(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6799366号
(P6799366)
(45)発行日　令和2年12月16日(2020.12.16)　(24)登録日　令和2年11月25日(2020.11.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 650

請求項の数 1　(全 44 頁)

(21)出願番号　特願2015-107861(P2015-107861)
(22)出願日　平成27年5月27日(2015.5.27)
(65)公開番号　特開2016-220756(P2016-220756A)
(43)公開日　平成28年12月28日(2016.12.28)
審査請求日　平成30年4月2日(2018.4.2)
審判番号　不服2019-15128(P2019-15128/J1)
審判請求日　令和1年11月11日(2019.11.11)

(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
(74)代理人　100095407
弁理士　木村　満
(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

合議体
審判長　石井　哲
審判官　長崎　洋一
審判官　鉄　豊郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
表示手段に表示される画像の画像データを記憶する画像データ記憶手段と、
報知条件が成立したときに、前記画像データ記憶手段が記憶する画像データを用いて前記表示手段に画像を表示する制御を行うことにより、遊技者に対して表示結果を導出させるための導出操作手段の操作態様を報知する報知手段とを備え、
前記画像データ記憶手段は、前記導出操作手段の第１の操作態様を報知するときに用いられる第１操作態様画像の画像データと、前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様を報知するときに用いられる第２操作態様画像の画像データと、前記第１の操作態様を報知するときと前記第２の操作態様を報知するときとに共通して用いられる共通画像の画像データとを少なくとも記憶しており、
前記報知手段は、
前記第１の操作態様を報知するときに、前記第１操作態様画像と前記共通画像とを前記表示手段に表示するとともに、前記第２の操作態様を報知するときに、前記第２操作態様画像と前記共通画像とを前記表示手段に表示する画像表示手段と、
前記導出操作手段の操作に基づいて前記第１の操作態様の報知を終了するときに、前記第１操作態様画像と前記共通画像とのうち前記第１操作態様画像の前記表示手段からの

消去を開始して該消去が終了した後に前記共通画像の消去表示を開始するとともに、前記導出操作手段の操作に基づいて前記第２の操作態様の報知を終了するときに、前記第２操作態様画像と前記共通画像とのうち前記第２操作態様画像の前記表示手段からの消去を開始して該消去が終了した後に前記共通画像の消去表示を開始する画像消去手段とを含む、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関する。

【背景技術】

【０００２】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は３つ）のリールを有する可変表示装置を備えている。遊技者は、まず、ＢＥＴ操作により賭数を決定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作（レバー操作）する。これにより、リールの回転が開始し、遊技者は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させる。そして、全てのリールの回転が停止した際に、入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組み合わせ（例えば、７－７－７、以下、図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことにより入賞が発生する。

【０００３】

入賞する役は、例えば、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。遊技者は、小役の入賞では、小役の種類毎に予め定められた数のメダル（或いは遊技球）が払い出されることで利益を得ることができ、ボーナスの入賞では、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されることで利益を得ることができる。また、遊技者は、リプレイの入賞では、賭数の設定に新たなメダル（或いは遊技球）を消費することがなく次のゲームを行うことができるという利益を得ることができる。

【０００４】

このようなスロットマシンの一例として、有利状態の一例としてのＡＴ（アシストタイム）に制御されている場合において、ナビ対象役に内部当選したときにナビ演出を実行するが開示されている（例えば、特許文献１）。特許文献１では、ナビ演出のナビ画像として、ストップスイッチの押下順序を示す押下順序画像とスロットマシンのモチーフに会わせたキャラクター画像（敵キャラクターの画像）とが対応するストップスイッチごとに表示され、ストップスイッチの操作が正解の押下順序であれば対応する押下順序画像とキャラクター画像とが消去される。特に、特許文献１では、キャラクター画像についてはナビ画像消去時に敵キャラクターが倒される画像が表示されており、ナビ演出の演出効果が向上されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２０１３－０７８５４１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

特許文献１に記載の技術では、ナビ画像としての押下順序画像とキャラクター画像との組合せを消去するために、消去する押下順序画像ごとに敵キャラクターの画像や敵キャラクターが倒される画像が設けられ、ナビ演出の演出効果を高めるために記憶するデータ容量が増大している問題がある。

【０００７】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、データ容量の増大を低減しつつ演出

効果を向上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】
【０００８】
（１）上記目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンは、
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（例えば、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン１）において、
表示手段（例えば、液晶表示器５１）に表示される画像（例えば、数字画像５１１～５１３、装飾画像５１４、５２０～５２２、装飾破壊画像５１５、ナビ終了画像５１６、５１７、文字画像５１８、５１９、５２６、目押し図柄画像５２３～５２５）の画像データを記憶する画像データ記憶手段（例えば、ＲＡＭ９１ｃ）と、
報知条件（例えば、ＡＴ制御中や内部中にナビ対象役に内部当選する条件）が成立したときに、前記画像データ記憶手段が記憶する画像データを用いて前記表示手段に画像を表示する制御を行うことにより、遊技者に対して表示結果を導出させるための導出操作手段の操作態様（例えば、正解押し順、目押しタイミング）を報知する報知手段（例えば、サブ制御部９１が実行するステップＳ１００１～Ｓ１０１２の処理）とを備え、
前記画像データ記憶手段は、前記導出操作手段の第１の操作態様（正解押し順の第１停止操作）を報知するときに用いられる第１操作態様画像（例えば、第１数字画像５１１）の画像データと、前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様（正解押し順の第２停止操作）を報知するときに用いられる第２操作態様画像（例えば、第２数字画像５１２）の画像データと、前記第１の操作態様を報知するときと前記第２の操作態様を報知するときとに共通して用いられる共通画像（例えば、装飾画像５１４、５２０～５２２）の画像データとをなくとも記憶しており、
前記報知手段は、
前記第１の操作態様を報知するときに、前記第１操作態様画像と前記共通画像とを前記表示手段に表示するとともに、前記第２の操作態様を報知するときに、前記第２操作態様画像と前記共通画像とを前記表示手段に表示する画像表示手段（例えば、サブ制御部９１が実行するステップＳ１００２の処理）と、
前記導出操作手段の操作に基づいて前記第１の操作態様の報知を終了するときに、前記第１操作態様画像と前記共通画像とのうち前記第１操作態様画像の前記表示手段からの消去を開始して該消去が終了した後に前記共通画像の消去表示（例えば、装飾画像５１４、装飾破壊画像５１５の順に表示した後に画像を液晶表示器５１から消去する処理）を開始するとともに、前記導出操作手段の操作に基づいて前記第２の操作態様の報知を終了するときに、前記第２操作態様画像と前記共通画像とのうち前記第２操作態様画像の前記表示手段からの消去を開始して該消去が終了した後に前記共通画像の消去表示を開始する画像消去手段（例えば、サブ制御部９１が実行するステップＳ１００３～Ｓ１０１１の処理）とを含む。
【０００９】
このような構成によれば、共通画像の消去表示を行わないスロットマシンよりも演出効果を向上できる。また、このような構成によれば、第１操作態様を報知するときと第２操作態様を報知するときとに共通して表示される共通画像の画像データが第１操作態様画像の画像データと第２操作態様画像の画像データとは別個に記憶されているので、共通画像の画像データが第１操作態様画像の画像データと第２操作態様画像の画像データとにそれぞれ含まれて記憶されるスロットマシンよりも画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。この結果、データ容量の増大を低減しつつ演出効果を向上できる。
【００１０】
（２）上記（１）のスロットマシンにおいて、
前記画像消去手段には、前記共通画像を前記表示手段から消去するときに用いられる共

通消去画像（例えば、装飾破壊画像５１５）の画像データが記憶され、前記画像消去手段は、前記第１操作態様画像を消去した後に前記共通画像の消去表示を行うか、前記第２操作態様画像を消去した後に前記共通画像の消去表示を行うかに関わらず、前記共通消去画像を用いて前記共通画像の消去表示を行ってもよい（例えば、何番目の停止操作時であるかに関わらずナビ画像における装飾画像５１４については、装飾画像５１４、装飾破壊画像５１５の順に表示した後に画像を液晶表示器５１から消去してもよい）。

【００１１】

このような構成によれば、共通消去画像を用いずに第１操作態様画像が消去された後の消去表示と前記第２操作態様画像が消去された後の消去表示とが異なるスロットマシンよりも消去表示のための画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。

【００１２】

（３）上記（１）または（２）のスロットマシンにおいて、

前記画像データ記憶手段には、複数種類の共通画像（例えば、装飾画像５１４、５２０～５２２）の画像データが記憶されており、

前記画像表示手段は、前記第１の操作態様を報知するときに、前記第１操作態様画像と前記複数種類の共通画像のうちの一の共通画像とを前記表示手段に表示するとともに、前記第２の操作態様を報知するときに、前記第２操作態様画像と前記一の共通画像とを前記表示手段に表示し（例えば、サブ制御部９１が装飾画像５１４、５２０～５２２のうちの何れか一つの装飾画像を選択して選択した装飾画像と操作手順画像５１１～５１３、５１８、５１９、５２３～５２６のうちの何れかの画像とを表示する処理を実行し）、

表示された共通画像の種類によって遊技者に対して付与される有利度が異なってもよい（例えば、サブ制御部９１が内部当選した小役における遊技者にとっての有利度に応じて装飾画像５１４、５２０～５２２のうちの一の装飾画像を選択してもよい）。

【００１３】

このような構成によれば、表示された共通画像の種類によって遊技者に対して付与される有利度が異なるので、表示された共通画像の種類について遊技者が興味を抱くようになり、共通画像の種類に関わらず遊技者に対して付与される有利度が同一となるスロットマシンよりも共通画像の表示に遊技者が注意を払うように促すことができ、遊技の興趣が向上する。

【００１４】

（４）上記（１）から（３）の何れかのスロットマシンにおいて、

前記画像データ記憶手段には、特定画像（例えば、文字画像５１８、５１９）の画像データが更に記憶されており、

前記画像表示手段は、特定条件（例えば、レア役に内部当選する条件、ハズレを含む内部抽選結果に基づいて第２特定画像５１９を表示する決定がなされる条件）が成立したときに、前記特定画像と前記共通画像とを前記表示手段に表示してもよい（例えば、サブ制御部９１が第１文字画像５１８または第２文字画像５１９と装飾画像５１４、５２０～５２２のうちの何れか一つの装飾画像とを表示する処理を実行してもよい）。

【００１５】

このような構成によれば、特定条件が成立したときには、報知条件が成立したときに表示する共通画像を表示するので、特定条件が成立したときに共通画像とは異なる画像を表示するスロットマシンよりも画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できるだけでなく、演出効果も向上し、遊技の興趣が向上する。

【００１６】

（５）上記（１）から（４）の何れかのスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段（例えば、メイン制御部４１）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御部９１）とを更に備え、

前記遊技制御手段は、前記報知条件が成立したときに、前記演出制御手段に対して前記操作態様を特定可能な制御情報（例えば、押し順コマンド、第１の内部当選１コマンド、

内部当選２コマンド）を送信するとともに、前記報知条件が成立していないときに、前記演出制御手段に対して前記操作態様を特定不能な制御情報（例えば、押し順コマンド以外のコマンド、第２の内部当選１コマンド）を送信してもよい（例えば、メイン制御部４１がナビ報知等を行うときには押し順コマンドを送信してナビ報知等を行わないときには押し順コマンドを送信しない処理を実行してもよい。メイン制御部４１がステップＳａ０１～Ｓａ０５、Ｓｂ０１～Ｓｂ０６の処理を実行してからセットされたコマンドをサブ制御部９１に送信する処理を実行してもよい）。

【００１７】

このような構成によれば、報知条件が成立していないときには遊技制御手段が演出制御手段に対して操作態様を特定可能な制御情報を送信しないので、遊技制御手段が導出操作手段の操作態様を報知できないときに演出制御手段が報知画像を表示することを規制できる。

【００１８】

（６）上記（１）から（５）の何れかのスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンによって決定された前記導出操作手段の操作態様（例えば、ナビ対象役の正解押し順）と、遊技者によって操作された前記導出操作手段の操作態様（例えば、遊技者によって操作された実際の押し順）とを比較した比較結果に基づいて、遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ動作）を行うか否かを判定する判定手段（例えば、メイン制御部４１が実行するステップＳ２０１～Ｓ２０５の処理）を更に備えてもよい。

【００１９】

このような構成によれば、スロットマシンによって決定された導出操作手段の操作態様と遊技者によって操作された導出操作手段の操作態様との比較結果に基づいて遅延制御を行うか否かを判定するので、スロットマシン意図しない遅延制御が行われることを規制できる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】実施形態１に係る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。

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

【図１０】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図１１】遊技状態の概要を示す図である。

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

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

【図１４】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図１５】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１６】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１７】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１８】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。
【図１９】メイン制御部が実行するナビ制御処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。
【図２０】サブ制御部が実行するナビ制御処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。
【図２１】サブ制御部が記憶する画像の一例を示す図である。
【図２２】ストップスイッチを正解押し順で操作したときのナビ演出の表示例を示す図である。
【図２３】ストップスイッチを不正解押し順で操作したときのナビ演出の表示例を示す図である。
【図２４】従来のサブ制御部が記憶する画像の一例を示す図である。
【図２５】サブ制御部が記憶する画像およびサブ制御部が実行するナビ演出の変更例を示す図である。
【図２６】サブ制御部が記憶する画像およびサブ制御部が実行するナビ演出の変更例を示す図である。
【図２７】実施形態２に係るメイン制御部が実行するフリーズ制御処理の制御内容を示すフローチャートである。
【図２８】メイン制御部が実行する内部当選コマンド１設定処理の制御内容を示すフローチャートである。
【図２９】メイン制御部が実行する内部当選コマンド１設定処理の制御内容の変形例１を示すフローチャートである。
【図３０】メイン制御部が実行する内部当選コマンド１設定処理の制御内容の変形例２を示すフローチャートである。
【図３１】（Ａ）変形例２における個別抽選での抽選対象役及び当選範囲を示す図、（Ｂ）変形例２における一括抽選での抽選対象役及び当選範囲を示す図である。
【図３２】小役報知の実行態様を示す図である。
【図３３】メイン制御部が実行する内部当選コマンド２設定処理の制御内容を示すフローチャートである。
【図３４】メイン制御部が実行する内部当選コマンド２設定処理の制御内容の変形例１を示すフローチャートである。
【図３５】ナビ報知の実行タイミング、内部当選１コマンド、内部当選２コマンドの送信タイミングとの関係を示すタイミングチャートである。
【図３６】ナビ報知の実行タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。
【図３７】ナビ報知の実行タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。
【図３８】ナビ報知の実行タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。
【図３９】ナビ報知の実行タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
［実施形態１］
本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を以下に説明する。
本発明が適用されたスロットマシンの実施形態１について、図面を用いて説明すると、本実施形態のスロットマシン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。筐体１ａの内部には、図２に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図１、図３に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄（所定の順序でそれぞれ２１個ずつ描かれている互いに識別可能な複数種類の図柄のうちの３

つの図柄）が前面扉１ｂに設けられた透視窓３からそれぞれ見えるように配置されている。

【００２２】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施形態では後述するＲＴ０～ＲＴ４の規定数として３、ＲＢの規定数として２が定められている）を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【００２３】

また、前面扉１ｂには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード、後述のナビ報知によるリールの停止順を識別可能な情報が表示される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。

【００２４】

本実施形態のスロットマシン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。本実施形態では、後述するＲＴ０～ＲＴ４における規定数の賭数として３枚が定められ、後述するＲＢ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。なお、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。

【００２５】

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。本実施形態では、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。また、本実施形態では、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が揃ったときに入賞するとともに、且つ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインＬＭ１～ＬＭ４の何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が揃うことにより、無効ラインＬＭ１～ＬＭ４の何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。

【００２６】

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。この状態で何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。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（本実施形態では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。

【００２７】

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。

【００２８】

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、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。

【００２９】

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。

【００３０】

本実施形態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向のみで送られ、サブ制御部９１からメイン制御部４１へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施形態では、パラレル出力ポート５１３を介してサブ制御部９１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５１２を介してサブ制御部９１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。

【００３１】

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

【００３２】

［設定値について］

本実施形態のスロットマシン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、ナビストック抽選等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。なお、設定値は１、３、６や、１、４、Ｈ（Ｈｉｇｈ）等の３段階や、１～７の７段階で設定してもよく、６段階に限定する必要はない。

【００３３】

なお、本実施形態では、何れの設定値が設定されている場合でも、メイン制御部４１が行う内部抽選の当選確率は共通であり、設定値に応じてサブ制御部９１が行う後述のナビストック抽選、上乗せ抽選の当選確率として異なる当選確率を用いることによりメダルの払出率が変わる構成であるが、メイン制御部４１が行う抽選の当選確率、サブ制御部９１が行う抽選の当選確率の少なくとも一方または双方の当選確率を設定値に応じて変更することで、メダルの払出率が変わる構成であればよい。

【００３４】

設定値を変更するためには、まず、前面扉１ｂが開放された状態で、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にメイン制御部４１の図示しないＲＡＭ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（設定変更モード）に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ３８が操作されると、設定値表示器２４に表示された表示値が１ずつ更新されていく（設定６からさらに操作されたときは、設定１に戻る）。そして、スタートスイッチ７が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ３７がＯＦＦされると、確定した表示値（設定値）がＲＡＭに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、前面扉１ｂが開放されていなければ設定値を変更できないようにして、前面扉１ｂが開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉１ｂの開放と設定キースイッチ３７をオン状態にする操作と電源スイッチ３９の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ３７がオフ状態になるまで前面扉１ｂの開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉１ｂの開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉１ｂの開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

【００３５】

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前面扉１ｂを開放して設定キースイッチ３７をＯＮ状態とすればよい。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ＲＡＭから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ３７をＯＦＦ状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉１ｂが開放されていなければ設定値を変更できないようにして前面扉１ｂが開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉１ｂの開放と設定キースイッチ３７をオン状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉１ｂの開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉１ｂの開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

【００３６】

図６～図８は、本実施形態のスロットマシン１における役の種類、図柄組合せ、及び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は、本実施形態のスロットマシン１における移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明す

るための図である。また、図１０は、メイン制御部４１により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図１１は、遊技状態の概要を示す図である。

【００３７】

本実施形態におけるスロットマシン１は、図１０に示すように、ＲＴ０～ＲＴ４、ＲＢ（ＢＢ中のＲＢ含む）の何れかに制御される。

【００３８】

まず、図６を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス（以下、ビッグボーナスをＢＢと称する）、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスをＲＢと称する）の２種類のボーナスが含まれる。ＢＢは、ＲＴ０～ＲＴ４において入賞ラインＬＮに「赤７－赤７－赤７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＢＢに入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、ＲＢと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、３１６枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。ＲＢは、ＲＴ０～ＲＴ４において入賞ラインＬＮに「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＲＢに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと称する）に移行される。そして、レギュラーボーナスは、何れかの役が６回入賞するか、１２ゲーム消化したことを条件として終了する。図１０に示すように、ＢＢ、ＲＢの何れかに当選してから入賞するまでは、内部中としてのＲＴ４に制御され、ＢＢまたはＲＢ（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、ＲＴ３に制御されることとなる。

【００３９】

次に、図７を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、上段ベル１、上段ベル２、上段ベル３、上段ベル４、上段ベル５、上段ベル６、上段ベル７、上段ベル８、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、角チェリーが含まれる。以下、上段ベル１、上段ベル２、上段ベル３、上段ベル４、上段ベル５、上段ベル６、上段ベル７、上段ベル８を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと呼ぶ。

【００４０】

次に、図８を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤７リプレイ、青７リプレイが含まれる。

【００４１】

次いで、図９を参照して、移行出目について説明する。ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃うとＲＴ１に移行する。本実施形態では、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第１停止とし、且つ上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ラインＬＮに揃う。

【００４２】

次に、図１２～図１６を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施形態では、遊技状態が、ＲＴ１であるか、ＲＴ２であるか、ＲＴ３であるか、ＲＴ４であるか、ＲＢ（ＢＢ中ＲＢ含む）であるか、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。なお、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図１２～図１６においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。図１２～図１４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の抽選対象役となる旨を示し、×印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、○印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数（本実施形態では設定値に関わらず共通）を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。なお、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。また、図１２は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組合せを示し

、図１３及び図１４は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組合せを示し、図１４は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組合せを示している。

【００４３】

本実施形態では、押し順ベルが当選している場合には、図１７に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。押し順ベルの何れかが当選した場合には、押し順ベルの種類に応じた停止順で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞する一方で、押し順ベルの種類に応じた停止順以外の停止順で停止操作を行うことで、一定の割合で上段ベルが入賞するが、上段ベルが揃わず移行出目が停止することもある。このため、押し順ベルの当選時には、押し順ベルの種類に応じた停止順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。

【００４４】

本実施形態では、リプレイＧＲ１～６、ＧＲ１１～１３、ＧＲ２１～２６が当選している場合には、図１８に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。ＲＴ１において抽選対象となるリプレイＧＲ１～６の何れかが当選した場合には、その種類に応じた停止順で停止操作を行うことで、昇格リプレイが入賞してＲＴ０へ移行する一方、その種類に応じた停止順以外の停止順で停止操作を行うことで、中段リプレイが入賞してＲＴ１が維持される。また、ＲＴ０において抽選対象となるリプレイＧＲ１１～１３の何れかが当選した場合には、その種類に応じた停止順で停止操作を行うことで、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行する一方、その種類に応じた停止順以外の停止順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行する。また、ＲＴ２において抽選対象となるリプレイＧＲ２１～２３の何れかが当選した場合には、その種類に応じた停止順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは赤７リプレイが入賞してＲＴ２が維持される一方、その種類に応じた停止順以外の停止順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行する。また、ＲＴ２において抽選対象となるリプレイＧＲ２４～２６の何れかが当選した場合には、その種類に応じた停止順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは青７リプレイが入賞してＲＴ２が維持される一方、その種類に応じた停止順以外の停止順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行する。

【００４５】

本実施形態では、図１０及び図１１に示すように、ＲＴ０～ＲＴ４、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ中のＲＢ）の何れかに制御される。本実施形態では、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ３、ＲＴ４は、１ゲームあたりのメダルの払出率は１００％未満となり、ＲＴ２、ＲＢ、ＢＢは、１ゲームあたりのメダルの払出率は１００％以上となる。ＲＴ０～ＲＴ４、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のうち、ＲＢ及びＢＢが１ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、ＲＴ０～ＲＴ４のうちＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ４は、再遊技役の当選確率が高確率となり、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ１、３に比較して高い点、特にＲＴ０は、ＲＴ２へ移行可能となる点において、ＲＴ１、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ４のうちＲＴ２は、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ０、ＲＴ４に比較して高い点において、ＲＴ０、ＲＴ４よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【００４６】

また、本実施形態におけるスロットマシンでは、遊技状態がＲＴ０～２であるときに、メイン制御部４１により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ＡＴという）に制御可能となっている。

【００４７】

メイン制御部４１は、ＡＴに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部９１に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。遊技状態に応じたナビ対象役とは、ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ１～６であり、ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１

３であり、ＲＴ２であるときにはリプレイＧＲ２１～２６である。また、ＲＴ０～２の何れにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。また、本実施形態においてメイン制御部４１は、ＡＴにもＡＲＴにも制御していない通常状態（ＲＴ１且つ非ＡＴの状態）であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

【００４８】

本実施形態のナビ報知は、遊技補助表示器１２の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。なお、ナビ報知の態様は、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、ナビ報知は、遊技補助表示器１２、すなわちナビ報知以外の報知にも用いられる表示器によるものに限らず、専用の表示器を用いて実行するものでも良い。本実施形態のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、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報知する。

【００４９】

例えば、左中右の停止順を報知する場合には、「１２３」（左リールが第１停止、中リールが第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の停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（左リールが第１停止、中リールが第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の停止順を示す音声を出力する。

【００５０】

また、左リールを第１停止とする停止順を報知する場合には、「１－－」（左リールが第１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の停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声としては、例えば、「左！」（左リールが第１停止であることを示す）（左リールが第１停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声を出力する。また、特に、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２１～２６が当選し、赤７リプレイまたは青７リプレイが入賞する停止順を報知する場合には、上述の停止順画像に加え、各リールに赤７及び青７を狙ったタイミングでの停止操作を促す画像も表示され、そのタイミングでの停止操作が促されるようになっている。

【００５１】

ナビ報知及びナビ演出では、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の何れかが当選したときには、昇格リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１３の何れかが当選したときには、特殊リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２１～２３の何れかが当選したときには、中段リプレイまたは赤７リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２４～２６の何れかが当選したときには、中段リプレイまたは青７リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。

【００５２】

なお、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、スピーカ５３、５４を用いたものに限らず、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５等を用いて実行するものであっても良い。

【００５３】

以上のように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行うことにより、意図的にＲＴ１において昇格リプレイを入賞させること、中段ベルを入賞させることができ、ＲＴ０において特殊リプレイを入賞させること、中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができ、ＲＴ２において中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができる。

【００５４】
本実施形態においてメイン制御部４１は、抽選条件が成立した場合にＡＲＴ（ＲＴ２でＡＴに制御される状態）に制御するか否かを決定する抽選を行う。また、メイン制御部４１は、ＡＲＴ、ＢＢまたはＲＢの終了時に、複数のゲーム数から規定ゲーム数を選択するとともに、ＡＲＴ、ＢＢまたはＲＢの終了時からＡＲＴ、ＢＢ、ＲＢの何れにも継続して制御されないゲーム数を計数する。規定ゲーム数は、１～３９９ゲーム、６００ゲームの何れかのゲーム数から選択される。
【００５５】
そして、メイン制御部４１は、ＡＲＴ抽選に当選し、前兆期間が終了すること、またはＡＲＴ、ＢＢまたはＲＢの終了時からＡＲＴ、ＢＢ、ＲＢの何れにも継続して制御されないゲーム数が規定ゲーム数に到達することでＡＲＴに制御する。
【００５６】
なお、本実施形態では、ＡＲＴ、ＢＢまたはＲＢの終了時からのゲーム数を計数し、規定ゲーム数に到達することでＡＲＴに制御する構成であるが、ＡＲＴ、ＢＢまたはＲＢの終了時のうちの何れか一の契機からのゲーム数を計数し、規定ゲーム数に到達することでＡＲＴに制御する構成としても良い。また、ＡＲＴの終了契機として、ＡＴが終了したときとしているが、ＡＴ終了後、押し順ベルを取りこぼして移行出目が停止するか、転落リプレイが入賞すること、すなわちＲＴ２の終了を契機としてゲーム数の計数を開始する構成としても良い。
【００５７】
ＡＲＴに制御する場合には、まずＡＴに制御する。ＡＴの制御を開始した後、ＲＴ２へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。
【００５８】
メイン制御部４１は、準備状態において、ナビ対象役の当選時にナビ報知を実行する。この際、ＲＴ１においては、リプレイＧＲ１～６の当選時にナビ報知の対象となり、リプレイＧＲ１～６の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイを入賞させてＲＴ１からＲＴ０に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、ＲＴ０～２のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、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る。
【００５９】
ＲＴ１において昇格リプレイが入賞し、ＲＴ０に移行した後は、リプレイＧＲ１１～１３当選時にナビ報知の対象となり、リプレイＧＲ１１～１３の当選時に特殊リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させてＲＴ０からＲＴ２に移行させることが可能となるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、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るとともに、移行出目の停止を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。
【００６０】
ＲＴ０において特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２に移行した場合には、その後最初のリプレイＧＲ２１～２３の当選時、または最初のリプレイＧＲ２４～２６の当選時に、赤７リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ報知または青７リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ報知を実行するようになっており、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、赤７リプレイまたは青７リプレイを入賞させるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、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るとともに

、移行出目の停止を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。
【００６１】
メイン制御部４１は、赤７リプレイまたは青７リプレイが入賞することで準備状態を終了し、ＡＲＴの制御を開始する。これに伴いメイン制御部４１は、ＡＲＴのゲーム数を決定するＡＲＴゲーム数抽選を行い、ＡＲＴゲーム数抽選で当選したゲーム数を、ＲＡＭ９１ｃに割り当てられたＡＲＴの残りゲーム数として設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。
【００６２】
ＡＲＴ開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、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るとともに、移行出目の停止を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。また、リプレイＧＲ２１～２６の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、転落リプレイの入賞を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。
【００６３】
また、ＡＲＴ中においては、抽選条件が成立した場合にＡＲＴのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。そして、上乗せ抽選に当選した場合には、ＡＲＴ開始時と同様にＡＲＴのゲーム数を決定するＡＲＴゲーム数抽選を行い、ＡＲＴゲーム数抽選で当選したゲーム数を、ＲＡＭ９１ｃに割り当てられたＡＲＴの残りゲーム数に加算する。
【００６４】
また、ＡＲＴの開始後、１ゲーム消化する毎に残りゲーム数が１減算されるとともに、残りゲーム数が０となる前に特別役が当選した場合にはＲＴ２の終了によりＡＲＴを中断し、これに伴いＡＲＴのゲーム数の計数も中断する。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ３において移行出目が停止してＲＴ１に移行した時点でＡＴの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てＲＴ２に再度移行することでＡＲＴを再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数も再開する。
【００６５】
また、ＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となった場合には、ＡＴの制御を終了する。これに伴いナビ報知が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を回避すること、リプレイＧＲ２１～２６の当選時に転落リプレイの入賞を回避することが不可能となり、移行出目の停止または転落リプレイの入賞によりＲＴ１に移行することで一連のＡＴ及びＡＲＴの制御が終了することとなる。
【００６６】
また、本実施形態においてメイン制御部４１は、ＡＲＴ中のリプレイＧＲ２１～２６の当選時に、初回を除いて中段リプレイが入賞する停止順をナビ報知により報知するようになっており、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、赤７リプレイまたは青７リプレイが入賞してＲＴ２が維持される場合もあるが、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行してしまう場合もあるため、リプレイＧＲ２１～２６の当選時に、ナビ報知により報知された中段リプレイを入賞させる停止順での停止操作を促すことが可能となり、意味もなく赤７リプレイまたは青７リプレイが入賞することを防止できるようになっている。
【００６７】
また、メイン制御部４１は、ゲーム制御処理を行って１回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのＢＥＴ処理が行われる。賭数設定後、スタートスイッチ７が操作されると乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理が行われる（図１２～図１４等参照）。内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から規定期間（例えば、４．１秒）経過していることを条件に、リール２Ｌ～２Ｒの回転を開始させた後、ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒを有効化し、停

止操作に応じてリールの回転を停止させる（図１５～図１８等参照）。リール２Ｌ～２Ｒが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞等が発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる（図６～図９等参照）。入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出しまたはクレジット加算が行われるとともに、入賞ライン上の図柄組合せに応じて遊技状態が移行される（図１０、図１１等参照）。これにより、１ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の１ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

【００６８】

また、メイン制御部４１は、内部抽選処理実行中において、ＡＲＴ抽選処理を行い、ＡＴに当選、すなわち、ＡＴゲーム数を付与したときには、ＡＴに制御し、付与されたＡＴゲーム数の間、ナビ報知及びナビ演出のための制御を行う。また、本実施形態のメイン制御部４１は、内部抽選処理実行中において、特別役としてのボーナスに当選したときには、内部中としてのＲＴ４に制御し、ＲＴ４においても所定のナビ開始ゲーム数の経過後からボーナスに入賞するまでナビ報知及びナビ演出のための制御を行う。

【００６９】

次に、スロットマシン１で実行される各処理の内容について詳細に説明する。

【００７０】

図１９は、メイン制御部が実行するナビ制御処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。先ず、メイン制御部４１は、ＡＴに制御されているか否かを判定する（ステップＳ１０１）。メイン制御部４１は、ＡＴに制御されていない場合（ステップＳ１０１；Ｎｏ）、処理を終了し、ＡＴに制御されている場合（ステップＳ１０１；Ｙｅｓ）、ナビ対象役（例えば、押し順ベル、押し順リプレイ）に内部当選したか否かを判定する（ステップＳ１０２）。メイン制御部４１は、ナビ役に内部当選していない場合（ステップＳ１０２；Ｎｏ）、処理を終了し、ナビ役に内部当選した場合（ステップＳ１０２；Ｙｅｓ）、サブ背制御部９１に対して押し順コマンドを送信し（ステップＳ１０３）、ナビ報知を行うナビ報知処理を実行し（ステップＳ１０４）、処理を終了する。

【００７１】

図２０は、サブ制御部が実行するナビ制御処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。先ず、サブ制御部９１は、押し順コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１００１）。サブ制御部９１は、押し順コマンドを受信していない場合（ステップＳ１００１；Ｎｏ）、ステップＳ１００１の処理を繰り返し、押し順コマンドを受信した場合（ステップＳ１００１；Ｙｅｓ）、後述する図２２（Ａ）、図２３（Ａ）に示すナビ画像を液晶表示機５１に表示するとともに、スピーカ５３、５４からナビ音声（例えば、「左！」、「中！」、「右！」等の音声）を出力するナビ演出を実行し（ステップＳ１００２）、遊技者によってストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたか否かを判定する（ステップＳ１００３）。

【００７２】

図２１は、サブ制御部が記憶する画像の一例を示す図である。

ここで、本実施形態のナビ画像には、図２１（Ａ）に示す操作手順画像（操作態様画像）の一例としての数字画像５１１～５１３と、図２１（Ｂ）に示す共通画像の一例としての装飾画像５１４と、図２１（Ｃ）に示す装飾破壊画像（装飾破壊映像）５１５とが用いられる。本実施形態の数字画像５１１～５１３には、第１停止操作の正解押し順を報知するときに用いられる「１」の数字画像である第１数字画像（第１操作態様画像、第１操作手順画像）５１１と、第２停止操作の正解押し順を報知するときに用いられる「２」の数字画像である第２数字画像（第２操作態様画像、第２操作手順画像）５１２と、第３停止操作の正解押し順を報知するときに用いられる「３」の数字画像である第３数字画像（第３操作態様画像、第３操作手順画像）５１３とが含まれる。本実施形態の装飾画像５１４は、全ての数字画像５１１～５１３を共通して装飾する楕円形状の画像である。本実施形態の装飾破壊画像５１５は、爆発した状態を示す画像である。

【００７３】

本実施形態では、各画像５１１～５１５の画像データは、サブ制御部９１のＲＡＭ９１ｃに記憶されており、サブ制御部９１は、記憶された画像データを用いて液晶表示機５１にナビ画像を表示する制御を行う。例えば、サブ制御部９１は、図２１（Ｃ）に示すように、装飾画像５１４、装飾破壊画像５１５の順に表示した後に、装飾破壊画像５１５を非表示にする、すなわち、液晶表示器５１の表示を消去することによって装飾画像５１４を消去する演出である共通演出を実行することが可能になっている。また、サブ制御部９１は、例えば、後述する図２２（Ａ）に示すように、各数字画像５１１～５１３にそれぞれ共通画像５１４を合成した各合成画像を正解押し順のストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの位置に応じた配置で表示してナビ画像を表示することが可能となっている。

【００７４】

また、サブ制御部９１は、正解押し順を強調するために、各合成画像の拡大・縮小表示（所謂ズーム表示）が可能となっている。例えば、後述する図２２（Ａ）に示すように、第１停止操作に対応する第１数字画像５１１の合成画像を最も大きく表示（最大表示）し、第３停止操作に対応する第３数字画像５１３の合成画像を最も小さく表示（最小表示）し、第２停止操作に対応する第２数字画像５１２の合成画像を各数字画像５１１、５１３の中間の大きさで表示（中間表示）することが可能となっている。

なお、本実施形態では、各画像５１１～５１５は、静止画像によって構成されているが、例えば、動画像（静止画像の連続画像、映像）によって構成されていてもよい。

【００７５】

図２０に戻り、サブ制御部９１は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されていない場合（ステップＳ１００３；Ｎｏ）、ステップＳ１００３の処理を繰り返し、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作された場合（ステップＳ１００３；Ｙｅｓ）、正解手順、すなわち、正解押し順であったか否かを判定する（ステップＳ１００４）。サブ制御部９１は、正解押し順であった場合（ステップ１００４；Ｙｅｓ）、操作されたストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応する操作手順画像（数字画像５１１～５１３）を消去し（ステップＳ１００５）、対応する共通画像（装飾画像５１４）の共通演出を実行して（装飾画像５１４、装飾破壊画像５１５の順に表示してから画像を非表示にして）共通画像の消去表示を行う（ステップＳ１００６）。

【００７６】

共通画像の消去表示後、サブ制御部９１は、ナビ画像のズーム表示を更新するとともに、ナビ音声の出力を更新してナビ演出を更新し（ステップＳ１００７）、全ての合成画像が消去されて操作手順のナビ、すなわち、押し順ナビを終了するか否かを判定する（ステップＳ１００８）。ここで、ナビ画像のズーム表示の更新とは、残りの合成画像の表示の大きさを変更することをいう。本実施形態のサブ制御部９１は、例えば、後述する図２２（Ｃ）、図２２（Ｄ）に示すように、第１数字画像５１１の合成画像の消去後に、第２数字画像５１２の合成画像を中間表示から最大表示に変更し、第３数字画像５１２の合成画像を最小表示から中間表示に変更する。また、サブ制御部９１は、例えば、後述する図２２（Ｆ）、図２２（Ｇ）に示すように、第２数字画像５１２の合成画像の消去後に、第３数字画像５１２の合成画像を中間表示から最大表示に変更する。サブ制御部９１は、押し順ナビを終了しない場合（ステップＳ１００８；Ｎｏ）、ステップＳ１００３の処理に戻る。

【００７７】

一方、サブ制御部９１は、正解押し順でなかった場合（ステップ１００４；Ｎｏ）、ナビ画像のズーム表示を更新してナビ演出を更新する（ステップＳ１００９）。具体的には、サブ制御部９１は、後述する図２３（Ｂ）に示すように、全ての合成画像を中間表示に変更する。ナビ演出更新後、サブ制御部９１は、ナビ画像の残りの操作手順画像を全て消去し（ステップＳ１０１０）、残りの共通画像の共通演出を同時実行して全ての共通画像の消去表示を行う（ステップＳ１０１１）。正解押し順で操作されて押し順ナビを終了する場合（ステップＳ１００８）も含めて全ての共通画像の消去表示を行った後、サブ制御部９１は、ナビ終了演出を実行し（ステップＳ１０１２）、処理を終了する。具体的には

、サブ制御部９１は、押し順に正解したときには、後述する図２２（Ｊ）に示す押し順正解のナビ終了演出５１６を実行し、押し順に不正解であったときには、後述する図２３（Ｅ）に示す押し順不正解のナビ終了演出５１７を実行し、処理を終了する。

【００７８】

以上が、スロットマシン１で実行される各処理の内容についての説明である。

【００７９】

次に、本実施形態に係るスロットマシン１の具体的な制御について説明する。

【００８０】

図２２は、ストップスイッチを正解押し順で操作したときのナビ演出の表示例を示す図であり、図２３は、ストップスイッチを不正解押し順で操作したときのナビ演出の表示例を示す図である。

本実施形態では、メイン制御部４１は、ＡＴ制御時（例えば、ＡＲＴ、準備状態）や内部中においてナビ対象役に内部当選したときには、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部９１に対して押し順コマンドを送信する。サブ制御部９１は、押し順コマンドを受信したときには、ナビ音声をスピーカ５３、５４から音声出力しつつ図２２または図２３に示すナビ画像を液晶表示器５１に表示してナビ演出を実行する。先ず、サブ制御部９１は、図２２（Ａ）、図２３（Ａ）に示すように、第１数字画像５１１の合成画像を最大表示し、第２数字画像５１２の合成画像を中間表示し、第３数字画像５１３の合成画像を最小表示する。

【００８１】

図２２（Ａ）に示す状態において、遊技者によって正解押し順の操作である左ストップスイッチ８Ｌの第１停止操作がなされた場合、サブ制御部９１は、第１数字画像５１１を液晶表示器５１から消去した後に（図２２（Ｂ）参照）、合成画像の残りの装飾画像５１４の装飾破壊画像５１５を表示し（図２２（Ｃ）参照）、装飾破壊画像５１５を液晶表示器５１から消去する（図２２（Ｄ）参照）。合成画像消去後、サブ制御部９１は、図２２（Ｄ）に示すように、第２数字画像５１２の合成画像を最大表示し、第３数字画像５１３の合成画像を中間表示する。

【００８２】

また、図２２（Ｄ）に示す状態において、遊技者によって正解押し順の操作である中ストップスイッチ８Ｃの第２停止操作がなされた場合、サブ制御部９１は、第２数字画像５１２を液晶表示器５１から消去した後に（図２２（Ｅ）参照）、合成画像の残りの装飾画像５１４の装飾破壊画像５１５を表示し（図２２（Ｆ）参照）、装飾破壊画像５１５を液晶表示器５１から消去する（図２２（Ｇ）参照）。合成画像消去後、サブ制御部９１は、図２２（Ｇ）に示すように、第３数字画像５１２の合成画像を最大表示する。

【００８３】

また、図２２（Ｇ）に示す状態において、遊技者によって正解押し順の操作である右ストップスイッチ８Ｒの第３停止操作がなされた場合、サブ制御部９１は、第３数字画像５１３を液晶表示器５１から消去した後に（図２２（Ｈ）参照）、合成画像の残りの装飾画像５１４の装飾破壊画像５１５を表示し（図２２（Ｉ）参照）、装飾破壊画像５１５を液晶表示器５１から消去する（図２２（Ｊ）参照）。合成画像消去後、サブ制御部９１は、図２２（Ｊ）に示すように、正解押し順のナビ終了画像５１６を液晶表示器５１に表示する。なお、本実施形態の正解押し順のナビ終了画像５１６は、「成功！！！」の文字画像である。

【００８４】

なお、図２３（Ａ）に示す状態において、遊技者によって不正解押し順の操作である中ストップスイッチ８Ｃまたは右ストップスイッチ８Ｒの第１停止操作がなされた場合、サブ制御部９１は、各合成画像を全て中間表示に変更した後に（図２３（Ｂ）参照）、全ての数字画像５１１～５１３を液晶表示器５１から消去し（図２３（Ｃ）参照）、各合成画像の残り全ての装飾画像５１４の装飾破壊画像５１５をそれぞれ表示し（図２３（Ｄ）参照）、全ての装飾破壊画像５１５を液晶表示器５１から消去する（図２３（Ｅ）参照）。

全ての合成画像消去後、サブ制御部９１は、図２３（Ｅ）に示すように、不正解押し順のナビ終了演出５１７を実行する。なお、本実施形態の不正解押し順のナビ終了画像５１７は、「失敗…」の文字画像である。

【００８５】

以上が、本実施形態に係るスロットマシン１の具体的な制御についての説明である。

【００８６】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、ナビ画像を表示するときに用いる各画像５１１～５１５の画像データをＲＡＭ９１ｃに記憶している。また、サブ制御部９１は、正解押し順を報知するナビ演出を実行するときに、第１数字画像５１１と装飾画像５１４との合成画像と、第２数字画像５１２と装飾画像５１４との合成画像と、第３数字画像５１３と装飾画像５１４との合成画像とを表示する。そして、サブ制御部９１は、遊技者によってストップスイッチが操作されて各合成画像を消去するときには、対応する数字画像５１１～５１３を消去した後に、対応する装飾画像５１４の装飾破壊画像５１５を表示して装飾画像５１４の消去表示をする共通演出を実行する。

【００８７】

図２４は、従来のサブ制御部が記憶する画像の一例を示す図である。

このようにすることで、装飾画像５１３の消去表示を行わないスロットマシンよりも演出効果を向上できる。また、ナビ画像を表示するときに各数字画像５１１～５１３を共通して装飾する装飾画像５１４の画像データが各数字画像５１１～５１３の画像データとは別個に記憶されているので、図２４（Ａ）に示すように、各数字画像と装飾画像との合成画像である第１数字装飾画像６１１と第２数字装飾画像６１２と第３数字装飾画像６１３との画像データをそれぞれ記憶する従来のスロットマシンよりも画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。さらに、各合成画像の装飾画像を消去表示するときに表示する装飾破壊画像５１５の画像データが各画像５１１～５１４の画像データとは別個に記憶されているので、図２４（Ｂ）に示すように、各数字装飾画像６１１～６１３の消去表示を行う連続画像としての第１数字装飾破壊画像６１４と第２数字装飾破壊画像６１５と第３数字装飾破壊画像６１６との画像データをそれぞれ記憶する従来のスロットマシンよりも画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。この結果、データ容量の増大を低減しつつ演出効果を向上できる。

【００８８】

特に、本実施形態のスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作に応じて何れの合成画像の数字画像５１１～５１３が消去された後であるかに関わらず同一の消去表示（装飾画像５１４、装飾破壊画像５１５の順に表示した後、画像消去）を行う。

このようにすることで、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作に応じて何れの合成画像の数字画像５１１～５１３が消去された後であるかによって消去表示が異なるスロットマシンよりも消去表示のための画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。

【００８９】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、メイン制御部４１は、報知条件としてのＡＴ制御時（例えば、ＡＲＴ、準備状態）や内部中においてナビ対象役に内部当選したときに、サブ制御部９１に対して押し順コマンドを送信し、ＡＴ制御時または内部中でないときやナビ対象役に内部当選していないときには、サブ制御部９１に対して押し順コマンドを送信しないようになっている。

このようにすることで、メイン制御部４１がナビ報知できないときにサブ制御部９１が誤ってナビ演出を実行することを規制できる。

【００９０】

図２５、図２６は、サブ制御部が記憶する画像およびサブ制御部が実行するナビ演出の変更例を示す図である。

なお、本実施形態では、ナビ画像において各数字画像５１１～５１３と装飾画像５１４

との合成画像を表示したが、これに限定されず、例えば、文字画像と装飾画像との合成画像を表示してもよい。例えば、文字画像には、図２５（Ａ）に示すように、チェリー等のレア役に内部当選時（特定条件成立時）に、内部当選した可能性を報知するチャンスナビ画像を表示するときに用いられる「！」の文字画像（特定画像）である第１文字画像５１８と、チャンスナビ画像表示決定時（特定条件成立時）に、ハズレを含むチャンスナビ画像を表示するときに用いられる「？」の文字画像（特定画像）である第２文字画像５１９とが含まれてもよい。すなわち、ＲＡＭ９１ｃに各文字画像５１８、５１９の画像データが記憶されていてもよい。

【００９１】

また、本実施形態では、合成画像には楕円形状の装飾画像５１４が用いられたが、これに限定されず、複数種類の装飾画像（共通画像）が用いられてもよく、ＲＡＭ９１ｃに複数種類の装飾画像の画像データが記憶されていてもよい。例えば、複数種類の装飾画像には、図２５（Ｂ）に示すように、三角形状の装飾画像５２０や、四角形状の装飾画像５２１や、六角星形状の装飾画像５２２が含まれてもよい。この場合、装飾画像５１４、５２０～５２２の種類に応じて、ナビ画像によって報知する遊技者に対して付与される有利度が異なるようにしてもよい。例えば、六角星形状の装飾画像５２２の有利度を最も高くし、三角形状の装飾画像５２０、四角形状の装飾画像５２１、楕円形状の装飾画像５１４の順に有利度を低くしてもよい。また、この場合、各装飾画像５１４、５２０～５２２の消去表示には、装飾破壊画像５１５が共通して用いられてもよく、複数種類の装飾破壊画像の画像データをＲＡＭ９１ｃに記憶し、例えば、有利度に応じて複数種類の装飾破壊画像が用いられてもよい。

【００９２】

この結果、例えば、図２５（Ｃ）に示すレア役に内部当選したときのチャンスナビ画像において、第１文字画像５１７と三角形状の装飾画像５２０との合成画像を表示してもよい。また、例えば、図２５（Ｄ）に示すハズレも含むチャンスナビ画像において、第２文字画像５１８と四角形状の装飾画像５２１との合成画像を表示してもよい。これらの場合、チャンスナビ画像には押し順のナビ画像のように第１停止操作から第３停止操作までの優先順位がないので、全ての合成画像を中間表示としてもよい。

このようにすることで、表示された装飾画像５１４、５２０～５２２の種類について遊技者が興味を抱くようになり、装飾画像の種類に関わらず遊技者に対して付与される有利度が同一となるスロットマシンよりも装飾画像５１４、５２０～５２２の表示に遊技者が注意を払うように促すことができ、遊技の興趣が向上する。

また、このようにすることにより、レア役に内部当選したとき等の特定条件が成立したときにも、押し順役に内部当選したとき等の報知条件が成立したときにも用いる装飾画像５１４、５２０～５２２を表示するので、特定条件が成立したときに装飾画像とは異なる画像を表示するスロットマシンよりも画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できるだけでなく、演出効果も向上し、遊技の興趣が向上する。

【００９３】

また、本実施形態では、ナビ画像において操作手順画像（操作態様画像）として数字画像５１１～５１３が用いられているが、これに限定されず、他の操作手順画像を用いられてもよく、例えば、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配置された図柄の画像である図柄画像が用いられてもよい。具体的には、図柄画像には、図２６（Ａ）に示すように、報知条件の一例としての目押し役であるボーナスの内部当選時（内部中も含む）において、「赤７」のボーナス入賞のための目押しのタイミングを報知するときに用いられる「赤７」の目押し図柄画像５２３と、「青７」のボーナス入賞のための目押しのタイミングを報知するときに用いられる「青７」の目押し図柄画像５２４と、「白７」のボーナス入賞のための目押しのタイミングを報知するときに用いられる「白７」の目押し図柄画像５２５とが含まれてもよい。なお、このとき、各図柄画像５２３～５２５は、図２６（Ａ）に示すように、目押しのタイミングに図柄表示され且つ目押し以外のタイミングには図柄非表示となる点滅表示で目押しのタイミングを報知してもよい。また、例えば、操作手順を示す文字画像

が用いられてもよい。具体的には、文字画像には、図２６（Ｂ）に示すように、報知条件の一例としての３択の押し順役の内部当選時において最初の押し順として不正解の押し順を報知するときに用いられる「Ｆｒｅｅ」の文字画像５２６が含まれてもよい。よって、ＲＡＭ９１ｃには、これらの画像５２３～５２６の画像データが記憶されていてもよい。

【００９４】

この結果、例えば、図２６（Ｃ）に示す目押し役に内部当選したときのチャンスナビ画像において、「赤７」の目押し図柄画像５２３と六角星形状の装飾画像５２２との合成画像を表示してもよい。この場合、チャンスナビ画像には押し順のナビ画像のように第１停止操作から第３停止操作までの優先順位がないので、全ての合成画像を中間表示としてもよい。また、例えば、図２６（Ｄ）に示す３択のナビ画像において、第１数字画像５１１と装飾画像５１４との合成画像を１つ表示するとともに、文字画像５２６と楕円形状の装飾画像５１４との合成画像を２つ表示してもよい。この場合、３択のナビ画像には、６択のナビ画像のように、第２停止操作と第３停止操作との優先順位がないので、第１数字画像５１１と装飾画像５１４の合成画像のみ最大表示とし、他の２つの合成画像を中間表示としてもよい。

このようにすることで、６択のナビ画像についてだけでなく目押し役のナビ画像や３択のナビ画像についても同様に画像データを記憶するデータ容量の増大を低減できる。

なお、目押し役の目押しタイミングの報知ついてはボーナスに限定されず、例えば、チェリーやスイカ等についても目押しタイミングを報知してもよい。この場合、ボーナスの図柄画像５２３～５２５と同様の図柄画像（「チェリー」や「スイカ」の図柄画像）を新たに設ける必要がある。

また、数字画像や文字画像については上記の例に限定されず、用途に応じた任意の画像に変更してもよい。

【００９５】

［実施形態２］

上記実施形態１では、メイン制御部４１がＡＴ制御中にナビ報知を実行したが、その他にも、例えば、後述するフリーズ動作も行ってもよい。以下、遊技の進行を遅延させる遅延制御の一例としてのフリーズ動作の制御を行う実施形態２について説明する。

なお、本実施形態では、上記実施形態１と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態１とは異なる部分について説明する。

【００９６】

図２７は、実施形態２に係るメイン制御部が実行するフリーズ制御処理の制御内容を示すフローチャートである。先ず、メイン制御部４１は、内部当選フラグに基づいて、フリーズ動作を行うか否かを抽選するフリーズ対象役（例えば、押し順ベル）に内部当選したか否かを判定する（ステップＳ２０１）。メイン制御部４１は、フリーズ対象役に内部当選していない場合（ステップＳ２０１；Ｎｏ）、処理を終了し、フリーズ対象役に内部当選している場合（ステップＳ２０１；Ｙｅｓ）、ＡＴ制御中であるか否かを判定することにより、ナビ報知やナビ演出を実行したか否かを判定する（ステップＳ２０２）。メイン制御部４１は、ナビ報知等を実行していない場合（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、処理を終了し、ナビ報知等を実行した場合（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、ナビ報知等が実行されたゲームが終了したか否かを判定する（ステップＳ２０３）。メイン制御部４１は、ナビ報知等が実行されたゲームが終了していない場合（ステップＳ２０３；Ｎｏ）、ステップＳ２０３の処理を繰り返し、ナビ報知等が実行されたゲームが終了した場合した場合（ステップＳ２０３；Ｙｅｓ）、正解押し順であったか否かを判定する（ステップＳ２０４）。メイン制御部４１は、正解押し順でなかった場合（ステップＳ２０４；Ｎｏ）、処理を終了し、正解押し順であった場合（ステップＳ２０４；Ｙｅｓ）、フリーズ動作を行い（ステップＳ２０５）、処理を終了する。

【００９７】

また、本実施形態では、メイン制御部４１は、サブ制御部９１に対して、内部当選１コマンドと内部当選２コマンドとを含む複数種類のコマンドを送信する。

【００９８】
内部当選１コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ７が操作されてゲームが開始したときであって、遊技状態コマンドまたはＡＲＴ状態コマンドの送信後に送信される。また、報知対象役の当選を特定可能な内部当選１コマンドは、後述のように当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドと、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドとからなり、ナビ報知が行われる状態であれば、第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、第２の内部当選１コマンドが送信される。
内部当選２コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、何れかのリールが停止した結果、後述の有利停止順か否かが確定したタイミングにおいて送信される。内部当選２コマンドは、後述のように当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能なコマンドであり、ナビ報知が行われる状態であるか否かに関わらず、報知対象役が当選した場合には、有利停止順か否かが確定したタイミングにおいて送信される。
【００９９】
本実施形態においてメイン制御部４１は、スタートスイッチ７によるゲームの開始操作がされたタイミングで内部抽選の結果を特定可能な内部当選１コマンドをサブ制御部９１に対して送信し、さらに内部抽選においてナビ報知の対象となる報知対象役（押し順ベル、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１３、リプレイＧＲ２１～２６）が当選した場合には、遊技者にとって有利な有利停止順か否かが確定したタイミングにおいても内部抽選の結果を特定可能な内部当選２コマンドをサブ制御部９１に対して送信することで、サブ制御部９１は、内部当選１コマンド、内部当選２コマンドから特定される内部抽選の結果に応じた演出を行うことが可能とされている。
【０１００】
メイン制御部４１は、報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態（ＡＴ中、または非ＡＴ中でナビ報知が行われる場合）であれば、内部当選１コマンドとして、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドをスタートスイッチ７によるゲームの開始操作がされたタイミングで送信し、ナビ報知が行われない状態（非ＡＴ中でナビ報知が行われない場合）であれば、内部当選１コマンドとして、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドをスタートスイッチ７によるゲームの開始操作がされたタイミングで送信する。
なお、メイン制御部４１は、内部抽選においてナビ報知の対象とならない非報知対象役が当選した場合には、有利停止順が変動するものではなく、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、内部当選１コマンドとして、当選役の種類が特定可能な第２の内部当選１コマンドをスタートスイッチ７によるゲームの開始操作がされたタイミングで送信する。
【０１０１】
ここで、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドとは、押し順役（押し順ベル、押し順リプレイ）が当選したこと、有利停止順を特定可能なコマンドである。また、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドとは、押し順役が当選したことを特定可能であるが、有利停止順を特定不能なコマンドである。
【０１０２】
このように、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、内部当選１コマンドとして、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、内部当選１コマンドとして、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信されるため、サブ制御部９１は、報知対象役が当選し、ナビ報知が行われる状態であれば、第１の内部当選１コマンドから特定される有利停止順を識別可能なナビ演出を実行することが可能となり、報知対象役が当選し、ナビ報知が行われない状態であれば、第２の内部当選１コマンドから特定される報

知対象役の種類に応じて、特定の種類の報知対象役が当選した可能性を示唆する演出を実行することが可能となる。

【０１０３】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選１コマンドを送信する際の制御内容について説明する。

【０１０４】

本実施形態では、ＲＯＭ４１ｂに当選役毎に報知対象役については第１の内部当選１コマンド及び第２の内部当選１コマンドが設定され、非報知対象役については第２の内部当選１コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されている。また、内部当選コマンドテーブルにおいて報知対象役に対応する第２の内部当選１コマンドは、報知対象役の種類毎に一の第２の内部当選１コマンドが設定されている。

【０１０５】

そして、図２８に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選の後に実行する内部当選１コマンド設定処理において、内部抽選処理により設定された内部当選フラグを読み出し（ステップＳａ０１）、ナビ報知を実行するか否かを判定し（ステップＳａ０２）、ナビ報知を実行すると判定した場合（ステップＳａ０２；Ｙｅｓ）、内部当選フラグに基づく当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第１の内部当選１コマンドが設定されているか否かを判定する（ステップＳａ０３）。メイン制御部４１は、第１の内部当選１コマンドが設定されている場合（ステップＳａ０３；Ｙｅｓ）、すなわち当選役が報知対象役である場合には、当選役に対応する第１の内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（ステップＳａ０４）。一方、メイン制御部４１は、第１の内部当選１コマンドが設定されていない場合（ステップＳａ０３；Ｎｏ）、すなわち当選役が非報知対象役である場合には、当選役に対応する第２の内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定し（ステップＳａ０５）、処理を終了する。また、メイン制御部４１は、ナビ報知を実行しないと判定した場合（ステップＳａ０２；Ｎｏ）、内部当選フラグに基づく当選役に対応する第２の内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定し（ステップＳａ０５）、処理を終了する。なお、コマンドキューに設定された内部当選１コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）においてサブ制御部９１に送信されることとなる。

【０１０６】

このようにすることで、メイン制御部４１側でナビ報知を実行しない場合には、内部当選１コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順がサブ制御部９１によって特定されることがない。なお、本実施形態では、内部抽選処理の後に、内部当選フラグを読み出して内部当選１コマンドを設定する構成であるが、内部抽選において内部当選フラグを設定する際に、内部当選１コマンドを設定する構成としても良い。

【０１０７】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選１コマンドを送信する際の制御内容の変形例１について説明する。

【０１０８】

図２９に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し（ステップＳｂ０１）、読み出した内部当選フラグに基づく当選役が報知対象役か否かを判定する（ステップＳｂ０２）。メイン制御部４１は、報知対象役である場合（ステップＳｂ０２；Ｙｅｓ）、ナビ報知を実行するか否かを判定し（ステップＳｂ０３）、ナビ報知を実行する場合（ステップＳｂ０３；Ｙｅｓ）、当選した報知対象役を個別に特定し（ステップＳｂ０４）、特定した報知対象役に対応する第１の内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定し（ステップＳｂ０５）、処理を終了する。一方、メイン制御部４１は、報知対象役でない場合（ステップＳｂ０２；Ｎｏ）、または、ナビ報知を実行しない場合（ステップＳｂ０３；Ｎｏ）、当選役に対応する第２の内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマ

ンドキューに設定し（ステップＳｂ０６）、処理を終了する。
このようにすることで、変更例１は本実施形態と同様の作用効果を奏する。
【０１０９】
次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選１コマンドを送信する際の制御内容の変形例２について説明する。
【０１１０】
変形例２では、ＲＯＭ４１ｂに当選役毎に内部当選１コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されている。また、内部抽選において報知対象役についてナビ報知が実行される場合には、１種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利停止順が異なる抽選対象役（例えば、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４）毎に個別に当選を判定するのに対して、ナビ報知が実行されない場合には、１種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利停止順に関わらず、１種類の抽選対象役（例えば、押し順ベル）として一括して当選を判定するようになっており、ナビ報知が実行される場合には、１種類の報知対象役について有利停止順が異なる複数種類の抽選対象役の何れかが当選した場合、それぞれ異なる値の内部当選フラグを設定するのに対して、ナビ報知が実行されない場合には、１種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）に対応する１種類の抽選対象役（例えば、押し順ベル）が当選した場合、報知対象役の種類が同じであってもナビ報知が実行される場合に設定される内部当選フラグとは異なる値の内部当選フラグを設定するようになっており、内部当選コマンドテーブルにも、１種類の報知対象役について有利停止順が異なる複数種類の抽選対象役の何れかが当選した場合に設定される内部当選フラグ、１種類の報知対象役に対応する１種類の抽選対象役が当選した場合に設定される内部当選フラグ、それぞれに対応して異なる内部当選１コマンドが設定されている。
【０１１１】
そして、図３０に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選処理において、ナビ報知を実行するか否かを判定し（ステップＳｃ０１）、ナビ報知を実行する場合（ステップＳｃ０１；Ｙｅｓ）、１種類の報知対象役について有利停止順が異なる抽選対象役毎に個別に当選を判定する個別抽選を行う（ステップＳｃ０２）。個別抽選においては、図３１（Ａ）に示すように、１種類の報知対象役について、当該種類の報知対象役を構成する抽選対象役毎に内部抽選用乱数値が当選範囲となるか否か（詳しくは、加算値がオーバーフローするか否か）判定し、内部抽選用乱数値が当選範囲内となる抽選対象役の当選を判定し、当該種類の報知対象役を構成する抽選対象役のうち当選した抽選対象役に対応する内部当選フラグを設定する。また、メイン制御部４１は、ナビ報知を実行しない場合（ステップＳｃ０１；Ｎｏ）、１種類の報知対象役について有利停止順に関わらず、１種類の抽選対象役として一括して当選を判定する一括抽選を行う（ステップＳｃ０３）。一括抽選においては、図３１（Ｂ）に示すように、１種類の報知対象役について、当該種類の報知対象役をまとめた抽選対象役について内部抽選用乱数値が当選範囲となるか否か判定し、内部抽選用乱数値が当選範囲内となる場合に、当該種類の報知対象役の当選を判定し、当該種類の報知対象役に対応する内部当選フラグを設定する。なお、報知対象役以外は、通常通りに当選の有無が判定されることとなる。そして、各抽選において設定された内部当選フラグに対応する内部当選１コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定し（ステップＳｃ０４）、処理を終了する。なお、特に図示しないが、ナビ報知が実行されない場合に、報知対象役が当選した場合には、内部抽選の後、有利停止順を複数種類の停止順から選択する停止順選択抽選を行い、その結果に応じて有利停止順が変化するようになっている。
このようにすることで、変更例１は本実施形態と同様の作用効果を奏する。なお、変形例２では、内部抽選において内部当選フラグを設定する際に、内部当選１コマンドを設定する構成であるが、内部抽選の後に、内部当選フラグを読み出して内部当選フラグを設定する構成としても良い。
【０１１２】
また、メイン制御部４１は、報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態か

否かに関わらず、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な内部当選２コマンドを、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定したタイミングで送信する。ここで、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な内部当選２コマンドとは、第１の内部当選１コマンドと同様のコマンドである。また、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定したタイミングとは、例えば、一部のリールの停止操作がされることで、未だ変動中のリールの停止順に関わらず、有利停止順の成立、不成立が決まるものであれば、一部のリールの停止操作がされることであり、例えば、第１停止リールの停止操作がされた時点で、その後の停止順に関わらず、有利停止順の成立、不成立が決まる場合（左ベル等の当選時において、左リールを第１停止とすることで有利停止順が成立し、中リール、右リールを第１停止とすることで有利停止順が不成立となる場合）には、有利停止順か否かが確定したタイミングとは、第１停止リールの停止操作がされたタイミングである。

【０１１３】

このように、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、第２の内部当選１コマンドが送信されるとともに、その後、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、内部当選２コマンドが当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定したタイミングで送信されるため、サブ制御部９１は、報知対象役が当選し、ナビ報知が行われない状態において、第２の内部当選１コマンドから特定される報知対象役の種類に応じて、特定の種類の報知対象役が当選した可能性を示唆する演出を実行することが可能となり、さらに全リールが停止する前の段階であっても、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定したタイミング以降であれば、内部当選２コマンドから特定される有利停止順が成立したことを示唆する演出、または有利停止順が成立しなかったことを示唆する演出の実行が可能となる。

【０１１４】

例えば、押し順ベルが当選した場合において、図３２（Ａ）に示すように、ゲームの開始操作がされたタイミングで送信された第２の内部当選１コマンドから特定される報知対象役の種類に基づいて、中段ベルが入賞する可能性（図中黄）と、何れの役も入賞しない可能性（図中白）と、を示唆する小役報知を実行し、第１停止リールの停止操作がされ、押し順ベルの有利停止順か否かが確定したタイミングで送信された内部当選２コマンドから特定される有利停止順に基づいて、有利停止順が確定し、中段ベルが入賞することが確定した場合には、図３２（Ｂ）に示すように、中段ベルが入賞する可能性（図中黄）のみを示唆する小役報知に切り替えることで、中段ベルが入賞する可能性を示唆することができる。一方、有利停止順でないことが確定し、中段ベルが入賞しないことが確定した場合には、図３２（Ｃ）に示すように、何れの役も入賞しない可能性（図中白）のみを示唆する小役報知に切り替えることで、何れの役も入賞しない可能性を示唆できる。

【０１１５】

また、上記のような小役報知だけでなく、例えば、ＡＲＴに当選していない場合でも、リプレイＧＲ１～６の当選時に、昇格リプレイが入賞することを条件に、ＡＲＴに制御させることが可能な状況、すなわち有利停止順に正解すれば遊技者にとって有利となる状況において、ゲームの開始操作がされたタイミングで送信された第２の内部当選１コマンドから特定される報知対象役の種類に基づいて、遊技者に対して停止順を選択することを促すとともに、遊技者にとって有利となる可能性を示唆する演出を実行し、第２停止リールの停止操作がされ、押し順ベルの有利停止順か否かが確定したタイミングで送信された内部当選２コマンドから特定される有利停止順に基づいて、有利停止順が確定し、昇格リプレイが入賞することが確定した場合に、昇格リプレイが入賞すること、すなわち遊技者にとって有利となることが確定したことを示唆する演出（例えば、確定音の出力等）を実行することで、昇格リプレイが入賞する前の段階においても、昇格リプレイが入賞すること、すなわち遊技者にとって有利となることを示唆することができる。

このように、全リールが停止する前の段階であっても、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定したタイミング以降であれば、内部当選２コマンドから特定される有利停

止順に基づいて全リール停止時点の停止態様と矛盾しない演出を行うことができる。

【０１１６】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選２コマンドを送信する際の制御内容について説明する。

【０１１７】

図３３に示すように、メイン制御部４１は、停止操作される毎に実行する内部当選２コマンド設定処理において、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し（ステップＳａ１１）、読み出した内部当選フラグに基づく当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第１の内部当選１コマンドが設定されているか否かを判定する（ステップＳａ１２）。メイン制御部４１は、内部当選１コマンドが設定されている場合（ステップＳａ１２；Ｙｅｓ）、すなわち当選役が報知対象役である場合には、有利停止順が確定したか否かを判定する（ステップＳａ１３）。メイン制御部４１は、有利停止順が確定したと判定された場合（ステップＳａ１３；Ｙｅｓ）、当選役に対応する第１の内部当選１コマンドの拡張データを内部当選コマンドテーブルから読み出して、内部当選２コマンドを示す種類データと組み合わせた内部当選２コマンドとしてコマンドキューに設定し（ステップＳａ１４）、処理を終了する。一方、メイン制御部４１は、第１の内部当選１コマンドが設定されていない場合（ステップＳａ１２；Ｎｏ）、すなわち当選役が非報知対象役である場合、または、有利停止順が確定していないと判定された場合（ステップＳａ１３；Ｎｏ）、内部当選２コマンドを設定せずに処理を終了する。なお、本実施形態では、第１の内部当選１コマンドと、内部当選２コマンドとによって拡張データを共用する構成であるが、第１の内部当選１コマンドと、内部当選２コマンドとによって拡張データを含め、異なる構成としても良い。

【０１１８】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選２コマンドを送信する際の制御内容の変形例１について説明する。なお、当該変形例１は、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選１コマンドを送信する際の制御内容の変形例１に対応するものである。

【０１１９】

図３４に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し（ステップＳｂ１１）、読み出した内部当選フラグに基づく当選役が報知対象役か否かを判定する（ステップＳｂ１２）。メイン制御部４１は、報知対象役である場合（ステップＳｂ１２；Ｙｅｓ）、当選した報知対象役を個別に特定し（ステップＳｂ１３）、有利停止順が確定したか否かを判定する（ステップＳｂ１４）。メイン制御部４１は、有利停止順が確定した場合（ステップＳｂ１４；Ｙｅｓ）、当選役に対応する第１の内部当選１コマンドの拡張データを内部当選コマンドテーブルから読み出して、内部当選２コマンドを示す種類データと組み合わせた内部当選２コマンドとしてコマンドキューに設定し（ステップＳｂ１５）、処理を終了する。一方、メイン制御部４１は、報知対象役でない場合（ステップＳｂ１２；Ｎｏ）、または、有利停止順が確定していない場合（ステップＳｂ１４；Ｎｏ）、内部当選２コマンドを設定せずに処理を終了する。なお、コマンドキューに設定された内部当選２コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）においてサブ制御部９１に送信されることとなる。

【０１２０】

次に、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選２コマンドを送信する際の制御内容の変形例２について説明する。なお、当該変形例２は、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して内部当選１コマンドを送信する際の制御内容の変形例２に対応するものである。

【０１２１】

変形例２では、内部抽選においてナビ報知が実行されない場合には、１種類の報知対象役について有利停止順に関わらず、１種類の抽選対象役として一括して当選を判定する一括抽選を行い、当選役に対応する内部当選１コマンドがサブ制御部９１に対して送信され

る。また、ナビ報知が実行されない場合に、報知対象役が当選した場合には、内部抽選の後、有利停止順を複数種類の停止順から選択する停止順選択抽選を行い、その結果に応じて有利停止順が変化するようになっている。そして、メイン制御部４１は、停止操作がされる毎に実行する内部当選２コマンド設定処理において、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し、当選役が報知対象役か否かを判定する。さらにナビ報知を実行したか否かを判定し、当選役が報知対象役であり、ナビ報知を実行していない場合には、有利停止順が確定したか否かを判定し、有利停止順が確定している場合には、停止順選択抽選において選択された有利停止順を特定可能な内部当選２コマンドをコマンドキューに設定する。

【０１２２】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン１によれば、メイン制御部４１は、フリーズ対象役の内部当選フラグと、ナビ報知等の実行の有無と、フリーズ対象役の正解の操作手順と実際の操作手順との比較に基づいてフリーズ動作を行うか否かを判定している。具体的には、メイン制御部４１は、フリーズ対象役に内部当選したときには、ナビ報知等が実行され、且つ、正解押し順でフリーズ対象役に入賞したときにフリーズ動作を行っている。すなわち、メイン制御部４１は、フリーズ対象役である押し順ナビの正解押し順と、実際に遊技者によって操作されたストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順とを比較した比較結果に基づいてフリーズ動作を行うか否かを判定している。

このようにすることで、フリーズ対象役内部当選時の正解押し順と、実際に遊技者によって操作されたストップスイッチの押し順とを比較した比較結果に基づいてフリーズ動作を行うか否かを判定しないスロットマシンよりも意図しないフリーズ動作が行われることを低減できる。また、フリーズ対象役の内部当選フラグと、フリーズ対象役の正解の操作手順と実際の操作手順との比較結果とに基づいてフリーズ動作を行い、ナビ報知等を実行したかに関わらずフリーズ動作を行う可能性がある従来のスロットマシンよりも意図しないフリーズ動作が行われることを低減できる。

【０１２３】

また、本実施形態では、メイン制御部４１が内部抽選の結果を特定可能な内部当選１コマンドをサブ制御部９１に対して送信することで、サブ制御部９１が内部抽選の結果を特定し、ＡＴに制御されている場合には、特定した内部抽選の結果に基づいて有利停止順を報知するようになっている。このような構成において、内部抽選の結果を示すコマンドは、ＡＴに制御されているか否かに関わらず、サブ制御部９１に対して送信され、内部抽選の結果が全て特定可能となる構成とすると、サブ制御部９１側に不正がなされることで、メイン制御部４１側でＡＴに制御する旨が決定されていないにも関わらず、内部当選１コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順が特定され、ＡＴに制御されていないにも関わらず、有利停止順が報知されてしまう可能性があった。

【０１２４】

これに対して、本実施形態では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信されるので、メイン制御部４１側でナビ報知が実行されない場合には、内部当選１コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順が特定されることはないため、サブ制御部９１側に不正がなされてもナビ報知が実行されている状態以外で有利な操作順が報知されてしまうことを防止できる。

【０１２５】

また、本実施形態では、押し順ベルの当選時において、押し順ベルの種類に対応する停止順で停止操作がされた場合に、遊技者にとって相対的に有利となる中段ベルを入賞させる制御が行われ、押し順ベルの種類に対応する停止順以外の停止順で停止操作がされた場合に、中段ベルを入賞させない制御が行われるとともに、共通ベルの当選時においては、停止順に関わらず、中段ベルを入賞させることが可能な制御が行われるようになっている

。そして、押し順ベルの当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、押し順ベルが当選したことも有利停止順、すなわち中段ベルを入賞させる停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、押し順ベルが当選したことは特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信される一方で、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容され、且つ何れの停止順であっても中段ベルを入賞させることが可能となる共通ベルの当選時には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、押し順ベルに対応する第１の内部当選１コマンド及び押し順ベルに対応する第２の内部当選１コマンドとは異なる内部当選１コマンドであって、共通ベルが当選したことが特定できる共通ベルに対応する第２の内部当選１コマンドが送信されるので、サブ制御部９１側で、中段ベルが入賞可能な状況において、押し順ベルに対応した停止順で操作されなければ中段ベルが入賞可能とならないのか、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となるかを特定することができる。特に、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となることが特定された場合には、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となる可能性を示唆する演出を行うことも可能となる。

【０１２６】

また、本実施形態では、共通ベルが遊技者にとって有利なＢＢへの移行を伴うＢＢ、遊技者にとって有利なＲＢへの移行を伴うＲＢと同時に当選する可能性のある抽選対象役であり、中段ベルが入賞することでＢＢやＲＢに当選している可能性が示唆されることとなるため、サブ制御部９１側で、共通ベルに対応する内部当選１コマンドにより、ＢＢやＲＢの当選可能性が示唆される中段ベルの入賞が当選していることを特定可能となるため、このような状況においてＢＢやＲＢの当選を期待させる演出を行うことも可能となる。

【０１２７】

なお、本実施形態では、押し順ベルの当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、押し順ベルが当選したことも有利停止順、すなわち中段ベルを入賞させる停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、押し順ベルが当選したことは特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信される一方で、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容され、且つ何れの停止順であっても中段ベルを入賞させることが可能となる共通ベルの当選時には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、押し順ベルに対応する第１の内部当選１コマンド及び押し順ベルに対応する第２の内部当選１コマンドとは異なる内部当選１コマンドであって、共通ベルが当選したことが特定できる共通ベルに対応する第２の内部当選１コマンドが送信される構成であるが、報知対象役の当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、報知対象役が当選したことも遊技者にとって有利な操作手順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、報知対象役が当選したことは特定可能であるが遊技者にとって有利な操作手順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信される一方で、報知対象役と同じく、有利表示結果の導出が許容され、且つ何れの操作手順であっても有利表示結果を導出させることが可能となる特定の抽選結果となった場合には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、報知対象役に対応する第１の内部当選１コマンド及び報知対象役に対応する第２の内部当選１コマンドとは異なる内部当選１コマンドであって、特定の抽選結果となったことが特定できる第２の内部当選１コマンドが送信される構成とした場合でも、上記と同様にサブ制御部９１側で、有利表示結果が導出可能な状況において、報知対象役に対応した操作手順で操作されなければ有利表示結果が導出可能とならないのか、操作手順に関わらず有利表示結果が導出可能となるかを特定することができる。

【０１２８】

また、このような構成においても、特定の抽選結果が遊技者にとって有利なＢＢへの移行を伴うＢＢやＲＢと同時に当選する可能性のある抽選結果であることが好ましく、このようにすることで、昇格リプレイ等の有利表示結果が導出されることでＢＢやＲＢに当選している可能性が示唆されることとなるため、サブ制御部９１側で、特定の抽選結果に対応する内部当選１コマンドにより、ＢＢやＲＢの当選可能性が示唆される有利表示結果の

導出が許容されていることを特定可能となるため、このような状況においてＢＢやＲＢの当選を期待させる演出を行うことも可能となる。

【０１２９】

なお、本実施形態では、報知対象役の当選時に遊技者にとって有利となる操作手順として停止順を適用しているが、複数の異なる操作タイミングのうち何れかの操作タイミングで操作する操作手順、複数の停止順のうち何れかの停止順で操作する操作手順、これらの組合せによる操作手順を遊技者にとって有利となる操作手順として適用しても良い。

【０１３０】

また、本実施形態では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信されることで、メイン制御部４１側でナビ報知が実行されない場合には、内部当選１コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順が特定されることのない構成であるが、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な内部当選１コマンドを送信し、ナビ報知が行われる状態であれば、さらに当選した報知対象役の種類に応じて有利停止順を特定可能な有利手順コマンドを内部当選１コマンドとは別個に送信する一方、ナビ報知が行われない状態であれば、有利手順コマンドを送信しないようにすることで、メイン制御部４１側でナビ報知が実行されない場合には、コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順が特定されることのない構成としても良い。

【０１３１】

また、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な内部当選１コマンドを送信し、ナビ報知が行われない状態であれば、内部当選１コマンドを送信しないことにより、メイン制御部４１側でナビ報知が実行されない場合には、コマンドから内部抽選の結果に応じた有利停止順が特定されることのない構成としても良い。

【０１３２】

また、本実施形態では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、有利な操作手順が複数手順からなる場合（例えば、リプレイＧＲ１～６において、第１停止リールが正解となる順番であり、且つ第２停止リールも正解となる順番である操作手順）に、複数手順の全てについて報知され、その際に送信される第１の内部当選１コマンドから複数手順の全てについて特定可能となる構成であるが、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、複数手順からなる有利な操作手順のうち一部の操作手順のみ報知する一部ナビ報知を行う場合（例えば、正解となる第１停止リールのみ報知する場合、有利な操作手順が特定の停止順、且つ特定のタイミングである場合に、停止順またはタイミングのみ報知する場合等）に、一部ナビ報知により報知される有利な操作手順の一部のみが特定可能となる内部当選１コマンドを送信する構成としても良く、このような構成とすることで、本来であれば、有利な操作手順の一部のみが報知される状態において、内部当選１コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な操作手順の全てが特定されることはないため、サブ制御部９１側に不正がなされても有利な操作手順の全てが報知されるナビ報知が実行されている状態以外で有利な操作手順の全てが報知されてしまうことを防止できる。

【０１３３】

また、本実施形態では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も有利停止順も特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが有利停止順は特定不能な第２の内部当選１コマンドが送信される構成であるが、このような構成では、ナビ報知が行われない場合に、報知対象役の種類を特定可能な内部当選２コマンドが送信されても一切有利停止順が特定できないと、実施可能

な演出が制限されるため、興趣が低下してしまうという問題が生じることとなる。

【０１３４】

これに対して本実施形態では、ナビ報知が行われない状態において報知対象役が当選したときでも、第２の内部当選１コマンドが送信された後、有利停止順か否かが確定したタイミング、すなわち有利停止順か否かがサブ制御部９１側で特定されても遊技者にとっての有利度に影響しないタイミングで有利停止順を特定可能な内部当選２コマンドがサブ制御部９１に対して送信されるので、サブ制御部９１側に不正がなされてもナビ報知が行われる状態以外で、且つ遊技者にとっての有利度に影響し得る状況で有利停止順が報知されてしまうことを防止しつつ、サブ制御部９１側で有利停止順に応じた演出を行うことが可能となるため、演出による興趣を高めることができる。

【０１３５】

また、本実施形態では、ナビ報知が行われる状態において報知対象役が当選したとき、すなわち有利停止順を特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信されているときでも、第１の内部当選１コマンドが送信された後、有利停止順か否かが確定したタイミングで有利停止順を特定可能な内部当選２コマンドがサブ制御部９１に対して送信されるので、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、メイン制御部４１が内部当選２コマンドを送信する際の制御を変更せずに済むため、制御内容を簡素化できる。

【０１３６】

また、本実施形態では、有利停止順を特定可能な内部当選２コマンドとして、有利停止順で停止操作がされた場合でも、有利停止順以外の停止順で停止操作がされた場合でも、共通の内部当選２コマンド、すなわち、内部抽選により決定された有利停止順を特定可能なコマンドを送信するようになっており、遊技者により操作された停止順が有利停止順であっても、有利停止順以外の停止順であっても共通の内部当選２コマンドを送信すれば良いので、制御内容を簡素化できる。

【０１３７】

また、本実施形態では、報知対象役の当選時において、一部のリールの停止操作がされることで、未だ変動中のリールの停止順に関わらず、有利停止順の成立、不成立が決まることにより、未だ変動中のリールが残っていても、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定するとともに、未だ変動中のリールが残っていても、有利停止順か否かが確定したタイミングで内部当選２コマンドが送信されるので、サブ制御部９１側に不正がなされても報知状態以外で、且つ遊技者にとっての有利度に影響し得る状況で有利停止順が報知されてしまうことを防止しつつ、未だ変動中のリールが残っている状況であっても、サブ制御部９１側で有利停止順に応じた演出を行うことが可能となる。

【０１３８】

なお、本実施形態では、報知対象役の当選時に遊技者にとって有利となる有利操作手順として停止順を適用しているが、複数の異なる操作タイミングのうち何れかの操作タイミングで操作する操作手順、複数の停止順のうち何れかの停止順で操作する操作手順、これらの組合せによる操作手順を有利操作手順として適用するものであれば良い。

【０１３９】

また、本実施形態では、報知対象役の当選時において、一部のリールの停止操作がされることで、未だ変動中のリールの操作手順に関わらず、有利操作手順の成立、不成立が決まることにより、未だ変動中のリールが残っていても、当選した報知対象役の有利操作手順か否かが確定する構成であるが、全てのリールの停止操作がされるまで、有利操作手順の成立、不成立が確定しない構成、例えば、有利操作手順が、全てのリールが特定の操作タイミングで操作される操作手順である構成、有利操作手順が、最終停止リールが特定の操作タイミングで操作される操作手順である構成であっても良く、このような構成であれば、有利操作手順か否かが確定したタイミングは、全てのリールの停止操作がされたタイミングとなる。

【０１４０】

また、本実施形態では、未だ変動中のリールが残っていても、当選した報知対象役の有

利操作手順か否かが確定する構成として、報知対象役の当選時において、一部のリールの停止操作がされることで、未だ変動中のリールの停止順に関わらず、有利停止順の成立、不成立が決まることにより、未だ変動中のリールが残っていても、当選した報知対象役の有利停止順か否かが確定する構成を適用しているが、例えば、有利操作手順が、特定のリールの停止操作が特定のタイミングでされた場合に、他のリールの停止操作のタイミングや停止順に関わらず成立する操作手順であれば、特定のリールの停止操作が特定のタイミングでされることで、当選した報知対象役の有利操作手順か否かが確定する構成を適用しても良い。

【０１４１】

また、本実施形態では、図３５（Ａ）に示すように、ナビ報知が行われない状態において報知対象役が当選したときに、第２の内部当選１コマンドが送信された後、有利操作手順か否かが確定したタイミングで、有利操作手順を特定可能な内部当選２コマンドをサブ制御部９１に対して送信する構成であるが、例えば、ナビ報知が行われない状態において報知対象役が当選したときに、第２の内部当選１コマンドが送信された後、第３停止操作がされたタイミング、すなわち全リールが停止するタイミングで内部当選２コマンドを送信する構成等、ナビ報知が行われない状態において報知対象役が当選したときに、第２の内部当選１コマンドが送信された後、少なくとも有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイミングで、内部当選２コマンドをサブ制御部９１に対して送信する構成であれば、サブ制御部９１側に不正がなされてもナビ報知が行われる状態以外で、且つ遊技者にとっての有利度に影響し得る状況で有利操作手順が報知されてしまうことを防止しつつ、サブ制御部９１側で有利操作手順に応じた演出を行うことが可能となるため、演出による興趣を高めることができる。

【０１４２】

また、本実施形態では、内部当選２コマンドが、有利操作手順か否かが確定したタイミング、すなわち有利操作手順か否かが確定する停止操作がされたタイミングで送信される構成であるが、有利操作手順か否かが確定する停止操作が解除されたタイミング、すなわち該当するストップスイッチを離したタイミングで送信される構成でも良い。

【０１４３】

また、本実施形態では、内部当選２コマンドが、有利操作手順か否かが確定したタイミングのみ送信される構成であるが、有利操作手順か否かが確定したタイミング以降の複数のタイミングのうち何れかのタイミングで送信される構成、さらには、内部当選２コマンドの送信タイミングが抽選結果、報知対象役の種類等に応じて変化する構成としても良い。

【０１４４】

また、内部当選２コマンドが有利操作手順か否かが確定したタイミング以降の複数のタイミングで送信される構成としても良い。例えば、停止操作がされる毎に、内部当選２コマンドを送信するようにしても良い。このような構成において、押し順ベル等、第１停止操作で有利操作手順か否かが確定するものと、リプレイＧＲ１～６のように第２停止操作まで有利操作手順か否かが確定しないものと、が混在する場合には、有利操作手順か否かが確定していないタイミングでは、有利操作手順か否かが確定していない旨のコマンドを送信し、有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイミングでは、有利操作手順を特定可能なコマンドを送信することで、停止操作がされる毎に、一律に何れかのコマンドを送信する構成としても良い。

【０１４５】

また、本実施形態では、ナビ報知が行われる状態において報知対象役が当選したとき、すなわち有利操作手順を特定可能な第１の内部当選１コマンドが送信されているときでも、第１の内部当選１コマンドが送信された後、有利操作手順か否かが確定したタイミングで有利操作手順を特定可能な内部当選２コマンドをサブ制御部９１に対して送信する構成であるが、ナビ報知が行われない状態において報知対象役が当選したときのみ、第２の内部当選１コマンドが送信された後、有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイ

ミングで有利操作手順を特定可能な内部当選２コマンドをサブ制御部９１に対して送信する構成としても良い。

【０１４６】

また、本実施形態では、報知対象役が当選したときのみ、有利操作手順を特定可能な内部当選２コマンドが送信される構成であるが、報知対象役が当選していないときにも、内部当選２コマンドを送信する構成としても良く、この場合には、内部当選１コマンドと同内容のコマンドを送信すれば良い。

【０１４７】

また、本実施形態では、有利操作手順を特定可能な内部当選２コマンドとして、有利操作手順で停止操作がされた場合でも、有利操作手順以外の操作手順で停止操作がされた場合でも、共通の内部当選２コマンド、すなわち内部抽選により決定された有利操作手順を特定可能なコマンドを送信する構成であるが、少なくとも有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイミングで、当選した報知対象役の有利操作手順を特定可能なコマンドを送信する構成であれば良く、例えば、遊技者が操作した停止順が有利停止順と一致するか否かを特定可能なコマンドを送信することで、サブ制御部９１側で、コマンドから特定される内容と、遊技者が操作した停止順と、に基づいて有利操作手順が特定される構成としても良い。

【０１４８】

なお、本実施形態における報知対象役とは、原則として、報知対象役を構成する抽選対象役に応じて有利表示結果を導出させる操作手順が異なるものであり、有利表示結果を導出させることが可能な抽選結果であってもその操作手順が変化することのない抽選結果（例えば、スイカ、角チェリー等の操作タイミングによっては取りこぼす可能性のある役）は、報知対象役とはならない。また、抽選対象役に応じて有利表示結果を導出させる操作手順が異なる抽選結果であっても、あえて取りこぼしを誘発することによりチャンス目等を導出させる抽選結果（例えば、取りこぼすことでチャンス目が導出される１枚役等）等、報知の有無により遊技者の有利度に影響を与えることを目的としない抽選結果は、報知対象としなくても良く、このような抽選結果となった場合に、当選した役の種類も有利操作手順も特定可能な第１の内部当選１コマンドを送信する構成であっても良い。

【０１４９】

また、本実施形態では、報知対象役が当選した場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に、必ず遊技者にとって有利となる有利表示結果（中段ベル、昇格リプレイ、特殊リプレイ等）が導出される構成であるが、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に、さらに報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じて変動することのない特定の操作手順で操作された場合に、有利表示結果を導出し、特定の操作手順以外の操作手順で導出操作手段が操作された場合に、有利表示結果以外の表示結果を導出する制御を行うものでも良い。この場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じて変動することのない特定の操作手順とは、例えば、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた停止順で操作され、且つ特定の操作タイミングで操作される操作手順、一のリールにおいて報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作タイミングで操作され、且つ他のリールにおいて特定の操作タイミングで操作される操作手順等が該当する。

【０１５０】

また、本実施形態では、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容される共通ベルの当選時において、停止順に関わらず、左リールが特定のタイミングで操作された場合に中段ベルが入賞する構成であるが、共通ベルの当選時において、停止順、操作タイミングに関わらず、必ず中段ベルが入賞する構成でも良い。

【０１５１】

また、本実施形態では、報知対象役が当選した場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に導出される有利表示結果として、メダルの付与を伴う小役の入賞態様、遊技者にとって有利な遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ２）への移行

を伴う再遊技役の入賞態様を適用しているが、遊技者にとって有利な表示結果とは、メダルや再遊技の付与、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴わない他の表示結果に対してメダルや再遊技の付与、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う表示結果、メダルの付与を伴う他の表示結果に対してさらに多くのメダルの付与を伴う表示結果、遊技者にとって有利な特典（ＡＲＴ等）の付与を伴わない他の表示結果に対して特典の付与を伴う表示結果、遊技者にとって不利な遊技状態への移行を伴う他の表示結果に対して現在の遊技状態を維持する表示結果または現在の遊技状態よりも有利な遊技状態への移行を伴う表示結果等であれば良い。

【０１５２】

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等）、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）等、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。

【０１５３】

本実施形態は、前述のように報知対象役の当選時において、一部のリールの停止操作がされることで、未だ変動中のリールの操作手順に関わらず、有利操作手順の成立、不成立が決まることにより、未だ変動中のリールが残っていても、当選した報知対象役の有利操作手順か否かが確定する構成であり、図３５（Ａ）に示すように、報知対象役の当選時に、ナビ報知が行われない場合には、ゲームの開始操作がされたタイミングで第２の内部当選１コマンドが送信され、未だ変動中のリールが残っていても、有利操作手順か否かが確定したタイミングで内部当選２コマンドが送信されるようになっている。また、図３５（Ｂ）に示すように、報知対象役の当選時にナビ報知が行われる場合にも、ゲームの開始操作がされたタイミングで第１の内部当選１フラグが送信され、未だ変動中のリールが残っていても、有利操作手順か否かが確定したタイミングで内部当選２コマンドが送信されるようになっている。

一方、図３５（Ｂ）に示すように、報知対象役の当選時にナビ報知が行われる場合には、ゲームの開始操作がされたタイミングでナビ報知を開始し、全てのリールの停止操作がされるまでナビ報知が継続するようになっているので、遊技者に対して確実に有利操作手順を認識させることができる。

【０１５４】

なお、本実施形態では、報知対象役の当選時にナビ報知が行われない場合に、ナビ報知が行われる遊技補助表示器１２が非表示となる構成であるが、報知対象役の当選時にナビ報知が行われない場合に、有利操作手順を特定不能な表示が行われる構成としても良く、このような構成においても、有利操作手順を特定不能な表示を、全てのリールの停止操作がされるまで継続する構成としても良い。

【０１５５】

また、本実施形態では、全てのリールの停止操作がされるまでナビ報知が継続する構成であるが、例えば、図３６に示すように、有利操作手順か否かが確定したタイミングまでナビ報知が継続する構成等のように、少なくとも有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイミングまでナビ報知が継続する構成であれば、遊技者により操作された停止操作の操作手順が有利操作手順か否かが確定するタイミングまでは、ナビ報知が継続するので、有利操作手順か否かが確定するまでは遊技者に対して確実に有利操作手順を認識させることができる。

【０１５６】

また、このような構成において、報知対象役の当選時にナビ報知が行われない場合に、

有利操作手順を特定不能な表示が行われる構成であれば、有利操作手順を特定不能な表示を、有利操作手順か否かが確定したタイミング以降のタイミングまで継続する構成としても良い。

【０１５７】

また、本実施形態では、内部当選１コマンドが送信されるタイミング及びナビ報知を開始するタイミングが何れもゲームの開始操作がされたタイミングであるが、内部当選１コマンド、ナビ報知を開始するタイミングは、それぞれゲームの開始操作がされたタイミング、ウェイトが経過したタイミング、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミング、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングの何れかのタイミングであれば良い。

【０１５８】

すなわちゲームの開始操作がされたタイミングで内部当選１コマンドを送信し、且つナビ報知を開始する構成１－１、ゲームの開始操作がされたタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ウェイトが経過したタイミングでナビ報知を開始する構成１－２、ゲームの開始操作がされたタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングでナビ報知を開始する構成１－３、ゲームの開始操作がされたタイミングで内部当選１コマンドを送信し、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングでナビ報知を開始する構成１－４、ウェイトが経過したタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの開始操作がされたタイミングでナビ報知を開始する構成２－１、ウェイトが経過したタイミングで内部当選１コマンドを送信し、且つナビ報知を開始する構成２－２、ウェイトが経過したタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングでナビ報知を開始する構成２－３、ウェイトが経過したタイミングで内部当選１コマンドを送信し、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングでナビ報知を開始する構成２－４、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの開始操作がされたタイミングでナビ報知を開始する構成３－１、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ウェイトが経過したタイミングでナビ報知を開始する構成３－２、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングで内部当選１コマンドを送信し、且つナビ報知を開始する構成３－３、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングで内部当選１コマンドを送信し、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングでナビ報知を開始する構成３－４、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの開始操作がされたタイミングでナビ報知を開始する構成４－１、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ウェイトが経過したタイミングでナビ報知を開始する構成４－２、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングで内部当選１コマンドを送信し、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングでナビ報知を開始する構成４－３、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングで内部当選１コマンドを送信し、且つナビ報知を開始する構成４－４の何れの構成としても良い。

【０１５９】

特に、本実施形態では、ゲーム開始時にゲームの進行を所定期間にわたり遅延させるフリーズ状態に制御するとともに、その間にリールを変動させ、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作により表示結果が導出されるリール演出が実行されることとなるが、例えば、図３７に示すように、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミングでナビ報知を開始する構成とすることで、リール演出を伴うフリーズ状態の終了後に、ナビ報知が開始されることとなるため、ナビ報知から特定される操作手順が、通常の遊技における操作手順であることを遊技者に明確に認識させることができ、ナビ報知から特定される操作手順が通常の遊技での操作手順なのかリール演出での操作手順なのか判別し難いといった遊技者の混乱が生じることを防止できる。

【０１６０】

また、図３８に示すように、回転開始後にリールの停止操作が有効となるタイミングで

ナビ報知を開始する構成とした場合にも、リール演出を伴うフリーズ状態の終了後に、ナビ報知が開始されることとなるため、ナビ報知から特定される操作手順が、通常の遊技における操作手順であることを遊技者に明確に認識させることができ、ナビ報知から特定される操作手順が通常の遊技での操作手順なのかリール演出での操作手順なのか判別し難いといった遊技者の混乱が生じることを防止できる。

【０１６１】

また、フリーズ状態に制御されない場合には、図３９（Ａ）に示すように、ゲームの開始操作がされたタイミングでナビ報知を開始するのに対して、フリーズ状態に制御される場合には、図３９（Ｂ）に示すように、ゲームの開始操作がされたタイミングではなく、ゲームの進行に伴いリールが回転開始するタイミング（または回転開始後に停止操作が有効化されたタイミング）でナビ報知を開始する構成としても良く、このような構成においても、リール演出を伴うフリーズ状態の終了後に、ナビ報知が開始されることとなるため、ナビ報知から特定される操作手順が、通常の遊技における操作手順であることを遊技者に明確に認識させることができ、ナビ報知から特定される操作手順が通常の遊技での操作手順なのかリール演出での操作手順なのか判別し難いといった遊技者の混乱が生じることを防止できる。

【０１６２】

また、上記実施形態では、メイン制御部４１側で制御するナビ報知と、サブ制御部９１側で制御するナビ演出の双方にて遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成であるが、メイン制御部４１側で制御するナビ報知だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成としても良いし、サブ制御部９１側で制御するナビ演出だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成としても良い。

【０１６３】

また、上記実施形態では、遊技者にとって有利な特典としてのＡＲＴ等に関する制御をメイン制御部４１が行う構成であるが、遊技者にとって有利な特典に関する制御の一部または全部をサブ制御部９１が行う構成としても良い。

【０１６４】

上記実施形態では、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、前記実施形態１で賭数として３を設定する場合は、１５個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【０１６５】

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何れか１種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値の何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、且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何れをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

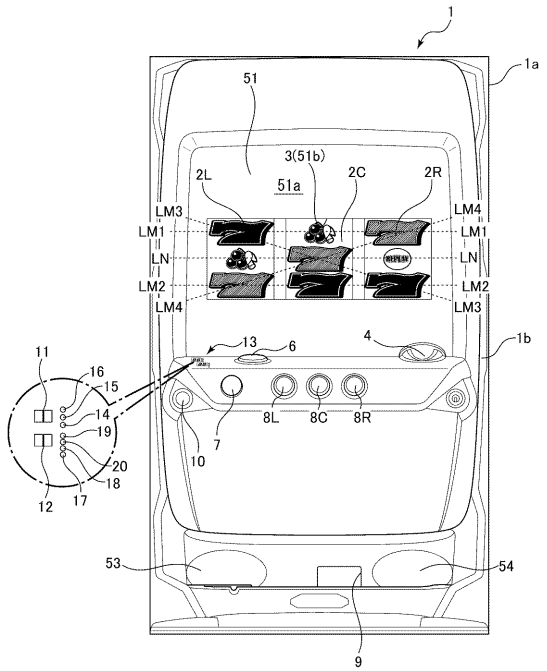
【符号の説明】

【０１６６】

１　スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ　リール、６　ＭＡＸＢＥＴスイッチ、７　スタートスイッチ、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ　ストップスイッチ、４１　メイン制御部、９１　サブ制御部、５１　液晶表示器、５１１～５１３　数字画像、５１４、５２０～５２２　装飾画像、５１５　装飾破壊画像、５１８、５１９、５２６　文字画像、５２３～５２５　目押し図柄画像。

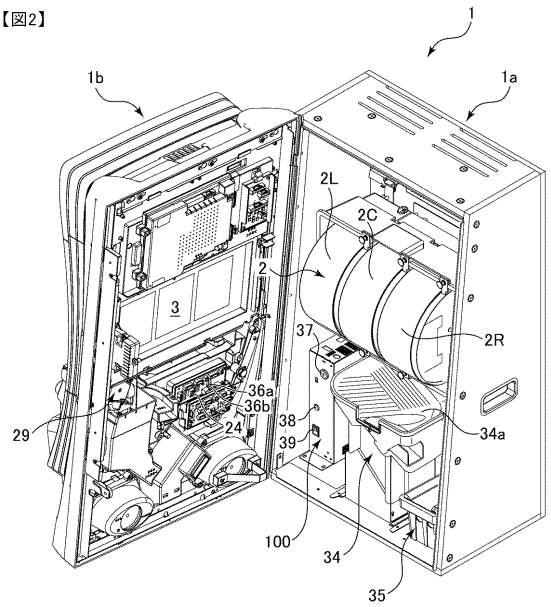
【図１】

【図1】



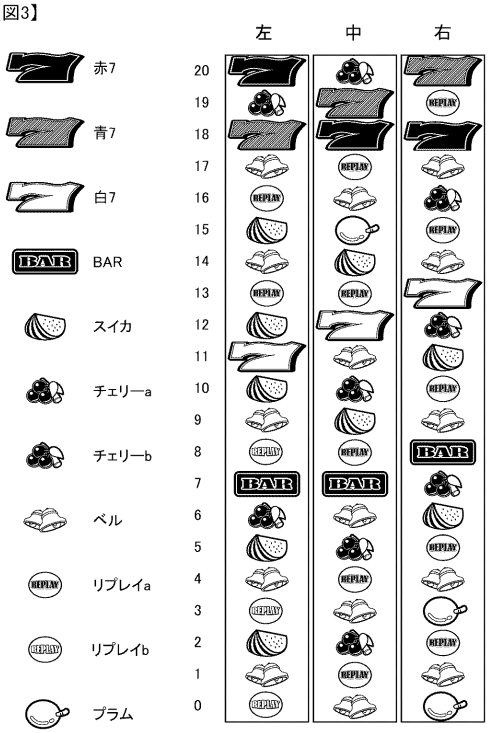
【図２】

【図2】



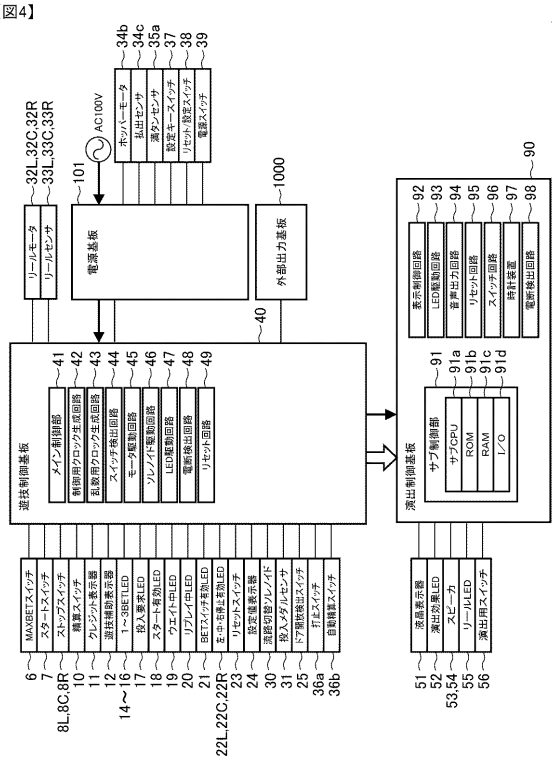
【図３】

【図3】



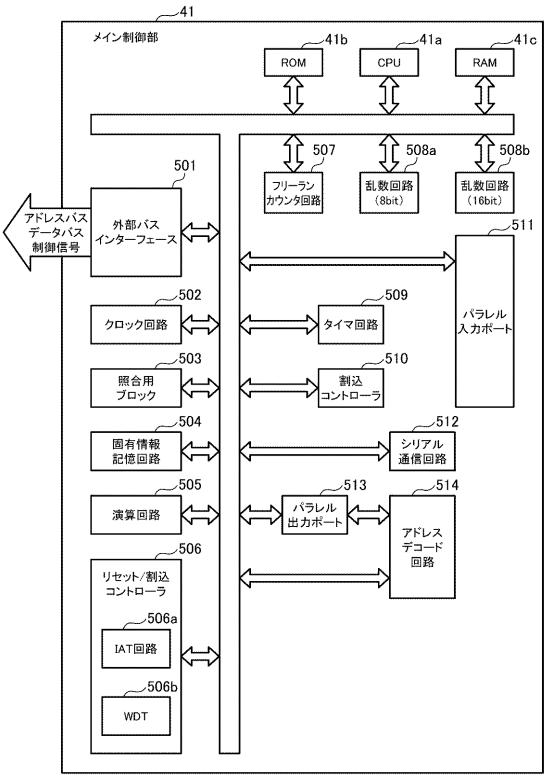
【図４】

【図4】



【図５】

【図5】



【図６】

【図6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB	赤7-赤7-赤7	・BB,RB当選時→RT4(入賞まで)	・BB中はBB中RBに毎ゲーム制御	316枚以上
RB	BAR-BAR-BAR		-	6回入賞or12G

【図７】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払戻数
上段ベル1	リプレイa－チェリーa－チェリーa	ベル－ベル－ベル(LM1)	-	3枚(3枚)
	リプレイa－チェリーa－白7			
	リプレイa－チェリーa－BAR			
	リプレイa－チェリーb－チェリーa			
	リプレイa－チェリーb－白7			
	リプレイa－チェリーb－BAR			
上段ベル2	リプレイa－チェリーa－プラム			
	リプレイa－チェリーb－プラム			
上段ベル3	リプレイa－プラム－チェリーa			
	リプレイa－プラム－白7			
	リプレイa－プラム－BAR			
上段ベル4	リプレイa－プラム－プラム			
上段ベル5	リプレイb－チェリーa－チェリーa			
	リプレイb－チェリーa－白7			
	リプレイb－チェリーa－BAR			
	リプレイb－チェリーb－チェリーa			
	リプレイb－チェリーb－白7			
	リプレイb－チェリーb－BAR			
上段ベル6	リプレイb－チェリーa－プラム			
	リプレイb－チェリーb－プラム			
上段ベル7	リプレイb－プラム－チェリーa			
	リプレイb－プラム－白7			
	リプレイb－プラム－BAR			
上段ベル8	リプレイb－プラム－プラム			
中段ベル	ベル－ベル－ベル	-	-	8枚(8枚)
右下がりベル	リプレイa－ベル－赤7	ベル－ベル－ベル(LM3)		
	リプレイa－ベル－リプレイa			
	リプレイb－ベル－赤7			
	リプレイb－ベル－リプレイa			
中段スイカ	スイカ－スイカ－スイカ	-	-	5枚(5枚)
	スイカ－スイカ－青7			
右下がりスイカ	ベル－スイカ－チェリーb	スイカ－スイカ－スイカ(LM3)		
	ベル－スイカ－白7	青7－スイカ－スイカ(LM3)		
中段チェリー	チェリーa －ベル－リプレイa	-	-	1枚(1枚)
角チェリー	赤7－ベル－リプレイa	チェリーa －any－any (LM1＋LM3 or LM2＋LM4)	-	1枚(1枚)
	BAR－ベル－リプレイa			

【図８】

【図8】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	配当
中段リプレイ	リプレイa-リプレイa－リプレイa	-	-	再遊技
	リプレイb-リプレイa－リプレイa			
右上がりリプレイ	ベル －リプレイa－ 赤7	リプレイa－リプレイa－リプレイa(LM4)		
	ベル －リプレイa－ ベル	リプレイb－リプレイa－リプレイa(LM4)		
昇格リプレイ	ベル －リプレイa－リプレイa	-	入賞時→RT0	
特殊リプレイ	リプレイa-リプレイa－ ベル	-	入賞時→RT2	
	リプレイb-リプレイa－ ベル			
転落リプレイ	ベル － 赤7 －チェリーa	リプレイa－リプレイa－リプレイa(LM2)	入賞時→RT1	
	ベル － 赤7 － スイカ	リプレイa－リプレイa－ 青7 (LM2)		
	ベル － 赤7 － プラム	リプレイb－リプレイa－リプレイa(LM2)		
	ベル － スイカ －チェリーa	リプレイb－リプレイa－ 青7 (LM2)		
	ベル － スイカ － スイカ			
	ベル － スイカ － プラム			
	ベル －チェリーa－チェリーa			
	ベル －チェリーa－ スイカ			
	ベル －チェリーa－ プラム			
赤7リプレイ	リプレイa－ 青7 －リプレイa	赤7-赤7-赤7(LM2)	-	
	リプレイa－ スイカ －リプレイa			
	リプレイa-チェリーa－リプレイa			
	リプレイb－ 青7 －リプレイa			
	リプレイb－ スイカ －リプレイa			
	リプレイb-チェリーa－リプレイa			
青7リプレイ	チェリーa－ 青7 －リプレイa	青7-青7-青7(LM4)		
	チェリーa－ スイカ －リプレイa			
	チェリーa-チェリーa－リプレイa			
	ベル － 青7 －リプレイa			
	ベル － スイカ －リプレイa			
	ベル －チェリーa－リプレイa			

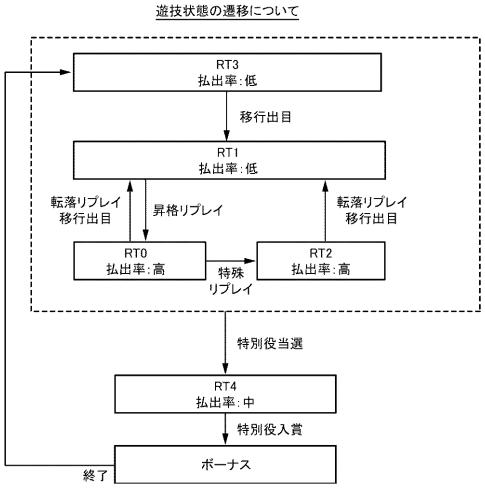
【図９】

【図9】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	配当
移行出目	リプレイa-チェリーa－ ベル	入賞時→RT1	-
	リプレイa-チェリーb－ ベル		
	リプレイa－ プラム － ベル		
	リプレイb-チェリーa－ ベル		
	リプレイb-チェリーb－ ベル		
	リプレイb－ プラム － ベル		
	リプレイa－ ベル －チェリーa		
	リプレイa－ ベル － 白7		
	リプレイa－ ベル － BAR		
	リプレイb－ ベル －チェリーa		
	リプレイb－ ベル － 白7		
	リプレイb－ ベル － BAR		
	ベル －チェリーa－チェリーa		
	ベル －チェリーa－ 白7		
	ベル －チェリーa－ BAR		
	ベル －チェリーb－チェリーa		
	ベル －チェリーb－ 白7		
	ベル －チェリーb－ BAR		
	ベル － プラム －チェリーa		
	ベル － プラム － 白7		
	ベル － プラム － BAR		

【図１０】

【図10】



【図１１】

【図11】

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

【図１２】

【図12】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
BB+強チェリー	○ 69	○ 69	○ 69	○ 69	×	×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	×	×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB+弱チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×

【図１３】

【図13】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 219	○ 219
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 346	○ 346
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 327	○ 327
共通ベル	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 60000

【図１４】

【図14】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 30760	○ 8964	○ 28734	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 7739	×	×	×	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR23	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR24	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR25	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR26	×	×	○ 2000	×	×	×

【図１５】

【図15】

抽選対象役	組合せ
左ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル8
左ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル7
左ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル6
左ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル5
中ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル6
中ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル5
中ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル8
中ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル7
右ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル7
右ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル8
右ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル5
右ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル6
共通ベル	中段ベル + 右下がりベル
強チェリー	角チェリー + 中段チェリー
弱チェリー	角チェリー
スイカ	中段スイカ + 右下がりスイカ

【図１６】

【図16】

抽選対象役	組合せ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR1	中段リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR2	中段リプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR3	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ
リプレイGR4	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR5	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR6	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR11	特殊リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR12	特殊リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR13	特殊リプレイ+転落リプレイ+中段リプレイ
リプレイGR21	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR22	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR23	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR24	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR25	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR26	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ

【図１７】

【図17】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル8 or 移行出目
左ベル2	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル7 or 移行出目
左ベル3	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル6 or 移行出目
左ベル4	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル6 or 移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4 or 上段ベル6 or 移行出目

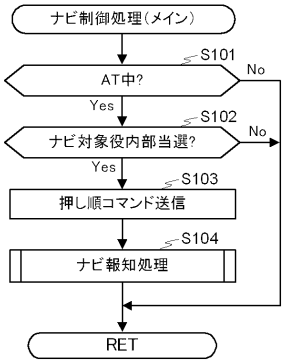
【図１８】

【図18】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ	当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイGR1	左中右	昇格リプレイ	リプレイGR21	左第1停止	中段リプレイ
	左中右以外	中段リプレイ		中第1停止	転落リプレイ
リプレイGR2	左右中	昇格リプレイ		右第1停止	赤7リプレイ
	左右中以外	中段リプレイ	リプレイGR22	左第1停止	赤7リプレイ
リプレイGR3	中左右	昇格リプレイ		中第1停止	中段リプレイ
	中左右以外	中段リプレイ		右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR4	中右左	昇格リプレイ	リプレイGR23	左第1停止	転落リプレイ
	中右左以外	中段リプレイ		中第1停止	赤7リプレイ
リプレイGR5	右左中	昇格リプレイ		右第1停止	中段リプレイ
	右左中以外	中段リプレイ	リプレイGR24	左第1停止	中段リプレイ
リプレイGR6	右中左	昇格リプレイ		中第1停止	転落リプレイ
	右中左以外	中段リプレイ		右第1停止	青7リプレイ
リプレイGR11	左第1停止	特殊リプレイ	リプレイGR25	左第1停止	青7リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ		中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR12	左第1停止	転落リプレイ	リプレイGR26	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ		中第1停止	青7リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR13	左第1停止	転落リプレイ			
	中第1停止	転落リプレイ			
	右第1停止	特殊リプレイ			

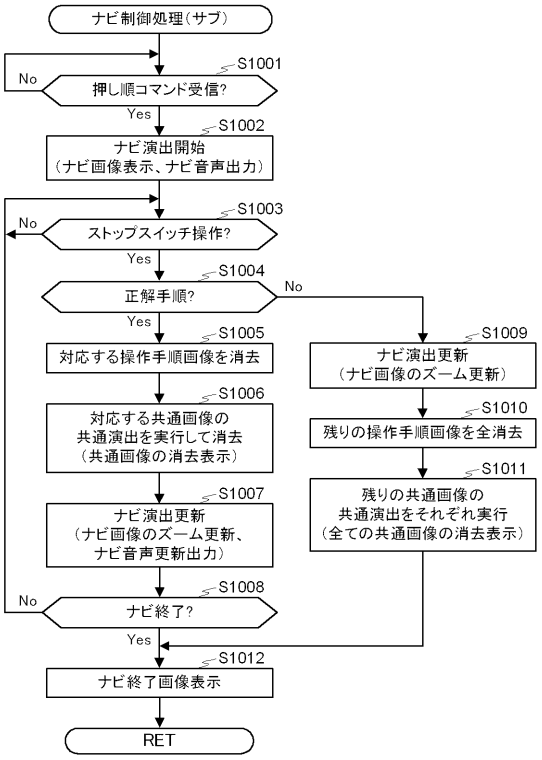
【図１９】

【図19】



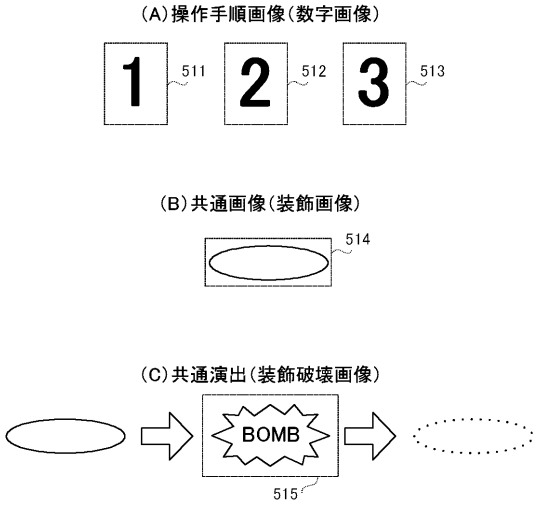
【図２０】

【図20】



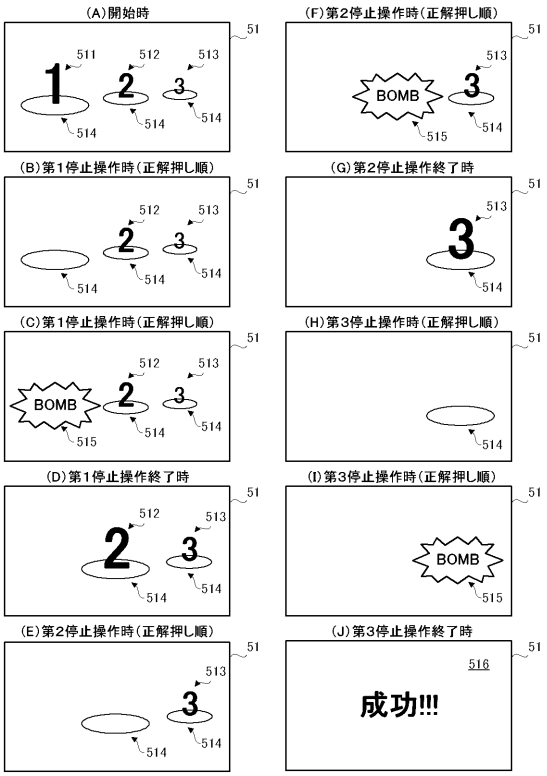
【図２１】

【図21】



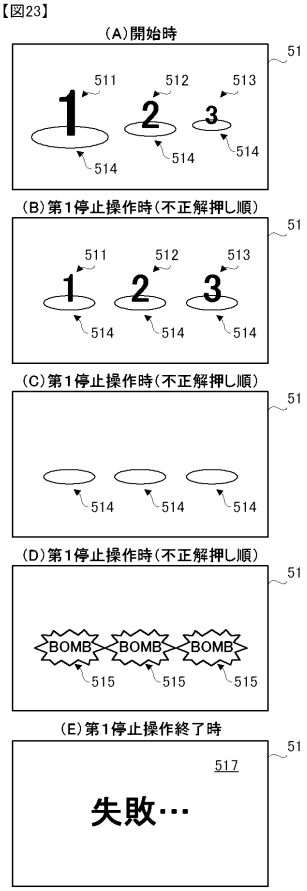
【図２２】

【図22】



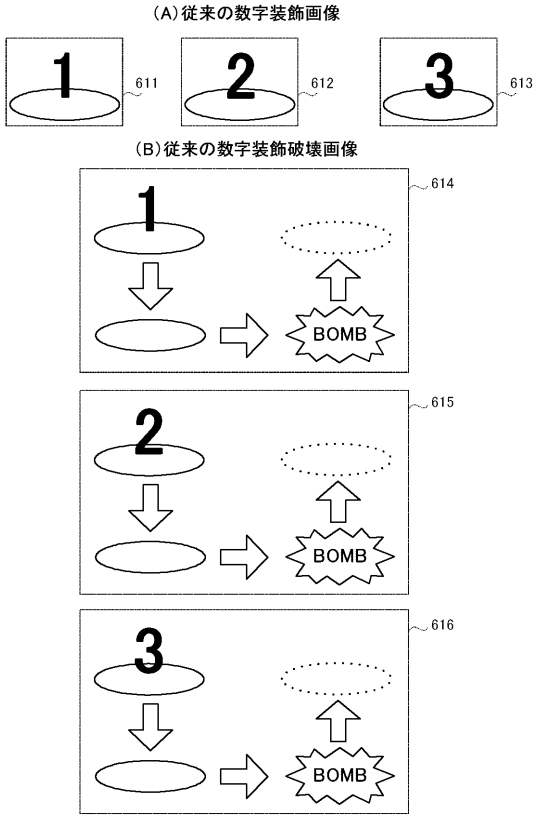
【図２３】

【図23】



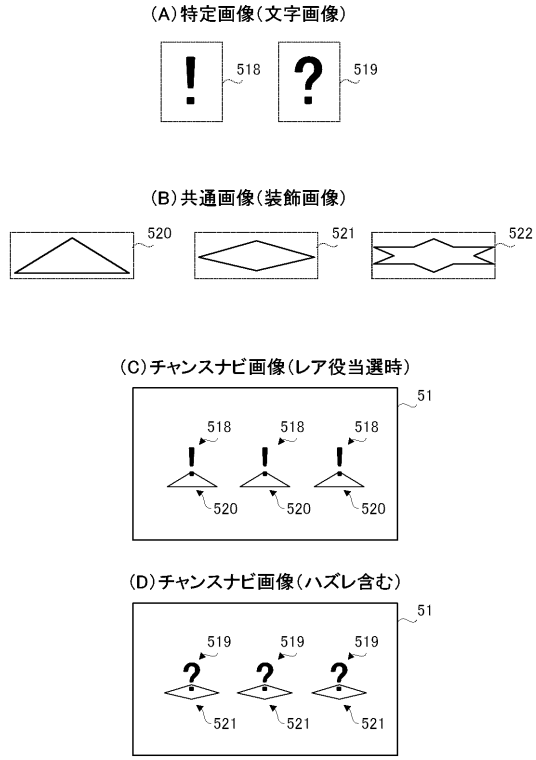
【図２４】

【図24】



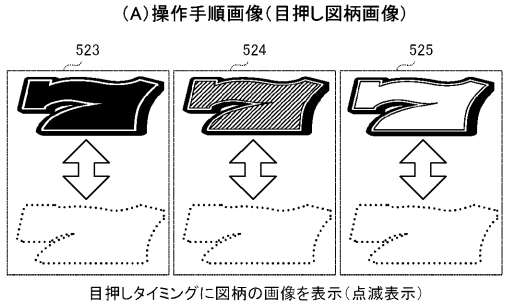
【図２５】

【図25】



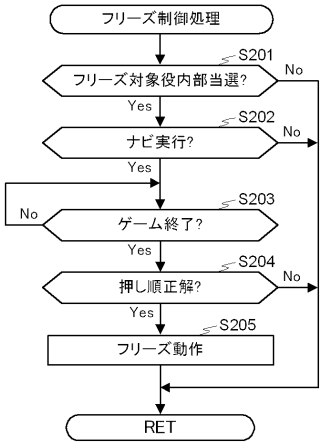
【図２６】

【図26】



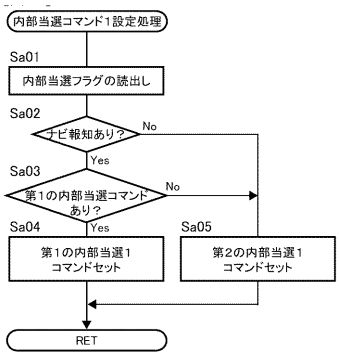
【図２７】

【図27】



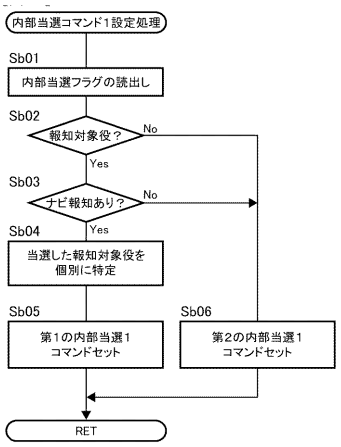
【図２８】

【図28】



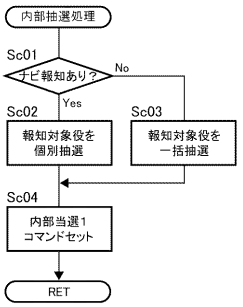
【図２９】

【図29】



【図３０】

【図30】



【図３１】

【図31】

(A) 個別抽選

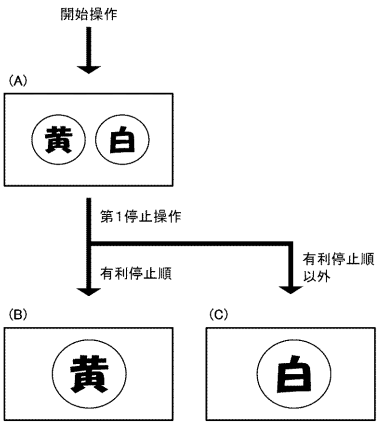
抽選対象	乱数値範囲
左ベル1	63,973 ～ 65,347
左ベル2	62,598 ～ 63,972
左ベル3	61,223 ～ 62,597
左ベル4	59,848 ～ 61,222
中ベル1	58,473 ～ 59,847
中ベル2	57,098 ～ 58,472
中ベル3	55,723 ～ 57,097
中ベル4	54,348 ～ 55,722
右ベル1	52,973 ～ 54,347
右ベル2	51,598 ～ 52,972
右ベル1	50,223 ～ 51,597
右ベル2	48,848 ～ 50,222

(B) 一括抽選

抽選対象	乱数値範囲
押し順ベル	48,848 ～ 65,347

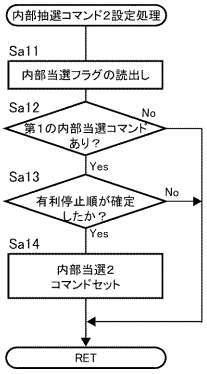
【図３２】

【図32】



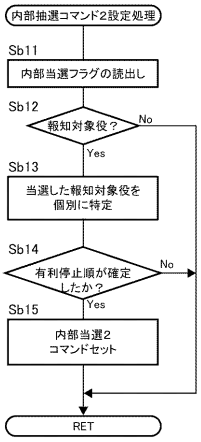
【図３３】

【図33】



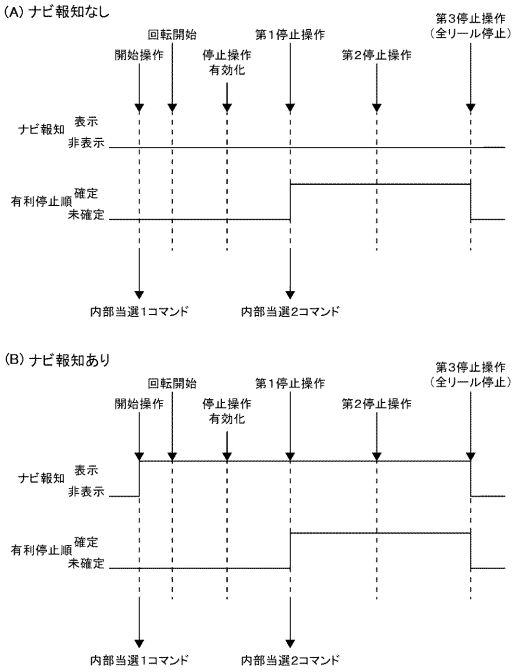
【図３４】

【図34】



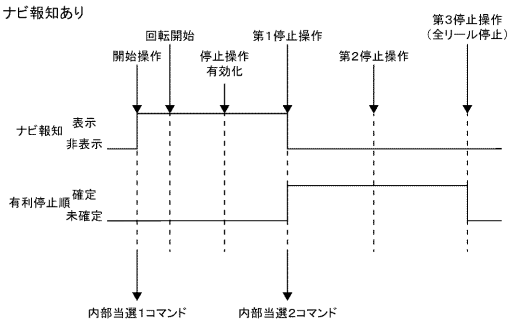
【図３５】

【図35】



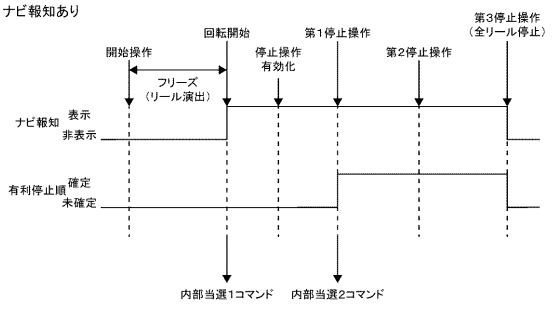
【図３６】

【図36】



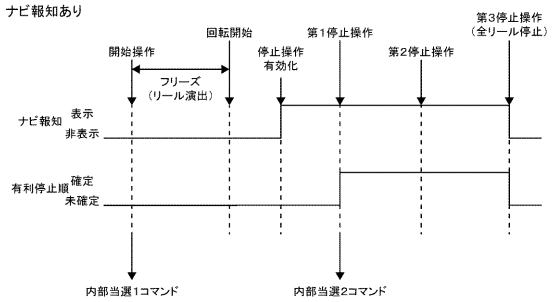
【図３７】

【図37】



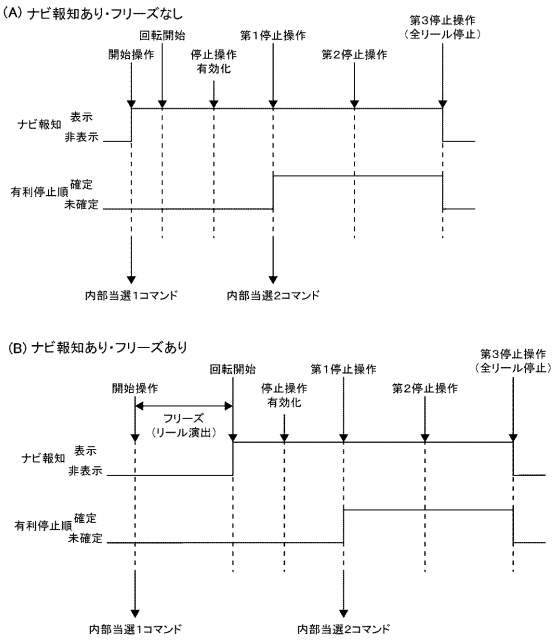
【図３８】

【図38】



【図３９】

【図39】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１４－１１７３３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１４４６９０（ＪＰ，Ａ）
「パチスロマクロスフロンティア２ ＡＲＴ中の演出」，ＹｏｕＴｕｂｅ ［ｏｎｌｉｎｅ］［ｖｉｄｅｏ］，２０１４年 ４月２０日，主に４：１４～４：１６、５：５０～５：５８を参照。，［２０１９年１月２１日検索］，ＵＲＬ，ｈｔｔｐｓ：／／ｗｗｗ．ｙｏｕｔｕｂｅ．ｃｏｍ／ｗａｔｃｈ？ｖ＝ｇ５ＴＪ２２ｆｇｏＩＩ

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04