

(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2014-147640

(P2014-147640A)

(43) 公開日 平成26年8月21日(2014.8.21)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 84 頁)

(21) 出願番号	特願2013-19625 (P2013-19625)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成25年2月4日 (2013.2.4)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100098729
			弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100173048
			弁理士 小椋 正幸
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

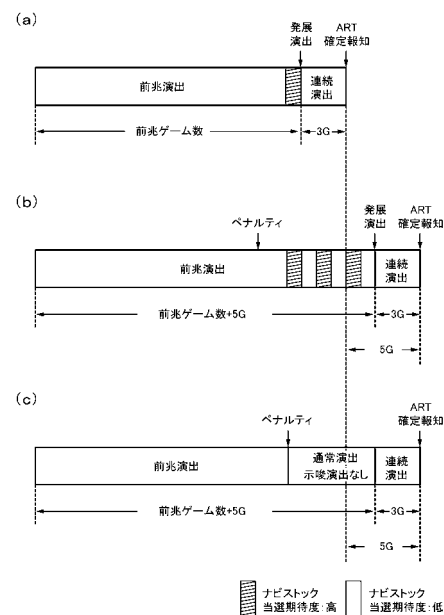
(57) 【要約】

【課題】特定演出により示唆される有利な遊技状態の可能性またはその有利度と実際に有利な遊技状態に制御される可能性またはその有利度とが整合しなくなってしまうことを防止できるスロットマシンを提供すること。

【解決手段】前兆演出中にペナルティが付与された場合には、そのゲームで前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことを規制する。

【選択図】図27

【図27】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるときに操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

所定条件が成立しているときに、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されたときに、遊技者に不利益が発生させることが可能な不利益発生手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する有利状態決定手段と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定演出を実行する期間を第 1 の期間と第 2 の期間とを含む複数種類の期間から選択する期間選択手段と、

前記有利状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出を実行した後に前記有利状態に制御する旨を報知する有利状態報知演出を実行する有利状態報知演出実行手段と、
を備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態に制御する旨が決定され、前記特定演出が実行されるときには、前記有利状態報知演出が実行された後に前記有利状態の制御を開始する特定演出後有利状態制御手段を含み、

前記期間選択手段は、前記有利状態に制御する旨が決定されているときに、前記有利状態に制御する旨が決定されていないときよりも前記第 1 の期間と前記第 2 の期間のうち前記第 1 の期間が選択される比率が高くなるように前記特定演出を実行する期間を選択し、

前記不利益発生手段は、前記有利状態に制御する旨が決定された後、前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間において前記所定条件が成立し、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されたときに、前記不利益として前記有利状態の開始を遅らせる特定不利益が発生させる特定不利益発生手段を含み、

前記有利状態報知演出実行手段は、前記特定不利益発生手段が前記有利状態の開始を遅らせるときに、前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間を延長させる期間延長手段を含み、

前記スロットマシンは、前記特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として前記第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長されることで前記特定演出を実行する期間が前記第 1 の期間または前記第 2 のうち他方の期間となることを規制する期間規制手段をさらに備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるときに操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

所定条件が成立しているときに、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されたときに、遊技者に不利益が発生させることが可能な不利益発生手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記有利状態に制御するか否かを決定する有利状態決定手段と、
前記有利状態決定手段により前記有利状態に制御する旨が決定されたときに、該有利状態の有利度を決定する有利度決定手段と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、
前記有利状態決定手段により前記有利状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出を実行する期間を第1の期間と第2の期間とを含む複数種類の期間から選択する期間選択手段と、

前記有利状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出を実行した後に前記有利状態に制御する旨を報知する有利状態報知演出を実行する有利状態報知演出実行手段と、
を備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態に制御する旨が決定され、前記特定演出が実行されるときには、前記有利状態報知演出が実行された後に前記有利状態の制御を開始する特定演出後有利状態制御手段を含み、

前記期間選択手段は、前記有利度決定手段により所定以上の有利度が決定されているときに、所定未満の有利度が決定されているときよりも前記第1の期間と前記第2の期間のうち前記第1の期間が選択される比率が高くなるように前記特定演出を実行する期間を選択し、

前記不利益発生手段は、前記有利状態に制御する旨が決定された後、前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間において前記所定条件が成立し、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されたときに、前記不利益として前記有利状態の開始を遅らせる特定不利益を発生させる特定不利益発生手段を含み、

前記有利状態報知演出実行手段は、前記特定不利益発生手段が前記有利状態の開始を遅らせるときに、前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間を延長させる期間延長手段を含み、

前記スロットマシンは、前記特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として前記第1の期間または前記第2の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長されることで前記特定演出を実行する期間が前記第1の期間または前記第2のうち他方の期間となることを規制する期間規制手段をさらに備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の識別情報が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞識別情報の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。入賞が発生する役には、メダル等の遊技用価値が付与される小役、遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役、遊技状態の移行を伴う特別役などがある。

【0003】

この種のスロットマシンでは、予め設定された操作態様にて停止操作がされたことを条

10

20

30

40

50

件に入賞させることが可能な特定役と、遊技状態に応じて禁止されている操作態様にて停止操作がされた場合に遊技者にとって不利益となるペナルティを付与するペナルティ付与手段と、を備え、ペナルティが付与された場合に、遊技者にとって有利な有利状態の開始を遅らせることにより遊技者にとって不利益を発生させるようにしたものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許第 4 5 3 0 3 4 3 号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

この種のスロットマシンにおいては、遊技者にとって有利な遊技状態の発生が決定されている可能性を示唆する特定演出を経て有利な遊技状態を発生させるものがあり、特定演出に制御される期間に応じて有利な遊技状態に制御される可能性が変化するものが考えられるが、このような特定演出の実行中において、特許文献 1 に記載のスロットマシンのように、ペナルティとして有利な遊技状態の開始を遅らせると、当初決定されていた特定演出の期間が変わることで、有利な遊技状態が期待できない状況であるにも関わらず、特定演出の期間が有利な遊技状態が期待できる期間となってしまうたり、有利な遊技状態が期待できる状況であるにも関わらず、特定演出の期間が有利な遊技状態が期待できない期間となってしまうこととなり、特定演出により示唆される有利な遊技状態の可能性と実際に有利な遊技状態に制御される可能性とが整合しなくなってしまうという問題が生じる。

20

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、特定演出により示唆される有利な遊技状態の可能性またはその有利度と実際に有利な遊技状態に制御される可能性またはその有利度とが整合しなくなってしまうことを防止できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、遊技用価値（メダル）を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

30

前記可変表示装置に表示結果を導出させるときに操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（メイン制御部 4 1 によるリールの停止制御）と、

所定条件が成立しているときに、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様（推奨停止順）以外の操作態様にて操作されたときに、遊技者に不利益（ペナルティ）を発生させることが可能な不利益発生手段（サブ制御部 9 1 によるペナルティの付与）と、

40

遊技者にとって有利な有利状態（ART）に制御する有利状態制御手段（サブ制御部 9 1 による ART の制御）と、

前記有利状態（ART）に制御するか否かを決定する有利状態決定手段（ナビストック抽選）と、

前記有利状態（ART）に制御される可能性を示唆する特定演出（前兆演出）を実行する特定演出実行手段（サブ制御部 9 1 による前兆演出の制御）と、

前記特定演出を実行する期間（前兆ゲーム数）を第 1 の期間（2 1 G・2 3 G・2 5 G・2 7 ~ 2 9 G）と第 2 の期間（2 0 G・2 2 G・2 4 G・2 6 G）とを含む複数種類の

50

期間から選択する期間選択手段（前兆ゲーム数抽選）と、

前記有利状態（ART）に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出（前兆演出）を実行した後に前記有利状態に制御する旨を報知する有利状態報知演出（ART確定報知）を実行する有利状態報知演出実行手段（サブ制御部 91 による ART 確定報知）と、
を備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態（ART）に制御する旨が決定され、前記特定演出（前兆演出）が実行されるときには、前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行された後に前記有利状態（ART）の制御を開始する特定演出後有利状態制御手段を含み、

前記期間選択手段は、前記有利状態に制御する旨が決定されているとき（ナビストックの当選時）に、前記有利状態に制御する旨が決定されていないとき（ナビストックの非当選時）よりも前記第 1 の期間と前記第 2 の期間のうち前記第 1 の期間が選択される比率が高くなるように前記特定演出を実行する期間（前兆ゲーム数）を選択し

前記不利益発生手段は、前記有利状態（ART）に制御する旨が決定された後、前記有利状態（ART）の制御が開始されるまでの期間において前記所定条件が成立し、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様（推奨停止順）以外の操作態様にて操作されたときに、前記不利益（ペナルティ）として前記有利状態（ART）の開始を遅らせる特定不利益（前兆ゲーム数の加算）を発生させる特定不利益発生手段（サブ制御部 91 による本前兆状態でのペナルティの付与）を含み、

前記有利状態報知演出実行手段は、前記特定不利益発生手段が前記有利状態（ART）の開始を遅らせるときに、前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行されるまでの期間を延長させる期間延長手段（前兆ゲーム数の加算により ART 確定報知の時期を遅らせる）を含み、

前記スロットマシンは、前記特定演出（前兆演出）が実行されている期間であり、かつ該特定演出（前兆演出）の期間として前記第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行されるまでの期間が延長される（前兆ゲーム数が加算される）ことで前記特定演出（前兆演出）を実行する期間が前記第 1 の期間または前記第 2 のうち他方の期間となることを規制する期間規制手段（サブ制御部 91 による前兆演出の中止）をさらに備えることを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御する旨が示唆される特定演出を経て有利状態に制御される場合があり、この際、有利状態に制御する旨が決定されているときに、有利状態に制御する旨が決定されていないときよりも特定演出の期間として第 1 の期間と第 2 の期間のうち第 1 の期間が選択される比率が高く設定されることで、特定演出の期間が第 1 の期間である場合に、特定演出の期間が第 2 の期間である場合よりも有利状態に制御されることが期待できるようになっている。

また、特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、所定条件が成立し、導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されることで有利状態の制御が開始されるまでの期間が延長される特定不利益が発生し、有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長された場合でも、特定演出を実行する期間が第 1 の期間または第 2 のうち他方の期間となることが規制されるので、特定不利益の発生により特定演出の期間が第 1 の期間であるか第 2 の期間であるかにより示唆される有利状態に制御される可能性と実際に有利状態に制御される可能性とが整合しなくなってしまうことを防止できる。

【0008】

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロット

10

20

30

40

50

マシン（スロットマシン１）であって、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるときに操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（メイン制御部４１によるリールの停止制御）と、

所定条件が成立しているときに、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様（推奨停止順）以外の操作態様にて操作されたときに、遊技者に不利益（ペナルティ）を発生させることが可能な不利益発生手段（サブ制御部９１によるペナルティの付与）と、

遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ）に制御する有利状態制御手段（サブ制御部９１によるＡＲＴの制御）と、

前記有利状態（ＡＲＴ）に制御するか否かを決定する有利状態決定手段（ナビストック抽選）と、

前記有利状態決定手段により前記有利状態（ＡＲＴ）に制御する旨が決定されたときに、該有利状態の有利度（ナビストック数）を決定する有利度決定手段（ナビストック抽選）と、

前記有利状態（ＡＲＴ）に制御される可能性を示唆する特定演出（前兆演出）を実行する特定演出実行手段（サブ制御部９１による前兆演出の制御）と、

前記有利状態決定手段により前記有利状態（ＡＲＴ）に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出（前兆演出）を実行する期間を第１の期間（２１Ｇ・２３Ｇ・２５Ｇ・２７～２９Ｇ）と第２の期間（２０Ｇ・２２Ｇ・２４Ｇ・２６Ｇ）とを含む複数種類の期間から選択する期間選択手段（前兆ゲーム数抽選）と、

前記有利状態（ＡＲＴ）に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出（前兆演出）を実行した後に前記有利状態に制御する旨を報知する有利状態報知演出（ＡＲＴ確定報知）を実行する有利状態報知演出実行手段（サブ制御部９１によるＡＲＴ確定報知）と、

を備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態（ＡＲＴ）に制御する旨が決定され、前記特定演出（前兆演出）が実行されるときには、前記有利状態報知演出（ＡＲＴ確定報知）が実行された後に前記有利状態（ＡＲＴ）の制御を開始する特定演出後有利状態制御手段を含み、

前記期間選択手段は、前記有利度決定手段により所定以上（３以上）の有利度（ナビストック数）が決定されているときに、所定未満（３未満）の有利度（ナビストック数）が決定されているときよりも前記第１の期間と前記第２の期間のうち前記第１の期間が選択される比率が高くなるように前記特定演出を実行する期間（前兆ゲーム数）を選択し、

前記不利益発生手段は、前記有利状態（ＡＲＴ）に制御する旨が決定された後、前記有利状態（ＡＲＴ）の制御が開始されるまでの期間において前記所定条件が成立し、前記導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様（推奨停止順）以外の操作態様にて操作されたときに、前記不利益（ペナルティ）として前記有利状態（ＡＲＴ）の開始を遅らせる特定不利益（前兆ゲーム数の加算）を発生させる特定不利益発生手段（サブ制御部９１による本前兆状態でのペナルティの付与）を含み、

前記有利状態報知演出実行手段は、前記特定不利益発生手段が前記有利状態（ＡＲＴ）の開始を遅らせるときに、前記有利状態報知演出（ＡＲＴ確定報知）が実行されるまでの期間を延長させる期間延長手段（前兆ゲーム数の加算によりＡＲＴ確定報知の時期を遅らせる）を含み、

前記スロットマシンは、前記特定演出（前兆演出）が実行されている期間であり、かつ該特定演出（前兆演出）の期間として前記第１の期間または前記第２の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出（ＡＲＴ確定報知）が実行されるまでの期間が延長される（前兆ゲーム数が加算される）ことで前記特定演出（前兆演出）を実行する期間が前記第１の期間または前記第２のうち他方の期間となることを規制する期間規制手段（サブ制御部９１による前兆演出の中止）をさらに備えることを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、有利状態に制御する旨が示唆される特定演出を経て有利状態に制御される場合があり、この際、有利状態に制御する旨が決定され、該有利状態の有利度として所定以上の有利度が決定されているときに、所定未満の有利度が決定されているときよりも特定演出の期間として第１の期間と第２の期間のうち第１の期間が選択される比率が高く設定されることで、特定演出の期間が第１の期間である場合に、特定演出の期間が第２の期間である場合よりも有利状態の有利度が所定以上であることが期待できるようになっている。

また、特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として第１の期間または前記第２の期間の一方の期間が選択されているときに、所定条件が成立し、導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されることで有利状態の制御が開始されるまでの期間が延長される特定不利益が発生し、有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長された場合でも、特定演出を実行する期間が第１の期間または第２のうち他方の期間となることが規制されるので、特定不利益の発生により特定演出の期間が第１の期間であるか第２の期間であるかにより示唆される有利状態の有利度と実際の有利状態の有利度とが整合しなくなってしまうことを防止できる。

【０００９】

尚、請求項１、２において導出操作手段の操作態様とは、導出操作手段の操作タイミングでも良いし、導出操作手段の操作順でも良いし、これらの組み合わせでも良い。

また、請求項１、２において所定条件に応じた操作態様とは、複数の条件に対して一律に決められた操作態様でも良いし、遊技状態、事前決定手段の決定結果、操作態様の報知の有無などの条件に応じて決められた操作態様でも良い。また、所定条件は、事前決定手段の決定結果、操作態様の報知の有無、有利状態以外の有利上などの条件が該当する。

また、請求項１、２において遊技者にとって有利な有利状態とは、遊技者にとって有利な表示結果が導出される確率、遊技者にとって有利な表示結果の導出が許容される確率が通常状態よりも高くなったり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知されること等により遊技者にとって有利となる状態など、遊技用価値が付与される期待値が通常よりも高まることで遊技者にとって有利となる遊技状態でも良いし、遊技者にとって有利な特典（有利状態へ移行させることが可能となる権利、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利状態か否かが報知される権利等）が付与される確率が通常よりも高まる遊技状態、特典が付与された場合にその有利度が通常よりも高まる遊技状態など、遊技用価値が付与される期待値以外で遊技者にとって有利となる遊技状態でも良い。

また、請求項１、２において有利状態制御手段は、有利状態に制御する旨が決定された場合に、その後、少なくとも特定演出を経て有利状態に制御する構成であれば良く、有利状態に制御する旨が決定された後、必ず特定演出を経て有利状態に制御する構成でも良いし、有利状態に制御する旨が決定された後、特定演出を経て有利状態に制御する場合と、特定演出を経ずに有利状態に制御する場合と、の双方を備える構成でも良い。

また、請求項１、２において期間選択手段が選択する特定演出が実行される期間は、少なくとも第１の期間と第２の期間とを含む構成であれば良く、第１の期間、第２の期間以外の期間を含む３種類以上の期間からいずれかの期間を特定演出が実行される期間として選択する構成としても良い。

また、請求項１、２において期間規制手段は、前記特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として前記第１の期間または前記第２の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長されることで前記特定演出を実行する期間が前記第１の期間または前記第２のうち他方の期間となるときに、該実行中の特定演出を中止することで前記特定演出を実行する期間が前記第１の期間または前記第２のうち他方の期間となることを規制する構成でも良いし、該実行中の特定演出の期間が前記第１の期間または前記第２の期間のうち一方の期間となるように特定演出の期間を変更することで前記特定演出を実行する期間が前記第１の期間または前記第２のうち他方の期間となることを規制する構成でも良い。

また、請求項 2 における有利状態の有利度とは、入賞の発生が許容される確率、所定ゲーム数毎に有利状態が継続する確率、有利状態に制御されるゲーム数、所定ゲーム数にわたり有利状態が継続する権利数、遊技者にとって有利な情報が報知されるか否かの確率、遊技者にとって有利な情報が報知される権利数などが該当し、有利度が高いとは、これらの確率やゲーム数、権利数が遊技者にとって有利となるように優遇されることである。

また、請求項 2 において有利状態決定手段と、有利度決定手段と、は別個の抽選手段により構成されていても良いし、有利状態決定手段と、有利度決定手段と、が 1 の抽選手段、すなわち有利状態に制御するか否かの決定と、有利状態の有利度と、を一度に決定する抽選手段により構成されていても良い。

【0010】

10

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシンであって、

前記期間規制手段は、前記特定演出（前兆演出）が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として前記第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、少なくとも前記期間延長手段により前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行されるまでの期間が延長される（前兆ゲーム数が加算される）ことで前記特定演出（前兆演出）を実行する期間が前記第 1 の期間または前記第 2 のうち他方の期間となるときには、該実行中の特定演出（前兆演出）を中止する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、特定不利益の発生により有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長された場合でも、特定演出が中止されることで特定演出の期間が第 1 の期間であるか第 2 の期間であるかにより示唆される有利状態に制御される可能性または有利状態の有利度と実際に有利状態に制御される可能性または有利状態の有利度とが整合しなくなってしまうことを防止できる。また、特定演出の期間が第 1 の期間または第 2 の期間のうち他方の期間となるときに実行中の特定演出を中止するのみで済むので特定演出を実行する期間が第 1 の期間または第 2 のうち他方の期間となることを防止する制御が複雑とならない。

20

【0011】

本発明の手段 2 に記載のスロットマシンは、手段 1 に記載のスロットマシンであって、前記期間規制手段は、前記特定演出（前兆演出）が実行されている期間であり、かつ該特定演出の期間として前記第 1 の期間または前記第 2 の期間の一方の期間が選択されているときに、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行されるまでの期間が延長される（前兆ゲーム数が加算される）ときには、前記特定演出（前兆演出）を実行する期間が前記第 1 の期間または前記第 2 のうち他方の期間とならないときにも、該実行中の特定演出（前兆演出）を中止する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定不利益の発生により有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長された場合には、必ず特定演出が中止されるので、特定不利益が発生したことが明確となり、所定条件が成立しているときに遊技者に対して該所定条件に応じた操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。

40

【0012】

本発明の手段 3 に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1 または 2 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定演出（前兆演出）とは別に前記有利状態（ART）に制御されている可能性を示唆する有利状態示唆演出（示唆演出）を実行する有利状態示唆演出実行手段（サブ制御部 91 による示唆演出の実行）を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記期間延長手段により前記有利状態報知演出（ART 確定報知）が実行されるまでの期間が延長された期間（ペナルティにより加算されたゲーム数）において前記有利状態示唆演出（示唆演出）の実行を制限する

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態示唆演出が実行されないことにより特定不利益が発生したことが明確となり、所定条件が成立しているときに遊技者に対して該所定条件に応じた操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。

尚、有利状態示唆演出実行手段は、前記期間延長手段により延長された期間だけ前記有利状態示唆演出の実行を制限する構成としても良いし、前記期間延長手段により延長された期間が経過した後も前記有利状態報知演出が実行されるまで前記有利状態示唆演出の実行を制限する構成としても良い。

【0013】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、手段3に記載のスロットマシンであって、前記有利状態示唆演出実行手段は、前記期間延長手段により延長された期間（ペナルティにより加算されたゲーム数）が経過した後も前記有利状態報知演出（ART確定報知）が実行されるまで前記有利状態示唆演出（示唆演出）の実行を制限する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定不利益の発生により有利状態報知演出が実行されるまでの期間が延長された場合には、前記有利状態報知演出が実行されるまで有利状態示唆演出が実行されることなく有利状態に制御されることとなるので、有利状態の開始に意外性を持たせることができる。

【0014】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（リプレイGR3～6）であり、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が特定の操作態様（推奨停止順）にて操作されたときに第1の表示結果（通常リプレイ）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定の操作態様以外の操作態様（中リールまたは右リールを第1停止とする停止順）にて操作されたときに前記第1の表示結果よりも遊技者にとって有利な第2の表示結果（昇格リプレイ）を導出させる制御を行う特定結果時導出制御手段を含み、

30

前記特定不利益発生手段は、前記有利状態（ART）に制御する旨が決定された後、前記有利状態（ART）の制御が開始されるまでの期間において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果（リプレイGR3～6）であり、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定の操作態様以外の操作態様（中リールまたは右リールを第1停止とする停止順）にて操作されたときに、前記有利状態（ART）の開始を遅らせる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立しているときに、導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様にて操作されることで遊技者にとって有利となる場合のみ特定不利益が発生するので、必要以上に遊技者に不利益となることがない。

40

【0015】

本発明の手段6に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能であり、

前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

50

前記可変表示領域に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する
事前決定手段を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果（左ベル）であるときに
前記識別情報が変動表示されている複数の前記可変表示領域のうち該所定結果に応じた前
記可変表示領域（左リール）に対応する導出操作手段が操作される所定の操作態様（左リ
ールを第 1 停止とする停止順）によって前記導出操作手段が操作されることにより当該可
変表示領域（左リール）に所定操作時表示結果を導出し、その後に残りの前記可変表示領
域（中リール、右リール）に対応する前記導出操作手段が操作されて全ての前記可変表示
領域に表示結果が導出されたときには所定表示結果の組合せ（右下がりベルの組み合わせ）
を導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（左ベル）であるときに前記導
出操作手段が前記所定の操作態様以外の操作態様（中リールまたは右リールを第 1 停止と
する停止順）によって操作され、その後に残りの前記可変表示領域に対応する導出操作手
段が操作されて全ての前記可変表示領域に表示結果が導出されたときには前記所定表示結
果の組合せ（右下がりベルの組み合わせ）を導出せず、

前記所定操作時表示結果は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（左ベル）以
外の決定結果でありかつ前記所定操作時表示結果が導出される前記可変表示領域（左リ
ール）に対応する導出操作手段が操作されたときにも当該可変表示領域（左リール）に表
示される表示結果であり、

前記スロットマシンは、

前記所定表示結果の組合せの導出可能性がある旨を示唆する第 1 所定演出（入賞表示結
果示唆画面）を実行する第 1 所定演出実行制御及び前記所定表示結果の組合せの導出可
能性が前記第 1 所定演出よりも高い旨を示唆する第 2 所定演出（入賞表示結果確定画面）を
実行する第 2 所定演出実行制御を行う所定演出制御手段（サブ制御部 9 1 による内部当選
示唆演出の制御）をさらに備え、

前記所定演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（左ベル）とな
りかつ前記第 1 所定演出実行制御を行った後に、前記導出操作手段が前記所定の操作態様
（推奨停止順）によって操作されたときは前記第 2 所定演出実行制御を行い、前記導出操
作手段が前記所定の操作態様以外の操作態様（中リールまたは右リールを第 1 停止とする
停止順）によって操作されたときは前記第 2 所定演出実行制御を行わずに特殊制御を行う
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定表示結果の組合せが表示されない操作態様で導出操作手段が操
作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止
することができる。

尚、第 2 所定演出は、所定表示結果が確実に導出されること（すなわち、所定表示結果
の組合せの導出可能性が 100% であること）を示唆しても良いし、所定表示結果の組合
せが第 1 所定演出よりも高い割合で導出されることを示唆しても良い。

【0016】

本発明の手段 7 に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1～6 のいずれかに記
載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する
事前決定手段と、

第 1 の遊技状態（準備状態）と前記第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の
遊技状態（ART）を含む遊技状態に制御する遊技状態制御手段（サブ制御部 9 1 による
遊技状態の制御）と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果（リプレイ GR 1 1～1
5）であり、前記導出操作手段が所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）にて
操作されたときに前記第 2 の遊技状態（ART）に移行させるための所定表示結果（特殊
リプレイ）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段が前記所定の操作態様以外の操
作態様（転落リプレイが入賞する停止順）にて操作されたときに前記所定表示結果以外の表

示結果（転落リプレイ）を導出させる所定時導出制御手段を含み、

前記スロットマシンは、前記第１の遊技状態（準備状態）で前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイGR１１～１５）となったときに、前記所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）を報知する所定操作態様報知手段（ナビ演出）をさらに備え、

前記不利益発生手段は、前記所定操作態様報知手段により前記所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）が報知されたにも関わらず前記所定の操作態様以外の操作態様（転落リプレイが入賞する停止順）にて前記導出操作手段が操作されたときに、その後の遊技において前記所定表示結果（特殊リプレイ）が導出されて前記第２の遊技状態（ART）に移行させることを含む特別条件が成立するまで前記不利益（ペナルティ）を発生させる

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立しているときに、導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様で導出操作手段が操作されたときに前記不利益を一定期間発生させることによる不具合を解消することができる。

【００１７】

本発明の手段８に記載のスロットマシンは、請求項１、２、手段１～６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

20

第１の遊技状態（準備状態）と前記第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態（ART）を含む遊技状態に制御する遊技状態制御手段（サブ制御部９１による遊技状態の制御）と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果（リプレイGR１１～１５）であり、前記導出操作手段が所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）にて操作されたときに前記第２の遊技状態（ART）に移行させるための所定表示結果（特殊リプレイ）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段が前記所定の操作態様以外の操作態様（転落リプレイが入賞する停止順）にて操作されたときに前記所定表示結果以外の表示結果（転落リプレイ）を導出させる所定時導出制御手段を含み、

30

前記スロットマシンは、前記第１の遊技状態（準備状態）で前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイGR１１～１５）となったときに、前記所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）を報知する所定操作態様報知手段（ナビ演出）をさらに備え、

前記不利益発生手段は、前記所定操作態様報知手段により前記所定の操作態様（特殊リプレイが入賞する停止順）が報知されたにも関わらず前記所定の操作態様以外の操作態様（転落リプレイが入賞する停止順）にて前記導出操作手段が操作されたときに、その後の遊技において前記報知（特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出）が行われるまでは、前記不利益（ペナルティ）を発生させる

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、所定条件が成立しているときに、導出操作手段が該所定条件に応じた操作態様以外の操作態様で導出操作手段が操作されたときに不利益を一定期間発生させることによる不具合を解消することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】本発明が適用された実施例１のスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

50

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

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

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

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

【図 10】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 11】遊技状態の概要を示す図である。

10

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

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

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

【図 15】抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 16】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 17】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

20

【図 18】ARTの制御の流れを示すフローチャートである。

【図 19】ナビストック抽選の当選確率を示す図である。

【図 20】ナビストック抽選の当選確率等を示す図である。

【図 21】上乗せ抽選のテーブル別の平均ゲーム数を示す図である。

【図 22】ペナルティの付与期間が一定ゲーム数のときに生じる不具合について説明する図である。

【図 23】内部当選示唆演出を実行したゲームで推奨停止順以外の停止順にて停止操作された場合に行う特殊制御の具体例について説明する図である。

【図 24】前兆演出の実行状況を示す図である。

【図 25】前兆ゲーム数抽選の当選確率を示す図である。

30

【図 26】本前兆状態におけるペナルティの発生条件及びペナルティの内容を示す図である。

【図 27】前兆演出中にペナルティが発生した場合の制御状況を示す図である。

【図 28】前兆演出中にペナルティが発生した場合の制御状況の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

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

【実施例】

【0020】

40

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、図 2 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0021】

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

【0022】

50

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7 (図中網掛け 7)」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 2 1 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

前面扉 1 b における各リール 2 L、2 C、2 R に対応する位置には、リール 2 L、2 C、2 R を前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓 3 が設けられており、該透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

20

【 0 0 2 6 】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット (遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数) を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数 (本実施例ではいずれの遊技状態においても 3) を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する (クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる) 際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

40

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

50

中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1 (図 4 参照) が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R (図 4 参照) がそれぞれ設けられている。

【 0 0 3 0 】

また、前面扉 1 b におけるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の下方には、スロットマシン 1 のタイトルや後述する配当表 1 などが印刷された下部パネルが設けられている。

10

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b の内側には、図 2 に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3 (図 4 参照)、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の B B 終了時に打止状態 (リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態) に制御する打止機能の有効 / 無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述の B B 終了時に自動精算処理 (クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算 (返却) する処理) に制御する自動精算機能の有効 / 無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a 側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0 (図 4 参照)、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 (図 4 参照) を有するメダルセクタ 2 9、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5 (図 4 参照) が設けられている。

20

【 0 0 3 2 】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R (図 4 参照)、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R (図 4 参照) からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0 (図 4 参照)、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b (図 4 参照)、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c (図 4 参照) からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

30

【 0 0 3 3 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a (図 4 参照) が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

40

【 0 0 3 4 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率 (出玉率) の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を o n / o f f する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投

50

入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず 3 枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ライン L N が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【 0 0 3 6 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L N のみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【 0 0 3 7 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 4 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 4 は、これら無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン L N に揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ (例えば、ベル - ベル - ベル) が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 1、リール 2 L の下段、リール 2 C の下段、リール 2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

【 0 0 3 8 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

【 0 0 3 9 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組み合わせ (以下、役とも呼ぶ) が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 (本実施例では 5 0) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 (図 1 参照) から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【 0 0 4 0 】

尚、本実施例では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールが 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としても良く、2 以上のリールを用いた構成においては、2 以上の全てのリールに導出された表示結果の組み合わせに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。

【 0 0 4 1 】

また、本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms (ミリ秒) である。

【0042】

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

10

【0043】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

20

【0044】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0045】

電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 41 からサブ制御部 91 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 90 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 41 からコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 41 からコマンドを送信するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまうことがない。尚、演出制御基板に対して電源を供給する電源供給ラインが遊技制御基板 40 を介さず、電源基板 101 から演出制御基板 90 に直接接続され、電源基板 101 から演出制御基板 90 に対して直接電源が供給される構成としても良い。

30

40

【0046】

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

【0047】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36 a、自動精算スイッチ 36 b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33 L、33 C、33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット

50

／設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0048】

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

【0049】

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

【0050】

メイン制御部 41 は、1チップマイクロコンピュータにて構成され、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 41b、ワークメモリとして使用される RAM 41c、プログラムに従って制御動作を行う CPU 41a が内蔵されており、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【0051】

また、メイン制御部 41 において CPU 41a が ROM 41b に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部 41（または CPU 41a）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 41a がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、後述するサブ制御部 91 についても同様である。

【0052】

また、RAM 41c は、その一部または全部がバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、スロットマシン 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 41c の一部または全部の内容は保存される。そして、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させることが可能となる。尚、本実施例では、RAM 41c の全部が、電源バックアップされるようになっている。

30

【0053】

制御用クロック生成回路 42 は、メイン制御部 41 の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロック CLK を生成する。制御用クロック生成回路 42 により生成された制御用クロック CLK は、例えば、後述する図 5 に示すようなメイン制御部 41 の制御用外部クロック端子を介してクロック回路 502 に供給される。乱数用クロック生成回路 43 は、メイン制御部 41 の外部にて、制御用クロック CLK の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック RCLK を生成する。乱数用クロック生成回路 43 により生成された乱数用クロック RCLK は、例えば、後述する図 5 に示すようなメイン制御部 41 の乱数用外部クロック端子（RCK 端子）を介して乱数回路 508a、508b に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路 43 により生成される乱数用クロック RCLK の発振周波数は、制御用クロック生成回路 42 により生成される制御用クロック CLK の発振周波数以下となるようにすれば良い。あるいは、乱数用クロック生成回路 43 により生成される乱数用クロック RCLK の発振周波数は、制御用クロック生成回路 42 により生成される制御用クロック CLK の発振周波数よりも高周波となるようにしても良い。

40

【0054】

50

尚、本実施例では、乱数用クロック生成回路 4 3 から専用の乱数用クロック R C L K を乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b に入力する場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、専用のクロックを用いるのではなく、制御用クロック生成回路 4 2 からの制御用クロック C C L K をメイン制御部 4 1 内部で乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b に入力させるように構成しても良い。この場合、例えば、制御用クロック C C L K を分周した信号を用いて乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b 内蔵の乱数カウンタ（後述する乱数生成回路 5 2 5 a , 5 2 5 b ）を更新させるようにしても良い。また、この場合、乱数用クロック生成回路 4 3 は遊技制御基板 4 0 上に設けなくても良い。

【0055】

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送する。L E D 駆動回路は、メイン制御部 4 1 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D に伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。

【0056】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、図 5 に示すメイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、照合用ブロック 5 0 3 と、固有情報記憶回路 5 0 4 と、演算回路 5 0 5 と、リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 と、C P U (Central Processing Unit) 5 6 と、R O M (Read Only Memory) 5 4 と、R A M (Random Access Memory) 5 5 と、フリーランカウンタ回路 5 0 7 と、乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b と、タイマ回路 5 0 9 と、割り込みコントローラ 5 1 0 と、パラレル入力ポート 5 1 1 と、シリアル通信回路 5 1 2 と、パラレル出力ポート 5 1 3 と、アドレスデコード回路 5 1 4 と、を備えて構成される。

【0057】

メイン制御部 4 1 が搭載する乱数回路には、8 ビット乱数を発生させる 8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、16 ビット乱数を発生させる 16 ビット乱数回路 5 0 8 b とがある。尚、図 5 に示す例では、8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、16 ビット乱数を発生させる 16 ビット乱数回路 5 0 8 b とが 1 つずつ図示されているが、メイン制御部 4 1 は、8 ビット乱数回路 5 0 8 a と、16 ビット乱数を発生させる 16 ビット乱数回路 5 0 8 b とを、それぞれ 4 回路（4 チャンネル）ずつ搭載している。

【0058】

リセット / 割り込みコントローラ 5 0 6 は、指定エリア外走行禁止（I A T）回路 5 0 6 a とウォッチドッグタイマ（W D T）5 0 6 b とを備える。I A T 回路 5 0 6 a は、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出すると I A T 発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ 5 0 6 b は、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

【0059】

外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 0 】

クロック回路 5 0 2 は、例えば制御用外部クロック端子 E X に入力される発振信号を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。尚、生成された内部システムクロックは、外部出力端子 (C L K O 端子) から外部に出力される。

【 0 0 6 1 】

照合用ブロック 5 0 3 は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。

【 0 0 6 2 】

固有情報記憶回路 5 0 4 は、例えばメイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路 5 0 4 は、R O M コード、チップ個別ナンバー、I D ナンバーといった 3 種類の固有情報を記憶する。R O M 4 1 b コードは、R O M 4 1 b の所定領域における記憶データから生成される 4 バイトの数値であり、生成方法の異なる 4 つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部 4 1 の製造時に付与される 4 バイトの番号であり、メイン制御部 4 1 を構成するチップ毎に異なる数値を示している。I D ナンバーは、メイン制御部 4 1 の製造時に付与される 8 バイトの番号であり、メイン制御部 4 1 を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、I D ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路 5 0 4 は、例えば R O M 4 1 b の所定領域を用いることなどにより、R O M 4 1 b に含まれるようにしても良い。あるいは、固有情報記憶回路 5 0 4 は、例えば C P U 4 1 a の内蔵レジスタを用いることなどにより、C P U 4 1 a に含まれるようにしても良い。

【 0 0 6 3 】

演算回路 5 0 5 は、乗算及び除算を行う回路である。

【 0 0 6 4 】

リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 は、メイン制御部 4 1 の内部や外部にて発生する各種リセット、割込み要求を制御するためのものである。リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子 X S R S T に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生するリセットである。尚、本実施例では、リセット設定 (K R E S) の設定により、ウォッチドッグタイマ (W D T) のタイムアウト信号が発生したときや、指定エリア外走行禁止 (I A T) が発生したときにも、システムリセットが発生することがある。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ (W D T) のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止 (I A T) が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。

【 0 0 6 5 】

リセット / 割込みコントローラ 5 0 6 が制御する割込みには、ノンマスカブル割込み N M I とマスカブル割込み I N T が含まれている。ノンマスカブル割込み N M I は、C P U 4 1 a の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子 X N M I (入力ポート P I 6 と兼用) に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込みである。マスカブル割込み I N T は、C P U 4 1 a の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可 / 禁止できる割込みであり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスカブル割込み I N T の要因としては、外部マスカブル割込み端子 X I N T (入力ポート P I 5 と兼用) に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、タイマ回路 5 0 9 にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路 5 1 2 にてデータ受信またはデータ送信による割込み要因が発生したこと、乱数回路 5 0 8 a , 5 0 8 b にて乱数値となる数値データの取込による割込み要因が発生したことなど、複数種類の割込み要因があらかじめ定められていれば良い。

【 0 0 6 6 】

C P U 4 1 a は、R O M 4 1 b から読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム

10

20

30

40

50

(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU41aがROM41bから固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU41aがRAM41cに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU41aがRAM41cに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU41aが外部バスインタフェース501やパラレル入力ポート511、シリアル通信回路512などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU41aが外部バスインタフェース501やシリアル通信回路512、パラレル出力ポート513などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

10

【0067】

ROM41bには、ユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【0068】

RAM41cは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM41cの少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシン1への電力供給が停止しても、所定期間はRAM41cの少なくとも一部の内容が保存される。

【0069】

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

20

【0070】

乱数回路508a, 508bは、8ビット乱数や16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路508a, 508bのうち16ビット乱数回路508bが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数、後述するフリーズ抽選用の乱数、後述する成功回数抽選用の乱数として用いられる。尚、CPU41aは、乱数回路508a, 508bから抽出した数値データに基づき、乱数回路508a, 508bとは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工あるいは更新することで、遊技に用いられる乱数値の全部または一部を示す数値データをカウントするようにしても良い。あるいは、CPU41aは、乱数回路508a, 508bを用いることなく、ソフトウェアによって大当たり判定用乱数などの乱数値を示す数値データの一部をカウント(更新)するようにしても良い。一例として、ハードウェアとなる乱数回路508a, 508bからCPU41aにより抽出された数値データを、ソフトウェアにより加工することで、内部抽選用乱数を示す数値データが更新され、それ以外の乱数値(例えば、後述するフリーズ抽選用の乱数や後述する成功回数抽選用の乱数等)を示す数値データは、CPU41aがランダムカウンタなどを用いてソフトウェアにより更新すれば良い。

30

【0071】

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

40

【0072】

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

【0073】

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

50

【 0 0 7 4 】

シリアル通信回路 5 1 2 は、外部に対する入出力において非同期シリアル通信を行う回路である。尚、メイン制御部 4 1 は、シリアル通信回路 5 1 2 として、送受信両用の 1 チャンネルの回路と、送信用のみの 3 チャンネルの回路とを備える。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、パラレル出力ポート 5 1 3 を介してサブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート 5 1 3 を介してサブ制御部 9 1 に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路 5 1 2 を介してサブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。

【 0 0 7 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態がパラレル入力ポート 5 1 1 から入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これらパラレル入力ポート 5 1 1 から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 7 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、タイマ回路 5 0 9 にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 （図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサ

10

20

30

40

50

ブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 8 3 】

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

10

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

20

【 0 0 8 6 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

30

【 0 0 8 7 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

40

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バッ

50

クアップ電源が供給されている間は、RAM 91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0090】

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

【0091】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM 41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM 41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0092】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM 41cから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0093】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理(メイン)を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタを後述するRAM 41cのスタックに退避し、RAM 41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施例では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM 41cに格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM 41cの該当する領域(本実施例では、全ての領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0094】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてRAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操

10

20

30

40

50

作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【 0 0 9 5 】

尚、本実施例では、R A M 4 1 c に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部 4 1 は、電源投入時において R A M 4 1 c のデータが正常であると判定した場合に、R A M 4 1 c の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、R A M 4 1 c に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

10

【 0 0 9 6 】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【 0 0 9 7 】

また、サブ制御部 9 1 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 9 8 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に電断処理（サブ）を実行する。電断処理（サブ）では、レジスタを後述する R A M 9 1 c のスタックに退避し、R A M 9 1 c にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データを格納するとともに、R A M 9 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 となるように R A M パリティ調整用データを計算し、R A M 9 1 c に格納する処理を行うようになっている。

20

【 0 0 9 8 】

そして、サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づいて R A M パリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、R A M パリティが 0 であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、R A M 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 9 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M パリティが 0 でない場合（ 1 の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 9 1 c を初期化するようになっている。この場合、メイン制御部 4 1 と異なり、R A M 9 1 c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

30

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

尚、本実施例では、R A M 9 1 c に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブ制御部 9 1 は、電源投入時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判定した場合に、R A M 9 1 c の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、R A M 9 1 c に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

40

【 0 1 0 1 】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状

50

態を復帰させる構成であれば良く、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【0102】

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM41cの格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0103】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

20

【0104】

本実施例においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がonの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、BB終了時、設定キースイッチ37がoffの状態での起動時でRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の5つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

【0105】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

30

【0106】

尚、本実施例では、初期化1を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

40

【0107】

本実施例のロットマシン1は、前述のように遊技状態(RT0~5、RB、BB(RB))に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

【0108】

50

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが RAM 4 1 c に設定されている必要がある。

10

【0109】

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

【0110】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0 ~ 65535 の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路 508 b により生成され、乱数回路 508 b の乱数値レジスタに格納されている値を RAM 4 1 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態及び RT の種類、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

20

【0111】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態、現在の RT の種別及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 65536）で役が当選することとなる。

30

【0112】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを RAM 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【0113】

尚、本実施例の内部抽選では、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される構成であるが、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値から順次減算し、減算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される構成としても良い。

50

【 0 1 1 4 】

また、本実施例では、抽選対象役毎に当選と判定される判定値の数である判定値数を定めておくとともに、抽選対象役毎に判定値数を乱数値に順次加算（減算）し、オーバーフローした場合に、判定値数に対応する役の当選を判定する構成であるが、抽選対象役毎に当選と判定される乱数値の範囲を定めておくとともに、乱数値が属する範囲に対応する役の当選を判定する構成としても良い。

【 0 1 1 5 】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。

【 0 1 1 6 】

メイン制御部 4 1 は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 4 1 b A に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

10

20

30

40

50

位置から 0 ~ 20 の領域番号が割り当てられている。一方、1 リールに配列された図柄数も 21 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 20 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 20 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 20 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0121】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

10

【0122】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

20

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして 1 つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして 1 つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及

50

びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0126】

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

10

【0127】

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

20

【0128】

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

30

【0129】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

40

【0130】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場

50

合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール 2 L、2 C、2 R のいずれについても 5 図柄以内、すなわち 4 コマ以内の間隔で配置されており、4 コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

本実施例においてメイン制御部 41 は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1 ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が所定の規制時間（本実施例では 4 . 1 秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から所定の規制時間が経過していれば、その時点で当該ゲームにおけるリールの回転を開始させる。

【0134】

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

【0135】

すなわちメイン制御部 41 は、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過していない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、1 ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制するようになっている。

【0136】

尚、本実施例では、前のゲームにおけるリールの回転開始から所定の規制時間が経過し

ていない場合には、この所定の規制時間が経過するまでゲームの進行を規制することで、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であるが、少なくとも1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成であれば良く、1ゲームにおけるリールの回転開始以外の一のタイミング（例えば、ゲーム終了時など）からゲーム時間の計時を開始し、次のゲームにおける同じのタイミングまでに所定の規制時間が経過していれば遊技を進行可能とする一方、次のゲームにおける同じのタイミングまでに所定の規制時間が経過していなければ遊技を進行させず所定の規制時間が経過するまで待機し、所定の規制時間が経過した時点で遊技を進行可能とすることで、1ゲームの最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する構成としても良い。

10

【0137】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

【0138】

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

20

【0139】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブ制御部91は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0140】

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

30

【0141】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

【0142】

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

40

【0143】

フリーズコマンドは、当該ゲームにおいて後述するフリーズ状態に制御するか否か、フリーズ状態に制御する場合にはその時期を特定可能なコマンドであり、内部当選コマンドの後に送信される。

【0144】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0145】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかで

50

あるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

【0146】

入賞番号コマンドは、入賞ライン L N に揃った図柄の組み合わせ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0147】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【0148】

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部 4 1 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【0149】

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

【0150】

R T 情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（R T 0 ~ 5 のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0151】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1 ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【0152】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、B B 終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0153】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【0154】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0155】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

【0156】

10

20

30

40

50

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 25 の検出状態、すなわち on (開放状態) / off (閉状態) を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時 (ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点)、ドア開放検出スイッチ 25 の検出状態が変化 (on から off、off から on) した時に送信される。

【0157】

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

【0158】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、RAM 41c に設けられたコマンドキューに一時格納され、前述したタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

10

【0159】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のドア監視処理において生成され、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または 1 ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ 25 の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ 25 の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または 1 ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求 1 が設定され、ドアコマンド送信要求 1 が設定されているか、ドア開放検出スイッチ 25 の検出状態が変化したときに、RAM 41c に設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

20

【0160】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のスイッチ入力判定処理において生成され、RAM 41c に設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

【0161】

次に、メイン制御部 41 が演出制御基板 90 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 91 が実行する演出の制御について説明する。

30

【0162】

サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM 91c に設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0163】

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

【0164】

サブ制御部 91 は、タイマ割込処理 (サブ) において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて ROM 91b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の各種演出装置の出力制御を行う。

40

【0165】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 51 の表示パターン、演出効果 LED 52 の点灯態様、スピーカ 53、54 の出力態様、リール LED の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており

50

、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 1 6 6 】

尚、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 1 6 7 】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、賭数が設定された旨を示す投入枚数コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【 0 1 6 8 】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして R A M 9 1 c に設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【 0 1 6 9 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【 0 1 7 0 】

尚、ビッグボーナスを B B と示し、レギュラーボーナスを R B と示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグが R A M 4 1 c に設定されている必要がある。

【 0 1 7 1 】

図 6 ~ 図 9 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図 1 0 は、メイン制御部 4 1 により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図 1 1 は、遊技状態及び R T の概要を示す図である。

【 0 1 7 2 】

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

【0173】

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

【0174】

BB1は、入賞ラインに「網7 - 網7 - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。BB2は、入賞ラインに「白7 - 白7 - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

10

【0175】

BB1、BB2のいずれかに入賞すると、BB中レギュラーボーナス(以下、BBRBと称する)に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。

【0176】

BB1、BB2のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【0177】

RB1は、入賞ラインに「網7 - 網7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RB2は、入賞ラインに「白7 - 白7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

20

【0178】

RB1、RB2のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス(以下、RBと称する)に移行される。

【0179】

RB1、RB2のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0180】

図10に示すように、BB1、RB2のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、RT4に制御され、BB2、RB1のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、RT5に制御される。また、図10に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス(まとめてボーナスと呼ぶ)が終了した後は、RT3に制御される。

30

【0181】

前述した内部抽選においてBB1、BB2、RB1、RB2のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。BB1、BB2、RB1、RB2を構成する図柄(左リール及び中リールの「黒7」、「白7」、右リールの「黒7」、「白7」、「網7」)は、各々、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていないためである。

【0182】

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

40

【0183】

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

【0184】

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

50

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

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

10

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

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

20

【 0 1 8 9 】

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

30

【 0 1 9 0 】

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

40

【 0 1 9 1 】

下段チェリーは、入賞ライン L N に「B A R - オレンジ - A N Y (A N Y はいずれの図柄でも可)」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると2枚メダルが払い出される。

【 0 1 9 2 】

ここで、図3を参照すると、左リール2LのB A R は、チェリーの1つ上の位置に配置

50

されているので、「BAR - オレンジ - ANY (ANYはいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。

【0193】

また、中リール2Cにおいてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、左リール2Lにおいて、BARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

10

【0194】

中段チェリーは、入賞ラインLNに「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると1枚メダルが払い出される。

【0195】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、チェリーは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。

【0196】

20

1枚役は、入賞ラインLNに「黒7 - チェリー - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。1枚役が入賞すると1枚メダルが払い出される。

【0197】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、中リールのチェリー、右リールの網7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において1枚役に当選していても、左リール2L、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、1枚役に入賞することはない。

【0198】

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

30

【0199】

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

【0200】

40

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

【0201】

次に、図8を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ1、2、特殊リプレイ、7揃いリプレイ、7不揃いリプレイが含まれる。

【0202】

50

通常リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0203】

下段リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - B A R - オレンジ」、「ベル - B A R - チェリー」、「ベル - B A R - スイカ」、「ベル - B A R - 黒 7」、「ベル - B A R - 網 7」、「ベル - B A R - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

10

【0204】

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

20

【0205】

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

30

【0206】

転落リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0207】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のベルは、リプレイの 1 つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

40

【0208】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において転落リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0209】

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

50

【0210】

昇格リプレイ1は、入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール2Lにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ1については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0211】

昇格リプレイ2は、入賞ラインLNに「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - BAR - リプレイ」、「ベル - BAR - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

10

【0212】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイ、プラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - BAR - リプレイ」、「ベル - BAR - プラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

【0213】

20

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

【0214】

図10に示すように、RT1において昇格リプレイ（昇格リプレイ1または昇格リプレイ2）に入賞した後は、RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、RT2、RT3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、RT2、RT3における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点でRT4またはRT5に制御される。このため、RT2、RT3においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、RT2、RT3からRT0に制御されないように構成されており、RT1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該RT1からのみRT0に制御されるように構成されている。

30

【0215】

特殊リプレイは、入賞ラインLNに「ベル - リプレイ - リプレイ」、「ベル - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されている。よって、特殊リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【0216】

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

【0217】

50

7揃いリプレイは、入賞ラインLNに「黒7 - 黒7 - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。また、7不揃いリプレイは、入賞ラインLNに「黒7 - 黒7 - リプレイ」、「黒7 - 黒7 - プラム」、「黒7 - リプレイ - 黒7」、「リプレイ - 黒7 - 黒7」、「プラム - 黒7 - 黒7」、「黒7 - リプレイ - リプレイ」、「黒7 - リプレイ - プラム」、「リプレイ - 黒7 - リプレイ」、「リプレイ - 黒7 - プラム」、「プラム - 黒7 - リプレイ」、「プラム - 黒7 - プラム」、「リプレイ - リプレイ - 黒7」、「プラム - リプレイ - 黒7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0218】

全てのリールにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されているが、全てのリールにおいて「黒7」は、5コマを超えて配置されている。このため、後述する内部抽選において7揃いリプレイまたは7不揃いリプレイに当選していても、少なくともいずれか1つのリールに対応するストップスイッチが適正なタイミングで操作されなければ原則として7揃いリプレイ、7不揃いリプレイが入賞することはないが、後述のように7揃いリプレイは、7不揃いリプレイ及び通常リプレイと同時に当選し、7不揃いリプレイは通常リプレイと同時に当選するため、7揃いリプレイ、7不揃いリプレイ及び通常リプレイが同時に当選している場合には、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず7揃いリプレイ、7不揃いリプレイ及び通常リプレイのいずれかが必ず入賞し、7不揃いリプレイ及び通常リプレイが同時に当選している場合には、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず7不揃いリプレイ及び通常リプレイのいずれかが必ず入賞することとなる。

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

次に、図12～図15を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、RT0～3であるか、RT4であるか、RT5であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態がRT0～3であれば、RT0～3の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図12～図15においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【0222】

図12～図14においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が

読み出されないことを示している。

【 0 2 2 3 】

また、印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値 1）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

【 0 2 2 4 】

また、図 1 2 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図 1 3 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図 1 4 は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図 1 5 は、図 1 2～図 1 4 に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

10

【 0 2 2 5 】

RT0であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR14、リプレイGR15が内部抽選の対象役となる。

20

【 0 2 2 6 】

RT1であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、リプレイGR1、リプレイGR2、リプレイGR3、リプレイGR4、リプレイGR5、リプレイGR6が内部抽選の対象役となる。

30

【 0 2 2 7 】

RT2であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、リプレイGR21、リプレイGR22が内部抽選の対象役となる。

40

【 0 2 2 8 】

RT3であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常

50

リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0229】

RT4、RT5であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0230】

BB(RB)、RBであるときには、ベル、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、右上がりベルが内部抽選の対象役となる。

【0231】

尚、図15に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー+1枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「BAR」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「BAR-BAR-ANY」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「BAR」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「BAR」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃うように制御される。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 2 3 7 】

昇格リプレイとは、昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 である。

【 0 2 3 8 】

リプレイ G R 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 2 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 3 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 4 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。

【 0 2 3 9 】

リプレイ G R 1 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ G R 1 2 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 3 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 1 4 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 1 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

【 0 2 4 0 】

リプレイ G R 2 1 とは、7 揃いリプレイ + 7 不揃いリプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 2 2 とは、7 不揃いリプレイ + 通常リプレイである。

【 0 2 4 1 】

また、R T 0 ~ 3 などにおいて、B B 1、B B 2、R B 1、R B 2 のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、R T 4、R T 5 においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

また、遊技状態が R T 4、5 である場合には、R T 4 であるか、R T 5 であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、R T 4 であるか、R T 5 であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図 1 6 に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図 1 6 は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【 0 2 4 6 】

リプレイ G R 1 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、左中右の順番で停止操作

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

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

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

【 0 2 5 1 】

リプレイ G R 6 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 5 2 】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【 0 2 5 3 】

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

【 0 2 5 4 】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる R T 1 において、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、R T 0 に移行することとなる。

【 0 2 5 5 】

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

10

20

30

40

50

【0256】

リプレイGR12（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0257】

リプレイGR13（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0258】

リプレイGR14（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0259】

リプレイGR15（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右押し、すなわち右リール2Rを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール2Lを第1停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール2Cを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0260】

図3に示すように、特殊リプレイ及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

30

【0261】

このように、リプレイGR11～15とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0262】

このため、リプレイGR11～15が内部抽選の対象となるRT0において、リプレイGR11～15のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞してRT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞してRT1に移行することとなる。

【0263】

また、特に図示しないが、リプレイGR21（7揃いリプレイ＋7不揃いリプレイ＋通常リプレイ）が当選している場合には、「黒7」の引込範囲で停止操作がされた場合には、「黒7」を入賞ラインLNに停止させ、「黒7」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「ブラム」を入賞ラインLNに停止させる制御を行う。

40

【0264】

このように、リプレイGR21の当選時には、7揃いリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに優先して停止させる制御を行い、7揃いリプレイの組み合わせを揃えることができない場合に、7不揃いリプレイの組み合わせを優先して停止させる制御を行い、7不揃いリプレイの組み合わせも揃えることができない場合に、通常リプレイの組み合わせを停止させる制御を行う。

【0265】

50

また、リプレイGR22(7不揃いリプレイ+通常リプレイ)が当選している場合には、第2停止操作までは、「黒7」の引込範囲で停止操作がされた場合に、「黒7」を入賞ラインLNに停止させ、「黒7」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインLNに停止させる制御を行い、第3停止操作では、第2停止操作までに停止したいずれのリールにも入賞ラインLNに「黒7」が停止している場合には、停止操作のタイミングに関わらず「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインLNに停止させ、第2停止操作までに入賞ラインLNに「リプレイ」または「プラム」が停止している場合には、「黒7」の引込範囲で停止操作がされた場合に、「黒7」を入賞ラインLNに停止させ、「黒7」の引込範囲外で停止操作がされた場合には、「リプレイ」または「プラム」を入賞ラインLNに停止させる制御を行う。

10

【0266】

このように、リプレイGR22の当選時には、7不揃いリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに優先して停止させる制御を行い、7不揃いリプレイの組み合わせも揃えることができない場合に、通常リプレイの組み合わせを停止させる制御を行う。このため、リプレイGR22の当選時には、7揃いリプレイが入賞することはないが、7を狙って操作を行うことで、第2停止操作までは7がテンパイするものの、第3停止操作では、必ず「リプレイ」または「プラム」が停止することとなる。

【0267】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図17に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図17は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

20

【0268】

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

【0269】

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

30

【0270】

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

40

【0271】

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

【0272】

図3に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、左ベル1~4が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ラインLNに揃える制

50

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

【 0 2 7 3 】

中ベル 1 (中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 5 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

10

【 0 2 7 4 】

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

【 0 2 7 5 】

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

20

【 0 2 7 6 】

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

30

【 0 2 7 7 】

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

【 0 2 7 8 】

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

40

【 0 2 7 9 】

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

50

行う。

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

本実施例では、図10及び図11に示すように、RT0～5、RB、BB（RB）のいずれかに制御される。

【0287】

RT0は、RT1において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイGR1～6のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、RT1、RT2が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、RT0は、RT0に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりRT1に移行するか、特殊リプレイの入賞によりRT2に移行するか、特別役が当選してRT4またはRT5に移行することで終了する。

【0288】

R T 0 における特別役の当選確率は通常（約 $1 / 239$ ）、再遊技役の当選確率は高確率（約 $1 / 1.4$ ）、小役の当選確率は通常（約 $1 / 3.5$ 、ただし入賞確率は約 $1 / 6.1$ ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は1 以上となる。また、R T 0 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 のみが内部抽選の対象となる。

【0289】

R T 1 は、R T 0、R T 2、R T 3 において移行出目が停止するか、R T 0 において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、R T 1 は、昇格リプレイが入賞することで R T 0 に移行するか、特別役が当選して R T 4 または R T 5 に移行することで終了する。

10

【0290】

R T 1 における特別役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約 $1 / 239$ ）、再遊技役の当選確率は R T 0 よりも低く通常（約 $1 / 7.3$ ）、小役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約 $1 / 3.5$ 、ただし入賞確率は約 $1 / 6.1$ ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は1 未満となる。また、R T 1 では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイ G R 1 ~ 6 のみが内部抽選の対象となる。

【0291】

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

20

【0292】

R T 2 における特別役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約 $1 / 239$ ）、再遊技役の当選確率は R T 0 とほとんど変わらず高確率（約 $1 / 1.4$ ）、小役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約 $1 / 3.5$ 、ただし入賞確率は約 $1 / 6.1$ ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は1 以上となる。また、R T 2 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0293】

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

30

【0294】

R T 3 における特別役の当選確率は通常（約 $1 / 239$ ）、再遊技役の当選確率は R T 0 よりも低く通常（約 $1 / 7.3$ ）、小役の当選確率は R T 0 と同じく通常（約 $1 / 3.5$ 、ただし入賞確率は約 $1 / 6.1$ ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は1 未満となる。また、R T 3 では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0295】

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

40

【0296】

R T 4 においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率は R T 0、R T 2 よりも低い、R T 1、R T 3 よりも高く高確率（約 $1 / 2.5$ ）、小役の当選確率は通常（約 $1 / 3.5$ 、ただし入賞確率は約 $1 / 6.1$ ）であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は1 未満となる。また、R T 4 では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【0297】

R T 5 は、R T 0 ~ 3 において特別役のうち B B 2、B B 4、R B 1 が当選したときに移行する。そして、R T 5 は、R T 5 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 5 に移

50

行する契機となった特別役が入賞してＢＢ（ＲＢ）またはＲＢに移行することで終了する。

【０２９８】

ＲＴ５においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率はＲＴ０、ＲＴ２よりは低い、ＲＴ１、ＲＴ３、ＲＴ４よりも高く高確率（約１／２．０）、小役の当選確率は通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。また、ＲＴ５では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【０２９９】

ＲＢは、ＲＴ５、ＲＴ５においてＲＢ１またはＲＢ２が入賞したときに移行する。そして、ＲＢは、６ゲーム消化するか、６回入賞することで終了する。

10

【０３００】

ＲＢにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．０１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。

【０３０１】

ＢＢ（ＲＢ）は、ＲＴ４、５においてＢＢが入賞したときに移行する。そして、ＢＢ（ＲＢ）は、ＢＢ（ＲＢ）に移行してからゲーム数に関わらず、ＢＢ（ＲＢ）に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【０３０２】

ＢＢ（ＲＢ）においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．００）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。

20

【０３０３】

ＲＴ４、５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のうち、ＲＢ及びＢＢ（ＲＢ）が１ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【０３０４】

また、ＲＴ０～３のうちＲＴ０、２は、再遊技役の当選確率が高確率となり、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ１、３に比較して高い点において、ＲＴ１、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

30

【０３０５】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がＲＴ０～３であるときに、サブ制御部９１により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ＡＴという）に演出状態を制御可能となっている。

【０３０６】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図１０に示すように、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）が終了すると、ＲＴ３に移行する。

【０３０７】

ＲＴ３では、移行出目が停止することで、ＲＴ１に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

40

【０３０８】

ＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）の終了後に移行したＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、ＲＴ１に移行することとなる。

【０３０９】

ＲＴ１では、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

【０３１０】

50

R T 1においてリプレイGR 1 ~ 6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、R T 1では、リプレイGR 1 ~ 6が当選し、停止順に正解することでR T 0へ移行することとなる。

【0311】

R T 0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することでR T 1に移行し、特殊リプレイが入賞することでR T 2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

サブ制御部91は、後述のA T (準備状態、A R T) に制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、R T 1であるときにはリプレイGR 1 ~ 6であり、R T 0であるときにはリプレイGR 1 1 ~ 1 5である。また、R T 0 ~ 2のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【0317】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイGR 1や左ベルに当選したときには、「123」(リール2Lが第1停止、リール2Cが第2停止、リール2Rが第3停止であることを示す) や「132」(リール2Lが第1停止、リール2Cが第3停止、リール2Rが第2停止であることを示す) といったストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン1のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」(リール2Lが第1停止、リール2Cが第2停止、リール2Rが第3停止であることを示す) や「左右中！」(リール2Lが第1停止、リール2Cが第3停止、リール2Rが第2停止であることを示す) といったストップスイッチの押下順序を示す音声出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左！」と出力され、リール2Lを停止させると次に「中！」と出力され、リール2L及びリール2Cを停止させると次に「右！」といった音声出力される。他のリプレイGR 2 ~ 36や押し順ベルに関しても、リプレイGRに応じたナビ画像が液晶表示器51から表示されるとともにナビ音声はスピーカ53、54から出力される。

【0318】

リプレイGR1～6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図16参照）が報知される。

【0319】

リプレイGR11～15に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順（図16参照）が報知される。

【0320】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順（図17参照）が報知される。

【0321】

以上のように、本実施例におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

【0322】

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

【0323】

尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器51に表示するものに限らず、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等を用いて実行するものであっても良い。

【0324】

また、本実施例では、ナビ演出の対象役として、停止順に応じて入賞する役の種類、停止順に応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成であるが、停止操作のタイミングに応じて入賞する役の種類、停止操作のタイミングに応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成としても良く、このような構成においては、ナビ演出として停止操作のタイミングを特定可能な演出を適用すれば良い。また、停止順と停止操作のタイミング双方に応じて入賞する役の種類、停止順と停止操作のタイミング双方に応じて当選役を確実に入賞させることが可能となるか否かが変化する対象役を適用した構成としても良く、このような構成においては、ナビ演出として停止順と停止操作のタイミング双方を特定可能な演出を適用すれば良い。

【0325】

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

【0326】

本実施例においてサブ制御部91は、所定の抽選条件が成立したときにART（RT2でATに制御される状態）に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

10

20

30

40

50

【0327】

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

【0328】

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

10

【0329】

サブ制御部91は、図18に示すように、ナビストック抽選において1以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのナビストックの有無に基づき、ARTに制御するか否かを特定する。そして、1以上のナビストックが残っている場合には、ART確定報知を経てARTの当選が報知された後に、まずATに制御する。ATの制御を開始した後、RT2へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。

【0330】

サブ制御部91は、準備状態において、対象役の当選時にナビ演出が実行される。この際、RT1においては、リプレイGR1～6の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりRT1からRT0に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、RT0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

20

【0331】

RT1において昇格リプレイが入賞し、RT0に移行した後は、リプレイGR11～15の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR11～15の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりRT0からRT2に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

30

【0332】

RT0において特殊リプレイが入賞し、RT2に移行することで、準備状態が終了し、ARTの制御が開始することとなり、特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にARTの開始を示すART開始演出を実行し、RAM91cにARTの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してARTの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ART中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。

40

【0333】

ART開始後は、押し順ベルの当選時にベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

【0334】

また、ART中においては、所定の契機でARTのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を決定することにより、ARTのゲーム数を上乗せするか否か及び上乗せする場合にはそのゲーム数が決定される。上乗せ抽選でARTのゲーム数の上乗せを決定した場合には、決定したゲーム数をRAM91cの残りゲーム数に加算する。

50

【0335】

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

10

【0336】

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

【0337】

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

20

【0338】

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

【0339】

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

30

【0340】

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

40

【0341】

また、ART確定報知後、準備状態、すなわちART開始演出が行われる前の段階で、RT1においてリプレイGR1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、RT0においてリプレイGR11～15の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してRT1に移行した場合、RT0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してRT1に移行した場合

50

には、R T 2 に移行するまでの間、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 0 へ移行させることが可能となり、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 2 へ移行させることが可能となる。

【 0 3 4 2 】

尚、R T 2 に移行後の A R T 中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止して R T 1 に移行した場合にも、上記と同様に、R T 2 に移行するまでの間、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 5、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 0 へ移行させることが可能となり、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 2 へ移行させることが可能となる。

【 0 3 4 3 】

このように本実施例では、特別役の入賞に伴い移行する B B とは別に、サブ制御部 9 1 がナビストックに基づいて遊技者にとって有利な A R T に制御するようになっている。A R T は、B B に比較すると 1 ゲームあたりのメダルの増加期待値 (1 ゲームあたりの平均増加数から 1 ゲームあたりの平均減少数を減算した値) は低く設定されているものの、全体に対して滞在する割合 (所定ゲーム数 (例えば 1 0 0 0 0 ゲーム) において A R T に制御されるゲーム数の割合) が高く設定されている。

【 0 3 4 4 】

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

【 0 3 4 5 】

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

【 0 3 4 6 】

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

【 0 3 4 7 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、前述のように所定の抽選条件が成立したときに A R T に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。

【 0 3 4 8 】

ナビストック抽選の抽選条件は、条件 1 と条件 2 とから構成されている。条件 1 は、R T 0 ~ 3、B B (R B)、R B において対象役 (本実施例では、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、7 揃いリプレイ (R T 2 のみ抽選対象となるリプレイ G R 2 1)) が当選したときに成立する。条件 2 は、B B または R B が終了したときに成立する。

【 0 3 4 9 】

R T 0 ~ 3 であり、抽選モードが通常モードであるときに弱チェリー、強チェリー、中段チェリーまたは 7 揃いリプレイが当選して条件 1 が成立したときには、図 1 9 (a) に示す通常モード用テーブルを参照してナビストック抽選が行われる。

【 0 3 5 0 】

抽選モードとは、ナビストック抽選に適用するナビストック数の当選確率を示す。通常モードよりも高確率 A モード、高確率モード A よりも高確率 B モードの方がより多くのナビストック数の獲得が期待できるようになっている。

10

【 0 3 5 1 】

図 1 9 (a) に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、9 5 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、5 % の割合でナビストック数が 1 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【 0 3 5 2 】

図 1 9 (a) に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、7 0 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、2 0 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、8 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、2 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

20

【 0 3 5 3 】

図 1 9 (a) に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたは 7 揃いリプレイであれば、7 0 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、2 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、1 0 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

30

【 0 3 5 4 】

R T 0 ~ 3 であり、抽選モードが高確率 A モードであるときに弱チェリー、強チェリー、中段チェリーまたは 7 揃いリプレイが当選して条件 1 が成立したときには、図 1 9 (b) に示す高確率 A モード用テーブルを参照してナビストック抽選が行われる。

【 0 3 5 5 】

図 1 9 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、7 0 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、2 0 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、8 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、2 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

40

【 0 3 5 6 】

図 1 9 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、7 0 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、2 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、1 0 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8$

50

% + 3 × 2 %) となるように構成されている。

【 0 3 5 7 】

図 1 9 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたは 7 揃いリプレイであれば、80 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、20 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80 \% + 3 \times 20 \%)$ となるように構成されている。

【 0 3 5 8 】

R T 0 ~ 3 であり、抽選モードが高確率 B モードであるときに弱チェリー、強チェリー、中段チェリーまたは 7 揃いリプレイが当選して条件 1 が成立したときには、図 1 9 (c) に示す高確率 B モード用テーブルを参照してナビストック抽選が行われる。

10

【 0 3 5 9 】

図 1 9 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、20 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、10 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70 \% + 1 \times 20 \% + 2 \times 8 \% + 3 \times 2 \%)$ となるように構成されている。

【 0 3 6 0 】

図 1 9 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、80 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、20 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80 \% + 3 \times 20 \%)$ となるように構成されている。

20

【 0 3 6 1 】

図 1 9 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたは 7 揃いリプレイであれば、100 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100 \%)$ となるように構成されている。

30

【 0 3 6 2 】

このように R T 0 ~ 3 であり、抽選モードが高確率 A モードであるときには、通常モードに比較して多くのナビストック数の当選が期待できる。さらに抽選モードが高確率 B モードであるときには、通常モード及び高確率 A モードよりもさらに多くのナビストック数の当選が期待できる。

【 0 3 6 3 】

また、B B の終了により条件 2 が成立し、かつペナルティ期間以外において当選した B B である場合には、図 2 0 (a) に示す第 1 ペナルティ無しテーブルを参照してナビストック抽選が行われる。

【 0 3 6 4 】

図 2 0 (a) に示す第 1 ペナルティ無しテーブルが参照された場合、B B 2 の終了時 (B B 2 の入賞に伴う B B の終了時) には、70 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、20 % の割合でナビストック数が 1 に決定され、5 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、5 % の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $0.45 (= 0 \times 70 \% + 1 \times 20 \% + 2 \times 5 \% + 3 \times 5 \%)$ となるように構成されている。

40

【 0 3 6 5 】

図 2 0 (a) に示す第 1 ペナルティ無しテーブルが参照された場合、B B 1 の終了時 (B B 1 の入賞に伴う B B の終了時) には、100 % の割合でナビストック数が 3 に決定さ

50

れるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0366】

このようにBB2の終了時に、ナビストックの当選が期待できる一方で、BB1の終了時には、ナビストック3個の当選が確定する。

【0367】

また、RBの終了により条件2が成立し、かつペナルティ期間以外において当選したBBである場合には、図20(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルを参照してナビストック抽選が行われる。サブ制御部91は、RB中における各ゲームにおいて、ジャンケン
10
チャンスという演出を液晶表示器51を用いて行う。ジャンケンチャンスは、そのゲームの当選役及び遊技者が選択した第1停止リールに応じてジャンケンによる勝敗を決定し、その結果に応じて前述の勝敗ポイントを付与するものである。

【0368】

図20(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルが参照された場合、RB中の各ゲームで行われたジャンケンチャンスで付与された勝敗ポイント数に応じた当選率にてナビストック数が決定されるようにナビストック抽選が行われる。

【0369】

詳しくは、0~7ポイントでは、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビ
20
ストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0370】

8~15ポイントでは、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビ
30
ストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0371】

16~23ポイントでは、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0372】

24~31ポイントでは、80%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビ
40
ストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0373】

32ポイント以上では、100%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0374】

このようにRBの終了時には、RB中に獲得した勝敗ポイント数に応じてナビストック数の当選個数の期待値が異なり、勝敗ポイント数が多いほど、多くのナビストック数の当選が期待できる。特に、16ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば、1個以上のナビストック数の当選が確定し、さらに32ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれ
50

ば 3 個以上のナビストック数の当選が確定する。

【0375】

また、ペナルティ期間に B B または R B が当選して条件 2 が成立したときには、図 20 (c) に示すペナルティ付与テーブルを参照してナビストック抽選が行われる。尚、後述するようにペナルティ期間に条件 1 が成立したときには、ナビストック抽選は行われないため、ペナルティ付与テーブルは用いられない。

【0376】

図 20 (c) に示すペナルティ付与テーブルが参照された場合、終了したボーナスが B B または R B のいずれであるか、及び終了した B B の種類に関わらず、99% の割合でナビストック数が 0 に決定され、1% の割合でナビストック数が 1 に決定されるように、ナビストック抽選が行われ、1 回のナビストック抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数 × 当選率の和から、 $0.01 (= 0 \times 99\% + 1 \times 1\%)$ となるように構成されている。

【0377】

このようにペナルティ期間では、ペナルティ期間以外のときに当選した B B または R B に伴う B B 終了または R B が終了したときよりもナビストック数が少なくなる可能性が高くなる。また、図 20 (c) に示すペナルティ付与テーブルは、図 20 (a)、図 20 (b) に示す第 1 ペナルティ無しテーブル及び第 2 ペナルティ無しテーブルに比べて多くのナビストック数を獲得するうえで遊技者にとって最も不利になる。

【0378】

図 20 (d) に示すように、ナビストック抽選においては、ナビストック抽選条件の条件 1 が成立したときには、ペナルティ期間中であれば、ナビストック抽選が行われず、ペナルティ期間中でなければ、抽選モードに応じたテーブル（通常モード用テーブル、高確率 A モード用テーブル、高確率 B モード用テーブル）が参照される。他方、ナビストック抽選条件の条件 2 が成立したときには、条件 2 の成立の契機となった B B または R B の当選がペナルティ期間中であれば、ペナルティ付与テーブルが参照され、条件 2 の成立の契機となった B B または R B の当選がペナルティ期間中でなければ、ペナルティ無しテーブル（第 1 ペナルティ無しテーブル、第 2 ペナルティ無しテーブル）が参照される。

【0379】

本実施例においてサブ制御部 91 は、前述のように A R T 中において所定の契機で A R T のゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。

【0380】

上乗せ抽選は、テーブル 1 ~ 4 を参照して行われる。上乗せ抽選では、0 を含む複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を抽選により決定する。テーブル 1 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 10 G となり、テーブル 2 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 20 G となり、テーブル 3 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 30 G となり、テーブル 4 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 40 G となるように定められている。

【0381】

これらテーブル 1 ~ 4 は、後述するテーブル移行抽選に当選することで、より平均ゲーム数の多いテーブルに移行するようになっている。テーブル移行抽選が行われる契機としては、R T 1 において特定の条件が成立したとき、A T 中においてナビストックが残っているにも関わらず、潜伏抽選に当選してナビ演出が実行されず、一度 R T 1 に移行した場合、準備状態において通常リプレイが一定回数以上連続して入賞した場合などがある。そして、これらテーブルは、所定の転落条件が成立したときなどに、平均ゲーム数の少ないテーブルに移行する。

【0382】

テーブル移行抽選では、ペナルティ期間中以外で抽選条件が成立した場合に、テーブルを移行させるか否かを決定し、当選した場合には、現在のテーブルよりも 1 段階上のテーブル、すなわち現在のテーブルよりも 1 段階平均ゲーム数の多いテーブルに変更する。ま

10

20

30

40

50

た、ペナルティ期間中に抽選条件が成立した場合には、最も平均ゲーム数の少ないテーブル 1 に強制的に変更する。このように、ペナルティ期間中には、テーブル 2 ~ 4 に比べて上乗せゲーム数の平均ゲーム数が最も少ないテーブル 1 に変更されるため、ART 中のゲーム数の上乗せを決定する際には遊技者にとって不利になる。

【0383】

本実施例においてメイン制御部 41 は、図 14 に示すように、RT1 において左リールを第 1 停止とする停止順にて RT0 へ移行することとなる昇格リプレイが入賞することとなるリプレイ GR1、2 の当選確率が、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順にて RT0 へ移行することとなる昇格リプレイが入賞することとなるリプレイ GR3 ~ 6 の当選確率よりも低く設定されている。また、図 13 に示すように、左リールを第 1 停止とする停止順にて小役を確実に入賞させることが可能となる左ベル 1 ~ 4 の当選確率が、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順にて小役を確実に入賞させることが可能となる中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 の当選確率よりも低く設定されている。

【0384】

一方サブ制御部 91 は、ナビストックの当選を契機とする後述の本前兆状態、AT や ART に伴い中リールまたは右リールを第 1 停止とするナビ演出が実行されている場合を除き RT1 において、推奨停止順（本実施例では左リールを第 1 停止とする停止順）以外の停止順、すなわち中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順（以下、変則押しとも呼ぶ）にて停止操作が行われた場合に、一定期間（本実施例では 10 ゲーム）にわたりペナルティ期間に制御する。尚、サブ制御部 91 は、AT や ART に制御していない状態でもナビ演出を実行することがあり、中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順を報知するナビ演出が実行され、それに従って中リールまたは右リールを第 1 停止とする停止順にて停止操作を行った場合には、ペナルティ期間に制御されることはない。

【0385】

ペナルティ期間では、前述のようにナビストック抽選条件の条件 1 が成立してもナビストック抽選が行われることがなく、また、ナビストック抽選の条件 2 の成立の契機となった BB または RB がペナルティ期間に当選した場合には、他のテーブルよりも不利に設定されたペナルティ付与テーブルを参照してナビストック抽選が行われる。さらに、ペナルティ期間中にテーブル移行抽選の抽選条件が成立した場合には、テーブル 2 ~ 4 に比べて上乗せゲーム数の平均ゲーム数が最も少ないテーブル 1 に強制的に変更されるようになっている。

【0386】

このため、RT1 において AT に制御していない状態で、かつ後述の本前兆状態でもなくナビ演出も実行されていないにも関わらず、変則押し、すなわち推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされることでペナルティ期間に制御され、遊技者にとって不利益となることから、このような状況においては、左リールを第 1 停止とする停止操作を遊技者に対して促すことが可能となり、これにより RT1 において AT に制御されていないにも関わらず、RT0 や RT2 へ移行したり、押し順ベルの当選時に高確率で小役が入賞してしまうことが可能となる。

【0387】

本実施例では遊技において大半を占める RT1 においては、推奨停止順以外の停止順で停止操作を行った結果、前述のペナルティ期間に制御されることから、推奨停止順で停止操作するほうが、他の停止順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるようになっていくように設計されている。ここで規定する期待値とは、RT1 における 1 ゲームだけの期待値ではなく、当該 1 ゲームによりその後得られる ART への権利（ナビストック）の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。従って、遊技者は推奨停止順で停止操作したほうが良いことになる。

【0388】

一例として本実施例では変則押しすることでリプレイ確率の高い RT0 や RT2 に移行

しやすくなるが、ナビストックの付与に対してペナルティが発生するため、R T 1 では推奨停止順で停止操作したほうが他の停止順で停止操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなっているといえる。

【0389】

また、他の観点では、推奨停止順で停止操作するほうが、遊技者にとって有利なA R Tとなるための権利(ナビストック)が付与される確率が他の停止順で停止操作したときよりも高くなるように設定されている。従って、遊技者は推奨停止順で停止操作したほうが良いことになる。

【0390】

また、他の観点では、推奨停止順で停止操作するほうが、他の停止順で操作したときよりも遊技によって得られる出率(遊技で獲得した遊技価値/遊技で使用した遊技価値で求められる)に対して適度な射倖性を有するように設計されている。従って、遊技者は推奨停止順で停止操作するほうが他の停止順で停止操作したときよりも適度な射倖性を有する遊技を行うことができるので、遊技者は推奨停止順で停止操作したほうが良いことになる。

10

【0391】

また、他の観点では、推奨停止順で停止操作するほうが、他の停止順で停止操作したときよりも、内部当選役に対応して特定の導出結果が出現しやすいようになっている。特定の導出結果とは、導出時に内部当選役が限定できるように設計されているもので、推奨停止順によって導出されたときに、ボーナスが当選していることがわかるようにしたり(いわゆるリーチ目)、ボーナス当選の可能性があるようにしたり(いわゆるチャンス目)設計されていることがある。

20

【0392】

このときに他の停止順で停止操作した場合は、特定の導出結果が導出されても予め設計された内部当選役に合致しない可能性があるため、推奨停止順で停止操作させるようにするほうが好ましい。

【0393】

また、サブ制御部91は、R T 1においてA Tに制御していない状態で、かつナビ演出も実行されていないにも関わらず、変則押し、すなわち推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされた場合に、警告報知を行う。警告報知では、指定された停止順以外で停止操作が行われたことによりペナルティが付与される旨が報知される。

30

【0394】

尚、本実施例では、R T 1においてA Tに制御していない状態で、かつ後述の本前兆状態でもなくナビ演出も実行されていないにも関わらず、変則押し、すなわち推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされることでペナルティ期間に制御され構成であるが、例えば、推奨停止順以外の停止順で停止操作を行っただけではペナルティ期間に制御せず、そのうち中ベルまたは右ベルが当選し、推奨停止順以外の停止順にて停止操作した結果、右下がりベルや上段ベルが入賞してメダルが付与されたり、リプレイG R 1~6のいずれかが当選し、推奨停止順以外の停止順で停止操作した結果、昇格リプレイが入賞してR T 0へ移行したときのみ、すなわち推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った結果、実際に遊技者に対して有利となったときのみペナルティ期間に制御する構成としても良く、このような構成とすることで、推奨停止順以外の停止順で停止操作しても遊技者が利益を得なければペナルティは付与せず、推奨停止順以外の停止順で停止操作を行ったものの、利益を得ていない場合にまでペナルティが課されることによる遊技者の遊技への不満が高まることを防止できる。

40

【0395】

また、このような構成においては、推奨停止順以外の停止操作が行われた時点で警告報知を行い、遊技者に有利とならない結果となることが判定された時点で警告報知を終了する一方、遊技者に有利となる結果となった場合には、次ゲームの賭数の設定がされたり、次ゲームの開始操作がされるまで警告報知を継続することが好ましく、このような構成と

50

することで、推奨停止順以外の停止操作によりペナルティが付与されることを周知させることができるとともに、ペナルティが付与された場合とペナルティが付与されなかった場合とで警告報知の終了契機が異なることで、ペナルティが実際に付与されたか否かを認識させることもできる。

【0396】

また、本実施例では、RT1においてATに制御していない状態でナビ演出が実行された場合に、推奨停止順で停止操作を行っている限りは、ペナルティが付与されない構成であるが、RT1においてATに制御していない状態でナビ演出が実行された場合に、ナビ演出により報知された停止順以外で停止操作を行った場合に、ペナルティが付与される構成としても良く、このような構成とすることで、設計通りの遊技性を実現できる。例えば、RT1においてリプレイGR11またはリプレイGR12が当選した場合に、推奨停止順、すなわち左リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行うことで昇格リプレイが入賞してRT0へ移行する可能性があるが、このような場合に、ナビ演出を無視した停止順にて停止操作を行った場合にペナルティを付与することで、ナビ演出に従って停止順での停止操作を促すことが可能となり、ATに制御されていない状態でRT0やRT2に移行してしまうことを防止できる。

10

【0397】

また、サブ制御部91は、起動処理(サブ)において、サブ制御部91の立ち上がりが正常であると判定された場合には、ペナルティ期間中か否か、抽選モード、上乗せ抽選に用いるテーブルは、バックアップデータに基づいて、電断前の状態に復帰する。しかし、サブ制御部91の立ち上がりが正常でないと判定された場合(RAM91cの異常が判定された場合、起動後、一定時間が経過してもメイン制御部41から復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合)にも、一定期間(本実施例では10ゲーム)にわたりペナルティ期間に制御する。

20

【0398】

このため、不正行為によってシステムリセットが実行され、サブ制御部91の立ち上がりが正常でない場合には、遊技者にとって不利益となる。これにより、不正行為を行う意欲を失わせることができ、不正行為を抑止することが可能になる。

【0399】

また、サブ制御部91は、前述した準備状態のうちRT1においてリプレイGR1~6のいずれかが当選し、RT0へ移行する昇格リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合、準備状態のうちRT0においてリプレイGR11~15が当選し、RT2(ART)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合、準備状態のうちRT0において押し順ベルが当選し、RT0を維持する停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合にもペナルティ期間に制御する。

30

【0400】

また、準備状態において発生したペナルティ期間は、一定期間で終了するのではなく、準備状態において発生したペナルティ期間は、その後特殊リプレイが入賞して準備状態よりも有利なART、すなわち再遊技役の当選確率が準備状態よりも高く、さらにナビストックの当選が確定する7揃いリプレイ(リプレイGR21)が抽選対象となる遊技状態へ移行したときに終了する。

40

【0401】

このため、準備状態よりも有利なARTに移行したにもかかわらず、ペナルティが付与され続けてゲームへの興趣が低下するなど、ペナルティを一定期間付与することにより生じる不具合を解消することができる。

【0402】

また、サブ制御部91は前述した準備状態のうちRT1においてリプレイGR1~6の

50

いずれかが当選し、R T 0へ移行する昇格リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合、準備状態のうちR T 0においてリプレイG R 1 1 ~ 1 5が当選し、R T 2 (A R T)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合、準備状態のうちR T 0において押し順ベルが当選し、R T 0を維持する停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合にも、前述した警告報知を行う。

【 0 4 0 3 】

尚、本実施例では、準備状態において発生したペナルティ期間は、その後特殊リプレイが入賞して準備状態よりも有利なA R Tへ移行したときに終了する構成であるが、準備状態において発生したペナルティ期間が、その後リプレイG R 1 1 ~ 1 5のいずれかが当選し、R T 2 (A R T)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたときに終了する構成としても良く、このような構成においても準備状態から準備状態よりも有利なA R Tに移行したにもかかわらず、ペナルティが付与され続けてゲームへの興味が低下するなど、ペナルティを一定期間付与することにより生じる不具合を解消することができる。

【 0 4 0 4 】

また、本実施例では、準備状態のうちR T 0においてリプレイG R 1 1 ~ 1 5が当選し、R T 2 (A R T)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合に必ず転落リプレイが入賞してR T 1へ移行することとなるが、準備状態のうちR T 0においてリプレイG R 1 1 ~ 1 5が当選し、R T 2 (A R T)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われた場合に、停止順に応じて通常リプレイが入賞する場合と、転落リプレイが入賞する場合と、があり、このうち転落リプレイが入賞した場合のみR T 1へ移行し、通常リプレイが入賞した場合にはR T 0が維持される構成としても良い。

【 0 4 0 5 】

このような構成とした場合において、準備状態のうちR T 0においてリプレイG R 1 1 ~ 1 5が当選し、R T 2 (A R T)へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順を報知するナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出により報知された停止順とは異なる停止順にて停止操作が行われて、通常リプレイが入賞してR T 0が維持された場合でも、転落リプレイが入賞してR T 1へ移行した場合にも、同一のペナルティを付与する構成としても良く、これにより、通常リプレイが入賞してR T 0が維持されるか、または、転落リプレイが入賞してR T 1に移行するかにかかわらず同一のペナルティを付与するので、操作ミスによってナビ演出に従わない停止順で停止操作が行われた場合に、操作ミスはその態様に関わらず同じ操作ミスであるのに、異なるペナルティが付与されることによる遊技者の戸惑いを解消できる。

【 0 4 0 6 】

次に、準備状態におけるペナルティの付与に関する具体例について図 2 2 を用いて説明する。尚、R T 0、1でのナビストック抽選の当選確率 (1 / a) よりもR T 2でのナビストック抽選の当選確率 (1 / b) のほうが高いものとして説明する。

【 0 4 0 7 】

まず、図 2 2 (a)を用いてペナルティ期間が発生しなかった場合について説明する。図 2 2 (a)に示すように、準備状態において10ゲームのゲームが行われたときにリプレイG R 1 1 ~ 1 5に当選してナビ演出が発生したとする。そして、ナビ演出にしたがって押し順ミスなく停止操作をし、特殊リプレイが入賞するとA R Tに移行する。そして、A R Tでは例えば10ゲームのゲームが行われる。

【 0 4 0 8 】

次に、図 2 2 (b) を用いてペナルティ期間が発生した場合について説明する。図 2 2 (b) に示すように、準備状態において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして特殊リプレイが入賞する停止順で停止操作をしなかったとする。この場合は、ペナルティ期間に制御される。そして、再度、ナビ演出が発生したときや、ナビ演出にしたがって押し順ミスなく停止操作をし、特殊リプレイが入賞して A R T に移行したときにペナルティ期間が終了する。このように構成したことから、図 2 2 (b) のように、図 2 2 (a) と同様にペナルティ期間に制御されずに準備状態でのゲームが 1 0 ゲーム行われ、図 2 2 (a) と同様に A R T に移行してもペナルティ期間に制御されることなく 1 0 ゲームのゲームを行われる。よって、準備状態や A R T では図 2 2 (a) と同様の利益が付与されることになる。

10

【 0 4 0 9 】

次に、図 2 2 (c) を用いてペナルティ期間が発生したときに従来技術が適用された場合について説明する。図 2 2 (c) に示すように、準備状態において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして特殊リプレイが入賞する停止順で停止操作をしなかったとする。この場合は、従来技術でもペナルティ期間に制御されるが、従来技術では一定期間（例えば、1 0 ゲーム）の間ペナルティ期間に制御される。そして、ペナルティ期間で 5 ゲームのゲームが行われたときに、再度ナビ演出が発生するとともにナビ演出にしたがって押し順ミスなく停止操作をし、特殊リプレイが入賞して A R T に移行したとする。このとき、ペナルティ期間でのゲームが 5 ゲーム残っているので、A R T に移行しても 5 ゲームはペナルティ期間に制御され続ける（図 2 2 (c) - (1) の部分）。しかし、図 2 2 (a) に示したように、押し順ミスをしなかった場合にはペナルティ期間が発生することなく A R T で 1 0 ゲームのゲームを行うことができるのに対し、A R T ではペナルティ期間に制御された状態で 5 ゲームのゲームが行われる。よって、押し順ミスをした場合には押し順ミスをしなかったときと比べて遊技者にとって A R T で不利になってしまう。しかし、図 2 2 (b) で示したように、ナビ演出が発生したときや、ナビ演出にしたがって押し順ミスなく停止操作をし、特殊リプレイが入賞して A R T に移行したときにペナルティ期間が終了することで、図 2 2 (a) と同様に A R T に移行してもペナルティ期間が継続することなく 1 0 ゲームのゲームを行うことができる。よって、押し順ミスが発生した場合に想定以上に遊技者が不利になる不具合が生じることを解消することができる。

20

30

【 0 4 1 0 】

次に、図 2 2 (d) を用いてペナルティが発生したときに従来技術が適用された場合について説明する。図 2 2 (d) に示すように、準備状態において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして特殊リプレイが入賞する停止順にて停止操作しなかったとする。この場合は、従来技術でもペナルティ期間に制御されるが、従来技術では一定期間（例えば、1 0 ゲーム）の間ペナルティ期間に制御される。そして、ペナルティ期間で 1 0 ゲームを消化し、ペナルティ期間が終了したとする。このとき、ペナルティ期間中に特殊リプレイが入賞したわけではないので、R T の状態は準備状態が維持された状態である。よって、再度ナビ演出が発生して A R T に移行するまで準備状態でのゲームをさらに行うことができる（図 2 2 (d) - (2) の部分）。しかし、図 2 2 (a) に示したように、押し順ミスをしなかった場合にはペナルティ期間に制御されない状態では準備状態で 1 0 ゲームのゲームしか行えなかったはずである。よって、押し順ミスをした場合には押し順ミスをしなかったときと比べて準備状態で遊技者にとって有利になってしまう。しかし、図 2 2 (b) で示したように、ナビ演出が発生したときや、ナビ演出にしたがって押し順ミスなく停止操作をし、特殊リプレイが入賞して A R T に移行したときにペナルティ期間が終了することで、図 2 2 (a) と同様に準備状態ではペナルティ期間に制御されない状態では 1 0 ゲームのゲームしか行うことができない。よって、押し順ミスが発生した場合に想定以上に遊技者が有利になる不具合が生じることを解消することができる。

40

50

【 0 4 1 1 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、複数ゲームにわたり特別役の当選可能性を示唆する演出を実行し、最終的に特別役に当選しているか否かの演出結果を導く特別役当選示唆演出を実行し、特別役に当選している場合には、特別役の当選を示す演出結果を導いた後、特別役の当選を告知するボーナス確定報知を行う。

【0412】

また、サブ制御部 9 1 は、ペナルティ期間中に特別役が当選した場合に、その時点でペナルティ期間を終了するようになっている。また、特別役の持越中は、R T 4、5 に移行し、当選した特別役が入賞するまで他の R T に移行することはないので、A T に制御していない状態で、かつ後述の本前兆状態でもなくナビ演出も実行されていないにも関わらず、変則押しにて停止操作がされても他の R T へ移行することがなく、このような状況で変則押しにて停止操作がされても、サブ制御部 9 1 は、新たにペナルティ期間に制御しないようになっている。

10

【0413】

このように特別役の持越中に変則押しをしても、ペナルティ期間に制御されないことから、このような場合には警告報知を行う必要がないといえるが、前述のように特別役当選示唆演出の実行中などに変則押しをした際に、警告報知の有無によって特別役が当選したか否かが遊技者に察知されてしまうこととなる。

【0414】

このため、サブ制御部 9 1 は、特別役の当選後、ボーナス確定報知が行われるまでの間は、A T に制御していない状態で、かつナビ演出も実行されていないにも関わらず、変則押しにて停止操作がされた場合に、ペナルティ期間に制御されない場合でも警告報知を行う。一方、ボーナス確定報知が行われた後は、変則押しにて停止操作がされた場合でも警告報知を行わないようになっている。これにより、変則押しした際の警告報知の有無により特別役の当選が遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

20

【0415】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、ゲーム開始時に内部抽選の結果を示唆する第 1 演出と、全リール停止までに内部抽選の結果を確定的に報知する第 2 演出と、からなる内部当選示唆演出を実行可能である。

【0416】

例えば、左ベルの当選時に、第 1 演出として右下がりベルの入賞を示唆する入賞結果示唆画面を液晶表示器 5 1 にて表示する。左ベル当選時の入賞表示結果示唆画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像と、それ以外の入賞結果となることを示す画像と、を液晶表示器 5 1 に表示し、複数の入賞結果を表示することによって、右下がりベルが入賞結果の候補の 1 つであることを示し、右下がりベルが入賞可能であることを示唆できる。

30

【0417】

左ベルに当選し、第 1 演出として右下がりベルの入賞を示唆する入賞表示結果示唆画面が液晶表示器 5 1 に表示された後、停止操作がされた場合には、左リールを第 1 停止とする停止操作、すなわち右下がりベルが入賞することとなる停止順での停止操作か否かを判定し、左リールを第 1 停止とする停止操作であれば、第 2 演出として入賞結果示唆画面よりも右下がりベルの入賞可能性が高いこと（本実施例では右下がりベルが入賞可能であることを報知）を示唆する入賞結果確定画面を液晶表示器 5 1 に表示する。

40

【0418】

入賞結果確定画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像のみを液晶表示器 5 1 に表示する。一方、入賞結果示唆画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像と、それ以外の入賞結果となることを示す画像と、を液晶表示器 5 1 に表示する。よって、入賞結果確定画面は、複数の入賞候補を表示した入賞結果示唆画面よりも右下がりベルの入賞可能性が高い旨を示唆できる。尚、本実施例では右下がりベルが入賞可能であることを示す画像のみを表示することにより右下がりベルが確実に入賞することを報知している。

50

【0419】

一方、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作がされた場合、すなわち右下がりベルが入賞しない場合には、第2演出として入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行させることなく、第1演出における入賞結果示唆画面の表示を継続して行う特殊制御を実行する。

【0420】

尚、本実施例では、入賞結果確定画面または入賞結果示唆画面は次ゲームでのスタートスイッチ操作時や次ゲームの賭数設定時に消去するが、第2停止時やゲームの終了時（すなわち第3停止時）など適宜のタイミングで消去して良い。

【0421】

このように、左リールを第1停止とする推奨停止順（すなわち、ペナルティの付与されない停止順）とした場合に、推奨停止順にしたがって左リールを第1停止とすれば右下がりベルが入賞する。そして、入賞結果示唆画面で右下がりベルが入賞可能であることを示唆し、左リールを第1停止とする停止順にて停止操作がされた場合に入賞結果確定画面によって右下がりベルの入賞可能性が高いことを示唆（すなわち、右下がりベルが入賞することの報知）するので、演出（すなわち、各画像の表示）で示した入賞結果（すなわち、導出された表示結果）と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0422】

一方、推奨停止順に従わず、中リールまたは右リールを第1停止として停止操作がされた場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベルが入賞するか、移行出目が停止する。この場合には、入賞結果示唆画面の表示を継続し、右下がりベルの入賞以外の入賞結果となることを示唆し続けるので、演出で示した入賞結果と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0423】

尚、本実施例では、左ベルに当選し、第1演出として右下がりベルの入賞を示唆する入賞表示結果示唆画面が液晶表示器51に表示された後、停止操作がされた場合において、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作がされた場合、すなわち右下がりベルが入賞しない場合には、第2演出として入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行させることなく、第1演出における入賞結果示唆画面の表示を継続して行う特殊制御を実行する構成であるが、左ベルに当選し、第1演出として右下がりベルの入賞を示唆する入賞表示結果示唆画面が液晶表示器51に表示された後、停止操作がされた場合において、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作がされた場合、すなわち右下がりベルが入賞しない場合に、入賞結果示唆画面や入賞結果確定画面が表示されないときに液晶表示器51に表示されている背景画面を表示する特殊制御を実行するようにしても良い。背景画面は、ゲーム中に演出を実行しないときに常態で表示されている画面である。背景画面としては、例えば、所定の風景をバックにキャラクターが歩行している画像などが表示されている。そして、左ベルに当選したときに背景画面から入賞結果示唆画面に切り替えられる。このような構成とすることで、推奨停止順に従わず、中リールまたは右リールを第1停止として停止操作がされ、右下がりベルが入賞せず、上段ベルが入賞するか、移行出目が停止する場合には、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果を報知しないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0424】

また、左ベルに当選し、第1演出として右下がりベルの入賞を示唆する入賞表示結果示唆画面が液晶表示器51に表示された後、停止操作がされた場合において、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作がされた場合、すなわち右下がりベルが入賞しない場合に、ペナルティが付与されることを報知するペナルティ画面を表示する特殊制御を実行するようにしても良い。ペナルティ画面が表示されると入賞結果確定画面が表示されないため、遊技者はそのゲームでの入賞結果を事前に知ることができなくなり、遊技者にとって不利益となる。そして、ペナルティ画面では、このようなペナルティが付与されることを報知する。このような構成とすることで、推奨停止順に従わず、中リールまたは右リ

10

20

30

40

50

ールを第1停止として停止操作がされ、右下がりベルが入賞せず、上段ベルが入賞するか、移行出目が停止する場合には、ペナルティ画面を表示するとともにペナルティ画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることはない。また、ペナルティが付与されることを報知でき、唐突にペナルティが付与されて遊技への興味が低下することを防止できる。

【0425】

尚、ペナルティ画面は、これを表示したゲームの終了時（すなわち第3停止時）、第2停止時や次ゲームでのスタートスイッチ操作時や次ゲームの賭数設定時、ペナルティ期間の終了時など適宜のタイミングで消去して良い。

【0426】

次に、特殊制御の具体例について図23を用いて説明する。尚、上記実施例と異なり、この具体例では、左ベルに当選すると推奨停止順（左第1停止とする停止順）に従って停止操作すると右下がりベルが入賞し、それ以外の停止順で停止操作すると他の当選役が入賞するかあるいはハズレとなる。

【0427】

図23(1)に示すように、遊技者が規定数の賭数を設定した後にスタートスイッチ7を操作し、左ベルに当選すると、液晶表示器51に入賞結果示唆画面が表示される。そして、入賞結果示唆画面として、右下がりベルが入賞することを示す文字である「黄」と、それ以外の当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示す文字である「白」とを表示する。よって、右下がりベルが入賞することを示す文字である「黄」を画面に含ませることにより、右下がりベルが入賞すること（すなわち、ベルを構成する図柄組合せが停止すること）が示唆される。

【0428】

図23(1)の状態から、遊技者が左リールを第1停止とする停止順にて停止操作をすると図23(2)の状態に移行する。

【0429】

図23(2)に示すように、例えば、推奨停止順に従って、左リールを第1停止とする停止順にて停止操作すると、液晶表示器51に入賞結果確定画面が表示される。この具体例では、入賞結果確定画面として右下がりベルが入賞することを示す文字である「黄」のみを表示する。これにより、右下がりベルが入賞することが報知される。このとき、推奨停止順に従って停止操作をしたので右下がりベルが入賞する。よって、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

【0430】

次に、図23(1)の状態から、遊技者が推奨停止順以外の停止順で停止操作した場合（中リールまたは右リールを第1停止とした場合）に実行する制御として、図23(3-1)～(3-4)に示す4種類の制御を例に挙げて説明する。尚、図23(3-2)～(3-4)は特殊制御を示すものである。また、図23(3-1)～(3-4)に示す4種類の処理は1機種のスロットマシンで全て実行しても良いし、予め設定したいずれかの制御（1の制御のみまたは複数の制御いずれでも良い）を実行しても良い。

【0431】

図23(3-1)に示す処理では、図23(2)と同様に停止順に応じた画像のみを表示する制御を行い、右下がりベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることを示す文字である「白」のみを表示する。これにより、右下がりベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることが報知される。この例では、図23(2)と同様の制御を行うが、遊技者が推奨停止順以外の停止順で停止操作すると右下がりベルが入賞しないので演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

【0432】

図23(3-2)に示す特殊制御では、図23(2)の表示に移行することなく図22(1)で表示した入賞結果示唆画面をそのまま継続して表示する。この例では、右下がりベル以外当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示唆し続けるので、演出で示した

10

20

30

40

50

入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図 2 3 (2) の例と同様の制御を行う図 2 3 (3 - 1) のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

【 0 4 3 3 】

図 2 3 (3 - 3) に示す特殊制御では、ゲーム中に演出を実行しないときに表示される背景画面の表示に切り替えられる。この具体例では、砂漠をキャラクターが歩行している背景画面が表示される。この例では、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図 2 3 (2) の例と同様の処理を行う図 2 3 (3 - 1) のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

10

【 0 4 3 4 】

図 2 3 (3 - 4) に示す特殊制御では、ペナルティが付与されることを報知するペナルティ画面に切り替えられる。この具体例では、「ペナルティ」の文字とともにペナルティが付与されることを示す画像を含めたペナルティ画面が表示される。この例では、ペナルティ画面を表示するとともにペナルティ画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、ペナルティが付与されることを事前に報知でき、唐突にペナルティが付与されて遊技への興味が低下することを防止できる。

20

【 0 4 3 5 】

尚、図 2 3 の例では、第 1 演出として右下がりベルが入賞することを示す文字である「黄」と、それ以外の当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示す文字である「白」とを表示し、第 2 演出として「黄」のみを表示し、右下がりベルの入賞が確定する例を挙げたが、第 1 演出として複数の当選役のうちのいずれかが入賞することを示唆し、第 2 演出では第 1 演出で示唆した当選役の数よりも少ない当選役を入賞候補として示唆することにより、第 2 演出で第 1 演出よりも所定表示結果の導出可能性が高いことを示唆することが可能である。

【 0 4 3 6 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、A T 中ではない R T 1 においてナビストックの当選が期待できる中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが当選したことを契機に複数ゲームにわたりナビストックの当選、すなわち A R T の当選を示唆する前兆演出を実行する。

30

【 0 4 3 7 】

前兆演出は、液晶表示器 5 1 に表示される背景画像等の演出態様が通常演出 (A T 中ではない R T 1 の大半で実行されている演出) と異なり、これら演出態様の違いから前兆演出中であることが認識できるようになっている。

【 0 4 3 8 】

サブ制御部 9 1 は、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが当選したときに、前兆演出を実行するか否かを決定する前兆演出抽選を行い、前兆演出抽選に当選することで前兆演出を開始する。

40

【 0 4 3 9 】

尚、前兆演出の開始契機は、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが当選した次のゲームから開始しても良いし、所定期間潜伏してから開始しても良い。また、前兆演出抽選の契機は、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーが当選したときに限るものではなく、他の契機で行っても良い。

【 0 4 4 0 】

前兆演出抽選では、ナビストックの当選時に、ナビストックの非当選時よりも当選確率が高く設定されており、中段チェリー、強チェリーまたは弱チェリーの当選時に、前兆演出が実行されることで、前兆演出が実行されない場合よりもナビストックの当選、すなわち A R T の当選が期待できるようになっている。

50

【 0 4 4 1 】

また、前兆演出抽選の当選時には、さらにサブ制御部 9 1 は、予め定められた複数のゲーム数から後述の連続演出を実行するまでの前兆ゲーム数を決定する前兆ゲーム数抽選を行い、図 2 4 (a) (b) に示すように、当選したゲーム数にわたり前兆演出を実行し、その後、前兆ゲーム数に到達したゲームにおいて、後述の連続演出に発展する旨を示唆する発展演出を実行し、次ゲームから複数ゲーム（本実施例では 3 ゲーム）にわたり A R T の当選を示唆する演出を行い、最終的に A R T に当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行し、ナビストックの当選時には、図 2 4 (a) に示すように、連続演出の後、A R T 確定報知を実行し、準備状態を経て A R T に制御されることとなる。一方、ナビストックの非当選時には、図 2 4 (b) に示すように、連続演出の演出結果として A R T の非当選が報知され、次ゲームから通常演出に戻る。

10

【 0 4 4 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、前兆演出抽選に当選しなかった場合にも、ナビストックに当選している場合には、前兆ゲーム数抽選を行い、連続演出を実行するまでの前兆ゲーム数を決定する。そして、図 2 4 (c) に示すように、通常演出を維持したまま内部的に前兆状態に制御し、その後、前兆ゲーム数に到達したゲームにおいて発展演出を実行し、次ゲームから複数ゲーム（本実施例では 3 ゲーム）にわたり連続演出を実行し、連続演出の後、A R T 確定報知を実行し、準備状態を経て A R T に制御されることとなる。

【 0 4 4 3 】

また、通常演出を維持したまま前兆状態に制御される場合には、その間、前兆状態に制御されていない場合よりも高い頻度にて、前述した内部当選示唆演出やナビストックに当選している可能性を示唆する演出等の 1 ゲームのみ実行される示唆演出が実行されるようになっており、強チェリー、弱チェリーの当選後、前兆演出が実行されない場合でも示唆演出が頻出することで A R T の当選が期待できるようになっている。

20

【 0 4 4 4 】

尚、前兆演出に制御される状態、前兆演出に制御されないが前兆状態に制御される状態をともに前兆状態と呼ぶ。また、前兆状態のうちナビストックが当選したことを契機に制御される前兆状態を本前兆状態と呼び、ナビストックが当選せずに制御される前兆状態を偽前兆状態と呼ぶ。

【 0 4 4 5 】

前兆ゲーム数抽選では、図 2 5 に示すように、2 0 ~ 2 9 ゲームのいずれかのゲーム数から前兆ゲーム数を決定する。この際、ナビストックが当選しているか否かによって前兆ゲーム数の決定率が異なる。

30

【 0 4 4 6 】

詳しくは、ナビストックの当選時には、2 0 G ・ 2 2 G 、 2 4 G 、 2 6 G が 3 0 % の割合で決定され、2 1 G ・ 2 3 G ・ 2 5 G ・ 2 7 ~ 2 9 G が 7 0 % の割合で決定される。一方、ナビストックの非当選時には、2 0 G ・ 2 2 G 、 2 4 G 、 2 6 G が 7 0 % の割合で決定され、2 1 G ・ 2 3 G ・ 2 5 G ・ 2 7 ~ 2 9 G が 3 0 % の割合で決定される。

【 0 4 4 7 】

このように前兆ゲーム数抽選では、ナビストックの当選時に 2 1 G ・ 2 3 G ・ 2 5 G ・ 2 7 ~ 2 9 G が決定される比率が、ナビストックの非当選時に 2 1 G ・ 2 3 G ・ 2 5 G ・ 2 7 ~ 2 9 G が決定される比率よりも高く設定されており、前兆演出が実行される場合において前兆演出のゲーム数が 2 1 G ・ 2 3 G ・ 2 5 G ・ 2 7 ~ 2 9 G の場合に、前兆演出のゲーム数が 2 0 G ・ 2 2 G 、 2 4 G 、 2 6 G の場合よりも A R T の当選が期待できるようになっている。すなわち前兆演出の開始後、連続演出に発展するまでのゲーム数に応じて示唆される A R T の当選期待度が変化している。

40

【 0 4 4 8 】

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、本前兆状態、すなわち前兆状態のうちナビストックが当選したことを契機に制御される前兆状態において前述した推奨停止順（左リールを第 1 停止とする停止順）以外の停止順にて停止操作を行った場合にもペナルティを付与す

50

る。この場合に付与されるペナルティは、R T 1においてA Tに制御していない状態で、かつ本前兆状態でもなくナビ演出も実行されていないにも関わらず、推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされることで付与されるペナルティとは異なり、前兆ゲーム数を加算する（本実施例では+5G）ことにより連続演出後のA R T確定報知遅らせ、この結果、A R Tの開始を遅らせることにより遊技者に対して不利益を発生させるペナルティである。これにより、遊技者はA R Tの開始までにその分多くのメダルを消費する必要が生じる。

【0449】

また、サブ制御部91は、本前兆状態において、推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った場合に常にペナルティを付与するのではなく、図26に示すように、ナビ演出が実行されず、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、右下がりベルが入賞した場合、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞してR T 0へ移行した場合、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した場合のみ、すなわち実際に遊技者に対して有利となったときのみペナルティを付与し、前兆ゲーム数を加算してA R Tの開始を遅らせるようになっている。これにより、推奨停止順以外の停止順で停止操作しても遊技者が利益を得なければペナルティは付与せず、推奨停止順以外の停止順で停止操作を行ったものの、利益を得ていない場合にまでペナルティが課されることによる遊技者の遊技への不満が高まることを防止できる。

10

【0450】

一方、偽前兆状態においては、R T 1においてA Tに制御していない状態で、かつ本前兆状態でもなくナビ演出も実行されていないにも関わらず、推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされることで付与されるペナルティと同じで、一定期間（本実施例では10ゲーム）にわたりペナルティ期間に制御され、その間、ナビストックの付与に対してペナルティが発生することとなる。

20

【0451】

また、本前兆状態であるか偽前兆状態であるかによって付与されるペナルティの内容は異なるものの、ともに推奨停止順以外の停止順にて停止操作された場合には同一の警告報知が行われるようになっており、前兆演出中に推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされた際に、警告報知の有無または違いによってナビストックの当選の有無が察知されてしまうことを防止できるようになっている。

30

【0452】

また、偽前兆状態においても、ナビ演出が実行されず、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、右下がりベルが入賞した場合、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞してR T 0へ移行した場合、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した場合、すなわち実際に遊技者に対して有利となったときに本前兆状態と同様に、前兆ゲーム数を加算して連続演出の開始が遅れるようになっており、前兆演出中に推奨停止順以外の停止順にて停止操作がされた際に、連続演出が開始するタイミングによってナビストックの当選の有無が察知されてしまうことを防止できるようになっている。

40

【0453】

尚、本実施例では、本前兆状態において奨停止順以外の停止順で停止操作しても遊技者が利益を得なければペナルティを付与しない構成であるが、本前兆状態において推奨停止順以外の停止順で停止操作した場合に、一律にペナルティを付与する構成としても良い。

【0454】

また、本実施例では、本前兆状態でナビ演出が実行された場合に、推奨停止順で停止操作を行っている限りは、ペナルティが付与されない構成であるが、本前兆状態でナビ演出が実行された場合に、ナビ演出により報知された停止順以外で停止操作を行った場合に、ペナルティが付与される構成としても良く、このような構成とすることで、設計通りの遊

50

技性を実現できる。例えば、本前兆状態でリプレイGR11またはリプレイGR12が当選した場合に、推奨停止順、すなわち左リールを第1停止とする停止順にて停止操作を行うことで昇格リプレイが入賞してRT0へ移行する可能性があるが、このような場合に、ナビ演出を無視した停止順にて停止操作を行った場合にペナルティを付与することで、ナビ演出に従って停止順での停止操作を促すことが可能となり、ATに制御されていない状態でRT0やRT2に移行してしまうことを防止できる。

【0455】

本実施例では、前述のように前兆演出のゲーム数の違いによりナビストックの当選期待度が変化している。一方、本前兆状態において推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った場合に、前兆ゲーム数が加算されることでARTの開始を遅らせることにより遊技者に不利益を与えているが、このような構成において、前兆ゲーム数の加算に伴い前兆演出が長くなると、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまう可能性がある。また、本実施例では、偽前兆状態においても推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った場合に、前兆ゲーム数が加算されることから、この場合においても、前兆ゲーム数の加算に伴い前兆演出が長くなると、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまう可能性がある。

10

【0456】

例えば、図27(a)に示すように、当初決定されていた前兆ゲーム数がナビストックの当選期待度の高いゲーム数であり、前兆演出中にペナルティが付与されなければ、前兆演出の開始後、ナビストックの当選期待度の高いゲーム数で発展演出が実行され、その後連続演出が実行されることとなる。

20

【0457】

一方、図27(b)に示すように、当初決定されていた前兆ゲーム数がナビストックの当選期待度の高いゲーム数であり、前兆演出中にペナルティが付与されることにより、前兆ゲーム数が加算されることで、その分前兆演出の期間が長くなると、前兆演出の開始後、ナビストックの当選期待度の低いゲーム数で発展演出が実行され、その後連続演出が実行されることとなり、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうこととなる。

30

【0458】

このように、前兆演出中にペナルティが付与されたことによる前兆ゲーム数の加算に伴い前兆演出が長くなると、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまう可能性があり、前兆演出の期間により示唆されるナビストックの当選期待度と実際のナビストックの当選期待度とが整合しなくなってしまうこととなる。

40

【0459】

これに対して本実施例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合には、図27(c)に示すように、そのゲームで前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことを規制するようになっている。これにより前兆演出の期間により示唆されるナビストックの当選期待度と実際のナビストックの当選期待度とが整合しなくなってしまうことを防止できる。

【0460】

また、本実施例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストック

50

の当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことが規制されるので、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度が、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と逆転する場合に、実行中の前兆演出を中止するのみで済むので、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことを規制する制御が複雑とならない。

【0461】

また、本実施例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転しない場合でも、そのゲームで前兆演出を中止するようになっており、当初決定されていた前兆ゲーム数と、加算後の前兆ゲーム数と、で前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度が逆転するか否かを判断せずに済むため、さらにナビストックの当選期待度が逆転してしまうことを規制する制御を簡素化できる。

【0462】

また、前兆演出中にペナルティが付与されることで、必ず前兆演出が中止されるので、ペナルティが発生したことが明確となり、遊技者に対して推奨停止順に従った停止順での停止操作を促すことができる。

【0463】

さらに本実施例では、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度が高い場合にも低い場合にも、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度が逆転する可能性がある構成であり、このような構成において、ナビストックの当選期待度が逆転する場合のみ前兆演出を中止する構成とした場合、前兆演出が中止されなかった場合に、ペナルティが付与されてもその前兆演出の期間から当初決定されていたナビストックの当選期待度を判別できてしまうこととなるが、前兆演出中にペナルティが付与されることで、必ず前兆演出が中止されることにより、前兆演出中にペナルティが付与された際に、の前兆演出の期間から当初決定されていたナビストックの当選期待度が判別できなくなるので、遊技者に対して推奨停止順に従った停止順での停止操作を効果的に促すことができる。

【0464】

また、サブ制御部91は、図27(c)に示すように、前兆演出中にペナルティが付与され、前兆演出を中止した場合には、ナビストックに当選していても、その後、ARTの当選可能性が示唆される示唆演出を行わないようになっており、これによりペナルティが発生したことが明確となり、遊技者に対して推奨停止順に従った停止順での停止操作を促すことができる。

【0465】

また、前兆演出中にペナルティが付与され、前兆演出を中止した場合、その後、加算後の前兆ゲーム数に到達して連続演出が実行されるまで、ARTの当選可能性が示唆される示唆演出を行わないようになっており、前兆演出中にペナルティが付与され、前兆演出を中止した場合には、その後、前触れもなく突然連続演出が開始し、ART確定報知がされ、ATが開始するので、ARTの開始に意外性を持たせることができる。

【0466】

尚、本実施例では、前兆演出中にペナルティが付与され、前兆演出を中止した場合、その後、加算後の前兆ゲーム数に到達して連続演出が実行されるまで、ARTの当選可能性が示唆される示唆演出を行わない構成であるが、少なくともペナルティにより前兆ゲーム数に加算されたゲーム数だけ、示唆演出を行わない構成とし、その後は、本前兆状態であれば、通常よりも高い頻度にて示唆演出を行う構成としても良く、このような構成とした場合であっても、ペナルティが発生したことが明確となり、遊技者に対して推奨停止順に

従った停止順での停止操作を促すことができる。

【0467】

また、本実施例では、遊技者にとって有利な遊技状態としてART、すなわち再遊技役の当選確率が高まり、さらに小役を確実に入賞させる停止順が報知される遊技状態を適用しているが、遊技者にとって有利な遊技状態として、遊技者にとって有利な表示結果が導出される確率、遊技者にとって有利な表示結果の導出が許容される確率が通常状態よりも高くなったり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知されること等により遊技者にとって有利となる状態など、メダルが付与される期待値が通常よりも高まることで遊技者にとって有利となる遊技状態を適用しても良いし、遊技者にとって有利な特典（有利状態へ移行させることが可能となる権利、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利状態か否かが報知される権利等）が付与される確率が通常よりも高まる遊技状態、特典が付与された場合にその有利度が通常よりも高まる遊技状態など、遊技用価値が付与される期待値以外で遊技者にとって有利となる遊技状態を適用しても良い。

10

【0468】

また、前兆演出が実行される前兆ゲーム数として、ナビストックの当選期待度が高いゲーム数、ナビストックの当選期待度が低いゲーム数からなる2種類のゲーム数を適用しているが、ナビストックの当選期待度が中程度のゲーム数など、3種類以上のゲーム数を適用しても良い。

20

【0469】

また、本実施例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことが規制される構成であるが、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆ゲーム数を調整することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことが規制される構成としても良い。

【0470】

例えば、図28(a)に示すように、当初決定されていた前兆ゲーム数がナビストックの当選期待度の高いゲーム数であり、前兆演出中にペナルティが付与されなければ、前兆演出の開始後、ナビストックの当選期待度の高いゲーム数で発展演出が実行され、その後連続演出が実行されることとなる。

30

【0471】

一方、図28(b)に示すように、当初決定されていた前兆ゲーム数がナビストックの当選期待度の高いゲーム数であり、前兆演出中にペナルティが付与されることにより、前兆ゲーム数が加算されることで、その分前兆演出の期間が長くなると、前兆演出の開始後、ナビストックの当選期待度の低いゲーム数で発展演出が実行され、その後連続演出が実行されることとなり、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうこととなる。

40

【0472】

このような場合に、前兆演出中にペナルティが付与された場合には、図28(c)に示すように、加算後の前兆ゲーム数が、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と異なる場合に、加算後の前兆ゲーム数が当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と同じとなるようにゲーム数さらに加算することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことを規制する構成とした場合にも、前兆演出の期間により示唆されるナビストックの当選期待度

50

と実際のナビストックの当選期待度とが整合しなくなってしまうことを防止できる。

【0473】

また、本実施例では、ナビストックが当選しているか否かによって前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆されるナビストックの当選期待度が変化する構成において、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するナビストックの当選期待度と、が逆転してしまうことを規制する構成であるが、ナビストック抽選にて当選したナビストック数等、ARTの有利度によって前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆されるARTの有利度が変化する構成において、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するARTの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するARTの有利度と、が逆転してしまうことを規制する構成としても良い。

10

【0474】

以下に、ナビストック抽選により当選したナビストック数によって前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆されるARTの有利度が変化する構成を適用した場合の変形例について説明する。尚、本変形例は、上記の実施例と同様の構成を含むものであり、ここでは上記の実施例と異なる構成について主に説明する。

【0475】

20

本変形例の前兆ゲーム数抽選では、前述の実施例と同様に20～29ゲームのいずれかのゲーム数から前兆ゲーム数を決定する。この際、ナビストック抽選にて当選したナビストック数が所定数（例えば3）以上か否かによって前兆ゲーム数の決定率が異なる。

【0476】

詳しくは、ナビストック抽選にて当選したナビストック数が所定数（例えば3）以上の場合には、20G・22G、24G、26Gが30%の割合で決定され、21G・23G・25G・27～29Gが70%の割合で決定される。一方、ナビストック抽選にて当選したナビストック数が所定数（例えば3）未満の場合には、20G・22G、24G、26Gが70%の割合で決定され、21G・23G・25G・27～29Gが30%の割合で決定される。

30

【0477】

このように前兆ゲーム数抽選では、ナビストック抽選にて当選したナビストック数が所定数（例えば3）以上の場合に21G・23G・25G・27～29Gが決定される比率が、ナビストック抽選にて当選したナビストック数が所定数（例えば3）未満の場合に21G・23G・25G・27～29Gが決定される比率よりも高く設定されており、前兆演出が実行される場合において前兆演出のゲーム数が21G・23G・25G・27～29Gの場合に、前兆演出のゲーム数が20G・22G、24G、26Gの場合よりも所定数以上のナビストック、すなわちより長い期間にわたるARTの継続が期待できるようになっている。すなわち前兆演出の開始後、連続演出に発展するまでのゲーム数に応じて示唆されるARTの有利度が変化するようになっている。

40

【0478】

一方、本前兆状態において推奨停止順以外の停止順にて停止操作を行った場合に、前兆ゲーム数が加算されることでARTの開始を遅らせることにより遊技者に不利益を与える構成において、前兆ゲーム数の加算に伴い前兆演出が長くなると、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するARTの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するARTの有利度と、が逆転してしまう可能性がある。

【0479】

これに対して本変形例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合には、そのゲームで前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するARTの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA

50

R Tの有利度と、が逆転してしまうことを規制することにより、前兆演出の期間により示唆されるA R Tの有利度と実際のA R Tの有利度とが整合しなくなってしまうことを防止できる。

【0480】

また、本変形例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、が逆転してしまうことが規制されるので、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度が、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と逆転する場合に、実行中の前兆演出を中止するのみで済むので、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、が逆転してしまうことを規制する制御が複雑とならない。

10

【0481】

また、本変形例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、が逆転しない場合でも、そのゲームで前兆演出を中止するようになっており、当初決定されていた前兆ゲーム数と、加算後の前兆ゲーム数と、で前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度が逆転するか否かを判断せずに済むため、さらにA R Tの有利度が逆転してしまうことを規制する制御を簡素化できる。

20

【0482】

また、前兆演出中にペナルティが付与されることで、必ず前兆演出が中止されるので、ペナルティが発生したことが明確となり、遊技者に対して推奨停止順に従った停止順での停止操作を促すことができる。

【0483】

さらに本変形例では、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度が高い場合にも低い場合にも、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度が逆転する可能性がある構成であり、このような構成において、A R Tの有利度が逆転する場合のみ前兆演出を中止する構成とした場合、前兆演出が中止されなかった場合に、ペナルティが付与されてもその前兆演出の期間から当初決定されていたA R Tの有利度を判別できてしまうこととなるが、前兆演出中にペナルティが付与されることで、必ず前兆演出が中止されることにより、前兆演出中にペナルティが付与された際に、の前兆演出の期間から当初決定されていたA R Tの有利度が判別できなくなるので、遊技者に対して推奨停止順に従った停止順での停止操作を効果的に促すことができる。

30

【0484】

尚、本変形例では、有利状態の有利度としてナビストック数、すなわち1セットのA R Tが継続する回数を適用した例について説明しているが、有利状態の有利度として、特定役の当選確率、所定ゲーム数毎に有利状態が継続する確率、有利状態に制御されるゲーム数、所定ゲーム数にわたり有利状態が継続する権利数、遊技者にとって有利な情報が報知されるか否かの確率、遊技者にとって有利な情報が報知される権利数などを適用しても良い。

40

【0485】

また、本変形例では、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆演出を中止することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、が逆転してしまうことが規制される構成であるが、前兆演出中にペナルティが付与された場合に前兆ゲーム数を調整することで、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA R Tの有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆するA

50

R Tの有利度と、が逆転してしまうことが規制される構成としても良い。

【0486】

また、上記実施例では、ナビストックが当選しているか否か、すなわち有利状態に制御する旨が決定されているか否かによって前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆される有利状態の当選期待度が変化する構成において、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の当選期待度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の当選期待度と、が逆転してしまうことを規制する構成であり、上記変形例では、ナビストック抽選にて当選したナビストック数、すなわち有利状態の有利度によって前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆される有利状態の有利度が変化する構成において、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の有利度と、が逆転してしまうことを規制する構成であるが、有利状態に制御する旨が決定されているか否か（ナビストックが当選しているか否か）、及び有利状態の有利度（ナビストック抽選にて当選したナビストック数）の双方に応じて前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆される有利状態の当選期待度及び有利状態の有利度の双方が変化する構成において、当初決定されていた前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の当選期待度及び／または有利状態の有利度と、加算後の前兆ゲーム数による前兆演出の期間が示唆する有利状態の当選期待度及び／または有利状態の有利度と、が逆転してしまうことを規制する構成としても良い。

10

20

【0487】

また、有利状態に制御する旨が決定されているか否か（ナビストックが当選しているか否か）、及び有利状態の有利度（ナビストック抽選にて当選したナビストック数）の双方に応じて前兆ゲーム数の決定率が異なることで、当初決定された前兆ゲーム数により前兆演出の期間により示唆される有利状態の当選期待度及び有利状態の有利度の双方が変化する構成においては、前兆ゲーム数のうち、有利状態に制御する旨が決定されている場合に選択される比率の高い前兆ゲーム数と、有利状態の有利度が所定以上の場合に選択される比率の高い前兆ゲーム数と、が少なくとも一部重複する構成としても良いし、有利状態に制御する旨が決定されている場合に選択される比率の高い前兆ゲーム数と、有利状態の有利度が所定以上の場合に選択される比率の高い前兆ゲーム数と、が重複しない構成としても良い。また、有利状態に制御する旨が決定されている場合に選択される比率が低い前兆ゲーム数では、有利状態の有利度が所定以上の場合に選択される比率が高く設定され、有利状態の有利度が所定以上の場合に選択される比率が低い前兆ゲーム数では、有利状態に制御する旨が決定されている場合に選択される比率が高く設定される構成としても良く、このような構成とすることで、有利状態に制御される期待度の低い前兆ゲーム数であっても、有利状態の有利度が所定値以上であることに期待させることができ、有利状態の有利度が所定値以上であることが期待できない前兆ゲーム数であっても、有利状態に制御されることに期待させることができる。

30

【0488】

また、上記実施例及び上記変形例では、有利状態に制御するか否か及び有利状態の有利度が1度の抽選、すなわちナビストック抽選にて決定される構成であるが、それぞれを別個の抽選にて決定する構成としても良い。

40

【0489】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0490】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用い

50

て賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0491】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

10

【0492】

前記実施例では、可変表示装置として外周に複数種の図柄が配列されたリールを回転させることにより図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示される構成であるが、リールに替えて外周に複数種の図柄が配列されたベルトを移動させることにより図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示される可変表示装置を適用しても良い。さらに液晶表示器などの画像表示装置に、図柄画像などの識別情報を所定の順番で周期的に移動させる画像を表示させることで表示画面上に識別情報が連続的に変化しつつ表示される可変表示装置を適用しても良い。

20

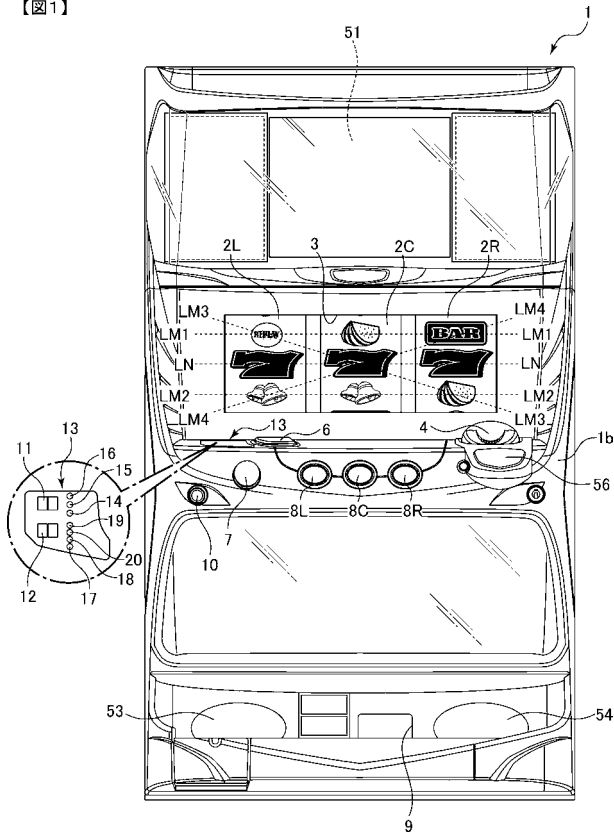
【符号の説明】

【0493】

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

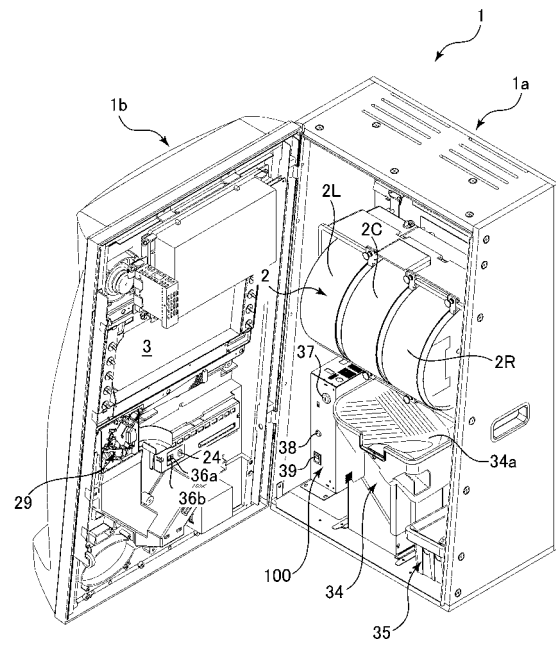
【図1】

【図1】



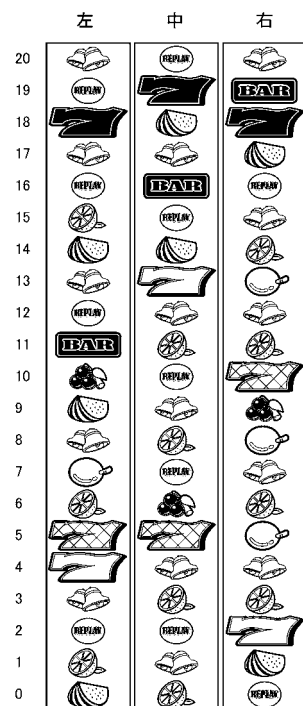
【図2】

【図2】



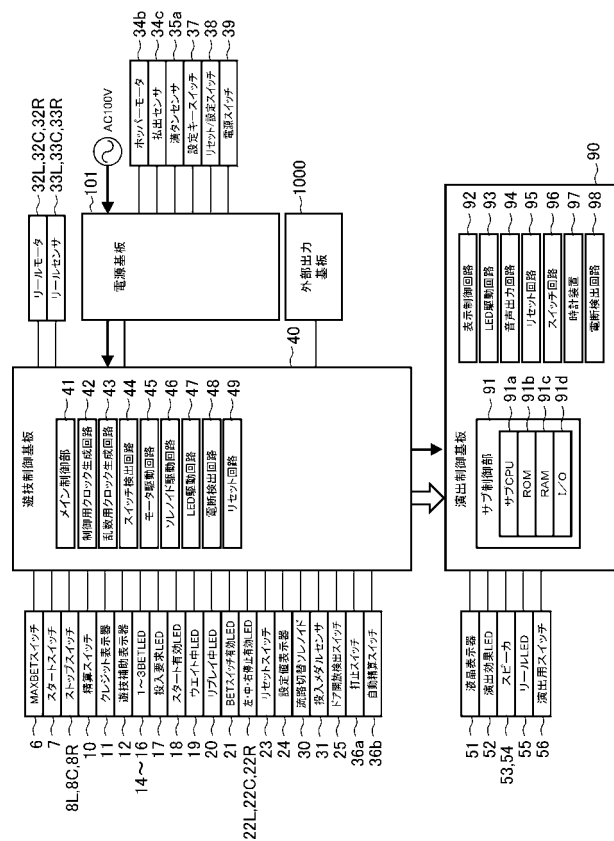
【図3】

【図3】



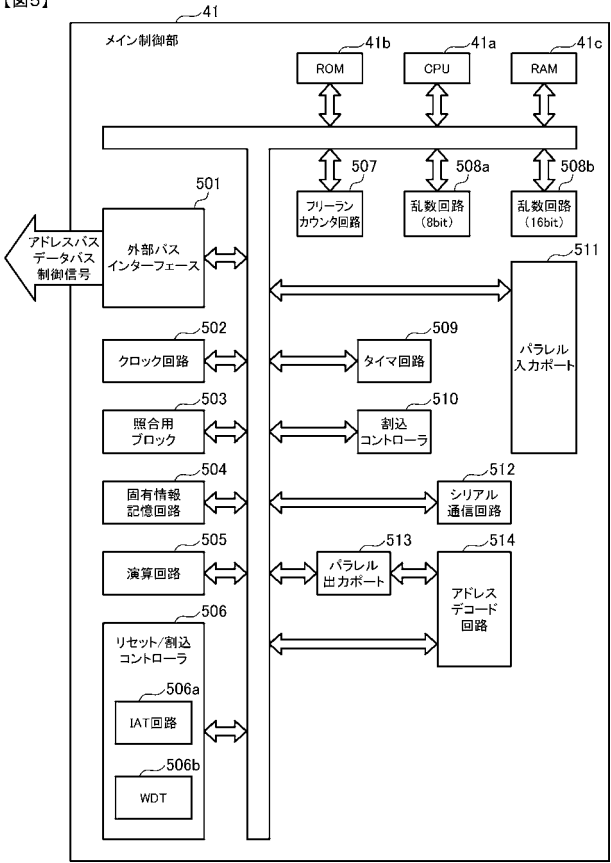
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】

【図6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	BB1 RB2当選時→RT1(入賞まで)	・BB中はBB中RBに各ゲーム制御	316枚以上
BB2	白7-白7-白7	BB2 RB1当選時→RT2(入賞まで)		
RB1	黒7-黒7-黒7	終了後→RT3		
RB2	白7-白7-黒7			6回入賞or12G

【図7】

【図7】

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

【図8】

【図8】

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

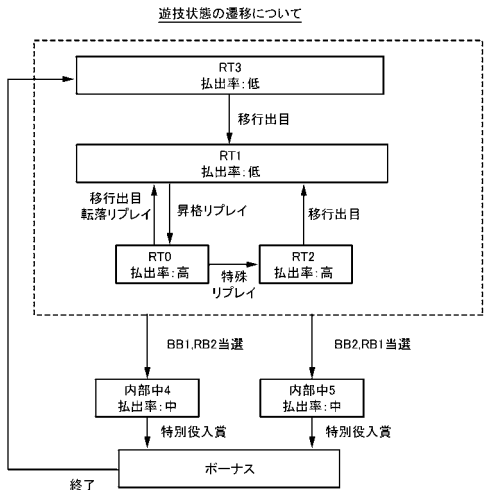
【図9】

【図9】

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

【図 1 0】

【図10】



【図 1 1】

【図11】

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

【図 1 2】

【図12】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
BB1	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 58	○ 58	○ 58	○ 58	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 61	○ 61	○ 61	○ 61	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×

【図 1 3】

【図13】

抽選対象役	遊技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 3000	○ 8000
左ベル1	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル2	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル3	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
左ベル4	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	○ 975	×	×
中ベル1	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
中ベル2	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
中ベル3	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
中ベル3	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
右ベル1	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
右ベル2	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
右ベル3	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
右ベル4	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	○ 1575	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 623	○ 623	○ 1800	○ 1800
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 369	○ 369	○ 369	○ 369
中段チェリー	○ 66	○ 66	○ 66	○ 66	○ 66	○ 66	○ 66	○ 66
右上がリベル	×	×	×	×	×	×	○ 8000	○ 55000

【図 14】

【図14】

抽選対象役	道技状態							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBR8	RB
通常リプレイ	×	○ 1484	○ 46125	○ 8964	○ 24334	○ 31450	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1290	○ 1280	×	×
リプレイGR1	×	○ 250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1750	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1750	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1750	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1750	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 66	×	×	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 390	×	×	×	×	×

【図 15】

【図15】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	下段チェリー
強チェリー	下段チェリー+1枚役
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル8+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル8
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
昇格リプレイ	昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR14	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR15	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR21	?揃いリプレイ+?不揃いリプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	?不揃いリプレイ+通常リプレイ

【図 16】

【図16】

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

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

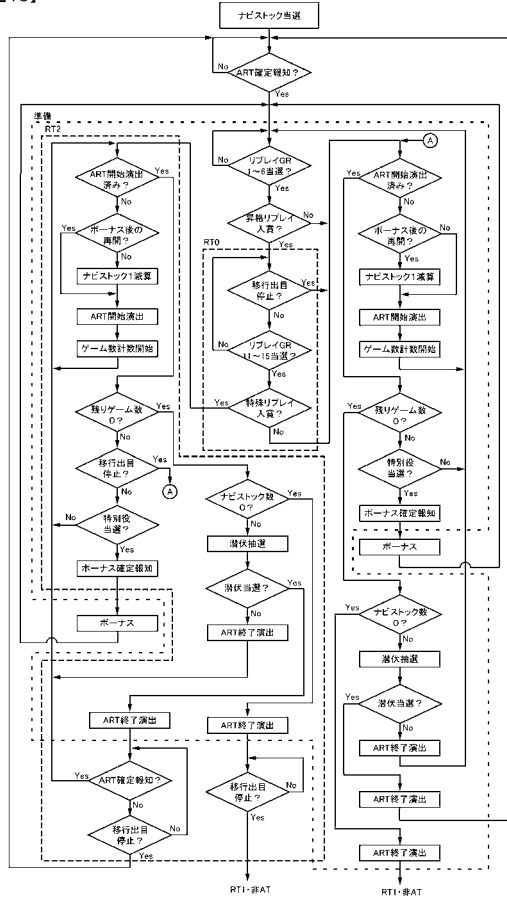
【図 17】

【図17】

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

【 図 1 8 】

【图18】



【 図 2 0 】

【図20】

(a)BB終了時(第1ペナルティ無しテーブル)

ナビストック	当選率(%)	
	BB2	BB1
0	0	0
1	70	0
2	20	80
3	10	20

(b)RB終了時(第2ペナルティ無しテーブル)

ナビストック	当選率(%)				
	0～7ポイント	8～15ポイント	16～23ポイント	24～31ポイント	32ポイント以上
0	95	70	0	0	0
1	5	20	70	0	0
2	0	8	20	80	0
3	0	2	10	20	100

(c)ペナルティ期間(ペナルティ付与テーブル)

ナピストック	当選率(%)
0	99
1	1

(d)

AT抽選条件	ペナルティ有り	ペナルティ無し
条件1	抽選無し	抽選モードに応じたテーブル
条件2	ペナルティ付与テーブル	ペナルティ無しテーブル

【 図 2 1 】

【图21】

上乗せ抽選テーブル

	平均ゲーム数
テーブル1	10
テーブル2	20
テーブル3	30
テーブル4	40

【 図 1 9 】

【図19】

ナビストック抽選時参照テーブル

(a) 通常モード(通常モード用テーブル)

ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・7揃いリブ
0	95	70	0
1	5	20	70
2	0	8	20
3	0	2	10

(b)高確率Aモード(高確率Aモード用テーブル)

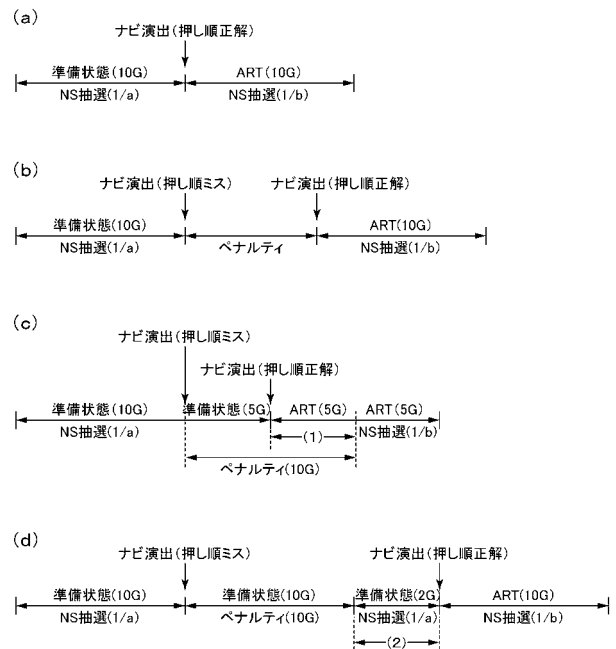
ナビストック	当選率(%)		
	弱チエリー	強チエリー	中段チエリー・7揃いリブ
0	70	0	0
1	20	70	0
2	8	20	80
3	2	10	20

(c) 高確率Bモード(高確率Bモード用テーブル)

ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・7揃いリブ
0	0	0	0
1	70	0	0
2	20	80	0
3	10	20	100

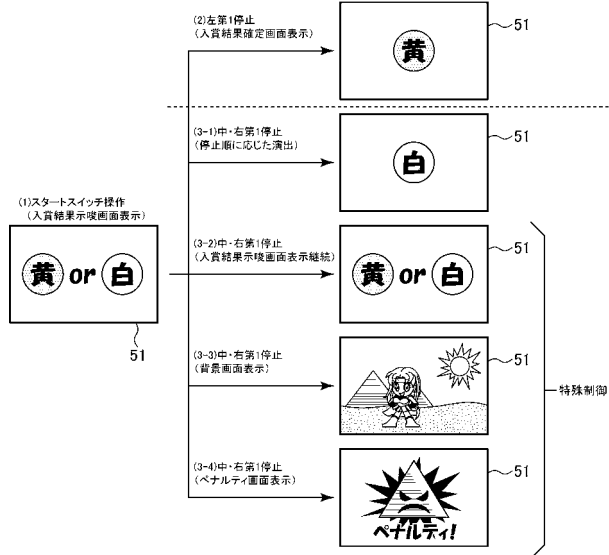
【 図 2 2 】

【図22】



【図 23】

【図23】



【図 24】

【図24】



【図 25】

【図25】

前兆ゲーム数抽選確率(%)

前兆ゲーム数	ナビストック当選	ナビストック非当選
20・22・24・26	30	70
21・23・25・27～29	70	30

【図 26】

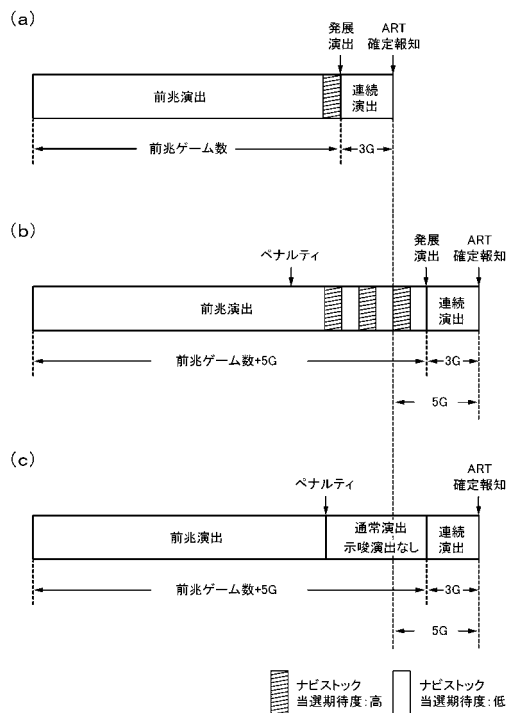
【図26】

ナビストック当選時の前兆演出中のペナルティ

発生条件	内容
ナビ演出なし・中or右第1停止で押し順ペナル入賞	前兆ゲーム数+5
中or右第1停止で昇格リプレイ入賞	
中or右第1停止で特殊リプレイ入賞	

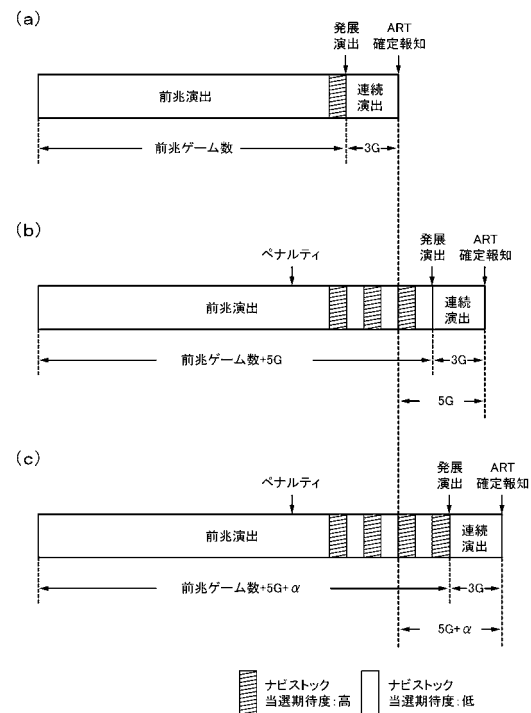
【図 27】

【図27】



【図 28】

【図28】



フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

(72)発明者 小澤 朋之

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

(72)発明者 神藤 駿弥

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AC14 AC23 AC32 AC34 AC36 AC38 AC52
AC64 AC65 AC77 AC82 BA02 BA03 BA17 BA22 BA32 BA35
BA38 BB02 BB03 BB13 BB14 BB15 BB16 BB17 BB46 BB48
BB74 BB83 BB85 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CB00
CB04 CB23 CB28 CB32 CB42 CB49 CC01 CC12 CC24 CC28
CC51 CD51 CE12 CE15 CE23 DA02 DA29 DA52 DA54 DA63
DA64