

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-217648

(P2014-217648A)

(43) 公開日 平成26年11月20日(2014.11.20)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 127 頁)

(21) 出願番号	特願2013-100042 (P2013-100042)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成25年5月10日 (2013. 5. 10)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(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
		Fターム(参考)	2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14
			AC23 AC34 AC77 BA03 BA06
			BA07 BA22 BA35 BB02 BB03
			BB13 BB14 BB15 BB16 BB46
			BB83 BB84 BB94 CA02 CA25
			CA27 CB04 CB23 CB28 CB32
			CB42 CB44 CC01 CD03 CD12
			CD18 CD24 CD25 CD51 CE12
			CE15 CE23 DA52 DA54 DA58
			DA63

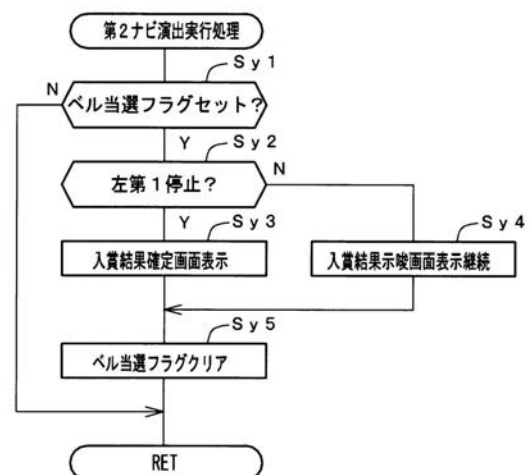
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 所定表示結果の組合せが表示されない手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止すること。

【解決手段】 左ベルに当選し、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下された場合には、右下がりベルが入賞可能であることを示唆する入賞結果示唆画面から、右下がりベルの入賞可能性が高いことを示唆する入賞結果確定画面に移行させる。一方、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下されなかった場合には、第2演出として入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行させる処理を実行することなく、入賞結果示唆画面の表示を継続して行う特殊制御を実行する。

【選択図】 図33



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

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

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する前記可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段とを備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに前記識別情報を変動表示されている複数の前記可変表示領域のうち該所定結果に応じた前記可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作される特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより当該可変表示領域に特定操作手順時表示結果を導出し、その後に残りの前記可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作されて全ての前記可変表示領域に表示結果が導出されたときには所定表示結果の組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作され、その後に残りの前記可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作されて全ての前記可変表示領域に表示結果が導出されたときには前記所定表示結果の組合せを導出せず、

前記特定操作手順時表示結果は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果以外の結果であり且つ前記特定操作手順時表示結果が導出される前記可変表示領域に対応する前記導出操作手段が操作されたときにも当該可変表示領域に表示される表示結果であり、

前記スロットマシンは、

前記所定表示結果の組合せの導出可能性がある旨を示唆する第 1 演出を実行する第 1 演出実行制御および前記所定表示結果の組合せの導出可能性が前記第 1 演出よりも高い旨を示唆する第 2 演出を実行する第 2 演出実行制御を行う演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となり且つ前記第 1 演出実行制御を行った後に、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときは前記第 2 演出実行制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときは前記第 2 演出実行制御を行わずに特殊制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者の B E T 操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられたストップスイッチを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定めら

れた入賞図柄の組合せ（例えば、7-7-7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行を伴う特別役（例えばボーナス）、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら当選役は、スタート操作と同時に行為れる役抽選に当選したことを条件に入賞が可能となるものが一般的である。

【0004】

この種のスロットマシンとして、例えば、特許文献1に記載されているように、特別役が内部中のゲームにおいて、当選していない当選役に対応した演出（いわゆる矛盾演出）を実行することによって、特別役に当選したことを報知するスロットマシンが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2008-167993号公報（段落0104など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、特許文献1に記載のスロットマシンは意図的に矛盾演出を行うものであるが、所定の当選役に当選したときに当選した当選役に応じた手順でリールを最初に停止させた後に残りのリールを停止させると所定図柄の組合せが停止し、それ以外の手順でリールを最初に停止させた後に残りのリールを停止させると所定図柄の組合せが停止しないスロットマシンにおいて、所定の当選役に当選したゲームで所定図柄の組合せが停止することをストップスイッチの操作前に報知するように構成すると、報知の内容に意図しない矛盾が生じるおそれがある。すなわち、ストップスイッチの操作手順は遊技者が選択できるため、所定の当選役に当選したゲームで所定図柄の組合せが表示されない手順で操作が行われると、報知の内容とリールが停止して表示された図柄の組合せとに矛盾が生じてしまうおそれがある。

【0007】

そこで、本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、所定表示結果の組合せが表示されない手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（手段1）上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置（例えば、リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（例えば、スロットマシン1）であって、複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（例えば、ストップスイッチ8L、8C、8R）と、可変表示領域の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（例えば、図6のSd2の処理を実行する部分）と、導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（例えば、図6のSd3の処理を実行する部分）とを備え、導出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果（例えば、左ベルに当選）であるときに識別情報が変動表示され

10

20

30

40

50

ている複数の可変表示領域のうち該所定結果に応じた可変表示領域に対応する導出操作手段が操作される特定操作手順（例えば、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lを1番目に操作する順序）によって導出操作手段が操作されることにより当該可変表示領域に特定操作手順時表示結果（例えば、図11に示す右下がりベルの図柄組合せにおいて左第1停止で「プラム」や「リプレイ」が停止する部分）を導出し、その後に残りの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されて全ての可変表示領域に表示結果が導出されたときには所定表示結果の組合せを導出し（例えば、右下がりベルの入賞）、事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに導出操作手段が特定操作手順以外の手順によって操作され、その後に残りの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されて全ての可変表示領域に表示結果が導出されたときには所定表示結果の組合せを導出せず（例えば、上段ベル5または上段ベル8の入賞、移行出目の表示）、特定操作手順時表示結果は、事前決定手段の決定結果が所定結果以外の結果であり且つ特定操作手順時表示結果が導出される可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときにも当該可変表示領域に表示される表示結果であり（例えば、図11に示す右下がりベルの図柄組合せと上段ベル5の図柄組合せと上段ベル8の図柄組合せと図13の移行出目の図柄組合せとにおいて左第1停止で「プラム」が停止する部分）、スロットマシンは、所定表示結果の組合せの導出可能性がある旨を示唆する第1演出を実行する第1演出実行制御（例えば、図32のSv3の処理を実行する部分）および所定表示結果の組合せの導出可能性が第1演出よりも高い旨を示唆する第2演出を実行する第2演出実行制御（例えば、図33のSy3や図36のSy3や図37のSy3の処理を実行する部分）を行う演出制御手段（例えば、サブ制御部91）をさらに備え、演出制御手段は、事前決定手段の決定結果が所定結果となり且つ第1演出実行制御を行った後に、導出操作手段が特定操作手順によって操作されたときは第2演出実行制御を行い、導出操作手段が特定操作手順以外の手順によって操作されたときは第2演出実行制御を行わずに特殊制御（例えば、図33のSy4や図36のSy6や図37のSy7の処理を実行する部分）を行うことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定表示結果の組合せが表示されない手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

なお、手段1において、「所定数の賭数」とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしてもよい。また、遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしてもよい。

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

【0009】

（手段2）手段1において、演出制御手段は、特殊制御として、第2演出を実行せずに第1演出を継続する制御を実行する（例えば、図33のSy4の処理を実行する部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定結果に決定したときに遊技者の導出操作手段の操作手順に応じて制御を変化させることが可能になるので、所定表示結果の組合せが表示されない手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

【0010】

（手段3）手段1において、演出制御手段は、特殊制御として、第1演出として表示された演出画面の表示前に表示されていた背景画面に復帰させる制御を実行する（例えば、図36のSy6の処理を実行する部分）

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定結果に決定したときに遊技者の導出操作手段の操作手順に応じて制御を変化させることが可能になるので、所定表示結果の組合せが表示されない

手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

【0011】

(手段4) 手段1又は手段2又は手段3において、導出操作手段が特定操作手順以外の手順で操作されたときに遊技者に所定の不利益を生じさせる不利益発生手段(例えば、図37のSy7の処理を実行することによって入賞結果確定画面が表示されない部分)を備え、

演出制御手段は、特殊制御として、不利益が生じることの報知を行う制御を実行する(例えば、図37のSy7の処理を実行する部分)

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定結果に決定したときに遊技者の導出操作手段の操作手順に応じて制御を変化させることが可能になるので、所定表示結果の組合せが表示されない手順で導出操作手段が操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができ、また、不利益が生じる旨の報知を行うことができる。

【0012】

(手段5) 手段1又は手段2又は手段3又は手段4において、第1の遊技状態と所定表示結果が導出されたときに第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態を含む遊技状態の制御を行う遊技制御手段(例えば、メイン制御部41)を備え、導出制御手段は、事前決定手段の決定結果が特定結果であるときに、表示結果の導出操作が予め定められた特定操作手順(例えば、図16に示すリプレイGR31～36に当選したときにSPリプレイが入賞する押し順)で行われた場合は特定表示結果(例えば、図12、図16で示すSPリプレイの図柄組合せ)を導出し、導出操作が特定操作手順以外の手順で行われた場合は特定表示結果以外の表示結果(例えば、図12、図16で示す特殊リプレイまたは通常リプレイの図柄組合せ)を導出し(例えば、図6のSd3の処理を実行する部分)、第1の遊技状態で事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに、特定操作手順を報知する特定操作報知手段(例えば、図19のSp19の処理を実行する部分)と、特定操作報知手段で特定操作手順の報知が行われたにもかかわらず特定操作手順以外の手順で導出操作手段が操作されたときに、その後の遊技において特定表示結果が導出されて第2の遊技状態に移行させることを含む特別条件が成立するまでは、遊技者に所定の不利益を生じさせる事後不利益発生手段(例えば、図27のSc6で「N」と判定されたときにSc10の処理を行い、Sc11およびSc12の処理で「Y」と判定された場合にSc13の処理を実行する部分)とをさらに備えた

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定操作手順以外の手順で表示結果の導出操作手段が操作されたときに不利益を一定期間生じさせることによる不具合を解消することができる。

【0013】

(手段6) 手段1又は手段2又は手段3又は手段4又は手段5において、第1の遊技状態と所定表示結果が導出されたときに第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態を含む遊技状態の制御を行う遊技制御手段(例えば、メイン制御部41)を備え、導出制御手段は、事前決定手段の決定結果が特定結果であるときに、表示結果の導出操作が予め定められた特定操作手順(例えば、図16に示すリプレイGR31～36に当選したときにSPリプレイが入賞する押し順)で行われた場合は特定表示結果(例えば、図12、図16で示すSPリプレイの図柄組合せ)を導出し、導出操作が特定操作手順以外の手順で行われた場合は特定表示結果以外の表示結果(例えば、図12、図16で示す特殊リプレイまたは通常リプレイの図柄組合せ)を導出し(例えば、図6のSd3の処理を実行する部分)、第1の遊技状態で事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに、特定操作手順を報知する特定操作報知手段(例えば、図19のSp19の処理を実行する部分)と、特定操作報知手段で特定操作手順の報知が行われたにもかかわらず特定操作手順以外の手順で導出操作手段が操作されたときに、その後の遊技において報知が行われるまでは

、遊技者に所定の不利益を生じさせる事後不利益発生手段（例えば、図 3 4 の S h 6 で「N」と判定されたときに S h 1 1 の処理を行い、S h 1 2 の処理で「Y」と判定された場合に S h 1 3 の処理を実行する部分）とをさらに備えたことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定操作手順以外の手順で表示結果の導出操作手段が操作されたときに不利益を一定期間生じさせることによる不具合を解消することができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 4】

【図 1】本発明を適用したスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン制御部が起動時に実行する起動処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 6】メイン制御部が設定変更処理後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 7】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 8】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】メイン制御部がタイマ割込処理（メイン）において電断を検出したことに応じて実行する電断処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 1 0】特別役（ボーナス）の種類、特別役の図柄組み合わせ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 1 1】小役の種類、小役の図柄組み合わせ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 1 2】リプレイの種類、リプレイの図柄組み合わせ、及びリプレイ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 1 3】移行出目の図柄組み合わせ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 1 4】遊技状態及び R T の遷移を説明するための図である。

【図 1 5】A T におけるナビ対象役について説明するための図である。

【図 1 6】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 7】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 8】サブ制御部が起動時に実行する起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 1 9】サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 0】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において電断を検出したことに応じて実行する電断処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 1】A T 抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2】A T 抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する A T 抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 4】ゲーム数抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するテーブル移行抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】抽選モード抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 7】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するペナルティフラグ制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 28】ペナルティフラグがセットされているときに A T に関して設定される決定条件の一例を説明するための図である。

【図 29】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するボーナス確定報知決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 30】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する警告報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 31】遊技状態に応じたペナルティの付与及び警告報知の有無についての具体例を示す説明図である。

【図 32】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第 1 ナビ演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【図 33】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第 2 ナビ演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 34】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するペナルティフラグ制御処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図 35】ペナルティの付与期間が一定ゲーム数のときに生じる不具合について説明する説明図である。

【図 36】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第 2 ナビ演出実行処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図 37】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第 2 ナビ演出実行処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

20

【図 38】第 2 報知期間における特殊制御の具体例の説明図である。

【図 39】サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図 40】サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図 41】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するペナルティフラグ制御処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図 42】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する警告報知解除処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

30

【0015】

本発明の実施の形態を以下に説明する。

【0016】

本発明が適用されたスロットマシンの実施の形態を図面を用いて説明すると、本実施の形態のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0017】

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

40

【0018】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b のリールパネル 1 c 略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【0019】

50

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

【0020】

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

10

【0021】

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

【0022】

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

20

【0023】

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

30

【0024】

また、前面扉 1 b 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 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 LED 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 LED 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

40

【0025】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET 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 LED 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【0026】

50

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

【0027】

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

10

【0028】

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

20

【0029】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一对の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

30

【0030】

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

【0031】

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

40

【0032】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組み合わせ

50

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

【0033】

また、本実施の形態では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ラインLM1～4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベルーベルーベル）が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施の形態では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

【0034】

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。

【0035】

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

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

このため、例えば、ストップスイッチ8L、8C、8Rのいずれかが操作されたときに

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

【００３９】

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

10

【００４０】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給されるとともに、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部４１からサブ制御部９１へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板４０から演出制御基板９０に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板９０側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部４１からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部４１からコマンドを送信するコマンド伝送ラインが演出制御基板９０に接続されている状態でなければ、演出制御基板９０側に電源が供給されず、演出制御基板９０側のみが動作してしまうことがない。

20

【００４１】

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。

【００４２】

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

30

【００４３】

また、遊技制御基板４０には、前述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、ペイアウト表示器１３、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

40

【００４４】

遊技制御基板４０には、メイン制御部４１、乱数発生回路４２、サンプリング回路４３、スイッチ検出回路４４、モータ駆動回路４５、ソレノイド駆動回路４６、ＬＥＤ駆動回路４７、電断検出回路４８、リセット回路４９が搭載されている。

【００４５】

メイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータにて構成され、メインＣＰＵ４１

50

a、ROM 41 b、RAM 41 c、I/Oポート 41 dを備えている。メイン制御部 41は、ROM 41 bに記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0046】

乱数発生回路 42は、所定数のパルスを発生するたびにカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路 43は、乱数発生回路 42がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 42は、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められており、本実施の形態では、その範囲として0～65535が定められている。メインCPU 41 aは、その処理に応じてサンプリング回路 43に指示を送ることで、乱数発生回路 42が示している数値を乱数値として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用する。また、メインCPU 41 aは、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。

10

【0047】

スイッチ検出回路 44は、遊技制御基板 40に直接または電源基板 101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 41に伝送する。モータ駆動回路 45は、メイン制御部 41から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 32 L、32 C、32 Rに伝送する。ソレノイド駆動回路 46は、メイン制御部 41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 30に伝送する。LED駆動回路は、メイン制御部 41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板 40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。電断検出回路 48は、スロットマシン 1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 41に対して出力する。リセット回路 49は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 41にシステムリセット信号を与える。

20

【0048】

メイン制御部 41のCPU 41 aは、ROMから読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン 1におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。

30

【0049】

このように、メイン制御部 41では、CPU 41 aがROM 41 bに格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部 41（又はCPU 41 a）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、CPU 41 aがプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 40以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0050】

メイン制御部 41が備えるRAM 41 cは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM 41 cの少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM 41 cの少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施の形態では、RAM 41 cの全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM 41 cの全ての内容が保存される。

40

【0051】

メイン制御部 41が備えるROM 41 aには、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、ROM 41 bには、CPU 41 aが各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 41 bには、CPU 41 aが遊技制御基板 40から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されて

50

いる。

【0052】

メイン制御部41が備えるRAM41cには、スロットマシン1におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。RAM41cとしては、例えばDRAMが使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。CPU41aには、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは8ビットからなり、そのうち下位7ビットはCPU41aがROM41bから命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、CPU41aにおける1命令の実行時間ごとに行われることになる。

10

【0053】

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

【0054】

メイン制御部41は、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部41は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【0055】

また、メイン制御部41は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようにになっている。本実施の形態では、一定時間間隔（本実施の形態では、約0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。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。

20

【0056】

また、メイン制御部41は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。なお、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

30

【0057】

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。

【0058】

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

40

【0059】

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

50

【0060】

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良い。

【0061】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ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、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM91cの少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施の形態では、RAM91cの全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM91cの全ての内容が保存される。なお、本実施の形態では、RAM91cの全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM91cの全ての内容が保存される。

【0066】

本実施の形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであ

10

20

30

40

50

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

【0067】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

10

【0068】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24に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。

20

【0069】

本実施の形態のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、RAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施の形態では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、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（本実施の形態では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、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。

30

【0070】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時において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制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

40

【0071】

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

50

てもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時において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良い。

【0072】

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

10

【0073】

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

【0074】

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

20

30

【0075】

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

【0076】

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

40

【0077】

50

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

【0078】

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

【0079】

本実施の形態のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態（通常、内部中、B B（R B））に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。なお、本実施の形態では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L N が有効化される。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535 の整数）を取得する。詳しくは、R A M 41c に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 41c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述する R T を特定するための R T フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。なお、特別役（ボーナス）の持ち越しとは、内部抽選においてボーナスに当選したゲームでボーナスが入賞しなかった場合に、ボーナスの当選状態を次ゲーム以降に持ち越し、ボーナスが入賞するまでボーナスの当選状態を維持することである。

【0083】

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

10

20

30

40

50

【0084】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM 41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役及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。

10

【0085】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0086】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

20

【0087】

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。

30

【0088】

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

【0089】

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。

40

【0090】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデー

50

タである。本実施の形態では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ（0～1 6 7）の周期で 1 周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 1 6 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0～2 0 の領域番号が割り当てられている。一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0～2 0 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 2 0 番図柄に対して、それぞれ 0～2 0 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

10

【0 0 9 1】

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

【0 0 9 2】

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

20

【0 0 9 3】

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

30

【0 0 9 4】

次に、メイン制御部 4 1 がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

40

【0 0 9 5】

50

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン L N に揃える制御を行っても良い。

【0100】

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

10

【0101】

本実施の形態においてメイン制御部 4 1 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

20

【0102】

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

30

【0103】

次に、本実施の形態におけるメイン制御部 4 1 が実行する各種制御内容を、図 5 ～ 図 9 に基づいて以下に説明する。

【0104】

メイン制御部 4 1 は、リセット回路 4 9 からシステムリセット信号が入力されると、図 5 のフローチャートに示す起動処理（メイン）を行う。

【0105】

まず、内蔵デバイスや周辺 I C、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（S a 2）、I レジスタ及び I Y レジスタの値を初期化する（S a 3）。I レジスタ及び I Y レジスタの初期化により、I レジスタには、割込発生時に参照する割込テーブルのアドレスが設定され、I Y レジスタには、R A M 4 1 c の格納領域を参照する際の基準アドレスが設定される。これらの値は、固定値であり、起動時には常に初期化されることとなる。

40

【0106】

次いで、R A M 4 1 c へのアクセスを許可し（S a 4）、R A M 4 1 c の全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）の R A M パリティを計算する（S a 5）。

【0107】

S a 6 のステップでは、S a 5 のステップにおいて計算した R A M パリティが 0 か否か

50

を判定する。正常に電断割込処理（メイン）が行われていれば、RAMパリティが0になるはずであり、Sa6のステップにおいてRAMパリティが0でなければ、RAM41cに格納されているデータが正常ではなく、この場合には、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域、重要ワークを除く全ての格納領域を初期化する初期化1を実行した後（Sa19）、設定キースイッチ37がonか否かを判定し（Sa20）、設定キースイッチ37がonであれば、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドを生成し（Sa16）、生成した設定変更中コマンドをコマンドバッファに格納し（Sa17）、図7において説明するメイン制御部41が一定間隔（0.56msの間隔）で実行するタイマ割込処理（メイン）の割込を許可して（Sa18）、当選役の当選確率の変更などを行う設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図6に示すゲーム処理に移行する。

10

【0108】

Sa20のステップにおいて設定キースイッチ37がoffであれば、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに設定し（Sa21）、RAM異常を示すエラーコマンドを生成し（Sa22）、生成したエラーコマンドをコマンドバッファに格納し（Sa23）、図7において説明するメイン制御部41が一定間隔（0.56msの間隔）で実行するタイマ割込処理（メイン）の割込を許可して（Sa24）、エラー処理、すなわちRAM異常エラー状態に移行する。そして、例えば、遊技店員によってリセット／設定スイッチ38が操作されるなどして、RAM異常エラー状態が解除されると、図6に示すゲーム処理に移行する。

20

【0109】

Sa6のステップにおいて、RAMパリティが0であれば、更に破壊診断用データが正常か否かを判定する（Sa7）。正常に電断処理（メイン）が行われていれば、破壊診断用データが設定されているはずであり、Sa7のステップにおいて破壊診断用データが正常でない場合（破壊診断用データが電断時に格納される5A（H）以外の場合）にも、RAM41cのデータが正常ではないので、Sa19のステップに移行して初期化1を実行し、その後、Sa20のステップにおいて設定キースイッチ37がonであれば、前述したSa16～Sa18の処理を行い、設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。また、Sa20のステップにおいて設定キースイッチ37がoffであれば、前述したSa21～Sa24の処理を行い、エラー処理、すなわちRAM異常エラー状態に移行する。そして、RAM異常エラー状態が解除されると、図6に示すゲーム処理に移行する。

30

【0110】

Sa7のステップにおいて破壊診断用データが正常であると判定した場合には、RAM41cのデータは正常であるので、破壊診断用データをクリアし（Sa8）、RAM41cの非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化3を行った後（Sa9）、設定キースイッチ37がonか否かを判定し（Sa10）、設定キースイッチ37がonであれば、前述したSa16～Sa18の処理を行い、設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図6に示すゲーム処理に移行する。

【0111】

Sa10のステップにおいて設定キースイッチ37がoffであれば、各レジスタを電断前の状態、すなわちスタックに保存されている状態に復帰し（Sa11）、復帰コマンドを生成して（Sa12）、コマンドバッファに格納し（Sa13）、図7において説明するメイン制御部41が一定間隔（0.56msの間隔）で実行するタイマ割込処理（メイン）の割込を許可して（Sa14）、電断前の最後に実行していた処理に戻る。電断前に図6に示すゲーム処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、Sa11で復帰されたプログラムカウンタ（PC）の値に基づいて、ゲーム処理のSd1～Sd6の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。また、例えば、電断前に図7に示すタイマ割込処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、Sa11で復帰されたプログラムカウンタ（PC）の値に基づいて、タイマ割込処理のSk1～Sk26の処理のうち、電断前

40

50

に行われていた処理に戻る。

【0112】

本実施の形態では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、遊技状態コマンド、復帰コマンド、設定変更中コマンド、エラーコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0113】

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

10

【0114】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類、ボーナスの持ち越しの有無を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

【0115】

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

【0116】

20

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

【0117】

入賞番号コマンドは、入賞が発生したか否かおよび入賞役の種類など入賞結果を特定可能なコマンドであり、第3停止に対するストップスイッチの操作時にリールの停止位置を検出して送信される。

30

【0118】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態及びRTの種類、RTの残りゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0119】

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

【0120】

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

40

【0121】

設定変更中コマンドは、設定変更中であることを示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部41の制御状態が初期化されるため、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドによりメイン制御部41の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0122】

上述した複数種類のコマンドは、メイン制御部41のRAM41cの特別ワークに設けられたコマンド送信用バッファに一時的に格納され、図7に示すタイマ割込処理（メイン）で実行されるコマンド送信処理（Sk16）においてサブ制御部91に送信される。詳

50

しくは後述するように、復帰コマンドおよび設定変更中コマンドを受信したサブ制御部 91 は、演出制御基板 90 の立ち上がりが正常であるか否かの判定をする。

【0123】

図 6 は、メイン制御部 41 が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0124】

ゲーム処理では、BET 処理 (Sd1)、内部抽選処理 (Sd2)、リール回転処理 (Sd3)、入賞判定処理 (Sd4)、払出処理 (Sd5)、ゲーム終了時処理 (Sd6) を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再び BET 処理に戻る。

【0125】

Sd1 のステップにおける BET 処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。

【0126】

Sd2 のステップにおける内部抽選処理では、Sd1 のステップにおけるスタートスイッチ 7 の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するか (すなわち、表示結果の導出を許容するか否か) どうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM 41c に当選フラグが設定される。なお、内部抽選によりボーナス (BB または RB) に当選した場合はボーナス持ち越しフラグセットされる。そして、上記したようにボーナス持ち越しフラグの有無を判定することによってボーナスの持ち越しの有無を判定し、持ち越しの有無に応じた当選役 (ボーナス持ち越し中はボーナスは内部抽選の対象から除外される) について判定処理が行われる。

【0127】

Sd3 のステップにおけるリール回転処理では、各リール 2L、2C、2R を回転させる処理、Sd2 のステップにおける内部抽選の結果および遊技者によるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作が検出されたことに応じて対応するリール 2L、2C、2R の回転を停止させる処理を実行する。

【0128】

Sd4 のステップにおける入賞判定処理では、Sd3 のステップにおいて全てのリール 2L、2C、2R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2L、2C、2R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。なお、ボーナスが入賞した場合には本処理においてボーナス持ち越しフラグがクリアされる。

【0129】

Sd5 のステップにおける払出処理では、Sd4 のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【0130】

Sd6 のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

【0131】

また、ゲーム処理では、ゲームの進行制御に応じてコマンドを生成してコマンドバッファに設定し、サブ制御部 91 に送信されるようになっている。

【0132】

図 7 及び図 8 は、メイン制御部 41 が一定間隔 (0.56ms の間隔) で起動処理やゲーム処理に割り込んで実行するタイマ割込処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理 (メイン) の実行期間中は自動的に他の割込が禁止される。

【0133】

タイマ割込処理 (メイン) においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避

10

20

30

40

50

する（S k 1）。

【0134】

次いで、停電判定処理を行う（S k 2）。停電判定処理では、電断検出回路48から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0135】

S k 2のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（S k 3）、電断フラグが設定されていなければ、S k 4に進み、電断フラグが設定されていた場合には、後述する電断処理（メイン）に移行する。

【0136】

S k 4のステップでは、入力ポートから各種スイッチ類の検出データを入力するポート入力処理を行う。

【0137】

次いで、4種類のタイマ割込1～4から当該タイマ割込処理（メイン）において実行すべきタイマ割込を識別するための分岐用カウンタを1進める（S k 5）。この実施形態では、タイマ割込1とは、モータを制御してリールの開始制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述するリール始動処理など、S k 9～S k 11の処理が行われる。また、タイマ割込2とは、LED表示制御や、時間カウンタの更新、ドア開閉状態の監視、制御信号等の出力制御、コマンドおよび外部出力信号の更新を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述するLEDダイナミック表示処理など、S k 12～S k 17の処理が行われる。また、タイマ割込3とは、リールの原点通過を検出したり、スイッチ入力を監視したり、乱数値の読み出しを行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する原点通過時処理など、S k 20～S k 22の処理が行われる。また、タイマ割込4とは、停止スイッチの入力を検出してリールの停止制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する停止スイッチ処理など、S k 23～S k 25の処理が行われる。S k 5のステップでは、分岐用カウンタ値が0～2の場合に1が加算され、カウンタ値が3の場合に0に更新される。すなわち分岐用カウンタ値は、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に、0→1→2→3→0・・・の順番でループする。

【0138】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して2または3か、すなわちタイマ割込3またはタイマ割込4かを判定し（S k 6）、タイマ割込3またはタイマ割込4ではない場合、すなわちタイマ割込1またはタイマ割込2の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中か否かを確認し、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中であれば、後述するS k 10のモータステップ処理において変更した位相信号データや後述するS k 24の最終停止処理において変更した位相信号データを出力するモータ位相信号出力処理を実行する（S k 7）。

【0139】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して1か否か、すなわちタイマ割込2か否かを判定し（S k 8）、タイマ割込2ではない場合、すなわちタイマ割込1の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時のステップ時間間隔の制御を行うリール始動処理（S k 9）、リールモータ32L、32C、32Rの位相信号データの変更を行うモータステップ処理（S k 10）、リールモータ32L、32C、32Rの停止後、一定時間経過後に位相信号を1相励磁に変更するモータ位相信号スタンバイ処理（S k 11）を順次実行した後、S k 25のステップに進む。

【0140】

また、S k 8のステップにおいてタイマ割込2の場合には、各種表示器をダイナミック点灯させるLEDダイナミック表示処理（S k 12）、各種LED等の点灯信号等のデータを出力ポートへ出力する制御信号等出力処理（S k 13）、各種時間カウンタを更新す

10

20

30

40

50

る時間カウンタ更新処理（S k 1 4）、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態の監視、ドアコマンドの送信要求などを行うドア監視処理（S k 1 5）、コマンドバッファに設定された設定変更中コマンドや復帰コマンド、エラーコマンド等の各種コマンドをサブ制御部 9 1 に送信するコマンド送信処理（S k 1 6）、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理（S k 1 7）を順次実行した後、S k 2 5 のステップに進む。

【0 1 4 1】

また、S k 6 のステップにおいてタイマ割込 3 またはタイマ割込 4 であれば、更に、分岐用カウンタ値を参照して 3 か否か、すなわちタイマ割込 4 か否かを判定し（S k 1 8）、タイマ割込 4 でなければ、すなわちタイマ割込 3 であれば、回転中のリール 2 L、2 C、2 R の原点通過（リール基準位置の通過）をチェックし、リール回転エラーの発生を検知するとともに、停止準備が完了しているか（停止準備完了コードが設定されているか）を確認し、停止準備が完了しており、かつ定速回転中であれば、回転中のリールに対応するストップスイッチの操作を有効化する原点通過時処理（S k 2 0）、スイッチ類の検出状態に変化があったか否かの判定、操作検出コマンドの送信要求等を行うスイッチ入力判定処理（S k 2 1）、乱数値レジスタ R 1 D から数値データを読み出して乱数値格納ワークに格納する乱数値読出処理（S k 2 2）を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

10

【0 1 4 2】

また、S k 1 8 のステップにおいてタイマ割込 4 であれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の検出に伴って停止リールのワークに停止操作位置が格納されたときに、停止リールのワークに格納された停止操作位置から停止位置を決定し、何ステップ後に停止すれば良いかを算出する停止スイッチ処理（S k 2 3）、停止スイッチ処理で算出された停止までのステップ数をカウントして、停止する時期になったら 2 相励磁によるブレーキを開始する停止処理（S k 2 4）、停止処理においてブレーキを開始してから一定時間後に 3 相励磁とする最終停止処理（S k 2 5）を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

20

【0 1 4 3】

S k 2 6 のステップでは、S k 1 においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し、割込前の処理に戻る。

【0 1 4 4】

このように本実施の形態では、一定間隔毎に基本処理に割り込んでタイマ割込処理（メイン）を実行するとともに、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に処理カウンタを更新し、処理カウンタ値に応じて定められた処理を行うようになっており、一度のタイマ割込処理（メイン）に要する負荷を分散できるうえに、処理カウンタ値に関わらず、電圧低下信号に基づいて電断の条件が成立しているか否かを判定する停電判定処理を行い、電断の条件が成立していれば、電断処理を行うようになっており、電断が検知された場合には速やかに電断処理を行うことが可能となる。

30

【0 1 4 5】

また、タイマ割込処理（メイン）内で、電断の条件が成立しているか否かの判定を行い、電断の条件が成立していれば、そのまま電断処理に移行することとなり、タイマ割込処理（メイン）の実行中に電断に伴う割込が発生することもないため、タイマ割込処理（メイン）の実行中に電断処理を割り込ませたり、タイマ割込処理（メイン）の終了を待って電断に伴う割込処理を行う必要がないため、電断条件の成立に伴う処理が複雑化してしまうことがない。

40

【0 1 4 6】

図 9 は、メイン制御部 4 1 が前述したタイマ割込処理（メイン）において電断フラグが設定されていると判定した場合に実行する電断処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【0 1 4 7】

電断処理（メイン）においては、まず、使用している可能性がある全てのレジスタをスタック領域に退避する（S m 1）。なお、前述した I レジスタ及び I Y レジスタの値は使

50

用されているが、起動時の初期化に伴って常に同一の固定値が設定されるため、ここでは保存されない。

【0148】

次いで、破壊診断用データ（本実施の形態では、5 A（H））をセットして（S m 2）、全ての出力ポートを初期化する（S m 3）。次いでR A M 4 1 cの全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）の排他的論理和が0になるようにR A M パリティ調整用データを計算してセットし（S m 4）、R A M 4 1 cへのアクセスを禁止する（S m 5）。

【0149】

その後、電圧が低下してメイン制御部41のC P U 4 1 aが停止して待機状態に移行する。そして、この待機状態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。

【0150】

本実施の形態のメイン制御部41は、R A M 4 1 cへのアクセスが許可された後、他の処理を行うことなく、まず、R A M 4 1 cの全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）のR A M パリティを計算し、その後、計算したR A M パリティから格納データが正常か否かの判定を行う前に、R A M 4 1 cの格納データが正常か否かに関わらず共通して行う必要のある処理を行い、その後、R A M パリティに基づいてR A M 4 1 cの格納データが正常か否かの判定を行うようになっている。

【0151】

このため、これらR A M 4 1 cの格納データが正常か否かに関わらず共通して行う必要のある処理を、R A M 4 1 cの格納データが正常と判定された場合と異常と判定された場合とで個別に実行する必要がないため、起動時の処理に用いるプログラム容量を削減することができる。

【0152】

また、メイン制御部41の起動後、R A M 4 1 cへのアクセスが許可された後、他の処理を行う前にR A M パリティの計算が行われるので、R A M 4 1 cに対して何らのアクセスも行われる前の状態で算出されたR A M パリティに基づいて格納データが正常か否かの判断が行われるため、データが正常か否かの判定の信頼性を高めることができる。

【0153】

また、電断処理において、R A M 4 1 cの未使用領域及び未使用スタック領域を含む全てのデータに基づくR A M パリティが0となるようにR A M パリティ調整用データを計算し、格納するとともに、復旧時においてR A M 4 1 cにおける未使用領域及び未使用スタック領域を含む全ての領域に格納されているデータに基づいて計算したR A M パリティが0か否かを判定することで、R A M 4 1 cのデータが正常か否かを判定しているので、当該判定を正確にかつ簡便に行うことができるうえに、未使用領域や未使用スタック領域に不正なプログラムやデータが格納された場合でも、これら不正なプログラムやデータが格納されたまま復帰してしまうことを防止できる。

【0154】

また、R A M パリティを計算した後、計算したR A M パリティから格納データが正常か否かの判定を行う前に、R A M 4 1 cの格納データが正常か否かに関わらず共通して行う処理として、R A M 4 1 cに格納されている各スイッチ入力データ、確定データ、エッジデータ、すなわち各スイッチの検出状況を示すデータをクリアするようになっており、メイン制御部41の起動時においてR A M 4 1 cのデータが正常であり、以前の制御状態に復帰させる場合でも以前の制御状態には復帰させない場合でも、割込が許可された後、速やかにスイッチの検出状態のチェックを開始することが可能となる。

【0155】

本実施の形態のスロットマシン1は、メイン制御部41がゲームの進行制御を行う。操作スイッチとしてM A X B E T スイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rを備える。また、これら操作スイッチのうちスタートスイッチ7は、設定変

10

20

30

40

50

更状態において設定値の確定操作にも用いられる。

【0156】

メイン制御部41は、これら操作スイッチを、一定時間間隔毎に割り込んで実行されるタイマ割込処理（メイン）中に実行するスイッチ入力判定処理において検出する。

【0157】

メイン制御部41は、電源投入に伴い、起動処理を実行し、起動処理の終了時に割込が許可され、その後、タイマ割込処理（メイン）を一定間隔毎に実行する。そして、メイン制御部41が電断前の状態に復帰可能な場合には、起動処理において割込が許可される前に復帰コマンドがサブ制御部91に対して送信される。また、RAM41cの格納データの異常によりメイン制御部41が電断前の状態に復帰不可能な場合には、起動処理において割込が許可される前にRAM異常を示すエラーコマンドがサブ制御部91に対して送信される。また、設定キースイッチ37がonの状態であり、RAM41cが初期化され、電断前の状態に復帰しない場合には、起動処理において割込が許可される前に設定変更中であることを示す設定変更中コマンドがサブ制御部91に対して送信される。これら起動処理において送信されるコマンドのうち復帰コマンドからは、メイン制御部41が電断前の状態に復帰する旨が特定され、RAM異常を示すエラーコマンド、設定変更中であることを示す設定変更中コマンドからは、メイン制御部41が電断前の状態には復帰しない旨が特定されることとなる。

【0158】

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

【0159】

サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【0160】

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

【0161】

サブ制御部91は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の出力制御を行う。

【0162】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0163】

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

10

20

30

40

50

キャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0164】

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

10

【0165】

本実施の形態のスロットマシン1においては、入賞ラインLNに予め定められた図柄組み合わせが揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0166】

なお、ビッグボーナスをBBと示し、レギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

20

【0167】

図10～図13は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図14は、メイン制御部41により制御される遊技状態及びRTの遷移を説明するための図である。

【0168】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図14に示すように、通常遊技状態、内部中1、2、RB、BB(RB)のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態(以下、通常遊技状態を通常と称す)においては、RT0～4のいずれかに制御される。

30

【0169】

図10に示すように、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス(以下、各々のビッグボーナスをBBと称する)、レギュラーボーナス(以下、各々のレギュラーボーナスをRBと称する)の2種類のボーナスが含まれる。

【0170】

BBは、入賞ラインLNに「白7ー白7ー白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。RBは、入賞ラインLNに「黒7ー黒7ーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0171】

BBが入賞すると、BB中レギュラーボーナス(以下、BBRBと称する)に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。ビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

40

【0172】

RBが入賞すると、レギュラーボーナス(以下、RBと称する)に移行される。レギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0173】

図14に示すように、BBに内部当選してから入賞するまでは、内部中1・RT0に制御され、RBに内部当選してから入賞するまでは、内部中2・RT0に制御される。また、図14に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス(まとめてボーナスと

50

呼ぶ)が終了した後は、通常・R T 4に制御される。

【0174】

後述する内部抽選においてB BまたはR Bのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8 L、8 C、8 R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。B BやR Bを構成する図柄(「黒7」、「白7」、「網7」))は、各々、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されていないためである。

【0175】

次に、図11を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1~8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのBAR及びオレンジ、右リール2RのBAR及びオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイーオレンジーオレンジ」、「リプレイーオレンジーBAR」、「リプレイーBARーオレンジ」、「リプレイーBARーBAR」、「プラムーオレンジーオレンジ」、「プラムーオレンジーBAR」、「プラムーBARーオレンジ」、「プラムーBARーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0183】

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

10

【0184】

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

【0185】

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

20

【0186】

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

【0187】

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

30

【0188】

また、左リール2Lにおいて、ベルは、5コマ以内に配置されているが、中リール2Cのスイカ、右リール2Rの黒7、白7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

40

【0189】

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

【0190】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、黒7、白7、スイカのいずれかの1つ下の位置に配置されており、中リール2Cの黒7、白7は、スイカの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイは、スイカの1つ下の位置に配置されているので、「ベルー黒7ーリプレイ」、「ベルー白7ーリプレイ」のいずれかの組み合わせが揃

50

うと、「黒7ースイカースイカ」、「白7ースイカースイカ」、「スイカースイカースイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0191】

また、左リール2Lにおいて、ベルは、5コマ以内に配置されているが、中リール2Cの黒7、白7、右リール2Rのリプレイは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

【0192】

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

【0193】

ここで、図3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BARーオレンジーANY（ANYはいずれの図柄でも可）」、「BARーBARーANY」、「BARーベルーANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリーーANYーANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7ーベルーオレンジ」、「白7ーベルーオレンジ」、「スイカーベルー

10

20

30

40

50

オレンジ」、「黒 7ーベルーBAR」、「白 7ーベルーBAR」、「スイカーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイまたはプラムの1つ下の位置に配置されているので「黒 7ーベルーベル」、「白 7ーベルーベル」、「スイカーベルーベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーリプレイ」、「ベルーベループラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0204】

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

【0205】

右上がりリベベは、入賞ラインLNに「ベルーベルーオレンジ」、「ベルーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。

【0206】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「ベルーベルーオレンジ」、「ベルーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイーベルーベル」、「プラムーベルーベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0207】

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

【0208】

次に、図12を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ1、2、特殊リプレイ、SP（スペシャル）リプレイが含まれる。

【0209】

通常リプレイは、入賞ラインLNに「リプレイーリプレイーリプレイ」、「リプレイーリプレイープラム」、「プラムーリプレイーリプレイ」、「プラムーリプレイープラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイに

10

20

30

40

50

については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L～8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0210】

下段リプレイは、入賞ライン L N に「ブルーオレンジーオレンジ」、「ブルーオレンジーチェリー」、「ブルーオレンジースイカ」、「ブルーオレンジー黒 7」、「ブルーオレンジー網 7」、「ブルーオレンジー白 7」、「ブルー B A Rーオレンジ」、「ブルー B A Rーチェリー」、「ブルー B A Rースイカ」、「ブルー B A Rー黒 7」、「ブルー B A Rー網 7」、「ブルー B A Rー白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

図 1 4 に示すように、通常・R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

【0217】

昇格リプレイ 1 は、入賞ライン L N に「リプレイーリプレイーベル」、「プラムーリプレイーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ

10

20

30

40

50

マ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0218】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベルーオレンジーリプレイ」、「ベルーオレンジープラム」、「ベルー B A Rーリプレイ」、「ベルー B A Rープラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

図 1 4 に示すように、通常・R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2）に入賞した後は、通常・R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 から通常・R T 0 に制御されないように構成されており、通常・R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・R T 1 からのみ通常・R T 0 に制御されるように構成されている。

【0222】

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

【0223】

図 1 4 に示すように、通常・R T 1、通常・R T 3 において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 2 に制御される。また、通常・R T 2 において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 1 に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・R T 1、通常・R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 1、通常・R T 4 における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 1、通常・R T 4 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 1、通常・R T 4 から通常・R T 2 に制御されないように構成されており、通常・R T 0、通常・R T 3 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・R T 0、通常・R T 3 からのみ通常・R T 2 に制御されるように構成されている。

【0224】

S Pリプレイは、入賞ラインL Nに「リプレイーオレンジー黒7」、「リプレイーオレンジー網7」、「リプレイーオレンジー白7」、「リプレイーオレンジープラム」、「リプレイーBARー黒7」、「リプレイーBARー網7」、「リプレイーBARー白7」、「リプレイーBARープラム」、「プラムーオレンジー黒7」、「プラムーオレンジー網7」、「プラムーオレンジー白7」、「プラムーオレンジープラム」、「プラムーBARー黒7」、「プラムーBARー網7」、「プラムーBARー白7」、「プラムーBARープラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0225】

ここで、図3を参照すると、左リール2 Lのリプレイ、プラムは、オレンジ、BARの1つ上の位置に配置されており、右リール2 Rの黒7、網7、白7、プラムは、オレンジ、BARの1つ下の位置に配置されているので「オレンジーオレンジーオレンジ」、「オレンジーオレンジーBAR」、「オレンジーBARーBAR」、「BARーオレンジーオレンジ」、「BARーオレンジーBAR」、「BARーBARーBAR」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインL M 4に揃うこととなる。

【0226】

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

【0227】

図14に示すように、通常・RT 2においてS Pリプレイに入賞した後は、通常・RT 3に制御される。後述するように、S Pリプレイは、通常・RT 0、通常・RT 1、通常・RT 4における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT 0、通常・RT 1、通常・RT 4における内部抽選において特別役とS Pリプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT 0または内部中2・RT 0に制御される。このため、通常・RT 0、通常・RT 1、通常・RT 4においてはS Pリプレイに入賞しない。その結果、通常・RT 0、通常・RT 1、通常・RT 4から通常・RT 3に制御されないように構成されており、通常・RT 2であるときにのみS Pリプレイ入賞し、当該通常・RT 2からのみ通常・RT 3に制御されるように構成されている。なお、通常・RT 3において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・RT 3が維持されることとなる。

【0228】

次に、図13を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図13に示すように、「リプレイーオレンジーベル」、「リプレイーBARーベル」、「プラムーオレンジーベル」、「プラムーBARーベル」、「リプレイーベルーオレンジ」、「リプレイーベルーBAR」、「プラムーベルーオレンジ」、「プラムーベルーBAR」、「黒7ーオレンジーオレンジ」、「黒7ーオレンジーBAR」、「黒7ーBARーオレンジ」、「黒7ーBARーBAR」、「白7ーオレンジーオレンジ」、「白7ーオレンジーBAR」、「白7ーBARーオレンジ」、「白7ーBARーBAR」、「スイカーーオレンジーオレンジ」、「スイカーーオレンジーBAR」、「スイカーーBARーオレンジ」、「スイカーーBARーBAR」からなる20種類の組み合わせである。本実施の形態では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインL Nに揃う。

【0229】

図14に示すように、通常・RT 0、通常・RT 2、通常・RT 3、通常・RT 4において移行出目が入賞ラインL Nに揃った後は、通常・RT 1に制御される。なお、通常・RT 1において移行出目が入賞ラインL Nに揃った場合には、通常・RT 1が維持される

こととなる。

【0230】

次に、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施の形態では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中1（BBが当選している状態）であるか、内部中2（RBが当選している状態）であるか、BB（RB）であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、RT0～4の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。なお、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下において、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。

10

【0231】

通常・RT0であるときには、BB、BB+弱スイカ、BB+強スイカ、BB+弱チェリー、BB+強チェリー、BB+中段チェリー、BB+1枚役、BB+通常リプレイ、BB+転落リプレイ、BB+昇格リプレイ、BB+特殊リプレイ、BB+SPリプレイ、RB、RB+強スイカ、RB+弱チェリー、RB+強チェリー、RB+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR14、リプレイGR15、リプレイGR16、リプレイGR21、リプレイGR22、リプレイGR23、リプレイGR24、リプレイGR25が内部抽選の対象役となる。

20

【0232】

なお、弱スイカとは、上段スイカ+右下がりスイカである。すなわち上段スイカが入賞した場合に、弱スイカであることを認識できる。強スイカとは中段スイカ+右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強スイカであることを認識できる。弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー+1枚役である。弱チェリーでは、中段に「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃うことで弱チェリーであることを認識できるのに対して、左リール2Lの下段にチェリーが停止し、かつ中段に「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

30

【0233】

また、昇格リプレイとは、昇格リプレイ1+昇格リプレイ2である。ベルとは、中段ベル+右下がりベルである。左ベル1とは、右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8であり、左ベル2とは、右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7であり、左ベル3とは、右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3であり、左ベル4とは、右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4である。左ベル1～4を単に左ベルとも呼ぶ。中ベル1とは、中段ベル+上段ベル2+上段ベル5であり、中ベル2とは、中段ベル+上段ベル1+上段ベル6であり、中ベル3とは、中段ベル+上段ベル4+上段ベル7であり、中ベル4とは、中段ベル+上段ベル3+上段ベル8である。中ベル1～4を単に中ベルとも呼ぶ。右ベル1とは、中段ベル+上段ベル3+上段ベル5であり、右ベル2とは、中段ベル+上段ベル1+上段ベル7であり、右ベル3とは、中段ベル+上段ベル4+上段ベル6であり、右ベル4とは、中段ベル+上段ベル2+上段ベル8である。右ベル1～4を単に右ベルとも呼ぶ。また、これら左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4はを単に押し順ベルとも呼ぶ。

40

【0234】

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

50

2 + 通常リプレイである。

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

通常・RT2であるときには、BB、BB+弱スイカ、BB+強スイカ、BB+弱チェリー、BB+強チェリー、BB+中段チェリー、BB+1枚役、BB+通常リプレイ、BB+転落リプレイ、BB+昇格リプレイ、BB+特殊リプレイ、BB+SPリプレイ、RB、RB+強スイカ、RB+弱チェリー、RB+強チェリー、RB+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、リプレイGR31、リプレイGR32、リプレイGR33、リプレイGR34、リプレイGR35、リプレイGR36が内部抽選の対象役となる。

【0239】

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

【0240】

通常・RT3であるときには、BB、BB+弱スイカ、BB+強スイカ、BB+弱チェリー、BB+強チェリー、BB+中段チェリー、BB+1枚役、BB+通常リプレイ、BB+転落リプレイ、BB+昇格リプレイ、BB+特殊リプレイ、BB+SPリプレイ、RB、RB+強スイカ、RB+弱チェリー、RB+強チェリー、RB+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR31、リプレイGR32、リプレイGR33、リプレイGR34、リプレイGR35、リプレイGR36、SPリプレイが内部抽選の対象役

10

20

30

40

50

となる。

【0241】

通常・RT4であるときには、BB、BB+弱スイカ、BB+強スイカ、BB+弱チェリー、BB+強チェリー、BB+中段チェリー、BB+1枚役、BB+通常リプレイ、BB+転落リプレイ、BB+昇格リプレイ、BB+特殊リプレイ、BB+SPリプレイ、RB、RB+強スイカ、RB+弱チェリー、RB+強チェリー、RB+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0242】

内部中1・RT0、内部中2・RT0であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、下段リプレイ、SPリプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

また、通常・RT0～4などにおいて、BBまたはRBのいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

【0247】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中1、2であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)やRBでは、小役の当選確率が通常遊技状態及び内部中よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0248】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

。

10

20

30

40

50

【0249】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、R T 0～4のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、R T 0～4のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0250】

詳しくは後述するように、本実施の形態では、複数種類の小役（ベル）や複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、当選した小役や再遊技役の種類及びストップスイッチ 8 L、8 C、8 Rの押し順に応じて定められた小役の図柄組み合わせや再遊技役の図柄組み合わせを入賞ライン L Nに最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。そこで、図 1 5～図 1 7を用いて同時に当選する小役や再遊技役の種類について具体的に説明するが、図 1 5は、同時に当選する小役や再遊技役の一覧を示す。また、図 1 6は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を示し、図 1 7は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を示す。

10

【0251】

図 1 6に示すように、リプレイ G R 1（通常リプレイ＋昇格リプレイ 1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1の組み合わせを入賞ライン L Nに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L Nに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0252】

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

【0253】

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

30

【0254】

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

【0255】

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

40

【0256】

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

【0257】

50

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

【0258】

このように、リプレイGR1～6とで、昇格リプレイ1、2に入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0259】

このため、リプレイGR1～6が内部抽選の対象となる通常・RT1において、リプレイGR1～6のいずれかが当選していれば1/6の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常・RT0に移行することとなる。

10

【0260】

リプレイGR11（転落リプレイ＋昇格リプレイ2）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0261】

リプレイGR12（転落リプレイ＋昇格リプレイ2＋通常リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0262】

リプレイGR13（転落リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0263】

リプレイGR14（転落リプレイ＋昇格リプレイ1＋通常リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0264】

リプレイGR15（転落リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0265】

リプレイGR16（転落リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2＋通常リプレイ）が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0266】

図3に示すように、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミン

50

グに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0267】

このように、リプレイ GR 1 1 ~ 1 6 とで、昇格リプレイ 1、2 に入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0268】

このため、リプレイ GR 1 1 ~ 1 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ GR 1 1 ~ 1 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞して通常・R T 0 が維持される一方で、5 / 6 の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1 に移行することとなる。

10

【0269】

リプレイ GR 2 1 (転落リプレイ+特殊リプレイ) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0270】

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

20

【0271】

リプレイ GR 2 3 (転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【0272】

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

30

【0273】

リプレイ GR 2 5 (転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ 1) が当選し、右押し、すなわち右リール 2 R を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール 2 L を第 1 停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール 2 C を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

40

【0274】

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

【0275】

このように、リプレイ GR 2 1 ~ 2 5 とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0276】

このため、リプレイ GR 2 1 ~ 2 5 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リ

50

プレイGR21～25のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT1に移行することとなる。

【0277】

リプレイGR31（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0278】

リプレイGR32（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋通常リプレイ＋転落リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0279】

リプレイGR33（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0280】

リプレイGR34（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0281】

リプレイGR35（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0282】

リプレイGR36（特殊リプレイ＋SPリプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ＋転落リプレイ）が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうちSPリプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0283】

図3に示すように、SPリプレイ、特殊リプレイ及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの全てにおいて5コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ8L～8Rの停止操作タイミングに

50

関わらず、S Pリプレイ、特殊リプレイまたは通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

また、リプレイGR31～36が内部抽選の対象となる通常・RT3において、リプレイGR31～36のいずれかが当選していれば1/6の確率でS Pリプレイが入賞して後述するナビストックが1つ以上付与される一方で、1/6の確率で通常リプレイが入賞して通常・RT3が維持され、4/6の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT2へ移行することとなる。

【0287】

図17に示すように、左ベル1（右下がりベル＋上段ベル6＋上段ベル7）が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル6、上段ベル7または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

10

20

30

40

50

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

【0292】

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

10

【0293】

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

【0294】

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

20

【0295】

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

30

【0296】

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

【0297】

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

40

【0298】

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

50

行う。

【0299】

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

【0300】

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

10

【0301】

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

20

【0302】

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

【0303】

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

30

【0304】

RBベル1（右上がりベル＋右上がりリベベ）が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

40

【0305】

RBベル2（右上がりベル＋右上がりリベベ＋右上がりベリリ）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベリリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0306】

RBベル3（中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル1＋上段ベル2＋上段ベル3＋上段ベル4＋上段ベル5＋上段ベル6＋上段ベル7＋上段ベル8＋中段スイカ＋右下がりスイカ

50

＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋1枚役＋右上がりベル＋右上がりベベリ＋右上がりリベベ）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0307】

図3に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、RBベル1～4が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリのいずれかの組み合わせが入賞ラインLNに揃って10枚のメダルが払い出されることとなるが、1／3の割合でのみ、「ブルーブルーベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。

10

【0308】

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

【0309】

また、全役（中段ベル＋右下がりベル＋上段ベル1＋上段ベル2＋上段ベル3＋上段ベル4＋上段ベル5＋上段ベル6＋上段ベル7＋上段ベル8＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋1枚役＋右上がりベル＋右上がりリベベ）が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、「ブルーブルーベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。

20

【0310】

本実施の形態では、図14に示すように、通常遊技状態、内部中1、内部中2、RB、BB（RB）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、RT0～4のいずれかに制御される。

【0311】

前述のように、メイン制御部41のRAM41cには、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、RTの種類を特定可能なRTフラグが格納される領域と、が割り当てられている。遊技状態フラグは、4ビットのデータであり、0000が通常遊技状態を示し、0001が内部中1を示し、0010が内部中2を示し、0100がRBを示し、1100がBB（RB）を示す。RTフラグは、4ビットのデータであり、0000がRT0を示し、0001がRT1を示し、0010がRT2を示し、0011がRT3を示し、0100がRT4を示す。また、RAM41cには、RTフラグの格納領域とともにRT残りゲーム数を格納可能な領域が1バイト割り当てられており、RTが終了するまでの残りゲーム数が格納される。なお、ゲーム数の消化で終了しないRT0、3、4の場合には、RT残りゲーム数として0が設定される。

30

【0312】

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

40

【0313】

50

一方、本実施の形態では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中1用の抽選テーブル、内部中2用の抽選テーブル、R B用の抽選テーブル、B B（R B）用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、R T 0用の抽選テーブル、R T 1用の抽選テーブル、R T 2用の抽選テーブル、R T 3用の抽選テーブル、R T 4用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【0314】

そして、内部抽選処理においてメイン制御部41のRAM41cに格納されている遊技状態フラグの値及びR Tフラグの値を参照して遊技状態及びR Tの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びR Tの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びR Tの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

10

【0315】

詳しくは、メイン制御部41のRAM41cに格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態がB B（R B）中か否か、R B中か否か、内部中1か否か、内部中2か否か、を判定し、現在の遊技状態がB B（R B）中であれば、B B（R B）中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたB B（R B）用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、R B中であれば、R B中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたR B用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中1であれば、内部中1における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中1用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中2であれば、内部中2における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中2用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態がB B（R B）中でもなく、R B中でもなく、内部中1、2でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらにRAM41cに格納されているR Tフラグの値を参照し、その値から特定されるR Tの種類に応じて内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態及びR Tの種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態及びR Tの種類に応じた当選確率にて行われることとなる。

20

【0316】

通常・R T 0は、通常・R T 1において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイGR1～6のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、通常・R T 1、通常・R T 2が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、R Tフラグの値が、R T 0を示す0000に更新され、R T残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す0が設定される。そして、通常・R T 0は、通常・R T 0に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・R T 1に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・R T 2に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

30

【0317】

通常・R T 1は、通常・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4において移行出目が停止するか、通常・R T 0において転落リプレイするか、通常・R T 2において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、R Tフラグの値が、R T 1を示す0001に更新され、R T残りゲーム数として1000が設定される。そして、通常・R T 1は、1ゲーム毎に、R T残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数（本実施の形態では1000G）消化してR T残りゲーム数が0となることで通常・R T 0に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

40

【0318】

通常・R T 2は、通常・R T 0または通常・R T 3において特殊リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、R Tフラグの値が、R T 2を示す0010に更新され、R T残りゲーム数として30

50

が設定される。そして、通常・R T 2 は、1 ゲーム毎に、R T 残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数（本実施の形態では30G）消化してR T 残りゲーム数が0となることで通常・R T 0 に移行するか、S P リプレイが入賞して通常・R T 3 に移行するか、移行出目が停止して通常・R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0319】

通常・R T 3 は、通常・R T 2 においてS P リプレイが入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、R T フラグの値が、R T 3 を示す0011に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す0が設定される。そして、通常・R T 3 は、通常・R T 3 に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 に移行するか、移行出目が停止して通常・R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

10

【0320】

通常・R T 4 は、B B (R B)、R B の終了時に移行する。この際、遊技状態フラグの値は、通常遊技状態を示す0000から変わらず、R T フラグの値が、R T 3 を示す0011に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数の制限がない旨を示す0が設定される。そして、通常・R T 4 は、通常・R T 4 に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してR T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

20

【0321】

内部中1は、通常遊技状態において特別役のうちB B が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中1を示す0001に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す0000に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数も0に更新される。そして、内部中1は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中1に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B) またはR B に移行することで終了する。

【0322】

内部中2は、通常遊技状態において特別役のうちR B が当選したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、内部中2を示す0010に更新され、R T フラグの値が、R T 0 を示す0000に更新され、R T 残りゲーム数としてゲーム数も0に更新される。そして、内部中2は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中2に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B) またはR B に移行することで終了する。

30

【0323】

R B は、内部中1、2においてR B が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、R B を示す0100に更新され、R T フラグの値は、R T (0) を示す0000から変わらず、R T 残りゲーム数も0から変わらない。そして、R B は、12ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0324】

B B (R B) は、内部中においてB B が入賞したときに移行する。この際、遊技状態フラグの値は、B B (R B) を示す1100に更新され、R T フラグの値は、R T (0) を示す0000から変わらず、R T 残りゲーム数も0から変わらない。そして、B B (R B) は、B B (R B) に移行してからのゲーム数に関わらず、B B (R B) に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

40

【0325】

また、本実施の形態におけるスロットマシンは、遊技状態がR T 0～3であるときに、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【0326】

ここで本実施の形態の遊技状態及びR T の移行状況について説明すると、図14に示すように、R B またはB B (R B) が終了すると、通常・R T 4 に移行する。

50

【0327】

通常・RT4では、移行出目が停止することで、RT1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0328】

通常・RT4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、RBまたはBB(RB)の終了後に移行した通常・RT4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・RT1に移行することとなる。

【0329】

10

通常・RT1では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数(1000G)消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常・RT0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0330】

通常・RT1においてリプレイGR1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・RT1では、リプレイGR1～6が当選し、停止順に正解することで通常・RT0へ移行することとなる。

【0331】

通常・RT0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・RT1に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・RT2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

20

【0332】

通常・RT0においてリプレイGR11～16が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・RT0においてリプレイGR21～25が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・RT0において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・RT0では、リプレイGR21～25が当選し、停止順が正解することで通常・RT2へ移行し、リプレイGR11～16が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・RT1へ移行することとなる。

30

【0333】

通常・RT2では、特別役も当選せず、SPリプレイも入賞せずに規定ゲーム数(30G)消化することで通常・RT0に移行し、SPリプレイが入賞することで通常・RT3に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0334】

通常・RT2においてリプレイGR31～36が当選し、停止順が正解することでSPリプレイが入賞する。また、通常・RT2において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・RT2では、リプレイGR31～36が当選し、停止順が正解することで通常・RT3へ移行し、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・RT1へ移行することとなる。

40

【0335】

通常・RT3では、特殊リプレイが入賞することでRT2に移行し、移行出目が停止することで通常・RT1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。

【0336】

通常・RT3においてリプレイGR31～36が当選し、停止順が正解することでSP

50

リプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常・R T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 3では、リプレイG R 3 1～3 6が当選し、停止順が不正解となることで通常・R T 2へ移行し、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

【0337】

内部中1、2では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することでR BまたはB B (R B)に移行する。

【0338】

また、本実施の形態では、前述のように遊技状態フラグは、メイン制御部41のR A M 41cの領域のうち設定変更時に初期化される一般ワークに割り当てられる一方で、R T フラグ及びR T 残りゲーム数は、R A M 41cの領域のうち設定変更時に初期化されない重要ワークに割り当てられている。

【0339】

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

【0340】

また、本実施の形態では、前述のように遊技状態が通常遊技状態から内部中1または内部中2に移行した場合には、R T フラグの値がR T 0を示す0000に更新され、その後、移行したR BまたはB B (R B)が終了するまで、R T フラグの値がR T 0を示す0000のまま維持されるようになっている。

【0341】

このため、内部中1、2において設定変更された場合には、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す0000に更新され、R T フラグの値は維持されるものの、必ずR T 0を示す0000が設定されているので、内部中において設定変更された場合には、必ず通常遊技状態のR T 0の状態となる。

【0342】

また、B B (R B)において設定変更された場合も同様で、遊技状態フラグは初期化されて通常遊技状態を示す0000に更新され、R T フラグの値は維持されるものの、必ずR T 0を示す0000が設定されているので、B B (R B)において設定変更された場合にも、必ず通常遊技状態のR T 0の状態となる。

【0343】

設定変更しても、その変更前の遊技状態を維持できるスロットマシンであっても、ボーナスなどの極端に有利な遊技状態などは、開店前には初期化するのが一般的である。このため、従来のスロットマシンでは、設定変更により遊技者にとって極端に有利な特定の遊技状態を終了させるものの、設定変更前が特定の遊技状態であるか否かを特定するために、特定の遊技状態を示すデータは維持し、設定変更後、特定の遊技状態を示すデータが設定されている場合には、特定の遊技状態を示すデータをその時点で初期化するとともに、遊技状態を改めて設定するようになっており、特定の遊技状態において設定変更した場合に、その変更後、遊技状態を初期化するために、変更後に初期化されるデータ、すなわち設定変更後は必要としないデータまで維持しておく必要があった。

【0344】

これに対して本実施の形態では、設定変更がされた場合に、R T フラグ及びR T 残りゲーム数については変更前のデータが維持される一方で、遊技状態フラグについては、設定変更前の値が初期化され、通常遊技状態を示す値に更新されるので、R T フラグにより特定される内部抽選の確率とその残りゲーム数のみ、設定変更後も引き継ぐことが可能とな

10

20

30

40

50

り、遊技状態フラグにより特定される内部抽選の確率については、設定変更により初期化することが可能となる。そして、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値（内部中またはＢＢ（ＲＢ）を示す値）が設定された場合には、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化され、遊技状態フラグとして特定の遊技状態を示す値が設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行うようになっており、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグも、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数のみ設定変更後も変更前のものが維持されるものにおいて、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態で設定変更された場合には、従来のように設定変更後、その変更後は用いられることのないデータ、すなわち必要のなくなるデータを保持することなく、遊技状態フラグもＲＴフラグも初期化された状態とすることができる。

10

【０３４５】

また、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更された場合には、設定変更後、遊技状態フラグ、ＲＴフラグに加え、ＲＴ残りゲーム数も初期化された状態とすることが可能となるため、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後は、同一の状態、すなわち遊技状態フラグ、ＲＴフラグ、ＲＴ残りゲーム数の全てが初期化された状態となるので、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

20

【０３４６】

また、本実施の形態では、内部抽選を行うにあたり、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テーブルを選択するとともに、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す場合には、ＲＴフラグを参照せずに特定の遊技状態に用いる抽選テーブルを選択して抽選を行うようになっている。このため、ＲＴフラグを参照したうえで、遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態を示す遊技状態フラグであると判定された場合には、遊技状態フラグに対応する抽選テーブルが選択され、ＲＴフラグを参照する処理が無駄になるが、本実施の形態のように、まず遊技状態フラグを参照し、遊技状態フラグが特定の遊技状態以外の遊技状態を示す場合のみ、ＲＴフラグを参照して抽選テーブルを選択することで、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている場合において抽選テーブルに影響しないＲＴフラグを参照する処理を省くことができる。

30

【０３４７】

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

40

【０３４８】

また、本実施の形態では、特定の遊技状態としてＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）、すなわち遊技者にとって有利なボーナス中を示す遊技状態フラグが設定された場合にも、ＲＴフラグ及びＲＴ残りゲーム数が初期化された状態が維持され、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）を示す遊技状態フラグが設定された場合には、内部抽選においてＲＴフラグから特定される抽選テーブルを用いずに、遊技状態フラグから特定される抽選テーブルのみを用いて抽選を行う

50

ので、R B、B B（R B）では、設定変更するのみで、遊技状態フラグもR Tフラグも初期化された状態となるので、R B中またはB B（R B）中に遊技店が閉店した場合には、R B、B B（R B）を初期化し、かつR TフラグやR T残りゲーム数も初期化する場合に、ただ設定変更するだけの作業で済むため、翌朝の開店までに遊技者を迎える準備としてR B、B B（R B）を終了させるための作業を効率的に行うことができる。

【0349】

また、本実施の形態では、R BまたはB B（R B）終了時、すなわち特定の遊技状態の終了時に、R Tフラグを初期化時のR Tフラグ、すなわちR T 0を示すR Tフラグとは異なるR T 4を示すR Tフラグが設定されるようになっており、特定の遊技状態において設定変更するか、特定の遊技状態の終了後に、設定変更するか、に応じて異なるR Tフラグの状態を設定することが可能となる。すなわち特定の遊技状態において閉店した場合には、特定の遊技状態のまま設定変更するか、特定の遊技状態を終了させてから設定変更するか、を遊技店側で選択することにより、開店時においてR Tの状態をR T 0とするか、R T 4とするか、選択することが可能となる。

【0350】

また、本実施の形態では、通常遊技状態を構成するR T 0～4のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合には、他の遊技状態または他のR Tへ移行するまでの期待ゲーム数（平均ゲーム数）が最も少ない通常遊技状態のR T 0となるので、特定の遊技状態において設定変更した場合には、少ないゲーム数で他の遊技状態やR Tへ変更することが可能であり、通常遊技状態のR T 0のままとするか、他の遊技状態やR Tへ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

【0351】

また、通常遊技状態を構成するR T 0～4のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のR T 0は、移行後のゲーム数に関わらず、他の遊技状態や他のR Tへ移行する構成であるため、設定変更時に移行するR Tのゲーム数を選択する必要もないうえに、規定ゲーム数消化するまで他の遊技状態や他のR Tへ移行できないようなこともなく、特定の遊技状態において設定変更した場合において遊技店側が、他の遊技状態やR Tへ変更することが制限されてしまうことを防止できる。さらに、通常遊技状態を構成するR T 0～4のうち、特定の遊技状態において設定変更した場合に移行する通常遊技状態のR T 0、すなわち特定の遊技状態への移行時に同時に移行するR Tは、ゲーム数に制限のないR Tであり、特定の遊技状態を示す遊技状態フラグが設定されている状態において設定変更した場合に、当該遊技状態フラグが設定されてからのゲーム数に関わらず、設定変更後のR T 0から他のR Tへ移行する条件も、設定変更前の状態によって変わることがないため、設定変更の時期によって遊技者に対して不公平となることがないため、ゲームの公正さを担保することができる。

【0352】

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

【0353】

次に、本実施の形態におけるサブ制御部91が実行する各種制御内容を、図18～図42に基づいて以下に説明する。

【0354】

サブ制御部91は、リセット回路95からシステムリセット信号が入力されると、図18のフローチャートに示す起動処理（サブ）を行う。

【0355】

まず、内蔵デバイスや周辺 I C、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（S n 1）、R A M 9 1 c へのアクセスを許可する（S n 2）。次いで、図 5 の起動処理（メイン）の S a 1 2 で生成された復帰コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する（S n 3）。復帰コマンドを受信していない場合には、図 5 の起動処理（メイン）の S a 1 6 で生成された設定変更中コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する（S n 4）。設定変更中コマンドを受信した場合には、設定変更中コマンドを受信したことを示す設定受信コマンドフラグを R A M 9 1 c の所定領域に格納する（S n 5）。

【0356】

復帰コマンドを受信した場合および設定変更中コマンドを受信した場合には、R A M 9 1 c にバックアップデータがあるか否かが判定される。R A M 9 1 c にバックアップデータがあるか否かは、例えば、後述する電断処理において R A M 9 1 c に設定されるバックアップフラグがあるか否かによって確認される（S n 6）。リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されて起動処理が行われた場合には、演出制御基板 9 0 の立ち上がりが正常であるため、電断処理において R A M 9 1 c にバックアップフラグが設定されているはずである。よって、S n 6 のステップにおいてバックアップフラグが設定されていなければ、R A M 9 1 c に格納されているデータが正常ではない。すなわち、リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されて正常な起動処理が行われず、例えば不正な電波を演出制御基板 9 0 に向けて送信するなどの不正行為が行われ、演出制御基板 9 0 の立ち上がりが正常でないことになる。よって、この場合には、図 2 3 の A T 抽選処理でペナルティを付与するか否かを判定するときに用いるペナルティフラグを R A M 9 1 c にセットする（S n 1 2 a）。そして、ペナルティカウンタに 1 0 ゲームをセットし（S n 1 2 b）、R A M 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 3）。他方、S n 6 において、バックアップフラグが設定されていることが判定された場合には、R A M のデータは正常であるので、バックアップフラグがクリアされる（S n 7）。

【0357】

S n 7 のステップにおいてバックアップフラグがクリアされた場合には、R A M 9 1 c の全ての格納領域の R A M パリティを計算する（S n 8）。S n 9 のステップでは、S n 8 のステップにおいて計算した R A M パリティが 0 か否かを判定する。リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されて起動処理が行われた場合には、演出制御基板 9 0 の立ち上がりが正常であるため、R A M パリティが 0 になるはずである。よって、S n 9 のステップにおいて R A M パリティが 0 でなければ、R A M 9 1 c に格納されているデータが正常ではない。すなわち、リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されて正常な起動処理が行われず、例えば不正な電波を演出制御基板 9 0 に向けて送信するなどの不正行為が行われ、演出制御基板 9 0 の正常な立ち上がりが行われなかったことになる。この場合には、図 2 3 の A T 抽選処理でペナルティを付与するか否かを判定するときに用いるペナルティフラグを R A M 9 1 c にセットする（S n 1 2 a）。そして、後述する A T 抽選で A T を実行するか否かを決定するための複数種類の決定条件のうち、遊技者に不利な決定条件を設定するためのペナルティカウンタに 1 0 ゲームをセットし（S n 1 2 b）、さらに R A M 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 3）。ペナルティカウンタにゲーム数がセットされている期間であるペナルティ期間のゲームでは、成立した A T 抽選条件の種類によっては A T 抽選が行われず、A T 抽選が行われたとしても A T 抽選に当選する確率の低くなり、また、A T のゲーム数を決定する際にもゲーム数が少なくなるようにゲーム数抽選が行われる。

【0358】

S n 9 のステップにおいて、R A M パリティが 0 であれば、設定変更中コマンド受信フラグが R A M 9 1 c に格納されているか否かが判定される（S n 1 0）。

【0359】

設定変更中コマンド受信フラグが R A M 9 1 c に格納されている場合には、R A M 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 3）。設定変更中コマンド受信フラグが R A M 9 1 c に格

納されていない場合には、バックアップされたデータに基づいて復帰処理が実行される（S n 1 1）。また、ステップ S n 4 において、設定変更中コマンドを受信していないことが判定された場合には、図 5 の起動処理（メイン）の S a 2 2 で生成されたエラーコマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かが判定される（S n 1 4）。エラーコマンドを受信していることが判定された場合には、S n 1 5 のステップに移行して R A M 9 1 c の初期化を実行し、エラー処理が行われる（S n 1 6）。エラー処理では、エラー報知がなされ、例えば、遊技店員によってリセット／設定スイッチ 3 8 が操作されるなどしてエラー状態が解除されると、エラー報知が終了して元の状態に復帰する。エラーコマンドを受信していないことが判定された場合、すなわち、設定変更中コマンドおよび復帰コマンドおよびエラーコマンドを受信していない場合には、図 2 3 の A T 抽選処理でペナルティを付与するか否かを判定するときに用いるペナルティフラグを R A M 9 1 c にセットする（S n 1 2 a）。そして、ペナルティカウンタに 1 0 ゲームをセットし（S n 1 2 b）、R A M 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 3）。正常な立ち上がりが行われる場合には、上記した設定変更中コマンドまたは復帰コマンドを受信しているはずである。しかし、設定変更中コマンドまたは復帰コマンドを受信していない場合には、正常な立ち上がりが行われずに、不正行為による正常でない立ち上がりが行われたと判定できるので、設定変更中コマンドおよび復帰コマンドおよびエラーコマンドを受信していない場合には、ペナルティフラグを R A M 9 1 c にセットするとともにペナルティカウンタに 1 0 ゲームをセットしている。

10

【0360】

20

なお、R A M パリティの判定に加えて、起動処理（メイン）と同様に破壊診断用データが正常か否かを判定して、立ち上がりが正常か否かを判定してもよい。破壊診断用データが正常か否かを判定する実施形態では、不正行為によって、システムリセットが行われた場合には、破壊診断用データが存在しない場合と、破壊診断用データが存在していてもデータ自体が正常でない場合とがある。よって、破壊診断用データが正常か否かを判定するときには、破壊診断用データの有無を判定してもよいし、破壊診断用データのデータ自体が正常か否かを判定してもよいし、これら両方を判定してもよい。

【0361】

また、本実施の形態における起動処理（サブ）では、復帰コマンド又は設定変更中コマンドを受信したことを条件に R A M パリティを計算して R A M パリティが 0 であるか否かを判定し、演出制御基板 9 0 の立ち上がりが正常であるか否かを判定しているが、いずれか一方のコマンドを受信したことを条件に判定してもよいし、各コマンドを受信したことを条件とせずに判定してもよい。特に、設定変更中コマンドを受信したときには立ち上がりが正常であるか否かを判定しない場合には起動処理（サブ）の処理負担を軽減できる。さらに、復帰コマンド又は設定変更中コマンドを受信した場合には、立ち上がりの判定を行うことなく、立ち上がりが正常であると判定してもよい。また、例えば、コマンドの受信に関わらず、演出制御基板 9 0 の立ち上がり時にバックアップフラグがセットされているか否かおよび R A M パリティが 0 であるか否かを判定し、バックアップフラグがセットされているとともに R A M パリティが 0 である場合には、立ち上がりが正常であると判定し、バックアップフラグがセットされていないかまたは R A M パリティが 0 でない場合には、立ち上がりが正常でないと判定してもよい。

30

40

【0362】

また、本実施の形態における起動処理（サブ）では、設定変更中コマンドを受信した場合に R A M 9 1 c を初期化した但、設定変更中コマンドを受信した場合には R A M 9 1 c の初期化とともにペナルティフラグおよびペナルティカウンタをクリアしてもよい。これにより、任意にペナルティフラグおよびペナルティカウンタをクリアすることが可能になり、利便性が向上することができる。

【0363】

図 1 9 は、C P U 9 1 c が内部クロックのカウント値に基づいて 1 . 1 2 秒の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）のフローチャートである。

50

【0364】

タイマ割込処理（サブ）においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（Sp1）。

【0365】

次いで、停電判定処理を行う（Sp2）。停電判定処理では、電断検出回路48から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0366】

Sp2のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（Sp3）、電断フラグが設定されていなければ、Sp4に進み、電断フラグが設定されていた場合には、後述する電断処理（サブ）に移行する。

【0367】

Sp4では、バッファにコマンドが格納されているか否かを判定する。バッファにコマンドが格納されていればバッファからコマンドを取得し（Sp5）、Sp6に進む。Sp6のステップでは、取得したコマンドが遊技状態コマンドか否かを判定する。取得したコマンドが遊技状態コマンドの場合には次ゲームの遊技状態を設定する（Sp7）。Sp8のステップでは、取得したコマンドが内部当選コマンドか否かを判定する。取得したコマンドが内部コマンドの場合には、ROM91bに格納されている演出テーブルを参照し、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定する演出パターン選択処理を実行する（Sp9）。

【0368】

演出パターンには、1ゲームで終了する演出の他、複数ゲームにわたって連続して行われてその内容が完結する連続演出が含まれる。次いで、図29に示すボーナス確定報知決定処理を実行する（Sp9a）。

【0369】

詳しくは後述するように、ボーナス確定報知決定処理では、ボーナスに当選した場合（すなわち、BBまたはRBのうちのいずれかに当選した場合）に、その旨を示すボーナス確定報知を連続演出の最終ゲームで行うか否かを決定するための処理などを実行する。

【0370】

Sp9bのステップでは、左ベルに当選した際の第1ナビ演出実行処理を実行する（Sp9b）。第1ナビ演出実行処理では、右下がりベルが入賞可能であること（すなわち、右下がりベルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であること）を示唆する第1演出を実行するための処理を実行する。

【0371】

Sp10のステップでは、取得したコマンドがリール回転開始コマンドか否かを判定する（Sp10）。取得したコマンドがリール回転開始コマンドの場合には、図18のSn12bでセットしたペナルティカウンタのゲーム数を1減算する（Sp11a）。そして、ペナルティカウンタの値が0になったか否かを判定する（Sp11b）。ペナルティカウンタの値が0になった場合には、図18のSn12aでセットしたペナルティフラグをクリアする（Sp11c）。ペナルティカウンタの値が0でなかった場合、または、ペナルティフラグをクリアした後はSp11dのステップに進む。なお、Sp11a～Sp11cの処理は、図18のSn12bでペナルティカウンタに10ゲームがセットされた場合にのみ実行される。よって、ペナルティカウンタに10ゲームをセットする処理が行われていない場合にはSp10で「Y」と判定された場合にSp11dに進む。

【0372】

Sp11dのステップでは、図29のSf5の処理においてカウント値がセットされた確定報知ゲーム数カウンタからカウント値を1減算する。なお、確定報知ゲーム数カウン

10

20

30

40

50

タにはボーナス確定報知を行うまでのゲーム数がセットされている。次いで、確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0になったか否かを判定する（S p 1 1 e）。

【0 3 7 3】

確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0になった場合にはボーナス確定報知を行う（S p 1 1 f）。これにより、遊技者はボーナスに当選し、これが持ち越されていることを察知できる。

【0 3 7 4】

S p 1 2 のステップでは、取得したコマンドがリール停止コマンドか否かを判定する。取得したコマンドがリール停止コマンドの場合には、図 2 7 に示すペナルティフラグ制御処理が行われ（S p 1 3）、S p 1 3 a に進む。

10

【0 3 7 5】

S p 1 3 a では、左ベルに当選した際の第 2 ナビ演出実行処理を実行する（S p 9 b）。第 2 ナビ演出実行処理では、右下がりベルが入賞可能であること（すなわち、右下がりベルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であること）を報知する第 2 演出を実行するための処理を実行する。

【0 3 7 6】

次いで、S p 1 4 のステップでは、バッファに格納されているコマンドがクリアされ、S p 1 5 のステップに進む。

【0 3 7 7】

本実施の形態では、特定操作手順として、R T 2 でリプレイ G R 3 1 ～ 3 6 のいずれかに当選し、S P リプレイが入賞するストップスイッチの操作順序（以下、特定操作順序と称する）が設定されている。

20

【0 3 7 8】

よって、R T 2 でリプレイ G R 3 1 ～ 3 6 のいずれかに当選したときに特定操作順序にしたがってストップスイッチが操作されると S P リプレイが入賞し、R T 2 よりも有利な R T 3 に移行する（図 1 4 参照）。

【0 3 7 9】

また、前述したように、特定操作順序以外の順序でストップスイッチが操作された場合は、通常リプレイが入賞して R T 2 が維持されるか、または、特殊リプレイが入賞して R T 1 に移行する（図 1 4 参照）。すなわち、特定操作順序以外の順序は 2 通りあり、い

30

【0 3 8 0】

また、特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作が行われるとペナルティが遊技者に付与される。図 2 7 に示すペナルティフラグ制御処理では、このペナルティを付与するためのペナルティフラグのセットやクリアなどの処理が行われる。

【0 3 8 1】

なお、R T 1、R T 4 ではリプレイの当選確率が例えば 1 / 7 . 2 に設定されており、R T 0、R T 2、R T 3 ではリプレイの当選確率が例えば 1 / 1 . 3 に設定されている。よって、R T 1、4 よりも R T 0、R T 2、R T 3 のほうが有利といえる。そして、R T 3 では S P リプレイの当選確率が R T 2 よりも高く、ナビストックが付与される確率が高い。よって、R T 2 よりも R T 3 のほうが有利といえる。

40

【0 3 8 2】

S p 1 5 のステップでは、S p 9 で決定した演出パターンにしたがった演出を実行する演出実行処理を行う（S p 1 5）。演出実行処理では、液晶表示器 5 1 からの演出画像表示、演出効果 L E D 5 2 の点滅、スピーカ 5 3、5 4 からの演出音の出力、リール L E D 5 5 の点滅などによって演出が実行される。

【0 3 8 3】

次いで、S p 1 6 のステップでは、図 2 5 に示すテーブル移行抽選処理を実行する（S p 1 6）。テーブル移行抽選処理では A T でのゲーム数を決定するゲーム数抽選で用いるテーブルを決定する処理を実行する。

50

【0384】

次いで、S P 1 7のステップでは、図23に示すA T抽選処理を実行する（S p 1 7）。A T抽選処理ではA Tに制御するか否か（すなわちナビストックを付与するか否か）やナビストックをいくつ付与するかを決定するA T抽選に係る処理が行われる。

【0385】

次いで、S p 1 8のステップでは、図30に示す警告報知処理を実行する。警告報知処理では、ストップスイッチの操作が前述した特定操作順序にしたがって行われなかった場合に警告報知を行う処理を実行する。

【0386】

次いで、S p 1 9のステップでは、A T制御処理を実行する。A T制御処理では、A Tフラグがセットされている場合にA Tに制御する。A TでのゲームではリプレイG R 1 ～36や各種ベルに対するナビ演出を実行する。

【0387】

図20は、サブ制御部91が前述したタイマ割込処理（サブ）において電断フラグが設定されていると判定した場合に実行する電断処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【0388】

電断処理（サブ）においては、まず、使用している可能性がある全てのレジスタをスタック領域に退避する（S t 1）。なお、前述したIレジスタ及びI Yレジスタの値は使用されているが、起動時の初期化に伴って常に同一の固定値が設定されるため、ここでは保存されない。

【0389】

次いで、バックアップフラグをセットする。次いでR A M 9 1 cの全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）の排他的論理和が0になるようにR A Mパリティ調整用データを計算してセットし（S t 3）、R A M 9 1 cへのアクセスを禁止する（S t 4）。

【0390】

その後、電圧が低下してサブ制御部91のC P U 9 1 aが停止して待機状態に移行する。そして、この待機状態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、電断時に確実にサブ制御部91は動作停止する。

【0391】

なお、本実施の形態では、R A M 9 1 cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブ制御部91は、電源投入時においてR A M 9 1 cのデータが正常であると判定した場合に、R A M 9 1 cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、R A M 9 1 cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

ナビストック数とは、A Tに制御可能となる期間を示す。ナビストック数を1消費（減算）することにより、所定ゲーム数（本実施の形態では30G、50G、70G、90G、111G、222G、333G、555G）の間、A Tに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間にわたりA T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。

【0395】

図21および図22は、A T抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【0396】

A T抽選条件は、条件1と条件2とから構成されている。条件1は、R T 0～4において、前述した内部抽選の抽選対象役であるチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または同じく内部抽選の抽選対象役であるS Pリプレイが当選したときに成立する。条件2は、B BまたはR Bが終了したときに成立する。

【0397】

通常・R T 0～4であり、抽選モードが通常モードであるときに（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選してA T抽選条件の条件1が成立したときには、図21（a）に示す通常モード用テーブルを参照してA T抽選が行われる。なお、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0～4であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部91は、R A M 91cに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが通常モードであることを特定する。

【0398】

図21（a）に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0399】

図21（a）に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0400】

図21（a）に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたはS Pリプレイであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T抽選が行われ、1回のA T抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0401】

通常・R T 0～4であり、抽選モードが高確率Aモードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選してA T抽選条件の条件1が成立したときには、図21（b）に示す高確率Aモード用テーブルを参照してA T抽選が行われる。なお、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0～4であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイに当選したことを特定する

10

20

30

40

50

。また、サブ制御部 91 は、RAM 91c に設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率 A モードであることを特定する。

【0402】

図 21 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70% の割合でナビストック数が 0 に決定され、20% の割合でナビストック数が 1 に決定され、8% の割合でナビストック数が 2 に決定され、2% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0403】

図 21 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70% の割合でナビストック数が 1 に決定され、20% の割合でナビストック数が 2 に決定され、10% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0404】

図 21 (b) に示す高確率 A モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたは SP リプレイであれば、80% の割合でナビストック数が 2 に決定され、20% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0405】

通常・RTO ~ 4 であり、抽選モードが高確率 B モードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または SP リプレイが当選して AT 抽選条件の条件 1 が成立したときには、図 21 (c) に示す高確率 B モード用テーブルを参照して AT 抽選が行われる。なお、サブ制御部 91 は、例えばメイン制御部 41 からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RTO ~ 4 であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）または SP リプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部 91 は、RAM 91c に設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率 B モードであることを特定する。

【0406】

図 21 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70% の割合でナビストック数が 1 に決定され、20% の割合でナビストック数が 2 に決定され、10% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0407】

図 21 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、80% の割合でナビストック数が 2 に決定され、20% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0408】

図 21 (c) に示す高確率 B モード用テーブルが参照された場合、RTO、1、4 であり、当選役が中段チェリーまたは SP リプレイであれば、100% の割合でナビストック数が 3 に決定されるように、AT 抽選が行われ、1 回の AT 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

10

20

30

40

50

【0409】

図21(c)に示す高確率Bモード用テーブルが参照された場合、RT2、3であり、当選役がSPリプレイであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0410】

このように通常・RT0～4であり、抽選モードが高確率Aモードであるときには、通常モードに比較して多くのナビストック数の当選が期待できる。さらに抽選モードが高確率Bモードであるときには、通常モード及び高確率Aモードよりもさらに多くのナビストック数の当選が期待できる。

10

【0411】

また、BBの終了によりAT抽選条件の条件2が成立し、かつ遊技者にペナルティを付与しない場合には、図22(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルを参照してAT抽選が行われる。なお、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、BBの終了を特定する。

【0412】

図22(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルが参照された場合、BB1～3の終了時(BB1～3の入賞に伴うBBの終了時)には、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、5%の割合でナビストック数が2に決定され、5%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.45 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 5\% + 3 \times 5\%)$ となるように構成されている。

20

【0413】

図22(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルが参照された場合、BB4の終了時(BB4の入賞に伴うBBの終了時)には、100%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

30

【0414】

このようにBB1～3の終了時に、ナビストックの当選が期待できる一方で、BB4の終了時には、ナビストック3個の当選が確定する。

【0415】

また、RBの終了によりAT抽選条件が成立し、かつ遊技者にペナルティを付与しない場合には、図22(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルを参照してAT抽選が行われる。なお、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、RBの終了を特定する。サブ制御部91は、RB中における各ゲームにおいて、ジャンケンチャンスという演出を液晶表示器51を用いて行う。ジャンケンチャンスは、そのゲームの当選役及び遊技者が選択した第1停止リールに応じてジャンケンによる勝敗を決定し、その結果に応じて前述の勝敗ポイントを付与するものである。

40

【0416】

図22(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルが参照された場合、RB中の各ゲームで行われたジャンケンチャンスで付与された勝敗ポイント数に応じた当選率にてナビストック数が決定されるようにAT抽選が行われる。

【0417】

詳しくは、0～7ポイントでは、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、

50

0.05 ($= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%$) となるように構成されている。

【0418】

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

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

このようにRBの終了時には、RB中に獲得した勝敗ポイント数に応じてナビストック数の当選個数の期待値が異なり、勝敗ポイント数が多いほど、多くのナビストック数の当選が期待できる。特に、16ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば、1個以上のナビストック数の当選が確定し、さらに32ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば3個以上のナビストック数の当選が確定する。

【0423】

また、ペナルティフラグがセットされている期間、すなわちペナルティ期間にAT抽選条件の条件2が成立したときには、図22(c)に示すペナルティ付与テーブルを参照してAT抽選が行われる。なお、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、BBまたはRBの終了を特定する。なお、後述するようにペナルティ期間にAT抽選条件の条件1が成立したときには、AT抽選は行われなため、ペナルティ付与テーブルは用いられない。

【0424】

図22(c)に示すペナルティ付与テーブルが参照された場合、終了したボーナスがBBまたはRBのいずれであるか、および終了したBBの種類に関わらず、99%の割合でナビストック数が0に決定され、1%の割合でナビストック数が1に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、0.01 ($= 0 \times 99\% + 1 \times 1\%$) となるように構成されている。

【0425】

このようにペナルティ期間では、ペナルティ期間以外のときにBB終了またはRBが終了したときよりもナビストック数が少なくなる可能性が高くなる。また、図22(c)に示すペナルティ付与テーブルは、図22(a)、図22(b)に示す第1ペナルティ無しテーブルおよび第2ペナルティ無しテーブルに比べて多くのナビストック数を獲得するうえで遊技者にとって最も不利になる。

【0426】

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

【0427】

図 22 (d) に示すように、A T 抽選においては、A T 抽選条件の条件 1 が成立したときには、ペナルティ期間中であれば、A T 抽選が行われず、遊技者にペナルティを付与する場合には、抽選モードに応じたテーブル（通常モード用テーブル、高確率 A モード用テーブル、高確率 B モード用テーブル）が参照される。他方、A T 抽選条件の条件 2 が成立したときには、遊技者にペナルティを付与する場合には、ペナルティ付与テーブルが参照され、遊技者にペナルティを付与しない場合には、ペナルティ無しテーブル（第 1 ペナルティ無しテーブル、第 2 ペナルティ無しテーブル）が参照される。

10

【0428】

図 23 は、タイマ割込処理（サブ）内で実行される A T 抽選処理のフローチャートである。

【0429】

図 23 に示すように、A T 抽選処理では、サブ制御部 91 は、まず A T 抽選条件の条件 2 が成立したか否か、すなわち B B 終了時または R B 終了時か否かを判定する（S q 1）。条件 2 が成立した場合には、図 18 の S n 1 2 a または図 27 の S c 1 0 でペナルティフラグがセットされたか否かを判定する（S q 2）。ペナルティフラグがセットされていない場合には（すわなち、ペナルティ期間中でなければ）、B B 終了時には、図 22 (a) 第 1 ペナルティ無しテーブル、R B 終了時には、図 22 (b) 第 2 ペナルティ無しテーブルを選択する（S q 3）。ペナルティフラグがセットされている場合には（すわなち、ペナルティ期間中であれば）、B B 終了時または R B 終了時のいずれのときでも、図 22 (c) ペナルティ付与テーブルを選択する（S q 7）。そして、サブ制御部 91 は、選択したテーブルを参照して A T 抽選を実行する（S q 4）。A T 抽選に当選したときには（S q 5）、A T である旨及びナビストック数を示す A T フラグを R A M 91 c の所定領域に格納する（S q 6）。このように、条件 2 が成立しても、ペナルティ期間中はペナルティ付与テーブルが選択され、A T に制御するか否かを決定するうえで遊技者にとって不利な決定条件となる。

20

【0430】

他方、S q 1 において、サブ制御部 91 は、A T 抽選条件の条件 2 が成立していないことを判定した場合には、A T 抽選条件の条件 1 が成立したか否か、すなわちチェリーまたは S P リプレイ当選時か否かを判定する（S q 8）。条件 1 が成立したことが判定された場合には、図 18 の S n 1 2 a または図 27 の S c 1 0 でペナルティフラグがセットされたか否かが判定される（S q 9）。ペナルティフラグがセットされていない場合には（すわなち、ペナルティ期間中でなければ）、抽選モードに応じたテーブル（通常モード用テーブル、高確率 A モード用テーブル、高確率 B モード用テーブル）を選択する（S q 10）。そして、選択したテーブルを参照して A T 抽選を実行する（S q 4）。A T 抽選に当選したときには（S q 5）、A T である旨及びナビストック数を示す A T フラグを R A M 91 c の所定領域に格納する（S q 6）。ペナルティフラグがセットされている場合には（すわなち、ペナルティ期間中であれば）、A T 抽選が行われずに処理を終了する。このように、条件 1 が成立しても、ペナルティ期間中は A T 抽選が行われず、A T に制御するか否かを決定するうえで遊技者にとって不利な決定条件となる。また、S q 8 において、条件 1 が成立していないことが判定された場合にも A T 抽選が行われずに処理が終了する。

30

40

【0431】

なお、本実施の形態では、S q 1 において、A T 抽選条件の条件 2 が成立していないことを判定した場合には、S q 8 において A T 抽選条件の条件 1 が成立したか否かを判定し、条件 1 が成立したことが判定した場合には、S q 9 において図 18 の S n 1 2 a または図 27 の S c 1 0 でペナルティフラグがセットされたか否かを判定したが、A T 抽選条件

50

の条件 2 が成立していないことを判定した場合には、次のステップにおいて A T 抽選条件の条件 1 が成立したか否かを判定せずに、図 1 8 の S n 1 2 a または図 2 7 の S c 1 0 でペナルティフラグがセットされたか否かを判定し、ペナルティフラグがセットされている場合に、A T 抽選を行わずに処理を終了してもよい。この場合には、A T 抽選条件の条件 1 が成立したか否かを判定しなくてもよいので、A T 抽選処理に伴う制御負担を軽減することができる。

【0432】

また、本実施の形態では、立ち上がりが正常でないと判定された場合に 1 0 ゲームのペナルティ期間が設定されてペナルティフラグがセットされるが、1 0 ゲームのペナルティ期間中に R T 2 において特定操作順序以外の順序でストップスイッチが操作され、R T 2 において再度ペナルティフラグがセットされる可能性がある。この場合に、本実施の形態では、ペナルティフラグの再セットは行わず、セットされているペナルティフラグを R T 3 に移行したときにクリアする。しかし、立ち上がり時にセットされたペナルティフラグを優先し、立ち上がりが正常でないと判定された場合の 1 0 ゲームのペナルティ期間における R T 2 ではペナルティフラグの再セットを行わずに、1 0 ゲームが行われた時点でペナルティフラグをクリアしてもよい。

【0433】

サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c の A T フラグに基づき、A T 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。A T である旨を示す A T 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 A T に制御可能となる。

【0434】

なお、A T である旨を示す A T 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、A T 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、A T フラグを更新する (S q 6) 。

【0435】

例えば、A T である旨を示す A T フラグがセットされているときに、A T 抽選が行われる場合には、当該 A T 抽選の結果に応じた A T フラグに更新される。A T 抽選の結果に応じた A T フラグに更新するとは、例えば、R A M 9 1 c の所定領域に格納されている A T フラグから特定されるナビストック数に今回の A T 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 A T フラグに書き換えることであっても良く、A T 抽選の結果に応じた現在の A T フラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであっても良い。

【0436】

サブ制御部 9 1 は、通常・R T 1 ~ 4 であるときに、A T 制御処理に含まれる A T 管理処理を行うことにより、A T 抽選の結果に応じてセットされる A T フラグに基づき、A T への制御を管理する。

【0437】

具体的に、サブ制御部 9 1 は、通常・R T 1 において、A T フラグから A T である旨が特定されたときには、A T に制御する。すなわち、ナビストックが残っているときには、A T の制御を開始する。通常・R T 1 から通常・R T 0 に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費 (減算) することなく、A T に制御されて、ナビ演出が実行可能となる。

【0438】

A T に制御されているときであって、通常・R T 1 から通常・R T 0 に制御されるときまたは通常・R T 0 または通常・R T 2 において所定ゲーム数経過したときには、ナビストック数を 1 消費 (減算) することによる A T への開始条件が成立し、所定ゲーム数 (本実施の形態では、後述するゲーム数抽選で当選したゲーム数) の間、再遊技役の当選確率が高い R T かつ A T である A R T 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 A T フラグに更新される。

【0439】

サブ制御部 91 は、A T 管理処理においてナビストックを 1 消費したとき、すなわち通常・R T 1 から通常・R T 0 に移行したときまたは通常・R T 0 または通常・R T 2 において所定ゲーム数経過したときに、当該ナビストックにより実行されるナビ演出が実行されるゲーム数を決定するゲーム数抽選を実行する。

【0440】

図 24 に示すように、ゲーム数抽選は、テーブル 1 ～ 4 を参照して行われる。ゲーム数抽選では、30G、50G、70G、90G、111G、222G、333G、555G のいずれかのゲーム数を抽選により決定する。テーブル 1 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 40G となり、テーブル 2 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 45G となり、テーブル 3 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 50G となり、テーブル 4 が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約 60G となるように定められている。

10

【0441】

これらテーブル 1 ～ 4 は、後述するテーブル移行抽選処理でのテーブル移行抽選に当選することで、より平均ゲーム数の多いテーブルに移行するようになっている。テーブル移行抽選が行われる契機としては、A T 中においてナビストックが残っているにも関わらず、潜伏抽選に当選してナビ演出が実行されず、一度 R T 4 に移行した場合、A T 中に通常プレイが一定回数以上連続して入賞した場合などがある。そして、これらテーブルは、R T 4 かつナビストックが残っていない状態で、移行出目が揃ったときなどに、平均ゲーム数の少ないテーブルに移行する。

20

【0442】

図 25 は、タイマ割込処理（サブ）内で実行されるテーブル移行抽選処理のフローチャートである。

【0443】

図 25 に示すように、テーブル移行抽選処理では、まず、抽選条件が成立したか否かが判定される（S b 1）。抽選条件が成立している場合には図 18 の S n 1 2 a または図 27 の S c 1 0 でペナルティフラグがセットされたか否かが判定される（S b 2）。ペナルティフラグがセットされている場合には、サブ制御部 91 は、R A M 9 1 c の所定領域に格納されているテーブルの種類をテーブル 1 にすることによって、テーブル 1 を強制設定する（S b 3）。他方、ペナルティフラグがセットされていない場合にはテーブル移行抽選が行われる（S b 4）。このように、ペナルティ期間中には、テーブル 2 ～ 4 に比べて A T 中の平均ゲーム数が最も少ないテーブル 1 に設定されるため、A T 中のゲーム数を決定する際には遊技者にとって不利になる。これにより、不正行為を行う意欲を低下させることができ、不正行為を抑止するうえで効果的となる。

30

【0444】

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

40

【0445】

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

【0446】

なお、演出用スイッチ 56 が操作されずに、賭数の設定操作がなされて、ゲーム数報知演出がキャンセルされた場合には、ゲーム数として「???」を表示したまま、ゲーム数

50

のカウントが開始し、ゲーム数抽選で当選しうるゲーム数毎にA Tが終了するか否かを煽る演出が実行されることとなる。このため、遊技者は、ナビストックの消費時に、演出用スイッチ5 6を操作することにより、当該ナビストックに伴うA Tのゲーム数を知ることできるし、演出用スイッチ5 6を操作せず、ゲーム数報知演出をキャンセルすることにより、A Tが終了するまで、いつまで続くのか分からないようにし、最後まで期待感を継続させることを選択することもできる。

【0 4 4 7】

サブ制御部9 1は、ゲーム数抽選において当選したゲーム数をR A M 9 1 cの所定領域に格納する。サブ制御部9 1は、R A M 9 1 cのゲーム数が0となるまでの期間において、A Tに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

10

【0 4 4 8】

また、サブ制御部9 1は、A T管理処理を行うことにより、A R Tであるときには、残りゲーム数が0となったときには非A Tに制御する。このときに、A Tフラグが示すナビストック数が0であれば、A Tでない旨を示すA Tフラグに更新される。すなわち、一連のA Tの終了条件は、A Tから非A Tに制御するときのA Tフラグがナビストック数0であるときに成立する。

【0 4 4 9】

非A Tに制御されたときのA TフラグからA Tでない旨が特定されたときには、再度A Tに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・R T 0または通常・R T 2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・R T 1に制御される可能性が高まる。

20

【0 4 5 0】

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

【0 4 5 1】

サブ制御部9 1は、A T管理処理を行うことにより、A TフラグからA Tである旨が特定されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常・R T 1であるときにはリプレイG R 1～6であり、通常・R T 0であるときにはリプレイG R 1 1～1 6、リプレイG R 2 1～2 5であり、通常・R T 2であるときにはリプレイG R 3 1～3 6である。また、通常・R T 0～3では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

30

【0 4 5 2】

リプレイG R 1～6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイG R 1に当選したときのナビ演出としては、「左中右!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。また、リプレイG R 2に当選したときのナビ演出としては、「左右中!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。また、リプレイG R 3に当選したときのナビ演出としては、「中左右!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。また、リプレイG R 4に当選したときのナビ演出としては、「中右左!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。また、リプレイG R 5に当選したときのナビ演出としては、「右左中!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。また、リプレイG R 6に当選したときのナビ演出としては、「右中左!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示される。

40

【0 4 5 3】

リプレイG R 1 1～1 6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイG R 1 1に当選したときのナビ演出としては、「左中右!」といったメッセージが、液晶表示器5 1に表示され

50

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

【0454】

リプレイGR21～25に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR21に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR22に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR23に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR24に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR25に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0455】

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

【0456】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0457】

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

【0458】

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

10

20

30

40

50

能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器 5 1 に表示するものに限らず、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等を用いて実行するものであっても良い。

【0459】

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

【0460】

図 2 6 に示すように、サブ制御部 9 1 は、A T 制御処理において、A T 抽選の抽選モードを通常モードとするか、高確率 A モードとするか、高確率 B モードとするか、を決定する抽選モード抽選を行う。抽選モード抽選では、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づき、所定の抽選条件（本実施の形態では、通常・R T 0 ～ 4 において前述した内部抽選の抽選対象役であるスイカ（弱スイカ、強スイカ）が当選するか、A T 終了時）が成立したか否かを判定し、成立したときに抽選モード抽選が実行される。

【0461】

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

【0462】

通常・R T 0 ～ 4 において弱スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図 2 6 の弱スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。なお、サブ制御部 9 1 は、例えばメイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ～ 4 を特定し、内部当選コマンドに基づき、弱スイカ当選を特定する。

【0463】

図 2 6 の弱スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で通常モードに決定され、40%の割合で高確率 A モードに決定され、10%の割合で高確率 B モードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0464】

通常・R T 0 ～ 4 において強スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図 2 6 の強スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。なお、サブ制御部 9 1 は、例えばメイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ～ 4 を特定し、内部当選コマンドに基づき、強スイカ当選を特定する。

【0465】

図 2 6 の強スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で高確率 A モードに決定され、50%の割合で高確率 B モードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0466】

A T 終了により抽選モード抽選条件が成立したときには、図 2 6 の A T 終了時に対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。なお、サブ制御部 9 1 は、例えば A T フラグ及び残りゲーム数に基づいて A T 終了を特定する。

【0467】

図 2 6 の A T 終了時に対応するテーブルが参照された場合、80%の割合で高確率 A モードに決定され、20%の割合で高確率 B モードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0468】

また、高確率モード A、B に制御されている場合には、通常・R T 0、1、2、4 の通常リプレイの入賞時にモード転落抽選を行い、高確率モード A であり、通常・R T 0、1、4 であれば、通常リプレイ入賞時の約 1 / 9 の確率で通常モードに移行し、通常・R T 2 であれば、通常リプレイ入賞時の約 1 / 60 の確率で通常モードに移行し、高確率モード B であり、通常・R T 0、1、4 であれば、通常リプレイ入賞時の約 1 / 3 の確率で高

10

20

30

40

50

確率モードAに移行し、通常・RT2であれば、通常リプレイ入賞時の約1/20の確率で高確率モードAに移行する。

【0469】

図27は、タイマ割込処理（サブ）で実行するペナルティフラグ制御処理のフローチャートである。

【0470】

まず、サブ制御部91は、メイン制御部41から、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する（Sc1）。遊技状態コマンドを受信していない場合は処理を終了する。遊技状態コマンドを受信した場合にはRT2か否かを判定する（Sc2）。RT2である場合には、メイン制御部41から、内部当選コマンドを受信したか否かを判定する（Sc3）。内部当選コマンドを受信していない場合には処理を終了する。内部当選コマンドを受信した場合にはリプレイGR31～36のうちのいずれかに当選したか否かを判定する（Sc4）。いずれにも当選していない場合には処理を終了する。リプレイGR31～36のうちのいずれかに当選している場合には、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Sc5）。リール停止コマンドを受信していない場合は処理を終了する。

【0471】

リール停止コマンドを受信した場合には、リール停止コマンドに基づいてストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が特定操作順序にしたがって行われたか否かを判定する（Sc6）。ストップスイッチ8L、8C、8Rが特定操作順序で操作された場合、すなわちSPリプレイが入賞する順序でストップスイッチが操作された場合には処理を終了する。

【0472】

ストップスイッチ8L、8C、8Rが特定操作順序で操作されなかった場合、すなわち通常リプレイまたは特殊リプレイが入賞する順序でストップスイッチの操作が行われた場合には、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドにもとづいてボーナスに当選したかあるいはボーナスが持ち越し中であるか否かを判定する（Sc7）。

【0473】

ボーナスに当選したかあるいはボーナスが持ち越し中である場合、すなわち、BB1～BB4またはRB1～RB2のいずれかに当選したかこれらのうちのいずれかが持ち越し中である場合にはRAM91cの所定領域に警告報知フラグBをセットする（Sc8）。警告報知フラグBをセットすると処理を終了する。警告報知フラグBがセットされると図30の警告報知処理のSg6の処理において警告報知が行われる。詳しくは後述するように、警告報知は、AT中でないにもかかわらず特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作が行われたことによりペナルティが付与される旨を報知する。なお、以下においては、特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作を行うことを「変則押し」とも称する。

【0474】

ボーナスに当選しておらず、またボーナスが持ち越し中でない場合にはRAM91cの所定領域に警告報知フラグAをセットする（Sc9）。警告報知フラグAがセットされると図30の警告報知処理のSg2の処理において警告報知が行われる。

【0475】

Sc9において警告報知フラグAをセットした後は、ペナルティフラグをセットする（Sc10）。なお、本実施の形態においては、ナビ演出が行われているか否かにかかわらず、特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作が行われたときはペナルティフラグをセットしているが、ペナルティフラグをセットする前にナビ演出を行っているか否かを判定し、ナビ演出が行われているときに特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作が行われたときのみペナルティフラグをセットするようにしてもよい。

【0476】

一方、Sc2においてRT2でないと判定された場合には、RT3か否かを判定する（Sc11）。RT3でない場合には処理を終了する。RT3である場合にはペナルティフ

10

20

30

40

50

ラグがセットされているか否かを判定する（S c 1 2）。ペナルティフラグがセットされていない場合には処理を終了する。一方、ペナルティフラグがセットされている場合にはペナルティフラグをクリアして処理を終了する（S c 1 3）。

【0477】

このように、R T 2でセットしたペナルティフラグをR T 2よりも有利なR T 3に移行したときにクリアし、ペナルティの付与がR T 3への移行とともに終了するようにしたので、有利なR T 3に移行したにもかかわらず、ペナルティが付与され続けてゲームへの興趣が低下するなど、ペナルティを一定期間付与することにより生じる不具合を解消することができる。

【0478】

また、特定操作順序以外の順序でストップスイッチが操作された場合に同一のペナルティフラグをセットし、通常リプレイが入賞してR T 2が維持されるか、または、特殊リプレイが入賞してR T 1に移行するかにかかわらず同一のペナルティを付与するので、操作ミスによって特定操作順序以外の順序でストップスイッチを操作した場合に、操作ミスはその態様にかかわらず同じ操作ミスであるのに、異なるペナルティが付与されることによる遊技者の戸惑いを解消できる。

【0479】

図28に示すように、起動処理（サブ）において、演出制御基板90の立ち上がりが正常であると判定された場合には、ペナルティカウンタ、抽選モード、ゲーム数テーブルは、バックアップデータに基づいて、電断前の状態に復帰する。しかし、演出制御基板90の立ち上がりが正常でないと判定された場合には、ペナルティカウンタに10ゲームがセットされ、抽選モードがペナルティ期間に設定され、ゲーム数テーブルがテーブル1に設定される。ペナルティカウンタに値がセットされている区間のゲームでは、A T抽選条件の種類によってはA T抽選が行われず、A T抽選が行われてもA T抽選に当選する確率の低い不利な条件になり、また、A T抽選に当選してA Tのゲーム数を決定する際にもゲーム数が少なくなるようにゲーム数抽選が行われる。このため、不正行為によってシステムリセットが実行され、演出制御基板90の立ち上がりが正常でない場合には、A Tに移行させるか否かを決定するうえで、遊技者にとって最も不利な決定条件となる。これにより、不正行為を行う意欲を失わせることができ、不正行為を抑止することが可能になる。また、本実施の形態では、複数の決定条件を不利な決定条件に設定していることから、不正行為を抑止するうえで効果的である。

【0480】

次に、図19のタイマ割込処理（サブ）のS p 9 aで実行されるボーナス確定報知決定処理について説明する。

【0481】

図29に示すように、まず、サブ制御部91は、ボーナス確定報知を行うまでのゲーム数をカウントする確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0か否かを判定する（S f 1）。確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0でない場合には処理を終了する。

【0482】

確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0の場合には、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドにもとづいてボーナスに当選したか否かを判定する（S f 2）。すなわち、B BまたはR Bのうちのいずれかに当選したか否かを判定する。ボーナスに当選していない場合には処理を終了する。

【0483】

ボーナスに当選した場合にはペナルティフラグをクリアする（S f 3）。なお、ペナルティフラグがセットされていない場合には、この処理は省略する。

【0484】

次いで、図19のS p 9の処理において連続演出を実行することが決定されたか否かを判定する（S f 4）。連続演出を実行することに決定しなかった場合には処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0485】

連続演出を実行することに決定した場合には、確定報知ゲーム数カウンタに連続演出を実行するゲーム数を確定報知ゲーム数カウンタにセットする（S f 5）。連続演出は、その態様によって実行されるゲーム数が異なるため、S f 5では演出の種類（態様）に応じたゲーム数がセットされる。

【0486】

そして、前述したように、図19のS p 1 1 a～S p 1 1 cの処理において、確定報知ゲーム数カウンタにセットされたゲーム数が連続演出でのゲームを行うごとに減算されていき、カウント値が0になったとき、すなわち、連続演出の最終ゲームが行われたときにボーナス確定報知が行われる。遊技者はボーナス確定報知からボーナスに当選したことを察知できる。

10

【0487】

本実施の形態では、S f 3の処理によりボーナスに当選した場合にはペナルティカウンタをクリアするので、ボーナスに当選したときに遊技者の楽しみを増やすことができ、また、その後のゲームについて気分を一新できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0488】

次に、図19のタイマ割込処理（サブ）のS p 1 8で実行される警告報知処理について説明する。

【0489】

20

図30に示すように、まず、サブ制御部91は、図27のペナルティフラグ制御処理のS c 9において警告報知フラグAがセットされたか否かを判定する（S g 1）。

【0490】

警告報知フラグAがセットされている場合には、警告報知が行われる（S g 2）。警告報知を行った後には警告報知フラグAをクリアして処理を終了する（S g 3）。

【0491】

警告報知フラグAがセットされていない場合には、図27のペナルティフラグ制御処理のS c 8において警告報知フラグBがセットされたか否かを判定する（S g 4）。警告報知フラグBがセットされていない場合には処理を終了する。

【0492】

30

警告報知フラグBがセットされている場合には、確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0か否かを判定する（S g 5）。確定報知ゲーム数カウンタが0でない場合、すなわち、図29のボーナス確定報知決定処理のS f 5において確定報知ゲーム数カウンタにカウント値がセットされ、図19のS p 1 1 fのボーナス確定報知を行うことに決定したが、ボーナス確定報知を行う前のゲームである場合には、警告報知を実行する（S g 6）。警告報知を終了した後は警告報知フラグBをクリアして処理を終了する（S g 7）。

【0493】

確定報知ゲーム数カウンタが0の場合、すなわち、図29のボーナス確定報知決定処理のS f 5において確定報知ゲーム数カウンタにカウント値がセットされたが、図19のS p 1 1 eにおいてそのカウント値が0になったと判定されて図19のS p 1 1 fのボーナス確定報知が行われた後のゲームである場合には、警告報知を行うことなく警告報知フラグBをクリアして処理を終了する（S g 8）。

40

【0494】

以上のように、本実施の形態では、ボーナスが持ち越されてもボーナス確定報知前は警告報知が行われるため、警告報知の実行の有無によってボーナスに当選したことが遊技者に察知されることを防止できる。また、ボーナスが持ち越されたゲームではペナルティ付与が行われず、ボーナス確定報知が行われた後は変則押しを行っても警告報知が行われなため、遊技者が任意の順序でストップスイッチを押下してボーナスを入賞させようとしても警告報知が行われることがない。これにより、ボーナス確定報知が行われた後にボーナスを入賞させようとする際に遊技者が遊技に対して不信感を抱くことを防止でき、遊技

50

の興趣を向上させることができる。

【0495】

また、本実施の形態では、S g 2やS g 6における警告報知として、例えばスピーカ53, 54からの警告音を出力する。このとき、スピーカ53, 54から他の演出音が出力されている場合には、演出音を出力しつつ演出音よりも大きな音で警告音を出力することにより、警告報知を他の演出よりも優先させることにしている。これにより、遊技者は警告報知が行われたことを察知しやすくなり、遊技者に対して確実に警告報知を行うことができる。

【0496】

また、前述したように、本実施の形態では、最大4コマの引き込み範囲で図柄を入賞有効ラインLNに停止させて当選役を入賞させる制御が行われる。よって、図3に示すように、例えば、ボーナス確定報知が行われた場合に、リール2Lを第1停止としてBB(「白7ー白7ー白7」)またはRB(「黒7ー黒7ーBAR」)のいずれに当選したのかを判別するには、「黒7」(18番の図柄)および「白」(4番の図柄)は5コマ以上離れているので、一度の停止操作で両方の図柄が入賞ラインLN上に引き込まれ得るようにリールを停止させることができない。すなわち、「黒7」または「白7」のそれぞれについて入賞ラインLN上に停止するようにリールを停止させ、入賞ラインLN上にいずれが停止したかによってBBまたはRBのいずれに当選したのかを識別することになる。よって、リール2Lを第1停止した場合には、いずれに当選したのかを識別するのに最大2ゲーム要することになる。

【0497】

しかし、リール2Rを第1停止とすれば、「BAR」(19番の図柄)および「白7」(2番の図柄)は5コマ以内に配置されているので、一度の停止操作で両方の図柄が入賞ラインLN上に引き込まれ得るようにリールを停止させることができる。すなわち、一度の停止操作で「BAR」および「白7」の両方が入賞ラインLN上に停止するようにリールを停止させ、入賞ラインLN上にいずれが停止したかによってBBまたはRBのいずれに当選したのかを識別することになる。よって、リール2Rを第1停止した場合には、いずれに当選したのかを識別するのに最大1ゲームで足りることになる。

【0498】

このように、ストップスイッチの押下順序、すなわちリールの停止順序に応じてボーナスを入賞させるまでのゲーム数が少なくなるので遊技の興趣を向上させることができる。また、このような図柄の配列にすることにより、ボーナス確定報知がなされた場合に、遊技者は変則押しを行っていずれのボーナスが当選したのかを識別し、ボーナスを入賞させる楽しみがあるが、本実施の形態では、ボーナス確定報知後に変則押ししても警告報知が行われなため、遊技者の楽しみを奪うことがなくなり、遊技への不信感を抱くことを防止でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0499】

なお、本実施の形態では、図27のSc7においてボーナスに当選するかボーナスが持ち越し中であると判定された場合に無条件に警告報知フラグBをセットし、図30のSg5において確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0か否かを判定し(すなわち、ボーナス確定報知を行う前であるか否かを判定し)、カウント値が0の場合(すなわちボーナス確定報知を行った後の場合)は警告報知を行わずにフラグをクリアする処理(すなわち、図30のSg5の処理)を行ったが、図27のSc6の処理の前に確定報知ゲーム数カウンタのカウント値が0か否かを判定し(すなわち、ボーナス確定報知を行う前であるか否かを判定し)、カウント値が0でない場合(すなわちボーナス確定報知を行う前である場合)にのみ警告報知フラグBをセットしてもよい。この場合には、図30の警告報知処理においてSg5の判定を行わずに、警告報知フラグBがセットされているときには無条件に警告報知を行ってフラグをクリアする。これにより、ボーナス確定報知が行われた後に警告報知フラグBのクリアのみを行う処理(すなわち、図30のSg5の処理)を省略することができ、処理を単純化することができる。

【0500】

次に、図30のSg2やSg6の警告報知を行う場合の具体例について図31を用いて説明する。

【0501】

まず、ボーナスに当選していないボーナス非当選のゲームでは、特定操作順序以外の順序によるストップスイッチの操作（すなわち、変則押し）が行われると図27のSc10の処理によってペナルティフラグがセットされ、遊技者にペナルティが付与される。また、このゲームで変則押しが行われると、図27のSc9の処理によって警告報知フラグAがセットされるため、図30のSg2の処理によって警告報知が行われる。

【0502】

次に、ボーナスに当選したゲームまたは当選したボーナスが持ち越されているゲームでは、特定操作順序でストップスイッチの操作が行われると図27のSc6の処理によって「Y」と判定されるため、遊技者にペナルティが付与されない。また、このゲームで特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作が行われると、図27のSc8の処理によって警告報知フラグBがセットされるが、ボーナス確定報知が行われる前なので図30のSg5の処理において「N」と判定され、図30のSg6の処理によって警告報知が行われる。

【0503】

次に、図19のSp11fの処理によってボーナス確定報知が行われた後のゲームでは、特定操作順序でストップスイッチの操作が行われると図27のSc6の処理によって「Y」と判定されるため、遊技者にペナルティが付与されない。また、このゲームで特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作が行われると、図27のSc8の処理によって警告報知フラグBがセットされ、ボーナス確定報知が行われた後なので図30のSg5の処理において「Y」と判定され、警告報知が行われない。

【0504】

以上のように、ボーナスが持ち越されてもボーナス確定報知前は警告報知が行われるため、警告報知の実行の有無によってボーナスに当選したことが遊技者に察知されることを防止できる。また、ボーナスが持ち越されたゲームではペナルティ付与が行われず、ボーナス確定報知が行われた後は特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作を行っても警告報知が行われないため、遊技者が任意の順序でストップスイッチを押下してボーナスを入賞させようとしても警告報知が行われることがない。これにより、ボーナス確定報知が行われた後にボーナスを入賞させようとする際に遊技者が遊技に対して不信感を抱くことを防止でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0505】

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

【0506】

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

【0507】

また、本実施の形態では、通常遊技状態として遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、直接通常・RT3へは移行することのない通常・RT1、すなわち当該通常・RT1

10

20

30

40

50

において昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0に移行し、この通常・R T 0においてさらに特殊リプレイが入賞することで通常・R T 3へ直接移行する可能性のある通常・R T 2へ移行する構成であるが、少なくとも通常遊技状態としてのR T 1から直接、通常・R T 3へ移行しうる通常・R T 2に移行しない構成であれば良く、通常・R T 1から通常・R T 2へは直接移行しうる構成としても良く、このような構成とした場合でも、当該通常・R T 1において通常・R T 2への移行条件が成立することで通常・R T 3へ直接移行する可能性のある通常・R T 2へ移行するので、通常・R T 1においても通常・R T 3へ移行し、ナビストックを獲得することへの期待感を持たせることができる。

【0508】

本実施の形態では、通常・R T 2においてS Pリプレイが入賞すると通常・R T 2から通常・R T 3に移行し、その後、通常・R T 3において特殊リプレイが入賞することで、再度通常・R T 2へ移行することとなる。

【0509】

次に、図19のタイマ割込処理（サブ）のS p 9 bで実行する第1ナビ演出実行処理について図32を用いて説明する。

【0510】

図32に示すように、まず、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドから内部抽選の結果を特定し、左ベルに当選したか否かを判定する（S v 1）。左ベルに当選していない場合は処理を終了する。左ベルに当選した場合には、左ベルに当選したことを示すベル当選フラグをR A M 9 1 cの所定領域にセットする（S v 2）。次いで、右下がりベルが入賞（図11、図17参照）可能であること（すなわち、右下がりベルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であることが許容された状態）を示唆する入賞結果示唆画面を液晶表示器51から表示する（S v 3）。

【0511】

入賞結果示唆画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像と、それ以外の入賞結果となることを示す画像とを液晶表示器51から表示する。このように、複数の入賞結果を表示することによって、右下がりベルが入賞結果の候補の1つであることを示し、右下がりベルが入賞可能であることを示唆できる。

【0512】

次に、図19のタイマ割込処理（サブ）のS p 13 aで実行する第2演出実行処理について図33を用いて説明する。

【0513】

まず、サブ制御部91は、図32のS v 2でベル当選フラグをセットしたか否かを判定する（S y 1）。ベル当選フラグがセットされていない場合には処理を終了する。ベル当選フラグがセットされている場合には、メイン制御部41から受信したリール停止コマンドにもとづいて特定操作手順でストップスイッチが操作されたか否か（本実施の形態では、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下されたか否か）を判定する（S y 2）。すなわち、S y 1では、左押しが行われたか否かを判定する。左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下された場合には、入賞結果示唆画面よりも右下がりベルの入賞可能性が高いこと（本実施の形態では右下がりベルが入賞可能であることを報知）を示唆する入賞結果確定画面を液晶表示器51から表示する（S y 3）。次いで、ベル当選フラグをクリアして処理を終了する（S y 5）。なお、左ベルに当選して左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下された場合には、右下がりベルが入賞可能となって入賞ラインL N上に「プラム」や「リプレイ」の図柄が停止するが（図11参照）、左ベル以外の当選役である通常リプレイに当選したときにも左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下された場合には、入賞ラインL N上に「プラム」や「リプレイ」の図柄が停止する（図12参照）。しかし、遊技者は入賞結果確定画面によって右下がりベルが入賞可能であることを察知できるので、右下がりベルの図柄組合せを揃えることにより、入賞を得ることができる。

【0514】

入賞結果確定画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像のみを液晶表示器 51 から表示する。一方、入賞結果示唆画面では、例えば、右下がりベルが入賞可能であることを示す画像と、それ以外の入賞結果となることを示す画像とを液晶表示器 51 から表示する。よって、入賞結果確定画面は、複数の入賞候補を表示した入賞結果示唆画面よりも右下がりベルの入賞可能性が高い旨を示唆できる。なお、本実施の形態では右下がりベルが入賞可能であることを示す画像のみを表示することにより右下がりベルが確実に入賞することを報知している。

【0515】

一方、左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L が一番目に押下されなかった場合（すなわち中第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 C を一番目に押下あるいは右第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 R を一番目に押下された場合、換言すると中押しあるいは右押しが行われた場合）には、第 2 演出として入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行させる処理を実行することなく、図 32 の S v 3 で表示した入賞結果示唆画面の表示を継続して行う特殊制御を実行する（S y 4）。次いで、ベル当選フラグをクリアして処理を終了する（S y 5）。

【0516】

なお、本実施の形態では、入賞結果確定画面または入賞結果示唆画面はゲームの終了時（すなわち第 3 停止時）に消去するが、第 2 停止時や次ゲームでのスタートスイッチ操作時や B E T 操作時など適宜のタイミングで消去してよい。

【0517】

以上のように、ストップスイッチ 8 L が一番目に押下される順序を特定操作手順（すなわち、ペナルティの付与されないストップスイッチの推奨押下順序）とした場合に、推奨押下順序にしたがって左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L を一番目に押下すれば右下がりベルが入賞する。そして、入賞結果示唆画面で右下がりベルが入賞可能であることを示唆し、左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L が一番目に押下された場合に入賞結果確定画面によって右下がりベルの入賞可能性が高いことを示唆（すなわち、右下がりベルが入賞することの報知）するので、演出（すなわち、各画像の表示）で示した入賞結果（すなわち、導出された表示結果）と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0518】

一方、推奨押下順序にしたがわず、中第 1 停止または右第 1 停止を行った場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベル 5 または上段ベル 8 が入賞するか、移行出目を構成する図柄組合せが停止する。この場合には、入賞結果示唆画面の表示を継続し、右下がりベルの入賞以外の入賞結果となることを示唆し続けるので、演出で示した入賞結果と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0519】

次に、図 27 のペナルティフラグ制御処理の変形例について図 34 を用いて説明する。図 34 の変形例では、ペナルティフラグをクリアするタイミングを特殊リプレイに対するナビ演出が行われたときに設定している。すなわち、特定操作順序以外の手順でストップスイッチが操作された場合にナビ演出が行われるまでペナルティが付与される。なお、上記実施形態と同一の部材、機能については詳しい説明を省略する。

【0520】

図 34 に示すように、まず、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する（S h 1）。遊技状態コマンドを受信していない場合は処理を終了する。遊技状態コマンドを受信した場合には R T 2 か否かを判定する（S h 2）。R T 2 でない場合には処理を終了する。R T 2 である場合には、メイン制御部 41 から、内部当選コマンドを受信したか否かを判定する（S h 3）。内部当選コマンドを受信していない場合には処理を終了する。内部当選コマンドを受信した場合にはリプレイ G R 31～36 のうちのいずれかに当選したか否かを判定する（S h 4）。いずれにも当選していない場合には処理を終了する。

【0521】

リプレイGR31～36のうちのいずれかに当選している場合には、ペナルティフラグがセットされているか否かを判定する（Sh5）。ペナルティフラグがセットされている場合には、リプレイGR31～36のいずれかに当選し、SPリプレイに対するナビ演出を実行したか否かを判定する（Sh12）。すなわち、RT2でATに制御され、SPリプレイに対するナビ演出が発生したか否かを判定する。ナビ演出を実行した場合にはペナルティフラグをクリアして処理を終了する（Sh13）。ナビ演出を実行していない場合にはそのまま処理を終了する。

【0522】

一方、Sh5の処理においてペナルティフラグがセットされていないことを判定したときは、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Sh6）。リール停止コマンドを受信していない場合は処理を終了する。

10

【0523】

リール停止コマンドを受信した場合には、リール停止コマンドに基づいてストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が特定操作順序にしたがって行われたか否かを判定する。（Sh7）。ストップスイッチ8L、8C、8Rが特定操作順序で操作された場合には処理を終了する。

【0524】

ストップスイッチ8L、8C、8Rが特定操作順序で操作されなかった場合には、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドにもとづいてボーナスに当選したかあるいはボーナスが持ち越し中であるか否かを判定する（Sh8）。

20

【0525】

ボーナスに当選したかあるいはボーナスが持ち越し中である場合、すなわち、BB1～BB4またはRB1～RB2のいずれかに当選したかこれらのうちのいずれかが持ち越し中である場合にはRAM91cの所定領域に警告報知フラグBをセットする（Sh9）。警告報知フラグBをセットすると処理を終了する。警告報知フラグBがセットされると図30の警告報知処理のSg6の処理において警告報知が行われる。警告報知は、AT中でもないにもかかわらず特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作が行われたことによりペナルティが付与される旨を報知する。

【0526】

ボーナスに当選しておらず、またボーナスが持ち越し中でない場合にはRAM91cの所定領域に警告報知フラグAをセットする（Sh10）。警告報知フラグAがセットされると図30の警告報知処理のSg2の処理において警告報知が行われる。

30

【0527】

Sc9において警告報知フラグAをセットした後は、ペナルティフラグをセットする（Sh11）。なお、本実施の形態においては、ナビ演出が行われているか否かにかかわらず、特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作が行われたときはペナルティフラグをセットしているが、ナビ演出が行われているときに特定操作順序以外の手順でストップスイッチの操作が行われたときのみペナルティフラグをセットするようにしてもよい。

【0528】

このように、RT2でセットしたペナルティフラグをSPリプレイに対するナビ演出が行われたときにクリアし、ペナルティの付与がナビ演出とともに終了するようにしたので、有利なRT3に移行したにもかかわらず、ペナルティが付与され続けてゲームへの興味が低下するなど、ペナルティを一定期間付与することにより生じる不具合を解消することができる。

40

【0529】

次に、上記実施形態の具体例について図35を用いて説明する。なお、RT2でのAT抽選の当選確率（ $1/a$ ）よりもRT3でのAT抽選の当選確率（ $1/b$ ）のほうが高いものとして説明する。

【0530】

50

まず、図 3 5 (A) を用いてペナルティが発生しなかった場合について説明する。図 3 5 (A) に示すように、R T 2 において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選してナビ演出が発生したとする。そして、ナビ演出にしたがって押し順ミスなくストップスイッチを操作し、S P リプレイが入賞すると R T 3 に移行する。そして、R T 3 では例えば 1 0 ゲームのゲームが行われる。

【0 5 3 1】

次に、図 3 5 (B) を用いてペナルティが発生したときに本発明が適用された場合について説明する。図 3 5 (B) に示すように、R T 2 において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして S P リプレイが入賞する操作順序でストップスイッチを操作しなかったとする。この場合は、ペナルティが付与される (図 2 7 の S c 1 0 や図 3 4 の S h 1 1 の処理)。そして、再度、ナビ演出が発生したとき (図 3 4 の S h 1 2 で「Y」の場合) や、ナビ演出にしたがって押し順ミスなくストップスイッチを操作し、S P リプレイが入賞して R T 3 に移行したとき (図 2 7 の S c 1 1 で「Y」の場合) にペナルティの付与が終了する (図 2 7 の S c 1 3 や図 3 4 の S h 1 3 の処理)。このように構成したことから、図 3 5 (B) のように、本発明を適用した例では、図 3 5 (A) と同様にペナルティが付与されない状態で R T 2 でのゲームが 1 0 ゲーム行われ、図 3 5 (A) と同様に R T 3 に移行してもペナルティが付与されることなく 1 0 ゲームのゲームが行われる。よって、R T 2 や R T 3 では図 3 5 (A) と同様の利益が付与されることになる。

【0 5 3 2】

次に、図 3 5 (C) を用いてペナルティが発生したときに従来技術が適用された場合について説明する。図 3 5 (C) に示すように、R T 2 において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして S P リプレイが入賞する順序でストップスイッチを操作しなかったとする。この場合は、従来技術でもペナルティが付与されるが、従来技術では一定期間 (例えば、1 0 ゲーム) の間ペナルティが付与される。そして、ペナルティ期間で 5 ゲームのゲームが行われたときに、再度ナビ演出が発生するとともにナビ演出にしたがって押し順ミスなくストップスイッチを操作し、S P リプレイが入賞して R T 3 に移行したとする。このとき、ペナルティ期間でのゲームが 5 ゲーム残っているので、R T 3 に移行しても 5 ゲームはペナルティが付与され続ける (図 3 5 (C) - (1) の部分)。しかし、図 3 5 (A) に示したように、押し順ミスをしなかった場合にはペナルティが付与されることなく R T 3 で 1 0 ゲームのゲームを行うことができるのに対し、R T 3 ではペナルティが付与された状態で 5 ゲームのゲームが行われる。よって、押し順ミスをした場合には押し順ミスをしなかったときと比べて遊技者にとって R T 3 で不利になってしまう。しかし、図 3 5 (B) で示したように、本発明では図 3 5 (A) と同様に R T 3 に移行してもペナルティが付与されることなく 1 0 ゲームのゲームを行うことができる。よって、押し順ミスが発生した場合に想定以上に遊技者が不利になる不具合が生じることを解消することができる。

【0 5 3 3】

次に、図 3 5 (D) を用いてペナルティが発生したときに従来技術が適用された場合について説明する。図 3 5 (D) に示すように、R T 2 において 1 0 ゲームのゲームが行われたときにリプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選してナビ演出が発生し、遊技者が押し順ミスをして S P リプレイが入賞する操作順序でストップスイッチを操作しなかったとする。この場合は、従来技術でもペナルティが付与されるが、従来技術では一定期間 (例えば、1 0 ゲーム) の間ペナルティが付与される。そして、ペナルティ期間で 1 0 ゲームを消化し、ペナルティ期間が終了したとする。このとき、ペナルティ期間中に S P リプレイが入賞したわけではないので、R T の状態は R T 2 が維持された状態である。よって、再度ナビ演出が発生して R T 3 に移行するまで R T 2 でのゲーム (本例においては 2 ゲーム) をさらに行うことができる (図 3 5 (D) - (2) の部分)。しかし、図 3 5 (A) に示したように、押し順ミスをしなかった場合にはペナルティが付与されない状態では R T 2 で 1 0 ゲームのゲームしか行えなかったはずである。よって、押し順ミスをした場合には押し順

ミスをしなかったときと比べてR T 2で遊技者にとって有利になってしまう。しかし、図3 5 (B)で示したように、本発明では図3 5 (A)と同様にR T 2ではペナルティが付与されない状態では1 0ゲームのゲームしか行うことができない。よって、押し順ミスが発生した場合に想定以上に遊技者が有利になる不具合が生じることを解消することができる。

【0 5 3 4】

次に、図3 6を用いて、図3 3で示す第2ナビ演出実行処理の変形例1について説明する。なお、図3 3の処理と同一の処理を行う部分については詳しい説明を省略する。

【0 5 3 5】

図3 6に示すように、変形例1においては、S y 1～S y 3, S y 5においては図3 3と同一の処理が行われる。しかし、サブ制御部9 1は、S y 2において、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下されたことを判定した場合には入賞結果示唆画面の表示を終了して入賞結果確定画面を表示する一方 (S y 3)、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下されなかったことを判定した場合には、図3 3のS y 4の特殊制御と異なり、入賞結果示唆画面や入賞結果確定画面が表示されないときに液晶表示器5 1から表示されている背景画面を表示する特殊制御を実行する (S y 6)。背景画面は、ゲーム中に演出を実行しないときに常態で表示されている画面である。背景画面としては、例えば、所定の風景をバックにキャラクターが歩行している画像などが表示されている。そして、左ベルに当選したときに背景画面から入賞結果示唆画面に切り替えられる (図3 2のS v 2)。

【0 5 3 6】

以上のように、変形例1においては、ストップスイッチ8 Lが一番目に押下される順序を特定操作順序 (すなわち、ペナルティの付与されないストップスイッチの推奨押下順序) とした場合に、推奨押下順序にしたがって左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下すれば右下がりベルが入賞する。そして、入賞結果示唆画面で右下がりベルが入賞可能であることを示唆し、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下された場合に入賞結果確定画面によって右下がりベルの入賞可能性が高いことを示唆 (すなわち、右下がりベルが入賞することの報知)するので、演出 (すなわち、各画像の表示)で示した入賞結果 (すなわち、導出された表示結果)と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0 5 3 7】

一方、推奨押下順序にしたがわず、中第1停止または右第1停止を行った場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベル5または上段ベル8が入賞するか、移行出目を構成する図柄組合せが停止する。この場合には、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果を報知しないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0 5 3 8】

次に、図3 7を用いて、図3 3で示す第2ナビ演出実行処理の変形例2について説明する。なお、図3 3の処理と同一の処理を行う部分については詳しい説明を省略する。

【0 5 3 9】

図3 7に示すように、変形例1においては、S y 1～S y 3, S y 5においては図3 3と同一の処理が行われる。しかし、サブ制御部9 1は、S y 2において、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下されたことを判定した場合には入賞結果示唆画面の表示を終了して入賞結果確定画面を表示する一方 (S y 3)、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下されなかったことを判定した場合には、図3 3のS y 4の特殊制御と異なり、ペナルティが付与されることを報知するペナルティ画面を表示する特殊制御を実行する (S y 7)。ペナルティ画面が表示されると入賞結果確定画面が表示されないため、遊技者はそのゲームでの入賞結果を事前に知ることができなくなり、遊技者にとって不利益となる。そして、ペナルティ画面では、このようなペナルティが付与されることを報知する。

【0 5 4 0】

以上のように、変形例 2 においては、ストップスイッチ 8 L が一番目に押下される順序を特定操作順序（すなわち、ペナルティの付与されないストップスイッチの推奨押下順序）とした場合に、推奨押下順序にしたがって左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L を一番目に押下すれば右下がりベルが入賞する。そして、入賞結果示唆画面で右下がりベルが入賞可能であることを示唆し、左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L が一番目に押下された場合に入賞結果確定画面によって右下がりベルの入賞可能性が高いことを示唆（すなわち、右下がりベルが入賞することの報知）するので、演出（すなわち、各画像の表示）で示した入賞結果（すなわち、導出された表示結果）と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。

【0541】

一方、推奨押下順序にしたがわず、中第 1 停止または右第 1 停止を行った場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベル 5 または上段ベル 8 が入賞するか、移行出目を構成する図柄組合せが停止する。この場合には、ペナルティ画面を表示するとともにペナルティ画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることはない。また、ペナルティが付与されることを報知でき、唐突にペナルティが付与されて遊技への興味が低下することを防止できる。

【0542】

なお、ペナルティ画面は、これを表示したゲームの終了時（すなわち第 3 停止時）、第 2 停止時や次ゲームでのスタートスイッチ操作時や B E T 操作時、ペナルティの付与の終了時など適宜のタイミングで消去してよい。

【0543】

次に、図 3 3 の S y 4 や図 3 6 の S y 6、図 3 7 の S y 7 での特殊制御の具体例について図 3 8 を用いて説明する。なお、上記実施形態と異なり、本具体例では、ベルに当選すると推奨押下順序にしたがってストップスイッチを操作するとベルが入賞し、それ以外の順序で押下すると他の当選役が入賞するかあるいはハズレとなる。

【0544】

図 3 8（1）に示すように、遊技者がメダルを B E T した後にスタートスイッチ 7 を操作し、ベルに当選すると、液晶表示器 5 1 から入賞結果示唆画面が表示される。そして、入賞結果示唆画面として、ベルが入賞することを示す文字である「黄」と、それ以外の当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示す文字である「白」とを表示する。よって、ベルが入賞することを示す文字である「黄」を画面に含ませることにより、ベルが入賞すること（すなわち、ベルを構成する図柄組合せが停止すること）が示唆される。

【0545】

図 3 8（1）の状態から、遊技者が左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L を一番目に押下すると図 3 8（2）の状態に移行する。

【0546】

図 3 8（2）に示すように、例えば、推奨押下手順にしたがって、左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L を一番目に押下すると、液晶表示器 5 1 から入賞結果確定画面が表示される。本具体例では、入賞結果確定画面としてベルが入賞することを示す文字である「黄」のみを表示する。これにより、ベルが入賞することが報知される。このとき、推奨押下順序にしたがってストップスイッチを操作したのでベルが入賞する。よって、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

【0547】

次に、図 3 8（1）の状態から、遊技者が押下推奨順序以外の順序でストップスイッチを操作した場合（左第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 L を一番目に押下する順序以外の順序、すなわち中第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 C を一番目に押下する順序あるいは右第 1 停止となるようにストップスイッチ 8 R を一番目に押下する順序）に移行する処理として、図 3 8（3-1）～（3-4）に示す 4 種類の処理を例に挙げて説明する。なお、図 3 8（3-2）～（3-4）は特殊制御を示すものである。また、図 3 8（3-1）～（3-4）に示す 4 種類の処理は 1 機種のスロットマシンで全て実行して

もよいし、予め設定したいいずれかの処理（１の処理のみまたは複数の処理いずれでもよい）を実行してもよい。

【０５４８】

図３８（３－１）に示す処理では、図３８（２）と同様にストップスイッチの押下順序に応じた画像のみを表示する処理を行い、ベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることを示す文字である「白」のみを表示する。これにより、ベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることが報知される。この例では、図３８（２）と同様の処理を行うが、遊技者が押下推奨順序以外の順序でストップスイッチを操作するとベルが入賞しないので演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

【０５４９】

図３８（３－２）に示す特殊制御では、図３８（２）の表示に移行することなく図３８（１）で表示した入賞結果示唆画面をそのまま継続して表示する（図３３のＳｙ４と同様の処理）。この例では、ベル以外当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示唆し続けるので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図３８（２）の例と同様の処理を行う図３８（３－１）のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

【０５５０】

図３８（３－３）に示す特殊制御では、ゲーム中に演出を実行しないときに表示される背景画面の表示に切り替えられる（図３６のＳｙ６と同様の処理）。本具体例では、砂漠をキャラクターが歩行している背景画面が表示される。この例では、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図３８（２）の例と同様の処理を行う図３８（３－１）のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

【０５５１】

図３８（３－４）に示す特殊制御では、ペナルティが付与されることを報知するペナルティ画面に切り替えられる（図３７のＳｙ７と同様の処理）。本具体例では、「ペナルティ」の文字とともにペナルティが付与されることを示す画像を含めたペナルティ画面が表示される。この例では、ペナルティ画面を表示するとともにペナルティ画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、ペナルティが付与されることを事前に報知でき、唐突にペナルティが付与されて遊技への興味が低下することを防止できる。

【０５５２】

なお、図３８の例では、第１演出としてベルが入賞することを示す文字である「黄」と、それ以外の当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示す文字である「白」とを表示し、第２演出として「黄」のみを表示し、ベルの入賞が確定する例を挙げたが、第１演出として複数の当選役のうちいずれかが入賞することを示唆し、第２演出では第１演出で示唆した当選役の数よりも少ない当選役を入賞候補として示唆することにより、第２演出で第１演出よりも所定表示結果の導出可能性が高いことを示唆することが可能である。

【０５５３】

次に、図１９のタイマ割込処理（サブ）の変形例について図３９および図４０を用いて説明する。なお、上記実施形態と同一の部材、機能については詳しい説明を省略する。図３９および図４０の処理では、図１９の処理に、Ｓｐ１１ｇ、Ｓｐ１１ｈ、Ｓｐ１１ｉ、Ｓｐ１３ｂ、Ｓｐ１３ｃ、Ｓｐ１３ｄの処理が加えられている。また、Ｓｐ１８の警告処理の内容が異なる。

【０５５４】

まず、サブ制御部９１は、Ｓｐ１３ｂにおいて、メイン制御部４１から、入賞番号コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｐ１３ｂ）。入賞番号コマンドを受信していない場合にはＳｐ１４に進む。一方、入賞番号コマンドを受信した場合には、Ｓｐ１３のペナルティフラグ制御処理と異なるペナルティフラグ制御処理を実行する（Ｓｐ１３ｃ）。ペナ

10

20

30

40

50

ルティフラグ制御処理が終了した後は警告報知解除処理を実行する（S p 1 3 d）。この後、S p 1 4に進む。

【0 5 5 5】

次に、図40のS p 1 3 cで実行するペナルティフラグ制御処理について図41を用いて説明する。

【0 5 5 6】

図41に示すように、まず、サブ制御部91は、メイン制御部41から、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する（S r 1）。遊技状態コマンドを受信していない場合は処理を終了する。遊技状態コマンドを受信した場合にはR T 1～R T 4のいずれかであるか否かを判定する（S r 2）。R T 1～R T 4のいずれでもない場合には処理を終了する。R T 2である場合には、メイン制御部41から、内部当選コマンドを受信したか否かを判定する（S r 3）。内部当選コマンドを受信していない場合には処理を終了する。内部当選コマンドを受信した場合には左ベルに当選したか否かを判定する（S r 4）。左ベルに当選していない場合には処理を終了する。

【0 5 5 7】

左ベルに当選している場合には、メイン制御部41から、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（S r 5）。リール停止コマンドを受信していない場合は処理を終了する。

【0 5 5 8】

リール停止コマンドを受信した場合には、リール停止コマンドに基づいてストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が特定操作順序（すなわち、左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lを一番目に押下する順序）にしたがって行われたか否かを判定する。（S r 6）。ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが特定操作順序で操作された場合（すなわち左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lが一番目に押下された場合）には処理を終了する。

【0 5 5 9】

ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが特定操作順序で操作されなかった場合（すなわち、中第1停止または右第1停止が行われた場合）には、R A M 9 1 cの所定領域に警告報知フラグをセットする（S r 7）。警告報知フラグがセットされると図42の警告報知処理のS u 2の処理において警告報知が行われる。警告報知フラグをセットがセットされた後は、メイン制御部41から、入賞番号コマンドを受信したか否かを判定する（S r 8）。入賞番号コマンドを受信していない場合には処理を終了する。入賞番号コマンドを受信した場合には上段ベル5または上段ベル8が入賞したか否かを判定する（S r 9）。上段ベル5または上段ベル8が入賞しなかった場合には処理を終了する。上段ベル5または上段ベル8が入賞した場合にはR A M 9 1 cの所定領域にペナルティフラグをセットして処理を終了する（S r 10）。

【0 5 6 0】

以上のように、図41で示すペナルティフラグ制御処理では、左ベルに当選して特定操作順序（すなわち第1順序）以外の順序（左第1停止となるようにストップスイッチ8 Lを一番目に押下する順序以外の順序、すなわち中第1停止となるようにストップスイッチ8 Cを一番目に押下する順序あるいは右第1停止となるようにストップスイッチ8 Rを一番目に押下する順序）でストップスイッチを操作した場合に、操作を行ったことで図27のS c 10のように無条件にペナルティフラグがセットされず、上段ベル5または上段ベル8が入賞した場合にペナルティフラグがセットされる。このため、特定操作順序以外の順序でストップスイッチを操作しても遊技者が利益を得なければペナルティは付与されない。

【0 5 6 1】

なお、図40のS p 1 8においては、図30の警告処理と異なり、S r 7で警告報知フラグがセットされた場合には警告報知を行い、S r 7で警告報知フラグがセットされなければ警告報知を行わない処理を実行する。

【0562】

次に、図40のSp13dで実行する図42を用いて警告報知解除処理について説明する。

【0563】

図42に示すように、まず、サブ制御部91は、図41のペナルティフラグ制御処理のSr7において警告報知フラグがセットされたか否かを判定する(Sx1)。警告フラグがセットされていない場合には処理を終了する。

【0564】

警告報知フラグがセットされている場合には、上段ベル5または上段ベル8が入賞したか否かを判定する(Sx2)。

10

【0565】

上段ベル5または上段ベル8が入賞しなかった場合には警告報知フラグをクリアする(Sx3)。これにより、図40のSp18での警告報知が解除される。一方、上段ベル5または上段ベル8が入賞した場合には、ベル入賞フラグをRAM91cの所定領域にセットする(Sx4)。

【0566】

以上のように、図41のSr4で左ベルに当選したことを判定した場合に警告報知フラグをセットし、図42のSx2で上段ベル5または上段ベル8が入賞したか否かを判定することにより、そのゲームで上段ベル5または上段ベル8が入賞したか否かを判定し、上段ベル5または上段ベル8が入賞しなかった場合には警告報知が終了する。一方、上段ベル5または上段ベル8が入賞した場合には警告報知が終了しないようになっている。

20

【0567】

そして、図39のSp11gでベル入賞フラグがセットされているか否かを判定し(Sp11g)、ベル入賞フラグがセットされている場合には警告報知フラグをクリアするとともに(Sp11h)、ベル入賞フラグをクリアする(Sp11i)。これらの処理はSp10でリール回転開始コマンドを受信したとき、すなわちゲームが開始されたときに実行するため、上段ベル5または上段ベル8が入賞して継続して行われている警告報知は、その次ゲームが開始されたときにSp11hで警告報知フラグをクリアすることにより、解除されることになる。

【0568】

このように、特定操作順序(推奨押下順序)以外の順序でストップスイッチを操作しても遊技者が利益を得なければペナルティは付与せず、警告報知はそのゲームで解除される。これにより、特定操作順序以外の順序でストップスイッチの操作を行ったものの、利益を得ていない場合にまでペナルティが課されることによる遊技者の遊技への不満が高まることを防止できる。これにより、遊技への興趣を高めることができる。

30

【0569】

なお、警告報知を警告画像の表示により液晶表示器51で行う場合には演出画像に重ねて警告画像を表示することが好ましい。そして、上段ベル5や上段ベル8が入賞しなかった場合には警告画像の表示を消去するとともに演出が発展するように演出画像を変化させ、上段ベル5や上段ベル8が入賞した場合には次ゲームの開始とともに警告画像の表示を消去し、このときから演出が発展するように演出画像を変化させることが好ましい。これにより、演出が途切れることなく演出の進行をスムーズにすることができる。

40

【0570】

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

【0571】

なお、遊技において大半を占める通常状態(実施例においては非AT状態、非ボーナス状態)においては、特定操作手順(換言すると、推奨操作手順ということもできる)で操作するほうが、他の手順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価

50

値の期待値が高くなるようになっているように設計されている。ここで規定する期待値とは、通常状態における1ゲームだけの期待値ではなく、当該1ゲームによりその後得られる有利状態への権利の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。従って、遊技者は特定操作手順で操作したほうがよいことになる。

【0572】

一例として実施例では逆押しすることでリプレイ確率の高いRT状態に移行することがあるが、ATの権利の付与に対してペナルティが発生するため、通常状態では特定操作手順で操作したほうが他の手順で操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなっているといえる。

【0573】

また、他の観点では、特定操作手順で操作するほうが、特定の有利状態となるための権利を付与される確率が他の手順で操作したときよりも高くなるように設定されている。従って、遊技者は特定操作手順で操作したほうがよいことになる。

【0574】

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

【0575】

一例として実施例では逆押しすることでリプレイ確率の高いRT状態に移行することがあるが、ATの権利の付与に対してペナルティが発生するため、ATが発生することがないのでATの発生有無により遊技機が備えていた適度な射倖性を損なってしまうことになる。

【0576】

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

【0577】

このときに他の手順で操作した場合は、特定の導出結果が導出されても予め設計された内部当選役に合致しない可能性があるため、遊技者は遊技機に不信感を与えることになるので、特定操作手順で操作させるようにするほうが好ましい。

【0578】

なお、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例に挙げて説明したが、これに限定されることなく、例えば、パチンコ遊技機で用いられている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に上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させた場合に、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。

【0579】

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

10

20

30

40

50

を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。

【0580】

(1) 以上のように本実施の形態では、左ベルに当選したときに右下がりベルが入賞可能な旨を示唆する第1演出を実行し(例えば、図32のSv3の処理を実行する部分)、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下された場合には右下がりベルの入賞可能性が高い旨を示唆する第2演出を実行し(例えば、図33のSy3や図36のSy3や図37のSy3の処理を実行する部分)、中第1停止となるようにストップスイッチ8Cが一番目に押下された場合あるいは右第1停止となるようにストップスイッチ8Rが一番目に押下された場合には第2演出を実行する処理と異なる特殊制御を実行する(例えば、図33のSy4や図36のSy6や図37のSy7の処理を実行する部分)。

10

よって、左ベルに当選したときに右下がりベルが入賞しない手順でストップスイッチが操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

【0581】

なお、上記実施の形態では、左ベルに当選したときに常に第1演出および第2演出を実行する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、左ベルに当選したときに抽選によって入賞結果示唆画面を表示するか否かを決定するなど、上記の実施形態と異なる契機に第1演出および第2演出を実行するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

20

【0582】

また、上記実施の形態では、左ベルに当選したときに第1演出および第2演出を実行する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、リプレイGR1~36や、右ベル、中ベル、RBベル1~3など、上記の実施形態と異なる当選役が当選したときに第1演出および第2演出を実行するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0583】

また、上記実施の形態では、第1演出で右下がりベルの入賞かまたはそれ以外の入賞結果となることを示唆し、第2演出で右下がりベルが確実に入賞すること(すなわち、入賞可能性の高い旨)を示唆する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、第1演出で複数の入賞結果(入賞役の候補)を表示するとともに、第2演出では第1演出で示唆した入賞結果よりも少ない入賞結果を表示するなど、上記の実施形態と異なる態様で第2演出を実行するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

30

【0584】

また、上記実施の形態では、左ベルに当選したときに、第1順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで、ベルが入賞する入賞ラインが変化するまたは移行出目を表示する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、所定当選役に当選した場合(すなわち、事前決定手段で所定結果となった場合)は、第1順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで異なる当選役に対応する図柄組合せを停止可能とする(すなわち、異なる当選役を入賞可能とする)、第1順序でストップスイッチを操作すると所定当選役が入賞するが第1順序以外の順序でストップスイッチを操作した場合にはハズレとなる図柄組合せを停止可能とする(すなわち、取りこぼしを発生させる)など、第1順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで上記の実施形態と異なる表示結果を導出するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

40

【0585】

また、上記実施の形態では、特定操作手順としてストップスイッチの押下順序を例に挙

50

げたが、この実施の形態に限らず、例えば、ストップスイッチを操作するタイミング（いわゆる目押しのタイミング）など、上記の実施形態と異なる手順を特定操作手順とする遊技機に上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0586】

また、上記実施の形態では、第1演出および第2演出を液晶表示器51によって実行する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、スピーカ53、54、演出効果LED52、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（例えば、リールLED55）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉1bなどに取り付けられたランプやLED（例えば、演出効果LED52）、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で第1演出および第2演出を行うスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。また、第1演出および第2演出は他の機能を有する装置の一部を利用して行ってもよい（例えば、リールLED55を用いて演出を行う場合にリールLED55はリールを背面側から照明する機能を有する）、演出のみを行う装置を設けて行ってもよい。また、上記実施の形態では、画面表示のみで第1演出および第2演出を行う例を挙げたが、この実施の形態に限らず、複数の態様の演出を組み合わせることで第1演出および第2演出を行うスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

10

【0587】

（2）また、本実施の形態では、特殊制御として、第2演出を実行せずに第1演出を継続する処理を実行する（例えば、図33のSy4の処理を実行する部分）。

20

よって、左ベルに当選したときに右下がりベルが入賞しない手順でストップスイッチが操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

【0588】

（3）また、本実施の形態では、特殊制御として、第1演出として表示された演出画面の表示前に表示されていた背景画面に復帰させる処理を実行する（例えば、図36のSy6の処理を実行する部分）。

よって、左ベルに当選したときに右下がりベルが入賞しない手順でストップスイッチが操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。

30

【0589】

（4）また、本実施の形態では、特殊制御として、ペナルティが付与されることの報知を行う処理を実行する（例えば、図37のSy7の処理を実行する部分）。

よって、左ベルに当選したときに右下がりベルが入賞しない手順でストップスイッチが操作されたときに、報知した表示結果の内容と実際の表示結果とに矛盾が生じることを防止することができる。また、事前にペナルティが付与されることを報知できる。

【0590】

なお、上記実施の形態では、そのゲームで入賞結果確定画面が表示されないことをペナルティとする例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、左ベルに当選して特定操作順序でストップスイッチが操作されなかった場合に図27のSc10と同様の処理を行い、図23のSq7の処理を実行する、図23のSq9で「Y」の場合にSq4の処理を行わない処理（すなわち、AT抽選を行わない）を実行する、図25のSb3の処理を実行する、あるいは、不利なRTに移行させるなど不利な遊技状態にする、演出の種類を減少させるなど、上記の実施形態と異なる不利益を生じさせるスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。また、不利益は、事前決定手段で所定結果に決定したゲームで発生させてもよいし、その後のゲームで発生させてもよいし、これらを組み合わせてもよい。

40

【0591】

50

(5) また、本実施の形態では、特定操作手順の報知が行われたにもかかわらず特定操作手順以外の手順でストップスイッチの操作が行われたときに、その後の遊技において特定表示結果が導出されて第2の遊技状態に移行させることを含む特別条件が成立するまでは、遊技者に所定の不利益を生じさせる（例えば、図27のSc6で「N」と判定されたときにSc10の処理を行い、Sc11およびSc12の処理で「Y」と判定された場合にSc13の処理を実行する部分）。

よって、特定操作手順以外の手順で表示結果のストップスイッチが操作されたときに不利益を一定期間生じさせることによる不具合を解消することができる。

【0592】

なお、上記実施の形態では、ペナルティとしてAT抽選を実行しない、あるいは、不利なテーブルを用いてAT抽選を実行する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、いずれか一方のみのペナルティを付与する、不利なRTに移行させるなど不利な遊技状態にする、演出の実行を中止する、演出の種類を減少させるなど、上記の実施形態と異なるペナルティを付与するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0593】

また、上記実施の形態では、特定操作手順としてストップスイッチの操作順序を例に挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、ストップスイッチを操作するタイミングやパチンコ遊技機におけるハンドル操作を行うタイミングなど、上記の実施形態と異なる手順を特定操作手順とするスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0594】

(6) また、本実施の形態では、特定操作手順の報知が行われたにもかかわらず特定操作手順以外の手順でストップスイッチの操作が行われたときに、その後の遊技において報知が行われるまでは、遊技者に所定の不利益を生じさせる（例えば、図34のSh6で「N」と判定されたときにSh11の処理を行い、Sh12の処理で「Y」と判定された場合にSh13の処理を実行する部分）。

よって、特定操作手順以外の手順で表示結果のストップスイッチが操作されたときに不利益を一定期間生じさせることによる不具合を解消することができる。

【0595】

なお、上記実施の形態では、ペナルティとしてAT抽選を実行しない、あるいは、不利なテーブルを用いてAT抽選を実行する例を挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、いずれか一方のみのペナルティを付与する、不利なRTに移行させるなど不利な遊技状態にする、演出の実行を中止する、演出の種類を減少させるなど、上記の実施形態と異なるペナルティを付与するスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0596】

また、上記実施の形態では、特定操作手順としてストップスイッチの操作順序を例に挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、ストップスイッチを操作するタイミングやパチンコ遊技機におけるハンドル操作を行うタイミングなど、上記の実施形態と異なる手順を特定操作手順とするスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用することが可能である。

【0597】

(7) また、本実施の形態では、特定操作手順以外のストップスイッチの操作として第1の操作態様と第2の操作態様とを設定し（例えば、図16のリプレイGR31～36に示す通常リプレイの図柄組合せが表示される押し順と、特殊リプレイの図柄組合せが表示される押し順）、第1の操作態様によって導出操作手段が操作されたときと第2の操作態様によって導出操作手段が操作されたときとで、その後の遊技状態を異ならせ（例えば、図14に示すように、通常リプレイ入賞のときはRT2のままだが、特殊リプレイ入賞でRT1に移行する部分）、第1の操作態様によって導出操作手段が操作されたときと第2

10

20

30

40

50

の操作態様によって導出操作手段が操作されたときとで同一のペナルティを付与する（例えば、図 27 の S c 6 の処理で「N」と判定された場合に S c 10 の処理を実行して同一のペナルティフラグをセットする部分）。

よって、第 1 の操作態様および第 2 の操作態様のいずれで導出操作手段を操作しても同一の不利益が生じるので、特定操作手順以外の手順で導出操作手段を操作したときに遊技者が戸惑いを感じることを防止できる。

【0598】

また、上記実施の形態では、第 1 の操作態様と第 2 の操作態様として 2 種類の操作順序を例に挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、第 1 の操作態様として操作順序を設定するとともに第 2 の操作態様として操作タイミングを設定する、あるいは、第 1 の操作態様と第 2 の操作態様としてそれぞれに操作タイミングを設定する、あるいは、第 1 の操作態様と第 2 の操作態様として操作順序および操作タイミングの組合せをそれぞれに設定するなど、第 1 の操作態様と第 2 の操作態様として上記の実施形態と異なる態様を設定した遊技機に上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。

【0599】

（8）また、本実施の形態では、ボーナスが当選あるいは持ち越されているゲームでストップスイッチの操作が特定操作手順以外の手順で行われたときには、ペナルティの付与を行わないとともに、ボーナス確定報知が行われていないときには警告報知を行い、ボーナス確定報知が行われているときには警告報知を行わない（例えば、図 30 における S g 5 で「N」場合に S g 6 の処理を行い、「Y」の場合に警告報知を行わない部分）。

よって、ボーナスに当選してからボーナスが表示されるまでの期間における遊技の興趣の低下を防止するとともに、ボーナスに当選したことが察知されることを防止して遊技の興趣を向上させることができる。

【0600】

なお、上記実施の形態では、スピーカ 53、53 からの警告音によって警告報知を行ったが、この実施の形態に限らず、例えば、液晶表示器 51、演出効果 L E D 52、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（例えば、リール L E D 55）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉 1b などに取り付けられたランプや L E D（例えば、演出効果 L E D 52）、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で警告報知を行うスロットマシンに上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。また、警告報知は他の機能を有する装置の一部を利用して行ってもよい（例えば、リール L E D 55 を用いて報知を行う場合にリール L E D 55 はリールを背面側から照明する機能を有する）、報知のみを行う装置を設けて行ってもよい。また、上記実施の形態では、警告音のみで警告報知を行う例を挙げたが、この実施の形態に限らず、複数の態様の警告報知を組み合わせて警告報知を行う遊技機に上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。

【0601】

また、上記実施の形態では、警告報知が行われないこととなる所定条件として A T 中であることおよびボーナスに当選するかあるいはボーナスが持ち越し中であることを例に挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、A T 抽選に当選したこと、所定の R T に移行中であることなど、上記の実施形態と異なる条件を所定条件として設定した遊技機に上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。

【0602】

また、上記実施の形態では、特別結果として B B および R B を例に挙げたが、この実施の形態に限らず、例えば、特別結果として複数種類の B B や R B を設定するなど、上記の実施形態と異なる当選役を特別結果として設定した遊技機に上記の実施形態で示した構成を適用して、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。

【0603】

(9) また、本実施の形態では、演出制御基板90の立ち上がりが正常であると判定された場合には、バックアップ記憶手段で保持されているデータに基づいて、電力供給が停止する前の状態に復帰する制御を行い（例えば、図18におけるSn11を実行する部分）、演出制御基板90の立ち上がりが正常でないと判定された場合には、演出制御基板90を初期化状態に制御するとともに、特典の付与に関して、複数種類の決定条件のうち遊技者に不利な決定条件に設定する（例えば、図23におけるSq8で「N」の場合にAT抽選を実行しない部分、図23におけるSq7を実行する部分、図25におけるSb3における部分）。

よって、不正行為によって強制的に制御手段の立ち上がりが行われたときに、特典の付与に関して不利な決定条件に設定されるため、不正行為を抑止することができる。特に、制御手段の初期化が行われたときに特典の付与に関して有利な決定条件になる場合には、より確実に不正行為を抑止することができる。

【0604】

なお、上記実施の形態では、不利な決定条件を複数種類設定したが、この実施の形態に限らず、少なくともいずれか1つの決定条件を不利になるように構成したスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。不利な条件としては、例えば、ペナルティ期間では、AT抽選を実行しない、または、ペナルティ期間用のテーブルに設定するのみを行う、または、ゲーム数テーブルをテーブル1に設定する、のいずれかのみに設定する、あるいは、これらを適宜に組み合わせ設定することが挙げられる。また、不利な決定条件は、最も不利な決定条件に限らず、最も有利な決定条件を基準として、その最も有利な決定条件の次に有利な決定条件を不利な決定条件に設定するように構成したスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。このような不利な決定条件としては、具体的には、例えば、AT抽選テーブルを、高確率Aモードや高確率Bモードのときにペナルティ期間に移行した場合に通常モード用のテーブルに設定する、あるいは、高確率Bモードのときにペナルティ期間に移行した場合に高確率Aモード用のテーブルに設定することが挙げられる。

【0605】

また、上記実施の形態では、複数の制御手段として、メイン制御部41とサブ制御部91とを設けた例を挙げて説明したが、この実施の形態に限らず、単一の制御手段として、メイン制御部41とサブ制御部91との両方の機能を有する単一の制御部を設けたスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。

【0606】

また、上記実施の形態では、特典の一例としてATを挙げて説明したが、特典の態様は適宜の態様にしてよく、特典の他の態様として例えば、設定値を示唆する演出を設定したスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。設定値を示唆する演出を特典とした場合には、例えば、当該演出を実行するか否かを抽選により決定する場合において、ペナルティ期間中は、当該演出を実行するか否かの抽選を中止する、または、当該演出が実行される確率を低減するなどによって、遊技者に不利な決定条件とすることができる。なお、この例においては、ペナルティを付与するための情報を付した設定変更中コマンドを生成し、ペナルティを付与するか否かを設定変更中コマンドに基づいて特定することにより、設定値を示唆する演出に関して遊技者に不利な決定条件とすることができる。

【0607】

また、上記実施の形態では、演出制御手段が、正常な立ち上がりでないことを検出したときに、自動的に初期化処理を実行するとともに、ペナルティカウンタにゲーム数をセットする例を挙げて説明したが、必ずしも初期化処理及びペナルティカウンタへのゲーム数のセットを自動的に行うものに限定されない。例えば正常な立ち上がりでないことを検出

したときに、操作を促す所定の確認画面を表示するようにし、遊技店員のボタン操作などを検出したことを条件に、初期化処理及びペナルティカウンタへのゲーム数のセットを行うなど、所定の操作によって初期化処理及びペナルティカウンタへのゲーム数のセットを行ってもよい。また、初期化処理及びペナルティカウンタへのゲーム数のセットのいずれか一方を自動的に行い、他方を遊技店員などの操作を条件として行ってもよい。

【0608】

なお、上記実施の形態では、演出制御基板90が遊技制御基板40から設定変更中コマンドや復帰コマンドを受信したときに立ち上がりが正常であるか否かを判定したが、演出制御基板90がコマンドを受けることなく立ち上がりが正常であるか否かを判定する制御を行うスロットマシン、演出制御基板90が遊技制御基板40から特定信号を受信した場合には立ち上がりが正常であったものとして判定を行わない制御を行うスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項1に係る発明を実現することが可能である。

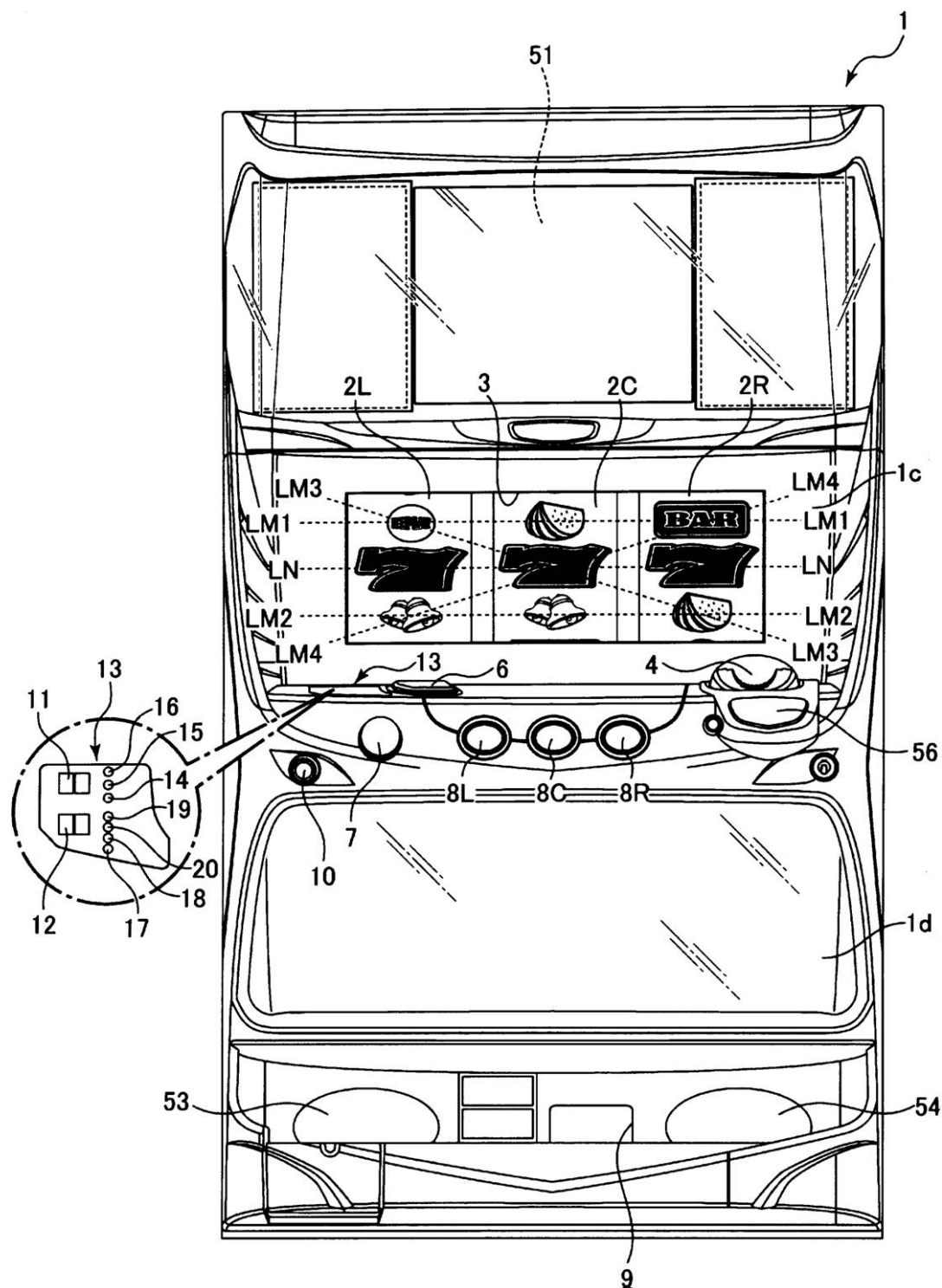
10

【符号の説明】

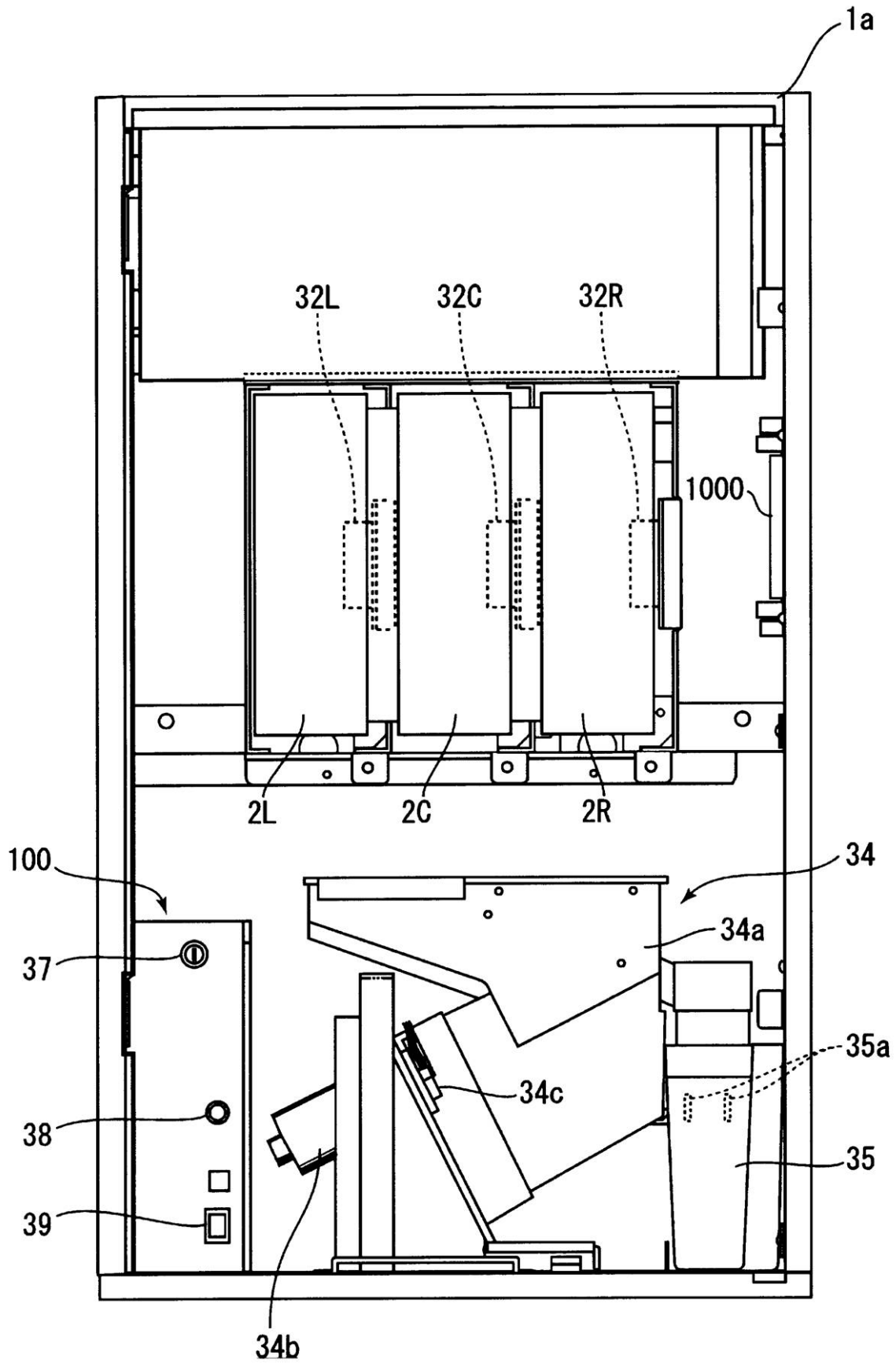
【0609】

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

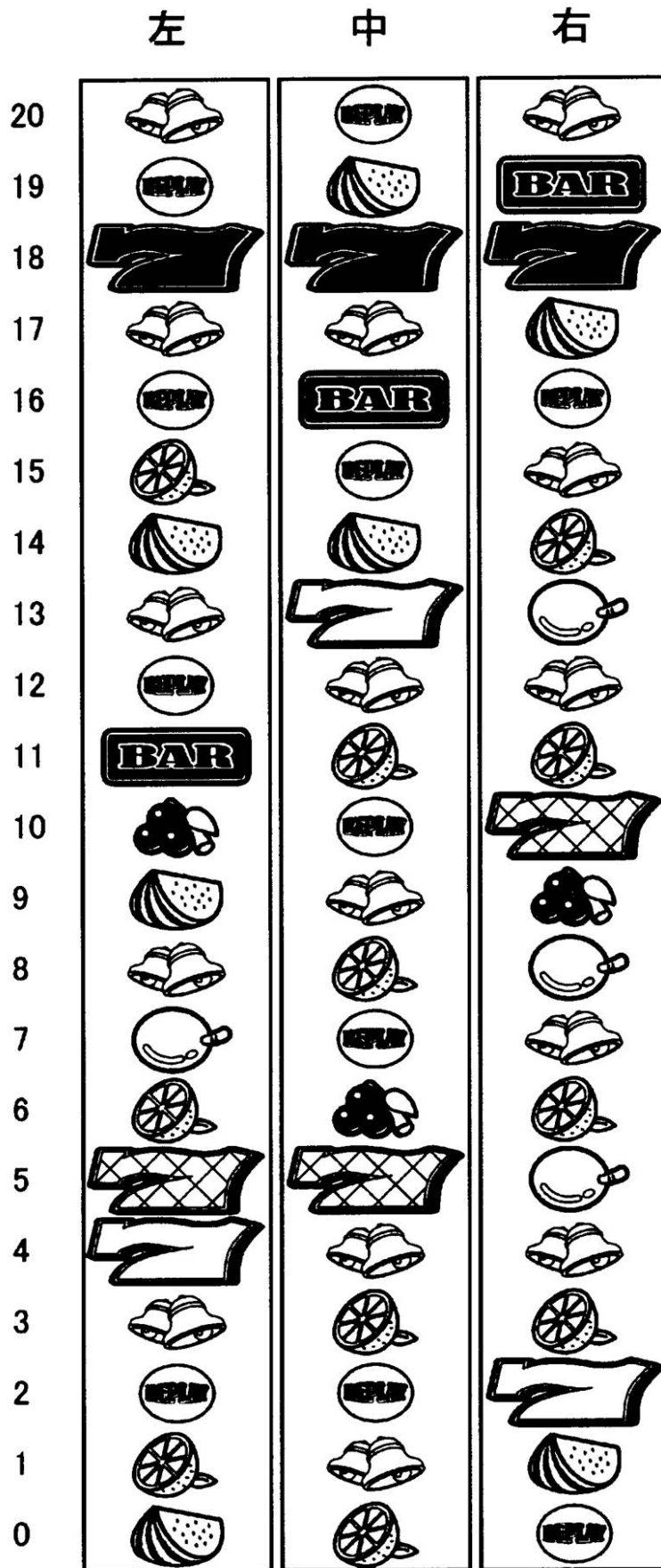
20



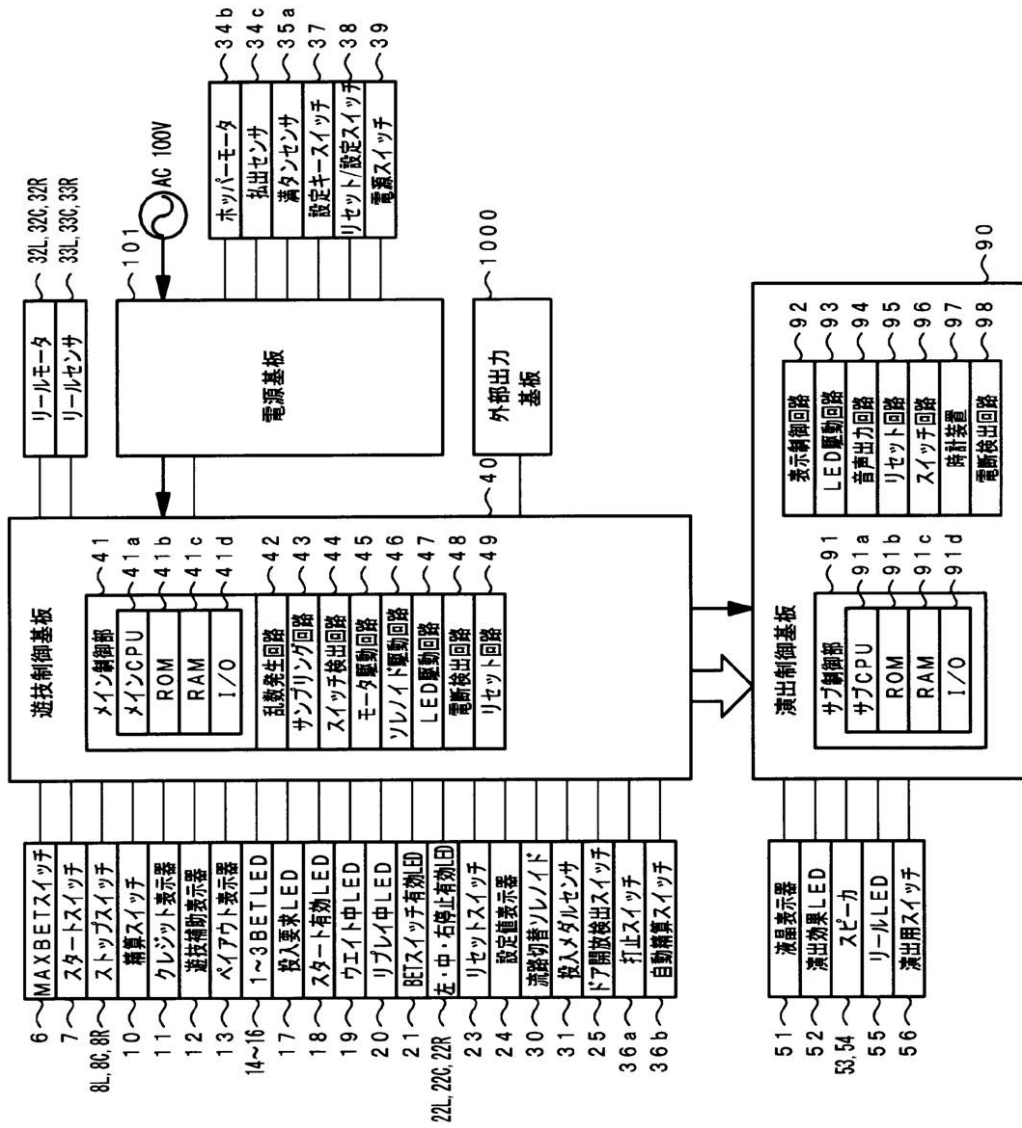
【図 2】



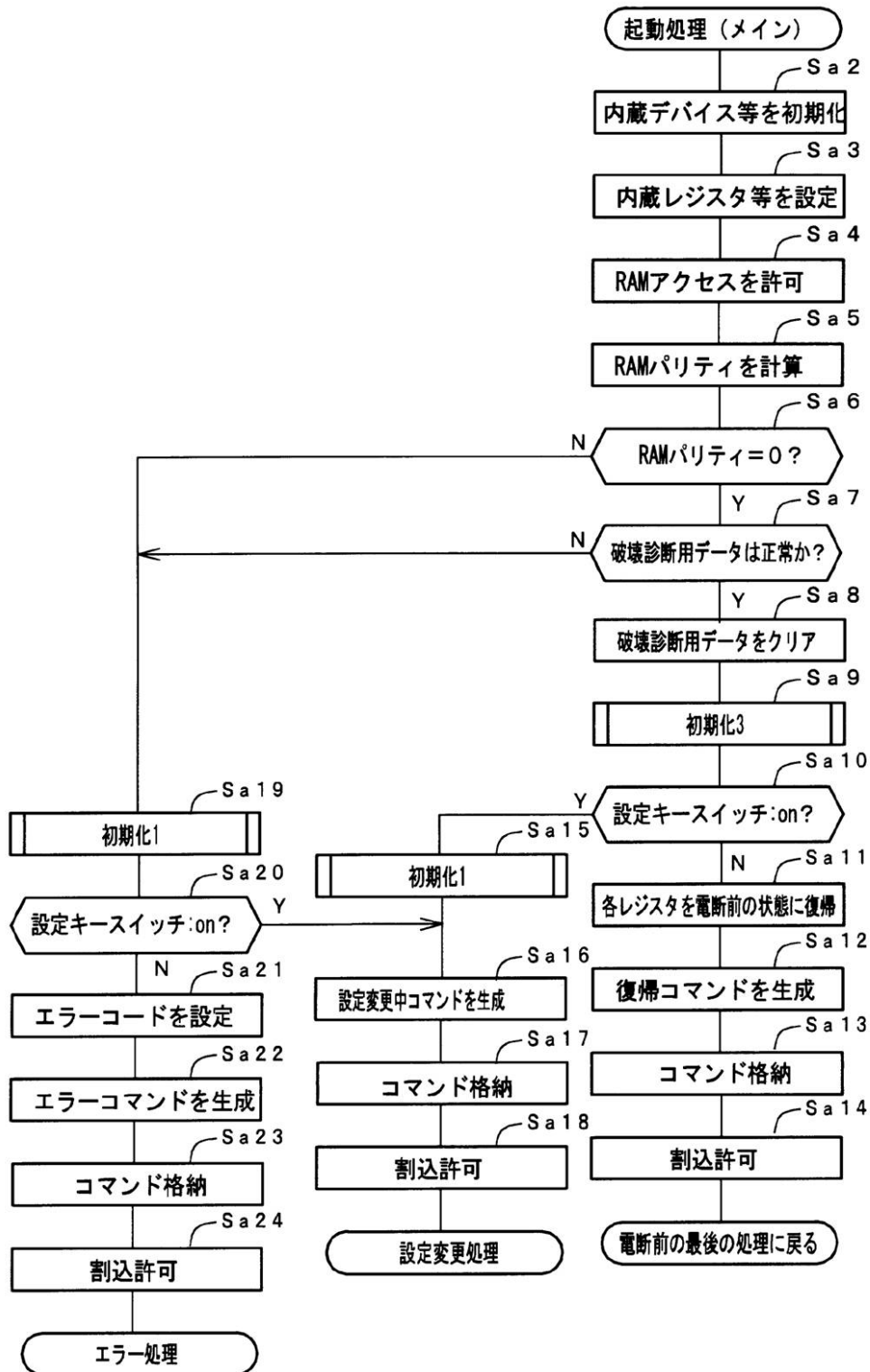
【図 3】



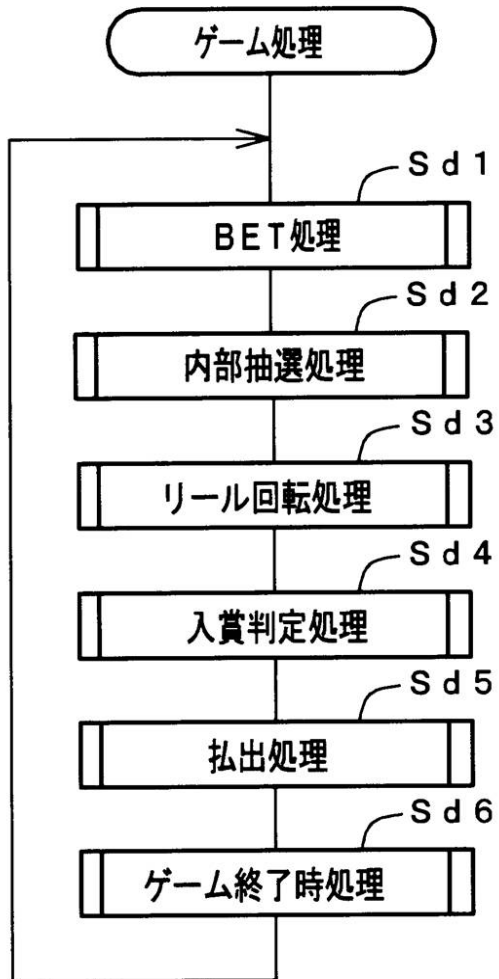
【図 4】



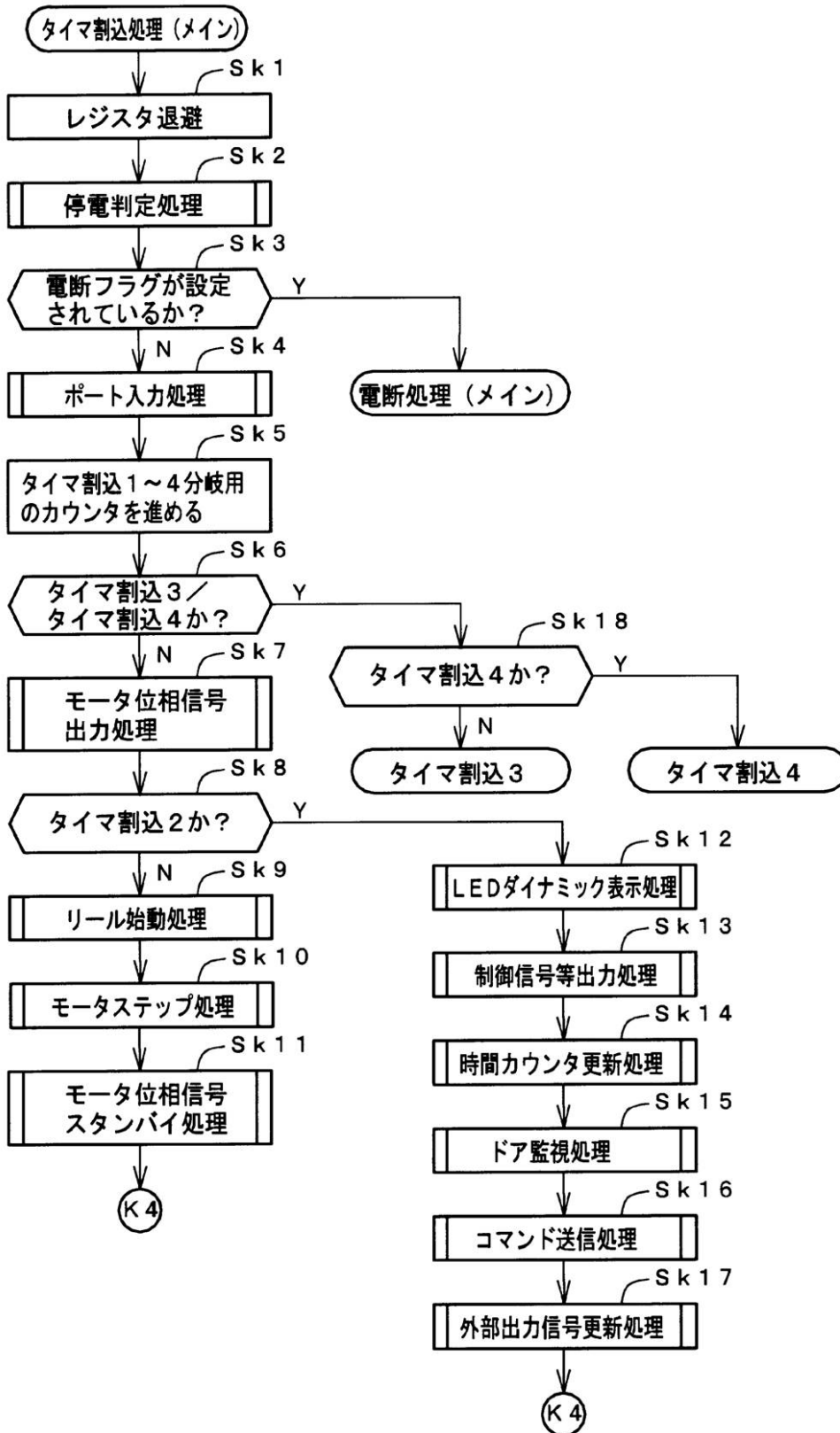
【図5】



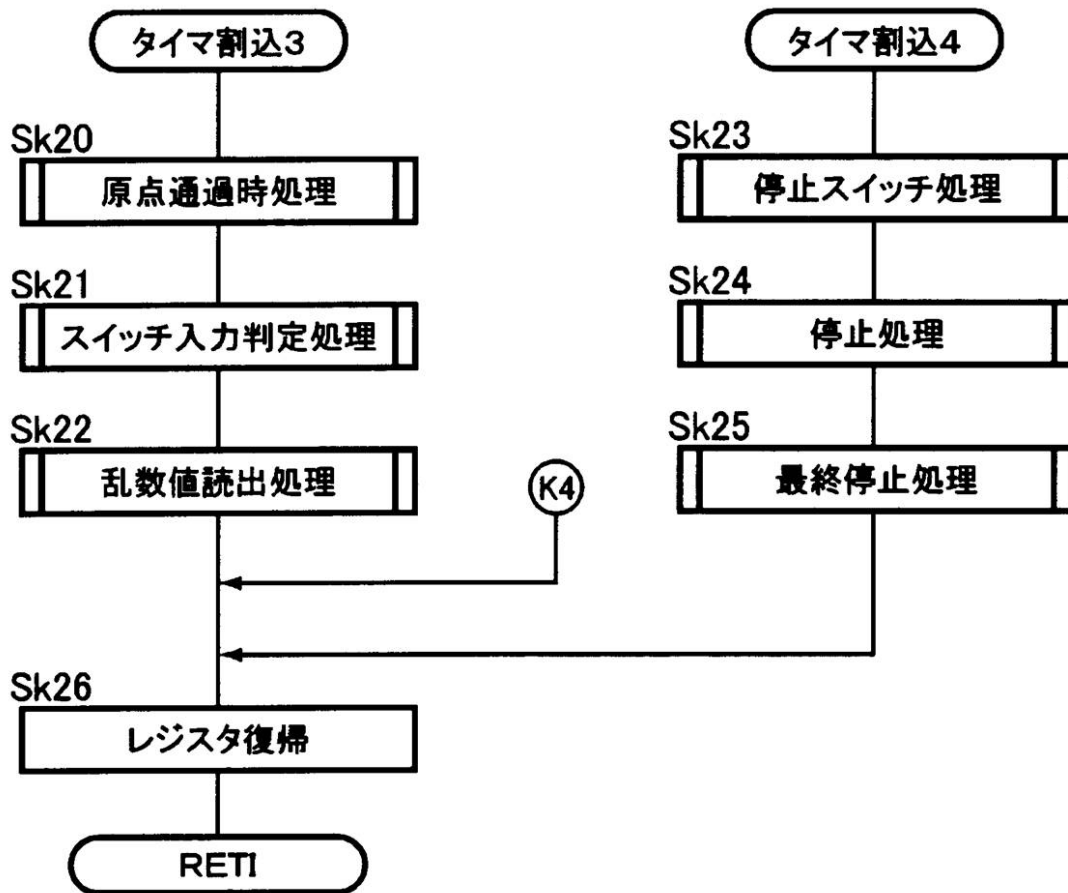
【図 6】



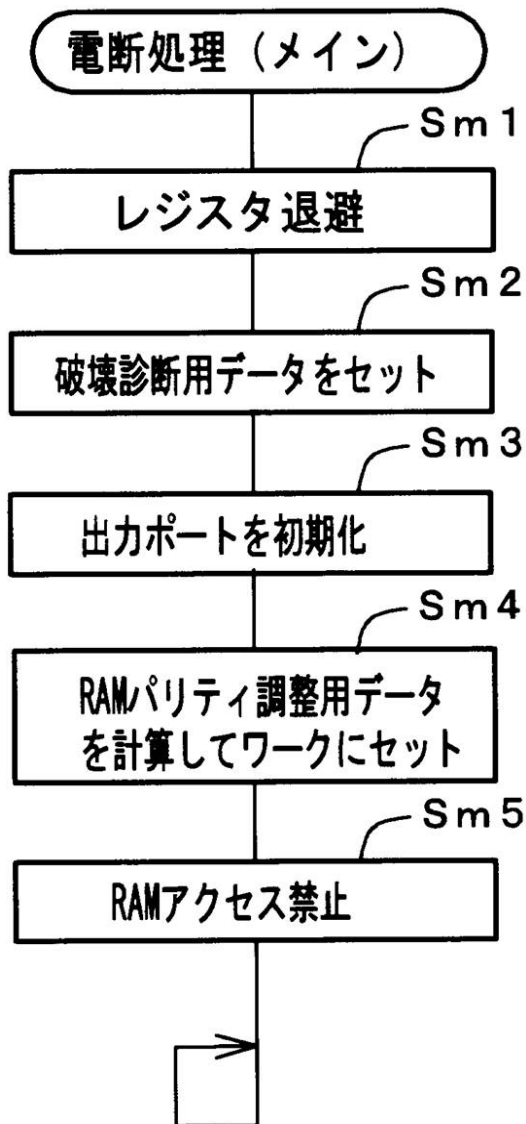
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

名称	図柄の組み合わせ	遊技状態	ボーナス終了条件
BB	白7-白7-白7	内部中1	316枚以上
RB	黒7-黒7-BAR	内部中2	6回入賞 or 12G

【図 1 1】

名称	図柄の組み合わせ	無効ラインに揃う 図柄の組み合わせ	払い出し枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ		8枚
上段ベル2	リプレイ-オレンジ-BAR		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	-	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ		5枚
	ベル-白7-リプレイ		
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
中段チェリー	チェリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	黒7-チェリー-網7	-	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ	ベル-ベル-ベル	10枚
	白7-ベル-オレンジ		
	スイカ-ベル-オレンジ		
	黒7-ベル-BAR		
	白7-ベル-BAR		
	スイカ-ベル-BAR		
右上がりベベリ	黒7-ベル-ベル	ベル-ベル-リプレイ/プラム	10枚
	白7-ベル-ベル		
	スイカ-ベル-ベル		
右上がりリベベ	ベル-ベル-オレンジ	リプレイ/プラム-ベル-ベル	10枚
	ベル-ベル-BAR		

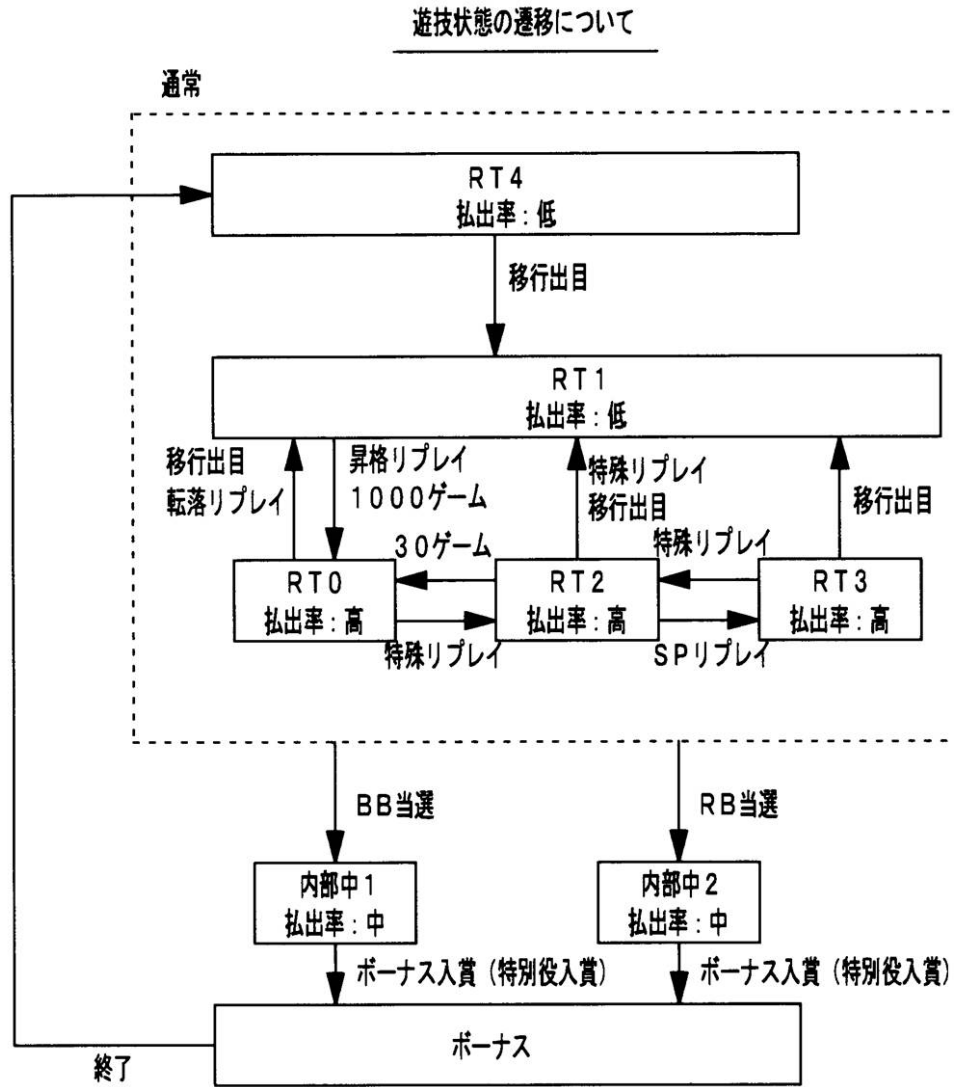
【図 12】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う 図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	再遊技
	リプレイ-リプレイ-プラム			
	プラム-リプレイ-リプレイ			
	プラム-リプレイ-プラム			
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム -リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	-	再遊技
	ベル-オレンジ-チェリー			
	ベル-オレンジ-スイカ			
	ベル-オレンジ-黒7			
	ベル-オレンジ-網7			
	ベル-オレンジ-白7			
	ベル-BAR-オレンジ			
	ベル-BAR-チェリー			
	ベル-BAR-スイカ			
	ベル-BAR-黒7			
	ベル-BAR-網7			
	ベル-BAR-白7			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再遊技
	プラム-リプレイ-ベル			
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-オレンジ-プラム			
	ベル-BAR-リプレイ			
	ベル-BAR-プラム			
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ	-	・入賞時→RT2	再遊技
	ベル-リプレイ-プラム			
SPリプレイ	リプレイ-オレンジ-黒7	BAR/オレンジ-BAR/オレンジ -BAR/オレンジ	・入賞時→RT3	再遊技
	リプレイ-オレンジ-網7			
	リプレイ-オレンジ-白7			
	リプレイ-オレンジ-プラム			
	リプレイ-BAR-黒7			
	リプレイ-BAR-網7			
	リプレイ-BAR-白7			
	リプレイ-BAR-プラム			
	プラム-オレンジ-黒7			
	プラム-オレンジ-網7			
	プラム-オレンジ-白7			
	プラム-オレンジ-プラム			
	プラム-BAR-黒7			
	プラム-BAR-網7			
	プラム-BAR-白7			
	プラム-BAR-プラム			

【図 13】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル	・RT0,2~4において出現時→RT1
	リプレイ-BAR-ベル	
	プラム-オレンジ-ベル	
	プラム-BAR-ベル	
	リプレイ-ベル-オレンジ	
	リプレイ-ベル-BAR	
	プラム-ベル-オレンジ	
	プラム-ベル-BAR	
	黒7-オレンジ-オレンジ	
	黒7-オレンジ-BAR	
	黒7-BAR-オレンジ	
	黒7-BAR-BAR	
	白7-オレンジ-オレンジ	
	白7-オレンジ-BAR	
	白7-BAR-オレンジ	
	白7-BAR-BAR	
	スイカ-オレンジ-オレンジ	
	スイカ-オレンジ-BAR	
	スイカ-BAR-オレンジ	
	スイカ-BAR-BAR	

【図 1 4】



【図 15】

当選役	導出許可される図柄の組み合わせ
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
RBベル1	右上がりベル+右上がりリリベ
RBベル2	右上がりベル+右上がりリリベ+右上がりベリリ
RBベル3	全ての小役
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+昇格リプレイ2
リプレイGR12	転落リプレイ+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR14	転落リプレイ+昇格リプレイ1+通常リプレイ
リプレイGR15	転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
リプレイGR16	転落リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+通常リプレイ
リプレイGR21	転落リプレイ+特殊リプレイ
リプレイGR22	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR23	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR24	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR25	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1
リプレイGR31	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ
リプレイGR32	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR33	特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ
リプレイGR34	特殊リプレイ+SPリプレイ+下段リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR35	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR36	特殊リプレイ+SPリプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ+転落リプレイ

【図 16】

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

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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR11	左中右	昇格リプレイ2
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	左右中	昇格リプレイ2
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイ GR14	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイ GR15	右左中	昇格リプレイ1
	右左中以外	転落リプレイ
リプレイ GR16	右中左	昇格リプレイ1
	右中左以外	転落リプレイ

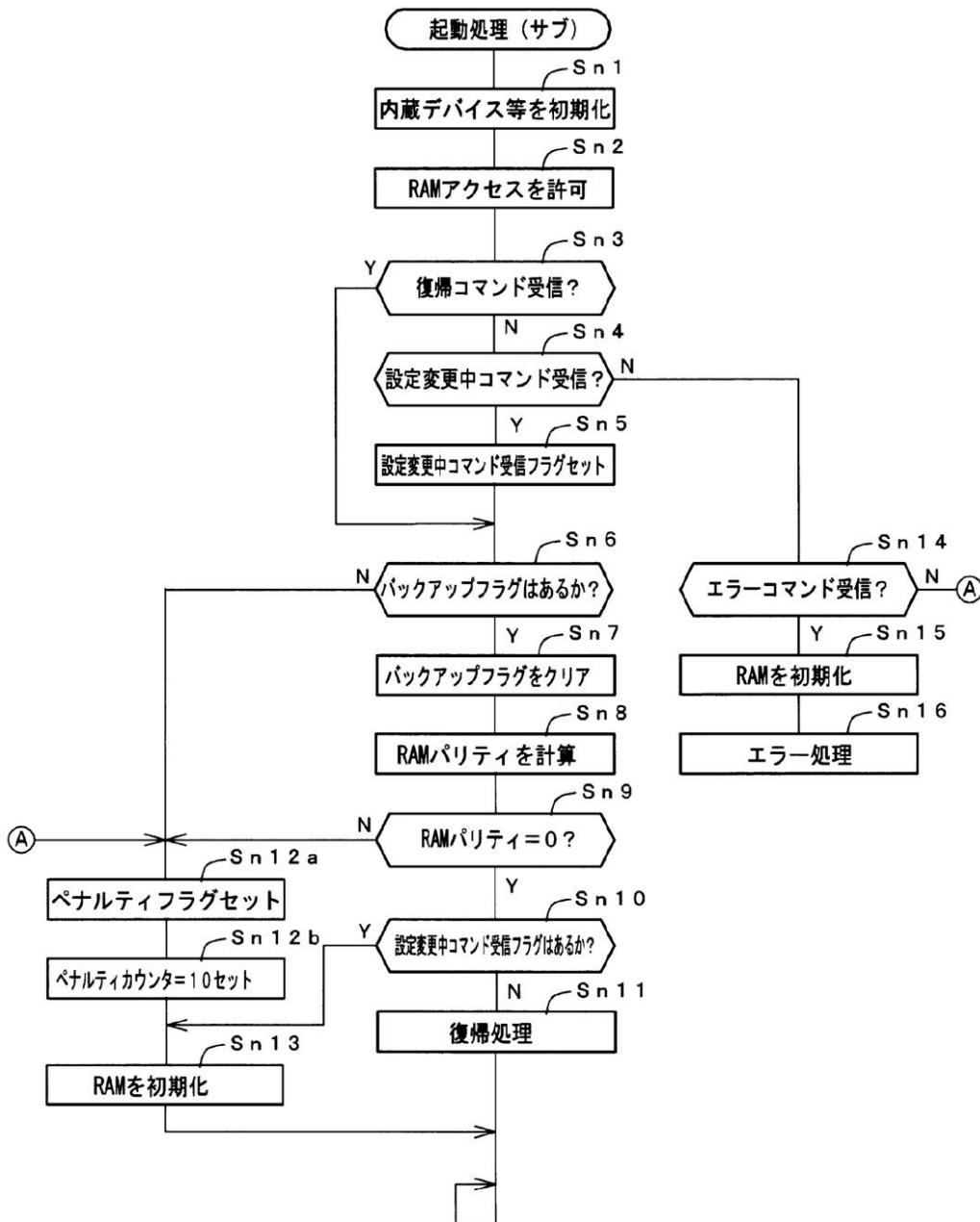
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイ GR31	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR32	左右中	SPリプレイ
	左中右	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR33	中左右	SPリプレイ
	中右左	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR34	中右左	SPリプレイ
	中左右	通常リプレイ
	左・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR35	右左中	SPリプレイ
	右中左	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイ GR36	右中左	SPリプレイ
	右左中	通常リプレイ
	左・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

【図 17】

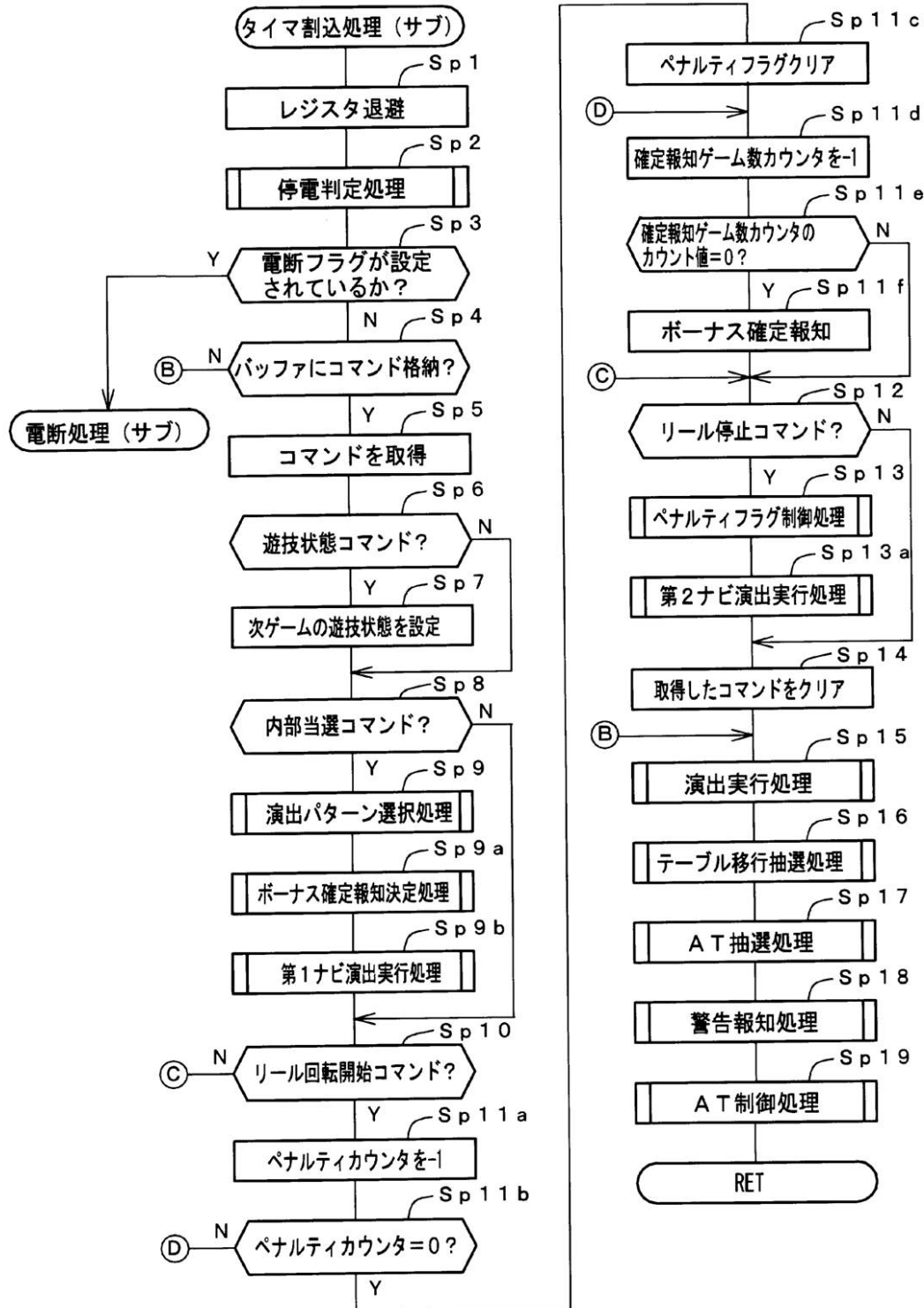
当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1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

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

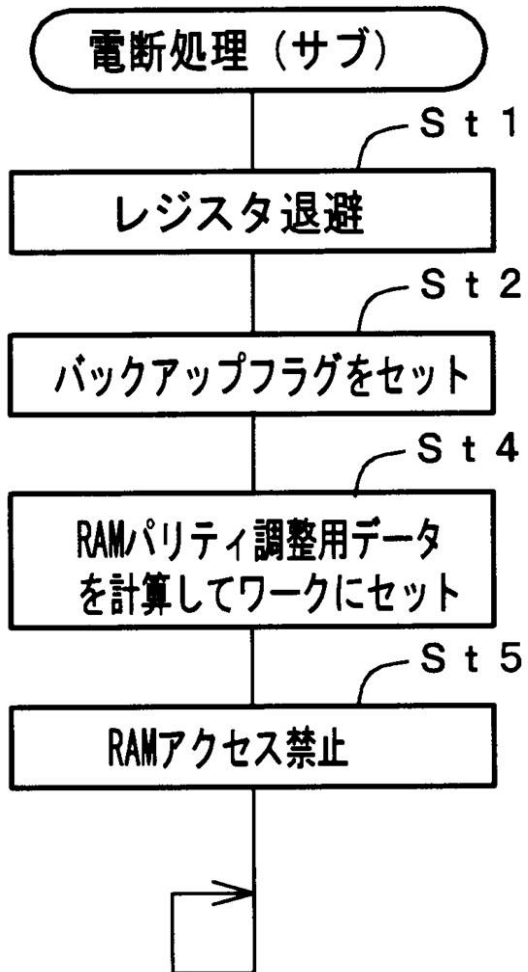
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 2 1】

AT抽選時参照テーブル

(a)通常モード（通常モード用テーブル）

ナビストック	当選率（％）		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・SPリプレイ
0	95	70	0
1	5	20	70
2	0	8	20
3	0	2	10

(b)高確率Aモード（高確率Aモード用テーブル）

ナビストック	当選率（％）		
	弱チェリー	強チェリー	中段チェリー・SPリプレイ
0	70	0	0
1	20	70	0
2	8	20	80
3	2	10	20

(c)高確率Bモード（高確率Bモード用テーブル）（※）内の当選確率はRT2, 3

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

【図 2 2】

(a) BB終了時 (第1ペナルティ無しテーブル)

ナビストック	当選率 (%)	
	BB1~3	BB4
0	0	0
1	70	0
2	20	80
3	10	20

(b) RB終了時 (第2ペナルティ無しテーブル)

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

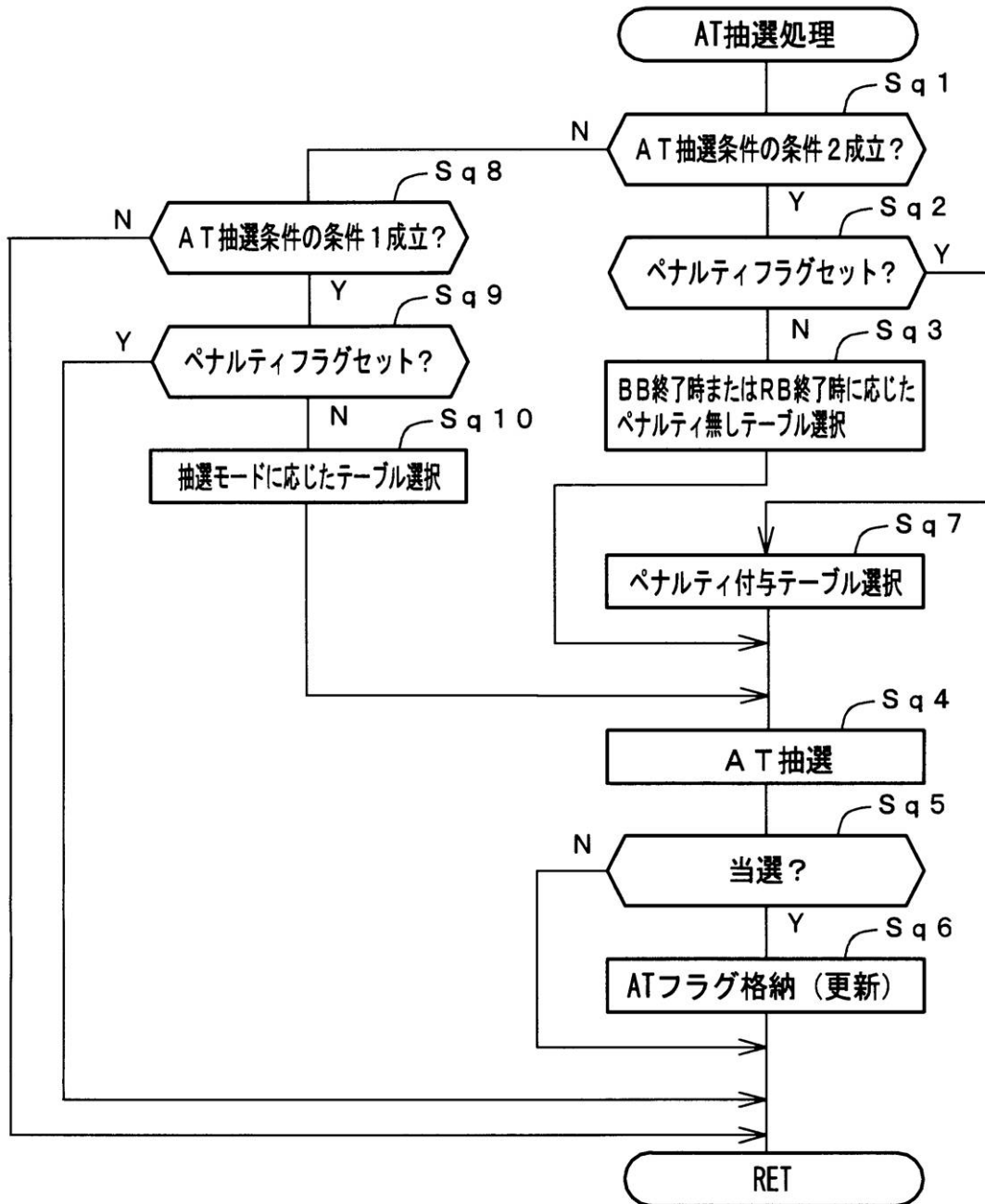
(c) ペナルティ期間 (ペナルティ付与テーブル)

ナビストック	当選率 (%)
0	99
1	1

(d)

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

【図 2 3】

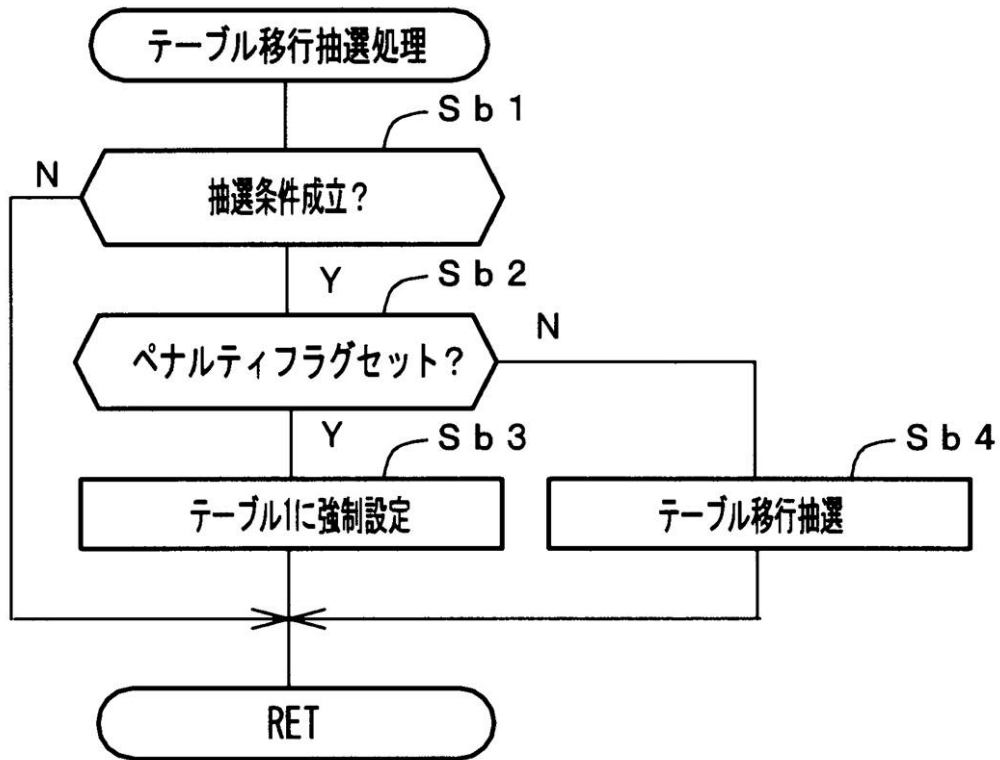


【図 2 4】

ゲーム数抽選テーブル

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

【図 2 5】

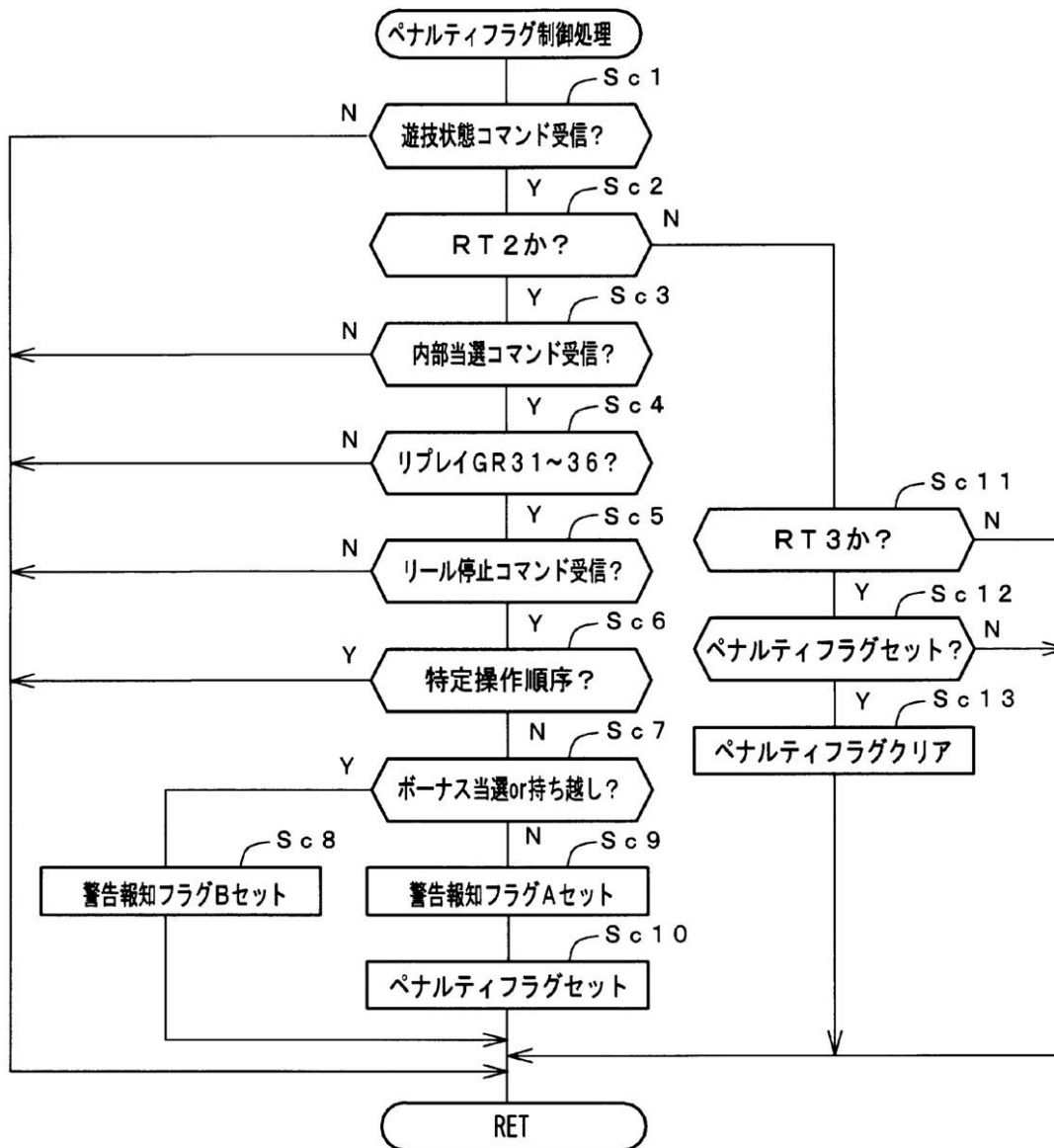


【図 2 6】

抽選モード抽選確率

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

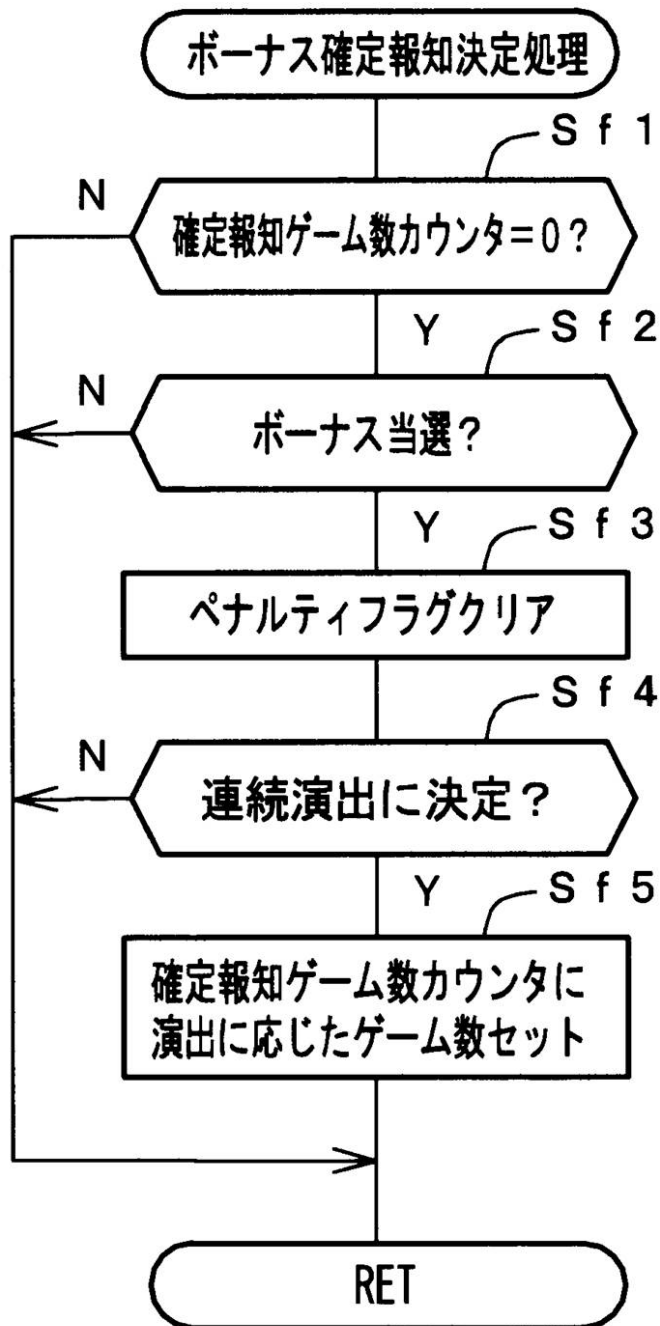
【図 27】



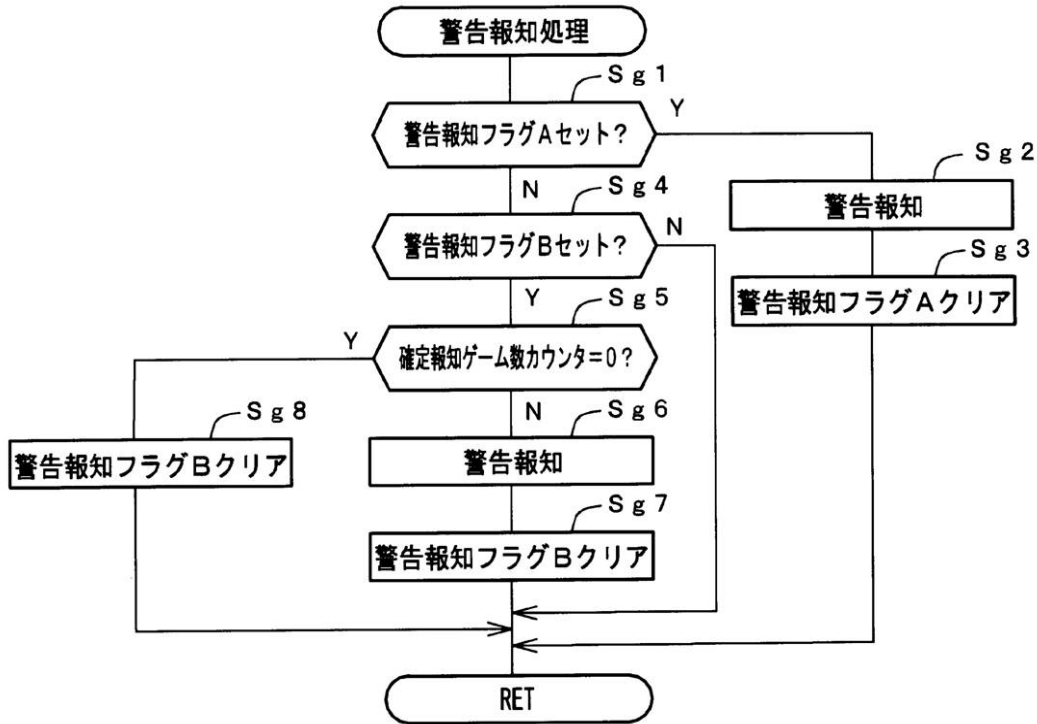
【図 28】

	立ち上がり（正常）	立ち上がり（異常）
ペナルティカウンタ	バックアップ	10ゲームセット
抽選モード	バックアップ	ペナルティ期間
ゲーム数抽選テーブル	バックアップ	テーブル1

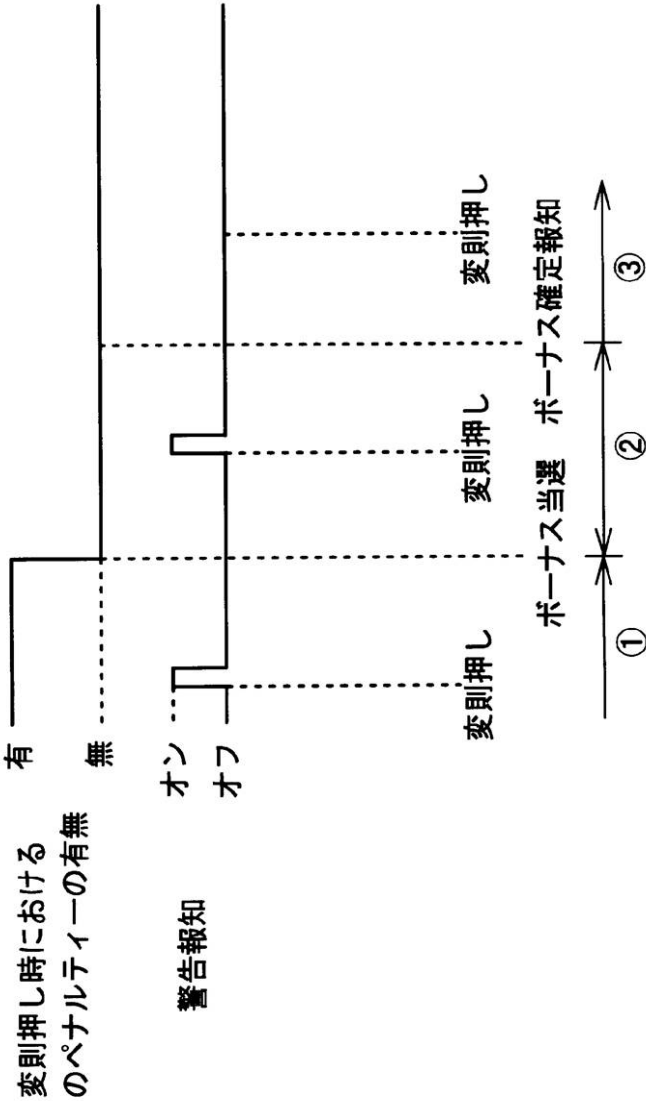
【図 29】



【図 30】

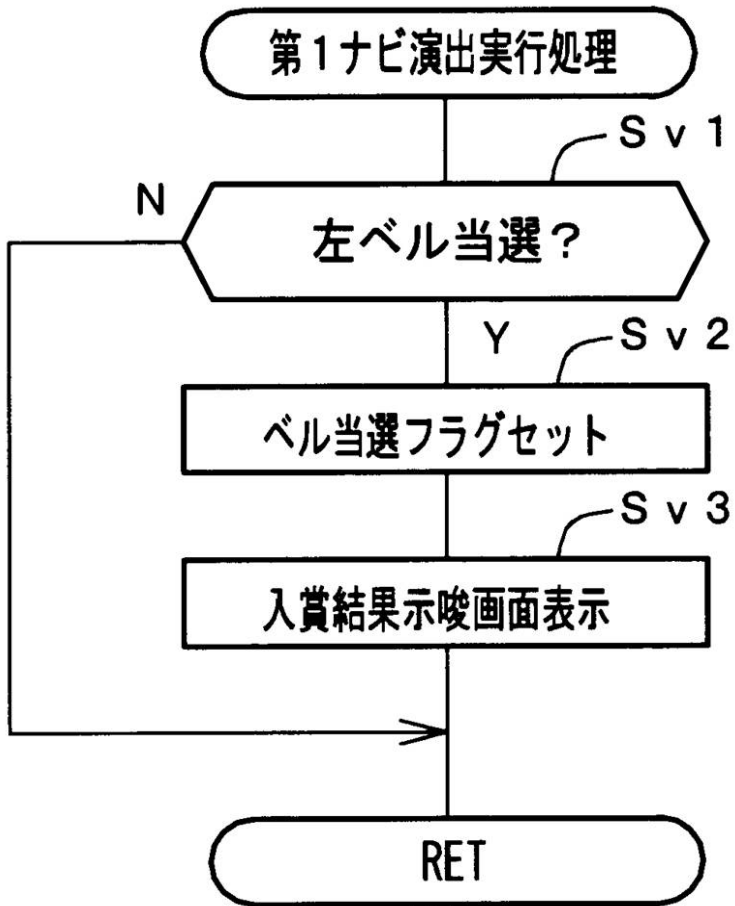


【図 3 1】

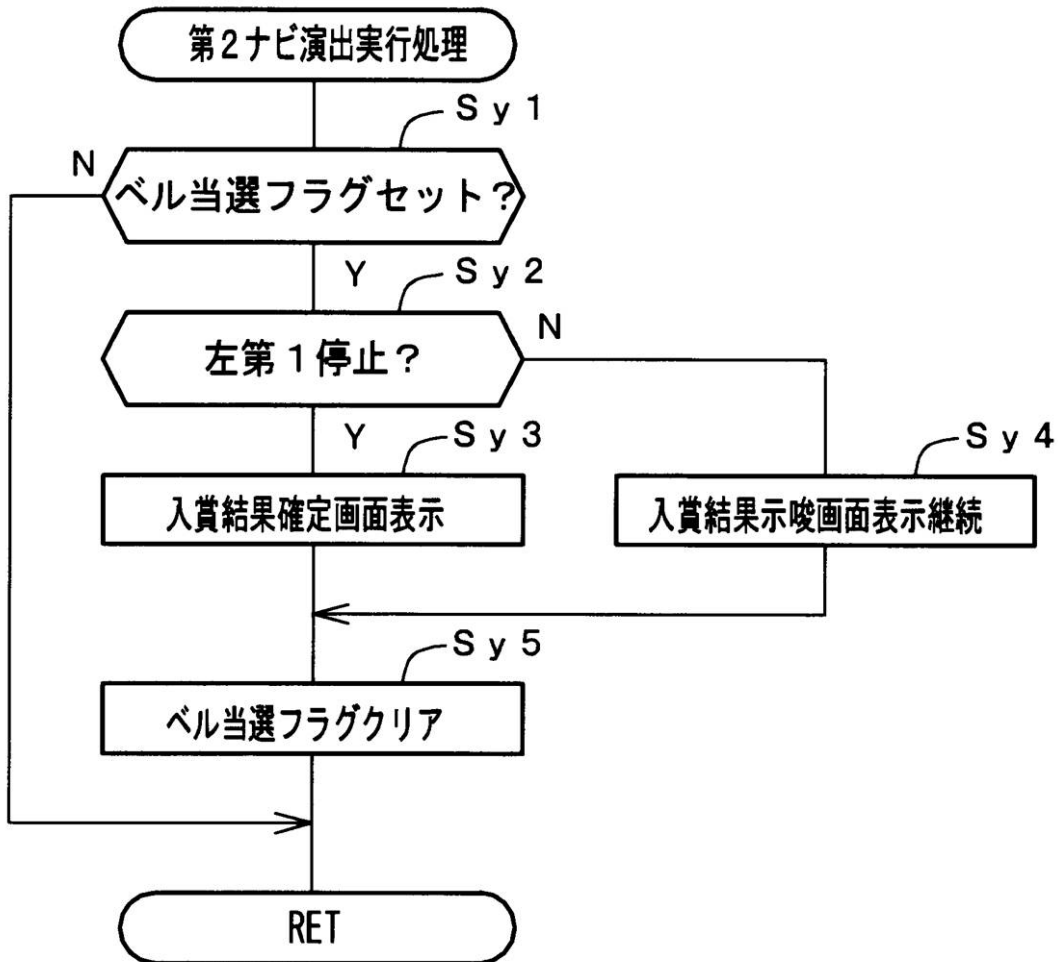


	状態	ペナルティ	警告報知
①	ボーナス非当選	○	○
②	ボーナス当選～ボーナス確定報知	×	○
③	ボーナス確定報知後	×	×

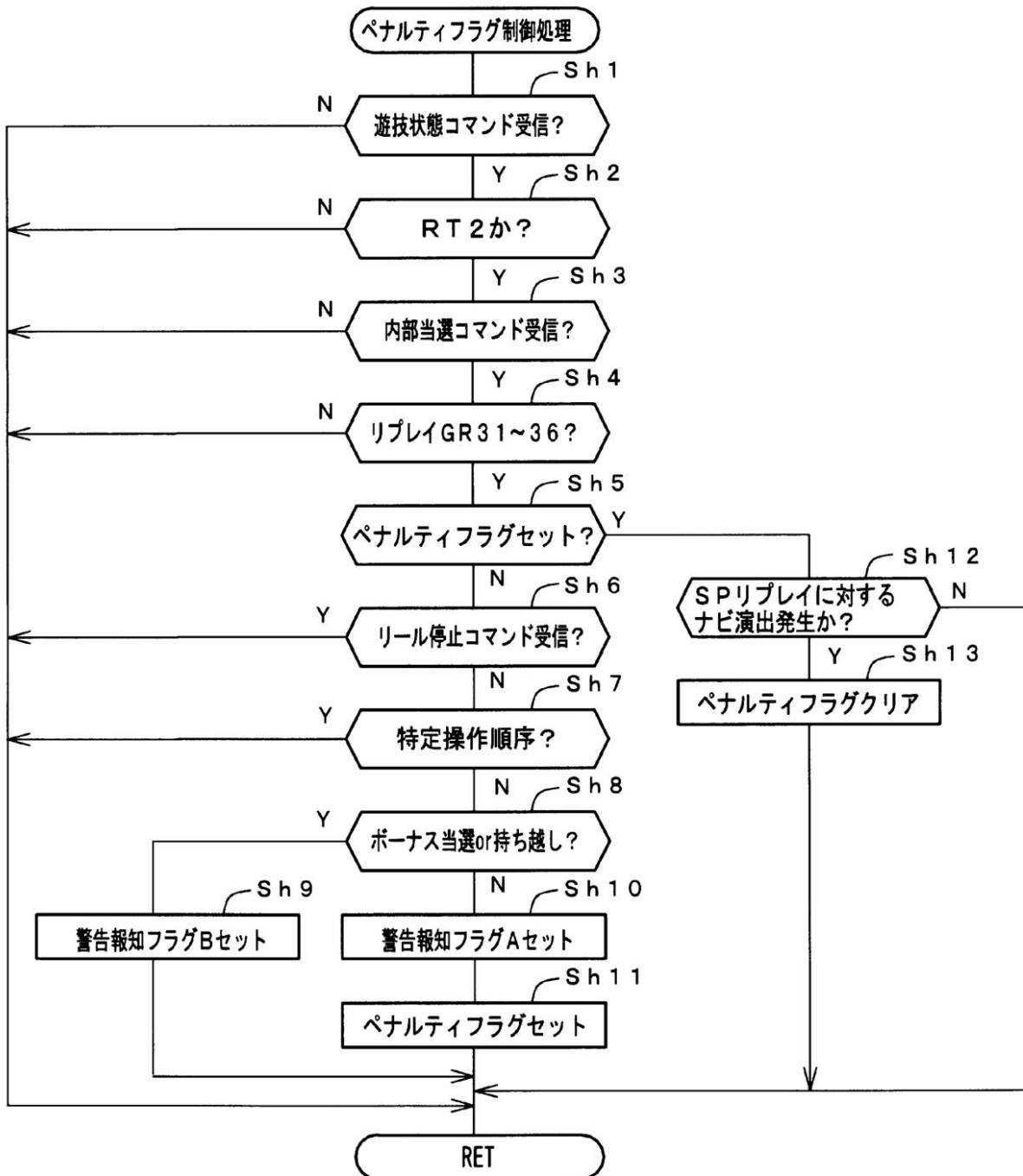
【図 3 2】



【図 3 3】

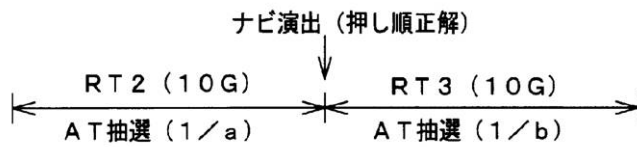


【図 3 4】

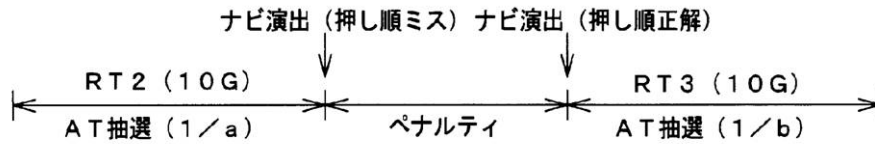


【図 35】

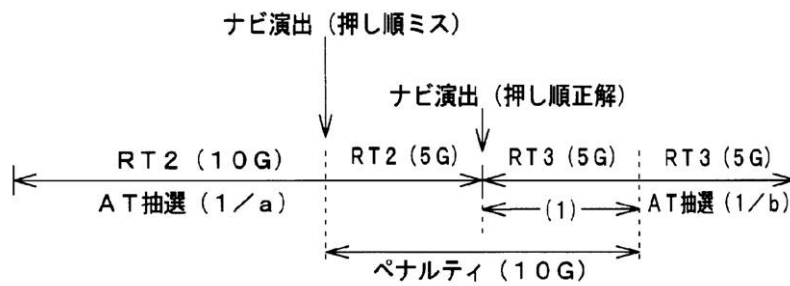
(A)



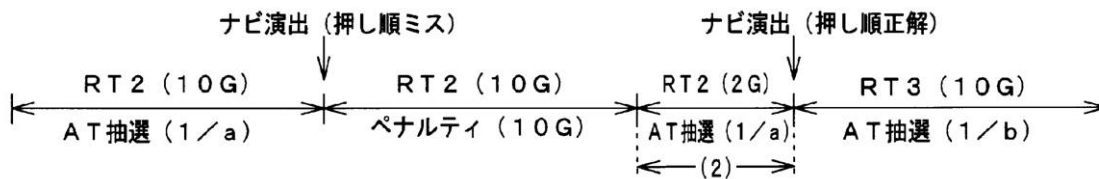
(B)



(C)

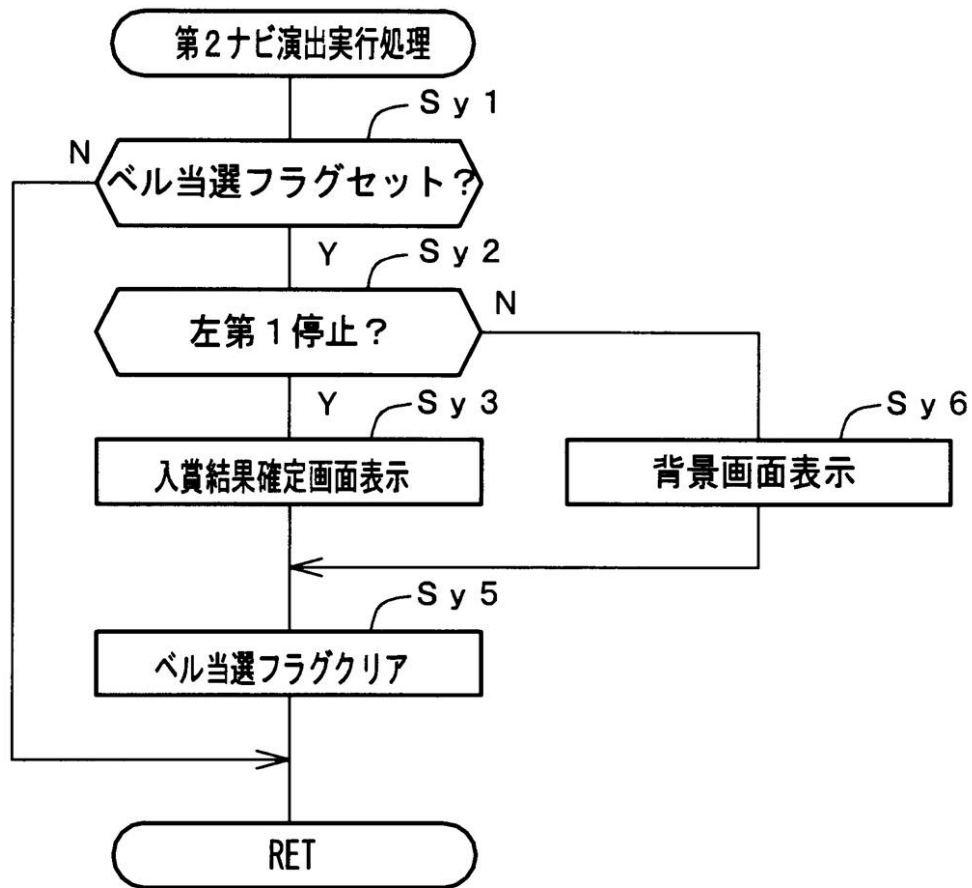


(D)



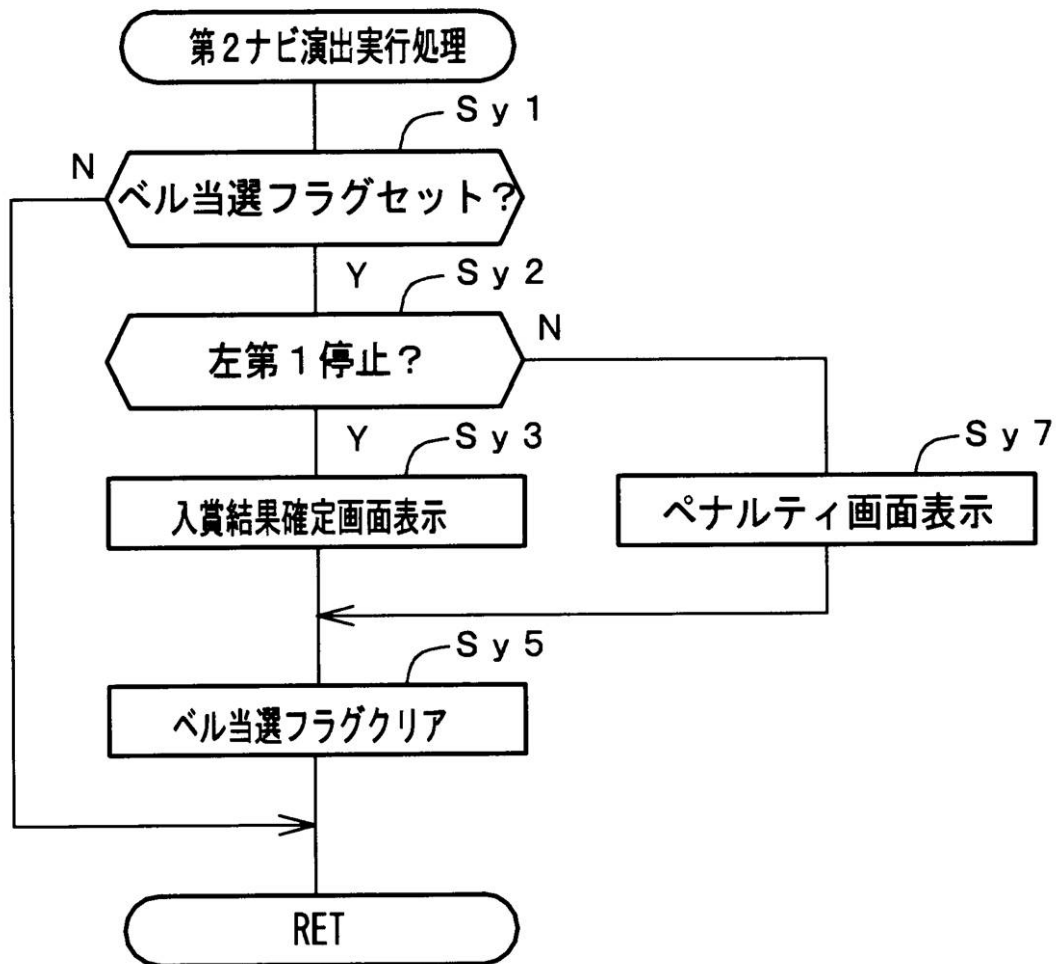
【図 3 6】

(変形例 1)

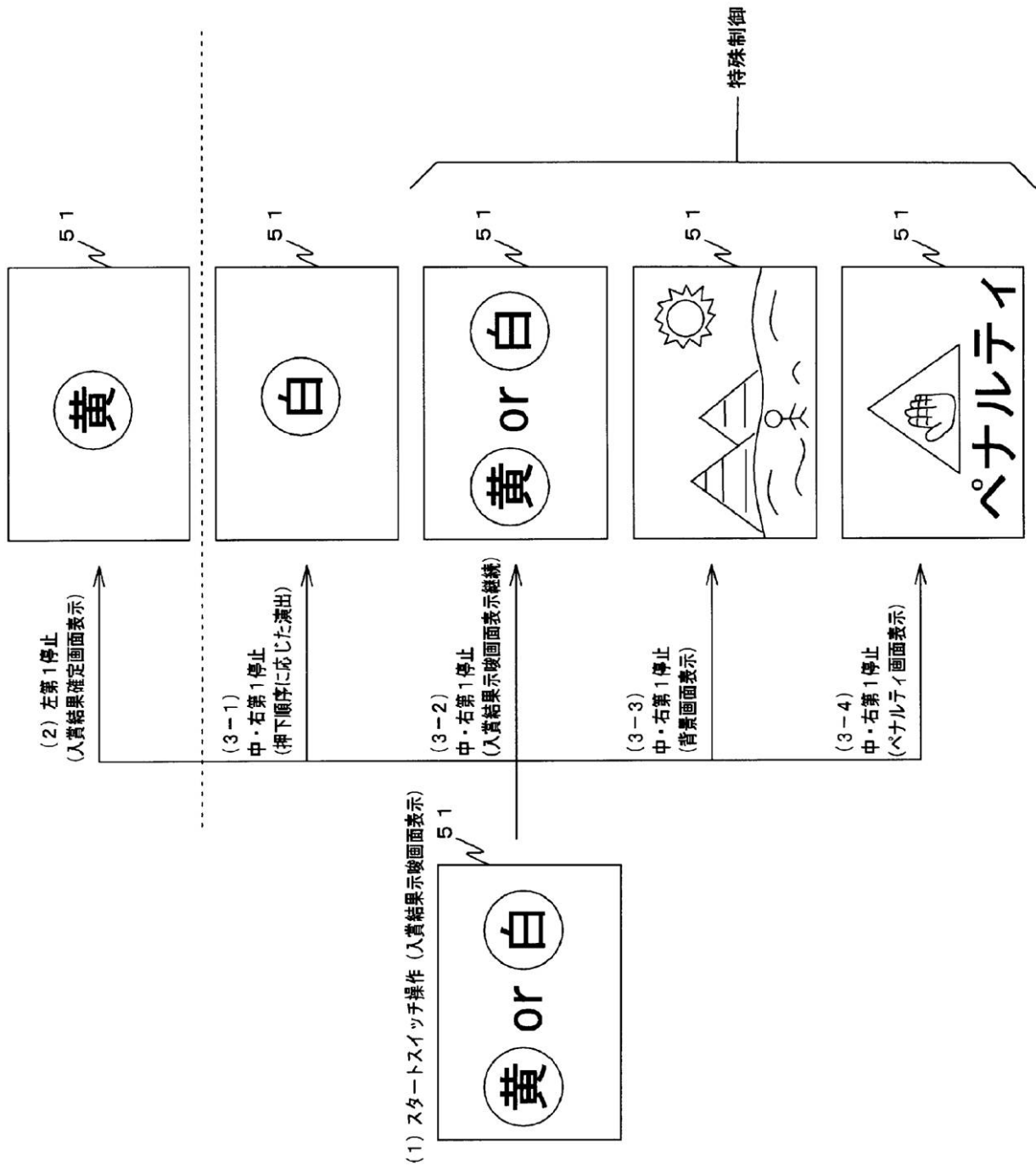


【図 37】

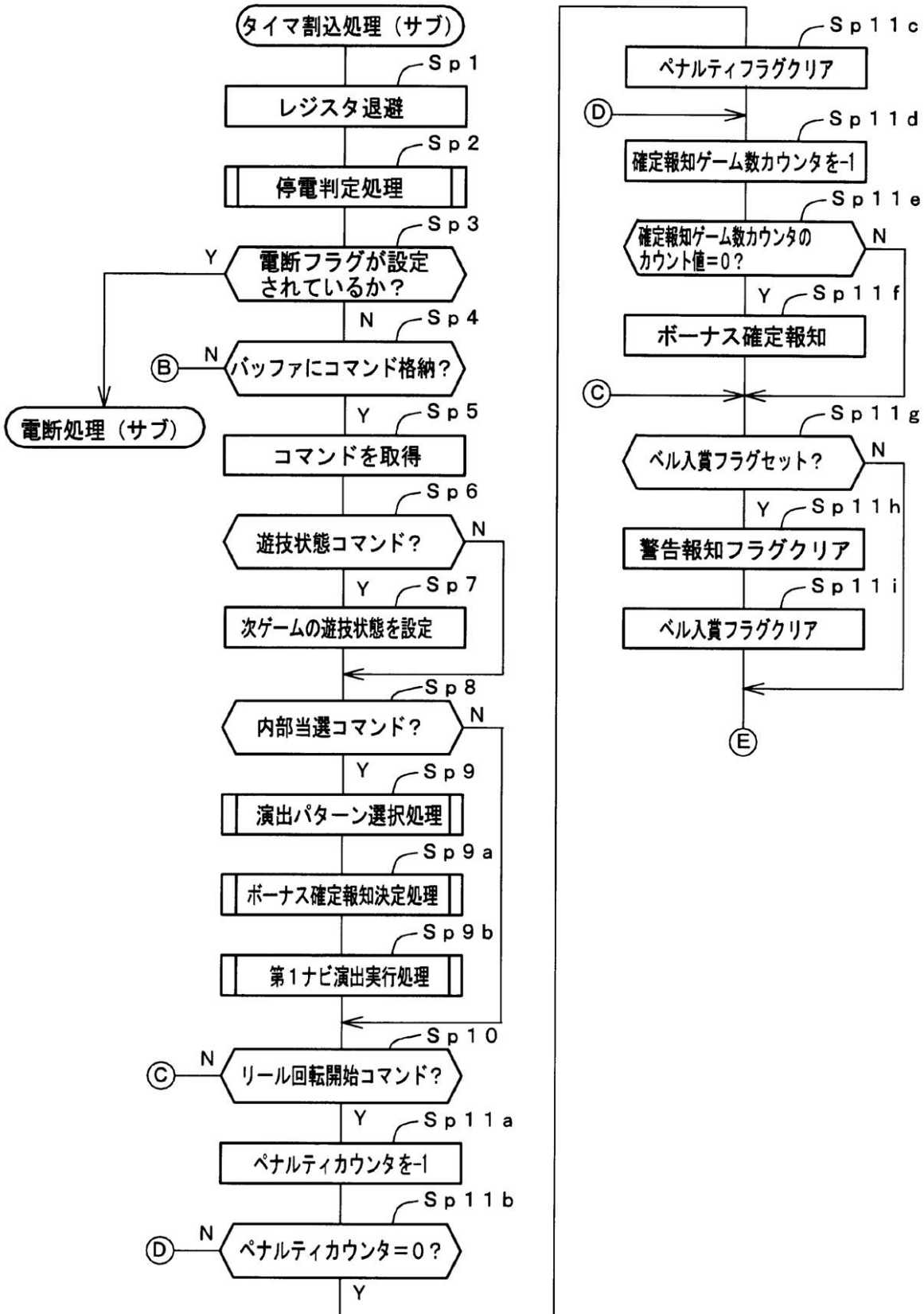
(変形例 2)



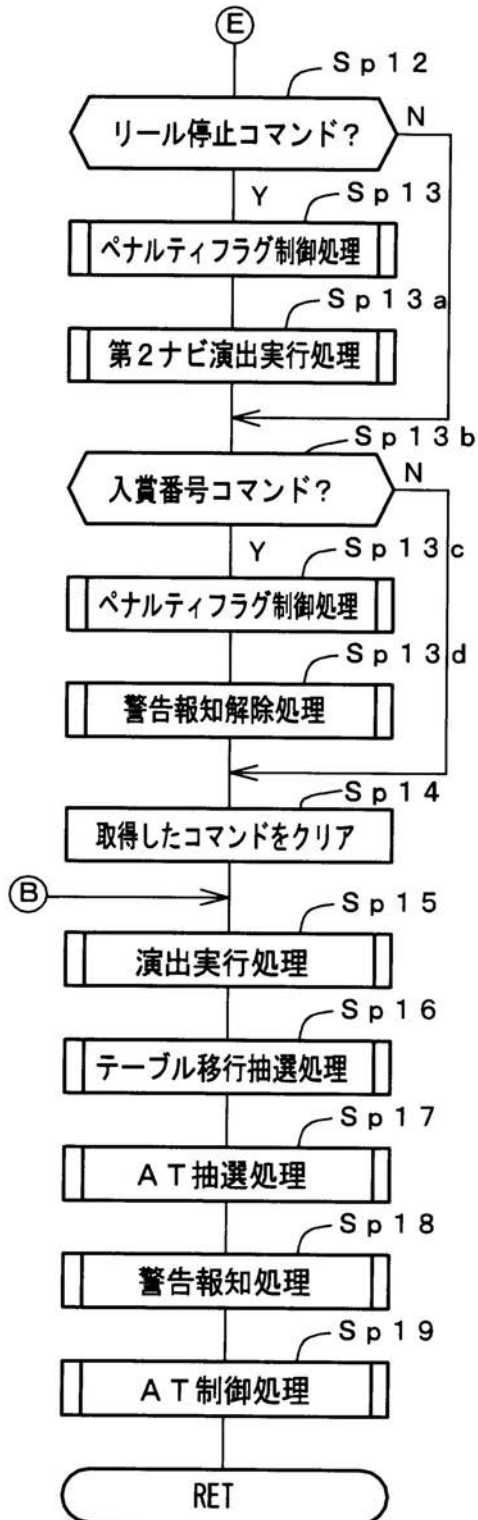
【図 38】



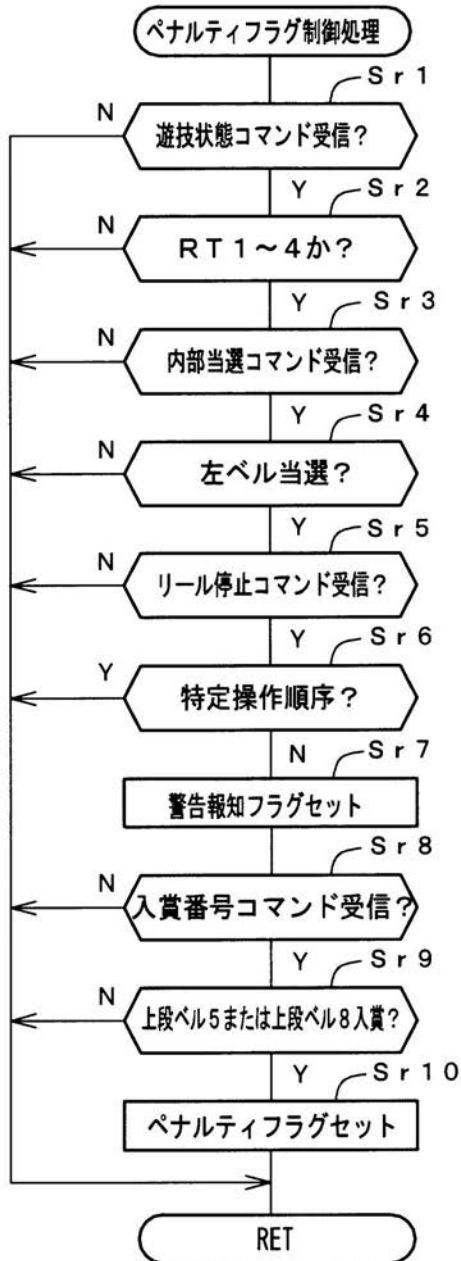
【図 39】



【図 40】



【図 4 1】



【図 4 2】

