(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6101420号
(P6101420)
(45)発行日　平成29年3月22日(2017.3.22)　(24)登録日　平成29年3月3日(2017.3.3)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 516F

請求項の数 3　(全 119 頁)

(21)出願番号　特願2011-86678(P2011-86678)
(22)出願日　平成23年4月8日(2011.4.8)
(65)公開番号　特開2012-217640(P2012-217640A)
(43)公開日　平成24年11月12日(2012.11.12)
審査請求日　平成26年3月24日(2014.3.24)
審判番号　不服2016-4096(P2016-4096/J1)
審判請求日　平成28年3月17日(2016.3.17)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100163212
弁理士　溝渕　良一
(74)代理人　100204467
弁理士　石川　好文
(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２９番１４号　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン、遊技用装置及び遊技用システム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を３つ備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、３つの可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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である場合に、第１操作態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、

前記演出制御手段は、
一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、
を含み、
前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、
前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知する
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を３つ備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、３つの可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであり、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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である場合に、第１操作態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、
前記演出制御手段は、
一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、
を含み、
前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、
前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知するスロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信可能な遊技用装置であって、
前記スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信した回数を計数する特定回数計数手段と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報の受信回数を表示する回数表

示手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技用装置。
【請求項３】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を３つ備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、３つの可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであり、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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である場合に、第１操作態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、
前記演出制御手段は、
一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、
を含み、
前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、
前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知するスロットマシンと、
該スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信可能な遊技用装置と、
からなり、
前記遊技用装置は、
前記スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信した回数を計数する特定回数計数手段と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報の受信回数を表示する回数表示手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技用システム。
【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、該スロットマシンからの外部出力信号を受信可能な遊技用装置、当該スロットマシンと、当該遊技用装置と、からなる遊技

用システムに関する。
【背景技術】
【０００２】
スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は３つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、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図柄の組み合わせ（例えば、７－７－７、以下図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによ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。
【０００３】
これら入賞役には、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別役、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずに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などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に行われる内部抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。
【０００４】
また、この種のスロットマシンでは、特別役の入賞に伴う特別遊技状態とは別に、特別遊技状態の一般遊技状態において再遊技役の当選確率などが高確率となることで遊技者にとって有利となるリプレイタイムなどの有利遊技状態に制御するものが提案されている。
【０００５】
また、一方で、この種のスロットマシンでは、特別遊技状態に制御されている旨を示す信号を外部出力信号として、ホールコンピュータや情報表示器などの外部機器にて出力することで、これら外部機器にてスロットマシンにおける特別遊技状態に制御された回数などを管理したり、表示させることができるものが一般的である。
【０００６】
また、上記のように特別遊技状態以外の一般遊技状態において遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御されるスロットマシンにおいても、有利遊技状態に制御された回数を外部機器にて管理したり、表示させたりすることへの要望があることから、特定役を契機に有利遊技状態に移行する構成とし、特定役が揃った場合に、その旨を示す信号を外部出力信号として出力し、特定役が揃った旨を示す外部出力信号を計数することで、有利遊技状態に制御された回数を管理したり、表示させたりすることが可能なスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１０－１７２３８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
特許文献１では、有利遊技状態に移行する契機となる特定役が揃った場合にその旨を示す信号を外部出力する構成であるが、近年では、遊技の制御を行う遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段を備え、演出制御手段側で有利遊技状態に移行するための操作態様（タイミングや停止順など）を報知することで、有利遊技状態への移行を間接的に促したり、有利遊技状態が終了する条件となる終了役が揃うことを回避する操作態様などを報知することで、有利遊技状態の終了を間接的に回避させたりすることで、演出制御手段側で遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なものがあり、このようなスロットマシンでは、例えば、１の期間にわたり有利状態に制御する場合に、その間に、遊技者の操作ミスや特別役の当選などにより有利遊技状態が中断された場合に、その後、再び有利遊技状態へ移行させることも可能となるが、この場合、演出制御

手段が制御する有利状態は、１の期間であるのに対して、遊技制御手段が制御する有利遊技状態は、複数の期間にわたるという状況が生じうるため、特許文献１のように有利遊技状態へ移行することとなる特定役が揃った旨を示す外部出力信号を外部機器にて計数すると、実際に演出制御手段が制御する有利状態の回数と食い違ってしまうという問題が発生する。すなわち遊技制御手段の制御状態は同じでも、その他の事象に応じて意味合いが異なる場合があり、このような事象を外部出力信号を受けた外部機器にて正確に把握することができないという問題があった。

【０００９】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技制御手段から出力される外部出力信号により、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、異なる状況として認識させることができるスロットマシン、遊技用装置及び遊技用システム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】

【００１０】

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、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を３つ備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、

を含み、

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である場合に、第１操作態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、

前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、

前記演出制御手段は、

一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、

前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、

を含み、

前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、

前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知する

ことを特徴としている。

本発明の請求項２に記載の遊技用装置は、

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可変表示部を３つ備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、３つの可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマ

シンであり、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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である場合に、第１操作態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、
前記演出制御手段は、
一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、
を含み、
前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、
前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知するスロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信可能な遊技用装置であって、
前記スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信した回数を計数する特定回数計数手段と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報の受信回数を表示する回数表示手段と、
を備える
ことを特徴としている。
本発明の請求項３に記載の遊技用システムは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を３つ備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、３つの可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであり、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技に関連する情報を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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である場合に、第１操作

態様で操作されたときと第２操作態様で操作されたときとで有利度が変わらない表示結果を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であり、かつ前記第１操作態様で操作されたときに、特定の外部出力情報を出力する制御を行い、
前記演出制御手段は、
一の状況において前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、特定の外部出力情報が出力済みか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、特定の外部出力情報が出力済みでないと判定した場合に前記第１操作態様を報知し、特定の外部出力情報が出力済みであると判定した場合に前記第２操作態様を報知する操作態様報知手段と、
を含み、
前記第１操作態様は、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部及び２番目に表示結果を導出させる可変表示部の順番が前記所定結果に対応する一の順番となる操作態様であり、
前記操作態様報知手段は、前記第１操作態様で操作させないと判定した場合に、３つの可変表示部のうち最初に表示結果を導出させる可変表示部が前記第１操作態様とは異なる操作態様を前記第２操作態様として報知するスロットマシンと、
該スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信可能な遊技用装置と、
からなり、
前記遊技用装置は、
前記スロットマシンから出力された前記特定の外部出力情報を受信した回数を計数する特定回数計数手段と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報の受信回数を表示する回数表示手段と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合に、特定の外部出力信号を出力させる場合には、第１操作態様を報知し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、第２報知態様を報知し、遊技者に対して報知された操作態様での導出操作手段の操作を促すことにより、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号を演出制御手段によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、遊技制御手段から出力される外部出力信号により、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、外部の遊技用装置に対して異なる状況として認識させることができる。
本発明の手段１に記載のスロットマシンは、
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（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）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、
遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、
遊技制御手段から送信される制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、
前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
を備え、
前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、
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（内部抽選）と、
前記事前決定手段の決定結果（内部抽選の結果）及び前記導出操作手段の操作態様（停

止操作のタイミング、停止順など）に応じて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、
遊技に関連する情報（外部出力信号）を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、
を含み、
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ＧＲ４１～４４）である場合に、所定の操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させる制御を行い、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、前記第１の所定表示結果が導出された場合と有利度が変わらない第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させる制御を行い、
前記外部出力制御手段は、前記有利遊技状態（通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２）において前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）が導出されたときに、特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）を出力する制御を行い、
前記演出制御手段は、
前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）の出力を伴う前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させるか否かを判定する導出判定手段と、
前記導出判定手段が、前記第１の所定表示結果を導出させると判定した場合に、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させる操作態様を認識可能に報知し、前記第１の所定表示結果を導出させないと判定した場合に、前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させる操作態様を認識可能に報知する所定操作態様報知手段（特殊ナビ演出）と、
を含む
ことを特徴としている。
この特徴によれば、外部出力制御手段は、第１の所定表示結果が導出されたときに、特定の外部出力情報を出力するとともに、事前決定手段の決定結果が第１の所定表示結果が導出されうる所定結果となった場合に、導出操作手段の操作態様に応じて第１の所定表示結果または第１の所定表示結果が導出された場合と有利度が変わらない第２の所定表示結果のいずれか一方が導出されるようになっており、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合に、特定の外部出力信号を出力させる場合には、第１の所定表示結果を導出させる操作態様を報知し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、第２の所定表示結果を導出させる報知態様を報知し、遊技者に対して報知された操作態様での導出操作手段の操作を促すことにより、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号を演出制御手段によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、遊技制御手段から出力される外部出力信号により、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、外部の遊技用装置に対して異なる状況として認識させることができる。
尚、導出操作手段の操作態様とは、導出操作手段が操作されたタイミングや、導出操作手段が複数ある場合の操作順などが該当する。
また、所定操作態様報知手段は、操作態様を特定可能に報知されるものであれば良く、操作態様そのものを報知するものに限らず、操作態様を示唆する演出や操作態様を暗示する演出により操作態様を報知するものでも良い。
また、導出判定手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった場合に、前記演出制御手段が制御する制御状態に応じて前記特定の外部出力情報の出力を伴う前記第１の所定表示結果を導出させるか否かを判定するものでも良いし、遊技制御手段の制御状態の履歴または演出制御手段の制御状態の履歴に応じて前記特定の外部出力情報の出力を伴う前記第１の所定表示結果を導出させるか否かを判定するものでも良い。
【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、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（押し順ベル、リプレイＧＲ１１～１６、２１～２５）である場合に

、該特定結果の種類に応じた操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、第１の特定表示結果及び第２の特定表示結果のうち相対的に有利な前記第１の特定表示結果（移行出目、転落リプレイ以外の表示態様）を導出させる制御を行い、該特定結果の種類に応じた操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、前記第１の特定表示結果及び前記第２の特定表示結果のうち相対的に不利な前記第２の特定表示結果（移行出目、転落リプレイ）を導出させる制御を行い、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の前記特定結果（押し順ベル、リプレイＧＲ１１～１６、２１～２５）となった場合に、該特定結果の種類に応じて前記第１の特定表示結果（移行出目、転落リプレイ以外の表示態様）を導出させる操作態様を認識可能に報知する特定操作態様報知手段（ナビ演出）を含み、

前記所定操作態様報知手段(特殊ナビ演出)は、前記特定操作態様報知手段（ナビ演出）により報知される操作態様と同一の報知態様にて前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させる操作態様または前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させる操作態様を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作態様が報知された場合に、遊技者から見て、それが第２の特定表示結果よりも相対的に有利な第１の特定表示結果を導出させるための操作態様なのか、第１の所定表示結果または第１の所定表示結果と有利度の変わらない第２の所定表示結果を導出させるための操作態様なのか、を判別することが不可能となり、例え、どちらを導出させても有利度の変わらない第１の所定表示結果または第２の所定表示結果を導出させるための操作態様が報知されている場合であっても、その操作態様に従って導出操作手段の操作を行わなければ、遊技者にとって相対的に不利な第２の特定表示結果が導出されてしまう可能性があるため、遊技者が報知された操作態様に従って導出操作手段の操作を行うことを効果的に促すことが可能となり、その結果、導出判定手段が第１の所定表示結果を導出させると判定した場合のみ、第１の所定表示結果を導出させ、特定の外部出力信号を出力させることが可能となる。

【００１２】

本発明の手段３に記載のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段は、遊技者にとって有利な有利期間（ＡＴ）に制御する有利期間制御手段を含み、

前記導出判定手段は、一の有利期間において前記事前決定手段の決定結果が２回以上前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合であっても、該一の有利期間において１回のみ前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）の出力を伴う前記第１の所定表示結果が導出されるように、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させるか否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利期間の開始後、該有利期間の終了条件が成立するまでに１回のみ第１の所定表示結果を導出させ、特定の外部出力信号を出力させることができるため、遊技制御手段の制御状態が変化せずに、演出制御手段により有利期間に制御される場合でも、遊技制御手段から１回の有利期間につき１回のみ特定の外部出力信号を出力させることが可能となり、外部出力信号を受信した遊技用装置に対して有利期間に制御された回数を認識させることができる。

尚、前記導出判定手段が、一の有利期間において前記事前決定手段の決定結果が２回以上前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合であっても、該一の有利期間において１回のみ前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）の出力を伴う前記第１の所定表示結果が導出されるように、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させるか否かを判定する方法としては、例えば、一の有利期間の開始後、該一の有利期間において未だ前記第１の所定表示結果が導出されていない場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第１の所定表示結果

（下段リプレイ）を導出させると判定し、該一の有利期間において既に前記第１の所定表示結果が導出されている場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させると判定するようにしたり、一の有利期間の開始後、該一の有利期間において前記所定操作態様報知手段が未だ前記第１の所定表示結果を導出させる操作態様を報知していない場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させると判定し、該一の有利期間において前記所定操作態様報知手段が既に未だ前記第１の所定表示結果を導出させる操作態様を報知している場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させると判定するようにすれば良い。

【００１３】

本発明の手段４に記載のスロットマシンは、手段１～３のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段は、遊技者にとって有利な有利期間（ＡＴ）に制御する有利期間制御手段を含み、

前記導出判定手段は、一の有利期間の開始後、該一の有利期間において未だ前記第１の所定表示結果が導出されていない場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させると判定し、該一の有利期間において既に前記第１の所定表示結果が導出されている場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させると判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利期間の開始後、該有利期間の終了条件が成立するまでに１回のみ第１の所定表示結果を導出させ、特定の外部出力信号を出力させることができるため、遊技制御手段の制御状態が変化せずに、演出制御手段により有利期間に制御される場合でも、遊技制御手段から１回の有利期間につき１回のみ特定の外部出力信号を出力させることが可能となり、外部出力信号を受信した遊技用装置に対して有利期間に制御された回数を認識させることができる。

【００１４】

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

前記演出制御手段は、遊技者にとって有利な有利期間（ＡＴ）に制御する有利期間制御手段を含み、

前記導出判定手段は、一の有利期間の開始後、該一の有利期間の終了条件が成立し、該終了条件の成立後、継続して他の有利期間に制御する場合に、該他の有利期間において未だ前記第１の所定表示結果が導出されていない場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させると判定し、該他の有利期間において既に前記第１の所定表示結果が導出されている場合には、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第２の所定表示結果（通常リプレイ）を導出させると判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の有利期間の終了後における他の有利期間の開始後、該他の有利期間の終了条件が成立するまでに１回のみ第１の所定表示結果を導出させ、特定の外部出力信号を出力させることができるため、遊技制御手段の制御状態が変化せずに、演出制御手段により複数の有利期間に連続して制御される場合でも、遊技制御手段から１回の有利期間につき１回のみ特定の外部出力信号を出力させることが可能となり、外部出力信号を受信した遊技用装置に対して有利期間に制御された回数を認識させることができる。

尚、有利期間の終了条件とは、該有利期間に制御されたゲーム数が所定ゲーム数（ＡＴ

ゲーム数）に到達すること、該有利期間において付与された遊技用価値の総数（付与されたメダルの総数）、または該有利期間において付与された遊技用価値の総数（付与されたメダルの総数）から該有利期間において使用された遊技用価値の総数(消費したメダルの総数)を減算した純増数（純増枚数）が、所定値に到達すること、該有利期間において前記事前決定手段により予め定められた決定結果となった回数（所定役の当選回数）、または前記可変表示装置の表示結果として特定の表示結果が導出された回数（所定出目の停止回数）が、所定値に到達することなどが該当する。

【００１５】

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

前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２）に制御する有利遊技状態制御手段を備え、

前記事前決定手段は、前記有利遊技状態（通常・ＲＴ２）においてのみ前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）を決定しうる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は、現在の遊技状態が有利遊技状態であるか否かの判断を行うことなく、第１の所定表示結果が導出されたときに、一律に特定の外部出力信号を出力する制御を行うことで、有利遊技状態に制御されている状態でかつ第１の所定表示結果が導出されたときのみ特定の外部出力信号を出力することができる。

【００１６】

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

前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２）に制御する有利遊技状態制御手段を備え、

前記外部出力制御手段は、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）が導出されたときに、現在の遊技状態が前記有利遊技状態（通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２）でるか否かを判定し、前記有利遊技状態（通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２）であると判定したことを条件に前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）を出力する制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利遊技状態に制御されている状態でかつ第１の所定表示結果が導出されたときのみ特定の外部出力信号を出力する構成とする場合でも、遊技状態に応じて事前決定手段により決定されうる決定結果を設計する際の自由度を広げることができる。

【００１７】

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

前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、

遊技者にとって有利な有利期間（ＡＴ）に制御する有利期間制御手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が停止しても演出制御に関するデータを保持する演出制御データ保持手段（ＲＡＭ９１ｃのバックアップ電源）と、

を含み、

前記所定操作態様報知手段（特殊ナビ演出）は、前記スロットマシンへの電力供給が開始した後、電断前に有利期間（ＡＴ）に制御されており、かつ電断前の有利期間（ＡＴ）において前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）が導出されたか否かに関わらず、最初に前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（リプレイＧＲ４１～４４）となった場合に、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）を導出させる操作態様を認識可能に報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開店時において前日の有利期間が残っている場合であっても、特定の外部出力信号が出力されるので、特定の外部出力信号を受信した遊技用装置にて当該有利期間を本日の有利期間の回数として計数することが可能となる。

【００１８】
本発明の手段８に記載の遊技用装置は、
手段１～７のいずれかに記載のスロットマシン（スロットマシン１）から出力された前記外部出力情報（外部出力信号）を受信可能な遊技用装置（ホールコンピュータ１０２０、データ表示端末１０３０）であって、
前記スロットマシン（スロットマシン１）から出力された特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）を受信した回数を計数する特定回数計数手段（計数手段１０２１、１０３１）と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）の受信回数を、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）が導出された回数として表示する回数表示手段（表示手段１０２２、１０３２）と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、外部出力制御手段は、第１の所定表示結果が導出されたときに、特定の外部出力情報を出力するとともに、事前決定手段の決定結果が第１の所定表示結果が導出されうる所定結果となった場合に、導出操作手段の操作態様に応じて第１の所定表示結果または第１の所定表示結果が導出された場合と有利度が変わらない第２の所定表示結果のいずれか一方が導出されるようになっており、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合に、特定の外部出力信号を出力させる場合には、第１の所定表示結果を導出させる操作態様を報知し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、第２の所定表示結果を導出させる報知態様を報知し、遊技者に対して報知された操作態様での導出操作手段の操作を促すことにより、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号を演出制御手段によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、遊技制御手段から出力される外部出力信号により、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力情報を受信した遊技用装置は、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、そのうちの一部のみを異なる状況として認識することができる。
【００１９】
本発明の手段９に記載の遊技用システムは、
手段１～７のいずれかに記載のスロットマシン（スロットマシン１）と、
該スロットマシン（スロットマシン１）から出力された前記外部出力情報（外部出力信号）を受信可能な遊技用装置（ホールコンピュータ１０２０、データ表示端末１０３０）と、
からなり、
前記遊技用装置（ホールコンピュータ１０２０、データ表示端末１０３０）は、
前記スロットマシン（スロットマシン１）から出力された特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）を受信した回数を計数する特定回数計数手段（計数手段１０２１、１０３１）と、
前記特定回数計数手段が計数した前記特定の外部出力情報（下段リプレイ信号）の受信回数を、前記第１の所定表示結果（下段リプレイ）が導出された回数として表示する回数表示手段（表示手段１０２２、１０３２）と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、外部出力制御手段は、第１の所定表示結果が導出されたときに、特定の外部出力情報を出力するとともに、事前決定手段の決定結果が第１の所定表示結果が導出されうる所定結果となった場合に、導出操作手段の操作態様に応じて第１の所定表示結果または第１の所定表示結果が導出された場合と有利度が変わらない第２の所定表示結果のいずれか一方が導出されるようになっており、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果となった場合に、特定の外部出力信号を出力させる場合には、第１の所定表示結果を導出させる操作態様を報知し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、第２の所定表示結果を導出させる報知態様を報知し、遊技者に対して報知された操作態様

での導出操作手段の操作を促すことにより、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号を演出制御手段によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、遊技制御手段から出力される外部出力信号により、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、特定の外部出力情報を受信した遊技用装置は、遊技制御手段の制御状態が同じであっても、そのうちの一部のみを異なる状況として認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】本発明が適用された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図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図６】特別役の種類、特別役の図柄組み合わせ、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】遊技状態及びＲＴの遷移を説明するための図である。

【図１１】遊技状態及びＲＴの概要を示す図である。

【図１２】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組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】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１６】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１７】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１８】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図１９】ＲＴフラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図２０】ＲＴフラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図２１】ＲＴフラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図２２】ＲＴフラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図２３】ＲＴフラグ、遊技状態フラグ等の更新状況を示すタイミングチャートである。

【図２４】ＡＴ抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。

【図２５】ＡＴ抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図２６】ＲＢ中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

【図２７】ＲＢ中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

【図２８】ＲＢ中に実行されるジャンケンチャンスを説明するための図である。

【図２９】逆転チャンス抽選、ジャンケンナビ抽選、対戦相手選択抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図３０】ゲーム数抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図３１】抽選モード抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図３２】ＲＴ３におけるナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間の概要を説明するた

めの図である。
【図３３】ＲＴ３におけるナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間の移行状況を示す図である。
【図３４】上乗せ演出の実行状況及び実残りゲーム数と表示残りゲーム数の推移を示す図である。
【図３５】ＡＴゲーム数の上乗せ抽選、最大増加数抽選、加算演出抽選の確率の一例を示す図である。
【図３６】リールパネル及び下部パネルの配当表１を示す図である。
【図３７】液晶表示器に表示可能な配当表２を示す図である。
【図３８】本発明が適用された遊技用システムの一例を示す図である。
【図３９】サブ制御部が実行する特殊ナビ実行処理の制御内容を示すフローチャートである。
【図４０】特殊ナビに係るメイン制御部及びサブ制御部の制御状況の推移を示す図である。
【図４１】特殊ナビに係るメイン制御部及びサブ制御部の制御状況の推移を示す図である。
【図４２】特殊ナビに係るメイン制御部及びサブ制御部の制御状況の推移を示す図である。
【図４３】特殊ナビに係るメイン制御部及びサブ制御部の制御状況の推移を示す図である。
【図４４】特殊ナビに係るメイン制御部及びサブ制御部の制御状況の推移を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
本発明の実施例を以下に説明する。
【００２２】
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、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。
【００２３】
本実施例のスロットマシン１の筐体１ａの内部には、図２に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が前面扉１ｂ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。
【００２４】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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２１個ずつ描かれている。リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、前面扉１ｂの略中央に設けられた透視窓３において各々上中下三段に表示される。
【００２５】
各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、各々対応して設けられリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）によって回転させることで、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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。
【００２６】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの内側には、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒそれぞれに対して、基準

位置を検出するリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒと、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを背面から照射するリールＬＥＤ５５と、が設けられている。また、リールＬＥＤ５５は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの連続する３つの図柄に対応する１２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。

【００２７】

前面扉１ｂにおける各リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒに対応する位置には、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒを前面側から透視可能とする横長長方形状の透視窓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２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが視認できるようになっている。

【００２８】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施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ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、演出に用いるための演出用スイッチ５６が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【００２９】

尚、本実施例では、回転を開始した３つのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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。

【００３０】

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

【００３１】

ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ設けられている。

【００３２】

また、前面扉１ｂにおけるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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。

【００３３】

前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ２３、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、後述のＢＢ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３６ａ、後述のＢＢ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３６ｂ、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ（図２参照）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３０、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１を有するメダルセレクタ（図示略）、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００３４】

筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ（図４参照）からなるリールユニット２、外部出力信号を出力するための外部出力基板１０００、メダル投入部４から投入されたメダルを貯留するホッパータンク３４ａ、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーモータ３４ｂ、ホッパーモータ３４ｂの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ３４ｃからなるホッパーユニット３４、電源ボックス１００が設けられている。

【００３５】

ホッパーユニット３４の側部には、ホッパータンク３４ａから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク３５が設けられている。オーバーフロータンク３５の内部には、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３５ａが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク３５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。

【００３６】

電源ボックス１００の前面には、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３７、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ３８、電源をｏｎ／ｏｆｆする際に操作される電源スイッチ３９が設けられている。

【００３７】

本実施例のスロットマシン１においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部４から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインＬＮ（図１参照）が有効となり、スタートスイッチ７の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、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ＬＮが有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【００３８】

入賞ラインとは、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの透視窓３に表示された図柄の組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２Ｌの中段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬＮのみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、１本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【００３９】

また、本実施例では、入賞ラインＬＮに入賞を構成する図柄の組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ＬＮとは別に、無効ラインＬＭ１～４を設定している。無効ラインＬＭ１～４は、これら無効ラインＬＭ１～４に揃った図柄の組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ＬＮ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ＬＭ１～４のいずれかに入賞ラインＬＮに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（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ＬＮ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２Ｌの上段、リール２Ｃの上段、リール２Ｒの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ１、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの下段、リール２Ｒの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ２、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ３、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ４の４種類が無効ラインＬＭとして定められている。

【００４０】

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

【００４１】

そして全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止されることで１ゲームが終了し、入賞ラインＬＮ上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では５０）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口９（図１参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ラインＬＮ上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組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。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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。

【００４６】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給されるとともに、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給されるようになっている。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からの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からコマンドを伝送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。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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、ペイアウト表示器１３、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。

【００５０】

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。

【００５１】

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、後述するＲＯＭ５０６に記憶された制御プログラムを実行して、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。

【００５２】

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ＣＣＬＫ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ＣＣＬＫは、例えば図５（Ａ）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ＥＸＣ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ＣＣＬＫ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、例えば図５（Ａ）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ＥＲＣを介して乱数回路５０９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ＣＣＬＫの発振周波数以下となるようにすれば良い。

【００５３】

スイッチ検出回路４４は、遊技制御基板４０に直接または電源基板１０１を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部４１に伝送する。モータ駆動回路４５は、メイン制御部４１から出力されたモータ駆動信号をリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに伝送する。ソレノイド駆動回路４６は、メイン制御部４１から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド３０に伝送する。ＬＥＤ駆動回路は、メイン制御部４１から出力されたＬＥＤ駆動信号を遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤに伝送する。電断検出回路４８は、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する。リセット回路４９は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部４１にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路４９は、ウォッチドッグタイマ４９ａ（図５（Ｂ）参照）を内蔵し、ウォッチドッグタイマ４９ａがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部４１のＣＰＵ５０５の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部４１にユーザリセット信号を与える。

【００５４】

図５（Ａ）は、遊技制御基板４０に搭載されたメイン制御部４１の構成例を示している。図５（Ａ）に示すメイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース５０１と、クロック回路５０２と、固有情報記憶回路５０３と、リセット／割込コントローラ５０４と、ＣＰＵ５０５と、ＲＯＭ５０６と、ＲＡＭ５０７と、ＣＴＣ（カウンタ／タイマサーキット）５０８と、乱数回路５０９と、ＰＩＰ（パラレルインプットポート）５１０と、シリアル通信回路５１１と、アドレスデコード回路５１２とを備えて構成される。

【００５５】

図５（Ａ）に示すメイン制御部４１が備える外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェイス機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１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。この実施の形態において、外部バスインタフェース５０１には、内部リソースアクセス制御回路５０１Ａが含まれている。

【００５６】

内部リソースアクセス制御回路５０１Ａは、外部バスインタフェース５０１を介した外部装置からメイン制御部４１の内部データに対するアクセスを制御して、例えばＲＯＭ５０６に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース５０１には、例えばインサーキットエミュレータ（ＩＣＥ）といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

【００５７】

メイン制御部４１が備えるクロック回路５０２は、例えば制御用外部クロック端子ＥＸＣ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ＳＣＬＫを生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子ＥＸＣに制御用クロック生成回路４２が生成した制御用クロックＣＣＬＫが入力される。クロック回路５０２により

生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、例えばＣＰＵ５０５といった、メイン制御部４１において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、乱数回路５０９にも供給され、乱数用クロック生成回路４３から供給される乱数用クロックＲＣＬＫの周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロックＳＣＬＫは、クロック回路５０２に接続されたシステムクロック出力端子ＣＬＫＯから、メイン制御部４１の外部へと出力されても良い。尚、内部システムクロックＳＣＬＫは、メイン制御部４１の外部へは出力されないことが望ましい。このように、内部システムクロックＳＣＬＫの外部出力を制限することにより、メイン制御部４１の内部回路（ＣＰＵ５０５など）の動作周期を外部から特定することが困難になり、乱数値となる数値データをソフトウェアにより更新する場合に、乱数値の更新周期が外部から特定されてしまうことを防止できる。

【００５８】

メイン制御部４１が備える固有情報記憶回路５０３は、例えばメイン制御部４１の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。一例として、固有情報記憶回路５０３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーといった３種類の固有情報を記憶する。ＲＯＭ５０６コードは、ＲＯＭ５０６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４１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４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ＩＤナンバーは、メイン制御部４１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４１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、ＩＤ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５０３は、例えばＲＯＭ５０６の所定領域を用いることなどにより、ＲＯＭ５０６に含まれるようにしても良い。或いは、固有情報記憶回路５０３は、例えばＣＰＵ５０５の内蔵レジスタを用いることなどにより、ＣＰＵ５０５に含まれるようにしても良い。

【００５９】

メイン制御部４１が備えるリセット／割込コントローラ５０４は、メイン制御部４１の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット／割込コントローラ５０４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ＸＳＲＳＴに一定の期間にわたりローレベル信号（システムリセット信号）が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴに一定の期間にわたりローレベルの信号（ユーザリセット信号）が入力されたとき、または内蔵ウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）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（ＩＡＴ）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。尚、本実施例では前述のように内蔵ウォッチドッグタイマを使用せずにリセット回路４９に搭載されたウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）を用いているため、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴにユーザリセット信号が入力されるか、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生することでユーザリセットが発生することとなる。

【００６０】

本実施例では、図５（Ｂ）に示すように、ウォッチドッグタイマ４９ａを内蔵するリセット回路４９を遊技制御基板４０に搭載している。リセット回路４９は、スロットマシン１への供給電源が安定電圧となり一定時間が経過するまでシステムリセット信号をメイン制御部４１に対して出力する。また、ウォッチドッグタイマ４９ａがタイムアウトした場合には、ユーザリセット信号をメイン制御部４１に対して出力する。

【００６１】

図５（Ｂ）に示すように、遊技制御基板４０では、ＬＥＤ駆動回路４７からクレジット表示器１１へ接続される信号線のうち、クレジット表示器１１を構成する複数のセグメントの駆動信号のうち下１桁Ｂセグメント信号、下１桁Ｃセグメント信号、上１桁Ｂセグメ

ント信号、上１桁Ｃセグメント信号の信号線が分岐し、ｏｒ回路を介してリセット回路４９のウォッチドッグタイマクリア信号端子に接続されている。

【００６２】

本実施例では、メイン制御部４１が、クレジット表示器１１の下１桁Ｂセグメント、下１桁Ｃセグメント、上１桁Ｂセグメント、上１桁Ｃセグメントのいずれかのセグメントを必ずダイナミック点灯させる制御を行っており、これらのセグメントをダイナミック点灯させるため、メイン制御部４１が正常に動作していれば、これら４つのセグメントのいずれかの駆動信号が定期的に出力されるはずであり、これら４つのセグメントのいずれかの駆動信号が定期的に出力されているか否かを監視することにより、メイン制御部４１が正常に動作しているか否かを判定することが可能となる。

【００６３】

そして、これら４つのセグメントの駆動信号をｏｒ回路を介して１つにまとめた信号がリセット回路４９のウォッチドッグタイマクリア信号端子に入力され、ウォッチドッグタイマ４９ａがクリアされるようになっており、上記４つのセグメントの駆動信号の出力が停止して、ウォッチドッグタイマ４９ａがクリアされず、タイムアップすることで、ユーザリセット信号がメイン制御部４１に対して出力されるようになっている。

【００６４】

このように本実施例では、定期的に駆動信号が与えられるＬＥＤのセグメント信号を分岐してウォッチドッグタイマ４９ａをクリアするようになっており、メイン制御部４１のＣＰＵ５０５が個別にウォッチドッグタイマ４９ａをクリアする処理を行うことなく、メイン制御部４１が正常に動作しているか否かを監視することが可能となることから好ましいが、メイン制御部４１からリセット回路４９のウォッチドッグタイマクリア信号端子に個別のクリア信号を入力することでウォッチドッグタイマ４９ａをクリアするようにしても良い。

【００６５】

また、本実施例では、メイン制御部４１の外部に設けられたリセット回路４９にウォッチドッグタイマ４９ａを搭載する構成であるが、メイン制御部４１に内蔵されたウォッチドッグタイマを用いてメイン制御部４１の動作を監視するようにしても良い。

【００６６】

リセット／割込コントローラ５０４が制御する割込には、ノンマスカブル割込ＮＭＩとマスカブル割込ＩＮＴが含まれている。ノンマスカブル割込ＮＭＩは、ＣＰＵ５０５の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰ４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である。マスカブル割込ＩＮＴは、ＣＰＵ５０５の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込ＩＮＴの要因としては、外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰ３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、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路５１１にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路５０９にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【００６７】

メイン制御部４１が備えるＣＰＵ５０５は、ＲＯＭ５０６から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン１におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、ＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ５０５がＲＡＭ５０７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、ＣＰＵ５０５がＲＡＭ５０７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、ＣＰＵ５０５が外部バスインタフェース５０１やＰＩＰ５１０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、ＣＰＵ５０５が外部バスインタフェース５０１やシリアル通信回路５１１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。
【００６８】
このように、メイン制御部４１では、ＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６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（又はＣＰＵ５０５）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５０５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、遊技制御基板４０以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。
【００６９】
メイン制御部４１が備えるＲＯＭ５０６には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ＲＯＭ５０６には、セキュリティチェックプログラム５０６Ａが記憶されている。ＣＰＵ５０５は、スロットマシン１の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部４１がセキュリティモードに移行したときに、ＲＯＭ５０６に記憶されたセキュリティチェックプログラム５０６Ａを読み出し、ＲＯＭ５０６の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム５０６Ａは、ＲＯＭ５０６とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム５０６Ａは、例えば外部バスインタフェース５０１を介してメイン制御部４１に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。
【００７０】
メイン制御部４１が備えるＲＡＭ５０７は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、ＲＡＭ５０７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、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ５０７の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、ＲＡＭ５０７の全ての領域がバックアップＲＡＭとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ５０７の全ての内容が保存される。
【００７１】
メイン制御部４１が備えるＣＴＣ５０８は、例えば８ビットのプログラマブルタイマを３チャネル（ＰＴＣ０－ＰＴＣ２）内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマＰＴＣ０－ＰＴＣ２は、内部システムクロックＳＣＬＫに基づいて生成されたカウントクロックの信号変化（例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング）などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、ＣＴＣ５０８は、例えば８ビットのプログラマブルカウンタを４チャネル（ＰＣＣ０－ＰＣＣ３）内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタＰＣＣ０－ＰＣＣ３は、内部システムクロックＳＣＬＫの信号変化、或いは、プログラマブルカウンタＰＣＣ０－ＰＣＣ３のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。ＣＴＣ５０８は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間（可変設定時間）をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路５０９にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えばＲＡＭ５０７のバックアップ領域といった、ＣＴＣ５０８とは異なるメイン制御部４１の内部回路に含まれても良い。
【００７２】
メイン制御部４１が備える乱数回路５０９は、例えば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、遊技制御基板４０の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。ＣＰＵ５０５は、乱数回路５０９から抽出した数値データに基づき、乱数回路５０９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或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い

。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路５０９からＣＰＵ５０５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しないものとする。尚、乱数回路５０９は、メイン制御部４１に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部４１とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部４１に外付けされるものであっても良い。

【００７３】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するために用いられる値であり、本実施例では、「０」～「６５５３５」の範囲の値をとる。

【００７４】

メイン制御部４１が備えるＰＩＰ５１０は、例えば６ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートＰ０～入力ポートＰ２と、機能兼用端子となる入力ポートＰ３～入力ポートＰ５とを含んでいる。入力ポートＰ３は、ＣＰＵ５０５等に接続される外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴと兼用される。入力ポートＰ４は、ＣＰＵ５０５等に接続される外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩと兼用される。入力ポートＰ５は、シリアル通信回路５１１が使用する第１チャネル受信端子ＲＸＡと兼用される。入力ポートＰ３～入力ポートＰ５の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定ＫＦＣＳにより指示される。

【００７５】

図５に示すメイン制御部４１が備えるアドレスデコード回路５１２は、メイン制御部４１の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部４１の内部回路、或いは、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、ＣＰＵ５０５からのアクセスが可能となる。

【００７６】

メイン制御部４１が備えるＲＯＭ５０６には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム５０６Ａの他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、ＲＯＭ５０６には、ＣＰＵ５０５が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ５０６には、ＣＰＵ５０５が遊技制御基板４０から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【００７７】

メイン制御部４１が備えるＲＡＭ５０７には、スロットマシン１におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア５９０が設けられている。ＲＡＭ５０７としては、例えばＤＲＡＭが使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。ＣＰＵ５０５には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは８ビットからなり、そのうち下位７ビットはＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、ＣＰＵ５０５における１命令の実行時間ごとに行われることになる。

【００７８】

メイン制御部４１は、シリアル通信回路５１１を介してサブ制御部９１に各種のコマンドを送信する。メイン制御部４１からサブ制御部９１へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部９１からメイン制御部４１へ向けてコマンドが送られることはない。

【００７９】

メイン制御部４１は、遊技制御基板４０に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部４１は、これら入力ポートから入力される各

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。

【００８０】

また、メイン制御部４１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、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路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０．５６ｍｓ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【００８１】

また、メイン制御部４１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。

【００８２】

メイン制御部４１は、基本処理として遊技制御基板４０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４１は、一定時間間隔（本実施例では、約０．５６ｍｓ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【００８３】

演出制御基板９０には、演出用スイッチ５６が接続されており、この演出用スイッチ５６の検出信号が入力されるようになっている。

【００８４】

演出制御基板９０には、スロットマシン１の前面扉１ｂに配置された液晶表示器５１（図１参照）、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、前述したリールＬＥＤ５５等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板９０に搭載された後述のサブ制御部９１による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【００８５】

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

【００８６】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５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。

【００８７】

演出制御基板９０には、メイン制御部４１と同様にサブＣＰＵ９１ａ、ＲＯＭ９１ｂ、ＲＡＭ９１ｃ、Ｉ／Ｏポート９１ｄ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９１、演出制御基板９０に接続された液晶表示器５１の表示制御を行う表示制御回路９２、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５の駆動制御を行うＬＥＤ駆動回路９３、スピーカ５３、５４からの音声出力制御を行う音声出力回路９４、電源投入時またはサブＣＰＵ９１ａからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブＣＰＵ

９１ａにリセット信号を与えるリセット回路９５、演出制御基板９０に接続された演出用スイッチ５６から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路９６、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置９７、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブＣＰＵ９１ａに対して出力する電断検出回路９８、その他の回路等、が搭載されており、サブＣＰＵ９１ａは、遊技制御基板４０から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板９０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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。

【００９３】

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ＲＡＭ５０７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ＲＡＭ５０７に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【００９４】

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ＲＡＭ５０７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。

【００９５】

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ＲＡＭ５０７のスタックに退避し、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【００９６】

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ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【００９７】

尚、本実施例では、ＲＡＭ５０７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４１は、電源投入時においてＲＡＭ５０７のデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【００９８】

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。

【００９９】

次に、メイン制御部４１のＲＡＭ５０７の初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ５０７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。

【０１００】

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に加え、後述するＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数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ＲＡＭ５０７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、後述する遊技状態フラグ等、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、ＲＡＭ５０７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。

【０１０１】

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ＲＡＭ５０７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。

【０１０２】

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、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

このように本実施例では、電源投入時などにＲＡＭ異常エラーが発生した場合には、初期化１が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられてられたＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数は初期化されることなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化１が実行されることに伴って初期化されることとなる。

【０１０５】

本実施例のスロットマシン１は、前述のように遊技状態（通常、内部中、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。

【０１０６】

本実施例のスロットマシン１は、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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ＲＡＭ５０７に設定されている必要がある。

【０１０７】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組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、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。

【０１０８】

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２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ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、ＲＡＭ５０７に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくＲＡＭ５０７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、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述するＲＴを特定するためのＲＴフラグの値、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。

【０１０９】

乱数値格納ワークは、スタートスイッチ７の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされる毎に、ラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理（メイン）において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

【０１１０】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、ＲＴフラグ値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。

【０１１１】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをＲＡＭ５０７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。

【０１１２】

次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。

【０１１３】

メイン制御部４１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、ＲＯＭ５０６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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる制御を行う。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに、３３６ステップ（０～３３５）の周期で１周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを３３６ステップ駆動させることでリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが１周することとなる。そして、リール１周に対して１６ステップ（１図柄が移動するステップ数）毎に分割した２１の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から０～２０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。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして１つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして１つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【０１２３】

また、本実施例では、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。

【０１２４】

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て停止させる制御が行われることとなる。

【０１２５】

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て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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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

役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【０１２８】

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

【０１２９】

尚、本実施例では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

本実施例では、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して、ＢＥＴ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、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【０１３２】

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。

【０１３３】

ＢＥＴ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、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、ＢＥＴ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、ＢＥＴ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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類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。

【０１３６】

フリーズコマンドは、後述するフリーズ状態に制御する旨が決定された場合に、フリーズ状態に制御するか否か及びフリーズ状態に制御する場合にはそのタイミングを示すコマンドであり、後述するフリーズ抽選の終了時に送信される。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたことを特定可能である。

【０１３９】

入賞判定コマンドは、入賞ラインＬＮ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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態及びＲＴの種類、ＲＴの残りゲーム数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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】

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。

【０１４５】

復帰コマンドは、メイン制御部４１が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部４１の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【０１４６】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマン

ドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部４１の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部４１の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）のうち検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）が変化したスイッチ、検出状態がｏｆｆからｏｎに変化したのか、ｏｎからｏｆｆに変化したのか及び他のスイッチの検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【０１５０】

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、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路５１１の送信データレジスタ５６１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１５１】

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、ドアコマンド送信要求２が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求２が設定されることにより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が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１５２】

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、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１５３】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドもともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定処理においてコマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求２が設定さ

れている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例え、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、ドアコマンド送信要求２が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求２と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されている場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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、ＲＡＭ９１ｃ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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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ＲＯＭ９１ｂ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ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の各種演出装置の出力制御を行う。

【０１５８】

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ＬＥＤ５２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、サブ制御部９１は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてＲＡＭ９１ｃ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。

【０１５９】

尚、サブ制御部９１は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【０１６０】

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９１が、賭数が設定された旨を示すＢＥＴ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９１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。

【０１６１】

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、ＲＡＭ９１ｃに設定される。演出パターンの選択率は、ＲＯＭ９１ｂに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部９１は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてＲＡＭ９１ｃに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【０１６２】

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。

【０１６３】

尚、ビッグボーナスをＢＢと示し、レギュラーボーナスをＲＢ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ＲＡＭ５０７に設定されている必要がある。

【０１６４】

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。

【０１６５】

尚、ビッグボーナスをＢＢと示し、レギュラーボーナスをＲＢ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、前述した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ＲＡＭ５０７に設定されている必要がある。

【０１６６】

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

【０１６７】

本実施例におけるスロットマシンは、図１０に示すように、通常遊技状態、内部中１、２、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態（以下、通常遊技状態を通常と称す）においては、ＲＴ０～４のいずれかに制御される。

【０１６８】

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。

【０１６９】

ＢＢ１は、入賞ラインに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ２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。ＢＢ３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。ＢＢ４は、入賞ラインに「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ４は、入賞ラインに「黒７－白７－網７」の組み合わせが揃ったときに入賞

となる。
【０１７０】
ＢＢ１～ＢＢ４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。
【０１７１】
ＢＢ１～ＢＢ４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。
【０１７２】
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。
【０１７３】
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。
【０１７４】
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、６ゲーム消化したことを条件として終了する。
【０１７５】
図１０に示すように、ＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中１・ＲＴ０に制御され、ＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中２・ＲＴ０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、通常・ＲＴ４に制御される。
【０１７６】
後述する内部抽選においてＢＢ１～ＢＢ４、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～ＢＢ４、ＲＢ１、ＲＢ２を構成する図柄（「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。
【０１７７】
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、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、１枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
右下がりベルは、入賞ラインＬＮ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。
【０１８１】
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

ムーベルーリプレイ」、「プラムーベループラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインＬＭ３に揃うこととなる。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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ＬＮに「リプレイーオレンジーオレンジ」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ＬＮに「リプレイーオレンジーＢＡＲ」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ＬＮに「リプレイーＢＡＲーオレンジ」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ＬＮに「リプレイーＢＡＲーＢＡＲ」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ＬＮに「プラムーオレンジーオレンジ」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ＬＮに「プラムーオレンジーＢＡＲ」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ＬＮに「プラムーＢＡＲーオレンジ」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ＬＮに「プラムーＢＡＲーＢＡＲ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０１８４】

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ＢＡＲ及びオレンジ、右リール２ＲのＢＡＲ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、「リプレイーオレンジーオレンジ」、「リプレイーオレンジーＢＡＲ」、「リプレイーＢＡＲーオレンジ」、「リプレイーＢＡＲーＢＡＲ」、「プラムーオレンジーオレンジ」、「プラムーオレンジーＢＡＲ」、「プラムーＢＡＲーオレンジ」、「プラムーＢＡＲーＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインＬＭ１に揃うこととなる。

【０１８５】

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。

【０１８６】

中段スイカは、入賞ラインＬＮに「黒７ースイカースイカ」、「白７ースイカースイカ」、「スイカースイカースイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段スイカが入賞すると５枚メダルが払い出される。

【０１８７】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌにおいて、黒７、白７、スイカのいずれかは、５コマ以内に配置されているが、中リール２Ｃ、右リール２Ｒの各々について、スイカは、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スイカに当選していても、中リール２Ｃ、右リール２Ｒに対応するストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【０１８８】

右下がりスイカは、入賞ラインＬＮに「ベルースイカー黒７」、「ベルースイカー白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。右下がりスイカが入賞すると５枚メダルが払い出される。

【０１８９】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのベルは、黒７、白７、スイカのいずれかの１つ下の位置に配置されており、右リール２Ｒの黒７、白７は、スイカの１つ上の位置に配置されているので、「ベル－スイカ－黒７」、「ベル－スイカ－白７」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインＬＭ３に揃うこととなる。

【０１９０】
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いるが、中リール２Ｃのスイカ、右リール２Ｒの黒７、白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右下がりスイカに当選していても、中リール２Ｃ、右リール２Ｒに対応するストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

【０１９１】
上段スイカは、入賞ラインＬＮに「ベル－黒７－リプレイ」、「ベル－白７－リプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段スイカが入賞すると５枚メダルが払い出される。

【０１９２】
ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのベルは、黒７、白７、スイカのいずれかの１つ下の位置に配置されており、中リール２Ｃの黒７、白７は、スイカの１つ下の位置に配置されており、右リール２Ｒのリプレイは、スイカの１つ下の位置に配置されているので、「ベル－黒７－リプレイ」、「ベル－白７－リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒７－スイカ－スイカ」、「白７－スイカ－スイカ」、「スイカ－スイカ－スイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインＬＭ１に揃うこととなる。

【０１９３】
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いるが、中リール２Ｃの黒７、白７、右リール２Ｒのリプレイは、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スイカに当選していても、中リール２Ｃ、右リール２Ｒに対応するストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

【０１９４】
下段チェリーは、入賞ラインＬＮに「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。

【０１９５】
ここで、図３を参照すると、左リール２ＬのＢＡＲは、チェリーの１つ上の位置に配置されているので、「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。

【０１９６】
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。

【０１９７】
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。

【０１９８】
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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
右上がりベベリは、入賞ラインＬＮに「黒７－ベル－ベル」、「白７－ベル－ベル」、「スイカ－ベル－ベル」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。
【０２０５】
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のベルは、リプレイまたはプラムの１つ下の位置に配置されているので「黒７－ベル－ベル」、「白７－ベル－ベル」、「スイカ－ベル－ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－リプレイ」、「ベル－ベル－プラム」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。
【０２０６】
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、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。このため、後述する内部抽選において右上がりベベリ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。
【０２０７】
右上がりリベベは、入賞ラインＬＮに「ベル－ベル－オレンジ」、「ベル－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

。
【０２０８】
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、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「ベル－ベル－オレンジ」、「ベル－ベル－ＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ－ベル－ベル」、「プラム－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。
【０２０９】
また、左リール２Ｌ、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リベベ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。
【０２１０】
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、ＳＰ（スペシャル）リプレイが含まれる。
【０２１１】
通常リプレイは、入賞ラインＬＮ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。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。
【０２１２】
下段リプレイは、入賞ラインＬＮ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－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－網７」、「ベル－ＢＡＲ－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０２１３】
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－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－網７」、「ベル－ＢＡＲ－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ＬＭ２に揃うこととなる。
【０２１４】
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。
【０２１５】

転落リプレイは、入賞ラインＬＮ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。

【０２１６】

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、右リール２Ｒ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ＬＭ４に揃うこととなる。

【０２１７】

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。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。

【０２１８】

図１０に示すように、通常・ＲＴ０において転落リプレイに入賞した後は、ＲＴ１に制御される。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

図１０に示すように、通常・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、通常・ＲＴ０に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３、通常・ＲＴ４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、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３、通常・ＲＴ４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、その時点で内部中１・ＲＴ０または内部中２・ＲＴ０に制御される。このため、通常・ＲＴ２、通常・Ｒ

Ｔ３、通常・ＲＴ４においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３、通常・ＲＴ４から通常・ＲＴ０に制御されないように構成されており、通常・ＲＴ１であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・ＲＴ１からのみ通常・ＲＴ０に制御されるように構成されている。

【０２２４】

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。

【０２２５】

図１０に示すように、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ３において特殊リプレイに入賞した後は、通常・ＲＴ２に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４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、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４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、その時点で内部中１・ＲＴ０または内部中２・ＲＴ０に制御される。このため、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４から通常・ＲＴ２に制御されないように構成されており、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ３であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ３からのみ通常・ＲＴ２に制御されるように構成されている。尚、通常・ＲＴ２において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・ＲＴ２が維持されることとなる。

【０２２６】

ＳＰリプレイは、入賞ラインＬＮに「リプレイ－オレンジ－黒７」、「リプレイ－オレンジ－網７」、「リプレイ－オレンジ－白７」、「リプレイ－オレンジ－プラム」、「リプレイ－ＢＡＲ－黒７」、「リプレイ－ＢＡＲ－網７」、「リプレイ－ＢＡＲ－白７」、「リプレイ－ＢＡＲ－プラム」、「プラム－オレンジ－黒７」、「プラム－オレンジ－網７」、「プラム－オレンジ－白７」、「プラム－オレンジ－プラム」、「プラム－ＢＡＲ－黒７」、「プラム－ＢＡＲ－網７」、「プラム－ＢＡＲ－白７」、「プラム－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。

【０２２７】

ここで、図３を参照すると、左リール２Ｌのリプレイ、プラムは、オレンジ、ＢＡＲの１つ上の位置に配置されており、右リール２Ｒの黒７、網７、白７、プラムは、オレンジ、ＢＡＲの１つ下の位置に配置されているので「オレンジ－オレンジ－オレンジ」、「オレンジ－オレンジ－ＢＡＲ」、「オレンジ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」、「ＢＡＲ－オレンジ－オレンジ」、「ＢＡＲ－オレンジ－ＢＡＲ」、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」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。

【０２２８】

また、左リール２Ｌにおいてリプレイ、プラムは、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において黒７、網７、白７、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ＳＰ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。

【０２２９】

図１０に示すように、通常・ＲＴ２においてＳＰリプレイに入賞した後は、通常・ＲＴ３に制御される。後述するように、ＳＰリプレイは、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４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、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４における内部抽選において特別役とＳＰリプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中１・ＲＴ０または内部中２・ＲＴ０に制御される。このため、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４においてはＳＰリプレ

イに入賞しない。その結果、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４から通常・ＲＴ３に制御されないように構成されており、通常・ＲＴ２であるときにのみＳＰリプレイ入賞し、当該通常・ＲＴ２からのみ通常・ＲＴ３に制御されるように構成されている。尚、通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・ＲＴ３が維持されることとなる。

【０２３０】

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。

【０２３１】

図１０に示すように、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３、通常・ＲＴ４において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、通常・ＲＴ１に制御される。尚、通常・ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、通常・ＲＴ１が維持されることとなる。

【０２３２】

次に、図１２～図１６を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中１（ＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２が当選している状態）であるか、内部中２（ＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１が当選している状態）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。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、ＲＴ０～４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１６においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【０２３３】

図１２～図１６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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

また、図１２及び図１３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１４は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図１５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１６は、図１２～１５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。

【０２３６】

通常・ＲＴ０であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱スイカ、ＢＢ１＋強スイカ、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋中段チェリー、ＢＢ１＋１枚役、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、ＢＢ１＋ＳＰリプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱スイカ、ＢＢ２＋強スイカ、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋中段チェリー、ＢＢ２＋１枚役、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、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱スイカ、ＢＢ３＋強スイカ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋中段チェリー、ＢＢ３＋１枚役、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋中段チェリー、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋強スイカ、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ１＋１枚役、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱スイカ、ＲＢ２＋強スイカ、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、ＲＢ２＋１枚役、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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、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、リプレイＧＲ１６、リプレイＧＲ２１、リプレイＧＲ２２、リプレイＧＲ２３、リプレイＧＲ２４、リプレイＧＲ２５が内部抽選の対象役となる。

【０２３７】

通常・ＲＴ１であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱スイカ、ＢＢ１＋強スイカ、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋中段チェリー、ＢＢ１＋１枚役、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、ＢＢ１＋ＳＰリプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱スイカ、ＢＢ２＋強スイカ、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋中段チェリー、ＢＢ２＋１枚役、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、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱スイカ、ＢＢ３＋強スイカ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋中段チェリー、ＢＢ３＋１枚役、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋中段チェリー、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋強スイカ、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ１＋１枚役、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱スイカ、ＲＢ２＋強スイカ、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、ＲＢ２＋１枚役、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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、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。

【０２３８】

通常・ＲＴ２であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱スイカ、ＢＢ１＋強スイカ、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋中段チェリー、ＢＢ１＋１枚役、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、ＢＢ１＋ＳＰリプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱スイカ、ＢＢ２＋強スイカ、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋中段チェリー、ＢＢ２＋１枚役、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、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱スイカ、ＢＢ３＋強スイカ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋中段チェリー、ＢＢ３＋１枚役、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋中段チェリー、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋強スイカ、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ１＋１枚役、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱スイカ、ＲＢ２＋強スイカ、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、ＲＢ２＋１枚役、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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイ、リプレイＧＲ３１、リプレイＧＲ３２、リプレイＧＲ３３、リプレイＧＲ３４、リプレイＧＲ３５、リプレイＧＲ３６、リプレイＧＲ４１、リプレイＧＲ４２、リプレイＧＲ４３、リプレイＧＲ４４が内部抽選の対象役となる。

【０２３９】

通常・ＲＴ３であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱スイカ、ＢＢ１＋強スイカ、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋中段チェリー、ＢＢ１＋１枚役、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、ＢＢ１＋ＳＰリプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱スイカ、ＢＢ２＋強スイカ、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋中段チェリー、ＢＢ２＋１枚役、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、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱スイカ、ＢＢ３＋強スイカ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋中段チェリー、ＢＢ３＋１枚役、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋中段チェリー、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋強スイカ、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ１＋１枚役、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱スイカ、ＲＢ２＋強スイカ、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、ＲＢ２＋１枚役、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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、リプレイＧＲ３１、リプレイＧＲ３２、リプレイＧＲ３３、リプレイＧＲ３４、リプレイＧＲ３５、リプレイＧＲ３６、ＳＰリプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２４０】

通常・ＲＴ４であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱スイカ、ＢＢ１＋強スイカ、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋中段チェリー、ＢＢ１＋１枚役、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、ＢＢ１＋ＳＰリプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱スイカ、ＢＢ２＋強スイカ、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋中段チェリー、ＢＢ２＋１枚役、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、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱スイカ、ＢＢ３＋強スイカ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋中段チェリー、ＢＢ３＋１枚役、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋中段チェリー、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋強スイカ、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ１＋１枚役、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱スイカ、ＲＢ２＋強スイカ、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、ＲＢ２＋１枚役、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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２４１】

内部中１・ＲＴ０、内部中２・ＲＴ０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、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイ、ＳＰ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。

【０２４２】

ＢＢＲＢ・ＲＴ０であるときには、弱チェリー、全役が内部抽選の対象役となり、ＲＢ・ＲＴ０であるときには、全役、ＲＢベル１、ＲＢベル２、ＲＢベル３が内部抽選の対象役となる。

【０２４３】

尚、図１６に示すように、弱スイカとは、上段スイカ＋右下がりスイカである。強スイカとは中段スイカ＋右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強ス

イカであることを認識できる。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枚役であり、弱チェリーでは、中段に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが導出可能に制御されるのに対して、強チェリーでは、中段に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが導出可能に制御されるようになっており、左リール２Ｌの下段にチェリーが停止し、かつ中段に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

【０２４４】

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。

【０２４５】

全役とは、右上がりベベリ以外の全ての小役、すなわち中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル１＋上段ベル２＋上段ベル３＋上段ベル４＋上段ベル５＋上段ベル６＋上段ベル７＋上段ベル８＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋１枚役＋右上がりベル＋右上がりリベベである。

【０２４６】

ＲＢベル１とは、右上がりベル＋右上がりリベベであり、ＲＢベル２とは、右上がりベル＋右上がりリベベ＋右上がりベリリであり、ＲＢベル３とは、全ての小役、すなわち中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル１＋上段ベル２＋上段ベル３＋上段ベル４＋上段ベル５＋上段ベル６＋上段ベル７＋上段ベル８＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋１枚役＋右上がりベル＋右上がりベベリ＋右上がりリベベである。

【０２４７】

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。

【０２４８】

リプレイＧＲ１とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ１であり、リプレイＧＲ２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ＧＲ３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ＧＲ４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ＧＲ５とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ２であり、リプレイＧＲ６とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ２＋下段リプレイである。

【０２４９】

リプレイＧＲ１１とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ２であり、リプレイＧＲ１２とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ２＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ１３とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ１であり、リプレイＧＲ１４とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ１５とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２であり、リプレイＧＲ１６とは、転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２＋通常リプレイである。

【０２５０】

リプレイＧＲ２１とは、転落リプレイ＋特殊リプレイであり、リプレイＧＲ２２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ＧＲ２３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ＧＲ２４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ＧＲ２５とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ１である。

【０２５１】

リプレイＧＲ３１とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイであり、リプレイＧＲ３２とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋転落リプレイであり、リプレイＧＲ３３とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋下段リプレイであり、リプレイＧＲ３４とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイであり、リプレイＧＲ３５とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイＧＲ３６とは、特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイである。

【０２５２】

リプレイＧＲ４１とは、通常リプレイ＋下段リプレイであり、リプレイＧＲ４２とは、通常リプレイ＋下段リプレイ＋特殊リプレイであり、リプレイＧＲ４３とは、通常リプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイであり、リプレイＧＲ４４とは、通常リプレイ＋下段リプレイ＋ＳＰリプレイである。

【０２５３】

また、通常・ＲＴ０～４などにおいて、ＢＢ１～ＢＢ４、ＲＢ１、ＲＢ２のいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、ＳＰリプレイの判定値数は、内部中１・ＲＴ０、内部中２・ＲＴ０においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、ＳＰリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、１枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、ＳＰ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。

【０２５４】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中１、２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役が異なるとともに、ＢＢ（ＲＢ）やＲＢでは、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中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。

【０２５５】

また、遊技状態が内部中１、２である場合には、内部中１であるか、内部中２であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中１であるか、内部中２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。

【０２５６】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、ＲＴ０～４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、ＲＴ０～４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。

【０２５７】

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１７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１７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。

【０２５８】

リプレイＧＲ１（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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５９】
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）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、通常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。
【０２６０】
リプレイＧＲ３（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、通常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。
【０２６１】
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）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、通常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。
【０２６２】
リプレイＧＲ５（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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２６３】
リプレイＧＲ６（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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２６４】
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２Ｌ、中リール２Ｃ、右リール２Ｒの全てにおいて５コマ以内に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、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。
【０２６５】
このように、リプレイＧＲ１～６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。
【０２６６】
このため、リプレイＧＲ１～６が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ１において、リプレイＧＲ１～６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、通常・ＲＴ０に移行することとなる。
【０２６７】
リプレイＧＲ１１（転落リプレイ＋昇格リプレイ２）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２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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２６８】
リプレイＧＲ１２（転落リプレイ＋昇格リプレイ２＋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昇格リプレイ２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。

【０２６９】

リプレイＧＲ１３（転落リプレイ＋昇格リプレイ１）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。

【０２７０】

リプレイＧＲ１４（転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋通常リプレイ）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。

【０２７１】

リプレイＧＲ１５（転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋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ＬＮ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、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。

【０２７２】

リプレイＧＲ１６（転落リプレイ＋昇格リプレイ１＋昇格リプレイ２＋通常リプレイ）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ＬＮ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、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。

【０２７３】

図３に示すように、昇格リプレイ１、昇格リプレイ２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コマ以内に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、昇格リプレイ１、昇格リプレイ２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。

【０２７４】

このように、リプレイＧＲ１１～１６とで、昇格リプレイ１、２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。

【０２７５】

このため、リプレイＧＲ１１～１６が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ０において、リプレイＧＲ１１～１６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して通常・ＲＴ０が維持される一方で、５／６の確率で転落リプレイが入賞して通常・ＲＴ１に移行することとなる。

【０２７６】

リプレイＧＲ２１（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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２７７】

リプレイＧＲ２２（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

。
【０２７８】
リプレイＧＲ２３（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。
【０２７９】
リプレイＧＲ２４（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。
【０２８０】
リプレイＧＲ２５（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。
【０２８１】
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コマ以内に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。
【０２８２】
このように、リプレイＧＲ２１～２５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。
【０２８３】
このため、リプレイＧＲ２１～２５が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ０において、リプレイＧＲ２１～２５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通常・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通常・ＲＴ１に移行することとなる。
【０２８４】
リプレイＧＲ３１（特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ）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ＳＰ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通常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、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、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う。
【０２８５】
リプレイＧＲ３２（特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋転落リプレイ）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ＳＰ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通常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、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、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う。
【０２８６】
リプレイＧＲ３３（特殊リプレイ＋ＳＰ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ＳＰ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通常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、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、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う。

【０２８７】

リプレイＧＲ３４（特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイ）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ＳＰ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通常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、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、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う。

【０２８８】

リプレイＧＲ３５（特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）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ＳＰ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、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通常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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、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う。

【０２８９】

リプレイＧＲ３６（特殊リプレイ＋ＳＰリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイ）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ＳＰ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、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通常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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、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う。

【０２９０】

図３に示すように、ＳＰリプレイ、特殊リプレイ及び通常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コマ以内に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、ＳＰリプレイ、特殊リプレイ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。

【０２９１】

このように、リプレイＧＲ３１～３６とで、ＳＰリプレイを入賞させる操作態様として異なる操作態様が設定され、さらにＳＰリプレイか通常リプレイを入賞させて、かつ特殊リプレイを回避す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。

【０２９２】

このため、リプレイＧＲ３１～３６が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ２において、リプレイＧＲ３１～３６のいずれかが当選していれば１／６の確率でＳＰリプレイが入賞して通常・ＲＴ３へ移行させることができる一方で、５／６の確率で通常リプレイまたは特殊リプレイが入賞して通常・ＲＴ２が維持されることとなる。また、後述のようにＳＰリプレイが入賞すると、遊技者にとって有利なナビストックが１つ以上必ず付与されることとなるため、通常・ＲＴ２において、リプレイＧＲ３１～３６のいずれかが当選していれば１／６の確率でＳＰリプレイが入賞してナビストックが１つ以上付与され、かつＳＰリプレイに入賞しやすい、すなわちナビストックが付与される可能性の高い通常・ＲＴ３へ移行させることができる

【０２９３】

また、リプレイＧＲ３１～３６が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ３において、リプレイＧＲ３１～３６のいずれかが当選していれば１／６の確率でＳＰリプレイが入賞して後述するナビストックが１つ以上付与される一方で、１／６の確率で通常リプレイが入賞し

て通常・ＲＴ３が維持され、４／６の確率で特殊リプレイが入賞して通常・ＲＴ２へ移行することとなる。

【０２９４】

リプレイＧＲ４１（通常リプレイ＋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下段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、通常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。

【０２９５】

リプレイＧＲ４２（通常リプレイ＋下段リプレイ＋特殊リプレイ）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下段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、通常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。

【０２９６】

リプレイＧＲ４３（通常リプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイ）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下段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、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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２９７】

リプレイＧＲ４４（通常リプレイ＋下段リプレイ＋ＳＰ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下段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、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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２９８】

図３に示すように、通常リプレイ及び下段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コマ以内に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、下段リプレイ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。

【０２９９】

このように、リプレイＧＲ４１～４４とで、通常リプレイ、下段リプレイ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が、左リールを第１停止とした場合には、必ず通常リプレイが入賞することとなる。

【０３００】

このため、リプレイＧＲ４１～４４が内部抽選の対象となる通常・ＲＴ２において、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選しており、左リール以外を第１停止とした場合には、１／４の確率で下段リプレイが入賞することとなり、３／４の確率で通常リプレイが入賞することとなる。尚、通常・ＲＴ２において下段リプレイが入賞しても通常リプレイが入賞してもＲＴの移行を伴うことはなく、通常・ＲＴ２が維持されることとなる。

【０３０１】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図１８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１８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。

【０３０２】

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。
【０３０３】
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。
【０３０４】
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。
【０３０５】
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。
【０３０６】
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コマ以内に配置されており、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。
【０３０７】
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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０３０８】
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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０３０９】
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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０３１０】
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ＬＮ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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０３１１】

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コマ以内に配置されており、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、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。

【０３１２】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０３１３】

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ＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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コマ以内に配置されており、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。

【０３１７】

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。

【０３１８】
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。
【０３１９】
ＲＢベル１（右上がりベル＋右上がりリベベ）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上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、右上がりリベベ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。
【０３２０】
ＲＢベル２（右上がりベル＋右上がりリベベ＋右上がりベリリ）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右上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、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベ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。
【０３２１】
ＲＢベル３（中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル１＋上段ベル２＋上段ベル３＋上段ベル４＋上段ベル５＋上段ベル６＋上段ベル７＋上段ベル８＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋１枚役＋右上がりベル＋右上がりベベリ＋右上がりリベベ）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右上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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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。
【０３２２】
図３に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて５コマ以内に配置されており、ＲＢベル１～４が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリのいずれかの組み合わせが入賞ラインＬＮに揃って１０枚のメダルが払い出されることとなるが、１／３の割合でのみ、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。
【０３２３】
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。
【０３２４】
また、全役（中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル１＋上段ベル２＋上段ベル３＋上段ベル４＋上段ベル５＋上段ベル６＋上段ベル７＋上段ベル８＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋１枚役＋右上がりベル＋右上がりリベベ）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、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。
【０３２５】
本実施例では、図１０及び図１１に示すように、通常遊技状態、内部中１、内部中２、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、ＲＴ０～４のいずれかに制御される。
【０３２６】
前述のように、メイン制御部４１のＲＡＭ５０７には、遊技状態を特定可能な遊技状態

フラグが格納される領域と、ＲＴの種類を特定可能なＲＴフラグが格納される領域と、が割り当てられている。遊技状態フラグは、４ビットのデータであり、０００００が通常遊技状態を示し、０００１が内部中１を示し、００１０が内部中２を示し、０１００がＲＢを示し、１１００がＢＢ（ＲＢ）を示す。ＲＴフラグは、４ビットのデータであり、００００がＲＴ０を示し、０００１がＲＴ１を示し、００１０がＲＴ２を示し、００１１がＲＴ３を示し、０１００がＲＴ４を示す。また、ＲＡＭ５０７には、ＲＴフラグの格納領域とともにＲＴ残りゲーム数を格納可能な領域が１バイト分割り当てられており、ＲＴが終了するまでの残りゲーム数が格納される。尚、ゲーム数の消化で終了しないＲＴ０、３、４の場合には、ＲＴ残りゲーム数として０が設定される。

【０３２７】

図１１に示すように、遊技状態フラグの値が００００、ＲＴフラグの値が００００の場合は、通常遊技状態かつＲＴ０であることを示し、遊技状態フラグの値が００００、ＲＴフラグの値が０００１の場合は、通常遊技状態かつＲＴ１であることを示し、遊技状態フラグの値が００００、ＲＴフラグの値が００１０の場合は、通常遊技状態かつＲＴ２であることを示し、遊技状態フラグの値が００００、ＲＴフラグの値が００１１の場合は、通常遊技状態かつＲＴ３であることを示し、ＲＴフラグの値が０１００の場合は、通常遊技状態かつＲＴ４であることを示し、遊技状態フラグの値が０００１、ＲＴフラグの値が０００００の場合は、内部中１であることを示し、遊技状態フラグの値が００１０、ＲＴフラグの値が００００の場合は、内部中２であることを示し、遊技状態フラグの値が０１００、ＲＴフラグの値が００００の場合は、ＲＢであることを示し、遊技状態フラグの値が１１００、ＲＴフラグの値が００００の場合は、ＢＢ（ＲＢ）であることを示す。

【０３２８】

一方、本実施例では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中１用の抽選テーブル、内部中２用の抽選テーブル、ＲＢ用の抽選テーブル、ＢＢ（ＲＢ）用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、ＲＴ０用の抽選テーブル、ＲＴ１用の抽選テーブル、ＲＴ２用の抽選テーブル、ＲＴ３用の抽選テーブル、ＲＴ４用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【０３２９】

そして、内部抽選処理においてＲＡＭ５０７に格納されている遊技状態フラグの値及びＲＴフラグの値を参照して遊技状態及びＲＴの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びＲＴの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びＲＴの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

【０３３０】

詳しくは、まず、ＲＡＭ５０７に格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態がＢＢ（ＲＢ）中か否か、ＲＢ中か否か、内部中１か否か、内部中２か否か、を判定し、現在の遊技状態がＢＢ（ＲＢ）中であれば、ＢＢ（ＲＢ）中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたＢＢ（ＲＢ）用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、ＲＢ中であれば、ＲＢ中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたＲＢ用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中１であれば、内部中１における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中１用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中２であれば、内部中２における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中２用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態がＢＢ（ＲＢ）中でもなく、ＲＢ中でもなく、内部中１、２でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらにＲＡＭ５０７に格納されているＲＴフラグの値を参照し、その値から特定されるＲＴの種類に応じて内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態及びＲＴの種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態及びＲＴの種類に応じた当選確率にて行われることとなる。

【０３３１】

通常・ＲＴ０は、通常・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）、通常・ＲＴ１、通常・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。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ０を示す００００に更新され、ＲＴ残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す０が設定される。そして、通常・ＲＴ０は、通常・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通常・ＲＴ１に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・ＲＴ２に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０３３２】

通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ０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ＧＲ１１～１６及びリプレイＧＲ２１～２５のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイＧＲ１１～１６の当選確率の合計は約１／２であり、そのうち５／６の確率で転落リプレイが入賞し、ＲＴ１へ移行するとともに、リプレイＧＲ２１～２５の当選確率の合計は約１／４．５であり、そのうち１／５の確率で特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２へ移行し、４／５の確率で転落リプレイが入賞し、ＲＴ１へ移行し、さらに左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４の当選確率の合計は約１／３．９であり、そのうち２／３×３／４の確率で移行出目が停止し、ＲＴ１へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・ＲＴ０に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約１．３ゲームとなる。

【０３３３】

通常・ＲＴ１は、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３、通常・ＲＴ４において移行出目が停止するか、通常・ＲＴ０において転落リプレイが入賞したときに移行する。この際、図１９に示すように、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ１を示す０００１に更新され、ＲＴ残りゲーム数として１０００が設定される。そして、通常・ＲＴ１は、１ゲーム毎に、ＲＴ残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数（本実施例では１０００Ｇ）消化してＲＴ残りゲーム数が０となることで通常・ＲＴ０に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０３３４】

通常・ＲＴ１における特別役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率は通常・ＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ１では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイＧＲ１～６のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイＧＲ１～６の当選確率の合計は約１／８．７であり、そのうち１／６の確率で昇格リプレイが入賞し、通常・ＲＴ０へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・ＲＴ１に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約５２ゲームとなる。

【０３３５】

通常・ＲＴ２は、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ２を示す００１０に更新され、ＲＴ残りゲーム数として３０が設定される。そして、通常・ＲＴ２は、１ゲーム毎に、ＲＴ残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数（本実施例では３０Ｇ）消化してＲＴ残りゲーム数が０となることで通常・ＲＴ０に移行するか、ＳＰリプレイが入賞して通常・ＲＴ３に移行するか、移行出目が停止して通常・ＲＴ１に移行するか、特別役が当選して内部中１または

内部中２に移行することで終了する。

【０３３６】

通常・ＲＴ２における特別役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ（０）とほとんど変わらず高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ２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、リプレイＧＲ３１～３６、リプレイＧＲ４１～４４のみが内部抽選の対象となる。また、リプレイＧＲ３１～３６の当選確率の合計は約１／１２９であり、そのうち１／６の確率でＳＰリプレイが入賞し、通常・ＲＴ３に移行するとともに、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４の当選確率の合計は約１／３．９であり、そのうち２／３×３／４の確率で移行出目が停止し、通常・ＲＴ１へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・ＲＴ２に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約７．９ゲームとなる。

【０３３７】

通常・ＲＴ３は、通常・ＲＴ２においてＳＰリプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ３を示す００１１に更新され、ＲＴ残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す０が設定される。そして、通常・ＲＴ３は、通常・ＲＴ３に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・ＲＴ２に移行するか、移行出目が停止して通常・ＲＴ１に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０３３８】

通常・ＲＴ３における特別役の当選確率は通常・ＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ（０）とほとんど変わらず高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ３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ＧＲ３１～３６、ＳＰリプレイのみが内部抽選の対象となる。また、リプレイＧＲ３１～３６の当選確率の合計は約１／１．４であり、そのうち２／３の確率で特殊リプレイが入賞し、通常・ＲＴ２に移行するとともに、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４の当選確率の合計は約１／３．９であり、そのうち２／３×３／４の確率で移行出目が停止し、通常・ＲＴ１へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・ＲＴ３に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲーム数）は約１．７ゲームとなる。

【０３３９】

通常・ＲＴ４は、ＢＢ（ＲＢ）、ＲＢの終了時に移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す００００から変わらず、ＲＴフラグの値が、ＲＴ３を示す００１１に更新され、ＲＴ残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す０が設定される。そして、通常・ＲＴ４は、通常・ＲＴ４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ＲＴ１に移行するか、特別役が当選して内部中１または内部中２に移行することで終了する。

【０３４０】

通常・ＲＴ４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通常・ＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率は通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ４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。左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４の当選確率の合計は約１／３．９であり、そのうち２／３×３／４の確率で移行出目が停止し、通常・ＲＴ１へ移行することとなるので、当選確率の低い特別役の当選を考慮しなければ、通常・ＲＴ２に移行した場合、その期待ゲーム数（平均ゲ

ーム数）は約７．９ゲームとなる。
【０３４１】
内部中１は、通常遊技状態において特別役のうちＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２が当選したときに移行する。この際、図２０に示すように、遊技状態フラグの値は、内部中１を示す０００１に更新され、ＲＴフラグの値が、ＲＴ０を示す０００００に更新され、ＲＴ残りゲーム数としてゲーム数も０に更新される。そして、内部中１は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中１に移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。
【０３４２】
内部中１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通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３よりは低いが、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４よりも高く高確率（約１／４．２）、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、内部中１では、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。
【０３４３】
内部中２は、通常遊技状態において特別役のうちＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中２を示す００１０に更新され、ＲＴフラグの値が、ＲＴ０を示す００００に更新され、ＲＴ残りゲーム数としてゲーム数も０に更新される。そして、内部中２は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中２に移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。
【０３４４】
内部中２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通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２、通常・ＲＴ３よりは低いが、通常・ＲＴ１、通常・ＲＴ４、内部中１よりも高く高確率（約１／２．９）、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、内部中２では、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。
【０３４５】
ＲＢは、内部中１、２においてＲＢ１またはＲＢ２が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、ＲＢを示す０１００に更新され、ＲＴフラグの値は、ＲＴ（０）を示す００００から変わらず、ＲＴ残りゲーム数も０から変わらない。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。
【０３４６】
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、通常遊技状態、内部中１、２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。
【０３４７】
ＢＢ（ＲＢ）は、内部中においてＢＢが入賞したときに移行する。この際、図２０に示すように、遊技状態フラグの値は、ＢＢ（ＲＢ）を示す１１００に更新され、ＲＴフラグの値は、ＲＴ（０）を示す００００から変わらず、ＲＴ残りゲーム数も０から変わらない。そして、ＢＢ（ＲＢ）は、ＢＢ（ＲＢ）に移行してからの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。
【０３４８】
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、通常遊技状態、内部中１、２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。
【０３４９】
通常遊技状態、内部中１、２、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。
【０３５０】

また、通常遊技状態におけるＲＴ０～４のうちＲＴ０、２、３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、４に比較して高い点において、ＲＴ１、４よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【０３５１】

通常遊技状態におけるＲＴ０、２、３は、ともに１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ１、４に比較して高いが、その中でもＲＴ３は、後述するナビストック数の獲得が最も期待できる点で、ＲＴ２、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、ＲＴ２からＲＴ３へは直接移行することがある一方で、ＲＴ０からＲＴ３へは直接移行することがなく、この点でＲＴ２は、ＲＴ０よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【０３５２】

通常遊技状態におけるＲＴ０、４は、再遊技役の当選確率が低確率であり、１ゲームあたりのメダルの払出率もＲＴ０、２、３に比較して低い点において、ＲＴ０、２、３よりも遊技者にとって不利な状態といえる。

【０３５３】

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。

【０３５４】

ここで本実施例の遊技状態及びＲＴ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、通常・ＲＴ４に移行する。

【０３５５】

通常・ＲＴ４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内部中１または内部中２に移行する。

【０３５６】

通常・ＲＴ４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通常・ＲＴ４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、通常・ＲＴ１に移行することとなる。

【０３５７】

通常・ＲＴ１では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数（１０００Ｇ）消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常・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内部中１または内部中２に移行する。

【０３５８】

通常・ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６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、通常・ＲＴ１では、リプレイＧＲ１～６が当選し、停止順に正解することで通常・ＲＴ０へ移行することとなる。

【０３５９】

通常・ＲＴ０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通常・ＲＴ１に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・ＲＴ２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内部中１または内部中２に移行する。

【０３６０】

通常・ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１６が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ０においてリプレイＧＲ２１～２５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、通常・ＲＴ０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、通常・ＲＴ０では、リプレイＧＲ２１～２５が当選し、停止順が正解することで通常・ＲＴ２へ移行し、リプレイＧＲ１１～１６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通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３６１】

通常・ＲＴ２では、特別役も当選せず、ＳＰリプレイも入賞せずに規定ゲーム数（３０Ｇ）消化することで通常・ＲＴ０に移行し、ＳＰリプレイが入賞することで通常・ＲＴ３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内部中１または内部中２に移行する。

【０３６２】

通常・ＲＴ２においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ２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、通常・ＲＴ２では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することで通常・ＲＴ３へ移行し、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通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３６３】

通常・ＲＴ３では、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２に移行し、移行出目が停止することで通常・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内部中１または内部中２に移行する。

【０３６４】

通常・ＲＴ３においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常・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。このため、通常・ＲＴ３では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が不正解となることで通常・ＲＴ２へ移行し、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通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３６５】

内部中１、２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ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。

【０３６６】

また、本実施例では、前述のように遊技状態フラグは、ＲＡＭ５０７の領域のうち設定変更時に初期化される一般ワークに割り当てられる一方で、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数は、ＲＡＭ５０７の領域のうち設定変更時に初期化されない重要ワークに割り当てられている。

【０３６７】

このため、通常遊技状態において設定変更された場合には、図２１に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新されるが、ＲＴフラグの値やＲＴ残りゲーム数の値は、設定変更前のまま維持されるので、通常遊技状態において設定変更された場合には、設定変更前のＲＴの種類及び残りＲＴゲーム数が設定変更後も引き継がれることとなる。

【０３６８】

また、本実施例では、前述のように遊技状態が通常遊技状態から内部中１または内部中２に移行した場合には、ＲＴフラグの値がＲＴ０を示す００００に更新され、その後、移行したＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）が終了するまで、ＲＴフラグの値がＲＴ０を示す００００のまま維持されるようになっている。

【０３６９】

このため、内部中１、２において設定変更された場合には、図２２に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新され、ＲＴフラグの値は維持されるものの、必ずＲＴ０を示す００００が設定されているので、内部中において設定変更された場合には、必ず通常遊技状態のＲＴ０の状態となる。

【０３７０】
また、ＢＢ（ＲＢ）において設定変更された場合も同様で、図２３に示すように、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す００００に更新され、ＲＴフラグの値は維持されるものの、必ずＲＴ０を示す００００が設定されているので、ＢＢ（ＲＢ）において設定変更された場合にも、必ず通常遊技状態のＲＴ０の状態となる。
【０３７１】
設定変更しても、その変更前の遊技状態を維持できるスロットマシンであっても、ボーナスなどの極端に有利な遊技状態などは、開店前には初期化するのが一般的である。このため、従来のスロットマシンでは、設定変更により遊技者にとって極端に有利な特定の遊技状態を終了させるものの、設定変更前が特定の遊技状態であるか否かを特定するために、特定の遊技状態を示すデータは維持し、設定変更後、特定の遊技状態を示すデータが設定されている場合には、特定の遊技状態を示すデータをその時点で初期化するとともに、遊技状態を改めて設定するようになっており、特定の遊技状態において設定変更した場合に、その変更後、遊技状態を初期化するために、変更後に初期化されるデータ、すなわち設定変更後は必要としないデータまで維持しておく必要があった。
【０３７２】
これに対して本実施例では、設定変更がされた場合に、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数については変更前のデータが維持される一方で、遊技状態フラグについては、設定変更前の値が初期化され、通常遊技状態を示す値に更新されるので、ＲＴフラグにより特定される内部抽選の確率とその残りゲーム数のみ、設定変更後も引き継ぐことが可能となり、遊技状態フラグにより特定される内部抽選の確率については、設定変更により初期化することが可能となる。そして、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値（内部中またはＢＢ（ＲＢ）を示す値）が設定された場合には、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化され、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値が設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うようになっており、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグも、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数のみ設定変更後も変更前のものが維持されるものにおいて、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態で設定変更された場合には、従来のように設定変更後、その変更後は用いられることのないデータ、すなわち必要のなくなるデータを保持することなく、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態とすることができる。
【０３７３】
また、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグ、ＲＴフラグに加え、ＲＴ残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後は、同一の状態、すなわち遊技状態フラグ、ＲＴフラグ、ＲＴ残りゲーム数の全てが初期化された状態となるので、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。
【０３７４】
また、本実施例では、内部抽選を行うにあたり、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テーブルを選択するとともに、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す場合には、ＲＴフラグを参照せずに特定の遊技状態に用いる抽選テーブルを選択して抽選を行うようになっている。このため、ＲＴフラグを参照したうえで、遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す遊技状態フラグであると判定された場合には、遊技状態フラグに対応する抽選テーブルが選択され、ＲＴフラグを参照する処理が無駄になるが、本実施例のように、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技

状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テーブルを選択することで、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている場合において抽選テーブルに影響しないＲＴフラグを参照する処理を省くことができる。

【０３７５】

また、本実施例では、特定の遊技状態として内部中１、２、すなわち特別役が当選している状態を示す遊技状態フラグが設定された場合に、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化され、内部中１、２を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うので、特別役が当選している状態では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態となるので、特別役の当選が持ち越されたまま遊技店が閉店した場合には、特別役が当選している状態を初期化し、かつＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数も初期化したい場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備として特別役の当選が持ち越された状態を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

【０３７６】

また、本実施例では、特定の遊技状態としてＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）、すなわち遊技者にとって有利なボーナス中を示す遊技状態フラグが設定された場合にも、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化された状態が維持され、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うので、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態となるので、ＲＢ中またはＢＢ（ＲＢ）中に遊技店が閉店した場合には、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）を初期化し、かつＲＴフラグやＲＴ残りゲーム数も初期化する場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備としてＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

【０３７７】

また、本実施例では、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）終了時、すなわち特定の遊技状態の終了時に、ＲＴフラグを初期化時のＲＴフラグ、すなわちＲＴ０を示すＲＴフラグとは異なるＲＴ４を示すＲＴフラグが設定されるようになっており、特定の遊技状態において設定変更するか、特定の遊技状態の終了後に、設定変更するか、に応じて異なるＲＴフラグの状態を設定することが可能となる。すなわち特定の遊技状態において閉店した場合には、特定の遊技状態のまま設定変更するか、特定の遊技状態を終了させてから設定変更するか、を遊技店側で選択することにより、開店時においてＲＴの状態をＲＴ０とするか、ＲＴ４とするか、選択することが可能となる。

【０３７８】

また、本実施例では、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合には、他の遊技状態または他のＲＴへ移行するまでの期待ゲーム数（平均ゲーム数）が最も少ない通常遊技状態のＲＴ０となるので、特定の遊技状態において設定変更した場合には、少ないゲーム数で他の遊技状態やＲＴへ変更することが可能であり、通常遊技状態のＲＴ０のままとするか、他の遊技状態やＲＴへ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

【０３７９】

また、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のＲＴ０は、移行後のゲーム数に関わらず、他の遊技状態や他のＲＴへ移行する構成であるため、設定変更時に移行するＲＴのゲーム数を選択する必要もないうえに、規定ゲーム数消化するまで他の遊技状態や他のＲＴへ移行できないようなこともなく、特定の遊技状態において設定変更した場合において遊技店側が、他の遊技状態やＲＴへ変更することが制限されてしまうことを防止できる。さらに、通常遊技状態を構成するＲＴ０～４のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のＲＴ０、すなわち特定の遊技状態への移行時に同時に移行するＲＴは、ゲー

ム数に制限のないＲＴであり、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後のＲＴ０から他のＲＴへ移行する条件も、設定変更前の状態によって変わることがないため、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

【０３８０】

尚、本実施例では、内部抽選を行うにあたり、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テーブルを選択するとともに、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す場合には、ＲＴフラグを参照せずに特定の遊技状態に用いる抽選テーブルを選択して抽選を行う構成、すなわち遊技状態フラグを優先して参照し、必要な場合のみＲＴフラグを参照する構成であるが、遊技状態フラグの値と、ＲＴフラグの値と、の双方を用いて内部抽選に用いる抽選テーブルが特定される構成としても良い。

【０３８１】

サブ制御部９１は、ＡＴ抽選処理を実行することにより、ＡＴに制御するか否かのＡＴ抽選を行う。ＡＴ抽選処理では、メイン制御部４１からのコマンドに基づき、所定の抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときにＡＴ抽選が実行される。ＡＴ抽選では、ナビストック数を付与するか否か、ナビストック数をいくら付与するかが決定される。

【０３８２】

ナビストック数とは、ＡＴに制御可能となる期間を示す。ナビストック数を１消費（減算）することにより、所定ゲーム数（本実施例では３０Ｇ、５０Ｇ、７０Ｇ、９０Ｇ、１００Ｇ、２００Ｇ、３００Ｇ、５００Ｇ）の間、ＡＴに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間にわたりＡＴに制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【０３８３】

図２４は、ＡＴ抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。また、図２５は、ＡＴ抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【０３８４】

ＡＴ抽選条件は、ＲＴ０～４において、チェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイが当選したときに成立する。

【０３８５】

通常・ＲＴ０～４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ＳＰリプレイが当選してＡＴ抽選条件が成立したときには、図２５（ａ）に示すテーブルを参照してＡＴ抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、通常・ＲＴ０～４であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが通常モードであることを特定する。

【０３８６】

図２５（ａ）に示す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、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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×９５％＋１×５％）となるように構成されている。

【０３８７】

図２５（ａ）に示す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、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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。

【０３８８】

図２５（ａ）に示す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ＳＰリプレイであれば、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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。

【０３８９】

通常・ＲＴ０～４であり、抽選モードが高確率Ａモードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイが当選してＡＴ抽選条件が成立したときには、図２５（ｂ）に示すテーブルを参照してＡＴ抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、通常・ＲＴ０～４であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率Ａモードであることを特定する。

【０３９０】

図２５（ｂ）に示す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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。

【０３９１】

図２５（ｂ）に示す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、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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。

【０３９２】

図２５（ｂ）に示す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ＳＰ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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝２×８０％＋３×２０％）となるように構成されている。

【０３９３】

通常・ＲＴ０～４であり、抽選モードが高確率Ｂモードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイが当選してＡＴ抽選条件が成立したときには、図２５（ｃ）に示すテーブルを参照してＡＴ抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、通常・ＲＴ０～４であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはＳＰリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率Ｂモードであることを特定する。

【０３９４】

図２５（ｃ）に示す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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝１×７０％＋２×２０％＋３×１０％）となるように構成されている。

【０３９５】

図２５（ｃ）に示す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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝２×８０％＋３×２０％）となるように構成されている。

【０３９６】

図２５（ｃ）に示すテーブルが参照された場合、ＲＴ０、１、４であり、当選役が中段チェリーまたはＳＰ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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝３×１００％）となるように構成されている。

【０３９７】

図２５（ｃ）に示すテーブルが参照された場合、ＲＴ２、３であり、当選役がＳＰリプレイであれば、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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝１×７０％＋２×２０％＋３×１０％）となるように構成されている。

【０３９８】

このように通常・ＲＴ０～４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。

【０３９９】

図２４に戻り、ＢＢ終了時にＡＴ抽選条件が成立する。

【０４００】

ＢＢの終了によりＡＴ抽選条件が成立したときには、図２５（ｄ）に示すテーブルを参照してＡＴ抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、ＢＢの終了を特定する。

【０４０１】

図２５（ｄ）に示すテーブルが参照された場合、ＢＢ１～３の終了時（ＢＢ１～３の入賞に伴うＢＢ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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×５％＋３×５％）となるように構成されている。

【０４０２】

図２５（ｄ）に示すテーブルが参照された場合、ＢＢ４の終了時（ＢＢ４の入賞に伴うＢＢの終了時）には、１００％の割合でナビストック数が３に決定されるように、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝３×１００％）となるように構成されている。

【０４０３】

このようにＢＢ１～３の終了時に、ナビストックの当選が期待できる一方で、ＢＢ４の

終了時には、ナビストック３個の当選が確定する。
【０４０４】
図２４に戻り、ＲＢ（ＢＢＲＢを除く）終了時にＡＴ抽選条件が成立する。
【０４０５】
ＲＢの終了によりＡＴ抽選条件が成立したときには、図２５（ｅ）に示すテーブルを参照してＡＴ抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、ＲＢの終了を特定する。
【０４０６】
図２５（ｅ）に示すテーブルが参照された場合、ＲＢ中に付与された後述する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ＡＴ抽選が行われる。
【０４０７】
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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×９５％＋１×５％）となるように構成されている。
【０４０８】
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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。
【０４０９】
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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝０×７０％＋１×２０％＋２×８％＋３×２％）となるように構成されている。
【０４１０】
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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝２×８０％＋３×２０％）となるように構成されている。
【０４１１】
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、ＡＴ抽選が行われ、１回のＡＴ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（＝３×１００％）となるように構成されている。
【０４１２】
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ば３個以上のナビストック数の当選が確定する。
【０４１３】
サブ制御部９１は、ＲＢ中における各ゲームにおいて、ジャンケンチャンスという演出を行う。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。
【０４１４】
図２６（ａ）は、ジャンケンチャンスにおける当選役と停止順、勝敗との関係を示す図

であり、図２６（ｂ）は、対戦相手に応じて付与される勝敗ポイント数を示す図であり、図２６（ｃ）は、勝敗の結果に応じた表示内容を示す図である。

【０４１５】

サブ制御部９１は、ジャンケンチャンスを行う場合にゲームの開始とともに、まず対戦相手を選択する対戦相手選択抽選を行う。対戦相手は、Ａ、Ｂからなり、図２６（ｂ）に示すように、対戦相手としてＡが選択された場合よりもＢが選択された場合の方が、勝った場合及び引き分けの場合に付与される勝敗ポイント数が多く定められている。

【０４１６】

対戦相手が決まると、図２８の選択画面に示すように、液晶表示器５１に対戦相手を表示するとともに、当選役がＲＢベル１～３の場合には、左リールに対応して「グー」、中リールに対応して「チョキ」、右リールに対応して「パー」を、それぞれ味方のカードとして表示する。

【０４１７】

そして、当選役及び遊技者が選択した第１停止リールに応じて、図２８の決定画面に示すように、液晶表示器５１に選択した味方カードが表示され、全てのリールが停止した時点で、対戦相手のカードが表示され、味方カードの勝ちであれば遊技者の勝ちとなり、液晶表示器５１に図２８の勝ち画面が表示され、味方カードと対戦相手のカードが同じであれば引き分けとなり、液晶表示器５１に図２８の引き分け画面が表示され、味方カードの負けであれば遊技者の負けとなり、液晶表示器５１に図２８の負け画面が表示される。

【０４１８】

この際、図２６（ａ）に示すように、ＲＢベル１が当選し、第１停止が左リールであれば、勝ちとなり、第１停止が中リールであれば、引き分けとなり、第１停止が右リールであれば、負けとなるように定められている。

【０４１９】

また、ＲＢベル２が当選し、第１停止が左リールであれば、負けとなり、第１停止が中リールであれば、勝ちとなり、第１停止が右リールであれば、引き分けとなるように定められている。

【０４２０】

また、ＲＢベル３が当選し、第１停止が左リールであれば、引き分けとなり、第１停止が中リールであれば、負けとなり、第１停止が右リールであれば、勝ちとなるように定められている。

【０４２１】

前述のようにＲＢベル１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上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、右上がりリベベ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、ＲＢベル２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右上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、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベ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、ＲＢベル３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右上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、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリ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ようになっている。

【０４２２】

このため、ジャンケンチャンスでは、右上がりにベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにベルが揃わず、右上がりに「ベル－ベル－リプレイ／プラム」または「リプレイ／プラム－ベル－ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる。すなわちリールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器５１におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した停止順

によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。

【０４２３】

また、当選役がＲＢ１～３ではなく、全役である場合や、外れ、すなわちいずれの役も当選していない場合には、対戦相手が決まると、液晶表示器５１に対戦相手を表示するとともに、左リール、中リール、右リールにそれぞれ対応して「グー」を、味方のカードとして表示する。そしてこの場合には、対戦相手のカードとして必ず「チョキ」が表示され、必ず味方の勝ちとなる。この際、当選役が全役の場合には、必ずベルが右上がりに揃うこととなり、外れの場合には、いずれの役も入賞ラインＬＮに揃わないが、右上がりに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが揃うようになっている。

【０４２４】

前述のように、味方カードが勝った場合に付与される勝敗ポイント数は、ゲーム開始時に選択された対戦相手に応じて異なる。詳しくは、図２６（ｂ）に示すように、対戦相手に勝つと、対戦相手がＡであれば４ポイントが付与され、対戦相手がＢであれば８ポイントが付与される。また、引き分けの場合には、対戦相手がＡであれば１ポイント付与され、対戦相手がＢであれば２ポイント付与される。また、負けの場合には対戦相手がＡであってもＢであっても勝敗ポイントは付与されない。

【０４２５】

また、全役の当選時には、勝ちに伴う４ポイント（対戦相手がＢであれば８ポイント）だけでなく、＋αとして、１～４ポイント（対戦相手がＢであれば２、４、６、８ポイントのいずれか）が付与される。これらポイント数は、均等に割り当てられる。さらに、外れの場合には、１６ポイントに加え、＋αとして、１～４ポイント（対戦相手がＢであれば４、８、１２、１６ポイントのいずれか）が付与される。これらポイント数は、均等に割り当てられる。

【０４２６】

前述のように、ＲＢ終了時のＡＴ抽選では、１６ポイント以上でナビストック１個以上の当選が確定することとなるため、４回以上対戦相手に勝つか、外れを引くことで１個以上のナビストックの当選が確定することとなる。

【０４２７】

また、前述のように対戦相手がＡの場合よりもＢの場合の方が、勝った場合や引き分けの場合により多くの勝敗ポイントが付与されることとなる。

【０４２８】

図２６（ｄ）は、対戦相手選択抽選で参照されるテーブルを示す図であり、このテーブルには、ＲＢ中の各ゲーム毎に、未だＢが選択されていない場合と、既にＢが選択された場合と、についてＢが選択される確率が定められている。

【０４２９】

図２６（ｄ）に示すように、未だＢが選択されていない場合には、１Ｇ目にＢが選択される確率が１０％、２Ｇ目にＢが選択される確率が１５％、３Ｇ目にＢが選択される確率が２０％、４Ｇ目にＢが選択される確率が２５％、５Ｇ目にＢが選択される確率が３０％、６Ｇ目にＢが選択される確率が３５％である。また、既にＢが選択されている場合には、２Ｇ目～６Ｇ目のいずれもＢが選択される確率が５０％である。

【０４３０】

このように対戦相手選択抽選では、ＲＢの終わりに近いゲームほど対戦相手としてＢが選択される確率が高くなるため、ＲＢの序盤であまり勝敗ポイントを獲得できていない場合であっても、終盤でより多くの勝敗ポイントが獲得できることに期待できるため、このような場合であっても、ナビストックの当選に対して期待させることができる。

【０４３１】

また、対戦相手選択抽選にて一度対戦相手としてＢが選択されると、次回以降もＢが選択される割合が高くなるため、その後、より多くの勝敗ポイントの付与が期待できることとなる。

【０４３２】

尚、本実施例では、ＲＢの各ゲームにおいて対戦相手選択抽選を行い、対戦相手を決定し、その結果に応じて勝敗ポイントの付与数が異なる構成であるが、勝敗ポイントが一律に決定される構成であっても良い。また、ＲＢの開始時に全てのゲームについての対戦相手を選択し、各ゲームでは開始時に選択された対戦相手とし、それに応じて勝敗ポイントが付与される構成としても良い。

【０４３３】

また、本実施例では、遊技者が選択した操作態様に応じて勝ち、引き分け、負けのいずれかが判定されるが、勝ち、負けのいずれか一方が判定される構成でも良い。このような構成であれば、勝ちの場合に、ポイントを付与し、負けの場合に、ポイントを付与しない構成としても良い。

【０４３４】

液晶表示器５１には、ＲＢ中の期間にわたり、ジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示されるとともに、ジャンケンチャンスの結果に伴うナビストックの当選期待度を示す勝ちカウント数が表示される。

【０４３５】

ジャンケンチャンスの勝敗履歴は、負けたゲームに対応して×が表示され、引き分けのゲームに対応して△が表示され、Ａに勝ったゲームに対応して○が表示され、Ｂに勝ったゲームに対応して◎が表示され、外れのゲームに対応して「７」図柄が表示される。

【０４３６】

勝ちカウント数は、ジャンケンチャンスに負けた場合、引き分けの場合に＋０、Ａに勝った場合に＋１、Ｂに勝った場合に＋２、外れの場合に＋４となる。前述のように、Ａに勝つと４ポイントが付与され、Ｂに勝つと、８ポイントが付与され、外れの場合には１６ポイントが付与され、１６ポイント以上で１個以上のナビストックの当選が確定することとなるため、勝ちカウント数が、４以上となることで１個以上のナビストックの当選が確定することとなる。一方で、勝敗ポイントが１６ポイント未満であってもナビストックの当選は期待できるため、ＲＢ終了時に勝ちカウンタが４未満であってもナビストックの当選に期待が持てる。

【０４３７】

また、本実施例では、サブ制御部９１により行われる逆転チャンス抽選において当選した場合に、ＲＢ中のいずれかのゲームにおいて逆転チャンスが発生する。逆転チャンスでは、図２８の選択画面に示すように、ゲームの開始とともに、液晶表示器５１に対戦相手や味方のカードに加えて「逆転チャンス！」と表示され、逆転チャンスが発生した旨が報知される。

【０４３８】

そして、遊技者が勝った場合、すなわちＲＢベル１が当選し、遊技者が左リールを選択した場合、ＲＢベル２が当選し、遊技者が中リールを選択した場合またはＲＢベル３が当選し、遊技者が右リールを選択した場合には、図２８の勝ち画面に示すように、液晶表示器５１に「逆転成功！」と表示され、逆転チャンスが成功した旨が報知されるとともに、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて引き分けまたは負けが勝ちとみなして勝敗ポイントが付与されることとなる。すなわち逆転チャンス発生以前のゲームにおいて対戦相手Ａと対戦して負けであった場合には４ポイントが付与され、引き分けであった場合には勝ちとの差分である３ポイントがさらに付与されることとなる。また、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて対戦相手Ｂと対戦して負けであった場合には８ポイントが付与され、引き分けであった場合には勝ちとの差分である６ポイントがさらに付与されることとなる。

【０４３９】

また、これに伴い、逆転チャンス発生以前のゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴のうち負けを示す×、引き分けを示す△が、対戦相手に応じて勝ちを示す○または◎に変更される（対戦相手がＡであった場合には○、対戦相手がＢであった場合には◎）。

【０４４０】

尚、逆転チャンスが発生しても遊技者が引き分けまたは負けとなった場合、すなわちＲ

Ｂベル１が当選し、遊技者が左リール以外を選択した場合、ＲＢベル２が当選し、遊技者が中リール以外を選択した場合またはＲＢベル３が当選し、遊技者が右リール以外を選択した場合には、図２８の引き分け画面や負け画面に示すように、液晶表示器５１に「失敗」と表示され、逆転チャンスが失敗した旨が報知されるとともに、逆転チャンス発生以前のゲームにおいて引き分けまたは負けはそのまま変わらない。

【０４４１】

このように逆転チャンスに成功すると、当該ＲＢにおいて逆転チャンス発生前のジャンケンチャンスの結果に関わらず、逆転チャンス発生前のジャンケンチャンス全てが勝ちとみなされてポイントが付与されることとなる。このため、逆転チャンスは、ＲＢの開始後、終了ゲームに近いほど、獲得できる勝敗ポイントの期待値は高くなる。

【０４４２】

サブ制御部９１は、ＲＢの開始時に逆転チャンス抽選を行う。逆転チャンス抽選では、逆転チャンスを発生させるか否か、逆転チャンスを発生させる場合には、ＲＢ中の何ゲーム目で発生させるかを決定する。

【０４４３】

本実施例の逆転チャンス抽選では、図２９（ａ）に示すように、１Ｇ目に逆転チャンスを発生させる確率が０％、２Ｇ目、３Ｇ目のいずれかに逆転チャンスを発生させる確率がそれぞれ０．５％、４～６Ｇ目のいずれかに逆転チャンスを発生させる確率がそれぞれ３％と定められている。

【０４４４】

このように本実施例の逆転チャンス抽選では、逆転チャンスが発生しても遊技者にとって何ら利益のない１Ｇ目では、逆転チャンスを発生させることなく、また、逆転チャンスが発生しても新たな勝敗ポイントの獲得が期待できない２Ｇ目、３Ｇ目よりも、逆転チャンスが発生することで新たな勝敗ポイントの獲得、特に、逆転チャンスが成功することで、確実に１以上のナビストックを獲得可能となる４Ｇ目以降において逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められている。

【０４４５】

また、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても、逆転チャンスを発生させるまでに１回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても逆転チャンスを発生させないようになっている。

【０４４６】

尚、本実施例では、ＲＢの開始時に逆転チャンス抽選を行う構成であるが、各ゲーム毎に逆転チャンス抽選を行い、当選したゲームで逆転チャンスを発生させる構成でも良い。この場合には、それまでの勝ち数（ここでは、遊技者側が勝ちと判定された数と勝ち以上に勝敗ポイントが付与される全役または外れを含む数の合計）に応じて異なる当選確率を適用することが好ましい。

【０４４７】

図２９（ｂ）は、ＲＢの各ゲーム毎に逆転チャンス抽選を行う場合の逆転チャンスの当選確率の一例を示す図である。図２９（ｂ）に示す例では、１Ｇ目では、勝ち数が０の場合に０％、２Ｇ目では、勝ち数が０の場合に５％、勝ち数が１の場合に０％、３Ｇ目では、勝ち数が０の場合に１０％、勝ち数が１の場合に５％、勝ち数が２の場合に０％、４Ｇ目では、勝ち数が０の場合に１５％、勝ち数が１の場合に１０％、勝ち数が２の場合に５％、勝ち数が３の場合に０％、５Ｇ目では、勝ち数が０の場合に２０％、勝ち数が１の場合に１５％、勝ち数が２の場合に１０％、勝ち数が３の場合に５％、勝ち数が４の場合に０％、６Ｇ目では、勝ち数が０の場合に２５％、勝ち数が１の場合に２０％、勝ち数が２の場合に１５％、勝ち数が３の場合に１０％、勝ち数が４の場合に５％、勝ち数が５の場合に０％でそれぞれ逆転チャンスが発生するように定められている。

【０４４８】

図２９（ｂ）に示す例では、それまでのゲームにおいて１回も負けまたは引き分けがな

い場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合（勝ち数が現在のゲーム数から１を減算した値である場合）には、逆転チャンス抽選で当選しないようになっており、当然ながらこのような場合には、逆転チャンスが発生することはない。

【０４４９】

また、ＲＢの終了ゲーム（６Ｇ目）に近づくほど、逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められており、ＲＢの序盤であまり勝敗ポイントを獲得できていない場合であっても、終盤に逆転チャンスが発生する確率が高くなり、逆転チャンスに成功することでより多くの勝敗ポイントが獲得できることに期待できるため、このような場合であっても、ナビストックの当選に対して期待させることができる。

【０４５０】

また、現在のゲーム数と勝ち数との差が大きいほど、すなわち負けまたは引き分けが多いほど逆転チャンスが発生する確率が高くなるように定められており、逆転チャンスが成功した場合には、より多くの負けや引き分けが勝ちとみなされ、勝敗ポイントが付与される可能性が高くなり、逆転チャンスの成功により得られる利益を高められる一方、負けや引き分けが少ない状況、すなわち逆転チャンスが発生しても遊技者が得られる利益が少ない状況では逆転チャンスが発生する可能性が低くなる。

【０４５１】

サブ制御部９１は、ＲＢ中のジャンケンチャンスにおいて勝ちとなる第１停止リール、すなわちＲＢベル１が当選した場合には左リール、ＲＢベル２が当選した場合には中リール、ＲＢベル３が当選した場合には右リールを報知するジャンケンナビを行うことが可能とされている。

【０４５２】

例えば、ＲＢベル１に当選したときには、左リールを第１停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、ＲＢベル２に当選したときには、中リールを第１停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、ＲＢベル３に当選したときには、右リールを第１停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４５３】

尚、ジャンケンナビの態様は、このような態様に限らず、遊技者が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、ジャンケンナビは、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。

【０４５４】

サブ制御部９１は、ＲＢの各ゲームにおいてジャンケンナビ抽選を行い、当選した場合には、その後、ＲＢが終了するまでの全てのゲーム（勝敗のつかない外れは除く）においてジャンケンナビを行う。

【０４５５】

本実施例では、図２９（ｃ）に示すように、ＲＢ開始時に行われる逆転チャンス抽選に当選しているか否か、当選している場合には逆転チャンスが発生するゲームに応じてジャンケンナビ抽選の当選確率が定められている。詳しくは、逆転チャンスが発生しない場合には、１Ｇ目で１％、２Ｇ目で２％、３Ｇ目で３％、４Ｇ目で４％、５Ｇ目で５％、６Ｇ目で１０％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが２Ｇ目で発生する場合には、１Ｇ目、２Ｇ目でそれぞれ０．５％、３Ｇ目で２％、４Ｇ目で３％、５Ｇ目で４％、６Ｇ目で５％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが３Ｇ目で発生する場合には、１～３Ｇ目でそれぞれ０．５％、４Ｇ目で２％、５Ｇ目で３％、６Ｇ目で４％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが４Ｇ目で発生する場合には、１

～４Ｇ目でそれぞれ０．５％、５Ｇ目で２％、６Ｇ目で３％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが５Ｇ目で発生する場合には、１～５Ｇ目でそれぞれ０．５％、６Ｇ目で２％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。逆転チャンスが６Ｇ目で発生する場合には、１～６Ｇ目でそれぞれ０．５％の確率でジャンケンナビが行われ、以後ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われることとなる。

【０４５６】

このようにジャンケンナビ抽選では、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生しない場合よりもジャンケンナビ抽選に当選する確率が低く定められており、特に、逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率が、逆転チャンスが発生した後のゲームよりも低く定められている。このため、逆転チャンスの発生が決定されている場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビが行われる可能性が低くなり、ジャンケンナビが行われることで、逆転チャンスが成功することで、勝ちとみなされるゲームが少なくなってしまうことで、逆転チャンスが成功した際の遊技者の利益が少なくなってしまう状況が少なくなる。

【０４５７】

尚、本実施例では、ＲＢの各ゲームにおいてジャンケンナビ抽選を行い、当選した場合には、その後、ＲＢが終了するまでの全てのゲーム（勝敗のつかない外れは除く）においてジャンケンナビを行う構成であるが、ＲＢの開始時にジャンケンナビ抽選を行い、ジャンケンナビを行うか否か、ジャンケンナビを行う場合にはジャンケンナビを開始するゲーム数を決定するとともに、当選したゲームからジャンケンナビを行うようにしても良い。また、ジャンケンナビが一度行われると、ＲＢが終了するまでジャンケンナビが行われる構成であるが、ジャンケンナビ抽選に当選したゲームのみジャンケンナビが行われる構成としても良い。

【０４５８】

このように本実施例では、ＲＢ中のジャンケンチャンスにおいて勝ちと判定された回数、すなわちＲＢにおいてＲＢベル１～３が当選し、ベルが右上がりに揃う第１停止リール（ＲＢベル１であれば左リール、ＲＢ２であれば中リール、ＲＢ３であれば右リール）が選択された回数が所定回数（本実施例では４回）以上の場合に、ＲＢ終了時のＡＴ抽選において１以上のナビストックの当選が確定することとなるが、ジャンケンチャンスで勝ちと判定された回数が４回未満であっても、逆転チャンスが発生し、逆転チャンスに成功することで、逆転チャンスが発生するまでのゲームにおいて負けまたは引き分けと判定されたゲームも、勝ちとみなされ、それに応じた勝敗ポイントが付与されることとなるので、ＲＢ終了までに勝ちと判定され得る回数が４回に満たない状況であっても、逆転チャンスが発生することで１以上のナビストックが確定する４回以上の勝ちとみなされる可能性があり、遊技者がジャンケンチャンスで勝ちとなる第１停止リールを選択できなかった場合であってもＲＢ中におけるナビストック獲得への遊技者の期待感を持続させることができる。

【０４５９】

また、本実施例では、ＲＢ中の期間にわたり、各ゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示されるとともに、逆転チャンスが発生し、かつ成功した場合には、逆転チャンス発生以前のゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴のうち負けを示す×、引き分けを示す△が、対戦相手に応じて勝ちを示す○または◎に変更される（対戦相手がＡであった場合には○、対戦相手がＢであった場合には◎）ようになっており、逆転チャンスの成功により、それまで遊技者が選択した操作態様に基づく負けまたは引き分けが、勝ちとみなされたことを明確に認識させることができる。

【０４６０】

尚、本実施例では、複数の操作態様のうちゲーム毎に変化し得る条件を満たす特定の操作態様として、当選役に応じてベルが右上がりに揃う停止順（第１停止リール）を適用しているが、その他の操作態様、例えば、ゲーム毎に変化し得る停止操作のタイミング、停

止操作のタイミングと停止順の組み合わせを適用しても良い。また、リールの停止操作のように遊技を進行するための操作態様に限らず、遊技の進行に影響しない操作態様、例えば、遊技の進行上無効化されている操作手段（リール回転中のＢＥＴスイッチなど）の操作態様や演出用スイッチの操作態様であっても良く、少なくとも複数の操作態様から遊技者がいずれかの操作態様を選択可能なものであれば良い。また、ゲーム毎に変化し得る条件とは、抽選などによって各ゲーム毎にランダムに変化し得る条件であれば良い。

【０４６１】

また、本実施例では、ＲＢ中に４回以上勝ちが判定された場合に、ＡＴ抽選において１個以上のナビストックの獲得が確定することで、勝ちが４回未満の場合よりも遊技者にとって有利に制御される構成であるが、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりも遊技者にとって有利に制御される構成であれば良く、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもＡＴ抽選においてナビストックが当選する確率が高くなるもの（所定回数以上の場合のみナビストックが当選し、所定回数未満ではナビストックが当選しないものも含む）、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもＡＴ抽選においてナビストックの獲得数の期待値が高くなるものなどであっても良い。

【０４６２】

また、本実施例では、所定回数以上勝ちが判定された場合に、勝ちが所定回数未満の場合よりもナビストックの付与により遊技者にとって有利に制御される構成であるが、再遊技役の当選確率が高まる再遊技高確率状態や小役の当選確率が高まる小役高確率状態を付与することにより遊技者にとって有利に制御される構成としても良い。

【０４６３】

また、本実施例では、ＲＢにおいて逆転チャンスが発生し、かつ逆転チャンスに成功することを条件に、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成であるが、少なくともＲＢ中に所定条件が発生することで、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成であれば良く、例えば、逆転チャンスが抽選で当選するのみで、それまでの負けまたは引き分けと判定された結果が、勝ちとみなされる構成でも良い。また、本実施例では、ＲＢ中に所定条件が成立したことがその時点、すなわち逆転チャンスが発生し、成功した時点で報知されるようになっているが、ＲＢ終了時までに報知される構成であれば良い。

【０４６４】

また、本実施例では、ＲＢ中の期間にわたり、各ゲームにおけるジャンケンチャンスの勝敗履歴が表示される構成であるが、少なくとも各ゲームにおいてジャンケンチャンスの勝敗が認識可能な構成であれば良く、常時勝敗履歴を表示しない構成でも良い。

【０４６５】

また、本実施例では、ジャンケンチャンスにおいて、右上がりにベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにベルが揃わず、右上がりに「ベル－ベル－リプレイ／プラム」または「リプレイ／プラム－ベル－ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる。すなわちリールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器５１におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した操作態様によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。遊技者が勝ちと判定される操作態様で操作がなされたかを容易に認識させることができる。

【０４６６】

尚、本実施例では、右上がりにベルが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、右上がりにベルが揃わず、右上がりに「ベル－ベル－リプレイ／プラム」または「リプレイ／プラム－ベル－ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる構成であるが、例えば、ＲＢベル１が当選し、左リールを第１停止リールとした場合には、入賞ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うのに対して、左リール以外を第１停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うように制御し、ＲＢベル２が当選し、中リールを第１停止リールとした場合には、入賞

ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うのに対して、中リール以外を第１停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うように制御し、ＲＢベル３が当選し、右リールを第１停止リールとした場合には、入賞ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うのに対して、右リール以外を第１停止リールとした場合には、無効ラインに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うように制御することで、複数のラインのうち、第１のライン（入賞ライン）に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃った場合に、味方カードの勝ちとなり、第１のライン（入賞ライン）には「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃わず、第２のライン（無効ライン）に「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃った場合には、味方カードの引き分けまたは負けとなる構成としても良く、このような構成であっても、リールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器５１におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクするようになっており、自ら選択した操作態様によって勝敗が決定されていることを認識させることができる。遊技者が勝ちと判定される操作態様で操作がなされたかを容易に認識させることができる。

【０４６７】

また、本実施例では、リールに停止した図柄の組み合わせと液晶表示器５１におけるジャンケンチャンスの勝敗とがリンクする構成であるが、リールの停止態様に関わりなく、液晶表示器５１の表示結果、すなわち演出装置による演出態様のみでジャンケンチャンスの勝敗が報知される構成でも良い。

【０４６８】

また、本実施例では、ＲＢの開始時に逆転チャンス抽選を行い、逆転チャンスを発生させるか否かを決定するとともに、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生しない場合よりもジャンケンナビ抽選に当選する確率が低く定められており、特に、逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率が、逆転チャンスが発生した後のゲームよりも低く定められている。このため、逆転チャンスの発生が決定されている場合には、逆転チャンスが発生するまでに勝ちと判定される可能性が低くなり、逆転チャンスが成功した際に、勝ちとみなされるゲームが多くなる割合を高めることができる。また、逆転チャンスが発生する場合に、逆転チャンスが発生するまでにジャンケンナビ抽選に当選する確率を０とすることで、逆転チャンスが発生するまでに勝ちと判定される可能性がさらに低くなり、逆転チャンスが成功した際に、勝ちとみなされるゲームが多くなる割合を一層高めることができる。

【０４６９】

また、４ゲーム、すなわち逆転チャンスに成功するとナビストックの当選が確定するゲームよりも前に逆転チャンスが発生する場合には、逆転チャンスの成功後、ジャンケンナビ抽選に当選確率が高くなる構成としても良く、このような構成とすることで、逆転チャンスに成功した場合に、さらにナビストックにも当選する確率を高めることができる。

【０４７０】

また、逆転チャンスが当選した場合に、逆転チャンスが当選していない場合よりもジャンケンナビ抽選の当選確率を高める構成としても良く、本実施例のように一度ジャンケンナビ抽選に当選するとその後もジャンケンナビが行われる構成においては、その後、逆転チャンスが発生すると、ジャンケンナビに従って操作を行うことで逆転チャンスを成功させることが可能であり、逆転チャンスが当選した場合に、逆転チャンスが当選していない場合よりもジャンケンナビ抽選の当選確率を高める構成とすることで、ジャンケンナビの発生により逆転チャンスの発生及びその成功、すなわちナビストックの獲得を期待させることができる。また、ジャンケンナビ抽選に当選したゲームのみジャンケンナビが行われる構成であっても、ジャンケンナビが行われることで、逆転チャンスが当選したことへの期待感を高めることができる。

【０４７１】

また、本実施例では、逆転チャンス抽選に当選した場合であっても、逆転チャンスを発生させるまでに１回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、逆転チャンス抽選に当選した場合

であっても逆転チャンスを発生させないようになっている。このように、逆転チャンスを発生させるまでに１回も負けまたは引き分けがない場合、すなわちそれまでの全てのゲームにおいて勝ち、全役、外れのいずれかである場合には、それ以前のゲームを勝ちとみなす必要が無く、このような場合に逆転チャンスに成功することで、相対的に遊技者が損した気分を与えてしまうことを防止できる。

【０４７２】

また、内部抽選の結果など、それまでのジャンケンチャンスの結果とは関係なく成立する条件を、所定条件として適用する構成であれば、それまでに負けまたは引き分けと判定されていることを条件に、所定条件が成立した旨を報知することが好ましく、このような構成とした場合であっても、所定条件の成立が報知されることで、相対的に遊技者が損した気分を与えてしまうことを防止できる。

【０４７３】

また、本実施例では、ＲＢの終了時に当該ＲＢ中に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なっているが、ＲＢの各ゲームにおいてその時点の勝敗ポイント数の累計に応じた当選率にてＡＴ抽選を行い、ナビストック数が決定される構成、例えば、１Ｇ目で４ポイントを獲得した場合には、１Ｇ目では４ポイントに応じた確率でＡＴ抽選を行い、２Ｇ目で８ポイントを獲得した場合には、２Ｇ目では４ポイントと８ポイントとを加算した１２ポイントに応じた確率でＡＴ抽選を行う構成としても良く、このような構成とすることで、ジャンケンゲームにおいて勝敗ポイントを獲得することへの意欲を効果的に高めることができる。また、一度、１以上のナビストックの当選が確定する１６ポイント以上の勝敗ポイントを獲得すると、以後１６ポイント以上の勝敗ポイントに応じた確率でＡＴ抽選が行われ、ＲＴの残りのゲームでは各ゲームにおいて１以上のナビストックの当選が確定するため、大量のナビストックが当選することへの期待を効果的に高めることができる。

【０４７４】

以上のように、本実施例においては、サブ制御部９１により行われるＡＴ抽選処理により、抽選条件が成立したか否かが判定され、抽選条件が成立したときにはＡＴ抽選が行われる。

【０４７５】

サブ制御部９１は、ＡＴ抽選において１以上のナビストック数が決定されたときに、ＡＴである旨及びナビストック数を示すＡＴフラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納する。サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃのＡＴフラグに基づき、ＡＴに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を１消費してＡＴに制御可能となる。

【０４７６】

尚、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、ＡＴフラグから特定され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。

【０４７７】

例えば、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ＡＴ抽選が行われる場合には、当該ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新される。ＡＴ抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新するとは、例えば、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回のＡＴ抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定するＡＴフラグに書き換えることであっても良く、ＡＴ抽選の結果に応じた現在のＡＴフラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであっても良い。

【０４７８】

サブ制御部９１は、通常・ＲＴ１～４であるときに、ＡＴ制御処理に含まれるＡＴ管理処理を行うことにより、ＡＴ抽選の結果に応じてセットされるＡＴフラグに基づき、ＡＴへの制御を管理する。

【０４７９】
具体的に、サブ制御部９１は、通常・ＲＴ１において、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定されたときには、ＡＴに制御する。すなわち、ナビストックが残っているときには、ＡＴの制御を開始する。通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、ＡＴに制御されて、ナビ演出が実行可能となる。この際、後述のように通常・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、ナビ演出では、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通常・ＲＴ１からＲＴ０に移行させることが可能となる。

【０４８０】
ＡＴに制御されているときであって、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行したとき、または通常・ＲＴ０へ移行後、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２のいずれかが継続している状態において所定ゲーム数（本実施例では、後述するゲーム数抽選で当選したゲーム数）経過したときには、ナビストック数を１消費（減算）することによるＡＴへの開始条件が成立し、所定ゲーム数（本実施例では、後述するゲーム数抽選で当選したゲーム数）が経過するまでの間、再遊技役の当選確率が高いＲＴかつＡＴであるＡＲＴに制御する。尚、ナビストック数を１消費したときには、１減算したナビストック数を示すＡＴフラグに更新される。この間、後述のように通常・ＲＴ０であれば、リプレイＧＲ１１～１６、リプレイＧＲ２１～２５の当選時にナビ演出の対象となり、通常・ＲＴ２であれば、リプレイＧＲ３１～３６の当選時にナビ演出の対象となり、また、押し順ベルは、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２に関わらずナビ演出の対象となる。ナビ演出では、通常・ＲＴ０においては、リプレイＧＲ１１～１６の当選時に転落リプレイの入賞を回避する押し順が報知され、リプレイＧＲ２１～２５の当選時に特殊リプレイ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通常・ＲＴ０から通常・ＲＴ１に移行させることなく通常・ＲＴ２へ移行させることが可能となり、通常・ＲＴ２では、リプレイＧＲ３１～３６の当選時にＳＰリプレイ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ナビストックが１以上付与されるとともに、通常・ＲＴ２からナビストックの獲得がさらに期待できる通常・ＲＴ３へ移行させることが可能となる。また、通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２においては、ともに押し順別の当選時に移行出目を回避し、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、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２から通常・ＲＴ１に移行させることなく、かつメダルを獲得することが可能となる。

【０４８１】
サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理においてナビストックを１消費したとき、すなわち通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行したとき、または通常・ＲＴ０へ移行後、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２のいずれかが継続している状態において所定ゲーム数経過したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数を決定するゲーム数抽選を実行する。

【０４８２】
ゲーム数抽選は、３０Ｇ、５０Ｇ、７０Ｇ、９０Ｇ、１００Ｇ、２００Ｇ、３００Ｇ、５００Ｇのいずれかのゲーム数を抽選により決定するものであり、図３０に示すテーブル１～４を参照して行われる。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４０Ｇ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４５Ｇ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５０Ｇ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６０Ｇとなるように定められている。

【０４８３】
これらテーブル１～４は、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、ＡＴ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ＲＴ４に移行した場合、ＡＴ中に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、ＲＴ４かつナビストックが残っていない状態で、移行出目が揃ったときなどに、平均ゲーム数の少ないテーブルに移行する。

【０４８４】

また、サブ制御部９１は、ナビストックを１個消費して、ゲーム数抽選によりＡＴのゲーム数が決定されたときに、決定されたＡＴのゲーム数を報知するゲーム数報知演出を実行する。ゲーム数報知演出では、ナビストックを１個消費した際に、遊技者に対して演出用スイッチ５６の操作を促すとともに、演出用スイッチ５６が操作されたことに応じて、ゲーム数を報知する演出である。

【０４８５】

ゲーム数報知演出では、ゲーム数抽選で当選したゲーム数が９０以下の場合であれば、１回の演出用スイッチ５６の操作に応じて当選したゲーム数が報知されるのに対して、１１１以上のゲーム数が当選していれば、一度９０ゲームを報知した後、さらに、演出用スイッチ５６の操作を促すとともに、その状態で演出用スイッチ５６が操作されたことに応じて最終的に決定されたゲーム数が報知されるようになっており、より遊技者の期待感を高めることができるようになっている。報知されたゲーム数は、残りゲーム数として液晶表示器５１に表示され、１ゲーム消化する毎に減算されるようになっている。

【０４８６】

尚、演出用スイッチ５６が操作されずに、賭数の設定操作がなされて、ゲーム数報知演出がキャンセルされた場合には、最低ゲーム数である３０から残りゲーム数のカウントを開始し、残りゲーム数が０になると、後述する上乗せ演出を行い、実際の残りゲーム数の範囲で残りゲーム数が加算されることとなる。このため、遊技者は、ナビストックの消費時に、演出用スイッチ５６を操作することにより、当該ナビストックに伴うＡＴのゲーム数を知ることもできるし、演出用スイッチ５６を操作せず、ゲーム数報知演出をキャンセルすることにより、ＡＴが終了するまで、いつまで続くのか分からないようにし、最後まで期待感を持続させることを選択することもできる。

【０４８７】

サブ制御部９１は、ゲーム数抽選において当選したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納する。サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃのゲーム数が０となるまでの期間において、ＡＴに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

【０４８８】

また、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理を行うことにより、ＡＲＴであるときには、残りゲーム数が０となったときには非ＡＴに制御する。このときに、ＡＴフラグが示すナビストック数が０であれば、ＡＴでない旨を示すＡＴフラグに更新される。すなわち、一連のＡＴの終了条件は、ＡＴから非ＡＴに制御するときのＡＴフラグがナビストック数０であるときに成立する。

【０４８９】

非ＡＴに制御されたときのＡＴフラグからＡＴでない旨が特定されたときには、再度ＡＴに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・ＲＴ１に制御される可能性が高まる。

【０４９０】

一方、非ＡＴに制御されたときのＡＴフラグから特定されるナビストック数が１以上であれば、ナビ演出の対象役が当選したときに、ナビストック数を１消費し、ゲーム数抽選を行い、当選したゲーム数にわたりナビ演出が行われるまでＡＴに制御される。そしてナビストック数も０となり、ナビ回数も０となることでＡＴが終了することとなる。

【０４９１】

サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理を行うことにより、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定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、通常・ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ

１～６であり、通常・ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１６、リプレイＧＲ２１～２５であり、通常・ＲＴ２であるときにはリプレイＧＲ３１～３６である。また、通常・ＲＴ０～３では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【０４９２】

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１７参照）が報知される。例えば、リプレイＧＲ１に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ２に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ５に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ６に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４９３】

リプレイＧＲ１１～１６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１７参照）が報知される。例えば、リプレイＧＲ１１に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ１２に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ１３に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ１４に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ１５に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ１６に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４９４】

リプレイＧＲ２１～２５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１７参照）が報知される。例えば、リプレイＧＲ２１に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ２２に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ２３に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ２４に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ２５に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４９５】

リプレイＧＲ３１～３６に当選したときのナビ演出（ただしＲＴ３は除く）としては、当選状況に応じてＳＰリプレイを入賞させるための押し順（図１７参照）が報知される。例えば、リプレイＧＲ３１に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３２に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３３に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３４に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３５に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ３６に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４９６】
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１８参照）が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第１停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第１停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第１停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第１停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第１停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第１停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０４９７】
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。

【０４９８】
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。

【０４９９】
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、ＳＰリプレイ入賞、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイ入賞回避させることができる。

【０５００】
サブ制御部９１は、ＡＴ制御処理において、ＡＴ抽選の抽選モードを通常モードとするか、高確率Ａモードとするか、高確率Ｂモードとするか、を決定する抽選モード抽選を行う。抽選モード抽選では、メイン制御部４１からのコマンドに基づき、所定の抽選条件（本実施例では、通常・ＲＴ０～４においてスイカ（弱スイカ、強スイカ）が当選するか、ＡＴ終了時）が成立したか否かを判定し、成立したときに抽選モード抽選が実行される。

【０５０１】
抽選モードとは、前述したようにＡＴ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Ａモードよりも高確率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。

【０５０２】
通常・ＲＴ０～４において弱スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図３１の弱スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、通常・ＲＴ０～４を特定し、内部当選コマンドに基づき、弱スイカ当選を特定する。

【０５０３】
図３１の弱スイカに対応するテーブルが参照された場合、５０％の割合で通常モードに決定され、４０％の割合で高確率Ａモードに決定され、１０％の割合で高確率Ｂモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【０５０４】
通常・ＲＴ０～４において強スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図３１の強スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばメイン制御部４１からの遊技状態コマンドに基づき、通常・ＲＴ０～４を特定し、内部当選コマンドに基づき、強スイカ当選を特定する。

【０５０５】
図３１の強スイカに対応するテーブルが参照された場合、５０％の割合で高確率Ａモードに決定され、５０％の割合で高確率Ｂモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。
【０５０６】
ＡＴ終了により抽選モード抽選条件が成立したときには、図３１のＡＴ終了時に対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部９１は、例えばＡＴフラグ及び残りゲーム数に基づいてＡＴ終了を特定する。
【０５０７】
図３１のＡＴ終了時に対応するテーブルが参照された場合、８０％の割合で高確率Ａモードに決定され、２０％の割合で高確率Ｂモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。
【０５０８】
また、高確率Ａモード、高確率Ｂモードに制御されている場合には、通常・ＲＴ０、１、２、４の通常リプレイの入賞時にモード転落抽選を行い、高確率Ａモードであり、通常・ＲＴ０、１、４であれば、通常リプレイ入賞時の約１／９の確率で通常モードに移行し、通常・ＲＴ２であれば、通常リプレイ入賞時の約１／６０の確率で通常モードに移行し、高確率Ｂモードであり、通常・ＲＴ０、１、４であれば、通常リプレイ入賞時の約１／３の確率で高確率Ａモードに移行し、通常・ＲＴ２であれば、通常リプレイ入賞時の約１／２０の確率で高確率Ａモードに移行する。
【０５０９】
サブ制御部９１では、前述のように、ＳＰリプレイが入賞することで、ＡＴ抽選を行い、かつ１個以上のナビストック数の当選が獲得することとなる。さらに、通常・ＲＴ２においてＳＰリプレイが入賞すると、１個以上のナビストックが獲得できるうえに、ＳＰリプレイが許容されるリプレイＧＲ３１～３６の当選確率が通常・ＲＴ２よりも高い通常・ＲＴ３へ移行することとなる。
【０５１０】
また、サブ制御部９１は、通常・ＲＴ３において、図３２に示すように、ナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間のいずれかに制御するようになっている。
【０５１１】
ナビ無し区間は、リプレイＧＲ３１～３６の当選時に一切ナビの無い区間である。通常・ＲＴ３では、特殊リプレイに入賞することで通常・ＲＴ２に移行することとなるので、ナビ無し区間においてリプレイＧＲ３１～３６が当選した場合には、１／６の確率でＳＰリプレイが入賞してナビストックが１個以上付与され、１／６の確率で通常リプレイが入賞し、これらを合わせて１／３の確率で通常・ＲＴ３が維持される一方で４／６の確率で特殊リプレイが入賞し、２／３の確率で通常・ＲＴ２に移行することとなる。
【０５１２】
一部ナビ区間は、リプレイＧＲ３１～３６の当選時に少なくとも通常・ＲＴ３を維持することが可能となる第１停止リールのみ報知される一部ナビが実行される区間である。このため、一部ナビ区間においてリプレイＧＲ３１～３６が当選した場合には、一部ナビにより報知された第１停止リールを最初に停止させることにより、１／２の確率でＳＰリプレイが入賞してナビストックが１個以上付与され、ＳＰリプレイが入賞せずとも１／２の確率で通常リプレイが入賞して通常・ＲＴ３が維持されることとなる。
【０５１３】
全ナビ区間は、リプレイＧＲ３１～３６の当選時にＳＰリプレイを入賞させることが可能な押し順が報知される全部ナビが実行される区間である。このため、全ナビ区間においてリプレイＧＲ３１～３６が当選した場合には、全部ナビにより報知された順番でリールを停止させることにより、必ずＳＰリプレイが入賞してナビストックが１個以上付与されることとなる。
【０５１４】

尚、一部ナビ区間においてリプレイＧＲ３１～３６の当選時に通常・ＲＴ３を維持することが可能となる第１停止リールが報知される一部ナビが実行され、全ナビ区間においてリプレイＧＲ３１～３６の当選時にＳＰリプレイを入賞させることが可能となる押し順が報知される全部ナビが実行されるようになっているが、これらの一部ナビや全部ナビにおける報知態様は、前述のナビ演出と同様の態様でも良いし、異なる態様でも良い。

【０５１５】

また、通常・ＲＴ３においては、いずれの区間であっても、押し順ベルの当選時には、前述したナビ演出が実行されるので、報知された順番で停止操作を行っていれば、通常・ＲＴ３から通常・ＲＴ１へ移行してしまうことはない。

【０５１６】

また、通常・ＲＴ３に制御されている間は、一部ナビ、全部ナビ、ナビ演出が実行されてもＡＴのゲーム数は進行しないようになっており、ＡＴ中に通常・ＲＴ３に移行した場合には、その間にナビストック数が消化されることもない。

【０５１７】

サブ制御部９１は、通常・ＲＴ３へ移行した際に、まず、ナビ無し区間に制御するか、一部ナビ区間に制御するか、全ナビ区間に制御するか、を決定する。これらは、通常・ＲＴ３への移行前の状態に応じて制御される区間の割合が異なる。例えば、本実施例では、移行前の状態が非ＡＴであれば、ナビ無し区間、一部ナビ区間、全ナビ区間が均等に決定され、移行前の状態がＡＴであれば、一部ナビ区間か全ナビ区間が均等に決定される。また、移行前の状態がＡＴであり、かつ抽選モードが高確率Ｂモードであった場合には、全ナビ区間が決定される。

【０５１８】

一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定されると、さらに一部ナビまたは全部ナビの残り回数を決定するナビ回数抽選を行う。当選したナビ回数は、ＲＡＭ９１ｃに記憶され、リプレイＧＲ３１～３６が当選して一部ナビまたは全部ナビが実行される毎に１減算されることとなる。

【０５１９】

尚、本実施例では、一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定されると、ナビ回数抽選を行い、当選したナビ回数分、一部ナビまたは全部ナビが実行される構成であるが、ナビ回数抽選を行わず、一律の回数がナビ回数として決定しても良い。また、一部ナビ区間または全ナビ区間においてリプレイＧＲ３１～３６が当選した際に、一部ナビまたは全部ナビを実行するか否かを決定するナビ実行抽選を行い、当選した場合のみ一部ナビまたは全部ナビを実行するとともに、一部ナビ区間または全ナビ区間への移行が決定された際に、ナビ実行抽選の当選確率を複数の異なる確率から決定する構成としても良い。

【０５２０】

また、一度全ナビ区間に移行した場合には、その際に当選したナビ回数が０となるまでは、他の区間に移行することなく、ナビ回数が０となると、一部ナビ区間に移行する。全ナビ区間が終了した場合には、一部ナビ区間を飛ばしてナビ無し区間に移行することなく、全ナビ区間が終了した後、ナビ無し区間へは、必ず一部ナビ区間を経由して移行する。全ナビ区間から一部ナビ区間へ移行すると、再びナビ回数抽選を行い、一部ナビ区間のナビ回数が決定される。そして、一部ナビ区間のナビ回数も０となると、ナビ無し区間に移行し、その間にリプレイＧＲ３１～３６が当選し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２に移行することとなる。

【０５２１】

また、ナビ無し区間や一部ナビ区間において、チェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合には、ナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に昇格するか否かを決定する区間昇格抽選を行うようになっており、当選することで、ナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に移行する。また、一部ナビ区間において全ナビ区間に昇格しない場合でも、ナビ回数の上乗せ抽選が行われるようになっており、当選した場合には、当

選した回数がナビ回数に上乗せされるようになっている。尚、全ナビ区間においてチェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合には、ナビ回数の上乗せ抽選が行われ、当選した場合には当選した回数がナビ回数に上乗せされるようになっている。

【０５２２】

尚、本実施例では、ナビ無し区間や一部ナビ区間において、チェリーやスイカなどの比較的当選確率の低い役が当選した場合にナビ無し区間であれば一部ナビ区間または全ナビ区間に、一部ナビ区間では全ナビ区間に昇格するか否かを決定する区間昇格抽選やナビ回数の上乗せ抽選が行われるようになっているが、一部ナビ区間において自力で、ＳＰリプレイを入賞させた場合、すなわち自力でＳＰリプレイの押し順に正解した場合や、ナビ無し区間において自力で通常リプレイまたはＳＰリプレイを入賞させた場合、すなわち自力で通常リプレイまたはＳＰリプレイを入賞させた場合に、前述の区間昇格抽選や上乗せ抽選を行うようにしても良い。

【０５２３】

図３３は、通常・ＲＴ３におけるナビ区間の移行状況を示す図である。

【０５２４】

例えば、通常・ＲＴ３への移行時に、一部ナビ区間への移行が決定され、ナビ回数抽選にて２回が当選すると、一部ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは２回となる。この状態でリプレイＧＲ３１～３４が当選すると、通常・ＲＴ３を維持可能な第１停止リールのみが報知される一部ナビが実行され、それに従って停止操作を行うことで、通常・ＲＴ３は維持され、ナビ回数の残りが１回となる。

【０５２５】

この状態で、チェリーに当選し、全ナビ区間に昇格し、ナビ回数抽選にて１回が当選すると、全ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは１回となる。この状態でリプレイＧＲ３１～３４が当選すると、通常・ＲＴ３を維持し、かつＳＰリプレイを入賞させることが可能な停止順が報知される全部ナビが実行され、それに従って停止操作を行うことで、通常・ＲＴ３は維持され、かつナビストックが１個以上付与されることとなる。そして、ナビ回数が残り０となり、一部ナビ区間に移行するので、ナビ回数抽選を行う。ナビ回数抽選にて３回が当選すると、一部ナビ区間に移行し、ナビ回数の残りは３回となる。この状態でスイカが当選して、全部ナビへの昇格はないものの、ナビ回数の上乗せ抽選に１回当選した場合には、一部ナビ区間は維持され、ナビ回数が上乗せされ、４回となる。

【０５２６】

このように本実施例では、通常・ＲＴ３において、リプレイＧＲ３１～３６の当選時にナビストックが１個以上付与されるＳＰリプレイを入賞させ、かつ通常・ＲＴ２へ移行してしまうこととなる特殊リプレイの入賞を回避する停止順が報知される全部ナビが実行される全ナビ区間、リプレイＧＲ３１～３６の当選時に少なくとも通常・ＲＴ２へ移行してしまうこととなる特殊リプレイの入賞を回避することが可能な第１停止リールのみが報知される一部ナビが実行される一部ナビ区間、いずれも報知されないナビ無し区間を備え、最初に全ナビ区間に制御された場合には、全ナビ区間の終了後、直ちにナビ無し区間に移行することなく、一部ナビ区間に移行するようになっているので、全ナビ区間が終了しても直ちに全ての報知が終了することなく、一部ナビ区間に制御されることで、通常・ＲＴ２への移行を回避しつつ自力でＳＰリプレイを入賞させてナビストックを獲得することが可能となるので、通常・ＲＴ３における興趣を効果的に高めることができる。

【０５２７】

また、ＲＴ３において全ナビ区間のナビ回数が残っている状態、すなわちＳＰリプレイを入賞させ、ナビストックを獲得することが可能な停止順が報知される全部ナビの回数が残っている状態では、一部ナビ区間やナビ無し区間に移行することはなく、必ず、ナビ回数が０となってから一部ナビ区間に移行するようになっており、全ナビ区間のナビ回数が残っているにも関わらず、全ナビ区間よりも不利な一部ナビ区間やナビ無し区間に移行してしまうことがなく、遊技者は確実に全ナビ区間のナビ回数を消化できる。

【０５２８】

また、通常・ＲＴ３において通常・ＲＴ２への移行を回避する条件は、３つのリールのうち最初に停止させる第１停止リールであり、ＳＰリプレイの入賞条件は、３つのリールのうち最初に停止させる第１停止リール及び次に停止させる第２停止リールであり、全ナビ区間では、後者が報知され、一部ナビ区間では、一部ナビにおいて前者が報知されるので、技量の低い遊技者であっても報知された操作態様にてリールの停止操作を行わせることができる。

【０５２９】

また、一部ナビ区間やナビ無し区間において、スイカやチェリーなど、比較的当選確率の低い役に当選することで、全ナビ区間や一部ナビ区間に昇格するか否かを決定する昇格抽選を行い、当選した場合には、全ナビ区間や一部ナビ区間に昇格することとなるため、ＲＴ３において全ナビ区間や一部ナビ区間が終了してもナビストックを獲得できることへの期待感を持続させることができる。

【０５３０】

また、通常・ＲＴ３において特殊リプレイが入賞して通常・ＲＴ２へ移行してしまった場合でも、通常・ＲＴ２において、ＳＰリプレイに入賞することで再び通常・ＲＴ３へ移行可能であるので、通常・ＲＴ３が終了してＲＴ２へ移行してしまっても、ナビストックを獲得できることへの期待感を持たせることができる。

【０５３１】

また、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、直接通常・ＲＴ３へは移行することのない通常・ＲＴ１であっても、当該通常・ＲＴ１において昇格リプレイが入賞することで通常・ＲＴ０に移行し、この通常・ＲＴ０においてさらに特殊リプレイが入賞することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行するので、通常・ＲＴ１においても通常・ＲＴ３へ移行し、ナビストックを獲得することへの期待感を持たせることができる。

【０５３２】

尚、本実施例では、ＡＴの対象役が当選した場合に、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順に応じて停止態様が変化する構成であるが、ＡＴの対象役としてストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作のタイミング（いわゆる目押しのタイミング）や、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作のタイミング及び停止順の双方に応じて停止態様が変化する構成としても良く、この場合には、ナビ演出としてＡＴの対象役が当選した場合に、遊技者にとって有利となる操作態様として、停止操作のタイミング、或いは停止操作のタイミングと押し順の双方を報知する演出を行えば良い。

【０５３３】

また、本実施例では、遊技者にとって有利な有利表示結果として、ナビストックが１個以上付与されるＳＰリプレイを適用しているが、少なくとも遊技者にとって有利な表示結果であれば良く、例えば、ナビストックが当選する確率の高い、或いは、ナビストックの当選個数の平均値が高い表示結果、前述した抽選モード抽選など、遊技者にとって有利な状態へ移行するか否かの抽選が行われる表示結果を適用しても良い。

【０５３４】

また、本実施例では、通常遊技状態として遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、直接通常・ＲＴ３へは移行することのない通常・ＲＴ１、すなわち当該通常・ＲＴ１において昇格リプレイが入賞することで通常・ＲＴ０に移行し、この通常・ＲＴ０においてさらに特殊リプレイが入賞することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行する構成であるが、少なくとも通常遊技状態としてのＲＴ１から直接、通常・ＲＴ３へ移行しうる通常・ＲＴ２に移行しない構成であれば良く、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ２へは直接移行しうる構成としても良く、このような構成とした場合でも、当該通常・ＲＴ１において通常・ＲＴ２への移行条件が成立することで通常・ＲＴ３へ直接移行する可能性のある通常・ＲＴ２へ移行するので、通常・ＲＴ１においても通常・ＲＴ３へ移行し、ナビストックを獲得することへの期待感を持たせることができる。

【０５３５】

本実施例のサブＣＰＵ９１ａは、１個のナビストックに基づくＡＴの残りゲーム数を液晶表示器５１に表示することで報知する。

【０５３６】

液晶表示器５１にて報知される残りゲーム数は、実際のＡＴの残りゲーム数と必ずしも一致するものではなく、実際の残りゲーム数よりも少ない残りゲーム数が報知され得る。このため、以下では、実際のＡＴの残りゲーム数を実残りゲーム数と呼び、液晶表示器にて報知される残りゲーム数を表示残りゲーム数と呼ぶ。

【０５３７】

尚、表示残りゲーム数は、表示残りゲーム数を特定可能なものであれば良く、数値そのものを表示することで報知するもの、絵柄の表示数、メーター表示などで視覚的に報知するものでも良い。また、液晶表示器５１に表示することで報知するものに限られず、専用表示器やランプ、ＬＥＤなどを用いて報知するものでも良い。

【０５３８】

サブＣＰＵ９１ａは、前述のようにナビストックを１個消費して、ゲーム数抽選によりＡＴのゲーム数が決定されたときに、ゲーム数報知演出にて報知されたゲーム数を表示残りゲーム数として液晶表示器５１に表示する。この際、演出用スイッチ５６が操作され、ゲーム数抽選にて決定されたゲーム数が報知された場合には、実残りゲーム数が表示残りゲーム数として表示され、両者が一致することとなり、以後、１ゲーム消化する毎に１ずつ減算表示される。一方、演出用スイッチ５６が操作されず、最低ゲーム数である３０ゲームが表示された場合には、ゲーム数抽選にて決定されたゲーム数が３０ゲームであれば、実残りゲーム数が表示残りゲーム数として表示され、両者が一致することとなるが、ゲーム数抽選にて決定されたゲーム数が３０ゲームを超える場合には、実残りゲーム数よりも少ない表示残りゲーム数が表示されることとなり、以後、１ゲーム消化する毎に１ずつ減算表示される。

【０５３９】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ＡＴ中に特定役（本実施例では、ＢＢ１～３、ＲＢ、１枚役、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）が当選した場合に、ＡＴの実残りゲーム数を上乗せするか否かを決定するＡＴゲーム数の上乗せ抽選を行う。

【０５４０】

ＡＴゲーム数の上乗せ抽選では、図３５（ａ）に示すように、ＡＴ中の特定役当選時に、０Ｇ、１０Ｇ、５０Ｇ、１００Ｇ、１５０Ｇ、２００Ｇ、２５０Ｇ、３００Ｇのいずれかのゲーム数を決定し、１０Ｇ以上のゲーム数が決定されると、決定されたゲーム数が実残りゲーム数に加算されることとなる。

【０５４１】

ＡＴゲーム数の上乗せ抽選で決定されるゲーム数の当選確率は、図３５（ａ）に示すように、特定役の種類に応じて異なり、ＢＢ１～３、ＲＢ、１枚役、中段チェリーの当選時は、１００％の確率で１０ゲーム以上のゲーム数が決定されるので、これらの役が当選した場合には、実残りゲーム数の上乗せが確定する。特に、１枚役の当選時には、１００％の確率で５０ゲーム以上のゲーム数が決定されるので、１枚役が当選した場合には、５０ゲーム以上の上乗せが確定する。また、当選した特定役の種類に応じて当選ゲーム数の平均値も異なり、本実施例では、図３５（ａ）に示すように、１枚役、ＲＢ、ＢＢ１～３、中段チェリー（ＢＢ１～３と同じ）、強スイカ、強チェリー、弱スイカ、弱チェリーの順で、大きい上乗せゲーム数が決定される割合が高く、当選ゲーム数の平均値もこの順番となる。

【０５４２】

また、サブＣＰＵ９１ａは、実残りゲーム数が残存する状態で表示残りゲーム数が０となったとき、及び特定役に当選し、上乗せ抽選にてゲーム数の上乗せが決定されたことを契機に上乗せ演出を実行する。

【０５４３】

尚、特定役に当選したゲームにてＡＴゲーム数の上乗せ抽選が行われるが、上乗せ演出

は、特別役以外の特定役に当選した場合、そのゲームの終了時またはそのゲームを含め３ゲーム以内のゲーム終了時に行われるようになっており、さらに大きい上乗せゲームが決定された場合の方が、上乗せ演出が行われるタイミングとして遅いタイミングが選択されやすく、特定役の当選ゲームよりも２ゲーム目、２ゲーム目よりも３ゲーム目で上乗せ演出が行われた方がより多くの上乗せゲーム数が決定されている可能性が示唆されるので、特定役の当選後、すぐに上乗せ演出が行われない場合でも、ＡＴのゲーム数が上乗せされることへの期待感を持続できるうえに、多くのゲーム数が上乗せされることへの期待感も高めることができる。また、特別役に当選した場合は、ＢＢやＲＢの終了時、通常・ＲＴ４への移行時、通常・ＲＴ１への移行時、通常・ＲＴ０への移行時のいずれかのタイミングで上乗せ演出を行う。

【０５４４】

上乗せ演出では、まず、最大増加ゲーム数を決定する。尚、最大増加ゲーム数の決定方法は、後に説明する。次いで、液晶表示器５１に最低限加算されるゲーム数である「＋１０」と演出用スイッチ５６の操作を促す表示を行う。この状態で演出用スイッチ５６が操作されると、２回目以降の操作から最大増加ゲーム数に到達するまで演出用スイッチ５６が操作される毎に、液晶表示器５１に表示された加算ゲーム数が１０ずつ増加する。そして、最大増加ゲーム数に到達すると、演出用スイッチ５６の操作を促す表示は消え、その時点で表示されている最大増加ゲーム数分の加算ゲーム数のみが表示され、加算ゲーム数が表示残りゲーム数に加算表示される。

【０５４５】

例えば、図３４（ａ）に示すように、実残りゲーム数が１００ゲーム、表示残りゲーム数が１００ゲームの状態で、特定役が当選し、上乗せ抽選にて３００ゲームの上乗せゲーム数が当選し、さらに最大増加ゲーム数として２００に決定された場合には、まず、「＋１０」とともに、演出用スイッチ５６の操作を促す画面が表示される。この状態で、２回目以降の操作から演出用スイッチ５６が操作される毎に、加算ゲーム数が１０ずつ増加し、２０回操作されて加算ゲーム数が最大増加ゲーム数の２００ゲームに到達すると、その時点で演出用スイッチ５６の操作を促す表示は消えて、その時点で表示されている加算ゲーム数の２００ゲームが表示残りゲーム数に加算されて、表示残りゲーム数は３００ゲームとなる。尚、表示残りゲーム数は３００ゲームであるが、上乗せ抽選では３００ゲーム加算されており、実残りゲーム数は４００ゲームとなる。また、最大増加ゲーム数が１０ゲームの場合には、演出用スイッチ５６を１回操作した時点で演出用スイッチ５６の操作を促す表示は消え、その時点で表示されている１０ゲームが表示残りゲーム数に加算表示される。その後、表示残りゲーム数が０となった時点で、再び上乗せ演出が行われ、以後、実残りゲーム数が０となるまで、表示残りゲーム数が０となる毎に上乗せ演出が行われることとなる。

【０５４６】

また、液晶表示器５１に「＋１０」と演出用スイッチ５６の操作を促す表示がなされた後、演出用スイッチ５６が操作されないまま、次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、表示残りゲーム数はその時点で表示されている１０ゲームだけ加算表示されることとなる。

【０５４７】

例えば、図３４（ｂ）に示すように、実残りゲーム数が１００ゲーム、表示残りゲーム数が１００ゲームの状態で、特定役が当選し、上乗せ抽選にて３００ゲームの上乗せゲーム数が当選し、さらに最大増加ゲーム数として２００に決定された場合には、まず、「＋１０」とともに、演出用スイッチ５６の操作を促す画面が表示される。この状態で、演出用スイッチ５６が操作されないまま、次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、その時点で表示されている加算ゲーム数の１０ゲームが表示残りゲーム数に加算されて、表示残りゲーム数は１１０ゲームとなる。尚、表示残りゲーム数は１１０ゲームであるが、上乗せ抽選では３００ゲーム加算されており、実残りゲーム数は４００ゲームとなる。その後、１１０ゲーム消化して表示残りゲーム数が０となった時点で、再び上乗せ演出が行わ

れ、それでも演出用スイッチ５６が操作されず、次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、再び１０ゲームのみ表示残りゲーム数に加算され、以後、実残りゲーム数が０となるまで、表示残りゲーム数が０となる毎に上乗せ演出が行われることとなる。

【０５４８】

また、液晶表示器５１に「＋１０」と演出用スイッチ５６の操作を促す表示がなされた後、演出用スイッチ５６が操作されたが、加算ゲーム数が最大増加ゲーム数に到達する前に、次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、表示残りゲーム数はその時点で表示されている加算ゲーム数だけ加算表示されることとなる。

【０５４９】

例えば、図３４（ｃ）に示すように、実残りゲーム数が１００ゲーム、表示残りゲーム数が１００ゲームの状態で、特定役が当選し、上乗せ抽選にて３００ゲームの上乗せゲーム数が当選し、さらに最大増加ゲーム数として２００に決定された場合には、まず、「＋１０」とともに、演出用スイッチ５６の操作を促す画面が表示される。この状態で、２回目以降の操作から演出用スイッチ５６が操作される毎に、加算ゲーム数が１０ずつ増加し、加算ゲーム数が最大増加ゲーム数の２００ゲームに到達する前の段階（図中では１０回操作され、加算ゲーム数として１００ゲームが表示されている段階）で、次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、その時点で表示されている加算ゲーム数の１００ゲームが表示残りゲーム数に加算されて、表示残りゲーム数は２００ゲームとなる。尚、表示残りゲーム数は２００ゲームであるが、上乗せ抽選では３００ゲーム加算されており、実残りゲーム数は４００ゲームとなる。その後、表示残りゲーム数が０となった時点で、再び上乗せ演出が行われ、以後、実残りゲーム数が０となるまで、表示残りゲーム数が０となる毎に上乗せ演出が行われることとなる。

【０５５０】

また、サブＣＰＵ９１ａが実行する上乗せ演出は、上述したように演出用スイッチ５６の操作を行うことで最大増加ゲーム数分の加算ゲーム数が報知される要操作の上乗せ演出だけでなく、演出用スイッチ５６の操作に関わりなく、最大増加ゲーム数分の加算ゲーム数が報知される強制の上乗せ演出も備える。

【０５５１】

強制の上乗せ演出では、遊技者による演出用スイッチ５６の操作に関わりなく、加算ゲーム数が最大増加ゲーム数に到達するまで１０ゲームずつ段階的に増加し、最大増加ゲーム数に到達した加算ゲーム数が表示残りゲーム数に加算表示される。また、強制の上乗せ演出では、最大増加ゲーム数に到達する前に次ゲームの賭数設定操作がなされた場合、強制的に加算ゲーム数が最大増加ゲーム数となり、表示残りゲーム数に加算表示される。

【０５５２】

また、サブＣＰＵ９１ａは、上乗せ演出のうち過去１０回分の要操作の上乗せ演出において演出用スイッチ５６の操作により最大増加ゲーム数が加算されたパターンＡ、演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算されたパターンＢ、演出用スイッチ５６が操作されず１０ゲームのみ加算されたパターンＣいずれであったかを示す上乗せ演出履歴をＲＡＭ９１ｃに格納するようになっている。

【０５５３】

そして、サブＣＰＵ９１ａは、上乗せ演出を行う場合に、ＲＡＭ９１ｃに格納されている上乗せ演出履歴の比率に基づいて、要操作の上乗せ演出を行うか、強制の上乗せ演出を行うか、を決定する上乗せ演出抽選を行う。

【０５５４】

詳しくは、図３５（ｂ）に示すように、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＡの比率、すなわち演出用スイッチ５６の操作により最大増加ゲーム数が加算された比率が高い場合には、６０％の確率で要操作の上乗せ演出を決定し、４０％の確率で強制の上乗せ演出を決定する。また、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＢの比率、すなわち演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算された比率が高い場合には、８０％の確率で要操作の上乗せ演出を決定し、２

０％の確率で強制の上乗せ演出を決定する。また、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＣの比率、すなわち演出用スイッチ５６が操作されず１０ゲームのみ加算された比率が高い場合には、２０％の確率で要操作の上乗せ演出を決定し、８０％の確率で強制の上乗せ演出を決定する。

【０５５５】

また、サブＣＰＵ９１ａは、前述のように上乗せ演出を行う場合に、最大増加ゲーム数を決定する。最大増加ゲーム数の決定方法は、実残りゲーム数と表示残りゲーム数の差数が、１５０ゲーム未満であるか、１５０ゲーム以上であるか、で異なり、１５０ゲーム未満であれば、その差数が最大増加ゲーム数として決定し、１５０ゲーム以上であれば、最大増加数抽選にて決定する。

【０５５６】

最大増加数抽選では、ＲＡＭ９１ｃに格納されている上乗せ演出履歴の比率と、実残りゲーム数と表示残りゲーム数の差数とに基づいて、最大増加ゲーム数を決定する。

【０５５７】

詳しくは、図３５（ｃ）に示すように、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＡの比率、すなわち演出用スイッチ５６の操作により最大増加ゲーム数が加算された比率が高い場合には、差数が１５０以上２００未満の場合、５％の確率で１００ゲーム、９５％の確率で１５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が２００以上２５０未満の場合、５％の確率で１００ゲーム、１０％の確率で１５０ゲーム、８５％の確率で２００ゲームをそれぞれ決定し、差数が２５０以上３００未満の場合、５％の確率で１００ゲーム、１０％の確率で１５０ゲーム、１５％の確率で２００ゲーム、７０％の確率で２５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が３００以上の場合、５％の確率で１００ゲーム、１０％の確率で１５０ゲーム、１５％の確率で２００ゲーム、２０％の確率で２５０ゲーム、５０％の確率で３００ゲームをそれぞれ決定する。

【０５５８】

また、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＢの比率、すなわち演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算された比率が高い場合には、差数が１５０以上２００未満の場合、５０％の確率で１００ゲーム、５０％の確率で１５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が２００以上２５０未満の場合、３０％の確率で１００ゲーム、３０％の確率で１５０ゲーム、４０％の確率で２００ゲームをそれぞれ決定し、差数が２５０以上３００未満の場合、２５％の確率で１００ゲーム、２５％の確率で１５０ゲーム、２５％の確率で２００ゲーム、２５％の確率で２５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が３００以上の場合、２０％の確率で１００ゲーム、２０％の確率で１５０ゲーム、２０％の確率で２００ゲーム、２０％の確率で２５０ゲーム、２０％の確率で３００ゲームをそれぞれ決定する。

【０５５９】

また、過去１０回分の要操作の上乗せ演出においてパターンＣの比率、すなわち演出用スイッチ５６が操作されず１０ゲームのみ加算された比率が高い場合には、差数が１５０以上２００未満の場合、９５％の確率で１００ゲーム、５％の確率で１５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が２００以上２５０未満の場合、８５％の確率で１００ゲーム、１０％の確率で１５０ゲーム、５％の確率で２００ゲームをそれぞれ決定し、差数が２５０以上３００未満の場合、７０％の確率で１００ゲーム、１５％の確率で１５０ゲーム、１０％の確率で２００ゲーム、５％の確率で２５０ゲームをそれぞれ決定し、差数が３００以上の場合、５０％の確率で１００ゲーム、２０％の確率で１５０ゲーム、１５％の確率で２００ゲーム、１０％の確率で２５０ゲーム、５％の確率で３００ゲームをそれぞれ決定する。

【０５６０】

このように本実施例では、ＡＴゲーム数の上乗せ抽選などにより実残りゲーム数の方が表示残りゲーム数よりも多く、双方のゲーム数が一致しない場合に、上乗せ演出を行い、表示残りゲーム数を加算させるようになっている。

【０５６１】
上乗せ演出は、１０ゲームを超える加算ゲーム数を表示残りゲーム数に加算させるのに演出用スイッチ５６の操作を要する要操作の上乗せ演出と、演出用スイッチ５６の操作に関わりなく１０ゲームを超える加算ゲーム数を表示残りゲーム数に加算させる強制の上乗せ演出と、からなり、前者の場合には、演出用スイッチ５６を操作した回数に応じて表示残りゲーム数の増加度合い（加算ゲーム数）を遊技者が選択可能となる。
【０５６２】
さらに、要操作の上乗せ演出において、最大増加ゲーム数に到達する前に次ゲームの賭数設定操作がなされた場合には、その時点の加算ゲーム数のみ表示残りゲーム数を加算表示するようになっており、遊技者は、最大増加ゲーム数を知ることなく、遊技者が選択した加算ゲーム数のみ表示残りゲーム数を加算表示させることが可能となる。このため、遊技者は、要操作の上乗せ演出による加算ゲーム数を最大増加ゲーム数の範囲で選択することが可能であり、これにより表示残りゲーム数が加算されることへの期待感を遊技者の選択により持ち越すことができるようになり、興趣を高めることができる。
【０５６３】
また、要操作の上乗せ演出では、遊技者が演出用スイッチ５６を操作した回数に応じて加算ゲーム数が増えていくので、上乗せ演出において遊技者が加算ゲーム数をより簡単に選択することができるとともに、遊技者が望む加算ゲーム数以上に表示残りゲーム数を加算させたくない遊技者の意志を確実に反映させることができる。
【０５６４】
尚、本実施例では、要操作の上乗せ演出として演出用スイッチ５６を１回操作する毎に、１０ゲームずつ加算ゲーム数が増える構成であるが、演出用スイッチ５６を複数回操作することで加算ゲーム数が増える構成でも良く、さらには、加算ゲーム数の増加度合いによって演出用スイッチ５６を操作する回数が異なる構成でも良い。例えば、増加ゲーム数が１００ゲームとなるまでは、１０ゲーム増加するのに演出用スイッチ５６を５回操作する必要があるのに対して、１００ゲームを越えると１０ゲーム増加するのに演出用スイッチ５６を１０回操作する必要がある構成としたり、増加ゲーム数が増えるのに従って演出用スイッチ５６の操作回数が増える構成としたりしても良い。また、ある一定の加算ゲーム数を越えると、加算ゲーム数を増加するのに必要な演出用スイッチ５６の操作回数が減るようにしても良い。
【０５６５】
また、要操作の上乗せ演出として、遊技者が演出用スイッチ５６を操作した回数に応じて加算ゲーム数が増える構成であるが、演出用スイッチ５６を操作してから操作を解除するまでの時間に応じて加算ゲーム数が増える構成としても良く、このような構成であっても上乗せ演出において遊技者が加算ゲーム数をより簡単に選択することができるとともに、遊技者が望む加算ゲーム数以上に表示残りゲーム数を加算させたくない遊技者の意志を確実に反映させることができる。
【０５６６】
また、要操作の上乗せ演出に用いる操作手段として演出用スイッチ５６を採用しているが、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６やストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、スタートスイッチ７など、遊技の進行に用いる操作手段のうち、上乗せ演出実行時において遊技の進行に影響しない操作手段を要操作の上乗せ演出に用いる操作手段として採用しても良い。
【０５６７】
また、要操作の上乗せ演出は、少なくとも加算ゲーム数を最大増加ゲーム数の範囲で遊技者が選択可能な構成であれば良く、遊技者が操作しなければ、徐々に加算ゲーム数が増えていき、遊技者が操作した時点での加算ゲーム数が選択される構成としても良い。
【０５６８】
また、本実施例では、要操作の上乗せ演出にて次ゲームの賭数設定操作がなされることで、それ以上の加算ゲーム数の増加を望まないと判定する構成であるが、演出用スイッチ５６が操作されずに規定時間が経過すること、次ゲームの賭数設定操作とは別のキャンセ

ル操作を行うことで、それ以上の加算ゲーム数の増加を望まないと判定する構成でも良い。また、上記のように遊技者が操作しなければ、徐々に加算ゲーム数が増えていく構成であれば、遊技者が操作した時点でそれ以上の加算ゲーム数の増加を望まないと判定すれば良い。

【０５６９】

また、本実施例では、前述のように上乗せ演出が、演出用スイッチ５６の操作を要する要操作の上乗せ演出だけでなく、遊技者の操作に関わりなく加算ゲーム数を表示残りゲーム数に加算させる強制の上乗せ演出も備えており、上乗せ演出の態様を多様化できる。

【０５７０】

さらに本実施例では、上乗せ抽選にてＡＴゲーム数の上乗せが当選した場合、すなわち１０ゲーム以上のゲーム数がＡＴゲーム数に加算される場合に、ＲＡＭ９１ｃに格納されている上乗せ演出履歴の比率に基づいて、要操作の上乗せ演出を行うか、強制の上乗せ演出を行うか、を決定する上乗せ演出抽選を行うようになっており、遊技者の好みに合わせて要操作の上乗せ演出と強制の上乗せ演出との比率を変化させることができる。

【０５７１】

本実施例では、図３５（ｂ）に示すように、演出用スイッチ５６の操作により最大増加ゲーム数が加算された比率が高い場合（パターンＡの比率が高い場合）、すなわち最大増加ゲーム数を積極的に知りたい遊技者には、要操作の上乗せ演出が選択される比率が若干高いものの、強制の上乗せ演出の比率もそれほど低くない確率で決定されるのに対して、演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算された比率が高い場合（パターンＢの比率が高い場合）、すなわち最大増加ゲーム数の範囲において積極的に加算ゲーム数を選択する比率の高い遊技者には、要操作の上乗せ演出が選択される比率が大幅に高くなる確率で決定される。一方、演出用スイッチ５６が操作されず１０ゲームのみ加算された比率が高い場合（パターンＣの比率が高い場合）、すなわち演出用スイッチ５６をほとんど操作せずにゲームを進行させる遊技者に対しては、演出用スイッチ５６の操作を必要としない強制の上乗せ演出が選択される比率が大幅に高くなる確率で決定される。

【０５７２】

尚、本実施例では、乗せ抽選にてＡＴゲーム数の上乗せが当選した場合、すなわち１０ゲーム以上のゲーム数がＡＴゲーム数に加算される場合に、上乗せ演出抽選にて、必ず要操作の上乗せ演出を行うか、強制の上乗せ演出を行うか、が決定され、いずれかの上乗せ演出が行われる構成であるが、乗せ抽選にてＡＴゲーム数の上乗せが当選した場合、すなわち１０ゲーム以上のゲーム数がＡＴゲーム数に加算される場合において、上乗せ演出抽選にて、要操作の上乗せ演出を行うか、強制の上乗せ演出を行うか、いずれの上乗せ演出も行わないか、を決定し、いずれの上乗せ演出も行わないか、を決定した場合には、強制的に潜伏させて、表示残りゲーム数が０となった際に、表示残りゲーム数を加算するようにしても良い。この場合、演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算された比率が高い場合（パターンＢの比率が高い場合）、すなわち最大増加ゲーム数の範囲において積極的に加算ゲーム数を選択する比率の高い遊技者に対して、いずれの上乗せ演出も行わない旨が高い確率で決定されることが好ましく、このような遊技者に対しては、最後までＡＴのゲーム数が残っていることを期待させることができる。

【０５７３】

また、本実施例では、最大増加ゲーム数抽選を行う場合にも、ＲＡＭ９１ｃに格納されている上乗せ演出履歴の比率に基づいて最大増加ゲーム数が決定されるようになっており、遊技者の好みに合わせて最大増加ゲーム数も変化させることができる。

【０５７４】

本実施例では、図３５（ｃ）に示すように、演出用スイッチ５６の操作により最大増加ゲーム数が加算された比率が高い場合（パターンＡの比率が高い場合）、すなわち最大増加ゲーム数を積極的に知りたい遊技者には、実残りゲーム数と表示残りゲーム数の差数に

近いゲーム数が決定される比率が高い確率で決定されるのに対して、演出用スイッチ５６が操作されたものの最大増加ゲーム数未満のゲーム数が加算された比率が高い場合（パターンＢの比率が高い場合）、すなわち表示残りゲーム数が加算されることへの期待感を先延ばししたい遊技者には、実残りゲーム数と表示残りゲーム数の差数の範囲で比較的少ないゲーム数が決定される比率が高い確率で決定される。一方、演出用スイッチ５６が操作されず１０ゲームのみ加算された比率が高い場合（パターンＣの比率が高い場合）、すなわち演出用スイッチ５６をほとんど操作せずにゲームを進行させる遊技者に対しては、複数の最大増加ゲーム数がほぼ均等な確率で決定される。

【０５７５】

また、要操作の上乗せ演出において加算ゲーム数が最大増加ゲーム数に到達する前に、次ゲームの賭数設定操作がなされて最大増加ゲーム数に満たない加算ゲーム数が表示残りゲーム数に加算表示された場合には、実残りゲーム数よりも表示残りゲーム数が少なくなるが、この場合には、表示残りゲーム数を消化して表示残りゲーム数が０となった時点で、再び上乗せ演出を実行して、表示残りゲーム数が加算されるようになっており、遊技者の選択により加算させなかったＡＴの残りゲーム数に対する遊技者の期待感をより長い期間にわたり持続させることができる。

【０５７６】

尚、表示残りゲーム数が０となる前でも、さらに特定役が当選し、ＡＴゲーム数の上乗せ抽選に当選した場合にはこの限りではなく、この場合には、表示残りゲーム数が０となる前でも、上乗せ演出を実行して表示残りゲーム数を加算表示させるようにしても良い。

【０５７７】

また、本実施例では、上乗せ演出により上乗せされる有利な期間としてＡＴゲーム数を採用した例を説明したが、遊技者にとって有利な期間に対して上乗せ演出を行う構成であれば良く、他の有利な期間、例えば、通常よりも所定役（再遊技役や小役などでも良いし、特別役でも良い）の確率が高い遊技状態などに対して上記のような上乗せ演出を行う構成でも良い。

【０５７８】

本実施例では、図１に示すように、入賞を構成する図柄の組み合わせであるか否かを判定するために設定された１本の入賞ラインＬＮと、入賞ラインＬＮ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ＬＮとは別に設定された４本の無効ラインＬＭ１～４と、を備え、さらに入賞ラインＬＮに特定の図柄組み合わせ（例えば、ベル－ベル－ベル）が揃うことで入賞する第１の役（中段ベル、中段スイカ、中段チェリー、通常リプレイ、昇格リプレイ１）と、入賞ラインＬＮに特定の図柄組み合わせ以外の所定の図柄組み合わせ（例えば、リプレイ－ベル－リプレイ）が揃うことで入賞し、第１の役と同一の価値（例えば、同一枚数のメダルや再遊技など）が付与されるとともに、無効ラインＬＭ１～４のいずれかに特定の図柄組み合わせ（例えば、ベル－ベル－ベル）が揃うこととなる第２の役（中段リプレイに対する右下がりベル、上段ベル、中段スイカに対する右下がりスイカ、上段スイカ、中段チェリーに対する下段チェリー、通常リプレイに対する下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ１に対する昇格リプレイ２）と、を備える。尚、中段チェリーは、１枚のメダルが付与されるのに対して、下段チェリーは、２枚のメダルが付与されることとなるが、この場合、中段チェリーが１本のラインにのみ「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」が停止するのに対して、下段チェリーは、２本のラインに「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」が停止することとなり、１本のラインに停止した「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」に対して１枚のメダルが付与されているように認識できることから、この点において同一の価値が付与されるといえる。

【０５７９】

そして、本実施例では、第１の役である通常リプレイが入賞した場合、すなわちリプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラムの組み合わせが入賞ラインＬＮに揃った場合には、ＲＴの移行を伴わないが、通常リプレイに対応する第２の役である転落リプレイが入賞した場合、すなわちリプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラムの組み合わせが無

効ラインＬＭ４に揃った場合には、通常・ＲＴ０から通常・ＲＴ１に移行することとなる。

【０５８０】

すなわち本実施例では、入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１～４のうちリプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラムの組み合わせが揃ったラインに応じて異なるＲＴの設定が行われることとなるが、メイン制御部４１は、通常リプレイが入賞したのか、転落リプレイが入賞したのか、すなわち入賞ラインＬＮに揃った図柄組み合わせを判定するのみで、無効ラインＬＭ１～４に揃った図柄組み合わせを判定せずとも、リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラムの組み合わせが揃ったラインに応じて異なるＲＴの設定を行うことが可能となる。

【０５８１】

尚、本実施例では、異なるＲＴの設定が行われる第１の役と第２の役が同時に当選しない構成であるが、例えば、通常・ＲＴ０において第１の役と第２の役を同時に当選させるとともに、第１の停止順で停止させた場合には、第１の役を入賞させ、通常・ＲＴ１へ移行させる一方、第１の停止順とは異なる第２の停止順で停止させた場合には、第２の役を入賞させ、通常・ＲＴ２へ移行させる構成としても良く、このような構成とすることで、通常・ＲＴ０において第１の役と第２の役が同時に当選した場合に、遊技者が選択した停止順に応じて特定の図柄組み合わせが揃うラインが異なり、さらに特定の図柄組み合わせが揃ったラインの違いに応じて異なるＲＴの設定を行うことが可能となる。また、この場合も、入賞ラインＬＮ及び無効ラインＬＭ１～４のうち特定の図柄組み合わせが揃ったラインに応じて異なるＲＴの設定が行われることとなるが、メイン制御部４１は、第１の役が入賞したのか、第２の役が入賞したのか、すなわち入賞ラインＬＮに揃った図柄組み合わせを判定するのみで、無効ラインＬＭ１～４に揃った図柄組み合わせを判定せずとも、特定の図柄組み合わせが揃ったラインに応じて異なるＲＴの設定を行うことが可能となる。

【０５８２】

また、上記のように第１の役と第２の役を同時に当選させるとともに、第１の停止順で停止させた場合には、第１の役を入賞させる一方、第１の停止順とは異なる第２の停止順で停止させた場合には、第２の役を入賞させる構成においては、第１の役と第２の役を同時に当選させる当選役として、第１の停止順及び第２の停止順が異なる複数種類の当選役、すなわち特定の図柄組み合わせが入賞ラインＬＮに揃う停止順及び無効ラインに停止する停止順が異なる複数種類の当選役を備えることが好ましく、このようにすることで、第１の役と第２の役を同時に当選させる当選役の種類に応じて、特定の図柄組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えるための停止順、及び特定の図柄組み合わせを無効ラインＬＭに揃えるための停止順を変化させることができる。

【０５８３】

また、本実施例では、サブ制御部９１が、第１の役が入賞した場合に、入賞ラインＬＮに揃っている特定の図柄組み合わせを構成する図柄に対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させ、他の領域のリールＬＥＤ５５を消灯することで特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うとともに、第２の役が入賞した場合には、入賞ラインＬＮに揃った所定の図柄組み合わせではなく、無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃っている特定の図柄組み合わせを構成する図柄に対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させ、他の領域のリールＬＥＤ５５を消灯することで特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、第２の役が入賞した場合には、入賞ラインＬＮに揃った図柄の組み合わせではなく、無効ラインＬＭに揃った特定の図柄組み合わせに遊技者の意識を向けさせることができる。

【０５８４】

また、サブ制御部９１は、メイン制御部４１から送信された入賞判定コマンドに基づいてライン強調演出を行うようになっている。詳しくは、メイン制御部４１は、特定の図柄組み合わせが入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃った際に、第１

の役が入賞したのか、第２の役が入賞したのか、すなわち入賞ラインＬＮに揃った図柄の組み合わせを特定可能な情報のみを入賞判定コマンドとして送信し、サブ制御部９１は、入賞判定コマンドから第１の役の入賞を特定した場合には、入賞ラインＬＮに対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させる制御を行う一方、入賞判定コマンドから第２の役の入賞を特定した場合には、第２の役の種類に応じて特定の図柄組み合わせが揃っている無効ラインＬＭを特定し、特定した無効ラインＬＭに対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させる制御を行う。

【０５８５】

このように、サブ制御部９１がライン強調演出を行うにあたりメイン制御部４１は、特定の図柄組み合わせが入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃った際に、第１の役が入賞したのか、第２の役が入賞したのか、すなわち入賞ラインＬＮに揃った図柄の組み合わせを特定可能な情報のみを入賞判定コマンドとして送信するようになっており、上述のように無効ラインＬＭ１～４に揃った図柄組み合わせを判定せずに済むうえに、入賞判定コマンドのデータ量の増加も抑制できる。

【０５８６】

尚、本実施例では、無効ラインＬＭとして入賞ラインＬＮと同様に左リール、中リール、右リールにおいて一直線上に並ぶ図柄を通るラインを設定しているが、無効ラインは、左リール、中リール、右リールの各リールに停止したいずれか１の図柄をそれぞれ通るラインであり、かつ入賞ラインＬＮ以外のラインに設定されるものであり、例えば、左リールの上段図柄、中リールの中段図柄、右リールの上段図柄を通るラインなど、屈曲するラインに設定しても良い。また、入賞ラインＬＮも同様である。

【０５８７】

また、本実施例では、無効ラインＬＭに特定の図柄組み合わせが揃った場合に、特定の図柄組み合わせが揃った無効ラインＬＭに対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させることで、特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、無効ラインＬＭに特定の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

【０５８８】

尚、本実施例では、無効ラインＬＭに特定の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させるためにライン強調演出を行うようになっているが、例えば、リールパネル１ｃに、透視窓３上も含め、図柄の視認を妨げない程度のラインを印刷または形成したり、リールパネル１ｃの透視窓３を除くエリアに、図柄を通るラインの一部を印刷または形成したりするなどの装飾を施すことで、特定の図柄組み合わせが揃い得る無効ラインＬＭを認識できるようにすることで、無効ラインＬＭに特定の図柄組み合わせが揃ったことを認識させるようにしても良い。

【０５８９】

また、本実施例では、入賞ラインＬＮに揃った場合にも無効ラインＬＭに揃った場合にも入賞し得る特定の図柄組み合わせ以外にも、入賞ラインＬＮに揃うことはないが、入賞時において入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせよりも分かりやすい予め定められた図柄組み合わせが無効ラインＬＭに揃う第３の役を備える。第３の役は、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベ、下段リプレイの一部、ＳＰリプレイが該当する。

【０５９０】

右上がりベルは、ＲＢにおいて右上がりの無効ラインＬＭ４に「ベル－ベル－ベル」が揃う停止態様であり、入賞ラインＬＮに停止する「黒７／白７／スイカ－ベル－オレンジ／ＢＡＲ」に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【０５９１】

右上がりベベリ、右上がりリベベは、右上がりベルとともにＲＢにおいて右上がりの無効ラインＬＭ４に「ベル」が少なくとも２つ以上停止し、かつ右上がりの無効ラインＬＭ４には、「ベル」「リプレイ」「プラム」のいずれかしか停止することのない停止態様であり、ＲＢにおいては、無効ラインＬＭ４に停止した「ベル」、「リプレイ」、「プラム

」の組み合わせのみで小役が成立し得るため、入賞ラインＬＮに停止する「黒７－ベル－ベル」「白７－ベル－ベル」「スイカ－ベル－ベル」に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【０５９２】

下段リプレイの一部は、下段の無効ラインＬＭ２に「リプレイ／プラム－リプレイ－スイカ／チェリー／網７／白７」または「リプレイ／プラム－プラム－リプレイ／プラム／スイカ／チェリー／網７／白７」が停止する停止態様、すなわち左リールの下段及び中リールの無効ラインＬＭ２に必ず「リプレイ」または「プラム」が停止する停止態様であり、入賞ラインＬＮに停止する図柄の組み合わせ、すなわち「ベル－オレンジ－オレンジ」を除き、組み合わせを構成する図柄が全て異なる停止態様に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【０５９３】

ＳＰリプレイは、右上がりの無効ラインＬＭ４に「ＢＡＲ／オレンジ－ＢＡＲ／オレンジ－ＢＡＲ／オレンジ」が停止する停止態様、すなわち右上がりの無効ラインＬＭ４に必ず「ＢＡＲ」または「オレンジ」が停止する停止態様であり、入賞ラインＬＮに停止する図柄の組み合わせ、すなわち組み合わせを構成する図柄が全て異なる停止態様に比較して分かりやすい図柄組み合わせといえる。

【０５９４】

また、第３の役が入賞し、無効ラインＬＭに予め定められた図柄組み合わせが揃った場合にも、特定の図柄組み合わせが揃った場合と同様に予め定められた図柄組み合わせが揃った無効ラインＬＭに対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させることで、特定の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、無効ラインＬＭに予め定められた図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

【０５９５】

また、本実施例では、上述した第１～３の役以外に、入賞時において入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせが、無効ラインＬＭ１～４に揃っている図柄組み合わせよりも分かりやすい、或いは入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせと無効ラインＬＭ１～４に揃っている図柄組み合わせの分かりやすさの変わらない第４の役を備える。第４の役は、１枚役、特殊リプレイが該当する。

【０５９６】

また、第４の役が入賞した場合には、第４の役の図柄組み合わせが揃った入賞ラインＬＮに対応する領域のリールＬＥＤ５５を点滅させることで、第４の役の図柄組み合わせが揃ったラインを強調するライン強調演出を行うようになっており、入賞ラインＬＮに第４の役の図柄組み合わせが揃ったことを確実に認識させることができるようになっている。

【０５９７】

本実施例では、図３６に示すように、前面扉１ｂのリールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄには、入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃うことで入賞となる図柄組み合わせと、入賞時に付与される価値と、を対応付けた配当表１が表示されている。

【０５９８】

これら配当表１は、リールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄに直接印刷されたものであり、常に確認可能とされている。

【０５９９】

配当表１のうちリールパネル１ｃ側には、ＢＢ１～４の図柄組み合わせ（「黒７－黒７－黒７」「網７－網７－網７」「白７－白７－白７」「黒７－白７－網７」）と、ＢＢ１～４の入賞に伴い付与されるＢＢ（ＲＢ）を示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」と、が対応付けて表示されており、ＲＢ１、２の図柄組み合わせ（「網７－網７－黒７」「白７－白７－黒７」「）と、ＲＢ１、２の入賞に伴う付与されるＲＢと、が対応付けて表示されている。

【０６００】
配当表１のうち下部パネル１ｄには、第１の役（中段ベル、中段スイカ、中段チェリー、通常リプレイ）及び第２の役（中段ベルに対する右下がりベル、上段ベル、中段スイカに対する右下がりスイカ、上段スイカ、中段チェリーに対する下段チェリー、通常リプレイに対する下段リプレイの一部、転落リプレイ、昇格リプレイ１に対する昇格リプレイ２）、すなわち付与される価値が同一で、かつ特定の図柄組み合わせ（中段ベル、右下がりベル、上段ベルに対する「ベル－ベル－ベル」、「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカに対する「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイに対する「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム」、昇格リプレイ１、２に対する「リプレイ／プラム－リプレイ－ベル」）が入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃う役については、まとめて特定の図柄組み合わせと、これらの入賞時に付与される価値（「ベル－ベル－ベル」は「８」、「チェリー－ＡＮＹ－ＡＮＹ」は「１」、「黒７／白７／スイカ－スイカ－スイカ」は「５」、「リプレイ／プラム－リプレイ－リプレイ／プラム／ベル」は「ＲＥＰＬＡＹ」）と、が対応付けて表示されている。
【０６０１】
また、第４の役（１枚役、右上がりベル、特殊リプレイ）、すなわち入賞時において入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせが、無効ラインＬＭ１～４に揃っている図柄組み合わせよりも分かりやすい、或いは入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせと無効ラインＬＭ１～４に揃っている図柄組み合わせの分かりやすさの変わらない役については、入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせ（１枚役に対する「黒７－チェリー－網７」、特殊リプレイに対する「ベル－リプレイ－リプレイ／プラム」）と、その際付与される価値（「黒７－チェリー－網７」は「１」、「ベル－リプレイ－リプレイ／プラム」は「ＲＥＰＬＡＹ」）と、が対応付けて表示されている。
【０６０２】
一方で、第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせ、第３の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせと、これら図柄組み合わせが入賞ラインＬＮに揃った際に付与される価値と、の関係については表示が省略されている。
【０６０３】
そして、本実施例では、演出用スイッチ５６の長押し（２秒以上の操作）が検出された場合に、サブ制御部９１は、図３７に示すように、第１の役～第４の役全てについて、入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、が対応付けて表示される配当表２を、液晶表示器５１に表示させるようになっている。尚、本実施例では、液晶表示器５１にて演出が行われているか否か、ゲーム中か否か、に関わらず（エラーの場合は例外とする）、演出用スイッチ５６の長押しが検出された場合には、配当表２を、液晶表示器５１に表示させるようになっている。
【０６０４】
配当表２では、図３７に示すように、ＢＢ１～４の図柄組み合わせと、入賞ラインＬＮに揃った際に付与される価値としてＢＢ（ＲＢ）を示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」と、さらにＢＢ（ＲＢ）の終了条件である「ＢＢは３１６枚以上の払出しで終了」と、が対応付けて表示される。
【０６０５】
また、ＲＢ１、２の図柄組み合わせと、入賞ラインＬＮに揃った際に付与される価値としてＲＢを示す「ＲＥＧＵＬＡＲ　ＢＯＮＵＳ」と、さらにＲＢの終了条件である「ＲＢは１２Ｇまたは６回の入賞で終了」と、が対応付けて表示される。
【０６０６】
また、小役の図柄組み合わせと、入賞ラインＬＮに揃った際に付与される価値として該当する小役が入賞した際に付与されるメダル数と、が対応付けて表示され、再遊技役の図柄組み合わせと、入賞ラインＬＮに揃った際に付与される価値として再遊技を示す「ＲＥＰＬＡＹ」と、が対応付けて表示される。

【０６０７】
このため、遊技者は演出用スイッチ５６を長押しすることで、いつでも入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、の関係を確認することができるようになっている。
【０６０８】
このように本実施例では、液晶表示器５１の表示態様に関わらず、常に表示されるリールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄの配当表１には、第１の役及び第２の役、すなわち付与される価値が同一で、かつ特定の図柄組み合わせが入賞ラインＬＮまたは無効ラインＬＭ１～４のいずれかに揃う役については、まとめて特定の図柄組み合わせと、これらの入賞時に付与される価値と、が対応付けて表示され、第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄の組み合わせと、その際付与される価値と、の関係は省略し、表示しない構成であるため、配当表１を大きく見やすくしても配当表１が占める領域を減らすことができるため、リールパネル１ｃや下部パネル１ｄのデザイン性を損なうことがない。
【０６０９】
また、演出用スイッチ５６を長押しすることで、第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄の組み合わせと、その際付与される価値と、の関係が表示された配当表２を液晶表示器５１に表示させるようになっており、入賞ラインＬＮに揃うことで入賞が藩邸されることとなる実際の図柄組み合わせを確認することも可能となる。
【０６１０】
尚、本実施例では、演出用スイッチ５６を長押しすることで、配当表２が表示される構成であるが、少なくとも所定の表示条件が成立した場合のみ表示される構成であれば良く、例えば、ゲーム終了後、一定時間経過した際にメイン制御部４１から送信された待機コマンドを受信した際に、液晶表示器５１にてデモ表示を行う構成とし、そのデモ表示として配当表２が表示される構成、或いは、デモ表示中に所定の操作（例えば、演出用スイッチ５６の操作）がなされることで配当表２が表示される構成としても良い。また、ゲーム中か否かに関わらず、或いは何らかの演出画像が表示されているか否かに関わらず、演出用スイッチ５６を長押しすることで配当表２が表示される構成であるが、ゲーム中や特定の演出（例えば、２ゲーム以上にわたり継続する演出など）中でない場合のみ、演出用スイッチ５６の操作にて配当表２が表示される構成としても良い。また、ゲーム終了後に配当表２が表示される構成としても良い。
【０６１１】
また、本実施例では、配当表１をリールパネル１ｃや下部パネル１ｄに印刷することで表示しているが、常に確認可能に表示される構成であれば良く、例えば、液晶表示器５１にて演出が行われている最中も最上位のレイヤーで常に表示される構成であれば、配当表１を液晶表示器５１にて表示する構成としても良い。
【０６１２】
また、本実施例では、液晶表示器５１の表示態様に関わらず、常に表示されるリールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄの配当表１には、第１の役及び第２の役のうち第１の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う特定の図柄組み合わせのみ、その際付与される価値と対応付けて表示され、第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う所定の図柄組み合わせと、その際付与される価値との関係を省略する構成であるが、少なくとも第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う所定の図柄組み合わせの一部のみ、その際付与される価値との関係を省略する構成であれば、リールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄの配当表１に第１の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う特定の図柄組み合わせ及び第２の役の入賞時に入賞ラインＬＮに揃う所定の図柄組み合わせの一部がリールパネル１ｃ及び下部パネル１ｄの配当表１に表示され、残りの所定の図柄の組み合わせとその際付与される価値との関係を省略した構成としても良く、この場合であっても、配当表１を大きく見やすくしても配当表１が占める領域を減らすことができるため、リールパネル１ｃや下部パネル１ｄのデザイン性を損なうことがない。
【０６１３】

また、本実施例では、上段ベルや上段スイカ、下段リプレイ、昇格リプレイ２など、入賞時に入賞ラインＬＮに揃う図柄組み合わせよりも無効ラインＬＭ１～４のいずれかに共通して揃う図柄組み合わせの方が、その組み合わせ数が少ない役（例えば、上段ベルについては入賞ラインＬＮに揃う組み合わせ数８通りであるのに対して、無効ラインＬＭに揃う組み合わせ数は「ベルーベルーベル」の１組である）については、無効ラインＬＭ１～４に揃う図柄組み合わせと、その際付与される価値と、の関係がまとめて配当表１に表示されるようになっているので、一層配当表１が占める領域を少なくすることができる。

【０６１４】

また、サブ制御部９１は、第１の役、第４の役が入賞した場合には、入賞ラインＬＮを強調するライン強調演出を行い、第２の役が入賞した場合には、特定の図柄組み合わせが揃っている無効ラインＬＭを強調するライン強調演出を行うようになっている。すなわち配当表１に表示された図柄組み合わせが揃ったラインがライン強調演出により強調されるようになっており、遊技者は、ライン強調演出によって強調された図柄組み合わせに基づいて、配当表１に表示された図柄組み合わせとその際付与される価値との関係を容易に把握することができる。

【０６１５】

本実施例のスロットマシン１は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する。

【０６１６】

これら外部出力信号は、図３８に示すように、メイン制御部４１の制御により遊技制御基板４０より出力され、外部出力基板１０００、スロットマシン１が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板１０１０を介してホールコンピュータ１０２０やスロットマシン１に対応して設置されたデータ表示端末などのホール機器に出力されるようになっている。

【０６１７】

遊技制御基板４０から外部出力基板１０００に対しては、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルＩＮ信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルＯＵＴ信号、遊技状態が後述するＲＢ中の旨を示すＲＢ中信号、遊技状態が後述するＢＢ中の旨を示すＢＢ中信号、下段リプレイが入賞した旨を示す下段リプレイ信号、前面扉１ｂが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクタの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット３４の異常を示す払出エラー信号がそれぞれ出力される。

【０６１８】

尚、本実施例では、他のスロットマシンとの共通化を図るため、遊技制御基板４０と外部出力基板１０００との間には、上記の信号を出力する信号線に加えて、遊技状態を示す予備の信号線が接続されており、さらに将来拡張する可能性のあるエラー出力用の信号線が接続されている。

【０６１９】

外部出力基板１０００には、リレー回路１００１、パラレル・シリアル変換回路１００２、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板１０１０の回路と電気的に接続するための接続されるコネクタ１００３が設けられている。

【０６２０】

遊技制御基板４０から出力された信号のうち、メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号は、リレー回路１００１を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板１０１０に出力される。

【０６２１】

これに対してドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、パラレル・シリアル変換回路１００２にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して情報提供端子板１０１０に出力される。

【０６２２】

これら外部出力基板１０００から出力されたメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号は、情報提供端子板１０１０を介してホール機器へ出力される。一方、外部出力基板１０００から出力されたセキュリティ信号は、情報提供端子板１０１０にて再度、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号に再変換されてホール機器へ出力されることとなる。

【０６２３】

外部出力信号は、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を含むが、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、頻繁に出力される信号ではないため、これらの信号に対して個々に外部出力用の端子を設ける必要性は低い。

【０６２４】

このため本実施例では、上述のように遊技制御基板４０から出力された外部出力信号を、外部出力基板１０００を介して、ホール機器に出力するとともに、これら外部出力信号のうちドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を、外部出力基板１０００に搭載されたパラレル・シリアル変換回路１００２によって、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して外部に出力するようになっており、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を１本の端子から出力することが可能となり、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。

【０６２５】

サブ制御部９１は、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定されており、かつ通常・ＲＴ２においてのみ内部抽選の対象となるリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、特殊ナビ演出を実行する。

【０６２６】

リプレイＧＲ４１～４４が当選した場合には、通常リプレイまたは下段リプレイのいずれかが必ず入賞することとなるが、該リプレイＧＲ４１～４４が内部抽選の対象となる遊技者にとって有利な通常・ＲＴ２においては、通常リプレイまたは下段リプレイのいずれが入賞した場合でも他の遊技状態やＲＴへ移行するわけではなく、また、ＡＴの抽選契機ともならないことから、リプレイＧＲ４１～４４が当選し、通常リプレイまたは下段リプレイのどちらが入賞した場合でも遊技者にとっての有利度には一切影響がない。

【０６２７】

そして、リプレイＧＲ４１～４４が当選した場合には、それぞれ通常リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順及び下段リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順が予め定められており、左リール以外を第１停止とした場合には、１／４の確率で下段リプレイが入賞することとなり、３／４の確率で通常リプレイが入賞することとなる。

【０６２８】

そして、特殊ナビ演出は、リプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、当選したリプレイＧＲに応じて定められた下段リプレイを入賞させるための押し順を報知する第１ナビ演出と、当選したリプレイＧＲに応じて定められた通常リプレイを入賞させるための押し順を報知する第２ナビ演出と、からなる。

【０６２９】

特殊ナビ演出を構成する第１ナビ演出、第２ナビ演出では、ＡＴ中にナビ対象役に当選することで実行されるナビ演出と同一の態様で、通常リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順、下段リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順が報知されるようになっている。

【０６３０】

例えば、リプレイＧＲ４１が当選したときの第１ナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４２が当選したときの第１ナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４３が当選したときの第１ナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４４が当選し

たときの第１ナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０６３１】

一方、リプレイＧＲ４１が当選したときの第２ナビ演出としては、「左中右！」「左右中！」「中右左！」「右左中！」「右中左！」のいずれかのメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４２が当選したときの第２ナビ演出としては、「左中右！」「左右中！」「中左右！」「右左中！」「右中左！」のいずれかのメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４３が当選したときの第２ナビ演出としては、「左中右！」「左右中！」「中左右！」「中右左！」「右中左！」のいずれかのメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、リプレイＧＲ４４が当選したときの第２ナビ演出としては、「左中右！」「左右中！」「中左右！」「中右左！」「右左中！」のいずれかのメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０６３２】

尚、本実施例では、特殊ナビ演出を構成する第１ナビ演出及び第２ナビ演出によりリールの停止操作順を報知する際に、ＡＴ中にナビ対象役に当選することで実行されるナビ演出と同一の態様で報知する構成であるが、少なくとも第１ナビ演出では、下段リプレイを入賞させる停止操作順を特定可能な報知態様であれば良く、第２のナビ演出では、通常リプレイを入賞させる停止操作順を特定可能な報知態様であれば良い。

【０６３３】

サブ制御部９１は、内部当選コマンドを受信する毎に、特殊ナビ実行処理を行い、特殊ナビ演出を実行するか否か、実行する場合には、第１ナビ演出を実行するか、第２ナビ演出を実行するか、を決定し、これらの決定結果に基づいて特殊ナビ演出を実行する。

【０６３４】

特殊ナビ実行処理では、図３９に示すように、まず、ＡＴ中か否かを判定する（Ｓ１）。ＡＴ中か否かは、ＡＴフラグがＡＴである旨を示すか否かにより判定される。Ｓ１のステップにおいてＡＴ中でないと判定された場合には、特殊ナビ演出は実行されず、特殊ナビ実行処理を終了する。

【０６３５】

また、Ｓ１のステップにおいてＡＴ中であると判定された場合には、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果がリプレイＧＲ４１～４４のいずれかの当選か否かを判定する（Ｓ２）。

【０６３６】

Ｓ２のステップにおいてリプレイＧＲ４１～４４のいずれにも当選していない場合には、特殊ナビ演出は実行されず、特殊ナビ実行処理を終了する。一方、Ｓ２のステップにおいてリプレイＧＲ４１～４４のいずれかに当選していると判定された場合には、当該ＡＴ（ナビストックを１消費することによる１セットのＡＴ）中に既に下段リプレイが入賞したか否かを判定する（Ｓ３）。当該ＡＴ中に下段リプレイが入賞したか否かは、１セットのＡＴ中に下段リプレイが入賞した旨を示す入賞判定コマンドを受信した際にＲＡＭ９１ｃに設定される入賞済みフラグが設定されているか否かにより判定される。

【０６３７】

Ｓ３のステップにおいて当該ＡＴ中に下段リプレイが入賞していないと判定した場合には、当選したリプレイＧＲの種類に応じて下段リプレイを入賞させるための停止操作順を報知する第１ナビ演出を実行して（Ｓ４）、特殊ナビ実行処理を終了する。

【０６３８】

また、Ｓ３のステップにおいて当該ＡＴ中に既に下段リプレイが入賞していると判定した場合には、当選したリプレイＧＲの種類に応じて通常リプレイを入賞させるための停止操作順を報知する第２ナビ演出を実行して（Ｓ５）、特殊ナビ実行処理を終了する。

【０６３９】

このようにサブ制御部９１は、ＡＴ中においてリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、ナビストックを１つ消費するＡＴ１セットにつき下段リプレイが１回入賞するまでは

下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出を実行し、ＡＴ１セットにつき下段リプレイが１回入賞した後は、通常リプレイを入賞させるための第２ナビ演出を実行するようになっており、遊技者が特殊ナビ演出により報知された停止操作順に従って停止操作を行うことにより、ＡＴ１セットにつき１回のみ下段リプレイを入賞させることができるようになっている。

【０６４０】

図４０～図４４は、ＡＴの制御に伴うサブ制御部９１及びメイン制御部４１の制御状況を示す図である。

【０６４１】

図４０に示すように、サブ制御部９１は、ナビストックが当選すると、ナビストックを１消費してＡＴを示すＡＴフラグを設定することでＡＴに制御される。このＡＴは、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行した時点から、ゲーム数抽選により決定されたＡＴゲーム数（ＡＴゲーム数の上乗せ抽選により加算されたＡＴゲーム数を含む）経過するまで１セットのＡＴとして継続する。

【０６４２】

ＡＴに制御された後、通常・ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６のいずれかが当選すると、サブ制御部９１により昇格リプレイを入賞させるためのナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで昇格リプレイが入賞し、通常・ＲＴ１から通常・ＲＴ０に移行し、以後、特別役の当選などにより中断する場合を除きナビ演出に従って停止操作を行っていれば、ＡＴが終了するまでは、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２のいずれかに制御されることとなる。

【０６４３】

その後、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に、当該ＡＴ（ＡＴ１）において未だ下段リプレイが入賞していない場合（入賞済みフラグが設定されていない場合）には、下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１から下段リプレイ信号を外部出力信号として出力されることとなる。この際、下段リプレイが入賞しても通常・ＲＴ２から他の遊技状態へ移行することはない。また、下段リプレイが入賞するとサブ制御部９１により、下段リプレイが入賞した旨を示す入賞済みフラグがＲＡＭ９１ｃに設定される。

【０６４４】

その後、当該ＡＴ（ＡＴ１）が終了するまでの間、すなわち当該ＡＴにおいて既に下段リプレイが入賞している状態（入賞済みフラグが設定されている状態）で、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合には、通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで通常リプレイが入賞する。この際、メイン制御部４１から特に外部出力信号が出力されることはない。

【０６４５】

そして、ＡＴゲーム数を消化して当該ＡＴ（ＡＴ１）が終了し、ナビストックが残っている場合には、残っているナビストックを１消費し、新たにＡＴ（ＡＴ２）に制御されることとなる。これに伴い、ＲＡＭ９１ｃに設定されている入賞済みフラグはクリアされるようになっており、その後、新たなＡＴ（ＡＴ２）に移行後、最初にリプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合には、入賞済みフラグは設定されていないため、下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１から下段リプレイ信号を外部出力信号として出力されることとなり、サブ制御部９１により、下段リプレイが入賞した旨を示す入賞済みフラグがＲＡＭ９１ｃに設定されることとなる。

【０６４６】

そして、ＡＴゲーム数を消化して当該ＡＴ（ＡＴ２）が終了し、ナビストックが残っていない場合には、非ＡＴの状態となり、その後、押し順ベルが当選し、移行出目が停止するか、リプレイＧＲ１１～１６、２１～２５のいずれかが当選し、転落リプレイが入賞することで、通常・ＲＴ１に移行することとなる。

【０６４７】
また、図４１に示すように、１セットのＡＴが開始した後、当該ＡＴが終了する前、すなわちＡＴゲーム数を全て消化する前に、押し順ベルが当選してナビ演出が実行されたにも関わらず、ミスをして移行出目が停止するなどして、通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２から通常・ＲＴ１に移行してしまった場合には、当該ＡＴは中断されず、その間、ＡＴゲーム数の計数も継続し、入賞済みフラグも維持される。その後、通常・ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６のいずれかが当選し、ナビ演出が実行されるので、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイが入賞して、再び通常・ＲＴ２に復帰することとなるが、入賞フラグは維持されているので、その後、当該ＡＴ（ＡＴ１）が終了するまでの間は、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に、通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで通常リプレイが入賞するので、メイン制御部４１から特に外部出力信号が出力されることはない。
【０６４８】
また、図４２に示すように、１セットのＡＴが開始した後、当該ＡＴが終了する前、すなわちＡＴゲーム数を全て消化する前に、リプレイＧＲ３１～３６のいずれかが当選し、ＳＰリプレイを入賞させるためのナビ演出が実行されてＳＰリプレイが入賞し、通常・ＲＴ２から通常・ＲＴ３に移行した場合には、当該ＡＴは一時的に中断され、その間、ＡＴゲーム数の計数は停止する。この間も入賞済みフラグは維持され、通常・ＲＴ３においてリプレイＧＲ３１～３６のいずれかが当選し、特殊リプレイが入賞して、再び通常・ＲＴ２に復帰することで、ＡＴが再開されることとなるが、その後も入賞フラグは維持されるので、その後、当該ＡＴ（ＡＴ１）が終了するまでの間は、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に、通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで通常リプレイが入賞するので、メイン制御部４１から特に外部出力信号が出力されることはない。
【０６４９】
また、図４３に示すように、１セットのＡＴが開始した後、当該ＡＴが終了する前、すなわちＡＴゲーム数を全て消化する前に、特別役が当選し、内部中１または内部中２に移行した場合にも、当該ＡＴは一時的に中断され、その間、ＡＴゲーム数の計数は停止する。この間も入賞済みフラグは維持される。そして、この特別役が入賞し、ＢＢまたはＲＢ、その後の通常・ＲＴ４を経て通常・ＲＴ１に移行し、ここでリプレイＧＲ１～６のいずれかが当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイが入賞して、再び通常・ＲＴ０、通常・ＲＴ２に復帰することで、ＡＴが再開されることとなるが、その後も入賞フラグは維持されるので、その後、当該ＡＴ（ＡＴ１）が終了するまでの間は、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に、通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで通常リプレイが入賞するので、メイン制御部４１から特に外部出力信号が出力されることはない。
【０６５０】
また、図４４に示すように、１セットのＡＴが開始した後、当該ＡＴが終了する前、すなわちＡＴゲーム数を全て消化する前に、電断が発生した場合には、メイン制御部４１、サブ制御部９１ともにその制御状態は維持され、電断復帰後、異常がなければ、電断前の状態に復帰し、ＡＴが再開されることとなるが、電断復帰時に入賞済みフラグがクリアされるようになっており、その後、最初にリプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合には、入賞済みフラグは設定されていないため、下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１から下段リプレイ信号を外部出力信号として出力されることとなり、サブ制御部９１により、下段リプレイが入賞した旨を示す入賞済みフラグがＲＡＭ９１ｃに設定されることとなり、その後、当該ＡＴが終了する前にプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合には、通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで通常リプレイが入賞するので、メイン制御部４１から特に外部出

力信号が出力されることはない。

【０６５１】

このように本実施例では、１セットのＡＴにおいて下段リプレイが１回入賞して、外部出力信号として下段リプレイ信号が出力されるまでは、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、１セットのＡＴにおいて下段リプレイが入賞し、外部出力信号として下段リプレイ信号が出力された後は、当該ＡＴが終了する前に一時的にＡＴが中断したか否かに関わらず、当該ＡＴ中にリプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行されるようになっており、遊技者が第１ナビ演出及び第２ナビ演出により報知された停止操作順に従ってリールの停止操作を行うことにより、１セットのＡＴにつき１回のみ下段リプレイが入賞し、下段リプレイ信号が外部出力信号として出力されることとなる。

【０６５２】

このため、遊技者が報知された停止操作順に従ってリールの停止操作を行うことにより、１セットのＡＴにおいてメイン制御部４１が制御する通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２が何らかの要因で他の遊技状態に移行し、再び通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２に復帰する場合でも、１セットのＡＴにおいては、１回のみ下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１により下段リプレイ信号が外部出力信号として出力されることとなるため、ホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０などの外部機器側で、メイン制御部４１により出力された下段リプレイ信号を受信し、受信した回数を計数することで、サブ制御部９１が制御するＡＴの回数をこれらの外部機器にて計数し、表示させることが可能となる。

【０６５３】

尚、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するために外部出力信号の出力を伴う役として下段リプレイを適用しているが、メイン制御部４１が他の役と区別できる役であれば良く、必ずしも入賞が発生する役に限るものではない。

【０６５４】

また、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲ４１～４４が、ＡＴにより移行する通常・ＲＴ２においてのみ当選し得る構成であり、メイン制御部４１が、下段リプレイ信号を出力するにあたり、下段リプレイがＡＴにより移行する遊技状態において当選したものか否かを判定することなく、下段リプレイの入賞時に一律に下段リプレイ信号を出力する制御を行うことができることから好ましいが、外部機器にてＡＴを計数するための下段リプレイが入賞しうる当選役をＡＴにより移行する遊技状態以外でも内部抽選の対象とし、下段リプレイが入賞した際に、現在の遊技状態がＡＴにより移行する遊技者にとって有利な遊技状態であるか否かを判定し、有利な遊技状態であると判定したことを条件に下段リプレイ信号を出力する制御を行う構成としても良く、このような構成とすることで、遊技状態に応じて内部抽選の対象となる役を設計する際の自由度を広げることができる。

【０６５５】

また、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、下段リプレイが入賞する停止操作の態様、通常リプレイが入賞する停止操作の態様として、停止操作順を適用しており、特殊ナビ演出では、これら停止操作順が報知される構成であるが、これらの停止操作の態様として、停止操作のタイミングや停止操作のタイミング及び停止操作順の組み合わせを適用しても良く、この場合には、特殊ナビ演出においてこれら停止操作のタイミングや停止操作のタイミング及び停止操作順の組み合わせが報知される構成とすれば良い。

【０６５６】

また、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役であり、遊技状態の移行を伴わない下段リプレイと、遊技状態の移行を伴う役（例えば、

転落リプレイ）と、が同時に当選する構成ではないが、例えば、外部出力信号を出力させるための役であり、遊技状態の移行を伴わない下段リプレイと、遊技状態の移行を伴う転落リプレイと、外部出力信号も出力されることがなく、遊技状態の移行も伴わない通常リプレイと、を同時に当選させるようにし、これらの役が同時当選した場合に、第１の操作態様で停止操作がされた場合には下段リプレイが入賞し、第２の操作態様で停止操作がされた場合には転落リプレイが入賞し、第３の操作態様で停止操作がされた場合には通常リプレイが入賞する構成とし、ＡＴの開始後、これらの役が同時当選した場合に、下段リプレイが未だ入賞していなければ、第１の操作態様を報知し、既に下段リプレイが入賞している場合であれば、第２の操作態様を報知するようにしても良い。

【０６５７】

また、本実施例では、ＡＴの開始後、ＡＴゲーム数の残りが０となるまで、すなわちゲーム数が所定値に到達することで当該ＡＴが終了する構成であるが、ＡＴの開始後、ＡＴ中に付与されたメダルの総数が所定値に到達することで当該ＡＴが終了する構成、ＡＴの開始後、ＡＴ中に付与されたメダルの総数からＡＴ中に消費したメダルの総数を減算した純増枚数が所定値に到達することで当該ＡＴが終了する構成、ＡＴの開始後、所定役が当選した回数が所定値に到達することで当該ＡＴが終了する構成、ＡＴの開始後、所定出目が停止した回数が所定値に到達することで当該ＡＴが終了する構成などに適用しても良く、これらの場合においても、遊技者が報知された停止操作順に従ってリールの停止操作を行うことにより、１セットのＡＴにおいてメイン制御部４１が制御する遊技者にとって有利な遊技状態が何らかの要因で他の遊技状態に移行し、再び有利な遊技状態に復帰する場合でも、１セットのＡＴにおいては、１回のみ外部出力信号の出力を伴う役が停止し、メイン制御部４１によりＡＴを計数するための外部出力信号が出力されることとなるため、ホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０などの外部機器側で、メイン制御部４１により出力された外部出力信号を受信し、受信した回数を計数することで、サブ制御部９１が制御するＡＴの回数をこれらの外部機器にて計数し、表示させることが可能となる。

【０６５８】

また、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲが複数種類からなり、その種類に応じて下段リプレイが入賞する操作態様と、通常リプレイが入賞する操作態様と、が異なる構成であるため、ＡＴ終了後の通常・ＲＴ２や通常・ＲＴ０など、ＡＴ以外の遊技者にとって有利な遊技状態において外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲが当選した場合でも、下段リプレイが入賞する操作態様が変化するため、ＡＴ以外の遊技者にとって有利な遊技状態においてこれらリプレイＧＲが当選し、特殊ナビ演出が行われない場合でも、意図的に下段リプレイを入賞させることは困難となり、下段リプレイが入賞した回数、すなわち下段リプレイ信号が出力された回数と、ＡＴに制御された回数を極力一致させることができる。

【０６５９】

さらに、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、下段リプレイが入賞する操作態様よりも通常リプレイが入賞する操作態様の方が多く定められており、その結果、これらリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に何ら報知がされない場合には、通常リプレイが入賞する割合を高めることができるため、ＡＴ中以外で下段リプレイが入賞し、下段リプレイ信号が出力されてしまうことを極力防止できる。

【０６６０】

また、本実施例では、外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役である下段リプレイが入賞しうるリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に、遊技者が最初に停止する割合の高い左リールを第１停止とした場合には、必ず通常リプレイが入賞し、下段リプレイが入賞することがないため、これらリプレイＧＲ４１～４４が当選した場合に何ら報知がされない場合には、通常リプレイが入賞する割合をさらに高めることがで

きるため、ＡＴ中以外で下段リプレイが入賞し、下段リプレイ信号が出力されてしまうことを一層確実に防止できる。

【０６６１】

尚、上記の点から外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴う役が停止しうる抽選結果は複数種類からなることが好ましいが、少なくとも外部機器にてＡＴを計数するための外部出力信号の出力を伴い、遊技状態の移行を伴わない役と、外部出力信号の出力も遊技状態の移行も伴わない役と、を同時当選させ、操作態様の違いにより、いずれか一方を選択して停止させることが可能であり、１セットのＡＴにつき前者の役が１回停止するまでは、前者の役が停止する操作態様を報知し、その後は、当該ＡＴが終了するまで後者の役が停止する操作態様を報知する構成であれば、１セットのＡＴにおいては、１回のみメイン制御部４１によりＡＴを計数するための外部出力信号が出力されることとなるため、ホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０などの外部機器側で、メイン制御部４１により出力された外部出力信号を受信し、受信した回数を計数することで、サブ制御部９１が制御するＡＴの回数をこれらの外部機器にて計数し、表示させることが可能となるという効果は得られる。

【０６６２】

また、本実施例では、特殊ナビ演出を構成する第１ナビ演出、第２ナビ演出では、ＡＴ中にナビ対象役に当選することで実行されるナビ演出、すなわち遊技者に有利であり、かつ不利益を回避する操作態様が報知される演出と同一の態様で、通常リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順、下段リプレイが入賞することとなるリールの停止操作順が報知されるようになっているので、特殊ナビ演出で停止操作順が報知された場合に、遊技者から見て、それが遊技者に有利であり、かつ不利益を回避する操作態様が報知されるナビ演出なのか、遊技者の有利度には何ら影響しない操作態様が報知される特殊ナビ演出なのか、を判別することが不可能となり、例え、遊技者の有利度には何ら影響しない操作態様が報知されている場合であっても、その操作態様に従って停止操作を行わなければ、通常・ＲＴ２など遊技者にとって有利な遊技状態が終了してしまう可能性があるため、遊技者が報知された操作態様に従って停止操作を行うことを効果的に促すことが可能となり、その結果、下段リプレイ信号を外部機器にて受信した回数から特定されるＡＴの回数をより正確に計数できるようになる。

【０６６３】

また、本実施例では、１セットのＡＴが開始した後、当該ＡＴが終了する前、すなわちＡＴゲーム数を全て消化する前に、電断が発生した場合には、メイン制御部４１、サブ制御部９１ともにその制御状態は維持され、電断復帰後、異常がなければ、電断前の状態に復帰し、ＡＴが再開されることとなるが、電断復帰時に入賞済みフラグがクリアされるようになっており、その後、最初にリプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合には、入賞済みフラグは設定されていないため、下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１から下段リプレイ信号を外部出力信号として出力されるようになっている。このため、開店時において前日のＡＴが残っている場合であっても、当該ＡＴを本日のＡＴの回数として計数することが可能となる。

【０６６４】

以上、説明したように本実施例のスロットマシン１では、メイン制御部４１は、第１の所定表示結果である下段リプレイが入賞したときに、特定の外部出力情報として下段リプレイ信号を出力するとともに、下段リプレイの入賞が許容されるリプレイＧＲ４１～４４（所定結果）が当選した場合に、停止操作に応じて下段リプレイ及び下段リプレイと有利度の変わらない通常リプレイの一方を入賞させるようになっており、サブ制御部９１は、所定結果であるリプレイＧＲ４１～４４の当選時に、特定の外部出力信号をメイン制御部４１より出力させる場合には、下段リプレイを入賞させる操作態様を報知する特殊ナビ演出を実行し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、通常リプレイを入賞させる操作態様を報知する特殊ナビ演出を実行し、遊技者に対して報知された操作態様での停止操

作を促すことにより、メイン制御部４１の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号である下段リプレイ信号をサブ制御部９１によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、メイン制御部４１から出力される外部出力信号により、メイン制御部４１の制御状態が同じであっても、外部機器に対して異なる状況として認識させることができる。

【０６６５】

特に、本実施例のように、メイン制御部４１からサブ制御部９１への一方向の通信しかできない構成であっても、サブ制御部によって、特定の外部出力信号である下段リプレイ信号を出力させるか否かをコントロールすることが可能となる。

【０６６６】

尚、本実施例では、サブ制御部９１が制御する有利な状態であるＡＴ１セットの開始後、未だ第１の所定表示結果である下段リプレイが入賞していない場合には、下段リプレイを入賞させるための特殊ナビ演出を実行し、既に未だ第１の所定表示結果である下段リプレイが入賞している場合には、第２の所定表示結果である通常リプレイを入賞させるための特殊ナビ演出を実行することで、特定の外部出力信号である下段リプレイ信号からＡＴに制御された回数を特定することができる構成、すなわちメイン制御部４１が制御する制御状態が同じでも、サブ制御部９１側で制御する制御状態が異なる場合に、その旨を外部機器にて特定可能となる構成であるが、少なくともサブ制御部によって、特定の外部出力信号を出力させるか否かをコントロールすることが可能とし、メイン制御部４１から出力される外部出力信号により、メイン制御部４１の制御状態が同じであっても、外部機器に対して異なる状況として認識させることが可能な構成であれば良く、例えば、メイン制御部４１が制御する有利遊技状態において一定の条件を満たす場合のみ内部抽選の結果が所定結果となった場合に、サブ制御部９１が第１の所定表示結果を導出させるための操作態様を報知し、同じ有利遊技状態において一定の条件を満たさない場合には内部抽選の結果が所定結果となった場合に、サブ制御部９１が第２の所定表示結果を導出させるための操作態様を報知する構成とし、外部機器に対して、メイン制御部４１が制御する遊技状態が同じ有利遊技状態であっても特定の外部出力信号を受信したか否かによって、異なる状況として認識させることができる。

【０６６７】

また、本実施例では、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を報知するナビ演出と同一の報知態様にて特殊ナビ演出が実行されるので、操作態様が報知された場合に、遊技者から見て、それが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なのか、有利度に影響しない表示結果を導出させるための操作態様なのか、を判別することが不可能となり、例え、他の操作態様を選択しても有利度の変わらない特殊ナビ演出であっても、その操作態様に従って停止操作を行わなければ、遊技者にとって有利な表示結果を導出させることができない可能性があるため、遊技者が報知された操作態様に従って停止操作を行うことを効果的に促すことが可能となり、その結果、サブ制御部９１側で第１の所定表示結果を導出させると決めた場合のみ、第１の所定表示結果を導出させ、特定の外部出力信号を出力させることが可能となる。

【０６６８】

次に、上記で説明したスロットマシン１を適用した遊技用システムについて説明する。

【０６６９】

本実施例の遊技用システムは、図３８に示すように、上記で説明したスロットマシン１と、遊技場に設置され、遊技機の売り上げ管理などを行うホールコンピュータ１０２０と、スロットマシン１に対応して設けられ、対応するスロットマシン１の遊技データを蓄積して遊技者が閲覧可能とされたデータ表示端末と、から構成される。

【０６７０】

スロットマシン１の外部出力基板１０００は、情報提供端子板１０１０を介して、ホールコンピュータ１０２０に接続されており、スロットマシン１の外部出力基板から出力されたメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号、

セキュリティ信号に基づいて、メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号がホールコンピュータ１０２０に対して出力されるようになっている。

【０６７１】

また、情報提供端子板１０１０からホールコンピュータ１０２０へ出力されるメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号の信号線は、分岐してデータ表示端末１０３０に接続されており、スロットマシン１の外部出力基板から出力されたメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、下段リプレイ信号がデータ表示端末１０３０に対して出力されるようになっている。

【０６７２】

ホールコンピュータ１０２０は、一般的なコンピュータにて構成され、スロットマシン１から出力された信号に基づいて遊技データを計数する計数手段１０２１と、計数手段１０２１による計数結果などを表示するモニタなどの表示手段１０２２と、を備える。そして、計数手段１０２１にて計数した遊技データに基づいて遊技機の売り上げ管理、遊技機のデータ分析などを行うことが可能である。

【０６７３】

特に計数手段１０２１は、下段リプレイ信号の受信に基づいてＡＴの回数を計数し、表示手段１０２２に表示させることが可能とされており、ホールコンピュータ１０２０にてスロットマシン１におけるＡＴの回数を特定できるようになっている。

【０６７４】

データ表示端末１０３０は、スロットマシン１から出力された信号に基づいて遊技データを計数する計数手段１０３１と、計数手段１０３１による計数結果などを表示する表示手段１０３２と、を備える。そして、計数手段１０３１にて計数した遊技データを表示手段にて遊技者が閲覧できるようになっている。

【０６７５】

特に計数手段１０３１は、下段リプレイ信号の受信に基づいてＡＴの回数を計数し、表示手段１０３２に表示させることが可能とされており、遊技者がスロットマシン１におけるＡＴの回数を閲覧できるようになっている。

【０６７６】

このように本実施例の遊技用システムを構成するスロットマシン１では、１セットのＡＴにおいて下段リプレイが１回入賞して、外部出力信号として下段リプレイ信号が出力されるまでは、リプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に下段リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行され、１セットのＡＴにおいて下段リプレイが入賞し、外部出力信号として下段リプレイ信号が出力された後は、当該ＡＴが終了する前に一時的にＡＴが中断したか否かに関わらず、当該ＡＴ中にリプレイＧＲ４１～４４のいずれかが当選した場合に通常リプレイを入賞させるための第１ナビ演出が実行されるようになっており、遊技者が第１ナビ演出及び第２ナビ演出により報知された停止操作順に従ってリールの停止操作を行うことにより、１セットのＡＴにつき１回のみ下段リプレイが入賞し、下段リプレイ信号が外部出力信号として出力されることとなる。

【０６７７】

このため、遊技者が報知された停止操作順に従ってリールの停止操作を行うことにより、１セットのＡＴにおいてメイン制御部４１が制御する通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２が何らかの要因で他の遊技状態に移行し、再び通常・ＲＴ０または通常・ＲＴ２に復帰する場合でも、１セットのＡＴにおいては、１回のみ下段リプレイが入賞し、メイン制御部４１により下段リプレイ信号が外部出力信号として出力されることとなるため、スロットマシン１と接続されたホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０などの外部機器側で、メイン制御部４１により出力された下段リプレイ信号を受信し、受信した回数を計数することで、サブ制御部９１が制御するＡＴの回数をこれらのホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０にて計数し、表示させることが可能となる。

【０６７８】

尚、本実施例の遊技用システムでは、スロットマシン１に接続される遊技用装置としてホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０を適用しているが、少なくともスロットマシン１と接続され、スロットマシン１から出力された外部出力信号を計数し、その結果を表示させる機能を有する機器であれば良く、例えば、スロットマシンの開発や検査を行うにあたり、スロットマシン１と接続してスロットマシンのデータを収集する試験装置など遊技用装置として適用しても良い。

【０６７９】

以上、説明したように本実施例の遊技用システムでは、スロットマシン１のメイン制御部４１が、第１の所定表示結果である下段リプレイが入賞したときに、特定の外部出力情報として下段リプレイ信号を出力するとともに、下段リプレイの入賞が許容されるリプレイＧＲ４１～４４（所定結果）が当選した場合に、停止操作に応じて下段リプレイ及び下段リプレイと有利度の変わらない通常リプレイの一方を入賞させるようになっており、サブ制御部９１は、所定結果であるリプレイＧＲ４１～４４の当選時に、特定の外部出力信号をメイン制御部４１より出力させる場合には、下段リプレイを入賞させる操作態様を報知する特殊ナビ演出を実行し、特定の外部出力信号を出力させない場合には、通常リプレイを入賞させる操作態様を報知する特殊ナビ演出を実行し、遊技者に対して報知された操作態様での停止操作を促すことにより、メイン制御部４１の制御状態が同じであっても、特定の外部出力信号である下段リプレイ信号をサブ制御部９１によって出力させるか否かをコントロールできるようになるため、メイン制御部４１から出力される外部出力信号により、遊技用装置としてのホールコンピュータ１０２０やデータ表示端末１０３０は、メイン制御部４１の制御状態が同じであっても、そのうちの一部のみを異なる状況として認識することができる。

【０６８０】

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。

【０６８１】

上記の実施例では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシンであっても良い。遊技球を遊技媒体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、上記の実施例で賭数として３を設定する場合は、１５個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【０６８２】

また、上記の実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、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であっても良い。

【０６８３】

さらに、流路切替ソレノイド３０や投入メダルセンサ３１など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ３４ｂや払出センサ３４ｃなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて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が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

【符号の説明】

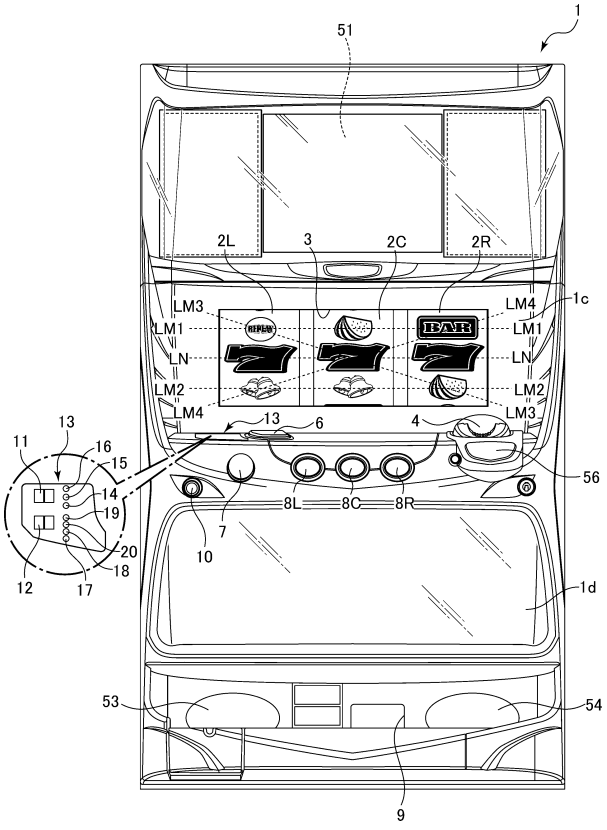
【０６８４】

１　スロットマシン

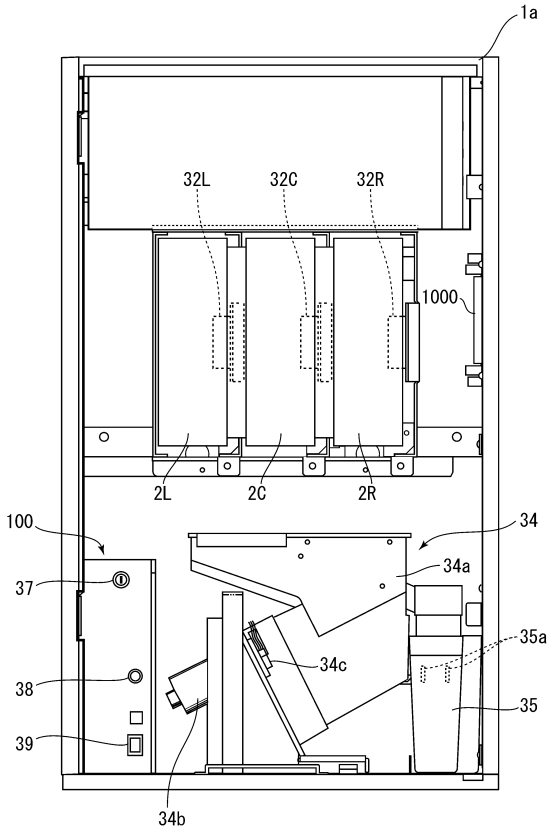
２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ　リール

６　ＭＡＸＢＥＴスイッチ
７　スタートスイッチ
８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ　ストップスイッチ
４１　メイン制御部
９１　サブ制御部

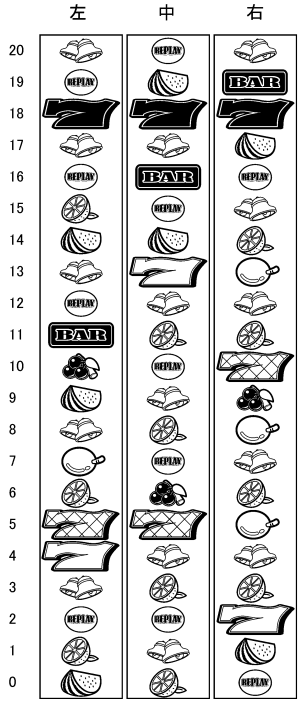
【図１】



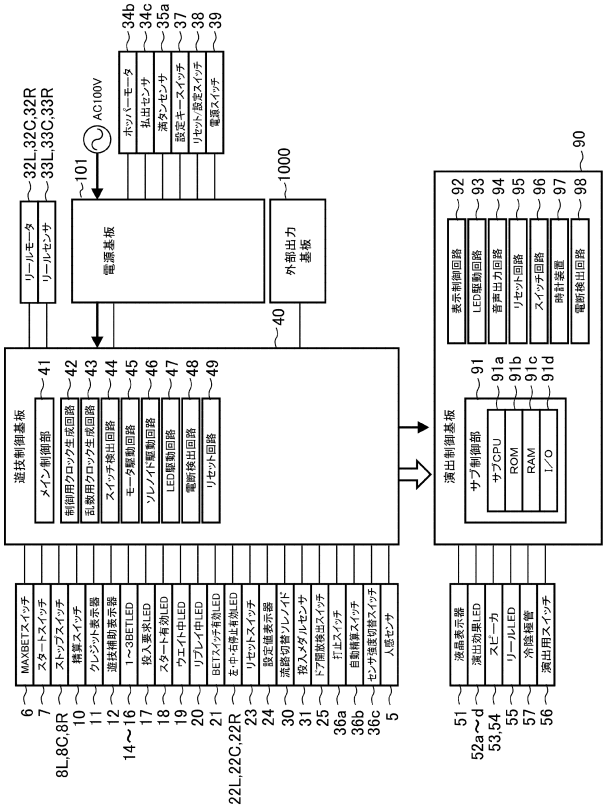
【図２】



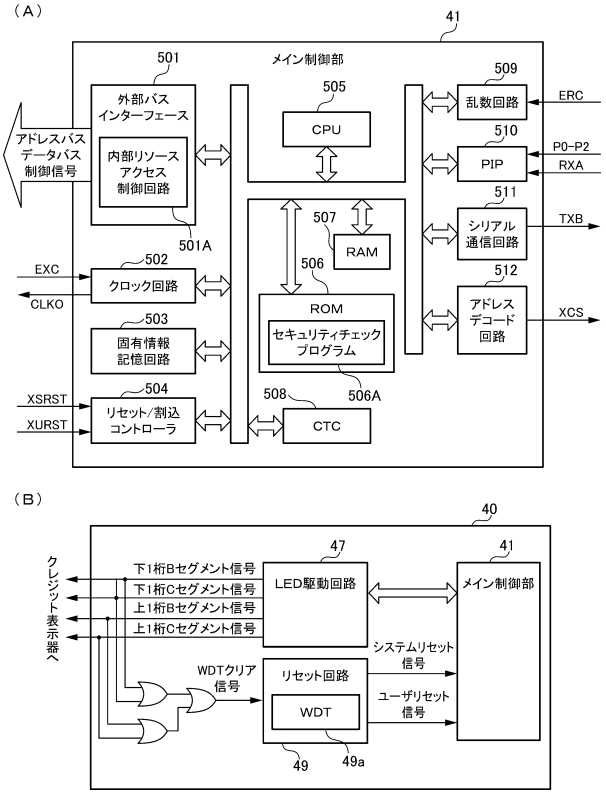
【図３】



【図４】



【図５】



【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,BB3,RB2当選時→RT5(入賞まで) ・BB2,BB4,RB1当選時→RT6(入賞まで) ・終了後→準備モード	・BB中はBB中RBに毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	網7-網7-網7			
BB3	白7-白7-白7			
BB4	黒7-白7-網7			
RB1	網7-網7-黒7		–	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒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-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ		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	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	–	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ		5枚
	ベル-白7-リプレイ		
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-網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		
右上がりベベリ	黒7-ベル-ベル	ベル-ベル-リプレイ/プラム	10枚
	白7-ベル-ベル		
	スイカ-ベル-ベル		
右上がりリベベ	ベル-ベル-オレンジ	リプレイ/プラム-ベル-ベル	10枚
	ベル-ベル-BAR		

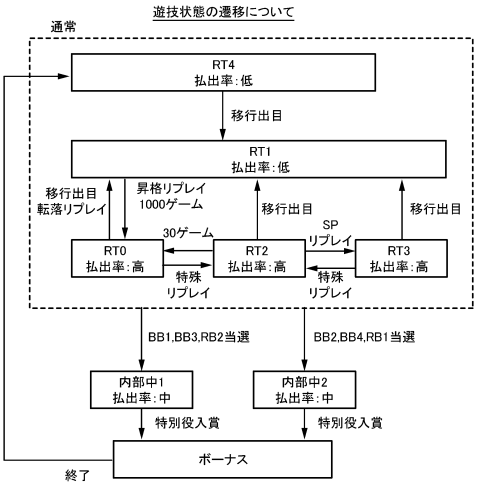
【図８】

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-プラム			
	プラム-リプレイ-リプレイ			
	プラム-リプレイ-プラム			
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム-リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網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-網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-網7			
	ベル-BAR-白7			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・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
	プラム-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/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-オレンジ-プラム			
	ベル-BAR-リプレイ			
	ベル-BAR-プラム			
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-プラム			
SPリプレイ	リプレイ-オレンジ-黒7	BAR/オレンジ-BAR/オレンジ-BAR/オレンジ	・入賞時→RT3	再遊技
	リプレイ-オレンジ-網7			
	リプレイ-オレンジ-白7			
	リプレイ-オレンジ-プラム			
	リプレイ-BAR-黒7			
	リプレイ-BAR-網7			
	リプレイ-BAR-白7			
	リプレイ-BAR-プラム			
	プラム-オレンジ-黒7			
	プラム-オレンジ-網7			
	プラム-オレンジ-白7			
	プラム-オレンジ-プラム			
	プラム-BAR-黒7			
	プラム-BAR-網7			
	プラム-BAR-白7			
	プラム-BAR-プラム			

【図９】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル	・RT0,2～4において出現時→RT1
	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	

【図１０】



【図１１】

	遊技状態	RT	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	0000 (通常)	0000 (RT0)	RT1→昇格リプレイ入賞 RT1,2→規定ゲーム数消化	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 (1.3)	通常	高確率	通常
RT1	0000 (通常)	0001 (RT1)	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 特別役当選	1000 (52)	通常	通常	通常
RT2	0000 (通常)	0010 (RT2)	RT0,3→特殊リプレイ入賞	規定ゲーム数消化 昇格リプレイ入賞 SPリプレイ入賞 特別役当選	30 (7.9)	通常	高確率	通常
RT3	0000 (通常)	0011 (RT3)	RT2→SP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 (1.7)	通常	高確率	通常
RT4	0000 (通常)	0100 (RT4)	BB終了	移行出目停止 特別役当選	無限 (7.9)	通常	通常	通常
内部中1	0001 (内部中1)	0000 (RT0)	BB1,BB3,RB2当選	特別役入賞	無限	○	高確率	通常
内部中2	0010 (内部中2)	0000 (RT0)	BB2,BB4,RB1当選	特別役入賞	無限	○	高確率	通常
RB	0100 (BB(RB))	0000 (RT0)	RB1,2入賞	12ゲームor6回入賞	12	○	○	高確率
BB(RB)	1100 (BB(RB))	0000 (RT0)	BB1～4入賞	払出総数＞規定枚数	無限	○	○	高確率

ゲーム数の()内は期待ゲーム数

【図１２】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。								
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0			
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
BB1+弱スイカ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB1+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB1+中段チェリー	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×
BB1+1枚役	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+SPリプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB2+弱スイカ	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	×	×	×	×
BB2+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB2+中段チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB2+1枚役	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	○ 20	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×

【図１３】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。								
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT4	RT0	RT2	RT3	RT1	RT0			
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB3+弱スイカ	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	○ 3	×	×	×	×
BB3+強スイカ	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	○ 7	×	×	×	×
BB3+弱チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB3+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB3+中段チェリー	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB3+1枚役	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	○ 14	×	×	×	×
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4+中段チェリー	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4+1枚役	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+強スイカ	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
RB1+1枚役	○ 18	○ 18	○ 18	○ 18	○ 18	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱スイカ	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
RB2+強スイカ	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	○ 6	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	○ 8	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
RB2+1枚役	○ 32	○ 32	○ 32	○ 32	○ 32	×	×	×	×

【図１４】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。								
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0			
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	×	×
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
弱スイカ	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	○ 650	×	×
強スイカ	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 264	○ 264	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	○ 5000	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	×	×
中段チェリー	○ 16	○ 16	○ 16	○ 16	○ 16	○ 32	○ 32	×	×
1枚役	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 231	○ 330	○ 330	×	×
全役	×	×	×	×	×	×	×	○ 60000	○ 1330
RBベル1	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400
RBベル2	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400
RBベル3	×	×	×	×	×	×	×	×	○ 21400

【図１５】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。								
	通常					内部中1	内部中2	BBRB	RB
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT0			
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 45015	×	○ 8964	○ 15614	○ 22730	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR16	○ 5322	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR21	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR22	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR23	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR24	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR25	○ 2900	×	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR31	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR32	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR33	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR34	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR35	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR36	×	×	○ 85	○ 7753	×	×	×	×	×
リプレイGR41	×	×	○ 150	×	×	×	×	×	×
リプレイGR42	×	×	○ 150	×	×	×	×	×	×
リプレイGR43	×	×	○ 150	×	×	×	×	×	×
リプレイGR44	×	×	○ 150	×	×	×	×	×	×
SPリプレイ	×	×	×	○ 35	×	○ 2	○ 2	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×

【図１６】

弱スイカ：上段スイカ+右下がりスイカ
強スイカ：中段スイカ+右下がりスイカ
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6+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6
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

全役：右上がりベベリ以外の全ての小役
RBベル1：右上がりベル+右上がりリベベ
RBベル2：右上がりベル+右上がりリベベ+右上がりベリリ
RBベル3：全ての小役

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+昇格リプレイ2
リプレイGR12：転落リプレイ+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイGR13：転落リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR14：転落リプレイ+昇格リプレイ1+通常リプレイ
リプレイGR15：転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR16：転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+通常リプレイ

リプレイGR21：転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR22：転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR23：転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR24：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GR25：転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1

リプレイGR31：特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ
リプレイGR32：特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR33：特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ
リプレイGR34：特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR35：特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR36：特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ

リプレイGR41：通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR42：通常リプレイ+下段リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR43：通常リプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR44：通常リプレイ+下段リプレイ+SPリプレイ

【図１７】

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	昇格リプレイ2
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイGR12	左右中	昇格リプレイ2
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイGR13	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイGR14	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイGR15	右左中	昇格リプレイ1
	右左中以外	転落リプレイ
リプレイGR16	右中左	昇格リプレイ1
	右中左以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR21	左中右	特殊リプレイ
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイGR22	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイGR23	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイGR24	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイGR25	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR31	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR32	左右中	SPリプレイ
	左中右	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR33	中左右	SPリプレイ
	中右左	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR34	中右左	SPリプレイ
	中左右	通常リプレイ
	左・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR35	右左中	SPリプレイ
	右中左	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR36	右中左	SPリプレイ
	右左中	通常リプレイ
	左・中第1停止	特殊リプレイ

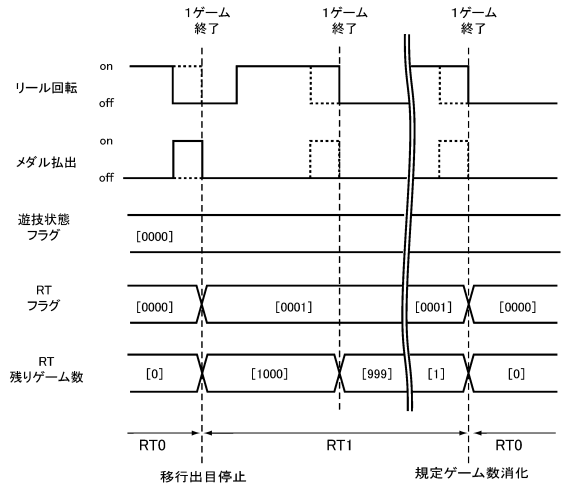
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR41	中左右	下段リプレイ
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイGR42	中右左	下段リプレイ
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイGR43	右左中	下段リプレイ
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイGR44	右中左	下段リプレイ
	右中左以外	通常リプレイ

【図１８】

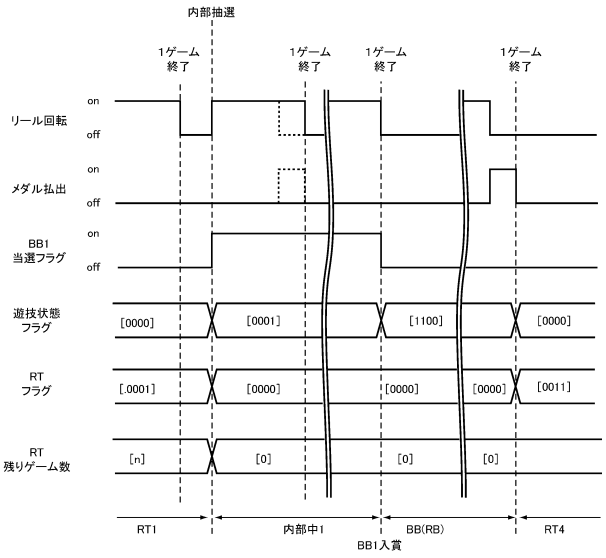
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
RBベル1	左第1停止	右上がりベル
	中・右第1停止	右上がりリベベ
RBベル2	中第1停止	右上がりベル
	左第1停止	右上がりベベリ
	右第1停止	右上がりリベベ
RBベル3	右第1停止	右上がりベル
	左・中第1停止	右上がりベベリ

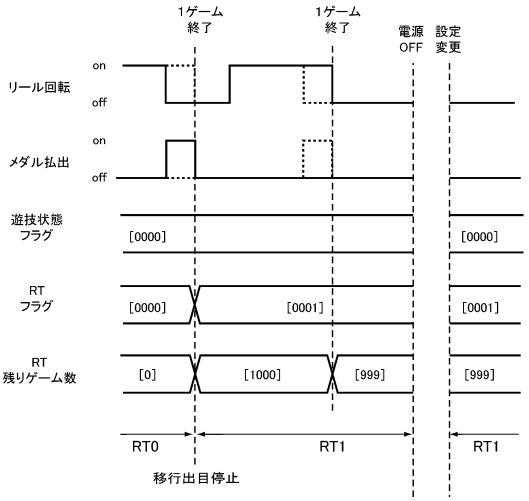
【図１９】



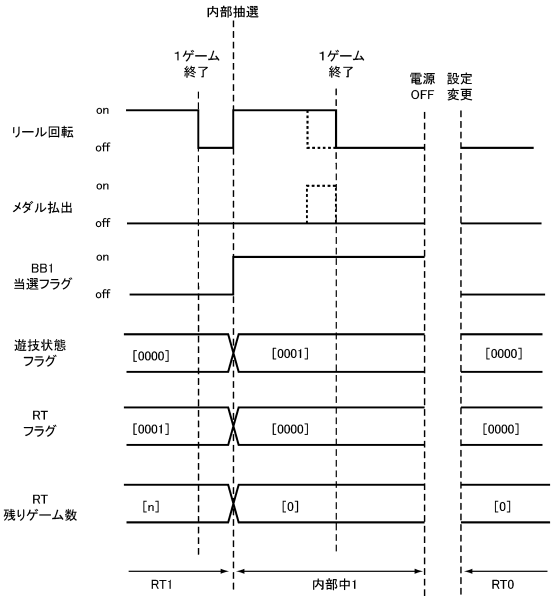
【図２０】



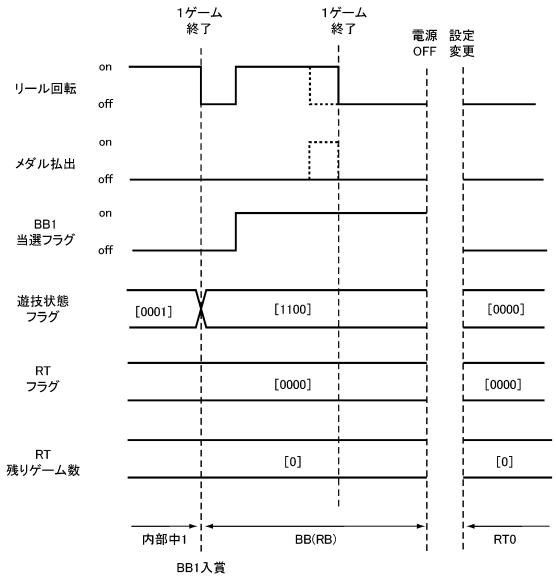
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】

AT抽選条件

抽選モード	抽選条件	参照テーブル
通常	チェリー・SPリプレイ当選時	(a)
高確率A	チェリー・SPリプレイ当選時	(b)
高確率B	チェリー・SPリプレイ当選時	(c)
-	BB終了時	(d)
-	RB終了時	(e)

【図２５】

AT抽選時参照テーブル

(a)通常モード

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・SPリプレイ
0	95	70	0
1	5	20	70
2	0	8	20
3	0	2	10

(b)高確率Aモード

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・SPリプレイ
0	70	0	0
1	20	70	0
2	8	20	80
3	2	10	20

(c)高確率Bモード((＊)内の当選確率はRT2,3)

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	SPリプレイ
0	0	0	0	0(0)
1	70	0	0	0(70)
2	20	80	0	0(20)
3	10	20	100	100(10)

(d)BB終了時

ナビストック	当選率(%)	
	BB1～3	BB4
0	70	0
1	20	0
2	5	0
3	5	100

(e)RB終了時

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

【図２６】

(a)成立役及び停止順と勝敗の関係

成立役	勝敗			味方カード		
	第1左	第1中	第1右	左	中	右
RBベル1	勝ち	分け	負け	グー	チョキ	パー
RBベル2	負け	勝ち	分け	グー	チョキ	パー
RBベル3	分け	負け	勝ち	グー	チョキ	パー
全役	勝ち	勝ち	勝ち	グー	グー	グー
外れ	勝ち	勝ち	勝ち	グー	グー	グー

(b)付与ポイント

対戦相手	勝ち	分け	負け	全役	外れ
A	4	1	0	4+α	16+α
B	8	2	0	8+α	16+α

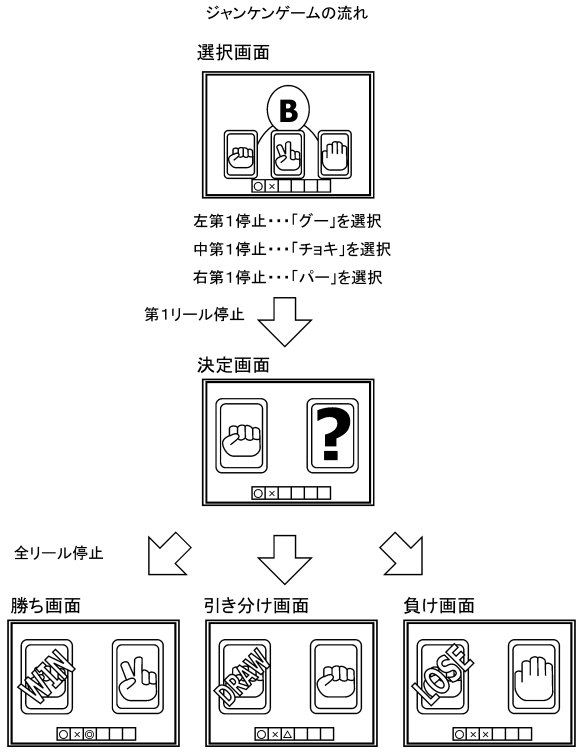
(c)表示内容

	負け	分け	A勝ち	B勝ち	外れ
表示	×	△	○	◎	7図柄
勝ちカウント	0	0	1	2	4

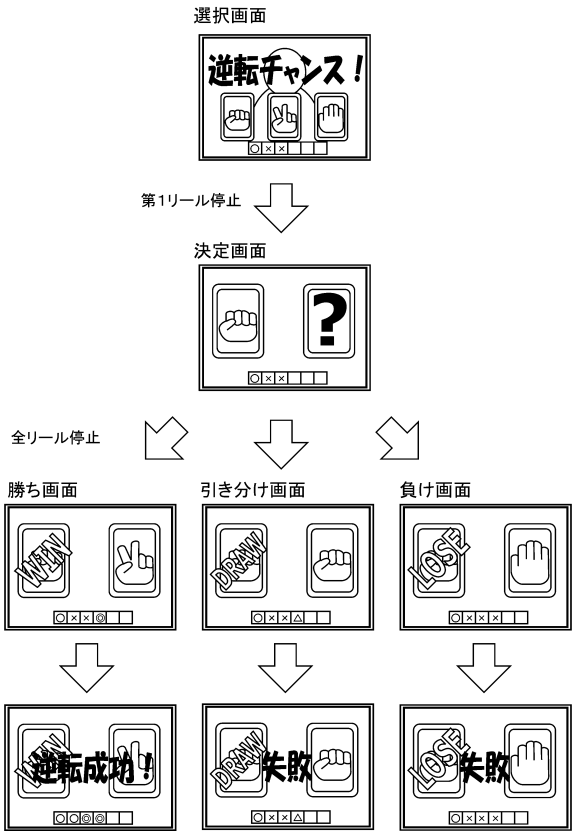
(d)対戦相手選択抽選確率(%)

	1G	2G	3G	4G	5G	6G
B非選択	10	15	20	25	30	35
B選択	−	50	50	50	50	50

【図２７】



【図２８】



【図２９】

(a)逆転チャンス抽選確率(%)

1G	2G	3G	4G	5G	6G
0	0.5	0.5	3	3	3

(b)逆転チャンス抽選確率(%)

勝ち数	1G	2G	3G	4G	5G	6G
0	0	5	10	15	20	25
1	−	0	5	10	15	20
2	−	−	0	5	10	15
3	−	−	−	0	5	10
4	−	−	−	−	0	5
5	−	−	−	−	−	0

(c)ジャンケンナビ抽選確率(%)

逆転チャンス	1G	2G	3G	4G	5G	6G
非当選	1	2	3	4	5	10
2G当選	0.5	0.5	2	3	4	5
3G当選	0.5	0.5	0.5	2	3	4
4G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	2	3
5G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	2
6G当選	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

【図３０】

ゲーム数抽選テーブル

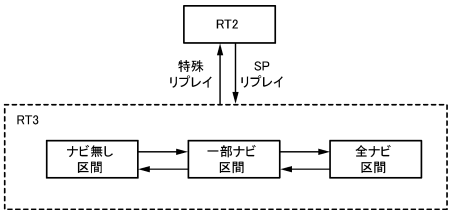
	平均ゲーム数
テーブル1	40
テーブル2	45
テーブル3	50
テーブル4	60

【図３１】

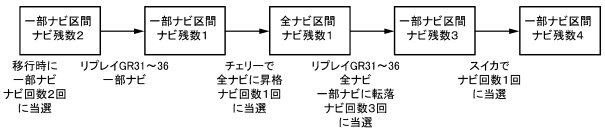
抽選モード抽選確率

抽選モード	当選率(%)		
	弱スイカ	強スイカ	AT終了時
通常	50	0	0
高確率A	40	50	80
高確率B	10	50	20

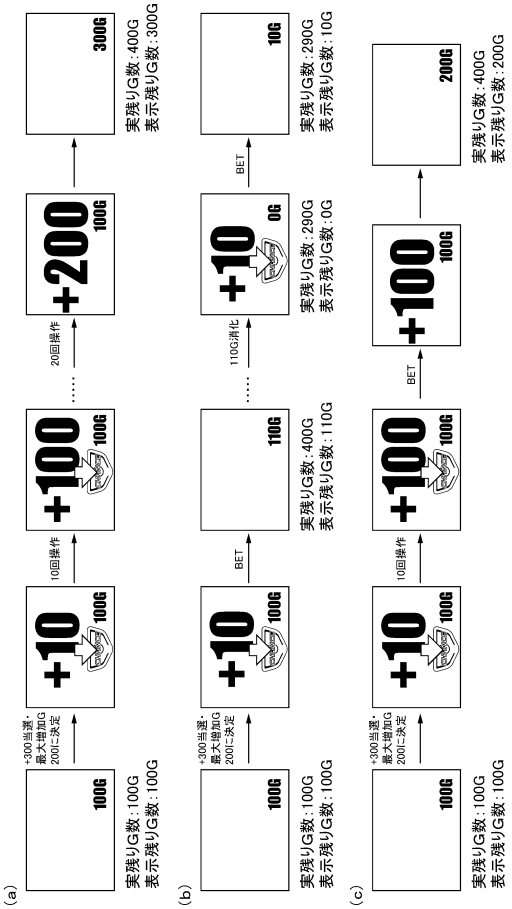
【図３２】



【図３３】



【図３４】



【図３５】

(a)上乗せ抽選確率(%)

当選役	0G	10G	30G	50G	100G	150G	200G	250G	300G
BB1～3	0	50	30	10	2	2	2	2	2
RB	0	30	40	15	3	3	3	3	3
1枚役	0	0	0	75	5	5	5	5	5
弱スイカ	70	20	6	3	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
強スイカ	20	50	15	10	1	1	1	1	1
弱チェリー	80	15	3	1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
強チェリー	30	50	10	5	1	1	1	1	1
中段チェリー	0	50	30	10	2	2	2	2	2

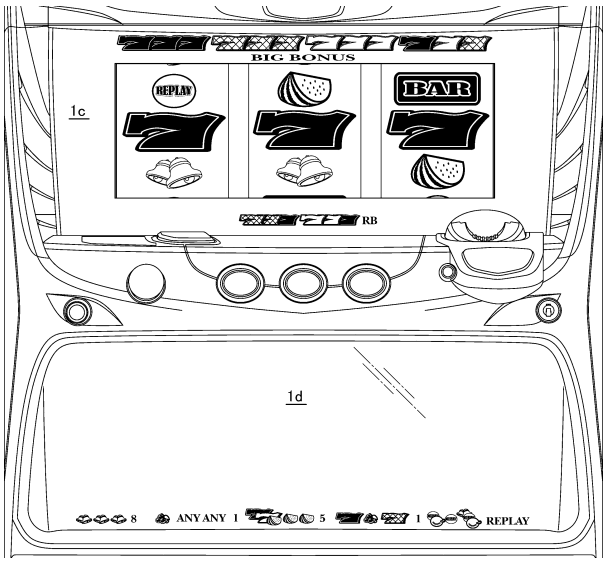
(b)上乗せ演出抽選確率(%)

操作比率	要操作	強制
A	60	40
B	80	20
C	20	80

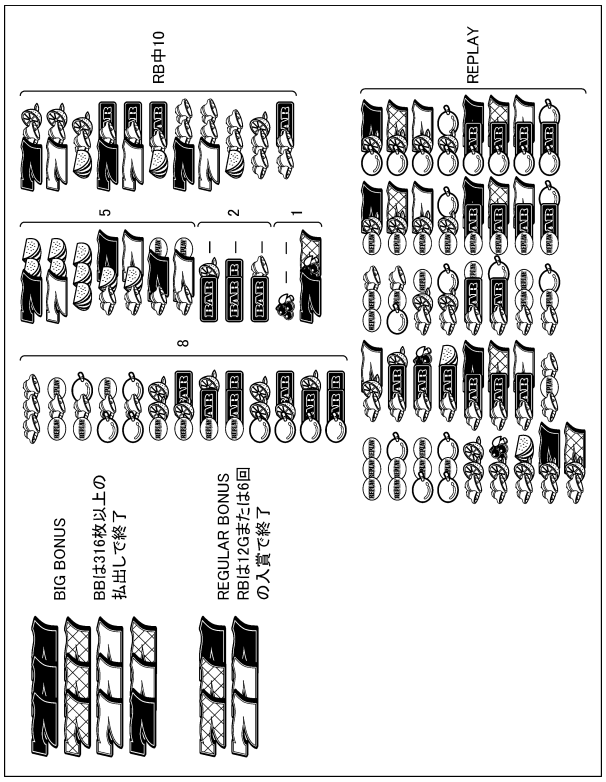
(c)最大増加数抽選確率(%)

操作比率	差数	100G	150G	200G	250G	300G
A	150～	5	95	–	–	–
	200～	5	10	85	–	–
	250～	5	10	15	70	–
	300～	5	10	15	20	50
B	150	95	5	–	–	–
	200	85	10	5	–	–
	250	70	15	10	5	–
	300	50	20	15	10	5
C	150～	50	50	–	–	–
	200～	30	30	40	–	–
	250～	25	25	25	25	–
	300～	20	20	20	20	20

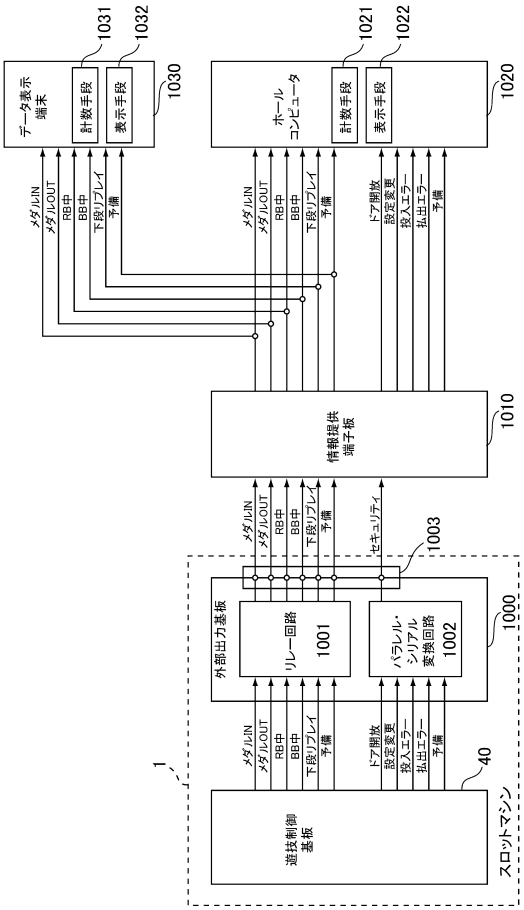
【図３６】



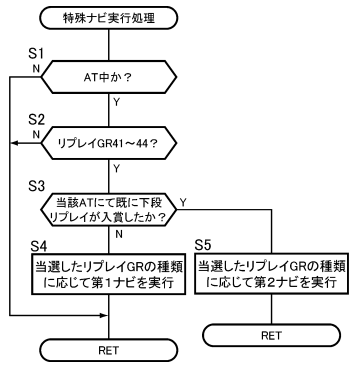
【図３７】



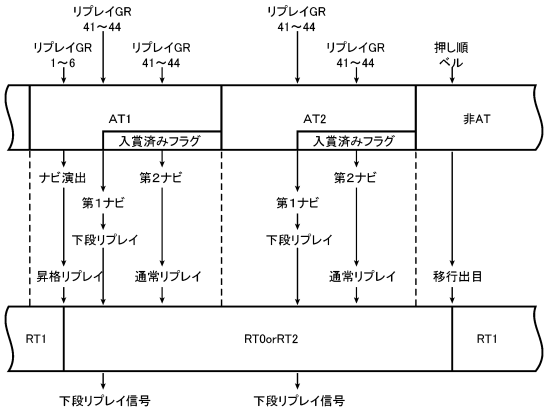
【図３８】



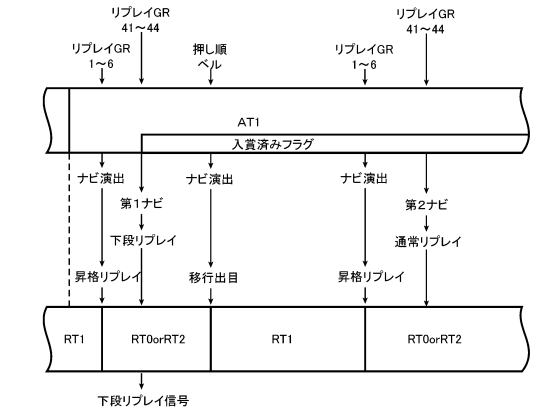
【図３９】



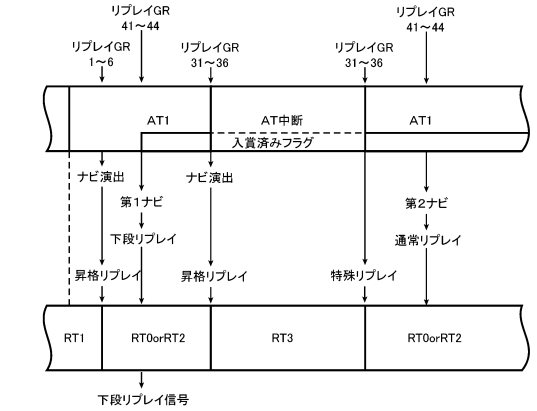
【図４０】



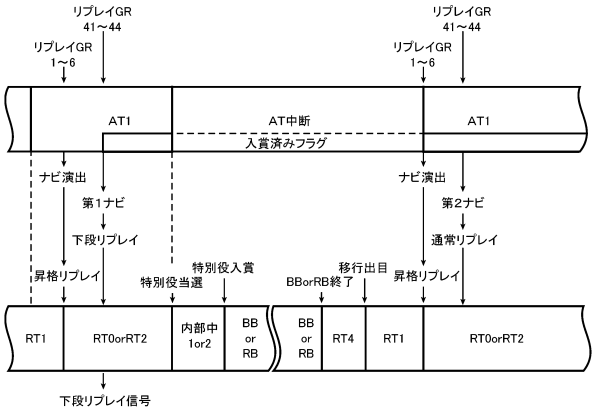
【図４１】



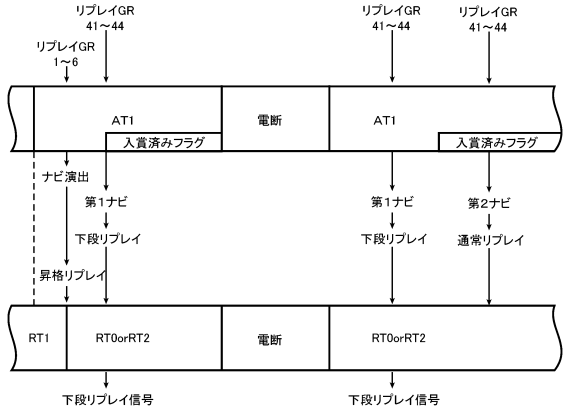
【図４２】



【図４３】


リプレイGR
41～44
リプレイGR
1～6
AT1
AT中断
入賞済みフラグ
ナビ演出
第1ナビ
下段リプレイ
昇格リプレイ
特別役当選
特別役入賞
BBorRB終了
移行出目
第2ナビ
通常リプレイ
RT1
RT0orRT2
内部中
1or2
BB
or
RB
RT4
下段リプレイ信号

【図４４】


リプレイGR
41～44
リプレイGR
1～6
AT1
入賞済みフラグ
電断
ナビ演出
第1ナビ
第2ナビ
下段リプレイ
通常リプレイ
昇格リプレイ
RT1
RT0orRT2
下段リプレイ信号

フロントページの続き

合議体
審判長　瀬津　太朗
審判官　長崎　洋一
審判官　小島　寛史

(56)参考文献　特開２０１０－１９３４７５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F5/04