

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-223219

(P2012-223219A)

(43) 公開日 平成24年11月15日 (2012. 11. 15)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 516F

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 106 頁)

(21) 出願番号 特願2011-90696 (P2011-90696)
 (22) 出願日 平成23年4月15日 (2011. 4. 15)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. QRコード

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 (72) 発明者 中村 圭吾
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】特別な状態において入賞確率が向上する特定の入賞役に入賞することによって直に期待感を抱かせ、特別な状態の価値を高めることができるスロットマシンを提供することである。

【解決手段】一般遊技状態においてはブドウよりも高い確率でメロン1を発生させ、BB3においてはメロン1よりも高い確率でブドウを発生させ得るスロットマシンにおいて、ブドウ入賞することにより第10～第12のAT抽選条件のいずれかが成立したときに、特典としてナビストックを付与し得る。

【選択図】 図22

AT抽選条件

AT抽選条件	遊技状態	所定条件
第1のAT抽選条件	ボーナス以外でかつ 内部中RT以外の遊技状態	特殊出目停止、1枚役入賞、メロン入賞(中段)
第2のAT抽選条件		ブドウあるいはイチゴが 入賞ラインL1、L2、L4のいずれかで入賞
第3のAT抽選条件		ブドウあるいはイチゴが入賞ラインL3で入賞 BARリプレイ停止
第4のAT抽選条件		BARリプレイ入賞
第5のAT抽選条件	内部中RT	ボーナス入賞
第6のAT抽選条件	BB1、2中におけるRB1	BB抽選で当選あるいははずれにより 特定条件が成立して、逆・正回転パターンに決定時
第7のAT抽選条件		BB抽選で当選あるいははずれ以外の事象により 特定条件が成立して、逆・正回転パターンに決定時
第8のAT抽選条件		回転順序変化・低速回転開始パターン決定時
第9のAT抽選条件	非BB中におけるRB	ブドウ入賞 左メロン・中右メロン入賞(中段)
第10のAT抽選条件	BB3中におけるRB2	ブドウが入賞ラインL1、L2、L4のいずれかで入賞
第11のAT抽選条件		ブドウが入賞ラインL3で入賞(2連続以下)
第12のAT抽選条件		ブドウが入賞ラインL3で入賞(3連続以上)

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、前記特別入賞とは異なる複数種類の一般入賞とを含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段と、

前記特別入賞が発生してから所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記入賞とは異なる特典を付与する特典付与手段とを備え、

通常遊技状態においては前記複数種類の一般入賞のうちの一般特殊入賞よりも高い確率で、前記複数種類の一般入賞のうちの一般通常入賞が発生させ、前記特別遊技状態においては前記一般通常入賞よりも高い確率で前記一般特殊入賞が発生させ得るように、前記事前決定手段は、前記複数種類の一般入賞各々について発生を許容するか否かを決定するとともに、前記導出制御手段は、前記複数種類の一般入賞各々が発生させる複数種類の入賞表示結果を少なくとも含む複数種類の表示結果のうちいずれかを導出させ、

前記導出制御手段は、前記一般特殊入賞の発生が許容されていることを条件として予め定められた特殊表示結果を導出し、

前記特典付与手段は、前記特殊表示結果が導出されたことを条件として、前記特典を付与することを特徴とする、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

【背景技術】**【0002】**

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。ボーナスの入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。リプレイ入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

【0004】

ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行なわれる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければな

10

20

30

40

50

らない。そして、内部抽選に当選している役を構成する図柄の組合せを所定コマ数の範囲内で引き込み可能な場合に有効なラインに揃えるようにするとともに、内部抽選に当選していない役を構成する図柄の組合せを有効なラインに揃えないようにするリール制御が行なわれる。

【0005】

このようなスロットマシンにおいて、小役など特定役の当選確率が高くなるボーナスが終了した後に、リプレイの当選確率が高くなるリプレイタイム（いわゆるR T）に制御するものがあり、ボーナスに制御されていることを特定不能となるように演出態様を制御するとともに、特定役が入賞することにより、ボーナスやR Tなど、遊技者にとって特別な状態に制御されることに対する期待感を抱かせるものがあつた（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-29561号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

前述したスロットマシンにおいては、特定役が入賞することによって、前述した期待感を間接的に抱かせるものに過ぎず、直接的には当該入賞に伴って付与される予め定められた価値が付与されるだけであつた。このため、特定役が入賞すること自体により直に期待感を抱かせることができず、特定役が高確率で発生し得る特別な状態の価値を高めることができなかった。

20

【0008】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特別な状態において入賞確率が向上する特定の入賞役に入賞することによって直に期待感を抱かせ、特別な状態の価値を高めることができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【0009】

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

30

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた特別遊技状態（BB3、変形例におけるRB'、CBなど参照）への移行を伴う特別入賞（BB3等）と、前記特別入賞とは異なる複数種類の一般入賞（メロン1、ブドウ、イチゴ）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（リール回転処理）と、

40

前記特別入賞が発生してから所定の終了条件（メダルが12枚以上払い出されること）が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（BB3に制御するための処理）と、

前記入賞とは異なる特典（ナビストック、変形例における確率モード抽選、示唆演出、確定演出、プレミア演出など）を付与する特典付与手段（AT抽選処理など）とを備え、

通常遊技状態においては前記複数種類の一般入賞のうちの一般特殊入賞（ブドウ）よりも高い確率で、前記複数種類の一般入賞のうちの一般通常入賞（メロン1）を発生させ、前記特別遊技状態においては前記一般通常入賞よりも高い確率で前記一般特殊入賞を発生させ得るように、前記事前決定手段は、前記複数種類の一般入賞各々について発生を許容するか否かを決定するとともに、前記導出制御手段は、前記複数種類の一般入賞各々を発生

50

生させる複数種類の入賞表示結果を少なくとも含む複数種類の表示結果のうちいずれかを導出させ（図7、図9（b））、

前記導出制御手段は、前記一般特殊入賞の発生が許容されていることを条件として予め定められた特殊表示結果（ブドウの図柄組合せ）を導出し、

前記特典付与手段は、前記特殊表示結果が導出されたことを条件として、前記特典を付与する（図22の第10～第12のAT抽選条件）。

【0010】

このような構成によれば、通常遊技状態においては一般特殊入賞よりも高い確率で一般通常入賞が発生可能となり、特別遊技状態においては一般通常入賞よりも高い確率で一般特殊入賞が発生可能となり、このような一般特殊入賞の発生が許容されていることを条件として導出される特殊表示結果が導出されたことを条件に特典が付与される。このため、一般特殊入賞の発生が許容されて特殊表示結果が導出されることによって直接的に特典が付与されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、一般特殊入賞の発生確率が高まることにより特殊表示結果が導出される確率も高まる特別遊技状態に制御されることによる遊技者にとっての価値をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0011】

前記複数種類の一般入賞各々を発生させ得る確率は、通常遊技状態においては前記複数種類の一般入賞のうち一般特殊入賞よりも高い確率で、前記複数種類の一般入賞のうちの一般通常入賞を発生させ、前記特別遊技状態においては前記一般通常入賞よりも高い確率で前記一般特殊入賞を発生させ得るように設定されているものであればよく、より具体的に、たとえば、以下の（i）あるいは（ii）のように設定されているものであってもよい。

20

【0012】

（i） 前記通常遊技状態においては、前記複数種類の一般入賞のうち前記一般通常入賞以外の一般入賞のいずれかを発生させ得る確率よりも高い確率で前記一般通常入賞を発生させ得、前記特別遊技状態においては、前記複数種類の一般入賞のうち前記一般特殊入賞以外の一般入賞のいずれかを発生させ得る確率よりも高い確率で前記一般特殊入賞を発生させ得るように、前記複数種類の一般入賞各々を発生させ得る確率が設定されているものであってもよい。

30

【0013】

（ii） 前記複数種類の一般入賞は、各々、発生することにより所定量の遊技用価値を付与する入賞であって、

前記通常遊技状態における1ゲームあたりに付与される遊技用価値の量の期待値を占める割合は、前記複数種類の一般入賞のうちで前記一般通常入賞が最も高くなり得、前記特別遊技状態における1ゲームあたりに付与される遊技用価値の量の期待値を占める割合は、前記複数種類の一般入賞のうちで前記一般特殊入賞が最も高くなり得るように、前記複数種類の一般入賞各々を発生させ得る確率が設定されているものであってもよい。

【0014】

なお、前記複数種類の一般入賞は、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞と、前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行なうことが可能な再ゲーム入賞とを含む。1ゲームあたりに付与される遊技用価値の量の期待値は、再ゲーム入賞が発生した場合について、1ゲームを行なうことを可能にする賭数（たとえば3）に対応する遊技用価値が付与されたものとして算出するものであればよい。前記特殊表示結果は、一般特殊入賞やその他の入賞を発生させる入賞表示結果であってもよく、またいずれの入賞をも発生させない非入賞表示結果（はずれ）であってもよい。

40

【0015】

通常遊技状態において一般特殊入賞よりも高い確率で一般通常入賞が発生し得るように構成されているものであれば、通常遊技状態において一般特殊入賞が、所定確率で発生するものであってもよく、または発生しないように構成されているものであってもよい。ま

50

た、特別遊技状態において一般通常入賞よりも高い確率で一般特殊入賞が発生し得るように構成されているものであれば、特別遊技状態において一般通常入賞が、所定確率で発生するものであってもよく、または発生しないように構成されているものであってもよい。

【0016】

前記特別遊技状態は、複数種類の一般入賞のうち前記通常遊技状態において一般通常入賞よりも低い確率で発生され得る一般特殊入賞を、通常遊技状態とは逆に一般通常入賞よりも高い確率で発生させ得る遊技状態であれば、遊技用価値の付与を伴う入賞の発生が許容される確率が向上するいわゆるビッグボーナスやレギュラーボーナスや、リールの滑りコマ数が制限されるものの全ての小役について入賞が許容されるいわゆるチャレンジボーナスなどであってもよい。

10

【0017】

たとえば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの場合、前記事前決定手段は、前記特別遊技状態において前記一般特殊入賞の発生を前記複数種類の一般入賞のうちで最も高い確率で許容するようにすればよい。

【0018】

また、チャレンジボーナスの場合、前記事前決定手段は、前記特別遊技状態において前記一般特殊入賞の発生を最も高い確率で許容し、前記導出制御手段は、前記一般特殊入賞の発生が許容されている特定の許容状態（たとえば、変形例における「一般特殊入賞に関連して特典が付与される特別遊技状態について」欄のブドウ+リプレイ11+メロン1、あるいはブドウ+リプレイ9+メロン1に当選している状態）であることを条件として、

20

【0019】

また、特別遊技状態の終了条件は、付与された遊技用価値の量が所定量以上となったときに成立するものであってもよく、また、入賞が所定回数発生したときに成立するものであってもよく、また、所定入賞の発生が許容されたときあるいは所定入賞が発生したときに成立するものであってもよく、また、消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達したときに成立するものであってもよく、これら複数種類の条件各々を選択的に組合せていずれかの条件が成立したときに終了条件が成立するものであってもよい。

【0020】

特典は、賭数の設定に用いる遊技用価値に対する遊技者に付与される遊技用価値の占める割合（メダルの払出率）に直接影響を与える価値（確率モード抽選、ナビストックなど）、賭数の設定に用いる遊技用価値に対する遊技者に付与される遊技用価値の占める割合に直接影響を与えるものではなく、遊技の進行上において遊技者にとって有益となる価値（示唆演出、確定演出、プレミアム演出など）を含む（変形例における「特典について」欄参照）。

30

【0021】

（２） 上記（１）のスロットマシンにおいて、前記特別入賞が発生してから前記特別遊技状態が終了するまでの間において、前記特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように制御する特定不能化制御手段（変形例における「特別入賞の発生から特別遊技状態の終了までの制御について」欄参照）を備える。

40

【0022】

このような構成によれば、特殊表示結果が導出されたときに、特典が付与されることに対する期待感と、特別遊技状態に制御されていることに対する期待感とを遊技者に対して同時に抱かせることができる。

【0023】

より具体的に、たとえば、前記可変表示装置は複数種類の図柄を変動表示させる可変表示領域を複数有し、該可変表示装置の表示結果として所定の入賞ライン上に導出された図柄の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、前記特別入賞を発生させる特別入賞表示結果を構成する図柄のうち、少なくとも一の可変表示領域における図柄と当該一の可変表示領域とは異なる他の一の可変表示領域における図柄とを異ならせるもの（「バナナ+ブドウ

50

ーメロン」といったようにすべての図柄が異なるいわゆるバラケ目の図柄組合せ)であってもよく、また、前記特別入賞が発生してから前記特別遊技状態が終了するまでの間においては、前記通常遊技状態であるときと同じ態様で演出を実行するものであってもよい(特定不能となるような制御)。

【0024】

(3) 上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、前記特典が付与された旨を報知する報知手段(ナビストック獲得演出を実行するための処理)とを備え、

前記特別遊技状態制御手段は、前記特別入賞が発生してから複数ゲームに亘って前記特別遊技状態に制御し、

前記特典付与手段は、前記特別遊技状態において所定の有利条件が成立しているとき(BB3入賞時の遊技状態がRT3またはRT4であったとき)には当該有利条件が成立していないときよりも高い確率で、遊技者にとっての有利度合いが高くなるように特典を付与し、

前記報知手段は、前記特別遊技状態において前記特殊表示結果が導出されて前記特典が付与されたときであって、前記有利条件が成立していないときには、当該特殊表示結果が導出されたゲームの次のゲームが開始されるまでの第1タイミング(ゲーム終了時)または当該次のゲームが開始されてから以降の第2タイミング(次のゲーム開始時)で当該特典が付与された旨を報知し、前記有利条件が成立しているときには、前記特典が付与された旨を、前記有利条件が成立していないときよりも高い確率で前記第1タイミングで報知する。

【0025】

このような構成によれば、特別遊技状態において有利条件が成立している状況では、有利条件が成立していないときよりも高い確率で、特典が付与された旨が、第1タイミングで報知される。また、特別遊技状態において有利条件が成立しているときには、有利条件が成立していないときよりも高い確率で遊技者にとっての有利度合いが高くなるように特典が付与される。その結果、複数ゲームに亘って制御される特別遊技状態において有利条件が成立しているときには、連続的に特典が付与されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、特典が付与された旨を第1タイミングで報知する確率が高まるため、連続的に特典が付与されることに連動させて特典が付与された旨が連続的に報知される確率も高まり、優越感をより一層向上させやすくすることができる。一方、特別遊技状態において有利条件が成立していない状況では、特典が付与された旨が、第1タイミングで報知されなかったときでも、その後の第2タイミングで報知される可能性があるため、特典が付与されていることに対する期待感を持続させることができる。

【0026】

さらに、以下の構成を備えるものであってもよい。

前記複数種類の入賞のうち特定入賞(リプレイ)の発生を許容する確率を向上させる有利期間(RT3、RT4)に制御する有利期間制御手段を備え、

前記有利期間制御手段は、前記有利期間に制御しているときに、前記特別入賞が発生することによって、当該有利期間への制御を終了させず(BB3中においては、BB3入賞時におけるリプレイ当選確率を維持する)、

前記有利条件は、前記有利期間に制御されていないときに成立せず、前記有利期間に制御されているときに成立する。

【0027】

(4) 上記(1)～(3)のスロットマシンにおいて、前記導出制御手段は、前記一般特殊入賞の発生が許容されていることを条件として、特定の表示態様(入賞ラインL3上にブドウの図柄組合せを停止させる態様)を含む複数種類の表示態様(入賞ラインL1～L4のうちいずれかにブドウの図柄組合せを停止させる態様)のうちいずれかで前記特殊表示結果を導出し、

前記特典付与手段は、前記特定の表示態様で前記特殊表示結果が導出されたときには前記特定の表示態様以外の表示態様で前記特殊表示結果が導出されたときよりも高い確率で

、遊技者にとっての有利度合いが高くなるように、特典を付与する（図 22 の第 10 ～ 第 12 の A T 抽選条件成立時の A T 抽選参照）。

【0028】

このような構成によれば、特殊表示結果が導出される否かのみならず、複数種類の表示態様のうち特定の表示態様で導出されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0029】

前記複数種類の入賞は、前記可変表示装置に対して予め定められた複数種類の入賞ライン各々に導出された当該可変表示装置の表示結果に応じて発生可能であり、前記特定の表示態様で前記特殊表示結果が導出されたときは、たとえば、前記特殊表示結果が前記複数種類の入賞ラインのうち特定の入賞ラインに導出されたときをいう。

10

【0030】

（5） 上記（1）～（4）のスロットマシンにおいて、前記導出制御手段は、前記特別遊技状態において所定の有利条件が成立しているとき（B B 3 入賞時の遊技状態が R T 3 または R T 4 であったとき）には当該有利条件が成立していないときよりも高い確率で前記特殊表示結果を前記特定の表示態様で導出する。

【0031】

このような構成によれば、特別遊技状態において有利条件が成立することによる遊技者にとっての価値を高めるとともに、有利条件が成立することに対する期待感を抱かせることができる。

20

【0032】

以下の構成を備えるものであってもよい。

前記複数種類の入賞のうち特定入賞の発生を許容する確率を向上させる有利期間に制御する有利期間制御手段を備え、

前記導出制御手段は、前記一般特殊入賞の発生が許容されているときであって、さらに前記特定入賞の発生が許容されているときの方が前記特定入賞の発生が許容されていないときよりも高い確率で、前記特定の表示態様で前記特殊表示結果を導出する。

【0033】

（6） 上記（1）～（5）のスロットマシンにおいて、日時を特定可能とする計時を行なう計時手段（R T C 50）と、

30

特定条件が成立したことを条件として、複数種類の特定態様（逆回転パターン、正回転パターン、回転順序変化パターン、低速回転開始パターン）のうちいずれかで前記可変表示装置の表示状態を制御する特定時表示状態制御手段（特別制御処理、図 19、図 20 参照）と、

前記計時手段が計時した値に基づいて、前記複数種類の特定態様のうちから、前記特定時表示状態制御手段による前記可変表示装置の表示状態の制御に用いる特定態様を決定する特定態様決定手段（特別制御処理、図 21 参照）とを備える。

【0034】

このような構成によれば、特定条件が成立したことを条件として可変表示装置の表示状態が複数種類の特定態様のうちいずれかで制御されるところ、当該制御に用いる特定態様は、日時を特定可能とする計時を行なう計時手段が計時した値に基づいて決定される。このため、たとえば事前決定手段の決定結果や成立した特定条件が同じであっても、計時手段が計時した値によって特定態様の種類を異ならせて変化させることができ、特定態様で可変表示装置の表示状態が制御されることにより遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0035】

特定条件は、事前決定手段の決定結果に基づき成立するものであってもよく、可変表示装置の表示結果に基づき成立するものであってもよく、その他の事象によって成立するものであってもよい。

【0036】

特定態様とは、特定条件が成立していないときの態様と異なることにより遊技者が区別

50

可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、可変表示装置が各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示部を複数有するものであってもよく、この場合には、特定時表示状態制御手段によって特定態様で表示状態を変化させる対象は、すべての可変表示部であってもよく、また一部の可変表示部であってもよい。

【0037】

(7) 上記(6)のスロットマシンにおいて、前記特定条件は、前記計時手段が計時した値に応じて複数種類定められており、

前記特定時表示状態制御手段は、前記計時手段が計時した値に応じて定められた種類の特定条件が成立することにより、前記特定態様決定手段によって決定された特定態様で前記可変表示装置の表示状態を制御する(図18参照)。

10

【0038】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態を特定態様で制御する契機となる特定条件を、計時手段が計時した値によって異ならせて変化させることができ、特定態様で可変表示装置の表示状態が制御されることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【0039】

(8) 上記(6)または(7)のスロットマシンにおいて、前記複数種類の特定態様は、ゲームの進行を遅延させる遅延態様(フリーズを発生させる逆回転パターン、正回転パターン)とゲームの進行を遅延させない非遅延態様(フリーズを発生させない回転順序変化パターン、低速回転開始パターン)とを含む。

【0040】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態を遅延態様で制御することにより、ゲームの進行が遅延される間において遊技者に対してじっくりと可変表示装置の表示状態の変化を堪能させることができる。

20

【0041】

なお、導出操作受付手段が、所定の有効化条件が成立した後に前記可変表示装置に表示結果を導出させるための操作を受付ける場合、前記可変表示装置の表示状態が前記遅延態様で制御されたときには、前記非遅延態様で制御されたときよりも、前記所定の有効化条件を成立させるタイミングを遅延させる遅延制御手段を備えるものであってもよい(図20(b)参照)。

【0042】

(9) 上記(8)のスロットマシンにおいて、前記特定態様決定手段は、前記複数種類の特定態様のうち前記遅延態様に決定したときの方が前記非遅延態様に決定したときよりも遊技者にとって有利な条件が成立している割合が高くなるように、前記可変表示装置の表示状態の制御に用いる特定態様を決定する(図22、図23参照)。

30

【0043】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態が、非遅延態様で制御されたときよりも、遅延態様で制御されたときの方が、遊技者に対し期待感を抱かせることができる。

【0044】

(10) 上記(6)～(9)のスロットマシンにおいて、前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の図柄を所定の順番で配置された表示帯(リール2L、2C、2R)を移動させることで変動表示可能な可変表示部を複数有し(透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R)、

40

前記導出制御手段は、前記導出操作受付手段が受付けた操作に対応する可変表示部に図柄を停止させ、

前記スロットマシンは、

前記ゲームの開始後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する導出操作有効化手段と、

前記導出操作有効化手段による前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させる有効化遅延手段(フリーズ発生処理)と、

前記複数の可変表示部を構成する表示帯それぞれに設けられた基準位置を検出する基準

50

位置検出手段（リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R）とを備え、

前記特定時表示状態制御手段は、

前記可変表示装置の表示状態を前記複数種類の特定態様のうち遅延態様（フリーズを発生させる逆回転パターン、正回転パターン）で制御するときには、前記ゲームの開始後、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において、前記複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「白 7」や「メロン」が入賞ライン L 1 上に揃う位置関係）となるように前記複数の可変表示部の変動制御を行なう変動制御手段（リール演出制御）と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御される場合に、該制御よりも前に前記可変表示部を変動させ、該変動に伴い前記基準位置検出手段が検出した基準位置から前記特定位置関係となる前の前記表示帯同士の相対的な位置関係である初期位置関係（リール回転開始時の各リール同士の位置関係）を特定する初期位置関係特定手段（初期位置検出制御）と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後、前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記初期位置関係に戻す制御を行なう初期位置関係制御手段（初期位置復帰制御）とを含み、

前記導出操作有効化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後に前記初期位置関係制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記初期位置関係に戻された後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する（図 20（b）参照）。

【0045】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態が遅延態様で制御されるときには、ゲームの開始後、導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において、複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示部の制御が行なわれるため、可変表示部の表示態様にてインパクトある演出を行なえるとともに、このような特定位置関係とする制御を行なう前に可変表示部を変動させ、該変動に伴い基準位置検出手段が検出した基準位置から特定位置関係となる前の表示帯同士の相対的な位置関係である初期位置関係を特定し、特定位置関係とする制御の後、導出操作受付手段が有効となる前に、表示帯同士の相対的な位置関係を初期位置関係に戻すので、特定位置関係とする制御を行なった場合でも、行なわなかった場合でも、導出操作受付手段による操作の難易度が変化することがなく、特定位置関係とする制御を行なった場合であっても遊技の公正さを確保することができる。

【0046】

（11） 上記（6）～（9）のスロットマシンにおいて、前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の図柄を所定の順番で配置された表示帯（リール 2 L、2 C、2 R）を移動させることで変動表示可能な可変表示部を複数有し（透視窓 3 から視認されるリール 2 L、2 C、2 R）、

前記導出制御手段は、前記導出操作受付手段が受付けた操作に対応する可変表示部に図柄を停止させ、

前記スロットマシンは、

前記ゲームの開始後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する導出操作有効化手段と、

、

前記導出操作有効化手段による前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させる有効化遅延手段（フリーズ発生処理）と、

前記複数の可変表示部を構成する表示帯それぞれに設けられた基準位置を検出する基準位置検出手段（リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R）とを備え、

前記特定時表示状態制御手段は、

前記可変表示装置の表示状態を前記複数種類の特定態様のうち遅延態様（フリーズを

発生させる逆回転パターン、正回転パターン）で制御するときには、前記ゲームの開始後、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において、前記複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「白7」や「メロン」が入賞ラインL1上に揃う位置関係）となるように前記複数の可変表示部の変動制御を行なう変動制御手段（リール演出制御）と、

前記導出制御手段により最後に表示結果が導出された際の前記表示帯同士の相対的な位置関係である導出時位置関係（リール停止時の各リール同士の位置関係である初期位置関係）を特定する導出時位置関係特定手段と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後、前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記導出時位置関係に戻すとともに、該導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御を行なう導出時位置関係制御手段（初期位置復帰制御、初期位置報知制御）とを含み、

前記導出操作有効化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後に前記導出時位置関係制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記導出時位置関係に戻すとともに、該導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御が行われた後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する（図27（b）参照）。

【0047】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態が遅延態様で制御されるときには、ゲームの開始後、導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において、複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示部の制御が行なわれるため、可変表示部の表示態様にてインパクトある演出を行なえるとともに、複数の可変表示部に最後に導出された際の表示帯同士の位置関係である導出時位置関係を特定し、特定位置関係とする制御の後、導出操作受付手段が有効となる前に、表示帯同士の相対的な位置関係を導出時位置関係に戻すので、特定位置関係とする制御を行なった場合でも、行なわなかった場合でも、導出操作受付手段による操作の難易度が変化することがなく、特定位置関係とする制御を行なった場合であっても遊技の公正さを確保することができる。さらに、特定位置関係とする制御の後、導出時位置関係に戻すだけでなく、導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御の後、導出操作受付手段の操作が有効化されるので、特定位置関係のままではなく、導出時位置関係に戻ったことを遊技者に対して知らせることができ、特定位置関係であると誤解して導出操作受付手段の操作が行なわれてしまうことを防止できる。

【0048】

（12） 上記（6）～（9）のスロットマシンにおいて、前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の図柄を所定の順番で配置された表示帯（リール2L、2C、2R）を移動させることで変動表示可能な可変表示部を複数有し（透視窓3から視認されるリール2L、2C、2R）、

前記導出制御手段は、前記導出操作受付手段が受付けた操作に対応する可変表示部に図柄を停止させ、

前記スロットマシンは、

前記ゲームの開始後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する導出操作有効化手段と、

、

前記導出操作有効化手段による前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させる有効化遅延手段（フリーズ発生処理）とを備え、

前記特定時表示状態制御手段は、

前記可変表示装置の表示状態を前記複数種類の特定態様のうち遅延態様（フリーズを発生させる逆回転パターン、正回転パターン）で制御するときには、前記ゲームの開始後、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間（フ

10

20

30

40

50

リーズ期間）において、前記複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「白7」や「メロン」が入賞ラインL1上に揃う位置関係）となるように前記複数の可変表示部の変動制御を行なう変動制御手段（リール演出制御）と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御される場合に、該特定位置関係となる前の前記表示帯同士の相対的な位置関係である初期位置関係（リール停止時あるいはリール回転開始時の各リール同士の位置関係）を特定する初期位置関係特定手段と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後、前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記初期位置関係に戻す制御を行なう初期位置関係制御手段（初期位置復帰制御）とを含み、

前記変動制御手段は、前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係とするための複数の異なる制御パターン（第1制御パターン、第2制御パターン）からいずれかの制御パターンを、遊技者にとっての有利度に応じた確率にて選択する制御パターン選択手段を含み、該制御パターン選択手段にて選択された制御パターンに従って前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御し（制御パターンを選択するための処理）、

前記導出操作有効化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後に前記初期位置関係制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記初期位置関係に戻された後、前記導出操作受付手段の操作を有効化する（図20（b）、図27（b）参照）。

【0049】

このような構成によれば、可変表示装置の表示状態が遅延態様で制御されるときには、ゲームの開始後、導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において、複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示部の制御が行なわれるため、可変表示部の表示態様にてインパクトある演出を行なえるとともに、特定位置関係となる前の表示帯同士の相対的な位置関係である初期位置関係を特定し、特定位置関係とする制御の後、導出操作受付手段が有効となる前に、表示帯同士の相対的な位置関係を初期位置関係に戻すので、特定位置関係とする制御を行なった場合でも、行なわなかった場合でも、導出操作受付手段による操作の難易度が変化することがなく、特定位置関係とする制御を行なった場合であっても遊技の公正さを確保することができる。

【0050】

また、特定位置関係とするための複数の異なる制御パターンからいずれかの制御パターンが、遊技者にとっての有利度に応じた確率にて選択されるので、特定位置関係とする制御の違いにより遊技者にとっての有利度を推測することが可能となるため、より一層興趣を高めることができる。

【0051】

なお、特定位置関係とするための複数の異なる制御パターンとは、特定位置関係とする際の変動態様が異なる制御パターンであってもよいし、特定位置関係とする際の変動態様は同じであるが、特定位置関係が異なる制御パターンであってもよい。

【0052】

また、遊技者にとっての有利度とは、事前決定手段による決定結果であってもよいし、遊技者にとって有利な情報が報知されるか否か、有利な情報が報知される確率、有利な情報が報知される権利の個数などでもよいし、さらには遊技者の有利度を決定する抽選確率が優遇されている状態か否かであってもよい。

【0053】

また、上記（10）～（12）のスロットマシンにおける前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において前記可変

10

20

30

40

50

表示部の視認性（リールLED55の点灯態様）を変化させる視認性変化手段を備えるものであってもよい。この場合、導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間において可変表示部の視認性を変化させるので、導出操作受付手段による操作の難易度を変化させることなく、可変表示部の視認性を変化させて演出を行なうことが可能となる。

【0054】

なお、可変表示部の視認性を変化させるとは、可変表示部の見え方が変化前と異なるものであればよく、例えば、可変表示部の明度を変化させること、可変表示部の彩度を変化させること、可変表示部の色相を変化させること、可変表示部の見える領域の広さを変化させることなど、どのようなものであってもよい。より具体的には、明度を変化させる場合として、明るい状態から暗い状態に変化、あるいは暗い状態から明るい状態に変化するものであってもよい。また、可変表示部の彩度を変化させる場合として、鮮明な状態から不鮮明な状態に変化、あるいは不鮮明な状態から鮮明な状態に変化するものであってもよい。また、可変表示部の色相を変化させる場合として、基調色が赤色であったのを青色に変化するものであってもよい。また、可変表示部の見える領域の広さを変化させる場合として、可変表示部の一部あるいは全てを物理的に遮ることにより狭めるものなどであってもよい。

【0055】

また、視認性変化手段は、例えば、上記の例のように、可変表示部の視認性を変化させるものであればよく、視認性変化手段そのものが有する直接的な作用として可変表示部の視認性を変化させるものであっても、視認性変化手段そのものが有する作用により間接的に可変表示部の視認性を変化させるものであってもよい。可変表示部の視認性を間接的に変化させる視認性変化手段としては、例えば、可変表示部を構成する表示帯に対して背面側あるいは前面側から光を照射するリールLED・ランプなどの発光手段であってもよく、また、可変表示部が液晶表示器などの画像表示器で構成される場合には当該画像表示器の表示画面に光を照射するバックライトであってもよい。例えば、リールLEDの場合、リールに対する光の照射態様を変化させることにより、間接的に可変表示部の視認性を変化させるものであると言える。また、可変表示部の視認性を直接的に変化させる視認性変化手段としては、例えば、可変表示部を構成する表示帯の前面側に配置された透過型の液晶表示器などの画像表示器であってもよい。この場合、画像表示器で所定の演出（画像表示など）を実行することにより、直接的に可変表示部の視認性を変化させることができる。

【0056】

また、前記視認性変化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）のうち、前記変動制御手段により前記表示帯同士との相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御が行なわれている期間と、該制御が行なわれていない期間と、で前記可変表示部の視認性（リールLED55の点灯態様）を異なる視認性に変化させるものであってもよい。

【0057】

この特徴によれば、導出操作受付手段の操作の有効化を遅延させている期間における可変表示部の視認性の違いから表示帯同士を特定位置関係とする制御が行なっているか否かを容易に判別することができる。

【図面の簡単な説明】

【0058】

【図1】スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す図である。

【図3】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図5】（a）は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図であり、（b）は、予め定められた特殊出目の図柄組合せおよび特殊出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 6】遊技状態の遷移を説明するための図である。

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

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

【図 9】(a)は、BB1, 2 中におけるRB1の抽選対象役および判定値数を説明するための図であり、(b)は、BB3 中におけるRB2の抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図 10】非BB中におけるRBの抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

10

【図 11】押し順昇格リプレイ1～6のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 12】押し順維持リプレイ1～5のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 13】押し順突入リプレイ1～4のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 14】押し順メロン1～5のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 15】弱イチゴ1～4、強イチゴ1～4、弱ブドウ1～4、および強ブドウ1～4のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

20

【図 16】非BB中のRB中において左メロンあるいは中右メロンに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 17】BB3中のRB2中においてブドウに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 18】(a)は、BB1, 2 における特定条件の一例を説明するための図であり、(b)は、BB1, 2 以外の遊技状態における特定条件の一例を説明するための図である。

【図 19】特定態様で回転制御するための複数種類のパターンの一例を説明するための図である。

【図 20】(a)はフリーズが発生しない場合のリール回転開始時における制御状況を説明するための図であり、(b)はフリーズが発生する場合のリール回転開始時における制御状況を説明するための図である。

30

【図 21】(a)は特定時間帯時パターン決定用テーブルを説明するための図であり、(b)は非特定時間帯時パターン決定用テーブルを説明するための図である。

【図 22】AT抽選を実行する契機となるAT抽選条件の一例を説明するための図である。

【図 23】AT抽選条件成立時のAT抽選の一例を説明するための図である。

【図 24】AT抽選のうちナビストック数抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 25】潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 26】潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。

40

【図 27】変形例における、フリーズが発生する場合のリール回転開始時における制御状況を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0059】

以下、添付図面を参照して、実施の形態について説明する。

図 1 は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。また、図 2 は、スロットマシンの内部構造を示す図である。また、図 3 は、可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。また、図 4 は、スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 は、前面が開く筐体 1 a と、この筐体の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

50

【0060】

スロットマシン1の筐体1a内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。すなわち、透視窓3は、各リールに配列された図柄のうち連続する3つの図柄を、上段、中段、および下段各々の位置において視認可能に構成されている。

【0061】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ、「メロン（たとえば、左リール2Lの領域番号20の図柄）」、「バナナ（たとえば、左リール2Lの領域番号19の図柄）」、「白7（たとえば、左リール2Lの領域番号18の図柄）」、「黒BAR（たとえば、左リール2Lの領域番号17の図柄）」、「星（たとえば、左リール2Lの領域番号14の図柄）」、「ブドウ（たとえば、左リール2Lの領域番号13の図柄）」、「黒7（たとえば、左リール2Lの領域番号10の図柄）」、「白BAR（たとえば、左リール2Lの領域番号6の図柄）」、「イチゴ（たとえば、左リール2Lの領域番号5の図柄）」、「星7（たとえば、左リール2Lの領域番号1の図柄）」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。

【0062】

リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、透視窓3において各々上中下三段に表示される。また、リール2L、2C、2Rの図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。

【0063】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R（図2、図4参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0064】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から白色光で照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する9つのLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0065】

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

【0066】

本実施の形態では、規定数の賭数として、遊技状態がBB1、2およびRBであることに応じて「2」が定められ、BB3であることに応じて「1」が定められ、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の遊技状態（以下、一般遊技あるいは一般遊技状態ともいう）であることに応じて「3」が定められている。

【0067】

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

10

【0068】

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

【0069】

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

20

30

【0070】

筐体 1 a 内部には、リール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（図 4 参照）、リール L E D 5 5 からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

40

【0071】

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

【0072】

50

電源ボックス100の前面には、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはRAM異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

【0073】

スロットマシン1においてゲームを行なう場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すればよい。

10

【0074】

遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L4（図1参照）の対応するラインが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。

【0075】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために予め設定されているラインである。本実施の形態では、図1に示すように、入賞ラインL1～L4の4種類が入賞ラインとして定められている。

【0076】

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

20

【0077】

ビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の一般遊技状態であるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L4（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスであるときに規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL2～L4が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

30

【0078】

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

40

【0079】

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

【0080】

なお、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出

50

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

【0081】

また、本実施の形態におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応する
10
リールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms（ミリ秒）である。

【0082】

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

【0083】

このため、たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8Rのいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から4コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、その結果として当該図柄から6コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール2L、2C、2R各々において、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を含めて7コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。
20

【0084】

スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロット
30
マシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0085】

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

【0086】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38、電源スイッチ3
40
9が接続されている。

【0087】

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

【0088】

10

20

30

40

50

また、遊技制御基板40には、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3 B E T L E D 14～16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32 L、32 C、32 Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34 bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0089】

遊技制御基板40には、メインCPU41 a、ROM41 b、RAM41 c、I/Oポート41 dを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部41、所定範囲（本実施の形態では0～65535）の乱数を発生させる乱数回路42、一定周波数のクロック信号を乱数回路42に供給するパルス発振器43、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路44、リールモータ32 L、32 C、32 Rの駆動制御を行なうモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路46、遊技制御基板40に接続された各種表示器や L E D の駆動制御を行なう L E D 駆動回路47、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48、電源投入時またはメインCPU41 aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU41 aにリセット信号を与えるリセット回路49、日時を計時するためのリアルタイムクロック50（以下、R T C 50という）、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0090】

メインCPU41 aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM41 bに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM41 bは、メインCPU41 aが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM41 cは、メインCPU41 aがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/Oポート41 dは、メイン制御部41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0091】

また、メイン制御部41には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM41 cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0092】

メインCPU41 aは、基本処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メインCPU41 aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約0.56 m s）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0093】

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

【0094】

10

20

30

40

50

次いで、全出力ポートを初期化した後、R A Mに記憶されている全てのデータに基づいてR A Mパリティを計算して所定のパリティ格納領域にセットし、R A Mアクセスを禁止する。そして何らの処理も行なわないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部 4 1 は動作停止する。

【0095】

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

10

【0096】

次に、リセット回路 4 9 は、電源投入時においてメイン制御部 4 1 が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにメイン制御部 4 1 に対してリセット信号を出力し、メイン制御部 4 1 を起動させるとともに、メイン制御部 4 1 から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわちメイン制御部 4 1 が一定時間動作を行なわなかった場合にメイン制御部 4 1 に対してリセット信号を出力し、メイン制御部 4 1 を再起動させる回路である。

【0097】

また、R T C 5 0 は、現在の「年（西暦）」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。例えば、水晶発振子を内蔵したリアルタイムクロックモジュールとして実現されるが、これに限るものではない。メイン制御部 4 1 は、R T C 5 0 が計時した日時を特定するための日時情報を取得（抽出）し、当該取得した日時情報に基づきリール制御パターンを決定して、該決定したリール制御パターンでリール 2 L ～ 2 R のリール制御を行なう。

20

【0098】

R T C 5 0 は、通常、スロットマシン 1 に電源が供給されているときには当該電源によって動作し、電源が切られているときには、停電時においても供給されるバックアップ電源によって動作する。従って、R T C 5 0 は、スロットマシンの電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、R T C 5 0 は、スロットマシンに電源が供給されているときであってもバックアップ電源によって動作するようにしてもよい。

30

【0099】

メインC P U 4 1 a は、I / O ポート 4 1 d を介して演出制御基板 9 0 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、演出制御基板 9 0 から遊技制御基板 4 0 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロブ（I N T）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板 8 0 を介して接続されており、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とが直接接続されない構成とされている。

【0100】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1（図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

40

【0101】

なお、本実施の形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行なわれる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直

50

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

【0102】

また、本実施の形態では、演出装置として液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。

10

【0103】

演出制御基板 90 には、メイン制御部 41 と同様にサブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/Oポート 91d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部 91、演出制御基板 90 に接続された液晶表示器 51 の表示制御を行なう表示制御回路 92、演出効果 LED 52、リール LED 55 の駆動制御を行なう LED 駆動回路 93、スピーカ 53、54 からの音声出力制御を行なう音声出力回路 94、電源投入時またはサブ CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95、演出制御基板 90 に接続された演出用スイッチ 56 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 97、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【0104】

サブ CPU 91a は、メイン CPU 41a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部 41 がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、サブ CPU 91a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 41 からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ CPU 91a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 98 と接続されており、サブ CPU 91a は、電断検出回路 98 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブ CPU 91a においても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

30

【0105】

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

40

【0106】

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

【0107】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の電源が ON 状態である場合には一旦 O

50

FF状態にし、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24に設定値の初期値として1が表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された設定値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部41のRAM41cに格納される。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、賭数を設定することによりゲームが開始可能となる状態に移行する。なお、スロットマシン1の電源がON状態である場合に一旦OFF状態にする操作、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をON状態にする操作、リセット／設定スイッチ38の操作、および設定値を確定させるためのスタートスイッチ7の操作など、設定値を設定するために必要な操作を設定変更操作という。なお、設定変更操作は、このような操作に限るものではなく、設定値を設定するための操作であればどのようなものであってもよい。

【0108】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0109】

本実施の形態におけるスロットマシン1においては、メインCPU41aが電断検出回路48からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、RAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行なうようになっている。なお、RAMパリティとはRAM41cの該当する領域の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0110】

そして、メインCPU41aは、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメインCPU41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0111】

なお、本実施の形態では、RAM41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU41aは、電源投入時においてRAM41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投

入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

【0112】

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

【0113】

また、サブCPU91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（サブ）を実行する。電断割込処理（サブ）では、レジスタを後述するRAM91cのスタックに退避し、RAM91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行なうようになっている。

【0114】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、メインサブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0115】

なお、本実施の形態では、RAM91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU91aは、電源投入時においてRAM91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM91cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

【0116】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であればよく、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、BB中か、通常遊技状態か、RT1～4のいずれであるかなどの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしてもよい。

【0117】

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

【0118】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータ、各ゲームの終了時において初期化される当選フラグ（小役、リプレイ、SB）および入賞フラグが格納されるワーク

である。

【0119】

特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータ、各ゲームの終了時においてクリアされることはなく入賞時および設定変更時（設定変更モードへの移行時）に初期化される当選フラグ（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグ、消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達することにより終了する遊技状態に制御される場合には残りゲーム数が格納されるワークである。なお、特別ワークにおいては、残りゲーム数が格納される例について説明するが、これに限らず、当該遊技状態に制御されてから消化したゲーム数が格納されるものであってもよい。

10

【0120】

設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行なう際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。

【0121】

なお、設定変更モードに移行させた場合（すなわち設定変更操作が行なわれた場合）、遊技状態フラグは、原則として、後述する通常遊技状態に関する情報に更新される。これにより、たとえば、RT中やボーナス中に設定変更モードに移行させた場合には、設定変更モードに移行された後において通常遊技状態に制御される。また、特別ワークにボーナスの当選フラグが設定されているときに設定変更モードに移行させた場合には、当該当選フラグが初期化される。たとえば、ボーナス当選している内部中RT中に設定変更モードに移行させた場合には、通常遊技状態に制御される。このように、設定変更に関連して、遊技状態フラグを通常遊技状態に対応する値に書き換えられる（初期化）。

20

【0122】

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

30

【0123】

スタック領域は、メインCPU41aのレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【0124】

本実施の形態においてメインCPU41aは、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる5種類の初期化を行なう。

40

【0125】

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

50

され、通常遊技状態に制御される。

【0126】

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

【0127】

初期化2は、BB終了時に行なう初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がOFFの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合に行なう初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化4では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

【0128】

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

【0129】

本実施の形態のスロットマシン1においては、可変表示装置2のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

【0130】

〔入賞役、遊技状態の遷移〕

図5(a)は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図であり、図5(b)は、予め定められた特殊出目の図柄組合せおよび特殊出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図6は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

【0131】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図6に示すように、メイン制御部41により、通常遊技状態、再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも向上されるRT1～RT4および内部中RT、および所定枚数払出されるまで小役の当選確率が向上されるビッグボーナスやレギュラーボーナスのうち、いずれかに制御される。また、本実施の形態におけるスロットマシンは、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に演出状態を制御可能となっている。

【0132】

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

【0133】

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

たときに入賞となる。

【0134】

BB1～BB3のいずれかに入賞すると、ビッグボーナスに制御される。遊技状態がビッグボーナスに制御されている間は、入賞したBBの種類に対応するBB中フラグがRAM41cに設定される。また、ビッグボーナスに制御されている間は、ビッグボーナスの種類に応じた所定の入賞役の当選確率が一般遊技状態であるときよりも向上したRBに制御される。

【0135】

BB1または2に入賞して制御されるビッグボーナスでは、RB1に制御される。RB1に制御されている間は、RB1中フラグがRAM41cに設定される。BB1または2に入賞して制御されるビッグボーナスであることを示すBB1中フラグがON状態に設定されている間は、毎ゲーム、RB1中フラグがON状態に設定された状態に制御される。

10

【0136】

また、BB3に入賞して制御されるビッグボーナスでは、RB2に制御される。RB2に制御されている間は、RB2中フラグがRAM41cに設定される。BB3に入賞して制御されるビッグボーナスであることを示すBB2中フラグがON状態に設定されている間は、毎ゲーム、RB2中フラグがON状態に設定された状態に制御される。

【0137】

BB1またはBB2の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、361枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。BB3の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、12枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

20

【0138】

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

【0139】

図6に示すように、BB1、2およびRBのいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中RTに遊技状態が制御される。内部中RTでは、リプレイに当選する確率が通常遊技状態であるときよりも高確率となる。これに対し、BB3に内部当選しても、内部中RTに制御されず、内部当選しなかったときと同じように遊技状態が制御される。たとえば、通常遊技状態であるときにBB3に内部当選しても当該通常遊技状態が維持され、RT4であるときにBB3に内部当選しても当該通常遊技状態が維持される。

30

【0140】

また、図6に示すように、BB1～BB3やRBが終了した後は、RT1に遊技状態が制御される。

【0141】

内部抽選においてBB1～BB3およびRBのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。BB1～BB3およびRBを構成する図柄（「黒7」、「白7」、「星7」）は、各々、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていないためである。なお、内部抽選においてBB1～BB3およびRBのうちいずれかに当選しているときには、当選しているボーナスに入賞するまで、当該ボーナスの当選フラグが持ち越される。

40

【0142】

SBは、入賞ラインのいずれかに「星ー黒7ー星」の組合せが揃ったときに入賞となる。SB入賞すると、小役（たとえば、メロン1）の当選確率を通常遊技状態であるときよりも向上させた遊技状態であるシングルボーナスに制御される。シングルボーナスに制御されている間は、シングルボーナス中フラグがRAM41cに設定される。SBの入賞に

50

起因して発生したシングルボーナスは、1回ゲームが行なわれることにより終了する。

【0143】

通常遊技状態、RT1、およびRT3のうちいずれかに制御されているときにSB入賞し、当該入賞に起因するシングルボーナスとしての1ゲームが終了した後は、RT2に遊技状態が制御される。一方、RT4に制御されているときにSB入賞し、当該入賞に起因するシングルボーナスとしての1ゲームが終了した後は、当該SB入賞前のRT4に引き続き制御される。なお、シングルボーナスは、1ゲームで終了する。このため、図6では、シングルボーナスを図示していないが、通常遊技状態、RT1、およびRT3のうちいずれかに制御されているときにSB入賞したときには、一旦シングルボーナスに制御された後にRT2に制御され、RT4に制御されているときにSB入賞したときには、一旦シングルボーナスに制御されるが再びRT4に制御されることになる。以下においては、便宜上、RT2およびRT4各々に、SB入賞によるシングルボーナスを概念的に含む遊技状態として説明するが、実質的には、上記したようにSB入賞によって一旦シングルボーナスに制御された後、当該SB入賞時の遊技状態に応じてRT2あるいはRT4に制御されることを意味する。

10

【0144】

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

20

【0145】

内部抽選においてSBに当選したゲームにおいて、当該SBに入賞しなかったときには、BB1～BB3やRBと異なり、当該SBの当選フラグが消去される。また、内部抽選においてSBに当選したゲームにおいてSB入賞させるタイミングで停止操作がされず、当該SBの図柄組合せを入賞ライン上に引込むことができないときには、図5（b）で示す特殊出目が入賞ラインL1～L4のいずれかに引込むように、リール制御が行なわれる。

【0146】

次に、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、1枚役、ブドウ、メロン1～メロン4、イチゴが含まれる。

30

【0147】

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

【0148】

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

40

【0149】

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

【0150】

メロン1は、当選していれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに

50

関わらず入賞する。メロン1を構成する図柄（たとえば、「メロン」）は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されているためである。

【0151】

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

【0152】

ここで、図3を参照すると、メロン2～4各々を構成する図柄は、少なくとも、左リール2L～右リール2R各々において5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選においてメロン2～4のいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、当選しているメロン2～4のうち当選しているメロンに入賞することはない。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

遊技者は、一般遊技状態中であってATに制御されていないときには、当該イチゴ入賞させるための操作手順で停止操作することにより、イチゴの取りこぼしを防止できるとともに、たとえば左リール2Lの図柄配列からSBを構成する左図柄である「星」を引込むことがなくSBを取りこぼすことによりSB入賞によりRT2に制御されてしまうことを防止することができる。

【0156】

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

【0157】

一般遊技状態においてブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、4枚メダルが払い出される。一方、一般遊技状態と異なるボーナスのうち、BB1、2中に制御されるRB1あるいはRB入賞発生により制御されるRBにおいて、ブドウ、メロン1～4、およびイチゴのいずれかに入賞したときには、8枚メダルが払い出され、BB3中に制御されるRB2において、ブドウに入賞したときには、1枚メダルが払い出され、メロン1に入賞したときには、12枚メダルが払い出される。なお、ブドウに入賞したときのメダル払出枚数は、BB3における賭数の「1」以下に設定されているものに限らず、一般遊技状態における賭数の「3」以下に設定されているものであってもよい。

【0158】

なお、入賞ラインL1、L3、L4は、中リール2Cの中段において交差している。また、メロン1の「any－メロン－any」は、中リール2Cの停止図柄のみにより入賞が発生し得る。このため、メロン1は、複数の入賞ラインにおいて発生し得る入賞役とい

10

20

30

40

50

える。このため、メロン1の「anyーメロンーany」が停止されることによりメロン1に入賞したときには、入賞ライン数に応じた枚数のメダルが払い出される。たとえば、中リール2Cの「メロン」が中段に停止されたときには、一般遊技状態において入賞ラインL1、L3、L4において入賞することになるため $4 \times 3 = 12$ 枚メダルが払い出され、RBあるいはRB1のボーナスにおいて入賞ラインL3、L4において入賞することになるため $8 \times 2 = 16$ となり払出上限の12枚メダルが払い出される。

【0159】

次に、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、リプレイ1～リプレイ11が含まれる。再遊技役のいずれかに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

10

【0160】

リプレイ1は、入賞ラインのいずれかに「バナナーバナナーバナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ1を構成する図柄（「バナナ」）は、左リール2L～右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ1については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。リプレイ1は、入賞してもRT移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リブともいう。

【0161】

20

リプレイ2は、入賞ラインのいずれかに「バナナーバナナーメロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ2を構成する図柄（「バナナ」、「メロン」）は、左リール2L～右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ2については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0162】

図6に示すように、通常遊技状態においてリプレイ2に入賞した後は、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率が向上したRT3に制御される。このため、リプレイ2は、以下では昇格リブともいう。後述するように、リプレイ2は、RT1やRT2における内部抽選においては当選しないように設定されており、通常遊技状態における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、RT1やRT2においてはリプレイ2に入賞しない。その結果、RT1やRT2から直接RT3に制御されないように構成されており、通常遊技状態に制御された後、リプレイ2に入賞することにより、RT3に制御されるように構成されている。

30

【0163】

なお、通常遊技状態以外の遊技状態（たとえば、RT1やRT2）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、1%）でリプレイ2について抽選して当選し得るようにし、通常遊技状態以外の遊技状態からもRT3に制御されるように構成してもよい。

【0164】

リプレイ3は、入賞ラインのいずれかに「バナナーバナナー白7」あるいは「バナナーバナナーイチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ3を構成する左図柄および中図柄（「バナナ」）は、左リール2Lおよび中リール2C各々において5コマ以内に配置されており、リプレイ3を構成する右図柄（「白7」および「イチゴ」）は、右リール2Rにおいて5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ3については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【0165】

図6に示すように、RT3においてリプレイ3に入賞した後は、RT3よりもリプレイ当選確率がさらに向上したRT4に制御される。このため、リプレイ3は、以下では突入リブともいう。後述するように、リプレイ3は、通常遊技状態、RT1、およびRT2に

50

おける内部抽選においては当選しないように設定されており、R T 3における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、通常遊技状態、R T 1、およびR T 2においてはリプレイ3に入賞しない。その結果、通常遊技状態、R T 1、およびR T 2から直接R T 4に制御されないように構成されており、R T 3に制御された後、リプレイ3に入賞することにより、R T 4に制御されるように構成されている。

【0166】

なお、R T 3以外の遊技状態（たとえば、通常遊技状態、R T 1、およびR T 2）であるときにも、所定確率（極めて低い確率、1%）でリプレイ3について抽選して当選し得るようにし、R T 3以外の遊技状態からも有利R Tに制御されるように構成してもよい。

【0167】

R T 4へ一旦制御されると、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選しない限り、50ゲーム消化するまでの間、当該R T 4への制御が維持される。

【0168】

リプレイ4は、入賞ラインのいずれかに「メロンーイチゴーメロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ4を構成する図柄（「メロン」「イチゴ」）は、左リール2L～右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ4については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図6に示すように、R T 3においてリプレイ4に入賞したときには、通常遊技状態に制御される。このため、リプレイ4は、以下では転落リブともいう。

【0169】

リプレイ5は、入賞ラインのいずれかに「黒BARー黒BARー黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ6は、入賞ラインのいずれかに「黒BARー黒BARー白7」あるいは「黒BARー黒BARーイチゴ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ7は、入賞ラインのいずれかに「黒BARー白7ーバナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ8は、入賞ラインのいずれかに「黒BARーバナナー黒BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ9は、入賞ラインのいずれかに「黒BARー黒BARーメロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ10は、入賞ラインのいずれかに「白7ーバナナーバナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ11は、入賞ラインのいずれかに「白7ー白7ー星」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0170】

なお、リプレイ5は、黒BARの3つ揃いであるため、リプレイ5をBARリブともいう。また、リプレイ6～11は、各々、黒BARが2つ揃い、すなわち黒BARがテンパイ状態となるため、テンパイリブa～テンパイリブfともいう。

【0171】

リプレイ5～11各々を構成する図柄は、少なくとも1以上のリールにおいて、5コマ以内に配置されていない図柄を含む。このため、内部抽選においてリプレイ5～11のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L～8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞しない。

【0172】

しかし、リプレイ5～11は、各々、他のリプレイと同時に当選するため、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず、当選しているいずれかのリプレイを構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができる。このため、リプレイ5～11は、原則として、当選しても入賞させることができない場合も生じるが、いずれかのリプレイを入賞させることができる役といえる。

【0173】

次に、図5（b）を参照して、特殊出目について説明する。特殊出目は、「メロンーイチゴーバナナ」である。本実施の形態において特殊出目を入賞ラインL1～L4のいずれかに停止させるリール制御は、いずれの遊技状態においても、SBに当選しているときで

10

20

30

40

50

あってS Bを構成する図柄を入賞ライン上に引込むことができず、当該S Bを取りこぼすときに行なわれる。

【0174】

図6に示すように、R T 1～R T 3において特殊出目が停止した後は、通常遊技状態に制御される。R T 4において特殊出目が停止されたとしても、通常遊技状態に制御されない。また、通常遊技状態において特殊出目が停止されたとしても、当該通常遊技状態への制御が維持される。

【0175】

[抽選対象役の組合せ]

次に、図7～図10を参照して、内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せおよび判定値数について説明する。図7～図10においては、各々、左2列により、“抽選対象役の名称”およびその名称に対応する“抽選対象役の組合せ”が示され、左3列目から、“遊技状態”が示されている。抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の数値は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときに内部抽選において読み出されること、および当該抽選対象役の内部抽選で用いる判定値数を示す。図7～図10では、判定値数として、たとえば設定値1であるときの判定値数を示すが、設定値2～6であるときの判定値数も特定可能にROM 41bに格納されている。また、抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の×印は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときの内部抽選において読み出されないあるいは読み出されたとしても当選しないことを示している。

【0176】

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

【0177】

また、スロットマシン1においては、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下では、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

【0178】

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

【0179】

遊技状態が、通常遊技状態およびR T 1～R T 4のうちいずれかであるときには、弱イチゴ1、弱イチゴ2、弱イチゴ3、弱イチゴ4、強イチゴ1、強イチゴ2、強イチゴ3、強イチゴ4、押し順メロン1、押し順メロン2、押し順メロン3、押し順メロン4、押し順メロン5、12枚メロン1、12枚メロン2、12枚メロン3、12枚メロン4、弱ブドウ1、弱ブドウ2、弱ブドウ3、弱ブドウ4、強ブドウ1、強ブドウ2、強ブドウ3、強ブドウ4、1枚役1、1枚役2、1枚役3、1枚役4、S B、R B、B B 3、B B 2、B B 1が内部抽選の対象役となり内部抽選の対象役として順に読出される。なお、前述したように、R T 2およびR T 4各々は、概念的にシングルボーナスを含む。図中の括弧内の数値は、R T 2あるいはR T 4と異なる判定値数が設定されているシングルボーナス中の判定値数を示す。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

10

【0183】

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

【0184】

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

20

【0185】

遊技状態が内部中RTであるときには、弱イチゴ1、強イチゴ1、押し順メロン1、押し順メロン2、押し順メロン3、押し順メロン4、押し順メロン5、12枚メロン1、弱ブドウ1、強ブドウ1、1枚役1が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【0186】

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

【0187】

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

30

【0188】

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

40

【0189】

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

50

イ 3 とは、通常リブ＋テンパイリブ a＋テンパイリブ b＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e＋B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。B A R テンパイリブレイ 4 とは、通常リブ＋テンパイリブ a＋テンパイリブ b＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e＋B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。B A R リブレイとは、通常リブ＋B A R リブ＋テンパイリブ a＋テンパイリブ b＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e＋テンパイリブ f を読み出す抽選対象役をいう。

【0190】

遊技状態が、R T 1、R T 2、R T 4、および内部中 R T のいずれかであるときには、通常リブレイ、B A R テンパイリブレイ 1、B A R テンパイリブレイ 2、B A R テンパイリブレイ 3、B A R テンパイリブレイ 4、B A R リブレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。なお、前述したように、R T 2 および R T 4 各々は、概念的にシングルボーナスを含む。

10

【0191】

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

【0192】

押し順維持リブレイ 1 とは、昇格リブ＋転落リブ＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リブレイ 2 とは、通常リブ＋昇格リブ＋転落リブ＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リブレイ 3 とは、昇格リブ＋突入リブ＋転落リブ＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リブレイ 4 とは、昇格リブ＋転落リブ＋テンパイリブ a＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。押し順維持リブレイ 5 とは、昇格リブ＋転落リブ＋テンパイリブ b＋テンパイリブ c＋テンパイリブ d＋テンパイリブ e を読み出す抽選対象役をいう。

20

【0193】

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

30

【0194】

図 9 (a) は、B B 1、2 中において制御される R B 1 中の抽選対象役および判定値数を説明するための図であり、図 9 (b) は、B B 3 中において制御される R B 2 中の抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【0195】

まず、図 9 (a) を参照して、R B 1 中においては、イチゴ、B B 強イチゴ、1 2 枚メロン 1、B B メロン、8 枚メロンが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

40

【0196】

イチゴとは、イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B 強イチゴとは、イチゴ＋メロン 2 を読み出す抽選対象役をいう。1 2 枚メロン 1 とは、メロン 1＋ブドウ＋イチゴを読み出す抽選対象役をいう。B B メロンとは、メロン 3＋メロン 4＋ブドウ＋1 枚役を読み出す抽選対象役をいう。8 枚メロンとは、メロン 1 を読み出す抽選対象役をいう。

【0197】

次に、図 9 (b) を参照して、R B 2 においては、有利ブドウ、メロン 1、通常ブドウ

50

が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

【0198】

有利ブドウとは、ブドウ+リプレイ11を読み出す抽選対象役をいう。メロン1とは、メロン1を読み出す抽選対象役をいう。通常ブドウとは、ブドウを読み出す抽選対象役をいう。ブドウとは、ブドウを読み出す抽選対象役をいう。

【0199】

図10は、非BB中におけるRBの抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【0200】

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

【0201】

〔内部抽選〕

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せがいずれかの入賞ラインに揃える制御を行なうことを許容するか否かを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路42から内部抽選用の乱数（0～65535の整数）を取得する。そして、遊技状態に
20
応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット／設定スイッチ38により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行なわれる。

【0202】

本実施の形態においては、各役および役の組合せの判定値数から、小役や再遊技役などの一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役のいずれかと特別役とが重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行なうものである。
30

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

また、RB、BB2、およびBB3は、小役や再遊技役と同時に当選し得る。たとえば、イチゴに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ1～4のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ1～4および強イチゴ1～4各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱イチゴ1～4当選時と強イチゴ1～4当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からRB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。

【0206】

また、ブドウに当選したときに、RB、BB2、およびBB3のうちいずれかに同時当

10

20

30

40

50

選している割合は、弱ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ 1～4 および強ブドウ 1～4 各々の判定値数が設定されている。後述するように、弱ブドウ 1～4 当選時と強ブドウ 1～4 当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容から R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している可能性を予測することができる。

【0207】

また、イチゴあるいはブドウに当選したときに、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。

10

【0208】

一般遊技状態においては、図 7 に示すように、押し順メロン 1～押し順メロン 5 各々が「2305」に設定されており、押し順メロン 1～押し順メロン 5 のいずれかが $2305 \times 5 / 65536 = 11525 / 65536$ の確率で当選するように、他の抽選対象役と比較して高い確率で当選するように判定値数が設定されている。

【0209】

シングルボーナス中においては、たとえば、括弧内の数値に示すように、押し順メロン 1 の判定値数が通常遊技状態よりも 1 だけ大きい「2306」に設定されている。このように、S B 入賞させてシングルボーナスに制御させても小役の当選確率が格段に向上するものではないのに対し、通常遊技状態、R T 1、R T 3 のいずれかにおいて S B 入賞したときには R T 2 に制御される。このため、S B を入賞させるメリットが小さく、むしろ取りこぼして昇格リプ入賞により R T 3 へ昇格し得る通常遊技状態に制御させる方が、遊技者にとって有利なゲーム進行であるといえる。なお、シングルボーナス中の判定値数は、図 7 で示すものに限るものではなく、少なくとも一の小役の当選確率が通常遊技状態であるときよりも向上するように設定されているものであればよい。

20

【0210】

次に、図 8 の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役の当選確率を比較する。通常遊技状態においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「2734」が、押し順昇格リプレイ 1～6 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「1020」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「98」が、B A R テンパイリプレイ 2～4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「8」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「4」が設定されている。よって、通常遊技状態においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8980 / 65536$ となる。また、通常遊技状態から R T 3 に昇格させる可能性のある押し順昇格リプレイ 1～6 のいずれかに当選する確率は、 $1020 \times 6 / 65536 = 6120 / 65536$ となる。

30

【0211】

R T 1 および R T 2 においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「8856」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「98」が、B A R テンパイリプレイ 2～4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「8」が、B A R リプレイが読み出されるときに判定値数として「4」が設定されている。よって、R T 1 あるいは R T 2 においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $8982 / 65536$ となる。なお、R T 1 および R T 2 においては、R T 3 や R T 4 に移行させるための昇格リプや突入リプに当選しないように設定されている。

40

【0212】

R T 3 においては、通常リプレイが読み出されるときに判定値数として「715」が、押し順維持リプレイ 1～5 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「6586」が、押し順突入リプレイ 1～4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「3500」が、B A R テンパイリプレイ 1 が読み出されるときに判定値数として「98」が、B A R テンパイリプレイ 2～4 のいずれかが読み出されるときに判定値数として「8」が、

50

B A Rリプレイが読み出されるとき判定値数として「4」が設定されている。よって、R T 3においていずれかのリプレイに当選する確率は、 $47771 / 65536$ となる。また、R T 3から通常遊技状態に転落させる可能性のある押し順維持リプレイ1～5および押し順突入リプレイ1～4のいずれかに当選する確率は、 $(6586 \times 5) + (3500 \times 4) / 65536 = 46930 / 65536$ となる。また、R T 3からR T 4に突入させる可能性のある押し順突入リプレイ1～4のいずれかに当選する確率は、 $3500 \times 4 / 65536 = 14000 / 65536$ となる。

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

これらより、本実施の形態においては、いずれかのリプレイに当選する確率が、R T 3、R T 4、および内部中R Tであるときに、通常遊技状態、R T 1～R T 2であるときよりも高くなるように設定されている。このため、R T 3、R T 4、および内部中R Tは、通常遊技状態、R T 1～R T 2であるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【0216】

また、R T 3では、リプレイの当選確率が高くなるものの転落リブの当選確率も高くなるため、後述するA Tに制御されていないときには当該R T 3を維持させること、および突入リブを入賞させてR T 4に制御させることが困難となるように構成されている。一方、R T 4は、50ゲーム消化するまで当該R T 4への制御が維持される。このため、R T 4は、R T 3よりも有利な遊技状態であるといえる。

【0217】

また、内部中R Tであるときには、R T 4などであるときよりも後述するようにリール制御においてボーナスよりも優先的に引き込まれるリプレイの当選確率が低くなるように設定されているため、R T 4であるときと同じリプレイの当選確率が設定されている場合と比較して、当選しているボーナスを入賞させることができる割合を高めることができる。

【0218】

B B 1または2中に制御されるR B 1であるときには、図9 (a)に示すように、メロン1入賞することとなる12枚メロン1の判定値数が「54583」に設定されており、 $54583 / 65536$ という高確率で当選するように設定されている。また、イチゴを含むイチゴ、B B強イチゴ各々の判定値数が、「9917」、「1000」に設定されており、B B中におけるR Bの6回に1回の確率で当選、すなわち6ゲームのうちの1ゲームで当選するような確率に設定されている。また、B Bメロンや8枚メロンの判定値数は、各々「12」に設定されており、極めて低い確率に設定されている。さらに、いずれの入賞役にも当選しないはずれについても、「12」に設定されており、極めて低い確率で生じる。

【0219】

B B 3中に制御されるR B 2であるときには、図9 (b)に示すように、有利ブドウの判定値数が、当該B B 3入賞していなかったときにおける遊技状態のリプレイの合計判定

10

20

30

40

50

値数に設定される。たとえば、B B 3入賞時における遊技状態が、通常遊技状態であったときには図8より「8980」に設定され、R T 1あるいはR T 2であったときには図8より「8982」に設定され、R T 3であったときには図8より「47771」に設定され、R T 4であったときには図8より「47962」に設定される。すなわち、R B 2における有利ブドウの当選確率は、当該R B 2に制御する契機となったB B 3入賞時における遊技状態のリプレイの当選確率となる。よって、B B 3入賞時における遊技状態が、R T 3やR T 4であったときには、R T 3やR T 4以外の遊技状態であるときよりも、有利ブドウの当選確率が高くなる。

【0220】

また、B B 3中に制御されるR B 2であるときにおけるその他の抽選対象役について、図9(b)に示すように、メロン1の判定値数が「6553」に設定され、通常ブドウの判定値数が、65536までの残りの判定値数、すなわち65536からメロン1の判定値数である「6553」を差し引いた「58983」から、さらに、有利ブドウの判定値数を差し引いた判定値数に設定される。たとえば、B B 3入賞時における遊技状態が、通常遊技状態であったときには、 $58983 - 8980 = 50003$ に設定され、R T 3であったときには、 $58983 - 47771 = 11212$ に設定される。よって、B B 3入賞時における遊技状態が、R T 3やR T 4であったときには、R T 3やR T 4以外の遊技状態であるときよりも、通常ブドウの当選確率が低くなる。

【0221】

なお、本実施の形態におけるB B 3中においては、図9(b)で示す判定値数から、いずれの入賞役にも当選しない場合が生じないように構成されている例について説明したが、これに限らず、低確率（たとえば、1%）でいずれの入賞役にも当選しない場合が生じ得るように構成してもよい。

【0222】

また、本実施の形態におけるB B 3中において最も高確率で当選するブドウは、当選していても操作手順によって入賞させることができない場合が生じ得る入賞役を例に説明する。しかし、B B 3中においては、ブドウが前述したように最も高確率で当選するため、一般遊技状態中と異なり、遊技者は極力ブドウを入賞させるような操作手順で操作することが見込まれ、その結果、高い確率でブドウを入賞させることができる。なお、B B 3中において最も高確率で当選するブドウは、当選している場合には操作手順に関わらず、必ず入賞し得る入賞役であってもよい。

【0223】

また、本実施の形態におけるB B 3中における有利ブドウおよび通常ブドウの判定値数は、当該B B 3入賞時における遊技状態に応じて設定される例について説明したが、当該B B 3入賞時における遊技状態がゲーム数消化で終了する遊技状態（たとえばR T 4）であって、当該B B 3中のゲーム消化において当該ゲーム数に到達したときには、その後においても有利ブドウおよび通常ブドウの判定値数として、当該R T 4におけるリプレイ確率に応じた判定値数を設定してもよく、また、当該遊技状態がゲーム数消化で終了した後に制御される遊技状態におけるリプレイ確率に応じた判定値数を設定してもよい。

【0224】

非B B中におけるR Bであるときには、図10に示すように、メロン1を含む左メロンおよび中右メロンの判定値数が各々「32604」に設定されており、左メロンおよび中右メロン各々が $32604 / 65536$ という高確率で当選するように設定されている。

【0225】

いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグをRAM 41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。

10

20

30

40

50

【0226】

詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役＋一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【0227】

〔リールの停止制御〕

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ 32 L、32 C、32 R に、168 ステップ（0～167）の周期で 1 周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 32 L、32 C、32 R を 168 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R

が1周することとなる。そして、リール1周に対して8ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0～20（図3参照）の領域番号が割り当てられている。

【0232】

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

10

【0233】

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

【0234】

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

20

【0235】

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

30

【0236】

次に、メインCPU41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

【0237】

ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号（たとえば下段の図柄）を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。

40

【0238】

具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。これにより、停止操作が検出された停止操作

50

位置の領域番号に対応する領域から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役（イチゴなど）に当選した場合や、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

【0244】

すなわち、このような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先

10

20

30

40

50

され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにすることができ、遊技者にとって有利なリール制御が行なわれる。なお、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【0245】

次に、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場や、特別役と再遊技役が同時に当選している場合などでは、当選した再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。

【0246】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（たとえば、押し順昇格リプレイ1など）には、図11～図13に示すように、同時当選した再遊技役の種類および停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

【0247】

なお、本実施の形態では、回転を開始した3つの左リール2L～右リール2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。また、本実施の形態において、順押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。

【0248】

図11は、押し順昇格リプレイ1～6のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0249】

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

【0250】

また、押し順昇格リプレイ2が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順挟み押し以外の操作手順で操作された場合には、通常リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0251】

押し順昇格リプレイ3～6のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順昇格リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、通常リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0252】

このように、昇格リプを入賞させてR T 3に昇格させるための操作手順として、当選している押し順昇格リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、通常遊技状態において押し順昇格リプレイ1～6のいずれかに当選したとしても、当選している押し順昇格リプレイの種類を特定することができない限り、1／6の確率でしか昇格リプを入賞させてR T 3に制御させないようにすることができ、5／6の確率で通常リプを入賞させて通常遊技状態が維持されるように構成されている。これにより、後述するA Tに制御されていないときには、昇格リプに入賞し難くして極力R T 3に制御されないようにしつつ、A Tに制御されているときには、昇格リプに入賞させてR T 3に制御されるように制御することができる。

10

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

また、押し順維持リプレイ2が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、当選したリプレイのうち昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

20

【0256】

押し順維持リプレイ3～5のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順維持リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、昇格リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リプの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0257】

このように、昇格リプを入賞させてR T 3を維持させるための操作手順、および転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順維持リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 3において、押し順維持リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順維持リプレイの種類を特定することができない限り、1／5の確率でしか昇格リプを入賞させて当該R T 3を維持できず、4／5の確率で転落リプを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述するA Tに制御されていないときには、運良くR T 3に制御されていても転落リプに入賞し易くして極力当該R T 3が維持されないように制御しつつ、A Tに制御されているときには、昇格リプに入賞させて当該R T 3を意図的に維持させることができるように制御することができる。

30

40

【0258】

図13は、押し順突入リプレイ1～4のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0259】

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

【0260】

また、押し順突入リプレイ2が当選しているときに、順挟み押しとなる操作手順で操作

50

された場合には、当選したリプレイのうち突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0261】

押し順突入リプレイ3または4が当選しているときにも、同様に、当選している押し順突入リプレイの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、突入リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行ない、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、転落リブの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行なう。

【0262】

このように、突入リブを入賞させてRT4に突入させるための操作手順、および転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落させるための操作手順として、当選している押し順突入リプレイの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、RT3において、押し順突入リプレイのいずれかに当選したときには、当選している押し順突入リプレイの種類を特定することができない限り、1/4の確率でしか突入リブを入賞させてRT4に突入させることができず、3/4の確率で転落リブを入賞させて通常遊技状態に転落するように構成されている。これにより、後述するATに制御されていないときには、突入リブに入賞し難くして極力RT4に制御されないようにし、運良くRT3に制御されていても転落リブに入賞し易くして極力当該RT3が維持されないように制御しつつ、ATに制御されているときには、突入リブに入賞させてRT4に制御されるように制御することができる。

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

複数種類の小役が同時に当選している場合として、たとえば押し順メロン1～5のいずれかに当選している場合には、図14に示すように、当選している押し順メロンの種類および操作手順に応じて、異なるリール制御が行なわれる。

【0267】

図14は、押し順メロン1～5のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0268】

たとえば、押し順メロン1が当選したときには、順押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ラインL1、L3およびL4のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させ、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン1が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、中リ

10

20

30

40

50

ール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 4 枚払い出されるに留まる。また、押し順メロン 1 が当選したときに、順押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」を上・中・下段のいずれかに停止させるのに対し、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

【0269】

また、押し順メロン 2 が当選したときには、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させ、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。すなわち、押し順メロン 2 が当選したときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 1、L 3、L 4 の 3 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 4 枚払い出されるに留まる。また、押し順メロン 2 が当選したときに、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合には、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」を上・中・下段のいずれかに停止させるのに対し、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、対応するリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。

【0270】

押し順メロン 3～5 のいずれかが当選しているときにも、同様に、当選している押し順メロンの種類に応じて定められた所定の押し順となる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させる制御を行ないメダルを 1 2 枚払い出し、所定の押し順以外の操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止させる制御を行ないメダルを 4 枚払い出すとともに、左リール 2 L および右リール 2 R のうち当該停止操作に対応して停止させるリールの「メロン」を上段に停止させる制御を行なう。

【0271】

このように、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させるための操作手順として、当選している押し順メロンの種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、押し順メロン 1～5 のいずれかに当選したときには、当選している押し順メロンの種類を特定することができない限り、1/5 の確率でしか入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させることができず、4/5 の確率で中リール 2 C の「メロン」を入賞ライン L 2 にのみ停止させてメダルが 4 枚しか払い出されないように構成されている。これにより、押し順メロン 1～5 のいずれかに当選したときに、後述する A T に制御されていないときには極力 4 枚しかメダルが払い出されないようにし、A T に制御されているときには意図的に入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させることを可能にし、1 2 枚メダルが払い出されるように制御することができる。

【0272】

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

【0273】

なお、図 1 4 において、メダルを 1 2 枚払い出させる押し順以外となる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C について「メロン」を上段に停止させるリール制御を行なうものであればよく、たとえば、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」について

は、上・中・下段のいずれかに停止させるものであってもよい。これにより、左リール 2 L および右リール 2 R の「メロン」の停止位置から、押し順が正解しているか否か、メダルを 1 2 枚払い出させるか否かを特定不能にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0274】

次に、弱イチゴ 1～4、強イチゴ 1～4、弱ブドウ 1～4、および強ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。図 15 は、弱イチゴ 1～4、強イチゴ 1～4、弱ブドウ 1～4、および強ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0275】

たとえば、弱イチゴ 1～4 あるいは弱ブドウ 1～4 のうちいずれかが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ライン L 1、L 2、および L 4 のうちいずれかに停止させる制御、すなわち「イチゴ」あるいは「ブドウ」を極力入賞ライン L 3 以外の入賞ライン上に停止させる制御を行なう。

【0276】

これに対し、強イチゴ 1～4 あるいは強ブドウ 1～4 が当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、当選しているイチゴあるいはブドウを構成する図柄組合せを、入賞ライン L 3 に停止させる制御を行なう。

【0277】

図 7 を用いて説明したように、イチゴに当選したときに、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合は、弱イチゴ 1～4 のうちいずれかに当選しているときよりも、強イチゴ 1～4 のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴ 1～4 および強イチゴ 1～4 各々の判定値数が設定されており、また、ブドウに当選したときに、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合は、弱ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選しているときよりも、強ブドウ 1～4 のうちいずれかに当選しているときの方が高くなるように、弱ブドウ 1～4 および強ブドウ 1～4 各々の判定値数が設定されている。

【0278】

このため、イチゴあるいはブドウが、入賞ライン L 1、L 2 および L 4 のうちいずれかに停止して入賞しているときよりも、入賞ライン L 3 に停止して入賞しているときの方が、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0279】

また、図 7 を用いて説明したように、イチゴあるいはブドウに当選したときに、R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合は、ブドウに当選しているときよりも、イチゴに当選しているときの方が高くなるように、判定値数が設定されている。

【0280】

このため、イチゴあるいはブドウが入賞ライン L 3 上に停止して入賞したときであっても、イチゴに入賞しているときの方が R B、B B 2、および B B 3 のうちいずれかに同時当選している割合が高いため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0281】

また、図 22 および図 23 を参照して後述するように、イチゴあるいはブドウが、入賞ライン L 1、L 2、および L 4 のうちいずれかに停止して入賞したときよりも、入賞ライン L 3 に停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様で A T 抽選が行なわれる。このため、イチゴあるいはブドウが、入賞ライン L 1、L 2 および L 4 のうちいずれかに停止して入賞しているときよりも、入賞ライン L 3 に停止して入賞しているときの方が、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0282】

10

20

30

40

50

次に、非 B B 中の R B において左メロンおよび中右メロンのうちいずれかに当選したときのリール制御について説明する。図 1 6 は、非 B B 中の R B 中において左メロンあるいは中右メロンに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0283】

たとえば、左メロンが当選しているときにおいて、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させ、左リール 2 L 以外を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 2 に「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、左メロンが当選したときに、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 3、L 4 の 2 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、左リール 2 L 以外を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 8 枚払い出されるに留まる。

10

【0284】

また、中右メロンが当選しているときにおいて、中リール 2 C あるいは右リール 2 R を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させ、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、入賞ライン L 2 に「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させる制御を行なう。すなわち、中右メロンが当選したときに、中リール 2 C あるいは右リール 2 R を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 3、L 4 の 2 ラインに停止するため、メダルが 1 2 枚払い出されるのに対し、左リール 2 L を第 1 停止させる操作手順で操作された場合には、中リール 2 C の「メロン」が入賞ライン L 2 にのみ停止するため、メダルが 8 枚払い出されるに留まる。

20

【0285】

このように、非 B B 中の R B において、入賞ライン L 1、L 3 および L 4 のうちいずれかに「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させるための操作手順として、左メロンに当選しているときと中右メロンに当選しているときとで、異なる操作手順が設定されている。このため、左メロンに当選しているのか中右メロンに当選しているのかを特定することができない限り、1 / 2 の確率でしか入賞ライン L 1 に「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させメダルを 1 2 枚払い出させることができず、1 / 2 の確率で入賞ライン L 2 に「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せを停止させメダルが 8 枚しか払い出されないように構成されている。一方、非 B B 中の R B は、4 回入賞することにより終了する。このため、非 B B 中の R B における操作手順によって、当該 R B における純増枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0286】

B B 1、2 中に制御される R B 1 において、図 9 に示す抽選対象役のいずれかに当選したときには、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを入賞ライン上に引込可能コマ数の範囲内で引き込み停止させるリール制御が行なわれる。その際、抽選対象役に含まれる入賞役の図柄組合せを、入賞ライン L 2 上よりも、入賞ライン L 3 または L 4 上に優先して停止させるリール制御が行なわれる。このため、入賞役の図柄組合せは、入賞ライン L 2 上よりも、入賞ライン L 3 または L 4 上に優先して停止され、当該図柄組合せのうち中リール 2 C の図柄については上段よりも中段に停止されることになる。

40

【0287】

次に、B B 3 中に制御される R B 2 において、通常ブドウあるいは有利ブドウに当選したときのリール制御について説明する。図 1 7 は、B B 3 の R B 2 中においてブドウに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0288】

たとえば、通常ブドウが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、ブドウを構成

50

する図柄組合せを、極力入賞ラインL 1、L 2、およびL 4のうちいずれかに停止させる制御、すなわち極力入賞ラインL 3以外の入賞ライン上に停止させる制御を行なう。これに対し、有利ブドウが当選しているときには、引込コマ数の範囲内で、ブドウを構成する図柄組合せを、極力入賞ラインL 3に停止させる制御を行なう。これにより、BB 3中に制御されるRB 2において、通常ブドウに当選しているときには、高い割合で入賞ラインL 3以外の入賞ライン上に停止されて入賞し、有利ブドウに当選しているときには、高い割合で入賞ラインL 3上に停止されて入賞する。

【0289】

また、図22および図23を参照して後述するように、BB 3中におけるRB 2に制御されているときにおいて、ブドウが、入賞ラインL 1、L 2、およびL 4のうちいずれかに停止して入賞したときよりも、入賞ラインL 3に停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様でAT抽選が行なわれる。このため、ブドウが、入賞ラインL 1、L 2およびL 4のうちいずれかに停止して入賞しているときよりも、入賞ラインL 3に停止して入賞しているときの方が、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0290】

さらに、BB 3中におけるRB 2における有利ブドウの当選確率は、図9(b)で示したように、当該BB 3入賞時における遊技状態に応じて変化し、RT 3あるいはRT 4であったときには高確率となる。よって、RT 3あるいはRT 3 4であるときに入賞したBB 3中においては、高確率で有利ブドウに当選し、高確率でブドウが入賞ラインL 3上に停止して入賞することになる。このため、RT 3あるいはRT 4においてBB 3入賞することに対する期待感を向上させることができる。

【0291】

また、BB 3中に制御されるRB 2においてメロン1に当選したときには、操作手順に関わらず、当選しているメロン1を入賞させることができる。

【0292】

BB 3中、すなわちBB 3中に制御されるRB 2における賭数は、前述したように、リプレイ入賞した場合にはメダルの払出を伴わない。また、RB 2中において、ブドウ入賞したときにはメダルが1枚払出され、メロン1入賞したときにはメダルが12枚払出される。このため、BB 3中における1ゲームあたりに獲得するメダル数の期待値は、ブドウおよびメロン1の判定値数から、 $(1 \times 58983 + 12 \times 6553) / 65536 = 2.09$ 枚となる。すなわち、BB 3中における1ゲームあたりに獲得するメダル数の期待値は、当該BB 3中における賭数以上となるように定められている。また、BB 3は、12枚払い出しにより終了する。よって、BB 3が開始されてから終了するまでにブドウやメロン1に入賞する平均ゲーム数は、 $12 / 2.09 = 5.74$ ゲームとなる。以上より、BB 3が開始されてから終了するまでに要する平均ゲーム数は、5.74ゲームとなる。

【0293】

なお、BB 3中における1ゲームあたりに獲得するメダル数の期待値は、当該BB 3中における賭数以上となるように定められているものに限らず、一般遊技状態における賭数「3」以上となるように定められているものであってもよい。

【0294】

[メイン制御部41による処理]

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

【0295】

遊技の進行が可能な状態であるためには、たとえば、メインCPU 41aを含むメイン制御部41が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、RAM 41cに格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能

な状態となると、スロットマシン 1 においてゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行なわれることとなる。以下、スロットマシン 1 における各ゲームについて説明する。

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

BET 処理により賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定するといった内部抽選を行なう内部抽選処理を行なう。内部抽選処理では、抽選結果に応じて RAM 41c に設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板 90 に送信される。

【0300】

また、内部抽選処理では、BB1、BB2、およびRBのいずれかに当選したときに、内部中RTに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に内部中RTフラグの値を設定など）が行なわれる。なお、本実施の形態においては、BB3に当選した場合、BB3の当選フラグが設定されるものの、制御されている遊技状態はその後も維持される。

【0301】

内部抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール 2 L、2 C、2 R の回転開始から 1 ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、4.1 秒）経過していることを条件に、リールモータ 32 L、32 C、32 R を駆動させ、左、中、右の全てのリール 2 L、2 C、2 R を回転開始させる。通常時においては、リールモータ 32 L、32 C、32 R を通常態様で回転駆動させる。本実施の形態では、通常態様として、リールモータ 32 L、32 C、32 R 各々を、同時にかつ所定速度に到達するまで所定の加速度で回転駆動させる。これにより、通常態様で回転駆動されたときには、左、中、右すべてを同時にかつ所定の加速度で回転開始することができる。

【0302】

リール 2 L、2 C、2 R の回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ 33 SL、33 SC、33 SR により基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作有効とする。その後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者によって操作されることにより、操作されたストップスイッチに対応するリールモータ 32 L、32 C、32 R を駆動停止させ、リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる。本実施の形態におけるスロットマシン 1 は、ストップスイッチを操作することにより対応するリールの回転を停止させる例について説明するが、たとえば、リール回転開始から所定時間経過したときにストップスイッチが操作されたか否かに関わ

らず、回転中のリールを強制的に停止させるようにしてもよい。

【0303】

リール回転処理では、リール 2 L、2 C、2 R の回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板 90 に送信され、リール 2 L、2 C、2 R のうちいずれかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板 90 に送信される。

【0304】

リール 2 L、2 C、2 R の駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図 5 (a) で示したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板 40 において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。

【0305】

入賞判定処理においては、入賞判定が行なわれた後に、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数、および入賞ラインを特定可能な入賞判定コマンドが演出制御基板 90 に送られる。なお、入賞判定処理において、B B 1 ~ B B 3 および R B のうちいずれかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に対応するボーナスの値を設定など）が行なわれる。

【0306】

なお、B B 3 に入賞したときには、遊技状態フラグの値として、R B 2 を示す値であって、当該 B B 3 入賞時における遊技状態に対応する値が設定される。これにより、R B 2 を示す遊技状態フラグの値から、R B 2 において当該 B B 3 入賞時における遊技状態を特定することができ、図 9 (b) で示した、R B 2 における有利ブドウおよび通常ブドウの判定値数を特定することができる。

【0307】

また、R T 1、通常遊技状態、および R T 3 のいずれかにおける入賞判定処理において、S B に入賞したと判断されたときには、R T 2 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 2 の値を設定など）が行なわれる。また、通常遊技状態における入賞判定処理において、昇格リブに入賞したと判断されたときには、R T 3 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 3 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 3 における入賞判定処理において、突入リブに入賞したと判断されたときには、R T 4 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 4 の値を設定など）が行なわれる。また、R T 3 における入賞判定処理において、転落リブに入賞したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

【0308】

また、R T 1、R T 2、および R T 3 においていずれの入賞も発生しておらずかつ特殊出目が入賞ライン L 1 ~ L 4 のいずれかに停止していると判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。

【0309】

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

【0310】

また、払出処理では、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板 90 に送信され、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板 90 に送信

10

20

30

40

50

される。

【0311】

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

【0312】

ボーナス終了判定処理において、ボーナス終了条件が成立したと判定されたときには、R T 1に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にR T 1フラグの値を設定など）が行なわれる。

【0313】

また、R T 4中における払出処理では、当該R T 4中において消化したゲーム数（S B入賞してシングルボーナスに制御されたゲームを含む）を特定可能に計数し、消化したゲーム数が50ゲームに到達したか否かを判定し、50ゲームに到達したと判定したときに通常遊技状態に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行なわれる。なお、R T 4中において入賞したB B 3中において、ゲーム数消化により通常遊技状態に制御する場合には、B B 3中においても同様に、ゲーム数を特定可能に継続して計数し、50ゲームに到達したと判定したときに、R B 2を示す遊技状態フラグであってR T 4に対応する値を、R B 2を示す遊技状態フラグであって通常遊技状態に対応する値に更新する処理を行なう。

【0314】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（R T 1～R T 4のいずれであるか、通常遊技状態であるか、内部中R Tであるか、B B 1～3のいずれであるか、B B 3においては当該B B 3入賞時における遊技状態がいずれであったか、非B B中のR Bであるかなど）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板90に送信される。

【0315】

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

【0316】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板40のメイン制御部41は、R T 1～R T 4、内部中R T、通常遊技状態、ボーナスの間で遊技状態の移行を行なっており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板90に送信している。これに対して、演出制御基板90のサブ制御部91は、遊技制御基板40から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行なう。

【0317】

また、本実施の形態におけるメイン制御部41により実行されるゲーム制御処理では、予め定められた特定条件が成立したときにリール2L～2Rを、前述した通常態様と異なる特定態様で回転制御するための特別制御処理や、ストップスイッチ8L～8Rの操作を有効化するタイミングを通常時よりも遅延させることによりフリーズを発生させるためのフリーズ発生処理が行なわれる。

【0318】

図18は、特定条件の一例を説明するための図である。また、図19は、特定態様で回転制御するための複数種類のパターンの一例を説明するための図である。

【0319】

特定条件について説明する。特定条件としては、R T C 50が計時した日時に基づき、異なる事象が対応付けられている。ここで、まず、図18（a）を参照して、B B 1またはB B 2における特定条件について説明する。R T C 50が計時した日時に基づき、10

10

20

30

40

50

時～13時あるいは18時～21時の時間帯（以下、特定時間帯という）に入賞したBB1またはBB2中においては、内部抽選において、BB強イチゴ、BBメロン、8枚メロンのいずれかに当選したとき、イチゴに当選したときに実行される第1条件抽選で当選したとき、およびいずれの入賞役にも当選せずにはずれたときに、特定条件が成立する。なお、第1条件抽選とは、乱数などを用いてランダムに行なわれる抽選であって、所定確率（たとえば、10%）で当選する抽選をいう。

【0320】

また、RTC50が計時した日時に基づき、特定時間帯以外の時間帯（以下、非特定時間帯という）に入賞したBB1またはBB2中においては、内部抽選において、BB強イチゴに当選したとき、イチゴに当選したときに実行される第2条件抽選で当選したとき、およびいずれの入賞役にも当選せずにはずれたときに、特定条件が成立する。なお、第2条件抽選とは、乱数などを用いてランダムに行なわれる抽選であって、所定確率よりも低い確率（たとえば、3%）で当選する抽選をいう。

10

【0321】

次に、図18（b）を参照して、BB1およびBB2以外の遊技状態における特定条件について説明する。RTC50が計時した日時に基づき、特定時間帯であるときには、強ブドウ1～4のいずれかに当選したとき、BB3中においては有利ブドウに当選したときに、特定条件が成立する。

【0322】

また、RTC50が計時した日時に基づき、非特定時間帯であるときには、強ブドウ1～4のいずれかに当選したときに実行されるとともに、BB3中において有利ブドウに当選時にも実行される、第3条件抽選で当選したときに、特定条件が成立する。なお、第3条件抽選とは、乱数などを用いてランダムに行なわれる抽選であって、所定確率（たとえば、50%）で当選する抽選をいう。

20

【0323】

以上のように、RTC50が計時した日時に基づき異なる特定条件が定められている。なお、図18で示した特定条件は一例に過ぎず、特定条件としては図18に示すものに限るものではない。図18に示す特定条件を特定するためのデータは、ROM41bに格納されている。

【0324】

次に、図19を参照して、リール2L～2Rを特定態様で回転制御するための複数種類のパターンについて説明する。本実施の形態においては、特定態様で回転制御するための複数種類のパターンとして、逆回転パターン、正回転パターン、回転順序変化パターン、および低速回転開始パターンの4種類が定められている。

30

【0325】

逆回転パターンは、特定条件が成立したゲーム開始時において、所定期間に亘りフリーズを発生させるとともに、当該フリーズ中においてリール2L～2Rを通常態様とは逆方向に回転（逆回転）させた後、入賞ラインL1上に図柄を揃えて一旦停止させるリール演出制御を行ない、再び通常態様と同じ方向に回転（正回転）させる制御を行なうパターンをいう。

40

【0326】

正回転パターンは、特定条件が成立したゲーム開始時において、所定期間に亘りフリーズを発生させるとともに、当該フリーズ中においてリール2L～2Rを通常態様と同じ方向に正回転させた後、入賞ラインL1上に図柄を揃えて一旦停止させるリール演出制御を行ない、再び正回転させる制御を行なうパターンをいう。

【0327】

回転順序変化パターンは、特定条件が成立したゲーム開始時において、リール2L～2Rを、通常態様と異なる順序で回転開始させる制御を行なうパターンをいう。通常態様においては、前述したように、左、中、右をすべて同時に回転開始させるのに対し、回転順序変化パターンにしたがって制御された場合には、右、中、左の順序で回転開始させるリ

50

ール演出制御が行なわれる。

【0328】

低速回転開始パターンは、特定条件が成立したゲーム開始時において、リール2L～2Rを、通常態様と異なる加速度で回転開始させる制御を行なうパターンをいう。通常態様においては、リール2L～2R各々を、一定速度に達するまで所定の加速度で回転させるのに対し、低速回転開始パターンにしたがって制御された場合には、リール2L～2R各々を、一定速度に達するまで、所定の加速度よりも小さい予め定められた特定の加速度で回転させるリール演出制御が行なわれる。なお、図19で示した特定態様でのパターンは一例に過ぎず、特定態様でのパターンとしては図19に示すものに限るものではない。また、図19に示す内容でリール制御するためのデータは、ROM41bに格納されている。

10

【0329】

ここで、図20を用いて、フリーズが発生しない場合およびフリーズが発生する場合各々におけるリール回転開始時の制御状況を説明する。図20は、リール回転開始時における制御状況を説明するための図であり、(a)はフリーズが発生しない場合を示し、(b)はフリーズが発生する場合を示している。

【0330】

メインCPU41aは、逆回転パターンや正回転パターンに決定されておらずフリーズを発生させない場合で、かつ特定態様で回転制御させない場合には、図20(a)に示すように、ゲームの開始後、リール2L～2Rを通常態様で回転開始させ、全てのリールが定速回転となった時点でリール2L～2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化する。

20

【0331】

また、フリーズを発生させない場合であっても、回転順序変化パターンに決定されている場合には、ゲームの開始後、リール2L～2Rを右、中、左の順序で回転開始させるリール演出制御が行なわれる。また、低速回転開始パターンに決定されている場合には、ゲームの開始後、リール2L～2Rが定速回転に達するまで特定の加速度で回転させるリール演出制御が行なわれる。

【0332】

一方、逆回転パターンや正回転パターンに決定されて、フリーズを発生させる場合には、図20(b)に示すように、ゲームの開始後、予め定められたフリーズ期間が経過するまでリール2L～2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを有効化せず、フリーズ期間が経過した時点でリール2L～2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化する。

30

【0333】

また、逆回転パターンや正回転パターンに決定されている場合には、メインCPU41aは、図20(b)に示すように、まず、ゲームの開始後、初期位置検出制御を行なう。

【0334】

初期位置検出制御とは、停止している3つのリールすべてを同時に、パターンに応じた回転方向に回転開始させた後、少なくとも全てのリールの基準位置が検出されるまで全てのリールを同じ方向に同期回転させることにより、3つのリールの回転開始時における相対的な位置関係である初期位置関係を特定する制御である。なお、初期位置検出制御では、全てのリールの基準位置にて各リールの相対的な位置関係が特定できることから、ここで特定した各リールの相対的な位置関係に基づいて、以降の制御を行なうようになっている。

40

【0335】

また、本実施の形態では、全てのリールの基準位置を確実に検出するために、初期位置検出制御にて停止している3つのリールを、1回転同期回転させる制御を行っており、この際、1つのリールでも基準位置を検出できない場合には、リールに異常が生じていると判断してエラー制御を行なうようになっている。

50

【0336】

次いで、メインCPU41aは、初期位置検出制御の後、図20(b)に示すように、リール演出制御を行なう。リール演出制御では、リールの回転を維持しつつ、選択された制御パターンに従って、対応する図柄を入賞ラインL1上に揃えて一旦停止させる制御を行なう。

【0337】

入賞ラインL1上に一旦停止させる制御に用いる制御パターンには、たとえば、「白7」を入賞ラインL1上に揃えて一旦停止させる第1制御パターンと、「メロン」を入賞ラインL1上に揃えて一旦停止させる第2制御パターンとを含む。

【0338】

本実施の形態では、BB1またはBB2中において、逆回転パターンあるいは正回転パターンによる回転制御が行なわれる場合であっても、その契機となる特定条件が、BB強イチゴ当選あるいははずれにより成立したときの方が、それ以外の事象(BBメロン、8枚メロン当選、第1あるいは第2条件抽選で当選)により成立したときよりも、図22および図23などで後述するように、AT抽選が有利な態様で行なわれ、より多くのナビストックを獲得する可能性が高い。よって、逆回転パターンあるいは正回転パターンによる回転制御が行なわれる場合には、その契機となる特定条件が、BB強イチゴ当選あるいははずれにより成立したときの方が、それ以外の事象により成立したときよりも、高い割合で第1制御パターンを選択するように構成されている。具体的には、特別制御処理では、逆回転パターンあるいは正回転パターンに決定したときに、リール演出制御の制御パターンとして、BB強イチゴ当選あるいははずれにより成立したときの方が、それ以外の事象により成立したときよりも、高い割合で第1制御パターンを選択する制御パターン選択抽選を行なう。よって、BB1またはBB2中において、逆回転パターンあるいは正回転パターンによる回転制御が行なわれた場合におけるリール演出制御によって、入賞ラインL1上に揃った図柄が「メロン」であるときよりも「白7」であるときの方が、遊技者に対してより高い期待感を抱かせることができる。

【0339】

次いで、メインCPU41aは、リール演出制御の後、図20(b)に示すように、リール2L~2R各々を正回転させて初期位置復帰制御を行なう。初期位置復帰制御では、リールの回転を維持しつつ、初期位置検出制御にて特定したリール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係となるように各リールの相対的な位置関係を制御する。

【0340】

次いで、メインCPU41aは、初期位置復帰制御の後、図20(b)に示すように、初期位置報知制御を行なう。初期位置報知制御では、リール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させて、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知し、その後、初期位置関係のまま再度リールの回転を開始する。

【0341】

そして、メインCPU41aは、初期位置報知制御の後、リール2L~2Rを通常態様で回転制御して、図20(b)に示すように、定速回転となった時点で、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化する。なお、図20を用いて説明した制御を行なうためのデータは、ROM41bに格納されている。

【0342】

なお、本実施の形態におけるリール演出制御では、図柄を一旦停止させる例について説明したが、これに限らず、たとえば、直線上に図柄が揃った状態を遊技者に対して容易に認識可能な回転速度に下げる制御(具体的には、「白7」が直線上に揃った状態でゆっくり変動する制御など)を行なうものであってもよい。

【0343】

また、初期位置報知制御を行なわないもの、すなわち前回ゲーム終了時に停止していた

10

20

30

40

50

図柄を一旦停止させないものであってもよい。この場合、初期位置復帰制御において、初期位置報知制御を行なった後に通常態様で回転制御して定速回転となった時点と同じ位置関係でリール 2 L～2 R を定速回転させる制御を行なうようにしてもよい。

【0344】

なお、図 20 で示した制御のうち、フリーズを発生させるための制御は、前述したフリーズ発生処理によって行なわれ、特定態様での回転制御は、前述した特別制御処理によって行なわれる。本実施の形態では、特定態様として、フリーズを発生させる逆回転パターンや正回転パターンにしたがって回転制御が行なわれるときに、フリーズ発生処理が行なわれてフリーズを発生させる制御が行なわれる。

【0345】

次に、特定条件が成立したときのリール 2 L～2 R の制御に用いるパターンの決定方法について説明する。メイン制御部 41 により実行される特別制御処理では、特定条件が成立したときのリール 2 L～2 R の制御に用いるパターンを、特定条件成立時の R T C 50 の値に基づき、異なる割合にしたがって決定する。

【0346】

図 21 は、特定条件が成立したときのパターンを決定するために用いるパターン決定用テーブルを説明するための図であり、(a) は特定条件が特定時間帯に成立したときのパターンを決定するために用いる特定時間帯時パターン決定用テーブルであり、(b) は特定条件が非特定時間帯に成立したときのパターンを決定するために用いる非特定時間帯時パターン決定用テーブルである。なお、図 21 に示すテーブルは、ROM 41 b に格納されている。

【0347】

まず、図 21 (a) を参照して、特定時間帯時パターン決定用テーブルについて説明する。BB1 または BB2 において特定条件が特定時間帯に成立したときであって、当該特定条件が前述した BB 強イチゴ、BB メロン、8 枚メロンのいずれかに当選すること、あるいはいずれの入賞役にも当選せずにはずれとなったことにより成立したときには、逆回転パターンが 50 % の割合で、正回転パターンが 40 % の割合で、回転順序変化パターンが 5 % の割合で、低速回転開始パターンが 5 % の割合で、各々決定される。

【0348】

また、BB1 または BB2 において特定条件が特定時間帯に成立したときであって、当該特定条件が前述したイチゴに当選したときに実行される第 1 条件抽選で当選することにより成立したときには、逆回転パターンが 15 % の割合で、正回転パターンが 20 % の割合で、回転順序変化パターンが 30 % の割合で、低速回転開始パターンが 35 % の割合で、各々決定される。

【0349】

次に、図 21 (b) を参照して、非特定時間帯時パターン決定用テーブルについて説明する。BB1 または BB2 において特定条件が非特定時間帯に成立したときであって、当該特定条件が前述した BB 強イチゴに当選すること、あるいはいずれの入賞役にも当選せずにはずれとなったことにより成立したときには、逆回転パターンが 35 % の割合で、正回転パターンが 30 % の割合で、回転順序変化パターンが 20 % の割合で、低速回転開始パターンが 15 % の割合で、各々決定される。

【0350】

また、BB1 または BB2 において特定条件が非特定時間帯に成立したときであって、当該特定条件が前述したイチゴに当選したときに実行される第 2 条件抽選で当選することにより成立したときには、逆回転パターンが 10 % の割合で、正回転パターンが 20 % の割合で、回転順序変化パターンが 30 % の割合で、低速回転開始パターンが 40 % の割合で、各々決定される。

【0351】

以上のように、特別制御処理では、BB1 または BB2 において特定条件が、第 1 または第 2 条件抽選で当選することにより成立したときよりも、それ以外の事象で成立したと

10

20

30

40

50

きの方が、高い割合でフリーズを発生させる逆回転パターンあるいは正回転パターンを決定する。

【0352】

また、BB1およびBB2以外の遊技状態において特定条件が特定時間帯に成立したときには、逆回転パターンが55%の割合で、正回転パターンが30%の割合で、回転順序変化パターンが10%の割合で、低速回転開始パターンが5%の割合で、各々決定される。また、BB1およびBB2以外の遊技状態において特定条件が非特定時間帯に成立したときには、逆回転パターンが5%の割合で、正回転パターンが10%の割合で、回転順序変化パターンが30%の割合で、低速回転開始パターンが55%の割合で、各々決定される。

10

【0353】

特定時間帯においては、ブドウが入賞ラインL3上に高確率で停止され得る強ブドウ1～4のいずれかに当選あるいはBB3中において有利ブドウに当選したゲームにおいて、必ず、特定態様でリール回転される。このため、特定態様でリール回転されたときにブドウを入賞ラインL3に停止させるタイミングで停止操作することにより、取りこぼすことなくブドウを入賞ラインL3に停止させることができる。一方、非特定時間帯においては、ブドウが入賞ラインL3上に高確率で停止され得る強ブドウ1～4のいずれかに当選あるいはBB3中において有利ブドウに当選していても、第3条件抽選で当選しなければ特定態様でリール回転されない。このため、取りこぼすことなくブドウを入賞ラインL3に停止させることが困難となる。その結果、特定時間帯であるか非特定時間帯であるかで、有利度合いを変化させることができる。

20

【0354】

特別制御処理は、決定したパターンを特定するためのパターン特定コマンドをサブ制御部91側に送信する。パターン特定コマンドは、決定されたパターンを特定するとともに、逆回転パターンあるいは正回転パターンであるときには各リールの相対位置関係である初期位置関係、および選択した制御パターンを特定可能なコマンドであり、リールの回転開始後、初期位置関係の検出が完了した時点で送信される。なお、初期位置関係から各リールの位置も特定可能となる。

【0355】

[サブ制御部91による処理]

30

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

【0356】

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

40

【0357】

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

【0358】

遊技演出を行なうために、サブ制御部91のRAM91cには、各種カウンタと、各種フラグを設定する領域と、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、

50

および内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板 40 の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況および遊技状態については、2 回分）も RAM 91 c に設けられている。

【0359】

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

10

【0360】

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

20

【0361】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部 91 により、遊技状態等に応じて演出状態を AT に制御するための AT 制御処理、遊技状態等に応じて遊技演出やナビ演出を実行するための遊技演出実行処理が行なわれる。

【0362】

〔AT 抽選処理〕

サブ制御部 91 は、AT 制御処理に含まれる AT 抽選処理を実行することにより、AT に制御するか否かの AT 抽選を行なう。AT 抽選処理では、メイン制御部 41 からのコマンドに基づき、所定の AT 抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときに AT 抽選が実行される。AT 抽選は、ナビストック数を付与するか否かを決定するナビ付与抽選と、付与するナビストック数を決定するナビストック数抽選とを含む。

30

【0363】

ナビストック数とは、AT に制御可能となる期間を示す。ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定回数（たとえば 50）ゲームを消化する間、AT に制御され、その間ナビ演出が実行可能となる。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘り AT に制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0364】

図 22 は、AT 抽選を実行する契機となる AT 抽選条件の一例を説明するための図である。また、図 23 は、AT 抽選条件成立時の AT 抽選の一例を説明するための図である。また、図 24 は、AT 抽選のうちナビストック数抽選で参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

40

【0365】

AT 抽選条件は、図 22 に示すように、第 1～第 12 の条件が設定されている。第 1 の AT 抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中 RT 以外の遊技状態であるときに、入賞ライン L1～L4 のいずれかに特殊出目停止、1 枚役入賞、あるいは入賞ライン L1 に「メロンーメロンーメロン」の図柄組合せが停止することによるメロン入賞のうちいずれかにより成立する。第 1 の AT 抽選条件が成立したときには、AT 抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。

【0366】

なお、第 1 の AT 抽選条件は、特殊出目停止、1 枚役入賞の契機となる、SB 当選、あ

50

るいは1枚役当選することにより成立するものであってもよい。また、第1のAT抽選条件は、中リール2Cの「メロン」を必ず中段に停止させる契機となる12枚メロン1～4のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。

【0367】

ナビ付与抽選は、サブ制御部91により制御される確率モードに応じた当選確率にしたがって行なわれる。確率モードとは、ナビ付与抽選でナビストック数を付与すると決定する確率を特定するためのモードをいう。本実施の形態では、ボーナスのうちBB1が終了した後から50ゲーム消化する間に亘り当選確率が高い高確率モードに制御される。また、通常モードであるときに後述する条件が成立することにより、乱数などを用いて高確率モードに制御するか否かをランダムに決定するための確率モード抽選が行なわれ、当該確率モード抽選で高確率モードに制御すると決定されたときには以後30ゲーム消化する間に亘り高確率モードに制御される。高確率モードが終了した後は、当該高確率モードよりも当選確率が低い通常モードに制御される。サブ制御部91は、所定のモード設定処理を行なうことにより、成立条件に応じて、高確率モードおよび通常モードのうちいずれかに制御する。

【0368】

なお、確率モードが高確率モード中であるときにボーナス当選したときには、当該高確率モードにおいて消化したゲーム数および当選したボーナスの種類に関わらず、当該ボーナス終了後から50ゲーム消化する間に亘り高確率モードに制御される。

【0369】

図23を参照して、第1のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに1%の確率で、高確率モードであるときに20%の確率でナビストック数を付与すると決定される。なお、ナビ付与抽選は、たとえば乱数などを用いて、設定されている確率にしたがってランダムに決定される。

【0370】

第2のAT抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態であるときに、入賞ラインL1、L2、およびL4のいずれかにブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞することにより成立する。なお、第2のAT抽選条件は、弱イチゴ1～4、弱ブドウ1～4のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第2のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第2のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに1.5%の確率で、高確率モードであるときに40%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

【0371】

第3のAT抽選条件は、ボーナス以外でかつ内部中RT以外の遊技状態であるときに、入賞ラインL3にブドウあるいはイチゴの図柄組合せが停止してブドウあるいはイチゴ入賞すること、あるいは入賞ラインL1～L4および下段ラインのいずれかにおいて「黒BAR」が2つ揃ってBARリブがテンパイすることにより成立する。なお、第3のAT抽選条件は、強イチゴ1～4、強ブドウ1～4、BARテンパイリプレイ1～4のいずれかに当選することにより成立するものであってもよい。第3のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第3のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるときに3%の確率で、高確率モードであるときに60%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

【0372】

このように、一般遊技状態におけるブドウ入賞に関連する1回のAT抽選における期待ナビストック数は、ナビ付与抽選における当選確率から、第2のAT抽選条件が成立したときよりも第3のAT抽選条件が成立したときの方が（すなわちブドウが入賞ラインL3に停止して入賞したときの方が）、多くなるように設定されている。よって、ブドウが、入賞ラインL1、L2、およびL4のうちいずれかに停止して入賞したときよりも、入賞ラインL3に停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様でAT抽選が行な

われる。

【0373】

第4のAT抽選条件は、入賞ラインL1～L4のいずれかにおいてBARリプの図柄組合せが停止して入賞することにより成立する。なお、第4のAT抽選条件は、BARリプレイに当選することにより成立するものであってもよい。第4のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。

【0374】

第1～第3のAT抽選条件のうちいずれかが成立しかつナビ付与抽選で当選したとき、および第4のAT抽選条件が成立したときには、図24(a)に示す第1ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

10

【0375】

図24(a)に示す第1ナビストック決定用テーブルが参照された場合、85%の割合でナビストック数が1に決定され、10%の割合でナビストック数が2に決定され、5%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0376】

また、図24(a)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.2 (= 1 \times 85\% + 2 \times 10\% + 3 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0377】

本実施の形態では、第1～第4のAT抽選条件のうちいずれが成立したかに関わらず、図24(a)に示す共通のテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれる例について説明したが、これに限らず、付与されるナビストック数の期待値が異なる複数のテーブルを設け、第1～第4のAT抽選条件のうちいずれが成立したかに応じて予め定められたテーブルを用いてナビストック数抽選が行なわれるように構成してもよい。

20

【0378】

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

30

【0379】

図22に戻り、第5のAT抽選条件は、遊技状態が内部中RTであるときに、ボーナス入賞することにより成立する。なお、第5のAT抽選条件は、遊技状態が内部中RT以外の状態において、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選することにより成立するものであってもよい。第5のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第5のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるか高確率モードであるかに関わらず、30%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

【0380】

ナビ付与抽選でナビストックを付与すると決定されたときには、図24(b)に示す第2ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

40

【0381】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの内部当選コマンドや遊技状態コマンドに基づき、内部中RTであることを特定し、遊技状態コマンドや入賞判定コマンドに基づき、ボーナス入賞したことを特定する。

【0382】

図24(b)に示す第2ナビストック決定用テーブルが参照された場合、30%の割合でナビストック数が1に決定され、30%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定され、20%の割合でナビストック数が5に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

50

【0383】

また、図24(b)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.5 (= 1 \times 30\% + 2 \times 30\% + 3 \times 20\% + 5 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0384】

図22に戻り、第6のAT抽選条件は、遊技状態がBB1またはBB2中に制御されるRB1であるときに、BB強イチゴ当選あるいははずれとなることにより特定条件が成立し、かつ特定態様として逆回転パターンおよび正回転パターンのいずれかに決定されることにより成立する。第7のAT抽選条件は、遊技状態がBB1またはBB2中に制御されるRB1であるときに、BB強イチゴ当選あるいははずれ以外の事象、すなわちBBメロンあるいは8枚メロン当選、第1あるいは第2条件抽選で当選により特定条件が成立し、かつ特定態様として逆回転パターンおよび正回転パターンのいずれかに決定されることにより成立する。また、第8のAT抽選条件は、遊技状態がBB1またはBB2中に制御されるRB1であるときに、特定態様として、回転順序変化パターンおよび低速回転開始パターンのいずれかに決定されることにより成立する。

【0385】

第6のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。一方、第7、第8のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれる。第7のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるか高確率モードであるかに関わらず、60%の確率でナビストック数を付与すると決定される。第8のAT抽選条件が成立したときのナビ付与抽選では、確率モードが、通常モードであるか高確率モードであるかに関わらず、30%の確率でナビストック数を付与すると決定される。

【0386】

このため、逆回転パターンおよび正回転パターンのいずれかに決定されているときであっても、特定条件がBB強イチゴ当選あるいははずれを契機に成立したときの方が、それ以外の事象(BBメロン、8枚メロン当選、第1あるいは第2条件抽選で当選)により成立したときよりも、有利な態様でAT抽選が行なわれ、ナビストックを獲得する可能性が高いといえる。また、逆回転パターンおよび正回転パターンのいずれかに決定されているときの方が、回転順序変化パターンおよび低速回転開始パターンのいずれかに決定されているときよりも、有利な態様でAT抽選が行なわれ、ナビストックを獲得する可能性が高いといえる。

【0387】

第6～第8のAT抽選条件成立によるナビストック数抽選は、図24(c)に示す第3ナビストック決定用テーブルを参照して行なわれる。なお、第6のAT抽選条件成立によるナビストック数抽選を第3ナビストック決定用テーブルを参照して行ない、第7のAT抽選条件成立によるナビストック数抽選を第2ナビストック決定用テーブルを参照して行ない、第8のAT抽選条件成立によるナビストック数抽選を第1ナビストック決定用テーブルを参照して行なうようにしてもよい。すなわち、第6のAT抽選条件が成立したときの方が第7や第8のAT抽選条件が成立したときよりも、獲得するナビストック数の期待値が高くなるようにしてもよい。また、第6や第7のAT抽選条件が成立したときの方が第8のAT抽選条件が成立したときよりも、獲得するナビストック数の期待値が高くなるようにしてもよい。

【0388】

なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からのコマンド(たとえば、パターン特定コマンド、内部当選コマンド、遊技状態コマンド、リール停止コマンドなど)に基づき、第6～第8のAT抽選条件が成立しているか否かを判定する。

【0389】

図24(c)に示す第3ナビストック決定用テーブルが参照された場合、25%の割合でナビストック数が1に決定され、25%の割合でナビストック数が2に決定され、25

%の割合でナビストック数が3に決定され、25%の割合でナビストック数が5に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0390】

また、図24(c)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2.75 (= 1 \times 25\% + 2 \times 25\% + 3 \times 25\% + 5 \times 25\%)$ となるように構成されている。

【0391】

図22に戻り、第9のAT抽選条件は、遊技状態が非BB中におけるRBであるときに、入賞ラインL1～L4のいずれかにブドウ入賞、または左メロンあるいは中右メロン当選時においてメダルが12枚払出されることにより成立する。なお、第9のAT抽選条件は、遊技状態が非BB中におけるRBであるときに、強ブドウ1に当選することにより成立するものであってもよい。

【0392】

第9のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。

【0393】

第9のAT抽選条件が成立したときには、図24(d)に示す第4ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

【0394】

図24(d)に示す第4ナビストック決定用テーブルが参照された場合、80%の割合でナビストック数が1に決定され、10%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0395】

また、図24(d)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.3 (= 1 \times 80\% + 2 \times 10\% + 3 \times 10\%)$ となるように構成されている。

【0396】

また、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第9のAT抽選条件が成立する平均回数は、ブドウの当選確率が低いことおよび左メロンおよび中右メロンの当選確率が高いことを考慮して、左メロンおよび中右メロンに着目すると、(左メロンおよび中右メロンの当選確率)×(12枚払い出す手順で操作できる確率)より、 $32604 / 65536$ となり、4回入賞により終了するRBにおいては約2回であるといえる。

【0397】

このため、レギュラーボーナスへの1回の制御中に、第9のAT抽選条件が成立することにより獲得することが期待され得る合計平均ナビストック数は、 $1.3 \times 2 = 2.6$ となる。

【0398】

また、第10～第12のAT抽選条件は、各々、遊技状態がBB3中におけるRB2であるときに、ブドウに入賞することにより成立する。ただし、ブドウが入賞ラインL1、L2、およびL4のうちいずれかに入賞したときに第10のAT抽選条件が成立し、ブドウが入賞ラインL3に入賞したときであって、その連続回数が今回で2回連続以下であるときに第11のAT抽選条件が成立し、その連続回数が今回で3回連続以上であるときに第12のAT抽選条件が成立する。

【0399】

サブ制御部91は、メイン制御部41からの入賞判定コマンドに基づいて、入賞ラインL1、L2、およびL4のうちいずれかでブドウ入賞したと判定したときに、第10のAT抽選条件が成立したと判定し、入賞ラインL3でブドウ入賞したと判定したときに、所定のブドウ連続入賞カウンタの値に1加算し、当該ブドウ連続入賞カウンタの値が2以下であるときに、第11のAT抽選条件が成立したと判定し、当該ブドウ連続入賞カウンタの値が3以上であるときに、第12のAT抽選条件が成立したと判定する。ブドウ連続入

10

20

30

40

50

賞カウンタの値は、RAM 91cの所定領域において格納される。サブ制御部91は、入賞判定コマンドから入賞ラインL3でブドウ入賞したと判定されなかったとき（すなわち、ブドウが入賞ラインL3で入賞しなかったとき、およびブドウに入賞しなかったとき）に、ブドウ連続入賞カウンタの値をリセットする処理を行なう。

【0400】

第10～第12のAT抽選条件が成立したときには、AT抽選としてナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される。

【0401】

第10のAT抽選条件が成立したときには、図24(a)に示す第1ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。第11のAT抽選条件が成立したときには、図24(c)に示す第3ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。第12のAT抽選条件が成立したときには、図24(e)に示す第5ナビストック決定用テーブルを参照してナビストック数抽選が行なわれる。

10

【0402】

図24(e)に示す第5ナビストック決定用テーブルが参照された場合、25%の割合でナビストック数が2に決定され、25%の割合でナビストック数が3に決定され、25%の割合でナビストック数が5に決定され、25%の割合でナビストック数が7に決定されるように、ナビストック数抽選が行なわれる。

【0403】

また、図24(e)のテーブルは、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $4.25 (= 2 \times 25\% + 3 \times 25\% + 5 \times 25\% + 7 \times 25\%)$ となるように構成されている。

20

【0404】

このように、BB3中における1回のAT抽選における期待ナビストック数は、第10のAT抽選条件が成立したときよりも第11あるいは第12のAT抽選条件が成立したときの方が（すなわちブドウが入賞ラインL3に停止して入賞したときの方が）、多くなるように設定されており、かつ、第11のAT抽選条件が成立したときよりも第12のAT抽選条件が成立したときの方が（すなわちブドウが入賞ラインL3に停止して入賞したときであっても連続回数が多い方が）、多くなるように設定されている。よって、ブドウが、入賞ラインL1、L2、およびL4のうちいずれかに停止して入賞したときよりも、入賞ラインL3に停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様でAT抽選が行なわれ、かつ、入賞ラインL3における連続入賞回数が多い程、遊技者にとって有利な態様でAT抽選が行なわれる。

30

【0405】

すなわち、ブドウ入賞する毎にAT抽選を行ない、当該ブドウ入賞が、入賞ラインL3であるか否かおよびその連続入賞回数に応じて有利度合いが異なるナビストック決定用テーブルを用いてAT抽選を行なうことにより、ブドウが入賞する程、入賞ラインL3に停止して入賞する程、連続入賞回数が多くなる程、AT抽選においてナビストックを獲得する可能性が高く、かつより多くのナビストックを獲得する可能性が高くなる。

【0406】

本実施の形態のAT抽選におけるナビストック数抽選では、1回の抽選で獲得できる最大ナビストック数が7に設定されている。ナビストック数抽選で最大ナビストック数を設定する決定を最大決定という。以下では、最大決定し得るAT抽選条件を最大許容AT抽選条件ともいい、最大決定し得ないAT抽選条件を最大不可AT抽選条件ともいう。

40

【0407】

図22で示したAT抽選条件のうち、第12のAT抽選条件が成立したときのAT抽選におけるナビストック数抽選では、最大ナビストック数である7に決定され得る。このため、第12のAT抽選条件は、最大許容AT抽選条件である。これに対し、図22で示したAT抽選条件のうち、第1～第11のAT抽選条件は、図24(a)～(d)のテーブルに示されるように、最大ナビストック数である7に決定し得ないため、最大不可AT抽

50

選条件である。

【0408】

サブ制御部91は、ナビストック数抽選において最大決定したときに、最大決定された旨を予め定められたナビストック数分ATに制御されるまで特定可能にするための、最大決定時カウンタを、RAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、最大決定時カウンタの値に基づき、最大決定された旨を特定することができる。

【0409】

本実施の形態においては、1回のナビストック数抽選で最大ナビストック数を獲得したときに、最大決定時カウンタの値として、たとえば7が設定される。最大決定時カウンタは、ナビストック1消費に対応するATが終了してから新たにナビストックを1消費してATに制御可能となるまでの潜伏期間を決定するときに、1減算される。最大決定されたときには、以後、ナビストック数を7消費することによりATに制御される間、最大決定された旨が特定可能となる。また、最大決定時カウンタの値が0より大きい値に設定されているときに、さらに最大決定されたときには当該最大決定に対応して7加算した値に更新される。なお、最大決定されたか否かの判定は、最大決定時カウンタの値に基づいて判定するもの替えて、最大許容AT抽選条件が前回成立したときにおけるナビストック数抽選において最大決定されたか否かで判定するようにしてもよい。

【0410】

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

【0411】

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

【0412】

なお、ATである旨を示すATフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、ATフラグから特定されるナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

[AT管理処理]

10

20

30

40

50

サブ制御部 91 は、通常遊技状態、R T 3、あるいは R T 4 であるときに、A T 制御処理に含まれる A T 管理処理を行なうことにより、A T 抽選の結果に応じてセットされる A T フラグおよび潜伏期間に基づき、A T への制御を管理する。

【0417】

具体的に、サブ制御部 91 は、通常遊技状態への制御が開始されるときにおいて、A T フラグから A T である旨が特定されたときには、A T に制御する。通常遊技状態においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、A T に制御されて、ナビ演出が実行可能となる。A T 中における通常遊技状態において昇格リプ入賞により R T 3 に制御されたときには、当該 R T 3 においても当該 A T への制御が継続される。

【0418】

A T 中における R T 3 において突入リプ入賞により R T 4 に制御されたときには、ナビストック数を 1 消費（減算）することによる A T への開始条件が成立し、所定回数（たとえば 50）ゲームを消化する間、R T 4 かつ A T である A R T に制御する。なお、ナビストック数を 1 消費したときには、1 減算したナビストック数を示す A T フラグに更新される。

【0419】

また、サブ制御部 91 は、A T 管理処理を行なうことにより、A R T であるときには、消化したゲーム数を計数して、所定回数に到達したときには非 A T に制御する。本実施の形態では、ナビストックを 1 消費することにより A T に制御されるゲーム数と、R T 4 に制御されるゲーム数とが同じゲーム数に設定されているため、A R T におけるゲーム数が所定回数に到達したときには A T が終了するとともに通常遊技状態に制御される。このときに、A T フラグが示すナビストック数が 0 であれば、A T でない旨を示す A T フラグに更新される。すなわち、一連の A T の終了条件は、A T から非 A T に制御するときの A T フラグがナビストック数 0 であるときに成立する。

【0420】

非 A T に制御されたときの A T フラグから A T でない旨が特定されたときには、再度 A T に制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、R T 4 から通常遊技状態に制御された後においては、昇格リプ、転落リプ、突入リプの当選確率および当選時におけるリール制御により、昇格リプ入賞および突入リプ入賞が発生しにくく、転落リプ入賞が発生しやすくなるため、R T 3 や R T 4 に制御されること、および R T 3 への制御が継続されることを極力防止することができる。その結果、通常遊技状態で遊技が行なわれる可能性が高まる。

【0421】

一方、非 A T に制御されたときの A T フラグから特定されるナビストック数が 1 以上であれば、次の A T に制御可能となるまでの潜伏期間を決定するための潜伏期間決定処理が実行される。潜伏期間とは、ナビストックを 1 消費することにより所定回数ゲーム消化するまで制御される A T が終了した後において再び A T に制御させるための開始条件が成立し得るタイミングを強制的に遅らせる期間など、A T が終了した後に再び報知期間となり得るまでの期間、すなわち A T を潜伏させる期間をいう。前述した最大決定時カウンタの値が 1 以上であるときには、最大決定時カウンタの値が 0 であるときよりも高い割合で潜伏期間が長くなる。

【0422】

図 25 は、サブ制御部 91 により実行される A T 管理処理に含まれる潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。潜伏期間決定処理は、ナビストック 1 に対応する A T 終了後における非 A T において最初のゲームが開始されるまでに実行されるものである。一例として、本実施の形態ではナビストック 1 に対応する A T が終了するゲーム終了時に実行される。また、図 26 は、潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。図 26 に示すテーブルは、R O M 91 b に格納されている。

【0423】

まず、図 25 を参照して、S A 01 においては、最大決定時カウンタの値が 0 であるか

否か、すなわち最大決定されていない状態あるいは最大決定に対応して設定される予め定められた回数（たとえば7）分のナビストック数をすでに消化完了した状態であるか否か判定する。

【0424】

S A 0 1において、最大決定カウンタの値が0であると判定されたとき、すなわち最大決定されていない状態あるいは最大決定に対応して設定される回数分のナビストック数をすでに消化完了した状態であると判定されたときには、S A 0 2において、短潜伏連続カウンタの値が4以下であるか否かが判定される。

【0425】

短潜伏連続カウンタとは、潜伏期間として、比較的短い期間（たとえば0～20ゲーム）が連続して設定された回数を特定するためのカウンタであって、R A M 9 1 cの所定領域に格納される。短潜伏連続カウンタは、当該潜伏期間決定処理において、比較的短い期間が決定されたときに1加算され、比較的長い期間（たとえば45～50ゲーム）が決定されたときや、ナビストック数が0となりA Tでない旨を示すA Tフラグとなり一連のA Tが終了したときに、リセット（0に戻す）される。このため、短潜伏連続カウンタは、それ以前の潜伏期間として比較的長い期間が設定されていない回数を特定するためのカウンタであるともいえる。S A 0 2では、比較的短い期間の連続回数が4以下であるか否かが判定される。換言すれば、S A 0 2では、一連のA Tにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数がすでに5回に達しているか否か、すなわち、一連のA Tにおける過去5回の潜伏期間のうちいずれもが比較的短い期間に決定されており特殊条件が成立しているか否かが判定される。

【0426】

S A 0 2において短潜伏連続カウンタの値が4以下であると判定されたとき、すなわち一連のA Tにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が4以下であり、比較的短い期間が未だ5回以上連続していないときには、S A 0 3において比較的短い潜伏期間のみを選択し得る短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。なお、S A 0 2においては、短潜伏連続カウンタの値が4以下である。

【0427】

ここで、短潜伏用テーブルについて説明する。図26（a）は、S A 0 3で参照される短潜伏用テーブルを説明するための図である。短潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、15%の割合で1ゲームに決定され、15%の割合で5ゲームに決定され、30%の割合で10ゲームに決定され、30%の割合で15ゲームに決定され、15%の割合で20ゲームに決定され、15%の割合で25ゲームに決定される。よって、短潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した期間（期待値）が、ゲーム数×当選率の和から、 $1 \times 0.15 + 5 \times 0.15 + 10 \times 0.3 + 15 \times 0.3 + 20 \times 0.15 + 25 \times 0.15 = 15.15$ ゲームとなる。

【0428】

潜伏期間として0ゲームに決定されたときには、A T終了後における非A Tにおいて最初のゲーム（本実施の形態においてはR T 4から通常遊技状態に制御されたゲーム）から再びA Tに制御可能となる。潜伏期間として5ゲーム以上に決定されたときには、A T終了後における非A Tにおいて対応するゲーム数消化してから再びA Tに制御可能となる。

【0429】

短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、ナビストック数を1消費して制御されるA Tにおいて、ナビ演出にしたがって停止操作することにより払出される期待メダル枚数から賭数設定に用いられるメダル枚数を差し引いて算出されるA T中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されている。以下、この点について説明する。

【0430】

まず、非A Tであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を算出する。なお、1ゲーム当りの平均増減枚数を算出するに際しては、小役については押し順メロン1～5が高確率で

当選し、かつ所定の押し順となる操作手順で停止操作して入賞したときに比較的多くのメダルを払出するため、当該押し順メロン1～5のみに着目する。押し順メロン1～5当選確率は、図7に示す判定値数から、 $11525/65536$ である。また、押し順メロン1～5に当選しているときに、12枚払い出させるための所定の押し順となる操作手順で操作できる確率は、図14から、 $1/5$ である。また、1ゲームの賭数は、3枚である。

【0431】

また、1ゲーム当りの平均増減枚数を算出するにあたり、遊技状態として通常遊技状態のみに着目する。なぜなら、非AT中における通常遊技状態において偶然昇格リプを入賞させることができる確率は、昇格リプ当選確率およびリール制御から極めて低い確率となり、さらに、偶然昇格リプ入賞してRT3に制御されたとしても、非AT中においては極めて高い確率で転落する転落リプ入賞して通常遊技状態に制御されるからである。

10

【0432】

非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(押し順メロン1～5当選確率 \times (1/5) \times 12枚払出) + (押し順メロン1～5当選確率 \times (4/5) \times 4枚払出) + (リプレイ当選確率 \times 実質3枚払出)] - 3枚賭数$ となり、 -1.6 枚となる。

【0433】

これらより、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち最も長い25ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、 $(-1.6) \times 25 = -40$ となる。

【0434】

次に、AT中平均増減枚数を算出する。ナビストックを1消費してATに制御される遊技状態は、RT4であり、50ゲームに亘り制御される。よって、ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(押し順メロン1～5当選確率 \times 12枚払出) + (リプレイ当選確率 \times 実質3枚払出)] - 3枚賭数$ となり、 $+1.3$ 枚となる。

20

【0435】

これらより、ナビストックを1消費してATに制御された場合のAT中平均増減枚数は、 $(+1.3) \times 50 = +65$ となる。

【0436】

よって、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されているといえる。

【0437】

図25に戻り、SA04においては、比較的短い潜伏期間が設定されたために、短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。

30

【0438】

一方、SA02において短潜伏連続カウンタの値が4以下でないと判定されたとき、すなわち一連のATにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が5以上であり、比較的短い期間が5回以上連続していると判定されたときには、SA07において長い潜伏期間を高確率で選択し得る長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。

【0439】

ここで、長潜伏用テーブルについて説明する。図26(b)は、SA07で参照される長潜伏用テーブルを説明するための図である。長潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、1%の割合で1ゲームに決定され、1%の割合で5ゲームに決定され、1%の割合で10ゲームに決定され、1%の割合で15ゲームに決定され、1%の割合で20ゲームに決定され、1%の割合で25ゲームに決定され、15%の割合で30ゲームに決定され、20%の割合で35ゲームに決定され、40%の割合で45ゲームに決定され、54%の割合で50ゲームに決定される。よって、長潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した期間(期待値)が、 $ゲーム数 \times 当選率$ の和から、 $1 \times 0.01 + 5 \times 0.01 + 10 \times 0.01 + 15 \times 0.01 + 20 \times 0.01 + 25 \times 0.01 + 45 \times 0.40 + 50 \times 0.54 = 45.76$ ゲームとなる。

40

50

【0440】

図26(a)の短潜伏用テーブルと、図26(b)の長潜伏用テーブルとを対比する。短潜伏用テーブルが参照されたときには、平均15ゲームに決定され、最大の潜伏期間として25ゲームまでしか決定されない。これに対し、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときには選択され得ない45ゲーム以上の潜伏期間が、高確率で決定される。

【0441】

また、最大決定時カウンタの値が0であるときにおいて、長潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であるときに参照され、短潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4以下であるときに参照される。このため、比較的短い期間の連続回数

10

【0442】

が5回に達しているときには、比較的短い期間の連続回数が4回以下であるときよりも高い割合で、潜伏期間として比較的長い期間が設定される。

【0443】

また、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときに比べて、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均した平均ゲーム数が多くなるように決定される。

20

【0444】

また、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲーム以上の潜伏期間は、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数以上に設定されている。この点について、前述した、通常遊技状態、および有利RT各々において、非ATおよびATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を用いて以下に説明する。

【0445】

長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間であって短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数のうちで最も短い45ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、 $(-1.6) \times 45 = (-7.2)$ となる。一方、AT中平均増減枚数は、前述したように $(+6.5)$ となる。

30

【0446】

よって、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲーム以上の潜伏期間は、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数に設定されているといえる。

【0447】

また、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間を平均した期間が、45.76ゲームとなり、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である45ゲームより多いゲーム数となる。このことから、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間を平均した期間は、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数以上に設定されているといえる。

40

【0448】

図25に戻り、SA08においては、SA07において長い潜伏期間が設定されたか否か判定する。

SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されたときには、長い潜伏期間が設定されたことに伴ない、SA09において短潜伏連続カウンタの値をリセット(0に戻す)して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、次の潜伏期間決定処理においてはSA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。なお、短潜伏連続カウンタの値は、ボーナス当選を契機としてリセット(0に戻す)して当該ボーナス終了後に引き継がないものであってもよく、またボーナス当選したとしても当該ボーナス終了後に引き継ぐものであってもよい。

【0449】

一方、SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されなかったときには、SA

50

04に移行して短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、最大決定時カウンタの値が0であるときでSA02において短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であると判定されながら、SA07において比較的長い潜伏期間が設定されなかったときには、次の潜伏期間決定時においても再びSA07に移行させて長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定させることができる。

【0450】

SA01において、最大決定時カウンタの値が0でないと判定されたときには、SA05において最大決定時カウンタの値を1減算する。このように、最大決定時カウンタは、ナビストック1消費によってATに制御され得る状態である潜伏期間となると1減算される。なお、最大決定時カウンタの値が0に到達するまでにボーナス当選したときには、当該最大決定時カウンタの値を、リセット（0に戻す）してもよく、また当該ボーナス終了後に引き継ぐものであってもよい。

10

【0451】

SA06では、短潜伏連続カウンタの値が2以下であるか否か、すなわち比較的短い期間の連続回数が2回以下であるときで過去3回のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていたか否かが判定される。すなわち、SA02では、最大決定時カウンタの値が0であるときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定されるのに対し、SA06では、最大決定時カウンタの値が0でないとときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定される。SA06において、短潜伏連続カウンタの値が2以下であると判定されたときにSA03以降の処理が行なわれ、短潜伏連続カウンタの値が2より大きい値であると判定されたときにSA08以降の処理が行なわれる。

20

【0452】

すなわち、最大決定時カウンタの値が0より大きい値であるときには、最大決定時カウンタの値が0であるときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

【0453】

具体的には、たとえば、ナビストック数として7が設定されるときの一例として、ナビストックが4あるいは2残存している状態でAT抽選が行なわれて3あるいは5に決定されるときなど、複数回のAT抽選の合計により7となる場合と、最大許容AT抽選条件が成立し最大決定されて1回のAT抽選により最大ナビストック数である7となる場合とが生じ得る。このようにナビストック数として7が設定されているときであっても、1回のAT抽選により最大ナビストック数が設定されたときには、複数回のAT抽選の合計により最大ナビストック数と同数のナビストック数が設定されたときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

30

【0454】

このため、仮に獲得したナビストック数が同じであっても、最大決定されたときには、最大決定されていないときよりも高い割合で、潜伏期間として長い期間が設定される。

【0455】

また、潜伏期間中においては、原則として、ナビ演出が実行されない。このため、イチゴやブドウなどを取りこぼす可能性が高まる。また、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときに、メダルを12枚払出させる可能性が低くなる。このため、潜伏期間が長くなる程、ATと当該潜伏期間とを含めた一連のAT期間において、遊技者が獲得するメダル枚数から賭数の設定に用いたメダル枚数を差し引いて算出される一連のAT中増減枚数が小さくなる。その結果、仮に獲得したナビストック数が同じであったとしても、最大決定されたときには、最大決定されていないときよりも高い割合で、当該ナビストック数を消費して制御される一連のAT中増減枚数が小さくなる。

40

【0456】

サブ制御部91は、AT管理処理を行なうことにより、ATフラグからATである旨が特定されているが非ATであるときには、潜伏期間決定処理で潜伏期間として設定された

50

ゲーム数消化したか否かが判定される。潜伏期間であるゲーム数消化すると、A Tの開始条件が再び成立可能となる。潜伏期間であるゲーム数消化したと判定された後においては、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、A Tの開始条件が成立する。

【0457】

遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リプレイ1～6をいい、R T 3であるときには突入リブあるいは転落リブを含む押し順維持リプレイ1～5、および押し順突入リプレイ1～4をいい、R T 4であるときには押し順メロン1～5をいう。

【0458】

そして、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したと判定されたときには、前述した内容と同様の処理が行なわれる。すなわち、通常遊技状態やR T 3であるときには、ナビストック数を消費することなくA Tに制御されてナビ演出が実行可能となる。また、R T 4であるときには、ナビストック数を1消費することにより、所定回数ゲームを消化する間、A R Tに制御される。これにより、ナビ演出が実行されるため、意図的に当選した昇格リブ入賞、転落リブ入賞回避、突入リブ入賞、およびメロン1入賞（12枚払出）させることができる。

【0459】

以上のように、R T 4であるときには、ナビストック数を1消費することにより、所定回数のゲーム消化する間A R Tに制御される。また、A R Tにおいて所定回数ゲームを消化して一旦非A Tに制御されたときであっても、未だA TフラグからA Tである旨が特定されナビストック数が1以上であるときには、潜伏期間を経過した後に、再びA Tに制御可能となる。これにより、A T抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた期間に亘り、A Tに制御可能となるといえる。また、A T抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた回数だけ、A Tに繰り返し制御可能となるといえる。

【0460】

〔遊技演出実行処理〕

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

【0461】

押し順昇格リプレイ1～6のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リブを入賞させてR T 3に制御させるための押し順（図11参照）が報知される。たとえば、押し順昇格リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順昇格リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0462】

また、押し順維持リプレイ1～5のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リブ入賞を回避させかつ昇格リブを入賞させてR T 3を維持させるための押し順（図12参照）が報知される。たとえば、押し順維持リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順維持リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0463】

また、押し順突入リプレイ1～4のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リブ入賞を回避させかつ突入リブを入賞させてR T 4に制御させるための押し順（図13参照）が報知される。たとえば、押し順突入リプレイ1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順突入リプレイ2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0464】

また、押し順メロン1～5のいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメダルを12枚払いださせるための押し順（図14参照）が報知される。たとえば、押し順メロン1に当選したときのナビ演出としては、「順押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、押し順メロン2に当選したときのナビ演出としては、「順挟み押し」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

【0465】

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

10

【0466】

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

【0467】

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

20

【0468】

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

【0469】

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

30

【0470】

また、サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれる特定態様時演出処理を実行することにより、特定態様でのリール回転制御に合わせて、リールLED55の点灯／消灯制御を行なう。たとえば、サブCPU91aは、図20（b）で示したフリーズ期間において初期位置検出制御、リール演出制御、初期位置復帰制御、初期位置報知制御にそれぞれ合わせて、リールLED55の点灯／消灯制御を行なうことにより、リールの視認性を変化させる制御を行なう。

40

【0471】

これら初期位置検出制御、リール演出制御、初期位置復帰制御、初期位置報知制御に合わせたリールLED55の点灯／消灯制御は、前述したパターン特定コマンドから、リールの回転開始時における各リールの相対位置関係である初期位置関係を特定し、特定した初期位置関係から各リールの表示位置を特定し、特定した表示位置に応じて行なわれるようになっている。

50

【0472】

たとえば、初期位置検出制御中においては、リールの回転方向に合わせて、逆回転させる場合には下段、中段、上段の順に、正回転させる場合には上段、中段、下段の順にリールLED55を消灯し、最終的に全ての領域に対応するリールLED55を消灯する。

【0473】

次いで、リール演出制御中においては、一旦停止させるタイミングで入賞ラインL1上に対応するリールLED55を点灯させ、それ以外の領域を消灯する制御を行なう。これにより、揃っている図柄を強調するようにリールの視認性を変化させる。なお、パターン特定コマンドに含まれる選択された制御パターンの種類に応じて、異なる態様でリールLED55を点灯させる。

10

【0474】

次いで、初期位置復帰制御中においては、一旦、全ての領域のリールLED55を消灯した後、各リールの相対的な位置関係が初期位置関係に戻った時点で、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置となる3つの連続する図柄の通過に合わせてリールLED55を点灯させ、それ以外の領域を消灯する制御を行なう。

【0475】

次いで、初期位置報知制御では、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置が一旦停止した時点で全ての領域のリールLED55を点滅表示させることで、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置に戻ったことを強調する。次いで、リールの回転が再度開始した時点で、全ての領域のリールLED55を点灯状態とし、その後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化され、全てのリールが停止操作に伴って停止するまでは、全ての領域のリールLED55の点灯状態を維持するようになっている。

20

【0476】

また、特定態様時演出処理では、パターン特定コマンドから、回転順序変化パターンや定速回転開始パターンが行なわれることを特定したときには、それぞれ対応する態様でリールLED55を点灯制御する。

【0477】

また、特定態様時演出処理では、特定態様でのリール回転制御が行なわれたゲームに関連して、ナビストックが付与されたか否かを特定するための特定演出（液晶表示器51において特定キャラクタを表示させる演出、特定音をスピーカ53、54から発生させる演出、および演出効果LED51を所定の態様で点灯させる演出のうち、いずれか、あるいは選択的に組合せてなる演出）を実行する。特定演出は、特定態様でのパターンによりリール2L～2R各々が回転制御されることに起因して、ナビストックを獲得したか否かおよび獲得したナビストック数がいくつであるかに応じた態様で実行される。これにより、遊技者は、特定演出の態様から、ナビストックを獲得したのか否か、および獲得したナビストック数を予測することができる。

30

【0478】

次に、図22で示した、ブドウ入賞によって成立する第2、第3、および第10～第12のAT抽選条件が成立してナビストックを獲得したときに、遊技状態演出として実行されるナビストック獲得演出を説明する。ナビストック獲得演出とは、たとえば、ナビストックを獲得した旨、あるいは獲得したナビストック数を報知する演出をいう。ナビストック獲得演出は、ナビストックを獲得した旨を報知するパターンとして、たとえば「ナビストックを獲得!」といったメッセージ、あるいは獲得したナビストック数を報知するパターンとして、たとえば「ナビストックを3獲得!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。ナビストック獲得演出を実行する場合には、当該ナビストック獲得演出を、ナビストックを獲得した旨を報知するパターンか、獲得したナビストック数を報知するパターンのいずれで実行するかについて、乱数などを用いてランダムに抽選して決定する。

40

【0479】

50

なお、ナビストック獲得演出の態様は、このような態様に限らず、少なくとも遊技者がナビストックを獲得したことを認識可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ナビストック獲得演出は、液晶表示器 5 1 に表示するものに限らず、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 等を用いて実行するものであってもよい。

【0480】

また、ナビストック獲得演出は、ナビストックを獲得する契機となった AT 抽選条件、演出状態、および遊技状態に応じたタイミングで実行される。

【0481】

第 2 および第 3 の AT 抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって、AT に制御されていないときには、ナビストック獲得演出が、第 1 の確率（たとえば、10%）で当該ナビストックを獲得したゲーム終了時に実行され、第 2 の確率（たとえば、90%）で当該ナビストックを獲得したゲームが終了した後、次のゲームが開始（リール回転開始）されたときに実行される。

10

【0482】

一方、第 2 および第 3 の AT 抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって、すでに AT に制御されているときには、ナビストック獲得演出が、必ず当該ナビストックを獲得したゲーム終了時に実行される。

【0483】

また、第 10～第 12 の AT 抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって、BB3 入賞時における遊技状態が RT3 または RT4 以外の遊技状態、すなわちリプレイ確率が比較的低確率である BB3 中においては、ナビストック獲得演出が、第 3 の確率（たとえば、10%）で当該ナビストックを獲得したゲーム終了時に実行され、第 4 の確率（たとえば、90%）で当該ナビストックを獲得したゲームが終了した後、次のゲームが開始（リール回転開始）されたときに実行される。

20

【0484】

一方、第 10～第 12 の AT 抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって、BB3 入賞時における遊技状態が RT3 または RT4 であり、リプレイ確率が高確率である BB3 中においては、ナビストック獲得演出が、必ず当該ナビストックを獲得したゲーム終了時に実行される。

30

【0485】

以上より、一般遊技状態においてはすでに AT に制御されているときにおいてナビストックが上乘せされたとき、および BB3 中においては高確率でブドウが入賞ライン L3 に停止して入賞することにより有利な態様で AT 抽選が行なわれるときにおいては、ナビストックを獲得したゲームにおいて即座に報知するため、ナビストックの上乘せあるいはナビストックの連続獲得による優越感を遊技者に抱かせることができる。また、一般遊技状態においてはすでに AT に制御されていないとき、および BB3 中において有利な態様で AT 抽選が行なわれ難いときなど、ナビストックを獲得することに対する期待が大きい状況においては、ゲーム終了時にナビストック獲得演出が実行されなかったとしても、次のゲーム開始時においてナビストック獲得演出が実行され得る場合があるため、ナビストックを獲得したことに対する期待感を当該ゲーム以降においても持続させることができる。

40

【0486】

なお、ナビストック獲得演出を即座に実行する第 1 タイミングとして、ナビストックを獲得したゲーム終了時を一例として説明したが、これに限らず、次のゲームが開始されるまでのタイミングであればよい。また、ナビストック獲得演出を第 1 タイミング以降に実行するタイミングとして、ナビストックを獲得したゲームの次のゲーム開始時を一例として説明したが、これに限らず、第 1 タイミングより後のタイミングであって、次のゲームが開始されてから以降の予め定められたタイミングであればよい。

【0487】

また、第 2 および第 3 の AT 抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって

50

、すでにA Tに制御されているときにおいては、ナビストック獲得演出を、必ずゲーム終了時に実行するものに限らず、たとえば、A Tに制御されていないときよりも高い確率（すなわち第1の確率よりも高い確率）でゲーム終了時に実行するようにしてもよい。

【0488】

また、第10～第12のA T抽選条件が成立してナビストックを獲得したときであって、BB3入賞時における遊技状態がRT3またはRT4であり、リプレイ確率が高確率であるBB3中においては、ナビストック獲得演出を、必ずゲーム終了時に実行するものに限らず、たとえば、リプレイ確率が比較的低確率であるBB3中であるときよりも高い確率（すなわち第3の確率よりも高い確率）でゲーム終了時に実行するようにしてもよい。

【0489】

次に、第2、第3、第10～第12以外の、たとえば第1、第4、第5のA T抽選条件が成立した場合の遊技状態演出について説明する。第2、第3、第10～第12以外の、たとえば第1、第4、第5のA T抽選条件が成立した場合には、所定期間（たとえば、5ゲーム）に亘り、ナビストックを獲得したか否かを煽るための連続演出が遊技状態演出として行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてナビストック獲得の有無を報知するナビストック獲得報知を行なう演出である。これにより、所定期間に亘って、ナビストックを獲得したかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0490】

なお、イチゴやブドウに当選したときには、ボーナス当選したか否かおよびナビストックを獲得したか否かを煽るための連続演出が遊技状態演出として行なわれる。この連続演出は、所定期間にわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてナビストック獲得およびボーナス当選の有無を報知する演出である。これにより、所定期間に亘って、ナビストックを獲得したかもしれないこと、およびボーナス当選したかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0491】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（1） 前述した実施の形態においては、メロン1を含む押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順に関わらず入賞ラインL1～L4のうちいずれかにメロン1の図柄組合せを停止させることが可能となる。このため、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときにおいて、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順によって入賞する場合と入賞しない場合とが起り得るスロットマシンと比較して、当選しているにも関わらず入賞せずに取りこぼしが生じることに對して遊技者が抱く不満を軽減することができる。また、図14で示したように、押し順メロン1～5のいずれに当選しているかによって、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順が異なる。このため、操作手順に応じて遊技者に払出されるメダルの枚数を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0492】

また、A Tにおいては、内部抽選の結果に応じてナビ演出が実行される。このため、A Tに制御されているときには、操作手順によって遊技者にとって有利度合いが異なる図柄組合せが停止され得る当選状況、たとえば押し順昇格リプレイ1～6、押し順維持リプレイ1～5、押し順突入リプレイ1～4、および押し順メロン1～5に当選している当選状況となったときに、意図的に遊技者にとって有利となる操作手順で操作することが可能となる。たとえば、押し順昇格リプレイ1～6、押し順維持リプレイ1～5、押し順突入リプレイ1～4のいずれかに当選しているときには、意図的に昇格リブ入賞、突入リブ入賞、転落リブ入賞回避などさせる操作手順で操作することが可能となる。また、押し順メロン1～5のいずれかに当選しているときには、意図的に中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順で操作することが可能となる。このようなA Tには、A TフラグからA Tで

10

20

30

40

50

ない旨が特定される状態においては制御されず、A T フラグから A T である旨が特定される状態であってかつナビストック数を有している状態であるときにのみ制御される。その結果、ナビストックを獲得して A T に制御されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0493】

前述した実施の形態においては、図 22 を参照して説明したように、A T 抽選条件が成立することにより前述したナビストックを獲得し A T に制御される。また、A T 抽選条件のうち、第 2、第 3、および第 10～第 12 の A T 抽選条件は、ブドウ入賞に応じて成立する。よって、ブドウ入賞によって直接的にナビストックという特典を獲得することに対する期待感を抱かせることができる。

10

【0494】

また、第 2、第 3、および第 10～第 12 の A T 抽選条件を成立させる契機となるブドウは、一般遊技状態における内部抽選において、メロン 1 よりも低い確率であるが当選可能であり、B B 3 中における R B 2 においてはメロン 1 よりも高い確率であって抽選対象役のうちで最も高い確率で当選する。一般遊技状態においてもブドウ入賞によって特典を獲得することに対する期待感を抱かせつつ、ブドウ入賞の確率が向上する B B 3 に制御されることによる遊技者にとっての価値をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0495】

(2) 前述した実施の形態において、R T 3 または R T 4 であるときに入賞した B B 3 中においては、R T 3 および R T 4 以外の遊技状態において入賞した B B 3 中であるときよりも、図 9 (b) で示したように高確率で有利ブドウに当選する結果、図 17 で示したように高確率でブドウが入賞ライン L 3 上で停止して入賞し、図 22 および図 23 で示したように有利な態様で A T 抽選が行なわれる。このような有利な態様で A T 抽選が行なわれる B B 3 中においては、ナビストック獲得演出が、ゲーム終了時に実行されるため、ゲームが終了する度に連続的にナビストック獲得演出が実行されて連続的にナビストックを獲得することに対する期待感を遊技者に抱かせるとともに、連続的にナビストックが付与されることに連動させてナビストック獲得演出が連続的に実行されるため優越感を遊技者に抱かせることができる。一方、B B 3 中であっても、有利な態様で A T 抽選が行なわれない状況においては、ナビストック獲得演出が、ゲーム終了時に実行されなかったときであっても、次のゲーム開始時に実行される可能性があるため、ナビストックを獲得したことに対する期待感を次のゲームまで持続させることができる。

20

30

【0496】

(3) 前述した実施の形態においては、図 22 および図 23 を参照して説明したように、一般遊技状態中および B B 3 中のいずれにおいても、ブドウが入賞ライン L 3 以外に停止して入賞することにより成立する A T 抽選条件が成立したときよりも、ブドウが入賞ライン L 3 に停止して入賞することにより成立する A T 抽選条件が成立したときの方が、有利な態様で A T 抽選が行なわれる。このため、ブドウ入賞することのみならず、どの入賞ラインに停止して入賞するかにも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0497】

(4) 前述した実施の形態においては、B B 3 中であっても、当該 B B 3 入賞時の遊技状態が R T 3 または R T 4 であったときの方が、R T 3 および R T 4 以外の遊技状態であったときよりも、高い割合で、ブドウを入賞ライン L 3 に停止させて入賞させることができる。このため、R T 3 または R T 4 において B B 3 入賞することによる遊技者にとっての価値を高めるとともに、R T 3 または R T 4 に制御されているときにおいて、B B 3 入賞することに対する期待感を抱かせることができる。

【0498】

(5) 前述した実施の形態における B B 3 は、メダルが 12 枚以上払出されることにより終了するのに対し、B B 1 または 2 は、メダルが 361 枚以上払出されることにより

50

終了する。このため、BB3よりも、ビッグボーナス中により多くのメダルを獲得することができるBB1およびBB2に制御することができる。

【0499】

一方、BB1または2中においては、図9(a)に示すように、極めて高い確率で当選する12枚メロン1以外の、12枚メロン1よりも低い確率で当選する入賞役に当選したことを条件として、図18(a)に示すように特定態様でリール回転が行なわれることにより、所定確率でナビストックが付与されるのに対し、BB3中においては、図9(b)に示すように、極めて高い確率で当選するブドウに入賞したことを条件として、BB1または2中であるときよりも高い確率でナビストックが付与されることにより、BB3中においては、BB1または2中よりも高い割合で、より多いナビストックを獲得するように構成されている。たとえば、図18(a)で示した第1条件抽選および第2条件抽選において当選する確率が、BB3中においてBB1または2中よりも高い割合でより多いナビストックを獲得するような確率に定められている。その結果、ビッグボーナスが終了した後においては、BB1または2終了後であるときよりも、BB3終了後であるときの方が、高い割合で長い期間ATに制御されるため、当該AT中において獲得するメダルの期待値が大きくなる。このため、有利性が異なるBB1または2とBB3とに制御可能にすることによりゲーム性を向上させつつ、BB1または2中よりもBB3中であるときの方が低くなってしまうことにより不利益を、BB3終了後におけるAT期間において補完することができる。

【0500】

(6) 前述した実施の形態においては、BB1、2中において特定条件が成立したことを条件として特定態様として定められた複数種類のパターンのうちいずれかにしたがって、リール2L~2Rの回転制御が行なわれる。当該回転制御に用いるパターンは、図21に示すように、日時を特定可能とする計時を行なうRTC50が計時した値に基づいて、特定時間帯と非特定時間帯とで異なる振分率に従って決定される。このため、たとえば内部抽選結果や成立した特定条件が同じであっても、特定時間帯であるか非特定時間帯であるかによって、決定されるパターンを異ならせて変化させることができ、特定態様のパターンにしたがってリール2L~2Rの回転制御が行なわれることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【0501】

また、前述した実施の形態におけるBB1~BB2中においては、非特定時間帯よりも特定時間帯であるときの方が、ナビストックを獲得する可能性が高いパターンに決定される割合が高い。このため、特に特定時間帯の稼働率を向上させるとともに、特定時間帯になってからではスロットマシン1が他の遊技者によって使用されてしまうといった遊技者心理を働かせることにより、特定時間帯での稼働率が向上することを先読みして非特定時間帯からスロットマシン1でゲームを開始する遊技者を増加させることができるため、全体を通してスロットマシン1の稼働率を向上させることができる。

【0502】

(7) 前述した実施の形態においては、図18で示すように、特定態様で回転制御を行なう契機となる特定条件を、日時を特定可能とする計時を行なうRTC50が計時した値に基づいて異ならせて変化させることができ、特定態様のパターンにしたがってリール2L~2Rの回転制御が行なわれることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【0503】

(8) 前述した実施の形態においては、逆回転パターンや正回転パターンにしたがってリール2L~2Rの回転制御が行なわれているときには、フリーズの発生を伴い、ストップスイッチ8L~8Rが有効化されておらずゲームを進行させることができない。このため、逆回転パターンや正回転パターンにしたがったリール演出制御によるリール演出を、遊技者に対してじっくりと見させることができ堪能させることができる。

【0504】

(9) 前述した実施の形態におけるBB1または2中においては、図22および図2

3で示したように、リール2 L～2 Rの回転制御が、逆回転パターンや正回転パターンにしたがって行なわれたときの方が、回転順序変化パターンや低速回転開始パターンにしたがって行なわれたときよりも、高い割合でナビストックが付与されるため、遊技者にとって有利となる。このため、逆回転パターンや正回転パターンにしたがってリール2 L～2 Rの回転制御が行なわれることに対し、期待感を抱かせることができる。

【0505】

(10) 前述した実施の形態においては、逆回転パターンや正回転パターンにしたがってリール2 L～2 Rの回転制御が行なわれるときには、ゲームの開始後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作の有効化を遅延させているフリーズ期間において、3つのリール同士の相対的な位置関係が特定位置関係、すなわち「白7」または「メロン」のいずれかが入賞ラインL 1上に揃って一旦停止するように制御するリール演出制御が行なわれるため、フリーズ期間におけるリールの変動態様にてインパクトある演出を行なうことができる。

10

【0506】

また、前述した実施の形態では、前回のゲームにおける各リールの停止位置をRAM 41 cのワーク領域などに保持しておくことがなく、リール演出制御を行なう場合には、ゲーム開始後、リール演出制御を行なう前に、少なくとも全てのリールの基準位置が検出されるまで全てのリールを同じ方向に同期回転させることにより、3つのリールの回転開始時における相対的な位置関係である初期位置関係を特定する初期位置検出制御を行なうとともに、リール演出制御の後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が有効化される前に、3つのリールの相対的な位置関係を、初期位置関係、すなわちリールの回転開始時における相対的な位置関係に戻すようになっており、「白7」あるいは「メロン」が一直線上に並ぶ位置関係とするリール演出制御を行った場合であっても、このようなリール演出制御を行なわなかった場合であっても、その後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が有効となった後、これらストップスイッチ8 L、8 C、8 Rによるリールの停止操作の難易度が変化することがなく、リール演出制御を行った場合であっても遊技の公正さを確保することができる。

20

【0507】

また、前述した実施の形態では、リール演出制御の後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が有効化される前に、3つのリールの相対的な位置関係を、初期位置関係に戻すだけでなく、初期位置関係に戻した後、初期位置関係に戻った旨を示唆する制御、すなわちリール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させて、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知する制御を行なうようになっており、各リールの位置関係がリール演出制御によって何らかの図柄が一直線上に揃った位置関係のままではなく、初期位置関係に戻ったことを遊技者に対して知らせることができ、何らかの図柄が一直線上に揃った位置関係であると誤解してストップスイッチ8 L、8 C、8 Rによりリールの停止操作が行われてしまうことを防止できる。

30

【0508】

なお、前述した実施の形態では、リール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させることにより、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知するようになっているが、少なくとも初期位置に戻った旨が遊技者に報知される構成であればよく、例えば、リール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま通常よりもゆっくりと1回転以上同期回転させることにより、初期位置に戻った旨を遊技者に報知する構成、リール回転開始時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、リール回転開始時に各リールに停止していた停止位置が通過する際に、該当する停止位置の通過に合わせて該当するエリアをリールLED 55で照射することにより、初期位置に戻った旨を遊技者に報知する構成などでも、上記と同様の効果を得られる。

40

50

【0509】

また、前述した実施の形態では、リール演出制御を行なうにあたり、ゲーム開始後、まず、停止している3つのリールを、少なくとも全てのリールの基準位置が検出されるまで全てのリールを同じ方向に同期回転させることにより、3つのリールの回転開始時における相対的な位置関係である初期位置関係を特定する初期位置検出制御を行なうことにより、リール演出制御によって各リール同士の位置関係が変更される前の初期位置関係を特定するようになっており、リール演出制御の終了後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化される前に、リール回転開始時の位置関係に確実に戻ることができる。

【0510】

これにより、例えば、前回のゲームでリールが脱調した場合や遊技場側でリールの位置を手動で移動させた場合など、メインCPU41aが前回のゲームにおけるリール停止時において特定した各リールの位置と、実際の各リールの位置と、が異なる場合であっても、リール演出制御の終了後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化される前に、リール回転開始時の位置関係に戻すことが可能となる。

【0511】

また、前述した実施の形態では、リール演出制御を行なう場合に初期位置検出制御を行なって初期位置関係を特定しているので、前回のゲームにおける各リールの停止位置やその時点の停止位置関係を保持しておく必要がなく、RAM41cのワーク領域として必要な領域を節約することができる。

【0512】

なお、前述した実施の形態では、前回のゲームにおける各リールの停止位置やその時点の停止位置関係を保持しない構成であるが、前回のゲームにおける各リールの停止位置やその時点の停止位置関係を保持する構成としてもよく、このような構成とすることで、例えば、前回のゲームにおける各リールの停止位置から特定される位置関係と、初期位置検出制御により特定された初期位置関係と、を比較し、これらが一致しない場合に、リールの脱調などが生じていることを検出することが可能となる。そして、前回のゲームにおける各リールの停止位置から特定される位置関係と、初期位置検出制御により特定された初期位置関係と、を比較した結果、不一致が判定された場合にエラー状態に制御することにより、脱調などの不具合が生じていることを容易に特定することが可能となる。また、前回のゲームにおける各リールの停止位置から特定される位置関係と、初期位置検出制御により特定された初期位置関係と、を比較した結果、不一致が判定された場合に、常にエラー状態に制御するものに限られず、例えば、連続して不一致が判定された場合や、一定割合以上で不一致が判定された場合のみエラー状態に制御するようにしても良く、このようにすることで、たまたま脱調が起きただけで、頻繁に発生するわけではないのに、エラー状態に制御され、遊技が中断してしまうことを防止できる。

【0513】

なお、上述のように前回のゲームにおける各リールの停止位置やその時点の停止位置関係を保持して、前回のゲームにおける各リールの停止位置から特定される位置関係と、初期位置検出制御により特定された初期位置関係と、を比較する場合には、少なくとも初期位置検出制御が初期位置関係を特定し、該初期位置関係と比較するまで前回のゲームにおける各リールの停止位置やその時点の停止位置関係を保持する構成であればよく、その後は保持されない構成としてもよいし、ゲーム終了時まで保持する構成としてもよい。また、初期位置検出制御（リール演出制御）を行なわない旨が確定したときは、その時点以降、ゲーム終了時の各リールの停止位置やその位置関係を保持しない構成としてもよい。

【0514】

(11) 前述した実施の形態では、フリーズ期間においてリール演出制御を行なうとともに、これに伴いリールLED55の点灯／消灯制御を行なうことによりリールの視認性を変更させる演出を行ない、リール演出制御に伴うリールの変動態様による演出効果を高めることができるうえに、リール演出制御の後の初期位置報知制御において初期位置関係に戻ったことを遊技者に対して効果的に知らせることができる。

【0515】

また、リールLED55の点灯／消灯制御によりリールの視認性を変更させる演出は、フリーズ期間、すなわちストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化されるまでの期間においてのみ行われ、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効となった後、全てのリールが停止するまでは、全ての領域に対応するリールLED55が点灯状態で維持され、リールの視認性が変化しないようになっており、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作の難易度を変化させることなく、リールの視認性を変化させる演出を行なうことが可能となる。

【0516】

なお、本実施の形態では、リールLED55の点灯／消灯制御によりリールの視認性を変更させる構成であるが、例えば、リールを背後からではなく、前方側から照射するリール照射器やリールの前面側に配置された透過型の表示器を用いてリールの視認性を変更させる構成であっても、上記のようにリールの視認性を変化させる演出をフリーズ期間においてのみ行ない、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効となった後、全てのリールが停止するまではリールの視認性を変化させないようにすることで、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作の難易度を変化させることなく、リールの視認性を変化させる演出を行なうことが可能となる。

【0517】

また、本実施の形態では、フリーズ期間のうちリール演出制御を行っている期間と、それ以外の期間（初期位置検出制御、初期位置復帰制御、初期位置報知制御を行っている期間）と、で異なる視認性となるように制御しており、フリーズ期間においてリールの視認性の違いからリール演出制御を行っている期間であるか、他の期間であるか、を容易に判別することができる。

【0518】

本実施の形態では、リール演出制御では、ナビストックの獲得可能性が示唆されるとともに、入賞ラインL1上に揃う図柄に応じて、示唆されるナビストックの獲得可能性が異なるため、リール演出制御において入賞ラインL1上に揃う図柄からナビストックの獲得可能性を推測することが可能となるため、リール演出制御によってより一層興趣を高めることができる。

【0519】

なお、本実施の形態では、リール演出制御によって遊技者にとって有利なナビストックの獲得可能性を示唆する構成であるが、リール演出制御によって遊技者にとっての有利度を示唆する構成であればよい。

【0520】

(12) ATフラグからATである旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態においては、有利RTにおいてナビストックを1消費することによりATに移行させた後、50ゲーム消化することによりATが終了したときに、次のATに制御可能となるまでの潜伏期間に移行され、当該潜伏期間経過後においてナビ対象役に当選したときに新たにナビストックを1消費して再びATに移行可能となる。また、潜伏期間であるときには、原則として、ナビ演出が実行されない。このため、ATフラグからATである旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態であっても、潜伏期間の長さによって次のATに制御されるまでに設定する賭数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間（ATおよび潜伏期間を含む）における遊技者の利益が左右される。たとえば、潜伏期間が長くなる程、ナビ演出が実行されないゲーム数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間における遊技者の利益が少なくなる。その結果、ナビストックを有している状態においても、潜伏期間の長さに遊技者を注目させることができる。

【0521】

このような潜伏期間は、図25および図26で示したように、獲得したナビストックを消費する間であって一連のATにおいてすでに移行された潜伏期間の長さに基づき、短潜

伏連続カウンタの値を考慮して決定される。最大決定時カウンタの値が0であるときについて具体的に説明すると、潜伏期間は、獲得したナビストックを消費する間における一連のA Tにおいてすでに移行された潜伏期間のうち、直近の潜伏期間を含む過去5回までの潜伏期間のうちいずれかが比較的長い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立していないとき（比較的短い期間が5回以上連続していないとき）よりも、過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているとき（比較的短い期間が5回以上連続しているとき）の方が高い割合で長い期間となるように決定される。換言すれば、特殊条件が成立している場合には、特殊条件が成立していない場合に参照される短潜伏用テーブルと比べて、決定し得る潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなる長潜伏用テーブルを参照して潜伏期間が決定されるため、潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなるように決定される。これにより、過去5回までの潜伏期間のうちいずれもが比較的短い潜伏期間に決定されているときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを極力防止することができる。このため、ナビストックを有している状態における潜伏期間の長さが単調になってしまうことを極力防止できる。その結果、A Tと潜伏期間とを含むナビストックを有している状態における遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生を防止することができる。

10

【0522】

さらに、過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されているときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを防止することによって、たとえば潜伏期間が比較的短い期間ばかりとなり獲得したナビストックを消化する間における潜伏期間が短くなることにより、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

20

【0523】

また、一連のA Tへの制御が開始されてから数回までの非報知期間は、比較的短い期間に決定され、比較的長い期間に決定されない。このため、ナビストック数を獲得したが、実際に消費してA Tに制御された回数が少なく遊技者所有のメダルが未だ十分に増えていない状態において、比較的長い非報知期間に制御されてしまい、序盤において遊技者所有のメダルを消費させてしまうことにより遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生や、遊技者所有のメダルを使い切らせてしまい貸しメダルなど新たにメダルを用意しなければならないといった不都合の発生を防止することができる。

30

【0524】

(13) 前述した実施の形態によれば、図25のSA01において、最大決定時カウンタの値が0であると判定されたときよりも、0でないと判定されたときの方が、SA06で示されるように小さい値で特殊条件が成立していると判定され、高い割合で長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。また、潜伏期間が長い程、獲得したナビストックを消費する間の一連のA Tにおけるメダルの純増枚数が小さくなる。このため、複数回のA T抽選で獲得したナビストックであるときよりも、1回のA T抽選において最大決定により獲得したナビストックであるときの方が高い割合で、同じナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が小さくなるようにするための特定制御が行なわれる。これにより、ナビストックを最大決定により獲得したとき程、高い割合で遊技者の利益が少なくなる。このため、ナビストックを最大決定により獲得したのか、すなわち獲得契機にも注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0525】

また、A T抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときには、A T抽選条件が1回成立して最大決定されることにより獲得したナビストック数と同じであるときよりも、高い割合で、A T抽選条件を成立させるために多くのゲーム数を消化しているため、多くの賭数が用いられている。一方、1回のA T抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときには、A T抽選条件が複数回成立することにより獲得したナビストックの合計数が同じであるときよりも、高い割合でメダルの純増枚数を小さくでき、遊技者の利益を少なくすることができる。このため、同じ

50

ナビストック数を獲得するためにA T抽選条件が成立した回数が多いときと少ないときとの利益均衡を図ることができる。たとえば、1回のA T抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときにも、A T抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときと同じように潜伏期間の決定が行なわれるものと比較して、1回のA T抽選条件が成立することにより最大決定されて運良く最大ナビストックを獲得したときの射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を極力抑制することができる。

【0526】

(14) 前述した実施の形態によれば、潜伏期間を決定するに際し、最大決定時カウンタの値が0であるときには、獲得したナビストックを消費する間においてすでに移行された潜伏期間のうち過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているときにのみ、最長となる50ゲームに決定され得る。このため、特殊条件が成立しているか否かでメリハリをつけることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0527】

(15) 前述した実施の形態における図25のSA07においては、ナビストックを1消費して制御されるA TにおけるA T中平均増減枚数以上のメダルを消費しなければ終了しないゲーム数が設定され得る。すなわち、最大決定されることや比較的短い期間が連続して決定されることに対する緊張感をより強く遊技者に抱かせることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0528】

(16) 前述した実施の形態においては、図14で示すように、押し順メロン1~5のいずれかに当選している場合において、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を入賞ラインL1、L3、L4の3ライン上において入賞させるための操作手順で操作できたときには、当該停止操作に応じたリールの「メロン」を中段に停止させるリール制御が行なわれ、それ以外の操作手順で操作されたときには当該停止操作に応じたリールの「メロン」を上段に停止させるリール制御が行なわれる。すなわち、操作手順に応じて、メロン1の図柄組合せを構成する中リール2Cのみならず、それ以外の左リール2Lおよび右リール2Rについても異なるリール制御が行なわれる。このため、中リール2Cが停止する以前においても、左リール2Lや右リール2Rにおける「メロン」が停止した位置から、その後中リール2Cの「メロン」が中段に停止するか否かを予測することができる。その結果、中リール2Cのみならず、左リール2Lおよび右リール2Rの停止図柄の注目度を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0529】

(17) 第12のA T抽選条件が成立することにより行なわれるA T抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が7に設定されており最大決定可能であるのに対し、第10および第11のA T抽選条件が成立することにより行なわれるA T抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が5に設定されており最大決定できない。また、BB3に入賞してから終了するまでの特定の遊技期間において、第12のA T抽選条件は、第11のA T抽選条件が成立することを前提として成立するため、最大許容A T抽選条件が成立し得る回数は、最大不可A T抽選条件が成立し得る回数よりも少ない。このため、最大許容A T抽選条件成立の価値を高めて遊技者を注目させることができるとともに、最大許容A T抽選条件の成立し得る回数が最大不可A T抽選条件の成立し得る回数よりも多くなるように設定されている場合と比較して、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

40

【0530】

(18) 図25のSA02において一旦NOと判定された後においては、SA09において短潜伏連続カウンタがリセットされるまで、SA07において長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、SA02において一旦NOと判定された後においては、より確実に潜伏期間として比較的長い期間に決定させることができる。

50

【0531】

(19) 前述した実施の形態においては、短潜伏連続カウンタの値が1となったときではなく、5以上あるいは3以上となったときに、すなわち、直近の潜伏期間が比較的短い期間であるかではなく、過去5回あるいは3回遡った潜伏期間のうちいずれかに比較的長い期間が決定されているときには、特殊条件が成立せず、図25のSAO3において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、特殊条件が成立する基準が高まりすぎることを防止でき、遊技の興味が低下してしまうことを防止できる。

【0532】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

10

【0533】

[有利条件および有利条件成立時における特典付与について]

前述した実施の形態においては、有利条件の一例としてRT3またはRT4であるときにBB3に入賞することを示し、RT3またはRT4であるときに入賞したBB3中（すなわち有利条件が成立している特別遊技状態中）であるときには、RT3およびRT4以外の遊技状態において入賞したBB3中（すなわち有利条件が成立していない特別遊技状態中）であるときよりも、図9（b）で示したように高確率で有利ブドウに当選させることによって、図17で示したように高確率でブドウが入賞ラインL3上で停止させて入賞させ、図22および図23で示したように有利な態様でAT抽選が行なわれる例について説明した。

20

【0534】

しかし、有利条件が成立している特別遊技状態中であるときには、有利条件が成立していない特別遊技状態中であるときよりも、有利な態様でAT抽選が行なわれるものであればよい。たとえば、有利条件が成立しているか否かで有利ブドウを当選させる確率を変化させることなく同じ確率とし、有利条件が成立しているときの方が有利条件が成立していないときよりも高い確率で、AT抽選条件を成立させるようにしてもよく、より多いナビストックを付与、あるいはATに設定されているゲーム数消化するまで制御する場合にはより多いゲーム数を付与するようにしてもよい。また、このように有利条件が成立しており、高い確率で遊技者にとって有利度合いが高くなるように特典が付与される状況では、有利条件が成立していないときよりも高い割合で、特典が付与された旨が第1タイミングで報知される。このため、複数ゲームに亘って制御される特別遊技状態において有利条件が成立しているときには、連続的に特典が付与されることに対する期待感を抱かせることができるとともに、特典が付与された旨を第1タイミングで報知する確率が高まるため、連続的に特典が付与されることに連動させて特典が付与された旨が連続的に報知される確率も高まり、優越感をより一層向上させやすくすることができる。

30

【0535】

また、有利条件は、遊技者にとって有利な状態に制御されていることにより成立するものであればRT3またはRT4であるときにBB3に入賞することに限らず、たとえば、ATに制御されているときにBB3に入賞すること、あるいはナビストックを獲得しているときにBB3に入賞することによって成立するものであってもよい。

40

【0536】

[特典付与に関連する一般特殊入賞について]

前述した実施の形態においては、特典付与に関連する一般特殊入賞および一般特殊入賞に対応する特殊表示結果として、内部抽選で当選している場合であっても操作手順によっては取りこぼしが生じ得るブドウおよびブドウの図柄組合せを例示した。しかし、特典付与に関連する一般特殊入賞および一般特殊入賞に対応する特殊表示結果は、これに限らず、たとえば、内部抽選で当選している場合には操作手順に関わらず必ず入賞し得る入賞役および当該入賞役の図柄組合せであってもよい。

【0537】

また、前述した実施の形態においては、一般特殊入賞に対応する特殊表示結果として、

50

当該一般特殊入賞を発生させる図柄組合せを例示した。しかし、一般特殊入賞に対応する特殊表示結果は、これに限らず、たとえば、一般特殊入賞に当選しているときにのみ入賞ライン上に停止させることが可能となる図柄組合せであって、いずれの入賞をも発生させない特定のはずれ図柄組合せであってもよい。

【0538】

〔特別入賞の発生から特別遊技状態の終了までの制御について〕

前述した実施の形態における特別遊技状態は、特別入賞としてのBB3の図柄組合せである「星7ー星7ー星7」が入賞ライン上に停止することにより成立する例について説明した。しかし、特別入賞の図柄組合せは、左・中・右がすべて同じ図柄で構成されているものに限らず、左・中・右のうち少なくとも一の図柄が他の図柄と異なる図柄組合せで構成されるようにしてもよく、たとえば、「バナナーブドウーメロン」といったようにすべての図柄が異なるいわゆるバラケ目の図柄組合せであってもよい。また、特別遊技状態は、特別入賞が発生することに限らず、特別入賞に当選することにより成立するものであってもよい。

【0539】

また、特別入賞に当選、および入賞してもその旨を報知せず、かつ、特別遊技状態中および特別遊技状態終了時においては、当該特別遊技状態に制御されるまでの演出状態を維持して、通常遊技状態であるときと同じ態様で演出を実行するようにして、その旨を報知しないようにしてもよい。このように構成することにより、特別入賞が発生してから特別遊技状態が終了するまでの間において、特別入賞が発生したこと、特別遊技状態に制御されていること、および特別遊技状態が終了したことを、遊技者が認識できないように特定不能となるように制御してもよい。これにより、特別遊技状態において最も高確率となる一般特殊入賞に対応する特殊表示結果が導出されたときに、ナビストックなどの特典が付与されることに対する期待感と、特別遊技状態に制御されていることに対する期待感とを遊技者に対して同時に抱かせることができる。

【0540】

〔一般特殊入賞に関連して特典が付与される特別遊技状態について〕

前述した実施の形態においては、特別遊技状態を、いわゆるビッグボーナスに適用した例を説明した。しかし、特別遊技状態は、通常遊技状態において最も高い確率で発生する一般通常入賞とは異なる一般特殊入賞が最も高い確率で発生可能となる遊技状態であれば、ビッグボーナスに限らず、レギュラーボーナスやチャレンジボーナスなど、その他の種類の遊技者にとって有利な遊技状態に適用してもよい。

【0541】

まず、特別遊技状態を、少なくとも一のリールの滑りコマ数が制限されるものの、全ての小役について入賞が許容されるいわゆるチャレンジボーナスに適用した場合の一例を説明する。

【0542】

チャレンジボーナス中においては、抽選対象役として、図9(b)で示した有利ブドウ、メロン1各々について、図9(b)で示した判定値数で内部抽選を行なうとともに、図9(b)で示した通常ブドウに替えて変形例用の通常ブドウ（この変形例においては「通常ブドウ'」と称する）について、図9(b)で示した通常ブドウの判定値数で内部抽選を行なう。なお、変形例用の通常ブドウ'とは、たとえば、ブドウ+リプレイ9の組合せをいう。

【0543】

チャレンジボーナス中においては、内部抽選において当選しなくても小役であるブドウとメロン1とに当選することになる。よって、当選状況としては、ブドウ+リプレイ11+メロン1、メロン1+ブドウ、ブドウ+リプレイ9+メロン1のうちのいずれかとなる。このうち、ブドウ+リプレイ11+メロン1に当選しているときには、図17において有利ブドウ当選時におけるリール制御と同じリール制御（一のリールの滑りコマ数が制限される点で異なる）を行ない、メロン1+ブドウに当選しているときには、メロン1を入

賞ライン上に停止させるリール制御を行ない、ブドウ+リプレイ9+メロン1に当選しているときには、図17において通常ブドウ'当選時におけるリール制御と同じリール制御(一のリールの滑りコマ数が制限される点で異なる)を行なう。

【0544】

また、特別遊技状態をチャレンジボーナスに適用した場合においても、チャレンジボーナス当選しても内部中RTへ移行せず現在の遊技状態を維持し、かつチャレンジボーナス入賞しても当該入賞時におけるリプレイ当選確率を維持して、当該チャレンジボーナス入賞時におけるリプレイ当選確率で有利ブドウの内部抽選が行なわれるとともに、有利ブドウの当選確率に応じて異なる確率で通常ブドウ'の内部抽選が行なわれる。

【0545】

また、前述した実施の形態と同様に、ブドウが入賞する程、入賞ラインL3に停止して入賞する程、連続入賞回数が多くなる程、AT抽選においてナビストックを獲得する可能性が高く、かつより多くのナビストックを獲得する可能性が高くなるように、AT抽選を行なう。これにより、前述した実施の形態と同様に、チャレンジボーナスにおいて高確率となるブドウに入賞することによって直接的にナビストックという特典を獲得することに対する期待感を抱かせつつ、チャレンジボーナスに制御されることによる遊技者にとっての価値をより一層高めることができる。

【0546】

次に、特別遊技状態を、前述した実施の形態におけるRB入賞により制御されるレギュラーボーナスに適用した場合の一例を説明する。

【0547】

この変形例におけるレギュラーボーナス(以下、RB'という)は、所定のレギュラーボーナス入賞が発生してから、いずれかの入賞に8回入賞するか、8回ゲーム消化するまで制御される。RB'中においてゲーム開始可能となる賭数は「1」に定められる。

【0548】

RB'中においては、図9(b)で説明した抽選対象役について、図9(b)で説明した判定値数にしたがって内部抽選処理が行なわれ、図17を参照して説明したように、BB3中と同じリール制御が行なわれる。

【0549】

以上のようなRB'中において、たとえば、充足することによって特典の付与が行なわれることを報知する達成条件を提示し、当該達成条件が提示されている提示期間において達成条件が充足されたことを条件として特典を付与するようにしてもよい。達成条件の提示としては、たとえば、「8ゲーム中にブドウを“n”回揃えろ！」(nは、3~8のうちから提示する際にランダムに選択された数値を示す)といったメッセージや、「8ゲーム中にブドウを入賞ラインL3に“n”回揃えろ！」(nは、3~8のうちから提示する際にランダムに選択された数値を示す)といったメッセージなどが液晶表示器51に表示する演出が行なわれる。達成条件を充足したときに、AT抽選が行なわれる。このAT抽選では、充足した達成条件のnが大きい程、高い割合で、遊技者にとって有利度合いが高いナビストックが付与され、さらに、充足した達成条件が「8ゲーム中にブドウを“n”回揃えろ！」であったときよりも「8ゲーム中にブドウを入賞ラインL3に“n”回揃えろ！」であったときの方が、高い割合で、遊技者にとって有利度合いが高いナビストックが付与される。

【0550】

よって、RB'においてブドウが発生した回数、あるいはブドウが入賞ラインL3に停止して発生した回数であって充足した達成条件におけるnの値に応じてAT抽選が行なわれ、かつAT抽選によってナビストックを獲得する期待値を異ならせることができる。これにより、前述した実施の形態と同様に、レギュラーボーナスにおいて高確率となるブドウに入賞することによって直接的にナビストックという特典を獲得することに対する期待感を抱かせつつ、レギュラーボーナスに制御されることによる遊技者にとっての価値をより一層高めることができる。

10

20

30

40

50

【0551】

[有利な態様でのA T抽選について]

前述した実施の形態では、R T 3やR T 4であるときに入賞したB B 3中においては、有利ブドウが高確率で当選する結果、ブドウが高確率で入賞ラインL 3に停止して入賞するため、遊技者にとって有利な態様でA T抽選が行なわれる例について説明した。しかし、R T 3やR T 4に制御されていないときであっても、A Tに制御されていないだけであって、すでにナビストックを獲得している状況が起こり得る。よって、R T 3やR T 4以外の遊技状態において入賞したB B 3中であっても、すでにナビストックを獲得している状態であるときには、前述した実施の形態におけるA T抽選とは逆に、ブドウが入賞ラインL 3に停止して入賞したときよりも、ブドウが入賞ラインL 1、L 2、およびL 4のうちいずれかに停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様でA T抽選が行なわれるようにしてもよい。これにより、B B 3などの特別遊技状態への制御タイミングを、先延ばしにするなどの調整を行なう必要がなく、即座に特別遊技状態に制御したとしても遊技者に損失を与えてしまうといった不都合の発生を防止することができる。

10

【0552】

また、前述した実施の形態では、ゲーム数消化で終了するR T 4中においてB B 3入賞したときには、B B 3中のゲーム消化によって、R T 4を終了させてもよい例について説明した。この場合においては、R T 4を終了させるが有利ブドウおよび通常ブドウ各々の当選確率を維持するようにしてもよく、また、有利ブドウおよび通常ブドウ各々の当選確率を通常遊技状態のリプレイ当選確率に合わせて変化させるが、その後においては、前述した実施の形態におけるA T抽選とは逆に、ブドウが入賞ラインL 3に停止して入賞したときよりも、ブドウが入賞ラインL 1、L 2、およびL 4のうちいずれかに停止して入賞したときの方が、遊技者にとって有利な態様でA T抽選が行なわれるようにしてもよい。これにより、R T 4における消化ゲーム数を考慮せずに、B B 3などの特別遊技状態へ制御しても、遊技者に損失を与えてしまうといった不都合の発生を防止することができる。

20

【0553】

なお、R T 3やR T 4以外の遊技状態において入賞したB B 3中であっても、すでにナビストックを獲得している状態であるときには、R T 3あるいはR T 4において入賞したB B 3中であるときよりも、ブドウが停止する入賞ラインに関わらず、遊技者にとって有利な態様でA T抽選が行なわれるようにしてもよい。これにより、B R T 3やR T 4以外の遊技状態において入賞したB B 3中であっても、すでにナビストックを獲得している状態においてB B 3入賞することに対して、プレミア感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0554】

[有利ブドウについて]

前述した実施の形態では、図9 (b)で示したように、高確率でブドウを入賞ラインL 3に停止させて入賞させる契機となる有利ブドウを1種類設けた例について説明した。しかし、有利ブドウは、たとえばブドウと同時当選するリプレイの種類が異なる複数種類の有利ブドウを設けてもよい。この場合、さらに、複数種類の有利ブドウのうちいずれの種類の有利ブドウに当選しているかに応じて、ブドウを入賞させるための操作手順あるいはブドウを入賞ラインL 3に停止させて入賞させるための操作手順が異なるようにリール制御を行なってもよい。具体的に、たとえば、有利ブドウ1に当選しているときには、左リール2 Lを第1停止させることにより、ブドウを入賞あるいは入賞ラインL 3に停止させて入賞させるリール制御を行なうことが可能であり、左リール2 L以外のリールを第1停止させたときには、ブドウを入賞させることができない、あるいは入賞ラインL 3に停止しないようにリール制御を行なうように構成し、有利ブドウ2に当選しているときには、左リール2 L以外のリールを第1停止させることにより、ブドウを入賞あるいは入賞ラインL 3に停止させて入賞させるリール制御を行なうことが可能であり、左リール2 Lを第1停止させたときには、ブドウを入賞させることができない、あるいは入賞ラインL 3に停止しないようにリール制御を行なうように構成してもよい。これにより、操作手順に応

40

50

じて、A T抽選を行なう契機となるブドウが入賞するか、あるいは有利な態様でA T抽選が行なわれる契機となるブドウを入賞ラインL 3に停止させて入賞するかを振り分けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0555】

〔特典について〕

前述した実施の形態においては、特典として、A Tに制御可能にするゲーム数を特定するためのナビストックを例示した。しかし、たとえば、ナビ演出を実行する度に1減算されるナビ演出実行可能回数が1以上となってから0になるまでの期間に亘ってA Tに制御されるスロットマシンにおいては、特典として、ナビ演出実行可能回数を所定回数加算するものであってもよい。また、たとえば、A Tに制御されてから獲得したメダル枚数が所定数に到達するまでA Tに制御されるスロットマシンにおいては、特典として、所定数を増加させるものであってもよい。また、所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまでA Tに制御され、終了条件が成立したときに当該A Tを継続するか否かの継続抽選を行なうスロットマシンにおいては、特典として、継続抽選において継続すると決定される確率を向上させるものであってもよい。

10

【0556】

また、前述した実施の形態では、すでにナビストックを獲得しているときに、さらにA T抽選を行なって、ナビストックを上乗せする例について説明したが、これに限らず、一旦ナビストックが付与された後においては、消化したゲーム数が設定されているゲーム数に到達するまでA Tに制御するスロットマシンにおいては、すでにナビストックを獲得しているときにおけるA T抽選において、特典として設定されているゲーム数に上乗せするゲーム数を抽選して、決定されたゲーム数を上乗せするようにしてもよい。

20

【0557】

また、特典としては、メダルの払出率に直接影響を及ぼす価値に限らず、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。特典としては、たとえば、前述したナビストックの付与や、確率モードが高確率モードであるか否かを示唆するための示唆演出の実行、液晶表示器51に音声とともに特典演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別ボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン1が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定のWebサイトにてダウンロードすることが可能なQRコードを液晶表示器51において表示などであってもよい。また、特別遊技状態終了後に規定ゲーム数消化するまで特定遊技状態（たとえばRTなど）に制御する場合には、特別遊技状態において付与された特典に応じて、その後制御される特定遊技状態の規定ゲーム数を異ならせるものであってもよい。

30

【0558】

〔特定態様でのリール回転と特典との関係について〕

前述した実施の形態では、図18（b）で示したように、特典付与の契機となるブドウに当選したことを条件として、特定態様でのリール回転が行なわれる例について説明した。この場合において、ブドウ入賞に応じて付与される特典が、当該ブドウ入賞したゲームにおいて特定態様でリール回転が行なわれていないときよりも特定態様でリール回転が行なわれているときの方が高い割合で、遊技者にとって有利度合いが高くなるように、特典が付与されるように構成してもよい。これにより、特定態様でのリール回転が行なわれることに対する期待感を向上させることができる。

40

【0559】

〔ブドウに関するナビ演出〕

有利な態様でA T抽選が行なわれる契機となる、強ブドウ1～4当選時や、有利ブドウ当選時に所定確率で抽選を行ない、当選することにより、その旨を報知するためのいわゆるナビ演出を実行するようにしてもよい。また、所定の報知条件（ランダム抽選で当選すること、ナビストックが1以上であること、BB3の図柄組合せを複数種類設けて特定種

50

類の図柄組合せにより B B 3 入賞することなど) が成立していることを条件として、ブドウに当選したときにナビ演出を実行するようにしてもよい。これにより、ナビ演出が実行された場合には、遊技者がブドウを入賞ライン L 3 に停止させるための作業を効率よく行うことができる。

【0560】

[パターンの決定方法について]

前述した実施の形態では、パターンの決定方法として、図 21 で示したように、R T C 50 が計時した値に基づき異なる振分率にしたがって複数種類のパターンのうちいずれかに決定する例について説明したが、これに限らず、R T C 50 が計時した値に基づいて異なる態様でリール制御のパターンを決定するものであればよい。たとえば、R T C 50 が計時する値に複数種類のパターンのうちいずれかが予め対応付けられており、R T C 50 が計時した値に対応付けられたパターンに決定するようにしてもよい。

10

【0561】

また、R T C 50 が計時した値に関わらず、常に複数種類のパターンのうちから決定し得る例について説明したが、これに限らず、まず R T C 50 が計時した値に応じて所定数のパターン（たとえば、逆回転パターンと回転順序変化パターンなど）に絞込み、そのうちから乱数などを用いてランダムに一のパターンを決定するものであってもよい。これにより、たとえば時間帯によって出現するパターンと出現しないパターンとを区別することができる。

【0562】

また、前述した実施の形態では、R T C 50 が計時した値のうち、「時」、「分」、「秒」の値を決定に用いる例について説明したが、これに限らず、「年（西暦）」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」のうち少なくともいずれかを決定に用いるものであればよい。たとえば、当該スロットマシン 1 が遊技場に設定されてから 1 週間毎に異なる態様でパターンを決定するようにしてもよい。

20

【0563】

また、R T C 50 が計時した値そのものをパターン決定に用いるものに限らず、R T C 50 が計時した値を間接的にパターン決定に用いるものであってもよい。たとえば、特定条件が成立してパターン決定を行なうタイミングから所定時間（たとえば 5 分）前に遡り、当該所定時間前から当該パターン決定を行なうタイミングに到達するまでの遊技結果（消化ゲーム数、メダル増減数、小役取りこぼし率（目押し成功率）など）に基づき、パターン決定を行なうものであってもよい。この場合、メイン制御部 41 は、所定時間内の遊技結果を R A M 41 c に格納するようにし、所定時間が経過した遊技結果を随時消去するようにしてもよい。これにより、所定時間内の遊技結果のみを R A M 41 c に格納しておけば足りるため、極端に記憶容量を増大させる必要がない。

30

【0564】

[R T C の値に基づいて決定するリール制御のパターンについて]

R T C 50 が計時した値に基づいて異なる態様でリール制御のパターンを決定するものであれば、R T C 50 が計時した値に基づいて決定するリール制御のパターンは、リール回転開始時のリール制御パターンや、フリーズ発生時のリール制御パターンに限らず、表示結果を導出させるためのリール制御パターン、ゲームが所定時間行なわれていないときのいわゆるデモ中にリールを回転させる場合における当該デモ中のリール制御パターンなどであってもよい。

40

【0565】

R T C 50 が計時した値に基づいて表示結果を導出させるためのリール制御パターンを決定する具体例として、たとえば、複数種類の入賞役のうち所定の入賞役の発生が許容されたとき（特定条件成立）のリール制御パターンとして、所定の入賞役を構成する図柄を、所定の入賞ライン（たとえば入賞ライン L 1 など）上に最優先で引き込む第 1 リール制御パターンと、所定の入賞ラインとは異なる特定の入賞ライン（たとえば、入賞ライン L 3 など）上に最優先で引き込む第 2 リール制御パターンとを少なくとも含み、これら複数

50

のリール制御パターンから、R T C 5 0 が計時した値に基づいて表示結果を導出させるためのリール制御パターンを決定するようにしてもよい。これにより、同じ入賞役の発生が許容されている場合であっても、停止出目のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0566】

〔R T C の値と有利度合いとの関係について〕

前述した実施の形態における B B 1 または B B 2 中においては、R T C が計時した値に基づき、特定時間帯であるときの方が非特定時間帯であるときよりも、有利な態様で A T 抽選が行なわれる例、すなわち R T C が計時した値によって遊技者にとっての有利度合いを変化させる例について説明した。しかし、B B 1 または B B 2 中における遊技者にとっての有利度合いは、R T C が計時した値に関わらず、変化させないように構成してもよい。たとえば、図 2 2 で示した、第 6 ～ 第 8 の A T 抽選条件を、パターンの種類など R T C 5 0 が計時した値に基づき変化する事象とは異なる事象に基づき成立させるようにしてもよい。具体的には、第 6 の A T 抽選条件が、B B 中における R B であるときに B B 強イチゴ当選あるいははずれとなることにより成立し、第 7 の A T 抽選条件が、B B 中における R B であるときに、B B メロンおよび 8 枚メロンのいずれかに当選することにより成立し、第 8 の A T 抽選条件が、B B 中における R B であるときに、第 1 条件抽選あるいは第 2 条件抽選において当選することにより成立するように構成してもよい。これにより、R T C 5 0 が計時した値に基づき特定態様でのパターンを異ならせつつ、遊技者にとっての有利度合いを変化させないようにすることができる。また、このように構成しても、図 2 1 で示した振分率でパターンが決定されるため、逆・正回転パターンに決定されたときの方が、回転順序変化パターン・低速回転開始パターンに決定されたときよりも、A T 抽選が有利な態様で行なわれる A T 抽選条件が成立している割合が高くなる。その結果、逆・正回転パターンにしたがって回転制御が行なわれることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0567】

〔リール演出制御およびフリーズ制御の実行タイミングについて〕

前述した実施の形態では、特定態様でのリール演出制御およびフリーズ制御を、特定条件が成立したゲームにおいて行なう例について説明したが、リール演出制御およびフリーズ制御を実行するタイミングは、特定条件が成立した後であればよく、これに限るものではない。リール演出制御およびフリーズ制御を実行するタイミングは、たとえば、特定条件が成立したゲームの次のゲームにおいて実行するものであってもよい。この場合、特定条件が成立したゲームにおいて、次のゲームで特定態様でのリール演出が実行される可能性を示唆する示唆演出を実行するようにし、特定条件が成立していないゲームにおいても所定確率で前記示唆演出と同じ態様で演出を実行するようにしてもよい。これにより、リール演出制御およびフリーズ制御が実行されるゲームが開始される前から遊技者に期待感を抱かせることができるとともに、実際にリール演出制御やフリーズ制御が実行されないときにも同様の期待感を抱かせることができる。

【0568】

〔初期位置関係の特定手法について〕

前述した実施の形態では、リール演出制御を行なう前に、停止している 3 つのリールを、少なくとも全てのリールの基準位置が検出されるまで全てのリールを同じ方向に同期回転させることにより、3 つのリールの回転開始時における相対的な位置関係である初期位置関係を特定する初期位置検出制御を行なう例について説明した。しかし、初期位置関係を特定する手法は、これに限らず、たとえば、初期位置検出制御を行わずに、前回のゲームの終了時における各リールの停止位置が次回ゲームの終了時まで保持されるようにし、この前回ゲームの終了時における各リールの停止位置から初期位置関係を特定するようにしてもよい。この場合の具体例について、図 2 7 を用いて説明する。図 2 7 は、変形例における、フリーズが発生する場合のリール回転開始時における制御状況を説明するための図である。

【0569】

メインCPU41aは、図27に示すように、前述した実施の形態における逆回転パターンや正回転パターンに決定されて、フリーズ状態に制御する場合に、ゲームの開始後、直ちにリール演出制御を開始する。

【0570】

次いで、メインCPU41aは、リール演出制御の後、図27に示すように、初期位置復帰制御を行なう。初期位置復帰制御では、リールの回転を維持しつつ、前回のゲームの終了時における各リールの相対的な位置関係である初期位置関係となるように各リールの相対的な位置関係を制御する。この変形例では、前述のように前回のゲームの終了時における各リールの停止位置が次回ゲームの終了時まで保持されるようになっており、この前回ゲームの終了時における各リールの停止位置から、初期位置関係を特定できるようになっている。

10

【0571】

次いで、メインCPU41aは、初期位置復帰制御の後、図27に示すように、初期位置報知制御を行なう。初期位置報知制御では、前回のゲームの終了時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、前回のゲームの終了時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させて、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知し、その後、初期位置関係のまま再度リールの回転を開始する。

【0572】

そして、メインCPU41aは、初期位置報知制御の後、リールの回転速度を加速させ、図27に示すように、定速回転となった時点で、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化する。

20

【0573】

また、この変形例におけるサブCPU91aは、フリーズ期間においてリール演出制御、初期位置復帰制御、初期位置報知制御にそれぞれ合わせて、リールLED55の点灯／消灯制御を行なうことにより、リールの視認性を変化させる制御を行なう。これらリール演出制御、初期位置復帰制御、初期位置報知制御に合わせたリールLED55の点灯／消灯制御は、前述したリール停止コマンドから、各リール停止時における各リールの表示位置を特定し、特定した表示位置に応じて行われるようになっている。

【0574】

30

このように構成した場合には、ゲーム終了時の各リールの停止位置を次回ゲームの終了時まで保持しておくとともに、リール演出制御を行なう場合には、リール演出制御の後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化される前に、3つのリールの相対的な位置関係を、初期位置関係、すなわち前回ゲーム終了時の各リールの停止位置から特定される前回のゲーム終了時における相対的な位置関係に戻すようになっており、「白7」や「メロン」を入賞ラインL1上に揃えて一旦停止させるリール演出制御を行った場合であっても、このようなリール演出制御を行なわなかった場合であっても、その後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となった後、これらストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作の難易度が変化することがなく、リール演出制御を行った場合であっても遊技の公正さを確保することができる。

40

【0575】

また、リール演出制御の後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化される前に、3つのリールの相対的な位置関係を、初期位置関係に戻すだけでなく、初期位置関係に戻した後、初期位置関係に戻った旨を示唆する制御、すなわち前回ゲーム終了時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、前回ゲーム終了時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させて、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知する制御を行なうようになっており、各リールの位置関係がリール演出制御によって何らかの図柄が一直線上に揃った位置関係のままではなく、初期位置関係に戻ったことを遊技者に対して知らせることができ、何らかの図柄が一直線上に揃った位置関係であると誤解してストップスイッチ8L、8C、8Rによりリールの停止操作

50

が行われてしまうことを防止できる。

【0576】

なお、前回ゲーム終了時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、前回ゲーム終了時に各リールに停止していた停止位置で各リールを一旦停止させることにより、初期位置に戻った旨を遊技者に対して報知するようになっているが、少なくとも初期位置に戻った旨が遊技者に報知される構成であればよく、例えば、前回ゲーム終了時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま通常よりもゆっくりと1回転以上同期回転させることにより、初期位置に戻った旨を遊技者に報知する構成、前回ゲーム終了時の各リールの相対的な位置関係である初期位置関係のまま、同期回転させた後、前回ゲーム終了時に各リールに停止していた停止位置が通過する際に、該当する停止位置の通過に合わせて該当するエリアをリールLED55で照射することにより、初期位置に戻った旨を遊技者に報知する構成などでも、上記と同様の効果を得られる。

10

【0577】

また、ゲーム終了時の各リールの停止位置を次回ゲームの終了時まで保持しておくことにより、前回ゲーム終了時の各リールの停止位置が特定可能となり、前回ゲーム終了時の各リールの停止位置から、リール演出制御によって各リール同士の位置関係が変更される前の初期位置関係を特定するようになっており、ゲーム開始後、その時点の各リール同士の位置関係を検出する制御を行なうことなく、すなわち全てのリールにおいて基準位置が検出されるのを待つまでもなく、直ちにリール演出制御を開始することができる。

20

【0578】

なお、ゲーム終了時の各リールの停止位置を次回ゲームの終了時まで保持しているが、少なくともリール演出制御の終了後、初期位置復帰制御が行われるまで保持される構成であればよく、その後は保持されない構成としてもよい。また、リール演出制御を行わない旨が確定したときは、その時点以降、ゲーム終了時の各リールの停止位置を保持しない構成としてもよい。

【0579】

〔リール演出制御の対象について〕

前述した実施の形態では、リール演出制御を、左リール2L、中リール2C、および右リール2Rを対象として行なう例について説明したが、これに限らず、左リール2L、中リール2C、および右リール2Rのうちいずれか1つのリール（たとえば、右リール2Rのみ）あるいは予め定められた2つのリール（たとえば、中リール2Cと右リール2R）を対象として行なうものであってもよい。

30

【0580】

〔射幸性抑制手法について〕

前述した実施の形態では、図25および図26などを用いて、一連のATにおいてすでに移行された潜伏期間の長さに基づいて次回ATに制御可能となるまでの潜伏期間の長さを決定することや、ナビストックを最大決定などより少ないAT抽選によって多くのナビストック数を獲得した程高い割合で遊技者の利益を少なくすることにより、ATなど有利な状態に制御されることによって射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制する手法について説明した。しかし、ATなどの有利な状態に制御されることによって射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制する手法は、前述した実施の形態の手法に限らず、たとえば、前述した実施の形態の手法に替えてあるいは加えて、以下の手法を採用してもよい。たとえば、複数種類のAT抽選条件のうち特定のAT抽選条件が成立したときにのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件（たとえば、最大ナビストック数、最高継続確率）が設定されるように構成してもよい。

40

【0581】

〔第1の例〕

たとえば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選し得ない入賞役の当選により成立し得るAT抽選条件が成立したときにのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件が設定されるように構成してもよい。たとえば、図7で示した、12枚メロン2～4が抽

50

選対象役として読み出されないように構成（メロン1＋ブドウ＋イチゴの組合せがボーナスと同時に当選しないように構成）して、12枚メロン1の当選によりAT抽選条件（以下では、たとえば、“第13のAT抽選条件”と称する）が成立し、当該第13のAT抽選条件が成立したときにのみ、AT抽選において獲得し得る最大のナビストック数（「7」）を獲得可能となり、第13のAT抽選条件以外のAT抽選条件が成立したときにおけるAT抽選では最大のナビストック数を獲得不可能であって、最大のナビストック数未満のナビストック数（たとえば「5」）しか獲得できないようにAT抽選を行なうようにしてもよい。

【0582】

すなわち、複数種類のAT抽選条件のうち、第13のAT抽選条件である最大許容AT抽選条件が成立したことに起因して行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が7に設定されており最大決定可能であるのに対し、その他の最大不可AT抽選条件が成立することに起因して行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数がたとえば「5」に設定されており最大決定できない。このため、複数種類のAT抽選条件のうち最大許容AT抽選条件が成立することにに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

【0583】

さらに、最大許容AT抽選条件は、1ゲームに対する内部抽選において、特別役であるボーナスと同時に決定し得ない、メロン1を含み12枚メダルの払い出しを伴う12枚メロンに当選したことを条件として成立する。このため、1ゲームに対する内部抽選において、12枚メロンに当選するとともに、ボーナスのいずれかが同時に当選してしまうことを防止することができる。その結果、1ゲームに対する内部抽選の結果に応じて、最大のナビストック数である7が付与されるとともにボーナスへの移行を確定させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。また、12枚メロンが当選したときには、ボーナスのいずれかも同時に当選しているかもしれないことに対する期待感を抱かせるのではなく、AT抽選が行なわれて最大のナビストック数である7を獲得するかもしれないことに対してのみ遊技者を注目させ期待感を抱かせることができる。

【0584】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ボーナス）と、該特別入賞とは異なる特定入賞（12枚メロン、メロン1＋ブドウ＋イチゴ）とを含む複数種類の入賞について、入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワークに格納されるボーナスの当選フラグを次ゲーム以降に持ち越す）と、予め定められた複数種類の契機（AT抽選条件）のうちいずれかが成立したことを条件として、遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（ナビストック）を設定するための契機成立時処理を行なう契機成立時設定手段（AT抽選処理）と、前記契機成立時設定手段により設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果に応じて情報（ナビ演出）を報知する報知期間（AT）に制御する報知制御手段（AT管理処理、ナビ演出実行処理、液晶表示器51）とを備え、前記事前決定手段は、前記持越手段によって前記特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されていないとき（内部中RTでないとき）であって、前記特定入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定し得ず、前記特別入賞の発生とは別に決定する別決定のみを行ない（図7に示すように、抽選対象役として、12枚メロンはボーナスと同時に読み出されない）、前記複数種類の契機は、前記特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する特定契機（最大許容AT抽選条件）を含み、前記契機成立時設定手段は、前記特定契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる特定時最大報知条件（最

10

20

30

40

50

大ナビストック数である7)の方が、前記特定契機以外の契機(最大不可AT抽選条件)が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる報知条件(5)よりも、有利度合いが高くなるように前記契機成立時処理を行なう。

【0585】

このような構成によれば、複数種類の契機のうち特定契機が成立したときには、特定契機以外の契機が成立することによって設定され得る有利度合いが最大となる報知条件よりも、有利度合いの高い特定時最大報知条件が設定され得る。このため、複数種類の契機のうち特定契機が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

【0586】

さらに、特定時最大報知条件を設定させ得る特定契機は、特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定し得ない特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する。このため、複数種類の入賞について発生を許容するか否かの1ゲームに対する決定において、特定契機を成立させるとともに、特別入賞の発生を許容させる旨が決定されることを防止することができる。その結果、特定時最大報知条件が設定されるとともに特別遊技状態に制御させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。また、特定契機が成立したときには、特別入賞の発生が許容されることに対してではなく、特定時最大報知条件が設定されることにのみ遊技者を注目させることができる。

【0587】

[第2の例]

たとえば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選し得る入賞役の当選により成立し得るAT抽選条件のうち、ビッグボーナスやレギュラーボーナスと同時当選することなく当該入賞役に当選してAT抽選条件が成立したときにのみ、遊技者の利益が最も高くなる報知条件が設定されるように構成してもよい。たとえば、12枚メロン1の当選によりAT抽選条件(以下では、たとえば、“第14のAT抽選条件”と称する)が成立するとともに、12枚メロン2~4のいずれかが当選によりAT抽選条件(以下では、たとえば、“第15のAT抽選条件”と称する)が成立し、第14のAT抽選条件が成立したときにのみ、AT抽選において獲得し得る最大のナビストック数(「7」)を獲得可能となり、第14のAT抽選条件以外のAT抽選条件が成立したときにおけるAT抽選では最大のナビストック数を獲得不可能であって、最大のナビストック数未満のナビストック数(たとえば「5」)しか獲得できないようにAT抽選を行なうようにしてもよい。

【0588】

すなわち、複数種類のAT抽選条件のうち、第14のAT抽選条件である最大許容AT抽選条件が成立したことに起因して行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数が7に設定されており最大決定可能であるのに対し、その他の最大不可AT抽選条件が成立することに起因して行なわれるAT抽選では、獲得し得る最大のナビストック数がたとえば「5」に設定されており最大決定できない。このため、複数種類のAT抽選条件のうち最大許容AT抽選条件が成立することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができる。

【0589】

さらに、1ゲームに対する内部抽選において最大許容AT抽選条件を成立させ得る12枚メロン1と同じ入賞役(メロン1+ブドウ+イチゴ)を含む12枚メロン2~4は、ボーナスを含む抽選対象役であるが、当該12枚メロン2~4のいずれかが当選してメロン1とボーナスとが同時当選した場合には最大ナビストック数である7が付与されないようにAT抽選が行なわれる。このため、メロン1を含み12枚メダル払い出しを伴う12枚メロン1に当選することにより最大許容AT抽選条件が成立し得るため、12枚メロン1に当選することに対し遊技者に期待感を抱かせて注目させることができるとともに、1ゲームに対する内部抽選の結果に応じて、仮にメロン1およびボーナスを含む12枚メロン2~4に当選したとしても最大のナビストック数である7が付与されず、当該最大ナビストック数が付与されるとともにボーナスへの移行を確定させてしまうことがないために、

A T抽選条件の種類および付与されるナビストック数のバリエーションを豊富にした場合に生じる射幸性が高まりすぎるといった課題を解決できる。また、入賞ラインL3またはL4上に「メロンーメロンーメロン」が停止されてメロン1入賞したときには、最大許容A T抽選条件が成立して最大ナビストック数として7が設定されることのみならず、ボーナス当選に対しても、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0590】

なお、第2の例では、内部抽選においてメロン1およびボーナスを含む12枚メロン2～4のいずれかに当選したときにA T抽選が行なわれる例について説明したが、内部抽選において12枚メロン2～4のいずれかに当選したときに最大のナビストック数である7が付与されないものであればよい。たとえば、内部抽選において12枚メロン2～4のい

10

【0591】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ボーナス）と、該特別入賞とは異なる特定入賞（12枚メロン、メロン1+ブドウ+イチゴ）とを含む複数種類の入賞について、入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワークに格納されるボーナスの当選フラグを次ゲーム以降に持ち越す）と、予め定められた複数種類の契機（A T抽選条件）のうちいずれかが成立したことを条件として、遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（ナビストック）を設定するための契機成立時処理を行なう契機成立時設定手段（A T抽選処理）と、前記契機成立時設定手段により設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果に応じて情報（ナビ演出）を報知する報知期間（A T）に制御する報知制御手段（A T管理処理、ナビ演出実行処理、液晶表示器51）とを備え、前記事前決定手段は、前記持越手段によって前記特別入賞の発生を許容する旨が持ち越されていないとき（内部中RTでないとき）であって、前記特定入賞の発生を許容する旨を決定するときに、前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に決定する同時決定（12枚メロン2～4）と、前記特別入賞の発生とは別に決定する単独決定（12枚メロン1）とを行ない、前記複数種類の契機は、前記単独決定により前記特定入賞の発生が許容されることを条件として成立する特定契機（最大許容A T抽選条件）を含み、前記契機成立時設定手段は、前記特定契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる特定時最大報知条件（最大ナビストック数である7）の方が、前記特定契機以外の契機が成立することにより設定され得る報知条件のうち有利度合いが最大となる報知条件（5）よりも、有利度合いが高くなるように前記契機成立時処理を行なう。

20

30

【0592】

このような構成によれば、複数種類の契機のうち特定契機が成立したときには、特定契機以外の契機が成立することによって設定され得る有利度合いが最大となる報知条件より

40

【0593】

さらに、特定時最大報知条件を設定させ得る特定契機は、特定入賞の発生が特別入賞の発生とは別に決定されることを条件として成立し、たとえ特定入賞の発生が許容されたときであっても特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定されたときには成立しない。このため、複数種類の入賞について発生を許容するか否かの1ゲームに対する決定において、特定契機を成立させるとともに、特別入賞の発生を許容させる旨が決定されることを防止することができる。その結果、特定時最大報知条件が設定されるとともに特別遊技状態に制御させてしまうことがなく、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制

50

することができる。また、特定契機が成立したときには、特定時最大報知条件が設定されることのみならず、特別入賞の発生が許容されることに対しても、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0594】

〔第3の例〕

A T抽選条件成立により実行されるA T抽選において、A Tに制御するか否か、およびA Tに制御すると決定されたときに当該A Tを継続するか否かを決定するための継続確率を決定し、A Tに所定期間（次回ボーナス入賞までの期間、100ゲーム消化するまでの期間など）制御した後、当該継続確率に従ってその後A Tを継続させるか否かを決定し、継続させると決定されたときに再びA Tに所定期間制御し、継続させないと決定されたときにA Tを終了し、継続確率はA T中において特契機成立により昇格させることが可能なスロットマシンにおいて、継続確率として決定し得る最も高い最高継続確率は、特定契機成立では決定し得ず（すなわちA T中昇格しても最高継続確率には到達しない）、A T中でないときにA T抽選条件が成立してA T当選したときにのみ決定し得るように構成してもよい。

10

【0595】

この場合、A Tに制御されていないときにおいてA T抽選条件が成立することに注目させ、A Tに制御されることおよび継続確率としてより高い確率に決定されることに期待感を抱かせることができる。

【0596】

また、継続確率は、A Tに制御された後であっても、A T抽選条件が成立することなどにより特定契機が成立することによって行なわれる昇格抽選で当選することにより、現在の継続確率よりも高い確率に昇格され得る。一方、A Tに制御されているときにA T抽選条件が成立することなどにより特定契機が成立することによって行なわれる昇格時確率抽選では、A Tに制御されていないときにA T抽選条件が成立することにより行なわれる初当選時確率抽選において決定され得る最も高い継続確率未満の確率からしか継続確率を決定することができない。すなわち、継続確率として最も高い最高継続確率が決定され得るのは、A Tに制御されていないときにおいてA T抽選条件が成立したときだけであり、A Tに制御された後においてA T抽選条件が成立して特定契機が成立したとしても継続確率として最も高い最高継続確率に決定されることがない。このため、A Tに制御されているときであってもA T抽選条件が成立することに注目させるとともに継続確率が向上することに対する期待感を抱かせつつ、A Tに制御された後において最も高い継続確率に昇格し得るものと比較して、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

20

30

【0597】

上記の手法を採用するに際して、以下の構成を備えるようにしてもよい。

前記可変表示装置に表示結果が導出されるより前に前記入賞を発生させる入賞図柄の組合せの前記入賞ライン上への導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、有利度合いが異なる複数種類の報知条件からいずれかの報知条件（A Tフラグ、継続確率、変形例における終了確率、継続ゲーム数、ナビストック数など）を設定する報知条件設定手段（A T抽選処理、初回A T抽選、初当選時確率抽選）と、設定された報知条件にしたがって、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったことを条件として当該所定結果に対応する有利手順を特定するための情報を報知する報知期間に制御する報知制御手段（A T抽選処理、A T管理処理）とを備え、前記報知条件設定手段は、前記報知期間に制御する報知条件が設定されていないときにおいて所定契機が成立（A Tフラグが設定されていないときにA T抽選条件が成立）したときに、前記複数種類の報知条件のうちいずれかの報知条件を設定する第1報知条件設定手段（初回A T抽選、初当選時確率抽選）と、前記報知期間に制御する報知条件が設定されているときにおいて特定契機が成立（A Tフラグが設定されているときにA T抽選条件が成立）したときに、前記複数種類の報知条件のうち有利度合いが最も高い所定時最高報知条件（最高継続確率、たとえば

40

50

77%)よりも有利度合いが低い報知条件(最高継続確率未満の確率、たとえば75%以下)であってかつ設定されている報知条件よりも有利度合いが高い報知条件(たとえば、加算確率)を設定する第2報知条件設定手段(昇格時確率抽選)とを含む。

【0598】

このような構成によれば、報知条件は、報知期間に制御する報知条件が設定されているときであっても、特定契機が成立することによってすでに設定されている報知条件よりも有利度合いが高い報知条件に設定され得る。一方、特定契機が成立することによっては、所定契機が成立することによって設定され得る最も高い所定時最高報知条件よりも有利度合いが低い報知条件しか設定することができない。すなわち、報知条件として所定時最高報知条件が決定され得るのは報知期間に制御する報知条件が設定されていないときにおいて所定契機が成立したときだけであり、報知期間に制御する報知条件が設定された後において特定契機が成立したとしても所定時最高報知条件が設定されることはない。このため、報知期間に制御する報知条件が設定されているときにおいて、特定契機が成立することに注目させるとともに報知条件の有利度合いが高まることに対する期待感を抱かせつつ、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。なお、所定契機は報知期間に制御されていないときに成立するものであり、また特定契機は報知期間に制御されているときに成立するものであれば、所定契機と特定契機とは、同じ条件を満たすことにより成立するものであってもよく、また互いに異なる条件を満たすことにより成立するものであってもよい。

【0599】

[AT抽選におけるナビ付与抽選について]

前述した実施の形態においては、第4、第6、第9～第12のAT抽選条件が成立したときのAT抽選では、ナビ付与抽選が行なわれることなく、100%の確率でナビストック数が付与される例について説明した。しかし、これに限らず、第4、第6、第9～第12のAT抽選条件が成立したときのAT抽選においても、成立したAT抽選条件に応じて予め定められた確率にしたがってナビ付与抽選を行なうように構成してもよい。

【0600】

この場合、たとえば、最大許容AT抽選条件である第12のAT抽選条件が成立したときのAT抽選におけるナビ付与抽選においてナビストックを付与すると決定される確率よりも、最大不可AT抽選条件のうちの第12以外のAT抽選条件が成立したときのAT抽選におけるナビ付与抽選においてナビストックを付与すると決定される確率の方が高くなるように構成してもよい。

【0601】

また、第1～第3、第5、第7、および第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選では、ナビ付与抽選が行なわれる例について説明した。しかし、これに限らず、第1～第3、第5、第7、および第8のAT抽選条件が成立したときのAT抽選においては、ナビ付与抽選を行なうことなく、100%の確率でナビストック数が付与されるように構成してもよい。

【0602】

[AT抽選におけるナビストック数抽選について]

前述した実施の形態におけるナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に関わらず、成立したAT抽選条件の種類に応じたナビストック決定用テーブル(図24)を用いて、付与するナビストック数を決定する例について説明した。しかし、これに限らず、ナビストック数抽選では、現在獲得しているナビストック数に応じて、付与されるナビストック数の期待値(平均ナビストック数)が異なるように、付与するナビストック数を決定してもよい。たとえば、AT抽選条件が成立したときに獲得しているナビストック数が、1回のAT抽選で獲得し得る最大ナビストック数である7未満であるときには、図24で示したテーブルを用いてナビストック数抽選を行なうのに対し、AT抽選条件が成立したときに獲得しているナビストック数が最大ナビストック数である7以上であるときには、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、図24

で示したいずれのテーブルよりも小さくなるテーブル（たとえば、100%の確率でナビストック数として「1」が決定されるテーブルなど）を用いて、ナビストック数抽選を行なうように構成してもよい。これにより、特定の遊技期間においてすでに獲得しているナビストック数が規定値として定められた7以上であるときにおいて、さらに射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

【0603】

〔一般遊技状態中のナビ演出について〕

前述した実施の形態におけるナビ対象役は、通常遊技状態であるときには昇格リブを含む押し順昇格リブレイ1～6であり、RT3であるときには突入リブあるいは転落リブを含む押し順維持リブレイ1～5、および押し順突入リブレイ1～4であり、RT4である

10

【0604】

また、通常遊技状態およびRT3であるときにおけるナビ対象役に、押し順メロン1～5を含めてもよい。この場合、RT4に制御させることなく、RT3において遊技を継続させることによりナビストックを消費することなくメダルを純増させるようなゲーム進行を行なうことができないようにするために、RT3において実行されるナビ演出から想起される押し順と異なる押し順で停止操作されたことを条件として所定のペナルティを課す処理を行なうようにしてもよい。所定のペナルティとしては、ATに制御されるか否かに

20

【0605】

〔メロンの入賞ラインについて〕

前述した実施の形態においては、押し順メロン1～5のいずれかが当選したときには、図14で示したように、当選した押し順メロンの種類に応じた所定の押し順となる操作手順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメロン1を3ラインで入賞させ、所定の押し順と異なる操作手順で操作したことを条件として、中リール2Cの「メロン」を上段に停止させてメロン1を1つの入賞ラインに入賞させる例について説明した。しかし、所定の押し順となる操作手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、3つの入賞ラインに限らず、複数であれば、たとえば2つ、4つの入賞ラインであってもよい。また、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作された場合にメロン1が入賞する入賞ライン数は、1つの入賞ラインに限らず、所定の押し順となる操作手順で操作された場合に入賞する入賞ライン数よりも少ない入賞ライン数であれば、たとえば、複数の入賞ラインであってもよい。

30

【0606】

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

40

【0607】

〔押し順メロン当選時のリール制御について〕

前述した実施の形態では、図14において、押し順メロン1～5のいずれかに当選して

50

いるときにおいて、所定の押し順となる操作手順で操作されたときと、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときとで異なるリール制御が行なわれる一例を説明した。しかし、異なるリール制御としては、図14に示すものに限らず、たとえば、所定の押し順となる操作手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングで停止させる制御（停止遅延させない制御）が行なわれ、所定の押し順となる操作手順以外の手順で操作されたときには、左リール2Lおよび右リール2R各々について、当選していない入賞役が入賞してしまう場合を除き、停止操作されたタイミングから停止遅延させて停止させる制御が行なわれるようにしてもよい。

【0608】

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

【0609】

〔潜伏期間について〕

前述した実施の形態においては、潜伏期間として非AT中のゲーム数を設定し、当該ゲーム数消化することにより潜伏期間が経過したと判定して次のAT作動を開始可能にする例について説明した。しかし、潜伏期間としては、ゲーム数に限らず、ゲームが消化されることに伴って経過が進行する期間であればよく、以下のものであってもよい。

【0610】

第1の例としては、たとえば、潜伏期間として、メダル枚数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において設定された賭数と当該潜伏期間において払い出された払出メダル枚数とを計数する処理を行ない、賭数から払出メダル枚数を差し引いた枚数が、設定されたメダル枚数に達したことを条件として、次のAT作動を開始可能にするように構成してもよい。

【0611】

第2の例としては、たとえば、潜伏期間として、当選回数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において特定の入賞役（たとえば、昇格リブなど）に当選した回数を計数する処理を行ない、計数された回数が、設定された当選回数に達したことを条件として、次のAT作動を開始可能にするように構成してもよい。

【0612】

第3の例としては、たとえば、潜伏期間として、押し順回数を設定するものであってもよく、この場合、潜伏期間において、たとえば押し順メロン1～5のいずれかが当選したときに中リール2Cの「メロン」を中段に停止させてメダルを12枚払い出させた回数など、押し順が正解した回数を計数する処理を行ない、計数された回数が、設定された押し

10

20

30

40

50

順回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。

【0613】

第4の例としては、たとえば、潜伏期間として、所定の遊技状態を終了した状態終了回数（たとえば、S B 入賞や昇格リブ入賞させて通常遊技状態を終了させる回数）を設定するものであってもよい。

【0614】

また、潜伏期間としては、ゲーム数など一種類の条件を設定するものに限らず、ゲーム数、メダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数のうち複数種類の条件を設定し、いずれかの条件を満たしたときに、次回 A T 作動を開始可能にするように構成してもよい。これにより、潜伏期間の種類がバラエティー豊かになり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0615】

なお、潜伏期間を決定するに際しては、それ以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定するように構成すればよい。また、潜伏期間を決定するに際しては、最大決定されていないときよりも最大決定されているときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定することにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すればよい。これにより、前述した実施の形態と同様の効果を奏する。

20

【0616】

〔潜伏期間決定について〕

前述した実施の形態においては、潜伏期間を決定するタイミングが、ナビストック 1 に対応する A T が終了するゲーム終了時である例について説明したが、これに限らず、ナビストックを獲得してからナビストック 1 に対応する A T 終了後における非 A T において最初のゲームが開始されるまでのタイミングであればよい。

【0617】

また、前述した実施の形態においては、決定される潜伏期間の対象が、A T 終了後から次回 A T 開始可能となるまでの一の期間であり、潜伏期間毎にその長さが決定される例について説明したが、これに限らず、決定される潜伏期間の対象が、獲得したナビストックを消費する間における全ての潜伏期間であり、複数の潜伏期間がまとめて決定されるように構成してもよい。具体的には、ナビストック数毎に潜伏期間の長さを特定するための潜伏期間パターンが複数種類定められているテーブルを記憶させておき、獲得したナビストック数に対応するテーブルを参照して当該ナビストックを消費する間における全ての潜伏期間を決定するように構成してもよい。この場合、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、各々の潜伏期間以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められているように構成すればよい。また、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、最大決定されていないときよりも最大決定されているときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められていることにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すればよい。これにより、前述した実施の形態と同様の効果を奏する。

30

40

【0618】

〔特定制御について〕

前述した実施の形態においては、ナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なう具体的手法として、同じナビストックを獲得しているときであっても、最大決定ではなく A T 抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、A T 抽選条件が 1 回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方

50

が高い割合で、潜伏期間として長い期間を決定する手法について説明した。しかし、ナビストックを消費する間における純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なう具体的手法は、これに限らず、以下のものであってもよい。

【0619】

第1の例として、すでにナビストックを獲得しているときに、さらに特定の上乗せAT抽選条件（たとえば、第1～第4のAT抽選条件など）が成立したときに上乗せするナビストックを抽選する上乗せAT抽選を行なうスロットマシンにおいて、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が、高い割合で特定の上乗せAT抽選条件が成立するように、あるいは高い割合でナビストックが上乗せされるように、上乗せAT抽選を行なうことにより実現してもよい。これにより、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が高い割合で、ナビストックが上乗せされる確率が低くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なうことができる。

10

【0620】

第2の例として、ナビストックを1消費することによりATに制御されるAT期間を決定するスロットマシンにおいて、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が、高い割合でAT期間として短い期間を決定することにより実現してもよい。これにより、最大決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ最大決定されて獲得したときの方が高い割合で、AT期間が短くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行なうことができる。

20

【0621】

なお、前述した実施の形態においては、ボーナスが終了してRT4への制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが最大決定により獲得したものであるときに、最大決定により獲得したナビストックを消費するときであるか否かに関わらず、1回目のATが終了したときに次のATまでの潜伏期間を決定するときからSAO1においてNOと判定させることにより特定制御が行なわれる例について説明した。しかし、RT4への制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが最大決定により獲得したものであるときに、当該最大決定により獲得したナビストックを特定可能な情報を記憶し、次のATを当該情報から最大決定により獲得したナビストックを消費して制御させるときに、SAO1においてNOと判定させることにより、最大決定により獲得したナビストックを消費してATに制御させるまでの潜伏期間について特定制御が行なわれるように構成してもよい。これにより、最大決定されたものでないナビストックを消費するときに特定制御が行なわれて、遊技者にとって不利となる不都合の発生を防止することができる。

30

【0622】

[特定制御実行契機について]

40

前述した実施の形態では、1回のAT抽選で獲得したナビストック数が、1回のAT抽選で獲得し得る最大数であるナビストック数が7であることを条件として特定制御を実行する例について説明した。しかし、特定制御は、1回のAT抽選で獲得したナビストック数が、所定数（たとえば、5）以上であることを条件として実行するように構成してもよい。たとえば、所定数以上に決定されたときに、当該所定数に対応する値を最大決定時カウンタの値に設定（加算）するようにしてもよい。

【0623】

このように構成する場合、獲得したナビストック数が所定数（たとえば、5）以上であれば、当該ナビストック数を獲得するために行なわれたAT抽選の回数が少ない程、高い割合で当該獲得したナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなる

50

ように特定制御を行なうようにしてもよい。たとえば、獲得しているナビストック数が5である場合に、当該5を獲得するために行なわれたA T抽選の回数が2回であるときよりも、1回であるときの方が高い割合で、ストック数5消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるように特定制御を行なうようにしてもよい。これにより、ナビストックがA T抽選が何回行なわれることにより獲得したものであるのかその獲得契機に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0624】

〔特殊条件について〕

前述した実施の形態においては、短潜伏連続カウンタの値がSA02においては4以下であること、SA06においては2以下であること、すなわち過去所定回（たとえば5回あるいは3回）のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより、特殊条件が成立せず、過去所定回のいずれの潜伏期間としても比較的長い期間が決定されていないことにより、特殊条件が成立する例について説明した。しかし、特殊条件は、これに限らず、たとえば、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていないことにより成立するものであってもよい。また、特殊条件は、過去所定回（たとえば5回）すべての潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、過去所定回のうちいずれかの潜伏期間として比較的短い期間が決定されていることにより成立するものであってもよい。また、特殊条件は、過去所定回（たとえば5回）の潜伏期間の合計期間（合計ゲーム数）が、所定期間よりも長い期間であるときに成立せず、所定期間よりも短い期間であるときに成立するものなどでもよい。

【0625】

また、前述した実施の形態において、SA08においてNOと判定されたときに、さらに、SA04に移行される前において短潜伏連続カウンタを1加算するようにしてもよい。これは、次のような不都合を解消するためである。たとえば最大決定時カウンタの値が1であってかつ短潜伏連続カウンタの値が3である場合に、SA05において最大決定時カウンタの値が0となった後、SA07において比較的短い潜伏期間に決定されてSA08においてNOと判定されたときには、SA04において短潜伏連続カウンタの値に1しか加算されず、短潜伏連続カウンタの値が4となる。この場合、次の潜伏期間決定処理においては、SA01においてYESと判定されかつSA02においてYESと判定される結果、未だ比較的長い潜伏期間に決定されていないにも関わらず、SA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定されてしまうといった不都合が生じる。しかし、SA08においてNOと判定されたときに、さらに、SA04に移行される前において短潜伏連続カウンタを1加算することにより、上記の場合においてSA08においてNOと判定された後の短潜伏連続カウンタの値が5となるため、次の潜伏期間決定処理においては、SA01においてYESと判定されたときでも、SA02においてNOと判定され、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定することができ、上記不都合を解消することができる。

【0626】

〔潜伏期間決定用テーブルについて〕

前述した実施の形態においては、図26に示すように、短潜伏用テーブルと長潜伏用テーブルとを記憶し、潜伏期間の決定において短潜伏用テーブルよりも長潜伏用テーブルの方が高い割合で長い期間に決定される例について説明したが、潜伏期間の決定に用いるテーブルは、図26に示すテーブルに限るものではない。

【0627】

また、図25のSA01において、最大決定時カウンタの値が0であるときと0でないときとで、SA03あるいはSA07において同じテーブルを用いて潜伏期間を決定する例について説明した。しかし、最大決定時カウンタの値が0であるときと0でないときとで、異なるテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成してもよい。たとえば、SA01でYESと判定されたときには、SA02の判定結果に基づき、SA03あるいはS

A 0 7において図 2 6 に示すテーブルを用いて潜伏期間を決定し、S A 0 1 で N O と判定されたときには、S A 0 6 の判定結果に基づき、図 2 6 に示すテーブルよりも高い割合でより多いゲーム数に決定されるように設定されたテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成してもよい。これにより、最大決定されていないときよりも最大決定されたときの方が高い割合で潜伏期間として長い期間に決定することができる。なお、この場合、S A 0 2 および S A 0 6 における判定基準を同じに設定してもよい。

【0 6 2 8】

また、図 2 6 (a) に示す短潜伏用テーブルを用いたときには、比較的長い潜伏期間に決定されない例について説明したが、これに限らず、所定確率（極めて低い確率）で比較的長い潜伏期間（たとえば 4 5 ゲーム以上）に決定され得るものであってもよい。この場合、S A 0 3 において比較的長い潜伏期間に決定されたときには、S A 0 9 に移行させ、比較的短い潜伏期間に決定されたときには S A 0 4 に以降させるように構成してもよい。

10

【0 6 2 9】

また、図 2 6 (b) に示す長潜伏用テーブルを用いたときには、比較的短い潜伏期間（2 5 ゲーム以下）に決定され得る例について説明したが、これに限らず、比較的短い潜伏期間に決定されないようにし、比較的長い潜伏期間のみに決定され得るものであってもよい。これにより、図 2 5 の S A 0 8 の判定処理を行なうことなく、S A 0 7 から S A 0 9 に移行させるようにすることができ、処理負担を軽減することができる。

【0 6 3 0】

〔A T でない旨が特定される状態について〕

20

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

【0 6 3 1】

〔有利条件（報知条件）および有利終了条件（報知終了条件）について〕

前述した実施の形態では、有利条件あるいは報知条件の一例として、図 2 2 ～図 2 4 で示したテーブルが参照されてナビストック数が設定されることを示し、有利終了条件あるいは報知終了条件の一例として、獲得したナビストック数を全て消化して、A T から非 A T に制御するときの A T フラグがナビストック数 0 であることを示した。しかし、有利条件あるいは報知条件は、A T に制御可能な状態に制御するための条件であればよく、また、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定された有利条件あるいは報知条件と関連あるいは対応して変化する条件であって、A T に制御可能な状態を終了させるための条件であればよい。

30

【0 6 3 2】

たとえば、ボーナス当選を契機に、A T に制御するか否かを決定し、A T に制御すると決定されたときには A T を継続させるか否かを決定するための継続率を設定しておき、まず、5 0 ゲームに亘る A T に制御し、当該 A T が終了したときに設定されている継続率に従って継続させるか、すなわち再び A T に制御するか否かを決定するように A T 制御が行なわれる場合について説明する。この場合、有利条件あるいは報知条件は、A T に制御するか否かの決定で A T に制御すると決定されることおよび継続率を設定することであり、有利終了条件あるいは報知終了条件は、設定されている継続率に従って継続させないと決定されることであるといえる。

40

【0 6 3 3】

〔ナビストック獲得演出について〕

前述した実施の形態における、最大許容 A T 抽選条件の成立タイミングは、B B 3 中においてブドウが 3 連続で入賞ライン L 3 上に停止して入賞したゲームであるため予測することができる。このため、最大許容 A T 抽選条件が成立することによる A T 抽選の結果に

50

応じた情報を、予め定められている成立タイミングで報知するようにしてもよい。これにより、最大許容A T抽選条件が成立するタイミングの注目度をより一層向上させることができる。また、最大不可A T抽選条件は、ランダムに成立する。このため、最大不可A T抽選条件が成立することによるA T抽選の結果を、当該A T抽選が行なわれる度に報知してもよく、また、特定の遊技期間が終了したときに獲得した合計ナビストック数を報知してもよい。なお、報知は、たとえば、サブ制御部91により、ナビストック数を特定可能な演出を実行してもよい。

【0634】

[その他の変形例について]

(1) ナビストック数が残存している状態でボーナス当選したときにおける当該ナビストック数について、クリア（たとえば「0」）する処理を行なうものであってもよく、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行なうものであってもよく、所定数減算する処理を行なうものであってもよく、所定数上乘せ加算する処理を行なうものであってもよく、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行なうかを決定し、該決定された処理を行なうものであってもよい。これにより、ナビストック数が残存している状態においてボーナス当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0635】

(2) 上記の実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0636】

また、上記の実施の形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。

【0637】

さらに、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行なう球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行なう球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダルおよび遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行なうことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球が払い出されるスロットマシンに適用してもよい。

【0638】

(3) 前述した実施の形態においては、図11～図14で示したように、昇格リプの入賞手順、突入リプの入賞手順、転落リプレイの回避手順、および中リール2Cの「メロン」を中段停止させる手順が、各々、停止操作の押し順である例について説明したが、これに限らず、停止操作タイミングが含まれるものであってもよく、押し順だけのものや、停止操作タイミングだけのものに限らず、押し順+停止操作タイミングとなるものであってもよい。

【0639】

(4) 前述した実施の形態においては、S B当選時における取りこぼし出目である特殊出目が導出されることにより、R T 1あるいはR T 2から通常遊技状態に移行する例について説明したが、通常遊技状態への移行契機はこれに限るものではない。たとえば、S B当選時に限らず、特定の入賞役当選時において当該特定の入賞役（特定の小役、特定の再遊技役）の入賞を発生させることができないときに停止される出目であってもよく、ま

た、特定の入賞役と同時に当選し得る他の特定の入賞役に入賞することであってもよい。

【0640】

(5) 前述した実施の形態においては、昇格リプ入賞することにより、通常遊技状態からRT3に昇格し、突入リプ入賞することによりRT3からRT4に移行する例について説明したが、通常遊技状態からRT3への昇格契機およびRT3からRT4への移行契機はこれに限らず、たとえば、所定の入賞役の取りこぼし時にのみ停止する図柄組合せが停止されることであってもよい。これにより、所定の入賞役を取りこぼす代わりに遊技状態が移行されるという面白みを付加することができる。

【0641】

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

10

【0642】

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

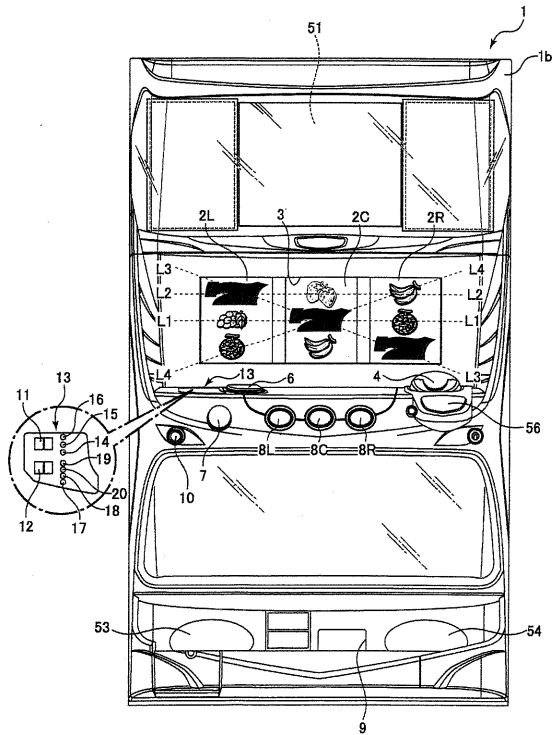
20

【符号の説明】

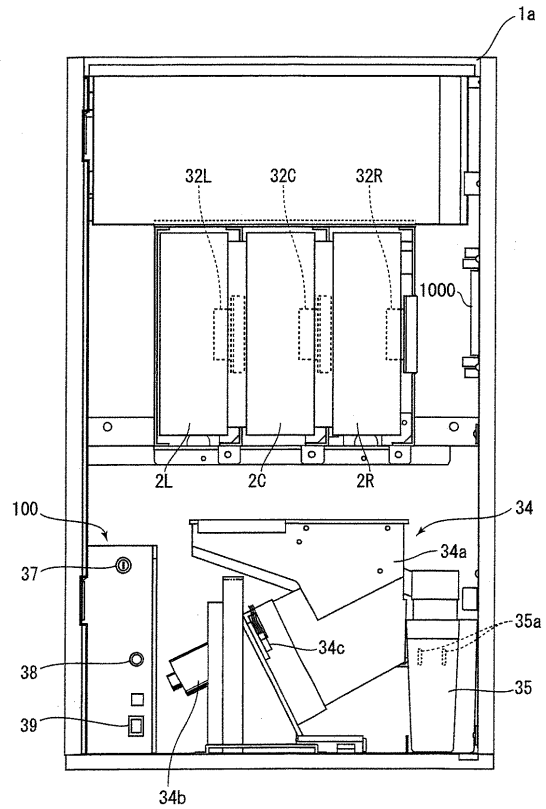
【0643】

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

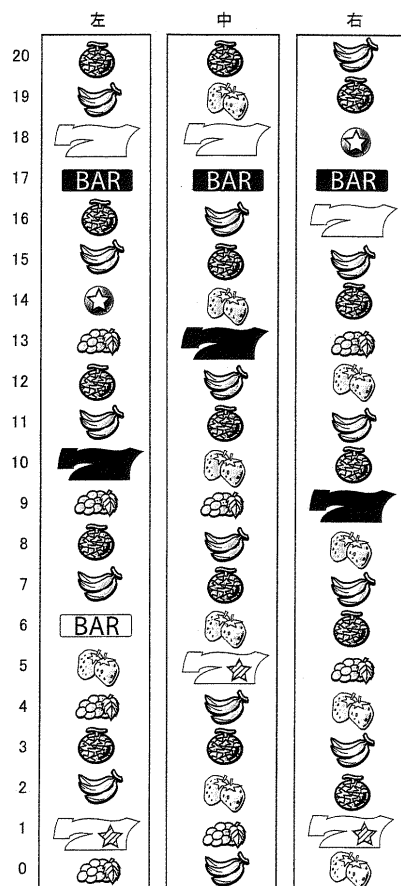
【図 1】



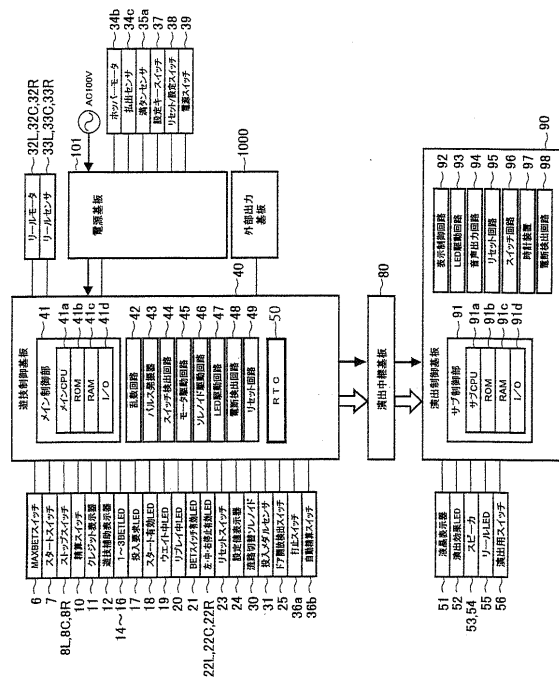
【図 2】



【図 3】



【図 4】

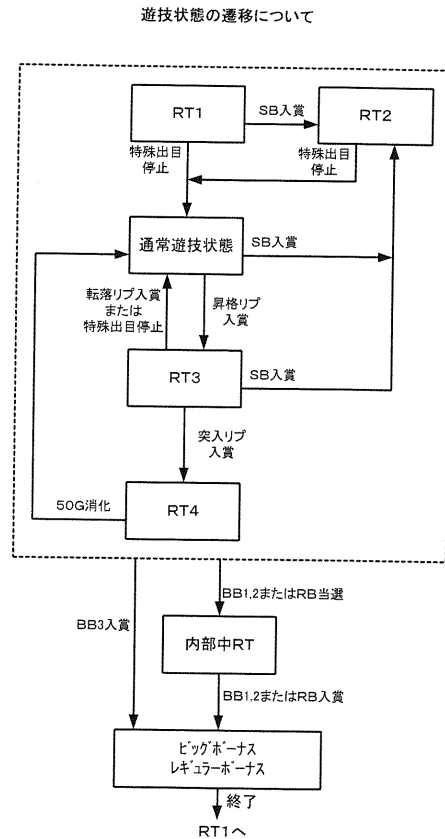


【図 5】

(a)入賞役			
入賞役	選柄の組合せ	ホーナズ終了条件 /払出枚数	関連情報
BB1	白7・白7・白7	361枚以上で終了	・当選時(BB3当選時を除く)一内 中RT(入賞まで) ・終了後→RT1
BB2	黒7・黒7・黒7	361枚以上で終了	
BB3	星7・星7・星7	12枚以上で終了	
RB	星7・星7・星7 /星7・星7・黒7	4回入賞で終了	
SB	星・黒7・星	1回選抜で終了	
1枚役	星・黒BAR・黒7	1枚払出	・入賞時→RT2 ・取りこぼし時→特殊出目
ブドウ	ブドウ・ブドウ・ブドウ	一級選抜中:4枚払出 RB1.2・RB中:8枚払出 BB3中のブドウ:1枚払出 BB3中のメロン:1.12枚払出	—
メロン1	any・any・any /メロン・黒BAR・メロン		
メロン2	白BAR・白7・黒BAR		
メロン3	白BAR・黒BAR・メロン		
メロン4	白BAR・黒BAR・黒BAR		
イチゴ	イチゴ・白7・黒7・星7・ブドウ・バナナ	—	—
リプレイ1 (通常リプ)	バナナ・バナナ・バナナ	—	—
リプレイ2 (昇格リプ)	バナナ・バナナ・メロン	—	・入賞時→RT3(チャンスRT)
リプレイ3 (突入リプ)	バナナ・バナナ・白7・イチゴ	—	・入賞時→RT4(有利RT) ・SDG消化で終了
リプレイ4 (転落リプ)	メロン・イチゴ・メロン	—	・入賞時→通常選抜状態
リプレイ5 (BARリプ)	黒BAR・黒BAR・黒BAR	—	—
リプレイ6 (テンパイa)	黒BAR・黒BAR・白7・イチゴ	—	
リプレイ7 (テンパイb)	黒BAR・白7・バナナ	—	
リプレイ8 (テンパイc)	黒BAR・バナナ・黒BAR	—	
リプレイ9 (テンパイd)	黒BAR・黒BAR・メロン	—	
リプレイ10 (テンパイe)	白7・バナナ・バナナ	—	—
リプレイ11 (テンパイf)	白7・白7・星7	—	—

(b)BB3取りこぼし時の出目(特殊出目)		
特殊出目	メロン・イチゴ・バナナ	停止時 →通常選抜状態

【図 6】



【图 7】

組別	抽選対象役名	抽選対象役の組合せ	通常遊役状態 RT1～RT4	内閣中RT
一般遊役組	番1721	1721	413	444
	番1722	1721+RB	11	×
	番1723	1721+BB3	10	×
	番1724	1721+BB2	10	×
	強1721	1721+1枚役	117	156
	強1722	1721+1枚役+RB	13	×
	強1723	1721+1枚役+BB3	13	×
	強1724	1721+1枚役+BB2	13	×
	押し順メロン	押し順メロン1	1701+1704	2305 (2306)
押し順メロン2		1701+1703	2305	2305
押し順メロン3		1701+1702	2305	2305
押し順メロン4		1701	2305	2305
押し順メロン5		1701+1703+1704	2305	2305
12枚メロン1		1701+1717+1721	199	220
12枚メロン2		1701+1717+1721+RB	7	×
12枚メロン3		1701+1717+1721+BB3	7	×
12枚メロン4		1701+1717+1721+BB2	7	×
番171		番1711	1717	482
	番1712	1717+RB	10	×
	番1713	1717+BB3	10	×
	番1714	1717+BB2	10	×
	強1711	1717+1枚役	265	304
	強1712	1717+1枚役+RB	13	×
	強1713	1717+1枚役+BB3	13	×
	強1714	1717+1枚役+BB2	13	×
	1枚役	1枚役	279	336
	1枚役2	1枚役+RB	15	×
1枚役3	1枚役+BB3	15	×	
1枚役4	1枚役+BB2	15	×	
SB	SB	SB	3500	×
	RB	RB	6	×
	BB3	BB3	6	×
	BB2	BB2	6	×
	BB1	BB1	4	×

※組別毎の公倍率は5.76倍

【图 8】

抽選対象役名 名称	抽選対象役の組合せ	通常選択状態	RT1	RT2	RT3	RT4	内部中RT
通常ワイルド	通常ワイルド	2734	8856	8856	715	47636	17000
押し順票格ワイルド1	通常ワイルド + 票格ワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順票格ワイルド2	通常ワイルド + 票格ワイルド + 突入ワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順票格ワイルド3	通常ワイルド + 票格ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順票格ワイルド4	通常ワイルド + 票格ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順票格ワイルド5	通常ワイルド + 票格ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順票格ワイルド6	通常ワイルド + 票格ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	1020	x	x	x	x	x
押し順転落格ワイルド1	票格ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	6586	x	x
押し順転落格ワイルド2	通常ワイルド + 票格ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	6586	x	x
押し順転落格ワイルド3	票格ワイルド + 突入ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	6586	x	x
押し順転落格ワイルド4	票格ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	6586	x	x
押し順転落格ワイルド5	票格ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	6586	x	x
押し順突入ワイルド1	突入ワイルド + 転落ワイルド	x	x	x	3500	x	x
押し順突入ワイルド2	突入ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	3500	x	x
押し順突入ワイルド3	突入ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	3500	x	x
押し順突入ワイルド4	突入ワイルド + 転落ワイルド + カンパイワイルド	x	x	x	3500	x	x
BARチャックワイルド1	通常ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	98	98	98	98	98	98
BARチャックワイルド2	通常ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	8	8	8	8	8	8
BARチャックワイルド3	通常ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	8	8	8	8	8	8
BARチャックワイルド4	通常ワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	8	8	8	8	8	8
BARワイルド	通常ワイルド + BARワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド + カンパイワイルド	4	4	4	4	4	4

※抽選変動の中心値は6586

※判定値数の分母は65536

【図 9】

(a) BB1、2中におけるRB1の抽選対象役および判定値数		
抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RB1
イゴ	イゴ	9917
BB強イゴ	イゴ+MD2	1000
12枚MD1	MD1+ブドウ+イゴ	54583
BB MD	MD3+MD4+ブドウ+1枚役	12
8枚MD	MD1	12

(b) BB3中におけるRB2の抽選対象役および判定値数		
抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RB2
有利ブドウ	ブドウ+リプレイ1	BB3入賞時の遊技状態 におけるリプレイの判定値数
MD1	MD1	6553
通常ブドウ	ブドウ	58983ー有利ブドウの判定値数

※判定値数の分母は65536

【図 10】

非BB中におけるRBの抽選対象役および判定値数		
抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RB
イゴ	イゴ	34
左MD	MD1+MD3+MD4	32804
中右MD	MD1+MD2	32804
12枚MD1	MD1+ブドウ+イゴ	100
強イゴ1	ブドウ+1枚役	8

※判定値数の分母は65536

【図 11】

押し順昇格リプレイ当選時のリール制御		
当選役	押し順	入賞役
押し順昇格リプレイ1	順押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ2	順読み押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ3	中左押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ4	中右押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ5	逆読み押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順昇格リプレイ6	逆押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ

※順押し：左→中→右、順読み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆読み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図 12】

押し順維持リプレイ当選時のリール制御		
当選役	押し順	入賞役
押し順維持リプレイ1	順押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順維持リプレイ2	順読み押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順維持リプレイ3	中左押し・中右押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順維持リプレイ4	逆読み押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ
押し順維持リプレイ5	逆押し	昇格リブ
	それ以外	通常リブ

※順押し：左→中→右、順読み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆読み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図 13】

押し順突入リプレイ当選時のリール制御		
当選役	押し順	入賞役
押し順突入リプレイ1	順押し	突入リブ
	それ以外	通常リブ
押し順突入リプレイ2	順読み押し	突入リブ
	それ以外	通常リブ
押し順突入リプレイ3	中左押し・中右押し	突入リブ
	それ以外	通常リブ
押し順突入リプレイ4	逆読み押し・逆押し	突入リブ
	それ以外	通常リブ

※順押し：左→中→右、順読み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆読み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図 14】

押し順メロン当選時のリール制御		
当選役	押し順	リール制御
押し順メロン1	順押し	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン2	順読み押し	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン3	中左押し・中右押し	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン4	逆読み押し	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
押し順メロン5	逆押し	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	それ以外	停止操作に対応するリールの「メロン」を上段に停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止

※順押し：左→中→右、順読み押し：左→右→中、中左押し：中→左→右、
中右押し：中→右→左、逆読み押し：右→左→中、逆押し：右→中→左

【図 15】

弱イゴ・強イゴ・弱ブドウ・強ブドウ当選時のリール制御	
当選役	リール制御内容
弱イゴ1～4、 弱ブドウ1～4	引込可能コマ数の範囲で、 イゴがあるいはブドウの図柄組合せを入賞ライン1、L2、L4のいずれかに停止
強イゴ1～4、 強ブドウ1～4	引込可能コマ数の範囲で、 イゴあるいはブドウの図柄組合せを入賞ラインL3に停止

【図 16】

非BB中のRBにおいてメロン当選時のリール制御		
当選役	第1停止リール	リール制御
左メロン	左リール	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	中・右リール	入賞ラインL2に「MDーMDーMD」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止
中右メロン	中・右リール	入賞ライン1、L3、L4のいずれかに「メロンーメロンーメロン」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を中段に停止
	左リール	入賞ラインL2に「MDーMDーMD」を停止 ※中リール2Cの「メロン」を上段に停止

【図 17】

BB3中におけるブドウ当選時のリール制御	
当選役	リール制御内容
通常ブドウ	引込可能コマ数の範囲で、 ブドウの図柄組合せを入賞ライン1、L2、L4のいずれかに停止
有利ブドウ	引込可能コマ数の範囲で、 ブドウの図柄組合せを入賞ラインL3に停止

【図 18】

(a) BB1またはBB2における特定条件	
BB1またはBB2の リアルタイムクロックの値	内容
特定時間常時 (10時～13時、18時～21時)	BB強イゴ・BBMD・8枚MD当選時、はずれ時 イゴ当選時における第1条件抽選で当選時
非特定時間常時 (上記時間帯以外)	BB強イゴ当選時、はずれ時 イゴ当選時における第2条件抽選で当選時

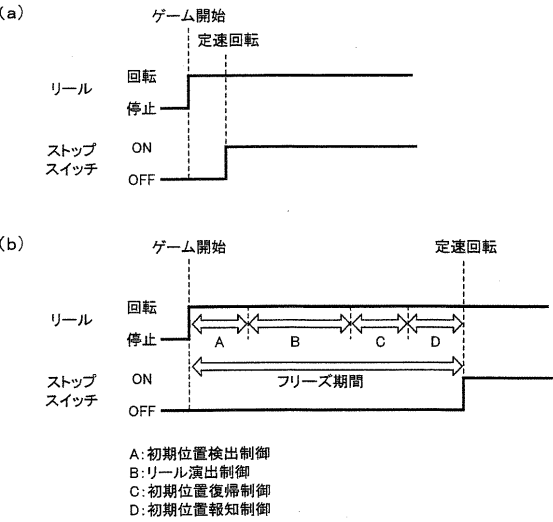
(b) BB1およびBB2以外の遊技状態における特定条件

当選時の リアルタイムクロックの値	内容
特定時間常時 (10時～13時、18時～21時)	強ブドウ1～4当選時、有利ブドウ当選時
非特定時間常時 (上記時間帯以外)	強ブドウ1～4当選時および有利ブドウ当選時各々において実行される 第3条件抽選で当選時

【図 19】

パターン内容	
名称	内容
逆回転パターン	フリーズ制御＋フリーズ制御中に逆回転させて一旦停止制御
正回転パターン	フリーズ制御＋フリーズ制御中に正回転させて一旦停止制御
回転順序変化パターン	回転順序を右、中、左の順に制御
低速回転開始パターン	回転開始時の加速度を低加速度に制御

【図 20】



【図 21】

(a)特定時間待ち/パターン決定用テーブル

名称	割合率(%)		
	BB1またはBB2においてBB強イグ・BB強・8枚/20当選時はずれ時	BB1またはBB2において第1条件抽選で当選時	BB1およびBB2以外において特定条件成立時
逆回転パターン	50	15	55
正回転パターン	40	20	30
回転順序変化パターン	5	30	10
低速回転開始パターン	5	35	5

(b)途特定時間待ち/パターン決定用テーブル

名称	割合率(%)		
	BB1またはBB2においてBB強イグ抽選時、はずれ時	BB1またはBB2において第2条件抽選で当選時	BB1およびBB2以外において特定条件成立時
逆回転パターン	35	10	5
正回転パターン	30	20	10
回転順序変化パターン	20	30	30
低速回転開始パターン	15	40	55

【図 22】

AT抽選条件

AT抽選条件	選択状態	所定条件
第1のAT抽選条件	ボーナス以外でかつ内部中RT以外の選択状態	特殊出目停止、1枚役入賞、メロン入賞(中役)
第2のAT抽選条件		7つあるいは4つが入賞ライン1、L2、L4のいずれかで入賞
第3のAT抽選条件		7つあるいは4つが入賞ラインL3で入賞
第4のAT抽選条件		BARリプレイ入賞
第5のAT抽選条件	内部中RT	ボーナス入賞
第6のAT抽選条件	BB1、2中におけるRB1	BB強イグ当選あるいははずれにより特定条件が成立して、逆・正回転パターンに決定時
第7のAT抽選条件		BB強イグ当選あるいははずれ以外の事象により特定条件が成立して、逆・正回転パターンに決定時
第8のAT抽選条件		回転順序変化・低速回転開始/パターン決定時
第9のAT抽選条件	非BB中におけるRB	7つ入賞
第10のAT抽選条件	BB3中におけるRB2	7つが入賞ライン1、L2、L4のいずれかで入賞
第11のAT抽選条件		7つが入賞ラインL3で入賞(2連続以下)
第12のAT抽選条件		7つが入賞ラインL3で入賞(3連続以上)

【図 23】

AT抽選

AT抽選条件	当選確率(%)		参照テーブル
	通常モード	高確率モード	
第1のAT抽選条件	1.0	20	第1ナビストック決定用テーブル
第2のAT抽選条件	1.5	40	
第3のAT抽選条件	3	60	
第4のAT抽選条件	100	100	
第5のAT抽選条件	30		第2ナビストック決定用テーブル
第6のAT抽選条件	100		第3ナビストック決定用テーブル
第7のAT抽選条件	60		
第8のAT抽選条件	30		
第9のAT抽選条件	100		第4ナビストック決定用テーブル
第10のAT抽選条件	100		第1ナビストック決定用テーブル
第11のAT抽選条件	100		第3ナビストック決定用テーブル
第12のAT抽選条件	100		第5ナビストック決定用テーブル

【図 24】

(a)第1ナビストック決定用テーブル

ナビストック	割合率(%)
1	85
2	10
3	5
5	—
7	—

(b)第2ナビストック決定用テーブル

ナビストック	割合率(%)
1	30
2	30
3	20
5	20
7	—

(c)第3ナビストック決定用テーブル

ナビストック	割合率(%)
1	25
2	25
3	25
5	25
7	—

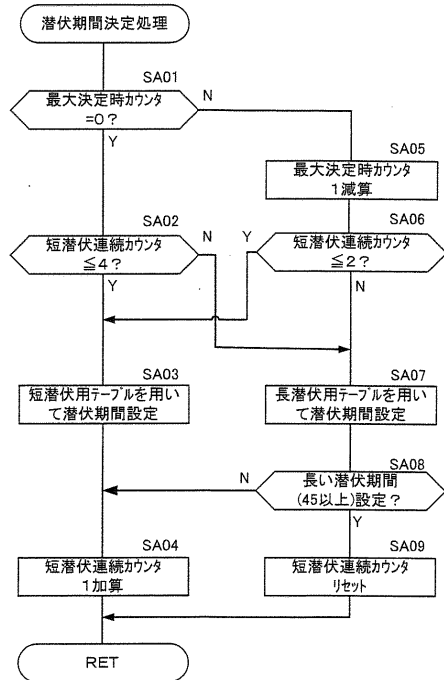
(d)第4ナビストック決定用テーブル

ナビストック	割合率(%)
1	80
2	10
3	10
5	—
7	—

(e)第5ナビストック決定用テーブル

ナビストック	割合率(%)
1	—
2	25
3	25
5	25
7	25

【図 25】



【図 26】

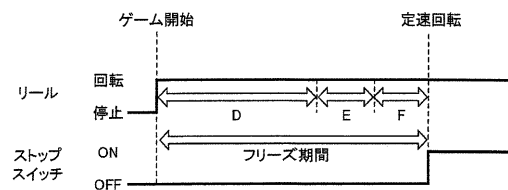
(a) 短潜伏用テーブル

潜伏ゲーム数	振分率
1	15%
5	15%
10	30%
15	30%
20	15%
25	15%

(b) 長潜伏用テーブル

潜伏ゲーム数	振分率
1	1%
5	1%
10	1%
15	1%
20	1%
25	1%
45	40%
50	54%

【図 27】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB06 AB10 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32
AC34 AC36 AC52 AC64 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22
BA35 BA38 BB02 BB13 BB15 BB16 BB24 BB46 BB75 BB78
BB80 BB84 BB92 BB93 BB94 CA02 CB04 CB23 CB28 CB32
CB37 CB42 CB48 CB50 CC01 CC12 CC24 CC28 CC32 CC33
CC34 CC37 CD12 CD18 DA52 DA54 DA58 DA63 DA65 DA76