

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-110367

(P2010-110367A)

(43) 公開日 平成22年5月20日 (2010.5.20)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 E

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2008-283172 (P2008-283172)
 (22) 出願日 平成20年11月4日 (2008.11.4)

(71) 出願人 000108937
 ダイコク電機株式会社
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番
 1号 名古屋国際センタービル2階
 (74) 代理人 110000567
 特許業務法人 サトー国際特許事務所
 (72) 発明者 松原 真那武
 名古屋市中村区那古野一丁目47番1号
 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電
 機株式会社内
 Fターム(参考) 2C082 AA02 AB12 AC23 BA02 BA06
 BA07 BA08 BA22 BA31 BB02
 BB15 BB22 BB28 BB32 CA02
 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23
 CB50 CC01 CC24 CD06 CD12

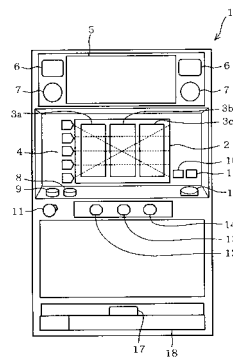
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】一部の停止出目と併せて演出を楽しませ、遊技性を高める。

【解決手段】スロットマシン1は、図柄を変動表示している状態においてストップボタン12~14が操作されると、内部当選フラグの成立状況を示す演出を行い、演出を開始してからの所定期間だけ変動表示を停止させるための操作を無効とし、無効とされていない状態でストップボタン12~14が操作されると、何れかの図柄を停止表示する。一部の停止図柄及び演出から内部当選フラグの成立状況を推測させることができる。

【選択図】 図1



1:スロットマシン
 2:変動表示部
 3:フラグ告知手段、無効状態告知手段
 4:ゲーム開始操作手段
 11:ゲーム開始操作手段
 12~14:停止操作手段

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列にしたがって変動表示する二以上の変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始させるために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定した内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

二以上の前記変動表示部が変動している状態において前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選フラグの成立状況を示す情報を報知するフラグ報知手段と、

前記フラグ報知手段が報知を開始してからの所定期間だけ変動表示を停止させるための操作を無効とする停止操作無効化手段と、

前記停止操作無効化手段により無効とされていない状態で前記停止操作手段が操作されたときに、何れかの図柄を図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシン。

10

【請求項 2】

前記図柄変動表示手段を副図柄変動表示手段とし、前記変動表示部を副変動表示部とし、前記表示制御手段を副表示制御手段とした場合において、

図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列にしたがって変動表示する複数の主変動表示部を備えた主図柄変動表示手段と、

前記停止操作手段が操作されたときに、前記内部当選フラグに対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引込んで図柄表示領域に停止表示させる主表示制御手段と、

前記主図柄変動表示手段の図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せが所定の入賞図柄であるか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞図柄であると判定されたときに、当該入賞図柄に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備えたことを特徴とする請求項 1 記載のスロットマシン。

20

30

【請求項 3】

前記フラグ報知手段は、前記停止操作無効化手段により停止操作が無効とされている状態において何れかの前記停止操作手段による停止操作が行われた場合に、当該停止操作手段による停止操作に応じて前記情報を切替えて報知することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のスロットマシン。

【請求項 4】

内部当選フラグに応じて前記所定期間を設定する所定期間設定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記フラグ報知手段は、遊技者に対して変動中の前記変動表示部に対応する前記停止操作手段を連打するように促す情報を報知すると共に、連打の結果に応じて内部当選フラグの成立状況をより明確に示す情報に切替え、

前記停止操作無効化手段は、前記変動表示部の特定の図柄が前記図柄表示領域又は図柄表示領域に引込可能な範囲に位置していないときよりも位置しているときの方が高い確率で無効化を解除することを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載のスロットマシン。

40

【請求項 6】

前記入賞判定手段により特別役に対応する入賞図柄であると判定された場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる特別状態発生手段と、

停止操作が無効であるか否かを報知する無効状態報知手段と、を備え、

前記停止操作無効化手段は、前記特別役に対応する内部当選フラグが成立していない場

50

合よりも成立している場合の方が高い確率で停止操作を無効とし、

前記無効状態報知手段は、前記フラグ報知手段が報知を開始したことに応じて前記停止操作無効化手段が停止操作を無効とする場合において、無効であると報知する場合よりも有効であると報知する場合の方が前記特別役に対応する内部当選フラグの成立している可能性が高くなるように報知することを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れかに記載のロットマシン。

【請求項 7】

前記所定期間は前記報知手段が前記情報を報知する報知期間であることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れかに記載のロットマシン。

【請求項 8】

前記表示制御手段は、前記停止操作無効化手段により停止操作が無効とされている場合であっても、前記停止操作手段が所定の停止操作順により停止操作された場合には当該停止操作に応じて図柄を停止表示させることを特徴とする請求項 1 乃至 7 の何れかに記載のロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定した内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させ、停止操作手段が操作されたときに、内部当選フラグの成立状況を示す情報を報知するように構成されてなるロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来ロットマシンにおいては、ストップボタンの操作時に演出を変更することで遊技者に対して期待感を煽るものがある。このようなロットマシンの中には、全てのリールが停止した状態でその演出を終了するまで次の操作を受け付けない機種や、演出を実行中であっても次の変更タイミングの発生によりその演出をキャンセルする機種がある（例えば特許文献 1、2 参照）。

【特許文献 1】特開 2000 - 229145 号公報

【特許文献 2】特開 2004 - 000813 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記した特許文献 1 に開示されている構成では、全てのリールが停止しているため、その停止出目からフラグの成立状態を見抜くことが可能であり、演出による効果を十分に発揮することができないという問題がある。又、上記した特許文献 2 に開示されている構成では、演出を実行中であっても次の変更タイミングの発生によりその演出をキャンセルするので、演出によって期待感を十分に煽ることができないという問題がある。

【0004】

本発明は、上記した事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、一部の停止出目と併せて演出を十分に楽しませることができ、遊技性を高めることができるロットマシンを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

請求項 1 に記載した発明は、図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列にしたがって変動表示する二以上の変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、遊技媒体が投入された状態でゲームを開始させるために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、決定した内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる内部抽選

10

20

30

40

50

手段と、前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、二以上の前記変動表示部が変動している状態において前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選フラグの成立状況を示す情報を報知するフラグ報知手段と、前記フラグ報知手段が報知を開始してからの所定期間だけ変動表示を停止させるための操作を無効とする停止操作無効化手段と、前記停止操作無効化手段により無効とされていない状態で前記停止操作手段が操作されたときに、何れかの図柄を図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、を備えて構成したことに特徴を有する。

【0006】

請求項2に記載した発明は、前記図柄変動表示手段を副図柄変動表示手段とし、前記変動表示部を副変動表示部とし、前記表示制御手段を副表示制御手段とした場合において、図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列にしたがって変動表示する複数の主変動表示部を備えた主図柄変動表示手段と、前記停止操作手段が操作されたときに、前記内部当選フラグに対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引込んで図柄表示領域に停止表示させる主表示制御手段と、前記主図柄変動表示手段の図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せが所定の入賞図柄であるか否かを判定する入賞判定手段と、前記入賞判定手段により入賞図柄であると判定されたときに、当該入賞図柄に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備えて構成したことに特徴を有する。

10

【0007】

請求項3に記載した発明は、前記フラグ報知手段は、前記停止操作無効化手段により停止操作が無効とされている状態において何れかの前記停止操作手段による停止操作が行われた場合に、当該停止操作手段による停止操作に応じて前記情報を切替えて報知することに特徴を有する。

20

【0008】

請求項4に記載した発明は、内部当選フラグに応じて前記所定期間を設定する所定期間設定手段を備えて構成したことに特徴を有する。

請求項5に記載した発明は、前記フラグ報知手段は、遊技者に対して変動中の前記変動表示部に対応する前記停止操作手段を連打するように促す情報を報知すると共に、連打の結果に応じて内部当選フラグの成立状況をより明確に示す情報に切替え、前記停止操作無効化手段は、前記変動表示部の特定の図柄が前記図柄表示領域又は図柄表示領域に引込可能な範囲に位置していないときよりも位置しているときの方が高い確率で無効化を解除することに特徴を有する。

30

【0009】

請求項6に記載した発明は、前記入賞判定手段により特別役に対応する入賞図柄であると判定された場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる特別状態発生手段と、停止操作が無効であるか否かを報知する無効状態報知手段と、を備え、前記停止操作無効化手段は、前記特別役に対応する内部当選フラグが成立していない場合よりも成立している場合の方が高い確率で停止操作を無効とし、前記無効状態報知手段は、前記フラグ報知手段が報知を開始したことに応じて前記停止操作無効化手段が停止操作を無効とする場合において、無効であると報知する場合よりも有効であると報知する場合の方が前記特別役に対応する内部当選フラグの成立している可能性が高くなるように報知することに特徴を有する。

40

【0010】

請求項7に記載した発明は、前記所定期間は前記報知手段が前記情報を報知する報知期間であることに特徴を有する。

請求項8に記載した発明は、前記表示制御手段は、前記停止操作無効化手段により停止操作が無効とされている場合であっても、前記停止操作手段が所定の停止操作順により停止操作された場合には当該停止操作に応じて図柄を停止表示させることに特徴を有する。

【発明の効果】

【0011】

請求項1に記載した発明によれば、二以上の変動表示部が変動している状態において停

50

止操作手段が操作されると、内部当選フラグの成立状況を示す情報を報知し、報知を開始してから所定期間だけ変動表示を停止させるための操作を無効とし、無効とされていない状態で停止操作手段が操作されると、何れかの図柄を図柄表示領域に停止表示させるように構成したので、一部の停止図柄及び演出から内部当選フラグの成立状況を推測させることができる。この場合、停止図柄によっては停止した瞬間に一定の期待感を与えることができ、演出によっては一定の期間に渡り徐々に期待感を与えることができ、それらの組合せによって様々な遊技性を提供することができる。

【0012】

請求項2に記載した発明によれば、図柄変動表示手段を副図柄変動表示手段とし、変動表示部を副変動表示部とし、表示制御手段を副表示制御手段として実現するように構成したので、図柄変動表示手段に対する停止操作を禁止するという規則上の制限を受けることなく、自由な設計を可能とすることができる。又、入賞図柄を異種の図柄の組合せとしたり、入賞ラインを非直線型としたりすることで主図柄表示部に停止表示された図柄が所謂リーチ目を表すものであるか否かを判別し難くする一方、副図柄表示部において、入賞図柄に同種の図柄を直線上に停止表示したり、特別役の内部当選時に遊技者が把握し易い特定の停止出目を停止表示したりすると、より効果的である。

10

【0013】

請求項3に記載した発明によれば、停止操作無効化手段により停止操作が無効とされている状態において何れかの停止操作手段による停止操作が行われた場合に、当該停止操作手段による停止操作に応じて情報を切替えて報知するように構成したので、遊技者が参加する遊技者参加型の演出を提供することができる。

20

【0014】

請求項4に記載した発明によれば、内部当選フラグに応じて所定期間を設定するように構成したので、演出により期待感を高めることができ、その一方で、どのタイミングで無効化が解除されたかに応じて異なる期待感を与えることができる。

【0015】

請求項5に記載した発明によれば、遊技者に対して変動中の変動表示部に対応する停止操作手段を連打するように促す情報を報知すると共に、連打の結果に応じて内部当選フラグの成立状況をより明確に示す情報に切替え、変動表示部の特定の図柄が図柄表示領域又は図柄表示領域に引込可能な範囲に位置していないときよりも位置しているときの方が高い確率で無効化を解除するように構成したので、遊技者に対して連打によるゲーム感覚によって期待感を煽ることができ、更に、リーチ目となる図柄や内部当選役の図柄が引込範囲内に位置したときに無効化が解除されることで、連打の流れで停止操作が行われた場合に停止図柄も含めて一体的及び連続的な演出を行うことができる。

30

【0016】

請求項6に記載した発明によれば、実際には停止操作が無効である場合の方が有効である場合よりも特別役に対応する内部当選フラグが成立している可能性が高いものであるが、フラグ報知手段が報知を開始したことに応じて停止操作無効化手段が停止操作を無効とする場合において、無効であると報知する場合よりも有効であると報知する場合の方が特別役に対応する内部当選フラグの成立している可能性が高くなるように報知するように構成したので、有効と報知された場合であっても特別役に対する期待感を維持することができるだけでなく、無効化されている状態で有効と報知された場合には無効と報知された場合よりも特別役の当選への期待感が高いために期待感を煽ることができる。

40

【0017】

請求項8に記載した発明によれば、所定の停止操作順で停止操作が行われた場合には無効化されている状態であっても停止操作が有効となるように構成したので、停止操作を無効化する遊技性を好まない遊技者に対して不満を募らせることを防止することができる。又、遊技の状況や遊技者の気分によって演出を省略することもでき、多彩な遊技性を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【0018】

(第1の実施形態)

以下、本発明の第1の実施形態について、図1乃至図10を参照しながら説明する。図1は、スロットマシンの正面外観を概略的に示している。スロットマシン1の正面には表示窓2が設けられており、遊技者は表示窓2を通じて内部に設けられたリール3(本発明でいう変動表示部)の図柄を視認可能となっている。

【0019】

図柄は、図3に示すように、左リール3a、中リール3b及び右リール3cの各円周面に描かれており、それら各リール3a~3cの停止状態では表示窓2の上段、中段及び下段に対応して図柄が表示される。表示窓2には合計5本(上段、中段、下段に対応した横3本及び対角線配置された2本)の入賞ライン(図1では破線にて示す)が施されていると共に、表示窓2の側方には有効化された入賞ラインを表示する有効ライン表示部4が設けられており、入賞図柄が何れかの入賞ライン上に揃ったときに対応する入賞が発生するようになっている。

【0020】

表示窓2の上方には、ボーナスゲーム中のメダルの払出し進捗状態などの種々の情報を表示する液晶表示部5(本発明でいうフラグ報知手段、無効状態報知手段)、各種のランプからなるランプ部6、各種の効果音などを出力するスピーカ7が設けられている。表示窓2の下方には、クレジットメダルを投入するMAXBETボタン8、クレジットメダルの精算を行うクレジット精算ボタン9及びメダルを投入するメダル投入口10が設けられており、これら下方にはスタートレバー11(本発明でいうゲーム開始操作手段)、左ストップボタン12(本発明でいう停止操作手段)、中ストップボタン13(本発明でいう停止操作手段)及び右ストップボタン14(本発明でいう停止操作手段)が設けられている。表示窓2の右方位置には、払出メダルの枚数を表示する払出数表示部15、クレジットメダルの枚数を表示するクレジット表示部16が設けられている。又、スロットマシン1の正面最下部にはメダルが払出されるメダル払出口17、メダル払出口17から払出されたメダルを受ける受皿18が設けられている。

【0021】

スロットマシン1は、一連のゲーム開始操作、つまり、遊技者がメダルをメダル投入口10に投入した状態又はクレジットメダルをMAXBETボタン8の操作により投入した状態でスタートレバー11を操作すると、内部抽選(内部当選役の抽選)を行うと共に各リール3a~3cを始動させる(回転動作を開始させる)。そして、スロットマシン1は、各リール3a~3cを始動させた後では、ストップボタン12~14の操作に応じて各リール3a~3cを停止して1ゲームを終了する。そして、内部抽選の結果が当選であった場合には、内部抽選により当選した役に対応した内部当選フラグ(ボーナスフラグ、小役フラグ、リプレイフラグ)を「1」に設定し(成立させ)、その内部当選フラグに基づいて引込制御を含む停止制御(各リール3a~3cを内部当選フラグの種類に応じた入賞図柄又はハズレ図柄で停止させる制御)を行い、その入賞図柄に応じた枚数のメダルをメダル払出口17から払出す。引込制御は、ストップボタン12~14の操作を検出した時点から最大で4図柄までの図柄を入賞ライン上に引込んで停止させることが可能な制御である。

【0022】

入賞図柄としては、図4に示すように、ボーナス図柄、小役図柄及びリプレイ図柄が設定されている。この場合、小役図柄としてはメダルの払出枚数が異なるオレンジ図柄、ベル図柄、スイカ図柄及びチェリー図柄の4種類が設定されている。

【0023】

スロットマシン1は、前扉が開放された状態で特定の従業員が設定手段を操作することにより、上記したボーナスの当選確率を複数段階(例えば1~6の6段階)で設定可能となっており、数値(設定値)が大きい程、ボーナスの当選確率が大きく設定される。ボーナス以外の小役及びリプレイの当選確率は設定値による差がなく、全ての設定値に共通す

10

20

30

40

50

る当選確率が設定されている。尚、小役及びリプレイについてもボーナスと同様に複数段階で設定可能としても良い。

【0024】

図2は、上記したスロットマシン1の電氣的な構成を機能ブロック図として示している。制御部19（本発明でいう内部抽選手段、停止操作無効化手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、所定期間設定手段、特定状態発生手段）は、CPU、ROM、RAM、I/Oなどを備えたマイクロコンピュータにより構成されており、上記したスタートレバー11、左ストップボタン12、中ストップボタン13、右ストップボタン14、MAX BETボタン8、クレジット精算ボタン9から各操作信号を入力する。

【0025】

又、制御部19は、メダル投入口10に投入されたメダルの真贋及び通過を判定する投入メダル検知部20から投入メダル検知信号を入力すると共に、設定値操作部21から設定信号を入力する。又、制御部19は、上記した各リール3a~3cに対応する各リール用モータ22a~22cを駆動させるリール駆動部23、各リール3a~3cに設けられた基準位置片の通過を検知する各センサ24a~24cからの検知信号に基づいて基準位置を検知する基準位置検知部25、メダル払出口17からメダルを払出させるメダル払出部26、上記した有効ライン表示部4、払出数表示部15及びクレジット表示部16を接続している。各リール用モータ22a~22c及びリール駆動部23は本発明でいう図柄変動表示手段である。

【0026】

更に、制御部19は、表示制御部27、音出力制御部28及びランプ制御部29を接続している。表示制御部27は、上記した液晶表示部5における各種の表示動作を制御する。音出力制御部28は、上記したスピーカ20からの各種の音出力動作を制御する。ランプ制御部29は、上記したランプ部6における各種の点灯動作や点滅動作を制御する。

【0027】

この場合、制御部19は、上記した各入力信号及びROMに記憶した制御プログラムに基づいて、リール駆動部23、メダル払出部26、有効ライン表示部4、払出数表示部15、クレジット表示部16、表示制御部27、音出力制御部28、ランプ制御部29の動作を制御すると共に、アウト信号（1メダルの投入毎又は1クレジットメダルのベット毎に1パルス出力）、セーフ信号（1メダルの払出毎又は1クレジットメダルの払出毎に1パルス出力）、ゲーム信号（1ゲーム開始毎に1パルス出力）、ボーナス信号（ボーナスゲーム中にレベル信号出力）の生成を制御する。

【0028】

上記した構成では、制御部19は、内部当選役の抽選を行うための内部当選役抽選テーブル（図示せず）を記憶保持していると共に、図5に示す演出抽選テーブル、図6に示す演出変更タイミングテーブル、図7に示す有効化位置決定テーブル及び図8に示す停止テーブルを記憶保持している。

【0029】

演出抽選テーブルは、ハズレ時の演出抽選テーブルとボーナスフラグ成立時の演出抽選テーブルとを含み、制御部19は、ゲームを開始すると、十進数で0~65535の範囲で発生する乱数の中から1つの乱数を取得し、その取得した乱数を内部当選役抽選テーブルの乱数と照合して内部当選役の抽選を行い、次いで、十進数で0~127の範囲で発生する乱数の中から1つの乱数を取得し、その取得した乱数を演出抽選テーブルの乱数と照合して演出の抽選を行う。内部当選役の抽選で何れの役にも当選しなかった場合であれば、十進数で0~127の範囲で発生する乱数の中から取得した乱数をハズレ時の演出抽選テーブル乱数と照合して演出の抽選を行い、一方、内部当選役の抽選でボーナスに当選した場合であれば、十進数で0~127の範囲で発生する乱数の中から取得した乱数をボーナスフラグ成立時の演出抽選テーブル乱数と照合して演出の抽選を行う。

【0030】

演出としては「演出A」~「演出R」の複数種類が設定されており、それら複数種類の

10

20

30

40

50

「演出 A」～「演出 R」は演出を変更するタイミングや停止操作を受付けるか否かの動作が異なっている。図 6 中「演出」は、そのタイミングで演出を変更し、開始、第 1 停止、第 2 停止に設定されている場合であれば、演出を実行中に未停止リールに対する停止操作を受付け、第 3 停止に設定されている場合であれば、次のゲームのためのメダル投入を受付けることを示している。図 6 中「演出」は、そのタイミングで演出を変更し、始、第 1 停止、第 2 停止に設定されている場合であれば、演出を実行中に未停止リールに対する停止操作を受付けることなく、その実行中の演出を終了したタイミングで未停止リールに対する停止操作を受付け、第 3 停止に設定されている場合であれば、次のゲームのためのメダル投入を受付けることなく、その実行中の演出を終了したタイミングで次のゲームのためのメダル投入を受付けることを示している。図 6 中「- 演出」は、そのタイ

10

ミングで演出を変更しないことを示している。又、「演出」を開始した後の次の停止操作に応じて演出を終了し、通常の動作演出に変更する。ゲーム終了時に「演出」又は「演出」を行っている場合には、次のゲームのためのメダル投入時にその演出を終了し、ボーナス確定演出を表示している場合を除いて通常の動作演出に切替える。

【0031】

具体的には、演出の抽選により「演出 A」が当選した場合であれば、「演出 A」ではゲーム開始のタイミングで「演出」を設定しており、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作のタイミングで「- 演出」を設定しているので、スタートレバー 11 が操作されると、スタートレバー 11 が操作されたタイミングで演出を変更し、ストップボタン 12 ~ 14 が第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作されると、第 1 停止操作、第 2 停止

20

【0032】

又、演出の抽選により「演出 B」が当選した場合であれば、「演出 B」ではゲーム開始のタイミング、第 1 停止操作のタイミングで「演出」を設定しており、第 2 停止操作、第 3 停止操作のタイミングで「- 演出」を設定しているので、スタートレバー 11 が操作されると、スタートレバー 11 が操作されたタイミングで演出を変更し、ストップボタン 12 ~ 14 が第 1 停止操作されると、第 1 停止操作されたタイミングで演出を変更し、第 2 停止操作、第 3 停止操作されると、第 2 停止操作、第 3 停止操作されたタイミ

30

【0033】

又、演出の抽選により「演出 H」が当選した場合であれば、「演出 H」ではゲーム開始のタイミングで「演出」を設定しており、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作のタイミングで「- 演出」を設定しているので、スタートレバー 11 が操作されると、スタートレバー 11 が操作されたタイミングで演出を変更し、ストップボタン 12 ~ 14 が第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作されると、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作されたタイミングで演出を変更することはない。又、演出実行中に第 1 停止操作された場合には当該停止操作は無効となり、その実行中の演出を終了した後に第 1 停止操作された場合に当該停止操作されたストップボタンに対応する未停止リールに対する停止

40

【0034】

又、演出の抽選により「演出 I」が当選した場合であれば、「演出 I」ではゲーム開始のタイミングで「演出」を設定しており、第 1 停止操作のタイミングで「演出」を設定しているので、スタートレバー 11 が操作されると、スタートレバー 11 が操作されたタイミングで演出を変更し、ストップボタン 12 ~ 14 が第 1 停止操作されると、第 1 停止操作されたタイミングで演出を変更し、第 2 停止操作、第 3 停止操作されると、第 2 停止操作、第 3 停止操作されたタイミングで演出を変更することはない。又、第 1 停止操作されたタイミングで未停止リールに対する停止制御を行う。演出実行中に第 2 停止操作さ

50

れた場合には当該停止操作は無効となり、その実行中の演出を終了した後に第2停止操作された場合に当該停止操作されたストップボタンに対応する未停止ルールに対する停止制御を行う。更に、第3停止操作されたタイミングで未停止ルールに対する停止制御を行う。

【0035】

又、1回のゲームで演出を複数回変更する演出パターン(「演出O」、「演出P」、「演出Q」、「演出R」)では、全体で1つのストーリーを構成する。すなわち、スタートレバー11が操作されると、スタートレバー11が操作されたタイミングで所謂勝敗(バトル)の要素を含む演出を開始し、二人のキャラクターがバトルを開始し、ボーナスフラグが成立していれば、遊技者側が勝利する演出を行い、一方、ボーナスフラグが成立していなければ、遊技者側が敗北する演出を行う。具体的には、1又は複数の「演出」のうち最後の「演出」で勝敗を決定する演出を行う。途中の「演出」では勝敗を決定することなく引き分ける演出を行い、次の操作で演出を変更する。最後の「演出」で遊技者側が勝利した場合には、その後の操作によりボーナス確定演出(「演出」)を行い、一方、最後の「演出」で遊技者側が敗北した場合には、その後の操作により通常の動画演出に変更する。

10

【0036】

ここで、演出とボーナス当選期待度の関係について説明する。ボーナス当選期待度は同じ操作タイミングで演出が変更されるものであっても、その演出が「演出」であるよりも「演出」である方が高くなるように設定されている。具体的には、「演出B」と「演出I」とでは共に開始操作時及び第1停止操作時に演出を変更するが、第1停止操作時に行う演出が「演出B」では「演出」であり、「演出I」では「演出」である。そして、「演出B」はハズレ時に選択される確率が「10/128」であり、ボーナスフラグ成立時に選択される確率が「6/128」であるが、一方、「演出I」はハズレ時に選択される確率が「2/128」であり、ボーナスフラグ成立時に選択される確率が「5/128」である。つまり、「演出B」が行われた場合よりも「演出I」が行われた場合の方がボーナスフラグの成立している可能性が高い。この「演出B」と「演出I」との関係は、「演出C」と「演出J」との関係、「演出D」と「演出K」との関係についても同様である。

20

【0037】

又、同じ「演出」であっても最初に演出を変更するタイミングが遅いほどボーナス当選期待度は高くなるように設定されている。具体的には、「演出L」と「演出M」とでは「演出L」はハズレ時に選択される確率が「1/128」であり、ボーナスフラグ成立時に選択される確率が「5/128」であるが、一方、「演出M」はハズレ時に選択される確率が「0/128」であり、ボーナスフラグ成立時に選択される確率が「6/128」である。つまり、「演出L」が行われた場合よりも「演出M」が行われた場合の方がボーナスフラグの成立している可能性が高い。この「演出L」と「演出M」との関係は、「演出M」と「演出N」との関係についても同様である。

30

【0038】

又、「演出A」～「演出D」と「演出H」～「演出K」とを区分して比較すると、両者共に開始操作のタイミングで演出を変更するので、このタイミングで「演出」であるか「演出」であるかを判別することは困難であるが、より遅いタイミングで演出を変更するほどボーナス当選への期待感を高めることができ、しかも、その演出が「演出」であればボーナス当選への期待感を一層高めることができる。「演出E」～「演出G」と「演出L」～「演出N」との関係も同様である。「演出O」～「演出R」を比較すると、演出を変更する毎にボーナス当選への期待感を高めることができる。「演出M」、「演出N」、「演出Q」及び「演出R」についてはボーナスフラグ発生時には行うがハズレ時には行わないので、何れの役も当選していなければボーナス当選が確定する。

40

【0039】

「演出E」及び「演出L」については遊技者参加型の演出を行う。制御部19は、ゲー

50

ムを開始すると、内部当選役の抽選を行い、演出の抽選を行い、「演出E」又は「演出L」に当選した場合であれば、十進数で0～127の範囲で発生する乱数の中から取得した乱数を有効化位置決定テーブル乱数と照合して有効化位置の抽選を行う。スタートレバー11が操作されると、液晶表示部5の液晶画面上にインジケータを表示すると共に、中ストップボタン13の連打を促す演出を行う。但し、中リール3bが第1停止された場合には中ストップボタン13の連打を促す演出を行わない。連打及びフラグの成立状況に応じてインジケータのゲージを高め、「演出E」については次の停止操作が有効であるので、何れかのストップボタンが操作されたタイミングで演出を終了し、「演出L」については次の停止操作が無効であるので、その演出をスタートレバー11が操作された時点から7秒間継続する。スタートレバー11が操作された時点から6秒（成立フラグに応じて抽選により時間を決定しても良い）が経過した後は、リールが有効化位置に位置したときに停止操作を有効とし、停止操作を有効とした後であって7秒が経過する前に停止操作された場合には演出をキャンセルすると共に、リールを停止させる。有効化位置は中リール3aの図柄を基準に決定し、中ストップボタン13による停止操作を有効化すると同時に他の未停止リールについての停止操作も有効化する。

10

20

30

40

50

【0040】

この場合、図柄番号「15」～「19」の群と、それ以外の図柄番号の群とを区分して比較すると、図柄番号「15」～「19」の抽選確率は「96/128」であり、それ以外の図柄番号の抽選確率は「32/128」であり、図柄番号「15」～「19」が有効化位置として決定され易く、図柄番号「16」の引込コマ数は「4」であり、図柄番号「17」の引込コマ数は「3」であり、図柄番号「18」の引込コマ数は「2」であり、図柄番号「19」の引込コマ数は「1」であるので、中リール3bの図柄番号「20」の「7」が中段に停止することでボーナスフラグの成立を報知する（ボーナスフラグが成立している場合のみ図柄番号20の「7」が中段に停止する）構成となっている。このような構成により、ボーナスフラグが成立している状態で中ストップボタン13が連打された場合には有効化された直後に図柄番号「20」の「7」が中段に停止してボーナスフラグの成立を報知するという遊技性を提供することができる。

【0041】

次に、上記した構成の作用について、図9及び図10を参照して説明する。制御部19は、ゲーム開始処理及び入賞処理を周期的に行う。以下、これらゲーム開始処理及び入賞処理について順次説明する。

【0042】

（1）ゲーム開始処理

制御部19は、ゲーム開始処理を開始すると、ゲーム開始の操作（スタートレバー11の操作）を検出したか否かを判定する（S1）。ここで、制御部19は、遊技者が遊技を開始するためにスタートレバー11を操作したことにより、ゲーム開始の操作を検出したと判定すると（S1：YES）、十進数で0～65535の範囲で発生する乱数の中から1つの乱数を取得し、その取得した乱数を内部当選役抽選テーブルの乱数と照合して内部当選役の抽選を行い（S2）、内部当選した役の内部当選フラグを「1」に設定する（S3）。

【0043】

次いで、制御部19は、十進数で0～127の範囲で発生する乱数の中から1つの乱数を取得し、その取得した乱数を演出抽選テーブルの乱数と照合して演出の抽選を行い（S4）、当選した演出が「演出E」又は「演出L」であるか否かを判定する（S5）。ここで、制御部19は、当選した演出が「演出E」又は「演出L」であると判定すると（S5：YES）、十進数で0～127の範囲で発生する乱数の中から1つの乱数を取得し、その取得した乱数を有効化位置決定テーブルの乱数と照合して有効化位置決定の抽選を行い（S6）、決定した演出を実行し（S7）、リール3a～3cの回転を開始させ（S8）、ゲーム開始処理を終了してリターンする。一方、制御部19は、当選した演出が「演出E」及び「演出L」の何れでもないと判定すると（S5：NO）、有効化位置決定の抽選

を行うことなく、決定した演出を実行し（S7）、リール3a～3cの回転を開始させ（S8）、ゲーム開始処理を終了してリターンする。

【0044】

（2）入賞処理

制御部19は、入賞処理を開始すると、リール停止の操作を検出したか否かを判定する（S11～S13）。ここで、制御部19は、遊技者が左リール3aを停止させるために左ストップボタン12の操作を検出したと判定すると（S11：YES）、「演出」中であるか否かを判定し（S14）、「演出」中でないと判定すると（S14：NO）、左ストップボタン12の操作を受付けることで左リール3aを停止させ（S15）、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。一方、制御部19は、「演出」中であると判定すると（S14：YES）、左ストップボタン12の操作を受付けないことで左リール3aを停止させることなく、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。

10

【0045】

又、制御部19は、遊技者が中リール3bを停止させるために中ストップボタン13の操作を検出したと判定すると（S12：YES）、「演出」中であるか否かを判定し（S17）、「演出」中でないと判定すると（S17：NO）、中ストップボタン13の操作を受付けることで中リール3bを停止させ（S18）、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。一方、制御部19は、「演出」中であると判定すると（S17：NO）、「演出L」を実行中であるか否かを判定し（S19）、「演出L」を実行中であると判定すると（S19：YES）、スタートレバー11が操作された時点から6秒が経過したか否かを判定し（S20）、スタートレバー11が操作された時点から6秒が経過したと判定すると（S20：YES）、停止操作が有効化されたか否かを判定し（S21）、停止操作が有効化されたと判定すると（S21：YES）、中ストップボタン13の操作を受付けることで中リール3bを停止させ（S18）、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。

20

【0046】

又、制御部19は、遊技者が右リール3cを停止させるために右ストップボタン14の操作を検出したと判定すると（S13：YES）、「演出」中であるか否かを判定し（S22）、「演出」中でないと判定すると（S22：NO）、右ストップボタン14の操作を受付けることで右リール3cを停止させ（S23）、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。一方、制御部19は、「演出」中であると判定すると（S22：YES）、右ストップボタン14の操作を受付けないことで右リール3cを停止させることなく、全てのリール3a～3cの回転を停止させたか否かを判定する（S16）。

30

【0047】

制御部19は、全てのリール3a～3cの回転を停止させたと判定すると（S16：YES）、停止図柄が何れの入賞図柄であるかを判定し（S24）、何れの役に入賞したかを判定する（S25～S27）。

【0048】

ここで、制御部19は、入賞図柄がリプレイ図柄であり、リプレイに入賞したと判定すると（S25：YES）、リプレイゲームを設定し（S28）、リプレイフラグを「0」に設定する（S29）。次いで、制御部19は、ボーナスゲームの終了条件を達成したか否かを判定し（S30）、ボーナスゲームの終了条件を達成したと判定すると（S30：YES）、ボーナスゲームフラグを「0」に設定し（S31）、入賞処理を終了してリターンする。

40

【0049】

又、制御部19は、入賞図柄がボーナス図柄であり、ボーナスに入賞したと判定すると（S26：YES）、ボーナスゲームフラグを「1」に設定し（S32）、ボーナスフラグを「0」に設定し（S33）、上記したS30、S31を実行し、入賞処理を終了して

50

リターンする。又、制御部 19 は、入賞図柄が小役図柄であり、小役に入賞したと判定すると (S 27 : YES)、入賞した小役に対応する枚数のメダルをメダル払出口 17 から払出させる払出処理を行い (S 34)、小役フラグを「0」に設定し (S 35)、上記した S 30、S 31 を実行し、入賞処理を終了してリターンする。

【0050】

以上に説明したように第 1 実施形態によれば、スロットマシン 1 において、図柄を変動表示している状態においてストップボタン 12 ~ 14 が操作されると、内部当選フラグの成立状況を示す演出を行い、演出を開始してからの所定期間だけ変動表示を停止させるための操作を無効とし、無効とされていない状態でストップボタン 12 ~ 14 が操作されると、何れかの図柄を停止表示するように構成したので、一部の停止図柄及び演出から内部当選フラグの成立状況を推測させることができる。この場合、停止図柄によっては停止した瞬間に一定の期待感を与えることができ、演出によっては一定の期間に渡り徐々に期待感を与えることができ、それらの組合せによって様々な遊技性を提供することができる。

10

【0051】

(第 2 の実施形態)

次に、本発明の第 2 の実施形態について、図 11 及び図 12 を参照して説明する。尚、上記した第 1 の実施形態と同一部分については説明を省略し、異なる部分について説明する。第 2 の実施形態は、第 1 の実施形態が規則上の問題から実施することに困難性があることに鑑みて、メインリール及びサブリールを設け、第 1 の実施形態におけるリールの動作をサブリールの動作とすることで規則上の問題を解消するものである。

20

【0052】

スロットマシン 31 は、第 1 の実施形態で説明したスロットマシン 1 に対してメインリール及びサブリールを備えた点が異なるだけであり、その他の構成は同じである。スロットマシン 31 の正面には表示窓 32 及び表示窓 33 が設けられており、遊技者は表示窓 32 を通じて内部に設けられたメインリール 34 a ~ 34 c (本発明でいう主変動表示部) の図柄を視認可能となっていると共に表示窓 33 を通じて内部に設けられたサブリール 35 a ~ 35 c (本発明でいう副変動表示部) の図柄を視認可能となっている。左メインリール 34 a と左サブリール 35 a との図柄配置は同じであり、中メインリール 34 b と中サブリール 35 b との図柄配置は同じであり、右メインリール 34 c と右サブリール 35 c との図柄配置は同じである。

30

【0053】

第 1 の実施形態で説明した左ストップボタン 12 は左メインリール 34 a と左サブリール 35 a とを停止させるボタンであり、中ストップボタン 13 は中メインリール 34 b と中サブリール 35 b とを停止させるボタンであり、右ストップボタン 14 は右メインリール 34 c と右サブリール 35 c とを停止させるボタンである。

【0054】

図 12 は上記したスロットマシン 31 の電気的な構成を機能ブロック図として示している。第 1 の実施形態で説明した制御部 19 はメイン制御部 36 (本発明でいう主表示制御手段) 及びサブ制御部 37 (本発明でいう副表示制御手段) とされており、それらメイン制御部 36 及びサブ制御部 37 は、CPU、ROM、RAM、I/Oなどを備えたマイクロコンピュータにより構成されている。

40

【0055】

メイン制御部 36 は、スタートレバー 11、左ストップボタン 12、中ストップボタン 13、右ストップボタン 14、MAX BET ボタン 8、クレジット精算ボタン 9 から各操作信号を入力し、投入メダル検知部 20 から投入メダル検知信号を入力し、設定値操作部 21 から設定信号を入力する。又、メイン制御部 36 は、上記した各メインリール 34 a ~ 34 c に対応する各リール用モータ 38 a ~ 38 c を駆動させるメインリール駆動部 39、各メインリール 34 a ~ 34 c に設けられた基準位置片の通過を検知する各センサ 40 a ~ 40 c からの検知信号に基づいて基準位置を検知する基準位置検知部 41、メダル払出部 26、有効ライン表示部 4、払出数表示部 15 及びクレジット表示部 16 を接続し

50

ている。各リール用モータ 38 a ~ 38 c 及びメインリール駆動部 39 は本発明でいう主図柄変動表示手段である。

【0056】

サブ制御部 37 は、上記した各サブリール 35 a ~ 35 c に対応する各リール用モータ 42 a ~ 42 c を駆動させるサブリール駆動部 43、各サブリール 35 a ~ 35 c に設けられた基準位置片の通過を検知する各センサ 44 a ~ 44 c からの検知信号に基づいて基準位置を検知する基準位置検知部 45、表示制御部 27、音出力制御部 28 及びランプ制御部 29 を接続している。各リール用モータ 42 a ~ 42 c 及びサブリール駆動部 43 は本発明でいう副図柄変動表示手段である。

【0057】

上記した構成では、サブリール 35 a ~ 35 c に対しては、第 1 の実施形態で説明したリール 3 a ~ 3 c に対する停止制御を行う。一方、メインリール 34 a ~ 34 c に対しては、サブリール 35 a ~ 35 c により「演出」を含む演出を行う場合には、第 3 リールの停止後に、液晶表示部 5 における全ての演出がキャンセルされることなく行われた場合に要する時間と同じ継続時間だけ次のゲーム開始操作を無効とする状態を発生させる。

【0058】

以上に説明したように第 2 の実施形態によれば、第 1 の実施形態におけるリール 3 a ~ 3 c の動作をサブリール 35 a ~ 35 c の動作として実現するように構成したので、メインリール 34 a ~ 34 c に対する第 1 停止や第 2 停止での停止操作を禁止するという規則上の制限を受けることなく、自由な設計を可能とすることができる。又、入賞図柄を異種の図柄の組合せとしたり、入賞ラインを非直線型としたりすることでメインリール 34 a ~ 34 c に停止表示された図柄が所謂リーチ目を表すものであるか否かを判別し難くする一方、サブリール 35 a ~ 35 c において、入賞図柄に同種の図柄を直線上に停止表示したり、ボーナスフラグ成立時に遊技者が把握し易い特定の停止出目を停止表示したりすると、より効果的である。

【0059】

(その他の実施形態)

本発明は、上記した実施形態にのみ限定されるものではなく、以下のように変形又は拡張することができる。

パロット、遊技玉を用いるスロットマシン或いは実際のメダルを使用しない所謂封入式のスロットマシンに適用しても良い。

ストップボタンによる停止操作が有効化されているか否かに応じてストップボタンの色を変化させるように構成し、「演出」時には有効を示す色(有効色)となり、「演出」時には無効を示す色(無効色)となり、「演出」時に有効色となり得るようにして「演出」時に無効色となった場合よりもボーナス当選確率が高くなるように構成してもよい。この場合、有効色となった場合であってもボーナス当選に対する期待感を維持することができるだけでなく、無効化されている状態で有効色となった場合には無効と報知された場合よりもボーナス当選への期待感が高いために期待感を煽ることができる。

【0060】

内部当選役の図柄が引込範囲に位置した場合に停止操作を有効とし、引込範囲から外れた場合に停止操作を再度無効化するようにしても良い。

「演出」の実行中でも停止操作を有効とするストップボタンを設けても良い。即ち、本来、無効化されているか否かを判定させることでボーナス当選に対する期待度を報知するものであるが、停止操作が無効化されることを好まず、遊技を早く進行させたいと思う遊技者に対しては逆効果となるので、「演出」の実行中でも停止操作を有効とするストップボタンを設けることで、「演出」であってもゲームを進行することを可能としても良い。この場合、停止操作を有効とするストップボタンが固定であっても良いし変動であっても良い。停止操作を有効とするストップボタンを変動する場合には、停止操作を有効とするストップボタンを遊技者に対して報知する必要がある。

【0061】

10

20

30

40

50

所定のストップボタンが最初に停止操作された場合や所定の停止操作順により停止操作された場合には「演出」の実行中であっても停止操作を無効化しないようにしても良く、そのように構成すれば、停止操作を無効化する遊技性を好まない遊技者に対して不満を募らせることを防止することができる。又、遊技の状況や遊技者の気分によって演出を省略することもでき、多彩な遊技性を提供することができる。その場合、所定のストップボタンや所定の停止操作順が固定であっても良いし変動であっても良い。但し、所定のストップボタンや所定の停止操作順がゲーム毎に変動する場合には、所定のストップボタン又は所定の停止操作順を遊技者に対して報知する必要がある。

【0062】

第2の実施形態において、サブルールで「演出」を含む演出を行う場合に、メインルールに対する操作を所定期間だけ無効としても良く、そのように構成すれば、サブルールによる演出だけで楽しませることができる。又、開始操作時にメインルールの停止操作を無効とするか、第3ルール停止後に次回ゲームの開始操作を無効とするかを抽選により決定しても良い。

10

【図面の簡単な説明】

【0063】

【図1】本発明の第1の実施形態を示すもので、スロットマシンの正面図

【図2】電気的な構成を示す機能ブロック図

【図3】各リールの図柄配列を示す図

【図4】内部当選役を示す図

20

【図5】演出抽選テーブルを示す図

【図6】演出変更タイミングテーブルを示す図

【図7】有効化位置決定テーブルを示す図

【図8】停止テーブルを示す図

【図9】フローチャート(その1)

【図10】フローチャート(その2)

【図11】本発明の第2の実施形態を示すもので、スロットマシンの正面図

【図12】図2相当図

【符号の説明】

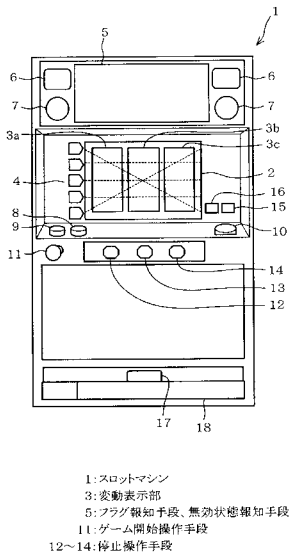
【0064】

図面中、1はスロットマシン、3はリール(変動表示部)、5は液晶表示部(フラグ報知手段、無効状態報知手段)、11はスタートレバー(ゲーム開始操作手段)、12はストップボタン(停止操作手段)、13は中ストップボタン(停止操作手段)、14は右ストップボタン(停止操作手段)、19は制御部(内部抽選手段、停止操作無効化手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、所定期間設定手段、特定状態発生手段)、22a~22cはリール用モータ(図柄変動表示手段)、23はリール駆動部(図柄変動表示手段)、31はスロットマシン、34a~34cはメインリール(主変動表示部)、35a~35cはサブルール(副変動表示部)、36はメイン制御部(主表示制御手段)、37はサブ制御部(副表示制御手段)、38a~38cはリール用モータ(主図柄変動表示手段)、39はメインリール駆動部(主図柄変動表示手段)、42a~42cはリール用モータ(副図柄変動表示手段)、43はサブルール駆動部(副図柄変動表示手段)である。

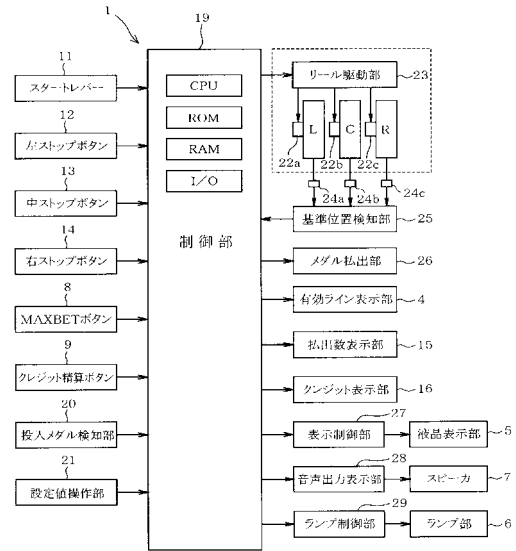
30

40

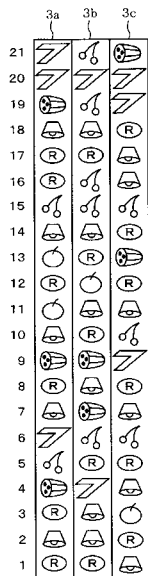
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

入賞役	図柄	払出
ボーナス	🍊 🍊 🍊	ボーナス状態
オレンジ	🍊 🍊 🍊	15枚
ベル	🔔 🔔 🔔	10枚
スイカ	🍉 🍉 🍉	5枚
チェリー	🍒 any any	2枚
リプレイ	🍒 🍒 🍒	リプレイ

【図5】

演出抽選テーブル	
(ハズレ時)	(ボーナスフラグ成立時)
取得乱数 0~9 演出A	取得乱数 0~4 演出A
10~19 演出B	5~9 演出B
20~21 演出C	10~14 演出C
22 演出D	15~19 演出D
23~25 演出E	20~23 演出E
26~27 演出F	24~26 演出F
28~29 演出G	27~28 演出G
30~31 演出H	29~33 演出H
32~33 演出I	34~36 演出I
34~35 演出J	39~44 演出J
37 演出K	45~50 演出K
38 演出L	51~55 演出L
演出M	56~61 演出M
演出N	62~68 演出N
39~40 演出O	69~73 演出O
41~42 演出P	76~82 演出P
演出Q	83~90 演出Q
演出R	91~99 演出R
43~127 演出なし	100~127 演出なし

【 図 6 】

演出変更タイミングテーブル

	開始	第1停止	第2停止	第3停止
演出A	○	-	-	-
演出B	○	○	-	-
演出C	○	-	○	-
演出D	○	-	-	○
演出E	-	○	-	-
演出F	-	-	○	-
演出G	-	-	-	○
演出H	△	-	-	-
演出I	○	△	-	-
演出J	○	-	△	-
演出K	○	-	-	△
演出L	-	△	-	-
演出M	-	-	△	-
演出N	-	-	-	△
演出O	△	○	-	-
演出P	△	△	○	-
演出Q	△	△	△	○
演出R	△	△	△	△
演出Z	-	-	-	-

【 図 8 】

停止テーブル(中リール第2停止の場合)

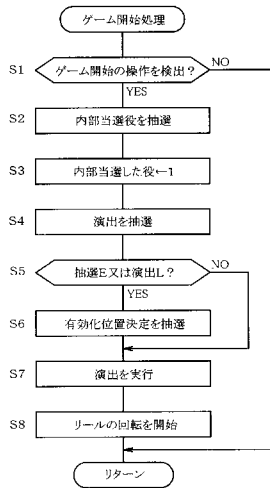
(ハズレ時)		(ボーナスフラグ成立時)	
(中段)図柄番号	引込コマ数	(中段)図柄番号	引込コマ数
21	2	21	2
19	0	20	0
18	1	19	1
17	2	18	2
16	3	17	3
15	4	16	4
14	0	15	0
13	1	14	1
12	0	13	1
11	1	12	0
10	2	11	1
9	3	10	2
8	4	9	3
7	0	8	4
6	1	7	0
5	2	6	1
4	3	5	2
3	4	4	3
2	0	3	4
1	1	2	0
		1	1

【 図 7 】

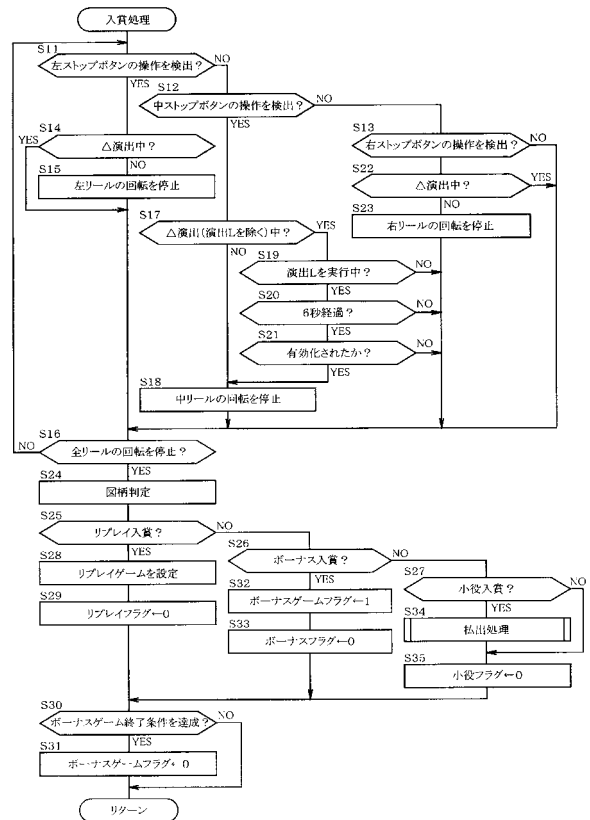
有効化位置決定テーブル

中リール	取得乱数 (中段)図柄番号
0~1	21
2~3	20
4~19	19
20~39	18
40~59	17
60~79	16
80~99	15
100~101	14
102~103	13
104~105	12
106~107	11
108~109	10
110~111	9
112~113	8
114~115	7
116~117	6
118~119	5
120~121	4
122~123	3
124~125	2
126~127	1

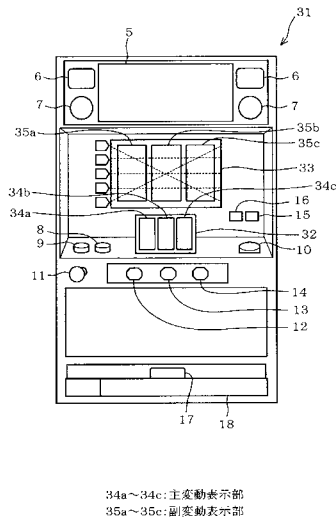
【 図 9 】



【 図 10 】



【図 1 1】



【図 1 2】

