

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6310641号
(P6310641)

(45) 発行日 平成30年4月11日 (2018. 4. 11)

(24) 登録日 平成30年3月23日 (2018. 3. 23)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 76 頁)

(21) 出願番号 特願2013-92243 (P2013-92243)
 (22) 出願日 平成25年4月25日 (2013. 4. 25)
 (65) 公開番号 特開2014-212924 (P2014-212924A)
 (43) 公開日 平成26年11月17日 (2014. 11. 17)
 審査請求日 平成28年3月8日 (2016. 3. 8)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 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2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 梶原 涼
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内
 審査官 池谷 香次郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 前記可変表示部に表示結果が導出される前に、複数種類の表示結果各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
 遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったゲームであるときに、当該特定決定結果の種類に応じた特定手順で前記導出操作手段が操作されたときに特定表示結果を導出させ、当該特定手順と異なる手順で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
 前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに当該特定決定結果の種類に応じた特定手順を判別可能な判別情報を報知する有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
 ゲームの進行に応じた演出を実行する演出実行手段と、
 前記有利状態が終了した後に前記特殊表示結果が特定回数導出されることにより、外部出力される信号の態様を特定態様にする制御を行う外部出力制御手段とを備え、

10

20

前記有利状態制御手段は、前記有利状態が終了してから前記特殊表示結果が前記特定回数導出されるまでの特定期間において、該特定期間とは異なる非特定期間では成立し得ない特別条件が成立したときに、前記有利状態に再度制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定期間において、前記有利状態において実行される演出とは異なる特定演出を実行し、前記特殊表示結果が前記特定回数導出されて当該特定期間が終了することにより当該特定演出を終了する、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作されることによりリールの回転を開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンが操作されることにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（たとえば、7 - 7 - 7、以下図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が導

【0003】

役の種類としては、小役、ボーナス役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止された場合には、小役の種類ごと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。ボーナス役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止された場合には、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。再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止された場合には、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うことができるという利益を得ることができる。

【0004】

各役を構成する図柄の組合せを入賞ライン上に停止させるためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選で当選することが条件となる。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われる。

【0005】

このようなスロットマシンにおいて、メイン制御部によって、所定のRT移行図柄の組合せが停止されることにより内部抽選でリプレイに当選する確率が通常時よりも高くなるリプレイタイム（RT）に制御するものがある。また、サブ制御部によって、RT中の所定期間に亘り、他の状態であるときよりも有利な態様でナビストック抽選を行うとともに、獲得したナビストックに応じた期間に亘って当選状況に応じた情報を報知する全ナビ期間（アシストタイム、AT）に制御することでARTとするものがあった。このようなARTにおいて、全ナビ区間が終了した後、サブ制御部は、取りこぼしによりRT終了図柄の組合せを停止させる契機となる特定役に当選したときにのみ情報を報知する一部ナビ区間に移行させてARTを終了させるものがあった（たとえば、特許文献1参照）。

【0006】

また、RTの状態変化に応じた信号をメイン制御部から外部機器（遊技店に設置されるホールコンピュータやスロットマシンに対応してその上方に設置される情報表示器など）に出力することで、外部機器にてスロットマシンの状態を管理できるようにしたものがあ

10

20

30

40

50

った（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２０１２－６５８７２号公報

【特許文献２】特開２０１０－１７２３８８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかしながら、特許文献１に記載のスロットマシンにおいて、ＡＲＴが終了した後は、通常時における演出状態に移行される一方、一部ナビ区間に移行されるために当該一部ナビ区間が終了した後でさらに転落図柄の組合せが停止するまでＲＴへの制御が維持されてしまう。このため、特許文献１に記載のスロットマシンに対して特許文献２に記載の構成を採用できたとしても、メイン制御部からＲＴ終了に関する情報を出力するタイミングが、実際のＡＲＴの終了タイミングから大きくずれてしまう。その結果、ＡＲＴ終了後においては、スロットマシン側では通常時の演出状態となっているにもかかわらず、外部機器側ではＲＴ終了を特定するまでＡＲＴ中の状態が維持されてしまい、外部機器の状態がスロットマシンの演出状態から大きく乖離してしまう虞があった。

【０００９】

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、外部機器の状態がスロットマシンの演出状態から乖離してしまうことを防止す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】

【００１０】

（１） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）において、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に、複数種類の表示結果各々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）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果（通＋転リプ１～３、左ベル１～右ベル３）のうちのいずれかとなったゲームであるときに、当該特定決定結果（たとえば、中ベル１）の種類に応じた特定手順（中第１停止）で前記導出操作手段が操作されたときに特定表示結果（ＪＡＣ）を導出させ、当該特定手順と異なる手順で前記導出操作手段が操作されたときに前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果（取りこぼし出目、転落リプ）を導出させる制御を行う導出制御手段（リール制御、図９、図１０）と、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のうちのいずれかとなったときに当該特定決定結果の種類に応じた特定手順（ＪＡＣ入賞可能となる押し順）を判別可能な判別情報（ナビ演出）を報知する有利状態（ＡＲＴ）に制御可能な有利状態制御手段（メイン制御部４１により遊技状態を制御するための処理、サブ制御部９１によりＡＴを制御するための処理）と、

ゲームの進行に応じた演出を実行する演出実行手段（図１６）と、

前記有利状態が終了した後に（ナビストックが０）前記特殊表示結果が特定回数（たとえば、２回）導出されることにより、外部出力される信号の態様を特定態様にする（ＡＴ終了信号の出力）制御を行う外部出力制御手段（図１１）とを備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態が終了してから前記特殊表示結果が前記特定回

10

20

30

40

50

数導出されるまでの特定期間において、該特定期間とは異なる非特定期間では成立し得ない特別条件が成立したときに、前記有利状態に再度制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定期間において、前記有利状態において実行される演出とは異なる特定演出を実行し、前記特殊表示結果が前記特定回数導出されて当該特定期間が終了することにより当該特定演出を終了する（図16のS s 36、S s 37）。

【0011】

このような構成によれば、有利状態が終了してから特殊表示結果が特定回数導出されて外部出力される信号の態様が特定態様にされるまでの特定期間においては、特定演出が実行される。このため、有利状態終了後であるが外部機器において有利状態の終了が判別できておらず、外部機器側において有利状態に応じた状態が維持されているときには、スロットマシン側において有利状態において実行される演出とは異なる特定演出が実行される。その結果、外部機器の状態がスロットマシンの演出状態から乖離してしまうことを防止できる。

【0012】

特定表示結果および特殊表示結果は、各々、所定の役を発生させる表示結果であってもよく、いずれの役をも発生させない予め定められたはずれ表示結果であってもよい。また、特定表示結果および特殊表示結果の双方が所定の役を発生させる表示結果である場合には、さらに、当該表示結果が導出されたゲームにおいて付与される遊技用価値が、同じとなるものであってもよく、また、異なるものであってもよい。また、特殊表示結果は、特定表示結果とは異なる表示結果であればよく、たとえば、特定表示結果と異なるすべての表示結果（特定手順で操作されなかったときに導出されるすべての表示結果）や、特定表示結果と異なる表示結果のうち予め定められた表示結果（特定手順で操作されなかったときに導出される表示結果のうち所定の表示結果）であってもよい（変形例（a）参照）。

【0013】

特定回数は、1回であってもよく、2以上の予め定められた回数であってもよい。また、特定回数が2以上の予め定められた回数として場合、外部出力制御手段は、決定結果が特定決定結果となったゲームにおいて特殊表示結果が連続して特定回数導出されることにより前記信号を外部出力し、特殊表示結果が導出された後の特定決定結果となったゲームにおいて特定表示結果が導出されたときには特定回数をリセット（0クリア）するようにしてもよい。

【0014】

外部出力される信号の態様を特定態様にする制御とは、有利状態が終了した旨が特定可能となる信号であれば、当該信号を送信するための信号線の電圧レベルをON状態に変化させる制御であっても、逆に電圧レベルをOFF状態に変化させる制御であってもよい（変形例（b）参照）。

【0015】

特定演出は、有利状態が終了した旨を示唆する演出であれば、有利状態において実行される演出とは異なる演出であってもよく、また、特定期間以外の期間のうち有利状態が終了してから所定条件が経過するまでの所定期間（たとえば、RT3が終了した後に制御されるRT1が終了するまでの間など）では実行しない演出であって、所定期間以外の特殊期間（たとえば、潜伏時AT）では実行され得る演出であってもよい（変形例（d）参照）。

【0016】

（2） 上記（1）のスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な特典（ナビストック）を付与する特典付与手段（図14）を備え、

前記特典付与手段は、前記特定期間において付与条件が成立することにより前記特典を付与する（第6AT抽選条件成立時の処理）。

【0017】

このような構成によれば、特定演出が実行されている間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、第2状態が終了したことに対する残念感を軽減させるこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0018】

(3) 上記(2)のスロットマシンにおいて、前記特典付与手段は、前記第2状態ではなく前記特定期間でもないときに付与条件が成立することにより、前記特典として前記第2状態に制御させる量であって所定量(1ナビストック：ATゲーム数が50ゲーム)以上の有利量を付与し(図14)、

前記特定期間において付与条件が成立することによっても前記特典として前記所定量以上の有利量を付与する(図14の第6AT抽選条件成立時参照)。

【0019】

このような構成によれば、特定期間において付与され得る特典は所定量以上の有利量であるため、特典が付与されたとしても付与される有利量が少なくなり過ぎることを防止でき、特定期間において特典が付与されることに対する期待感を一定レベル以上に維持することができる。

10

【0020】

なお、前記特典付与手段は、前記第2状態ではなく前記特定期間でもないときに付与条件が成立することにより、前記特典として前記所定量以上の有利量を付与し得る手段でありさえすれば、前記所定量未満の有利量をも付与し得るものであってもよい(変形例(e)参照)。

【0021】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかのスロットマシンにおいて、前記演出実行手段は、前記特定演出を終了した後において、当該特定演出を終了してから消化したゲーム数を示唆する演出を実行する(図16のSs37、Ss43、Ss44)。

20

【0022】

このような構成によれば、第2状態終了後において信号が外部出力されてから外部機器において計数されるゲーム数と、同じゲーム数をスロットマシンにおいて示唆することができる。その結果、第2状態終了後において示唆されるゲーム数が、外部機器とスロットマシンとで乖離してしまうことを防止できる。

【0023】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかのスロットマシンにおいて、複数種類の規定数から一の規定数を選択する規定数選択手段(図16のSs34)と、

30

所定数を判別するための所定数情報を、当該所定数情報から判別可能な所定数が選択された前記一の規定数に近づくように、1ゲーム毎に更新する更新制御を行う所定数情報更新手段(図16のSs44)と、

前記所定数情報更新手段により更新された所定数情報から判別可能な所定数を表示する所定数表示手段(図16のSs44)とを備え、

前記状態制御手段は、前記所定数情報更新手段により更新された所定数情報から判別可能な所定数が、前記規定数選択手段により選択された一の規定数に到達することにより、前記第2状態に制御する(図14の第5AT抽選条件成立時の処理)。

【0024】

このような構成によれば、所定数情報から判別可能な所定数に対する注目度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0025】

(6) 上記(1)~(5)のいずれかのスロットマシンにおいて、前記終了条件が成立して前記第2状態が終了した後における遊技者にとっての有利度(到達ゲーム数)を決定する有利度決定手段(図16のSs34)を備え、

前記演出実行手段は、前記特定期間における前記特定演出を、前記有利度決定手段により決定されている有利度に応じた態様で実行する(図16のSs35、図17)。

【0026】

このような構成によれば、特定演出の態様に対する注目度合いを高めるとともに、有利度を予測するといった面白みを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができ

50

る。

【0027】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかのスロットマシンにおいて、前記特定回数は、2以上の予め定められた回数である(図11のSm8)。

【0028】

このような構成によれば、第2状態中であり判別情報が報知されていたにもかかわらず、遊技者が操作手順を誤るなどして特定手順以外の手順で操作してしまった場合などにおいて、第2状態が終了した旨を判別するための信号が外部出力されてしまうことを防止できる。

【0029】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、
所定の情報を報知する報知手段(液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55)を備え、

前記状態制御手段は、権利(ナビストック)に基づいて前記第2状態に制御し、

前記演出実行手段は、有利演出(たとえば、AT開始演出、ATゲーム数報知演出など)を、前記権利があるときに実行可能とし前記権利がないときに実行せず、通常演出を、前記権利の有無にかかわらず前記有利演出を実行していないときに実行する手段を含み、前記有利演出を実行している前記第2状態の所定タイミング(たとえば、AT残りゲーム数が0になったとき)に到達したときであって且つ当該所定タイミング以降においても前記権利があるときには、前記有利演出を一旦終了させてから所定の潜伏期間(潜伏時AT、32ゲーム)に亘り前記通常演出を実行させた後に再び前記有利演出を実行させるための潜伏制御または前記通常演出を実行させることなく前記有利演出を継続して実行させるための継続制御のいずれか(潜伏抽選により決定)を実行し、

前記導出制御手段は、

特定ゲーム(CBの1ゲーム目、RT3)における前記事前決定手段の決定結果が第1決定結果(通常リプ2、3、通+転リプ1～3に当選)となったときにおいて、当該第1決定結果に対応する特定操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに特別表示結果(14枚のメダルを払い出す役、維持リプ)を導出し、前記特定操作手順以外の操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに当該特定ゲームで前記特別表示結果が導出されたときよりも遊技者にとって有利度が低い表示結果(15枚のメダルを払い出す役、転落リプ)を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が第2決定結果(通常リプ2、3、通+転リプ1～3以外に当選)となったときにおいて、前記導出操作手段への操作手順に関わらず遊技者にとって有利度が同一である表示結果(15枚のメダルを払い出す役)を導出し、

前記報知手段は、

前記特定ゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が前記第1決定結果となったときに、前記有利演出を実行している有利期間であるか前記潜伏期間であるかにかかわらず所定確率(100%)で、当該第1決定結果に対応する特定操作手順(たとえば、通常リプ2に当選した場合には、中第1停止)を特定可能な有利情報を報知する第1報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2決定結果となったときにおいて、前記有利期間であるときには所定の操作手順を特定可能な所定情報を第1確率(100%)で報知し、前記潜伏期間であるときには、前記所定情報を前記第1確率よりも低い第2確率(0%)で報知する第2報知手段とを含む。

【0030】

このような構成によれば、特定ゲームにおける事前決定手段の決定結果が、操作手順によって有利度が異なる第1決定結果となったときにおいては、有利期間が継続されている場合であっても、一旦潜伏期間にされた場合であっても、所定確率で有利情報が報知される。このため、有利期間が継続されている場合であっても、一旦潜伏期間にされた場合であっても、遊技者は、所定確率で特別表示結果を導出可能となる。そのため、有利度の差

10

20

30

40

50

を生じにくくすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 1 】

また、事前決定手段の決定結果が操作手順に関わらず有利度が同一である第 2 決定結果となったときにおいては、有利期間であるときには、第 1 確率で、所定情報が報知される一方、潜伏期間であるときには第 1 確率よりも低い第 2 確率で、所定情報が報知される。このため、有利演出が終了した場合に、再び有利演出が実行される潜伏期間であるか、再び有利演出が実行されない期間であるかを遊技者に特定させ難くしつつ、第 2 決定結果は操作手順に関わらず有利度が同一であることから、有利期間が継続されている場合と一旦潜伏期間にされた場合とにおいて、有利度の差を生じないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 3 2 】

また、所定確率と第 1 確率については、同一の値であってもよく、異なる値であってもよい。また、第 1 報知手段が、有利期間で有利情報を報知する所定確率と、潜伏期間で有利情報を報知する所定確率とは、同一であってもよく、略同一であってもよい。略同一とは、潜伏期間中に有利情報が報知される確率と、有利期間中に有利情報が報知される確率とが大きく異ならないと遊技者が感じる程度に異なることである。

【 0 0 3 3 】

(9) 上記 (1) ~ (7) のいずれかのスロットマシンにおいて、
所定の情報を報知する報知手段 (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) を備え、
前記状態制御手段は、権利 (ナビストック) に基づいて前記第 2 状態に制御し、
前記演出実行手段は、有利演出 (たとえば、A T 開始演出、A T ゲーム数報知演出など) を、前記権利があるときに実行可能とし前記権利がないときに実行せず、通常演出を、前記権利の有無にかかわらず前記有利演出を実行していないときに実行する手段を含み、前記有利演出を実行している前記第 2 状態の所定タイミング (たとえば、A T 残りゲーム数が 0 になったとき) に到達したときであって且つ当該所定タイミング以降においても前記権利があるときには、前記有利演出を一旦終了させてから所定の潜伏期間 (潜伏時 A T、3 2 ゲーム) に亘り前記通常演出を実行させた後に再び前記有利演出を実行させるための潜伏制御または前記通常演出を実行させることなく前記有利演出を継続して実行させるための継続制御のいずれか (潜伏抽選により決定) を実行し

20

30

前記導出制御手段は、

特定ゲーム (C B の 1 ゲーム目、R T 3) における前記事前決定手段の決定結果が第 1 決定結果 (通常リプ 2、3、通 + 転リプ 1 ~ 3 に当選) となったときにおいて、当該第 1 決定結果に対応する特定操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに特別表示結果 (1 4 枚のメダルを払い出す役、維持リプ) を導出し、前記特定操作手順以外の操作手順で前記導出操作手段が操作されたときに当該特定ゲームで前記特別表示結果が導出されたときよりも遊技者にとって有利度が低い表示結果 (1 5 枚のメダルを払い出す役、転落リプ) を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が第 2 決定結果 (通常リプ 2、3、通 + 転リプ 1 ~ 3 以外に当選) となったときにおいて、前記導出操作手段への操作手順に関わらず遊技者にとって有利度が同一である表示結果 (1 5 枚のメダルを払い出す役) を導出し、

40

前記報知手段は、

前記特定ゲームにおける前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 決定結果となったときに、前記有利演出を実行している有利期間であるか前記潜伏期間であるかにかかわらず所定確率 (1 0 0 %) で、当該第 1 決定結果に対応する特定操作手順 (たとえば、通常リプ 2 に当選した場合には、中第 1 停止) を特定可能な有利情報を報知する第 1 報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 決定結果となったときに、所定の操作手順を特定可能な所定情報を報知する手段であって、当該所定情報を、前記潜伏期間中であるときには報知せず、前記有利期間中であるときに報知する第 2 報知手段とを含む。

50

【 0 0 3 4 】

このような構成によれば、特定ゲームにおける事前決定手段の決定結果が、操作手順によって有利度が異なる第1決定結果となったときにおいては、有利期間が継続されている場合であっても、一旦潜伏期間にされた場合であっても、所定確率で有利情報が報知される。このため、有利期間が継続されている場合であっても、一旦潜伏期間にされた場合であっても、遊技者は、所定確率で特別表示結果を導出可能となる。そのため、有利度の差を生じにくくすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 5 】

また、事前決定手段の決定結果が操作手順に関わらず有利度が同一である第2決定結果となったときにおいては、有利期間であるときには所定情報が報知される一方、潜伏期間であるときには所定情報は報知されない。このため、有利演出が終了した場合に、再び有利演出が実行される潜伏期間であるか、再び有利演出が実行されない期間であるかを遊技者に特定させることを防止でき、第2決定結果は操作手順に関わらず有利度が同一であることから、有利期間が継続されている場合と一旦潜伏期間にされた場合とにおいて、有利度の差を生じないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 6 】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、払出枚数/作動、および、入賞役の関連情報について説明するための図である。

【図7】取りこぼし出目を説明するための図である。

【図8】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図9】非C B時の抽選対象役、判定値数、およびリール制御について説明するための図である。

【図10】非C B時の抽選対象役、判定値数、およびリール制御について説明するための図である。

【図11】A T関連信号出力処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】C B時の抽選対象役および判定値数について説明するための図である。

【図13】C B時の入賞態様について説明するための図である。

【図14】A T抽選用テーブルを説明するための図である。

【図15】A T関連状況特定処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】各種演出実行処理を説明するためのフローチャートである。

【図17】特定演出態様決定テーブルを説明するためのフローチャートである。

【図18】第1当選役に当選したときの非C B中通常ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。

【図19】第1当選役に当選したときの非C B中通常ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【図20】第1当選役に当選したときのC B中ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。

【図21】第1当選役に当選したときのC B中ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【図22】A T中におけるC B中の払出しに関するタイミングチャートの一例を説明するための図である。

【図23】C B中におけるA T状態別のメダル払出枚数の一例を説明するための図である。

【図24】防止ナビ演出に関するタイミングチャートの一例を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 25】第 1 当選役に当選したときの C B 中ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0037】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。また、図 2 は、スロットマシンの内部構造図である。本実施の形態におけるスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。

【0038】

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

【0039】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「blank」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 21 の図柄）、「リブ」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 20 の図柄）、「JAC3」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 19 の図柄）、「ベル a」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 18 の図柄）、「白 7」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 17 の図柄）、「JAC1」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 15 の図柄）、「ベル b」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 11 の図柄）、「ベル c」（たとえば、左リール 2 L の領域番号 4 の図柄）、「イチゴ」（たとえば、中リール 2 C の領域番号 21 の図柄）、「JAC2」（たとえば、中リール 2 C の領域番号 18 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。

【0040】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 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。

【0041】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施の形態では 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル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 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、および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。

【0042】

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

10

20

30

40

50

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。なお、3つのリール2L、2C、2Rのうち、左リール2Lを第1停止することを左第1停止、中リール2Cを第1停止することを中第1停止、右リール2Rを第1停止することを右第1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。

10

【0043】

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

20

【0044】

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

30

【0045】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態および後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、所定条件成立時（たとえば後述するRT3終了時など、遊技者にとって有利な状態終了後）に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36a、所定条件成立時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側の何れか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

40

【0046】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払

50

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。

【 0 0 4 7 】

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 3 5 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。

10

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

20

【 0 0 5 0 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが各役を発生させる図柄組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施の形態においては、これらの役を「入賞役」や「入賞」ともいい、いずれかの役を構成する図柄の組合せが入賞ライン上に停止することを、入賞する、入賞が発生するなどともいう。本実施の形態では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわちリールの中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 1 と、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がり並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 2 と、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がり並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 3 と、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち谷型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 4 と、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち山型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 5 とが形成されている。

30

40

【 0 0 5 1 】

また、本実施の形態においては、CB 時では規定数の賭数としてメダル 1 枚が定められ、非 CB 時では規定数の賭数としてメダル 3 枚が定められており、規定数の賭数が設定されると、各入賞ラインが有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 5 2 】

本実施の形態においては、有効化されるライン（以下、有効化ラインともいう）として、入賞ライン L 1 が有効化される中段ラインと、入賞ライン L 2 が有効化される右上がりラインと、入賞ライン L 3 が有効化される右下がりラインと、入賞ライン L 4 が有効化される小谷ラインと、入賞ライン L 5 が有効化される小山ラインとが設定される。なお、本

50

実施の形態のように複数ラインを有効化するものに限らず、1ラインのみを有効化するものであってもよい。

【0053】

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。この状態で何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。

【0054】

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）から払出されるようになっている。

10

【0055】

また、有効ライン上に、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。本実施の形態では、図8を用いて後述するように、昇格リブ、突入リブ、および転落リブの何れかが入賞、あるいは、取りこぼし出目が導出されると、リプレイ確率が異なるRT1～3のうち対応する遊技状態に移行するように構成されている。

20

【0056】

なお、本実施の形態では、3つのリール2L、2C、2Rを適用した例について説明しているが、1つのリールのみを備え、この1つのリールの表示結果に応じて入賞が判定されるものでもよいし、2つのリールを備え、2つのリールの表示結果の組合せに応じて入賞が判定されるものでもよいし、4つ以上のリールを備え、これらリールの表示結果の組合せに応じて入賞が判定されるものでもよい。

【0057】

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、何れかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は非CB時においては190ms（ミリ秒）に設定されている。

30

【0058】

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。

【0059】

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

40

【0060】

なお、本実施の形態においては、後述するCB時に限って、たとえばリール2Lについて、ストップスイッチ8Lの操作から停止するまでの最大停止遅延時間が75ms（ミリ秒）に設定されている。75msの間では最大で1コマの図柄を引き込むことができるこ

50

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 8 L が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 1 コマ先までにある図柄、合計 2 コマ分の図柄となる。このため、C B 時においては、遊技者の目押しの技量に大きく依存して入賞が可能となる。

【 0 0 6 1 】

〔 スロットマシンの構成 〕

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品

10

【 0 0 6 2 】

電源基板 1 0 1 には、外部から A C 1 0 0 V の電源が供給されるとともに、この A C 1 0 0 V 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 4 0 および遊技制御基板 4 0 を介して接続された演出制御基板 9 0 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 に対して電源を供給する電源供給ラインとが一系統のケーブルおよびコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 9 0 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 4 1 からコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 4 1 からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板 9 0 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 9 0 側に電源が供給されず、演出制御基板 9 0 側のみが動作してしまうことがない。

20

【 0 0 6 3 】

また、電源基板 1 0 1 には、前述したホッパーモータ 3 4 b、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、および電源スイッチ 3 9 が接続されている。

【 0 0 6 4 】

遊技制御基板 4 0 には、前述した M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、打止スイッチ 3 6 a、自動精算スイッチ 3 6 b、投入メダルセンサ 3 1、ドア開放検出スイッチ 2 5、およびリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述した払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、および設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

30

【 0 0 6 5 】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述したクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、およびリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

40

【 0 0 6 6 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン C P U 4 1 a、R O M 4 1 b、R A M 4 1 c、I / O ポート 4 1 d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部 4 1、所定範囲（本実施の形態では 0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数を発生させる乱数回路 4 2、一定周波数のクロック信号を乱数回路 4 2 に供給するパルス発振器 4 3、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 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

50

するスイッチ検出回路44、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行うモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行うソレノイド駆動回路46、遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路47、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48、電源投入時またはメインCPU41aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0067】

メインCPU41aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM41bに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM41bは、メインCPU41aが実行するプログラムや各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。RAM41cは、メインCPU41aがプログラムを実行する際のワーク領域などとして使用される。I/Oポート41dは、メイン制御部41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0068】

また、メイン制御部41には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM41cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0069】

メインCPU41aは、基本処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メインCPU41aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（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。

【0070】

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RAM41cに退避させる処理が行われる。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。

【0071】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAM41cに記憶されている全てのデータに基づいてRAMパリティを計算して所定のパリティ格納領域にセットし、RAMアクセスを禁止する。そして何らの処理も行わないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部41は動作停止する。

【0072】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格納領域に格納されるようになっており、次回起動時において計算したRAMパリティと比較することで、RAM41c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。

【0073】

次に、リセット回路49は、電源投入時においてメイン制御部41が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにメイン制御部41に対してリセット信号を出力し、メイン制御部41を起動させるとともに、メイン制御部41から定期的に出力される信号に基づいて

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 4 】

メイン CPU 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。ここで、遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へは、たとえば、ダイオードやトランジスタなどの単方向性回路などを用いて、一方向（遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ方向）のみにしか信号が通過できないように構成されている。そのため、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 へのコマンド送信は、シリアル通信にて行われる。なお、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とは、直接接続される構成に限らず、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

10

【 0 0 7 5 】

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 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール LED 5 5 などの演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 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。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 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、およびリール LED 5 5 などの演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 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 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部 9 1 および出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

20

【 0 0 7 6 】

また、本実施の形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限らず、たとえば、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。

30

【 0 0 7 7 】

演出制御基板 9 0 は、メイン制御部 4 1 と同様にサブ CPU 9 1 a、ROM 9 1 b、RAM 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成される。演出制御基板 9 0 には、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 LED 5 2、リール LED 5 5 の駆動制御を行う LED 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ CPU 9 1 a 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 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、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 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路などが搭載されている。サブ CPU 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 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。

40

【 0 0 7 8 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するよ

50

うになっている。一方で、電断検出回路 98 は、遊技制御基板 40 においてメイン制御部 41 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 48 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 91 は、メイン制御部 41 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

【0079】

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

10

【0080】

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

【0081】

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。

【0082】

20

〔設定値について〕

本実施の形態のロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、CB の当選確率については、設定値に依存することなく何れの遊技状態においても一定の当選確率となっている。なお、CB についても他の小役などと同様に設定値に応じた当選確率を用いてもよい。

30

【0083】

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

40

【0084】

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 にメイン制御部 41 の RAM 41c 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。

【0085】

本実施の形態のロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（

50

メイン)を実行するごとに、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理(メイン)を実行する。電断処理(メイン)では、レジスタをメイン制御部41のRAM41cのスタックに退避し、RAM41cに何れかのビットが1となる破壊診断用データ(本実施の形態では、5AH)、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行うようになっている。

【0086】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかにかかわらず、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0087】

[初期化について]

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

【0088】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタなど、初期化すると不都合があるデータに加え、遊技状態がRT0~3のうち何れに制御されているかを特定するためのRTフラグが格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かにかかわらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、所定遊技状態(たとえば後述するRT3など、遊技者にとって有利な状態)中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグなど、所定遊技状態終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数など、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件の何れか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件の何れか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

【0089】

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

【0090】

[ゲーム処理]

図5は、メイン制御部41が設定変更処理の後に実行するゲーム処理の制御内容を示す

10

20

30

40

50

フローチャートである。

【0091】

ゲーム処理では、BET処理(S1)、内部抽選処理(S2)、リール回転処理(S3)、入賞判定処理(S4)、払出処理(S5)、ゲーム終了時処理(S6)を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再びBET処理に戻る。

【0092】

S1のステップにおけるBET処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ7が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。また、BET処理では、ゲームを開始させる処理として、スタートスイッチ7が操作された時点で、設定された賭数に用いられたメダル数分のメダルIN信号の出力を命令する出力命令をRAM41cに設定する。

10

【0093】

本実施の形態のスロットマシン1は、遊技状態(CB、非CB)に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。より具体的には、遊技状態に応じた規定数(たとえば非CB時では3)の賭数が設定された時点で、入賞ラインが有効化され、ゲームを開始させることが可能となる。

【0094】

本実施の形態のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された有効ライン上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであってもよいし、異なる図柄を含む組合せであってもよい。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役と、CB入賞可能なCB役とを含む。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。

20

【0095】

S2のステップにおける内部抽選処理では、S1のステップにおけるスタートスイッチ7の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、メイン制御部41のRAM41cに当選フラグが設定される。

【0096】

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メイン制御部41のRAM41cに設定されている必要がある。なお、これら各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となる。

30

【0097】

以下、本実施の形態の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に(実際には、スタートスイッチ7の検出時)決定するものである。

【0098】

内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値(0~65535の整数)を取得する。詳しくは、メイン制御部41のRAM41cに割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM41cに割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態およびCBであるか否かに応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、RTを特定するためのRTフラグの値、CBであるか否かを特定するためのCBフラグの値、賭数および設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。乱数値格納ワークは、スタートスイッチ7の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされるごとに、ラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理(メイン)において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

40

50

【 0 0 9 9 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、R Tフラグ値、C Bフラグ値および設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数 / 6 5 5 3 6）で役が当選することとなる。そして、何れかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをR A M 4 1 c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、たとえば2バイトの格納領域にて構成されている。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、何れの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークをクリアする。

10

【 0 1 0 0 】

S 3のステップにおけるリール回転処理では、各リール2 L、2 C、2 Rを回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が検出されたことに応じて対応するリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる処理を実行する。ここで、リール2 L、2 C、2 Rの停止制御について説明する。メイン制御部4 1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、メイン制御部4 1のR O M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何れかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ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う。

20

【 0 1 0 1 】

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は、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

30

【 0 1 0 2 】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。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2 L、2 C、2 R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、さらに、何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は、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

40

【 0 1 0 3 】

50

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ(0~335)の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)ごとに分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

10

【0104】

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、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0105】

20

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。

【0106】

また、何れか1つのリールが停止したとき、または何れか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

【0107】

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

40

50

【 0 1 0 8 】

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、さらに、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。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われることとなる。

10

【 0 1 0 9 】

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

20

【 0 1 1 0 】

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

30

【 0 1 1 1 】

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

40

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

本実施の形態のスロットマシン1では、メイン制御部41側において、遊技者の停止操

50

作通りにリールの回転を停止させる制御を行う。サブ制御部 9 1 側において、A T 中ではない、つまり非 A T 中のゲームにおいて左リール 2 L を第 1 停止させなかった場合には、左リール 2 L を第 1 停止させたときには科されることのない遊技者にとって不利な所定のペナルティを科す制御が行われる。これは、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて左第 1 停止するようにさせるためである。つまり、本実施の形態のスロットマシン 1 は、非 A T 中のゲームにおいて左第 1 停止させるように設計されている。

【0114】

以下では、左第 1 停止させる押し順を「推奨押し順」ともいい、「推奨押し順」でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を押すことを「順押し」ともいう。また、推奨押し順以外の押し順（つまり、右第 1 停止または中第 1 停止させる押し順）を「変則押し順」ともい

10

【0115】

本実施の形態において、非 A T 中のゲームで左第 1 停止させなかった場合には以下のペナルティが科される。また、後述する通常演出が実行されているゲームで左第 1 停止させなかった場合に、当該ペナルティが科されるようにしてもよい。当該ペナルティとしては、6 ゲームの期間中、後述する A T 抽選やナビ演出が実行されないようになっている。これにより、ペナルティが科されてしまうと、後述する昇格リブや突入リブに入賞させることが難しくなり、遊技者にとって有利な R T 2 や R T 3 に移行しにくくなってしまう。そのため、遊技者は、ペナルティが科されないように、非 A T 中に左第 1 停止をするように

20

【0116】

なお、A T とは、サブ制御部 9 1 によって制御される演出状態であって、内部抽選結果に応じた情報（操作手順など）を報知する通常ナビ演出を実行可能な報知期間となるアシスタタイムをいう。また、本実施の形態においては、通常ナビ演出の他に防止ナビ演出も

30

【0117】

S 4 のステップにおける入賞判定処理では、S 3 のステップにおいて全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。S 4 においては、遊技状態の移行を伴う表示結果が停止されたときに、R T フラグおよび C B フラグを当該表示結果に応じた遊技状態を特定するための値に更新する。これにより、表示結果に応じた遊技状態に移行させることができる。

【0118】

40

S 5 のステップにおける払出処理では、S 4 のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出しなどの処理を行う。また、払出処理では、クレジットの加算並びにメダルの払出しにより遊技者に対して付与されたメダル数分のメダル O U T 信号の出力を命令する出力命令をメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に設定する。S 6 のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

【0119】

次に、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドについて説明する。本実施の形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、B E T コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、

50

入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブ制御部91は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0120】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAX BETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

10

【0121】

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

20

【0122】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。リール停止コマンドは、停止するリールが左リール2L、中リール2C、右リール2Rの何れかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われるごとに送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたことを特定可能である。

30

【0123】

入賞判定コマンドは、有効ラインに揃った図柄の組合せ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出しが開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払出しが終了したときに送信される。遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（RTの種類、CBの有無など）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

40

【0124】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出しが終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、所定遊技状態終了後、打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0125】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドで

50

あり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生およびその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。復帰コマンドは、メイン制御部 41 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部 41 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【0126】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了および設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 41 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 41 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

10

【0127】

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

20

【0128】

これらコマンドのうちドアコマンドおよび操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、サブ制御部 91 に送信される。また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において、何れかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（何れかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）の

30

【0129】

本実施の形態のスロットマシン 1 においては、何れかの有効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としては、前述したように、大きく分けて、小役と、再遊技役と、CB役とがある。なお、入賞となる役の種類には、遊技者にとって有利な状態への移行を伴う特別役（いわゆるビッグボーナスやレギュラーボーナスなど）が含まれるものであってもよい。また、入賞となる役には、遊技状態の移行を伴う移行役が含まれる。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがメイン制御部 41 のRAMに設定されている必要がある。

40

【0130】

〔入賞役、取りこぼし出目〕

図 6 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、払出枚数 / 作動、および、入賞役の関連情報について説明するための図である。また、図 7 は、所定の小役を取りこぼしたときのみ有効ライン上に停止される取りこぼし出目を説明するための図である。本実施の形態においては、複数種類の入賞役として、CB役であるCBと、再遊技役であるリプ1～12と、小役であるJAC、AT1～18、イチゴ、およびチャンス1、2とが設けられている。

【0131】

50

ＣＢは、有効ラインに「ＪＡＣ３－ＪＡＣ２－ＪＡＣ３」の組合せが揃ったときに入賞となる。なお、本実施の形態における図柄組合せの説明における「－」は、“隣り合うリールの区切り”を示し、左が“左リール２Ｌの図柄”を示し、真ん中が“中リール２Ｃの図柄”を示し、右が“右リール２Ｒの図柄”を示している。なお、ＣＢ以外の役についても、ＣＢと同様に、有効ラインに、図６に示す各役に対応する図柄の組み合わせが揃ったときに、当該図柄の組み合わせに対応する役の入賞が発生したことになる。

【０１３２】

ＣＢを構成する図柄のうち、左リール２Ｌおよび右リール２Ｒの図柄である「ＪＡＣ３」は、それぞれ５コマ以内に配置されていない。しかしながら、図１に示すように、有効ラインは、入賞ラインＬ１～Ｌ５の５種類が有効化されることにより、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｒの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「ＪＡＣ３」を停止可能である。また、中リール２Ｃの図柄である「ＪＡＣ２」は、５コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ８Ｃの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。したがって、内部抽選においてＣＢに当選しているときには、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングにかかわらず、当選しているＣＢを入賞させることができる。つまり、ＣＢは取りこぼしのない役である。ＣＢに入賞したときには、ＣＢ入賞前後で後述するＲＴ状態が変わらずに、ＣＢが作動される。なお、ＣＢに入賞したときには、メダルは払出されない。

【０１３３】

再遊技役のうちリブ１を構成する左リール２Ｌ、中リール２Ｃ、および右リール２Ｒの図柄である「リブ」は、それぞれ５コマ以内に配置されているため、それぞれストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。したがって、内部抽選においてリブ１に当選しているときには、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングにかかわらず、当選しているリブ１を入賞させることができる。つまり、リブ１は取りこぼしのない役である。リブ１に入賞したときには、ＲＴ状態が移行せずに維持されるため、リブ１は、維持リブともいう。

【０１３４】

また、リブ２を構成する左リール２Ｌおよび中リール２Ｃの図柄は、５コマ以内に配置されている一方、右リール２Ｒの図柄である「ＪＡＣ３」は、５コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインＬ１～Ｌ５の５種類が有効化されることにより、ストップスイッチ８Ｒの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「ＪＡＣ３」を停止可能である。したがって、内部抽選においてリブ２に当選しているときには、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングにかかわらず、当選しているリブ２を入賞させることができる。つまり、リブ２は取りこぼしのない役である。リブ２に入賞したときには、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ２へ移行するため、リブ２は、昇格リブともいう。

【０１３５】

リブ３～リブ５各々を構成する左リール２Ｌおよび中リール２Ｃの図柄は、それぞれ５コマ以内に配置されている一方、右リール２Ｒの図柄は、５コマ以内に配置されておらず、かつ、ストップスイッチ８Ｒの操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。したがって、内部抽選においてリブ３～リブ５のいずれかに当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ８Ｒを操作しなければ、当選しているリブに入賞させることができない。つまり、リブ３～リブ５は取りこぼしのある役である。リブ３～リブ５のいずれかに入賞したときには、ＲＴ状態がＲＴ２またはＲＴ３からＲＴ１へ移行するため、リブ３～リブ５は、転落リブともいう。

【０１３６】

リブ６を構成する左リール２Ｌの図柄である「ＪＡＣ３」は、５コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインＬ１～Ｌ５の５種類が有効化されることにより、ストップスイッチ８Ｌの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「ＪＡＣ３」を停止可能である。また、中リール２Ｃの図柄である「ＪＡＣ２」は、

5コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ8Cの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。一方、右リール2Rの図柄である「白7」は、5コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインL1～L5の5種類が有効化されることにより、ストップスイッチ8Rの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「白7」を停止可能である。したがって、内部抽選においてリブ6に当選しているときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングにかかわらず、当選しているリブ6を入賞させることができる。つまり、リブ6は取りこぼしのない役である。リブ6に入賞したときには、RT状態がRT2からRT3へ移行するため、リブ6は、突入リブともいう。

【0137】

リブ7を構成する左リール2Lの図柄である「JAC3」は、5コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインL1～L5の5種類が有効化されることにより、ストップスイッチ8Lの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「JAC3」を停止可能である。また、中リール2Cの図柄である「JAC2」は、5コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ8Cの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。また、右リール2Rの図柄である「JAC1」は、5コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインL1～L5の5種類が有効化されることにより、ストップスイッチ8Rの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「JAC1」を停止可能である。したがって、内部抽選においてリブ7に当選しているときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングにかかわらず、当選しているリブ7を入賞させることができる。つまり、リブ7は取りこぼしのない役である。リブ7に入賞したときには、RT状態は移行しない。なお、リブ7は、チャンスリブともいう。本実施の形態においては、リブ7に入賞しても単に再遊技が行われるだけであるが、リブ7に入賞したときには後述するAT抽選が行われるなど、何らかの特典が付与されるものであってもよい。

【0138】

リブ8を構成する左リール2Lおよび右リール2Rの図柄である「リブ」は、それぞれ5コマ以内に配置されているため、それぞれストップスイッチ8L、8Rの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。一方、中リール2Cの図柄である「白7」は、5コマ以内に配置されていない。さらに、「白7」は、ストップスイッチ8Cの操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。したがって、内部抽選においてリブ8に当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ8Cを操作しなければ、当選しているリブ8に入賞させることができない。つまり、リブ8は取りこぼしのある役である。リブ8に入賞したときには、RT状態は移行しない。なお、リブ8に入賞したときには、有効ライン上に「リブ - 白7 - リブ」の組合せが揃うとともに、他の有効ライン上には「白7」が3つ揃うか、あるいは「白7」が2つ揃うテンパイ状態となる。そのため、リブ8は、7揃い用リブともいう。

【0139】

リブ9を構成する左リール2Lの図柄である「白7」は、5コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインL1～L5の5種類が有効化されることにより、ストップスイッチ8Lの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「白7」を停止可能である。中リール2Cの図柄である「白7」は、5コマ以内に配置されていない。さらに、「白7」は、ストップスイッチ8Cの操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。また、右リール2Rの図柄である「リブ」は、5コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ8Rの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。したがって、内部抽選においてリブ9に当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ8Cを操作しなければ、当選しているリブ9に入賞させることができない。つまり、リブ9は取りこぼしのある役である。リブ9に入賞したときには、RT状態は移行しない。なお、リブ9に入賞したときには、有効ライン上に「白7 - 白7 - リブ」の組合せが揃うとともに、他の有効ライン上に

は「白 7」が 3 つ揃うか、あるいは「白 7」が 2 つ揃うテンパイ状態となる。そのため、リブ 9 は、7 揃い用リブともいう。

【 0 1 4 0 】

リブ 1 0 ~ リブ 1 2 各々を構成する左リール 2 L の図柄は、5 コマ以内に配置されていないが、有効ラインとして、入賞ライン L 1 ~ L 5 の 5 種類が有効化されることにより、ストップスイッチ 8 L の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「J A C 3」を停止可能である。また、中リール 2 C の図柄である「J A C 2」は、5 コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ 8 C の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。また、右リール 2 R の図柄は、5 コマ以内に配置されておらず、かつ、ストップスイッチ 8 R の操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。したがって、内部抽選においてリブ 1 0 ~ リブ 1 2 のいずれかに当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ 8 R を操作しなければ、当選しているリブに入賞させることができない。つまり、リブ 1 0 ~ リブ 1 2 は取りこぼしのある役である。リブ 1 0 ~ リブ 1 2 のいずれかに入賞したときには、R T 状態が R T 2 から R T 3 へ移行するため、リブ 1 0 は、突入リブともいう。

【 0 1 4 1 】

小役のうち J A C を構成する左リール 2 L および右リール 2 R の図柄である「J A C 1」は、それぞれ 5 コマ以内に配置されていないが、有効ラインとして、入賞ライン L 1 ~ L 5 の 5 種類が有効化されることにより、ストップスイッチ 8 L、8 R の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「J A C 1」を停止可能である。また、中リール 2 C の図柄である「J A C 2」は、5 コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ 8 C の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。したがって、内部抽選において J A C に当選しているときには、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず、当選している J A C を入賞させることができる。つまり、J A C は取りこぼしのない役である。J A C に入賞したときには、1 4 枚のメダルが払出される。

【 0 1 4 2 】

小役のうち A T 役には、A T 1 ~ 1 8 の 1 8 種類の A T 役が含まれる。A T 1 を構成する左リール 2 L、中リール 2 C、および右リール 2 R の図柄である「ベル a」は、5 コマ以内に配置されていない。さらに、「ベル a」は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。したがって、内部抽選において A T 1 に当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作しなければ、当選している A T 1 に入賞させることができない。また、A T 1 と同様に、A T 2 ~ A T 1 8 各々を構成する左リール 2 L、中リール 2 C、および右リール 2 R の図柄は、5 コマ以内に配置されておらず、操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。したがって、内部抽選において A T 2 ~ A T 1 8 のいずれかに当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作しなければ、当選している A T に入賞させることができない。つまり、A T 1 ~ A T 1 8 は取りこぼしのある役である。A T 1 ~ A T 1 8 のいずれかに入賞したときには、1 枚のメダルが払出される。

【 0 1 4 3 】

小役のうちイチゴは、有効ラインに「A N Y - イチゴ - リブ」の組合せが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L の図柄は「A N Y」であるため、何れの図柄が有効ラインに停止したとしてもイチゴを入賞させることが可能である。また、中リール 2 C の図柄である「イチゴ」は、5 コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ 8 C の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。さらに、右リール 2 R の図柄である「リブ」は、5 コマ以内に配置されているため、ストップスイッチ 8 R の操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに停止可能である。したがって、内部抽選においてイチゴに当選しているときには、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず、当選しているイチゴを入賞させることができる。つまり、イチゴは取りこ

ぼしのない役である。イチゴに入賞したときには、１４枚のメダルが払出される。

【０１４４】

小役のうちチャンス役には、チャンス１およびチャンス２の２種類のチャンス役が含まれる。チャンス１は、有効ラインに「ブランク - ベル a - A N Y」の組合せが揃ったときに入賞となる。左リール２Ｌの図柄である「ブランク」は、５コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインＬ１～Ｌ５の５種類が有効化されることにより、ストップスイッチ８Ｌの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「ブランク」を停止可能である。また、中リール２Ｃの図柄である「ベル a」は、５コマ以内に配置されていない。さらに、「ベル a」は、ストップスイッチ８Ｃの操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。また、右リール２Ｒの図柄は「A N Y」であるため、何れの図柄が有効ラインに停止したとしてもチャンス１を入賞させることが可能である。したがって、内部抽選においてチャンス１に当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ８Ｌ、８Ｃを操作しなければ、当選しているチャンス１に入賞させることができない。つまり、チャンス１は取りこぼしのある役である。チャンス１に入賞したときには、７枚のメダルが払出される。

【０１４５】

チャンス２は、有効ラインに「ブランク - ベル b - A N Y」の組合せが揃ったときに入賞となる。左リール２Ｌの図柄である「ブランク」は、５コマ以内に配置されていない。しかしながら、有効ラインとして、入賞ラインＬ１～Ｌ５の５種類が有効化されることにより、ストップスイッチ８Ｌの操作タイミングにかかわらず、何れかの有効ラインに「ブランク」を停止可能である。また、中リール２Ｃの図柄である「ベル b」は、５コマ以内に配置されていない。さらに、「ベル b」は、ストップスイッチ８Ｃの操作タイミングによって、何れの有効ラインにも停止できない場合がある。右リール２Ｒの図柄は「A N Y」であるため、何れの図柄が有効ラインに停止したとしてもチャンス２を入賞させることが可能である。したがって、内部抽選においてチャンス２に当選しているときには、適正なタイミングでストップスイッチ８Ｌ、８Ｃを操作しなければ、当選しているチャンス２に入賞させることができない。つまり、チャンス２は取りこぼしのある役である。チャンス２に入賞したときには、７枚のメダルが払出される。

【０１４６】

次に、図７を用いて取りこぼし出目を説明する。取りこぼし出目は、小役のうち後述する左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３の何れかに当選しているゲームにおいて、当選役に含まれる入賞役の何れにも入賞させることができない場合（取りこぼす場合）において、有効ライン上に必ず引込まれて停止する特定のはずれの図柄組合せである。取りこぼし出目は、こぼし目１～１８を含む。こぼし目１～こぼし目１８は、各々、有効ラインに、図７においてこぼし目に対応して示される図柄組合せをいう。小役のうち左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３に当選しているゲームにおいて、当選役に含まれる入賞役のうち何れも発生させることができない場合にはこぼし目１～１８の何れかが有効ラインに導出され、ＲＴ状態がＲＴ１に移行される。

【０１４７】

[遊技状態の遷移]

図８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。本実施の形態におけるスロットマシン１は、図８に示すように、メイン制御部４１により、ＲＴ０～３の４種類の遊技状態（ＲＴ状態ともいう）のうち何れかに制御される。

【０１４８】

ＲＴ０は、内部抽選の当選確率の設定変更後に制御される遊技状態である。ＲＴ１は、通常、最も制御される時間が長い遊技状態である。ＲＴ１には、ＲＴ０におけるゲームで取りこぼし出目が導出されたときに移行される。また、ＲＴ２は、ＲＴ１よりも再遊技の確率が高くなる遊技状態である。ＲＴ２には、ＲＴ１におけるゲームで昇格リブに入賞したときに移行される。一方、ＲＴ２におけるゲームで転落リブに入賞、または取りこぼし出目が導出されたときには、ＲＴ１に移行される。また、ＲＴ３は、ＲＴ２よりも再遊技

役に当選する確率が高くなる遊技状態である。ＲＴ３には、ＲＴ２におけるゲームで突入リプに入賞したときに移行される。一方、ＲＴ３におけるゲームで転落リプに入賞、または取りこぼし出目が導出されたときには、ＲＴ１に移行される。さらに、本実施の形態においては、ＲＴ０～３の何れにおいても、ＣＢに入賞することで、ＲＴ状態を維持したままＣＢ中のゲームが実行される。ＣＢとは、チャレンジボーナスとも称し、後述する抽選対象役のうち、ＪＡＣ、ＡＴ１～１８、イチゴ、およびチャンス１、２の小役全てが当選するゲームが行われる。そのため、ＣＢ中のゲームでは、遊技者の目押しにより小役の入賞が毎ゲーム可能となる。

【０１４９】

[非ＣＢ時の抽選対象役、判定値数、リール制御]

10

次に、図９、１０を参照して、非ＣＢ時の内部抽選において読み出される抽選対象役、抽選対象役の判定値数、および抽選対象役に当選しているゲームにおけるリール制御について説明する。本実施の形態では、遊技状態が、ＲＴ０～ＲＴ３の何れであるかによって内部抽選の対象となる役およびその当選確率が異なる。図９、１０においては、縦の欄に、内部抽選で読み出され得る抽選対象役の名称を示し、横の欄に、抽選対象役ごとの、入賞役の組合せ、抽選される遊技状態、およびリール制御の内容を示している。

【０１５０】

抽選対象役は、一の入賞役のみについて内部抽選される役と、複数の入賞役について同時に内部抽選される役とが設けられている。抽選対象役に対応して内部抽選される役については、入賞役の組合せの欄に示している。

20

【０１５１】

また、抽選対象役に対応する遊技状態の欄の 印は、当該遊技状態であるときの内部抽選において当該抽選対象役が読み出されることを示し、無印は、当該遊技状態であるときの内部抽選において当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

【０１５２】

また、 印の下に示す数値は、判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。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「１６００」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $1600 / 65536$ となる。なお、内部抽選において、何れの抽選対象役にも当選しなかったときには、はずれとなる。

30

【０１５３】

図９に示すように、内部抽選において、抽選対象役のうちＪＡＣが読み出されたときには、ＪＡＣに対応する入賞役であるＪＡＣについての当否抽選が行われる。

【０１５４】

抽選対象役のうち左ベル１が読み出されたときには、左ベル１に対応する入賞役の組合せであるＪＡＣ、ＡＴ１、ＡＴ２、ＡＴ３、ＡＴ４、ＡＴ５、およびＡＴ６すべてを一括した当否抽選が行われる。抽選対象役のうち左ベル２～右ベル３が読み出されたときも、同様に、それぞれの抽選対象役に対応して図９に示される入賞役の組合せすべてを一括した当否抽選が行われる。また、抽選対象役のうちイチゴが読み出されたときには、イチゴについての当否抽選が行われる。抽選対象役のうちチャンス１が読み出されたときには、チャンス１についての当否抽選が行われる。抽選対象役のうちチャンス２が読み出されたときには、チャンス２についての当否抽選が行われる。抽選対象役のうちＣＢが読み出されたときには、ＣＢについての当否抽選が行われる。

40

【０１５５】

また、ＲＴ０～３の何れの遊技状態においても、ＪＡＣ、左ベル１～３、中ベル１～３、右ベル１～３、イチゴ、チャンス１、チャンス２、およびＣＢが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【０１５６】

また、ＲＴ０～ＲＴ３の何れの遊技状態においても、遊技状態にかかわらずそれぞれの抽選対象役に共通の判定値数が定められている。すなわち、内部抽選において小役および

50

C Bに当選する当選確率は、遊技状態にかかわらず一定である。なお、内部抽選において小役およびC Bに当選する当選確率は、設定されている設定値に応じて異なるように定められているものであってもよい。

【0157】

次に、右欄に記載されているリール制御の内容について説明する。当選した抽選対象役の種類（当選している入賞役）およびストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作手順に応じて定められた入賞役を有効ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【0158】

左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3のうち何れかに当選している場合には、最初に停止操作がなされたリール（第1停止リール）が左リール2 L、中リール2 C、右リール2 Rの何れであるかに応じて、J A Cあるいは当選しているA T役のうちの何れかを有効ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【0159】

たとえば、左ベル1～3の何れかが当選し、左第1停止させた場合には、当選した小役のうちJ A Cを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。一方、左ベル1～3の何れかが当選し、中第1停止または右第1停止させた場合には、当選したA T役のうちの何れかを引込可能範囲で有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。前述したように、A T役は、取りこぼしのある役である。よって、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの各々が、当選しているA T役の何れかに応じた適正なタイミングで停止操作されたときには、対応するA T役に入賞し得るが、適正なタイミングで停止操作されなかったときには、入賞せずに、図7で示した何れかの取りこぼし出目を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【0160】

中ベル1～3の何れかが当選し、中第1停止させた場合には、当選した小役のうちJ A Cを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。一方、中ベル1～3の何れかが当選し、左第1停止または右第1停止させた場合には、当選したA T役のうちの何れかを引込可能範囲で有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。そして、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの各々が、当選しているA T役の何れかに応じた適正なタイミングで停止操作されたときには、対応するA T役に入賞し得るが、適正なタイミングで停止操作されなかったときには、入賞せずに、図7で示した何れかの取りこぼし出目を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【0161】

右ベル1～3の何れかが当選し、右第1停止させた場合には、当選した小役のうちJ A Cを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。一方、右ベル1～3の何れかが当選し、左第1停止または中第1停止させた場合には、当選したA T役のうちの何れかを引込可能範囲で有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。そして、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの各々が、当選しているA T役の何れかに応じた適正なタイミングで停止操作されたときには、対応するA T役に入賞し得るが、適正なタイミングで停止操作されなかったときには、入賞せずに、図7で示した何れかの取りこぼし出目を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【0162】

このように、左ベル1～3の何れかに当選したときにおいては、左第1停止させたときに確実にJ A Cを入賞させるようにリール制御が行われ、左第1停止以外であるときには、引き込み可能な場合にのみ当選しているA T役のうちの何れかを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、取りこぼし出目を導出させるようにリール制御が行われる。

【0163】

また、中ベル1～3の何れかに当選したときにおいては、中第1停止させたときに確実にJ A Cを入賞させるようにリール制御が行われ、中第1停止以外であるときには、引き

込み可能な場合にのみ当選しているＡＴ役のうちの何れかを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、取りこぼし出目を導出させるようにリール制御が行われる。

【０１６４】

また、右ベル１～３の何れかに当選したときにおいては、右第１停止させたときに確実にＪＡＣを入賞させるようにリール制御が行われ、右第１停止以外であるときには、引き込み可能な場合にのみ当選しているＡＴ役のうちの何れかを入賞させ、引き込み不可能な場合にすべて取りこぼし、取りこぼし出目を導出させるようにリール制御が行われる。

【０１６５】

以上のように本実施の形態では、左ベル１～３の何れが当選したか、中ベル１～３の何れが当選したか、および右ベル１～３の何れが当選したかによって、ＪＡＣを確実に入賞させるための第１停止リールを異ならせることにより、入賞させるための操作手順（入賞用操作手順）であり、かつ取りこぼし出目の導出を回避するための操作手順を異ならせることができる。つまり、左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３についてはそれぞれ、押し順（以下、「特定押し順」ともいう。）が対応付けられている。図９の例では、左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３それぞれの特定押し順は、左第１停止、中第１停止、右第１停止である。

【０１６６】

上記のようなリール制御が行われる理由は、遊技者がストップスイッチを操作したときに、払出枚数が多い入賞役を入賞させるための図柄を優先的に有効ライン上に引き込んでリールを停止させるか、あるいは、入賞の可能性が高い入賞役を入賞させるための図柄を優先的に有効ライン上に引き込んでリールを停止させるかが、一義的に決められているからである。たとえば、左ベル１に当選したときに遊技者が行った第１停止が左第１停止であった場合には、左ベル１に含まれる入賞役のうち払出枚数が多いＪＡＣを入賞させるための図柄を有効ライン上に引き込んでリールを停止させるようになっている。一方、左ベル１に当選したときに遊技者が行った第１停止が中第１停止や右第１停止であった場合には、左ベル１に含まれる入賞役のうち入賞の可能性が高いＡＴ役を入賞させるための図柄を有効ライン上に引き込んでリールを停止させるようになっている。

【０１６７】

入賞の可能性が高いＡＴ役を入賞させるための図柄を有効ライン上に引き込んでリールを停止させる具体例を以下に説明する。たとえば、左ベル１に当選したときに遊技者が行った第１停止が中第１停止であった場合には、図６に示すように、左ベル１に含まれる何れかの役を入賞させるためには、「ＪＡＣ２」、「ベルａ」、「ベルｂ」の何れかを有効ライン上に引き込んでリールを停止させる必要がある。ここで、「ＪＡＣ２」を有効ライン上に引き込むよりも、「ベルａ」または「ベルｂ」を有効ライン上に引き込んだ方が入賞役の選択肢が多い（たとえば、「ＪＡＣ２」を停止させると入賞役の選択肢は「ＪＡＣ」の１種類のみだが、「ベルａ」を停止させると入賞役の選択肢は「ＡＴ１」、「ＡＴ２」、「ＡＴ３」の３種類ある）。そのため、第１停止が中第１停止であった場合には、入賞の可能性の高いＡＴ役の何れかを入賞させるための図柄を有効ライン上に引き込んでリールを停止させるようになっている。

【０１６８】

そして、ＲＴ２またはＲＴ３で、左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３の何れかが当選したときに特定押し順で操作された場合には、ＪＡＣが入賞してＲＴ状態が維持されるとともに１４枚のメダルが払出される。一方、ＲＴ２またはＲＴ３で、左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３の何れかが当選したときに特定押し順以外の押し順で操作された場合には、取りこぼし出目が導出される可能性があり、この場合にはＲＴ状態がＲＴ１に転落する。ＲＴ１は、ＲＴ２やＲＴ３と比較して再遊技役の当選確率が低い不利なＲＴ状態であるため、ＲＴ２またはＲＴ３で左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３の何れかが当選した場合には、特定押し順で操作されたときよりも特定押し順以外の手順で操作されたときの方が遊技者は不利になる割合が高い。よって、左ベル１～３、中ベル１～３、および右ベル１～３は、押し順によってＲＴ状態が変わって

大きく有利度を異ならせることが可能な役であるといえる。

【0169】

一方、JAC、イチゴ、チャンス1、チャンス2、およびCBについては、押し順にかかわらず取りこぼさなければそれぞれに対応する役に入賞する。さらに、JAC、イチゴ、チャンス1、チャンス2、およびCBについては、入賞前後でRT状態は変化しない。よって、JAC、イチゴ、チャンス1、チャンス2、およびCBは、押し順にかかわらず有利度が同一である役であるといえる。なお、本実施の形態においては、前述したような押し順によって有利度が異なる当選役を第1当選役といい、押し順にかかわらず有利度が同一である当選役を第2当選役ともいう。図9に示す例では、非CB時における第1当選役には、左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3が含まれる。また、非CB時

10

【0170】

なお、図9に示すように、中ベル1～3や右ベル1～3よりも、左ベル1～3の当選確率は低くなるように設定されている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン1では、演出状態が非AT中のゲームにおいて、左第1停止しなかった場合に遊技者にとって不利な所定のペナルティを科すことにより、左第1停止させるように設計されている。このため、左ベル1～3よりも中ベル1～3や右ベル1～3の方が当選確率が高いにもかかわらず、非AT中のときには中ベル1～3や右ベル1～3に当選した場合にJACを確実に入賞させることが困難となる。よって、非AT中のときに仮にRT2に制御された場合であっても、高い確率で取りこぼし出目が導出されるため、当該RT2を維持させることが困難となる。これに対し、演出状態がAT中であるときには、左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3に当選したときにおける通常ナビ演出に従った操作手順で停止操作を行うことにより、JACを確実に入賞させることができ、RT1に転落することを回避させることができる。

20

【0171】

次に、図10に示すように、抽選対象役のうち通常リプ1が読み出されたときには、通常リプ1に対応する入賞役であるリプ1についての当否抽選が行われる。なお、図10に示すテーブル表は、非CB時テーブル表ともいう。

【0172】

抽選対象役のうち通常リプ2が読み出されたときには、通常リプ2に対応する入賞役の組合せであるリプ1およびリプ7についての当否抽選が行われる。抽選対象役のうち、図10の左欄に示す通常リプ3から7はずれリプのうちいずれかが読み出されたときも、同様に、それぞれの抽選対象役に対応して図10に示される入賞役の組合せすべてを一括した当否抽選が行われる。

30

【0173】

また、RT0の遊技状態においては、通常リプ1が内部抽選の対象役として読み出される。RT1の遊技状態においては、通常リプ1および通+昇リプ1～4が内部抽選の対象役として順に読み出される。RT2の遊技状態においては、通常リプ1、通+転リプ1～3、および通+突リプ1～3が内部抽選の対象役として順に読み出される。なお、RT2において通+突リプ1に当選する確率は、本実施例においては0に設定されているため、RT2においては通+突リプ1を抽選対象役として読み出されないようにしてもよい。

40

【0174】

RT3の遊技状態においては、通常リプ2、通常リプ3、通+転リプ1～3、チャンリプ1～3、7揃いリプ、および7はずれリプが内部抽選の対象役として順に読み出される。なお、RT3において通+転リプ1に当選する確率は、本実施例においては0に設定されているため、RT3においては通+転リプ1を抽選対象役として読み出されないようにしてもよい。

【0175】

ここで、通常リプ2、通常リプ3、チャンリプ1～3、7揃いリプ、および7はずれリ

50

プは、R T 3 の遊技状態であるときのみ抽選対象役に設定されている。そのため、R T 3 は、他の遊技状態に比べて再遊技となる確率が高くなっている。また、後述するように、通常リプ 2 および通常リプ 3 は、C B 中においては唯一 1 4 枚払出しが可能な役である。そのため、R T 3 のときのみ C B 中のゲームで 1 4 枚払出しがされる可能性がある。さらに、後述するように、7 揃いリプに当選したときには、A T 抽選が実行される。そのため、R T 3 は、他の遊技状態に比べて A T 抽選が実行される可能性が高くなっている。

【 0 1 7 6 】

次に、リール制御の内容について説明する。通 + 昇リプ 1 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 1 が当選し、中第 1 停止させその後に左第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 2 (昇格リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 1 が当選し、中第 1 停止させその後に右第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 7 (チャンスリプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。さらに、通 + 昇リプ 1 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

10

【 0 1 7 7 】

通 + 昇リプ 2 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 2 が当選し、中第 1 停止させその後に左第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 7 (チャンスリプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 2 が当選し、中第 1 停止させその後に右第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 2 (昇格リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。さらに、通 + 昇リプ 2 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 1 7 8 】

通 + 昇リプ 3 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 3 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 3 が当選し、右第 1 停止させその後に左第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 2 (昇格リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。さらに、通 + 昇リプ 3 が当選し、右第 1 停止させその後に中第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 1 7 9 】

通 + 昇リプ 4 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 4 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 昇リプ 4 が当選し、右第 1 停止させその後に左第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 1 (維持リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。さらに、通 + 昇リプ 4 が当選し、右第 1 停止させその後に中第 2 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリプ 2 (昇格リプ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 1 8 0 】

このように、通 + 昇リプ 1 ~ 4 の何れかが当選したときには、左第 1 停止する限りは、常に維持リプが入賞するようになっており、昇格リプを入賞することができなくなっている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて、左第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときに通 + 昇リプ 1 ~ 4 の何れかが当選した場合には、昇格リプを確実に入賞させることが困難となる。よって、非 A T 中のときに R T 1 に制御されているときは、昇格リプを入賞させて R T 2 に昇格させることが困難となる。これに対し、演出状態が A T 中である

50

ときには、通 + 昇リブ 1 ~ 4 に当選したときにおける通常ナビ演出に従った操作手順で停止操作を行うことにより、昇格リブを確実に入賞させることができ、R T 2 に昇格することができる。

【 0 1 8 1 】

通 + 転リブ 1 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 1 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 1 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。なお、本実施例における R T 3 では、通 + 転リブ 1 に当選しない例について説明するが、所定確率 (たとえば、当選となる判定値数が「 1 」に定められている) で当選するように構成してもよい。

10

【 0 1 8 2 】

通 + 転リブ 2 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 2 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 2 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 1 8 3 】

通 + 転リブ 3 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 3 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 3 ~ 5 (転落リブ) の何れかを有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。また、通 + 転リブ 3 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 8 4 】

このように、通 + 転リブ 2 または通 + 転リブ 3 に当選したときには、左第 1 停止する限りは、常に転落リブが入賞するようになっている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて、左第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときに通 + 転リブ 2 または通 + 転リブ 3 に当選した場合には、転落リブに入賞する可能性が高くなっている。よって、非 A T 中のときに R T 2 に制御されていても、転落リブに入賞することで R T 1 に転落する可能性が高くなる。これに対し、演出状態が A T 中であるときには、通 + 昇リブ 2 または通 + 昇リブ 3 に当選したときにおける通常ナビ演出に従った操作手順で停止操作を行うことにより、転落リブの入賞を回避させることができ、R T 2 を維持することができる。

30

【 0 1 8 5 】

本実施例では、R T 2 において通 + 突リブ 1 は、当選しない例について説明するが、これに限らず、所定確率 (たとえば、当選となる判定値数が「 1 」に定められている) で当選するように構成してもよい。このように構成した場合で通 + 突リブ 1 が当選した場合、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 6 (突入リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 1 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 1 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 1 8 6 】

通 + 突リブ 2 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 2 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 6 (突入リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 2 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選し

50

た再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 8 7 】

通 + 突リブ 3 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 3 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。通 + 突リブ 3 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 6 (突入リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 8 8 】

このように、通 + 突リブ 2 または通 + 突リブ 3 に当選したときには、左第 1 停止する限りは、常に維持リブが入賞するようになっており、突入リブを入賞することができなくなっている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン 1 では、演出状態が非 A T 中のゲームにおいて、左第 1 停止させるように設計されている。このため、非 A T 中のときに通 + 突リブ 2 または通 + 突 3 に当選した場合には、突入リブを確実に入賞させることが困難となる。よって、非 A T 中のときに R T 2 に制御されていても、突入リブを入賞させて R T 3 に昇格させることが困難となる。これに対し、演出状態が A T 中であるときには、通 + 突リブ 2 または通 + 転リブ 3 に当選したときにおける通常ナビ演出に従った操作手順で停止操作を行うことにより、突入リブを確実に入賞させることができ、R T 3 に昇格することができる。

【 0 1 8 9 】

チャンリブ 1 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 7 (チャンスリブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 1 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 1 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 9 0 】

チャンリブ 2 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 2 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 7 (チャンスリブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 3 が当選し、右第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 9 1 】

チャンリブ 3 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 3 が当選し、中第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 1 (維持リブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。チャンリブ 3 が当選し、左第 1 停止させた場合には、当選した再遊技役のうちリブ 7 (チャンスリブ) を有効ライン上に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 9 2 】

7 揃いリブが当選した場合には、第 2 停止まで行ったときに有効ライン上に「白 7」が 2 つ揃うテンパイ状態となり、その後、第 3 停止のタイミングに応じて有効ライン上に「白 7」が 3 つ揃って停止する 7 揃い出目を導出させる制御を行う。7 はずれリブが当選した場合には、第 2 停止まで行ったときに有効ライン上に「白 7」が 2 つ揃うテンパイ状態となり、その後、第 3 停止のタイミングにかかわらず有効ライン上に「白 7」が 3 つ揃わずに停止する 7 揃いはずれ出目を導出させる制御を行う。

【 0 1 9 3 】

以上のように、通 + 昇リブ 1 ~ 4、通 + 転リブ 1 ~ 3、通 + 突リブ 1 ~ 3、およびチャンリブ 1 ~ 3 については、それぞれ特定押し順が対応付けられている。そして、図 10 に示すように、押し順に応じて異なる種類の再遊技役 (維持リブ、転落リブ、昇格リブ、突

10

20

30

40

50

入リブ)が入賞して、R T状態が変化する。よって、通+昇リブ1~4、通+転リブ1~3、通+突リブ1~3、およびチャンリブ1~3は、押し順によってR T状態が変わって大きく有利度を異ならせることが可能な役であるといえる。

【0194】

一方、通常リブ1~3、7揃いリブ、および7はずれリブについては、押し順にかかわらず所定の役に入賞する。つまり、通常リブ1~3、7揃いリブ、および7はずれリブは、押し順にかかわらず有利度が同一である役であるといえる。

【0195】

よって、図10に示す例では、非C B時における第1当選役には、通+昇リブ1~4、通+転リブ1~3、通+突リブ1~3、およびチャンリブ1~3が含まれる。また、非C B時における第2当選役には、常リブ1~3、7揃いリブ、および7はずれリブが含まれる。

【0196】

なお、図10に示すように、通+突リブ1に当選しないか、あるいは通+突リブ2や通+突リブ3よりも通+突リブ1の当選確率は低くなるように設定されている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン1では、演出状態が非A T中のゲームにおいて、左第1停止しなかった場合に遊技者にとって不利な所定のペナルティを科すことにより、左第1停止させるように設計されている。このため、通+突リブ1よりも通+突リブ2や通+突リブ3の方が当選確率が高いにもかかわらず、非A T中のときには通+突リブ2や通+突リブ3に当選した場合に突入リブを確実に入賞させることが困難となる。よって、非A T中のときに仮にR T2に制御された場合であっても、高い確率で維持リブが導出されるため、R T3に突入してしまう可能性を抑えることができる。これに対し、演出状態がA T中であるときには、通+突リブ2や通+突リブ3に当選したときにおける通常ナビ演出に従った操作手順で停止操作を行うことにより、突入リブを確実に入賞させることができ、R T3に突入させることができる。

【0197】

また、図10に示すように、R T3中においては、通+転リブ1に当選しないか、あるいは通+転リブ2や通+転リブ3よりも通+転リブ1の当選確率は低くなるように設定されている。また、前述したように、本実施の形態におけるスロットマシン1では、ペナルティを科すことにより、左第1停止させるように設計されている。このため、非A T中のときには通+転リブ2や通+転リブ3に当選しても転落リブを確実に入賞させることができる。よって、A R T(R T3 + A T)においてA Tが終了した後における非A T中のR T3においては、通+転リブ2や通+転リブ3に当選したときに維持リブ入賞することなく転落リブ入賞させて、R T3が維持されてしまう可能性を抑えることができる。

【0198】

このように、メイン制御部41は、遊技状態に応じた抽選対象役について内部抽選し、当該抽選結果およびストップスイッチ8L、8C、8Rの操作手順に応じて、リール制御を行い、表示結果にしたがってメダル払出しや遊技状態移行を行う。また、メイン制御部41は、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板90に送信する。

【0199】

[ゲームの流れ]

ここで、図8を再び参照し、ゲームの流れに関しまとめて説明する。本実施の形態におけるスロットマシン1では、図8に示されるように、設定変更状態が終了した後において、R T0に制御される。設定変更状態に制御されることにより非A Tとなるため、R T0では、A Tに制御されず、通常ナビ演出が実行されない。このように、R T0において通常ナビ演出が実行されることがないため、R T0において左ベル1~3、中ベル1~3、および右ベル1~3のうち何れかに当選したときに、高い確率でJ A CおよびA T役を取りこぼして、有効ラインに取りこぼし出目が停止され、いつまでも取りこぼし出目が停止されずにR T1に移行されないといった不都合の発生を防止することができる。R T1~3においては、A T中であるか否かによって、それぞれ、以下に説明するようなゲームの

流れとなる。

【0200】

まず、非AT中のゲームの流れについて説明する。本実施の形態におけるスロットマシン1では、前述したように、RT0～RT3において非AT中のときに、左第1停止させるように設計されている。このため、遊技者は、非AT中のときには、左第1停止するように停止操作を行う。その結果、ゲームの流れは以下ようになる。

【0201】

RT1では、昇格リプに入賞することにより、RT2に移行する。昇格リプに入賞するためには、図10で示したように、通+昇リプ1～4の何れかに当選しかつ昇格リプ入賞させるための操作手順で停止操作する必要がある。

10

【0202】

しかし、通+昇リプ1～4の何れかに当選しても左第1停止する限りは昇格リプに入賞しない。よって、左第1停止させる限り、RT2に移行する可能性はない。

【0203】

また、RT1においてペナルティを科されながらも左以外を第1停止させて昇格リプに入賞してRT2に制御された場合でも、当該RT2への制御を維持することが困難となるように設定されている。すなわち、RT2では、通+転リプ2、3に当選する可能性があり、このときに、左第1停止すると転落リプが入賞してRT1に転落してしまう。

【0204】

さらに、RT2で中ベル1～3や右ベル1～3のうち何れかに当選したときには、左第1停止すると第2停止と第3停止のタイミングによっては取りこぼし出目が導出されてRT1に転落してしまう。また、図10で示したように、RT2においては、左第1停止で突入リプ入賞させる通+突リプ1に当選しない。このため、非AT中においては、左第1停止する限り、RT3に制御されることがない。その結果、非AT中のときの遊技の大部分は、RT1において消化されることとなる。

20

【0205】

次に、AT中であるときのゲームの流れについて説明する。RT1では、通+昇リプ1～4の何れかに当選したときに、昇格リプを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行され得る。このため、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、昇格リプ入賞によりRT2に移行させることができる。また、RT2では、通+転リプ1～3の何れかに当選したときに、維持リプを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行され得る。このため、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、維持リプ入賞によりRT2を維持することができる。さらに、RT2では、通+突リプ1～3の何れかに当選したときに、突入リプを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行され得る。このため、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、突入リプ入賞によりRT3に移行させることができる。一方、非AT中においては、前述したように通常ナビ演出が実行されず、左第1停止する限りRT2やRT3に移行されず、突入リプ入賞が発生することもない。その結果、ATへの制御はサブ制御部91側により実行されるが、突入リプ入賞したことによりメイン制御部41ではATに制御されているとみなすことができる。

30

40

【0206】

RT3では、左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3のうち何れかに当選したときに、JACを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行される。このため、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、JAC入賞により取りこぼし出目の導出を回避させてRT3を維持させることができる。ここで、本実施の形態においては、左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3のうち何れかに当選したときにJACを取りこぼした場合は押し順に応じてAT1～18に入賞するしかメダルは払出されない。しかも、運よくAT1～18に入賞したとしても、メダルの払出枚数はJACの14枚よりもはるかに少ない1枚のメダルしか払出されない。そのため、ATに制御されているときには、制御されていないときよりも、遊技者が得られるメダルの払出枚

50

数を多くすることができ、A T制御の有無によって有利度を大きく異ならせることができる。また、R T 3では、通+転リブ1~3の何れかに当選したときに、維持リブを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行される。このため、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、維持リブ入賞により転落リブ入賞を回避させてR T 3を維持させることができる。その結果、A R T中においては、通常ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、取りこぼし出目が停止されることや転落リブに入賞することを回避して、R T 3への制御を維持させることができる。なお、R T 3では、チャンリブ1~3の何れかに当選したときに、チャンスリブを入賞させるための操作手順を特定するための通常ナビ演出が実行される。

【0207】

10

このように、本実施の形態のスロットマシン1において、A T中であるときには、R T 3に制御されるように、かつR T 3が維持されるように、通常ナビ演出が実行されるため、A T中であるときの遊技の大部分は、R T 3において消化されることとなる。本実施の形態では、遊技者にとって有利なR T 3においてA Tに制御されている状態を、特に、アシストリプレイタイム（以下、A R Tという）と呼ぶ。

【0208】

また、本実施の形態のスロットマシンにおいてA R Tに制御されてからナビストックをすべて消費してA Tが終了した後においては、A Tが終了し通常ナビ演出が実行されなくなるが、取りこぼし出目が停止されるか転落リブ入賞するまでR T 3への制御が維持される。しかし、A R TであったときにA Tが終了した後のR T 3中は、非A T中であるため、前述したように左第1停止される。一方、左ベル1~右ベル3については、左第1停止する限り取りこぼし出目を停止させることとなる中ベル1~右ベル3が高確率で当選する。また、通+転リブ1~3のうち、左第1停止する限り転落リブ入賞させることとなる通+転リブ2および3が高確率で当選する。その結果、A R TであったときにA Tが終了した後のR T 3中においては、A Tが終了してから極めて早い段階で取りこぼし出目が停止されるか転落リブ入賞することによりR T 1に移行される。その結果、A Tへの制御はサブ制御部91側により実行されるが、取りこぼし出目が停止されるか転落リブ入賞したことによりメイン制御部41ではA Tが終了したとみなすことができる。

20

【0209】

このようなゲームの流れであることを考慮して、本実施の形態におけるメイン制御部41は、サブ制御部91側により制御されるA Tに関連する信号を、スロットマシン1が設置される遊技店（ホール）のホールコンピュータやスロットマシン1に対応して設置されたデータ表示端末などの外部機器に出力するようになっている。

30

【0210】

図11は、メイン制御部41により実行されるA T関連信号出力処理を説明するためのフローチャートである。A T関連信号出力処理は、1ゲームが終了するときに実行される。なお、A T関連信号出力処理は、1ゲームに関連する所定タイミングで実行されるものであればこれに限らず、たとえば1ゲームが開始されるときに実行されるものであってもよい。S m 1においては、突入リブに入賞したか否かが判定される。突入リブに入賞していないと判定されたときには、S m 4に移行される。一方、突入リブに入賞していると判定されたときには、突入リブ入賞によりA T中であるとみなし、S m 2においてA Tが開始されている旨を示すA T開始信号を外部出力するための出力設定を行う。これにより、スロットマシン1から外部機器に対してA T開始信号が出力されて、外部機器において当該スロットマシン1においてA Tが開始された旨を特定可能となる。これにより、外部機器側では、A Tに対応した態様（非A T中とは異なる態様であって、たとえば特定のランプを点滅など）でスロットマシン1に関する情報を報知する。S m 3においては、A T中である旨を示すA T中フラグをR A M 41の所定領域に設定し、S m 4へ移行する。

40

【0211】

S m 4においては、A T中フラグがセットされているか否かが判定される。つまり、A T開始信号が外部出力されてから外部機器においてA T中であると特定されている間であ

50

るか否かが判定される。S m 4においてA T中フラグがセットされていると判定されたときには、S m 5において、終了したゲームが、左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームであったか否かが判定される。S m 4またはS m 5においてN Oと判定されたときには、そのままA T関連信号出力処理を終了する。S m 5において左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームであったと判定されたときには、S m 6において、R T 3の終了契機となる取りこぼし出目が停止されたか転落リブに入賞したかが判定される。

【0212】

S m 6において取りこぼし出目も停止されておらずかつ転落リブにも入賞していないと判定されたときには、S m 12において終了特定用カウンタの値をリセットし、A T関連信号出力処理を終了する。終了特定用カウンタとは、左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームにおいて、連続して取りこぼし出目停止や転落リブ入賞した回数を特定するためのカウンタであって、R A M 4 1 cの所定領域において格納されている。S m 12では、S m 5でY E Sと判定されたゲームにおいてS m 6においてN oと判定（つまりナビ演出が実行されていなければ停止される可能性が高い出目が停止可能な当選状況で当該出目が停止されていないと判定）されたことにより、A T中である可能性が高いため、終了特定用カウンタの値がリセットされる。

【0213】

一方、S m 6において取りこぼし出目が停止しているかまたは転落リブに入賞していると判定されたとき（終了したゲームが左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームにおいて取りこぼし出目停止か転落リブ入賞したとき）には、S m 7において終了特定用カウンタの値を1加算し、S m 8へ移行する。S m 8においては、終了特定用カウンタの値が「2」であるか否かが判定される。つまり、左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームにおいて、2回連続して取りこぼし出目停止や転落リブ入賞したか否かが判定される。S m 8において終了特定用カウンタの値が「2」であると判定されたときには、A Tが終了しているとみなし、S m 9において終了特定用カウンタの値をリセットし、S m 10においてA Tが終了している旨を示すA T終了信号を外部出力するための出力設定を行う。これにより、スロットマシン1から外部機器に対してA T終了信号が出力されて、外部機器においてA Tが終了している旨を特定可能となる。その結果、外部機器側において報知するスロットマシン1に関する情報の報知態様が、A Tに対応した態様から通常時における態様に切り替えられる。S m 11においては、A T中フラグをリセットし、A T関連信号出力処理を終了する。なお、S m 8においてN Oと判定されたときには、1回目であることから、たとえばA T中であるものの操作ミスなどにより取りこぼし出目停止や転落リブ入賞した場合などである可能性もあるため、そのままA T関連信号出力処理を終了する。

【0214】

本実施の形態においては、何れのR T状態においてもC B入賞することによって、R T状態を維持したままC B中のゲームに移行する。これにより、C Bの発生によって、R T状態を変更するものと比較して、処理負担を削減できる。

【0215】

[C B時の抽選対象役、判定値数、リール制御]

次に、図12を参照して、C B時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数について説明する。本実施の形態では、遊技状態が、R T 0～R T 3の何れであるかによって内部抽選の対象となる役およびその当選確率が異なる。図12においては、縦の欄に、内部抽選で読み出され得る抽選対象役の種類を示し、横の欄に、抽選対象役ごとの抽選される遊技状態の内容を示している。なお、図12に示すテーブル表は、非C B時テーブル表ともいう。

【0216】

本実施の形態のC B（チャレンジボーナス）は、全ての小役の当選が同時に成立し、所定の条件（本実施の形態においては、15枚以上のメダルの払出し、つまり、14枚を超

10

20

30

40

50

えるメダルの払出し)が成立するまで、遊技者の目押しにより小役の入賞を毎ゲーム可能とする。また、再遊技役については、CBが発生した遊技状態に応じて、全ての小役と同時当選する役が予め定められている。当該CB中では、再遊技役以外の全ての小役(以下、単に「全ての小役」ともいう。)が当選することから、再遊技役に当選した場合には、全ての小役と当選した再遊技役とが同時当選することになる。

【0217】

たとえば、遊技状態がRT0であるときには、全ての小役および全ての小役と通常リブ1が内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態がRT1であるときには、全ての小役、全ての小役と通常リブ1、および全ての小役と通+昇リブ1~4が内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態がRT2であるときには、全ての小役、全ての小役と通常リブ1、全ての小役と通+転リブ1~3、および全ての小役と通+突リブ1~3が内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態がRT3であるときには、全ての小役、全ての小役と通常リブ2、全ての小役と通常リブ3、全ての小役と通+転リブ1~3、全ての小役とチャンリブ1~3、全ての小役と7揃いリブ、および全ての小役と7はずれリブが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0218】

次に、CB時のリール制御について説明する。CB時のゲームで再遊技役に当選しなかった場合には、再遊技役以外の全ての小役のみが当選したことになる。この場合には、左第1停止、中第1停止、および右第1停止の何れであっても(後述するようにイチゴが2ラインで入賞することにより)15枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われる。

20

【0219】

CB時のゲームで通常リブ1、通+昇リブ1~4、通+転リブ1~3、通+突リブ1~3、チャンリブ1~3、7揃いリブ、および7はずれリブのうち何れかと全ての小役が同時当選した場合には、左第1停止、中第1停止、および右第1停止の何れであっても15枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われる。CB時のゲームで通常リブ2と全ての小役が同時当選した場合には、左第1停止または右第1停止であれば15枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われ、中第1停止であれば14枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われる。

【0220】

30

CB時のゲームで通常リブ3と全ての小役が同時当選した場合には、左第1停止または中第1停止であれば15枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われ、右第1停止であれば14枚のメダルが払出されるようにリール制御が行われる。

【0221】

このように、本実施の形態においては、通常リブ2または通常リブ3が当選したときのみ、押し順によっては14枚のメダルが払出されるリール制御が行われる。

【0222】

また、通常リブ2および通常リブ3については、特定押し順が対応付けられている。図12の例では、通常リブ2の特定押し順は、中第1停止であり、通常リブ3の特定押し順は、右第1停止である。そして、通常リブ2または通常リブ3と全ての小役とが同時当選したときに特定押し順で操作された場合には、CB1ゲーム目で14枚のメダルが払出されてCBが継続し、CB2ゲーム目でさらにメダルを獲得できる。一方、通常リブ2または通常リブ3と全ての小役とが同時当選したときに特定押し順以外の押し順で操作された場合には、CB1ゲーム目から15枚のメダルが払い出され、CBが終了する。よって、通常リブ2と全ての小役との同時当選役、または通常リブ3と全ての小役との同時当選役は、押し順によってCBが1ゲーム終了になるか2ゲーム終了になるかでメダル払出枚数を大きく異ならせることが可能な役であるといえる。

40

【0223】

一方、通常リブ2および通常リブ3以外の再遊技役と全ての小役との同時当選役、または全ての小役のみの当選役(つまり、再遊技役当選なし)については、押し順にかかわら

50

ずC B 1 ゲーム目から15枚のメダルが払い出され、C Bが終了する。よって、通常リブ2および通常リブ3以外の再遊技役と全ての小役との同時当選役、および全ての小役のみの当選役は、押し順にかかわらず有利度が同一である役であるといえる。

【0224】

図12に示す例では、C B時における第1当選役には、通常リブ2と全ての小役との同時当選役、または通常リブ3と全ての小役との同時当選役が含まれる。一方、C B時における第2当選役には、通常リブ2および通常リブ3以外の再遊技役と全ての小役との同時当選役、および全ての小役のみの当選役が含まれる。

【0225】

以上、図12に示すように、本実施の形態においては、第1当選役が複数種類あり、当該第1当選役の種類と遊技者による押し順とに基づき、14枚払出し、あるいは15枚払出しの入賞結果が導出される。そのため、当選した第1当選役の種類と遊技者による押し順との組合せにより14枚払出し、あるいは15枚払出しの入賞結果が異なってくるため、遊技の興趣をより向上させることができる。

【0226】

また、以下では、C B中において、図12に示す通常リブ2および全ての小役に同時当選したことを単に「通常リブ2に当選する」ともいい、通常リブ3および全ての小役に同時当選したことを単に「通常リブ3に当選する」ともいう。また、図12に示す、メダルが14枚払い出される役を「14枚払出し役」といい、メダルが15枚払い出される役を「15枚払出し役」という場合がある。

【0227】

また、本実施の形態においては、C Bは、推奨押し順で操作すると、15枚払出し役が必ず入賞するが、推奨押し順以外の押し順で操作すると14枚払出し役が入賞する可能性があるゲームである。また、上述では、「C Bに入賞したときには、C B入賞前後でR T状態が変わらずに、C Bが開始される。」と説明したが、これは、図10と図12を比較しても明らかなように、C B入賞前のゲームの「抽選対象役」および「R T状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」を全て引き継いで、C B中のゲームの「抽選対象役」および「R T状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」とするということである。換言すれば、R T状態が変更されない限り、C B入賞前のゲームとC B中のゲームの「抽選対象役」および「R T状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」とが同一である。さらに、R T状態が変更されない限り、C B入賞前のゲームとC B中のゲームの「抽選対象役」および「R T状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」と、C B終了直後のゲームの「抽選対象役」および「R T状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」も同一としてもよい。

【0228】

[C B時の入賞態様]

ここで、C B時の入賞態様について説明する。図13は、C B時の入賞態様について説明するための図である。図13(a)は、C B時において通常リブ2が当選したときにストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された押し順ごとの小役の入賞態様を示している。

【0229】

本実施の形態においては、C B時において当選した再遊技役の種類と押し順とに応じて、小役のうちイチゴが1ラインまたは2ラインの有効ラインで入賞する。図13(a)に示すように、C B時に通常リブ2に当選した場合において左第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。ここで、本実施の形態においては、1ゲームで払出されるメダルは15枚が最大である。そして、イチゴは1ライン入賞で14枚の払出しとなる。そのため、イチゴが2ラインで同時入賞すると合計で28枚の払出しとなり、結果的に、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。

【 0 2 3 0 】

C B時に通常リブ2に当選した場合において中第1停止されたときには、中段ラインの1ラインのみでイチゴが入賞する。この場合、14枚のメダルが払出される。C B時に通常リブ2に当選した場合において右第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。

【 0 2 3 1 】

図13(b)に示すように、C B時に通常リブ3に当選した場合において左第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。

10

【 0 2 3 2 】

C B時に通常リブ3に当選した場合において中第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。C B時に通常リブ3に当選した場合において右第1停止されたときには、中段ラインの1ラインのみでイチゴが入賞する。この場合、14枚のメダルが払出される。

20

【 0 2 3 3 】

図13(c)に示すように、C B時に通常リブ2、3以外に当選した場合において左第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。C B時に通常リブ2、3以外に当選した場合において中第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。C B時に通常リブ2、3以外に当選した場合において右第1停止されたときには、右上がりラインおよび小谷ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。また、押し順によっては、右下がりラインおよび小山ラインの2ラインでイチゴが同時入賞する。この場合、最大払出枚数の15枚のメダルが払出される。

30

【 0 2 3 4 】

ここで、本実施の形態のC Bは、メダルが15枚払出されることで終了するため、C Bの1ゲーム目からメダルが15枚払出される場合は1ゲームでC Bが終了してしまう。それに対して、C Bの1ゲーム目でメダルが14枚払出される場合は、未だ終了条件の15枚に到達していないため、2ゲーム目も遊技することができ、当該2ゲーム目でさらに14枚や15枚のメダルが払出されることにより、結果的に15枚以上のメダルを遊技者が獲得することができる。つまり、C B時においては1ゲーム目から14枚の払出しが行われるときの方が、1ゲーム目から15枚の払出しが行われるときよりも遊技者にとって有利であるといえる。

40

【 0 2 3 5 】

また、図12に示されたC B時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数は、再遊技役以外の全ての小役が当選していることを除いて、図10で示された非C B時の内部抽選において読み出される抽選対象役および抽選対象役の判定値数と同じである。つまり、再遊技役の抽選対象役および判定値数は、C B入賞前後で変更されないようになっている。そのため、C B入賞前のR T状態が遊技者にとって有利な状態であれば、C B入賞後においても、遊技者にとって有利な状態を維持したままでC B中のゲームが行われることになる。たとえば、C B入賞前がR T3であれば、C B入賞後においても、R T3と同じ再遊技役の抽選対象役および判定値数を維持したままでC B中のゲームが行われる。

50

【 0 2 3 6 】

さらに、図 1 2 に示す C B 時の抽選対象役および抽選対象役の判定値数によると、1 ゲーム内で 1 4 枚のメダルが払出されるリール制御が行われる抽選対象役である通常リプ 2 および通常リプ 3 は、R T 3 のときのみ当選する。そのため、すべての遊技状態の中で R T 3 のときに C B 入賞した場合が、C B 内で 2 ゲーム以上のゲームをすることができ、遊技者にとって最も有利となる。

【 0 2 3 7 】

なお、本実施の形態においては、後述するように、A T 中に C B 入賞した場合、C B 時のゲーム内で通常リプ 2 や通常リプ 3 が当選したときには、有効ラインに 1 4 枚役の入賞図柄を導出させるための通常ナビ演出が実行されるようになっている。そのため、A T 時においては、非 A T 時に比べて、1 ゲーム内で 1 4 枚のメダルが払出される可能性が高く、遊技者にとって有利となる。

【 0 2 3 8 】

また、図 9 に示す非 C B 時の抽選対象役、判定値数によると、イチゴは何れの遊技状態においても判定値数が 1 である。そのため、非 C B 時においては、その他の入賞役がイチゴよりも高い確率で入賞が発生可能となる。つまり、非 C B 時では、イチゴが入賞可能なメインの役ではない。これに対して、図 1 3 に示す C B 時の入賞態様によると、1 4 枚払出しのときも 1 5 枚払出しのときもイチゴが入賞する。つまり、C B 時では、イチゴが入賞可能なメインの役となる。

【 0 2 3 9 】

さらに、イチゴが有効ラインに導出されることを条件（第 4 A T 抽選条件）に、後述する A T 抽選が行われ、A T に制御するためナビストックが付与される可能性がある。このように、非 C B 時においてはイチゴよりも高い確率でその他の入賞役が入賞可能となり、C B 時においては当該その他の入賞役よりも高い確率でイチゴが入賞可能となる。そして、イチゴに入賞することを条件として A T 抽選が行われてナビストックが付与される。このため、イチゴが入賞することによって直接的にナビストック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、イチゴの入賞確率が高まることにより C B 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。

【 0 2 4 0 】

また、本実施の形態では、図 6 に示すように「J A C 3 - J A C 2 - J A C 3」の図柄組合せを表示することにより、C B 入賞した旨を遊技者に対して示唆することができる。したがって、遊技者は、C B 入賞した旨を認識することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 1 】

〔サブ制御部の演出制御〕

次に、メイン制御部 4 1 が演出制御基板 9 0 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、R A M 9 1 c に設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。受信用バッファには、最大で 1 6 個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【 0 2 4 2 】

サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて R O M 9 1 b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 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 などの各種演出装置の出力制御を行う。

【 0 2 4 3 】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターンごとに、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D の点灯態様など、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R O M 9 1 b に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターンおよび遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 2 4 4 】

なお、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【 0 2 4 5 】

特に、本実施の形態では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、賭数が設定された旨を示す B E T コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部 9 1 が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【 0 2 4 6 】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、R O M 9 1 b に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンから何れかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして R O M 9 1 b に設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【 0 2 4 7 】

また、サブ制御部 9 1 では、非 A T 中のゲームにおいて、受信したリール停止コマンドに基づき、左第 1 停止されているか否かを判定し、当該判定結果に応じて所定のペナルティを科す制御を行う。ペナルティとしては、前述したように、6 ゲームの期間中、A T 抽選が実行されなかったり、A T 抽選においてナビストックが付与される確率を、ペナルティが科されていないときよりも低くするものであったり、付与されたときのナビストック数を、ペナルティが科されていないときよりも少なくするものなどがある。なお、単なる操作ミスにより左第 1 停止することができない場合も考えられ、このような場合には、善意の遊技者に対してもペナルティを科することになる。これを解消するために、遊技者が意図的に左第 1 停止以外を操作している蓋然性が高いことを推認できる所定のペナルティ条件を満たした場合に、ペナルティを科す制御を行うようにしてもよい。

【 0 2 4 8 】

所定のペナルティ条件は、たとえば、所定ゲーム数（たとえば 1 0 0 ゲーム）消化する

10

20

30

40

50

までに左第1停止以外の操作がされた回数が所定回数(5回)に到達することにより成立するものであってもよく、また、非AT中のゲームにおいて、受信した内部当選コマンド、入賞判定コマンド、および遊技状態コマンドに基づき、遊技状態に応じて左第1停止している限り入賞しない入賞役に入賞したと判定されたときや、このように判定された回数が所定ゲーム数(たとえば100ゲーム)消化するまでに所定回数(5回)に到達することにより成立するものであってもよい。なお、遊技状態に応じて左第1停止している限り入賞しない入賞役とは、たとえば、中ベル1~3や右ベル1~3の何れかに当選したときのJACが該当する。

【0249】

また、サブ制御部91は、AT中に通常ナビ演出を実行したゲームにおいて、当該通常ナビ演出から特定される操作手順と異なる手順で操作されたか否かを判定し、異なる手順で操作されたと判定されたときには遊技者にとって不利なAT中のペナルティを科す制御を行う。AT中のペナルティとしては、6ゲームの期間中、AT抽選が実行されなかったり、AT抽選においてナビストックが付与される確率を、ペナルティが科されていないときよりも低くするものであったり、付与されたときのナビストック数を、ペナルティが科されていないときよりも少なくするものなどがある。また、たとえば、すでに付与されているナビストックを所定数減算すること、AT抽選条件が成立してもAT抽選を行わないことなどがある。

【0250】

なお、AT中においても、単なる操作ミスにより通常ナビ演出から特定される操作手順で操作できない場合も考えられ、このような場合には、善意の遊技者に対してもペナルティを科すことになる。これを解消するために、遊技者が意図的に通常ナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作している蓋然性が高いことを推認できるAT中のペナルティ条件を満たした場合に、ペナルティを科す制御を行うようにしてもよい。AT中のペナルティ条件は、たとえば、所定ゲーム数(たとえば100ゲーム)消化するまでに通常ナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作された回数が所定回数(5回)に到達することにより成立するものであってもよく、また、所定回数(2回)連続して通常ナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作されたことにより成立するものなどであってもよい。

【0251】

また、AT中において、通常ナビ演出から特定される操作手順以外の手順で操作した場合において、取りこぼし出目の導出や転落リプ入賞した場合には、RT1に制御されてしまう。このようにAT中でありながら、操作ミスによってRT1に制御されてしまった場合には、制裁措置としてその時点でATを終了(ナビストックを消去)させるようにしてもよく、これとは逆に、救済措置としてATを継続して再びRT3へ制御させるように通常ナビ演出を実行するようにしてもよい。

【0252】

[AT関連処理]

次に、サブ制御部91側において行われる処理のうち、ATに関連する処理について説明する。サブ制御部91は、遊技状態に応じて、演出状態をATに制御するとともに、通常ナビ演出を実行するためのAT関連処理を行う。

【0253】

サブ制御部91は、AT関連処理を実行することにより、ATに制御するか否かのAT抽選を行う。サブ制御部91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。

【0254】

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、所定期間に亘りゲームを消化するまで(たとえば、ATに制御され

10

20

30

40

50

てから10ゲーム)、ATに制御され、その間通常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。

【0255】

図14は、AT抽選に用いるAT抽選用テーブルを説明するための図である。AT抽選条件は、RT状態、AT状態、および、当選状況やゲーム進行状況などのその他の条件の組合せにより成立する。サブ制御部91は、成立したAT抽選条件に定められた当選確率に従ってAT当選し、AT当選した場合には振分率に従ってナビストックを付与する。なお、サブ制御部91は、たとえばメイン制御部41からの遊技状態コマンド、内部当選コマンド、入賞判定コマンドに基づき、制御されているRT状態および当選状況を判定するとともに、AT中にセットされるATフラグに基づきAT中か否かを判定する。

10

【0256】

第1AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときに、チャンス1またはチャンス2に当選したときに成立する。第1AT抽選条件が成立したときには、30%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、50%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」に決定される。なお、AT抽選は、たとえば乱数などを用いて、設定されている確率あるいは振分率にしたがってランダムに行われる。よって、第1AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.5 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2) \times 0.03 = 0.051$ となる。

20

【0257】

第2AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT3であるときに、7揃いリブに当選したときに成立する。第2AT抽選条件が成立したときには、10%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、30%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」、10%の確率で「4」に、10%の確率で「5」に決定される。よって、第2AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.3 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2 + 4 \times 0.1 + 5 \times 0.1) \times 0.1 = 0.24$ となる。

【0258】

第3AT抽選条件は、AT中であるか否かにかかわらず、RT状態がRT3であるときに、チャンスリブに入賞したときに成立する。第3AT抽選条件が成立したときには、3%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、20%の確率で「1」に、20%の確率で「2」に、30%の確率で「3」、20%の確率で「4」に、10%の確率で「5」に決定される。よって、第3AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.2 + 2 \times 0.2 + 3 \times 0.3 + 4 \times 0.2 + 5 \times 0.1) \times 0.3 = 0.84$ となる。

30

【0259】

なお、第1、第2AT抽選条件は、所定の入賞役に当選することにより成立する例について説明したが、これに限らず、所定の入賞役に入賞することにより成立するものであってもよい。たとえば、第1AT抽選条件は、チャンス1またはチャンス2に入賞することにより成立するようにしてもよい。

40

【0260】

第4AT抽選条件は、AT中であるか非AT中であるかにかかわらず、また非CB中であるかCB中であるかにかかわらず、RT状態がRT0~3であるときにイチゴが入賞したときに成立する。第4AT抽選条件が成立したときには、50%の確率でAT当選し、AT当選した場合には付与されるナビストック数が、40%の確率で「1」に、30%の確率で「2」に、20%の確率で「3」、10%の確率で「4」になる。よって、第3AT抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.4 + 2 \times 0.3 + 3 \times 0.2 + 4 \times 0.1) \times 0.5 = 1.0$ となる。なお、CB中においてはイチゴが1ラインの有効ラインのみで入賞して14枚の払出しが行われたとき

50

に A T 抽選条件が成立するものであってもよい。これにより、C B 中に 15 枚の払出しが行われたとき（イチゴが 2 ラインの有効ラインで同時入賞したとき）には A T 抽選条件を成立させない一方で、C B 中に 14 枚の払出しが行われたとき（イチゴが 1 ラインの有効ラインのみで入賞したとき）には A T 抽選条件を成立させることができる。

【0261】

また、第 1 ～ 第 4 A T 抽選条件は、各々、A T 中であるか非 A T 中であるかにかかわらず、当選確率および振分率が同じである例について説明したが、これに限らず、A T 中であるか否かに応じて当選確率および振分率を異ならせてもよい。たとえば、A T 中であるときの方が非 A T 中であるときよりも高い当選確率でナビ付与抽選を行い、また、A T 中であるときの方が非 A T 中であるときよりも期待ナビストック数が大きくなるようにナビ

10

【0262】

第 5 A T 抽選条件は、非 A T 中であって、遊技状態が R T 1 ～ 3 であるときに、前回 A R T 終了（A T が終了）してから消化したゲーム数が到達ゲームに達することにより成立する。到達ゲーム数は、後述するように、A T が終了したときに複数ゲームのうちから決定される。サブ制御部 91 は、A T 中にセットされる A T フラグに基づき A T 終了を特定するとともに、メイン制御部 41 からの遊技状態コマンドに基づき、A T 終了から消化したゲーム数を特定するための終了後ゲーム数を計数し、当該終了後ゲーム数に基づき前回 A T が終了してから到達ゲーム数分消化したか否かを特定し、第 5 A T 抽選条件の成否を判定する。第 5 A T 抽選条件が成立したときには、100%の確率で A T 当選し、付与されるナビストック数が、60%の確率で「1」に、40%の確率で「2」に決定される。よって、第 5 A T 抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.6 + 2 \times 0.4) \times 1.0 = 1.4$ となる。

20

【0263】

第 6 A T 抽選条件は、非 A T 中であって、R T 状態が R T 0 ～ 3 であるときにおいて、特定期間において特定付与条件が成立することにより成立する。特定期間とは、A R T 終了後からメイン制御部 41 により A T 終了信号が出力される条件が成立するまでの期間をいい、具体的には、A R T において A T が終了した旨を示唆する特定演出が実行されている期間をいう。特定演出は、A R T 終了出力待ち特定用フラグがセットされている期間においてのみ実行される演出である。特定期間中は、非 A T 中であるため原則としてナビ演出が実行されないため、推奨押し順以外で停止操作された場合には前述したペナルティが科されてしまう。このような状況において、本実施の形態における特定付与条件は、たとえば、特定期間に移行されてから、転落させることなく R T 3 を 5 ゲーム間維持することにより成立するように定められている。このため、特定期間において、運良く R T 3 が維持されることに対する期待感を抱かせることができる。

30

【0264】

第 6 A T 抽選条件が成立したときには、100%の確率で A T 当選し、A T 当選した場合には付与されるナビストック数が、45%の確率で「1」に、25%の確率で「2」に、15%の確率で「3」、10%の確率で「4」、5%の確率で「5」になる。よって、第 6 A T 抽選条件が成立したときに獲得することが期待され得る期待ナビストック数は、 $(1 \times 0.45 + 2 \times 0.25 + 3 \times 0.15 + 4 \times 0.1 + 5 \times 0.05) \times 1.00 = 2.05$ となる。

40

【0265】

また、第 6 A T 抽選条件は、特定期間において成立する条件であれば、特定付与条件は前述したものに限るものではなく、特定の入賞に当選あるいは入賞することにより成立するものであってもよい。たとえば、特定付与条件は、J A C 入賞や C B 中に 14 枚払出し役入賞により成立するものであってもよく、また、これに加えて A T 役（A T 1 ～ 18）のいずれかに入賞によっても成立するようにしてもよく、また、J A C 入賞や 14 枚払出し役入賞などの契機となる左ベル 1 ～ 右ベル 3 当選あるいは C B 中に 14 枚払出し役当選により成立するものであってもよい。また、特定付与条件は、第 1 ～ 第 4 A T 抽選条件が

50

成立したが A T 当選しなかった回数が所定回数に到達することにより成立するものや、所定ゲーム数消化することにより成立するものなどであってもよい。

【 0 2 6 6 】

このように、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づきサブ制御部 9 1 によって A T 制御のためのナビストックを付与するか否かが決定されて、当該決定に応じてナビストックが付与されるため、遊技者に対して、サブ制御部 9 1 の処理に注目させることができる。

【 0 2 6 7 】

[A T 制御処理]

サブ制御部 9 1 は、A T 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、ナビストック数を R A M 9 1 c の所定領域に格納する。サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c のナビストック数の有無に基づき、A T に制御するか否かを特定する。ナビストック数が残っているときに、さらに A T 抽選によってナビストック数を獲得したときには、残ってい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。本実施の形態においては、A T 抽選で決定されたナビストック数の合計数に応じて、A T に制御される。非 A T 中であるときにナビストックを獲得した場合、サブ制御部 9 1 は、所定の A T 開始条件が成立したときに A T に制御する。所定の A T 開始条件は、特定の当選状況となったときに成立する。特定の当選状況となったときの一例としては、たとえば、非 A T 中であつ R T 2 中であるときに突入リプに入賞したときに成立する。

【 0 2 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、非 A T 中かつナビストックが 1 以上付与されているときに、A T 開始条件が成立したときに、A T である旨を示す A T フラグを R A M 9 1 c の所定領域に格納して A T に制御する。なお、A T 開始条件は、当選状況に応じて成立するものに限らず、ナビストックを獲得したことを契機として複数ゲームに亘り所定の連続演出を実行した後、当該連続演出の演出結果によってナビストックを獲得した旨が報知されたときに成立するようにしてもよい。この場合、連続演出は、ナビストックを獲得していないときにも所定確率にしたがって実行される。これにより、連続演出が実行されることによりナビストックを獲得したことに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【 0 2 6 9 】

サブ制御部 9 1 は、R T 1 または R T 2 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、A T への制御を開始する。これにより、通常ナビ演出が実行される。このため、図 1 0 に示すように、R T 1 においては、通 + 昇リプ 1 ~ 4 の何れかに当選したときに昇格リプ入賞となる可能性が高くなり、その結果、R T 2 へ制御されやすくなる。また、R T 2 においては、通 + 転リプ 1 ~ 3 の何れかに当選したときに維持リプに入賞する可能性が高くなるとともに、転落リプに入賞することを回避することができる。さらに、通 + 突リプ 1 ~ 3 の何れかに当選したときに突入リプに入賞する可能性が高くなり、その結果、R T 3 へ移行する可能が高くなる。

【 0 2 7 0 】

また、R T 2 または R T 3 においては、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、および右ベル 1 ~ 4 の何れかに当選したときに取りこぼし出目の導出を回避させ、その結果、R T 1 への転落を回避することができる。R T 1 または R T 2 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、通常ナビ演出が実行可能となる。A T 中における R T 1 において昇格リプ入賞により R T 2 に制御されたときにも当該 A T への制御が継続される。R T 3 に制御されたときには、ナビストックを 1 消費（減算）して、所定回数（たとえば 1 0）ゲームを消化する間、R T 3 かつ A T である A R T に制御可能となる。なお、ナビストックを 1 消費したときには、R A M 9 1 c に記憶されているナビストック数を 1 減算させた値に更新される。

【 0 2 7 1 】

サブ制御部 9 1 は、A R T に制御すると、有利演出を実行する。有利演出とは、通常演出よりも遊技者にとって有利な情報を報知する演出であり、たとえば、通常ナビ演出や、A T 残りゲーム数を報知する演出、通常演出の背景画像とは異なる背景画像とする演出な

10

20

30

40

50

どを含む。また、有利演出は、A Tが開始されたゲーム（A T 1 ゲーム目）において、当該A Tが開始された旨を報知する演出も含む。A T残りゲーム数を報知する演出を実行するとともに、ゲーム消化に応じてA Tゲーム数を更新させる。具体的に、たとえば、A Tに制御されたときに、液晶表示器5 1において「A T残り1 0ゲーム」といったメッセージを表示し、ゲーム消化に応じて残りゲーム数を更新表示する有利演出が実行される。これにより、少なくともナビストック1に対応してA Tに制御されている旨が報知される。

【0 2 7 2】

サブ制御部9 1は、A T残りゲーム数が0に到達したときに、残りのナビストック数が0であれば、「A T終了!」といったメッセージを液晶表示器5 1に表示するとともに、A Tでない旨を示すA Tフラグに更新させて一連のA Tを終了させる。これにより、通常ナビ演出が実行されなくなるため、左ベル1～3、中ベル1～3、および右ベル1～3の何れかに当選したときに取りこぼし出目が導出されやすく、かつ、通+転リプ1～3の何れかに当選したときに転落リプ入賞となる可能性が高くなり、その結果、R T 3からR T 1へ制御される可能性が高まる。

【0 2 7 3】

ここで、本実施の形態においては、A Tに制御される状態およびA Tに制御されない状態（非A T）の他に、潜伏時A Tにも制御される。潜伏時A Tとは、ナビストックが消費されないが、第1当選役に当選したときに限っては通常ナビ演出が実行される期間である。さらに、潜伏時A Tにおいては、前述した有利演出が実行されないようになっており、後述するようにA T終了後に実行される特定演出と同じ態様の演出（特定演出のうち取りこぼし出目停止や転落リプ入賞の契機となる当選状況となるまでの演出）が実行された後、ナビ演出が実行されると潜伏時A T中特有の演出が実行される。これにより、遊技者がA T中であることを演出上では認識できないようになっており、再びA Tに制御されることに対して期待することができる。なお、潜伏時A Tである期間を潜伏期間ともいう。

【0 2 7 4】

サブ制御部9 1は、A T残りゲーム数が0になれば一旦A Tでない旨を示すA Tフラグに更新する。そして、残りのナビストック数が1以上であれば、先ず潜伏抽選を実行する。潜伏抽選とは、たとえば、乱数抽選によって潜伏時A Tに制御するか否かを決定する抽選である。サブ制御部9 1は、潜伏抽選に当選したときには、潜伏時A Tである旨を示す潜伏フラグをR A M 9 1 cの所定領域に格納する。これにより、潜伏時A Tに制御される。そして、潜伏時A Tは、所定期間（たとえば、3 2ゲーム）経過するまで制御される。サブ制御部9 1は、潜伏時A Tが終了すると、A T復帰報知を実行するとともに、ナビストックを1消費してA Tである旨を示すA Tフラグに更新してA Tに制御する。A T復帰報知とは、潜伏時A TからA Tへと復帰する際に行われる報知であり、たとえば、「まだまだー!」といったメッセージが液晶表示器5 1に表示される。また、A T残りゲーム数が0になったときにおいて、残りのナビストック数が0である場合には、潜伏抽選を実行せずに非A Tに移行される。

【0 2 7 5】

なお、本実施の形態においては、潜伏時A Tにおいて1回でも通常ナビ演出が実行されたときには、その時点でA T復帰報知が行われる。その理由は、潜伏時A Tは、有利演出が実行されない（潜伏時A T移行時は特定演出のうち取りこぼし出目停止や転落リプ入賞の契機となる当選状況となるまでの演出と同じ態様の演出が実行される）ことによって、ナビストックが残っているか否かを遊技者に判別されない状態であり、再びA Tに制御されることに対して期待をもたせる状態であるにもかかわらず、通常ナビ演出が実行されることによって、遊技者にまだナビストックが残っていることがばれてしまうからである。この場合でも、A T復帰報知後に、所定期間経過するまでは潜伏時A Tに制御され、その後、ナビストックを1消費してA Tである旨を示すA Tフラグに更新して、A Tに再び制御される。この場合のA T復帰報知としては、「もうすぐA Tに戻るよ!」といったメッセージが液晶表示器5 1に表示されることにより、所定ゲーム数消化すると、A Tへ復帰

する旨が報知される。なお、潜伏時 A T において 1 回でも通常ナビ演出が実行されたときには、A T 復帰報知が行われるとともにその時点でナビストックを 1 消費して A T に制御するものであってもよい。

【0276】

一方、サブ制御部 91 は、潜伏抽選に当選しなかったときには、前回の A T が終了した後すぐに A T 復帰報知が行われるとともに、ナビストックを 1 消費して A T への制御を継続させる。このように、潜伏時 A T に制御されることにより、A T が終了して、非 A T に制御された場合でも、再び、A T に制御されるかもしれないという期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技への興趣を向上させることができる。

【0277】

以上のように、R T 3 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。また、A R T において所定回数ゲームを消化して 1 ナビストックに対応する A T が終了したときであっても、未だナビストック数が 1 以上であるときには所定確率で潜伏期間を経た後、さらにナビストックを 1 消費させて A R T への制御が継続される。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回数だけ、A T に繰り返し制御可能となる。

【0278】

サブ制御部 91 は、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通常ナビ演出を実行する一方、非 A T 中においては原則としてナビ演出を実行しない。このことを考慮し、図 1

【0279】

図 15 は、サブ制御部 91 により実行される A T 関連状況特定処理を説明するためのフローチャートである。A T 関連状況特定処理は、1 ゲームが終了するときに実行される。なお、A T 関連状況特定処理は、1 ゲームに関連する所定タイミングで実行されるものであればこれに限らず、たとえば 1 ゲームが開始されるときに実行されるものであってもよい。S s 1 においては、非 A R T 中である旨を示す非 A R T 特定用フラグがセットされているときであって、A T 中において突入リプ入賞して R T 3 に制御されることにより A R T が開始されたか否かが判定される。A R T が開始されていないと判定されたときには、S s 3 へ移行する。一方、A R T が開始されたと判定されたときには、S s 2 において A R T 特定用フラグを R A M 91 c の所定領域に設定する。

【0280】

S s 3 においては、A R T 特定用フラグがセットされているか否かが判定される。A R T 特定用フラグがセットされていると判定されているときには、S s 4 において A R T 中においてナビストックが 0 となり最後のナビストックに対応する A T ゲーム数消化して A T が終了（潜伏時 A T を除く）したか否かが判定される。S s 3 において A R T 特定フラグがセットされていないと判定されたときや、S s 4 において A T が終了していないと判定されたときには、S s 7 へ移行する。一方、S s 4 において A T が終了したと判定されたときには、S s 5 において A R T 特定用フラグをリセットする。S s 6 においては、A R T 終了出力待ち特定用フラグを R A M 91 c の所定領域にセットする。

【0281】

S s 7 においては、A R T 終了出力待ち特定用フラグがセットされているか否かが判定される。A R T 終了出力待ち特定用フラグがセットされている期間を特定期間ともいう。S s 7 において A R T 終了出力待ち特定用フラグがセットされていると判定されたときには、S s 8 において、終了したゲームが、左ベル 1 ~ 右ベル 3、または、転落リプのいずれかに当選しているゲームであったか否かが判定される。S s 7 や S s 8 で N O と判定されたときには、そのまま A T 関連状況特定処理を終了する。一方、S s 8 において左ベル 1 ~ 右ベル 3、または、転落リプのいずれかに当選していたゲームであったと判定されたときには、S s 9 において R T 1 への移行契機となる取りこぼし出目停止か転落リプ入賞

10

20

30

40

50

したか否かが判定される。

【0282】

S s 9において取りこぼし出目も停止されておらず、かつ転落リブにも入賞していないと判定されたときには、S s 15においてサブ側終了特定用カウンタの値をリセットし、A T関連状況特定処理を終了する。サブ側終了特定用カウンタとは、特定期間中であって、左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームにおいて、連続して取りこぼし出目停止や転落リブ入賞し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の所定領域において格納されている。S s 15では、S s 8でY E Sと判定されたゲームにおいてS s 9においてN oと判定されたことにより、前述したようにメイン制御部41側においてA T中である可能性が高いと判断されるため、サブ側終了特定用カウンタの値がリセットされる。

10

【0283】

一方、S s 9において取りこぼし出目が停止しているかまたは転落リブに入賞していると判定されたときには、S s 10においてサブ側終了特定用カウンタの値を1加算し、S s 11へ移行する。S s 11においては、サブ側終了特定用カウンタの値が「2」であるか否かが判定される。つまり、特定期間中であって、左ベル1～右ベル3、または、転落リブのいずれかに当選したゲームにおいて、2回連続して取りこぼし出目停止や転落リブ入賞して、メイン制御部41側においてA T終了信号が出力されるか否かが判定される。S s 11においてサブ側終了特定用カウンタの値が「2」であると判定されたときには、メイン制御部41側においてA T終了信号が出力されるとみなし、S s 12においてサブ側終了特定用カウンタの値をリセットし、S s 13においてA R T終了出力待ち特定用フラグをリセットする。これにより、サブ制御部91は、A R T終了出力待ち特定用フラグがセットされていることにより、A T終了後においてメイン制御部41側における図11のS m 10においてA T終了信号が未だ出力されていない期間であることを特定可能となる。S s 14においては、非A R T特定用フラグをR A M 9 1 cの所定領域にセットし、A T関連状況特定処理を終了する。なお、S s 11においてN Oと判定されたときには、1回目であることから、メイン制御部41側における図11のS m 10においてA T終了信号が未だ出力されないため、そのままA T関連状況特定処理を終了する。

20

【0284】

図16は、サブ制御部91により実行される各種演出を実行するための各種演出実行処理を説明するためのフローチャートである。各種演出実行処理は、1ゲームが終了するときに実行される。なお、各種演出実行処理は、1ゲームに関連する所定タイミングで実行されるものであればこれに限らず、たとえば1ゲームが開始されるときに実行されるものであってもよい。S s 31においては、A T中であるか否かが判定される。A T中であるか否かは、A Tフラグにより特定される。前述した潜伏時A T中においてもA T中であると判定される。S s 31においてA T中であると判定されたときには、S s 32においてA T中である旨を報知するA T中演出（潜伏時A T中においては特定演出のうち取りこぼし出目停止や転落リブ入賞の契機となる当選状況となるまでの演出）を実行する。

30

【0285】

一方、S s 31においてA T中でないと判定されたときには、S s 33においてA Tが終了したとき（直後）であるか否かが判定される。S s 33においてA T終了時であると判定されたときには、S s 34において第5 A T抽選条件の成否にかかわる到達ゲーム数を決定し、決定された到達ゲーム数を判別するための到達カウンタの値に設定する。到達カウンタは、R A M 9 1 cの所定領域において格納される。到達ゲーム数は、図17に示されるように、1、10、50、100、および以降は100単位毎で最大1000までの複数ゲームから所定の振分率に従って決定される。消化ゲーム数が到達ゲーム数に達することにより第5 A T抽選条件が成立するため、到達ゲーム数は少ない程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

40

【0286】

S s 35においては、S s 34において決定された到達ゲーム数に応じて、特定期間に

50

において実行する特定演出の態様（種類）を決定し、当該特定演出を開始するための処理を行う。特定演出は、S s 3 7において終了されるまで実行される。これにより、特定期間において決定された態様で特定演出が実行される。特定演出は、非A T中においては、特定期間中にしか実行されることがなく、特定期間が終了した後においては実行されない演出である。特定演出の態様を決定するに際しては、図1 7に示す特定演出態様決定テーブルが参照される。特定演出態様決定テーブルは、サブ制御部9 1のROM 9 1 bの所定領域に格納されている。

【0 2 8 7】

特定演出態様決定用テーブルでは、決定された到達ゲーム数に応じて特定演出の態様を決定するための振分率が定められている。本実施の形態におけるスロットマシンにおいては、特定演出の態様として、態様A～態様Dの4種類が定められている。特定演出では、たとえば、第6 A T抽選条件を成立させるための条件を報知するとともに、「5ゲーム間耐えろ！！」といったメッセージが液晶表示器5 1に表示され、態様によって背景色が異なるように定められている。

【0 2 8 8】

決定された到達ゲーム数が「1」であるときには、態様Bが「1 0 %」で、態様Cが「3 0 %」で、態様Dが「6 0 %」で決定されるように、振分率が定められている。到達ゲーム数が「1」に決定されているときには、当該ゲームが終了することにより到達ゲーム数に到達して第5 A T抽選条件が成立することになる。また、態様Dは、到達ゲーム数が「1」のときにしか決定されない。このため、特定演出が態様Dで実行されたときには、上記した演出内容に替えてあるいは加えて、「やったぜ！A T復活だ！」といったメッセージを液晶表示器5 1に表示するようにしてもよい。

【0 2 8 9】

また、決定された到達ゲーム数が「1 0」であるときには、態様Aが「1 0 %」で、態様Bが「1 5 %」で、態様Cが「7 5 %」で決定されるように、振分率が定められている。なお、到達ゲーム数が「1 0」であるときなど、比較的少ないゲーム数に決定されているときには、態様Dが所定割合で決定されるようにしてもよい。また、決定された到達ゲーム数が「5 0」であるときには、態様Aが「1 5 %」で、態様Bが「2 0 %」で、態様Cが「6 5 %」で決定されるように、振分率が定められている。その他の到達ゲーム数であるときも同様に、到達ゲーム数に応じて定められた振分率に従って、特定演出の態様が決定される。

【0 2 9 0】

図1 7に示されるように、到達ゲーム数が「1」であるときにのみ特定演出の態様として態様Dが決定され得るように振分率が定められている。また、到達ゲーム数が少なく遊技者にとっての有利度合いが高い程、特定演出の態様として態様Cが高い割合で決定され、続いて態様Bが決定され、態様Aが決定される割合が低くなるように振分率が定められている。このため、特定演出の態様により、到達ゲーム数に対する期待感を異ならせることができる。

【0 2 9 1】

図1 6に戻り、S s 3 3においてA T終了時でないとは判定されたときには、S s 3 6において、特定期間終了時であるか否かが判定される。特定期間終了時とは、前述したA R T終了出力待ち特定用フラグがリセットされたとき（直後）をいう。S s 3 6において特定期間終了時であると判定されたときには、S s 3 7において特定演出を終了して非A T中に対応して定められている通常演出を開始し、当該通常演出が開始されてから消化した消化ゲーム数であって液晶表示器5 1に表示する消化ゲーム数を特定するための表示カウンタの値を「0」に設定する。通常演出では、表示カウンタの値に基づいて、消化ゲーム数を表示する演出が実行される。一方、S s 3 6において特定期間終了時でないとは判定されたときにはS s 3 8へ移行する。

【0 2 9 2】

S s 3 8においては、非A T中であるか否かが判定される。S s 3 8における非A T中

10

20

30

40

50

であるか否かの判定では、図 15 の S s 1 4 においてセットされる非 A R T 特定用フラグがセットされているか否かにより、セットされているときに非 A T 中であると判定される。S s 3 8 において非 A T 中でないと判定されたときには S s 4 3 へ移行する。一方、S s 3 8 において非 A T 中であると判定されたときには、S s 3 9 において到達カウンタの値を 1 減算する。これにより、1 ゲーム消化に応じて到達ゲーム数までの残りゲーム数を 1 減算させることができる。S s 4 0 においては、到達カウンタの値が「30」に到達したか否かが判定される。S s 4 0 において到達カウンタの値が「30」に到達したと判定されたときには、30 ゲーム消化することにより第 5 A T 抽選条件が成立してナビストックが付与されて A T に制御可能となるため、S s 4 1 において真の前兆演出を開始するための処理を行う。一方、S s 4 0 において到達カウンタの値が「30」に到達していないと判定されたときには、30 ゲーム消化したとしても第 5 A T 抽選条件が成立しないが、S s 4 2 において偽の前兆演出を実行するか否かの抽選を行い、当選した場合には偽の前兆演出を開始するための処理を行う。偽の前兆演出を実行するか否かの抽選では、所定確率（たとえば、5 %）で偽の前兆演出を実行する旨の決定が行われる。

【0293】

真の前兆演出および偽の前兆演出が開始されると、たとえば、25 ゲームに亘って、30 ゲーム以内に到達ゲーム数に到達してナビストックが付与される可能性を示唆する第 1 演出を実行した後、5 ゲームに亘ってナビストックが付与されるか否かを報知する第 2 演出が実行される。第 1 演出の態様は、真の前兆演出であるか、偽の前兆演出であるかに応じた振分率に従って複数種類の態様から決定される。また、第 2 演出は、たとえば、液晶表示器 5 1 において、5 ゲームに亘って一連の連続演出（敵方キャラクタと味方キャラクタとが格闘を繰り広げるバトル演出など）が実行されて、5 ゲーム目終了時にその結末として結果報知（真の前兆演出の場合は味方キャラクタの勝利、偽の前兆演出の場合は味方キャラクタの敗北）を行う演出であって、結果報知によりナビストック獲得などが報知される。

【0294】

S s 4 3 においては、通常演出を実行中であるか否かが判定される。S s 4 3 において通常演出を実行中であると判定されたときには、S s 4 4 において表示カウンタの値を 1 加算して、液晶表示器 5 1 の所定領域に表示されている表示ゲーム数を 1 加算更新し、各種演出実行処理を終了する。

【0295】

〔非 C B 中の通常ナビ演出〕

次に、非 C B 中においてサブ制御部 9 1 が実行する通常ナビ演出について説明する。図 1 8 は、第 1 当選役に当選したときの非 C B 中通常ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部 9 1 は、非 C B 中通常ナビ演出実行処理を実行することにより、第 1 当選役に当選したときの A T 状態に応じて、通常ナビ演出を所定の確率に基づき実行する。

【0296】

まず、非 C B 時において、遊技状態に応じたナビ対象役について図 9、図 1 0 を用いて説明する。R T 1 に応じたナビ対象役としては、左ベル 1 ~ 3、中ベル 1 ~ 3、右ベル 1 ~ 3、および通 + 昇リプ 1 ~ 4 が定められている。また、R T 2 に応じたナビ対象役としては、左ベル 1 ~ 3、中ベル 1 ~ 3、右ベル 1 ~ 3、通 + 転リプ 1 ~ 3、および通 + 突リプ 1 ~ 3 が定められている。また、R T 3 に応じたナビ対象役としては、左ベル 1 ~ 3、中ベル 1 ~ 3、右ベル 1 ~ 3、通 + 転リプ 1 ~ 3、およびチャンリプ 1 ~ 3 が定められている。なお、本実施の形態においては、前述した非 C B 時におけるナビ対象役は、第 1 当選役に該当する。

【0297】

図 1 8 に示すように、まずサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から第 1 当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したか否かを判定する（S 1 0）。サブ制御部 9 1 は、第 1 当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信していないと判定し

たときには (S 1 0 において N O)、第 2 当選役に当選しているため、非 C B 中通常ナビ演出実行処理を終了する。

【 0 2 9 8 】

一方、サブ制御部 9 1 は、第 1 当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したと判定したときには (S 1 0 において Y E S)、現在の A T 状態を確認する (S 2 0)。このとき、サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c の所定領域に A T フラグが格納されていなければ非 A T である旨を特定し、R A M 9 1 c の所定領域に A T フラグが格納されていれば A T である旨を特定し、R A M 9 1 c の所定領域に潜伏フラグが格納されていれば潜伏時 A T である旨を特定する。その後、サブ制御部 9 1 は、特定した A T 状態に応じて、図 1 9 の非 C B 中通常ナビ演出実行テーブルに基づき通常ナビ演出実行抽選を行う (ステップ S 3 0)。

10

【 0 2 9 9 】

ここで、図 1 9 の非 C B 中通常ナビ演出実行テーブルについて説明する。なお、非 C B 中通常ナビ演出実行テーブルは、R O M 9 1 b に格納されている。非 C B 中通常ナビ演出実行テーブルにおいては、A T 状態に対応して通常ナビ演出の実行確率が設定されている。サブ制御部 9 1 は、この非 C B 中通常ナビ演出実行テーブルを参照することによって、A T 状態に応じて、通常ナビ演出を実行するか否かを抽選によって決定する。たとえば、非 A T であれば、第 1 当選役に当選していても通常ナビ演出は実行されないようになっている。また、A T であれば、第 1 当選役に当選していれば 1 0 0 % の確率で通常ナビ演出が実行されるようになっている。さらに、潜伏時 A T であれば、第 1 当選役に当選していれば 1 0 0 % の確率で通常ナビ演出が実行されるようになっている。

20

【 0 3 0 0 】

このように、特定ゲームにおける内部抽選の結果が、押し順によって有利度が異なる第 1 当選役に当選した結果となったときには、A T に制御された場合であっても、一旦潜伏時 A T に制御された場合であっても、同じ確率で通常ナビ演出が実行される。このため、A T に制御された場合であっても、一旦潜伏時 A T に制御された場合であっても、遊技者は、同じ確率で第 1 当選役に対応する押し順に正解したときの入賞役を入賞させることができる。そのため、A T に制御された場合と一旦潜伏時 A T に制御された場合とで、有利度の差を生じにくくすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 1 】

30

通常ナビ演出の態様としては、たとえば、左ベル 1 ~ 3、中ベル 1 ~ 3、および右ベル 1 ~ 3 の何れかに当選したときは、当選状況に応じて J A C を確実に入賞させて取りこぼし出目の導出を回避させるための押し順が報知される。より具体的には、左ベル 1 ~ 3 に当選したときの通常ナビ演出としては、J A C を入賞させるために「左だ！」といったメッセージが液晶表示器 5 1 に表示される。また、通 + 昇リブ 1 ~ 4、通 + 転リブ 1 ~ 3、通 + 突リブ 1 ~ 3、およびチャンリブ 1 ~ 3 の何れかに当選したときの通常ナビ演出としては、当選状況に応じて遊技者にとって有利となる押し順が報知される。より具体的には、通 + 昇リブ 1 に当選したときの通常ナビ演出としては、昇格リブを入賞させるために「中だ！その次は右だ！」といったメッセージが液晶表示器 5 1 に表示される。なお、通常ナビ演出の態様は、上述した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、通常ナビ演出は、液晶表示器 5 1 に表示するものに限らず、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 などをを用いて実行するものであってもよい。

40

【 0 3 0 2 】

図 1 8 に戻り、サブ制御部 9 1 は、通常ナビ演出実行抽選を行った後、抽選の結果、通常ナビ演出を実行するか否かを判定する (S 4 0)。サブ制御部 9 1 は、通常ナビ演出を実行しないと判定したときには (S 4 0 において N O)、非 C B 中通常ナビ演出実行処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、通常ナビ演出を実行すると判定したときには (S 4 0 において Y E S)、潜伏時 A T であり、かつ A T 復帰報知が未実施であるか否かを判定する (S 5 0)。サブ制御部 9 1 は、潜伏時 A T であり、かつ A T 復帰報知が未実施で

50

あると判定したときには（Ｓ５０においてＹＥＳ）、潜伏時ＡＴにおいて初めて通常ナビ演出を実行したことになるため、ＡＴ復帰報知が実行される（Ｓ６０）。その後、サブ制御部９１は、通常ナビ演出を実行し（Ｓ７０）、非ＣＢ中通常ナビ演出実行処理を終了する。なお、本実施の形態においては、ＡＴ復帰報知の後に、通常ナビ演出を実行するようになっているが、通常ナビ演出を実行した後に、ＡＴ復帰報知を実行するようにしてもよいし、通常ナビ演出とＡＴ復帰報知とを同時に実行するものであってもよい。

【０３０３】

一方、サブ制御部９１は、潜伏時ＡＴであり、かつＡＴ復帰報知が未実施ではないと判定したときには（Ｓ５０においてＮＯ）、潜伏時ＡＴではないか、あるいは潜伏時ＡＴにおいてすでにＡＴ復帰報知が実行されたことになるため、ＡＴ復帰報知をすることなく、通常ナビ演出を実行し（Ｓ７０）、非ＣＢ中通常ナビ演出実行処理を終了する。

【０３０４】

〔ＣＢ中の演出〕

次に、ＣＢ中においてサブ制御部９１が実行するナビ演出について説明する。本実施の形態において、ＣＢ中で実行されるナビ演出として、通常ナビ演出または防止ナビ演出がある。ここで、防止ナビ演出について説明する。上述のように、非ＡＴのとき（つまり、通常ナビ演出が実行されないとき）遊技者が変則押しを実行すると、ペナルティが付与される。また、非ＡＴのときにＣＢ入賞した場合には、遊技者はＣＢ入賞する図柄である「ＪＡＣ３－ＪＡＣ２－ＪＡＣ３」が導出されたことを把握することにより、ＣＢ入賞した旨を認識する。特に、ＲＴ３のときにＣＢ入賞した場合には、第１当選役（図１２記載の通常リプ２と全ての小役との同時当選または通常リプ３と全ての小役との同時当選）に当選する可能性があり、「ＣＢ入賞すると第１当選役が当選する可能性がある旨」を把握している遊技者は、「変則押しすることにより１４枚払出しされる可能性がある」と感じ、変則押しを実行しようとする。ところが、非ＡＴ中に変則押しが実行されると、ペナルティが付与されるので、遊技者は不本意な不利益を被ることになる。

【０３０５】

そこで、本実施の形態では、非ＡＴでありかつＲＴ３のとき（たとえば、ＡＴ終了後のＲＴ３中）のＣＢゲーム中に第１当選役に当選した場合には、順押しさせるために、防止ナビ演出として、推奨押し順（左第１停止）を報知する。具体的には、「左だ！」といったメッセージが液晶表示器５１に表示される。遊技者は、当該報知を認識して、順押しすることにより、ペナルティが付与されることはない。

【０３０６】

このように、ＣＢ入賞したときにおける通常ナビ演出とは、ＡＴ中であるときに実行される演出であって、第１当選役または第２当選役に当選した場合に１４枚払出し役を入賞させるための押し順を報知する演出である。たとえば、ＡＲＴ中にＣＢ入賞した場合において、通常リプ２と全ての小役とが同時当選した場合には、通常ナビ演出として、中第１停止させる押し順を報知する。具体的には、「中だ！」といったメッセージが液晶表示器５１に表示される。

【０３０７】

一方、防止ナビ演出とは、ＣＢ入賞したときにおいて、非ＡＴでありかつＲＴ３のときに、第１当選役に当選した場合に実行される演出であって、順押しをさせるための押し順（推奨押し順）を報知する演出である。たとえば、非ＡＴでありかつＲＴ３のときにＣＢ入賞した場合において、防止ナビ演出として、左第１停止させる押し順を報知する。具体的には、「左だ！」といったメッセージが液晶表示器５１に表示される。なお、ＲＴ３かつ非ＡＴ中にＣＢ入賞した場合に、防止ナビ演出で報知された推奨押し順に従って遊技者がストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作することにより、第１当選役に当選したとしても、１４枚払出し役を入賞させることができず、１５枚払出し役を入賞させてＣＢ終了することになる。

【０３０８】

図２０は、第１当選役（たとえば通常リプ２と全ての小役との同時当選役、または通常

10

20

30

40

50

リップ3と全ての小役との同時当選役)に当選したときのRT3におけるCB中ナビ演出実行処理を実行するためのフローチャートである。サブ制御部91は、CB中ナビ演出実行処理を実行することにより、第1当選役に当選したときに、AT状態およびCBゲーム数に応じて、通常ナビ演出または防止ナビ演出を所定の確率に基づき実行する。

【0309】

図20に示すように、まずサブ制御部91は、メイン制御部41から第1当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したか否かを判定する(S110)。サブ制御部91は、第1当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信していないと判定したときには(S110においてNO)、第2当選役(通常リップ2および通常リップ3以外の再遊技役と全ての小役との同時当選役、および全ての小役のみの当選役)に当選したことになるため、CB中ナビ演出実行処理を終了する。この場合、サブ制御部91は、所定の抽選確率に基づき、リール2L、2C、2Rの押し順をランダムに決定し、決定されたリールを第1停止させる押し順を報知するナビ演出を実行する。これにより、CB1ゲーム目から15枚のメダルが払出されて、CBが1ゲームで終了することになる。なお、第2当選役は何れの押し順であっても15枚の払出ししかされない役であるが、このように、第1当選役に当選したときと同様にナビ演出を実行することによって、第1当選役に当選したのか、第2当選役に当選したのかを遊技者に判別させにくくすることができる。

【0310】

一方、サブ制御部91は、第1当選役に当選した旨を特定する内部当選コマンドを受信したと判定したときには(S110においてYES)、現在のAT状態を確認する(S120)。このとき、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域にATフラグが格納されていなければ非ATである旨を特定し、RAM91cの所定領域にATフラグが格納されていればATである旨を特定し、RAM91cの所定領域に潜伏フラグが格納されていれば潜伏時ATである旨を特定する。その後、サブ制御部91は、特定したAT状態に応じて、図21のCB中ナビ演出実行テーブルに基づきナビ演出実行抽選を行う(ステップS130)。ここで、ナビ演出実行抽選とは、通常ナビ演出を実行するか、防止ナビ演出を実行するか、通常ナビ演出および防止ナビ演出のいずれも実行しないか、を特定するための抽選である。

【0311】

ここで、図21のCB中ナビ演出実行テーブルについて説明する。なお、CB中ナビ演出実行テーブルは、ROM91bに格納されている。CB中ナビ演出実行テーブルにおいては、AT状態およびCBゲーム数に対応して通常ナビ演出の実行確率が設定されている。サブ制御部91は、このCB中ナビ演出実行テーブルを参照することによって、AT状態およびCBゲーム数に応じて、通常ナビ演出を実行するか否かを抽選によって決定する。

【0312】

たとえば、非ATであれば、CB1ゲーム目および2ゲーム目ともに、14枚払出しのための通常ナビ演出も15枚払出しのための通常ナビ演出も実行されないようになっている。ここで、14枚払出しのための通常ナビ演出とは、図13で示したように、1ラインのみの有効ラインにイチゴを入賞させるための押し順を報知する演出である。たとえば、通常リップ2に当選したときであれば、「中だ!」といったメッセージが液晶表示器51に表示され、通常リップ3に当選したときであれば、「右だ!」といったメッセージが液晶表示器51に表示される。また、15枚払出しのための通常ナビ演出とは、図13で示したように、2ラインの有効ラインにイチゴを同時入賞させるための押し順を報知する演出である。たとえば、通常リップ2に当選したときであれば、「左だ!」や「右だ!」といったメッセージが液晶表示器51に表示され、通常リップ3に当選したときであれば、「左だ!」や「中だ!」といったメッセージが液晶表示器51に表示される。

【0313】

なお、前述したように、本実施の形態においては、非AT中に左第1停止させなかった場合にはペナルティが科される。そのため、CB1ゲーム目で通常ナビ演出が実行されな

ければ、通常、遊技者は左第1停止を行うため、左第1停止で14枚の払出しが行われない第1当選役の当選時においては、14枚の払出しが行われずにCBは1ゲームで終了するようになっている。しかしながら、ペナルティを科して中第1停止や右第1停止を行ったときに偶然にも14枚の払出しが行われた場合は、CB2ゲーム目を遊技することができてしまう。よって、CB中に非ATであっても、CB2ゲーム目を遊技することが可能な状況は起こりうる。

【0314】

そして、非ATであれば、通常ナビ演出は実行されないが、防止ナビ演出が100%の確率で実行される。上述したように、防止ナビ演出については、推奨押し順を報知する演出であることから、「左だ!」などといったメッセージが液晶表示器51に表示される。具体的には、ART終了出力待ち特定用フラグがRAM91cに記憶されているときに、CB入賞して第1当選役に当選した場合には、防止ナビ演出が実行される。

10

【0315】

また、AT中であれば、第1当選役に当選したときにCB1ゲーム目の場合は100%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、第1当選役に当選したときにCB2ゲーム目の場合は100%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。また、潜伏時ATであれば、第1当選役に当選したときにCB1ゲーム目の場合は100%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、第1当選役に当選したときにCB2ゲーム目の場合は100%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。

20

【0316】

このように、CB1ゲーム目で第1当選役に当選したときには、CB中の1ゲーム目で第1当選役以外の第2当選役に当選したときよりも、当該CB中に付与されるメダルの払出枚数が多くなるように、イチゴが1ラインのみの有効ラインで入賞する。つまり、CB1ゲーム目においてイチゴが1ラインのみの有効ラインで入賞して14枚のメダルが払出されるため、CB2ゲーム目も遊技することができ、結果としてCB中のメダルの払出数が多くなる。そのため、RT0~2では当選しない第1当選役が当選するRT3においてCBが実行されたときには、RT0~2でCBが実行されたときよりも、CB中に付与されるメダルの払出枚数が多くなる。これにより、CBが行われたときのRT状態やCB中における当選結果に対して遊技者の興味を惹き付け、興味を向上させることができる。

30

【0317】

また、図21で示したCB中ナビ演出実行テーブルにおいては、潜伏時ATでのCB1ゲーム目で第1当選役が当選した場合に14枚払出しの通常ナビ演出が実行される確率と、AT中のCB1ゲーム目で第1当選役が当選した場合に14枚払出しの通常ナビ演出が実行される確率とがともに100%で同確率である。また、潜伏時ATでのCB2ゲーム目で第1当選役が当選した場合に15枚払出しの通常ナビ演出が実行される確率と、AT中のCB2ゲーム目で第1当選役が当選した場合に15枚払出しの通常ナビ演出が実行される確率とがともに100%で同確率である。つまり、ATであっても潜伏時ATであっても、CB1ゲーム目で第1当選役が当選した場合には、合計29枚のメダルが払い出されるようになっている。

40

【0318】

このように、CB1ゲーム目における内部抽選の結果が、押し順によって有利度が異なる第1当選役に当選した結果となったときにおいては、ATに制御された場合であっても、一旦潜伏時ATに制御された場合であっても、同じ確率で通常ナビ演出が実行される。このため、ATに制御された場合であっても、一旦潜伏時ATに制御された場合であっても、遊技者は、同じ確率でCB1ゲーム目からイチゴを1ラインの有効ラインのみで入賞させることができる。そのため、ATに制御された場合と一旦潜伏時ATに制御された場合とで、有利度の差を生じにくくすることができ、遊技の興味を向上させることができる。

【0319】

50

図20に戻り、サブ制御部91は、ナビ演出実行抽選を行った後、抽選の結果、通常ナビ演出を実行するか否かを判定する(S140)。サブ制御部91は、通常ナビ演出を実行しないと判定したときには(S140においてNO)、防止ナビ演出を実行するか否かを判定する(S180)。防止ナビ演出を実行しないと判定したときには(S180のNO)、CB中ナビ演出実行処理を終了する。

【0320】

一方、サブ制御部91は、通常ナビ演出を実行すると判定したときには(S140においてYES)、潜伏時ATであり、かつAT復帰報知が未実施であるか否かを判定する(S150)。サブ制御部91は、潜伏時ATであり、かつAT復帰報知が未実施であると判定したときには(S150でYES)、潜伏時ATにおいて初めて通常ナビ演出を実行したことになるため、AT復帰報知が実行される(S160)。その後、サブ制御部91は、通常ナビ演出を実行し(S170)、CB中ナビ演出実行処理を終了する。

10

【0321】

また、サブ制御部91は、防止ナビ演出を実行すると判定したときには(S180においてYES)、防止ナビ演出を実行し(S190)、CB中ナビ演出実行処理を終了する。なお、本実施の形態においては、AT復帰報知の後に、通常ナビ演出を実行するようになっているが、通常ナビ演出を実行した後に、AT復帰報知を実行するようにしてもよいし、通常ナビ演出とAT復帰報知とを同時に実行するものであってもよい。一方、サブ制御部91は、潜伏時ATであり、かつAT復帰報知が未実施ではないと判定したときには(S150でNO)、潜伏時ATではないか、あるいは潜伏時ATにおいてすでにAT復帰報知が実行されたことになるため、AT復帰報知をすることなく、通常ナビ演出を実行し(S170)、CB中ナビ演出実行処理を終了する。

20

【0322】

図20記載のCB中ナビ演出実行処理であれば、非ATでありCB中において、第1当選役が当選した場合に、防止ナビ演出を実行する。したがって、遊技者に変則押しさせることを防止でき、遊技者にとって意図しないペナルティが付与されてしまうことを防止できる。また、図20記載のCB中ナビ演出実行処理においては、RT3のときに防止ナビ演出を実行し、RT0~2のときについては、防止ナビ演出を実行しない。したがって、防止ナビ演出の実行負担を削減できる。また、図20記載のCB中ナビ演出実行処理においては、第1当選役が当選したときに防止ナビ演出を実行する可能性があり、第2当選役が当選したときには防止ナビ演出を実行しない。したがって、第2当選役が当選したときに防止ナビ演出を実行するときと比較して防止ナビ演出の実行負担を削減できる。

30

【0323】

図22に示すように、CB中に第1当選役に当選したときには、当該第1当選役以外の第2当選役に当選したときよりも、当該CB中に付与されるメダル払出枚数が多くなるように、イチゴが1ラインのみの有効ラインで入賞する。より具体的には、CB中に第1当選役に当選したときには、CB1ゲーム目でCB中に付与されたメダルの払出枚数の累積量がCBの終了する14枚を超えないようにイチゴが1ラインのみの有効ラインで入賞した後に、CB2ゲーム目でCB中に付与されたメダルの払出枚数の累積量が14枚を超えるようにイチゴが1ラインのみの有効ラインで入賞するか、もしくはイチゴが2ラインの有効ラインで入賞する。そのため、RT0~2では当選しない第1当選役が当選するRT3においてCBが実行されたときには、RT0~2でCBが実行されたときよりも、CB中に付与されるメダルの払出枚数の累積量が多くなる。これにより、CBが行われたときのRT状態やCB中における当選結果に対して遊技者の興味を惹き付け、興味を向上させることができる。また、RT3は、T0~2よりも有利度合いが高い遊技状態である。そのため、RT3に制御されているときには、有利度合いが高いうえに、さらにCBに実行されることに対して遊技者の興味を向上させることができる。

40

【0324】

また、図23に示すように、1ナビストックに対応するATが終了した後、ATが継続された場合と、潜伏時ATに制御された場合とを比較すると、何れの状態においてもCB

50

1 ゲーム目で第1当選役に当選したときには14枚払出しのための通常ナビ演出が実行されて、CB2ゲーム目も遊技することが可能である。よって、最終的にCB中に得られた累積枚数は、ATが継続された場合と潜伏時ATに制御された場合とでCB中の払出枚数が同じになる。このように、CB1ゲーム目における内部抽選の結果が、押し順によって有利度が異なる第1当選役に当選した結果となったときにおいては、ATに制御された場合であっても、一旦潜伏時ATに制御された場合であっても、同じ確率で通常ナビ演出が実行されて結果的にCB中の払出枚数が同じになる。そのため、ATに制御された場合と一旦潜伏時ATに制御された場合とで、有利度の差を生じにくくすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、潜伏時ATで第1当選役に当選した場合と、潜伏時ATで第2当選役に当選した場合とを比較すると、CB1ゲーム目で第1当選役に当選したときの方が、CB2ゲーム目まで遊技することができ、その結果、CB中の払出枚数を多くすることができる。そのため、RT0~2では当選しない第1当選役が当選するRT3においてCBが実行されたときには、RT0~2でCBが実行されたときよりも、CB中に付与されるメダルの払出枚数が多くなる。これにより、CBが行われたときのRT状態やCB中における当選結果に対して遊技者の興味を惹き付け、興趣を向上させることができる。

10

【0325】

〔防止ナビ演出に関するタイミングチャートの一例〕

次に、図24を用いて、防止ナビ演出に関するタイミングチャートについて説明する。(A)は、ATに制御された状態であればONで立ち上がり、非ATに制御された状態であればOFFで立ち下がる旨を示している。(B)は、RT3に制御された状態であればONで立ち上がり、RT3でなければ、OFFで立ち下がる旨を示している。(C)は、RT1に制御された状態であればONで立ち上がり、RT1でなければ、OFFで立ち下がる旨を示している。(D)は、CBゲームに制御されればONで立ち上がり、CBゲームに制御されればOFFで立ち下がる旨を示している。(E)は、防止ナビ演出が実行されればONで立ち上がり、防止ナビ演出が実行されなければOFFで立ち下がる旨を示している。

20

【0326】

(A)に示すように、ART中にAT終了条件を満たすと、非ATに制御される。そうすると、通常ナビ演出が実行されなくなることから、RT3のときに取りこぼし出目が導出されたり転落リプが入賞することにより、RT1に転落する場合がある。なお、特定期間のうち非ATでありかつRT3である期間を図24では特定期間として図示し、その後のRT3からRT1に転落して当該RT1に維持されている期間を転落期間として図示している。そして、(D)に示すように、特定期間において、CB入賞した場合には、防止ナビ演出を実行する。このようにすることにより、CB入賞した旨を把握した遊技者に対して、変則押しさせることを防止し、順押しさせることを促すことから、遊技者にとって意図せぬペナルティが付与されてしまうことを防止することができる。また、上述のように、特定期間であっても転落期間であっても通常演出が実行されることから、演出内容からは、遊技者に対して特定期間であるか転落期間であるかを把握させないようにすることができ、換言すると、ATが終了した後のRT状態を遊技者に把握させないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、転落期間であっても防止ナビ演出を実行するようにしてもよい。

30

40

【0327】

〔本実施の形態の効果〕

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。

【0328】

(1) 本実施の形態におけるスロットマシンにおいては、ARTにおいて1ナビストックに対応するATが終了したときに残りナビストックが0であるときにはATを終了させる。ATを終了してから取りこぼし出目停止や転落リプ入賞が所定回数である2回発生するまでの特定期間(メイン制御部41により図11のSm8においてYESと判定され

50

S m 1 0においてA T終了信号が出力されるまでのA T終了出力待ち中、サブ制御部 9 1により図 1 5のS s 1 1においてY E Sと判定されるまでのA R T終了出力待ち特定用フラグがセットされているとき)においては、図 1 6のS s 3 5において開始される特定演出が実行される。このため、スロットマシン 1 側ではA T終了後であるが外部機器においてA Tの終了が判別できておらず、外部機器側においてA Tに応じた態様で情報を報知している間においては、通常演出を実行するのではなく、スロットマシン 1 側において特定期間以外の期間では実行されることのない特定演出が実行される。その結果、外部機器の状態(情報報知態様)がスロットマシンの演出状態(演出内容)から乖離してしまうことを防止できる。

【 0 3 2 9 】

10

(2) 本実施の形態におけるスロットマシンにおいては、特定期間以外の期間のみならず、特定期間においても第 6 A T抽選条件が成立したときにA Tへの制御契機となるナビストックが付与される。このため、特定演出が実行されている間にナビストック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、A Tが終了したことに対する残念感を軽減させることができる。

【 0 3 3 0 】

(3) 本実施の形態におけるスロットマシンにおいては、図 1 4の第 6 A T抽選条件成立時に付与されるナビストック数に示されるように、その他のA T抽選条件成立時と同様に、付与され得る特典は 1 ナビストック(A Tゲーム数が 5 0ゲーム)以上である。このため、特定期間においてA T当選しても付与されるナビストック(A Tゲーム数)が少

20

【 0 3 3 1 】

(4) 本実施の形態におけるスロットマシンにおいては、図 1 6のS s 3 7、S s 4 3、S s 4 4に示されるように、特定演出終了後の通常演出では、当該特定演出終了後から消化したゲーム数が表示される。これにより、A T終了後においてメイン制御部 4 1からA T終了信号が外部出力されてから外部機器側において計数されて表示されるゲーム数と、同じゲーム数をスロットマシン 1 側においても表示することができる。その結果、A T終了後において表示されるゲーム数が、外部機器とスロットマシン 1 とで乖離してしまうことを防止できる。

30

【 0 3 3 2 】

(5) 本実施の形態においては、A T終了後から消化したゲーム数であって図 1 6のS s 4 4において更新される表示ゲーム数が、A T終了時において図 1 6のS s 3 4で決定された一の到達ゲーム数に到達することにより、第 5 A T抽選条件が成立してナビストックが付与され得る。このため、表示ゲーム数に対する注目度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 3 】

(6) 本実施の形態においては、図 1 6のS s 3 5や図 1 7で示したように、図 1 6のS s 3 4において決定された到達ゲーム数に応じて、実行する特定演出の態様が決定される。このため、特定演出の態様に対する注目度合いを高めるとともに、到達ゲーム数の

40

【 0 3 3 4 】

(7) 本実施の形態においては、図 1 1のS m 8において示したように、A T終了信号を、取りこぼし出目停止や転落リプ入賞を許容する当選状況のゲームにおいて 2 回連続して取りこぼし出目停止あるいは転落リプ入賞したときに外部出力される。これにより、A R T中でありナビ演出が実行されていたにもかかわらず、遊技者が操作手順を誤るなどして回避手順以外の手順で操作してしまった場合などにおいて、A T終了信号が外部出力されてしまうことを防止できる。

【 0 3 3 5 】

50

(8) 本実施の形態においては、C B 時に、第 1 当選役に当選したときにおいては、A T が継続されても、潜伏時 A T に制御されても、特定押し順が必ず報知される。このため、A T が継続されても、潜伏時 A T に制御されても、遊技者は、C B 1 ゲーム目には、1 4 枚払出し役を導出させることができ、2 ゲーム目の C B を遊技させることができる。そのため、有利度の差を生じにくくすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 6 】

また、C B 時に、第 2 当選役に当選した場合には、A T であるときには、必ず所定のナビ演出が実行される一方、潜伏時 A T であるときには所定のナビ演出は実行されない。このため、A T の残りゲーム数が 0 になった場合に、潜伏時 A T であるか、A T に復帰しない期間であるかを遊技者に特定させることを防止でき、第 2 当選役の当選については操作手順に関わらず有利度が同一であることから、A T が継続されている場合と潜伏時 A T に制御された場合とにおいて、有利度の差を生じないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 7 】

[変形例について]

本発明は、上記の実施例に限られず、さらに種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な変形例について説明する。

【 0 3 3 8 】

(a) 前述した実施の形態では、特定表示結果として J A C や維持リブなど、所定の入賞を発生させる表示結果である例について説明したが、これに限らず、いずれの入賞をも発生させない予め定められたはずれ表示結果であってもよい。また、特殊表示結果として取りこぼし出目や転落リブなどを例示した。このように、特殊表示結果は、所定の入賞を発生させる表示結果であってもよく、いずれの入賞をも発生させない予め定められたはずれ表示結果であってもよい。

【 0 3 3 9 】

また、特定表示結果および特殊表示結果のいずれもが入賞を発生させる表示結果で構成する場合には、さらに、特定表示結果が導出されたゲームにおいて付与される遊技用価値と、特殊表示結果が導出されたゲームにおいて付与される遊技用価値とが、同じとなるものであってもよく、また異なるものであってもよい。同じとなるものとして、たとえば、維持リブと転落リブとは入賞した場合に再ゲームを付与する点で同じとなるものや、特殊表示結果として前述した実施の形態における取りこぼし出目を J A C 入賞時と同じメダル払出を伴う入賞図柄の組合せであるとした場合において、J A C と取りこぼし出目とは入賞した場合に同じメダルを払い出す点で同じとなるものなどである。また、異なるものとして、たとえば、前述した実施の形態における A T 役 (A T 1 ~ 1 8) に入賞した場合でも R T 3 から転落するようにして特殊表示結果とした場合に、J A C 入賞時には 1 4 枚払い出されるのに対して、A T 役入賞時には 1 枚しか払い出されないものなどである。

【 0 3 4 0 】

A T 終了信号の外部出力契機となる出目のうち左ベル 1 ~ 右ベル 3 当選時に関連する出目として、J A C も A T も入賞させることができなかったときに停止される取りこぼし出目を例示した。しかし、A T 終了信号の外部出力契機となる出目のうち左ベル 1 ~ 右ベル 3 当選時に関連する出目は、これに限らず、J A C 入賞となる押し順で操作されなかったときに停止されるすべての出目 (取りこぼし出目のみならず、A T 入賞となる図柄組合せ含む) であってもよい。つまり、図 1 1 の S m 6 では、取りこぼし出目停止および転落リブ入賞に加えて A T 入賞となる図柄組合せ停止したときにも S m 7 以降に進み、これに併せて図 1 5 の S s 9 では、取りこぼし出目停止および転落リブ入賞に加えて A T 入賞となる図柄組合せ停止したときにも S s 1 3 以降に進むようにしてもよい。

【 0 3 4 1 】

また、前述した実施の形態では、A T 終了信号の外部出力契機となる出目として、R T 3 から R T 1 に移行させる契機となる出目、つまり遊技状態の移行を伴う出目を例示した

。しかし、A T 終了信号の外部出力契機となる出目は、予め定められている出目でかつ A T 中におけるナビ演出により報知される操作手順で操作する限り停止されない出目であれば、遊技状態の移行を伴わない出目であってもよい。たとえば、図 8 を参照して、R T 0 において特定条件が成立（たとえば、取りこぼし出目停止、R T 3 への移行を伴う所定役の図柄組合せ停止、ボーナスなど特別役の当選など）することにより R T 3 に移行され、以降においては当該 R T 3 のみにおいて遊技が行われるように構成されたスロットマシンの場合には、R T 3 において、前述した実施の形態における取りこぼし出目停止や転落リプ入賞などに例示されるように特定の当選状況における操作手順が特定手順と異なる手順（押し順不正解）で操作されたときに停止し得る特殊出目が停止しても遊技状態の移行を伴わないが、前述した実施の形態と同様に A T 中であればナビ演出が行われて特定の当選状況においては特定手順が判別可能となるため、当該ナビ演出により報知される操作手順で操作する限り、特殊出目が停止されることがない。よって、R T 3 のみにおいて遊技が行われるようなスロットマシンにおいては、特殊出目を契機として A T 終了信号を外部出力することにより、外部機器において A T が終了している旨を特定可能となる。

【 0 3 4 2 】

（b） 前述した実施の形態では、A T 終了信号を出力する契機となる特殊出目の停止回数は、2 回である例について説明したが、予め定められている回数であればこれに限らず、1 回であってもよく、また、3 回以上であってもよい。また、特殊出目が停止可能な当選状況において所定回連続して特殊出目が停止されたときに A T 終了信号を出力する例について説明したが、連続した場合に限らず、たとえば、所定期間内において所定回特殊出目が停止したときに A T 終了信号を出力するようにしてもよい。たとえば、特殊出目が停止されてから所定ゲーム（たとえば 1 0 ゲーム）消化するまでの間に、所定回（たとえば 2 回）特殊出目が停止されたときに A T 終了信号を出力するようにしてもよく、また、特殊出目が停止されてから特殊出目が停止可能な当選状況に所定回数（1 0 回）なるまでの間に、所定回（たとえば 2 回）特殊出目が停止されたときに A T 終了信号を出力するようにしてもよい。なお、A T 終了信号は、A T が終了した旨を外部機器において特定可能となる態様で出力されるものであれば、当該 A T 終了信号のレベルを O F F 状態から O N 状態に変化させることにより出力するものであってもよく、また、O N 状態から O F F 状態に変化させることにより出力するものであってもよい。

【 0 3 4 3 】

（c） 前述した実施の形態では、特典として、メダルの払出率に直接影響を及ぼす価値である A T 抽選を例示した。しかし、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 A T 抽選、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 5 1 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）、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 W e b サイトにてダウンロードすることが可能な Q R コード（登録商標）を液晶表示器 5 1 において表示などであってもよい。

【 0 3 4 4 】

（d） 前述した実施の形態では、特定演出が特定期間で実行されるとともに、特定演出の一部と同じ態様の演出が潜伏時 A T 中においても実行され得る例について説明したが、特定演出を特定期間においてのみ実行し、特定期間以外の期間では実行しないようにしてもよい。この場合、潜伏時 A T 中においては、特定演出とは異なる演出であるが特定演出と類似する演出である結果、遊技者にとって区別することが困難となる演出を実行するようにしてもよく、そもそも、潜伏時 A T 中に制御しないようにしてもよい。また、特定演出は、R T 3 が終了した後に制御される R T 1 中のうち特定期間以外の期間では実行されることのない演出であって、R T 1 とは異なる状態中においては特定期間以外の期間においても実行され得る演出であってもよい。このように構成した場合であっても、特定演

出はA T終了後とは異なる遊技の大部分を占める通常の期間において実行されることがない演出となるため、特定期間において特定演出が実行されることにより、A T終了後における外部機器の状態（情報報知態様）とスロットマシンの演出状態（演出内容）とが大きく乖離してしまうことを防止できる。

【0345】

（e） 前述した実施の形態では、図14に示すように、A T抽選で当選した場合には、最低でも1ナビストックが付与されてA Tに50ゲーム以上に亘り制御可能となる例について説明したが、1ナビストックよりもA Tに制御される期間が短い特典が付与され得るようにしてもよい。たとえば、第6 A T抽選条件を除く第1～第5 A T抽選条件が成立した場合には、1ナビストックの50ゲームよりもA Tに制御される期間が短いゲーム数（たとえば、10～40）がA Tゲーム数として決定され得るようにして、1ナビストックの50ゲーム未満のゲーム数（たとえば、10～40）に亘ってA Tに制御される場合が生じ得るようにしてもよい。この場合においても、第6 A T抽選条件が成立した場合には、その他のA T抽選条件が成立した場合と異なり、最低でも1ナビストックの50ゲーム以上に亘りA Tに制御可能となるため、特定期間において第6 A T抽選条件が成立した場合に付与されるA Tゲーム数が少なくなり過ぎることを防止でき、特定期間においてA Tゲーム数が付与されることに対する期待感をその他のA T抽選条件が成立した時よりも高い一定レベル以上に維持することができる。

【0346】

〔到達ゲーム数について〕

図16のS s 34では、所定の振分率に従って到達ゲーム数を決定する例について説明した。この場合の振分率は、到達ゲーム数が大きくなる程、高くなるように設定されているものや、低くなるように設定されているものであってもよい。

【0347】

また、振分率は、決定される候補となる候補到達ゲーム数を複数のゾーンに区分けした場合にそのゾーンに属する候補到達ゲーム数のいずれかに決定される振分率の合計が所定値（たとえば10%）以上となる高ゾーンと、所定値未満となる低ゾーンとが存在するように設定されているものであってもよい。具体的に、到達ゲーム数として決定される候補となる候補到達ゲーム数として10～1000までの10の倍数のゲーム数が定められているとし、その到達ゲーム数を含む連続する1～1000ゲームを100ゲーム毎に10個のゾーンに分類（たとえば1～100、101～200、・・・901～1000）し、候補到達ゲーム数各々の振分率を、一のゾーンに属する候補到達ゲーム数の振分率が全て同じとなるように設定するとともに、当該一のゾーンに属する候補到達ゲーム数の振分率の合計である振分合計率が所定値（たとえば10%）以上である高ゾーンと、所定値未満となる低ゾーンとが存在するように設定するようにしてもよい。つまり、複数種類の規定数を含む連続する数（1～1000）が複数（10個）に区分された区分範囲（ゾーン）であって、一の区分範囲に属する数が一の規定数として選択される選択割合は、他の一の区分範囲に属する数が一の規定数として選択される選択割合と異なるように定められているものであってもよい。これにより、表示ゲーム数の属するゾーンが高ゾーンであるか低ゾーンであるかに応じて、到達ゲーム数に到達することに対する期待感を異ならせることができる。

【0348】

また、上記のように構成した場合は、S s 42において偽の前兆演出を実行すると決定する確率を、現在の表示ゲーム数が低ゾーンに属するゲーム数であるときよりも、高ゾーンに属するゲーム数であるときの方が高くなるように設定するようにしてもよい。これにより、表示ゲーム数が高ゾーンであり到達ゲーム数に到達することに対する期待感が高められているときに、より高い確率で前兆演出が開始されることにより、より一層到達ゲーム数に到達することに対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0349】

〔防止ナビ演出の変形例について〕

(1) 本実施の形態においては、防止ナビ演出として、推奨押し順を報知するものであるとして説明したが、防止ナビ演出が報知する情報としては、これに限られるものではない。以下に、第1変形例の防止ナビ演出について説明する。第1変形例の防止ナビ演出を実行するスロットマシンとしては、図3や図6に示した図柄配列や入賞役などが本実施の形態のスロットマシンと異なり、以下のような図柄配列や小役を備えるスロットマシンを例示する。また、当該スロットマシンのCB時の入賞役については、図12と同様である。当該スロットマシンは、特定役を備え、当該特定役が当選した場合において、推奨押し順でストップスイッチを操作したときの方が、推奨押し順以外の押し順でストップスイッチを操作したときよりも高確率で、当該特定役が入賞する。そして、第1変形例の防止ナビ演出が報知する情報は、当該特定役が当選した旨を特定できる情報である。これにより、遊技者は、特定役が当選したことを把握することにより、推奨押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することにより、変則押しさせることを防止することができる。

10

【0350】

当該スロットマシンの具体例について説明する。当該スロットマシンの図柄配列や入賞役については上述したものではなく以下のものであるとする。特定役としては、複数種類の小役が設定されている。具体的に、特定役は、「チェリー - チェリー - any」が入賞図柄の組合せとなるチェリー役、「スイカ - スイカ - any」が入賞図柄の組合せとなるスイカ役、「ベル - ベル - any」が入賞図柄の組合せとなるベル役である。そして、チェリー役、スイカ役、およびベル役のいずれかに入賞したときには、メダルが所定数払い出される。

20

【0351】

そして、当該変形例でのリールの図柄配列として、左リール2Lは、チェリー図柄、スイカ図柄、およびベル図柄のすべてが5コマ以内に配置されている箇所が存在するように、複数の図柄が配列されている。一方、中リール2Cは、チェリー図柄、スイカ図柄、およびベル図柄各々がすべて5コマ以上離れて配置されているように、複数の図柄が配列されている。このため、チェリー役、スイカ役、およびベル役のいずれに当選しているか特定することができない場合でも、左リールのチェリー図柄、スイカ図柄、およびベル図柄のすべてが5コマ以内に配置されている箇所の最初の図柄を狙って第1停止させることにより、当選している役を構成する図柄を入賞ライン上に停止させることができ、これにより当選している役の種類を特定することが可能となる。一方、中リールを第1停止させた場合には、チェリー図柄、スイカ図柄、およびベル図柄のすべてを入賞ライン上に引き込み可能なタイミングがないため、当選している役の種類を特定することができない。なお、右リール2Rの図柄配列については、如何なるものでもよい。

30

【0352】

このような前提のスロットマシンにおいて、AT中であるか否かに関わらず、チェリー役、スイカ役、およびベル役のうちいずれかに当選したときに、「チェリー、スイカ、ベルのうちいずれかが当選しているかも!」といったメッセージを表示する。当該メッセージは、特定役(チェリー役、スイカ役、ベル役のいずれか)に当選している可能性がある旨を示す情報である。これにより、左リールを特定タイミングで第1停止させることにより当選している役の種類を特定可能となることを理解している遊技者については、左リール2Lを特定タイミングで第1停止させることができる。また、CBに制御されているゲームの場合について説明する。上述のように、CBに制御されている場合には、全ての小役が同時当選するのであるが、この例では、チェリー役、スイカ役、ベル役を含む全ての小役が同時当選する。この場合の、当該変形例の防止ナビ演出として、「チェリー、スイカ、ベルのうちいずれかが当選しているかも!」といったメッセージを表示する。当該メッセージを認識した遊技者は、左リール2Lにチェリー図柄、スイカ図柄、ベル図柄のうちいずれかを導出させるために、左リールを特定タイミングで第1停止させることができる。このように、当該メッセージの報知により、遊技者に対して、左第1停止(つまり、

40

50

順押し)を促すことができる。なお、C B中においては、チェリー役、スイカ役、ベル役を含む小役のうち、いずれに入賞した場合でも、メダル払出し枚数は15枚である。

【0353】

(2) また、以下に示す構成を有するスロットマシンでもよい。当該スロットマシンは、特定役(小役)として、「チェリー - any - any」が入賞図柄の組合せとなる単チェリー役を備えている。通常においては単チェリー当選を報知すると、単チェリー入賞が確定となる左リール2Lを遊技者が第1停止させる可能性が極めて高い。そして、C Bに制御されているゲームにおいては、単チェリー役を含む全ての小役が同時当選する。また、左リール2Lの図柄配列については、特定タイミングでストップスイッチ8Lを操作することにより、チェリー図柄を導出することができる、とする。この場合には、当該変形例の防止ナビ演出として、「単チェリー!」といったメッセージを表示する。当該メッセージを認識した遊技者は、左リール2Lにチェリー図柄を導出させるために、左第1停止を実行する。したがって、当該メッセージの報知により、遊技者に対して、左第1停止(つまり、順押し)を促すことができる。また、当該(1)または(2)の説明では、遊技者が、左第1停止することにより、必ず、当選役を入賞させることができる例について説明したが、これに限られるものではない。たとえば、左第1停止させた場合の方が、中第1停止または右第1停止させるときよりも高い確率で、特定役を入賞させる構成のスロットマシンにおいて、当該変形例の防止ナビ演出として、当該特定役が当選したことを報知するようにしてもよい。

【0354】

(3) また、以下に示す構成を有するスロットマシンでもよい。当該スロットマシンの小役、図柄組合せは以下のようになる。

左チェリー役・・・チェリーa - チェリーa - any

中チェリー役・・・チェリーb - チェリーb - any

右チェリー役・・・any - チェリーc - チェリーc

左スイカ役・・・スイカa - スイカa - any

中スイカ役・・・スイカb - スイカb - any

右スイカ役・・・any - スイカc - スイカc

そして、当該(3)のスロットマシンは以下のようなリール配列がなされている。左第1停止した場合には、チェリーaまたはスイカaが引き込み可能であるが中第1停止した場合には、チェリーaまたはスイカaを引込可能な共通の停止操作タイミングが存在しない。また、中第1停止した場合には、チェリーbまたはスイカbが引き込み可能であるが、左第1停止した場合には、チェリーbまたはスイカbを引込可能な共通の停止操作タイミングが存在しない。また、右第1停止した場合には、チェリーcまたはスイカcが引き込み可能であるが、中第1停止した場合には、チェリーcまたはスイカcを引込可能な共通の停止操作タイミングが存在しない。また、当該(3)のスロットマシンにおいて、当該(3)の防止ナビ演出が報知する押し順が、推奨押し順であるか変則押し順であるかにかかわらず、当該押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作したとしてもペナルティは付与されないとする。

【0355】

そして、このようなリール配列がなされている場合において、特定期間中にC B入賞して、かつ、たとえば、通常リプ2が当選した場合には、当該変形例の防止演出として、「右チェリーか右スイカだ!」などのメッセージを報知する。当該報知を認識した遊技者は、反射的に右第1停止を実行することから、不本意なペナルティが付与されることを防止できる。また、特定期間中にC B入賞して、かつ、通常リプ3が当選した場合には、当該変形例の防止演出として、「左チェリーだ!か右スイカだ!」などのメッセージを報知する。当該報知を認識した遊技者は、反射的に左第1停止を実行することから、不本意なペナルティが付与されることを防止できる。このように、防止演出は、ペナルティを回避しかつ有利な表示結果を導出させる特定操作手順と異なる操作手順を報知する演出であれば、左第1停止させるための情報を報知する演出に限るものではない。また、上記(1)～

(3)において、当該特定役が当選した旨を特定できる情報については、「チェリー or スイカ or ベル!」や「チェリー!」といったメッセージに限られず、たとえば、チェリーなどを想起させるキャラクタであってもよい。また、スピーカ53、54から「チェリー or スイカ or ベル!」や「チェリー!」の音声を出力するようにしてもよい。

【0356】

(4) 防止ナビ演出で報知する情報は、本実施の形態では推奨押し順を特定できる情報であり、当該変形例の(1)(2)では推奨押し順で操作することにより高い確率で入賞させることができる入賞役が当選している旨を特定できる情報であるとして説明した。しかし、防止ナビ演出で報知する情報はこれに限られるものではない。たとえば、CB入賞した場合には、第2変形例の防止ナビ演出として、たとえば、「変則押しするとペナルティ!!」といった警告的なメッセージを液晶表示器51に表示することにより、遊技者に変則押しさせず、結果として順押しさせるようにする。また、「変則押しすればペナルティが与えられる」旨を報知できれば、どのような態様の演出であってもよい。

【0357】

(5) また、以下のスロットマシンであってもよい。当該(5)のスロットマシンにおいて、当該(3)の防止ナビ演出が報知する押し順が、推奨押し順であるか変則押し順であるかにかかわらず、当該押し順でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作したとしてもペナルティは付与されないとする。また、CB中に当選した第1当選役に対応する特定押し順および推奨押し順以外の押し順を「特別押し順」という。たとえば、CB中に通常リプ2に当選した場合には、特定押し順は「中第1停止」となり、推奨押し順は「左第1停止」となることから、特別押し順は「右第1停止」となる。このような構成のスロットマシンにおいて、特定期間中にCB入賞した場合には、特別押し順を報知するようにしてもよい。このようにすることで、14枚払出し役を入賞させないことができる。上述のように、当該特定期間とは、通常演出が実行されている期間でもあるが、14枚払出し役を入賞させないことで、AT中(有利演出が実行されている期間)と有利度の差を設けることができ、有利の興趣を向上させることができる。

【0358】

(6) また、本実施の形態において、防止ナビ演出で報知する情報は、推奨押し順であるとして説明したが、これに限られるものではなく、防止ナビ演出で報知する情報は、推奨押し順を特定できる情報であればどのような情報であってもよい。たとえば、液晶表示器51に所定のキャラクタを表示させることにより推奨押し順を報知するようにしてもよい。また、推奨押し順は、液晶表示器51で報知するのではなく、他の手段(たとえば、演出効果LED52や、リールLED55やスピーカ53、54)で報知するようにしてもよい。

【0359】

[防止ナビ演出が実行されるRTについて]

図10、図12では、14枚役が入賞する可能性がある第1当選役(通常リプ2または通常リプ3)が、RT3のときのみで当選し、RT0~2では当選しないようになっているが、これに限られるものではない。図10、図12の変形例として、RT0~2である場合には、低確率で(たとえば、判定値数が「1」や「2」など)通常リプ2または通常リプ3が当選するようにしてもよい。ここで、RT3で第1当選役に当選する確率は、RT0~2で第1当選役に当選する確率よりも高い構成が好ましい。これにより、RT3に移行することにより、第1当選役に当選する確率が高くなるので、遊技の興趣を向上できる。また、図10、図12の変形例である場合においても上記本実施の形態と同様に、CB入賞前のゲームとCB中のゲームの「抽選対象役」および「RT状態ごとの抽選対象役に当選する確率(判定値数)」とが同一であり、特に、通常リプ2または通常リプ3の判定数値も同一とする。

【0360】

[防止ナビ演出が実行される当選役について]

図20の例では、CB中において、第1当選役(CB中の通常リプ2または通常リプ3

10

20

30

40

50

）が当選した場合に、防止ナビ演出が実行され、第2当選役（CB中の通常リブ2および通常リブ3以外リブ）が当選した場合には、防止ナビ演出を実行しないとして説明したがこれに限られるものではない。第2当選役が当選した場合には、第1当選役が当選した場合同様、防止ナビ演出を実行可能としてもよい。このような構成にすることにより、CB中において、当選役が第1当選役なのか第2当選役なのかを遊技者に特定させないようにすることができる。

【0361】

〔特別遊技について〕

本実施の形態においては、特別遊技の一例として、CBを例示した。しかしながら、これに限らず、当選役として第1当選役および第2当選役が存在するものであれば、その他の遊技を用いてもよい。たとえば、特別遊技は、ビッグボーナス（BB）やレギュラーボーナス（RB）などであってもよい。また、特別遊技は、ミニゲームなどで特典が付与されるミニゲームなどであってもよい。また、本実施の形態においては、CBは15枚のメダル払出しで終了するように制御されることを例示した。しかしながら、これに限らず、たとえば、30枚や45枚のメダル払出しで終了するように制御されるものであってもよい。

【0362】

〔通常ナビ演出実行抽選について〕

本実施の形態においては、図19や図21のテーブルに格納された通常ナビ演出実行確率の情報に基づき通常ナビ演出を実行するか否かを判定することを例示した。しかしながら、これに限らず、通常ナビ演出実行確率の値はその他の値を用いてもよい。たとえば、本実施の形態においては、非ATのときには一切通常ナビ演出が行われないように通常ナビ演出実行確率が0%に設定されていたが、これに限らず、非ATであっても所定確率に基づき通常ナビ演出が実行される場合があってもよい。なお、ATや潜伏時ATに制御されている方が、より通常ナビ演出が実行されるように確率設定される方が好ましい。たとえば、図25に示すように、RT2のときにも通常リブ2および通常リブ3が当選して通常ナビ演出が実行されるものであってもよい。図25は、変形例におけるCB中通常ナビ演出実行テーブルを説明するための図である。

【0363】

図25に示すように、RT2のときには、非ATであれば、CB1ゲーム目および2ゲーム目ともに、14枚払出しのための通常ナビ演出も15枚払出しのための通常ナビ演出も実行されないようになっている。また、防止ナビ演出は、100%の確率で実行されるようになっている。また、ATであれば、第1当選役に当選したときがCB1ゲーム目の場合は50%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、50%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。また、第1当選役に当選したときがCB2ゲーム目の場合は50%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、50%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。また、潜伏時ATであれば、第1当選役に当選したときがCB1ゲーム目の場合は50%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、50%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。また、第1当選役に当選したときがCB2ゲーム目の場合は50%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、50%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される。

【0364】

RT3のときには、非ATであれば、CB1ゲーム目および2ゲーム目ともに、14枚払出しのための通常ナビ演出も15枚払出しのための通常ナビ演出も実行されないようになっている。また、防止ナビ演出は、100%の確率で実行されるようになっている。また、ATであれば、第1当選役に当選したときがCB1ゲーム目の場合は100%の確率で14枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、15枚払い出しのための通常ナビ演出は実行されない。また、第1当選役に当選したときがCB2ゲーム目の場合は100%の確率で15枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、14枚払い出しのための通常

ナビ演出は実行されない。また、潜伏時 A T であれば、第 1 当選役に当選したときに C B 1 ゲーム目の場合は 1 0 0 % の確率で 1 4 枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、1 5 枚払い出しのための通常ナビ演出は実行されない。また、第 1 当選役に当選したときに C B 2 ゲーム目の場合は 1 0 0 % の確率で 1 5 枚払い出しのための通常ナビ演出が実行され、1 4 枚払い出しのための通常ナビ演出は実行されない。

【 0 3 6 5 】

このように、C B 中において R T 2 のときにも第 1 当選役が当選する場合があってもよく、さらに、R T 3 のときには R T 2 のときよりも、高い確率で C B 1 ゲーム目に 1 4 枚払い出しのための通常ナビ演出が実行されて、その後の C B 2 ゲーム目に 1 5 枚払い出しのための通常ナビ演出が実行されるものであってもよい。これにより、R T 3 のときには R T 2 のときよりも C B において 2 ゲーム遊技できる可能性が高くなり、その結果、C B 中の払出枚数も多くすることで有利度合いを高くすることができる。よって、何れの再遊技役に当選するかに対して遊技者の興味を惹き付け、興趣をより向上させることができる。また、本実施の形態においては、図 1 2 に示すように、C B 中においては、通常リブ 2 または通常リブ 3 に当選したときに、押し順に応じて 1 4 枚払い出しのための通常ナビ演出が実行される可能性があった。つまり、C B 中の第 1 当選役として、通常リブ 2 と全ての小役との同時当選役、または通常リブ 3 と全ての小役との同時当選役が設定されていた。しかしながら、C B 中においては、他の役が第 1 当選役として設定されていてもよい。さらに、本実施の形態においては、図 2 1 に示すように、C B 中においては、通常リブ 2 および通常リブ 3 の何れに当選したかにかかわらず、テーブルに格納された同じ情報に基づき通常ナビ演出が実行されるものであった。つまり、通常リブ 2 および通常リブ 3 の何れに当選したかにかかわらず、通常ナビ演出が実行される確率に差はなかった。しかしながら、当選した再遊技役の種類に応じて、通常ナビ演出が実行される確率に差が設けられていてもよい。

【 0 3 6 6 】

[潜伏時 A T 中と A T 中とのナビ演出実行確率について]

本実施の形態においては、R T 3 状態において潜伏時 A T 中に第 1 当選役が当選した場合の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率と、A T 中に第 1 当選役が当選した場合の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率とは、共に、1 0 0 % であるとして説明した。しかしながら、潜伏時 A T 中に第 1 当選役が当選した場合の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率と、A T 中に第 1 当選役が当選した場合の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率とは同一または略同一であれば、1 0 0 % に限られるものではない。たとえば、A T 中の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率が % とすると、潜伏時 A T 中の 1 4 枚払い出しのためのナビ演出実行確率は $\pm A$ % である。ここで、A については、潜伏時 A T 中のナビ演出実行確率と、A T 中のナビ演出実行確率とが大きく異ならないと遊技者が感じる程度の値である。

【 0 3 6 7 】

また、R T 3 状態において潜伏時 A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率は 0 % であり、A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率は 1 0 0 % であるとして説明した。しかしながら、潜伏時 A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率が、A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率よりも低ければ、これらの確率に限られるものではない。たとえば、潜伏時 A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率は 3 0 % であり、A T 中に第 2 当選役が当選した場合の所定のナビ演出実行確率は 7 0 % であるとしてもよい。

【 0 3 6 8 】

[潜伏時 A T について]

本実施の形態においては、A T に関する遊技状態として、非 A T、A T、および潜伏時 A T をそれぞれ備えるものであったが、これに限らない。たとえば、潜伏時 A T という特別な状態を別個に備えるものではなく、A T の中に、潜伏と非潜伏とが含まれるものであってもよい。この場合、本実施の形態における A T は、非潜伏における A T が該当し、本

実施の形態における潜伏時 A T は、潜伏における A T が該当する。また、本実施の形態においては、潜伏時 A T に制御される潜伏期間は 3 2 ゲームであるとして説明したが、これに限らず、他のゲーム数であってもよい。

【 0 3 6 9 】

[その他の変形例]

上述した実施形態では、3つのリール 2 L、2 C、2 R を有する可変表示装置を備え、全てのリールが停止した時点で 1 ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、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れば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1のリールしか有しないものや、3以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。

【 0 3 7 0 】

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、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値として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。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、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、上記実施の形態で賭数として 3 を設定する場合は 1 5 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。さらに、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうち何れか 1 種類のみを用いるものに限られるものではなく、たとえば、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞によってメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンであってもよい。

【 0 3 7 1 】

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などの意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

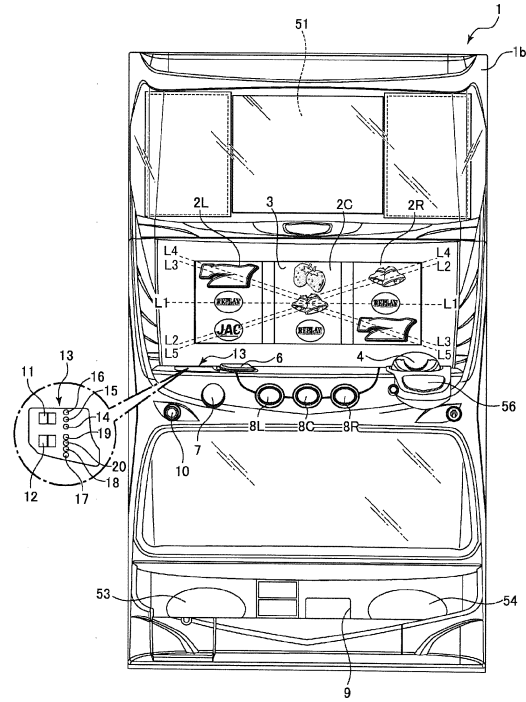
【 符号の説明 】

【 0 3 7 2 】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、6 MAX BET スイッチ、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ、9 0 演出制御基板、9 1 サブ制御部。

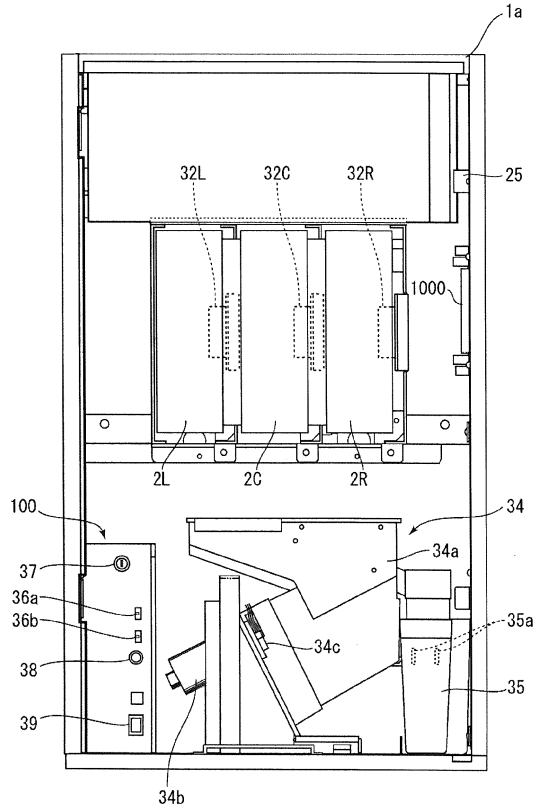
【図 1】

図1



【図 2】

図2



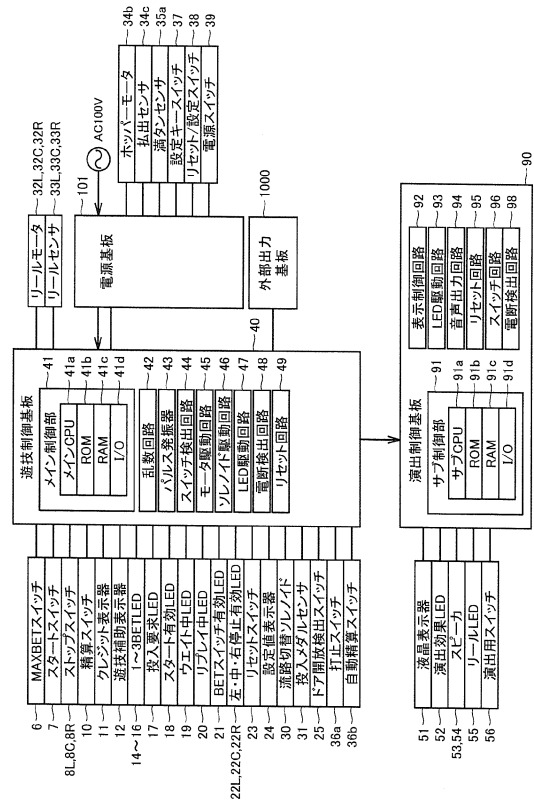
【図 3】

図3

	左	中	右
21	ブランク	イチゴ	ブランク
20	リップ	ベルb	JAC3
19	JAC3	リップ	ベルa
18	ベルa	JAC2	リップ
17	白7	白7	白7
16	リップ	イチゴ	JAC1
15	JAC1	ベルa	リップ
14	ブランク	リップ	ブランク
13	リップ	JAC2	JAC3
12	JAC3	イチゴ	ベルb
11	ベルb	ベルa	リップ
10	白7	リップ	白7
9	リップ	JAC2	JAC1
8	JAC1	イチゴ	リップ
7	ブランク	ベルa	ブランク
6	リップ	リップ	JAC3
5	JAC3	JAC2	ベルc
4	ベルc	イチゴ	リップ
3	白7	リップ	白7
2	リップ	ベルb	JAC1
1	JAC1	JAC2	リップ

【図 4】

図4



【図 5】

図5



【図 6】

図6

入賞表	組合せ			払出枚数/作動	関連情報
CB	JAC3	JAC2	JAC3	0B作動	0B作動
リブ1	リブ	リブ	リブ	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ2	リブ	JAC3	JAC3	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ3	リブ	リブ	ベルa	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ4	リブ	リブ	ベルb	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ5	リブ	リブ	ベルc	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ6	JAC3	JAC2	白7	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ7	JAC3	JAC2	JAC1	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ8	リブ	白7	リブ	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ9	白7	白7	リブ	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ10	JAC3	JAC2	ベルa	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ11	JAC3	JAC2	ベルb	再遊技	R7へ移行(再遊技)
リブ12	JAC3	JAC2	ベルc	再遊技	R7へ移行(再遊技)
JAC	JAC1	JAC2	JAC1	14	
AT1	ベルa	ベルa	ベルa	1	
AT2	ベルa	ベルa	ベルb	1	
AT3	ベルa	ベルa	ベルc	1	
AT4	ベルa	ベルb	ベルa	1	
AT5	ベルa	ベルb	ベルb	1	
AT6	ベルa	ベルb	ベルc	1	
AT7	ベルa	ベルb	ベルa	1	
AT8	ベルa	ベルb	ベルb	1	
AT9	ベルa	ベルb	ベルc	1	
AT10	ベルa	ベルb	ベルa	1	
AT11	ベルa	ベルb	ベルb	1	
AT12	ベルa	ベルb	ベルc	1	
AT13	ベルa	ベルb	ベルa	1	
AT14	ベルa	ベルb	ベルb	1	
AT15	ベルa	ベルb	ベルc	1	
AT16	ベルa	ベルb	ベルa	1	
AT17	ベルa	ベルb	ベルb	1	
AT18	ベルa	ベルb	ベルc	1	
イサゴ	ANY	イサゴ	リブ	14	
チャンス1	ブランク	ベルa	ANY	7	
チャンス2	ブランク	ベルb	ANY	7	

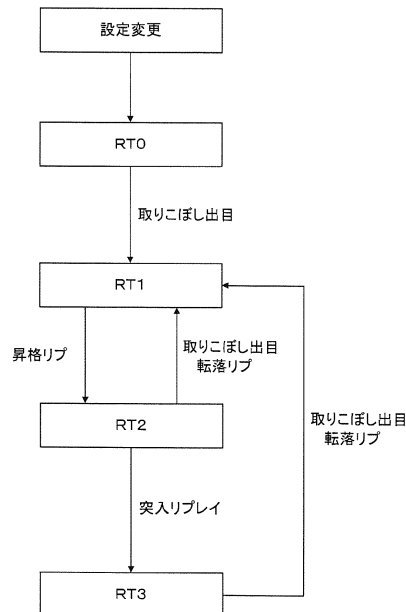
【図 7】

図7

取りこぼし出目	組合せ			RT移行情報
こぼし目1	ベルa	ベルa	JAC1	RT1へ移行
こぼし目2	ベルa	ベルb	JAC1	
こぼし目3	ベルb	ベルa	JAC1	
こぼし目4	ベルb	ベルb	JAC1	
こぼし目5	ベルc	ベルa	JAC1	
こぼし目6	ベルc	ベルb	JAC1	
こぼし目7	白7	ベルa	ベルa	
こぼし目8	白7	ベルa	ベルb	
こぼし目9	白7	ベルa	ベルc	
こぼし目10	白7	ベルb	ベルa	
こぼし目11	白7	ベルb	ベルb	
こぼし目12	白7	ベルb	ベルc	
こぼし目13	ベルa	ベルa	JAC3	
こぼし目14	ベルa	ベルb	JAC3	
こぼし目15	ベルb	ベルa	JAC3	
こぼし目16	ベルb	ベルb	JAC3	
こぼし目17	ベルc	ベルa	JAC3	
こぼし目18	ベルc	ベルb	JAC3	

【図 8】

図8



【図 9】

図9

抽選対象役 の名称	入賞役の組合せ							選抜状態 ※○が抽選有を示す				ルール制御
								RT0	RT1	RT2	RT3	
JAC	JAC							○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	
左ベル1	JAC	AT1	AT2	AT3	AT4	AT5	AT8	○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	・左第1停止 →JAC入賞
左ベル2	JAC	AT7	AT8	AT9	AT10	AT11	AT12	○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	・左第1停止以外 →引込可能でATxx入賞 ・上記以外 →取りこぼし出目導出
左ベル3	JAC	AT13	AT14	AT15	AT16	AT17	AT18	○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	
中ベル1	JAC	AT1	AT4	AT8	AT11	AT15	AT18	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	・中第1停止 →JAC入賞
中ベル2	JAC	AT2	AT5	AT9	AT12	AT16	AT18	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	・中第1停止以外 →引込可能でATxx入賞 ・上記以外 →取りこぼし出目導出
中ベル3	JAC	AT3	AT7	AT10	AT14	AT17	AT18	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	
右ベル1	JAC	AT1	AT4	AT7	AT10	AT13	AT18	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	・右第1停止 →JAC入賞
右ベル2	JAC	AT2	AT5	AT8	AT11	AT14	AT17	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	・右第1停止以外 →引込可能でATxx入賞 ・上記以外 →取りこぼし出目導出
右ベル3	JAC	AT3	AT6	AT9	AT12	AT15	AT18	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	○ (1600)	
イチゴ	イチゴ							○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	
チャンス1	チャンス1							○ (657)	○ (657)	○ (657)	○ (657)	
チャンス2	チャンス2							○ (1)	○ (1)	○ (1)	○ (1)	
CB	CB							○ (3914)	○ (3914)	○ (3914)	○ (3914)	

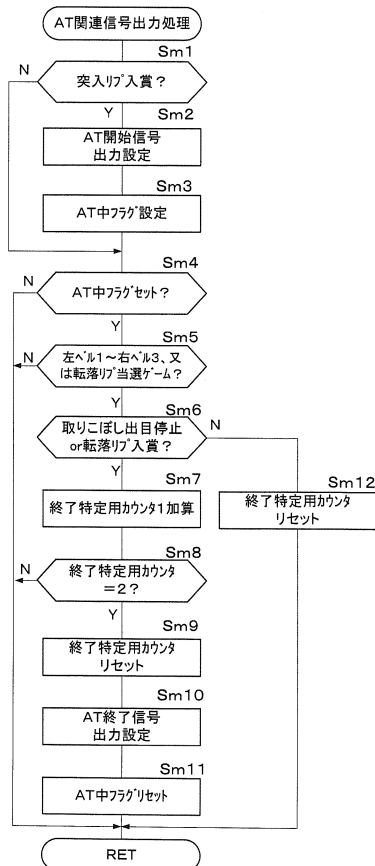
【図 10】

図10

抽選対象役 の名称	入賞役の組合せ							選抜状態 ※○が抽選有を示す				ルール制御
								RT0	RT1	RT2	RT3	
通常リブ1	リブ1							○ (8978)	○ (979)	○ (100)	-	
通常リブ2	リブ1	リブ1						-	-	-	○ (8560)	
通常リブ3	リブ1	リブ1	リブ6					-	-	-	○ (8560)	
通+昇リブ1	リブ1	リブ1	リブ1	リブ10	リブ11	リブ12		-	○ (2000)	-	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →チャンスリブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+昇リブ2	リブ1	リブ1	リブ1	リブ10	リブ11	リブ12	リブ3	-	○ (2000)	-	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →チャンスリブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+昇リブ3	リブ1	リブ1	リブ1	リブ10	リブ11	リブ12	リブ4	-	○ (2000)	-	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →チャンスリブ入賞 ・右第1停止、中第2停止 →継続リブ入賞
通+昇リブ4	リブ1	リブ1	リブ1	リブ10	リブ11	リブ12	リブ4	-	○ (2000)	-	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →継続リブ入賞 ・中第1停止、右第2停止 →チャンスリブ入賞 ・右第1停止、中第2停止 →継続リブ入賞
通+転リブ1	リブ1	リブ3	リブ4	リブ5				-	-	○ (6000)	○ (0)	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+転リブ2	リブ1	リブ3	リブ4	リブ5	リブ2			-	-	○ (6000)	○ (12840)	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+転リブ3	リブ1	リブ3	リブ4	リブ5	リブ6			-	-	○ (6000)	○ (12840)	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+突リブ1	リブ1	リブ6	リブ10	リブ11	リブ12			-	-	○ (0)	-	・左第1停止→突入リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+突リブ2	リブ1	リブ6	リブ10	リブ11	リブ12	リブ2		-	-	○ (6000)	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→突入リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
通+突リブ3	リブ1	リブ6	リブ10	リブ11	リブ12	リブ4		-	-	○ (6000)	-	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→突入リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→突入リブ入賞
チャンリブ1	リブ1	リブ1	リブ3					-	-	-	○ (2682)	・左第1停止→チャンスリブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
チャンリブ2	リブ1	リブ1	リブ4	リブ5				-	-	-	○ (2682)	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→チャンスリブ入賞 ・右第1停止→継続リブ入賞
チャンリブ3	リブ1	リブ1	リブ4	リブ5				-	-	-	○ (2682)	・左第1停止→継続リブ入賞 ・中第1停止→継続リブ入賞 ・右第1停止→チャンスリブ入賞
7揃いリブ	リブ1	リブ6	リブ1	リブ6	リブ6			-	-	-	○ (126)	・7チャンス後、第3停止引込 →7揃い出目導出
7はずれリブ	リブ1	リブ6	リブ1	リブ6	リブ6	リブ2		-	-	-	○ (385)	・7チャンス後、第3停止はずれ →7揃いはずれ出目導出

【図 11】

図11



【図 12】

図12

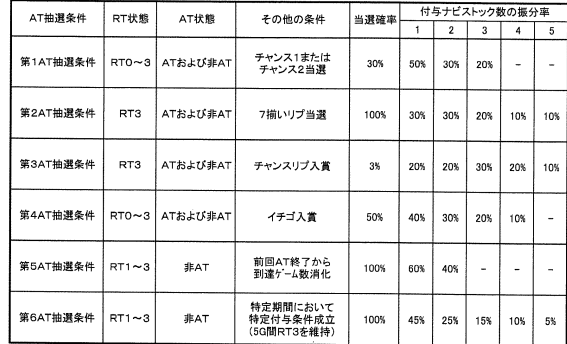
抽選対象役 の名称	第1停止ごとの払出し枚数			選抜状態 ※○が抽選ありを示す			
	左第1停止	中第1停止	右第1停止	RT0	RT1	RT2	RT3
再選抜役当選なし	15枚	15枚	15枚	○ (8978)	○ (979)	○ (100)	○
通常リブ1	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (8560)
通常リブ2	15枚	14枚	15枚	-	-	-	○ (8560)
通常リブ3	15枚	15枚	14枚	-	-	-	○ (8560)
通+昇リブ1	15枚	15枚	15枚	-	○ (2000)	-	-
通+昇リブ2	15枚	15枚	15枚	-	○ (2000)	-	-
通+昇リブ3	15枚	15枚	15枚	-	○ (2000)	-	-
通+昇リブ4	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	○ (0)
通+転リブ1	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	○ (12840)
通+転リブ2	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	○ (12840)
通+転リブ3	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	○ (12840)
通+突リブ1	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (0)	-
通+突リブ2	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	-
通+突リブ3	15枚	15枚	15枚	-	-	○ (6000)	-
チャンリブ1	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (2682)
チャンリブ2	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (2682)
チャンリブ3	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (2682)
7揃いリブ	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (126)
7はずれリブ	15枚	15枚	15枚	-	-	-	○ (385)

【 図 1 4 】

图14

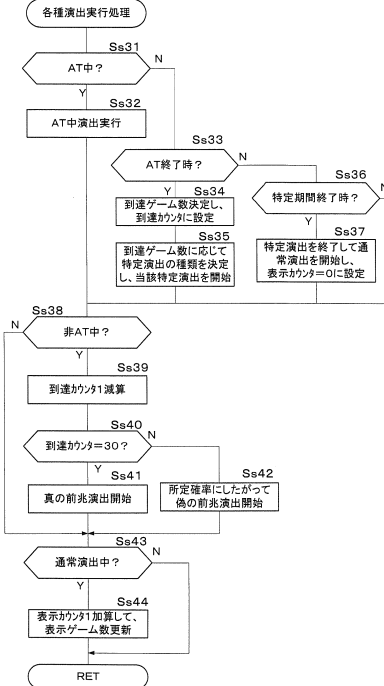
AT抽選用テーブル

AT抽選条件



【 図 1 6 】

图 16



【図 17】

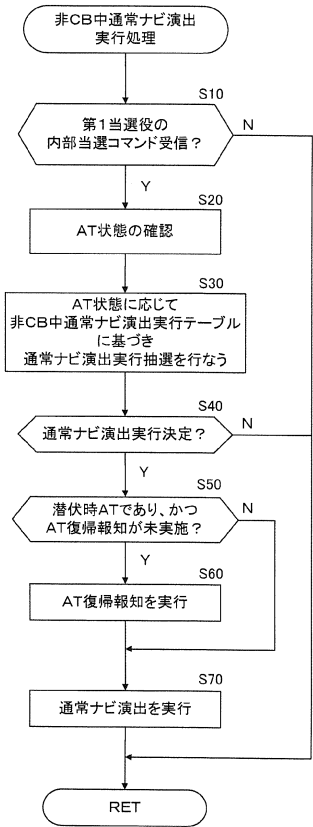
図17

特定演出態様決定用テーブル

決定された 到達ゲーム数	特定演出の態様振分率(%)			
	態様A	態様B	態様C	態様D
1	—	10	30	60
10	10	15	75	—
50	15	20	65	—
100	25	20	55	—
200	30	25	45	—
...	...			
600	50	25	25	—
...	...			
900	70	20	10	—
1000	80	15	5	—

【図 18】

図18



【図 19】

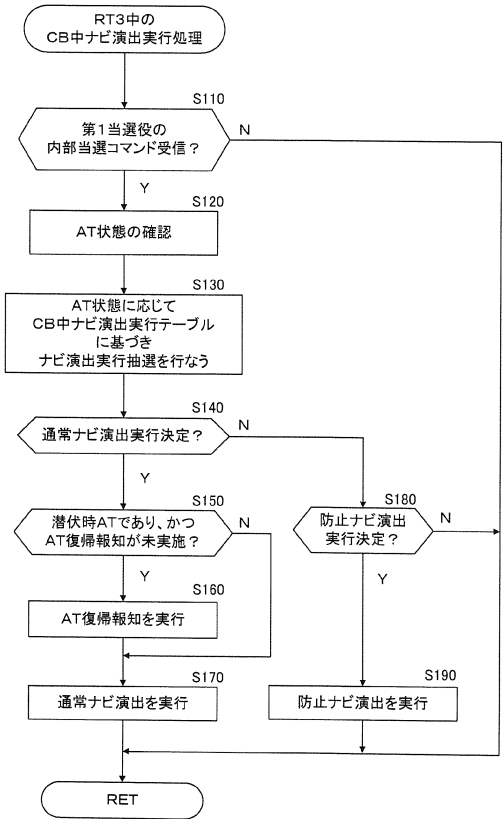
図19

非CB中通常ナビ演出実行テーブル

AT状態	通常ナビ演出実行確率
非AT	0%
AT	100%
潜伏時AT	100%

【図 20】

図20



【図 2 1】

図21

CB中ナビ演出実行テーブル

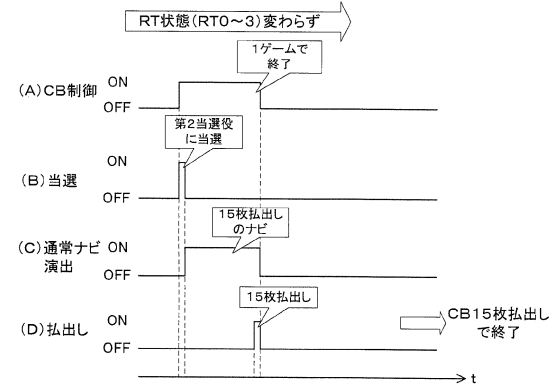
AT状態	CBゲーム数	通常ナビ演出実行確率		防止ナビ演出実行確率
		14枚払出し	15枚払出し	
非AT	1ゲーム目	0%	0%	100%
	2ゲーム目	0%	0%	0%
AT	1ゲーム目	100%	0%	0%
	2ゲーム目	0%	100%	0%
潜伏時AT	1ゲーム目	100%	0%	0%
	2ゲーム目	0%	100%	0%

【図 2 2】

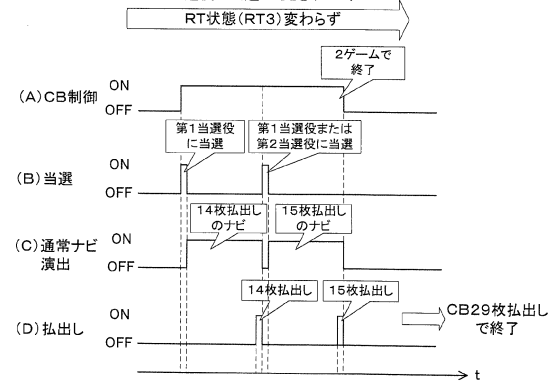
図22

AT中におけるCB中の払出しに関するタイミングチャートの一例

(a) CB1ゲーム目で第2当選役に当選したとき(RT0~3)



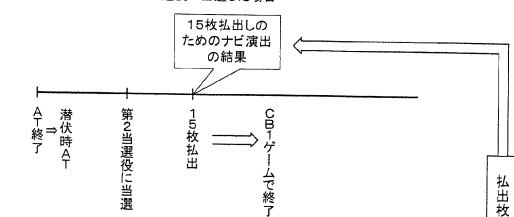
(b) CB1ゲーム目で第1当選役に当選したとき(RT3)



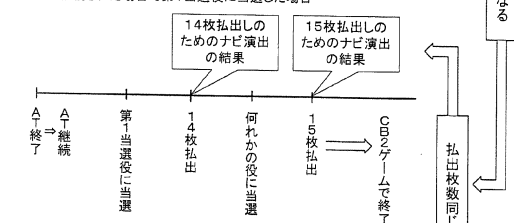
【図 2 3】

図23

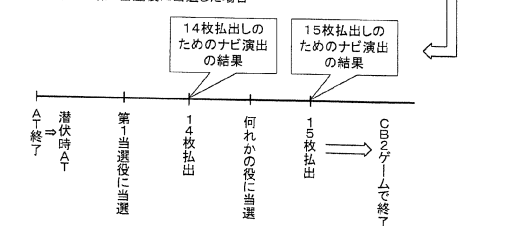
(a) 潜伏時AT状態で第2当選役に当選した場合



(b) ATが継続された場合で第1当選役に当選した場合

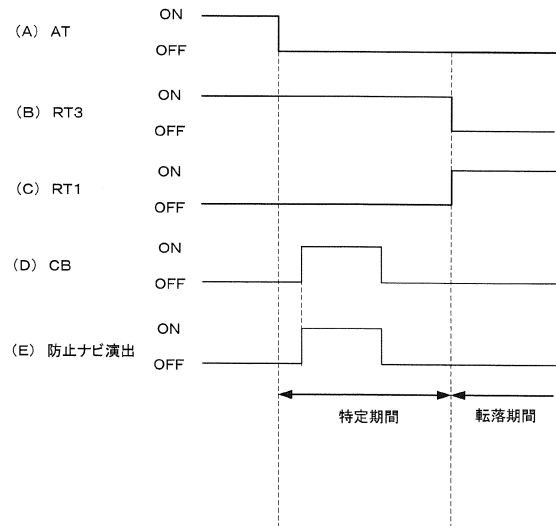


(c) 潜伏時ATで第1当選役に当選した場合



【図 2 4】

図24



【図 2 5】

図25

CB中ナビ演出実行テーブル

RT状態	AT状態	CBゲーム数	ナビ演出実行確率		防止ナビ演出実行確率
			14枚払出し	15枚払出し	
RT2	非AT	1ゲーム目	0%	0%	100%
		2ゲーム目	0%	0%	0%
	AT	1ゲーム目	50%	50%	0%
		2ゲーム目	50%	50%	0%
	潜伏時AT	1ゲーム目	50%	50%	0%
		2ゲーム目	50%	50%	0%
RT3	非AT	1ゲーム目	0%	0%	100%
		2ゲーム目	0%	0%	0%
	AT	1ゲーム目	100%	0%	0%
		2ゲーム目	0%	100%	0%
	潜伏時AT	1ゲーム目	100%	0%	0%
		2ゲーム目	0%	100%	0%

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 1 2 0 6 3 3 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 5 2 0 8 5 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 3 4 5 6 0 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4