(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7426112号
(P7426112)

(45)発行日　令和6年2月1日(2024.2.1)

(24)登録日　令和6年1月24日(2024.1.24)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６５１
Ａ６３Ｆ　5/04　６５０

請求項の数　2　（全75頁）

(21)出願番号　特願2021-148532(P2021-148532)
(22)出願日　令和3年9月13日(2021.9.13)
(65)公開番号　特開2023-41266(P2023-41266A)
(43)公開日　令和5年3月24日(2023.3.24)
審査請求日　令和4年10月21日(2022.10.21)

(73)特許権者　000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地
(74)代理人　100105957
弁理士　恩田 誠
(74)代理人　100068755
弁理士　恩田 博宣
(74)代理人　100148563
弁理士　山本 実
(72)発明者　森西 洋靖
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者　大江 恭兵
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
掛け数が設定されているときに開始操作手段の操作に基づいて変動ゲームを実行可能な遊技機において、
複数のリールと、
前記複数のリールにそれぞれ対応する複数の停止操作手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能な抽選手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、
変動ゲームでは、前記複数のリールが回転するとともに、停止操作手段の操作に応じて対応するリールが停止可能であり、
前記遊技状態には、特定状態と、非特定状態と、があり、
前記特定状態は、前記非特定状態に比して有利な遊技状態であり、
前記抽選手段は、前記掛け数として特定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されると前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能であり、
前記抽選手段が実行可能な前記遊技状態の制御に関する抽選には、役抽選が含まれ、
前記遊技状態制御手段は、前記役抽選の結果に基づいて前記非特定状態から前記特定状態へと制御可能であり、
変動ゲームの実行中には、前記演出実行手段において演出を実行可能であり、

前記特定状態であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記演出実行手段において前記特定状態であることが示唆又は報知され、
特定の発光演出を実行可能な特定発光手段と、前記特定の発光演出とは別の発光演出を実行可能な所定発光手段と、を備え、
変動ゲームの実行中には、前記特定発光手段による前記特定の発光演出と、前記所定発光手段による前記特定の発光演出とは別の発光演出と、を実行可能であり、
変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において、前記所定発光手段による前記特定の発光演出とは別の発光演出が実行されず、前記特定発光手段による前記特定の発光演出が実行され、
前記役抽選で当選可能な役には、特定役が含まれ、
前記特定役は、前記特定掛け数が設定されているときにおける前記役抽選で当選可能な役であり、
前記役抽選で前記特定役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて前記特定役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、前記特定役の当選を持ち越した状態となり、
前記特定役の当選を持ち越した状態では、前記特定役に当選しているものとして前記抽選手段が前記遊技状態の制御に関する抽選を実行し、
前記役抽選で前記特定役に当選する前において前記特定掛け数が設定されている状況である第１状況であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときにおいて前記特定掛け数が設定されている状況である第２状況であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、では、前記抽選手段が実行する前記遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なり、
前記第１状況であるときに前記開始操作手段が操作されて前記役抽選で前記特定役に当選せずに変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、前記第１状況であるときに前記開始操作手段が操作されて前記役抽選で前記特定役に当選して変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ前記特定の発光演出が実行されるとともに、電力供給が再開した後であって前記特定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されて実行された変動ゲームの実行中において同じ前記特定の発光演出が実行されることを特徴とする遊技機。

【請求項２】
前記抽選手段は、前記掛け数として所定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されると前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能であり、
前記役抽選で当選可能な役には、特別役が含まれ、
前記特別役は、前記所定掛け数が設定されているときにおける前記役抽選で当選可能な役であり、
前記役抽選で前記特別役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて前記特別役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、前記特別役の当選を持ち越した状態となり、
前記特別役の当選を持ち越した状態では、前記特別役に当選しているものとして前記抽選手段が前記遊技状態の制御に関する抽選を実行し、
前記特別役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、では、前記抽選手段が実行する前記遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なり、
前記特別役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される請求項１に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機やスロットマシン（所謂、回胴式遊技機）の中には、電力供給が停止された後も記憶手段に記憶されている記憶情報のうち少なくとも一部の記憶情報を記憶保持することが可能に構成されたものがある。例えば、特許文献１に記載された遊技機は、電力供給が再開された場合、電力供給が停止される前の状態に復帰することが可能に構成されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００７－３０７１３８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
今日においては、電力供給が再開された場合に、適切に演出を実行することが望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記課題を解決する遊技機は、掛け数が設定されているときに開始操作手段の操作に基づいて変動ゲームを実行可能な遊技機において、複数のリールと、前記複数のリールにそれぞれ対応する複数の停止操作手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能な抽選手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、変動ゲームでは、前記複数のリールが回転するとともに、停止操作手段の操作に応じて対応するリールが停止可能であり、前記遊技状態には、特定状態と、非特定状態と、があり、前記特定状態は、前記非特定状態に比して有利な遊技状態であり、前記抽選手段は、前記掛け数として特定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されると前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能であり、前記抽選手段が実行可能な前記遊技状態の制御に関する抽選には、役抽選が含まれ、前記遊技状態制御手段は、前記役抽選の結果に基づいて前記非特定状態から前記特定状態へと制御可能であり、変動ゲームの実行中には、前記演出実行手段において演出を実行可能であり、前記特定状態であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記演出実行手段において前記特定状態であることが示唆又は報知され、特定の発光演出を実行可能な特定発光手段と、前記特定の発光演出とは別の発光演出を実行可能な所定発光手段と、を備え、変動ゲームの実行中には、前記特定発光手段による前記特定の発光演出と、前記所定発光手段による前記特定の発光演出とは別の発光演出と、を実行可能であり、変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において、前記所定発光手段による前記特定の発光演出とは別の発光演出が実行されず、前記特定発光手段による前記特定の発光演出が実行され、前記役抽選で当選可能な役には、特定役が含まれ、前記特定役は、前記特定掛け数が設定されているときにおける前記役抽選で当選可能な役であり、前記役抽選で前記特定役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて前記特定役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、前記特定役の当選を持ち越した状態となり、前記特定役の当選を持ち越した状態では、前記特定役に当選しているものとして前記抽選手段が前記遊技状態の制御に関する抽選を実行し、前記役抽選で前記特定役に当選する前において前記特定掛け数が設定されている状況である第１状況であるときに前記開始操作

手段が操作された場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときにおいて前記特定掛け数が設定されている状況である第２状況であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、では、前記抽選手段が実行する前記遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なり、前記第１状況であるときに前記開始操作手段が操作されて前記役抽選で前記特定役に当選せずに変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、前記第１状況であるときに前記開始操作手段が操作されて前記役抽選で前記特定役に当選して変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ前記特定の発光演出が実行されるとともに、電力供給が再開した後であって前記特定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されて実行された変動ゲームの実行中において同じ前記特定の発光演出が実行されることを要旨とする。

【０００６】

上記遊技機について、前記抽選手段は、前記掛け数として所定掛け数が設定されているときに前記開始操作手段が操作されると前記遊技状態の制御に関する抽選を実行可能であり、前記役抽選で当選可能な役には、特別役が含まれ、前記特別役は、前記所定掛け数が設定されているときにおける前記役抽選で当選可能な役であり、前記役抽選で前記特別役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて前記特別役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、前記特別役の当選を持ち越した状態となり、前記特別役の当選を持ち越した状態では、前記特別役に当選しているものとして前記抽選手段が前記遊技状態の制御に関する抽選を実行し、前記特別役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作された場合と、では、前記抽選手段が実行する前記遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なり、前記特別役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、前記特定役の当選を持ち越した状態であるときに前記開始操作手段が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行されるとよい。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、適切に演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】スロットマシンを模式的に示す正面図である。

【図２】情報表示部の拡大図である。

【図３】ストップボタンの操作態様を説明するための説明図である。

【図４】役と賞の関係を説明するための説明図である。

【図５】遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図６】スロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。

【図７】役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図８】遊技進行メイン処理を示すフローチャートである。

【図９】（ａ）～（ｆ）は、変動ゲームの実行中における演出表示装置の表示内容の一例を示す模式図である。

【図１０】（ａ）及び（ｂ）は、変動ゲームの実行中において電力供給が再開されたときの演出表示装置の表示内容と、停止操作ランプの発光演出と、の一例を示す模式図である。

【図１１】（ａ）～（ｄ）は、変動ゲームの実行中において電力供給が停止する前と、電力供給が再開した後と、における演出表示装置の表示内容の一例を示す模式図である。

【図１２】（ａ）～（ｆ）は、変動ゲームの実行中において電力供給が停止する前と、電力供給が再開した後と、における演出表示装置の表示内容の一例を示す模式図である。

【図１３】（ａ）及び（ｂ）は、変動ゲームの実行中において電力供給が停止する前と、

電力供給が再開した後と、における演出表示装置の表示内容の一例を示す模式図である。
【図１４】（ａ）～（ｄ）は、第２実施形態における変動ゲームの実行中において電力供給が再開されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、遊技機の一種であるスロットマシンの第１実施形態について説明する。
本明細書において、上、下、左、右、前（表）、及び後（裏）の各方向は、スロットマシンで遊技を行う遊技者から見たときの各方向を示すものとする。
【００１１】
図１に示すように、スロットマシン１０は、四角箱状の本体キャビネット１１を備える。本体キャビネット１１は、前面に開口部（不図示）を備える。スロットマシン１０は、本体キャビネット１１の前記開口部を覆う前面扉１２を備える。前面扉１２は、本体キャビネット１１に対して開閉可能に支持されている。
【００１２】
スロットマシン１０は、演出を実行可能な演出実行手段の一例である演出装置群を備える。スロットマシン１０において、演出装置群は、演出装置として、装飾ランプ１３、スピーカ１４、演出表示装置１５、及び停止操作ランプ２４を含んで構成されている。装飾ランプ１３は、発光体（不図示）を点灯、消灯、又は点滅させる発光演出を実行する。スピーカ１４は、効果音、音楽、及び人や動物の声などの音声を出力する音声演出を実行する。演出表示装置１５は、キャラクタや文字などを模した画像を表示する表示演出を実行する。例えば、演出表示装置１５は、液晶型や有機ＥＬ型のディスプレイである。停止操作ランプ２４には、左停止操作ランプ２４ａと、中停止操作ランプ２４ｂと、右停止操作ランプ２４ｃと、がある。停止操作ランプ２４ａ～２４ｃは、それぞれフルカラーＬＥＤからなる発光体（不図示）を点灯、消灯、又は点滅させる発光演出を実行する。よって、停止操作ランプ２４ａ～２４ｃは、例えば、白色、青色、黄色、緑色、及び赤色に点灯又は点滅させることが可能である。本実施形態において、装飾ランプ１３及び停止操作ランプ２４は、各種の発光演出を実行可能な発光手段に相当する。演出装置群は、前面扉１２に設けられているが、これに限らず、前面扉１２とは異なる部材に設けられていてもよい。また、前面扉１２には、遊技者が機内部を視認可能となるように、略四角形の表示窓１２ａが形成されている。
【００１３】
スロットマシン１０は、リールユニット１６を備える。リールユニット１６は、表示窓１２ａを介して遊技者が視認できるように、機内部に配設されている。リールユニット１６は、左リール１６ａと、中リール１６ｂと、右リール１６ｃと、を有する。リール１６ａ～１６ｃは、扁平な円筒状の部材であり、ドラムとも称される回胴である。各リール１６ａ～１６ｃの外周面には、それぞれ複数の図柄が周方向に沿って一列に並んでいる。本実施形態の図柄には、複数種類の図柄がある。例えば、複数種類の図柄には、チェリーを模したチェリー図柄、スイカを模したスイカ図柄、ベルを模したベル図柄、アラビア数字の７を模したセブン図柄、「ＢＡＲ」の文字列を模したＢＡＲ図柄、及び「ＲＥＰＬＡＹ」の文字列を模したリプレイ図柄が含まれる。図柄の種類には、所定のキャラクタを模した図柄が含まれていてもよい。
【００１４】
リールユニット１６は、リール１６ａ～１６ｃを各別に回転及び停止させることが可能な１又は複数のアクチュエータ（不図示）を備える。例えば、アクチュエータは、ステッピングモータである。リールユニット１６は、左リール１６ａの回転位置を検出する左リールセンサＳＥ１と、中リール１６ｂの回転位置を検出する中リールセンサＳＥ２と、右リール１６ｃの回転位置を検出する右リールセンサＳＥ３と、を備える（図６参照）。スロットマシン１０では、リール１６ａ～１６ｃが回転すると、表示窓１２ａを介して視認可能な図柄が変動するように表示され、これにより変動ゲームが実行される。例えば、図

柄の変動は、リール１６ａ～１６ｃが縦方向に回転する態様により行われる。このように、スロットマシン１０は、図柄の変動表示を伴う変動ゲームを実行可能である。

【００１５】

リール１６ａ～１６ｃには、遊技者が表示窓１２ａを介して視認可能となるように図柄が停止される位置として、複数の停止位置が設定されている。リール１６ａ～１６ｃにおける複数の停止位置には、上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置がそれぞれ含まれる。スロットマシン１０では、リール１６ａ～１６ｃ毎に設定された複数の停止位置の中から、１つずつ選択された停止位置の組み合わせによって、表示された図柄の組み合わせを入賞と判定し得る有効な停止位置の組み合わせが構成される。以下の説明では、有効な停止位置の組み合わせを構成する複数の停止位置を結んだラインを、単に「有効ラインＮＬ」と示す。本実施形態では、リール１６ａ～１６ｃの各中段停止位置によって、直線状の有効ラインＮＬが構成されている。なお、これに限らず、有効ラインＮＬは、右下がり又は右上がりで傾斜する直線状であってもよく、Ｖ字状であってもよい。

【００１６】

本明細書に示す「入賞」とは、図柄について賞を獲得するために必要な組み合わせとして予め定められたものが表示（導出）されることを意味する。以下の説明では、賞を獲得するために必要な組み合わせとして予め定められたものを単に「役」と示す場合がある。また、本明細書において、所定の図柄の組み合わせについて「表示される」とは、有効ラインＮＬ上に停止された図柄の組み合わせが前記所定の図柄の組み合わせとなることを意味する。以下の説明では、有効ラインＮＬ上に停止された図柄の組み合わせを単に「停止目」と示す場合がある。本実施形態における停止目は、変動ゲームのゲーム結果に相当する。スロットマシン１０では、入賞が発生すると、表示された図柄の組み合わせに予め定められた賞（利益）が付与される。なお、有効な停止位置の組み合わせ以外の組み合わせは、表示された図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない無効な停止位置の組み合わせ（所謂、無効ライン）である。詳しくは後述するが、変動ゲームにおいて入賞が可能となる役は、内部抽選（役抽選）によって決定される。以下、役抽選において当選した役を単に「当選役」と示す場合がある。

【００１７】

スロットマシン１０は、複数のバックライトＢＬを備えている（図６参照）。具体的に、スロットマシン１０は、各リール１６ａ～１６ｃにおいて、上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置に停止された図柄を照明するバックライトＢＬを備えている。バックライトＢＬは、リール１６ａ～１６ｃの透光性フィルムの内側に配設されており、透光性フィルムの内側から各停止位置を照明する。つまり、スロットマシン１０においてバックライトＢＬは、リールの背後に設置されている。因みに、バックライトＢＬは、各リール１６ａ～１６ｃが回転しているとき、回転中のリールにおける図柄の停止位置を照明する。このように、回転しているリールにおける図柄の停止位置を照明することによって、回転しているリールにおける図柄の停止位置を照明しない場合に比して、当該回転しているリールの図柄を視認し易くなり、視認性が高まる。

【００１８】

スロットマシン１０は、遊技メダルを投入するためのメダル投入口１７を備える。スロットマシン１０は、機内部にメダルセレクタ（不図示）を備える。メダルセレクタは、メダル投入口１７から投入された遊技メダルを検出する投入センサＳＥ４を有する（図６参照）。メダル投入口１７は、遊技メダルを投入することによって掛け数を設定することが可能な手段又は操作部の一例である。ここで、掛け数について説明する。スロットマシン１０は、掛け数を設定することにより１回の変動ゲームを行うことが可能である。本実施形態において、１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数（以下、規定掛け数と示す）は、２枚及び３枚である。つまり、本実施形態のスロットマシン１０は、２枚又は３枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが可能に構成されている。一方、本実施形態のスロットマシン１０は、１枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが不能に構成されている。よって、本実施形態では、１回の変動ゲームを

行うことが可能な掛け数のうち、２枚が最小掛け数となり、３枚が最大掛け数となる。本実施形態において、設定することが可能な掛け数のうち３枚は、所定掛け数に相当し、第１掛け数に相当する。また、本実施形態において、設定することが可能な掛け数のうち２枚は、特定掛け数に相当し、第２掛け数に相当する。以下の説明では、２枚の遊技メダルを設定することを「２枚掛け」と示し、３枚の遊技メダルを設定することを「３枚掛け」と示す場合がある。また、以下の説明では、掛け数を設定することを「ベット」と示す場合がある。スロットマシン１０は、ＭＡＸベットボタン１８を備える。ＭＡＸベットボタン１８は、最大掛け数を上限として、内部的に記憶されたクレジットの中から掛け数を設定する操作を可能な手段又は操作部の一例である。スロットマシン１０は、精算ボタン１９を備える。精算ボタン１９は、ベットされた遊技メダルや、内部的に記憶されたクレジットを払い戻すための操作が可能な手段又は操作部の一例である。

【００１９】

スロットマシン１０は、スタートレバー２０を備える。スタートレバー２０は、リール１６ａ～１６ｃの回転、即ち、変動ゲームを開始する操作を可能な手段又は操作部の一例である。本実施形態において、スタートレバー２０は、開始操作手段に相当する。スロットマシン１０は、掛け数が設定されているときにスタートレバー２０の操作に基づいて変動ゲームを実行可能に構成されている。つまり、スロットマシン１０は、２枚又は３枚の掛け数が設定されている状態において、スタートレバー２０が操作されたときに変動ゲームを開始させることが可能に構成されている。

【００２０】

スロットマシン１０は、左ストップボタン２１ａと、中ストップボタン２１ｂと、右ストップボタン２１ｃと、を備える。ストップボタン２１ａ～２１ｃは、それぞれリール１６ａ～１６ｃと各別に対応しており、それぞれに対応するリールの回転を停止させる契機となる停止操作が可能な手段又は操作部の一例である。本実施形態において、ストップボタン２１ａ～２１ｃは、それぞれが停止操作手段に相当する。このように、スロットマシン１０は、複数のリールにそれぞれ対応する複数の停止操作手段を備える。以下の説明では、１回の変動ゲームにおいて、ストップボタン２１ａ～２１ｃのうち何れかのストップボタンを用いた最初の停止操作を第１停止操作と示し、残る２つのストップボタンのうち何れかのストップボタンを用いた次の停止操作を第２停止操作と示し、残る１つのストップボタンを用いた最後の停止操作を第３停止操作と示す。

【００２１】

以上のように、スロットマシン１０では、スタートレバー２０が操作されたときに変動ゲームが開始することによってリール１６ａ～１６ｃが回転する。そして、スロットマシン１０では、リール１６ａ～１６ｃが回転しているときに、ストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されることによってリール１６ａ～１６ｃの回転が停止する。つまり、変動ゲームでは、複数のリールが回転するとともに、停止操作手段の操作に応じて対応するリールが停止可能である。

【００２２】

スロットマシン１０は、下部パネルランプ２５を備える。下部パネルランプ２５は、前面扉１２の下部に設けられており、モチーフなどをあしらった透過性の化粧パネルと、当該化粧パネルの後側に配設されたＬＥＤなどの発光体と、を有する。

【００２３】

スロットマシン１０は、遊技メダルを払い出すためのメダル払出口２２を備える。スロットマシン１０は、メダル払出口２２から払い出された遊技メダルを受ける受皿２３を備える。スロットマシン１０は、機内部にホッパーユニットを備える（不図示）。ホッパーユニットは、遊技メダルを貯留可能であるとともに、貯留している遊技メダルをメダル払出口２２から払い出す。なお、メダル投入口１７から投入された遊技メダルは、メダルセレクタを通過してから、ホッパーユニットにおいて貯留される。

【００２４】

スロットマシン１０は、スロットマシン１０の外部から視認可能な情報表示部３０を備

える。情報表示部３０は、例えば、遊技者が遊技を行うために操作可能なメダル投入口１７、ＭＡＸベットボタン１８、及びストップボタン２１ａ～２１ｃの近傍に備えられている。

【００２５】

図２に示すように、情報表示部３０は、投入可能表示部３１を有する。投入可能表示部３１は、遊技メダルを投入可能な状態であるかを特定可能な情報を表示する。具体的な一例として、投入可能表示部３１は、遊技メダルの投入を受付可能であるときに点灯する一方、遊技メダルの投入を受付不能であるときに消灯する。

【００２６】

情報表示部３０は、再遊技表示部３２を有する。再遊技表示部３２は、再遊技が作動中（再遊技を設定中）であるかを特定可能な情報を表示する。具体的な一例として、再遊技表示部３２は、再遊技が作動中であるときに点灯する一方、再遊技が作動中でないときに消灯する。本明細書に示す「再遊技」とは、遊技メダルの投入又はクレジットの消費をすることによらずに行うことができる変動ゲームを意味する。

【００２７】

情報表示部３０は、ウエイト表示部３３を有する。ウエイト表示部３３は、ウエイトタイム中であるかを特定可能な情報を表示する。具体的な一例として、ウエイト表示部３３は、ウエイトタイム中であるときに点灯する一方、ウエイトタイム中でないときに消灯する。ウエイトタイムは、単位時間当りの変動ゲームの実行回数が予め定めた規定回数を超えないように設定された待機時間である。

【００２８】

情報表示部３０は、ベット表示部３４を有する。ベット表示部３４は、設定されている掛け数を特定可能な情報を表示する。具体的な一例として、ベット表示部３４は、３つの発光体を有する。そして、ベット表示部３４では、設定されている掛け数が１枚、２枚、及び３枚の何れであるかに応じて、掛け数に対応する発光体が点灯する。

【００２９】

情報表示部３０は、クレジット表示部３５を有する。クレジット表示部３５は、７セグメント型の表示器である。クレジット表示部３５は、２つの７セグメント型の表示器により、二桁の数値を表示できる。クレジット表示部３５は、７セグメント型の表示器を構成する発光体のうち任意に組み合わせた発光体を点灯させることにより、スロットマシン１０の機内部に記憶されているクレジットの数を特定可能な情報を表示する。

【００３０】

情報表示部３０は、有利区間表示部３６を有する。詳細は後述するが、有利区間表示部３６は、有利区間に制御されているかを特定可能な情報を表示する。具体的な一例として、有利区間表示部３６は、有利区間であるときに点灯する一方、有利区間でないとき（非有利区間であるとき）に消灯する。

【００３１】

情報表示部３０は、払出表示部３７を有する。払出表示部３７は、７セグメント型の表示器である。払出表示部３７は、２つの７セグメント型の表示器により、二桁の数値を表示できる。本実施形態において、払出表示部３７は、２つの７セグメント型の表示器によって所定の報知を実行可能な報知手段に相当する。払出表示部３７は、表示器３７ａ，３７ｂを構成する発光体のうち任意に組み合わせた発光体を点灯させることにより、入賞の発生を契機に払い出される遊技メダルの枚数に関する情報を表示する。なお、入賞の発生を契機に払い出される遊技メダルの枚数とは、実際にメダル払出口２２から払い出される遊技メダルの枚数に限らず、クレジットに加算される遊技メダルの枚数でもあることから、入賞の発生を契機に付与される遊技メダルの枚数ともいえる。

【００３２】

払出表示部３７は、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示する表示部として兼用されている。操作情報は、１回の変動ゲームにおけるストップボタン２１ａ～２１ｃの操作順序（押し順）と、

操作タイミング（押し位置）と、のうち少なくとも一方を特定可能な情報である。払出表示部３７は、表示器３７ａ，３７ｂを構成する発光体のうち任意に組み合わせた発光体を点灯させることにより、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示する。これにより、遊技者は、当選役の入賞を発生し易くすることができる。このように、払出表示部３７は、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様を示唆又は報知することが可能である。本実施形態において、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様は、特定操作態様に相当する。

【００３３】

図３に示すように、ストップボタン２１ａ～２１ｃの押し順には第１から第６までの全６通りの押し順がある。例えば、第１押し順は、左リール１６ａ→中リール１６ｂ→右リール１６ｃの順に回転が停止されるように、ストップボタン２１ａ～２１ｃを操作する押し順である。図３では、押し順を示す場合に、左ストップボタン２１ａを「左」、中ストップボタン２１ｂを「中」、右ストップボタン２１ｃを「右」と略して示す。例えば、第１押し順は、「左中右」と示す。また、図３では、第１停止操作、第２停止操作、及び第３停止操作によって回転が停止するリールを示す。例えば、第１押し順の場合、第１停止操作を契機に左リール１６ａが停止し、第２停止操作を契機に中リール１６ｂが停止し、第３停止操作を契機に右リール１６ｃが停止することを示す。

【００３４】

払出表示部３７は、ストップボタン２１ａ～２１ｃの押し順を特定可能な操作情報を表示する。払出表示部３７は、第１押し順を特定可能な操作情報として「ｏ１」を表示する。払出表示部３７は、第２押し順を特定可能な操作情報として「ｏ２」を表示し、第３押し順を特定可能な操作情報として「ｏ３」を表示する。また、払出表示部３７は、第４押し順を特定可能な操作情報として「ｏ４」を表示し、第５押し順を特定可能な操作情報として「ｏ５」を表示し、第６押し順を特定可能な操作情報として「ｏ６」を表示する。

【００３５】

次に、役（図柄の組み合わせ）と賞との関係について説明する。

図４に示すように、スロットマシン１０は、賞として遊技メダルの払い出しが定められた払出役を備える。遊技メダルの払出枚数は、払出役と、掛け数と、に応じて予め定められている。例えば、払出役には、チェリー役、スイカ役、ベル役、及びベルこぼし役が含まれる。例えば、２枚掛けで変動ゲームが行われたときの賞の一例として、全ての払出役には２枚の払い出しが定められる。また、３枚掛けで変動ゲームが行われたときの賞の一例として、チェリー役には２枚、スイカ役には４枚、ベル役には１５枚、ベルこぼし役には２枚の払い出しが定められる。以下の説明においては、チェリー役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「チェリー停止目」と示す。以下の説明においては、スイカ役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「スイカ停止目」と示す。以下の説明においては、ベル役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「ベル停止目」と示す。以下の説明においては、ベルこぼし役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「ベルこぼし停止目」と示す。

【００３６】

スロットマシン１０は、役抽選において払出役に当選すると、払出に係る条件装置が作動することにより、有効ラインＮＬ上において、作動した払出に係る条件装置に対応する図柄の組み合わせを停止させることが可能に構成されている。具体的に、役抽選においてチェリー役に当選して、チェリー役の払出に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上にチェリー停止目を停止させることが可能である。因みに、役抽選においてチェリー役に当選して、払出に係る条件装置が作動した場合には、操作タイミング（押し位置）に応じて、有効ラインＮＬ上にチェリー停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上にチェリー停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上にチェリー停止目が停止した場合には、チェリー役が入賞して、賞として掛け数に応じた遊技メダルが払い出され

る。役抽選においてスイカ役に当選して、スイカ役の払出に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上にスイカ停止目を停止させることが可能である。因みに、役抽選においてスイカ役に当選して、払出に係る条件装置が作動した場合には、操作タイミング（押し位置）に応じて、有効ラインＮＬ上にスイカ停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上にスイカ停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上にスイカ停止目が停止した場合には、スイカ役が入賞して、賞として掛け数に応じた遊技メダルが払い出される。役抽選においてベル役に当選して、ベル役の払出に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上にベル停止目を停止させることが可能である。因みに、役抽選においてベル役に当選して、払出に係る条件装置が作動した場合には、操作順序（押し順）に応じて、有効ラインＮＬ上にベル停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上にベル停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上にベル停止目が停止した場合には、ベル役が入賞して、賞として掛け数に応じた遊技メダルが払い出される。役抽選においてベルこぼし役に当選して、ベルこぼし役の払出に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上にベルこぼし停止目を表示させることが可能である。因みに、役抽選においてベルこぼし役に当選して、払出に係る条件装置が作動した場合には、操作順序（押し順）に応じて、有効ラインＮＬ上にベルこぼし停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上にベルこぼし停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上にベルこぼし停止目が停止した場合には、ベルこぼし役が入賞して、賞として掛け数に応じた遊技メダルが払い出される。

【００３７】

スロットマシン１０は、賞として再遊技の作動（再遊技の付与）が定められた再遊技役（リプレイ役）を備える。以下の説明においては、再遊技役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「再遊技停止目」と示す。スロットマシン１０は、役抽選において再遊技役に当選すると、再遊技に係る条件装置が作動することにより、有効ラインＮＬ上において、作動した再遊技に係る条件装置に対応する図柄の組み合わせを表示させることが可能に構成されている。具体的に、役抽選において再遊技役に当選して、再遊技に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上に再遊技停止目を停止させることが可能である。因みに、役抽選において再遊技役に当選して、再遊技に係る条件装置が作動した場合には、操作順序（押し順）及び操作タイミング（押し位置）にかかわらず、必ず有効ラインＮＬ上に再遊技停止目が停止される。そして、有効ラインＮＬ上に再遊技停止目が停止した場合には、再遊技役が入賞して、賞として再遊技が作動する。２枚掛けで変動ゲームが行われたときに再遊技が作動した場合には、遊技メダルの投入又はクレジットの消費をすることなく、再度、２枚掛けで変動ゲームを行うことができる。なお、２枚掛けで変動ゲームが行われたときに再遊技が作動した場合、次の変動ゲームでは、３枚掛けで変動ゲームを行うことができない。３枚掛けで変動ゲームが行われたときに再遊技が作動した場合には、遊技メダルの投入又はクレジットの消費をすることなく、再度、３枚掛けで変動ゲームを行うことができる。なお、３枚掛けで変動ゲームが行われたときに再遊技が作動した場合、次の変動ゲームでは、２枚掛けで変動ゲームを行うことができない。

【００３８】

スロットマシン１０は、賞として役物連続作動装置の作動（役物連続作動装置の付与）が定められた１種ＢＢ役を備える。１種ＢＢ役には、１種ＢＢ１役と、１種ＢＢ２役と、がある。１種ＢＢ１役は、２枚掛けで変動ゲームが行われたときには入賞することが可能である一方、３枚掛けで変動ゲームが行われたときには入賞することが不可能である。また、１種ＢＢ２役は、３枚掛けで変動ゲームが行われたときには入賞することが可能である一方、２枚掛けで変動ゲームが行われたときには入賞することが不可能である。なお、１種ＢＢ役には、賞として遊技メダルの払い出し及び再遊技の作動が定められていない。以下の説明においては、１種ＢＢ１役が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「１種ＢＢ１停止目」と示す。１種ＢＢ１停止目は、例えば［セブン・セブン・セブン］の図柄組み合わせである。また、以下の説明においては、１種ＢＢ２役

が入賞する場合に有効ラインＮＬ上に停止される図柄の組み合わせを「１種ＢＢ２停止目」と示す。１種ＢＢ２停止目は、例えば［ＢＡＲ・ＢＡＲ・ＢＡＲ］の図柄組み合わせである。

【００３９】

スロットマシン１０は、役抽選において１種ＢＢ役に当選すると、役物連続作動装置に係る条件装置が作動することにより、有効ラインＮＬ上において、作動した役物連続作動装置に係る条件装置に対応する図柄の組み合わせを表示させることが可能に構成されている。具体的に、役抽選において１種ＢＢ１役に当選して、役物連続作動装置に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目を停止させることが可能である。上述したように、２枚掛けで変動ゲームが行われたときには有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止する場合がある一方、３枚掛けで変動ゲームが行われたときには有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止しない。そして、役抽選において１種ＢＢ１役に当選して、役物連続作動装置に係る条件装置が作動した場合には、操作タイミング（押し位置）に応じて、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止した場合には、１種ＢＢ１役が入賞して、賞として役物連続作動装置が作動する。一方、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止しなかった場合には、１種ＢＢ１役の当選が持ち越される（所謂、１種ＢＢ１内部中）。即ち、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止しなかった場合には、役物連続作動装置に係る条件装置が作動している状態が継続する。そして、次以降の変動ゲームにおいて、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が停止するまで、１種ＢＢ１役の当選が持ち越される。このように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて１種ＢＢ１役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態となる。本実施形態において、１種ＢＢ１役は、特定役に相当する。

【００４０】

役抽選において１種ＢＢ２役に当選して、役物連続作動装置に係る条件装置が作動した場合には、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目を停止させることが可能である。上述したように、３枚掛けで変動ゲームが行われたときには有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止する場合がある一方、２枚掛けで変動ゲームが行われたときには有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止しない。そして、役抽選において１種ＢＢ２役に当選して、役物連続作動装置に係る条件装置が作動した場合には、操作タイミング（押し位置）に応じて、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止する場合と、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止しない場合と、がある。有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止した場合には、１種ＢＢ２役が入賞して、賞として役物連続作動装置が作動する。一方、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止しなかった場合には、１種ＢＢ２役の当選が持ち越される（所謂、１種ＢＢ２内部中）。即ち、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止しなかった場合には、役物連続作動装置に係る条件装置が作動している状態が継続する。そして、次以降の変動ゲームにおいて、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が停止するまで、１種ＢＢ２役の当選が持ち越される。このように、役抽選で１種ＢＢ２役に当選した場合には、その後の変動ゲームにおいて１種ＢＢ２役に対応する図柄組み合わせが導出されるまで、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態となる。本実施形態において、１種ＢＢ２役は、特別役に相当する。

【００４１】

因みに、役物連続作動装置の作動中では、役抽選において払出役に当選する確率が、役物連続作動装置の非作動中に比して高くなる。そして、役物連続作動装置が作動した後には、当該役物連続作動装置が作動してからの入賞による遊技メダルの払出枚数が規定枚数を超えると、役物連続作動装置が非作動となる（役物連続作動装置の作動が終了する）。この規定枚数には、一例として、５０枚が設定されている。なお、役物連続作動装置の作動中において１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数は、３枚である。これに限らず、役物連続作動装置の作動中において１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数は、２

枚であってもよい。

【００４２】

スロットマシン１０は、複数の遊技状態を備える。

図５に示すように、複数の遊技状態には、第１通常状態と、第２通常状態と、有利状態と、チャンス状態と、がある。以下の説明では、第１通常状態及び第２通常状態を纏めて通常状態と示す場合がある。具体的には後述するが、有利状態は、ＡＴ（所謂、アシストタイム）状態であり、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態に比して、有利な遊技状態である。

【００４３】

スロットマシン１０では、第１通常状態であるときに、有利区間への移行条件が成立した場合、第２通常状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、非有利区間から有利区間へ移行する。ここで、有利区間とは、非有利区間に比して、有利状態へと移行され易い区間である。また、有利区間は、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示させることが許容されている区間である。つまり、有利区間は、払出表示部３７において、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）を示唆又は報知することが許容される区間である。一方、非有利区間は、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示させることが禁止されている区間である。つまり、非有利区間は、払出表示部３７において、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）を示唆又は報知することが許容されない区間である。このように、有利区間は、非有利区間に比して有利な区間である。

【００４４】

スロットマシン１０では、第２通常状態であるときに、第２通常状態であるときにおける有利状態の開始条件（以下、通常有利開始条件と示す）が成立した場合、有利状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、継続して有利区間に制御される。

【００４５】

スロットマシン１０では、有利状態であるときに、有利状態の終了条件（以下、第１終了条件と示す）が成立した場合、チャンス状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、継続して有利区間に制御される。

【００４６】

スロットマシン１０では、チャンス状態であるときに、チャンス状態であるときにおける有利状態の開始条件（以下、チャンス有利開始条件と示す）が成立した場合、有利状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、継続して有利区間に制御される。一方、スロットマシン１０では、チャンス状態であるときに、チャンス状態の終了条件（以下、チャンス終了条件と示す）が成立した場合、第１通常状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、有利区間から非有利区間へ移行する。

【００４７】

なお、有利区間への移行条件、通常有利開始条件、第１終了条件、チャンス有利開始条件、及びチャンス終了条件については、後ほど詳しく説明する。スロットマシン１０では、チャンス有利開始条件は、通常有利開始条件に比して、成立し易い。即ち、本実施形態では、チャンス状態であるときに有利状態へ移行する確率は、第２通常状態であるときに有利状態へ移行する確率に比して、高い。

【００４８】

スロットマシン１０では、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかであるときに、有利区間の終了条件（以下、第２終了条件と示す）が成立した場合、第１通常状態へ移行する。このとき、スロットマシン１０では、有利区間から非有利区間へ移行する。本実施形態において、第２終了条件は、複数ある。具体的に、第２終了条件は、非有利区間から有利区間へ移行してからゲーム上限数（一例として３０００回）の変動ゲームが終了するまでの間に、チャンス終了条件が成立しないときに成立する。即ち、本実施形態

では、有利区間において、非有利区間へ移行せずに実行された変動ゲームの回数がゲーム上限数に相当する「３０００回」に達した場合、第２終了条件が成立する。

【００４９】

また、第２終了条件は、非有利区間から有利区間へ移行してからの遊技メダルの獲得枚数が遊技媒体上限数（一例として２４００枚）に達したときに成立する。即ち、本実施形態では、有利区間において、非有利区間へ移行せずに付与された遊技メダルの獲得枚数が遊技媒体上限数に相当する「２４００枚」に達した場合、第２終了条件が成立する。本実施形態において獲得枚数とは、入賞の発生を契機に払い出される遊技メダルの枚数から変動ゲームを実行するために使用された遊技メダルの枚数を差し引いた枚数である。このように、本実施形態の第２終了条件は、有利区間において実行された変動ゲームの回数がゲーム上限数に達すること、又は、有利区間において獲得した遊技メダルの枚数が遊技媒体上限数に達することによって成立する。

【００５０】

以上のように、有利状態は、通常有利開始条件が成立した場合に開始する。また、有利状態は、チャンス有利開始条件が成立した場合に開始する。即ち、有利状態の開始条件には、通常有利開始条件と、チャンス有利開始条件と、がある。そして、有利状態は、第１終了条件が成立した場合に終了する。また、有利状態は、第２終了条件が成立した場合に終了する。即ち、有利状態の終了条件には、第１終了条件と、第２終了条件と、がある。

【００５１】

スロットマシン１０は、複数の指示状態を備える。

図５に示すように、複数の指示状態には、非ＡＴ状態と、ＡＴ状態と、が含まれる。非ＡＴ状態とＡＴ状態とは、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示の有無、又は、当該操作情報の表示確率が異なる。

【００５２】

ＡＴ状態では、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われ得る。一方、非ＡＴ状態では、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。このため、ＡＴ状態は、遊技者にストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示するという有利な利益を付与可能な状態である。なお、非ＡＴ状態では、当選役の入賞を発生させるために必要となるストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が低確率で行われる一方、ＡＴ状態では、当該操作情報の表示が非ＡＴ状態よりも高確率で行われる構成であってもよい。但し、上述したように、非有利区間は、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示させることが禁止されている区間である。よって、少なくとも第１通常状態では、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。

【００５３】

そして、ＡＴ状態では、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われ得る。一方、ＡＴ状態では、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。また、ＡＴ状態では、役物連続作動装置の非作動中に、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われ得る。一方、ＡＴ状態では、役物連続作動装置の作動中に、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。つまり、ＡＴ状態では、役物連続作動装置の非作動中であって、且つ、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合に、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われ

得る。一方、ＡＴ状態では、役物連続作動装置の作動中、又は、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合に、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。

【００５４】

スロットマシン１０では、遊技状態に応じた指示状態が予め定められている。スロットマシン１０では、第１通常状態であるとき、非ＡＴ状態に制御される。スロットマシン１０では、第２通常状態であるとき、非ＡＴ状態に制御される。スロットマシン１０では、有利状態であるとき、ＡＴ状態に制御される。スロットマシン１０では、チャンス状態であるとき、非ＡＴ状態に制御される。スロットマシン１０では、遊技状態の移行に伴って指示状態が移行し得る。スロットマシン１０では、第１通常状態から第２通常状態へ移行しても、非ＡＴ状態を維持する。スロットマシン１０では、第２通常状態から有利状態へ移行したとき、非ＡＴ状態からＡＴ状態へ移行する。スロットマシン１０では、有利状態からチャンス状態へ移行したとき、ＡＴ状態から非ＡＴ状態へ移行する。スロットマシン１０では、チャンス状態から有利状態へ移行したとき、非ＡＴ状態からＡＴ状態へ移行する。スロットマシン１０では、第２通常状態から第１通常状態へ移行しても、非ＡＴ状態を維持する。スロットマシン１０では、有利状態から第１通常状態へ移行したとき、ＡＴ状態から非ＡＴ状態へ移行する。スロットマシン１０では、チャンス状態から第１通常状態へ移行しても、非ＡＴ状態を維持する。

【００５５】

このように、有利状態であるときには、ＡＴ状態に制御される。一方、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態であるときには、非ＡＴ状態に制御される。よって、有利状態であるときには、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知される。一方、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態であるときには、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知されない。これに限らず、第２通常状態及びチャンス状態であるときには、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知されてもよい。この場合、有利状態であるときには、第２通常状態及びチャンス状態であるときに比して、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知される頻度が高くてもよい。つまり、有利状態は、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態に比して、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）を示唆又は報知する頻度が高い遊技状態である。このため、有利状態は、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態に比して有利な遊技状態である。本実施形態において、有利状態は、特定状態に相当する。本実施形態において、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態は、非特定状態に相当する。

【００５６】

また、上述したように、スロットマシン１０では、第１通常状態であるときに非有利区間に制御される。一方、スロットマシン１０では、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかであるときに有利区間に制御される。つまり、非有利区間には、非特定状態に制御されている区間が含まれる一方、特定状態に制御されている区間が含まれない。一方、有利区間には、特定状態に制御されている区間と、非特定状態に制御されている区間と、が含まれる。

【００５７】

次に、スロットマシン１０の電気的構成を説明する。

図６に示すように、スロットマシン１０は、機内部に主基板４０と、副基板４１とを備える。主基板４０と副基板４１とは、主基板４０から副基板４１へと一方向通信が可能に接続されている。主基板４０は、遊技の進行に関する各種の処理を行うとともに、その処理結果に応じて制御信号（制御コマンド）を出力する。副基板４１は、主基板４０が出力

する制御信号に基づき、演出の実行に関する各種の処理を行う。例えば、副基板４１は、装飾ランプ１３による発光演出、スピーカ１４による音声演出、演出表示装置１５による表示演出、及び停止操作ランプ２４ａ～２４ｃによる発光演出を実行させるための処理を行う。

【００５８】

主基板４０について説明する。

主基板４０は、所定のプログラムを実行可能な主ＣＰＵ４０ａと、データの読み出しが可能な主ＲＯＭ４０ｂと、データの読み出し及び書き込みが可能な主ＲＷＭ４０ｃと、を備える。主ＲＯＭ４０ｂは、主ＣＰＵ４０ａが実行するプログラムや抽選に用いられる抽選テーブルや判定値などを記憶している。主ＲＷＭ４０ｃは、スロットマシン１０の動作中に適宜書き換えられる様々なデータを記憶する。上述したクレジットの数及び掛け数のほか、フラグ、カウンタ、及びタイマは、主ＲＷＭ４０ｃが記憶するデータの一例である。

【００５９】

主基板４０は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数生成回路を主基板４０に搭載することによって、所謂「ハードウェア乱数」として生成してもよく、主ＣＰＵ４０ａが所定の制御周期毎に乱数の値を更新することによって、所謂「ソフトウェア乱数」として生成してもよい。

【００６０】

主基板４０は、リールセンサＳＥ１～ＳＥ３及び投入センサＳＥ４と接続されている。主ＣＰＵ４０ａは、図示しないポートを介して、センサＳＥ１～ＳＥ４が出力する検知信号を入力可能である。主基板４０は、リール１６ａ～１６ｃのアクチュエータと接続されている。主ＣＰＵ４０ａは、図示しない駆動回路を介して、リール１６ａ～１６ｃの回転及び停止を各別に制御可能である。

【００６１】

主基板４０は、ＭＡＸベットボタン１８、精算ボタン１９、スタートレバー２０、及びストップボタン２１ａ～２１ｃと接続されている。主ＣＰＵ４０ａは、図示しないポートを介して、ＭＡＸベットボタン１８、精算ボタン１９、スタートレバー２０、及びストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されたときに出力する検知信号を入力可能である。主基板４０は、情報表示部３０と接続されている。主ＣＰＵ４０ａは、図示しない駆動回路を介して、情報表示部３０の表示内容を制御可能である。

【００６２】

ここで、主ＲＯＭ４０ｂに記憶されている抽選テーブルのうち、複数ある当選番号の中から当選番号を決定するための役抽選に用いられる役抽選テーブルと、当選番号とについて説明する。

【００６３】

まず、当選番号について説明する。本実施形態の当選番号は、変動ゲームにおいて表示（導出）可能な図柄の組み合わせとして、１つ又は複数の図柄の組み合わせが定められた情報である。即ち、当選番号は、変動ゲームにおいて入賞が可能な役として、１つ又は複数の役が定められた条件装置識別子（ＩＤ）である。

【００６４】

スロットマシン１０では、当選番号０１～１１を含む、複数の当選番号を備える。

当選番号０１には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、チェリー役が定められている。当選番号０１に当選している場合であって、左ストップボタン２１ａがチェリー図柄を有効ラインＮＬ上に停止可能な押し位置（以下、チェリー押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、チェリー役が入賞するようにリールが停止される。その一方で、左ストップボタン２１ａがチェリー押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、チェリー役こぼしの図柄の組み合わせが導出されるようにリールが停止される。なお、スロットマシン１０では、チェリー役こぼしの図柄の組み合わせが導出されても、賞が付与されない。

【００６５】

当選番号０２には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、スイカ役が定められている。当選番号０２に当選している場合であって、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがスイカ図柄を有効ラインＮＬ上に停止可能な押し位置（以下、スイカ押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、スイカ役が入賞するようにリールが停止される。その一方で、ストップボタン２１ａ～２１ｃがスイカ押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、スイカ役こぼしの図柄の組み合わせが導出されるようにリールが停止される。なお、スロットマシン１０では、スイカ役こぼしの図柄の組み合わせが導出されても、賞が付与されない。

【００６６】

当選番号０３～０８には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、ベル役とベルこぼし役とが定められている。当選番号０３～０８のうち何れかに当選している場合であって、第１押し順～第６押し順のうち予め定められた何れか１つの押し順で停止操作（以下、ベル役の操作態様と示す）されたときには、押し位置に関係なく、ベル役が入賞するようにリールが停止される。その一方で、前記１つの押し順とは異なる押し順で停止操作（以下、ベルこぼし役の操作態様と示す）がされたときには、押し位置に関係なく、ベルこぼし役が入賞するようにリールが停止される。

【００６７】

当選番号０３は、第１押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。当選番号０４は、第２押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。当選番号０５は、第３押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。当選番号０６は、第４押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。当選番号０７は、第５押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。当選番号０８は、第６押し順で停止操作されたときに、ベル役が入賞するようにリールが停止される。

【００６８】

当選番号０９には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、再遊技役が定められている。当選番号０９に当選している場合には、押し順及び押し位置に関係なく、再遊技役が入賞するようにリールが停止される。

【００６９】

当選番号１０には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、１種ＢＢ１役が定められている。当選番号１０に当選している場合であって、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがセブン図柄を有効ラインＮＬ上に停止可能な押し位置（以下、セブン押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、１種ＢＢ１役が入賞するようにリールが停止される。因みに、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがセブン押し位置で停止操作されたときに１種ＢＢ１役が入賞するようにリールが停止される。一方、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがセブン押し位置で停止操作されたときに１種ＢＢ１役が入賞しないようにリールが停止される。また、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合であっても、ストップボタン２１ａ～２１ｃがセブン押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、１種ＢＢ１役こぼしの図柄の組み合わせが導出されるようにリールが停止される。なお、スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役こぼしの図柄の組み合わせが導出されても、賞が付与されない。

【００７０】

当選番号１１には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、１種ＢＢ２役が定められている。当選番号１１に当選している場合であって、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがＢＡＲ図柄を有効ラインＮＬ上に停止可能な押し位置（以下、ＢＡＲ押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、１種ＢＢ２役が入賞するようにリールが停止される。因みに、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、ストップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがＢＡＲ押し位置で停止操作されたときに１種ＢＢ２役が入賞するようにリールが停止される。一方、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、スト

ップボタン２１ａ～２１ｃのそれぞれがＢＡＲ押し位置で停止操作されたときに１種ＢＢ２役が入賞しないようにリールが停止される。また、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合であっても、ストップボタン２１ａ～２１ｃがＢＡＲ押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、１種ＢＢ２役こぼしの図柄の組み合わせが導出されるようにリールが停止される。なお、スロットマシン１０では、１種ＢＢ２役こぼしの図柄の組み合わせが導出されても、賞が付与されない。

【００７１】

次に、役抽選テーブルについて説明する。

スロットマシン１０は、複数の役抽選テーブルを備える。役抽選テーブルには、役物連続作動装置の非作動中であって２枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選テーブル１と、役物連続作動装置の非作動中であって３枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選テーブル２と、がある。さらに、役抽選テーブルには、役物連続作動装置の作動中である場合の役抽選テーブル３がある。

【００７２】

図７に示すように、各役抽選テーブルには、複数ある当選番号ごとに、当選とするか否かを判定（以下、当選判定と示す）するための数値データとして、判定値がそれぞれ対応付けられている。当選判定では、役抽選用の乱数の値から判定値を減算して得られた値が負の値となった場合に当選とする判定を行っている。なお、役抽選用の乱数の値から判定値を減算して得られた値が負の値にならなかった場合には、この算出した値を用いて、次の当選番号の当選判定を行う。本実施形態における役抽選用の乱数は、０～６５５３５の間で決定される。

【００７３】

各役抽選テーブルには、当選番号ごとに、当選とするか否かの判定対象とする順序が定められている。本実施形態において、当選判定の対象とする順序は、当選番号が小さい順（当選番号０１→当選番号０２→・・・→当選番号１１）となっている。なお、何れの当選番号（役）にも当選しない場合は、所謂「はずれ」である。

【００７４】

役抽選テーブル３には、役抽選テーブル１及び役抽選テーブル２に比して、当選番号０１（チェリー役）の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル２には、役抽選テーブル１に比して、当選番号０１の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル３には、役抽選テーブル１及び役抽選テーブル２に比して、当選番号０２（スイカ役）の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル２には、役抽選テーブル１に比して、当選番号０２の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル３には、役抽選テーブル１及び役抽選テーブル２に比して、当選番号０３～０８（ベル役及びベルこぼし役）の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル２には、役抽選テーブル１に比して、当選番号０３～０８の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。

【００７５】

役抽選テーブル３には、当選番号０９（再遊技役）が当選しないように判定値が設定されている。役抽選テーブル２には、役抽選テーブル１に比して、当選番号０９の当選確率が高くなるように判定値が設定されている。役抽選テーブル１には、当選番号１０（１種ＢＢ１役）が当選可能な判定値が設定されている。一方、役抽選テーブル２及び役抽選テーブル３には、当選番号１０が当選しないように判定値が設定されている。役抽選テーブル２には、当選番号１１（１種ＢＢ２役）が当選可能な判定値が設定されている。一方、役抽選テーブル１及び役抽選テーブル３には、当選番号１１が当選しないように判定値が設定されている。以上のように、役抽選で当選可能な役には、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役が含まれる。そして、１種ＢＢ１役は、掛け数として２枚が設定されているときにおける役抽選で当選可能な役である。また、１種ＢＢ２役は、掛け数として３枚が設定されているときにおける役抽選で当選可能な役である。

【００７６】

上述したように、３枚掛けで変動ゲームが行われたときは、２枚掛けで変動ゲームが行われたときに比して、スイカ役が入賞したときの遊技メダルの払い出しが２枚多い。また、３枚掛けで変動ゲームが行われたときは、２枚掛けで変動ゲームが行われたときに比して、ベル役が入賞したときの遊技メダルの払い出しが１３枚多い。したがって、スロットマシン１０は、２枚掛け又は３枚掛けで変動ゲームを行うことが可能であるものの、２枚掛けではなく、３枚掛けで変動ゲームを行うことにより、賞の付与確率が高くなるとともに、払出役が入賞したときの遊技メダルの払い出しが多くなり易い。このため、本実施形態では、３枚掛けで変動ゲームが行われることにより遊技者にとって有利となるように構成されている。

【００７７】

さらに、上述したように、３枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われる。一方、２枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。このため、本実施形態では、３枚掛けで変動ゲームが行われることにより遊技者にとって有利となるように構成されている。

【００７８】

また、役物連続作動装置の作動中では、役抽選において払出役に当選する確率が、役物連続作動装置の非作動中に比して高くなるものの、当選役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が行われない。そして、役物連続作動装置の作動中では、役抽選において再遊技役に当選しない。このため、本実施形態では、連続作動装置の非作動中において３枚掛けで変動ゲームが行われることにより遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、本実施形態では、役物連続作動装置の非作動中において、３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。

【００７９】

副基板４１について説明する。

図６に示すように、副基板４１は、所定のプログラムを実行可能な副ＣＰＵ４１ａと、データの読み出しが可能な副ＲＯＭ４１ｂと、データの読み出し及び書き込みが可能な副ＲＷＭ４１ｃと、を備える。副ＲＯＭ４１ｂは、副ＣＰＵ４１ａが実行するプログラムや抽選に用いられる抽選テーブルや判定値などを記憶している。副ＲＯＭ４１ｂは、発光演出の実行に用いる発光演出データを記憶している。副ＲＯＭ４１ｂは、音声演出の実行に用いる音声演出データを記憶している。副ＲＯＭ４１ｂは、表示演出の実行に用いる表示演出データを記憶している。副ＲＷＭ４１ｃは、スロットマシン１０の動作中に適宜書き換えられる様々なデータを記憶する。フラグ、カウンタ、及びタイマは、副ＲＷＭ４１ｃが記憶するデータの一例である。

【００８０】

副基板４１は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数生成回路を副基板４１に搭載することによって、所謂「ハードウェア乱数」として生成してもよく、副ＣＰＵ４１ａが所定の制御周期毎に乱数の値を更新することによって、所謂「ソフトウェア乱数」として生成してもよい。

【００８１】

副基板４１は、装飾ランプ１３、スピーカ１４、演出表示装置１５、及び停止操作ランプ２４ａ～２４ｃと接続されている。副ＣＰＵ４１ａは、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ１３、スピーカ１４、演出表示装置１５、及び停止操作ランプ２４ａ～２４ｃを制御可能である。本実施形態では、副ＣＰＵ４１ａが演出実行手段の一例である演出装置群を制御する演出制御手段に相当する。また、本実施形態では、装飾ランプ１３及び停止操作ランプ２４を制御する発光制御手段に相当する。副基板４１は、下部パネルランプ２５と接続されている。副ＣＰＵ４１ａは、図示しない駆動回路を介して、下部パネルランプ２５を制御可能である。副基板４１は、バックライトＢＬと接続されている。副ＣＰＵ４１ａは、図示しない駆動回路を介して、バックライトＢＬを制御可能である。

【００８２】
次に、電源ユニット５０について説明する。
電源ユニット５０は、遊技場などの外部電源から供給される電源電圧を所定の電源電圧Ｖ１に変換するとともに、その変換後の電源電圧Ｖ１をスロットマシン１０の各基板へ供給すべき電源電圧Ｖ２に変換する。電源ユニット５０は、電源スイッチ５０ａを備える。スロットマシン１０を起動するためには、電源スイッチ５０ａをオンに操作したまま、外部電源からの電力が供給されるか、外部電源からの電力が供給されている状態のまま、電源スイッチ５０ａをオフからオンに操作する。スロットマシン１０を停止するためには、外部電源からの電力が遮断されるか、電源スイッチ５０ａをオンからオフに操作する。つまり、スロットマシン１０は、電力供給が停止すると停止する。一方、スロットマシン１０は、電力供給が再開すると起動する。本明細書に示す「電力供給が停止」とは、外部電源からの電力が遮断されたこと、又は、電源スイッチ５０ａがオンからオフに操作されたことによりスロットマシン１０への電力が遮断されることを意味する。また、本明細書に示す「電力供給が再開」とは、外部電源からの電力が供給されたこと、又は、電源スイッチ５０ａがオフからオンに操作されたことによりスロットマシン１０への電力が開始されることを意味する。
【００８３】
電源ユニット５０は、バックアップ電源（不図示）を備える。バックアップ電源は、電力供給が停止した場合であっても、主ＲＷＭ４０ｃ及び副ＲＷＭ４１ｃに対して電力を供給可能である。主ＲＷＭ４０ｃは、バックアップ電源から電力が供給されることにより、電力供給が停止したときにおける主ＲＷＭ４０ｃの記憶内容を電力供給が停止した後にも保持可能である。本実施形態における主ＲＷＭ４０ｃは、各種の情報を記憶することが可能であって、記憶している情報のうち少なくとも一部の情報を電力供給が停止した後にも保持可能に構成されている。副ＲＷＭ４１ｃは、バックアップ電源から電力が供給されることにより、電力供給が停止したときにおける副ＲＷＭ４１ｃの記憶内容を電力供給が停止した後にも保持可能である。本実施形態における副ＲＷＭ４１ｃは、各種の情報を記憶することが可能であって、記憶している情報のうち少なくとも一部の情報を電力供給が停止した後にも保持可能に構成されている。例えば、主ＲＷＭ４０ｃ及び副ＲＷＭ４１ｃは、電力供給が停止した状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が停止した後にも記憶している情報を保持可能であってもよい。このように、本実施形態のスロットマシン１０は、電力供給が停止した場合であっても、主ＲＷＭ４０ｃ及び副ＲＷＭ４１ｃの記憶内容を保持可能なバックアップ機能を搭載している。
【００８４】
次に、主基板４０の主ＣＰＵ４０ａが実行する処理について説明する。
主電源断処理について説明する。
主ＣＰＵ４０ａは、電源電圧が規定電圧よりも低下したときに電源ユニット５０が出力する電断信号を入力すると、主電源断処理を実行する。主電源断処理において、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃのチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。また、主ＣＰＵ４０ａは、主電源断処理が正常に実行されたことを特定可能な情報（以下、バックアップフラグと示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。その後、主ＣＰＵ４０ａは、完全に電源断がされるまで待機する。電力供給が停止したときに主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている各種情報は、前述したバックアップ機能によって電力供給が停止した後にも保持される。
【００８５】
主電源投入処理について説明する。
主ＣＰＵ４０ａは、電源投入に伴い、主基板４０への供給電圧が主ＣＰＵ４０ａの動作に必要な電圧に達すると、起動処理（ブート処理）を行って起動する。主電源投入処理は、起動処理によって起動した後に実行される。
【００８６】
主ＣＰＵ４０ａは、バックアップされた情報が正常であるかを判定するバックアップ判

定を行う。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、バックアップフラグが主ＲＷＭ４０ｃに記憶されているか否かを判定する。主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃのチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値と、主電源断処理にて算出したチェックサム値とが一致するか否かを判定する。主ＣＰＵ４０ａは、バックアップフラグが記憶されており、且つ、チェックサム値が一致する場合、バックアップ判定を正常と判定する一方、そうではない場合、バックアップ判定を異常と判定する。ここで、バックアップフラグが記憶されていない状況、又は、チェックサム値が一致しない状況は、バックアップされている情報の一部又は全部に異常が発生している可能性が高い。

【００８７】

バックアップ判定にて異常と判定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、主初期化処理を行う。主初期化処理において主ＣＰＵ４０ａは、バックアップされている情報を初期化する。主ＣＰＵ４０ａは、主初期化処理を実行すると、電力供給が停止する前の状態に復帰しないことを特定可能な制御コマンド（以下、初期指定コマンドと示す）を副基板４１へ出力する。その後、主ＣＰＵ４０ａは、主電源投入処理を終了するとともに、初期化された情報に基づいて復帰し、遊技を進行させるための遊技進行メイン処理を開始する。

【００８８】

バックアップ判定にて正常と判定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、主初期化処理を行わず、電力供給が停止する前の状態に復帰することを特定可能な制御コマンド（以下、復帰指定コマンドと示す）を副基板４１へ出力する。この場合、主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態などの遊技に関連する情報に基づいて制御コマンドを副基板４１へ出力してもよい。その後、主ＣＰＵ４０ａは、主電源投入処理を終了するとともに、バックアップされた情報に基づいて復帰し、遊技を進行させるための遊技進行メイン処理を開始する。

【００８９】

以下、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技進行メイン処理について説明する。

図８に示すように、遊技進行メイン処理は、変動ゲームの実行、及び、賞の付与を行うための一連の処理である。

【００９０】

遊技進行メイン処理において主ＣＰＵ４０ａは、遊技開始セット処理を行う（ステップＳ１０１）。遊技開始セット処理において主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃにおける所定の記憶領域の消去又は更新を行う。また、遊技開始セット処理において主ＣＰＵ４０ａは、前回の変動ゲームが終了したときに再遊技が作動した場合、前回の変動ゲームが開始されるときに設定された掛け数と同じ数の掛け数を設定する。次に、主ＣＰＵ４０ａは、メダルの掛け数の受付を開始する（ステップＳ１０２）。主ＣＰＵ４０ａは、再遊技が作動中（再遊技を設定中）であるか否かを判定する（ステップＳ１０３）。再遊技が作動中とは、再遊技が付与されているときに相当する。再遊技が作動中でない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、今回の変動ゲームにおける掛け数（ベット数）を設定するメダル管理処理を行う（ステップＳ１０４）。メダル管理処理において掛け数を設定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、掛け数が設定されたことを特定可能な制御コマンド（以下、掛け数設定コマンドと示す）を出力バッファに格納する。なお、掛け数設定コマンドは、設定されている掛け数を特定可能な制御コマンドでもある。

【００９１】

メダル管理処理において主ＣＰＵ４０ａは、メダル投入口１７に遊技メダルが投入されて投入センサＳＥ４から検知信号を入力すると、掛け数を増加させ得る。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が最大掛け数未満である状態において、メダル投入口１７に遊技メダルが投入されたときに、掛け数を増加させる。一方、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が最大掛け数である状態において、メダル投入口１７に遊技メダルが投入されたときに、掛け数を増加させない。この場合、主ＣＰＵ４０ａは、投入された遊技メダルの枚数だけクレジットの数を増加させる。なお、主ＣＰＵ４０ａは、クレジットの数が上限数（一例として５０枚）を超えた場合には、メダル投入口１７に投入された遊技メダルがホッパーユニットに貯留されないようにするとともに、メダル払出口２２

から遊技メダルを返却する。

【００９２】

また、メダル管理処理において主ＣＰＵ４０ａは、ＭＡＸベットボタン１８が操作されたときに出力される検知信号を入力すると、掛け数を増加させ得る。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が最大掛け数未満である状態において、クレジットの数が１以上あるときに、掛け数を増加させ得る。一方、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が最大掛け数である状態において、ＭＡＸベットボタン１８が操作されたときに、掛け数を増加させない。また、主ＣＰＵ４０ａは、クレジットの数が０であるときに、掛け数を増加させない。

【００９３】

主ＣＰＵ４０ａは、ＭＡＸベットボタン１８が操作されたことに基づいて掛け数を増加させる場合、最大掛け数となるときのみ掛け数を増加させる。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が最大掛け数未満であって、且つ、設定されている掛け数とクレジットの数との合計が最大掛け数以上であるとき、ＭＡＸベットボタン１８が操作されると、掛け数が最大掛け数（３枚）となるように掛け数を増加させる。一方、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数とクレジットの数との合計が最大掛け数未満であるとき、ＭＡＸベットボタン１８が操作されても、掛け数を増加させない。例えば、主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数が０枚である状態において、クレジットの数が３未満であるときにＭＡＸベットボタン１８が操作されても、掛け数を増加させない。なお、主ＣＰＵ４０ａは、掛け数を増加させたとき、当該増加分だけ、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されているクレジットの数を減算する。

【００９４】

このように、スロットマシン１０は、ＭＡＸベットボタン１８が操作されることにより、最大掛け数（３枚）が設定されるように構成されている。但し、スロットマシン１０では、メダル投入口１７に遊技メダルが投入されることにより、最小掛け数（２枚）を設定することも可能である。主ＣＰＵ４０ａは、設定されている掛け数に応じて、ベット表示部３４を制御する。また、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されているクレジットの数に応じて、クレジット表示部３５を制御する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、メダル管理処理を終了する。

【００９５】

主ＣＰＵ４０ａは、再遊技が作動中である場合（ステップＳ１０３：ＹＥＳ）、又は、メダル管理処理を終了した場合、今回の変動ゲームにおける掛け数（ベット数）が、変動ゲームを開始可能とする規定掛け数Ｘと一致するか否かを判定する（ステップＳ１０５）。なお、上述したように、主ＣＰＵ４０ａは、再遊技が作動中である場合（ステップＳ１０３：ＹＥＳ）、前回の変動ゲームにおける掛け数を、今回の変動ゲームにおける掛け数として設定する。本実施形態における規定掛け数Ｘは、役物連続作動装置が非作動中である場合には２枚又は３枚であり、役物連続作動装置が作動中である場合は３枚である。

【００９６】

掛け数が規定掛け数Ｘと一致しない場合（ステップＳ１０５：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ１０３の処理に移行する。即ち、ステップＳ１０５の処理において主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームを開始可能な状態となったか否かを判定している。一方、今回の変動ゲームにおける掛け数が規定掛け数Ｘと一致する場合（ステップＳ１０５：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、スタートレバー２０が操作（開始操作）されたか否かを判定する（ステップＳ１０６）。

【００９７】

ステップＳ１０６の処理において主ＣＰＵ４０ａは、スタートレバー２０から検知信号を入力した場合に肯定判定する。一方、主ＣＰＵ４０ａは、スタートレバー２０から検知信号を入力しない場合に否定判定する。開始操作を受付けていない場合（ステップＳ１０６：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ１０３の処理へ移行する。一方、開始操作を受付けた場合（ステップＳ１０６：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選として、当選番

号を決定するための役抽選処理を行う（ステップＳ１０７）。
【００９８】
役抽選処理において、主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成している役抽選用の乱数を取得する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装置が作動しているか否かと、設定されている掛け数と、に応じた役抽選テーブルを参照する。主ＣＰＵ４０ａは、取得した役抽選用の乱数から役抽選テーブルに定められた当選番号の判定値を減算して、当選とするか否かの判定を繰り返し行い、役抽選テーブルに定められた当選番号の何れかに当選とするか、何れの当選番号にも非当選（所謂、はずれ）とするかを決定する。
【００９９】
主ＣＰＵ４０ａは、何れかの当選番号に当選した場合、当選した当選番号を特定可能な情報を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号０１～０８（払出役）の何れかに当選した場合、当選した払出役を特定可能な情報（以下、当選払出フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置が作動する。なお、主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームが終了した後の後述する表示図柄判定処理（ステップＳ１１７）において、当選払出フラグを消去する。これにより、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置が非作動となる。
【０１００】
主ＣＰＵ４０ａは、当選番号０９（再遊技役）に当選した場合、当選した再遊技役を特定可能な情報（以下、当選再遊技フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、再遊技に係る条件装置が作動する。なお、主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームが終了した後の後述する表示図柄判定処理において、当選再遊技フラグを消去する。これにより、スロットマシン１０では、再遊技に係る条件装置が非作動となる。
【０１０１】
主ＣＰＵ４０ａは、当選番号１０（１種ＢＢ１役）に当選した場合、当選した１種ＢＢ１役を特定可能な情報（以下、当選ＢＢ１フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が作動する。なお、主ＣＰＵ４０ａは、後述する表示図柄判定処理において、当選した１種ＢＢ１役に対応する図柄組み合わせが導出された場合に当選ＢＢ１フラグを消去する。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が非作動となる。一方、主ＣＰＵ４０ａは、表示図柄判定処理において、当選した１種ＢＢ１役に対応する図柄組み合わせが導出されなかった場合に当選ＢＢ１フラグを消去しない。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が作動中のままとなり、１種ＢＢ１役の当選を次の変動ゲームに持ち越す。つまり、次の役抽選処理では、持ち越した１種ＢＢ１役が当選したものとして役抽選が行われる。
【０１０２】
１種ＢＢ１役の当選を次の変動ゲームに持ち越した場合であっても、次の役抽選処理において主ＣＰＵ４０ａは、役抽選を行う。但し、１種ＢＢ１役の当選を持ち越しているため、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号１０，１１の抽選を行わない。このため、例えば、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において、役抽選では、１種ＢＢ２役が当選することがなく、２つの１種ＢＢ役が同時に当選することがない。一方、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号０１～０９の抽選を行う。このため、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において、役抽選では、払出役に当選することがあり、例えば、１種ＢＢ１役及びチェリー役が同時に当選することがある。つまり、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置と、役物連続作動装置に係る条件装置と、が同時に作動することがある。同様に、スロットマシン１０では、再遊技に係る条件装置と、役物連続作動装置に係る条件装置と、が同時に作動することがある。一方、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置と、再遊技に係る条件装置と、が同時に作動することがない。
【０１０３】
主ＣＰＵ４０ａは、当選番号１１（１種ＢＢ２役）に当選した場合、当選した１種ＢＢ２役を特定可能な情報（以下、当選ＢＢ２フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これ

により、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が作動する。なお、主ＣＰＵ４０ａは、後述する表示図柄判定処理において、当選した１種ＢＢ２役に対応する図柄組み合わせが導出された場合に当選ＢＢ２フラグを消去する。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が非作動となる。一方、主ＣＰＵ４０ａは、表示図柄判定処理において、当選した１種ＢＢ２役に対応する図柄組み合わせが導出されなかった場合に当選ＢＢ２フラグを消去しない。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が作動中のままとなり、１種ＢＢ２役の当選を次の変動ゲームに持ち越す。つまり、次の役抽選処理では、持ち越した１種ＢＢ２役が当選したものとして役抽選が行われる。

【０１０４】

１種ＢＢ２役の当選を次の変動ゲームに持ち越した場合であっても、次の役抽選処理において主ＣＰＵ４０ａは、役抽選を行う。但し、１種ＢＢ２役の当選を持ち越しているため、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号１０，１１の抽選を行わない。このため、例えば、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態において、役抽選では、１種ＢＢ１役が当選することがなく、２つの１種ＢＢ役が同時に当選することがない。一方、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号０１～０９の抽選を行う。このため、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態において、役抽選では、払出役に当選することがあり、例えば、１種ＢＢ２役及びスイカ役が同時に当選することがある。同様に、スロットマシン１０では、１種ＢＢ２役及び再遊技役が同時に当選することがある。

【０１０５】

以上のように、本実施形態のスロットマシン１０では、払出役及び再遊技役の当選が持ち越されることがない一方、１種ＢＢ役の当選が持ち越される場合がある。本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ１役に当選しない」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で役抽選で１種ＢＢ１役に当選しないことに相当する。一方、本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ１役に当選する」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で役抽選で１種ＢＢ１役に当選すること、又は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態で役抽選が行われることに相当する。つまり、本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに開始した変動ゲーム」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で１種ＢＢ１役に当選せずに開始した変動ゲームに相当する。また、「役抽選で１種ＢＢ１役に当選して開始した変動ゲーム」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で１種ＢＢ１役に当選して開始した変動ゲーム、又は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態で開始した変動ゲームに相当する。

【０１０６】

また、本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ２役に当選しない」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で役抽選で１種ＢＢ２役に当選しないことに相当する。一方、本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ２役に当選する」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で役抽選で１種ＢＢ２役に当選すること、又は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態で役抽選が行われることに相当する。つまり、本実施形態において、「役抽選で１種ＢＢ２役に当選せずに開始した変動ゲーム」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で１種ＢＢ２役に当選せずに開始した変動ゲームに相当する。また、「役抽選で１種ＢＢ２役に当選して開始した変動ゲーム」とは、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態で１種ＢＢ２役に当選して開始した変動ゲーム、又は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態で開始した変動ゲームに相当する。主ＣＰＵ４０ａは、役抽選を終了すると、当選した当選番号を特定可能な制御コマンド（以下、当選コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【０１０７】

役抽選処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、有利抽選処理を行う（ステップＳ１０８）。有利抽選処理において主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態に応じて、有利区間移行決定処理、

第１有利移行抽選処理、及び第２有利移行抽選処理の何れかを実行し得る。主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されているとき、有利区間移行決定処理を実行し得る。主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態に制御されているとき、第１有利移行抽選処理を実行し得る。主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態に制御されているとき、第２有利移行抽選処理を実行し得る。

【０１０８】

最初に、有利区間移行決定処理について説明する。主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中である場合に有利区間移行決定処理を行う。一方、主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態とは異なる遊技状態に制御されているとき、又は、役物連続装置が作動中であるときに有利区間移行決定処理を行わない。有利区間移行決定処理は、非有利区間から有利区間へ移行させるか否かを決定する処理である。換言すれば、有利区間移行決定処理は、第１通常状態から第２通常状態へ移行させるか否かを決定する処理である。

【０１０９】

有利区間移行決定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件が成立するか否かを判定する。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグを参照する。当選払出フラグが当選番号０１（チェリー役）であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件の成立を決定する。主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件が成立したことを特定可能な情報（以下、有利区間移行情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件が成立したことを特定可能である。また、当選払出フラグが当選番号０２（スイカ役）であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件の成立を決定する。主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行情報を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。当選払出フラグが当選番号０３～０８（ベル役及びベルこぼし役）であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件の成立を決定する。主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行情報を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。なお、当選番号０１～０８のうち何れにも当選していない場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件の非成立を決定する。

【０１１０】

主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件の成立を決定した場合、又は、有利区間への移行条件の非成立を決定した場合、有利区間移行決定処理を終了するとともに、有利抽選処理を終了する。なお、有利区間への移行条件が成立した場合、主ＣＰＵ４０ａは、後述する終了処理（ステップＳ１２０）において、非有利区間から有利区間へ移行させるとともに、第１通常状態から第２通常状態へ移行させる。

【０１１１】

このように、主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中である場合に、有利区間移行決定処理を行うことにより、当選役に応じて、有利区間への移行条件の成立を決定し得る。有利区間への移行条件は、役抽選において払出役に当選したときに成立する一方、役抽選において払出役に当選しないときに成立しない。３枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選では、２枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選に比して、払出役に当選する確率が高い。このため、本実施形態のスロットマシン１０では、３枚掛けで変動ゲームが行われる場合のほうが、２枚掛けで変動ゲームが行われる場合よりも有利区間への移行条件が成立し易い。

【０１１２】

次に、第１有利移行抽選処理について説明する。主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中である場合に第１有利移行抽選処理を行う。一方、主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態とは異なる遊技状態に制御されているとき、又は、役物連続装置が作動中であるときに第１有利移行抽選処理を行わない。第１有利移行抽選処理は、第２通常状態から有利状態へ移行させるか否かを決定する処理である。

【０１１３】

第１有利移行抽選処理において、主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成している有利移行抽選用の乱数に基づいて、第１有利抽選を行う。主ＣＰＵ４０ａは、１種ＢＢ役が当選しているか否かに応じた第１有利抽選を実行する。

【０１１４】

具体的に、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していないときの第１有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０２（スイカ役）であるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０２でない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０２であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していないときの第１有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。

【０１１５】

１種ＢＢ２役が当選しているときの第１有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０１（チェリー役）であるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０１でない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０１であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ２役が当選しているときの第１有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。

【０１１６】

１種ＢＢ１役が当選しているときの第１有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０１（チェリー役）及び当選番号０２（スイカ役）の何れかであるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０１及び当選番号０２の何れでもない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０１及び当選番号０２の何れかであった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ１役が当選しているときの第１有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。なお、１種ＢＢ１役が当選しているときの第１有利抽選に当選とする値は、当選払出フラグが当選番号０１である場合と、当選番号０２である場合と、で異なる値にしてもよい。そして、１種ＢＢ１役が当選しているときの第１有利抽選に当選する確率は、当選払出フラグが当選番号０１である場合と、当選番号０２である場合と、で異ならせてもよい。

【０１１７】

ここで、第１有利抽選の当選確率は、１種ＢＢ役が当選しているか否かに応じて異なる。即ち、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していない場合と、１種ＢＢ２役が当選している場合と、１種ＢＢ１役が当選している場合と、では、第１有利抽選の内容が異なるものであり、第１有利抽選に当選する確率がそれぞれ異なる。本実施形態における第１有利抽選の当選確率は、「１種ＢＢ１役が当選している場合＞１種ＢＢ２役が当選している場合＞１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していない場合」となっている。そして、当選番号０１（チェリー役）及び当選番号０２（スイカ役）は、３枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選のほうが、２枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選よりも、当選確率が高い。よって、本実施形態では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームが行われる場合が、最も第１有利抽選に当選し易い。

【０１１８】

第１有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、通常有利開始条件の成立を決定する。第１有利抽選に当選しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、通常有利開始条件の非成立を決定する。このように、通常有利開始条件は、第１有利抽選に当選したときに成立する一方、第１有利抽選に当選しないときに成立しない。

【０１１９】

第１有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、通常有利開始条件が成立したことを特定可能な情報（以下、通常有利開始情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、通常有利開始条件が成立したことを特定可能である。なお、通常有利開始条件が成立した場合、主ＣＰＵ４０ａは、後述する終了処理（ステップＳ１

２０）において、第２通常状態から有利状態へ移行させる。
【０１２０】
　また、第１有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、ナビ回数として、５回、１０回、及び２０回の何れかを主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成しているナビ回数抽選用の乱数を用いてナビ回数決定抽選を行い、５回、１０回、及び２０回の何れかをナビ回数として決定する。スロットマシン１０は、有利状態において、ナビ回数の数だけベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示可能に構成されている。つまり、スロットマシン１０は、有利状態において、ナビ回数の数だけベル役を入賞させることが可能に構成されている。主ＣＰＵ４０ａは、決定したナビ回数を特定可能な制御コマンド（以下、ナビ回数コマンドと示す）を出力バッファに格納する。その後、主ＣＰＵ４０ａは、第１有利移行抽選処理を終了するとともに、有利抽選処理を終了する。
【０１２１】
　次に、第２有利移行抽選処理について説明する。主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中である場合に第２有利移行抽選処理を行う。一方、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態とは異なる遊技状態に制御されているとき、又は、役物連続装置が作動中であるときに第２有利移行抽選処理を行わない。第２有利移行抽選処理は、第２通常状態から有利状態及び第１通常状態の何れかへ移行させるか否かを抽選する決定である。
【０１２２】
　第２有利移行抽選処理において、主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成している有利移行抽選用の乱数に基づいて、第２有利抽選を行う。主ＣＰＵ４０ａは、１種ＢＢ役が当選しているか否かに応じた第２有利抽選を実行する。
【０１２３】
　具体的に、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していないときの第２有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０１（チェリー役）であるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０１でない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０１であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していないときの第２有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。
【０１２４】
　１種ＢＢ２役が当選しているときの第２有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０１（チェリー役）及び当選番号０２（スイカ役）の何れかであるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０１及び当選番号０２の何れでもない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０１及び当選番号０２の何れかであった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ２役が当選しているときの第２有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。なお、１種ＢＢ２役が当選しているときの第２有利抽選に当選とする値は、当選払出フラグが当選番号０１である場合と、当選番号０２である場合と、で異なる値にしてもよい。そして、１種ＢＢ２役が当選しているときの第２有利抽選に当選する確率は、当選払出フラグが当選番号０１である場合と、当選番号０２である場合と、で異ならせてもよい。
【０１２５】
　１種ＢＢ１役が当選しているときの第２有利抽選において、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０１～０８の何れかであるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０１～０８の何れでもない場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２有利抽選を終了する。一方、当選払出フラグが当選番号０１～０８の何れかであった場合、主ＣＰＵ４０ａは、取得した有利移行抽選用の乱数の値が、１種ＢＢ１役が当選しているときの第２有利抽選に当選とする値であるか否かを判定する。なお、１種ＢＢ１役が当選しているときの第２有利抽選に当選とする値は、当選払出フラグが当選番号０１～０８であるときのそれぞれで異

なる値にしてもよい。そして、１種ＢＢ１役が当選しているときの第２有利抽選に当選する確率は、当選払出フラグが当選番号０１～０８であるときのそれぞれで異ならせてもよい。

【０１２６】

ここで、第２有利抽選の当選確率は、１種ＢＢ役が当選しているか否かに応じて異なる。即ち、１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していない場合と、１種ＢＢ２役が当選している場合と、１種ＢＢ１役が当選している場合と、では、第２有利抽選の内容が異なるものであり、第２有利抽選に当選する確率がそれぞれ異なる。本実施形態における第２有利抽選の当選確率は、「１種ＢＢ１役が当選している場合＞１種ＢＢ２役が当選している場合＞１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役の何れも当選していない場合」となっている。そして、当選番号０１～０８は、３枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選のほうが、２枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選よりも、当選確率が高い。よって、本実施形態では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームが行われる場合が、最も第２有利抽選に当選し易い。

【０１２７】

第２有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス有利開始条件の成立を決定する。第２有利抽選に当選しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス有利開始条件の非成立を決定する。このように、チャンス有利開始条件は、第２有利抽選に当選したときに成立する一方、第２有利抽選に当選しないときに成立しない。

【０１２８】

第２有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス有利開始条件が成立したことを特定可能な情報（以下、チャンス有利開始情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス有利開始条件が成立したことを特定可能である。なお、チャンス有利開始条件が成立した場合、主ＣＰＵ４０ａは、後述する終了処理（ステップＳ１２０）において、チャンス状態から有利状態へ移行させる。

【０１２９】

また、第２有利抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、ナビ回数として、５回、１０回、及び２０回の何れかを主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成しているナビ回数抽選用の乱数を用いてナビ回数決定抽選を行い、５回、１０回、及び２０回の何れかをナビ回数として決定する。スロットマシン１０は、有利状態において、ナビ回数の数だけベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示可能に構成されている。つまり、スロットマシン１０は、有利状態において、ナビ回数の数だけベル役を入賞させることが可能に構成されている。主ＣＰＵ４０ａは、ナビ回数コマンドを出力バッファに格納する。その後、主ＣＰＵ４０ａは、第２有利移行抽選処理を終了するとともに、有利抽選処理を終了する。

【０１３０】

第２有利抽選に当選しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、主基板４０にて生成している通常移行抽選用の乱数に基づいて、通常移行抽選を行う。例えば、通常移行抽選は、取得した通常移行抽選用の乱数の値が、通常移行抽選に当選とする値であるか否かを判定することによって行うことができる。通常移行抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス終了条件の成立を決定する。通常移行抽選に当選しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス終了条件の非成立を決定する。このように、チャンス終了条件は、通常移行抽選に当選したときに成立する一方、通常移行抽選に当選しないときに成立しない。

【０１３１】

通常移行抽選に当選した場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス終了条件が成立したことを特定可能な情報（以下、チャンス終了情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス終了条件が成立したことを特定可能である。なお、主ＣＰＵ４０ａは、後述する終了処理（ステップＳ１２０）において、有利区間から非有利区間へ移行させるとともに、チャンス状態から第１通常状態へ移行させる。主ＣＰＵ４

０ａは、通常移行抽選を終了すると、第２有利移行抽選処理を終了するとともに、有利抽選処理を終了する。

【０１３２】

有利抽選処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、指示情報決定処理を行う（ステップＳ１０９）。主ＣＰＵ４０ａは、有利状態（ＡＴ状態）に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中であり、且つ、３枚掛けであるときに指示情報決定処理を行う。一方、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態とは異なる遊技状態（非ＡＴ状態）に制御されているとき、役物連続作動装置が作動中であるとき、又は２枚掛けであるときに指示情報決定処理を行わない。

【０１３３】

指示情報決定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに当選ＢＢ１フラグが記憶されているか否かを判定する。主ＲＷＭ４０ｃに当選ＢＢ１フラグが記憶されていない場合、主ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定しない。主ＲＷＭ４０ｃに当選ＢＢ１フラグが記憶されている場合、主ＣＰＵ４０ａは、当選払出フラグが当選番号０３～０８（ベル役及びベルこぼし役）の何れかであるか否かを判定する。当選払出フラグが当選番号０３～０８の何れでもない場合、主ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定しない。当選払出フラグが当選番号０３～０８の何れかである場合、主ＣＰＵ４０ａは、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定する。

【０１３４】

当選払出フラグが当選番号０３であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１押し順を特定可能な操作情報を決定する。当選払出フラグが当選番号０４であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２押し順を特定可能な操作情報を決定する。当選払出フラグが当選番号０５であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第３押し順を特定可能な操作情報を決定する。当選払出フラグが当選番号０６であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第４押し順を特定可能な操作情報を決定する。当選払出フラグが当選番号０７であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第５押し順を特定可能な操作情報を決定する。当選払出フラグが当選番号０８であった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第６押し順を特定可能な操作情報を決定する。主ＣＰＵ４０ａは、押し順を特定可能な制御コマンド（以下、指示情報コマンドと示す）を出力バッファに格納し、指示情報決定処理を終了する。

【０１３５】

このように、本実施形態では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態において、ベル役及びベルこぼし役に当選した場合に、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定する。一方、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態、及び、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であるときには、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定しない。

【０１３６】

指示情報決定処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、指示情報表示処理を行う（ステップＳ１１０）。指示情報決定処理において第１押し順～第６押し順の何れかを特定可能な操作情報を決定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、決定した操作情報が表示されるように、払出表示部３７を制御する（図３参照）。そして、主ＣＰＵ４０ａは、指示情報表示処理を終了する。なお、指示情報決定処理が行われていない場合、又は、指示情報決定処理において操作情報を決定していない場合、主ＣＰＵ４０ａは、指示情報表示処理を行わない。

【０１３７】

このように、払出表示部３７では、有利状態に制御されているときに、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）が示唆又は報知される場合がある。なお、主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームが終了するまで、決定した操作情報が表示されるように、払出表示部３７を制御する。そして、変

動ゲームが終了すると、主ＣＰＵ４０ａは、決定した操作情報が消去されるように、払出表示部３７を制御する。

【０１３８】

指示情報表示処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、ウエイトタイムが経過したか否かを判定する（ステップＳ１１１）。ウエイトタイムが経過していない場合（ステップＳ１１１：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、ウエイトタイムが経過するまで待機する。ウエイトタイムが経過している場合（ステップＳ１１１：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、次回、ウエイトタイムが経過したか否かを判定するためのウエイトタイム（一例として４１００ｍｓ）を設定する（ステップＳ１１２）。なお、設定されたウエイトタイムは、タイマ割り込み処理として実行されるカウント減算処理によって計時される。

【０１３９】

ウエイトタイム設定後、主ＣＰＵ４０ａは、リール１６ａ～１６ｃの回転が開始するように、リール１６ａ～１６ｃの各アクチュエータを制御する（ステップＳ１１３）。スロットマシン１０では、ステップＳ１１３においてリール１６ａ～１６ｃの回転が開始されることにより変動ゲームが開始する。このように、主ＣＰＵ４０ａは、開始操作を契機として変動ゲームを開始させる。主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームの開始を特定可能な制御コマンド（以下、開始コマンドと示す）を出力バッファに格納する。なお、開始コマンドは、開始操作を受付けたときの掛け数を特定可能な制御コマンドでもある。

【０１４０】

主ＣＰＵ４０ａは、リール１６ａ～１６ｃの回転速度が規定速度に達すると、ストップボタン２１ａ～２１ｃの何れかによる停止操作を受付けたかを判定する（ステップＳ１１４）。ステップＳ１１４の処理において、主ＣＰＵ４０ａは、回転中のリールに対応するストップボタン２１ａ～２１ｃの何れかから検知信号を入力している場合に肯定判定する。一方、主ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン２１ａ～２１ｃの何れからも検知信号を入力していない場合に否定判定する。停止操作を受付けていない場合（ステップＳ１１４：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、停止操作を受付けるまで待機する。

【０１４１】

停止操作を受付けた場合（ステップＳ１１４：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、検知信号を入力したストップボタンに対応するリールの回転を停止させるリール停止処理を行う（ステップＳ１１５）。即ち、主ＣＰＵ４０ａは、停止操作を契機としてアクチュエータを制御し、停止操作に対応するリールにおいて図柄を停止させる。このとき、主ＣＰＵ４０ａは、検知信号を入力したストップボタンを特定可能な制御コマンドを出力バッファに格納する。例えば、左ストップボタン２１ａの検知信号を入力した場合、主ＣＰＵ４０ａは、左ストップボタン２１ａの停止操作を受付けたことを特定可能な制御コマンド（以下、左停止コマンドと示す）を出力バッファに格納する。中ストップボタン２１ｂの検知信号を入力した場合、主ＣＰＵ４０ａは、中ストップボタン２１ｂの停止操作を受付けたことを特定可能な制御コマンド（以下、中停止コマンドと示す）を出力バッファに格納する。右ストップボタン２１ｃの検知信号を入力した場合、主ＣＰＵ４０ａは、右ストップボタン２１ｃの停止操作を受付けたことを特定可能な制御コマンド（以下、右停止コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【０１４２】

ここで、リール停止処理の詳細について説明する。

主ＣＰＵ４０ａは、ストップボタンが操作されたタイミング（回転位置）から所定の引き込み範囲内（その一例として５図柄）にある図柄のうち、役抽選の抽選結果（当選払出フラグ、当選再遊技フラグ、当選ＢＢ１フラグ、及び当選ＢＢ２フラグ）に応じて、有効ラインＮＬ上に停止させることが許容されている図柄を検索する。例えば、図柄の検索は、主ＲＯＭ４０ｂに記憶されている停止図柄検索テーブルを参照すること、及び、停止図柄検索データを用いた演算の少なくとも一方によって実現できる。そして、主ＣＰＵ４０ａは、検索された図柄の何れかが有効ラインＮＬ上に停止されるようにリールの回転を停止させる。

【０１４３】
主ＣＰＵ４０ａは、第１停止操作、第２停止操作、及び第３停止操作がされたときに、それぞれリール停止処理を行うことによって、今回の役抽選の抽選結果と、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様（押し順及び押し位置）と、に応じた図柄の組み合わせを表示させる。即ち、主ＣＰＵ４０ａは、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様に応じて、役抽選において当選した当選番号に対応付けられた役の入賞を発生させることが可能である。なお、主ＣＰＵ４０ａは、何れの当選番号にも当選していない場合（はずれの場合）、何れの役の入賞も発生させない。例えば、主ＣＰＵ４０ａは、当選番号０３～０８の何れかに当選している場合であって、ベル役の操作態様でストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されたときには、ベル役の入賞を発生させる一方で、ベルこぼし役の操作態様でストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されたときには、ベルこぼし役の入賞を発生させる。因みに、スロットマシン１０は、リール停止処理が行われているときであっても、当該リール停止処理が行われているリールとは異なるリールであって、回転中のリールに対応する停止操作を受付可能に構成されている。即ち、スロットマシン１０は、リール１６ａ～１６ｃの回転を停止させるリール停止処理を、略同時で行うことが可能に構成されている。これにより、例えば、スロットマシン１０では、ストップボタン２１ａ～２１ｃを略同タイミングで操作されたとしても、それぞれに対応するリール１６ａ～１６ｃがそれぞれのリール停止処理に基づいて停止される。これにより、スロットマシン１０では、リールの回転を停止させるための操作性が向上する。

【０１４４】
続いて、主ＣＰＵ４０ａは、リール１６ａ～１６ｃの全てを停止させたかを判定する（ステップＳ１１６）。リール１６ａ～１６ｃのうち一部のリールを停止させていない場合（ステップＳ１１６：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ１１４の処理へ移行する。一方、リール１６ａ～１６ｃの全てを停止させている場合（ステップＳ１１６：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームを終了して、変動ゲームの結果を判定する表示図柄判定処理を行う（ステップＳ１１７）。このように、スロットマシン１０では、ストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されることによって、リール１６ａ～１６ｃが停止して変動ゲームが終了する。そして、変動ゲームでは、ストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されることによって停止目（ゲーム結果）が導出されるように構成されている。以上のように、スロットマシン１０では、ステップＳ１１３においてリール１６ａ～１６ｃの回転が開始されることにより変動ゲームが開始して、ステップＳ１１５においてリール１６ａ～１６ｃが停止したことにより変動ゲームが終了する。

【０１４５】
ステップＳ１１７の表示図柄判定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、何れかの役の入賞が発生したか否かの入賞判定を行う。即ち、主ＣＰＵ４０ａは、有効ラインＮＬ上に停止させた図柄の組み合わせが、賞を獲得するために必要な組み合わせとして予め定められたものであるか否かを判定する。主ＣＰＵ４０ａは、何れかの役の入賞が発生した場合、当該入賞が発生した役に定められた賞を付与する。具体的に、払出役の入賞が発生した場合、主ＣＰＵ４０ａは、払出役の入賞により払い出す遊技メダルの数を特定可能な情報（以下、入賞払出数と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。そして、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選払出フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置が非作動となる。なお、払出役の入賞が発生しなかった場合でも、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選払出フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、払出に係る条件装置が非作動となる。

【０１４６】
再遊技役の入賞が発生した場合、主ＣＰＵ４０ａは、再遊技役の入賞が発生したことを特定可能な情報（以下、再遊技作動フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、再遊技が作動する。主ＣＰＵ４０ａは、再遊技が作動したことを特定可能な制御コマンド（以下、再遊技コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主ＣＰＵ４０ａは、再遊技が作動したことによって設定される掛け数を特定可能な情報

を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、次の遊技開始セット処理（ステップＳ１０１）において主ＣＰＵ４０ａは、再遊技役の入賞が発生したときに設定されていた掛け数と同じ数の掛け数を設定することができる。そして、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選再遊技フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、再遊技に係る条件装置が非作動となる。

【０１４７】

１種ＢＢ１役の入賞が発生した場合、主ＣＰＵ４０ａは、１種ＢＢ１役の入賞が発生したことを特定可能な情報（以下、ＢＢ１作動フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置が作動する。主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装置が作動したことを特定可能な制御コマンド（以下、ＢＢ１コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選ＢＢ１フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が非作動となる。一方、１種ＢＢ１役の入賞が発生しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選ＢＢ１フラグを初期化しない。

【０１４８】

１種ＢＢ２役の入賞が発生した場合、主ＣＰＵ４０ａは、１種ＢＢ２役の入賞が発生したことを特定可能な情報（以下、ＢＢ２作動フラグ）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置が作動する。主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装置が作動したことを特定可能な制御コマンド（以下、ＢＢ２コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選ＢＢ２フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置に係る条件装置が非作動となる。一方、１種ＢＢ２役の入賞が発生しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている当選ＢＢ２フラグを初期化しない。

【０１４９】

表示図柄判定処理が終了すると、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている入賞払出数が１以上であるかを判定する（ステップＳ１１８）。入賞払出数が１以上でない場合（ステップＳ１１８：ＮＯ）、主ＣＰＵ４０ａは、終了処理（ステップＳ１２０）を行う。一方、入賞払出数が１以上である場合（ステップＳ１１８：ＹＥＳ）、主ＣＰＵ４０ａは、メダル払出処理を行う（ステップＳ１１９）。メダル払出処理において、主ＣＰＵ４０ａは、入賞払出数の遊技メダルが加算されるようにクレジットの数を更新する。また、主ＣＰＵ４０ａは、クレジットの数の上限数（その一例として５０枚）を超えた分の遊技メダルが払い出されるように、ホッパーユニット（不図示）を制御する。主ＣＰＵ４０ａは、入賞払出数を特定可能な制御コマンド（以下、払出コマンドと示す）を出力バッファに格納する。さらに、主ＣＰＵ４０ａは、入賞払出数を特定可能な情報を表示するように払出表示部３７を制御する。その後、主ＣＰＵ４０ａは、終了処理（ステップＳ１２０）を行う。

【０１５０】

終了処理において、主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装が作動中であるか否かを判定する。役物連続作動装置が作動中である場合、主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装置が作動してからの入賞による遊技メダルの払出枚数を特定可能な情報（以下、役連中払出数と示す）に入賞払出数を加算する。役連中払出数に払出数を加算した結果、役連中払出数が規定枚数（５０枚）を超えた場合、主ＣＰＵ４０ａは、役物連続作動装置を非作動とする。主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されているＢＢ１作動フラグ及びＢＢ２作動フラグを初期化する。これにより、スロットマシン１０では、役物連続作動装置が非作動となる。その後、主ＣＰＵ４０ａは、終了処理を終了する。

【０１５１】

役物連続作動装置が作動中でない場合（役物連続作動装置が非作動中である場合）、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態処理を実行する。有利状態処理は、有利状態からチャンス状態

へ移行させるか否かを決定する処理である。有利状態処理において、主ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ１１０で指示情報表示処理を行ったか否かを判定する。指示情報表示処理を行っていない場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態処理を終了する。指示情報表示処理を行った場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１終了条件が成立するか否かを判定する。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されているナビ回数を１減算して更新する。ナビ回数が１減算されて０となった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１終了条件の成立を決定する。このように、第１終了条件は、有利状態が開始した後、当該有利状態に制御されているときにおける変動ゲームの結果に基づいて成立する。

【０１５２】

第１終了条件の成立を決定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１終了条件が成立したことを特定可能な情報（以下、第１終了情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、第１終了条件が成立したことを特定可能である。このように、第１終了条件は、ナビ回数が１減算されて０となったときに成立する。一方、第１終了条件は、ナビ回数が１減算されて０とならなかったときに成立しない。その後、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態処理を終了する。

【０１５３】

有利状態処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間上限判定処理を行う。有利区間上限判定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかに制御されているか否かを判定する。第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れにも制御されていない場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間上限判定処理を終了する。一方、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかに制御されている場合、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている非有利区間から有利区間へ移行してからの変動ゲームの実行回数を特定可能な情報（以下、有利ゲーム数と示す）を１減算する。主ＣＰＵ４０ａは、２枚掛け及び３枚掛けの何れにおいても、有利ゲーム数を１減算する。なお、後述する有利区間移行処理では、非有利区間から有利区間に移行したときに、ゲーム上限数に相当する３０００回の有利ゲーム数の初期値が主ＲＷＭ４０ｃに記憶される。

【０１５４】

さらに、主ＣＰＵ４０ａは、主ＲＷＭ４０ｃに記憶されている非有利区間から有利区間へ移行してからの遊技メダルの獲得枚数を特定可能な情報（以下、有利獲得数と示す）を更新する。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、メダル払出処理において払い出された遊技メダルの枚数から掛け数を減算した数を有利獲得数に加算する。例えば、３枚掛けの変動ゲームが行われてベル役が入賞して１５枚の遊技メダルが払い出された場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利獲得数に１２を加算して主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。例えば、２枚掛けの変動ゲームが行われてベル役が入賞して２枚の遊技メダルが払い出された場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利獲得数に０を加算して主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。例えば、３枚掛けの変動ゲームが行われて何れの役も入賞しなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利獲得数に３を減算して主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。なお、有利獲得数が減算された結果、有利獲得数の値が負の値となった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利獲得数を０にして主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。このように、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間における遊技メダルの獲得枚数を計数する。

【０１５５】

主ＣＰＵ４０ａは、第２終了条件が成立するか否かを判定する。具体的に、主ＣＰＵ４０ａは、有利ゲーム数が０となったか否かを判定する。有利ゲーム数が０とならなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利獲得数が２４００以上となったか否かを判定する。有利獲得数が２４００以上とならなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間上限判定処理を終了する。有利ゲーム数が０となった場合、又は、有利獲得数が２４００以上となった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２終了条件の成立を決定する。このように、第２終了条件は、有利区間が開始した後、当該有利区間に制御されているときにおける変動ゲームの結果に基づいて成立する。なお、有利ゲーム数が０となったか否かを判定することは、有利ゲーム

数が１減算された結果として減算後の値が０であるか否かを判定することに相当する。また、有利獲得数が２４００以上となったか否かを判定することは、有利獲得数が加算された結果として加算後の値が２４００以上であるか否かを判定することに相当する。

【０１５６】

第２終了条件の成立を決定した場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２終了条件が成立したことを特定可能な情報（以下、第２終了情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、主ＣＰＵ４０ａは、第２終了条件が成立したことを特定可能である。なお、主ＣＰＵ４０ａは、後述する有利区間移行処理において、有利区間から非有利区間へ移行させるとともに、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかから第１通常状態へ移行させる。このように、第２終了条件は、有利ゲーム数が０となったとき、又は、有利獲得数が２４００以上となったときに成立する。一方、第２終了条件は、有利ゲーム数が１以上であるとき、及び、有利獲得数が２４００未満であるときに成立しない。より具体的に、第２終了条件は、有利状態に制御されている区間を含む有利区間において、有利区間において実行された変動ゲームの回数がゲーム上限数（一例として３０００回）に達すること、又は、有利区間において獲得した遊技媒体の数が遊技媒体上限数（一例として２４００枚）に達することによって成立する。その後、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間上限判定処理を終了する。

【０１５７】

このように、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態に制御されているときに第２終了条件が成立すると、第１通常状態へ移行することが決定される。例えば、有利区間への移行条件が成立して第２通常状態が開始した後において、通常有利開始条件が成立する前であっても、第２終了条件が成立したときには、有利状態へ移行することなく第２通常状態が終了する。例えば、有利状態の開始条件が成立して有利状態が開始した後において、ナビ回数が０となる前（第１終了条件が成立する前）であっても、第２終了条件が成立したときには有利状態が終了する。また、例えば、チャンス状態に制御されているときに通常移行抽選に当選する前（チャンス終了条件が成立する前）であっても、第２終了条件が成立したときにはチャンス状態が終了する。特に、有利状態は、ナビ回数の数だけベル役を入賞させることにより遊技メダルを獲得し易い遊技状態である。本実施形態では、ナビ回数の数だけベル役を入賞させる前であっても、第２終了条件が成立したときには有利状態が終了する。このため、本実施形態では、ナビ回数に満たない数だけしかベル役を入賞していない状況で有利状態が終了し得る。

【０１５８】

有利区間上限判定処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行処理を行う。有利区間移行処理において、主ＣＰＵ４０ａは、非有利区間から有利区間へ移行させる有利移行処理、及び、有利区間から非有利区間へ移行させる非有利移行処理の何れかを実行する場合がある。有利区間移行処理において、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間への移行条件が成立しているか否かを判定する。有利区間への移行条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利移行処理を行う。即ち、有利区間への移行条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、非有利区間から有利区間へ移行させるとともに、第１通常状態から第２通常状態へ移行させる。

【０１５９】

具体的に、有利移行処理において、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間に制御されていることを特定可能な情報（以下、有利区間情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、有利区間に制御される。そして、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間表示部３６の発光体が点灯するように制御する。主ＣＰＵ４０ａは、有利区間から非有利区間へ移行させるときまで有利区間表示部３６の発光体が継続して点灯するように制御する。このように、スロットマシン１０では、有利区間表示部３６を視認することにより、有利区間に制御されていることを特定することができる。また、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、有利区間コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【０１６０】
そして、主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態から第２通常状態へ移行させる。主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態に制御されていることを特定可能な情報（以下、第２状態情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、第２通常状態に制御される。主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、第２状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行処理を終了する。
【０１６１】
有利区間への移行条件が成立していなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２終了条件が成立したか否かを判定する。第２終了条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、非有利移行処理を行う。即ち、第２終了条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間から非有利区間へ移行させるとともに、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかから第１通常状態へ移行させる。また、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス終了条件が成立したか否かを判定する。チャンス終了条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、非有利移行処理を行う。即ち、チャンス終了条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間から非有利区間へ移行させるとともに、チャンス状態から第１通常状態へ移行させる。第２終了条件及びチャンス終了条件が成立していなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行処理を終了する。
【０１６２】
非有利移行処理において、主ＣＰＵ４０ａは、非有利区間に制御されていることを特定可能な情報（以下、非有利区間情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、非有利区間に制御される。そして、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間表示部３６の発光体が消灯するように制御する。主ＣＰＵ４０ａは、非有利区間から有利区間へ移行させるときまで有利区間表示部３６の発光体が継続して消灯するように制御する。このように、スロットマシン１０では、有利区間表示部３６を視認することにより、非有利区間に制御されていることを特定することができる。また、主ＣＰＵ４０ａは、非有利区間に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、非有利区間コマンドと示す）を出力バッファに格納する。
【０１６３】
そして、主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかから第１通常状態へ移行させる。主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されていることを特定可能な情報（以下、第１状態情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、第１通常状態に制御される。主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、第１状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、有利区間移行処理を終了する。
【０１６４】
有利区間移行処理を終えると、主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態移行処理を行う。遊技状態移行処理において、主ＣＰＵ４０ａは、第１有利移行抽選処理で通常有利開始条件が成立したか否かを判定する。通常有利開始条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態から有利状態へ移行させる。通常有利開始条件が成立していなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、第２有利移行抽選処理でチャンス有利開始条件が成立したか否かを判定する。チャンス有利開始条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態から有利状態へ移行させる。
【０１６５】
主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態及びチャンス状態の何れかから有利状態へ移行させる場合、有利状態に制御されていることを特定可能な情報（以下、有利状態情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、有利状態に制御される。また、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、有利状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態移行処理を終了するとともに、終了処理を終了する。

【０１６６】
第２有利移行抽選処理において、チャンス有利開始条件が成立していなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態処理で第１終了条件が成立したか否かを判定する。第１終了条件が成立していた場合、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態からチャンス状態へ移行させる。第１終了条件が成立していなかった場合、主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態移行処理を終了するとともに、終了処理を終了する。
【０１６７】
主ＣＰＵ４０ａは、有利状態からチャンス状態へ移行させる場合、チャンス状態に制御されていることを特定可能な情報（以下、チャンス状態情報と示す）を主ＲＷＭ４０ｃに記憶させる。これにより、スロットマシン１０は、チャンス状態に制御される。また、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態に制御されていることを特定可能な制御コマンド（以下、チャンス状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、遊技状態移行処理を終了するとともに、終了処理を終了する。
【０１６８】
遊技進行メイン処理において、主ＣＰＵ４０ａは、さらに以下の制御を行うように構成されている。主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームを実行中でないときに、精算ボタン１９から検知信号を入力すると、クレジットの数分の遊技メダルを払い出すようにホッパーユニット（不図示）を制御する。この場合、主ＣＰＵ４０ａは、精算ボタン１９が操作されたことを特定可能な制御コマンド（以下、精算コマンドと示す）を出力バッファに格納する。また、主ＣＰＵ４０ａは、その時々におけるスロットマシン１０の状態に関する報知が行われるように、情報表示部３０（再遊技表示部３２、ウエイト表示部３３、ベット表示部３４、クレジット表示部３５、及び払出表示部３７）を制御する。
【０１６９】
以上のように、遊技進行メイン処理において、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選処理（ステップＳ１０７）と、有利抽選処理（ステップＳ１０８）と、終了処理（ステップＳ１２０）と、を行うことにより遊技状態を制御可能であり、有利区間及び非有利区間の何れかに制御可能である。本実施形態では、主ＣＰＵ４０ａが遊技状態を制御する遊技状態制御手段に相当する。また、本実施形態では、主ＣＰＵ４０ａが有利区間及び非有利区間の何れかに制御可能な区間制御手段に相当する。
【０１７０】
そして、役抽選処理では、役抽選が実行され、当該役抽選の結果に基づいて有利抽選処理における有利区間移行決定処理が実行されることにより非有利区間から有利区間へ制御されるとともに、第１通常状態から第２通常状態へ移行し得る。また、役抽選の結果に基づいて有利抽選処理における第１有利移行抽選処理が実行されることにより第２通常状態から有利状態へ移行し得る。同様に、役抽選の結果に基づいて有利抽選処理における第２有利移行抽選処理が実行されることによりチャンス状態から有利状態へ移行し得る。また、役抽選の結果に基づいて有利区間上限判定処理において有利獲得数が更新されることにより有利区間から非有利区間へ制御されるとともに、第２通常状態、有利状態、及びチャンス状態の何れかから第１通常状態へ移行し得る。また、役抽選の結果に基づいて有利状態処理においてナビ回数が更新されることにより有利状態からチャンス状態へ移行し得る。
【０１７１】
このように、主ＣＰＵ４０ａが実行可能な遊技状態の制御に関する抽選には、役抽選が含まれる。本実施形態では、主ＣＰＵ４０ａが遊技状態の制御に関する抽選を実行可能な抽選手段に相当する。そして、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選の結果に基づいて第１有利移行抽選処理を実行することにより非特定状態の一例である第２通常状態から特定状態の一例である有利状態へと制御可能である。また、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選の結果に基づいて第２有利移行抽選処理を実行することにより非特定状態の一例であるチャンス状態から特定状態の一例である有利状態へと制御可能である。つまり、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選の結果に基づいて非特定状態から特定状態へと制御可能である。本実施形態では、役抽選が所定の抽選に相当する。

【０１７２】
ここで、上述したように、役抽選では、３枚掛けであるときにスタートレバー２０が操作された場合と、２枚掛けであるときにスタートレバー２０が操作された場合と、で役抽選テーブルが異なる。よって、３枚掛けであるときにスタートレバー２０が操作された場合の役抽選と、２枚掛けであるときにスタートレバー２０が操作された場合の役抽選と、では、抽選の内容が異なる。つまり、主ＣＰＵ４０ａは、掛け数として２枚及び３枚の何れかが設定されているときにスタートレバー２０が操作されると遊技状態の制御に関する抽選を実行可能である。しかしながら、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作された場合と、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作された場合と、では、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なる。

【０１７３】
また、上述したように、役抽選では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越していない状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、で抽選の内容が異なる。そして、第１有利移行抽選処理における第１有利抽選、及び、第２有利移行抽選処理における第２有利抽選では、１種ＢＢ１役に当選しているか否かに応じて抽選の内容が異なる。このように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前にスタートレバー２０が操作された場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、では、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なる。そして、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態では、１種ＢＢ１役に当選しているものとして主ＣＰＵ４０ａが遊技状態の制御に関する抽選を実行する。

【０１７４】
また、上述したように、第１有利移行抽選処理における第１有利抽選、及び、第２有利移行抽選処理における第２有利抽選では、１種ＢＢ２役に当選しているか否かに応じて抽選の内容が異なる。このように、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、では、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なる。そして、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態では、１種ＢＢ２役に当選しているものとして主ＣＰＵ４０ａが遊技状態の制御に関する抽選を実行する。

【０１７５】
主ＣＰＵ４０ａは、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前（１種ＢＢ１役の当選を持ち越していない状態）において掛け数として２枚が設定されている状況（以下、第１状況と示す）であるときにスタートレバー２０が操作された場合の役抽選において、払出役、再遊技役、及び１種ＢＢ１役の抽選を行う。一方、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選で１種ＢＢ１役に当選した後（１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態）において掛け数として２枚が設定されている状況（以下、第２状況と示す）であるときにスタートレバー２０が操作された場合の役抽選において、払出役及び再遊技役の抽選を行うが、１種ＢＢ１役の抽選を行わない。このため、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合には、１種ＢＢ１役及び払出役が同時に当選し得ない。一方、第２状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合には、１種ＢＢ１役及び払出役が同時に当選し得る。そして、第１有利移行抽選処理における第１有利抽選、及び、第２有利移行抽選処理における第２有利抽選では、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、第２状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、で抽選の内容が異なる。このように、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、第２状況であるときにスタートレバー２０が操作された場合と、では、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なる。

【０１７６】
以上のように、スロットマシン１０では、スタートレバー２０が操作されたときにおけ

る掛け数と、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選を持ち越した状態であるかと、に応じて、主ＣＰＵ４０ａが実行する遊技状態の制御に関する抽選の内容が異なる。そして、スロットマシン１０では、有利状態に制御されることにより、遊技メダルを増加させることが可能なゲーム性となっている。このため、スロットマシン１０では、有利状態へ移行させることが可能な遊技方法によって遊技することが推奨される。

【０１７７】

有利状態へ移行させることが可能な遊技方法について、説明する。

上述したように、有利状態は、第２通常状態及びチャンス状態から移行可能に構成されている。第２通常状態は、第１通常状態から移行可能である。第１通常状態から第２通常状態へ移行させるためには、有利区間移行決定処理において有利区間への移行条件を成立させることが必要である。有利区間への移行条件は、２枚掛けであるときよりも３枚掛けであるときのほうが払出役に当選し易いため、成立し易い。そして、第２通常状態へ移行した後には、第１有利移行抽選処理において通常有利開始条件を成立させることにより有利状態へ移行させることが可能である。通常有利開始条件は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けであるときが、最も成立し易い。

【０１７８】

このため、例えば、第１通常状態に制御されているときには、２枚掛けであるときにスタートレバー２０を操作して、役抽選において１種ＢＢ１役に当選させた後、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けの変動ゲームを行うことにより、第１通常状態→第２通常状態→有利状態へと移行させることが推奨される。例えば、第２通常状態に制御されているときには、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けの変動ゲームを行うことにより、第２通常状態→有利状態へと移行させることが推奨される。

【０１７９】

チャンス状態に制御されているときには、第２有利移行抽選処理においてチャンス有利開始条件を成立させることにより有利状態へ移行させることが可能である。チャンス有利開始条件は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けであるときが、最も成立し易い。このため、例えば、チャンス状態に制御されているときには、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームを行うことにより、チャンス状態→有利状態へと移行させることが推奨される。

【０１８０】

そして、有利状態に制御されているときには、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であって、３枚掛けであり、且つ、ベル役及びベルこぼし役に当選した場合に、払出表示部３７において、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）が示唆又は報知される。このため、例えば、有利状態に制御されているときには、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態において３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。

【０１８１】

以上のように、本実施形態のスロットマシン１０は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。このため、例えば、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態では、役抽選において１種ＢＢ１役が当選するまで２枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。そして、１種ＢＢ１役が当選した後には、３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態では、役抽選において１種ＢＢ１役が当選しないため、１種ＢＢ２役を入賞させることによって、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態にすることが推奨される。その後、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態では、役抽選において１種ＢＢ１役が当選するまで２枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。そして、１種ＢＢ１役が当選した後には、３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。

【０１８２】

次に、副基板４１の副ＣＰＵ４１ａが実行する処理について説明する。

副電源断処理について説明する。
副ＣＰＵ４１ａは、電源電圧が規定電圧よりも低下したときに電源ユニット５０が出力する電断信号を入力すると、副電源断処理を実行する。副電源断処理において、副ＣＰＵ４１ａは、副ＲＷＭ４１ｃのチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値を副ＲＷＭ４１ｃに記憶させる。また、副ＣＰＵ４１ａは、バックアップフラグを副ＲＷＭ４１ｃに記憶させる。その後、副ＣＰＵ４１ａは、完全に電源断がされるまで待機する。電力供給が停止したときに副ＲＷＭ４１ｃに記憶されている各種情報は、前述したバックアップ機能によって電力供給が停止した後にも保持される。

【０１８３】

副電源投入処理について説明する。
副ＣＰＵ４１ａは、電源投入に伴い、副基板４１への供給電圧が副ＣＰＵ４１ａの動作に必要な電圧に達すると、起動処理（ブート処理）を行って起動する。副電源投入処理は、起動処理によって起動した後に実行される。

【０１８４】

副ＣＰＵ４１ａは、バックアップされた情報が正常であるかを判定するバックアップ判定を行う。具体的に、副ＣＰＵ４１ａは、バックアップフラグが副ＲＷＭ４１ｃに記憶されているか否かを判定する。副ＣＰＵ４１ａは、副ＲＷＭ４１ｃのチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値と、副電源断処理にて算出したチェックサム値とが一致するか否かを判定する。副ＣＰＵ４１ａは、バックアップフラグが記憶されており、且つ、チェックサム値が一致する場合、バックアップ判定を正常と判定する一方、そうではない場合、バックアップ判定を異常と判定する。ここで、バックアップフラグが記憶されていない状況、又は、チェックサム値が一致しない状況は、バックアップされている情報の一部又は全部に異常が発生している可能性が高い。

【０１８５】

バックアップ判定にて異常と判定した場合、副ＣＰＵ４１ａは、副初期化処理を行う。副初期化処理において副ＣＰＵ４１ａは、バックアップされている情報を初期化する。その後、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了するとともに、初期化された情報に基づいて復帰する。

【０１８６】

バックアップ判定にて正常と判定した場合、副ＣＰＵ４１ａは、初期指定コマンド及び復帰指定コマンドの何れを入力したかを確認する。初期指定コマンドを入力した場合、副ＣＰＵ４１ａは、バックアップされている情報を初期化する。その後、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了するとともに、初期化された情報に基づいて復帰する。復帰指定コマンドを入力した場合、副ＣＰＵ４１ａは、副初期化処理を行わず、副電源投入処理を終了するとともに、バックアップされた情報に基づいて復帰する。

【０１８７】

次に、副ＣＰＵ４１ａが行う演出制御について説明する。
副ＣＰＵ４１ａは、遊技の進行に伴って入力する各種の制御コマンドに基づいて演出装置群を制御し、各種の遊技演出を実行させる。ここで、本実施形態における「遊技演出」は、変動ゲームの進行状況及び遊技状態の遷移などに応じて、１の演出装置による演出を単独で、又は２以上の演出装置による各演出を組み合わせて実行する演出である。副ＣＰＵ４１ａは、下部パネルランプ２５を常時、点灯するように制御する。副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを常時、点灯するように制御する。副ＣＰＵ４１ａは、第１状態コマンド、第２状態コマンド、有利状態コマンド、及びチャンス状態コマンドに基づいて、現在の遊技状態を特定する。副ＣＰＵ４１ａは、有利区間コマンドに基づいて、有利区間に制御されることを特定する。副ＣＰＵ４１ａは、非有利区間コマンドに基づいて、非有利区間に制御されることを特定する。副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドに基づいて、掛け数を特定する。副ＣＰＵ４１ａは、払出コマンド、再遊技コマンド、ＢＢ１コマンド、及びＢＢ２コマンドに基づいて、付与された賞を特定する。

【０１８８】

以下、演出装置群において実行される遊技演出の一例を説明する。
副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、当該開始コマンドから特定可能な掛け数に応じた背景を表示するように、演出表示装置１５を制御する。ここで、背景とは、キャラクタや文字といった各種のオブジェクト（画像）を演出表示装置１５に表示させるときに、最も優先度が低いレイヤーに配置される画像である。さらに、副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、掛け数に応じた背景音楽（所謂、ＢＧＭ）を出力するように、スピーカ１４を制御する。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、演出表示装置１５において表示される背景に応じた背景音楽を出力するように、スピーカ１４を制御する。そして、副ＣＰＵ４１ａは、背景音楽に同期する発光演出（以下、背景発光演出と示す）を実行するように、装飾ランプ１３を制御する。このように、スロットマシン１０では、スタートレバー２０が操作されたときの掛け数に応じた背景が演出表示装置１５に表示されるとともに、当該背景に応じた背景音楽がスピーカ１４から出力されて、当該背景音楽に同期する背景発光演出が装飾ランプ１３において実行される。なお、副ＣＰＵ４１ａは、演出表示装置１５に背景の画像を表示させない場合であって、スピーカ１４から背景音楽を出力させるとともに、装飾ランプ１３に背景発光演出を実行させる。

【０１８９】

また、副ＣＰＵ４１ａは、左停止コマンド、中停止コマンド、及び右停止コマンドの何れかを入力すると、停止操作に基づいた発光演出（以下、停止発光演出と示す）を実行するように、停止操作ランプ２４（停止操作ランプ２４ａ～２４ｃ）を制御する。具体的に、副ＣＰＵ４１ａは、左停止コマンド、中停止コマンド、及び右停止コマンドの何れかを入力すると、所定期間（一例として５００ｍｓ）にわたって白色で点滅するように、停止操作ランプ２４を制御する。つまり、スロットマシン１０では、１回の変動ゲームにおいて、３回の停止発光演出が実行される。なお、副ＣＰＵ４１ａは、所定期間が終了すると、停止操作ランプ２４が消灯するように制御する。

【０１９０】

このように、停止発光演出は、ストップボタン２１ａ～２１ｃが停止操作されて、リール１６ａ～１６ｃが停止するときに実行される演出である。よって、停止発光演出は、リールの停止に関連する発光演出といえる。本実施形態では、停止操作ランプ２４ａ～２４ｃによって実行される停止発光演出が特定の発光演出に相当する。

【０１９１】

副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームが終了したとき、払出コマンド及び再遊技コマンドの何れかを入力すると、入賞した役に基づいた結果発光演出を実行する。例えば、再遊技役が入賞した場合、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームが終了したとき、青色で点灯するように、停止操作ランプ２４を制御する。例えば、ベル役が入賞した場合、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームが終了したとき、黄色で点灯するように、停止操作ランプ２４を制御する。例えば、スイカ役が入賞した場合、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームが終了したとき、緑色で点灯するように、停止操作ランプ２４を制御する。例えば、チェリー役が入賞した場合、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームが終了したとき、赤色で点灯するように、停止操作ランプ２４を制御する。副ＣＰＵ４１ａは、入賞した役に基づいて停止操作ランプ２４を各色に点灯させた後、所定期間が経過したときに消灯させる。

【０１９２】

以上のように、スロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行可能であり、停止操作ランプ２４において停止発光演出を実行可能である。つまり、本実施形態のスロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に、複数ある発光手段のそれぞれで発光演出を実行可能である。装飾ランプ１３では、背景発光演出に限らず、背景発光演出とは別の発光演出を実行してもよい。また、停止操作ランプ２４では、停止発光演出及び結果発光演出に限らず、停止発光演出及び結果発光演出とは別の発光演出を実行してもよい。

【０１９３】

副ＣＰＵ４１ａは、指示情報コマンドを入力すると、当該指示情報コマンドから特定可

能な１回の変動ゲームにおけるストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（本実施形態では、操作順序）を特定可能な情報（以下、ナビ情報と示す）を表示するように、演出表示装置１５を制御する。つまり、演出表示装置１５は、払出表示部３７において示唆又は報知される特定操作態様に基づいて操作演出を実行可能である。一例として、演出表示装置１５におけるナビ情報は、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様を特定可能な数字、文字、又はアイコンである。演出表示装置１５においてナビ情報は、上述した背景よりも優先度が高いレイヤーに配置して表示される。ナビ情報に関する演出は、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）を示唆又は報知する演出（以下、操作演出と示す）である。このように、演出表示装置１５は、複数の停止操作手段に対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知する操作演出を実行可能である。操作演出は、変動ゲームが終了すると終了する。

【０１９４】

以下、操作演出の一例について、説明する。

副ＣＰＵ４１ａは、指示情報コマンドを入力すると、操作演出を開始するように演出表示装置１５を制御する。操作演出が開始されると、演出表示装置１５では、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作順序がそれぞれ第１停止操作～第３停止操作の何れであるか特定可能な情報が表示される。例えば、第４押し順の場合、演出表示装置１５では、左ストップボタン２１ａの操作順序を示唆又は報知する画像として数字の「３」を円で囲った左画像ＯＨが表示される。さらに、第４押し順の場合、演出表示装置１５では、中ストップボタン２１ｂの操作順序を示唆又は報知する画像として数字の「１」を円で囲った中画像ＯＮが表示される。さらに、第４押し順の場合、演出表示装置１５では、右ストップボタン２１ｃの操作順序を示唆又は報知する画像として数字の「２」を円で囲った右画像ＯＭが表示される。これにより、遊技者は、中ストップボタン２１ｂを第１停止操作すること、右ストップボタン２１ｃを第２停止操作すること、及び左ストップボタン２１ａを第３停止操作することを理解することができる。

【０１９５】

そして、操作演出が開始された後にストップボタン２１ａ～２１ｃの何れかが操作された場合、演出表示装置１５では、操作されたストップボタンの操作順序を示唆又は報知する画像が消去される。例えば、第４押し順の場合、中ストップボタン２１ｂを第１停止操作すると、演出表示装置１５では、中画像ＯＮが消去される。このとき、演出表示装置１５では、左画像ＯＨ及び右画像ＯＭが継続して表示される。その後、右ストップボタン２１ｃを第２停止操作すると、演出表示装置１５では、右画像ＯＭが消去される。このとき、演出表示装置１５では、左画像ＯＨが継続して表示される。その後、左ストップボタン２１ａを第３停止操作すると、演出表示装置１５では、左画像ＯＨが消去される。そして、変動ゲームが終了して、演出表示装置１５では操作演出が終了する。このように、有利状態では、変動ゲームの実行中において操作演出を実行させることが可能である。

【０１９６】

副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力すると、当選コマンドから特定可能な当選役を示唆する情報（以下、役示唆情報と示す）を表示するように、演出表示装置１５を制御可能である。一例として、演出表示装置１５による役示唆情報は、当選役を構成する図柄、又は、当選役を構成する図柄に含まれる色彩と同じ色彩のキャラクタである。これに限らず、演出表示装置１５による役示唆情報は、例えば、当選役を示唆又は報知する文字列であってもよく、特定のキャラクタのセリフを表示するものであってもよい。役示唆情報は、上述した背景よりも優先度が高いレイヤーに配置して表示される。

【０１９７】

このように、副ＣＰＵ４１ａは、演出表示装置１５において遊技演出を実行させることが可能である。副ＣＰＵ４１ａは、背景を表示するように演出表示装置１５を制御するとともに、ナビ情報又は役示唆情報を表示するように演出表示装置１５を制御することが可

能である。なお、副ＣＰＵ４１ａは、装飾ランプ１３及びスピーカ１４にも演出表示装置１５と同様に、各種の遊技演出を実行させてもよい。以上のように、スロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に演出装置群において演出を実行可能である。

【０１９８】

次に、変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の具体的な一例について、説明する。

図９（ａ）～（ｆ）に示すように、演出表示装置１５では、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されているかと、スタートレバー２０が操作されたときの掛け数と、に応じた遊技演出が実行される。なお、本実施形態では、有利区間であるか否かにかかわらず、１種ＢＢ役の当選が持ち越されているかと、スタートレバー２０が操作されたときの掛け数と、に応じた遊技演出が実行される。また、本実施形態では、遊技状態にかかわらず、１種ＢＢ役の当選が持ち越されているかと、スタートレバー２０が操作されたときの掛け数と、に応じた遊技演出が実行される。

【０１９９】

具体的に、図９（ａ）は、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像と、遊技関連画像ＫＫ１と、が表示される。遊技関連画像ＫＫ１は、「１種ＢＢ１内部中になっていません」という文字情報を含む画像である。なお、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ１は、何れも静止画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ１が表示される。その後、演出表示装置１５では、変動ゲームが終了するまで、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ１が静的に表示されて、変動ゲームが終了すると何れの画像も消去される。本実施形態において、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１が表示される演出が特定演出に相当する。

【０２００】

図９（ｂ）は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像のみ表示される。なお、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像は、静止画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像が表示される。その後、演出表示装置１５では、変動ゲームが終了するまで、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像が静的に表示されて、変動ゲームが終了するとキャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像が消去される。

【０２０１】

図９（ｃ）は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像と、遊技関連画像ＫＫ２と、が表示される。遊技関連画像ＫＫ２は、「３枚掛けでＢＡＲを狙ってください」という文字情報を含む画像である。なお、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ２は、何れも静止画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ２が表示される。その後、演出表示装置１５では、変動ゲームが終了するまで、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像、及び、遊技関連画像ＫＫ２が静的に表示されて、変動ゲームが終了すると何れの画像も消去される。遊技関連画像ＫＫ２は、３枚掛けの変動ゲームにおいて有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が導出されるように停止操作を行うことが推奨されることを示唆又は報知する画像である。つまり、遊技関連画像ＫＫ２は、３枚掛けの変動ゲームにおいて１種ＢＢ２役が入賞するようにストップボタン２１ａ～２１ｃを操作することが推奨されることを示

唆又は報知する画像である。

【０２０２】

図９（ｄ）は、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、背景の画像と、遊技関連画像ＫＫ３と、が表示される。遊技関連画像ＫＫ３は、「２枚掛けで遊技してください」という文字情報を含む画像である。なお、背景の画像は、動画である。一方、遊技関連画像ＫＫ３は、静止画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、背景の画像、及び、遊技関連画像ＫＫ３が表示され、その後、変動ゲームが終了すると遊技関連画像ＫＫ３が消去される。このとき、背景の画像は、消去されない。因みに、背景の画像が表示された状態において、次の変動ゲームが図９（ａ）～図９（ｃ）のように２枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、背景の画像が消去される。一方、背景の画像が表示された状態において、次の変動ゲームが図９（ｄ）～図９（ｆ）のように３枚掛けで変動ゲームが行われた場合には、背景の画像が継続して動的に表示される。

【０２０３】

図９（ｅ）は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、背景の画像が表示される。これに加えて、演出表示装置１５では、ナビ情報が表示される場合がある。また、演出表示装置１５では、役示唆情報が表示される場合がある。図９（ｅ）は、役示唆情報が表示された場合の一例である。図９（ｅ）における役示唆情報は、キャラクタＣＨの前姿を模した画像と、「チャンスだよ！！」というセリフを模した画像と、から構成される。なお、背景の画像及び役示唆情報は、動画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、背景の画像が表示され、その後、所定時間が経過したときに役示唆情報が表示される。その後、変動ゲームが終了すると役示唆情報が消去される。このとき、背景の画像は、消去されない。

【０２０４】

図９（ｆ）は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合の変動ゲームの実行中における演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。この場合、演出表示装置１５では、背景の画像と、遊技関連画像ＫＫ４と、が表示される。遊技関連画像ＫＫ４は、「ＢＡＲを狙ってください」という文字情報を含む画像である。なお、背景の画像は、動画である。一方、遊技関連画像ＫＫ４は、静止画である。演出表示装置１５では、変動ゲームの開始に伴って、背景の画像、及び、遊技関連画像ＫＫ４が表示され、その後、変動ゲームが終了すると遊技関連画像ＫＫ４が消去される。このとき、背景の画像は、消去されない。遊技関連画像ＫＫ４は、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ２停止目が導出されるように停止操作を行うことが推奨されることを示唆又は報知する画像である。つまり、遊技関連画像ＫＫ４は、１種ＢＢ２役が入賞するようにストップボタン２１ａ～２１ｃを操作することが推奨されることを示唆又は報知する画像である。

【０２０５】

以上のように、本実施形態のスロットマシン１０では、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行される。

【０２０６】

上述したように、本実施形態のスロットマシン１０は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。例えば、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態では、役抽選において１種ＢＢ１役が当選するまで２枚掛けで変動ゲームを行うことが推奨される。

【０２０７】

図９（ａ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１を表示することにより、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態になっていないことを示唆又は報知している。つまり、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１が表示される演出（特定演出）は、特定演出が実行された変動ゲームよりも前において、役抽選で１種ＢＢ１役に当選し、且つ、変動ゲームにおいて１種ＢＢ１役に対応する図柄組み合わせが導出されなかった事象が発生していないことを示唆又は報知する演出である。さらに、図９（ａ）では、演出表示装置１５においてキャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像を表示することにより、２枚掛けで変動ゲームが行われたことを示唆又は報知している。つまり、演出表示装置１５では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態になるまで、２枚掛けの変動ゲームを実行することが推奨されることを示唆又は報知している。

【０２０８】

図９（ｄ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ３を表示することにより、２枚掛けで変動ゲームを実行して、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態にすることが推奨されることを示唆又は報知している。

【０２０９】

図９（ｃ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ２を表示することにより、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態になっていることを示唆又は報知している。さらに、図９（ｃ）では、演出表示装置１５においてキャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像を表示することにより、２枚掛けで変動ゲームが行われたことを示唆又は報知している。つまり、演出表示装置１５では、３枚掛けで変動ゲームを実行し、且つ、１種ＢＢ２役を入賞させて、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態にすることが推奨されることを示唆又は報知している。

【０２１０】

図９（ｆ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ４を表示することにより、１種ＢＢ２役を入賞させて、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態にすることが推奨されることを示唆又は報知している。

【０２１１】

図９（ｂ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１及び遊技関連画像ＫＫ２を表示しないことにより、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であることを示唆又は報知している。さらに、図９（ｂ）では、演出表示装置１５においてキャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像を表示することにより、２枚掛けで変動ゲームが行われたことを示唆又は報知している。つまり、演出表示装置１５では、３枚掛けで変動ゲームを実行することが推奨されることを示唆又は報知している。

【０２１２】

図９（ｅ）では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ３及び遊技関連画像ＫＫ４を表示しないことにより、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であることを示唆又は報知している。また、図９（ｅ）では、演出表示装置１５においてキャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像を表示しないことにより、３枚掛けで変動ゲームが行われたことを示唆又は報知している。これにより、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態において３枚掛けで変動ゲームを行うという推奨される遊技方法で変動ゲームが行われていることを示唆又は報知している。

【０２１３】

このように、スロットマシン１０では、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて変動ゲームの実行中に実行される演出が異なる。

【０２１４】

図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。

【０２１５】
図９（ａ）及び図９（ｂ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。
【０２１６】
図９（ａ）及び図９（ｂ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１が表示される。一方、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中では、演出表示装置１５において遊技関連画像ＫＫ１が表示されない。つまり、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて実行される変動ゲームの実行中では、第２状況であるときにスタートレバー２０が操作されて実行される変動ゲームの実行中に実行されない特定演出が実行される。
【０２１７】
図９（ａ）及び図９（ｄ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。
【０２１８】
図９（ｂ）及び図９（ｃ）に示すように、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。
【０２１９】
図９（ｂ）及び図９（ｅ）に示すように、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。
【０２２０】
図９（ｄ）及び図９（ｅ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。
【０２２１】
図９（ｅ）及び図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー

２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、では、異なる。

【０２２２】

次に、変動ゲームの実行中において電力供給が停止した後、電力供給が再開されたときに実行される演出の一例について、説明する。

図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示すように、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、電力供給が再開すると、副電源投入処理を実行する。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、演出装置群を制御して演出を実行させる。具体的に、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、復帰画像ＤＦを表示するように演出表示装置１５を制御する。復帰画像ＤＦは、「次ゲームから復帰します」という文字情報を含む画像である。さらに、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が停止する前において演出表示装置１５でナビ情報が表示されていた場合、副電源投入処理を終了した後、ナビ情報の表示を復帰させるように、演出表示装置１５を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、停止操作される毎に停止発光演出が実行されるように、停止操作ランプ２４を制御する。

【０２２３】

一方、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５で表示されていた背景の表示を復帰させない。同様に、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、スピーカ１４で出力されていた背景音楽を復帰させない。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３で実行されていた背景発光演出を復帰させない。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、背景発光演出に限らず、停止発光演出とは別の発光演出を復帰させない。つまり、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において演出表示装置１５で役示唆情報が表示されていた場合であっても、役示唆情報の表示を復帰させない。因みに、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が再開したときに復帰させない各種の演出について、次の変動ゲームが開始したときに実行させることが可能である。

【０２２４】

副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において実行されていた演出にかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームの実行中において図９（ａ）～図９（ｆ）の何れの演出が実行されている場合であっても、電力供給が再開したときに同じ制御を実行する。

【０２２５】

図１０（ａ）は、変動ゲームの実行中に操作演出が実行されていないときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容と、停止操作ランプ２４の発光態様と、の一例を示したものである。つまり、図１０（ａ）では、変動ゲームの実行中であって、リール１６ａ～１６ｃのうち中リール１６ｂが停止している状態であり、且つ、左リール１６ａ及び右リール１６ｃが回転している状態である。

【０２２６】

変動ゲームの実行中に操作演出が実行されていないときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。その後、演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦが継続して表示される。そして、次の変動

ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦが消去される。

【０２２７】

変動ゲームの実行中に操作演出が実行されていないときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。

【０２２８】

図１０（ｂ）は、変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容と、停止操作ランプ２４の発光態様と、の一例を示したものである。

【０２２９】

変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。その後、演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦが継続して表示される。そして、次の変動ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦが消去される。

【０２３０】

また、変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、電力供給が停止する前と同じナビ情報が表示される。因みに、図１０（ｂ）では、電力供給が停止する前に第４押し順のナビ情報が表示されていたものとする。そして、図１０（ｂ）では、電力供給が停止する前において中ストップボタン２１ｂが第１停止操作されたことに基づいて、中画像ＯＮの表示が消去されている。その後、電力供給が再開し、右ストップボタン２１ｃが第２停止操作されると右画像ＯＭの表示が消去され、左ストップボタン２１ａが第３停止操作されると左画像ＯＨの表示が消去される。なお、操作演出は、次の変動ゲームにおいても、実行可能である。

【０２３１】

変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときにおいて、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。

【０２３２】

以上のように、スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示することが可能である。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示することが可能である。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において実行

されている演出にかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示することが可能である。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームの実行中において図９（ａ）～図９（ｆ）の何れの演出が実行されている場合であっても、電力供給が再開したときに演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示させることが可能である。

【０２３３】

スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、停止操作ランプ２４において停止発光演出を実行することが可能である。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、停止操作ランプ２４において停止発光演出を実行することが可能である。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において実行されている演出にかかわらず、停止操作ランプ２４において停止発光演出を実行することが可能である。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームの実行中において図９（ａ）～図９（ｆ）の何れの演出が実行されている場合であっても、電力供給が再開した後に停止操作ランプ２４において停止発光演出を実行させることが可能である。

【０２３４】

ここで、図１１（ａ）～図１１（ｄ）、図１２（ａ）～図１２（ｆ）、図１３（ａ）、及び図１３（ｂ）に基づき、第１実施形態の作用について説明する。

図１１（ａ）及び図１１（ｂ）は、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１１（ａ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像と、遊技関連画像ＫＫ１と、が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２３５】

図１１（ｂ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが終了する。

【０２３６】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１１（ａ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ１役に当選していなかった場合には、再度、図１１（ａ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１１（ａ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ１役に当選していた場合には、図９（ｂ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。

また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２３７】

このように、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選して変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに同じ演出が実行される一方、電力供給が再開した後において掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に実行される演出は異なる。第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選して変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行されるとともに、電力供給が再開した後であって掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行される。

【０２３８】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１１（ａ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ１役に当選していなかった場合には、図９（ｄ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１１（ａ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ１役に当選していた場合には、図９（ｅ）に示す演出が実行される。

【０２３９】

このように、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、第１状況であるときにスタートレバー２０が操作されて役抽選で１種ＢＢ１役に当選して変動ゲームが実行されて当該変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに同じ演出が実行される一方、電力供給が再開した後において掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に実行される演出は異なる。

【０２４０】

図１１（ｃ）及び図１１（ｄ）は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１１（ｃ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２４１】

図１１（ｄ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ラン

プ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが終了する。

【０２４２】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、再度、図１１（ｃ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、図９（ｅ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２４３】

図１１（ａ）～図１１（ｄ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。また、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行される。

【０２４４】

図１２（ａ）及び図１２（ｂ）は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１２（ａ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像と、遊技関連画像ＫＫ２と、が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２４５】

図１２（ｂ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが

終了する。

【０２４６】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、再度、図１２（ａ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、図９（ｆ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２４７】

図１１（ｃ）、図１１（ｄ）、図１２（ａ）、及び図１２（ｂ）に示すように、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２４８】

図１２（ｃ）及び図１２（ｄ）は、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１２（ｃ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、背景の画像と、遊技関連画像ＫＫ３と、が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２４９】

図１２（ｄ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが終了する。

【０２５０】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１２（ｃ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ２役に当選していなかった場合には、再度、図１２（ｃ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたとき、図１２（ｃ）における変動ゲーム（１つ前の変動ゲーム）が開始するときの役抽選で１種ＢＢ２役に当選していた場合には、図９（ｆ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲ

ームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２５１】

図１１（ａ）、図１１（ｂ）、図１２（ｃ）、及び図１２（ｄ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前に掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前に掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２５２】

図１２（ｅ）及び図１２（ｆ）は、１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１２（ｅ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、背景の画像と、役示唆情報と、が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２５３】

図１２（ｆ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが終了する。

【０２５４】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、再度、図１２（ｅ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、図９（ｂ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２５５】

図１１（ｃ）、図１１（ｄ）、図１２（ｅ）、及び図１２（ｆ）に示すように、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前にお

いて実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２５６】

図１２（ｃ）～図１２（ｆ）に示すように、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２５７】

また、役抽選で１種ＢＢ１役に当選する前であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行される。

【０２５８】

図１３（ａ）及び図１３（ｂ）は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態であって、且つ、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合の演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。図１３（ａ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５では、背景の画像と、遊技関連画像ＫＫ４と、が表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、スピーカ１４では、背景音楽が出力される。そして、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行される。また、変動ゲームの実行中であり、電力供給が停止する前において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。

【０２５９】

図１３（ｂ）に示すように、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。さらに、図示しないが、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、停止操作されると、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行される。一方、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、スピーカ１４では、背景音楽が出力されない。同様に、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後において、装飾ランプ１３では、背景発光演出が実行されない。なお、変動ゲームの実行中であり、電力供給が再開した後においては、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。その後、遊技の進行に伴って変動ゲームが終了する。

【０２６０】

電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が３枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、再度、図１３（ａ）に示す演出が実行される。一方、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて次の変動ゲームが開始されたときには、図９（ｃ）に示す演出が実行される。なお、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、停止操作されると、停止操作ランプ２４において停止発光演出が実行される。また、電力供給が再開した後に変動ゲームが終了した後、次の変動ゲームでは、スピーカ１４において背景音楽が出力されるとともに、装飾ランプ１３において背景発光演出が実行される。

【０２６１】

図１２（ｅ）、図１２（ｆ）、図１３（ａ）、及び図１３（ｂ）に示すように、１種Ｂ

Ｂ２役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であり、且つ、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２６２】

図１１（ａ）～図１１（ｄ）、図１２（ａ）～図１２（ｆ）、図１３（ａ）、及び図１３（ｂ）に示すように、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が停止する前において実行されていた演出が異なる一方、電力供給が再開したときには同じ演出が実行される。

【０２６３】

また、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されたことによって開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行される。

【０２６４】

図１１（ｂ）、図１１（ｄ）、図１２（ｂ）、図１２（ｄ）、図１２（ｆ）、及び図１３（ｂ）の何れにおいても、電力供給が再開した後において、停止操作ランプ２４では、停止発光演出が実行されるものの、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。つまり、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において停止発光演出とは別の発光演出が実行されない一方、停止発光演出が実行される。

【０２６５】

第１実施形態の効果について説明する。

（１－１）変動ゲームの実行中に電力供給が停止する原因としては、例えば、停電などが考えられる。突然に停電が発生した状況では、その後、停電が復旧して電力供給が再開されたときに、電力供給が停止したという事象が発生したことを理解できず、遊技者が困惑することが考えられる。スロットマシン１０では、掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、電力供給が停止する前において、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。そして、スロットマシン１０では、掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行される。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２６６】

（１－２）スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１

種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、電力供給が停止する前において、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。そして、スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行される。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２６７】

（１－３）スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、電力供給が停止する前において、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。そして、スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行される。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２６８】

（１－４）スロットマシン１０では、掛け数として２枚が設定されているとき、役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、役抽選で１種ＢＢ１役に当選して開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行される。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。その後、スロットマシン１０では、電力供給が再開した後において掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に実行される演出が異なる。これにより、電力供給が停止した場合であっても、電力供給が再開した後、次の変動ゲームでは、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２６９】

（１－５）電力供給が再開した後の次の変動ゲームにおいて、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態でないときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行

中では、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であるときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に実行されない演出が実行される。これにより、電力供給が再開した後の次の変動ゲームにおいて実行される演出により、電力供給が停止したときに１種ＢＢ１役に当選していたかを理解させ易くすることができ、電力供給が再開した後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７０】

（１－６）スロットマシン１０では、演出表示装置１５に遊技関連画像ＫＫ１が表示される演出が実行されることにより、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態でないことを特定することができる。これにより、電力供給が停止された場合であっても、電力供給が再開した後の変動ゲームにおいて１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であるか否かを特定することができる。このため、スロットマシン１０では、演出表示装置１５に遊技関連画像ＫＫ１が表示される演出が実行されることにより、電力供給が再開した後の変動ゲームにおける遊技状態の制御に関する抽選の内容について理解させ易くすることができ、電力供給が再開した後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７１】

（１－７）変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において停止発光演出が実行される一方、停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。変動ゲームの実行中に電力供給が停止する原因としては、例えば、停電などが考えられる。突然に停電が発生した状況では、その後、停電が復旧して電力供給が再開されたときに、遊技機が正常な状態であるかなど遊技機の状態について把握できず、遊技者が困惑することが考えられる。スロットマシン１０では、再開した変動ゲームの実行中に停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が再開された後に遊技機が動作していることを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制できる。さらに、スロットマシン１０では、再開した変動ゲームの実行中に停止発光演出とは別の発光演出が実行されないようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、より遊技者の困惑を抑制することができる。

【０２７２】

（１－８）スロットマシン１０では、掛け数として２枚が設定されているとき、役抽選で１種ＢＢ１役に当選せずに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、役抽選で１種ＢＢ１役に当選して開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて同じ停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が停止した後、電力供給が再開されて遊技機が復帰したことを理解させ易くすることができる。さらに、スロットマシン１０では、電力供給が再開した後において掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中において同じ停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が再開された後、遊技機が復帰して正常に動作していることを理解させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７３】

（１－９）変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中においてリールの停止に関連する停止発光演出が実行される。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が再開した後、例えば、ストップボタンの停止操作が受付けられて、リールが停止することを理解させ易くすることができる。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が再開された後、遊技機が正常に動作していることを理解させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７４】

（１－１０）スロットマシン１０は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される

演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。さらに、スロットマシン１０では、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行されるようにした。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７５】

（１－１１）スロットマシン１０は、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。さらに、スロットマシン１０では、１種ＢＢ２役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行されるようにした。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７６】

（１－１２）スロットマシン１０は、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において実行される演出と、が異なる。このため、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じて適切に演出を実行させることができる。さらに、スロットマシン１０では、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに同じ演出が実行されるようにした。これにより、電力供給が停止したという現象が発生したことを理解させ易くすることができ、遊技者の困惑を抑制することができる。このように、スロットマシン１０では、遊技状態の制御に関する抽選の内容に応じた演出を実行しつつ、電力供給が再開したときには、同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７７】

（１－１３）スロットマシン１０では、掛け数として３枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合と

、掛け数として２枚が設定されているときにスタートレバー２０が操作されて実行された変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて同じ停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が停止した後、電力供給が再開されて遊技機が復帰したことを理解させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７８】

（１－１４）スロットマシン１０は、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として２枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて同じ停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が停止した後、電力供給が再開されて遊技機が復帰したことを理解させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２７９】

（１－１５）スロットマシン１０は、１種ＢＢ１役に当選する前であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、１種ＢＢ１役の当選を持ち越した状態であって掛け数として３枚が設定されているときに開始した変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、で電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて同じ停止発光演出が実行されるようにした。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が停止した後、電力供給が再開されて遊技機が復帰したことを理解させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０２８０】

（第２実施形態）

次に、スロットマシンの第２実施形態について説明する。なお、第１実施形態と同様の構成は、第１実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【０２８１】

第１実施形態では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、同じ演出が実行された。また、第１実施形態では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、同じ演出（以下復電後演出と示す）が実行された。この復電後演出としては、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦが表示される演出と、停止操作ランプ２４において実行される停止発光演出と、がある。第２実施形態では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、復電後演出に加え、電力供給が停止する前において非有利区間であったか否かに応じた演出が実行される。また、第２実施形態では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、復電後演出に加え、電力供給が停止する前の遊技状態に応じた演出が実行される。因みに、第２実施形態におけるスロットマシン１０は、第２通常状態及びチャンス状態において、当選役の入賞を発生させるために必要となるストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を表示可能に構成されている。つまり、第２実施形態におけるスロットマシン１０は、第２通常状態及びチャンス状態において操作演出を実行可能に構成されている。但し、第２通常状態及びチャンス状態では、有利状態に比して、当選役の入賞を発生させるために必要となるストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報の表示が低確率で行われる。

【０２８２】

以下に、各遊技状態において、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたときに実行される演出の一例について、説明する。

図１４（ａ）～図１４（ｄ）に示すように、副ＣＰＵ４１ａは、各遊技状態において、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、電力供給が再開すると、副電源投入処理

を実行する。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、演出装置群を制御して演出を実行させる。具体的に、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、復帰画像ＤＦを表示するように演出表示装置１５を制御する。さらに、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が停止する前において演出表示装置１５でナビ情報が表示されていた場合、副電源投入処理を終了した後、ナビ情報の表示を復帰させるように、演出表示装置１５を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、停止操作される毎に停止発光演出が実行されるように、停止操作ランプ２４を制御する。

【０２８３】

一方、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、演出表示装置１５で表示されていた背景の表示を復帰させない。同様に、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、スピーカ１４で出力されていた背景音楽を復帰させない。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において、装飾ランプ１３で実行されていた背景発光演出を復帰させない。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、背景発光演出に限らず、停止発光演出とは別の発光演出を復帰させない。つまり、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において停止発光演出とは別の発光演出が実行されない。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において演出表示装置１５で役示唆情報が表示されていた場合であっても、役示唆情報の表示を復帰させない。因みに、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が再開したときに復帰させない各種の演出について、次の変動ゲームが開始したときに実行させることが可能である。

【０２８４】

副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において実行されていた演出にかかわらず、上述のように演出装置群を制御する。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、変動ゲームの実行中において図９（ａ）～図９（ｆ）の何れの演出が実行されている場合であっても、電力供給が再開したときに同じ制御を実行する。加えて、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において非有利区間であった場合に、非有利画像ＹＵを表示するように演出表示装置１５を制御する。非有利画像ＹＵは、「非」という文字情報を含む画像である。

【０２８５】

また、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前の遊技状態が有利状態であった場合に、遊技喚起画像ＹＳを表示するように演出表示装置１５を制御する。遊技喚起画像ＹＳは、「遊技を進めてください」という文字情報を含む画像である。遊技喚起画像ＹＳを表示する演出は、遊技を進めることを促す演出といえる。つまり、遊技喚起画像ＹＳを表示する演出は、遊技促進演出ともいえる。本実施形態において、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される演出が特別演出に相当する。

【０２８６】

図１４（ａ）は、非有利区間であって、第１通常状態であるときにおける変動ゲームの実行中において、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。つまり、図１４（ａ）では、変動ゲームの実行中であって、リール１６ａ～１６ｃのうち中リール１６ｂが停止している状態であり、且つ、左リール１６ａ及び右リール１６ｃが回転している状態である。

【０２８７】

非有利区間であって、第１通常状態であるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画

像ＤＦと、非有利画像ＹＵと、が表示される。その後、演出表示装置１５では、変動ゲームが終了すると、非有利画像ＹＵが消去される。一方、演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦが継続して表示される。そして、次の変動ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦが消去される。

【０２８８】

非有利区間であって、第１通常状態であるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。

【０２８９】

図１４（ｂ）は、有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態の何れかであるときにおける変動ゲームの実行中において、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。つまり、図１４（ｂ）では、変動ゲームの実行中であって、リール１６ａ～１６ｃのうち中リール１６ｂが停止している状態であり、且つ、左リール１６ａ及び右リール１６ｃが回転している状態である。

【０２９０】

有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態の何れかであるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦが表示される。一方、演出表示装置１５では、非有利画像ＹＵが表示されない。演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦが継続して表示される。そして、次の変動ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦが消去される。

【０２９１】

有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態の何れかであるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。

【０２９２】

因みに、図示しないが、有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、電力供給が停止する前と同じナビ情報が表示される。つまり、第２通常状態及びチャンス状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、操作演出が再開される。

【０２９３】

図１４（ｃ）は、有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されていないときにおける変動ゲームの実行中において、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。つまり、図１４（ｃ）では、変動ゲームの実行中であって、リール１６ａ～１６ｃのうち中リール１６ｂが停止している状態であり、且つ

、左リール１６ａ及び右リール１６ｃが回転している状態である。
【０２９４】
有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されていないときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦと、遊技喚起画像ＹＳと、が表示される。一方、演出表示装置１５では、非有利画像ＹＵが表示されない。演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦ及び遊技喚起画像ＹＳが継続して表示される。そして、次の変動ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦ及び遊技喚起画像ＹＳが消去される。
【０２９５】
有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されていないときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。
【０２９６】
図１４（ｄ）は、有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開されたときの演出表示装置１５の表示内容の一例を示したものである。つまり、図１４（ｄ）では、変動ゲームの実行中であって、リール１６ａ～１６ｃのうち中リール１６ｂが停止している状態であり、且つ、左リール１６ａ及び右リール１６ｃが回転している状態である。
【０２９７】
有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦと、遊技喚起画像ＹＳと、が表示される。一方、演出表示装置１５では、非有利画像ＹＵが表示されない。演出表示装置１５では、次の変動ゲームが開始するまで、復帰画像ＤＦ及び遊技喚起画像ＹＳが継続して表示される。そして、次の変動ゲームが開始したときには、図９（ａ）～図９（ｆ）に示すように、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されている状態であるかと、スタートレバー２０が操作されたときに設定されている掛け数と、に応じて遊技演出が実行されて、復帰画像ＤＦ及び遊技喚起画像ＹＳが消去される。
【０２９８】
有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において、中ストップボタン２１ｂが第１停止操作された後に電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、電力供給が停止する前と同じナビ情報が表示される。因みに、図１４（ｄ）では、電力供給が停止する前に第４押し順のナビ情報が表示されていたものとする。そして、図１４（ｄ）では、電力供給が停止する前において中ストップボタン２１ｂが第１停止操作されたことに基づいて、中画像ＯＮの表示が消去されている。その後、電力供給が再開し、右ストップボタン２１ｃが第２停止操作されると右画像ＯＭの表示が消去され、左ストップボタン２１ａが第３停止操作されると左画像ＯＨの表示が消去される。なお、操作演出は、次の変動ゲームにおいても、実行可能である。このように、有利状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、操作演出が再開される。
【０２９９】

有利区間であって、有利状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、停止操作ランプ２４では、左ストップボタン２１ａが停止操作されると停止発光演出が実行され、右ストップボタン２１ｃが停止操作されると停止発光演出が実行される。また、停止操作ランプ２４では、次の変動ゲーム中において、停止操作される毎に停止発光演出が実行される。

【０３００】

図１４（ａ）に示すように、非有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において非有利画像ＹＵが表示される。一方、図１４（ｂ）～図１４（ｄ）に示すように、有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において非有利画像ＹＵが表示されない。このように、非有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において非有利区間であることが示唆又は報知される。

【０３０１】

また、図１４（ｂ）～図１４（ｄ）に示すように、有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される場合と、表示されない場合と、がある。具体的に、有利状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される。一方、第２通常状態及びチャンス状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、有利区間であったとしても、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。

【０３０２】

図１４（ａ）に示すように、非有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。このように、非有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。一方、有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される場合がある。

【０３０３】

図１４（ｃ）及び図１４（ｄ）に示すように、有利状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される。このように、有利状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において有利状態であることが示唆又は報知される。一方、図１４（ａ）及び図１４（ｂ）に示すように、有利状態でないときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。このように、有利状態でないとき（非特定状態であるとき）にスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電

力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において有利状態でないことが示唆又は報知される。

【０３０４】

第２実施形態の効果について説明する。

第２実施形態によれば、第１実施形態における（１－１）～（１－１５）の効果に加えて以下の効果を有する。

【０３０５】

（２－１）スロットマシン１０では、有利な有利状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において有利状態であることが示唆又は報知される。これにより、スロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止するという特殊な状況が発生しても、電力供給が再開したときに演出表示装置１５によって有利状態であることを認識させることができる。このため、スロットマシン１０では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて、有利状態であることを把握させることができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の有利状態における遊技を安心して楽しませることができる。

【０３０６】

（２－２）スロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止するという特殊な状況が発生しても、電力供給が再開したときに演出表示装置１５によって有利状態でないことを認識させることができる。よって、スロットマシン１０では、電力供給が再開したときに再開した変動ゲームにおいて、有利状態でないことを把握させることができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の有利状態とは別の遊技状態における遊技を安心して楽しませることができる。

【０３０７】

（２－３）有利状態では、変動ゲームの実行中において操作演出を実行可能である。例えば、操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、遊技者は、操作演出の内容を忘れてしまい困惑する虞がある。スロットマシン１０では、電力供給が再開したときには、操作演出も再開される。これにより、変動ゲームが実行されている途中で電力供給が停止した場合であっても、電力供給が再開したときには操作演出が実行され、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３０８】

（２－４）遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知することが許容されている有利区間であるときにおいて、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される場合がある。一方、特定操作態様を示唆又は報知することが許容されていない非有利区間であるときにおいて、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。これにより、スロットマシン１０では、変動ゲームの実行中に電力供給が停止するという特殊な状況が発生しても、電力供給が再開したときに演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されることによって、特定操作態様を示唆又は報知することが許容されている有利区間であることが認識させることができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の有利区間における遊技を安心して楽しませることができる。

【０３０９】

（２－５）スロットマシン１０では、非有利区間であるときにおいて、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、非有利区間であ

ることが示唆又は報知される。特に、スロットマシン１０では、有利区間及び非有利区間の何れかに応じて、遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知することが許容されるか否かが定められている。このような遊技者にとって有益な情報を、電力供給が再開したときに演出表示装置１５において示唆又は報知可能である。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、電力供給が再開した後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３１０】

（２－６）スロットマシン１０では、有利状態であるときにおける変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示される。一方、有利状態でないときにおける変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳが表示されない。有利状態は、遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知する頻度が高い遊技状態である。このように、スロットマシン１０では、電力供給が再開したときに、遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知する頻度が高い遊技状態であることについて演出表示装置１５において遊技喚起画像ＹＳを表示することにより示唆又は報知することができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、電力供給が再開した後の有利状態における遊技を安心して楽しませることができる。

【０３１１】

（２－７）第２通常状態及びチャンス状態では、変動ゲームの実行中において操作演出を実行可能である。例えば、操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、遊技者は、操作演出の内容を忘れてしまい困惑する虞がある。スロットマシン１０では、電力供給が再開したときには、操作演出も再開される。これにより、変動ゲームが実行されている途中で電力供給が停止した場合であっても、電力供給が再開したときには操作演出が実行され、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３１２】

上述した実施形態は、以下のように変更して実施することができる。なお、上述した各実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

【０３１３】

・スロットマシン１０は、各種の発光演出を実行可能な発光手段の一例として、装飾ランプ１３及び停止操作ランプ２４を備えていたが、これに限らない。スロットマシン１０は、装飾ランプ１３及び停止操作ランプ２４とは異なる発光手段を備えてもよい。例えば、スロットマシン１０は、表示窓１２ａの外周を照明する発光手段を備えてもよい。

【０３１４】

・役物連続作動装置の非作動中であって２枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選テーブルには、複数の種類があってもよい。例えば、１種ＢＢ１役の当選が持ち越されているときにおける役抽選テーブルと、１種ＢＢ２役の当選が持ち越されているときにおける役抽選テーブルと、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選の何れも持ち越されていないときにおける役抽選テーブルと、があってもよい。この場合、それぞれの役抽選テーブルでは、各種の払出役に当選する確率が異なるように判定値が設定されていてもよい。また、それぞれの役抽選テーブルでは、再遊技役に当選する確率が異なるように判定値が設定されていてもよい。

【０３１５】

・役物連続作動装置の非作動中であって３枚掛けで変動ゲームが行われる場合の役抽選テーブルには、複数の種類があってもよい。例えば、１種ＢＢ１役の当選が持ち越されているときにおける役抽選テーブルと、１種ＢＢ２役の当選が持ち越されているときにおける役抽選テーブルと、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選の何れも持ち越されて

いないときにおける役抽選テーブルと、があってもよい。この場合、それぞれの役抽選テーブルでは、各種の払出役に当選する確率が異なるように判定値が設定されていてもよい。また、それぞれの役抽選テーブルでは、再遊技役に当選する確率が異なるように判定値が設定されていてもよい。

【０３１６】

・主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態であるとき、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知されるように制御してもよい。また、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態であるとき、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知されるように制御してもよい。このような構成にした場合、第１通常状態であるとき、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様が示唆又は報知されないように制御してもよい。主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中であり、且つ、３枚掛けであるときに指示情報決定処理を行ってもよい。また、主ＣＰＵ４０ａは、チャンス状態に制御されているときであって、役物連続作動装置が非作動中であり、且つ、３枚掛けであるときに指示情報決定処理を行ってもよい。このような構成にした場合、主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態に制御されているとき、役物連続作動装置が作動中であるとき、又は２枚掛けであるときに指示情報決定処理を行わなくてもよい。

【０３１７】

・主ＣＰＵ４０ａは、指示情報決定処理において、有利状態であるときと、第２通常状態であるときと、で操作情報を決定する確率を異ならせてもよい。また、主ＣＰＵ４０ａは、指示情報決定処理において、有利状態であるときと、チャンス状態であるときと、で操作情報を決定する確率を異ならせてもよい。例えば、指示情報決定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、役抽選で当選した当選番号が当選番号０３～０８（ベル役及びベルこぼし役）の何れかであった場合、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定するか否かについて抽選（以下、ナビ抽選と示す）してもよい。この場合、主ＣＰＵ４０ａは、ナビ抽選に当選すると、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定する。一方、主ＣＰＵ４０ａは、ナビ抽選に当選しないと、ベル役の入賞を発生させるために必要なストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様を特定可能な操作情報を決定しない。指示情報決定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、有利状態であるとき、ナビ抽選に１／１で当選するようにしてもよい。一方、指示情報決定処理において、主ＣＰＵ４０ａは、第２通常状態又はチャンス状態であるとき、ナビ抽選に１／１０で当選するようにしてもよい。つまり、有利状態は、第２通常状態及びチャンス状態に比して、払出表示部３７においてストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様（特定操作態様）を示唆又は報知する頻度が高い遊技状態であってもよい。

【０３１８】

・復電後演出は、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦが表示される演出、及び、停止操作ランプ２４において実行される停止発光演出のうち何れかの演出だけであってもよい。

【０３１９】

・副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、掛け数に応じた背景を表示するように、演出表示装置１５を制御するが、これに限らない。副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、掛け数に加えて、又は代えて遊技状態に応じた背景を表示するように、演出表示装置１５を制御してもよい。そして、副ＣＰＵ４１ａは、演出表示装置１５において表示される背景に応じた背景音楽を出力するように、スピーカ１４を制御してもよい。また、副ＣＰＵ４１ａは、背景音楽に同期する発光演出を実行するように、装飾ランプ１３を制御してもよい。

【０３２０】
・副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、掛け数に応じた背景を表示するように、演出表示装置１５を制御するが、これに限らない。副ＣＰＵ４１ａは、開始コマンドを入力したとき、掛け数に加えて、又は代えて有利区間であるか否かに応じた背景を表示するように、演出表示装置１５を制御してもよい。そして、副ＣＰＵ４１ａは、演出表示装置１５において表示される背景に応じた背景音楽を出力するように、スピーカ１４を制御してもよい。また、副ＣＰＵ４１ａは、背景音楽に同期する発光演出を実行するように、装飾ランプ１３を制御してもよい。
【０３２１】
・副ＣＰＵ４１ａは、操作演出を実行するように、装飾ランプ１３を制御してもよい。装飾ランプ１３におけるナビ情報は、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様を特定可能な発光演出であってもよい。このように、装飾ランプ１３は、複数の停止操作手段に対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知する操作演出を実行可能であってもよい。
【０３２２】
・副ＣＰＵ４１ａは、操作演出を実行するように、スピーカ１４を制御してもよい。スピーカ１４におけるナビ情報は、ストップボタン２１ａ～２１ｃに対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な操作態様を特定可能な音声（例えば、「ひだり」、「なか」、「みぎ」）であってもよい。このように、スピーカ１４は、複数の停止操作手段に対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知する操作演出を実行可能であってもよい。副ＣＰＵ４１ａは、装飾ランプ１３、スピーカ１４、及び演出表示装置１５のうち全部又は一部で操作演出を実行するように演出装置群を制御してもよい。
【０３２３】
・副ＣＰＵ４１ａは、左停止コマンド、中停止コマンド、及び右停止コマンドの何れかを入力すると、停止操作に基づいた音演出（以下、停止音演出と示す）を実行するように、スピーカ１４を制御してもよい。停止音演出は、リールの停止に関連する音演出といえる。そして、副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、停止操作される毎に停止音演出が実行されるように、スピーカ１４を制御してもよい。変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、電力供給が停止したときの状態にかかわらず、同じ停止音演出を実行してもよい。副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、背景音楽に限らず、停止音演出とは別の音演出を復帰させなくてもよい。つまり、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、再開した変動ゲームの実行中において停止効果音演出とは別の音演出が実行されなくてもよい。
【０３２４】
・副ＣＰＵ４１ａは、１種ＢＢ役（１種ＢＢ１役及び１種ＢＢ２役）の当選が持ち越されているかに応じて、下部パネルランプ２５を点灯、消灯、又は点滅させるように制御してもよい。例えば、１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合、副ＣＰＵ４１ａは、下部パネルランプ２５を消灯させるように制御してもよい。つまり、図９（ａ）及び図９（ｄ）であるときには、下部パネルランプ２５が消灯してもよい。１種ＢＢ１役の当選を持ち越している状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合、副ＣＰＵ４１ａは、下部パネルランプ２５を点灯させるように制御してもよい。つまり、図９（ｂ）及び図９（ｅ）であるときには、下部パネルランプ２５が点灯してもよい。１種ＢＢ２役の当選を持ち越している状態であるときにスタートレバー２０が操作された場合、副ＣＰＵ４１ａは、下部パネルランプ２５を点滅させるように制御してもよい。つまり、図９（ｃ）及び図９（ｆ）であるときには、下部パネルランプ２５が点滅してもよい。ここで、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、電力供給が停止する前における下部パネルランプ２５の点灯態様にかかわらず、下部パネルランプ２５

を点灯させてもよい。これにより、スロットマシン１０では、電力供給が再開したことを認識させ易くすることができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３２５】

・副ＣＰＵ４１ａは、操作演出において示唆又は報知している操作態様（特定操作態様）と異なる操作態様にてストップボタン２１ａ～２１ｃが操作された場合、変動ゲームの実行中であっても、操作演出を終了させてもよい。このような場合であっても、主ＣＰＵ４０ａは、変動ゲームが終了するまで、決定した操作情報が表示されるように、払出表示部３７を制御してもよい。このような状況において、電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において操作演出が再開されない一方、払出表示部３７において操作情報が表示されてもよい。

【０３２６】

・１種ＢＢ１役の当選及び１種ＢＢ２役の当選を何れも持ち越していない状態であって、且つ、掛け数が２枚であるときにスタートレバー２０が操作されて開始した場合、演出表示装置１５では、キャラクタＣＨの後ろ姿を模した画像と、遊技関連画像ＫＫ１と、が表示されるが、これに限らない。これに加えて、又は代えて演出表示装置１５では、遊技関連画像ＫＫ５と、が表示されてもよい。遊技関連画像ＫＫ５は、「７を狙わないでください」という文字情報を含む画像であってもよい。遊技関連画像ＫＫ５は、有効ラインＮＬ上に１種ＢＢ１停止目が導出されないように停止操作を行うことが推奨されることを示唆又は報知する画像であってもよい。つまり、遊技関連画像ＫＫ５は、１種ＢＢ１役が入賞しないようにストップボタン２１ａ～２１ｃを操作することが推奨されることを示唆又は報知する画像であってもよい。

【０３２７】

・スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示してもよい。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示してもよい。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において実行されている演出にかかわらず、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示してもよい。このように、スロットマシン１０では、変動ゲームが実行されていないときにも、電力供給が再開したときに同じ演出を実行することで電力供給が再開されたときの困惑を抑制できる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３２８】

・スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示しなくてもよい。この場合、演出表示装置１５では、待機演出（所謂、デモ演出）を実行してもよい。つまり、スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において有利区間であったか否かにかかわらず、演出表示装置１５において待機演出を実行してもよい。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前の遊技状態にかかわらず、演出表示装置１５において待機演出を実行してもよい。また、スロットマシン１０は、変動ゲームの非実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、電力供給が停止する前において実行されている演出にかかわらず、演出表示装置１５において待機演出を実行してもよい。これにより、変動ゲームが実行されていないときに電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、待機演出が実行されて、遊技を行うことが可能な状態に復帰したことを理解させ易くすることができる。よって、スロットマシン１０は、電力供給が再開した場合に適切な演出を実行することができ、その後の遊技を安心して楽しませることができる。

【０３２９】
・副ＣＰＵ４１ａは、副電源投入処理を終了した後、電力供給が停止する前において有利区間であった場合に、有利画像ＹＹを表示するように演出表示装置１５を制御してもよい。有利画像ＹＹは、「有」という文字情報を含む画像であってもよい。つまり、有利区間であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において有利区間であることが示唆又は報知されてもよい。
【０３３０】
・非有利区間であって、第１通常状態であるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦに加えて遊技喚起画像ＹＣが表示されてもよい。また、有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態の何れかであるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、復帰画像ＤＦに加えて遊技喚起画像ＹＣが表示されてもよい。遊技喚起画像ＹＣは、「変動ゲームの実行中です」という文字情報を含む画像であってもよい。つまり、遊技喚起画像ＹＣは、スロットマシン１０における遊技の状況として、変動ゲームの実行中であることを示唆又は報知する画像であってもよい。一方、有利区間であって、有利状態の何れかであるときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、遊技喚起画像ＹＣが表示されなくてもよい。これにより、変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５に遊技喚起画像ＹＣされることで、第１通常状態、第２通常状態、及びチャンス状態の何れかに制御されていることを特定可能である。このように、有利状態でないとき（非特定状態であるとき）にスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、演出表示装置１５において有利状態でないことが示唆又は報知される。
【０３３１】
・遊技喚起画像ＹＳは、「遊技を進めてください」という文字情報を含む画像であったが、これに限らない。遊技喚起画像ＹＳは、「操作態様（操作順序）に注意してストップボタンを操作してください」という文字情報を含む画像であってもよい。つまり、遊技喚起画像ＹＳを表示する演出は、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作態様に関する注意を促す演出であってもよい。
【０３３２】
・有利区間であって、第２通常状態及びチャンス状態であり、且つ、操作演出が実行されているときにおける変動ゲームの実行中において電力供給が停止して、その後、電力供給が再開された場合、演出表示装置１５では、電力供給が停止する前と同じナビ情報が表示されなくてもよい。つまり、第２通常状態及びチャンス状態であるときにスタートレバー２０が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、操作演出が再開されなくてもよい。
【０３３３】
・主ＣＰＵ４０ａは、遊技進行メイン処理において、ステップＳ１０８の有利抽選処理を終了した後、フリーズ制御を実行するフリーズ処理を行ってもよい。主ＣＰＵ４０ａは、フリーズ制御の実行中に擬似遊技を実行してもよい。擬似遊技とは、リール１６ａ～１６ｃが回転して、ストップボタン２１ａ～２１ｃが操作されるとリール１６ａ～１６ｃが仮停止するものである。擬似遊技は、変動ゲームと同じような動作であるものの、変動ゲームとは異なるものである。そして、擬似遊技は、スタートレバー２０が操作されてから変動ゲームが開始するまでの間で行うことが可能に構成されていてもよい。擬似遊技の実行中では、専用の遊技演出が実行されるようにしてもよい。つまり、擬似遊技の実行中では、変動ゲームの実行中とは異なる演出が実行されてもよい。なお、擬似遊技の実行中では、払出表示部３７において操作情報が表示されなくてもよい。

【０３３４】
・スロットマシン１０は、擬似遊技の実行中に電力供給が停止した後、電力供給が再開した場合、演出表示装置１５において復帰画像ＤＦを表示しなくてもよい。この場合、演出表示装置１５では、停止促進画像を表示してもよい。停止促進画像は、「ストップボタンを操作してください」という文字情報を含む画像であってもよい。つまり、停止促進画像を表示する演出は、ストップボタン２１ａ～２１ｃの操作を促す演出であってもよい。停止促進画像を表示する演出は、ストップボタン２１ａ～２１ｃを操作して擬似遊技を終了させることを促す演出であってもよい。このように、擬似遊技の実行中において電力供給が停止した場合と、変動ゲームの実行中において電力供給が停止した場合と、では、電力供給が再開したときに異なる演出が実行されてもよい。
【０３３５】
・１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数には、１枚が含まれていてもよい。つまり、スロットマシン１０では、１枚、２枚、及び３枚の何れの枚数の遊技メダルを使用しても１回の変動ゲームを行うことが可能であってもよい。この場合、スロットマシン１０では、１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数のうち、「１枚」が最小掛け数となり、「３枚」が最大掛け数となる。その他、スロットマシン１０では、１枚又は３枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが可能である一方、２枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが不能であってもよい。この場合、スロットマシン１０では、１回の変動ゲームを行うことが可能な掛け数のうち、「１枚」が最小掛け数となり、「３枚」が最大掛け数となる。また、スロットマシン１０では、３枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが可能である一方、１枚又は２枚の遊技メダルを使用することで１回の変動ゲームを行うことが不能であってもよい。
【０３３６】
・ゲーム上限数は、予め定められた回数であればよく、３０００回でなくてもよい。ゲーム上限数は、３０００回未満であってもよい。ゲーム上限数は、３００１回以上であってもよい。例えば、ゲーム上限数は、１５００回であってもよい。
【０３３７】
・遊技媒体上限数は、予め定められた枚数であればよく、２４００枚でなくてもよい。遊技媒体上限数は、２４００枚未満であってもよい。遊技媒体上限数は、２４０１枚以上であってもよい。例えば、遊技媒体上限数は、３０００枚であってもよい。
【０３３８】
・スロットマシン１０では、第１通常状態であるときに、有利区間への移行条件が成立した場合、有利状態へ移行する場合があってもよい。このとき、スロットマシン１０では、非有利区間から有利区間へ移行する。つまり、スロットマシン１０では、第１通常状態であるときに、有利区間への移行条件が成立した場合、第２通常状態及び有利状態の何れかに移行してもよい。この場合、第２通常状態であるときに有利状態へ移行する確率は、第１通常状態であるときに有利状態へ移行する確率に比して、高くてもよい。
【０３３９】
・第１終了条件は、ナビ回数が０となったことに加えて、又は代えて、有利状態において実行された変動ゲームの回数が終了回数（一例として５０回）に達したときに成立するようにしてもよい。また、第１終了条件は、有利状態において獲得した遊技メダルの枚数が獲得数（一例として１００）に達したときに成立するようにしてもよい。
【０３４０】
・通常有利開始条件は、第２通常状態における変動ゲームの実行回数が所定回数（一例として５００回）に達したときに成立するようにしてもよい。例えば、主ＣＰＵ４０ａは、第１通常状態から第２通常状態へ移行した後、第１有利抽選に当選する前に所定回数の変動ゲームが行われたとき、通常有利開始条件の成立を決定してもよい。
【０３４１】
・副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを常時、点灯するように制御していたが、これに限らない。副ＣＰＵ４１ａは、少なくても掛け数が設定されているとき、及び、変動ゲ

ームの実行中であるときにバックライトＢＬを点灯するように制御してもよい。一方、掛け数が設定されているとき、及び、変動ゲームの実行中であるときの何れでもない場合、副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを消灯させてもよい。副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを点灯させているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにバックライトＢＬを消灯させてもよい。例えば、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにはバックライトＢＬが消灯していてもよい。この場合、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が再開した後、所定の時間が経過するとバックライトＢＬを点灯させてもよい。副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを点灯させているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにバックライトＢＬを点灯させてもよい。例えば、変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにはバックライトＢＬが点灯していてもよい。副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを消灯させているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにバックライトＢＬを点灯させてもよい。例えば、掛け数が設定されておらず、且つ、変動ゲームの実行中でないときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにはバックライトＢＬが点灯していてもよい。副ＣＰＵ４１ａは、バックライトＢＬを消灯させているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにバックライトＢＬを点灯させてもよい。例えば、掛け数が設定されておらず、且つ、変動ゲームの実行中でないときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときにはバックライトＢＬが消灯していてもよい。この場合、副ＣＰＵ４１ａは、電力供給が再開した後、掛け数が設定されるとバックライトＢＬを点灯させてもよい。

【０３４２】

・主基板４０の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。また、主ＣＰＵ４０ａは、単一の基板上に実装された複数のＣＰＵから構成されていてもよい。

・副基板４１の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、演出表示装置１５を専門に制御する表示基板、スピーカ１４を専門に制御する音基板、及び装飾ランプ１３を専門に制御するランプ基板を設けてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに設けてもよい。また、副ＣＰＵ４１ａは、単一の基板上に実装された複数のＣＰＵから構成されていてもよい。

【０３４３】

・上記実施形態は、遊技メダルを付与するにあたって、電子データから構成される仮想媒体が付与されるスロットマシンに具体化してもよい。即ち、上記実施形態は、物理的な遊技媒体が払い出されないスロットマシン（所謂、メダルレススロットマシン）に具体化してもよい。このようなスロットマシンは、払出役の入賞に伴って仮想媒体が付与された場合、ＭＡＸベットボタンが操作されることにより、付与された仮想媒体から掛け数を設定することが可能であってもよい。即ち、スロットマシンは、仮想媒体を使用することで変動ゲームを実行可能に構成されてもよい。

【０３４４】

各実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（イ）前記非特定状態では、変動ゲームの実行中において前記操作演出を実行可能であり、前記非特定状態であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に前記操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記操作演出が再開される。

【０３４５】

（ロ）前記非特定状態では、変動ゲームの実行中において前記操作演出を実行可能であり、前記非特定状態であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に前記操作演出が実行されているときに電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記操作演出が再開されない。

【０３４６】

（ハ）複数のリールと、前記複数のリールにそれぞれ対応する複数の停止操作手段と、所定の報知を実行可能な報知手段と、有利区間及び非有利区間の何れかに制御可能な区間

制御手段と、を備え、変動ゲームでは、前記複数のリールが回転するとともに、停止操作手段の操作に応じて対応するリールが停止可能であり、前記報知手段は、前記複数の停止操作手段に対する複数の操作態様のうち遊技者にとって有利な特定操作態様を示唆又は報知することが可能であり、前記非有利区間は、前記報知手段において前記特定操作態様を示唆又は報知することが許容されない区間であり、前記有利区間は、前記報知手段において前記特定操作態様を示唆又は報知することが許容される区間であり、前記非有利区間には、前記非特定状態に制御されている区間が含まれる一方、前記特定状態に制御されている区間が含まれず、前記有利区間には、前記特定状態に制御されている区間と、前記非特定状態に制御されている区間と、が含まれ、前記非有利区間であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記演出実行手段において特別演出が実行されない一方、前記有利区間であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記演出実行手段において前記特別演出が実行される場合がある。

【０３４７】

（ニ）前記非有利区間であるときに前記開始操作手段が操作されて変動ゲームが開始され、当該変動ゲームの実行中に電力供給が停止した場合、その後、電力供給が再開したときには、前記演出実行手段において前記非有利区間であることが示唆又は報知される（ハ）に記載の遊技機。

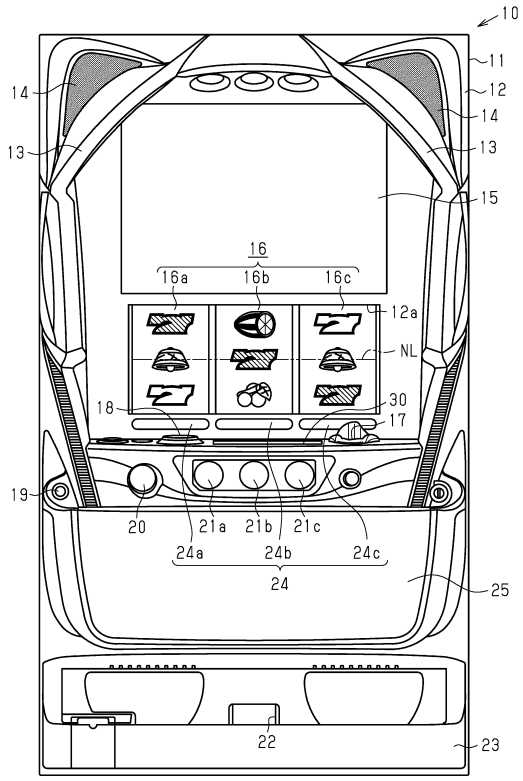
【符号の説明】

【０３４８】

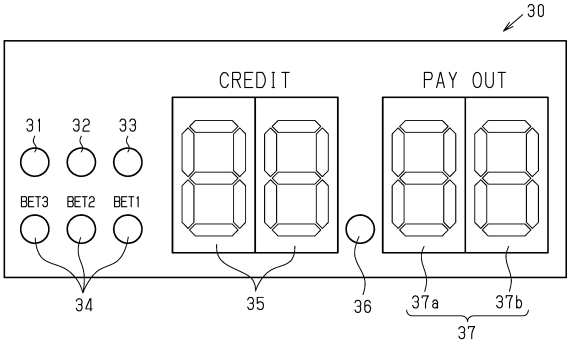
１０…スロットマシン　１１…本体キャビネット　１２…前面扉　１３…装飾ランプ　１４…スピーカ　１５…演出表示装置　１６…リールユニット　１６ａ…左リール　１６ｂ…中リール　１６ｃ…右リール　１７…メダル投入口　１８…ＭＡＸベットボタン　１９…精算ボタン　２０…スタートレバー　２１ａ…左ストップボタン　２１ｂ…中ストップボタン　２１ｃ…右ストップボタン　２２…メダル払出口　２３…受皿　２４…停止操作ランプ　２４ａ…左停止操作ランプ　２４ｂ…中停止操作ランプ　２４ｃ…右停止操作ランプ　２５…下部パネルランプ　３０…情報表示部　３１…投入可能表示部　３２…再遊技表示部　３３…ウエイト表示部　３４…ベット表示部　３５…クレジット表示部　３６…有利区間表示部　３７…払出表示部　４０…主基板　４０ａ…主ＣＰＵ　４０ｂ…主ＲＯＭ　４０ｃ…主ＲＷＭ　４１…副基板　４１ａ…副ＣＰＵ　４１ｂ…副ＲＯＭ　４１ｃ…副ＲＷＭ　５０…電源ユニット　５０ａ…電源スイッチ　ＳＥ１…左リールセンサ　ＳＥ２…中リールセンサ　ＳＥ３…右リールセンサ　ＳＥ４…投入センサ

【図面】

【図１】



【図２】



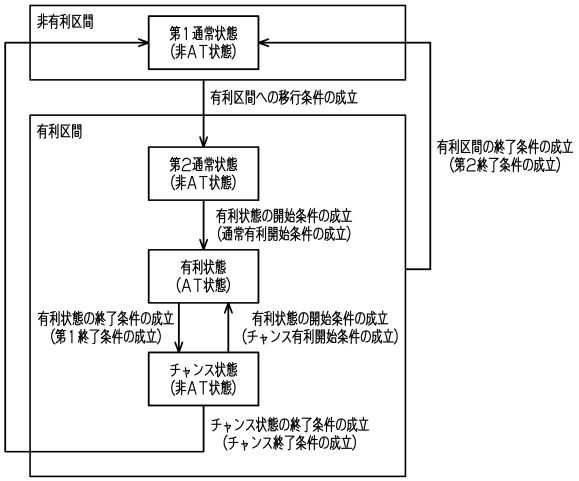
【図３】

押し順	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作	払出表示部
第1押し順（左中右）	左リール	中リール	右リール	
第2押し順（左右中）	左リール	右リール	中リール	
第3押し順（中左右）	中リール	左リール	右リール	
第4押し順（中右左）	中リール	右リール	左リール	
第5押し順（右左中）	右リール	左リール	中リール	
第6押し順（右中左）	右リール	中リール	左リール	

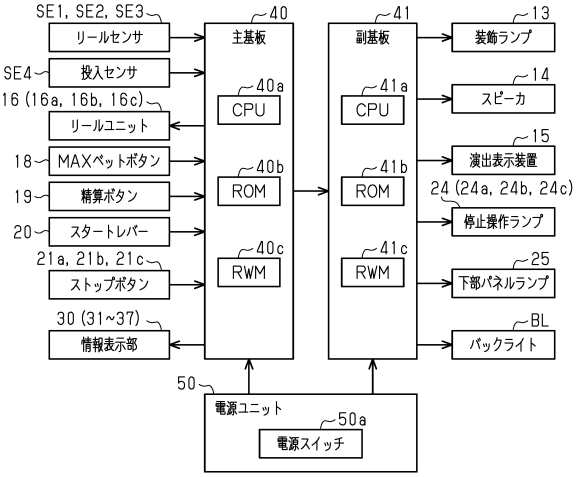
【図４】

役	賞	
	2枚掛け	3枚掛け
チェリー役（払出に係る条件装置）	2枚	2枚
スイカ役（払出に係る条件装置）	2枚	4枚
ベル役（払出に係る条件装置）	2枚	15枚
ベルこぼし役（払出に係る条件装置）	2枚	2枚
再遊技役（再遊技に係る条件装置）	再遊技	再遊技
1種BB1役（役物連続作動装置に係る条件装置）	役物連続作動装置	−
1種BB2役（役物連続作動装置に係る条件装置）	−	役物連続作動装置

【図５】



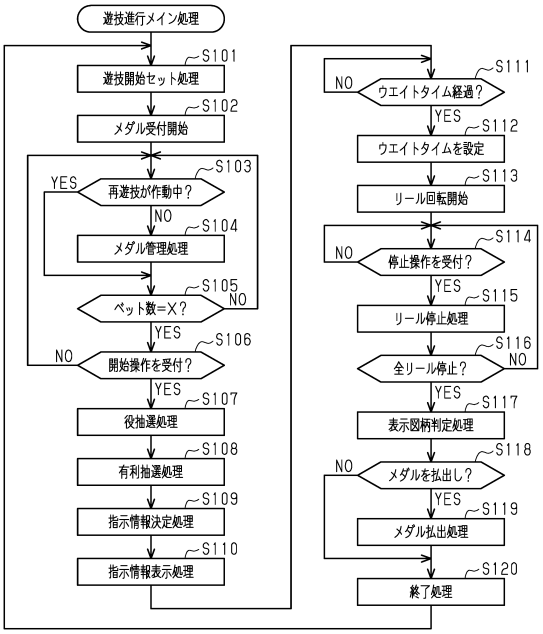
【図６】



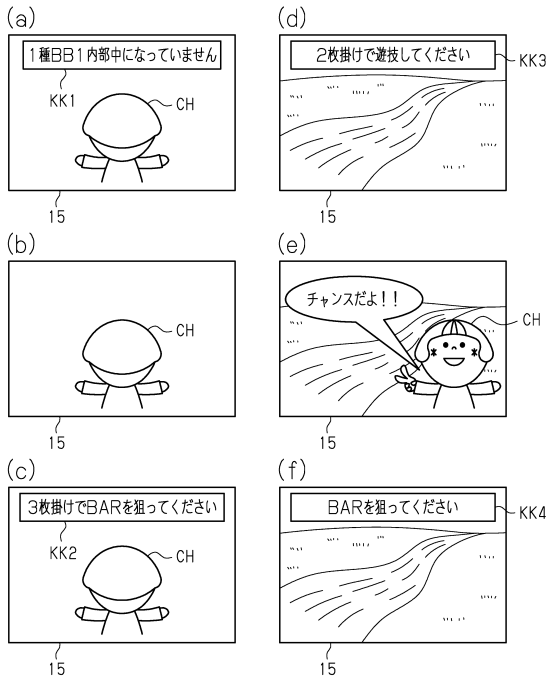
【図７】

当選番号	役抽選テーブル1	役抽選テーブル2	役抽選テーブル3
当選番号01	300	1500	1501
当選番号02	200	1000	1001
当選番号03	1000	5500	5501
当選番号04	1000	5500	5501
当選番号05	1000	5500	5501
当選番号06	1000	5500	5501
当選番号07	1000	5500	5501
当選番号08	1000	5500	5501
当選番号09	8978	9000	0
当選番号10	50000	0	0
当選番号11	0	20000	0

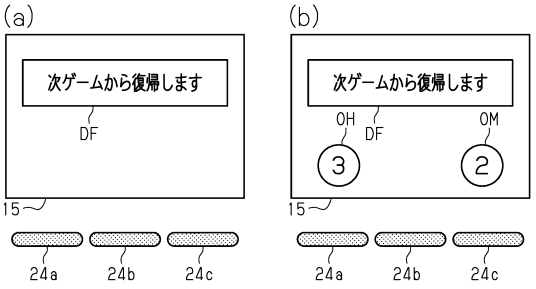
【図８】



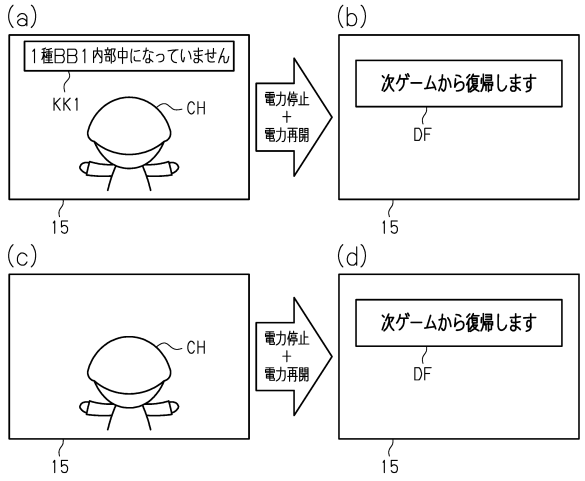
【図９】



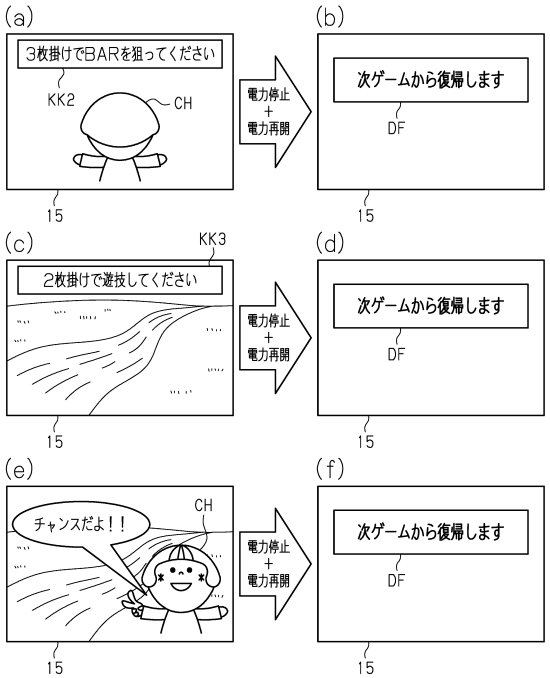
【図１０】



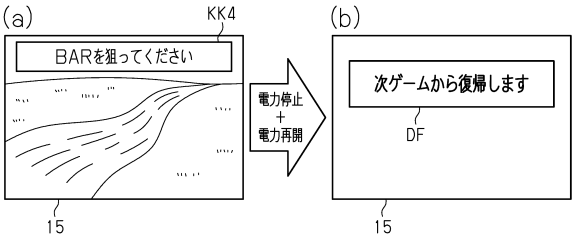
【図１１】



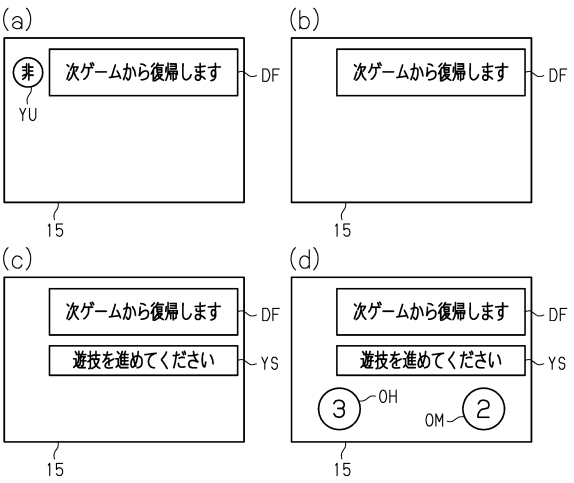
【図１２】



【図１３】


(a)
KK4
BARを狙ってください
15
電力停止
＋
電力再開
(b)
次ゲームから復帰します
DF
15

【図１４】


(a)
非
次ゲームから復帰します
DF
YU
15
(b)
次ゲームから復帰します
DF
15
(c)
次ゲームから復帰します
DF
遊技を進めてください
YS
15
(d)
次ゲームから復帰します
DF
遊技を進めてください
YS
3
OH
OM
2
15

フロントページの続き

号 ニューギン東京ビル内
審査官 佐藤 洋允
(56)参考文献 特開２０１９－０９２９５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０８７４９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０２８４５１（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－０００４５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０４６９５８（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４