

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6099953号
(P6099953)

(45) 発行日 平成29年3月22日(2017.3.22)

(24) 登録日 平成29年3月3日(2017.3.3)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 5 1 2 Z
A 63 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 78 頁)

(21) 出願番号 特願2012-262303 (P2012-262303)
 (22) 出願日 平成24年11月30日 (2012.11.30)
 (65) 公開番号 特開2014-108118 (P2014-108118A)
 (43) 公開日 平成26年6月12日 (2014.6.12)
 審査請求日 平成27年10月26日 (2015.10.26)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 審査官 池谷 香次郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 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、
 表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果及び前記導出操作手段の操作態様に応じて表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、入賞の種類毎に該入賞の発生が許容されているか否かを特定可能な異常入賞判定用データを設定する異常入賞判定用データ設定手段と、

前記可変表示部に導出された表示結果に基づいて、入賞の種類毎に該入賞が発生したか否かを特定可能な入賞結果データを設定する入賞結果データ設定手段と、

前記異常入賞判定用データと前記入賞結果データを比較することで異常入賞が発生したか否かを判定する異常入賞判定手段と、

前記異常入賞判定手段により前記異常入賞が発生したと判定されたときに遊技の進行を不能化する不能化手段と、

前記不能化手段により遊技の進行が不能化されたときに、所定異常の発生により遊技の進行が不能化されたときとは異なる解除操作により、遊技の進行の不能化を解除する不能

10

20

化解除手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が特定入賞の発生を許容し特殊入賞の発生を許容しない第1特定結果である場合に、前記特定入賞が発生する特定入賞表示結果を導出可能な第1特定導出制御を行う第1特定導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定入賞及び前記特殊入賞の発生を許容する第2特定結果である場合に、前記第1特定導出制御と少なくとも一部が異なる制御で前記特定入賞表示結果を導出可能であり、かつ前記導出操作手段の操作態様に関わらず前記特殊入賞が発生する特殊入賞表示結果を導出させない制御である第2特定導出制御を行う第2特定導出制御手段と、

を含み、

前記異常入賞判定用データ設定手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果である場合に、該第2特定結果により発生が許容される前記特殊入賞について、発生が許容されていない旨を特定可能となる前記異常入賞判定用データを設定する

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】

10

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】

20

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

30

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

【0004】

また、この種のスロットマシンとしては、全てのリールの回転が停止した後、導出された表示結果に応じて入賞役が成立しているか否かを判定するとともに、入賞役が成立している場合には、成立している入賞役毎に内部抽選に当選した入賞役であるか否かを確認し、内部抽選に当選していないにも関わらず入賞役が成立していれば、異常入賞と判断してエラー処理を実行するものがある（例えば、特許文献1参照）。

40

【0005】

また、近年においては、ある特定役を単独で当選させる場合と、その特定役とダミー役を同時に当選させる場合と、で特定役を入賞させる際の制御を変更するとともに、特定役とダミー役が同時に当選した場合に特定役を優先して揃えて、ダミー役が揃わないように制御するスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【0006】

【特許文献1】特開2007-222418号公報

【特許文献2】特開2009-183764号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献2に記載のスロットマシンでは、特定役とダミー役が同時に当選した場合には、ダミー役が揃うことはない構成であるが、特許文献2に記載のスロットマシンにおいて特許文献1に記載の異常入賞判定の技術を適用した場合、特定役とダミー役が同時に当選した場合においてダミー役が揃うことがないが、何らかの原因でダミー役が揃った場合には、異常な制御がなされているにも関わらず、異常入賞と判定されることはない。すなわち特許文献2のスロットマシンに、特許文献1に記載の異常入賞判定の技術を適用しても正確に異常入賞を判定できないという問題が生じる。

10

【0008】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、異常入賞の発生を確実に判定することのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

20

表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果及び前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作態様（停止順、操作タイミング）に応じて表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

30

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて、入賞の種類毎に該入賞の発生が許容されているか否かを特定可能な異常入賞判定用データ（異常入賞判定用フラグ）を設定する異常入賞判定用データ設定手段と、

前記可変表示部に導出された表示結果に基づいて、入賞の種類毎に該入賞が発生したか否かを特定可能な入賞結果データ（入賞図柄フラグ）を設定する入賞結果データ設定手段と、

前記異常入賞判定用データと前記入賞結果データを比較することで異常入賞が発生したか否かを判定する異常入賞判定手段（メイン制御部41が行う異常入賞判定）と、

前記異常入賞判定手段により前記異常入賞が発生したと判定されたときに遊技の進行を不能化する不能化手段と、

40

前記不能化手段により遊技の進行が不能化されたときに、所定異常の発生により遊技の進行が不能化されたときとは異なる解除操作により、遊技の進行の不能化を解除する不能化解除手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が特定入賞（昇格リプレイ1）の発生を許容し特殊入賞の発生を許容しない第1特定結果（リプレイG R 1）である場合に、前記特定入賞（昇格リプレイ1）が発生する特定入賞表示結果（リプレイノプラム・リプレイ・ベル）を導出可能な第1特定導出制御（左、中、右の停止順で昇格リプレイ1が入賞し、左、中、右以外

50

の停止順で通常リプレイが入賞する制御)を行う第1特定導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定入賞(昇格リプレイ1)及び前記特殊入賞(昇格リプレイ2)の発生を許容する第2特定結果(リプレイG R 2)である場合に、前記第1特定導出制御と少なくとも一部が異なる制御で前記特定入賞表示結果(リプレイ/プラム-リプレイ-ベル)を導出可能であり、かつ前記導出操作手段の操作態様に関わらず前記特殊入賞(昇格リプレイ2)が発生する特殊入賞表示結果(ベル-オレンジ/B A R-リプレイ/プラム)を導出させない制御である第2特定導出制御(左、右、中の停止順で昇格リプレイ1が入賞し、左、右、中以外の停止順で通常リプレイが入賞する制御)を行う第2特定導出制御手段と、

を含み、

10

前記異常入賞判定用データ設定手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果(リプレイG R 2)である場合に、該第2特定結果により発生が許容される前記特殊入賞(昇格リプレイ2)について、発生が許容されていない旨を特定可能となる前記異常入賞判定用データ(異常入賞判定用フラグ)を設定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により許容されていない入賞が発生する入賞表示結果が導出された場合だけでなく、事前決定手段の決定結果が第2特定結果であり、特定入賞及び特殊入賞の発生が許容されていても、第2特定導出制御手段による第2特定導出制御により必ず特殊入賞表示結果以外の表示結果が導出される制御が行われるゲームにおいて、特殊入賞表示結果が導出された場合にも異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことを確実に判定することができるとともに、事前決定手段の決定結果に関わらず、異常入賞判定用データと入賞結果データとを比較するのみで簡単に異常入賞が発生したか否かを判定できる。

20

尚、前記特定入賞表示結果を導出可能であるが、表示結果を導出させる際の制御の一部が前記第1特定導出制御と異なる第2特定導出制御とは、少なくとも一部の操作態様(操作のタイミング、操作の順番またはその双方)について同一の操作態様で導出操作手段が操作された場合でも異なる表示結果を導出させる制御である。

【0010】

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

30

、

前記第1特定導出制御手段は、前記第1特定導出制御として第1操作態様(左、中、右の停止順)にて前記導出操作手段が操作されたことを条件に前記特定入賞表示結果(リプレイ/プラム-リプレイ-ベル)を導出させる制御を行い、

前記第2特定導出制御手段は、前記第2特定導出制御として前記1の操作態様とは異なる第2操作態様(左、右、中の停止順)にて前記導出操作手段が操作されたことを条件に前記特定入賞表示結果(リプレイ/プラム-リプレイ-ベル)を導出させる制御を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が第1特定結果であるか、第2特定結果であるか、に応じて特定入賞表示結果を導出させる導出操作手段の操作態様を変化させることができる。

40

【0011】

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

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能で、かつそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な複数の可変表示領域(リール2L、2C、2R)からなり、

前記複数の可変表示領域(リール2L、2C、2R)の全てに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組

50

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、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定入賞（昇格リプレイ1）の発生を許容する所定結果（リプレイG R 1）である場合に、予め定められた順番で前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる操作態様（左、右、中の停止順）で前記導出操作手段が操作されたことを条件に前記所定入賞が発生する所定入賞表示結果（リプレイ／プログラム - リプレイ - ベル）を導出させる制御を行い、

前記異常入賞判定手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイG R 1）であり、前記予め定められた順番とは異なる順番（左、中、右以外の停止順）で前記複数の可変表示領域に表示結果を導出させる操作態様（左、中、右以外の停止順）で前記導出操作手段が操作されたゲームの表示結果として前記所定入賞表示結果（リプレイ／プログラム - リプレイ - ベル）が導出された場合に、前記異常入賞と判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が所定結果であり、所定入賞の発生が許容されても、予め定められた順番で複数の可変表示領域に表示結果を導出させる操作態様で導出操作手段が操作されなければ所定入賞表示結果が導出されることのないゲームにおいて、予め定められた順番とは異なる順番で複数の可変表示領域に表示結果を導出させる操作態様で導出操作手段が操作されたにも関わらず、所定入賞表示結果が導出された場合にも異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことをさらに確実に判定することができる。

尚、所定結果は、第1特定結果または第2特定結果としても良く、この場合は、所定入賞を特定入賞、所定入賞表示結果を特定入賞表示結果とすれば良い。

【 0 0 1 2 】

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

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が単独で決定された場合に、前記特別入賞（特別役）が発生する特別入賞表示結果（黒7 - 黒7 - 黒7等）を導出可能な第1特別導出制御を行う第1特別導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記特別入賞以外の一般入賞のうちの特定一般入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記特定一般入賞（通常リプレイ）が発生する特定一般入賞表示結果（リプレイ／プログラム - リプレイ - リプレイ／プログラム）を導出可能であり、かつ前記導出操作手段の操作態様に関わらず必ず前記特別入賞表示結果（黒7 - 黒7 - 黒7等）以外の表示結果を導出させる第2特別導出制御を行う第2特別導出制御手段と、

を含み、

前記異常入賞判定手段は、前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記特定一般入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が同時に決定されているゲームの表示結果として前記特別入賞表示結果（黒7 - 黒7 - 黑7等）が導出された場合に、前記異常入賞と判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により許容されていない入賞が発生する入賞表示結果が導出された場合だけでなく、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨と特定一般入賞の発生を許容する旨が同時に決定されており、特別入賞及び特定一般入賞の発生が許容されても、第2特別導出制御手段による第2特別導出制御により必ず特別入賞表示結果以外の表示結果が導出される制御が行われるゲームにおいて、特別入賞表示結果が導出された場合にも異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことを確実に判定することができる。

10

20

30

40

50

【0013】

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

前記事前決定手段により遊技者にとって有利な特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該決定により許容された特別入賞（特別役）が発生しなかった場合に、該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記導出制御手段は、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選）が持ち越されている状態で前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されなかつた場合に、前記特別入賞（特別役）が発生する特別入賞表示結果（黒7・黒7・黒7等）を導出可能な第1持越導出制御を行つ第1持越導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選）が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記特別入賞以外の一般入賞のうちの特定一般入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定された場合に、前記特定一般入賞（通常リプレイ）が発生する特定一般入賞表示結果（リプレイ／プラム・リプレイ・リプレイ／プラム）を導出可能であり、かつ前記導出操作手段の操作態様に関わらず必ず前記特別入賞表示結果（黒7・黒7・黒7等）以外の表示結果を導出させる第2持越導出制御を行つ第2持越導出制御手段と、

を含み、

前記異常入賞判定手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームの表示結果として前記特別入賞表示結果が導出された場合に、前記異常入賞と判定することを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により許容されていない入賞が発生する入賞表示結果が導出された場合だけでなく、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されており、特別入賞及び特定一般入賞の発生が許容されていても、第2持越導出制御手段による第2持越導出制御により必ず特別入賞表示結果以外の表示結果が導出される制御が行われるゲームにおいて、特別入賞表示結果が導出された場合にも異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことを確実に判定することができる。

【0014】

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

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に基づいて、入賞の種類毎に該入賞が当該ゲームにおいて許容されているか否かを特定可能な異常入賞判定用データ（異常入賞判定用フラグ）を設定する異常入賞判定用データ設定手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出された後、該導出された表示結果に基づいて入賞の種類毎に該入賞が発生したか否かを特定可能な入賞結果データ（入賞図柄フラグ）を設定する入賞結果データ設定手段と、

を備え、

前記異常入賞判定用データ設定手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2決定結果（リプレイG R 2）である場合に、該第2特定結果により許容される前記特殊入賞（昇格リプレイ2）について当該ゲームにおいて許容されていない旨を特定可能となる前記異常入賞判定用データ（異常入賞判定用フラグ）を設定し、

前記異常入賞判定手段は、前記異常入賞判定用データ（異常入賞判定用フラグ）と前記入賞結果データ（入賞図柄フラグ）を比較することで前記異常入賞が発生したか否かを判定する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果に関わらず、異常入賞判定用データと入賞結果データとを比較するのみで簡単に異常入賞が発生したか否かを判定できる。

尚、前記異常入賞判定用データ設定手段が、前記事前決定手段の決定結果が前記第2決定結果である場合に、該第2特定結果により許容される前記特殊入賞について当該ゲームにおいて許容されていない旨を特定可能となる前記異常入賞判定用データを設定するとは、一度、前記第2決定結果に基づいて特殊入賞について許容されている旨を特定可能なデータを設定した後に、導出されることのない特殊入賞について許容されていない旨を特定可能なデータに設定し直す構成でも良いし、最初から特殊入賞について許容されていない旨を特定可能なデータを設定する構成でも良い。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明が適用された実施例1のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

【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。

20

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

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

【図10】遊技状態及びRTの遷移を説明するための図である。

【図11】遊技状態及びRTの概要を示す図である。

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

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

30

【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。

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

40

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

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

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

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

【図24】内部当選フラグ、異常入賞判定用フラグ及び入賞図柄フラグの構成を説明するための図である。

【図25】(a) (b)は、異常入賞判定の方法を説明するための図である。

【図26】補正フラグの構成を示す図である。

【図27】補正フラグの構成を示す図である。

【図28】補正フラグの構成を示す図である。

50

【図29】異常入賞判定の変形例を示す図である。

【図30】異常入賞判定の変形例を示す図である。

【図31】異常入賞判定の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明の実施例を以下に説明する。

【0017】

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

10

【0018】

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

10

【0019】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7（図中網掛け7）」、「白7」、「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2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bの略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。

20

【0020】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R（図4参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

30

【0021】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0022】

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

40

【0023】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、演出に用いるための演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

50

【0024】

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

【0025】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する10 2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

10

20

30

40

50

【0030】

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

【0031】

電源ボックス100の前面には、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。

10

【0032】

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

【0033】

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

30

【0034】

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LM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4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LM1～4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なるものである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

40

【0035】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの

50

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 6 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン LN 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 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン LN 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

10

【 0 0 3 7 】

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 190 ms（ミリ秒）である。

【 0 0 3 8 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させてるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができるようとなる。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。

20

【 0 0 3 9 】

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に、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。

30

【 0 0 4 0 】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【 0 0 4 1 】

電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 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 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 41 からサブ制御部 91 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル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 からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまうことがない。

40

【 0 0 4 2 】

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

50

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。

【0043】

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

10

【0044】

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、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0045】

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。

【0046】

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ROM506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。

【0047】

制御用クロック生成回路42は、メイン制御部41の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックCCLKを生成する。制御用クロック生成回路42により生成された制御用クロックCCLKは、例えば図5(A)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CCLKの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックRCLKを生成する。乱数用クロック生成回路43により生成された乱数用クロックRCLKは、例えば図5(A)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CCLKの発振周波数以下となるようにすれば良い。

30

【0048】

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

40

50

49は、ウォッチドッグタイマ49a(図5(B)参照)を内蔵し、ウォッチドッグタイマ49aがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部41のCPU505の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部41にユーザリセット信号を与える。

【0049】

図5(A)は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の構成例を示している。図5(A)に示すメイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、外部バスインターフェース501と、クロック回路502と、固有情報記憶回路503と、リセット/割込コントローラ504と、CPU505と、ROM506と、RAM507と、CTC(カウンタ/タイマーサーキット)508と、乱数回路509と、PIP(パラレルインプットポート)510と、シリアル通信回路511と、アドレスデコード回路512とを備えて構成される。
10

【0050】

図5(A)に示すメイン制御部41が備える外部バスインターフェース501は、メイン制御部41を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインターフェースである。例えば、外部バスインターフェース501は、メイン制御部41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、外部バスインターフェース501には、内部リソースアクセス制御回路501Aが含まれている。
20

【0051】

内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部バスインターフェース501を介した外部装置からメイン制御部41の内部データに対するアクセスを制御して、例えばROM506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、外部バスインターフェース501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。

【0052】

メイン制御部41が備えるクロック回路502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42が生成した制御用クロックCCLKが入力される。クロック回路502により生成された内部システムクロックSCLKは、例えばCPU505といった、メイン制御部41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509にも供給され、乱数用クロック生成回路43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502に接続されたシステムクロック出力端子CLKOから、メイン制御部41の外部へと出力されても良い。尚、内部システムクロックSCLKは、メイン制御部41の外部へは出力されないことが望ましい。このように、内部システムクロックSCLKの外部出力を制限することにより、メイン制御部41の内部回路(CPU505など)の動作周期を外部から特定することが困難になり、乱数値となる数値データをソフトウェアにより更新する場合に、乱数値の更新周期が外部から特定されてしまうことを防止できる。
30
40

【0053】

メイン制御部41が備える固有情報記憶回路503は、例えばメイン制御部41の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。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。ROM506コードは、ROM506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
50

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設定されれば良い。尚、固有情報記憶回路503は、例えばROM506の所定領域を用いることなどにより、ROM506に含まれるようにも良い。或いは、固有情報記憶回路503は、例えばCPU505の内蔵レジスタを用いることなどにより、CPU505に含まれるようにも良い。

【0054】

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。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

そして、これら4つのセグメントの駆動信号をor回路を介して1つにまとめた信号がリセット回路49のウォッチドッグタイマクリア信号端子に入力され、ウォッチドッグタイマ49aがクリアされるようになっており、上記4つのセグメントの駆動信号の出力が停止して、ウォッチドッグタイマ49aがクリアされず、タイムアップすることで、ユーザリセット信号がメイン制御部41に対して出力されるようになっている。

【0059】

このように本実施例では、定期的に駆動信号が与えられるLEDのセグメント信号を分

10

20

30

40

50

岐してウォッチドッグタイマ49aをクリアするようになっており、メイン制御部41のCPU505が個別にウォッチドッグタイマ49aをクリアする処理を行うことなく、メイン制御部41が正常に動作しているか否かを監視することが可能となることから好ましいが、メイン制御部41からリセット回路49のウォッチドッグタイマクリア信号端子に個別のクリア信号を入力することでウォッチドッグタイマ49aをクリアするようにしても良い。

【0060】

また、本実施例では、メイン制御部41の外部に設けられたリセット回路49にウォッチドッグタイマ49aを搭載する構成であるが、メイン制御部41に内蔵されたウォッチドッグタイマを用いてメイン制御部41の動作を監視するようにしても良い。

10

【0061】

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、CPU505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、CPU505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、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、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。

20

【0062】

メイン制御部41が備えるCPU505は、ROM506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、CPU505がROM506から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU505がRAM507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き動作、CPU505がRAM507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、CPU505が外部バスインターフェース501やPIP510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、CPU505が外部バスインターフェース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。

30

【0063】

このように、メイン制御部41では、CPU505がROM506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41（又はCPU505）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU505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40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。

【0064】

40

メイン制御部41が備えるROM506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、ROM506には、セキュリティチェックプログラム506Aが記憶されている。CPU505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41がセキュリティモードに移行したときに、ROM506に記憶されたセキュリティチェックプログラム506Aを読み出し、ROM506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506Aは、ROM506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506Aは、例えば外部バスインターフェース501を介してメイン制御部41に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

50

【0065】

メイン制御部41が備えるRAM507は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM507の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM507の全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の全ての内容が保存される。

【0066】

メイン制御部41が備えるCTC508は、例えば8ビットのプログラマブルタイマを3チャネル(PTC0-PTC2)内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマPTC0-PTC2は、内部システムクロックSCLK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、CTC508は、例えば8ビットのプログラマブルカウンタを4チャネル(PCC0-PCC3)内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタPCC0-PCC3は、内部システムクロックSCLKの信号変化、或いは、プログラマブルカウンタPCC0-PCC3のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC508は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間(可変設定時間)をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路509にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えばRAM507のバックアップ領域といった、CTC508とは異なるメイン制御部41の内部回路に含まれても良い。

10

20

【0067】

メイン制御部41が備える乱数回路509は、例えば16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制御基板40の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU505は、乱数回路509から抽出した数値データに基づき、乱数回路509とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにも良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路509からCPU505により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路509は、メイン制御部41に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部41とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部41に外付けされるものであっても良い。

30

【0068】

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用いられる値であり、本実施例では、「0」～「65535」の範囲の値をとる。

40

【0069】

メイン制御部41が備えるPIP510は、例えば6ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートP0～入力ポートP2と、機能兼用端子となる入力ポートP3～入力ポートP5とを含んでいる。入力ポートP3は、CPU505等に接続される外部マスカブル割込端子XINTと兼用される。入力ポートP4は、CPU505等に接続される外部ノンマスカブル割込端子XNMIと兼用される。入力ポートP5は、シリアル通信回路511が使用する第1チャネル受信端子RXAと兼用される。入力ポートP3～入力ポートP5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KFC5により指示される。

【0070】

50

図5に示すメイン制御部41が備えるアドレスデコード回路512は、メイン制御部41の内部における各機能ロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部41の内部回路、或いは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、C P U 5 0 5からのアクセスが可能となる。

【0071】

メイン制御部41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506Aの他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、R O M 5 0 6には、C P U 5 0 5が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 5 0 6には、C P U 5 0 5が遊技制御基板40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。

10

【0072】

メイン制御部41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590が設けられている。R A M 5 0 7としては、例えばD R A Mが使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。C P U 5 0 5には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは8ビットからなり、そのうち下位7ビットはC P U 5 0 5がR O M 5 0 6から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、C P U 5 0 5における1命令の実行時間ごとに行われることになる。

20

【0073】

メイン制御部41は、シリアル通信回路511を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られる事はない。

【0074】

30

メイン制御部41は、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部41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。

【0075】

また、メイン制御部41は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、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0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0076】

40

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

【0077】

メイン制御部41は、基本処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰

50

り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0078】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。

【0079】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、前述したリールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【0080】

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

20

【0081】

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

【0082】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

30

【0083】

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。

40

【0084】

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

50

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。

【0085】

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。

【0086】

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

【0087】

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らようになっている。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。

【0088】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM507に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0089】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0090】

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RAM507のスタックに退避し、RAM507にいづれかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施例では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM507に格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM507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、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM507の全ての領域に格納されたデ

10

20

30

40

50

ータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0091】

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RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM507に記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。
10

【0092】

尚、本実施例では、RAM507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RAM507のデータが正常であると判定した場合に、RAM507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、RAM507に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。
20

【0093】

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。

【0094】

次に、メイン制御部41のRAM507の初期化について説明する。メイン制御部41のRAM507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。
30

【0095】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述するRTフラグ及びRT残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に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、後述する遊技状態フラグ等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM507の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。
40

【0096】

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
50

を行う。

【0097】

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10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。

【0098】

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。

【0099】

20このように本実施例では、電源投入時などにRAM異常エラーが発生した場合には、初期化1が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられてられたRTフラグやRT残りゲーム数は初期化されることなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化1が実行されることに伴って初期化されることとなる。

【0100】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態（通常、内部中、BB（RB））に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。30

【0101】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず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。40

【0102】

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つた場合にも、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。

【0103】

10

20

30

40

50

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

【0104】

10

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。

【0105】

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

20

【0106】

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、5 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの 1 バイト目が、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、2 ~ 4 バイト目が、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つた場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

30

【0107】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【0108】

メイン制御部 41 は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506 に格納されているテーブルインデックス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 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が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

40

【0109】

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

50

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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(0～167)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168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。

【0113】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0114】

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

【0115】

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

10

20

30

40

50

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。

【0116】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいざれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいざ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。

10

20

【0117】

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。

30

【0118】

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

40

【0119】

本実施例では、いざ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、いざれの役にも当選していない場合には、いざ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で停止させることとなる。

50

【 0 1 2 0 】

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で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。

【 0 1 2 1 】

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。

【 0 1 2 2 】

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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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

10

20

30

40

50

なされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【0125】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

【0126】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、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

【0127】

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

【0128】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

20

【0129】

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。

30

【0130】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

【0131】

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

40

【0132】

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

【0133】

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

50

【0134】

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

【0135】

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。

【0136】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態及び R T の種類、R T の残りゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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

【0144】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類 (MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) 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

10

20

30

40

50

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。

【0145】

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。

【0146】

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。

10

20

30

【0147】

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

【0148】

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、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

【0149】

次に、メイン制御部 41 が演出制御基板 90 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 91 が実行する演出の制御について説明する。

【0150】

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

【0151】

受信用バッファには、最大で 16 個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複

50

数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【0152】

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

【0153】

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

10

【0154】

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

20

【0155】

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

30

【0156】

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

40

【0157】

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

50

う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0158】

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

【0159】

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

10

【0160】

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

【0161】

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

20

【0162】

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

【0163】

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B B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R Bと称する)の6種類のボーナスが含まれる。

【0164】

30

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

【0165】

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

【0166】

40

B B 1～B B 4のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、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。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

50

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

【0170】

図 10 に示すように、B B 1、B B 3、R B 2 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 1・R T 0 に制御され、B B 2、B B 4、R B 1 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 2・R T 0 に制御される。また、図 10 に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常・R T 4 に制御される。

【0171】

後述する内部抽選において B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 のうちいずれかに当選しても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 を構成する図柄（「黒 7」、「白 7」、「網 7」）は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されていないためである。 10

【0172】

次に、図 7 を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル 1 ~ 8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1 枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。 20

【0173】

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

【0174】

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。

【0175】

右下がりベルは、入賞ライン LN に「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、8 枚のメダルが払い出される。 30

【0176】

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 LM 3 に揃うこととなる。

【0177】

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。 40

【0178】

次に、上段ベル 1 ~ 8 について説明する。上段ベル 1 は、入賞ライン LN に「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル 2 は、入賞ライン LN に「リプレイ - オレンジ - 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 LN に「リプレイ - B A R - オレンジ」の組み合わせが揃ったと 50

きに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインLNに「リプレイ - 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LNに「プラム - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - 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LN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LN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。

【0179】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのB A R及びオレンジ、右リール2R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 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LM1に揃うこととなる。

【0180】

また、左リール2Lにおいて、リプレイ及びプラムは、5コマ以内に配置されておらず、中リール2C、右リール2Rの各々について、オレンジ及び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8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

【0181】

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

【0182】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、黒7、白7、スイカのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、中リール2C、右リール2Rの各々について、スイカは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

10

20

30

40

50

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

【0187】

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

10

【0188】

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

【0189】

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

20

【0190】

ここで、図3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BAR - オレンジ - ANY (ANYはいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。

【0191】

また、中リール2Cにおいてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、左リール2Lにおいて、BARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

30

【0192】

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

【0193】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、チェリーは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。

40

【0194】

1枚役は、入賞ラインLN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。

【0195】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、中リールのチェリー、右リールの網7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において1枚役に当選していても、左リール2L、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、1枚役に入賞することはない。

【0196】

50

右上がりレベルは、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 7 】

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

10

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

20

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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

30

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

40

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

50

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

【0206】

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。

10

【0207】

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。

【0208】

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 - 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。

20

【0209】

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。

30

【0210】

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

【0211】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイの1つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

40

【0212】

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

50

ことができる役といえる。

【0213】

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

【0214】

昇格リプレイ1は、入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール2Lにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ1については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。10

【0215】

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

【0216】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイ、プラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - BAR - リプレイ」、「ベル - BAR - プラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。20

【0217】

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

【0218】

図10に示すように、通常・RT1において昇格リプレイ（昇格リプレイ1または昇格リプレイ2）に入賞した後は、通常・RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4から通常・RT0に制御されないように構成されており、通常・RT1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・RT1からのみ通常・RT0に制御されるように構成されている。3040

【0219】

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。

【0220】

図10に示すように、通常・RT0、通常・RT3において特殊リプレイに入賞した後は、通常・RT2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・RT1、通常50

・ R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 1、通常・R T 4 における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・R T 0 または内部中2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 1、通常・R T 4 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 1、通常・R T 4 から通常・R T 2 に制御されないように構成されており、通常・R T 0、通常・R T 3 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・R T 0、通常・R T 3 からのみ通常・R T 2 に制御されるように構成されている。尚、通常・R T 2 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・R T 2 が維持されることとなる。

【0221】

S P リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - オレンジ - 黒 7」、「リプレイ - オレンジ - 網 7」、「リプレイ - オレンジ - 白 7」、「リプレイ - オレンジ - プラム」、「リプレイ - B A R - 黒 7」、「リプレイ - B A R - 網 7」、「リプレイ - B A R - 白 7」、「リプレイ - B A R - プラム」、「プラム - オレンジ - 黒 7」、「プラム - オレンジ - 網 7」、「プラム - オレンジ - 白 7」、「プラム - オレンジ - プラム」、「プラム - B A R - 黒 7」、「プラム - B A R - 網 7」、「プラム - B A R - 白 7」、「プラム - B A R - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。 10

【0222】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプレイ、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R の黒 7、網 7、白 7、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ下の位置に配置されているので「オレンジ - オレンジ - オレンジ」、「オレンジ - オレンジ - B A R」、「オレンジ - B A R - B A R」、「B A R - オレンジ - オレンジ」、「B A R - オレンジ - B A R」、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。 20

【0223】

また、左リール 2 L においてリプレイ、プラムは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R において黒 7、網 7、白 7、プラムは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において S P リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。 30

【0224】

図 10 に示すように、通常・R T 2 において S P リプレイに入賞した後は、通常・R T 3 に制御される。後述するように、S P リプレイは、通常・R T 0、通常・R T 1、通常・R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 0、通常・R T 1、通常・R T 4 における内部抽選において特別役と S P リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・R T 0 または内部中2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 0、通常・R T 1、通常・R T 4 においては S P リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 0、通常・R T 1、通常・R T 4 から通常・R T 3 に制御されないように構成されており、通常・R T 2 であるときにのみ S P リプレイ入賞し、当該通常・R T 2 からのみ通常・R T 3 に制御されるように構成されている。尚、通常・R T 3 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・R T 3 が維持されることとなる。 40

【0225】

次に、図 9 を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図 9 に示すように、「リプレイ - オレンジ - ベル」、「リプレイ - B A R - ベル」、「プラム - オレンジ - ベル」、「プラム - B A R - ベル」、「リプレイ - ベル - オレンジ」、「リプレイ - ベル - B A R」、「プラム - ベル - オレンジ」、「プラム - ベル - B A R」、「黒 7 - オレンジ - オレンジ」、「黒 7 - オレンジ - B A R」、「黒 7 - B A R - オレンジ」、「白 7 - オレンジ - オレンジ」、「白 7 - オレンジ - B A R」、「白 7 - B A R - オレンジ」、「白 7 - B A R - B A R」、「スイカ - オレンジ - オレンジ」、「スイカ - オレンジ - B A R」、「スイカ - B A R - オレンジ」、「スイカ - B A R - B」 50

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

【 0226 】

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

【 0227 】

次に、図 12 ~ 図 16 を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中 1 (BB1 、 BB3 、 RB2 が当選している状態) であるか、内部中 2 (BB2 、 BB4 、 RB1 が当選している状態) であるか、 BB (RB) であるか、 RB であるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、 RT0 ~ 4 の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読み出されて、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。

10

【 0228 】

図 12 ~ 図 16 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【 0229 】

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

20

【 0230 】

また、図 12 及び図 13 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 14 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 15 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図 16 は、図 12 ~ 15 に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

30

【 0231 】

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

40

50

ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR14、リプレイGR15、リプレイGR16、リプレイGR21、リプレイGR22、リプレイGR23、リプレイGR24、リプレイGR25が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 3 2 】

通常・R T 1であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、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。

10

【0233】
通常・R T 2 であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 1 + 1枚役、R B 2、R B 2 + 弱スイカ、R B 2 + 強スイカ、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、R B 2 + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、リプレイG R 3 1、リプレイG R 3 2、リプレイG R 3 3、リプレイG R 3 4、リプレイG R 3 5、リプレイG R 3 6が内部抽選の対象役となる。

20

【0234】
通常・R T 3であるときには、B B 1、B B 1 + 弱スイカ、B B 1 + 強スイカ、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 中段チェリー、B B 1 + 1枚役、B B 1 + 通常リプレイ、B B 1 + 転落リプレイ、B B 1 + 昇格リプレイ、B B 1 + 特殊リプレイ、B B 1 + S P リプレイ、B B 2、B B 2 + 弱スイカ、B B 2 + 強スイカ、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 中段チェリー、B B 2 + 1枚役、B B 2 + 通常リプレイ、B B 2 + 転落リプレイ、B B 2 + 昇格リプレイ、B B 2 + 特殊リプレイ、B B 3、B B 3 + 弱スイカ、B B 3 + 強スイカ、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 中段チェリー、B B 3 + 1枚役、B B 3 + 通常リプレイ、B B 3 + 転落リプレイ、B B 3 + 昇格リプレイ、B B 3 + 特殊リプレイ、B B 4、B B 4 + 中段チェリー、B B 4 + 1枚役、B B 4 + 特殊リプレイ、R B 1、R B 1 + 強スイカ、R B 1 + 弱チェリー、R B

40

1 + 強チェリー、RB 1 + 1枚役、RB 2、RB 2 + 弱スイカ、RB 2 + 強スイカ、RB 2 + 弱チェリー、RB 2 + 強チェリー、RB 2 + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR 31、リプレイGR 32、リプレイGR 33、リプレイGR 34、リプレイGR 35、リプレイGR 36、SPリプレイが内部抽選の対象役となる。

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

尚、図16に示すように、弱スイカとは、上段スイカ + 右下がりスイカである。強スイカとは中段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強スイカであることを認識できる。弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1枚役であり、弱チェリーでは、中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが導出可能に制御されるのに対して、強チェリーでは、中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが導出可能に制御されるようになっており、左リール2Lの下段にチェリーが停止し、かつ中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

【0239】

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

10

20

30

40

50

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。

【0240】

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

【0241】

R Bベル1とは、右上がりベル + 右上がりリベベであり、R Bベル2とは、右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリであり、R Bベル3とは、右上がりベル + 右上がりベベリ + 上段ベル8である。

【0242】

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。

【0243】

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

【0244】

リプレイGR11とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ2であり、リプレイGR12とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ1 + 通常リプレイであり、リプレイGR13とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ1 + 通常リプレイ1であり、リプレイGR14とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ1 + 通常リプレイであり、リプレイGR15とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ1 + 昇格リプレイ2であり、リプレイGR16とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ1 + 昇格リプレイ2 + 通常リプレイである。

【0245】

リプレイGR21とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイGR22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GR23とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイGR24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GR25とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ1である。

【0246】

リプレイGR31とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 通常リプレイであり、リプレイGR32とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイGR33とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 下段リプレイであり、リプレイGR34とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイGR35とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイGR36とは、特殊リプレイ + SPリプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイである。

【0247】

また、通常・RT0～4などにおいて、BB1～BB4、RB1、RB2のいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段

10

20

30

40

50

チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SP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。

【0248】

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

【0249】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。
10

【0250】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、RT0～4のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～4のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0251】

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

【0252】

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。

【0253】

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

【0254】

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。

【0255】

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

【0256】

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。
50

【0257】

リプレイ G R 6 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0258】

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

10

【0259】

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

【0260】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 1 において、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常・R T 0 に移行することとなる。

20

【0261】

リプレイ G R 1 1 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0262】

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

30

【0263】

リプレイ G R 1 3 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0264】

リプレイ G R 1 4 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【0265】

リプレイ G R 1 5 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2) が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0266】

リプレイ G R 1 6 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ)

50

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、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。

【0267】

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

10

【0268】

このように、リプレイGR11～16とで、昇格リプレイ1、2に入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0269】

このため、リプレイGR11～16が内部抽選の対象となる通常・RT0において、リプレイGR11～16のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞して通常・RT0が維持される一方で、5/6の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT1に移行することとなる。

【0270】

リプレイGR21（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

【0271】

リプレイGR22（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。

30

【0272】

リプレイGR23（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。

【0273】

リプレイGR24（転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ）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

【0274】

リプレイGR25（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。

【0275】

50

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

【0276】

このように、リプレイGR21～25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様として異なる操作様が設定されている。

【0277】

このため、リプレイGR21～25が内部抽選の対象となる通常・RT0において、リプレイGR21～25のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT1に移行することとなる。

【0278】

リプレイGR31（特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン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、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

20

【0279】

リプレイGR32（特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+転落リプレイ）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SPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン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、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0280】

リプレイGR33（特殊リプレイ+SP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SPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、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下段リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0281】

リプレイGR34（特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ）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SPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、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下段リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0282】

リプレイGR35（特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ）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SPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0283】

リプレイGR36（特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ+転落

50

リプレイ)が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちS Pリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しましたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0284】

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

10

【0285】

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

【0286】

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

20

【0287】

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

30

【0288】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図18に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図18は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0289】

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、中押しまし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。

40

【0290】

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、中押しまし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

50

る制御を行う。

【0291】

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、中押しさ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。

【0292】

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、中押しさ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。

【0293】

図3に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、左ベル1～4が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ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、中押しさ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。

10

20

【0294】

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

【0295】

30

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

【0296】

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

40

【0297】

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

【0298】

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、中ベル1～4が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止

50

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

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

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

【0302】

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。

【0303】

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

【0304】

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。

【0305】

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

10

20

30

40

50

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。

【0306】

R B ベル1（右上がりベル + 右上がりリベベ）が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0307】

R B ベル2（右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリ）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベリリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0308】

R B ベル3（右上がりベル + 右上がりベベリ + 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右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0309】

図3に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、R B ベル1～4が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリのいずれかの組み合わせが入賞ラインLNに揃って10枚のメダルが払い出されることとなるが、1/3の割合でのみ、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。

【0310】

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。

【0311】

また、全役（中段ベル + 右下がりベル + 上段ベル1 + 上段ベル2 + 上段ベル3 + 上段ベル4 + 上段ベル5 + 上段ベル6 + 上段ベル7 + 上段ベル8 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベ）が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。

【0312】

本実施例では、図10及び図11に示すように、通常遊技状態、内部中1、内部中2、R B、B B (R B) のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、R T 0～4のいずれかに制御される。

【0313】

前述のように、メイン制御部41のRAM507には、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、R Tの種類を特定可能なR Tフラグが格納される領域と、が割り当てられている。遊技状態フラグは、4ビットのデータであり、0000が通常遊技状態を示し、0001が内部中1を示し、0010が内部中2を示し、0100がR Bを示し、1100がB B (R B) を示す。R Tフラグは、4ビットのデータであり、0000がR T0を示し、0001がR T1を示し、0010がR T2を示し、0011がR T

10

20

30

40

50

3を示し、0100がRT4を示す。また、RAM507には、RTフラグの格納領域とともにRT残りゲーム数を格納可能な領域が1バイト分割り当てられており、RTが終了するまでの残りゲーム数が格納される。尚、ゲーム数の消化で終了しないRT0、3、4の場合には、RT残りゲーム数として0が設定される。

【0314】

図11に示すように、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0000の場合は、通常遊技状態かつRT0であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0001の場合は、通常遊技状態かつRT1であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0010の場合は、通常遊技状態かつRT2であることを示し、遊技状態フラグの値が0000、RTフラグの値が0011の場合は、通常遊技状態かつRT3であることを示し、RTフラグの値が0100の場合は、通常遊技状態かつRT4であることを示し、遊技状態フラグの値が0001、RTフラグの値が0000の場合は、内部中1であることを示し、遊技状態フラグの値が0010、RTフラグの値が0000の場合は、内部中2であることを示し、遊技状態フラグの値が0100、RTフラグの値が0000の場合は、RBであることを示し、遊技状態フラグの値が1100、RTフラグの値が0000の場合は、BB(RB)であることを示す。

【0315】

一方、本実施例では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中1用の抽選テーブル、内部中2用の抽選テーブル、RB用の抽選テーブル、BB(RB)用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、RT0用の抽選テーブル、RT1用の抽選テーブル、RT2用の抽選テーブル、RT3用の抽選テーブル、RT4用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【0316】

そして、内部抽選処理においてRAM507に格納されている遊技状態フラグの値及びRTフラグの値を参照して遊技状態及びRTの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びRTの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びRTの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

【0317】

詳しくは、まず、RAM507に格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態がBB(RB)中か否か、RB中か否か、内部中1か否か、内部中2か否か、を判定し、現在の遊技状態がBB(RB)中であれば、BB(RB)中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたBB(RB)用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、RB中であれば、RB中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたRB用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中1であれば、内部中1における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中1用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中2であれば、内部中2における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中2用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態がBB(RB)中でもなく、RB中でもなく、内部中1、2でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらにRAM507に格納されているRTフラグの値を参照し、その値から特定されるRTの種類に応じて内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態及びRTの種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態及びRTの種類に応じた当選確率にて行われることとなる。

【0318】

通常・RT0は、通常・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)、通常・RT1、通常・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。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT0を示す0000に更新され、RT残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を

10

20

30

40

50

示す0が設定される。そして、通常・RT0は、通常・RT0に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・RT1に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・RT2に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0319】

通常・RT0における特別役の当選確率は通常(約1/239)、再遊技役の当選確率は高確率(約1/1.4)、小役の当選確率は通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、通常・RT0では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイGR11~16及びリプレイGR21~25のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR11~16の当選確率の合計は約1/2であり、そのうち5/6の確率で転落リプレイが入賞し、RT1へ移行するとともに、リプレイGR21~25の当選確率の合計は約1/4.5であり、そのうち1/5の確率で特殊リプレイが入賞し、RT2へ移行し、4/5の確率で転落リプレイが入賞し、RT1へ移行し、さらに左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4の当選確率の合計は約1/3.9であり、そのうち2/3×3/4の確率で移行出目が停止し、RT1へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT0に移行した場合、その期待ゲーム数(平均ゲーム数)は約1.3ゲームとなる。

【0320】

通常・RT1は、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4において移行出目が停止するか、通常・RT0において転落リプレイが入賞したときに移行する。この際、図19に示すように、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT1を示す0001に更新され、RT残りゲーム数として1000が設定される。そして、通常・RT1は、1ゲーム毎に、RT残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数(本実施例では1000G)消化してRT残りゲーム数が0となることで通常・RT0に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0321】

通常・RT1における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/239)、再遊技役の当選確率は通常・RT0よりも低く通常(約1/7.3)、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、通常・RT1では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR1~6のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR1~6の当選確率の合計は約1/8.7であり、そのうち1/6の確率で昇格リプレイが入賞し、通常・RT0へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT1に移行した場合、その期待ゲーム数(平均ゲーム数)は約52ゲームとなる。

【0322】

通常・RT2は、通常・RT0または通常・RT3において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT2を示す0010に更新され、RT残りゲーム数として30が設定される。そして、通常・RT2は、1ゲーム毎に、RT残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数(本実施例では30G)消化してRT残りゲーム数が0となることで通常・RT0に移行するか、SPリプレイが入賞して通常・RT3に移行するか、移行出目が停止して通常・RT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0323】

通常・RT2における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/239)、再遊技役の当選確率はRT(0)とほとんど変わらず高確率(約1/1.4)、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)

であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、通常・RT2では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR31～36のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR31～36の当選確率の合計は約1/129であり、そのうち1/6の確率でSPリプレイが入賞し、通常・RT3に移行するとともに、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の当選確率の合計は約1/3.9であり、そのうち2/3×3/4の確率で移行出目が停止し、通常・RT1へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT2に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約7.9ゲームとなる。

【0324】

通常・RT3は、通常・RT2においてSPリプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT3を示す0011に更新され、RT残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す0が設定される。そして、通常・RT3は、通常・RT3に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・RT2に移行するか、移行出目が停止して通常・RT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0325】

通常・RT3における特別役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1/239）、再遊技役の当選確率はRT（0）とほとんど変わらず高確率（約1/1.4）、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、通常・RT3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GR31～36、SPリプレイのみが内部抽選の対象となる。また、リプレイGR31～36の当選確率の合計は約1/1.4であり、そのうち2/3の確率で特殊リプレイが入賞し、通常・RT2に移行するとともに、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の当選確率の合計は約1/3.9であり、そのうち2/3×3/4の確率で移行出目が停止し、通常・RT1へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT3に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約1.7ゲームとなる。

【0326】

通常・RT4は、BB（RB）、RBの終了時に移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、RTフラグの値が、RT3を示す0011に更新され、RT残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す0が設定される。そして、通常・RT4は、通常・RT4に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してRT1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0327】

通常・RT4における特別役の当選確率は通常（約1/239）、再遊技役の当選確率は通常・RT0よりも低く通常（約1/7.3）、小役の当選確率は通常・RT0と同じく通常（約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、通常・RT4では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の当選確率の合計は約1/3.9であり、そのうち2/3×3/4の確率で移行出目が停止し、通常・RT1へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・RT2に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約7.9ゲームとなる。

【0328】

内部中1は、通常遊技状態において特別役のうちBB1、BB3、RB2が当選したときに移行する。この際、図20に示すように、遊技状態フラグの値は、内部中1を示す0001に更新され、RTフラグの値が、RT0を示す0000に更新され、RT残りゲーム数としてゲーム数も0に更新される。そして、内部中1は、内部中に移行してからのゲ

10

20

30

40

50

ーム数に関わらず、内部中1に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

【0329】

内部中1においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3よりは低いが、通常・RT1、通常・RT4よりも高く高確率(約1/4.2)、小役の当選確率は通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、内部中1では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0330】

内部中2は、通常遊技状態において特別役のうちBB2、BB4、RB1が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中2を示す0010に更新され、RTフラグの値が、RT0を示す0000に更新され、RT残りゲーム数としてゲーム数も0に更新される。そして、内部中2は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中2に移行する契機となった特別役が入賞してBB(RB)またはRBに移行することで終了する。

10

【0331】

内部中2においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3よりは低いが、通常・RT1、通常・RT4、内部中1よりも高く高確率(約1/2.9)、小役の当選確率は通常(約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、内部中2では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

20

【0332】

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

【0333】

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

30

【0334】

BB(RB)は、内部中においてBBが入賞したときに移行する。この際、図20に示すように、遊技状態フラグの値は、BB(RB)を示す1100に更新され、RTフラグの値は、RT(0)を示す0000から変わらず、RT残りゲーム数も0から変わらない。そして、BB(RB)は、BB(RB)に移行してからのゲーム数に関わらず、BB(RB)に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【0335】

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、通常遊技状態、内部中1、2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。

40

【0336】

通常遊技状態、内部中1、2、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がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0337】

また、通常遊技状態におけるRT0～4のうちRT0、2、3は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、4に比較して高い点において、RT1、4よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0338】

通常遊技状態におけるRT0、2、3は、ともに1ゲームあたりのメダルの払出率がR

50

T 1、4 に比較して高いが、その中でも R T 3 は、後述するナビストック数の獲得が最も期待できる点で、R T 2、3 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、R T 2 から R T 3 へは直接移行することがある一方で、R T 0 から R T 3 へは直接移行するがなく、この点で R T 2 は、R T 0 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0339】

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

【0340】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態が通常・R T 0～3 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、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【0341】

ここで本実施例の遊技状態及び R T の移行状況について説明すると、図 10 に示すように、R B または B B (R B) が終了すると、通常・R T 4 に移行する。

【0342】

通常・R T 4 では、移行出目が停止することで、R T 1 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【0343】

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

【0344】

通常・R T 1 では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数 (1000 G) 消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【0345】

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

【0346】

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

【0347】

通常・R T 0 においてリプレイ G R 11～16 が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0 においてリプレイ G R 21～25 が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0 において左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 0 では、リプレイ G R 21～25 が当選し、停止順が正解することで通常・R T 2 へ移行し、リプレイ G R 11～16 が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル 1～4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1 へ移行することとなる。

【0348】

通常・R T 2 では、特別役も当選せず、S P リプレイも入賞せずに規定ゲーム数 (30 G) 消化することで通常・R T 0 に移行し、S P リプレイが入賞することで通常・R T 3 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部

10

20

30

40

50

中2に移行する。

【0349】

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

【0350】

通常・RT3では、特殊リプレイが入賞することでRT2に移行し、移行出目が停止することで通常・RT1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

10

20

30

40

50

【0358】

設定変更しても、その変更前の遊技状態を維持できるスロットマシンであっても、ボーナスなどの極端に有利な遊技状態などは、開店前には初期化するのが一般的である。このため、従来のスロットマシンでは、設定変更により遊技者にとって極端に有利な特定の遊技状態を終了させるものの、設定変更前が特定の遊技状態であるか否かを特定するために、特定の遊技状態を示すデータは維持し、設定変更後、特定の遊技状態を示すデータが設定されている場合には、特定の遊技状態を示すデータをその時点で初期化するとともに、遊技状態を改めて設定するようになっており、特定の遊技状態において設定変更した場合に、その変更後、遊技状態を初期化するために、変更後に初期化されるデータ、すなわち設定変更後は必要としないデータまで維持しておく必要があった。

10

【0359】

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

20

【0360】

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

30

【0361】

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

40

【0362】

また、本実施例では、特定の遊技状態として内部中1、2、すなわち特別役が当選して

50

いる状態を示す遊技状態フラグが設定された場合に、R T フラグ及びR T 残りゲーム数が初期化され、内部中1、2を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選においてR T フラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うので、特別役が当選している状態では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもR T フラグも初期化された状態となるので、特別役の当選が持ち越されたまま遊技店が閉店した場合には、特別役が当選している状態を初期化し、かつR T フラグやR T 残りゲーム数も初期化したい場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備として特別役の当選が持ち越された状態を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

【0363】

10

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

【0364】

20

また、本実施例では、R B またはB B (R B)終了時、すなわち特定の遊技状態の終了時に、R T フラグを初期化時のR T フラグ、すなわちR T 0 を示すR T フラグとは異なるR T 4 を示すR T フラグが設定されるようになっており、特定の遊技状態において設定変更するか、特定の遊技状態の終了後に、設定変更するか、に応じて異なるR T フラグの状態を設定することが可能となる。すなわち特定の遊技状態において閉店した場合には、特定の遊技状態のまま設定変更するか、特定の遊技状態を終了させてから設定変更するか、を遊技店側で選択することにより、開店時においてR T の状態をR T 0 とするか、R T 4 とするか、選択することが可能となる。

【0365】

30

また、本実施例では、通常遊技状態を構成するR T 0 ~ 4 のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合には、他の遊技状態または他のR T へ移行するまでの期待ゲーム数（平均ゲーム数）が最も少ない通常遊技状態のR T 0 となるので、特定の遊技状態において設定変更した場合には、少ないゲーム数で他の遊技状態やR T へ変更することが可能であり、通常遊技状態のR T 0 のまととするか、他の遊技状態やR T へ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

【0366】

また、通常遊技状態を構成するR T 0 ~ 4 のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のR T 0 は、移行後のゲーム数に関わらず、他の遊技状態や他のR T へ移行する構成であるため、設定変更時に移行するR T のゲーム数を選択する必要もないうえに、規定ゲーム数消化するまで他の遊技状態や他のR T へ移行できないようなこともなく、特定の遊技状態において設定変更した場合において遊技店側が、他の遊技状態やR T へ変更することが制限されてしまうことを防止できる。さらに、通常遊技状態を構成するR T 0 ~ 4 のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のR T 0 、すなわち特定の遊技状態への移行時に同時に移行するR T は、ゲーム数に制限のないR T であり、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後のR T 0 から他のR T へ移行する条件も、設定変更前の状態によって変わることがないため、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

40

50

【0367】

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

【0368】

次に、本実施例における異常入賞判定について説明していく。

10

【0369】

メイン制御部 4 1 は、全てのリールが停止した時点で、入賞ライン上にいずれかの役が揃っている場合には、揃った役が当該ゲームにおいて許容されている役であるか否かを判定する異常入賞判定を行う。そして、当該ゲームにおいて許容されていない役が入賞ライン上に揃った場合には、異常入賞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、異常入賞エラー状態は、R A M 異常エラー状態と同様に、リセットスイッチ 2 3 やリセット / 設定スイッチ 3 8 を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モード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。

【0370】

この異常入賞判定について説明すると、まずメイン制御部 4 1 は、内部抽選の終了後に当該ゲームにおいて許容されている役を示す内部当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定するとともに、全てのリールが停止した時点で入賞ライン上に揃っている役を示す入賞図柄フラグを設定する。そして、内部当選フラグから異常入賞判定用フラグを作成し、作成した異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとに基づいて異常入賞か否かを判定するようになっている。

20

【0371】

内部当選フラグは、内部抽選の結果として当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す 5 バイトの 2 進数値であり、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が 1 である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、0 である場合に当該役の入賞が許容されていない旨を示す。

30

【0372】

図 2 4 に示すように、1 バイト目に特別役の当選フラグが設定され、2 バイト目～5 バイト目まで一般役の当選フラグが設定される。

【0373】

1 バイト目の第 0 ビットが B B 1、第 1 ビットが B B 2、第 2 ビットが B B 3、第 3 ビットが B B 4、第 4 ビットが R B 1、第 5 ビットが R B 2 に対応しており、第 6、7 ビットはいずれの役にも対応していない。

【0374】

2 バイト目の第 0 ビットが上段ベル 7、第 1 ビットが上段ベル 8、第 2 ビットが右上がりベル、第 3 ビットが右上がりベベリ、第 4 ビットが右上がりリベベ、第 5～7 ビットはいずれの役にも対応していない。

40

【0375】

3 バイト目の第 0 ビットが中段ベル、第 1 ビットが右下がりベル、第 2 ビットが上段ベル 1、第 3 ビットが上段ベル 2、第 4 ビットが上段ベル 3、第 5 ビットが上段ベル 4、第 6 ビットが上段ベル 5、第 7 ビットが上段ベル 6 に対応しており、第 6、7 ビットはいずれの役にも対応していない。

【0376】

4 バイト目の第 0 ビットが中段スイカ、第 1 ビットが右下がりスイカ、第 2 ビットが上段スイカ、第 3 ビットが下段チェリー、第 4 ビットが中段チェリー、第 5 ビットが 1 枚役に対応しており、第 6、7 ビットはいずれの役にも対応していない。

50

【0377】

5バイト目の第0ビットが通常リプレイ、第1ビットが下段リプレイ、第2ビットが転落リプレイ、第3ビットが昇格リプレイ1、第4ビットが昇格リプレイ2、第5ビットが特殊リプレイ、第6ビットがS Pリプレイに対応しており、第7ビットはいずれの役にも対応していない。

【0378】

尚、本実施例においては、内部抽選の結果として1ゲームにおいて複数個の役が当選する場合があり、その場合には、内部当選フラグにおいて、これら役に対応する全てのビットの値を1とするようになっている。

【0379】

異常入賞判定用フラグは、当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す5バイトの2進数値であり、それぞれの役に対応するビットが内部当選フラグと同じく定められているが、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が0である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、1である場合に、当該役の入賞が許容されていない旨を示す。すなわち異常入賞判定用フラグは、原則として内部当選フラグの0と1を反転させた値である。

【0380】

入賞図柄フラグは、入賞ライン上に揃った役を示す5バイトの2進数値であり、それぞれの役に対応するビットが内部当選フラグと同じく定められており、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が1である場合に、当該役が入賞した旨を示し、0である場合に当該役が入賞していない旨を示す。

【0381】

そして、この入賞図柄フラグと内部当選フラグに基づく異常入賞判定用フラグとを比較することで、メイン制御部41は異常入賞判定を実施する。

【0382】

そして、メイン制御部41は、異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとを論理積(AND)演算することにより異常入賞が発生したか否かを判定する。異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて許容されている役に対応するビットの値は0であり、この役が入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合であっても、入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合であっても、論理積演算した結果は、必ず0となる。一方、異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて許容されていない役に対応するビットの値は1であり、この役が入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合には、論理積演算した結果が0となるが、入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合には、論理積演算した結果が1となる。このため、許容されていない役が1つでも入賞した場合には、異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとを論理積演算した結果が、0以外の値となるので、この場合に異常入賞が判定されることとなる。

【0383】

図25(a)は、メイン制御部41が異常入賞を判定するまでの処理の流れを示す図である。

【0384】

メイン制御部41は、まず、内部当選フラグを構成する1バイト目の値を全ビット反転し、異常入賞判定用フラグとする。

【0385】

次いで、この異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグを構成する1バイト目の値との論理積(AND)を算出して、その算出結果を判定結果とする。この際、異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて許容されている役を示す0が格納されているビットに対して、入賞図柄フラグの対応するビットに0、すなわち入賞していない旨が格納されている場合または入賞図柄フラグの対応するビットに1、すなわち入賞している旨が格納されて

10

20

30

40

50

いる場合、異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて許容されていない役を示す1が格納されているビットに対して、入賞図柄フラグの対応するビットに0、すなわち入賞していない旨が格納されている場合には、該当するビットの演算結果が0となり、判定結果のうち全てのビットが0あれば判定結果が必ず00Hの値となるため、判定結果が00Hであれば正常入賞と判定することとなる。

【0386】

一方で、異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて許容されていない役を示す1が格納されているビットに対して、入賞図柄フラグの対応するビットに1、すなわち入賞した旨が格納されている場合には、該当するビットの演算結果が1となり、判定結果のうち1ビットでも1あれば判定結果が必ず00H以外の値となるため、判定結果が00H以外であれば異常入賞と判定することとなる。 10

【0387】

そして、内部当選フラグを構成する1バイト目から5バイト目の値全てについて上記の演算をした結果、5バイト全てについて判定結果が00Hであれば、当該ゲームにおける異常入賞判定の結果は正常と判定し、5バイトのうち1バイトでも判定結果が00H以外となれば、当該ゲームにおける異常入賞判定の結果は異常と判定することとなる。

【0388】

また、本実施例では、複数個の役が当選している場合に、必ずしも当選した全ての役が入賞可能に制御されるものではない。

【0389】

例えば、リプレイG R 2が当選している場合には、リプレイG R 2を構成する当選役（通常リプレイ、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2）のうち通常リプレイまたは昇格リプレイ1は停止順に応じて揃えることが可能に制御されるが、リプレイG R 2の当選時において昇格リプレイ2はどのような操作態様で停止操作を行っても揃うことはない。これは、メイン制御部41がリプレイG R 1～6の当選時において停止制御を行う際に、通常リプレイが揃う停止順と昇格リプレイ1が揃う停止順を制御上区別するために当選しているだけであり、少なくともリプレイG R 2の当選時においては、通常リプレイ及び昇格リプレイ1のいずれか一方のみが入賞ラインLに揃い、昇格リプレイ2が入賞ラインLに揃うことはないようになっている。 30

【0390】

また、リプレイG R 3当選時の下段リプレイ、リプレイG R 4当選時の昇格リプレイ2、下段リプレイ1、リプレイG R 6当選時の下段リプレイ、リプレイG R 1 2当選時の通常リプレイ、リプレイG R 1 4当選時の通常リプレイ、リプレイG R 1 5当選時の昇格リプレイ2、リプレイG R 1 6当選時の昇格リプレイ2、通常リプレイ、リプレイG R 2 2当選時の通常リプレイ、リプレイG R 2 3当選時の下段リプレイ、リプレイG R 2 4当選時の通常リプレイ、下段リプレイ、リプレイG R 2 5当選時の昇格リプレイ1、リプレイG R 3 2当選時の転落リプレイ、リプレイG R 3 4当選時の転落リプレイ、リプレイG R 3 5当選時の下段リプレイ、リプレイG R 3 6当選時の下段リプレイ、転落リプレイ、RBベル3当選時の上段ベル8も同様であり、内部抽選の結果としては許容されることとなるが、制御上区別するために当選しているだけであり、実際に入賞ラインLに揃うことはない。 40

【0391】

また、例えば、左ベル1が当選している場合には、左リールを第1停止とする順番で停止操作を行った場合に、左ベル1を構成する当選役（右下がりベル、上段ベル5、上段ベル8）のうち右下がりベルが揃うように制御されるが、上段ベル5、上段ベル8が揃うことはない。一方で、左ベル1が当選している場合に、中リール、右リールを第1停止とする順番で停止操作を行った場合には、左ベル1を構成する当選役（右下がりベル、上段ベル5、上段ベル8）のうち上段ベル5、上段ベル8のいずれかが揃い得るよう制御されるが、右下がりベルが揃うことはない。これは、メイン制御部41が押し順ベルの当選時において停止制御を行う際に、停止順に応じて揃う役を変更しているからである。 50

【0392】

また、左ベル2当選時の左第1停止における上段ベル6、上段ベル7、左ベル2当選時の中、右第1停止における右下がりベル、左ベル3当選時の左第1停止における上段ベル2、上段ベル3、左ベル3当選時の中、右第1停止における右下がりベル、左ベル4当選時の左第1停止における上段ベル2、上段ベル4、左ベル4当選時の中、右第1停止における右下がりベル、中ベル1当選時の中第1停止における上段ベル2、上段ベル5、中ベル1当選時の左、右第1停止における中段ベル、中ベル2当選時の中第1停止における上段ベル1、上段ベル6、中ベル2当選時の左、右第1停止における中段ベル、中ベル3当選時の中第1停止における上段ベル4、上段ベル7、中ベル3当選時の左、右第1停止における中段ベル、中ベル4当選時の中第1停止における上段ベル3、上段ベル8、中ベル4当選時の左、右第1停止における中段ベル、右ベル1当選時の右第1停止における上段ベル3、上段ベル5、右ベル1当選時の左、中第1停止における中段ベル、右ベル2当選時の右第1停止における上段ベル1、上段ベル7、右ベル2当選時の左、中第1停止における中段ベル、右ベル3当選時の左、中第1停止における中段ベル、右ベル4当選時の右第1停止における上段ベル2、上段ベル8、右ベル4当選時の左、中第1停止における中段ベル、R Bベル1当選時の左第1停止における右上がりリリベ、R Bベル1当選時の中、右第1停止における右上がりベル、R Bベル2当選時の中第1停止における右上がりベベリ、右上がりリベベ、R Bベル2当選時の中第1停止における右上がりベル、右上がりリベベ、R Bベル2当選時の右第1停止における右上がりベル、右上がりベベリ、R Bベル3当選時の右第1停止における右上がりベベリ、R Bベル3当選時の左、中第1停止における右上がりベルも同様であり、内部抽選の結果としては許容されることとなるが、停止順に応じて揃う役が変更されるようになっており、停止順が合わなければ実際に入賞ラインLに揃うことはない。

【0393】

また、リプレイG R 1当選時の左、中、右の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 1当選時の左、中、右以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 2当選時の左、右、中の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 2当選時の左、右、中以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 3当選時の中、左、右の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 3当選時の中、左、右以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 4当選時の右、左、中の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 4当選時の右、左、中以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 5当選時の右、左、中の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 5当選時の右、左、中以外の停止順における昇格リプレイ2、リプレイG R 6当選時の右、中、左の停止順における通常リプレイ、リプレイG R 6当選時の右、中、左以外の停止順における昇格リプレイ2、リプレイG R 1 1当選時の左、中、右の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 1当選時の左、中、右以外の停止順における昇格リプレイ2、リプレイG R 1 2当選時の左、右、中の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 2当選時の左、右、中以外の停止順における昇格リプレイ2、リプレイG R 1 3当選時の中、左、右の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 3当選時の中、左、右以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 1 4当選時の中、右、左の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 4当選時の中、右、左以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 1 5当選時の右、左、中の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 5当選時の右、左、中以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 1 6当選時の右、中、左の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 1 6当選時の右、中、左以外の停止順における昇格リプレイ1、リプレイG R 2 1当選時の左、中、右の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 2 1当選時の左、中、右以外の停止順における特殊リプレイ、リプレイG R 2 2当選時の左、右、中の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 2 2当選時の左、右、中以外の停止順における特殊リプレイ、リプレイG R 2 3当選時の中、左、右の停止順における転落リプレイ、リプレイG R 2 3当選時の中、左、右以外の停止順における特殊リプレイ、リプレイG R

10

20

30

40

50

24 当選時の中、右、左の停止順における転落リプレイ、リプレイ G R 24 当選時の中、右、左以外の停止順における特殊リプレイ、リプレイ G R 25 当選時の右第1停止における転落リプレイ、リプレイ G R 25 当選時の左、中第1停止における特殊リプレイ、リプレイ G R 31 当選時の左、中、右の停止順における通常リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 31 当選時の左、右、中の停止順における S P リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 32 当選時の左、右第1停止における S P リプレイ、通常リプレイ、リプレイ G R 32 当選時の左、中、右の停止順における通常リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 32 当選時の左、中、右第1停止における S P リプレイ、通常リプレイ、リプレイ G R 33 当選時の左、右、左の停止順における下段リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 33 当選時の左、右第1停止における S P リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 33 当選時の左、右第1停止における S P リプレイ、下段リプレイ、リプレイ G R 34 当選時の右、左、左の停止順における下段リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 34 当選時の右、左、右の停止順における S P リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 34 当選時の左、右第1停止における S P リプレイ、下段リプレイ、リプレイ G R 35 当選時の右、左、中の停止順における通常リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 35 当選時の右、中、左の停止順における S P リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 35 当選時の左、中第1停止における S P リプレイ、通常リプレイ、リプレイ G R 36 当選時の右、中、左の停止順における通常リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 36 当選時の右、左、中の停止順における S P リプレイ、特殊リプレイ、リプレイ G R 36 当選時の左、中第1停止における S P リプレイ、通常リプレイも同様であり、内部抽選の結果としては許容されることとなるが、停止順に応じて揃う役が変更されるようになっており、停止順が合わなければ実際に入賞ライン L に揃うことはない。
10

【0394】

また、例えば、特別役と通常リプレイが同時に当選した場合には、必ず通常リプレイが揃うように制御され、特別役が入賞することはない。また、特別役の当選が持ち越されている状態で通常リプレイが当選した場合も同様である。これは、特別役と通常リプレイが当選した場合に特別役よりも通常リプレイが揃う制御が優先され、かつ通常リプレイは特別役を揃えることが可能ないいずれのタイミングで操作した場合でも、通常リプレイを揃えられる構成であるからである。
20

【0395】

また、特別役と転落リプレイの同時当選時、特別役と昇格リプレイの同時当選時、特別役と特殊リプレイの同時当選時、特別役と S P リプレイの同時当選時、特別役の当選持越中の再遊技役当選時、特別役の当選持越中のベル当選時、特別役の当選持越中の押し順ベル当選時における特別役も同様であり、内部抽選の結果としては許容されることとなるが、特別役よりも他の一般役の方が優先されることで実際に入賞ライン L に揃うことはない。
30

【0396】

このように本実施例では、複数個の役が当選している場合に、必ずしも当選した全ての役が入賞可能に制御されるものではなく、当選していても揃わない場合があり、このような場合には、内部抽選の結果として当選している役であっても、揃わないように制御される役が入賞した場合、上記の方法で不正入賞判定を行っても正常入賞と判定されることとなってしまう。
40

【0397】

このため、本実施例においてメイン制御部 41 は、複数個の役が当選しており、かつ当選役のうち入賞ライン L に揃わない制御が行われる場合には、異常入賞判定用フラグを作成するにあたり、制御上揃わない役か否かを示す補正フラグを用いることで、内部当選フラグが示す内容、すなわち内部抽選の結果に基づいて当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容から、制御上も当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容へ補正し、これに基づいて作成された異常入賞判定用フラグに基づいて異常入賞の判定
50

を行うようになっている。

【0398】

補正フラグは、制御上当該ゲームにおいて入賞が許容されていない役を示す2進数値であり、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が1である場合に、内部抽選において当選していても制御上当該役の入賞が許容されていない旨を示し、0である場合に、内部抽選に当選していれば当該役の入賞が許容される旨を示す。

【0399】

これら補正フラグは、全ての抽選役について定められているものではなく、内部抽選で当選していても制御上入賞が許容されないことのある役に対してのみ、予めROM506に定められており、内部抽選結果に応じて必要があればROM506から読み出されて異常入賞判定用フラグを作成する際に用いられるようになっている。

10

【0400】

また、補正フラグは、5バイト全てについて定められているものではなく、抽選役に応じて制御上揃わない役に対応するバイトのみ定められている。

【0401】

詳しくは、図26に示すように、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、に対しても、第1停止リールに対応して制御上揃わない役が割り当てられた2バイト目、3バイト目の制御上揃わない役に対応するビットに1が定められた補正フラグが、RBベル1、RBベル2、RBベル3、に対しては、第1停止リールに対応して制御上揃わない役（第1停止リールに関わらず揃わない役も含む）が割り当てられた2バイト目の制御上揃わない役に対応するビットに1が定められた補正フラグが、それぞれ定められている。

20

【0402】

また、図27に示すように、リプレイGR1～6、リプレイGR11～16、リプレイGR21～25、リプレイGR31～36、に対しては、リールの停止順に対応して制御上揃わない役（リールの停止順に関わらず揃わない役も含む）が割り当てられた5バイト目の制御上揃わない役に対応するビットに1が定められた補正フラグが定められている。

【0403】

また、図28に示すように、BB1+再遊技役、BB1+ベル、BB1+押し順ベル、BB2+再遊技役、BB2+ベル、BB2+押し順ベル、BB3+再遊技役、BB3+ベル、BB3+押し順ベル、BB4+再遊技役、BB4+ベル、BB4+押し順ベル、RB1+再遊技役、RB1+ベル、RB1+押し順ベル、RB2+再遊技役、RB2+ベル、RB2+押し順ベル、に対しては、制御上揃わない特別役が割り当てられた1バイト目の制御上揃わない役に対応するビットに1が定められた補正フラグが定められている。

30

【0404】

そして、メイン制御部41は、図25(b)に示すように、異常入賞判定用フラグを作成するにあたり、制御上揃わない当選役を含む場合には、制御上揃わない役が含まれる領域の内部当選フラグと対応する領域の補正フラグとを排他的論理和(XOR)演算することにより異常入賞判定用フラグを作成する。これにより、内部当選フラグにおいて当選を示す1が設定されているが制御上揃わない役については補正フラグの対応するビットにも1が設定されており、排他的論理和演算した結果は入賞が許容されていない旨を示す0に補正されることとなる。

40

【0405】

このように補正フラグによって補正された内部当選フラグの値を全ビット反転することにより作成された異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとを論理積(AND)演算することにより異常入賞が発生したか否かを判定する。これにより異常入賞判定用フラグのうち当該ゲームにおいて制御上も含め許容されている役に対応するビットの値は0であり、この役が入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合であっても、入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合であっても、論理積演算した結果は、必ず0となる。一方、異常入賞判定用フラグ

50

のうち当該ゲームにおいて許容されていない役に対応するビットの値は、制御上許容されていない役に対応するビットも含め1であり、この役が入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合には、論理積演算した結果が0となるが、入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合には、論理積演算した結果が1となる。このため、内部当選フラグで許容されていない役及び内部当選フラグで許容されているが制御上は許容されない役が1つでも入賞した場合には、異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとを論理積演算した結果が、0以外の値となるので、この場合に異常入賞が判定されることとなる。

【0406】

10

このように本実施例では、内部抽選により当選していない役が入賞ライン上に揃った場合だけでなく、内部抽選の結果、複数役が当選していても制御上区別するために当選しているだけであり、停止操作の態様に関わらず入賞ライン上に揃うことのない制御役（例えば、リプレイGR2当選時における昇格リプレイ2）が入賞ラインに揃った場合にも異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことを確実に判定することができる。

【0407】

尚、本実施例では、複数役の当選時において停止制御を行う際に、一の役（例えば、通常リプレイ）が揃う停止順と他の役（例えば、昇格リプレイ1）が揃う停止順を制御上区別するために停止操作の態様に関わらず入賞ライン上に揃うことのない役を同時に当選させる例について説明しているが、例えば、複数の入賞ラインを設け、特定役が揃いやすい入賞ラインを変更するために、一方では特定役を単独で当選させ、他方では特定役と揃うことのない制御役を同時当選させる場合において上記の異常入賞判定を適用しても良い。

20

【0408】

また、本実施例では、複数役の当選時において制御上揃い得る特定役（例えば、リプレイGR2における通常リプレイ）を構成する図柄が取りこぼしのない配列であるが、複数役の当選時において制御上揃い得る特定役の構成図柄を取りこぼしうる配列、すなわち引込範囲を超えて配置する構成としても良い。この場合、特定役を構成する図柄を取りこぼす位置に制御上揃えられない制御役の構成図柄を配置しない構成であることが好ましく、このような構成とすることで特定役の構成図柄が入賞ライン上に引き込めず、かつ制御役を引き込めるにも関わらず、制御役が入賞しなくなってしまうことを防止できる。

30

【0409】

また、本実施例では、複数役の当選時において制御上揃うことのない制御役（例えば、リプレイGR2当選時における昇格リプレイ2）が入賞した場合だけでなく、複数役の当選時において制御上揃いうる役であるが、停止順によっては揃わない役が、当該役が揃わない停止順で操作されて入賞ラインに揃った場合にも、異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことをさらに確実に判定することができる。

【0410】

40

また、本実施例では、特別役と再遊技役など取りこぼしの生じない一般役と同時に当選した場合、または特別役の当選持越中においてこれら取りこぼしの生じない一般役が当選した場合に、特別役よりも一般役を入賞ライン上に揃える制御が優先されることで、特別役は揃わないようになっており、このような場合において特別役が入賞ラインに揃った場合にも、異常入賞と判定されるようになっており、正常な制御では発生し得ない異常入賞が発生したことをさらに確実に判定することができる。

【0411】

また、本実施例では、内部当選フラグに基づいて作成された役の種類毎に許容されているか否かを示す値が設定された異常入賞判定用データと、異常入賞判定用データと対応付けて役の種類毎に入賞ライン上に揃ったか否かを示す値が設定された入賞図柄フラグと、を比較すること（論理積（AND）演算の結果が0となるか否か）により異常入賞が発生

50

したか否かを判定するとともに、異常入賞判定用フラグを作成するにあたり、制御上揃わない役が当選している場合には補正フラグを用いることで、内部当選フラグが示す内容、すなわち内部抽選の結果に基づいて当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容から、制御上も当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容へ補正し、これに基づいて作成された異常入賞判定用データと入賞図柄フラグとを比較してすること（論理積（AND）演算の結果が0となるか否か）により異常入賞が発生したか否かを判定するようになっており、異常入賞が発生したか否かを簡単に判定することができる。

【0412】

また、本実施例では、内部当選フラグ、異常入賞判定用フラグ、入賞図柄フラグを構成する5バイトのデータのうち、同一の内部抽選結果に含まれる制御役に対応するビットが2バイトに分かれる押し順ベルを除き、同じ1バイトの領域に割り当てられており、内部抽選結果に対して予めROM507に設定される補正フラグの記憶容量を格納容量することができる。また、押し順ベルについても同じ2バイトの領域に割り当てられているので、少なくとも5バイト全ての領域について補正フラグを予め設定しておくものに比較して格納容量を削減することができる。

10

【0413】

尚、本実施例では、異常入賞判定用フラグを作成するにあたり、制御上揃わない役が当選している場合には補正フラグを用いることで、内部当選フラグが示す内容、すなわち内部抽選の結果に基づいて当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容から、制御上も当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す内容へ補正する構成であるが、停止順などの結果により揃わない役を除き、内部抽選の結果により制御上揃わない役が当選している場合には、内部当選フラグの値を設定するにあたり、制御上揃わない役に対応するビットに入賞が許容されない旨を示す値を設定するようにしても良く、このようにすることで、制御上揃わない役のみを含む内部抽選結果に対して補正フラグを予め設定しておく必要がなく、ROM507の格納容量をさらに削減することができる。

20

【0414】

また、本実施例では、内部当選フラグ、または内部当選フラグに補正フラグを排他的論理和（XOR）演算した結果を全ビット反転し、異常入賞判定用フラグとし、この異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとの論理積（AND）を1バイトずつ算出して、その算出結果を判定結果とし、判定結果が00Hであれば正常入賞と判定し、判定結果が00H以外であれば異常入賞と判定する構成であるが、他の方法で異常入賞を判定する構成としても良い。

30

【0415】

例えば、図29～図31の方法を適用しても良い。

【0416】

図29に示す方法では、まず、内部当選フラグ、または内部当選フラグに補正フラグを排他的論理和（XOR）演算した結果を全ビット反転し、異常入賞判定用フラグとし、この異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとの論理積（AND）を1バイトずつ算出して、その算出結果を全ビット判定した結果を判定結果とし、判定結果がFFHであれば正常入賞と判定し、判定結果がFFH以外であれば異常入賞と判定している。

40

【0417】

図30に示す方法では、まず、内部当選フラグ、または内部当選フラグに補正フラグを排他的論理和（XOR）演算した結果を異常入賞判定用フラグとし、さらに入賞フラグを全ビット反転し、この異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグを全ビット反転した結果との論理和（OR）を1バイトずつ算出して、その算出結果を全ビット判定した結果を判定結果とし、判定結果が00Hであれば正常入賞と判定し、判定結果が00H以外であれば異常入賞と判定している。

【0418】

図31に示す方法では、まず、内部当選フラグ、または内部当選フラグを

50

排他的論理和 (XOR) 演算した結果を異常入賞判定用フラグとし、さらに入賞フラグを全ビット反転し、この異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグを全ビット反転した結果との論理和 (OR) を1バイトずつ算出して、その算出結果を判定結果とし、判定結果がFFHであれば正常入賞と判定し、判定結果がFFH以外であれば異常入賞と判定している。

【0419】

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

10

【0420】

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

【0421】

サブ制御部91は、AT抽選において1以上のナビストック数が決定されたときに、ATである旨及びナビストック数を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのATフラグに基づき、ATに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。ATである旨を示すATフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を1消費してATに制御可能となる。

20

【0422】

尚、ATである旨を示すATフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、ATフラグから特定されるナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

【0423】

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

30

【0424】

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

【0425】

具体的に、サブ制御部91は、通常・RT1において、ATフラグからATである旨が特定されたときには、ATに制御する。すなわち、ナビストックが残っているときには、ATの制御を開始する。通常・RT1から通常・RT0に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費(減算)することなく、ATに制御されて、ナビ演出が実行可能となる。

40

【0426】

ATに制御されているときであって、通常・RT1から通常・RT0に制御されるときまたは通常・RT0または通常・RT2において所定ゲーム数経過したときには、ナビストック数を1消費(減算)することによるATへの開始条件が成立し、所定ゲーム数(本実施例では、後述するゲーム数抽選で当選したゲーム数、図中Nゲーム)のナビ演出が実行されるまでの間、再遊技役の当選確率が高いRTかつATであるARTに制御する。尚

50

、ナビストック数を1消費したときには、1減算したナビストック数を示すA Tフラグに更新される。

【0427】

サブ制御部91は、A T管理処理においてナビストックを1消費したとき、すなわち通常・R T 1から通常・R T 0に移行したときまたは通常・R T 0または通常・R T 2において所定ゲーム数経過したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数を決定するゲーム数抽選を実行する。

【0428】

サブ制御部91は、ゲーム数抽選において当選したゲーム数をR A M 9 1 cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、R A M 9 1 cのゲーム数が0となるまでの期間において、A Tに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

【0429】

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

【0430】

非A Tに制御されたときのA TフラグからA Tでない旨が特定されたときには、再度A Tに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、図36(a)に示すように、通常・R T 0または通常・R T 2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・R T 1に制御される可能性が高まる。

【0431】

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

【0432】

サブ制御部91は、A T管理処理を行うことにより、A TフラグからA Tである旨が特定されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常・R T 1であるときにはリプレイG R 1～6であり、通常・R T 0であるときにはリプレイG R 1 1～1 6、リプレイG R 2 1～2 5であり、通常・R T 2であるときにはリプレイG R 3 1～3 6である。また、通常・R T 0～3では、押し順ペルが共通のナビ対象役である。

【0433】

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17参照)が報知される。例えば、リプレイG R 1に当選したときのナビ演出としては、「左中右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 2に当選したときのナビ演出としては、「左右中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 3に当選したときのナビ演出としては、「中左右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 4に当選したときのナビ演出としては、「中右左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 5に当選したときのナビ演出としては、「右左中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイG R 6に当選したときのナビ演出としては、「右中左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0434】

リプレイG R 1 1～1 6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順(図17参照)が報知される。例えば、リプレイG R 1

10

20

30

40

50

1に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR12に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR13に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR14に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR15に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR16に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0435】

リプレイGR21～25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17参照）が報知される。例えば、リプレイGR21に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR22に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR23に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR24に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR25に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

10

【0436】

リプレイGR31～36に当選したときのナビ演出（ただしRT3は除く）としては、当選状況に応じてSPリプレイを入賞させるための押し順（図17参照）が報知される。例えば、リプレイGR31に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR32に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR33に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR34に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR35に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR36に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

20

【0437】

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。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

30

【0438】

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。

【0439】

40

50

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

【0440】

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

【0441】

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。

10

【0442】

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

【0443】

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

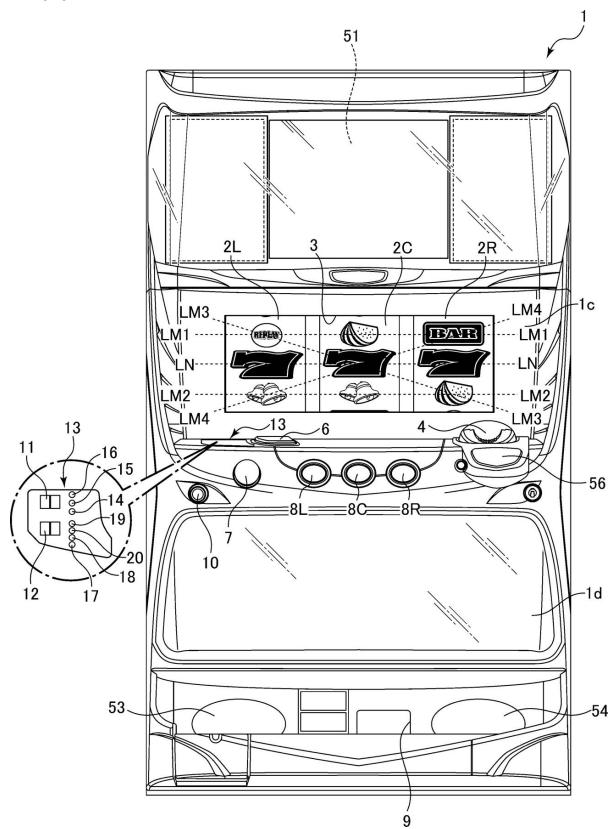
【符号の説明】

【0444】

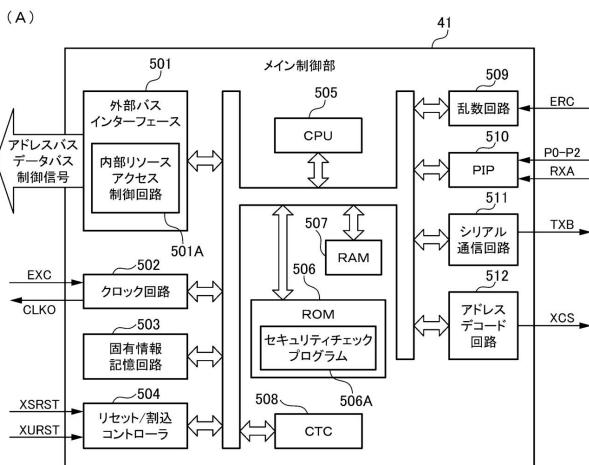
- 1 スロットマシン
- 2 L、2C、2R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8C、8R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部

30

【図1】



【図5】



【図6】

名称	回路の組合せ	遊技状態	賛進情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	-	-	-
BB2	黒7-黒7-黒7	BB1:BB3:BB5:出選持一 黒7-黒7-黒7	BB1:BB3:BB5:出選持一 黒7-黒7-黒7	316枚以上
BB3	黒7-白7-黒7	HT5:入賞まで一 黒7-白7-黒7	HT5:入賞まで一 黒7-白7-黒7	-
BB4	黒7-白7-黒7	HT5:入賞まで一 黒7-白7-黒7	HT5:入賞まで一 黒7-白7-黒7	-
RB1	黒7-黒7-黒7	リープス-リープスモード	-	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒7	-	-	-

【図7】

名称	回路の組合せ	無効ラインに挿う 回路の組合せ	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-ラーム		
	ラーム-ベル-リプレイ		
	ラーム-ベル-ラーム		
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ	8枚	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	ラーム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	ラーム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	ラーム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	ラーム-BAR-BAR		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	5枚	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ	5枚	5枚
	ベル-白7-リプレイ		
下段チェリー	BAR-オレンジ-BAR	2枚	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
中段チェリー	チエリー-ANY-ANY	1枚	1枚
1枚役	黒7-チエリー-網7		
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ	10枚	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		
右上がりベリ	スイカ-ベル-BAR	10枚	10枚
	黒7-ベル-ベル		
	白7-ベル-ベル		
右上がりリベベ	スイカ-ベル-ベル	10枚	10枚
	ベル-ベル-オレンジ		
	ベル-ベル-BAR		

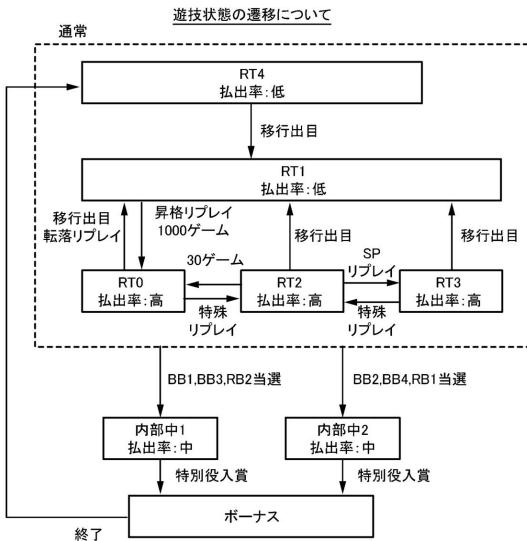
【図8】

名称	回路の組合せ	無効ラインに挿う 回路の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	-
	リプレイ-リプレイ-ラーム	-	-	-
	ラーム-リプレイ-リプレイ	-	-	-
下段リプレイ	ラーム-リプレイ-ラーム	-	-	-
	リプレイ-ラーム-リプレイ	リプレイ-ラーム-リプレイ-ラーム	-	-
	リプレイ-ラーム-スイカ	リプレイ-ラーム-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-網7	ベル-オレンジ-網7	-	-
	ベル-オレンジ-白7	ベル-オレンジ-白7	-	-
	ベル-BAR-オレンジ	ベル-BAR-オレンジ	-	-
	ベル-BAR-チェリー	ベル-BAR-チェリー	-	-
	ベル-BAR-スカ	ベル-BAR-スカ	-	-
	ベル-BAR-黒7	ベル-BAR-黒7	-	-
転落リプレイ	ベル-BAR-網7	ベル-BAR-網7	-	-
	ベル-BAR-白7	ベル-BAR-白7	-	-
昇格リプレイ1	リプレイ-ラーム-リプレイ-リプレイ	リプレイ-ラーム-リプレイ-リプレイ-ラーム	・入賞時→RT1	再遊技
	リプレイ-リプレイ-ペル	-	・入賞時→RT0	再遊技
昇格リプレイ2	ラーム-リプレイ-リプレイ	リプレイ-ラーム-リプレイ-ラーム	リプレイ-ラーム-リプレイ-ペル	・入賞時→RT0
	リプレイ-ラーム-リプレイ	-	リプレイ-ラーム-リプレイ-ペル	再遊技
	ベル-リプレイ-リプレイ	-	・入賞時→RT2	再遊技
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-ラーム	-	・入賞時→RT3	再遊技
SPリプレイ	リプレイ-オレンジ-黒7	リプレイ-オレンジ-黒7	BAR/オレンジ-BAR/オレンジ	-
	リプレイ-オレンジ-網7	リプレイ-オレンジ-網7	-	-
	リプレイ-オレンジ-白7	リプレイ-オレンジ-白7	-	-
	リプレイ-ラーム-リプレイ	リプレイ-ラーム-リプレイ	リプレイ-BAR-リプレイ	-
	リプレイ-ラーム	リプレイ-ラーム	リプレイ-BAR-ラーム	-
	リプレイ-リプレイ	リプレイ-リプレイ	リプレイ-BAR-リプレイ	-
	リプレイ-リプレイ-ラーム	リプレイ-リプレイ-ラーム	リプレイ-BAR-リプレイ-ラーム	-
	リプレイ-リプレイ-ペル	リプレイ-リプレイ-ペル	リプレイ-BAR-ペル	-
	リプレイ-リプレイ-ラーム	リプレイ-リプレイ-ラーム	リプレイ-BAR-ラーム	-
	リプレイ-リプレイ-白7	リプレイ-リプレイ-白7	リプレイ-BAR-白7	-
	リプレイ-リプレイ-黒7	リプレイ-リプレイ-黒7	リプレイ-BAR-黒7	-
	リプレイ-リプレイ-網7	リプレイ-リプレイ-網7	リプレイ-BAR-網7	-
	リプレイ-リプレイ-白7	リプレイ-リプレイ-白7	リプレイ-BAR-白7	-

【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-ペル リプレイ-BAR-ペル ブルー-オレンジ-ペル ブルー-BAR-ペル リプレイ-ペル-オレンジ リプレイ-ペル-BAR ブルー-ペル-オレンジ ブルー-ペル-BAR 黒7-オレンジ-オレンジ 黒7-オレンジ-BAR 黒7-BAR-オレンジ 黒7-BAR-BAR 白7-オレンジ-オレンジ 白7-オレンジ-BAR 白7-BAR-オレンジ 白7-BAR-BAR スイカ-オレンジ-オレンジ スイカ-オレンジ-BAR スイカ-BAR-オレンジ スイカ-BAR-BAR	・RT0.2~4において出現時→RT1

【図10】



【図11】

	遊技状態	RT	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	0000 (通常)	0000 (RT0)	RT1-昇格リプレイ入賞 RT1.2-規定ゲーム数消化	転落リプレイ入賞 特別役リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限 (1.3)	通常	高確率	通常
RT1	0000 (通常)	0001 (RT1)	RT0.2.3-移行出目停止 RT0-転落リプレイ入賞	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 特別役当選	1000 (52)	通常	通常	通常
RT2	0000 (通常)	0010 (RT2)	RT0.3-特別役リプレイ入賞	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 昇格リプレイ入賞 SPリプレイ入賞 特別役当選	30 (7.9)	通常	高確率	通常
RT3	0000 (通常)	0011 (RT3)	RT2-SPリプレイ入賞	特別役リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限 (1.7)	通常	高確率	通常
RT4	0000 (通常)	0100 (RT4)	BB終了	移行出目停止 特別役当選	無限 (7.9)	通常	通常	通常
内部中1	0001 (内部中1)	0000 (RT0)	BB1,BB3,RB2当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
内部中2	0010 (内部中2)	0000 (RT0)	BB2,BB4,RB1当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	0100 (BB(RB))	0000 (RT0)	RB1.2入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	0	高確率
BB(RB)	1100 (BB(RB))	0000 (RT0)	BB1~4入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

ゲーム数の()内は期待ゲーム数

【図12】

抽選対象役	遊技状態					RT0				
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0	内部中1	内部中2	BBRB	RB
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB1+弱スイカ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
BB1+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB1+中段チェリー	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB1+1枚役	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB1+SPリプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	×
BB2+弱スイカ	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	×	×	×	×	×
BB2+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	×
BB2+中段チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	×
BB2+1枚役	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	×

【図17】

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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR11	左中右	昇格リプレイ2
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	左右中	昇格リプレイ2
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR14	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR15	右左中	昇格リプレイ1
	右左中以外	転落リプレイ
リプレイ GR16	右中左	昇格リプレイ1
	右中左以外	転落リプレイ

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

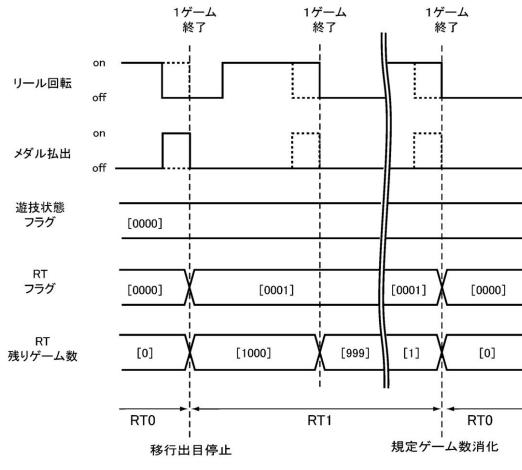
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR31	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR32	左右中	SPリプレイ
	左中右	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR33	中右左	SPリプレイ
	中右左	下段リプレイ
	左・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR34	中右左	SPリプレイ
	中左右	下段リプレイ
	左・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR35	右左中	SPリプレイ
	右中左	通常リプレイ
	左・中第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR36	右中左	SPリプレイ
	右左中	通常リプレイ
	左・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

【図18】

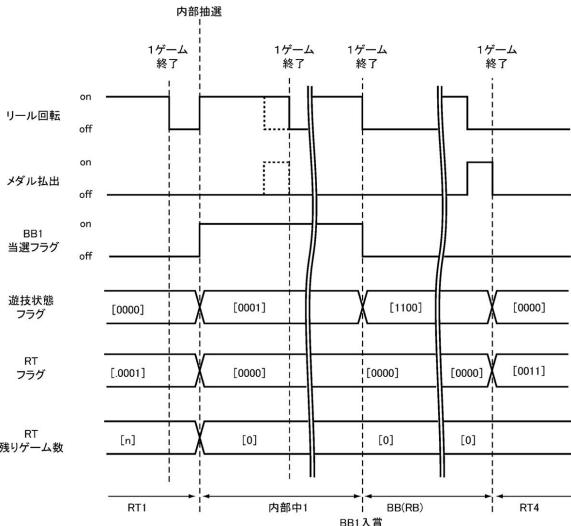
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
RBベル1	左第1停止	右上がりベル
	中・右第1停止	右上がりリベル
RBベル2	中第1停止	右上がりベル
	左第1停止	右上がりベベリ
RBベル3	右第1停止	右上がりベベリ
	左・中第1停止	右上がりベル
RBベル4	右第1停止	右上がりベル
	左・中第1停止	右上がりベベリ

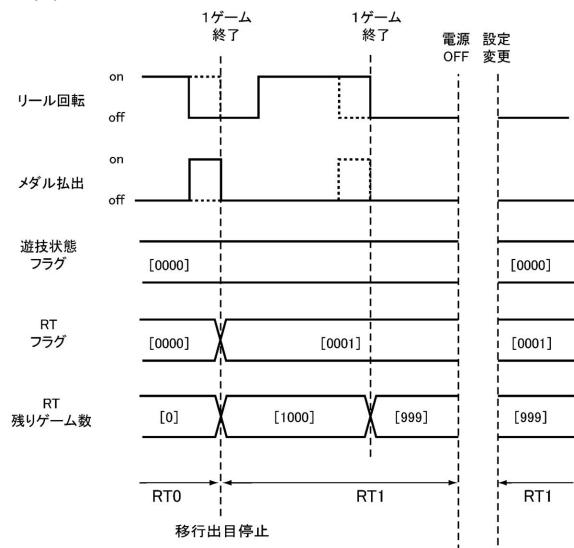
【図19】



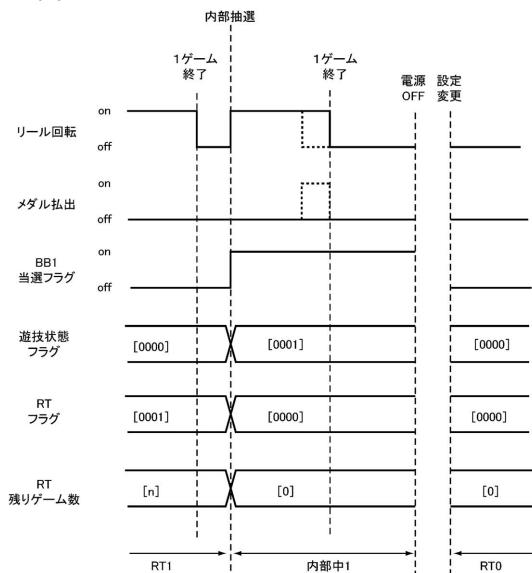
【図20】



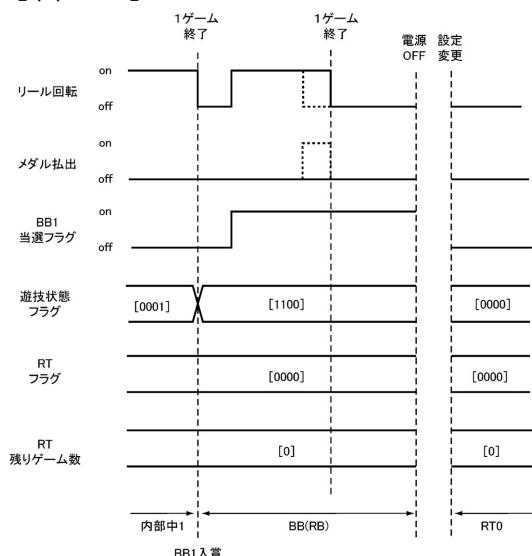
【図21】



【図22】



【図23】



【図24】

内部当選フラグ、異常入賞判定用フラグ及び入賞図柄フラグの構成

1バイト目(特別役)

第0ビット	BB1
第1ビット	BB2
第2ビット	BB3
第3ビット	BB4
第4ビット	RB1
第5ビット	RB2
第6ビット	未使用
第7ビット	未使用

2バイト目(一般役1)

第0ビット	上段ベル7
第1ビット	上段ベル8
第2ビット	右上がりレベル
第3ビット	右上がりレベル
第4ビット	右上がりレベル
第5ビット	未使用
第6ビット	未使用
第7ビット	未使用

3バイト目(一般役2)

第0ビット	中段ベル
第1ビット	右下がりレベル
第2ビット	上段ベル1
第3ビット	上段ベル2
第4ビット	上段ベル3
第5ビット	上段ベル4
第6ビット	上段ベル5
第7ビット	上段ベル6

4バイト目(一般役3)

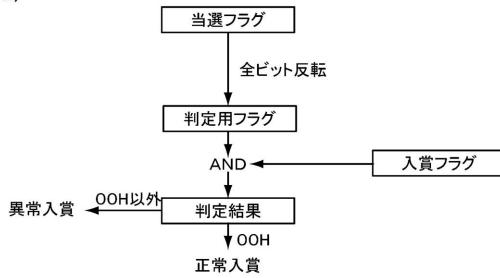
第0ビット	中段スイカ
第1ビット	右下がりスイカ
第2ビット	上段スイカ
第3ビット	下段チェリー
第4ビット	中段チェリー
第5ビット	1枚役
第6ビット	未使用
第7ビット	未使用

5バイト目(一般役4)

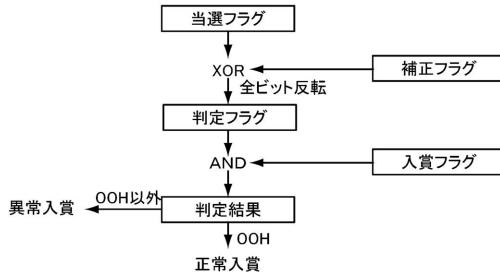
第0ビット	通常リプレイ
第1ビット	下段リプレイ
第2ビット	転落リプレイ
第3ビット	昇格リプレイ1
第4ビット	昇格リプレイ2
第5ビット	特殊リプレイ
第6ビット	SPリプレイ
第7ビット	未使用

【図25】

(a)



(b)



【図26】

当選役	押し順	補正フラグ(2、3バイト目)
左ベル1	左第1停止	0000 0010 0100 0000
	中・右第1停止	0000 0000 0000 0010
左ベル2	左第1停止	0000 0001 1000 0000
	中・右第1停止	0000 0000 0000 0010
左ベル3	左第1停止	0000 0000 0001 1000
	中・右第1停止	0000 0000 0000 0010
左ベル4	左第1停止	0000 0000 0010 1000
	中・右第1停止	0000 0000 0000 0010
中ベル1	中第1停止	0000 0000 0100 1000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
中ベル2	中第1停止	0000 0000 1000 0100
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
中ベル3	中第1停止	0000 0001 0010 0000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
中ベル4	中第1停止	0000 0010 0001 0000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
右ベル1	中第1停止	0000 0001 0000 0100
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
右ベル2	中第1停止	0000 0000 0101 0000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
右ベル3	中第1停止	0000 0000 1001 0000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001
右ベル4	中第1停止	0000 0010 0000 1000
	左・右第1停止	0000 0000 0000 0001

当選役	押し順	補正フラグ(2バイト目)
RBベル1	左第1停止	0001 0000
	中・右第1停止	0000 0100
RBベル2	中第1停止	0001 1000
	左第1停止	0001 0100
	右第1停止	0000 1100
RBベル3	右第1停止	0000 1010
	左・右第1停止	0000 0110

【図27】

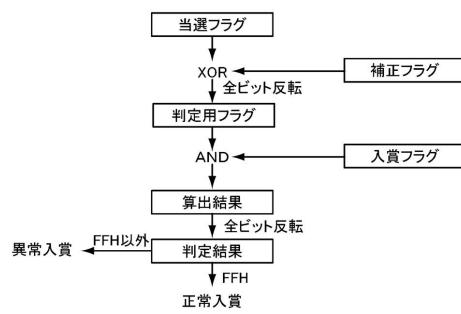
当選役	押し順	補正フラグ(5バイト目)
リプレイ GR1	左中右	0000 0001
	左中右以外	0000 1000
リプレイ GR2	左右中	0001 0001
	左左右以外	0001 1000
リプレイ GR3	中右石	0000 0011
	中左右以外	0000 1010
リプレイ GR4	中右石	0001 0011
	中左右以外	0001 1010
リプレイ GR5	右左中	0000 0001
	右左中以外	0001 0000
リプレイ GR6	右中左	0000 0011
	右中左以外	0001 0010

当選役	押し順	補正フラグ(5バイト目)
リプレイ GR11	左中右	0000 0100
	左中右以外	0001 0000
リプレイ GR12	左右中	0000 0101
	左左右以外	0001 0001
リプレイ GR13	中右石	0000 0100
	中左右以外	0000 1000
リプレイ GR14	中右左	0000 0101
	中左右以外	0000 1001
リプレイ GR15	右左中	0001 0100
	右左中以外	0001 1000
リプレイ GR16	右中左	0001 0101
	右中左以外	0001 1001

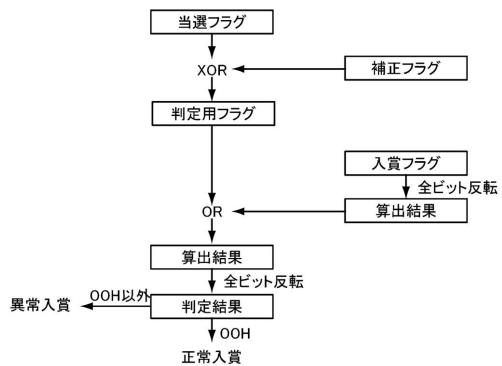
【図28】

当選役	補正フラグ(1バイト目)
BB1+再遊戦役	0000 0001
BB1+ベル	
BB1+押し順ベル	
BB2+再遊戦役	0000 0010
BB2+ベル	
BB2+押し順ベル	
BB3+再遊戦役	0000 0100
BB3+ベル	
BB3+押し順ベル	
BB4+再遊戦役	0000 1000
BB4+ベル	
BB4+押し順ベル	
RB1+再遊戦役	0001 0000
RB1+ベル	
RB1+押し順ベル	
RB2+再遊戦役	0010 0000
RB2+ベル	
RB2+押し順ベル	

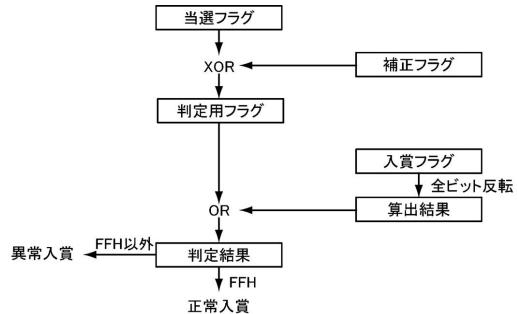
【図29】



【図30】



【図31】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-222418(JP,A)
特開2008-055065(JP,A)
特開2012-143415(JP,A)
特許第5846772(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04