

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6052759号
(P6052759)

(45) 発行日 平成28年12月27日 (2016.12.27)

(24) 登録日 平成28年12月9日 (2016.12.9)

| | |
|-------------------------------|----------------------|
| (51) Int.Cl. | F I |
| A 6 3 F 5/04 (2006.01) | A 6 3 F 5/04 5 1 2 D |
| | A 6 3 F 5/04 5 1 6 F |
| | A 6 3 F 5/04 5 1 6 D |

請求項の数 1 (全 64 頁)

| | | | |
|-----------|------------------------------|-----------|-------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2011-223405 (P2011-223405) | (73) 特許権者 | 000144153 |
| (22) 出願日 | 平成23年10月7日 (2011.10.7) | | 株式会社三共 |
| (65) 公開番号 | 特開2013-81614 (P2013-81614A) | | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| (43) 公開日 | 平成25年5月9日 (2013.5.9) | (74) 代理人 | 100098729 |
| 審査請求日 | 平成26年9月16日 (2014.9.16) | | 弁理士 重信 和男 |
| 前置審査 | | (74) 代理人 | 100163212 |
| | | | 弁理士 溝渕 良一 |
| | | (74) 代理人 | 100204467 |
| | | | 弁理士 石川 好文 |
| | | (74) 代理人 | 100156535 |
| | | | 弁理士 堅田 多恵子 |
| | | (74) 代理人 | 100206656 |
| | | | 弁理士 林 修身 |
| | | (74) 代理人 | 100206911 |
| | | | 弁理士 大久保 岳彦 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な権利を付与する権利付与手段と、

前記権利が付与された場合に、該権利が消費されるまで当該権利を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

1ゲームにおける所定のタイミングから前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く1ゲーム演出を実行する1ゲーム演出実行手段と、

複数ゲームにわたり前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記持越手段により前記権利が持ち越されていない非持越状態で前記事前決定手段により第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段によ

10

20

り前記権利が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、があり、

前記事前決定手段により前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定される割合が、前記事前決定手段により前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定される割合よりも低く、

前記非持越状態で前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されない第1の確率及び前記非持越状態で前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される第2の確率の合算確率に占める前記第2の確率の比率よりも、前記非持越状態で前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されない第3の確率及び前記非持越状態で前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される第4の確率の合算確率に占める前記第4の確率の比率の方が高く、

前記非持越状態で前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合には、前記非持越状態で前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合よりも、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出による演出結果にて前記権利が付与されている旨が報知される割合が高く、

前記非持越状態で前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合には、前記非持越状態で前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合よりも、前記権利が付与されていない旨の演出結果を導く前記連続演出を実行する割合が高い

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

また、この種のスロットマシンとしては、内部抽選にて特別役が小役1と同時に当選する場合と特別役が小役2と同時に当選する場合とを有し、すなわち特別役とそれぞれ同時に当選し得る複数の小役を有し、特別役が小役1と同時に当選した場合と、特別役が小役2と同時に当選した場合と、で所定の演出（プレミアム演出）が実行される確率として異なる確率を適用したスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献1参照）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2009-106646号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

また、特別役の当選可能性を示唆する演出としては、1ゲームで特別役の当選の有無が導かれる1ゲーム演出と、複数ゲームにわたる演出の後に特別役の当選の有無が導かれる連続演出と、を備えるものがあるが、特許文献1に記載のスロットマシンのように、特別役とそれぞれ同時に当選し得る複数の小役を有するスロットマシンにおいては、これら複数の小役のうち特別役と同時当選し難い小役、すなわち当該小役が入賞してもあまり特別役の当選が期待できない小役の当選時において連続演出を実行すると、連続演出による興

10

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者にとって有利な権利が付与されるのと同時に当選し得る複数の入賞を備えるスロットマシンにおいて、連続演出の興趣を高めることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、
遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール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、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

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（内部抽選）と、

遊技者にとって有利な権利（特別役）を付与する権利付与手段（内部抽選）と、

前記権利（特別役）が付与された場合に、該権利（特別役）が消費されるまで当該権利（特別役）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

30

1ゲームにおける所定のタイミング（開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時）から前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行する1ゲーム演出実行手段（サブ制御部91）と、

複数ゲームにわたり前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記持越手段により前記権利（特別役）が持ち越されていない非持越状態で前記事前決定手段により第1の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により第2の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、があり、

40

前記事前決定手段により前記第2の特定入賞の発生を許容する旨が決定される割合が、前記事前決定手段により前記第1の特定入賞の発生を許容する旨が決定される割合よりも低く、

前記非持越状態で前記第1の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与されない第1の確率及び前記非持越状態で前記第1の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記

50

権利（特別役）が付与される第２の確率の合算確率に占める前記第２の確率の比率（通常リプレイの同時当選比率）よりも、前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与されない第３の確率及び前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される第４の確率の合算確率に占める前記第４の確率の比率（チェリー、スイカの同時当選比率）の方が高く、

前記非持越状態で前記第１の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される場合には、前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される場合よりも、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出（ルーレット演出）による演出結果にて前記権利（特別役）が付与されている旨が報知される割合が高く、

10

前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合には、前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合よりも、前記権利が付与されていない旨の演出結果を導く前記連続演出を実行する割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非持越状態で第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合には、非持越状態で第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合よりも、１ゲーム演出及び連続演出のうち１ゲーム演出による演出結果にて権利が付与されている旨が報知される割合が高いので、非持越状態で第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合、すなわち非持越状態で第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合に比較して権利が付与されていることが期待できない状況にも関わらず連続演出により権利が付与されている可能性を煽ることにより、連続演出による興趣が低下してしまうことを防止できる。一方、権利が付与されていることがあまり期待できない第１の特定入賞の発生時であってもそのゲームにて権利が付与されていることが報知されることがあるため、権利が付与されていることがあまり期待できない事象であっても意外性を高めることができる。

20

尚、前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合には、前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合よりも、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出による演出結果にて前記権利が付与されている旨が報知される割合が高いとは、前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合に、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良いし、前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合に、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記連続演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良い。

30

40

【０００９】

本発明の手段１に記載のスロットマシンは、請求項１に記載のスロットマシンであって、

前記第１の特定入賞（通常リプレイ）または前記第２の特定入賞（スイカ、チェリー）のうち少なくとも一方の発生を許容する旨が決定された場合に、前記権利（特別役）とは異なる遊技者にとって有利な特典（ＡＴ（ナビストック））を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（ナビストック抽選）と、

前記特典付与決定手段（ナビストック抽選）により前記特典（ＡＴ）を付与する旨が決定されたことを条件に、特典（ＡＴ）が付与された旨を報知する特典付与報知手段（ルーレット演出や連続演出によるＡＴの当選報知）と、

50

を備え、

前記特典付与報知手段は、前記第1の特定入賞（通常リプレイ）または前記第2の特定入賞（スイカ、チェリー）の発生を許容する旨が決定され、前記特典付与決定手段（ナビストック抽選）により前記特典（AT）を付与する旨が決定された場合に、該特典（AT）を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典（AT）が付与された旨を報知するよりも高い割合にて、当該特典（AT）を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいて前記特典（AT）が付与された旨を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出が実行され、第1の特定一般入賞または第2の特定一般入賞が発生し、かつ1ゲーム演出の演出結果として権利が付与されていない旨が導かれた場合であっても、特典付与決定手段により特典の付与が決定されている可能性を持続させることができる。

10

尚、該特典を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知するよりも高い割合にて、当該特典を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知するとは、該特典を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知せず、当該特典を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいてのみ前記特典が付与された旨を報知するものを含む。

また、遊技者にとって有利な特典とは、上述の権利とは異なるものであれば良く、上述の権利のように遊技者にとって直接的な有利な特典（遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利など）であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

20

【0010】

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

前記1ゲーム演出実行手段は、1ゲームにおける複数の前記所定タイミング（開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時）のうちいずれかのタイミングから前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を開始するとともに、

前記権利（特別役）が付与されている場合には、前記権利（特別役）が付与されていない場合よりも複数の前記所定タイミングのうち特定のタイミング（第3停止時）から前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を開始する割合が高い

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出の開始タイミングによって権利が付与されている可能性が異なることとなるため、1ゲーム演出による興趣を高めることができる。

【0011】

本発明の手段3に記載のロットマシンは、請求項1、手段1または2のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記1ゲーム演出実行手段は、前記入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記入賞（一般役）の発生が許容されている旨の演出結果（対応する一般役の図柄を示す演出結果）を導く前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出によって権利が付与されているか否かだけでなく、入賞の発生が許容されている旨の演出結果が導かれることもあり、最終的に演出結果により示唆される内容が多義にわたるため、1ゲーム演出による興趣を高めることができる。

【0012】

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

前記1ゲーム演出実行手段は、前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行し、

前記連続演出実行手段は、前記1ゲーム演出（ルーレット演出）にて前記連続演出に発

50

展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）が導かれた後、前記連続演出を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、１ゲーム演出によって権利が付与されているか否かだけでなく、連続演出に発展する旨の演出結果が導かれることもあり、最終的に演出結果により示唆される内容が多義にわたるため、ゲーム演出による興趣を高めることができるとともに、１ゲーム演出によって権利が付与されている旨が示されずとも、権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【 0 0 1 3 】

本発明の手段５に記載のスロットマシンは、手段４に記載のスロットマシンであって、前記１ゲーム演出実行手段は、

Nゲーム（Nは０以上の整数）にわたり１ゲーム演出（ルーレット演出）を実行した後、前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記１ゲーム演出（ルーレット演出）を実行するとともに、

前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記１ゲーム演出が実行されるまでに１ゲーム演出（ルーレット演出）が実行されるゲーム数を決定するゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）を含み、

前記権利（特別役）が付与されていない場合に前記ゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）により決定されるゲーム数の平均値よりも前記権利（特別役）が付与されている場合に前記ゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）により決定されるゲーム数の平均値の方が大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、１度の１ゲーム演出において権利が付与されている旨が報知されない場合でも、連続することで権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【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】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図９】移行出目の図柄組み合わせ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図１０】遊技状態及びＲＴの遷移を説明するための図である。

【図１１】遊技状態及びＲＴの概要を示す図である。

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

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

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

【図１５】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図１６】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 1 7】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 8】ルーレット演出の態様を示す図である。

【図 1 9】連続演出の態様を示す図である。

【図 2 0】組み合わせパターンの内容を示す図である。

【図 2 1】組み合わせパターン抽選による組み合わせパターンの選択率を示す図である。

【図 2 2】ルーレット開始抽選によるルーレット演出の開始時期の選択率を示す図である。

【図 2 3】同時当選役別の同時当選比率を示す図である。

【図 2 4】特別役の種類別の単独当選比率を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0015】

本実施例のスロットマシン 1 を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 2 a と、この筐体 2 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 2 b と、から構成されている。

【0016】

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

20

【0017】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 略中央に設けられた透視窓 3 において各々上下三段に表示される。

【0018】

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

30

【0019】

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

【0020】

40

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

【0021】

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（本実施例ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイ

50

ッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 56 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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 のタイトルや後述する配当表 1 などが印刷された下部パネルが設けられている。

【0026】

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

【0027】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 32 L、32 C、32 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 33 L、33 C、33 R（図 4 参照）からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 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 34 a、ホッパータンク 34 a に貯留されたメダルをメダル

10

20

30

40

50

払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

【 0 0 2 8 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

10

【 0 0 2 9 】

電源ボックス 1 0 0 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 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

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

20

【 0 0 3 1 】

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

30

【 0 0 3 2 】

また、本実施例では、入賞ライン LN に入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン LN とは別に、無効ライン LM 1 ~ 4 を設定している。無効ライン LM 1 ~ 4 は、これら無効ライン LM 1 ~ 4 に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ライン LM 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン LN に揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 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 LM 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 LM 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なり並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 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なり並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 4 の 4 種類が無効ライン LM として定められている。

40

【 0 0 3 3 】

50

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。この状態でいず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 3 4 】

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、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組み合わせ（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（本実施例では 5 0 ）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 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み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

10

【 0 0 3 5 】

尚、本実施例では、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良いし、2つのリールを備え、2つのリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良いし、4つ以上のリールを備え、これらリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良い。

【 0 0 3 6 】

20

また、本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 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は 1 9 0 m s（ミリ秒）である。

【 0 0 3 7 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 m s 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 8 L、8 C、8 R 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。

30

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

40

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 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 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。

【 0 0 4 0 】

電源基板 1 0 1 には、外部から A C 1 0 0 V の電源が供給されるとともに、この A C 1 0 0 V 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 4 0 及び遊技制御基板 4 0 を介して接続された演出制御基板 9 0 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 4 1 からサブ制御部 9 1 へのコマ

50

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及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 からコマンドを送信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、演出制御基板 90 側のみが動作してしまわない。

【0041】

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

10

【0042】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0043】

20

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、1~3 BET LED 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、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。

【0044】

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

30

【0045】

メイン制御部 41 は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、後述する ROM 506 に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0046】

制御用クロック生成回路 42 は、メイン制御部 41 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック CLK を生成する。制御用クロック生成回路 42 により生成された制御用クロック CLK は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 41 の制御用外部クロック端子 EXC を介してクロック回路 502 に供給される。乱数用クロック生成回路 43 は、メイン制御部 41 の外部にて、制御用クロック CLK の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック RCLK を生成する。乱数用クロック生成回路 43 により生成された乱数用クロック RCLK は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 41 の乱数用外部クロック端子 ERC を介して乱数回路 509 に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路 43 により生成される乱数用クロック RCLK の発振周波数は、制御用クロック生成回路 42 により生成される制御用クロック CLK の発振周波数以下となるようにすれば良い。

40

【0047】

スイッチ検出回路 44 は、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続

50

されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送する。LED 駆動回路は、メイン制御部 4 1 から出力された LED 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や LED に伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路 4 9 は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部 4 1 の CPU 5 0 5 の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部 4 1 にユーザリセット信号を与える。

10

【 0 0 4 8 】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、固有情報記憶回路 5 0 3 と、リセット / 割込コントローラ 5 0 4 と、CPU 5 0 5 と、ROM 5 0 6 と、RAM 5 0 7 と、CTC (カウンタ / タイマサーキット) 5 0 8 と、乱数回路 5 0 9 と、PIP (パラレルインプットポート) 5 1 0 と、シリアル通信回路 5 1 1 と、アドレスデコード回路 5 1 2 とを備えて構成される。

20

【 0 0 4 9 】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備える外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。この実施の形態において、外部バスインタフェース 5 0 1 には、内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A が含まれている。

【 0 0 5 0 】

内部リソースアクセス制御回路 5 0 1 A は、外部バスインタフェース 5 0 1 を介した外部装置からメイン制御部 4 1 の内部データに対するアクセスを制御して、例えば ROM 5 0 6 に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース 5 0 1 には、例えばインサーキットエミュレータ (ICE) といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

30

【 0 0 5 1 】

メイン制御部 4 1 が備えるクロック回路 5 0 2 は、例えば制御用外部クロック端子 EXC に入力される発振信号を 2 分周することなどにより、内部システムクロック SCLK を生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子 EXC に制御用クロック生成回路 4 2 が生成した制御用クロック CLK が入力される。クロック回路 5 0 2 により生成された内部システムクロック SCLK は、例えば CPU 5 0 5 といった、メイン制御部 4 1 において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロック SCLK は、乱数回路 5 0 9 にも供給され、乱数用クロック生成回路 4 3 から供給される乱数用クロック RCLK の周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロック SCLK は、クロック回路 5 0 2 に接続されたシステムクロック出力端子 CLK O から、メイン制御部 4 1 の外部へと出力されても良い。

40

【 0 0 5 2 】

メイン制御部 4 1 が備える固有情報記憶回路 5 0 3 は、例えばメイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路 5 0 3 は、ROM コード、チップ個別ナンバー、ID ナンバーといった 3 種類の固有情報を

50

記憶する。ROM 506コードは、ROM 506の所定領域における記憶データから生成される4バイトの数値であり、生成方法の異なる4つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部41の製造時に付与される4バイトの番号であり、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。IDナンバーは、メイン制御部41の製造時に付与される8バイトの番号であり、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、IDナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路503は、例えばROM 506の所定領域を用いることなどにより、ROM 506に含まれるようにしても良い。或いは、固有情報記憶回路503は、例えばCPU 505の内蔵レジスタを用いることなどにより、CPU 505に含まれるようにしても良い。

10

【0053】

メイン制御部41が備えるリセット/割込コントローラ504は、メイン制御部41の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット/割込コントローラ504が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子XSRSTに一定の期間にわたりローレベル信号(システムリセット信号)が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、外部ユーザリセット端子XURSTに一定の期間にわたりローレベルの信号(ユーザリセット信号)が入力されたとき、または内蔵ウォッチドッグタイマ(WDT)のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。尚、本実施例では前述のように内蔵ウォッチドッグタイマを使用せずにリセット回路49に搭載されたウォッチドッグタイマ(WDT)を用いているため、外部ユーザリセット端子XURSTにユーザリセット信号が入力されるか、指定エリア外走行禁止(IAT)が発生することでユーザリセットが発生することとなる。

20

【0054】

リセット/割込コントローラ504が制御する割込には、ノンマスカブル割込NMIとマスカブル割込INTが含まれている。ノンマスカブル割込NMIは、CPU 505の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子XNMI(入力ポートP4と兼用)に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込INTは、CPU 505の設定命令により、割込要求の受け付けを許可/禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込INTの要因としては、外部マスカブル割込端子XINT(入力ポートP3と兼用)に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、CTC 508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路511にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路509にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

30

【0055】

メイン制御部41が備えるCPU 505は、ROM 506から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン1におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、CPU 505がROM 506から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 505がRAM 507に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 505がRAM 507に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 505が外部バスインタフェース501やPIP 510などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 505が外部バスインタフェース501やシリアル通信回路511などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

40

【0056】

このように、メイン制御部41では、CPU 505がROM 506に格納されているプ

50

ログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部 4 1 (又は CPU 5 0 5) が実行する (又は処理を行う) ということは、具体的には、CPU 5 0 5 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 4 0 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0057】

メイン制御部 4 1 が備える ROM 5 0 6 には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ROM 5 0 6 には、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A が記憶されている。CPU 5 0 5 は、スロットマシン 1 の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部 4 1 がセキュリティモードに移行したときに、ROM 5 0 6 に記憶されたセキュリティチェックプログラム 5 0 6 A を読み出し、ROM 5 0 6 の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A は、ROM 5 0 6 とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A は、例えば外部バスインタフェース 5 0 1 を介してメイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

10

【0058】

メイン制御部 4 1 が備える RAM 5 0 7 は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 5 0 7 の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 5 0 7 の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM 5 0 7 の全ての領域がバックアップ RAM とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は RAM 5 0 7 の全ての内容が保存される。

20

【0059】

メイン制御部 4 1 が備える CTC 5 0 8 は、例えば 8 ビットのプログラマブルタイマを 3 チャンネル (PTC 0 - PTC 2) 内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマ PTC 0 - PTC 2 は、内部システムクロック CLK に基づいて生成されたカウントクロックの信号変化 (例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング) などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、CTC 5 0 8 は、例えば 8 ビットのプログラマブルカウンタを 4 チャンネル (PCC 0 - PCC 3) 内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタ PCC 0 - PCC 3 は、内部システムクロック CLK の信号変化、或いは、プログラマブルカウンタ PCC 0 - PCC 3 のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC 5 0 8 は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間 (可変設定時間) をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路 5 0 9 にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えば RAM 5 0 7 のバックアップ領域といった、CTC 5 0 8 とは異なるメイン制御部 4 1 の内部回路に含まれても良い。

30

【0060】

メイン制御部 4 1 が備える乱数回路 5 0 9 は、例えば 16 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板 4 0 の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU 5 0 5 は、乱数回路 5 0 9 から抽出した数値データに基づき、乱数回路 5 0 9 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路 5 0 9 から CPU 5 0 5 により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路 5 0 9 は、メイン制御部 4 1 に内蔵されるものであっても良いし、メ

40

50

イン制御部 4 1 とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部 4 1 に外付けされるものであっても良い。

【 0 0 6 1 】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するために用いられる値であり、本実施例では、「 0 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲の値をとる。

【 0 0 6 2 】

メイン制御部 4 1 が備える P I P 5 1 0 は、例えば 6 ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポート P 0 ～入力ポート P 2 と、機能兼用端子となる入力ポート P 3 ～入力ポート P 5 とを含んでいる。入力ポート P 3 は、C P U 5 0 5 等に接続される外部マスカブル割込端子 X I N T と兼用される。入力ポート P 4 は、C P U 5 0 5 等に接続される外部ノンマスカブル割込端子 X N M I と兼用される。入力ポート P 5 は、シリアル通信回路 5 1 1 が使用する第 1 チャネル受信端子 R X A と兼用される。入力ポート P 3 ～入力ポート P 5 の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定 K F C S により指示される。

【 0 0 6 3 】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備えるアドレスデコード回路 5 1 2 は、メイン制御部 4 1 の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部 4 1 の内部回路、或いは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、C P U 5 0 5 からのアクセスが可能となる。

【 0 0 6 4 】

メイン制御部 4 1 が備える R O M 5 0 6 には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム 5 0 6 A の他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が遊技制御基板 4 0 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【 0 0 6 5 】

メイン制御部 4 1 が備える R A M 5 0 7 には、スロットマシン 1 におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア 5 9 0 が設けられている。R A M 5 0 7 としては、例えば D R A M が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。C P U 5 0 5 には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは 8 ビットからなり、そのうち下位 7 ビットは C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、C P U 5 0 5 における 1 命令の実行時間ごとに行われることになる。

【 0 0 6 6 】

メイン制御部 4 1 は、シリアル通信回路 5 1 1 を介してサブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

【 0 0 6 7 】

メイン制御部 4 1 は、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入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 6 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行で

10

20

30

40

50

きるようになっている。本実施例では、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0069】

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

【0070】

メイン制御部41は、基本処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0071】

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。

【0072】

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LED52、スピーカ53、54、前述したリールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0073】

尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

【0074】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

【0075】

演出制御基板90には、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、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ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、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧

10

20

30

40

50

を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0076】

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

10

【0077】

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

【0078】

20

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

【0079】

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

【0080】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選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。

30

【0081】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM507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RAM507に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

40

【0082】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507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

50

進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を off 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0083】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 507 のスタックに退避し、RAM 507 にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、RAM 507 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、RAM 507 に格納する処理を行うようになっている。尚、RAM パリティとは RAM 507 の該当する領域（本実施例では、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、RAM 507 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、RAM 507 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。

10

【0084】

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関わらず、その起動時において RAM 507 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、RAM 507 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。尚、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。

20

【0085】

尚、本実施例では、RAM 507 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 RAM 507 のデータが正常であると判定した場合に、RAM 507 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 507 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良い。

30

【0086】

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良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

40

【0087】

次に、メイン制御部 41 の RAM 507 の初期化について説明する。メイン制御部 41 の RAM 507 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。

【0088】

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等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述する RT フラグ及び RT 残りゲーム数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 507 のデータが破壊されているか否かに関わらず

50

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、ＢＢ中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、ＢＢ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等、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、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部４１のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

【００８９】

本実施例においてメイン制御部４１は、設定キースイッチ３７がｏｎの状態での起動時、ＲＡＭ異常エラー発生時、ＢＢ終了時、設定キースイッチ３７がｏｆｆの状態での起動時でＲＡＭ５０７のデータが破壊されていないとき、１ゲーム終了時の５つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる４種類の初期化を行う。

【００９０】

初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７がｏｎの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化２は、ＢＢ終了時に行う初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、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３７がｏｆｆの状態であり、かつＲＡＭ５０７のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【００９１】

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

30

【００９２】

このように本実施例では、電源投入時などにＲＡＭ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が、この際、重要ワークに割り当てられていたＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数は初期化されことなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化１が実行されることに伴って初期化されることとなる。

【００９３】

本実施例のスロットマシン１は、前述のように遊技状態（通常、内部中、ＢＢ（ＲＢ））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。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインＬＮが有効化される。

40

【００９４】

本実施例のスロットマシン１は、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を

50

含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM507に設定されている必要がある。

【0095】

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

10

【0096】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM507に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM507に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無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、後述するRTを特定するためのRTフラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

20

【0097】

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毎に、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。

【0098】

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

30

【0099】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM507に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【0100】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0101】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回

50

転中のリールが残っているときに、ROM 506に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

【0102】

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

10

【0103】

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。

【0104】

20

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

30

【0105】

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

40

【0106】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からの

50

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 8 L、8 C、8 R 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。

【0107】

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。

10

【0108】

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

20

【0109】

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

30

【0110】

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

40

【0111】

また、本実施例では、滑りコマ数として0~4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるよ

50

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。

【0112】

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

10

【0113】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

20

【0114】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

30

【0115】

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

40

【0116】

50

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、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うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 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うようになっている。

【0117】

10

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

【0118】

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。

20

【0119】

本実施例では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、BET 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。

【0120】

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 9 1 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。

30

【0121】

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。また、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賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

【0122】

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。

40

【0123】

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。

【0124】

フリーズコマンドは、フリーズ状態（ゲームの進行が遅延する状態）に制御する旨が決

50

定された場合に、フリーズ状態に制御するか否か及びフリーズ状態に制御する場合にはそのタイミングを示すコマンドであり、後述するフリーズ抽選の終了時に送信される。

【 0 1 2 5 】

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 2 6 】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 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。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態及び R T の種類、R T の残りゲーム数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 0 】

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 1 】

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、B B 終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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。

【0136】

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に変化したのか及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いずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【0137】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0138】

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、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いず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、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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

【0142】

サブ制御部91は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0143】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0144】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマ

10

20

30

40

50

ンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0145】

特に、本実施例では、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。

【0146】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0147】

本実施例のスロットマシン1においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0148】

尚、ビッグボーナスをBBと示し、レギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM507に設定されている必要がある。

【0149】

図6～図9は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図10は、メイン制御部41により制御される遊技状態及びRTの遷移を説明するための図であり、図11は、遊技状態及びRTの概要を示す図である。

【0150】

本実施例におけるスロットマシンは、図10に示すように、通常遊技状態、内部中1、2、RB、BB(RB)のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態(以下、通常遊技状態を通常と称す)においては、RT0～4のいずれかに制御される。

【0151】

図6を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス1～4(以下、各々のビッグボーナスをBBと称する)、レギュラーボーナス1、2(以下、各々のレギュラーボーナスをRBと称する)の6種類のボーナスが含まれる。

【 0 1 5 2 】

B B 1 は、入賞ラインに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B 2 は、入賞ラインに「網 7 - 網 7 - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B 3 は、入賞ラインに「白 7 - 白 7 - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B 4 は、入賞ラインに「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。B B 4 は、入賞ラインに「黒 7 - 白 7 - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 5 3 】

B B 1 ~ B B 4 のいずれかに入賞すると、B B 中レギュラーボーナス（以下、B B R B と称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。

10

【 0 1 5 4 】

B B 1 ~ B B 4 のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、3 1 6 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【 0 1 5 5 】

R B 1 は、入賞ラインに「網 7 - 網 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。R B 2 は、入賞ラインに「白 7 - 白 7 - 黒 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 5 6 】

R B 1、R B 2 のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、R B と称する）に移行される。

20

【 0 1 5 7 】

R B 1、R B 2 のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が 6 回入賞するか、1 2 ゲーム消化したことを条件として終了する。

【 0 1 5 8 】

図 1 0 に示すように、B B 1、B B 3、R B 2 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 1・R T 0 に制御され、B B 2、B B 4、R B 1 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 2・R T 0 に制御される。また、図 1 0 に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常・R T 4 に制御される。

【 0 1 5 9 】

30

後述する内部抽選において B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 を構成する図柄（「黒 7」、「白 7」、「網 7」）は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されていないためである。

【 0 1 6 0 】

次に、図 7 を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル 1 ~ 8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、チェリー、右上がりベルが含まれる。

【 0 1 6 1 】

40

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

【 0 1 6 2 】

ここで、図 3 を参照すると、ベルは、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る。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 6 3 】

右下がりベルは、入賞ライン L N に「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み

50

合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

【0164】

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

【0165】

また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール2L、右リール2R各々において5コマ以内に配置されており、ベルは、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0166】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインLNに「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインLNに「リプレイ - オレンジ - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインLNに「リプレイ - BAR - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインLNに「リプレイ - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル7は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル8は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0167】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのBAR及びオレンジ、右リール2RのBAR及びオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - オレンジ - オレンジ」、「リプレイ - オレンジ - BAR」、「リプレイ - BAR - オレンジ」、「リプレイ - BAR - BAR」、「プラム - オレンジ - オレンジ」、「プラム - オレンジ - BAR」、「プラム - BAR - オレンジ」、「プラム - BAR - BAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、黒7、白7、スイカのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、中リール2C、右リール2Rの各々について、スイカは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを

10

20

30

40

50

適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

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

10

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

20

【 0 1 7 5 】

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

30

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

チェリーは、入賞ライン L N に「BAR - オレンジ - ANY (ANY はいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。チェリーが入賞すると 2 枚メダルが払い出される。

【 0 1 7 8 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の BAR は、チェリーの 1 つ上の位置に配置されているので、「BAR - オレンジ - ANY (ANY はいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ライン L M 2 及び L M 4 に揃うこととなる。

40

【 0 1 7 9 】

また、中リール 2 C においてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5 コマ以内に配置されているが、左リール 2 L において、BAR 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に当選していても、左リール 2 L に対応するス

50

トップスイッチ 8 L を適正なタイミングで操作しなければ、チェリーに入賞することはない。

【 0 1 8 0 】

右上がりベルは、入賞ライン L N に「黒 7 - ベル - オレンジ」、「白 7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒 7 - ベル - B A R」、「白 7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 8 1 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 7、白 7、スイカは、ベルの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のオレンジ、B A R は、ベルの 1 つ下の位置に配置されているので「黒 7 - ベル - オレンジ」、「白 7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒 7 - ベル - B A R」、「白 7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

【 0 1 8 2 】

また、左リール 2 L において黒 7、白 7、スイカの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてベルは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてオレンジ、B A R の 1 つは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 3 】

次に、図 8 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、2、特殊リプレイ、S P (スペシャル) リプレイが含まれる。

【 0 1 8 4 】

通常リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、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る。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 5 】

下段リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - B A R - オレンジ」、「ベル - B A R - チェリー」、「ベル - B A R - スイカ」、「ベル - B A R - 黒 7」、「ベル - B A R - 網 7」、「ベル - B A R - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 8 6 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、B A R は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - B A R - オレンジ」、「ベル - B A R - チェリー」、「ベル - B A R - スイカ」、「ベル - B A R - 黒 7」、「ベル - B A R - 網 7」、「ベル - B A R - 白 7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「リプレイ - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - リプレイ - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に揃うこととなる。

【 0 1 8 7 】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてオレンジ、チェリー、スイカ、黒 7、網 7、白 7 の 1 つは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 1 8 8 】

転落リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 8 9 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のベルは、リプレイの 1 つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - B A R - リプレイ」、「ベル - B A R - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 9 6 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2 ）に入賞した後は、通常・R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・R T 2、通常・R T 3 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 2、通常・R T 3 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 2、通常・R T 3 においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 2、通常・R T 3 から通常・R T 0 に制御されないように構成されており、通常・R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・R T 1 からのみ通常・R T 0 に制御されるように構成されている。

10

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 0 において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 2 に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・R T 1、通常・R T 3 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 1、通常・R T 3 における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 1、通常・R T 3 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 1、通常・R T 3 から通常・R T 2 に制御されないように構成されており、通常・R T 0 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・R T 0 からのみ通常・R T 2 に制御されるように構成されている。

20

【 0 1 9 9 】

次に、図 9 を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図 9 に示すように、「リプレイ - オレンジ - ベル」、「リプレイ - B A R - ベル」、「プラム - オレンジ - ベル」、「プラム - B A R - ベル」、「リプレイ - ベル - オレンジ」、「リプレイ - ベル - B A R」、「プラム - ベル - オレンジ」、「プラム - ベル - B A R」、「黒 7 - オレンジ - オレンジ」、「黒 7 - オレンジ - B A R」、「黒 7 - B A R - オレンジ」、「黒 7 - B A R - B A R」、「白 7 - オレンジ - オレンジ」、「白 7 - オレンジ - B A R」、「白 7 - B A R - オレンジ」、「白 7 - B A R - B A R」、「スイカ - オレンジ - オレンジ」、「スイカ - オレンジ - B A R」、「スイカ - B A R - オレンジ」、「スイカ - B A R - B A R」からなる 2 0 種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第 1 停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ライン L N に揃う。

30

40

【 0 2 0 0 】

図 1 0 に示すように、通常・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3 において移行出目が入賞ライン L N に揃った後は、通常・R T 1 に制御される。尚、通常・R T 1 において移行出目が入賞ライン L N に揃った場合には、通常・R T 1 が維持されることとなる。

【 0 2 0 1 】

次に、図 1 2 ~ 図 1 4 を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中 1（B B 1、B B 3、R B 2 が当選している状態）であるか、内部中 2（B B 2、B B 4、R B 1 が当選している状態）であるか、B B（R B）であるか、R B であるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊

50

技状態であれば、R T 0 ~ 4 の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図 1 2 においては、入賞役の間に “ + ” を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【 0 2 0 2 】

図 1 2 ~ 図 1 4 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の 印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【 0 2 0 3 】

また、 印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値 1）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）に対応させて、「6 5 5 3 6」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「3 0 0」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $3 0 0 / 6 5 5 3 6$ となる。

【 0 2 0 4 】

また、図 1 2 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 1 3 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 1 4 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図 1 5 は、図 1 2 ~ 1 5 に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

【 0 2 0 5 】

通常・R T 0 であるときには、B B 1、B B 1 + スイカ、B B 1 + チェリー、B B 1 + 通常リプレイ、B B 2、B B 2 + スイカ、B B 2 + チェリー、B B 2 + 通常リプレイ、B B 3、B B 3 + スイカ、B B 3 + チェリー、B B 3 + 通常リプレイ、B B 4、B B 4 + スイカ、B B 4 + 通常リプレイ、R B 1、R B 1 + スイカ、R B 1 + チェリー、R B 1 + 通常リプレイ、R B 2、R B 2 + スイカ、R B 2 + チェリー、R B 2 + 通常リプレイ、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、スイカ、チェリー、リプレイ G R 1 1、リプレイ G R 1 2、リプレイ G R 1 3、リプレイ G R 1 4、リプレイ G R 1 5 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 6 】

通常・R T 1 であるときには、B B 1、B B 1 + スイカ、B B 1 + チェリー、B B 1 + 通常リプレイ、B B 2、B B 2 + スイカ、B B 2 + チェリー、B B 2 + 通常リプレイ、B B 3、B B 3 + スイカ、B B 3 + チェリー、B B 3 + 通常リプレイ、B B 4、B B 4 + スイカ、B B 4 + 通常リプレイ、R B 1、R B 1 + スイカ、R B 1 + チェリー、R B 1 + 通常リプレイ、R B 2、R B 2 + スイカ、R B 2 + チェリー、R B 2 + 通常リプレイ、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、スイカ、チェリー、通常リプレイ、リプレイ G R 1、リプレイ G R 2、リプレイ G R 3、リプレイ G R 4、リプレイ G R 5、リプレイ G R 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 0 7 】

通常・R T 2 であるときには、B B 1、B B 1 + スイカ、B B 1 + チェリー、B B 1 + 通常リプレイ、B B 2、B B 2 + スイカ、B B 2 + チェリー、B B 2 + 通常リプレイ、B B 3、B B 3 + スイカ、B B 3 + チェリー、B B 3 + 通常リプレイ、B B 4、B B 4 + スイカ、B B 4 + 通常リプレイ、R B 1、R B 1 + スイカ、R B 1 + チェリー、R B 1 + 通常リプレイ、R B 2、R B 2 + スイカ、R B 2 + チェリー、R B 2 + 通常リプレイ、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、スイカ、チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0208】

通常・RT3であるときには、BB1、BB1+スイカ、BB1+チェリー、BB1+通常リプレイ、BB2、BB2+スイカ、BB2+チェリー、BB2+通常リプレイ、BB3、BB3+スイカ、BB3+チェリー、BB3+通常リプレイ、BB4、BB4+スイカ、BB4+通常リプレイ、RB1、RB1+スイカ、RB1+チェリー、RB1+通常リプレイ、RB2、RB2+スイカ、RB2+チェリー、RB2+通常リプレイ、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、スイカ、チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0209】

10

内部中1・RT0、内部中2・RT0であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、スイカ、チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0210】

BBRB・RT0であるときには、チェリー、右上がりベルが内部抽選の対象役となり、RB・RT0であるときには、右上がりベルが内部抽選の対象役となる。

【0211】

尚、図15に示すように、スイカとは、上段スイカ+中段スイカ+右下がりスイカである。

20

【0212】

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

30

【0213】

昇格リプレイとは、昇格リプレイ1+昇格リプレイ2である。

【0214】

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

40

【0215】

リプレイGR11とは、転落リプレイ+特殊リプレイであり、リプレイGR12とは、転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイであり、リプレイGR13とは、転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイであり、リプレイGR14とは、転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイであり、リプレイGR15とは、転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1である。

【0216】

また、通常・RT0～3などにおいて、BB1～BB4、RB1、RB2のいずれかと

50

同時当選し得るスイカ、チェリーの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、スイカ、チェリーに加算されているため、スイカ、チェリー各々の当選確率が一定となるように担保されている。

【0217】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中1、2であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)やRBでは、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0218】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

10

【0219】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、RT0～3のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～3のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0220】

また、図23に示すように、ATを伴わない場合に最も滞在する割合の高い通常・RT1における通常リプレイの出現率(リプレイGR1～6の当選時の5/6の確率で通常リプレイが入賞することとなるため、通常リプレイの当選確率とリプレイGR1～6の当選確率の5/6との合算値を通常リプレイの出現率とする)は約1/8.22であり、通常・RT1におけるチェリーの出現率(取りこぼしは考慮せずチェリーの当選確率を出現率とする)は約1/43.17であり、通常・RT1におけるスイカの出現率(取りこぼしは考慮せずスイカの当選確率を出現率とする)は約1/111.27である。

20

【0221】

また、図23に示すように、ATを伴わない場合に最も滞在する割合の高い通常・RT1における特別役(BB1～4、RB1、2)+通常リプレイの当選確率と通常リプレイ単独の当選確率(リプレイGR1～6の当選時の5/6の確率で通常リプレイが入賞することとなるため、図23では、通常リプレイ単独の当選確率として通常リプレイの単独当選確率とリプレイGR1～6の当選確率の5/6との合算値を適用する)の合算値に占める特別役+通常リプレイの当選確率の比率(以下、通常リプレイの同時当選比率と呼ぶ)は約1/1328.33であり、特別役+チェリーの当選確率とチェリー単独の当選確率の合算値に占める特別役+チェリーの当選確率の比率(以下、チェリーの同時当選比率と呼ぶ)は約1/29.76であり、特別役+スイカの当選確率とスイカ単独の当選確率の合算値に占める特別役+スイカの当選確率の比率(以下、スイカの同時当選比率と呼ぶ)は約1/2.83である。

30

【0222】

このため、これら特別役と同時当選し得る一般役(以下、同時当選役と呼ぶ)の出現率は、通常リプレイ、チェリー、スイカの順であるが、同時当選比率は、その逆のスイカ、チェリー、通常リプレイの順であり、通常リプレイが当選している場合よりもチェリーが当選している場合の方が、チェリーが当選している場合よりもスイカが当選している場合の方が、それぞれ特別役との同時当選比率が高く、通常リプレイが当選している場合よりもチェリーが当選している場合の方が、チェリーが当選している場合よりもスイカが当選している場合の方が、それぞれ特別役の当選に対して期待できるようになっている。

40

【0223】

また、図24に示すように、特別役のうちBB(BB1～4)が一般役と同時当選する確率とBBが単独で当選する確率との合算値に占めるBBが単独で当選する確率の比率(以下、BBの単独当選比率と呼ぶ)は約1/13.92であり、特別役のうちRB(RB

50

1、2)が一般役と同時当選する確率とRBが単独で当選する確率との合算値に占めるRBが単独で当選する確率の比率(以下、RBの単独当選比率と呼ぶ)は1/56であり、特別役が一般役との同時当選を伴わずに単独で当選した場合には、BB、RBのうちより遊技者にとって有利なBBの当選が期待できるようになっている。

【0224】

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図16に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図16は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0225】

リプレイGR1(通常リプレイ+昇格リプレイ1)が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0226】

リプレイGR2(通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2)が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0227】

リプレイGR3(通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ)が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0228】

リプレイGR4(通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ)が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

10

20

30

40

50

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

【0233】

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

【0234】

リプレイGR11（転落リプレイ＋特殊リプレイ）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0235】

リプレイGR12（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0236】

リプレイGR13（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0237】

リプレイGR14（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0238】

30

リプレイGR15（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右押し、すなわち右リール2Rを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール2Lを第1停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール2Cを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0239】

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

40

【0240】

このように、リプレイGR11～15とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0241】

このため、リプレイGR11～15が内部抽選の対象となる通常・RT0において、リプレイGR11～15のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT1に移行することとなる。

【0242】

50

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図 17 に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図 17 は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 4 3 】

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

10

【 0 2 4 4 】

左ベル 2 (右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 5、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 4 5 】

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

20

【 0 2 4 6 】

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

【 0 2 4 7 】

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

30

【 0 2 4 8 】

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

40

【 0 2 4 9 】

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

50

【 0 2 5 0 】

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

【 0 2 5 1 】

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

10

【 0 2 5 2 】

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

20

【 0 2 5 3 】

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

【 0 2 5 4 】

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

30

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

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

40

【 0 2 5 7 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、右ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔

50

で配置されている箇所があるため、右ベル 1 ~ 4 が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ~ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

【 0 2 5 8 】

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

10

【 0 2 5 9 】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1 / 3 の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2 / 3 の割合ではさらに 1 / 4 でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

【 0 2 6 0 】

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

20

【 0 2 6 1 】

本実施例では、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、通常遊技状態、内部中 1、内部中 2、R B、B B（R B）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、R T 0 ~ 3 のいずれかに制御される。

【 0 2 6 2 】

前述のように、メイン制御部 4 1 の R A M 5 0 7 には、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、R T の種類を特定可能な R T フラグが格納される領域と、が割り当てられている。遊技状態フラグは、4 ビットのデータであり、0 0 0 0 が通常遊技状態を示し、0 0 0 1 が内部中 1 を示し、0 0 1 0 が内部中 2 を示し、0 1 0 0 が R B を示し、1 1 0 0 が B B（R B）を示す。R T フラグは、4 ビットのデータであり、0 0 0 0 が R T 0 を示し、0 0 0 1 が R T 1 を示し、0 0 1 0 が R T 2 を示し、0 0 1 1 が R T 3 を示し、0 1 0 0 が R T 4 を示す。

30

【 0 2 6 3 】

図 1 1 に示すように、遊技状態フラグの値が 0 0 0 0、R T フラグの値が 0 0 0 0 の場合は、通常遊技状態かつ R T 0 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 0 0 0、R T フラグの値が 0 0 0 1 の場合は、通常遊技状態かつ R T 1 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 0 0 0、R T フラグの値が 0 0 1 0 の場合は、通常遊技状態かつ R T 2 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 0 0 0、R T フラグの値が 0 0 1 1 の場合は、通常遊技状態かつ R T 3 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 0 0 1、R T フラグの値が 0 0 0 0 の場合は、内部中 1 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 0 1 0、R T フラグの値が 0 0 0 0 の場合は、内部中 2 であることを示し、遊技状態フラグの値が 0 1 0 0、R T フラグの値が 0 0 0 0 の場合は、R B であることを示し、遊技状態フラグの値が 1 1 0 0、R T フラグの値が 0 0 0 0 の場合は、B B（R B）であることを示す。

40

【 0 2 6 4 】

一方、本実施例では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中 1 用の抽選テーブル、内部中 2 用の抽選テーブル、R B 用の抽選テーブル、B B（R B）用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、R T 0 用の抽選テーブル、R T 1 用の抽選テーブル、R T 2 用の抽選テーブル、R T 3 用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

50

【 0 2 6 5 】

そして、内部抽選処理において R A M 5 0 7 に格納されている遊技状態フラグの値及び R T フラグの値を参照して遊技状態及び R T の種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及び R T の種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及び R T の種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

【 0 2 6 6 】

通常・R T 0 は、通常・R T 1 において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、通常・R T 1、通常・R T 2 が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T フラグの値が、R T 0 を示す 0 0 0 0 に更新される。そして、通常・R T 0 は、通常・R T 0 に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・R T 1 に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・R T 2 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

10

【 0 2 6 7 】

通常・R T 0 における特別役の当選確率は通常（約 1 / 2 3 9 ）、再遊技役の当選確率は高確率（約 1 / 1 . 4 ）、小役の当選確率は通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1 ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。また、通常・R T 0 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 のみが内部抽選の対象となる。

20

【 0 2 6 8 】

通常・R T 1 は、通常・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3 において移行出目が停止するか、通常・R T 0 において転落リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T フラグの値が、R T 1 を示す 0 0 0 1 に更新される。そして、通常・R T 1 は、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

【 0 2 6 9 】

通常・R T 1 における特別役の当選確率は通常・R T 0 と同じく通常（約 1 / 2 3 9 ）、再遊技役の当選確率は通常・R T 0 よりも低く通常（約 1 / 7 . 3 ）、小役の当選確率は通常・R T 0 と同じく通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1 ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、通常・R T 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイ G R 1 ~ 6 のみが内部抽選の対象となる。

30

【 0 2 7 0 】

通常・R T 2 は、通常・R T 0 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T フラグの値が、R T 2 を示す 0 0 1 0 に更新される。そして、通常・R T 2 は、移行出目が停止して通常・R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

40

【 0 2 7 1 】

通常・R T 2 における特別役の当選確率は通常・R T 0 と同じく通常（約 1 / 2 3 9 ）、再遊技役の当選確率は R T (0) とほとんど変わらず高確率（約 1 / 1 . 4 ）、小役の当選確率は通常・R T 0 と同じく通常（約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1 ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。また、通常・R T 2 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 7 2 】

通常・R T 3 は、B B (R B)、R B の終了時に移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T フラグの値が、R T 3 を示す 0 0

50

11に更新される。そして、通常・RT3は、通常・RT3に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してRT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0273】

通常・RT3における特別役の当選確率は通常(約1/239)、再遊技役の当選確率は通常・RT0よりも低く通常(約1/7.3)、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、通常・RT4では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0274】

内部中1は、通常遊技状態において特別役のうちBB1、BB3、RB2が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中1を示す0001に更新され、RTフラグの値が、RT0を示す0000に更新される。そして、内部中1は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中1に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

【0275】

内部中1においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・RT0、通常・RT2よりは低いが、通常・RT1、通常・RT3よりも高く高確率(約1/4.2)、小役の当選確率は通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、内部中1では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0276】

内部中2は、通常遊技状態において特別役のうちBB2、BB4、RB1が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中2を示す0010に更新され、RTフラグの値が、RT0を示す0000に更新される。そして、内部中2は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中2に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

【0277】

内部中2においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・RT0、通常・RT2よりは低いが、通常・RT1、通常・RT3、内部中1よりも高く高確率(約1/2.9)、小役の当選確率は通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、内部中2では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0278】

RBは、内部中1、2においてRB1またはRB2が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、RBを示す0100に更新され、RTフラグの値は、RT(0)を示す0000から変わらない。そして、RBは、6ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0279】

RBにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、通常遊技状態、内部中1、2よりも高く高確率(約1/1.01)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【0280】

BB(RB)は、内部中においてBBが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、BB(RB)を示す1100に更新され、RTフラグの値は、RT(0)を示す0000から変わらない。そして、BB(RB)は、BB(RB)に移行してからのゲーム数に関わらず、BB(RB)に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【0281】

BB(RB)においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選

10

20

30

40

50

確率は、通常遊技状態、内部中 1、2 よりも高く高確率（約 1 / 1 . 0 0 ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 以上となる。

【 0 2 8 2 】

通常遊技状態、内部中 1、2、R B、B B（R B）のうち、R B 及び B B（R B）が 1 ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【 0 2 8 3 】

また、通常遊技状態における R T 0 ~ 3 のうち R T 0、2 は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が R T 1、3 に比較して高い点において、R T 1、3 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【 0 2 8 4 】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態が R T 0 ~ 3 であるときに、サブ制御部 9 1 により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【 0 2 8 5 】

ここで本実施例の遊技状態及び R T の移行状況について説明すると、図 1 0 に示すように、R B または B B（R B）が終了すると、通常・R T 3 に移行する。

【 0 2 8 6 】

通常・R T 3 では、移行出目が停止することで、R T 1 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 2 8 7 】

通常・R T 3 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、R B または B B（R B）の終了後に移行した通常・R T 3 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・R T 1 に移行することとなる。

【 0 2 8 8 】

通常・R T 1 では、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 2 8 9 】

通常・R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・R T 1 では、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、停止順に正解することで通常・R T 0 へ移行することとなる。

【 0 2 9 0 】

通常・R T 0 では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・R T 1 に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・R T 2 へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 2 9 1 】

通常・R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 0 では、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、停止順が正解することで通常・R T 2 へ移行し、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1 へ移行することとなる。

【 0 2 9 2 】

通常・R T 2 では、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 2 9 3 】

通常・R T 2 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し

10

20

30

40

50

、かつ小役を入賞させることができなかつた場合に移行出目が停止する。このため、通常・ＲＴ２では、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかつた場合に通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０２９４】

内部中１、２では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することでＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。

【０２９５】

サブ制御部９１は、スイカ、チェリーの当選時にＡＴに制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、０を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

10

【０２９６】

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

【０２９７】

サブ制御部９１は、ナビストック抽選において１以上のナビストック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。そして、１以上のナビストック数が残っている場合には、後述のルーレット演出または連続演出を経てＡＴの当選が報知された後にＡＴに制御する。尚、ナビストック数の残っている状態で３２ゲーム経過してもＡＴの当選が報知されない場合には強制的にＡＴに制御する。

20

【０２９８】

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

【０２９９】

サブ制御部９１は、通常・ＲＴ１～３であるときに、ナビストックを消費してＡＴへの制御が可能となる。

【０３００】

具体的に、サブ制御部９１は、通常・ＲＴ１～３（主にＲＴ１）において、ナビストックが残っているときには、ＡＴに制御する。通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、ＡＴに制御され、ナビ演出が実行可能となる。この際、後述のように通常・ＲＴ１においては、リプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出の対象となり、ナビ演出では、リプレイＧＲ１～６の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行させることが可能となる。また、ＡＴの制御開始後、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０へ移行する間も押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

30

【０３０１】

ＡＴに制御されているときであって、通常・ＲＴ０から通常・ＲＴ２に移行したときには、ナビストック数を１消費（減算）して、所定ゲーム数が経過するまでの間、ＡＴに制御する。尚、ナビストック数を１消費したときには、ナビストック数が１減算される。この間、後述のように通常・ＲＴ０であれば、リプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出の対象となり、押し順ベルは、ＡＴの制御開始後は、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２に関わらずナビ演出の対象となる。ナビ演出では、通常・ＲＴ０においては、リプレイＧＲ１１～１５の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより通常・ＲＴ０から通常・ＲＴ１に移行させることなく通常・ＲＴ２へ移行させることが可能となる。また、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２においては、ともに押し順ベルの当選時に移行出目を回避し、ベルを入賞させる

40

50

押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、通常・R T 0または通常・R T 2から通常・R T 1に移行させることなく、かつメダルを獲得することが可能となる。

【0302】

サブ制御部91は、ナビストックを1消費したとき、すなわち通常・R T 0から通常・R T 2に移行したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数（本実施例では50ゲーム）をR A M 91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、R A M 91cのゲーム数が0となるまでの期間において、A Tに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

【0303】

また、A T開始後、所定ゲーム数が経過してA Tが終了するまでの間に、上乗せ対象役（例えば、チェリー、スイカ等）が当選した場合に、A T終了までのゲーム数に新たにゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選した場合には、当選した上乗せゲーム数がR A M 91cの所定領域に格納された所定ゲーム数に加算されるようになっている。すなわちA T中に上乗せ対象役が当選し、上乗せ抽選に当選するとその分だけ、長い期間にわたりA Tに制御されることとなる。

【0304】

また、サブ制御部91は、A Tであるときには、残りゲーム数が0となったときには非A Tに制御する。

【0305】

非A Tに制御されたときには、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・R T 2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・R T 1に制御される可能性が高まる。

【0306】

また、非A Tに制御された後、ナビストックが残っている場合には、新たにナビストックが当選した場合と同様に後述のルーレット演出または連続演出を経てA Tの当選が報知された後に再度A Tに制御する。尚、ナビストック数の残っている状態で32ゲーム経過してもA Tの当選が報知されない場合には強制的にA Tに制御する。これにより、ナビストック数が0となるまで、A Tに繰り返し制御されることとなる。

【0307】

サブ制御部91は、A Tに制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常・R T 1であるときにはリプレイG R 1～6であり、通常・R T 0であるときにはリプレイG R 11～15である。また、通常・R T 0～2では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【0308】

リプレイG R 1～6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図16参照）が報知される。例えば、リプレイG R 1に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 2に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 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51に表示される。また、リプレイG R 4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51に表示される。また、リプレイG R 5に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 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51に表示される。

【0309】

リプレイG R 11～15に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順（図16参照）が報知される。例えば、リプレイG R 1

10

20

30

40

50

1に当選したときのナビ演出としては、「左中右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR12に当選したときのナビ演出としては、「左右中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR13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51に表示される。また、リプレイGR14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51に表示される。また、リプレイGR15に当選したときのナビ演出としては、「右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0310】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順(図17参照)が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

本実施例においてサブ制御部91は、1ゲームにおける所定のタイミング(ゲーム開始操作時、第1停止時(1つ目の停止時)、第2停止時(2つ目のリール停止時)、第3停止時(3つ目のリール停止時))において、図18(a)に示すように、液晶表示器51に「7」、「AT」、「CHANCE!」、一般役に対応する図柄、連続演出の関連画像、「x」からいずれか複数の画像をスクロールさせることで特別役またはATの当選可能性を示唆する演出を行うとともに、スクロールを開始してから所定期間経過後、図18(b)~(g)に示すように、いずれかの画像を演出結果として導出し、停止した演出結果によって特別役の当選、ATの当選等を報知するスクロール演出を実行する。

【0315】

スクロール演出では、演出結果として「7」(図18(b))が導出されることで特別役の当選が報知され、「AT」(図18(c))が導出されることでATの当選が報知され、「CHANCE!」(図18(d))が導出されることで特別役の当選可能性、ATの当選可能性、一般役の当選可能性が報知され、一般役に対応する図柄(図18(e))が導出されることで対応する一般役の当選が報知され、連続演出の関連画像(図18(f))が導出されることで連続演出に発展する旨が報知され、「x」(図18(g))が導出されることでいずれの役も当選していない旨が報知されることとなる。

【0316】

尚、スクロール演出の開始後、演出結果が導出される前に次ゲームの賭数の設定操作（通常リプレイを契機とする場合は次ゲームの開始操作）がなされた場合には、その時点でスクロール演出はキャンセルされ、その時点でスクロール演出は終了することとなる。

【0317】

また、スクロール演出がキャンセルされた場合であっても、演出結果として特別役の当選が報知されることが決定されていれば、賭数の設定操作（通常リプレイを契機とする場合は次ゲームの開始操作）と同時に特別役の当選が告知される一方、演出結果としてATの当選が報知されることが決定されていれば、賭数の設定操作（通常リプレイを契機とする場合は次ゲームの開始操作）と同時にATの当選が告知され、ATの制御を開始するようになっている。すなわちスクロール演出は、次ゲームが開始する前に終了することとなる。

10

【0318】

また、サブ制御部91は、図19に示すように、複数ゲームにわたり特別役の当選可能性、ATの当選可能性を示唆する演出を行い、最終的に特別役に当選しているか否か、ATに当選しているか、を示す演出結果を導く連続演出を実行する。

【0319】

本実施例の連続演出では、図19(a)～(d)に示すように、連続演出開始後、4ゲーム目まで関連のある演出を行うことにより特別役の当選可能性、ATの当選可能性を示唆するとともに、4ゲーム目の最後に、演出結果として「ボーナス確定!!」（図19(e)）が導出されることで特別役の当選が報知され、「AT確定!!」（図19(f)）が導出されることでATの当選が報知され、「残念!!」（図19(g)）が導出されることで特別役の非当選及びATに制御されない旨が報知されることとなる。

20

【0320】

サブ制御部91は、前述のルーレット演出及び連続演出を予め定められた組み合わせパターンに応じて実行する。

【0321】

組み合わせパターンは、パターン1～6の6種類であり、さらに演出結果に応じてパターン2は5種類、パターン3～6はそれぞれ3種類からなる。

【0322】

パターン1は、ルーレット演出も連続演出も実行しないパターンである。

30

【0323】

パターン2は、ルーレット演出を実行するパターンであり、そのうちパターン2-1は、演出結果として「x」が導出されるパターンであり、パターン2-2は、演出結果として「7」が導出されるパターンであり、パターン2-3は、演出結果として「AT」が導出されるパターンであり、パターン2-4は、演出結果として「CHANCE!!」が導出されるパターンであり、パターン2-5は、演出結果として当選した一般役の図柄が導出されるパターンである。

【0324】

パターン3は、連続演出を実行するパターンであり、そのうちパターン3-1は、演出結果として「残念!!」が導出されるパターンであり、パターン3-2は、演出結果として「ボーナス確定!!」が導出されるパターンであり、パターン3-3は、演出結果として「AT確定!!」が導出されるパターンである。

40

【0325】

パターン4は、ルーレット演出を実行し、その演出結果として連続演出への発展を示す画像（連続演出の関連画像）が導出され、2ゲーム目から連続演出を実行するパターンであり、そのうちパターン4-1は、演出結果として「残念!!」が導出されるパターンであり、パターン4-2は、演出結果として「ボーナス確定!!」が導出されるパターンであり、パターン4-3は、演出結果として「AT確定!!」が導出されるパターンである。

50

【 0 3 2 6 】

パターン 5 は、ルーレット演出を実行し、その演出結果として「CHANCE!!」が導出され、2 ゲーム目においてもルーレット演出を実行し、その演出結果として連続演出への発展を示す画像（連続演出の関連画像）が導出され、3 ゲーム目から連続演出を実行するパターンであり、そのうちパターン 5 - 1 は、演出結果として「残念!!」が導出されるパターンであり、パターン 5 - 2 は、演出結果として「ボーナス確定!!」が導出されるパターンであり、パターン 5 - 3 は、演出結果として「AT 確定!!」が導出されるパターンである。

【 0 3 2 7 】

パターン 6 は、ルーレット演出を実行し、その演出結果として「CHANCE!!」が導出され、2 ゲーム目においてもルーレット演出を実行し、その演出結果としてさらに「CHANCE!!」が導出され、3 ゲーム目においてもルーレット演出を実行し、その演出結果として連続演出への発展を示す画像（連続演出の関連画像）が導出され、4 ゲーム目から連続演出を実行するパターンであり、そのうちパターン 6 - 1 は、演出結果として「残念!!」が導出されるパターンであり、パターン 6 - 2 は、演出結果として「ボーナス確定!!」が導出されるパターンであり、パターン 6 - 3 は、演出結果として「AT 確定!!」が導出されるパターンである。

【 0 3 2 8 】

サブ制御部 9 1 は、これら組み合わせパターンのいずれかを決定する組み合わせパターン抽選を行い、決定された組み合わせパターンに応じて前述のルーレット演出及び連続演出を実行する。

【 0 3 2 9 】

サブ制御部 9 1 は、組み合わせパターン決定抽選を、通常・RT 1 であり、かつ AT の制御を伴っていない状態におけるゲーム開始時（内部当選コマンド受信時）に行う。尚、組み合わせパターンに基づくルーレット演出及び連続演出の実行中においては、組み合わせパターン決定抽選は行われることがなく、一度決定された組み合わせパターンに基づくルーレット演出及び連続演出の実行中において、実行中の組み合わせパターンが新たに決定された組み合わせパターンに置き換わることはない。

【 0 3 3 0 】

組み合わせパターン決定抽選では、当該抽選が行われるゲームにおける内部抽選結果及び AT（ナビストック数）の有無に応じて組み合わせパターンの選択率が異なる。

【 0 3 3 1 】

詳しくは、いずれの役も当選せず、かつ AT も当選していない場合には、図 2 1 の「ハズレ」の欄に示すように、90% の割合でパターン 1 が選択され、6% の割合でパターン 2 - 1 が選択され、2% の割合でパターン 2 - 4 が選択され、1% の割合でパターン 3 - 1 が選択され、1% の割合でパターン 4 - 1 が選択される。

【 0 3 3 2 】

特別役が当選しており、かつ一般役が当選していない場合（特別役の持越中において一般役に当選していない場合も含む）には、図 2 1 の「特別役」の欄に示すように、40% の割合でパターン 1 が選択され、40% の割合でパターン 2 - 2 が選択され、10% の割合でパターン 2 - 4 が選択され、2% の割合でパターン 3 - 2 が選択され、2% の割合でパターン 4 - 2 が選択され、2.5% の割合でパターン 5 - 2 が選択され、3.5% の割合でパターン 6 - 2 が選択される。

【 0 3 3 3 】

AT が当選しており、かつ一般役が当選していない場合（AT 当選後、AT に制御される前の状態において一般役に当選していない場合も含む）には、図 2 1 の「AT」の欄に示すように、40% の割合でパターン 1 が選択され、40% の割合でパターン 2 - 3 が選択され、10% の割合でパターン 2 - 4 が選択され、2% の割合でパターン 3 - 3 が選択され、2% の割合でパターン 4 - 3 が選択され、2.5% の割合でパターン 5 - 3 が選択され、3.5% の割合でパターン 6 - 3 が選択される。

【 0 3 3 4 】

特別役も A T も当選しておらず、通常リプレイが単独で当選しているか、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選している場合には、図 2 1 の「通常リプレイ」の欄に示すように、50 % の割合でパターン 1 が選択され、9 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、35 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、3 % の割合でパターン 3 - 1 が選択され、3 % の割合でパターン 4 - 1 が選択される。

【 0 3 3 5 】

特別役と通常リプレイの双方が当選している場合（特別役の持越中において通常リプレイが当選した場合も含む）には、図 2 1 の「通常リプレイ + 特別役」の欄に示すように、20 % の割合でパターン 1 が選択され、30 % の割合でパターン 2 - 2 が選択され、10 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、20 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、6 % の割合でパターン 3 - 2 が選択され、6 % の割合でパターン 4 - 2 が選択され、8 % の割合でパターン 5 - 2 が選択され、8 % の割合でパターン 6 - 2 が選択される。

10

【 0 3 3 6 】

特別役も A T も当選しておらず、チェリーが単独で当選している場合には、図 2 1 の「チェリー」の欄に示すように、12 % の割合でパターン 2 - 1 が選択され、8 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、13 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、24 % の割合でパターン 3 - 1 が選択され、18 % の割合でパターン 4 - 1 が選択され、15 % の割合でパターン 5 - 1 が選択され、10 % の割合でパターン 6 - 1 が選択される。

【 0 3 3 7 】

20

特別役とチェリーの双方が当選している場合（特別役の持越中においてチェリーが当選した場合も含む）には、図 2 1 の「チェリー + 特別役」の欄に示すように、20 % の割合でパターン 2 - 2 が選択され、15 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、25 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、5 % の割合でパターン 3 - 2 が選択され、5 % の割合でパターン 4 - 2 が選択され、10 % の割合でパターン 5 - 2 が選択され、20 % の割合でパターン 6 - 2 が選択される。

【 0 3 3 8 】

A T とチェリーの双方が当選している場合（チェリーの当選を契機に A T に当選した場合も、A T 当選後、A T に制御される前の状態においてチェリーが当選した場合も含む）には、図 2 1 の「チェリー + A T」の欄に示すように、20 % の割合でパターン 2 - 3 が選択され、15 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、25 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、5 % の割合でパターンパターン 3 - 3 が選択され、5 % の割合でパターン 4 - 3 が選択され、10 % の割合でパターン 5 - 3 が選択され、20 % の割合でパターン 6 - 3 が選択される。

30

【 0 3 3 9 】

特別役も A T も当選しておらず、スイカが単独で当選している場合には、図 2 1 の「スイカ」の欄に示すように、12 % の割合でパターン 2 - 1 が選択され、4 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、9 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、27 % の割合でパターン 3 - 1 が選択され、21 % の割合でパターン 4 - 1 が選択され、15 % の割合でパターン 5 - 1 が選択され、12 % の割合でパターン 1 2 が選択される。

40

【 0 3 4 0 】

特別役とスイカの双方が当選している場合（特別役の持越中においてスイカが当選した場合も含む）には、図 2 1 の「スイカ + 特別役」の欄に示すように、20 % の割合でパターンパターン 2 - 2 が選択され、8 % の割合でパターン 2 - 4 が選択され、12 % の割合でパターン 2 - 5 が選択され、7 % の割合でパターン 3 - 2 が選択され、7 % の割合でパターン 4 - 2 が選択され、11 % の割合でパターン 5 - 2 が選択され、35 % の割合でパターン 6 - 2 が選択される。

【 0 3 4 1 】

A T とスイカの双方が当選している場合（スイカの当選を契機に A T に当選した場合も、A T 当選後、A T に制御される前の状態においてスイカが当選した場合も含む）には、

50

図 2 1 の「スイカ + A T」の欄に示すように、20 %の割合でパターン 2 - 3 が選択され、8 %の割合でパターン 2 - 4 が選択され、12 %の割合でパターン 2 - 5 が選択され、7 %の割合でパターン 3 - 3 が選択され、7 %の割合でパターン 4 - 3 が選択され、11 %の割合でパターン 5 - 3 が選択され、35 %の割合でパターン 6 - 3 が選択される。

【 0 3 4 2 】

このように組み合わせパターン抽選では、特別役または A T に当選している場合には、特別役も A T も当選していない場合よりもパターン 1 以外の組み合わせパターン、すなわちルーレット演出または連続演出の少なくとも一方を実行するパターンの選択率が高い。このため、ルーレット演出または連続演出が実行されることで、特別役または A T に当選している可能性が高い旨が示唆されることとなる。

10

【 0 3 4 3 】

また、特別役または A T に当選している場合には、特別役も A T も当選していない場合よりも、パターン 4 ~ 6 の選択率に占めるパターン 5、6 の選択率が高く、さらにパターン 5、6 の選択率に占めるパターン 6 の選択率が高い。このため、ルーレット演出から連続演出に発展するパターンでは、連続演出までに実行されたルーレット演出の回数が多いほど、特別役または A T に当選している可能性が高い旨が示唆されることとなる。

【 0 3 4 4 】

また、特別役と同時当選し得る一般役である通常リプレイ、スイカ、チェリーが当選していない場合には、これら特別役と同時当選し得る一般役が当選している場合に比較してパターン 2 ~ 6 の選択率に占めるパターン 2 の選択率が高い。このため、特別役と同時当選し得る一般役が当選していない場合には、最終的に連続演出にて演出結果が導出されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで演出結果が導出される割合が高く、一方で、特別役と同時当選し得る一般役である通常リプレイ、スイカ、チェリーの当選時には、ルーレット演出で演出結果が導出されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームで演出結果が導出される割合が高くなる。

20

【 0 3 4 5 】

特に、特別役が単独で当選している場合には、これら特別役と同時当選し得る一般役と特別役が同時当選している場合に比較してパターン 2 - 2、3 - 2、4 - 2、5 - 2、6 - 2 の選択率に占めるパターン 2 - 2 の選択率が高いため、特別役が単独で当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、一方で、特別役と同時当選し得る一般役と特別役が同時当選している場合には、ルーレット演出で特別役の当選が報知されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームで特別役の当選が報知される割合が高くなる。

30

【 0 3 4 6 】

また、特別役と同時当選し得る一般役のうち、図 2 3 に示すように、チェリーやスイカよりも出現率が高く、特別役と同時当選する比率の低い通常リプレイ（リプレイ G R 1 ~ 6 を含む）と特別役が同時当選している場合には、これらチェリーやスイカと特別役が同時当選している場合に比較してパターン 2 - 2、3 - 2、4 - 2、5 - 2、6 - 2 の選択率に占めるパターン 2 - 2 の選択率が高いため、通常リプレイ（リプレイ G R 1 ~ 6 を含む）と特別役が同時当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、一方で、チェリーやスイカと特別役が同時当選している場合には、ルーレット演出で特別役の当選が報知されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームで特別役の当選が報知される割合が高くなる。

40

【 0 3 4 7 】

また、A T が当選し得る一般役であるスイカ、チェリーが当選していない場合には、これら A T が当選し得るが当選している場合に比較してパターン 2 ~ 6 の選択率に占めるパターン 2 の選択率が高い。このため、A T が当選し得る一般役が当選していない場合には、最終的に連続演出にて演出結果が導出されるよりもルーレット演出にて、すなわちその

50

ゲームで演出結果が導出される割合が高く、一方で、A Tが当選し得る一般役であるスイカ、チェリーの当選時には、ルーレット演出で演出結果が導出されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームで演出結果が導出される割合が高くなる。

【0348】

特に、A Tが単独で当選している場合には、これらA Tが当選し得る一般役とA Tの双方当選している場合に比較してパターン2 - 3、3 - 4、4 - 4、5 - 4、6 - 4の選択率に占めるパターン2 - 4の選択率が高いため、A Tが単独で当選している場合には、最終的に連続演出にてA Tの当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームでA Tの当選が報知される割合が高く、一方で、A Tが当選し得る一般役とA Tの双方が当選している場合には、ルーレット演出でA Tの当選が報知されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームでA Tの当選が報知される割合が高くなる。

10

【0349】

また、ナビストックが0の状態ではA Tに当選する、いわゆるA Tの初当たりは、必ずナビストック抽選の契機となるスイカまたはチェリーの当選時であるが、スイカまたはチェリーの当選時にA Tが当選した場合には、パターン2のうちパターン2 - 3よりもパターン2 - 3以外のパターンの選択率が高いため、A Tの初当たり時においては、ルーレット演出で、すなわちそのゲームにおいてA Tの当選が報知されるよりもチェリーやスイカの当選が報知されるか、A Tの当選可能性のみが報知される割合が高くなる。

【0350】

また、サブ制御部91は、ルーレット演出を行う場合に、その開始タイミングを決定するルーレット開始抽選を行う。

20

【0351】

ルーレット開始抽選では、図22に示すように、特別役またはA Tに当選しているか否かに応じて開始タイミングの選択率が異なる。

【0352】

詳しくは、特別役またはA Tが当選している場合には、ゲーム開始時が10%、第1停止時が20%、第3停止時が40%でそれぞれ選択され、特別役もA Tも当選していない場合には、ゲーム開始時が40%、第1停止時が30%、第2停止時が20%、第1停止時が10%でそれぞれ選択されるようになっている。

【0353】

このため、ルーレット演出では、1ゲームのうちその開始タイミングが遅いほど特別役またはA Tの当選が期待できることとなる。

30

【0354】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1は、特別役の当選可能性を示唆する演出として、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導出されるルーレット演出と、複数ゲームにわたる演出の後に特別役の当選の有無を示す演出結果が導出される連続演出と、を備えているが、同時当選役の当選時に1ゲーム演出を実行すると、そのゲームにおいて特別役の当選の有無が分かってしまうため、同時当選役が入賞することにより特別役の当選可能性が示唆されているにもかかわらず、特別役の当選可能性を次ゲーム以降に持続させることができなくなってしまう。一方、特別役が単独で当選した場合には、特別役の当選を条件に導出される表示態様（いわゆるリーチ目）が導出されるなど、同時当選役との同時当選時に比較して、特別役の当選有無が判別し易く、特別役の当選が特定されているにもかかわらず連続演出が実行されると、連続演出による興趣が低下してしまうこととなる。

40

【0355】

このため、本実施例では、特別役が単独で当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、特別役が単独で当選した場合、すなわち特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選を判別し易い状況においては、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導かれるルーレット演出による演出結果にて特別役の

50

当選が報知されやすく、特別役の当選が特定されているにも関わらず、連続演出が実行されることで、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。

【0356】

また、本実施例では、特別役が単独で当選した場合に、通常リプレイ、チェリー、スリカと同時当選した場合、すなわちこれらが入賞することで特別役の当選可能性が示唆された場合に比較して特別役の当選が期待できない状況において連続演出を実行すると、リーチ目等、出目などから特別役の当選を察知できない遊技者に対して連続演出による興味が低下してしまうこととなるが、本実施例では、上記のように特別役が単独で当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、特別役が単独で当選した場合、すなわち特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選が期待できない状況にも関わらず連続演出により特別役の当選可能性を煽ることにより、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。

10

【0357】

一方で、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合には、特別役が単独で当選した場合よりも、複数ゲームにわたる演出の後に演出結果が導かれる連続演出による演出結果にて特別役の当選が報知される割合が相対的に高くなるので、特別役と同時に当選し得る一般役が入賞することにより示唆された特別役の当選に対する期待感を次ゲーム以降も持続させることができる機会を増やすことができる。

【0358】

20

尚、本実施例では、特別役が単独で当選している場合に、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高くなる構成であるが、特別役が単独で当選している場合にのみ、ルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される構成としたり、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合にのみ、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知される構成としたりした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

【0359】

また、本実施例では、特別役を持ち越していない状態で特別役が単独で当選した場合にも、特別役の持越中であり、かつ未だ特別役の当選が報知されていない状態で特別役が単独で当選した場合でも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しており、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合にも、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合にも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しており、特別役を持ち越していない状態で特別役が当選した場合と、特別役の持越後の状態と、でそれぞれ個別の確率を定める必要がなく、組み合わせパターン決定抽選に係るデータ量を削減できるうえに、特別役を持ち越していない状態で特別役が当選したゲーム（以下、成立ゲームと呼ぶ）において組み合わせパターンとして演出なし（パターン1）が選択された場合に、持ち越された特別役と次ゲーム以降の内部抽選結果に基づいて改めて成立ゲームと同様に定められた確率に基づいて組み合わせパターンが決定されるので、特別役の持越後、一般役が当選しなかった場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、特別役が単独で当選した場合と同様に特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選を判別し易い持越後、一般役に当選していないゲームにおいても、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導かれるルーレット演出による演出結果にて特別役の当選が報知されやすく、特別役の当選が特定されているにも関わらず連続演出が実行されること、一方で特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選が期待できない状況にも関わらず連続演出が実行されることで、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。

30

40

【0360】

尚、本実施例では、特別役を持ち越していない状態で特別役が単独で当選した場合にも

50

、特別役の持越中であり、かつ未だ特別役の当選が報知されていない状態で特別役が単独で当選した場合でも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しており、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合にも、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合にも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しているが、特別役を持ち越していない状態で特別役が単独で当選した場合と、特別役の持越中であり、かつ未だ特別役の当選が報知されていない状態で特別役が単独で当選した場合と、で組み合わせパターン決定抽選の確率として異なる確率を適用するようにしても良いし、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合と、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合と、で組み合わせパターン決定抽選の確率として異なる確率を適用するようにしても良い。

10

【 0 3 6 1 】

例えば、特別役を持ち越していない状態で特別役が単独で当選した場合には、以後、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合でも、特別役を持ち越していない状態で特別役が単独で当選した場合と共通の確率を適用するようにしても良く、このような構成とすることで、成立ゲームにおいて特別役が単独で当選した場合、すなわち成立ゲームの時点で特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選を判別し易い状況であった場合には、その後、持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合でも、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導かれるルーレット演出による演出結果にて特別役の当選が報知されやすく、成立ゲームの時点で特別役の当選が特定されているにも関わらず、その後、特別役と同時当選し得る一般役が当選したことを契機に連続演出が実行されることで、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。

20

【 0 3 6 2 】

また、本実施例では、図24に示すように、特別役が一般役との同時当選を伴わずに単独で当選した場合には、BB、RBのうちより遊技者にとって有利なBBの当選が期待できるようになっているので、特別役と同時当選し得る一般役の入賞を伴わずに、1ゲームで演出結果が導かれるルーレット演出にて特別役の当選が報知された場合には、複数ゲームにわたる期待感を持続させることはできずとも、BB、RBのうちより遊技者にとって有利なBBの当選を期待させることができる。

30

【 0 3 6 3 】

また、本実施例では、特別役と同時当選し得る一般役として、通常リプレイ、チェリー、スイカを有しており、このうち通常リプレイは、チェリーやスイカに比較して出現率が高く、特別役と同時当選する比率が低い役であるが、通常リプレイのように特別役と同時当選し難い一般役、すなわち当該役が入賞してもあまり特別役の当選が期待できない小役の当選時において連続演出を実行すると、連続演出による興味が低下してしまうこととなる。

【 0 3 6 4 】

このため、本実施例では、チェリーやスイカに比較して同時当選する比率の低い通常リプレイ（リプレイGR1～6を含む）と特別役が同時当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、通常リプレイと特別役が同時当選した場合、すなわちチェリーやスイカに比較して特別役の当選があまり期待できない状況にも関わらず連続演出により特別役の当選可能性を煽ることにより、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。

40

【 0 3 6 5 】

また、通常リプレイのように特別役の当選が期待できない状況で特別役が同時に当選した場合には、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導かれるルーレット演出による演出結果にて特別役の当選が報知されやすく、特別役の当選が期待できない状況であってもそのゲームにて特別入賞の発生が許容されていることが報知されるので、特別役の

50

当選があまり期待できない状況における意外性を高めることができる。

【0366】

一方で、チェリーやスイカと特別役が同時当選している場合には、ルーレット演出で特別役の当選が報知されるよりも最終的に連続演出にて、すなわち後のゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、特別役との同時当選が期待できるチェリーやスイカが入賞することにより示唆された特別役の当選に対する期待感を次ゲーム以降も持続させることができる機会を増やすことができる。

【0367】

尚、本実施例では、チェリーやスイカに比較して出現率が高く、同時当選する比率の低い通常リプレイ（リプレイGR1～6を含む）と特別役が同時当選している場合に、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高くなる構成であるが、第1の一般役に比較して出現率が同等であるが、同時当選する比率の低い第2の一般役と特別役が同時当選している場合に、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高くなる構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0368】

また、本実施例では、チェリーやスイカに比較して同時当選する比率の低い通常リプレイ（リプレイGR1～6を含む）と特別役が同時当選している場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高い構成であるが、チェリーやスイカに比較して同時当選する比率の低い通常リプレイ（リプレイGR1～6を含む）と特別役が同時当選している場合にのみ、ルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される構成としたり、チェリーやスイカと特別役が同時当選している場合にのみ、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知される構成としたりした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

【0369】

また、本実施例では、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合にも、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合にも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しており、特別役を持ち越していない状態で特別役が当選した場合と、特別役の持越後の状態と、それぞれ個別の確率を定める必要がなく、組み合わせパターン決定抽選に係るデータ量を削減できるうえに、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が当選したゲームにおいて組み合わせパターンとして演出なし（パターン1）が選択された場合に、持ち越された特別役と次ゲーム以降の内部抽選結果に基づいて改めて成立ゲームと同様に定められた確率に基づいて組み合わせパターンが決定されるので、特別役と一般役との同時当選による特別役の持越後、一般役が当選しなかった場合には、最終的に連続演出にて特別役の当選が報知されるよりもルーレット演出にて、すなわちそのゲームで特別役の当選が報知される割合が高く、特別役が単独で当選した場合と同様に特別役と一般役が同時に当選した場合に比較して特別役の当選を判別し易い持越後、一般役に当選していないゲームにおいても、1ゲームで特別役の当選の有無を示す演出結果が導かれるルーレット演出による演出結果にて特別役の当選が報知されやすく、特別役の当選が特定されているにも関わらず、連続演出が実行されることで、連続演出による興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0370】

尚、本実施例では、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合にも、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合にも、組み合わせパターン決定抽選の確率として共通の確率を適用しているが、特別役を持ち越していない状態で特別役と一般役が同時に当選した場合と、特別役の持越中に特別役と同時当選し得る一般役が当選した場合と、で組み合わせパターン決定抽選の確率として異なる確率を適用するようにしても良い。

【0371】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、特別役の入賞に伴うＢＢやＲＢとは別に、遊技者にとって有利なＡＴに制御することが可能であり、さらに特別役と同時当選し得るスイカ、チェリーの当選時にＡＴに制御される権利であるナビストックの付与を決定するナビストック抽選を行うとともに、ナビストックが０の状態でもＡＴに当選する、いわゆるＡＴの初当たり時には、ルーレット演出で、すなわちそのゲームにおいてＡＴの当選が報知されるよりもチェリーやスイカの当選が報知されるか、ＡＴの当選可能性のみが報知される割合、すなわち、そのゲームでは報知されず、当該ゲーム以降において報知される割合が高いので、ルーレット演出が実行され、かつその演出結果として特別役やＡＴの当選が報知されなかった場合であっても、スイカやチェリーが入賞した場合には、ＡＴが当選していることへの期待感を持続させることができる。

10

【０３７２】

尚、本実施例では、ＡＴの初当たり時のゲームにおいてもルーレット演出にてＡＴの当選が報知され得る構成であるが、ＡＴの初当たりゲームにおいては、ＡＴの当選が報知されず、必ず、次ゲーム以降で報知される構成とした場合でも上記と同様の効果を得られる。

【０３７３】

また、本実施例では、ルーレット演出を行う場合に、特別役に当選しているか否かに応じてその開始タイミングの選択率が異なり、特に本実施例では、ルーレット演出では、１ゲームのうちその開始タイミングが遅いほど特別役の当選が期待できるようになっており、ルーレット演出の開始タイミングによって特別役に当選している可能性が異なることとなるため、ルーレット演出による興味を高めることができる。

20

【０３７４】

尚、本実施例では、１ゲームのうちその開始タイミングが遅いほど特別役の当選が期待できる構成であるが、少なくとも複数のタイミングのうち特定のタイミングから開始した場合に、他のタイミングから開始した場合よりも特別役の当選が期待できる構成とした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

【０３７５】

また、演出の開始タイミングが同じであるが、演出結果が導かれるタイミングのうち特定のタイミングである場合に他のタイミングよりも特別役の当選が期待できる構成としたり、演出の開始タイミング、演出結果が導出されるタイミングの双方がそれぞれ特定のタイミングである場合に、他のタイミングよりも特別役の当選が期待できる構成としたりしても、上記と同様の効果が得られる。

30

【０３７６】

また、本実施例では、１ゲームで演出結果が導かれるルーレット演出の演出結果として、特別役の当選有無を示す演出結果だけではなく、ＡＴに当選している旨を示す演出結果、一般役の当選を示す旨を示す演出結果、特別役やＡＴの当選可能性を示す旨を示す演出結果、連続演出に発展する旨を示す演出結果が導かれ得る構成であり、最終的に演出結果により示唆される内容が多義にわたるため、ルーレット演出による興味を高めることができる。

【０３７７】

特に本実施例では、ルーレット演出の演出結果として連続演出に発展する旨の演出結果が導かれることもあり、ルーレット演出によって特別役の当選が報知されずとも、特別役の当選に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

40

【０３７８】

また、本実施例では、ルーレット演出から連続演出に発展するパターンにおいて、連続演出までに実行されたルーレット演出の回数が多いほど、特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっており、１度のルーレット演出において特別役の当選が報知されない場合でも、ルーレット演出が連続することで特別役の当選に対する遊技者の期待感を段階を追って高めることができる。

【０３７９】

50

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

【0380】

上記の実施例では、1ゲームで演出結果が導かれる1ゲーム演出としてルーレット演出を例示しているが、1ゲームの所定タイミングから開始し、次ゲームまでに演出結果が導かれる演出（本実施例のように演出結果が導かれず演出がキャンセルされて次ゲームへ移行するものも含む）であれば、ルーレット演出以外の演出を適用しても良い。

【0381】

上記の実施例では、複数ゲームにわたる演出の後、最終的に演出結果が導かれる連続演出として、図19に示す連続演出をその一例として示しているが、他の演出態様を適用した連続演出でも良く、また、連続演出のゲーム数として複数のゲーム数を備えるもの、演出内容として複数の演出内容を備えるものなどであっても良い。

【0382】

上記の実施例では、遊技者にとって有利な権利としてボーナスへの移行を伴う特別役の当選、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利を適用しているが、これに限らず、遊技者にとって有利な権利として、ボーナス以外の遊技者にとって有利な遊技状態、例えば、通常よりも特定役の当選確率が高まることや、遊技者にとって有利な停止態様（入賞態様でも良いし、非入賞態様でも良い）を導出させるための操作態様など、遊技者にとって有利な情報が報知されること等により、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態等への移行を伴う有利役の当選、これら有利な遊技状態に制御させることが可能な権利（有利状態に制御するか否かを決定する抽選に当選すること）を適用したり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利を適用しても良い。

【0383】

また、上記の実施例では、特別役の入賞に伴うBBやRBの遊技状態の他に遊技者にとって有利な特典としてATに制御される構成であるが、特別役の入賞に伴うBBやRBの遊技状態の他に特に特典を備えない構成であっても良い。

【0384】

また、特典を備えるものにおいては、少なくとも遊技者にとって有利な権利と異なる特典であれば良く、また、ATなど遊技者にとって直接的に有利となる権利に限らず、BB中のBGMを選択できる権利やインターネット上で特典を付与できる権利など、遊技者にとって間接的に有利となる特典であっても良い。

【0385】

また、上記の実施例では、可変表示装置として3つのリール2L、2C、2Rを適用した例について説明しているが、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良いし、2つのリールを備え、2つのリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良いし、4つ以上のリールを備え、これらリールの表示結果の組み合わせに応じて入賞が判定されるものでも良い。

【0386】

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

【0387】

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

10

20

30

40

50

式のスロットマシンであっても良い。

【 0 3 8 8 】

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

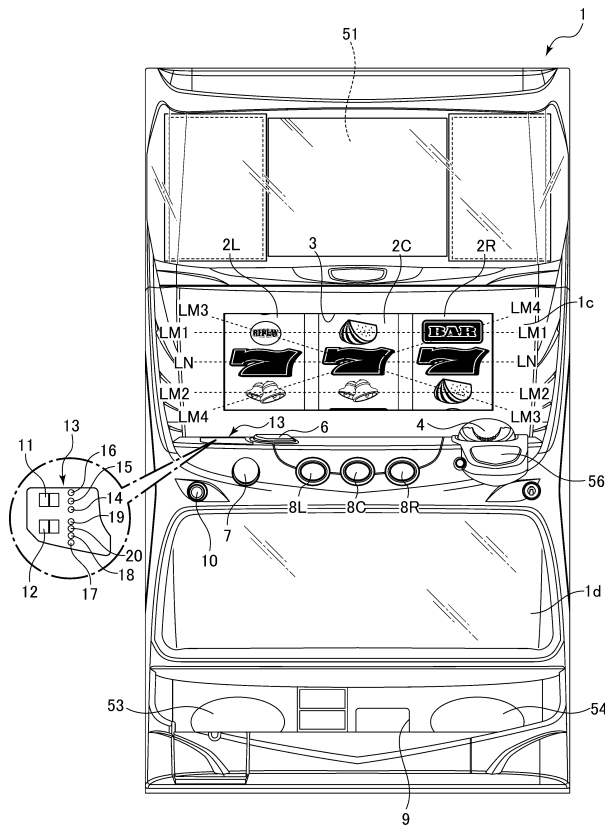
【符号の説明】

【 0 3 8 9 】

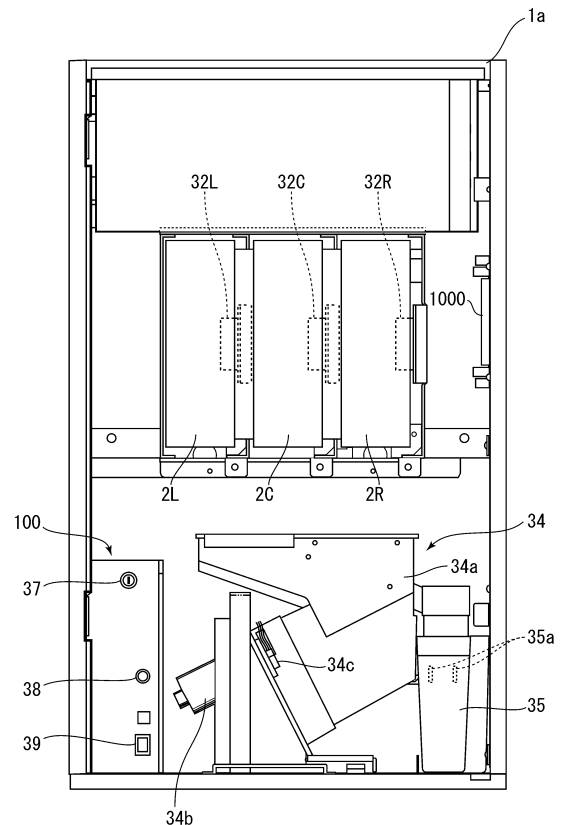
- 1 スロットマシン
2 L、2 C、2 R リール
6 MAX BET スイッチ
7 スタートスイッチ
8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
4 1 メイン制御部
9 1 サブ制御部

10

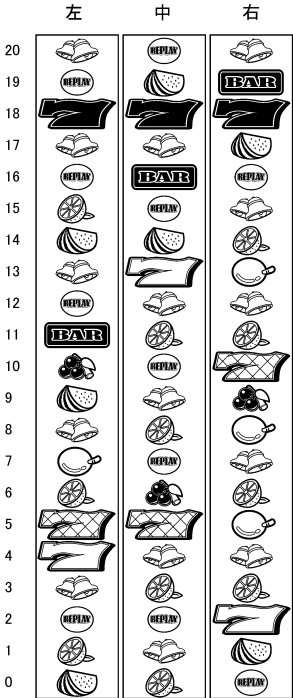
【 図 1 】



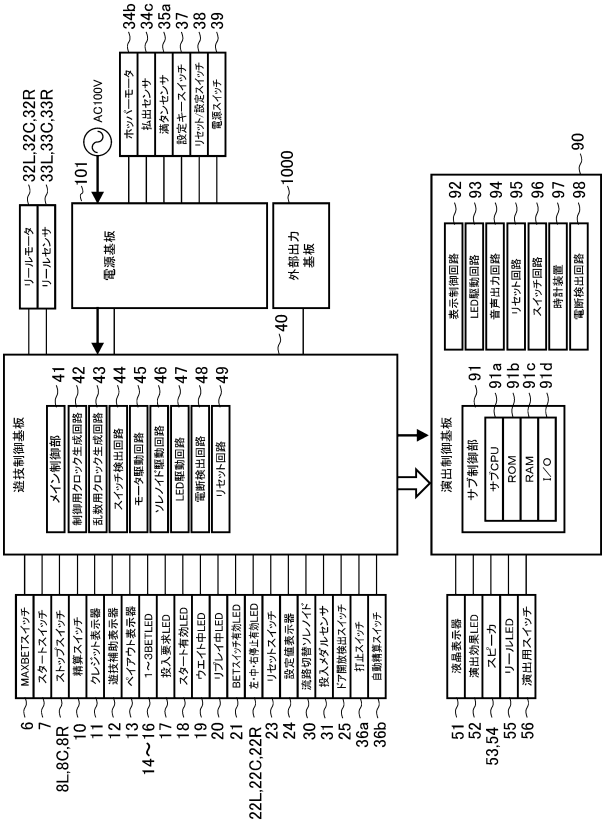
【圖 2】



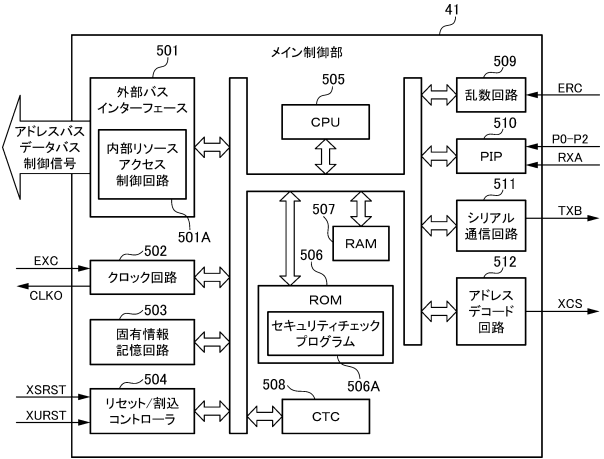
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 7】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに揃う図柄の組合せ | 払出枚数 |
|---------|---|-------------------|------|
| 中段ベル | ベル-ベル-ベル | - | 8枚 |
| 右下がりベル | リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-プラム プラム-ベル-リプレイ プラム-ベル-プラム | ベル-ベル-ベル | 8枚 |
| 上段ベル1 | リプレイ-オレンジ-オレンジ | - | 8枚 |
| 上段ベル2 | リプレイ-オレンジ-BAR | - | 8枚 |
| 上段ベル3 | リプレイ-BAR-オレンジ | - | 8枚 |
| 上段ベル4 | リプレイ-BAR-BAR | - | 8枚 |
| 上段ベル5 | プラム-オレンジ-オレンジ | - | 8枚 |
| 上段ベル6 | プラム-オレンジ-BAR | - | 8枚 |
| 上段ベル7 | プラム-BAR-オレンジ | - | 8枚 |
| 上段ベル8 | プラム-BAR-BAR | - | 8枚 |
| 中段スイカ | 黒7-スイカ-スイカ 白7-スイカ-スイカ スイカ-スイカ-スイカ | - | 5枚 |
| 右下がりスイカ | ベル-スイカ-黒7 ベル-スイカ-白7 ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ | 黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ | 5枚 |
| 上段スイカ | BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY | チェリー-ANY-ANY | 5枚 |
| チェリー | BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY | チェリー-ANY-ANY | 2枚 |
| 右上がりベル | 黒7-ベル-オレンジ 白7-ベル-オレンジ スイカ-ベル-オレンジ 黒7-ベル-BAR 白7-ベル-BAR スイカ-ベル-BAR | ベル-ベル-ベル | 10枚 |

【図 6】

| 名称 | 図柄の組合せ | 遊技状態 | 関連情報 | ボーナス終了条件 |
|-----|----------|--------------------------------|-------------------|-----------|
| BB1 | 黒7-黒7-黒7 | - | - | 316枚以上 |
| BB2 | 黒7-黒7-黒7 | ・BB1, BB3, RB2 当選時→内部中1 (入賞まで) | ・BB中はBB中RBに毎ゲーム制御 | 6回入賞or12G |
| BB3 | 白7-白7-白7 | ・BB2, BB4, RB1 当選時→内部中2 (入賞まで) | - | - |
| BB4 | 黒7-白7-黒7 | ・終了後→準備モード | - | - |
| RB1 | 黒7-黒7-黒7 | - | - | - |
| RB2 | 白7-白7-黒7 | - | - | - |

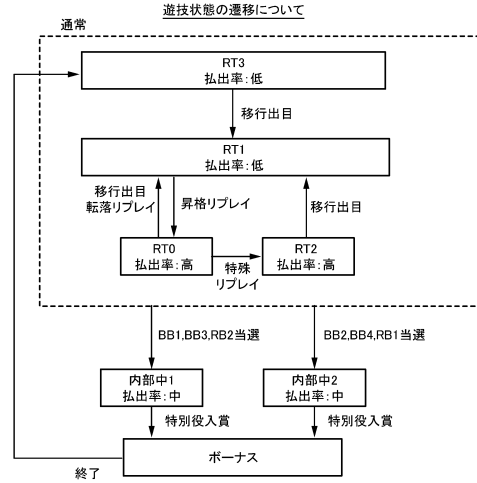
【図 8】

| 名称 | 図柄の組合せ | 無効ラインに揃う図柄の組合せ | 遊技状態 | 払出枚数 |
|---------|--|--|----------|------|
| 通常リプレイ | リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-プラム プラム-リプレイ-リプレイ プラム-リプレイ-プラム | — | — | 再遊技 |
| 下段リプレイ | ベル-オレンジ-オレンジ ベル-オレンジ-チェリー ベル-オレンジ-スイカ ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-緑7 ベル-オレンジ-白7 ベル-BAR-オレンジ ベル-BAR-チェリー ベル-BAR-スイカ ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-緑7 ベル-BAR-白7 | リプレイ/プラム-リプレイ/プラム リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/緑7/白7 | — | 再遊技 |
| 転落リプレイ | ベル-リプレイ-ベル | リプレイ/プラム-リプレイ/リプレイ/プラム | ・入賞時→RT1 | 再遊技 |
| 昇格リプレイ1 | リプレイ-リプレイ-ベル プラム-リプレイ-ベル | — | ・入賞時→RT0 | 再遊技 |
| 昇格リプレイ2 | ベル-オレンジ-リプレイ ベル-オレンジ-プラム ベル-BAR-リプレイ ベル-BAR-プラム | リプレイ/プラム-リプレイ-ベル | ・入賞時→RT0 | 再遊技 |
| 特殊リプレイ | ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-プラム | — | ・入賞時→RT2 | 再遊技 |

【図 9】

| 名称 | 図柄の組合せ | 遊技状態 |
|------|--|---------------------|
| 移行出目 | リプレイ-オレンジ-ベル リプレイ-BAR-ベル プラム-オレンジ-ベル プラム-BAR-ベル リプレイ-ベル-オレンジ リプレイ-ベル-BAR プラム-ベル-オレンジ プラム-ベル-BAR 黒7-オレンジ-オレンジ 黒7-オレンジ-BAR 黒7-BAR-オレンジ 黒7-BAR-BAR 白7-オレンジ-オレンジ 白7-オレンジ-BAR 白7-BAR-オレンジ 白7-BAR-BAR スイカ-オレンジ-オレンジ スイカ-オレンジ-BAR スイカ-BAR-オレンジ スイカ-BAR-BAR | ・RT0,2,3において出現時→RT1 |

【図 10】



【図 11】

| | 遊技状態 | RT | 開始条件 | 終了条件 | ゲーム数 | 特別役 | 再遊技役 | 小役 |
|--------|------------------|---------------|--------------------------------|---|------|-----|------|-----|
| RT0 | 0000 (通常) | 0000 (RT0) | RT1→昇格リプレイ入賞 | 転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選 | 無限 | 通常 | 高確率 | 通常 |
| RT1 | 0000 (通常) | 0001 (RT1) | RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞 | 昇格リプレイ入賞 特別役当選 | 無限 | 通常 | 通常 | 通常 |
| RT2 | 0000 (通常) | 0010 (RT2) | RT0→特殊リプレイ入賞 | 移行出目停止 特別役当選 | 無限 | 通常 | 高確率 | 通常 |
| RT3 | 0000 (通常) | 0011 (RT3) | ボーナス終了 | 移行出目停止 特別役当選 | 無限 | 通常 | 通常 | 通常 |
| 内部中1 | 0001 (内部中1) | 0000 (RT0) | BB1, BB3, RB2 当選 | 特別役入賞 | 無限 | 0 | 高確率 | 通常 |
| 内部中2 | 0010 (内部中2) | 0000 (RT0) | BB2, BB4, RB1 当選 | 特別役入賞 | 無限 | 0 | 高確率 | 通常 |
| RB | 0100 (BB, RB) | 0000 (RT0) | RB1,2入賞 | 12ゲームor6回入賞 | 12 | 0 | 0 | 高確率 |
| BB, RB | 1100 (BB, RB) | 0000 (RT0) | BB1~4入賞 | 払出総数>規定枚数 | 無限 | 0 | 0 | 高確率 |

【図 12】

| 抽選対象役 | 遊技状態 | | | | | | | |
|------------|---|---------|---------|---------|------|------|------|----|
| | ※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値11において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。 | | | | | | | |
| | 通常 | | | | 内部中1 | 内部中2 | BBRB | RB |
| | RT0 | RT1 | RT2 | RT3 | RT0 | | | |
| BB1 | ○ 5 | ○ 5 | ○ 5 | ○ 5 | × | × | × | × |
| BB1+スイカ | ○ 40 | ○ 40 | ○ 40 | ○ 40 | × | × | × | × |
| BB1+チェリー | ○ 9 | ○ 9 | ○ 9 | ○ 9 | × | × | × | × |
| BB1+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| BB2 | ○ 2 | ○ 2 | ○ 2 | ○ 2 | × | × | × | × |
| BB2+スイカ | ○ 43 | ○ 43 | ○ 43 | ○ 43 | × | × | × | × |
| BB2+チェリー | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | × | × | × | × |
| BB2+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| BB3 | ○ 4 | ○ 4 | ○ 4 | ○ 4 | × | × | × | × |
| BB3+スイカ | ○ 36 | ○ 36 | ○ 36 | ○ 36 | × | × | × | × |
| BB3+チェリー | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | × | × | × | × |
| BB3+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| BB4 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| BB4+スイカ | ○ 3 | ○ 3 | ○ 3 | ○ 3 | × | × | × | × |
| BB4+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| RB1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| RB1+スイカ | ○ 36 | ○ 36 | ○ 36 | ○ 36 | × | × | × | × |
| RB1+チェリー | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | ○ 10 | × | × | × | × |
| RB1+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| RB2 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |
| RB2+スイカ | ○ 50 | ○ 50 | ○ 50 | ○ 50 | × | × | × | × |
| RB2+チェリー | ○ 12 | ○ 12 | ○ 12 | ○ 12 | × | × | × | × |
| RB2+通常リプレイ | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | ○ 1 | × | × | × | × |

【図 13】

| 抽選対象役 | 遊技状態 | | | | | | | |
|--------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|
| | ※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値11において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。 | | | | | | | |
| | 通常 | | | | 内部中1 | 内部中2 | BBRB | RB |
| | RT0 | RT1 | RT2 | RT3 | RT0 | | | |
| ベル | ○ 360 | ○ 360 | ○ 360 | ○ 360 | ○ 360 | × | × | × |
| 左ベル1 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 左ベル2 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 左ベル3 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 左ベル4 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 中ベル1 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 中ベル2 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 中ベル3 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 中ベル3 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 右ベル1 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 右ベル2 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 右ベル3 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| 右ベル4 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | ○ 1375 | × | × | × |
| スイカ | ○ 381 | ○ 381 | ○ 381 | ○ 414 | ○ 414 | × | × | × |
| チェリー | ○ 1467 | ○ 1467 | ○ 1467 | ○ 1675 | ○ 1675 | ○ 5000 | × | × |
| 右上がりベル | × | × | × | × | × | ○ 60000 | ○ 60000 | ○ 60000 |

【図 14】

| 抽選対象役 | 遊技状態 | | | | | | | | | |
|----------|---|-----------|------------|-----------|------------|------------|------|----|--|--|
| | ※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、協定値において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。 | | | | | | | | | |
| | 通常 | | | | 内部中1 | 内部中2 | BBRB | RB | | |
| | RT0 | RT1 | RT2 | RT3 | RT0 | | | | | |
| 通常リプレイ | × | ○ 2964 | ○ 46125 | ○ 8964 | ○ 14334 | ○ 21450 | × | × | | |
| 下段リプレイ | × | × | × | × | ○ 1280 | ○ 1280 | × | × | | |
| リプレイQR1 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイGR2 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイGR3 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイGR4 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイGR5 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイGR6 | × | ○ 1000 | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイQR11 | ○ 9286 | × | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイQR12 | ○ 9286 | × | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイQR13 | ○ 9286 | × | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイQR14 | ○ 9286 | × | × | × | × | × | × | × | | |
| リプレイQR15 | ○ 9286 | × | × | × | × | × | × | × | | |
| 転落リプレイ | × | × | × | × | ○ 256 | ○ 256 | × | × | | |
| 昇格リプレイ | × | × | × | × | ○ 256 | ○ 256 | × | × | | |
| 特殊リプレイ | × | × | × | × | ○ 256 | ○ 256 | × | × | | |

【図 15】

| 抽選対象役 | 組み合わせ |
|----------|-------------------------------|
| スイカ | 上段スイカ+中段スイカ+右下がりスイカ |
| ベル | 中段ベル+右下がりベル |
| 左ベル1 | 右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8 |
| 左ベル2 | 右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7 |
| 左ベル3 | 右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3 |
| 左ベル4 | 右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4 |
| 中ベル1 | 中段ベル+上段ベル2+上段ベル5 |
| 中ベル2 | 中段ベル+上段ベル1+上段ベル6 |
| 中ベル3 | 中段ベル+上段ベル4+上段ベル7 |
| 中ベル4 | 中段ベル+上段ベル3+上段ベル8 |
| 右ベル1 | 中段ベル+上段ベル3+上段ベル5 |
| 右ベル2 | 中段ベル+上段ベル1+上段ベル7 |
| 右ベル3 | 中段ベル+上段ベル4+上段ベル6 |
| 右ベル4 | 中段ベル+上段ベル2+上段ベル8 |
| 昇格リプレイ | 昇格リプレイ1+昇格リプレイ2 |
| リプレイGR1 | 通常リプレイ+昇格リプレイ1 |
| リプレイGR2 | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2 |
| リプレイGR3 | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ |
| リプレイGR4 | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ |
| リプレイGR5 | 通常リプレイ+昇格リプレイ2 |
| リプレイGR6 | 通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ |
| リプレイGR11 | 転落リプレイ+特殊リプレイ |
| リプレイGR12 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ |
| リプレイGR13 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ |
| リプレイGR14 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ |
| リプレイGR15 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1 |

【図 16】

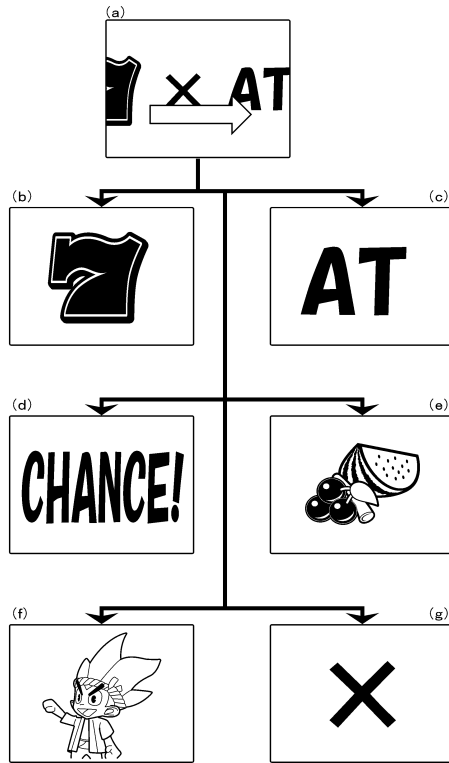
| 当選役 | 押し順 | 停止する図柄組み合わせ |
|----------|-------|-------------|
| リプレイ GR1 | 左中右 | 昇格リプレイ1 |
| | 左中右以外 | 通常リプレイ |
| リプレイ GR2 | 左右中 | 昇格リプレイ1 |
| | 左右中以外 | 通常リプレイ |
| リプレイ GR3 | 中左右 | 昇格リプレイ1 |
| | 中左右以外 | 通常リプレイ |
| リプレイ GR4 | 中右左 | 昇格リプレイ1 |
| | 中右左以外 | 通常リプレイ |
| リプレイ GR5 | 右左中 | 昇格リプレイ2 |
| | 右左中以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

| 当選役 | 押し順 | 停止する図柄組み合わせ |
|-----------|---------|-------------|
| リプレイ GR11 | 左中右 | 特殊リプレイ |
| | 左中右以外 | 転落リプレイ |
| リプレイ GR12 | 左右中 | 特殊リプレイ |
| | 左右中以外 | 転落リプレイ |
| リプレイ GR13 | 中左右 | 特殊リプレイ |
| | 中左右以外 | 転落リプレイ |
| リプレイ GR14 | 中右左 | 特殊リプレイ |
| | 中右左以外 | 転落リプレイ |
| リプレイ GR15 | 右第1停止 | 特殊リプレイ |
| | 左・中第1停止 | 転落リプレイ |

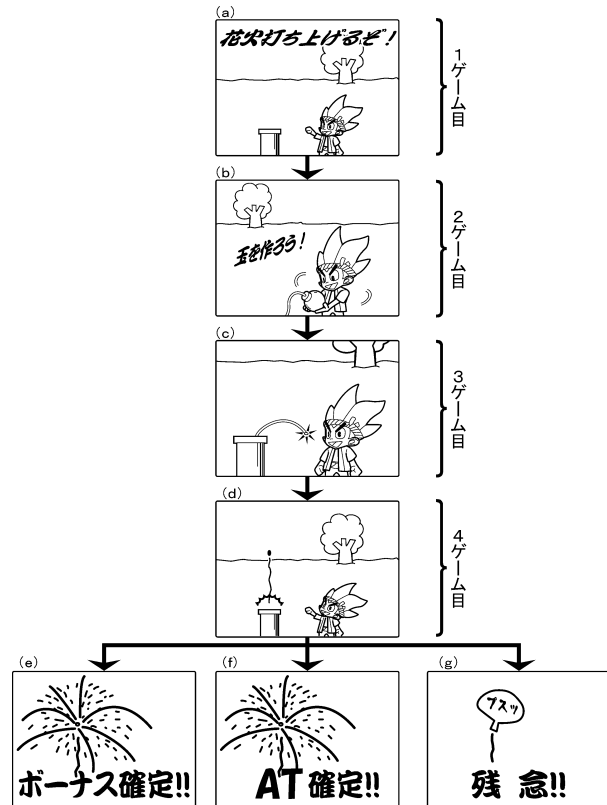
【図 17】

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

【図 18】



【図 19】



【図 20】

| パターン | 演出なし |
|---------|--|
| パターン2-1 | ルーレット→× |
| パターン2-2 | ルーレット→7 |
| パターン2-3 | ルーレット→AT |
| パターン2-4 | ルーレット→CHANCE |
| パターン2-5 | ルーレット→一般役 |
| パターン3-1 | 連続演出→ハズレ |
| パターン3-2 | 連続演出→ボーナス |
| パターン3-3 | 連続演出→AT |
| パターン4-1 | ルーレット→発展→連続演出→ハズレ |
| パターン4-2 | ルーレット→発展→連続演出→ボーナス |
| パターン4-3 | ルーレット→発展→連続演出→AT |
| パターン5-1 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→ハズレ |
| パターン5-2 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→ボーナス |
| パターン5-3 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→AT |
| パターン6-1 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→ハズレ |
| パターン6-2 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→ボーナス |
| パターン6-3 | ルーレット→CHANCE→ルーレット→CHANCE→ルーレット→発展→連続演出→AT |

【図 21】

組み合わせパターン抽選確率

| 当選率 (%) | | | | | | | | | | | |
|---------|-----|-----|--------|------------|------|----------|---------|-----|---------|--------|----|
| ハズレ | 特別役 | AT | 通常リプレイ | 通常リプレイ+特別役 | チェリー | チェリー+特別役 | チェリー+AT | スライ | スライ+特別役 | スライ+AT | |
| パターン1 | 90 | 40 | 40 | 50 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| パターン2-1 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | 0 | 0 | 12 | 0 | 0 |
| パターン2-2 | 0 | 40 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 |
| パターン2-3 | 0 | 0 | 40 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0 |
| パターン2-4 | 2 | 10 | 10 | 9 | 10 | 8 | 15 | 15 | 4 | 8 | 8 |
| パターン2-5 | 0 | 0 | 0 | 35 | 20 | 13 | 25 | 25 | 9 | 12 | 12 |
| パターン3-1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 24 | 0 | 0 | 27 | 0 | 0 |
| パターン3-2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 6 | 0 | 5 | 0 | 0 | 7 | 0 |
| パターン3-3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 7 | 0 |
| パターン4-1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 18 | 0 | 0 | 21 | 0 | 0 |
| パターン4-2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 6 | 0 | 5 | 0 | 0 | 7 | 0 |
| パターン4-3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 7 |
| パターン5-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | 0 | 0 | 15 | 0 | 0 |
| パターン5-2 | 0 | 2.5 | 0 | 0 | 8 | 0 | 10 | 0 | 0 | 11 | 0 |
| パターン5-3 | 0 | 0 | 2.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 11 |
| パターン6-1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 12 | 0 | 0 |
| パターン6-2 | 0 | 3.5 | 0 | 0 | 8 | 0 | 20 | 0 | 0 | 35 | 0 |
| パターン6-3 | 0 | 0 | 3.5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 35 |

組み合わせパターン抽選確率

【図 2 2】

ルーレット開始抽選

| | 当選率(%) | |
|--------|-----------|-----------|
| | 特別役orAT当選 | 特別役・AT非当選 |
| ゲーム開始時 | 10 | 40 |
| 第1停止時 | 20 | 30 |
| 第2停止時 | 30 | 20 |
| 第3停止時 | 40 | 10 |

【図 2 3】

同時当選役の出現率及び同時当選比率

| | 出現率 | 同時当選比率 |
|--------|----------|-----------|
| 通常リプレイ | 1/8.23 | 1/1328.33 |
| チェリー | 1/44.67 | 1/29.76 |
| スイカ | 1/172.01 | 1/2.83 |

【図 2 4】

BB・RB単独当選比率

| | 単独当選比率 |
|----|---------|
| BB | 1/13.92 |
| RB | 1/56 |

フロントページの続き

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

審査官 岡崎 彦哉

- (56)参考文献 特開2011-067416(JP,A)
特開2009-226165(JP,A)
特開2009-297095(JP,A)
特開2009-061073(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04