(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2017-196217
(P2017-196217A)
(43)公開日　平成29年11月2日(2017.11.2)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	512D	2C082
		A63F	5/04	516F	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 162 頁）

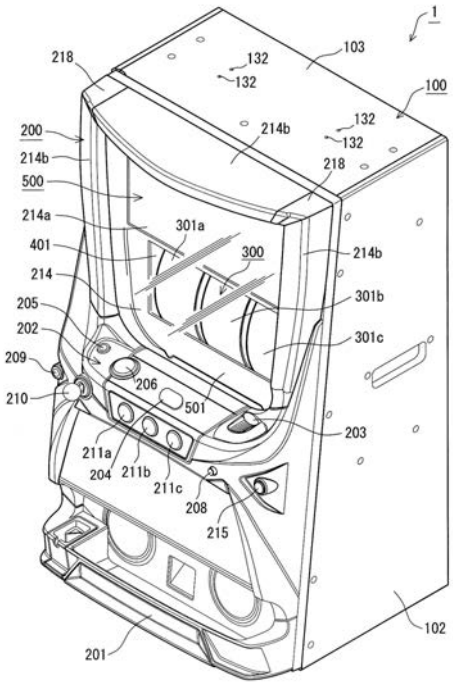
(21)出願番号　特願2016-90325(P2016-90325)
(22)出願日　平成28年4月28日(2016.4.28)

(71)出願人　505415569
株式会社ディ・ライト
東京都中央区銀座三丁目１０番１号
(72)発明者　安藤　昇
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内
(72)発明者　河部　大蔵
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内
(72)発明者　岩切　友希
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣の低下を抑制することを目的とする。
【解決手段】所定の演出を制御するものであり、有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を行うよう制御可能な演出制御手段を備える。停止操作手段の操作態様の指示の実行にかかわるゲーム状態として、指示の実行を許容可能な指示許容状態と、指示の実行を許容することが不可能な指示不可状態とが用意されている。指示許容状態において、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータが所定の条件を満たすと、指示許容状態から指示不可状態に移行される。演出制御手段は、指示許容状態において有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータにもとづいて制御する。
【選択図】図３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示可能な複数の図柄列と、可変表示される前記図柄列を停止させることが可能な停止操作手段とを備え、前記停止操作手段が操作されるとゲーム結果があらわれる遊技機であって、
前記停止操作手段の操作態様の指示を実行可能な指示制御手段と、
前記指示制御手段による前記停止操作手段の操作態様の指示を連続して発生させることが可能な有利ゲームの実行抽選を行う有利ゲーム実行抽選手段と、
所定の演出を制御するものであり、前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を行うよう制御可能な演出制御手段と、
前記有利ゲームの実行抽選の結果が特定の結果であることにもとづいて、前記有利ゲームを実行可能な有利ゲーム実行手段と、
前記停止操作手段の操作態様の指示の実行にかかわるゲーム状態として、前記指示の実行を許容可能な指示許容状態と、前記指示の実行を許容することが不可能な指示不可状態とのうちいずれかに制御可能な指示状態制御手段と、
前記指示許容状態において、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータが所定の条件を満たしたことにもとづいて、該指示許容状態から前記指示不可状態に移行させることが可能な指示状態移行制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記指示許容状態において前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を、行うか否かも含めて、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータにもとづいて制御する手段を有する
を備えることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、回胴式遊技機（一般的に「スロットマシン」とも称する）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、スロットマシン等の遊技機では、例えばボーナスゲームやＡＲＴゲームが開始されると、所定期間にわたって遊技者に有利な態様でゲームが提供されるものが公知である（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
この種の遊技機では、例えばＡＲＴゲームのような遊技者に有利なゲームが行われる可能性が高いときに、遊技者の期待感を煽る期待演出が行われる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００２－１７２２０６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかし、遊技者に有利なゲームが行われる可能性が高いときに期待演出が行われると遊技者に期待感を与えることはできるものの、かかる期待演出が行われたにもかかわらず有利なゲームが行われなかった場合には、遊技者に落胆を与えることとなりかねない。
【０００６】
本発明は、このような課題に着目してなされたものであり、好適に、興趣の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００７】
請求項１に記載された発明は、可変表示可能な複数の図柄列と、可変表示される前記図柄列を停止させることが可能な停止操作手段とを備え、前記停止操作手段が操作されるとゲーム結果があらわれる遊技機であって、前記停止操作手段の操作態様の指示を実行可能な指示制御手段と、前記指示制御手段による前記停止操作手段の操作態様の指示を連続して発生させることが可能な有利ゲームの実行抽選を行う有利ゲーム実行抽選手段と、所定の演出を制御するものであり、前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を行うよう制御可能な演出制御手段と、前記有利ゲームの実行抽選の結果が特定の結果であることにもとづいて、前記有利ゲームを実行可能な有利ゲーム実行手段と、前記停止操作手段の操作態様の指示の実行にかかわるゲーム状態として、前記指示の実行を許容可能な指示許容状態と、前記指示の実行を許容することが不可能な指示不可状態とのうちいずれかに制御可能な指示状態制御手段と、前記指示許容状態において、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータが所定の条件を満たしたことにもとづいて、該指示許容状態から前記指示不可状態に移行させることが可能な指示状態移行制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記指示許容状態において前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を、行うか否かも含めて、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータにもとづいて制御する手段を有することを特徴とするものである。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、好適に、興趣の低下を抑制することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】スロットマシンの分解斜視図である。
【図２】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。
【図３】スロットマシンの斜視図である。
【図４】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。
【図５】図４のＺ１部拡大図である。
【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。
【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。
【図８】（ａ）は図７のＺ２部拡大図、（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図である。
【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。
【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。
【図１１】ケース部材の分解斜視図である。
【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。
【図１３】（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。
【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。
【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。
【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。
【図１７】コネクタホルダーの分解斜視図である。
【図１８】ケース部材を止めるストッパの斜視図である。
【図１９】他の形態を示すストッパの斜視図である。
【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。
【図２１】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。
【図２２】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。
【図２３】ケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図である。
【図２４】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。
【図２５】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図２６】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。
【図２７】図２６の分解斜視図である。
【図２８】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。
【図２９】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。
【図３０】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。
【図３１】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。
【図３２】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。
【図３３】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３４】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３５】透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図である。
【図３６】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。
【図３７】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
【図３８】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図３９】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図４０】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
【図４１】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
【図４２】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
【図４３】図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
【図４４】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４５】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４６】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
【図４７】正面視したスロットマシンにおける図柄表示窓付近の拡大図である。
【図４８】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。
【図４９】設定１であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５０】設定２であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５１】設定３であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５２】設定４であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５３】設定５であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５４】設定６であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５５】スロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。
【図５６】始動処理の処理手順の一例を示すフローチャートである。
【図５７】ＲＴ状態の移行を示すブロック図の一例である。
【図５８】指示機能処理の大まかな処理の流れの一例を説明するための図である。
【図５９】指示機能の発生にかかわる処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０】地獄状態時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１】有利状態Ａ時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６２】有利状態Ｂ時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３】有利状態Ｃ時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４】有利状態Ｄ時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５】有利状態Ｅ時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６】引き戻し状態時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７】上乗せ決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図６８】ＡＲＴ中低確率状態であるときに上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図６９】ＡＲＴ中高確率状態であるときに上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図７０】特化ゾーン中に上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例であ

る。
【図７１】特化ゾーン準備中に上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図７２】内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ+通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるときのＡＲＴ初当り抽選に用いられるテーブルの一例である。
【図７３】内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかである場合において、（ａ）上乗せ決定抽選用いられるテーブルの一例であり、（ｂ）上乗せゲーム数決定抽選に用いられるテーブルの一例である。
【図７４】ゲーム数管理処理中のうち有利状態ＤにおけるＡＲＴ初当り抽選テーブルの一例である。
【図７５】ＡＲＴ中抽選状態移行抽選テーブルの一例である。
【図７６】特化ゾーン抽選テーブルの一例である。
【図７７】引き戻し状態におけるＡＲＴ初当り抽選テーブルの一例である。
【図７８】ＲＴ１において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブルの一例である。
【図７９】ＲＴ２において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブルの一例である。
【図８０】ＲＴ３において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブルの一例である。
【図８１】内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブルの別例である。
【図８２】指示機能表示を説明するための図である。
【図８３】指示機能表示を説明するための図である。
【図８４】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８５】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８６】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８７】ボーナスゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８８】ボーナスゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８９】ＡＲＴゲーム判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図９０】全体的なゲームの流れの一例を示すタイムチャートである。
【図９１】ＲＡＭのデータブロックを説明するための図である。
【図９２】特別表示ＬＥＤによるエラー表示を説明するための図である。
【図９３】エラー発生時処理を説明するためのフローチャートである。
【図９４】エラー発生時処理を説明するためのフローチャートである。
【図９５】電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図９６】上乗せ決定抽選及び上乗せゲーム数決定抽選にかかわる演出画像の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図１はスロットマシンの分解斜視図、図２は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図３はスロットマシンの斜視図、図４は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図５は図４のＺ１部拡大図、図６はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図、図７は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図８（ａ）は図７のＺ２部拡大図、図８（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図、図９は図８（ａ）の要部を示す拡大図、図１０は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図１１はケース部材の分解斜視図、図１２はケース部材を後ろから見た斜視図、図１３（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図１４は配線中継部材の分解斜視図、図１５は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図１６，図１７

はコネクタホルダーの分解斜視図、図１８はケース部材を止めるストッパの斜視図、図１９は他の形態を示すストッパの斜視図、図２０，図２１はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２２は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図２３はケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図、図２４は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図２５はスロットマシン上部の縦断面図、図２６はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図２７は図２６の分解斜視図、図２８はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図２９は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３０は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図３１は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３２は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図３３は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３４は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３５は透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図、図３６はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３７はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３８は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図３９は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４１は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４３は図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図４４は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図４５は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

【００１１】

本発明における本実施形態のスロットマシン１は、図１及び図２に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材２００と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置３００と、前記外本体１００に対し着脱自在であって前面に開口部４０１を有するケース部材４００と、任意の画像を表示する画像表示体５００と、を有する。

【００１２】

［１．外本体］

外本体１００は、図１～図４に示したように底板１０１の左右に側板１０２，１０２を取着すると共に該側板１０２，１０２の頂部に天板１０３を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板１０４を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板１０２，１０２は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体１００の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板１０３には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上桟６００（図２５想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では４個）の貫通孔１３２，１３２…が穿設されている。

【００１３】

［１－１．外本体－仕切板］

外本体１００内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板１０５が設けられている。該仕切板１０５は金属製であって、図１，図２に示したように中央に突段部１０６を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片１０７を外本体１００の側板１０２，１０２内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片１０８を外本体１００の背板１０４内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板１０５の後端の取付片１０８にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体１００の背板１０４にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板１０５の両横の最奥部には外本体１００の背板１０４との間に配線用の開口１０９が形成されている。

【００１４】

［１－１－１．外本体－仕切板－下スペース］

外本体１００内の前記仕切板１０５より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記

扉形前面部材２００の前面下部にあるメダル用受皿２０１に放出するメダル放出装置１１０と、メダル放出装置１１０からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱１１１と、電源装置１１２等が設けられている。

【００１５】

［１－１－１－１．外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置］

前記メダル放出装置１１０は、駆動手段を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。なお、メダル放出装置１１０のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【００１６】

［１－１－１－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置］

前記電源装置１１２は、図２６～図３０に示したように、外本体１００の底板１０１と、正面向かって左側の側板１０２と、背板１０４の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置１１２は、前記メダル放出装置１１０等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体１００の背板１０４には電源装置１１２の取付部位に放熱口１０４ａが開設されている。

【００１７】

電源装置１１２の装置ケース１１２ａは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース１１２ａの内部が見えるから、電源装置１１２の基板１１２ｓ（図３０参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース１１２ａは、上面をカバーする上面板１１２ｂと、外本体１００の背板１０４に対向する後面板１１２ｃと、該後面板１１２ｃの反対側をカバーする正面板１１２ｄと、スロットマシン１の内部に向かう側をカバーする側面板１１２ｅと、上面板１１２ｂと側面板１１２ｅの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板１１２ｆと、底部をカバーする底面板１１２ｒ（図３０参照）で形成されている。一方、装置ケース１１２ａの、外本体１００の側板１０２に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体１００に取り付けた状態で外本体１００の側板１０２によって塞がれる。

【００１８】

なお、外本体１００の側板１０２には図２６，図２７に示したように凸面部１０２ａを設けて段状のガード部１０２ｂを形成し、該ガード部１０２ｂの下に装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの一側を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース１１２ａの一面をカバーしなくてもガード部１０２ｂによって装置ケース１１２ａと側板１０２の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図３１は前記ガード部１０２ｂを溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの縁を側板１０２側に若干突出させてその先をガード部１０２ｂの溝に嵌め込むようになっている。

【００１９】

このように電源装置１１２の装置ケース１１２ａにおいて、外本体１００の側板１０２に当接する側の面をカバー無しの開放構造にして使用時に前記側板１０２で塞がるようにした場合は、装置ケース１１２ａ内への基板１１２ｓ等の組み込みが開放面を使って行い易く、また、装置ケース１１２ａに基板１１２ｓ等を組み込んだ後の開放面へのカバー付けが不要であるから作業性が向上する。

【００２０】

前記装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂ、側面板１１２ｅ、斜面板１１２ｆ、後面板１１２ｃ、底面板１１２ｒには多数の通気孔１１２ｇ，１１２ｇ…が形成されていて内部に熱がこもらないようになっている。装置ケース１１２ａは、底部に設けた脚部１１２ｈ

，１１２ｈ…によって高床式に持ち上げられており、装置ケース１１２ａの底面板１１２ｒと外本体１００の底板１０１の間に通気空間１１２ｉが形成されている。従って、通気空間１１２ｉから底面板１１２ｒの通気孔１１２ｇ，１１２ｇ…を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース１１２ａ内に導入できる。実施形態の通気空間１１２ｉは、外本体１００の前記放熱口１０４ａに連通するようになっているため、機裏の冷たい空気を通気空間１１２ｉに導入することができる。なお、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃと底面板１１２ｒの境界部に前記通気空間１１２ｉを嵩上げする逆Ｌ字形の段部１１２ｊ（図３０参照）を形成すれば、脚部１１２ｈの高さと放熱口１０４ａの高さにズレがあっても通気空間１１２ｉを放熱口１０４ａに連通させることができる。

【００２１】

［１－１－１－２－１．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定］

電源装置１１２は、装置ケース１１２ａの正面板１１２ｄの一側辺に対して直角である取付片１１２ｋと、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃから外本体１００の背板１０４に向けて突設した突部１１２ｍと、外本体１００の背板１０４に開設した放熱口１０４ａと、の組合せにより外本体１００に固定される。

【００２２】

すなわち、放熱口１０４ａの輪郭は装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置１１２は外本体１００の背板１０４に当たって放熱口１０４ａを通らない。また、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃに突設した突部１１２ｍは、前記放熱口１０４ａに内接する位置にあり、電源装置１１２の浮き上がり動作に抗すべく放熱口１０４ａの上辺に内接する水平な突片１１２ｍ－１と、電源装置１１２の横転動作に抗すべく放熱口１０４ａの縦辺に内接する垂直な突片１１２ｍ－２で構成される。従って、電源装置１１２を外本体１００の側板１０２の内面に沿わせて押し込み、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを差し込むだけで、装置ケース１１２ａの後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図２６において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置１１２は、下方向に対しては外本体１００の底板１０１によって、また、図２６において左方向に対しては外本体１００の側板１０２によってその動きが規制されるため、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置１１２の動きが完全に規制できる。

【００２３】

一方、正面板１１２ｄに突設した取付片１１２ｋにはビス用の透孔１１２ｐが複数穿設されており、該透孔１１２ｐの少なくとも１個に木ねじ１１２ｑを通して外本体１００の側板１０２に固定する。これにより手前に引っ張る方向についても電源装置１１２の動きが規制されるため、１本の木ねじ１１２ｑで外本体１００への電源装置１１２の確実な固定が可能である。

【００２４】

［１－１－１－２－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード］

電源装置１１２には外部から電気の供給を受けるための電源コード（図示せず）が接続されている。そして、従来は前記放熱口１０４ａの横に膨出部を設けてそこから前記電源コードを引き出すようにしていたが、この位置では電源コードを束ねても地面にすれる危険性が高い。スロットマシン１は、製造途中で電源を投入する場合があり、そのときに備えて外本体１００の外に電源コードを出しておかなければならないから、製造ライン上での移動の際やライン間での移動の際に電源コードが地面にすれたり、スロットマシン１の底板１０１の下に入って挟まるおそれがある。

【００２５】

これに対し実施形態の放熱口１０４ａは、その上辺から上に向けてコード引出口１０４ｂを拡張し、そこから電源コードを引き出すようにしている。これにより束ねた電源コードを宙づり状態にぶら下げるに十分な高さが確保できる。よってスロットマシン１を製造する工程で誤って電源コードを傷めてしまうトラブルが激減する。

【００２６】

以上のように本発明のスロットマシン１は、電源装置１１２を外本体１００の内側コーナー部分にセットして１本の木ねじ１１２ｑをねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置１１２の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、１つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置１１２の前方（手前）に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置１１２の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要があり、特に、背板１０４に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

【００２７】

また、放熱口１０４ａは、電源装置１１２の冷却手段として必要なものであるから、この放熱口１０４ａを電源装置１１２の固定に利用しても余分な工程やコストは殆ど発生しない。却って、固定のために放熱口１０４ａの位置と電源装置１１２の位置を一致させることになるから冷却効率が向上する。加えて、装置ケース１１２ａを実施形態のごとく合成樹脂製にした場合には、取付用の突部１１２ｍも一体成形できるため殆どコストが掛からない。よって電源装置１１２の取り付けに要するトータルのコストも従来に比べて削減できる。

【００２８】

さらにまた、装置ケース１１２ａを合成樹脂製にした場合には、電源装置１１２の発熱対策として有用な装置ケース１１２ａの脚部１１２ｈや段部１１２ｊも殆どコストをかけずに実施できるメリットがある。

【００２９】

［１－１－２．外本体－仕切板－上スペース］

一方、外本体１００内の仕切板１０５より上のスペースには前記ケース部材４００が納められ、また、外本体１００の背板１０４の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材１１３が取り付けられ（図１，図２参照）、さらに背板１０４には配線中継部材１１３より上方に放熱用の通気口１３３が形成されている。

【００３０】

［２．扉形前面部材］

図３に扉形前面部材２００の表側が、また、図１に扉形前面部材２００の裏側が示されている。扉形前面部材２００は、表側の下方にメダル用受皿２０１を有し、また、表側のほぼ中央に操作部２０２が設けられている。この操作部２０２には、メダル投入用の投入口２０３と、遊技者が操作可能な演出ボタン２０４と、後述するメイン基板４０９のメモリにデータとして蓄えられているメダルから１枚のみの投入（引き落と）を指示する１枚投入ボタン２０５と、同じく１回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば３枚）の投入を指示するＭＡＸ投入ボタン２０６と、後述するメダルセレクタ２０７の中に詰まったメダルをメダル用受皿２０１に戻すためのメダル返却ボタン２０８と、メイン基板４０９のメモリにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ２０９と、前記図柄変動表示装置３００を作動させる始動レバー２１０と、図柄変動表示装置３００の各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させる３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ等が設けられている。もちろんここに示した操作部２０２の構成は１つの例示であり、これらに限定されるものではない。

【００３１】

また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレク

タ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。

【００３２】

［２－１．扉形前面部材－透視窓］

扉形前面部材２００は、外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図３３，図３４に示したように、透明板２１４ａで覆ったゲーム用の透視窓２１４になっている。実施形態の透視窓２１４並びに透明板２１４ａは、前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材２００と一体の額フレーム２１６によって画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板２１４ａを、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。

【００３３】

［２－２．扉形前面部材－透視窓－透明板］

透明板２１４ａは、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）ＩＲ　Ｄ３０」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板２１４ａの周縁に縁部材２１４ｂを一体に成型した場合には、縁部材２１４ｂが補強バーになって透明板２１４ａ全体の強度を高めるため、透明板２１４ａが上記のように画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。

【００３４】

前記縁部材２１４ｂは、図３５に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット２１７と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。

【００３５】

なお、図３４では、発光ユニット２１７が扉形前面部材２００に取り付けられているように描かれているが、実際の発光ユニット２１７は、図３５に示したように縁部材２１４ｂの中に嵌め込まれている。従って、透明板２１４ａと発光ユニット２１７は、一体の部品として取り扱われる。

【００３６】

縁部材２１４ｂの形状は図示したものに限定されず、発光ユニット２１７や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材２１４ｂを設ける部位も実施形態のように透明板２１４ａの周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【００３７】

その他、図３３，図３４において符号２１８は、透明板２１４ａの上の左右コーナー部分に設けた固定部材であって、透明板２１４ａの裏側から透孔２１４ｃ（図３３拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材２１４ｂと縁部材２１４ｂの間に嵌った図３４の状態で止められている。該固定部材２１８は、外見上コーナー飾りとしての役割を果たす一方、扉形前面部材２００と透明板２１４ａの夫々の上のコーナー部分に設けた通孔２００ａ，２１４ｄ（図３３拡大図参照）に対し扉形前面部材２００の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板２１４ａを扉形前面部材２００に固定するナット的な役割を果たす。

【００３８】

また、図３３～図３５において、符号２１７ａは発光ユニット２１７の発光体、２１７ｂは発光体２１７ａを支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット２１７の反射部材２１７ｂは、図３５に示したように、棒状の発光体２１７ａの光をスロットマシン１の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板２１４ａの縁部材２１４ｂの内部に発光ユニット２１７を組み込んだ形態は、発光体２１７ａをスロットマシン１の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台のごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット２１７の反射部材２１７ｂは、発光体２１７ａ（光源２１７ａ－１と導光板２１７ａ－２の組合せ）の光をスロットマシン１の上方に向けて多く反射するように設定されている。

【００３９】

以上の構成である発光ユニット２１７は、遊技中、特に大当たりが出た場合などに点灯して大当たりの発生を周囲にアピールする演出を行うことができる。このように周囲に対しアピール度の高い演出を行うことによって、大当りを得た遊技者に注目させることができ、多くの者の視線が遊技者に優越感を抱かせるから、遊技がさらに盛り上がる。また、大当たりが出ていることを周囲にアピールすることにより、その機種の人気が高まり、稼働率が向上することも期待される。

【００４０】

実施形態の透明板２１４ａは以上のような構成であって、扉形前面部材２００の裏側に設けた凹溝２１９（図３４拡大図参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材２００の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板２１４ａを直立させて扉形前面部材２００の前面に全ての縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを当接させ、さらに扉形前面部材２００の裏から通したビス６０３（図１参照）によって固定する。図３５は、このときの扉形前面部材２００の要部を切断したものであり、この図３５から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材２００と縁部材２１４ｂの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材２１４ｂの内部を横断して透明板２１４ａの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【００４１】

［２－３．扉形前面部材－錠装置］

扉形前面部材２００の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置２１５が設けてある。

【００４２】

［３．図柄変動表示装置］

図柄変動表示装置３００はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段３０３で個別に回転可能な例えば３個のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃと、該リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを組込み・収容する装置ケース３０２とを有し、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行う周知のものである。

【００４３】

前記装置ケース３０２は、あたかも横倒しにした八角柱から正面（遊技者）に向かう３面を除いた変形六角柱形態であって、底部板３０４と、天板部３０５と、図１１において向かって右側の右側板３０６と、同じく左側の左側板３０７と、後面を覆う垂直な後部板３０８と、天板部３０５と後部板３０８の間に設けた上斜板３０９と、底部板３０４と後部板３０８の間に設けた下斜板３１０で囲った箱形であり、前記リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの円弧の一部が装置ケース３０２の正面からはみ出す状態になっている。

【００４４】

また、装置ケース３０２の天板部３０５には指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能な把手３１１が設けられており、該把手３１１に指を掛けて持ち運ぶようになっている。

【００４５】

このように装置ケース３０２の天板部３０５に上記のごとく変化可能な把手３１１を設ける構成は、ケース部材４００の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材４００の開口部４０１に補強桟４０２を設け、もってケース部材４００の開口部４０１に画像表示体５００を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強桟４０２は開口部４０１を横切るから装置ケース３０２のケース部材４００への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し実施形態のように把手３１１を変化可能にして天板部３０５に伏させておけば、把手３１１の出っ張りがなくなるから、装置ケース３０２が補強桟４０２の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース３０２の天板部３０５に上記のように変化可能な把手３１１を設けてこそ、ケース部材４００の開口部４０１に該開口部４０１を横切る向きの補強桟４０２を設けることが可能になる。ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強桟を設ける余地がない。

【００４６】

なお、実施形態の把手３１１は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手３１１を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図２２に示したように、天板部３０５に２つのベルト通し３１４，３１４を切り起こし、該ベルト通し３１４，３１４に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部３１５，３１５を設けてなる帯状の把手３１１を挿通し、図２２の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。

【００４７】

また、実施形態の装置ケース３０２の底部板３０４には図４，図１１に示したようにフランジ状の下把手３１６が突設されており、該下把手３１６をつかんで装置ケース３０２を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材４００への出し入れが行い易くなっている。

【００４８】

［４．ケース部材］

ケース部材４００は、前記外本体１００の仕切板１０５から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板４０３と、該底板４０３の左右両横に立設した側板４０４，４０４と、底板４０３の後縁に立設した後面板４０５と、該後面板４０５と前記側板４０４，４０４の上面を覆う天板４０６とからなり、前面に開口部４０１を有する箱形である。

【００４９】

該ケース部材４００は、底板４０３が金属製で、側板４０４，４０４、後面板４０５、天板４０６が合成樹脂製であり、側板４０４，４０４と天板４０６の開口部４０１内面に金属製の補強部材４０７，４０７，４０７が設けられ、さらに側板４０４，４０４の補強部材４０７，４０７の間に開口部４０１を横切る金属製の補強桟４０２が掛け渡されている。そして、この補強桟４０２を境にそれより下が前記図柄変動表示装置３００の設置領域として、また、補強桟４０２より上の開口部４０１が前記画像表示体５００の設置領域として、さらにまた、画像表示体５００より後方のケース部材４００で囲われた領域が配線作業空間４０８として割り当てられ、その配線作業空間４０８の後面板４０５の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板４０９が装着され、さらにメイン基板４０９以外の制御基板等（例えばサブ基板５１０（図４４参照））も配線作業空間４０８内に装着されている。

【００５０】

ケース部材４００の天板４０６には、図１に示したように天窓部４４３，４４３が形成されている。この天窓部４４３，４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が前記外本体１００の貫通孔１３２，１３２…を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２，１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せ

られている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２が見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部４４３が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

【００５１】

ケース部材４００の後面板４０５の外面には図２，図５，図６，図１２に示したように複数のボス４１０，４１０が突設されており、該ボス４１０を外本体１００の背板１０４にプレ加工したボス孔１１４，１１４に嵌めて位置決めされる。なお、このボス４１０，４１０は、図２，図５に示したように後述する配線窓４１１近くに設けられており、一方、外本体１００側のボス孔１１４，１１４は前記配線中継部材１１３近くに設けられており、これによりケース部材４００の配線窓４１１と背板１０４の配線中継部材１１３の位置決めが正確になる。

【００５２】

一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が前記仕切板１０５の突段部１０６に嵌まり合う。凹段部４１２の後面板４０５側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部４１３が設けてあり、該テーパ部４１３に案内され仕切板１０５の突段部１０６とケース部材４００の凹段部４１２との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材４００の凹段部４１２と仕切板１０５の突段部１０６の嵌め合いによってケース部材４００が仕切板１０５の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図２０に示したように仕切板１０５に凹溝形態のレール部材１１５を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の底板４０３に車輪４１４を設置し、該車輪４１４をレール部材１１５の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図２１に示したように仕切板１０５に凸形態のレール部材１１６を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の前記車輪４１４の両端に鍔４１５，４１５を形成し、該車輪４１４の鍔４１５，４１５でレール部材１１６を挟ませるようにしてもよい。

【００５３】

また、ケース部材４００は、仕切板１０５上の所定の位置にセットした状態で、図１，図２，図１８，図２３に示した揺動レバー形態のストッパ１１７で止められている。このストッパ１１７は、図１，図２に示したように仕切板１０５の前端部と、天板１０３に垂設した２つの取付具１１８，１１８とに軸着されており、図１８実線のようにケース部材４００の一部に係合する作動姿勢と、図１８想像線のようにケース部材４００に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材４００の仕切板１０５上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパ１１７を図１９に示したように鍵形にしてケース部材４００に設けた引掛部４１６に係合させるようにすれば、ケース部材４００の仕切板１０５上における上方向の動きも規制することができる。

【００５４】

また、天板１０３の取付具１１８に軸着したストッパ１１７は、図２３に示したようにケース部材４００の側板４０４と天板４０６のコーナー部に貫設した係止孔４４２に臨む位置にあり、ケース部材４００を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材４００の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【００５５】

また、ケース部材４００の後面板４０５には外本体１００の背板１０４側に貫通する長孔形態の配線窓４１１が開設されている。該配線窓４１１は、図４，図５，図２４に示したようにケース部材４００に設置した図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の上斜板３０９に対応し且つ前記メイン基板４０９の下側の位置にあり、上斜板３０９の上にある横長の空きスペース４１７（或は上斜板３０９とメイン基板４０９の間に形成される横長の三角スペース４１７と観念してもよい。）と背板１０４を結ぶ開口として機能する。

【００５６】
　また、ケース部材４００には図５，図１２に示したように空きスペース４１７の高さのほぼ中間位置に棚板状の仮止め部材４１８（以下「仮止め棚」ともいう。）が設けられており、また、後面板４０５の外側であって配線窓４１１の両横にケース部材４００の左右側面に抜ける配線通路たる凹み４１９，４１９が形成されている。
【００５７】
　なお、前記配線窓４１１の配置を、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを基準に特定するならば、配線窓４１１は、図２４に示したように図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面ＨＬと、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面ＨＨとの間の範囲を下限とする状態、つまりその範囲内に下辺を置く高さに配置したものである、と言い換えることもできる。
【００５８】
［５．画像表示体］
　画像表示体５００は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、図１１においてケース部材４００の左側の側板４０４に設けた補強部材４０７にヒンジ金具４２０を取り付けて（取付位置は図１１斜線部参照）、該ヒンジ金具４２０により回動自在に支持されている。
【００５９】
　また、図４４に示すように、画像表示体５００の裏面側には、サブ基板５１０が組付けられている。このため、液晶ディスプレイ等の画像表示体５００とサブ基板５１０とを一体的に構成することが可能になり、取扱いが容易になるとともに、両者を繋ぐ配線が省略でき、ケース部材４００内における配線作業空間４０８の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体５００が開かれると、サブ基板５１０がケース部材４００内から飛び出すように出現するため、サブ基板５１０に対する作業性を著しく向上させることができる。
【００６０】
［５－１．画像表示体－ヒンジ金具］
　図３６は、ヒンジ金具４２０の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具４２０は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具４２０は、前記ケース部材４００の補強部材４０７に取り付く固定部材４２０ａと、画像表示体５００の裏側（図３６の破線領域５００ｓ参照）に取り付く回動部材４２０ｂと、該回動部材４２０ｂと固定部材４２０ａを連結する短リンク４２０ｃ及び長リンク４２０ｄで構成される。
【００６１】
　ヒンジ金具４２０の固定部材４２０ａは、棚板形態である横向きの固定片４２０ｅを有し、該固定片４２０ｅの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ１で、また、固定片４２０ｅの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ２で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具４２０の回動部材４２０ｂは、棚板形態である横向きの軸承片４２０ｆを有し、該軸承片４２０ｆの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ３で、また、軸承片４２０ｆの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ４で回動自在に軸着する。
【００６２】
　こうして固定片４２０ｅと軸承片４２０ｆと長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃ及びピンＰ１～Ｐ４は、図３７の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片４２０ｆに向かい合う固定片４２０ｅを固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図３７（ａ）～（ｃ）に示したように、画像表示体５００の回動軌道を、扉形前面部材２００の回転軸１００ａを中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具４２０が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材２００の回動位置が変

化しても、扉形前面部材２００の回動外縁側と画像表示体５００の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【００６３】

なお、長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃは、画像表示体５００がほぼ９０度回動した（開いた）状態で上下に重なり合うように重合領域４２０ｇ，４２０ｈが設定されており（例えば長リンク４２０ｄの重合領域４２０ｇを三角形に膨出させて短リンク４２０ｃの重合領域４２０ｈに重なるようにする。）、その重合領域４２０ｇ，４２０ｈの夫々にピン孔４２０ｉ，４２０ｊが形成されている。このピン孔４２０ｉ，４２０ｊは、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃを連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体５００を開いた位置に固定するためのものである。

【００６４】

［５－２．画像表示体－ロック片］

図１１，図１２に示したように、ケース部材４００の縦の補強部材４０７のうち前記ヒンジ金具４２０を設けた補強部材４０７の反対側の補強部材４０７（図１１において向かって右側）にはロック片４２１が軸着されており、該ロック片４２１を図１１の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００がケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片４２１をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体５００のロックが解除され、ヒンジ金具４２０を中心に回動自在になる。通常、ケース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。

【００６５】

［５－３．画像表示体－連結具］

ところで、外本体１００の扉形前面部材２００とは別に、ケース部材４００に開閉可能な画像表示体５００が設けられることから、ケース部材４００内を視認したりケース部材４００内で作業したりする場合には、まず手前側の扉形前面部材２００を開放し、その後さらに奥側の画像表示体５００を開放しなければならず、これにより作業性を低下させたり煩わしさを与えることが懸念される。

【００６６】

そこで、本例のスロットマシン１では、画像表示体５００の回動方向を扉形前面部材２００の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材２００と画像表示体５００を適宜な連結具７００で連結し、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００も一緒に開閉させるようにしてある。これによれば、扉形前面部材２００を開放させると、連結具７００を介して画像表示体５００も同方向に回動し、ケース部材４００の前面が開放される。つまり、画像表示体５００が扉形前面部材２００に連れ回ることとなり、一回の横開き操作によって外本体１００内は勿論、ケース部材４００の内部までも視認させることが可能になる。

【００６７】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材２００と画像表示体５００とは、ヒンジ金具４２０の両てこ機構によって、画像表示体５００の回動軌跡が扉形前面部材２００の回転軸１００ａを回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具７００は、図４０及び図４１に示したように、画像表示体５００の自由端側の裏面に固定鞘部材７０１を形成し、該固定鞘部材７０１の内部に摺動自在な状態にロッド７０２を納め、そのロッド７０２の先端を扉形前面部材２００の裏面（具体的には錠装置２１５のベース部材２１５ａ）に対し、止め軸７０３で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図３９のように、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００が扉形前面部材２００の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連

結具７００のロッド７０２が固定鞘部材７０１に出入りして吸収する。

【００６８】

なお、ロッド７０２が画像表示体５００の回動外縁（自由端）から最も突出したときの最大突出長さは、画像表示体５００が開放位置である場合（例えば９０°開放された場合）の、扉形前面部材２００の回動外縁（止め軸７０３の位置）と画像表示体５００の回動外縁との距離に基づいて設定されている。このため、ロッド７０２の長さを必要最小限の長さとすることができ、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

【００６９】

また、前記止め軸７０３は、錠装置２１５のベース部材２１５ａの一部を曲げて形成した支持片２１５ｂ，２１５ｂ，２１５ｂに対し、上下動自在に装着されており、スプリング７０３ａにより常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸７０３は、スプリング７０３ａの付勢に抗して上動させることが可能であり、上動させて下端を浮かせることによって前記連結具７００のロッド７０２の着脱が可能である。すなわち、ロッド７０２の先端部分に形成された軸孔部７０２ａに対し上方から止め軸７０３を挿入させ、スプリング７０３ａの付勢力によって保持することが可能になっている。

【００７０】

また、図４０において、符号７０４は連結具７００の固定鞘部材７０１の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパであって、前記止め軸７０３から外したロッド７０２を固定鞘部材７０１の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド７０２の上面に形成した溝７０５の端部の引掛壁７０２ｂに係合してロッド７０２の盲動を防止する。ロッド７０２には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片７０６が突設されており、該摘み片７０６を摘んでロッド７０２を強制的に移動させることにより前記ストッパ７０４のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材７０１の先端側底面には、抜止め防止片７０１ａが垂下され、ロッド７０２の溝７０５内に挿入されている。この抜止め防止片７０１ａは、ロッド７０２が最も突出した際に引掛壁７０２ｂと当接し、ロッド７０２が固定鞘部材７０１から抜け出ることを阻止するものである。

【００７１】

また、図４０において、連結具７００の近傍にある符号５０９は、画像表示体５００の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部５０９は、ケース部材４００の開口部４０１を横切る補強桟４０２に係合して、閉じ位置にある画像表示体５００の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図１１に示したように、補強桟４０２には、前記係合部５０９を補強桟４０２の上面に円滑に導くべく、画像表示体５００に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部４０２ａが設けてある。また、画像表示体５００の係合部５０９は、画像表示体５００とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体５００に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

【００７２】

ところで、扉形前面部材２００と画像表示体５００の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具７００の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材２００を閉じる段階で扉形前面部材２００が開いたまま停止している画像表示体５００にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体５００に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材２００の閉じ動作に際し、画像表示体５００が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材２００と画像表示体５００がぶつからない。もちろん扉形前面部材２００と画像表示体５００の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具４２０は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図４１，図４２に示したような、単独のピン４２０ｋを中心にして画像表示体５００を回動させる単純なものであってもよい。

【００７３】

ケース部材４００に対する画像表示体５００の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体５００を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体５００を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片４２１）を付加した場合には、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間４０８内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体５００によって配線作業空間４０８内の重要部品（例えばメイン基板４０９やサブ基板５１０）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【００７４】

ケース部材４００の開口部４０１上縁と閉じた画像表示体５００の上縁との前後間には隙間１０が設けられており、該隙間１０に通した指で天板４０６の前記補強部材４０７が掴めるようになっている。また、ケース部材４００の天板４０６の前方中央部分（天窓部４４３，４４３の間の補強帯４４４）には把手口４２２が形成されており、該把手口４２２に通した指で天板４０６の補強部材４０７が掴めるようになっている。従ってケース部材４００は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口４２２と前記隙間１０との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材４００を外本体１００に組み込む前の搬送時には把手口４２２を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では、図４に示したように把手口４２２が外本体１００の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間１０から補強部材４０７に指を掛けてケース部材４００を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材４００の底板４０３の正面中央には前記した装置ケース３０２の下把手３１６（図４，図１１参照）が突出しており、該下把手３１６を持って押し込み又は引っ張ることで外本体１００へのケース部材４００の出し入れが容易に行える。この場合の下把手３１６は、装置ケース３０２がケース部材４００にビスで固着されていることよりケース部材４００と一体であり、従ってケース部材４００の底板４０３の正面に下把手３１６が突設されているに等しい。

【００７５】

［５－４．画像表示体－枠部材］

画像表示体５００は、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体５００の下側には、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から下の領域、つまり図柄変動表示装置３００の前方領域を額縁状に囲う枠部材５０１が一体に垂設されており、該枠部材５０１により前記図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが縁取られる。この枠部材５０１の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材５０１にはＬＥＤ等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体５００と枠部材５０１とを組合せたものを、以下、前面開閉部材９０（図４４参照）として説明する。

【００７６】

［５－４－１．画像表示体－枠部材－照明装置］

前記枠部材５０１の裏側上下には照明装置５０２が設けられており、該照明装置５０２によって図柄変動表示装置３００の図柄が明るく照らされる。枠部材５０１は画像表示体５００の下に垂設されていて図柄変動表示装置３００に近いから、そのような枠部材５０１に照明装置５０２を組み込むことで光源を図柄変動表示装置３００に近づけることができる。従って枠部材５０１に照明装置５０２を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

【００７７】

実施形態として例示した照明装置５０２は、図４に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン１の幅方向であってリール３０１ａ…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板５０３に多数の発光ダイオード（以下ＬＥＤという。）５０４を並べたものであり、下側の照明装置５０２は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板５０５で塞いだチューブ枠５０６の中にＬＥＤ５０４を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置５０２は、

断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー５０７内にＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。

【００７８】

なお、上側の照明装置５０２は、照明方向を図４に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板２１４ａ側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持ったＬＥＤ５０４の主たる照射領域の中心線Ｌ（図４拡大図参照）を透明板２１４ａに対し斜めに向かわせるべく、基板５０３のＬＥＤ取付面の向きが、前記透明板２１４ａ側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【００７９】

また、もし照明装置５０２の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図４の基板５０３を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板２１４ａ側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置５０２の照射照準を透明板２１４ａに設定すれば、漏れた一部の光がリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの外周面を照らしても殆ど影響はない。

【００８０】

実験によれば、照明装置５０２の照明方向をリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面側に向けた場合には、湾曲するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの特定部分が強く反射して見辛くなるのに対し、上記のように主たる照射領域の中心線Ｌを透明板２１４ａに対し斜めに向かわせた場合には、透明板２１４ａを介してリール外周面が照らされることにより、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置５０２から照射した光が扉形前面部材２００の透視窓２１４に嵌めた透明板２１４ａに当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板２１４ａが明るく照らされることでリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。

【００８１】

以上のような上側の照明装置５０２の構造は、下側の照明装置５０２にも採用することができ、もちろん図３２に示したように下側の照明装置５０２にのみ採用することもできる。なお、図３２は図４の上側の照明装置５０２を下側に配置し、下側の照明装置５０２を上側に配置したものであるため、上記照明装置５０２の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

【００８２】

ところで照明装置５０２の光源として実施形態のようにＬＥＤを採用した場合には、（ａ）低電圧で駆動するため高電圧（例えば、起動時は約８００Ｖ、動作時は約６００Ｖ）で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、（ｂ）冷陰極管より寿命が長い、（ｃ）ガラス管である冷陰極管より丈夫である、（ｄ）多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、（ｅ）インバータと組合せて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体５００を支えるヒンジ金具４２０の負担が少ない、というメリットがある。

【００８３】

［６．配線手段］

前記外本体１００に取り付けられている例えばメダル放出装置１１０や電源装置１１２及び扉形前面部材２００の操作部２０２にある例えば各投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０（以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。）と、ケース部材４００にある例えばメイン基板４０９等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン１は、前面開閉部材９０とケース部材４００とからなる機種ユニット５０（図４４及び図４５参照）が外本体１００に対し着脱自在であるため、機種ユニット５０の交換等に際して本体側電気部品（筐体側電気部品）とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

【００８４】

［６－１．配線手段－配線中継部材］

前記のように外本体１００の背板１０４の内面上部には、図１４に示した配線中継部材１１３が取り付けられている。該配線中継部材１１３は図４，図５に示したように、前記ケース部材４００の配線窓４１１に対応する位置にあって該配線窓４１１からケース部材４００の空きスペース４１７に臨むようになっている。配線中継部材１１３は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継するものであって、外本体１００の背板１０４にビス止めされる取付板１２０と、該取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１と、該カバー体１２１と前記取付板１２０の間に納められる複数（実施形態では大小２枚）のコネクタ基板（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）１２２，１２３とからなる。

【００８５】

前記２枚のコネクタ基板１２２，１２３のうち、図１４，図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。

【００８６】

一方、図１４，図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。なお、該コネクタ１２５と前記コネクタ１２４は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なＤＩＮ規格のものが使われている。

【００８７】

また、取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１は、前記コネクタ１２４，１２５が通る大小２つの開口１２６，１２７と、該開口１２６，１２７と横並びの位置に突設した支持筒１２８と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト１２９と、を有する。

【００８８】

配線中継部材１１３に接続する本体側配線類１１９は、前記配線ダクト１２９の内部を通るか、または配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配線止め１３０に束ねられた状態で、図１一点鎖線Ｌに示したように外本体１００の側板１０２，１０２側に振り分けられ、該側板１０２，１０２と背板１０４のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板１０５の奥に設けた配線用の開口１０９を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板１０５より上の領域に本体側電気部品（例えば図１において側板１０２の内面に設けた外部中継端子板１３１）がある場合には、仕切板１０５の配線用の開口１０９とは無関係にそのまま接続される。

【００８９】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

（ａ）ケース部材４００の後面板４０５に、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面とリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面との間に自己の下辺が位置する高さにして配線窓４１１を形成する。

（ｂ）外本体１００の背板１０４に、本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継する配線中継部材１１３を設置する。

（ｃ）外本体１００の側板１０２，１０２の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。

（ｄ）配線中継部材１１３につながる本体側配線類１１９をケース部材４００の側方に導き、そこから前記配線経路を通って本体側電気部品に接続する。

【００９０】
以上（ａ）～（ｄ）の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを本体側配線類１１９が通らず、外本体１００の側板１０２，１０２沿い（背板１０４とのコーナーを含む（図１０参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを外本体１００の背板１０４近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類１１９が背板１０４のほぼ中央を下ってリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの径を大きくすることができる。なお、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの径は大きい方が、回転時の迫力が増す。
【００９１】
［６－２．配線手段－コネクタ４２５，４２７］
上記のように配線中継部材１１３に設けられている２つのコネクタ１２４，１２５には、ケース部材４００のメイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先のコネクタ４２５と、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先のコネクタ４２７がそれぞれ接続されている。
【００９２】
この２つのコネクタ４２５，４２７は、図１６に示したように１つのコネクタホルダー４２８に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー４２８は、コネクタ４２５，４２７がビス止めされるホルダー主体４２９と、ほぼ中央に透孔４３０を有し前記ホルダー主体４２９の両横に突設した板状の取着片４３１と、該取着片４３１の透孔４３０に装着した周知のボタン形パネルファスナー４３２（商品名「ナイラッチ」：登録商標）と、からなり、図５，図８（ａ）に示したように配線中継部材１１３の前記支持筒１２８の先に取着片４３１を当て、該取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を支持筒１２８に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー４２８が固定手段たる支持筒１２８に固定され、ひいては配線中継部材１１３に固定されるため、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合が外れない。
【００９３】
［６－２－１．配線中継基板－コネクタ４２５，４２７－仮止め棚］
上記のようにコネクタ４２５，４２７は配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に接続されているが、ケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ４２５，４２７は、ケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされている。
【００９４】
前記仮止め棚４１８は、図５，図６，図１２，図１３に示したようにケース部材４００の内側から前記配線窓４１１に向かわせた棚板状の部材であり、図６に示したようにコネクタホルダー４２８を載置するほぼ水平なベンチ部４３３と、そのベンチ部４３３の両端に立設したベンチ側板４３４と、各ベンチ側板４３４に突設した３本の内向き爪片４３５，４３５，４３５とを有する。この内向き爪片４３５，４３５，４３５の中央の１本と他の上下の２本との間にはコネクタホルダー４２８の取着片４３１が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板４３４は、先端に指掛部４３６を延設した薄板構造であって、指掛部４３６に指を掛け図８（ｂ）矢示Ｘ方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片４３５，４３５，４３５からコネクタホルダー４２８の取着片４３１が簡単に外れるようになっている。図８（ａ）の想像線は指掛部４３６の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示Ｙのようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー４２８の取外しが楽に行える。
【００９５】
しかして、図６に示したように前記仮止め棚４１８のベンチ部４３３にコネクタホルダー４２８を載置し、該コネクタホルダー４２８の取着片４３１をベンチ側板４３４の内向き爪片４３５，４３５，４３５の間に嵌めることによってコネクタホルダー４２８が仮止

め棚４１８に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材４００の輸送中にコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前までは、コネクタホルダー４２８と一体のコネクタ４２５，４２７はケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされて動かない。よってケース部材４００を輸送したり、ケース部材４００を外本体１００に組み込む作業の最中に、ハーネス４２４，４２６の先にあるコネクタ４２５，４２７が、ケース部材４００内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【００９６】

そして、図８（ｂ）→図８（ａ）に示したように、ケース部材４００を外本体１００に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板４３４を外向きに反らせてコネクタホルダー４２８を仮止め棚４１８から外し、そのコネクタホルダー４２８を自己の取着片４３１が配線中継部材１１３の支持筒１２８に当たる位置まで移動させれば、コネクタ４２５，４２７が配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を押し込んで取着片４３１を支持筒１２８にロックする。なお、このとき図５，図６に二点鎖線で示したように、ベンチ部４３３にガイド用の案内レール４４０を設けておけば、コネクタホルダー４２８を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

【００９７】

以上のようにして配線中継部材１１３に取り付けたコネクタホルダー４２８は、外本体１００の背板１０４を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体１００と機種ユニット５０が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

【００９８】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

（ａ）前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、

（ｂ）前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、

（ｃ）前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、

（ｄ）前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

（ｅ）該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

（ｆ）該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

（ｇ）前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、

（ｈ）機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする

（ｉ）遊技機。

【００９９】

上記の遊技機は、機種ユニット５０の外本体１００への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット５０に直接コネクタを取り付け、機種ユニット５０を外本体１００に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット５０が輸送中などに外本体１００の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【０１００】

また、本発明の遊技機は、外本体１００に１枚の扉形前面部材２００を取り付け、該扉形前面部材２００に対して機種ユニット５０を物理的に独立させた構成であるが、これと

は対照的に、扉形前面部材を上下２段に分割し、上部の扉形前面部材を機種ユニット５０側の部品とする遊技機も考えられる。しかし、このような遊技機では、遊技中に興奮した遊技者が上部の扉形前面部材を叩いた場合にコネクタ結合部に直接衝撃が加わるためコネクタの結合が不安定になるおそれがあり、さらに上下の扉形前面部材同士の継ぎ目に対し新たな防犯構造を要する課題がある。

【０１０１】

これに対し本発明の遊技機は、外本体１００に１枚の扉形前面部材２００を取り付け、該扉形前面部材２００に対して機種ユニット５０を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３に接続した後、該コネクタホルダー４２８は、図５に示したように外本体１００に固定した部品（配線中継部材１１３）と結合し機種ユニット５０から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット５０のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材２００は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

【０１０２】

［６－２－２．コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］

前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【０１０３】

これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を分割してそれぞれにコネクタ１２４，１２５を装着し、そのコネクタ基板１２２，１２３の少なくとも一方を、配線中継部材１１３の取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ４２７とコネクタ１２５の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な９０度にこだわらず、社会通念上のほぼ９０度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー４２８の結合照準をコネクタ４２５とコネクタ１２４に定めた場合、もう一方のコネクタ４２７とコネクタ１２５の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板１２３が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ４２７とコネクタ１２５の結合も可能になる。

【０１０４】

以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って１つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えばＤＩＮ規格のものであり、コストも安い。

【０１０５】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じても、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【０１０６】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ１２５に対応する小さいコネクタ基板１２３を遊動可能とし、大きいコネクタ４２５，コネクタ１２４同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ４２５，１２４，４２７，１２５の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板１２３の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図９のようにコネクタ４２５，１２４の方がもう一方のコネクタ４２７，１２５より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

【０１０７】

また、図９に拡大して示したように凸形のコネクタ４２５，４２７の凸部先端の周縁角部及び／又は凹形のコネクタ１２４，１２５の差込口の周縁角部に面取り部Ｃ（直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可）を形成しておけば、面取り部Ｃのテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【０１０８】

また、実施形態のように、配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー４２８側のコネクタ４２５，４２７の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー４２８の具体例を図１７に示した。この例では、コネクタホルダー４２８のホルダー主体４２９に雌ねじ付きの受筒４２９ａを突設し、一方、コネクタ４２７の両横に遊孔４２７ａを有する耳片４２７ｂを形成し、コネクタホルダー４２８の受筒４２９ａにコネクタ４２７の遊孔４２７ａを遊嵌させ、座金付きのビス４２７ｃをもって耳片４２７ｂの抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ４２７は、コネクタホルダー４２８に対し、遊孔４２７ａと受筒４２９ａの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板１２２，１２３は、一体にして取付板１２０に固定すればよい。また、実施形態では２つのコネクタを１つのコネクタグループとして取り扱ったが、１つのコネクタグループのコネクタ数は２以上でもよい。

【０１０９】

また、実施形態では図４，図１２に示したように、ケース部材４００の後面板４０５の裏側であって、前記図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の下斜板３１０に向けて凹ませたケーブル溝４３７が形成され、該ケーブル溝４３７の両端近傍にケース部材４００の側板４０４（又は後面板４０５）を貫く配線口４３８，４３８が開設されている。この配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７は、図柄変動表示装置３００とメイン基板４０９等とを接続するためのものであり、図１１において図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の向かって右側面（扉形前面部材２００の非ヒンジ側の側面）に設けたリール基板３１２のケーブル３１３（図１２参照）を１つの配線口４３８からケース部材４００の外に引き出し、そのケーブル３１３を図１２のようにケーブル溝４３７に納め、さらにそのケーブル３１３の先を他の配線口４３８からケース部材４００の中に戻してメイン基板４０９等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝４３７には所定の間隔でケーブル止め４３９が設けられていて、ケーブル溝４３７からケーブル３１３が脱落しないようになっている。

【０１１０】

しかしてメイン基板４０９等とリール基板３１２は、共にケース部材４００の中にある

ケース部材側電気部品であり、本来、ケース部材４００の外にケーブル３１３を引き出す要はない。それを敢えてケース部材４００に配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を設けてケーブル３１３を外伝いに迂回させるようにした理由は次のとおりである。

【０１１１】

リール基板３１２の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置３００（装置ケース３０２）の側面のうち扉形前面部材２００の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材２００のヒンジ側に相当する装置ケース３０２の側面にリール基板３１２を設けると、開ききった扉形前面部材２００（図１参照。）とリール基板３１２が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

【０１１２】

しかし一方、リール基板３１２の接続対象たる基板類（メイン基板４０９，サブ基板５１０，画像表示体５００等）の接続部がケース部材４００の扉形前面部材２００のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル３１３がケース部材４００の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース３０２をケース部材４００に装着する際にケーブル３１３を噛み込んだり、逆に装置ケース３０２を引き出す際にケーブル３１３を引っ掛けるおそれがある。

【０１１３】

これに対し実施形態のように、ケース部材４００に配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を設けてケーブル３１３を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル３１３のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース３０２を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口４３８からリール基板３１２までのケーブル３１３の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース３０２を所定の位置にセットした状態でケーブル３１３に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル３１３の弛みが大きくなる。そのようなケーブル３１３の弛みが大きい場合には、配線口４３８と横並びの位置にある、装置ケース３０２の下斜板３１０とケース部材４００の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル３１３の弛んだ部分を逃がすことができる。

【０１１４】

また、実施形態のようにケーブル溝４３７を装置ケース３０２の下斜板３１０に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材４００の奥と装置ケース３０２の下斜板３１０との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を使った配線は、リール基板３１２のケーブル３１３に限定する必要はなく、ケース部材４００の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【０１１５】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１１６】

以上のように構成されるスロットマシン１は、ケース部材４００を外本体１００に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図２５想像線のように、外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを木ねじ等の固定部材６０１で止める場合は、扉形前面部材２００と画像表示体５００を開放し、外本体１００の貫通孔１３２に対しケース部材４００の内側から天窓部４４３越しに固定部材６０１を挿通させ、さらにドライバー等の工具６０２で天窓部４４３越しに固定部材６０１を締め付けて外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを固定的に連結する。なお、貫通孔１３２は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上桟６００の位置やサイズにばらつきがあってもその上桟６００に対応する貫通孔１３２を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔１３２を変更すれば、上桟６００の同じ位置に固定部材６０１の穴が開く弊害（いわゆる、ばか穴化）が防止できる。

【０１１７】
ところで、図２５に示したように外本体１００とケース部材４００の間には隙間Ｓが形成されており、画像表示体５００等から発生した熱が画像表示体５００の冷却ファン（図示せず）で煽られ、ケース部材４００の天窓部４４３から前記隙間Ｓを通って背板１０４の通気口１３３に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板１０４とケース部材４００の間に配線中継部材１１３がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間Ｓを広範囲に塞ぐから、隙間Ｓを流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材１１３より上方にある背板１０４の通気口１３３から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【０１１８】
［７．各リールの図柄、図柄列］
各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、図４６に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号０番から２０番までで示した合計２１個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図４６では、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃに付されたそれぞれのリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。また、図４６では、リール帯３２１ａが付されるリール３０１ａを左リール、リール帯３２１ｂが付されるリール３０１ｂを中リール、リール帯３２１ｃが付されるリール３０１ｃを右リールとして示しており、以下の説明でも、必要に応じて左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃと表記する。

【０１１９】
そして、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が開口部４０１（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓４０１として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図４７参照）。

【０１２０】
また、図柄の種類は、図４６に示すように、「赤で塗りつぶされている「７」図柄（以下「赤７図柄」という）」、「青で塗りつぶされている「７」図柄（以下「青７図柄」という）」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「スイカの図柄が施された「スイカ図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベルの図柄が施された「ベル図柄」」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。なお、ベル図柄は、ベルのなかに描かれた星の数によって、１個の星が描かれた「ベル１図柄」と２個の星が描かれた「ベル２図柄」とに分けることができる。

【０１２１】
図４６において、「赤７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号３番・６番の２つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１２番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１０番の１つが相当する。「青７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１６番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号３番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１５番の１つが相当する。「ＢＡＲ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１１番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号６・９番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号２番の１つが相当する。「チェリー図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１番・１４番・１７番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号７番・１４番の２つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１番・４番・７番・１２番・１７番の５つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号０番・５番・８番・１１番・１６番・の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１番・５番・８番・１３番・１７番の５つが相当する。「ベル１図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１３番・１５番・１８番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２番・７番・１０番・１５

番・１８番の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号９番・１２番・１６番の３つが相当する。ベル２図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２番・５番・８番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号０番・４番の２つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号９番・１４番・１９番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号４番・１３番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号３番・６番・１１番・２０番の４つが相当する。「義図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１９番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。「正図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。

【０１２２】

［８．枠部材］

図４７は、正面視したスロットマシン１において図柄表示窓４０１を含む枠部材５０１付近を中心に拡大したところを示している。図４７によれば、枠部材５０１の中央部には図柄表示窓４０１が形成され、図柄表示窓４０１の周囲にはランプやＬＥＤ等による複数の表示器（後述する「各種表示器」に相当）が配置されていることが示されている。そして、図柄表示窓４０１を通して３本のリール（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃ）の一部が視認可能にされる。また、枠部材５０１の上方には、画像表示体５００の演出表示面が配置されていることが示され、画像表示体５００に表示される画像等（動画を含む）が遊技者から視認可能となっている。以下では、図４７に示した上記の各構成を詳しく説明する。

【０１２３】

［８－１．図柄表示窓］

図４７に示すように、図柄表示窓４０１からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている３つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール３０１ａの「ベル１図柄」が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール３０１ｂの「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール３０１ｃの「ベル１図柄」が表示されている位置）という。

【０１２４】

上記のことから、図柄表示窓４０１内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。従って、スロットマシン１では「段数（３）×リールの数（３）」より図柄表示窓４０１内には最大で９個の図柄を表示させることができる。

【０１２５】

枠部材５０１（表示パネルともいう、以下では表示パネル５０１として統一する）の左側端（図柄表示窓４０１から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」と記されているのがＢＥＴランプ（ベットランプ）６１４である。ＢＥＴランプの数字（上記の「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」の１，２，３の数字）はそれぞれベット数（賭け数のこと、賭けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「１」は１ベット（賭けたメダルの枚数は１枚）、「２」は２ベット（賭けたメダルの枚数は２枚）、「３」は３ベット（ＭＡＸベットともいう、賭けたメダルの枚数は３枚）に対応しているということである。

【０１２６】

ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組合せは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組合せ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓４０１内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に

対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組合せ態様（すなわちハズレの図柄の組合せ）が表示されたと判断される。

【０１２７】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。本実施形態のスロットマシン１では、一例として、原則として３枚掛けによる遊技が規定又は推奨される（規定数３枚）。但し、ボーナス状態では、２枚掛けによる遊技が行われる（規定数２枚）。また、本実施形態のスロットマシン１における有効ラインは、右上がりの直線型の並び（右上がりライン）及び右下がりの直線型の並び（右下がりライン）の２ラインとする。具体的には、図４７の図柄表示窓４０１内で「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がり）ライン６２３ａの２つのラインのみを有効ラインとしている。

【０１２８】

なお、ベット数及び有効ラインは、上記例に限られるものではない。例えば、有効ラインは図柄表示窓４０１内で遊技者から視認可能なラインであればよく、例えば、１又は複数の直線型の並びの他、山型やＶ字型の並び等にしてもよい。また、有効ラインの数も２本に限られるものではなく、１本や複数本の有効ラインを設定してもよい。さらに、遊技におけるメダルのベット数に応じて有効ライン数が変化するようにしてもよい。

【０１２９】

図４７の図柄表示窓４０１内に表示されている有効ライン上の図柄の組合せは、有効ラインの一つである右下がりライン６２３ａに表示されている「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の図柄の組み合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。なお、上述のリプレイ役（再遊技役）のように、有効ライン上では一見して成立役を把握し難いが図柄表示窓４０１全体で見れば当該成立役を把握し難い図柄組合せを用意することについては、他の当選役でも同様に図柄組合せを用意するようにしてもよい。このとき、有効ラインだけでは一見して成立役を把握し難くても、図柄表示窓４０１全体で見た場合に、当該当選役の入賞（当該当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたこと）を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【０１３０】

［８－２．各種表示器］

図４７に示すように、表示パネル５０１には、図柄表示窓４０１の周囲に、スロットマシン１の遊技の進行に合わせて（例えば、内部抽選やＡＲＴ初当り抽選の結果にもとづいて）点灯（あるいは点滅）可能なランプやＬＥＤ等による複数の表示器が配置されている。このような複数の表示器のうち、特別表示ＬＥＤ６１２以外の各種表示器について説明する。

【０１３１】

エラーランプ６０４は、スロットマシン１の遊技中に何かトラブル、故障等（これらを以後は「エラー」と呼ぶ）が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在エラーが生じていることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持ったランプである。図４７では、エラーランプ６０４の近傍に、エラーを略して「ＥＲＲ」という文字が描かれている。なお、エラーランプ６０４による点灯や点滅だけでエラーの詳細を示すことは難しいことから、スロットマシン１は、別途備えられた特別表示ＬＥＤ６１２にお

いて、発生したエラーの詳細を示す情報を表示することができる。

【０１３２】

区間表示ランプ６０５は、後述するゲーム数管理処理が開始されたときに点灯（あるいか点滅）を開始し、ゲーム数管理処理が終了したときに消灯する。すなわち、この区間表示ランプ６０５は、ゲーム数管理処理中であることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持ったランプである。なお、区間表示ランプ６０５の点灯（あるいは点滅）が開始されるタイミングは、ゲーム数管理処理が開始された当該ゲーム内であれば、どのタイミングであってもよい。「ゲーム数管理処理が開始された当該ゲーム内」とは、スタートレバー２１０を操作したときから次ゲームを実行するために遊技媒体（メダル、クレジットデータ）の投入が可能となるまでの間（ゲーム数管理処理が開始された当該ゲームの結果が再遊技である場合には、自動ＢＥＴされる状態となるまでの間）が相当する。例えば、内部抽選にて特別役が選び出されたときに、ただちに遊技媒体の投入を可能とする態様、及び所謂フリーズ処理を行って数秒後に遊技媒体の投入を可能とする態様を含む複数の態様のうち、いずれかの態様に所定の確率で決定されるようにしてもよい。所謂フリーズ処理を行って数秒後に遊技媒体の投入を可能とする態様の場合、所謂フリーズ処理中に液晶演出やリール演出を行うことで、ゲーム数管理処理が開始されることを遊技者に期待させる煽り演出を行うようにしてもよい。なお、ゲーム数管理処理が開始される条件については後述する。

【０１３３】

リプレイランプ６０６は、ゲーム結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技（新たにメダルを賭けずにもう一度遊技ができること）ができることを遊技者に知らせる役割を持ったランプである。図４７では、リプレイランプ６０６の近傍に、リプレイを略して「ＲＥＰ」という文字が描かれている。

【０１３４】

スタートランプ６０８は、ベット数がＭＡＸベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー２１０の操作（始動操作）を促す役割を持ったランプである。図４７では、スタートランプ６０８の近傍に、スタートを略して「ＳＴＲ」という文字が描かれている。

【０１３５】

メダルＩＮランプ６１０は、ベット数が最大（ＭＡＸベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持ったランプである。図４７では、メダルＩＮランプ６１０の近傍に、インサート（遊技用価値の投入）を略して「ＩＮＳ」という文字が描かれている。

【０１３６】

貯留枚数表示ＬＥＤ６１３は、遊技者によるメダルの投入又はゲーム結果に伴うメダルの払出によって遊技者が利用可能なメダル（遊技用価値）が貯留されている場合に、その貯留数を表示することにより、遊技者にメダルの貯留枚数を知らせる役割を持った表示器であって、２つの横並びの７セグメントＬＥＤ（左側が貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ａ、右側が貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ｂ）によって構成される。例えば、遊技者が利用可能なメダルの貯留枚数の上限を５０枚として、その上限枚数が貯留されている場合には、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ａに「５」が表示されるとともに、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ｂに「０」が表示されることによって、「５０」というメダルの貯留枚数が遊技者から識別可能に表示される。

【０１３７】

ＢＥＴランプ６１４（６１４ａ～６１４ｃ）は、ゲームの開始時に始動レバー２１０が操作される前に、規定数を上限としてメダル（遊技用価値）を賭けるＢＥＴ操作が行われた場合に、そのＢＥＴ数を表示することにより、１回のゲームにおける遊技用価値の賭け数（ＢＥＴ数）を知らせる役割を持った表示器であって、ＢＥＴ数に対応する３つのランプから構成される。具体的には、ＢＥＴ数が１枚のときはＢＥＴランプ６１４ｃが点灯し、ＢＥＴ数が２枚になるとＢＥＴランプ６１４ｃに加えてＢＥＴランプ６１４ｂが点灯し

、ＢＥＴ数が上限の３枚（ＭＡＸＢＥＴ）になると、さらにＢＥＴランプ６１４ａが点灯することで全てのＢＥＴランプ６１４ａ～６１４ｃが点灯する。

【０１３８】

なお、上述したこれらの表示器は、メイン基板４０９によってその表示が制御されるとする（後述の図４８を参照）。

【０１３９】

また、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払出枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする７セグメントＬＥＤ等を別途設けてもよい。

【０１４０】

また、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３や特別表示ＬＥＤ６１２（後述）等の表示器は、当該表示器で表示すべき情報を表示可能でさえあれば、７セグメントＬＥＤに限定されない。例えば、セグメントの個数は「７」とは異なる個数（１４セグや１６セグ）であってもよいし、ＬＥＤの代わりにＬＣＤ（液晶ディスプレイ）やＶＦＤ（蛍光表示管）や有機ＥＬ等が用いられてもよい。

【０１４１】

［８－３．特別表示ＬＥＤ］

特別表示ＬＥＤ６１２は、ゲーム結果に伴うメダル（遊技用価値）の払出がある場合に、その払出数を表示することにより、遊技者に遊技用価値の払出枚数を知らせる払出枚数表示の役割を持った表示器であって、２つの横並びの７セグメントＬＥＤ（左側が特別表示ＬＥＤ６１２ａ、右側が特別表示ＬＥＤ６１２ｂ）によって構成される。具体的には、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを用いて２桁の数字を表示することができ、ゲーム結果に伴って１５枚のメダルが払出される場合には、メダルが１枚ずつ払い出されるタイミングに合わせて「０１」、「０２」、・・・、「１５」というように表示内容を変化させていくことで、遊技用価値（メダル）の払出状況をリアルタイムで遊技者に知らせることができる。

【０１４２】

また、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２は、上記の払出枚数表示の役割とは別に、当該ゲームにおける「指示機能」による指示内容を表示する指示機能表示の役割を持つ。「指示機能」の詳細は後で説明するが、概要を示すと、本実施形態のスロットマシン１では、所定条件の成立時に「指示機能」による指示の発生が決定されると、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示としてリール３０１ａ～３０１ｃの押下位置や停止順（停止操作におけるリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押し順や押し位置、と読み替えられる）等を示す情報が表示され、当該表示の内容に応じたリール３０１の停止操作が行われると、遊技者にとって有利なゲーム結果が提供される。

【０１４３】

なお、指示機能において、指示の発生に影響を及ぼす性能（具体的には、指示機能に係る抽選及び状態遷移の管理等）は主基板４０９によって制御され、具体的には、指示機能に係る抽選や状態遷移の制御だけでなく、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示も、メイン基板４０９によって管理される。一方で、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９による決定結果に基づいて、指示機能表示の表示先以外の他の表示手段（例えば画像表示体５００）でも、同内容の指示機能の指示を表示させることも可能としているが、このような表示については、メイン基板４０９以外の周辺基板（例えばサブ基板５１０）によって制御されてもよい。特別表示ＬＥＤ６１２、メイン基板４０９、及びサブ基板５１０の接続関係は、図４８に例示される。

【０１４４】

具体例で説明すると、ＡＲＴゲーム中に押し順小役（本例では「押し順ベル１」～「押し順ベル６」の何れか）が当選役として選ばれた場合に、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）の制御下で、当選した押し順小役に対応する「適正な押し順」の指示内容が特別表示ＬＥＤ６１２に表示される。したがって、遊技者は、特別表示ＬＥＤ６１２におけ

る指示機能表示の表示内容を解する場合に、適正な押し順を認識することができる。一方で、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示内容と同様の情報が、メイン基板４０９からサブ基板５１０にコマンド等によって送信されることにより、当該コマンドを受信したサブ基板５１０のＣＰＵ１１１８は、「適正な押し順」を示す画像を画像表示体５００に表示させることができる。指示機能表示の具体的な表示例は、［１０－３－６］で後述する。

【０１４５】

スロットマシン１では、このような指示機能表示を、表示パネル５０１における何れかの表示器で機能を兼用する態様で行うことを可能としている（本例では、払出枚数表示を行う特別表示ＬＥＤ６１２に表示される）。すなわち、特別表示ＬＥＤ６１２では、指示機能表示と払出枚数表示とが行われることになるが、例えばそれぞれの表示期間を分けることによって、両者を混同させることなく表示可能にしている。なお、本実施形態では払出枚数表示の機能と兼用しているが、その他の機能を有する表示器で兼用してもよいし、又は、指示機能表示専用の表示器を設けてもよい。

【０１４６】

さらに、本実施形態のスロットマシン１では、異常状態としてエラーが検出された場合に、エラーランプ６０４が点灯してエラーの発生を通知する一方で、特別表示ＬＥＤ６１２が、当該エラーの種別を識別可能に表示するエラー情報表示の機能も有する。指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー情報表示の表示タイミングについては、［１０－３－７］等で後述する。

【０１４７】

［９．スロットマシンの内部構成］

図４８は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板４０９を有しており、このメイン基板４０９にはＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。メイン基板４０９は、遊技の結果（遊技用価値の獲得）に影響を与える機能を有しており、具体的には例えば、内部抽選を行う内部抽選実行手段、内部抽選の結果にもとづいてボーナスゲームを実行するボーナスゲーム実行手段、ＲＴ状態を制御するＲＴ状態制御手段、ＡＲＴ初当り抽選を行うＡＲＴ初当り抽選手段、ゲーム数管理処理中ではない地獄状態及びゲーム数管理処理中である複数の有利状態のうちいずれかの状態に制御するゲーム状態制御手段、指示機能の作動を許容するか否かにかかわる制御を実行する指示機能制御手段、遊技者により実行されたゲーム数の管理を行うゲーム数管理処理を実行するゲーム数管理制御手段、及び、入賞役にもとづく賞としてのメダルの払出にかかわる払出制御手段等を有する。これら各手段の詳細については後述する。

【０１４８】

また、スロットマシン１は、図４８では図示が省略された構成の一例として、扉形前面部材２００の開放状態を検知する扉開放検知スイッチ、貯留解除スイッチ２０９（貯留メダル清算スイッチ）、メダルセレクタ２０７内に設けられたメダルセレクタ内レバー検出センサ、及び、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのそれぞれの周囲で点灯可能な停止ボタンＬＥＤ（停止ボタンＬＥＤ＿１，停止ボタンＬＥＤ＿２，停止ボタンＬＥＤ＿３）等を備える。これらの構成は、メイン基板４０９によって制御される。

【０１４９】

前述した１枚投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ、貯留解除スイッチ２０９等はいずれもメイン基板４０９に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板４０９に出力することができる。具体的には、始動レバー２１０が操作されると前述した図柄変動表示装置３００を始動させる（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる）操作信号がメイン基板４０９に出力され、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作されると、リール３０１ａ，３０

１ｂ，３０１ｃをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板４０９に出力される。

【０１５０】

なお、以下では必要に応じて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ左リール３０１ａ，中リール３０１ｂ，右リール３０１ｃと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを左リール停止ボタン２１１ａ，中リール停止ボタン２１１ｂ，右リール停止ボタン２１１ｃと呼ぶ。

【０１５１】

またスロットマシン１にはメイン基板４０９とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板４０９に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置３００のほか、メダル放出装置１１０等がある。

【０１５２】

図柄変動表示装置３００はリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃを備えている（左リール駆動モータ３４１ａ、中リール駆動モータ３４１ｂ、右リール駆動モータ３４１ｃ）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓４０１にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。

【０１５３】

また各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃを有しており、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにはそれぞれ位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃがリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ３３１ａ、中リール位置センサ３３１ｂ、右リール位置センサ３３１ｃ）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板４０９に入力されることで、メイン基板４０９では各リールの停止位置情報を得ることができる。

【０１５４】

メダルセレクタ２０７内には、前述したソレノイド２０７ａや投入センサ２０７ｂが設置されている。投入センサ２０７ｂは、メダル投入口２０３から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板４０９に出力する。ソレノイド２０７ａがＯＦＦの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ２０７ｂで検出される。逆にソレノイド２０７ａがＯＮの状態のときは、メダルセレクタ２０７内で投入センサ２０７ｂに到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。このとき合わせて投入センサ２０７ｂの機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。

【０１５５】

メダル放出装置１１０は、払い出されたメダルを１枚ずつ検出する払出センサ１１０ｅを放出口１１０ｃ内に有しており、この払出センサ１１０ｅからメダル１枚ごとの払出メダル信号がメイン基板４０９に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱１１１にはメダル満タンセンサ１１１ａが設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板４０９に出力する。このとき画像表示体５００、特別表示ＬＥＤ６１２、エラーランプ６０４等によりメダル貯留の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に異常が発生したことが報知される（後述の図９２に示す「補助収納庫満タンエラー」に相当）。

【０１５６】

一方、メイン基板４０９からは、図柄変動表示装置３００やメダル放出装置１１０に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板４０９から出力される。またメダル放出装置１１０には、有効ライン上に停止した図柄の組合せの種類に応じてメイン基板４０９から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置１１０は

メダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置１１０内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ１１０ｅによる枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間（例えば１．５秒間）が経過すると、払出センサ１１０ｅより払い出しメダルの異常信号がメイン基板４０９へ出力され、これを受けてメイン基板４０９は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラーランプ６０４、特別表示ＬＥＤ６１２、画像表示体５００等に表示させて遊技者やホール従業員等に異常が発生したことを報知する（後述の図９２に示す「払出メダルエンプティエラー」に相当）。なお、メイン基板４０９と各種表示器（エラーランプ６０４、スタートランプ６０８、特別表示ＬＥＤ６１２、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３等）とは例えばハーネスで接続され、メイン基板４０９は対応ポートを介してこれらの各表示器における点灯や表示を操作することができる。

【０１５７】

スロットマシン１は、メイン基板４０９とは異なる周辺基板としてサブ基板５１０を備えており、このサブ基板５１０にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。サブ基板５１０はメイン基板４０９から各種の指令信号を受け、画像表示体５００の表示や照明装置５０２等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５１２の作動を制御している。

【０１５８】

さらに、メイン基板４０９に外部中継端子板１３１を設けた場合には、スロットマシン１はこの外部中継端子板１３１を介して遊技場のホールコンピュータ１２００に接続される。外部中継端子板１３１はメイン基板４０９から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータ１２００に中継する役割を担っている。なお、図４８における接続構成は本実施形態のスロットマシン１における一例に過ぎない。例えばその他の接続構成として、メイン基板４０９だけでなく、メイン基板４０９以外の周辺基板（例えばサブ基板５１０）も外部中継端子板１３１に接続可能にするようにしてもよく、このような場合、外部中継端子板１３１に接続された各種の基板から、様々な信号を外部中継端子板１３１に送信し、外部中継端子板１３１を介してホールコンピュータ１２００に出力することができる。具体的には、サブ基板５１０が管理する遊技上の諸情報や、サブ基板５１０が管理可能な緊急情報（例えば、スロットマシン１の構成部品等の誤作動や不具合を通知するエラー情報）をホールコンピュータ１２００に出力することができるようになる。

【０１５９】

その他、電源装置１１２には、設定キースイッチ１１２ｔやリセットスイッチ１１２ｕ、電源スイッチ１１２ｖ等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン１の外側に露出しておらず、扉形前面部材２００を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ１１２ｖは、スロットマシン１への電力供給をＯＮ－ＯＦＦするためのものであり、設定キースイッチ１１２ｔは、役の当選確率が異なる複数の設定値（例えば設定１～６）のうちのいずれかにセットするためのものであり、ホール関係者が一の設定値から他の設定値に変更することが可能に構成されている。またリセットスイッチ１１２ｕはスロットマシン１で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ１１２ｔとともに設定を変更する際にも操作される。なお、上述したこれらのスイッチは、メイン基板４０９上に設置されてもよい。

【０１６０】

以上がスロットマシン１の内部構成例である。スロットマシン１によるゲームは、遊技者がメダルの賭け数を決定した状態で始動レバー２１０を操作すると各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作すると、対応する各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止制御され、そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止すると、有効ライン上での

図柄の組合せ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。ただし、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作された時点でスベリコマ数が決まることから、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作された時点で有効ライン上に表示される図柄の組合せ態様が決まる。よって、有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様からゲーム結果を判断することに代えて、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作された時点でゲーム結果を判断するようにしてもよい。

【０１６１】

前述したとおり、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、それぞれリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃが付されている（図４６参照）。そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させた際に図柄表示窓４０１内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様（図柄組合せ）が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓４０１内で前述の有効ライン（右上がりライン６２３ｂ及び右下がりライン６２３ａ）に所定の当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。

【０１６２】

なお、本例では有効ラインは２本として説明しているが、スロットマシン１が複数の有効ラインを有するとしたとき、当該複数の有効ラインの夫々で当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。その結果、複数の当選役の図柄組合せが表示されていると判断された場合は、表示された各当選役に対応する払出数を合算した数量のメダルの払出が行われる。なお、スロットマシン１では、１回あたりのメダルの払出数の上限値として所定枚数（例えば１５枚）を規定することができる（本実施形態では９枚）。このような場合に、複数の有効ライン上に表示された各当選役に対応する払出数の合算が当該上限値を超えるときは、上限値の所定枚数のメダルが払い出され、上限値の超過分は切り捨てられる。また、上限値の超過分を次回以降のゲームに分割して払い出す等もしない。

【０１６３】

以下では、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様がいずれか一つの有効ライン上に表示された場合のことを、（所定の）当選役に対応する図柄（これを当選役図柄という）の組合せが揃う、あるいは当選役図柄が揃った、という。

【０１６４】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル１図柄」、「ベル２図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤７図柄」、「青７図柄」及び「ＢＡＲ図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、これらの図柄が図柄表示窓４０１内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図４６を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との２つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されているとともに、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにおいて１つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

【０１６５】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄（図柄１つだけでは当選役に対応しない）に過ぎないものであるが、所定の組合せとなることにより当選役に対応する図柄の組合せとなるものである。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図４９～図５４に示された各当選役に対応して許容される図柄の組合せ態様について説明する。

【０１６６】

［９－１．当選役と図柄の組合せ］
ここで、内部抽選実行手段により実行される内部抽選における当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応する図柄の組合せについて、図４９～図５４を用いて説明する。図４９は、設定１であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図５０は、設定２であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図５１は、設定３であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図５２は、設定４であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図５３は、設定５であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図５４は、設定６であるときに、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図４９～図５４に示す抽選テーブル（当たり値判定テーブルともいう）は、予めＲＯＭ１１１２等に格納されている。詳細は後述するが、スロットマシン１ではメイン基板４０９のＣＰＵ１１１０が有する内部抽選実行手段により内部抽選が実行される。

【０１６７】
［９－１－１．指示機能の概要］
以下に説明する本実施形態のスロットマシン１は、遊技機が備える機能の一例として、押し順小役を利用した指示機能を備えるとする。押し順ベル１～６は、リール停止ボタン２１１が操作された順序が適正であるときに限りベル図柄揃いが表示され得る。指示機能を備えた遊技機では、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０が有するＡＲＴ初当り抽選手段により実行されるＡＲＴ初当り抽選によってＡＲＴ初当りの当落が判定される。

【０１６８】
ＡＲＴ初当り抽選に当選すると、ＡＲＴゲームが開始される。ＡＲＴゲームでは、内部抽選で押し順ベル１～６が当選役として選ばれた場合を中心に、最も多いメダルの払い出しが期待できる適正な押し順を指示することによって、当該指示に従ったリール停止操作を行った遊技者が多くのメダルを獲得できるようにする。一方、ＡＲＴゲーム以外の遊技期間（非ＡＲＴ）では、上記の押し順の指示が行われないので、適正な押し順でのメダル獲得を非確実なものにさせることができ、遊技状態ごとにメダルの期待獲得枚数やメダルの消費ペースに差異をもたらすことができる。このような指示機能は、スロットマシン１が備える機能の一例であり、その詳細な処理等は後述する。

【０１６９】
また、押し順について補足すると、スロットマシン１では、３本のリール３０１ａ～３０１ｃを用いていることから、その押し順（リール３０１の停止順）は、「左－中－右」、「左－右－中」、「中－左－右」、「中－右－左」、「右－左－中」、「右－中－左」の６通りが存在する。以下の説明では、それぞれの押し順を、順に、「順押し」、「挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆押し」と呼ぶ。なお、図４９～図５４の備考１欄に記載された「押下順序１２３」は「左－中－右」の押し順（順押し）に相当し、「押下順序１３２」は「左－右－中」の押し順（挟み押し）に相当し、「押下順序３１２」は「右－左－中」の押し順（逆挟み押し）に相当し、「押下順序２１３」は「中－左－右」の押し順（中順押し）に相当し、「押下順序３２１」は「右－中－左」の押し順（逆押し）に相当し、「押下順序２３１」は「中－右－左」の押し順（中逆押し）に相当する。

【０１７０】
本実施形態のスロットマシン１では、リール３０１を停止させる停止操作の手順として、ＡＲＴゲームが行われない期間（非ＡＲＴ）のように押し順の指示が行われない遊技の際は、左リール３０１ａを最初に停止させる（すなわち、リール停止ボタン２１１ａに対して最初に停止操作を行う）「左押し（「順押し」又は「挟み押し」）」を推奨するとし、中リール３０１ｂや右リール３０１ｃを最初に停止させる等して推奨手順に沿わない停止操作が行われた場合には、ＡＲＴ抽選の一時的な停止等、遊技者にとって不利な措置を行うようにしてもよい。

【０１７１】
このようなスロットマシン１における停止出目は、例えば、当選役が押し順小役（本例

では押し順ベル）に相当する当選役の場合、リール停止ボタン２１１（個別にはリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ）の押し順によって、停止出目の態様が異なるようにされている。このような停止出目の態様の差異は、例えば、以下のようにして実現することができる。すなわち、「押し順ベル」に相当する当選役として、それぞれに適正な押し順が関連付けられた複数種類の当選役（具体的には、図４９～図５４に示す「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に相当し、当選役が例えば「押し順ベル１」の場合は、順押し（左・中・右）が「適正な押し順」に相当する）が用意され、内部抽選によって選ばれた当選役それぞれで異なる組合せによって、複数種類の条件装置の作動が許容される。そしてこのとき、リール停止ボタン２１１の押し順に応じて、リール３０１を停止させる際の図柄の引き込み制御が異なる優先制御（例えば、「枚数優先制御」又は「図柄組合せ数優先制御」）のもとで実行されるように設定されることにより、上記押し順に基づいて停止出目の態様を異ならせることができ、結果として払出枚数にも差異を付けることができる。

【０１７２】

ここで、「枚数優先制御」とは、複数の条件装置の作動が許容されているときに、入賞時（入賞役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたとき）の払出枚数が最も多くなるような条件装置を優先し、「引き込み可能な図柄」のうちから当該条件装置に対応する図柄組合せの図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる引き込み制御のことをいう。また、「図柄組合せ数優先制御」とは、複数の条件装置の作動が許容されているときに、「引き込み可能な図柄」によって表示し得る図柄組合せの数が最も多くなるような条件装置を優先し、当該条件装置に対応する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる引き込み制御のことをいう。

【０１７３】

そして例えば、順押しを「適切な押し順」とする「押し順ベル１」が当選役として選ばれて、リール停止ボタン２１１の押下操作が「適正な押し順（左・中・右の順）」である場合には上記の「枚数優先制御」による引き込み制御を行い、「不適正な押し順」である場合には上記の「図柄組合せ数優先制御」による引き込み制御を行うと定める。このとき、「適正な押し順」の場合には、入賞時の払出枚数が最も多い８枚役の条件装置が優先され、８枚役の図柄組合せが有効ライン上に引き込まれる。一方「不適正な押し順」の場合には、１枚役の条件装置又は０枚役の条件装置が優先され、１枚役又は０枚役の図柄組合せが有効ライン上に引き込まれる。かくして、「押し順ベル１」が当選役として選ばれた場合に、「適正な押し順」でリール３０１が停止された場合には８枚役を入賞させられる一方で、「不適正な押し順」でリール３０１が停止された場合には８枚役よりも払出枚数が少ない役（１枚役，０枚役）を入賞させることができる。

【０１７４】

なお、リール３０１の停止時に有効ライン上に引き込み可能な図柄は、リール停止ボタン２１１に対する停止操作を行った時点のリール３０１の位置に基づいて制限されるため（具体的には例えば、最大４コマまでの引き込みが許容される）、この停止操作のタイミング（押しタイミング）次第で、引き込み可能な図柄と引き込み不能な図柄とが発生する。その結果、停止出目の態様は押しタイミングによっても異なるものであり、押しタイミングに応じた条件装置の優先度も予め設定される。

【０１７５】

このように、スロットマシン１では、「適正な押し順」が関連付けられた当選役に当選した場合には、複数の条件装置の作動を許容するとともに、リール３０１における図柄の引き込み制御に関して異なる優先制御を設定することによって、「適正な押し順」に基づく遊技が行われた場合に、「不適正な押し順」に基づく遊技が行われた場合よりも、遊技者にとって有利な特典（例えば、比較的多くのメダルの払出）を付与し得る停止出目で停止させることができる。

【０１７６】

また、図４９～図５４には例示していないが、押し順ベル１～６とは別に他の押し順小

役を用意してもよいし、押し順リプレイ役を用いるようにしてもよい。押し順リプレイ役を用いる場合、例えば、図４９～図５４に示されている「上げリプ１＋通常維持リプ」の条件装置が作動した場合に、適正な押し順で停止操作された場合には「上げリプ１」が表示されて高リプ状態（例えばＲＴ１からＲＴ２）へ移行し、不適正な押し順で停止操作された場合には「通常維持リプ」が表示されて高リプ状態へ移行することはないようにすることが好ましい。ただしこの場合、停止操作された順序にかかわらず、リプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示され、再ゲームとしての特典（遊技媒体（メダル、クレジットデータ）を投入することなく次ゲームを実行して内部抽選を受けられる特典）は付与される。

【０１７７】

以上が、本実施形態のスロットマシン１における指示機能の概要である。なお、以下の説明では、上記したような押し順ベルを用いたＡＲＴゲームを遊技者にとって有利な特別遊技の一例とするが、スロットマシン１において遊技者にとって有利な特別遊技は、ＡＲＴゲームに限るものではなく、その他の有利遊技状態（例えば、ボーナスゲーム、ＡＴゲーム、又はＲＴゲーム等）を含むものである。また、指示機能についても、押し順を利用した指示機能に限定するものではなく、その他、例えば押し位置（リール停止ボタン２１１に対する停止操作のタイミングに基づいて付与される特典が変更され得る役）を利用したものであってもよい。

【０１７８】

［９－１－２．当選役の種類］

図４９～図５４に示した抽選テーブルについて説明する。スロットマシン１では、ＲＴ状態に応じて異なる抽選テーブルが用意されており、図４９～図５４には、スロットマシン１におけるＲＴ状態の一例として、一般状態（ＲＴ０）、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ボーナス内部状態、及びボーナス状態が示されている。なお、本明細書では、一般状態、ボーナス内部状態及びボーナス状態もＲＴ状態に含まれるものとして説明する。ここで、一般状態は、ボーナスゲーム中でもＲＴ中でもなく、かつ、ボーナスフラグが未成立の状態であって、ボーナスゲームの終了後に制御される状態である。ボーナス内部状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述するＢＢ１、ＢＢ２）に当選し、かつボーナス状態に移行せずにボーナスの当選成立状態が持ち越されている状態である。ボーナス状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述するＢＢ１、ＢＢ２）に当選し、当該ボーナスに対応する図柄組合せが表示されたことに基づいて移行する有利遊技状態である。なお、図４９～図５４では、ボーナスとしてＢＢ１、ＢＢ２が示されているが、スロットマシン１に搭載可能なボーナスは、他の種類であってもよく、ＲＢボーナス、シングルボーナス（ＳＢ）等を備えるようにしてもよい。このような場合には、それぞれのボーナスに応じた状態が用意される必要があるが、各状態の詳細な説明は一般的な遊技機と同様であるため省略する。

【０１７９】

図４９～図５４に示すように、本実施形態によるスロットマシン１では、ＲＴ状態ごとに各当選役についての当選確率（又は置数）が定められており、各ＲＴ状態に対応して予め用意された抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。そして、スロットマシン１では、内部抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。そして、有効ライン上に表示された図柄組合せによって何らかの入賞役が示された場合は、当該入賞役に基づいたメダルの払出が行われる。入賞役に基づいたメダルの払出において、ＲＴ状態や遊技の掛けメダル数（規定数）に応じてメダルの払出数が異なるように設定されてもよい。このとき、規定数に応じた抽選テーブルを別途用意することが好ましい。

【０１８０】

本実施形態のスロットマシン１では、一の条件装置とリール制御のパターンとが１対１で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合に

は、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目（有効ライン上に表示される図柄組合せ）を用意することが可能となる。

【０１８１】

図４９～図５４に示された当選役は、ボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）、小役（スイカ役、チェリー役、ベル役）、リプレイ役（再遊技役）に大別することができ、前述の何れの役にも当選しない場合に「はずれ」と呼ぶ。なお、「はずれ」は、厳密には当選役ではないが、以下では、便宜上、当選役に含めて説明することがある。

【０１８２】

ここで、それぞれの役を簡単に説明すれば、「ボーナス役」は、ボーナスゲームの実行契機となる役であって、具体的には「ＢＢ１」及び「ＢＢ２」がボーナス役に相当する。「リプレイ役（再遊技役）」は、メダルを投入することなく後述するＢＥＴ処理（始動レバー２１０の操作が可能な状態と処理）が行われ、次回のゲームが実行可能となる（再遊技）役である。「小役」は、その入賞によって所定枚数のメダルの払出が行われる役であって、有効ラインに表示された小役に応じて払い出されるメダル枚数が異なる。なお、前述したように、図４９～図５４に示した当選役「押し順ベル１」～「押し順ベル６」は総称として「押し順ベル」とも呼ぶことがある。図４９～図５４において押し順ベルの払出数が複数通りで記載されているのは、リール３０１の停止順や停止位置によって払出枚数が異なる可能性があるためである。一方、「共通ベル」は、押し順に拘わらず常にベル図柄を停止可能な押し順不問ベル役である。各当選役の詳細は後述する。

【０１８３】

スイカ役、チェリー役、リプレイ役といった特定の役については、通常の役（通常スイカ役、通常チェリー役、通常維持リプレイ役（図４９～図５４では通常維持リプと図示されている）の他に、特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役（図４９～図５４では特別維持リプと図示されている）が当選役に含まれている。これらの特別役についての詳細は後述する。なお、この明細書において、通常スイカ役及び特別スイカ役の両方を含む概念をただ単にスイカ役又はスイカと称し、同様に、通常チェリー役及び特別チェリー役の両方を含む概念をただ単にチェリー役又はチェリーと称し、通常維持リプレイ役及び特別維持リプレイ役の両方を含む概念をただ単に維持リプレイ役、維持リプレイ又は維持リプと称する。

【０１８４】

さらに、維持リプレイ役については、通常維持リプレイ役及び特別維持リプレイ役の他に、スペシャル維持リプレイ役（図４９～図５４ではスペシャル維持リプと図示されている）が当選役に含まれている。このスペシャル維持リプレイ役についての詳細も後述する。

【０１８５】

また、「はずれ」は、当選役に関する内部抽選の結果、何れの当選役も選ばれていないことを意味する。「はずれ」であった場合は、ボーナス役の成立状態が持ち越されている場合（すなわち、ボーナス内部状態）を除き、何れの当選役に対応する図柄組合せも停止されることはない。

【０１８６】

押し順不問ベルは、押し順に拘わらず９枚の払出が行われるのに対し、押し順ベルは不適正な押し順であった場合に、１枚のメダルが払い出されるかまたは払出しが行われない。したがって、このように置数の振分を行うことで、ボーナス状態に制御されたとき（ボーナスゲーム）は、遊技者の手持ちメダルをほぼ減らすことなく、増加させることができる。

【０１８７】

また、内部抽選の結果が「はずれ」ではなく、いずれかの役（ボーナス役、リプレイ役、小役）に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組合せは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓５２４内（より厳密には有効ライン６２３ａ，６２３

ｂ）に停止されるように狙って適正なタイミング（押し位置）で停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組合せを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されなければ、「はずれ」が選ばれたときと同様に、後述する図５５のステップＳ６においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。ただし、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナス役やレア小役（スイカ役、チェリー役）については適正なタイミング（押し位置）で停止操作が行われないと対応する図柄の組合せを有効ライン上に表示させることができないが、その他の一般小役（押し順ベル、共通ベル）やリプレイ役については、いかなるタイミングで停止操作されたとしても対応する図柄の組合せを有効ライン上に表示されることができるように図柄が配置されている（ただし、押し順を要求される役については適正な押し順で停止操作することも必要である）。なお、何らかの当選役に当選したにもかかわらずゲーム結果がハズレとなる場合に、無作為に「はずれ」の図柄組合せを表示させるのではなく、当該当選役に基づいた入賞を取り零したことを示す所定の図柄組合せ（停止出目）を図柄表示領域に表示させるように制御することにする。そして、このようなハズレ時に表示される図柄組合せ（停止出目）のことを、以下では「零し（又は、零し目）」と呼ぶ。

【０１８８】

また、本実施形態に関する説明では、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に関して、「ベル零し（ベル零し目）」という表現が用いられる。ベル零しとは、当選役ごとに適正な押し順が定められた押し順ベルの当選時に、不適正な押し順で停止操作が行われたことによって、ベル揃い（厳密には、８枚の払出が得られるベル役の図柄組合せ）が停止されずに、ベル役を取り零したような別の図柄組合せが表示されることを意味する。このようなベル零しとなる場合、ベル零し目が停止出目として表示され、本来のベル揃いよりも少ない払出（払出なしを含む）が行われる。

【０１８９】

また、本実施形態に関する説明では、以上の「零し（零し目）」とは別に、「ばらけ（ばらけ目）」という表現を用いることがある。「ばらけ（ばらけ目）」とは、停止出目の特徴を遊技者が比較的容易に認識し易い「揃い目」ではなく、一見ばらばらの図柄が組み合わされたような停止出目（所謂「ばらけ目」）であることを意味する。すなわち、「ばらけ目」は、図柄組合せの表示態様に関する区分の１つであり、ばらけ目であってもハズレとは限らないため、メダルの払出が行われることもある。

【０１９０】

［９－１－３．当選役の当選形態］

図４９～図５４で例示した当選役には、１回の抽選機会において一つの役のみが選び出される当選役（単独役）の他に、複数の当選役が同時に重複して選び出される当選役（同時当選役）も含まれている。単独役が当選した場合は、当該当選役に基づいた条件装置が作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。しかし、同時当選役が当選した場合は、当該同時当選役に含まれるそれぞれの当選役に基づいた条件装置が同時に作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。そして、同時当選役に当選したときのリール停止制御では、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。なお、遊技機の仕様や小役の組合せ、又は有効ラインの設定方法等によっては、同時当選役を共に入賞させるような制御が行われるようにしてもよく、同時入賞が発生した場合には夫々の入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。何れにしても、小役は、当選ゲームでのみ入賞し得る「非持ち越し役」であり、当選ゲームで入賞できなかった当選役の当選成立状態は、次ゲーム以降に持ち越されないことから、小役の同時当選が選ばれたとしても、当選ゲームで入賞できなかった小役に対しては、当該小役に応じたメダルの払い出しは行われない。

【０１９１】
また、ボーナス役と小役とが同時当選した場合について、このような組合せで選ばれる役は重複役ともいう。ボーナス役と小役とが同時当選した場合も、小役同士の同時当選の場合と同様に、夫々の当選役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払出が行われる。但し、ボーナス役については、上述したように当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかったとしても、次ゲーム以降に当該ボーナス役の図柄組合せが表示されるまで当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越される「持ち越し役」とすることができる。具体的には、ボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）は「持ち越し役」である。また、リプレイ役や小役（例えばベル役）は「非持ち越し役」である。このように重複役の当選によって「持ち越し役」と「非持ち越し役」とが同時当選したときも、何れの図柄組合せの表示を許容するかは、リール停止処理によって制御される。そして、当選ゲームで「持ち越し役」に対応する図柄組合せが表示されなかった場合は、「持ち越し役」の当選成立状態は次ゲーム以降に持ち越される。但し、このような「次ゲーム」において、別の小役に当選したときは、「持ち越し役」と「別の小役」との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会（ゲーム）において選び出されているから、重複役には相当しない。

【０１９２】
なお、同時当選の場合に何れの当選役に対応する図柄の組合せが優先して有効ライン上に表示されるようになるかは、リール停止処理における優先順位の設定に基づいて決定される。

【０１９３】
以下では、上記で大別した当選役について、詳細に説明していく。

【０１９４】
［９－１－４．ボーナス役］
図４９～図５４に示された当選役「ＢＢ１」及び「ＢＢ２」はボーナス役である。ボーナス役が当選役として選ばれると、対応する条件装置「ＢＢ１」が作動し、リール停止処理が行われ、表示された図柄組合せに基づいて特典が付与される。具体的には、条件装置「ＢＢ１」に対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）が有効ライン上に表示されることで、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム）が実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームに亘って遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームであり、本実施例では例えば、遊技の規定数を２枚として、図４９～図５４のボーナス状態に示された抽選テーブルを用いてボーナスゲームが進められる。そして、ボーナスゲームのゲーム数が規定の上限数（例えば３０ゲーム）を経過するか、当該ボーナスゲームにおける払出の累計枚数が規定枚数（例えば２００枚）を超えたときにボーナスゲームが終了する。ボーナスゲームが終了すると、ボーナス状態から一般状態に移行する。なお、「ＢＢ１」または「ＢＢ２」の図柄組合せが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

【０１９５】
ここで、「ＢＢ１」及び「ＢＢ２」に対応する図柄組合せは、リール停止ボタン２１１に対する停止操作のタイミング次第では、必ずしも有効ライン上に引き込むことができない配列となっている（図４６参照）。しかし、「ＢＢ１」及び「ＢＢ２」は当選フラグを持ち越し可能な持ち越し役であり、当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかった（揃えられなかった）としても、次ゲーム以降に当選成立状態が持ち越され、当該図柄組合せが停止されるまで、ボーナス内部状態として遊技が行われる。

【０１９６】
そして、ボーナス内部状態に制御されているときに、内部抽選の結果、リプレイ役や小役に当選した場合は、予め定められた優先順位に従って、表示され得る当選役が決定される。

【０１９７】
［９－１－５．リプレイ役］
図４９～図５４に示された当選役「リプレイ」は、リプレイ（再遊技役）の当選役である。リプレイ役の当選時には、リプレイ用の条件装置が作動し、有効ライン（ライン６２３ａ，６２３ｂの何れか）にリプレイ役に対応する図柄組合せの停止表示が許容され、これに基づいて、後述するリール停止処理（図５５のステップＳ５）が行われる。スロットマシン１では、リプレイの当選時には、リプレイ役の図柄組合せが必ず有効ライン上に表示されるように制御されることで、リプレイの図柄組合せが揃ったと判定され、その結果、リプレイ役の特典として、次ゲームにおいて、改めてメダルを投入もしくはベット操作（貯留されたメダルを投入するための操作）をすることなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行する再遊技が可能となる。なお、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。
【０１９８】
リプレイ役には、維持リプレイ役（図４９～図５４では「維持リプ」と表示）、上げリプレイ役（図４９～図５４では「上げリプ」と表示）、下げリプレイ役（図４９～図５４では「下げリプ」と表示）、７揃いリプレイ役（図４９～図５４では「７揃いリプ」と表示）及び７揃いフェイクリプレイ役（図４９～図５４では「７揃いフェイクリプ」と表示）がある。維持リプレイ役は、ＲＴ状態が移行されず、現在のＲＴ状態を維持するリプレイ役である。上げリプレイ役には、ＲＴ１でのみ選び出されうる上げリプレイ役１と、ＲＴ２でのみ選び出されうる上げリプレイ役２とがあり、上げリプレイ役１はＲＴ１からＲＴ２への移行役として機能し、上げリプレイ役２はＲＴ２からＲＴ３への移行役として機能する。下げリプレイ役は、ＲＴ３でのみ選び出されうる役であり、ＲＴ３からＲＴ２への移行役として機能する。７揃いリプレイ役は、ＲＴ３でのみ選び出されうるリプレイ役であり、ＲＴ３において７揃いリプレイ役が選び出されると、ＡＲＴゲームが上乗せされる役として機能する。７揃いフェイクリプレイ役は、７揃いリプレイ役と同様にＲＴ３でのみ選び出され、内部抽選にて選び出されたとしてもＡＲＴゲームが上乗せされないリプレイ役である。
【０１９９】
なお、維持リプレイ役は、通常維持リプレイ役及び特別維持リプレイ役については内部抽選にて単独で選びされうる一方、スペシャル維持リプレイ役、上げリプレイ役１、上げリプレイ役２、下げリプレイ役、７揃いリプレイ役及び７揃いフェイクリプレイ役は、いずれも、内部抽選にて単独で選び出されることはなく、必ず通常維持リプレイ役と同時に重複して選び出される。
【０２００】
スペシャル維持リプレイ役と通常維持リプレイ役との同時当選役である「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「左－中－右」の押し順（順押し）で停止操作されるとスペシャル維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（逆押し、挟み押し、逆挟み押し、中順押し、中逆押し）で停止操作されると通常維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。ゲーム数管理処理中ではない地獄状態において「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出されると、地獄状態から有利状態に移行する。また、ゲーム数管理処理中である有利状態では、有利状態Ａ～Ｄにおいて「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出されると有利状態Ｅに移行し、有利状態Ｅにおいて「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出されるとＡＲＴゲームの上乗せが確定する。
【０２０１】
上げリプレイ役１と通常維持リプレイ役との同時当選役である「上げリプ１＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されると上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（順押し、挟み押し、逆挟み押し、中順押し、中逆押し

）で停止操作されると維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０２】

上げリプレイ役２と通常維持リプレイ役との同時当選役である「上げリプ２＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「右－左－中」の押し順（逆挟み押し）で停止操作されると上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（順押し、挟み押し、中順押し、逆押し、中逆押し）で停止操作されると維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０３】

下げリプレイ役と通常維持リプレイ役との同時当選役である「下げリプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「中－左－右」の押し順（中順押し）で停止操作されると下げリプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（順押し、挟み押し、逆挟み押し、逆押し、中逆押し）で停止操作されると維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０４】

７揃いリプレイ役と通常維持リプレイ役との同時当選役である「７揃いリプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）且つ適正なタイミング（７図柄を引き込み可能なタイミング）で停止操作されると７揃いリプレイ役に対応する図柄組合せ（７図柄のゾロ目）が有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（順押し、挟み押し、逆挟み押し、中順押し、中逆押し）で停止操作されたり、逆押しではあるものの適正でないタイミングで停止操作されなかったりすると、維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０５】

７揃いフェイクリプレイ役と通常維持リプレイ役との同時当選役である「７揃いフェイクリプ＋通常維持リプ」が内部抽選にて選び出された場合、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されると７揃いフェイクリプレイ役に対応する図柄組合せ（７零し目）が有効ライン上に表示され、それ以外の押し順（順押し、挟み押し、逆挟み押し、中順押し、中逆押し）で停止操作されると維持リプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０６】

リプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに、次回のゲームで新たにメダルを消費することなく自動ＢＥＴされることである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとっての不利益は少ない。従って、スロットマシン１では、通常状態（一般状態）において、概ね６～７回に１回程度は当選する確率としている。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる。

【０２０７】

また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成しない図柄）を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。そしてこのような場合、表示される当選役の優先順位を『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』とすれば、仮にリプレイ役の条件装置とその他の役（小役やボーナス役）の条件装置とが同時に作動したとしても、常にリプレイ役に対応する図柄組合せが停止表示されることになり

、その他の役に対応する図柄組合せが停止表示されることはない。

【０２０８】

［９－１－６．ベル役］

次に、入賞役としてのベル役について説明する。このベル役は、当選時にメダルの払出が期待できる入賞役である。本実施形態では、ベル役として、上述した押し順ベル１～押し順ベル６の他に、押し順が不問の共通ベルがある。内部抽選にて共通ベルが選び出されると、いかなる順序でリール停止ボタン２１１が操作されたとしても、ベル図柄の組合せが有効ライン上に表示される。

【０２０９】

［９－１－６－１．押し順不問ベル］

まず、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化しない押し順不問ベル（共通ベル）について説明する。

【０２１０】

図４９～図５４に示した「押し順不問ベル」が当選役として選ばれたときは、リールの押し順及び押しタイミングに拘わらず、常に対応する何れかの図柄組合せが有効ライン上に停止されるように条件装置が作動する。したがって、このような条件装置が作動した場合は、遊技者によるリール停止ボタン２１１の停止順序及び停止タイミングに拘わらず、ベル役の図柄組合せが停止表示されることによってベル役に入賞し、当該入賞に応じたメダルの払出（８枚）が特典として付与される。

【０２１１】

［９－１－６－２．押し順ベル］

次に、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化し得る押し順ベルについて説明する。

【０２１２】

図４９に示した当選役「押し順ベル１」～「押し順ベル６」は、主にＡＲＴゲームで遊技者に確実に特典を付与し得るために用意される押し順ベルの当選役である。「押し順ベル１」～「押し順ベル６」には、上述したとおり、それぞれ６通りの適正な押し順のうちの何れかが関連付けられている（図４９参照）。

【０２１３】

なお、図４９では、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」の当選確率はそれぞれ等しくされ、それらを合算すると、「押し順ベル」の当選確率は２０４７８／６５５３６となるが、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のそれぞれの当選確率は、上記合算値を満たす条件下で任意に振分けてもよい。このようにすると、「押し順ベル」における６通りの適正な押し順について、当選確率を均等配分できる（６択ベルの各当選確率を等しくすることができる）ことに限定されず、特定の押し順が適正な押し順に選ばれ難いようにしたりすることができる。このような場合、左リール３０１ａを第１停止することが推奨される通常ゲームにおいて、押し順ベルが入賞する割合を抑制することができ、通常ゲームでの払出率を抑制する分だけＡＲＴゲーム等の特別遊技での払出率を高めること等も可能となる。

【０２１４】

図４９～図５４によれば、「押し順ベル１」は順押しを適正な押し順とする押し順ベル役の当選役であり、「押し順ベル２」は挟み押しを適正な押し順とする押し順ベル役の当選役であり、「押し順ベル３」は挟み押しを適正な押し順とする押し順ベル役の当選役であり、「押し順ベル４」は中順押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「押し順ベル５」は逆押しを適正な押し順とする押し順ベル役の当選役であり、「押し順ベル６」は中逆押しを適正な押し順とする押し順ベル役の当選役である。したがって、本実施形態における「押し順ベル」は、適正な押し順が６通りに分けられた所謂「６択ベル」となる。なお、当然ながらこのような適正な押し順の設定は、遊技機の設計段階で所定の制限内で自由に設定可能である。

【０２１５】

このように、押し順ベルの「押し順ベル１」～「押し順ベル６」は、適正な押し順で停止操作が行われた場合にのみ、ベル役に入賞したとしての８枚のメダル払出が受けられる当選役であり、不適正な押し順で停止操作が行われた場合は「ベル零し目」が有効ライン上に表示されて、ベル役の入賞時よりも少ない特典（１枚又は０枚のメダル払出）が付与される。

【０２１６】

ここで、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴ状態ではない非ＡＲＴ状態において、左押し（順押し又は挟み押し）を推奨している。したがって、非ＡＲＴ状態で推奨手順による遊技が行われた場合は、左押し（順押し又は挟み押し）以外を適正な押し順とする押し順ベル（具体的には、押し順ベル１～押し順ベル６）に当選したとしても、ベル役に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることはできない。しかし、ＡＲＴゲームになれば、適正な押し順が指示され、当該指示内容に従った停止操作が許容されることで、押し順ベルの当選時に容易にベル役を入賞させることが可能となる。なお、非ＡＲＴ時に、遊技者が推奨手順と異なる停止操作を行ってメダルを不当に得てしまった場合には、ＡＲＴ抽選の一時的な停止等の措置を行うことで、全体的なメダル払出の期待値を適正に調整するようにしてもよい。

【０２１７】

また、スロットマシン１では、上述のように特定の押し順を推奨しなくてもよい。例えば、ＡＲＴゲーム中等の指示機能表示が行われる場合を除いて、特定の押し順を推奨手順としないとき、遊技者は任意の押し順で停止操作を行ってよく、また、このような場合には、推奨手順が存在しないことから、上述したような「推奨手順と異なる停止操作を行ってメダルを不当に得てしまった場合」の調整（ＡＲＴ抽選の一時的な停止等の措置）も不要となる。なお、特定の押し順を推奨手順としない場合には、押し順小役における押し順ごとの当選確率を同じにする方が望ましい。押し順ごとの当選確率を同じにすることで、どの押し順で遊技を行ったとしても出玉の期待値を均等にできるため、遊技者に好みの押し順で安心して遊技を楽しませることができる。

【０２１８】

［９－１－７．レア小役］

入賞役としてのレア小役には、スイカ役及びチェリー役がある。スイカ役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると、メダルの払出（５枚）が期待できる入賞役である。チェリー役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると、メダルの払出（２枚）が期待できる入賞役である。

【０２１９】

［９－１－８．特別役］

上述したとおり、スイカ役、チェリー役及び維持リプレイ役には、それぞれ、通常スイカ役、通常チェリー役及び通常維持リプレイ役の他に、特別スイカ役、特別チェリー役及び特別維持リプレイ役が含まれている。指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が後述する地獄状態であるときの内部抽選にて特別スイカ役、特別チェリー役又は特別維持リプレイ役が選び出された場合、地獄状態からの移行先が有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちのいずれかに決定される。すなわち、地獄状態においては、特別スイカ役、特別チェリー役及び特別維持リプレイ役は、有利状態への移行契機役（地獄状態の終了契機役）として機能する。地獄状態においてこれら特別役が内部抽選にて選び出された場合の移行先の決定確率については後述する。なお、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちのいずれかの有利状態であるときの内部抽選にて特別スイカ役、特別チェリー役又は特別維持リプレイ役が選び出されたとしても、通常スイカ役、通常チェリー役又は通常維持リプレイ役が選び出された場合と同様の処理が行われる（賞として遊技媒体の払出処理は行われるが、地獄状態と有利状態との間での移行処理は行われない）。すなわち、特別役は、地獄状態であるときに限り、通常役と異なる機能を発揮する役である。なお、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態とは、指示機能表示の実行が確定されているか否かを含めて、指示機能表示の実行が確定されている場合には指示機能表示が実

行されるための条件が異なる複数のゲーム状態を指している。

【０２２０】

なお、地獄状態から有利状態への移行は、地獄状態であるときの内部抽選にて特別スイカ役、特別チェリー役又は特別維持リプレイ役が選び出され、且つこれらの特別役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたことをもって行われるようにすることが好ましいが、特別役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されなくとも、地獄状態であるときの内部抽選にて特別スイカ役、特別チェリー役又は特別維持リプレイ役が選び出されたことをもって行われるようにしてもよい。

【０２２１】

また、図４９～図５４を参照すると分かるように、通常役（通常スイカ、通常チェリー、ＲＴ２やＲＴ３における通常維持リプ）については、内部抽選にて選び出される確率が設定に応じて異なっているが（とくに重複役の確率が異なっている）、特別役（特別スイカ、特別チェリー、特別維持リプレイ役）については、内部抽選にて選び出される確率が全設定共通確率となっている。とくに、図４９～図５４には示されていないが、０～６５５３５の乱数幅のうち各特別役に割り当てられた当選値は、全設定に共通する固有のものとなっている。例えば、特別スイカの当選値として割り当てられた乱数値が１００００～１０４４８と仮定すると、設定１～６の全ての設定値において、特別スイカの当選値は１００００～１０４４８となっている。特別チェリー及び特別維持リプレイについても同様である。

【０２２２】

以上がスロットマシン１におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組合せ態様である。

【０２２３】

なお、本実施形態のスロットマシン１は、ホール関係者が設定１～６のうちのいずれかに設定できるようになっており、設定毎に、ＢＢ１、「ＢＢ１＋通常スイカ」、「ＢＢ１＋通常チェリー」、ＢＢ２、「ＢＢ２＋通常スイカ」、「ＢＢ２＋通常チェリー」、通常スイカ、通常チェリー、押し順ベル１～６、共通ベル、通常維持リプ、「上げリプ１＋通常維持リプ」、「上げリプ２＋通常維持リプ」、「下げリプ＋通常維持リプ」、「７揃いリプ＋通常維持リプ」、「７揃いフェイクリプ＋通常維持リプ」についての当選確率が異なっている。一方、特別役（特別スイカ、特別チェリー、特別維持リプ）についての当選確率は設定１～６で共通しており、設定を代えても特別役への当選確率は変更されない。すなわち、地獄状態から有利状態への移行契機役として機能する当別役の当選確率については全設定共通確率となっている。ただし、特別スイカの当選確率、特別チェリーの当選確率及び特別維持リプの当選確率を設定１～６で共通としてもよいし、特別スイカの当選確率、特別チェリーの当選確率及び特別維持リプの当選確率は設定毎に異なっているものの、特別スイカ、特別チェリー及び特別維持リプの合成確率が設定１～６で共通するようにしてもよい。なお、図４９～図５４には示されていないが、ＢＢ１などの所謂ボーナス役についても特別ＢＢ１役と通常ＢＢ１役とに分けても良い。例えば、図４９～図５４では、ＢＢ１役が選び出される確率は６５５３６分の４４であるが、特別ＢＢ１役と通常ＢＢ１役とに分けた場合、例えば、特別ＢＢ１役が選び出される確率を６５５３６分の３３とし、通常ＢＢ１役が選び出される確率を６５５３６分の１１とすることができる。この場合において全設定共通としようとした場合は、設定毎にＢＢ１が選び出される確率が異なるのが一般的であるため、特別ＢＢ１役が選び出される確率については全設定共通とし、通常ＢＢ１役が選び出される確率に設定差を設けることで、出玉率に幅を設けるようにするとよい。

【０２２４】

また、図柄は上記で説明した図柄や図柄の組合せ態様に限定されるものではない。また、上記の図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶことと

してもよい。

【０２２５】

例えば、ボーナス役と小役（又はリプレイ役）との重複当選が設定されてもよいし、適正な押し順でリール３０１が停止された場合に限りリプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示される押し順リプレイ役を設けてもよい。

【０２２６】

また、小役（本実施形態ではベル役）に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるか否かが、リール停止ボタン２１１が停止操作された順序にもとづいて決定される押し順小役の代わりに、リール停止ボタン２１１が停止操作されたタイミングにもとづいて決定される押し位置小役を用意してもよい。詳細な説明は省略するが、押し位置小役とは、リール停止ボタン２１１の停止操作が、適正な停止タイミング（押し位置）で行われたときと不適正な停止タイミングで行われたときとで、異なる入賞態様を示すような小役である。このような押し位置小役を搭載する場合には、ＡＲＴゲームにおいて、適正な押し位置を遊技者が容易に認識できるように指示を行うようにすることで、押し位置小役の当選時に、遊技者が対応役を容易に入賞させることができるようにし、多くのメダル獲得を可能にすることができる。

【０２２７】

なお、スロットマシン１の遊技者は、当選役の抽選確率（図４９～図５４）、当選役に対応する図柄組合せ、その払出枚数、および図柄の配列（図４６）等に基づいて、内部抽選によって選ばれた当選役を知り得ない状況において最大の払出を期待できるような遊技方法を見出すことができる場合がある。このような遊技方法を、以下では「最大効率打法」と仮称する。最大効率打法で遊技を行うときは、リールの停止位置によっては、当選役に対応する最も払出枚数が多い図柄組合せを有効ライン上に引き込むことが困難となるような役（スイカ役、チェリー役、チャンス目役等）について、それらの当選確率や払出枚数を考慮して、期待値的に最大の払出となるような特定のタイミングで何れかのリール停止ボタン２１１の押下操作を行い、停止した図柄態様に応じた適切なタイミングで、残りのリール停止ボタン２１１の押下操作を行うことで、複数種類の当選役に対応する図柄組合せを引き込み可能にして多くの払出を獲得する。換言すれば、最大効率打法は、当選役の取りこぼしを極力抑制するような遊技方法といえる。

【０２２８】

［１０．ゲーム処理］

次に、スロットマシン１におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【０２２９】

図５５は、スロットマシン１における基本的な１ゲームの処理手順を一通り示すメインルーチンの一例である。先ずステップＳ１では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。バックアップデータが存在しない場合には、所定の初期値を設定する等、予め定められた処理を実行する。

【０２３０】

次のステップＳ２では、投入口２０３から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはＭＡＸ投入ボタン２０６（あるいは１枚投入ボタン２０５）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作待ちの状態となる。すなわち、１回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作が可能な状態となるまでがＢＥＴ処理にて実行される。なお、スロットマシン１を、３枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる３枚掛け専用機とする場合には、１枚投入ボタン２０５が備えられなくてもよい。

【０２３１】

ステップＳ３では、ステップＳ２において操作待ちの状態となった始動レバー２１０の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、以降のステップＳ４にて回転を開始する全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【０２３２】

次いで、ステップＳ３１では、ＡＲＴの指示機能（所謂、ＡＲＴナビ）に関する処理として指示機能処理を行う。指示機能処理では、ＡＲＴゲームの当選及びその開始等が決定されるだけでなく、ＡＲＴゲーム中であれば押し順等を遊技者に教示（指示）するＡＲＴナビが実行される。指示機能処理の詳細については、図５８等を参照しながら後述する。

【０２３３】

本例の指示機能処理では、指示機能に関する中心的な制御（ＡＲＴ初当り抽選、ＡＲＴゲーム数の決定、ＡＲＴゲームの実行、ＲＴ状態の遷移、指示機能の表示等）を全てメイン基板４０９が管理する。一方、指示機能に関する補助的な制御（画像表示体５００におけるナビ表示等）はサブ基板５１０が管理するものとするが、このような場合でも、サブ基板５１０が画像表示体５００等に表示させるナビ表示の表示内容は、メイン基板４０９による指示機能の決定結果に従ったもの（指示機能表示と相違ない内容）に制限される。なお、スロットマシン１において、指示機能による指示内容（指示機能表示の表示内容と読み替えてもよい）は、メイン基板４０９が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。また、メイン基板４０９に制御されて特別表示ＬＥＤ６１２に表示される指示機能表示の表示内容と、サブ基板５１０に制御されて画像表示体５００等に表示されるナビ表示の表示内容とは、１対１の対応関係に限定されず、１対ｎ（複数パターン）の対応関係であってもよい。すなわち、メイン基板４０９によって特別表示ＬＥＤ６１２で何らかの指示機能表示が行われるとき、サブ基板５１０は、画像表示体５００等におけるナビ表示について、当該指示機能表示に対応する表示態様でナビ表示を実行させるものの、ナビ表示の具体的な表示態様は１種に限定される必要はなく、当該指示機能表示に対応する複数種類の表示態様のうちの何れかの表示態様でナビ表示を行うようにさせてもよい。このような場合、何れの表示態様によるナビ表示を行うかは、サブ基板５１０が決定してもよいし、メイン基板４０９が指定してもよい。また、スロットマシン１は上記構成に限定されるものではなく、例えば、指示機能処理に関する全ての処理をメイン基板４０９が行うようにしてもよい。

【０２３４】

また、本例に示すステップＳ３１の指示機能処理では、ステップＳ３における内部抽選処理の結果に基づいて、ＡＲＴの指示機能に関する処理内容を決定するものとする。ここで、内部抽選処理はゲームが実行される都度行われるものであるから、内部抽選処理の結果にもとづいて行われるＡＲＴ初当り抽選についてもゲームが実行される都度行われることとなる。また、指示機能処理は、次段で説明するステップＳ４のリール回転処理が開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【０２３５】

次にステップＳ４では、ステップＳ３の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始された時点でリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作を有効とし、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ

にそれぞれ内蔵されるランプである。

【０２３６】

ステップＳ５では、遊技者によるリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【０２３７】

次のステップＳ６では、ステップＳ５において全てのライン３０１ａ～３０１ｃが停止状態になったと判定した時点で、「有効ライン」上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）に基づいて、当選役の判定を行う判定処理を実行する。具体的には、「有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組合せ態様）」と「当選役に対応して有効ライン上に停止することが許容される図柄組合せ」とを照合することによって当選役を判定する。また、ステップＳ６の判定処理は、「有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組合せ態様）」のみに基づいて判定するようにしてもよい。なお、本実施形態のスロットマシン１では、図４７に示した「ベル図柄－リプレイ図柄－ベル図柄」が表示されているライン（右下がりライン６２３ａ）、及び「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（右上がりライン６２３ｂ）の２つのラインを「有効ライン」とする。ただし、有効ラインの数はこれに限られない。

【０２３８】

ステップＳ７では、ステップ６において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また、ステップＳ６で判定された当選役が２種ＢＢのようにＲＴ状態の変更を伴う当選役である場合には、それぞれＲＴ状態の変更（図４９～図５４に示されるＲＴ状態の変更）や再遊技等による各種遊技特典の付与を実行する。

【０２３９】

以上が、スロットマシン１の基本的な１ゲームの処理手順である。ここで、ステップＳ２（ＢＥＴ処理）～ステップＳ４（リール回転処理）は、遊技者によって行われる一連の外部操作（始動操作）を契機として内部処理が行われるものである。従って、これらの処理（ステップＳ２、ステップＳ３、ステップＳ３１、ステップＳ４）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。

【０２４０】

［１０－１．始動処理］

図５６は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【０２４１】

始動処理では、まずステップＳ１０１にてメダルの投入または１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が待ち受けられる。ＭＡＸベット操作またはメダル投入があると、ステップＳ１０１の判定が満たされ、ステップＳ１０２に移る。なお、この判定はＭＡＸベットに相当するメダルの投入（つまり、規定数３枚の遊技の場合は３枚以上のメダルの投入、規定数２枚の遊技の場合は２枚以上のメダルの投入）やＭＡＸベットとなる１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。

【０２４２】

次のステップＳ１０２では、受付処理として、ベット数（この例ではＭＡＸベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。本実施形態のスロットマシン１は、例えば規定数３枚のとき３枚のメダルが投入されると、右上がりライン６２３ｂと、右下がりライン６２３ａの２つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。

【０２４３】

ステップＳ１０３では、始動レバー２１０の操作を有効化する。始動レバー２１０の操作が有効化されると、この始動レバー２１０の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態

となり、次のステップＳ１０４に移る。

【０２４４】

次のステップＳ１０４では、始動レバー２１０の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー２１０の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップＳ１０３にて始動レバー２１０の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー２１０の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップＳ１０５へ移る。

【０２４５】

また、上記のステップＳ１０１にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいはＭＡＸベットに至らないうちはステップＳ１０１の判定が満たされず、ステップＳ１０４に移る。このときはステップＳ１０４の判定も満たされず、ステップＳ１０１に戻り、以降の処理を繰り返す。

【０２４６】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてＭＡＸベットコマンドがＲＡＭ１１１４に格納されている場合、自動的にＭＡＸベット状態にする。これにより、ステップＳ１０１の判定が満たされることになる。

【０２４７】

ステップＳ１０５では、ステップＳ１０４での始動レバー２１０の操作を受けて、始動レバー２１０の操作を無効化する。

【０２４８】

次にステップＳ１０６では、始動レバー２１０の操作があると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始されるとともに、この始動レバー２１０の操作に基づいて乱数の抽出（取得）を行う。この乱数は、０～６５５３５のなかからいずれか一の乱数が抽出される。乱数が抽出されると、次のステップＳ１０７に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー２１０の操作後直ぐに行ってもよいし、他にも例えば、所定時間（例えば０．５秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

【０２４９】

ステップＳ１０７では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。例えば、ＢＢ１の当選乱数が０～４３である場合に、抽出乱数が０～４３のうちのいずれかであればＢＢ１に当選と判定される。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をＯＮにする。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図４９～図５４に示されるとおりである。なお、「ＢＢ１＋通常スイカ」、「ＢＢ２＋通常チェリー」、ＲＴ２における通常維持リプ及びＲＴ３における「下げリプ＋通常維持リプ」については、設定に応じて当選確率が異なっている。ただし、設定に応じて当選確率が異なるのはこれらに限られず、ＢＢ１、ＢＢ２、通常スイカ及び通常チェリーの当選確率が設定に応じて異なるようにしてもよい。

【０２５０】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述するＢＢゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブル（抽選テーブル）を決定する。すなわち、当該ゲームにてＯＮ状態となっているゲーム状態フラグ（ＲＴ状態フラグ）に対応する当たり値判定テーブルをセットして抽出乱数値の照合を行う。ゲーム状態フラグは、ＲＴ状態に応じたフラグがそれぞれ用意されているとし、例えば、一般状態中フラグ、ボーナス内部中フラグ、ボーナス中フラグがあるとする。そして、ボーナス内部中フラグ及びボーナス中フラグのいずれもＯＦＦ状態となっている場合には、常に一般状態

中フラグをＯＮ状態とする。

【０２５１】

一方、ステップＳ１０７にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない。ここで、いずれかの条件装置がＯＮになっているとき（作動／成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組合せを揃えることが可能となる。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組合せも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップＳ１０６及びステップＳ１０７はスロットマシン１の内部にて乱数抽選を行ってものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図５５のステップＳ３）に相当する。

【０２５２】

なお、図５５で前述したように、本実施形態のスロットマシン１では、ステップＳ３１に示した指示機能処理が行われる。図５６には不図示であるが、この指示機能処理は、図５６のステップＳ１０７のフラグ処理の一部として実行されても良いし、又は、ステップＳ１０７のフラグ処理が完了してから、ステップＳ１０８でウェイトタイマタイムアップがタイムアップするまでの間に実行されてもよい。

【０２５３】

また、本実施形態のスロットマシン１では、フラグ処理又は指示機能処理が実行される所定のタイミングで、当選役に基づいて作動が許容された条件装置のグループや、発生する指示機能の指示内容等、メイン基板４０９側で決定される情報の少なくとも一部が、それぞれコマンド通信によってメイン基板４０９から周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に通知される（後述の「指示情報コマンド」に相当）。なお、これらの情報を通知するためのコマンドは、適宜纏められたコマンドであってもよい。

【０２５４】

また、本実施形態のスロットマシン１において指示機能処理が行われた結果としてメイン基板４０９から周辺基板（例えばサブ基板５１０）に送信されるコマンドは、以下のようなコマンド態様を採用することができる。すなわち、当選役をその種別やリール停止ボタン２１１の押し順などに基づいてグループ分けしておき、内部抽選によって選ばれた当選役に対し、当該当選役が含まれるグループを識別可能な形態でメイン基板４０９から周辺基板（例えばサブ基板５１０）にコマンドを送信することができる。なお、当選役のグループ化における分類基準は、上記の例に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、押し順の有無を分類基準に加えた場合、押し順ベルに含まれる全てのベル役（押し順ベル１～押し順ベル６）を１つのグループにし、押し順不問ベルとしての共通ベル役を別のグループにすることで、押し順の有無によってベル役をグループに分けることができる。このとき、ベル役は押し順ベルのグループと押し順不問ベルのグループとに分かれることになる。また、リプレイ役についても同様であって、例えば、押し順リプレイのグループと通常リプレイのグループ（押し順不問）とに分けられるようにしてもよい。また、全ての当選役を押し順の有無だけでグループ化してもよく、このような場合は、全ての当選役を押し順有りのグループ又は押し順無しのグループに分けることができる。また、当選役をグループ化するのではなく、当選役に基づいた条件装置をグループ化するようにしてもよい。以下では、このようなグループ化された当選役を通知するコマンドについて、より詳細に説明する。

【０２５５】

まず、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行される場合、グループ化された当選役の内訳が全て分かるようなコマンド（所謂、「完全ナビ」が可能なコマンド）を送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、選ばれた当選役がどのような種別の役であってどのような押し順であるかといった情報を認識できることから、遊技者にとって有利なリール停止方法を確実に

指示可能なナビ表示（所謂、「完全ナビ」）を表示させることができる。

【０２５６】

また、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行される場合、グループ化された当選役の内訳の一部が分かるようなコマンド（例えば第１停止のみを指示可能な「部分ナビ」）を送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、選ばれた当選役に関して一部の情報を認識できることから、遊技者にとって有利なリール停止方法を部分的に指示可能なナビ表示（例えば第１停止のみを指示示可能といった、所謂「部分ナビ」）を表示させることができる。

【０２５７】

また、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行されない場合には、グループ化された当選役の内訳がわからないようなコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、当該コマンドが示すグループに基づいて、選ばれた当選役が当該グループに含まれる当選役であることや指示機能表示の実行可否は認識可能であるものの、それ以上の情報を認識できない。例えば、当選役が押し順ベルの何れかであることは分かるものの、その適正な押し順や具体的な当選役の内訳（「押し順ベル１」～「押し順ベル６」の何れの当選役であるか）については分からない、という程度で認識することができる。なお、このような指示機能表示が実行されない場合にグループ化された当選役を通知するコマンドを、「条件装置コマンド」として考えてもよい。

【０２５８】

さらに、指示機能表示が実行される場合には、グループ化される小役を押し順ベルに限定する必要はなく、他の役（例えば押し順リプレイ）を含めてグループ化するようにしてもよい。すなわち、この場合、当選役として押し順ベルが選ばれた場合でも、他の役が選ばれた場合でも、適正な押し順が同じである場合には、同じグループを示すコマンドが送信されることを意味する。また、指示機能表示が実行されない場合にも、グループ化される小役を押し順ベルに限定する必要はなく、他の役を含めてグループ化するようにしてもよいが、このような場合には、当該コマンドを受信した周辺基板（例えばサブ基板５１０）では当選役の種別（他の役なのかベルなのか）が判別不能になり、指示機能表示とは関係ない状態での当選役の指示ができない（例えば、指示機能が実行されない場合に、他の役に当選したことを示すナビを画像表示体５００に表示させることなどができない）ことから、押し順ベルと他の役（例えば押し順リプレイ）とを別個とするなど、押し順小役の種別ごとにグループ化してコマンドを送信するほうが望ましい。

【０２５９】

本実施形態のスロットマシン１は、このようにグループ化された当選役を通知するコマンドを送信することによって、メイン基板４０９で消費される容量を軽減できるとともに、周辺基板側が独自に当選役及びその押し順を判断することを抑止することができる。

【０２６０】

次のステップＳ１０８では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの１回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、４．１秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に４．１秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップＳ１０９に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【０２６１】

ステップＳ１０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる。そして全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が有効になったことを知ることとなる。

【０２６２】
なお、スロットマシン１では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。
【０２６３】
次にステップＳ１１０では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。
【０２６４】
［１０－２．内部抽選確率］
上記のとおり、スロットマシン１では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。
【０２６５】
スロットマシン１では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、０から６５５３５までの整数値（つまり、２の１６乗＝６５５３６個の乱数）等と決めることができる。なお、本実施形態では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、０から６５５３５までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。
【０２６６】
上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン１では「０」から「６５５３５」まで）内の乱数値のうち、当選役「ＢＢ１」に対応する乱数値が選ばれた場合に、内部抽選の結果は「ＢＢ１に当選した」ということになり、条件装置であるＢＢ１が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及びＢＢ１に対応する乱数値から、ＢＢ１の当選確率（ＢＢ１が内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。図４９～図５４の例では、一般状態におけるＢＢ１の当選確率は、〔ＢＢ１に対応する乱数値の総個数／抽出範囲内の乱数値の総個数〕が３８４／６５５３６となる。
【０２６７】
このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「１」、「２」、「３」、「４」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「１」から「４」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「１」から「４」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、図４９～図５４に示したように、一の当選役のみに当選する単独役（例えばＢＢ１、ＢＢ２、スイカ、チェリー、共通ベル、維持リプレイ）が用意されているが、このような単独役の他に、複数の当選役が同時に当選する同時当選役が用意されても良いことは前述した通りである。そして、このような重複役を用意する場合、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。
【０２６８】
このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということになる。なお、当たり値は当選許容値とも呼ばれることもある。

【０２６９】
ところで、単独役とは、１つの抽出乱数値に対して１つの当選役が対応するものであり、同時当選役とは、１つの抽出乱数値に対して、複数（例えば２つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が同時当選役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。このとき、複数当選役のそれぞれの当選役に対応する条件装置が同時に成立する（作動が許容される）。ただし、各当選役に対応する複数の条件装置が同時に成立したとしても、同時当選役に対する条件装置の優先度が設定されるため、実際には、成立した条件装置に対応する図柄組合せの全てが有効ライン上に停止し得るとは限らない。例えば、リプレイ役とボーナス役とが同時当選した場合、リプレイ役の引き込みが優先されるとすれば、ステップＳ５のリール停止処理はリプレイ役の引き込みを優先するように行われ、さらに、リプレイ役に対応する図柄組合せは押し順や押しタイミングに拘わらず常に有効ライン上に停止可能であることから、結果として、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することはできず、常にリプレイ役の図柄組合せが停止されることになる。
【０２７０】
また、図４９～図５４によれば、ボーナス中は、停止操作における押しタイミング及び押し順に依存することなく入賞（又は成立）が期待できる押し順不問ベル（共通ベル）の当たり値が抽出範囲の全てを占めている。そして、本実施形態において、リプレイが成立した場合は自動ＢＥＴされてメダルを消費することなく次の遊技が提供され、押し順不問ベルが入賞した場合は８枚のメダルが払い出される。したがって、ボーナスゲームが実行されると、当該ボーナスゲームの実行期間（ボーナス中）に、多量のメダルが払い出されることとなる。
【０２７１】
なお、図４９～図５４を見ても分かるように、本例のスロットマシン１では、地獄状態から有利状態Ａ～Ｅのうちのいずれかへのに移行契機役として機能する特別役（特別スイカ、特別チェリー、特別維持リプ）の当落判定を、内部抽選（条件装置の抽選）にて用いられる内部抽選乱数値を用いて判定を行っている。そのため、内部抽選乱数値とは別の新たな乱数値を用いる必要がない。そのため、制御負担の効率化を図りつつ、地獄状態と有利状態とを用いた新たなゲーム性を作り出すことができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０２７２】
［１０－３．ＲＴ状態の制御処理］
以下では、スロットマシン１において行われるＲＴ状態の制御処理について説明する。
【０２７３】
［１０－３－１．ＲＴ状態移行制御処理］
図５７は、ＲＴ状態の移行を示すブロック図の一例である。なお、ＲＴ状態の移行制御はメイン基板４０９に搭載されたＣＰＵ１１１０により実行される。
【０２７４】
メイン基板４０９に搭載されたＲＡＭ１１１４におけるデータ値がクリア（ＲＡＭクリア）されると、一般状態（ＲＴ０）となる。一般状態におけるリプレイ合成確率（維持リプレイ役、上げリプレイ役１、上げリプレイ役２、下げリプレイ役、７揃いリプレイ役及び７揃いフェイクリプレイ役の合成確率）は、約７．３分の１である。このような一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく状態である。なお、図５７では、リプレイ合成確率をＲＰ合成確率と表記している。
【０２７５】
一般状態において、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されたにもかかわらず適正な順序でリール停止ボタン２１１が停止操作されずに０枚

ベル零し目が有効ラインに表示されると、ＣＰＵ１１１０は、一般状態からＲＴ１に移行されるよう制御する。ＲＴ１におけるリプレイ合成確率は、約７．３分の１である。このようなＲＴ１では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、一般状態と同様、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。

【０２７６】

ＲＴ１において、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されて上げリプ１の当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されると、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ１からＲＴ２に移行されるよう制御する。ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に移行されると、ＡＲＴ初当り抽選に当選していることを条件に基本ＡＲＴゲームが開始され、基本ＡＲＴ中となる。この明細書において、基本ＡＲＴ中、後述する特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中におけるゲームの総称をＡＲＴゲームと称する。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選していない状態でＲＴ１からＲＴ２に移行した場合は、基本ＡＲＴゲーム中とはならず、後述する指示機能表示やＡＲＴゲーム数上乗せ抽選が行われることはない。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選していない状態でリプレイ高確率状態（例えば本例のＲＴ２などに相当）に制御された場合において、押し順ベルに当選した場合に指示機能表示が作動しないとしたとしても出玉率が「１」を超える場合には、前述したゲーム数管理処理を開始するようにしてもよい。なぜなら、出玉率が「１」を超える状態は遊技者に有利な状態であるためである。

【０２７７】

ＡＲＴゲーム中は、指示機能が複数ゲームにわたって連続して作動しうる（指示機能表示が複数ゲームにわたって連続して実行されうる）ＡＲＴゲームが実行される。具体的には、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されると、ＣＰＵ１１１０は、後述する指示機能表示が行われるよう制御する。また、メイン基板４０９によって決定された指示機能の指示内容に沿った表示が行われるようサブ基板５１０によっても制御される。また、ＲＴ２におけるリプレイ合成確率は、約１．６分の１である。このようなＲＴ２では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数よりもゲームの結果として払い出されるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、指示機能表示が行われるＲＴ２は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が増加していく状態である。ただし、ＡＲＴゲームは１ショットで５０ゲームに設定されており、後述するＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選しなければ５０ゲームで終了する。具体的には、ＡＲＴゲーム中にＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選するとＡＲＴゲーム数が上乗せされ、上記の５０ゲームの他に上乗せされたＡＲＴゲーム数が消化されるまでＡＲＴゲームが継続し、後述する指示機能表示が行われる。一方、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選しなかった場合、基本ＡＲＴゲームが開始されてから５０ゲーム消化されるまでは後述する指示機能表示が行われるが、５０ゲーム消化されると、指示機能表示が終了する。また、あわせて、メイン基板４０９によって決定された指示機能の指示内容に沿ったサブ基板５１０による表示も終了する。指示機能の指示内容に沿ったサブ基板５１０による表示が終了すると、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されたとしても、リール停止ボタン２１１の適正な停止操作順序が明示されない。そして、０枚ベル零し目が有効ラインに表示されると、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ２からＲＴ１に移行されるよう制御する。なお、基本ＡＲＴゲームが終了したとしても０枚ベル零し目が有効ラインに表示されるまではＲＴ２が維持されるため、リプレイゲームを実行する権利は高い頻度で与えられるものの、指示機能表示が行われないこととなる。

【０２７８】

なお、確率的には、ＡＲＴゲーム中における内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」が選び出されず、指示機能表示が１度も行われることなく規定のゲーム数（ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選しなければ５０ゲーム、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選していれば５０ゲームと上乗せされたゲーム数との和）が消化されてしまうことも生じうる

。このような場合には、たとえ上述の規定のゲーム数が消化されたとしても、指示機能表示が行われるまでＡＲＴゲームが継続し、指示機能表示が１回行われると、ＡＲＴゲームが終了するように構成されている。

【０２７９】

また、本例では、ＡＲＴゲームの１ショットが５０ゲームに設定されているが、５０ゲームに限られないことは言うまでもない。

【０２８０】

なお、本例では、５０ゲームといった規定ゲーム数が消化されるまでＡＲＴゲームが継続するゲーム数管理を行っているが、これに代えて、例えば純増１００枚といった規定枚数のメダルが純増されるまでＡＲＴゲームが継続する枚数管理を行うようにしてもよい。

【０２８１】

なお、基本ＡＲＴ中は、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されるとリール停止ボタン２１１の適正な停止操作順序が指示機能表示によって明示されるため、この指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作する限り、ＲＴ状態はＲＴ２に維持される（ただし上げリプ２に対応する図柄組合せが表示されるとＲＴ３に移行する）。しかし、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されてリール停止ボタン２１１の適正な停止操作順序が指示機能表示によって明示されたにもかかわらず、この指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作しなかった場合には０枚ベル零し目が有効ラインに表示されて、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の制御によってＲＴ２からＲＴ１に移行される。

【０２８２】

ＲＴ２において、内部抽選にて「上げリプ２＋通常維持リプ」が選び出されて上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されると、ＲＴ２からＲＴ３に移行されるよう制御する。ＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ３に移行されると、特化ゾーン中となり、高い確率でＡＲＴゲームの上乗せが行われることとなる（詳細は後述する）。このＲＴ３においても、メイン基板４０９に搭載されたＣＰＵ１１１０は、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されたときに、後述する指示機能表示が行われるよう制御する。また、メイン基板４０９によって決定された指示機能の指示内容に沿った表示が行われるようサブ基板５１０によっても制御される。

【０２８３】

なお、特化ゾーンは５ゲームで終了する。具体的には、内部抽選にて「下げリプ＋通常維持リプ」が選びされたときに、特化ゾーン中であれば（５ゲーム消化されていなければ）、維持リプレイ役に対応する図柄組合せが表示されるように、後述する指示機能表示が行われるよう制御する。一方、内部抽選にて「下げリプ＋通常維持リプ」が選びされたときに、特化ゾーンが開始されてから５ゲーム消化されていれば、下げリプレイ役に対応する図柄組合せが表示されるように、後述する指示機能表示が行われるよう制御する（いずれも図４９～図５４参照）。そして、下げリプレイ役に対応する図柄組合せが表示されると、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ３からＲＴ２に移行されるよう制御する。また、ＲＴ３において０枚ベル零し目が有効ラインに表示されたときには、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ３からＲＴ１にＲＴ状態が移行されるよう制御する。ＲＴ３におけるリプレイ合成確率は、約１．６分の１である。なお、特化ゾーンが開始されてから５ゲーム消化されたものの未だ下げリプレイ役に対応する図柄組合せが表示されていないときは、ＲＴ３のＲＴ状態下で基本ＡＲＴゲームに制御される。このときのＡＲＴ中抽選状態は高確率状態である。したがって、特化ゾーン中や特化ゾーン準備中においても、基本ＡＲＴ中と同様に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されるとリール停止ボタン２１１の適正な停止操作順序が指示機能表示によって明示され、この指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作する限りＲＴ状態はＲＴ３に維持されることとなるが、指示機能表示にしたがわずにリール停止ボタン２１１を操作して０枚ベル零し目が有効ラインに表示されたときはＲＴ１に移行されることとなる。

【０２８４】

一般状態、ＲＴ１、ＲＴ２及びＲＴ３のいずれにおいても、内部抽選においてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）に当選してボーナス役に対応する条件装置が作動すると（ボーナス成立すると）、ボーナス内部中となる。ボーナス内部中とは、ボーナスフラグが成立しているものの未だボーナスゲームが開始されていない状態である。すなわち、内部抽選においてボーナス役に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降において、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。ボーナス内部中におけるリプレイ合成確率は、約７．３分の１である。そして、ボーナス内部中においてボーナス図柄に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されると（ボーナス入賞すると）、ボーナスゲームが開始されて、ボーナス中となる。このようなボーナス中は、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数よりもゲームの結果として払い出されるメダル枚数の方が多くなる。そして、ボーナスゲームが終了すると一般状態に戻る。

【０２８５】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９によって、一般状態（ＲＴ０状態）、ＲＴ１状態、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、ボーナス内部状態及びボーナス状態のうち何れかのＲＴ状態に制御される。一方、前述したように、本実施形態のスロットマシン１は指示機能を備えており、指示機能が複数ゲームにわたって連続して作動しうるＡＲＴゲームの実行は、基本的には、このようなＲＴ状態の制御とは別系統で制御される。このような指示機能によるＡＲＴゲームは、上述したとおり、ＲＴ２やＲＴ３において主として実行されるが、ＡＲＴゲームの実行条件が成立すれば（例えばＡＲＴ実行抽選に当選するなど）、何れのＲＴ状態においても、ＡＲＴゲームを実行することができる。但し、規則等の制限に抵触する場合はその限りではなく、例えば、ボーナス状態ではＡＲＴゲームを実行できないとする。以下では、指示機能に関する状態の制御処理について詳しく説明する。

【０２８６】

［１０－３－２．ＡＲＴにかかわる抽選］

本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴにかかわる抽選として以下の抽選が行われる。先ず、ＡＲＴゲーム中でもボーナス中でもない通常の遊技状態（地獄状態、有利状態Ａ～有利状態Ｄ）時に行われるＡＲＴにかかわる抽選として、ＡＲＴ初当り抽選と、ＡＲＴ初当り抽選状態移行抽選とがある。また、ＡＲＴゲーム中（基本ＡＲＴ中、特化ゾーン中または特化ゾーン準備中）に行われるＡＲＴにかかわる抽選として、特化ゾーン抽選と、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選とがある。また、メイン基板４０９に搭載されたＣＰＵ１１１０は、ＡＲＴゲーム中でもボーナス中でもない通常の遊技状態（非ＡＲＴ、ＲＴ１、指示機能が発生していないＲＴ２及びＲＴ３）において、ＡＲＴにかかわる抽選状態として、ＡＲＴ初当り抽選の有利度合いが異なる複数の抽選状態（有利状態Ａ～有利状Ｄ）のうちいずれかに制御し、通常の遊技状態でもボーナス中でもないとき（ＡＲＴゲーム中）には、特化ゾーン抽選やＡＲＴゲーム数上乗せ抽選の有利度合いが異なる複数の抽選状態（ＡＲＴ中低確率状態、ＡＲＴ中高確率状態、特化ゾーン中、特化ゾーン準備中）のうちいずれかに制御する。

【０２８７】

地獄状態は、指示機能の作動が確定されない状態であり、地獄状態における内部抽選にて特別役が選び出されると有利状態Ａ～Ｅのうちいずれかに移行するが、これら有利状態Ａ～Ｅでは、必ず１回は指示機能の作動が確定される（必ず１回は指示機能表示が行われる）。なお、地獄状態において１ゲーム実行されたときに、５０ゲーム実行されるＡＲＴゲームの当選確率（有利状態Ｅへの移行確率）は、内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出される確率と、内部抽選にて特別役が選び出されたときの移行先決定抽選（ステップＳ６０１２）で移行先が有利状態Ｅに決定される確率との合成確率となる。

【０２８８】
ＣＰＵ１１１０は、ＡＲＴゲーム中に、ＡＲＴにかかわる抽選状態を、ＡＲＴ中低確率状態とＡＲＴ中高確率状態と特化ゾーン準備状態と特化ゾーン状態とのうちいずれかに制御する。ＡＲＴ中低確率状態、ＡＲＴ中高確率状態、特化ゾーン準備状態及び特化ゾーン状態の総称を、ＡＲＴ中抽選状態と称する。ＡＲＴ中低確率状態は、通常時でない（ＡＲＴフラグＯＮ）時に行われる特化ゾーン抽選やＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率が相対的に低確率で行われる抽選状態である。ＡＲＴ中高確率状態は、通常時でない（ＡＲＴフラグＯＮ）時に行われる特化ゾーン抽選やＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率が相対的に高確率で行われる抽選状態である。特化ゾーン準備状態は、特化ゾーン抽選に当選したものの未だ特化ゾーンが開始されていない場合の抽選状態（すなわち、特化ゾーン抽選に当選したものの、ＲＴ状態が未だＲＴ３に移行されていない状態）である。特化ゾーン状態は、特化ゾーン中の抽選状態である。

【０２８９】
なお、上述したとおり、特化ゾーン状態及び特化ゾーン準備状態は、いずれも、ＡＲＴ中低確率状態又はＡＲＴ中高確率状態において特化ゾーン抽選に当選したときに制御されるＡＲＴにかかわる抽選状態である。また、ＣＰＵ１１１０は、ＡＲＴ中低確率状態及びＡＲＴ中高確率状態に制御されているときに限って、基本ＡＲＴ中（特化ゾーン中でも特化ゾーン準備中でもないＡＲＴにかかわる抽選状態）におけるＡＲＴ中抽選状態を、上記のＡＲＴ中低確率状態とＡＲＴ中高確率状態とのうちいずれに制御するかについて、ＡＲＴ中抽選状態移行抽選の結果に基づいて決定する。このＡＲＴ中抽選状態移行抽選は、後述する図７５に示されるＡＲＴ中抽選状態移行抽選テーブルを用いて行われる。ＡＲＴ中低確率状態においては、内部抽選の結果に対応して作動した条件装置に応じた確率で、ＡＲＴ中高確率状態への移行抽選が行われる。また、ＡＲＴ中高確率状態においては、内部抽選の結果に対応して作動した条件装置に応じた確率で、ＡＲＴ中低確率状態への移行抽選が行われる。ＡＲＴ中抽選状態移行抽選における具体的な移行確率は、後述する図７５に示されるとおりである。

【０２９０】
特化ゾーン抽選における具体的な当選確率は、後述する図７６に示されるとおりである。特化ゾーン抽選は、通常時でないときに、ＡＲＴ中抽選状態及び内部抽選の結果として作動した条件装置に応じて、毎ゲーム行われる。特化ゾーン抽選に当選すると、それ以降のゲームにおける内部抽選にて「上げリプ２＋通常維持リプ」が選び出されたときに、リール停止ボタン２１１が「右－左－中」の押し順（逆挟み押し）で停止操作されるように、ＣＰＵ１１１０によって指示機能表示が行われるとともに、メイン基板４０９によって決定された指示機能の指示内容に沿った表示がサブ基板５１０によって行われる。この指示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されて、ＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ３に移行し、特化ゾーンが開始される。ただし本実施形態では、ＡＲＴ中低確率状態またはＡＲＴ中高確率状態における内部抽選にてスイカ、チェリー、はずれが選び出された場合に限り特化ゾーンに当選しうるように構成されている。したがって、特化ゾーン状態及び特化ゾーン準備状態においては、特化ゾーン抽選の結果は常に非当選となる。なお、特化ゾーン状態は、上述したとおり５ゲームで終了する。その後、上述したとおり、下げリプレイ役に対応する図柄組合せが表示されるとＲＴ３からＲＴ２に移行されるが、このときのＡＲＴ中抽選状態は高確率状態に制御される。

【０２９１】
ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選は、有利状態Ｂである場合（前兆ゲームが消化されるとＡＲＴゲームが実行されるとき）と、ＡＲＴ中抽選状態及び内部抽選の結果として作動した条件装置に応じて行われる特化ゾーン抽選に非当選だった場合とに行われる。ただし、特化ゾーン抽選とＡＲＴゲーム数上乗せ抽選とを同時に行うようにしてもよい。ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選には、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行うか否かを決定する上乗せ決定抽選と、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行う旨が決定されたときに上乗せされるゲーム数を決定する上

乗せゲーム数決定抽選とが含まれる。上乗せ決定抽選における具体的な当選確率は、後述する図６７及び図７３に示されるとおりである。また、上乗せゲーム数決定抽選において上乗せされる具体的なＡＲＴゲーム数は、後述する図６８～図７１及び図７３（ｂ）に示されるとおりである。

【０２９２】

上乗せゲーム数決定抽選は、上乗せ決定抽選に当選した場合に行われる抽選であり、上乗せゲーム数決定抽選における具体的な抽選確率は、ＡＲＴ中低確率状態であるときには、後述する図６８を用いて、内部抽選の結果に応じて上乗せするゲーム数を決定する。また、ＡＲＴ中高確率状態であるときには、後述する図６９を用いて、内部抽選の結果に応じて上乗せするゲーム数を決定する。同様にして、特化ゾーン中であるときには、後述する図７０を用いて、内部抽選の結果に応じて上乗せするゲーム数を決定し、特化ゾーン準備中であるときには、後述する図７１を用いて、内部抽選の結果に応じて上乗せするゲーム数を決定する。ただし、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるときには、上乗せゲーム数決定抽選における具体的な抽選確率は図７３（ａ）に示されるとおりであり、上乗せゲーム数決定抽選に当選したときに上乗せするゲーム数は図７３（ｂ）に示されるとおりである。

【０２９３】

［１０－３－３．指示機能処理］

図５５のステップＳ３１で説明したように、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９が、ステップＳ３における内部抽選処理によって当選役を選び出した後（抽選テーブルについては図４９～図５４参照）、メイン基板４０９によって指示機能処理の中心的な処理が行われ、特別表示ＬＥＤ６１２で指示の発生が表示される場合には（指示機能表示）、周辺基板（例えばサブ基板５１０）が同内容の指示機能の指示を他の表示器等で演出表示させることができる（ナビ表示、指示発生演出）。なお、指示機能表示及びナビ表示の表示態様は様々であってよいが、どちらの表示もメイン基板４０９によって決定された指示機能の指示内容に沿った表示内容であることが求められる。

【０２９４】

図５８は、指示機能処理の大まかな処理の流れを説明するための図である。図５８では、スロットマシン１で行われる指示機能処理に関して、メイン基板４０９で実行される一連の処理と、メイン基板４０９からのコマンドを受けてサブ基板５１０で実行される一連の処理とが併記されている。図５９は、図５８に示す指示機能処理のうち、メイン基板４０９によって実行される指示機能の発生にかかわる処理の一例を示すフローチャートである。ここでは、まず、図５８を参照しながら、指示機能処理の概要を説明し、［１０－３－４］以降では、図５９～図６６等を参照しながら、指示機能の発生にかかわる処理を含めてゲームの流れについて説明する。

【０２９５】

なお、以下の指示機能処理に関する説明では様々なフラグが用いられるが、これらのフラグは、指示機能処理を実行する基板内のメモリ（例えば、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４、及びサブ基板５１０のＲＡＭ１１２２）で保持される内部フラグであり、各基板のＣＰＵ等（例えば、ＣＰＵ１１１０やＣＰＵ１１１８）によって値の書き換えや読み取りが行われる。また、メイン基板４０９と周辺基板（例えばサブ基板５１０）との間で同名のフラグが用いられるとき、基本的にこれらの内部フラグは共通のデータ形式を有するとし、メイン基板４０９から周辺基板側にコマンド等の信号が送信されることによって、当該フラグの値が同期されるものとする。

【０２９６】

また、上記の内部フラグの他に、変数データが用いられることもあるが、これらの変数データも、当該変数データを参照する基板のメモリ（例えば、メイン基板４０９の場合はＲＡＭ１１１４、サブ基板５１０の場合はＲＡＭ１１２２）に保持されるとし、その値は、ＣＰＵ等（例えば、メイン基板４０９の場合はＣＰＵ１１１０、サブ基板５１０の場合はＣＰＵ１１１８）によって、読み込み又は書き換えが行われるとする。

【０２９７】
まず、図５８のステップＳ６１では、メイン基板４０９が、指示機能を発生させるか否かに関する処理（指示機能の発生にかかわる処理）を実行する。より具体的には、ＡＲＴ初当り抽選の当落を決定したり、ＡＲＴゲームの開始可否やＡＲＴゲームの継続数を決定したりする。
【０２９８】
そして、指示機能の発生にかかわる処理が行われた結果、指示機能を発生させると決定された場合は、メイン基板４０９は、当該ゲームの当選役に基づいた指示機能表示を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる処理を行う（ステップＳ６２）。この指示機能表示によって、ＡＲＴ中に成立した押し順小役の適正な停止順を示したり、所定の図柄を所定の停止順で揃えるべきことを示したりすることができる。
【０２９９】
なお、ステップＳ６１においてメイン基板４０９が指示機能表示を行う必要がないと判断したゲームの場合、ステップＳ６２において特別表示ＬＥＤ６１２での具体的な指示機能表示は行われない。
【０３００】
メイン基板４０９は、ステップＳ６１の指示機能の発生にかかわる処理の結果に基づいてステップＳ６２で指示機能表示を行う一方で、指示機能表示における表示内容（指示内容）と同様の情報を、コマンド等によって周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に送信する（指示情報コマンド）。なお、指示機能表示が行われない場合は、その旨を指示情報コマンドで通知してもよいし、指示情報コマンドを送信しないようにしてもよい。但し、指示情報コマンドが送信されない場合は、受信側で所定の時間経過後に当該コマンドの未受信を判定する必要がある。このようにすることで、周辺基板（サブ基板５１０）では、指示情報コマンドの受信に基づいて、当該ゲームにおいて指示機能表示が行われるか否かを認識可能となるだけでなく、指示機能表示の表示内容（指示内容）も把握することができる。
【０３０１】
そして、メイン基板４０９から指示情報コマンドを受信した周辺基板（ここではサブ基板５１０）は、当該指示情報コマンドに含まれる情報に基づいて、図５８のステップＳ６３～Ｓ６５に示す処理を行う。なお、図５８に示した指示機能処理では、メイン基板４０９によって指示機能の発生にかかわる処理（ステップＳ６１）が初めに実行されるが、その後のメイン基板４０９及びサブ基板５１０による処理（具体的には、ステップＳ６２の処理、及びステップＳ６３～Ｓ６５の処理）については、互いの処理の実行タイミングを制限するものではない。
【０３０２】
まず、ステップＳ６３では、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）が、当該ゲームで指示機能表示が行われる（又は行われた）か否かを判定し、指示機能表示が行われる（又は行われた）と判定した場合には（ステップＳ６３のＹＥＳ）、ステップＳ６４の処理として指示発生演出処理を行う。また、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）は、ステップＳ６３において、指示機能表示が行われない（又は行われなかった）と判定した場合には（ステップＳ６３のＮＯ）、ステップＳ６５の処理として指示機能関連処理を行う。
【０３０３】
ステップＳ６４における指示発生演出処理は、画像表示体５００やその他の表示器等において、リール３０１の停止順や停止位置（狙う図柄すなわち停止操作するタイミング）等を遊技者に指示する「指示発生演出」を表示させるための処理であり、所謂、ＡＲＴナビ等を表示させるための処理である。なお、指示発生演出によって遊技者に示される指示内容は、指示機能表示処理によって特別表示ＬＥＤ６１２に表示される表示内容に沿ったものに制限される。例えば、指示機能表示によって特別表示ＬＥＤ６１２で「順押し」を示す指示内容が表示されたにも拘わらず、指示発生演出内容によって示される指示内容が「逆押し」であるといったことは許容されない。また、特別表示ＬＥＤ６１２で「順押し

」を示す指示内容が表示されて、指示発生演出内容による指示として「左リール３０１ａを第１に停止すべき」旨が示されたとしても、その後の第２に停止すべきリール３０１ｂが指示されないような場合も許容されない。また、指示発生演出による指示内容が特別表示ＬＥＤ６１２に表示される表示内容に沿ったものに限定されることは、上述した押し順だけに限定されるものではなく、指示機能表示で押し場所の目安が決定された場合にも適用される。すなわち、例えば、指示機能表示によって特別表示ＬＥＤ６１２で「全リールで赤７図柄を狙うべき」ことを示す指示内容が表示されたにも拘わらず、指示発生演出内容によって示される指示内容が「ＢＡＲ図柄を狙わせる」ものであったり、「一部のリールでのみ赤７図柄を狙わせる」ものであったりすることは許容されない。

【０３０４】

また、指示発生演出の具体的な演出形態については、押し順や図柄を液晶画面に表示させたり、各リール３０１ａ～３０１ｃに対応付けられたＬＥＤを点灯させたり等、様々な演出形態が従来知られており、それらの何れか又は組合せを利用すればよい。

【０３０５】

ステップＳ６５における指示機能関連処理は、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示が表示されない場合（例えば、非ＡＲＴ中のゲームや、ＡＲＴ中でも押し順不問当選役に当選したゲーム等）に、指示機能に関連する所定の演出画面の表示等を行うための処理である。なお、上記の「押し順不問当選役」のなかには、押し順不問ベルのように当選時に如何なる遊技方法で遊技しても最大枚数の払出が期待できるような当選役だけでなく、遊技方法次第では最大枚数の払出に期待できなかったり、払出が得られなかったりするような当選役も含まれている。詳しく説明すると、最大の払出を期待できるような遊技方法（前述の「最大効率打法」に相当）で遊技した場合に獲得可能な当選役（例えば、スイカ役）が含まれるだけでなく、「最大効率打法」で遊技した場合には獲得できない当選役（例えば、上記のスイカ役の図柄組合せとはリール３０１の図柄配列上で反対側に配置された図柄を利用した図柄組合せが用意され、当該図柄組合せの停止によって入賞と判定するような１枚役であって、所謂、チャンス目役）も含まれる。

【０３０６】

以上のステップＳ６１～Ｓ６５の処理が行われることによって、指示機能処理は終了する。以下では、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０による指示機能処理として行われる各処理（ステップＳ６１～ステップＳ６５）について詳細に説明する。

【０３０７】

［１０－３－４．指示機能の発生にかかわる処理］

図５８のステップＳ６１に示した指示機能の発生にかかわる処理を含むゲームの流れについて、図５９を参照しつつ説明する。

【０３０８】

まず、図５９のステップＳ６０１では、ゲーム数管理フラグがＯＮであるか否かが判定される。ゲーム数管理フラグは、ゲーム数管理処理中であるか否かを示すための内部フラグであって、ＯＮである場合にはゲーム数管理処理中（すなわち、有利状態Ａ～有利状態Ｅ及び引き戻し状態のうちのいずれか）であることを意味し、ＯＦＦである場合にはゲーム数管理処理でない（すなわち地獄状態）であることを意味する。ゲーム数管理フラグがＯＮである場合は（ステップＳ６０１のＹＥＳ）、ステップＳ６０２に進む。

【０３０９】

ステップＳ６０２では、当該ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされている間に遊技者により実行されたゲーム数）がカウントされる。具体的には、ゲーム数管理処理中に１ゲーム実行されると、当該ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数として、ゲーム数カウンタＧＣが１加算される。そしてその後、ステップＳ６０３に進む。

【０３１０】

本実施形態のスロットマシン１では、ゲーム数管理処理中の状態として、上述したとおり有利状態Ａ～有利状態Ｅ及び引き戻し状態が用意されており、これらの有利状態のうち

いずれかに制御される。

【０３１１】

ここで、有利状態Ａ～有利状態Ｅの各有利状態及び引き戻し状態についての概要を簡単に説明する。有利状態Ａは、天井として３２ゲームが設定され、この３２ゲームが実行されたのちのゲームにおいて指示機能表示が１回行われると当該有利状態Ａが終了し、地獄状態に移行される状態である。有利状態Ｂは、天井として３２ゲームが設定され、この３２ゲームが実行されたのちに後述する有利状態Ｅに移行される状態である。有利状態Ｃは、天井として３２ゲームが設定され、この３２ゲームが実行されると、次ゲームから後述する有利状態Ｄに移行される状態である。有利状態Ｄは、チャンスゾーン（以下、「ＣＺ」と称する。）として１０ゲームが設定され、このＣＺとしての１０ゲームの間に、内部抽選にてレア小役（スイカ役、チェリー役）が選び出されると１００％の確率で次ゲームから有利状態Ｅに移行され、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちいずれかが選び出されると４分の１の確率で次ゲームから有利状態Ｅに移行されるものの、有利状態Ｅに移行されることなくＣＺが終了すると地獄状態に移行される。有利状態Ｅは、指示機能フラグがＯＮにセットされてＡＲＴゲームの実行が許容される状態であり、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に移行されるまでの準備状態とＡＲＴゲームの実行中と有利状態Ｅに含まれる。また、この有利状態Ｅは、少なくともゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えない限り指示機能が規定ゲーム数（本例では「５０ゲーム＋α」（αは上乗せゲーム数））にわたって連続して作動しうるものの、規定ゲーム数のＡＲＴゲームが消化されるとＡＲＴゲーム数が上乗せされていない限り終了する。また、有利状態Ｅの終了後は、ゲーム数管理フラグがＯＮである限り（ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えない限り）、後述する引き戻し状態Ａまたは引き戻し状態Ｂに制御される。

【０３１２】

なお、本例では、指示機能表示が１度も行われることなく有利状態が終了して地獄状態に移行することはない。ただし、有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちのいずれかの有利遊技状態（とくに有利状態Ａ）に制御されているときであって、且つ当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１度も行われていないときであったとしても、所謂メダルが増加するボーナス役が内部抽選にて選び出された場合は、特例処理として指示機能表示を行わないようにしてもよい（特例処理実行手段）。

【０３１３】

※

ところで、従来のスロットマシンでは、ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合に、複数ゲーム（例えば３２ゲーム）にわたって前兆ゲームが行われ、当該前兆ゲームが実行されたのちにＡＲＴゲームが実行されるものが多かった。このような従来のスロットマシンでは、ＡＲＴ初当り抽選に当選していない場合であっても、ＡＲＴ初当り抽選に当選している可能性があるとき（例えば内部抽選にてレア小役が選び出されたときなど）に前兆ゲームが実行される。すなわち、前兆ゲームが実行されたのちに、ＡＲＴゲームが実行される場合と実行されない場合とが生じる。そして、ＡＲＴ初当り抽選に当選している期待を遊技者に与えうる期待演出を前兆ゲーム中に実行することで、前兆ゲームに遊技者の興味を惹きつけることができる。

【０３１４】

※

ところが、このような従来のスロットマシンでは、せっかく前兆ゲームが実行されたにもかかわらずＡＲＴ初当り抽選に当選していなかった場合には、遊技者に与える落胆が大きい。とくに、設定された前兆ゲームが消化されるまでＡＲＴ初当り抽選の結果が明示されないとなると、遊技者は、ＡＲＴ初当り抽選に当選していない可能性のあるなかで前兆ゲームを実行しなければならず、ＡＲＴ初当り抽選に当選していなかった場合には興趣の低下が著しい。そこで、本実施形態のスロットマシン１では、地獄状態においてＡＲＴ初当り抽選に当選して移行先が有利状態Ａ～有利状態Ｃのうちいずれかに決定された場合（すなわち天井ゲーム（前兆ゲーム）が設定される有利状態に移行先が決定された場合）に

は、設定された天井ゲームが消化されたときに、必ず１回は指示機能表示が行われるように構成されている。これにより、ＡＲＴ初当り抽選に当選していない可能性のあるなかで前兆ゲームの実行を遊技者に強いることがなくなり、必ず１回は指示機能表示が行われることが確定されるなかで前兆ゲームを実行することとなる。しかも、前兆ゲームが消化されたのちの遊技者にとっての利益度合いが有利状態に応じて異なるため、前兆ゲームの意義を没却することなく、好適に、興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、本例では、設定された天井ゲーム（前兆ゲーム）が消化されたときに、必ず１回は指示機能表示が行われるように構成したが、指示機能表示の作動は、必ずしも、設定された天井ゲームが消化されたときにのみ行われるものに限られない。例えば、指示機能表示が実行された時点でＡＲＴ初当り抽選の結果を把握できる態様でなければ、前兆ゲームの中途で指示機能表示を作動させてもよい。「指示機能表示が実行された時点でＡＲＴ初当り抽選の結果を把握できる態様」とは、前兆ゲーム中に指示機能表示の作動回数が１回と決まっている場合に前兆ゲームの中途で指示機能表示が作動するとその時点でＡＲＴゲームが実行されないことを把握できてしまうような態様等が相当する。

【０３１５】

また、上述したとおり、地獄状態は指示機能表示の実行が確定された状態であり、有利状態は指示機能表示の実行が確定された状態である。ただし、引き戻し状態では指示機能表示の実行は確定されていない。そのため、地獄状態と、非地獄状態（有利状態Ａ～有利状態Ｅ、引き戻し状態Ａ及び引き戻し状態Ｂ）とを定義付ける場合には、指示機能表示の実行を許容することが不可能な状態が地獄状態であり、指示機能表示の実行を許容することが可能な状態が非地獄状態である。

【０３１６】

また、本例の有利状態Ａ、有利状態Ｂ及び有利状態Ｃでは、天井として３２ゲームが設定されるようにしたが、天井として設定されるのは３２ゲームに限られないことは言うまでもないが、３２ゲーム以下のゲーム数に設定されることが好ましい。

【０３１７】

また、本例の有利状態ＤではＣＺとして１０ゲームが設定されるようにしたが、ＣＺとして設定されるのは１０ゲームに限られないことは言うまでもない。

【０３１８】

ステップＳ６０３以降の処理では、状態に応じた処理が行われる。具体的には、ステップＳ６０３において有利状態ＡフラグがＯＮであると判定されると（ステップＳ６０３のＹＥＳ）、有利状態Ａ時処理が行われる（ステップＳ６０４）。ステップＳ６０３において有利状態ＡフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６０３のＮＯ）、ステップＳ６０５に進み、有利状態ＢフラグがＯＮであれるか否かが判定される（ステップＳ６０５）。ステップＳ６０５において有利状態ＢフラグがＯＮであると判定されると（ステップＳ６０５のＹＥＳ）、有利状態Ｂ時処理が行われる（ステップＳ６０６）。ステップＳ６０５において有利状態ＢフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６０５のＮＯ）、ステップＳ６０７に進み、有利状態ＣフラグがＯＮであるか否かが判定される（ステップＳ６０７）。ステップＳ６０７において有利状態ＣフラグがＯＮであると判定されると（ステップＳ６０７のＹＥＳ）、有利状態Ｃ時処理が行われる（ステップＳ６０８）。ステップＳ６０７において有利状態ＣフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６０７のＮＯ）、ステップＳ６０９に進み、有利状態ＤフラグがＯＮであるか否かが判定される（ステップＳ６０９）。ステップＳ６０９において有利状態ＤフラグがＯＮであると判定されると（ステップＳ６０９のＹＥＳ）、有利状態Ｄ時処理が行われる（ステップＳ６１０）。ステップＳ６０９において有利状態ＤフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６０９のＮＯ）、ステップＳ６１１に進み、有利状態ＥフラグがＯＮであるか否かが判定される（ステップＳ６１１）。ステップＳ６１１において有利状態ＥフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６１１のＹＥＳ）、有利状態Ｅ時処理が行われる（ステップＳ６１２）。ステップＳ６１１において有利状態ＥフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６１１のＮＯ）、ステップＳ６１３に進み、引き戻し状

態時処理が行われる（ステップＳ６１３）。

【０３１９】

なお、ステップＳ６０１においてゲーム数管理フラグがＯＦＦであると判定された場合は（ステップＳ６０１のＮＯ）、ステップＳ６１４に進み、地獄状態時処理が行われる。

【０３２０】

以下、地獄状態時処理、有利状態Ａ～有利状態Ｅにおける各処理及び引き戻し状態処理について、図６０～図６６を参照しつつ詳しく説明する。図６０～図６６は、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０により実行される各処理の一例を示すフローチャートである。詳しくは、図６０は、地獄状態時処理の一例を示すフローチャートである。図６１は、有利状態Ａ時処理の一例を示すフローチャートである。図６２は、有利状態Ｂ時処理の一例を示すフローチャートである。図６３は、有利状態Ｃ時処理の一例を示すフローチャートである。図６４は、有利状態Ｄ時処理の一例を示すフローチャートである。図６５は、有利状態Ｅ時処理の一例を示すフローチャートである。図６６は、引き戻し状態処理の一例を示すフローチャートである。

【０３２１】

［１０－３－４－１．地獄状態時処理］

地獄状態では、先ず、内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出されたか否かが判定される（ステップＳ６０１１）。ステップＳ６０１において、内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）のうちいずれかが選び出されたと判定されると（ステップＳ６０１１のＹＥＳ）、選び出された特別役の種別に応じて移行先決定抽選（ステップＳ６０１２）が行われる。この移行先決定抽選は、移行先の有利状態を決定する抽選であり、有利状態Ａ～有利状態Ｅのなかから移行先が決定される。

【０３２２】

ステップＳ６０１２の移行先決定抽選では、６５５３６分の５９６００の確率で有利状態Ａに決定され、６５５３６分の３９３５の確率で有利状態Ｂに決定され、６５５３６分の２０００の確率で有利状態Ｃに決定され、６５５３６分の１の確率で有利状態Ｄに決定され、６５５３６分の１の確率で有利状態Ｅに決定される。なお、本例のスロットマシン１では、設定１～設定６のうち任意の設定にホール関係者等が変更できるように構成されており、これらの設定毎に、内部抽選において各入賞役が選び出される確率が異なっている。ただし、内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出される確率については、設定１～設定６のいずれであっても同じ確率とされている。ここで、特別スイカ役が選び出される確率、特別チェリー役が選び出される確率及び特別維持リプレイ役が選び出される確率のそれぞれを設定１～設定６で共通としてもよいし、各特別役が選び出される確率は設定毎に異なるものの特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出される合成確率を設定１～設定６で共通としてもよい。

【０３２３】

ステップＳ６０１２において移行先が決定されると、ステップＳ６０１３～ステップＳ６０１６において移行先が判定され、移行先に応じた遊技状態フラグがＯＮにセットされる。

【０３２４】

具体的には、移行先が有利状態Ａである旨が判定されると（ステップＳ６０１３～ステップＳ６０１６の全てがＹＥＳ）、有利状態ＡフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０１７）。その後、ステップＳ６０１８に進み、天井ゲーム数が３２ゲームにセットされる（ＴＡ←３２）。その後、ステップＳ６０１９に進み、前兆フラグがＯＮにセットされる。

【０３２５】

また、移行先が有利状態Ｂである旨が判定されると（ステップＳ６０１３～６０１５においてＹＥＳ且つステップＳ６０１６においてＮＯ）、有利状態ＢフラグがＯＮにセット

される（ステップＳ６０２２）。その後、ステップＳ６０２３に進み、天井ゲーム数が３２ゲームにセットされる（ＴＢ←３２）。その後、ステップＳ６０１９に進み、前兆フラグがＯＮにセットされる。

【０３２６】

また、移行先が有利状態Ｃである旨が判定されると（ステップＳ６０１３及び６０１４においてＹＥＳ且つステップＳ６０１５においてＮＯ）、有利状態ＣフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０２４）。その後、ステップＳ６０２５に進み、天井ゲーム数が３２ゲームにセットされる（ＴＣ←３２）。その後、ステップＳ６０１９に進み、前兆フラグがＯＮにセットされる。

【０３２７】

ステップＳ６０１９において前兆フラグがＯＮにセットされると、その後、地獄状態フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６０２０）とともに、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０２１）、地獄状態時処理が終了する。

【０３２８】

なお、天井ゲーム数がセットされた場合、かかる天井ゲーム数のゲームが消化されるまで前兆演出が行われる。ただし、前兆演出中（天井ゲーム数のゲームが消化されるまでの間）に、ＡＲＴ初当り抽選に当選したり、内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出された場合には、天井ゲーム数のゲームが全て消化されていなくとも、ＡＲＴゲームやボーナスゲームが実行される。

【０３２９】

また、移行先が有利状態Ｄである旨が判定されると（ステップＳ６０１３においてＹＥＳ且つステップＳ６０１４においてＮＯ）、有利状態ＤフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０２６）。その後、ステップＳ６０２７に進み、ＣＺゲーム数が１０ゲームにセットされる（ＣＺ←１０）。なお、このとき、天井ゲーム数はセットされない（天井ゲーム数を０ゲームとセットしてもよい）。その後、地獄状態フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６０２０）とともに、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０２１）、地獄状態時処理が終了する。

【０３３０】

また、移行先が有利状態Ｅである旨が判定されると（ステップＳ６０１３においてＮＯ）、有利状態ＥフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０２８）。その後、ステップＳ６０２９に進み、ＡＲＴゲーム数が５０ゲームにセットされる（ＡＲＴ←５０）。ＡＲＴゲーム数ＡＲＴが５０ゲームにセットされると（ステップＳ６１２９のＹＥＳ）、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０３０）。その後、地獄状態フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６０２０）とともに、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０２１）、地獄状態時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０３３１】

なお、内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出されなかった場合には（ステップＳ６０１１のＮＯ）、ステップＳ６０１２～ステップＳ６０２１の処理がスキップされ、ゲーム数管理状態は開始されず（有利状態に移行されず）、地獄状態が継続する。

【０３３２】

ところで、地獄状態においてステップＳ６０１２の移行先決定抽選が行われると当該抽選の結果がいかなる結果であったとしても有利状態に移行され、必ず１回は指示機能表示が行われるので、内部抽選にて特別役に当選したか否かの判定（ステップＳ６０１１）又は／及び移行先決定抽選（ステップＳ６０１２）は、地獄状態におけるＡＲＴ初当り抽選に相当する。ただし、「ＡＲＴゲームの実行抽選」と定義するときは、内部抽選にて特別役に当選したか否かの判定（ステップＳ６０１１）は「ＡＲＴゲームの実行抽選」に相当せず、移行先決定抽選（ステップＳ６０１２）のみが「ＡＲＴゲームの実行抽選」に相当する。

【０３３３】

また、地獄状態では、ステップＳ６０１１において特別役が選び出されたと判定されて（ステップＳ６０１１のＹＥＳ）、ステップＳ６０１２の移行先決定抽選が行われた場合、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされて、次ゲームからゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始される。地獄状態であり且つボーナスゲームの実行中であったとしても、ステップＳ６０１１において特別役が選び出されたと判定され（ステップＳ６０１１のＹＥＳ）且つステップＳ６０１２の移行先決定抽選が行われた場合には、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされて次ゲームからゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始される。そのため、この場合、移行先が有利状態Ａ～Ｃのうちのいずれかであればボーナスゲーム中に天井ゲームが消化されることとなり、移行先が有利状態Ｄであればボーナスゲーム中にチャンスゾーン（ＣＡ）が実行されることとなり、移行先が有利状態Ｅであればボーナスゲームが終了し且つＲＴ状態がＲＴ２（ボーナスゲーム終了後はＲＴ０に制御される）に移行されたときにＡＲＴゲームが開始されることとなる。なお、ゲーム数管理処理が開始されると（指示機能表示にかかわるゲーム状態が地獄状態から有利状態に移行されると）、上述した特例処理を除いて（すなわち当該ゲーム数管理処理中にボーナス役が内部抽選にて選び出された場合を除いて）、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われる。

【０３３４】

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間とＯＦＦに設定されている期間とを比べると、ＯＮに設定されている期間の方が長いものの、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間は、全ゲーム期間の７０％以下となるように構成されている。そのため本実施形態のスロットマシン１では、射幸性を抑制しつつも、好適に、興趣の低下が抑制されることとなる。

【０３３５】

［１０－３－４－２．有利状態Ａ時処理］

有利状態Ａでは、先ず、ステップＳ６０３１において、天井ゲームの消化処理が行われる。具体的には、ゲームが実行される都度、３２ゲームとして設定された天井ゲーム数から、１ずつ減算される（ＴＡ←ＴＡ－１）。

【０３３６】

ステップＳ６０３１において天井ゲーム数から１減算されると、その後、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下であるか否かが判定される（ステップＳ６０３２）。所定の閾値Ｇは、１回のゲーム数管理処理で遊技者に払い出される遊技媒体としてのメダル枚数が規定値を超えないようにするために設定される値である。本例では、規定値をＮ枚とした場合、Ｎ枚を傾斜値（１ゲームあたりの純増枚数）で割った値を所定の閾値Ｇとして設定している。例えば、１回のゲーム数管理処理において遊技者に払い出される遊技媒体が３０００枚を超えないように規定する場合、傾斜値を２［枚／ゲーム］としたとき、１５００ゲームが所定の閾値Ｇとして設定される。ただし、ボーナスゲームが搭載されているスロットマシンにおいては、最短で終了するボーナスゲーム数を上記のＧから引いた値を、所定の閾値として設定してもよい。例えば、１回のゲーム数管理処理において遊技者に払い出される遊技媒体が３０００枚を超えないように規定する場合、傾斜値を２［枚／ゲーム］、最短で終了するボーナスゲーム数を３４ゲームとしたとき、１４６６ゲームが所定の閾値として設定される。

【０３３７】

当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である場合には（ステップＳ６０３２のＹＥＳ）、ステップＳ６０３４に進み、ＡＲＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６０３４）。ステップＳ６０３４で行われるＡＲＴ初当り抽選は、有利状態Ｅに移行するか否かを決定する抽選である。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ+通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるとき、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２に示されるとおりである。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」及び「通常維持リプ」のいずれでもないとき、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、６５５３６分の１に設定さ

れている。図７２は、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ+通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるときのＡＲＴ初当り抽選に用いられるテーブルである。

【０３３８】

ここで、ステップＳ６０３４で行われるＡＲＴ初当り抽選について詳述する。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６０３４で行われるＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２（「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時の欄）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０３３９】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満あれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の第１規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴ初当り抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが実行されたときに、予め決められたゲーム数（本実施形態でいえば５０ゲーム）が中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選したときに実行されるＡＲＴゲームのゲーム数は５０ゲームであるため（上乗せ抽選に当選しなかった場合）、上記の第１規定数は５０ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選したとしてもただちにＡＲＴゲームが開始されるわけではないため、準備状態としてのゲーム数を考慮し、（５０ゲーム＋α）ゲームに設定されることが好ましい。本実施形態では、（５０ゲーム＋α）ゲームとして、１００ゲームが設定されている。したがって、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴ初当り抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確率でしかＡＲＴ初当り抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴ初当り抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３４０】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴ初当り抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０３４１】

また、内部抽選にて選び出された役が通常維持リプであるとき、図７２に示されるとおり、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにかかわらず、常に、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。

【０３４２】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０３４３】

ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６０３５のＹＥＳ）、ステップＳ６０３６に進み、天井ゲーム数が０にセットされる（ＴＡ←０）。その後、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０３７）、有利状態Ａフラグが０ＦＦにセットされ（ステップＳ６０３８）、有利状態Ｅフラグが０Ｎにセットされ（ステップＳ６０３９）、ＡＲＴゲーム数が５０ゲームにセットされ（ステップＳ６０４０）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０４１）。その後、ステップＳ６０４２に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる。

【０３４４】

ステップＳ６０４２のＲＴ状態移行処理は、ＲＴ状態を移行させる処理である。具体的には、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されると、ステップＳ６０４１で指示機能が作動しているので、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されるように指示機能表示が行われる。この指示機能表示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御を行う。そして、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われたことを条件に、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０４３）、有利状態Ａ時処理が終了しメインルーチンに戻る。ただし、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったり、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６０４２においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われない。内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったときにはステップＳ６０４３においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされないが、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６０４２においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われないものの、ステップＳ６０４３においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされる。なお、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われるまで、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されたときに指示機能表示が行われる。言い換えると、ＲＴ１における内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出された場合に、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるとＲＴ２に移行する制御が行われるが、指示機能表示に従わなかったことにより上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されなかった場合には、ＲＴ１に維持されるが、ＡＲＴフラグはＯＮにセットされる。また、図４９～図５４の抽選テーブルによれば、「上げリプ１＋通常維持リプ」は一通りの押し順の条件装置にしか対応していないが、押し順ベルのように６通りの押し順に対応した条件装置をもった方が好適である。

【０３４５】

なお、ＡＲＴフラグは、ＡＲＴゲーム中であるか否かを示すための内部フラグであって、ＯＮである場合にはＡＲＴ中であることを意味し、ＯＦＦである場合には、ＡＲＴ中ではない、すなわち、非ＡＲＴ中であることを意味する。

【０３４６】

ステップＳ６０３４におけるＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合は（ステップＳ６０３５のＮＯ）、ステップＳ６０４４に進み、天井ゲーム数が０（ＴＡ＝０）であるか否かが判定される。天井ゲーム数が０でなければ（ステップＳ６０４４のＮＯ）、後述するステップＳ６０５３には進まず（すなわちステップＳ６０５３～ステップＳ６０６１の処

理は行われず）、地獄状態に移行されずに有利状態Ａが継続される。

【０３４７】

ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６０３５のＹＥＳ）、天井ゲーム数のゲームが消化されていなくとも有利状態Ａが終了して有利状態Ｅに移行される一方、ＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合には（ステップＳ６０３５のＮＯ）、天井ゲーム数のゲームが消化されるまで有利状態Ａが継続することとなる。ただし、図６１には示されていないが、ＡＲＴ初当り抽選に落選し（ステップＳ６０３５のＮＯ）且つ天井ゲーム数が０でない場合（ステップＳ６０４４のＮＯ）であっても、内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出された場合には、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるとボーナスゲームが開始される。このボーナスゲームの実行中は、６５５３６分の３２８の確率でＡＲＴ初当り抽選が行われ、ＡＲＴ初当り抽選に当選すると、ボーナスゲームが終了した後、ただちに有利状態Ｅに移行される。一方、ボーナスゲームの実行中にＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合は、天井ゲームが３２ゲームにセットされ（ＴＡ←３２）、有利状態Ａ時処理が再び行われる。

【０３４８】

ステップＳ６０４４において天井ゲーム数が０（ＴＡ＝０）である旨が判定されると（ステップＳ６０４４のＹＥＳ）、ステップＳ６０５３に進み、当該ゲーム管理処理中、すなわち現時点で継続中のゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから（ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされた以降に）、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６０５３）。指示機能表示が１回でも行われたか否かの判定とは、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから（区間表示ランプ６０５の点灯中に（あるいは点滅中に））、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出され、この「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に対応する入賞払い出し枚数のうち最大払い出し枚数（本例では８枚）が払い出されるための停止操作態様が１回でも指示されたか否かの判定が相当する。

【０３４９】

ステップＳ６０５３において、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回以上行われた旨判定されると（ステップＳ６０５３のＹＥＳ）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０５４）、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０５５）、有利状態ＡフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０５６）、地獄状態フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０５７）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６０５８）。その後、ステップＳ６０５９に進み、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされ（ステップＳ６０５９）、有利状態Ａ時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０３５０】

なお、ステップＳ６０５３において当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が未だ１回も行われていない旨判定されると（ステップＳ６０５３のＮＯ）、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６０６０）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０６１）。これにより、有利状態Ａ時処理において、たとえ天井ゲーム数ＴＡ（本例では３２ゲーム）のゲームがすでに消化されていたとしても、指示機能表示が未だ１回も行われていない旨判定されると、指示機能表示が少なくとも１回行われるまでは地獄状態に移行されず、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることとなる。

【０３５１】

ただし、図６１には示されていないが、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始された以降にボーナスゲームが実行された場合には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始された以降にたとえ指示機能表示が１回も行われていなかったとしても（ステップＳ６０５３においてＮＯと判定されたとしても）、ステップＳ６０５４～ステップＳ６０５９の処理が行われ、有利状態Ａから地獄状態に移行されることとなる。例えば、地獄状態から有利状態Ａに移行し、ＡＲＴ初当り抽選に当選することなく内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出されてボーナスゲームが実行されたものの当該ボーナスゲームの実

行中にもＡＲＴ初当り抽選に当選せず、ボーナスゲーム終了後に天井ゲームが３２ゲームにセットされて有利状態Ａ時処理が再び行われた場合に、指示機能表示が行われることなく天井ゲームである３２ゲームが消化された場合には、地獄状態から有利状態Ａに移行されたのちに指示機能表示が１回も行われていないものの、有利状態Ａから地獄状態に移行されることとなる。

【０３５２】

ステップＳ６０３２において、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えている旨判定されると（ステップＳ６０３２のＮＯ）、ステップＳ６０５３に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６０５３）。このステップＳ６０５３において、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回以上行われた旨判定されると（ステップＳ６０５３のＹＥＳ）、ステップＳ６０５４～ステップＳ６０５９の処理が行われたのち、有利状態Ａ時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０３５３】

ところで、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出される合成確率（６５５３６分の２６２８０）と所定の閾値Ｇ（１５００ゲーム）とを考慮すると確率的には極めて低い確率でしか発生し得ないものの、確率的には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから指示機能表示が１回も行われることなく、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定される場合（ステップＳ６０３２においてＮＯと判定され且つステップＳ６０５３においてＮＯと判定される場合）もあり得る。この場合、ステップＳ６０５４～ステップＳ６０５９の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６０６０）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０６１）。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで有利状態Ａが継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０３５４】

また、上述したとおり、設定された天井ゲーム数ＴＡ（本例では３２ゲーム）が消化されたのちであっても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も行われていなければ地獄状態に移行せずに有利状態Ａが継続するため、ステップＳ６０３１において減算処理が行われた結果、残り天井ゲーム数ＴＡがマイナスとなってしまうことが生じうる。そのため、初期値は３２ゲームであった天井ゲーム数ＴＡがゲームの実行によって０となった場合には、天井ゲーム数ＴＡを「ＦＦ」にセットし、天井ゲーム数ＴＡが「ＦＦ」であるときには、地獄状態や有利状態Ｅに移行することなく有利状態Ａが継続する限り、ステップＳ６０３１の処理を行わないようにするとともに、ステップＳ６０４４においてＹＥＳと判定されるようになっている。これにより、天井ゲーム数ＴＡがゲームの実行によって０となった以降に有利状態Ａが継続されたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３５５】

なお、ステップＳ６０３１においても、残り天井ゲーム数ＴＡがマイナスとなってしまう場合に、ゲームが実行されたとしても残り天井ゲーム数ＴＡを「ＦＦ」にセットしたままとする処理の他、そもそも「ＦＦ」にセットせずに「００」にキープする処理であってもよい。また、残り天井ゲーム数ＴＡは、ゲームが実行される都度減算されていく減算方式で説明したが、ゲームが実行される都度加算されていく加算方式としてもよいことは言うまでもない。

【０３５６】

なお、本例では、初期値は３２ゲームであった天井ゲーム数ＴＡがゲームの実行によって０となった場合には、天井ゲーム数ＴＡを「ＦＦ」にセットしているが、これに代えて

、「ＦＦ」にセットせずに００をキープする処理であってもよい。

【０３５７】

また、本例では、天井ゲーム数ＴＡの初期値を３２ゲームとし、ゲームが実行される都度天井ゲーム数ＴＡが減算される減算方式で説明したが、加算方式であってもよいことは言うまでもない。

【０３５８】

［１０－３－４－３．有利状態Ｂ時処理］

有利状態Ｂでは、先ず、ステップＳ６０７１において、天井ゲームの消化処理が行われる。具体的には、ゲームが実行される都度、３２ゲームとして設定された天井ゲーム数から、１ずつ減算される（ＴＢ←ＴＢ－１）。

【０３５９】

ステップＳ６０７１において天井ゲーム数から１減算されると、その後、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）以下であるか否かが判定される（ステップＳ６０７２）。ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である場合には（ステップＳ６０７２のＹＥＳ）、ステップＳ６０７３に進み、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選が行われる（ステップＳ６０７３）。有利状態Ｂは、天井ゲーム数ＴＢのゲームが消化されると有利状態Ｅに移行されて少なくとも５０ゲームのＡＲＴゲームが実行されることが決定されている状態であるため、ステップＳ６０７３で行われるＡＲＴゲーム数上乗せ抽選は、さらにＡＲＴゲームのゲーム数を上乗せするか否かを決定する抽選である。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ+通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるとき、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率は図７３（ａ）に示されるとおりである。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」及び「通常維持リプ」のいずれでもないとき、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率は、６５５３６分の１に設定されている。

【０３６０】

そして、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したときに上乗せされるゲーム数は、図７３（ｂ）に示されるとおりである。なお、図７３（ｂ）に示される『「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」非当選時』には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」及び「通常維持リプ」のいずれでもないときのみならず、内部抽選にて選び出された役が「通常維持リプ」であるときも含まれる。

【０３６１】

ここで、ステップＳ６０７３で行われるＡＲＴゲーム数上乗せ抽選について詳述する。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６０７３で行われるＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率は、図７３（ａ）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０３６２】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上であれば、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満あれば、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の第２規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが上乗せされたとしても、ＡＲＴゲームが中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したとき、最大で３００ゲームの上乗せが行われるため、上記の第２規定数は３００ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。したがって、内部抽選にて選

び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が３００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が３００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確率でしかＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選してＡＲＴゲームの上乗せが行われたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３６３】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満であるときのＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上であるときのＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数以上であるときのＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０３６４】

また、図７３（ｂ）に示されるように、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したときに上乗せされるゲーム数についても、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときには、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上と第２規定数未満とで異なっている。具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときには、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」非当選時と比べて、上乗せされるゲーム数が多くなるように設定されている。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したときに上乗せされるＡＲＴゲーム数が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選してＡＲＴゲームの上乗せが行われたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまったとしても、遊技者に与えうる落胆を軽減することが可能となる。

【０３６５】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０３６６】

その後、ステップＳ６０７４に進み、天井ゲーム数が０（ＴＢ＝０）であるか否かが判定される。天井ゲーム数が０であれば（ステップＳ６０７４のＹＥＳ）、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０７５）、有利状態Ｂフラグが０ＦＦにセットされ（ステップＳ６０７６）、有利状態ＥフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０７７）、ＡＲＴゲーム数がセットされ（ステップＳ６０７８）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０７９）。その後、ステップＳ６０８０に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる。

【０３６７】
なお、ステップＳ６０７３では、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に代えてＡＲＴ初当り抽選を行ってもよい。この場合、天井ゲーム数ＴＢが０にセットされた上でステップＳ６０７４に進む。
【０３６８】
ステップＳ６０８０のＲＴ状態移行処理は、ＲＴ状態を移行させる処理である。具体的には、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されると、ステップＳ６０７９で指示機能が作動しているので、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されるように指示機能表示が行われる。この指示機能表示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御を行う。そして、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われたことを条件に、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０８１）、有利状態Ｂ時処理が終了しメインルーチンに戻る。ただし、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったり、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６０８０においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われない。内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったときにはステップＳ６０８１においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされないが、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６０８０においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われないものの、ステップＳ６０８１においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされる。なお、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われるまで、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されたときに指示機能表示が行われる。言い換えると、ＲＴ１における内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出された場合に、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるとＲＴ２に移行する制御が行われるが、指示機能表示に従わなかったことにより上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されなかった場合には、ＲＴ１に維持されるが、ＡＲＴフラグはＯＮにセットされる。また、「上げリプ１＋通常維持リプ」についても押し順ベルのように６通りの押し順に対応した条件装置をもった方が好適であることは上述したとおりである。
【０３６９】
なお、ステップＳ６０７８では、ステップＳ６０７３の上乗せ抽選に当選していなければＡＲＴゲーム１ショット分のゲーム数（本例では５０ゲーム）がセットされるが、ステップＳ６０７３の上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せされるゲーム数αを加算したゲーム数（５０＋α）がセットされる。
【０３７０】
ステップＳ６０７４において、天井ゲーム数が０（ＴＢ＝０）でないと判定された場合（ステップＳ６０７４においてＮＯと判定された場合）には、ステップＳ６０７３のＡＲＴゲーム上乗せ抽選に当選したか否かにかかわらず、ステップＳ６０７５～ステップＳ６０８１の処理は行われない。すなわち、地獄状態に移行されずに有利状態Ｂが継続される。
【０３７１】
ステップＳ６０７２において、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えていると判定されると（ステップＳ６０７２のＮＯ）、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６０８２）。すなわち、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから（区間表示ランプ６０５の点灯中に（あるいは点滅中に））、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出され、この「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に対応する入賞払い出し枚数のうち最大払い出し枚数（本例では８枚）が払い出されるための停止操作態様が１回でも指示されたか否かが判定される。
【０３７２】
有利状態Ｂでは、天井ゲーム数ＴＢのゲームが消化されると有利状態Ｅに移行されてＡ

ＲＴゲームが実行されるものの、ステップＳ６０７２においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えていると判定される（ステップＳ６０７２においてＮＯと判定される）ことがある。例えば、地獄状態から有利状態Ｅに移行してＡＲＴゲームが実行され、さらにＡＲＴゲームの上乗せが行われ、一旦はＡＲＴゲームが終了したものの地獄状態に移行されることなくゲーム数カウンタＧＣのカウントが継続された状態で有利状態Ｂに移行されたような場合（例えば引き戻しモードにおいてＡＲＴ初当り抽選に当選して有利状態Ｂに移行された場合）には、当該有利状態Ｂにおいて天井ゲームＴＢの消化中にゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）を超えてしまうような場合である。このような場合、指示機能表示が１回でも行われていれば、強制的に、有利状態Ｂから地獄状態に移行されることとなるものの、当該ゲーム数管理処理中に、指示機能表示が１回も行われていないことも稀に生じうる。その場合には、たとえ有利状態Ｂであったとしても、有利状態Ｅに移行されることなく（ＡＲＴゲームが実行されることなく）、指示機能表示を１回行った上で、強制的に、有利状態Ｂから地獄状態に移行されることとなる。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで有利状態Ｂが継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０３７３】

具体的には、ステップＳ６０７２においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えていると判定された場合（ステップＳ６０７２のＮＯ）、ステップＳ６０８２において、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が行われたか否か判定される。ステップＳ６０８２において当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が未だ１回も行われていない旨判定されると（ステップＳ６０８２のＮＯ）、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６０８９）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６０９０）。一方、ステップＳ６０８２において当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が行われた旨判定されると（ステップＳ６０８２のＹＥＳ）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０８３）、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０８４）、有利状態ＢフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０８５）、地獄状態フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０８６）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６０８７）。その後、ステップＳ６０８８に進み、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされ（ステップＳ６０８８）、有利状態Ｂ時処理が終了しメインルーチンに戻る。これにより、地獄状態から有利状態Ａ～有利状態Ｅのいずれかに移行されてゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始された場合には、たとえゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えていたとしても、指示機能表示が１回も行われないまま有利状態Ｂから地獄状態に移行されることはなく、必ず１回は指示機能表示が行われた上で地獄状態に移行されることとなる。

【０３７４】

また、ステップＳ６０７２においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えていると判定された場合（ステップＳ６０７２のＮＯ）には、設定された天井ゲーム数ＴＢ（本例では３２ゲーム）が消化されたのちであっても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も行われていなければ地獄状態に移行せずに有利状態Ｂが継続するため、ステップＳ６０７１において減算処理が行われた結果、残り天井ゲーム数ＴＢがマイナスとなってしまうことが生じうる。そのため、初期値は３２ゲームであった天井ゲーム数ＴＢがゲームの実行によって０となった場合には、天井ゲーム数ＴＢをＦＦにセットし、天井ゲーム数ＴＢがＦＦであるときには、地獄状態や他の有利状態に移行することなく有利状態Ｂが継続する限り、ステップＳ６０７１の処理が行われないようになっている。これにより、天井ゲーム数ＴＢがゲームの実行によって０となった以降に有利状態Ｂが継続されたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３７５】

なお、ステップＳ６０７１においても、残り天井ゲーム数ＴＢがマイナスとなってしまう場合に、ゲームが実行されたとしても残り天井ゲーム数ＴＢを「ＦＦ」にセットしたままとする処理の他、そもそも「ＦＦ」にセットせずに「００」にキープする処理であってもよい。また、残り天井ゲーム数ＴＢは、ゲームが実行される都度減算されていく減算方式で説明したが、ゲームが実行される都度加算されていく加算方式としてもよいことは言うまでもない。

【０３７６】

［１０－３－４－４．有利状態Ｃ時処理］

有利状態Ｃでは、先ず、ステップＳ６０９１において、天井ゲームの消化処理が行われる。具体的には、ゲームが実行される都度、３２ゲームとして設定された天井ゲーム数から、１ずつ減算される（ＴＣ←ＴＣ－１）。

【０３７７】

ステップＳ６０９１において天井ゲーム数から１減算されると、その後、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）以下であるか否かが判定される（ステップＳ６０９２）。ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である場合には（ステップＳ６０９２のＹＥＳ）、ステップＳ６０９４に進み、ＡＲＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６０９４）。ステップＳ６０９４で行われるＡＲＴ初当り抽選は、有利状態Ｅに移行するか否かを決定する抽選である。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ+通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるとき、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２に示されるとおりである。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」及び「通常維持リプ」のいずれでもないとき、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、６５５３６分の１に設定されている。

【０３７８】

ここで、ステップＳ６０９４で行われるＡＲＴ初当り抽選は、ステップＳ６０３４で行われるＡＲＴ初当り抽選と同様にして行われる。すなわち、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６０９４で行われるＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２（「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時の欄）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０３７９】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満あれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の第１規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴ初当り抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが実行されたときに、予め決められたゲーム数（本実施形態でいえば５０ゲーム）が中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選したときに実行されるＡＲＴゲームのゲーム数は５０ゲームであるため（上乗せ抽選に当選しなかった場合）、上記の第１規定数は５０ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選したとしてもただちにＡＲＴゲームが開始されるわけではないため、準備状態としてのゲーム数を考慮し、（５０ゲーム＋α）ゲームに設定されることが好ましい。本実施形態では、（５０ゲーム＋α）ゲームとして、１００ゲームが設定されている。したがって、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴ初当り抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確

率でしかＡＲＴ初当り抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴ初当り抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３８０】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴ初当り抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０３８１】

また、内部抽選にて選び出された役が通常維持リプであるとき、図７２（通常維持リプ当選時の欄）に示されるとおり、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにかかわらず、常に、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。

【０３８２】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０３８３】

ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６０９５のＹＥＳ）、ステップＳ６０９６に進み、天井ゲーム数が０にセットされる（ＴＣ←０）。その後、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０９７）、有利状態ＣフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６０９８）、有利状態ＥフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６０９９）、ＡＲＴゲーム数が５０ゲームにセットされ（ステップＳ６１００）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１０１）。その後、ステップＳ６１０２に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる。

【０３８４】

ステップＳ６１０２のＲＴ状態移行処理は、ＲＴ状態を移行させる処理である。具体的には、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されると、ステップＳ６１０１で指示機能が作動しているので、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されるように指示機能表示が行われる。この指示機能表示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御を行う。そして、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われたことを条件に、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１０３）、有利状態Ｃ時処理が終了しメインルーチンに戻る。ただし、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったり、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６１０２においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われないものの、ステップＳ６１０３においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされる。なお、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行

われるまで、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されたときに指示機能表示が行われる。言い換えると、ＲＴ１における内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出された場合に、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるとＲＴ２に移行する制御が行われるが、指示機能表示に従わなかったことにより上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されなかった場合には、ＲＴ１に維持されるが、ＡＲＴフラグはＯＮにセットされる。

【０３８５】

ステップＳ６０９４におけるＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合は（ステップＳ６０９５のＮＯ）、ステップＳ６１０４に進み、天井ゲーム数が０（ＴＣ＝０）であるか否かが判定される。天井ゲーム数が０でなければ（ステップＳ６１０４のＮＯ）、後述するステップＳ６１０６～６１０９の処理は行われない。すなわち、有利状態Ｃが継続される。

【０３８６】

ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６０９５のＹＥＳ）、天井ゲーム数のゲームが消化されていなくとも有利状態Ｃが終了して有利状態Ｅに移行される一方、ＡＲＴ初当り抽選に当選しない場合には（ステップＳ６０９５のＮＯ）、天井ゲーム数のゲームが消化されるまで有利状態Ｃが継続することとなる。ただし、図６３には示されていないが、ＡＲＴ初当り抽選に落選し（ステップＳ６０９５のＮＯ）且つ天井ゲーム数が０でない場合（ステップＳ６１０４のＮＯ）であっても、内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出された場合には、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるとボーナスゲームが開始される。このボーナスゲームの実行中は、６５５３６分の３２８の確率でＡＲＴ初当り抽選が行われ、ＡＲＴ初当り抽選に当選すると、ボーナスゲームが終了した後、ただちに有利状態Ｅに移行される。一方、ボーナスゲームの実行中にＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合は、天井ゲームが３２ゲームにセットされ（ＴＣ←３２）、有利状態Ｃ時処理が再び行われる。

【０３８７】

ステップＳ６１０４において天井ゲーム数が０（ＴＣ＝０）である旨が判定されると（ステップＳ６１０４のＹＥＳ）、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１０６）、有利状態Ｃフラグが ＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１０７）、有利状態ＤフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１０８）。そして、ステップＳ６１０９において、チャンスゾーンのゲーム数として１０ゲームがセットされ（ＣＺ←１０）、有利状態Ｃ時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０３８８】

また、ステップＳ６０９２において、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定された場合（ステップＳ６０３２のＮＯ）、ステップＳ６１１２に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６１１２）。ここで、指示機能表示が１回以上行われた旨判定されると（ステップＳ６１１２のＹＥＳ）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１１３）、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１１４）、有利状態ＣフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１１５）、地獄状態フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１１６）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６１１７）。その後、ステップＳ６１１８に進み、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされ（ステップＳ６１１８）、有利状態Ｃ時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０３８９】

ところで、有利状態Ｃにおいても、有利状態Ａの場合と同様に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出される合成確率（６５５３６分の２６２８０）と所定の閾値Ｇ（１５００ゲーム）とを考慮すると確率的には極めて低い確率でしか発生し得ないものの、確率的には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから指示機能表示が１回も行われることなく、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定される場合（ステップＳ６０９２においてＮＯと判定され且つステップ

Ｓ６１１２においてＮＯと判定される場合）もあり得る。この場合、ステップＳ６１１３～ステップＳ６１１８の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６１１９）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１２０）。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで有利状態Ｃが継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０３９０】

また、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を越えた場合であって、設定された天井ゲーム数ＴＣ（本例では３２ゲーム）が消化されたのちであっても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も行われていなければ地獄状態に移行せずに有利状態Ｃが継続するため、ステップＳ６０９１において減算処理が行われた結果、残り天井ゲーム数ＴＡがマイナスとなってしまうことが生じうる。そのため、初期値は３２ゲームであった天井ゲーム数ＴＡがゲームの実行によって０となった場合には、天井ゲーム数ＴＣを「ＦＦ」にセットし、天井ゲーム数ＴＣが「ＦＦ」であるときには、地獄状態や他の有利状態に移行することなく有利状態Ｃが継続する限り、ステップＳ６０９１の処理を行わないようにするとともに、ステップＳ６１０４においてＹＥＳと判定されるようになっている。これにより、天井ゲーム数ＴＣがゲームの実行によって０となった以降に有利状態Ｃが継続されたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３９１】

なお、ステップＳ６０９１においても、残り天井ゲーム数ＴＣがマイナスとなってしまう場合に、ゲームが実行されたとしても残り天井ゲーム数ＴＣを「ＦＦ」にセットしたままとする処理の他、そもそも「ＦＦ」にセットせずに「００」にキープする処理であってもよい。また、残り天井ゲーム数ＴＣは、ゲームが実行される都度減算されていく減算方式で説明したが、ゲームが実行される都度加算されていく加算方式としてもよいことは言うまでもない。

【０３９２】

［１０－３－４－５．有利状態Ｄ時処理］

有利状態Ｄでは、先ず、ステップＳ６１３１において、ＣＺゲームの消化処理が行われる。具体的には、ゲームが実行される都度、１０ゲームとして設定されたＣＺゲーム数から、１ずつ減算される（ＣＺ←ＣＺ－１）。

【０３９３】

ステップＳ６１３１においてＣＺゲーム数から１減算されると、その後、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）以下であるか否かが判定される（ステップＳ６１３２）。

【０３９４】

当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である場合には（ステップＳ６１３２のＹＥＳ）、ステップＳ６１３４に進み、ＡＲＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６１３４）。ステップＳ６１３４で行われるＡＲＴ初当り抽選は、有利状態Ｅに移行するか否かを決定する抽選であり、有利状態Ａ～有利状態Ｃのいずれと比べても高確率に設定されている。具体的には、図７４に示されるように、内部抽選にてレア小役（スイカ役、チェリー役）が選び出された場合には６５５３６分の６５５３６（１００％）の確率で当選し、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出された場合には６５５３６分の１６３８４（２５％）の確率で当選するように、ステップＳ６１３４のＡＲＴ初当り抽選が行われる。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」と「通常維持リプ」とのいずれかであるとき、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２に示されるとおりである。なお、有利状態ＤのＣＺ中における内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出されてボーナスゲームが実行された場合には、ゲーム数カウンタＧＣが閾値Ｇを超えていない

限り、当該ボーナスゲームが実行されたのちに有利状態Ｅに移行されてＡＲＴゲームが実行されることが確定する。

【０３９５】

ここで、ステップＳ６１３４で行われるＡＲＴ初当り抽選について詳述する。内部抽選にて選び出された役がレア小役（スイカ役、チェリー役）や「押し順ベル１」～「押し順ベル６」や通常維持リプであるとき、ステップＳ６１３４で行われるＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にかかわらず上述したとおり（図７４及び図７２（通常維持リプ当選時の欄）に示されるとおり）である。これに対し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６１３４で行われるＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２（「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時の欄）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０３９６】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数以上であれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数未満あれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴ初当り抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが実行されたときに、予め決められたゲーム数（本実施形態でいえば５０ゲーム）が中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選したときに実行されるＡＲＴゲームのゲーム数は５０ゲームであるため（上乗せ抽選に当選しなかった場合）、上記の規定数は５０ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選したとしてもただちにＡＲＴゲームが開始されるわけではないため、準備状態としてのゲーム数を考慮し、（５０ゲーム＋α）ゲームに設定されることが好ましい。本実施形態では、（５０ゲーム＋α）ゲームとして、１００ゲームが設定されている。したがって、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴ初当り抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確率でしかＡＲＴ初当り抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴ初当り抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０３９７】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数未満であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴ初当り抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０３９８】

また、内部抽選にて選び出された役が通常維持リプであるとき、図７２（通常維持リプ

当選時の欄）に示されるとおり、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにかかわらず、常に、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４であることは上述したとおりである。

【０３９９】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０４００】

ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６１３５のＹＥＳ）、ステップＳ６１３６に進み、ＣＺゲーム数が０にセットされる（ＣＺ←０）。その後、前兆フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１３７）、有利状態Ｄフラグが０ＦＦにセットされ（ステップＳ６１３８）、有利状態ＥフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１３９）、ＡＲＴゲーム数が５０ゲームにセットされ（ステップＳ６１４０）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１４１）。その後、ステップＳ６１４２に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる。

【０４０１】

ステップＳ６１４２のＲＴ状態移行処理は、ＲＴ状態を移行させる処理である。具体的には、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されると、ステップＳ６１４１で指示機能が作動しているので、リール停止ボタン２１１が「右－中－左」の押し順（逆押し）で停止操作されるように指示機能表示が行われる。この指示機能表示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御を行う。そして、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われたことを条件に、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１４３）、有利状態Ｄ時処理が終了しメインルーチンに戻る。ただし、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったり、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６１４２においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われない。内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されなかったときにはステップＳ６１４３においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされないが、指示機能表示が行われたにもかかわらず遊技者がこれに従わなかったときは、ステップＳ６１０４２においてＲＴ１からＲＴ２への移行制御は行われないものの、ステップＳ６１４３においてＡＲＴフラグがＯＮにセットされる。なお、ＲＴ１からＲＴ２への移行制御が行われるまで、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されたときに指示機能表示が行われる。言い換えると、ＲＴ１における内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出された場合に、上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるとＲＴ２に移行する制御が行われるが、指示機能表示に従わなかったことにより上げリプレイ役１に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されなかった場合には、ＲＴ１に維持されるが、ＡＲＴフラグはＯＮにセットされる。また、「上げリプ１＋通常維持リプ」についても押し順ベルのように６通りの押し順に対応した条件装置をもった方が好適であることは上述したとおりである。

【０４０２】

ステップＳ６１３４におけるＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合は（ステップＳ６１３５のＮＯ）、ステップＳ６１４４に進み、ＣＺゲーム数が０（ＣＺ＝０）であるか否かが判定される。ＣＺゲーム数が０でなければ（ステップＳ６１４４のＮＯ）、後述するステップＳ６１５３～６１６０の処理は行われない。すなわち、地獄状態に移行されずに有利状態Ｄが継続される。

【０４０３】
ＡＲＴ初当り抽選に当選した場合には（ステップＳ６１３５のＹＥＳ）、ＣＺゲーム数のゲームが消化されていなくとも有利状態Ｄが終了して有利状態Ｅに移行される一方、ＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった場合には（ステップＳ６１３５のＮＯ）、ＣＺゲーム数のゲームが消化されるまで有利状態Ｄが継続することとなる。ただし、図６４には示されていないが、ＡＲＴ初当り抽選に落選し（ステップＳ６１３５のＮＯ）且つＣＺゲーム数が０でない場合（ステップＳ６１４４のＮＯ）であっても、内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出された場合には、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるとボーナスゲームが開始される。このボーナスゲームの実行中は、６５５３６分の３２８の確率でＡＲＴゲーム数が上乗せされる上乗せ抽選が行われ、この上乗せ抽選に当選すると、ボーナスゲームが終了した後、ただちに有利状態Ｅに移行されて、上乗せされたゲーム数も含めてＡＲＴゲームが実行される。一方、ボーナスゲームの実行中に上乗せ抽選に当選しなかった場合は、ＡＲＴゲーム数として５０ゲームがセットされ（ＡＲＴ←５０）、ボーナスゲームが終了した後、ただちに有利状態Ｅに移行されて、５０ゲームのＡＲＴゲームが実行される。

【０４０４】
ステップＳ６１４４においてＣＺゲーム数が０（ＣＺ＝０）である旨が判定されると（ステップＳ６１４４のＹＥＳ）、ステップＳ６１５３に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６１５３）。

【０４０５】
ステップＳ６１５３において、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回以上行われた旨判定されると（ステップＳ６１５３のＹＥＳ）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１５４）、有利状態ＤフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１５５）、地獄状態フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１５６）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６１５７）。その後、ステップＳ６１５８に進み、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされ（ステップＳ６１５８）、有利状態Ｄ時処理が終了しメインルーチンに戻る。

【０４０６】
ところで、有利状態Ｄにおいても、有利状態Ａや有利状態Ｃの場合と同様に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出される合成確率（６５５３６分の２６２８０）と所定の閾値Ｇ（１５００ゲーム）とを考慮すると確率的には極めて低い確率でしか発生し得ないものの、確率的には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから指示機能表示が１回も行われることなく、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定される場合（ステップＳ６１３２においてＮＯと判定され且つステップＳ６１５３においてＮＯと判定される場合）もあり得る。この場合、ステップＳ６１５４～ステップＳ６１５８の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６１５９）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１６０）。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで有利状態Ｄが継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０４０７】
また、上述したとおり、設定されたＣＺゲーム数ＣＺ（本例では１０ゲーム）が消化されたのちであっても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も行われていなければ地獄状態に移行せずに有利状態Ｄが継続するため、ステップＳ６１３１において減算処理が行われた結果、残りＣＺゲーム数ＣＺがマイナスとなってしまうことが生じうる。そのため、初期値は１０ゲームであったＣＺゲーム数ＣＺがゲームの実行によって０となった場合には、残りチャンスゲーム数ＣＺを「ＦＦ」にセットし、チャンスゲーム数ＣＺが「ＦＦ」であるときには、地獄状態や有利状態Ｅに移行することなく有利状態Ｄが継続す

る限り、ステップＳ６１３１の処理を行わないようにするとともに、ステップＳ６１４４においてＹＥＳと判定されるようになっている。これにより、チャンスゲーム数ＣＺがゲームの実行によって０となった以降にチャンスゲーム（ＣＺ）が継続されたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４０８】

なお、ステップＳ６１３１において、残りチャンスゲーム数ＣＺがマイナスとなってしまう場合に、ゲームが実行されたとしても残りチャンスゲーム数ＣＺを「ＦＦ」にセットしたままとする処理の他、そもそも「ＦＦ」にセットせずに「００」にキープする処理であってもよい。また、残りチャンスゲーム数ＣＺは、ゲームが実行される都度減算されていく減算方式で説明したが、ゲームが実行される都度加算されていく加算方式としてもよいことは言うまでもない。

［１０－３－４－６．有利状態Ｅ時処理］

有利状態ＥはＡＲＴゲーム中の処理である。この有利状態Ｅでは、先ず、ステップＳ６１７１において、ＡＲＴゲームの消化処理が行われる。具体的には、ゲームが実行される都度、ステップＳ６０４０、ステップＳ６０６７、ステップＳ６１００、ステップＳ６１４０またはステップＳ６１９７において予め設定されたＡＲＴゲーム数から、１ずつ減算される（ＡＲＴ←ＡＲＴ－１）。

【０４０９】

ステップＳ６１７１においてＡＲＴゲーム数から１減算されると、その後、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）以下であるか否かが判定される（ステップＳ６１７２）。

【０４１０】

当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である場合には（ステップＳ６１７２のＹＥＳ）、ステップＳ６１７３に進み、特化ゾーン中でないか否か判定される（ステップＳ６１７３）。

【０４１１】

ステップＳ６１７３において特化ゾーン中でないと判定されると（ステップＳ６１７３のＹＥＳ）、図７６の特化ゾーン抽選テーブルを用いて、上述した特化ゾーン抽選を行う（ステップＳ６１７４）。ステップＳ６１７４の特化ゾーン抽選に当選した場合には（ステップＳ６１７５のＹＥＳ）、ステップＳ６１７６に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる（ステップＳ６１７６）。

【０４１２】

ステップＳ６１７６のＲＴ状態移行処理は、ＲＴ状態を移行させる処理である。具体的には、内部抽選にて「上げリプ２＋通常維持リプ」が選び出されると、指示機能が作動しているので、リール停止ボタン２１１が「右－左－中」の押し順（逆挟み押し）で停止操作されるように指示機能表示が行われる。この指示機能表示にしたがって遊技者がリール停止ボタン２１１を停止操作すると、上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示され、ＣＰＵ１１１０は、ＲＴ２からＲＴ３への移行制御を行う。なお、特化ゾーン抽選に当選したとき、ＡＲＴ中抽選状態は、ＡＲＴ中低確率状態またはＡＲＴ中高確率状態から特化ゾーン準備状態に移行される。そして、上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると、特化ゾーン準備状態から特化ゾーン状態に移行される。

【０４１３】

ステップＳ６１７７では、上乗せ決定抽選が行われる。ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選では、まず、ＡＲＴゲーム数を上乗せするか否かが抽選され、さらに、上乗せすると決定した場合は（ステップＳ６１７８のＹＥＳ）、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選に進み、何ゲームを上乗せするかが抽選される。そして、ステップＳ６１８０において、上乗せゲーム数決定抽選にて決定された上乗せゲーム数Ｎの上乗せが行われる（ＡＲＴ←ＡＲＴ＋Ｎ）。上述したとおり、上乗せ決定抽選は図６７及び図７３（ａ）を

用いて行われ、上乗せゲーム数決定抽選は図６８～図７１及び図７３（ｂ）を用いて行われる。図６７は上乗せ決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例であり、図６８はＡＲＴ中低確率状態であるときに上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例であり、図６９はＡＲＴ中高確率状態であるときに上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例であり、図７０は特化ゾーン中に上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例であり、図７１は特化ゾーン準備中に上乗せゲーム数決定抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。

【０４１４】

なお、ステップＳ６１７３において特化ゾーン中であると判定されたとき（ステップＳ６１７３のＮＯ）は、ステップＳ６１７４、ステップＳ６１７５及びステップＳ６１７６をスキップしてステップＳ６１７７に進む。また、ステップＳ６１７５においてステップＳ６１７４の特化ゾーン抽選に落選したと判定されたとき（ステップＳ６１７５のＮＯ）は、ステップＳ６１７６をスキップしてステップＳ６１７７に進む。

【０４１５】

ステップＳ６１８１では、図７５に示されるＡＲＴ中抽選状態移行抽選テーブルを用いてＡＲＴ中抽選状態移行抽選が行われる。このＡＲＴ中抽選状態移行抽選は、上述したとおり、基本ＡＲＴ中におけるＡＲＴ中抽選状態を、ＡＲＴ中低確率状態とＡＲＴ中高確率状態とのうちいずれに制御するかについて決定する抽選である。そして、ステップＳ６１８１のＡＲＴ中抽選状態移行抽選の結果にもとづいて、ステップＳ６１８３のＡＲＴ中抽選状態移行処理が行われる。

【０４１６】

詳述すると、ＡＲＴ中低確率状態においては、図７５の「低→高」を参照し、内部抽選の結果に対応して作動した条件装置に応じた確率で、ＡＲＴ中高確率状態への移行抽選が行われ（ステップＳ６１８１）、この移行抽選に当選すると（ステップＳ６１８２のＹＥＳ）、ＡＲＴ中高確率状態に移行制御される（ステップＳ６１８３）。ステップＳ６１８１の移行抽選に落選すると（ステップＳ６１８２のＮＯ）、ステップＳ６１８３がスキップされて、指示機能の発生にかかわる処理が終了し、ＡＲＴ中低確率状態が維持される。また、ＡＲＴ中高確率状態においては、図７５の「高→低」を参照し、内部抽選の結果に対応して作動した条件装置に応じた確率で、ＡＲＴ中低確率状態への移行抽選が行われ（ステップＳ６１８１）、この移行抽選に当選すると（ステップＳ６１８２のＹＥＳ）、ＡＲＴ中低確率状態に移行制御される（ステップＳ６１８３）。ステップＳ６１８１の移行抽選に落選すると（ステップＳ６１８２のＮＯ）、ステップＳ６１８３がスキップされて、指示機能の発生にかかわる処理が終了し、ＡＲＴ中高確率状態が維持される。ステップＳ６１８１のＡＲＴ中抽選状態移行抽選は、図７５に示されるＡＲＴ中抽選状態移行抽選テーブルを用いて行われる。図７５は、ＡＲＴ中抽選状態移行抽選に用いられる抽選テーブルである。なお、図７５に示される「低」は「ＡＲＴ中低確率状態」を意味し、同じく図７５に示される「高」は「ＡＲＴ中高確率状態」を意味する。ＡＲＴ中抽選状態移行抽選は、ＡＲＴ中高確率状態及びＡＲＴ中低確率状態のいずれにおいても、内部抽選が行われる都度（ゲームが実行される都度）実行される。

【０４１７】

ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に落選したと判定されると（ステップＳ６１７８のＮＯ）、ステップＳ６１８４に進み、ＡＲＴゲームの消化判定が行われる。ステップＳ６１８４で行われるＡＲＴゲームの消化判定では、実行されるべきＡＲＴゲームが全て消化されたか否かが判定され、実行されるべきＡＲＴゲームが全て消化されたと判定されると（ステップＳ６１８４のＹＥＳ）、有利状態ＥフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１８５）、引き戻し状態フラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６１８６）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１８７）、ＡＲＴフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１８８）、有利状態Ｅ時処理が終了しメインルーチンに戻る。一方、ステップＳ６１８４において、実行されるべきＡＲＴゲームが未消化であると判定されたときには（ステップＳ６１８４のＮＯ）、ステップＳ６１８１に進み、ＡＲＴゲームが継

続される。

【０４１８】

なお、図６５では図示されていないが、ＡＲＴゲームの最終ゲームが終了したとき（ステップＳ６１８４においてＹＥＳと判定されたとき）にＲＴ状態を判定するステップを有している。ここで判定されたＲＴ状態が、ＲＴ１であればステップＳ６１８６において引き戻し状態ＡフラグをＯＮに設定し、ＲＴ２であれば引き戻し状態ＢフラグをＯＮに設定する。引き戻し状態Ａ及びＢについては後述する。

【０４１９】

ステップＳ６１７２において、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値（本例では１５００ゲーム）を超えていると判定されると、すなわち、当該ゲーム数管理処理において遊技者により実行されたゲーム数が所定の閾値を超えていると判定されると（ステップＳ６１７２のＮＯ）、ステップＳ６１９０に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６１９０）。当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が行われた旨が判定されると（ステップＳ６１９０のＹＥＳ）、ＡＲＴフラグがＯＮであるか否か判定される（ステップＳ６１９１）。

【０４２０】

ステップＳ６１９１においてＡＲＴフラグがＯＮであると判定されると（ステップＳ６１９１のＹＥＳ）、ＡＲＴフラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６１９２）とともに、有利状態ＥフラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１９３）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１９４）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされ（ステップＳ６１９５）、地獄状態フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１９６）。その後、ステップＳ６１９７に進み、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされ（ＧＣ←０）、有利状態Ｅ時処理が終了しメインルーチンに戻る。すなわち、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が所定の閾値に達した場合（ステップＳ６１７２においてＮＯと判定されたとき）には、たとえＡＲＴゲームが中途であったとしても（ＡＲＴゲームの終了条件が成立していない（規定ゲーム数（本例では５０ゲーム）が消化されていない）としても）、実行中のＡＲＴゲームが中途で強制的に終了されることとなる。なお、ステップＳ６１９１においてＡＲＴフラグがＯＦＦであると判定されると（ステップＳ６１９１のＮＯ）、ステップＳ６１９２をスキップして、ステップＳ６１９３に進む。

【０４２１】

ところで、有利状態Ｅにおいても、有利状態Ａや有利状態Ｃや有利状態Ｄの場合と同様に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出される合成確率（６５５３６分の２６２８０）と所定の閾値Ｇ（１５００ゲーム）とを考慮すると確率的には極めて低い確率でしか発生し得ないものの、確率的には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから指示機能表示が１回も行われることなく、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定される場合（ステップＳ６１７２においてＮＯと判定され且つステップＳ６１９０においてＮＯと判定される場合）もあり得る。この場合、ステップＳ６１９１～ステップＳ６１９７の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６１９８）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６１９９）。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで有利状態Ｅが継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０４２２】

また、上述したとおり、実行されるべきＡＲＴゲーム数ＡＲＴ（本例では５０ゲーム＋α）が全て消化されたのちであっても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も行われていなければ地獄状態に移行せずに有利状態Ｅが継続するため、ステップＳ６１７１において減算処理が行われた結果、残りＡＲＴゲーム数ＡＲＴがマイナスとなってしまうことが生じうる。そのため、初期値は（５０ゲーム＋α）であったＡＲＴゲーム数ＡＲ

Ｔがゲームの実行によって０となった場合には、ＡＲＴゲーム数ＴＡを「ＦＦ」にセットし、ＡＲＴゲーム数ＴＡが「ＦＦ」であるときには、地獄状態や引き戻し状態に移行することなく有利状態Ｅが継続する限り、ステップＳ６１７１の処理を行わないようにするとともに、ステップＳ６１８４においてＹＥＳと判定されるようになっている。これにより、ＡＲＴゲーム数ＡＲＴがゲームの実行によって０となった以降に有利状態Ｅが継続されたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４２３】

なお、ステップＳ６１７１において、残りＡＲＴゲーム数ＡＲＴがマイナスとなってしまう場合に、ゲームが実行されたとしても残りＡＲＴゲーム数ＡＲＴを「ＦＦ」にセットしたままとする処理の他、そもそも「ＦＦ」にセットせずに「００」にキープする処理であってもよい。また、残りＡＲＴゲーム数ＡＲＴは、ゲームが実行される都度減算されていく減算方式で説明したが、ゲームが実行される都度加算されていく加算方式としてもよいことは言うまでもない。

【０４２４】

ここで、ステップＳ６１７７で行われるＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選及びステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選について詳述する。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６１７７で行われるＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率は、図７３（ａ）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０４２５】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上であれば、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満あれば、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の第２規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが上乗せされたとしても、ＡＲＴゲームが中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選したとき、最大で３００ゲームの上乗せが行われるため、上記の第２規定数は３００ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。したがって、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が３００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が３００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確率でしかＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選してＡＲＴゲームの上乗せが行われたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４２６】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満であるときのＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上であるときのＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴ

ゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが規定数以上であるときのＡＲＴゲーム数上乗せ抽選における当選確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０４２７】

また、図７３（ｂ）に示されるように、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選したときにステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選で上乗せされるゲーム数についても、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときには、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数以上と第２規定数未満とで異なっている。具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときには、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」非当選時と比べて、上乗せされるゲーム数が多くなるように設定されている。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選したときにステップＳ６１７９で上乗せされるＡＲＴゲーム数が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選に当選してＡＲＴゲームの上乗せが行われたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまったとしても、遊技者に与えうる落胆を軽減することが可能となる。

【０４２８】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。なお、上記では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときのＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率を変更する説明を行ってきたが、当該当選確率（６５５３６分の６５５３６）を変えることなく、図７３（ｂ）に示すゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第２規定数未満の場合の上乗せゲーム数決定抽選に用いられるテーブルを参照するようにしてもよい。すなわち、ＡＲＴゲーム数の上乗せ決定抽選における当選確率を変更することなく、上乗せゲーム数決定抽選において上乗せされるゲーム数を変更するようにしてもよい。

【０４２９】

［１０－３－４－７．引き戻し状態時処理］

引き戻し状態は、実行されるべきＡＲＴゲーム数が全て消化され且つゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていないとき（ステップＳ６１８４でＹＥＳと判定されたとき）に、有利状態Ｅの終了後に制御される状態であり、本例では、引き戻し状態Ａと引き戻し状態Ｂとが用意されている。ＡＲＴ初当り抽選の当選確率は、引き戻し状態Ａ及びＢのいずれの場合も、有利状態Ａ～Ｃ及び有利状態Ｅよりも高く設定されており、有利状態Ｄよりも低く設定されているが、有利状態Ｄよりも高く設定されるようにしてもよい。

【０４３０】

本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴゲーム中は、原則的にＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ１に移行されることはないが、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されてリール停止ボタン２１１の適正な停止操作順序が指示機能表示によって明示されたにもかかわらず、この指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作しなかったことで０枚ベル零し目が有効ラインに表示されると、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の制御によってＲＴ２からＲＴ１に移行される。本例では、上述したとおり、ＡＲＴゲームの最終ゲームが終了したとき（ステップＳ６１８４においてＹＥ

Ｓと判定されたとき）のＲＴ状態がＲＴ１であれば引き戻し状態Ａに制御され、ＡＲＴゲームの最終ゲームが終了したときのＲＴ状態がＲＴ２であれば引き戻し状態Ｂに制御される。引き戻し状態は、ＡＲＴゲームの最終ゲームが終了した時点でのＲＴ状態に応じて決定されるため、ＡＲＴゲームの最終ゲームが開始された時点のＲＴ状態がＲＴ２であったとしても、ＡＲＴゲームの最終ゲームにおいて０枚ベル零し目が有効ラインに表示された場合には、ＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ１に移行されるので、引き戻し状態Ａに制御されることとなる。

【０４３１】

以下に、引き戻し状態時処理について説明する。引き戻し状態では、先ず、ゲームが実行される都度、引き戻し状態に応じてＡＲＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６２０１）。このＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときは図７２のＡＲＴ初当り抽選テーブルに示されるとおりであり、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」以外の役であるときは図７７の引き戻し状態におけるＡＲＴ初当り抽選テーブルに示されるとおりである。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときは、図７２に示されるように、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が引き戻し状態Ａと引き戻し状態Ｂとで共通している。これに対し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」以外の役であるときは、図７７を参照すると分かるように、引き戻し状態Ａと引き戻し状態Ｂとを比べると、引き戻し状態Ａよりも引き戻し状態Ｂの方が、ＡＲＴ初当り抽選に当選しやすい点で遊技者に有利である。

【０４３２】

ここで、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６２０１で行われるＡＲＴ初当り抽選について詳述する。内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ステップＳ６２０１で行われるＡＲＴ初当り抽選における当選確率は、図７２（「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時の欄）に示されるように、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。

【０４３３】

具体的には、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の６５５３６（すなわち１００％）である。また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満あれば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。上記の第１規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴ初当り抽選に当選したことにもとづいてＡＲＴゲームが実行されたときに、予め決められたゲーム数（本実施形態でいえば５０ゲーム）が中途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選したときに実行されるＡＲＴゲームのゲーム数は５０ゲームであるため（上乗せ抽選に当選しなかった場合）、上記の第１規定数は５０ゲーム以上であることが好ましい。ただし、ＡＲＴ初当り抽選に当選したとしてもただちにＡＲＴゲームが開始されるわけではないため、準備状態としてのゲーム数を考慮し、（５０ゲーム＋α）ゲームに設定されることが好ましい。本実施形態では、（５０ゲーム＋α）ゲームとして、１００ゲームが設定されている。したがって、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム以上であれば１００％の確率でＡＲＴ初当り抽選に当選し、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲーム未満であれば６５５３６分の４の確率でしかＡＲＴ初当り抽選に当選しないこととなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないとＡＲＴ初当り抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に

終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４３４】

また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の４）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なくＡＲＴ初当り抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数以上であるときのＡＲＴ初当り確率（本例では６５５３６分の６５５３６）を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。

【０４３５】

また、内部抽選にて選び出された役が通常維持リプであるとき、図７２に示されるとおり、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにかかわらず、常に、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率は６５５３６分の４である。

【０４３６】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第１規定数未満であるか否かにもとづいて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が高確率（６５５３６分の６５５３６）と低確率（６５５３６分の４）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０４３７】

また、本実施形態では、上述したとおり、有利状態Ｅの終了後、ゲーム数管理フラグがＯＮである限り（ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値を超えない限り）、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率が通常時（例えば有利状態Ａ、有利状態Ｃや地獄状態）よりも相対的に高い引き戻し状態に制御されるが、これに限られず、有利状態Ｅの終了後、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）が例えば第３規定数以上である場合に限り、引き戻し状態に制御されるようにしてもよい。この場合にも、有利状態Ｅの終了後、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが例えば第３規定数未満であれば引き戻し状態に制御されないため、ＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、有利状態Ｅの終了後、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）が例えば第３規定数未満である場合には、当該ゲーム数管理処理を終了して地獄状態に移行させてもよいし、当該ゲーム数管理処理は継続するもののＡＲＴ初当り抽選における当選確率を上記の通常時と同じ確率（例えば６５５３６分の１）程度にしてもよい。

【０４３８】

ステップＳ６２０１のＡＲＴ初当り抽選に当選すると（ステップＳ６２０２のＹＥＳ）、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）以下であるか否かが判定される（ステップＳ６２０５）。

【０４３９】

ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ以下である旨が判定されると（ステップＳ６２０５のＹＥＳ）、有利状態ＥフラグがＯＮにセットされ（ステップＳ６２０６）、ＡＲＴゲーム数が５０ゲームにセットされ（ステップＳ６２０７）、指示機能フラグがＯＮにセッ

トされる（ステップＳ６２０８）。その後、ステップＳ６２０９に進み、ＲＴ状態移行処理が行われる。

【０４４０】

ステップＳ６２０９のＲＴ状態移行処理はＲＴ状態を移行させる処理であるが、かかる処理は、引き戻し状態Ａであるときに行われる処理であり、引き戻し状態Ｂであるときには行われない。なぜなら、ステップＳ６２０９のＲＴ状態移行処理は、ＡＲＴゲームが実行されるための準備処理としてＲＴ状態をＲＴ１からＲＴ２に移行させる処理であるため、ＲＴ状態がＲＴ２である引き戻し状態Ｂでは行われず、ＲＴ状態がＲＴ１である引き戻し状態ＡにおいてＲＴ２に移行されるようにするためである。そしてその後、ＡＲＴフラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６２１０）。

【０４４１】

ステップＳ６２０５においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇに達した場合（ステップＳ６２０５においてＮＯと判定された場合）には、ステップＳ６２１１に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６２１１）。当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が行われた旨が判定されると（ステップＳ６２１１のＹＥＳ）、引き戻し状態フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６２１２）。具体的には、現在の引き戻し状態が引き戻し状態Ａであれば引き戻し状態ＡフラグがＯＦＦにセットされ、現在の引き戻し状態が引き戻し状態Ｂであれば引き戻し状態ＢフラグがＯＦＦにセットされる。その後、指示機能フラグがＯＮであれば（ステップＳ６２１３のＹＥＳ）、指示機能フラグがＯＦＦにセットされるとともに（ステップＳ６２１４）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６２１５）。なお、ステップＳ６２１３において指示機能フラグがＯＦＦである旨判定されると（ステップＳ６２１３においてＮＯであると判定されると）、ステップＳ６２１４をスキップしてステップＳ６２１５に進み、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる（ステップＳ６２１５）。そしてその後、地獄状態フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６２１６）とともに、ゲーム数カウンタＧＣが０にセットされて（ステップＳ６２１７）、引き戻し状態時処理を終了してメインルーチンに戻る。

【０４４２】

ところで、引き戻し状態においても、有利状態Ａや有利状態Ｃや有利状態Ｄや有利状態Ｅの場合と同様に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出される合成確率（６５５３６分の２６２８０）と所定の閾値Ｇ（１５００ゲーム）とを考慮すると確率的には極めて低い確率でしか発生し得ないものの、確率的には、ゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されてから指示機能表示が１回も行われることなく、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇを超えていると判定される場合（ステップＳ６２０５においてＮＯと判定され且つステップＳ６２１１においてＮＯと判定される場合）もあり得る。この場合、ステップＳ６２１２～ステップＳ６２１７の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６２１８）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６２１９）。これにより、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値を超えたとしても、指示機能表示が行われることなくただちに地獄状態に移行されることなく、指示機能表示が１回行われるまで引き戻し状態が継続されることとなり、当該ゲーム数管理処理中に必ず１回は指示機能表示が行われることを担保することが可能となる。

【０４４３】

なお、ゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値（本例では１５００ゲーム）を超えているとき（ステップＳ６２０５のＮＯ）、通常であれば、ステップＳ６２１３において指示機能フラグがＯＦＦである旨判定される（ステップＳ６２１３においてＮＯと判定される）。ただし、極稀に、上述したとおりステップＳ６２１１でＮＯである旨判定されてステップＳ６２１９において指示機能フラグがＯＮにセットされることがある。この場合、ステップＳ６２１３において指示機能フラグがＯＮである旨判定される（ステップＳ６２１３においてＹＥＳと判定される）。

【０４４４】
また、ステップＳ６２０５においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇに達した場合（ステップＳ６２０５においてＮＯと判定された場合）には、ＡＲＴ初当り抽選の結果にかかわらず地獄状態に移行されることとなる。詳述すると、ステップＳ６２０５においてゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇに達した場合には、たとえステップＳ６２０２のＡＲＴ初当り抽選に当選していたとしても、ＡＲＴゲームが実行されることなく、引き戻し状態が終了して地獄状態に移行され、ゲーム数カウンタのカウントが終了（ゲーム数管理処理が終了）される。
【０４４５】
ステップＳ６２０１のＡＲＴ初当り抽選に当選しなかった旨判定されたときは（ステップＳ６２０２のＮＯ）、引き戻し状態の維持抽選が行われる（ステップＳ６２０３）。この維持抽選の態様は、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。
【０４４６】
ステップＳ６２０３の維持抽選について詳述すると、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数以上であるとき、引き戻し状態Ａである場合には５０分の４９の確率で当選するように維持抽選が行われ（すなわち５０分の１の確率で落選する）、引き戻し状態Ｂである場合には２０分の１９の確率で当選するように維持抽選が行われる（すなわち２０分の１の確率で落選する）。したがって、引き戻し状態Ａと引き戻し状態Ｂとを比較した場合、引き戻し状態Ｂの方がＡＲＴ初当り抽選に当選しやすいものの、この引き戻し状態Ｂは、引き戻し状態Ａよりも維持され難い状態となる。一方、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数未満であるとき、引き戻し状態Ａと引き戻し状態Ｂとで共通する維持抽選が行われる。すなわち、引き戻し状態Ａであるか引き戻し状態Ｂであるかにかかわらず、５０分の７の確率で当選するように維持抽選が行われる（５０分の４３の確率で落選する）。このように、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数以上であるときは、引き戻し状態Ｂよりも引き戻し状態Ａの方が引き戻し状態に維持されやすいものの、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数未満であるときは、引き戻し状態Ａであるか引き戻し状態Ｂであるかにかかわらず相対的に高い確率で引き戻し状態から地獄状態に移行されることとなる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少ないと維持抽選における当選確率が相対的に小さくなるため、せっかくＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に与えうる落胆を軽減することができ、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０４４７】
また、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数未満であるときの維持抽選における当選確率（本例では５０分の７）をゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数以上であるときの維持抽選における当選確率（本例では、引き戻し状態Ａである場合には５０分の４９、引き戻し状態Ｂである場合には２０分の１９）よりも低くすることによって、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣに関係なく維持抽選における当選確率を一定とした場合と比べて、出率を同じとしつつゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数以上であるときの維持抽選における当選確率を高めにするゲーム性を実現することが可能になるといった更なる作用効果をも生じさせることが可能となる。
【０４４８】
上記の第３規定数は、任意に設定できるが、維持抽選に当選して引き戻し状態が維持されると、相対的に高い確率でＡＲＴ初当り抽選に当選することを考慮すると、ＡＲＴゲームが実行されたときに、予め決められたゲーム数（本実施形態でいえば５０ゲーム）が中

途で終了することなく消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選したときに実行されるＡＲＴゲームのゲーム数は５０ゲームであるため（上乗せ抽選に当選しなかった場合）、上記の第３規定数は５０ゲーム以上であることが好ましいが、これに限定されるものではない。

【０４４９】

なお、上述した本実施形態では、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第３規定数未満であるか否かにもとづいて、維持抽選における当選確率が高確率（引き戻し状態Ａである場合には５０分の４９、引き戻し状態Ｂである場合には２０分の１９）と低確率（５０分の７）との２段階のうちのいずれかに決定されるようになっているが、これに限られない。例えば、維持抽選における当選確率を多段階に設定し、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが小さくなるにつれて、維持抽選における当選確率が徐々に低くなるようにしてもよい。

【０４５０】

ステップＳ６２０３の維持抽選に落選した場合（ステップＳ６２０４においてＮＯと判定された場合）は、ステップＳ６２１１に進み、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が１回でも行われたか否かが判定される（ステップＳ６２１１）。当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が行われた旨が判定されると（ステップＳ６２１１のＹＥＳ）、上述したステップＳ６２１２～ステップＳ６２１７の処理が行われ（すなわち地獄状態に移行されることが決定され）、引き戻し状態時処理を終了してメインルーチンに戻る。一方、当該ゲーム管理処理中に、指示機能表示が行われていない旨が判定されると（ステップＳ６２１１のＮＯ）、ステップＳ６２１２～ステップＳ６２１７の処理は行われず、指示回数が１回にセットされ（ステップＳ６２１８）、指示機能フラグがＯＮにセットされる（ステップＳ６２１９）。

【０４５１】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、地獄状態から有利状態に移行されるとゲーム数管理処理が開始される。そして、当該ゲーム数管理処理中に（すなわち有利状態中または引き戻し状態中に）、特定条件が成立しない限り（例えばボーナスゲームの実行履歴（当該ゲーム数管理処理中における実行履歴）がない限り）必ず、１回は指示機能表示が行われることが担保されている（図６１～図６６を参照）。ここでいう指示機能表示とは、リール停止ボタン２１１の停止操作態様（例えば押し順や押し位置）が異なると遊技媒体の払出数が異なる役が内部抽選にて選び出されたときに、払出数が最も多い停止操作態様で操作されるように行われる指示表示をいう。本例で言えば、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」が内部抽選にて選び出されたときに、最も払出数が多い８枚に対応する押下順序で停止操作されるように行われる指示表示が相当する。したがって、リール停止ボタン２１１の停止操作態様が異なると遊技媒体の払出数が異なる役以外の役が内部抽選にて選び出されたときに、該選び出された役が指示された（停止操作態様の指示ではなく内部抽選にて選び出された役がいずれであるかが指示された（ナビされた））としても、当該指示は、ここでいう指示機能表示には相当しない。この場合、たとえ、指示機能表示の対象役（リール停止ボタン２１１の停止操作態様が異なると遊技媒体の払出数が異なる役）が内部抽選にて選び出された場合における最も多い払出数（本例の「押し順ベル１」～「押し順ベル６」であれば８枚）よりも払出数が多い役が選び出された旨が指示されたとしても、当該指示は、ここでいう指示機能表示には相当しない。また、リール停止ボタン２１１の停止操作態様が異なると遊技媒体の払出数が異なる役が内部抽選にて選び出されて停止操作態様が指示されたにもかかわらず、遊技者が当該指示に背いて、払出数が最も多くなる態様で停止操作されなかったとしても、ここでいう指示機能表示は行われたものとする。さらには、リール停止ボタン２１１の停止操作態様が異なるとその後のＲＴ状態が異なるリプレイ役（例えば本例の「上げリプ１＋通常維持リプ１」が相当）や、適正な停止操作態様で操作されなければリプレイ役に対応する図柄組合せが表示されないリ

プレイ役が内部抽選にて選び出されたときに、停止操作態様の指示が行われたとしても、当該指示も、ここでいう指示機能表示には相当しない。

【０４５２】

ところで、本実施形態のスロットマシン１によれば、ＡＲＴゲーム中（特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中も含む）は、指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作する限りＲＴ２やＲＴ３からＲＴ１に移行されることはないものの、指示機能表示にしたがわずにリール停止ボタン２１１を操作すると、ＲＴ２やＲＴ３からＲＴ１に移行してしまうことが生じうる。すなわち、有利状態Ｅの終了後の状態を、引き戻し状態Ａに制御されるようにするか引き戻し状態Ｂに制御されるようにするかを、遊技者に選択権が与えられたゲーム性であるといえる。したがって、有利状態Ｅの終了後の状態を、ＡＲＴ初当り抽選には当選し難いけれども引き戻し状態が維持されやすい引き戻し状態Ａと、ＡＲＴ初当り抽選には当選しやすいけれども引き戻し状態が維持され難い引き戻し状態Ｂとのうち、いずれの状態でゲームが行われるようにするかを、遊技者自らが選択することが可能となる。これにより、単にゲームを消化するだけの単調となりがちなＡＲＴゲームにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。また、指示機能表示にしたがわずにリール停止ボタン２１１を操作したがためにＲＴ２やＲＴ３からＲＴ１に移行してしまったとしても、ＡＲＴゲーム終了後には、引き戻し状態が維持されやすい引き戻し状態Ａに制御されるので、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４５３】

とくに、ＡＲＴゲーム中（特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中も含む）において指示機能表示にしたがってリール停止ボタン２１１を操作する限りは引き戻し状態Ａに制御されるため、引き戻し状態Ｂを選択する遊技者は、地獄状態に移行されやすいもののＡＲＴ初当り抽選に当選しやすいといった、引き戻し状態Ａと比べてハイリスクハイリターンの遊技を選択することとなる。このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、有利状態Ｅ終了後の状態を、相対的にローリスクローリターンの状態とするか相対的にハイリスクハイリターンの遊技とするかを、遊技者の所望により選択することができる。

【０４５４】

ただし、相対的にハイリスクハイリターンの引き戻し状態Ｂを遊技者が選択しようとした場合には、リプレイ合成確率が相対的に高いＲＴ２やＲＴ３から、リプレイ合成確率が相対的に低いＲＴ１に移行されるというリスクを負う必要がある。ＡＲＴゲームの残りゲーム数が多い時点であれば、ＡＲＴゲームが終了するまでの間に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出される可能性は高いものの、その分、ＡＲＴゲーム中に遊技者に払い出される賞としてのメダル枚数が少なくなってしまう（場合によっては、賞として払い出されるメダル枚数よりもゲームの実行に消費されたメダル枚数の方が多くなってしまう）というリスクが伴う。その一方、ＡＲＴゲームの残りゲーム数が少ない時点であれば、ＡＲＴゲーム中に遊技者に払い出される賞としてのメダル枚数をより多く獲得しうるものの、ＡＲＴゲームが終了するまでの間に、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されなくなってしまうというリスクが伴う。本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴゲームの最終ゲームが終了した時点でのＲＴ状態に応じて引き戻し状態が決定されるようにしているため、ＡＲＴゲームの最後のゲームにおいてＲＴ１に移行されることが好ましい。しかし、ＡＲＴゲームの最終ゲームにおける内部抽選にて必ずしも「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のいずれかが選び出されるとは限らない。そのため、引き戻し状態Ｂを選択しようとする遊技者にとっては、ＡＲＴゲームの最終ゲームに近づくギリギリまでＲＴ１に移行されないように粘るのが好ましいけれども、早い時点でＲＴ１に移行させることも可能であるため、どの時点でＲＴ１に移行させようかという楽しみができる。

【０４５５】

また、遊技者によっては、相対的にハイリスクハイリターンの引き戻し状態Ｂを自らは所望しないものの、ＡＲＴゲーム中（特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中も含む）において行われた指示機能表示にしたがわずに誤ってリール停止ボタン２１１を操作してしまう

場合もあるが、かえってそれがＡＲＴゲーム中（特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中も含む）におけるゲームに緊張感を与えることができる。しかも、遊技者が引き戻し状態Ｂを希望していなかったとしても、ＡＲＴ初当り抽選確率が相対的に高い状況下でゲームが行われるため、遊技者に損失感を与えることもない。

【０４５６】

このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、ＡＲＴゲーム中（特化ゾーン中及び特化ゾーン準備中も含む）にＲＴ２やＲＴ３からＲＴ１に移行してしまったときに、上乗せゲーム数決定抽選を行いつつＡＲＴゲーム等の進行を止めずに消化を継続したとしても、ＡＲＴ初当り抽選確率が相対的に高い引き戻し状態Ｂに制御されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０４５７】

ところで、上述したとおり、ステップＳ６０２では、ゲーム数管理処理中に１ゲーム実行されると、当該ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数として、ゲーム数カウンタＧＣが１加算される。本例のスロットマシン１では、所定の閾値が１５００ゲームに設定されており、この閾値を超えるとゲーム数管理フラグが強制的にＯＦＦに設定されるため、原則的には、ゲーム数カウンタＧＣが１５００を超えることはない。しかし、当該ゲーム数管理処理は、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が少なくとも１回行われるまで継続するため、確率的には極めて低いものの、ゲーム数カウンタＧＣが１５００ゲームを超えることがあり得る。とくに、本例のスロットマシン１では、ゲーム数カウンタＧＣの処理が８ビットで行われるため６５５３６ゲームまでしかカウントできない。しかし、ゲーム数カウンタＧＣが確率的には６５５３６ゲームを超えることもないとは言い切れない。そこで本例では、ステップＳ６０２においてゲーム数カウンタＧＣが閾値である１５０００ゲームに達したときには、ゲーム数カウンタＧＣをＦＦにセットする。そして、ゲーム数カウンタＧＣがＦＦであるときには、ステップＳ６０３２、ステップＳ６０７２、ステップＳ６０９２、ステップＳ６０３１ステップＳ６１７２においてＮＯと判定されるようになっている。これにより、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が実行されない状態が続いたとしても、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０の処理がエラーとなってゲームが中断されることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０４５８】

［１０－３－５．当選時の演出処理］

本実施形態のスロットマシン１では、内部抽選の結果にもとづいて演出作動抽選を行い、この演出作動抽選の結果に基づいて遊技者に期待感を与えうる演出が実行されるように構成されている。具体的には、内部抽選の結果情報がメイン基板４０９から周辺基板（例えばサブ基板５１０）にコマンド送信され、このコマンドを受信したサブ基板５１０は、内部抽選の結果情報にもとづいて演出作動抽選を行い、この演出作動抽選により決定された演出態様が画像表示体５００等に表示されるよう制御するとともに、あわせて音声演出も行われる。

【０４５９】

図７８はＲＴ１において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブル、図７９はＲＴ２において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブル、図８０はＲＴ３において内部抽選に当選したときの演出作動抽選テーブルである。図７８～図８０を参照すると分かるように、内部抽選において、ＢＢ１、「ＢＢ１＋スイカ」、「ＢＢ１＋チェリー」、ＢＢ２、「ＢＢ２＋スイカ」、「ＢＢ２＋チェリー」、スイカ、チェリー、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」、共通ベル、維持リプレイ、「上げリプ１＋通常維持リプ」、「上げリプ２＋通常維持リプ」、「下げリプ＋通常維持リプ」、「７揃いリプ＋通常維持リプ」及び「７揃いフェイクリプ＋通常維持リプ」といった複数の役のうちいずれかに当選した場合に、演出が実行されうるように構成されている。これらの複数の役のうち、維持リプレイ及び「上げリプ１＋通常維持リプ」を除く他の役については、ＲＴ状態がＲＴ１～ＲＴ３のうちいずれであったとしても、内部抽選にて当選したときの演出作動確率は同じとなっている。一方、維持リプレイ及び「上げリプ１＋通常維持リプ」については、Ｒ

Ｔ状態がＲＴ１～ＲＴ３のうちいずれであるかに応じて、内部抽選にて当選したときの演出作動確率が異なっている。

【０４６０】

なお、図７８～図８０の当選役の欄には、ＲＴ１～ＲＴ３の各状態において当選しうる役（図４９～図５４参照）についてのみ記載している。演出作動抽選に用いられるテーブルは、必ずしも、図７８～図８０に示されるようにＲＴ１～ＲＴ３それぞれに対応する演出テーブルが用意されているものに限られない。例えば、演出作動確率が同じデータについては共通のテーブルとして用意し、演出作動確率が異なるデータについてのみ、ＲＴ１～ＲＴ３それぞれに対応するテーブルが用意されるようにしてもよい。図８１は、演出作動抽選テーブルの別例である。図８１を用いて説明すると、例えば図４９～図５４の当選役の欄に示される当選役のうち、「維持リプレイ」、「上げリプ１＋通常維持リプ」、「上げリプ２＋通常維持リプ」、「下げリプ＋通常維持リプ」、「７揃いリプ＋通常維持リプ」及び「７揃いフェイクリプ＋通常維持リプ」を除く当選役については、図８１（ａ）に示されるように共通の演出作動抽選テーブルとして用意し、図４９～図５４の当選役の欄に示される当選役のうち、「維持リプレイ」、「上げリプ１＋通常維持リプ」、「上げリプ２＋通常維持リプ」、「下げリプ＋通常維持リプ」、「７揃いリプ＋通常維持リプ」及び「７揃いフェイクリプ＋通常維持リプ」については、図８１（ｂ）～図８１（ｄ）に示されるようにＲＴ１～ＲＴ３それぞれに応じた演出作動確率が設定されたテーブルを用意するようにしてもよい。例えば、図７８～図８０に示されるようにＲＴ１～ＲＴ３それぞれに対応する演出テーブルが用意されている場合には、「ＲＴ状態の数×当選役（条件装置）の数』分の抽選テーブルが必要となるため、データ容量が膨大になり、多大な検証期間等が必要となり開発期間の延長に繋がるという課題が発生する。これに対し、ボーナスが成立していない状態であって且つリプレイ合成確率が異なる複数のＲＴ状態（ＲＴ１～ＲＴ３）がある中で、これらの複数のＲＴ状態間を移行する可能性のある当選役（上げリプ１、上げリプ２、下げリプ）に当選したときの演出作動確率は変更するものの、複数のＲＴ状態間を移行する当選役ではない当選役（チェリーやスイカなどのレア小役）が当選した時の演出作動確率は変わらないようにすることで、データ容量を削減できるという作用効果を奏する。すなわち、ＲＴ状態によって当選確率が変わる当選役（リプレイ役）については、当選確率によって演出作動確率を変えないと、演出が作動してもリプレイが頻出して期待できないという演出異常状態が生じるが、ＲＴ状態によって当選確率が変わらない当選役（ボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）や小役（ベル、スイカ、チェリー））についてはいくつも抽選テーブルを用意する必要がないため、データ容量の削減を図ることができる。とくに、メイン４０９で制御しなければならない場合には、容量に制限があるため、とくに顕著な作用効果となる。

【０４６１】

具体的には、ＲＴ状態がＲＴ１であるとき、内部抽選にて維持リプレイまたは「上げリプ１＋通常維持リプ」に当選したときは、概ね２分の１の確率で演出が行われる。ＡＲＴゲーム開始前の通常の遊技状態（ＡＲＴ初当り抽選に当選して上げリプ１に対応する図柄組合せが有効ラインに表示される前の遊技状態）もＲＴ１であるから、このような遊技状態において、概ね２分の１の確率で演出が行われることとなる。一方、ＲＴ状態がＲＴ２やＲＴ３においては、ＲＴ１と比べて極めて低い確率でしか演出が行われないように構成されている。以下、ＲＴ１をリプレイ合成確率が相対的に低い低リプ状態と称するとともに、ＲＴ２やＲＴ３をリプレイ合成確率が相対的に高い高リプ状態と称する。

【０４６２】

上記の低リプ状態と高リプ状態とを比較した場合、高リプ状態の方がリプレイ合成確率が高いものの、高リプ状態は、低リプ状態よりも演出が行われ難い状態となる。演出が行われるとき、遊技者は、ボーナス（ＢＢ１、ＢＢ２）やＡＲＴ初当りが期待できるレア小役（スイカ、チェリー）に当選したのではないかと期待する。しかし、高リプ状態において演出が頻繁に行われると、演出が行われるときにこのような期待を遊技者が抱くことがなくなってしまうおそれがあるだけでなく、演出自体が煩わしいものとなってしまうおそ

れがある。そこで、本例では、高リプ状態においては、低リプ状態よりも演出が行われ難くすることで、演出が行われたときに遊技者に好適に期待感を与えることが可能となる。なお、このようなゲーム性は、ＡＲＴゲーム終了後のＲＴ状態を、高リプ状態に制御されるようにするか低リプ状態に制御されるようにするかを、遊技者に選択権が与えられたゲーム性であるともいえる。したがって、ＡＲＴゲーム終了後のＲＴ状態を、特定役（本例ではリプレイ）には当選し難いけれども演出作動確率が高いＲＴ１と、特定役（本例ではリプレイ）には当選しやすいけれども演出作動確率が低いＲＴ２やＲＴ３とのうち、いずれの状態でゲームが行われるようにするかを、遊技者自らが選択することが可能となる。このように考えた場合でも、単にゲームを消化するだけの単調となりがちなＡＲＴゲームにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。また、ＡＲＴゲーム終了後のＲＴ状態を、高い頻度で演出が行われうるＲＴ１を選択したいとする遊技者にとっては、ＡＲＴゲームの最終ゲームに近づくギリギリまでＲＴ１に移行されないように粘るのが好ましいけれども、早い時点でＲＴ１に移行させることも可能であるため、どの時点でＲＴ１に移行させようかという楽しみができる。このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、ＡＲＴゲーム中にＲＴ２やＲＴ３からＲＴ１に移行してしまったときに、上乗せゲーム数決定抽選を行いつつＡＲＴゲーム等の進行を止めずに消化を継続したとしても、ＡＲＴゲーム終了後のＲＴ状態において高い頻度で期待感の高い演出が行われるようになるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０４６３】

なお、図６７～図８１の各図では、図４９～図５４で示されたように特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）と通常役（通常スイカ役、通常チェリー役、通常維持リプレイ役）とが区別して示されていない。これは、内部抽選にて特別役が選び出されたときに特別役としての機能を発揮するのは地獄状態であるときのみであり、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされているときは内部抽選にて特別役が選び出されたとしても特別役としての機能が発揮されないからである。すなわち、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされているときに図６７～図８１のうちいずれかのテーブルを用いて抽選を行う場合には、特別役と通常役とを区別せずに抽選が行われることとなる。例えば、ゲーム数管理処理中であって且つＡＲＴゲーム中ではないときに行われるＡＲＴ初当り抽選において用いられる図７４のテーブルを参照して説明すると、内部抽選にて単独役としての特別スイカ及び通常スイカ（いずれも図４９～図５４参照）のいずれが選び出されたとしても、ＡＲＴ初当り抽選は、図７４のテーブルに示される単独役としてのスイカを参照して行われる。

【０４６４】

以上、図５９に示した各ステップの処理が行われることによって、メイン基板４０９による指示機能の発生にかかわる処理（図５８のステップＳ６１）が行われ、当該処理の結果に基づいて、図５８に示した指示機能の発生にかかわる処理のステップＳ６２以降の処理が行われる。

【０４６５】

［１０－３－６．指示機能表示処理］

本実施形態のスロットマシン１において、メイン基板４０９は、指示機能発生処理の結果、指示機能を発生させると決定した場合（具体的には例えば、ＡＲＴゲーム中の押し順小役当選時など）に、当該ゲームの当選役に基づいた指示内容を指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（指示機能表示処理）。指示機能表示処理において、メイン基板４０９は、予め用意された複数の表示態様（例えば、ＲＯＭ１１１２等に表示用データを保持）のうちから、特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる指示機能表示の表示態様を選択する。以下では、特別表示ＬＥＤ６１２を用いて表示される指示機能表示について、詳しく説明する。

【０４６６】

まず、本実施形態のスロットマシン１における指示機能表示の一例を説明する。スロットマシン１は、図４７に示したように、横並びに配置された２個の７セグメントＬＥＤ（

特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）を備えるとし、この特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを用いて２桁の文字や数字を表示することによって指示機能表示を行う。

【０４６７】

図８２，図８３は、指示機能表示を説明するための図である。図８２は特別表示ＬＥＤ６１２ａの表示態様を示し、図８３は特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様を示している。図８２，図８３ともに、「セグ表示」欄には、７セグメントＬＥＤに表示される英数字が示され、「内容」欄には、表示された英数字が意味する内容が示されている。さらに、図８３では、「ナビ表示」欄に、対応する指示機能表示が行われるときに画像表示体５００等における演出表示（ナビ表示）の表示概要が示され、「使用用途」欄に、当該表示が使用される場面や状況が示されている。サブ基板５１０によって制御されるナビ表示については後述する。

【０４６８】

本例の指示機能表示では、指示機能表示に関するルールの一例として、以下の規則を設けるとする。

（１）７セグメントＬＥＤ（７セグ）を２個使って指示機能表示を行う（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）。特別表示ＬＥＤ６１２ａは押し場所の目安を示す情報を表示し、特別表示ＬＥＤ６１２ｂは押し順を示す情報を表示する。

（２）指示機能表示が行われる期間について、少なくともリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する押下操作（リール停止操作）の受付が開始されるまでに、指示機能表示が開始され、回転中の最後のリール３０１に対応するリール停止操作が行われたリール停止ボタン２１１から遊技者の手が離れたタイミングで、特別表示ＬＥＤ６１２における表示は、指示機能表示から払出枚数表示に切り替えられる。すなわち、指示機能表示の期間と払出枚数表示の期間とは重複しない。なお、当該ゲームの結果、遊技用価値（メダル）の払出がなかった場合、すなわち払出枚数が「０」であった場合は、払出枚数表示を行わなくてもよい。補足要件として、指示機能表示が行われ、かつ、払出枚数表示が行われない場合、払出枚数表示が行われる場合と同じタイミングで指示機能表示を解除する（非表示）ものとするが、別例として、払出処理が完了するまで指示機能表示を継続する等してもよい。

（３）特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が行われているゲームにおいて、回転中のリール３０１ａ～３０１ｃのうちから何れかのリールが第１停止された際に、停止されたリールが指示機能表示（特別表示ＬＥＤ６１２ｂ）で第１停止すべきリールとして示されたリールではなかった場合（すなわち、指示内容とは異なるリールが第１停止された場合）や、リール停止ボタン２１１の押下タイミングが指示機能表示（特別表示ＬＥＤ６１２ａ）で押し場所の目安として示された位置に対応しないタイミングであった場合（すなわち、指示内容とは異なる位置でリールの停止操作が行われた場合）であっても、全てのリール３０１に対する停止操作が終了するまで特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様は変更しない。

【０４６９】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、指示機能を発生させると決定した場合に、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂにどのような指示内容を表示させるかは、メイン基板４０９が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。まず、メイン基板４０９が決定可能な指示内容について、図８２，図８３を用いて簡単に説明する。

【０４７０】

メイン基板４０９は、特別表示ＬＥＤ６１２ａに表示される「押し場所の目安」の指示内容について、当該ゲームの当選役に基づいた「適正な押し場所」を否定しない範囲で、任意に指示内容を決定することができる。具体的には例えば、「ＢＢ１（赤７図柄揃い）」が当選役として選ばれたとき、メイン基板４０９は、特別表示ＬＥＤ６１２ａに「２」（赤７図柄）を表示させるような指示内容を決定してもよいが、それ以外にも、「赤７図柄」を狙った遊技方法を否定しないことから、「０」（指定なし）を表示させるような指

示内容を決定してもよい。

【０４７１】

また、メイン基板４０９は、「押し場所の目安」の指示内容と同様に、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに表示される「押し順」の指示内容について、当該ゲームの当選役に基づいた「適正な押し順」を否定しない範囲で、任意に指示内容を決定することができる。例えば、順押しを「適正な押し順」とする「押し順ベル１」が当選役として選ばれたゲームで指示機能を発生させるとする。このとき、メイン基板４０９は、「押し順」の指示内容を「左・中・右」（６択押し順）に決定することができ、図８３の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「１」が表示される。また、第２停止及び第３停止を明らかにせず、第１停止の「左」だけを明らかにする指示内容として、「左第一（２択）」を指示内容としてもよく、このとき、図８３の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「Ａ」が表示される。また、「適正な押し順」を否定しない範囲という条件から、押し順の指示内容には、「適正な押し順」による遊技手順が少なくとも含まれていればよい。すなわち、左リール３０１ａが第１停止される可能性を有する指示内容として、「左第一ｏｒ右第一」（図８３のセグ表示「Ｅ」）や「左第一ｏｒ中第一」（図８３のセグ表示「Ｆ」）を指示内容としてもよいし、さらには、押し順を不明とする指示内容（図８３のセグ表示「０」）としてもよい。

【０４７２】

次に、図８２，図８３に示す表示例を具体的に説明する。まず、図８２を参照すると、押し場所の目安として、「０（指定なし）」、「１（ｃｈａｎｃｅ図柄）」、「２（赤７図柄）」、「３（ＢＡＲ図柄）」の４通りの数字が表示設定されている。なお、押し場所の目安として「０」が表示される場合は、押し順の目安を指定しない、すなわち、当該ゲームにおいて特定の停止タイミングによる操作を指示しないことを意味するが、このような場合であっても、停止タイミングを意識せずにリール停止ボタン２１１の押下操作（不特定の停止操作）を行った場合に必ずしも何らかの当選役に基づいた図柄組合せが有効ライン上に揃うとは限らない。すなわち、「指定なし」が選択されたゲームにおいて当選役に基づいた図柄組合せを確実に停止させようとする場合は、前述した最大効率打法のように当選役の取りこぼしを防ぎ得る所定の停止タイミングで停止操作を行うことが求められる。具体的には例えば、ＡＲＴ中に「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に当選した場合などは、特別表示ＬＥＤ６１２ａには「０」が表示されるが、押し順ベルは適正な押し順による停止操作でさえあれば停止タイミングには関係なく（取りこぼしなく）ベル役の図柄組合せを揃えることができる。一方、例えば、当選役が停止タイミングによっては取りこぼす可能性がある役（例えばスイカ役）であるときに特別表示ＬＥＤ６１２ａに「０」と表示されるような場合は、停止タイミングを考慮せずにリール停止ボタン２１１の押下操作を行ってしまうとスイカ役を取りこぼす可能性があり、確実にスイカ役を入賞させるためには、スイカ役の図柄組合せを構成する図柄が引き込み可能な範囲にあるときの適切なタイミングでリール停止ボタン２１１の押下操作を行う必要がある。

【０４７３】

ここで、押し場所の目安とされる図柄は、リール３０１が回転中に、遊技者が比較的視認しやすい図柄であることが好ましいが、適切なタイミングで目安とされた図柄を狙って停止操作させたとしても、必ずしも当該図柄を有効ライン上に停止させる必要はない。

【０４７４】

また、図８２に示した「１」～「３」にそれぞれ対応する図柄については、その対応図柄を任意に変更してもよい。例えば、「１」で対象となる「ｃｈａｎｃｅ図柄」は、「正」図柄や「義」図柄としてもよし、その他の図柄に適用させてもよい。また、「２」の対象図柄を赤７図柄ではなく「青７」図柄としてもよい。なお、図８２に示すセグ表示は一例に過ぎず、特別表示ＬＥＤ６１２ａで表示可能な範囲でセグ表示のパターンを増減させて設定することができる。例えば、図８２に例示した以外の図柄（例えばスイカ図柄）についてセグ表示を追加してもよい。また、押し場所の目安として設定される図柄は、１つに限定するものではなく、例えば、押し場所の目安として「赤７図柄又は青７図柄の何れ

か」とするようなセグ表示を設定してもよい。また、図８２，図８３に共通するが、「内容」と「セグ表示」との対応関係は１対１である必要はなく、同一の「内容」を示す複数の「セグ表示」が用意されてもよい。

【０４７５】

次に、図８３を参照すると、１６通りの表示パターンが表示設定されており、セグ表示の表示内容として「０」～「９」，「Ａ」～「Ｆ」の英数字が割り当てられている。以下に、各表示パターンが意味する内容を細かく説明する。なお、７セグメントに表示するとき、大文字の「Ｂ」及び「Ｄ」は、それぞれ数字の「８」及び「０」と区別ができない可能性があるため、図８３では「ｂ」及び「ｄ」の小文字で表示することにしている。

【０４７６】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「０」は、押し順を限定しない（押し順不問）ときに用いられる。但し、「使用用途」欄に記載されているように、押し順不問の当選役であるときのみ使用されるわけではなく、択一によって入賞し得る当選役であるときに、敢えて押し順を指示しない場合にも使用することができる。押し順不問の当選役には、押し順ベルやリプレイが含まれる他、チャンス目やスイカ、チェリー等の低当選役（レア役）も含まれる。したがって、レア役の当選時に指示機能表示が行われる場合、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示は「０」となるが、このとき、ナビ表示において、「チャンス！」等の期待表示やレア役の種別表示を行わせるようにしてもよい。このような表示を行うことで、通常とは異なる期待度の高いゲームであることを遊技者に示唆又は教示することができる。また、択一によって入賞し得る当選役のときに敢えて押し順を指示しない、という後者の場合には、適正な押し順が指示されないことから、ナビ表示例は「？・？・？」となる。

【０４７７】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「１」～「６」は、適正な押し順として、３つのリール３０１ａ～３０１ｃそれぞれの停止順が定められる場合に用いられるもので、所謂６択の押し順を表示することができる。指示機能表示で６択の押し順が表示されるとき、ナビ表示では、少なくとも、第１に停止すべきリール及び第２に停止すべきリールが指示される。第３に停止すべきリールは、消去法的には明らかとなるが、敢えて明示してもよい。

【０４７８】

また、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「７」～「９」は、適正な押し順として、３つのリール３０１ａ～３０１ｃのうち何れかのリールを第１に停止すればよいかが定められる場合に用いられるもので、所謂３択の押し順を表示することができる。指示機能表示で３択の押し順が表示されるとき、ナビ表示では第１に停止すべきリールが指示される。

【０４７９】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおいて上記「１」～「９」のような押し順が表示される場合、特別表示ＬＥＤ６１２ａにおける表示と特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示との両方に従った停止操作が行われると、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。なお、最も多い払出枚数となる停止系を得るためには、取りこぼしが発生し得る当選役の場合に適切なタイミングでの停止操作が必要となることは前述した通りである。

【０４８０】

また、前段落で述べた「遊技者に有利な遊技結果が提供される」ことには、「遊技者に不利な遊技結果が提供されることを抑制する」ことが含まれる。以下に、具体例を挙げて説明する。例えば、押し順によって異なる図柄組合せが停止するような押し順リプレイが用意され、当該押し順リプレイの当選時には、「特定の押し順」による停止操作が行われた場合に、青７図柄揃いが停止し得るとする。この青７図柄揃いは、例えばＡＲＴ中に当該押し順リプレイに当選し、ＡＲＴゲーム数が上乗せされることが内部的に決定された場合に、当該上乗せを教示する演出の１つとして用いられるとする。このような押し順リプ

レイの当選時、ＡＲＴゲーム数が上乗せされる場合に「特定の押し順」を指示機能表示することは、「遊技者に有利な遊技結果」の提供に繋がる。一方、当該押し順リプレイに当選しながらもＡＲＴゲーム数が上乗せされない場合に「特定の押し順」を指示機能表示してしまうと、当該指示に従った停止操作によって青７図柄揃いが停止したとしても、ＡＲＴゲーム数の上乗せという「遊技者に有利な遊技結果」が提供されないため、「遊技者に不利な遊技結果」が提供されてしまう。本実施形態のスロットマシン１では、このような「遊技者に不利な遊技結果」の提供を抑制するために、上記の押し順リプレイ当選時にＡＲＴゲーム数が上乗せされない場合には、「特定の押し順」を避けるような押し順を指示機能表示させることができる。このような指示機能表示に沿って遊技が行われることで、ＡＲＴゲーム数が上乗せされない青７図柄揃いが現出されることがなくなるため、「遊技者に不利な遊技結果が提供されることを抑制する」ことができ、結果として「遊技者に有利な遊技結果が提供される」ことになる。

【０４８１】

一方、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「Ａ」～「Ｆ」は、「１」～「９」が表示される場合とは異なり、遊技者に有利な遊技結果に繋がり得る押し順の「一部」を表示させる場合に用いられる。例えば、表示「Ａ」の場合、左リール３０１ａを第１に停止させるべきことだけを示すものであって、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃの何れを第２に停止させるべきかは示さないため、遊技者は、第２停止させるリールを選択（２択一）しなければならない。また例えば、表示「ｄ」の場合、左リール３０１ａを第１に停止させてはならないことだけが示され、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃの何れを第１に停止させるべきかは示されない。そして、第１停止で適正な押し順（例えば中リール３０１ｂ）を選択したとしても、第２停止では再び、回転中の残り２つのリール３０１（この場合は左リール３０１ａ又は右リール３０１ｃ）の何れを停止させるかを選ばせることで、結果的に４択一とすることができる。なお、第１停止での選択だけで適正な押し順を満たすとすれば、２択一にできる。

【０４８２】

このように、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおいて上記「Ａ」～「Ｆ」のような押し順が表示される場合は、表示内容に従った停止操作を行ったとしても、必ずしも適正な押し順になるとは限らないが、最終的に適正な押し順を選ぶことができた場合には、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。

【０４８３】

以上、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂそれぞれにおける表示例を説明したが、実際には、これらを組合せた２桁の値が特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることで当該ゲームにおける指示内容が示される。

【０４８４】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、このような第１例の指示機能表示が行われることによって、指示内容を把握し易い表示態様で指示機能表示が行われることから、遊技者は、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを見ながら適正なリール停止操作を実行することができ、指示機能表示が行われない場合よりも有利な遊技結果に期待することができる。また、このような指示機能表示が行われる表示器に対して、遊技者の注目を集め易くすることで、従来の遊技機にはなかった遊技性を創出することができる。

【０４８５】

また、図８２，図８３に示したような表示例は、押し場所の目安とする図柄及び押し順を必ずしも全て必要とせず、適宜、図柄や押し順がグルーピングされている。このような表示例を採用することによって、メイン基板４０９が指示機能表示を行うために必要とするデータの容量を軽減することが期待できる。

【０４８６】

［１０－３－７．指示発生演出処理］

本実施形態のスロットマシン１において、メイン基板４０９は、指示機能発生処理の結果に基づいて特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示を行う一方で、指示機能表示における

表示内容（指示内容）と同様の情報を指示情報コマンドで送信することによって、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に指示内容を通知する。そして、このような指示情報コマンドを受信したサブ基板５１０は、指示機能表示の表示内容に沿った指示発生演出（所謂、ナビ表示）を画像表示体５００等で表示させる（指示発生演出処理）。

【０４８７】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、指示機能を発生させる際、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示を行う一方で、当該指示機能における指示内容と同内容のナビ表示を画像表示体５００に表示させることによって、より遊技者が認識しやすい態様で当該指示内容を告知する。

【０４８８】

また、図５５のステップＳ３１の説明等で前述したように、サブ基板５１０が制御するナビ表示の表示態様は、メイン基板４０９が制御する指示機能表示の表示態様に対して１対１の関係である必要はなく、指示機能表示による指示内容に反しない表示内容であれば、サブ基板５０１が複数の表示態様のうちからナビ表示させる表示態様を決定するようにしてよい（１対ｎの対応関係）。

【０４８９】

ナビ表示の表示例としては、例えば内部抽選にて「押し順ベル２」が選び出されたとき、左リール３０１ａの対応位置に「１」、中リール３０１ｂの対応位置に「３」、右リール３０１ｃの対応位置に「２」と表示することで、左・右・中の挟み押しの停止順が指示される。このナビ表示では、さらに、押し順ベルが当選しているという指示情報コマンドの内容に基づいて、停止順を示す画像の表示色をベルを想起させる黄色にしたり、次に停止させるべきリール（例えば、全てのリール３０１が回転中のときは、第１に停止させるリールであり、２つのリールが回転中のときは、第２に停止させるリールに相当）を他の停止順を示す画像よりも強調表示したりしてもよい。

【０４９０】

また、本実施形態のスロットマシン１におけるナビ表示では、画像表示体５００に表示する指示内容を音声出力によって通知（又は補佐）するようにしてもよく、具体的には、第１に停止させるリールが左リール３０１ａであるとき、リールの第１停止が行われる前のタイミングで「左だ！」といった音声を出力するような例が挙げられる。音声出力を行うときは、当選役の種別（ベル役、リプレイ役、レア役など）や抽選状態（非ＡＲＴ高確率状態や非ＡＲＴ低確率状態など）等に基づいて、異なる音声出力（例えば、キャラクタ、台詞、イントネーション等が異なる）を使い分けることができる。このように音声出力も含めたナビ表示を行うことによって、遊技者に対する指示内容の通知をより確実にするとともに、遊技状況に応じた変化のあるナビ表示を提供して遊技者の興趣を高めることに期待できる。

【０４９１】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示とナビ表示とを並行して表示可能にすることで、指示機能による指示内容をより確実に遊技者に伝えることができる。

【０４９２】

図８４は、各種の表示器等による表示期間の一例を示すタイミングチャートである。図８４では、縦軸に各種の表示器等が記載され、横軸方向に示された１回のゲームの進行過程のどのタイミングで表示や送信が行われるか等の表示期間が示されている。

【０４９３】

まず、図８４の縦軸に記載された各項目について説明する。指示情報８０１は、指示情報コマンドに相当し、指示情報８０１がＯＮのときは「送信」を意味し、メイン基板４０９からサブ基板５１０に指示情報コマンドが送信される。指示情報８０１がＯＦＦのときは「待機」を意味し、メイン基板４０９からサブ基板５１０に対して指示情報コマンドは送信されない。

【０４９４】

指示機能８０２は、メイン基板４０９によって制御される指示機能に相当し、指示機能８０２がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が行われる。指示機能８０２がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示は行われない。

【０４９５】

払出枚数８０３は、遊技の結果として払い出される遊技用価値の数に相当し、払出枚数８０３がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で払出枚数表示が行われる。払出枚数８０３がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で払出枚数表示は行われない。なお、払出枚数に関する情報は、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に格納され、ＲＡＭ１１１４内の格納場所やプログラム処理によっては、電源断等を経ても再表示可能にすることができる。

【０４９６】

セグエラー８０４は、エラーが検出されたときに当該エラーの詳細（例えば種別や内容）がセグメントＬＥＤに表示されることに相当し、セグエラー８０４がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２においてエラーの詳細が報知される（エラー表示）。セグエラー８０４がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２においてエラー表示は行われない。

【０４９７】

液晶ナビ８０５は、サブ基板５１０によって制御される指示機能のナビ表示に相当し、液晶ナビ８０５がＯＮのときは「表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてナビ表示が行われる。液晶ナビ８０５がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてナビ表示は行われない。なお、液晶ナビ８０５では、指示機能８０２における表示内容に反しない内容でナビ表示が行われる。なお、詳細な説明は省略するが、液晶ナビ８０５の表示などサブ基板５１０による表示に関するデータは、サブ基板５１０のＲＡＭ１１２２に格納され、電源断などが発生しても適宜データを読み戻すことができるとする。

【０４９８】

液晶エラー８０６は、エラーが検出されたときに当該エラーの詳細（例えば種別や内容）が液晶ディスプレイに表示されることに相当し、液晶エラー８０６がＯＮのときは「表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてエラーの詳細が報知される。液晶エラー８０６がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてエラーの詳細は報知されない。なお、液晶エラー８０６では、セグエラー８０４における報知に反しない内容でエラーの報知が行われる。

【０４９９】

エラー発生８０７は、エラーの発生状況を示すものであるが、本図ではメイン基板４０９が当該エラーを検出していることと読み替えてよい。エラー発生８０７がＯＮのときは、ＯＮになったタイミングでエラーが発生した（エラーを検出した）ことを意味し、エラー発生８０７がＯＦＦのときは、エラーが発生していない（エラーを検出していない）ことを意味する。なお、エラー発生８０７がＯＮになった後にＯＦＦになった場合には、ＯＦＦになったタイミングでエラーが解消されたことを意味する。

【０５００】

なお、指示情報８０１からセグエラー８０４までの表示や送信は、メイン基板４０９によって管理され、液晶ナビ８０５及び液晶エラー８０６の表示は、サブ基板５１０によって管理される。

【０５０１】

また、図８４及びその他の図面において、「第一停止ボタン」は、回転中のリール３０１ａ～３０１ｃに対応するリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち、最初に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１のことを意味する。同様に、「第二停止ボタン」は、２番目にリール３０１の停止操作が行われたリール停止ボタン２１１のことを意味し、「第三停止ボタン」は、３番目（すなわち最後）にリール３０１の停止操作が行われたリー

ル停止ボタン２１１のことを意味する。

【０５０２】

次に、図８４に示された各表示器等の表示期間（送信期間などを含む）について説明する。図８４のタイミングチャートは、指示機能が実行されるＡＴ中にエラーが発生することなくゲームが行われ、かつ、当該ゲームで払出が発生しなかった状況下で示されている。

【０５０３】

図８４において、指示情報８０１によれば、指示情報コマンドは、始動レバー２１０の押下操作が行われたときに送信される。また、指示機能８０２によれば、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示は、リール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるタイミングから、全てのリール３０１に対する停止操作が終了する（第三停止ボタン押下）まで表示される。また、液晶ナビ８０５によれば、ナビ表示は、リール３０１の回転開始時から表示開始され、表示終了のタイミングは指示機能表示と同じになっている。なお、図８４の例では、ナビ表示の開始が指示機能表示の開始よりも先になっているが、ナビ表示は指示情報コマンドの内容に基づいて表示され、かつ、指示情報コマンドの内容は指示機能表示における指示内容と同様であることから、指示機能表示と相違ない内容でナビ表示が行われることに変わりはない。但し、必ずしもこのような表示順序に限定するものではない。

【０５０４】

また、図８４のタイミングチャートでは、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングと指示機能８０２がＯＮになるタイミングとが同じように見えるが、厳密には、リール停止ボタン２１１の押下受付を開始した後に、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能の表示が開始されることはない。すなわち、本実施形態のスロットマシン１では、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングよりも先に、指示機能８０２の「表示」が行われるものであり、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１８によるプログラム上の処理においても、停止ボタン押下受付開始となるタイミングよりも先に、指示機能表示が実行される。このような「停止ボタン押下受付開始」と「指示機能表示」とのタイミングは、他の例で示すタイミングチャートでも同様である。

【０５０５】

また、図８４では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の開始タイミングをリール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるタイミングとし、画像表示体５００におけるナビ表示の開始タイミングをリール３０１の回転開始時としたが、これらは表示タイミングの一例である。すなわち、スロットマシン１では、始動レバー２１０の押下操作が行われたときからリール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるまでの期間における任意のタイミングで、上記表示（指示機能表示及び表示ナビ）を開始させるようにしてよい。

【０５０６】

［１０－４．リール停止処理］

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図８４では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【０５０７】

リール停止処理では、まずステップＳ２０１で、当該ゲームでの内部抽選の結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に１対１で対応するパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板４０９のＲＯＭ１１１２に格納されている。

【０５０８】

上記のステップＳ２０１にて成立している条件装置に基づいてリール停止制御テーブル

が選択された状態になると、各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップＳ２０２，Ｓ２１０，Ｓ２１７）。これらの待ち受け状態で、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグがＯＮとなっていない状態（Ｆ＝０、つまりＯＦＦの状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまでは、ステップＳ２０９の判定が満たされず、ステップＳ２０２以降の処理を繰り返す。

【０５０９】

ここで、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の受け付けられた順番（停止操作手順）は、前述したように、「順押し」、「挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆押し」の６通りに分けられるが、図８４に関する以下の説明では、便宜上、これらの押し順を、第１に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１に着目して３通りの押し順に分類する。すなわち、第１停止リールが左リール３０１ａである場合を「順押し」、中リール３０１ｂである場合を「中押し」、右リール３０１ｃである場合を「逆押し」と呼ぶ。

【０５１０】

ステップＳ２０２では、左リール３０１ａが停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグＬＦ）がＯＦＦ（ＬＦ＝０）であり、なおかつ、左リール停止ボタン２１１ａの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップＳ２０１で、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第１番目）に左リール停止ボタン２１１ａが押下されたとすると、ステップＳ２０２の判定が満たされ、ステップＳ２０３に移る。

【０５１１】

ステップＳ２０３では、第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。ここでいう「第１リール」とは第１番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第１番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール３０１ａの停止操作が第１番目に受け付けられるので、第１リール停止フラグがＯＦＦの状態（Ｆ＝０）となっている。従って、ステップＳ２０３の判定は満たされ、次のステップＳ２０４に移る。

【０５１２】

次のステップＳ２０４では、左リール３０１ａについて第１リール停止処理が行われる。この第１リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

【０５１３】

ステップＳ２０６では、残りの中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン１の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの２ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の停止制御テーブルは１つに決定することができる。つまり、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄表示窓４０１内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【０５１４】

ステップＳ２０７では、第１リール停止フラグをＯＮ（Ｆ＝１）として、次のステップＳ２０８に移る。

【０５１５】

次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ス

テップＳ２０９に移る。

【０５１６】

そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【０５１７】

そして、再びステップＳ２０２以降の処理が実行される場合、すでに左リール３０１ａは停止状態となっているのでステップＳ２０２の判定は満たされず、ステップＳ２１０に移る。

【０５１８】

ステップＳ２１０では、中リール３０１ｂが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップＳ２１０の判定が満たされ、次のステップＳ２１１に移る。

【０５１９】

ステップＳ２１１では、上記のステップＳ２０３と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第１リール停止フラグはＯＮ（Ｆ＝１）となっているため、この判定が満たされず、ステップＳ２１３に移る。

【０５２０】

ステップＳ２１３では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップＳ２０６で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール３０１ｂは第２番目に停止するリール（第２リール）となり、ステップＳ２１２，Ｓ２１４，Ｓ２１５は全て迂回され、ステップＳ２１６に移り、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）としてステップＳ２０９に移る。

【０５２１】

そして、再度ステップＳ２０９では、左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂが停止状態となっただけであり、まだ右リール３０１ｃは回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【０５２２】

さらに、３度目のステップＳ２０２以降の処理では、先ずステップＳ２１７で右リール停止フラグＭＦがＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、右リール停止ボタン２１１ｃの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップＳ２１８，Ｓ２２０等の処理は、上記のステップＳ２１０以降の処理（ステップＳ２１１，Ｓ２１３）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【０５２３】

そして、ステップＳ２２３にて、右リール停止フラグＲＦをＯＮ（ＭＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。

【０５２４】

最後にステップＳ２０９では、この時点において、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。

【０５２５】

なお、「中押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができるため詳細は省略する。ただし、「逆押し」の停止操作手順の場合は上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。

【０５２６】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップＳ２２１（第１リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール３０１ｃのみが停止状態となり、なおかつ、右リール３０１ｃの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ２つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップＳ２２１の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【０５２７】

［１０－４－１．リール停止制御］

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓４０１内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄４個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓４０１内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄４個分とすれば、当該リールの停止操作が受け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄４個分までリールの回転移動が可能となる。

【０５２８】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓４０１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓４０１内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【０５２９】

スロットマシン１では、リプレイ役や押し順不問の共通ベル等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、リプレイ役、ベル役等のそれぞれに対応する図柄組合せを構成する図柄について、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で４個分の図柄おきに配置されているからである（前述の図４６参照）。リールの引き込み制御において、最大引き込み数が４個（４コマ）とされるとき、上述のように最大４個分の間隔で配置された図柄は、押しタイミング（押し位置）に拘わらず、常に有効ラインに引き込むことが可能となる。

【０５３０】

具体的には例えば、所定のリプレイ役の当選時にリプレイ図柄が中段に揃うとするとき、リプレイ図柄について着目すると、左リール３０１ａ上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で４個分配置されている（図４６参照）。これにより、左リール３０１ａでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【０５３１】

また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役であるような場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組合せが表示されたとしても

、当該ボーナス役の成立状態が次ゲーム以降に維持され、次ゲーム以降の小役（又はリプレイ役）が成立しなかったゲームにおいて、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが表示される。

【０５３２】

以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、本実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。

【０５３３】

［１０－５．判定処理］

リール停止処理が終了すると、メイン基板４０９は、図柄表示窓４０１内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図８６では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【０５３４】

リール停止処理により全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止した状態となると、図柄表示窓４０１内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かを判定する。なお、特に全てのリール３０１が停止状態となった場合の停止目は停止出目と呼ばれる。

【０５３５】

まず、ステップＳ３０１では、ボーナスゲーム中であるかを判定する。これは、所定のゲーム状態フラグ（例えばボーナスゲーム中フラグ）のＯＮ状態、ＯＦＦ状態を判定することである。ボーナスゲーム中フラグがＯＮとなっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされるので、ステップＳ３０２の処理に移行する。また、ボーナスゲーム中フラグがＯＦＦとなっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされず、ステップＳ３１２の処理に移行する。

【０５３６】

ステップＳ３０２では、有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄（ボーナス役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定する。図柄組合せの判定を具体例で説明すると、ボーナスを図４９～図５４等に示したＢＢ１とすれば、ＢＢ１に対応する図柄組合せとは、有効ライン上に「赤７」の図柄並びであり、何れかの斜めライン上にこのような図柄並びが停止しているときに、２種ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止したと判定できる。このようにして、ボーナス図柄の図柄組合せが有効ライン上に停止したと判定した場合は（ステップＳ３０２のＹＥＳ）、ボーナスゲームの開始に関するボーナスゲーム開始処理を行い（ステップＳ３０３）、その後、処理を終了する。ボーナスゲーム開始処理については、図８７を参照して後述する。一方、ステップＳ３０２において有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０２のＮＯ）、ステップＳ３０４の処理に移行する。

【０５３７】

ステップＳ３０４では、有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄（リプレイ役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定し、リプレイ図柄であると判定した場合は、リプレイゲーム処理を実行する（ステップＳ３０５）。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをＲＡＭ１１１４に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。ステップＳ３０５の処理後は、リプレイ当選フラグをＯＦＦにして（ステップＳ３０６）、処理を終了する。

【０５３８】

ステップＳ３０４において有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０４のＮＯ）、次なる判定処理として、当該図柄組合せが小役図柄（小役の入賞を示す図柄組合せ）であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ステップＳ３０８で小役図柄であると判定した場合は、ステップＳ３０９の処理として、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。そして、ステップＳ３０９の処理が終了した後は、該当する小役当選フラグをＯＦＦにして（ステップＳ３１０）、処理を終了する。

【０５３９】

ステップＳ３０８において有効ライン上に停止した図柄組合せが小役図柄ではないと判定した場合（ステップＳ３０８のＮＯ）、上記のステップＳ３０２，Ｓ３０４，Ｓ３０８のいずれの判定も満たされず、有効ライン上にはいずれの当選役図柄も揃っていない。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組合せ態様）」とも呼ばれる。このような場合には、ハズレ処理を実行する（ステップＳ３１１）。ハズレ処理では、この時点でＯＮ状態となっている当選フラグがボーナスを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦにする。また、いずれの当選フラグもＯＮとなっていない場合（このときはハズレフラグがＯＮとなっている）には、ハズレフラグをＯＦＦにする。ステップＳ３１１のハズレ処理の後は、判定処理を終了する。

【０５４０】

上記のステップＳ３０２からステップＳ３１１までの処理は、一般状態又はボーナス内部状態に制御されている場合に実行する処理となる。次に、ステップＳ３０１の判定が満たされなかった場合に行われるステップＳ３１２以降の処理について説明する。ここでの処理は、ボーナス状態に制御されたボーナスゲーム（ＢＢゲーム）中に実行する処理である。

【０５４１】

ステップＳ３１２では、有効ライン上にボーナスゲーム時払出図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ボーナスゲーム時払出図柄」とは、ボーナスゲーム中に揃うことでメダルの払出が行われる図柄組合せの総称を意味し、具体的には、ボーナスゲーム時払出役（本例では、一般状態又は内部状態において払出が規定された小役と同じとしているが、特別なボーナス専用役を用意してもよい）に対応する図柄組合せである。ステップＳ３１２で肯定判定が得られた場合は、揃っているボーナスゲーム時払出図柄に応じた規定枚数のメダルの払出処理を実行する（ステップＳ３１３）。メダルの払出処理では、メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出すとともに、メダルの払出枚数を払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する。このようなメダルの払出処理によって、遊技者には当該ボーナスゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【０５４２】

ステップＳ３１３に次いで、ステップＳ３１４では、当該ボーナスゲームを終了させるか否かを判定するボーナスゲーム終了判定処理を実行し（詳細は図８８を参照して後述する）、その後、判定処理を終了する。

【０５４３】

ステップＳ３１２においてボーナスゲーム時払出図柄が停止していないと判定した場合は（ステップＳ３１２のＮＯ）、当該成立フラグをＯＦＦにして（ステップＳ３１５）、処理を終了する。ステップＳ３１２でＮＯとなるパターンとしては、ボーナスゲーム時払出役に当選したが取り零した場合、及び、ボーナスゲーム時払出役に当選しなかった場合が考えられる。ステップＳ３１５の処理において、前者の場合は、ボーナスゲーム時払出役の成立フラグをＯＦＦにし、後者の場合は、ハズレフラグをＯＦＦにする。なお、ボーナスゲーム中に必ず当選するようなボーナス専用役が用意され、さらに、そのボーナス専

用役の当選時には取り零しなく当該役の入賞を可能とするような場合には、ステップＳ３１５の処理を省略してもよい。

【０５４４】

以上のステップＳ３０１～Ｓ３１５の処理が、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって行われる遊技状態の判定処理であるが、その後、ステップＳ３２０でＡＲＴゲーム判定処理を行う。

【０５４５】

本実施形態のスロットマシン１は、前述したように指示機能を備えているため、１回の遊技ごとに、ＡＲＴゲームの継続、終了、及びゲーム数管理等に関する判定処理（ＡＲＴゲーム判定処理）を行う必要がある。ＡＲＴゲーム判定処理は、指示の発生に影響を及ぼす性能の処理に相当するため、メイン基板４０９が実行する。

【０５４６】

なお、ＡＲＴゲーム判定処理が行われるタイミングは、図８６に示す判定処理のうちの適当なタイミングであれば良いが、ここでは、一例として、ステップＳ３０６，Ｓ３１０，Ｓ３１１，Ｓ３１４，Ｓ３１５の各処理の後に、ステップＳ３２０のＡＲＴゲーム判定処理が行われるとする。ＡＲＴゲーム判定処理の詳細については、図８９を参照しながら後述する。

【０５４７】

［１０－５－１．ボーナスゲーム開始処理］

前述の図８６のステップＳ３０２の判定が満たされた場合、ボーナスゲーム開始処理を実行する。このボーナスゲーム開始処理について図８７を用いて説明する。

【０５４８】

まず、ステップＳ４０１では、ボーナスフラグ（例えば、ＢＢフラグ）がＯＮとなっているかを判定する。ステップＳ４０１の判定が満たされると、ステップＳ４０４に移る。ステップＳ４０４では、ボーナスゲーム中フラグをＯＮにするとともに、ボーナスフラグをＯＦＦにする。次いでステップＳ４０６にて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、ボーナスゲームの規定数（本例ではＢＢゲームの規定数は２枚）のベット数でボーナスゲームが開始される。

【０５４９】

また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０２に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ボーナスフラグがＯＦＦであるにも関わらず、ボーナス図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン１に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ６０４の点灯や、その他前述のＬＥＤ等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【０５５０】

［１０－５－２．ボーナスゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図８６のステップＳ３１４のボーナスゲーム終了判定処理について図８８を用いて説明する。

【０５５１】

まず、ステップＳ４５１では、前述の図８６のステップＳ３１３にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【０５５２】

次にステップＳ４５２では、累計払出枚数がボーナスごとに規定された総払出枚数（例えば２００枚）を超えたか否かを判定する。このステップＳ４５２の判定が満たされない場合、ステップＳ４５４に移り、ボーナスゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【０５５３】
一方、ステップＳ４５２の判定が満たされなかった場合は、ボーナスゲーム中フラグをＯＦＦにし（ステップＳ４６０）、処理を終了する。
【０５５４】
［１０－５－３．ＡＲＴゲーム判定処理］
図８９は、ＡＲＴゲーム判定処理の処理手順を示すフローチャートである。［１０－３－３］等で前述したように、ＡＲＴゲームは、ＡＲＴ抽選でＡＲＴに当選したことに基づいて実行されるゲームであり、ＡＲＴゲームが実行されているときに押し順小役（押し順ベル）の当選役に当選すると、「適正な押し順」等の指示情報が特別表示ＬＥＤ６１２に表示される（指示機能表示）とともに、当該指示機能表示に沿った指示演出（ナビ表示）が画像表示体５００等に表示される。ＡＲＴゲーム判定処理は、このようなＡＲＴゲームの開始、継続、並びに終了等に関する判定処理であり、ＡＲＴの制御主体であるメイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって実行される。以下では、図８９を参照してＡＲＴゲーム判定処理の一例を説明する。
【０５５５】
まず、ＡＲＴゲームの概要を説明する。ＡＲＴゲームは、ＡＲＴゲームの開始条件が成立した場合に開始され、ＡＲＴの終了条件が成立するまでの間、以降のゲーム期間で継続して実行される。［１０－３－３］以下の指示機能処理で説明したように、ＡＲＴゲームの開始条件が満たされた場合には、所定の内部フラグ（ＡＲＴフラグ）がＯＮにされてＡＲＴゲームが開始され、ＡＲＴゲームの終了時にはＡＲＴフラグはＯＦＦにされる。なお、ＡＲＴフラグのようなＡＲＴゲームに関する内部フラグや後述するＡＲＴゲーム数等の情報は、ＡＲＴゲームを制御するメイン基板４０９内のメモリ（例えば、ＲＡＭ１１１４）で保持されるが、サブ基板５１０内のメモリ（例えば，ＲＡＭ１１２２）でも同様の情報が保持されるようにしてもよい。
【０５５６】
ＡＲＴゲームが開始される条件（ＡＲＴフラグがＯＮになる条件）については、［１０－３－２］以下で詳述した通りであるが、簡単に言えば、ＡＲＴ初当り抽選でＡＲＴに当選することである。
【０５５７】
図８９のステップＳ５０１では、ＡＲＴゲーム判定処理の最初の処理として、現在のＡＲＴフラグを前ゲームのＡＲＴゲーム判定処理におけるＡＲＴフラグと比較して、ＡＲＴフラグがＯＮになったか否かを判定する。すなわち、ステップＳ５０１では、前ゲームから現ゲームにかけて、ＡＲＴフラグがＯＦＦからＯＮになったか否かを判定する。前ゲームのＡＲＴゲーム判定処理におけるＡＲＴフラグの値は、別途記憶されているとする。ＡＲＴフラグがＯＮになったと判定された場合は（ステップＳ５０１のＹＥＳ）、ＡＲＴ開始時のＡＲＴゲーム数をセットし（ステップＳ５０２）、処理を終了する。ＡＲＴ開始時のＡＲＴゲーム数（所謂、初期ゲーム数）は、固定ゲーム数が予め設定されるようにしてもよいし、ＡＲＴ当選時にゲーム数が抽選されてもよいし、その他の方法によって決定されてもよいが、ここでは一例として、前述の指示機能処理で決定済みの初期ゲーム数がＡＲＴ開始時のＡＲＴゲーム数としてセットされるとする。
【０５５８】
このようなステップＳ５０２の処理が行われることで、次ゲームからＡＲＴゲームが開始される。なお、ＡＲＴゲームの開始時には、ＡＲＴゲームの開始、及びＡＲＴゲーム数を遊技者に明示する演出が行われる（例えば、ＡＲＴ開始画面の表示）。
【０５５９】
一方、ステップＳ５０１でＡＲＴフラグがＯＮになったとは判定されなかった場合、すなわち、ＡＲＴフラグがＯＦＦであるか、ＡＲＴフラグが前ゲームからＯＮである場合は（ステップＳ５０１のＮＯ）、ＡＲＴフラグがＯＮであるか否かを判定し（ステップＳ５０５）、ＡＲＴフラグがＯＮであれば（ステップＳ５０５のＹＥＳ）、特化ゾーン中でないか否かを判定する（ステップＳ５０６）。ここで、ＡＲＴフラグがＯＮであると判定さ

れ且つ特化ゾーン中でないと判定された場合は（ステップＳ５０５のＹＥＳ且つステップＳ５０６のＮＯ）、ＡＲＴゲーム中の１ゲームが行われたということであるから、ＡＲＴゲーム数の値を「１」減算する処理を行う（ステップＳ５０７）。ステップＳ５０６において特化ゾーン中であると判定された場合は（ステップＳ５０６のＹＥＳ）、ＡＲＴゲーム数の減算は行われないので、ステップＳ５０７をスキップし、ステップＳ５０８に進む。ステップＳ５０５においてＡＲＴフラグがＯＮではないと判定された場合は（ステップＳ５０５のＮＯ）、ＡＲＴゲーム中ではないので、そのまま処理を終了する。

【０５６０】

ここで、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴゲーム開始時に決定された開始時ゲーム数とは別に、ＡＲＴゲーム中に所定の条件を満たしたことに基づいて、ＡＲＴゲーム数を追加する上乗せ機能を有しているとする。ＡＲＴゲーム数の上乗せが行われる際は、所定の内部フラグ（上乗せフラグ）がＯＮにされるとともに、追加されるＡＲＴゲーム数（上乗せゲーム数）が決定される。なお、上乗せが決定される条件は特に限定せず、役抽選における特定の当選役の当選であってもよいし、別の何らかの抽選結果に基づいて決定される等してもよい。また、上乗せゲーム数の決定方法についても、特段の方法に限定しない。そして、以下のステップＳ５０８～Ｓ５１０の処理は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ機能を有する場合に行われる処理である。

【０５６１】

まず、ステップＳ５０８では、上乗せフラグがＯＮであるか否かを判定する。上乗せフラグがＯＮであった場合は（ステップＳ５０８のＹＥＳ）、現在のＡＲＴゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行い（ステップＳ５０９）、上乗せフラグをＯＦＦにする（ステップＳ５１０）。この結果、残りのＡＲＴゲーム数が上乗せ分だけ増加することになり、遊技者にとって有利なＡＲＴゲームの継続期間が延長される。

【０５６２】

ステップＳ５１０の処理後（上乗せ機能を有しない場合は、ステップＳ５０６の処理後）、現在のＡＲＴゲーム数が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ５１１）、「０」であった場合は、ＡＲＴゲームの終了条件を満たすことになるので、ＡＲＴフラグをＯＦＦにして（ステップＳ５１２）、処理を終了する。なお、このとき、ＡＲＴゲームの終了を遊技者に明示するだけでなく、一連のＡＲＴゲームに関する情報（例えば、当該ＡＲＴゲームにおける払出メダルの総数やＡＲＴゲーム継続数等）も遊技者に明示するようにしてよい。

【０５６３】

ステップＳ５１１の判定で、現在のＡＲＴゲーム数が「０」ではなかった場合は（ステップＳ５１１のＮＯ）、ＡＲＴゲームの終了条件を満たしていないため、ＡＲＴフラグを変更せずに処理を終了する。その結果、以降のゲームでもＡＲＴゲームが継続される。

【０５６４】

なお、図８９で説明したＡＲＴゲーム判定処理は、ＡＲＴゲーム用の遊技状態に制御されるゲーム期間（ＡＲＴゲーム期間）が、１ゲームごと１カウント減算される方式である場合の処理例であるが、ＡＲＴゲーム期間が他の減算方式（例えば、ＡＲＴナビの出現回数によってＡＲＴゲーム期間が定められる方式）によって管理される場合は、当該減算方式に応じた適切なＡＲＴゲーム判定処理を行うことが望ましい。

【０５６５】

また、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴゲーム判定処理のために、ＡＲＴゲームの開始を示す内部フラグ（例えばＡＲＴ開始フラグ）をＡＲＴフラグとは別に用意してもよい。ＡＲＴ開始フラグは、ＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームの開始条件が満たされたときにＯＮにされる内部フラグとする。このような場合、ＡＲＴゲーム判定処理による一連の処理において、ステップＳ５０１でＡＲＴ開始フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＡＲＴ開始フラグがＯＮであった場合は、ステップＳ５０２でＡＲＴの初期ゲーム数をセットした後に、ＡＲＴフラグをＯＮにするとともにＡＲＴ開始フラグをＯＦＦにするような処理を行えばよく、ステップＳ５０１でＡＲＴ開始フラグがＯＦＦであった

場合は、ステップＳ５０５以降の処理を行うようにすればよい。

【０５６６】

［１０－６．演出動作の制御］

以上は、主にメイン基板４０９による制御の例であるが、スロットマシン１では、ゲームの進行にあわせてサブ基板５１０により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板４０９から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、サブ基板５１０（主にＣＰＵ１１１８等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板４４９から出力された各種コマンドは、一旦、ＲＡＭ１１２２に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてＲＯＭ１１２０内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

【０５６７】

例えば、演出態様としては、当該ゲームのみで完結するもの（以下、単発演出態様という）や、複数のゲームにわたって行われるもの（以下、連続演出態様という）などが含まれる。このうち、単発演出態様には、当該当選フラグを示唆する演出（示唆演出、告知演出、詳細は後述）、メダルの払い出しを知らせる演出（払出演出、なお、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい）などがある。

【０５６８】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。

【０５６９】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがボーナス役であった場合やＡＲＴ初当り抽選で当選した場合等に、「ボーナス確定！」や「ＡＲＴ当選！」等、遊技に関する結果を遊技者に明確に知らせることのできるものである。この演出は、特にボーナスやＡＲＴなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できる可能性があるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がＡＲＴ初当り等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。

【０５７０】

なお、以上に述べた各種の演出態様は、画像表示体５００による画像の表示や、スピーカ５１２等による効果音の発生、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体５００、スピーカ５１２、ＬＥＤ装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、画像表示体５００に代えて、ＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

【０５７１】

［１０－７．ゲーム数管理処理］

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、ＣＰＵ１１１０が有するゲーム数管理制御手段によってゲーム数の管理を行うゲーム数管理処理を実行可能に構成されている。ＣＰＵ１１１０のゲーム数管理制御手段は、所定の開始条件が成立したことにもとづいて

ゲーム数管理処理を開始し（ゲーム数のカウント処理を開始し）、所定の終了条件が成立したことにもとづいてゲーム数管理処理を終了する（ゲーム数のカウント処理を終了する）ことで、特定区間としてのゲーム数管理処理中に遊技者により実行されたゲーム数をカウントし、ゲーム数の管理を行っている。所定の終了条件が成立してゲーム数管理処理が終了すると、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数が初期化されて０に戻る。

【０５７２】

ゲーム数管理処理が開始されるための上述した所定の開始条件とは、地獄状態から他の状態（有利状態Ａ～有利状態Ｅ）に移行することである。すなわち、少なくとも１回以上の指示機能表示が直ちに又は複数ゲーム（例えば３２ゲーム）が消化されたのちに行われることが確定した場合に、ゲーム数管理処理が開始される。したがって、地獄状態における内部抽選にて特別役が選び出された次ゲームからゲーム数管理処理が開始されることとなる。

【０５７３】

また、ゲーム数管理処理が終了されるための上述した所定の終了条件とは、ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が所定の閾値（本例では上述したとおり１５００ゲームに設定されている）に達し且つ１回以上の指示機能表示が行われたこと（第１条件）、及び、ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が所定の閾値に達していなかったとしても指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が有利状態から地獄状態に移行すること（第２条件）である。この第１条件と第２条件とのうちいずれか一の条件を満たすと、ゲーム数管理処理が終了する。例えば、ＡＲＴ初当り抽選に当選することなく天井ゲームが消化された場合には、ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が所定の閾値に達していなかったとしても、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が有利状態から地獄状態に移行する。ゲーム数管理処理において上記の２つの条件のうちいずれか１つの条件が満たされると、ゲーム数管理処理が終了する。ここで、有利状態から地獄状態への指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態の移行は、ＡＲＴゲームが終了したのち直ちに移行させてもよいし、ＡＲＴゲームが終了したのちの引き戻し状態が終了したのちに移行させてもよい。

【０５７４】

なお、本実施形態では、ゲーム数管理処理中に、必ず１回以上の指示機能表示が行われるようになっているが、これは必須ではない。すなわち、上記の第１条件を、ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が所定の閾値に達することとしてもよい（ゲーム数管理処理中に１回以上の指示機能表示が行われたことを条件から除外してもよい）。

【０５７５】

また、本実施形態では、ゲーム数管理処理が開始されるための開始条件と、ゲーム数管理処理が終了する条件とを比べると、ゲーム数管理処理が開始されるための開始条件の方が高くなるように構成されている。そのため、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間と、ゲーム数管理処理がＯＦＦに設定されている期間とを比べると、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間の方が長くなっている。ただし、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間は全期間（ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間とＯＦＦに設定されている期間との和）の７０％を超えないようになっている。なお、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間とは、有利状態Ａ～Ｅ及び引き戻し状態のうちのいずれかに制御されている期間であり、本例では１ショットで閾値の１５００ゲームが最大となる。また、ゲーム数管理処理がＯＦＦに設定されている期間とは、地獄状態に制御されている期間である。この地獄状態では、ＡＲＴゲームの実行は確定されていない（言い換えると、指示機能表示の作動が許容されていない状態であり、上述した条件装置のグループ化を行っている状態である）ものの、ＡＲＴ初当り抽選における当選確率（ステップＳ６０１１においてＹＥＳと判定される確率）が２０分の１と、天井ゲーム数として設定される３２ゲームよりも少ないゲームを実行することで当選しうるように構成されている。これにより、本実施形態のスロットマシン１では、射幸性を抑制しつつも、好

適に、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０５７６】

また、本スロットマシン１のＣＰＵ１１１０はＡＲＴゲーム強制終了手段を有しており、このＡＲＴゲーム強制終了手段は、ＡＲＴゲーム中であったとしても、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したことにもとづいて、当該ＡＲＴゲームをただちに強制的に終了する。ただし、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が実行されていなければ、たとえ、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したとしても、指示機能表示が１回実行されるまでは地獄状態に移行されない。そのため、ＡＲＴゲーム中に、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したとしても、当該ゲーム数管理処理中にボーナスゲームの実行履歴がない限り、指示機能表示が１回実行されるまで当該ＡＲＴゲームは継続される。逆に、当該ゲーム数管理処理中にボーナスゲームの実行履歴がある場合には、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が実行されていなかったとしても、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達すると地獄状態に移行されるため、ＡＲＴゲーム中であれば当該ＡＲＴゲームは強制的に終了されることとなる。

【０５７７】

さらに、本スロットマシン１のＣＰＵ１１１０は、指示機能表示実行権利消滅手段をも有している。この指示機能表示実行権利消滅手段は、例えばＡＲＴゲーム中でなかったとしても、指示機能表示の実行権利が付与された状態であるときに、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達すると、付与済みの指示機能表示の実行権利を消滅させる処理を実行するものである。ただしこの場合も、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が実行されていなければ、たとえ、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したとしても、指示機能表示が１回実行されるまでは地獄状態に移行されない。そのため、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したとしても、当該ゲーム数管理処理中にボーナスゲームの実行履歴がない限り、指示機能表示が１回実行されるまで、付与された指示機能表示の実行権利は消滅せずに維持される。逆に、当該ゲーム数管理処理中にボーナスゲームの実行履歴がある場合には、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が実行されていなかったとしても、当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達すると地獄状態に移行されるため、指示機能表示の実行権利が付与されていたとしても当該指示機能表示の実行権利は消滅することとなる。なお、指示機能表示の実行権利とは、複数ゲームにわたって指示機能が連続して作動しうるＡＲＴゲームの実行権利や、１回（１ゲーム）だけ指示機能表示が作動する権利が相当する。また、指示機能表示の実行権利が付与された状態とは、前兆ゲーム中（天井ゲームの消化中）や、準備状態（天井ゲームは消化されて指示機能フラグはＯＮにセットされたもののＲＴ状態がＲＴ１状態）が相当する。

【０５７８】

このようにしてＡＲＴゲームが強制的に終了したのちのゲームでは、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態に制御される。ＡＲＴゲームが強制的に終了されたとしても、ＲＴ状態はＲＴ２またはＲＴ３のままであり、０枚ベル零し目が出現したことにもとづいてＲＴ１に移行する。このように、ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム数が所定の閾値に達したことにもとづいてＡＲＴゲームが強制的に終了されるようにすることで、賞としての遊技媒体数が短期間に多量に付与されるといった事態が偶発的に生じてしまうことを防止することができ、ひいてはいたずらに射幸心を煽ることを抑制することが可能となる。

【０５７９】

なお、ボーナスゲームの実行中に当該ゲーム数管理処理においてカウントされたゲーム

数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値に達したとしても、かかるボーナスゲームが中途で終了することはなく最後まで実行される。

【０５８０】

また、上記の地獄状態においてＢＢに当選してボーナスゲームが実行された場合には、このボーナスゲーム中の指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は、特別役に当選しない限り地獄状態に制御されたままである。そして、この地獄状態であって且つボーナスゲーム中に特別役（特別スイカ、特別チェリー、特別維持リプ）に当選した場合には、移行先が有利状態Ａ～有利状態Ｄのうちのいずれかであれば、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされてゲーム数カウンタＧＣのカウントが開始されるとともに地獄状態から移行先の有利状態に移行される。ただし、移行先が有利状態Ｅであれば、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされてゲーム数カウンタＧＣのカウントは開始されるものの、ＡＲＴゲームはボーナスゲームの終了後、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に移行されたときに開始されることとなる。なお、ボーナスゲーム中またはボーナス内部中に、指示機能表示の実行にかかわる抽選（ＡＲＴ初当り抽選など）を行わないようにしてもよい。例えば、内部抽選にて特別役が選び出されたとしても、ステップＳ６０１２の移行先決定抽選を行わないようにしても良いし、ステップＳ６０１１において特別役であるか否かの判定を行わないようにしてもよい（すなわち通常役が選び出されたときと同じとなる）。ただし、内部抽選にてボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が選び出された当該ゲームでは、指示機能表示の実行にかかわる抽選（ＡＲＴ初当り抽選など）を行うようにしてもよい。

【０５８１】

［１０－８．全体的なゲームの流れ］

本実施形態のスロットマシン１における全体的なゲームの流れについて、図９０を用いて説明する。図９０は、全体的なゲームの流れの一例を示すタイムチャートである。なお、全体的なゲームの流れを説明するにあたり、本例のスロットマシン１における各制御状態を整理した上で説明する。

【０５８２】

先ず、本例のスロットマシン１は、ＲＴ状態の観点で見た場合、ボーナスゲーム終了後に制御される一般状態、０枚ベル零し目が出現したときに制御されるＲＴ１、ＲＴ１において上げリプレイ１に対応する図柄組合せが出現したとき又はＲＴ２において下げリプレイに対応する図柄組合せが出現したときに制御されるＲＴ２、ＲＴ２において上げリプレイ２に対応する図柄組合せが出現したときに制御されるＲＴ３、ＢＢ１またはＢＢ２に当選したもののこれらに対応する図柄組合せが未出現であるときに制御されるボーナス内部状態、ＢＢ１またはＢＢ２に対応する図柄組合せが出現してボーナスゲームの実行中であるボーナス状態のうちいずれかに、ＲＴ状態制御手段により制御される。

【０５８３】

また、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態の観点で見た場合、指示機能表示の実行が未だ確定されていない地獄状態及び指示機能表示が少なくとも１回以上実行されることが確定している有利状態Ａ～Ｅ及び引き戻し状態のうちいずれかに、指示機能制御手段により制御される。なお、有利状態には、上述したとおり、指示機能表示が複数ゲームにわたって連続して作動しうるＡＲＴゲームに制御される有利状態Ｅの他に、有利状態Ｅに移行される期待の度合いが異なる有利状態Ａ～Ｄ及び引き戻し状態が用意されている。

【０５８４】

また、指示機能制御手段は、指示機能フラグを、指示機能の作動が許容されるＯＮ状態と、指示機能の作動が許容されないＯＦＦ状態とのうちいずれかにセットする。指示機能制御手段による指示機能の作動は、ＡＲＴ初当り抽選に当選したとしても天井ゲーム数が消化されない限り許容されず、天井ゲーム数が消化されたことにもとづいて許容されて（ＯＮ）、ＡＲＴゲームが終了すると許容が解除される（ＯＦＦ）。

【０５８５】

さらに、ゲーム数管理制御手段は、ゲーム数管理フラグを、ゲーム数管理制御が行われる（遊技者により実行されるゲーム数がカウントされる）ＯＮ状態と、ゲーム数管理制御

が行われない（遊技者により実行されるゲーム数がカウントされない）ＯＦＦ状態とのうちいずれかに制御する。ゲーム数管理制御手段によるゲーム数管理制御は、地獄状態では実行されず（ＯＦＦ）、地獄状態から有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちいずれかに移行されたことにもとづいて実行される（ＯＮ）。

【０５８６】

また、遊技者が把握できるゲーム状態（以下、「外観状態」と称する。）の観点から見た場合、天井ゲーム数が設定されておらず指示機能表示の実行も確定されていない一般ゲーム状態、指示機能表示の実行が確定されており且つ天井ゲーム数が設定されている前兆ゲーム状態、指示機能表示が１回だけ行われる単指示状態、天井ゲーム数が消化されて指示機能フラグがＯＮにセットされた準備状態（ＡＲＴゲームの実行準備が整った状態、すなわち上げリプレイ２に対応する図柄組合せが出現するとＡＲＴゲームの実行が可能な状態）、上げリプレイ２に対応する図柄組合せが出現してＡＲＴゲーム中であるＡＲＴ状態、ＡＲＴゲームが終了したのちの引き戻し状態（引き戻し状態）のうちいずれかのゲーム状態にあると遊技者が把握することができる。

【０５８７】

指示機能は、上記の準備状態及びＡＲＴ状態において作動が許容され、一般ゲーム状態、前兆ゲーム状態、引き戻し状態では作動が許容されない。ただし、前兆ゲーム状態やＣＺ状態（本実施形態の有利状態Ａ・Ｄ）については、当該状態（前兆ゲーム状態やＣＺ状態）を所定ゲーム数の消化（有利状態Ａでは３２ゲーム、有利状態Ｄでは１０ゲーム）を待ってから指示を行うようにしているが、これに限られず、当該所定ゲーム数を消化しているときに、内部抽選にて「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のうちのいずれかが選び出された場合には押し順を指示し、当該所定ゲーム数が消化されると即座に地獄状態に移行するようにしても良い。

【０５８８】

ゲーム数管理制御は、一般ゲーム状態では実行されず、内部抽選にて特別役が選び出されたこと（すなわち、地獄状態から有利状態に移行されたこと）にもとづいて実行が開始される。また、ゲーム数管理処理中（ゲーム数管理フラグＯＮ）において遊技者により実行されたゲーム数が所定の閾値を超えていると判定されると、指示機能表示が１回以上実行されていることを条件に（ボーナスゲームが実行された場合は除く）、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる。

【０５８９】

次に、全体的なゲームの流れを説明する。ＲＴ状態がＲＴ１であって且つ指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態であるとき、外観状態は一般状態となる。なお、一般状態では、指示機能フラグ及びゲーム数管理フラグはいずれもＯＦＦである。そして、地獄状態における内部抽選にて特別役（特別スイカ役、特別チェリー役、特別維持リプレイ役）が選び出されて有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちいずれかに移行されると、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされる。これにより、外観状態は、一般ゲーム状態から、前兆ゲーム状態（有利状態Ａ～Ｃ移行時）やＣＺ（有利状態Ｄ移行時）やＡＲＴゲーム（有利状態Ｅ移行時）に移行される。

【０５９０】

前兆ゲーム状態では、天井ゲーム数が設定されており、指示機能フラグはＯＦＦにセットされている。そして、天井ゲーム数が消化されると、指示機能フラグがＯＮにセットされる。図９０では、先ずは有利状態Ａに制御され、指示機能表示が１回だけ実行されたのちに地獄状態に移行されるとともにゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされている。

【０５９１】

その後の地獄状態における内部抽選にて特別役が選び出されて有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちいずれかに移行されると、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされるとともに、外観状態が一般ゲーム状態から前兆ゲーム状態に移行される。図９０では、地獄状態から有利状態Ｂに移行された態様が示されている。

【０５９２】

有利状態Ｂにおいて天井ゲームが消化されると、外観状態は前兆ゲーム状態から準備状態に移行するとともに、指示機能フラグがＯＮにセットされる。そして、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されて、指示機能表示にもとづいて遊技者が停止操作することによって上げリプレイ１に対応する図柄組合せが表示されると、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に移行され、図９０に示される１回目のＡＲＴゲームが開始される（ＡＲＴ状態となる）。有利状態Ｂにおいて天井ゲームが消化されて前兆ゲーム状態から準備状態に移行されると、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は、有利状態Ｂから有利状態Ｅに移行される。

【０５９３】

なお、ＡＲＴゲーム中（ＡＲＴ状態中）は、指示機能フラグがＯＮにセットされているため、内部抽選において「下げリプ＋通常維持リプ」が選び出されたとしても指示機能表示にもとづいて遊技者が停止操作する限りＲＴ状態はＲＴ２に維持されるが、指示機能表示に背いて停止操作して下げリプレイに対応する図柄組合せが表示された場合は、指示機能が維持された状態でＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ１に移行されることとなる。ただし、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されて指示機能表示にもとづいて停止操作が行われた場合には、上げリプレイ１に対応する図柄組合せが表示されて、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に復帰する。

【０５９４】

また、指示機能フラグがＯＦＦであったとしても、内部抽選にて「上げリプ１＋通常維持リプ」が選び出されたときに、遊技者によて停止操作によって上げリプ１に対応する図柄組合せが偶発的に表示される場合がある。この場合、ＲＴ状態はＲＴ１からＲＴ２に移行されるが、天井ゲーム数が消化されていないためＡＲＴゲームが開始されることはない。そして、０枚ベル零し目が表示されると、ＲＴ状態がＲＴ２からＲ１に移行される.

【０５９５】

図９０に示される１回目のＡＲＴゲームが終了すると、指示機能フラグはＯＦＦにセットされ、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は有利状態Ｅから引き戻し状態に移行される。ＲＴ状態は、０枚ベル零し目が表示されない限りＲＴ２に維持されるが、０枚ベル零し目が表示されるとＲＴ２からＲＴ１に移行される。

【０５９６】

引き戻し状態は、維持抽選に落選すると終了し、これに伴って、指示機能表示が１回以上実行されていることを条件に（ボーナスゲームが実行された場合は除く）、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が引き戻し状態から地獄状態に移行される。ただし、引き戻し状態中に、ゲーム数管理制御手段によりカウントされるゲーム数が閾値に達すると、指示機能表示が１回以上実行されていれば、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされ、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が引き戻し状態から地獄状態に移行される。

【０５９７】

本例では、１回目のＡＲＴゲームが終了した時点ではゲーム数管理制御手段によりカウントされるゲーム数が閾値に達しておらず、図９０では、引き戻し状態においてＡＲＴ初当り抽選に当選したときの状態が示されている。引き戻し状態においてＡＲＴ初当り抽選に当選すると、指示機能フラグがＯＮにセットされ、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が有利状態Ｅに移行され、図９０に示される２回目のＡＲＴゲームが開始される。このとき、ＲＴ状態がＲＴ１に移行されていれば、ＲＴ１からＲＴ２に移行されたことをもってＡＲＴゲームが開始されるが、ＲＴ状態がＲＴ２に維持されていればただちにＡＲＴゲームが開始される。ただしこの場合、ＲＴ状態がＲＴ２に維持されていたとしても、数ゲーム実行されたのちにＡＲＴゲームが開始されるようにしてもよい。そして、図９０に示される２回目のＡＲＴゲームが終了すると、指示機能フラグはＯＦＦにセットされ、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は有利状態Ｅから引き戻し状態に移行される。

【０５９８】

本例では、２回目のＡＲＴゲームが終了した時点ではゲーム数管理制御手段によりカウントされるゲーム数が閾値に達しておらず、図９０では、引き戻し状態において、内部抽

選にてＢＢ１が選び出されたときの状態が示されている。内部抽選にてＢＢ１が選び出されると、ＢＢ１に対応する図柄組合せが表示されるまでのＲＴ状態はボーナス内部状態となり、ＢＢ１に対応する図柄組合せが表示されると、ボーナス状態となり、ＣＰＵ１１１０が有するボーナスゲーム実行手段によりボーナスゲームが実行される。

【０５９９】

なお、ボーナスゲームが実行されるか否かにかかわらず、引き戻し状態においてＡＲＴ初当り抽選に当選することなく維持抽選に落選すると、引き戻し状態が終了し、一般ゲーム状態となり、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が引き戻し状態から地獄状態に移行されるとともに、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされる。また、ボーナスゲームの実行中であったとしても、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされると、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は地獄状態に移行される。

【０６００】

図９０では、ボーナス状態中（ボーナスゲームの実行中）に、ＡＲＴ初当り抽選に当選して例えば有利状態Ｂに移行されることが決定し、３２ゲームの天井ゲームが設定されて前兆ゲーム状態となった状態が示されている。このとき、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態から有利状態に移行されるとともに、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされる。そして、ボーナスゲームが終了すると、ＲＴ状態はボーナス状態から一般状態（ＲＴ０）に移行され、一般状態において０枚ベル零し目が表示されると、ＲＴ状態が一般状態（ＲＴ０）からＲＴ１に移行される。

【０６０１】

図９０では、ボーナスゲームが終了した時点では天井ゲームが消化されていないため前兆ゲーム状態が継続している。そして、０枚ベル零し目が表示されるとＲＴ状態が一般状態（ＲＴ０）からＲＴ１に移行され、天井ゲームが消化されて指示機能フラグがＯＮにセットされると、外観状態は前兆ゲーム状態から準備状態に移行される。

【０６０２】

その後、内部抽選にて「上げリプレイ１＋通常維持リプレイ」が選び出されて上げリプレイ１に対応する図柄組合せが表示されると、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２に移行されるとともに、図９０に示される３回目のＡＲＴゲームが開始され、ＡＲＴ状態となるともに、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が有利状態Ｅに移行される。

【０６０３】

３回目のＡＲＴゲーム中に、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数（すなわちゲーム数管理フラグがＯＮにセットされたのちに遊技者により実行されたゲーム数）が閾値に達すると、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされ、当該ゲーム数管理処理が終了する。ゲーム数管理処理が終了すると、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ、実行中のＡＲＴゲームが強制的に終了される。このとき、ＡＲＴゲームは、規定ゲーム数が消化されていなかったとしても、中途で強制的に終了される。このように強制的にＡＲＴゲームが終了されると、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態は地獄状態に移行され、外観状態は一般ゲーム状態となる。

【０６０４】

なお、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数（すなわちゲーム数管理フラグがＯＮにセットされたのちに遊技者により実行されたゲーム数）が閾値に達したとしても、当該ゲーム数管理処理中に指示機能表示が１回も実行されていなければ、指示機能表示が少なくとも１回実行されるまでは地獄状態への移行が回避され、ＡＲＴゲーム中であれば当該ＡＲＴゲームが継続するとともに、指示機能フラグもＯＮ状態が維持される。そして、指示機能表示が１回行われると、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされて当該ゲーム数管理処理が終了するとともに、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ、実行中のＡＲＴゲームが強制的に終了されて、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態に移行される。

【０６０５】

ただし、当該ゲーム数管理処理中にボーナスゲームが１ゲームでも実行された場合には

、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が行われなかったとしても、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数（すなわちゲーム数管理フラグがＯＮにセットされたのちに遊技者により実行されたゲーム数）が閾値に達すると、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされて当該ゲーム数管理処理が終了するとともに、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ、実行中のＡＲＴゲームが強制的に終了されて、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態に移行される。

【０６０６】

したがって、図９０に示されるようにボーナスゲームの実行中（ボーナス状態中）にＡＲＴ初当り抽選に当選して有利状態に移行された場合には、当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数が閾値に達すると、当該ゲーム数管理処理中に１回も指示機能表示が行われなかったとしても、ゲーム数管理フラグがＯＦＦにセットされて当該ゲーム数管理処理が終了するとともに、指示機能フラグがＯＦＦにセットされ、実行中のＡＲＴゲームが強制的に終了されて、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態に移行されることとなる。

【０６０７】

なお、ＡＲＴゲームが強制的に終了されたとしても、ＲＴ状態については、０枚ベル零し目が表示されない限りＲＴ２が維持され、０枚ベル零し目が表示されたことにもとづいてＲＴ１に移行される。図９０では、指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態に移行されたのちも暫くの間はＲＴ２に制御され、その後、ＲＴ２からＲＴ１に移行されている。

【０６０８】

そして、地獄状態における内部抽選にて特別役が選び出されて指示機能表示の実行にかかわるゲーム状態が地獄状態から有利状態Ａ～有利状態Ｅのうちのいずれかに移行されると（図９０では有利状態Ｃに移行された状態が示されている）、ゲーム数管理フラグがＯＮにセットされてゲーム数管理処理が開始される。そして、前兆ゲーム数が設定される有利状態に移行されると、外観状態は一般ゲーム状態から前兆ゲーム状態となる。

【０６０９】

なお、図９０では、ＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ３に移行される態様を示していないが、特化ゾーン抽選に当選し（ステップＳ６０６のＹＥＳ）、上げリプレイ役２に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると、ＲＴ状態がＲＴ２からＲＴ３に移行され、特化ゾーン状態となる。

【０６１０】

また、本例のスロットマシン１では、有利状態Ｄに移行されるとチャンスゾーン（ＣＺ）に移行されるが、図９０では、有利状態Ｄに移行される態様の説明を行っていないため、外観状態の欄においてチャンスゾーン（ＣＺ）の図示を省略している。

【０６１１】

上述した本実施形態のスロットマシン１では、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間（有利状態に制御されている期間）と、ゲーム数管理フラグがＯＦＦに設定されている期間（地獄状態に制御されている期間）とを比べると、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間の方が高くなるように構成されており、全期間のうちゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間は７０％を超えないように設定されている。そして、ゲーム数管理フラグがＯＦＦに設定されている期間としての地獄状態では、指示機能表示は実行されないものの、内部抽選において特別役が選び出される確率が、天井ゲーム数として設定される３２ゲームよりも少ないゲームを実行することで特別役が選び出されうるように構成されている。しかも、特別役が選び出されたときの移行先が有利状態Ｂや有利状態Ｅでなかったとしても、移行先が有利状態Ｃや有利状態Ｄであるときには、ＡＲＴゲームの期待感を遊技者に与えることができる。したがって、当該ゲーム管理処理中に実行されたゲーム数（ゲーム数カウンタＧＣ）が所定の閾値Ｇを超えたときにはゲーム数管理処理を終了して地獄状態に移行させつつも、地獄状態では有利状態Ａと比べてＡＲＴゲームが実行される期待が高められるため、射幸性を抑制しつつも、好適に、興趣の低下を抑

制することが可能となる。
【０６１２】
［１０－９．異常状態発生時の処理］
本実施形態のスロットマシン１において異常状態が発生した際に行われる処理について詳しく説明する。
【０６１３】
スロットマシン１では、遊技中に異常状態が発生すると、検出されたエラーの種別に応じてエラーの告知が行われる。特に、メイン基板４０９が検出可能なエラーの場合は、エラーランプ６０４が点灯（又は点滅）するとともに、特別表示ＬＥＤ６１２で当該エラーの種別を示すエラー表示を行うことができる。なお、特別表示ＬＥＤ６１２では、通常は指示機能表示及び払出枚数表示が行われる。また、エラー検出されない場合もあるが、急な電源断も異常状態に含まれる。
【０６１４】
上記のような異常状態が発生した場合、通常のゲーム状態に復帰させるためには、エラー解除を行う必要がある（電源断の場合は、電源復帰後にエラー表示が残らなければよい）。エラー解除の方法は発生したエラーによって異なるが、電源断（ＯＦＦ／ＯＮ）を必要とする場合も多い。
【０６１５】
［１０－９－１．ＲＡＭクリア］
ここで、メイン基板４０９に搭載されたＲＡＭ１１１４におけるデータ値のクリア（ＲＡＭクリア）を説明する。
【０６１６】
本実施形態のスロットマシン１では、設定変更や電源のＯＦＦ／ＯＮ等の特定の操作時に、それぞれの操作に応じたアドレス範囲で、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に保持されるデータの値を消去又は初期値に書き換えるクリア処理（ＲＡＭクリア）が行われる。したがって、エラー解除処理が行われる際も、電源のＯＦＦ／ＯＮを伴う場合には、ＲＡＭ１１１４の保持データの一部がクリアされる可能性がある。
【０６１７】
しかし、指示機能表示中にエラー解除処理が行われたり、メダルの払出中に電源断が発生したりした際、ＲＡＭクリアによって指示機能表示や払出枚数表示のために用いられるデータがクリアされると、遊技の継続に支障を与えるケースが想定される。スロットマシン１では、このような課題に鑑みて、ＲＡＭ１１１４におけるＲＡＭクリアの対象範囲を予め定めている。
【０６１８】
図９１は、ＲＡＭのデータブロックを説明するための図である。図９１には、ＲＡＭ１１１４の内部的なイメージが示されており、上端をメモリアドレスの始端とし、下端をメモリアドレスの終端としている。例えば、未使用領域１１１４ｚは、データの読み書きが行われていないデータ領域（換言すれば、使用済領域以外のデータ領域）であって、メモリアドレスの終端側にまとまっている。図９１に示すように、ＲＡＭ１１１４では、格納するデータの種類に応じて複数の「エリア」が予め定められている。また、ＲＡＭクリアの対象範囲として、「クリア範囲０」～「クリア範囲４」の５通りが定められている。なお、それぞれのクリア範囲には、未使用領域１１１４ｚが含まれるようにしてもよい。
【０６１９】
まず、ＲＡＭクリアのクリア範囲について説明する。「クリア範囲０」は、基本的には実施されることがない、全消去に相当する対象範囲を意味する。すなわち、クリア範囲０でのＲＡＭクリアは、通常のメンテナンスやエラー処理では行われることはない。別の視点で言えば、設定値データエリア１１１４ａは、クリア範囲０でＲＡＭクリアが行われるとき以外はデータ値がクリアされることはない。このことは、設定値データエリア１１１４ａは基本的にクリアされないことを意味する。
【０６２０】

「クリア範囲１」は、設定キースイッチ１１１２ｔを操作して行われる設定変更開始時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図９１に示す使用済領域内のデータエリアのうち、扉フラグエリア１１１４ｂ以下の全てのデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａはクリアされない。

【０６２１】

「クリア範囲２」は、リセットスイッチ１１２ｕを操作して行われるリセット時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図９１に示す使用済領域内のデータエリアのうち、ランプＯＮデータエリア１１１４ｄ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～扉監視タイマエリア１１１４ｃはクリアされない。

【０６２２】

「クリア範囲３」は、ボーナス終了時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。クリア範囲０～クリア範囲２までのＲＡＭクリアは、それぞれのＲＡＭクリアが実行される契機としてホール店員等による作業が必要であるが、ボーナス終了時のＲＡＭクリアは、ボーナス終了後の内部処理で自動的に実行される。ボーナス終了時のＲＡＭクリアでは、具体的には、図９１に示す使用済領域内のデータエリアのうち、リプレイ投入枚数エリア１１１４ｊ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～指示機能表示エリア１１１４ｉはクリアされない。

【０６２３】

なお、「クリア範囲３」は、単なる電源のＯＦＦ／ＯＮを行った時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲でもある。すなわち、設定変更やリセット操作が行われることなく電源のＯＦＦ／ＯＮが行われた場合には、「クリア範囲３」で対象範囲とされるデータエリアがクリアされる。そして、指示機能表示エリア１１１４ｉは「クリア範囲３」には含まれないため、電源のＯＦＦ／ＯＮによって指示機能の指示内容が消去されない。

【０６２４】

「クリア範囲４」は、毎ゲームの開始時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。毎ゲーム開始時のＲＡＭクリアは、例えば、メダルの賭け数が決定された状態で始動レバー２１０が操作されたときの内部処理で自動的に実行される。毎ゲーム開始時のＲＡＭクリアでは、具体的には、図９１に示す使用済領域内のデータエリアのうち、表示フラグエリア１１１４ｌ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～割込チェック用タイマエリア１１１４ｋはクリアされない。

【０６２５】

次に、図９１に示された各データエリアを簡単に説明する。設定値データエリア１１１４ａには、スロットマシン１で設定されている設定値が格納される。

【０６２６】

扉フラグエリア１１１４ｂには、扉形前面部材２００（又は前面開閉部材９０）の開閉状態を示す情報が格納され、扉監視タイマエリア１１１４ｃには、扉形前面部材２００（又は前面開閉部材９０）が開いていることを認識するための時間情報が格納される。

【０６２７】

ランプＯＮデータエリア１１１４ｄには、ランプ（例えば、リプレイランプ６０６やスタートランプ６０８等、表示パネル５０１に配置された表示器）の点灯に関する情報が格納される。クレジット枚数エリア１１１４ｅには、クレジット枚数（メダル貯留枚数）を示す情報が格納される。クレジット表示エリア１１１４ｆには、メダル貯留枚数を貯留枚数表示ＬＥＤ６１３に表示させるための情報が格納される。ペイアウト枚数エリア１１１４ｇには、当該ゲームで何枚の遊技用価値が払い出されたかというペイアウト枚数（メダル払出枚数）を示す情報が格納される。ペイアウト表示エリア１１１４ｈには、メダル払出枚数を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させるための情報が格納される。指示機能表示エリア１１１４ｉには、指示機能表示を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させるための、指示機能による指示内容に相当する情報が格納される。

【０６２８】

リプレイ投入枚数エリア１１１４ｊには、リプレイ動作時に投入する遊技用価値の数（

リプレイ時のメダル投入数）が格納される。割込チェック用タイマエリア１１１４ｋには、割込処理を実行するために必要なタイマ情報が格納される。

【０６２９】

表示フラグエリア１１１４ｌには、特別表示ＬＥＤ６１２に表示されたエラー表示状態を示す情報が格納される。メダル払出枚数エリア１１１４ｍには、当該ゲームの結果として払い出す遊技用価値の払出枚数が格納される。投入可能枚数エリア１１１４ｎには、遊技用価値の投入が可能か否かの状態を示す情報が格納される。メダル投入枚数エリア１１１４ｏには、ゲームの開始前に投入された遊技用価値の枚数が格納される。乱数格納エリア１１１４ｐには、条件装置で使用する乱数が格納される。

【０６３０】

このように、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４では、様々な行動（設定変更時や電源ＯＦＦ／ＯＮ時など）ごとにＲＡＭクリアが行われる範囲を設定することによって、効率良いメモリ制御の実現に期待できる。

【０６３１】

なお、ＲＡＭ１１１４は、遊技機におけるメイン基板４０９の記憶領域として利用可能な範囲（容量）が規定されており、プログラム等のデータは当該規定された範囲内に格納しなければならない。しかし、近年では、試験信号に係る処理及び不正に関する処理については、当該処理のためのプログラムに関するデータを上記規定された範囲外の未使用領域（例えば、図９１の未使用領域１１１４ｚ）に格納することが許されている。但し、このような未使用領域の利用は、指示機能を有する遊技機に限られるとする。

【０６３２】

また、スロットマシン１において、電源断等を経てＲＡＭクリアが行われた後に、ＲＡＭクリア前に表示されていたデータを再表示するか否かは、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０（又はサブ基板５１０のＣＰＵ１１１８）が、データの種別ごとに決定することができる。すなわち、ＣＰＵ１１１０（又はＣＰＵ１１１８）は、電断復帰時に、ＲＡＭクリアされなかったデータエリアに格納されたデータを参照して可能な限りデータを再表示するようにしてもよいし、特定のデータ（例えば、払出枚数表示に関するデータやナビ表示に関するデータ等）については、理論的には再表示することができても、プログラム制御によって再表示しないようにしてもよい。なお、このとき、ＲＡＭ１１１４のスタックポイントに退避したデータを参照することも含まれる。

【０６３３】

［１０－９－２．エラー表示］

次に、特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示について説明する。図９２は、特別表示ＬＥＤによるエラー表示を説明するための図である。スロットマシン１では、図９２の「報知種別」欄に記載されたエラー（後述するが、エラーではないものも一部含む）が検出された際に、特別表示ＬＥＤ６１２で「ＳＥＧ」欄に示したような所定のセグメント表示をすることによって、検出されたエラーの種別を識別可能に報知する。図９２の「報知種別」欄に示された各エラーのうち、サブ基板５１０で検出される「通信異常（シリーズコードエラー時）」以外の各エラーは、その発生時に各エラーの検出信号がメイン基板４０９に通知される。なお、図９２に示したエラーは、スロットマシン１で検出可能なエラーの一部であり、図示したエラーの他にも、メイン基板４０９又はサブ基板５１０で検出可能なエラーが存在する。

【０６３４】

以下に、図９２の「報知種別」欄に示した各エラーの概要を説明する。

【０６３５】

「ＲＡＭエラー」は、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４が壊れているときに報知されるエラーである。一方、「通信異常（シリーズコードエラー時）」は、メイン基板４０９からサブ基板５１０に送信されるシリーズコードに異常があったときに検出されるが、サブ基板５１０によって検出されるため、特別表示ＬＥＤ６１２にはエラー表示されない。

【０６３６】

「設定変更中」又は「設定確認中」は、エラーではないが、その作業中に「設定値」が特別表示ＬＥＤ６１２に表示（報知）されることから、図９２に記載されている。スロットマシン１の設定値は、例えば、ＲＡＭ１１１４の設定値データエリア１１１４ａに格納されている。なお、「設定変更中」による報知タイミングは、所定の設定変更操作の開始時とし、「設定確認中」による報知タイミングは、所定の設定確認操作の開始時とする。

【０６３７】

「不正払出エラー」は、異常な払出があったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル放出装置１１０が有する駆動手段（不図示）の作動によってホッパ１１０ｂからメダルが払い出されるとき以外に払出カウントスイッチ（不図示。メダルの払出枚数をカウントするためのスイッチで、例えばメダル放出装置１１０に設けられる）がＯＮ状態になったときに検出される。なお、図９２では、当該エラーを検出したタイミングが「メイン遊技非停止時」であるか「メイン遊技停止時」であるかによって、その報知優先度が異なって設定され、具体的には、「メイン遊技非停止時」に検出したほうが高い優先度とされている。但し、何れのタイミングに検出しても、特別表示ＬＥＤ６１２では同じ「ＨＦ」がセグメント表示される。

【０６３８】

「投入メダル通過時間１エラー」、「投入メダル通過時間２エラー」、「メダル通過順序１エラー」、「メダル通過順序２エラー」、「メダル通過間隔時間エラー」、及び「投入メダル逆行エラー」は、メダルがメダル投入口２０３から投入されてホッパ１１１０ｂに到達するまでの過程に異常があったときに報知されるエラーである。ここでいう異常には、メダルの通過経路に関する異常の他、メダル以外の異物投入等による異常等も含まれる。

【０６３９】

スロットマシン１では、メダル投入口２０３から投入されたメダルは、投入センサ２０７ｂで通過を検出された場合に（ソレノイド２０７ａがＯＦＦ状態の場合）、その後、レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサの各センサで通過を検出されながらホッパ１１０ｂに到達する。レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサは、メダルセレクタ２０７に設けられるセンサであって、それぞれが設けられた所定位置においてメダルの通過を検出する（不図示）。また、ソレノイド２０７ａがＯＮ状態の場合は、投入センサ２０７ｂへの経路がロックアウトされることにより、メダルは、メダル投入口２０３から投入されても、メダルセレクタ２０７及び返却樋２１３を経由してメダル用受皿２０１に戻される。投入センサ２０７ｂで通過を検出されたメダルがこのような正常な過程（規定メダル通過シーケンス）を経て移動しなかったときに、メイン基板４０９では、各センサにおける検出の有無や検出時間等に基づいて上記の各エラーを検出する。

【０６４０】

各エラーの概要を説明する。「投入メダル通過時間１エラー」は、投入センサ２０７ｂの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、投入センサ２０７ｂによるメダル検出が所定時間（例えば１００ｍｓ）継続したときに検出される。「投入メダル通過時間２エラー」は、レバーセンサの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、レバーセンサによるメダル検出が所定時間（例えば５００ｍｓ）継続したときに検出される。なお、「投入メダル通過時間２エラー」の検出対象期間は常時とするが、当該エラーの報知タイミングはメダル受付開始時（払出処理完了後などの遊技終了時でもよい）とする。

【０６４１】

「メダル通過順序１エラー」は、レバーセンサによるメダル検出が未検出（ＯＦＦ）であるのに、セレクタセンサによるメダル検出が行われたときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクタセンサによってメダル通過が検出された以前の所定期間（例えば３００ｍｓ）に、レバーセンサによるメダル検出がされていなかった場合に、当該エラーが検出される。「メダル通過順序２エラー」は、セレクタセンサによるメダル検出の後

、シュートセンサによるメダル検出が行われなかったときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクタセンサによってメダル通過が検出された後の所定期間（例えば４００ｍｓ）に、シュートセンサによるメダル検出がされなかった場合に、当該エラーが検出される。

【０６４２】

「メダル通過間隔時間エラー」は、正常時には想定されない態様でメダルが通過したような場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクタ２０７に設けられた各センサにおいて、正常時に想定される最短のメダル通過間隔（すなわち、連続でメダルが投入された場合の通過間隔）よりも短い通過間隔で何らかの物体が通過したという状況が所定頻度（例えば、５回連続）に亘って検出された場合に、当該エラーが検出される。

【０６４３】

「投入メダル逆行エラー」は、メダルが規定メダル通過シーケンス以外の経路で移動し、特に、逆行する動きを検出した場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクタ２０７に設けられた各センサ（投入センサ２０７ｂ、レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサ等）によるメダル検出の検出順序に基づいて検出される。

【０６４４】

また、「払出メダルジャムエラー」、「払出メダルエンプティエラー」、及び「補助収納庫満タンエラー」は、メダルの払出や貯留に関する異常があったときに報知されるエラーである。各エラーの概要を説明すると、まず、「払出メダルジャムエラー」は、ホッパ１１０ｂからのメダル払出中にメダルが詰まったときに報知されるエラーである。具体的には、払出カウントスイッチが所定期間（例えば２００ｍｓ）以上、ＯＮ状態になった場合に、当該エラーが検出される。また、「払出メダルエンプティエラー」は、ホッパ１１０ｂ内のメダルが空になったときに報知されるエラーである。具体的には、ホッパ１１０ｂからのメダルが正常に払い出されず払出の再試行（払出リトライ）が行われるとき、払出リトライ後の所定期間（例えば１５００ｍｓ）以上に亘って払出カウントスイッチがＯＮ状態にならなかった場合に、当該エラーが検出される。また、「補助収納庫満タンエラー」は、メダル用補助収納箱１１１が満タンになったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル用補助収納箱１１１のメダル満タンセンサ１１１ａが所定基準を超えるメダルの収納を検出した場合に、当該エラーが検出される。

【０６４５】

図９２の「優先度」欄は、エラー間での報知の優先度合いを示す。本例では、上記優先度は、同時に複数のエラーが検出された場合の優先度合いを意味するとし、仮に１つのエラーが検出された後に当該エラーよりも優先度の高いエラーが検出されたとしても、表示内容は変更しないとする。但し、スロットマシン１におけるエラー表示の優先度は、これに限定されるものではなく、前記例において、後で検出された優先度の高いエラーの表示に切り替えるように定めてもよい。また、「ＳＥＧ」欄には、特別表示ＬＥＤ６１２における表示例が示されている。なお、何れにしても、スロットマシン１では、複数のエラーが検出された場合には、それらのエラーが解除されない限りは、遊技を再開する（次ゲームを行う）ことはできない。

【０６４６】

また、「報知方法」欄において、「映像」が「○」になっているときは、例えば画像表示体５００でエラーを報知する画像が表示される。但し、「映像」による報知画像は、特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示と相違ない表示内容であることが求められる。「音」が「○」になっているときは、例えばスピーカ５１２から報知音が出力される。「ランプ」が「○」になっているときは、例えばエラーランプ６０４が点灯又は点滅する。なお、音出力やランプ出力等による報知では、検出されたエラーの優先度に応じて報知態様を変更してもよく、例えば、優先度の高いエラーを検出した場合は、優先度が低いエラーに比べて強調されるような報知態様にしてよい。

【０６４７】

また、「リセット解除」欄には、リセットスイッチ１１２ｕを操作して行われるリセッ

トによって当該エラーを解除可能か否かが示されている。リセット解除が可能なエラーは、リセットによってエラー解除する際、ＲＡＭ１１１４に格納されているデータのうち、「クリア範囲２」のデータエリア（図９１参照）がクリアされることになる。

【０６４８】

また、「応答性」欄に「即」と記載されている場合は、スロットマシン１が動作中であるときに当該エラーをメイン基板４０９側で検出可能であることを意味する。例えば、不正払出エラーが検出されると、メイン基板４０９は、当該検出を通知するコマンドを即時発行する。すなわち、「即」と記載されていても、当該エラーの検出時に必ずしも即時でエラー表示をしなくてもよく、例えば、遊技の結果が得られた後（払出処理の終了後、又は、払出処理の開始前）にエラー表示をするようにしても良い。なお、不正払出エラーは、遊技用価値が不正に払い出されていることを意味する緊急性の高いエラーである。

【０６４９】

［１０－９－３．エラー発生時処理］

以下では、スロットマシン１において前章で説明したエラーが遊技中に発生した際の処理（エラー発生時処理）について説明する。エラー発生時処理の具体的な詳細は、スロットマシン１がエラーに関してどのような要件定義を備えているかによって異なる。ここでは、スロットマシン１は、以下に示すようなエラーに関する要件定義（第１の要件定義）を備えるとし、このような場合に行われるエラー発生時処理の詳細を説明する。

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分け（例えば、強エラーと弱エラー）を行わない。

（２）ゲーム中にエラーを検出しても、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。

（３）ゲーム中にエラーを検出しても、指示機能表示を継続して表示する。

【０６５０】

図９３，図９４は、本実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。図９３及び図９４は合わせて１つのフローチャートになっており、このフローチャートは、１ゲームの全体的な処理手順は図５５で示した処理手順に基づいて、さらに、エラー発生時に行われる処理を詳しく示している。なお、図９３，図９４では、非電断時（すなわち、電源がＯＦＦにならない状態）でゲームが進行するときの処理手順例を示している。一方、後述する図９５は、本実施形態における電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。図９５は、図９３，図９４の処理において電源ＯＦＦ／ＯＮが行われたときにもその処理手順が適用される。

【０６５１】

［１０－９－３－１．エラー発生時処理（非電断時）］

図９３，図９４を参照しながら、エラー発生時処理を含む１ゲームの処理手順（非電断時）を説明する。なお、全体的な処理の流れは図５５に示した一連の処理と重複するため、説明済の処理については、詳細な説明を省略する。また、特段の記載がない場合は、図９３，図９４の各処理はメイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）によって実行される。また、各処理が行われる状況を分かりやすくするため、図８５に示した「遊技機の状態」との対応も示す。

【０６５２】

まず、図９３では、図５５のＢＥＴ処理で説明したように遊技用価値（具体的にはメダル）が規定数投入された後、遊技者による始動レバー２１０の押下操作が行われることによってゲームが開始される（ステップＳ８０１）。このような遊技の流れは、図８５に示した「メダル投入」から「始動レバー押下」に対応している。

【０６５３】

始動レバー２１０の押下操作が行われてゲームが開始されると、内部抽選処理が行われ（ステップＳ８０２）、当選役に基づいて作動が許容される条件装置が取得される（ステップＳ８０３）。

【０６５４】

次に、ステップＳ８０４では、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が可能な区間であるか否かが判定される。ここで、指示機能表示が可能な区間とは、指示機能による指示機能表示を実行可能なゲーム（例えば、ＡＲＴゲーム中）を意味する。なお、これまでは、指示機能表示がＡＲＴゲーム中に行われることを主に説明してきたが、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＲＴゲーム以外の特定のゲーム期間（例えば、ＡＲＴに比較的当選しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）等）であっても指示機能表示を行うようにしてもよい。このような場合、ＡＲＴゲーム以外のゲームでも、ステップＳ８０４で肯定判定が得られる。

【０６５５】

ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間であると判定された場合（具体的には、メイン基板４０９が指示機能による指示を行うと判定した場合）には（ステップＳ８０４のＹＥＳ）、ステップＳ８０３で取得された条件装置に基づいて、指示機能による指示内容を決定する（ステップＳ８０５）。次いで、ステップＳ８０５で決定された指示内容をＲＡＭ１１１４の指示機能表示エリア１１１４ｉに格納する（ステップＳ８０６）。

【０６５６】

その後、リール３０１の回転を開始させる（ステップＳ８０７）。ステップＳ８０７のタイミングは、図８５に示した「リール回転開始」に対応する。そして、サブ基板５１０に指示情報コマンドを送信することによって、指示機能による指示内容を通知する（ステップＳ８０８）。この結果、サブ基板５１０は、受信した指示情報コマンドに基づいて、ナビ表示に関する所定の表示タイミングで、画像表示体５００等にナビ表示を行わせることができる。なお、スロットマシン１において、ステップＳ８０８における指示情報コマンドの送信は、リール３０１の回転開始（ステップＳ８０７）よりも前のタイミングで行うようにしてもよい。

【０６５７】

その後、ステップＳ８０６でＲＡＭ１１１４に格納した指示内容を、指示表示機能に関する所定の表示タイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（指示機能表示）（ステップＳ８０９）。指示機能表示の具体的な表示例は、図８２や図８３に示した通りである。また、「ナビ表示」や「指示機能表示」に関する所定の表示タイミングについては、図８５を参照しながら前述した通りである。そして、ステップＳ８０９における指示機能表示の後、ステップＳ８１０では、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作の受付が開始される。

【０６５８】

一方、ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（具体的には、メイン基板４０９が指示機能による指示を行うと判定しなかった場合）には（ステップＳ８０４のＮＯ）、ステップＳ８０５，Ｓ８０６，Ｓ８０８，Ｓ８０９に示したような指示機能に関する処理が行われることなく、リール３０１の回転が開始され（ステップＳ８１１）、リール停止ボタン２１１ａの押下操作の受付が開始される（ステップＳ８１２）。

【０６５９】

ステップＳ８１０及びステップＳ８１２は、図８５に示した「リール停止ボタン押下受付可」に対応する。そして、ステップＳ８１０又はステップＳ８１２の処理が行われた後は、ステップＳ８１３の処理に進む。

【０６６０】

ステップＳ８１３では、遊技者によって第一停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち１番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図８４で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１３のタイミングは、図８５に示した「第一停止ボタン押下」に対応する。

【０６６１】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１３における第一停止ボタンの押下から、その後行われる第二停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１４）。ステップＳ８１４でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８１４のＮＯ）、ステップＳ８１５の処理が行われる。ステップＳ８１４でエラーが検出された場合は（ステップＳ８１４のＹＥＳ）、ステップＳ８１９の処理が行われる。図９４では、ステップＳ８１４でエラーが検出された場合は、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなくステップＳ８１９の処理が行われるように示されているが、残りのリール３０１に対するリール停止操作を行ってからステップＳ８１９の処理が行われるようにしてもよい。これはステップＳ８１６の場合も同様である。このようなエラー検出以後の処理は、エラーの種別に応じて優先度（重要度）に差異を設け、当該優先度に基づいて処理を使い分けるようにしてもよい。例えば、「ＨＦ（不正払出エラー）」のように普通に遊技している状況では発生しにくいエラーは、優先度の高いエラーとするべきである。そして、このような優先度の高いエラーが検出された場合には、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタン２１１の停止操作を待つことなくステップＳ８１９の処理が行われるようにするほうが好ましい。

【０６６２】

ステップＳ８１５では、遊技者によって第二停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち２番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図８４で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１５のタイミングは、図８５に示した「第二停止ボタン押下」に対応する。

【０６６３】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１５における第二停止ボタンの押下から、その後行われる第三停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１６）。ステップＳ８１６でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８１６のＮＯ）、ステップＳ８１７の処理が行われる。ステップＳ８１６でエラーが検出された場合は（ステップＳ８１６のＹＥＳ）、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなく、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０６６４】

ステップＳ８１７では、遊技者によって第三停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち３番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図８４で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１７のタイミングは、図８５に示した「第三停止ボタン押下」に対応する。

【０６６５】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１７における第三停止ボタンの押下後から所定時間が経過するまでの間（例えば、全リール３０１が停止するまでの間）に、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１８）。その後、ステップＳ８１８におけるエラー検出の有無に拘わらず、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０６６６】

ステップＳ８１９では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示を終了させる。但し、ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（ステップＳ８０４のＮＯ）には、ステップＳ８０９における指示機能表示が行われていないため、ステップＳ８１９では特段の処理を行う必要はない。

【０６６７】

その後、ステップＳ８２０では、全リール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が停止し、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいた入賞の判定が可能になる。ステップＳ８２０のタイミングは、図８５に示した「全リール停止」に対応する。

【０６６８】

なお、図９４に示したように、ステップＳ８１９及びステップＳ８２０の処理は、それまでの遊技中におけるエラー検出の有無に拘わらず行われるが、その後の処理は、エラーが検出されたと判定されたか否かによって異なる。具体的には、それまでの遊技中にエラーが検出されていない場合には、ステップＳ８２１からの処理が行われ、それまでの遊技中にエラーが検出された場合には、ステップＳ８２５からの処理が行われる。

【０６６９】

まず、それまでの遊技中にエラーが検出されていない通常時の処理として、ステップＳ８２１では、遊技用価値の払出の有無が判定される。遊技用価値の払出では、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいて入賞役の停止が確認された場合に、当該入賞役に応じた遊技用価値が払い出される。ステップＳ８２１で払出がないと判定された場合は（ステップＳ８２１のＮＯ）、エラーも検出されていないので、当該ゲームを終了する。ステップＳ８２１で払出があると判定された場合は（ステップＳ８２１のＹＥＳ）、特別表示ＬＥＤ６１２における払出枚数表示を開始する（ステップＳ８２２）とともに、遊技用価値（メダル）の払出処理を行う（ステップＳ８２３）。その後、エラーは検出されていないので、当該ゲームを終了する。

【０６７０】

一方、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときの処理としては、まず、遊技用価値の払出の有無が判定される（ステップＳ８２４）。

【０６７１】

ステップＳ８２４の処理は、エラーが検出されなかった場合の処理（ステップＳ８２１）と同じであり、払出があると判定された場合（ステップＳ８２４のＹＥＳ）に行われるステップＳ８２２（払出枚数表示）及びＳ８２３（払出処理）の処理も同じである。

【０６７２】

但し、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときは、特別表示ＬＥＤ６１２にエラー表示を行わせるためにステップＳ８２６，ステップＳ８２７の処理が行われる。なお、ステップＳ８２３で払出処理が行われた場合は、払出処理の終了後、特別表示ＬＥＤ６１２に表示されていた払出枚数表示をクリア（ステップＳ８２５）してから、ステップＳ８２６以降の処理が行われる。ステップＳ８２４で払出がないと判定された場合は、そのままステップＳ８２６以降の処理が行われる。

【０６７３】

ステップＳ８２６では、特別表示ＬＥＤ６１２に、それまでに検出されたエラーの種別を表示させる（エラー表示）。エラー表示の表示例は、図９２に示した通りである。その後、ホール店員や営業所等によってエラー表示で報知されたエラーに応じたエラー解除処理が行われ（ステップＳ８２７）、ゲームが終了する。

【０６７４】

以上、図９３，図９４に示した処理が行われることによって、本実施形態のスロットマシン１では、ゲーム中にエラーが検出された場合に、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示や払出枚数表示を遮ることなく、エラー表示を行って検出されたエラーの種別を遊技者又はホール店員等に報知することができる。

【０６７５】

［１０－１０．変形例］

なお、本実施形態では、ＡＲＴ初当り抽選に当選してＡＲＴゲームが実行されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことによって遊技者に与えうる落胆を軽減する手法として、ステップＳ６０３４、ステップＳ６０９４、ステップＳ６１３４及びステップＳ６２０１において実行されるＡＲＴ初当り抽選における当選確率を、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定されるようにしている。同様に、ステップＳ６０７３のＡＲＴゲーム数上乗せ抽選及びステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選における当選確率や、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選において上乗せされるゲーム数についても、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにも

とづいて決定されるようにしている。さらに、ステップＳ６１９３の維持抽選における当選確率についても、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにもとづいて決定されるようにしている。ただし、実行中のＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことによって遊技者に与えうる落胆を軽減する手法は、上記の手法に限られない。例えば、サブ基板５１０のＣＰＵ１１１８により画像表示体５００に表示される演出画像と、メイン基板４０９により実行される指示機能表示処理とによっても、実行中のＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことによって遊技者に与えうる落胆を軽減することが可能である。以下に、ＡＲＴゲーム中に実行される処理であるステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選及びステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選を例として、画像表示体５００に表示される演出画像について図９６を参照しつつ説明するとともに、あわせて指示機能表示処理についても説明する。なお、図９６は、上乗せ決定抽選及び上乗せゲーム数決定抽選にかかわる演出画像の一例である。

【０６７６】

サブ基板５１０のＣＰＵ１１１８により画像表示体５００に表示される演出画像は、所定の閾値Ｇと当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣとの差Ｋ（ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋ）にもとづいて決定される。同様に、メイン基板４０９により実行される指示機能表示処理の態様についても、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋにもとづいて決定される。

【０６７７】

先ず、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数以上である場合について説明する。ＡＲＴゲームの実行中において、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に当選し、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選によりＡＲＴゲームの上乗せゲーム数が決定されると、画像表示体５００には、図９６（ａ）に示されるように、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示される。このような演出ボタン２０４の操作を促す画像は、ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選したことを遊技者に期待させるものではあるものの、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に落選した場合にも所定の確率で表示されるため、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されたとしても、ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選したことを決定付けるものではない。

【０６７８】

ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に落選した場合、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されて遊技者が演出ボタン２０４を操作したとしても、画像表示体５００には、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像が表示される。

【０６７９】

ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選し、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されて遊技者が演出ボタン２０４を操作すると、画像表示体５００には、図９６（ｃ）～図９６（ｅ）に示されるように、上乗せゲーム数が表示される。図９６（ｃ）では上乗せされるゲーム数が２０ゲームである旨が示されており、図９６（ｄ）では上乗せされるゲーム数が７０ゲームである旨が示されており、図９６（ｅ）では上乗せされるゲーム数が３００ゲームである旨が示されている。

【０６８０】

なお、図９６において、左上に表示される「残り　３０Ｇ」はＡＲＴゲームの残りゲーム数が３０ゲームであることを示しており、右下に表示される「ＴＯＴＡＬ　１４００」は当該ゲーム数管理処理中にカウントされたゲーム数カウンタＧＣが１４００であることを示している。本実施形態では、ゲーム数管理処理中に実行されたゲーム数を示すゲーム数カウンタＧＣが所定の閾値Ｇ（本例では１５００ゲーム）に達すると当該ゲーム数管理処理が終了して有利状態から地獄状態に移行されるため、右下に表示される「ＴＯＴＡＬ　１４００」は、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数が１００ゲームであることを意味する。

【０６８１】

次に、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満である場合につい

て説明する。ＡＲＴゲームの実行中において、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるとき、６５５３６分の６５５３６の確率で、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に当選する。そして、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選によりＡＲＴゲームの上乗せゲーム数が決定されると、画像表示体５００には、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数以上である場合と同様に、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示される（図９６）。なお、上述したとおり、このような演出ボタン２０４の操作を促す画像は、ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選したことを遊技者に期待させるものではあるものの、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に落選した場合にも所定の確率で表示されるため、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されたとしても、ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選したことを決定付けるものではない。

【０６８２】

ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に落選した場合、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されて遊技者が演出ボタン２０４を操作したとしても、画像表示体５００には、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数以上である場合と同様に、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像が表示される。

【０６８３】

ただし、ＡＲＴゲームの上乗せ決定抽選に当選し、演出ボタン２０４の操作を促す画像が表示されて遊技者が演出ボタン２０４を操作した場合、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に当選し、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選により上乗せされるＡＲＴゲーム数が決定されていたとしても、画像表示体５００には、図９６（ｃ）～図９６（ｅ）に示される画像は表示されず、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像が表示される。そして、すでに遊技者に明示されたゲーム数のＡＲＴゲームが消化されると（上乗せされなかった場合に実行されるＡＲＴゲームが消化されると）、実際には上乗せされて内部的にＡＲＴゲームが継続していたとしても、画像表示体５００には、ＡＲＴゲームが終了した旨を示す終了演出画像が表示される。そのため、内部的にはＡＲＴゲームが継続しているけれども、このＡＲＴゲームが継続していることを遊技者に悟られるおそれを抑制できる。これにより、せっかくＡＲＴゲームが継続されたにもかかわらず当該ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうといった事態を抑制できる。その結果、遊技者に落胆を与えてしまうことを抑制でき、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０６８４】

ただし、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であるときには、６５５３６分の６５５３６の確率でＡＲＴゲームの上乗せが行われるため、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示されると、その時点でＡＲＴゲームが上乗せされることが遊技者に把握されてしまう。そこで、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数以上である場合には、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示される態様で指示機能表示が行われる（順押しの指示機能表示が行われる）ものの、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満である場合には、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示されない態様で指示機能表示が行われる。詳しくは、順押し（１２３の押し順）及び逆挟み押し（３１２の押し順）を除く４通りの押し順のうち、均等確率で決定された押し順の指示機能表示が行われる）ようにしている。ここで、順押し（１２３の押し順）のみならず逆挟み押し（３１２の押し順）まで指示機能表示から除かれるのは、図４９～図５４を参照すると分かるように、逆挟み押し（３１２の押し順）が特化ゾーンへの移行契機となる上げリプレイ２が有効ラインに表示されるようにするために行われる指示機能表示だからである。そのため、特化ゾーン抽選に当選していないにもかかわらず特化ゾーンに突入することを回避するために、順押し（１２３の押し順）及び逆挟み押し（３１２の押し順）を除く４通りの押し順のうち、均等確率で決定された押し順の指示機能表示が行われるようにしている。なぜなら、特化ゾーンに突入するのは稀であり、頻繁に当該４通りの押し順のいずれかが指示されるため、これに紛れるようにするためである。なお、内部抽選にて選び

出された役が通常維持リプであるときには、６通りの押し順のうちいずれかの押し順に均等確率で決定され、この決定された押し順での停止操作が促されるように指示機能表示が行われる。これにより、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満である場合に、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であったとしても、これを遊技者に把握されるおそれが低い。

【０６８５】

上記の第４規定数は、任意に設定できるが、ＡＲＴゲームの上乗せが行われたとしても、ＡＲＴゲームが中途で終了することなく、上乗せされたゲーム数も含めて全てのＡＲＴゲーム数が消化することができる値であることが好ましい。本実施形態では、上乗せされるＡＲＴゲームの最大ゲーム数は３００ゲームであるため、ＡＲＴゲームの初期ゲーム数も考慮し、上記の第４規定数は３５０ゲーム以上であることが好ましい。

【０６８６】

なお、上述した本変形例では、ＡＲＴゲームの上乗せが行われたとき、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満であれば、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像が必ず表示されるようになっているが、これに限られない。例えば、ＡＲＴゲームの上乗せが行われ、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満であったとしても、一定の条件を満たしたとき（例えば、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像を表示するか否かの抽選に当選したとき）に、図９６（ｂ）に示されるハズレ画像が表示されるようにしてもよい。また、上記の一定の条件は、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋに応じて変更されるものであってもよい（例えば、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが少なくなることに比例してハズレ画像が表示される確率が高くなるなど）。この場合も、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であったとしてもこれを遊技者に把握されないように、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示されない態様で指示機能表示が行われる。

【０６８７】

また、上述した本変形例では、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満であるか否かを基準として、ＡＲＴゲームの上乗せが行われたにもかかわらず図９６（ｂ）に示されるハズレ画像を表示するか否かが決定されるが、このハズレ画像を表示するか否かの基準は、かならずしも第４規定数未満であるか否かを基準とする必要はない。例えば、上乗せされたＡＲＴゲーム数を含む残りＡＲＴゲーム数と、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋとを比較し、上乗せされたＡＲＴゲーム数を含む残りＡＲＴゲーム数がゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋよりも少ないと判断したときにはＡＲＴゲームの上乗せが行われた旨を示す画像が表示されるようにし、上乗せされたＡＲＴゲーム数を含む残りＡＲＴゲーム数がゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋよりも多いと判断したときにはハズレ画像が表示されるようにしてもよい。この場合も、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であったとしてもこれを遊技者に把握されないように、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示されない態様で指示機能表示が行われる。

【０６８８】

また、本変形例では、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが第４規定数未満である場合、ステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選に当選し、ステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選により上乗せされるＡＲＴゲーム数が決定されていたとしても、画像表示体５００には、ＡＲＴゲームの上乗せが行われない旨を示すハズレ画像が表示されるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、ＡＲＴゲームの上乗せが行われたとしてもＡＲＴゲームが中途で強制的に終了しない旨の印象を遊技者に与えることができるように、実際に上乗せされたゲーム数よりも少ないゲーム数の上乗せが行われた旨を示す画像が画像表示体５００に表示されるようにしてもよい。例えば、ＡＲＴゲームの残りゲーム数が３０ゲームであって、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが５０ゲームである場合、ＡＲＴゲームが５０ゲーム上乗せされると、ＡＲＴゲームの残りゲーム数は８０ゲームとなる。しかし、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが５０ゲーム

であるから、ＡＲＴゲームの残りゲーム数である８０ゲームを全て消化することができず、５０ゲーム消化されると、ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了することとなる。そこで、実際に上乗せされたＡＲＴゲーム数が５０ゲームであったとしても、実際に上乗せされたゲーム数（５０ゲーム）よりも少ないゲーム数（２０ゲーム以下のゲーム数）の上乗せが行われた旨を示す画像が画像表示体５００に表示されるようにしている。ただしその場合には、上乗せゲーム数抽選テーブルのデータに実際にある数値の上乗せゲーム数を表示するようにするとなおよい。上乗せゲーム数抽選テーブルのデータにない数値の上乗せ表示を行うと、遊技者に悟られてしまうおそれがあるからである。ただし、そのようにした場合、閾値である１５００ゲームと現在消化している（表示されている）ＡＲＴのゲーム数との差分が発生する場合がある。その場合、その差分が上乗せゲーム数抽選テーブルのデータに実際にある数値の最小の上乗せゲーム数よりも小さい場合には後述する終了演出画像を実行し、大きい場合にはＡＲＴゲーム数が「０」になった時点で図９６に示すような演出を上乗せゲーム数抽選テーブルのデータに実際にある数値に基づいて行うようにしてもよい。以上より、上乗せされたゲーム数も含めてＡＲＴゲームが全て消化されたとの印象を遊技者に与えることができ、ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことに起因して遊技者に落胆を与えてしまうことを抑制でき、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。この場合も、内部抽選にて選び出された役が「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」であったとしてもこれを遊技者に把握されないように、スペシャル維持リプに対応する図柄組合せが有効ラインに表示されない態様で指示機能表示が行われる。

【０６８９】

ところで、ＡＲＴゲームが上乗せされる旨が決定されているにもかかわらず、画像表示体５００にはハズレ画像が表示されたり、実際に上乗せされたゲーム数よりも少ないゲーム数の上乗せが行われた旨を示す画像が画像表示体５００に表示されるようにした場合、内部的にはＡＲＴゲームが継続していることとなる。そのため、画像表示体５００には、ゲーム数管理処理終了までの残りゲーム数Ｋが０となるまでの間に、ＡＲＴゲームの終了を示す終了演出画像が表示されるようにするとよい。これにより、実行中のＡＲＴゲームが中途で強制的に終了したとしても、外観上はＡＲＴゲームが終了しているように見えるため、ＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことに起因して遊技者に落胆を与えてしまうことを抑制でき、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０６９０】

なお、本変形例では、上述したとおり、サブ基板５１０のＣＰＵ１１１８により画像表示体５００に表示される演出画像とメイン基板４０９により実行される指示機能表示処理とによって、実行中のＡＲＴゲームが中途で強制的に終了してしまうことによって遊技者に与えうる落胆を軽減する手法を、ＡＲＴゲーム中に実行される処理であるステップＳ６１７７の上乗せ決定抽選及びステップＳ６１７９の上乗せゲーム数決定抽選を例として説明したが、これに限られず、ステップＳ６０３４、ステップＳ６０９４、ステップＳ６１３４及びステップＳ６２０１のＡＲＴ初当り抽選や、ステップＳ６０７３のＡＲＴゲーム数上乗せ抽選や、ステップＳ６２０３の維持抽選にも適用することができる。

【０６９１】

なお、本実施形態に記載されたスロットマシン１に代表される遊技機は、請求項１に記載の遊技機の他、技術思想としてもあらわすことができる。

【０６９２】

技術思想１の遊技機は、

可変表示可能な複数の図柄列と、可変表示される前記図柄列を停止させることが可能な停止操作手段とを備え、前記停止操作手段が操作されるとゲーム結果があらわれる遊技機であって、

前記停止操作手段の操作態様の指示を実行可能な指示制御手段と、

前記指示制御手段による前記停止操作手段の操作態様の指示を連続して発生させることが可能な有利ゲームの実行抽選を行う有利ゲーム実行抽選手段と、

所定の演出を制御するものであり、前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を

行うよう制御可能な演出制御手段と、
前記有利ゲームの実行抽選の結果が特定の結果であることにもとづいて、前記有利ゲームを実行可能な有利ゲーム実行手段と、
前記停止操作手段の操作態様の指示の実行にかかわるゲーム状態として、前記指示の実行を許容可能な指示許容状態と、前記指示の実行を許容することが不可能な指示不可状態とのうちいずれかに制御可能な指示状態制御手段と、
前記指示許容状態において、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータが所定の条件を満たしたことにもとづいて、該指示許容状態から前記指示不可状態に移行させることが可能な指示状態移行制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記指示許容状態において前記有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を、行うか否かも含めて、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータにもとづいて制御する手段を有する
を備えることを特徴とするものである。

【０６９３】
上記技術思想に記載の遊技機は、停止操作手段の操作態様の指示を連続して発生させることが可能な有利ゲーム（例えばＡＲＴゲーム）を搭載したものである。この種の遊技機では、ゲームが実行される都度、役についての役抽選を行う役抽選手段をも備えている。

【０６９４】
上記の役抽選では複数の役が抽選対象とされており、停止操作手段が適正な操作態様で操作されたときと不適正な操作態様で操作されたときとで遊技者に賞として付与される遊技媒体の量が異なる指示役が含まれる。当該指示役は本実施形態の「押し順ベル１」～「押し順ベル６」に相当し、適正な操作態様で操作されたときは例えば８枚の遊技媒体が賞として付与され、不適正な操作態様で操作されたときは例えば１枚または０枚の遊技媒体が賞として付与される（０枚の場合は賞としての遊技媒体が付与されない）。上記の適正な操作態様及び不適正な操作態様とは、押し順が正解した場合及び不正解だった場合が相当するが、これに限られない。例えば、停止操作手段（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ）を停止操作するタイミングが正解した場合を適正な操作態様として例えば８枚の遊技媒体を賞として付与し、停止操作手段を停止操作するタイミングが不正解であった場合を不適正な操作態様として例えば１枚または０枚の遊技媒体が賞として付与される（０枚の場合は賞としての遊技媒体が付与されない）ようにしてもよい。

【０６９５】
有利ゲーム実行抽選手段は、停止操作手段の操作態様の指示を複数ゲームにわたって連続して発生させることが可能な有利ゲームの実行抽選を行うものである。停止操作手段の操作態様の指示を連続して発生させることが可能とは、停止操作手段が適正な操作態様で操作されるように促す指示を複数ゲームにわたって連続して発生させることが可能であることを意味する。したがって、上記の有利ゲームの実行抽選は、後述する指示不可状態（地獄状態）であれば本実施形態に記載された移行先決定抽選が相当し、後述する指示許容状態（有利状態や引き戻し状態）であれば本実施形態に記載された「ＡＲＴ初当り抽選」や「上乗せ決定抽選」等が相当する。なお、本実施形態に記載された地獄状態における内部抽選は、特別役が選び出されうる抽選であるものの上記の「有利ゲームの実行抽選」に相当しない。なぜなら、内部抽選にて特別役が選び出されたとしても地獄状態から有利状態に移行される旨が決定されるだけであり、複数ゲームにわたって連続して発生させることが可能な有利ゲーム（ＡＲＴゲーム）の実行を決定する抽選ではないからである。

【０６９６】
さらに本技術思想の遊技機は、所定の表示演出が行われる表示手段（画像表示体５００）を備えている。この表示手段では、有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出が行われるように、演出制御手段（サブ基板５１０のＣＰＵ１１１８が相当する）によって制御される。例えば、有利ゲームの実行抽選に当選したことの確定演出や、有利ゲームの実行

抽選に当選した可能性がある旨を示す期待演出が上記表示手段にて表示される。なお、上記表示手段において、停止操作手段の操作態様を指示する表示演出についても行われるようにしてもよい。

【０６９７】

有利ゲーム（例えばＡＲＴゲーム）の実行抽選の結果が特定の結果であると有利ゲームが実行される。すなわち、有利ゲーム中でないときの有利ゲームの実行抽選の結果が特定の結果であれば、ただちにまたは複数ゲームが実行されたのちに有利ゲームが実行され、有利ゲーム中であるときの有利ゲームの実行抽選（上乗せ抽選）の結果が特定の結果であれば、有利ゲームが上乗せされて実行期間が延長されたりする。

【０６９８】

有利ゲームの実行抽選が行われる抽選状態として、特定の結果がえられる期待の度合いが異なる複数の抽選状態が用意されている。本実施形態では、有利ゲームの実行中の場合の抽選状態として、ＡＲＴ中低確率状態、ＡＲＴ中高確率状態、特化ゾーン中、特化ゾーン準備中が用意されている。また、有利ゲームの実行中でない場合の抽選状態として、地獄状態、有利状態Ａ～Ｅ及び引き戻し状態が用意されているが、必ずしもこれに限られるものではない。

【０６９９】

また、停止操作手段の操作態様の指示の実行にかかわるゲーム状態として、指示の実行を許容可能な指示許容状態と、指示の実行を許容することが不可能な指示不可状態とのうちいずれかに制御可能に構成されている。指示許容状態は本実施形態に記載された有利状態に相当し、指示不可状態は本実施形態に記載された地獄状態に相当する。なお、指示許容状態であったとしても、本実施形態に記載された指示機能フラグがＯＮにセットされているとは限られないが、所望のタイミングで（例えば所定条件が成立したときに）指示機能フラグをＯＮにセットすることが可能である。一方、指示不可状態は、指示機能フラグをＯＮにセットすることが不可能であり、指示機能フラグがＯＮにセットされた時点で有利状態に定義される。

【０７００】

なお、本実施形態では、ゲーム数管理フラグがＯＮに設定されている期間が上記の指示許容状態に相当し、ゲーム数管理フラグがＯＦＦに設定されている期間が上記の指示不可状態に相当する。

【０７０１】

また、内部抽選にて特別役（特別スイカ、特別チェリー、特別維持リプ）が選び出されると、指示不可状態から指示許容状態に移行される。ここで、指示許容状態には、有利ゲームが実行される期待度が異なる複数の状態が用意されている。指示不可状態から指示許容状態に移行されると、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータのカウントがカウント手段により実行される。ここでいうパラメータとは、本実施形態では実行されたゲーム数としているが、これに限られず、例えば、差枚数（賞として付与された遊技媒体数とゲームの実行に供した遊技媒体数とのと差）や、内部抽選にて上記の指示役が選び出された回数などとしてもよい。

【０７０２】

上記のカウント手段によりカウントされるパラメータが所定条件を満たすと、指示許容状態が終了し、指示不可状態に移行される。本実施形態では、指示許容状態としての有利状態Ａ～有利状態Ｅや引き戻し状態においてカウントされているパラメータ（例えば実行されたゲーム数）が閾値に達すると、指示許容状態が終了して指示不可状態に移行される。なお、有利ゲーム（例えばＡＲＴゲーム）の実行中に上記のパラメータが閾値に達した場合には、実行中の有利ゲームがたとえ中途であったとしても（実行中の有利ゲームが終了条件となる規定ゲーム数行われていなかったとしても）、指示許容状態が終了して指示不可状態に移行されるため、実行中の有利ゲームが強制的に終了されることとなる。

【０７０３】

上記のパラメータは、ゲームの進行にともなって更新されるが、その更新手法は、ゲー

ムの進行にともなって加算更新する手法であってもよいし、ゲームの進行にともなって規定値から減算更新する手法であってもよい。例えば、上記のパラメータが「実行されたゲーム数」である場合、加算更新する手法であれば１ゲーム実行されると１加算され、減算更新する手法であれば１ゲーム実行されると規定値から１減算される。本実施形態では、１ゲーム実行されると、実行されたゲーム数が１加算されるようにし、この実行されたゲーム数が閾値に達すると指示許容状態が終了する。一方、減算更新する手法であれば１ゲーム実行されると上記の閾値から１減算され、０になったら指示許容状態が終了することとなる。

【０７０４】

なお、本実施形態では、指示許容状態の滞在ゲーム数と指示不可状態の滞在ゲーム数とを比べると、指示許容状態における滞在ゲーム数の方が高くなるように構成されている。また、指示許容状態では、カウントされているパラメータが閾値に達すると、指示不可状態に移行される。そして、指示不可状態としての地獄状態では、有利状態に移行することは確定されていないものの、ＡＲＴゲームが実行される期待度（有利状態Ｂまたは有利状態Ｅに移行される期待度）は、少なくとも有利状態ＡにおいてＡＲＴゲームが実行される期待度よりも大きくなるように構成されている。そのため本実施形態のスロットマシン１では、射幸性を抑制しつつも、好適に、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０７０５】

ところで、指示許容状態としての有利状態Ａ～有利状態Ｅや引き戻し状態においてカウントされているパラメータ（例えば実行されたゲーム数）が閾値に達したことにもとづいて指示許容状態から指示不可状態に移行されるようにした本技術思想の遊技機にあっては、上記のパラメータが上記の閾値に近づくにつれて、有利ゲームの実行抽選に当選したときに遊技者に落胆を与える可能性が高くなる。例えば上記のパラメータが「実行されたゲーム数」である場合、「上記の閾値に達するまでの残りゲーム数」が「有利ゲームの実行抽選に当選したときに実行される有利ゲーム数」よりも小さいと、有利ゲームの実行中に当該有利ゲームが中途で強制的に終了することとなり、たとえ有利ゲームの実行抽選に当選したとしても、遊技者に落胆を与えかねない結果となりうる。

【０７０６】

そこで本技術思想の遊技機では、表示手段（画像表示体５００）にて行われる有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出を、ゲームの進行にともなって更新されうるパラメータにもとづいて制御するようにしている。すなわち、上記のパラメータが規定値に達したこと（例えば、指示許容状態において実行されたゲーム数が規定ゲーム数に達したこと）にもとづいて、表示手段（画像表示体５００）にて行われる有利ゲームの実行抽選の結果にもとづく演出の内容が変更されうるようにしている。具体的には、上記のパラメータが規定値に達する前の有利ゲームの実行抽選に当選したときに当該当選した旨を示す演出（以下「規定前演出」と称する）は相対的に高い確率で行われるものの、上記のパラメータが規定値に達した後の有利ゲームの実行抽選に当選したときに当該当選した旨を示す演出（以下「規定後演出」と称する）は相対的に低い確率でしか行われず、ほとんどの場合、通常の演出（例えば、有利ゲームの実行抽選に落選したときと同じ演出）が行われるだけである。有利ゲームの実行抽選に当選した旨を示す演出が行われると遊技者に高揚感を与えることとなるが、有利ゲームの実行抽選に当選したにもかかわらず当該当選した旨を示す演出が行われないと、徒に遊技者に高揚感を与えることが抑制される。これにより、遊技者に高揚感を与えた上で落胆させるといったことが抑制され、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、上記のパラメータが規定値に達した後の有利ゲームの実行抽選に当選したときに当該当選した旨を示す演出については、確率的に全く行われないようにしてもよい。

【０７０７】

なお、本技術思想の遊技機では、有利ゲームの実行抽選に当選したときに当該当選を示す演出が行われる確率を、規定値を基準として「規定前演出」が行われる確率と「規定後演出」が行われる確率との２段階に設定しているが、これに代えて、多段階に設定するよ

うにしてもよい。この場合、上記の閾値と上記のパラメータとの差ゲーム数（すなわち上記の閾値に達するまでの残りゲーム数）が小さくなるにつれて、有利ゲームの実行抽選に当選したときに当該当選を示す演出が行われる確率が徐々に低くなるようにするとよい。

【０７０８】

また、本技術思想の遊技機では、上記のパラメータが規定値に達した後の有利ゲームの実行抽選に当選したときにも、上記のパラメータが規定値に達する前と比べると確率は低いものの、有利ゲームの実行抽選に当選した旨を示す演出が行われるようにしているが、これに限られず、上記のパラメータが規定値に達した後であれば、有利ゲームの実行抽選に当選したとしても当該当選した旨を示す演出が行われないようにしてもよい。

【０７０９】

また、本技術思想の遊技機では、上記のパラメータが規定値に達した後においては、有利ゲームの実行抽選に当選した旨を示す演出が行われないかまたは相対的に低い確率でしか行われないようにしているが、これらに加えて、有利ゲームが開始されたとしても、有利ゲームが開始された旨を遊技者に把握されないように、有利ゲームの実行中である旨を示す演出が行われないか又は上記のパラメータが規定値に達する前と比べて低い確率でしか行われないようにすることが好ましい。このように、有利ゲームの実行中である旨を示す演出が行われないようにした場合、有利ゲームの実行中である旨を示す演出に代えて、有利ゲームの実行中であることが悟られない演出（例えば、通常中（有利ゲームが実行されていないとき）と同じ演出）が行われることとなる。これにより、有利ゲームが実行された旨を遊技者に悟られる可能性が低くなり、せっかく有利ゲームの実行抽選に当選して有利ゲームが実行されたにもかかわらず当該有利ゲームが中途で強制的に終了してしまうことによって遊技者に落胆を与えてしまうことを抑制でき、ひいては興趣の低下を抑制することが可能となる。ただし、有利ゲームが開始された旨を遊技者に把握されないようにされていたとしても、指示制御手段によって停止操作手段の操作態様の指示は実行される（この場合、遊技者には、有利ゲームでないときに停止操作手段の操作態様が指示されたときと同じように感じられる）。

【０７１０】

以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【符号の説明】

【０７１１】

１　スロットマシン
１０　隙間
２１　透明板
５０　機種ユニット
９０　前面開閉部材
１００　外本体
１００ａ　回転軸
１０１　底板
１０２　側板
１０２ａ　凸面部
１０２ｂ　ガード部
１０３　天板
１０４ａ　放熱口
１０４ｂ　コード引出口
１０５　仕切板
１０６　突段部
１０７　取付片
１０８　取付片

１０９　開口
１１０　メダル放出装置
１１０ａ　装置本体
１１０ｂ　ホッパ
１１０ｃ　放出口
１１０ｄ　オーバーフロー樋
１１０ｅ　払出センサ
１１１　遊技メダル用補助収納箱
１１１ａ　メダル満タンセンサ
１１２　電源装置
１１２ａ　装置ケース
１１２ｂ　上面板
１１２ｃ　後面板
１１２ｄ　正面板
１１２ｅ　側面板
１１２ｆ　斜面板
１１２ｇ　通気孔
１１２ｈ　脚部
１１２ｉ　通気空間
１１２ｊ　段部
１１２ｋ　取付片
１１２ｍ　突部
１１２ｍ－１　突片
１１２ｐ　透孔
１１２ｒ　底面板
１１２ｓ　基板
１１２ｔ　設定キースイッチ
１１２ｕ　リセットスイッチ
１１２ｖ　電源スイッチ
１１３　配線中継部材
１１４　ボス孔
１１５　レール部材
１１６　レール部材
１１７　ストッパ
１１８　取付具
１１９　本体側配線類
１２０　取付板
１２１　カバー体
１２２　コネクタ基板
１２３　コネクタ基板
１２４　コネクタ
１２５　コネクタ
１２６　開口
１２７　該開口
１２８　支持筒
１２９　配線ダクト
１３１　外部中継端子板
１３２　貫通孔
１３３　通気口
２００　扉形前面部材

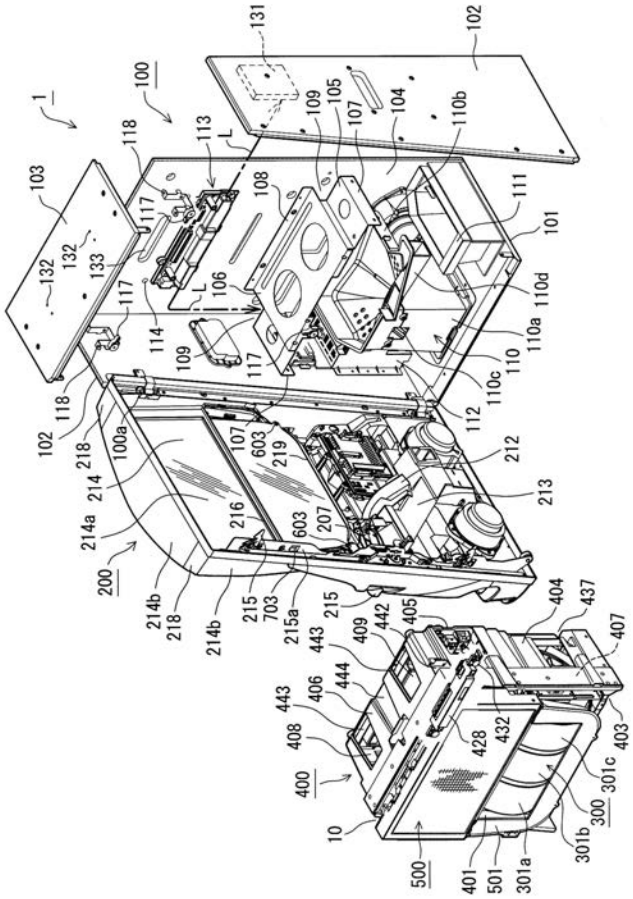
２００ａ　通孔
２０１　メダル用受皿
２０２　操作部
２０３　メダル投入口
２０５　１枚投入ボタン
２０６　ＭＡＸ投入ボタン
２０７　メダルセレクタ
２０７ａ　ソレノイド
２０７ｂ　投入センサ
２０８　メダル返却ボタン
２０９　貯留解除スイッチ
２１０　始動レバー
２１１ａ　左リール停止ボタン
２１１ｂ　中リール停止ボタン
２１１ｃ　右リール停止ボタン
２１２　メダル樋
２１３　返却樋
２１４　透視窓
２１４ａ　透明板
２１４ｂ　縁部材
２１４ｃ　透孔
２１４ｄ　通孔
２１５　錠装置
２１５ａ　ベース部材
２１５ｂ　支持片
２１６　額フレーム
２１７　発光ユニット
２１７ａ　発光体
２１７ａ－１　光源
２１７ａ－２　導光板
２１７ｂ　反射部材
２１８　固定部材
２１９　凹溝
３００　図柄変動表示装置
３０１ａ　左リール（第１リール）
３０１ｂ　中リール（第２リール）
３０１ｃ　右リール（第３リール）
３０２　装置ケース
３０３　駆動手段
３０４　底部板
３０５　天板部
３０５　天板部
３０６　右側板
３０７　左側板
３０８　後部板
３０９　上斜板
３１０　下斜板
３１１　把手
３１２　リール基板
３１３　ケーブル

３１５　抜け止め部
３１６　把手
３２１ａ～３２１ｃ　リール帯
３３１ａ　左リール位置センサ
３３１ｂ　中リール位置センサ
３３１ｃ　右リール位置センサ
３４１ａ　左リール駆動モータ
３４１ｂ　中リール駆動モータ
３４１ｃ　右リール駆動モータ
４００　ケース部材
４０１　図柄表示窓
４０２　補強桟
４０２ａ　案内部
４０３　底板
４０４　側板
４０５　後面板
４０６　天板
４０７　補強部材
４０８　配線作業空間
４０９　メイン基板
４１０　ボス
４１１　配線窓
４１２　凹段部
４１３　テーパ部
４１４　車輪
４１５　鍔
４１６　引掛部
４１７　三角スペース
４１８　仮止め部材棚
４２０　ヒンジ金具
４２０ａ　固定部材
４２０ｂ　回動部材
４２０ｃ　短リンク
４２０ｄ　長リンク
４２０ｅ　固定片
４２０ｆ　軸承片
４２０ｇ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｊ　ピン孔
４２０ｋ　ピン
４２１　ロック片
４２２　把手口
４２３　ケース側配線類
４２４　ハーネス
４２５　コネクタ
４２６　ハーネス
４２７　コネクタ
４２７ａ　遊孔
４２７ｂ　耳片

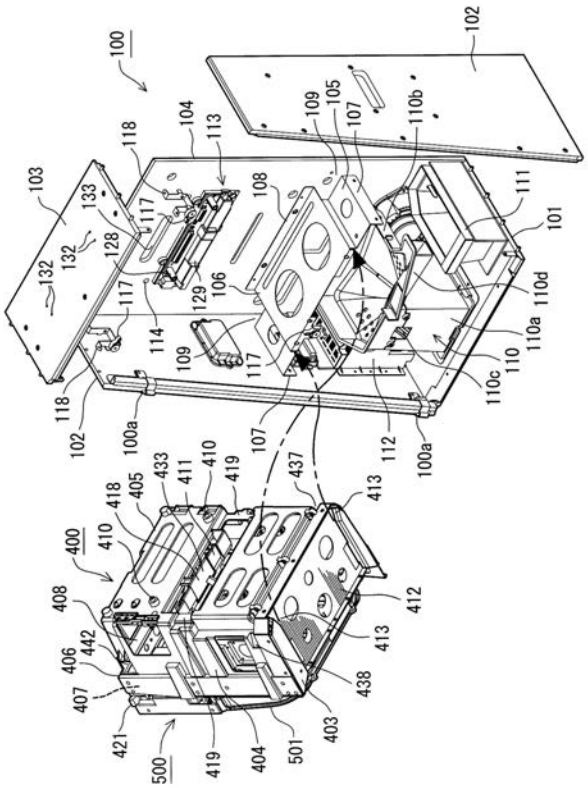
４２７ｃ　ビス
４２８　コネクタホルダー
４２９　ホルダー主体
４２９ａ　受筒
４３０　透孔
４３１　取着片
４３２　ボタン形パネルファスナー
４３３　ベンチ部
４３４　ベンチ側板
４３５　爪片
４３６　指掛部
４３７　ケーブル溝
４３８　配線口
４４０　案内レール
４４２　係止孔
４４３　天窓部
４４４　補強帯
４４９　メイン基板
５００　画像表示体
５００ｓ　破線領域
５０１　枠部材（表示パネル）
５０２　照明装置
５０３　基板
５０５　透光性蓋板
５０６　チューブ枠
５０７　透光性カバー
５０８　受部
５０９　係合部
５１０　サブ基板
５１２　スピーカ
６００　上桟
６０１　固定部材
６０２　工具
６０３　ビス
６０４　エラーランプ
６０６　リプレイランプ
６０８　スタートランプ
６１０　メダルＩＮランプ
６１２（６１２ａ，６１２ｂ，６１２ｃ）　特別表示ＬＥＤ
６１３（６１３ａ，６１３ｂ）　貯留枚数表示ＬＥＤ
６１４　ＢＥＴランプ
６２３ａ　右下がりライン
６２３ｂ　右上がりライン
７００　記連結具
７０１　固定鞘部材
７０１ａ　防止片
７０２　ロッド
７０２ａ　軸孔部
７０２ｂ　引掛壁
７０３　止め軸

７０３ａ　スプリング
７０４　ストッパ
７０５　溝
７０６　摘み片
１１１０　ＣＰＵ
１１１２　ＲＯＭ
１１１４　ＲＡＭ、
１１１６　入出力インタフェース
１１３０　入出力インタフェース
１２００　ホールコンピュータ

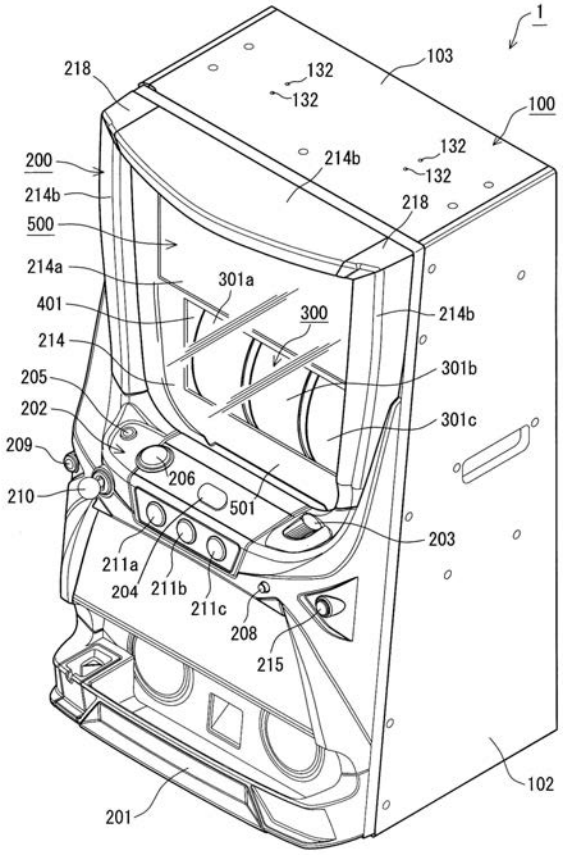
【図１】



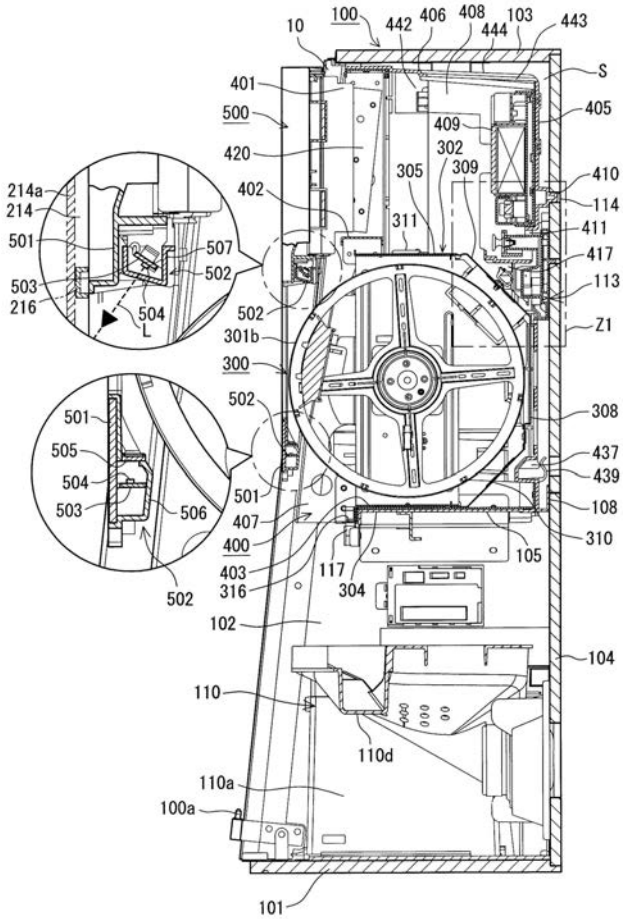
【図２】



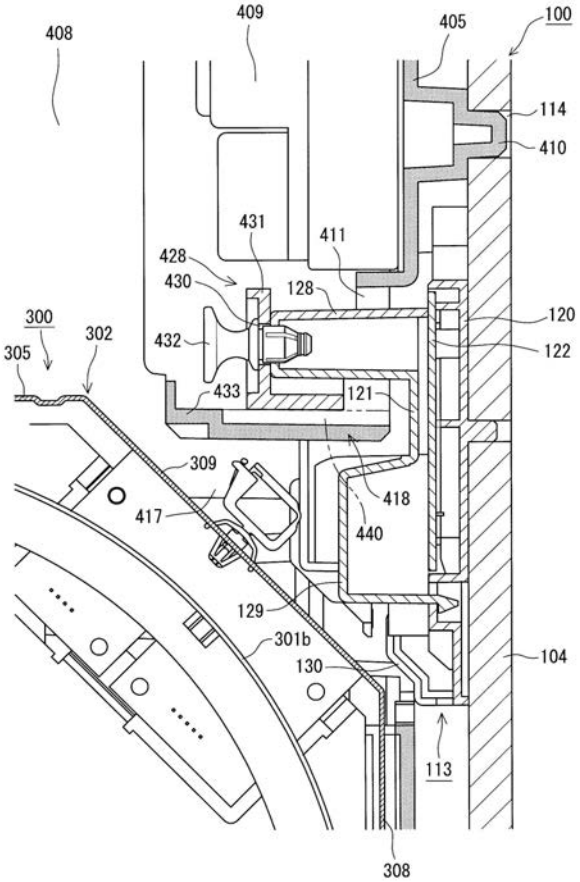
【図３】


1
103
100
218
132
132
132
132
200
214b
214b
218
500
214a
301a
401
300
214b
214
301b
205
202
301c
209
206
210
501
203
211a
204
211b
211c
208
215
102
201

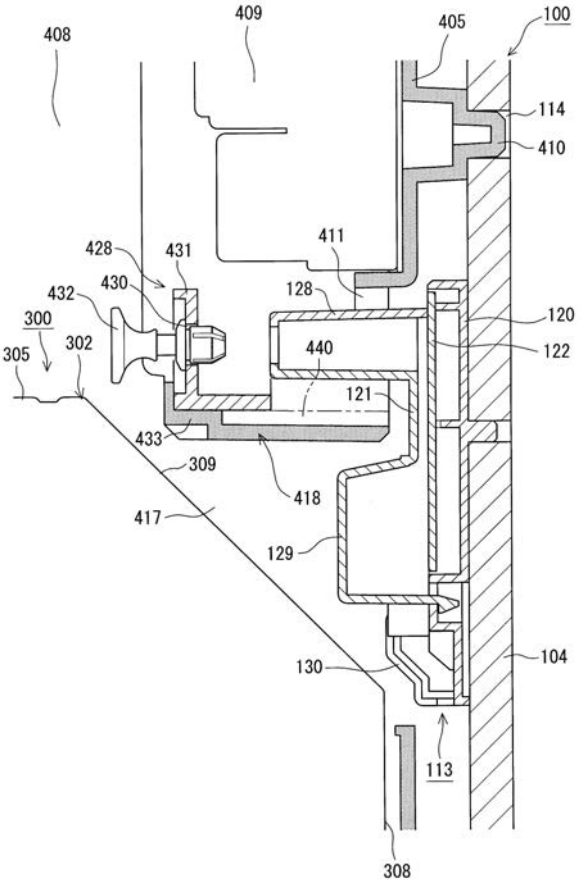
【図４】


10
100
442
406
408
444
103
443
S
401
500
405
409
420
302
305
309
410
214a
214
402
114
311
411
501
507
417
503
502
113
216
504
L
502
Z1
301b
300
502
308
501
505
437
504
439
503
506
501
108
407
400
310
403
117
105
316
304
502
102
104
110
110d
110a
100a
101

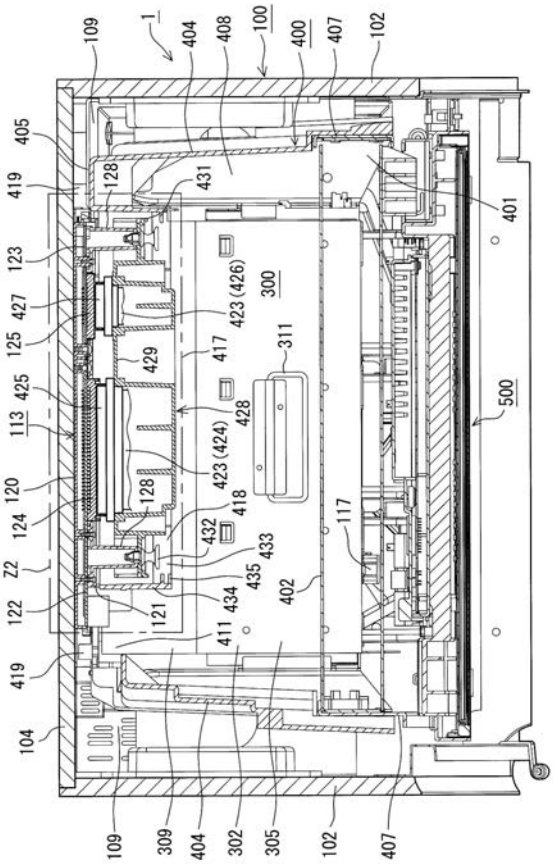
【図５】


408
409
405
100
114
410
431
411
428
430
128
120
300
302
432
122
305
433
121
309
418
417
440
129
301b
130
104
113
308

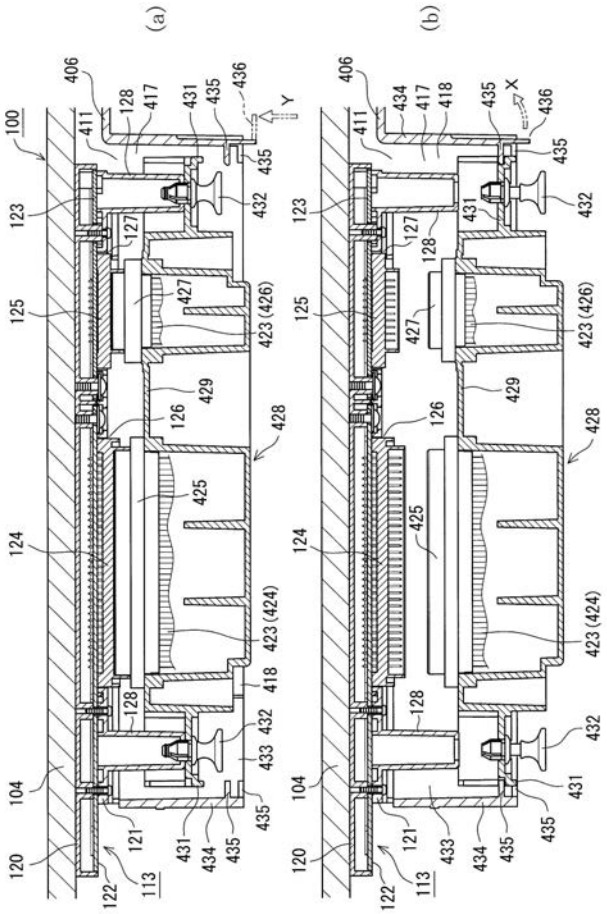
【図６】


408
409
405
100
114
410
411
428
431
430
432
128
120
300
302
440
122
305
121
433
309
418
417
129
130
104
113
308

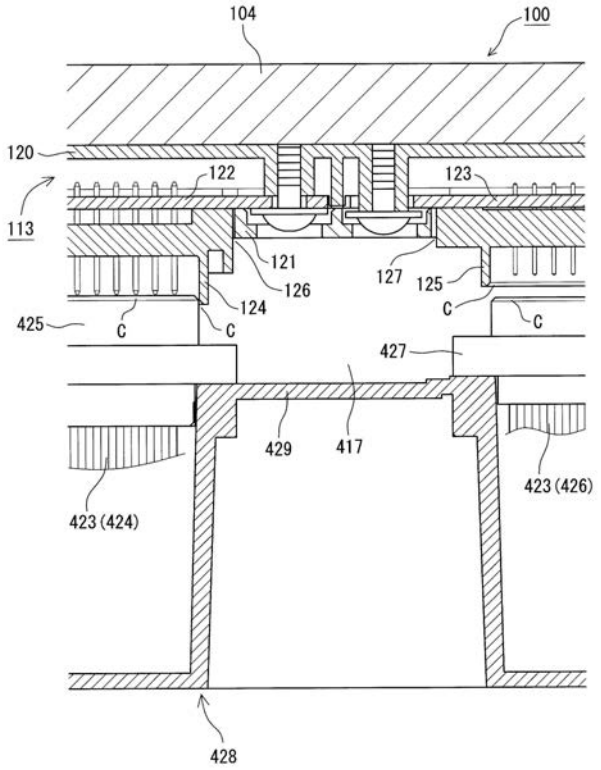
【図７】


1
100
400
300
500
311
117
109
404
408
407
102
405
419
128
431
401
123
427
125
423 (426)
417
429
425
113
428
423 (424)
120
124
418
432
433
435
434
402
Z2
122
121
411
104
309
302
305

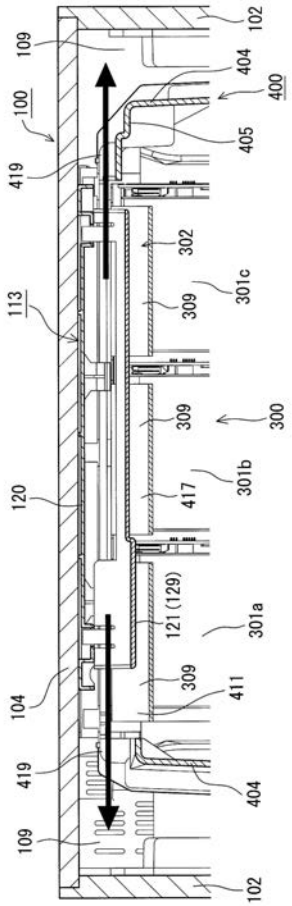
【図８】


(a)
(b)
100
406
411
128
417
431
435
436
Y
X
123
127
432
125
427
423 (426)
429
126
428
425
124
423 (424)
418
104
120
121
122
113
433
434

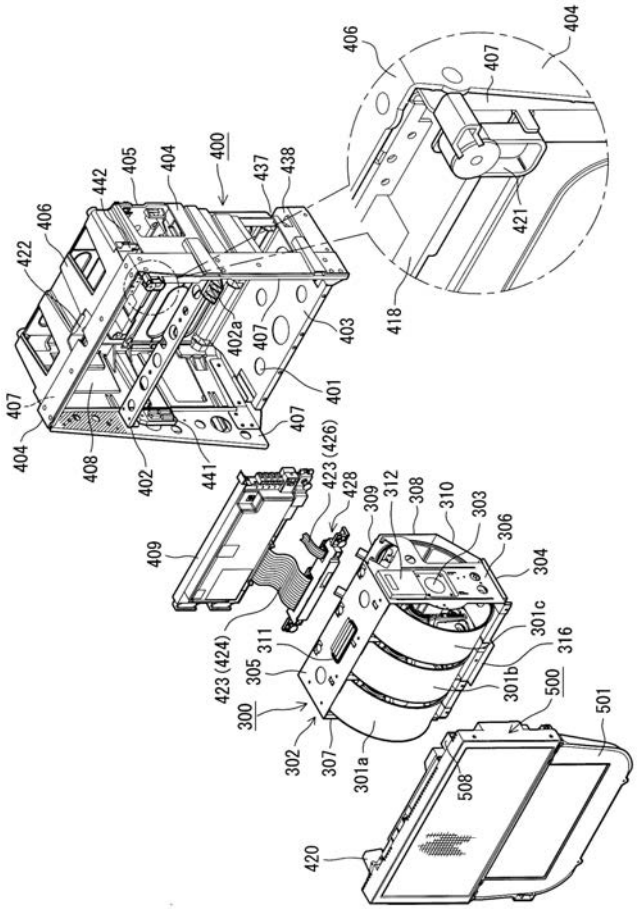
【図９】


104
100
120
122
123
113
121
126
127
125
124
425
C
427
429
417
423 (426)
423 (424)
428

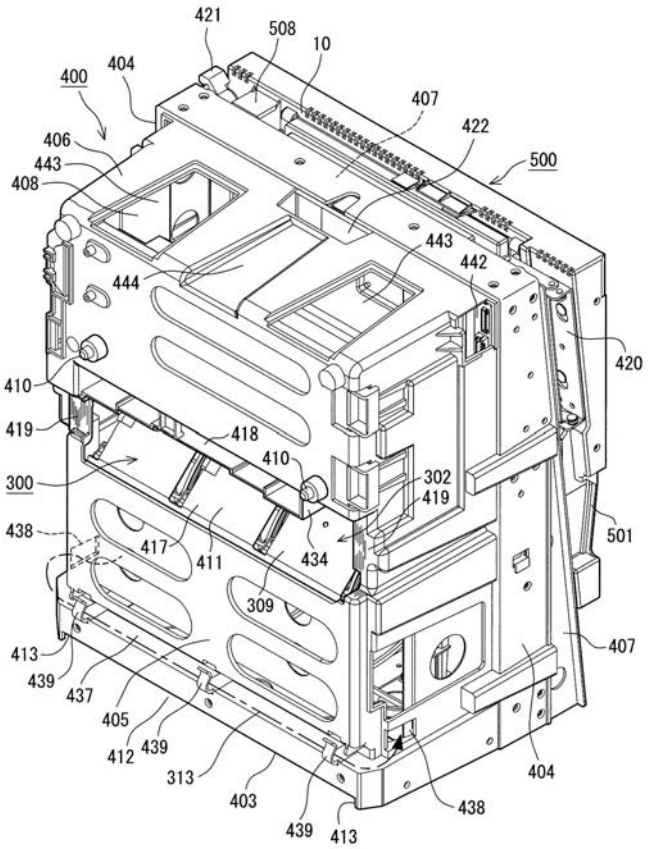
【図１０】


102
109
404
400
100
405
419
302
301c
113
309
300
301b
120
417
121 (129)
301a
104
411
404
109
102

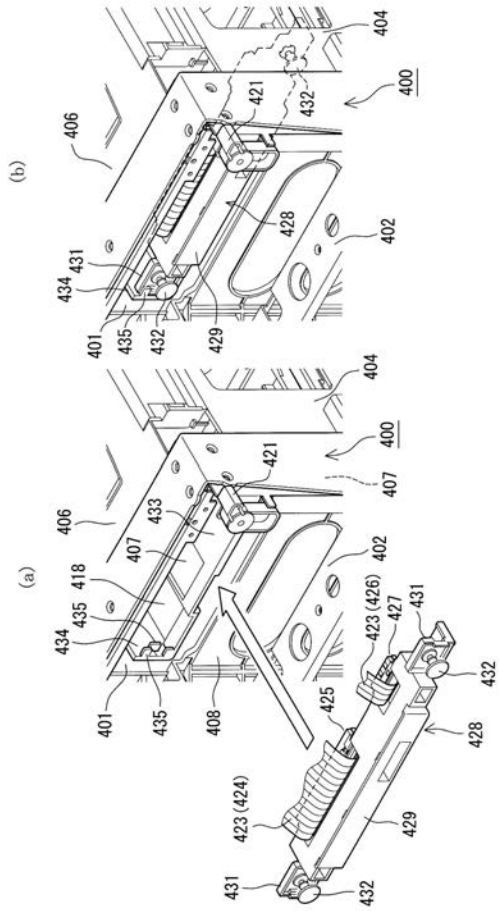
【図１１】



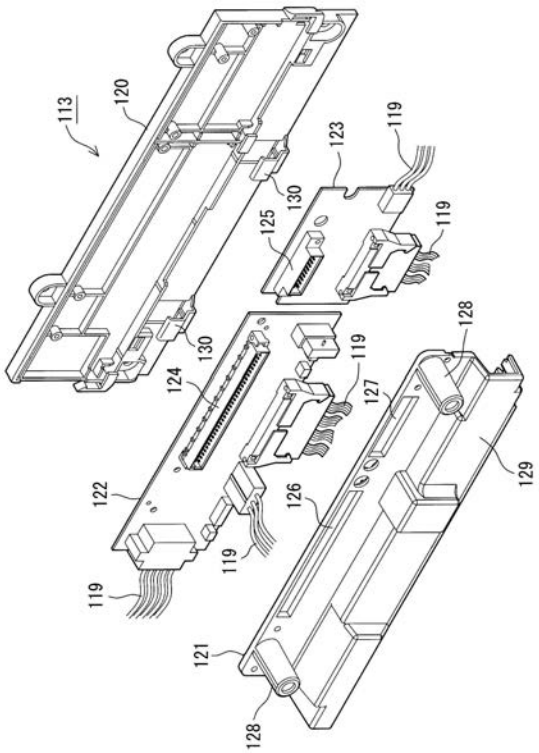
【図１２】



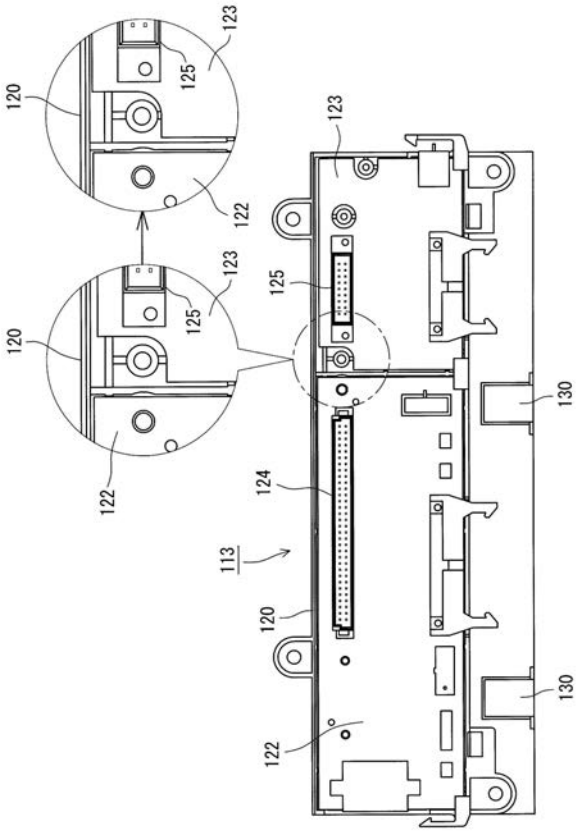
【図１３】



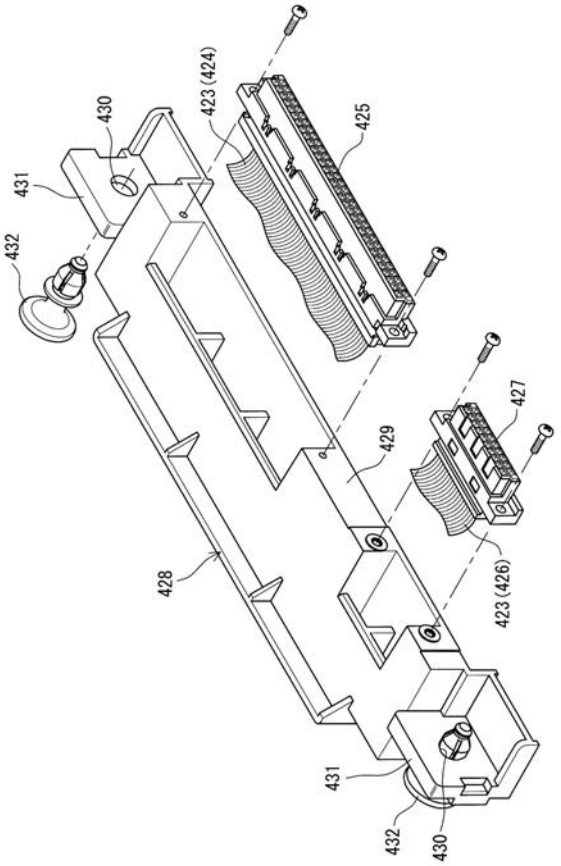
【図１４】



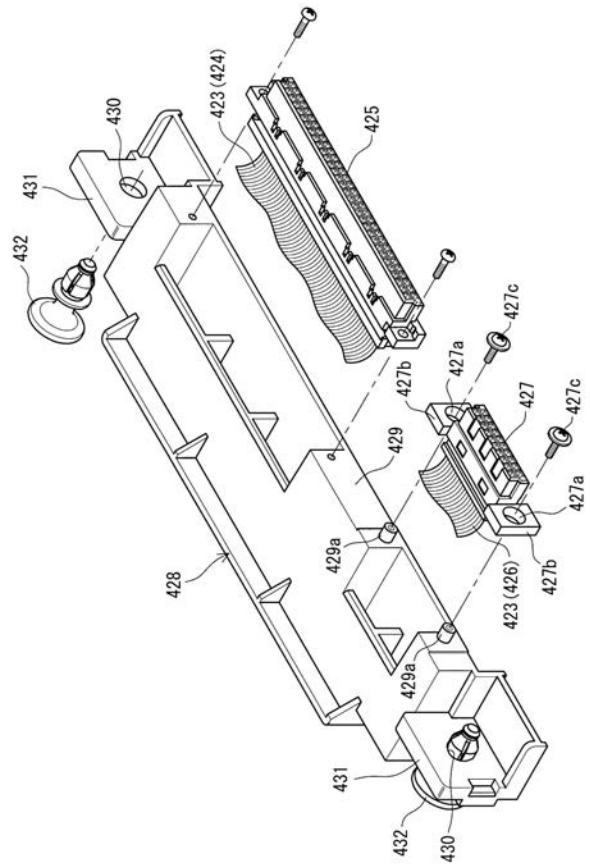
【図１５】



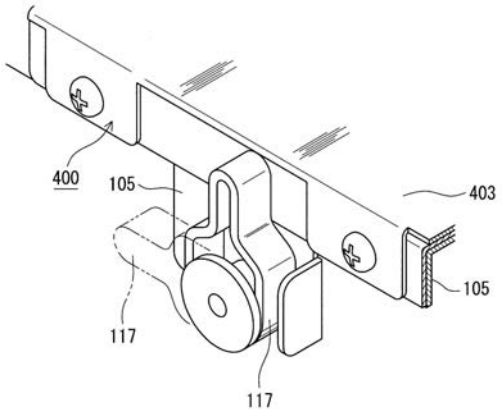
【図１６】



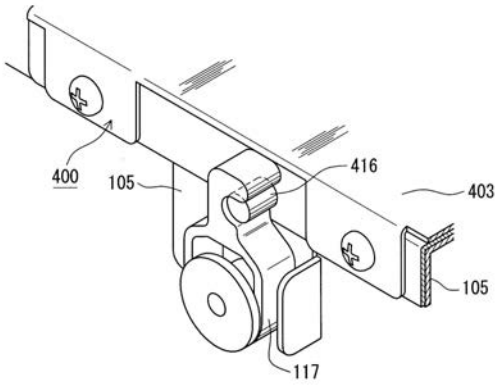
【図１７】



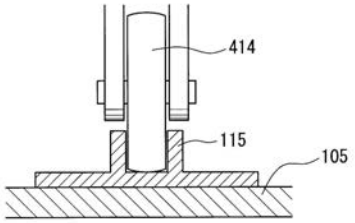
【図１８】



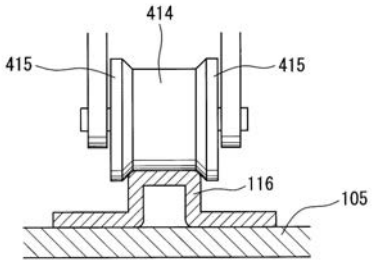
【図１９】



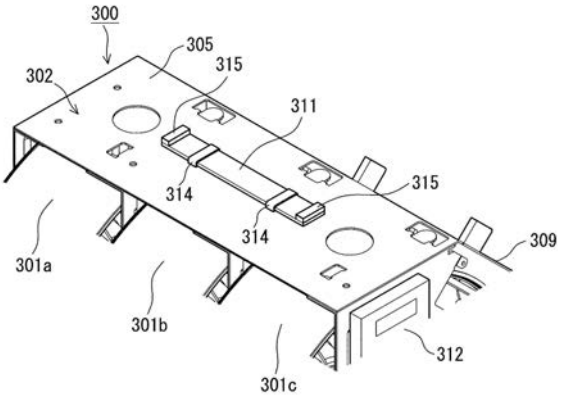
【図２０】



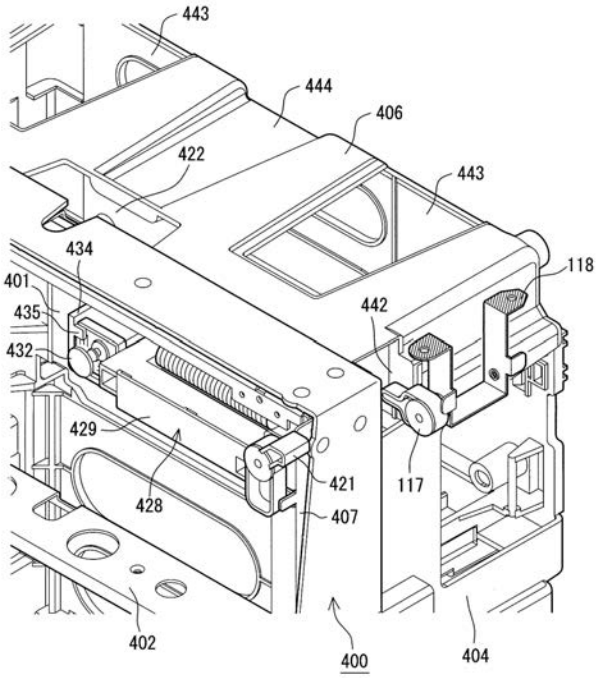
【図２１】



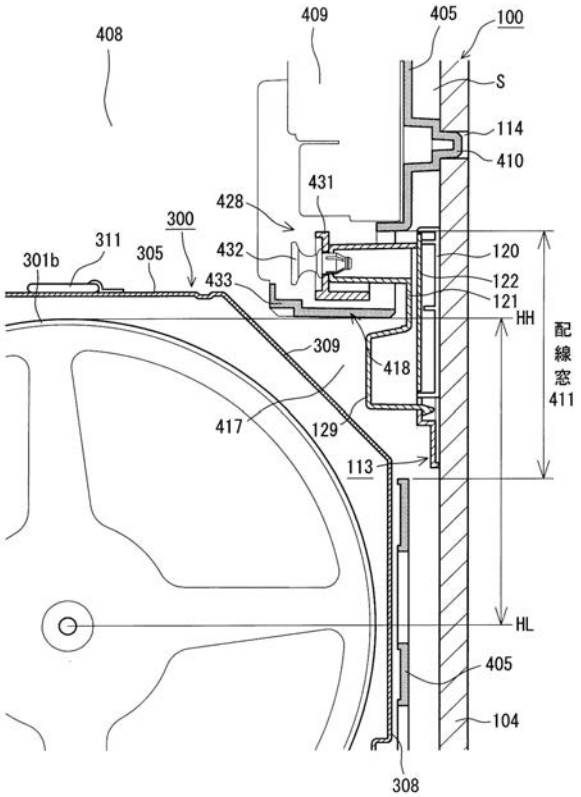
【図２２】



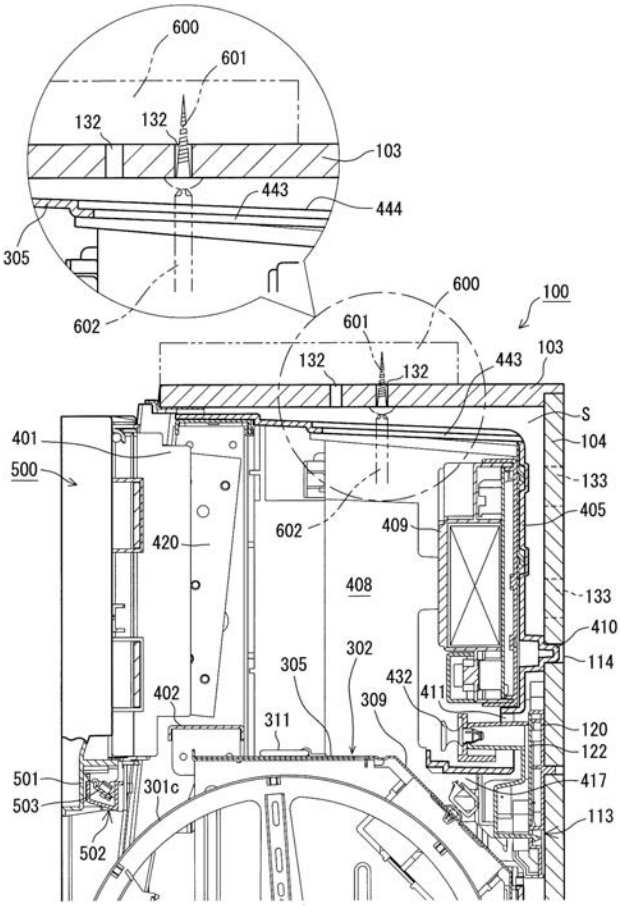
【図２３】



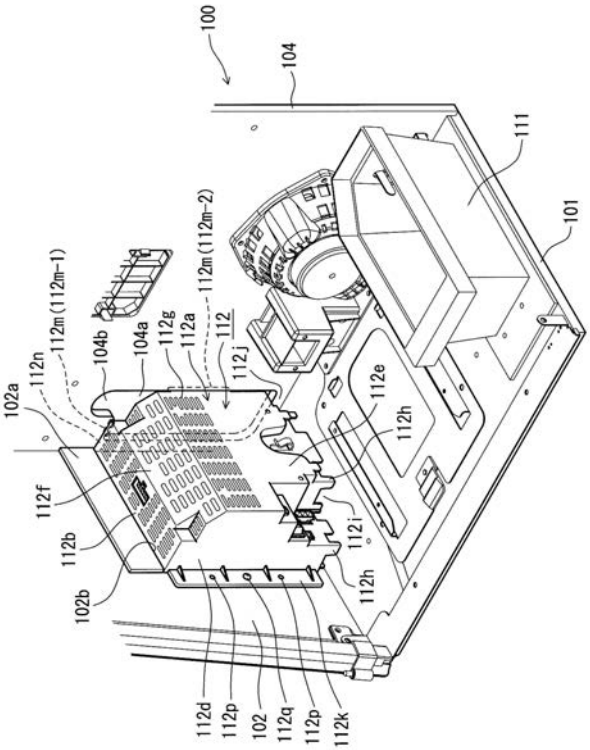
【図２４】



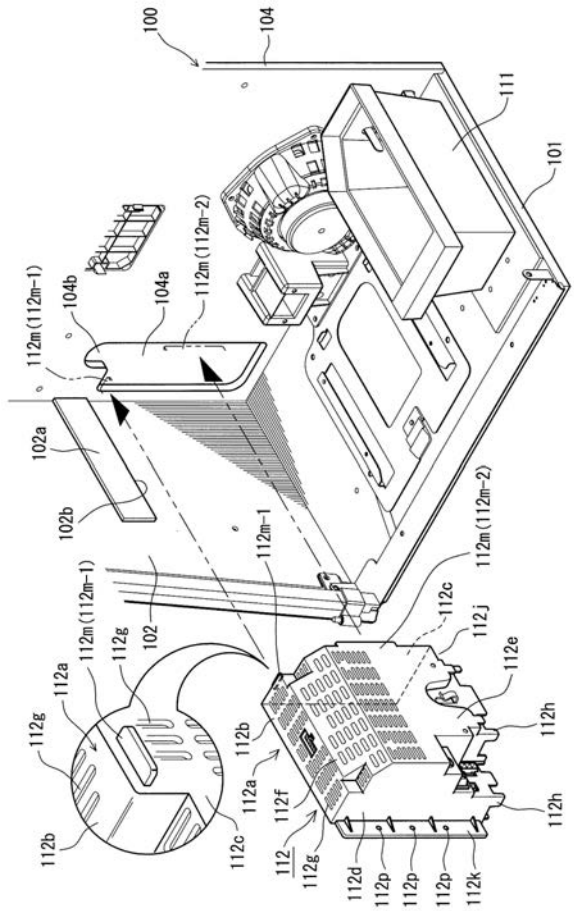
【図２５】



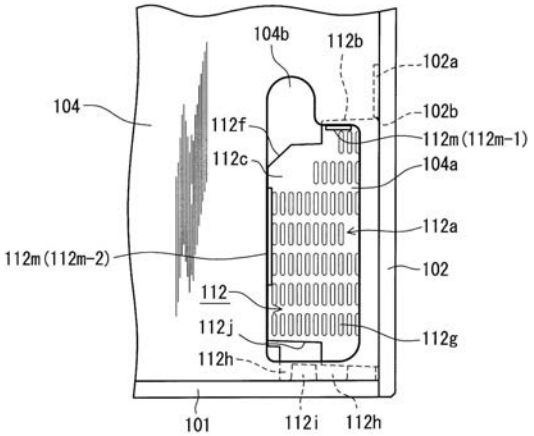
【図２６】



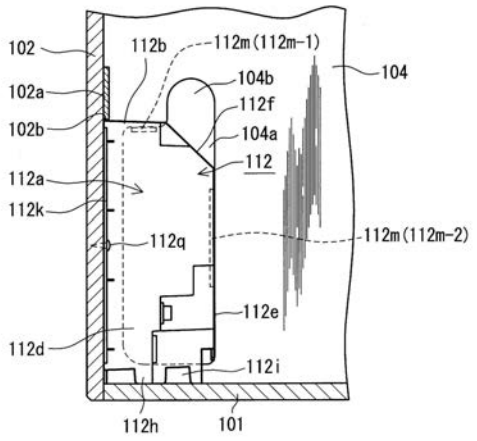
【図２７】



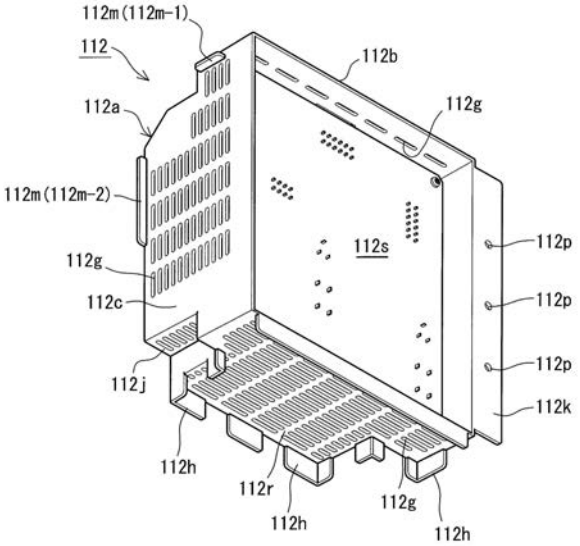
【図２８】



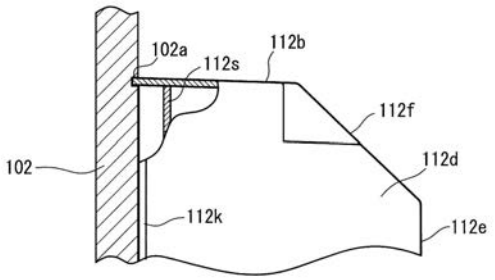
【図２９】



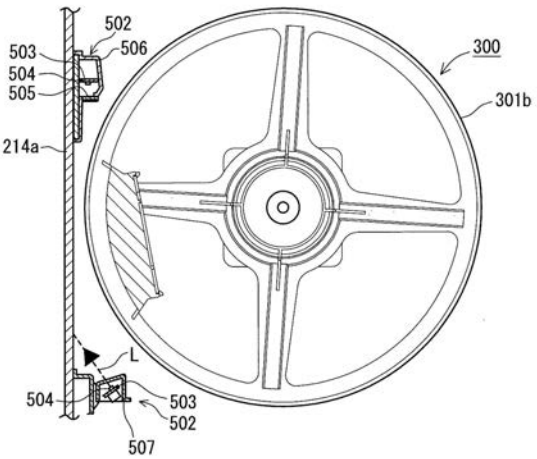
【図３０】



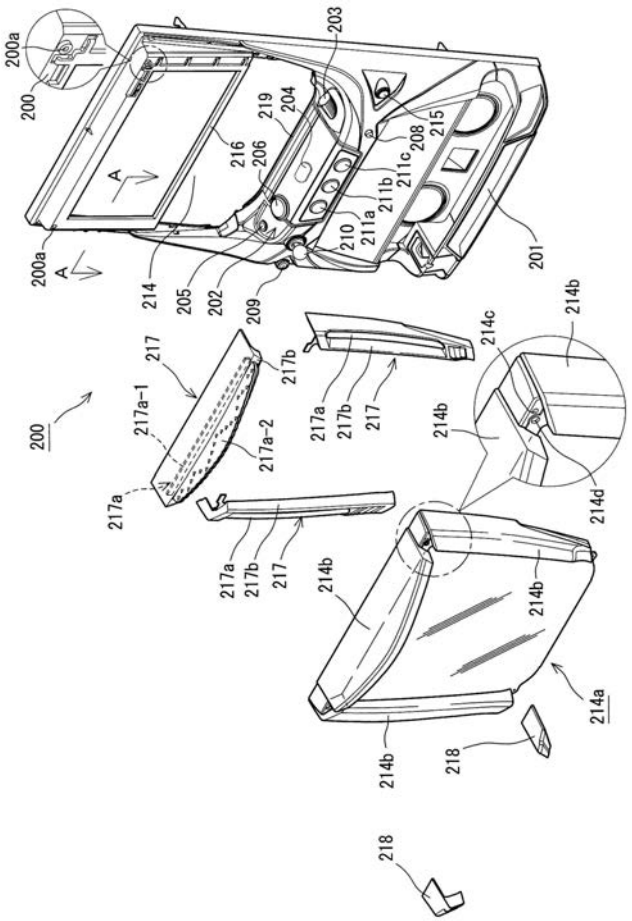
【図３１】



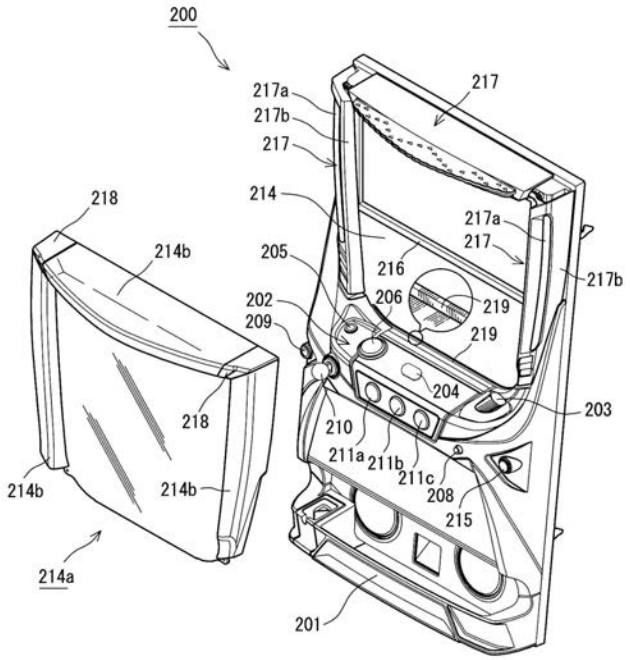
【図３２】



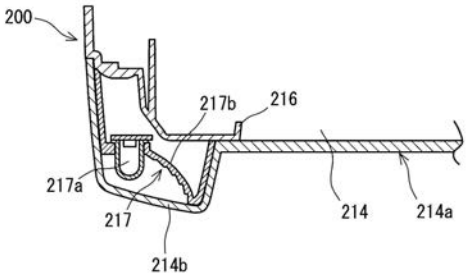
【図３３】



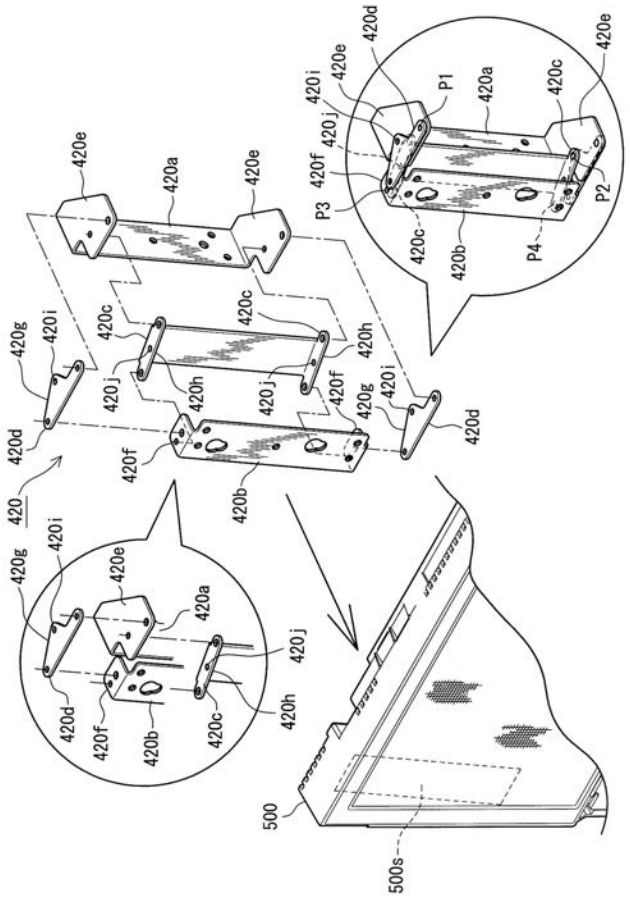
【図３４】



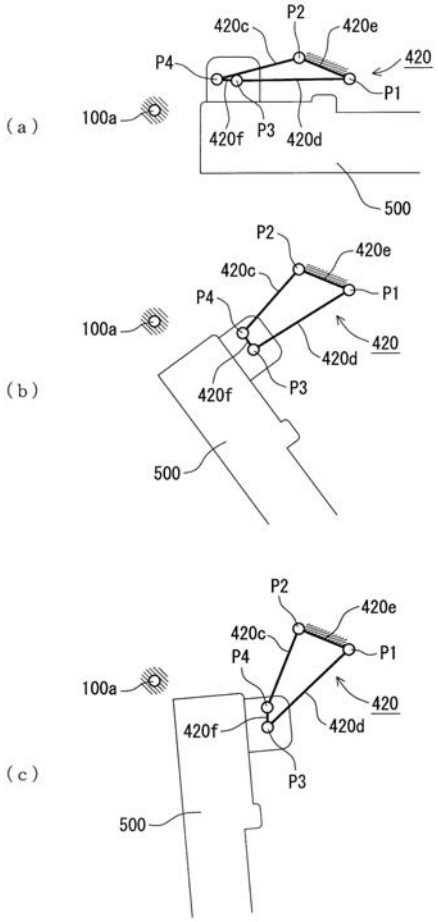
【図３５】



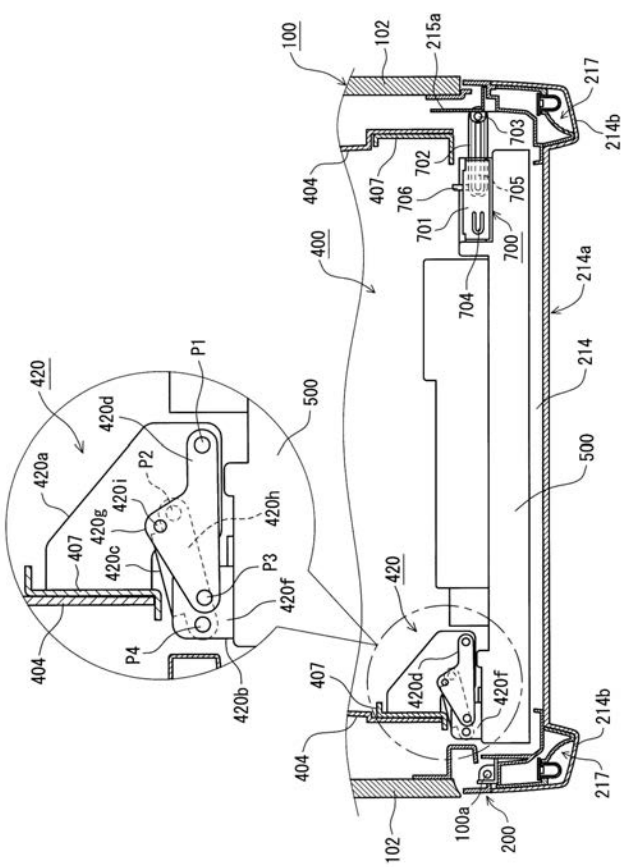
【図３６】



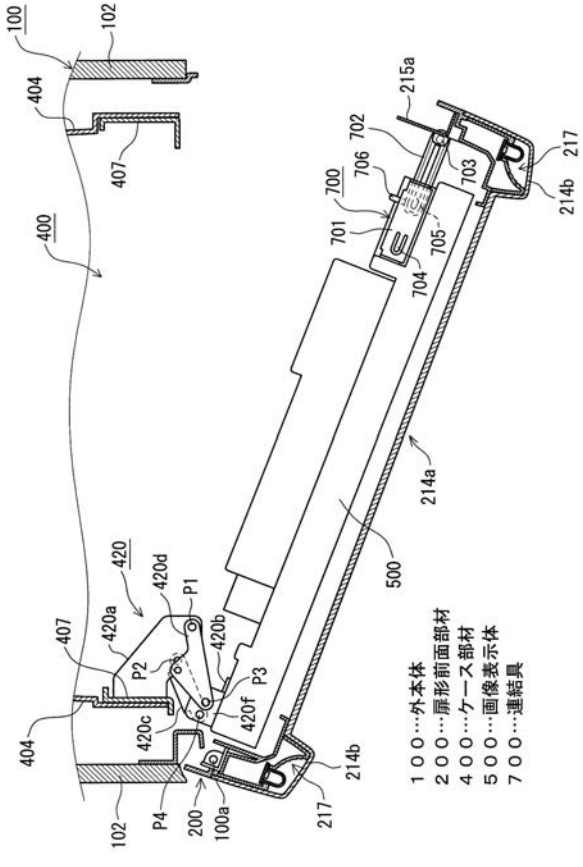
【図３７】



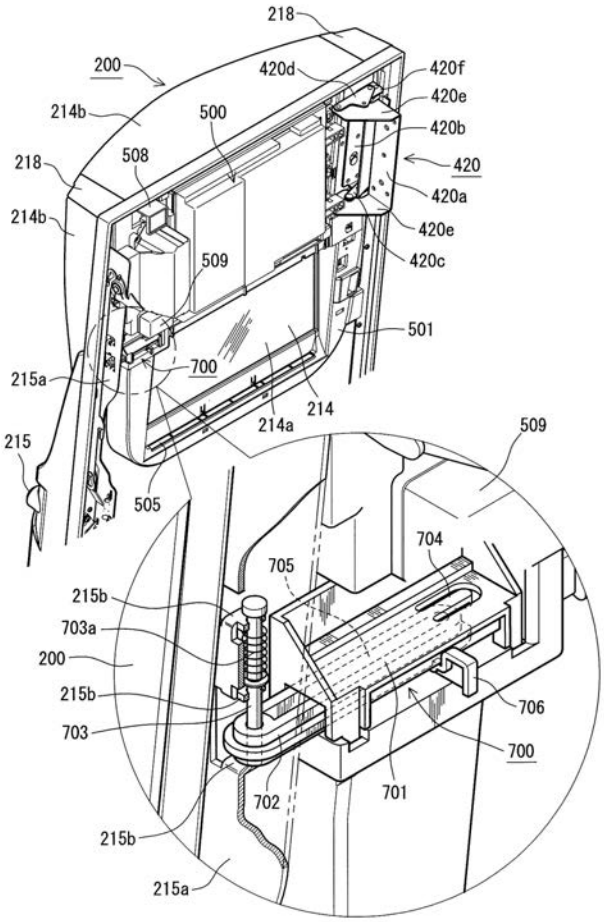
【図３８】



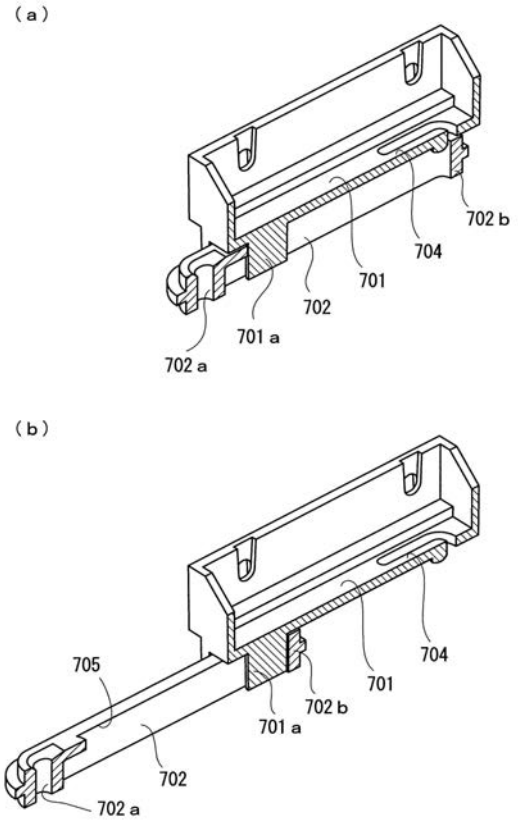
【図３９】



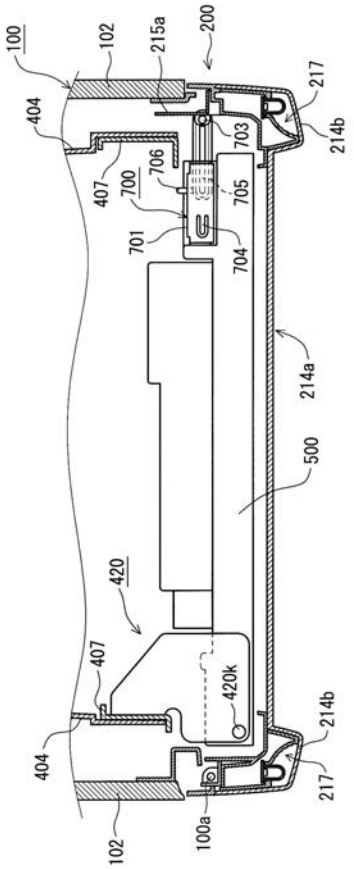
【図４０】



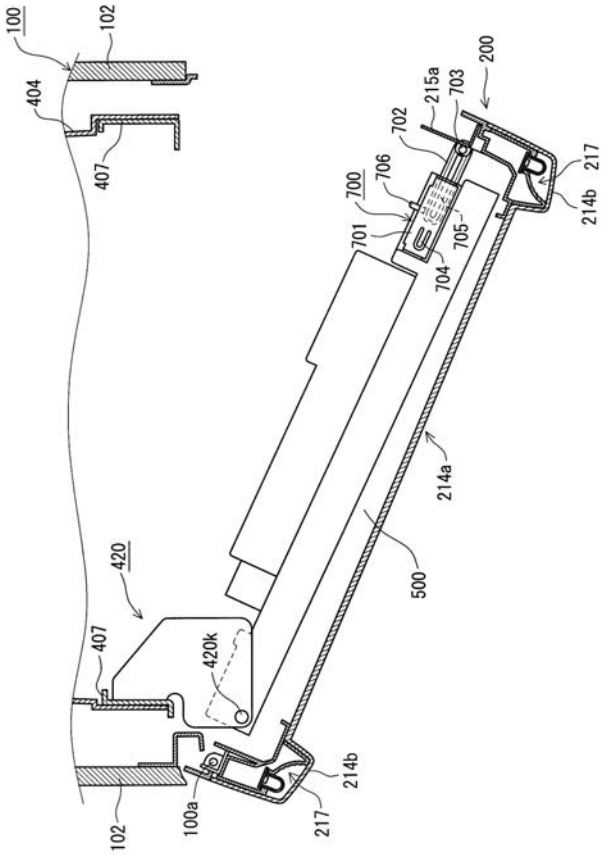
【図４１】



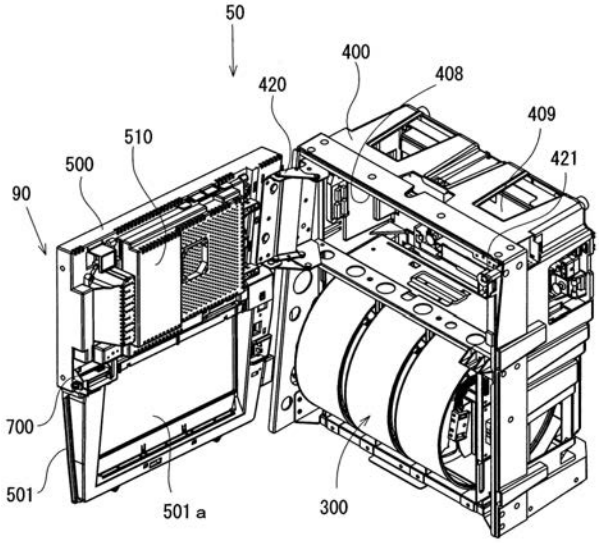
【図４２】



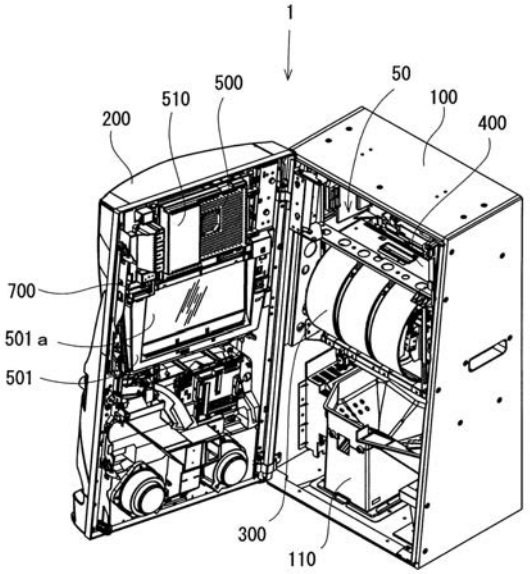
【図４３】



【図４４】

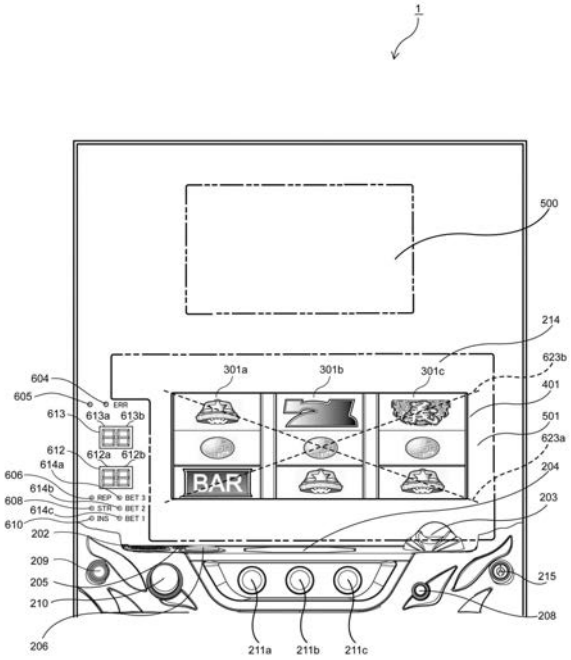


【図４５】

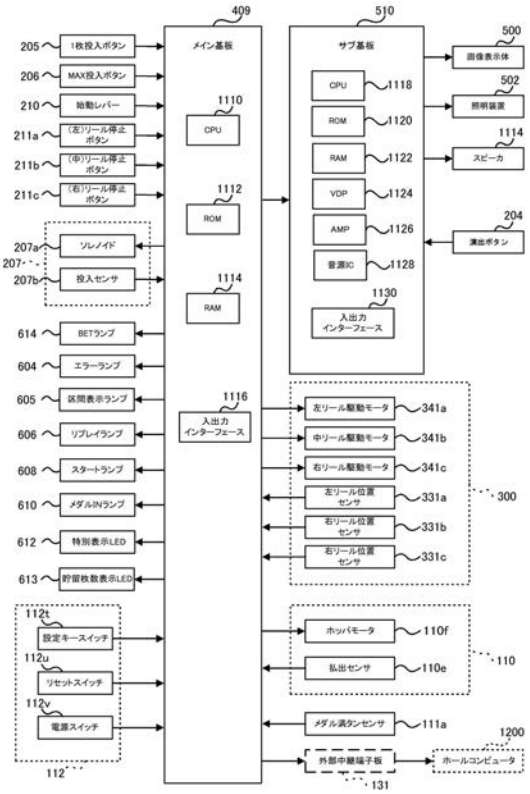


【図４６】

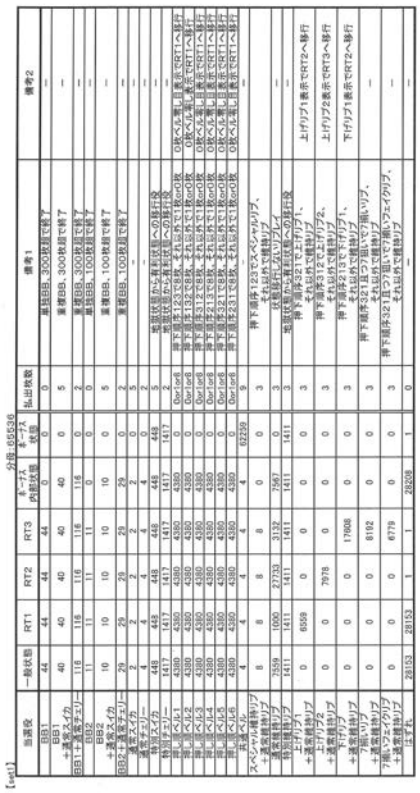
【図４７】



【図４８】



【図４９】


分母:65536
【set1】
当選役
一般状態
RT1
RT2
RT3
ボーナス内部状態
ボーナス未ゲーム状態
払出枚数
備考1
備考2
BB1
BB1+通常チェリー
BB1+通常スイカ
BB2
BB2+通常チェリー
BB2+通常スイカ
通常チェリー
通常スイカ
特別スイカ
押し順ベルA
押し順ベルB
押し順ベルC
押し順ベルD
押し順ベルE
押し順ベルF
共通ベル
スペシャル確定リプ
通常確定リプ
特別確定リプ
上げリプ1
+通常確定リプ
上げリプ2
+通常確定リプ
下げリプ
+通常確定リプ
下揃いリプ
+通常確定リプ
7揃いフェイクリプ
+通常確定リプ
はずれ
44
40
116
11
10
29
2
4
448
1411
4380
4380
4380

【図５０】

【set2】 分母:65536

当選役	一般状態	RT1	RT2	RT3	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出枚数	備考1	備考2
BB1	44	44	44	44	0	0	0	単独BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常スイカ	42	42	42	42	42	0	5	重複BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常チェリー	116	116	116	116	116	0	2	重複BB、300枚超で終了	—
BB2	11	11	11	11	0	0	0	単独BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常スイカ	10	10	10	10	10	0	5	重複BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常チェリー	30	30	30	30	30	0	2	重複BB、100枚超で終了	—
通常スイカ	2	2	2	2	2	0	5	–	—
通常チェリー	4	4	4	4	4	0	2	–	—
特別スイカ	448	448	448	448	448	448	5	地獄状態から有利状態への移行役	—
特別チェリー	1417	1417	1417	1417	1417	1417	2	地獄状態から有利状態への移行役	—
押し順ベル1	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序123で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル2	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序132で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し表示でRT1へ移行
押し順ベル3	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序312で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル4	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序213で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル5	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序321で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル6	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序231で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
共通ベル	4	4	4	4	4	62259	9	–	—
スペシャル維持リプ＋通常維持リプ	8	8	8	8	0	0	3	押下順序123でスペシャルリプ、それ以外で維持リプ	
通常維持リプ	7559	1000	27733	3132	7567	0	3	状態移行しないリプレイ	—
特別維持リプ	1411	1411	1411	1411	1411	1411	3	地獄状態から有利状態への移行役	—
上げリプ1＋通常維持リプ	0	6559	0	0	0	0	3	押下順序321で上げリプ1、それ以外で維持リプ	上げリプ1表示でRT2へ移行
上げリプ2＋通常維持リプ	0	0	7969	0	0	0	3	押下順序312で上げリプ2、それ以外で維持リプ	上げリプ2表示でRT3へ移行
下げリプ＋通常維持リプ	0	0	0	17599	0	0	3	押下順序213で下げリプ1、それ以外で維持リプ	下げリプ1表示でRT2へ移行
7揃いリプ＋通常維持リプ	0	0	0	8192	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いリプ、それ以外で維持リプ	—
7揃いフェイクリプ＋通常維持リプ	0	0	0	6779	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いフェイクリプ、それ以外で維持リプ	—
はずれ	28150	28150	1	1	28205	1	0	—	—

【図５１】

【set3】 分母:65536

当選役	一般状態	RT1	RT2	RT3	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出枚数	備考1	備考2
BB1	44	44	44	44	0	0	0	単独BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常スイカ	44	44	44	44	44	0	5	重複BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常チェリー	116	116	116	116	116	0	2	重複BB、300枚超で終了	—
BB2	11	11	11	11	0	0	0	単独BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常スイカ	10	10	10	10	10	0	5	重複BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常チェリー	31	31	31	31	31	0	2	重複BB、100枚超で終了	—
通常スイカ	2	2	2	2	2	0	5	–	—
通常チェリー	4	4	4	4	4	0	2	–	—
特別スイカ	448	448	448	448	448	448	5	地獄状態から有利状態への移行役	—
特別チェリー	1417	1417	1417	1417	1417	1417	2	地獄状態から有利状態への移行役	—
押し順ベル1	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序123で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル2	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序132で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し表示でRT1へ移行
押し順ベル3	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序312で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル4	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序213で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル5	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序321で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル6	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序231で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
共通ベル	4	4	4	4	4	62259	9	–	—
スペシャル維持リプ＋通常維持リプ	8	8	8	8	0	0	3	押下順序123でスペシャルリプ、それ以外で維持リプ	
通常維持リプ	7559	1000	27733	3132	7567	0	3	状態移行しないリプレイ	—
特別維持リプ	1411	1411	1411	1411	1411	1411	3	地獄状態から有利状態への移行役	—
上げリプ1＋通常維持リプ	0	6559	0	0	0	0	3	押下順序321で上げリプ1、それ以外で維持リプ	上げリプ1表示でRT2へ移行
上げリプ2＋通常維持リプ	0	0	7975	0	0	0	3	押下順序312で上げリプ2、それ以外で維持リプ	上げリプ2表示でRT3へ移行
下げリプ＋通常維持リプ	0	0	0	17605	0	0	3	押下順序213で下げリプ1、それ以外で維持リプ	下げリプ1表示でRT2へ移行
7揃いリプ＋通常維持リプ	0	0	0	8192	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いリプ、それ以外で維持リプ	—
7揃いフェイクリプ＋通常維持リプ	0	0	0	6779	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いフェイクリプ、それ以外で維持リプ	—
はずれ	28147	28147	1	1	28202	1	0	—	—

【図５２】

【set4】 分母:65536

当選役	一般状態	RT1	RT2	RT3	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出枚数	備考1	備考2
BB1	44	44	44	44	0	0	0	単独BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常スイカ	46	46	46	46	46	0	5	重複BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常チェリー	116	116	116	116	116	0	2	重複BB、300枚超で終了	—
BB2	11	11	11	11	0	0	0	単独BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常スイカ	10	10	10	10	10	0	5	重複BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常チェリー	32	32	32	32	32	0	2	重複BB、100枚超で終了	—
通常スイカ	2	2	2	2	2	0	5	–	—
通常チェリー	4	4	4	4	4	0	2	–	—
特別スイカ	448	448	448	448	448	448	5	地獄状態から有利状態への移行役	—
特別チェリー	1417	1417	1417	1417	1417	1417	2	地獄状態から有利状態への移行役	—
押し順ベル1	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序123で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル2	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序132で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し表示でRT1へ移行
押し順ベル3	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序312で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル4	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序213で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル5	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序321で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル6	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序231で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
共通ベル	4	4	4	4	4	62259	9	–	—
スペシャル維持リプ＋通常維持リプ	8	8	8	8	0	0	3	押下順序123でスペシャルリプ、それ以外で維持リプ	
通常維持リプ	7559	1000	27733	3132	7567	0	3	状態移行しないリプレイ	—
特別維持リプ	1411	1411	1411	1411	1411	1411	3	地獄状態から有利状態への移行役	—
上げリプ1＋通常維持リプ	0	6559	0	0	0	0	3	押下順序321で上げリプ1、それ以外で維持リプ	上げリプ1表示でRT2へ移行
上げリプ2＋通常維持リプ	0	0	7969	0	0	0	3	押下順序312で上げリプ2、それ以外で維持リプ	上げリプ2表示でRT3へ移行
下げリプ＋通常維持リプ	0	0	0	17599	0	0	3	押下順序213で下げリプ1、それ以外で維持リプ	下げリプ1表示でRT2へ移行
7揃いリプ＋通常維持リプ	0	0	0	8192	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いリプ、それ以外で維持リプ	—
7揃いフェイクリプ＋通常維持リプ	0	0	0	6779	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いフェイクリプ、それ以外で維持リプ	—
はずれ	28144	28144	1	1	28199	1	0	—	—

【図５３】

【set5】 分母:65536

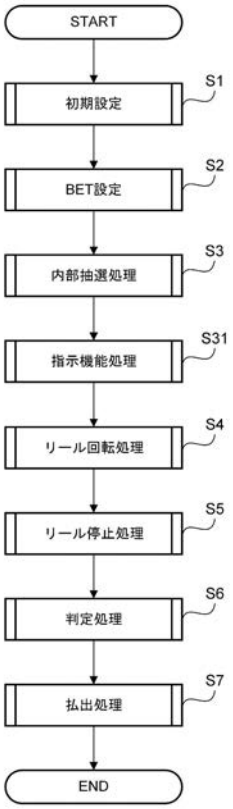
当選役	一般状態	RT1	RT2	RT3	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出枚数	備考1	備考2
BB1	44	44	44	44	0	0	0	単独BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常スイカ	48	48	48	48	48	0	5	重複BB、300枚超で終了	—
BB1＋通常チェリー	116	116	116	116	116	0	2	重複BB、300枚超で終了	—
BB2	11	11	11	11	0	0	0	単独BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常スイカ	10	10	10	10	10	0	5	重複BB、100枚超で終了	—
BB2＋通常チェリー	33	33	33	33	33	0	2	重複BB、100枚超で終了	—
通常スイカ	2	2	2	2	2	0	5	–	—
通常チェリー	4	4	4	4	4	0	2	–	—
特別スイカ	448	448	448	448	448	448	5	地獄状態から有利状態への移行役	—
特別チェリー	1417	1417	1417	1417	1417	1417	2	地獄状態から有利状態への移行役	—
押し順ベル1	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序123で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル2	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序132で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し表示でRT1へ移行
押し順ベル3	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序312で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル4	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序213で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル5	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序321で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
押し順ベル6	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or8	押下順序231で8枚、それ以外で1枚or0枚	0枚ベル等し目表示でRT1へ移行
共通ベル	4	4	4	4	4	62259	9	–	—
スペシャル維持リプ＋通常維持リプ	8	8	8	8	0	0	3	押下順序123でスペシャルリプ、それ以外で維持リプ	
通常維持リプ	7559	1000	27733	3132	7567	0	3	状態移行しないリプレイ	—
特別維持リプ	1411	1411	1411	1411	1411	1411	3	地獄状態から有利状態への移行役	—
上げリプ1＋通常維持リプ	0	6559	0	0	0	0	3	押下順序321で上げリプ1、それ以外で維持リプ	上げリプ1表示でRT2へ移行
上げリプ2＋通常維持リプ	0	0	7966	0	0	0	3	押下順序312で上げリプ2、それ以外で維持リプ	上げリプ2表示でRT3へ移行
下げリプ＋通常維持リプ	0	0	0	17596	0	0	3	押下順序213で下げリプ1、それ以外で維持リプ	下げリプ1表示でRT2へ移行
7揃いリプ＋通常維持リプ	0	0	0	8192	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いリプ、それ以外で維持リプ	—
7揃いフェイクリプ＋通常維持リプ	0	0	0	6779	0	0	3	押下順序321且つ7狙いで7揃いフェイクリプ、それ以外で維持リプ	—
はずれ	28141	28141	1	1	28196	1	0	—	—

【図５４】

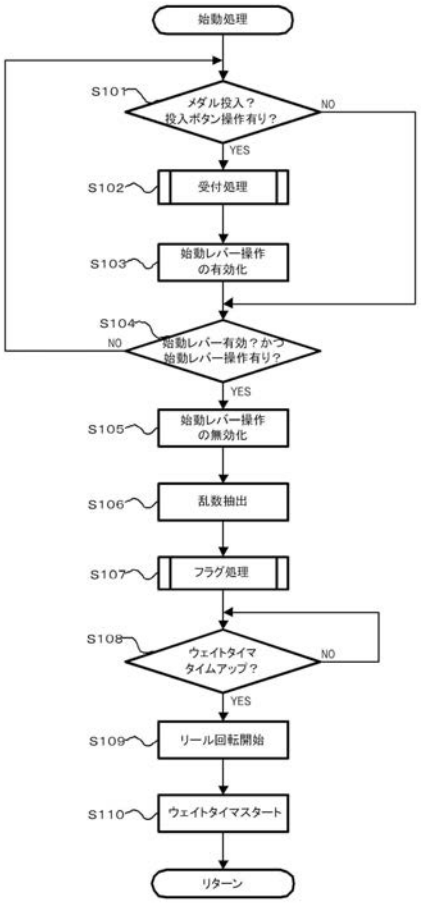
【ｓｅｑ６】 分母 65536

当選役	一般状態	RT1	RT2	RT3	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出枚数	備考1	備考2
BB1	44	44	44	44	0	0	0	単独BB、300枚超で終了	—
BB1 +通常スイカ	50	50	50	50	50	0	5	重複BB、300枚超で終了	—
BB1 +通常スイカ/リプ	116	116	116	116	116	0	2	重複BB、300枚超で終了	—
BB2	11	11	11	11	0	0	0	単独BB、100枚超で終了	—
BB2 +通常スイカ	10	10	10	10	10	0	5	重複BB、100枚超で終了	—
BB2 +通常スイカ/リプ	34	34	34	34	34	0	2	重複BB、100枚超で終了	—
通常スイカ	2	2	2	2	2	0	5	—	—
通常チェリー	4	4	4	4	4	0	2	—	—
特殊スイカ	448	448	448	448	448	448	5	地獄状態から有利状態への移行役	—
特殊チェリー	1417	1417	1417	1417	1417	1417	2	地獄状態から有利状態への移行役	—
押し順ベル1	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序123でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
押し順ベル2	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序132でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
押し順ベル3	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序312でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
押し順ベル4	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序213でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
押し順ベル5	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序321でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
押し順ベル6	4380	4380	4380	4380	4380	0	0or1or6	押下順序231でBBが、それ以外でRT1or0BB	OKベル表示、目押しでRT1へ移行
共通ベル	4560	4560	4560	4560	4560	0	0or1or6	—	—
スペシャル確押リプ	4	4	4	4	4	82259	9	押下順序123でスペシャルリプ、それ以外で確押リプ	—
+通常確押リプ	8	8	8	8	0	0	3	押下順序123で通常確押リプ	—
特殊確押リプ	7569	1020	577323	3132	7567	0	3	地獄状態から有利状態への移行役	—
特殊確押リプ	1411	1411	1411	1411	1411	0	3	押下順序321で上リプリプ、それ以外で確押リプ	上リプリプ1表示でRT2へ移行
上リプリプ1	0	6559	0	0	0	0	3	押下順序312で上リプリプ2、それ以外で確押リプ	上リプリプ2表示でRT3へ移行
+通常確押リプ	0	0	7983	0	0	0	3	押下順序213で下リプリプ、それ以外で確押リプ	下リプリプ1表示でRT2へ移行
下リプリプ	0	0	0	17993	0	0	3	押下順序321且つ風いずれ無いリプ、それ以外で確押リプ	—
+通常確押リプ	0	0	0	8192	0	0	3	押下順序321且つ風いずれ無いフェイクリプ、それ以外で確押リプ	—
7風いずれ無いリプ	0	0	0	6779	0	0	3	—	—
+通常確押リプ	0	0	0	1	28193	1	0	—	—
はずれ	28138	28138	1	1	1	1	0	—	—

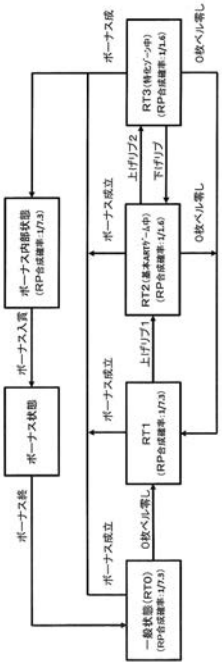
【図５５】



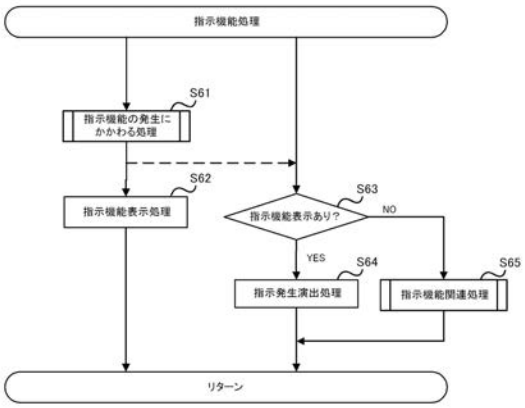
【図５６】



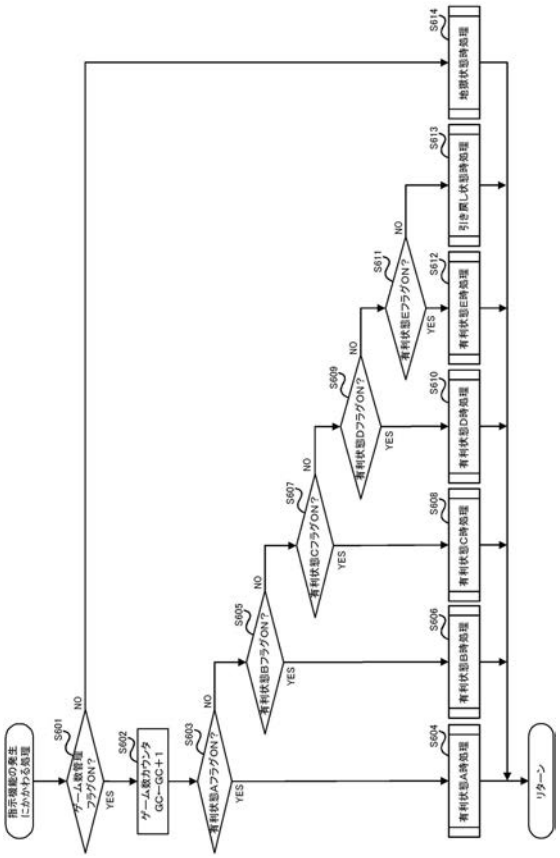
【図５７】



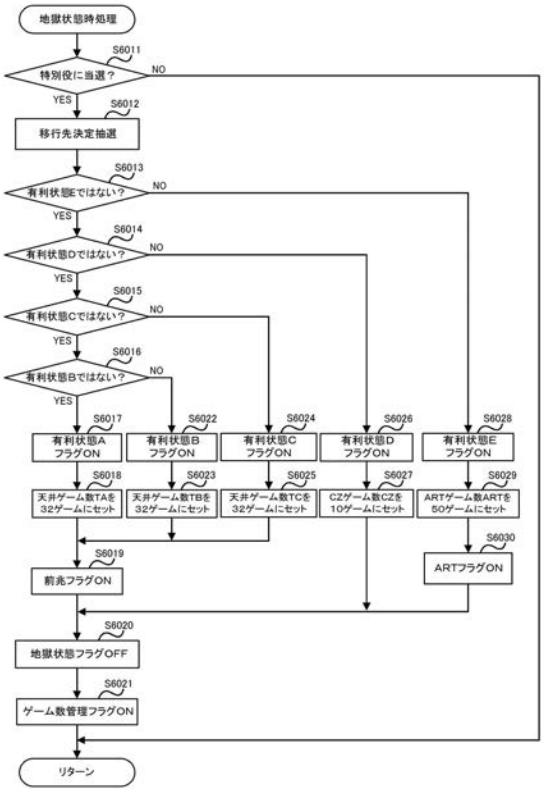
【図５８】



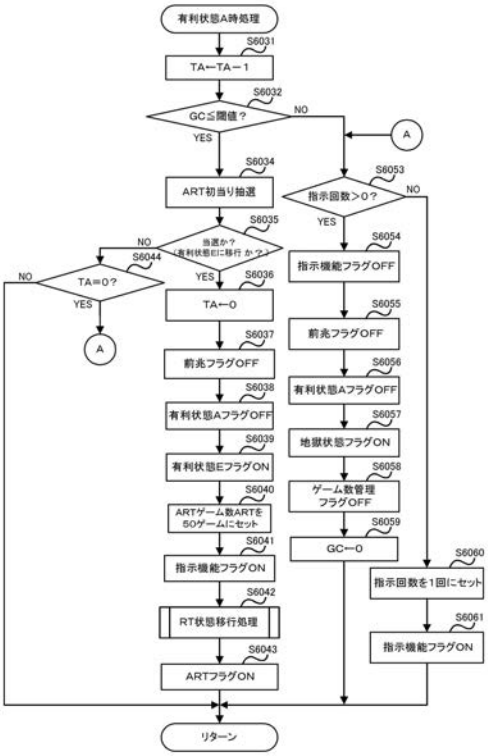
【図５９】



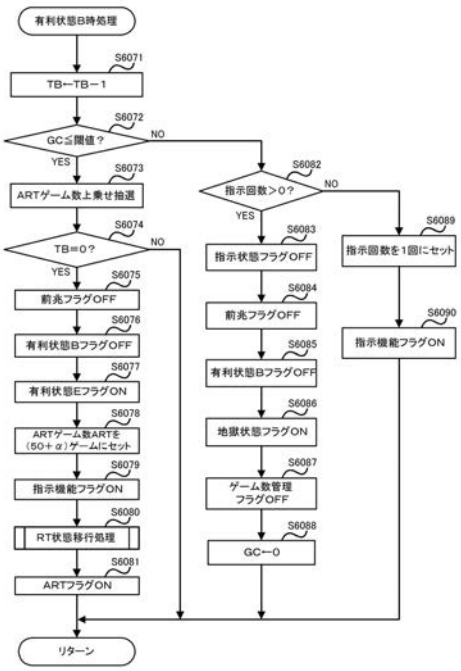
【図６０】



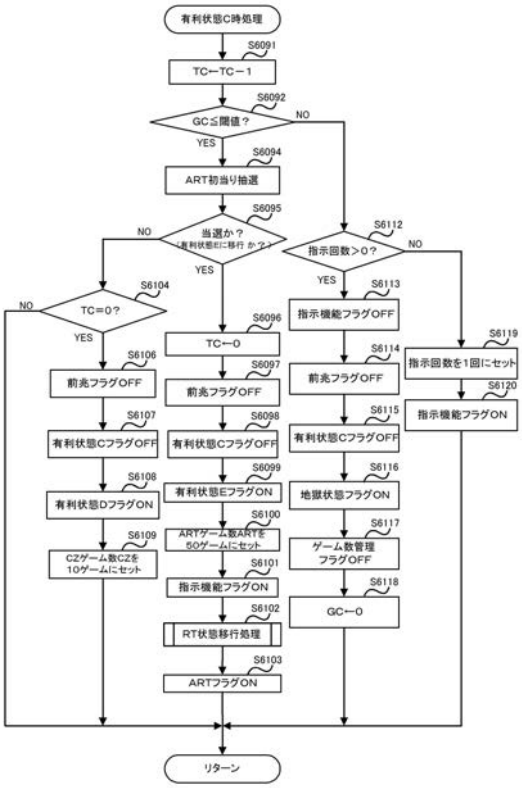
【図６１】



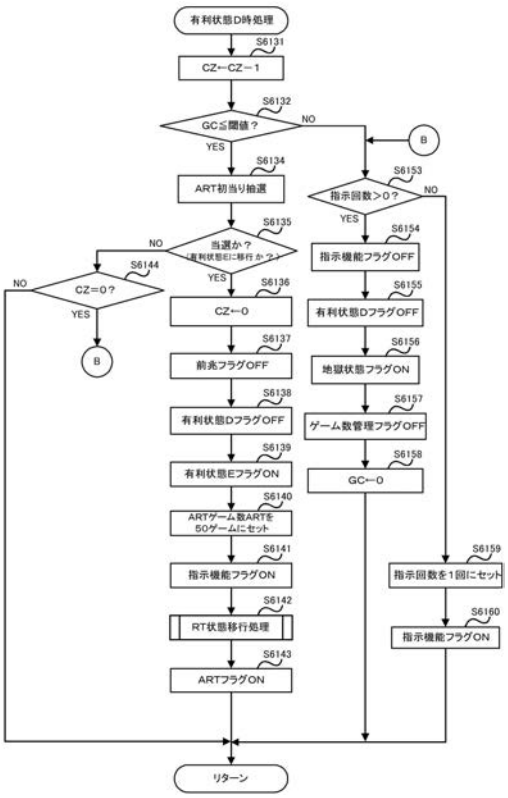
【図６２】



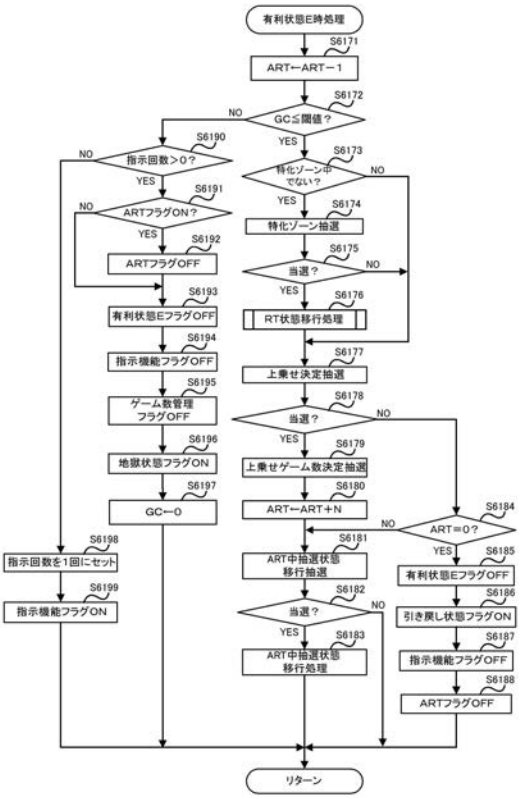
【図６３】



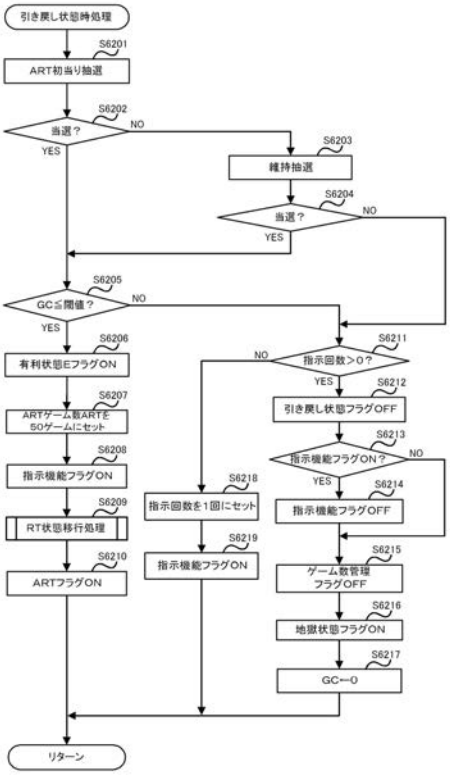
【図６４】



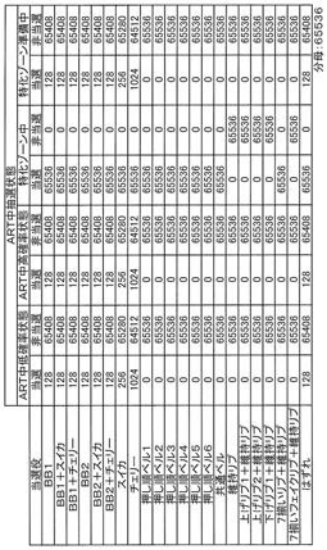
【図６５】



【図６６】



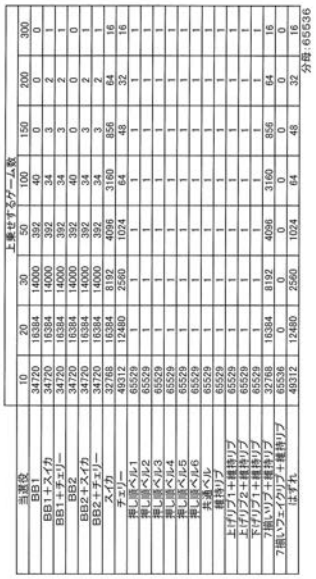
【図６７】



当選役	ART中抽選状態		ART中非抽選状態		ART中抽選状態 特化ゾーン中		特化ゾーン中	
	当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選
BB1	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
BB1＋スイカ	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
BB1＋チェリー	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
BB2	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
BB2＋スイカ	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
BB2＋チェリー	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408
チェリー	256	65280	256	65280	65536	0	256	65280
押し順ベル1	1024	64512	1024	64512	65536	0	1024	64512
押し順ベル2	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
押し順ベル3	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
押し順ベル4	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
押し順ベル5	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
押し順ベル6	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
共通ベル	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
上げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
上げリプ2＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
下げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
7揃いリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536	65536	0	0	65536
7揃いウェイクリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
はずれ	128	65408	128	65408	65536	0	128	65408

分母:65536

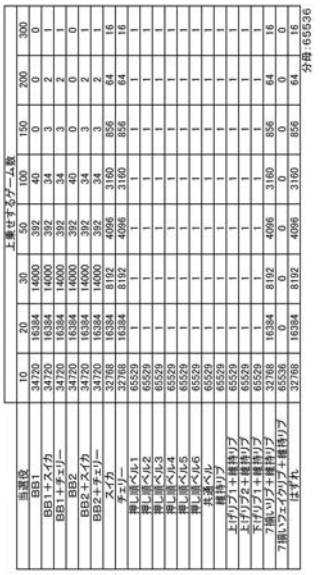
【図６８】



当選役	上乗せするゲーム数							
	10	20	30	50	100	150	200	300
BB1	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB1＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB1＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB2＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
チェリー	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
押し順ベル1	49312	12480	2560	1024	64	48	32	16
押し順ベル2	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル3	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル4	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル5	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル6	65529	1	1	1	1	1	1	1
共通ベル	65529	1	1	1	1	1	1	1
維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ2＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
7揃いリプ＋維持リプ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
7揃いウェイクリプ＋維持リプ	65536	0	0	0	0	0	0	0
はずれ	49312	12480	2560	1024	64	48	32	16

分母:65536

【図６９】



当選役	上乗せするゲーム数							
	10	20	30	50	100	150	200	300
BB1	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB1＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB1＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB2＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
チェリー	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
押し順ベル1	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル2	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル3	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル4	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル5	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し順ベル6	65529	1	1	1	1	1	1	1
共通ベル	65529	1	1	1	1	1	1	1
維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ2＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
7揃いリプ＋維持リプ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
7揃いウェイクリプ＋維持リプ	65536	0	0	0	0	0	0	0
はずれ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16

分母:65536

【図７０】

当選役	上乗せするゲーム数							
	10	20	30	50	100	150	200	300
BB1	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB1＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB1＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB2＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
スイカ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
チェリー	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
弱いベルｌ	32768	32754	5	3	2	2	1	1
弱いベルｌ2	32768	32754	5	3	2	2	1	1
弱いベルｌ3	49152	16370	5	3	2	2	1	1
弱いベルｌ4	49152	16370	5	3	2	2	1	1
弱いベルｌ5	49152	16370	5	3	2	2	1	1
弱いベルｌ6	49152	16370	5	3	2	2	1	1
共通ベル	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
押し目	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ2＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ2＋維持リプ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
7揃いリプ＋維持リプ	65536	0	0	0	0	0	0	0
はずれ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16

分母:65536

【図７１】

当選役	上乗せするゲーム数							
	10	20	30	50	100	150	200	300
BB1	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB1＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB1＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2	34720	16384	14000	392	40	0	0	0
BB2＋スイカ	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
BB2＋チェリー	34720	16384	14000	392	34	3	2	1
スイカ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
チェリー	49312	12480	2560	1024	64	48	32	16
弱いベルｌ1	65529	1	1	1	1	1	1	1
弱いベルｌ2	65529	1	1	1	1	1	1	1
弱いベルｌ3	65529	1	1	1	1	1	1	1
弱いベルｌ4	65529	1	1	1	1	1	1	1
弱いベルｌ5	65529	1	1	1	1	1	1	1
弱いベルｌ6	65529	1	1	1	1	1	1	1
共通ベル	65529	1	1	1	1	1	1	1
押し目	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
上げリプ2＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ1＋維持リプ	65529	1	1	1	1	1	1	1
下げリプ2＋維持リプ	32768	16384	8192	4096	3160	856	64	16
7揃いリプ＋維持リプ	65536	0	0	0	0	0	0	0
はずれ	49312	12480	2560	1024	64	48	32	16

分母:65536

【図７２】

「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時				通常維持リプ当選時	
K≧第1規定数		K＜第1規定数			
当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選
65536	0	4	65532	4	65532

分母:65536

【図７３】

(a)

「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時				通常維持リプ当選時	
K≧第2規定数		K＜第2規定数			
当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選
65536	0	4	65532	4	65532

分母:65536

(b)

「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」当選時				「スペシャル維持リプ＋通常維持リプ」非当選時	
K≧第2規定数		K＜第2規定数			
ゲーム数	割合	ゲーム数	割合	ゲーム数	割合
5	0	5	32768	5	32768
10	0	10	16384	10	16384
20	0	20	8192	20	8192
30	0	30	4096	30	4096
50	20000	50	4096	50	4096
70	15000	70	0	70	0
100	10000	100	0	100	0
150	8500	150	0	150	0
200	6000	200	0	200	0
250	4500	250	0	250	0
300	1536	300	0	300	0

分母:65536

【図７４】

当選役	当選	非当選
BB1	65536	0
BB1＋スイカ	0	65536
BB1＋チェリー	0	65536
BB2	0	65536
BB2＋スイカ	0	65536
BB2＋チェリー	0	65536
スイカ	65536	0
チェリー	65536	0
押し順ベル1	16384	49152
押し順ベル2	16384	49152
押し順ベル3	16384	49152
押し順ベル4	16384	49152
押し順ベル5	16384	49152
押し順ベル6	16384	49152
共通ベル	0	65536
維持リプ	0	65536
上げリプ1＋維持リプ	0	65536
上げリプ2＋維持リプ	0	65536
下げリプ＋維持リプ	0	65536
7揃いリプ＋維持リプ	0	65536
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	0	65536
はずれ	0	65536

分母65536

【図７５】

	ART中抽選状態			
	低→高		高→低	
当選役	当選	非当選	当選	非当選
BB1	65536	0	0	65536
BB1＋スイカ	65536	0	0	65536
BB1＋チェリー	65536	0	0	65536
BB2	65536	0	0	65536
BB2＋スイカ	65536	0	0	65536
BB2＋チェリー	65536	0	0	65536
スイカ	65536	0	0	65536
チェリー	65536	0	0	65536
押し順ベル1	16384	49152	16384	49152
押し順ベル2	16384	49152	16384	49152
押し順ベル3	16384	49152	16384	49152
押し順ベル4	16384	49152	16384	49152
押し順ベル5	16384	49152	16384	49152
押し順ベル6	16384	49152	16384	49152
共通ベル	16384	49152	16384	49152
維持リプ	16384	49152	16384	49152
上げリプ1＋維持リプ	16384	49152	16384	49152
上げリプ2＋維持リプ	16384	49152	16384	49152
下げリプ1＋維持リプ	16384	49152	16384	49152
7揃いリプ＋維持リプ	16384	49152	16384	49152
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	16384	49152	16384	49152
はずれ	65536	0	128	65408

分母:65536

【図７６】

当選役	ART中低確率状態		ART中高確率状態		特化ゾーン状態		特化ゾーン準備状態	
	当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選	当選	非当選
BB1	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
BB1＋スイカ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
BB1＋チェリー	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
BB2	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
BB2＋スイカ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
BB2＋チェリー	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
スイカ	256	65280	1024	64512	0	65536	0	65536
チェリー	1024	64512	4096	61440	0	65536	0	65536
押し順ベル1	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
押し順ベル2	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
押し順ベル3	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
押し順ベル4	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
押し順ベル5	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
押し順ベル6	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
共通ベル	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
上げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
上げリプ2＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
下げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
7揃いリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536	0	65536	0	65536
はずれ	128	65408	128	65408	0	65536	0	65536

分母:65536

【図７７】

当選役	引き戻し状態A		引き戻し状態B	
	当選	非当選	当選	非当選
BB1	32768	32768	65536	0
BB1＋スイカ	32768	32768	65536	0
BB1＋チェリー	32768	32768	65536	0
BB2	32768	32768	65536	0
BB2＋スイカ	32768	32768	65536	0
BB2＋チェリー	32768	32768	65536	0
スイカ	6553	58983	16384	49152
チェリー	16384	49152	32768	32768
押し順ベル1	0	65536	30	65506
押し順ベル2	0	65536	30	65506
押し順ベル3	0	65536	30	65506
押し順ベル4	0	65536	30	65506
押し順ベル5	0	65536	30	65506
押し順ベル6	0	65536	30	65506
共通ベル	0	65536	16384	49152
維持リプ	0	65536	0	65536
上げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536
上げリプ2＋維持リプ	0	65536	0	65536
下げリプ1＋維持リプ	0	65536	0	65536
7揃いリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	0	65536	0	65536
はずれ	0	65536	0	65536

分母:65536

【図７８】

分母:65536

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
BB1	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋スイカ	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋チェリー	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB2	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋スイカ	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋チェリー	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
スイカ	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
チェリー	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
押し順ベル1	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル2	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル3	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル4	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル5	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル6	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
共通ベル	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
維持リプ	15028	9996	4998	1496	986	272	0	0	32760
上げリプ1＋維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	65536

【図７９】

分母:65536

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
BB1	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋スイカ	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋チェリー	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB2	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋スイカ	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋チェリー	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
スイカ	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
チェリー	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
押し順ベル1	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル2	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル3	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル4	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル5	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル6	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
共通ベル	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
上げリプ2＋維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	65536

【図８０】

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
BB1	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋スイカ	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋チェリー	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB2	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋スイカ	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋チェリー	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
スイカ	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
チェリー	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
押し順ベル1	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル2	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル3	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル4	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル5	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル6	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
共通ベル	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768
下げリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
7揃いリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	65536

【図８１】

(a)

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
BB1	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋スイカ	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB1＋チェリー	3000	5000	7000	5000	7000	38536	0	0	0
BB2	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋スイカ	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
BB2＋チェリー	10000	7000	5000	20000	15000	8536	0	0	0
スイカ	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
チェリー	14000	10000	6000	18000	10000	7536	0	0	0
押し順ベル1	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル2	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル3	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル4	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル5	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
押し順ベル6	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
共通ベル	300	200	100	20	10	5	100	0	64801
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	65536

(b)

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
維持リプ	15028	9996	4998	1496	986	272	0	0	32760
上げリプ1＋維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768

(c)

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
上げリプ2＋維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768

(d)

当選役	単発演出			単発演出＋連続演出へ発展			指示発生演出		演出無し
	台詞演出	看板演出	自販機演出	台詞演出	看板演出	自販機演出	押し順ベル	維持リプ	
維持リプ	15000	10000	5000	1500	1000	268	0	0	32768
下げリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
7揃いリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572
7揃いフェイクリプ＋維持リプ	442	294	147	44	29	8	0	0	64572

【図８２】

特別表示LED612a

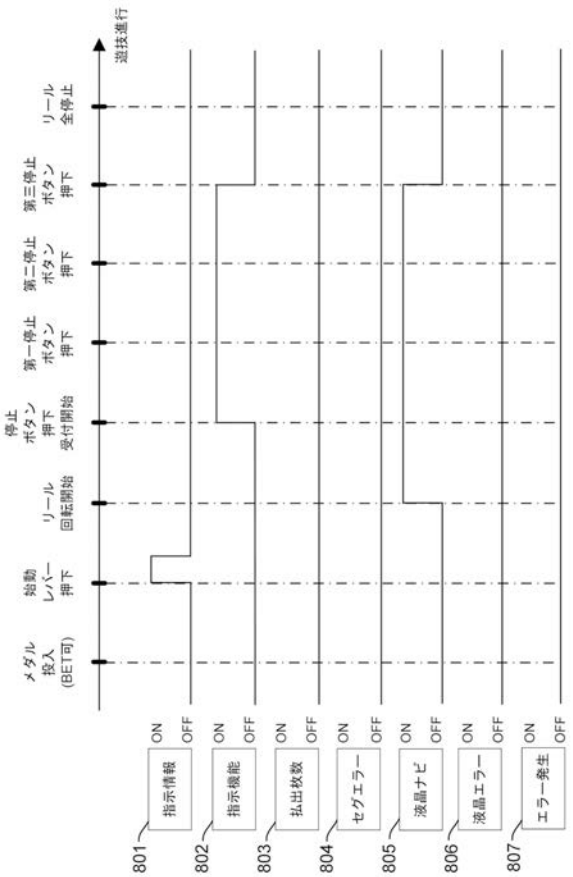
No.	内容	セグ表示
0	指定なし	0
1	chance図柄	1
2	赤7図柄	2
3	BAR図柄	3

【図８３】

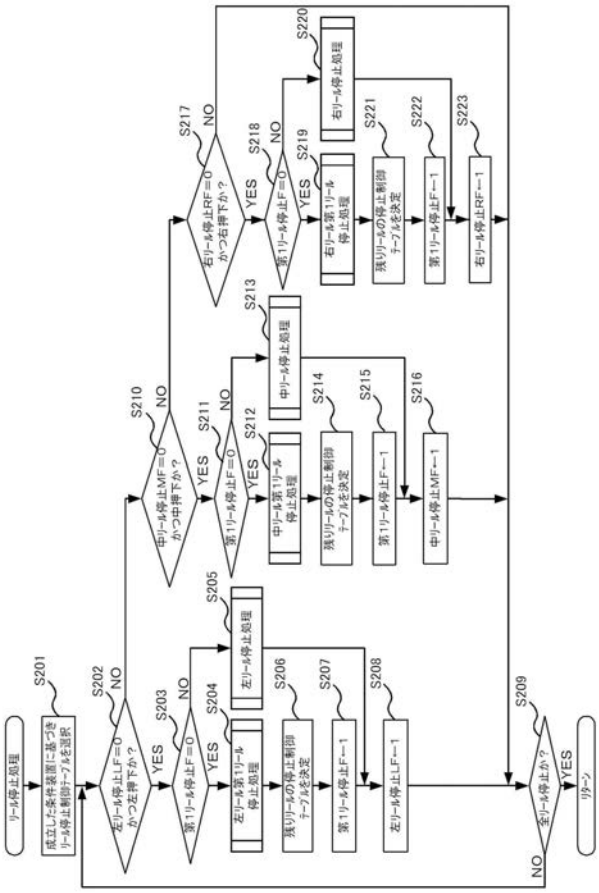
特別表示LED612b

No.	内容	セグ表示	ナビ表示	使用用途
0	不問	0	表示なし or ???	不問 or 3択ーor 6択ー
1	左中右	1	①②③	6択押し順
2	左右中	2	①③②	6択押し順
3	中左右	3	②①③	6択押し順
4	中右左	4	③①②	6択押し順
5	右左中	5	②③①	6択押し順
6	右中左	6	③②①	6択押し順
7	左第一	7	①ーー	3択押し順
8	中第一	8	ーー	3択押し順
9	右第一	9	ーー①	3択押し順
10	左第一(2択)	A	①??	2択ー
11	中第一(2択)	b	?①?	2択ー
12	右第一(2択)	C	??①	2択ー
13	中第一 or右第一	d	×??	2択ーor 4択ー
14	左第一 or右第一	E	?×?	2択ーor 4択ー
15	左第一 or中第一	F	??×	2択ーor 4択ー

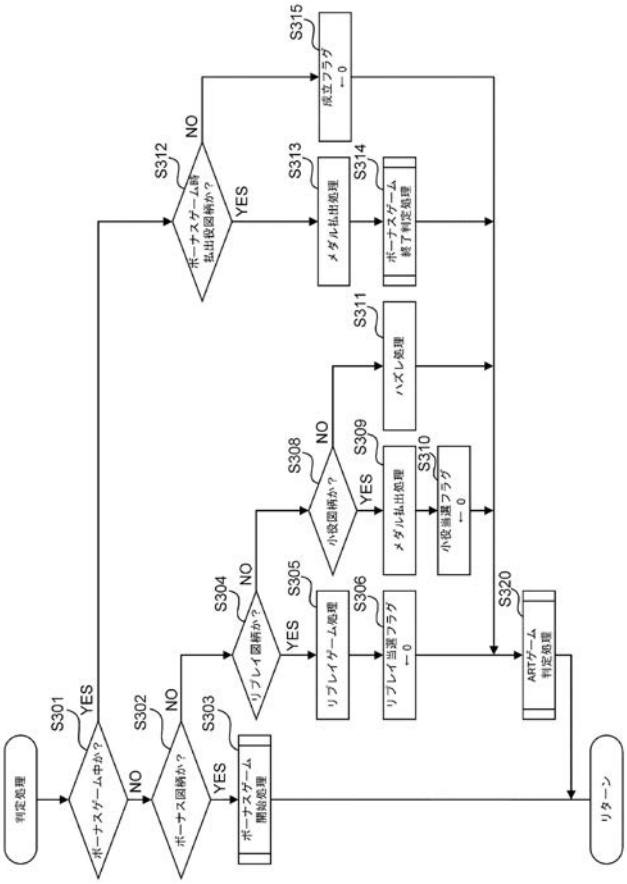
【図８４】



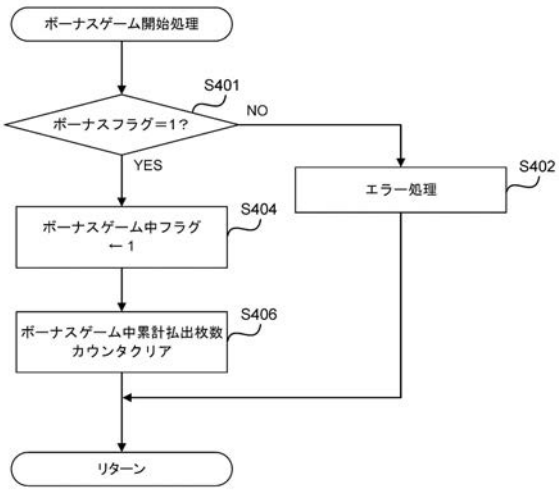
【図８５】



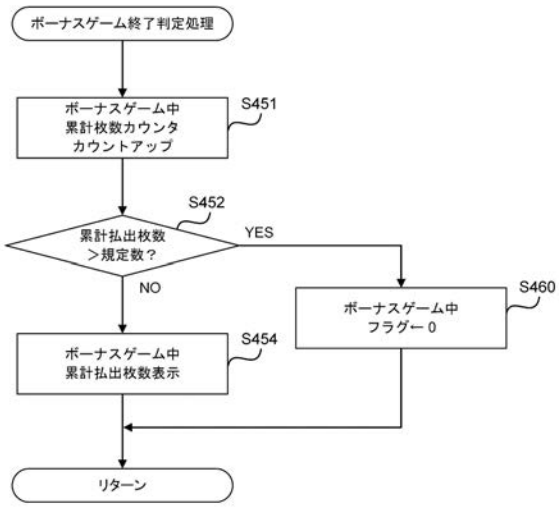
【図８６】



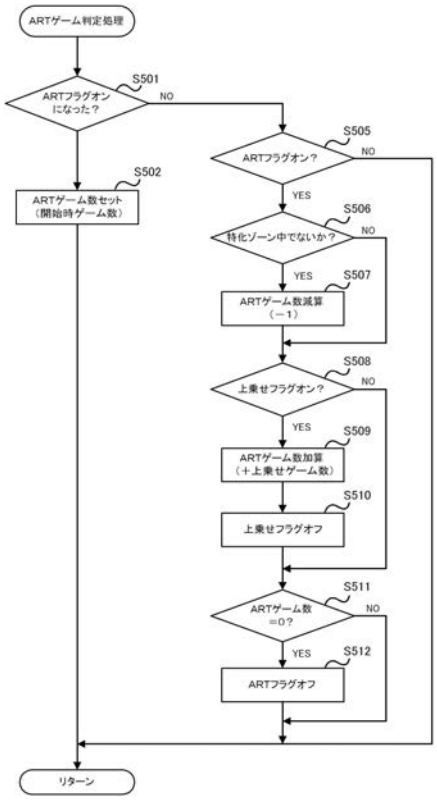
【図８７】



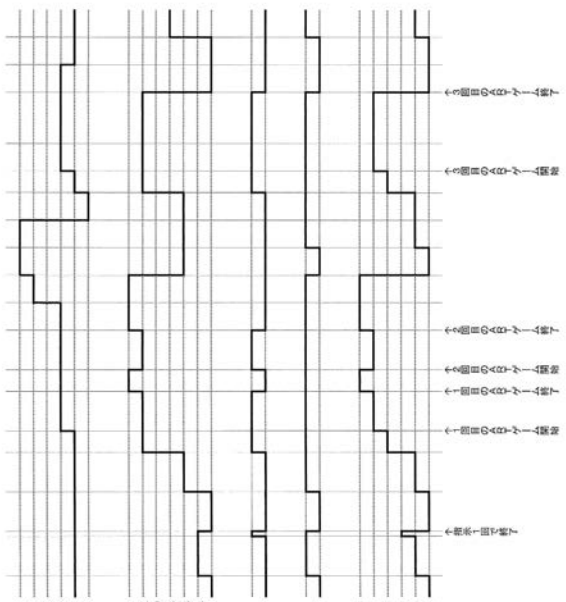
【図８８】



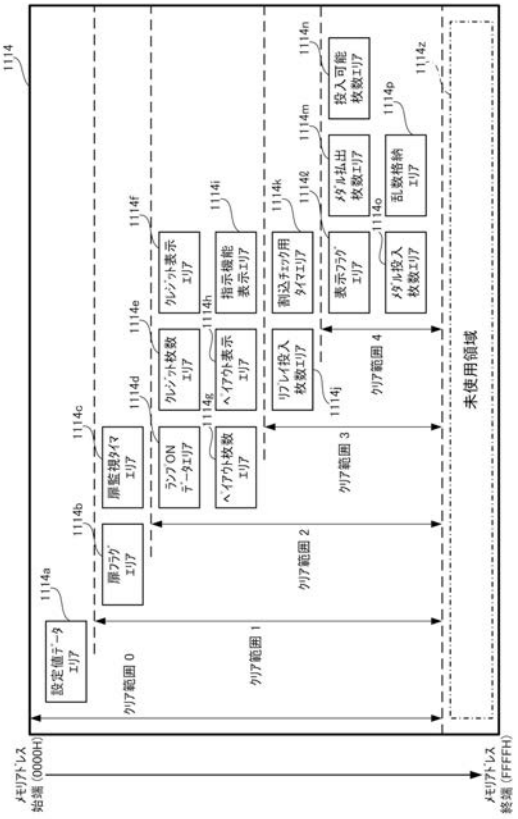
【図８９】



【図９０】



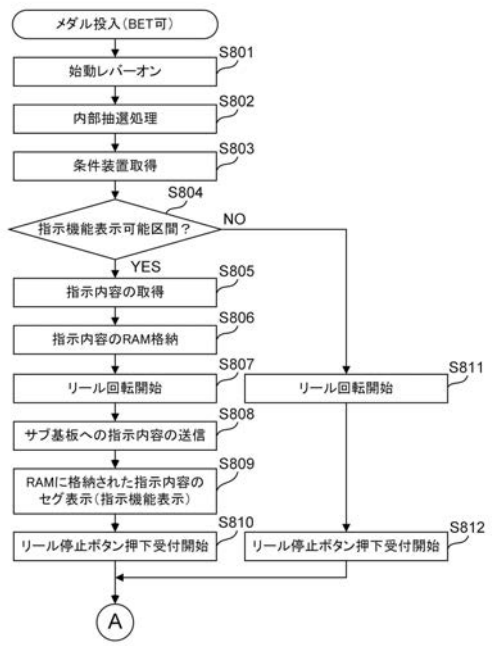
【図９１】



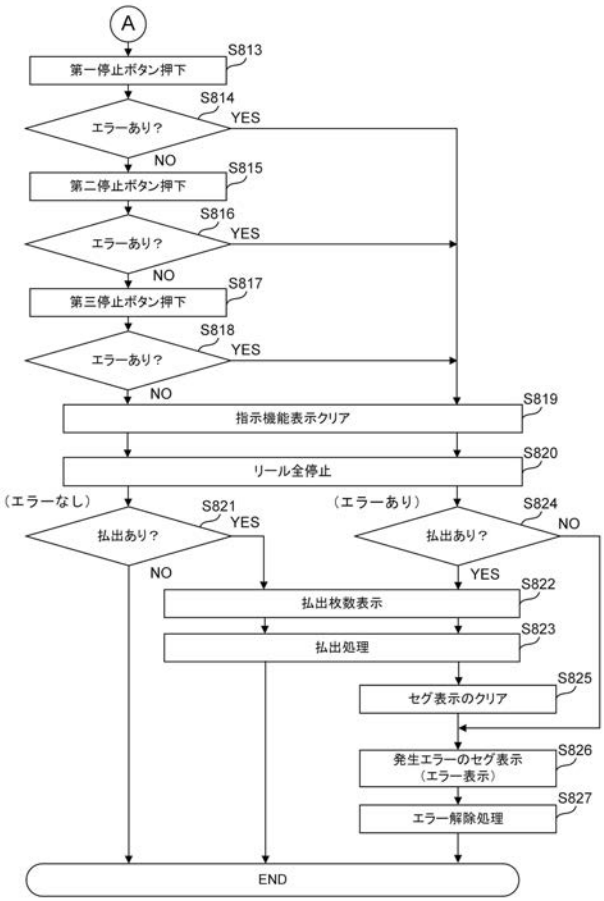
【図９２】

優先度	検出部	応答性	SEG	報知種別	報知方法 映像	音	ランプ	リセット解除
高	メイン	—	rr	RAMエラー	○	○	○	不可
	サブ	—	なし	通信異常（シリーズコードエラー時）	○	○	○	不可
		—	設定値	設定変更中	○	○	○	不可
		—	設定値	設定確認中	○	○	○	不可
	メイン	即	HF	不正払出エラー（メイン遊技非停止時）	○	○	○	可
		—	CJ	投入メダル過時間２エラー	○	○	○	可
		—	C1	メダル通過間隔時間エラー	○	○	○	可
		—	C2	メダル通過順序１エラー	○	○	○	可
		—	C3	メダル通過順序２エラー	○	○	○	可
		—	Cr	投入メダル逆行エラー	○	○	○	可
		—	CE	投入メダル過時間１エラー	○	○	○	可
		—	HJ	払出メダルジャムエラー	○	○	○	可
		—	HE	払出メダルエンプティエラー	○	○	○	可
		—	Co	補助収納庫満タンエラー	○	○	○	可
		即	HF	不正払出エラー（メイン遊技停止時）	○	○	○	可
低								

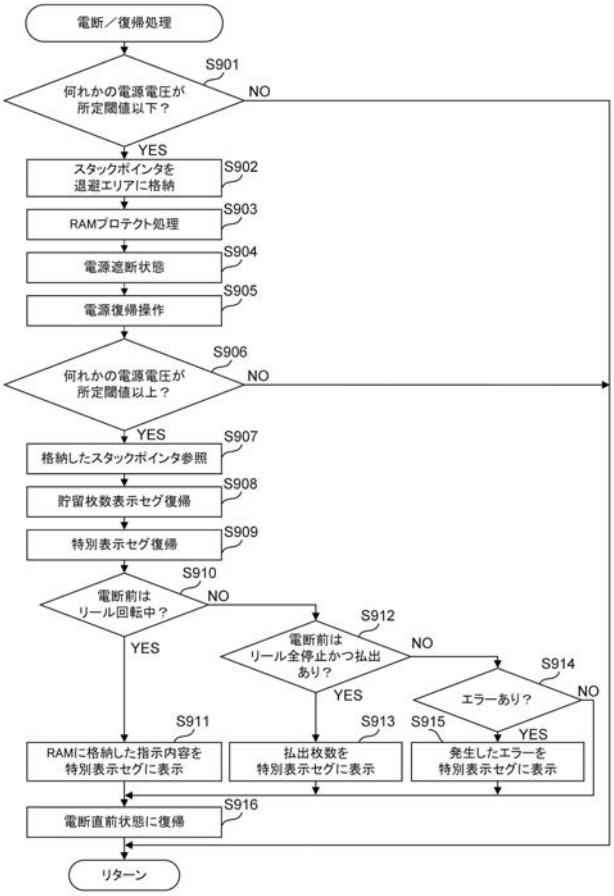
【図９３】



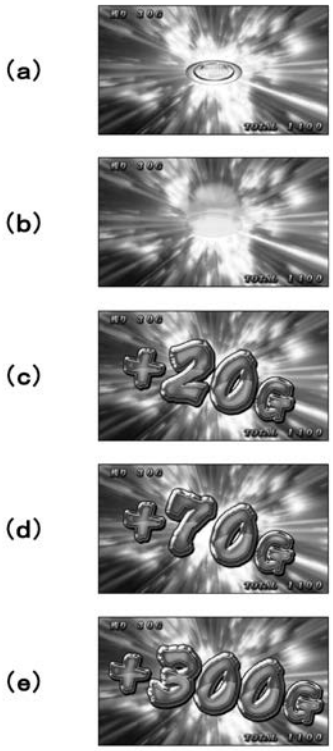
【図９４】


A
第一停止ボタン押下
S813
エラーあり？
S814
YES
NO
第二停止ボタン押下
S815
エラーあり？
S816
YES
NO
第三停止ボタン押下
S817
エラーあり？
S818
YES
NO
指示機能表示クリア
S819
リール全停止
S820
（エラーなし）
（エラーあり）
払出あり？
S821
YES
NO
払出あり？
S824
NO
YES
払出枚数表示
S822
払出処理
S823
セグ表示のクリア
S825
発生エラーのセグ表示
（エラー表示）
S826
エラー解除処理
S827
END

【図９５】


電断／復帰処理
何れかの電源電圧が
所定閾値以下？
S901
NO
YES
スタックポインタを
退避エリアに格納
S902
RAMプロテクト処理
S903
電源遮断状態
S904
電源復帰操作
S905
何れかの電源電圧が
所定閾値以上？
S906
NO
YES
格納したスタックポインタ参照
S907
貯留枚数表示セグ復帰
S908
特別表示セグ復帰
S909
電断前は
リール回転中？
S910
NO
YES
電断前は
リール全停止かつ払出
あり？
S912
NO
YES
エラーあり？
S914
NO
YES
RAMに格納した指示内容を
特別表示セグに表示
S911
払出枚数を
特別表示セグに表示
S913
発生したエラーを
特別表示セグに表示
S915
電断直前状態に復帰
S916
リターン

【図９６】


(a)
(b)
(c)
+20
(d)
+70
(e)
+300

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 AC27 AC32 BA13 BA38 BB03 BB16 BB43
BB46 BB56 CA02 CA27 CB04 CB23 CC01 CC12 CC24 CD01
CD12 CD18 CD31 CE33