

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6868143号
(P6868143)

(45) 発行日 令和3年5月12日(2021.5.12)

(24) 登録日 令和3年4月13日(2021.4.13)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 5 1
 A 6 3 F 5/04 6 0 5 D

請求項の数 1 (全 67 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2020-80995 (P2020-80995) (22) 出願日 令和2年5月1日(2020.5.1) (62) 分割の表示 特願2014-170878 (P2014-170878) の分割 原出願日 平成26年8月25日(2014.8.25) (65) 公開番号 特開2020-124580 (P2020-124580A) (43) 公開日 令和2年8月20日(2020.8.20) 審査請求日 令和2年5月1日(2020.5.1)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (72) 発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内 審査官 酒井 保 (56) 参考文献 特開2014-000303 (JP, A) 特開2008-036317 (JP, A) 特許第6567804 (JP, B2)</p>
--	---

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、
賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、
遊技者にとって有利な有利操作態様を特定可能な有利情報を報知する有利期間に制御する有利期間制御手段と、
遊技用価値の獲得数を計数する獲得数計数手段と、
前記獲得数計数手段が計数した獲得数が一の規定数に達したことを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、
所定条件が成立したときに前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、
前記報知演出の実行と前記特定演出の実行とが重複するときは、前記報知演出を実行せずに前記特定演出を実行し、前記特定演出を実行した後に遊技用価値が増加する特定事象が発生し、かつ前記獲得数計数手段が計数した獲得数が一の規定数を超過しているときに前記報知演出を実行し、

10

20

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が行われるまでにおいて精算処理を行うための精算操作を受け付けず、前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が行われた以降において前記精算操作を受け付ける

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部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

10

【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レバーを操作することによりリールの回転を開始し、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。

20

【0003】

また、この種のスロットマシンにおいては、サブ制御基板において演出の制御が行われている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特許第3635563号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

演出の実行タイミングによっては遊技者が違和感を抱く虞がある。

30

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者が違和感を抱くことのないように遊技を進行することができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(A) 上記課題を解決するために、本発明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、

40

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、

遊技者にとって有利な有利操作態様を特定可能な有利情報を報知する有利期間に制御する有利期間制御手段と、

遊技用価値の獲得数を計数する獲得数計数手段と、

前記獲得数計数手段が計数した獲得数が一の規定数に達したことを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

50

所定条件が成立したときに前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記報知演出の実行と前記特定演出の実行とが重複するときは、前記報知演出を実行せずに前記特定演出を実行し、前記特定演出を実行した後に遊技用価値が増加する特定事象が発生し、かつ前記獲得数計数手段が計数した獲得数が一の規定数を超過しているときに前記報知演出を実行し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が行われるまでにおいて精算処理を行うための精算操作を受け付けず、前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が行われた以降において前記精算操作を受け付けることを特徴とする。

10

さらに、他の態様に係る手段1のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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ロットマシン（ロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

20

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部41）と、

遊技者にとって有利な特典（GB）を付与する特典付与手段（サブ制御部91）と、

前記特典（GB）が付与されている可能性を示す第1の演出（Bパート）と、前記第1の演出（Bパート）に続く演出であり、前記特典（GB）が付与されているか否かを報知する第2の演出（Cパート）を含む特定演出（連続演出の最終ゲームにおける演出）を実行する特定演出実行手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が同一であっても、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたタイミングにより異なる表示結果を導出させることがあり、

30

前記第1の演出（Bパート）は、第1部分（第1部）と該第1部分の後に実行される第2部分（第2部）とからなり、前記第1部分（第1部）の開始から前記第2部分（第2部）の最後まで実行するのに所定時間を要し、

前記特定演出実行手段は、

前記第1の演出（Bパート）の開始後、前記所定時間が経過する前に前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されている操作状態（ON状態）から前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されていない非操作状態（OFF状態）となったときには、前記所定時間が経過したときに前記第2の演出（Cパート）を実行し、

前記第1の演出（Bパート）の開始後、前記所定時間が経過した以降も前記操作状態（ON状態）から前記非操作状態（OFF状態）とならないときには、前記非操作状態（OFF状態）となるまで前記第2部分（第2部）を繰り返し実行し、前記非操作状態（OFF状態）となったときに前記第2の演出（Cパート）を実行し、

40

前記第2の演出（Cパート）により前記特典（GB）が付与されている旨を報知するときには、前記第2の演出（Cパート）が開始された時点で前記特典（GB）が付与されている旨を認識可能な実行態様で当該第2の演出（Cパート）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典が付与されている可能性を示す第1の演出と、導出操作手段が操作状態から非操作状態となったことを条件として第1の演出に続き実行される演出であり、特典が付与されているか否かを報知する第2の演出を含む特定演出を実行可能である

50

。このような構成において、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、その後実行される第2部分の最後まで実行するのに要する所定時間が経過する前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となったときには、所定時間が経過したこと、すなわち第1の演出を構成する第2部分が最後まで実行されたことに基づいて第2の演出を実行し、特典が付与されているか否かが報知されるようになっており、第1の演出を構成する第1部分が開始し、第2部分が最後まで実行される前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となっても、第2部分が最後まで実行され、それに続く第2の演出が実行されるので、第1の演出と第2の演出との繋がりが不明瞭となることがない。

また、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、所定時間が経過した以降も導出操作手段が操作状態から非操作状態とならないときには、非操作状態となるまで第2部分を繰り返し実行し、非操作状態となったことに基づいて第2の演出を実行し、特定が付与されているか否かが報知されるようになっており、第1の演出を構成する第1部分が開始し、第2部分が最後まで実行された後に、遊技者が導出操作手段を操作状態として可変表示部に表示結果を導出させても非操作状態となるまでは第2部分が繰り返し実行され、その後、非操作状態となったことに基づいて第1の演出に続く第2の演出が実行されるので、遊技者が可変表示部に導出された表示結果を確認した後、導出操作手段を非操作状態とすることで、表示結果を確認しつつ、第2の演出の内容を見逃すこともない。

また、第2の演出により特典が付与されている旨が報知されるときには、第2の演出が開始された時点で特典が付与されている旨を認識可能な実行態様で当該第2の演出が実行されるので、遊技者が導出操作手段を非操作状態とすることを契機とする第2の演出の開始直後に特典が付与されていることを認識させることができる。

【0008】

手段2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2部分(第2部)の演出態様は、異なる複数種類の演出態様(キャラクタの衣装の色)を含み、

前記第2部分(第2部)の演出態様に応じて前記特典(GB)が付与されている可能性が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、所定時間が経過する前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となった場合でも、第1の演出を構成する第2部分が最後まで実行されるので、第2部分の演出態様により示唆される特典が付与されている可能性を遊技者に対して認識させることができる。

【0009】

手段3のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

前記可変表示部(リール2L、2C、2R)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ロットマシン(ロットマシン1)において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段(内部抽選)と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(メイン制御部41)と、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段(サブ制御部91)と、

前記特典(GB)が付与されている可能性を示す第1の演出(Bパート)と、前記第1の演出(Bパート)に続く演出であり、前記特典(GB)が付与されているか否かを報知する第2の演出(Cパート)を含む特定演出を実行する特定演出実行手段(サブ制御部9

10

20

30

40

50

1)と、
を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段(内部抽選)の決定結果が同一であっても、前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されたタイミングにより異なる表示結果を導出させることがあり、

前記第1の演出(Bパート)は、第1部分(第1部)と該第1部分の後に実行される第2部分(第2部)とからなり、前記第1部分(第1部)の開始から前記第2部分(第2部)の最後まで実行するのに所定時間を要し、

前記特定演出実行手段は、

前記第1の演出(Bパート)の開始後、前記所定時間が経過する前に前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されている操作状態(ON状態)から前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)が操作されていない非操作状態(OFF状態)となったときには、前記所定時間が経過したときに前記第2の演出(Cパート)を実行し、

前記第1の演出(Bパート)の開始後、前記所定時間が経過した以降も前記操作状態(ON状態)から前記非操作状態(OFF状態)とならないときには、前記非操作状態(OFF状態)となるまで演出の進行に影響しない第3の演出(Dパート)を実行し、前記非操作状態(OFF状態)となったときに前記第2の演出(Cパート)を実行し、

前記第2の演出(Cパート)により前記特典(GB)が付与されている旨を報知するときには、前記第2の演出(Cパート)が開始された時点で前記特典(GB)が付与されている旨を認識可能な実行態様で当該第2の演出(Cパート)を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典が付与されている可能性を示す第1の演出と、導出操作手段が操作状態から非操作状態となったことを条件として第1の演出に続き実行される演出であり、特典が付与されているか否かを報知する第2の演出を含む特定演出を実行可能である。

このような構成において、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、その後実行される第2部分の最後まで実行するのに要する所定時間が経過する前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となったときには、所定時間が経過したこと、すなわち第1の演出を構成する第2部分が最後まで実行されたことに基づいて第2の演出を実行し、特定が付与されているか否かが報知されるようになっており、第1の演出を構成する第1部分が開始し、第2部分が最後まで実行される前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となっても、第2部分が最後まで実行され、それに続く第2の演出が実行されるので、第1の演出と第2の演出との繋がりが不明瞭となることがない。

また、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、所定時間が経過した以降も導出操作手段が操作状態から非操作状態とならないときには、非操作状態となるまで演出の進行に影響しない第3の演出を実行し、非操作状態となったことに基づいて第2の演出を実行し、特定が付与されているか否かが報知されるようになっており、第1の演出を構成する第1部分が開始し、第2部分が最後まで実行された後に、遊技者が導出操作手段を操作状態として可変表示部に表示結果を導出させても非操作状態となるまでは演出の進行に影響しない第3の演出が実行され、その後、非操作状態となったことに基づいて第1の演出に続く第2の演出が実行されるので、遊技者が可変表示部に導出された表示結果を確認した後、導出操作手段を非操作状態とすることで、表示結果を確認しつつ、第2の演出の内容を見逃すこともない。

また、第2の演出により特典が付与されている旨が報知されるときには、第2の演出が開始された時点で特典が付与されている旨を認識可能な実行態様で当該第2の演出が実行されるので、遊技者が導出操作手段を非操作状態とすることを契機とする第2の演出の開始直後に特典が付与されていることを認識させることができる。

【0010】

尚、手段1、3において第1演出は、導出操作手段が操作状態となる前のタイミングで

開始する構成でも良いし、導出操作手段が操作状態となったタイミングで開始する構成でも良い。

また、手段1、3において前記所定時間が経過したことに基づいて前記第2の演出を実行するとは、前記所定時間が経過した時点で前記第2の演出を実行する構成でも良いし、前記所定時間が経過した以後に成立するタイミングで前記第2の演出を実行する構成でも良い。

また、手段1、3において前記非操作状態となったことに基づいて前記第2の演出を実行するとは、前記非操作状態となった時点で前記第2の演出を実行する構成でも良いし、前記非操作状態となった以後に成立するタイミングで前記第2の演出を実行する構成でも良い。

また、手段1、3において遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利（有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する表示結果の導出が許容されることなど）、遊技者にとって有利な操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利、有利状態に制御される期間（固定単位遊技数、終了条件によって変動する単位遊技数の平均値等）など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

【0011】

手段4のロットマシンは、手段3に記載のロットマシンであって、
前記第2部分（Bパートの第2部）の演出態様は、異なる複数種類の演出態様（キャラクターの衣装の色等）を含み、
前記第2部分（第2部）の演出態様に応じて前記特典（GB）が付与されている可能性が異なる
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の演出の開始後、第1の演出を構成する第1部分が開始し、所定時間が経過する前に導出操作手段が操作状態から非操作状態となった場合でも、第1の演出を構成する第2部分が最後まで実行されるので、第2部分の演出態様により示唆される特典が付与されている可能性を遊技者に対して認識させることができる。

【0012】

手段5のロットマシンは、手段3または4に記載のロットマシンであって、
前記第3の演出（Dパート）の演出態様は、異なる複数種類の演出態様（キャラクターの衣装の色等）を含み、
前記第3の演出（Dパート）の演出態様に応じて前記特典（GB）が付与されている可能性が異なる
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の演出を構成する第1部分が開始し、第2部分が最後まで実行された後も、遊技者が導出操作手段を操作状態で維持することで、演出態様により特典が付与されている可能性が示唆される第3の演出が実行されることとなるため、遊技者の導出操作手段の操作態様に応じて特典が付与されている可能性を示唆することができる。

【0013】

手段6のロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のロットマシンであって、
投入された遊技媒体（メダル）を検出する遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ31）と、

賭け操作（MAX BETスイッチ6の操作）に応じて賭数の設定に使用可能な遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（メイン制御部41）と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段（メイン制御部41）と、

前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ31）による検出結果に応じて、前記賭数記

10

20

30

40

50

憶手段に記憶されている賭数及び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）のうちいずれかを更新する遊技媒体検出時更新手段（メイン制御部４１）と

、
再遊技入賞（再遊技役）が発生することにより、前記遊技用価値（メダル、クレジット）を用いることなく次のゲームが開始可能となるように前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新する再遊技導出時更新手段（メイン制御部４１）と、

を備える

ことを特徴としている。

【００１４】

手段７のスロットマシンは、手段６に記載のスロットマシンであって、

再遊技入賞（再遊技役）が発生した後において、次のゲームが開始可能となるタイミングを解除条件が成立するまで遅延させる遅延制御（リプフリーズ）を行う遅延制御手段（メイン制御部４１）を備え、

前記解除条件は、前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ３１）による検出結果が解除用結果となったこと（メダルの投入が検出されること）により成立し、

前記遊技媒体検出時更新手段は、

再遊技入賞（再遊技役）が発生せずにゲームが終了した後において前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ３１）により遊技媒体（メダル）が検出されることにより、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数（３）未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数（３）に達しているときには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）を更新する第１遊技媒体検出時更新手段と、

再遊技入賞（再遊技役）が発生した後において前記再遊技導出時更新手段により前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が更新されて次のゲームが開始可能となった以降に前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ３１）により遊技媒体（メダル）が検出されることにより、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）を更新する第２遊技媒体検出時更新手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技入賞が発生した後であっても、投入された遊技媒体が、再遊技導出時更新手段により賭数が更新されて次のゲームが開始可能となった以降に検出された遊技媒体であることにより、当該遊技媒体に応じて遊技用価値を更新することができる。このため、再遊技入賞が発生した後における遊技用価値の更新が賭数の設定よりも先に行われることを防止できる。その結果、違和感を抱かせることなく、再遊技入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させることができる。また、再遊技入賞が発生した後において遅延制御が行われ、遊技媒体が投入されて遊技媒体検出手段による検出結果が解除用結果となることで遅延制御が解除される。これにより、遊技者に対して、再遊技入賞が発生したことにより賭数が更新される場合においても、遊技媒体を投入しなければ次のゲームを開始できず、遊技媒体が投入されたことにより次のゲームを開始できるようになったように思わせることができる。

【００１５】

手段８のスロットマシンは、手段６に記載のスロットマシンであって、

再遊技入賞（再遊技役）が発生した後において、次のゲームが開始可能となるタイミングを解除条件が成立するまで遅延させる遅延制御（リプフリーズ）を行う遅延制御手段（メイン制御部４１）を備え、

前記解除条件は、前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ３１）による検出結果が解除用結果となったこと（メダルの投入が検出されること）により成立し、

前記遊技媒体検出時更新手段は、

再遊技入賞（再遊技役）が発生せずにゲームが終了した後において前記遊技媒体検出手段（投入メダルセンサ３１）により遊技媒体（メダル）が検出されることにより、前記賭

10

20

30

40

50

数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数(3)未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数(3)に達しているときには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)を更新する第1遊技媒体検出時更新手段と、

再遊技入賞(再遊技役)が発生した後において前記再遊技導出時更新手段により前記賭数記憶手段に記憶されている賭数の更新が開始された以降に前記遊技媒体検出手段(投入メダルセンサ31)により遊技媒体(メダル)が検出されることにより、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)を更新する第2遊技媒体検出時更新手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技入賞が発生した後であっても、投入された遊技媒体が、再遊技導出時更新手段による賭数の更新が開始された以降に検出された遊技媒体であることにより、当該遊技媒体に応じて遊技用価値を更新することができる。このため、再遊技入賞が発生した後における遊技用価値の更新が賭数の設定よりも先に行われることを防止できる。その結果、違和感を抱かせることなく、再遊技入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させることができる。また、再遊技入賞が発生した後において遅延制御が行われ、遊技媒体が投入されて遊技媒体検出手段による検出結果が解除用結果となることで遅延制御が解除される。これにより、遊技者に対して、再遊技入賞が発生したことにより賭数が更新される場合においても、遊技媒体を投入しなければ次のゲームを開始できず、遊技媒体が投入されたことにより次のゲームを開始できるようになったように思わせることができる。

【0016】

手段9のロットマシンは、手段1~8のいずれかに記載のロットマシンであって、遊技者にとって有利な有利量(ATのゲーム数)を付与する有利量付与手段(サブ制御部91)と、

遊技の進行により所定条件が成立したとき(1ゲーム消化時)に有利量を消費する有利量消費手段(サブ制御部91)と、

前記有利量付与手段により付与された有利量(ATのゲーム数)が消費され終えるまで有利状態(AT)に制御する有利状態制御手段(サブ制御部91)と、

有利状態(AT)における演出状態として一の演出状態から特定演出状態(高確率状態)に制御する演出制御手段(サブ制御部91)と、

を備える

ことを特徴としている。

【0017】

手段10のロットマシンは、手段9に記載のロットマシンであって、

前記有利量消費手段は特定演出状態(高確率状態)中も所定条件が成立したとき(1ゲーム消化時)に有利量(ATのゲーム数)を消費し、

前記有利量付与手段は、前記演出制御手段が特定演出状態(高確率状態)に制御するときに、少なくとも特定演出状態の制御が終了するまで有利状態に制御するのに必要な量の上乗せ有利量(高確率状態の終了までに必要なATのゲーム数)を付与し、

前記ロットマシンは、上乗せ有利量が付与されたときに特定演出状態(高確率状態)が終了するまでに上乗せ有利量(加算されたATのゲーム数)を報知する有利量報知手段(サブ制御部91)をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも特定演出状態の制御が終了するまで有利状態に制御するために必要な量の有利量を確保しつつも、遊技者には有利量が増加したような感覚を与えることが可能になり、有利状態中は遊技者にとって有利なことを明確に認識させることができる。これにより、有利状態での遊技の興趣を高めることができる。

【0018】

10

20

30

40

50

手段 11 のスロットマシンは、手段 1 ~ 10 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者が使用する遊技用価値よりも遊技者に付与される遊技用価値の期待値が高い有利期間 (AT) に制御する有利期間制御手段 (サブ制御部 91) と、

有利期間 (AT) 中における遊技者の遊技用価値の獲得数 (純増枚数) を計数する獲得数計数手段 (サブ制御部 91) と、

前記獲得数計数手段が計数した獲得数が一の規定数 (1000、2500、5000、10000) に達したことを報知する報知演出 (純増枚数報知演出) を実行する報知演出実行手段 (サブ制御部 91) と、

所定条件が成立したときに報知演出 (純増枚数報知演出) とは異なる態様の所定演出 (連続演出) を実行可能な所定演出実行手段 (サブ制御部 91) と、

を備える

ことを特徴としている。

【0019】

手段 12 のスロットマシンは、手段 11 に記載のスロットマシンであって、

報知演出 (純増枚数報知演出) の実行と所定演出 (連続演出) の実行とが重複するときは、前記報知演出実行手段は報知演出 (純増枚数報知演出) を実行せずに前記所定演出実行手段が所定演出 (連続演出) を実行し、前記所定演出実行手段が所定演出 (連続演出) を実行した後に遊技用価値が増加する事象 (3枚を超える小役の入賞) が発生し、かつ前記獲得数計数手段が計数した獲得数 (純増枚数) が一の規定数 (1000、2500、5000、10000) に達しているときには前記報知演出実行手段は報知演出 (純増枚数報知演出) を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知演出の実行時期を変更しても遊技用価値が増加する事象が発生したときに報知演出が実行されるという流れが崩れないので、遊技者が違和感を抱くことのないように遊技を進行することができる。

【0020】

手段 13 のスロットマシンは、手段 11 に記載のスロットマシンであって、

報知演出 (純増枚数報知演出) の実行と所定演出 (連続演出) の実行とが重複するときは、前記所定演出実行手段は所定演出 (連続演出) を実行せずに前記報知演出実行手段が報知演出 (純増枚数報知演出) を実行し、前記報知演出実行手段が報知演出 (純増枚数報知演出) を実行した後に所定条件 (GB 抽選の対象役の当選等) が成立したときに前記所定演出実行手段は所定演出 (連続演出) を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の実行時期を変更しても所定条件が成立したときに所定演出が実行されるという流れが崩れないので、遊技者が違和感を抱くことのないように遊技を進行することができる。

【0021】

尚、手段 11 ~ 13 において遊技用価値の獲得数として、遊技者に付与された遊技用価値の数、遊技者に付与された遊技用価値から遊技者が使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の数の両方を含む。

また、手段 12、13 において報知演出の実行と所定演出の実行との重複は、一部の期間で重複する場合と全期間で重複する場合の両方を含む。尚、「報知演出の実行と所定演出の実行とが重複するとき」とは、換言すると、報知演出を実行タイミングと所定演出の実行タイミングが同時期になるということもできる。この場合には、必ずしも実行開始が同一でなくても良く、両演出の実行期間の少なくとも一部期間が同時期になっている場合も含む。

【0022】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有

10

20

30

40

50

するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【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を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

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

10

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

【図8】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、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】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図10】遊技状態の概要を示す図である。

【図11】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合せについて説明するための図である。

【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合せについて説明するための図である。

20

【図13】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図14】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せ及び複数の再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図15】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16】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17】ゲーム終了後において賭数設定・クレジット加算が許容されるタイミングについて説明するための図である。

【図18】ゲーム終了後において賭数設定・クレジット加算が許容されるタイミングの変形例について説明するための図である。

30

【図19】A Tの概要を説明するための図である。

【図20】A T中の演出態様及びA T中の高確率状態における演出態様を説明するための図である。

【図21】連続演出の構成を説明するための図である。

【図22】純増枚数告知演出を実施するタイミングを説明するための図である。

【図23】連続演出の最終ゲームにおける演出構成を説明するための図である。

【図24】連続演出の最終ゲームにおける演出画面の推移を説明するための図である。

【図25】連続演出最終ゲームにおける演出構成の変形例を説明するための図である。

【図26】連続演出最終ゲームの演出構成の変形例における演出画面の推移を説明するための図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0024】

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】

【0025】

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

【0026】

50

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。

【0027】

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「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

10

【0028】

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。

【0029】

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。

20

【0030】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1（図 1 参照）の表示領域 5 1 a が配置されている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 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。また、表示領域 5 1 a の裏面には、裏面側から表示領域 5 1 a を照射するための導光板（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、表示領域 5 1 a のうち透過領域 5 1 b を除く領域に内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子を、導光板により照射された光を通過させる状態と通過させない状態とのいずれかに制御することにより、表示態様を変化させることが可能な表示装置である。

30

【0031】

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

40

【0032】

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

50

と称する。

【0033】

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

【0034】

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、20
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。

【0035】

前面扉1bの内側には、図2に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23（図4参照）、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、所定の契機（例えば後述の擬似ボーナスの終了が判定された時）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、所定の契機（例えば後述の擬似ボーナスの終了が判定された時）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側またはメダル払出口9側のい30
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（図4参照）、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（図4参照）を有するメダルセクタ29、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。

【0036】

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（図4参照）、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（図4参照）、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに40
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（図4参照）、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（図4参照）からなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

【0037】

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、メダルの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35が満タン状態となったことを検出する満タンセンサ35aが設けられている。

【0038】

電源ボックス100の前面には、図2に示すように、設定変更状態または設定確認状態 50

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。

【0039】

尚、電源ボックス100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ようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ23も同様である。特に、設定キースイッチ37は、キー操作により前面扉1bを開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

【0040】

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、後述する通常遊技状態、内部中における規定数の賭数として3枚が定められ、後述するCBにおける規定数の賭数として2枚が定められており、これら遊技状態に応じた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。

【0041】

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合せが入賞図柄の組合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。

【0042】

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合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に揃った図柄の組合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合せが揃った際に、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合せ（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合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。

【0043】

また、本実施例では、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組合せ（例えば、後述の図7では「ベル-スイカ-チェリーb」）が揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインLM1~LM4のい

10

20

30

40

50

れかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せ（例えば、後述の図7では「スイカ - スイカ - スイカ」）が揃うことにより、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。以下では、所定の図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったときに無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う図柄の組合せを、指標となる図柄の組合せと呼び、指標となる図柄の組合せを構成する図柄を指標図柄と呼ぶ。

【0044】

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。

10

【0045】

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合せ（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合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

20

【0046】

尚、本実施例では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

【0047】

また、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、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組合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。

30

【0048】

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。

40

【0049】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 80×21 （1リール当たりの図柄コマ数）=1680コマ分の図柄を変動させるので、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。

【0050】

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、2

50

C、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。

【0051】

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。

【0052】

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。尚、演出制御基板に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板40を介さず、電源基板101から演出制御基板90に直接接続され、電源基板101から演出制御基板90に対して直接電源が供給される構成としても良い。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

メイン制御部41は、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。

【0058】

制御用クロック生成回路42は、メイン制御部41の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックCLKを生成する。制御用クロック生成回路42により生成された制御用クロックCLKは、図5に示すクロック回路502に供給される。乱数用クロック生成回路43は、メイン制御部41の外部にて、制御用クロックCLKの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックRCLKを生成する。乱数用クロック生成回路43により生成された乱数用クロックRCLKは、図5に示す乱数回路5

10

20

30

40

50

08a、508bに供給される。

【0059】

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(ステッピングモータの位相信号)をリールモータ32L、32C、32Rに伝送する。ソレノイド駆動回路46は、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送する。LED駆動回路47は、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。電断検出回路48は、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する。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。

10

【0060】

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、外部バスインターフェイス501と、クロック回路502と、照合用ブロック503と、固有情報記憶回路504と、演算回路505と、リセット/割込コントローラ506と、CPU(Central Processing Unit)41aと、ROM(Read Only Memory)41bと、RAM(Random Access Memory)41cと、フリーランカウンタ回路507と、乱数回路508a、508bと、タイマ回路509と、割込コントローラ510と、パラレル入力ポート511と、シリアル通信回路512と、パラレル出力ポート513と、アドレスデコード回路514と、を備えて構成される。

20

【0061】

リセット/割込コントローラ506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、割込み要求を制御するためのものである。

【0062】

リセット/割込コントローラ506は、指定エリア外走行禁止(IAT)回路506aとウォッチドッグタイマ(WDT)506bとを備える。IAT回路506aは、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出するとIAT発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ506bは、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

30

【0063】

外部バスインターフェイス501は、メイン制御部41を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェイス機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインターフェイスである。

【0064】

クロック回路502は、制御用クロックCLK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。

40

【0065】

照合用ブロック503は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路504は、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。演算回路505は、乗算及び除算を行う回路である。

【0066】

CPU41aは、ROM41bから読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU41aがROM41bから固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU41aがRAM41c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

50

作、CPU 41aがRAM 41cに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 41aが外部バスインターフェイス501やパラレル入力ポート511、シリアル通信回路512などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 41aが外部バスインターフェイス501やシリアル通信回路512、パラレル出力ポート513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。

【0067】

ROM 41bには、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【0068】

RAM 41cは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 41cの少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシン1への電力供給が停止しても、所定期間はRAM 41cの少なくとも一部の内容が保存される。

【0069】

フリーランカウンタ回路507として、8ビットのフリーランカウンタを4チャンネル搭載している。

【0070】

乱数回路508a、508bは、8ビット乱数や16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路508a、508bのうち16ビット乱数回路508bが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。

【0071】

タイマ回路509は、8ビットプログラマブルタイマであり、メイン制御部41は、タイマ回路509として、8ビットのカウンタを3チャンネル備える。本実施例では、タイマ回路509を用いてユーザプログラムによる設定により、リアルタイム割込要求や時間計測を行うことが可能である。

【0072】

割込コントローラ510は、PI5/XINT端子からの外部割込要求や、内蔵の周辺回路（例えば、シリアル通信回路512、乱数回路508a、508b、タイマ回路509）からの割込要求を制御する回路である。

【0073】

パラレル入力ポート511は、8ビット幅の入力専用ポート（PIP）を内蔵する。また、図5に示すメイン制御部41が備えるパラレル出力ポート513は、11ビット幅の出力専用ポート（POP）を内蔵する。

【0074】

シリアル通信回路512は、外部に対する入出力において非同期シリアル通信を行う回路である。尚、メイン制御部41は、シリアル通信回路512として、送受信両用の1チャンネルの回路と、送信用のみの3チャンネルの回路と、を備える。

【0075】

アドレスデコード回路514は、メイン制御部41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41の内部回路、あるいは、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 41aからのアクセスが可能となる。

【0076】

本実施例においてメイン制御部41は、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート513を介してサブ制御

10

20

30

40

50

部 9 1 に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路 5 1 2 を介してサブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。

【 0 0 7 7 】

また、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パラレル入力ポート 5 1 1 から入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これらパラレル入力ポート 5 1 1 から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 7 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようにになっている。本実施例では、タイマ回路 5 0 9 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 9 】

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

【 0 0 8 0 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次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 8 1 】

演出制御基板 9 0 には、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 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 8 2 】

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。

【 0 0 8 3 】

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 8 4 】

演出制御基板 9 0 には、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

10

20

30

40

50

出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

【0085】

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

【0086】

サブ制御部91は、メイン制御部41と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部41からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部41から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部91は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔(約2ms)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。

20

【0087】

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

【0088】

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

30

【0089】

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、GB抽選、ナビストック抽選、上乘せ抽選等の遊技者に対する有利度に影響する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。

40

【0090】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定

50

値)がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0091】

尚、設定キースイッチ37がon状態で電源投入された場合に、ドア開放検出スイッチ25により前面扉1bの開放が検出されていることを条件に、設定変更状態に移行する構成としても良く、このような構成とすることで、前面扉1bが開放されていない状態で不正に設定変更がされてしまうことを防止できる。また、前面扉1bの開放が検出されていることを条件に、設定変更状態に移行する構成においては、設定変更状態に移行後、ドア開放検出スイッチ25により前面扉1bの開放が検出されなくなっても、設定変更状態を維持することが好ましく、これにより、設定変更中に前面扉1bが一時的に閉じてしまっ

10

【0092】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示される

20

【0093】

尚、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37がon状態となったときに、ドア開放検出スイッチ25により前面扉1bの開放が検出されていることを条件に、設定確認状態に移行する構成としても良く、このような構成とすることで、前面扉1bが開放されていない状態で不正に設定値が確認されてしまうことを防止できる。また、前面扉1bの開放が検出されていることを条件に、設定確認状態に移行する構成においては、設定確認状態に移行後、ドア開放検出スイッチ25により前面扉1bの開放が

30

【0094】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理(メイン)を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にRAM41cのデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理(メイン)を実行する。

40

【0095】

そして、メイン制御部41は、その起動時においてRAM41cのデータが正常であることを条件に、RAM41c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、RAM41cデータが正常でない場合には、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。

50

【 0 0 9 6 】

また、サブ制御部 9 1 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 9 8 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 9 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

【 0 0 9 7 】

そして、サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であることを条件に、R A M 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 9 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 9 1 c のデータが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合、メイン制御部 4 1 と異なり、R A M 9 1 c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

10

【 0 0 9 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部 4 1 から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 4 1 の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合も、R A M 9 1 c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【 0 0 9 9 】

次に、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c 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。

20

【 0 1 0 0 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、R A M 異常エラー発生時、設定キースイッチ 3 7 が o n の状態での起動時、C B 終了時、設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態での起動時で R A M 4 1 c 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。

【 0 1 0 1 】

初期化 1 は起動時において設定キースイッチ 3 7 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 4 1 c の格納領域のうち重要ワーク及び特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化 2 は、C B 終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、R A M 4 1 c 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 3 7 が o f f の状態であり、かつ R A M 4 1 c 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 4 1 c 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。

30

【 0 1 0 2 】

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ったりするようにしても良い。

40

【 0 1 0 3 】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技状態（通常、内部中、C B）に応じて設定可能な賭数の規定数（本実施例では通常遊技状態及び内部中においては 3、C B においては 2）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 1 0 4 】

50

そして、本実施例では、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いう）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。

【0105】

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。

10

【0106】

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、遊技状態が C B である場合を除き、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 4 1 c に設定されている必要がある。

【0107】

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合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合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、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかつた場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

20

【0108】

また、遊技状態が C B 中のゲームでは、内部抽選を行わず、各ゲームにおいて全ての小役の当選フラグが有効となるように設定されるようになっており、必ずいずれかの小役の入賞が許容されることとなる。尚、C B 中のゲームでも内部抽選を行うが、内部抽選の結果に関わらず、全ての小役の当選フラグを設定し、必ずいずれかの小役の入賞が許容されるようにしても良い。

【0109】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、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（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）に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、乱数回路 5 0 8 b により生成され、乱数回路 5 0 8 b の乱数値レジスタに格納されている値を R A M 4 1 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態等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、現在の遊技状態、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入賞を許容するか否かの判定が行われる。

30

【0110】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態等及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。

40

【0111】

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 C P U 4 1 a 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

50

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合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 1 2 】

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 1 3 】

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、ROM 4 1 b 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 1 4 】

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 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、3 3 6 ステップ（0 ~ 3 3 5）の周期で 1 周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 3 3 6 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 1 6 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の領域番号が割り当てられている。一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り

10

20

30

40

50

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。

【0118】

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。

10

【0119】

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。

20

【0120】

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。

【0121】

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

30

40

【0122】

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

50

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。

【0123】

また、本実施例では、通常遊技状態、内部中において適用される停止制御テーブルの滑りコマ数として0～4の値が定められており、通常遊技状態、内部中においては、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち通常遊技状態、内部中においては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。

10

【0124】

また、CB中において適用される中リール及び右リールの停止制御テーブルは、通常遊技状態、内部中において適用される停止制御テーブルと同様に滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出してから最大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。一方、CB中において適用される左リールの停止制御テーブルは、滑りコマ数として0、1の値が定められており、停止操作を検出してから最大1コマのみ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てから最大1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2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

【0125】

本実施例では、通常遊技状態、内部中において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に引き込み、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、通常遊技状態、内部中においては、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コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

30

【0126】

また、本実施例では、内部中に小役が当選した場合、すなわち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、特別役と小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コマの引込範囲で揃えずに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

40

50

に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

【 0 1 2 7 】

また、本実施例では、内部中に再遊技役が当選した場合、すなわち特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、当選した再遊技役を入賞ラインに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、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を行う。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る。

10

【 0 1 2 8 】

また、本実施例では、CB中の各ゲームにおいて、左リールについてはいずれかの小役を入賞ライン上に1コマの範囲で最大限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い、中リール及び右リールについてはいずれかの小役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限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。これにより、左リールの停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大1コマの引込範囲で小役の図柄を揃えて停止させる制御が行われ、中リールまたは右リールの停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で小役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。

20

【 0 1 2 9 】

尚、本実施例では、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停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルを用いた停止制御、停止位置テーブルを用いた停止制御、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに停止可能な停止位置を検索・特定することによる停止制御を併用する構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを一部変更して停止制御を行う構成としても良い。

30

【 0 1 3 0 】

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

40

【 0 1 3 1 】

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

50

自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例えば、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【0132】

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

10

【0133】

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

20

【0134】

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。

【0135】

本実施例では、メイン制御部41は、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、リール加速情報コマンド、停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンド、遊技終了コマンド、入賞枚数コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、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。

30

【0136】

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。

【0137】

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、MAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、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。

40

【0138】

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。

【0139】

内部当選コマンドは、内部抽選の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。内部当選コマンドは、いずれもスタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信されるので、これらコマンドを

50

受信することで、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したことを特定可能である。

【0140】

リール加速情報コマンドは、遊技の進行に伴いリールの回転が開始する旨を特定可能なコマンドであり、遊技の進行に伴いリールの回転を開始するときに送信する。

【0141】

停止操作時コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止操作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。

【0142】

滑りコマ数コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止操作がされてから停止するまでに移動する滑りコマ数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、対応する停止操作時コマンドが送信された後に送信される。

【0143】

停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、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、対応する滑りコマ数コマンドが送信された後に送信される。

【0144】

停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンドは、いずれも停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、を特定可能であり、かつ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ので、これらコマンドを受信することで、いずれかのリールの停止操作がされたこと及び停止するリールを特定可能である。

【0145】

遊技終了コマンドは、遊技が終了された旨及び次ゲームの遊技状態（通常、内部中、C B）を特定可能なコマンドであり、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離れたときに送信される。

【0146】

入賞枚数コマンドは、入賞ラインLNに揃った図柄の組合せ、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、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離れたときであり、遊技終了コマンドの送信後に送信される。

【0147】

遊技終了コマンド、入賞枚数コマンドは、いずれも遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離れたときに送信されるので、これらコマンドを受信することで、1ゲームを進行させるのに必要な全ての操作が終了したことを特定可能である。

【0148】

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。

【0149】

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終了推定時間（本実施例では60秒）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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0158】

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、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0159】

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、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0160】

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。

【0161】

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

10

20

30

40

50

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。

【0162】

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。

【0163】

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。

10

【0164】

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 55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。

20

【0165】

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。

【0166】

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。

30

【0167】

図6～図8は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、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9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10は、遊技状態の概要を示す図である。

40

【0168】

まず、図6を参照して特別役について説明する。特別役にはCBが含まれる。

【0169】

CBは、通常遊技状態または内部中において入賞ラインLNに「白7 - 白7 - 青7」の組合せが揃ったときに入賞となり、遊技状態がCBに移行する。

【0170】

CBは、全ての小役の入賞が許容される状態であり、CB中は、停止操作のタイミングに関わらず、必ずいずれかの小役が入賞することとなる。CBは、当該CB中において払

50

い出されたメダルの総数が29枚を超えることで終了する。

【0171】

次に、図7を参照して小役について説明する。小役には、副役A1、副役A2、副役A3、副役A4、副役A5、副役A6、副役B1、副役B2、制御役1、制御役2、制御役3、制御役4、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、CBチェリーが含まれる。

【0172】

尚、以下、副役A1、副役A2、副役A3、副役A4、副役A5、副役A6を区別する必要がない場合には、単に副役Aと呼び、副役B1、副役B2を区別する必要がない場合には、単に副役と呼ぶ。また、副役A、副役Bを区別する必要のない場合には、単に副役と呼ぶ。また、制御役1、制御役2、制御役3、制御役4を区別する必要がない場合には、単に制御役と呼ぶ。

10

【0173】

副役A1は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリー a - チェリー a」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役A1が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて副役A1が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。副役A1を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリー a」は、「BAR」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「チェリー a」は、「ベル」の1つ下に配置され、「リプレイ」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリー a - チェリー a」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1～LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役A1を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、副役A1を構成する中リールの「チェリー a」、右リールの「チェリー a」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役A1に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役A1に入賞することはない。

20

【0174】

副役A2は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリー a - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役A2が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて副役A2が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。副役A2を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリー a」は、「BAR」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「プラム」は、「ベル」の1つ下に配置され、「白7」または「青7」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリー a - プラム」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1～LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役A2を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、副役A1を構成する中リールの「チェリー a」、右リールの「プラム」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役A2に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役A2に入賞することはない。

30

40

【0175】

副役A3は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリー b - チェリー a」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役A3が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて副役A3が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。副役A3を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ

50

上に配置されており、中リールの「チェリー b」は、「白 7」の 1 つ下に配置され、「ベル」の 1 つ上に配置されており、右リールの「チェリー a」は、「ベル」の 1 つ下に配置され、「リプレイ」の 1 つ上に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー b - チェリー a」の組合せが揃う場合に、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役 A 3 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、副役 A 3 を構成する中リールの「チェリー b」、右リールの「チェリー a」は 5 コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役 A 3 に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役 A 3 に入賞することはない。

10

【 0 1 7 6 】

副役 A 4 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー b - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役 A 4 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において副役 A 4 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。副役 A 4 を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置され、「赤 7」、「スイカ」または「BAR」の 1 つ上に配置されており、中リールの「チェリー b」は、「白 7」の 1 つ下に配置され、「ベル」の 1 つ上に配置されており、右リールの「プラム」は、「ベル」の 1 つ下に配置され、「白 7」または「青 7」の 1 つ上に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - チェリー b - プラム」の組合せが揃う場合に、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役 A 4 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、副役 A 4 を構成する中リールの「チェリー b」、右リールの「プラム」は 5 コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役 A 4 に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役 A 4 に入賞することはない。

20

【 0 1 7 7 】

副役 A 5 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - チェリー a」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役 A 5 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において副役 A 5 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。副役 A 5 を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置され、「赤 7」、「スイカ」または「BAR」の 1 つ上に配置されており、中リールの「プラム」は、「リプレイ」の 1 つ下に配置され、「ベル」の 1 つ上に配置されており、右リールの「チェリー a」は、「ベル」の 1 つ下に配置され、「リプレイ」の 1 つ上に配置されているので、入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - チェリー a」の組合せが揃う場合に、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役 A 5 を構成する左リールの「リプレイ」は 5 コマ以内に配置されているが、副役 A 5 を構成する中リールの「プラム」、右リールの「チェリー a」は 5 コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役 A 5 に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役 A 5 に入賞することはない。

30

40

【 0 1 7 8 】

副役 A 6 は、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ - プラム - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役 A 6 が入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。また、C B において副役 A 6 が入賞したときには 2 枚のメダルが払い出される。副役 A 6 を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の 1 つ下の位置に配置され、「赤 7」、「スイカ」または「BAR」の 1 つ上に配置されており、中リールの「プラム」は、「リプレイ」の 1 つ下に配置され、「ベル」の 1 つ上に配置されており、右リールの「プラム」は、「ベル」の 1 つ下に配置され、「白 7

50

」または「青7」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - プラム - プラム」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1 ~ LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役A6を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、副役A6を構成する中リールの「プラム」、右リールの「プラム」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役A6に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している副役A6に入賞することはない。

【0179】

副役B1は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「青7 - ベル - 赤7」、「青7 - ベル - リプレイ」、「スイカ - ベル - 赤7」、「スイカ - ベル - リプレイ」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役B1が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて副役B1が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。副役B1の「青7 - ベル - 赤7」を構成する左リールの「青7」は、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、中リールの「ベル」は、「チェリーa」または、「プラム」「チェリーb」の1つ下に配置され、「青7」または「スイカ」、「リプレイ」の1つ上に配置されており、右リールの「赤7」は、「リプレイ」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されている。また、副役B1の「青7 - ベル - リプレイ」を構成する左リールの「青7」は、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、中リールの「ベル」は、「チェリーa」または「プラム」、「チェリーb」の1つ下に配置され、「青7」または「スイカ」、「リプレイ」の1つ上に配置されており、右リールの「リプレイ」は、「青7」または「チェリーa」、「BAR」、「スイカ」の1つ下に配置され、「赤7」または「ベル」の1つ上に配置されている。また、副役B1の「スイカ - ベル - 赤7」を構成する左リールの「スイカ」は、「リプレイ」または「白7」、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」または「白7」の1つ上に配置されており、中リールの「ベル」は、「チェリーa」または「プラム」、「チェリーb」の1つ下に配置され、「青7」または「スイカ」、「リプレイ」の1つ上に配置されており、右リールの「リプレイ」は、「青7」または「チェリーa」、「BAR」、「スイカ」の1つ下に配置され、「赤7」または「ベル」の1つ上に配置されている。このため、入賞ラインLNに「青7 - ベル - 赤7」、「青7 - ベル - リプレイ」、「スイカ - ベル - 赤7」、「スイカ - ベル - リプレイ」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1 ~ LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役B1を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか1の図柄、副役B1を構成する中リールの「ベル」、副役B1を構成する右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役B1に当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【0180】

副役B2は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「青7 - BAR - ベル」、「青7 - リプレイ - ベル」、「スイカ - BAR - ベル」、「スイカ - リプレイ - ベル」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において副役B2が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて副役B2が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。副役B2の「青7 - BAR - ベル」を構成する左リールの「青7」は、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」の1つ上に配

10

20

30

40

50

置されており、中リールの「BAR」は、「リプレイ」の1つ下に配置され、「チェリーa」の1つ上に配置されており、右リールの「ベル」は、「赤7」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「チェリーa」または「チェリーb」、「BAR」、「プラム」の1つ上に配置されている。また、副役B2の「青7 - リプレイ - ベル」を構成する左リールの「青7」は、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、中リールの「リプレイ」は、「赤7」または「スイカ」、「ベル」の1つ下に配置され、「プラム」または「白7」、「BAR」、「チェリーa」の1つ上に配置されており、右リールの「ベル」は、「赤7」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「チェリーa」または「チェリーb」、「BAR」、「プラム」の1つ上に配置されている。また、副役B2の「スイカ - BAR - ベル」を構成する左リールの「スイカ」は、「リプレイ」または「白7」、「チェリーa」の1つ下の位置に配置され、「ベル」または「白7」の1つ上に配置されており、中リールの「リプレイ」は、「赤7」または「スイカ」、「ベル」の1つ下に配置され、「プラム」または「白7」、「BAR」、「チェリーa」の1つ上に配置されており、右リールの「ベル」は、「赤7」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「チェリーa」または「チェリーb」、「BAR」、「プラム」の1つ上に配置されている。このため、入賞ラインLNに「青7 - BAR - ベル」、「青7 - リプレイ - ベル」、「スイカ - BAR - ベル」、「スイカ - リプレイ - ベル」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1 ~ LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、副役B2を構成する左リールの「青7」、「スイカ」のいずれか1の図柄、副役B1を構成する中リールの「BAR」、「リプレイ」のいずれか1の図柄、副役B1を構成する右リールの「ベル」は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において副役B2に当選しているときには、原則として、停止操作の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。

【0181】

制御役1は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - チェリーb」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において制御役1が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて制御役1が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。制御役1を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリーa」は、「BAR」または「リプレイ」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「チェリーb」は、「ベル」の1つ下に配置され、「スイカ」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - チェリーb」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1 ~ LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、制御役1を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、制御役1を構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「チェリーb」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において制御役1に当選していても、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している制御役1に入賞することはない。

【0182】

制御役2は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーb」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において制御役2が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて制御役2が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。制御役2を構成する左リールの「リプレイ」

10

20

30

40

50

は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリーb」は、「白7」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「チェリーb」は、「ベル」の1つ下に配置され、「スイカ」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - チェリーb」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1～LM4のいずれにも同一の図柄または互いに類似する図柄が揃うことはない。また、制御役2を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、制御役2を構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「チェリーb」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において制御役2に当選しているも、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している制御役2に入賞することはない。

10

【0183】

制御役3は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において制御役3が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて制御役2が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。制御役2を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリーb」は、「白7」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「チェリーb」は、「ベル」の1つ下に配置され、「スイカ」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーa - 白7」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1～LM4のいずれにもまたは互いに類似する図柄が揃うことはない。また、制御役3を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、制御役3を構成する中リールの「チェリーa」、右リールの「白7」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において制御役3に当選しているも、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している制御役3に入賞することはない。

20

【0184】

制御役4は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において制御役4が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて制御役4が入賞したときには2枚のメダルが払い出される。制御役4を構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置され、「赤7」、「スイカ」または「BAR」の1つ上に配置されており、中リールの「チェリーb」は、「白7」の1つ下に配置され、「ベル」の1つ上に配置されており、右リールの「白7」は、「プラム」の1つ下に配置され、「スイカ」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - チェリーb - 白7」の組合せが揃う場合に、無効ラインLM1～LM4のいずれにもまたは互いに類似する図柄が揃うことはない。また、制御役4を構成する左リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているが、制御役4を構成する中リールの「チェリーb」、右リールの「白7」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において制御役4に当選しているも、中リール、右リールの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している制御役4に入賞することはない。

30

40

【0185】

中段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において中段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて中段ベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。中段ベルを構成する左リールの「ベル」、中リールの「ベル」、右リールの「ベル」は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において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、停止操作の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。

【0186】

50

右下がりベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において右下がりベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて右下がりベルが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「リプレイ」は、「ベル」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - 赤7」または「リプレイ - ベル - リプレイ」の組合せが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組合せが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。また、右下がりベルを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「ベル」、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において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、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

【0187】

中段スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「スイカ - スイカ - スイカ」または「スイカ - スイカ - 青7」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において中段スイカが入賞したときには5枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて中段スイカが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。中段スイカを構成する左中右リールの「スイカ」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、左中右リールの各停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している中段スイカに入賞することはない。

20

【0188】

右下がりスイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「ベル - スイカ - チェリーb」または「ベル - スイカ - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、内部中において右下がりスイカが入賞したときには5枚のメダルが払い出される。また、CBにおいて右下がりスイカが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。右下がりスイカを構成する左リールの「ベル」は、「スイカ」または「青7」の1つ下の位置に配置されているとともに、右下がりスイカを構成する右リールの「チェリーb」、「白7」は、「スイカ」の1つ上の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「ベル - スイカ - チェリーb」または「ベル - スイカ - 白7」の組合せが揃うと、「スイカ - スイカ - スイカ」または「青7 - スイカ - スイカ」の組合せが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。また、右下がりスイカを構成する左リールの「ベル」は5コマ以内に配置されているが、右下がりスイカを構成する中リールの「スイカ」、右リールの「チェリーb」、「白7」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール、右リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している右下がりスイカに入賞することはない。

30

【0189】

CBチェリーは、CBにおいて入賞ラインLNに「チェリー - ベル - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となり、CBにおいてCBチェリーが入賞したときには2枚のメダルが払い出される。

40

【0190】

次に、図8を参照して再遊技役について説明する。再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、ベルリプレイ、赤7リプレイが含まれる。

【0191】

中段リプレイは、通常遊技状態、内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。中段リプレイを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「リプレイ」、右リールの「リプレイ」は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中にお

50

いて後述する内部抽選において中段リプレイに当選しているときには、原則として、停止操作の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】

右上がりリプレイは、通常遊技状態、内部中において入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 赤7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」は、「リプレイ」の1つ上の位置に配置されており、右リールの「赤7」及び「ベル」は、「リプレイ」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - 赤7」または「ベル - リプレイ - ベル」の組合せが揃うと、右上がり、すなわち無効ラインLM4に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃うこととなる。また、右上がりリプレイを構成する左リールの「ベル」、中リールの「リプレイ」、右リールの「赤7」、「ベル」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において右上がりリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

【0193】

ベルリプレイは、通常遊技状態、内部中において入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - チェリーa」、「リプレイ - 青7 - チェリーb」、「リプレイ - 青7 - BAR」、「リプレイ - 青7 - プラム」、「リプレイ - スイカ - チェリーa」、「リプレイ - スイカ - チェリーb」、「リプレイ - スイカ - BAR」、「リプレイ - スイカ - プラム」、「リプレイ - リプレイ - チェリーa」、「リプレイ - リプレイ - チェリーb」、「リプレイ - リプレイ - BAR」または「リプレイ - リプレイ - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。ベルリプレイを構成する左リールの「リプレイ」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、中リールの「青7」、「スイカ」、「リプレイ」（17番除く）は、「ベル」の1つ下の位置に配置されており、右リールの「チェリーa」、「チェリーb」、「BAR」、「プラム」は、「ベル」の1つ下の位置に配置されているので、入賞ラインLNに「リプレイ - 青7 - チェリーa」、「リプレイ - 青7 - チェリーb」、「リプレイ - 青7 - BAR」、「リプレイ - 青7 - プラム」、「リプレイ - スイカ - チェリーa」、「リプレイ - スイカ - チェリーb」、「リプレイ - スイカ - BAR」、「リプレイ - スイカ - プラム」、「リプレイ - リプレイ - チェリーa」、「リプレイ - リプレイ - チェリーb」、「リプレイ - リプレイ - BAR」または「リプレイ - リプレイ - プラム」の組合せが揃うと、上段、すなわち無効ラインLM1に「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃うこととなる。また、ベルリプレイを構成する左リールの「リプレイ」、中リールの「青7」、「スイカ」、「リプレイ」のいずれか1の図柄、右リールの「チェリーa」、「チェリーb」、「BAR」、「プラム」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選においてベルリプレイに当選しているときには、原則として、停止操作の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

30

【0194】

赤7リプレイは、通常遊技状態、内部中において入賞ラインLNに「赤7 - 赤7 - 赤7」、「リプレイ - リプレイ - 赤7」、「リプレイ - 赤7 - 赤7」または「リプレイ - リプレイ - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。赤7リプレイを構成する左リール及び中リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか1の図柄、右リールの「赤7」、「リプレイ」のいずれか1の図柄は5コマ以内に配置されているため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において赤7リプレイに当選しているときには、原則として、停止操作のタイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【0195】

中段チェリーは、内部中において入賞ラインLNに「チェリーa - リプレイ - チェリーa」、「チェリーa - リプレイ - BAR」、「チェリーa - リプレイ - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。中段チェリーを構

50

成する中リールの「リプレイ」、右リールの「チェリーa」、「BAR」、「プラム」のいずれかの図柄は5コマ以内に配置されているが、中段チェリーを構成する左リールの「チェリーa」は5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している中段チェリーに入賞することはない。

【0196】

強チェリーは、内部中において入賞ラインLNに「赤7 - リプレイ - チェリーa」、「赤7 - リプレイ - BAR」、「赤7 - リプレイ - プラム」、「BAR - リプレイ - チェリーa」、「BAR - リプレイ - BAR」、「BAR - リプレイ - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。強チェリーを構成する左リールの「赤7」、「BAR」は、「チェリー」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「赤7 - リプレイ - チェリーa」、「赤7 - リプレイ - BAR」、「赤7 - リプレイ - プラム」、「BAR - リプレイ - チェリーa」、「BAR - リプレイ - BAR」、「BAR - リプレイ - プラム」の組合せが揃うと、「チェリーa - any - any（anyはいずれの図柄でも可）」の組合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。強チェリーを構成する中リールの「リプレイ」、右リールの「チェリーa」、「BAR」、「プラム」のいずれかの図柄は5コマ以内に配置されているが、強チェリーを構成する左リールの「赤7」、「BAR」のいずれの図柄も5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において強チェリーに当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリーに入賞することはない。

【0197】

弱チェリーは、内部中において入賞ラインLNに「赤7 - リプレイ - ベル」、「BAR - リプレイ - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。弱チェリーを構成する左リールの「赤7」、「BAR」は、「チェリー」の1つ上に配置されているので、入賞ラインLNに「赤7 - リプレイ - ベル」、「BAR - リプレイ - ベル」の組合せが揃うと、「チェリーa - any - any（anyはいずれの図柄でも可）」の組合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。弱チェリーを構成する中リールの「リプレイ」、右リールの「ベル」は5コマ以内に配置されているが、弱チェリーを構成する左リールの「赤7」、「BAR」のいずれの図柄も5コマ以内に配置されていない箇所があるため、通常遊技状態または内部中において後述する内部抽選において弱チェリーに当選していても、左リールの停止操作が適正なタイミングで行われなければ、当選している強チェリーに入賞することはない。

【0198】

次に、図11～図14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合せについて説明する。本実施例では、前述のように遊技状態が通常遊技状態または内部中のみ内部抽選を行うようになっており、通常遊技状態であるか内部中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。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13及び図14は、抽選対象役毎に読み出される役、すなわち同時当選役を構成する役の組合せを示しており、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。

【0199】

図11～図12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。

【0200】

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

10

20

30

40

50

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。

【0201】

通常遊技状態であるときには、C B、中左ベル1、中左ベル2、中左ベル3、中左ベル4、中左ベル5、中左ベル6、中右ベル1、中右ベル2、中右ベル3、中右ベル4、中右ベル5、中右ベル6、右左ベル1、右左ベル2、右左ベル3、右左ベル4、右左ベル5、右左ベル6、右中ベル1、右中ベル2、右中ベル3、右中ベル4、右中ベル5、右中ベル6、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

10

【0202】

内部中であるときには、中左ベル1、中左ベル2、中左ベル3、中左ベル4、中左ベル5、中左ベル6、中右ベル1、中右ベル2、中右ベル3、中右ベル4、中右ベル5、中右ベル6、右左ベル1、右左ベル2、右左ベル3、右左ベル4、右左ベル5、右左ベル6、右中ベル1、右中ベル2、右中ベル3、右中ベル4、右中ベル5、右中ベル6、中段チェリー、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ、ベルリプレイが内部抽選の対象役となる。

【0203】

図13に示すように、中左ベル1とは、副役A1 + 副役A3 + 副役B1 + 中段ベルの組合せであり、中左ベル2とは、副役A2 + 副役A4 + 副役B1 + 中段ベルの組合せ、中左ベル3とは、副役A3 + 副役A5 + 副役B1 + 中段ベルの組合せ、中左ベル4とは、副役A4 + 副役A6 + 副役B1 + 中段ベルの組合せ、中左ベル5とは、副役A1 + 副役A5 + 副役B1 + 中段ベルの組合せ、中左ベル6とは、副役A2 + 副役A6 + 副役B1 + 中段ベルの組合せである。

20

【0204】

また、中右ベル1とは、副役A1 + 副役A3 + 副役B1 + 制御役1 + 中段ベルの組合せであり、中右ベル2とは、副役A2 + 副役A4 + 副役B1 + 制御役3 + 中段ベルの組合せ、中右ベル3とは、副役A3 + 副役A5 + 副役B1 + 制御役2 + 中段ベルの組合せ、中右ベル4とは、副役A4 + 副役A6 + 副役B1 + 制御役4 + 中段ベルの組合せ、中右ベル5とは、副役A1 + 副役A5 + 副役B1 + 制御役1 + 中段ベルの組合せ、中右ベル6とは、副役A2 + 副役A6 + 副役B1 + 制御役3 + 中段ベルの組合せである。

30

【0205】

また、右左ベル1とは、副役A1 + 副役A3 + 副役B2 + 中段ベルの組合せ、右左ベル2とは、副役A2 + 副役A4 + 副役B2 + 中段ベルの組合せ、右左ベル3とは、副役A3 + 副役A5 + 副役B2 + 中段ベルの組合せ、右左ベル4とは、副役A4 + 副役A6 + 副役B2 + 中段ベルの組合せ、右左ベル5とは、副役A1 + 副役A5 + 副役B2 + 中段ベルの組合せ、右左ベル6とは、副役A2 + 副役A6 + 副役B2 + 中段ベルの組合せである。

【0206】

また、右中ベル1とは、副役A1 + 副役A3 + 副役B2 + 制御役1 + 中段ベルの組合せ、右中ベル2とは、副役A2 + 副役A4 + 副役B2 + 制御役3 + 中段ベルの組合せ、右中ベル3とは、副役A3 + 副役A5 + 副役B2 + 制御役2 + 中段ベルの組合せ、右中ベル4とは、副役A4 + 副役A6 + 副役B2 + 制御役4 + 中段ベルの組合せ、右中ベル5とは、副役A1 + 副役A5 + 副役B2 + 制御役1 + 中段ベルの組合せ、右中ベル6とは、副役A2 + 副役A6 + 副役B2 + 制御役3 + 中段ベルの組合せである。

40

【0207】

尚、以下、特に区別する必要のない場合には、中左ベル1～6を単に中左ベルと呼び、中右ベル1～6を単に中右ベルと呼び、右左ベル1～6を単に右左ベルと呼び、右中ベル1～6を単に右中ベルと呼ぶ場合がある。また、中左ベル1～6、中右ベル1～6、右左ベル1～6、右中ベル1～6をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルと呼ぶ場合がある。

50

【0208】

中左ベルの当選時には、図15に示すように、中左右の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中右左、右左中、右中左の停止順で停止操作を行うことで、副役B1が入賞することとなり、左中右、左右中の停止順で停止操作を行うことで、中リール及び右リールにおいて当選している副役Aの構成図柄の引込範囲で停止操作が行われた場合には、当選している副役Aが入賞することとなり、中リールまたは右リールのいずれか一方でも当選している副役Aの構成図柄の引込範囲外で停止操作が行われた場合には、いずれの役も揃わない。すなわち中左右の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中左右以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

10

【0209】

中右ベル当選時には、図15に示すように、中右左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、中左右、右左中、右中左の停止順で停止操作を行うことで、副役B1が入賞することとなり、左中右、左右中の停止順で停止操作を行うことで、中リール及び右リールにおいて当選している副役Aの構成図柄の引込範囲で停止操作が行われた場合には、当選している副役Aが入賞することとなり、中リールまたは右リールのいずれか一方でも当選している副役Aの構成図柄の引込範囲外で停止操作が行われた場合には、いずれの役も揃わない。すなわち中右左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、中右左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

20

【0210】

右左ベル当選時には、図16に示すように、右左中の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右中左、中左右、中右左の停止順で停止操作を行うことで、副役B2が入賞することとなり、左中右、左右中の停止順で停止操作を行うことで、中リール及び右リールにおいて当選している副役Aの構成図柄の引込範囲で停止操作が行われた場合には、当選している副役Aが入賞することとなり、中リールまたは右リールのいずれか一方でも当選している副役Aの構成図柄の引込範囲外で停止操作が行われた場合には、いずれの役も揃わない。すなわち右左中の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右左中以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

30

【0211】

右中ベル当選時には、図16に示すように、右中左の停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが入賞することとなり、右左中、中左右、中右左の停止順で停止操作を行うことで、副役B2が入賞することとなり、左中右、左右中の停止順で停止操作を行うことで、中リール及び右リールにおいて当選している副役Aの構成図柄の引込範囲で停止操作が行われた場合には、当選している副役Aが入賞することとなり、中リールまたは右リールのいずれか一方でも当選している副役Aの構成図柄の引込範囲外で停止操作が行われた場合には、いずれの役も揃わない。すなわち右中左の停止順で停止操作を行った場合には、8枚のメダルを獲得できるのに対して、右中左以外の停止順で停止操作を行った場合には、1枚のメダルを獲得できる場合もあるが、1枚のメダルも獲得できない場合もある。

40

【0212】

このように本実施例では、中左ベル、中右ベル、右左ベル、右中ベル、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操作態様で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞し、8枚または3枚のメダルを獲得できる一方で、当選役の種類に応じた操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、副役Aまたは副役Bが入賞し、1枚のメダルを獲得できるか、1枚もメダルを獲得できない。

【0213】

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

50

ことはできず、停止順が一致すれば、8枚のメダルを確実に獲得できるものの、停止順が一致しなければメダルが獲得できても1枚のみであり、メダルを1枚も獲得できないこともある。

【0214】

また、押し順ベルの当選時において、後述する推奨停止順（左リールを第1停止とする停止順）で停止操作がされた場合に、副役Aが入賞することはあるが、中段ベルが入賞することはない。

【0215】

スイカは、中段スイカ+右下がりスイカの組合せであり、共通ベルは、中段ベル+右下がりベルの組合せである。

10

【0216】

また、共通ベルの当選時においては、後述する推奨停止順（左リールを第1停止とする停止順）で停止操作がされた場合に、中段ベルまたは右下がりベルが入賞する。一方、押し順ベルの当選時には、前述のように推奨停止順で停止操作がされた場合に中段ベルが入賞することはない。このため、左リールを第1停止として停止操作を行った結果、中段ベルまたは右下がりベルが入賞することで、遊技者は共通ベルが当選したことを認識することができる。

【0217】

また、CBにおいては、左リールの引込範囲が1コマに制限されるが、全ての小役が許容される。そして、左リールを第1停止とした場合には、1コマの引込範囲で「リプレイ」、「ベル」、「青7」、「スイカ」、「チェリーa」のいずれかを左リールの中段に停止させ、その後、左リールの中段に「リプレイ」が停止した場合には右下がりベルを入賞ラインLNに揃える制御を行い、左リールの中段に「ベル」が停止した場合には中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御を行い、左リールの中段に「青7」または「スイカ」が停止した場合には副役B1または副役B2を入賞ラインLNに揃える制御を行い、左リールの中段に「チェリーa」が停止した場合にはCBチェリーを入賞ラインLNに揃える制御を行う。また、中リールを第1停止とした場合には、4コマの引込範囲で「ベル」を中リールの中段に停止させ、その後、副役B1、右下がりベル、CBチェリーのいずれかを入賞ラインLNに揃える制御を行う。また、右リールを第1停止とした場合には、4コマの引込範囲で「リプレイ」を右リールの中段に停止させ、その後、副役B1、右下がりベル、CBチェリーのいずれかを入賞ラインLNに揃える制御を行う。このため、CB中においては、必ずいずれかの小役が入賞する。

20

30

【0218】

図14に示すように、通常リプレイとは、中段リプレイ+右上がりリプレイ+赤7リプレイの組合せである。中段チェリーとは、中段チェリー+中段リプレイの組合せである。強チェリーとは、強チェリー+中段リプレイの組合せである。弱チェリーとは、弱チェリー+中段リプレイの組合せである。

【0219】

通常リプレイ当選時には、図14に示すように、左リールまたは中リールを第1停止とする停止順、すなわち左中右、左右中、中左右、中右左の停止順で停止操作がなされた場合に、中段リプレイまたは右上がりリプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。また、右リールを第1停止とする停止順、すなわち右左中、右中左の停止順で停止操作がなされた場合に、赤7リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。この際、右リールにおいて「赤7」を中段、すなわち入賞ラインLNに引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤7リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。さらに全てのリールにおいて「赤7」を中段、すなわち入賞ラインLNに引込可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、赤7リプレイの組合せのうち「赤7-赤7-赤7」の組合せを中段、すなわち入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0220】

50

中段チェリー当選時には、図14に示すように、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合に、左リールの「チェリーa」を中段に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、中段チェリーを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左リールの「チェリーa」を中段に停止可能なタイミング以外のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。また、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0221】

強チェリー当選時には、図14に示すように、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合に、左リールの「赤7」または「BAR」を中段に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、強チェリーを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左リールの「赤7」または「BAR」を中段に停止可能なタイミング以外のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。また、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0222】

弱チェリー当選時には、図14に示すように、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合に、左リールの「赤7」または「BAR」を中段に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、弱チェリーを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左リールの「赤7」または「BAR」を中段に停止可能なタイミング以外のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。また、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合には、中段リプレイを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0223】

このように、中段チェリー当選時に、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合に、左リールの中段に「チェリーa」が停止する可能性がある一方で、中段チェリー当選時以外は、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされても左リールの中段に「チェリーa」が停止することはない。このため、左リールを第1停止として停止操作を行った結果、左リールの中段に「チェリーa」が停止することで、遊技者は中段チェリーが当選したことを認識することができる。

30

【0224】

また、強チェリー当選時及び弱チェリー当選時には、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がなされた場合に、左リールの「赤7」または「BAR」を中段に停止可能なタイミングで左リールの停止操作がなされることで、左リールの下段に「チェリーa」が停止することとなるが、左リールの下段に「チェリーa」が停止した場合に、強チェリーの当選時には、右リールの中段に「チェリーa」、「BAR」、「プラム」のいずれかが停止するのに対して、弱チェリーの当選時には、右リールの中段に「ベル」が停止することとなる。このため、左リールを第1停止として停止操作を行った結果、左リールの下段に「チェリーa」が停止し、かつ右リールの中段に「チェリーa」、「BAR」、「プラム」のいずれかが停止したか、「ベル」が停止したか、によって、遊技者は強チェリーが当選したか、弱チェリーが当選したか、を認識することができる。

40

【0225】

本実施例では、図9及び図10に示すように、通常遊技状態、内部中、CBのいずれかに制御される。

【0226】

通常遊技状態は、CBの当選フラグが持ち越されていない状態であり、CBの終了後のゲームから移行する。そして、通常遊技状態は、通常遊技状態に移行してからのゲーム数に関わらず、CBが当選することにより内部中に移行することで終了する。

50

【0227】

通常遊技状態における規定数の賭数は3であり、再遊技役の当選確率は、約1/7.3であり、後述する擬似ボーナスまたはATに制御されるか否かに関わらず1ゲームあたりのメダルの払出率は100%未満となる。

【0228】

内部中は、CBの当選フラグが持ち越されている状態であり、通常遊技状態においてCBが当選したゲームの次のゲームから移行する。そして、内部中は、CBが入賞することでCBに移行することで終了する。

【0229】

内部中における規定数の賭数は3であり、再遊技役の当選確率は、約1/2.3であり、後述する擬似ボーナスまたはATに制御されていない場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%未満となるが、後述する擬似ボーナスまたはATに制御されている場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%を超える。

10

【0230】

CBは、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される遊技状態であり、通常遊技状態または内部中においてCBが入賞したときに次ゲームから移行する。そして、CBは、CB中に払い出されたメダルの総数が29枚を超えることで終了し、次ゲームから通常遊技状態に移行する。尚、CB中は、リールの停止順、停止タイミングに関わらず、必ずいずれかの小役が入賞し、2枚のメダルの払出を伴うようになっており、CBの開始後、15ゲームで終了することとなる。尚、CBでは、内部抽選を行わず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成であるが、内部抽選を行ったうえで、内部抽選の結果に関わらず、いずれのゲームにおいても全ての小役の入賞が許容される構成でも良い。

20

【0231】

CBにおける規定数の賭数は2であり、前述のように必ず小役が入賞して2枚のメダルの払出を伴うことから、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%となる。尚、前述のようにCB中は内部抽選を行わず、再遊技役が入賞することはない。

【0232】

本実施例では、通常遊技状態において約1/3.4の確率でCBが当選し、内部中に移行するとともに、内部中、すなわちCBの当選フラグが持ち越されている状態において、後述する擬似ボーナスまたはATに制御されていない場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率が100%未満となる一方、擬似ボーナスまたはATに制御されている場合には、1ゲームあたりのメダルの払出率が1を超えるようになっている。

30

【0233】

また、前述のように特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全ての小役においてCBの構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、押し順ベル、スイカ、共通ベルのいずれが当選した場合でもこれらの抽選結果により許容される小役の構成図柄が入賞ラインLNに停止することとなる。すなわち内部中においていずれかの小役が当選している場合には、CBに入賞することがない。

40

【0234】

また、前述のように特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うようになっており、内部中においていずれかの再遊技役が当選している場合にはCBに入賞することがない。

【0235】

また、内部中では、内部抽選の結果が1/65536のハズレとなる場合を除いて必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、一度内部中に移行すると、内部抽選の結果が1/65536のハズレとなる場合を除いてCBが入賞しない構成であり、内部中移行後は、ほぼ内部中が維持されることとなる。

【0236】

50

また、仮にCBが入賞しても15ゲームで終了し、その後、通常遊技状態に移行しても再び約1/3.4の確率でCBが当選し、内部中に移行するようになっている。また、設定変更がされた場合でも、遊技状態、内部当選フラグは設定変更前の状態が維持されるようになっている。

【0237】

このように本実施例では、遊技の大半において内部中に制御されることとなるので、内部中に制御されていることを前提とし、設定値1~6に応じたメダルの払出率がそれぞれの設定値に応じて定められた値となるように、内部中において擬似ボーナスまたはATに制御するか否か、具体的には後述の擬似ボーナス抽選の当選確率、ナビストック抽選の当選確率、上乘せ抽選の当選確率等を設定することにより、設定値1~6に応じたメダルの払出率が設定されるようになっている。

10

【0238】

サブ制御部91は、内部抽選による当選役を示唆する当選役示唆演出を行うことが可能である。当選役示唆演出は、演出内容(色、キャラクタ等)の違いにより当選している可能性の高い当選役を示唆する演出である。当選役示唆演出は、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーの当選を示唆するチェリー示唆演出、スイカの当選を示唆するスイカ示唆演出、共通ベル、ベルリプレイの当選を示唆するベル示唆演出、通常リプレイの当選を示唆するリプレイ示唆演出を含む。

【0239】

また、サブ制御部91は、後述の擬似ボーナスまたはATに制御されている場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。擬似ボーナスまたはATに制御されることによるナビ対象役とは、押し順ベルである。また、サブ制御部91は、擬似ボーナスまたはATに制御されていない場合にも、ナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行可能である。擬似ボーナスまたはATに制御されていない場合のナビ対象役とは、押し順ベルである。

20

【0240】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54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、ストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す押下順序画像を表示する。また、ナビ音声として、ストップスイッチの押下順序を示す音声を出力する。例えば、中左ベルに当選したときには、「213」といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す押下順序画像を表示する。また、ナビ音声として、例えば、「中左右!」(中リールが第1停止、左リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す)といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す音声を出力する。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「中!」と出力され、中リールを停止させると次に「左!」と出力され、中リール及び左リールを停止させると次に「右!」といった音声が出力される。

30

【0241】

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、中段ベルを確実に入賞させるための押し順(図15及び図16参照)が報知される。このため、ナビ演出が実行されることにより、押し順ベル当選時に意図的に中段ベルを入賞させることができる。

40

【0242】

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。

【0243】

本実施例においてサブ制御部91は、後述の高確率状態以外では、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベルの当選時に、後述の高確率状態においては1ゲーム毎に、及び

50

、継続して擬似ボーナスにもATにも制御されずに消化されたゲーム数が規定ゲーム数（例えば、1000ゲーム）に到達したときに、遊技者にとって有利な特典として擬似ボーナス（以下GBと呼ぶ）に制御するか否かを決定する擬似ボーナス抽選（GB抽選）を行う。本実施例では、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベル、弱チェリー、これらの当選役以外（高確率状態のみ）の順で前者の方が後者よりもGBの当選確率が高くなるように当選確率が定められており、継続して擬似ボーナスにもATにも制御されずに消化されたゲーム数が規定ゲーム数に到達したときには、必ずGBに当選する。尚、継続して擬似ボーナスにもATにも制御されずに消化されたゲーム数が規定ゲーム数に到達したことに伴うGBを天井GBとも呼ぶ。

【0244】

サブ制御部91は、GB抽選においてGBに当選したときに、GB当選フラグをRAM91cに設定する。サブ制御部91は、RAM91cのGB当選フラグの有無に基づき、GBに制御するか否かを特定する。

【0245】

そして、GB当選フラグが当選した場合には、潜伏期間及び連続演出を経てGB当選を示すGB確定報知を行った後、通常リプレイ当選時に、「321」（右リールが第1停止、中リールが第2停止、左リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す押下順序画像と、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組合せを示す画像と、を表示し、「右から赤7を狙え！」という音声を出力することで、右リールを第1停止とし、かつ「赤7」を狙ったタイミングでの各リールの停止操作を促す赤7ナビを実行する。

【0246】

そして、通常リプレイ当選時に、赤7リプレイが入賞したことを契機にGB当選フラグをクリアし、GB中フラグをRAM91cに設定し、GBの制御を開始する。

【0247】

サブ制御部91は、GBの開始に伴い、GBの終了条件となる押し順ベルの残り当選回数（本実施例では8回）をRAM91cに格納する。そして、押し順ベルが当選する毎にRAM91cの残り当選回数を1ずつ減算し、残り当選回数が0となるまでの期間においてGBに制御する。残り当選回数が残っているときに、押し順ベルが当選した場合には、ナビ演出を実行する。このため、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となり、メダルを増加させることができる。その後、残り当選数が0となった場合にはGBを終了する。

【0248】

尚、サブ制御部91は、後述するAT中においてもGB抽選を行っており、AT中にGBに当選した場合には、ATを一度中断してGBに制御し、GBの終了後、中断したATを再開するようになっている。

【0249】

本実施例においてサブ制御部91は、GB中以外では、中段チェリー、強チェリーの当選時に、GB中においては1ゲーム毎に、遊技者にとって有利な特典としてATに制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。本実施例では、GB以外では、中段チェリー、強チェリーの順で前者の方が後者よりもナビストックの当選確率が高く、また前者の方が後者よりも当選する平均個数も高くなるように当選確率が定められており、GB中においては、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベル、弱チェリー、押し順ベル、通常リプレイの順で前者の方が後者よりもナビストックの当選確率が高く、また前者の方が後者よりも当選する平均個数も高くなるように当選確率が定められており、特に、GB中以外でも抽選対象となる中段チェリー、強チェリーの当選時には、GB中以外での中段チェリー、強チェリーの当選時よりも、GB中での中段チェリー、強チェリーの当選時の方が、当選確率及び平均個数が優遇されるように設定されている。

10

20

30

40

50

【0250】

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

【0251】

サブ制御部91は、ナビストック抽選において1以上のナビストック数が決定されたときに、ナビストック数をRAM91cのナビストック数格納領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストック数の有無に基づき、ATに制御するか否かを特定する。以下では、ナビストックの当選をATの当選とも呼ぶことがある。

10

【0252】

そして、擬似ボーナス中でもなくAT中でもない状態で1以上のナビストックが当選した場合には、潜伏期間及び所定の導入演出を経てATの当選を示すAT確定報知を行った後、ナビストックを1消費し、ATの制御を開始する。また、AT中以外のGB中に1以上のナビストックが当選した場合には、当該GBの終了時にAT確定報知を行い、ナビストックを1消費し、ATの制御を開始する。

【0253】

サブ制御部91は、ナビストックを1消費したときに、当該ナビストックにより実行されるATの残りゲーム数（本実施例では50ゲーム）をRAM91cに格納する。そして、1ゲーム消化する毎にRAM91cの残りゲーム数を1ずつ減算し、残りゲーム数が0となるまでの期間においてATに制御する。ゲーム数が残っているときに、押し順ベルが当選した場合には、ナビ演出を実行する。このため、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となり、メダルを増加させることができる。

20

【0254】

また、AT残りゲーム数が0となる前に上乗せ抽選対象役（中段チェリー、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル）に当選した場合には、遊技者にとって有利な特典としてATのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定し、0以上のゲーム数が当選した場合には、当選したゲーム数をATの残りゲーム数に加算する。

30

【0255】

また、AT残りゲーム数が0となる前に後述する高確率状態に制御される場合には、高確率状態に制御されるゲーム数及び連続演出に要するゲーム数をATの残りゲーム数に加算する。すなわち高確率状態に制御されるとその間及び連続演出のゲーム数が上乗せされることとなる。

【0256】

その後、ATの残りゲーム数が0となり、ナビストックが残っていない場合にはATを終了する。また、ナビストックが残っている場合には、ナビストック数を1消費（減算）して、新たに所定ゲーム数を設定し、その後ATの残りゲーム数が0となるまでの期間においてATに制御する。これにより、ナビストック数が0となるまで、ATに継続して制御されることとなる。

40

【0257】

本実施例では、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合に、中段ベルが入賞することがないのに対して、中リールを第1停止とする停止順または右リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段ベルが入賞し得るが、後述のペナルティが付与されることから、左リールを第1停止とする停止順で停止操作するほうが、中リールを第1停止とする停止順または右リールを第1停止とする停止順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるように設計されている。ここで規定する期待値とは、1ゲームだけの期待値ではなく、当該1ゲームによりその後得られるGB抽選、ナビストック抽選についても考慮した遊技を継続して行うこと

50

を前提とした期待値を示す。従って、遊技者は左リールを第1停止とする停止順で停止操作したほうが良いことになる。

【0258】

このように本実施例では、左リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行った場合において、ペナルティが付与されることがなく、遊技者にとって最も有利となることから、左リールを第1停止とする停止順が遊技者に対して推奨する推奨停止順として設定されている。

【0259】

尚、本実施例では、推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った場合に、GB、ATの制御に関連するペナルティが付与される構成であるが、例えば、GB、AT以外の遊技者にとって有利な特典の付与に関連するペナルティが付与されることで、遊技者にとって不利益となる構成でも良い。ここで遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利（有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する入賞が許容されることなど）、遊技者にとって有利な操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利、有利状態に制御される期間（固定ゲーム数、終了条件によって変動するゲーム数の平均値等）などが該当する。

【0260】

本実施例においてメイン制御部41は、図15及び図16に示すように、押し順ベルとして、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて中段ベルを確実に入賞させることが可能となる中左ベル、中右ベル、右左ベル、右中ベルのみが抽選対象となる。すなわち押し順ベルの当選時に、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順で停止操作がされたときのみ、中段ベルを入賞させることが可能となる。

【0261】

一方サブ制御部91は、GBにもATにも制御していない通常状態で、かつ通常状態におけるナビ演出も実行されていない状況において、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順、すなわち推奨停止順以外の停止順にて停止操作が行われた場合に、遊技者にとって不利益となるペナルティを付与する。尚、サブ制御部91は、GBやATに制御していない通常状態でもナビ演出を実行することがあり、中リールまたは右リールを第1停止とする停止順を報知するナビ演出が実行され、それに従って中リールまたは右リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行った場合には、ペナルティが付与されることはない。

【0262】

ペナルティは、所定ゲーム数（本実施例では10ゲーム）にわたり、ペナルティ期間に制御するとともに、天井GBが発動するまでの規定ゲーム数を所定ゲーム数（本実施例では10ゲーム）加算するペナルティである。また、ペナルティ期間では、抽選条件が成立してもGB抽選及びナビストック抽選が行われない。また、既にGBまたはナビストックが当選しており、GBまたはATの発動待ちの状態ではペナルティが付与された場合であれば、所定ゲーム数（本実施例では10ゲーム）、GBまたはATの発動を遅延させる。

【0263】

次に、ゲーム終了後においてメダルの投入あるいは精算が許容されるタイミングについて説明する。

【0264】

小役入賞していない場合には、図17(a)に示すように、払出が行われることなくゲームが終了し、その後、メダルの投入あるいは精算が許容される。小役入賞している場合には、図17(b)に示すように、メダルの払出が行われた後にゲームが終了し、その後、メダルの投入あるいは精算が許容される。ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー及び弱チェリー以外の再遊技役（中段リプレイ、右上がりリプレイ、赤7リプレイ）が入賞している場合には、図17(c)に示すように、払出が行われることなくゲームが終了し

10

20

30

40

50

、その後、自動BETを行い、自動BETが完了した後において、メダルの投入あるいは精算が許容される。ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが入賞している場合には、図17(d)に示すように、払出が行われることなくゲームが終了し、その後、遊技の進行が遅延させるリプフリーズに制御されて、リプフリーズ解除条件が成立するまでリプフリーズに制御される。この間においては、流路切替ソレノイド30がon状態にされて、フリーズ解除のためのメダル投入が許可されるとともに、フリーズ解除のためのクレジット精算操作やMAX BET操作も許可される。リプフリーズ解除条件が成立すると、自動BETを行い、自動BETが完了した後に、通常のメダルの投入あるいは精算が許容される。

【0265】

リプフリーズ中においては、フリーズ解除のためのメダル投入（投入メダルセンサ31によるメダルの検出）やクレジット精算操作が許容されており、リプフリーズ中におけるメダル投入やクレジット精算操作に連動してリプフリーズが解除されて、賭数設定された後に通常のメダルの投入あるいは精算が行われる。尚、リプフリーズ中であっても、クレジットの値がすでに50に達している場合のメダルの投入については、リプフリーズ終了後から許容されることとなる。

【0266】

このように本実施例では、再遊技役が入賞した後であってもリプレイゲームが開始（リール回転開始）されるまでの間に投入されたメダルであっても、当該再遊技役の入賞による賭数設定（自動BET）がされて次のリプレイゲームが開始可能な状態となってから後に検出されたメダルである場合には、当該メダルの検出に応じてクレジットに加算させることができる。このため、再遊技役が入賞した後におけるクレジット加算が賭数設定よりも先に行われてしまうことを防止できる。その結果、違和感を抱かせることなく、再遊技役が入賞した後における遊技者の利便性を向上させることができる。

【0267】

また、再遊技役のうちベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー及び弱チェリーに入賞した後においては、リプフリーズが発生し、メダルの投入（投入メダルセンサ31によるメダルの検出）により成立する条件を含む複数種類のフリーズ解除条件のうちいずれかが成立することにより終了する。これにより、小役入賞時やはずれ時と同様に、メダルの投入など所定の操作を行わなければ、次のゲームが開始されないように思わせるとともに、これらの所定の操作が行われることで次のゲームを開始できるようになったかのように思わせることができる。

【0268】

また、本実施例では、精算スイッチ10への操作に応じて、賭数が設定されている場合には当該賭数を精算する賭数精算処理を実行し、賭数が設定されていない場合にはクレジットを精算するクレジット精算処理を実行可能としつつ、設定されている賭数が再遊技役の入賞により自動BETされた賭数である場合には、賭数精算処理を実行せずにクレジット精算処理を実行する。これにより、メダルを払い出すのではなくリプレイゲーム（1ゲーム）を付与するという再遊技役の機能そのものを残して再遊技役の存在意義を維持する一方、クレジットについては再遊技役の入賞後であっても精算操作に応じて払出可能としたことにより、再遊技役の入賞後における遊技者の利便性をさらに向上させることができる。また、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー及び弱チェリーの入賞後におけるリプフリーズ中に精算操作がされた場合も同様に、クレジット精算が行われるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【0269】

また、本実施例では、ベルリプレイのように小役と類似する停止態様となる再遊技役、中段チェリー、強チェリー、弱チェリーのように一般的には小役として認識される再遊技役の入賞時に、再遊技役の入賞と気付かずにメダルを投入してしまう可能性が高まるが、検出されたメダルに応じてクレジット加算させることができるために、投入したメダルが受け入れられないなどといった煩わしさを遊技者に感じさせることなく遊技を進行させる

10

20

30

40

50

ことができる。また、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー、弱チェリーの入賞時には、遊技者に対して小役が入賞したと思わせることができるため、メダルの投入あるいはMAX BET操作させることができ、当該投入あるいは操作により次のゲームを開始できるようになったかのように思わせることができ、違和感を抱かせないようにすることができる。

【0270】

また、本実施例では、サブ制御部91が、中段リプレイ、右上がりリプレイ、赤7リプレイが入賞した後においては、BET音を出力する一方、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー、弱チェリーが入賞した後においては、BET音を出力しないようになっており、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー、弱チェリーが入賞して賭数設定が完了していることに気付かずにメダルを投入してしまう可能性がより一層高まるが、検出されたメダルに応じてクレジット加算させることができるために、投入したメダルが受け入れられないなどといった煩わしさを遊技者に感じさせることなく遊技を進行させることができる。

10

【0271】

また、本実施例では、BET音を出力させないベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー、弱チェリーが入賞して賭数設定が完了していることに気付かずにメダルを投入してクレジット加算された場合でも、サブ制御部91が、賭数の上限数に相当する3回まではBET音と同じ音を出力するようになっており、遊技者の勘違いでメダルを投入して賭数を設定しているつもりであるにも関わらずBET音が出力されないことにより、不信感や違和感を抱かせてしまうことを防止することができる。

20

【0272】

尚、本実施例では、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリー及び弱チェリー以外の再遊技役（中段リプレイ、右上がりリプレイ、赤7リプレイ）が入賞している場合に、自動BETの完了後に、メダルの投入あるいは精算を許容するようになっているが、図18(a)に示すように、自動BETを開始するときにメダルの投入あるいは精算を許容するようにしても良い。

【0273】

また、本実施例では、ベルリプレイ、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが入賞している場合に、ゲームが終了してリプフリーズに制御され、リプフリーズが解除されることで自動BETを行い、自動BETの完了後に、メダルの投入あるいは精算を許容するようになっているが、図18(b)に示すように、リプフリーズが解除されて自動BETを開始するときにメダルの投入あるいは精算を許容するようにしても良いし、図18(c)に示すように、ゲームが終了したときに、まず自動BETを行い、その後リプフリーズに制御し、リプフリーズが解除されたときにメダルの投入あるいは精算を許容するようにしても良い。

30

【0274】

本実施例においてサブ制御部91は、前述のように、中段チェリー、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが当選したときに、擬似ボーナス(GB)に制御するか否かを決定するGB抽選を行う。また、サブ制御部91は、GB抽選にてGBに当選しなかった場合に、高確率状態に制御するか否かを決定する高確率状態抽選を行う。

40

【0275】

高確率状態抽選では、高確率状態に制御するゲーム数毎（本実施例では、0、5、10、15G毎）に当選確率が定められており、サブ制御部91は、高確率状態抽選にて5ゲーム以上のゲーム数が当選した場合には、当選したゲーム数にわたり高確率状態に制御する。すなわち高確率状態抽選では、高確率状態に制御するか否かに加え、高確率状態に制御される期間についても決定される。

【0276】

高確率状態では、上述のGB抽選の抽選条件及びGBの当選確率が高確率状態に制御されていない場合よりも優遇されるようになっている。詳しくは、高確率状態に制御されて

50

いない場合には、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベル、弱チェリーの当選時に G B 抽選を行うのに対して、高確率状態に制御されている場合には、内部抽選の結果に関わらず、1 ゲーム毎に G B 抽選を行う。また、高確率状態に制御されている場合に、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベル、弱チェリーが当選した場合には、高確率状態に制御されていない場合に、中段チェリー、強チェリー、スイカ、共通ベル、弱チェリーが当選した場合よりも G B の当選確率が優遇されるように設定されている。

【 0 2 7 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、高確率状態に制御されている期間においては、液晶表示器 5 1 の表示態様等の演出態様を、高確率状態に制御されていない場合の演出態様とは異なる特殊な演出態様となるように制御する。このため、遊技者は演出態様の違いから高確率状態に制御されていることを認識できるようになっている。

10

【 0 2 7 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、高確率状態に制御された場合に、高確率状態の終了後、複数ゲーム（本実施例では 3 G ）にわたり G B に当選した可能性を示唆する演出を行い、最終的に G B に当選したか否かの演出結果を導く連続演出を実行する。尚、連続演出は、高確率状態の終了後以外でも実行されるものである。

【 0 2 7 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、図 1 9 に示すように、A T 中においても、高確率状態抽選にてゲーム以上のゲーム数（図中では 1 0 G ）が当選した場合に、A T を継続したまま、当選したゲーム数にわたり高確率状態に制御し、その後、連続演出を実行する。

20

【 0 2 8 0 】

サブ制御部 9 1 は、図 2 0 (a) (b) に示すように、A T に制御されている期間では、通常状態とは異なる A T 中画面を液晶表示器 5 1 に表示する。A T 中画面では、A T の残りゲーム数及び A T 中のメダルの純増枚数（A T 中に払い出されたメダルの枚数から A T 中に遊技者が賭数の設定に用いたメダルの枚数を差し引いた枚数）が表示され、1 ゲーム毎に更新される。また、A T 中に高確率状態に制御する場合には、図 2 0 (b) に示すように、A T 中画面（通常）（図 2 0 (a) 参照）とは異なる表示態様（図中では、「～高確率状態～」と表示）の A T 中画面（高確率状態）を液晶表示器 5 1 に表示するようになっており、A T 中においても遊技者は演出態様の違いから高確率状態に制御されていることを認識できるようになっている。

30

【 0 2 8 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、図 1 9 及び図 2 0 (b) に示すように、A T 中に高確率状態に制御する場合に、その開始時に、高確率状態抽選にて当選した高確率状態が終了するまで A T に制御するのに必要なゲーム数（図中では 1 0 G ）及び連続演出に必要なゲーム数（本実施例では 3 G ）を A T の残りゲーム数に加算するとともに、加算されたゲーム数を報知する上乗せ報知演出（例えば、「上乗せ + 1 3 G 」といった画像を表示）を実行し、A T 中画面に表示されている残りゲーム数も加算更新する。

【 0 2 8 2 】

このように、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、A T 中においても G B 抽選の抽選条件や当選確率が優遇される高確率状態に制御されることがあり、このような場合に、高確率状態が終了するまで A T に制御するのに必要なゲーム数及び高確率状態の後に実行される連続演出に必要なゲーム数を A T の残りゲーム数に加算し、加算されたゲーム数を報知する。これにより、少なくとも高確率状態の制御が終了し、連続演出により G B が当選しているか否かが判明するまで A T に制御するために必要な A T の残りゲーム数を確保できる。

40

【 0 2 8 3 】

また、高確率状態の制御が開始した後、連続演出が終了するまで A T の残りゲーム数を減算しないことによっても、高確率状態の制御が終了し、連続演出により G B が当選しているか否かが判明するまで A T に制御するために必要な A T の残りゲーム数を確保することは可能であるが、高確率状態の開始時に A T の残りゲーム数を加算し、上乗せ報知を実

50

行するとともに、その後、1ゲーム毎に残りゲーム数を減算するようになっており、結果は同じであっても、高確率状態に制御されることにより遊技者にATに制御されるゲーム数が増加したことを明確に認識させることができる。

【0284】

尚、本実施例では、高確率状態の開始時にATの残りゲーム数を加算し、上乘せ報知演出を行っているが、高確率状態の開始後、連続演出が終了するまでに、かつATの残りゲーム数が0となる前にATの残りゲーム数を加算し、上乘せ報知演出を行うものであれば良い。また、上乘せ報知演出のタイミングは、ATの残りゲーム数が加算された後、連続演出が終了するまでであれば良いが、残りゲーム数の表示が0になっているにも関わらずATが継続する不自然な状況となることを防止するため、残りゲーム数の表示が0になる前に上乘せ報知演出を行って残りゲーム数の表示を更新することが好ましい。

10

【0285】

また、本実施例では、AT中に実行される特定演出状態として、GB抽選の抽選条件や当選確率が優遇される高確率状態及びその後の連続演出が実行される期間を適用しているが、少なくともAT中に遊技者が認識可能となるように実行される演出状態であれば良く、例えば、ATの上乗せ抽選の抽選条件や当選確率等が優遇される上乘せ抽選の優遇状態、複数ゲームにわたりGBに当選している可能性、前述の高確率状態、上乘せ抽選の優遇状態等に制御される可能性が高い旨を示唆する前兆状態等を特定演出状態として適用しても良い。

【0286】

20

また、本実施例では、液晶表示器51の表示態様の違いにより高確率状態に制御されていることを認識可能となる構成であるが、その他、LED等の点灯態様、音声の出力態様の違いにより高確率状態に制御されていることを認識可能となる構成としても良い。

【0287】

本実施例においてサブ制御部91は、前述のように複数ゲームにわたりGBに当選している可能性を示唆する演出を行い、最終的にGBに当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行する。

【0288】

サブ制御部91は、AT中にも連続演出を実行可能であり、この場合には、AT中の演出態様とは異なる演出態様となる。詳しくは、図21(a)に示すように、サブ制御部91は、連続演出の1ゲーム目を開始すると、連続演出を開始することを示す開始画像を液晶表示器51に表示させる開始演出を実行し、その後、図21(b)~(d)に示すように、1ゲーム目から3ゲーム目において味方キャラクタと敵キャラクタが対決する画像(図示略)を表示させるバトル演出を実行し、バトル演出の内容の違いに応じてGBに当選している可能性を示唆する。そして、図21(e)(f)に示すように、連続演出の3ゲーム目(すなわち、連続演出の最終ゲーム)におけるバトル演出の後、連続演出の最終的な結果として味方キャラクタが勝利した画像を表示してGB抽選に当選したことを報知するか、あるいは、味方キャラクタが敗北したことを表示してGB抽選に当選しなかったことを報知する結果演出を実行するようになっている。

30

【0289】

40

また、サブ制御部91は、AT中の純増枚数が規定枚数に到達すると、AT中の純増枚数が規定枚数に到達したことを報知する純増枚数報知演出を実行する。

【0290】

サブ制御部91は、AT中の純増枚数を計数する純増枚数カウンタをRAM91cに備えており、純増枚数カウンタの値が規定枚数(本実施例では、1000枚、2500枚、5000枚、10000枚)に達した旨を示す規定枚数到達フラグ1~4(本実施例では、規定枚数到達フラグ1は1000枚、規定枚数到達フラグ2は2500枚、規定枚数到達フラグ3は5000枚、規定枚数到達フラグ4は10000枚到達を示す)をRAM91cに設定可能である。

【0291】

50

サブ制御部 9 1 は、A T の制御を開始することに伴って A T 中の純増枚数の計数を開始する。詳しくは、遊技者により賭数が設定された場合、すなわち、メイン制御部 4 1 から投入枚数コマンドを受信したときに、賭数に相当する数（本実施例では 3 ）を純増枚数カウンタから減算し、メダルの払出が発生した場合、すなわち、メイン制御部 4 1 から 1 枚以上の払出枚数を示す入賞枚数コマンドを受信したときに、払出枚数を純増枚数カウンタに加算する。そして、各ゲームの終了毎に純増枚数カウンタの値が規定枚数に到達したか否か、すなわち純増枚数カウンタの値が規定枚数以上であるか否かを判定し、純増枚数カウンタの値が規定枚数以上となったときに、到達した規定枚数に対応する規定枚数到達フラグが R A M 9 1 c に設定されておらずかつ連続演出を行っていない状態であれば、規定枚数に到達した同ゲームにおいて純増枚数報知演出を実行し、連続演出を行っている状態であれば、同ゲーム以降で後述するように実行条件が成立したゲームにおいて純増枚数報知演出を実行する。また、純増枚数カウンタの値が規定枚数以上となったときに、到達した規定枚数に対応する規定枚数到達フラグが R A M 9 1 c に設定されている場合には、当該規定枚数での純増枚数報知演出を行うことなく、純増枚数カウンタの値が次の規定枚数に到達するまで待機する。

10

【 0 2 9 2 】

図 2 2 (a) に示すように、連続演出中以外のゲームの開始時において、例えば、純増枚数が 9 9 8 枚である場合に、8 枚の払出しを伴う小役の入賞が発生する場合、すなわち、純増枚数が増加するように変化する場合には、払出枚数を純増枚数カウンタに加算して純増枚数の表示を更新し、「純増枚数 1 0 1 6 」を表示させるとともに、純増枚数が規定枚数 1 0 0 0 枚を超えたことにより、「純増枚数 1 0 0 0 枚突破！！」といった純増枚数報知画像を表示させる純増枚数報知演出を行う。また、純増枚数が規定枚数に到達したことにより、到達した規定枚数に応じた規定枚数到達フラグ 1 ~ 4 を R A M 9 1 c に設定する。

20

【 0 2 9 3 】

一方で、図 2 2 (b) に示すように、連続演出中のゲームの開始時において、例えば、純増枚数が 9 9 8 枚である場合に、8 枚の払出しを伴う小役の入賞が発生すると、払出枚数を純増枚数カウンタに加算して純増枚数の表示を更新するものの、純増枚数報知演出を行わず、後のゲームにおいて増枚数報知演出を実行させる旨を示す報知演出予約フラグを R A M 9 1 c に設定する。

30

【 0 2 9 4 】

その後、図 2 2 (c) に示すように、連続演出の終了後の連続演出中以外のゲームにおいて、メイン制御部 4 1 から受信した入賞枚数コマンドに基づいて、払出を伴わない再遊技役の入賞が発生したと判定した場合、すなわち、純増枚数が変化しない場合は、増枚数報知演出を実行させることなく、報知演出予約フラグを R A M 9 1 c に維持する。そして、報知演出予約フラグが設定されている連続演出中以外のゲームにおいて、例えば、純増枚数が 1 0 2 6 枚である場合に、メイン制御部 4 1 から受信した入賞枚数コマンドに基づいて、8 枚の払出しを伴う小役の入賞が発生した場合、すなわち、純増枚数が増加するように変化する場合には、払出枚数を純増枚数カウンタに加算して純増枚数の表示を更新するとともに、到達した規定枚数に応じた純増枚数報知を行う。また、R A M 9 1 c の報知演出予約フラグをクリアする一方で到達した規定枚数に応じた規定枚数到達フラグ 1 ~ 4 を R A M 9 1 c に設定する。

40

【 0 2 9 5 】

その後、A T 中において純増枚数が規定枚数に到達するごとに、上述のような制御を行って、到達した規定枚数に応じた純増枚数報知演出を実行する。そして、A T の残りゲーム数が 0 になるとともにナビストックが 0 になり、A T の制御を終了させた後、A T に制御されない状態で 5 0 ゲームが行われたときに、純増枚数カウンタによる純増枚数の計数を終了して、純増枚数カウンタを 0 にリセットするとともに規定枚数到達フラグ 1 ~ 4 及び報知演出予約フラグを全てクリアする。一方で、A T の制御を終了させた後、5 0 ゲーム以内は、純増枚数の計数を継続して行い、ナビストックが当選して再度 A T に制御する

50

旨が決定されたときには、純増枚数カウンタ、及び規定枚数到達フラグ1～4、報知演出予約フラグをクリアすることなく、これらの値を次のATの制御において引き継いで用いる。

【0296】

このように、本実施例では、サブ制御部91は、AT中のメダルの純増枚数が規定枚数に到達すると、到達した規定枚数に応じた純増枚数報知演出を実行可能であり、連続演出中においてAT中の純増枚数が規定枚数に到達した場合には、純増枚数報知演出の実行を連続演出の終了後のゲームまで延期させるようになっている。これにより、純増枚数報知演出と連続演出とが重複して実行されることが回避され、連続演出が不明瞭となることがない。尚、純増枚数報知演出と連続演出とが重複して実行されるとは、同一ゲームにおいて両演出の実行タイミングが重なってしまうことであり、実行期間の一部が重複する場合と全部が重複する場合の両方を含む。

10

【0297】

また、本実施例では、サブ制御部91は、AT中のメダルの純増枚数が規定枚数に到達すると、到達した規定枚数に応じた純増枚数報知演出を実行可能であり、連続演出中においてAT中の純増枚数が規定枚数に到達した場合には、純増枚数報知演出の実行を連続演出の終了後、メダルの払出を伴う小役が入賞したゲームまで延期させるようになっている。これにより、規定枚数報知演出の実行時期を変更してもメダルの払出が発生し、純増枚数が増加したときに規定枚数報知演出が実行されるという流れが崩れないので、遊技者が違和感を抱くことのないように遊技を進行することができる。

20

【0298】

また、本実施例では、サブ制御部91は、純増枚数を計数する純増枚数カウンタの値が規定枚数に到達するとともに、到達した規定枚数に対応する規定枚数到達フラグ1～4が設定されていない場合に、純増枚数報知演出を実行可能になっている。また、ATの制御を終了させた後、ATに制御されない状態で50ゲームが行われたときに、純増枚数カウンタを0にリセットするとともに規定枚数到達フラグ1～4をクリアする一方で、50ゲーム以内に再びATに制御される場合には、前のATにおける純増枚数カウンタ及び規定枚数到達フラグ1～4の値をクリアすることなく引き継ぐようになっている。これにより、例えば、ATが終了して純増枚数が減少し、純増枚数が規定数を下回りながらも、AT終了後のゲーム数が50ゲームに達する前に再度ATに制御されて純増枚数が再度規定枚数に達したときなど、純増枚数カウンタがリセットされる前に純増枚数が再度規定数に達したときには、一度報知が行われた規定枚数に対して再度規定枚数報知演出が行われることが回避される。これにより、ATが終了した後にメダルが減少したことを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

30

【0299】

また、本実施例では、サブ制御部91は、ATの制御を終了させた後、再びATに制御されることなく50ゲームが行われたときに、純増枚数カウンタを0にリセットするようになっている。AT終了後に再度ATに制御されるまではメダルの純増数が減少するので、再度ATに制御されたときに前のATのゲーム数が引き継がれると、ゲーム数が引き継がれなかった場合に比べて表示上の1ゲームあたりのメダルの増加数が減少してしまう。これに対して、本実施例のサブ制御部91では、ATが終了して、50ゲーム以降に再度AT抽選に当選してATに制御可能になったときには、前のATで計数された純増枚数を引き継がない。よって、AT間が終了した後にメダルが減少したことを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

40

【0300】

尚、本実施例では、連続演出中においてAT中の純増枚数が規定枚数に到達した場合には、純増枚数報知演出の実行を連続演出の終了後のゲームまで延期させる構成であるが、連続演出の実行と純増枚数報知演出の実行が重複するときには、連続演出を実行せずに純増枚数得報知演出を実行し、その後、連続演出の実行契機となる条件（例えば、GB抽選の対象役の当選等）が成立したときに再度連続演出を実行するようにしても良く、このよ

50

うな構成とすることで、連続演出の実行時期を変更しても連続演出の実行契機となる条件が成立したときに連続演出が実行されるという流れが崩れないので、遊技者が違和感を抱くことのないように遊技を進行することができる。

【0301】

次に、サブ制御部91が実行し、GB抽選に当選しているか否かを報知する連続演出の最終ゲームにおける演出制御の流れについて説明する。

【0302】

連続演出の最終ゲームは、GBの当選可能性を示唆するAパート及びBパートと、GBに当選したか否かを報知するCパートと、から構成される。Bパートは、Aパートの後に実行され、CパートはBパートの後に実行される。

10

【0303】

まず、連続演出の最終ゲームにおいて、遊技者によりスタートスイッチ7が操作されると、メイン制御部41は、ゲームを開始させて内部抽選を行い、内部抽選の結果を示す内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0304】

図23に示すように、連続演出の最終ゲームにおいて、サブ制御部91は、内部当選コマンドをメイン制御部41から受信すると、遊技者によるスタートスイッチ7の操作が行われてゲームが開始されたと判定し、Aパートを開始する。

【0305】

Aパートでは、図24(a)に示すように、対決しているキャラクタ同士が向き合う画像を表示する。

20

【0306】

その後、メイン制御部41は、遊技者によりストップスイッチ8L、8C、8Rが操作される毎に、各リールの停止操作に伴う停止制御を行うとともに停止操作時コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0307】

サブ制御部91では、メイン制御部41から受信した1回目及び2回目の停止操作時コマンドに基づいて、遊技者により第1停止操作及び第2停止操作が行われたと判定し、さらに、3回目の停止操作時コマンドを受信したに基づいて、第3停止操作によりストップスイッチがON状態に操作されたと判定したときに、Bパートを構成する第1部を開始し、第1部の終了後、Bパートを構成する第2部を開始する。また、Bパートの第1部の開始に伴って、RAM91cに設けられている操作時間カウンタにより、第1の演出の第1部が開始されてからの時間の計時を開始する。

30

【0308】

Bパートは、第1部が開始されてから第2部の最後まで実行されるまでに所定時間を要する演出であり、Bパートの第1部では、図24(b)に示すように、例えば、味方キャラクタが身構えた後、敵キャラクタに対するキックを開始する画像を表示し、Bパートの第2部では、第1部で味方キャラクタが開始したキックを継続する画像を表示する。また、第2部において表示する画像として、キャラクタの衣装の色等が異なる複数のパターンがあり、GBに当選しているか否かにより選択率が異なる。このため、キャラクタの衣装の色等の違いに応じて、GBに当選している可能性が異なることとなる。例えば、GB当選時に選択される比率が相対的に高いパターンに対応する特定の色である場合に、他の色の場合よりもGBの当選確率が高い旨が示唆されることとなる。

40

【0309】

その後、メイン制御部41は、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離れたときに遊技終了コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0310】

そして、図23(a)に示すように、サブ制御部91は、遊技終了コマンドをメイン制御部41から受信したときに、操作時間カウンタに基づいて、所定時間が経過する前に、

50

遊技終了コマンドを受信したか否か、すなわち、第1部が開始されてから第2部の最後まで実行されるのに要する所定時間が経過する前に、第3停止操作により操作されているストップスイッチがON状態からOFF状態となったか否かを判定し、所定時間が経過する前に、遊技終了コマンドを受信したときには、所定時間が経過するまでBパートを実行し、第1部の開始から所定時間が経過した後、すなわち第2部を最後まで実行した後、Cパートを開始し、図24(e)に示すように、GB抽選に当選しているか否かを報知する。

【0311】

一方で、図23(b)に示すように、サブ制御部91は、所定時間が経過する前に、遊技終了コマンドを受信していないと判定した場合、すなわち、操作時間カウンタに基づいて、Bパートを構成する第1部を開始させた後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合には、図24(d)に示すように、当該ストップスイッチがOFF状態となるまでの期間において、第2部を繰り返しループして実行し、当該ストップスイッチがOFF状態となった時点でCパートを開始し、図24(e)に示すように、GB抽選に当選しているか否かを報知する。

【0312】

Cパートでは、図24(e)に示すように、GB抽選に当選している場合には、Cパートの開始直後、すなわち、Bパートの開始から所定時間が経過する前に第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となった場合には、Bパートの終了直後、Bパートの開始から所定時間が経過した以降に第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となった場合には、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態になったこととほぼ同時に、味方キャラクタが勝利した旨を示す「勝利」といった結果画像を表示させるとともに、味方キャラクタが勝利した旨を示す結果音声を出力して、GB抽選に当選している旨を報知する。一方で、GB抽選に当選していない場合には、同様のタイミングで、味方キャラクタが敗北した旨を示す結果画像を表示して、GB抽選に当選していない旨を報知する。

【0313】

本実施例では、連続演出の最終ゲームにおいて、GBの当選可能性を示唆するAパートと及びBパートと、GBに当選したか否かを報知するCパートと、から構成される演出を実行するとともに、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下したとき、すなわち、OFF状態からON状態となったときにBパートを開始し、遊技者が第3停止リールを停止させるために押下したストップスイッチを離れたこと、すなわち、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となったことを条件として、Bパートに続けてCパートを実行する。

【0314】

このような構成において第3停止リールを停止させるために押下したストップスイッチが離れた瞬間にCパートを開始する構成とした場合には、Bパートが最後まで実行される前に、ストップスイッチが離されると、Bパートが最後まで実行されずにCパートが開始されることとなり、BパートとCパートとの演出内容の繋がりが不明瞭となる。また、遊技者は、リール2L、2C、2Rの停止操作の際に目押し等で各リールの停止タイミングを計るためにリール2L、2C、2Rに注目していると、停止操作により開始されるCパートの内容、特にCパートの開始部分を見逃す虞がある。

【0315】

これに対して、本実施例では、Bパートが第1部と該第1部の後に実行される第2部とから構成され、サブ制御部91は、Bパートの開始後、Bパートを構成する第1部を開始し、その後、Bパートの開始から第2部の終了までに要する所定時間が経過する前に第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態となったときには、所定時間が経過したとき、すなわち第1の演出を構成する第2部が最後まで実行されたときに、Cパートを開始して、GBに当選したか否かを報知するようになっている。これにより、Bパートの第1部を開始した後、Bパートの第2部が最後まで実行される前に第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態となっても、所定時間が経過するまではBパートがキャ

10

20

30

40

50

ンセルされてCパートが開始されることがなく、Bパートが最後まで実行されたうえで、該第2部に続けてCパートが開始されるので、BパートとCパートとの演出内容の繋がりが不明瞭となることはない。

【0316】

また、サブ制御部91は、第3停止のストップスイッチがOFF状態からON状態となってBパートの第1部を開始した後、所定時間が経過した以降も第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態とならないときには、第3停止のストップスイッチがOFF状態となるまでBパートを構成する第2部を繰り返し実行し、第3停止のストップスイッチがOFF状態となったときに、Cパートを開始して、GBに当選したか否かを報知するようになっている。これにより、Bパートの第1部が開始されて、Bパートの第2部が最後まで実行された後も、第3停止のストップスイッチがOFF状態となるまで、すなわち遊技者がストップスイッチを離すまではBパートの第2部が繰り返し実行され、その後、3停止のストップスイッチがOFF状態となったときにBパートに続くCパートが開始されるので、遊技者が停止したリール2L、2C、2Rの図柄を確認した後、第3停止のストップスイッチをOFF状態とすることで、リール2L、2C、2Rの図柄を確認しつつ、Cパートの内容を見逃すこともない。

10

【0317】

また、本実施例では、サブ制御部91は、GBに当選した場合には、Cパートの開始直後、すなわち、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態になったとほぼ同時に、味方キャラクタが勝利した旨を示す「勝利」といった結果画像を表示させるとともに、味方キャラクタが勝利した旨を示す結果音声を出力して、GB抽選に当選している旨を報知する。すなわち、GB抽選にて当選している場合には、Cパートが開始された時点でGBに当選した旨を認識可能な実行態様で当該Cパートを実行させるので、遊技者がストップスイッチを離れた直後に遊技者に対してGBに当選したことを認識させることができる。

20

【0318】

また、本実施例では、Bパートを構成する第2部の演出態様に応じて、GBに当選している可能性として異なる可能性が示唆されるとともに、Bパートの開始後、第2部の終了までに要する所定時間が経過する前に第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態となっても、第2部が終了するまではCパートが開始せず、第2部が最後まで実行されるので、第2部の演出態様により示唆されるGBに当選している可能性を遊技者に対して認識させることができる。

30

【0319】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、Bパートを開始した後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合には、Bパートの第2部を繰り返しループ実行して、当該ストップスイッチがOFF状態となった時点でCパートを開始させる構成であるが、Bパートの第2部からCパートに移行させるタイミングは、ストップスイッチがOFF状態となったときに限らず、Bパートの第2部を繰り返し実行する構成において、ストップスイッチがOFF状態となったときに実行しているBパートの第2部を最後まで実行したうえで、Cパートに移行させるように構成しても良く、このような構成とすることで、Bパートの開始後、所定時間が経過した以降もストップスイッチがOFF状態とならずBパートの第2部が繰り返し実行されている状態であっても、Bパートの第2部が最後まで実行されてから、Bパートに続くCパートを開始させることが可能となり、Bパートの内容とCパートの内容とをスムーズに繋げることができる。特に、Bパートを構成する第2部の最後の画像と、Cパートの開始時の画像と、が関連する構成においては、さらに効果的となる。

40

【0320】

また、本実施例では、Bパートを構成する第2部の演出態様の違いによりGBに当選する可能性として異なる可能性が示唆される構成であるが、少なくともBパートの実行によりGBに当選している可能性が示唆される構成であれば良く、GBに当選する可能性とし

50

て異なる可能性が示唆される構成である必要はない。

【0321】

また、本実施例では、第3停止操作のストップスイッチがON状態となったときにBパート、すなわち第1の演出を開始する構成であるが、第1の演出を開始する契機は、第3停止操作のストップスイッチがON状態となったときに限らず、例えば、ゲームの開始操作、第1停止操作のストップスイッチがON状態またはOFF状態となったとき、第2停止操作のストップスイッチがON状態またはOFF状態となったときに開始する構成でも良い。また、本実施例では、第3停止操作のストップスイッチがOFF状態となったことを契機にCパート、すなわち第2の演出を開始する構成であるが、第2の演出を開始する契機は、第1の演出を開始する契機よりも後であれば良い。

10

【0322】

また、本実施例では、特典(GB)が付与されている可能性を示す第1の演出(Bパート)と、第1の演出(Bパート)に続く演出であり、特典(GB)が付与されているか否かを報知する第2の演出(Cパート)を含む特定演出として、連続演出の最終ゲームにおける演出を適用しているが、特定演出を1ゲームで完結する演出に適用しても良い。

【0323】

また、本実施例では、特定演出により可能性が示唆される遊技者にとって有利な特典として、GBを適用しているが、少なくとも遊技者にとって有利な特典であれば良く、例えば、ATを適用しても良い。また、遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利(有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する表示結果の導出が許容されることなど)、遊技者にとって有利な操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利、有利状態に制御される期間(固定単位遊技数、終了条件によって変動する単位遊技数の平均値等)など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

20

【0324】

また、本実施例では、Bパートの第1部を開始した後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合には、Bパートの第2部を繰り返しループして実行し、当該ストップスイッチがOFF状態となったときにCパートを開始する構成であるが、Bパートの第1部を開始した後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合に実行する演出として、Bパートの第2部を繰り返しループして実行する構成ではなく、第3停止操作のストップスイッチがOFF状態となるまで演出の進行に影響しないDパートを実行するように構成しても良い。

30

【0325】

以下に、上記のDパートを実行する場合の変形例について説明する。

【0326】

本変形例の連続演出の最終ゲームは、GBの当選可能性を示唆するAパート及びBパートと、GBに当選したか否かを報知するCパートと、BパートとCパートの演出内容を繋ぐとともに演出の進行に影響しないDパートと、から構成される。BパートはAパートの後に実行され、DパートはBパートの後に実行され、CパートはBパートまたはDパートの後に実行される。

40

【0327】

図25に示すように、連続演出の最終ゲームにおいて、サブ制御部91は、内部当選コマンドをメイン制御部41から受信すると、遊技者によるスタートスイッチ7の操作が行われてゲームが開始されたと判定し、Aパートを開始する。

【0328】

Aパートでは、図26(a)に示すように、対決しているキャラクタ同士が向き合う画

50

像を表示する。

【0329】

その後、メイン制御部41は、遊技者によりストップスイッチ8L、8C、8Rが操作される毎に、各リールの停止操作に伴う停止制御を行うとともに停止操作時コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0330】

サブ制御部91では、メイン制御部41から受信した1回目及び2回目の停止操作時コマンドに基づいて、遊技者により第1停止操作及び第2停止操作が行われたと判定し、さらに、3回目の停止操作時コマンドを受信したことに基づいて、第3停止操作によりストップスイッチがON状態に操作されたと判定したときに、B部分を構成する第1部を開始し、第1部の終了後、B部分を構成する第2部を開始する。また、B部分の第1部の開始に伴って、RAM91cに設けられている操作時間カウンタにより、第1の演出の第1部が開始されてからの時間の計時を開始する。

10

【0331】

B部分は、第1部が開始されてから第2部の最後まで実行されるまでに所定時間を要する演出であり、B部分の第1部では、図26(b)に示すように、例えば、味方キャラクターが身構えた後、敵キャラクターに対するキックを開始する画像を表示し、B部分の第2部では、第1部で味方キャラクターが開始したキックを継続する画像を表示する。また、上記の実施例と同様に、第2部において表示する画像として、キャラクターの衣装の色等が異なる複数のパターンがあり、GBに当選しているか否かにより選択率が異なる。このため、キャラクターの衣装の色が、GB当選時に選択される比率が相対的に高いパターンに対応する特定の色である場合に、他の色の場合よりもGBの当選確率が高い旨が示唆されることとなる。

20

【0332】

その後、メイン制御部41は、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離れたときに遊技終了コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0333】

そして、図25(a)に示すように、サブ制御部91は、遊技終了コマンドをメイン制御部41から受信したときに、操作時間カウンタに基づいて、所定時間が経過する前に、遊技終了コマンドを受信したか否か、すなわち、第1部が開始されてから第2部の最後まで実行されるのに要する所定時間が経過する前に、第3停止操作により操作されているストップスイッチがON状態からOFF状態となったか否かを判定し、所定時間が経過する前に、遊技終了コマンドを受信したときには、所定時間が経過するまでB部分を実行し、第1部の開始から所定時間が経過した後、すなわち第2部を最後まで実行した後、C部分を開始し、図26(e)に示すように、GB抽選に当選しているか否かを報知する。

30

【0334】

一方で、図25(b)に示すように、サブ制御部91は、所定時間が経過するまでに、遊技終了コマンドを受信していないと判定した場合、すなわち、操作時間カウンタに基づいて、B部分を構成する第1部を開始させた後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合には、所定時間が経過したときにB部分の第2部を終了させた後、図26(d)に示すように、当該ストップスイッチがOFF状態となるまでの期間において、D部分を繰り返しループして実行し、当該ストップスイッチがOFF状態となった時点でD部分を終了してC部分を開始し、図26(e)に示すように、GB抽選に当選しているか否かを報知する。

40

【0335】

D部分は、開始されてから最後まで実行されるまでに特定時間を要する演出であり、D部分では、図26(d)に示すように、例えば、B部分の第1部で味方キャラクターが開始したキックを継続する様子を示すB部分の第2部とは別のアングルから、B部分の第1部で味方キャラクターが開始したキックを継続する様子を示す画像を表示する。ま

50

た、Dパートにおいて表示する画像として、キャラクタの衣装の色等が異なる複数のパターンがあり、GBに当選しているか否かにより選択率が異なる。このため、パートDにおけるキャラクタの衣装の色等の違いに応じて、GBに当選している可能性が異なることとなる。特に、本変形例では、Bパートの第2部においてGBに当選している可能性が示唆される演出態様とは異なる演出態様（例えば、Bパートでは見えない足の裏の色等の違い）の違いに応じて、GBに当選している可能性が異なることとなる。

【0336】

そして、Cパートでは、図26(e)に示すように、GB抽選に当選している場合には、Cパートの開始直後、すなわち、Bパートの開始から所定時間が経過する前に第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となった場合には、Bパートの終了直後、Bパートの開始から所定時間が経過した以降に第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となった場合には、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となったこととほぼ同時に、味方キャラクタが勝利した旨を示す「勝利」といった結果画像を表示させるとともに、味方キャラクタが勝利した旨を示す結果音声を出力して、GB抽選に当選している旨を報知する。一方で、GB抽選に当選していない場合には、同様のタイミングで、味方キャラクタが敗北した旨を示す結果画像を表示して、GB抽選に当選していない旨を報知する。

【0337】

このように、本変形例では、第3停止のストップスイッチがOFF状態からON状態となってBパートの第1部を開始した後、所定時間が経過した以降も第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態とならないときには、第3停止のストップスイッチがOFF状態となるまで、演出の進行に影響しないDパートを繰り返し実行し、第3停止のストップスイッチがOFF状態となったときに、Cパートを実行して、GBに当選したか否かを報知するようになっている。これにより、Bパートの第1部が開始されて、Bパートの第2部が最後まで実行された後も、第3停止のストップスイッチがOFF状態となるまで、すなわち遊技者がストップスイッチを離すまではDパートが繰り返し実行され、その後、3停止のストップスイッチがOFF状態となったときにBパートに続くCパートが開始されるので、遊技者が停止したリール2L、2C、2Rの図柄を確認した後、第3停止のストップスイッチをOFF状態とすることで、リール2L、2C、2Rの図柄リール2L、2C、2Rの図柄を確認しつつ、Cパートの内容を見逃すこともない。

【0338】

また、本変形例では、サブ制御部91は、GBに当選した場合には、Cパートの開始直後、すなわち、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態となったとほぼ同時に、味方キャラクタが勝利した旨を示す「勝利」といった結果画像を表示させるとともに、味方キャラクタが勝利した旨を示す結果音声を出力して、GB抽選に当選している旨を報知する。すなわち、GB抽選にて当選している場合には、Cパートが開始された時点でGBに当選した旨を認識可能な実行態様で当該Cパートを実行させるので、遊技者がストップスイッチを離れた直後に遊技者に対してGBに当選したことを認識させることができる。

【0339】

また、本変形例では、Bパートを構成する第2部の演出態様に依りて、GBに当選している可能性として異なる可能性が示唆されるとともに、Bパートの開始後、第2部の終了までに要する所定時間が経過する前に第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態となっても、第2部が終了するまではCパートが開始せず、第2部が最後まで実行されるので、第2部の演出態様により示唆されるGBに当選している可能性を遊技者に対して認識させることができる。

【0340】

また、本変形例では、第3停止のストップスイッチがOFF状態からON状態となってBパートの第1部を開始した後、所定時間が経過した以降も第3停止のストップスイッチがON状態からOFF状態とならないとき、すなわちBパートの終了後もストップスイッ

10

20

30

40

50

チが押下されたまま維持された場合に実行されるDパートの演出態様に応じて、GBに当選している可能性として異なる可能性が示唆されるので、遊技者による第3停止操作のストップスイッチの操作態様に応じてGBが当選した可能性を示唆することができる。

【0341】

また、本変形例では、Bパートの第2部においてGBに当選している可能性が示唆される演出態様とは異なる演出態様の違いに応じて、GBに当選している可能性として異なる可能性が示唆されるため、Bパートが終了した後も、引き続きストップスイッチの押下を継続する意欲を高めることができる。

【0342】

尚、本変形例では、サブ制御部91は、Bパートを開始した後、所定時間が経過した以降も、第3停止操作のストップスイッチがON状態からOFF状態とならない場合には、Dパートを繰り返しループ実行して、当該ストップスイッチがOFF状態となった時点でCパートを開始させる構成であるが、DパートからCパートに移行させるタイミングは、ストップスイッチがOFF状態となったときに限らず、Dパートを繰り返し実行する構成において、ストップスイッチがOFF状態となったときに実行しているDパートを最後まで実行したうえで、Cパートに移行させるように構成しても良く、このような構成とすることで、Bパートの開始後、所定時間が経過した以降もストップスイッチがOFF状態とならずDパートが繰り返し実行されている状態であっても、Dパートが最後まで実行されたから、Cパートを開始させることが可能となり、Dパートの内容とCパートの内容とをスムーズに繋げることができる。特に、Dパートの最後の画像と、Cパートの開始時の画像と、が関連する構成においては、さらに効果的となる。

【0343】

また、本変形例では、Bパートを構成する第2部の演出態様及びDパートの演出態様の双方で、その違いによりGBに当選する可能性として異なる可能性が示唆される構成であるが、少なくともBパートの実行によりGBに当選している可能性が示唆される構成であれば良く、GBに当選する可能性として異なる可能性が示唆される構成である必要はない。このため、Bパートの第2部の演出態様またはDパートの演出態様の一方の演出態様の違いに応じてGBに当選する可能性として異なる可能性が示唆される構成でも良いし、これらの演出態様からGBに当選する可能性として異なる可能性が示唆されることのない構成でも良い。

【0344】

また、上記の実施例における他の変形例についても、本変形例に適用可能である。

【0345】

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。

【0346】

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

【0347】

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のもであっても良い。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

10

20

30

40

50

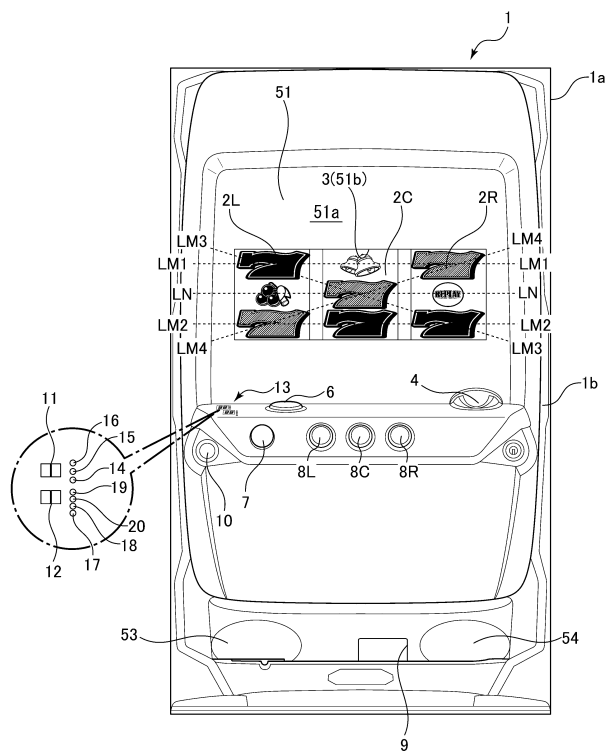
シンを適用しても良い。

【符号の説明】

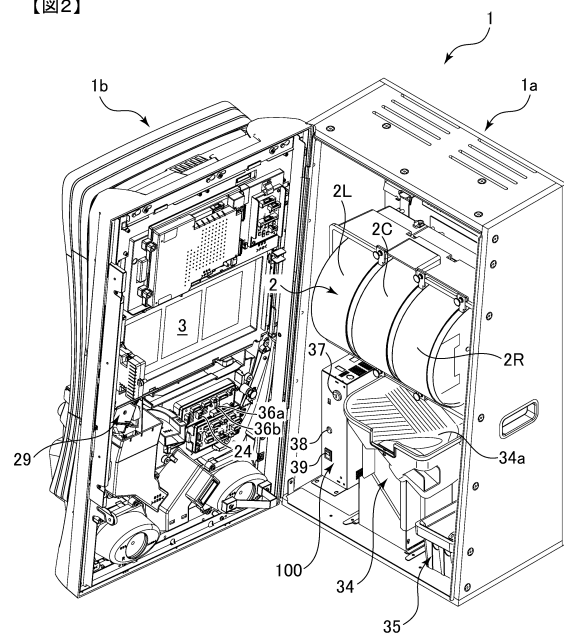
【0348】

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

【図1】
【図1】

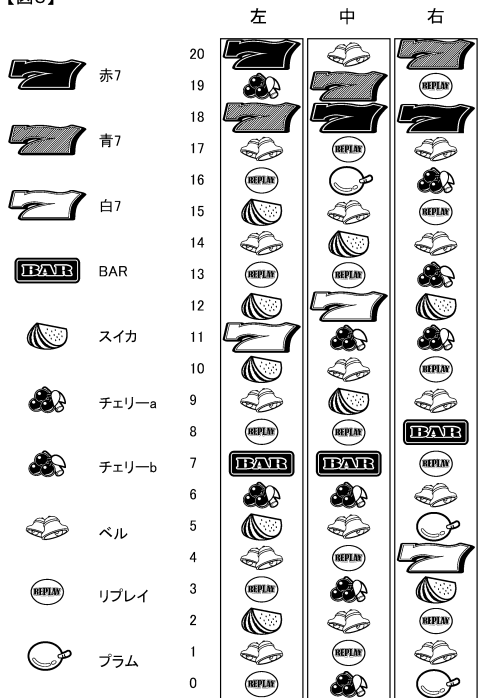


【図2】
【図2】



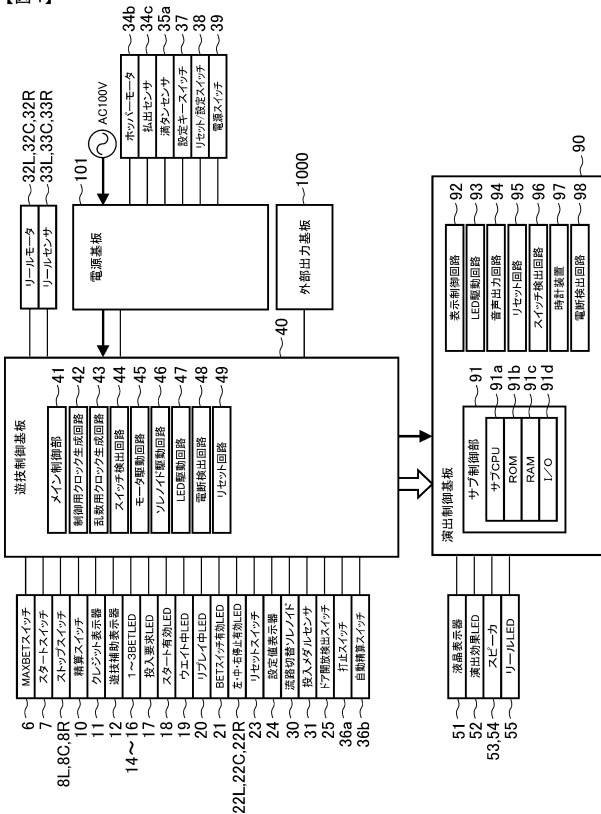
【図3】

【図3】



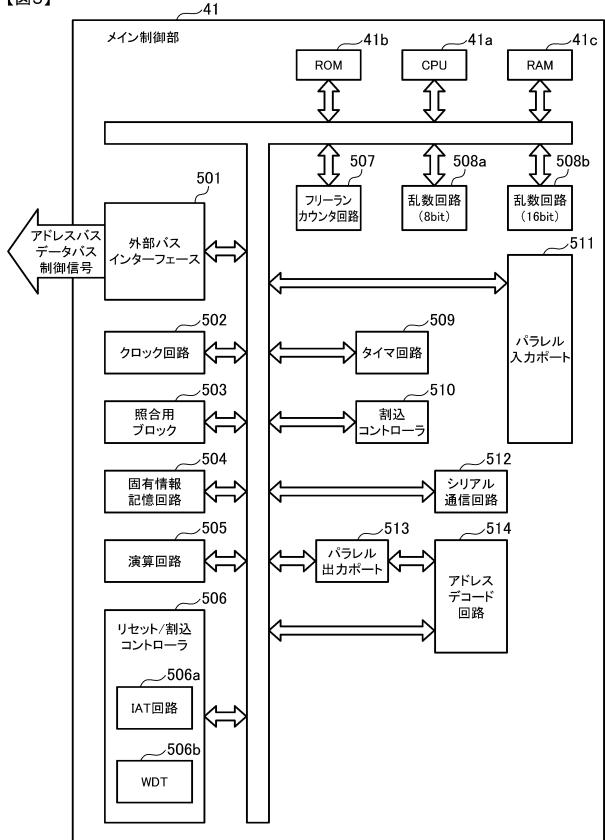
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】

【図6】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	配当	ボーナス終了条件
CB	白7 - 白7 - 青7	-	CB作動	29枚超

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	配当
副役A1	リプレイ - チェリーa - チェリーa	-	1枚 (2枚)
副役A2	リプレイ - チェリーa - プラム	-	
副役A3	リプレイ - チェリーb - チェリーa	-	
副役A4	リプレイ - チェリーb - プラム	-	
副役A5	リプレイ - プラム - チェリーa	-	
副役A6	リプレイ - プラム - プラム	-	
副役B1	青7 - ベル = 赤7 青7 - ベル - リプレイ スイカ - ベル = 赤7 スイカ - ベル - リプレイ	-	
副役B2	青7 - BAR - ベル 青7 - リプレイ - ベル スイカ - BAR - ベル スイカ - リプレイ - ベル	-	
制御役1	リプレイ - チェリーa - チェリーb	-	
制御役2	リプレイ - チェリーb - チェリーb	-	
制御役3	リプレイ - チェリーa - 白7	-	
制御役4	リプレイ - チェリーb - 白7	-	
中段ベル	ベル - ベル - ベル	-	8枚 (2枚)
右下がりベル	リプレイ - ベル - 赤7 リプレイ - ベル - リプレイ	ベル - ベル - ベル (LM3)	8枚 (2枚)
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ スイカ - スイカ - 青7	-	5枚 (2枚)
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリーb ベル - スイカ - 白7	スイカ - スイカ - スイカ (LM3) 青7 - スイカ - スイカ (LM3)	
CBチェリー	チェリーa - ベル - リプレイ	-	(2枚)

()内はCB中

【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	配当
中段リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	再遊技
右上がりリプレイ	ベル-リプレイ-赤7 ベル-リプレイ-ベル	リプレイ-リプレイ-リプレイ (LM4)	
ベルリプレイ	リプレイ-青7-チェリーa	ベル-ベル-ベル (LM1)	
	リプレイ-青7-チェリーb		
	リプレイ-青7-BAR		
	リプレイ-青7-プラム		
	リプレイ-スイカ-チェリーa		
	リプレイ-スイカ-チェリーb		
	リプレイ-スイカ-BAR		
	リプレイ-スイカ-プラム		
	リプレイ-リプレイ-チェリーa		
	リプレイ-リプレイ-チェリーb		
	リプレイ-リプレイ-BAR		
リプレイ-リプレイ-プラム			
赤7リプレイ	赤7-赤7-赤7 リプレイ-リプレイ-赤7 リプレイ-赤7-赤7 リプレイ-リプレイ-ベル	-	
中段チェリー	チェリーa-リプレイ-チェリーa チェリーa-リプレイ-BAR チェリーa-リプレイ-プラム	-	
強チェリー	赤7-リプレイ-チェリーa	チェリー- any - any (LM2 and LM4)	
	赤7-リプレイ-BAR		
	赤7-リプレイ-プラム		
	BAR-リプレイ-チェリーa		
	BAR-リプレイ-プラム		
弱チェリー	赤7-リプレイ-ベル		
	BAR-リプレイ-ベル		

【図10】

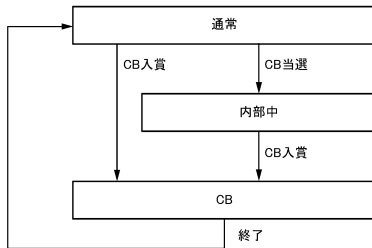
【図10】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	遊技数	再遊技役	払出率		CB入賞確率
						AT	非AT	
通常	CB終了	CB当選 CB入賞	無限	3	約1/7.3	-	100%未満	約1/3.4
内部中	通常→CB当選	CB入賞	無限	3	約1/2.3	100%超	100%未満	1/65536
CB	通常、持越中→CB入賞	払出総数>29	無限 (実質15)	2	-	-	100%	-

【図9】

【図9】

遊技状態の遷移について



【図11】

【図11】

抽選対象役	遊技状態	
	通常	内部中
CB	○ 19120	×
中左ベル1	○ 1530	○ 1530
中左ベル2	○ 1530	○ 1530
中左ベル3	○ 1530	○ 1530
中左ベル4	○ 1530	○ 1530
中左ベル5	○ 1530	○ 1530
中左ベル6	○ 1530	○ 1530
中右ベル1	○ 1530	○ 1530
中右ベル2	○ 1530	○ 1530
中右ベル3	○ 1530	○ 1530
中右ベル4	○ 1530	○ 1530
中右ベル5	○ 1530	○ 1530
中右ベル6	○ 1530	○ 1530
右左ベル1	○ 1530	○ 1530
右左ベル2	○ 1530	○ 1530
右左ベル3	○ 1530	○ 1530
右左ベル4	○ 1530	○ 1530
右左ベル5	○ 1530	○ 1530
右左ベル6	○ 1530	○ 1530
右中ベル1	○ 130	○ 130
右中ベル2	○ 1530	○ 1530
右中ベル3	○ 1530	○ 1530
右中ベル4	○ 1530	○ 1530
右中ベル5	○ 1530	○ 1530
右中ベル6	○ 1530	○ 1530

【図12】

【図12】

抽選対象役	遊技状態	
	通常	内部中
スイカ	○ 500	○ 500
共通ベル	○ 216	○ 216
通常リプレイ	○ 8978	○ 19496
ベルリプレイ	×	○ 8097
中段チェリー	×	○ 4
強チェリー	×	○ 200
弱チェリー	×	○ 300

【図13】

【図13】

抽選対象役	組合せ	抽選対象役	組合せ
中左ベル1	副役A1+副役A3+副役B1+中段ベル	右左ベル1	副役A1+副役A3+副役B2+中段ベル
中左ベル2	副役A2+副役A4+副役B1+中段ベル	右左ベル2	副役A2+副役A4+副役B2+中段ベル
中左ベル3	副役A3+副役A5+副役B1+中段ベル	右左ベル3	副役A3+副役A5+副役B2+中段ベル
中左ベル4	副役A4+副役A6+副役B1+中段ベル	右左ベル4	副役A4+副役A6+副役B2+中段ベル
中左ベル5	副役A1+副役A5+副役B1+中段ベル	右左ベル5	副役A1+副役A5+副役B2+中段ベル
中左ベル6	副役A2+副役A6+副役B1+中段ベル	右左ベル6	副役A2+副役A6+副役B2+中段ベル
中右ベル1	副役A1+副役A3+副役B1+中段ベル	右中ベル1	副役A1+副役A3+副役B2+中段ベル
中右ベル2	副役A2+副役A4+副役B1+中段ベル	右中ベル2	副役A2+副役A4+副役B2+中段ベル
中右ベル3	副役A3+副役A5+副役B1+中段ベル	右中ベル3	副役A3+副役A5+副役B2+中段ベル
中右ベル4	副役A4+副役A6+副役B1+中段ベル	右中ベル4	副役A4+副役A6+副役B2+中段ベル
中右ベル5	副役A1+副役A5+副役B1+中段ベル	右中ベル5	副役A1+副役A5+副役B2+中段ベル
中右ベル6	副役A2+副役A6+副役B1+中段ベル	右中ベル6	副役A2+副役A6+副役B2+中段ベル
スイカ		中段スイカ-右下がりスイカ	
共通ベル		中段ベル-右下がりベル	

【図14】

【図14】

抽選対象役	組合せ	停止順	停止する図柄組合せ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がリプレイ+赤7リプレイ	左第1停止	中段リプレイor右上がリプレイ
		中第1停止	中段リプレイ
		右第1停止	赤7リプレイ
中段チェリー	中段チェリー+中段リプレイ	左第1停止	中段チェリーor中段リプレイ
		中・右第1停止	中段リプレイ
		右第1停止	中段リプレイ
強チェリー	強チェリー+中段リプレイ	左第1停止	強チェリーor中段リプレイ
		中・右第1停止	中段リプレイ
		右第1停止	中段リプレイ
弱チェリー	弱チェリー+中段リプレイ	左第1停止	弱チェリーor中段リプレイ
		中・右第1停止	中段リプレイ
		右第1停止	中段リプレイ

【図15】

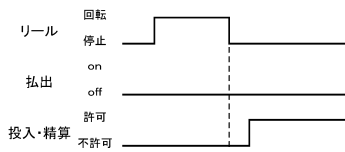
【図15】

当選役	停止順	停止する図柄組合せ
中左ベル1	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A1or副役A3or副役B1or外れ
中左ベル2	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A2or副役A4or副役B1or外れ
中左ベル3	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A3or副役A5or副役B1or外れ
中左ベル4	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A4or副役A6or副役B1or外れ
中左ベル5	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A1or副役A5or副役B1or外れ
中左ベル6	中左右	中段ベル
	中左右以外	副役A2or副役A6or副役B1or外れ
中右ベル1	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A1or副役A3or副役B1or外れ
中右ベル2	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A2or副役A4or副役B1or外れ
中右ベル3	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A3or副役A5or副役B1or外れ
中右ベル4	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A4or副役A6or副役B1or外れ
中右ベル5	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A1or副役A5or副役B1or外れ
中右ベル6	中右左	中段ベル
	中右左以外	副役A2or副役A6or副役B1or外れ

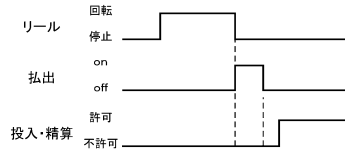
【図17】

【図17】

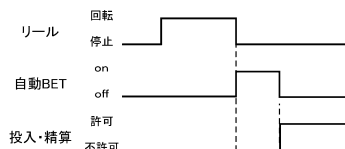
(a) 払出しなし時



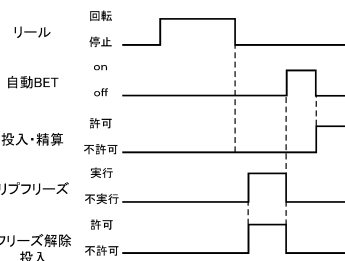
(b) 小役入賞時



(c) ベルリプレイ等以外の再遊技役入賞時



(d) ベルリプレイ等入賞時



【図16】

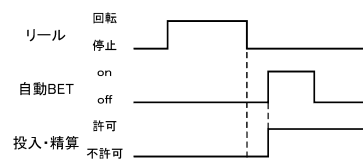
【図16】

当選役	停止順	停止する図柄組合せ
右左ベル1	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A1or副役A3or副役B2or外れ
右左ベル2	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A2or副役A4or副役B2or外れ
右左ベル3	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A3or副役A5or副役B2or外れ
右左ベル4	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A4or副役A6or副役B2or外れ
右左ベル5	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A1or副役A5or副役B2or外れ
右左ベル6	右左中	中段ベル
	右左中以外	副役A2or副役A6or副役B2or外れ
右中ベル1	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A1or副役A3or副役B2or外れ
右中ベル2	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A2or副役A4or副役B2or外れ
右中ベル3	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A3or副役A5or副役B2or外れ
右中ベル4	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A4or副役A6or副役B2or外れ
右中ベル5	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A1or副役A5or副役B2or外れ
右中ベル6	右中左	中段ベル
	右中左以外	副役A2or副役A6or副役B2or外れ

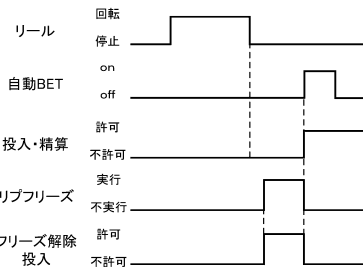
【図18】

【図18】

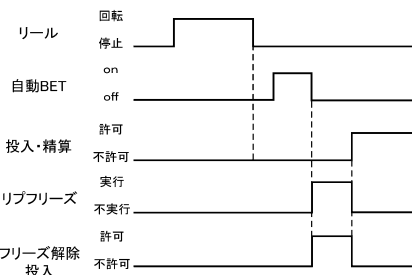
(a) ベルリプレイ等以外の再遊技役入賞時(変形例)



(b) ベルリプレイ等入賞時(変形例)



(c) ベルリプレイ等入賞時(変形例)



【図19】

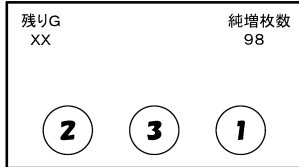
【図19】



【図20】

【図20】

(a) AT中画面 (通常)

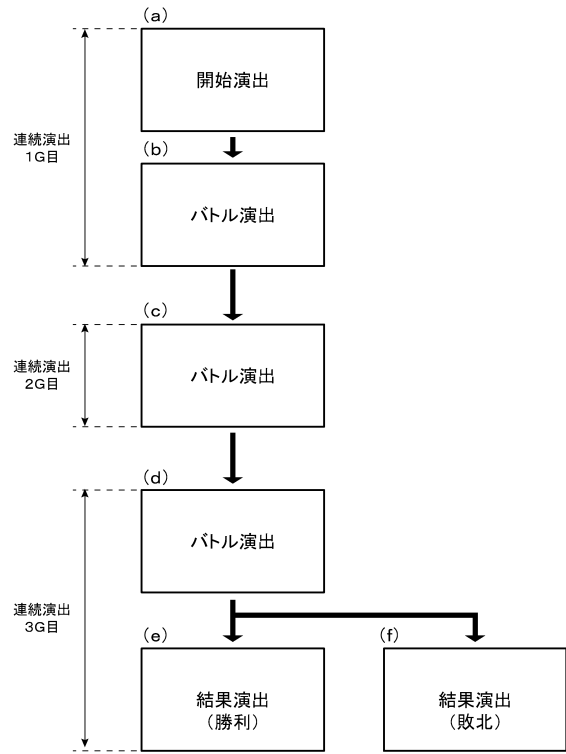


(b) AT中画面 (高確率状態)



【図21】

【図21】



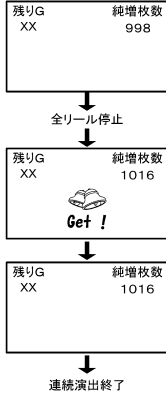
【図22】

【図22】

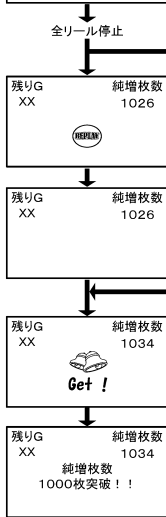
(a) 連続演出中以外



(b) 連続演出中



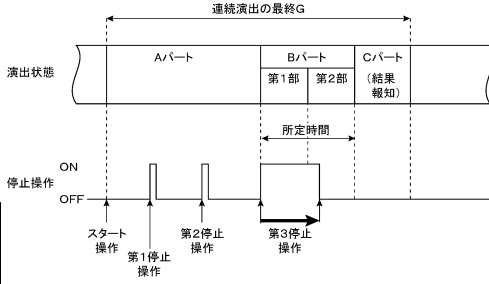
(c) 連続演出終了以降



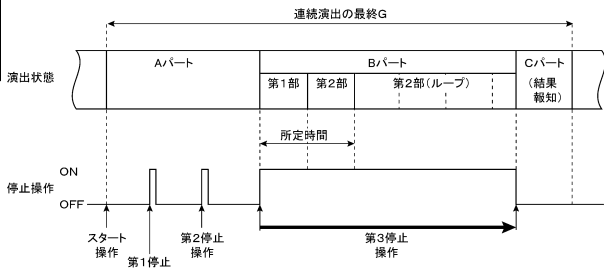
【図23】

【図23】

(a) 第3停止ON状態が所定時間以下の場合



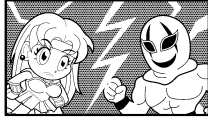
(b) 第3停止ON状態が所定時間を超える場合



【図24】

【図24】

(a) Aパート



(b) Bパート(第1部)



(c) Bパート(第2部)



(所定時間経過)

第3停止 OFF状態

第3停止 ON状態

(d) Bパート(第2部ループ)



ループ実行

(e) Cパート

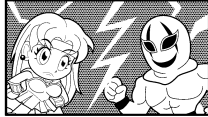


第3停止 ON→OFF時

【図26】

【図26】

(a) Aパート



(b) Bパート(第1部)



(c) Bパート(第2部)



(所定時間経過)

第3停止 OFF状態

第3停止 ON状態



(e) Cパート

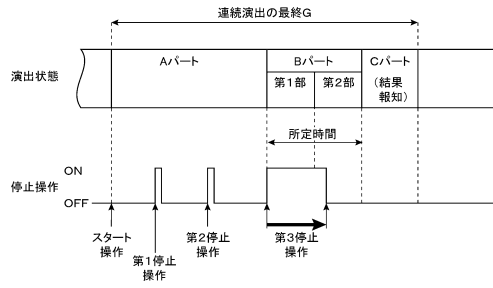


第3停止 ON→OFF時

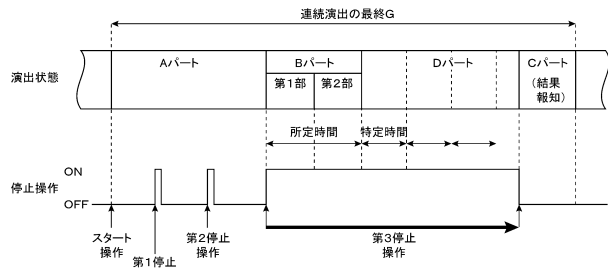
【図25】

【図25】

(a) 第3停止ON状態が所定時間以下の場合



(b) 第3停止ON状態が所定時間を超える場合



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4