

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5836617号
(P5836617)

(45) 発行日 平成27年12月24日 (2015.12.24)

(24) 登録日 平成27年11月13日 (2015.11.13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 6 F

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 104 頁)

(21) 出願番号	特願2011-58470 (P2011-58470)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年3月16日 (2011.3.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2012-192043 (P2012-192043A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成24年10月11日 (2012.10.11)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年2月21日 (2014.2.21)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100089336
			弁理士 中野 佳直
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
通常よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記有利状態において該有利状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
前記有利状態において前記特定演出を実行するときに、該特定演出の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択する手段であって、
所定の条件を満たすまではそれ以前に前記特定演出を実行したときに選択されていない種類の演出パターンを選択する特定演出種類選択手段と、
を備え、
前記有利状態は、第1の有利状態と、該第1の有利状態よりも継続ゲーム数の期待値が大きい第2の有利状態と、を含み、
前記特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する第1の割合と、前記特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する第2の割合と、の合算割合に占める前記第1の割合の比率が、前記特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する第3の割合と、前記特定演出の演出パターン

10

20

として前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する第4の割合と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利状態が前記第2の有利状態であり、前記特定演出が特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第5の割合が、前記有利状態が前記第1の有利状態であり、該特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第6の割合よりも高い

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、遊技者にとって有利な遊技状態に制御するとともに、この有利な遊技状態が継続するか否かを最終的に報知する特定演出を実行するものが提案されている（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2009-285014号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載のスロットマシンでは、有利な遊技状態が一定期間毎に継続するか否かの抽選を行い、その結果に応じて特定演出を選択するとともに、有利な遊技状態の継続率が予め決められており、一定以上の継続率であることを条件に、有利な遊技状態が継続しない場合に選択されやすい強攻撃のパターンにて有利な遊技状態が継続する旨を報知する特定演出を行うことにより、強攻撃のパターンで有利な遊技状態が継続することで、高い継続率である旨が示唆されるようになっている。

【0007】

しかしながら、このような法則を知らない遊技者が遊技を行った場合、強攻撃のパターンで有利な遊技状態が継続しても再び強攻撃のパターンが選択される可能性があるため、このようなパターンの演出が選択されても、有利な遊技状態が継続することへの期待感を十分に高めることができなかった。

【0008】

10

20

30

40

50

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、有利な遊技状態が継続することへの期待感を効果的に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】

【0009】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）
において、

通常よりも遊技者にとって有利な有利状態（AT）に制御する有利状態制御手段と、

前記有利状態（AT）において該有利状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出（バトル演出）を実行する特定演出実行手段と、

前記有利状態において前記特定演出を実行するときに、該特定演出（バトル演出）の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターン（対戦キャラ）を選択する手段であって、所定の条件を満たすまではそれ以前に前記特定演出を実行したときに選択されていない種類の演出パターン（未選択の対戦キャラ）を選択する特定演出種類選択手段と、

を備え、

前記有利状態は、第1の有利状態（ナビストック10以下のAT）と、該第1の有利状態よりも継続ゲーム数の期待値が大きい第2の有利状態（ナビストック10を超えるAT）と、を含み、

前記特定演出（バトル演出）の演出パターンとして特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が選択され、かつ該有利状態（AT）が終了する第1の割合（対戦キャラAのバトル演出が行われ、かつATが継続しない割合）と、前記特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が選択され、かつ該有利状態（AT）が継続する第2の割合（対戦キャラAのバトル演出が行われ、かつATが継続する割合）と、の合算割合に占める前記第1の割合の比率が、前記特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターン（A以外の対戦キャラ）が選択され、かつ該有利状態（AT）が終了する第3の割合（A以外の対戦キャラのバトル演出が行われ、かつATが継続しない割合）と、前記特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターン（A以外の対戦キャラ）が選択され、かつ該有利状態（AT）が継続する第4の割合（A以外の対戦キャラのバトル演出が行われ、かつATが継続する割合）と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利状態（AT）が前記第2の有利状態（ナビストック10を超えるAT）であり、前記特定演出（バトル演出）が前記特定回数（3回）実行されるまでに前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が選択される第5の割合が、前記有利状態（AT）が前記第1の有利状態（ナビストック10以下のAT）であり、前記特定演出（バトル演出）が前記特定回数（3回）実行されるまでに前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が選択される第6の割合よりも高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態が特定回数以上の特定演出が実行されるまで継続した場合において、該有利状態が第1の有利状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利状態である場合には、第1の有利状態である場合よりも特定演出が特定回数実行されるまでに、有利状態が継続しにくい特定の種類の演出パターンが選択される割合が高く、特定演出が特定回数実行されるまでに特定の種類の演出パターンが選択され、かつ有利状態が継続することで、その後は、所定条件が成立するまで特定の種類の演出パターンが選択されることがなく、有利状態が継続しにくい特定の種類の演出パターン以外の演出パターンが選択されるため、有利状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることが

10

20

30

40

50

できる。

尚、第1の有利状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利状態とは、第1の有利状態よりも多いゲーム数にわたり制御される有利状態であっても良いし、第1の有利状態よりも継続率が高い結果、第1の有利状態よりも多いゲーム数に制御される割合が高い有利状態であっても良い。

また、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する第1の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利状態に制御される確率と、第1の有利状態に制御された後、第1の有利状態が終了する確率と、第1の有利状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利状態に制御される確率と、第2の有利状態に制御された後、第2の有利状態が終了する確率と、第2の有利状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

10

また、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する第2の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利状態に制御される確率と、第1の有利状態に制御された後、第1の有利状態が継続する確率と、第1の有利状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利状態に制御される確率と、第2の有利状態に制御された後、第2の有利状態が継続する確率と、第2の有利状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

20

また、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する第3の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利状態に制御される確率と、第1の有利状態に制御された後、第1の有利状態が終了する確率と、第1の有利状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利状態に制御される確率と、第2の有利状態に制御された後、第2の有利状態が終了する確率と、第2の有利状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

30

また、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する第4の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利状態に制御される確率と、第1の有利状態に制御された後、第1の有利状態が継続する確率と、第1の有利状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利状態に制御される確率と、第2の有利状態に制御された後、第2の有利状態が継続する確率と、第2の有利状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

40

【0010】

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

50

前記特定演出種類選択手段は、前記第1の有利状態（ナビストック10以下のAT）において前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が未だ選択されていない状態で該第1の有利状態よりも有利な有利状態（ナビストック10を超えるAT）へ移行し、かつ該有利状態が継続する場合には、前記第1の有利状態において前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）が未だ選択されていない状態で該有利状態が継続する場合よりも高い割合にて前記特定の種類の演出パターン（対戦キャラA）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行された回数が特定回数以内であるか否かに関わらず、特定の種類の演出パターンが選択され、かつ有利状態が継続した場合には、第1の有利状態よりも有利な有利状態に制御されている可能性が高い旨が示唆されるので、どのような状況であっても、特定の種類の演出パターンが選択され、かつ有利状態が継続することで、有利状態が継続することへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0011】

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

前記特定演出（バトル演出）の実行回数毎に、前記特定回数（3回）分の前記特定演出の演出パターンが定められた複数種類の演出パターンテーブル（対戦キャラテーブル）を備え、

前記特定演出種類選択手段は、前記有利状態が前記第2の有利状態（ナビストック10を超えるAT）である場合に、該有利状態の開始を契機にいずれかの種類の前記演出パターンテーブル（対戦キャラテーブル）を選択する演出パターンテーブル選択手段を含み、前記特定演出（バトル演出）の実行回数が前記特定回数（3回）未満であり、かつ該有利状態が継続する場合には、前記演出パターンテーブル選択手段が選択した演出パターンテーブル（対戦キャラテーブル）において該特定演出（バトル演出）の実行回数に対応して定められた演出パターン（対戦キャラ）を選択するとともに、

前記演出パターンテーブル選択手段は、いずれかの実行回数に対応して前記特定の種類の（対戦キャラA）の演出パターンが定められた演出パターンテーブルをいずれかの実行回数に対応して前記特定の種類の（対戦キャラA）の演出パターンが定められていない演出パターンテーブルが選択される確率よりも高い確率で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態が第2の有利状態であり、特定演出が特定回数以上となるまで有利状態が継続する場合には、特定回数の特定演出が実行されるまで演出パターンテーブルに従って特定演出の演出パターンが選択されるので、特定の種類の演出パターンが実行されるまでの特定演出の実行回数や特定の種類の演出パターンが実行されるまでの演出パターンの順番に意図的な偏りを持たせることができる。

尚、前記演出パターンテーブル選択手段が、いずれかの実行回数に対応して前記特定の種類の（対戦キャラA）の演出パターンが定められた演出パターンテーブルのみを選択する構成とした場合でも同様の効果が得られる。

【0012】

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

前記所定の条件は、前記有利状態（AT）が終了するか、予め定められた課題または提示された課題が達成されること（全対戦キャラ勝利）で成立する条件である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一度、特定の種類の演出パターンにて特定演出が実行され、かつ有利状態が継続した場合には、当該有利状態が終了するか、予め定められた課題または提示された課題が達成されるまでは、特定の種類の演出パターンにて特定演出が実行されないため、予め定められた課題または提示された課題が達成されるまでの期間にわたり有利状態が継続することへの遊技者の期待感を持続させることができる。

尚、予め定められた課題とは、例えば、全ての種類の演出パターンが選択されることなど変化のない課題が該当し、提示された課題とは、有利状態の開始時などに複数の課題から選択された提示された課題など、変化しうる課題が該当する。

【0013】

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、

前記特定演出種類選択手段が未だ選択していない演出パターン（未選択の対戦キャラ）の種類を認識可能に報知する未選択パターン報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、未だ選択されていない演出パターンの種類を特定できるため、特定された演出パターンの種類から、有利状態が継続しやすいか否かを推測することができる。

10

【0014】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記特定演出種類選択手段が選択した演出パターン（対戦キャラ）の種類が特別の条件を満たす場合（全対戦キャラ勝利）に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出により有利状態が継続するか否かが示唆されるだけでなく、それまでに選択された特定演出の演出パターンの種類が特別の条件を満たすことで特典が付与されるため、遊技を継続する意欲を高めることができる。

20

尚、特別の条件を満たす場合とは、前記特定演出種類選択手段が1回のゲームにおいて選択した演出パターンの種類が特別の条件を満たすものでも良いし、前記特定演出種類選択手段が複数回のゲームにおいて選択した演出パターンの種類の履歴が特別の条件を満たすものでも良い。

【0015】

本発明の手段6に記載のロットマシンは、手段4または5に記載のロットマシンであって、

前記有利状態（AT）に制御される場合に、前回の有利状態（AT）において選択された演出パターン（対戦キャラ）の種類を引き継ぐか否か（コンティニューかクリアか）を遊技者が選択可能な引き継ぎ選択手段を備え、

30

前記特定演出種類選択手段は、前記引き継ぎ選択手段により前回の有利状態（AT）において選択された演出パターンの種類を引き継ぐ旨（コンティニュー）が選択された場合には、前回の有利状態（AT）を含め未だ選択されていない種類の演出パターン（未選択の対戦キャラ）からいずれかの種類の演出パターン（対戦キャラ）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前回の有利状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐか否かを選択できるため、例えば、前回の有利状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っている場合には引き継がず、前回の有利状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っていない場合には引き継ぐといったことが可能となる。また、前回の有利状態で選択された演出パターンの種類に関わらず、引き継ぐことで特別の条件を満たしやすく、特典の付与が受けやすくなる。

40

【0016】

本発明の手段7に記載のロットマシンは、手段4～6のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記特典として前記特定演出種類選択手段が選択し得る演出パターン（対戦キャラ）の種類が少なくなる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択され得る演出パターンの種類が少なくなることで、選択され得

50

る種類から有利状態が継続するか否かの推測がしやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 7 】

【図 1】本発明が適用された実施例 1 のスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造図である。

【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。

10

【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 R T の遷移を説明するための図である。

【図 11】遊技状態及び R T 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。

20

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

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

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

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

【図 17】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 18】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

30

【図 19】R T フラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図 20】R T フラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図 21】R T フラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図 22】R T フラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図 23】R T フラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図 24】A T 抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。

【図 25】A T 抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 26】R B 中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

【図 27】R B 中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

【図 28】R B 中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

40

【図 29】逆転チャンス抽選、ジャンケンナビ抽選、対戦相手選択抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 30】ゲーム数抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 31】抽選モード抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 32】R T 3 におけるナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間の概要を説明するための図である。

【図 33】R T 3 におけるナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間の移行状況を示す図である。

【図 34】A T 中断時の残りゲーム数の推移を示す図である。

50

【図 3 5】A T 中に実行されるバトル演出の画面の一例を示す図である。

【図 3 6】A T 中に実行されるバトル演出の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】対戦相手決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】対戦キャラテーブルの構成を示す図である。

【図 3 9】バトル演出における対戦キャラの選択比率及び特徴を示す図である。

【図 4 0】リールパネル及び下部パネルの配当表 1 を示す図である。

【図 4 1】液晶表示器に表示可能な配当表 2 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 8 】

本発明の実施例を以下に説明する。

10

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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 の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

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。

40

【 0 0 2 5 】

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

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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 3 2 】

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 3 3 】

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 4 】

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 5 】

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 6 】

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（リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段）に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（リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段）に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 7 】

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 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

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 3 】

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 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 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 9 0 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 4 1 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 4 1 からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 9 0 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 9 0 側に電源が供給されず、演出制御基

10

20

30

40

50

板 9 0 側のみが動作してしまうことがない。

【 0 0 4 4 】

また、電源基板 1 0 1 には、前述したホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 が接続されている。

【 0 0 4 5 】

遊技制御基板 4 0 には、前述した M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、投入メダルセンサ 3 1、ドア開放検出スイッチ 2 5、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述した払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

10

【 0 0 4 6 】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述したクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【 0 0 4 7 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン制御部 4 1、制御用クロック生成回路 4 2、乱数用クロック生成回路 4 3、スイッチ検出回路 4 4、モータ駆動回路 4 5、ソレノイド駆動回路 4 6、L E D 駆動回路 4 7、電断検出回路 4 8、リセット回路 4 9 が搭載されている。

【 0 0 4 8 】

メイン制御部 4 1 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 R O M 5 0 6 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 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

30

【 0 0 4 9 】

制御用クロック生成回路 4 2 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する。制御用クロック生成回路 4 2 により生成された制御用クロック C C L K は、例えば図 5 (A) に示すようなメイン制御部 4 1 の制御用外部クロック端子 E X C を介してクロック回路 5 0 2 に供給される。乱数用クロック生成回路 4 3 は、メイン制御部 4 1 の外部にて、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する。乱数用クロック生成回路 4 3 により生成された乱数用クロック R C L K は、例えば図 5 (A) に示すようなメイン制御部 4 1 の乱数用外部クロック端子 E R C を介して乱数回路 5 0 9 に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路 4 3 により生成される乱数用クロック R C L K の発振周波数は、制御用クロック生成回路 4 2 により生成される制御用クロック C C L K の発振周波数以下となるようにすれば良い。

40

【 0 0 5 0 】

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を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。L E D 駆動回路は、メイン制御部 4 1 から出力された L E D 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 L E D 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

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 4 9 a (図 5 (B) 参照) を内蔵し、ウォッチドッグタイマ 4 9 a 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。

【 0 0 5 1 】

図 5 (A) 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 (A) 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 (パラレルインポートポート) 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。

【 0 0 5 2 】

図 5 (A) 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 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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 から、メイン制御部 4 1 の外部へと出力されても良い。尚、内部システムクロック SCLK は、メイン制御部 4 1 の外部へは出力されないことが望ましい。このように、内部システムクロック SCLK の外部出力を制限することにより、メイン制御部 4 1 の内部回路 (CPU 5 0 5 など) の動作周期を外部から特定することが困難になり、乱数値となる数値データをソフトウェアにより更新する場合に、乱数値の更新周期が外部から特定されてしまうことを防止できる。

【 0 0 5 5 】

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

10

20

30

40

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

【0056】

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

【0057】

本実施例では、図5(B)に示すように、ウォッチドッグタイマ49aを内蔵するリセット回路49を遊技制御基板40に搭載している。リセット回路49は、スロットマシン1への供給電源が安定電圧となり一定時間が経過するまでシステムリセット信号をメイン制御部41に対して出力する。また、ウォッチドッグタイマ49aがタイムアウトした場合には、ユーザリセット信号をメイン制御部41に対して出力する。

30

【0058】

図5(B)に示すように、遊技制御基板40では、LED駆動回路47からクレジット表示器11へ接続される信号線のうち、クレジット表示器11を構成する複数のセグメントの駆動信号のうち下1桁Bセグメント信号、下1桁Cセグメント信号、上1桁Bセグメント信号、上1桁Cセグメント信号の信号線が分岐し、or回路を介してリセット回路49のウォッチドッグタイマクリア信号端子に接続されている。

【0059】

本実施例では、メイン制御部41が、クレジット表示器11の下1桁Bセグメント、下1桁Cセグメント、上1桁Bセグメント、上1桁Cセグメントのいずれかのセグメントを必ずダイナミック点灯させる制御を行っており、これらのセグメントをダイナミック点灯させるため、メイン制御部41が正常に動作していれば、これら4つのセグメントのいずれかの駆動信号が定期的に出力されるはずであり、これら4つのセグメントのいずれかの駆動信号が定期的に出力されているか否かを監視することにより、メイン制御部41が正常に動作しているか否かを判定することが可能となる。

40

【0060】

そして、これら4つのセグメントの駆動信号をor回路を介して1つにまとめた信号がリセット回路49のウォッチドッグタイマクリア信号端子に入力され、ウォッチドッグタイマ49aがクリアされるようになっており、上記4つのセグメントの駆動信号の出力が停止して、ウォッチドッグタイマ49aがクリアされず、タイムアップすることで、ユー

50

ザリセット信号がメイン制御部 4 1 に対して出力されるようになっている。

【 0 0 6 1 】

このように本実施例では、定期的に駆動信号が与えられる L E D のセグメント信号を分岐してウォッチドッグタイマ 4 9 a をクリアするようになっており、メイン制御部 4 1 の C P U 5 0 5 が個別にウォッチドッグタイマ 4 9 a をクリアする処理を行うことなく、メイン制御部 4 1 が正常に動作しているか否かを監視することが可能となることから好ましいが、メイン制御部 4 1 からリセット回路 4 9 のウォッチドッグタイマクリア信号端子に個別のクリア信号を入力することでウォッチドッグタイマ 4 9 a をクリアするようにしても良い。

【 0 0 6 2 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 の外部に設けられたリセット回路 4 9 にウォッチドッグタイマ 4 9 a を搭載する構成であるが、メイン制御部 4 1 に内蔵されたウォッチドッグタイマを用いてメイン制御部 4 1 の動作を監視するようにしても良い。

【 0 0 6 3 】

リセット / 割込コントローラ 5 0 4 が制御する割込には、ノンマスカブル割込 N M I とマスカブル割込 I N T が含まれている。ノンマスカブル割込 N M I は、C P U 5 0 5 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 X N M I (入力ポート P 4 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 I N T は、C P U 5 0 5 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 I N T の要因としては、外部マスカブル割込端子 X I N T (入力ポート P 3 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、C T C 5 0 8 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 5 1 1 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 5 0 9 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。

【 0 0 6 4 】

メイン制御部 4 1 が備える C P U 5 0 5 は、R O M 5 0 6 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、C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 5 0 5 が R A M 5 0 7 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 5 0 5 が R A M 5 0 7 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 5 0 5 が外部バスインタフェース 5 0 1 や P I P 5 1 0 などを介してメイン制御部 4 1 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 5 0 5 が外部バスインタフェース 5 0 1 やシリアル通信回路 5 1 1 などを介してメイン制御部 4 1 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【 0 0 6 5 】

このように、メイン制御部 4 1 では、C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 に格納されているプ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 C P U 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、C P U 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。

【 0 0 6 6 】

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固定データ等が記憶されている。また、R O M 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。C P U 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、R O M 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、R O M 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、R O M 5 0 6 とは異なる内蔵メモリに記憶さ

10

20

30

40

50

れても良い。また、セキュリティチェックプログラム506Aは、例えば外部バスインタフェース501を介してメイン制御部41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。

【0067】

メイン制御部41が備えるRAM507は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM507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RAM507の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM507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RAM507の全ての内容が保存される。

10

【0068】

メイン制御部41が備えるCTC508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(PTC0-PTC2)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PTC0-PTC2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上がりタイミング)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、CTC508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(PCC0-PCC3)内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタPCC0-PCC3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PCC0-PCC3のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに
20
に応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC508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509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RAM507のバックアップ領域といった、CTC508とは異なるメイン制御部41の内部回路に含まれても良い。

20

【0069】

メイン制御部41が備える乱数回路509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
30
御基板40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。CPU505は、乱数回路509から抽出した数値データに基づき、乱数回路509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509からCPU505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509は、メイン制御部41に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部41とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部41に外付けされるものであっても良い。

30

40

【0070】

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」～「65535」の範囲の値をとる。

【0071】

メイン制御部41が備えるPIP510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P0～入力ポートP2と、機能兼用端子となる入力ポートP3～入力ポートP5とを含んでいる。入力ポートP3は、CPU505等に接続される外部マスカブル割込端子XINTと兼用される。入力ポートP4は、CPU505等に接続される外部ノンマスカブル割込端子XNMIと兼用される。入力ポートP5は、シリアル通信回路511が使用する第1チャンネル受信端子RXAと兼用される。入力ポートP3～
50

50

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 7 2 】

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 7 3 】

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 7 4 】

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 7 5 】

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 7 6 】

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 7 7 】

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きるようになっている。本実施例では、C T C 5 0 8 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 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【 0 0 7 8 】

また、メイン制御部 4 1 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。

【 0 0 7 9 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の

10

20

30

40

50

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 0.56 ms）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。

【0080】

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。

【0081】

演出制御基板 90 には、スロットマシン 1 の前面扉 1b に配置された液晶表示器 51（図 1 参照）、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、前述したリール LED 55 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。

【0082】

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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 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。

【0083】

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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 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。

【0084】

演出制御基板 90 には、メイン制御部 41 と同様にサブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、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 LED 52、リール LED 55 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 CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a 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 CPU 91a 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 CPU 91a 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。

【0085】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。

10

【 0 0 8 8 】

また、サブ制御部 9 1 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、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【 0 0 8 9 】

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。

20

【 0 0 9 0 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 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 3 7 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 2 4 に R A M 5 0 7 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 3 8 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 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 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 3 7 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の R A M 5 0 7 に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

30

【 0 0 9 1 】

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 3 7 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 3 7 を on 状態とすると、設定値表示器 2 4 に R A M 5 0 7 から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 3 7 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。

40

【 0 0 9 2 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 4 8 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 R A M 5 0 7 のスタックに退避し、R A M 5 0 7 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、5 A H）、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、R A M 5 0 7 の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 となるように R A M パリティ調整用データを計算し、R A M 5 0 7 に格納する処理を行うようになっている。尚、R A M パリティとは R A M 5 0 7 の該当する領域（本実施例では、全て

50

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。

【0093】

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。

10

【0094】

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。

20

【0095】

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。

【0096】

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、図24(a)に示すように、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。

30

【0097】

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、RAM 507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。

40

【0098】

本実施例においてメイン制御部41は、図24(b)に示すように、設定キースイッチ

50

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。

【0099】

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）、すなわち図24(a)に示す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、すなわち図24(a)に示す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。

10

【0100】

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。

20

【0101】

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られたRTフラグやRT残りゲーム数は初期化される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。

【0102】

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。

30

【0103】

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。

40

【0104】

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

50

度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0105】

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
10
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。

【0106】

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。

【0107】

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
20
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。

【0108】

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。
30
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。

【0109】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0110】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506に格納されているテーブルインデックス
40
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。

【0111】

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
50

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。

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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。

【 0 1 1 4 】

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 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、3 3 6 ステップ (0 ~ 1 6 7) 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 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 1 6 ステップ (1 図柄が移動するステップ数) 毎に分割した 2 1 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 ~ 2 0 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 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 2 0 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 2 0 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。

【 0 1 1 5 】

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

ステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング) でストップスイッチ

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。

【 0 1 1 6 】

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

る。

【0117】

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。

【0118】

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

【0119】

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。

【0120】

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

【0121】

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

10

20

30

40

50

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。

【０１２２】

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。

10

【０１２３】

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。

20

【０１２４】

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。

30

【０１２５】

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

40

【０１２６】

尚、本実施例では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されたことを条件

50

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。

【 0 1 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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、B E T コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

B E T 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、M A X B E T 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、B E T 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、B E T 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。

【 0 1 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

フリーズコマンドは、後述するフリーズ状態に制御する旨が決定された場合に、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 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

10

20

30

40

50

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 3 6 】

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 3 7 】

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 3 8 】

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 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7

10

20

30

40

50

、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)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。

【 0 1 4 7 】

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。

【 0 1 4 8 】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または１ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ２５の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または１ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求１が設定され、ドアコマンド送信要求１が設定されているか、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求２が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求２が設定されることによりドアコマンド格納領域に格納されているドア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。

【 0 1 4 9 】

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 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

【 0 1 5 0 】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドもともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定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 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求 2 が設定されている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例え、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、ドアコマンド送信要求 2 が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求 2 と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されている場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

【 0 1 5 1 】

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。

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

尚、サブ制御部９１は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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、前述した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。

【0163】

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。

【0164】

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。

【0165】

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。

【0166】

BB1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。BB2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。BB3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。BB4は、入賞ラインに「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB4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。

【0167】

BB1～BB4のいずれかに入賞すると、BB中レギュラーボーナス(以下、BBRB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。

【0168】

BB1～BB4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、316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。

【0169】

RB1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。RB2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。

【0170】

RB1、RB2のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス(以下、RBと称する)に移行される。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 1 】

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、6 ゲーム消化したことを条件として終了する。

【 0 1 7 2 】

図 10 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 10 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 7 3 】

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 7 4 】

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、下段チェリー、中段チェリー、1 枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。

【 0 1 7 5 】

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 7 6 】

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 7 7 】

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 7 8 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L 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 2 R 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 L M 3 に揃うこととなる。

【 0 1 7 9 】

また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール 2 L、右リール 2 R 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 2 C 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 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 0 】

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 L N 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 L N に「リプレイ - オレンジ - B A R」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 L N に「リプレイ - B A R - オレンジ」の組み合わせが揃ったと

10

20

30

40

50

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。

【0181】

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。

10

【0182】

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。

20

【0183】

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。

【0184】

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。

30

【0185】

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

【0186】

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

40

【0187】

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

【0188】

50

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。

【 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、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。

10

【 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 9 1 】

下段チェリーは、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。下段チェリーが入賞すると 2 枚メダルが払い出される。

20

【 0 1 9 2 】

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。

【 0 1 9 3 】

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下段チェリーに当選していても、左リール 2 L に対応するストップスイッチ 8 L を適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

30

【 0 1 9 4 】

中段チェリーは、入賞ライン L N に「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると 1 枚メダルが払い出される。

【 0 1 9 5 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L において、チェリーは、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チェリーに当選していても、左リール 2 L に対応するストップスイッチ 8 L を適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。

40

【 0 1 9 6 】

1 枚役は、入賞ライン L N に「黒 7 - チェリー - 網 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。1 枚役が入賞すると 1 枚メダルが払い出される。

【 0 1 9 7 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の黒 7、中リールのチェリー、右リールの網 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 1 枚役に当選していても、左リール 2 L、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 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、1 枚役に入賞することはない。

【 0 1 9 8 】

50

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。

【0199】

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。

10

【0200】

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。

【0201】

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

20

【0202】

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 のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ下の位置に配置されているので「黒 7 - ベル - ベル」、「白 7 - ベル - ベル」、「スイカ - ベル - ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - リプレイ」、「ベル - ベル - 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。

【0203】

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、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右上がりベベリ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。

30

【0204】

右上がりリベベは、入賞ライン L N に「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - 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。

【0205】

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「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ - ベル - ベル」、「プラム - 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。

40

【0206】

また、左リール 2 L、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リベベ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。

【0207】

50

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。

【0208】

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。

10

【0209】

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。

【0210】

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。

20

【0211】

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。

30

【0212】

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。

【0213】

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。

40

【0214】

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

50

ことができる役といえる。

【0215】

図10に示すように、通常・RT0において転落リプレイに入賞した後は、RT1に制御される。

【0216】

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

10

【0217】

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

【0218】

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

20

【0219】

また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BARは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてリプレイ、プラムは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ2に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L～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。

【0220】

30

図10に示すように、通常・RT1において昇格リプレイ（昇格リプレイ1または昇格リプレイ2）に入賞した後は、通常・RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4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・RT2、通常・RT3、通常・RT4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・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4から通常・RT0に制御されないように構成されており、通常・RT1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・RT1からのみ通常・RT0に制御されるように構成されている。

40

【0221】

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

【0222】

図10に示すように、通常・RT1、通常・RT3において特殊リプレイに入賞した後は、通常・RT2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・RT1、通常

50

・ R T 4 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 4 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 4 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 4 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、通常・ R T 3 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・ R T 0、通常・ R T 3 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。尚、通常・ R T 2 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・ R T 2 が維持されることとなる。

【 0 2 2 3 】

S P リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - オレンジ - 黒 7」、「リプレイ - オレンジ - 網 7」、「リプレイ - オレンジ - 白 7」、「リプレイ - オレンジ - プラム」、「リプレイ - B A R - 黒 7」、「リプレイ - B A R - 網 7」、「リプレイ - B A R - 白 7」、「リプレイ - B A R - プラム」、「プラム - オレンジ - 黒 7」、「プラム - オレンジ - 網 7」、「プラム - オレンジ - 白 7」、「プラム - オレンジ - プラム」、「プラム - B A R - 黒 7」、「プラム - B A R - 網 7」、「プラム - B A R - 白 7」、「プラム - 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 2 2 4 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプレイ、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R の黒 7、網 7、白 7、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ下の位置に配置されているので「オレンジ - オレンジ - オレンジ」、「オレンジ - オレンジ - B A R」、「オレンジ - B A R - B A R」、「B A R - オレンジ - オレンジ」、「B A R - オレンジ - B A R」、「B A R - B A R - B A R」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 2 2 5 】

また、左リール 2 L においてリプレイ、プラムは、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 において黒 7、網 7、白 7、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 S P 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 2 2 6 】

図 1 0 に示すように、通常・ R T 2 において S P リプレイに入賞した後は、通常・ R T 3 に制御される。後述するように、S P リプレイは、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 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 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 における内部抽選において特別役と S P 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 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 においては S P リプレイに入賞しない。その結果、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 から通常・ R T 3 に制御されないように構成されており、通常・ R T 2 であるときにのみ S P リプレイ入賞し、当該通常・ R T 2 からのみ通常・ R T 3 に制御されるように構成されている。尚、通常・ R T 3 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・ R T 3 が維持されることとなる。

【 0 2 2 7 】

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20種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインLNに揃う。

【0228】

図10に示すように、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4において移行出目が入賞ラインLNに揃った後は、通常・RT1に制御される。尚、通常・RT1において移行出目が入賞ラインLNに揃った場合には、通常・RT1が維持されることとなる。

【0229】

次に、図12～図16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(BB1、BB3、RB2が当選している状態)であるか、内部中2(BB2、BB4、RB1が当選している状態)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技状態であれば、RT0～4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12～図16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。

【0230】

図12～図16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。

【0231】

また、印の下に示す数値は、所定の設定値(例えば設定値1)の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数(0～65535の整数)に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

【0232】

また、図12及び図13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14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15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16は、図12～15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。

【0233】

通常・RT0であるときには、BB1、BB1+弱スイカ、BB1+強スイカ、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+中段チェリー、BB1+1枚役、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB1+SPLリプレイ、BB2、BB2+弱スイカ、BB2+強スイカ、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+中段チェリー、BB2+1枚役、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3、BB3+弱スイカ、BB3+強スイカ、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+中段チェリー、BB3+1枚役、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+中段チェリー、BB4+1枚役、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+強スイカ、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB1+1枚役、RB2、RB2+弱スイカ、RB2+強スイカ、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、RB2+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左

10

20

30

40

50

ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、リプレイ GR 1 1、リプレイ GR 1 2、リプレイ GR 1 3、リプレイ GR 1 4、リプレイ GR 1 5、リプレイ GR 1 6、リプレイ GR 2 1、リプレイ GR 2 2、リプレイ GR 2 3、リプレイ GR 2 4、リプレイ GR 2 5 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 4 】

通常・RT 1 であるときには、BB 1、BB 1 + 弱スイカ、BB 1 + 強スイカ、BB 1 + 弱チェリー、BB 1 + 強チェリー、BB 1 + 中段チェリー、BB 1 + 1 枚役、BB 1 + 通常リプレイ、BB 1 + 転落リプレイ、BB 1 + 昇格リプレイ、BB 1 + 特殊リプレイ、BB 1 + SP リプレイ、BB 2、BB 2 + 弱スイカ、BB 2 + 強スイカ、BB 2 + 弱チェリー、BB 2 + 強チェリー、BB 2 + 中段チェリー、BB 2 + 1 枚役、BB 2 + 通常リプレイ、BB 2 + 転落リプレイ、BB 2 + 昇格リプレイ、BB 2 + 特殊リプレイ、BB 3、BB 3 + 弱スイカ、BB 3 + 強スイカ、BB 3 + 弱チェリー、BB 3 + 強チェリー、BB 3 + 中段チェリー、BB 3 + 1 枚役、BB 3 + 通常リプレイ、BB 3 + 転落リプレイ、BB 3 + 昇格リプレイ、BB 3 + 特殊リプレイ、BB 4、BB 4 + 中段チェリー、BB 4 + 1 枚役、BB 4 + 特殊リプレイ、RB 1、RB 1 + 強スイカ、RB 1 + 弱チェリー、RB 1 + 強チェリー、RB 1 + 1 枚役、RB 2、RB 2 + 弱スイカ、RB 2 + 強スイカ、RB 2 + 弱チェリー、RB 2 + 強チェリー、RB 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ GR 1、リプレイ GR 2、リプレイ GR 3、リプレイ GR 4、リプレイ GR 5、リプレイ GR 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 5 】

通常・RT 2 であるときには、BB 1、BB 1 + 弱スイカ、BB 1 + 強スイカ、BB 1 + 弱チェリー、BB 1 + 強チェリー、BB 1 + 中段チェリー、BB 1 + 1 枚役、BB 1 + 通常リプレイ、BB 1 + 転落リプレイ、BB 1 + 昇格リプレイ、BB 1 + 特殊リプレイ、BB 1 + SP リプレイ、BB 2、BB 2 + 弱スイカ、BB 2 + 強スイカ、BB 2 + 弱チェリー、BB 2 + 強チェリー、BB 2 + 中段チェリー、BB 2 + 1 枚役、BB 2 + 通常リプレイ、BB 2 + 転落リプレイ、BB 2 + 昇格リプレイ、BB 2 + 特殊リプレイ、BB 3、BB 3 + 弱スイカ、BB 3 + 強スイカ、BB 3 + 弱チェリー、BB 3 + 強チェリー、BB 3 + 中段チェリー、BB 3 + 1 枚役、BB 3 + 通常リプレイ、BB 3 + 転落リプレイ、BB 3 + 昇格リプレイ、BB 3 + 特殊リプレイ、BB 4、BB 4 + 中段チェリー、BB 4 + 1 枚役、BB 4 + 特殊リプレイ、RB 1、RB 1 + 強スイカ、RB 1 + 弱チェリー、RB 1 + 強チェリー、RB 1 + 1 枚役、RB 2、RB 2 + 弱スイカ、RB 2 + 強スイカ、RB 2 + 弱チェリー、RB 2 + 強チェリー、RB 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ GR 3 1、リプレイ GR 3 2、リプレイ GR 3 3、リプレイ GR 3 4、リプレイ GR 3 5、リプレイ GR 3 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 6 】

通常・RT 3 であるときには、BB 1、BB 1 + 弱スイカ、BB 1 + 強スイカ、BB 1 + 弱チェリー、BB 1 + 強チェリー、BB 1 + 中段チェリー、BB 1 + 1 枚役、BB 1 + 通常リプレイ、BB 1 + 転落リプレイ、BB 1 + 昇格リプレイ、BB 1 + 特殊リプレイ、BB 1 + SP リプレイ、BB 2、BB 2 + 弱スイカ、BB 2 + 強スイカ、BB 2 + 弱チェリー、BB 2 + 強チェリー、BB 2 + 中段チェリー、BB 2 + 1 枚役、BB 2 + 通常リプレイ、BB 2 + 転落リプレイ、BB 2 + 昇格リプレイ、BB 2 + 特殊リプレイ、BB 3、BB 3 + 弱スイカ、BB 3 + 強スイカ、BB 3 + 弱チェリー、BB 3 + 強チェリー、BB 3 + 中段チェリー、BB 3 + 1 枚役、BB 3 + 通常リプレイ、BB 3 + 転落リプレイ、BB 3 + 昇格リプレイ、BB 3 + 特殊リプレイ、BB 4、BB 4 + 中段チェリー、BB 4 + 1 枚役、BB 4 + 特殊リプレイ、RB 1、RB 1 + 強スイカ、RB 1 + 弱チェリー、RB

1 + 強チェリー、R B 1 + 1 枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、リプレイ G R 3 1、リプレイ G R 3 2、リプレイ G R 3 3、リプレイ G R 3 4、リプレイ G R 3 5、リプレイ G R 3 6、S P リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 7 】

通常・R T 4 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1 枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1 枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1 枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1 枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1 枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 8 】

内部中 1・R T 0、内部中 2・R T 0 であるときには、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、下段リプレイ、S P 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。

【 0 2 3 9 】

B B R B・R T 0 であるときには、弱チェリー、全役が内部抽選の対象役となり、R B・R T 0 であるときには、全役、R B ベル 1、R B ベル 2、R B ベル 3 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 4 0 】

尚、図 1 6 に示すように、弱スイカとは、上段スイカ + 右下がりスイカである。強スイカとは中段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強スイカであることを認識できる。弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役であり、弱チェリーでは、中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが導出可能に制御されるのに対して、強チェリーでは、中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが導出可能に制御されるようになっており、左リール 2 L の下段にチェリーが停止し、かつ中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

【 0 2 4 1 】

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。

【 0 2 4 2 】

全役とは、右上がりベベリ以外の全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベである。

【 0 2 4 3 】

R B ベル 1 とは、右上がりベル + 右上がりリベベであり、R B ベル 2 とは、右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリであり、R B ベル 3 とは、全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりベベリ + 右上がりリベベである。

【 0 2 4 4 】

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。

【 0 2 4 5 】

リプレイ G R 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 2 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 G R 3 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 G R 4 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 G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。

【 0 2 4 6 】

リプレイ G R 1 1 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 1 2 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 3 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 1 4 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 5 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 1 6 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイである。

【 0 2 4 7 】

リプレイ G R 2 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ G R 2 2 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 G R 2 3 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 G R 2 4 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 G R 2 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

【 0 2 4 8 】

リプレイ G R 3 1 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 3 2 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 3 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 4 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 5 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 6 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイである。

【 0 2 4 9 】

また、通常・R T 0 ~ 4 などにおいて、B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 のいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、S P リプレイの判定値数は、内部中 1・R

10

20

30

40

50

T 0、内部中 2・R T 0 においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、S P リプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、S P リプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

【 0 2 5 0 】

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、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役が異なるとともに、B B (R B) や R B 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。

10

【 0 2 5 1 】

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。

【 0 2 5 2 】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、R T 0 ~ 4 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、R T 0 ~ 4 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。

20

【 0 2 5 3 】

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 1 7 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 1 7 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。

【 0 2 5 4 】

リプレイ G R 1 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 2 5 5 】

リプレイ G R 2 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 5 6 】

リプレイ G R 3 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 5 7 】

リプレイ G R 4 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 5 8 】

リプレイ G R 5 (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

50

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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 5 9 】

リプレイ G R 6 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 6 0 】

10

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 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R 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。

【 0 2 6 1 】

このように、リプレイ G R 1 ~ 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。

【 0 2 6 2 】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 1 において、リプレイ G R 1 ~ 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・R T 0 に移行することとなる。

20

【 0 2 6 3 】

リプレイ G R 1 1 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2) 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 2 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 6 4 】

リプレイ G R 1 2 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 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昇格リプレイ 2 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 2 6 5 】

リプレイ G R 1 3 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1) 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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 6 6 】

リプレイ G R 1 4 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイ) 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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 6 7 】

リプレイ G R 1 5 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 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 L N 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、転落リプレイ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 6 8 】

リプレイ G R 1 6 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ) 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 L N 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、転落リプレイ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 6 9 】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R 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。

10

【 0 2 7 0 】

このように、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 とで、昇格リプレイ 1、2 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。

【 0 2 7 1 】

このため、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ G R 1 1 ~ 1 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して通常・R T 0 が維持される一方で、5 / 6 の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1 に移行することとなる。

20

【 0 2 7 2 】

リプレイ G R 2 1 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 7 3 】

リプレイ G R 2 2 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 2 7 4 】

リプレイ G R 2 3 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 7 5 】

リプレイ G R 2 4 (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 L N 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 7 6 】

リプレイ G R 2 5 (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 2 R 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 L N 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 2 L 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 2 C 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 L N に揃えて停止させる制御を行う。

50

【 0 2 7 7 】

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 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R 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。

【 0 2 7 8 】

このように、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 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。

【 0 2 7 9 】

このため、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 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・R T 2 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・R T 1 に移行することとなる。

10

【 0 2 8 0 】

リプレイ G R 3 1 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ) 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 S P リプレイ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通常リプレイ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、特殊リプレイ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 8 1 】

リプレイ G R 3 2 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイ) 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 S P リプレイ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通常リプレイ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、特殊リプレイ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 8 2 】

リプレイ G R 3 3 (特殊リプレイ + S P 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 S P リプレイ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通常リプレイ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、特殊リプレイ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 8 3 】

リプレイ G R 3 4 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイ) 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 S P リプレイ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通常リプレイ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、特殊リプレイ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 8 4 】

リプレイ G R 3 5 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ) 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 S P リプレイ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、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通常リプレイ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、特殊リプレイ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 8 5 】

リプレイ G R 3 6 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落

50

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SPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中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通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、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う。

【0286】

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

【0287】

このように、リプレイGR31～36とで、SPリプレイを入賞させる操作態様として異なる操作態様が設定され、さらにSPリプレイか通常リプレイを入賞させて、かつ特殊リプレイを回避するための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0288】

このため、リプレイGR31～36が内部抽選の対象となる通常・RT2において、リプレイGR31～36のいずれかが当選していれば1/6の確率でSPリプレイが入賞して通常・RT3へ移行させることができる一方で、5/6の確率で通常リプレイまたは特殊リプレイが入賞して通常・RT2が維持されることとなる。また、後述のようにSPリプレイが入賞すると、遊技者にとって有利なナビストックが1つ以上必ず付与されることとなるため、通常・RT2において、リプレイGR31～36のいずれかが当選していれば1/6の確率でSPリプレイが入賞してナビストックが1つ以上付与され、かつSPリプレイに入賞しやすい、すなわちナビストックが付与される可能性の高い通常・RT3へ移行させることができる

【0289】

また、リプレイGR31～36が内部抽選の対象となる通常・RT3において、リプレイGR31～36のいずれかが当選していれば1/6の確率でSPリプレイが入賞して後述するナビストックが1つ以上付与される一方で、1/6の確率で通常リプレイが入賞して通常・RT3が維持され、4/6の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2へ移行することとなる。

【0290】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図18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18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。

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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。

【 0 2 9 4 】

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。

10

【 0 2 9 5 】

図 3 に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内に配置されており、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ライン 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。

20

【 0 2 9 6 】

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。

【 0 2 9 7 】

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。

30

【 0 2 9 8 】

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 9 9 】

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。

40

【 0 3 0 0 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内に配置されており、中ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン 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

50

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 3 0 1 】

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 3 0 2 】

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。

【 0 3 0 3 】

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 3 0 4 】

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。

【 0 3 0 5 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内に配置されており、右ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン 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、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 3 0 6 】

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。

【 0 3 0 7 】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた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 3 0 8 】

R B ベル 1 (右上がりベル + 右上がりリベベ) 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上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、右上がりリベベ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 3 0 9 】

R B ベル 2 (右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリ) 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右上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、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベリリ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、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベ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 3 1 0 】

R B ベル 3 (中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりベリリ + 右上がりリベベ) 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右上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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベリリ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 3 1 1 】

20

図 3 に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベリリの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内に配置されており、R B ベル 1 ~ 4 が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベリリのいずれかの組み合わせが入賞ライン L N に揃って 1 0 枚のメダルが払い出されることとなるが、1 / 3 の割合でのみ、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。

【 0 3 1 2 】

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。

30

【 0 3 1 3 】

また、全役 (中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 + 上段ベル 4 + 上段ベル 5 + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 + 上段ベル 8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1 枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベ) 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、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。

【 0 3 1 4 】

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 ~ 4 のいずれかに制御される。

40

【 0 3 1 5 】

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。また、R A M 5 0 7 には、R T フラグの格納領域とともに R T 残りゲーム数を格納可能な領域が 1 バイト割り当てられており、R T が終了するまでの残りゲーム数が格納される。尚、ゲーム数の消化で終了しない R T 0、3、4

50

の場合には、R T 残りゲーム数として 0 が設定される。

【 0 3 1 6 】

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、R T フラグの値が 0 1 0 0の場合は、通常遊技状態かつ R T 4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。

【 0 3 1 7 】

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、R T 4 用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【 0 3 1 8 】

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 3 1 9 】

詳しくは、まず、R A M 5 0 7 に格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態が B B (R B) 中か否か、R B 中か否か、内部中 1 か否か、内部中 2 か否か、を判定し、現在の遊技状態が B B (R B) 中であれば、B B (R B) 中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された B B (R B) 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、R B 中であれば、R B 中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された R B 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中 1 であれば、内部中 1 における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中 1 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中 2 であれば、内部中 2 における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中 2 用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態が B B (R B) 中でもなく、R B 中でもなく、内部中 1、2 でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらに R A M 5 0 7 に格納されている R T フラグの値を参照し、その値から特定される R T の種類に応じて内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態及び R T の種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態及び R T の種類に応じた当選確率にて行われることとなる。

【 0 3 2 0 】

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、R T 残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す 0 が設定される。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。

【0321】

通常・RT0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・RT0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GR11~16及びリプレイGR21~25のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR11~16の当選確率の合計は約1/2であり、そのうち5/6の確率で転落リプレイが入賞し、RT1へ移行するとともに、リプレイGR21~25の当選確率の合計は約1/4.5であり、そのうち1/5の確率で特殊リプレイが入賞し、RT2へ移行し、4/5の確率で転落リプレイが入賞し、RT1へ移行し、さらに左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4の当選確率の合計は約1/3.9であり、そのうち2/3×3/4の確率で移行出目が停止し、RT1へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT0に移行した場合、その期待ゲーム数(平均ゲーム数)は約1.3ゲームとなる。

10

【0322】

通常・RT1は、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4において移行出目が停止するか、通常・RT0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、図19に示すように、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT1を示す0001に更新され、RT残りゲーム数として1000が設定される。そして、通常・RT1は、1ゲーム毎に、RT残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数(本実施例では1000G)消化してRT残りゲーム数が0となることで通常・RT0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。

20

【0323】

通常・RT1における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(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・RT1では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR1~6のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR1~6の当選確率の合計は約1/8.7であり、そのうち1/6の確率で昇格リプレイが入賞し、通常・RT0へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT1に移行した場合、その期待ゲーム数(平均ゲーム数)は約5.2ゲームとなる。

30

【0324】

通常・RT2は、通常・RT0または通常・RT3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0000から変わらず、RTフラグの値が、RT2を示す0010に更新され、RT残りゲーム数として30が設定される。そして、通常・RT2は、1ゲーム毎に、RT残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数(本実施例では30G)消化してRT残りゲーム数が0となることで通常・RT0に移行するか、SPリプレイが入賞して通常・RT3に移行するか、移行出目が停止して通常・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。

40

【0325】

通常・RT2における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/239)、再遊技役の当選確率はRT(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・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以上となる。また、通常・RT2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、リプレイGR31~36のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR31~36の当選確率の合計は約

50

1 / 1 2 9 であり、そのうち 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞し、通常・R T 3 に移行するとともに、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の当選確率の合計は約 1 / 3 . 9 であり、そのうち $2 / 3 \times 3 / 4$ の確率で移行出目が停止し、通常・R T 1 へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・R T 2 に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約 7 . 9 ゲームとなる。

【 0 3 2 6 】

通常・R T 3 は、通常・R T 2 において S P 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 3 を示す 0 0 1 1 に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す 0 が設定される。そして、通常・R T 3 は、通常・R T 3 に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 に移行するか、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。

10

【 0 3 2 7 】

通常・R T 3 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 3 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 3 1 ~ 3 6、S P リプレイのみが内部抽選の対象となる。また、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 の当選確率の合計は約 1 / 1 . 4 であり、そのうち $2 / 3$ の確率で特殊リプレイが入賞し、通常・R T 2 に移行するとともに、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の当選確率の合計は約 1 / 3 . 9 であり、そのうち $2 / 3 \times 3 / 4$ の確率で移行出目が停止し、通常・R T 1 へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・R T 3 に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約 1 . 7 ゲームとなる。

20

【 0 3 2 8 】

通常・R T 4 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 1 1 に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す 0 が設定される。そして、通常・R T 4 は、通常・R T 4 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 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。

30

【 0 3 2 9 】

通常・R T 4 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 4 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。左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の当選確率の合計は約 1 / 3 . 9 であり、そのうち $2 / 3 \times 3 / 4$ の確率で移行出目が停止し、通常・R T 1 へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・R T 2 に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約 7 . 9 ゲームとなる。

40

【 0 3 3 0 】

内部中 1 は、通常遊技状態において特別役のうち B B 1、B B 3、R B 2 が当選したときに移行する。この際、図 2 0 に示すように、遊技状態フラグの値は、内部中 1 を示す 0 0 0 1 に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す 0 0 0 0 に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数も 0 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 B B（R B）または R B に移行することで終了する。

【 0 3 3 1 】

50

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・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3 よりは低い、通常・R T 1、通常・R T 4 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。

【 0 3 3 2 】

内部中 2 は、通常遊技状態において特別役のうち B B 2、B B 4、R B 1 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 0 0 1 0 に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す 0 0 0 0 に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数も 0 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 B B（R B）または R B に移行することで終了する。

10

【 0 3 3 3 】

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・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3 よりは低い、通常・R T 1、通常・R T 4、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。

【 0 3 3 4 】

20

R B は、内部中 1、2 において R B 1 または R B 2 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、R B を示す 0 1 0 0 に更新され、R T フラグの値は、R T（0）を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T 残りゲーム数も 0 から変わらない。そして、R B は、6 ゲーム消化するか、6 回入賞することで終了する。

【 0 3 3 5 】

R B 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 . 0 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。

【 0 3 3 6 】

B B（R B）は、内部中において B B が入賞したときに移行する。この際、図 2 0 に示すように、遊技状態フラグの値は、B B（R B）を示す 1 1 0 0 に更新され、R T フラグの値は、R T（0）を示す 0 0 0 0 から変わらず、R T 残りゲーム数も 0 から変わらない。そして、B B（R B）は、B B（R B）に移行してからのゲーム数に関わらず、B B（R B）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。

30

【 0 3 3 7 】

B B（R B）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 . 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 3 3 8 】

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。

40

【 0 3 3 9 】

また、通常遊技状態における R T 0 ~ 4 のうち R T 0、2、3 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、4 に比較して高い点において、R T 1、4 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【 0 3 4 0 】

通常遊技状態における R T 0、2、3 は、ともに 1 ゲームあたりのメダルの払出率が R T 1、4 に比較して高いが、その中でも R T 3 は、後述するナビストック数の獲得が最も期待できる点で、R T 2、3 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、R T 2 から R T 3 へは直接移行することがある一方で、R T 0 から R T 3 へは直接移行することが

50

なく、この点で R T 2 は、R T 0 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【 0 3 4 1 】

通常遊技状態における R T 0、4 は、再遊技役の当選確率が低確率であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率も R T 0、2、3 に比較して低い点において、R T 0、2、3 よりも遊技者にとって不利な状態といえる。

【 0 3 4 2 】

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 3 4 3 】

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 4 に移行する。

【 0 3 4 4 】

通常・R T 4 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 3 4 5 】

通常・R T 4 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 4 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 3 4 6 】

通常・R T 1 では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数（1 0 0 0 G）消化するか、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 3 4 7 】

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 3 4 8 】

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 3 4 9 】

通常・R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 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 においてリプレイ G R 2 1 ~ 2 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 2 1 ~ 2 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 6 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 3 5 0 】

通常・R T 2 では、特別役も当選せず、S P リプレイも入賞せずに規定ゲーム数（3 0 G）消化することで通常・R T 0 に移行し、S P リプレイが入賞することで通常・R T 3 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 3 5 1 】

通常・R T 2 においてリプレイ G R 3 1 ~ 3 6 が当選し、停止順が正解することで S P

10

20

30

40

50

リプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ２において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・ＲＴ２では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することで通常・ＲＴ３へ移行し、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・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３５２】

通常・ＲＴ３では、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２に移行し、移行出目が停止することで通常・ＲＴ１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。

10

【０３５３】

通常・ＲＴ３においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・ＲＴ３では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が不正解となることで通常・ＲＴ２へ移行し、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・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３５４】

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。

20

【０３５５】

また、本実施例では、前述のように遊技状態フラグは、ＲＡＭ５０７の領域のうち設定変更時に初期化される一般ワークに割り当てられる一方で、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数は、ＲＡＭ５０７の領域のうち設定変更時に初期化されない重要ワークに割り当てられている。

【０３５６】

このため、通常遊技状態において設定変更された場合には、図２１に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新されるが、ＲＴフラグの値やＲＴ残りゲーム数の値は、設定変更前のまま維持されるので、通常遊技状態において設定変更された場合には、設定変更前のＲＴの種類及び残りＲＴゲーム数が設定変更後も引き継がれることとなる。

30

【０３５７】

また、本実施例では、前述のように遊技状態が通常遊技状態から内部中１または内部中２に移行した場合には、ＲＴフラグの値がＲＴ０を示す００００に更新され、その後、移行したＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）が終了するまで、ＲＴフラグの値がＲＴ０を示す００００のまま維持されるようになっている。

【０３５８】

このため、内部中１、２において設定変更された場合には、図２２に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新され、ＲＴフラグの値は維持されるものの、必ずＲＴ０を示す００００が設定されているので、内部中において設定変更された場合には、必ず通常遊技状態のＲＴ０の状態となる。

40

【０３５９】

また、ＢＢ（ＲＢ）において設定変更された場合も同様で、図２３に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新され、ＲＴフラグの値は維持されるものの、必ずＲＴ０を示す００００が設定されているので、ＢＢ（ＲＢ）において設定変更された場合にも、必ず通常遊技状態のＲＴ０の状態となる。

【０３６０】

設定変更しても、その変更前の遊技状態を維持できるスロットマシンであっても、ボーナスなどの極端に有利な遊技状態などは、開店前には初期化するのが一般的である。この

50

ため、従来のスロットマシンでは、設定変更により遊技者にとって極端に有利な特定の遊技状態を終了させるものの、設定変更前が特定の遊技状態であるか否かを特定するために、特定の遊技状態を示すデータは維持し、設定変更後、特定の遊技状態を示すデータが設定されている場合には、特定の遊技状態を示すデータをその時点で初期化するとともに、遊技状態を改めて設定するようになっており、特定の遊技状態において設定変更した場合に、その変更後、遊技状態を初期化するために、変更後に初期化されるデータ、すなわち設定変更後は必要としないデータまで維持しておく必要があった。

【 0 3 6 1 】

これに対して本実施例では、設定変更がされた場合に、R T フラグ及び R T 残りゲーム数については変更前のデータが維持される一方で、遊技状態フラグについては、設定変更前の値が初期化され、通常遊技状態を示す値に更新されるので、R T フラグにより特定される内部抽選の確率とその残りゲーム数のみ、設定変更後も引き継ぐことが可能となり、遊技状態フラグにより特定される内部抽選の確率については、設定変更により初期化することが可能となる。そして、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値（内部中または B B (R B) を示す値）が設定された場合には、R T フラグ及び R T 残りゲーム数が初期化され、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値が設定された場合には、内部抽選において R T フラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うようになっており、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグも、R T フラグ及び R T 残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、R T フラグ及び R T 残りゲーム数のみ設定変更後も変更前のものが維持されるものにおいて、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態で設定変更された場合には、従来のように設定変更後、その変更後は用いられることのないデータ、すなわち必要のなくなるデータを保持することなく、遊技状態フラグも R T フラグも初期化された状態とすることができる。

【 0 3 6 2 】

また、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグ、R T フラグに加え、R T 残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後は、同一の状態、すなわち遊技状態フラグ、R T フラグ、R T 残りゲーム数の全てが初期化された状態となるので、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

【 0 3 6 3 】

また、本実施例では、内部抽選を行うにあたり、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、R T フラグを参照して抽選テーブルを選択するとともに、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す場合には、R T フラグを参照せずに特定の遊技状態に用いる抽選テーブルを選択して抽選を行うようになっている。このため、R T フラグを参照したうえで、遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す遊技状態フラグであると判定された場合には、遊技状態フラグに対応する抽選テーブルが選択され、R T フラグを参照する処理が無駄になるが、本実施例のように、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、R T フラグを参照して抽選テーブルを選択することで、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている場合において抽選テーブルに影響しない R T フラグを参照する処理を省くことができる。

【 0 3 6 4 】

また、本実施例では、特定の遊技状態として内部中 1、2、すなわち特別役が当選している状態を示す遊技状態フラグが設定された場合に、R T フラグ及び R T 残りゲーム数が初期化され、内部中 1、2 を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選において R T フラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽

選テーブルのみを用いて抽選を行うので、特別役が当選している状態では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態となるので、特別役の当選が持ち越されたまま遊技店が閉店した場合には、特別役が当選している状態を初期化し、かつＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数も初期化したい場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備として特別役の当選が持ち越された状態を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

【 0 3 6 5 】

また、本実施例では、特定の遊技状態としてＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）、すなわち遊技者にとって有利なボーナス中を示す遊技状態フラグが設定された場合にも、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化された状態が維持され、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うので、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態となるので、ＲＢ中またはＢＢ（ＲＢ）中に遊技店が閉店した場合には、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）を初期化し、かつＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数も初期化する場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備としてＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

10

【 0 3 6 6 】

また、本実施例では、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）終了時、すなわち特定の遊技状態の終了時に、ＲＴフラグを初期化時のＲＴフラグ、すなわちＲＴ０を示すＲＴフラグとは異なるＲＴ４を示すＲＴフラグが設定されるようになっており、特定の遊技状態において設定変更するか、特定の遊技状態の終了後に、設定変更するか、に応じて異なるＲＴフラグの状態を設定することが可能となる。すなわち特定の遊技状態において閉店した場合には、特定の遊技状態のまま設定変更するか、特定の遊技状態を終了させてから設定変更するか、を遊技店側で選択することにより、開店時においてＲＴの状態をＲＴ０とするか、ＲＴ４とするか、選択することが可能となる。

20

【 0 3 6 7 】

また、本実施例では、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合には、他の遊技状態または他のＲＴへ移行するまでの期待ゲーム数（平均ゲーム数）が最も少ない通常遊技状態のＲＴ０となるので、特定の遊技状態において設定変更した場合には、少ないゲーム数で他の遊技状態やＲＴへ変更することが可能であり、通常遊技状態のＲＴ０のままとするか、他の遊技状態やＲＴへ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

30

【 0 3 6 8 】

また、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のＲＴ０は、移行後のゲーム数に関わらず、他の遊技状態や他のＲＴへ移行する構成であるため、設定変更時に移行するＲＴのゲーム数を選択する必要もないうえに、規定ゲーム数消化するまで他の遊技状態や他のＲＴへ移行できないようなこともなく、特定の遊技状態において設定変更した場合において遊技店側が、他の遊技状態やＲＴへ変更することが制限されてしまうことを防止できる。さらに、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のＲＴ０、すなわち特定の遊技状態への移行時に同時に移行するＲＴは、ゲーム数に制限のないＲＴであり、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後のＲＴ０から他のＲＴへ移行する条件も、設定変更前の状態によって変わることがないため、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

40

【 0 3 6 9 】

尚、本実施例では、内部抽選を行うにあたり、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テ

50

ブルを選択するとともに、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す場合には、R Tフラグを参照せずに特定の遊技状態に用いる抽選テーブルを選択して抽選を行う構成、すなわち遊技状態フラグを優先して参照し、必要な場合のみR Tフラグを参照する構成であるが、遊技状態フラグの値と、R Tフラグの値と、の双方を用いて内部抽選に用いる抽選テーブルが特定される構成としても良い。

【0370】

サブ制御部91は、A T抽選処理を実行することにより、A Tに制御するか否かのA T抽選を行う。A T抽選処理では、メイン制御部41からのコマンドに基づき、所定の抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときにA T抽選が実行される。A T抽選では、ナビストック数を付与するか否か、ナビストック数をいくら付与するかが決定される。

10

【0371】

ナビストック数とは、A Tに制御可能となる期間を示す。ナビストック数を1消費（減算）することにより、所定ゲーム数（本実施例では30G、50G、70G、90G、111G、222G、333G、555G）の間、A Tに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間にわたりA Tに制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0372】

図24は、A T抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。また、図25は、A T抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

20

【0373】

A T抽選条件は、R T0～4において、チェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選したときに成立する。

【0374】

通常・R T0～4であり、抽選モードが通常モードであるときに（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選してA T抽選条件が成立したときには、図25（a）に示すテーブルを参照してA T抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T0～4であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部91は、RAM91cに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが通常モードであることを特定する。

30

【0375】

図25（a）に示すテーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0376】

図25（a）に示すテーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

40

【0377】

図25（a）に示すテーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたはS Pリプレイであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビ

50

ストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0378】

通常・R T 0 ~ 4 であり、抽選モードが高確率 A モードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または S P リプレイが当選して A T 抽選条件が成立したときには、図 25 (b) に示すテーブルを参照して A T 抽選が行われる。尚、サブ制御部 9 1 は、例えばメイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ~ 4 であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または S P リプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c に設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率 A モードであることを特定する。

10

【0379】

図 25 (b) に示すテーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が 0 に決定され、20%の割合でナビストック数が 1 に決定され、8%の割合でナビストック数が 2 に決定され、2%の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、A T 抽選が行われ、1 回の A T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0380】

図 25 (b) に示すテーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が 1 に決定され、20%の割合でナビストック数が 2 に決定され、10%の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、A T 抽選が行われ、1 回の A T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

20

【0381】

図 25 (b) に示すテーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたは S P リプレイであれば、80%の割合でナビストック数が 2 に決定され、20%の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、A T 抽選が行われ、1 回の A T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

30

【0382】

通常・R T 0 ~ 4 であり、抽選モードが高確率 B モードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または S P リプレイが当選して A T 抽選条件が成立したときには、図 25 (c) に示すテーブルを参照して A T 抽選が行われる。尚、サブ制御部 9 1 は、例えばメイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ~ 4 であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または S P リプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c に設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率 B モードであることを特定する。

40

【0383】

図 25 (c) に示すテーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、80%の割合でナビストック数が 1 に決定され、15%の割合でナビストック数が 2 に決定され、2%の割合でナビストック数が 3 に決定され、1%の割合でナビストック数が 4 に決定され、1%の割合でナビストック数が 5 に決定され、0.2%の割合でナビストック数が 7 に決定され、0.2%の割合でナビストック数が 9 に決定され、0.2%の割合でナビストック数が 11 に決定され、0.2%の割合でナビストック数が 15 に決定され、0.2%の割合でナビストック数が 20 に決定されるように、A T 抽選が行われ、1 回の A T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.374 (= 1 \times 70\% + 2 \times 15\% + 3 \times 2\% + 4 \times 1\% + 5 \times 1\% + 7 \times 0.2\% + 9 \times 0.2\% + 11 \times 0.2\% + 15 \times 0.2\% + 20 \times 0.2\%)$ となるように構成されている。

50

、 $2\% + 9 \times 0.2\% + 11 \times 0.2\% + 15 \times 0.2\% + 20 \times 0.2\%$) となるように構成されている。

【0384】

図25(c)に示すテーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、80%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定され、3%の割合でナビストック数が4に決定され、2%の割合でナビストック数が5に決定され、1%の割合でナビストック数が7に決定され、1%の割合でナビストック数が9に決定され、1%の割合でナビストック数が11に決定され、1%の割合でナビストック数が15に決定され、1%の割合でナビストック数が20に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.74 (= 2 \times 80\% + 3 \times 10\% + 4 \times 3\% + 5 \times 2\% + 7 \times 1\% + 9 \times 1\% + 11 \times 1\% + 15 \times 1\% + 20 \times 1\%)$ となるように構成されている。

10

【0385】

図25(c)に示すテーブルが参照された場合、RT0、1、4であり、当選役が中段チェリーまたはSプリプレイであれば、76%の割合でナビストック数が3に決定され、4%の割合でナビストック数が4に決定され、4%の割合でナビストック数が5に決定され、4%の割合でナビストック数が7に決定され、4%の割合でナビストック数が9に決定され、4%の割合でナビストック数が11に決定され、2%の割合でナビストック数が15に決定され、2%の割合でナビストック数が20に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $4.42 (= 3 \times 76\% + 4 \times 4\% + 5 \times 4\% + 7 \times 4\% + 9 \times 4\% + 11 \times 4\% + 15 \times 2\% + 20 \times 2\%)$ となるように構成されている。

20

【0386】

図25(c)に示すテーブルが参照された場合、RT2、3であり、当選役がSプリプレイであれば、80%の割合でナビストック数が1に決定され、15%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定され、1%の割合でナビストック数が4に決定され、1%の割合でナビストック数が5に決定され、0.2%の割合でナビストック数が7に決定され、0.2%の割合でナビストック数が9に決定され、0.2%の割合でナビストック数が11に決定され、0.2%の割合でナビストック数が15に決定され、0.2%の割合でナビストック数が20に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.21 (= 1 \times 70\% + 2 \times 10\% + 3 \times 8\% + 4 \times 2\% + 5 \times 2\% + 7 \times 2\% + 9 \times 2\% + 11 \times 2\% + 15 \times 1\% + 20 \times 1\%)$ となるように構成されている。

30

【0387】

このように通常・RT0～4であり、抽選モードが高確率Aモードであるときには、通常モードに比較して多くのナビストック数の当選が期待できる。さらに抽選モードが高確率Bモードであるときには、通常モード及び高確率Aモードよりもさらに多くのナビストック数の当選が期待できる。

40

【0388】

図24に戻り、BB終了時にAT抽選条件が成立する。

【0389】

BBの終了によりAT抽選条件が成立したときには、図25(d)に示すテーブルを参照してAT抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、BBの終了を特定する。

【0390】

図25(d)に示すテーブルが参照された場合、BB1～3の終了時(BB1～3の入賞に伴うBBの終了時)には、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、5%の割合でナビストック数が2に決定され、5

50

％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.45 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 5\% + 3 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0391】

図25(d)に示すテーブルが参照された場合、B B 4の終了時(B B 4の入賞に伴うB Bの終了時)には、100％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0392】

このようにB B 1～3の終了時に、ナビストックの当選が期待できる一方で、B B 4の終了時には、ナビストック3個の当選が確定する。

【0393】

図24に戻り、R B (B B R Bを除く)終了時にA T 抽選条件が成立する。

【0394】

R Bの終了によりA T 抽選条件が成立したときには、図25(e)に示すテーブルを参照してA T 抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、R Bの終了を特定する。

【0395】

図25(e)に示すテーブルが参照された場合、R B中に付与された後述する勝敗ポイント数に応じた当選率にてナビストック数が決定されるようにA T 抽選が行われる。

【0396】

詳しくは、0～7ポイントでは、95％の割合でナビストック数が0に決定され、5％の割合でナビストック数が1に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0397】

8～15ポイントでは、70％の割合でナビストック数が0に決定され、20％の割合でナビストック数が1に決定され、8％の割合でナビストック数が2に決定され、2％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0398】

16～23ポイントでは、70％の割合でナビストック数が1に決定され、20％の割合でナビストック数が2に決定され、10％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0399】

24～31ポイントでは、80％の割合でナビストック数が2に決定され、20％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0400】

32ポイント以上では、100％の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0401】

このようにR Bの終了時には、R B中に獲得した勝敗ポイント数に応じてナビストック

10

20

30

40

50

数の当選個数の期待値が異なり、勝敗ポイント数が多いほど、多くのナビストック数の当選が期待できる。特に、16ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば、1個以上のナビストック数の当選が確定し、さらに32ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば3個以上のナビストック数の当選が確定する。

【0402】

サブ制御部91は、RB中における各ゲームにおいて、ジャンケンチャンスという演出を行う。ジャンケンチャンスは、そのゲームの当選役及び遊技者が選択した第1停止リールに応じてジャンケンによる勝敗を決定し、その結果に応じて前述の勝敗ポイントを付与するものである。

【0403】

10

図26(a)は、ジャンケンチャンスにおける当選役と停止順、勝敗との関係を示す図であり、図26(b)は、対戦相手に応じて付与される勝敗ポイント数を示す図であり、図26(c)は、勝敗の結果に応じた表示内容を示す図である。

【0404】

サブ制御部91は、ジャンケンチャンスを行う場合にゲームの開始とともに、まず対戦相手を選択する対戦相手選択抽選を行う。対戦相手は、A、Bからなり、図26(b)に示すように、対戦相手としてAが選択された場合よりもBが選択された場合の方が、勝った場合及び引き分けの場合に付与される勝敗ポイント数が多く定められている。

【0405】

対戦相手が決まると、図28の選択画面に示すように、液晶表示器51に対戦相手を表示するとともに、当選役がRBベル1～3の場合には、左リールに対応して「グー」、中リールに対応して「チョキ」、右リールに対応して「パー」を、それぞれ味方のカードとして表示する。

20

【0406】

そして、当選役及び遊技者が選択した第1停止リールに応じて、図28の決定画面に示すように、液晶表示器51に選択した味方カードが表示され、全てのリールが停止した時点で、対戦相手のカードが表示され、味方カードの勝ちであれば遊技者の勝ちとなり、液晶表示器51に図28の勝ち画面が表示され、味方カードと対戦相手のカードが同じであれば引き分けとなり、液晶表示器51に図28の引き分け画面が表示され、味方カードの負けであれば遊技者の負けとなり、液晶表示器51に図28の負け画面が表示される。

30

【0407】

この際、図26(a)に示すように、RBベル1が当選し、第1停止が左リールであれば、勝ちとなり、第1停止が中リールであれば、引き分けとなり、第1停止が右リールであれば、負けとなるように定められている。

【0408】

また、RBベル2が当選し、第1停止が左リールであれば、負けとなり、第1停止が中リールであれば、勝ちとなり、第1停止が右リールであれば、引き分けとなるように定められている。

【0409】

また、RBベル3が当選し、第1停止が左リールであれば、引き分けとなり、第1停止が中リールであれば、負けとなり、第1停止が右リールであれば、勝ちとなるように定められている。

40

【0410】

前述のようにRBベル1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上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベ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、RBベル2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右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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、右押しで停止操作がなされた場合には、

50

右上がりリベベ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、R B ベル 3 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右上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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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ようになっている。

【0411】

このため、ジャンケンチャンスでは、右上がりにベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにベルが揃わず、右上がりに「ベル - ベル - リプレイ / プラム」または「リプレイ / プラム - ベル - ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる。すなわちリールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器 5 1 に
10
おけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した停止順によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。

【0412】

また、当選役が R B 1 ~ 3 ではなく、全役である場合や、外れ、すなわちいずれの役も当選していない場合には、対戦相手が決まると、液晶表示器 5 1 に対戦相手を表示するとともに、左リール、中リール、右リールにそれぞれ対応して「ゲー」を、味方のカードとして表示する。そしてこの場合には、対戦相手のカードとして必ず「チョキ」が表示され、必ず味方の勝ちとなる。この際、当選役が全役の場合には、必ずベルが右上がりに揃うこととなり、外れの場合には、いずれの役も入賞ライン L N に揃わないが、右上がりに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組み合わせが揃うようになっている。
20

【0413】

前述のように、味方カードが勝った場合に付与される勝敗ポイント数は、ゲーム開始時に選択された対戦相手に応じて異なる。詳しくは、図 2 6 (b) に示すように、対戦相手に勝つと、対戦相手が A であれば 4 ポイントが付与され、対戦相手が B であれば 8 ポイントが付与される。また、引き分けの場合には、対戦相手が A であれば 1 ポイント付与され、対戦相手が B であれば 2 ポイント付与される。また、負けの場合には対戦相手が A であっても B であっても勝敗ポイントは付与されない。

【0414】

また、全役の当選時には、勝ちに伴う 4 ポイント（対戦相手が B であれば 8 ポイント）だけでなく、+ として、1 ~ 4 ポイント（対戦相手が B であれば 2、4、6、8 ポイントのいずれか）が付与される。これらポイント数は、均等に割り当てられる。さらに、外れの場合には、16 ポイントに加え、+ として、1 ~ 4 ポイント（対戦相手が B であれば 4、8、12、16 ポイントのいずれか）が付与される。これらポイント数は、均等に割り当てられる。
30

【0415】

前述のように、R B 終了時の A T 抽選では、16 ポイント以上でナビストック 1 個以上の当選が確定することとなるため、4 回以上対戦相手に勝つか、外れを引くことで 1 個以上のナビストックの当選が確定することとなる。

【0416】

また、前述のように対戦相手が A の場合よりも B の場合の方が、勝った場合や引き分けの場合により多くの勝敗ポイントが付与されることとなる。
40

【0417】

図 2 6 (d) は、対戦相手選択抽選で参照されるテーブルを示す図であり、このテーブルには、R B 中の各ゲーム毎に、未だ B が選択されていない場合と、既に B が選択された場合と、について B が選択される確率が定められている。

【0418】

図 2 6 (d) に示すように、未だ B が選択されていない場合には、1 G 目に B が選択される確率が 10 %、2 G 目に B が選択される確率が 15 %、3 G 目に B が選択される確率が 20 %、4 G 目に B が選択される確率が 25 %、5 G 目に B が選択される確率が 30 %、6 G 目に B が選択される確率が 35 % である。また、既に B が選択されている場合には
50

、2 G目～6 G目のいずれもBが選択される確率が50%である。

【0419】

このように対戦相手選択抽選では、RBの終わりに近いゲームほど対戦相手としてBが選択される確率が高くなるため、RBの序盤であまり勝敗ポイントを獲得できていない場合であっても、終盤でより多くの勝敗ポイントが獲得できることに期待できるため、このような場合であっても、ナビストックの当選に対して期待させることができる。

【0420】

また、対戦相手選択抽選にて一度対戦相手としてBが選択されると、次回以降もBが選択される割合が高くなるため、その後、より多くの勝敗ポイントの付与が期待できることとなる。

10

【0421】

尚、本実施例では、RBの各ゲームにおいて対戦相手選択抽選を行い、対戦相手を決定し、その結果に応じて勝敗ポイントの付与数が異なる構成であるが、勝敗ポイントが一律に決定される構成であっても良い。また、RBの開始時に全てのゲームについての対戦相手を選択し、各ゲームでは開始時に選択された対戦相手とし、それに応じて勝敗ポイントが付与される構成としても良い。

【0422】

また、本実施例では、遊技者が選択した操作態様に応じて勝ち、引き分け、負けのいずれかが判定されるが、勝ち、負けのいずれか一方が判定される構成でも良い。このような構成であれば、勝ちの場合に、ポイントを付与し、負けの場合に、ポイントを付与しない構成としても良い。

20

【0423】

液晶表示器51には、RB中の期間にわたり、ジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示されるとともに、ジャンケンチャンスの結果に伴うナビストックの当選期待度を示す勝ちカウント数が表示される。

【0424】

ジャンケンチャンスの勝敗履歴は、負けたゲームに対応して×が表示され、引き分けのゲームに対応して○が表示され、Aに勝ったゲームに対応して△が表示され、Bに勝ったゲームに対応して◇が表示され、外れのゲームに対応して「7」図柄が表示される。

【0425】

30

勝ちカウント数は、ジャンケンチャンスに負けた場合、引き分けの場合に+0、Aに勝った場合に+1、Bに勝った場合に+2、外れの場合に+4となる。前述のように、Aに勝つと4ポイントが付与され、Bに勝つと、8ポイントが付与され、外れの場合には16ポイントが付与され、16ポイント以上で1個以上のナビストックの当選が確定することとなるため、勝ちカウント数が、4以上となることで1個以上のナビストックの当選が確定することとなる。一方で、勝敗ポイントが16ポイント未満であってもナビストックの当選は期待できるため、RB終了時に勝ちカウントが4未満であってもナビストックの当選に期待が持てる。

【0426】

また、本実施例では、サブ制御部91により行われる逆転チャンス抽選において当選した場合に、RB中のいずれかのゲームにおいて逆転チャンスが発生する。逆転チャンスでは、図28の選択画面に示すように、ゲームの開始とともに、液晶表示器51に対戦相手や味方のカードに加えて「逆転チャンス！」と表示され、逆転チャンスが発生した旨が報知される。

40

【0427】

そして、遊技者が勝った場合、すなわちRBベル1が当選し、遊技者が左リールを選択した場合、RBベル2が当選し、遊技者が中リールを選択した場合またはRBベル3が当選し、遊技者が右リールを選択した場合には、図28の勝ち画面に示すように、液晶表示器51に「逆転成功！」と表示され、逆転チャンスが成功した旨が報知されるとともに、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて引き分けまたは負けが勝ちとみなして勝敗ポイン

50

トが付与されることとなる。すなわち逆転チャンス発生以前のゲームにおいて対戦相手 A と対戦して負けであった場合には 4 ポイントが付与され、引き分けであった場合には勝ちとの差分である 3 ポイントがさらに付与されることとなる。また、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて対戦相手 B と対戦して負けであった場合には 8 ポイントが付与され、引き分けであった場合には勝ちとの差分である 6 ポイントがさらに付与されることとなる。

【0428】

また、これに伴い、逆転チャンス発生以前のゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴のうち負けを示す x、引き分けを示す が、対戦相手に応じて勝ちを示す またはに変更される（対戦相手が A であった場合には、対戦相手が B であった場合には）。

【0429】

尚、逆転チャンスが発生しても遊技者が引き分けまたは負けとなった場合、すなわち R B ベル 1 が当選し、遊技者が左リール以外を選択した場合、R B ベル 2 が当選し、遊技者が中リール以外を選択した場合または R B ベル 3 が当選し、遊技者が右リール以外を選択した場合には、図 28 の引き分け画面や負け画面に示すように、液晶表示器 51 に「失敗」と表示され、逆転チャンスが失敗した旨が報知されるとともに、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて引き分けまたは負けはそのまま変わらない。

【0430】

このように逆転チャンスに成功すると、当該 R B において逆転チャンス発生前のジャンケンチャンスの結果に関わらず、逆転チャンス発生前のジャンケンチャンス全てが勝ちとみなされてポイントが付与されることとなる。このため、逆転チャンスは、R B の開始後、終了ゲームに近いほど、獲得できる勝敗ポイントの期待値は高くなる。

【0431】

サブ制御部 91 は、R B の開始時に逆転チャンス抽選を行う。逆転チャンス抽選では、逆転チャンスを発生させるか否か、逆転チャンスを発生させる場合には、R B 中の何ゲーム目で発生させるかを決定する。

【0432】

本実施例の逆転チャンス抽選では、図 29 (a) に示すように、1 G 目に逆転チャンスを発生させる確率が 0 %、2 G 目、3 G 目のいずれかに逆転チャンスを発生させる確率がそれぞれ 0.5 %、4 ~ 6 G 目のいずれかに逆転チャンスを発生させる確率がそれぞれ 3 %と定められている。

【0433】

このように本実施例の逆転チャンス抽選では、逆転チャンスが発生しても遊技者にとって何ら利益のない 1 G 目では、逆転チャンスを発生させることなく、また、逆転チャンスが発生しても新たな勝敗ポイントの獲得が期待できない 2 G 目、3 G 目よりも、逆転チャンスが発生することで新たな勝敗ポイントの獲得、特に、逆転チャンスが成功することで、確実に 1 以上のナビストックを獲得可能となる 4 G 目以降において逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められている。

【0434】

また、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても、逆転チャンスを発生させるまでに 1 回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても逆転チャンスを発生させないようになっている。

【0435】

尚、本実施例では、R B の開始時に逆転チャンス抽選を行う構成であるが、各ゲーム毎に逆転チャンス抽選を行い、当選したゲームで逆転チャンスを発生させる構成でも良い。この場合には、それまでの勝ち数（ここでは、遊技者側が勝ちと判定された数と勝ち以上に勝敗ポイントが付与される全役または外れを含む数の合計）に応じて異なる当選確率を適用することが好ましい。

【0436】

図 29 (b) は、R B の各ゲーム毎に逆転チャンス抽選を行う場合の逆転チャンスの当

10

20

30

40

50

選確率の一例を示す図である。図 29 (b) に示す例では、1 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 0 %、2 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 5 %、勝ち数が 1 の場合に 0 %、3 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 10 %、勝ち数が 1 の場合に 5 %、勝ち数が 2 の場合に 0 %、4 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 15 %、勝ち数が 1 の場合に 10 %、勝ち数が 2 の場合に 5 %、勝ち数が 3 の場合に 0 %、5 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 20 %、勝ち数が 1 の場合に 15 %、勝ち数が 2 の場合に 10 %、勝ち数が 3 の場合に 5 %、勝ち数が 4 の場合に 0 %、6 G 目では、勝ち数が 0 の場合に 25 %、勝ち数が 1 の場合に 20 %、勝ち数が 2 の場合に 15 %、勝ち数が 3 の場合に 10 %、勝ち数が 4 の場合に 5 %、勝ち数が 5 の場合に 0 % でそれぞれ逆転チャンスが発生するように定められている。

【0437】

10

図 29 (b) に示す例では、それまでのゲームにおいて 1 回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合（勝ち数が現在のゲーム数から 1 を減算した値である場合）には、逆転チャンス抽選で当選しないようになっており、当然ながらこのような場合には、逆転チャンスが発生することはない。

【0438】

また、R B の終了ゲーム（6 G 目）に近づくほど、逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められており、R B の序盤であまり勝敗ポイントを獲得できていない場合であっても、終盤に逆転チャンスが発生する確率が高くなり、逆転チャンスに成功することでより多くの勝敗ポイントが獲得できることに期待できるため、このような場合であっても、ナビストックの当選に対して期待させることができる。

20

【0439】

また、現在のゲーム数と勝ち数との差が大きいほど、すなわち負けまたは引き分けが多いほど逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められており、逆転チャンスが成功した場合には、より多くの負けや引き分けが勝ちとみなされ、勝敗ポイントが付与される可能性が高くなり、逆転チャンスの成功により得られる利益を高められる一方、負けや引き分けが少ない状況、すなわち逆転チャンスが発生しても遊技者が得られる利益が少ない状況では逆転チャンスが発生する可能性が低くなる。

【0440】

サブ制御部 91 は、R B 中のジャンケンチャンスにおいて勝ちとなる第 1 停止リール、すなわち R B ベル 1 が当選した場合には左リール、R B ベル 2 が当選した場合には中リール、R B ベル 3 が当選した場合には右リールを報知するジャンケンナビを行うことが可能とされている。

30

【0441】

例えば、R B ベル 1 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、R B ベル 2 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、R B ベル 3 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。

40

【0442】

尚、ジャンケンナビの態様は、このような態様に限らず、遊技者が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、ジャンケンナビは、液晶表示器 51 に表示するものに限らず、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等を用いて実行するものであっても良い。

【0443】

サブ制御部 91 は、R B の各ゲームにおいてジャンケンナビ抽選を行い、当選した場合には、その後、R B が終了するまでの全てのゲーム（勝敗のつかない外れは除く）においてジャンケンナビを行う。

【0444】

50

本実施例では、図29(c)に示すように、RB開始時に行われる逆転チャンス抽選に当選しているか否か、当選している場合には逆転チャンスが発生するゲームに応じてジャンケンナビ抽選の当選確率が定められている。詳しくは、逆転チャンスが発生しない場合には、1G目で1%、2G目で2%、3G目で3%、4G目で4%、5G目で5%、6G目で10%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが2G目で発生する場合には、1G目、2G目でそれぞれ0.5%、3G目で2%、4G目で3%、5G目で4%、6G目で5%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが3G目で発生する場合には、1~3G目でそれぞれ0.5%、4G目で2%、5G目で3%、6G目で4%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが4G目で発生する場合には、1~4G目でそれぞれ0.5%、5G目で2%、6G目で3%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが5G目で発生する場合には、1~5G目でそれぞれ0.5%、6G目で2%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが6G目で発生する場合には、1~6G目でそれぞれ0.5%の確率でジャンケンナビが行われ、以後RBが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。

10

【0445】

このようにジャンケンナビ抽選では、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生しない場合よりもジャンケンナビ抽選に当選する確率が低く定められており、特に、逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率が、逆転チャンスが発生した後のゲームよりも低く定められている。このため、逆転チャンスの発生が決定されている場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビが行われる可能性が低くなり、ジャンケンナビが行われることで、逆転チャンスが成功することで、勝ちとみなされるゲームが少なくなってしまうことで、逆転チャンスが成功した際の遊技者の利益が少なくなってしまう状況が少なくなる。

20

【0446】

尚、本実施例では、RBの各ゲームにおいてジャンケンナビ抽選を行い、当選した場合には、その後、RBが終了するまでの全てのゲーム(勝敗のつかない外れは除く)においてジャンケンナビを行う構成であるが、RBの開始時にジャンケンナビ抽選を行い、ジャンケンナビを行うか否か、ジャンケンナビを行う場合にはジャンケンナビを開始するゲーム数を決定するとともに、当選したゲームからジャンケンナビを行うようにしても良い。また、ジャンケンナビが一度行われると、RBが終了するまでジャンケンナビが行われる構成であるが、ジャンケンナビ抽選に当選したゲームのみジャンケンナビが行われる構成としても良い。

30

【0447】

このように本実施例では、RB中のジャンケンチャンスにおいて勝ちと判定された回数、すなわちRBにおいてRBベル1~3が当選し、ベルが右上がりに揃う第1停止リール(RBベル1であれば左リール、RB2であれば中リール、RB3であれば右リール)が選択された回数が所定回数(本実施例では4回)以上の場合に、RB終了時のAT抽選において1以上のナビストックの当選が確定することとなるが、ジャンケンチャンスで勝ちと判定された回数が4回未満であっても、逆転チャンスが発生し、逆転チャンスに成功することで、逆転チャンスが発生するまでのゲームにおいて負けまたは引き分けと判定されたゲームも、勝ちとみなされ、それに応じた勝敗ポイントが付与されることとなるので、RB終了までに勝ちと判定され得る回数が4回に満たない状況であっても、逆転チャンスが発生することで1以上のナビストックが確定する4回以上の勝ちとみなされる可能性があり、遊技者がジャンケンチャンスで勝ちとなる第1停止リールを選択できなかった場合であってもRB中におけるナビストック獲得への遊技者の期待感を持続させることができる。

40

【0448】

50

また、本実施例では、R B中の期間にわたり、各ゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示されるとともに、逆転チャンスが発生し、かつ成功した場合には、逆転チャンス発生以前のゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴のうち負けを示す×、引き分けを示す△が、対戦相手に応じて勝ちを示す○または△に変更される（対戦相手がAであった場合には○、対戦相手がBであった場合には△）ようになっており、逆転チャンスの成功により、それまで遊技者が選択した操作態様に基づく負けまたは引き分けが、勝ちとみなされたことを明確に認識させることができる。

【0449】

尚、本実施例では、複数の操作態様のうちゲーム毎に変化し得る条件を満たす特定の操作態様として、当選役に応じてベルが右上がり揃う停止順（第1停止リール）を適用しているが、その他の操作態様、例えば、ゲーム毎に変化し得る停止操作のタイミング、停止操作のタイミングと停止順の組み合わせを適用しても良い。また、リールの停止操作のように遊技を進行するための操作態様に限らず、遊技の進行に影響しない操作態様、例えば、遊技の進行上無効化されている操作手段（リール回転中のBETスイッチなど）の操作態様や演出用スイッチの操作態様であっても良く、少なくとも複数の操作態様から遊技者がいずれかの操作態様を選択可能なものであれば良い。また、ゲーム毎に変化し得る条件とは、抽選などによって各ゲーム毎にランダムに変化し得る条件であれば良い。

【0450】

また、本実施例では、R B中に4回以上勝ちが判定された場合に、AT抽選において1個以上のナビストックの獲得が確定することで、勝ちが4回未満の場合よりも遊技者にとって有利に制御される構成であるが、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりも遊技者にとって有利に制御される構成であれば良く、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもAT抽選においてナビストックが当選する確率が高くなるもの（所定回数以上の場合のみナビストックが当選し、所定回数未満ではナビストックが当選しないものも含む）、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもAT抽選においてナビストックの獲得数の期待値が高くなるものなどであっても良い。

【0451】

また、本実施例では、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもナビストックの付与により遊技者にとって有利に制御される構成であるが、再遊技役の当選確率が高まる再遊技高確率状態や小役の当選確率が高まる小役高確率状態を付与することにより遊技者にとって有利に制御される構成としても良い。

【0452】

また、本実施例では、R Bにおいて逆転チャンスが発生し、かつ逆転チャンスに成功することを条件に、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成であるが、少なくともR B中に所定条件が発生することで、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成であれば良く、例えば、逆転チャンスが抽選で当選するのみで、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成でも良い。また、本実施例では、R B中に所定条件が成立したことがその時点、すなわち逆転チャンスが発生し、成功した時点で報知されるようになっているが、R B終了時までには報知される構成であれば良い。

【0453】

また、本実施例では、R B中の期間にわたり、各ゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示される構成であるが、少なくとも各ゲームにおいてジャンケンチャンスの勝敗が認識可能な構成であれば良く、常時勝敗履歴を表示しない構成でも良い。

【0454】

また、本実施例では、ジャンケンチャンスにおいて、右上がりにベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにベルが揃わず、右上がりに「ベル - ベル - リプレイ / プラム」または「リプレイ / プラム - ベル - ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる。すなわちリールに停止した図柄の組み合わせと液

10

20

30

40

50

晶表示器 5 1 におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した操作態様によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。遊技者が勝ちと判定される操作態様で操作がなされたかを容易に認識させることができる。

【 0 4 5 5 】

尚、本実施例では、右上がりにはベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにはベルが揃わず、右上がりには「ベル - ベル - リプレイ / プラム」または「リプレイ / プラム - ベル - ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる構成であるが、例えば、R B ベル 1 が当選し、左リールを第 1 停止リールとした場合には、入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うのに対して、左リール以外を第 1 停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うように制御し、R B ベル 2 が当選し、中リールを第 1 停止リールとした場合には、入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うのに対して、中リール以外を第 1 停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うように制御し、R B ベル 3 が当選し、右リールを第 1 停止リールとした場合には、入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うのに対して、右リール以外を第 1 停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃うように制御することで、複数のラインのうち、第 1 のライン（入賞ライン）に「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、第 1 のライン（入賞ライン）には「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃わず、第 2 のライン（無効ライン）に「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる構成としても良く、このような構成であっても、リールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器 5 1 におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した操作態様によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。遊技者が勝ちと判定される操作態様で操作がなされたかを容易に認識させることができる。

【 0 4 5 6 】

また、本実施例では、リールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器 5 1 におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクする構成であるが、リールの停止態様に関わりなく、液晶表示器 5 1 の表示結果、すなわち演出装置による演出態様のみでジャンケンチャンスの勝敗が報知される構成でも良い。

【 0 4 5 7 】

また、本実施例では、R B の開始時に逆転チャンス抽選を行い、逆転チャンスを発生させるか否かを決定するとともに、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生しない場合よりもジャンケンナビ抽選に当選する確率が低く定められており、特に、逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率が、逆転チャンスが発生した後のゲームよりも低く定められている。このため、逆転チャンスの発生が決定されている場合には、逆転チャンスが発生するまでに勝ちと判定される可能性が低くなり、逆転チャンスが成功した際に、勝ちとみなされるゲームが多くなる割合を高めることができる。また、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率を 0 とすることで、逆転チャンスが発生するまでに勝ちと判定される可能性がさらに低くなり、逆転チャンスが成功した際に、勝ちとみなされるゲームが多くなる割合を一層高めることができる。

【 0 4 5 8 】

また、4 ゲーム、すなわち逆転チャンスに成功するとナビストックの当選が確定するゲームよりも前に逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスの成功後、ジャンケンナビ抽選に当選確率が高くなる構成としても良く、このような構成とすることで、逆転チャンスに成功した場合に、さらにナビストックにも当選する確率を高めることができる。

【 0 4 5 9 】

また、逆転チャンスが当選した場合に、逆転チャンスが当選していない場合よりもジャンケンナビ抽選の当選確率を高める構成としても良く、本実施例のように一度ジャンケンナビ抽選に当選するとその後もジャンケンナビが行われる構成においては、その後、逆転

チャンスが発生すると、ジャンケンナビに従って操作を行うことで逆転チャンスを成功させることが可能であり、逆転チャンスが当選した場合に、逆転チャンスが当選していない場合よりもジャンケンナビ抽選の当選確率を高める構成とすることで、ジャンケンナビの発生により逆転チャンスの発生及びその成功、すなわちナビストックの獲得を期待させることができる。また、ジャンケンナビ抽選に当選したゲームのみジャンケンナビが行われる構成であっても、ジャンケンナビが行われることで、逆転チャンスが当選したことへの期待感を高めることができる。

【0460】

また、本実施例では、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても、逆転チャンスを発生させるまでに1回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても逆転チャンスを発生させないようになっている。このように、逆転チャンスを発生させるまでに1回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、それ以前のゲームを勝ちとみなす必要が無く、このような場合に逆転チャンスに成功することで、相対的に遊技者が損した気分を与えてしまうことを防止できる。

10

【0461】

また、内部抽選の結果など、それまでのジャンケンチャンスの結果とは関係なく成立する条件を、所定条件として適用する構成であれば、それまでに負けまたは引き分けと判定されていることを条件に、所定条件が成立した旨を報知することが好ましく、このような構成とした場合であっても、所定条件の成立が報知されることで、相対的に遊技者が損した気分を与えてしまうことを防止できる。

20

【0462】

また、本実施例では、R Bの終了時に当該R B中に付与された勝敗ポイント数に応じた当選率にてナビストック数が決定されるようになっているが、R Bの各ゲームにおいてその時点の勝敗ポイント数の累計に応じた当選率にてA T抽選を行い、ナビストック数が決定される構成、例えば、1 G目で4ポイントを獲得した場合には、1 G目では4ポイントに応じた確率でA T抽選を行い、2 G目で8ポイントを獲得した場合には、2 G目では4ポイントと8ポイントとを加算した12ポイントに応じた確率でA T抽選を行う構成としても良く、このような構成とすることで、ジャンケンゲームにおいて勝敗ポイントを獲得することへの意欲を効果的に高めることができる。また、一度、1以上のナビストックの当選が確定する16ポイント以上の勝敗ポイントを獲得すると、以後16ポイント以上の勝敗ポイントに応じた確率でA T抽選が行われ、R Tの残りのゲームでは各ゲームにおいて1以上のナビストックの当選が確定するため、大量のナビストックが当選することへの期待を効果的に高めることができる。

30

【0463】

以上のように、本実施例においては、サブ制御部91により行われるA T抽選処理により、抽選条件が成立したか否かが判定され、抽選条件が成立したときにはA T抽選が行われる。

【0464】

40

サブ制御部91は、A T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、A Tである旨及びナビストック数を示すA TフラグをRAM 91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM 91cのA Tフラグに基づき、A Tに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。A Tである旨を示すA Tフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を1消費してA Tに制御可能となる。

【0465】

尚、A Tである旨を示すA Tフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、A Tフラグから特定され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。

【0466】

50

例えば、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ＡＴ抽選が行われる場合には、当該ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新される。ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新するとは、例えば、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回のＡＴ抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定するＡＴフラグに書き換えることであっても良く、ＡＴ抽選の結果に応じた現在のＡＴフラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであっても良い。

【０４６７】

サブ制御部９１は、通常・ＲＴ１～４であるときに、ＡＴ制御処理に含まれるＡＴ管理処理を行うことにより、ＡＴ抽選の結果に応じてセットされるＡＴフラグに基づき、ＡＴ

10

【０４６８】

具体的に、サブ制御部９１は、図３４（ａ）に示すように、通常・ＲＴ１において、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定されたときには、ＡＴに制御する。すなわち、ナビストックが残っているときには、ＡＴの制御を開始する。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に制御されて、ナビ演出が実行可能となる。

【０４６９】

ＡＴに制御されているときであって、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に制御されるときまたは通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２において所定ゲーム数経過したときには、ナビ

20

【０４７０】

サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理においてナビストックを１消費したとき、すなわち通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行したときまたは通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２において所定ゲーム数経過したときに、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を決定するゲーム数抽選を実行する。

30

【０４７１】

ゲーム数抽選は、３０Ｇ、５０Ｇ、７０Ｇ、９０Ｇ、１１１Ｇ、２２２Ｇ、３３３Ｇ、５５５Ｇのいずれかのゲーム数を抽選により決定するものであり、図３０に示すテーブル１～４を参照して行われる。テーブル１が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約４０Ｇとなり、テーブル２が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約４５Ｇとなり、テーブル３が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約５０Ｇとなり、テーブル４が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約６０Ｇとなるように定められている。

【０４７２】

これらテーブル１～４は、テーブル移行抽選に当選することで、より平均ゲーム数の多いテーブルに移行するようになっている。テーブル移行抽選が行われる契機としては、Ａ

40

【０４７３】

また、サブ制御部９１は、ナビストックを１個消費して、ゲーム数抽選によりＡＴのゲーム数が決定されたときに、決定されたＡＴのゲーム数を報知するゲーム数報知演出を実行する。ゲーム数報知演出では、ナビストックを１個消費した際に、遊技者に対して演出用スイッチ５６の操作を促すとともに、演出用スイッチ５６が操作されたことに応じて、ゲーム数を報知する演出である。

50

【0474】

ゲーム数報知演出では、ゲーム数抽選で当選したゲーム数が90以下の場合であれば、1回の演出用スイッチ56の操作に応じて当選したゲーム数が報知されるのに対して、111以上のゲーム数が当選していれば、一度90ゲームを報知した後、さらに、演出用スイッチ56の操作を促すとともに、その状態で演出用スイッチ56が操作されたことに依拠して最終的に決定されたゲーム数が報知されるようになっており、より遊技者の期待感を高めることができるようになっている。

【0475】

尚、演出用スイッチ56が操作されずに、賭数の設定操作がなされて、ゲーム数報知演出がキャンセルされた場合には、ゲーム数として「???」を表示したまま、ゲーム数のカウントが開始し、ゲーム数抽選で当選しうるゲーム数毎にATが終了するか否かを煽る演出が実行されることとなる。このため、遊技者は、ナビストックの消費時に、演出用スイッチ56を操作することにより、当該ナビストックに伴うATのゲーム数を知ることもし、演出用スイッチ56を操作せず、ゲーム数報知演出をキャンセルすることにより、ATが終了するまで、いつまで続くのか分からないようにし、最後まで期待感を持続させることを選択することもできる。

【0476】

サブ制御部91は、ゲーム数抽選において当選したゲーム数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのゲーム数が0となるまでの期間において、AT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。

【0477】

また、サブ制御部91は、AT管理処理を行うことにより、ARTであるときには、残りゲーム数が0となったときには非ATに制御する。このときに、ATフラグが示すナビストック数が0であれば、ATでない旨を示すATフラグに更新される。すなわち、一連のATの終了条件は、ATから非ATに制御するときのATフラグがナビストック数0であるときに成立する。

【0478】

非ATに制御されたときのATフラグからATでない旨が特定されたときには、再度ATに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、図34(a)に示すように、通常・RT0または通常・RT2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・RT1に制御される可能性が高まる。

【0479】

一方、非ATに制御されたときのATフラグから特定されるナビストック数が1以上であれば、ナビ演出の対象役が当選したときに、ナビストック数を1消費し、ゲーム数抽選を行い、当選したゲーム数にわたりナビ演出が行われるまでATに制御される。そしてナビストック数も0となり、ナビ回数も0となることでATが終了することとなる。

【0480】

サブ制御部91は、AT管理処理を行うことにより、ATフラグからATである旨が特定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・RT1であるときにはリプレイGR1～6であり、通常・RT0であるときにはリプレイGR11～16、リプレイGR21～25であり、通常・RT2であるときにはリプレイGR31～36である。また、通常・RT0～3では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【0481】

リプレイGR1～6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順(図17参照)が報知される。例えば、リプレイGR1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GR2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GR3に当選したと

10

20

30

40

50

きのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、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 5 1 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 5 1 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 5 1 に表示される。

【 0 4 8 2 】

リプレイ G R 1 1 ~ 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 1 7 参照）が報知される。例えば、リプレイ G R 1 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 4 8 3 】

リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 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 1 7 参照）が報知される。例えば、リプレイ G R 2 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 5 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 5 1 に表示される。

【 0 4 8 4 】

リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選したときのナビ演出（ただし R T 3 は除く）としては、当選状況に応じて S P リプレイを入賞させるための押し順（図 1 7 参照）が報知される。例えば、リプレイ G R 3 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 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 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 4 8 5 】

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 1 8 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 5 1 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 5 1 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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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、SP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。

【0489】

サブ制御部91は、AT制御処理において、AT抽選の抽選モードを通常モードとするか、高確率Aモードとするか、高確率Bモードとするか、を決定する抽選モード抽選を行う。抽選モード抽選では、メイン制御部41からのコマンドに基づき、所定の抽選条件(本実施例では、通常・RT0~4においてスイカ(弱スイカ、強スイカ)が当選するか、AT終了時)が成立したか否かを判定し、成立したときに抽選モード抽選が実行される。

【0490】

抽選モードとは、前述したようにAT抽選に適用するナビストック数の当選確率を示す。通常モードよりも高確率Aモード、高確率Aモードよりも高確率Bモードの方がより多くのナビストック数の獲得が期待できるようになっている。

【0491】

通常・RT0~4において弱スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図31の弱スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RT0~4を特定し、内部当選コマンドに基づき、弱スイカ当選を特定する。

【0492】

図31の弱スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で通常モードに決定され、40%の割合で高確率Aモードに決定され、10%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0493】

通常・RT0~4において強スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図31の強スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RT0~4を特定し、内部当選コマンドに基づき、強スイカ当選を特定する。

【0494】

図31の強スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で高確率Aモードに決定され、50%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0495】

AT終了により抽選モード抽選条件が成立したときには、図31のAT終了時に対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばATフラグ及び残りゲーム数に基づいてAT終了を特定する。

【0496】

10

20

30

40

50

図31のAT終了時に対応するテーブルが参照された場合、80%の割合で高確率Aモードに決定され、20%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0497】

また、高確率Aモード、Bに制御されている場合には、通常・RT0、1、2、4の通常リプレイの入賞時にモード転落抽選を行い、高確率Aモードであり、通常・RT0、1、4であれば、通常リプレイ入賞時の約1/9の確率で通常モードに移行し、通常・RT2であれば、通常リプレイ入賞時の約1/60の確率で通常モードに移行し、高確率Bモードであり、通常・RT0、1、4であれば、通常リプレイ入賞時の約1/3の確率で高確率Aモードに移行し、通常・RT2であれば、通常リプレイ入賞時の約1/20の確率で高確率Aモードに移行する。

10

【0498】

サブ制御部91では、前述のように、SPリプレイが入賞することで、AT抽選を行い、かつ1個以上のナビストック数の当選が獲得することとなる。さらに、通常・RT2においてSPリプレイが入賞すると、1個以上のナビストックが獲得できるうえに、SPリプレイが許容されるリプレイGR31~36の当選確率が通常・RT2よりも高い通常・RT3へ移行することとなる。

【0499】

また、サブ制御部91は、通常・RT3において、図32に示すように、ナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間のいずれかに制御するようになっている。

20

【0500】

ナビ無し区間は、リプレイGR31~36の当選時に一切ナビの無い区間である。通常・RT3では、特殊リプレイに入賞することで通常・RT2に移行することとなるので、ナビ無し区間においてリプレイGR31~36が当選した場合には、1/6の確率でSPリプレイが入賞してナビストックが1個以上付与され、1/6の確率で通常リプレイが入賞し、これらを合わせて1/3の確率で通常・RT3が維持される一方で4/6の確率で特殊リプレイが入賞し、2/3の確率で通常・RT2に移行することとなる。

【0501】

一部ナビ区間は、リプレイGR31~36の当選時に少なくとも通常・RT3を維持することが可能となる第1停止リールのみ報知される一部ナビが実行される区間である。このため、一部ナビ区間においてリプレイGR31~36が当選した場合には、一部ナビにより報知された第1停止リールを最初に停止させることにより、1/2の確率でSPリプレイが入賞してナビストックが1個以上付与され、SPリプレイが入賞せずとも1/2の確率で通常リプレイが入賞して通常・RT3が維持されることとなる。

30

【0502】

全ナビ区間は、リプレイGR31~36の当選時にSPリプレイを入賞させることが可能な押し順が報知される全部ナビが実行される区間である。このため、全部ナビ区間においてリプレイGR31~36が当選した場合には、全部ナビにより報知された順番でリールを停止させることにより、必ずSPリプレイが入賞してナビストックが1個以上付与されることとなる。

40

【0503】

尚、一部ナビ区間においてリプレイGR31~36の当選時に通常・RT3を維持することが可能となる第1停止リールが報知される一部ナビが実行され、全ナビ区間においてリプレイGR31~36の当選時にSPリプレイを入賞させることが可能となる押し順が報知される全部ナビが実行されるようになっているが、これらの一部ナビや全部ナビにおける報知態様は、前述のナビ演出と同様の態様でも良いし、異なる態様でも良い。

【0504】

また、通常・RT3においては、いずれの区間であっても、押し順ベルの当選時には、前述したナビ演出が実行されるので、報知された順番で停止操作を行っていれば、通常・RT3から通常・RT1へ移行してしまうことはない。

50

【0505】

また、通常・RT3に制御されている間は、一部ナビ、全部ナビ、ナビ演出が実行されてもATのゲーム数は進行しないようになっており、AT中に通常・RT3に移行した場合には、その間にナビストック数が消化されることもない。

【0506】

サブ制御部91は、通常・RT3へ移行した際に、まず、ナビ無し区間に制御するか、一部ナビ区間に制御するか、全ナビ区間に制御するか、を決定する。これらは、通常・RT3への移行前の状態に応じて制御される区間の割合が異なる。例えば、本実施例では、移行前の状態が非ATであれば、ナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間が均等に決定され、移行前の状態がATであれば、一部ナビ区間か全ナビ区間が均等に決定される。また、移行前の状態がATであり、かつ抽選モードが高確率Bモードであった場合には、全ナビ区間が決定される。

10

【0507】

一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定されると、さらに一部ナビまたは全部ナビの残り回数を決定するナビ回数抽選を行う。当選したナビ回数は、RAM91cに記憶され、リプレイGR31～36が当選して一部ナビまたは全部ナビが実行される毎に1減算されることとなる。

【0508】

尚、本実施例では、一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定されると、ナビ回数抽選を行い、当選したナビ回数分、一部ナビまたは全部ナビが実行される構成であるが、ナビ回数抽選を行わず、一律の回数がナビ回数として決定しても良い。また、一部ナビ区間または全部ナビ区間においてリプレイGR31～36が当選した際に、一部ナビまたは全部ナビを実行するか否かを決定するナビ実行抽選を行い、当選した場合のみ一部ナビまたは全部ナビを実行するとともに、一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定された際に、ナビ実行抽選の当選確率を複数の異なる確率から決定する構成としても良い。

20

【0509】

また、一度全ナビ区間に移行した場合には、その際に当選したナビ回数が0となるまでは、他の区間に移行することなく、ナビ回数が0となると、一部ナビ区間に移行する。全ナビ区間が終了した場合には、一部ナビ区間を飛ばしてナビ無し区間に移行することなく、全ナビ区間が終了した後、ナビ無し区間へは、必ず一部ナビ区間を経由して移行する。全ナビ区間から一部ナビ区間へ移行すると、再びナビ回数抽選を行い、一部ナビ区間のナビ回数が決定される。そして、一部ナビ区間のナビ回数も0となると、ナビ無し区間に移行し、その間にリプレイGR31～36が当選し、特殊リプレイが入賞することでRT2に移行することとなる。

30

【0510】

また、ナビ無し区間や一部ナビ区間において、チェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合には、ナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に昇格するか否かを決定する区間昇格抽選を行うようになっており、当選することで、ナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に移行する。また、一部ナビ区間において全ナビ区間に昇格しない場合でも、ナビ回数の上乗せ抽選が行われるようになっており、当選した場合には、当選した回数がナビ回数に上乗せされるようになっている。尚、全ナビ区間においてチェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合には、ナビ回数の上乗せ抽選が行われ、当選した場合には当選した回数がナビ回数に上乗せされるようになっている。

40

【0511】

尚、本実施例では、ナビ無し区間や一部ナビ区間において、チェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合にナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に昇格するか否かを決定する区間昇格抽選やナビ回数の上乗せ抽選が行われるようになっているが、一部ナビ区間において自力で、SPリプレイを入賞させた場合、すなわち自力でSPリプレイの押し順に正解した場合や、ナビ無

50

し区間において自力で通常リプレイまたはS Pリプレイを入賞させた場合、すなわち自力で通常リプレイまたはS Pリプレイを入賞させた場合に、前述の区間昇格抽選や上乗せ抽選を行うようにしても良い。

【0512】

図33は、通常・RT3におけるナビ区間の移行状況を示す図である。

【0513】

例えば、通常・RT3への移行時に、一部ナビ区間への移行が決定され、ナビ回数抽選にて2回が当選すると、一部ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは2回となる。この状態でリプレイGR31~34が当選すると、通常・RT3を維持可能な第1停止リールのみが報知される一部ナビが実行され、それによって停止操作を行うことで、通常・RT3は維持され、ナビ回数の残りが1回となる。

10

【0514】

この状態で、チェリーに当選し、全ナビ区間に昇格し、ナビ回数抽選にて1回が当選すると、全ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは1回となる。この状態でリプレイGR31~34が当選すると、通常・RT3を維持し、かつS Pリプレイを入賞させることが可能な停止順が報知される全部ナビが実行され、それによって停止操作を行うことで、通常・RT3は維持され、かつナビストックが1個以上付与されることとなる。そして、ナビ回数残り0となり、一部ナビ区間に移行するので、ナビ回数抽選を行う。ナビ回数抽選にて3回が当選すると、一部ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは3回となる。この状態でスイカが当選して、全部ナビへの昇格はないものの、ナビ回数の上乗せ抽選に1回当選した場合には、一部ナビ区間は維持され、ナビ回数が上乗せされ、4回となる。

20

【0515】

このように本実施例では、通常・RT3において、リプレイGR31~36の当選時にナビストックが1個以上付与されるS Pリプレイを入賞させ、かつ通常・RT2へ移行してしまうこととなる特殊リプレイの入賞を回避する停止順が報知される全部ナビが実行される全ナビ区間、リプレイGR31~36の当選時に少なくとも通常・RT2へ移行してしまうこととなる特殊リプレイの入賞を回避することが可能な第1停止リールのみが報知される一部ナビが実行される一部ナビ区間、いずれも報知されないナビ無し区間を備え、最初に全ナビ区間に制御された場合には、全ナビ区間の終了後、直ちにナビ無し区間に移行することなく、一部ナビ区間に移行するようになっているので、全ナビ区間が終了しても直ちに全ての報知が終了することなく、一部ナビ区間に制御されることで、通常・RT2への移行を回避しつつ自力でS Pリプレイを入賞させてナビストックを獲得することが可能となるので、通常・RT3における興趣を効果的に高めることができる。

30

【0516】

また、RT3において全ナビ区間のナビ回数が残っている状態、すなわちS Pリプレイを入賞させ、ナビストックを獲得することが可能な停止順が報知される全部ナビの回数が残っている状態では、一部ナビ区間やナビ無し区間に移行することなく、必ず、ナビ回数が0となってから一部ナビ区間に移行するようになっており、全部ナビ区間のナビ回数が残っているにも関わらず、全ナビ区間よりも不利な一部ナビ区間やナビ無し区間に移行してしまうことがなく、遊技者は確実に全ナビ区間のナビ回数を消化できる。

40

【0517】

また、通常・RT3において通常・RT2への移行を回避する条件は、3つのリールのうち最初に停止させる第1停止リールであり、S Pリプレイの入賞条件は、3つのリールのうち最初に停止させる第1停止リール及び次に停止させる第2停止リールであり、全ナビ区間では、後者が報知され、一部ナビ区間では、一部ナビにおいて前者が報知されるので、技量の低い遊技者であっても報知された操作態様にてリールの停止操作を行わせることができる。

【0518】

また、一部ナビ区間やナビ無し区間において、スイカやチェリーなど、比較的当選確率の低い役に当選することで、全ナビ区間や一部ナビ区間に昇格するか否かを決定する昇格

50

抽選を行い、当選した場合には、全ナビ区間や一部ナビ区間に昇格することとなるため、ＲＴ３において全ナビ区間や一部ナビ区間が終了してもナビストックを獲得できることへの期待感を持続させることができる。

【０５１９】

また、通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞して通常・ＲＴ２へ移行してしまった場合でも、通常・ＲＴ２において、ＳＰリプレイに入賞することで再び通常・ＲＴ３へ移行可能であるので、通常・ＲＴ３が終了してＲＴ２へ移行してしまっても、ナビストックを獲得できることへの期待感を持たせることができる。

【０５２０】

また、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、直接通常・ＲＴ３へは移行することのない通常・ＲＴ１であっても、当該通常・ＲＴ１において昇格リプレイが入賞することで通常・ＲＴ０に移行し、この通常・ＲＴ０においてさらに特殊リプレイが入賞することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行するので、通常・ＲＴ１においても通常・ＲＴ３へ移行し、ナビストックを獲得することへの期待感を持たせることができる。

【０５２１】

尚、本実施例では、ＡＴの対象役が当選した場合に、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順に応じて停止態様が変化する構成であるが、ＡＴの対象役としてストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作のタイミング（いわゆる目押しのタイミング）や、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作のタイミング及び停止順の双方に応じて停止態様が変化する構成としても良く、この場合には、ナビ演出としてＡＴの対象役が当選した場合に、遊技者にとって有利となる操作態様として、停止操作のタイミング、或いは停止操作のタイミングと押し順の双方を報知する演出を行えば良い。

【０５２２】

また、本実施例では、遊技者にとって有利な有利表示結果として、ナビストックが１個以上付与されるＳＰリプレイを適用しているが、少なくとも遊技者にとって有利な表示結果であれば良く、例えば、ナビストックが当選する確率の高い、或いは、ナビストックの当選個数の平均値が高い表示結果、前述した抽選モード抽選など、遊技者にとって有利な状態へ移行するか否かの抽選が行われる表示結果を適用しても良い。

【０５２３】

また、本実施例では、通常遊技状態として遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、直接通常・ＲＴ３へは移行することのない通常・ＲＴ１、すなわち当該通常・ＲＴ１において昇格リプレイが入賞することで通常・ＲＴ０に移行し、この通常・ＲＴ０においてさらに特殊リプレイが入賞することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行する構成であるが、少なくとも通常遊技状態としてのＲＴ１から直接、通常・ＲＴ３へ移行しうる通常・ＲＴ２に移行しない構成であれば良く、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ２へは直接移行しうる構成としても良く、このような構成とした場合でも、当該通常・ＲＴ１において通常・ＲＴ２への移行条件が成立することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行するので、通常・ＲＴ１においても通常・ＲＴ３へ移行し、ナビストックを獲得することへの期待感を持たせることができる。

【０５２４】

本実施例では、通常・ＲＴ２においてＳＰリプレイが入賞すると通常・ＲＴ２から通常・ＲＴ３に移行し、その後、通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞することで、再度通常・ＲＴ２へ移行することとなる。

【０５２５】

そして、サブＣＰＵ ９１ａは、図３４（ｂ）に示すように、ＡＴ中においてＳＰリプレイが入賞し、通常・ＲＴ２から通常・ＲＴ３に移行した場合、すなわち遊技者の操作によっては避けることのできない事象により通常・ＲＴ０、２が終了した場合には、ＡＴは一旦中断し、その後、通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞し、再び通常・ＲＴ２に移行することで、ＡＴを再開させる。この際、ＡＴのゲーム数の計数を開始した後、Ｍゲー

10

20

30

40

50

ムでS Pリプレイが入賞して通常・R T 3に移行した場合には、A Tの再開後、Nゲーム(ナビストックを1消費して付与された30以上のゲーム数)からMゲームを減算したゲーム数でA Tが終了することとなる。

【0526】

尚、通常・R T 3は、再遊技役の当選確率が通常・R T 0、通常・R T 2とほとんど変わらないうえに、押し順ベルの当選時には、前述したナビ演出が実行されるので、報知された順番で停止操作を行ってれば、1ゲームあたりのメダルの払出率も通常・R T 0、通常・R T 2とほとんど変わらず、さらに通常・R T 3から通常・R T 1へ移行してしまうことはなく、必ずR T 2へ移行させることが可能となる。このため、遊技者から見ると、A Tが中断して通常・R T 3に移行してもA Tのゲーム数の計数のみが中断し、遊技者にとって有利な状態は継続しているので、その後、A Tが再開し、ゲーム数の計数も再開したとしても、遊技者にとって有利な状態がナビストックにより付与されたゲーム数よりも多く継続したように認識させることができる。

【0527】

また、本実施例では、通常・R T 0～4のいずれにおいても、特別役が当選することで内部中1、2に移行することとなる。このため、通常・R T 0または通常・R T 2において特別役が当選して、内部中1、2に移行した場合には、その後、当選した特別役が入賞することで、R BまたはB B(R B)に移行し、R BまたはB B(R B)が終了すると、通常・R T 4に移行し、通常・R T 4において移行出目が停止することで通常・R T 1に移行し、さらにこの通常・R T 1において昇格リプレイが入賞することで、再度通常・R T 0に移行することとなる。

【0528】

そして、サブC P U 9 1 aは、図34(c)(d)に示すように、A T中においていずれかの特別役が当選し、通常・R T 0または通常・R T 2から内部中1または内部中2に移行した場合、すなわち遊技者の操作によっては避けることのできない事象により通常・R T 0、2が終了した場合には、A Tは一旦中断し、その後、特別役が入賞してR BまたはB B(R B)に移行し、R BまたはB B(R B)が終了して通常・R T 4に移行し、移行出目が停止することで通常・R T 1に移行し、さらに通常・R T 1において特殊リプレイが入賞し、再び通常・R T 0に移行することで、A Tを再開させる。この際、A Tのゲーム数の計数を開始した後、Mゲームでいずれかの特別役が当選し、通常・R T 0または通常・R T 2から内部中1または内部中2に移行した場合には、Nゲーム(ナビストックを1消費して付与された30以上のゲーム数)からMゲームを減算したゲーム数が、ナビストックを1消費して付与される最低ゲーム数(30ゲーム)以上であるか、最低ゲーム数未満であるか、を判定し、NゲームからMゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である30ゲーム以上の場合には、図34(c)に示すように、通常・R T 3への移行に伴うA Tの中断・再開と同様に、A Tの再開後、NゲームからMゲームを減算したゲーム数でA Tが終了することとなる。一方、NゲームからMゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である30ゲーム未満の場合には、図34(d)に示すように、通常・R T 3への移行に伴うA Tの中断・再開とは異なり、ナビストックを消費することなく再度、ゲーム数抽選を行い、30G、50G、70G、90G、111G、222G、333G、555Gのいずれかのゲーム数を決定し、決定したゲーム数(図中Nゲーム)にわたりA Tに制御されるようになっている。すなわち特別役の当選により一旦停止したA Tを再開させる場合に、NゲームからMゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である30ゲーム未満であれば、A Tの再開後、最低でもナビストックを1消費して付与され得る30ゲーム以上にわたりA Tに制御されることとなる。

【0529】

尚、A T中に報知された停止順に従わず、誤って移行出目を停止させて通常・R T 0、通常・R T 2から通常・R T 1に移行させてしまった場合には、A Tは中断することではなく、残りゲーム数も1ゲーム毎に減算されることとなるが、その後、昇格リプレイが入賞し、通常・R T 0に移行した場合でもA Tの残りゲーム数が残っていれば、ナビストック

が消費されることはない。

【 0 5 3 0 】

本実施例では、A T 中においていずれかの特別役が当選し、通常・R T 0 または通常・R T 2 から内部中 1 または内部中 2 に移行して A T が中断すると、その後、A T が再開することとなる通常・R T 0 に移行するまでに、1 ゲームあたりのメダルの払出枚数が 1 未満となる、すなわち遊技者にとって不利な通常・R T 4、通常・R T 1 を経る必要がある。このため、特別役の当選により一旦中断した A T を再開させる場合に、一時的に遊技者のメダルが減少することとなる。

【 0 5 3 1 】

このため、A T の再開時において、A T の中断時における A T のゲーム数から計数を再開すると、A T の中断時において残っているゲーム数が少ない場合、上述のように一時的に遊技者のメダルが減少しているにも関わらず、再開した A T がすぐに終わってしまうこととなり、遊技者に対して不満を与えてしまう虞がある。

10

【 0 5 3 2 】

これに対して本実施例では、上述のように、特別役の当選により一旦中断した A T を再開させる場合に、N ゲームから M ゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である 3 0 ゲーム未満であれば、A T の再開後、最低でもナビストックを 1 消費して付与され得る 3 0 ゲーム以上にわたり A T に制御されるようになっており、A T 再開前に経由する通常・R T 4、通常・R T 1 において遊技者のメダルが減少しても、その後の通常・R T 0、通常・R T 2 において 3 0 ゲーム以上の A T に制御されるので、A T の再開時において遊技者に不満感を与えてしまうことを防止できる。

20

【 0 5 3 3 】

尚、特別役の当選により一旦中断した A T を再開させる場合に、N ゲームから M ゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である 3 0 ゲーム以上の場合には、A T の再開後、N ゲームから M ゲームを減算したゲーム数にわたり A T に制御されるので、新たにゲーム数抽選が行われることにより、再開後の残りゲーム数が、A T 中断時の残りゲーム数を下回ってしまうことはない。

【 0 5 3 4 】

また、本実施例では、特別役の当選により一旦停止した A T を再開させる場合に、N ゲームから M ゲームを減算したゲーム数が最低ゲーム数である 3 0 ゲーム未満であり、再度、ゲーム数抽選を行い、3 0 G、5 0 G、7 0 G、9 0 G、1 1 1 G、2 2 2 G、3 3 3 G、5 5 5 G のいずれかのゲーム数を決定した場合には、A T の開始時と同様に演出用スイッチ 5 6 の操作に応じて当選したゲーム数を報知するゲーム数報知演出を行うようになっており、遊技者の操作に応じて A T のゲーム数が報知されるので、その後、3 0 ゲーム以上にわたり報知状態に制御されることを遊技者に確実に認識させることができる。尚、A T 再開時におけるゲーム数報知演出では、例えば、残りゲーム数を遊技者の操作に応じて新たなゲーム数に変更させる等、A T 中断時の残りゲーム数と、新たに決定された残りゲーム数と、の双方を認識可能な演出であることが好ましく、このようにすることで、A T の残りゲーム数が増加したことをさらに確実に認識させることができる。

30

【 0 5 3 5 】

また、本実施例では、A T 中においていずれかの特別役が当選し、通常・R T 0 または通常・R T 2 から内部中 1 または内部中 2 に移行した場合には、A T は一旦中断し、その後、特別役が入賞して R B または B B (R B) に移行し、R B または B B (R B) が終了して通常・R T 4 に移行し、移行出目が停止することで通常・R T 1 に移行し、さらに通常・R T 1 において特殊リプレイが入賞し、再び通常・R T 0 に移行することで、A T を再開させる。このうち通常・R T 1 では、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、かつ停止順が正解した場合のみ昇格リプレイが入賞し、通常・R T 0 に移行して A T が再開することとなる。そして、特別役の当選により一旦停止した A T を再開させる場合には、通常・R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合に、昇格リプレイを入賞させる停止順が報知されるナビ演出が行われる一方、A T 中断後の通常・R T 1 以外では、ナビ演出は行われ

40

50

ないため、特別役の当選により一旦停止したATを再開させる場合には、極力早い段階で通常・RT0に移行させてATを再開させることができるとともに、AT中断後の通常・RT1以外では、通常・RT0に移行しづらくなる。

【0536】

本実施例のサブCPU91aは、ATの残りゲーム数が所定ゲーム数（本実施例では10ゲーム）となったときに、残りゲーム数が0となるまでの期間において液晶表示器51にて表示された画像によりATの継続可能性を示唆するバトル演出を実行する。

【0537】

バトル演出は、図35に示すように、予め定められたA～Jの対戦キャラから選ばれたいずれかの対戦キャラ（図中ではB）と戦い、勝利した場合には、ナビストックが残っており、ナビストックを1つ消費してATが継続する旨を示す一方、敗北した場合には、ナビストックの残りが0であり、ATが終了する旨を示す。

【0538】

バトル演出では、ATの開始後、当該ATが終了するか、A～Jの対戦キャラ全てに勝利するまでは、一度選択されて勝利した対戦キャラが対戦済み履歴に登録され、その後のバトル演出では対戦済み履歴に登録された対戦キャラ、すなわち一度選択されて勝利した対戦キャラは選択されず、未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラが選択されることとなる。このため、AT開始後、そのATが継続している間は、A～Jの対戦キャラ全てに勝利するまで、同じ対戦キャラと戦うことがないようになっている。

【0539】

そして、サブCPU91aは、A～Jの対戦キャラ全てに勝利する毎に遊技者に対して特典を付与するようになっており、その後、対戦済み履歴がクリアされ、再びA～Jの対戦キャラのいずれかの対戦キャラが選択されることとなる。

【0540】

A～Jの対戦キャラ全てに勝利する毎に付与される特典は、A～Jの対戦キャラ全てに勝利した回数であるコンプリート回数に応じて複数の特典が定められており、A～Jの対戦キャラ全てに勝利する毎にコンプリート回数に応じた特典が遊技者に提示され、遊技者が選択できるようになっている。

【0541】

コンプリート回数に応じた特典は、コンプリート回数が多くなるほど、選択可能な種類が多くなるとともに、遊技者にとって価値の高い特典が選択できるようになっている。

【0542】

遊技者に付与される特典とは、例えば、AT中に選択可能なBGM、画像のテーマなどであっても良いし、ナビストックやナビストックの抽選を受ける権利、高確率状態など、遊技者にとって価値のあるものであれば良いが、本実施例では、特に遊技者に対して付与される特典として、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラ数を少なくするシード権が定められている。また、これら特典はスロットマシン1の制御に直接関連するものに限らず、例えば、WEB上のサーバにアクセスするための2次元コードやパスワードを標示し、WEB上のサーバを介して特典が付与されるものでも良い。

【0543】

遊技者が特典としてシード権を選択した場合には、サブCPU91aが抽選にて選択した1～3の対戦キャラに対して既に勝利した状態からバトル演出が行われるようになり、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラが少なく済むため、次回コンプリートするまでの勝利も少なくて済むこととなる。

【0544】

また、特典としてシード権が選択された場合にサブCPU91aが行う抽選では、ナビストックの残り数が多いほど、勝利済みの対戦キャラが多く選択される比率が高く、さらにナビストック数の残り数が多いほど、A～Jのうち後述する継続期待値の小さい対戦キャラが勝利済みの対戦キャラとして選択される比率が高いため、シード権を選択することで、その時点におけるナビストック数の残り数を推測することも可能となる。

10

20

30

40

50

【0545】

A T中は、図35に示すように、液晶表示器51の画面下方にA～Jに対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されるようになっており、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できるようになっている。また、その下方には、A～Jの対戦キャラ全てに勝利した回数であるコンプリート回数が表示されるようになっている。図中では、コンプリート回数が3回である旨が示される。

【0546】

また、A T終了後も対戦済み履歴やコンプリート回数は維持されるようになっており、次回A Tが開始した際に、これら対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか否かを遊技者が選択できるようになっている。具体的には、図35に示すように、次回A T開始時に、液晶表示器51に前回のA T終了時における対戦済み履歴（最後に敗北した対戦キャラは未選択となる）とコンプリート回数に加え、「コンティニュー」と「クリア」が一定間隔で交互に表示されるようになっており、「コンティニュー」が表示されている状態で演出用スイッチ56が操作された場合には、維持されている対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐ一方で、「クリア」が表示されている状態で演出用スイッチ56が操作された場合には、維持されている対戦済み履歴やコンプリート回数が消去されるようになっている。

10

【0547】

次に、図36に基づいてA T開始から終了までのバトル演出の流れについて説明する。

20

【0548】

まず、A Tが開始すると、まず遊技者の操作に基づいて対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか、クリアするか、を判定し、対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐ旨が選択された場合には、前回のA T終了時の対戦済み履歴やコンプリートがそのまま引き継がれる一方で、対戦済み履歴やコンプリート回数をクリアする旨が選択された場合には、これら対戦済み履歴やコンプリート回数をクリアする。

【0549】

その後、A Tの残りゲーム数が10ゲームとなった場合に、バトル演出を開始する。バトル演出では、対戦相手決定処理を行い、対戦済み履歴に基づいて未だ選択されていない対戦キャラからいずれかの対戦キャラを決定する。そして、ナビストックが残っている場合には、最終ゲーム（A T残りゲーム数0のゲーム）にて勝利となり、A Tが継続する一方、ナビストックが残っていない場合には、最終ゲームにて敗北となり、A Tが終了することとなる。

30

【0550】

また、ナビストックが残っており、A Tが継続する場合には、A～Jの対戦キャラ全てに勝利したかが判定され、未対戦の対戦キャラが残っている場合には、そのままA Tが継続する一方、A～Jの対戦キャラ全てに勝利した場合には、コンプリート回数を1加算し、加算後のコンプリート回数に応じた特典が提示され、遊技者が選択した特典を付与するとともに、対戦済み履歴をリセット（全て未対戦とする）し、A Tが継続することとなる。

40

【0551】

その後、A Tの残りゲーム数が10ゲームとなった場合には、前述と同様にバトル演出を開始し、ナビストックが0となりバトル演出にて敗北してA Tが終了することとなる。

【0552】

図37は、サブCPU91aが行う対戦相手決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0553】

対戦相手決定処理では、まず、A T開始時のナビストック数が10を超えるか否かを判定する（S1）。

【0554】

50

S 1 のステップで A T 開始時のナビストック数が 10 を超えると判定された場合には、さらに A T 開始時からの継続回数（バトル演出が実行された回数）が 3 回未満であるか否かを判定する（S 2）。

【0555】

S 2 のステップで A T 開始時からの継続回数が 3 回未満であれば、図 38 に示す対戦キャラテーブルのうち A T 開始時に選択された対戦キャラテーブルを用いて対戦キャラを選択する。

【0556】

対戦キャラテーブルは、A T 開始時のナビストック数が 10 を越え、かつ A T 開始後 3 回目までのバトル演出にて対戦キャラを選択する際に用いるテーブルであり、1 回目のバトル演出、2 回目のバトル演出、3 回目のバトル演出に対応して選択される対戦キャラがそれぞれ定められたテーブルであり、本実施例では 1 ~ 7 の 7 種類のテーブルが定められ、A T 開始時にナビストック数が 10 を越える場合に抽選にていずれかの種類の対戦キャラテーブルが選択される。

【0557】

テーブル 1 には、1 回目、2 回目、3 回目のバトル演出に対してそれぞれ A 以外の対戦キャラが定められており、A T 開始時においてナビストック数が 10 を越える場合に 4 % の確率で選択される。テーブル 1 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、A 以外の対戦キャラ、すなわち B ~ J のいずれかの対戦キャラが均等の確率で選択され、2 回目のバトル演出で、A 及び 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択され、3 回目のバトル演出で、A、1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択される。

【0558】

テーブル 2 には、1 回目のバトル演出に対して A が定められ、2 回目のバトル演出に対して F ~ J が定められ、3 回目のバトル演出に対して 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められており、A T 開始時においてナビストック数が 10 を越える場合に 7 % の確率で選択される。テーブル 2 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、A が選択され、2 回目のバトル演出で、F ~ J のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、3 回目のバトル演出で、1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択される。

【0559】

テーブル 3 には、1 回目のバトル演出に対して A が定められ、2 回目のバトル演出に対して B ~ E が定められ、3 回目のバトル演出に対して 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められており、A T 開始時においてナビストック数が 10 を越える場合に 9 % の確率で選択される。テーブル 3 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、A が選択され、2 回目のバトル演出で、B ~ E のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、3 回目のバトル演出で、1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択される。

【0560】

テーブル 4 には、1 回目のバトル演出に対して F ~ J が定められ、2 回目のバトル演出に対して A が定められ、3 回目のバトル演出に対して 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められており、A T 開始時においてナビストック数が 10 を越える場合に 12 % の確率で選択される。テーブル 4 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、F ~ J のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、2 回目のバトル演出で A が選択され、3 回目のバトル演出で、1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択される。

【 0 5 6 1 】

テーブル 5 には、1 回目のバトル演出に対して B ~ E が定められ、2 回目のバトル演出に対して A が定められ、3 回目のバトル演出に対して 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められており、A T 開始時においてナビストック数が 1 0 を越える場合に 1 7 % の確率で選択される。テーブル 5 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、B ~ E のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、2 回目のバトル演出で A が選択され、3 回目のバトル演出で、1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ及び 2 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択される。

【 0 5 6 2 】

テーブル 6 には、1 回目のバトル演出に対して F ~ J が定められ、2 回目のバトル演出に対して A 及び 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められ、3 回目のバトル演出に対して A が定められており、A T 開始時においてナビストック数が 1 0 を越える場合に 2 3 % の確率で選択される。テーブル 6 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、F ~ J のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、2 回目のバトル演出で A 及び 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択され、3 回目のバトル演出で A が選択される。

【 0 5 6 3 】

テーブル 7 には、1 回目のバトル演出に対して B ~ E が定められ、2 回目のバトル演出に対して A 及び 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが定められ、3 回目のバトル演出に対して A が定められており、A T 開始時においてナビストック数が 1 0 を越える場合に 2 8 % の確率で選択される。テーブル 6 が選択された場合には、1 回目のバトル演出で、B ~ E のいずれかの対戦キャラが均等な確率で選択され、2 回目のバトル演出で A 及び 1 回目のバトル演出で選択された対戦キャラ以外の対戦キャラが均等な確率で選択され、3 回目のバトル演出で A が選択される。

【 0 5 6 4 】

このように対戦キャラテーブルは、A T 開始時にナビストック数が 1 0 を越える場合に選択されるとともに、そのうち 9 6 % の確率で 3 回目のバトル演出までに対応する対戦キャラとして A が定められたテーブルが選択されるようになっている。また、1 回目のバトル演出よりも 2 回目以降のバトル演出、さらには 2 回目のバトル演出よりも 3 回目のバトル演出で対戦キャラとして A が定められたテーブルの方が選択される比率が高い。

【 0 5 6 5 】

また、1 回目のバトル演出で A が定められたテーブル 2、3 のうち、2 回目のバトル演出として B ~ E が定められたテーブル 3 の比率が 2 回目のバトル演出として F ~ J が定められたテーブル 2 の比率よりも高く、2 回目以降のバトル演出として A が定められたテーブル 4 ~ 7 のうち 1 回目のバトル演出として B ~ E が定められたテーブル 5 またはテーブル 7 のいずれかが選択される比率が 1 回目のバトル演出として F ~ J が定められたテーブル 4 またはテーブル 6 のいずれかが選択される比率よりも高い。

【 0 5 6 6 】

図 3 7 に戻り、S 1 のステップにおいて A T 開始時のナビストック数が 1 0 以下と判定された場合や S 2 のステップで A T 開始時からの継続回数が 3 回以上、すなわちすでに 3 回分のバトル演出を終えている場合には、現在のナビストック数が 1 0 を越えるか否かを判定し (S 4)、現在のナビストック数が 1 0 を越える場合には、さらに対戦済み履歴に基づいて A が未選択か否かを判定する (S 5)。

【 0 5 6 7 】

そして、S 5 のステップにおいて A が未選択であると判定された場合には、対戦済み履歴に基づいて A ~ J のうち未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラを非継続時に対応して定められた選択比率にて選択する (S 6)。この際、ナビストック数は 1 0 を越えており、A T は継続することとなるが、非継続時に対応して定められた選択比率を適用する。この理由については後に説明する。

10

20

30

40

50

【 0 5 6 8 】

また、S 4 のステップにおいて現在のナビストック数が 1 0 以下の場合、S 5 のステップにおいて A が選択済みの場合には、ナビストックが 0 か否か、すなわち A T が終了するか否かを判定する (S 7)。

【 0 5 6 9 】

S 7 のステップにおいてナビストックが 0 の場合、すなわち A T が終了する場合には、対戦済み履歴に基づいて A ~ J のうち未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラを非継続時に対応して定められた選択比率にて選択する (S 8)。

【 0 5 7 0 】

一方、S 7 のステップにおいてナビストックが 0 ではない場合、すなわち A T が継続する場合には、対戦済み履歴に基づいて A ~ J のうち未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラを継続時に対応して定められた選択比率にて選択する (S 9)。

【 0 5 7 1 】

各対戦キャラの継続時の選択比率は、図 3 9 に示すように、A : B : C : D : E : F : G : H : I : J に対して、5 : 6 : 7 : 8 : 9 : 1 0 : 1 1 : 1 2 : 1 3 : 1 4 に定められている。すなわち A から J にかけて選択比率が高くなるように定められている。一方で、非継続時の選択比率は、図 3 9 に示すように、A : B : C : D : E : F : G : H : I : J に対して、1 4 : 1 3 : 1 2 : 1 1 : 1 0 : 9 : 8 : 7 : 6 : 5 に定められている。すなわち J から A にかけて選択比率が高くなるように定められている。

【 0 5 7 2 】

また、対戦キャラが 1 回選択される毎に、次のバトル演出では、未選択の対戦キャラからいずれかが選択されることとなるが、常に図 3 9 に示す選択比率に基づいて選択されるので、どの対戦キャラが選択済みであるかに関わらず、未選択の対戦キャラの選択比率の大小関係は変わらないようになっている。

【 0 5 7 3 】

前述のように、A T 当選時のナビストック数が 1 0 を越える場合であり、かつ継続回数 3 回未満の場合や現時点のナビストック数が 1 0 を越える場合を除き、A T が継続する場合には継続時の選択比率が適用され、A T が終了する場合には非継続時の選択比率が適用されるようになっており、本来であれば、対戦キャラ毎の継続期待値 (A T が継続する可能性) は、ナビストック数が 1 0 を越える場合の継続時の選択比率 / (ナビストック数が 1 0 を越える場合の継続時の選択比率 + ナビストック数が 1 0 を越える場合の非継続時の選択比率) + ナビストック数が 1 0 以下の場合の継続時の選択比率 / (ナビストック数が 1 0 以下の場合の継続時の選択比率 + ナビストック数が 1 0 以下の場合の非継続時の選択比率) を計算することで求められるものであるが、ナビストック数が 1 0 を越える状況よりもナビストック数が 1 0 以下の状況が圧倒的に多い (ナビストック数が 1 0 を越える状況は、高確率 B モードにおいて弱チェリーが当選した際の 0 . 6 %、高確率 B モードにおいて強チェリーが当選した際の 3 %、高確率 B モードにおいて中段チェリーが当選した場合の 8 %、高確率 B モードかつ R T 2、3 において S P リプレイが当選した場合の 4 %、高確率 B モードかつ R T 2、3 以外において S P リプレイが当選した場合の 8 % のみ) ことから、対戦キャラ毎の継続期待値 (A T が継続する可能性) は、ナビストック数が 1 0 以下の場合の継続時の選択比率 / (ナビストック数が 1 0 以下の場合の継続時の選択比率 + ナビストック数が 1 0 以下の場合の非継続時の選択比率)、すなわち図 3 9 に基づく継続時の選択比率 / (継続時の選択比率 + 非継続時の選択比率) を計算することで求められる。

【 0 5 7 4 】

図 3 9 に示すように、上記の式に従って対戦キャラ毎の継続期待値を計算すると、A が最も小さく、J に向かって徐々に高くなる。さらに対戦キャラに勝利すると A T が継続し、対戦キャラに敗北すると A T が終了することとなるため、継続期待値の小さい A が最も強いキャラであり、J に向かって徐々に弱くなるともいえる。

【 0 5 7 5 】

このため、バトル演出の対戦相手として強い対戦キャラが選択されるよりも弱い対戦キャラが選択された方が、A Tが継続することに対して期待させることが可能となる。

【0576】

本実施例では、A T開始時にナビストックが10以下の場合には、3回以上バトル演出に勝利してA Tが継続する場合でも、それまでの対戦相手として弱い（継続期待値の小さい）対戦キャラほど選択されやすく、最も強い（継続期待値の最も大きい）Aは選択される比率が低いのにに対して、A T開始時にナビストックが10を超える場合には、A T開始時にナビストックが10以下の場合で、かつ3回以上バトル演出に勝利してA Tが継続する場合よりも3回目のバトル演出までに最も強いAが選択される比率が高く、さらに対戦キャラAに対して勝利してA Tが継続することで、その後は、A～Jの全ての対戦キャラに勝利するまでは、最も強いAが選択されることがなく、少なくともAよりも弱い（継続期待値の大きい）対戦相手が選択されることとなるので、A Tの開始後、3回目のバトル演出までに最も強いAが対戦相手として選択され、かつ勝利してA Tが継続することで、A Tが継続することへの期待感を効果的に高めることができる。

10

【0577】

また、A T開始時にナビストックが10を超える場合には、1回目のバトル演出、2回目のバトル演出、3回目のバトル演出に対応して選択される対戦キャラがそれぞれ定められた複数種類の対戦キャラテーブルからいずれかを選択し、3回目のバトル演出まではA T開始時に選択した対戦キャラテーブルに従って対戦キャラを選択するようになっており、対戦キャラAが何回目のバトル演出で選択されるか、Aが選択された後の対戦キャラ、Aが選択されるまでの対戦キャラなど、3回目までのバトル演出で対戦する対戦キャラの順番などに意図的な偏りを持たせることができる。

20

【0578】

例えば、本実施例では、3回目のバトル演出までに対応する対戦キャラとしてAが定められたテーブルが高確率で選択されるとともに、1回目のバトル演出よりも2回目以降のバトル演出、さらには2回目のバトル演出よりも3回目のバトル演出で対戦キャラとしてAが定められたテーブルの方が選択される比率が高いため、同じく3回目までにAと対戦する場合でも、1回目よりも2回目、2回目よりも3回目で対戦して勝利した方が、よりA Tが長期にわたり継続することへの期待感を高めることができる。

【0579】

30

さらに本実施例では、1回目のバトル演出でAが定められたテーブル2、3のうち、2回目のバトル演出としてB～Eが定められたテーブル3の比率が2回目のバトル演出としてF～Jが定められたテーブル2の比率よりも高く、2回目以降のバトル演出としてAが定められたテーブル4～7のうち1回目のバトル演出としてB～Eが定められたテーブル5、7の比率が1回目のバトル演出としてF～Jが定められたテーブル4、6の比率よりも高いので、1回目のバトル演出でAと対戦した場合には、2回目のバトル演出でB～E、すなわち比較的強い対戦キャラが選択されて勝利した方が、よりA Tが長期にわたり継続することへの期待感を高めることができる。同様に、1回目のバトル演出でB～Eが選択され、2回目以降でAと対戦して勝利した方が、よりA Tが長期にわたり継続することへの期待感を高めることができる。

40

【0580】

また、A T当選時のナビストック数が10を超え、かつ継続回数3回未満の場合以外においては、A T開始時にナビストックが10を超えるか否かに関わらず、ナビストック数が10を超える場合、すなわちA T当選時から10を超えており、継続回数が3回以上でも未だナビストック数が10を超える場合やA T当選時は10以下でも事後的にナビストック数が10を超えた場合であり、その時点で未だ最も強いAが対戦キャラとして選択されていない場合には、A Tが継続するにも関わらず、対戦キャラとしてAが選択されるまで非継続時の選択比率、すなわち強い対戦キャラにて対戦キャラが選択されるようになっており、A T開始後、3回目以降のバトル演出であっても対戦キャラとして最も強いAが選択され、かつA Tが継続した場合には、その後は、少なくともAよりも弱い（継続期待

50

値の大きい) 対戦相手が選択されることとなるので、どのような状況であっても最も強い A が対戦相手として選択され、かつ勝利して A T が継続することで、A T が継続することへの期待感を効果的に高めることができる。

【0581】

尚、本実施例では、ナビストックの回数分、1 セットの A T に制御されるようになっており、第 1 の有利遊技状態としてナビストック 10 以下の A T を適用し、第 2 の有利遊技状態としてナビストックが 10 を越える A T を適用しているが、少なくとも第 1 の有利遊技状態と第 2 の有利遊技状態は、少なくとも有利度の異なる遊技状態であり、かつ第 2 の有利遊技状態が第 1 の有利遊技状態よりも有利度の高い遊技状態であれば良い。例えば、1 セットの A T 毎に、A T を継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、その結果をバトル演出にて報知するとともに、その際適用される継続率の異なる A T を第 1 の有利遊技状態及び第 2 の有利遊技状態として適用しても良い。また、当初決定したゲーム数を消化するまで A T を継続させるとともに、A T が終了し得る単位ゲーム数毎に、継続するか否かをバトル演出にて報知するとともに、これら当初決定されたゲーム数の異なる A T を第 1 の有利遊技状態及び第 2 の有利遊技状態として適用しても良い。また、当初決定した獲得メダル数(払出枚数でも良いし、純増枚数でも良い)となるまで A T を継続させるとともに、A T が終了し得る獲得メダル数毎に、継続するか否かをバトル演出にて報知するとともに、これら当初決定された獲得メダル数の異なる A T を第 1 の有利遊技状態及び第 2 の有利遊技状態として適用しても良い。

【0582】

また、本実施例では、有利な遊技状態が継続するか否かを報知する演出としてバトル演出を適用しているが、少なくとも有利な遊技状態が継続するか否かが報知される演出であれば、どのような演出でも良く、例えば、複数の課題からいずれかの課題を提示し、その課題を達成することで継続が報知され、達成できないことで終了が報知される演出などでも良い。

【0583】

また、本実施例では、バトル演出にて継続するか否かが報知される遊技者にとって有利な遊技状態として A T を適用しているが、R T 0、2、3 などのように再遊技役の当選確率が高まることにより遊技者にとって有利となる遊技状態を適用しても良い。また、B B や R B など小役の当選確率高まることにより遊技者にとって有利となる遊技状態を適用しても良い。このような特定の役の当選確率が高まることにより遊技者にとって有利となる遊技状態を適用する場合には、例えば、これら有利な遊技状態が高確率で発生する高確率遊技状態の継続の有無をバトル演出にて報知する構成でも良いし、複数期間の遊技状態を備え、ある遊技状態では終了契機となる期間が到来する毎に、バトル演出にて当該遊技状態の継続の有無を報知する構成でも良い。

【0584】

また、本実施例では、A T の開始後、当該 A T が終了するか、A ~ J の全ての対戦キャラに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがないようになっており、全ての対戦キャラを倒すまでは、一度戦った強い対戦キャラと戦うことはないので、一度強いキャラを倒すと、他のキャラが倒れるまで、A T が継続することへの遊技者の期待感を持続させることができる。特に本実施例では、A ~ J の 10 の対戦キャラが定められており、A T 開始時にナビストックが対戦キャラの数である 10 を越えている場合に、3 回目までのバトル演出にて最も強い A に勝利する可能性が高まり、この場合には必ず A ~ J の対戦キャラ全てを倒すことが可能となる。

【0585】

尚、本実施例では、A T の開始後、当該 A T が終了するか、A ~ J の全ての対戦キャラに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがない構成であるが、このような一律の課題が達成されることで対戦キャラの履歴がリセットされる構成に限らず、例えば、リセットされる毎に、対戦キャラの組み合わせや数を選択し、選択した対戦キャラの全てに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがない構成とする

など、複数の課題から選択された課題や一律には定められていない可変的な課題が達成することで対戦キャラの履歴がリセットされる構成であっても良い。

【0586】

また、本実施例では、AT中に液晶表示器51の画面下方にA～Jに対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されるようになっており、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できるので、これからATが継続しやすいか否かを推測することができる。

【0587】

尚、本実施例では、A～Jに対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されることで対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できる構成であるが、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できる構成であれば、どのような形態で報知しても良い。

【0588】

また、本実施例では、A～Jの対戦キャラ全てに勝利する毎に遊技者に対して特典を付与するようになっており、バトル演出によりATが継続するか否かが示唆されるだけでなく、それまでに勝利した対戦キャラの履歴に応じて特典が付与されるため、遊技を継続する意欲を高めることができる。

【0589】

また、AT終了後も対戦済み履歴やコンプリート回数は維持されるようになっており、次回ATが開始した際に、これら対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか否かを遊技者が選択できるようになっているので、前回の対戦済み履歴を引き継ぐことで、対戦キャラ全てに勝利すること、すなわち特典が付与される条件を満たしやすくなり、特典の付与を受けやすくなる。

【0590】

また、前回のATで弱い対戦キャラには既に勝っており、強い対戦キャラしか残っていない場合などは、前回の対戦済み履歴を引き継がず、前回のATで強い対戦キャラを既に倒しており、弱い対戦キャラしか残っていない場合には、前記あの対戦済み履歴を引き継ぐといった選択の仕方も可能となる。

【0591】

また、全ての対戦キャラに勝利することで付与される特典には、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラ数を少なくするシード権が定められており、遊技者が特典としてシード権を選択した場合には、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラが少なく済むため、次回コンプリートするまでの勝利も少なくて済むこととなる。

【0592】

また、本実施例では、特典としてシード権が選択された場合に、ナビストックの残り数が多いほど、勝利済みの対戦キャラが多く選択される比率が高く、さらにナビストック数の残り数が多いほど、A～Jのうち後述する継続期待値の小さい対戦キャラが勝利済みの対戦キャラとして選択される比率が高いため、シード権を選択することで、その時点におけるナビストック数の残り数を推測することも可能となる。

【0593】

本実施例では、図1に示すように、入賞を構成する図柄の組み合わせであるか否かを判定するために設定された1本の入賞ラインLNと、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とは別に設定された4本の無効ラインLM1～4と、を備え、さらに入賞ラインLNに特定の図柄組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃うことで入賞する第1の役（中段ベル、中段スイカ、中段チェリー、通常リプレイ、昇格リプレイ1）と、入賞ラインLNに特定の図柄組み合わせ以外の所定の図柄組み合わせ（例えば、リプレイ - ベル - リプレイ）が揃うことで入賞し、第1の役と同一の価値（例えば、同一枚数のメダルや再遊技など）が付与されるとともに、無効ラインLM1～4のいずれかに特定の図柄組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃うこととなる第2の役（中段リプレイに対する右下がりベル、上段ベル、

10

20

30

40

50

中段スイカに対する右下がりスイカ、上段スイカ、中段チェリーに対する下段チェリー、通常リプレイに対する下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1 に対する昇格リプレイ 2) と、を備える。尚、中段チェリーは、1 枚のメダルが付与されるのに対して、下段チェリーは、2 枚のメダルが付与されることとなるが、この場合、中段チェリーが 1 本のラインにのみ「チェリー - A N Y - A N Y」が停止するのに対して、下段チェリーは、2 本のラインに「チェリー - A N Y - A N Y」が停止することとなり、1 本のラインに停止した「チェリー - A N Y - A N Y」に対して 1 枚のメダルが付与されているように認識できることから、この点において同一の価値が付与されるといえる。

【 0 5 9 4 】

そして、本実施例では、第 1 の役である通常リプレイが入賞した場合、すなわちリプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラムの組み合わせが入賞ライン L N に揃った場合には、R T の移行を伴わないが、通常リプレイに対応する第 2 の役である転落リプレイが入賞した場合、すなわちリプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラムの組み合わせが無効ライン L M 4 に揃った場合には、通常・R T 0 から通常・R T 1 に移行することとなる。

10

【 0 5 9 5 】

すなわち本実施例では、入賞ライン L N 及び無効ライン L M 1 ~ 4 のうちリプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラムの組み合わせが揃ったラインに応じて異なる R T の設定が行われることとなるが、メイン制御部 4 1 は、通常リプレイが入賞したのか、転落リプレイが入賞したのか、すなわち入賞ライン L N に揃った図柄組み合わせを判定するのみで、無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄組み合わせを判定せずとも、リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラムの組み合わせが揃ったラインに応じて異なる R T の設定を行うことが可能となる。

20

【 0 5 9 6 】

尚、本実施例では、異なる R T の設定が行われる第 1 の役と第 2 の役が同時に当選しない構成であるが、例えば、通常・R T 0 において第 1 の役と第 2 の役を同時に当選させるとともに、第 1 の停止順で停止させた場合には、第 1 の役を入賞させ、通常・R T 1 へ移行させる一方、第 1 の停止順とは異なる第 2 の停止順で停止させた場合には、第 2 の役を入賞させ、通常・R T 2 へ移行させる構成としても良く、このような構成とすることで、通常・R T 0 において第 1 の役と第 2 の役が同時に当選した場合に、遊技者が選択した停止順に応じて特定の図柄組み合わせが揃うラインが異なり、さらに特定の図柄組み合わせが揃ったラインの違いに応じて異なる R T の設定を行うことが可能となる。また、この場合も、入賞ライン L N 及び無効ライン L M 1 ~ 4 のうち特定の図柄組み合わせが揃ったラインに応じて異なる R T の設定が行われることとなるが、メイン制御部 4 1 は、第 1 の役が入賞したのか、第 2 の役が入賞したのか、すなわち入賞ライン L N に揃った図柄組み合わせを判定するのみで、無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄組み合わせを判定せずとも、特定の図柄組み合わせが揃ったラインに応じて異なる R T の設定を行うことが可能となる。

30

【 0 5 9 7 】

また、上記のように第 1 の役と第 2 の役を同時に当選させるとともに、第 1 の停止順で停止させた場合には、第 1 の役を入賞させる一方、第 1 の停止順とは異なる第 2 の停止順で停止させた場合には、第 2 の役を入賞させる構成においては、第 1 の役と第 2 の役を同時に当選させる当選役として、第 1 の停止順及び第 2 の停止順が異なる複数種類の当選役、すなわち特定の図柄組み合わせが入賞ライン L N に揃う停止順及び無効ラインに停止する停止順が異なる複数種類の当選役を備えることが好ましく、このようにすることで、第 1 の役と第 2 の役を同時に当選させる当選役の種類に応じて、特定の図柄組み合わせを入賞ライン L N に揃えるための停止順、及び特定の図柄組み合わせを無効ライン L M に揃えるための停止順を変化させることができる。

40

【 0 5 9 8 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 が、第 1 の役が入賞した場合に、入賞ライン L N

50

に揃っている特定の図柄組み合わせを構成する図柄に対応する領域のリーールLED55を点滅させ、他の領域のリーールLED55を消灯することで特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うとともに、第2の役が入賞した場合には、入賞ラインLNに揃った所定の図柄組み合わせではなく、無効ラインLM1~4のいずれかに揃っている特定の図柄組み合わせを構成する図柄に対応する領域のリーールLED55を点滅させ、他の領域のリーールLED55を消灯することで特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、第2の役が入賞した場合には、入賞ラインLNに揃った図柄の組み合わせではなく、無効ラインLMに揃った特定の図柄組み合わせに遊技者の意識を向けさせることができる。

【0599】

10

また、サブ制御部91は、メイン制御部41から送信された入賞判定コマンドに基づいてライン強調演出を行うようになっている。詳しくは、メイン制御部41は、特定の図柄組み合わせが入賞ラインLNまたは無効ラインLM1~4のいずれかに揃った際に、第1の役が入賞したのか、第2の役が入賞したのか、すなわち入賞ラインLNに揃った図柄の組み合わせを特定可能な情報のみを入賞判定コマンドとして送信し、サブ制御部91は、入賞判定コマンドから第1の役の入賞を特定した場合には、入賞ラインLNに対応する領域のリーールLED55を点滅させる制御を行う一方、入賞判定コマンドから第2の役の入賞を特定した場合には、第2の役の種類に応じて特定の図柄組み合わせが揃っている無効ラインLMを特定し、特定した無効ラインLMに対応する領域のリーールLED55を点滅させる制御を行う。

20

【0600】

このように、サブ制御部91がライン強調演出を行うにあたりメイン制御部41は、特定の図柄組み合わせが入賞ラインLNまたは無効ラインLM1~4のいずれかに揃った際に、第1の役が入賞したのか、第2の役が入賞したのか、すなわち入賞ラインLNに揃った図柄の組み合わせを特定可能な情報のみを入賞判定コマンドとして送信するようになっており、上述のように無効ラインLM1~4に揃った図柄組み合わせを判定せずに済むように、入賞判定コマンドのデータ量の増加も抑制できる。

【0601】

尚、本実施例では、無効ラインLMとして入賞ラインLNと同様に左リーール、中リーール、右リーールにおいて一直線上に並ぶ図柄を通るラインを設定しているが、無効ラインは、左リーール、中リーール、右リーールの各リーールに停止したいずれか1の図柄をそれぞれ通るラインであり、かつ入賞ラインLN以外のラインに設定されるものであり、例えば、左リーールの上段図柄、中リーールの中段図柄、右リーールの上段図柄を通るラインなど、屈曲するラインに設定しても良い。また、入賞ラインLNも同様である。

30

【0602】

また、本実施例では、無効ラインLMに特定の図柄組み合わせが揃った場合に、特定の図柄組み合わせが揃った無効ラインLMに対応する領域のリーールLED55を点滅させることで、特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、無効ラインLMに特定の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

40

【0603】

尚、本実施例では、無効ラインLMに特定の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させるためにライン強調演出を行うようになっているが、例えば、リーールパネル1cに、透視窓3上も含め、図柄の視認を妨げない程度のラインを印刷または形成したり、リーールパネル1cの透視窓3を除くエリアに、図柄を通るラインの一部を印刷または形成したりするなどの装飾を施すことで、特定の図柄組み合わせが揃い得る無効ラインLMを認識できるようにすることで、無効ラインLMに特定の図柄組み合わせが揃ったことを認識させるようにしても良い。

【0604】

また、本実施例では、入賞ラインLNに揃った場合にも無効ラインLMに揃った場合に

50

も入賞し得る特定の図柄組み合わせ以外にも、入賞ライン L N に揃うことはないが、入賞時において入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせよりも分かりやすい予め定められた図柄組み合わせが無効ライン L M に揃う第 3 の役を備える。第 3 の役は、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベ、下段リプレイの一部、S P リプレイが該当する。

【 0 6 0 5 】

右上がりベルは、R B において右上がりの無効ライン L M 4 に「ベル - ベル - ベル」が揃う停止態様であり、入賞ライン L N に停止する「黒 7 / 白 7 / スイカ - ベル - オレンジ / B A R」に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【 0 6 0 6 】

右上がりベベリ、右上がりリベベは、右上がりベルとともに R B において右上がりの無効ライン L M 4 に「ベル」が少なくとも 2 つ以上停止し、かつ右上がりの無効ライン L M 4 には、「ベル」「リプレイ」「プラム」のいずれかしか停止することのない停止態様であり、R B においては、無効ライン L M 4 に停止した「ベル」、「リプレイ」、「プラム」の組み合わせのみで小役が成立し得るため、入賞ライン L N に停止する「黒 7 - ベル - ベル」「白 7 - ベル - ベル」「スイカ - ベル - ベル」に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【 0 6 0 7 】

下段リプレイの一部は、下段の無効ライン L M 2 に「リプレイ / プラム - リプレイ - スイカ / チェリー / 網 7 / 白 7」または「リプレイ / プラム - プラム - リプレイ / プラム / スイカ / チェリー / 網 7 / 白 7」が停止する停止態様、すなわち左リールの下段及び中リールの無効ライン L M 2 に必ず「リプレイ」または「プラム」が停止する停止態様であり、入賞ライン L N に停止する図柄の組み合わせ、すなわち「ベル - オレンジ - オレンジ」を除き、組み合わせを構成する図柄が全て異なる停止態様に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【 0 6 0 8 】

S P リプレイは、右上がりの無効ライン L M 4 に「B A R / オレンジ - B A R / オレンジ - B A R / オレンジ」が停止する停止態様、すなわち右上がりの無効ライン L M 4 に必ず「B A R」または「オレンジ」が停止する停止態様であり、入賞ライン L N に停止する図柄の組み合わせ、すなわち組み合わせを構成する図柄が全て異なる停止態様に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【 0 6 0 9 】

また、第 3 の役が入賞し、無効ライン L M に予め定められた図柄組み合わせが揃った場合にも、特定の図柄組み合わせが揃った場合と同様に予め定められた図柄組み合わせが揃った無効ライン L M に対応する領域のリール L E D 5 5 を点滅させることで、特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、無効ライン L M に予め定められた図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

【 0 6 1 0 】

また、本実施例では、上述した第 1 ~ 3 の役以外に、入賞時において入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせが、無効ライン L M 1 ~ 4 に揃っている図柄組み合わせよりも分かりやすい、或いは入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせと無効ライン L M 1 ~ 4 に揃っている図柄組み合わせの分かりやすさの変わらない第 4 の役を備える。第 4 の役は、1 枚役、特殊リプレイが該当する。

【 0 6 1 1 】

また、第 4 の役が入賞した場合には、第 4 の役の図柄組み合わせが揃った入賞ライン L N に対応する領域のリール L E D 5 5 を点滅させることで、第 4 の役の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、入賞ライン L N に第 4 の役の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

【 0 6 1 2 】

本実施例では、図 4 0 に示すように、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 及び下部パネル 1

10

20

30

40

50

d には、入賞ライン L N または無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに揃うことで入賞となる図柄組み合わせと、入賞時に付与される価値と、を対応付けた配当表 1 が表示されている。

【 0 6 1 3 】

これら配当表 1 は、リールパネル 1 c 及び下部パネル 1 d に直接印刷されたものであり、常に確認可能とされている。

【 0 6 1 4 】

配当表 1 のうちリールパネル 1 c 側には、B B 1 ~ 4 の図柄組み合わせ (「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」「網 7 - 網 7 - 網 7」「白 7 - 白 7 - 白 7」「黒 7 - 白 7 - 網 7」) と、B B 1 ~ 4 の入賞に伴い付与される B B (R B) を示す「B I G B O N U S」と、が対応付けて表示されており、R B 1、2 の図柄組み合わせ (「網 7 - 網 7 - 黒 7」「白 7 - 白 7 - 黒 7」「) と、R B 1、2 の入賞に伴う付与される R B と、が対応付けて表示されている。

10

【 0 6 1 5 】

配当表 1 のうち下部パネル 1 d には、第 1 の役 (中段ベル、中段スイカ、中段チェリー、通常リプレイ) 及び第 2 の役 (中段ベルに対する右下がりベル、上段ベル、中段スイカに対する右下がりスイカ、上段スイカ、中段チェリーに対する下段チェリー、通常リプレイに対する下段リプレイの一部、転落リプレイ、昇格リプレイ 1 に対する昇格リプレイ 2)、すなわち付与される価値が同一で、かつ特定の図柄組み合わせ (中段ベル、右下がりベル、上段ベルに対する「ベル - ベル - ベル」、「チェリー - A N Y - A N Y」、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカに対する「黒 7 / 白 7 / スイカ - スイカ - スイカ」、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイに対する「リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム」、昇格リプレイ 1、2 に対する「リプレイ / プラム - リプレイ - ベル」) が入賞ライン L N または無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに揃う役については、まとめて特定の図柄組み合わせと、これらの入賞時に付与される価値 (「ベル - ベル - ベル」は「8」、「チェリー - A N Y - A N Y」は「1」、「黒 7 / 白 7 / スイカ - スイカ - スイカ」は「5」、「リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム / ベル」は「R E P L A Y」) と、が対応付けて表示されている。

20

【 0 6 1 6 】

また、第 4 の役 (1 枚役、右上がりベル、特殊リプレイ)、すなわち入賞時において入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせが、無効ライン L M 1 ~ 4 に揃っている図柄組み合わせよりも分かりやすい、或いは入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせと無効ライン L M 1 ~ 4 に揃っている図柄組み合わせの分かりやすさの変わらない役については、入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせ (1 枚役に対する「黒 7 - チェリー - 網 7」、特殊リプレイに対する「ベル - リプレイ - リプレイ / プラム」) と、その際付与される価値 (「黒 7 - チェリー - 網 7」は「1」、「ベル - リプレイ - リプレイ / プラム」は「R E P L A Y」) と、が対応付けて表示されている。

30

【 0 6 1 7 】

一方で、第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせ、第 3 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせと、これら図柄組み合わせが入賞ライン L N に揃った際に付与される価値と、の関係については表示が省略されている。

40

【 0 6 1 8 】

そして、本実施例では、演出用スイッチ 5 6 の長押し (2 秒以上の操作) が検出された場合に、サブ制御部 9 1 は、図 4 1 に示すように、第 1 の役 ~ 第 4 の役全てについて、入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、が対応付けて表示される配当表 2 を、液晶表示器 5 1 に表示させるようになっている。尚、本実施例では、液晶表示器 5 1 にて演出が行われているか否か、ゲーム中か否か、に関わらず (エラーの場合は例外とする)、演出用スイッチ 5 6 の長押しが検出された場合には、配当表 2 を、液晶表示器 5 1 に表示させるようになっている。

【 0 6 1 9 】

50

配当表 2 では、図 4 1 に示すように、B B 1 ~ 4 の図柄組み合わせと、入賞ライン L N に揃った際に付与される価値として B B (R B) を示す「B I G B O N U S」と、さらに B B (R B) の終了条件である「B B は 3 1 6 枚以上の払出しで終了」と、が対応付けて表示される。

【 0 6 2 0 】

また、R B 1、2 の図柄組み合わせと、入賞ライン L N に揃った際に付与される価値として R B を示す「R E G U L A R B O N U S」と、さらに R B の終了条件である「R B は 1 2 G または 6 回の入賞で終了」と、が対応付けて表示される。

【 0 6 2 1 】

また、小役の図柄組み合わせと、入賞ライン L N に揃った際に付与される価値として該当する小役が入賞した際に付与されるメダル数と、が対応付けて表示され、再遊技役の図柄組み合わせと、入賞ライン L N に揃った際に付与される価値として再遊技を示す「R E P L A Y」と、が対応付けて表示される。

10

【 0 6 2 2 】

このため、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで、いつでも入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、の関係を確認することができるようにしている。

【 0 6 2 3 】

このように本実施例では、液晶表示器 5 1 の表示態様に関わらず、常に表示されるリールパネル 1 c 及び下部パネル 1 d の配当表 1 には、第 1 の役及び第 2 の役、すなわち付与される価値が同一で、かつ特定の図柄組み合わせが入賞ライン L N または無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに揃う役については、まとめて特定の図柄組み合わせと、これらの入賞時に付与される価値と、が対応付けて表示され、第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄の組み合わせと、その際付与される価値と、の関係は省略し、表示しない構成であるため、配当表 1 を大きく見やすくしても配当表 1 が占める領域を減らすことができるため、リールパネル 1 c や下部パネル 1 d のデザイン性を損なうことがない。

20

【 0 6 2 4 】

また、演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで、第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄の組み合わせと、その際付与される価値と、の関係が表示された配当表 2 を液晶表示器 5 1 に表示させるようになっており、入賞ライン L N に揃うことで入賞が落座されることとなる実際の図柄組み合わせを確認することも可能となる。

30

【 0 6 2 5 】

尚、本実施例では、演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで、配当表 2 が表示される構成であるが、少なくとも所定の表示条件が成立した場合のみ表示される構成であれば良く、例えば、ゲーム終了後、一定時間経過した際にメイン制御部 4 1 から送信された待機コマンドを受信した際に、液晶表示器 5 1 にてデモ表示を行う構成とし、そのデモ表示として配当表 2 が表示される構成、或いは、デモ表示中に所定の操作（例えば、演出用スイッチ 5 6 の操作）がなされることで配当表 2 が表示される構成としても良い。また、ゲーム中か否かに関わらず、或いは何らかの演出画像が表示されているか否かに関わらず、演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで配当表 2 が表示される構成であるが、ゲーム中や特定の演出（例えば、2 ゲーム以上にわたり継続する演出など）中でない場合のみ、演出用スイッチ 5 6 の操作にて配当表 2 が表示される構成としても良い。また、ゲーム終了後に配当表 2 が表示される構成としても良い。

40

【 0 6 2 6 】

また、本実施例では、配当表 1 をリールパネル 1 c や下部パネル 1 d に印刷することで表示しているが、常に確認可能に表示される構成であれば良く、例えば、液晶表示器 5 1 にて演出が行われている最中も最上位のレイヤーで常に表示される構成であれば、配当表 1 を液晶表示器 5 1 にて表示する構成としても良い。

【 0 6 2 7 】

また、本実施例では、液晶表示器 5 1 の表示態様に関わらず、常に表示されるリールパ

50

ネル 1 c 及び下部パネル 1 d の配当表 1 には、第 1 の役及び第 2 の役のうち第 1 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う特定の図柄組み合わせのみ、その際付与される価値と対応付けて表示され、第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う所定の図柄組み合わせと、その際付与される価値との関係を省略する構成であるが、少なくとも第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う所定の図柄組み合わせの一部のみ、その際付与される価値との関係を省略する構成であれば、リールパネル 1 c 及び下部パネル 1 d の配当表 1 に第 1 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う特定の図柄組み合わせ及び第 2 の役の入賞時に入賞ライン L N に揃う所定の図柄組み合わせの一部がリールパネル 1 c 及び下部パネル 1 d の配当表 1 に表示され、残りの所定の図柄の組み合わせとその際付与される価値との関係を省略した構成としても良く、この場合であっても、配当表 1 を大きく見やすくしても配当表 1 が占める領域を減らすことができるため、リールパネル 1 c や下部パネル 1 d のデザイン性を損なうことがない。

10

【 0 6 2 8 】

また、本実施例では、上段ベルや上段スイカ、下段リプレイ、昇格リプレイ 2 など、入賞時に入賞ライン L N に揃う図柄組み合わせよりも無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに共通して揃う図柄組み合わせの方が、その組み合わせ数が少ない役（例えば、上段ベルについては入賞ライン L N に揃う組み合わせ数 8 通りであるのに対して、無効ライン L M に揃う組み合わせ数は「ベル - ベル - ベル」の 1 組である）については、無効ライン L M 1 ~ 4 に揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、の関係がまとめて配当表 1 に表示されるようになっているので、一層配当表 1 が占める領域を少なくすることができる。

20

【 0 6 2 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、第 1 の役、第 4 の役が入賞した場合には、入賞ライン L N を強調するライン強調演出を行い、第 2 の役が入賞した場合には、特定の図柄組み合わせが揃っている無効ライン L M を強調するライン強調演出を行うようになっている。すなわち配当表 1 に表示された図柄組み合わせが揃ったラインがライン強調演出により強調されるようになっており、遊技者は、ライン強調演出によって強調された図柄組み合わせに基づいて、配当表 1 に表示された図柄組み合わせとその際付与される価値との関係を容易に把握することができる。

【 0 6 3 0 】

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。

30

【 0 6 3 1 】

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。

【 0 6 3 2 】

40

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式のスロットマシンであっても良い。

【 0 6 3 3 】

さらに、流路切替ソレノイド 3 0 や投入メダルセンサ 3 1 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 3 4 b や払出センサ 3 4 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

50

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。

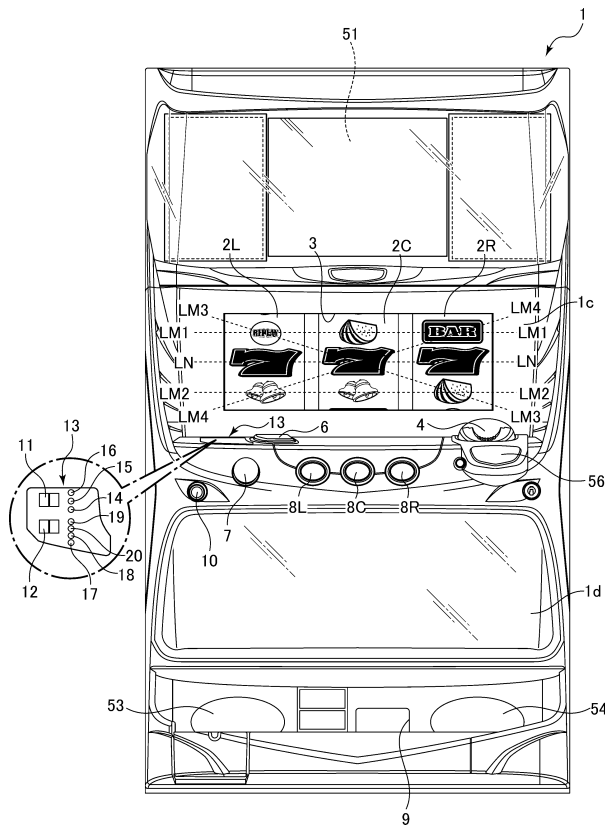
【符号の説明】

【 0 6 3 4 】

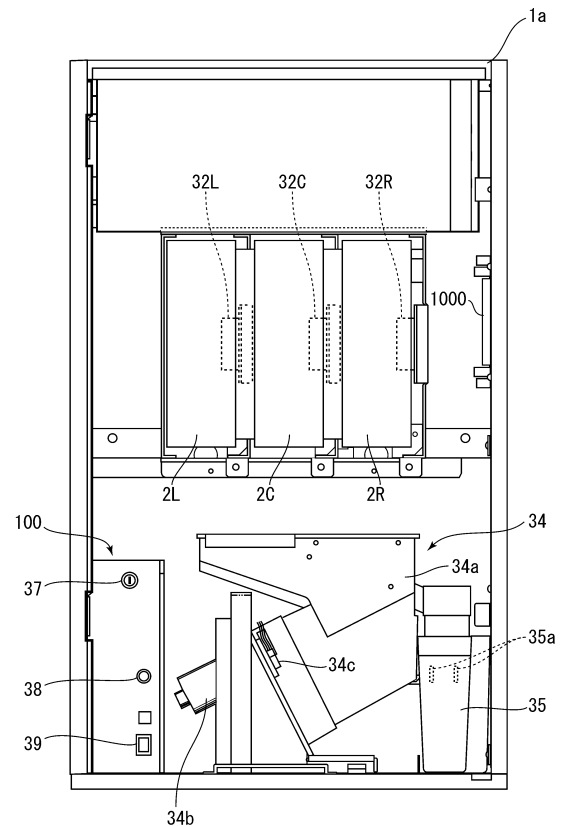
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

10

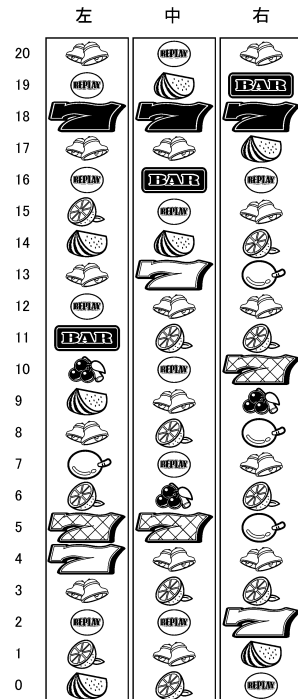
【図 1】



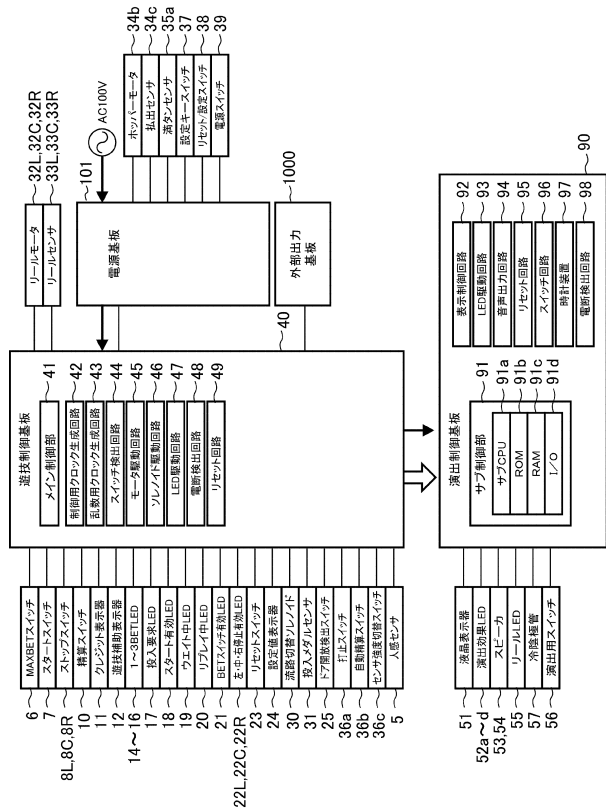
【図 2】



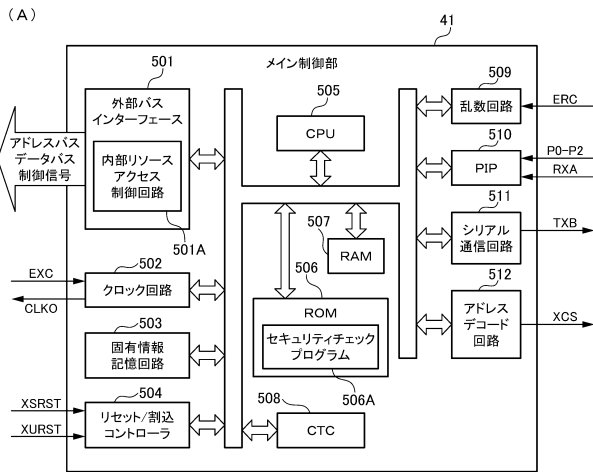
【図3】



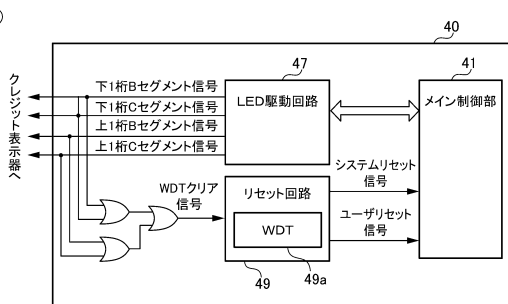
【図4】



【図5】



(B)



【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	BB1 BB3 RB2当選時→RTS(入賞まで)	・BB中はBB中RB1に毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	黒7-黒7-黒7	・BB2 BB4 RB1当選時→RTS(入賞まで)		
BB3	白7-白7-白7	・BB3 BB4 RB1当選時→RTS(入賞まで)		
BB4	黒7-黒7-黒7	・BB4 BB4 RB1当選時→RTS(入賞まで)		
RB1	黒7-黒7-黒7	終了後→準備モード		
RB2	白7-白7-黒7			6回入賞or12G

【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		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
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	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ		5枚
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY BAR-ベル-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY		1枚
1枚役	黒7-チェリー-黒7		1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
右上がりベル	黒7-ベル-ベル 白7-ベル-ベル スイカ-ベル-ベル	ベル-ベル-リプレイ/プラム	10枚
右上がりベル	ベル-ベル-オレンジ ベル-ベル-BAR	リプレイ/プラム-ベル-ベル	10枚

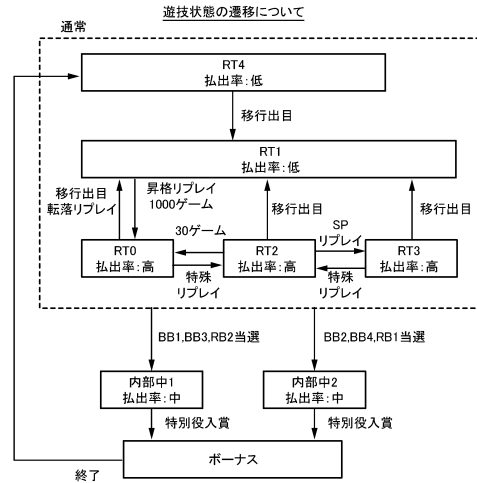
【図 8】

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・網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・網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/網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
SPリプレイ	リプレイ・オレンジ・黒7 リプレイ・オレンジ・網7 リプレイ・オレンジ・白7 リプレイ・オレンジ・プラム リプレイ・BAR・黒7 リプレイ・BAR・網7 リプレイ・BAR・白7 リプレイ・BAR・プラム プラム・オレンジ・黒7 プラム・オレンジ・網7 プラム・オレンジ・白7 プラム・オレンジ・プラム プラム・BAR・黒7 プラム・BAR・網7 プラム・BAR・白7 プラム・BAR・プラム	BAR/オレンジ・BAR/オレンジ —BAR/オレンジ	・入賞時→RT3	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	・RT0.2～4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 RT1.2→規定ゲーム数消化	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 (1.3)	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	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 特別役当選	1000 (52)	通常	通常	通常
RT2	0000 (通常)	0010 (RT2)	RT0.3→特殊リプレイ入賞	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 SPリプレイ入賞 特別役当選	30 (7.9)	通常	高確率	通常
RT3	0000 (通常)	0011 (RT3)	RT2→SP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 (1.7)	通常	高確率	通常
RT4	0000 (通常)	0100 (RT4)	BB終了	移行出目停止 特別役当選	無限 (7.9)	通常	通常	通常
内部中1 (内部中1)	0001 (通常)	0000 (RT0)	BB1.BB3.RB2当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
内部中2 (内部中2)	0010 (通常)	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

ゲーム数の○内は期待ゲーム数

【図 12】

抽選対象役	遊技状態									
	※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを 含む)各々の出現確率を示す。再遊技時の出現確率はRB5%である。									
	通常									
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	内部中1		内部中2	BBRB	RB
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB1+弱スイカ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
BB1+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB1+中段チェリー	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB1+1枚役	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+SPリプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
BB2+弱スイカ	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	×	×	×	×	×
BB2+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB2+中段チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×
BB2+1枚役	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×

【図 13】

抽選対象役	選抜状態									
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数字は、役次第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	
	RT4	RT0	RT2	RT3	RT1	RT0				
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×
BB3+弱スイカ	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	×	×	×	×	×
BB3+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB3+弱チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×
BB3+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB3+中段チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×
BB3+1枚役	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×	×
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB4+中段チェリー	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB4+1枚役	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
RB1+強スイカ	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
RB1+1枚役	○ 18	○ 18	○ 18	○ 18	○ 18	×	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
RB2+弱スイカ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
RB2+強スイカ	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
RB2+1枚役	○ 32	○ 32	○ 32	○ 32	○ 32	×	×	×	×	×

【図 14】

抽選対象役	選抜状態									
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数字は、役次第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	RT4	RT0				
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	×	×	×
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×	×
弱スイカ	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	×	×	×
強スイカ	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 264	○ 264	×	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	×	5000	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	×	×	×
中段チェリー	○ 16	○ 16	○ 16	○ 16	○ 16	○ 32	○ 32	×	×	×
1枚役	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 330	○ 330	×	×	×
全役	×	×	×	×	×	×	×	○ 60000	○ 1330	○ 21400
RBベル1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400
RBベル2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400
RBベル3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400

【図 15】

抽選対象役	選抜状態									
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数字は、役次第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	RT4	RT0				
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 45615	×	○ 8964	○ 14334	○ 21450	×	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR16	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR21	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR22	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR23	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR24	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR25	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR31	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
リプレイGR32	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
リプレイGR33	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
リプレイGR34	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
リプレイGR35	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
リプレイGR36	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×	×
SPリプレイ	×	×	×	○ 35	×	○ 2	○ 2	×	×	×
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 16】

弱スイカ: 上段スイカ+右下がりスイカ
強スイカ: 中段スイカ+右下がりスイカ
弱チェリー: 下段チェリー
強チェリー: 下段チェリー+1枚役

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

全役: 右上がりベル以外の全ての小役
RBベル1: 右上がりベル+右上がりリベベ
RBベル2: 右上がりベル+右上がりリベベ+右上がりリベリ
RBベル3: 全ての小役

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+昇格リプレイ2
リプレイGR12: 転落リプレイ+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイGR13: 転落リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR14: 転落リプレイ+昇格リプレイ1+通常リプレイ
リプレイGR15: 転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR16: 転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+通常リプレイ

リプレイGR21: 転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR22: 転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR23: 転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR24: 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GR25: 転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1

リプレイGR31: 特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ
リプレイGR32: 特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR33: 特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ
リプレイGR34: 特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR35: 特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR36: 特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ+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
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	昇格リプレイ2
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	左右中	昇格リプレイ2
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR14	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR15	右左中	昇格リプレイ1
	右左中以外	転落リプレイ
リプレイ GR16	右中左	昇格リプレイ1
	右中左以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR21	左中右	特殊リプレイ
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR22	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR23	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR24	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR25	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

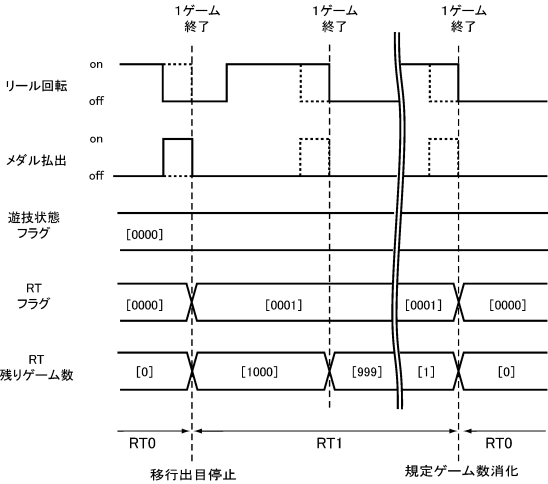
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR31	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
リプレイ GR32	中・右第1停止	特殊リプレイ
	左右中	SPリプレイ
リプレイ GR33	左中右	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR34	中右左	SPリプレイ
	中右左	通常リプレイ
リプレイ GR35	中・右第1停止	特殊リプレイ
	右左中	SPリプレイ
リプレイ GR36	右中左	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ

【図 18】

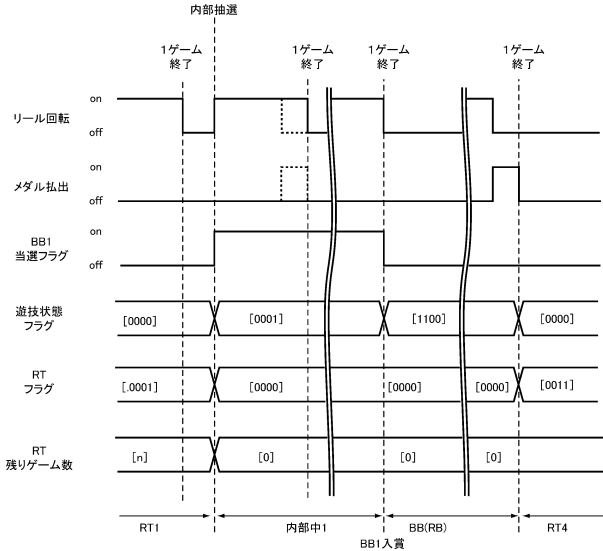
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
RBベル1	左第1停止	右上がりベル
	中・右第1停止	右上がりリベベ
RBベル2	中第1停止	右上がりベル
	左第1停止	右上がりベベリ
	右第1停止	右上がりリベベ
RBベル3	右第1停止	右上がりベル
	左・中第1停止	右上がりベベリ

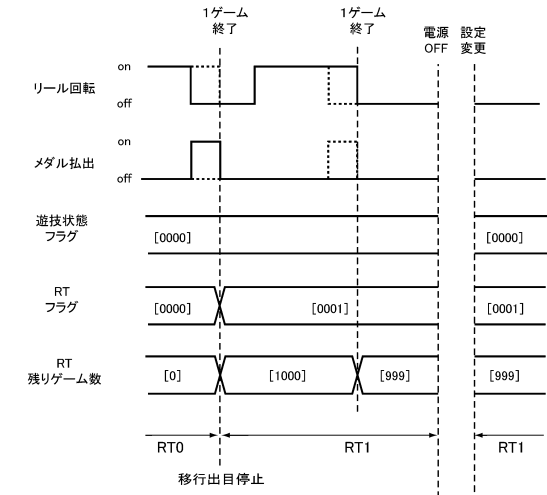
【図 19】



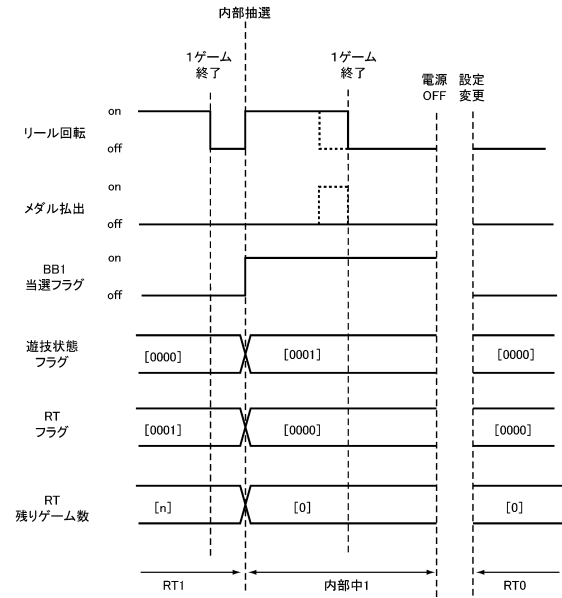
【図 20】



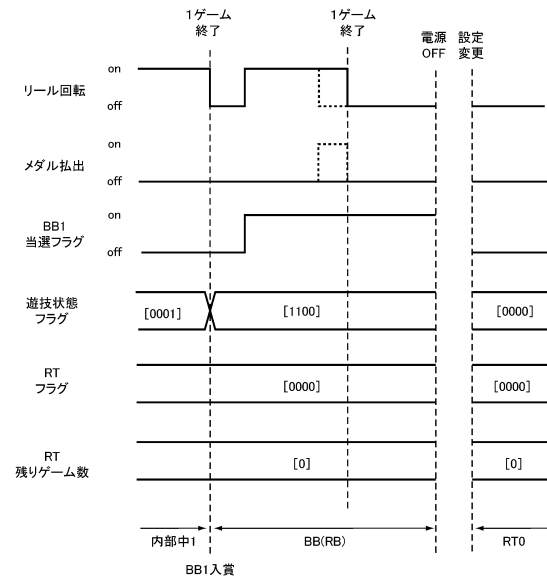
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

AT抽選条件		
抽選モード	抽選条件	参照テーブル
通常	チェリー・SPリプレイ当選時	(a)
高確率A	チェリー・SPリプレイ当選時	(b)
高確率B	チェリー・SPリプレイ当選時	(c)
-	BB終了時	(d)
-	RB終了時	(e)

【図 2 5】

(a)通常モード

ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・SPリプレイ
0	95	70	0
1	5	20	70
2	0	8	20
3	0	2	10

(b)高確率Aモード

ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・SPリプレイ
0	70	0	0
1	20	70	0
2	8	20	80
3	2	10	20

(c)高確率Bモード((*)内の当選確率はRT2,3)

ナビストック	当選率(%)			
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー	SPリプレイ
0	0	0	0	0(0)
1	80	0	0	0(70)
2	15	80	0	0(10)
3	2	10	76	76(8)
4	1	3	4	4(2)
5	1	2	4	4(2)
7	0.2	1	4	4(2)
9	0.2	1	4	4(2)
11	0.2	1	4	4(2)
15	0.2	1	2	2(1)
20	0.2	1	2	2(1)

(d)BB終了時

ナビストック	当選率(%)	
	BB1〜3	BB4
0	70	0
1	20	0
2	5	0
3	5	100

(e)RB終了時

ナビストック	当選率(%)				
	0〜7ポイント	8〜15ポイント	16〜23ポイント	24〜31ポイント	32ポイント以上
0	95	70	0	0	0
1	5	20	70	0	0
2	0	8	20	80	0
3	0	2	10	20	100

【図 26】

(a) 成立役及び停止順と勝敗の関係

成立役	勝敗			味方カード		
	第1左	第1中	第1右	左	中	右
RBベル1	勝ち	分け	負け	グー	チョキ	パー
RBベル2	負け	勝ち	分け	グー	チョキ	パー
RBベル3	分け	負け	勝ち	グー	チョキ	パー
全役	勝ち	勝ち	勝ち	グー	グー	グー
外れ	勝ち	勝ち	勝ち	グー	グー	グー

(b) 付与ポイント

対戦相手	勝ち	分け	負け	全役	外れ
A	4	1	0	4+α	16+α
B	8	2	0	8+α	16+α

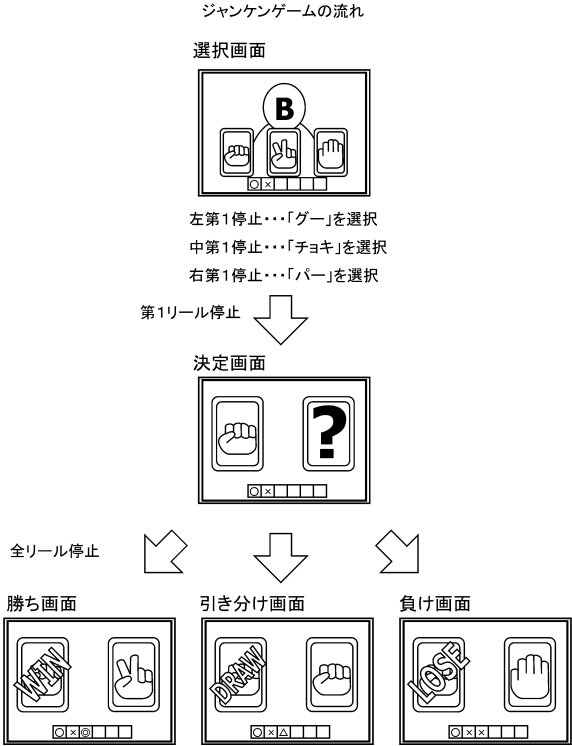
(c) 表示内容

	負け	分け	A勝ち	B勝ち	外れ
表示	×	△	○	◎	7図柄
勝ちカウント	0	0	1	2	4

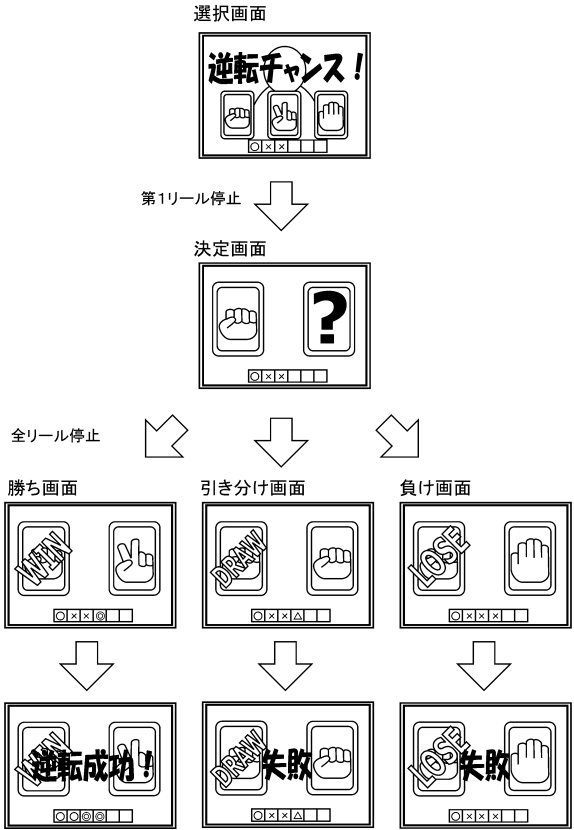
(d) 対戦相手選択抽選確率(%)

	1G	2G	3G	4G	5G	6G
B非選択	10	15	20	25	30	35
B選択	-	50	50	50	50	50

【図 27】



【図 28】



【図 29】

(a) 逆転チャンス抽選確率(%)

1G	2G	3G	4G	5G	6G
0	0.5	0.5	3	3	3

(b) 逆転チャンス抽選確率(%)

勝ち数	1G	2G	3G	4G	5G	6G
0	0	5	10	15	20	25
1	-	0	5	10	15	20
2	-	-	0	5	10	15
3	-	-	-	0	5	10
4	-	-	-	-	0	5
5	-	-	-	-	-	0

(c) ジャンケンナビ抽選確率(%)

逆転チャンス	1G	2G	3G	4G	5G	6G
非当選	1	2	3	4	5	10
2G当選	0.5	0.5	2	3	4	5
3G当選	0.5	0.5	0.5	2	3	4
4G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	2	3
5G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	2
6G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

【図 30】

ゲーム数抽選テーブル

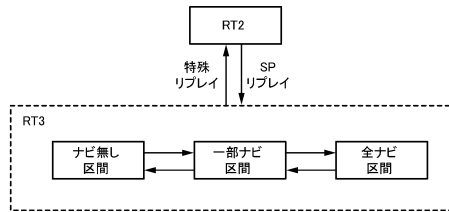
	平均ゲーム数
テーブル1	40
テーブル2	45
テーブル3	50
テーブル4	60

【図 31】

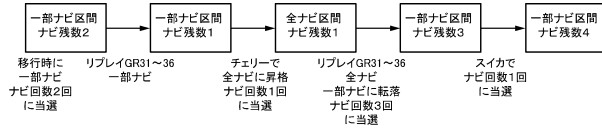
抽選モード抽選確率

抽選モード	当選率(%)		
	弱スイカ	強スイカ	AT終了時
通常	50	0	0
高確率A	40	50	80
高確率B	10	50	20

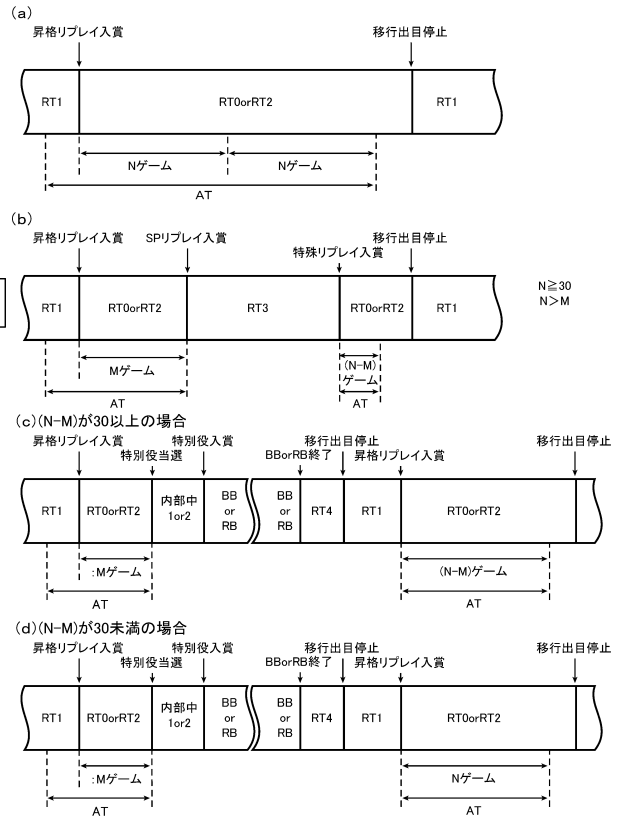
【図 3 2】



【図 3 3】

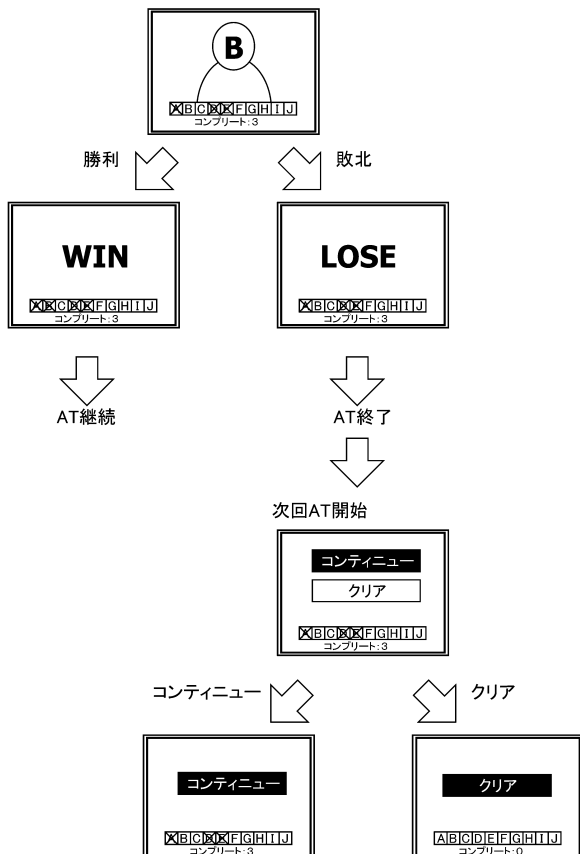


【図 3 4】

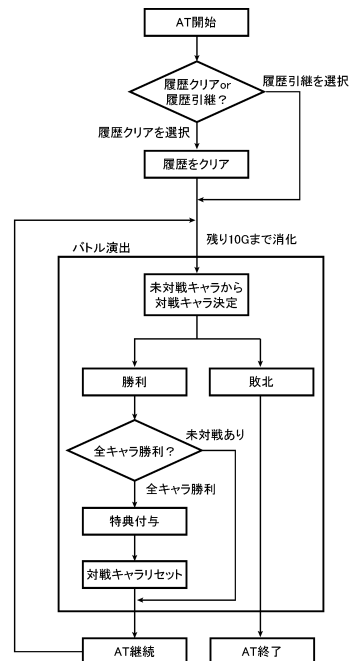


【図 3 5】

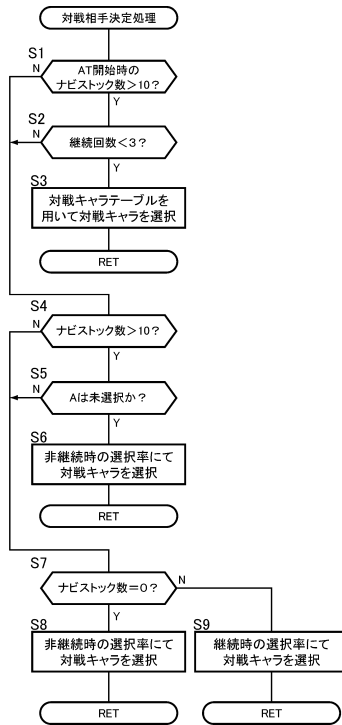
バトル演出



【図 3 6】



【図 37】



【図 38】

対戦キャラテーブル

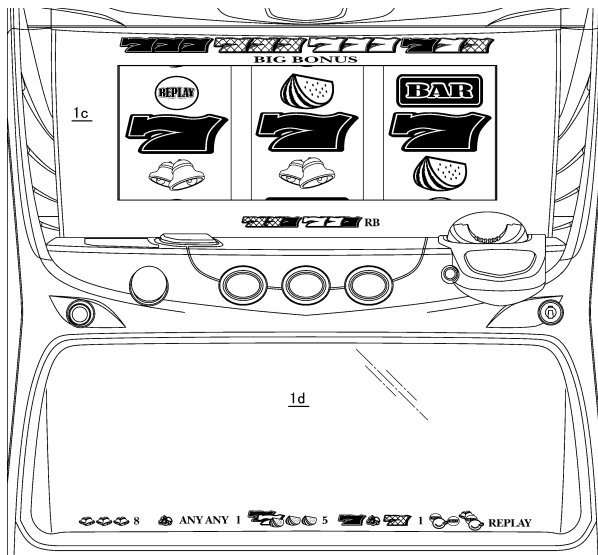
	1回目	2回目	3回目	選択率(%)
1	A以外	A以外の残り	A以外の残り	4
2	A	F~J	残り	7
3	A	B~E	残り	9
4	F~J	A	残り	12
5	B~E	A	残り	17
6	F~J	A以外の残り	A	23
7	B~E	A以外の残り	A	28

【図 39】

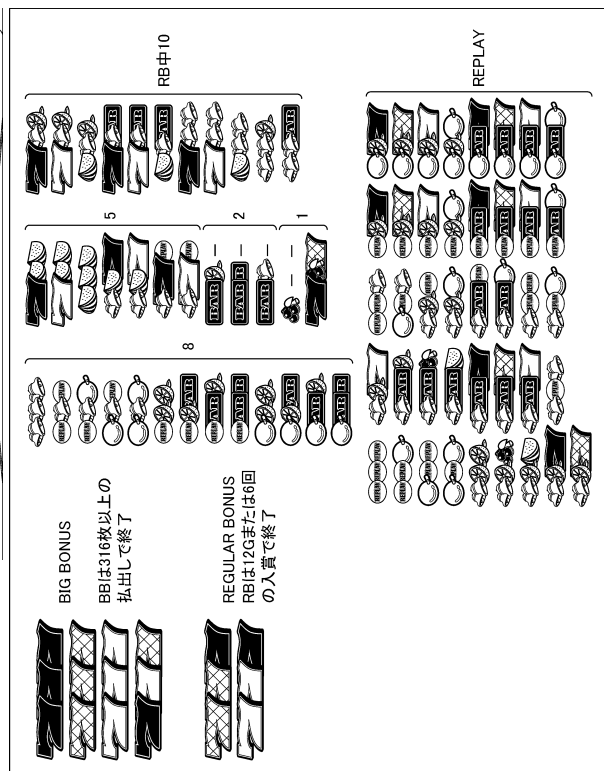
対戦キャラ	継続時の 選択比率	非継続時の 選択比率	継続期待値	対戦キャラの 強さ
A	5	14	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 100px; margin: 0 5px;"></div> <div style="writing-mode: vertical-rl; text-align: center;">小 ↑ 大</div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 100px; margin: 0 5px;"></div> <div style="writing-mode: vertical-rl; text-align: center;">強 ↑ 弱</div> </div>
B	6	13		
C	7	12		
D	8	11		
E	9	10		
F	10	9		
G	11	8		
H	12	7		
I	13	6		
J	14	5		

$$\text{継続期待値} = \frac{\text{継続時の選択比率}}{\text{継続時の選択比率} + \text{非継続時の選択比率}}$$

【図 40】



【図 41】



フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

(72)発明者 中村 圭吾

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開2010-213826(JP,A)

特開2010-183994(JP,A)

特開2011-041821(JP,A)

特開2007-054312(JP,A)

特開2009-279093(JP,A)

特開2008-167993(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04