0	0	0	0	
共通85	△42	0	0	0	0	
共通86	△42	0	0	0	0	
共通87	△42	0	0	0	0	
共通88	△42	0	0	0	0	
共通89	△42	0	0	0	0	
共通90	△42	0	0	0	0	
共通91	△42	0	0	0	0	
共通92	△42	0	0	0	0	
共通93	△42	0	0	0	0	
共通94	△42	0	0	0	0	
共通95	△42	0	0	0	0	
共通96	△42	0	0	0	0	
共通97	△42	0	0	0	0	
共通98	△42	0	0	0	0	
共通99	△42	0	0	0	0	
共通100	△42	0	0	0	0	

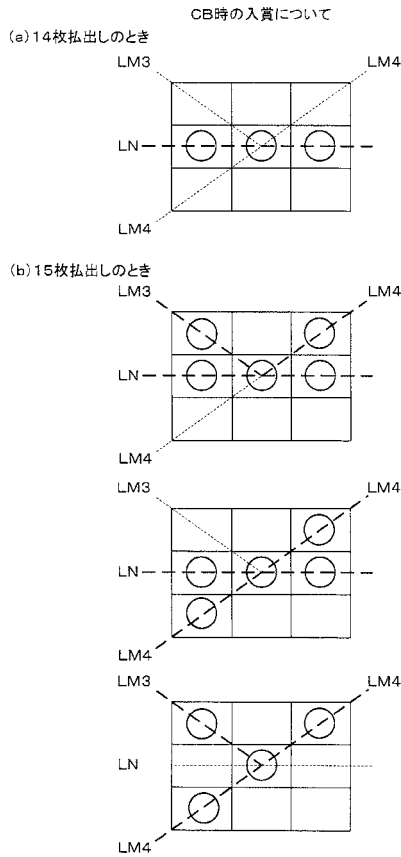
【図12】

図12

抽選対象 名称	第1停止ごとの払出し枚数			遊技状態 ※○が抽選ありを示す			
	左第1停止	中第1停止	右第1停止	RT0	RT1	RT2	RT3
リプ当選以外	15枚	15枚	15枚	○	○	○	○
通常リプ	15枚	14枚	15枚	(897)	(770)	(11)	(32784)
共通役	15枚	15枚	15枚	—	(5)	(5)	—
昇格リプ1	15枚	15枚	15枚	—	(380)	—	—
昇格リプ2	15枚	15枚	15枚	—	(828)	—	—
昇格リプ3	15枚	15枚	15枚	—	(828)	—	—
昇格リプ4	15枚	15枚	15枚	—	(828)	—	—
昇格リプ5	15枚	15枚	15枚	—	(828)	—	—
維持転リプ1	14枚	15枚	15枚	—	—	(1562)	(10148)
維持転リプ2	14枚	15枚	15枚	—	—	(5244)	(4000)
維持転リプ3	14枚	15枚	15枚	—	—	(5244)	(4000)
押し順役1	15枚	15枚	15枚	—	(150)	(1562)	(111)
押し順役2	15枚	15枚	15枚	—	(150)	(1562)	(111)
押し順役3	15枚	15枚	15枚	—	(1050)	(1562)	(111)
押し順役4	15枚	15枚	15枚	—	(1050)	(1562)	(111)
押し順役5	15枚	15枚	15枚	—	(1050)	(1562)	(111)
押し順役6	15枚	15枚	15枚	—	(1050)	(1562)	(111)
押し順役7	15枚	15枚	15枚	—	(10—20)	—	—

【 図 1 3 】

図13



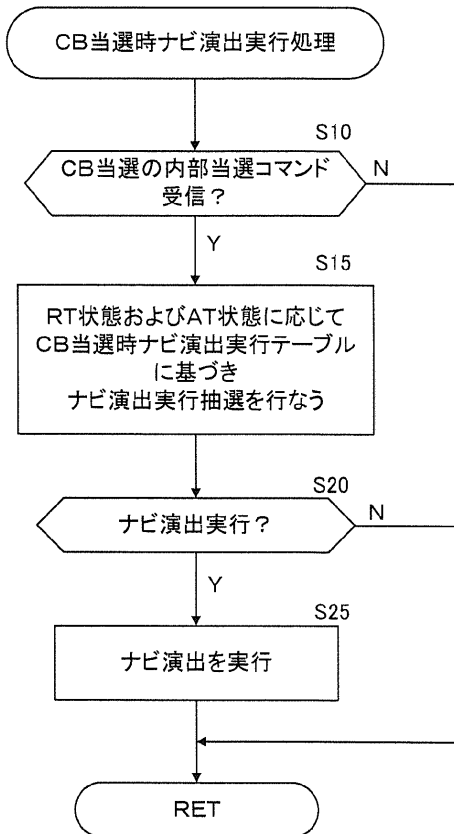
【 図 1 4 】

図 4

AT抽選用テーブル	AT状態	AT状態	その他の条件	当選確率	付与ナビストップ数の振分率				
					1	2	3	4	5
第1AT抽選条件	RTO~3	ATおよび非AT	頭フェエリ—当選 頭一枚当選 頭スライカ当選	3%	50%	30%	20%	-	-
第2AT抽選条件	RTO~3	ATおよび非AT	頭フェエリ—当選 頭一枚当選 頭スライカ当選	10%	30%	20%	10%	10%	10%
第3AT抽選条件	RTO~3	ATおよび非AT	中段フェエリ—当選	30%	20%	30%	20%	10%	20%
第4AT抽選条件	RTO~3	ATおよび非AT	14枚役が入賞	50%	40%	30%	20%	-	-
第5AT抽選条件	RT1~3	非AT	前回のART終了から 1000ゲーム消化	100%	60%	-	-	-	-
第6AT抽選条件	RT3	AT	押し順役1~6当選	5%	20%	20%	20%	20%	20%

【 図 1 5 】

図15



【 図 1 6 】

図16

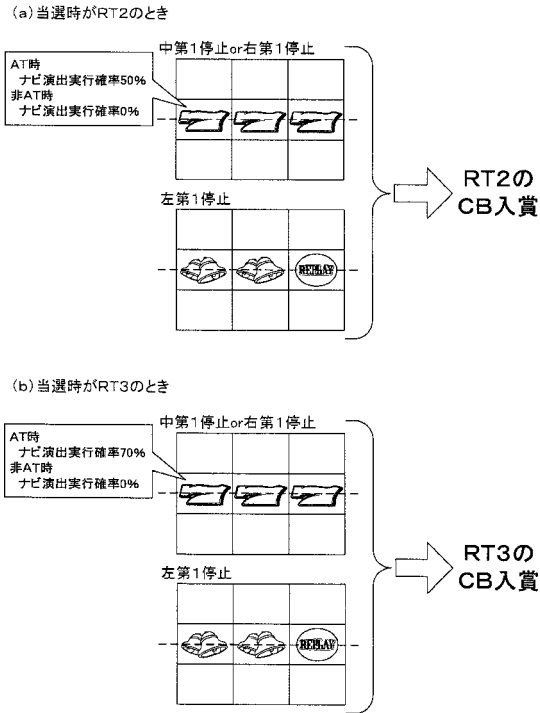
非CB時における
CB当選時ナビ演出実行テーブル

RT状態	AT状態	ナビ演出実行確率
RTO	非AT	0%
	AT	10%
RT1	非AT	0%
	AT	20%
RT2	非AT	0%
	AT	50%
RT3	非AT	0%
	AT	70%

【 図 1 7 】

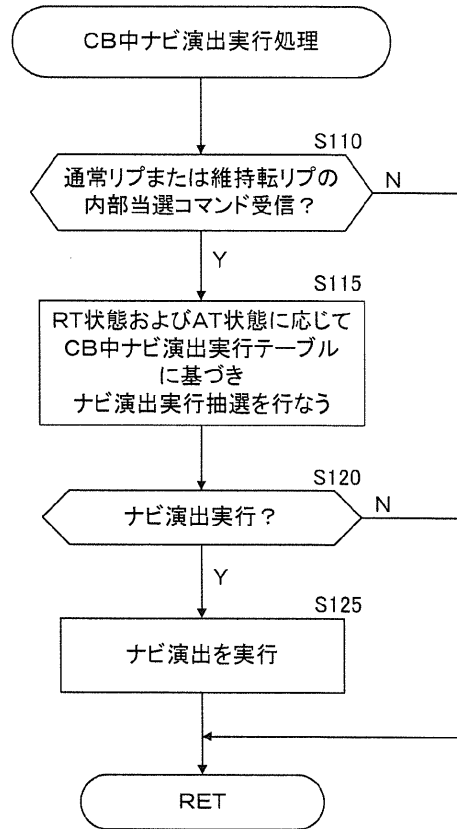
図17

非CB時におけるCB当選時のナビ演出について



【 図 1 8 】

図18



【 図 1 9 】

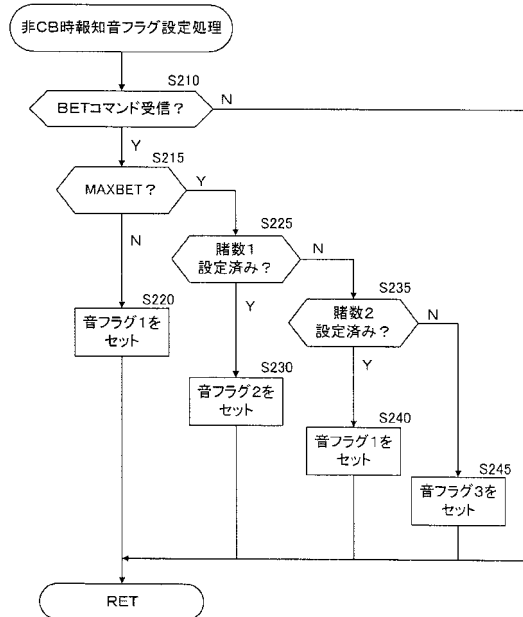
図19

CB中ナビ演出実行テーブル

RT状態	AT状態	ナビ演出実行確率	
		14枚払出し	15枚払出し
RT0	非AT	0%	0%
	AT	10%	90%
RT1	非AT	0%	0%
	AT	20%	80%
RT2	非AT	0%	0%
	AT	50%	50%
RT3	非AT	0%	0%
	AT	70%	30%

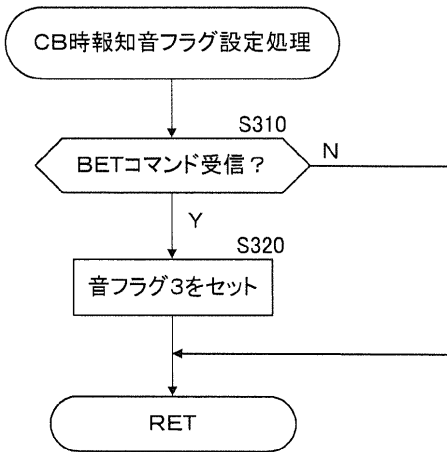
【 図 2 0 】

図20



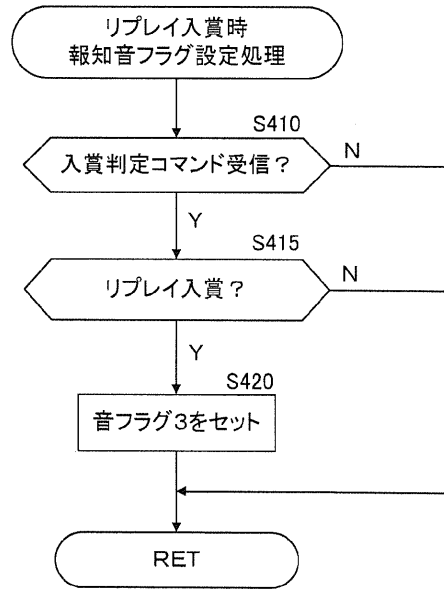
【 図 2 1 】

図21



【 図 2 2 】

図22



【 図 2 3 】

図23

報知音フラグ設定テーブル

遊技状態	ゲーム開始可能な賭数	設定済みの賭数	操作された賭数	報知音フラグ	発音音
非CB時	3	0	IBET	音フラグ1	「ピッ」
			MAXBET	音フラグ3	「ピッ、ピッ、ピッ」
		1	IBET	音フラグ1	「ピッ」
			MAXBET	音フラグ2	「ピッ、ピッ」
		2	IBET	音フラグ1	「ピッ」
			MAXBET	音フラグ1	「ピッ」
CB時	1	-	IBET	音フラグ3	「ピッ、ピッ、ピッ」
リプレイ入賞時 (非CB、CB問わず)	自動設定	-	-	音フラグ3	「ピッ、ピッ、ピッ」

【 図 2 4 】

図24

