

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6039418号  
(P6039418)

(45) 発行日 平成28年12月7日(2016.12.7)

(24) 登録日 平成28年11月11日(2016.11.11)

(51) Int.Cl.	F 1
<b>A 6 3 F</b>	<b>5/04</b>
<b>(2006.01)</b>	
A 6 3 F	5/04
A 6 3 F	5/04
A 6 3 F	5/04

請求項の数 2 (全 92 頁)

(21) 出願番号	特願2012-287768 (P2012-287768)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年12月28日(2012.12.28)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-128407 (P2014-128407A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年7月10日(2014.7.10)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年11月6日(2015.11.6)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、

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

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

を備え、

前記複数の可変表示領域に導出される表示結果の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域の表示結果が特定表示結果以外の表示結果でありかつ第2の可変表示領域の表示結果が特殊表示結果以外の表示結果である第1の組み合わせと、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域の表示結果が前記特定表示結果である

10

20

かまたは前記第2の可変表示領域の表示結果が前記特殊表示結果であるかの一方を満たす組み合わせであり、前記第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせと、を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ及び前記第2の組み合わせのうち前記第1の組み合わせのみ導出することが許容される第1の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域及び前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う第1の特定結果導出制御手段と、

10

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ及び前記第2の組み合わせのうち少なくとも前記第2の組み合わせを導出することが許容される第2の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域及び前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作されたタイミングが特定のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果を導出させる制御を行い、該導出操作手段が操作されたタイミングが前記特定のタイミング以外のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果を導出可能な制御を行う第2の特定結果導出制御手段と、

20

を含む

30

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、

40

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

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に応じて該導出操作手段に対応する可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

を備え、

前記複数の可変表示領域に導出される表示結果の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域の表示結果が特定表示結果以外の表示結果でありかつ第2の可変表示領域の表示結果が特殊表示結果以外の表示結果でありかつ第3の可変表示領域が所定表示結果である第1の組み合わせと、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変

50

表示領域の表示結果が前記特定表示結果であるかまたは前記第2の可変表示領域の表示結果が前記特殊表示結果であるかの一方でありかつ第3の可変表示領域が前記所定表示結果である組み合わせであり、前記第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせと、を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ及び前記第2の組み合わせのうち前記第1の組み合わせのみ導出することが許容される第1の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域及び前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されておらず、前記複数の可変表示領域のうち第3の可変表示領域に前記所定表示結果が導出されている状況において前記第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果を導出させる際に該第3の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果が導出され前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行う第1の特定結果導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ及び前記第2の組み合わせのうち少なくとも前記第2の組み合わせを導出することが許容される第2の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域及び前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されておらず、前記複数の可変表示領域のうち前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果が導出されている状況において前記第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果を導出させる際に該第3の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが特定のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果を導出させる制御を行い、前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果を導出させる際に該第3の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが前記特定のタイミング以外のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第3の可変表示領域に前記所定表示結果が導出され前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果を導出可能な制御を行う第2の特定結果導出制御手段と、

を含む

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識別情報が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められ

た入賞識別情報の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【0003】

また、この種のスロットマシンでは、同一の一般役について導出時の制御内容の異なる強役と弱役とを設け、強役が当選した場合と、弱役が当選した場合と、で遊技者にとっての有利度が異なる有利度となるようにした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】

10

【0004】

【特許文献1】特開2012-65872号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載のスロットマシンでは、弱チェリーの当選時には、左リールにチェリーが導出され、かつ左、中、右リールにBARが揃わないように制御されるのに対して、強チェリーの当選時には左リールにチェリーが導出され、かつ左、中、右リールにBARをそろえることが可能に制御されることで、チェリーの強弱を特定できるようになっているが、例えば、左リールにチェリーが導出された後、次に停止させるリールにBARを狙ったにも関わらず、BARが停止しなかった時点で強役の可能性がなくなってしまうこととなり、最後まで強役が当選していることへの期待感を持続させることができないという問題があった。

20

【0006】

本発明は、このような問題点に着目したものであり、遊技者にとって有利な決定結果である可能性を維持させ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】

【0007】

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（図柄）を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

30

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前（ゲーム開始時）に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

40

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて該導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）段に対応する可変表示領域（リール2L、2C、2R）域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R（左リール、中リール、右リール））に導出される表示結果の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域（中リール）の表示結果が特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果でありかつ第2の可変表示領域（右リール）の表示結果が特殊表示結果（中

50

段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果である第1の組み合わせ（弱チェリー目）と、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）の表示結果が前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）であるかまたは前記第2の可変表示領域（右リール）の表示結果が前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）であるかの一方を満たす組み合わせであり、前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）よりも遊技者にとって有利な状況（特別役が当選している状況、ナビストックが当選している状況、ARTのゲーム数の上乘せが当選している状況等）である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせ（強チェリー目）と、を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）のうち前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）のみ導出することが許容される第1の特定結果（弱チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）及び前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域（中リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたときに、該導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたタイミングに関わらず、前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の特定結果（弱チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8R）が操作されたときに、該導出操作手段（ストップスイッチ8R）が操作されたタイミングに関わらず、前記第2の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果を導出させる制御を行う第1の特定結果導出制御手段（弱チェリー当選時のリール停止制御）と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）のうち少なくとも前記第2の組み合わせ（強チェリー目）を導出することが許容される第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）及び前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域（中リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたときに、該導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたタイミングが特定のタイミング（11番または15番）であるときには前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出させる制御を行い、該導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたタイミングが前記特定のタイミング（11番または15番）以外のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8R）が操作されたときに、前記第2の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出可能な制御を行う第2の特定結果導出制御手段（強チェリー当選時のリール停止制御）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されることで第2の組み

10

20

30

40

50

合わせとなり、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される。また、複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されなかった場合でも、その後、第2の可変表示領域に特殊表示結果が導出されることで第2の組み合わせとなり、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆されるので、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されなかった場合でも、その後、第2の可変表示領域に表示結果が導出されるまで、第2の組み合わせとなることへの期待感を持続させることができる。

尚、複数の可変表示領域は少なくとも第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域を含む構成であれば良く、第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域のみからなる構成でも良いし、第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域以外の可変表示領域を含む構成でも良い。

また、第2の特定結果導出制御手段が、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

【0008】

本発明の手段1に記載のロットマシンは、請求項1に記載のロットマシンであって

、前記複数の可変表示領域は、前記第1の可変表示領域（中リール）、前記第2の可変表示領域（右リール）に加え第3の可変表示領域（左リール）を含み、

前記第1の特定結果導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1の特定結果（弱チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）、前記第2の可変表示領域（右リール）及び前記第3の可変表示領域（左リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第3の可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8L）が操作されたときに、前記第3の可変表示領域（左リール）に所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）を導出可能な制御を行い、

前記第2の特定結果導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）、前記第2の可変表示領域（右リール）及び前記第3の可変表示領域（左リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第3の可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8L）が操作されたときに、前記第3の可変表示領域（左リール）に前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）を導出可能な制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の可変表示領域、第2の可変表示領域及び第3の可変表示領域のうち第3の可変表示領域に対応する導出操作手段を最初に操作して表示結果を導出させることで、第3の可変表示領域に所定表示結果が導出されることにより第1の特定結果または第2の特定結果が決定されていること、すなわち第1の組み合わせまたは第2の組み合わせとなることを遊技者に対して認識させることができる。

尚、第1の特定結果導出制御手段、第2の特定結果導出制御手段が、前記第3の可変表示領域に所定表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第3の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記所定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第3の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記所定表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

【0009】

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前（ゲーム開始時）に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて該導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）段に対応する可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

を備え、

前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R（左リール、中リール、右リール））に導出される表示結果の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち第 1 の可変表示領域（中リール）の表示結果が特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果でありかつ第 2 の可変表示領域（右リール）の表示結果が特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果でありかつ第 3 の可変表示領域（左リール）が所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）である第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）と、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域（中リール）表示結果が前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）であるかまたは前記第 2 の可変表示領域（右リール）の表示結果が前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）であるかの一方でありかつ第 3 の可変表示領域（左リール）が前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）である組み合わせであり、前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）よりも遊技者にとって有利な状況（特別役が当選している状況、ナビストックが当選している状況、ART のゲーム数の上乗せが当選している状況等）である可能性が高い旨が示唆される第 2 の組み合わせ（強チェリー）と、を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第 2 の組み合わせ（強チェリー目）のうち前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）のみ導出することが許容される第 1 の特定結果（弱チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域（中リール）及び前記第 2 の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されておらず、前記複数の可変表示領域のうち前記第 3 の可変表示領域（左リール）に前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）が導出されている状況において前記第 1 の可変表示領域（中リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ 8 C）が操作されたときに、前記第 3 の可変表示領域（左リール）に前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）を導出させる際に該第 3 の可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ 8 L）が操作されたタイミングに関わらず、前記第 1 の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の特定結果（弱チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第 3 の可変表示領域（左リール）に前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）が導出され前記第 1 の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果が導出され前記第 2 の可変表示領域（中

10

20

30

40

50

リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域(右リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたときに、該導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたタイミングに関わらず、前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果を導出させる制御を行う第1の特定結果導出制御手段(変形例2における弱チェリー当選時のリール停止制御)と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1の組み合わせ(弱チェリー目)及び前記第2の組み合わせ(強チェリー目)のうち少なくとも前記第2の組み合わせ(強チェリー目)を導出することが許容される第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域(中リール)及び前記第2の可変表示領域(右リール)に未だ表示結果が導出されておらず、前記複数の可変表示領域のうち前記第3の可変表示領域(左リール)に前記所定表示結果(「チェリー」が下段に停止する停止態様)が導出されている状況において前記第1の可変表示領域(中リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8C)が操作されたときに、前記第3の可変表示領域(左リール)に前記所定表示結果(「チェリー」が下段に停止する停止態様)を導出させる際に該第3の可変表示領域(左リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8L)が操作されたタイミングが特定のタイミング(6番または10番)であるときには前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出させる制御を行い、前記第3の可変表示領域(左リール)に前記所定表示結果(「チェリー」が下段に停止する停止態様)を導出させる際に該第3の可変表示領域(左リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8L)が操作されたタイミングが前記特定のタイミング(6番または10番)以外のタイミングであるときには前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果を導出させる制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第3の可変表示領域(左リール)に前記所定表示結果(「チェリー」が下段に停止する停止態様)が導出され前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域(中リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域(右リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたときに、前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出可能な制御を行う第2の特定結果導出制御手段(変形例2における強チェリー当選時のリール停止制御)と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されておらず、複数の可変表示領域のうち第3の可変表示領域に所定表示結果が導出されている状況において第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されることで第2の組み合わせとなり、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される。また、複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されておらず、複数の可変表示領域のうち第3の可変表示領域に所定表示結果が導出されている状況において第1の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作され、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されなかった場合でも、その後、第2の可変表示領域に特殊表示結果が導出されることで第2の組み合わせとなり、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆されるので、第1の可変表示領域に特定表示結果が導出されなかった場合でも、その後、第2の可変表示領域に表示結果が導出されるまで、第2の組み合わせとなることへの期待感を持続させることができる。

尚、複数の可変表示領域は少なくとも第1の可変表示領域、第2の可変表示領域及び第3の可変表示領域を含む構成であれば良く、第1の可変表示領域、第2の可変表示領域及



び第3の可変表示領域のみからなる構成でも良いし、第1の可変表示領域、第2の可変表示領域及び第3の可変表示領域以外の可変表示領域を含む構成でも良い。

また、第2の特定結果導出制御手段が、前記第2の可変表示領域に前記特殊表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第2の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

【0010】

尚、請求項1、2において前記第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせとは、第1の組み合わせとなったときよりも遊技者にとって有利な入賞の発生が許容されている状況、第1の組み合わせとなったときよりも遊技者にとって有利な入賞の発生を許容する旨の決定が同時に決定されている状況、遊技者にとって有利な特典を付与する決定を行うにあたり第1の組み合わせとなったときよりも優遇される状況である可能性が高い旨が示唆される表示結果の組み合わせなどが該当する。

【0011】

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

前記特定表示結果は、前記第1の可変表示領域（中リール）の特定の位置（中段）に特定図柄（「BAR」）が導出される表示結果であり、前記特殊表示結果は、前記第2の可変表示領域（右リール）の前記特定の位置（中段）に前記特定図柄（「BAR」）が導出される表示結果である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の可変表示領域の特定の位置に特定図柄が導出されたときにも、第2の可変表示領域の特定の位置に特定図柄が導出されたときにも、第2の組み合わせとなるので、容易に第2の組み合わせであることを認識させることができる。

【0012】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、請求項1、2、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、

前記第2の特定結果導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）及び前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8R）が操作されたときにも、該第2の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出可能な制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）及び前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域（中リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8C）が操作されたときに前記第1の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出させる制御を行う割合と、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果（強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域（中リール）及び前記第2の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ8R）が操作されたときに前記第2の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出させる制御を行う割合と、が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうち第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において第1の可変表示領域に表示結果を先に導出させるか、第2の可変表示領域に表示結果を先に導出させるか、を選択することで

10

20

30

40

50

、第2の組み合わせとなるか否かを早く察知しやすくするか、第2の組み合わせとなることへの期待感を持続させるか、を選択することができる。

【0013】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、請求項1、2、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、

前記第2の特定結果導出制御手段(変形例1、3における強チェリー当選時のリール停止制御)は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域(中リール)及び前記第2の可変表示領域(右リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域(右リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたときにも、該第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出可能な制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果が導出され前記第1の可変表示領域(中リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域(中リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8C)が操作されたときに、前記第1の可変表示領域に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出可能な制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域(中リール)及び前記第2の可変表示領域(右リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域(中リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8C)が操作されたときに前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出させる制御を行う割合よりも、前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果が導出され前記第2の可変表示領域(右リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域(右リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたときに前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出させる制御を行う割合が高く、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2の特定結果(強チェリー)であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第1の可変表示領域(中リール)及び前記第2の可変表示領域(右リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第2の可変表示領域(右リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8R)が操作されたときに前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出させる制御を行う割合よりも、前記第2の可変表示領域(右リール)に前記特殊表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)以外の表示結果が導出され前記第1の可変表示領域(中リール)に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第1の可変表示領域(中リール)に対応する導出操作手段(ストップスイッチ8C)が操作されたときに前記第1の可変表示領域(中リール)に前記特定表示結果(中段に「BAR」が停止する停止態様)を導出させる制御を行う割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域のうち第1の可変表示領域に対して先に表示結果を導出させた場合には、第1の可変表示領域に第2の特定結果が特定される特定表示結果が導出されるよりも、その後第2の可変表示領域に第2の特定結果が特定される特殊表示結果が導出されやすく、第1の可変表示領域及び第2の可変表示領域のうち第2の可変表示領域に対して先に表示結果を導出させた場合には、第1の可変表示領域に第2の特定結果が特定される特殊表示結果が導出されるよりも、その後第1の可変表示領域に第2の特定結果が特定される特定表示結果が導出されやすいので、第1の可変表示領域、第2の可変表示領域のうちどちらの表示結果を先に導出させた場合でも第2の組み合わせとなることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

## 【 0 0 1 4 】

本発明の手段 5 に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1～4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域に導出される表示結果の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域の表示結果が前記特定表示結果でありかつ前記第 2 の可変表示領域の表示結果が前記特殊表示結果である組み合わせであり、前記第 2 の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第 3 の組み合わせを含み、

前記第 2 の特定結果導出制御手段は、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）が導出され前記第 2 の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第 2 の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ 8 R）が操作されたときに、前記第 2 の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）以外の表示結果を導出させる制御を行い、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）、前記第 2 の組み合わせ（強チェリー目）及び前記第 3 の組み合わせのうち少なくとも前記第 3 の組み合わせ（強チェリー目）を導出することが許容される第 3 の特定結果（最強チェリー）であり、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域（中リール）に前記特定表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）が導出され前記第 2 の可変表示領域（右リール）に未だ表示結果が導出されていない状況において前記第 2 の可変表示領域（右リール）に対応する導出操作手段（ストップスイッチ 8 R）が操作されたときに、前記第 2 の可変表示領域（右リール）に前記特殊表示結果（中段に「BAR」が停止する停止態様）を導出可能な制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 の組み合わせは、第 1 の可変表示領域に特定表示結果が導出されるか、第 2 の可変表示領域に特殊表示結果が導出されるか、の一方であるのに対して、第 1 の可変表示領域に特定表示結果が導出され、かつ第 2 の可変表示領域に特殊表示結果が導出されることで、第 2 の組み合わせよりもさらに遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨を遊技者に対して認識させることができる。

尚、第 3 の特定結果導出制御手段が、前記第 2 の可変表示領域に前記特殊表示結果を導出可能な制御を行うとは、該第 2 の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良いし、該第 2 の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが所定条件を満たすタイミングで操作されたときに前記特殊表示結果を導出させる制御を行う構成でも良い。

また、請求項 2 に記載の構成を含む場合において第 3 の組み合わせは、前記複数の可変表示領域のうち前記第 1 の可変表示領域の表示結果が前記特定表示結果でありかつ前記第 2 の可変表示領域の表示結果が前記特殊表示結果である組み合わせでありかつ第 3 の可変表示領域（左リール）が前記所定表示結果（「チェリー」が下段に停止する停止態様）である組み合わせとなる。

## 【 0 0 1 5 】

本発明の手段 6 に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1～5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）が導出されたときに、前記遅延状態（フリーズ状態）において前記第 1 の組み合わせ（弱チェリー目）を前記第 2 の組み合わせ（強チェリー目）に変更する変更制御（弱チェリー目から強チェリー目への変更）を行う変更制御手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして第1の組み合わせが導出された場合でも、その後の遅延状態において第1の組み合わせから第2の組み合わせに変更する変更制御が行われることにより、第1の組み合わせが導出された場合でも、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせに変更されることを期待させることができる。

【0016】

本発明の手段7に記載のロットマシンは、請求項1、2、手段1～6のいずれかに記載のロットマシンであって、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）以外の組み合わせが導出されたときに、前記遅延状態（フリーズ状態）において前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）以外の組み合わせを前記第1の組み合わせまたは前記第2の組み合わせ（強チェリー目）に変更する変更制御（弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から弱チェリー目または強チェリー目への変更）を行う変更制御手段と、  
を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせが導出された場合でも、その後の遅延状態において第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせから第1の組み合わせまたは第2の組み合わせに変更する変更制御が行われることにより、第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせが導出された場合でも、第1の組み合わせまたは第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせに変更されることを期待させることができる。

【0017】

本発明の手段8に記載のロットマシンは、請求項1、2、手段1～7のいずれかに記載のロットマシンであって、

遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる遅延状態（フリーズ状態）に制御する遅延状態制御手段（フリーズ状態の制御）と、

前記複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）以外の組み合わせが導出されたときに、前記遅延状態（フリーズ状態）において前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）及び前記第2の組み合わせ（強チェリー目）以外の組み合わせから前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）に変更する第1の変更制御（弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から弱チェリー目への変更）を行った後、前記第1の組み合わせ（弱チェリー目）を前記第2の組み合わせ（強チェリー目）に変更する第2の変更制御（弱チェリー目から強チェリー目への変更）を行う変更制御手段と、  
を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域の表示結果の組み合わせとして第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせが導出された場合でも、その後の遅延状態において第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせから第2の組み合わせに変更する変更制御が行われることにより、第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせが導出された場合でも、第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される第2の組み合わせに変更されることを期待させることができる。この際、第1の組み合わせ及び第2の組み合わせ以外の組み合わせから直接第2の組み合わせに変更されるのではなく、第1の組み合わせに変更された後、第2の組み合わせに変更されるので、変更制御により第1の組み合わせに変更されることで、その後、さらに第1の組み合わせよりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆され

10

20

30

40

50

る第2の組み合わせに変更されることを期待させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

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】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図11】遊技状態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】ARTの制御の流れを示すフローチャートである。

【図20】弱チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図21】強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図22】強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図23】最強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図24】最強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図25】弱チェリー、強チェリー、最強チェリーと特別役との同時当選比率を示す図である。

【図26】弱チェリー、強チェリー、最強チェリー当選時におけるナビストック抽選の当選確率を示す図である。

40

【図27】弱チェリー、強チェリー、最強チェリー当選時における上乗せ抽選の当選確率を示す図である。

【図28】弱チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図29】強チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図30】最強チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図31】弱チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図32】強チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図33】最強チェリー当選後のリール演出の状況を示す図である。

【図34】変形例1における強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図35】変形例2における強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

50

【図 3 6】変形例 2 における強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図 3 7】変形例 2 における強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【図 3 8】変形例 3 における強チェリー当選時のリールの停止状況を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

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

【実施例】

【0020】

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

【0021】

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。

【0022】

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

【0023】

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 32 L、32 C、32 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。

【0024】

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 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 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 12 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0025】

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。

【0026】

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

10

20

30

40

50

、 8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

また、前面扉 1 b には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始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 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b の内側には、図 2 に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3（図 4 参照）、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の 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 3 6 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 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a 側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0（図 4 参照）、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1（図 4 参照）を有するメダルセクタ 2 9、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

【 0 0 3 2 】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（図 4 参照）からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0（図 4 参照）、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b（図 4 参照

）、ホッパーモータ 34 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 34 c（図 4 参照）からなるホッパーユニット 34、電源ボックス 100 が設けられている。

【0033】

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

10

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

また、本実施例では、入賞ライン LN に入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン LN とは別に、無効ライン LM 1 ~ 4 を設定している。無効ライン LM 1 ~ 4 は、これら無効ライン LM 1 ~ 4 に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ライン LM 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン LN に揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 1、リール 2 L の下段、リール 2 C の下段、リール 2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 2、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりになり並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりになり並んだ図柄に跨って設定された無効ライン LM 4 の 4 種類が無効ライン LM として定められている。

40

【0038】

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 9 】

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 4 0 】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールが1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。

【 0 0 4 1 】

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 2 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 8 0 回転し、 $80 \times 21$ （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 3 】

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 4 】

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 5 】

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

10

20

30

40

50

供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 90 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 41 からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 41 からコマンドを送送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまうことがない。尚、演出制御基板に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板 40 を介さず、電源基板 101 から演出制御基板 90 に直接接続され、電源基板 101 から演出制御基板 90 に対して直接電源が供給される構成としても良い。

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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

#### 【0048】

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、ペイアウト表示器 13、1~3 BET LED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

#### 【0049】

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

#### 【0050】

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

#### 【0051】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 2 】

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

10

## 【 0 0 5 3 】

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

20

## 【 0 0 5 4 】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備える外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェイス機能や、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。

30

## 【 0 0 5 5 】

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 6 】

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。

40

## 【 0 0 5 7 】

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

50

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 503 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。

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

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

#### 【0060】

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

## 【 0 0 6 1 】

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 2 】

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れても良い。また、セキュリティチェックプログラム 5 0 6 A は、例えば外部バスインタフェース 5 0 1 を介してメイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

## 【 0 0 6 3 】

メイン制御部 4 1 が備える R A M 5 0 7 は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、R A M 5 0 7 の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M 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 R A M 5 0 7 の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、R A M 5 0 7 の全ての領域がバックアップ R A M 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 R A M 5 0 7 の全ての内容が保存される。

## 【 0 0 6 4 】

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

## 【 0 0 6 5 】

メイン制御部 4 1 が備える乱数回路 5 0 9 は、例えば 1 6 ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板 4 0 の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。C P U 5 0 5 は、乱数回路 5 0 9 から抽出した数値データに基づき、乱数回路 5 0 9 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路 5 0

10

20

30

40

50

9 から CPU 5 0 5 により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路 5 0 9 は、メイン制御部 4 1 に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部 4 1 とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部 4 1 に外付けされるものであっても良い。

#### 【 0 0 6 6 】

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

#### 【 0 0 6 7 】

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

#### 【 0 0 6 8 】

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、CPU 5 0 5 からのアクセスが可能となる。

#### 【 0 0 6 9 】

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、CPU 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、CPU 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 0 】

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。CPU 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 CPU 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、CPU 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 1 】

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 2 】

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 3 】

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している。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 4 】

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。

10

## 【 0 0 7 5 】

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 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。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。

20

## 【 0 0 7 6 】

演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

## 【 0 0 7 7 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1（図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

## 【 0 0 7 8 】

尚、本実施例では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

30

## 【 0 0 7 9 】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

40

## 【 0 0 8 0 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用

50

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。

#### 【0081】

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

#### 【0082】

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

#### 【0083】

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

#### 【0084】

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

#### 【0085】

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。

#### 【0086】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に RAM 507 から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 507 に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

#### 【0087】

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

10

20

30

40

50



n 状態とすると、設定値表示器 24 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 37 を o f f 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。

#### 【 0 0 8 8 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述する 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、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 であれば、R A M パリティ調整用データは 0 となり、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 1 であれば、R A M パリティ調整用データは 1 となる。

#### 【 0 0 8 9 】

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 R A M 5 0 7 の全ての領域に格納されたデータに基づいて R A M 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、R A M 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、R A M 5 0 7 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、R A M 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、R A M 異常と判定し、R A M 異常エラーコードをレジスタにセットして R A M 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、R A M 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。

#### 【 0 0 9 0 】

尚、本実施例では、R A M 5 0 7 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 R A M 5 0 7 のデータが正常であると判定した場合に、R A M 5 0 7 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、R A M 5 0 7 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。

#### 【 0 0 9 1 】

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。

#### 【 0 0 9 2 】

次に、メイン制御部 41 の R A M 5 0 7 の初期化について説明する。メイン制御部 41 の R A M 5 0 7 の格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

#### 【 0 0 9 3 】

重要ワークは、各種表示器や L E D 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、後述する遊技状態フラグが

10

20

30

40

50

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RAM507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等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM507の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

#### 【0094】

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

#### 【0095】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化1では、RAM507の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM507の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM507のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM507の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

30

#### 【0096】

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。

#### 【0097】

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遊技状態フラグは初期化されることなく保持されるようになっている。

#### 【0098】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態(RT0~5、RB、BB(RB))に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

40

#### 【0099】

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

50

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

#### 【0100】

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

10

#### 【0101】

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

20

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

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

30

#### 【0104】

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

40

#### 【0105】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

#### 【0106】

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

50

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

#### 【0107】

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

10

#### 【0108】

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。

#### 【0109】

20

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

30

#### 【0110】

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

40

#### 【0111】

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

50

ステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

#### 【0112】

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

10

#### 【0113】

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

20

#### 【0114】

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

30

#### 【0115】

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

40

#### 【0116】

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

50

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。

#### 【0117】

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

10

#### 【0118】

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

20

#### 【0119】

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

30

#### 【0120】

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

40

#### 【0121】

50

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。

【0122】

10

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

【0123】

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

20

【0124】

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

30

【0125】

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

【0126】

尚、本実施例では、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であるが、少なくとも1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であれば良く、1ゲームにおけるリールの回転開始以外の一のタイミング（例えば、ゲーム終了時など）からゲーム時間の計時を開始し、次のゲームにおける同じ一のタイミングまでに所定の規制時間が経過していれば遊技を進行可能とする一方、次のゲームにおける同じ一のタイミングまでに所定の規制時間が経過していなければ遊技を進行させず所定の規制時間が経過するまで待機し、所定の規制時間が経過した時点で遊技を進行可能とすることで、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成としても良い。

40

50

## 【 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、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール遅延コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、R T 情報コマンド、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。

10

## 【 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 】

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

20

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

30

## 【 0 1 3 3 】

フリーズコマンドは、当該ゲームにおいて後述するフリーズ状態に制御するか否か、フリーズ状態に制御する場合にはその時期を特定可能なコマンドであり、内部当選コマンドの後に送信される。

## 【 0 1 3 4 】

リール遅延コマンドは、後述のフリーズ状態において実行されるリール演出後、各リールが回転を開始するタイミング、定速回転となるタイミング及び停止操作が有効となるタイミングを特定可能なコマンドであり、リール演出後、最初に回転を開始する左リールの回転開始前に送信される。

40

## 【 0 1 3 5 】

リール回転開始コマンドは、後述のフリーズ状態に制御されないゲームにおいて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 6 】

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

50



8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

【 0 1 3 7 】

入賞番号コマンドは、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 8 】

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

10

【 0 1 3 9 】

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 0 】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（B B 中、R B 中、再遊技）を特定可能なコマンドであり、電断復帰時またはゲームの終了時に送信される。

【 0 1 4 1 】

R T 情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（R T 0 ~ 5 のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 4 2 】

20

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 3 】

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 4 】

30

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 5 】

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。

40

【 0 1 4 6 】

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 7 】

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。

50

## 【0148】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）のうち検出状態（on/off）が変化したスイッチ、検出状態がoffからonに変化したのか、onからoffに変化したのか及び他のスイッチの検出状態（on/off）を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

## 【0149】

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。

10

## 【0150】

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。

20

## 【0151】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信される。

30

## 【0152】

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511に転送することで、サブ制御部91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、例えば、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。

40

## 【0153】

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。

## 【0154】

サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッフ

50

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 5 】

受信用バッファには、最大で 1 6 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。

【 0 1 5 6 】

サブ制御部 9 1 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 R O M 9 1 b 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 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の各種演出装置の出力制御を行う。

【 0 1 5 7 】

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 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D 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 9 1 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 R A M 9 1 c 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。

【 0 1 5 8 】

尚、サブ制御部 9 1 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。

【 0 1 5 9 】

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 9 1 が、賭数が設定された旨を示す投入枚数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 9 1 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。

【 0 1 6 0 】

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、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b 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 9 1 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 R A M 9 1 c に設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【 0 1 6 1 】

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、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 RAM 507 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、RT0 ~ 5、RB、BB (RB) 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「網 7 - 網 7 - 網 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「白 7 - 白 7 - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0167】

BB1、BB2 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、BB2 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。

【0171】

RB1、RB2 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、12 ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0172】

図 10 に示すように、BB1、RB2 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、RT4 に制御され、BB2、RB1 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、RT5 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、RT3 に制御される。

【0173】

後述する内部抽選において BB1、BB2、RB1、RB2 のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8L、8C、8R 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。BB1、BB2、RB1、R

10

20

30

40

50

B 2を構成する図柄（左リール及び中リールの「黒 7」、「白 7」、右リールの「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、下段チェリー、1 枚役 1、1 枚役 2、右上がりベルが含まれる。

【 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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きに入賞となる。上段ベル 4 は、入賞ライン L N に「リプレイ - B A R - 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 5 は、入賞ライン L N 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 L N に「プラム - 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 7 は、入賞ライン L N に「プラム - B A R - 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 L N に「プラム - B A R - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

40

【 0 1 8 1 】

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、中リールの B A R 及びオレンジ、右リール 2 R の B A R 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 - B A R」、「リプレイ - B A R - オレンジ」、「リプレイ - B A R - B A R」、「プラム - オレンジ - オレンジ」、「プラム - オレンジ - B A R」、「プラム - B A R - オレンジ」、「プラム - B

50

「A R - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。

【 0 1 8 2 】

また、左リール 2 L において、リプレイ及びブラムは、5 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、オレンジ及び B A R 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 8 L、8 C、8 R 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。

【 0 1 8 3 】

下段チェリーは、入賞ライン L N に「B A R - オレンジ - A N Y ( A N Y はいずれの図柄でも可 )」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」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。

【 0 1 8 4 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L の B A R は、チェリーの 1 つ上の位置に配置されているので、「B A R - オレンジ - A N Y ( A N Y はいずれの図柄でも可 )」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」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 - A N Y - A N Y」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 8 5 】

また、中リール 2 C においてオレンジ、B A R、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、B A R 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。

【 0 1 8 6 】

1 枚役 1 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 8 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 1 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 1 に入賞することはない。

【 0 1 8 8 】

1 枚役 2 は、入賞ライン L N に「黒 7 - チェリー - 黒 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 8 9 】

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、右リールの黒 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 2 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 2 に入賞することはない。

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

10

20

30

40

50

ここで、図3を参照すると、左リール2L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2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7 - ベル - 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」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

#### 【0192】

また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、BARの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において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

#### 【0193】

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、特殊リプレイが含まれる。

#### 【0194】

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

20

#### 【0195】

下段リプレイは、入賞ラインLN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 - 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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

#### 【0196】

30

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 - 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」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LM2に揃うこととなる。

40

#### 【0197】

また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、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。

#### 【0198】

転落リプレイは、入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったと

50

きに入賞となる。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

10

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

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

20

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

30

【 0 2 0 5 】

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

40

【 0 2 0 6 】

図 1 0 に示すように、R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2）に入賞した後は、R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、R T 2、R T 3 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、R T 2、R T 3 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で R T 4 または R T 5 に制御される。このため、R T 2、R T 3 においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、R T 2、R T 3 から R T 0 に制御されないように構成されており、R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該 R T 1 からのみ R T 0

50



に制御されるように構成されている。

#### 【0207】

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。

#### 【0208】

図10に示すように、RT0において特殊リプレイに入賞した後は、RT2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、RT1、RT3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、RT1、RT3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RT4またはRT5に制御される。このため、RT1、RT3においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、RT1、RT3からRT2に制御されないように構成されており、RT0であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該RT0からのみRT2に制御されるように構成されている。

#### 【0209】

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 - 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」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。

#### 【0210】

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

#### 【0211】

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、RT0～3であるか、RT4であるか、RT5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RT0～3であれば、RT0～3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。

#### 【0212】

図12～図15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。

#### 【0213】

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

10

20

30

40

50

～ 6 5 5 3 5 の整数) に対応させて、「6 5 5 3 6」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「3 0 0」が設定されている抽選対象役の当選確率は、3 0 0 / 6 5 5 3 6 となる。

#### 【 0 2 1 4 】

また、図 1 2 及び図 1 3 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 1 4 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 1 5 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図 1 6 は、図 1 2 ～ 1 5 に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

#### 【 0 2 1 5 】

R T 0 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 最強チェリー、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 2、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 最強チェリー、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、R B 1、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、リプレイ G R 1 1、リプレイ G R 1 2、リプレイ G R 1 3、リプレイ G R 1 4、リプレイ G R 1 5 が内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 2 1 6 】

R T 1 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 最強チェリー、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 2、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 最強チェリー、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、R B 1、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、リプレイ G R 1、リプレイ G R 2、リプレイ G R 3、リプレイ G R 4、リプレイ G R 5、リプレイ G R 6 が内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 2 1 7 】

R T 2 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 最強チェリー、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 2、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 最強チェリー、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、R B 1、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、リプレイ G R 2 1、リプレイ G R 2 2 が内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 2 1 8 】

R T 3 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 最強チェリー、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 2、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 最強チェリー、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、R B 1、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 2 1 9 】

R T 4、R T 5 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

10

20

30

40

50

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、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 2 0 】

BB (RB)、RB であるときには、ベル、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー、右上がりベルが内部抽選の対象役となる。

【 0 2 2 1 】

尚、図 16 に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役 1 であり、最強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役 1 + 1 枚役 2 である。弱チェリー当選時、強チェリー当選時、最強チェリー当選時は、後述のようにいずれも左リールの下段に「チェリー」を導出可能に制御されるが、中リール、右リールの制御内容が異なり、左リール 2 L の下段にチェリーが停止した際の中リール及び右リールの停止態様から、弱チェリーであるか、強チェリーであるか、最強チェリーであるか、を認識可能とされている。

【 0 2 2 2 】

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 2 3 】

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 2 4 】

リプレイ GR 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ GR 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 GR 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 GR 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 GR 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ GR 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 2 5 】

リプレイ GR 1 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ GR 1 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 GR 1 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 GR 1 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 GR 1 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 2 6 】

リプレイ GR 2 1 とは、7 揃いリプレイ + 7 不揃いリプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ GR 2 2 とは、7 不揃いリプレイ + 通常リプレイである。

【 0 2 2 7 】

また、RT 0 ~ 3 などにおいて、BB 1、BB 2、RB 1、RB 2 のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、最強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、RT 4、RT 5 においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ

に加算されているため、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格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。

【0228】

このように、遊技状態がRT0～3であるか、RT4、5であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)やRBでは、小役の当選確率がRT0～5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。

【0229】

また、遊技状態がRT4、5である場合には、RT4であるか、RT5であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、RT4であるか、RT5であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

10

【0230】

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

【0231】

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17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17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。

20

【0232】

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

【0233】

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

30

【0234】

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

【0235】

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

40

【0236】

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

【0237】

50

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

【0238】

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

10

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

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

20

【0242】

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

【0243】

30

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

【0244】

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

40

【0245】

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

【0246】

図3に示すように、特殊リプレイ及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール2L、

50

中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 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 4 7 】

このように、リプレイ GR 1 1 ~ 1 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 4 8 】

このため、リプレイ GR 1 1 ~ 1 5 が内部抽選の対象となる RT 0 において、リプレイ GR 1 1 ~ 1 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 RT 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 RT 1 に移行することとなる。

10

【 0 2 4 9 】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図 1 8 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 1 8 は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 5 0 】

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。

20

【 0 2 5 1 】

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。

【 0 2 5 2 】

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

30

【 0 2 5 3 】

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

40

【 0 2 5 4 】

図 3 に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ライン LN に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ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 LN に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン LN に揃うように制御される。

50

## 【 0 2 5 5 】

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 5 6 】

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。

10

## 【 0 2 5 7 】

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

## 【 0 2 5 8 】

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。

20

## 【 0 2 5 9 】

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

30

## 【 0 2 6 0 】

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

## 【 0 2 6 1 】

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。

40

## 【 0 2 6 2 】

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

50

行う。

【0263】

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

【0264】

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

10

【0265】

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。

20

【0266】

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。

【0267】

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

30

【0268】

本実施例では、図10及び図11に示すように、RT0～5、RB、BB（RB）のいずれかに制御される。

【0269】

RT0は、RT1において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイGR1～6のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、RT1、RT2が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、RT0は、RT0に移行してからゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりRT1に移行するか、特殊リプレイの入賞によりRT2に移行するか、特別役が当選してRT4またはRT5に移行することで終了する。

40

【0270】

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、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GR11～15のみが内部抽選の対象となる。

【0271】

50



R T 1 は、R T 0、R T 2、R T 3 において移行出目が停止するか、R T 0 において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、R T 1 は、昇格リプレイが入賞することで R T 0 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

【 0 2 7 2 】

R T 1 における特別役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約  $1 / 239$ ）、再遊技役の当選確率は R T 0 よりも低く通常（約  $1 / 7.3$ ）、小役の当選確率は 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、R T 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイ G R 1 ~ 6 のみが内部抽選の対象となる。

10

【 0 2 7 3 】

R T 2 は、R T 0 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、R T 2 は、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 R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

【 0 2 7 4 】

R T 2 における特別役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約  $1 / 239$ ）、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 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、R T 2 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

20

【 0 2 7 5 】

R T 3 は、B B（R B）、R B の終了時に移行する。そして、R T 3 は、R T 3 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 R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

【 0 2 7 6 】

R T 3 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 R T 0 よりも低く通常（約  $1 / 7.3$ ）、小役の当選確率は 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、R T 3 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

30

【 0 2 7 7 】

R T 4 は、R T 0 ~ 3 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。そして、R T 4 は、R T 4 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 4 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 2 7 8 】

R T 4 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 R T 0、R T 2 よりも低いが、R T 1、R T 3 よりも高く高確率（約  $1 / 2.5$ ）、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、R T 4 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。

40

【 0 2 7 9 】

R T 5 は、R T 0 ~ 3 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。そして、R T 5 は、R T 5 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 5 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 2 8 0 】

R T 5 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 R T 0、R T 2 よりも低いが、R T 1、R T 3、R T 4 よりも高く高確率（約  $1 / 2.0$ ）、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

50

たりのメダルの払出率は1未満となる。また、RT5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。

【0281】

RBは、RT5、RT5においてRB1またはRB2が入賞したときに移行する。そして、RBは、12ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0282】

RBにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、RT0～5よりも高く高確率（約1/1.01）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【0283】

BB(RB)は、RT4、5においてBBが入賞したときに移行する。そして、BB(RB)は、BB(RB)に移行してからのゲーム数に関わらず、BB(RB)に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【0284】

BB(RB)においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、RT0～5よりも高く高確率（約1/1.00）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。

【0285】

RT4、5、RB、BB(RB)のうち、RB及びBB(RB)が1ゲームあたりのメダルの払出率ももっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0286】

また、RT0～3のうちRT0、2は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、3に比較して高い点において、RT1、3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0287】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がRT0～3であるときに、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に演出状態を制御可能となっている。

【0288】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図10に示すように、RBまたはBB(RB)が終了すると、RT3に移行する。

【0289】

RT3では、移行出目が停止することで、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RT4またはRT5に移行する。

【0290】

RT3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、RBまたはBB(RB)の終了後に移行したRT3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、RT1に移行することとなる。

【0291】

RT1では、昇格リプレイが入賞することでRT0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RT4またはRT5に移行する。

【0292】

RT1においてリプレイGR1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、RT1では、リプレイGR1～6が当選し、停止順に正解することでRT0へ移行することとなる。

【0293】

RT0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することでRT1に移行し、特殊リプレイが入賞することでRT2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別

10

20

30

40

50

役の種類に応じて R T 4 または R T 5 に移行する。

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

R T 2 では、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて R T 4 または R T 5 に移行する。

【 0 2 9 6 】

R T 2 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、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、R T 2 では、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に R T 1 へ移行することとなる。

【 0 2 9 7 】

R T 4、5 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 R B または B B ( R B ) に移行する。

【 0 2 9 8 】

サブ制御部 9 1 は、後述の A T に制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、R T 1 であるときにはリプレイ G R 1 ~ 6 であり、R T 0 であるときにはリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 である。また、R T 0 ~ 2 のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【 0 2 9 9 】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器 5 1 からのナビ画像の表示と、スピーカ 5 3、5 4 からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイ G R 1 や左ベルに当選したときには、「1 2 3」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 2 停止、リール 2 R が第 3 停止であることを示す)や「1 3 2」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 3 停止、リール 2 R が第 2 停止であることを示す)といったストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン 1 のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右!」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 2 停止、リール 2 R が第 3 停止であることを示す)や「左右中!」(リール 2 L が第 1 停止、リール 2 C が第 3 停止、リール 2 R が第 2 停止であることを示す)といったストップスイッチの押下順序を示す音声出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左!」と出力され、リール 2 L を停止させると次に「中!」と出力され、リール 2 L 及びリール 2 C を停止させると次に「右!」といった音声出力される。他のリプレイ G R 2 ~ 3 6 や押し順ベルに関しても、リプレイ G R に応じたナビ画像が液晶表示器 5 1 から表示されるとともにナビ音声はスピーカ 5 3、5 4 から出力される。

【 0 3 0 0 】

リプレイ G R 1 ~ 6 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順(図 1 7 参照)が報知される。

【 0 3 0 1 】

リプレイ G R 1 1 ~ 1 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。

【 0 3 0 2 】

10

20

30

40

50

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 18 参照）が報知される。

【0303】

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。

【0304】

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

10

【0305】

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 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。

【0306】

また本実施例では、押し順ベルに当選した場合には第 1 停止させるストップスイッチのみが正解（すなわち、3 択）すれば入賞するが、押し順リプレイはストップスイッチの押下順序について正解（すなわち、6 択）させなければ入賞しないため、押し順ベルが当選した場合の第 2 リール及び第 3 リールに関するストップスイッチの押下順序についても押下順序抽選によって決定している。よって、あたかも 6 択の押下順序に正解しなければ押し順ベルが入賞しないかのようなナビ演出は行われるものの、押し順ベルに当選した場合には 3 択の押下順序に正解すれば押し順ベルは入賞するので、ナビ演出で報知された通りの押下順序にしたがわなくても第 1 停止のみ正解すれば押し順ベルは入賞する。そして、このように、ナビ対象役の全てにおいて 6 択とすることによってゲームの内容に統一性を持たせることができ、ゲームの内容を遊技者が理解しやすくなる。尚、押し順ベルは 3 択のうちの 1 択が正解すれば入賞するため、6 択とする抽選を行わなくても良い。

20

【0307】

本実施例においてサブ制御部 91 は、対象役（本実施例では、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー）が当選した場合に ART（RT2 で AT に制御される状態）に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0 を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

30

【0308】

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

【0309】

ナビストックとは、RT1 であれば RT2 へ移行させるための権利であり、かつ RT2 移行後、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数である 50 ゲームと後述する上乗せ抽選にて当選したゲーム数とを合算したゲーム数）にわたり ART に制御される権利の数を示す。RT2 へ移行後、ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、ART に制御され、その間後述のナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

40

【0310】

サブ制御部 91 は、図 19 に示すように、ナビストック抽選において 1 以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数を RAM 91c の所定領域に格納する。サブ制御部 91 は、RAM 91c のナビストックの有無に基づき、AT に制御するか否かを特定する。そして、1 以上のナビストックが残っている場合には、ART 確定報知を経て ART の当選が報知された後に AT に制御する。

50

## 【0311】

サブ制御部91は、ATの制御を開始すると、対象役の当選時にナビ演出が実行される。この際、RT1においては、リプレイGR1～6の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりRT1からRT0に移行させることが可能となる。また、ATの制御開始後は、RT0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

## 【0312】

RT1において昇格リプレイが入賞し、RT0に移行した後は、リプレイGR11～15の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR11～15の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりRT0からRT2に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

## 【0313】

RT0において特殊リプレイが入賞し、RT2に移行することで、ARTの制御が開始することとなり、ART開始演出が既に行われている場合を除き特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にARTの開始を示すART開始演出を実行し、RAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してARTの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ART中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。

## 【0314】

ART開始後は、押し順ベルの当選時にベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

## 【0315】

また、ART中においては、対象役の当選（本実施例では、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー）が当選した場合にARTのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0含む上乗せゲーム数を決定することにより、ARTのゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。ARTのゲーム数の上乗せを決定すると、決定したゲーム数をRAM91cの残りゲーム数に加算する。

## 【0316】

また、ARTの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にRT2は終了し、ARTが中断し、これに伴いARTのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するRT3において32ゲームが経過する前に移行出目が停止してRT1に移行するか、ボーナス終了後32ゲーム経過した時点でART確定報知を行い、ATの制御を再開し、これに伴いRT2に再度移行することでART開始演出を行ってARTを再開し、ARTの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、RT3においてART確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してRT1に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

## 【0317】

また、ARTの開始後、残りゲーム数が0となった場合には、残っているナビストック数が0でなければ、ARTを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない

10

20

30

40

50

旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にARTの終了を示すART終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にART開始演出を行ってARTを再開し、ナビストックを1消費（減算）してRAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、ARTの残りゲーム数の計数を開始する。

【0318】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大32ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時にARTの終了を示すART終了演出を実行した後、ATの制御を終了させる。

【0319】

この状態では、ナビ演出が実行されないので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することは不可能であり、移行出目が停止することでRT1に移行することとなるが、移行出目が停止するまではRT2が維持されることとなり、潜伏ゲーム数が経過するまでに移行出目が停止しなければ、次ゲームの賭数設定操作を契機にART開始演出を行ってARTを再開し、ナビストックを1消費（減算）してRAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、ARTの残りゲーム数の計数を開始する。

【0320】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定され、ATの制御が終了した後、潜伏ゲーム数が経過する前に移行出目が停止し、RT1に移行した場合には、潜伏ゲーム数の経過後、ATの制御を再開し、これに伴いRT2に再度移行することでART開始演出を行ってARTを再開し、ナビストックを1消費（減算）してRAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、ARTの残りゲーム数の計数を開始する。

【0321】

また、ARTの開始後、残りゲーム数が0となり、残っているナビストック数が0であればART終了演出を実行し、ATの制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することが不可能となり、移行出目が停止することでRT1に移行することで一連のAT及びARTの制御が終了することとなる。

【0322】

また、ART確定報知後、ART開始演出が行われる前の段階で、RT1においてリプレイGR1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、RT0においてリプレイGR11～15の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してRT1に移行した場合、RT0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してRT1に移行した場合には、RT2に移行しない状態でARTの制御を開始することとなり、ART開始演出が既に行われている場合を除き次ゲームのスタート操作を契機にART開始演出を実行し、RAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してARTの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ART中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。RT2に移行しない状態でのART中は、RT2に移行するまでの間、リプレイGR1～6、リプレイGR11～15、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、RT1においてリプレイGR1～6が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、RT0へ移行させることが可能となり、さらにRT0においてリプレイGR11～15が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、RT2へ移行させることが可能となる。

【0323】

尚、RT2に移行後のART中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行された

にも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合にも、上記と同様ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴに制御されることとなるが、この場合には、既にＡＲＴ開始演出が行われているため、改めてＡＲＴ開始演出が行われることはない。

【０３２４】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴでも、１ゲーム消化する毎に残りゲーム数が１減算されるとともに、残りゲーム数が０となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にＲＴ１は終了し、ＡＲＴが中断し、これに伴いＡＲＴのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ３において３２ゲームが経過する前に移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、ボーナス終了後３２ゲーム経過した時点でＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、ＲＴ３においてＡＲＴ確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してＲＴ１に移行するまではナビ演出が行われなくなっている。

10

【０３２５】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となった場合には、残っているナビストック数が０でなければ、ＡＲＴを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの制御をＲＴ２に移行しないまま再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

20

【０３２６】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大３２ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、ＡＴの制御を終了させる。

【０３２７】

そして潜伏ゲーム数の経過後、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

30

【０３２８】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となり、残っているナビストック数が０であればＡＲＴ終了演出を実行し、ＡＴの制御を終了することで一連のＡＴ及びＡＲＴの制御が終了することとなる。

【０３２９】

このように本実施例では、特別役の入賞に伴い移行するＢＢとは別に、サブ制御部９１がナビストックに基づいて遊技者にとって有利なＡＲＴに制御するようになっている。ＡＲＴは、ＢＢと比較すると１ゲームあたりのメダルの増加期待値（１ゲームあたりの平均増加数から１ゲームあたりの平均減少数を減算した値）は低く設定されているものの、全体に対して滞在する割合（所定ゲーム数（例えば１００００ゲーム）においてＡＲＴに制御されるゲーム数の割合）が高く設定されている。

40

【０３３０】

また、本実施例では最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２

50

へ移行し、この時点でA R Tの制御が開始し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

【0331】

また、A R T確定報知が行われてA Tの制御が開始した後、R T 2へ移行するまでの段階でのR T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで昇格リプレイを入賞させてR T 0に移行させることが可能であるにも関わらず、昇格リプレイが入賞せずR T 0に移行しなかった場合、R T 0においてリプレイ11～15が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで特殊リプレイを入賞させてR T 2に移行させることが可能であるにも関わらず、特殊リプレイが入賞せずR T 2に移行しなかった場合、R T 0において押し順ベルが当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで移行出目の停止を回避させることが可能であるにも関わらず、移行出目を停止させてR T 1へ移行させた場合には、R T 2へ移行せずともA R Tの制御を開始し、R T 2へ移行した場合のA R Tに比較してメダルの払出率が低い状態のままA R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

10

【0332】

また、A R Tの制御の開始後、特別役が当選した場合には、その時点でR T 2が終了することとなり、これに伴いA R Tの制御も中断するようになっている。そして、ボーナス終了後は、A R Tを再開する場合には、A R T確定報知が行われてA Tの制御が開始するものの、この場合も直ちに遊技者にとって有利なR T 2へ移行するのではなく、R T 3に滞在していれば移行出目が停止してR T 1に移行し、R T 1に滞在していれば、リプレイG R 1～6が当選し、昇格リプレイが入賞してR T 0に移行し、さらにR T 0においてリプレイG R 11～15が当選し、特殊リプレイが入賞することでR T 2へ移行し、この時点でA R Tの制御が開始し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

20

【0333】

また、A R Tの制御の終了後、ナビストックが残っている場合には、潜伏抽選を行い、潜伏抽選にて潜伏させない旨が決定された場合には、直ちにA R Tの制御を再開させる一方で、潜伏抽選にて潜伏させる旨が決定された場合には、直ちにA R Tの制御を再開させるのではなく、一度A Tの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、A R T確定報知を行い、この際、R T 2が維持されていればA R Tの制御を再開することとなるが、R T 1に移行している場合には、リプレイG R 1～6が当選し、昇格リプレイが入賞してR T 0に移行し、さらにR T 0においてリプレイG R 11～15が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてR T 2へ移行し、この時点でA R Tの制御を再開させるようになっている。

30

【0334】

このように本実施例では、R T 1においてA R T確定報知が行われた後、ナビ演出に従って停止操作を行うことによりR T 0を経て再遊技役の当選確率が高く、かつR T 1に転落し難いR T 2へ移行することとなり、ナビ演出に従って停止操作を行っている限りはR T 2へ移行した時点でA R T開始演出を行い、A R Tのゲーム数の計数もその時点から開始することとなるが、A T確定報知の後、ナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出を無視して停止操作を行った結果、R T 0へ移行させることができなかった場合、R T 0に移行後、R T 1へ転落した場合、すなわちR T 2への移行条件が成立しているにも関わらず、R T 2への移行条件を成立させなかった場合には、その時点でA R T開始演出を行い、A R Tの制御を開始し、R T 2へ移行せずともA R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっており、ナビ演出に従わなければ結果として遊技者にとって不利となるので、R T 2への移行条件が成立した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことを促すことができる。

40

【0335】

本実施例では、前述のように弱チェリー当選時、強チェリー当選時、最強チェリー当選時は、後述のようにいずれも左リールの下段に「チェリー」を導出可能に制御されるが、中リール、右リールの制御内容が異なる。

【0336】

50



弱チェリーの当選時に左リールを第1停止とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図20に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、中リール、右リールについては、その停止順及び停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段にも、右リールの中段にも「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0337】

また、弱チェリーの当選時に左リールを第1停止とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミング以外で左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上中下段いずれにも「チェリー」を停止させることなく、また、中リール、右リールについては、その停止順及び停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段にも、右リールの中段にも「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

10

【0338】

弱チェリー当選時に左リール以外を第1停止とした場合にも、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる一方、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミング以外で左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上中下段いずれにも「チェリー」を停止させない制御を行う。

【0339】

20

また、弱チェリー当選時に左リール以外を第1停止とした場合にも、中リール、右リールについては、その停止順及び停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段にも、右リールの中段にも「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0340】

このように弱チェリー当選時には、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールについては停止操作のタイミングに関わらず、中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールの中段に「BAR」以外の図柄が停止する停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

30

【0341】

強チェリーの当選時には、左リールを第1停止とした場合に左中右の停止順とするか、左右中の停止順とするか、に応じて制御が異なる。

【0342】

強チェリーの当選時に左中右の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図21に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

40

【0343】

また、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行わ

50

れた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0344】

強チェリーの当選時に左右中の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図22に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0345】

また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0346】

強チェリー当選時に左リール以外を第1停止とした場合にも、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる一方、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミング以外で左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上中下段いずれにも「チェリー」を停止させない制御を行う。

【0347】

また、中リール、右リールについては、右リールよりも先に中リールを停止させた場合には、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0348】

また、中リールよりも先に右リールを停止させた場合には、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の

引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 11 番または 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 12 ~ 14 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【0349】

このように強チェリー当選時には、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールについては、いずれか一方のリールのみ中段に「BAR」を停止させることが可能となるように制御を行う。この際、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 5 図柄の範囲のうち特定の 2 図柄の範囲で中リールの停止操作が行われた場合のみ中リールの中段に「BAR」を停止させる制御を行うのに対して、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 5 図柄の範囲のいずれの範囲で右リールの停止操作が行われた場合でも右リールの中段に「BAR」を停止させる制御を行う。すなわち中リールに比較して右リールの方が、中段に「BAR」が停止する割合が高くなるように制御する。また、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれについても中段に「BAR」を停止させることができなかった場合には、前述の弱チェリー目が停止することとなる。以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールの一方のみ中段に「BAR」が停止する停止態様を強チェリー目と呼ぶ。また、強チェリー及び最強チェリー当選時以外でも、中リール、右リールの一方の中段に「BAR」が停止することがあり、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作を行ったにも関わらず、左リールの下段に「チェリー」が停止しない場合には、強チェリーまたは最強チェリーの当選は否定される。

#### 【0350】

尚、本実施例では、強チェリー当選時においてリールの停止順に関わらず、強チェリー目を停止させることが可能な構成であるが、左リールを第 1 停止とした場合のみ強チェリー目を停止させることが可能に制御し、左リール以外を第 1 停止とした場合に弱チェリー目、すなわち中リール、右リールの中段に「BAR」が停止しない構成としたり、左リール以外を第 1 停止とした場合に、強チェリー目も弱チェリー目も停止しない構成としても良い。

#### 【0351】

最強チェリーの当選時には、左リールを第 1 停止とした場合に左中右の停止順とするか、左右中の停止順とするか、に応じて制御が異なる。

#### 【0352】

最強チェリーの当選時に左中右の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図 23 に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 11 番または 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【0353】

また、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタ

10

20

30

40

50

イミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0354】

最強チェリーの当選時に左右中の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図24に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0355】

また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0356】

最強チェリー当選時に左リール以外を第1停止とした場合にも、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる一方、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミング以外で左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上中下段いずれにも「チェリー」を停止させない制御を行う。

【0357】

また、中リール、右リールについては、右リールよりも先に中リールを停止させた場合には、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15

番が下段に位置するタイミングのうち 12 ~ 14 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0358】

また、中リールよりも先に右リールを停止させた場合には、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 11 番または 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 12 ~ 14 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ~ 19 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 11 番または 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミングのうち 12 ~ 14 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 11 ~ 15 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0359】

このように最強チェリー当選時には、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールについては、いずれのリールについても中段に「BAR」を停止させることが可能となるように制御を行う。また、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールの一方の中段に「BAR」を停止させることができなかった場合には、前述の強チェリー目が停止することとなり、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれについても中段に「BAR」を停止させることができなかった場合には、前述の弱チェリー目が停止することとなる。以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールの双方の中段に「BAR」が停止する停止態様を最強チェリー目と呼ぶ。また、最強チェリー当選時以外でも、中リール、右リールの一方の中段に「BAR」が停止することがあり、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作を行ったにも関わらず、左リールの下段に「チェリー」が停止しない場合には、最強チェリーの当選は否定される。

【0360】

尚、本実施例では、最強チェリー当選時においてリールの停止順に関わらず、最強チェリー目または強チェリー目を停止させることが可能な構成であるが、左リールを第 1 停止とした場合のみ最強チェリー目または強チェリー目を停止させることが可能に制御し、左リール以外を第 1 停止とした場合に弱チェリー目、すなわち中リール、右リールの中段に

10

20

30

40

50

「BAR」が停止しない構成としたり、左リール以外を第1停止とした場合に、最強チェリー目も強チェリー目も弱チェリー目も停止しない構成としても良い。

【0361】

このように本実施例では、弱チェリー、強チェリー、最強チェリーの当選時において適切なタイミングで停止操作を行うことによる停止態様の違いに応じて、弱チェリーの当選か、強チェリーの当選か、最強チェリーの当選か、を特定することが可能となる一方、適切なタイミングで停止操作を行わなければ、弱チェリー、強チェリー、最強チェリーのいずれかが当選していることを特定できても、弱チェリーの当選か、強チェリーの当選か、最強チェリーの当選か、を特定することができない構成となっている。

【0362】

本実施例のメイン制御部が行う内部抽選では、弱チェリー、強チェリー、最強チェリーともに特別役と同時当選し得るが、それぞれ特別役と同時当選する比率（弱チェリー／強チェリー／最強チェリーが単独で当選する確率及び弱チェリー／強チェリー／最強チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率）が異なる。

【0363】

詳しくは、図25に示すように、弱チェリーが特別役と同時当選する比率は約8.5%、強チェリーが特別役と同時当選する比率は約57.5%、最強チェリーが特別役と同時当選する比率は100%である。

【0364】

すなわち弱チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、強チェリーが特別役と同時当選する比率の方が高く設定されており、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、特別役の当選が期待できるようになっている。さらに、強チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、最強チェリーが特別役と同時当選する比率の方が高く設定されており、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が、特別役の当選が期待できるようになっている。このため、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が特別役が同時に当選する確率について遊技者にとって有利な出目となり、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が特別役が同時に当選する確率について遊技者にとって有利な出目となる。

【0365】

本実施例において弱チェリー、強チェリー、最強チェリーが当選した場合にサブ制御部91が行うナビストック抽選では、弱チェリーが当選したか、強チェリーが当選したか、最強チェリーが当選したか、に応じてナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が異なる。

【0366】

詳しくは、図26に示すように、弱チェリーの当選時におけるナビストック0個の当選確率は95%、ナビストック1個の当選確率は4%、ナビストック3個の当選確率は1%であり、ナビストックの当選確率は5%、ナビストックの当選個数の平均値は0.07である。強チェリーの当選時におけるナビストック0個の当選確率は50%、ナビストック1個の当選確率は30%、ナビストック3個の当選確率は20%、ナビストック5個の当選確率は10%であり、ナビストックの当選確率は50%、ナビストックの当選個数の平均値は1.4である。最強チェリーの当選時におけるナビストック3個の当選確率は80%、ナビストック5個の当選確率は20%であり、ナビストックの当選確率は100%、ナビストックの当選個数の平均値は3.4である。

【0367】

すなわち弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されており、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、ナビストックの当選及び当選個数が期待できるようになっている。さらに、強チェリー当選時よりも、最強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されており、強チェ

10

20

30

40

50

リー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が、ナビストックの当選及び当選個数が期待できるようになっている。このため、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方がナビストックの当選確率及び当選個数について遊技者にとって有利な出目となり、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方がナビストックの当選確率及び当選個数について遊技者にとって有利な出目となる。

#### 【0368】

本実施例においてART中に弱チェリー、強チェリー、最強チェリーが当選した場合にサブ制御部91が行う上乗せ抽選では、弱チェリーが当選したか、強チェリーが当選したか、最強チェリーが当選したか、に応じてARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が異なる。

10

#### 【0369】

詳しくは、図27に示すように、弱チェリーの当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は50%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は40%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は5%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は0.5%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は0.5%、であり、ARTのゲーム数の上乗せの当選確率は50%、上乗せされるゲーム数の平均値は13.25である。強チェリーの当選時における上乗せゲーム数0Gの当選確率は30%、上乗せゲーム数10Gの当選確率は30%、上乗せゲーム数30Gの当選確率は25%、上乗せゲーム数50Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は1%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は1%、であり、ARTのゲーム数の上乗せの当選確率は70%、上乗せされるゲーム数の平均値は25.5である。最強チェリーの当選時における上乗せゲーム数50Gの当選確率は50%、上乗せゲーム数100Gの当選確率は20%、上乗せゲーム数150Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数200Gの当選確率は10%、上乗せゲーム数250Gの当選確率は5%、上乗せゲーム数300Gの当選確率は5%、であり、ARTのゲーム数の上乗せの当選確率は100%、上乗せされるゲーム数の平均値は107.5である。

20

30

#### 【0370】

すなわち弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されており、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、ARTのゲーム数の上乗せの当選確率及びより多くのゲーム数の上乗せが期待できるようになっている。さらに、強チェリー当選時よりも、最強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されており、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が、ARTのゲーム数の上乗せの当選確率及びより多くのゲーム数の上乗せが期待できるようになっている。このため、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数について遊技者にとって有利な出目となり、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数について遊技者にとって有利な出目となる。

40

#### 【0371】

本実施例では、弱チェリーが当選しているよりも強チェリーが当選している方が遊技者にとって有利となる。また、弱チェリーが当選している場合と、強チェリーが当選している場合と、でリールの停止制御が異なり、その際の出目に応じて弱チェリーが当選しているか、強チェリーが当選しているか、を特定可能となるが、複数のリールが回転中の状況において、いずれか1のリールが停止した時点で弱チェリーか強チェリーかが特定されてしまうと、弱チェリーが特定される出目が停止した場合に、未だ回転中のリールが残って

50

いる状況であっても強チェリー目となること、すなわち弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることへの期待感を持続させることができなくなってしまうこととなる。

#### 【0372】

これに対して本実施例では、弱チェリー当選時には、中リール及び右リールのいずれにも中段に「BAR」以外の図柄を停止させる一方、強チェリー当選時には、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において特定のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止させるのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールの中段に「BAR」以外の図柄が停止した場合に、右リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する。このため、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リールを停止させた際に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止することで強チェリー目となるので、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールが停止するまで強チェリー目となること、すなわち弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

#### 【0373】

特に、本実施例では、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させるようになっている。すなわち中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作を行っても、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しないことがあるため、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を狙って停止操作を行っているにも関わらず、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールが停止するまで弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

#### 【0374】

尚、本実施例では、左リール、中リール及び右リールの3つのリールを備える構成であり、このうち中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、特定のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させるのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させず、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成であるが、少なくとも2つ以上のリールを備える構成において、このうち第1のリール及び第2のリールが未だ回転中の状況において、特定のタイミングで第1のリールの停止操作が行われた場合に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させるのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで第1のリールの停止操作が行われた場合に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させず、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、第2のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成であれば、第1のリール及び第2のリールが未だ回転中の状況において第1のリールを



停止させた際に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、第2のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止することで強チェリー目となるので、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、第2のリールが停止するまで弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0375】

また、本実施例では、強チェリー当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成であるが、強チェリー当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングのうちの一部のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良いし、右リールの停止タイミングに関わらず、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良い。

【0376】

また、本実施例では、弱チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、強チェリーが特別役と同時当選する比率の方が高く設定されること、弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、弱チェリーの当選時よりも強チェリーの当選時の方が遊技者にとって有利となり、その結果、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であるが、少なくとも弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であれば良く、上記のうちいずれか1つの構成を備えることにより弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、弱チェリー当選時において移行する遊技状態よりも強チェリー当選時において移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御されることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【0377】

さらに、弱チェリー目となったときよりも、強チェリー目となったときの方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、弱チェリー目となったときよりも、強チェリー目となったときの方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、弱チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態よりも強チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御されることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成、弱チェリー目となったときよりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な価値が付与されることで、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【0378】

また、本実施例では、弱チェリーの当選時にも、強チェリーの当選時にも、左リール、中リール及び右リールの全てが回転中の状況において、左リールにおいて「BAR」の引

10

20

30

40

50

込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させるようになっており、左リールを第1停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止することで、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選していること、すなわち弱チェリー目、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることが可能となり、その後、弱チェリー目となるか、強チェリー目となるか、を特定するために、中リール及び右リールの停止態様に着目させることができる。

【0379】

尚、本実施例では、左リールの「チェリー」が引込範囲を超えて配置されているため、左リールの下段に「チェリー」を引き込むことが可能となるタイミング（左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミング）で左リールの停止操作をしなければ、弱チェリーまたは強チェリーが当選していても左リールの下段に「チェリー」を停止させることができない構成であるが、左リールの「チェリー」を引込範囲内となる間隔で配置することで、弱チェリーまたは強チェリーの当選時に左リールの停止操作のタイミングに関わらず、左リールの下段に「チェリー」を停止させる構成、すなわち弱チェリーまたは強チェリーの当選を示唆する出目を停止させる構成としても良く、このような構成であっても、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選していること、すなわち弱チェリー目、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることが可能となり、その後、弱チェリー目となるか、強チェリー目となるか、を特定するために、中リール及び右リールの停止態様に着目させることができる。

【0380】

また、本実施例では、中リールの中段に「BAR」が停止するか、右リールの中段に「BAR」が停止することにより、強チェリー目が特定されるようになっている。すなわち中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様であるので、容易に強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることができる。

【0381】

特に、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様、すなわち共通の位置に共通の図柄が停止する停止態様であるため、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることがさらに容易となる。

【0382】

尚、本実施例では、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様であるが、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、が異なる停止態様であっても良い。また、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、が異なる停止態様であっても、例えば、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、を共通の位置に形状や色彩が類似する図柄が停止する停止態様することによって、容易に強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることができる。

【0383】

また、本実施例では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目の当選が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定されることで、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、強チェリー目が特定される停止態様が導出されやすい右リールを先に停止させるか、強チェリー目が特定される停止態様が導出されにくい中リールを先に停止させるか、を選択することで、強チェリー目か否かを早く察知しやすくするか、強チェリー目となることへの期待感を持続させるか、を選択することができる。

## 【 0 3 8 4 】

尚、本実施例では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、中段に「BAR」を停止させること、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能な構成であるが、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リール及び右リールの特定のリールを先に停止させ、特定のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させることができなかった場合のみ、もう一方のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能となる構成としても良い。

## 【 0 3 8 5 】

また、本実施例では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定された構成であるが、右リールに比較して中リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定された構成とした場合でも、強チェリー目が否かを早く察知しやすくするか、強チェリー目となることへの期待感を持続させるか、を選択することができる。

## 【 0 3 8 6 】

また、本実施例では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールのうちいずれか一方のみ強チェリーの当選が特定される停止態様を停止可能に制御する一方で、強チェリーの当選時よりもさらに遊技者にとって有利な最強チェリーの当選時に、中リール及び右リールの双方に強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御するので、中リール及び右リールの双方に強チェリー目が特定される停止態様が停止することで、強チェリー目よりもさらに遊技者にとって有利な状況である可能性が最強チェリー目であることを遊技者に対して認識させることができる。

## 【 0 3 8 7 】

尚、本実施例では、最強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールまたは右リールの一方に強チェリー目が特定される停止態様が停止した場合に、残りのリールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミング（中リールについてはその一部のタイミング）で残りのリールの停止操作が行われた場合に、残りのリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成であるが、最強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールまたは右リールの一方に強チェリー目が特定される停止態様が停止した場合に、残りのリールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングのうち一部のタイミングで残りのリールの停止操作が行われた場合に、残りのリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良いし、残りのリールの停止タイミングに関わらず、残りのリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良い。

## 【 0 3 8 8 】

また、本実施例では、強チェリーが特別役と同時当選する比率よりも、最強チェリーが特別役と同時当選する比率の方が高く設定されること、強チェリー当選時よりも、最強チェリー当選時の方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、強チェリー当選時よりも、最強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、強チェリーの当選時よりも最強チェリーの当選時の方が遊技者にとって有利となり、その結果、弱チェリー目よりも強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であるが、少なくとも強チェリー目よりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成であれば良く、上記のうちいずれか1つの構成を備えることにより強チェリー目よりも

10

20

30

40

50

最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、強チェリー当選時において移行する遊技状態よりも最強チェリー当選時において移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御されることで、強チェリー目よりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【0389】

さらに、強チェリー目となったときよりも、最強チェリー目となったときの方がナビストックの当選確率及びナビストックの当選個数の平均値が高く設定されること、強チェリー目となったときよりも、最強チェリー目となったときの方がARTのゲーム数の上乗せの当選確率及び上乗せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、強チェリー目よりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良いし、強チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態よりも最強チェリー目となったときにおいて移行する遊技状態の方が遊技者にとって有利に制御されることで、強チェリー目よりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成、強チェリー目となったときよりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な価値が付与されることで、強チェリー目よりも最強チェリー目となったときの方が遊技者にとって有利な状況である可能性が高い旨が示唆される構成でも良い。

【0390】

また、本実施例では、強チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な最強チェリーを備える構成であるが、最強チェリーを備えない構成としても良く、このような構成とした場合には、強チェリー当選時に、中リール及び右リールの双方に強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成としても良い。

【0391】

本実施例においてメイン制御部41は、弱チェリー当選時に弱チェリー目が停止しなかった場合、弱チェリー当選時に弱チェリー目が停止し、かつ後述のフリーズ状態に制御するか否かを決定するフリーズ抽選に当選した場合、強チェリー当選時に弱チェリー目及び強チェリー目が停止しなかった場合、強チェリー当選時に弱チェリー目が停止し、強チェリー目が停止しなかった場合、強チェリー当選時に強チェリー目が停止し、かつフリーズ抽選に当選した場合、最強チェリー当選時に弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目が停止しなかった場合、最強チェリー当選時に弱チェリー目が停止し、強チェリー目及び最強チェリー目が停止しなかった場合、最強チェリー当選時に強チェリー目が停止し、最強チェリー目が停止しなかった場合に、次ゲームの開始と同時に、ゲームを進行させるための操作（リールの停止操作）が有効化されるタイミングを遅延させることにより、所定期間にわたりゲームを進行させるための操作が無効化されるフリーズ状態に制御する。

【0392】

弱チェリー当選時に弱チェリー目が停止し、フリーズ抽選に当選した場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図28(a)(b)に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様が変更される可能性を示唆した後、図28(c)(d)に示すように、最終的にリールの停止態様を変更せずにリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。一方、弱チェリー当選時に弱チェリー目が停止し、フリーズ抽選に当選しなかった場合には、図28(a)(b)(e)に示すように、前のゲームのリール回転開始から所定の規制時間が経過していれば、次ゲームのスタート操作と同時にリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。

【0393】

強チェリー当選時に弱チェリー目が停止した場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図29(a)(b)に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様が変更される可能性を示唆した後、図29(c)または図2

9 (g) に示すように、リールの停止態様を強チェリー目 (左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールのいずれか一方の中段に「BAR」が停止する停止態様) に変更する。その後、フリーズが継続する場合には、図 29 (d) (e) (f) または図 29 (h) (i) (j) に示すように、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、最終的にリールの停止態様を強チェリー目から変更せずにリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。一方、リールの停止態様を強チェリー目に変更した後、フリーズが継続しない場合には、図 29 (f) または図 29 (j) に示すように、そのままリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。リールの停止態様を強チェリー目に変更した後、フリーズが継続させるか否かは、フリーズ状態の開始時に選択されるフリーズ時間に依りて決定される。

10

#### 【0394】

強チェリー当選時に強チェリー目が停止し、フリーズ抽選に当選した場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、最終的にリールの停止態様を変更せずにリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。一方、強チェリー当選時に強チェリー目が停止し、フリーズ抽選に当選しなかった場合には、前のゲームのリール回転開始から所定の規制時間が経過していれば、次ゲームのスタート操作と同時にリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。

#### 【0395】

20

最強チェリー当選時に弱チェリー目が停止した場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図 30 (a) (b) に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、図 30 (c) または図 30 (g) に示すように、リールの停止態様を強チェリー目 (左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールのいずれか一方の中段に「BAR」が停止する停止態様) に変更する。その後、図 30 (d) (e) または図 30 (h) (i) に示すように、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、リールの停止態様を最強チェリー目 (左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールの双方の中段に「BAR」が停止する停止態様) に変更する。その後、図 30 (f) または図 30 (j) に示すように、リールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。

30

#### 【0396】

最強チェリー当選時に強チェリー目が停止した場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、リールの停止態様を最強チェリー目 (左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールの双方の中段に「BAR」が停止する停止態様) に変更する。その後、リールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。

#### 【0397】

弱チェリー当選時に弱チェリー目が停止しなかった場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図 31 (a) (b) に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、図 31 (c) に示すように、リールの停止態様を弱チェリー目 (左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれの中段にも「BAR」が停止しない停止態様) に変更する。その後、フリーズが継続する場合には、図 31 (d) (e) (f) に示すように、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性を示唆した後、最終的にリールの停止態様を弱チェリー目から変更せずにリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。一方、リールの停止態様を弱チェリー目に変更した後、フリーズが継続しない場合には、図 31 (g) に示すように、そのままリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。リールの停止

40

50

態様を弱チェリー目に変更した後、フリーズが継続させるか否かは、フリーズ状態の開始時に選択されるフリーズ時間に応じて決定される。

【0398】

強チェリー当選時に弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図32(a)(b)に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、図32(c)に示すように、リールの停止態様を弱チェリー目(左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれの中段にも「BAR」が停止しない停止態様)に変更する。その後、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、図32(e)または図32(i)に示すように、リールの停止態様を強チェリー目(左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールのいずれか一方の中段に「BAR」が停止する停止態様)に変更する。その後、フリーズが継続する場合には、図32(f)(g)(h)または図32(j)(k)(m)に示すように、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、最終的にリールの停止態様を強チェリー目から変更せずにリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。一方、リールの停止態様を強チェリー目に変更した後、フリーズが継続しない場合には、図32(h)または図32(m)に示すように、そのままリールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。リールの停止態様を強チェリー目に変更した後、フリーズが継続させるか否かは、フリーズ状態の開始時に選択されるフリーズ時間に応じて決定される。

10

20

【0399】

最強チェリー当選時に弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合には、次ゲームのスタート操作と同時に、フリーズ状態に制御し、図33(a)(b)に示すように、リールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、図33(c)に示すように、リールの停止態様を弱チェリー目(左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれの中段にも「BAR」が停止しない停止態様)に変更する。その後、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、図33(e)または図33(i)に示すように、リールの停止態様を強チェリー目(左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールのいずれか一方の中段に「BAR」が停止する停止態様)に変更する。その後、図33(f)(g)または図33(j)(k)に示すように、さらにリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性を示唆した後、リールの停止態様を最強チェリー目(左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リールまたは右リールの双方の中段に「BAR」が停止する停止態様)に変更する。その後、図33(h)または図33(m)に示すように、リールの回転を開始させ、定速回転となった時点で停止操作を有効とする。

30

【0400】

このように本実施例では、強チェリーが当選しているが、強チェリー目を停止させることができず、弱チェリー目が停止し、強チェリーの当選が特定できない場合でも、その後のフリーズ状態において弱チェリー目を強チェリー目に変更する制御が行われることにより、強チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。

40

【0401】

また、弱チェリーの当選時にもフリーズ抽選に当選した場合には、フリーズ状態に制御し、強チェリーが当選し、弱チェリー目が停止した場合と同様にリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様を変更される可能性が示唆されるので、弱チェリー当選時にも、強チェリーの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0402】

また、最強チェリーが当選しているが、最強チェリー目を停止させることができず、弱チェリー目または強チェリー目が停止し、最強チェリーの当選が特定できない場合でも、

50

その後のフリーズ状態において最強チェリー目に変更する制御が行われることにより、最強チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。さらに最強チェリーが当選しているが、弱チェリー目が停止し、最強チェリーの当選が特定できない場合に、その後のフリーズ状態において、弱チェリー目から最強チェリー目に変更されるのではなく、強チェリー目に変更した後、さらに最強チェリー目に変更される一方、強チェリーが当選しているが、弱チェリー目が停止し、その後のフリーズ状態において強チェリー目に変更された後、最強チェリーが当選し、弱チェリー目が停止した場合と同様にリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性が示唆されるので、強チェリー目が停止した後も、最強チェリー目に変更されること、すなわち最強チェリーの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

**【0403】**

また、本実施例では、弱チェリーが当選しているが、弱チェリー目を停止させることができず、弱チェリーの当選が特定できない場合でも、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更する制御が行われることにより、弱チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。

**【0404】**

また、強チェリーが当選しているが、弱チェリー目も強チェリー目も停止させることができず、強チェリーの当選が特定できない場合でも、その後のフリーズ状態において強チェリー目に変更する制御が行われることにより、強チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。

20

**【0405】**

さらに強チェリーが当選しているが、弱チェリー目も強チェリー目も停止させることができず、強チェリーの当選が特定できない場合に、その後のフリーズ状態において、直ちに最強チェリー目に変更されるのではなく、弱チェリー目に変更した後、さらに強チェリー目に変更される一方、弱チェリーが当選しているが、弱チェリー目が停止せず、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更された後、強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合と同様にリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性が示唆されるので、フリーズ状態において弱チェリー目が停止した後も、強チェリー目に変更されること、すなわち強チェリーの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

**【0406】**

また、最強チェリーが当選しているが、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止させることができず、最強チェリーの当選が特定できない場合でも、その後のフリーズ状態において最強チェリー目に変更する制御が行われることにより、最強チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。

**【0407】**

さらに最強チェリーが当選しているが、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止させることができず、最強チェリーの当選が特定できない場合に、その後のフリーズ状態において、直ちに最強チェリー目に変更されるのではなく、弱チェリー目に変更し、強チェリー目に変更された後、さらに最強チェリー目に変更される一方、強チェリーが当選しているが、弱チェリー目も強チェリー目も停止せず、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更され、強チェリー目に変更された後、最強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合と同様にリールを一定時間上下に振動させてリールの停止態様に変更される可能性が示唆されるので、フリーズ状態において弱チェリー目が停止し、さらに強チェリー目が停止した後も、最強チェリー目に変更されること、すなわち最強チェリーの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

**【0408】**

尚、本実施例では、最強チェリーが当選し、弱チェリー目が停止した場合に、その後のフリーズ状態において強チェリー目に変更された後、最強チェリー目に変更される構成で

50

あるが、弱チェリー目から直ちに最強チェリー目に変更される構成としても良いし、最強チェリーが当選し、弱チェリー目が停止した場合に、その後のフリーズ状態において強チェリー目に変更された後、最強チェリー目に変更される構成と、弱チェリー目から直ちに最強チェリー目に変更される構成の双方を備える構成としても良い。

【0409】

また、本実施例では、強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合に、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更された後、強チェリー目に変更される構成であるが、直ちに強チェリー目に変更される構成としても良いし、強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合に、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更された後、強チェリー目に変更される構成と、直ちに強チェリー目に変更される構成の双方を備える構成としても良い。

10

【0410】

また、本実施例では、最強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合に、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更され、強チェリー目に変更された後、最強チェリー目に変更される構成であるが、直ちに最強チェリー目に変更される構成としても良いし、弱チェリー目または強チェリー目の一方に変更された後、最強チェリー目に変更される構成としても良いし、最強チェリーが当選し、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合に、その後のフリーズ状態において弱チェリー目に変更され、強チェリー目に変更された後、最強チェリー目に変更される構成、直ちに最強チェリー目に変更される構成、弱チェリー目または強チェリー目の一方に変更された後、最強チェリー目に変更される構成のうち2つの構成を備える構成、またはこれら構成の全ての構成を備える構成としても良い。

20

【0411】

また、本実施例では、弱チェリー当選時よりも、強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乘せの当選確率及び上乘せされるゲーム数の平均値が高く設定され、さらに、強チェリー当選時よりも、最強チェリー当選時の方がARTのゲーム数の上乘せの当選確率及び上乘せされるゲーム数の平均値が高く設定されることで、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成であるが、このような構成に加え、またはこのような構成に換えて、例えば、弱チェリー目が停止したときよりも、強チェリー目が停止したときの方がARTのゲーム数の上乘せの当選確率及び上乘せされるゲーム数の平均値が高く設定され、さらに、強チェリー目が停止したときよりも、最強チェリー目が停止したときの方がARTのゲーム数の上乘せの当選確率及び上乘せされるゲーム数の平均値が高く設定されることにより、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆され、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成としても良い。

30

【0412】

そして、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成において、弱チェリー目が停止した際に、強チェリーが当選していない場合でも昇格抽選に当選すること等により、その後フリーズ状態に制御し、このフリーズ状態において弱チェリー目を強チェリー目に変更する変更制御を行う構成としても良く、このような構成とすることで、弱チェリー目が停止した場合でも、遊技者にとって有利な状況が示唆される強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

40

【0413】

また、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆され、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成において、弱チェリー目または強チェリー目が停止した際に、最強チェリーが当選していない場合でも昇格抽選に当選すること等により、その後フリーズ状態に制御し、このフリーズ状態において弱チェリー

50



目または強チェリー目を最強チェリー目に変更する変更制御を行う構成としても良く、このような構成とすることで、弱チェリー目または強チェリー目が停止した場合でも、遊技者にとってさらに有利な状況が示唆される最強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

【0414】

また、弱チェリー目から最強チェリー目に変更する変更制御を行う場合には、弱チェリー目から強チェリー目に変更する変更制御を行った後、さらに強チェリー目から最強チェリー目に変更する変更制御を行うようにしても良く、このようにすることで、弱チェリー目から直接最強チェリー目に変更されるのではなく、強チェリー目に変更された後、最強チェリー目に変更されるので、弱チェリー目から強チェリー目に変更されることで、その後、さらに強チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況が示唆される最強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

10

【0415】

また、弱チェリー目も強チェリー目も停止しないときよりも、弱チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆され、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成において、弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった際に、弱チェリーも強チェリーも当選していない場合または強チェリーが当選していない場合でも昇格抽選に当選すること等により、その後フリーズ状態に制御し、このフリーズ状態において弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目を弱チェリー目または強チェリー目に変更する変更制御を行う構成としても良く、このような構成とすることで、弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合でも、遊技者にとって有利な状況が示唆される弱チェリー目または強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

20

【0416】

また、弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から強チェリー目に変更する変更制御を行う場合には、弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から弱チェリー目に変更する変更制御を行った後、さらに弱チェリー目から強チェリー目に変更する変更制御を行うようにしても良く、このようにすることで、弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から直接強チェリー目に変更されるのではなく、弱チェリー目に変更された後、強チェリー目に変更されるので、弱チェリー目及び強チェリー目以外の出目から弱チェリー目に変更されることで、その後、さらに弱チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況が示唆される強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

30

【0417】

また、弱チェリー目も強チェリー目も停止しないときよりも、弱チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆され、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆され、強チェリー目が停止したときよりも最強チェリー目が停止したときの方が遊技者にとって有利な状況が示唆される構成において、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリーも停止しなかった際に、弱チェリーも強チェリーも最強チェリーも当選していない場合または強チェリーも最強チェリーも当選していない場合または最強チェリーが当選していない場合でも昇格抽選に当選すること等により、その後フリーズ状態に制御し、このフリーズ状態において弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目以外の出目を弱チェリー目または強チェリー目または最強チェリー目に変更する変更制御を行う構成としても良く、このような構成とすることで、弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合でも、遊技者にとって有利な状況が示唆される弱チェリー目または強チェリー目または最強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

40

【0418】

また、弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目以外の出目から最強チェリー目に変更する変更制御を行う場合には、弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目以外の出目から弱チェリー目に変更する変更制御を行った後、さらに弱チェリー目から強チ

50

ェリー目に変更する変更制御を行い、さらに強チェリー目から最強チェリー目に変更する変更制御を行うようにしても良く、このようにすることで、弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目以外の出目から直接最強チェリー目に変更されるのではなく、弱チェリー目に変更された後、強チェリー目に変更され、さらに最強チェリー目に変更されるので、弱チェリー目、強チェリー目及び最強チェリー目以外の出目から弱チェリー目に変更されること、または弱チェリー目から強チェリー目に変更されることで、その後、さらに弱チェリー目または強チェリー目よりも遊技者にとって有利な状況が示唆される最強チェリー目に変更されることを期待させることができる。

#### 【0419】

また、本実施例では、弱チェリーの当選時に弱チェリー目が停止しなかった場合、強チェリーの当選時に強チェリー目が停止しなかった場合または弱チェリー目も強チェリー目も停止しなかった場合、最強チェリーの当選時に最強チェリー目が停止しなかった場合、強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合または弱チェリー目も強チェリー目も最強チェリー目も停止しなかった場合には必ずフリーズ状態に制御され、内部抽選結果に応じて出目に変更される構成であるが、上記の場合においてもフリーズ抽選を行い、フリーズ抽選に当選しなかった場合には、フリーズ状態に制御せず、出目に変更されない構成としても良く、このような構成とすることで、フリーズ状態に制御されず、出目に変更されない場合でも、強チェリー、最強チェリーに当選している可能性が残るので、このような場合であっても強チェリー、最強チェリーに当選していることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

#### 【0420】

また、本実施例では、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー当選時の次ゲームにおいてフリーズ状態に制御される構成であるが、弱チェリー、強チェリー、最強チェリー当選時のゲーム終了後にフリーズ状態に制御される構成としても良い。

#### 【0421】

次に、メイン制御部41が行う強チェリー当選時のリールの停止制御の変形例1について説明する。

#### 【0422】

上記の実施例では、強チェリー当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リール及び右リールの停止順に関わらず、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高くなる構成である。

#### 【0423】

これに対して本変形例1では、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リール及び右リールの停止順に応じて、中リールまたは右リールのうち後に停止したリールの方が先に停止したリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高くなるように設定されている。

#### 【0424】

詳しくは、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、右リールよりも先に中リールを停止させた場合には、上記実施例と同様に、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち11番または15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングのうち12～14番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミン

グ以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0425】

一方、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールよりも先に右リールを停止させた場合には、図34に示すように、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングのうち15番または19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングのうち16～18番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合、または右リールにおいて「BAR」引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外で右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる11～15番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

10

【0426】

このように本変形例1では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リール及び右リールのうち後に停止させたリールの方が先に停止させたリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定されることで、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、回転中の中リール及び右リールのうち後に停止させたリールの方が先に停止させたリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止しやすいので、回転中の中リール及び右リールのどちらを先に停止させた場合でも、強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

20

【0427】

次に、メイン制御部41が行う強チェリー当選時のリールの停止制御の変形例2について説明する。

30

【0428】

上記の実施例では、強チェリー当選時には、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において特定のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止させるのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールの中段に「BAR」以外の図柄が停止した場合に、右リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成である。

【0429】

40

これに対して本変形例2では、左リールが停止済みであり、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、停止済みの左リールの停止操作が特定のタイミングで行われた場合に、その後、中リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御するのに対して、停止済みの左リールの停止操作が停止特定のタイミング以外のタイミングで行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールの中段に「BAR」以外の図柄が停止した場合に、右リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する。

【0430】

詳しくは、強チェリーの当選時に左中右の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる6～10番が

50

下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図 3 5 に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングのうち 6 番または 1 0 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 1 ~ 1 5 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【 0 4 3 1 】

また、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングのうち 7 番または 9 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 1 1 ~ 1 5 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 5 ~ 1 9 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 5 ~ 1 9 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【 0 4 3 2 】

強チェリーの当選時に左右中の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、図 3 6 及び図 3 7 に示すように、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 5 ~ 1 9 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【 0 4 3 3 】

また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 5 ~ 1 9 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングのうち 6 番または 1 0 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、図 3 6 に示すように、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 1 1 ~ 1 5 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングのうち 7 番 ~ 9 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 1 1 ~ 1 5 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合には、図 3 7 に示すように、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

#### 【 0 4 3 4 】

強チェリー当選時に左リール以外を第 1 停止とした場合には、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させる一方、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ~ 1 0 番が下段に位置するタイミング以外で左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの上中下段いずれにも「チェリー」を停止させない制御を行う。

#### 【 0 4 3 5 】

また、中リール、右リールについては、右リールよりも先に中リールを停止させた場合

には、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0436】

また、中リールよりも先に右リールを停止させた場合には、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる15～19番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

【0437】

このように本変形例2において強チェリー当選時には、左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール、右リールについては、左リールの下段に「チェリー」が停止している場合に、いずれか一方のリールのみ中段に「BAR」を停止させることが可能となるように制御を行う。この際、中リールについては、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる5図柄の範囲のうち特定の2図柄の範囲で左リールの停止操作が行われ、かつ中リールにおいて「BAR」の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作が行われた場合のみ中リールの中段に「BAR」を停止させる制御を行うのに対して、右リールについては、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる5図柄の範囲のいずれの範囲で左リールの停止操作が行われた場合でも、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われることで右リールの中段に「BAR」を停止させる制御を行う。すなわち中リールに比較して右リールの方が、中段に「BAR」が停止する割合が高くなるように制御する。また、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中リール及び右リールのいずれについても中段に「BAR」を停止させることができなかった場合には、前述の弱チェリー目が停止することとなる。また、強チェリー当選時以外でも、中リール、右リールの一方の中段に「BAR」が停止することがあり、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる6～10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作を行ったにも関わらず、左リールの下段に「チェリー」が停止しない場合には、強チェリーの当選は否定される。

【0438】

尚、本変形例2では、強チェリー当選時においてリールの停止順に関わらず、強チェリー目を停止させることが可能な構成であるが、左リールを第1停止とした場合のみ強チェリー目を停止させることが可能に制御し、左リール以外を第1停止とした場合に弱チェリー目、すなわち中リール、右リールの中段に「BAR」が停止しない構成としても良い。

【0439】

このように本変形例2では、弱チェリー当選時には、中リール及び右リールのいずれにも中段に「BAR」以外の図柄を停止させる一方、強チェリー当選時には、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、特定のタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、その後、中リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止させるのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、その後、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールの中段に「BAR」以外の図柄が停止した場合に、右

リールの中段に「BAR」、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する。このため、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リールを停止させた際に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止することで強チェリー目を特定することが可能となるので、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールが停止するまで弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0440】

特に、本変形例2では、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる6～10番が下段に位置するタイミングのうち6番または10番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、その後、中リールの中段に「BAR」を停止可能とし、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる6～10番が下段に位置するタイミングのうち7～9番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、その後、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させるようになっている。すなわち左リールにおいて「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲タイミングで左リールの停止操作を行い、かつ中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングで中リールの停止操作を行っても、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しないことがあるため、左リールの下段に「チェリー」を狙って停止操作を行い、かつ中リールに強チェリー目が特定される停止態様を狙って停止操作を行っているにも関わらず、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、右リールが停止するまで弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0441】

尚、本変形例2では、左リール、中リール及び右リールの3つのリールを備える構成であり、このうち左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、特定のタイミングで停止済みの左リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能とするのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで停止済みの左リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させず、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成であるが、少なくとも3つ以上のリールを備える構成において、このうち第3のリールが既に停止済みであり、第1のリール及び第2のリールが未だ回転中の状況において、特定のタイミングで停止済みの第3のリールの停止操作が行われた場合に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能とするのに対して、特定のタイミング以外のタイミングで停止済みの第3リールの停止操作が行われた場合に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させず、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、第2のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止可能に制御する構成であれば、第3のリールが既に停止しており、第1のリール及び第2のリールが未だ回転中の状況において第1のリールを停止させた際に、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、第2のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止することで強チェリー目を特定することが可能となるので、第1のリールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合でも、その後、第2のリールが停止するまで弱チェリー目により特定される弱チェリーの当選時よりも遊技者にとって有利な状況である可能性が高い強チェリーが当選

10

20

30

40

50

していることが示唆される強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【 0 4 4 2 】

また、本変形例 2 では、強チェリー当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成であるが、強チェリー当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールに強チェリー目が特定される停止態様が停止しなかった場合に、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様の引込範囲となるタイミングのうちの一部のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良いし、右リールの停止タイミングに関わらず、右リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良い。

10

【 0 4 4 3 】

また、本変形例 2 では、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となるタイミングのうちの一部のタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成であるが、少なくとも停止済みの左リールが特定のタイミングで停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させ、停止済みの左リールが特定のタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させない構成であれば良く、停止済みの左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となるタイミング以外の特定のタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、中リールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させる構成としても良い。

20

【 0 4 4 4 】

また、本変形例 2 では、弱チェリーの当選時にも、強チェリーの当選時にも、左リール、中リール及び右リールの全てが回転中の状況において、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させるようになっており、左リールを第 1 停止とし、左リールの下段に「チェリー」が停止することで、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選していること、すなわち弱チェリー目、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることが可能となり、その後、弱チェリー目となるか、強チェリー目となるか、を特定するために、中リール及び右リールの停止態様に着目させることができる。

30

【 0 4 4 5 】

尚、本変形例 2 では、左リールの「チェリー」が引込範囲を超えて配置されているため、左リールの下段に「チェリー」を引き込むことが可能となるタイミング（左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミング）で左リールの停止操作をしなければ、弱チェリーまたは強チェリーが当選していても左リールの下段に「チェリー」を停止させることができない構成であるが、左リールの「チェリー」を引込範囲内となる間隔で配置することで、弱チェリーまたは強チェリーの当選時に左リールの停止操作のタイミングに関わらず、左リールの下段に「チェリー」を停止させる構成、すなわち弱チェリーまたは強チェリーの当選を示唆する出目を停止させる構成としても良く、このような構成であっても、弱チェリー、強チェリーのいずれかが当選していること、すなわち弱チェリー目、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることが可能となり、その後、弱チェリー目となるか、強チェリー目となるか、を特定するために、中リール及び右リールの停止態様に着目させることができる。

40

【 0 4 4 6 】

また、本変形例 2 では、中リールの中段に「BAR」が停止するか、右リールの中段に

50

「BAR」が停止することにより、強チェリー目が特定されるようになっている。すなわち中リールにおいて強チェリーが特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリーが特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様であるので、容易に強チェリーの当選を遊技者に対して認識させることができる。

【0447】

特に、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様、すなわち共通の位置に共通の図柄が停止する停止態様であるため、強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることがさらに容易となる。

【0448】

尚、本変形例2では、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、がともに中段に「BAR」が停止する停止態様であるが、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、が異なる停止態様であっても良い。また、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、が異なる停止態様であっても、例えば、中リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、右リールにおいて強チェリー目が特定される停止態様と、を共通の位置に形状や色彩が類似する図柄が停止する停止態様することによって、容易に強チェリー目となることを遊技者に対して認識させることができる。

【0449】

また、本変形例2では、強チェリーの当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定されることで、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、強チェリー目が特定される停止態様が導出されやすい右リールを先に停止させるか、強チェリー目が特定される停止態様が導出されにくい中リールを先に停止させるか、を選択することで、強チェリー目か否かを早く察知しやすくするか、強チェリー目となることへの期待感を持続させるか、を選択することができる。

【0450】

尚、本変形例2では、強チェリーの当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、中段に「BAR」を停止させること、すなわち強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能な構成であるが、強チェリーの当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リール及び右リールの特定のリールを先に停止させ、特定のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させることができなかつた場合のみ、もう一方のリールに強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能となる構成としても良い。

【0451】

また、本変形例2では、強チェリーの当選時に、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定された構成であるが、右リールに比較して中リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定された構成とした場合でも、強チェリー目か否かを早く察知しやすくするか、強チェリー目となることへの期待感を持続させるか、を選択することができる。

【0452】

次に、メイン制御部41が行う強チェリー当選時のリールの停止制御の変形例3について説明する。



## 【 0 4 5 3 】

上記の変形例 2 では、強チェリー当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リール及び右リールの停止順に関わらず、中リールに比較して右リールの方が、強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高くなる構成である。

## 【 0 4 5 4 】

これに対して本変形例 3 では、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において中リール及び右リールの停止順に応じて、中リールまたは右リールのうち後に停止したリールの方が先に停止したリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高くなるように設定されている。

10

## 【 0 4 5 5 】

詳しくは、強チェリーの当選時に左中右の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングのうち 6 番または 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ～ 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングのうち 7 番または 9 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合、または中リールにおいて「BAR」引込範囲となる 11 ～ 15 番が下段に位置するタイミング以外で中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、右リールについては、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ～ 19 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ～ 19 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

20

30

## 【 0 4 5 6 】

一方、強チェリーの当選時に左右中の停止順とし、かつ左リールにおいて「BAR」の引込範囲（「チェリー」が下段に停止する停止態様の引込範囲）となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、左リールの下段に「チェリー」を停止させるとともに、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングのうち 6 番または 10 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合には、図 38 に示すように、右リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 15 ～ 19 番が下段に位置するタイミングで右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールについては、停止操作のタイミングに関わらず、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。また、左リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 6 ～ 10 番が下段に位置するタイミングのうち 7 番または 9 番が下段に位置するタイミングで左リールの停止操作が行われて左リールの下段に「チェリー」が停止した場合、または右リールにおいて「BAR」引込範囲となる 15 ～ 19 番が下段に位置するタイミング以外で右リールの停止操作が行われた場合に、右リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させ、中リールについては、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ～ 15 番が下段に位置するタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」を停止させ、中リールにおいて「BAR」の引込範囲となる 11 ～ 15 番が下段に位置するタイミング以外のタイミングで中リールの停止操作が行われた場合に、中リールの中段に「BAR」以外の図柄を停止させる制御を行う。

40

50

## 【 0 4 5 7 】

このように本変形例 3 では、強チェリーの当選時に、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、中リールを先に停止させた場合でも、右リールを先に停止させた場合でも、強チェリー目が特定される停止態様を停止させることが可能であり、中リール及び右リールのうち後に停止させたリールの方が先に停止させたリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止する割合が高く設定されることで、左リールが既に停止しており、中リール及び右リールが未だ回転中の状況において、回転中の中リール及び右リールのうち後に停止させたリールの方が先に停止させたリールよりも強チェリー目が特定される停止態様が停止しやすいので、回転中の中リール及び右リールのどちらを先に停止させた場合でも、強チェリー目となることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

## 【 0 4 5 8 】

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。

## 【 0 4 5 9 】

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

20

## 【 0 4 6 0 】

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

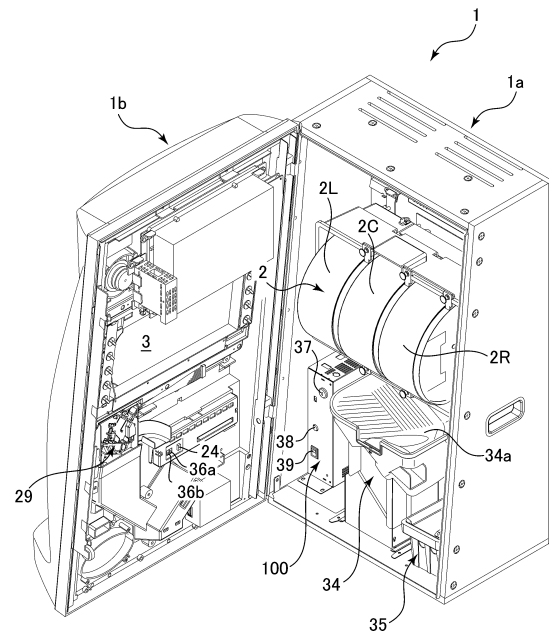
30

## 【 符号の説明 】

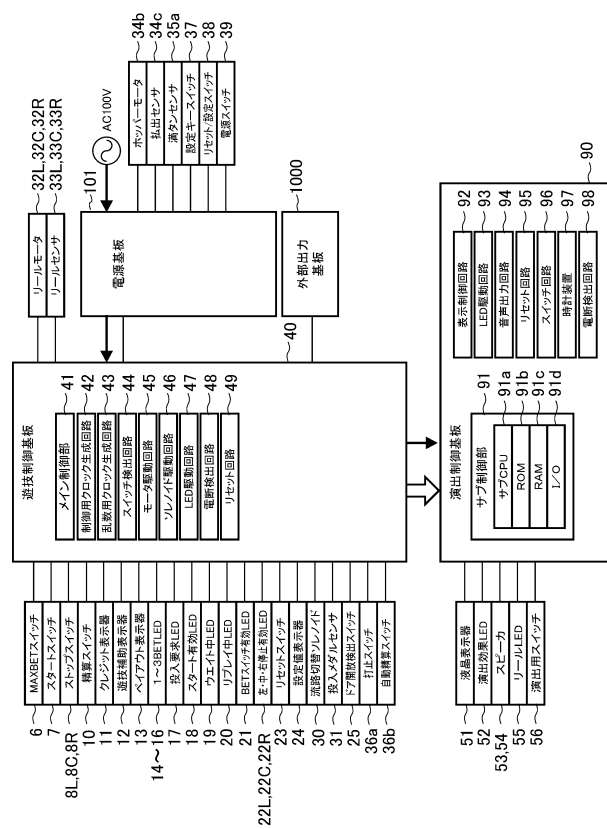
## 【 0 4 6 1 】

- 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

【図2】

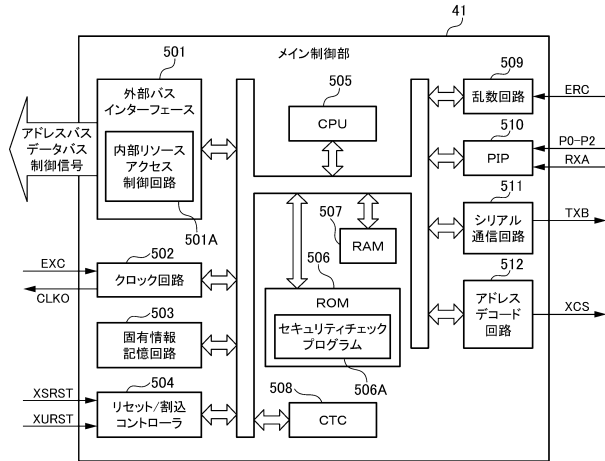


【図4】



【図5】

【図5】



【図7】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-ブラム		
	ブラム-ベル-リプレイ		
	ブラム-ベル-ブラム		
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	ブラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	ブラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	ブラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	ブラム-BAR-BAR		
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
1枚役1	黒7-チェリー-黒7	-	1枚
1枚役2	黒7-チェリー-黒7	-	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ	ベル-ベル-ベル	10枚
	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		

【図6】

【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:RB2当選時→RT4(入賞まで)	・BB中はBB中RB1に毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	白7-白7-白7	・BB2:RB1当選時→RT5(入賞まで)		
RB1	黒7-黒7-黒7	・終了後→RT3	-	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒7			

【図8】

【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	-	-	再遊技
	リプレイ-リプレイ-ブラム			
	リプレイ-リプレイ-リプレイ			
	ブラム-リプレイ-ブラム			
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ	リプレイ/ブラム-リプレイ/リプレイ/ブラム リプレイ/ブラム/スイカ/チェリー/黒7/白7	-	再遊技
	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-黒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			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/ブラム-リプレイ-リプレイ/ブラム	・入賞時→RT1	再遊技
	リプレイ-リプレイ-ベル			
	ブラム-リプレイ-ベル			
	リプレイ-リプレイ-ベル			
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ	リプレイ/ブラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-オレンジ-ブラム			
	ベル-BAR-リプレイ			
	ベル-BAR-ブラム			
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ	-	・入賞時→RT2	再遊技
	ベル-リプレイ-ブラム			

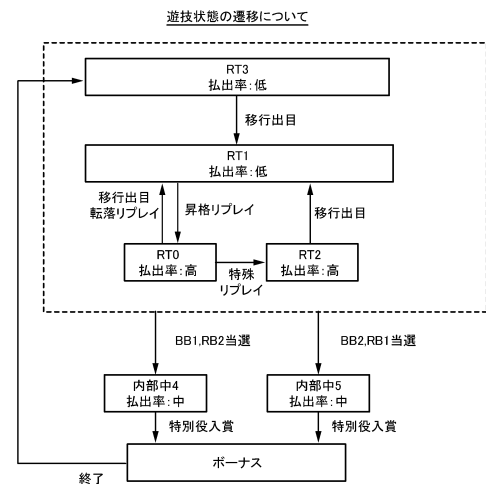
【図9】

【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	・RT0,2,3において出現時→RT1
	リプレイ-BAR-ベル	
	ブラム-オレンジ-ベル	
	ブラム-BAR-ベル	
	リプレイ-ベル-オレンジ	
	リプレイ-ベル-BAR	
	ブラム-ベル-オレンジ	
	ブラム-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	

【図10】

【図10】



【図 11】

【図11】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→移行目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	BB1, RB2当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RT5	BB2, RB1当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB1,2入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	0	高確率
BB(RB)	BB1,2入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

【図 12】

【図12】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
BB1	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×
BB1+最強チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 53	○ 53	○ 53	○ 53	×	×	×	×
BB2+最強チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×

【図 13】

【図13】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×

【図 14】

【図14】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	3000	8000
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	○ 1800	○ 1800
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	○ 200	○ 200
最強チェリー	×	×	×	×	○ 16	○ 16	○ 16	○ 16
右上がりベル	×	×	×	×	×	×	○ 60000	○ 55000

【図 15】

【図15】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 46125	○ 8964	○ 24334	○ 31450	×	×
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	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×

【図 1 6】

【図16】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	下段チェリー
強チェリー	下段チェリー+1枚役1
最強チェリー	下段チェリー+1枚役1+1枚役2
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
昇格リプレイ	昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR14	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR15	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1

【図 1 7】

【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	特殊リプレイ
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイGR12	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイGR13	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイGR14	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイGR15	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

【図 1 8】

【図18】

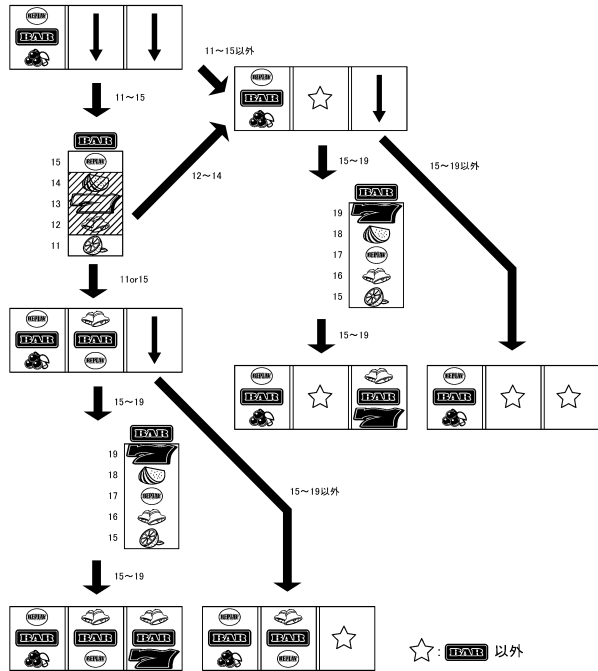
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1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



## 【図23】

【図23】

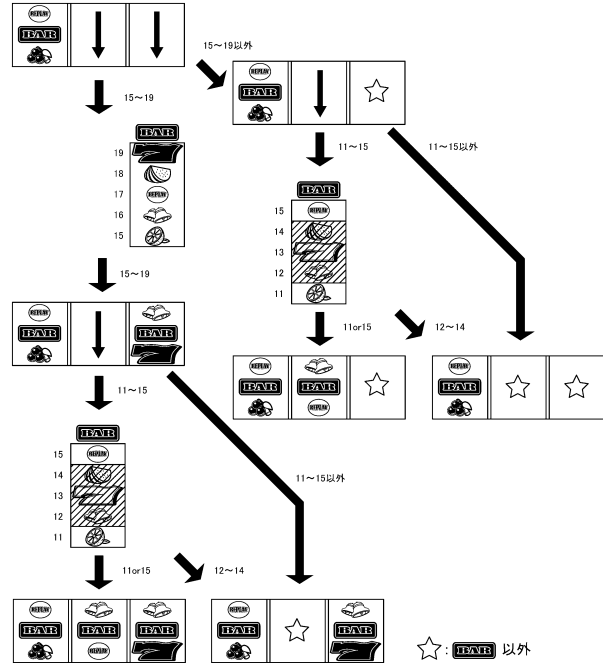
最強チェリー当選時(左中右)



## 【図24】

【図24】

最強チェリー当選時(左右中)



## 【図25】

【図25】

特別役同時当選比率(%)

弱チェリー	8.5
強チェリー	57.5
最強チェリー	100

## 【図26】

【図26】

ナビストック抽選確率(%)

	0	1	3	5	平均
弱チェリー	95	4	1	0	0.07
強チェリー	50	30	20	10	1.4
最強チェリー	0	0	80	20	3.4

## 【図27】

【図27】

上乗せ抽選確率(%)

	0G	10G	30G	50G	100G	150G	200G	250G	300G	平均
弱チェリー	50	40	5	1	1	1	1	0.5	0.5	13.25
強チェリー	30	30	25	10	1	1	1	1	1	25.5
最強チェリー	0	0	0	50	20	10	10	5	5	107.5

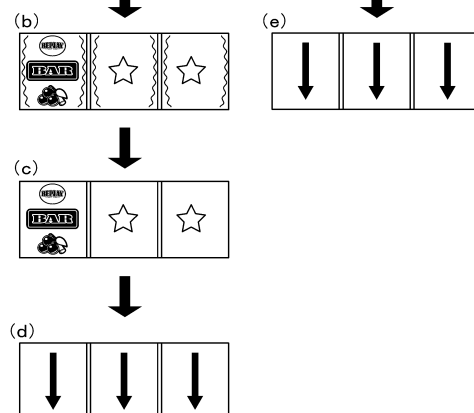
## 【図28】

【図28】

(a) 弱チェリー当選



スタート操作





【図 29】

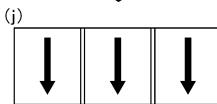
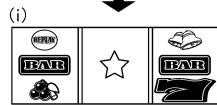
【図29】

(a) 強チェリー当選



☆: CHERRY 以外

スタート操作



【図 30】

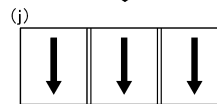
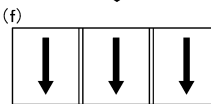
【図30】

(a) 最強チェリー当選



☆: CHERRY 以外

スタート操作



【図 31】

【図31】

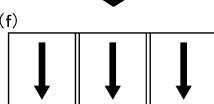
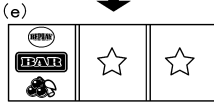
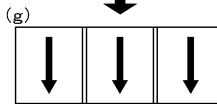
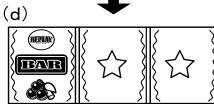
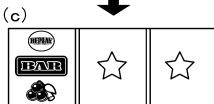
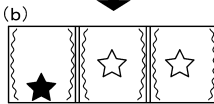
(a) 弱チェリー当選



★: CHERRY 以外

☆: CHERRY 以外

スタート操作



【図 32】

【図32】

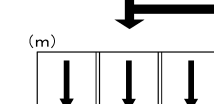
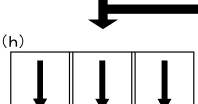
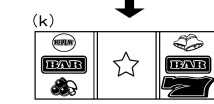
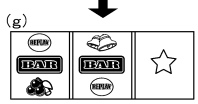
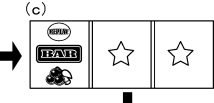
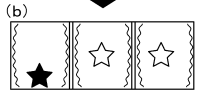
(a) 強チェリー当選



★: CHERRY 以外

☆: CHERRY 以外

スタート操作

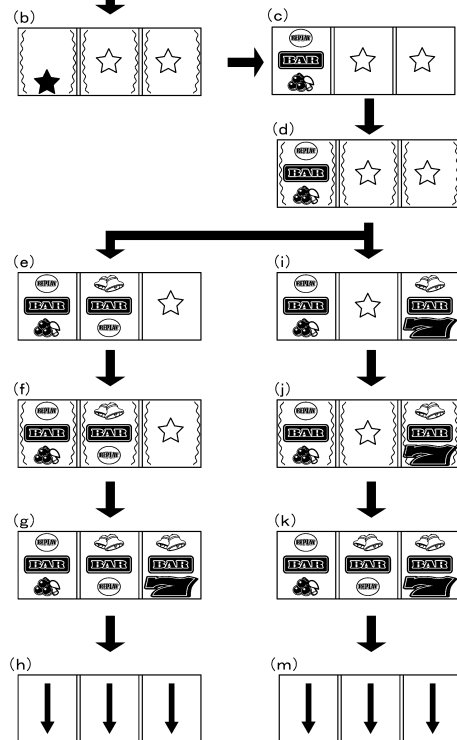


【図33】






		
---	---	---

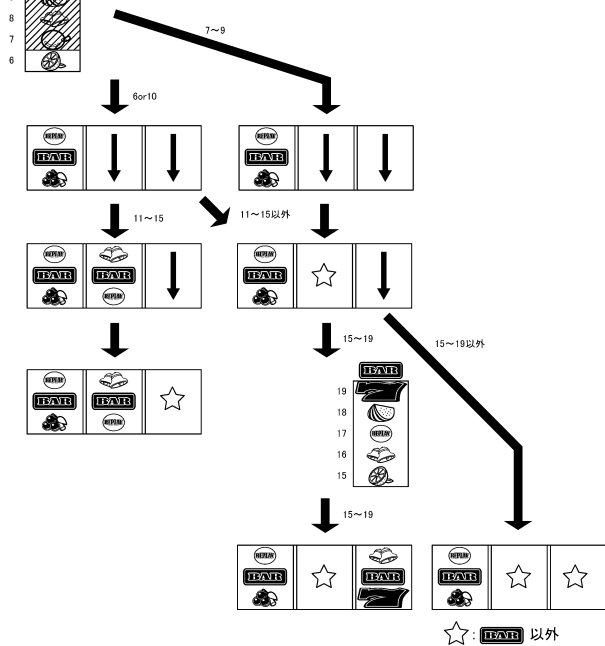
★:  以外  
☆:  以外

## スタート操作








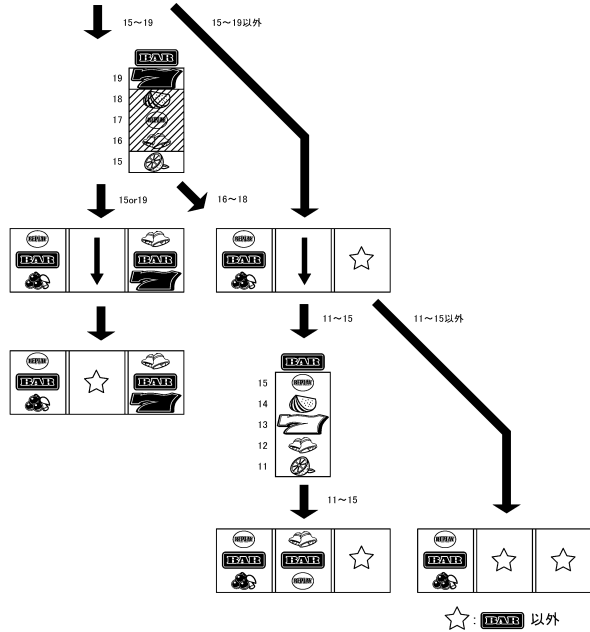
【図35】

10	
9	
8	
7	
6	








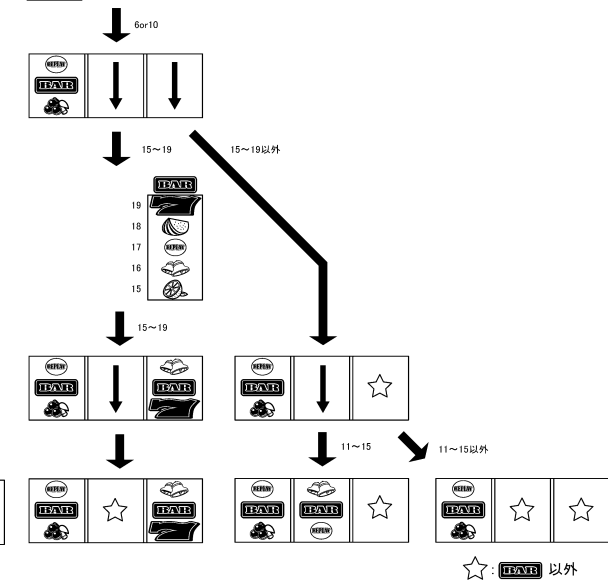
【図34】

  		
---	---	---



【図36】

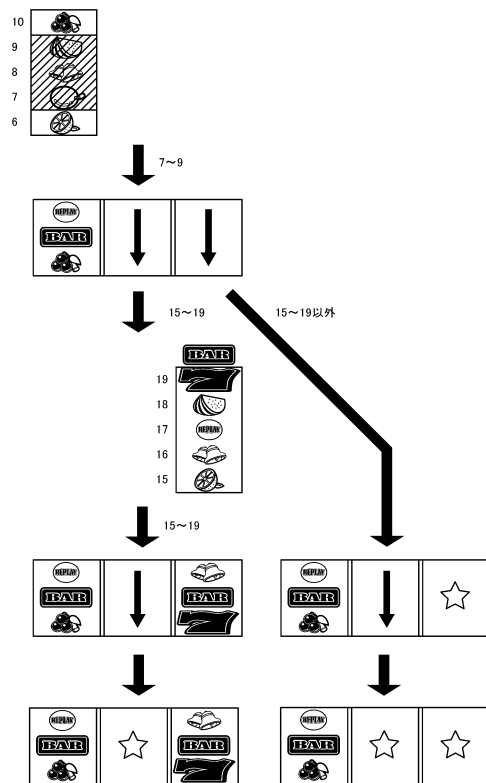
10	
9	
8	
7	
6	



## 【図 37】

【図37】

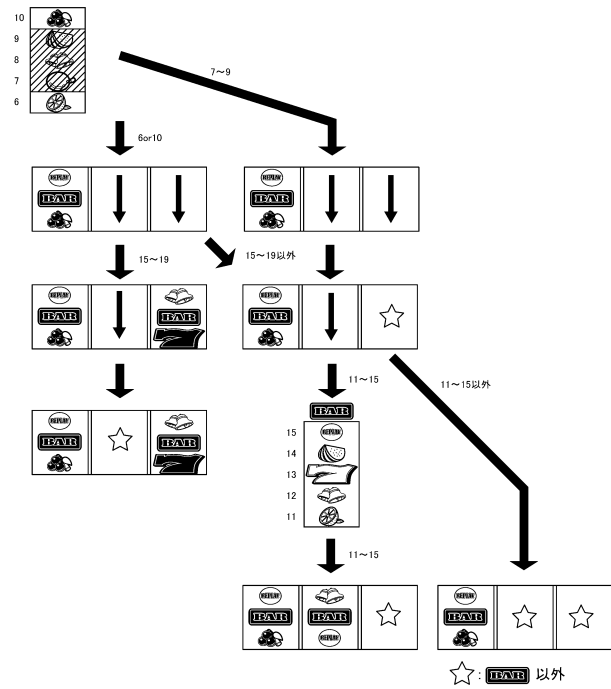
強チェリー当選時(左右中)



## 【図 38】

【図38】

強チェリー当選時(左右中)



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目２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２番１４号 株式会社三共内

審査官 池谷 香次郎

- (56)参考文献 特開２０１２－２５４１４９（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１２－０１６３８６（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)  
A 6 3 F      5 / 0 4