(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6335971号
(P6335971)
(45)発行日　平成30年5月30日(2018.5.30)　(24)登録日　平成30年5月11日(2018.5.11)

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

請求項の数 1　(全 69 頁)

(21)出願番号　特願2016-100755(P2016-100755)
(22)出願日　平成28年5月19日(2016.5.19)
(62)分割の表示　特願2011-198307(P2011-198307)の分割
原出願日　平成23年9月12日(2011.9.12)
(65)公開番号　特開2016-165540(P2016-165540A)
(43)公開日　平成28年9月15日(2016.9.15)
審査請求日　平成28年5月19日(2016.5.19)

(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　110001195
特許業務法人深見特許事務所
(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

審査官　山本　一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行なうことが可能な遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段と、
前記演出実行手段を制御する演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
特典に関する示唆をする特定演出を実行させる第１演出制御手段と、
前記特定演出を実行させているときに当該特定演出とは異なる特殊演出を実行させることが可能であり、当該特殊演出を実行させた後に前記特定演出に替えて特殊後特定演出を実行させることが可能な第２演出制御手段とを含み、
特典が付与されるか否かおよび付与される特典の有利度に応じて前記特殊演出を実行するか否かを決定し、
前記特定演出として前記特殊後特定演出よりも特典が付与される期待度が高い期待高特定演出を実行する決定がされたときに、前記特殊演出の実行を制限し、
前記特殊演出がなされたときには、その後に前記特殊後特定演出が実行されたときの方が、前記特殊後特定演出が実行されないときよりも特典が付与される期待度が高いことを特徴とする、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、たとえば、パチンコ機およびスロットマシンなどの遊技機に関する。詳しくは、遊技を行なうことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来から、このような遊技機の一例として、たとえば、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、遊技者がスタートレバーを操作することにより各リールが回転した後、遊技者が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、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内でリールの回転が停止し、全リールの回転が停止することで導出された表示結果に従って入賞が発生し、たとえば、ビッグボーナスに代表されるような特別入賞が発生すると、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態へ移行するスロットマシンがある。

【０００３】

この種の遊技機として、所定演出を実行しているゲームにおいて、予告演出を割り込ませた後、次のゲームから該予告演出により報知された演出であって所定演出とは別の演出を実行するものがあった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１１－８７７５４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、特許文献１に記載の遊技機においては、所定演出が実行されることにより遊技者に抱かせることができる期待度の大きさに関わらず、予告演出を割り込ませて別の演出が実行されてしまう。このため、別の演出よりも期待度が大きい所定演出が実行されていた場合には、予告演出を割り込ませた後に期待度を低下させてしまい、遊技者に不信感を抱かせてしまう虞があった。

【０００６】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、演出を割り込ませる前よりも割り込ませた後において期待度を低下させないようにして遊技者に不信感を抱かせてしまう不都合の発生を防止することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

（１）　遊技を行なうことが可能な遊技機（スロットマシン、パチンコ機など）であって、

演出を実行する演出実行手段（液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５など）と、

前記演出実行手段を制御する演出制御手段（サブ制御部９１により実行される演出制御処理）とを備え、

前記演出制御手段は、

特典に関する示唆をする特定演出（バトル演出）を実行させる第１演出制御手段と、

前記特定演出を実行させているときに当該特定演出とは異なる特殊演出（割込演出）を実行させることが可能であり、当該特殊演出を実行させた後に前記特定演出に替えて特殊後特定演出（切替演出）を実行させることが可能な第２演出制御手段（図１６、図１９）とを含み、

特典が付与されるか否かおよび付与される特典の有利度に応じて前記特殊演出を実行するか否かを決定し、

前記特定演出として前記特殊後特定演出よりも特典が付与される期待度が高い期待高特定演出（バトル演出４）を実行する決定がされたときに、前記特殊演出の実行を制限し

（図１９のＳ２０）、
前記特殊演出がなされたときには、その後に前記特殊後特定演出が実行されたときの方が、前記特殊後特定演出が実行されないときよりも特典が付与される期待度が高い。
【０００８】
このような構成によれば、特定演出を実行させているときに、特殊演出が実行された後に特定演出に替えて特殊後特定演出を実行させつつ、特定演出として期待高特定演出を実行する決定がされたときには特殊演出を実行させず、当該期待高特定演出に替えて別の演出が実行されてしまうことを防止することができる。その結果、特殊演出および特殊後特定演出が実行されることにより遊技の興趣を向上させつつ、特殊演出が実行された後において、実行される前よりも期待度を低下させてしまい遊技者に不信感を抱かせてしまうといった不都合の発生を防止することができる。
【０００９】
遊技機は、遊技者が所定の遊技を行なうことが可能である遊技機であればよく、１ゲームに対して賭数を設定することにより可変表示装置における表示状態を変化させ得る遊技が開始可能となるスロットマシン（実施の形態参照）、所定の遊技領域（遊技盤）に打ち込まれた遊技媒体（たとえばパチンコ球）が所定の始動領域（始動口）を通過することにより可変表示装置における表示状態を変化させ得るパチンコ機（変形例における［その他の変形例について］欄の（２）参照）などであってもよい。
【００１０】
前記演出制御手段は、特定演出、特殊演出、および切替演出各々を個別に選択して実行させるもの（図１６のＳ０２、図１９のＳ２１、および図１９のＳ２２）であってもよく、特定演出、特殊演出、特殊演出の実行タイミング、および特殊後特定演出各々を特定するための演出特定パターンを、特定演出として特殊後特定演出よりも特典の付与に対する期待度が高い期待高特定演出を実行させるときには特殊演出を実行させないように複数種類設け、当該複数種類の演出特定パターンから一の演出特典パターンを選択して実行させるもの（変形例における［バトル演出、割込演出、および切替演出の抽選手法について］欄参照）であってもよい。
【００１１】
特定演出は、１ゲーム中において実行される演出であってもよく、また複数のゲームに亘り実行される演出であってもよい（変形例における［バトル演出について］欄参照）。
【００１２】
第２演出制御手段は、特殊演出を実行させたときには必ず特定演出に替えて特殊後特定演出を実行するものであってもよく、また、特殊演出を実行させたときに所定の割合に従って特定演出に替えて特殊後特定演出を実行するものであってもよい。
【００１３】
特殊後特定演出は、特定演出と異なる態様で実行される演出であれば、どのようなものであってもよい。
【００１４】
特典は、賭数の設定に用いる遊技用価値に対する遊技者に付与される遊技用価値の占める割合（メダルの払出率）に直接影響を与える価値（ボーナス、ナビストック、既に獲得済みのナビストックを増加など）、賭数の設定に用いる遊技用価値に対する遊技者に付与される遊技用価値の占める割合に直接影響を与えるものではなく、遊技の進行上において遊技者にとって有益となる価値（示唆演出、確定演出、プレミア演出など）であってもよい（変形例における［特典について］欄参照）。
【００１５】
特典が付与されている期待度とは、実行された場合に特典が付与されている平均的な割合をいい、前記特殊後特定演出よりも特典が付与されている期待度が高い期待高特定演出とは、特殊後特定演出よりも特典が付与されている平均的な割合が高くなるように定められた演出をいう。
【００１６】

前述した可変表示装置に表示結果が導出される前に、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段とを備える遊技機において、演出制御手段により実行させる特定演出、特殊演出、および特殊後特定演出は、事前決定手段（メイン制御部４１）の決定結果に従って実行させるものであってもよく、事前決定手段とは異なる演出決定手段（サブ制御部９１）の決定結果に従って実行させるものであってもよく、可変表示装置に導出された識別情報に従って実行させるものなどであってもよい（図１３参照）。

【００１７】

（２）　（１）の遊技機において、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより１回の遊技が終了し、

前記期待高特定演出は、複数回の遊技に亘り実行され、当該複数回の遊技のうち少なくとも最終回を除く各遊技において次の遊技も当該期待高特定演出が継続して実行されることを示唆する演出である（バトル演出４の２ゲーム目における次ゲーム継続報知）。

【００１８】

このような構成によれば、期待高特定演出が実行されているときには、次の遊技においても実行されることが示唆されるため、遊技の興趣を向上させつつ、遊技者に安心感を抱かせるとともに、期待高特定演出の期待感をより一層向上させることができる。

【００１９】

（３）　（１）または（２）の遊技機において、所定の操作を検出する操作検出手段（演出用スイッチ５６）を備え、

前記第１演出制御手段は、前記期待高特定演出を、前記操作検出手段により前記操作が検出されることを条件として実行させる（図２４）。

【００２０】

このような構成によれば、操作によって期待高特定演出が実行されるため、遊技者の介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００２１】

第１演出制御手段は、期待高特定演出を、操作検出手段により操作が検出されたときには必ず実行させるものであってもよく、操作が検出されたときであっても所定条件が成立しているときに実行させるものであってもよい。

【００２２】

（４）　（１）～（３）のいずれかの遊技機において、前記第１演出制御手段は、前記期待高特定演出と異なる演出（バトル演出１～３）を実行させているときであっても特別条件が成立（非特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作）すると、当該演出に替えて前記期待高特定演出を実行させる（図２３参照）。

【００２３】

このような構成によれば、期待高特定演出が実行されていないときであっても期待高特定演出が実行され得るため、期待高特定演出が実行されていないときにおいても期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２４】

【図１】スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造を示す図である。

【図３】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図５】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、およ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。

【図６】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図７】一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図８】一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。
【図９】押し順昇格リプレイ１～６のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。
【図１０】押し順維持リプレイ１～５のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。
【図１１】押し順突入リプレイ１～４のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。
【図１２】押し順メロン１～５のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。
【図１３】ＡＴ抽選を実行する契機となるＡＴ抽選条件の一例を説明するための図である。
【図１４】ＡＴ抽選条件成立時のＡＴ抽選の一例を説明するための図である。
【図１５】ＡＴ抽選のうちナビストック数抽選で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１６】バトル演出抽選処理を説明するためのフローチャートである。
【図１７】バトル演出抽選テーブルを説明するための図である。
【図１８】バトル演出の種類に応じた演出内容を説明するための図である。
【図１９】バトル演出中処理を説明するためのフローチャートである。
【図２０】割込演出の種類を説明するための図である。
【図２１】割込演出抽選テーブルを説明するための図である。
【図２２】切替演出の種類を説明するための図である。
【図２３】切替演出抽選テーブルを説明するための図である。
【図２４】バトル演出１～３のいずれかが実行された後、割込演出および切替演出が実行されたときのタイミングチャートの一例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００２５】
以下、添付図面を参照して、実施の形態について説明する。
図１は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。また、図２は、スロットマシンの内部構造を示す図である。また、図３は、可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。また、図４は、スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。スロットマシン１は、前面が開口する筐体１ａと、この筐体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。
【００２６】
スロットマシン１の筐体１ａ内部には、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、右リールともいう）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。すなわち、透視窓３は、各リールに配列された図柄のうち連続する３つの図柄を、上段、中段、および下段各々の位置において視認可能に構成されている。
【００２７】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部には、図３に示すように、それぞれ、「メロン（たとえば、左リール２Ｌの領域番号２０の図柄）」、「バナナ（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１９の図柄）」、「白７（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１８の図柄）」、「黒ＢＡＲ（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１７の図柄）」、「星（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１４の図柄）」、「ブドウ（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１３の図柄）」、「黒７（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１０の図柄）」、「白ＢＡＲ（たとえば、左リール２Ｌの領域番号６の図柄）」、「イチゴ（たとえば、左リール２Ｌの領域番号５の図柄）」、「星７（たとえば、左リール２Ｌの領域番号１の図柄）」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。

【００２８】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、透視窓３において各々上中下三段に表示される。また、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。
【００２９】
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２、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。
【００３０】
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を背面から白色光で照射するリール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９つの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。
【００３１】
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および賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよ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。
【００３２】
本実施の形態では、規定数の賭数として、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス（以下、ボーナスともいう）であることに応じて「２」が定められて、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の遊技状態（以下、一般遊技あるいは一般遊技状態ともいう）であることに応じて「３」が定められている。
【００３３】
また、前面扉１ｂには、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部１３が設けられている。遊技用表示部１３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が設けられている。
【００３４】
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。

【００３５】

また、図４に示すように、前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するＲＡＭ異常エラーを除くエラー状態およ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。

【００３６】

筐体１ａ内部には、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）、リールＬＥＤ５５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。

【００３７】

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。

【００３８】

電源ボックス１００の前面には、起動時に設定変更モードに切替えるための設定キースイッチ３７、通常時においてはＲＡＭ異常エラーを除く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、設定変更モード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。

【００３９】

スロットマシン１においてゲームを行なう場合には、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を操作すればよい。

【００４０】

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Ｌ１～Ｌ４（図１参照）の対応するラインが有効となり、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。

【００４１】

入賞ラインとは、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの透視窓３に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために予め設定されているラインである。本実施の形

態では、図１に示すように、入賞ラインＬ１～Ｌ４の４種類が入賞ラインとして定められている。

【００４２】

入賞ラインＬ１は、リール２Ｌの中段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの中段、すなわち中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ラインＬ２は、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの上段、リール２Ｒの上段、すなわち上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインをいう。入賞ラインＬ３は、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入賞ラインをいう。入賞ラインＬ４は、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入賞ラインをいう。なお、入賞ラインは、Ｌ１～Ｌ４に示すラインに限らず、たとえば各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの下段に並んだ図柄に跨るラインなどを含むものであってもよい。

【００４３】

ビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の一般遊技状態であるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインＬ１～Ｌ４（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。ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスであるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインＬ２～Ｌ４が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

【００４４】

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。

【００４５】

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、有効化された入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（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（本実施の形態では５０）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口９（図１参照）から払い出されるようになっている。

【００４６】

なお、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、１ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施の形態では、１２枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化された入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【００４７】

また、本実施の形態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。

【００４８】

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。

【００４９】

このため、たとえば、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、その結果として当該図柄から６コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ各々において、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、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下段に表示されている図柄を含めて７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。

【００５０】

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。

【００５１】

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および遊技制御基板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。

【００５２】

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。

【００５３】

遊技制御基板４０には、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。

【００５４】

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

【００５５】

遊技制御基板４０には、メインＣＰＵ４１ａ、ＲＯＭ４１ｂ、ＲＡＭ４１ｃ、Ｉ／Ｏポート４１ｄを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部４１、所定範囲（本実施の形態では０～６５５３５）の乱数を発生させる乱数回路４２、一定周波数のクロック信号を乱数回路４２に供給するパルス発振器４３、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検出するスイッチ検出回路４４、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの駆動制御を行なうモータ駆動回路４５、流路切替ソレノイド３０の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路４６、遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤの駆動制御を行なうＬＥＤ駆動回路４７、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に対して出力する電断検出回路４８、電源投入時またはメインＣＰＵ４１ａからの初期化命令が入力されないときにメインＣＰＵ４１ａにリセット信号を与えるリセット回路４９、日時を計時するためのリアルタイムクロック５０（以下、ＲＴＣ５０という）、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【００５６】

メインＣＰＵ４１ａは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ＲＯＭ４１ｂに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、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。ＲＯＭ４１ｂは、メインＣＰＵ４１ａが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。ＲＡＭ４１ｃは、メインＣＰＵ４１ａがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。Ｉ／Ｏポート４１ｄは、メイン制御部４１が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【００５７】

また、メイン制御部４１には、停電時においても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、ＲＡＭ４１ｃ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。

【００５８】

メインＣＰＵ４１ａ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ＣＰＵ４１ａは、前述のように割込機能を備えており、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おり、電断検出回路４８から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、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。なお、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。

【００５９】

電断割込処理においては、当該処理の開始にともなってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性がある全てのレジスタをＲＡＭに退避させる処理が行なわれる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

【００６０】

次いで、全出力ポートを初期化した後、ＲＡＭに記憶されている全てのデータに基づいてＲＡＭパリティを計算して所定のパリティ格納領域にセットし、ＲＡＭアクセスを禁止する。そして何らの処理も行なわないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部４１は動作停止する。

【００６１】

このように電断割込処理においては、その時点のＲＡＭパリティを計算してパリティ格納領域に格納されるようになっており、次回起動時において計算したＲＡＭパリティと比較することで、ＲＡＭに格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

【００６２】

次に、リセット回路４９は、電源投入時においてメイン制御部４１が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにメイン制御部４１に対してリセット信号を出力し、メイン制御部４１を起動させるとともに、メイン制御部４１から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわちメイン制御部４１が一定時間動作を行なわなかった場合にメイン制御部４１に対してリセット信号を出力し、メイン制御部４１を再起動させる回路である。

【００６３】
また、ＲＴＣ５０は、現在の「年（西暦）」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。例えば、水晶発振子を内蔵したシリアルインタフェース方式のリアルタイムクロックモジュールとして実現されるが、これに限るものではない。メイン制御部４１は、ＲＴＣ５０が計時した日時を特定するための日時情報を取得（抽出）し、当該取得した日時情報に基づきリール制御パターンを決定して、該決定したリール制御パターンでリール２Ｌ～２Ｒのリール制御を行なう。
【００６４】
ＲＴＣ５０は、通常、スロットマシン１に電源が供給されているときには当該電源によって動作し、電源が切られているときには、停電時においても供給されるバックアップ電源によって動作する。従って、ＲＴＣ５０は、スロットマシンの電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、ＲＴＣ５０は、スロットマシンに電源が供給されているときであってもバックアップ電源によって動作するようにしてもよい。
【００６５】
メインＣＰＵ４１ａは、Ｉ／Ｏポート４１ｄを介して演出制御基板９０に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板９０から遊技制御基板４０へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へのコマンド送信は、シリアル通信にて行なわれる。なお、遊技制御基板４０と演出制御基板９０とは、直接接続される構成に限らず、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。
【００６６】
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、リールＬＥＤ５５等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、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。また、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。
【００６７】
なお、本実施の形態では、演出制御基板９０に搭載されたサブ制御部９１により、液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の演出装置の出力制御が行な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な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なう構成としてもよく、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なわれることとなる。
【００６８】
また、本実施の形態では、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よい。
【００６９】
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、演出の制御を行なうサブ制御部９１、演出制御基板９０に接続された液晶表示器５１の表示制御を行なう表示制御回路９２、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５の駆動制御を行なうＬＥＤ駆動回路９３、スピーカ５３、５４からの音声出力制御を行なう音声出力回路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ＣＰＵ９１ａ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、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、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。

【００７０】

サブＣＰＵ９１ａは、メインＣＰＵ４１ａと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。メイン制御部４１からのコマンドを取得したときに、当該コマンドを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ＣＰＵ９１ａは、クロック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。また、サブ制御部９１の割込端子の１つは、電断検出回路９８と接続されており、サブＣＰＵ９１ａは、電断検出回路９８から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブＣＰＵ９１ａにおいても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【００７１】

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。

【００７２】

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の順に有利度が段階的に低くなる。

【００７３】

設定値を変更するためには、スロットマシン１の電源がＯＮ状態である場合には一旦ＯＦＦ状態にし、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に設定値の初期値として１が表示され、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モードに移行する。設定変更モードにおいて、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に表示された設定値が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が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃに格納される。そして、設定キースイッチ３７がＯＦＦされると、賭数を設定することによりゲームが開始可能となる状態に移行する。なお、スロットマシン１の電源がＯＮ状態である場合に一旦ＯＦＦ状態にする操作、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状態にする操作、リセット／設定スイッチ３８の操作、および設定値を確定させるためのスタートスイッチ７の操作など、設定値を設定するために必要な操作を設定変更操作という。なお、設定変更操作は、このような操作に限るものではなく、設定値を設定するための操作であればどのようなものであってもよい。

【００７４】

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状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ３７をＯＮ状態とすると、設定値表示器２４にＲＡＭ４１ｃ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。

【００７５】

本実施の形態におけるスロットマシン１においては、メインＣＰＵ４１ａが電断検出回路４８からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述するＲＡＭ４１ｃのスタックに退避し、ＲＡＭ４１ｃにいずれかのビットが１となる破壊診断用データ、すなわち０以外の特定のデータを格納するとともに、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃに格納する処理を行なうようになっている。なお、ＲＡＭパリティとはＲＡＭ４１ｃの該当する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、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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。

【００７６】

そして、メインＣＰＵ４１ａは、その起動時においてＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータに基づいてメインＣＰＵ４１ａ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。なお、ＲＡＭ異常エラー状態は、他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。

【００７７】

なお、本実施の形態では、ＲＡＭ４１ｃ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ＣＰＵ４１ａは、電源投入時においてＲＡＭ４１ｃのデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ４１ｃ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、ＲＡＭ４１ｃ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よい。

【００７８】

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よく、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。

【００７９】

また、サブＣＰＵ９１ａも電断検出回路９８からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（サブ）を実行する。電断割込処理（サブ）では、レジスタを後述するＲＡＭ９１ｃのスタックに退避し、ＲＡＭ９１ｃにいずれかのビットが１となる破壊診断用データを格納するとともに、ＲＡＭ９１ｃ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、ＲＡＭ９１ｃに格納する処理を行なうようになっている。

【００８０】

そして、サブＣＰＵ９１ａは、その起動時においてＲＡＭ９１ｃの全ての領域に格納されたデータに基づいてＲＡＭパリティを計算し、ＲＡＭパリティが０であることを条件に、ＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータに基づいてサブＣＰＵ９１ａ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）には、ＲＡＭ異常と判定し、ＲＡＭ９１ｃを初期化するようになっている。この場合、メインサブＣＰＵ９１

ａと異なり、ＲＡＭ９１ｃが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。
【００８１】
なお、本実施の形態では、ＲＡＭ９１ｃに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブＣＰＵ９１ａは、電源投入時においてＲＡＭ９１ｃのデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ９１ｃ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、ＲＡＭ９１ｃ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よい。
【００８２】
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よく、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、ＢＢ中か、通常遊技状態か、ＲＴ１～３のいずれであるかなどの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（ＢＢ中であればＢＢ中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしてもよい。
【００８３】
次に、メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。
【００８４】
重要ワークは、各種表示器やＬＥＤの表示用データ、Ｉ／Ｏポート４１ｄの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、ＢＢ終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、ＢＢ中のメダル払出総数等、ＢＢ終了時に初期化可能なデータ、各ゲームの終了時において初期化される当選フラグ（小役、リプレイ）および入賞フラグが格納されるワークである。
【００８５】
特別ワークは、演出制御基板９０へコマンドを送信するためのデータ、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、各ゲームの終了時においてクリアされることはなく入賞時および設定変更時（設定変更モードへの移行時）に初期化される当選フラグ（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグ、消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達することにより終了する遊技状態に制御される場合には残りゲーム数が格納されるワークである。なお、特別ワークにおいては、残りゲーム数が格納される例について説明するが、これに限らず、当該遊技状態に制御されてから消化したゲーム数が格納されるものであってもよい。
【００８６】
設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行なう際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において０が格納された後、１に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。
【００８７】
なお、設定変更モードに移行させた場合（すなわち設定変更操作が行なわれた場合）、遊技状態フラグは、原則として、後述する通常遊技状態に関する情報に更新される。これにより、たとえば、ＲＴ中やボーナス中に設定変更モードに移行させた場合には、設定変更モードに移行された後において通常遊技状態に制御される。また、特別ワークにボーナ

スの当選フラグが設定されているときに設定変更モードに移行させた場合には、当該当選フラグが初期化される。たとえば、ボーナス当選している内部中ＲＴ中に設定変更モードに移行させた場合には、通常遊技状態に制御される。このように、設定変更に関連して、遊技状態フラグを通常遊技状態に対応する値に書き換えられる（初期化）。

【００８８】

停止相ワークは、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなる。

【００８９】

スタック領域は、メインＣＰＵ４１ａ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。

【００９０】

本実施の形態においてメインＣＰＵ４１ａは、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態での起動時、ＲＡＭ異常エラー発生時、設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態での起動時、ＢＢ終了時、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＦＦの状態での起動時においてＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていないとき、１ゲーム終了時の６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５種類の初期化を行なう。

【００９１】

初期化０は、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行なう初期化であり、初期化０では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域および次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化され、通常遊技状態に制御される。

【００９２】

初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域、および停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化される。

【００９３】

初期化２は、ＢＢ終了時に行なう初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域および未使用スタック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、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＦＦの状態であり、かつＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていない場合において行なう初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

【００９４】

なお、本実施の形態では、初期化０、初期化１は設定変更モードの終了時に行なう例について説明するが、設定変更モードへ移行される前、設定変更モード中、あるいは設定変更後最初のゲームが開始されるまで（スタートスイッチ７が操作されるまで）に行なうようにしてもよい。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われ

てしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行なわれない。

【００９５】

本実施の形態のスロットマシン１においては、可変表示装置２の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、ビッグボーナスや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。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、当該役の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【００９６】

［入賞役、遊技状態の遷移］

図５は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、およ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６は、メイン制御部４１により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

【００９７】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図６に示すように、メイン制御部４１により、通常遊技状態、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも向上されるＲＴ１～ＲＴ３および内部中ＲＴ、および所定枚数払出されるまで小役の当選確率が向上されるビッグボーナスやレギュラーボーナスのうち、いずれかに制御される。また、本実施の形態におけるスロットマシンは、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。

【００９８】

図５を参照して、入賞役のうち特別役には、３種類のビッグボーナス１～３（以下、各々のビッグボーナスをＢＢとも称する）と、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスをＲＢとも称する）とが含まれる。

【００９９】

ＢＢ１は、入賞ラインのいずれかに「白７－白７－白７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＢＢ２は、入賞ラインのいずれかに「黒７－黒７－黒７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＢＢ３は、入賞ラインのいずれかに「星７－星７－星７」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【０１００】

ＢＢ１～ＢＢ３のいずれかに入賞すると、ビッグボーナスに制御される。遊技状態がビッグボーナスに制御されている間は、入賞したＢＢの種類に対応するビッグボーナス中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定される。また、ビッグボーナスに制御されている間は、小役の所定確率に向上したＢＢ時用のＲＢに制御される。ＢＢ時用のＲＢに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定される。すなわち、ビッグボーナス中フラグがＯＮ状態に設定されている間は、毎ゲーム、レギュラーボーナス中フラグがＯＮ状態に設定された状態に制御される。

【０１０１】

ＢＢ１またはＢＢ２の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、３６１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。ＢＢ３の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、２４１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。

【０１０２】

ＲＢは、入賞ラインのいずれかに「黒７－黒７－星７」あるいは「星７－星７－黒７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＲＢに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。遊技状態がレギュラーボーナスに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定される。ＲＢの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの入賞役に４回入賞することを条件として終了する。

【０１０３】

図６に示すように、ＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢのいずれかに内部当選してから入賞する

までは、内部中ＲＴに遊技状態が制御される。内部中ＲＴでは、リプレイに当選する確率が通常遊技状態であるときよりも高確率となる。また、図６に示すように、ＢＢ１～ＢＢ３やＲＢが終了した後は、ＲＴ１に遊技状態が制御される。

【０１０４】

内部抽選においてＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢ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～ＢＢ３およびＲＢを構成する図柄（「黒７」、「白７」、「星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。なお、内部抽選においてＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢのうちいずれかに当選しているときには、当選しているボーナスに入賞するまで、当該ボーナスの当選フラグが持ち越される。

【０１０５】

次に、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、１枚役、ブドウ、メロン１～メロン４、イチゴが含まれる。

【０１０６】

小役のうち１枚役は、入賞ラインのいずれかに「星－黒ＢＡＲ－黒７」の組合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。１枚役は、当選していてもストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。１枚役を構成する図柄（「星」、「黒ＢＡＲ」、「黒７」）は、左リール２Ｌ～右リール２Ｒにおいて５コマ以内に配置されていないためである。

【０１０７】

小役のうちブドウは、入賞ラインのいずれかに「ブドウ－ブドウ－ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。ブドウは、当選していてもストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。ブドウを構成する図柄（「ブドウ」）は、左リール２Ｌ～右リール２Ｒにおいて５コマ以内に配置されていないためである。

【０１０８】

小役のうちメロン１は、入賞ラインのいずれかに「ａｎｙ－メロン－ａｎｙ」あるいは「メロン－黒ＢＡＲ－メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。このため、メロン１は、中リール２Ｃの「メロン」の図柄が有効な入賞ラインに停止表示されることにより、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの図柄との組合せに関わらず、入賞が発生し得る入賞役といえる。

【０１０９】

メロン１は、当選していれば、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞する。メロン１を構成する図柄（たとえば、「メロン」）は、中リール２Ｃにおいて５コマ以内に配置されているためである。

【０１１０】

次に、メロン２～４について説明する。メロン２は、入賞ラインのいずれかに「白ＢＡＲ－白７－黒ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。メロン３は、入賞ラインのいずれかに「白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。メロン４は、入賞ラインのいずれかに「白ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【０１１１】

ここで、図３を参照すると、メロン２～４各々を構成する図柄は、少なくとも、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いない。このため、後述する内部抽選においてメロン２～４の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、当選しているメロン２～４のうち当選しているメロンに入賞することはない。

【０１１２】

しかしながら、メロン２～４は、後述するように、ビッグボーナス中を除いて、常にメ

ロン１と同時に抽選対象役として読み出されて当選する。このため、メロン２～４に当選しているときには、ビッグボーナス中を除いて、メロン１を入賞させることができる。

【０１１３】

メロン１の図柄組合せが入賞ラインＬ２上に停止した出目を転落出目ともいう。すなわち、転落出目とは、中リール２Ｃの「メロン」が上段に停止、あるいは「メロン－黒ＢＡＲ－メロン」が入賞ラインＬ２上に停止することにより、メロン１入賞を発生させる出目をいう。

【０１１４】

図６に示すように、ＲＴ１～ＲＴ３のいずれかにおいて転落出目となった後は、通常遊技状態に制御される。内部中ＲＴにおいて転落出目となっても、通常遊技状態に制御されない。また、通常遊技状態において転落出目となっても、当該通常遊技状態への制御が維持される。

【０１１５】

また、中リール２Ｃの「メロン」が中段に停止することにより入賞ラインＬ１にメロン１の図柄組合せが停止してメロン１に入賞しかつ１２枚払出となる出目を、チャンス出目ともいう。チャンス出目となった場合には、後述するように、ナビストックを付与し得るＡＴ抽選が行なわれる。

【０１１６】

小役のうちイチゴは、入賞ラインのいずれかに「イチゴ－白７－バナナ」、「イチゴ－黒７－バナナ」、「イチゴ－星７－バナナ」、および「イチゴ－ブドウ－バナナ」のうちいずれかの組合せが揃ったときに入賞となる。イチゴは、当選していてもストップスイッチ８Ｌを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。イチゴを構成する左リール２Ｌの図柄（「イチゴ」）は、左リール２Ｌにおいて５コマ以内に配置されていないためである。

【０１１７】

遊技者は、一般遊技状態中であってＡＴに制御されていないときには、当該イチゴ入賞させるための操作手順で停止操作することにより、イチゴの取りこぼしを防止できる。

【０１１８】

次に、ブドウ、メロン１～４、およびイチゴのいずれかに入賞したときに払出されるメダルの枚数について説明する。ブドウ、メロン１～４、およびイチゴのいずれかに入賞すると、当該入賞したゲームが開始されたときの遊技状態および入賞ライン数に応じた枚数分のメダルが払い出される。

【０１１９】

一般遊技状態においてブドウ、メロン１～４、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、４枚メダルが払い出される。一方、一般遊技状態と異なるボーナスにおいてブドウ、メロン１～４、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、８枚メダルが払い出される。

【０１２０】

なお、入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４は、中リール２Ｃの中段において交差している。また、メロン１の「ａｎｙ－メロン－ａｎｙ」は、中リール２Ｃの停止図柄のみより入賞が発生し得る。このため、メロン１は、複数の入賞ラインにおいて発生し得る入賞役といえる。このため、メロン１の「ａｎｙ－メロン－ａｎｙ」が停止されることによりメロン１に入賞したときには、入賞ライン数に応じた枚数のメダルが払い出される。たとえば、中リール２Ｃの「メロン」が中段に停止されたときには、一般遊技状態において入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４において入賞することになるため４×３＝１２枚メダルが払い出され、ボーナスにおいて入賞ラインＬ３、Ｌ４において入賞することになるため８×２＝１６となり払出上限の１２枚メダルが払い出される。

【０１２１】

次に、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、リプレイ１～リプレイ１１が含まれる。再遊技役のいずれかに入賞したときには、メダルの払い出

しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【０１２２】

リプレイ１は、入賞ラインのいずれかに「バナナ－バナナ－バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。通常リプレイを構成する図柄（「バナナ」）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いる。よって、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。リプレイ１は、入賞してもＲＴ移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リプともいう。

【０１２３】

リプレイ２は、入賞ラインのいずれかに「バナナ－バナナ－メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ２を構成する図柄（「バナナ」、「メロン」）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いる。よって、リプレイ２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。

【０１２４】

図６に示すように、通常遊技状態においてリプレイ２に入賞した後は、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率が向上したＲＴ２に制御される。このため、リプレイ２は、以下では昇格リプともいう。後述するように、リプレイ２は、ＲＴ１における内部抽選においては当選しないように設定されており、通常遊技状態における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、ＲＴ１においてはリプレイ２に入賞しない。その結果、ＲＴ１から直接ＲＴ２に制御されないように構成されており、通常遊技状態に制御された後、リプレイ２に入賞することにより、ＲＴ２に制御されるように構成されている。

【０１２５】

なお、通常遊技状態以外の遊技状態（たとえば、ＲＴ１）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、１％）でリプレイ２について抽選して当選し得るようにし、通常遊技状態以外の遊技状態からもＲＴ２に制御されるように構成してもよい。

【０１２６】

リプレイ３は、入賞ラインのいずれかに「バナナ－バナナ－白７」あるいは「バナナ－バナナ－イチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ３を構成する左図柄および中図柄（「バナナ」）は、左リール２Ｌおよび中リール２Ｃ各々において５コマ以内に配置されており、リプレイ３を構成する右図柄（「白７」および「イチゴ」）は、右リール２Ｒにおいて５コマ以内に配置されている。よって、リプレイ３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。

【０１２７】

図６に示すように、ＲＴ２においてリプレイ３に入賞した後は、ＲＴ２よりもリプレイ当選確率がさらに向上したＲＴ３に制御される。このため、リプレイ３は、以下では突入リプともいう。後述するように、リプレイ３は、通常遊技状態、およびＲＴ１における内部抽選においては当選しないように設定されており、ＲＴ２における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、通常遊技状態、およびＲＴ１においてはリプレイ３に入賞しない。その結果、通常遊技状態、およびＲＴ１から直接ＲＴ３に制御されないように構成されており、ＲＴ２に制御された後、リプレイ３に入賞することにより、ＲＴ３に制御されるように構成されている。

【０１２８】

なお、ＲＴ２以外の遊技状態（たとえば、通常遊技状態、およびＲＴ１）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、１％）でリプレイ３について抽選して当選し得るようにし、ＲＴ２以外の遊技状態からも有利ＲＴに制御されるように構成してもよい。

【０１２９】
ＲＴ３へ一旦制御されると、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選するか転落出目となるまでの間、当該ＲＴ３への制御が維持される。
【０１３０】
リプレイ４は、入賞ラインのいずれかに「メロン－イチゴ－メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ４を構成する図柄（「メロン」「イチゴ」）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いる。よって、リプレイ４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。図６に示すように、ＲＴ２においてリプレイ４に入賞したときには、通常遊技状態に制御される。このため、リプレイ４は、以下では転落リプともいう。
【０１３１】
リプレイ５は、入賞ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ６は、入賞ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－白７」あるいは「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－イチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ７は、入賞ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ－白７－バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ８は、入賞ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ－バナナ－黒ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ９は、入賞ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ１０は、入賞ラインのいずれかに「白７－バナナ－バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ１１は、入賞ラインのいずれかに「白７－白７－星」の組合せが揃ったときに入賞となる。
【０１３２】
なお、リプレイ５は、黒ＢＡＲの３つ揃いであるため、リプレイ５をＢＡＲリプともいう。また、リプレイ６～１１は、各々、黒ＢＡＲが２つ揃い、すなわち黒ＢＡＲがテンパイ状態となるため、テンパイリプａ～テンパイリプｆともいう。
【０１３３】
リプレイ５～１１各々を構成する図柄は、少なくとも１以上のリールにおいて、５コマ以内に配置されていない図柄を含む。このため、内部抽選においてリプレイ５～１１のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒを適正なタイミングで操作しなければ入賞しない。
【０１３４】
しかし、リプレイ５～１１は、各々、他のリプレイと同時に当選するため、ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒの操作タイミングに関わらず、当選しているいずれかのリプレイを構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができる。このため、リプレイ５～１１は、原則として、当選しても入賞させることができない場合も生じるが、いずれかのリプレイを入賞させることができる役といえる。
【０１３５】
［抽選対象役の組合せ］
次に、図７および図８を参照して、内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せおよび判定値数について説明する。図７および図８においては、各々、左２列により、“抽選対象役の名称”およびその名称に対応する“抽選対象役の組合せ”が示され、左３列目から、“遊技状態”が示されている。抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の数値は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときに内部抽選において読み出されること、および当該抽選対象役の内部抽選で用いる判定値数を示す。図７および図８では、判定値数として、たとえば設定値１であるときの判定値数を示すが、設定値２～６であるときの判定値数も特定可能にＲＯＭ４１ｂに格納されている。また、抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の×印は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときの内部抽選において読み出されないあるいは読み出されたとしても当選しないことを示している。
【０１３６】

なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（０～６５５３５の整数）に対応させて、「６５５３６」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「４１３」が設定されている抽選対象役（図７の通常遊技状態などにおける弱イチゴ１）の当選確率は、４１３／６５５３６となる。

【０１３７】

また、スロットマシン１においては、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下では、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。

【０１３８】

図７は、一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【０１３９】

遊技状態が、通常遊技状態およびＲＴ１～ＲＴ３のうちいずれかであるときには、弱イチゴ１、弱イチゴ２、弱イチゴ３、弱イチゴ４、強イチゴ１、強イチゴ２、強イチゴ３、強イチゴ４、押し順メロン１、押し順メロン２、押し順メロン３、押し順メロン４、押し順メロン５、１２枚メロン１、１２枚メロン２、１２枚メロン３、１２枚メロン４、弱ブドウ１、弱ブドウ２、弱ブドウ３、弱ブドウ４、強ブドウ１、強ブドウ２、強ブドウ３、強ブドウ４、１枚役１、１枚役２、１枚役３、１枚役４、ＲＢ、ＢＢ３、ＢＢ２、ＢＢ１が内部抽選の対象役となり内部抽選の対象役として順に読出される。

【０１４０】

弱イチゴ１とは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ２とは、イチゴ＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ３とは、イチゴ＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ４とは、イチゴ＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ１とは、イチゴ＋１枚役を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ２とは、イチゴ＋１枚役＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ３とは、イチゴ＋１枚役＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ４とは、イチゴ＋１枚役＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。

【０１４１】

押し順メロン１とは、メロン１＋メロン４を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン２とは、メロン１＋メロン３を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン３とは、メロン１＋メロン２を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン４とは、メロン１を読み出す抽選対象役をいう。押し順メロン５とは、メロン１＋メロン３＋メロン４を読み出す抽選対象役をいう。

【０１４２】

１２枚メロン１とは、メロン１＋ブドウ＋イチゴを読み出す抽選対象役をいう。１２枚メロン２とは、メロン１＋ブドウ＋イチゴ＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。１２枚メロン３とは、メロン１＋ブドウ＋イチゴ＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。１２枚メロン４とは、メロン１＋ブドウ＋イチゴ＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。

【０１４３】

弱ブドウ１とは、ブドウを読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ２とは、ブドウ＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ３とは、ブドウ＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。弱ブドウ４とは、ブドウ＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ１とは、ブドウ＋１枚役を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ２とは、ブドウ＋１枚役＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ３とは、ブドウ＋１枚役＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。強ブドウ４とは、ブドウ＋１枚役＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。

【０１４４】

１枚役１とは、１枚役を読み出す抽選対象役をいう。１枚役２とは、１枚役＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。１枚役３とは、１枚役＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。１枚役４とは、１枚役＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。

【０１４５】

遊技状態が内部中ＲＴであるときには、弱イチゴ１、強イチゴ１、押し順メロン１、押

し順メロン２、押し順メロン３、押し順メロン４、押し順メロン５、１２枚メロン１、弱ブドウ１、強ブドウ１、１枚役１が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【０１４６】

図８は、一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【０１４７】

遊技状態が、通常遊技状態であるときには、通常リプレイ、押し順昇格リプレイ１、押し順昇格リプレイ２、押し順昇格リプレイ３、押し順昇格リプレイ４、押し順昇格リプレイ５、押し順昇格リプレイ６、ＢＡＲテンパイリプレイ１、ＢＡＲテンパイリプレイ２、ＢＡＲテンパイリプレイ３、ＢＡＲテンパイリプレイ４、ＢＡＲリプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【０１４８】

通常リプレイとは、通常リプを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ１とは、通常リプ＋昇格リプ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ２とは、通常リプ＋昇格リプ＋突入リプ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ３とは、通常リプ＋昇格リプ＋転落リプ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ４とは、通常リプ＋昇格リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ５とは、通常リプ＋昇格リプ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順昇格リプレイ６とは、通常リプ＋昇格リプ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。

【０１４９】

ＢＡＲテンパイリプレイ１とは、通常リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。ＢＡＲテンパイリプレイ２とは、通常リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅ＋ＲＢを読み出す抽選対象役をいう。ＢＡＲテンパイリプレイ３とは、通常リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅ＋ＢＢ３を読み出す抽選対象役をいう。ＢＡＲテンパイリプレイ４とは、通常リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅ＋ＢＢ２を読み出す抽選対象役をいう。ＢＡＲリプレイとは、通常リプ＋ＢＡＲリプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅ＋テンパイリプｆを読み出す抽選対象役をいう。

【０１５０】

遊技状態が、ＲＴ１、ＲＴ３、および内部中ＲＴのいずれかであるときには、通常リプレイ、ＢＡＲテンパイリプレイ１、ＢＡＲテンパイリプレイ２、ＢＡＲテンパイリプレイ３、ＢＡＲテンパイリプレイ４、ＢＡＲリプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【０１５１】

遊技状態がＲＴ２であるときには、通常リプレイ、押し順維持リプレイ１、押し順維持リプレイ２、押し順維持リプレイ３、押し順維持リプレイ４、押し順維持リプレイ５、押し順突入リプレイ１、押し順突入リプレイ２、押し順突入リプレイ３、押し順突入リプレイ４、ＢＡＲテンパイリプレイ１、ＢＡＲテンパイリプレイ２、ＢＡＲテンパイリプレイ３、ＢＡＲテンパイリプレイ４、ＢＡＲリプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【０１５２】

押し順維持リプレイ１とは、昇格リプ＋転落リプ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ２とは、通常リプ＋昇格リプ＋転落リプ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ３とは、昇格リプ＋突入リプ＋転落リプ＋テンパイリプ

ｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ４とは、昇格リプ＋転落リプ＋テンパイリプａ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リプレイ５とは、昇格リプ＋転落リプ＋テンパイリプｂ＋テンパイリプｃ＋テンパイリプｄ＋テンパイリプｅを読み出す抽選対象役をいう。

【０１５３】

押し順突入リプレイ１とは、突入リプ＋転落リプを読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ２とは、突入リプ＋転落リプ＋テンパイリプｂを読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ３とは、突入リプ＋転落リプ＋テンパイリプｃを読み出す抽選対象役をいう。押し順突入リプレイ４とは、突入リプ＋転落リプ＋テンパイリプａを読み出す抽選対象役をいう。

【０１５４】

また、図示を省略するが、ＢＢ中におけるＲＢであるときには、イチゴ、ＢＢ強イチゴ、１２枚メロン１、ＢＢメロン、８枚メロンが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。ここで、イチゴとは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。ＢＢ強イチゴとは、イチゴ＋メロン２を読み出す抽選対象役をいう。１２枚メロン１とは、メロン１＋ブドウ＋イチゴを読み出す抽選対象役をいう。ＢＢメロンとは、メロン３＋メロン４＋ブドウ＋１枚役を読み出す抽選対象役をいう。８枚メロンとは、メロン１を読み出す抽選対象役をいう。

【０１５５】

また、遊技状態が非ＢＢ中におけるＲＢであるときには、イチゴ、左メロン、中右メロン、１２枚メロン１、強ブドウ１が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。左メロンとは、メロン１＋メロン３＋メロン４を読み出す抽選対象役をいう。中右メロンとは、メロン１＋メロン２を読み出す抽選対象役をいう。

【０１５６】

［内部抽選］

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せがいずれかの入賞ラインに揃える制御を行なうことを許容するか否かを、可変表示装置２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操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路４２から内部抽選用の乱数（０～６５５３５の整数）を取得する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット／設定スイッチ３８により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行なわれる。

【０１５７】

本実施の形態においては、各役および役の組合せの判定値数から、小役や再遊技役などの一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役のいずれかと特別役とが重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、１ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行なうものである。

【０１５８】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せおよび現在の遊技状態について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組合せに当選したものと判定される。

【０１５９】

ボーナスの内部抽選において取得される判定値数は、設定値が大きいほど大きくなるように設定されている。これにより、設定値が大きいほど、内部抽選において特別役に当選する確率を高くすることができる。

【０１６０】
　また、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３は、小役や再遊技役と同時に当選し得る。たとえば、イチゴに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ１～４のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ１～４のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ１～４および強イチゴ１～４各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱イチゴ１～４当選時と強イチゴ１～４当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。
【０１６１】
　また、ブドウに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ１～４のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ１～４のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ１～４および強ブドウ１～４各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱ブドウ１～４当選時と強ブドウ１～４当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。
【０１６２】
　また、イチゴあるいはブドウに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。
【０１６３】
　一般遊技状態においては、図７に示すように、押し順メロン１～押し順メロン５各々が「２３０５」に設定されており、押し順メロン１～押し順メロン５のいずれかが２３０５×５／６５５３６＝１１５２５／６５５３６の確率で当選するように、他の抽選対象役と比較して高い確率で当選するように判定値数が設定されている。
【０１６４】
　次に、図８の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役の当選確率を比較する。通常遊技状態においては、通常リプレイが読み出されるときの判定値数として「２７３４」が、押し順昇格リプレイ１～６のいずれかが読み出されるときの判定値数として「１０２０」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときの判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときの判定値数として「４」が設定されている。よって、通常遊技状態においていずれかのリプレイに当選する確率は、８９８０／６５５３６となる。また、通常遊技状態からＲＴ２に昇格させる可能性のある押し順昇格リプレイ１～６のいずれかに当選する確率は、１０２０×６／６５５３６＝６１２０／６５５３６となる。
【０１６５】
　ＲＴ１においては、通常リプレイが読み出されるときの判定値数として「８８５６」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときの判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときの判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ１においていずれかのリプレイに当選する確率は、８９８２／６５５３６となる。なお、ＲＴ１においては、ＲＴ２やＲＴ３に移行させるための昇格リプや突入リプに当選しないように設定されている。
【０１６６】
　ＲＴ２においては、通常リプレイが読み出されるときの判定値数として「７１５」が、押し順維持リプレイ１～５のいずれかが読み出されるときの判定値数として「６５８６」が、押し順突入リプレイ１～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「３５００」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときの判定値数として「９８」が、Ｂ

ＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときの判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ２においていずれかのリプレイに当選する確率は、４７７７１／６５５３６となる。また、ＲＴ２から通常遊技状態に転落させる可能性のある押し順維持リプレイ１～５および押し順突入リプレイ１～４のいずれかに当選する確率は、（６５８６×５）＋（３５００×４）／６５５３６＝４６９３０／６５５３６となる。また、ＲＴ２からＲＴ３に突入させる可能性のある押し順突入リプレイ１～４のいずれかに当選する確率は、３５００×４／６５５３６＝１４０００／６５５３６となる。

【０１６７】

ＲＴ３においては、通常リプレイが読み出されるときの判定値数として「４７８３６」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときの判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときの判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ３においていずれかのリプレイに当選する確率は、４７９６２／６５５３６となる。

【０１６８】

内部中ＲＴにおいては、通常リプレイが読み出されるときの判定値数として「１７０００」が、ＢＡＲテンパイリプレイ１が読み出されるときの判定値数として「９８」が、ＢＡＲテンパイリプレイ２～４のいずれかが読み出されるときの判定値数として「８」が、ＢＡＲリプレイが読み出されるときの判定値数として「４」が設定されている。よって、ＲＴ３においていずれかのリプレイに当選する確率は、１７１２６／６５５３６となる。

【０１６９】

これらより、本実施の形態においては、いずれかのリプレイに当選する確率が、ＲＴ２、ＲＴ３、および内部中ＲＴであるときに、通常遊技状態、ＲＴ１であるときよりも高くなるように設定されている。このため、ＲＴ２、ＲＴ３、および内部中ＲＴは、通常遊技状態、ＲＴ１であるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【０１７０】

また、ＲＴ２では、リプレイの当選確率が高くなるものの転落リプの当選確率も高くなる。また、メロン１に当選しているときには、転落出目と成り得る。このため、後述するＡＴに制御されていないときには当該ＲＴ２を維持させること、および突入リプを入賞させてＲＴ３に制御させることが困難となるように構成されている。一方、ＲＴ３は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選するか転落出目となるまで当該ＲＴ３への制御が維持される。このため、ＲＴ３は、ＲＴ２よりも有利な遊技状態であるといえる。

【０１７１】

また、内部中ＲＴであるときには、ＲＴ３などであるときよりも後述するようにリール制御においてボーナスよりも優先的に引き込まれるリプレイの当選確率が低くなるように設定されているため、ＲＴ３であるときと同じリプレイの当選確率が設定されている場合と比較して、当選しているボーナスを入賞させることができる割合を高めることができる。

【０１７２】

ＢＢ中におけるＲＢであるときには、メロン１入賞することとなる１２枚メロン１の判定値数が高確率で当選するように判定値数が設定されている。また、いずれの入賞役にも当選しないはずれについても、「１２」に設定されており、極めて低い確率で生じる。また、非ＢＢ中におけるＲＢであるときには、メロン１を含む左メロンおよび中右メロンの判定値数が各々高確率で当選するように設定されている。

【０１７３】

いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグをＲＡＭ４１ｃ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。

【０１７４】

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、特別役＋一般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、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。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。なお、いずれの役および役の組合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。

【０１７５】

［リールの停止制御］

次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。メインＣＰＵ４１ａは、リールの回転が開始したときおよび、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、ＲＯＭ４１ｂに格納されているテーブルインデックスおよ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引込コマ数に基づいて、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なう。

【０１７６】

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。なお、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。

【０１７７】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込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。

【０１７８】

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。なお、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。

【０１７９】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに、１６８ステッ

プ（０～１６７）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１６８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８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（図３参照）の領域番号が割り当てられている。

【０１８０】

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、領域番号別の引込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引込コマ数を取得できるようになっている。

【０１８１】

前述のようにテーブルインデックスおよ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（本実施の形態では、たとえば、透視窓３の下段図柄の領域）に位置す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引込コマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。すなわち、停止制御テーブルにより、リールの領域番号に対応する図柄毎に、当該図柄が停止基準位置（下段）を通過しているときにストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出された場合の引込コマ数を特定することができる。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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およ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。

【０１８４】

次に、メインＣＰＵ４１ａ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。

【０１８５】

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（たとえば下段の図柄）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引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。

【０１８６】

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

た引込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なう。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引込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（本実施の形態では、透視窓３の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【０１８７】

本実施の形態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（およ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。

【０１８８】

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、およびリールの停止状況（およ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、およびリールの停止状況（およ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（およ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なわれることとなる。

【０１８９】

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

【０１９０】

本実施の形態では、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引込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なう一方、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引込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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、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なわれることとなる。

【０１９１】

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（イチゴなど）に当選した場合や、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、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引込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引込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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、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なわれ、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なわれることとなる。

【０１９２】
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。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにすることができ、遊技者にとって有利なリール制御が行なわれる。なお、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小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。

【０１９３】
次に、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や、特別役と再遊技役が同時に当選している場合などでは、当選した再遊技役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように引込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なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれる。

【０１９４】
複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（たとえば、押し順昇格リプレイ１など）には、図９～図１１に示すように、同時当選した再遊技役の種類およ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なわれる。

【０１９５】
なお、本実施の形態では、回転を開始した３つの左リール２Ｌ～右リール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。また、本実施の形態において、順押しとは、左リール２Ｌを第１停止させた後に、中リール２Ｃを第２停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール２Ｌを第１停止させた後に、右リール２Ｒを第２停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール２Ｃを第１停止させた後に、左リール２Ｌを第２停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール２Ｃを第１停止させた後に、右リール２Ｒを第２停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール２Ｒを第１停止させた後に、左リール２Ｌを第２停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール２Ｒを第１停止させた後に、中リール２Ｃを第２停止させる操作手順をいう。

【０１９６】
図９は、押し順昇格リプレイ１～６のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０１９７】
たとえば、押し順昇格リプレイ１が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外の操作手順で操作された場合には、通常リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０１９８】
押し順昇格リプレイ２～６のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順昇格リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、通常リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０１９９】
このように、昇格リプを入賞させてＲＴ２に昇格させるための操作手順として、当選している押し順昇格リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、通

常遊技状態において押し順昇格リプレイ１～６のいずれかに当選したとしても、当選している押し順昇格リプレイの種類を特定することができない限り、１／６の確率でしか昇格リプを入賞させてＲＴ２に制御させないようにすることができ、５／６の確率で通常リプを入賞させて通常遊技状態が維持されるように構成されている。これにより、後述するＡＴに制御されていないときには、昇格リプに入賞し難くして極力ＲＴ２に制御されないようにしつつ、ＡＴに制御されているときには、昇格リプに入賞させてＲＴ２に制御されるように制御することができる。

【０２００】

図１０は、押し順維持リプレイ１～５のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０２０１】

たとえば、押し順維持リプレイ１が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０２０２】

押し順維持リプレイ２～５のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順維持リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０２０３】

このように、昇格リプを入賞させてＲＴ２を維持させるための操作手順、および転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順維持リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、ＲＴ２において、押し順維持リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順維持リプレイの種類を特定することができない限り、１／５の確率でしか昇格リプを入賞させて当該ＲＴ２を維持できず、４／５の確率で転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述するＡＴに制御されていないときには、運良くＲＴ２に制御されていても転落リプに入賞し易くして極力当該ＲＴ２が維持されないように制御しつつ、ＡＴに制御されているときには、昇格リプに入賞させて当該ＲＴ２を意図的に維持させることができるように制御することができる。

【０２０４】

図１１は、押し順突入リプレイ１～４のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０２０５】

たとえば、押し順突入リプレイ１が当選しているときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち突入リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０２０６】

押し順突入リプレイ２～４のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順突入リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、突入リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【０２０７】

このように、突入リプを入賞させてＲＴ３に突入させるための操作手順、および転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順突入リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、ＲＴ２において、

押し順突入リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順突入リプレイの種類を特定することができない限り、１／４の確率でしか突入リプを入賞させてＲＴ３に突入させることができず、３／４の確率で転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述するＡＴに制御されていないときには、突入リプに入賞し難くして極力ＲＴ３に制御されないようにし、運良くＲＴ２に制御されていても転落リプに入賞し易くして極力当該ＲＴ２が維持されないように制御しつつ、ＡＴに制御されているときには、突入リプに入賞させてＲＴ３に制御されるように制御することができる。

【０２０８】

また、ＢＡＲテンパイリプレイ１～４のうちいずれかに当選したときには、当選しているいずれかのリプレイを入賞させつつ、入賞ラインＬ１～Ｌ４およびリール２Ｌの下段、リール２Ｃの下段、リール２Ｒの下段、すなわち下段に並んだ図柄に跨る下段ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ」を２つ揃わせてテンパイさせるリール制御を行なう。

【０２０９】

また、ＢＡＲリプレイに当選したときには、引込可能コマ数の範囲内で、「黒ＢＡＲ」を入賞ラインＬ１～Ｌ４のいずれかに停止させてＢＡＲリプを入賞させるリール制御を行なうとともに、ＢＡＲリプを入賞させることができない場合には、当選しているいずれかのリプレイを入賞させつつ、ＢＡＲテンパイリプレイ１～４のうちいずれかに当選したときと同様に、入賞ラインＬ１～Ｌ４および下段ラインのいずれかに「黒ＢＡＲ」を２つ揃わせてテンパイさせるリール制御を行なう。

【０２１０】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合（イチゴ＋１枚役など）には、払出枚数が多い小役が払出枚数の少ない小役よりも優先的に入賞ラインに引き込むリール制御が行なわれる。

【０２１１】

複数種類の小役が同時に当選している場合として、たとえば押し順メロン１～５のいずれかに当選している場合には、図１２に示すように、当選している押し順メロンの種類および操作手順に応じて、異なるリール制御が行なわれる。

【０２１２】

図１２は、押し順メロン１～５のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０２１３】

たとえば、押し順メロン１が当選したときには、順押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させ、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン１が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４の３ラインに停止してチャンス出目となるため、メダルが１２枚払い出されるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ２にのみ停止して転落出目となるため、メダルが４枚払い出されるに留まり、さらにＲＴ１～ＲＴ３のいずれかであったときには通常遊技状態に制御されてしまう。また、押し順メロン１が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの「メロン」を上・中・下段のいずれかに停止させるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

【０２１４】

押し順メロン２～５のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順メロンの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合

せを停止させてチャンス出目となる制御を行ないメダルを１２枚払い出し、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ２にのみ停止させて転落出目となる制御を行ないメダルを４枚払い出しかつＲＴ1～ＲＴ３のいずれかであるときには通常遊技状態に制御させる。

【０２１５】

このように、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させメダルを１２枚払い出させるための操作手順、および有利なＲＴ２やＲＴ３への制御を維持するための操作手順として、当選している押し順メロンの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、押し順メロン１～５のいずれかに当選したときには、当選している押し順メロンの種類を特定することができない限り、１／５の確率でしか入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させメダルを１２枚払い出させることができず、４／５の確率で中リール２Ｃの「メロン」を入賞ラインＬ２にのみ停止させてメダルが４枚しか払い出されず、かつ有利なＲＴ２やＲＴ３への制御を維持できないように構成されている。これにより、押し順メロン１～５のいずれかに当選したときに、後述するＡＴに制御されていないときには極力４枚しかメダルが払い出されずかつ有利なＲＴ２やＲＴ３への制御を維持させないようにし、ＡＴに制御されているときには意図的に入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させることを可能にし、１２枚メダルが払い出されかつ有利なＲＴ２やＲＴ３への制御を維持させるように制御することができる。

【０２１６】

また、１２枚メロン１～４のうちいずれかに当選したときには、操作手順に関わらず、中リール２Ｃの「メロン」を入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４の３ラインに停止させるとともに、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させ、メダルを１２枚払い出させるリール制御を行なう。

【０２１７】

なお、図１２において、メダルを１２枚払い出させる押し順以外となる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃについて「メロン」を上段に停止させるリール制御を行なうものであればよく、たとえば、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの「メロン」については、上・中・下段のいずれかに停止させるものであってもよい。これにより、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの「メロン」の停止位置から、押し順が正解しているか否か、メダルを１２枚払い出させるか否かを特定不能にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２１８】

次に、弱イチゴ１～４、強イチゴ１～４、弱ブドウ１～４、および強ブドウ１～４のうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。

【０２１９】

たとえば、弱イチゴ１～４あるいは弱ブドウ１～４のうちいずれかが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ラインＬ２～Ｌ４のうちいずれかに停止させる制御、すなわち左リール２Ｌに着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力上段または下段に停止させる制御を行なう。

【０２２０】

これに対し、強イチゴ１～４あるいは強ブドウ１～４が当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ラインＬ１に停止させる制御、すなわち左リール２Ｌに着目した場合「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力中段に停止させる制御を行なう。

【０２２１】

図７を用いて説明したように、イチゴに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ１～４のうちいずれかに当選してい

るときよりも、強イチゴ１～４のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ１～４および強イチゴ１～４各々の判定値数が設定されており、また、ブドウに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ１～４のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ１～４のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ１～４および強ブドウ１～４各々の判定値数が設定されている。

【０２２２】

このため、イチゴあるいはブドウに入賞したときの左リール２Ｌの「イチゴ」あるいは「ブドウ」が、上段または下段に停止しているときよりも、中段に停止しているときの方が、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【０２２３】

また、図７を用いて説明したように、イチゴあるいはブドウに当選したときに、ＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。

【０２２４】

このため、左リール２Ｌの「イチゴ」あるいは「ブドウ」が中段に停止してイチゴやブドウに入賞したときであっても、イチゴに入賞しているときの方がＲＢ、ＢＢ２、およびＢＢ３のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【０２２５】

次に、非ＢＢ中のＲＢにおいて左メロンおよび中右メロンのうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。

【０２２６】

たとえば、左メロンが当選しているときにおいて、左リール２Ｌを第１停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール２Ｌ以外を第１停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ２に「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、左メロンが当選したときに、左リール２Ｌを第１停止させる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ３、Ｌ４の２ラインに停止するため、メダルが１２枚払い出されるのに対し、左リール２Ｌ以外を第１停止させる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ２にのみ停止するため、メダルが８枚払い出されるに留まる。

【０２２７】

また、中右メロンが当選しているときにおいて、中リール２Ｃあるいは右リール２Ｒを第１停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させ、左リール２Ｌを第１停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ラインＬ２に「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、中右メロンが当選したときに、中リール２Ｃあるいは右リール２Ｒを第１停止させる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ３、Ｌ４の２ラインに停止するため、メダルが１２枚払い出されるのに対し、左リール２Ｌを第１停止させる操作手順で操作された場合には、中リール２Ｃの「メロン」が入賞ラインＬ２にのみ停止するため、メダルが８枚払い出されるに留まる。

【０２２８】

このように、非ＢＢ中のＲＢにおいて、入賞ラインＬ１、Ｌ３およびＬ４のうちいずれかに「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させメダルを１２枚払い出させるための操作手順として、左メロンに当選しているときと中右メロンに当選しているときとで、異なる操作手順が設定されている。このため、左メロンに当選しているのか中右メロン

に当選しているのかを特定することができない限り、１／２の確率でしか入賞ラインＬ１に「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させメダルを１２枚払い出させることができず、１／２の確率で入賞ラインＬ２に「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させメダルが８枚しか払い出されないように構成されている。一方、非ＢＢ中のＲＢは、４回入賞することにより終了する。このため、非ＢＢ中のＲＢにおける操作手順によって、当該ＲＢにおける純増枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２９】

ＢＢ中におけるＲＢにおいて、抽選対象役のいずれかに当選したときには、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを入賞ライン上に引込可能コマ数の範囲内で引き込み停止させるリール制御が行なわれる。その際、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを、入賞ラインＬ２上よりも、入賞ラインＬ３またはＬ４上に優先して停止させるリール制御が行なわれる。このため、入賞役の図柄組合せは、入賞ラインＬ２上よりも、入賞ラインＬ３またはＬ４上に優先して停止され、当該図柄組合せのうち中リール２Ｃの図柄については上段よりも中段に停止されることになる。

【０２３０】

［メイン制御部４１による処理］

次に、本実施の形態にかかるスロットマシン１におけるメイン制御部４１により実行される処理について説明する。スロットマシン１においては、ゲームの処理が１ゲームずつ繰り返して行なわれることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、まず、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。

【０２３１】

遊技の進行が可能な状態であるためには、たとえば、メインＣＰＵ４１ａを含むメイン制御部４１が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、ＲＡＭ４１ｃに格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン１においてゲームの処理が１ゲームずつ繰り返して行なわれることとなる。以下、スロットマシン１における各ゲームについて説明する。

【０２３２】

なお、スロットマシン１における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ７が操作されてからリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止するまでをいうものであるが、ゲームを行なう際には、スタートスイッチ７の操作前の賭数の設定や、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行なわれるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。

【０２３３】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、またはリセット／設定スイッチ３８の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。１ゲームの処理が開始すると、まず、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作することにより、あるいはメダル投入口４からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ７を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するＢＥＴ処理を行なう。

【０２３４】

前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。ＢＥＴ処理では、賭数が設定される毎に、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なＢＥＴコマンドが演出制御基板９０に送信される。

【０２３５】

ＢＥＴ処理により賭数が設定され、スタートスイッチ７が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定するといった内部抽選を行なう内部抽選処理を行なう。内部抽選処理では、抽選結果に応じてＲＡＭ４１ｃに設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板９０に送信される。

【０２３６】
また、内部抽選処理では、ＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢのいずれかに当選したときに、内部中ＲＴに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に内部中ＲＴフラグの値を設定など）が行なわれる。
【０２３７】
内部抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始から１ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、４．１秒）経過していることを条件に、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを駆動させ、左、中、右の全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転開始させる。通常時においては、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを通常態様で回転駆動させる。本実施の形態では、通常態様として、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ各々を、同時にかつ所定速度に到達するまで所定の加速度で回転駆動させる。これにより、通常態様で回転駆動されたときには、左、中、右すべてを同時にかつ所定の加速度で回転開始することができる。
【０２３８】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ３３ＳＬ、３３ＳＣ、３３ＳＲにより基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作有効とする。その後、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが遊技者によって操作されることにより、操作されたストップスイッチに対応するリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを駆動停止させ、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる。本実施の形態におけるスロットマシン１は、ストップスイッチを操作することにより対応するリールの回転を停止させる例について説明するが、たとえば、リール回転開始から所定時間経過したときにストップスイッチが操作されたか否かに関わらず、回転中のリールを強制的に停止させるようにしてもよい。
【０２３９】
リール回転処理では、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板９０に送信され、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのうちいずれかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板９０に送信される。
【０２４０】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図５で示したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板４０において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。
【０２４１】
入賞判定処理においては、入賞判定が行なわれた後に、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入賞判定コマンドが演出制御基板９０に送られる。なお、入賞判定処理において、ＢＢ１～ＢＢ３およびＲＢのうちいずれかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に対応するボーナスの値を設定など）が行なわれる。
【０２４２】
また、通常遊技状態における入賞判定処理において、昇格リプに入賞したと判断されたときには、ＲＴ２に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にＲＴ２の値を設定など）が行なわれる。また、ＲＴ２における入賞判定処理において、突入リプに入賞したと判断されたときには、ＲＴ３に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にＲＴ３の値を設定など）が行なわれる。また、ＲＴ２における入賞判定処理において、転落リプに入賞したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。また、入賞判定処理において、ＲＴ１～ＲＴ３のいずれかにおいて、メロン１が転落出目の態様で入賞

したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

【０２４３】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけメダルの払出しまたはクレジット加算させる。ただし、データとして蓄積されているクレジットの数が５０に達した場合は、ホッパーモータ３４ｂを駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払出口９から払い出させる。

【０２４４】

また、払出処理では、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、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板９０に送信され、入賞およ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、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板９０に送信される。

【０２４５】

また、払出処理では、入賞に関わらない各種の処理として、ボーナス中においてはボーナスに応じたボーナス終了条件が成立したか否かを判定するためのボーナス終了判定処理が行なわれる。

【０２４６】

ボーナス終了判定処理において、ボーナス終了条件が成立したと判定されたときには、ＲＴ１に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にＲＴ１フラグの値を設定など）が行なわれる。

【０２４７】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（ＲＴ１～ＲＴ３のいずれであるか、通常遊技状態であるか、内部中ＲＴであるか、ＢＢであるか、非ＢＢ中のＲＢであるかなど）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板９０に送信される。

【０２４８】

また、払出処理では、持ち越しのない当選フラグ（小役、再遊技役の当選フラグ）の消去なども行なわれ、特別ワークに格納されるＢＢやＲＢのボーナスの当選フラグが消去されない。これにより、ボーナスの当選フラグは、当選しているボーナスに入賞するまで次のゲームに持ち越される。払出処理の最後、すなわち１ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板９０に送られる。そして、１ゲーム分の処理が終了し、次の１ゲーム分の処理が開始する。

【０２４９】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板４０のメイン制御部４１は、ＲＴ１～ＲＴ３、内部中ＲＴ、通常遊技状態、ボーナスの間で遊技状態の移行を行なっており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板９０に送信している。これに対して、演出制御基板９０のサブ制御部９１は、遊技制御基板４０から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行なう。

【０２５０】

［サブ制御部９１による処理］

次に、サブ制御部９１により実行される処理について説明する。サブ制御部９１は、まず、所定の演出初期設定処理を実行し、演出制御基板９０における制御状態を電力供給停止時の状態に復旧させるための演出制御復旧処理を実行した後、演出側乱数値更新処理を繰り返して実行する。

【０２５１】

また、サブ制御部９１では、所定の時間間隔（たとえば、２ミリ秒）で演出の進行を制御するための割り込みが発生し、リセット／割込コントローラによりＲＡＭ９１ｃのタイマ割込フラグがＯＮ状態にセットされ、演出制御割り込み処理が実行される。演出制御割り込み処理では、内部レジスタの内容を退避し、演出バックアップ処理を実行して、サブ制御部９１が再起動された場合に再起動の以前における制御状態を復旧させるために必要

なデータのバックアップが行なわれる。

【０２５２】

また、遊技制御基板４０から送信された各種コマンドを解析するためのコマンド解析処理を実行し、所定の演出制御処理を実行する。この演出制御処理により、スロットマシン１における遊技の進行状況に応じて、液晶表示器５１に画像を表示させるとともに、スピーカ５３、５４から音を発生させるなどによる各種の遊技演出が行なわれる。遊技演出を行なうための画像の要素データや動画像データは、所定のＲＯＭに記憶されている。

【０２５３】

遊技演出を行なうために、サブ制御部９１のＲＡＭ９１ｃには、各種カウンタと、各種フラグを設定する領域と、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、および内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板４０の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況および遊技状態については、２回分）もＲＡＭ９１ｃに設けられている。

【０２５４】

また、演出制御基板９０においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置２の表示結果として停止した図柄を判断するための停止図柄テーブルがＲＡＭ９１ｃに設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかどうかが判断できない。このため、ＲＯＭ９１ｂには、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配置された全ての図柄を示すテーブル、すなわち図３の各リールにおける図柄配列を特定するための配列特定テーブルが予め記憶されており、この配列特定テーブルを参照して、リール停止コマンドに含まれる情報から対応するリールに停止した図柄を特定するための停止図柄特定処理を行ない、特定された図柄が停止図柄テーブルに登録される。これにより、リール２Ｌ～２Ｒ各々について、表示結果として停止された図柄を特定することができる。サブ制御部９１は、停止図柄テーブルの登録情報に基づき、演出を行なう。

【０２５５】

また、演出制御基板９０の側にて乱数回路（図示略）等によりカウントされる各種の乱数値が更新され、その後、退避したレジスタの内容を復帰させてから、演出制御割り込み処理を終了する。

【０２５６】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部９１により、遊技状態等に応じて演出状態を予め定められたＡＴなどの遊技者にとって有利度合いが高い状態に制御するための演出状態制御処理、ＡＴに制御されるか否かを示唆するための示唆演出を実行する示唆演出実行処理、遊技状態等に応じて遊技演出やナビ演出を実行するための遊技演出実行処理が行なわれる。ＡＴには、後述するように、ＡＴ抽選においてナビストックを獲得した後、示唆演出などによってナビストックを獲得したことが報知されることにより制御される。

【０２５７】

［ＡＴ抽選処理］

サブ制御部９１は、演出状態制御処理に含まれる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抽選を行なう。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ＡＴ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抽選は、ナビストック数を付与するか否かを決定するナビ付与抽選と、付与するナビストック数を決定するナビストック数抽選とを含む。

【０２５８】

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、所定回数（たとえば５０）ゲームを消化する間、ＡＴに制御され、その間ナビ演出が実行可能となる。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘り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。

【０２５９】
図１３は、ＡＴ抽選を実行する契機となるＡＴ抽選条件の一例を説明するための図である。また、図１４は、ＡＴ抽選条件成立時のＡＴ抽選の一例を説明するための図である。また、図１５は、ＡＴ抽選のうちナビストック数抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。
【０２６０】
ＡＴ抽選条件は、図１３に示すように、第１～第４の条件が設定されている。第１のＡＴ抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中ＲＴ以外の遊技状態であるときに、入賞ラインＬ１～Ｌ４のいずれかに１枚役入賞のいずれかにより成立する。第１のＡＴ抽選条件が成立したときには、ＡＴ抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。なお、第１のＡＴ抽選条件は、１枚役当選することにより成立するものであってもよい。
【０２６１】
ナビ付与抽選は、サブ制御部９１により制御される確率モードに応じた当選確率にしたがって行なわれる。確率モードとは、ナビ付与抽選でナビストック数を付与すると決定する確率を特定するためのモードをいう。本実施の形態では、ボーナスのうちＢＢ１が終了した後から５０ゲーム消化する間に亘り当選確率が高い高確率モードに制御される。また、通常モードであるときに所定の条件が成立することにより、乱数などを用いて高確率モードに制御するか否かをランダムに決定するための確率モード抽選が行なわれ、当該確率モード抽選で高確率モードに制御すると決定されたときには以後３０ゲーム消化する間に亘り高確率モードに制御される。高確率モードが終了した後は、当該高確率モードよりも当選確率が低い通常モードに制御される。サブ制御部９１は、所定のモード設定処理を行なうことにより、成立条件に応じて、高確率モードおよび通常モードのうちいずれかに制御する。
【０２６２】
なお、確率モードが高確率モード中であるときにボーナス当選したときには、当該高確率モードにおいて消化したゲーム数および当選したボーナスの種類に関わらず、当該ボーナス終了後から５０ゲーム消化する間に亘り高確率モードに制御される。
【０２６３】
図１４を参照して、第１のＡＴ抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに１％の確率で、高確率モードであるときに２０％の確率でナビストック数を付与すると決定される。なお、ナビ付与抽選は、たとえば乱数などを用いて、設定されている確率にしたがってランダムに決定される。
【０２６４】
第２のＡＴ抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中ＲＴ以外の遊技状態であるときに、入賞ラインＬ２～Ｌ４のいずれかにブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞することにより成立する。なお、第２のＡＴ抽選条件は、弱イチゴ１～４、弱ブドウ１～４のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第２のＡＴ抽選条件が成立したときには、ＡＴ抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第２のＡＴ抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに０．１％の確率で、高確率モードであるときに０．８％の確率でナビストック数を付与すると決定される。
【０２６５】
第３のＡＴ抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中ＲＴ以外の遊技状態であるときに、入賞ラインＬ１にブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞すること、チャンス出目となりメロン１に入賞すること、あるいは入賞ラインＬ１～Ｌ４および下段ラインのいずれかにおいて「黒ＢＡＲ」が２つ揃ってＢＡＲリプがテンパイすることにより成立する。なお、第３のＡＴ抽選条件は、強イチゴ１～４、強ブドウ１～４、メロン１、ＢＡＲテンパイリプレイ１～４のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第３のＡＴ抽選条件が成立したときには、ＡＴ抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第３のＡＴ抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モード

が、通常モードであるときに０．５％の確率で、高確率モードであるときに１％の確率でナビストック数を付与すると決定される。

【０２６６】

第４のＡＴ抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中ＲＴ以外の遊技状態であるときに、入賞ラインＬ１～Ｌ４のいずれかにおいてＢＡＲリプの図柄組合せが停止して入賞することにより成立する。第４のＡＴ抽選条件が成立したときには、ＡＴ抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、１００％の確率でナビストック数が付与される。このため、ＢＡＲリプに入賞した場合には、当該入賞したことによってナビストックを獲得することが報知される。なお、第４のＡＴ抽選条件は、ＢＡＲリプレイに当選することにより成立するものであってもよい。

【０２６７】

第１～第３のＡＴ抽選条件のうちいずれかが成立しかつナビ付与抽選で当選したとき、および第４のＡＴ抽選条件が成立したときには、図１５に示すナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【０２６８】

図１５に示すナビストック決定用テーブルが参照された場合、２５％の割合でナビストック数が１に決定され、２５％の割合でナビストック数が２に決定され、２５％の割合でナビストック数が３に決定され、２５％の割合でナビストック数が５に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【０２６９】

また、図１５のテーブルは、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、２．７５（＝１×２５％＋２×２５％＋３×２５％＋５×２５％）となるように構成されている。

【０２７０】

本実施の形態では、第１～第４のＡＴ抽選条件のうちいずれが成立したかに関わらず、図１５（ａ）に示す共通のテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれる例について説明したが、これに限らず、付与されるナビストック数の期待値が異なる複数のテーブルを設け、第１～第４のＡＴ抽選条件のうちいずれが成立したかに応じて予め定められたテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれるように構成してもよい。これにより、成立したＡＴ抽選条件の種類に応じて期待ナビストック数を異ならせることができる。

【０２７１】

なお、サブ制御部９１は、たとえばメイン制御部４１からの内部当選コマンドや遊技状態コマンドに基づき、ボーナス以外であって内部中ＲＴ以外の遊技状態であるか否かを特定し、リール停止コマンドや入賞判定コマンドに基づき、第１～第４の条件が成立したか否かを特定する。

【０２７２】

図１３では、ＡＴ抽選条件として、第１～第４のＡＴ抽選条件を例示した。しかし、ＡＴ抽選条件は、図１３で示した事象が生じることにより成立するものに限るものではない。たとえば、ボーナス中に特定の事象が生じることにより成立するものであってもよい。たとえば、レギュラーボーナスに入賞してから終了するまでの特定の遊技期間においては、ブドウ入賞あるいは左メロン・中右メロン当選時において１２枚払出によって成立するＡＴ抽選条件や、４８枚払出によって当該レギュラーボーナスが終了することによって成立するＡＴ抽選条件を設けてもよい。

【０２７３】

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

【０２７４】

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である旨およ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。

【０２７５】

なお、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。

【０２７６】

たとえば、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抽選が行なわれる場合には、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、たとえば、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よく、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よい。

【０２７７】

本実施の形態においては、ＡＴ抽選条件が成立する毎に実行されるＡＴ抽選で決定されたナビストック数の合計数に応じて、ＡＴに制御される。

【０２７８】

なお、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抽選においてさらにナビストック数を獲得したときには、上乗せ加算するものに限らず、今回付与されたナビストック数に書き換えるものであってもよい。この場合、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグを今回のＡＴ抽選の結果に応じたナビストック数を示すＡＴフラグに書き換えることであってもよい。

【０２７９】

［示唆演出実行処理］

サブ制御部９１は、ナビストック数が０でありかつＡＴに制御されていないときにおいて、ＡＴ抽選条件が成立したときに、示唆演出実行処理を行なうことにより、当該ＡＴ抽選条件の成立によりＡＴに制御されるか否かを示唆する示唆演出が実行される。

【０２８０】

本実施の形態においては、示唆演出として、バトル演出を例示する。バトル演出とは、複数ゲーム（たとえば、３ゲーム）に亘って、液晶表示器５１において、味方キャラクタと敵方キャラクタとにより所定のバトルを展開する演出を行なった後に、バトルの結末として、味方キャラクタが敗北することによりナビストックを獲得できずＡＴに制御されないことを報知し、味方キャラクタが勝利することによりナビストックを獲得してＡＴに制御されることを報知する演出をいう。

【０２８１】

バトル演出では、味方キャラクタおよび敵方キャラクタ各々の体力に相当する所定量の体力ポイントが報知され、バトルの進行に応じて、敵方キャラクタのポイントが０になると味方キャラクタが勝利し、味方キャラクタのポイントが０になると味方キャラクタが敗北する。

【０２８２】

なお、示唆演出は、ＡＴに制御されるか否かを煽り、ＡＴに制御されるか否かを示唆する演出であれば、バトル演出に限らず、所定のミニゲームの結果に応じて報知するようなミニゲーム演出など、どのような種類の演出であってもよい。また、示唆演出は、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よい。

【０２８３】

サブ制御部９１は、ナビストック数が０でありかつＡＴに制御されていないときにおいて、ＡＴ抽選条件が成立したことに起因して、示唆演出実行処理に含まれるバトル演出抽

選処理を実行することにより、バトル演出を実行するか否かおよび実行する場合の種類を抽選する。

【０２８４】

図１６は、バトル演出抽選処理を説明するためのフローチャートである。バトル演出抽選処理は、ナビストック数が０でありかつＡＴに制御されていないときにおいて、図１３で示したＡＴ抽選条件が成立したときに実行される。

【０２８５】

Ｓ０１においては、成立したＡＴ抽選条件が第１～第３のＡＴ抽選条件であるか否かが判定される。第１～第３のＡＴ抽選条件が成立したときには、図１４で示したように、ナビ付与抽選で当選しなければナビストックが付与されない。このため、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立しただけでは、ナビストックが付与されるのか否かを遊技者が特定できない。このため、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立したときには、示唆演出を実行することに意義がある。よって、Ｓ０１では、成立したＡＴ抽選条件が、ナビストックが付与されるのか否かを特定できないＡＴ抽選条件であるか否かを判定しているといえる。なお、第４のＡＴ抽選条件が成立したときには、図１４で示したように、１００％ナビストックが付与されるため、ＢＡＲリプ入賞によりナビストックの獲得が報知されてしまうため、Ｓ０１ではＮＯと判定される。

【０２８６】

Ｓ０１において、第１～第３のＡＴ抽選条件のいずれかが成立したと判定されたときには、Ｓ０２においてバトル演出を実行するか否かと実行する場合のバトル演出の種類を抽選するバトル演出抽選を行なう。バトル演出の種類としては、バトル演出１～４が定められている。

【０２８７】

バトル演出抽選を行なう際には、図１７に示すバトル演出抽選テーブルが参照される。図１７は、バトル演出抽選に用いるバトル演出抽選テーブルを説明するための図である。バトル演出抽選テーブルは、ＡＴ抽選条件が成立したことによりナビストックを獲得したか否かおよびナビストックを獲得したときであってもその獲得数に応じて、振分率が複数種類定められている。

【０２８８】

図１７（ａ）に示すバトル演出抽選テーブルは、ＡＴ抽選条件が成立したがナビストックを獲得できなかったときに用いるテーブルである。図１７（ａ）に示すバトル演出抽選テーブルを用いた場合には、３０％の割合でバトル演出不実行に決定され、５０％の割合でバトル演出１に決定され、１０％の割合でバトル演出２に決定され、８％の割合でバトル演出３に決定され、２％の割合でバトル演出４に決定される。なお、ナビストックを獲得できなかった場合には、バトル演出４に決定されないようにしてもよい。

【０２８９】

図１７（ｂ）に示すバトル演出抽選テーブルは、ＡＴ抽選条件が成立して、３未満のナビストックを獲得したときに用いるテーブルである。図１７（ｂ）に示すバトル演出抽選テーブルを用いた場合には、２０％の割合でバトル演出１に決定され、３５％の割合でバトル演出２に決定され、３０％の割合でバトル演出３に決定され、１５％の割合でバトル演出４に決定される。

【０２９０】

図１７（ｃ）に示すバトル演出抽選テーブルは、ＡＴ抽選条件が成立して、３以上のナビストックを獲得したときに用いるテーブルである。図１７（ｃ）に示すバトル演出抽選テーブルを用いた場合には、１０％の割合でバトル演出１に決定され、２０％の割合でバトル演出２に決定され、４０％の割合でバトル演出３に決定され、３０％の割合でバトル演出４に決定される。

【０２９１】

ここで、図１７（ａ）～（ｃ）各々に示すテーブルを比較する。まず、図１７（ａ）と、図１７（ｂ）および（ｃ）とを比較すると、ナビストックを獲得しなかったときには所

定割合で不実行に決定されるのに対し、ナビストックを獲得したときには必ずバトル演出１～４のいずれかを実行すると決定される。このため、バトル演出が実行されることによりナビストックを獲得したことに対する期待感を高めることができる。また、ナビストックを獲得していないときには、バトル演出２～４よりも高い割合でバトル演出１を実行すると決定されるのに対し、ナビストックを獲得しているときには、バトル演出１よりも高い割合でバトル演出２～４のいずれかを実行すると決定される。このため、バトル演出２～４のいずれかが実行されたときには、ナビストックを獲得したことに対する期待感をより一層高めることができる。

【０２９２】

次に、図１７（ｂ）と図１７（ｃ）とを比較すると、獲得したナビストック数が３未満であるときには、バトル演出２～４のうちバトル演出２をバトル演出３または４よりも高い割合で実行すると決定されるのに対し、獲得したナビストック数が３以上であるときには、バトル演出２～４のうちバトル演出３または４をバトル演出２よりも高い割合で実行すると決定される。このため、バトル演出２～４のいずれかが実行されたときであっても、バトル演出２よりもバトル演出３または４が実行されたときの方が、より多いナビストック数を獲得したことに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【０２９３】

また、バトル演出２～４のうちバトル演出４は、ナビストックを獲得していないときに極めて低い割合でしか実行すると決定されないのに対し、ナビストックを獲得しているときには格段に高い割合で実行すると決定される。すなわち、バトル演出４が実行されたときには、ナビストックを獲得している可能性が極めて高い。このため、バトル演出４は、ナビストックを獲得したことに対する期待感を最大限に高めることができるため、遊技者にとってプレミア的な演出といえる。

【０２９４】

図１６に戻り、Ｓ０３においては、バトル演出抽選においてバトル演出を実行すると決定されたか否かが判定される。Ｓ０３においてバトル演出を実行すると判定されたときには、Ｓ０４において、決定された種類のバトル演出を実行するためのデータをＲＡＭ９１ｃの所定領域に設定し、バトル演出抽選処理を終了する。これにより、次のゲームから、バトル演出抽選で当選したバトル演出が実行される。一方、Ｓ０１あるいは Ｓ０３においてＮＯと判定されたときには、Ｓ０２あるいはＳ０４の処理を行なうことなくバトル演出抽選処理を終了する。

【０２９５】

ここで、バトル演出１～４各々の演出内容について説明する。図１８は、バトル演出の種類に応じた演出内容を説明するための図である。バトル演出１～４は、各々、３ゲームに亘り実行される。

【０２９６】

１ゲーム目では、バトル開始を報知するとともに、体力ポイント決定演出を実行する。バトル開始の報知は、たとえば、液晶表示器５１に「バトル開始！」といったメッセージを表示するとともに、スピーカ５３、５４からバトル開始に対応する効果音を出力することにより行なわれる。

【０２９７】

体力ポイント決定演出とは、味方キャラクタの体力ポイントを遊技者の操作タイミングに応じて決定しているかのような演出をいう。体力ポイントは、バトル演出の種類に対応付けて予め定められている。バトル演出１の体力ポイントとして「５」が、バトル演出２の体力ポイントとして「７」が、バトル演出３の体力ポイントとして「９」が、バトル演出４の体力ポイントとして「１０」が定められている。

【０２９８】

以下において、体力ポイント決定演出の一例を説明する。まず、液晶表示器５１において、バトル演出１～４各々の体力ポイント「５」、「７」、「９」、および「１０」各々に対応する図柄を変動表示させるとともに、「体力ポイント決定だ！！５秒以内に演出用

スイッチを操作せよ！！」といったメッセージを表示させる。

【０２９９】

その後、５秒以内に演出用スイッチ５６が操作されたときには、そのタイミングですでに決定されているバトル演出の体力ポイントに対応する図柄を停止表示させて、その体力ポイントを獲得した旨の演出を実行する。一方、５秒以内に演出用スイッチ５６が操作されなかったときでバトル演出１～３のいずれかに決定されているときには５秒経過したタイミングですでに決定されているバトル演出の体力ポイントに対応する図柄を停止表示させて、その体力ポイントを獲得した旨の演出を実行するのに対し、バトル演出４に決定されているときには、５秒経過したタイミングでバトル演出３の体力ポイントに対応する図柄を停止表示させて、その体力ポイントを獲得した演出を実行して、その後はバトル演出３に変更されてバトル演出３が実行される。このため、バトル演出１～３に決定されていたときには、演出用スイッチ５６の操作の有無に関わらず、決定されているバトル演出が実行されるが、バトル演出４に決定されていた場合には、体力ポイント決定演出において演出用スイッチ５６が操作されなければバトル演出４が実行されず、バトル演出３に変更されてしまう。また、バトル演出４は、前述したようにプレミア的な演出である。このため、バトル演出４が実行されるように、演出用スイッチ５６の操作を促すことができる。

【０３００】

バトル演出１～３の２ゲーム目では、味方キャラクタと敵方キャラクタとが相互に攻撃し合う演出を行なうとともに、演出用スイッチ５６の操作を促進させるための操作促進演出を行なう。操作促進演出は、たとえば、液晶表示器５１に「このゲームが終了するまでに演出用スイッチを操作せよ！！」といったメッセージを表示することにより行なわれる。また、２ゲーム目が開始（すなわちリール回転開始）されてから２ゲーム目が終了するまで（すなわち第３停止されるまで）に、演出用スイッチが操作された場合には、当該操作が行なわれたタイミングで、バトル演出に割り込ませて後述する割込演出が実行される。また、割込演出が実行された後においては、実行中であったバトル演出が継続して行なわれる。

【０３０１】

一方、バトル演出４の２ゲーム目では、味方キャラクタが敵方キャラクタに対して一方的に連続して攻撃する演出（味方連続攻撃）を行なうとともに、２ゲーム目終了間際（第３停止可能期間）に次の３ゲーム目も味方連続攻撃が継続することを報知（次ゲーム継続報知）する。次ゲーム継続報知は、たとえば、液晶表示器５１に「まだまだ攻撃は続く！！」といったメッセージを表示することにより行なわれる。

【０３０２】

バトル演出１～３の３ゲーム目では、敵方キャラクタからの攻撃に対し味方キャラクタがカウンタ攻撃を仕掛けるような演出を行なった後、ナビストックを獲得してＡＴに制御されるか否かの抽選結果に応じて、ＡＴに制御されるときには味方キャラクタが勝利する演出を行なうことによりＡＴ当選を報知し、ＡＴに制御されないときには敵方キャラクタが勝利する演出を行なうことによりＡＴ非当選を報知する。

【０３０３】

一方、バトル演出４の３ゲーム目では、味方キャラクタが敵方キャラクタに対して一方的に連続して攻撃する演出を行なった後、ナビストックを獲得してＡＴに制御されるか否かの抽選結果に応じて、ＡＴに制御されるときには味方キャラクタが勝利する演出を行なうことによりＡＴ当選を報知し、さらに、バトル演出４の３ゲーム目においてＡＴ当選を報知した後には、獲得したナビストック数を報知する。一方、ＡＴに制御されないときには、敵方キャラクタから大反撃を受けて敵方キャラクタに逆転勝利を許してしまう演出を行なうことによりＡＴ非当選を報知する。

【０３０４】

次に、図１９～図２３を用いて、バトル演出をより具体的に説明する。サブ制御部９１は、バトル演出抽選処理においてバトル演出を実行するためのデータが設定されていることを契機として、次のゲーム開始時からバトル演出を実行するとともに、示唆演出実行処

理に含まれるバトル演出中処理を行なうことにより、当該バトル演出中の演出を制御する。

【０３０５】

図１９は、バトル演出中処理を説明するためのフローチャートである。バトル演出中処理は、バトル演出を実行すると決定された次のゲームから以降３ゲーム消化するまでの間に行なわれる。

【０３０６】

Ｓ１１においては、バトル演出の１ゲーム目（バトル演出を実行する旨の決定がされた次のゲーム）が開始されたタイミングであるか否かが判定される。Ｓ１１において１ゲーム目が開始されたタイミングでないと判定されたときには、Ｓ１７に移行するのに対し、１ゲーム目が開始されたタイミングであると判定されたときには、Ｓ１２に移行する。

【０３０７】

Ｓ１２においては、バトル開始の報知を行なうとともに、体力ポイント決定演出を開始する。Ｓ１３においては、体力ポイント決定演出が開始されてから所定期間内（５秒以内）で、かつ演出用スイッチ５６が操作されたか否かが判定される。Ｓ１３において所定期間内に演出用スイッチ５６が操作されたと判定されたときには、体力ポイントを報知するとともに、決定されているバトル演出を継続して実行する。

【０３０８】

一方、Ｓ１３において所定期間内に演出用スイッチ５６が操作されなかったと判定されたとき、すなわち演出用スイッチ５６が操作されずに所定期間が経過してしまったときには、決定されているバトル演出の種類がバトル演出４であるか否かがＳ１５において判定される。決定されているバトル演出の種類がバトル演出４でないとＳ１５において判定されたときには、Ｓ１４に移行する。一方、バトル演出４であると判定されたときには、Ｓ１６において決定されているバトル演出４に替えてバトル演出３を実行する。

【０３０９】

Ｓ１７においては、バトル演出の２ゲーム目が開始されたタイミングであるか否かが判定される。Ｓ１７において２ゲーム目が開始されたタイミングであると判定されたときには、Ｓ１８に移行する。

【０３１０】

Ｓ１８では、実行されているバトル演出の２ゲーム目に対応する演出を実行する。具体的に、バトル演出１～３のいずれかが実行されているときには、相互攻撃の演出を開始するとともに、操作促進演出を開始し、バトル演出４が実行されているときには、味方連続攻撃の演出を開始する。

【０３１１】

Ｓ１９では、実行中のバトル演出がバトル演出１～３のいずれかであるか否か判定する。Ｓ１９においてバトル演出１～３のいずれかであると判定されたときには、Ｓ２０に移行し、バトル演出１～３ではなくバトル演出４であると判定されたときには、そのままバトル演出中処理を終了する。これにより、バトル演出４が実行されるときには、後述する割込演出や切替演出が実行されないように構成されている。

【０３１２】

Ｓ２０では、２ゲーム目中で、かつ演出用スイッチ５６が操作されたか否かが判定される。Ｓ２０において、２ゲーム目中に演出用スイッチ５６が操作されなかったと判定されたとき、すなわち演出用スイッチ５６が操作されずに２ゲーム目が終了したときには、そのままバトル演出中処理を終了する。

【０３１３】

一方、Ｓ２０において、２ゲーム目中でかつ演出用スイッチ５６が操作されたと判定されたとき、すなわち２ゲーム目中に演出用スイッチ５６が操作されたときには、Ｓ２１において、当該操作に基づき割り込ませて実行する割込演出を抽選する。なお、操作促進演出は、操作が行なわれたときに終了する。

【０３１４】

ここで、割込演出について説明する。図２０は、割込演出の種類を説明するための図である。割込演出の種類としては、割込演出１～３が定められている。

【０３１５】

割込演出１は、液晶表示器５１で実行しているバトル演出に稲妻が走る演出を割り込ませて表示させる演出をいう。これにより、何らかの演出が行なわれるかもしれないことを遊技者に想起させることができる。

【０３１６】

また、割込演出２は、液晶表示器５１で実行しているバトル演出にキャラクタＡのカットインを割り込ませて表示させる演出をいう。また、割込演出３は、液晶表示器５１で実行しているバトル演出にキャラクタＢのカットインを割り込ませて表示させる演出をいう。

【０３１７】

割込演出１～３のうち、割込演出２または３は、キャラクタＡまたはＢが表示されるため、その後において表示されたキャラクタＡまたはＢを出現させる演出（後述する切替演出２または３）が実行されることを示唆する演出といえる。これに対し、割込演出１は、稲妻が走る演出が実行されるだけであるため、その後において実行される演出を示唆することができない演出といえる。

【０３１８】

また、図１９のＳ２１における割込演出の抽選を行なう際には、図２１に示す割込演出抽選テーブルが参照される。図２１は、割込演出の抽選に用いる割込演出抽選テーブルを説明するための図である。割込演出抽選に用いるテーブルは、実行されているバトル演出の種類、ナビストックを獲得したか否か、および演出用スイッチ５６の操作タイミングに応じて、振分率が複数種類定められている。

【０３１９】

図２１（ａ）に示す割込演出抽選テーブルは、バトル演出１が実行されているときに用いるテーブルである。図２１（ａ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得していないときには、７０％の割合で割込演出１に決定され、１５％の割合で割込演出２に決定され、１５％の割合で割込演出３に決定される。

【０３２０】

図２１（ａ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングに応じて異なる振分率が定められている。操作タイミングが２ゲーム目開始から第１停止されるまでの第１停止可能時であるときには、４０％の割合で割込演出１に決定され、３０％の割合で割込演出２に決定され、３０％の割合で割込演出３に決定される。これに対し、操作タイミングが２ゲーム目の第１停止されてから第２停止されるまでの第２停止可能時、あるいは第２停止されてから第３停止されるまでの第３停止可能時のいずれかであるときには、６５％の割合で割込演出１に決定され、２０％の割合で割込演出２に決定され、１５％の割合で割込演出３に決定される。

【０３２１】

図２１（ａ）の割込演出抽選テーブルでは、割込演出１～３のうち割込演出２または３に決定される割合が、ナビストックを獲得していないときよりもナビストックを獲得しているときの方が高くなるように定められており、かつナビストックを獲得しているときであっても操作タイミングが第２または第３停止可能時であるときよりも第１停止可能時であるときの方が高くなるように定められている。

【０３２２】

図２１（ｂ）に示す割込演出抽選テーブルは、バトル演出２が実行されているときに用いるテーブルであり、図２１（ｃ）に示す割込演出抽選テーブルは、バトル演出３が実行されているときに用いるテーブルである。図２１（ｂ）および図２１（ｃ）に示す割込演出抽選テーブルは、各々、図２１（ａ）に示す割込演出抽選テーブルと同様に、ナビストックを獲得したか否か、およびナビストックを獲得しているときには演出用スイッチの操作タイミングに応じて、異なる振分率が定められている。

【０３２３】
特に、図２１（ｂ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングが第２停止可能時であるときと、第１または第３停止可能時であるときとで異なる振分率が定められている。また、図２１（ｂ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときで、操作タイミングが第２停止可能時であるときには、３０％の割合で割込演出１に決定され、３５％の割合で割込演出２に決定され、３５％の割合で割込演出３に決定される。
【０３２４】
また、図２１（ｃ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングが第３停止可能時であるときと、第１または第２停止可能時であるときとで異なる振分率が定められている。また、図２１（ｃ）に示す割込演出抽選テーブルを用いた場合であって、ナビストックを獲得しているときで、操作タイミングが第３停止可能時であるときには、２０％の割合で割込演出１に決定され、４０％の割合で割込演出２に決定され、４０％の割合で割込演出３に決定される。
【０３２５】
このように、図２１（ｂ）および（ｃ）の割込演出抽選テーブルでも、（ａ）の割込演出抽選テーブルと同様に、割込演出１～３のうち割込演出２または３に決定される割合が、ナビストックを獲得していないときよりもナビストックを獲得しているときの方が高くなるように定められており、かつナビストックを獲得しているときであっても操作タイミングに応じて、特定の停止可能時（（ａ）では第１停止可能時、（ｂ）では第２停止可能時、（ｃ）では第３停止可能時）であるときの方が非特定の停止可能時であるときよりも高くなるように定められている。
【０３２６】
また、ナビストックを獲得しているときにおいて、割込演出２または３に決定される割合が高くなる特定の停止可能時は、図２１（ａ）～（ｃ）で異なる、すなわちバトル演出１～３のいずれが実行されているかで異なるように定められている。すなわち、バトル演出１が実行されているときには、２ゲーム目の第１停止可能時に演出用スイッチを操作したときに割込演出２～３に決定される割合が高くなり、バトル演出２が実行されているときには、２ゲーム目の第２停止可能時に演出用スイッチを操作したときに割込演出２～３に決定される割合が高くなり、バトル演出３が実行されているときには、２ゲーム目の第３停止可能時に演出用スイッチを操作したときに割込演出２～３に決定される割合が高くなるように、振分率が定められている。さらに、割込演出１～３のうち割込演出２～３に決定される割合は、バトル演出１実行中よりもバトル演出２または３実行中の方が高くなり、バトル演出２実行中よりもバトル演出３実行中の方が高くなるように、振分率が定められている。
【０３２７】
よって、バトル演出に対応する特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作することにより、ナビストックを獲得していないときよりも、ナビストックを獲得しているときの方が高い割合で、割込演出１～３のうち割込演出２または３が実行される。その結果、演出用スイッチ５６を操作して割込演出２または３が実行されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、極力割込演出２または３が実行されるようにするために、バトル演出に対応する特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作させるように促すことができる。
【０３２８】
図２１における割込演出抽選テーブルでは、ナビストックを獲得していないときの振分率が、実行されているバトル演出の種類に関わらず同じになる例について示したが、これに限らず、実行されているバトル演出の種類に応じて異なるように定められているものであってもよい。また、図２１における割込演出抽選テーブルでは、ナビストックを獲得しているときであって、操作タイミングが非特定の停止可能時であるときの振分率が、実行されているバトル演出の種類に関わらず同じになる例について示したが、これに限らず、

実行されているバトル演出の種類に応じて異なるように定められているものであってもよい。

【０３２９】

図１９に戻り、Ｓ２２においては、演出用スイッチ５６が操作されたことに起因して割込演出が実行されることに基づいて、実行中のバトル演出の３ゲーム目の演出を切替演出に切替えるか否かおよび切替える場合の切替演出の種類を抽選する。

【０３３０】

ここで、切替演出について説明する。図２２は、切替演出の種類を説明するための図である。切替演出の種類としては、切替演出１～４が定められている。

【０３３１】

切替演出１は、液晶表示器５１で実行しているバトル演出の視点を変更して表示させる演出をいう。視点を変更するとは、たとえば、味方キャラクタや敵方キャラクタに接近した視点からバトル演出を表示するものであってもよく、バトルを水平方向から見た様子を表示していたものを上空から見た様子に変更するものなど、視点が切り替わったことを認識できる態様であればどのようなものであってもよい。

【０３３２】

切替演出２は、敵方キャラクタからの攻撃に対し味方キャラクタがカウンタ攻撃を仕掛ける際に、キャラクタＡを出現させて当該キャラクタＡが味方キャラクタを助太刀するような演出をいう。また、切替演出３は、敵方キャラクタからの攻撃に対し味方キャラクタがカウンタ攻撃を仕掛ける際に、キャラクタＢを出現させて当該キャラクタＢが味方キャラクタを助太刀するような演出をいう。また、切替演出４は、バトル演出４の３ゲーム目の演出と同じ演出をいう。

【０３３３】

また、切替演出１～３は、各々、割込演出１～３に対応するように位置付けられており、図２３を用いて説明するように割込演出が実行された後、当該割込演出に対応する種類の切替演出が実行されたときには、対応しない種類の切替演出が実行されたときよりもナビストックを獲得している可能性が高くなるように定められている。

【０３３４】

図１９のＳ２２における抽選を行なう際には、図２３に示す切替演出抽選テーブルが参照される。図２３は、切替演出の抽選に用いる切替演出抽選テーブルを説明するための図である。切替演出抽選に用いるテーブルは、実行されているバトル演出の種類、ナビストックを獲得したか否か、および演出用スイッチ５６の操作タイミングに応じて、振分率が複数種類定められている。

【０３３５】

図２３（ａ）に示す切替演出抽選テーブルは、バトル演出１が実行されているときに用いるテーブルである。図２３（ａ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得していないときには、５５％の割合でバトル演出を切替えない切替なしに決定され、１５％の割合でＳ２１で決定された割込演出の種類に対応する切替演出（以下、対応切替演出ともいう）に決定され、３０％の割合でＳ２１で決定された割込演出の種類に非対応の切替演出（以下、非対応切替演出ともいう）のうちいずれかに決定される。

【０３３６】

対応切替演出に決定するとは、割込演出の種類に対応の切替演出に決定することをいい、たとえば、割込演出２に決定されていた場合には図２２に示すように切替演出２に決定することをいう。また、非対応切替演出のうちいずれかに決定するとは、割込演出の種類に非対応の切替演出（切替演出４を除く）のうちから乱数などを用いてランダムに一の切替演出を決定することをいい、たとえば、割込演出２に決定されていた場合には図２２に示すように非対応の切替演出１または３のいずれかに決定することをいう。

【０３３７】

図２３（ａ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングに応じて異なる振分率が定められている。操作タイミングが

第１停止可能時であるときには、２０％の割合で切替なしに決定され、５０％の割合で対応切替演出に決定され、３０％の割合で非対応切替演出のうちいずれかに決定される。これに対し、操作タイミングが第２停止可能時あるいは第３停止可能時のいずれかであるときには、３０％の割合で切替なしに決定され、２５％の割合で対応切替演出に決定され、１５％の割合で非対応切替演出に決定され、３０％の割合で切替演出４に決定される。

【０３３８】

図２３（ａ）の切替演出抽選テーブルでは、いずれかの切替演出に決定される割合が、ナビストックを獲得していないときよりもナビストックを獲得しているときの方が高くなるように定められており、かつナビストックを獲得しているときであっても操作タイミングが第２または第３停止可能時であるときよりも第１停止可能時であるときの方が高くなるように定められている。また、操作タイミングが第２または第３停止可能時であるときと第１停止可能時であるときとで切替演出の振分率を異ならせることにより、操作タイミングに応じて切替演出の振分率が異なるように定められている。

【０３３９】

図２３（ｂ）に示す切替演出抽選テーブルは、バトル演出２が実行されているときに用いるテーブルであり、図２３（ｃ）に示す切替演出抽選テーブルは、バトル演出３が実行されているときに用いるテーブルである。図２３（ｂ）および図２３（ｃ）に示す切替演出抽選テーブルは、各々、図２３（ａ）に示す切替演出抽選テーブルと同様に、ナビストックを獲得したか否か、およびナビストックを獲得しているときには演出用スイッチ５６の操作タイミングに応じて、異なる振分率が定められている。

【０３４０】

特に、図２３（ｂ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングが第２停止可能時であるときと、第１または第３停止可能時であるときとで異なる振分率が定められている。また、図２３（ｂ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときで、操作タイミングが第２停止可能時であるときには、１５％の割合で切替なしに決定され、６０％の割合で対応切替演出に決定され、２５％の割合で非対応切替演出のうちいずれかに決定される。

【０３４１】

また、図２３（ｃ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合で、ナビストックを獲得しているときには、操作タイミングが第３停止可能時であるときと、第１または第２停止可能時であるときとで異なる振分率が定められている。また、図２３（ｃ）に示す切替演出抽選テーブルを用いた場合であって、ナビストックを獲得しているときで、操作タイミングが第３停止可能時であるときには、１０％の割合で切替なしに決定され、７０％の割合で対応切替演出に決定され、２０％の割合で非対応切替演出のうちいずれかに決定される。

【０３４２】

このように、図２３（ｂ）および（ｃ）の切替演出抽選テーブルでも、（ａ）の切替演出抽選テーブルと同様に、いずれかの切替演出に決定される割合が、ナビストックを獲得していないときよりもナビストックを獲得しているときの方が高くなるように定められており、かつナビストックを獲得しているときであっても操作タイミングに応じて、特定の停止可能時（（ａ）では第１停止可能時、（ｂ）では第２停止可能時、（ｃ）では第３停止可能時）であるときの方が非特定の停止可能時であるときよりも高くなるように定められている。また、操作タイミングが特定の停止可能時であるときと非特定の停止可能時であるときとで切替演出の振分率を異ならせることにより、操作タイミングに応じて切替演出の振分率が異なるように定められている。

【０３４３】

また、図２３（ａ）～（ｃ）の切替演出抽選テーブルにおいては、対応切替演出に決定される割合が、ナビストックを獲得していないときよりもナビストックを獲得しているときの方が高くなるように定められている。また、ナビストックを獲得しているときにおいて、切対応切替演出に決定される割合が高くなる特定の停止可能時は、図２３（ａ）～（

ｃ）で異なる、すなわちバトル演出１～３のいずれが実行されているかで異なるように定められている。すなわち、バトル演出１が実行されているときには、２ゲーム目の第１停止可能時に演出用スイッチを操作したときに対応切替演出に決定される割合が高くなり、バトル演出２が実行されているときには、２ゲーム目の第２停止可能時に演出用スイッチを操作したときに対応切替演出に決定される割合が高くなり、バトル演出３が実行されているときには、２ゲーム目の第３停止可能時に演出用スイッチを操作したときに対応切替演出に決定される割合が高くなるように、振分率が定められている。さらに、対応切替演出に決定される割合は、バトル演出１実行中よりもバトル演出２または３実行中の方が高くなり、バトル演出２実行中よりもバトル演出３実行中の方が高くなるように、振分率が定められている。

【０３４４】

よって、バトル演出に対応する特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作することにより、ナビストックを獲得していないときよりも、ナビストックを獲得しているときの方が高い割合で、対応切替演出が実行される。その結果、演出用スイッチ５６を操作して対応切替演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、極力対応切替演出が実行されるようにするために、バトル演出に対応する特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作させるように促すことができる。

【０３４５】

これに対し、非特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作した場合には、ナビストックを獲得しているときにのみ、プレミア的に切替演出４に決定され得る。このため、バトル演出に対応する特定の停止可能時ではなく非特定の操作可能時に演出用スイッチ５６を操作することに対し面白みを付加することができる。

【０３４６】

図２３における切替演出抽選テーブルでは、ナビストックを獲得していないときの振分率が、実行されているバトル演出の種類に関わらず同じになる例について示したが、これに限らず、実行されているバトル演出の種類に応じて異なるように定められているものであってもよい。また、図２３における切替演出抽選テーブルでは、ナビストックを獲得しているときであって、操作タイミングが非特定の停止可能時であるときの振分率が、実行されているバトル演出の種類に関わらず同じになる例について示したが、これに限らず、実行されているバトル演出の種類に応じて異なるように定められているものであってもよい。

【０３４７】

図１９に戻り、Ｓ２３においては、Ｓ２１で決定された割込演出を実行するためのデータをＲＡＭ９１ｃの所定領域に設定して実行する。これにより、２ゲーム目中で演出用スイッチ５６が操作されたときに、その操作タイミングで、Ｓ２１で決定された割込演出が実行される。また、Ｓ２４においては、Ｓ２２で決定された切替演出を実行するためのデータをＲＡＭ９１ｃの所定領域に設定し、バトル演出中処理を終了する。

【０３４８】

また、Ｓ１７において２ゲーム目が開始されたタイミングでないと判定されたときには、Ｓ２５に移行して、３ゲーム目が開始されたタイミングであるか否かが判定される。Ｓ２５において３ゲーム目が開始されたタイミングであると判定されたときには、Ｓ２６に移行する。

【０３４９】

Ｓ２６では、Ｓ２４において切替演出を実行するためのデータが設定されたか否かが判定される。Ｓ２６において、切替演出を実行するためのデータがＲＡＭ９１ｃの所定領域に設定されていると判定されたときには、バトル演出の３ゲーム目の演出に替えて、設定されている切替演出を開始させ、バトル演出中処理を終了する。これにより、バトル演出の３ゲーム目の演出が、決定された切替演出に切替えて実行される。

【０３５０】

Ｓ２６において、切替演出を実行するためのデータがＲＡＭ９１ｃの所定領域に設定さ

れていないと判定されたときには、Ｓ２８に移行させて、実行中のバトル演出の３ゲーム目に対応する演出を開始させ、バトル演出中処理を終了する。なお、Ｓ２５において、ＮＯと判定されたときには、そのままバトル演出中処理を終了する。

【０３５１】

以上において、バトル演出、割込演出、および切替演出各々について、フローチャートおよび抽選テーブルを用いて説明したが、次に、図２４に示すタイミングチャートを用いて説明する。図２４は、バトル演出１～３のいずれかが実行された後、割込演出および切替演出が実行されたときのタイミングチャートの一例を説明するための図である。図２４では、上から、スタートスイッチ７の操作状態（立上りが操作時を示す）、バトル演出中の１～３ゲーム（立上りがゲーム中を示す）、バトル演出１～３のいずれかの実行状態（立上りがバトル演出実行中を示す）、割込演出の実行状態（立上りが割込演出実行中を示す）、および切替演出の実行状態（立上りが切替演出実行中を示す）を示している。

【０３５２】

バトル演出を実行する旨が決定された次のゲームである１ゲーム目が開始されたときに、決定されたバトル演出が開始される。２ゲーム目においては、操作促進演出が実行され、演出用スイッチ５６が操作されると、そのタイミングで割込演出が実行されるとともに、図２３で示したように、割込演出が実行されるタイミングに応じた割合に従って切替演出が決定される。

【０３５３】

割込演出が実行され、かつ切替演出を実行する旨の決定がされたときには、３ゲーム目において、バトル演出に替えて、決定されている切替演出を実行する。なお、割込演出が実行されても、切替演出を実行する旨の決定がされなかったときには、切替が行なわれることなく、実行中のバトル演出に対応する演出が実行される。

【０３５４】

なお、図２４では、操作促進演出が実行されるバトル演出１～３のいずれかが実行されたときの例について説明したが、バトル演出１～３および切替演出１～３よりも期待度が高く設定されているバトル演出４が実行されているときの２ゲーム目においては、操作促進演出が実行されず、割込演出の実行が規制され、その結果、３ゲーム目において切替演出の実行が規制される。

【０３５５】

［ＡＴ管理処理］

サブ制御部９１は、通常遊技状態、ＲＴ２、あるいはＲＴ３であるときに、演出状態制御処理に含まれるＡＴ管理処理を行なうことにより、ＡＴ抽選の結果に応じてセットされるＡＴフラグおよび潜伏期間に基づき、ＡＴへの制御を管理する。

【０３５６】

ナビストック数が０でありかつＡＴに制御されていないときにおいて、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立してナビストックを獲得したときには、バトル演出が実行されてナビストックを獲得したことが報知された後にＡＴ管理処理が行なわれ、ＡＴへの制御が開始される。また、ナビストック数が０でありかつＡＴに制御されていないときにおいて、第４のＡＴ抽選条件が成立してナビストックを獲得したときには、ＢＡＲリプレイ入賞により報知されるため、すぐにＡＴ管理処理が行なわれて、ＡＴへの制御が開始される。

【０３５７】

サブ制御部９１は、通常遊技状態ではナビストック数を消費（減算）することなくＡＴに制御する。ＡＴに制御されると、ナビ演出が実行可能となる。ＡＴ中における通常遊技状態において昇格リプ入賞によりＲＴ２に制御されたときには、当該ＲＴ２においても当該ＡＴへの制御が継続される。

【０３５８】

ＡＴ中におけるＲＴ２において突入リプ入賞によりＲＴ３に制御されたときには、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、所定回数（たとえば５０）ゲームを消化する間、ＲＴ３かつＡＴであるＡＲＴに制御する。なお、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。

【０３５９】

また、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理を行なうことにより、ＡＲＴであるときには、消化したゲーム数を計数して、所定回数に到達したときには非ＡＴに制御する。

【０３６０】

ＡＲＴにおけるゲーム数が所定回数に到達したときにはＡＴが終了する。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。

【０３６１】

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。その結果、押し順メロン１～５のいずれかに当選したときのリール制御（図１２参照）により、中リール２Ｃの「メロン」を、中段に停止させ難くなるのに対し、上段に停止させやすく転落出目となる可能性が高くなるため、有利なＲＴ２やＲＴ３への制御を継続させることが困難となり、通常遊技状態で遊技が行なわれる可能性が高まる。

【０３６２】

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、次回のＡＴに制御可能となるまでの潜伏期間を決定するための潜伏期間決定処理が実行される。潜伏期間とは、ナビストックを１消費することにより所定回数ゲーム消化するまで制御されるＡＴが終了した後において再びＡＴに制御させるための開始条件が成立し得るタイミングを強制的に遅らせる期間など、ＡＴが終了した後に再び報知期間となり得るまでの期間、すなわちＡＴを潜伏させる期間をいう。潜伏期間決定処理では、たとえば、予め定められた複数種類のゲーム数あるいは予め定められたゲーム数の範囲内から、乱数などを用いてランダム抽選を行ない、その結果当選したゲーム数を潜伏期間として決定される。

【０３６３】

サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理を行なうことにより、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定されているが非ＡＴであるときには、潜伏期間決定処理で潜伏期間として設定されたゲーム数消化したか否かが判定される。潜伏期間であるゲーム数消化すると、ＡＴの開始条件が再び成立可能となる。潜伏期間であるゲーム数消化したと判定された後においては、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ＡＴの開始条件が成立する。

【０３６４】

遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常遊技状態であるときには昇格リプを含む押し順昇格リプレイ１～６をいい、ＲＴ２であるときには突入リプあるいは転落リプを含む押し順維持リプレイ１～５、および押し順突入リプレイ１～４をいい、ＲＴ２およびＲＴ３であるときには押し順メロン１～５をいう。

【０３６５】

そして、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したと判定されたときには、前述した内容と同様の処理が行なわれる。すなわち、通常遊技状態やＲＴ２であるときには、ナビストック数を消費することなくＡＴに制御されてナビ演出が実行可能となる。また、ＲＴ３であるときには、ナビストック数を１消費することにより、所定回数ゲームを消化する間、ＡＲＴに制御される。これにより、ナビ演出が実行されるため、意図的に当選した昇格リプ入賞、転落リプ入賞回避、突入リプ入賞、およびメロン１入賞（１２枚払出）させることができる。

【０３６６】

以上のように、ＲＴ３であるときには、ナビストック数を１消費することにより、所定回数のゲーム消化する間ＡＲＴに制御される。また、ＡＲＴにおいて所定回数ゲームを消化して一旦非ＡＴに制御されたときであっても、未だＡＴフラグからＡＴである旨が特定

されナビストック数が１以上であるときには、潜伏期間を経過した後に、再びＡＴに制御可能となる。これにより、ＡＴ抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた期間に亘り、ＡＴに制御可能となるといえる。また、ＡＴ抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた回数だけ、ＡＴに繰り返し制御可能となるといえる。

【０３６７】

なお、潜伏期間を設けるものに限らず、ＡＲＴにおいて１ナビストックに対応する所定回数ゲームを消化したときに未だＡＴフラグからＡＴである旨が特定されナビストック数が１以上であるときには、潜伏期間に制御することなく、即座に次の１ナビストックに対応するＡＲＴに制御するようにしてもよい。

【０３６８】

［遊技演出実行処理］

サブ制御部９１は、遊技演出実行処理に含まれるナビ演出実行処理を実行することにより、ＡＴに制御されているときに、メイン制御部４１からのコマンドに基づいて、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したときに対応するナビ演出を実行する。

【０３６９】

押し順昇格リプレイ１～６のいずれか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を入賞させてＲＴ２に制御させるための押し順（図９参照）が報知される。たとえば、押し順昇格リプレイ１に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、押し順昇格リプレイ２に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０３７０】

また、押し順維持リプレイ１～５のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リプ入賞を回避させかつ昇格リプを入賞させてＲＴ２を維持させるための押し順（図１０参照）が報知される。たとえば、押し順維持リプレイ１に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、押し順維持リプレイ２に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０３７１】

また、押し順突入リプレイ１～４のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リプ入賞を回避させかつ突入リプを入賞させてＲＴ３に制御させるための押し順（図１１参照）が報知される。たとえば、押し順突入リプレイ１に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、押し順突入リプレイ２に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０３７２】

また、ＲＴ２やＲＴ３において押し順メロン１～５のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させてメダルを１２枚払いださせるための押し順（すなわちチャンス出目によりメロン１入賞させるための押し順、図１２参照）が報知される。たとえば、押し順メロン１に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。また、押し順メロン２に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器５１に表示される。

【０３７３】

以上のように、本実施の形態におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作手順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手順で操作することができる。

【０３７４】

なお、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可

能な態様であればどのようなものであってもよい。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よい。

【０３７５】

また、サブ制御部９１は、遊技状態演出実行処理を行なうことにより、現在の遊技状態や演出状態に関連する遊技状態演出を、液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の電気部品を用いて実行する。

【０３７６】

遊技状態演出としては、たとえば、遊技状態に関わらず非ＡＴ中（潜伏期間中を含む）であるときには、通常演出（たとえば、液晶表示器５１に「通常中」といったメッセージを表示など）が行なわれる。また、遊技状態に関わらずＡＴ中であるときには、特別演出（たとえば、液晶表示器５１に「ＡＴ中」といったメッセージを表示など）が行なわれる。

【０３７７】

また、本実施の形態においては、ＢＢ２、ＢＢ３、およびＲＢのいずれかと比較的高い確率で同時当選し得るイチゴやブドウに当選したことを条件として、所定期間（たとえば、５ゲーム）に亘り、ボーナス当選していることを煽るための演出が行なわれる。すなわち、遊技状態演出として、イチゴやブドウに当選したことを条件として所定期間に亘り、ボーナスに当選しているか否かに関わる情報を報知する連続演出が行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてボーナス当選の有無および種類を報知するボーナス当選報知を行なう演出である。これにより、所定期間に亘って、ボーナス当選しているかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３７８】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（１－１）　前述した実施の形態におけるバトル演出１～３の２ゲーム目においては、演出用スイッチ５６を操作したときに割込演出が実行される。また、ナビストックを獲得して実行されているバトル演出１～３の２ゲーム目においては、演出用スイッチ５６を操作したタイミングが特定の停止可能時であるか否かで異なる振分率に従って、切替演出の抽選が行なわれる。すなわち、割込演出の実行タイミングによって、実行される可能性が高い切替演出を異ならせることができる。具体的に、たとえば図２３（ａ）で示したように、バトル演出１が実行されているときには、第１停止可能時において操作されて割込演出が実行されるときには、切替演出が８０％の割合で実行され、かつ割込演出に対応する対応切替演出が５０％の割合で実行されるのに対し、第２または第３停止可能時において操作されて割込演出が実行されるときには、切替演出が４０％の割合で実行され、かつ割込演出に対応する対応切替演出が２５％の割合で実行される。また、図２３に示す切替演出抽選テーブルは、ナビストックを獲得しているときの方がナビストックを獲得していないときよりも高い割合で、切替演出が実行され、かつ実行される割込演出に対応する対応切替演出が実行されるように振分率が定められている。このため、切替演出が実行されることおよび対応切替演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。その結果、バトル演出実行中において、切替演出が実行される前段階において、どのタイミングで割込演出を実行させるかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３７９】

（１－２）　前述した実施の形態では、図１７で示したように、バトル演出４が、ナビストックを獲得していないときには２％という極めて低い確率でしか実行されないため、バトル演出４が実行されたときにはナビストックを獲得している割合が極めて高く、ナビストックを獲得していることに対し極めて高い期待感を抱かせることができる。一方、図２３で示したように、ナビストックを獲得しているときの方がナビストックを獲得していないときよりも高い割合で実行されるため、切替演出が実行されたときには、実行されな

いときよりも、ナビストックを獲得していることに対する期待感を抱かせることができるものの、ナビストックを獲得していないときでも４５％の割合で実行されるため、実行された場合にナビストックを獲得している割合はバトル演出４よりも低いといえる。すなわち、バトル演出４は、実行された場合にナビストックを獲得している割合が、いずれのバトル演出よりも高く、かつ切替演出よりも高い。このようなバトル演出４を実行させているときには、図１９のＳ２０で示したように、割込演出を実行させず、かつ切替演出が実行されてしまうことを防止することができる。その結果、割込演出および切替演出が実行されることにより遊技の興趣を向上させつつ、割込演出が実行される前後において、実行された場合にナビストックを獲得している割合である期待度を低下させてしまい遊技者に不信感を抱かせてしまうといった不都合の発生を防止することができる。

【０３８０】

（２） 前述した実施の形態における図２３に示す切替演出抽選テーブルは、ナビストックを獲得しているときの方がナビストックを獲得していないときよりも高い割合で、切替演出が実行されるように振分率が定められている。すなわち、切替演出が実行されたときの方が実行されなかったときよりも、ナビストックを獲得している平均的な割合が高い。このため、切替演出は、ナビストックが付与されていることに対する期待度が高い演出といえる。その結果、切替演出が実行されることに対する期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８１】

（３） 前述した実施の形態における割込演出には、キャラクタＡによる助太刀の切替演出２を演出内容によって直感的に示唆する割込演出２と、キャラクタＢによる助太刀の切替演出３を演出内容によって直感的に示唆する割込演出３とを含み、図２１に示すように、ナビストック獲得時における操作タイミングに応じて、割込演出２および３各々を実行すると決定される割合が異なるように振分率が定められている。このため、割込演出のうち割込演出２および３のいずれかが実行された場合には、その実行タイミングのみならず、その演出内容からその後に実行される切替演出の種類を示唆することができるため、割込演出の実行タイミングのみならず割込演出の種類に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８２】

（４） 前述した実施の形態では、バトル演出１～３実行中の２ゲーム目において演出用スイッチ５６を操作したときに割込演出を実行させることにより、操作タイミングによって割込演出の実行タイミングを異ならせて、実行される切替演出を変化させることができる。その結果、割込演出および切替演出の実行に関する決定への遊技者の介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８３】

（５） 前述した実施の形態では、ナビストックを獲得している割合が高いバトル演出４が実行されているときにおける２ゲーム目において、３ゲーム目においても味方連続攻撃が実行されることを示唆する次ゲーム継続報知が行なわれるため、遊技の興趣を向上させつつ、遊技者に安心感を抱かせるとともに、バトル演出４が実行されることにより遊技者に抱かせる期待感をより一層向上させることができる。

【０３８４】

（６） 前述した実施の形態においては、図１９のＳ１５、Ｓ１６で示したように、体力ポイント決定演出において演出用スイッチ５６が操作されることを条件として、バトル演出４が実行される。このため、体力ポイント決定演出中における演出用スイッチ５６への操作を促進させることができるとともに、遊技者の介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８５】

（７） 前述した実施の形態においては、図２３で示したように、バトル演出１～３のいずれかが実行されている場合であっても、２ゲーム目において非特定の停止可能時に演出用スイッチ５６を操作することにより、ナビストックを獲得しているときには３ゲーム

目の演出をバトル演出４の３ゲーム目と同じ演出に替えて実行させ得る。このため、バトル演出１～３が実行されていないときであってもバトル演出４に切替えられることに対する期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８６】

また、バトル演出４の３ゲーム目と同じ演出は、ナビストックを獲得しているときにのみ、切替演出として決定し得る。このため、切替演出としてバトル演出４の３ゲーム目と同じ演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、バトル演出４の３ゲーム目と同じ演出が実行されることによりナビストック獲得確定を報知することができる。

【０３８７】

（８） 前述した実施の形態においては、メロン１を含む押し順メロン１～５のいずれかに当選しているときには、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作手順に関わらず入賞ラインＬ１～Ｌ４のうちいずれかにメロン１の図柄組合せを停止させることが可能となる。このため、押し順メロン１～５のいずれかに当選しているときにおいて、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作手順によって入賞する場合と入賞しない場合とが起こり得るスロットマシンと比較して、当選しているにも関わらず入賞せずに取りこぼしが生じることに対して遊技者が抱く不満を軽減することができる。また、図１２で示したように、押し順メロン１～５のいずれに当選しているかによって、中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させてメロン１を入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４の３ライン上において入賞させるための操作手順が異なる。このため、操作手順に応じて遊技者に払出されるメダルの枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８８】

また、ＡＴにおいては、内部抽選の結果に応じてナビ演出が実行される。このため、ＡＴに制御されているときには、操作手順によって遊技者にとって有利度合いが異なる図柄組合せが停止され得る当選状況、たとえば押し順昇格リプレイ１～６、押し順維持リプレイ１～５、押し順突入リプレイ１～４、および押し順メロン１～５に当選している当選状況となったときに、意図的に遊技者にとって有利となる操作手順で操作することが可能となる。たとえば、押し順昇格リプレイ１～６、押し順維持リプレイ１～５、押し順突入リプレイ１～４のいずれかに当選しているときには、意図的に昇格リプ入賞、突入リプ入賞、転落リプ入賞回避などさせる操作手順で操作することが可能となる。また、押し順メロン１～５のいずれかに当選しているときには、意図的に中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させてメロン１を入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４の３ライン上において入賞させるための操作手順で操作することが可能となる。このようなＡＴには、ＡＴフラグからＡＴでない旨が特定される状態においては制御されず、ＡＴフラグからＡＴである旨が特定される状態であってかつナビストック数を有している状態であるときにのみ制御される。その結果、ナビストックを獲得してＡＴに制御されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【０３８９】

（９） 前述した実施の形態においては、図１２で示すように、押し順メロン１～５のいずれかに当選している場合において、中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させてメロン１を入賞ラインＬ１、Ｌ３、Ｌ４の３ライン上において入賞させるための操作手順で操作できたときには、当該停止操作に応じたリールの「メロン」を中段に停止させるリール制御が行なわれ、それ以外の操作手順で操作されたときには当該停止操作に応じたリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。すなわち、操作手順に応じて、メロン１の図柄組合せを構成する中リール２Ｃのみならず、それ以外の左リール２Ｌおよび右リール２Ｒについても異なるリール制御が行なわれる。このため、中リール２Ｃが停止する以前においても、左リール２Ｌや右リール２Ｒにおける「メロン」が停止した位置から、その後中リール２Ｃの「メロン」が中段に停止するか否かを予測することができる。その結果、中リール２Ｃのみならず、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの停止図柄の注目度を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９０】
本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。
【０３９１】
［割込演出について］
前述した実施の形態における割込演出は、ゲームの進行において必ずしも必要ではない演出用スイッチ５６が操作されることにより実行される例について説明したが、ゲームの進行において操作される操作手段が操作されることにより実行されるようにしてもよい。この場合、当該操作手段への操作がゲームの進行のために受付けられない期間（無効期間）における操作を、割込演出を実行するための操作として検出してもよい。たとえば、操作検出手段として、賭数を設定するためのＭＡＸＢＥＴスイッチ６を用いてもよい。この場合、無効期間とは、たとえば、リール２Ｌ～２Ｒの回転が開始されてから当該ゲームが終了するまでの期間を含み、前述した実施の形態におけるバトル演出の２ゲーム目中の期間を含む。バトル演出の２ゲーム目中におけるＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作状態に基づき、図１９のＳ１３およびＳ２０の判定を行なうようにしてもよい。
【０３９２】
また、前述した実施の形態では、演出用スイッチ５６が操作されると必ず割込演出が実行される例について説明したが、これに限らず、操作されたときに割込演出を実行するか否かの抽選を行ない、実行すると決定されたときに割込演出を実行するようにしてもよい。また、操作の有無に関わらず、割込演出を実行するか否かおよび実行する場合における割込演出の実行タイミングを決定し、当該決定結果に従って割込演出を実行させるようにしてもよい。
【０３９３】
また、切替演出の選択割合を異ならせる割込演出の実行タイミングとして、バトル演出１～３の２ゲーム目のうち第１～第３停止可能時を例示したが、これに限らず、たとえば、バトル演出１～３の１ゲーム目および２ゲーム目において割込演出を実行可能にして、割込演出が１ゲーム目に実行されたかあるいは２ゲーム目に実行されたかに応じて、切替演出の選択割合を異ならせるようにしてもよい。
【０３９４】
［バトル演出、割込演出、および切替演出の抽選手法について］
前述した実施の形態においては、特定演出、特殊演出、および特殊後特定演出各々の一例として、バトル演出、割込演出、および切替演出を例示し、図１６のＳ０２、図１９のＳ２１、および図１９のＳ２２で示したように、バトル演出、割込演出、および切替演出それぞれを個別に抽選する例について説明した。しかし、バトル演出、割込演出、および切替演出の抽選手法としては、割込演出の実行タイミングに応じて切替演出の選択割合が異なるように、切替演出を選択して実行させるものであればどのような抽選手法を採用してもよい。
【０３９５】
たとえば、バトル演出、割込演出、および切替演出を１回の抽選で決定するようにしてもよい。たとえば、バトル演出の種類、割込演出の種類、割込演出の実行タイミング、および切替演出の種類を特定するための演出特定パターンが、割込演出の実行タイミングに応じて切替演出の選択割合が異なるように複数種類設けられており、これら複数種類の演出特定パターンのうちからいずれかを抽選するように構成してもよい。あるいは、演出特定パターンが、バトル演出として切替演出１～３よりもナビストックを獲得している割合が高いバトル演出４を実行させるときには割込演出を実行させないように複数種類設けられており、これら複数種類の演出特定パターンのうちからいずれかを抽選するように構成してもよい。さらに、複数種類の演出特定パターンは、各々、割込演出の実行タイミングに応じて切替演出を示唆する割込演出２または３の種類の選択割合が異なるように定められているものであってもよい。この場合、抽選で決定された演出特定パターンにしたがって、バトル演出、割込演出、および切替演出各々が実行される。この場合には、バトル演

出中に行なう演出を抽選するための処理を行なう必要がないため、バトル演出実行中の処理負担を軽減することができる。

【０３９６】

［切替演出の選択割合について］

前述した実施の形態では、図２３で示したように、ナビストック獲得時における割込演出の実行タイミングに応じて、切替演出の選択割合を異ならせる例について説明した。しかし、ナビストックを獲得していないときにおいても同様に、割込演出の実行タイミングに応じて、切替演出の選択割合を異ならせるようにしてもよい。この場合、ナビストックを獲得していないときには、割込演出の実行タイミングがバトル演出に対応する特定の停止可能時であるときの方が、非特定の停止可能時であるときよりも低い割合で、切替演出のいずれかを実行すると決定され、かつ割込演出に対応する対応切替演出を実行すると決定されるようにしてもよい。これにより、切替演出が実行されたとき、および対応切替演出が実行されたときに、ナビストックが付与されている割合を高めることができ、期待感を向上させることができる。また、切替演出の選択割合は、割込演出の実行タイミングに限らず、たとえば、実行される割込演出の種類に応じて異ならせるようにしてもよい。また、割込演出が実行されたときには、必ず、切替演出のうちいずれかが実行されるようにしてもよい。

【０３９７】

［割込演出の選択割合について］

前述した実施の形態では、図２１で示したように、ナビストック獲得時における割込演出の実行タイミングに応じて、実行する割込演出の選択割合を異ならせる例について説明した。しかし、ナビストックを獲得していないときにおいても同様に、割込演出の実行タイミングに応じて、実行する割込演出の選択割合を異ならせるようにしてもよい。この場合、ナビストックを獲得していないときには、割込演出の実行タイミングがバトル演出に対応する特定の停止可能時であるときの方が、非特定の停止可能時であるときよりも低い割合で、割込演出２または３を実行すると決定されるようにしてもよい。これにより、割込演出２または３が実行されたときに、ナビストックが付与されている割合を高めることができ、期待感を向上させることができる。

【０３９８】

［バトル演出について］

前述した実施の形態においては、図１７を用いて説明したように、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立してナビストックを獲得したときには、必ずバトル演出が実行されて、ナビストックを獲得した旨が報知された後に、当該ナビストックに基づきＡＴに制御する例について説明した。しかし、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立してナビストックを獲得したときでも、所定の割合でバトル演出が実行されないようにしてもよい。

【０３９９】

この場合、たとえば、予め定められた報知条件が成立したときに、ナビストックを獲得した旨が報知されるようにしてもよい。報知条件とは、たとえば、特定入賞の当選あるいは入賞、特定のはずれ出目が入賞ラインに停止、報知させるか否かの報知抽選で当選、あるいは所定ゲーム数消化など、どのようなものであってもよい。また、サブ制御部９１は、ナビストックを獲得した旨が報知された後に、ＡＴに制御する。

【０４００】

また、たとえば、バトル演出が実行されない場合には、予め定められた開始条件が成立したときに、ＡＴへの制御を開始するようにしてもよい。開始条件とは、たとえば、特定入賞の当選あるいは入賞、特定のはずれ出目が入賞ラインに停止、報知させるか否かの報知抽選で当選、あるいは所定ゲーム数消化など、どのようなものであってもよい。

【０４０１】

また、前述した実施の形態においては、複数ゲームに亘り実行されるバトル演出を特定演出の一例として説明したが、特定演出としては複数ゲームに亘り実行される演出に限らず、１ゲーム中において開始されて終了する演出であってもよい。この場合、たとえば、

リール２Ｌ～２Ｒすべての回転が開始されると同時にバトル演出を開始し、第１停止可能時あるいは第２停止可能時において割込演出が実行可能となり、割込演出が第１停止可能時あるいは第２停止可能時のいずれのタイミングで実行されたかに応じて異なる選択割合で、切替演出を選択して、第３停止可能時において該選択した切替演出を実行するように構成してもよい。

【０４０２】

また、前述した実施の形態においては、バトル演出あるいは切替演出の結末によって、ナビストックの獲得に関連する情報が報知される例について説明した。しかし、バトル演出を開始する契機の前提となるイチゴやブドウに当選したときには、図７で示したようにボーナス当選している可能性もある。このため、バトル演出あるいは切替演出によって、ボーナス当選したか否かおよびナビストックを獲得したか否かを煽り、結末によってボーナス当選したか否かおよびナビストックを獲得したか否かを報知するようにしてもよい。

【０４０３】

［割込演出について］

前述した実施の形態においては、特定演出としてのバトル演出を実行する液晶表示器５１の表示画面（一の演出手段）において割り込ませて実行する割込演出を特殊演出として例示したが、特殊演出は、特定演出とは別に実行されていることを把握し得る演出であればこれに限らず、たとえば、特定演出を実行する演出手段とは別個に設けられた演出手段において特殊演出を実行するものであってもよい。具体的に、特定演出を液晶表示器５１において実行する場合には、特殊演出を液晶表示器５１とは異なるスピーカ５３、５４において実行するようにしてもよい。

【０４０４】

［バトル演出などの実行契機について］

前述した実施の形態においては、メイン制御部４１側の制御結果（内部抽選、およびリール制御）に基づき、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立したことを実行契機として、バトル演出を開始する例について説明した。しかし、バトル演出の実行契機は、これに限らず、メイン制御部４１側の制御結果のみならず、サブ制御部９１側の制御結果に基づき成立するものであってもよく、また、サブ制御部９１側の制御結果のみに基づき成立するものであってもよい。

【０４０５】

また、前述した実施の形態では、ナビストックが０でありＡＴに制御されていないときに、実行契機が成立することを条件として、バトル演出が開始される例について説明したが、これに限らず、ナビストックが１以上あるいはすでにＡＴに制御されているときにも、所定の実行契機が成立したときにバトル演出を開始するようにしてもよい。当該バトル演出では、ナビストックが上乗せされたことを報知するようにしてもよい。

【０４０６】

［特典について］

前述した実施の形態においては、特典として、ＡＴに制御可能にするゲーム数を特定するためのナビストックを例示した。しかし、たとえば、ＡＴに制御可能なゲーム数を決定し、当該決定されたゲーム数消化するまでＡＴに制御する場合、ＡＴに制御可能にするゲーム数そのものを特典としてもよい。この場合、遊技者にとっての有利度合いが高いとは、たとえば、多いゲーム数をいう。

【０４０７】

また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまでＡＴに制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。この場合、遊技者にとっての有利度合いが高いとは、多いナビ演出実行可能回数をいう。

【０４０８】

また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値（メダル払出枚数）が決定された上限付与量に到達するまでＡＴに制御する場合、上限付与量を特典としてもよい

。この場合、遊技者にとっての有利度合いが高いとは、多い上限付与量をいう。
【０４０９】
また、所定のＡＴ開始条件が成立してから所定のＡＴ終了条件が成立するまでＡＴに制御され、ＡＴ終了条件が成立したときに当該ＡＴを継続するか否かの継続抽選を行なう場合、継続抽選において継続すると決定される継続確率を特典としてもよい。この場合、遊技者にとっての有利度合いが高いとは、高い継続確率をいう。
【０４１０】
また、前述した実施の形態では、特典として、メダルの払出率に直接影響を及ぼす価値であるナビストックを例示した。しかし、特典としては、ボーナス当選などであってもよく、前述したようにナビストックとは別にＡＴに制御するＡＴゲーム数を付与するものであってもよく、また、既に付与されている特典を増加させるもの（たとえば、獲得済みのナビストックを増加させるなど）であってもよい。また、特典としては、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、たとえば、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。具体的には、確率状態が高確率状態であるか否かを示唆するための示唆演出の実行、液晶表示器５１に音声とともにプレミア演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン１が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のＷｅｂサイトにてダウンロードすることが可能なＱＲコードを液晶表示器５１において表示などであってもよい。
【０４１１】
また、前述した実施の形態では、特典が付与されたか否かおよび付与された特典の大きさを決定した後、当該決定結果に基づいて、バトル演出、割込演出、および切替演出の抽選を行なう例、すなわち抽選パターンとして特典先決めパターンを採用した例を説明したが、抽選パターンはこれに限らず、たとえば、バトル演出、割込演出、および切替演出の抽選を行なった後、当該抽選結果に基づいて、特典を付与するか否かおよび付与する特典の大きさを決定する例、すなわち特典後決めパターンを採用してもよい。なお、特典の付与に対する期待度とは、実行された場合に特典が付与されている平均的な割合をいい、バトル演出の期待度であれば、バトル演出が実行された場合に特典が付与されている平均的な割合をいう。
【０４１２】
［ＡＴ抽選におけるナビ付与抽選について］
前述した実施の形態においては、第４のＡＴ抽選条件が成立したときのＡＴ抽選では、ナビ付与抽選が行なわれることなく、１００％の確率でナビストック数が付与される例について説明した。しかし、これに限らず、第４のＡＴ抽選条件が成立したときのＡＴ抽選においても、成立したＡＴ抽選条件に応じて予め定められた確率にしたがってナビ付与抽選を行なうように構成してもよい。この場合には、第４のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるナビ付与抽選の方が、第３のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるナビ付与抽選よりも高い確率でナビストックが付与されるように構成すればよい。
【０４１３】
また、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立したときのＡＴ抽選では、ナビ付与抽選が行なわれる例について説明した。しかし、これに限らず、第１～第３のＡＴ抽選条件が成立したときのＡＴ抽選においては、ナビ付与抽選を行なうことなく、１００％の確率でナビストック数が付与されるように構成してもよい。この場合には、第４のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるＡＴ抽選の方が、第３のＡＴ抽選条件が成立したときにおけるＡＴ抽選よりも期待ナビストック数が大きくなるように構成すればよい。
【０４１４】
［ＡＴ抽選におけるナビストック数抽選について］
前述した実施の形態におけるナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に関わらず、成立したＡＴ抽選条件の種類に応じたナビストック決定用テーブル（図１

５）を用いて、付与するナビストック数を決定する例について説明した。しかし、これに限らず、ナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に応じて、付与されるナビストック数の期待値（平均ナビストック数）が異なるように、付与するナビストック数を決定してもよい。

【０４１５】

［一般遊技状態中のナビ演出について］

前述した実施の形態におけるナビ対象役は、通常遊技状態であるときには昇格リプを含む押し順昇格リプレイ１～６であり、ＲＴ２であるときには突入リプあるいは転落リプを含む押し順維持リプレイ１～５、および押し順突入リプレイ１～４であり、ＲＴ２やＲＴ３であるときには押し順メロン１～５である例について説明したが、これに限るものではない。たとえば、ナビ対象役に、イチゴやブドウを含め、当選したときにイチゴに当選した旨あるいはブドウに当選した旨を報知するようにしてもよい。

【０４１６】

［メロンの入賞ラインについて］

前述した実施の形態においては、押し順メロン１～５のいずれかが当選したときには、図１２で示したように、当選した押し順メロンの種類に応じた所定の押し順となる操作手順でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作したことを条件として、中リール２Ｃの「メロン」を中段に停止させてメロン１を３ラインで入賞させ、所定の押し順と異なる操作手順で操作したことを条件として、中リール２Ｃの「メロン」を上段に停止させてメロン１を１つの入賞ラインに入賞させる例について説明した。しかし、所定の押し順となる操作手順で操作された場合にメロン１が入賞する入賞ライン数は、３つの入賞ラインに限らず、複数であれば、たとえば２つ、４つの入賞ラインであってもよい。また、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作された場合にメロン１が入賞する入賞ライン数は、１つの入賞ラインに限らず、所定の押し順となる操作手順で操作された場合に入賞する入賞ライン数よりも少ない入賞ライン数であれば、たとえば、複数の入賞ラインであってもよい。

【０４１７】

また、前述した実施の形態において、メロン１を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順として、左・中・右リールを所定の順番で停止させる手順を例に説明した。しかし、メロン１を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順としては、これに限らず、左・中・右リールのうち所定のリールを第２に停止させる手順であってもよく、左・中・右リールのうち所定のリールを第１に停止させる手順であってもよい。これにより、メロン１を複数の入賞ラインに入賞させるリール制御が行なわれる手順のバリエーションが増えるため、興趣を向上させることができる。

【０４１８】

［押し順メロン当選時のリール制御について］

前述した実施の形態では、図１２において、押し順メロン１～５のいずれかに当選しているときにおいて、所定の押し順となる操作手順で操作されたときと、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときとで異なるリール制御が行なわれる一例を説明した。しかし、異なるリール制御としては、図１２に示すものに限らず、たとえば、所定の押し順となる操作手順で操作されたときには、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒ各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングで停止させる制御（停止遅延させない制御）が行なわれ、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときには、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒ各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングから停止遅延させて停止させる制御が行なわれるようにしてもよい。

【０４１９】

また、前述した実施の形態では、押し順メロン１～５のいずれかに当選している場合において、所定の押し順となる操作手順で操作されたときに、「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを入賞ラインＬ３またはＬ４に停止させ、所定の押し順以外の操作手順で操

作されたときに、「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを入賞ラインＬ２に停止させるようにリール制御を行なうように構成してもよい。このように構成する場合において、押し順メロン１～５のいずれかに当選しているときであって、第１停止が行なわれて左リール２Ｌまたは右リール２Ｒを停止させるときには、当該第１停止が所定の押し順となる操作手順に合致するか否かに関わらず、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるようにリール制御を行ない、当該第１停止および第２停止以降における操作手順に応じて、所定の押し順となるときには「メロン」を入賞ラインＬ３またはＬ４上に停止させるリール制御を行ない、所定の押し順とならないときには「メロン」を入賞ラインＬ２上に停止させるリール制御を行なうように構成してもよい。これにより、第１停止によりメロン１の図柄組合せを構成しないリール（たとえば、左リール２Ｌ、右リール２Ｒ）を停止させた場合であっても、入賞ラインＬ２～Ｌ４のいずれにも「メロン－メロン－メロン」の図柄組合せを停止させることができるように停止制御が行なわれる。その結果、第１停止により停止された出目からは、当該第１停止が所定の押し順に合致する停止操作であったか否かを把握できないように、特定不能にすることができ、第２停止以降にも期待感を持続させることができる。

【０４２０】

［ＡＴでない旨が特定される状態について］

前述した実施の形態では、ＡＴフラグからＡＴでない旨が特定される状態であるときには、ＡＴに制御されず、ナビ演出が実行されない例について説明した。しかし、ＡＴフラグからＡＴでない旨が特定される状態であっても、所定確率でＡＴに制御してもよく、また所定確率でナビ演出を実行するように構成してもよい。ＡＴフラグからＡＴである旨が特定される状態であるときの方が、ＡＴフラグからＡＴでない旨が特定される状態であるときよりも高い割合で、ＡＴに制御され、ナビ演出が実行されるものであればよい。

【０４２１】

［有利条件（報知条件）および有利終了条件（報知終了条件）について］

前述した実施の形態では、有利条件あるいは報知条件の一例として、図１３～図１５で示したテーブルが参照されてナビストック数が設定されることを示し、有利終了条件あるいは報知終了条件の一例として、獲得したナビストック数を全て消化して、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であることを示した。しかし、有利条件あるいは報知条件は、ＡＴに制御可能な状態に制御するための条件であればよく、また、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定された有利条件あるいは報知条件と関連あるいは対応して変化する条件であって、ＡＴに制御可能な状態を終了させるための条件であればよい。

【０４２２】

たとえば、ボーナス当選を契機に、ＡＴに制御するか否かを決定し、ＡＴに制御すると決定されたときにはＡＴを継続させるか否かを決定するための継続率を設定しておき、まず、５０ゲームに亘るＡＴに制御し、当該ＡＴが終了したときに設定されている継続率に従って継続させるか、すなわち再びＡＴに制御するか否かを決定するようにＡＴ制御が行なわれる場合について説明する。この場合、有利条件あるいは報知条件は、ＡＴに制御するか否かの決定でＡＴに制御すると決定されることおよび継続率を設定することであり、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定されている継続率に従って継続させないと決定されることであるといえる。

【０４２３】

［その他の変形例について］

（１）　ナビストック数が残存している状態でボーナス当選したときにおける当該ナビストック数について、クリア（たとえば「０」）する処理を行なうものであってもよく、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行なうものであってもよく、所定数減算する処理を行なうものであってもよく、所定数上乗せ加算する処理を行なうものであってもよく、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行なうかを決定し、該決定された処理を行なうものであってもよい。これにより、ナビストック数が残存している状態においてボーナス

当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２４】

（２） 上記の実施の形態では、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（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル１枚分を遊技球５個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として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。

【０４２５】

また、上記の実施の形態では、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よい。

【０４２６】

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、遊技球の取込を行なう球取込装置、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、遊技球の払出を行なう球払出装置、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、メダルおよび遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行なうことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球が払い出されるスロットマシンに適用してもよい。

【０４２７】

また、本発明を具現化する遊技機としては、前述したようなスロットマシンに限定されるものではなく、遊技者が所定の遊技を行なうことが可能である遊技機であればよい。遊技機としては、たとえば、所定の遊技領域に遊技媒体（たとえばパチンコ球）を打ち込み、該打ち込まれた遊技媒体が遊技領域に設けられた始動領域（たとえば始動口）を通過（入賞）することにより、可変表示装置における表示状態を変化させることが可能となり、当該可変表示装置の表示結果が特定表示結果（たとえば大当り図柄の組合せ）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り状態）に制御するパチンコ機、あるいは封入された遊技媒体を用いる封入式パチンコ機であってもよい。この場合の特典としては、前述した特典に加えて、たとえば、特定遊技状態に制御されることが決定されていること、あるいは特定遊技状態に制御すると決定される確率が向上した特別遊技状態に制御されることが決定されていることなど、遊技者にとって有利なものであればよい。

【０４２８】

（３） 前述した実施の形態においては、図９～図１２で示したように、昇格リプの入賞手順、突入リプの入賞手順、転落リプレイの回避手順、および中リール２Ｃの「メロン」を中段停止させる手順が、各々、停止操作の押し順である例について説明したが、これに限らず、停止操作タイミングが含まれるものであってもよく、押し順だけのものや、停止操作タイミングだけのものに限らず、押し順＋停止操作タイミングとなるものであってもよい。

【０４２９】

（４） 前述した実施の形態においては、メロン１当選時において転落出目が導出されることにより、ＲＴ１～ＲＴ３のいずれかから通常遊技状態に移行する例について説明したが、通常遊技状態への移行契機はこれに限るものではない。たとえば、メロン１当選時に限らず、特定の入賞役当選時において当該特定の入賞役（特定の小役、特定の再遊技役）の入賞を発生させることができないときに停止される出目（特定のはずれ出目を含む）であってもよく、また、特定の入賞役と同時に当選し得る他の特定の入賞役に入賞することであってもよい。

【０４３０】

（５） 前述した実施の形態においては、昇格リプ入賞することにより、通常遊技状態からＲＴ２に昇格し、突入リプ入賞することによりＲＴ２からＲＴ３に移行する例について説明したが、通常遊技状態からＲＴ２への昇格契機およびＲＴ２からＲＴ３への移行契機はこれに限らず、たとえば、所定の入賞役の取りこぼし時にのみ停止する図柄組合せが停止されることであってもよい。これにより、所定の入賞役を取りこぼす代わりに遊技状態が移行されるという面白みを付加することができる。

【０４３１】

（６） 前述した実施の形態においては、５０ゲーム消化することにより、１のナビストックに対するＡＴを終了させる例について説明した。しかし、１のナビストックに対応してＡＴに制御する期間としては、予め定められた回数分ゲーム消化する期間に限らず、複数種類の回数から乱数などを用いてランダムに抽選で決定された回数分ゲームを消化する期間、ナビ対象役に当選してナビ演出が実行された回数が所定回数に到達するまでの期間、特定の入賞役（たとえばイチゴなど）に当選した回数が所定回数に到達するまでの期間などであってもよい。

【０４３２】

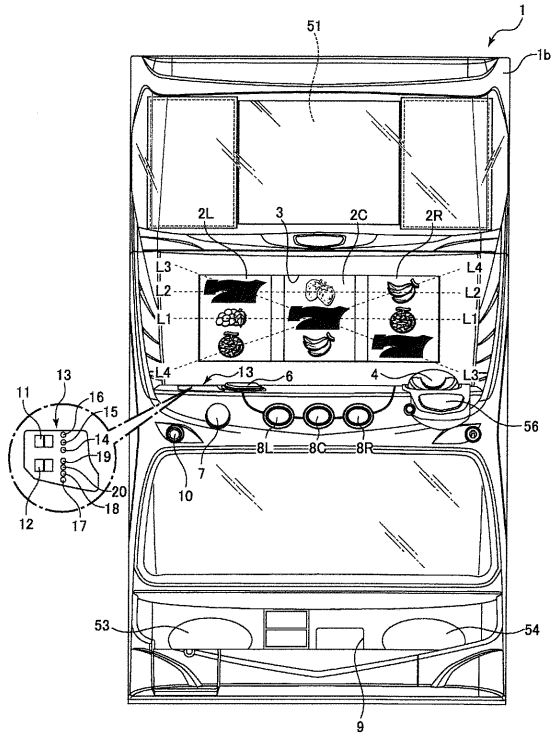
（７） なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

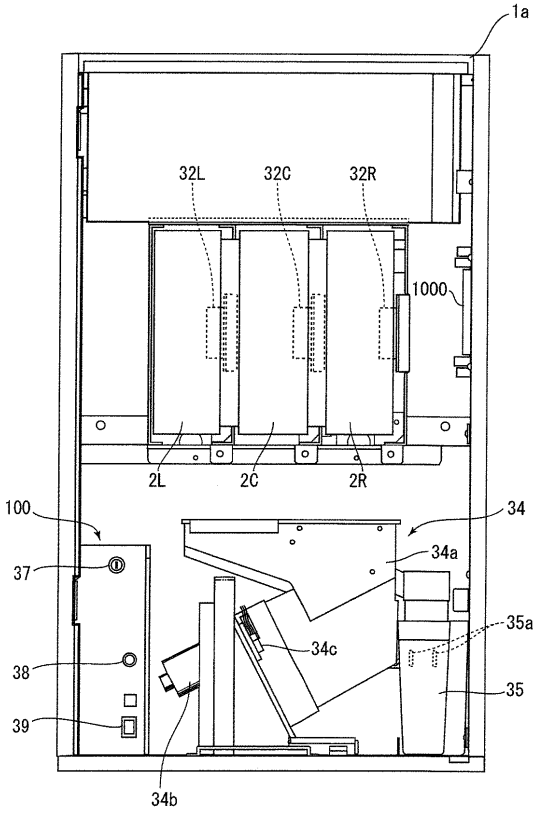
【０４３３】

１ スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ リール、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ ストップスイッチ、４０ 遊技制御基板、４１ メイン制御部、４１ａ メインＣＰＵ、４１ｂ ＲＯＭ、４１ｃ ＲＡＭ、４２ 乱数回路、４３ パルス発振器、５０ ＲＴＣ、５１ 液晶表示器、５６ 演出用スイッチ、９０ 演出制御基板、９１ サブ制御部、９１ａ サブＣＰＵ、９１ｂ ＲＯＭ、９１ｃ ＲＡＭ。

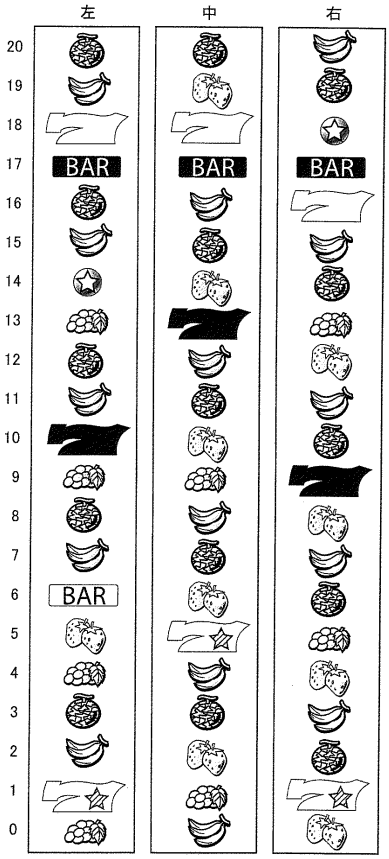
【図１】


1
1b
51
2L
3
2C
2R
L1
L2
L3
L4
13
6
4
11
16
15
14
19
20
18
12
17
7
10
8L
8C
8R
56
53
54
9

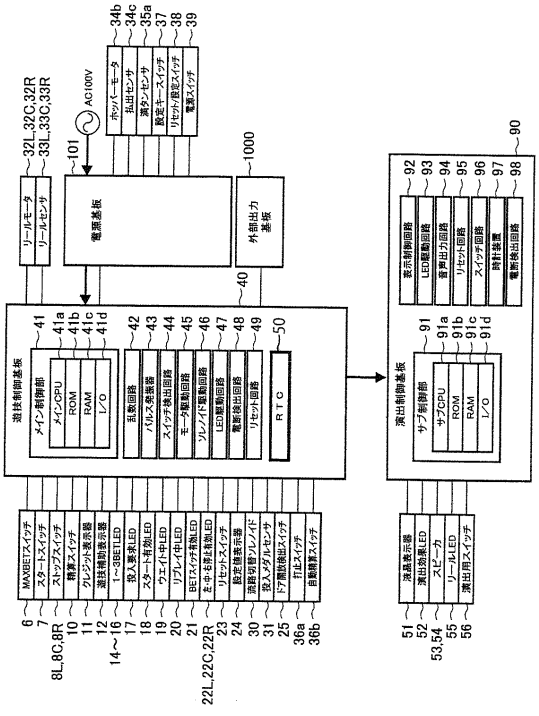
【図２】


1a
32L
32C
32R
1000
2L
2C
2R
100
34
34a
37
35a
34c
38
35
39
34b

【図３】


左
中
右
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
BAR
BAR
BAR
BAR

【図４】


AC100V
101
1000
40
90
32L,32C,32R
33L,33C,33R
リールモータ
リールセンサ
ホッパーモータ
払出センサ
満タンセンサ
設定キースイッチ
リセット/設定スイッチ
電源スイッチ
電源基板
外部出力基板
遊技制御基板
メイン制御部
メインCPU
ROM
RAM
I/O
乱数回路
バルス発振器
スイッチ検出回路
モータ駆動回路
ソレノイド駆動回路
LED駆動回路
電断検出回路
リセット回路
RTC
演出制御基板
サブ制御部
サブCPU
ROM
RAM
I/O
表示制御回路
LED駆動回路
音声出力回路
リセット回路
スイッチ回路
時計装置
電断検出回路
MAXBETスイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ
精算スイッチ
クレジット表示器
遊技補助表示器
1~BETLED
投入表示LED
スタート有効LED
ウエイトINLED
リプレイ中LED
BETスイッチ有効LED
左・中・右停止有効LED
リセットスイッチ
設定値表示器
清算可能ソレノイド
投入メダルセンサ
ドア開放検出スイッチ
払出スイッチ
自動精算スイッチ
演出表示器
演出効果LED
スピーカ
リール用LED
演出用スイッチ
8L,8C,8R
14~16
22L,22C,22R
53,54

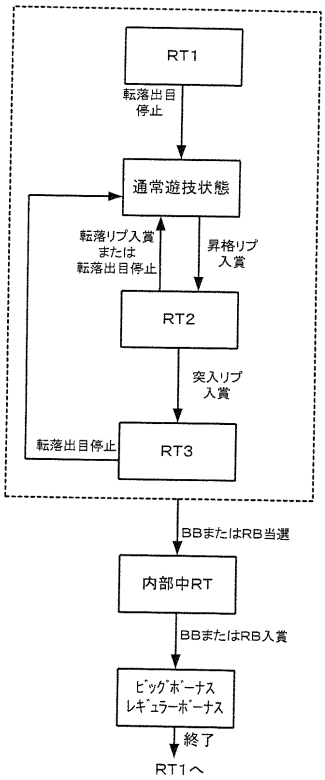
【図５】

入賞役

入賞役	図柄の組合せ	ﾎﾞｰﾅｽ終了条件/払出枚数	関連情報
BB1	白7-白7-白7	361枚以上で終了	・当選時→内部中RT（入賞まで） ・終了後→RT1
BB2	黒7-黒7-黒7	361枚以上で終了	
BB3	星7-星7-星7	241枚以上で終了	
RB	黒7-黒7-星7 ／星7-星7-黒7	4回入賞で終了	
1枚役	星-黒BAR-黒7	1枚払出	・RT1～RT3中において転落出目でメロン1入賞時→通常遊技状態
ﾌﾞﾄﾞｳ	ﾌﾞﾄﾞｳ-ﾌﾞﾄﾞｳ-ﾌﾞﾄﾞｳ	一般遊技中：4枚払出 BB・RB中：8枚払出	
メロン1	any-メロン-any ／メロン-黒BAR-メロン		
メロン2	白BAR-白7-黒BAR		
メロン3	白BAR-黒BAR-メロン		
メロン4	白BAR-黒BAR-黒BAR		
イチゴ	ｲﾁｺﾞ-白7／黒7／星7／ﾌﾞﾄﾞｳ-ﾊﾞﾅﾅ		
リプレイ1 （通常リプ）	ﾊﾞﾅﾅ-ﾊﾞﾅﾅ-ﾊﾞﾅﾅ	－	
リプレイ2 （昇格リプ）	ﾊﾞﾅﾅ-ﾊﾞﾅﾅ-メロン	－	・入賞時→RT2（チャンスRT）
リプレイ3 （突入リプ）	ﾊﾞﾅﾅ-ﾊﾞﾅﾅ-白7／ｲﾁｺﾞ	－	・入賞時→RT3（有利RT） ・50G消化で終了
リプレイ4 （転落リプ）	メロン-ｲﾁｺﾞ-メロン	－	・入賞時→通常遊技状態
リプレイ5 （BARリプ）	黒BAR-黒BAR-黒BAR	－	－
リプレイ6 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa）	黒BAR-黒BAR-白7／ｲﾁｺﾞ	－	
リプレイ7 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb）	黒BAR-白7-ﾊﾞﾅﾅ	－	
リプレイ8 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc）	黒BAR-ﾊﾞﾅﾅ-黒BAR	－	
リプレイ9 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd）	黒BAR-黒BAR-メロン	－	
リプレイ10 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe）	白7-ﾊﾞﾅﾅ-ﾊﾞﾅﾅ	－	
リプレイ11 （ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟf）	白7-白7-星	－	

【図６】

遊技状態の遷移について



【図７】

一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態、RT1～RT3	内部中RT
弱ｲﾁｺﾞ1	ｲﾁｺﾞ	413	444
弱ｲﾁｺﾞ2	ｲﾁｺﾞ＋RB	11	×
弱ｲﾁｺﾞ3	ｲﾁｺﾞ＋BB3	10	×
弱ｲﾁｺﾞ4	ｲﾁｺﾞ＋BB2	10	×
強ｲﾁｺﾞ1	ｲﾁｺﾞ＋1枚役	117	156
強ｲﾁｺﾞ2	ｲﾁｺﾞ＋1枚役＋RB	13	×
強ｲﾁｺﾞ3	ｲﾁｺﾞ＋1枚役＋BB3	13	×
強ｲﾁｺﾞ4	ｲﾁｺﾞ＋1枚役＋BB2	13	×
押し順メロン1	メロン1＋メロン4	2305	2305
押し順メロン2	メロン1＋メロン3	2305	2305
押し順メロン3	メロン1＋メロン2	2305	2305
押し順メロン4	メロン1	2305	2305
押し順メロン5	メロン1＋メロン3＋メロン4	2305	2305
12枚メロン1	メロン1＋ﾌﾞﾄﾞｳ＋ｲﾁｺﾞ	199	220
12枚メロン2	メロン1＋ﾌﾞﾄﾞｳ＋ｲﾁｺﾞ＋RB	7	×
12枚メロン3	メロン1＋ﾌﾞﾄﾞｳ＋ｲﾁｺﾞ＋BB3	7	×
12枚メロン4	メロン1＋ﾌﾞﾄﾞｳ＋ｲﾁｺﾞ＋BB2	7	×
弱ﾌﾞﾄﾞｳ1	ﾌﾞﾄﾞｳ	482	512
弱ﾌﾞﾄﾞｳ2	ﾌﾞﾄﾞｳ＋RB	10	×
弱ﾌﾞﾄﾞｳ3	ﾌﾞﾄﾞｳ＋BB3	10	×
弱ﾌﾞﾄﾞｳ4	ﾌﾞﾄﾞｳ＋BB2	10	×
強ﾌﾞﾄﾞｳ1	ﾌﾞﾄﾞｳ＋1枚役	265	304
強ﾌﾞﾄﾞｳ2	ﾌﾞﾄﾞｳ＋1枚役＋RB	13	×
強ﾌﾞﾄﾞｳ3	ﾌﾞﾄﾞｳ＋1枚役＋BB3	13	×
強ﾌﾞﾄﾞｳ4	ﾌﾞﾄﾞｳ＋1枚役＋BB2	13	×
1枚役1	1枚役	279	336
1枚役2	1枚役＋RB	19	×
1枚役3	1枚役＋BB3	19	×
1枚役4	1枚役＋BB2	19	×
RB	RB	6	×
BB3	BB3	8	×
BB2	BB2	4	×
BB1	BB1	4	×

※判定値数の分母は65536

【図８】

一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役名称	抽選対象役の組合せ	通常遊技状態	RT1	RT2	RT3	内部中RT
通常ﾘﾌﾟﾚｲ	通常ﾘﾌﾟ	2734	8856	715	47836	17000
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ1	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ2	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋突入ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ3	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ4	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ5	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順昇格ﾘﾌﾟﾚｲ6	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	1020	×	×	×	×
押し順維持ﾘﾌﾟﾚｲ1	昇格ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	6586	×	×
押し順維持ﾘﾌﾟﾚｲ2	通常ﾘﾌﾟ＋昇格ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	6586	×	×
押し順維持ﾘﾌﾟﾚｲ3	昇格ﾘﾌﾟ＋突入ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	6586	×	×
押し順維持ﾘﾌﾟﾚｲ4	昇格ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	6586	×	×
押し順維持ﾘﾌﾟﾚｲ5	昇格ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	6586	×	×
押し順突入ﾘﾌﾟﾚｲ1	突入ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ	×	×	3500	×	×
押し順突入ﾘﾌﾟﾚｲ2	突入ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb	×	×	3500	×	×
押し順突入ﾘﾌﾟﾚｲ3	突入ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc	×	×	3500	×	×
押し順突入ﾘﾌﾟﾚｲ4	突入ﾘﾌﾟ＋転落ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa	×	×	3500	×	×
BARﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟﾚｲ1	通常ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe	98	98	98	98	98
BARﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟﾚｲ2	通常ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe＋RB	8	8	8	8	8
BARﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟﾚｲ3	通常ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe＋BB3	8	8	8	8	8
BARﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟﾚｲ4	通常ﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe＋BB2	8	8	8	8	8
BARﾘﾌﾟﾚｲ	通常ﾘﾌﾟ＋BARﾘﾌﾟ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟa＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟb ＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟc＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟd＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟe＋ﾃﾝﾊﾟｲﾘﾌﾟf	4	4	4	4	4

※判定値数の分母は65536

【図９】

押し順昇格リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順昇格リプレイ1	順押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ
押し順昇格リプレイ2	順挟み押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ
押し順昇格リプレイ3	中左押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ
押し順昇格リプレイ4	中右押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ
押し順昇格リプレイ5	逆挟み押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ
押し順昇格リプレイ6	逆押し	昇格リプ
	それ以外	通常リプ

※順押し：左→中→右、順挟み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆挟み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図１０】

押し順維持リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順維持リプレイ1	順押し	昇格リプ
	それ以外	転落リプ
押し順維持リプレイ2	順挟み押し	昇格リプ
	それ以外	転落リプ
押し順維持リプレイ3	中左押し・中右押し	昇格リプ
	それ以外	転落リプ
押し順維持リプレイ4	逆挟み押し	昇格リプ
	それ以外	転落リプ
押し順維持リプレイ5	逆押し	昇格リプ
	それ以外	転落リプ

※順押し：左→中→右、順挟み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆挟み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図１１】

押し順突入リプレイ当選時のリール制御

当選役	押し順	入賞役
押し順突入リプレイ1	順押し	突入リプ
	それ以外	転落リプ
押し順突入リプレイ2	順挟み押し	突入リプ
	それ以外	転落リプ
押し順突入リプレイ3	中左押し・中右押し	突入リプ
	それ以外	転落リプ
押し順突入リプレイ4	逆挟み押し・逆押し	突入リプ
	それ以外	転落リプ

※順押し：左→中→右、順挟み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆挟み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図１２】

押し順メロン当選時のリール制御

当選役	押し順	リール制御
押し順メロン1	順押し	入賞ラインL1,L3,L4のいずれかに「メロン－メロン－メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン2	順挟み押し	入賞ラインL1,L3,L4のいずれかに「メロン－メロン－メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン3	中左押し・中右押し	入賞ラインL1,L3,L4のいずれかに「メロン－メロン－メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン4	逆挟み押し	入賞ラインL1,L3,L4のいずれかに「メロン－メロン－メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン5	逆押し	入賞ラインL1,L3,L4のいずれかに「メロン－メロン－メロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止

※順押し：左→中→右、順挟み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆挟み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図１３】

AT抽選条件

AT抽選条件	遊技状態	所定条件
第1のAT抽選条件	ボーナス以外でかつ 内部中RT以外の遊技状態	1枚役入賞
第2のAT抽選条件		ﾌﾞﾄﾞｳ入賞（中段以外）、ｲﾁｺﾞ入賞（中段以外）
第3のAT抽選条件		ﾌﾞﾄﾞｳ入賞（中段）、ｲﾁｺﾞ入賞（中段）、 チャンス出目でメロン1入賞、 BARﾘﾌﾚｲﾝﾊｲ停止
第4のAT抽選条件		BARﾘﾌﾚｲ入賞

【図１４】

AT抽選

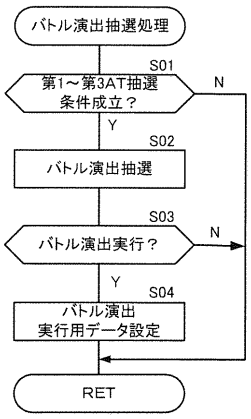
AT抽選条件	当選確率(%)		参照テーブル
	通常モード	高確率モード	
第1のAT抽選条件	1.0	20	ナビストック決定用テーブル
第2のAT抽選条件	0.1	0.8	
第3のAT抽選条件	0.5	1	
第4のAT抽選条件	100	100	

【図１５】

ナビストック決定用テーブル

ナビストック	振分率(%)
1	25
2	25
3	25
5	25

【図１６】



【図１７】

バトル演出抽選テーブル
(a)ナビストック未獲得

バトル演出	振分率
不実行	30%
バトル演出1	50%
バトル演出2	10%
バトル演出3	8%
バトル演出4	2%

(b)ナビストック獲得(3未満)

バトル演出	振分率
不実行	−
バトル演出1	20%
バトル演出2	35%
バトル演出3	30%
バトル演出4	15%

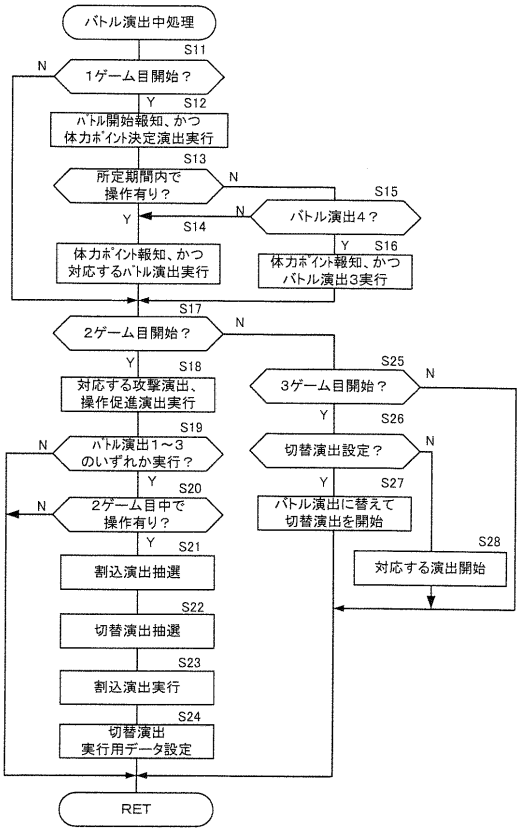
(c)ナビストック獲得(3以上)

バトル演出	振分率
不実行	−
バトル演出1	10%
バトル演出2	20%
バトル演出3	40%
バトル演出4	30%

【図１８】

バトル演出の種類	演出内容		
	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目
バトル演出1	バトル開始報知 +体力ポイント決定演出 (体力ポイントとして5設定)	相互攻撃 +操作促進演出 +割込演出	カウンタ攻撃 +AT当否報知
バトル演出2	バトル開始報知 +体力ポイント決定演出 (体力ポイントとして7設定)	相互攻撃 +操作促進演出 +割込演出	カウンタ攻撃 +AT当否報知
バトル演出3	バトル開始報知 +体力ポイント決定演出 (体力ポイントとして9設定)	相互攻撃 +操作促進演出 +割込演出	カウンタ攻撃 +AT当否報知
バトル演出4 (プレミア)	バトル開始報知 +体力ポイント決定演出 (操作時は体力ポイントとして10設定 非操作時はバトル演出3に変更)	味方連続攻撃 +次ゲーム継続報知	味方連続攻撃 +AT当否報知 +獲得数

【図１９】



【図２０】

割込演出の種類

割込演出の種類	演出内容
割込演出1	稲妻が走る
割込演出2	キャラクタAカットイン
割込演出3	キャラクタBカットイン

【図２１】

割込演出抽選テーブル
(a)バトル演出1実行時

種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		2ゲーム目中における操作タイミング	
		第1停止可能時	第2または第3停止可能時
割込演出1	70%	40%	65%
割込演出2	15%	30%	20%
割込演出3	15%	30%	15%

(b)バトル演出2実行時

種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		2ゲーム目中における操作タイミング	
		第2停止可能時	第1または第3停止可能時
割込演出1	70%	30%	65%
割込演出2	15%	35%	20%
割込演出3	15%	35%	15%

(c)バトル演出3実行時

種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		2ゲーム目中における操作タイミング	
		第3停止可能時	第1または第2停止可能時
割込演出1	70%	20%	65%
割込演出2	15%	40%	20%
割込演出3	15%	40%	15%

【図２２】

切替演出の種類

切替演出の種類	3ゲーム目の演出内容	対応する割込演出
切替演出1	視点変更	割込演出1
切替演出2	キャラクタA助太刀	割込演出2
切替演出3	キャラクタB助太刀	割込演出3
切替演出4	バトル演出4の3ｹﾞｰﾑ目	－

【図２３】

切替演出抽選テーブル

(a)バトル演出1実行時

切替演出の種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		割込演出の出現タイミング	
		第1停止可能時	第2または第3停止可能時
切替なし	55%	20%	30%
割込演出対応の切替演出	15%	50%	25%
割込演出非対応の切替演出	30%	30%	15%
切替演出4	－	－	30%

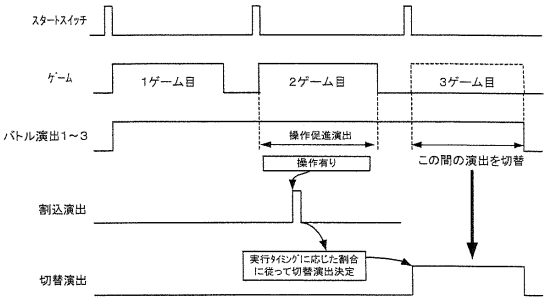
(b)バトル演出2実行時

切替演出の種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		割込演出の出現タイミング	
		第2停止可能時	第1または第3停止可能時
切替なし	55%	15%	30%
割込演出対応の切替演出	15%	60%	25%
割込演出非対応の切替演出	30%	25%	15%
切替演出4	－	－	30%

(c)バトル演出3実行時

切替演出の種類	ナビストック未獲得時	ナビストック獲得時	
		割込演出の出現タイミング	
		第3停止可能時	第1または第2停止可能時
切替なし	55%	10%	30%
割込演出対応の切替演出	15%	70%	25%
割込演出非対応の切替演出	30%	20%	15%
切替演出4	－	－	30%

【図２４】



※バトル演出4実行中の2ゲーム目は割込演出の実行を規制

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第５９４１６３９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１１－０８７７５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１１５２５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２４０１６０（ＪＰ，Ａ）
パチスロ北斗の拳２　乱世覇王伝　天覇の章　第一部，パチスロ必勝ガイドＭＡＸ　2007年9月号，株式会社白夜書房，２００７年　9月　1日，p.14-16

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４