

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6038523号  
(P6038523)

(45) 発行日 平成28年12月7日 (2016. 12. 7)

(24) 登録日 平成28年11月11日 (2016. 11. 11)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F I

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

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

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

請求項の数 1 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2012-163871 (P2012-163871)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年7月24日 (2012. 7. 24)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-23564 (P2014-23564A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年2月6日 (2014. 2. 6)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年6月12日 (2015. 6. 12)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、  
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、  
第1の再遊技入賞及び第2の再遊技入賞を含む再遊技入賞が発生した場合に、遊技用価値を用いずにゲームを開始可能とする再遊技開始可能化手段と、  
前記再遊技開始可能化手段によりゲームを開始可能とする場合に所定の報知音を出力する所定報知音出力手段と、  
第1の遊技状態において前記第2の再遊技入賞が発生した場合に第2の遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段と、  
前記第1の遊技状態において前記第2の再遊技入賞が発生し、前記遊技状態移行手段により前記第2の遊技状態へ移行する場合にゲームの進行を遅延させる進行遅延手段と、  
前記第1の遊技状態において前記第2の再遊技入賞が発生し、前記遊技状態移行手段により前記第2の遊技状態へ移行する場合に移行効果音の出力を伴う移行演出を実行する移行演出実行手段と、  
前記所定報知音出力手段による前記所定の報知音の出力を規制する所定報知音出力規制手段と、  
を備え、  
前記再遊技開始可能化手段は、前記進行遅延手段により前記ゲームの進行が遅延してい

10

20

る遅延期間の終了後にゲームを開始可能とし、

前記移行演出実行手段は、前記遅延期間及び前記遅延期間終了後の期間にわたり前記移行演出を実行し、

前記所定報知音出力規制手段は、前記第2の再遊技入賞が発生し、前記遅延期間の終了後に前記再遊技開始可能化手段によりゲームを開始可能とする場合であり、前記移行演出が実行されている場合に、前記所定の報知音の出力を規制する

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】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

入賞となる役には、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役入賞や遊技者所有の遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能となる再遊技入賞があり、特に再遊技入賞が発生した場合には、次ゲームにおいて遊技者がBET操作を行うことなく、自動的に賭数が設定されて次ゲームが開始可能となるとともに、この際、賭数の設定音が出力されるものが一般的である。

【0004】

また、この種のスロットマシンでは、遊技者にとって有利な遊技状態に制御するとともに、その際、有利な遊技状態を開始する旨を報知する演出を行うものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2002-159631号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

また、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する契機として、特定の再遊技入賞の発生を適用することも考えられるが、特許文献1に記載のスロットマシンのように遊技者にとって有利な遊技状態を開始する際に、その旨を報知する演出を行う場合に、特定の再遊技入賞の発生に際して賭数の設定音が出力されると、有利な遊技状態を開始する旨を報知する演出による効果音と、賭数音設定音と、が被ってしまい、演出の効果音を邪魔してしまう虞がある。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、所定の遊技状態への移行を報知する演出による効果音が他の報知音により邪魔されてしまうことが防止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】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 8 】

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 2 L、2 C、2 R）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、

第 1 の再遊技入賞（通常リプレイ）及び第 2 の再遊技入賞（特殊リプレイ）を含む再遊技入賞（再遊技役）が発生した場合に、前記遊技用価値（メダル）を用いずにゲームを開始可能とする再遊技開始可能化手段（自動 B E T）と、

前記再遊技開始可能化手段によりゲームを開始可能とする場合（自動 B E T 時）に所定の報知音（B E T 音）を出力する所定報知音出力手段と、

第 1 の遊技状態（R T 0）において前記第 2 の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生した場合に第 2 の遊技状態（R T 2）へ移行させる遊技状態移行手段と、

前記第 1 の遊技状態において前記第 2 の再遊技入賞が発生し、前記遊技状態移行手段により前記第 2 の遊技状態へ移行する場合にゲームの進行を遅延させる進行遅延手段と、

前記第 1 の遊技状態（R T 0）において前記第 2 の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生し、前記遊技状態移行手段により前記第 2 の遊技状態（R T 2）へ移行する場合に移行効果音（ファンファーレ）の出力を伴う移行演出（A R T 開始演出）を実行する移行演出実行手段と、

前記所定報知音出力手段による前記所定の報知音（B E T 音）の出力を規制する所定報知音出力規制手段と、

を備え、

前記再遊技開始可能化手段は、前記進行遅延手段により前記ゲームの進行が遅延している遅延期間の終了後にゲームを開始可能とし、

前記移行演出実行手段は、前記遅延期間及び前記遅延期間終了後の期間にわたり前記移行演出を実行し、

前記所定報知音出力規制手段は、前記第 2 の再遊技入賞が発生し、前記遅延期間の終了後に前記再遊技開始可能化手段によりゲームを開始可能とする場合であり、前記移行演出が実行されている場合に、前記所定の報知音の出力を規制する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 の遊技状態において第 2 の再遊技入賞が発生して第 2 の遊技状態へ移行し、これに伴い移行演出が実行される場合には、第 2 の再遊技入賞の発生により遊技用価値を用いずにゲームを開始可能となることに伴う所定の報知音の出力が規制されるので、移行演出において出力される移行効果音と、所定の報知音と、が被ることがなく、移行演出において出力される移行効果音が所定の報知音により邪魔されてしまうことを防止できる。

尚、第 2 の遊技状態は、第 1 の遊技状態に比較して遊技者にとって有利となる遊技状態であっても良いし、第 1 の遊技状態に比較して遊技者にとって不利となる遊技状態であっても良いし、さらには演出内容等が異なるのみで第 1 の遊技状態と比較した場合に遊技者にとっての有利度の変化しない遊技状態であっても良い。

また、所定の報知音は、再遊技入賞の発生によりゲームを開始可能とする場合に出力される報知音であれば良く、遊技者による賭数の設定操作により賭数が設定された場合に、出力される賭数設定報知音と同一の報知音を用いても良い。また、再遊技入賞の発生により遊技用価値を用いることなく複数の賭数が設定されることでゲームが開始可能となる構成において、設定された賭数に応じた複数回の報知音が出力される場合には、これら複数回の報知音がまとめて 1 つの所定の報知音となる。

## 【 0 0 0 9 】

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、

10

20

30

40

50

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を用いて賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）と、

前記所定数（規定数）の賭数が設定されておらず、かつ前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）が残存している状態で、前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作された場合に、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を用いて賭数を設定する操作時賭数設定手段と、

前記第2の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生し、前記再遊技開始可能化手段によりゲームが開始可能とされた状態（自動BETにて賭数が設定された状態）で前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作された場合に、特定の報知音（BET音）を出力する特定報知音出力手段と、

を備え、

前記特定報知音出力手段は、前記第2の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生して前記移行演出（ART開始演出）が実行される場合に、該移行演出（ART開始演出）の終了後、前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作された場合に、前記特定の報知音（BET音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の報知音が出力されず、ゲームが開始可能であることを遊技者が気付いていない場合に、賭数設定操作手段が操作されることで特定の報知音が出力されるので、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

尚、特定の報知音は、所定の報知音と同じ音でも良いし、操作時賭数設定手段により賭数が設定される場合に出力される操作時賭数設定音と同じ音でも良い。この場合、所定の報知音と操作時賭数設定音は同じ音としても良い。さらに賭数設定操作手段の操作を用いた演出に伴う操作音を特定の報知音として適用しても良い。

#### 【0010】

本発明の手段2に記載のロットマシンは、手段1に記載のロットマシンであって、

前記第1の遊技状態（RT0）において前記第2の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生して前記第2の遊技状態（RT2）へ移行する場合に所定時間にわたりゲームの進行を遅延させる進行遅延手段（フリーズ）を備え、

前記移行演出実行手段は、前記進行遅延手段（フリーズ）により前記ゲームの進行が遅延している遅延期間において前記移行演出（ART開始演出）を実行し、

前記特定報知音出力手段は、前記進行遅延手段（フリーズ）により前記ゲームの進行が遅延している遅延期間において前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作されても前記特定の報知音（BET音）を出力せず、前記遅延期間の終了後において前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作された場合に前記特定の報知音（BET音）を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移行演出の開始後、所定時間が経過するまではゲームが進行してしまいうえに、移行演出の開始後、所定時間が経過するまでは、移行演出において出力される移行効果音と、特定の報知音と、が被ることがなく、移行演出の開始後、所定時間にわたり移行演出において出力される移行効果音が特定の報知音により邪魔されてしまうことを防止できる。

#### 【0011】

本発明の手段3に記載のロットマシンは、手段1または2に記載のロットマシンであって、

前記第2の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生した場合に、前記移行演出（ART開始演出）とは異なる演出であり、前記賭数設定操作手段（MAX BETスイッチ6）が操作されたことを契機に演出を進行させる特定演出（上乗せ演出）を実行する特定演出実行手段と、

前記第2の再遊技入賞（特殊リプレイ）が発生して前記特定演出（上乗せ演出）が実行

10

20

30

40

50

される場合に、前記所定報知音出力手段による前記所定の報知音（自動 B E T による B E T 音）の出力及び前記特定報知音出力手段による前記特定の報知音（M A X B E T スイッチ 6 の操作による B E T 音）の出力を規制する特定時音出力規制手段と、  
を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出において出力される効果音、特に賭数設定操作手段の操作に伴い出力される効果音と、特定の報知音と、が被ることがなく、特定演出において出力される効果音が特定の報知音により邪魔されてしまうことを防止できる。

#### 【 0 0 1 2 】

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、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）からなり、

前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の全てに表示結果が導出表示されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の全てに表示結果が導出された時点で、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）を通る 1 以上の有効ライン（入賞ライン L N）と前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）を通る 1 以上の無効ライン（無効ライン L M 1 ~ 4）とを含む複数のラインのうち前記有効ライン（入賞ライン L N）に導出された識別情報（図柄）の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされており、

前記第 2 の再遊技入賞（特殊リプレイ）は、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）のうち少なくとも一の可変表示領域と他の可変表示領域とで互いに同一でなく類似しない識別情報（「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせ）が前記有効ライン（入賞ライン L N）に導出されることで発生する入賞であり、

前記第 2 の再遊技入賞（特殊リプレイ）を構成する識別情報の組み合わせ（「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせ）が前記有効ライン（入賞ライン L N）に停止した場合に、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）全てにおいて同一または互いに類似する識別情報（「リプレイ」「プラム」）が前記無効ライン（無効ライン L M 1 ~ 4）に導出される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可変表示領域と他の可変表示領域とで互いに同一でなく類似しない識別情報が有効ラインに導出されて第 2 の再遊技入賞が発生した場合でも、無効ラインに互いに同一または類似する識別情報が無効ラインに導出されることで、第 2 の再遊技入賞が発生したことを遊技者に対して認識させることができる。

尚、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも一の可変表示領域と他の可変表示領域とで互いに同一でなく類似しない識別情報が前記有効ラインに導出されるとは、可変表示領域が 3 以上の場合、少なくともそのうち 2 つの可変表示領域において互いに同一でなく類似しない識別情報が前記有効ラインに導出されるものであれば良く、この場合残りの可変表示領域に導出される識別情報が、2 つの可変表示領域に導出される識別情報と同一または類似の識別情報であっても良い。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【 0 0 1 3 】

【図 1】本発明が適用された実施例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

10

20

30

40

50

するための図である。

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

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

【図 10】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 11】遊技状態の概要を示す図である。

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

【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。

10

【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】ARTの制御の流れを示すフローチャートである。

20

【図 20】ART中の上乗せ抽選の当選確率を示す図である。

【図 21】キャラクタ選択演出における表示の推移を示す図である。

【図 22】ART中演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 23】キャラクタ選択演出の流れを示すフローチャートである。

【図 24】上乗せ演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 25】前回結果とBET音との関係を示す図である。

【図 26】ゲーム終了後の制御状況を示すタイミングチャートである。

【図 27】ゲーム終了後の制御状況を示すタイミングチャートである。

【図 28】ゲーム終了後の制御状況を示すタイミングチャートである。

【図 29】ゲーム終了後の制御状況を示すタイミングチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

【実施例】

【0015】

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

【0016】

40

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

【0017】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「ブラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれ

50

た図柄は、前面扉 1 b の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。リール 2 L、2 C、2 R に描かれた図柄のうち「リプレイ」と「プラム」は、同系色（本実施例では青系の色）であり、かつ形状も類似しており、外観上類似した図柄である。一方、「リプレイ」及び「プラム」と他の図柄は、色や形状が類似しておらず、外観上類似していない図柄である。

【0018】

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

10

【0019】

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

【0020】

前面扉 1 b における各リール 2 L、2 C、2 R に対応する位置には、リール 2 L、2 C、2 R を前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓 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 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

20

【0021】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

【0022】

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

【0023】

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 LED 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 LED 2 0 が設けられた遊技用表示部が設けられている。

40

【0024】

50

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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

【0029】

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。

【0030】

尚、電源ボックスは、筐体1aの内部に設けられており、さらに前面扉1bは、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス100の前面に設けられた設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができない

10

20

30

40

50



ようになっている。

【0031】

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MAXBET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。

10

【0032】

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。

【0033】

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するものである。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。

20

30

【0034】

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の回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0035】

そして全てのリール2L、2C、2R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2L、2C、2R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2L、2C、2R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。

40

【0036】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールが1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2

50

以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

#### 【0037】

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2L、2C、2R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8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms(ミリ秒)である。

10

#### 【0038】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 $80 \times 21$ (1リール当たりの図柄コマ数) $=1680$ コマ分の図柄を変動させるので、190msの間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分の図柄である。

#### 【0039】

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

20

#### 【0040】

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。

30

#### 【0041】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40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

#### 【0042】

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

#### 【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

50

、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。

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

#### 【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、L E D 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 R O M 506 に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

#### 【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 C C L K 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 C C L K は、例えば図 5 に示すようなメイン制御部 41 の制御用外部クロック端子 E X C 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 C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する。乱数用クロック生成回路 43 により生成された乱数用クロック R C L K は、例えば図 5 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 E R C 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 R C L K 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 C C L K の発振周波数以下となるようにすれば良い。

#### 【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。L E D 駆動回路は、メイン制御部 41 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 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 49 は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部 41 の C P U 505 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 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 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、外部バスインタフェ

10

20

30

40

50

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。

#### 【0050】

図5に示すメイン制御部41が備える外部バスインタフェース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フェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース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。

10

#### 【0051】

内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部バスインタフェース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。

20

#### 【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CLK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CLK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。

30

#### 【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、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。IDナンバーは、メイン制御部41の製造時に付与される8バイトの番号であり、メイン制御部41を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、IDナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路503は、例えばROM506の所定領域を用いることなどにより、ROM506に含まれるようにしても良い。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に含まれるようにしても良い。

40

#### 【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

50

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X S R S T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X U R S T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（W D T）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（I A T）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（W D T）を用いているため、外部ユーザリセット端子X U R S T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（I A T）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。

10

#### 【0055】

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N M Iとマスカブル割込I N Tが含まれている。ノンマスカブル割込N M Iは、C P U 5 0 5の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子X N M I（入力ポートP 4と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込I N Tは、C P U 5 0 5の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込I N Tの要因としては、外部マスカブル割込端子X I N T（入力ポートP 3と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、C T C 5 0 8に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路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

#### 【0056】

メイン制御部41が備えるC P U 5 0 5は、R O M 5 0 6から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン1におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、C P U 5 0 5がR O M 5 0 6から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 5 0 5がR A M 5 0 7に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 5 0 5がR A M 5 0 7に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 5 0 5が外部バスインタフェース501やP I P 5 1 0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、C P U 5 0 5が外部バスインタフェース501やシリアル通信回路511などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

#### 【0057】

このように、メイン制御部41では、C P U 5 0 5がR O M 5 0 6に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部41（又はC P U 5 0 5）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、C P U 5 0 5がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板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。

#### 【0058】

40

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固定データ等が記憶されている。また、R O M 5 0 6には、セキュリティチェックプログラム506Aが記憶されている。C P U 5 0 5は、スロットマシン1の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部41がセキュリティモードに移行したときに、R O M 5 0 6に記憶されたセキュリティチェックプログラム506Aを読み出し、R O M 5 0 6の記憶内容が変更されたか否かをチェック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、R O M 5 0 6とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム506Aは、例えば外部バスインタフェース501を介してメイン制御部41に外付けされた外部メモリの記憶内容をチェック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

## 【 0 0 5 9 】

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

## 【 0 0 6 0 】

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

## 【 0 0 6 1 】

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

## 【 0 0 6 2 】

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

## 【 0 0 6 3 】

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

## 【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

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

20

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

30

【 0 0 6 9 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、CTC 5 0 8 に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【 0 0 7 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

40

【 0 0 7 1 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰

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。

#### 【 0 0 7 2 】

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

#### 【 0 0 7 3 】

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

10

#### 【 0 0 7 4 】

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

20

#### 【 0 0 7 5 】

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

#### 【 0 0 7 6 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、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 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 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 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

30

40

#### 【 0 0 7 7 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 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 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。

#### 【 0 0 7 8 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部

50



4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（約 2 m s）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。

【0079】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

【0080】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 9 1 c に割り当てられたバックアップ領域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。

【0081】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0082】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 2 4 に RAM 5 0 7 から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 3 7 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の RAM 5 0 7 に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0083】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 3 7 を on 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 3 7 を on 状態とすると、設定値表示器 2 4 に RAM 5 0 7 から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 3 7 を off 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0084】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 4 8 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 5 0 7 のスタックに退避し、RAM 5 0 7 にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ（本実施例では、5 A H）、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、RAM 5 0 7 の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 となるように RAM パリティ調整用データを計算し、RAM 5 0 7 に格納する処理を行うようになっている。尚、RAM パリティとは RAM 5 0 7 の該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 5 0 7 の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 であれば、RAM パリティ調整用データは 0 となり、RAM 5 0 7 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。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

また、本実施例のスロットマシン1においてサブ制御部91は、タイマ割込処理(サブ)を実行する毎に、電断検出回路98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(サブ)を実行する。電断処理(サブ)では、後述するナビストック数、ARTの発生状況、ARTの残りゲーム数等、遊技者にとっての利益に関連するデータと、いずれかのビットが1となる破壊診断用データ、すなわち0以外の特定のデータと、を格納するとともに、バックアップ領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにパリティ調整用データを計算し、バックアップ領域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RAM91cのバックアップ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、RAM91cのバックアップ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、RAM91cのバックアップ領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

30

40

【0089】

そして、サブ制御部91は、その起動時においてRAM91cのバックアップ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、RAM91cに記憶されているデータに基づいて前述した遊技者にとっての利益に関連するデータをRAM91cの所定の領域に復帰させる一方、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、遊技者にとっての利益に関連するデータが格納されているバックアップ領域を含めRAM91cの全ての領域を初期化するようになっている。

【0090】

50

また、サブ制御部 91 は、その起動時において R A M 91 c のバックアップ領域に格納されたデータが正常と判断された場合であり、これらのデータを復帰させることが可能であっても、メイン制御部 41 から後述の設定開始を示す設定コマンド、すなわち後述のようにメイン制御部 41 の制御状態が初期化された旨を示すコマンドを受信した場合には、遊技者にとっての利益に関連するデータが格納されているバックアップ領域を含め R A M 91 c の全ての領域を初期化するようになっている。

【0091】

尚、本実施例では、R A M 91 c のバックアップ領域から復帰させるデータ以外はサブ制御部 91 の起動時に一度初期化される構成であるが、メイン制御部 41 と同様に、R A M 91 c の全ての領域のデータを電断時も保持するとともに、起動時において R A M 91 c の全ての領域を復帰させる構成としても良い。

【0092】

次に、メイン制御部 41 の R A M 507 の初期化について説明する。メイン制御部 41 の R A M 507 の格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0093】

重要ワークは、各種表示器や L E D の表示用データ、I / O の入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述する遊技状態フラグ及び R T 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 R A M 507 のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、B B 中のメダル払出総数等、B B 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、R A M 507 の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部 41 のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0094】

本実施例においてメイン制御部 41 は、設定キースイッチ 37 が o n の状態での起動時、R A M 異常エラー発生時、B B 終了時、設定キースイッチ 37 が o f f の状態での起動時で R A M 507 のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行う。

【0095】

初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 37 が o n 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 R A M 異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化 1 では、R A M 507 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、B B 終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、R A M 507 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 o f f の状態であり、かつ R A M 507 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、R A M 507 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。

【0096】

尚、本実施例では、初期化 1 を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の

終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

【 0 0 9 7 】

このように本実施例では、電源投入時などに R A M 異常エラーが発生した場合には、初期化 1 が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられていた遊技状態フラグや R T 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。

【 0 0 9 8 】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態 ( R T 0 ~ 5 、 R B 、 B B ( R B ) ) 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 L N が有効化される。

【 0 0 9 9 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L 、 2 C 、 2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン ( 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 R A M 5 0 7 に設定されている必要がある。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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 ~ 6 5 5 3 5 の整数 ) を取得する。詳しくは、 R A M 5 0 7 に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 5 0 7 に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値 ( 抽選用ワークに格納された数値データ )

10

20

30

40

50

に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

【 0 1 0 4 】

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 R A M 5 0 7 に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【 0 1 0 5 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 1 0 6 】

メイン制御部 4 1 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、R O M 5 0 6 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。

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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。

#### 【0110】

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

10

#### 【0111】

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

20

#### 【0112】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、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。

30

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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

40

50

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。

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

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

30

【0118】

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

40

【0119】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選してい

50

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 0 】

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。

10

#### 【 0 1 2 1 】

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。

20

#### 【 0 1 2 2 】

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

30

#### 【 0 1 2 3 】

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。

#### 【 0 1 2 4 】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、RT情報コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

40

#### 【 0 1 2 5 】

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。

#### 【 0 1 2 6 】

50



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

【0127】

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。

10

【0128】

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

【0129】

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。

【0130】

20

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。

【0131】

入賞番号コマンドは、入賞ラインLN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。

30

【0132】

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。

【0133】

復帰コマンドは、メイン制御部41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41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。

【0134】

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

40

【0135】

RT情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（RT0～5のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0136】

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。

【0137】

50

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、BB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。

【0138】

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。

【0139】

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41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41の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0140】

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。

【0141】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25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25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。

【0142】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）の検出状態（on/off）を示すコマンドであり、一定時間毎に送信される。

【0143】

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。

【0144】

特に、復帰コマンド、投入枚数コマンド、ボーナス種別コマンド、遊技状態コマンド、RT情報1コマンド、復帰時内部当選コマンドは、起動時に行われる基本処理（起動処理（メイン））において電断前の状態に復帰する場合において順次生成され、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。

【0145】

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

10

20

30

40

50

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。

【0146】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理が 10 回実行される毎に、スイッチの検出状態に基づいて生成されるとともに、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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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

【0150】

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 ROM 91b 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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0151】

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 LED 52 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 RAM 91c 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。

【0152】

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。

【0153】

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投入枚数コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 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、

10

20

30

40

50

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。

#### 【0154】

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、RAM 91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91b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RAM 91c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。

10

#### 【0155】

また、サブ制御部91は、メイン制御部41から特定のコマンドを受信した場合に、該特定のコマンドに対応する制御パターンによる演出を行う。例えば、エラーコマンドを受信した場合に、エラー状態に対応する制御パターンにてエラー報知演出を行い、待機コマンドを受信した場合に、待機状態を示すデモ演出を行う。

#### 【0156】

20

また、サブ制御部91は、操作検出コマンドから特定されるMAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8Rの検出状態(on/off)を時系列にて複数個バッファしておくとともに、これらバッファされているMAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8Rの検出状態(on/off)に基づいて、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8Rの検出状態が変化したか否かを特定可能とされており、これらの検出状態の変化を特定することで、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作状況を特定できるようになっている。

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

30

#### 【0158】

尚、ビッグボーナスをBBと示し、レギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM 507に設定されている必要がある。

#### 【0159】

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

40

#### 【0160】

本実施例におけるスロットマシンは、図10に示すように、RT0～5、RB、BB(RB)のいずれかに制御される。

#### 【0161】

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

50

## 【 0 1 6 2 】

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

## 【 0 1 6 3 】

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

## 【 0 1 6 4 】

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

## 【 0 1 6 5 】

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

## 【 0 1 6 6 】

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

## 【 0 1 6 7 】

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

## 【 0 1 6 8 】

図 1 0 に示すように、B B 1、B B 3、R B 2 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、R T 4 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、R T 5 に制御される。また、図 1 0 に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、R T 3 に制御される。

## 【 0 1 6 9 】

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

## 【 0 1 7 0 】

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

## 【 0 1 7 1 】

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

## 【 0 1 7 2 】

ここで、図 3 を参照すると、ベルは、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

## 【 0 1 7 3 】

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

## 【 0 1 7 4 】

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

#### 【0175】

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

#### 【0176】

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

#### 【0177】

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

#### 【0178】

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

#### 【0179】

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。

#### 【0180】

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。

10

20

30

40

50

## 【0181】

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。

## 【0182】

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。

## 【0183】

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。

## 【0184】

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

## 【0185】

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

## 【0186】

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

## 【0187】

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

## 【0188】

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。

## 【0189】

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。

## 【0190】

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

10

#### 【0191】

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

#### 【0192】

転落リプレイは、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 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されている。よって、特殊リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

20

#### 【0193】

図 10 に示すように、RT 0 において転落リプレイに入賞した後は、RT 1 に制御される。

#### 【0194】

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 2 L においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

30

#### 【0195】

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。

#### 【0196】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、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 2 R のリプレイ、プラムは、ベルの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - 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 LM 2 に揃うこととなる。

40

#### 【0197】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BAR は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プ

50



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。

#### 【0198】

図10に示すように、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、RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、RT2、RT3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、RT2、RT3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RT4またはRT5に制御される。このため、RT2、RT3においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、RT2、RT3からRT0に制御されないように構成されており、RT1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該RT1からのみRT0に制御されるように構成されている。

10

#### 【0199】

特殊リプレイは、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。

#### 【0200】

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。

20

#### 【0201】

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特殊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。

#### 【0202】

図10に示すように、RT0において特殊リプレイに入賞した後は、RT2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、RT1、RT3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、RT1、RT3における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点でRT4またはRT5に制御される。このため、RT1、RT3においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、RT1、RT3からRT2に制御されないように構成されており、RT0であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該RT0からのみRT2に制御されるように構成されている。尚、特殊リプレイはRT2において単独で当選する構成であるが、この場合、特殊リプレイに入賞しても他のRTへ移行することなくRT2が維持される。

30

#### 【0203】

次に、図9を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図9に示すように、「リプレイ - オレンジ - ベル」、「リプレイ - BAR - ベル」、「プラム - オレンジ - ベル」、「プラム - BAR - ベル」、「リプレイ - ベル - オレンジ」、「リプレイ - ベル - BAR」、「プラム - ベル - オレンジ」、「プラム - ベル - BAR」、「黒7 - オレンジ - オレンジ」、「黒7 - オレンジ - BAR」、「黒7 - BAR - オレンジ」、「黒7 - BAR - BAR」、「白7 - オレンジ - オレンジ」、「白7 - オレンジ - BAR」、「白7 - BAR - オレンジ」、「白7 - BAR - BAR」、「スイカ - オレンジ - オレンジ」、「スイカ - オレンジ - BAR」、「スイカ - BAR - オレンジ」、「スイカ - BAR - BAR」からなる20種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインLN

40

50

に揃う。

#### 【0204】

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

#### 【0205】

次に、図12～図16を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、RT0～3であるか、RT4であるか、RT5であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態がRT0～3であれば、RT0～3の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図12～図16においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

#### 【0206】

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。

#### 【0207】

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。

#### 【0208】

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。

#### 【0209】

RT0であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、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、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、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+弱チェリー、BB3+強チェリー、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+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、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が内部抽選の対象役となる。

#### 【0210】

RT1であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、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、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、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+弱チェリー、BB3+強チェリー、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+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱

チェリー、R B 1 + 強チェリー、R B 2、R B 2 + 弱チェリー、R B 2 + 強チェリー、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱チェリー、強チェリー、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。

【 0 2 1 1 】

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

10

【 0 2 1 2 】

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

20

【 0 2 1 3 】

R T 4、R T 5 であるときには、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱チェリー、強チェリー、1 枚役、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

30

【 0 2 1 4 】

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

【 0 2 1 5 】

尚、図 1 6 に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - A N Y」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「B A R」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うように制御される。

40

【 0 2 1 6 】

このため、左、中、右リールにそれぞれ「B A R」を狙って停止操作を行った場合において、左リール 2 L の下段にチェリーが停止した際に、中段に「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが揃うか否かにより強チェリーであるか弱チェリーであるか、を認識できる。

【 0 2 1 7 】

50

以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃う停止態様を強チェリー目と呼び、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃わない停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

#### 【0218】

尚、強チェリーの当選時であっても、左リールのみ「BAR」が引込範囲となるタイミングで停止操作がされ、右リールにおいて「BAR」が引込範囲となるタイミングで停止操作がなされなければ、弱チェリー当選時と同様の出目、すなわち弱チェリー出目が導出されることとなる。

#### 【0219】

また、本実施例では、弱チェリー、強チェリーともに特別役と同時当選し得るとともに、弱チェリーが単独で当選する確率及び弱チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率よりも、強チェリーが単独で当選する確率及び強チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率の方が高く定められているので、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、特別役の当選が期待できるようになっている。

#### 【0220】

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

#### 【0221】

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。

#### 【0222】

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

#### 【0223】

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

#### 【0224】

また、RT0～3などにおいて、BB1～BB4、RB1、RB2のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、RT4、RT5においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ各々の当選確率が一定と

10

20

30

40

50

なるように担保されている。

【 0 2 2 5 】

このように、遊技状態が R T 0 ~ 3 であるか、R T 4、5 であるか、B B ( R B ) であるか、R B であるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、B B ( R B ) や R B では、小役の当選確率が R T 0 ~ 5 よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【 0 2 2 6 】

また、遊技状態が R T 4、5 である場合には、R T 4 であるか、R T 5 であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、R T 4 であるか、R T 5 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

【 0 2 2 7 】

また、遊技状態が R T 0 ~ 3 である場合には、R T 0 ~ 3 のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、R T 0 ~ 3 のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【 0 2 2 8 】

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図 1 7 に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図 1 7 は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

20

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

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

30

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

リプレイ G R 4 ( 通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

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

50

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

#### 【 0 2 3 5 】

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

#### 【 0 2 3 6 】

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

#### 【 0 2 3 7 】

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

#### 【 0 2 3 8 】

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

20

#### 【 0 2 3 9 】

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

#### 【 0 2 4 0 】

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

30

#### 【 0 2 4 1 】

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

40

#### 【 0 2 4 2 】

リプレイ G R 1 5 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 ) が当選し、右押し、すなわち右リール 2 R を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール 2 L を第 1 停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール 2 C を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

#### 【 0 2 4 3 】

図 3 に示すように、特殊リプレイ及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作

50

順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【 0 2 4 4 】

このように、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 2 4 5 】

このため、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が内部抽選の対象となる R T 0 において、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 のいずれかが当選していれば 1 / 5 の確率で特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行することとなる一方で、4 / 5 の確率で転落リプレイが入賞して R T 1 に移行することとなる。

10

【 0 2 4 6 】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図 1 8 に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図 1 8 は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 4 7 】

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

20

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

30

【 0 2 5 0 】

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

【 0 2 5 1 】

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

40

【 0 2 5 2 】

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

50

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

【 0 2 5 3 】

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

10

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

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

20

【 0 2 5 6 】

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

30

【 0 2 5 7 】

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

【 0 2 5 8 】

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

40

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

50



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

【 0 2 6 1 】

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

10

【 0 2 6 2 】

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

20

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

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

30

【 0 2 6 5 】

本実施例では、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、R T 0 ~ 5、R B、B B（R B）のいずれかに制御される。

【 0 2 6 6 】

R T 0 は、R T 1 において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、R T 1、R T 2 が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、R T 0 は、R T 0 に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により R T 1 に移行するか、特殊リプレイの入賞により R T 2 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

40

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

R T 1 は、R T 0、R T 2、R T 3 において移行出目が停止するか、R T 0 において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、R T 1 は、昇格リプレイが入賞すること

50

で R T 0 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

R T 2 は、R T 0 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、R T 2 は、移行出目が停止して R T 1 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

10

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

R T 3 は、B B ( R B )、R B の終了時に移行する。そして、R T 3 は、R T 3 に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止して R T 1 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

20

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

R T 4 は、R T 0 ~ 3 において特別役のうち B B 1、B B 3、R B 2 が当選したときに移行する。そして、R T 4 は、R T 4 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 4 に移行する契機となった特別役が入賞して B B ( R B ) または R B に移行することで終了する。

30

【 0 2 7 5 】

R T 4 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は R T 0、R T 2 よりも低いが、R T 1、R T 3 よりも高く高確率 ( 約 1 / 2 . 5 )、小役の当選確率は通常 ( 約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1 ) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、R T 4 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【 0 2 7 6 】

40

R T 5 は、R T 0 ~ 3 において特別役のうち B B 2、B B 4、R B 1 が当選したときに移行する。そして、R T 5 は、R T 5 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 5 に移行する契機となった特別役が入賞して B B ( R B ) または R B に移行することで終了する。

【 0 2 7 7 】

R T 5 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は R T 0、R T 2 よりも低いが、R T 1、R T 3、R T 4 よりも高く高確率 ( 約 1 / 2 . 0 )、小役の当選確率は通常 ( 約 1 / 3 . 5、ただし入賞確率は約 1 / 6 . 1 ) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 未満となる。また、R T 5 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。

50

## 【0278】

R Bは、R T 5、R T 5においてR B 1またはR B 2が入賞したときに移行する。そして、R Bは、6ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

## 【0279】

R Bにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0～5よりも高く高確率（約1 / 1.01）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

## 【0280】

B B（R B）は、R T 4、5においてB Bが入賞したときに移行する。そして、B B（R B）は、B B（R B）に移行してからのゲーム数に関わらず、B B（R B）に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

10

## 【0281】

B B（R B）においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0～5よりも高く高確率（約1 / 1.00）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

## 【0282】

R T 4、5、R B、B B（R B）のうち、R B及びB B（R B）が1ゲームあたりのメダルの払出率をもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

## 【0283】

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

20

## 【0284】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がR T 0～3であるときに、サブ制御部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。

## 【0285】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図10に示すように、R BまたはB B（R B）が終了すると、R T 3に移行する。

## 【0286】

30

R T 3では、移行出目が停止することで、R T 1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

## 【0287】

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

## 【0288】

R T 1では、昇格リプレイが入賞することで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R T 4またはR T 5に移行する。

40

## 【0289】

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、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R T 0へ移行することとなる。

## 【0290】

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R T 1に移行し、特殊リプレイが入賞することで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R T 4またはR T 5に移行する。

## 【0291】

50

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

【 0 2 9 2 】

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

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

R T 4、5 では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することで R B または B B ( R B ) へ移行する。

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

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

【 0 2 9 8 】

リプレイ G R 1 1 ~ 1 5 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順(図 1 7 参照)が報知される。

【 0 2 9 9 】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順(図 1 8 参照)が報知される。

10

20

30

40

50

## 【0300】

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。

## 【0301】

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

## 【0302】

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。

## 【0303】

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

## 【0304】

本実施例においてサブ制御部91は、抽選対象役（本実施例では、単独ベル（ベルの単独当選）、弱チェリー、強チェリー、1枚）が当選した場合にART（RT2でATに制御される状態）に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。対象役の当選時のナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

## 【0305】

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

## 【0306】

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

## 【0307】

サブ制御部91は、図19に示すように、ナビストック抽選において1以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストックの有無に基づき、ATに制御するか否かを特定する。そして、1以上のナビストックが残っている場合には、ART確定報知を経てARTの当選が報知された後にATに制御する。

## 【0308】

サブ制御部91は、ATの制御を開始すると、対象役の当選時にナビ演出を実行する。

この際、R T 1においては、リプレイG R 1 ~ 6の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイG R 1 ~ 6の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりR T 1からR T 0に移行させることが可能となる。また、A Tの制御開始後は、R T 0 ~ 2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

#### 【0309】

R T 1において昇格リプレイが入賞し、R T 0に移行した後は、リプレイG R 1 1 ~ 1 5の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイG R 1 1 ~ 1 5の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりR T 0からR T 2に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

10

#### 【0310】

R T 0において特殊リプレイが入賞し、R T 2に移行することで、A R Tの制御が開始することとなり、A R T開始演出が既に行われている場合を除き特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にA R Tの開始を示すA R T開始演出を実行し、R A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してA R Tの残りゲーム数の計数を開始する。この際、A R T中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。

20

#### 【0311】

A R T開始演出は、液晶表示器51にA R Tの開始を示すA R T開始画面が表示されるとともに、A R T開始画面の表示態様に合わせてファンファーレがスピーカ53、54から出力される。また、A R T開始演出は、後述するキャラクタ選択演出を含む。

#### 【0312】

A R T開始後は、押し順ベルの当選時にベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

#### 【0313】

また、A R T中においては、対象役（本実施例では、特殊リプレイ）の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をR A M 9 1 cの残りゲーム数に加算する。

30

#### 【0314】

また、A R Tの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にR T 2は終了し、A R Tが中断し、これに伴いA R Tのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するR T 3において32ゲームが経過する前に移行出目が停止してR T 1に移行するか、ボーナス終了後32ゲーム経過した時点でA R T確定報知を行い、A Tの制御を再開し、これに伴いR T 2に再度移行することでA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、A R Tの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、R T 3においてA R T確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してR T 1に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

40

#### 【0315】

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

50

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

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

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

【０３２２】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴ中においては、ＲＴ２移行後のＡＲＴ中と同様に対象役の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に加算する。

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

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



## 【 0 3 2 9 】

また、本実施例では最も滞在する割合の高い R T 1 において A R T の確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利な R T 2 へ移行するのではなく、その後、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行し、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めて R T 2 へ移行し、この時点で A R T の制御が開始し、A R T の残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

## 【 0 3 3 0 】

また、A R T 確定報知が行われて A T の制御が開始した後、R T 2 へ移行するまでの段階での R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで昇格リプレイを入賞させて R T 0 に移行させることが可能であるにも関わらず、昇格リプレイが入賞せず R T 0 に移行しなかった場合、R T 0 においてリプレイ 1 1 ~ 1 5 が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで特殊リプレイを入賞させて R T 2 に移行させることが可能であるにも関わらず、特殊リプレイが入賞せず R T 2 に移行しなかった場合、R T 0 において押し順ベルが当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで移行出目の停止を回避させることが可能であるにも関わらず、移行出目を停止させて R T 1 へ移行させた場合には、R T 2 へ移行せずとも A R T の制御を開始し、R T 2 へ移行した場合の A R T に比較してメダルの払出率が低い状態のまま A R T の残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

## 【 0 3 3 1 】

また、A R T の制御の開始後、特別役が当選した場合には、その時点で R T 2 が終了することとなり、これに伴い A R T の制御も中断するようになっている。そして、ボーナス終了後は、A R T を再開する場合には、A R T 確定報知が行われて A T の制御が開始するものの、この場合も直ちに遊技者にとって有利な R T 2 へ移行するのではなく、R T 3 に滞在していれば移行出目が停止して R T 1 に移行し、R T 1 に滞在していれば、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行し、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、特殊リプレイが入賞することで R T 2 へ移行し、この時点で A R T の制御が開始し、A R T の残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

## 【 0 3 3 2 】

また、A R T の制御の終了後、ナビストックが残っている場合には、潜伏抽選を行い、潜伏抽選にて潜伏させない旨が決定された場合には、直ちに A R T の制御を再開させる一方で、潜伏抽選にて潜伏させる旨が決定された場合には、直ちに A R T の制御を再開させるのではなく、一度 A T の制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、A R T 確定報知を行い、この際、R T 2 が維持されていれば A R T の制御を再開することとなるが、R T 1 に移行している場合には、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行し、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めて R T 2 へ移行し、この時点で A R T の制御を再開させるようになっている。

## 【 0 3 3 3 】

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

## 【0334】

本実施例においてサブ制御部91は、遊技性の異なる複数種類のARTに制御する。詳しくは、ARTの開始時及びARTの開始後、禁止期間の後に演出用スイッチ56が長押し(2秒以上の操作)がされたときに実行する後述のキャラクタ選択演出にて遊技者の操作により選択されたキャラクタの種類に応じた遊技性のARTに制御する。

## 【0335】

本実施例において複数種類のARTは、キャラクタAに対応するART、キャラクタBに対応するART、キャラクタCに対応するARTの3種類からなり、1セットのARTにおいて獲得が期待できるメダル数の期待値(平均値)は変わらないが、当該メダル数の期待値に対しての偏差が種類に応じて異なる。

10

## 【0336】

前述のようにART中に対象役(特殊リプレイ)が当選した場合に、ARTに上乗せするか否か及び上乗せするゲーム数を決定する上乗せ抽選を実行するとともに、ARTの種類に応じて上乗せするゲーム数の当選確率が異なる。

## 【0337】

詳しくは、図20に示すように、キャラクタAに対応するARTでは、20ゲームの当選確率が100%に設定されており、キャラクタBに対応するARTでは、10ゲームの当選確率が50%、30ゲームの当選確率が50%に設定されており、キャラクタCに対応するARTでは、0ゲームが50%、40ゲームが50%に設定されている。

## 【0338】

20

このようにキャラクタAに対応するART、キャラクタBに対応するART、キャラクタCに対応するARTのいずれにおいても、上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率に基づく上乗せゲーム数の平均はいずれも20ゲームであり、同一であるが、上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率に基づく上乗せゲーム数の偏差(当選し得る最大または最小の上乗せゲーム数と上乗せゲーム数の平均との差)は、それぞれ異なり、キャラクタAに対応するARTの場合は0、キャラクタBに対応するARTの場合は10、キャラクタCに対応するARTの場合は20となる。すなわちキャラクタA、B、Cの順に上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率に基づく上乗せゲーム数の偏差が大きく設定されている。

## 【0339】

30

また、本実施例では、ARTの種類に応じて、上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率以外の要素、すなわち上乗せ抽選の対象役、ナビストック抽選の当選確率及び抽選対象役、ART1ゲームあたりのメダルの期待純増枚数、ナビストック抽選の当選確率などに違いはないことから、上記した上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率に基づく偏差がARTの種類に応じて異なることにより、ARTの種類に応じてART1セットあたりのゲーム数の偏差、また、ART中の1ゲームあたりの期待純増枚数は一定であることから、ARTの種類に応じてART1セットあたりのメダルの純増枚数の偏差も異なることとなり、キャラクタA、B、Cのいずれに対応するARTであっても、1セットあたりの平均ゲーム数、すなわち1セットあたりのメダルの平均純増枚数は変わらないが、キャラクタA、B、Cの順に、1セットあたりのゲーム数の偏差、すなわち1セットあたりのメダルの純増枚数の偏差が大きくなる。これら純増枚数の偏差が小さいほど、実際の純増枚数は、平均純増枚数に近い値となりやすく、反対に偏差が大きいくほど、実際の純増枚数は、平均純増枚数と離れた値となりやすくなる。

40

## 【0340】

このため、遊技者がキャラクタAを選択した場合には、最も安定度の高い遊技性、すなわち平均に比較して多くの純増枚数の獲得は期待できないものの、平均を大幅に下回る純増枚数となる可能性の低い遊技性にてゲームを行うことが可能となり、遊技者がキャラクタCを選択した場合には、波の荒い遊技性、すなわち平均に比較して大幅に多くの純増枚数の獲得が期待できるものの、その反面平均を大幅に下回る純増枚数となる可能性のある遊技性にてゲームを行うことが可能となり、遊技者がキャラクタCを選択した場合には、

50

キャラクタ A の遊技性とキャラクタ C の遊技性の間の遊技性、すなわち平均よりも若干多くの純増枚数が期待できるものの、平均を若干下回る純増枚数となる可能性のある遊技性にてゲームを行うことが可能となる。

【 0 3 4 1 】

このように本実施例では、遊技者の選択により 1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の偏差が異なる A R T の種類を選択可能とされており、遊技者は、1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の偏差が相対的に大きい遊技性、すなわちハイリスク・ハイリターンの遊技性、1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の偏差が相対的に小さい遊技性、すなわちローリスク・ローリターンの遊技性を含む複数の遊技性から遊技者の好みに応じた遊技性を選択することができるようになっている。

10

【 0 3 4 2 】

また、A R T の種類が異なっても 1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の偏差が異なっても、A R T の種類に関わらず 1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の平均は同一であるので、遊技者がどの種類の A R T を選択した場合でも、その有利度に影響はなく、A R T の種類を選択した結果に応じて不公平となってしまうことがない。

【 0 3 4 3 】

尚、本実施例では、A R T の種類に関わらず 1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の平均が同一となる構成であるが、完全に同一でなくとも、A R T の種類に関わらず 1 セットあたりの A R T にて獲得が期待できる純増枚数の平均が略同一（+ - 1 パーセント以下程度）であれば上記と同様に、A R T の種類を選択した結果に応じて不公平となってしまうことがない。

20

【 0 3 4 4 】

また、本実施例では、上乗せ抽選における上乗せゲーム数の当選確率に基づいて A R T にて獲得が期待できる純増枚数の平均を A R T の種類に関わらず同一または略同一とし、かつ A R T にて獲得が期待できる純増枚数の偏差を A R T の種類に応じて異ならせる構成としているが、少なくとも A R T の有利度の平均を A R T の種類に関わらず同一または略同一とし、かつ A R T の有利度の偏差を A R T の種類に応じて異ならせる構成であれば良く、例えば、A R T 中のナビストック抽選の当選確率に基づいて A R T の有利度の平均を A R T の種類に関わらず同一または略同一とし、かつ A R T の有利度の偏差を A R T の種類に応じて異ならせる構成としても良い。

30

【 0 3 4 5 】

また、本実施例では、A R T の終了条件としてゲーム数を適用しているが、A R T の終了条件として予定払出枚数や予定純増枚数を適用した場合、すなわち A R T 中の総払出枚数が予定払出枚数を超えることや A R T 中の純増枚数が予定純増枚数を超えることを終了条件として適用した場合には、これら予定払出枚数や予定純増枚数の上乗せ数を決定する抽選の当選確率に基づいて A R T の有利度の平均を A R T の種類に関わらず同一または略同一とし、かつ A R T の有利度の偏差を A R T の種類に応じて異ならせる構成としても良い。

40

【 0 3 4 6 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、A R T の開始時における A R T 開始演出において、または A R T の開始後、禁止期間（本実施例では 3 0 ゲーム）の後に演出用スイッチ 5 6 が長押し（2 秒以上の操作）がされたときに、キャラクタ A、B、C のいずれかを選択するキャラクタ選択演出を実行する。

【 0 3 4 7 】

キャラクタ選択演出にて選択されたキャラクタ A、B、C に応じてその後の A R T において液晶表示器 5 1 に表示されるキャラクタが変化するなど、演出内容が変化するとともに、前述のように選択されたキャラクタに応じて遊技性の異なる A R T に制御されることとなることから、キャラクタ選択演出は、単に演出内容を選択するだけでなく、遊技性を

50

選択するための演出でもある。

【0348】

図21は、キャラクタ選択演出の流れを示すフローチャートである。

【0349】

サブ制御部91は、ARTの開始条件が成立した場合（RT0での特殊リプレイの入賞時、リプレイGR1～6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし時、リプレイGR11～15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし時、RT0での移行出目停止時）に、ART開始演出を実行するとともに、このART開始演出の一部として当該ARTの開始条件が成立したゲームの終了後にキャラクタ選択演出を開始する。

【0350】

キャラクタ選択演出は、各キャラクタ及び対応する遊技性の内容を紹介するキャラクタ紹介期間と、実際にキャラクタを選択することが可能なキャラクタ選択期間と、から構成され、ARTの開始時には、まずキャラクタ紹介期間に制御する。

【0351】

キャラクタ紹介期間では、図22(a)～(c)に示すように、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの順番でそれぞれのキャラクタ紹介画面を一定時間（本実施例では、3秒間）にわたり順次液晶表示器51に表示する。

【0352】

キャラクタAの紹介画面では、図22(a)に示すように、キャラクタAの画像と、キャラクタAに対応する遊技性である「安定型」と、当該キャラクタAに対応するARTでの上乗せ抽選の特徴として「リプレイまたはプラムの斜め揃いで必ず20ゲーム上乗せ！」と、が表示され、キャラクタBの紹介画面では、図22(b)に示すように、キャラクタBの画像と、キャラクタBに対応する遊技性である「バランス型」と、当該キャラクタBに対応するARTでの上乗せ抽選の特徴として「リプレイまたはプラムの斜め揃いで10or30ゲーム上乗せ！」と、が表示され、キャラクタCの紹介画面では、図22(c)に示すように、キャラクタCの画像と、キャラクタCに対応する遊技性である「荒波型」と、当該キャラクタCに対応するARTでの上乗せ抽選の特徴として「リプレイまたはプラムの斜め揃いで0or40ゲーム上乗せ！」と、が表示される。

【0353】

次いで、キャラクタ紹介期間においてキャラクタA、B、Cの全ての紹介画面の表示を終え、キャラクタ選択期間に移行する。

【0354】

キャラクタ選択期間では、図22(d)～(f)に示すように、ART1セットあたりのメダルの純増数の偏差が最も小さいキャラクタAのキャラクタ選択画面（キャラクタ紹介画面に決定操作を促す画像を加えた画面）をまず表示し、その後、キャラクタB、キャラクタCの順番でそれぞれのキャラクタ選択画面を一定時間毎に切り替えながら液晶表示器51に表示する。尚、キャラクタCのキャラクタ選択画面を表示した後は、再びキャラクタAのキャラクタ選択画面に戻り、いずれかのキャラクタが選択されるまでループする。

【0355】

そして、キャラクタA、B、Cのキャラクタ選択画面の表示がループしている状態で、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、メダルの投入またはMAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が特定された場合に、その時点で液晶表示器51に表示されているキャラクタの種類を、当該ARTのキャラクタとして確定し、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していれば、MAXBETスイッチ6の操作が特定されるか、次ゲームのスタート操作が特定された場合に、その時点で液晶表示器51に表示されているキャラクタの種類を、当該ARTのキャラクタとして確定する。

【0356】

そして、確定したキャラクタの種類をRAM91cに設定し、以後のARTにおいてRAM91cに設定されているキャラクタの種類に対応する演出を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 5 7 】

具体的には、図 2 3 に示すように、R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類に対応するキャラクタが登場する A R T 中に特有の A R T 演出を実行する。図 2 3 では、キャラクタ B に対応する A R T 演出による液晶表示器 5 1 の表示態様が示されており、キャラクタ A に対応する A R T 演出では、キャラクタ B に替えてキャラクタ A が登場する表示態様となり、キャラクタ C に対応する A R T 演出では、キャラクタ B に替えてキャラクタ C が登場する表示態様となる。

## 【 0 3 5 8 】

また、A R T 中は、特殊リプレイ当選時において R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類に対応する当選確率にて上乗せ抽選を行うこととなる。

10

## 【 0 3 5 9 】

上乗せ抽選が行われたゲームの終了時には、上乗せ演出を実行する。上乗せ演出では、図 2 4 ( a ) に示すように、まず、設定されているキャラクタの種類に応じて選択され得る上乗せゲーム数(キャラクタ A であれば 2 0 G、キャラクタ B であれば 1 0 G と 3 0 G、キャラクタ C であれば 0 G と 4 0 G)と、M A X B E T スイッチ 6 の操作を促す画像を加えた操作指示画面が表示されるとともに、操作指示画面に対応する効果音をスピーカ 5 3、5 4 にて出力させる。この状態で M A X B E T スイッチ 6 の操作を受け付けることで、図 2 4 ( b ) に示すように、上乗せ抽選で当選したゲーム数を報知する上乗せ画面を表示するとともに、上乗せ報知音を出力させる。

## 【 0 3 6 0 】

20

また、キャラクタ選択演出において一度キャラクタの種類が選択され、確定すると、変更禁止期間(本実施例では 3 0 ゲーム)が経過するまでは、他のキャラクタに変更できなくなるが、変更禁止期間の経過後は、ゲーム終了後、次ゲームのスタート操作が行われるまでの期間に、演出用スイッチ 5 6 を長押し(2 秒以上の操作)を受け付けることで、再びキャラクタ選択演出を実行し、キャラクタの種類を新たに選択することで現在 R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類を新たに選択した種類のキャラクタに変更することができるようになっている。

## 【 0 3 6 1 】

演出用スイッチ 5 6 の長押し、すなわちキャラクタの変更するにあたってのキャラクタ選択演出では、キャラクタ紹介期間は省略され、キャラクタ選択期間から開始することとなる。この場合も、A R T 1 セットあたりのメダルの純増数の偏差が最も小さいキャラクタ A のキャラクタ選択画面(キャラクタ紹介画面に決定操作を促す画像を加えた画面)をまず表示し、その後、キャラクタ B、キャラクタ C の順番でそれぞれのキャラクタ選択画面を一定時間毎に切り替えながら液晶表示器 5 1 に表示するようになっており、その後、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、メダルの投入または M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が特定された場合に、その時点で液晶表示器 5 1 に表示されているキャラクタの種類を、当該 A R T のキャラクタとして確定し、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していれば、M A X B E T スイッチ 6 の操作が特定されるか、次ゲームのスタート操作が特定された場合に、その時点で液晶表示器 5 1 に表示されているキャラクタの種類を、当該 A R T のキャラクタとして確定する。そして、R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類を、新たに確定したキャラクタの種類に更新し、以後の A R T において R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類に対応する演出を実行するとともに、弱チェリー当選時または強チェリー当選時において R A M 9 1 c に設定されているキャラクタの種類に対応する当選確率にて上乗せ抽選を行うこととなる。

30

40

## 【 0 3 6 2 】

また、キャラクタ選択演出の実行中にエラー状態となった場合、すなわちメイン制御部 4 1 からエラー状態の開始を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー報知演出を実行するとともに、その後、エラー状態の解除を示すエラーコマンドを受信し、キャラクタ選択演出を復帰する場合には、エラー状態がキャラクタ紹介期間中に開始した場合であれば、キャラクタ A の紹介画面から再開し、キャラクタ B、C の紹介画面を経てキャラク

50

タ選択期間に移行するのに対して、エラー状態がキャラクタ選択期間中に開始した場合であれば、キャラクタAの選択画面から再開し、再びA、B、Cのキャラクタ選択画面をループすることとなる。

【0363】

また、本実施例においてメイン制御部41は、一定の場合を除いて再遊技役が入賞した場合には、図26(b)に示すように、ゲーム終了後、直ちに前のゲームと同数の賭数が自動的に設定されて次ゲームのスタート操作が有効となるのに対して、RT0での特殊リプレイ入賞時、リプレイGR1~6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし(通常リプレイ入賞)時、リプレイGR11~15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし(転落リプレイ入賞)時には、図27に示すように、入賞後、キャラクタ選択演出を構成するキャラクタ紹介期間が終了するまでに要する時間と同じ時間にわたり、ゲームの進行が遅延するフリーズ状態に制御するようになっており、当該フリーズ状態が終了するまでの期間にわたり自動での賭数の設定並びに賭数の設定に伴うスタート操作が無効化されるので、この間にスタート操作がされても当該スタート操作は有効に受け付けられず、ゲームが開始することもない。

【0364】

一方、前述のようにキャラクタ選択演出は、ARTの開始条件が成立した場合、すなわちAT開始後の特殊リプレイの入賞時、AT開始後のリプレイGR1~6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし(通常リプレイ入賞)時、AT開始後のリプレイGR11~15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし(転落リプレイ入賞)時、AT開始後の移行出目停止時に実行されることとなるが、RT0での特殊リプレイの入賞時、リプレイGR1~6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし(通常リプレイ入賞)時、リプレイGR11~15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし(転落リプレイ入賞)時にキャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたりフリーズ状態に制御されるため、キャラクタ紹介期間においてスタートスイッチ7が操作されても有効なスタート操作としては受け付けられず、ゲームが開始することがないうえに、その時点で表示されているキャラクタが確定することもなく、キャラクタ紹介期間が続行することとなる。尚、キャラクタ紹介期間においては、スタート操作だけでなく、MAXBETスイッチ6の操作がされてもその時点で表示されているキャラクタが確定することはない、キャラクタ紹介期間が続行することとなる。

【0365】

また、メイン制御部41は、一定の場合を除いていずれの役も入賞していない場合、小役が入賞した場合、特別役が入賞した場合には、図26(a)に示すように、ゲーム終了後、直ちにメダルの投入またはMAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効となるのに対して、RT0において移行出目が停止した場合には、図28に示すように、入賞後、キャラクタ選択演出を構成するキャラクタ紹介期間に要する時間と同じ時間にわたり、賭数の設定操作の有効化が遅延するフリーズ状態に制御するようになっており、当該フリーズ状態が終了するまでの期間にわたり賭数の設定操作が無効化されるので、この間にメダルが投入されたり、MAXBETスイッチ6が操作されても賭数の設定操作は有効に受け付けられず、賭数が設定されることもない。

【0366】

一方、前述のようにキャラクタ選択演出は、ARTの開始条件が成立した場合、すなわちAT開始後の特殊リプレイの入賞時、AT開始後のリプレイGR1~6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし時、AT開始後のリプレイGR11~15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし時、RT0での移行出目停止時に実行されることとなるが、RT0での移行出目停止時にキャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたりフリーズ状態に制御されるため、キャラクタ紹介期間においてメダルが投入されても投入されたメダルは返却され、MAXBETスイッチ6が操作されても有効な賭数の設定操作としては受け付けられず、賭数が設定されることがないうえに、その時点で表示されているキャラクタが確定することもなく、キャラクタ紹介期間が続行することとなる。

【0367】

すなわちキャラクタ紹介期間中は、キャラクタの選択操作が無効となり、キャラクタ選択期間に移行した後、MAX BETスイッチ6の操作やスタート操作または賭数の設定操作によりその時点で表示されているキャラクタを選択することが可能となる。

【0368】

また、メイン制御部41は、フリーズ状態に制御している期間にエラーが発生し、エラー状態に制御された場合には、エラーの復帰後、エラー前にフリーズ状態に制御された時間に関わらず、復帰時点からキャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたりフリーズ状態に再度制御するようになっている。一方サブ制御部は、キャラクタ紹介期間の途中でエラーが発生し、エラー状態に制御された場合には、エラーの復帰後、ART開始演出を最初から開始するようになっており、エラー復帰後も、キャラクタ紹介期間中は、キャラクタの選択操作が無効となり、キャラクタ選択期間に移行した後、MAX BETスイッチ6の操作やスタート操作または賭数の設定操作によりその時点で表示されているキャラクタを選択することが可能となる。

10

【0369】

本実施例では、上述したようにARTの開始時等においてキャラクタ選択演出のキャラクタ選択期間において複数種類のキャラクタ選択画面を一定時間毎に順次切り替えるとともに、遊技者が所望のキャラクタに対応するキャラクタ選択画面が表示されている状態で、決定操作がされることで、複数のキャラクタからいずれかのキャラクタを選択可能とされている。一方で、複数種類のキャラクタに対応して獲得が期待できる純増枚数の異なるARTの種類が定められており、遊技者がキャラクタを選択することにより、その後のARTにて獲得が期待できる純増枚数の偏差が異なるARTの種類を選択可能とされており、遊技者は、1セットあたりのARTにて獲得が期待できる純増枚数の偏差が相対的に大きい遊技性、すなわちハイリスク・ハイリターンの遊技性、1セットあたりのARTにて獲得が期待できる純増枚数の偏差が相対的に小さい遊技性、すなわちローリスク・ローリターンの遊技性を含む複数の遊技性から遊技者の好みに応じた遊技性を選択することができるようになっている。

20

【0370】

しかしながら、このような構成において遊技者がキャラクタと遊技性の関係を理解せずに、適当に操作を行った結果、安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性に対応するキャラクタを選択してしまった場合、その後のARTにおいて上乗せ抽選の対象となる役が成立した場合に、ゲーム数の上乗せがほとんどされない場合もあり、このような場合において興趣が低下してしまう虞がある。

30

【0371】

これに対して本実施例では、キャラクタ選択演出にてキャラクタを選択可能となるキャラクタ選択期間においてメダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAのキャラクタ選択画面をまず表示し、その後、キャラクタB、キャラクタCの順番で順次キャラクタ選択画面を切り替えるようになっており、キャラクタ選択期間の開始後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性を選択してしまうことを防止できるようになっている。

40

【0372】

また、キャラクタ選択期間中にエラー状態となった場合には、エラーの解除後、キャラクタ選択期間に復帰する場合において、エラー状態となった時点でキャラクタB、Cの選択画面が表示されている状態であっても、復帰後は、メダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAのキャラクタ選択画面から再開し、その後、キャラクタB、キャラクタCの順番で順次キャラクタ選択画面を切り替えるようになっており、エラー状態からの復帰後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターン

50

の遊技性を選択してしまうことを防止できるようになっている。

【0373】

また、本実施例では、キャラクタ選択期間において賭数の設定操作またはスタート操作、すなわちゲームを進行させるための操作がされることで、その時点で表示されているキャラクタ選択画面に対応するキャラクタが選択されるようになっており、ゲームの進行操作とは別に操作を行わずとも、キャラクタを選択し、かつゲームも進行させることができるようになっている。一方、このような構成の場合、遊技者がキャラクタの選択操作と認識せずにゲームを進行させるために賭数の設定操作やスタート操作を行った結果、遊技者が意図せずにキャラクタを選択してしまう虞があるが、上記のようにキャラクタ選択期間においてメダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAのキャラクタ選択画面がまず表示されることとなるので、キャラクタ選択期間の開始後、遊技者が意図せずにゲームを進行させるために賭数の設定操作やスタート操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターン

10

【0374】

また、本実施例では、キャラクタ選択演出を行う場合に、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、メダルの投入またはMAX BETスイッチ6の操作による賭数の設定操作がされた場合に、その時点で液晶表示器51に表示されているキャラクタの種類を、当該ARTのキャラクタとして確定し、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞していれば、MAX BETスイッチ6の操作が特定されるか、次ゲームのスタート操作が特定された場合に、その時点で液晶表示器51に表示されているキャラクタの種類を、当該ARTのキャラクタとして確定するようになっている。

20

【0375】

すなわち直前のゲームにおいて再遊技役が入賞した場合には、MAX BETスイッチ6は有効化されず、スタート操作のみが有効となる一方、再遊技役が入賞していない場合（小役が入賞しているか、いずれの役も入賞していない場合）には、MAX BETスイッチ6が有効化されることとなるが、いずれの場合でも、MAX BETスイッチ6が操作されることにより、キャラクタの種類が選択されるようになっている。このため、直前のゲームにおいて入賞した役の種類または役の入賞の有無に関わらず、共通の操作を行うことでキャラクタの種類が選択されることとなり、遊技者が誤って意図しないキャラクタの種類を選択してしまうことを防止できる。

30

【0376】

尚、本実施例では、キャラクタ選択演出を行う場合において、直前のゲームにおいて入賞した役の種類または役の入賞の有無に関わらず、キャラクタの種類を選択することとなる共通の操作としてMAX BETスイッチ6の操作を適用しているが、直前のゲームにおいて入賞した役の種類または役の入賞の有無に関わらず、キャラクタの選択を共通の操作にて行う構成であれば上記の効果をえられるものであり、例えば、直前のゲームにおいて入賞した役の種類または役の入賞の有無に関わらず、キャラクタの種類を選択することとなる共通の操作としてスタート操作を適用しても良い。

40

【0377】

また、本実施例では、キャラクタ選択演出にていずれかのキャラクタが選択された場合に、選択されたキャラクタに対応する遊技性となるだけでなく、選択されたキャラクタの種類に対応するキャラクタが登場するART演出が実行されるようになっており、ART中にいずれのキャラクタが設定されているか、すなわちいずれの種類のARTに制御されているのか、を認識させることができる。

【0378】

尚、本実施例では、選択されたキャラクタの種類に対応するキャラクタが登場するART演出を実行することで、ARTの種類が示唆される構成であるが、少なくともART中に遊技者が選択したキャラクタ、すなわちそのARTの種類が示唆される構成であれば、

50



上記と同様に、ART中にいずれのキャラクタが設定されているか、すなわちいずれの種類のARTに制御されているのか、を認識させることが可能であり、例えば、LEDの点灯色や点灯態様、スピーカにて出力されるBGMなどにてARTの種類が示唆される構成としても良い。

#### 【0379】

また、本実施例では、キャラクタ選択演出にて一度キャラクタが選択された後、ARTが終了する前に演出用スイッチ56を長押しすることにより再度キャラクタを選択すること、すなわちARTの遊技性を選択することができる構成であるが、一度キャラクタが選択されると、その後、禁止期間（本実施例では30ゲーム）が経過するまでは、キャラクタの変更ができないようになっている。すなわち一度いずれかのキャラクタを選択すると少なくとも禁止期間が経過するまではそのキャラクタに対応する遊技性にてARTを消化する必要があるので、キャラクタ選択演出においてキャラクタ、すなわちARTの遊技性を選択することの重要度が高まることとなり、キャラクタ選択演出における興趣を高めることができる。

#### 【0380】

尚、本実施例では、キャラクタ選択演出において複数種類のキャラクタに対応するキャラクタ選択画面を液晶表示器51に一定時間毎に自動的に切り替えて表示し、これらいずれかのキャラクタ選択画面が表示されている状態で、決定操作（賭数の設定操作、MAX BETスイッチ6の操作またはスタート操作）がされることで、その時点で表示されているキャラクタ選択画面に対応するキャラクタが選択される構成であるが、例えば、複数のキャラクタを表示するとともに、一のキャラクタを他のキャラクタと異なる特定の態様で表示し、一定時間毎に特定の態様となるキャラクタを順次切り替えて表示し、決定操作がされることで、その時点で表示されているキャラクタ選択画面に対応するキャラクタを選択する構成としても良く、このような構成においてもキャラクタ選択期間に移行後の最初に特定の態様で表示されるキャラクタとして、メダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAをまず特定の態様にて表示し、その後、キャラクタB、キャラクタCの順番で順次特定の態様となるキャラクタを切り替えるようにすることで、キャラクタ選択期間の開始後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性を選択してしまうことを防止できる。

#### 【0381】

また、キャラクタ選択演出において決定操作とは異なる変更操作を遊技者が行うことにより複数種類のキャラクタ選択画面を任意に変更可能とし、決定操作がされた時点で表示されているキャラクタ選択画面に対応するキャラクタを選択する構成としても良く、このような構成においても、キャラクタ選択期間に移行後の最初に表示されるキャラクタ選択画面として、メダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAのキャラクタ選択画面を表示し、この状態にて変更操作を行うことによりキャラクタBまたはキャラクタCに対応するキャラクタ選択画面に変更可能とすることで、キャラクタ選択期間の開始後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性を選択してしまうことを防止できる。

#### 【0382】

また、複数のキャラクタを表示するとともに、一のキャラクタを他のキャラクタと異なる特定の態様で表示するとともに、キャラクタ選択演出において決定操作とは異なる変更操作を遊技者が行うことにより特定の態様で表示されるキャラクタを任意に変更可能とし、決定操作がされた時点で表示されているキャラクタを選択する構成としても良く、このような構成においても、キャラクタ選択期間に移行後の最初にメダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAを特定可能に表示し、この状態にて変更操作を行

うことによりキャラクタBまたはキャラクタCに変更可能とすることで、キャラクタ選択期間の開始後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性を選択してしまうことを防止できる。

【0383】

また、本実施例では、キャラクタを決定する際の決定操作としてゲームを進行させるためのスタート操作、賭数の設定操作、ゲームの進行とは無関係なMAX BETスイッチ6の操作を適用しているが、ゲームの進行とは無関係な状態でのスタートスイッチ7の操作、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作、演出用スイッチ56など、演出用にのみ設けられたスイッチ類の操作を決定操作として適用しても良い。

10

【0384】

また、本実施例では、キャラクタ選択演出が、各キャラクタ及び対応する遊技性の内容を紹介するキャラクタ紹介期間と、実際にキャラクタを選択することが可能なキャラクタ選択期間と、から構成されているが、キャラクタ選択期間のみからなる構成、すなわちキャラクタ選択演出と同時にキャラクタが選択可能となる構成としても良く、このような構成とした場合にも、キャラクタ選択演出に移行後、最初にメダルの純増数の偏差が最も小さい遊技性に対応するキャラクタAのキャラクタ選択画面を表示し、その後、キャラクタB、キャラクタCの順番で順次キャラクタ選択画面を切り替えるようにすることで、キャラクタ選択演出の開始後、遊技者が意図せずに決定操作を行った場合でも、メダルの純増枚数の偏差が最も小さい遊技性、すなわち最も安定性の高い遊技性に対応するキャラクタが選択されるので、遊技者が遊技性を理解することなく安定性の低いハイリスク・ハイリターンの遊技性を選択してしまうことを防止できる。

20

【0385】

尚、本実施例では、R T 0での特殊リプレイの入賞時、リプレイGR1～6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし(通常リプレイ入賞)時、リプレイGR11～15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし(転落リプレイ入賞)時、R T 0での移行出目停止時においてメイン制御部41が、キャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同じ時間にわたりスタート操作の受付を無効化するフリーズ状態に制御する構成であるが、上記のようにキャラクタ選択演出がキャラクタ選択期間のみからなる構成においては、フリーズ状態に制御する構成を設ける必要がない。

30

【0386】

また、本実施例では、遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて有利度の偏差が異なる遊技状態としてART、すなわち通常よりも再遊技役の当選確率が高く、かつ遊技者にとって有利な停止態様を導出させるための操作態様が報知される遊技状態を適用しているが、ARTに限らず、少なくとも遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて有利度の偏差が異なる遊技状態であれば良く、通常よりも特定役の当選確率が高まることや、遊技者にとって有利な停止態様(入賞態様でも良いし、非入賞態様でも良い)を導出させるための操作態様など、遊技者にとって有利な情報が報知されること等により、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態を適用しても良く、例えば、小役の当選確率が高まるBBなどのボーナスを遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて有利度の偏差が異なる遊技状態として適用しても良い。また、必ずしも、通常よりも多くの遊技用価値の獲得が期待できる遊技状態でなくても良い。

40

【0387】

本実施例では、上述したようにキャラクタ選択演出において複数種類のキャラクタ選択画面を一定時間毎に順次切り替えるとともに、遊技者が所望のキャラクタに対応するキャラクタ選択画面が表示されている状態で、決定操作がされることで、複数のキャラクタからいずれかのキャラクタを選択可能とされており、選択したキャラクタに応じてその後のARTの遊技性が異なることとなるが、必ずしも遊技者がキャラクタに応じた遊技性や演出の内容等を理解して決定操作を行っているとは限らず、遊技者が選択したキャラクタに

50

対応する遊技性や演出の内容を把握せずに決定操作がされることで、遊技者の意図しない遊技性や演出が決定されてしまう可能性がある。

【0388】

これに対して本実施例では、キャラクタ選択演出を、各キャラクタ及び対応する遊技性の内容を紹介するキャラクタ紹介期間と、実際にキャラクタを選択することが可能なキャラクタ選択期間と、から構成し、キャラクタ選択演出の開始後、まずキャラクタ紹介期間にて各キャラクタ及び対応する遊技性の内容を紹介した後、キャラクタ選択期間に移行し、実際にキャラクタを選択することが可能となるので、キャラクタ選択演出にて選択可能なキャラクタや対応する遊技性の内容を周知させることができる。そして、キャラクタ紹介期間が終了するまで決定操作が無効化されるようになっているので、キャラクタ紹介期間において決定操作がされてもキャラクタが決定されることがなく、キャラクタや対応する遊技性の内容を知らないままキャラクタが決定され、遊技者の意図しない内容の演出が実行されたり、遊技者の意図しない遊技性のARTが実行されることを防止できる。

10

【0389】

また、キャラクタ紹介期間中にエラー状態となった場合には、エラーの解除後、キャラクタ紹介期間に復帰する場合において、エラー状態となった時点でキャラクタ紹介期間の途中であっても、復帰後は、キャラクタ紹介期間の最初から再開し、その後、全てのキャラクタ紹介画面が表示された後、キャラクタ選択期間に移行するようになっており、エラー状態からの復帰後も、キャラクタ選択演出にて選択可能なキャラクタや対応する遊技性の内容を周知させることができる。そして、エラー復帰後のキャラクタ紹介期間においても、決定操作が無効化されるようになっているので、キャラクタ紹介期間において決定操作がされてもキャラクタが決定されることがなく、キャラクタや対応する遊技性の内容を知らないままキャラクタが決定され、遊技者の意図しない内容の演出が実行されたり、遊技者の意図しない遊技性のARTが実行されることを防止できる。

20

【0390】

また、本実施例では、キャラクタ紹介期間においてその後のキャラクタ選択期間において選択可能な全てのキャラクタに対応するキャラクタ紹介画面が一定時間表示されるまで、すなわち選択可能な全てのキャラクタ及びそのキャラクタに対応する遊技性の内容の紹介がされるまで、決定操作が無効化されるので、その後のキャラクタ選択期間において選択可能な全てのキャラクタ及びそのキャラクタに対応する遊技性の内容を知らずにキャラクタが選択されてしまうことを防止できる。

30

【0391】

また、本実施例では、上記でも説明したようにキャラクタ選択期間において賭数の設定操作またはスタート操作、すなわちゲームを進行させるための操作がされることで、その時点で表示されているキャラクタ選択画面に対応するキャラクタが選択されるようになっており、ゲームの進行操作とは別に操作を行わずとも、キャラクタを選択し、かつゲームも進行させることができるようになっている。一方、このような構成の場合、遊技者がキャラクタの選択操作と認識せずにゲームを進行させるために賭数の設定操作やスタート操作を行った結果、遊技者が意図せずにキャラクタを選択してしまう虞があるが、キャラクタ紹介期間においてフリーズ状態に制御することにより、賭数の設定操作やスタート操作が無効化されるので、遊技者が意図せずにゲームを進行させるために賭数の設定操作やスタート操作を行った場合でも、遊技者が意図せずにキャラクタを選択してしまうことを防止できる。

40

【0392】

尚、本実施例では、ARTの開始時等にキャラクタ選択演出において複数種類のキャラクタからいずれかのキャラクタを選択することにより、その後のARTにおける遊技性が選択される構成であるが、必ずしも遊技性を選択するものに限らず、例えば、演出に登場するキャラクタ、モチーフ、特別役の当選やARTの当選、一般役の当選などを示唆する特定の演出の頻度などが異なる複数種類の演出内容からいずれかの種類の演出内容を選択する構成としても良い。この場合には、キャラクタ選択演出が実行される契機は、ART

50

の開始時等に限られるものではない。また、遊技性を選択する構成においては、必ずしも遊技性に依りて異なる演出を行う必要はなく、選択したキャラクタ等に応じて遊技性のみ異なる遊技性となる一方、共通の演出内容が適用される構成でも良い。

【0393】

また、単にキャラクタ選択演出にて演出内容を選択する構成においても、キャラクタ紹介期間の終了後、キャラクタ選択期間において複数種類の演出内容に対応するキャラクタのうち、予め定められた一のキャラクタに対応するキャラクタ選択画面を最初に表示させることが好ましく、これによりキャラクタ紹介期間の後、最初に選択可能となるキャラクタが固定されることとなるので、遊技者が誤って意図しないキャラクタを選択してしまうことを防止できる。また、キャラクタ選択期間中に発生したエラー状態の終了後も、キャラクタ選択期間において複数種類の演出内容に対応するキャラクタのうち、予め定められた一のキャラクタに対応するキャラクタ選択画面を最初に表示させることが好ましく、これによりキャラクタ紹介期間の後、最初に選択可能となるキャラクタが固定されることとなるので、遊技者が誤って意図しないキャラクタを選択してしまうことを防止できる。

10

【0394】

さらに、このような構成においては、キャラクタ紹介期間において紹介された順番でキャラクタ選択画面が表示されることが好ましく、これにより、遊技者が誤って意図しないキャラクタを選択してしまうことをより効果的に防止できる。

【0395】

また、上記で説明したように、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞した場合には、MAX BETスイッチ6は有効化されず、スタート操作のみが有効となる一方、再遊技役が入賞していない場合（小役が入賞しているか、いずれの役も入賞していない場合）には、MAX BETスイッチ6が有効化されることとなるが、単にキャラクタ選択演出にて演出内容を選択する構成においても、直前のゲームにおいて再遊技役が入賞したか否かに関わらず、共通の操作（例えば、MAX BETスイッチ6）がされることにより、キャラクタの種類が選択されることが好ましく、これにより、直前のゲームにおいて入賞した役の種類または役の入賞の有無に関わらず、共通の操作を行うことでキャラクタの種類が選択されることとなり、遊技者が誤って意図しないキャラクタの種類を選択してしまうことを防止できる。

20

【0396】

また、本実施例では、キャラクタ紹介期間において、その後のキャラクタ選択期間で選択可能な全てのキャラクタに対応するキャラクタ紹介画面が表示された後、キャラクタ選択期間に移行し、いずれかのキャラクタを選択可能となる構成であるが、キャラクタAに対応するキャラクタ紹介期間の後、キャラクタAに対応するキャラクタ選択期間に移行し、その後、順次、キャラクタBに対応するキャラクタ紹介期間、キャラクタBに対応するキャラクタ選択期間、キャラクタCに対応するキャラクタ紹介期間、キャラクタCに対応するキャラクタ選択期間という順に移行する構成、すなわちキャラクタ毎に、キャラクタ紹介期間と、キャラクタ選択期間と、を順次切り替える構成としても良く、このような構成とすることで、キャラクタ選択期間にて選択可能となるキャラクタの直前に当該キャラクタについての演出内容が紹介されることで、選択するキャラクタの演出内容を的確に把握した状態でキャラクタを選択することが可能となる。

30

40

【0397】

また、本実施例では、ARTの開始時にキャラクタ選択演出を実行するとともに、ARTが開始する契機となるR T 0での特殊リプレイの入賞時、リプレイGR 1～6当選、かつ昇格リプレイ取りこぼし（通常リプレイ入賞）時、リプレイGR 11～15当選、かつ特殊リプレイ取りこぼし（転落リプレイ入賞）時、R T 0での移行出目停止時においてメイン制御部41が、キャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたり賭数の設定操作またはスタート操作を無効化するフリーズ状態に制御することで、キャラクタ紹介期間にわたり決定操作が無効化される構成であるが、ナビ演出に従って停止操作を行ってれば、R T 0での特殊リプレイの入賞時のみARTが開始するのであり、それ以外

50

は、遊技者がナビ演出に従って停止操作を行わなかった場合という例外的な状況であるので、R T 0での特殊リプレイの入賞時のみメイン制御部41が、キャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたり賭数の設定操作またはスタート操作を無効化するフリーズ状態に制御することで、キャラクタ紹介期間にわたり決定操作が無効化される構成としても良く、このような構成とすることで、例えば、R T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、昇格リプレイを取りこぼすたびにフリーズ状態に制御されることなどにより、遊技が滞ってしまうことを防止できる。

#### 【0398】

また、本実施例では、A R Tの開始時のキャラクタ選択演出においてのみキャラクタ紹介期間に制御し、その間は決定操作が無効化される構成であるが、A R T開始後のキャラクタ選択演出においてもキャラクタ選択期間に制御し、その間、決定操作を無効化する構成としても良い。また、このような構成とした場合、上記では、メイン制御部41側でフリーズ状態に制御することができないことから、決定操作としてゲームの進行とは関連しない操作を適用し、キャラクタ紹介期間において当該決定操作を無効化すれば良い。

10

#### 【0399】

また、例えば、A R Tの開始契機となる特殊リプレイの入賞によるR T 2への移行後、予め決められたゲーム数に到達する毎に、キャラクタ紹介期間と同一の時間にわたりフリーズ状態に制御するとともに、R T 2への移行後、予め決められたゲーム数に到達する毎に、キャラクタ選択演出を実行することで、当該キャラクタ選択演出のキャラクタ紹介期間において賭数の設定操作やスタート操作が無効化されることで、キャラクタの決定操作が無効化される構成としても良い。

20

#### 【0400】

また、本実施例では、ナビストック数及びA R Tのゲーム数をサブ制御部91が管理する構成であるが、ナビストック数及びA R Tのゲーム数をメイン制御部41が管理し、1セットのナビストックに基づくA R Tが終了したときなど、A R T中の区切りのゲームにおいて、キャラクタ紹介期間が終了するまでの時間と同一の時間にわたりフリーズ状態に制御するとともに、当該区切りのゲーム終了後に、キャラクタ選択演出を実行することで、当該キャラクタ選択演出のキャラクタ紹介期間において賭数の設定操作やスタート操作が無効化されることで、キャラクタの決定操作が無効化される構成としても良い。

#### 【0401】

本実施例のサブ制御部91は、賭数の設定時においてB E T音を出力させる制御を行う。

30

#### 【0402】

詳しくは、図25に示すように、前回のゲームの結果が、再遊技役の入賞でもなく、かつA R Tの開始条件(A T開始後、R T 0での移行出目の停止)も成立していない場合には、賭数の設定時、すなわちメダルの投入時またはM A X B E Tスイッチ6の操作によるクレジットを用いた賭数設定時に、設定された賭数に応じた回数(メダル投入時であれば1、クレジットを用いた場合にはクレジットの範囲で最大3)のB E T音を出力させる。

#### 【0403】

例えば、前回のゲームの結果が、再遊技役の入賞ではなく、かつA R Tの開始条件(A T開始後、R T 0での移行出目の停止)も成立していない場合であり、クレジットが3以上残っている状態でM A X B E Tスイッチ6が操作されて賭数が設定された場合には、図26(a)に示すように、M A X B E Tスイッチ6が操作され、賭数が設定されたときに、設定された賭数、すなわち3回にわたりB E T音を出力させる。

40

#### 【0404】

また、前回のゲームの結果が再遊技役の入賞であり、かつA R Tの開始条件(A T開始後、R T 0での特殊リプレイの入賞、A T開始後、リプレイG R 1～6が当選した場合の通常リプレイの入賞、A T開始後、リプレイG R 11～15が当選した場合の転落リプレイの入賞)が成立していない場合であり、さらにA R T中の特殊リプレイの入賞でもない場合には、再遊技役の入賞に伴い自動的に賭数が設定されたとき(自動B E T時)に、設

50

定された賭数に応じた回数（本実施例では、再遊技役の対象となる遊技状態の規定数が一律3であるため、必ず3となる）のBET音を出力させる。

【0405】

例えば、前回のゲームの結果が再遊技役の入賞であり、かつARTの開始条件が成立していない場合であり、さらにART中の特殊リプレイの入賞でもない場合において自動的に賭数が設定された場合には、図26（b）に示すように、自動的に賭数が設定されたときに、設定された賭数、すなわち3回にわたりBET音を出力させる。

【0406】

また、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつARTの開始条件（AT開始後、RT0での特殊リプレイの入賞、AT開始後、リプレイGR1～6が当選した場合の通常リプレイの入賞、AT開始後、リプレイGR11～15が当選した場合の転落リプレイの入賞）が成立した場合には、再遊技役の入賞に伴い自動的に賭数が設定されたとき（自動BET時）にはBET音を出力させず、自動BETの後、最初にMAXBETスイッチ6が操作されたときに、自動BETにて設定された賭数に応じた回数のBET音を出力させる。尚、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつARTの開始条件が成立する場合には、前回のゲーム終了後、ゲームの進行が遅延するフリーズ状態に制御され、フリーズ状態の後、自動BETされることとなるが、この間にMAXBETスイッチ6が操作された場合には、BET音を出力させないようになっている。

【0407】

例えば、前回のゲームで特殊リプレイが入賞してARTの開始条件が成立した場合には、図27に示すように、ART開始演出の開始後、キャラクタ選択演出のキャラクタ紹介期間が終了するまでに要する時間にわたりゲームの進行が遅延するフリーズ状態に制御され、フリーズ状態の終了時に自動的に賭数が設定されることとなるが、この時点では、BET音を出力せず、その後、MAXBETスイッチ6が操作されてキャラクタが選択されることに伴いART開始演出が終了した時点で自動BETにて設定された賭数、すなわち3回にわたりBET音を出力させる。

【0408】

また、前回のゲームの結果が再遊技役ではなく、かつARTの開始条件（AT開始後、RT0での移行出目の停止）が成立した場合には、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、設定された賭数に応じた回数のBET音を出力させる。尚、前回のゲームの結果が再遊技役ではなく、かつARTの開始条件が成立する場合には、前回のゲーム終了後、ゲームの進行が遅延するフリーズ状態に制御され、フリーズ状態の後、賭数の設定が有効となるが、この間にMAXBETスイッチ6が操作されたりメダルが投入されても賭数が設定されることはなく、BET音も出力させないようになっている。

【0409】

例えば、前回のゲームで移行出目が停止してARTの開始条件が成立した場合には、図28に示すように、ART開始演出の開始後、キャラクタ選択演出のキャラクタ紹介期間が終了するまでに要する時間にわたりゲームの進行が遅延するフリーズ状態に制御され、フリーズ状態の終了後、賭数の設定が有効となり、その後、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、かつキャラクタが選択されることに伴いART開始演出が終了した時点で設定された賭数分の回数にわたりBET音を出力させる。

【0410】

また、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつART中に特殊リプレイが入賞した場合、すなわちART中の上乗せ条件が成立して上乗せ演出が実行される場合には、再遊技役の入賞に伴い自動的に賭数が設定されたとき（自動BET時）にはBET音を出力させず、また、自動BETの後、MAXBETスイッチ6が操作されても、BET音を出力させず、自動BETの後、最初にMAXBETスイッチ6が操作されたときに、上乗せ演出に伴う上乗せ報知音を出力させる。

## 【0411】

例えば、前回のゲームで特殊リプレイが入賞してART中の上乗せ条件が成立した場合には、図29に示すように、ゲームの終了後、自動的に賭数が設定されたとき（自動BET時）にはBET音を出力させず、上乗せ演出を実行するとともに、その後、最初にMAXBETスイッチが操作された場合にもBET音を出力させず、自動的に賭数が設定された後、最初にMAXBETスイッチが操作されたときには上乗せ演出に伴う上乗せ報知音を出力させる。

## 【0412】

本実施例では、ARTの開始時においてART開始演出を行う。ARTは、上述のように特殊リプレイの入賞を契機に開始することとなるが、特殊リプレイの入賞による自動BETに伴ってBET音が出力されると、ART開始演出に伴うファンファーレと、BET音と、が被ってしまい、ファンファーレを邪魔してしまうこととなる。

10

## 【0413】

これに対して本実施例のサブ制御部91は、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつARTの開始条件が成立した場合には、再遊技役の入賞に伴い自動的に賭数が設定されたとき（自動BET時）にはBET音を出力させないようになっており、ART開始演出において出力されるファンファーレと、自動BETに伴うBET音と、が被ることがなく、ART開始演出において出力されるファンファーレがBET音により邪魔されてしまうことを防止できる。

## 【0414】

20

また、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつARTの開始条件が成立した場合には、上記のように自動BET時には、BET音を出力させないが、その後、最初にMAXBETスイッチ6が操作されたときに、自動BETにて設定された賭数に応じた回数のBET音を出力させるようになっており、ART開始演出に伴ってBET音が出力されず、賭数が設定されていることを遊技者が気付いていない場合にも、MAXBETスイッチ6が操作されることに伴ってBET音が出力されるので、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

## 【0415】

尚、本実施例では、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつARTの開始条件が成立した場合に、自動BET時にはBET音を出力させず、その後、最初のMAXBETスイッチ6が操作されたときに、BET音、すなわちARTの開始条件が成立していない場合に、賭数の設定や自動BETに伴って出力される効果音を出力する構成であるが、演出に合わせた効果音、例えば、上記ではキャラクタを選択する操作も兼ねるため、キャラクタの選択音を出力する構成、すなわちMAXBETスイッチ6の操作に伴う現在の演出特有の報知音を出力する構成としても良く、このような構成であっても、ART開始演出に伴ってBET音は出力されず、賭数が設定されていることを遊技者が気付いていない場合に、MAXBETスイッチ6が操作されることに伴って効果音が出力されることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

30

## 【0416】

また、本実施例では、自動BETに伴うBET音、賭数の設定操作（メダルの投入、MAXBETスイッチ6の操作）に伴うBET音として同一のBET音を用いているが、異なるBET音を適用しても良い。

40

## 【0417】

また、本実施例では、再遊技役の入賞を契機に、遊技者にとって有利なRT2へ移行する場合に、効果音を伴うART開始演出を行うとともに、この際、自動BET時のBET音を出力させない構成であるが、例えば、再遊技役の入賞を契機に、現在よりも遊技者にとって不利な遊技状態へ移行すること、すなわち遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ移行する場合に、効果音を伴うエンディング演出を行うとともに、この際、自動BET時のBET音を出力させない構成とした場合であっても、エンディング演出において出力される効果音と、自動BETに伴うBET音と、が被ることがなく、エンディング演出

50

において出力される効果音がB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。さらに、再遊技役の入賞を契機に、現在と遊技者にとっての有利度は変化しないが、演出内容等が異なる遊技状態へ移行する場合に、効果音を伴う移行演出を行うとともに、この際、自動B E T時のB E T音を出力させない構成とした場合であっても、移行演出において出力される効果音と、自動B E Tに伴うB E T音と、が被ることがなく、移行演出において出力される効果音がB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0418】

また、本実施例では、前回のゲームの結果が再遊技役であり、かつA R Tの開始条件が成立した場合に、自動B E T時にはB E T音を出力させず、その後、最初のM A X B E Tスイッチ6が操作されたときに、B E T音、すなわちA R Tの開始条件が成立していない場合に、賭数の設定や自動B E Tに伴って出力される効果音を出力するが、この場合に、メイン制御部41は、ゲーム終了後、所定時間（A R T演出の開始後、キャラクター紹介期間が終了するまでに要する時間）が経過するまでは、ゲームの進行を遅延させるフリーズ状態に制御するとともに、この間においてサブ制御部91は、M A X B E Tスイッチ6が操作されてもB E T音を出力させないようになっているので、A R T演出の開始後、所定時間が経過するまでは、ゲームが進行してしまうことがないうえに、A R T演出の開始後、所定時間が経過するまでは、A R T開始演出において出力されるファンファーレと、B E T音と、が被ることがなく、A R T開始演出の開始後、所定時間にわたりA R T開始演出において出力されるファンファーレがB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0419】

尚、本実施例では、メイン制御部41が、ゲーム終了後、A R T開始演出の開始してからキャラクター紹介期間が終了するまでに要する時間が経過するまでフリーズ状態に制御する構成であるが、少なくともファンファーレの出力時間が経過するまでフリーズ状態に制御する構成であれば、A R T開始演出において出力されるファンファーレがB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0420】

また、メイン制御部41が、フリーズ状態に制御しない構成であっても、A R T開始演出に伴いファンファーレが出力されている期間にM A X B E Tスイッチ6が操作された際に、B E T音を出力させない構成とした場合でも、上記と同様に、A R T開始演出において出力されるファンファーレがB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0421】

また、本実施例では、A R Tの開始条件となる特殊リプレイが、A R T開始後に入賞した場合に、上乗せ演出が実行されるとともに、A R T開始後に特殊リプレイが入賞して上乗せ演出が実行される場合にも、自動B E Tに伴うB E T音を出力させず、その後、M A X B E Tスイッチ6が操作された場合にも、B E T音を出力させず、上乗せ演出に伴う上乗せ報知音を出力させるようになっている。このため、上乗せ演出において出力される効果音、特に、M A X B E Tスイッチ6の操作に伴う上乗せ報知音と、B E T音と、が被ることがなく、上乗せ演出において出力される効果音がB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0422】

尚、本実施例では、A R T開始演出以外で、特殊リプレイの入賞時に実行される演出として上乗せ演出を例示しているが、特殊リプレイの入賞に伴うその他の演出を行う構成においても同様であり、A R T開始演出以外で、特殊リプレイの入賞時に効果音を伴う演出を行う場合には、自動B E Tに伴うB E T音やM A X B E Tスイッチ6の操作に伴うB E T音を出力させないことで、当該演出に伴う効果音がB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0423】

また、本実施例では、R T 2へ移行後、特別役が当選した場合を除き、移行出目が停止するまで、R T 2が開始してからのゲーム数に関わらずR T 2が継続する構成であり、A

10

20

30

40

50



R Tの残りゲーム数が0となった後、ナビストックが残っている場合には、ナビストックを1消費してA R Tがそのまま継続する構成であるが、R Tの残りゲーム数が0となった後、ナビストックが残っていても、一度、移行出目が停止してR T 1に移行した後、再びA Tを開始し、その後、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行することで残りのナビストックに基づくA R Tを開始する構成としても良い。

【0424】

また、R T 2へ移行後、規定ゲーム数で、R T 0やR T 1に移行し、その後、ナビストックが残っている場合にA Tを開始し、その後、特殊リプレイが入賞してT 2へ移行することで残りのナビストックに基づくA R Tを開始する構成としても良い。

【0425】

これらの場合には、ナビストックの初回当選時にのみ特殊リプレイの入賞に伴うR T 2への移行時にA R T開始演出を実行し、ナビストックの残りに基づく2度目移行の特殊リプレイの入賞に伴うR T 2への移行時に、A R T開始演出とは異なるA R T再開演出を実行する構成としても良く、このような構成においても、特殊リプレイが入賞してA R T再開演出を実行する場合には、自動B E Tに伴うB E T音を出力させない構成とすることが好ましく、これにより、A R T再開演出において出力される効果音と、B E T音と、が被ることがなく、A R T再開演出において出力される効果音がB E T音により邪魔されてしまうことを防止できる。

【0426】

また、本実施例では、特殊リプレイは、入賞ラインL Nに「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。すなわち入賞ラインL Nに「ベル」、「リプレイ」といった外観上互いに類似しない図柄が揃うことで入賞となるが、入賞ラインL Nに「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃った際に、「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、すなわち外観上互いに類似した図柄が無効ラインL M 4に揃うこととなるので、特殊リプレイが入賞した際に、役が揃ったことを遊技者に対して認識させることができる。

【0427】

特に本実施例では、入賞ラインL Nに揃うことで、特殊リプレイと同様にリプレイゲームが付与される通常リプレイが入賞することとなる「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特殊リプレイの入賞となるので、特殊リプレイが入賞した際に、役が揃ったことに加え、再遊技役が入賞したことを遊技者に対して認識させることができる。

【0428】

尚、本実施例では、特殊リプレイが入賞した際に、入賞ラインL Nに揃うことで、特殊リプレイと同様にリプレイゲームが付与される通常リプレイが入賞することとなる「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」の組み合わせが無効ラインに揃う構成であるが、少なくとも外観上互いに類似した図柄または同一の図柄が無効ラインL M 4に揃う構成であれば、特殊リプレイが入賞した際に、役が揃ったことを遊技者に対して認識させることができ、例えば、特殊リプレイが入賞して、入賞ラインL Nに互いに類似しない図柄が揃った際に、無効ラインに「ベル - ベル - ベル」が揃う構成とした場合でも、特殊リプレイが入賞した際に、役が揃ったことを遊技者に対して認識させることができる。

【0429】

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。

【0430】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0431】

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。

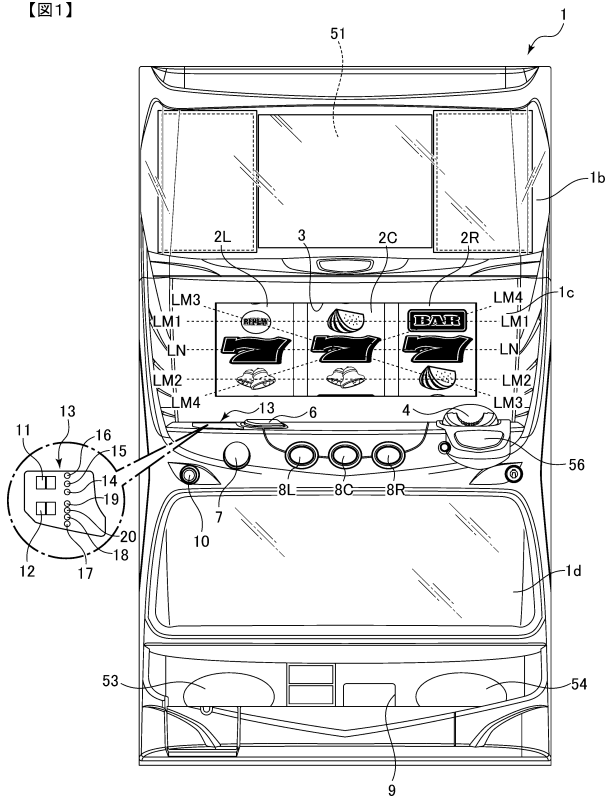
#### 【符号の説明】

#### 【0432】

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

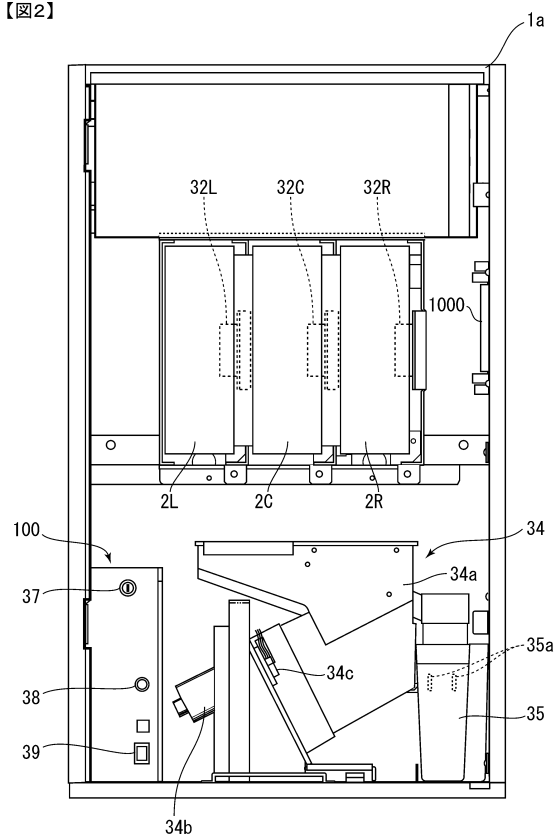
【図1】

【図1】



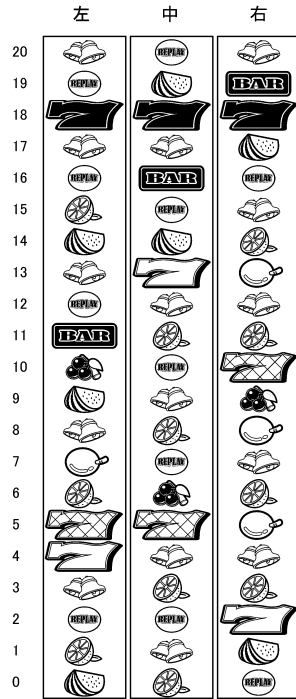
【図2】

【図2】



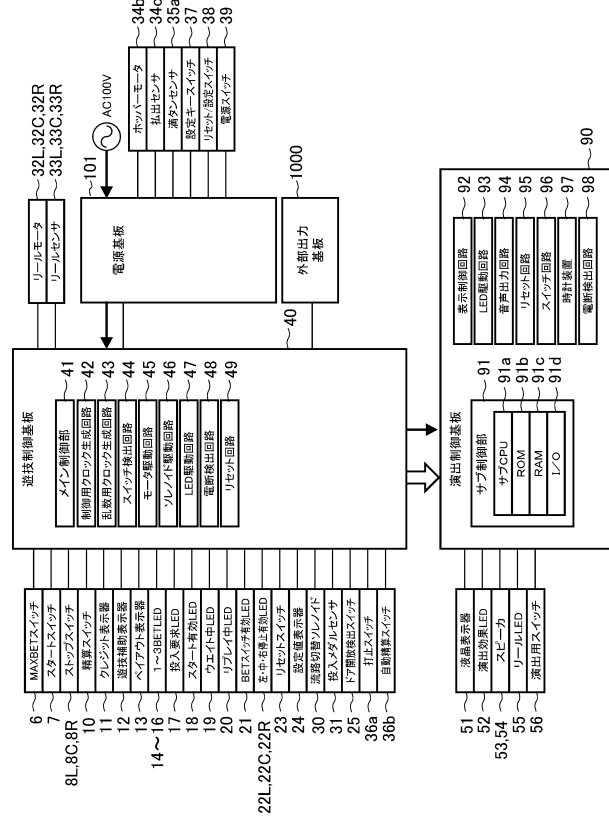
【図3】

【図3】



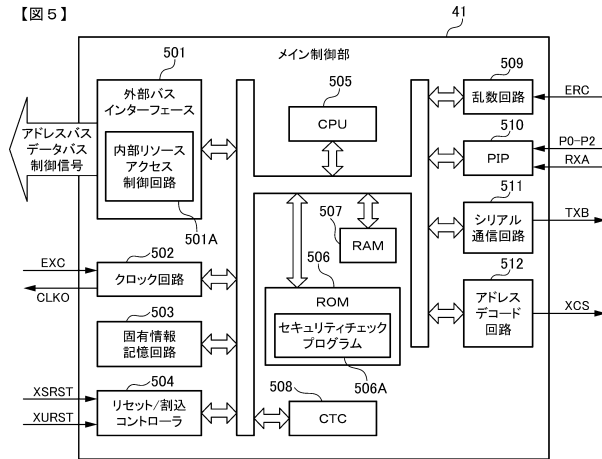
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



【図7】

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

【図8】

【図8】

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

【図6】

【図6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	-	-	316枚以上
BB2	黒7-黒7-黒7	-	-	-
BB3	白7-白7-白7	-	-	-
BB4	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB5	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB6	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB7	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB8	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB9	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB10	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB11	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB12	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB13	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB14	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB15	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB16	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB17	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB18	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB19	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB20	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB21	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB22	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB23	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB24	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB25	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB26	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB27	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB28	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB29	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB30	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB31	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB32	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB33	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB34	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB35	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB36	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB37	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB38	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB39	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB40	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB41	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB42	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB43	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB44	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB45	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB46	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB47	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB48	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB49	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB50	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB51	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB52	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB53	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB54	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB55	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB56	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB57	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB58	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB59	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB60	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB61	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB62	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB63	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB64	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB65	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB66	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB67	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB68	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB69	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB70	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB71	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB72	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB73	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB74	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB75	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB76	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB77	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB78	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB79	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB80	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB81	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB82	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB83	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB84	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB85	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB86	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB87	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB88	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB89	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB90	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB91	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB92	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB93	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB94	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB95	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB96	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB97	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB98	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB99	黒7-白7-黒7	-	-	-
BB100	黒7-白7-黒7	-	-	-

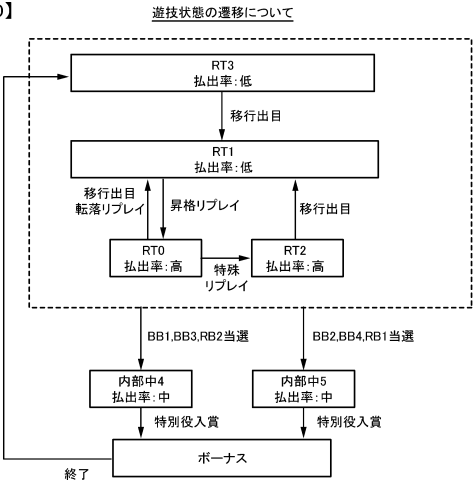
【図 9】

【図9】

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

【図 1 0】

【図10】



【図 1 1】

【図11】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	BB1, BB3, RB2当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RT5	BB2, BB4, RB1当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB1, 2入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	0	高確率
BB(RB)	BB1～4入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

【図 1 2】

【図12】

抽選対象役	遊技状態								
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB	
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	
BB1+弱チェリー	○ 9	○ 9	○ 9	○ 9	×	×	×	×	
BB1+強チェリー	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	×	×	×	×	
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×	
BB2+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	
BB2+強チェリー	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	×	×	×	×	
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	

【図 1 3】

【図13】

抽選対象役	遊技状態								
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB	
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×	
BB3+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×	
BB3+強チェリー	○ 36	○ 36	○ 36	○ 36	×	×	×	×	
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×	
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×	
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×	
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×	
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×	
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×	

## 【図 14】

【図14】

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

## 【図 15】

【図15】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 45405	○ 8964	○ 24334	○ 31450	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	○ 720	×	○ 256	○ 256	×	×

## 【図 16】

【図16】

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

## 【図 17】

【図17】

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

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

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 中・右第1停止	右下がりベル 上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	中第1停止 中・右第1停止	右下がりベル 上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止 中・右第1停止	右下がりベル 上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止 中・右第1停止	右下がりベル 上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右ベル1	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右ベル2	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	中第1停止 左・右第1停止	中段ベル 上段ベル2or上段ベル8or移行出目

[illegible]

	0G	10G	20G	30G	40G	平均	偏差
キャラクタA	0	0	100	0	0	20	0
キャラクタB	0	50	0	50	0	20	10
キャラクタC	50	0	0	0	50	20	20

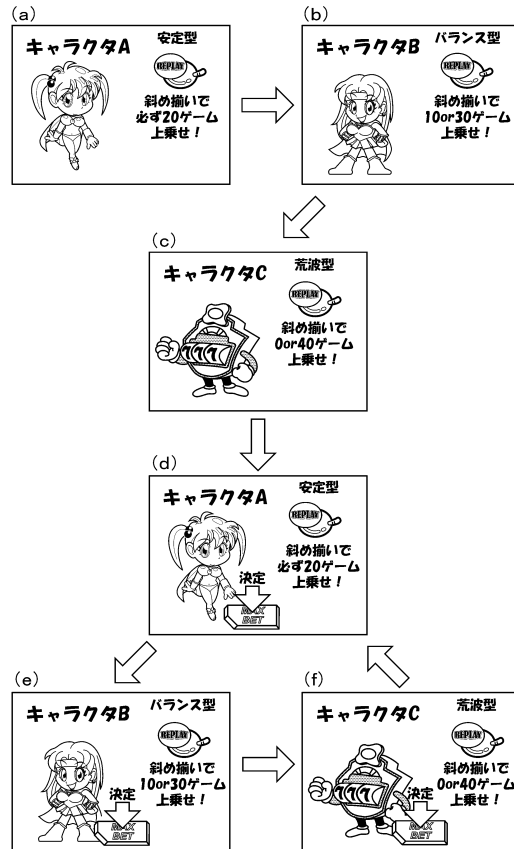
```

graph TD
    Start([ART開始条件成立]) --> Intro[キャラクタ選択演出]
    subgraph IntroBox [ ]
        direction TB
        A[Intro] --> B[キャラA紹介]
        B --> C[キャラB紹介]
        C --> D[キャラC紹介]
    end
    E[エラー状態] --> B
    E --> C
    E --> D
    D --> F[キャラクタ選択期間]
    subgraph FBox [ ]
        direction TB
        G[キャラA選択] --> H[キャラB選択]
        H --> I[キャラC選択]
        I --> G
    end
    J[エラー状態] --> G
    J --> H
    J --> I
    I --> K[BET操作<br/>リプレイ時のMAXBET操作含む<br/>or スタート操作]
    K --> L[表示されている<br/>キャラクタを設定]
    L --> M{30ゲーム<br/>経過?}
    M -- No --> FBox
    M -- Yes --> N{演出用スイッチ<br/>長押し?}
    N -- Yes --> FBox
    N -- No --> End([ ])

```

【図22】

【図22】



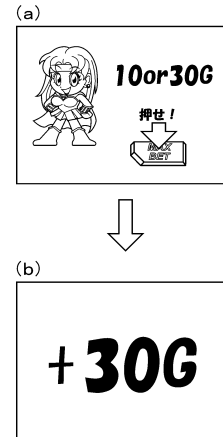
【図23】

【図23】



【図24】

【図24】



【図25】

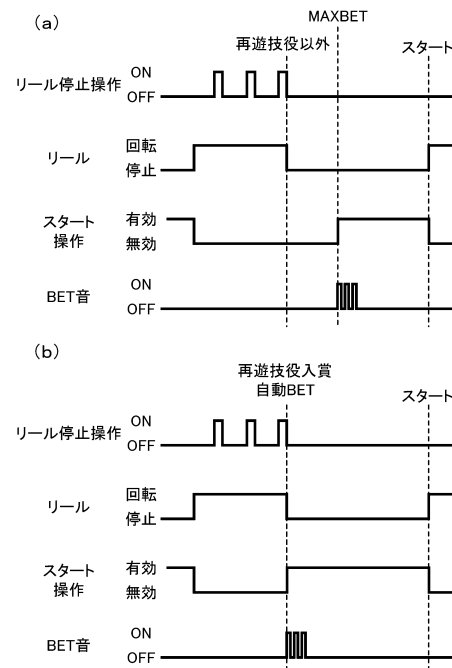
【図25】

前回結果	フリーズ中MAXBET	賭数設定時	自動BET時	初回MAXBET
※2以外で再遊技役以外	—	BET音	—	—
※1・※3以外で再遊技役	—	—	BET音	×
※1	×	—	×	BET音
※2	×	BET音	—	—
※3	—	—	×	× (上乗せ報知音)

※1:再遊技役でART開始条件成立  
 ※2:再遊技役以外でART開始条件成立  
 ※3:ART中に特殊リプレイ

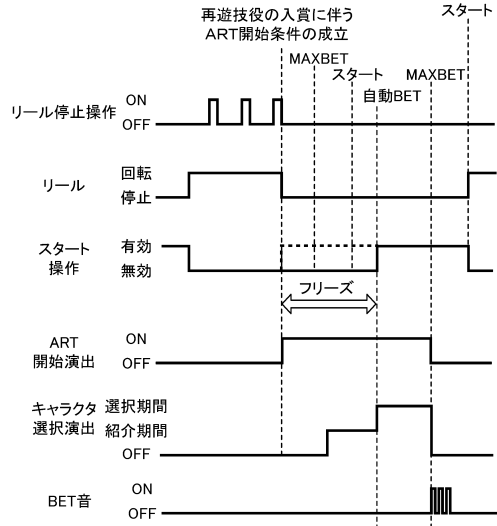
【図26】

【図26】



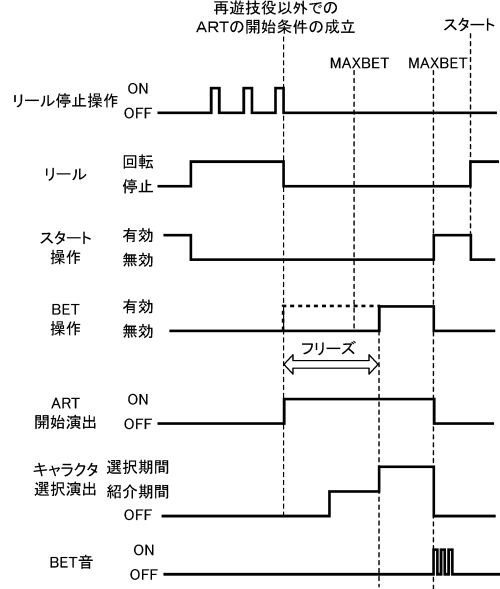
【図 27】

【図27】



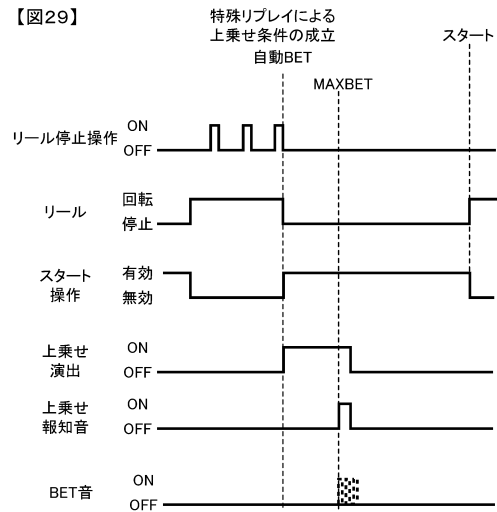
【図 28】

【図28】



【図 29】

【図29】





---

フロントページの続き

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

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特開２０１２－０４００４３（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１０－２８４２２５（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１４－０００３９６（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１１－１７２７０２（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１２－０４０２６５（ＪＰ，Ａ）  
特開２００９－２０７８１３（ＪＰ，Ａ）  
特開２０１０－２５９４６４（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)  
A 63 F 5 / 0 4