

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6613018号
(P6613018)

(45) 発行日 令和1年11月27日(2019.11.27)

(24) 登録日 令和1年11月8日(2019.11.8)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	5/04	6 1 1 A
A 6 3 F	5/04	6 1 1 B
A 6 3 F	5/04	6 5 1

請求項の数 3 (全 88 頁)

(21) 出願番号	特願2014-64732 (P2014-64732)
(22) 出願日	平成26年3月26日 (2014.3.26)
(65) 公開番号	特開2015-186517 (P2015-186517A)
(43) 公開日	平成27年10月29日 (2015.10.29)
審査請求日	平成29年2月1日 (2017.2.1)

(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人	100098729 弁理士 重信 和男
(74) 代理人	100116757 弁理士 清水 英雄
(74) 代理人	100123216 弁理士 高木 祐一
(74) 代理人	100163212 弁理士 溝渕 良一
(74) 代理人	100148161 弁理士 秋庭 英樹
(74) 代理人	100156535 弁理士 堅田 多恵子

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、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、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

情報を設定可能な情報設定手段と、

前記情報を消去する情報消去手段と、

前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が停止されてからの電断時間を計時する電断時間計時手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、前記電断時間計時手段により計時された電断時間が基準時間以上か否かを判定する電断時間判定手段と、

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、

10

20

前記電断時間判定手段により電断時間が基準時間以上と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第2情報消去手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となつたときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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、

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、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

情報を設定可能な情報設定手段と、

前記情報を消去する情報消去手段と、

前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が開始されてからの給電時間を計時する給電時間計時手段と、

前記スロットマシンへの電力供給の停止以後に、前記給電時間計時手段により計時された電力供給が停止する前の給電時間が基準時間以上か否かを判定する給電時間判定手段と、

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、

前記給電時間判定手段により給電時間が基準時間以上と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第2情報消去手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となつたときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

10

20

30

40

50

【請求項 3】

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、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、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、演出の制御を行う演出制御手段と、情報を設定可能な情報設定手段と、前記情報を消去する情報消去手段と、前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、時刻を特定可能な時刻特定手段と、
前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、前記時刻特定手段により特定された時刻が基準時刻以後であるか否かを判定する時刻判定手段と、を備え、

前記情報消去手段は、特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、前記時刻判定手段により特定した時刻が基準時刻以後と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第2情報消去手段と、を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となつたときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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の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）のリールを備えており、まず遊技者のB E T操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。入賞は、スタート操作と同時に行われる内部抽選に当選したことを条件に入賞が可能となる。

【0003】

この種のスロットマシンとして、例えば、通常遊技状態でナビ対象役が当選した場合に

10

20

30

40

50

は、ナビ演出に従った変則押し（推奨手順以外の手順）でストップスイッチが操作されることで、昇格リプレイが入賞し、遊技者にとって有利な遊技状態である有利RTに移行するスロットマシンが提案されている。このようなスロットマシンでは、ナビ演出が行われていないときにストップスイッチが変則押しで操作された場合には、一定数のゲームが行われるまでの期間にわたり遊技者に所定の不利益（ペナルティ）を生じさせるようになっている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-245144号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンでは、例えば、営業終了間際にペナルティが付与された場合には、翌営業日にまでペナルティが持ち越され、推奨手順以外で停止操作を行った遊技者とは別の遊技者にペナルティが発生してしまうこととなるが、このように前日の情報が持ち越されることに伴う問題を解消するには、遊技店の店員等が一定数のゲームを行ったり、スロットマシンの状態を初期化するための操作をわざわざ行う等、非常に手間のかかる作業を要するという問題がある。

【0006】

20

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、手間のかかる作業を要することなく、営業を開始することができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、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おいて、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、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

情報を設定可能な情報設定手段と、

前記情報を消去する情報消去手段と、

前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が停止されてからの電断時間を計時する電断時間計時手段と、

前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、前記電断時間計時手段により計時された電断時間が基準時間以上か否かを判定する電断時間判定手段と、

40

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、

前記電断時間判定手段により電断時間が基準時間以上と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第2情報消去手段と、

を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手

50

順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、

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、

10

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、

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、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

情報を設定可能な情報設定手段と、

前記情報を消去する情報消去手段と、

前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、

20

前記スロットマシンへの電力供給が開始されてからの給電時間を計時する給電時間計時手段と、

前記スロットマシンへの電力供給の停止以後に、前記給電時間計時手段により計時された電力供給が停止する前の給電時間が基準時間以上か否かを判定する給電時間判定手段と、

、

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第 1 情報消去手段と、

前記給電時間判定手段により給電時間が基準時間以上と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第 2 情報消去手段と、

30

を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の請求項 3 に記載のスロットマシンは、

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おいて、

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、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

40

50

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
演出の制御を行う演出制御手段と、
情報を設定可能な情報設定手段と、
前記情報を消去する情報消去手段と、
前記情報が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段と、
時刻を特定可能な時刻特定手段と、
前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、前記時刻特定手段により特定された時刻が基準時刻以後であるか否かを判定する時刻判定手段と、
を備え、

前記情報消去手段は、
特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、
前記時刻判定手段により特定した時刻が基準時刻以後と判定され、前記情報が設定されている場合に、前記特定消去条件が成立するのを待たずに前記情報を消去する第2情報消去手段と、
を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに特定操作手順によって前記導出操作手段が操作されることにより所定表示結果組合せを導出し、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記所定表示結果組合せとは異なる表示結果組合せを導出し、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記所定表示結果組合せの導出可能性がある旨を示唆する示唆表示を表示する制御を行い、その後、前記導出操作手段が前記特定操作手順によって操作されたときには前記示唆表示を更新する制御を行い、前記導出操作手段が前記特定操作手順以外の手順によって操作されたときには前記示唆表示を表示せず背景を表示する制御を行うことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、
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（リール2L、2C、2R）を備え、
前記可変表示部（リール2L、2C、2R）を変動表示した後、前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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、
情報（ペナルティフラグ）を設定可能な情報設定手段（ペナルティフラグセット処理）と、

前記情報（ペナルティフラグ）を消去する情報消去手段（ペナルティフラグクリア処理）と、

前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段（サブ制御部91）と、

前記スロットマシン（スロットマシン1）への電力供給が停止されてからの電断時間を計時する電断時間計時手段（電断中時間計測回路99）と、

前記電断時間計時手段（電断中時間計測回路99）により計時された電断時間が基準時間（電断基準時間）以上か否かを判定する電断時間判定手段（サブ制御部91）と、
を備え、

前記情報消去手段は、
特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、
前記電断時間判定手段により電断時間が基準時間（電断基準時間）以上と判定され、前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に、前記特定消去条件（ペナルティカウンタの値が「0」になったか否か）が成立するのを待たずに前記情報（ペナルティフラグ）を消去する第2情報消去手段と、
を含む

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が停止したときに情報が設定されても、電断時間が基準時間以上経過していれば、特定消去条件が成立するのを待たずに情報を消去するようになっており、翌日の営業開始前には情報を消去しているため、営業開始前に遊技店の店員によって情報を消去させるための作業を伴わずに、情報が消去された状態で営業を開始することが可能となる。

尚、電断時間判定手段は、電力供給の停止後、電力供給が開始する前に電断時間が基準時間以上か否かを判定する構成でも良いし、電力供給停止後、電力供給が開始したときに電断時間が基準時間以上か否かを判定する構成でも良い。

【0008】

10

本発明の手段2のスロットマシンは、

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（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）を変動表示した後、前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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、

情報（ペナルティフラグ）を設定可能な情報設定手段（ペナルティフラグセット処理）と、

前記情報（ペナルティフラグ）を消去する情報消去手段（ペナルティフラグクリア処理）と、

20

前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段（サブ制御部91）と、

前記スロットマシン（スロットマシン1）への電力供給が開始されてからの給電時間を計時する給電時間計時手段（給電中時間カウンタ）と、

前記スロットマシン（スロットマシン1）への電力供給の停止以後に、前記給電時間計時手段（給電中時間カウンタ）により計時された電力供給が停止する前の給電時間が基準時間（給電基準時間）以上か否かを判定する給電時間判定手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、

30

前記給電時間判定手段により給電時間が基準時間（給電基準時間）以上と判定され、前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に、前記特定消去条件（ペナルティカウンタの値が「0」になったか否か）が成立するのを待たずに前記情報（ペナルティフラグ）を消去する第2情報消去手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が停止したときに情報が設定されても、給電時間が基準時間以上経過していれば、電力供給の停止後に、特定消去条件が成立するのを待たずに情報を消去するようになっており、翌日の営業開始前には情報を消去しているため、営業開始前に遊技店の店員によって情報を消去させるための作業を伴わずに、情報が消去された状態で営業を開始することが可能となる。

40

尚、給電時間判定手段は、電力供給が停止したときに給電時間が基準時間以上か否かを判定する構成でも良いし、電力供給が開始したときに電力供給が停止する前の給電時間が基準時間以上か否かを判定する構成でも良い。

【0009】

本発明の手段3のスロットマシンは、

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（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）を変動表示した後、前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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

50

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、
情報（ペナルティフラグ）を設定可能な情報設定手段（ペナルティフラグセット処理）と、

前記情報（ペナルティフラグ）を消去する情報消去手段（ペナルティフラグクリア処理）と、

前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に該情報に応じた制御を行う制御手段（サブ制御部91）と、

時刻を特定可能な時刻特定手段（時計装置97）と、

前記時刻特定手段（時計装置97）により特定された時刻が基準時刻（基準日時）以後であるか否かを判定する時刻判定手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記情報消去手段は、

特定消去条件が成立したときに前記情報を消去する第1情報消去手段と、

前記時刻判定手段により特定した時刻が基準時刻（基準日時）以後と判定され、前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に、前記特定消去条件（ペナルティカウンタの値が「0」になったか否か）が成立するのを待たずに前記情報（ペナルティフラグ）を消去する第2情報消去手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が停止したときに情報が設定されていても、日時特定手段から特定した時刻が基準時刻以後と判定されれば、特定消去条件が成立するのを待たずに情報を消去するようになっており、翌日の営業開始前には情報を消去しているため、営業開始前に遊技店の店員によって情報を消去させるための作業を伴わずに、情報が消去された状態で営業を開始することが可能となる。

尚、時刻判定手段は、電力供給の停止後、電力供給が開始する前に日時特定手段から特定した時刻が基準時刻以後か否かを判定する構成でも良いし、電力供給停止後、電力供給が開始したときに日時特定手段から特定した時刻が基準時刻以後か否かを判定する構成でも良い。

【0010】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、

前記基準時間（電断基準時間）は、前記スロットマシン（スロットマシン1）の設置される遊技店の営業時間中において生じ得る電力供給の停止時間よりも長い時間であることを特徴としている。

この特徴によれば、営業時間中に生じ得る比較的短い時間の電力供給の停止時間により情報を消去してしまうことを防止できる。

【0011】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段1または4に記載のスロットマシンであって、

前記電断時間計時手段（電断中時間計測回路99）により計時された電断時間が基準時間（電断基準時間）以上となったときに、電断時間が基準時間（電断基準時間）を経過した旨を示す基準時間経過情報（電断時間経過フラグ）を記憶する基準時間経過情報記憶手段（電断中時間計測回路99のフラグ格納部）を備え、

前記電断時間判定手段（サブ制御部91）は、前記スロットマシンへ（スロットマシン1）の電力供給が開始されたときに、前記基準時間経過情報（電断時間経過フラグ）が記憶されているか否かに基づいて電断時間が基準時間（電断基準時間）以上か否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、電断時間経過情報に基づいて情報を消去させることが可能となり、電力供給が停止している間は、電断時間経過情報を記憶するのみで情報を消去させる制御をせずに済むため、電断中の制御を簡

10

20

30

40

50

素にできる。

【0012】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、前記基準時間（給電基準時間）は、前記スロットマシン（スロットマシン1）の設置される遊技店の営業時間であることを特徴としている。

この特徴によれば、営業時間中に一時的に電力供給が停止した場合に、情報を消去してしまうことを防止できる。

【0013】

本発明の手段7のスロットマシンは、手段2または6に記載のスロットマシンであって 10
、

前記給電時間計時手段（給電中時間カウンタ）により計時された給電時間が基準時間（給電基準時間）以上となったときに、給電時間が基準時間（給電基準時間）を経過した旨を示す基準時間経過情報（給電時間経過フラグ）を記憶する基準時間経過情報記憶手段（RAM91c）を備え、

前記給電時間判定手段（サブ制御部91）は、前記スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、前記基準時間経過情報（給電時間経過フラグ）が記憶されているか否かに基づいて電力供給が停止する前の給電時間が基準時間（給電基準時間）以上か否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、給電時間経過情報に基づいて情報を消去させることが可能となり、電力供給の停止が検知された場合など動作時間に余裕のない状況において情報を消去させる制御をせずに済む。

【0014】

本発明の手段8のスロットマシンは、手段2、6または7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記給電時間判定手段（サブ制御部91）は、前記スロットマシン（スロットマシン1）への電力供給の停止以後に、前記給電時間計時手段（給電中時間カウンタ）により計時された電力供給が停止する前の給電時間が第1の基準時間（給電基準時間）以上か否かを判定し、

前記スロットマシン（スロットマシン1）は、

前記スロットマシン（スロットマシン1）への電力供給が停止されてからの電断時間を計時する電断時間計時手段（電断中時間計測回路99）と、

前記電断時間計時手段により計時された電断時間が第2の基準時間（電断基準時間）以上か否かを判定する電断時間判定手段（サブ制御部91）と、

をさらに備え、

前記第2情報消去手段（起動処理（サブ））は、前記給電時間判定手段（サブ制御部91）により給電時間が第1の基準時間（給電基準時間）以上と判定され、かつ前記電断時間判定手段（サブ制御部91）により電断時間が第2の基準時間（電断基準時間）以上と判定され、前記情報（ペナルティフラグ）が設定されている場合に、前記特定消去条件（ペナルティカウンタの値が「0」になったか否か）が成立するのを待たずに前記情報（ペナルティフラグ）を消去する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、給電時間が第1の基準時間以上経過し、かつ電断時間が第2の基準時間以上経過することで、特定消去条件が成立するのを待たずに情報を消去するようになっており、給電時間が第1の基準時間以上経過した後、一度電力供給が停止し、すぐに電力供給が開始した場合など、同じ営業日において情報を消去してしまうことを防止できる。

【0015】

本発明の手段9のスロットマシンは、手段3に記載のスロットマシンであって、

10

20

30

40

50

前記基準時刻（基準日時の時刻）は、前記スロットマシン（スロットマシン1）の設置される遊技店の営業時間外の時刻である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、営業時間中に一時的に電力供給が停止した場合に、情報を消去してしまうことを防止できる。

【0016】

本発明の手段10のスロットマシンは、手段3または9に記載のスロットマシンであつて、

前記時刻特定手段（時計装置97）により特定された時刻が基準時刻（基準日時）となつたときに、基準時刻情報（基準日時到達フラグ）を記憶する基準時刻情報記憶手段（時計装置97のフラグ格納部）を備え、

10

前記時刻判定手段（サブ制御部91）は、前記スロットマシン（サブ制御部91）への電力供給が開始されたときに、前記基準時刻情報（基準日時到達フラグ）が記憶されているか否かに基づいて基準時刻（基準日時）以後であるか否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スロットマシンへの電力供給が開始されたときに、基準時刻情報に基づいて情報を消去させることが可能となり、電断されている間は、基準時刻情報を記憶するのみで情報を消去させる制御をせずに済むため、電断中の制御を簡素にできる。

【0019】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

20

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明が適用された実施例の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を示す斜視図である。

【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】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図6】特別役（ボーナス）の種類、特別役の図柄組合せ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

30

【図7】小役の種類、小役の図柄組合せ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図8】リプレイの種類、リプレイの図柄組合せ、及びリプレイに関連する技術事項について説明するための図である。

【図9】移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図10】遊技状態及びRTの遷移を説明するための図である。

【図11】ATにおけるナビ対象役について説明するための図である。

【図12】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

40

【図13】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図14】サブ制御部が起動時に実行する起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図15】サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図16】AT抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図17】AT抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図18】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するAT抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図19】ゲーム数抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

50

【図20】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するテーブル移行抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図21】抽選モード抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図22】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第1ナビ演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図23】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第2ナビ演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図24】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する演出実行開始処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図25】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する演出実行終了処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図26】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するペナルティフラグセット処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図27】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する推奨手順報知判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図28】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する推奨手順報知開始処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図29】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する推奨手順報知終了処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図30】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するペナルティフラグクリア処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図31】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第2ナビ演出実行処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図32】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する第2ナビ演出実行処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図33】第2報知期間における特殊制御の具体例の説明図である。

【図34】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する推奨手順報知開始処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図35】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する推奨手順報知終了処理の制御内容の変形例を示すフローチャートである。

【図36】推奨手順報知や各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図37】実施例2におけるスロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図38】実施例2における起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図39】実施例2におけるタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図40】実施例2におけるタイマ割込処理（サブ）で実行する給電時間経過フラグ設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図41】実施例2における電断中時間計測回路で実行する制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

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。

【実施例1】

【0022】

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

【0023】

10

20

30

40

50

本実施例のスロットマシン1の筐体1a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2L、2C、2R（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2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

【0024】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7（図中網掛け7）」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bの略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。10

【0025】

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

【0026】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12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。20

【0027】

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

【0028】

前面扉1bには、図1に示すように、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（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、演出に用いるための演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設かれている。30

【0029】

尚、本実施例では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。40

【0030】

また、前面扉1bには、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を50

点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

また、前面扉 1 b におけるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の下方には、スロットマシン 1 のタイトルや後述する配当表などが印刷された下部パネルが設けられており、下部パネルには、「 ゲーム上の注意！！左から押してください」との文字が印刷されて表示されている。左とはストップスイッチ 8 L を示しており、この表示によりストップスイッチ 8 L を 1 番目に操作する左第 1 停止によってゲームを行うことを遊技者に促している。後述するように、本実施例では、左第 1 停止が推奨操作手順として設定されている。そして、左第 1 停止以外の中第 1 停止（ストップスイッチ 8 C を 1 番目に操作）や右第 1 停止（ストップスイッチ 8 R を 1 番目に操作）を行うとペナルティが課され、遊技者にとって不利益が生じるようになっている。よって、遊技者に不利益が生じることのないよう、左第 1 停止によってゲームを行うことを促している。

【 0 0 3 3 】

このように、下部パネルに左第 1 停止で操作を行うことを促す表示を行うことにより、遊技者に対して常時左第 1 停止以外の手順で操作を行わないよう注意喚起がなされるので、左第 1 停止による操作への意識付けをより効果的に行うことができる。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

10

20

30

40

50

(図4参照)からなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

【0036】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、メダルの貯蔵量が所定量以上となつたこと、すなわちオーバーフロータンク35が満タン状態となつたことを検出する満タンセンサ35aが設けられている。

【0037】

電源ボックス100の前面には、図2に示すように、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37、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38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

10

【0038】

尚、電源ボックス100は、筐体1aの内部に設けられており、さらに前面扉1bは、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス100の前面に設けられた設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ23も同様である。特に、設定キースイッチ37は、キー操作により前面扉1bを開閉したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

20

【0039】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAX BETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN(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。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず3枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。尚、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。

30

【0040】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。尚、本実施例では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【0041】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組合せが揃つたことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1~4を設定している。無効ラインLM1~4は、これら無効ラインLM1~4に揃つた図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃つた際に、無効ラインLM1~4のいずれかに入賞ラインLNに揃つた場合に入賞となる図柄の組合せ(例えば、ベル-ベル-ベル)が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃つたことを認識しやすくするものである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2

40

50

R の下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライ 10 N 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 2 L、2 C、2 R 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（本実施例では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R 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。

【 0 0 4 4 】

尚、本実施例では、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための 1 単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。 20

【 0 0 4 5 】

また、本実施例では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としても良く、2 以上のリールを用いた構成においては、2 以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。 30

【 0 0 4 6 】

また、本実施例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 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

【 0 0 4 7 】

リール 2 L、2 C、2 R 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てるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができる事となる。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、8 C、8 R 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。 40

【 0 0 4 8 】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるために、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン L N に表示させることができる。 50

【0049】

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

【0050】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。10

【0051】

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

【0052】

遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。20

【0053】

遊技制御基板40には、メイン制御部41、制御用クロック生成回路42、乱数用クロック生成回路43、スイッチ検出回路44、モータ駆動回路45、ソレノイド駆動回路46、LED駆動回路47、電断検出回路48、リセット回路49が搭載されている。30

【0054】

メイン制御部41は、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。

【0055】

制御用クロック生成回路42は、メイン制御部41の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックCCLKを生成する。制御用クロック生成回路42により生成された制御用クロックCCLKは、図5に示すクロック回路502に供給される。乱数用クロック生成回路43は、メイン制御部41の外部にて、制御用クロックCCLKの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックRCLKを生成する。乱数用クロック生成回路43により生成された乱数用クロックRCLKは、図5に示す乱数回路508a、508bに供給される。40

【0056】

スイッチ検出回路44は、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部41に伝送する。モータ駆動回路45は、メイン制御部41から出力されたモータ駆動信号をリールモータ32L、32C、32Rに伝送する。ソレノイド駆動回路46は、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送する。LED駆動回路47は、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。電断検出回路48は、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部450

1に対して出力する。リセット回路49は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与える。

【0057】

図5は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の構成例を示している。図5に示すメイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、外部バスインターフェース501と、クロック回路502と、照合用ブロック503と、固有情報記憶回路504と、演算回路505と、リセット/割込コントローラ506と、CPU(Central Processing Unit)41aと、ROM(Read Only Memory)41bと、RAM(Random Access Memory)41cと、フリーランカウンタ回路507と、乱数回路508a、508bと、タイマ回路509と、割込コントローラ510と、パラレル入力ポート511と、シリアル通信回路512と、パラレル出力ポート513と、アドレスデコード回路514と、を備えて構成される。
10

【0058】

外部バスインターフェース501は、メイン制御部41を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェース機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインターフェースである。

【0059】

クロック回路502は、制御用クロックCLKを2分周することなどにより、内部システムクロックSCLKを生成する回路である。

【0060】

20

照合用ブロック503は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。また、固有情報記憶回路504は、メイン制御部41の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路であり、演算回路505は、乗算及び除算を行う回路である。

【0061】

リセット/割込コントローラ506は、メイン制御部41の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。

【0062】

リセット/割込コントローラ506は、指定エリア外走行禁止(IAT)回路506aとウォッチドッグタイマ(WDT)506bとを備える。IAT回路506aは、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出するとIAT発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ506bは、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。
30

【0063】

CPU41aは、ROM41bから読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU41aがROM41bから固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU41aがRAM41cに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU41aがRAM41cに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU41aが外部バスインターフェース501やパラレル入力ポート511、シリアル通信回路512などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU41aが外部バスインターフェース501やシリアル通信回路512、パラレル出力ポート513などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。
40

【0064】

ROM41bには、ユーザプログラム(ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム)を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。

【0065】

RAM41cは、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM41cの少
50

なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシン1への電力供給が停止しても、所定期間はRAM41cの少なくとも一部の内容が保存される。

【0066】

フリーランカウンタ回路507として、8ビットのフリーランカウンタを4チャネル搭載している。

【0067】

乱数回路508a、508bは、8ビット乱数や16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路508a、508bのうち16ビット乱数回路508bが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。10

【0068】

タイマ回路509は、8ビットプログラマブルタイマであり、メイン制御部41は、タイマ回路509として、8ビットのカウンタを3チャネル備える。本実施例では、タイマ回路509を用いてユーザプログラムによる設定により、リアルタイム割込要求や時間計測を行うことが可能である。

【0069】

割込コントローラ510は、PI5/XINT端子からの外部割込要求や、内蔵の周辺回路（例えば、シリアル通信回路512、乱数回路508a、508b、タイマ回路509）からの割込要求を制御する回路である。20

【0070】

パラレル入力ポート511は、8ビット幅の入力専用ポート（PIP）を内蔵する。また、図5に示すメイン制御部41が備えるパラレル出力ポート513は、11ビット幅の出力専用ポート（POP）を内蔵する。

【0071】

シリアル通信回路512は、外部に対する入出力において非同期シリアル通信を行う回路である。尚、メイン制御部41は、シリアル通信回路512として、送受信両用の1チャネルの回路と、送信用のみの3チャネルの回路と、を備える。

【0072】

アドレスデコード回路514は、メイン制御部41の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部41の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、CPU41aからのアクセスが可能となる。30

【0073】

本実施例においてメイン制御部41は、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路512を介してサブ制御部91に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。40

【0074】

また、メイン制御部41は、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態がパラレル入力ポート511から入力される。そしてメイン制御部41は、これらパラレル入力ポート511から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【0075】

また、メイン制御部41は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、タイマ回路509にてタイムアウトが発生したこ50

と、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

【0076】

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

【0077】

メイン制御部41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、メイン制御部41は、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。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

10

【0078】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。

20

【0079】

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

【0080】

尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

30

【0081】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

【0082】

40

演出制御基板90には、サブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回

50

路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 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。

【 0 0 8 3 】

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うになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 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 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。10

【 0 0 8 4 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 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 4 1 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 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（約 2 m s）毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【 0 0 8 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 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。20

【 0 0 8 6 】

また、サブ制御部 9 1 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、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は R A M 9 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、R A M 9 1 c の全ての領域がバックアップ R A M とされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は R A M 9 1 c の全ての内容が保持される。

【 0 0 8 7 】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選、ナビストック抽選等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ってい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。30

【 0 0 8 8 】

設定値を変更するためには、設定キーイッチ 3 7 を o n 状態としてからスロットマシン 1 の電源を o n する必要がある。設定キーイッチ 3 7 を o n 状態として電源を o n すると、設定値表示器 2 4 に R A M 4 1 c 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 / 設定キーイッチ 3 8 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 / 設定キーイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 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、設定キーイッチ 3 7 が o f f されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。40

【 0 0 8 9 】

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イッチ 3 7 を o n 状態とすれば良い。このような状況で設定キーイッチ 3 7 を o50

n 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を off 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0090】

本実施例のスロットマシン 1においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に RAM41c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

10

【0091】

そして、メイン制御部 41 は、その起動時において RAM41c のデータが正常であることを条件に、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、RAM41c データが正常でない場合には、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ようになっている。

【0092】

また、サブ制御部 91 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 98 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されると判定した場合に、次回復帰時に RAM91c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

20

【0093】

そして、サブ制御部 91 は、その起動時において RAM91c のデータが正常であることを条件に、RAM91c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 91 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM91c のデータが正常でない場合には、RAM 異常と判定し、RAM91c を初期化するようになっている。この場合、メイン制御部 41 と異なり、RAM91c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0094】

また、サブ制御部 91 は、その起動時において RAM91c のデータが正常であると判定された場合でも、メイン制御部 41 から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 41 の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、RAM91c を初期化するようになっている。この場合も、RAM91c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

30

【0095】

尚、本実施例では、RAM41c に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部 41 は、電源投入時において RAM41c のデータが正常であると判定した場合に、RAM41c の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM41c に格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

40

【0096】

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。

【0097】

重要ワークは、各種表示器や LED の表示用データ、I/O の入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述する RT フラグ及び RT 残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保

50

持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスターから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

【0098】

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

【0099】

初期化1は、RAM異常エラー時、または起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち重要ワーク及び特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【0100】

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

30

【0101】

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

【0102】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態(RT0~5、RB、BB(RB))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。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

40

【0103】

そして、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ラインLN(本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインLNを単に入賞ラインLNと呼ぶ)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良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。

50

【 0 1 0 4 】

入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。

【 0 1 0 5 】

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAMに設定されている必要がある。これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

10

【 0 1 0 6 】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部41が、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の表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路508bにより生成され、乱数回路508bの乱数値レジスタに格納されている値を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（RT0～4、RB）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、現在の遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入賞を許容するか否かの判定が行われる。

20

【 0 1 0 7 】

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

30

【 0 1 0 8 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【 0 1 0 9 】

尚、本実施例の内部抽選では、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値に順次加算し、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構成であるが、抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数値から順次減算し、減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構成としても良い。

【 0 1 1 0 】

また、本実施例では、抽選対象役毎に当選と判定される判定値の数である判定値数を定めておくとともに、抽選対象役毎に判定値数を乱数値に順次加算（減算）し、オーバーフローした場合に、判定値数に対応する役の当選を判定する構成であるが、抽選対象役毎に

50

当選と判定される乱数値の範囲を定めておくとともに、乱数値が属する範囲に対応する役の当選を判定する構成としても良い。

【0111】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0112】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。10

【0113】

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。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。20

【0114】

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。

【0115】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。30

【0116】

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。本実施例では、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）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0～20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4050

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。

【0117】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、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。

【0118】

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。

【0119】

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

【0120】

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いずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、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（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0121】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停

10

20

30

40

50

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。

【0122】

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

10

【0123】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大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コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。

【0124】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることができるとなる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。

20

【0125】

また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

30

【0126】

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

40

【0127】

また、本実施例では、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停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる

50

停止制御を行う構成、停止制御テーブルを用いた停止制御、停止位置テーブルを用いた停止制御、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに停止可能な停止位置を検索・特定することによる停止制御を併用する構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを一部変更して停止制御を行う構成としても良い。

【0128】

本実施例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。尚、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。10

【0129】

尚、本実施例では、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良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。20

【0130】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。。

【0131】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、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、入賞番号コマンド、遊技状態コマンド、復帰コマンド、設定変更中コマンド、エラーコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。30

【0132】

投入枚数コマンドは、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、電断復帰時、または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、MAXBET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、投入枚数コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、投入枚数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。

【0133】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類、ボーナスの持ち越しの有無を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。40

【0134】

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2L、2C、2Rは、賭数の設定が行われた状態でスタートスイッチ7が操作されると回転開始するので、リール回転開始コマンドを受信すると、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。

【0135】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかで50

あるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたとき（すなわち押下されたとき）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 8 L、8 C、8 R が操作されたことが特定可能であり、また、受信した順番によりストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された順序を特定可能である。

【0136】

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

10

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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。

20

【0140】

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

【0141】

上述した複数種類のコマンドは、メイン制御部41のRAM41cの特別ワークに設けられたコマンド送信用バッファに一時的に格納され、タイム割込処理（メイン）で実行されるコマンド送信処理（SK16）においてサブ制御部91に送信される。

30

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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

40

【0145】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLED55の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターン

50

のうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 6 】

尚、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。

10

【 0 1 4 7 】

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、RAM 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、ROM 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いずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして RAM 9 1 c に設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

20

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

尚、ビッグボーナスを BB と示し、レギュラーボーナスを RB と示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグが RAM 4 1 c に設定されている必要がある。

30

【 0 1 5 0 】

図 6 ~ 図 9 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図 10 は、メイン制御部 4 1 により制御される遊技状態及び RT の遷移を説明するための図である。

【 0 1 5 1 】

本実施例におけるスロットマシンは、図 10 に示すように、通常遊技状態、内部中 1 、 2 、 RB 、 BB (RB) のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態 (以下、通常遊技状態を通常と称す) においては、 RT 0 ~ 4 のいずれかに制御される。

40

【 0 1 5 2 】

図 6 に示すように、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス (以下、各々のビッグボーナスを BB と称する) 、レギュラーボーナス (以下、各々のレギュラーボーナスを RB と称する) の 2 種類のボーナスが含まれる。

【 0 1 5 3 】

BB は、入賞ライン LN に「白 7 - 白 7 - 白 7 」の組合せが揃ったときに入賞となる。RB は、入賞ライン LN に「黒 7 - 黒 7 - BAR 」の組合せが揃ったときに入賞となる。BB が入賞すると、BB 中レギュラーボーナス (以下、BB RB と称する) に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。ビッグボーナスは、316 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。RB が入賞すると、レギュラーボーナス (以下、RB と称する) に移行される。レギュラーボーナスは、いずれかの役が 6 回入賞するか、 12

50

ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0154】

図10に示すように、BBに内部当選してから入賞するまでは、内部中1・RT0に制御され、RBに内部当選してから入賞するまでは、内部中2・RT0に制御される。また、図10に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常・RT4に制御される。

【0155】

後述する内部抽選においてBBまたはRBのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8L、8C、8Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。BBやRBを構成する図柄（「黒7」、「白7」、「網7」）は、各々、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていない箇所があるためである。10

【0156】

次に、図7を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1～8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。

【0157】

中段ベルは、入賞ラインLNに「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、ベルは、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。20

【0158】

右下がりベルは、入賞ラインLNに「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので、「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組合せが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組合せが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール2L、右リール2R各々において5コマ以内に配置されており、ベルは、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。30

【0159】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインLNに「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインLNに「リプレイ - オレンジ - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインLNに「リプレイ - BAR - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインLNに「リプレイ - BAR - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル7は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル8は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - BAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段ベル1～8が入賞すると、8枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのBAR及びオレンジ、右リール2RのBAR及びオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - オレンジ - オレンジ」、40

50

「リプレイ - オレンジ - B A R」、「リプレイ - B A R - オレンジ」、「リプレイ - B A R - B A R」、「プラム - オレンジ - オレンジ」、「プラム - オレンジ - B A R」、「プラム - B A R - オレンジ」、「プラム - B A R - B A R」のいずれかの組合せが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組合せが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。また、左リール 2 L において、リプレイ及びプラムは、5 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、オレンジ及び B A R は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において上段ベル 1 ~ 8 のいずれかに当選していても、当選している上段ベルの構成図柄に対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

10

【 0 1 6 0 】

中段スイカは、入賞ライン L N に「黒 7 - スイカ - スイカ」、「白 7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となる。中段スイカが入賞すると 5 枚メダルが払い出される。ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L において、黒 7、白 7、スイカのいずれかは、5 コマ以内に配置されているが、中リール 2 C、右リール 2 R の各々について、スイカは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、中リール 2 C、右リール 2 R に対応するストップスイッチ 8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

【 0 1 6 1 】

20

右下がりスイカは、入賞ライン L N に「ベル - スイカ - 黒 7」、「ベル - スイカ - 白 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。右下がりスイカが入賞すると 5 枚メダルが払い出される。ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、黒 7、白 7、スイカのいずれかの 1 つ下の位置に配置されており、右リール 2 R の黒 7、白 7 は、スイカの 1 つ上の位置に配置されているので、「ベル - スイカ - 黒 7」、「ベル - スイカ - 白 7」のいずれかの組合せが揃うと、「黒 7 - スイカ - スイカ」、「白 7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが右下がり、すなわち無効ライン L M 3 に揃うこととなる。また、左リール 2 L において、ベルは、5 コマ以内に配置されているが、中リール 2 C のスイカ、右リール 2 R の黒 7、白 7 は、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール 2 C、右リール 2 R に対応するストップスイッチ 8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

30

【 0 1 6 2 】

上段スイカは、入賞ライン L N に「ベル - 黒 7 - リプレイ」、「ベル - 白 7 - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。上段スイカが入賞すると 5 枚メダルが払い出される。ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、黒 7、白 7、スイカのいずれかの 1 つ下の位置に配置されており、中リール 2 C の黒 7、白 7 は、スイカの 1 つ下の位置に配置されており、右リール 2 R のリプレイは、スイカの 1 つ下の位置に配置されているので、「ベル - 黒 7 - リプレイ」、「ベル - 白 7 - リプレイ」のいずれかの組合せが揃うと、「黒 7 - スイカ - スイカ」、「白 7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが上段、すなわち無効ライン L M 1 に揃うこととなる。また、左リール 2 L において、ベルは、5 コマ以内に配置されているが、中リール 2 C の黒 7、白 7、右リール 2 R のリプレイは、5 コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において上段スイカに当選していても、中リール 2 C、右リール 2 R に対応するストップスイッチ 8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

40

【 0 1 6 3 】

下段チェリーは、入賞ライン L N に「B A R - オレンジ - A N Y (A N Y はいずれの図柄でも可)」、「B A R - B A R - A N Y」、「B A R - ベル - A N Y」の組合せが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると 2 枚メダルが払い出される。ここで、図

50

3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BAR - オレンジ - ANY (ANYはいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」のいずれかの組合せが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - ANY - ANY」の組合せが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。また、中リール2Cにおいてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、左リール2Lにおいて、BARは、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

10

【0164】

中段チェリーは、入賞ラインLNに「チェリー - ANY - ANY」の組合せが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると1枚メダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、チェリーは、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。

【0165】

1枚役は、入賞ラインLNに「黒7 - チェリー - 網7」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役が入賞すると1枚メダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、中リールのチェリー、右リールの網7は、5コマ以内に配置されていない箇所がある。このため、後述する内部抽選において1枚役に当選していても、左リール2L、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、1枚役に入賞することはない。

20

【0166】

右上がりベルは、入賞ラインLNに「黒7 - ベル - オレンジ」、「白7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒7 - ベル - BAR」、「白7 - ベル - BAR」、「スイカ - ベル - BAR」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7 - ベル - オレンジ」、「白7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒7 - ベル - BAR」、「白7 - ベル - BAR」、「スイカ - ベル - BAR」のいずれかの組合せが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組合せが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、BARの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

30

【0167】

右上がりベベリは、入賞ラインLNに「黒7 - ベル - ベル」、「白7 - ベル - ベル」、「スイカ - ベル - ベル」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイまたはプラムの1つ下の位置に配置されているので「黒7 - ベル - ベル」、「白7 - ベル - ベル」、「スイカ - ベル - ベル」のいずれかの組合せが揃うと、「ベル - ベル - リプレイ」、「ベル - ベル - プラム」の組合せが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2C、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベベリに当選しているときには、原則として、ストップス

40

50

イッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0168】

右上がりリベベは、入賞ライン LN に「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - ベル - BAR」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - ベル - BAR」のいずれかの組合せが揃うと、「リプレイ - ベル - ベル」、「プラム - ベル - ベル」の組合せが右上がり、すなわち無効ライン LM 4 に揃うこととなる。また、左リール2L、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、BARの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりリベベに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。10

【0169】

次に、図8を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ1、2、特殊リプレイ、SP(スペシャル)リプレイが含まれる。

【0170】

通常リプレイは、入賞ライン LN に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、再遊技が付与される。リプレイ、プラムは、左リール2L、中リール2C、右リール2R 各々において5コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。20

【0171】

下段リプレイは、入賞ライン LN に「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒7」、「ベル - オレンジ - 網7」、「ベル - オレンジ - 白7」、「ベル - BAR - オレンジ」、「ベル - BAR - チェリー」、「ベル - BAR - スイカ」、「ベル - BAR - 黒7」、「ベル - BAR - 網7」、「ベル - BAR - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、再遊技が付与される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒7」、「ベル - オレンジ - 網7」、「ベル - オレンジ - 白7」、「ベル - BAR - オレンジ」、「ベル - BAR - チェリー」、「ベル - BAR - スイカ」、「ベル - BAR - 黒7」、「ベル - BAR - 網7」、「ベル - BAR - 白7」のいずれかの組合せが揃うと、「リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網7 / 白7」、「リプレイ - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網7 / 白7」、「プラム - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網7 / 白7」の組合せが下段、すなわち無効ライン LM 2 に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BARは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、チェリー、スイカ、黒7、網7、白7の1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。30

【0172】

転落リプレイは、入賞ライン LN に「ベル - リプレイ - ベル」の組合せが揃ったときに40

50

入賞となり、再遊技が付与される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイの1つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組合せが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組合せが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において転落リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図10に示すように、通常・RT0において転落リプレイに入賞した後は、RT1に制御される。

【0173】

昇格リプレイ1は、入賞ラインLNに「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、再遊技が付与される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいてリプレイ、プラムの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてリプレイは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ1については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0174】

昇格リプレイ2は、入賞ラインLNに「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - BAR - リプレイ」、「ベル - BAR - プラム」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、再遊技が付与される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイ、プラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - BAR - リプレイ」、「ベル - BAR - プラム」の組合せが揃うと、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組合せが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BARは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてリプレイ、プラムは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ2に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図10に示すように、通常・RT1において昇格リプレイ(昇格リプレイ1または昇格リプレイ2)に入賞した後は、通常・RT0に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4から通常・RT0に制御されないように構成されており、通常・RT1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・RT1からのみ通常・RT0に制御されるように構成されている。

【0175】

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

10

20

30

40

50

える。図10に示すように、通常・RT1、通常・RT3において特殊リプレイに入賞した後は、通常・RT2に制御される。また、通常・RT2において特殊リプレイに入賞した後は、通常・RT1に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・RT1、通常・RT4における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT1、通常・RT4における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT1、通常・RT4においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・RT1、通常・RT4から通常・RT2に制御されないように構成されており、通常・RT0、通常・RT3であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・RT0、通常・RT3からのみ通常・RT2に制御されるように構成されている。

10

【0176】

SPリプレイは、入賞ラインLNに「リプレイ - オレンジ - 黒7」、「リプレイ - オレンジ - 網7」、「リプレイ - オレンジ - 白7」、「リプレイ - オレンジ - プラム」、「リプレイ - BAR - 黒7」、「リプレイ - BAR - 網7」、「リプレイ - BAR - 白7」、「リプレイ - BAR - プラム」、「プラム - オレンジ - 黒7」、「プラム - オレンジ - 網7」、「プラム - オレンジ - 白7」、「プラム - オレンジ - プラム」、「プラム - BAR - 黒7」、「プラム - BAR - 網7」、「プラム - BAR - 白7」、「プラム - BAR - プラム」のいずれかの組合せが揃ったときに入賞となり、再遊技が付与される。ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ、プラムは、オレンジ、BARの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rの黒7、網7、白7、プラムは、オレンジ、BARの1つ下の位置に配置されているので「オレンジ - オレンジ - オレンジ」、「オレンジ - オレンジ - BAR」、「オレンジ - BAR - BAR」、「BAR - オレンジ - オレンジ」、「BAR - オレンジ - BAR」、「BAR - BAR - BAR」の組合せが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。また、左リール2Lにおいてリプレイ、プラムは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BARは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいて黒7、網7、白7、プラムは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選においてSPリプレイに当選しているときには、原則として、トップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図10に示すように、通常・RT2においてSPリプレイに入賞した後は、通常・RT3に制御される。後述するように、SPリプレイは、通常・RT0、通常・RT1、通常・RT4における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・RT0、通常・RT1、通常・RT4における内部抽選において特別役とSPリプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中1・RT0または内部中2・RT0に制御される。このため、通常・RT0、通常・RT1、通常・RT4においてはSPリプレイに入賞しない。その結果、通常・RT0、通常・RT1、通常・RT4から通常・RT3に制御されないように構成されており、通常・RT2であるときにのみSPリプレイ入賞し、当該通常・RT2からのみ通常・RT3に制御されるように構成されている。尚、通常・RT3において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・RT3が維持されることとなる。

20

30

30

【0177】

次に、図9を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図9に示すように、「リプレイ - オレンジ - ベル」、「リプレイ - BAR - ベル」、「プラム - オレンジ - ベル」、「プラム - BAR - ベル」、「リプレイ - ベル - オレンジ」、「リプレイ - ベル - BAR」、「プラム - ベル - オレンジ」、「プラム - ベル - BAR」、「黒7 - オレンジ - オレンジ」、「黒7 - オレンジ - BAR」、「黒7 - BAR - オレンジ」、「黒7 - BAR - BAR」、「白7 - オレンジ - オレンジ」、「白7 - オレンジ - BAR」、「白7 - BAR - オレンジ」、「白7 - BAR - BAR」、「スイカ - オレンジ - オレンジ」、「スイカ - オレンジ - BAR」、「スイカ - BAR - オレンジ」、「スイカ - BAR - BAR」からなる20種類の組合せである。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、

40

50

かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインLNに揃う。図10に示すように、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4において移行出目が入賞ラインLNに揃った後は、通常・RT1に制御される。尚、通常・RT1において移行出目が入賞ラインLNに揃った場合には、通常・RT1が維持されることとなる。

【0178】

次に、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施例では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中1(BBが当選している状態)であるか、内部中2(RBが当選している状態)であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、RT0~4の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するよう、複数の入賞役が同時に読み出されて、重複して当選し得る。以下において、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

10

【0179】

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

20

【0180】

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

30

【0181】

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

40

【0182】

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

50

プレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 1 4 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 5 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 1 6 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイである。

【 0 1 8 3 】

リプレイ G R 2 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ G R 2 2 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 2 3 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 2 4 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 2 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。 10

【 0 1 8 4 】

通常・R T 1 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェリー、B B + 強チェリー、B B + 中段チェリー、B B + 1 枚役、B B + 通常リプレイ、B B + 転落リプレイ、B B + 昇格リプレイ、B B + 特殊リプレイ、B B + S P リプレイ、R B、R B + 強スイカ、R B + 弱チェリー、R B + 強チェリー、R B + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ G R 1、リプレイ G R 2、リプレイ G R 3、リプレイ G R 4、リプレイ G R 5、リプレイ G R 6 が内部抽選の対象役となる。 20

【 0 1 8 5 】

リプレイ G R 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 2 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 3 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 4 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。 20

【 0 1 8 6 】

通常・R T 2 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェリー、B B + 強チェリー、B B + 中段チェリー、B B + 1 枚役、B B + 通常リプレイ、B B + 転落リプレイ、B B + 昇格リプレイ、B B + 特殊リプレイ、B B + S P リプレイ、R B、R B + 強スイカ、R B + 弱チェリー、R B + 強チェリー、R B + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ G R 3 1、リプレイ G R 3 2、リプレイ G R 3 3、リプレイ G R 3 4、リプレイ G R 3 5、リプレイ G R 3 6 が内部抽選の対象役となる。 30

【 0 1 8 7 】

リプレイ G R 3 1 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 3 2 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 3 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 4 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 5 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 6 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイである。 40

【 0 1 8 8 】

通常・R T 3 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェリー、B B + 強チェリー、B B + 中段チェリー、B B + 1 枚役、B B + 通常リプレイ、B B + 転落リプレイ、B B + 昇格リプレイ、B B + 特殊リプレイ、B B + S P リプレイ、R B、R B + 強スイカ、R B + 弱チェリー、R B + 強チェリー、R B + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベ 50

ル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR31、リプレイGR32、リプレイGR33、リプレイGR34、リプレイGR35、リプレイGR36、SPリプレイが内部抽選の対象役となる。

【0189】

通常・RT4であるときには、BB、BB+弱スイカ、BB+強スイカ、BB+弱チェリー、BB+強チェリー、BB+中段チェリー、BB+1枚役、BB+通常リプレイ、BB+転落リプレイ、BB+昇格リプレイ、BB+特殊リプレイ、BB+SPリプレイ、RB、RB+強スイカ、RB+弱チェリー、RB+強チェリー、RB+1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。 10

【0190】

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

【0191】

BBRB・RT0であるときには、弱チェリー、全役が内部抽選の対象役となり、RB・RT0であるときには、全役、RBベル1、RBベル2、RBベル3が内部抽選の対象役となる。 20

【0192】

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

【0193】

RBベル1とは、右上がりベル+右上がりリベベであり、RBベル2とは、右上がりベベル+右上がりリベベ+右上がりベリリであり、RBベル3とは、全ての小役、すなわち中段ベル+右下がりベル+上段ベル1+上段ベル2+上段ベル3+上段ベル4+上段ベル5+上段ベル6+上段ベル7+上段ベル8+中段スイカ+右下がりスイカ+上段スイカ+下段チェリー+中段チェリー+1枚役+右上がりベル+右上がりベベリ+右上がりリベベである。 30

【0194】

また、通常・RT0～4などにおいて、BBまたはRBのいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。 40

【0195】

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

【0196】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか

10

20

30

40

50

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

【0197】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、RT0～4のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、RT0～4のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0198】

詳しくは後述するように、本実施例では、複数種類の小役（ベル）や複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、当選した小役や再遊技役の種類及びストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順に応じて定められた小役の図柄組合せや再遊技役の図柄組合せを入賞ラインLNに最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。そこで、図11～図13を用いて同時に当選する小役や再遊技役の種類について具体的に説明するが、図11は、同時に当選する小役や再遊技役の一覧を示す。また、図12は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を示し、図13は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を示す。

10

【0199】

図12に示すように、リプレイGR1（通常リプレイ+昇格リプレイ1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。リプレイGR2（通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。リプレイGR3（通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。リプレイGR4（通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。リプレイGR5（通常リプレイ+昇格リプレイ2）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。リプレイGR6（通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ）が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

30

40

【0200】

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

【0201】

このように、リプレイGR1～6とで、昇格リプレイ1、2に入賞させるための操作態

50

様として異なる操作態様が設定されている。このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 1において、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常・R T 0 に移行することとなる。

【 0 2 0 2 】

リプレイ G R 1 1 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 1 2 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 1 3 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 1 4 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 1 5 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2) が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 1 6 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

このように、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 とで、昇格リプレイ 1 、2 に入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。このため、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞して通常・R T 0 が維持される一方で、5 / 6 の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1 に移行することとなる。

【 0 2 0 5 】

リプレイ G R 2 1 (転落リプレイ + 特殊リプレイ) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 2 2 (転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 2 3 (転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

イ + 特殊リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 2 4 (転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 2 5 (転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、右押し、すなわち右リール 2 R を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール 2 L を第 1 停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール 2 C を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。10

【 0 2 0 6 】

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

【 0 2 0 7 】

このように、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。このため、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 のいずれかが当選していれば 1 / 5 の確率で特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 に移行することとなる一方で、 4 / 5 の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1 に移行することとなる。20

【 0 2 0 8 】

リプレイ G R 3 1 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 3 2 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 3 3 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 3 4 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 3 5 (特殊リプレイ + S 30
40
50

Pリプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しましたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。リプレイ G R 3 6 (特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち S P リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しましたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。10

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

このように、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 とで、S P リプレイを入賞させる操作態様として異なる操作態様が設定され、さらに S P リプレイか通常リプレイを入賞させて、かつ特殊リプレイを回避するための操作態様として異なる操作態様が設定されている。このため、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 2 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞して通常・R T 3 へ移行させることができる一方で、5 / 6 の確率で通常リプレイまたは特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 が維持されることとなる。また、後述のように S P リプレイが入賞すると、遊技者にとって有利なナビストックが 1 つ以上必ず付与されることとなるため、通常・R T 2 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞してナビストックが 1 つ以上付与され、かつ S P リプレイに入賞しやすい、すなわちナビストックが付与される可能性の高い通常・R T 3 へ移行させることができ。また、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 3 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞して後述するナビストックが 1 つ以上付与される一方で、1 / 6 の確率で通常リプレイが入賞して通常・R T 3 が維持され、4 / 6 の確率で特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 へ移行することとなる。30

【 0 2 1 1 】

図 1 3 に示すように、左ベル 1 (右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しましたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 6、上段ベル 7 または移行出目のいずれかの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。左ベル 2 (右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しましたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 5、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。左ベル 3 (右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しましたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 3 または移行出目のいずれかの組合せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。左ベル 4 (右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組4050

合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル4または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0212】

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

【0213】

中ベル1（中段ベル+上段ベル2+上段ベル5）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル5または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。中ベル2（中段ベル+上段ベル1+上段ベル6）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル1、上段ベル6または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。中ベル3（中段ベル+上段ベル4+上段ベル7）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル4、上段ベル7または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。中ベル4（中段ベル+上段ベル3+上段ベル8）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル8または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0214】

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

【0215】

右ベル1（中段ベル+上段ベル3+上段ベル5）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル3、上段ベル5または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。右ベル2（中段ベル+上段ベル1+上段ベル7）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル1、上段ベル7または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。右ベル3（中段ベル+上段ベル4+上段ベル6）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル4、上段ベル6または移

10

20

30

40

50

行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。右ベル4(中段ベル+上段ベル2+上段ベル8)が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル8または移行出目のいずれかの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、右ベル1~4が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1~8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、右ベル1~4が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1~8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

【0216】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1/4で上段ベルが揃うが、3/4で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1/3の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2/3の割合ではさらに1/4でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

【0217】

R Bベル1(右上がりベル+右上がりリベベ)が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。R Bベル2(右上がりベル+右上がりリベベ+右上がりリベリリ)が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリリベベの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。R Bベル3(中段ベル+右下がりベル+上段ベル1+上段ベル2+上段ベル3+上段ベル4+上段ベル5+上段ベル6+上段ベル7+上段ベル8+中段スイカ+右下がりスイカ+上段スイカ+下段チェリー+中段チェリー+1枚役+右上がりベル+右上がりベベリ+右上がりリベベ)が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組合せを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0218】

図3に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、R Bベル1~4が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリリベベ、右上がりベベリのいずれかの組合せが入賞ラインLNに揃って10枚のメダルが払い出されることとなるが、1/3の割合でのみ、「ベル-ベル-ベル」の組合せが右上がりに揃うこととなる。また、特に図示しないが、ベル(中段ベル+右下がりベル)が当選した場合には、リールの停止順及び操作のタイミングに関わらず、入賞ラインLNに「ベル-ベル-ベル」の組合せが揃うように制御される。また、全役(中段ベル+右下がりベル+上段ベル1+上段

10

20

30

40

50

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

【0219】

本実施例では、図10に示すように、通常遊技状態、内部中1、内部中2、RB、BB(RB)のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、RT0～4のいずれかに制御される。

【0220】

前述のように、メイン制御部41のRAM41cには、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、RTの種類を特定可能なRTフラグが格納される領域と、が割り当てられている。 10

【0221】

一方、本実施例では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中1用の抽選テーブル、内部中2用の抽選テーブル、RB用の抽選テーブル、BB(RB)用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、RT0用の抽選テーブル、RT1用の抽選テーブル、RT2用の抽選テーブル、RT3用の抽選テーブル、RT4用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

【0222】

そして、内部抽選処理においてメイン制御部41のRAM41cに格納されている遊技状態フラグの値及びRTフラグの値を参照して遊技状態及びRTの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態及びRTの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態及びRTの種類に応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。 20

【0223】

詳しくは、メイン制御部41のRAM41cに格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態がBB(RB)中か否か、RB中か否か、内部中1か否か、内部中2か否か、を判定し、現在の遊技状態がBB(RB)中であれば、BB(RB)中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたBB(RB)用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、RB中であれば、RB中における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納されたRB用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中1であれば、内部中1における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中1用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中2であれば、内部中2における内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された内部中2用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態がBB(RB)中でもなく、RB中でもなく、内部中1、2でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらにRAM41cに格納されているRTフラグの値を参照し、その値から特定されるRTの種類に応じて内部抽選の対象役及びその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態及びRTの種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態及びRTの種類に応じた当選確率にて行われることとなる。 30

【0224】

通常・RT0は、通常・RT1において昇格リプレイが入賞したとき(リプレイG R 1～6のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき)、通常・RT1、通常・RT2が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、通常・RT0は、通常・RT0に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・RT1に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・RT2に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。 40

【0225】

通常・RT1は、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4において

10

20

30

40

50

移行出目が停止するか、通常・R T 0において転落リプレイするか、通常・R T 2において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常・R T 1は、1ゲーム毎に、R T残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数（本実施例では1000G）消化してR T残りゲーム数が0となることで通常・R T 0に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0226】

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

【0227】

通常・R T 3は、通常・R T 2においてS Pリプレイが入賞したときに移行する。そして、通常・R T 3は、通常・R T 3に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・R T 2に移行するか、移行出目が停止して通常・R T 1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0228】

通常・R T 4は、B B (R B)、R Bの終了時に移行する。そして、通常・R T 4は、通常・R T 4に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してR T 1に移行するか、特別役が当選して内部中1または内部中2に移行することで終了する。

【0229】

内部中1は、通常遊技状態において特別役のうちB Bが当選したときに移行する。そして、内部中1は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中1に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B)またはR Bに移行することで終了する。

【0230】

内部中2は、通常遊技状態において特別役のうちR Bが当選したときに移行する。そして、内部中2は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中2に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B)またはR Bに移行することで終了する。

【0231】

R Bは、内部中1、2においてR Bが入賞したときに移行する。そして、R Bは、12ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0232】

B B (R B)は、内部中においてB Bが入賞したときに移行する。そして、B B (R B)は、B B (R B)に移行してからのゲーム数に関わらず、B B (R B)に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【0233】

また、本実施例におけるスロットマシンは、サブ制御部91により、ナビ対象役に当選したときに、ナビ対象役を入賞させるための押し順を特定可能な情報を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A Tという）に演出状態を制御可能となっている。

【0234】

ここで本実施例の遊技状態及びR Tの移行状況について説明すると、図10に示すように、R BまたはB B (R B)が終了すると、通常・R T 4に移行する。

【0235】

通常・R T 4では、移行出目が停止することで、R T 1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。通常・R T 4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、R BまたはB B (R B)の終了後に移行した通常・R T 4において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル

10

20

30

40

50

1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・R T 1に移行することとなる。

【0236】

通常・R T 1では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数(1000G)消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。通常・R T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・R T 1では、リプレイG R 1～6が当選し、停止順に正解することで通常・R T 0へ移行することとなる。

【0237】

通常・R T 0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・R T 1に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・R T 2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。通常・R T 0においてリプレイG R 11～16が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0においてリプレイG R 21～25が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 0では、リプレイG R 21～25が当選し、停止順が正解することで通常・R T 2へ移行し、リプレイG R 11～16が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

10

【0238】

通常・R T 2では、特別役も当選せず、S Pリプレイも入賞せずに規定ゲーム数(30G)消化することで通常・R T 0に移行し、S Pリプレイが入賞することで通常・R T 3に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。通常・R T 2においてリプレイG R 31～36が当選し、停止順が正解することでS Pリプレイが入賞する。また、通常・R T 2において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 2では、リプレイG R 31～36が当選し、停止順が正解することで通常・R T 3へ移行し、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

20

【0239】

通常・R T 3では、特殊リプレイが入賞することでR T 2に移行し、移行出目が停止することで通常・R T 1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中1または内部中2に移行する。通常・R T 3においてリプレイG R 31～36が当選し、停止順が正解することでS Pリプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常・R T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 3では、リプレイG R 31～36が当選し、停止順が不正解となることで通常・R T 2へ移行し、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・R T 1へ移行することとなる。

30

【0240】

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

40

【0241】

次に、本実施例におけるサブ制御部91が実行する各種制御内容を以下に説明する。

【0242】

50

まず、本実施例におけるサブ制御部 9 1 が実行する起動処理（サブ）の制御内容を図 1 4 に基づいて説明する。

【0243】

図 1 4 に示すように、サブ制御部 9 1 は、リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されると起動処理（サブ）を行う。

【0244】

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

【0245】

復帰コマンドを受信した場合及び設定変更中コマンドを受信した場合には、RAM 9 1 c にバックアップデータがあるか否かを判定する（S n 6）。RAM 9 1 c にバックアップデータがあるか否かは、例えば、後述する電断処理（サブ）において RAM 9 1 c に設定されるバックアップフラグがあるか否かによって確認される。S n 6 のステップにおいてバックアップフラグが設定されていなければ RAM 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 6）。他方、S n 6 において、バックアップフラグが設定されていると判定した場合には、RAM のデータは正常であるので、バックアップフラグをクリアする（S n 7）。

【0246】

S n 7 のステップにおいてバックアップフラグをクリアした場合には、RAM 9 1 c の全ての格納領域の RAM パリティを計算する（S n 8）。S n 9 のステップでは、S n 8 のステップにおいて計算した RAM パリティが 0 か否かを判定する。S n 9 のステップにおいて RAM パリティが 0 でなければ RAM 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 6）。

【0247】

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

【0248】

設定変更中コマンド受信フラグが RAM 9 1 c に格納されている場合には、RAM 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 6）。設定変更中コマンド受信フラグが RAM 9 1 c に格納されていない場合には、時計装置 9 7 の出力する時間情報を取得し（S n 1 1）、当該時点における日付と時刻（以下、日付と時刻を合わせて日時と呼ぶことがある）を特定する。そして、特定した日時が基準日時よりも後か前かを判定する（S n 1 2）。ここで、基準日時は、日付と時刻からなり、基準日時のうちの日付は後述する S n 1 4 のステップにより設定される一方で、基準日時のうちの時刻は、遊技場の営業時間外の時刻（0 時）となるように、スロットマシン 1 が工場から出荷される段階で予め設定されている。尚、基準日時の時刻は、スロットマシン 1 の工場出荷後、遊技店で店員等により設定できるようにも良い。

【0249】

S n 1 2 のステップが実行される時点では、基準日時は、以前に起動処理（サブ）が実行された際に設定された値となっており、S n 1 2 のステップにおいて、特定した日時が基準日時よりも後である場合には、ペナルティフラグをクリアするとともに、ペナルティカウンタの値を「0」とするように制御する（S n 1 3）。すなわち、S n 1 3 のステップにおいては、後述するペナルティフラグセット処理（図 2 6 参照）によりペナルティフラグがセットされていれば、当該ペナルティフラグをクリアするとともに、ペナルティカウンタの値を「0」とし、ペナルティフラグがセットされていなければ、ペナルティフラグがセットされていない状態を維持する。そして、S n 1 3 のステップにおいて、ペナルティフラグをクリアした後に、新たな基準日時として、時計装置 9 7 の出力する時間情報

10

20

30

40

50

の日付に1日を加えた値を設定する（S n 1 4）。

【0250】

S n 1 2 のステップにおいて、特定した日時が基準日時よりも前であった場合、S n 1 4 のステップにおいて新たな基準日時を設定した場合には、バックアップされたデータに基づいて復帰処理を実行する（S n 1 5）。

【0251】

また、ステップ S n 4 において、設定変更中コマンドを受信していないと判定した場合には、エラーコマンドを受信したか否かを判定する（S n 1 7）。エラーコマンドを受信していると判定した場合には、S n 1 8 のステップに移行して R A M 9 1 c の初期化を実行し、エラー処理を行う（S n 1 9）。エラー処理では、エラー報知を行ったうえで、例えば、遊技店員によってリセット／設定スイッチ 3 8 が操作されるなどしてエラー状態が解除されると、エラー報知を終了して元の状態に復帰する。エラーコマンドを受信していないと判定した場合、すなわち、設定変更中コマンド及び復帰コマンド、エラーコマンドのいずれも受信していない場合には R A M 9 1 c の初期化を実行する（S n 1 6）。

【0252】

次に、サブ制御部 9 1（サブ C P U 9 1 a）が内部クロックのカウント値に基づいて 1.12 秒の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）について図 1 5 に基づき説明する。

【0253】

図 1 5 に示すように、タイマ割込処理（サブ）においては、サブ制御部 9 1 は、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S p 1）。次いで、停電判定処理を行う（S p 2）。停電判定処理では、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0254】

S p 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（S p 3）、電断フラグが設定されていた場合には電断処理（サブ）に移行する。電断処理（サブ）では、図 1 4 で示す起動処理（サブ）の S n 6 の判定で用いるバックアップフラグをバックアップデータの作成後にセットしたり、図 1 4 で示す起動処理（サブ）の S n 9 の判定で用いるデータを計算するなどの処理を実行する。

【0255】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する（S p 4）。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

【0256】

S p 5 のステップでは、A T に制御するか否かを決定するとともに付与するナビストック数を決定する A T 抽選処理を実行する（S p 5）。

【0257】

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

【0258】

S p 7 のステップでは、左ペルに当選した際に、右下がりペルが入賞可能であること（すなわち、右下がりペルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であること）を示唆する第 1 演出を実行するための第 1 ナビ演出実行処理を実行する（S p 7）。

【0259】

S p 8 のステップでは、左ペルに当選した際に、右下がりペルが入賞可能であること（すなわち、右下がりペルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であること）を報知する第 2 演出を実行するための第 2 ナビ演出実行処理を実行する（S p 8）。

【0260】

10

20

30

40

50

S p 9 のステップでは、推奨手順（すなわち、左第 1 停止）でストップスイッチの操作を行うことを特定可能な推奨手順演出の実行を開始するための演出実行開始処理を実行する（S p 9）。

【0261】

S p 10 のステップでは、ストップスイッチの操作の推奨手順（すなわち、左第 1 停止）を特定可能な推奨手順演出を実行しているときに、推奨手順演出を終了するための演出実行終了処理を実行する（S p 9）。

【0262】

S p 11 のステップでは、左第 1 停止以外の操作が行われたときに、ペナルティを付与することを示すペナルティフラグをセットするためのペナルティフラグセット処理を実行する（S p 11）。

【0263】

S p 12 のステップでは、推奨手順である左第 1 停止で操作を行うことを促す報知を行うか否かを判定する推奨手順報知判定処理を実行する（S p 12）。

【0264】

S p 13 のステップでは、推奨手順である左第 1 停止で操作を行うことを促す報知を開始するための推奨手順報知開始処理を実行する（S p 13）。

【0265】

S p 14 のステップでは、推奨手順である左第 1 停止で操作を行うことを促す報知を終了するための推奨手順報知終了処理を実行する（S p 14）。

【0266】

S p 15 のステップでは、セットされているペナルティフラグをクリアするためのペナルティフラグクリア処理を実行する（S p 15）。

【0267】

尚、本実施例においては、S p 7 ~ S p 15 の処理は非 A T 中にのみ実行される。しかし、S p 7 ~ S p 15 の処理は A T 中のみ実行しても良いし、A T 中及び非 A T 中の両方で実行しても良い。

【0268】

図 16 及び図 17 は、ナビストック数を付与するか否か、ナビストック数をいくら付与するかが決定される A T 抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【0269】

サブ制御部 9 1 は、後述する A T 抽選処理を実行することにより、A T に制御するか否かの A T 抽選を行う。A T 抽選処理では、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づき、所定の抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときに A T 抽選が実行される。A T 抽選では、ナビストック数を付与するか否か、ナビストック数をいくら付与するかが決定される。すなわち、ナビストックを付与すると決定した場合に A T 抽選に当選したこととなり、A T に制御される。

【0270】

ナビストック数とは、A T に制御可能となる期間を示す。ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定ゲーム数（本実施例では 30 G、50 G、70 G、90 G、111 G、222 G、333 G、555 G）の間、A T に制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間にわたり A T に制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【0271】

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

【0272】

10

20

30

40

50

そして、通常・R T 0 ~ 4 であり、抽選モードが通常モードであるときに（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選してA T 抽選条件の条件1が成立したときには、図16(a)に示す通常モード用テーブルを参照してA T 抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ~ 4 であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部91は、R A M 91cに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが通常モードであることを特定する。

【0273】

図16(a)に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。10

【0274】

図16(a)に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。20

【0275】

図16(a)に示す通常モード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたはS Pリプレイであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0276】

通常・R T 0 ~ 4 であり、抽選モードが高確率Aモードであるときにチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイが当選してA T 抽選条件の条件1が成立したときには、図16(b)に示す高確率Aモード用テーブルを参照してA T 抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・R T 0 ~ 4 であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー（弱チェリー、強チェリー、中段チェリー）またはS Pリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部91は、R A M 91cに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率Aモードであることを特定する。30

【0277】

図16(b)に示す高確率Aモード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。40

【0278】

図16(b)に示す高確率Aモード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、A T 抽選が行われ、1回のA T 抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1.4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ と50

なるように構成されている。

【0279】

図16(b)に示す高確率Aモード用テーブルが参照された場合、当選役が中段チェリーまたはSPリプレイであれば、80%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2 \cdot 2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0280】

通常・RT0～4であり、抽選モードが高確率Bモードであるときにチェリー(弱チェリー、強チェリー、中段チェリー)またはSPリプレイが当選してAT抽選条件の条件1が成立したときには、図16(c)に示す高確率Bモード用テーブルを参照してAT抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RT0～4であることを特定し、内部当選コマンドに基づきチェリー(弱チェリー、強チェリー、中段チェリー)またはSPリプレイに当選したことを特定する。また、サブ制御部91は、RAM91cに設定された抽選モードフラグの値に基づき抽選モードが高確率Bモードであることを特定する。

【0281】

図16(c)に示す高確率Bモード用テーブルが参照された場合、当選役が弱チェリーであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1 \cdot 4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0282】

図16(c)に示す高確率Bモード用テーブルが参照された場合、当選役が強チェリーであれば、80%の割合でナビストック数が2に決定され、20%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $2 \cdot 2 (= 2 \times 80\% + 3 \times 20\%)$ となるように構成されている。

【0283】

図16(c)に示す高確率Bモード用テーブルが参照された場合、RT0、1、4であり、当選役が中段チェリーまたはSPリプレイであれば、100%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0284】

図16(c)に示す高確率Bモード用テーブルが参照された場合、RT2、3であり、当選役がSPリプレイであれば、70%の割合でナビストック数が1に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $1 \cdot 4 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。

【0285】

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

【0286】

また、BBの終了によりAT抽選条件の条件2が成立し、かつ遊技者にペナルティを付与しない場合には、図17(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルを参照してAT抽選

10

20

30

40

50

が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、BBの終了を特定する。

【0287】

図17(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルが参照された場合、BB1～3の終了時(BB1～3の入賞に伴うBBの終了時)には、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、5%の割合でナビストック数が2に決定され、5%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.45 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 5\% + 3 \times 5\%)$ となるように構成されている。10

【0288】

図17(a)に示す第1ペナルティ無しテーブルが参照された場合、BB4の終了時(BB4の入賞に伴うBBの終了時)には、100%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $3 (= 3 \times 100\%)$ となるように構成されている。

【0289】

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

【0290】

また、RBの終了によりAT抽選条件が成立し、かつ遊技者にペナルティを付与しない場合には、図17(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルを参照してAT抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、RBの終了を特定する。サブ制御部91は、RB中における各ゲームにおいて、ジャンケンチャンスという演出を液晶表示器51を用いて行う。ジャンケンチャンスは、そのゲームの当選役及び遊技者が選択した第1停止リールに応じてジャンケンによる勝敗を決定し、その結果に応じて前述の勝敗ポイントを付与するものである。20

【0291】

図17(b)に示す第2ペナルティ無しテーブルが参照された場合、RB中の各ゲームで行われたジャンケンチャンスで付与された勝敗ポイント数に応じた当選率にてナビストック数が決定されるようにAT抽選が行われる。30

【0292】

詳しくは、0～7ポイントでは、95%の割合でナビストック数が0に決定され、5%の割合でナビストック数が1に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.05 (= 0 \times 95\% + 1 \times 5\%)$ となるように構成されている。

【0293】

8～15ポイントでは、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が1に決定され、8%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が3に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.42 (= 0 \times 70\% + 1 \times 20\% + 2 \times 8\% + 3 \times 2\%)$ となるように構成されている。40

【0294】

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

【0295】

10

20

30

40

50

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

【0296】

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

【0297】

このようにRBの終了時には、RB中に獲得した勝敗ポイント数に応じてナビストック数の当選個数の期待値が異なり、勝敗ポイント数が多いほど、多くのナビストック数の当選が期待できる。特に、16ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば、1個以上のナビストック数の当選が確定し、さらに32ポイント以上の勝敗ポイントを獲得していれば3個以上のナビストック数の当選が確定する。10

【0298】

また、ペナルティフラグがセットされている期間、すなわちペナルティ期間にAT抽選条件の条件2が成立したときには、図17(c)に示すペナルティ付与テーブルを参照してAT抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、BBまたはRBの終了を特定する。尚、後述するようにペナルティ期間にAT抽選条件の条件1が成立したときには、AT抽選は行われないため、ペナルティ付与テーブルは用いられない。20

【0299】

図17(c)に示すペナルティ付与テーブルが参照された場合、終了したボーナスがBBまたはRBのいずれであるか、及び終了したBBの種類に関わらず、99%の割合でナビストック数が0に決定され、1%の割合でナビストック数が1に決定されるように、AT抽選が行われ、1回のAT抽選で獲得することが期待され得る期待ナビストック数が、ナビストック数×当選率の和から、 $0.01 (= 0 \times 99\% + 1 \times 1\%)$ となるように構成されている。

【0300】

このようにペナルティ期間では、ペナルティ期間以外のときにBB終了またはRBが終了したときよりもナビストック数が少なくなる可能性が高くなる。また、図17(c)に示すペナルティ付与テーブルは、図17(a)、図17(b)に示す第1ペナルティ無しテーブル及び第2ペナルティ無しテーブルに比べて多くのナビストック数を獲得するうえで遊技者にとって最も不利になる。30

【0301】

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

【0302】

図17(d)に示すように、AT抽選においては、AT抽選条件の条件1が成立したときには、ペナルティ期間中であれば、AT抽選が行われず、遊技者にペナルティを付与する場合には、抽選モードに応じたテーブル(通常モード用テーブル、高確率Aモード用テーブル、高確率Bモード用テーブル)が参照される。他方、AT抽選条件の条件2が成立したときには、遊技者にペナルティを付与する場合には、ペナルティ付与テーブルが参照され、遊技者にペナルティを付与しない場合には、ペナルティ無しテーブル(第1ペナルティ無しテーブル、第2ペナルティ無しテーブル)が参照される。40

【0303】

図18は、タイマ割込処理(サブ)内で実行されるAT抽選処理のフローチャートである。

【0304】

図18に示すように、AT抽選処理では、サブ制御部91は、まずAT抽選条件の条件2が成立したか否か、すなわちBB終了時またはRB終了時か否かを判定する(Sq1)。条件2が成立した場合には、図26のSc4でペナルティフラグがセットされたか否かを判定する(Sq2)。ペナルティフラグがセットされていない場合には(すなわち、ペナルティ期間中でなければ)、BB終了時には、図17(a)第1ペナルティ無しテーブル、RB終了時には、図17(b)第2ペナルティ無しテーブルを選択する(Sq3)。ペナルティフラグがセットされている場合には(すなわち、ペナルティ期間中であれば)、BB終了時またはRB終了時のいずれのときでも、図17(c)ペナルティ付与テーブルを選択する(Sq7)。そして、サブ制御部91は、選択したテーブルを参照してAT抽選を実行する(Sq4)。AT抽選に当選したときには(Sq5)、ATである旨及びナビストック数を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納する(Sq6)。このように、条件2が成立しても、ペナルティ期間中はペナルティ付与テーブルが選択され、ATに制御するか否かを決定するうえで遊技者にとって不利な決定条件となる。

【0305】

他方、Sq1において、サブ制御部91は、AT抽選条件の条件2が成立していないことを判定した場合には、AT抽選条件の条件1が成立したか否か、すなわちチェリーまたはSPリプレイ当選時か否かを判定する(Sq8)。条件1が成立したことが判定された場合には、図26のSc4でペナルティフラグがセットされたか否かが判定される(Sq9)。ペナルティフラグがセットされていない場合には(すなわち、ペナルティ期間中でなければ)、抽選モードに応じたテーブル(通常モード用テーブル、高確率Aモード用テーブル、高確率Bモード用テーブル)を選択する(Sq10)。そして、選択したテーブルを参照してAT抽選を実行する(Sq4)。AT抽選に当選したときには(Sq5)、ATである旨及びナビストック数を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納する(Sq6)。ペナルティフラグがセットされている場合には(すなわち、ペナルティ期間中であれば)、AT抽選が行われずに処理を終了する。このように、条件1が成立しても、ペナルティ期間中はAT抽選が行われず、ATに制御するか否かを決定するうえで遊技者にとって不利な決定条件となる。また、Sq8において、条件1が成立していないことが判定された場合にもAT抽選が行われずに処理が終了する。

【0306】

サブ制御部91は、RAM91cのATフラグに基づき、ATに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。ATである旨を示すATフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を1消費してATに制御可能となる。

【0307】

尚、ATである旨を示すATフラグがセットされているときに、ナビストック数を獲得したときには、ATフラグから特定されるナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させ、ATフラグを更新する(Sq6)。

【0308】

サブ制御部91は、通常・RT1~4であるときに、図15に示すタイマ割込処理(サブ)内で実行されるAT制御処理(図示せず)を行うことにより、AT抽選の結果に応じてセットされるATフラグに基づき、ATへの制御を管理する。

【0309】

具体的に、サブ制御部91は、通常・RT1において、ATフラグからATである旨が特定されたときには、ATに制御する。すなわち、ナビストックが残っているときには、ATの制御を開始する。通常・RT1から通常・RT0に移行するまでの期間においては、ナビストック数を消費(減算)することなく、ATに制御されて、ナビ演出が実行可能となる。

【0310】

ATに制御されているときであって、通常・RT1から通常・RT0に制御されるときまたは通常・RT0または通常・RT2において所定ゲーム数経過したときには、ナビストック数を1消費(減算)することによるART(アシストリプレイタイム)への開始条件

10

20

30

40

50

件が成立し、所定ゲーム数（本実施例では、後述するゲーム数抽選で当選したゲーム数）の間、再遊技役の当選確率が高い通常・R T 0、R T 2、R T 3でのA Tに制御する。尚、ナビストック数を1消費したときには、1減算したナビストック数を示すA Tフラグに更新される。

【0311】

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

【0312】

図19に示すように、ゲーム数抽選は、テーブル1～4を参照して行われる。ゲーム数抽選では、30G、50G、70G、90G、111G、222G、333G、555Gのいずれかのゲーム数を抽選により決定する。テーブル1が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約40Gとなり、テーブル2が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約45Gとなり、テーブル3が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約50Gとなり、テーブル4が参照された場合、選択される平均ゲーム数は約60Gとなるように定められている。

【0313】

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

【0314】

図20は、タイマ割込処理（サブ）内で実行されるテーブル移行抽選処理のフローチャートである。

【0315】

図20に示すように、テーブル移行抽選処理では、まず、抽選条件が成立したか否かが判定される（S b 1）。抽選条件が成立している場合には図26のS c 4でペナルティフラグがセットされたか否かが判定される（S b 2）。ペナルティフラグがセットされている場合には、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域に格納されているテーブルの種類をテーブル1にすることによって、テーブル1を強制設定する（S b 3）。他方、ペナルティフラグがセットされていない場合にはテーブル移行抽選が行われる（S b 4）。このように、ペナルティ期間中（ペナルティフラグがセットされている期間）には、テーブル2～4に比べてA T中の平均ゲーム数が最も少ないテーブル1に設定されるため、A T中のゲーム数を決定する際には遊技者にとって不利になる。これにより、不正行為を行う意欲を低下させることができ、不正行為を抑止するうえで効果的となる。

【0316】

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

【0317】

ゲーム数報知演出では、ゲーム数抽選で当選したゲーム数が90以下の場合であれば、1回の演出用スイッチ56の操作に応じて当選したゲーム数が報知されるのに対して、111以上のゲーム数が当選していれば、一度90ゲームを報知した後、さらに、演出用スイッチ56の操作を促すとともに、その状態で演出用スイッチ56が操作されたことに応

10

20

30

40

50

じて最終的に決定されたゲーム数が報知されるようになっており、より遊技者の期待感を高めることができるようになっている。

【0318】

尚、演出用スイッチ56が操作されずに、賭数の設定操作がなされて、ゲーム数報知演出がキャンセルされた場合には、ゲーム数として「????」を表示したまま、ゲーム数のカウントが開始し、ゲーム数抽選で当選しうるゲーム数毎にATが終了するか否かを煽る演出が実行されることとなる。このため、遊技者は、ナビストックの消費時に、演出用スイッチ56を操作することにより、当該ナビストックに伴うATのゲーム数を知ることもできるし、演出用スイッチ56を操作せず、ゲーム数報知演出をキャンセルすることにより、ATが終了するまで、いつまで続くのか分からないようにし、最後まで期待感を持続させることを選択することもできる。10

【0319】

サブ制御部91は、ゲーム数抽選において当選したゲーム数をRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのゲーム数が0となるまでの期間において、ATに制御する。ゲーム数が残っているときに、ナビの対象役が当選した場合には、ナビ演出を実行する。

【0320】

また、サブ制御部91は、AT制御処理を行うことにより、ARTであるときには、残りゲーム数が0となったときには非ATに制御する。このときに、ATフラグが示すナビストック数が0であれば、ATでない旨を示すATフラグに更新される。すなわち、一連のATの終了条件は、ATから非ATに制御するときのATフラグがナビストック数0であるときに成立する。20

【0321】

非ATに制御されたときのATフラグからATでない旨が特定されたときには、再度ATに制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、通常・RT0または通常・RT2であるときには、移行出目が揃う可能性が高まり、通常・RT1に制御される可能性が高まる。

【0322】

一方、非ATに制御されたときのATフラグから特定されるナビストック数が1以上であれば、ナビ演出の対象役が当選したときに、ナビストック数を1消費し、ゲーム数抽選を行い、当選したゲーム数にわたりATに制御される。そしてナビストック数も0となり、ナビ回数も0となることでATが終了することとなる。30

【0323】

サブ制御部91は、AT制御処理を行うことにより、ATフラグからATである旨が特定されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常・RT1であるときにはリプレイGR1~6であり、通常・RT0であるときにはリプレイGR11~16、リプレイGR21~25であり、通常・RT2であるときにはリプレイGR31~36である。また、通常・RT0~3では、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

【0324】

リプレイGR1~6に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR1に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR2に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR3に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR4に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR5に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR6に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器4050

51に表示される。

【0325】

リプレイGR11～16に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR11に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR12に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR13に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR14に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR15に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR16に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。10

【0326】

リプレイGR21～25に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR21に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR22に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR23に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR24に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR25に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。20

【0327】

リプレイGR31～36に当選したときのナビ演出（ただしRT3は除く）としては、当選状況に応じてSPリプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR31に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR32に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR33に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR34に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR35に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR36に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。30

【0328】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。40

【0329】

以上のように、本実施例におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、50

遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

【0330】

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

【0331】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に当選した昇格リプレイ入賞、特殊リプレイ入賞、SPリプレイ入賞、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイ入賞回避させることができる。10

【0332】

図21に示すように、サブ制御部91は、AT制御処理において、AT抽選の抽選モードを通常モードとするか、高確率Aモードとするか、高確率Bモードとするか、を決定する抽選モード抽選を行う。抽選モード抽選では、メイン制御部41からのコマンドに基づき、所定の抽選条件（本実施例では、通常・RT0～4において前述した内部抽選の抽選対象役であるスイカ（弱スイカ、強スイカ）が当選するか、AT終了時）が成立したか否かを判定し、成立したときに抽選モード抽選が実行される。

【0333】

抽選モードとは、前述したようにAT抽選に適用するナビストック数の当選確率を示す。通常モードよりも高確率Aモード、高確率Aモードよりも高確率Bモードの方がより多くのナビストック数の獲得が期待できるようになっている。20

【0334】

通常・RT0～4において弱スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図21の弱スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RT0～4を特定し、内部当選コマンドに基づき、弱スイカ当選を特定する。

【0335】

図21の弱スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で通常モードに決定され、40%の割合で高確率Aモードに決定され、10%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。30

【0336】

通常・RT0～4において強スイカに当選することにより抽選モード抽選条件が成立したときには、図21の強スイカに対応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コマンドに基づき、通常・RT0～4を特定し、内部当選コマンドに基づき、強スイカ当選を特定する。

【0337】

図21の強スイカに対応するテーブルが参照された場合、50%の割合で高確率Aモードに決定され、50%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。40

【0338】

AT終了により抽選モード抽選条件が成立したときには、図21のAT終了時に応するテーブルを参照して抽選モード抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばATフラグ及び残りゲーム数に基づいてAT終了を特定する。

【0339】

図21のAT終了時に応するテーブルが参照された場合、80%の割合で高確率Aモードに決定され、20%の割合で高確率Bモードに決定されるように、抽選モード抽選が行われる。

【0340】

また、高確率A、Bモードに制御されている場合には、通常・RT0、1、2、4の通50

常リプレイの入賞時にモード転落抽選を行い、高確率Aモードであり、通常・RT0、1、4であれば、通常リプレイ入賞時の約1/9の確率で通常モードに移行し、通常・RT2であれば、通常リプレイ入賞時の約1/60の確率で通常モードに移行し、高確率Bモードであり、通常・RT0、1、4であれば、通常リプレイ入賞時の約1/3の確率で高確率Aモードに移行し、通常・RT2であれば、通常リプレイ入賞時の約1/20の確率で高確率Aモードに移行する。

【0341】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される第1ナビ演出実行処理について図22を用いて説明する。

【0342】

図22に示すように、まず、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した内部当選コマンドから内部抽選の結果を特定し、左ベルに当選したか否かを判定する（Sv1）。左ベルに当選していない場合は処理を終了する。左ベルに当選した場合には、左ベルに当選したことを示すベル当選フラグをRAM91cの所定領域にセットする（Sv2）。次いで、右下がりベルが入賞（図7、図13参照）可能であること（すなわち、右下がりベルを構成する図柄組合せが入賞ライン上に停止可能であることが許容された状態）を示唆する入賞結果示唆画面を液晶表示器51から表示する（Sv3）。

【0343】

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

【0344】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される第2演出実行処理について図23を用いて説明する。

【0345】

図23に示すように、まず、サブ制御部91は、図22のSv2でベル当選フラグをセットしたか否かを判定する（Sy1）。ベル当選フラグがセットされていない場合には処理を終了する。ベル当選フラグがセットされている場合には、メイン制御部41から受信したリール停止コマンドにもとづいて特定操作手順でストップスイッチが操作されたか否か（本実施例では、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下されたか否か）を判定する（Sy2）。すなわち、Sy1では、左押しが行われたか否かを判定する。左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下された場合には、入賞結果示唆画面よりも右下がりベルの入賞可能性が高いこと（本実施例では右下がりベルが入賞可能であることを報知）を示唆する入賞結果確定画面を液晶表示器51から表示する（Sy3）。次いで、ベル当選フラグをクリアして処理を終了する（Sy5）。尚、左ベルに当選して左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下された場合には、右下がりベルが入賞可能となって入賞ラインLN上に「プラム」や「リプレイ」の図柄が停止するが（図7参照）、左ベル以外の当選役である通常リプレイに当選したときにも左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下された場合には、入賞ラインLN上に「プラム」や「リプレイ」の図柄が停止する（図8参照）。しかし、遊技者は入賞結果確定画面によって右下がりベルが入賞可能であることを察知できるので、右下がりベルの図柄組合せを揃えることにより、入賞を得ることができる。

【0346】

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

に入賞することを報知している。

【0347】

一方、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下されなかった場合（すなわち中第1停止となるようにストップスイッチ8Cを一番目に押下あるいは右第1停止となるようにストップスイッチ8Rを一番目に押下された場合、換言すると中押しあるいは右押しが行われた場合）には、第2演出として入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行させる処理を実行することなく、図22のSv3で表示した入賞結果示唆画面の表示を継続して行う特殊制御を実行する（Sy4）。次いで、ベル当選フラグをクリアして処理を終了する（Sy5）。

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

一方、推奨操作手順にしたがわず、中第1停止または右第1停止を行った場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベル5または上段ベル8が入賞するか、移行出目を構成する図柄組合せが停止する。この場合には、入賞結果示唆画面の表示を継続し、右下がりベルの入賞以外の入賞結果となることを示唆し続けるので、演出で示した入賞結果と、実際の入賞結果とに矛盾が生じない。また、推奨操作手順にしたがわなかつたときは、入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行せず演出が発展しないため、演出が発展するよう 30 推奨操作手順によって操作を行うよう遊技者に対して推奨操作手順による操作への意識付けを行い、遊技者に対して左第1停止以外の操作を行わないよう効果的に注意喚起を促すことができる。

【0351】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される演出実行開始処理について図24を用いて説明する。

【0352】

図24に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41からリール回転開始コマンドを受信したか否かを判定する（Sj1）。リール回転開始コマンドを受信していない場合には（Sj1:N）、処理を終了する。リール回転開始コマンドを受信した場合には（Sj1:Y）、左第1停止の操作（推奨操作手順）を行うことを促す推奨手順演出を含む複数種類の演出のいずれかを実行するか否かを決定する演出抽選を実行する（Sj2）。演出抽選により推奨手順演出に決定した場合には（Sj3:Y）、推奨手順演出の実行を開始する（Sj4）。演出抽選により推奨手順演出に決定しなかった場合には（Sj3:N）、処理を終了する。尚、図示しないが、演出抽選により推奨手順演出に決定しなかつたが（Sj3:N）他の演出に決定した場合には、その演出を実行する。そして、推奨手順演出以外の演出については、内部当選コマンドにもとづいて内部抽選の結果を特定し、特定した結果に応じて決定することが好ましい。尚、推奨手順演出は、例えば、液晶表示器51から左第1停止の操作を促す「通常時は左から押してね」との文字を表示したり、これを示す画像などを表示することにより行われる。

【0353】

10

20

30

40

50

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される演出実行終了処理について図25を用いて説明する。

【0354】

図25に示すように、サブ制御部91は、図24のSj4で開始した推奨手順演出の実行中であるか否かを判定する（Sm1）。推奨手順演出の実行中でない場合には（Sm1:N）、処理を終了する。推奨手順演出の実行中である場合には（Sm1:Y）、メイン制御部41からリール停止開始コマンドを受信したか否かを判定する（Sm2）。リール停止コマンドを受信していない場合には（Sm2:N）、すなわち3つのリールが全て回転している状態の場合には処理を終了する。リール停止コマンドを受信した場合には（Sm2:Y）、すなわち第1停止が行われた場合には推奨手順演出の実行を終了する（Sm3）。

【0355】

このように、推奨手順演出によって遊技者に対して推奨操作手順による操作を行うよう注意喚起がなされるので、推奨操作手順による操作への意識付けをより効果的に行うことができる。

【0356】

また、スタートスイッチの操作が行われるタイミングから推奨操作手順の操作が可能になる（すなわち第1停止）のタイミングの間に、推奨手順演出によって遊技者に対して注意喚起がなされるので、推奨操作手順による操作への意識付けをより効果的に行うことができる。

【0357】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行されるペナルティフラグセット処理について図26を用いて説明する。

【0358】

図26に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Sc1）。リール停止コマンドを受信していない場合には（Sc1:N）、処理を終了する。リール停止コマンドを受信した場合には（Sc1:Y）、リール停止コマンドから第1停止か否かを特定し、第1停止のときは左第1停止か否かを判定する（Sc2）。左第1停止の場合には（Sc2:Y）、処理を終了する。左第1停止でない場合には（Sc2:N）、すなわち、中第1停止または右第1停止の場合には、ペナルティを付与するゲーム数をカウントするペナルティカウンタに10ゲームをセットする（Sc3）。そして、ペナルティを付与することを示すペナルティフラグをRAM91cの所定領域にセットして処理を終了する（Sc4）。尚、前述したように、本処理は非AT中にのみ実行されるので、AT中はナビ対象役に応じた押し順でストップスイッチの操作をしてもペナルティが課されることはない。

【0359】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される推奨手順報知判定処理について図27を用いて説明する。

【0360】

図27に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Sf1）。リール停止コマンドを受信していない場合には（Sf1:N）、処理を終了する。リール停止コマンドを受信した場合には（Sf1:Y）、リール停止コマンドから第1停止か否かを特定し、第1停止のときは左第1停止か否かを判定する（Sf2）。左第1停止の場合には（Sf2:Y）、処理を終了する。左第1停止でない場合には（Sf2:N）、すなわち、中第1停止または右第1停止の場合には、左第1停止で操作を行うことを促す推奨手順報知を実行することを示す推奨手順報知フラグをRAM91cの所定領域にセットして処理を終了する（Sf3）。

【0361】

次に、図15のタイマ割込処理（サブ）内で実行される推奨手順報知開始処理について図28を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【0362】

図28に示すように、サブ制御部91は、図27のSf3でセットされる推奨手順報知フラグがセットされているか否かを判定する(Sg1)。推奨手順報知フラグがセットされていない場合には(Sg1:N)、処理を終了する。推奨手順報知フラグがセットされている場合には(Sg1:Y)、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する(Sg2)。リール停止コマンドを受信していない場合には(Sg2:N)、処理を終了する。リール停止コマンドを受信した場合には(Sg2:Y)、リール停止コマンドから第3停止か否かを判定する(Sg3)。第3停止でない場合には(Sg3:N)、処理を終了する。第3停止の場合には(Sg3:Y)、左第1停止による操作を促す推奨手順報知の実行を開始する(Sg4)。そして、推奨手順報知フラグをクリアして処理を終了する(Sg5)。推奨手順報知は、例えば、液晶表示器51から左第1停止の操作を促す「通常時は左から押してね」との文字を表示したり、これを示す画像などを表示することにより行われる。

【0363】

このように、推奨操作手順以外の手順で操作が行われたときには、その次ゲームで推奨操作手順以外の手順で操作が行われないようにする意図に沿ったタイミングで推奨手順報知を開始するため、次ゲームでの推奨操作手順による操作への意識付けを行い、遊技者に対して推奨操作手順以外の手順で操作を行わないよう効果的に注意喚起を促すことができる。すなわち、次ゲームの開始前から次ゲームで推奨操作手順以外の手順による操作が可能になる前に推奨手順報知を開始すれば、次ゲームでの推奨操作手順による操作への意識付けを行うとともに注意喚起を促す点で効果的である。

【0364】

また、推奨操作手順以外の手順で操作が行われたゲームにおいて、最後のリールに対するストップスイッチの操作が行われたことを契機に推奨手順報知を開始するので、その次ゲームに向けて、推奨操作手順による操作への意識付けを行うことができる。

【0365】

次に、図15のタイマ割込処理(サブ)内で実行される推奨手順報知終了処理について図29を用いて説明する。

【0366】

図29に示すように、サブ制御部91は、図28のSg4で実行開始した推奨手順報知を実行中であるか否かを判定する(Sh1)。推奨手順報知を実行中でない場合には(Sh1:N)、処理を終了する。推奨手順報知を実行中の場合には、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する(Sh2)。リール停止コマンドを受信していない場合には(Sh2:N)、処理を終了する。リール停止コマンドを受信した場合には(Sh2:Y)、リール停止コマンドから第1停止か否かを判定する(Sh3)。第1停止でない場合には(Sh3:N)、処理を終了する。第1停止の場合には(Sh3:Y)、実行中の推奨手順報知を終了して処理を終了する(Sh4)。

【0367】

このように、推奨操作手順以外の手順で操作が行われたときには、推奨操作手順以外の手順で操作が行われないようにする意図に沿ったタイミングで推奨手順報知を終了させるため、その次ゲームでの推奨操作手順による操作への意識付けを行い、遊技者に対して推奨操作手順以外の手順で操作を行わないよう効果的に注意喚起を促すことができる。すなわち、次ゲームの開始に関わる操作または次ゲームで推奨操作手順以外の手順による操作が可能になる前に推奨手順報知を終了すれば、次ゲームでの推奨操作手順による操作への意識付けを行うとともに注意喚起を促す点で効果的である。

【0368】

次に、図15のタイマ割込処理(サブ)内で実行されるペナルティフラグクリア処理について図30を用いて説明する。

【0369】

図30に示すように、サブ制御部91は、図26のSc4でセットするペナルティフラ

グがセットされているか否かを判定する(Se1)。ペナルティフラグがセットされていない場合には(Se1:N)、処理を終了する。ペナルティフラグがセットされている場合には(Se1:Y)、メイン制御部41からリール回転開始コマンドを受信したか否かを判定する(Se2)。リール回転開始コマンドを受信していない場合には(Se2:N)、処理を終了する。リール回転開始コマンドを受信した場合には(Se2:Y)、ペナルティカウンタの値を1減算する(Se3)。そして、減算後のペナルティカウンタの値が「0」になったか否かを判定する(Se4)。ペナルティカウンタの値が「0」になつていない場合には(Se4:N)、処理を終了する。ペナルティカウンタの値が「0」になつた場合には(Se4:Y)、ペナルティフラグをクリアして処理を終了する(Se5)。

10

【0370】

次に、図31を用いて、図23で示す第2ナビ演出実行処理の変形例1について説明する。尚、図23の処理と同一の処理を行う部分については詳しい説明を省略する。

【0371】

図31に示すように、変形例1においては、Sy1～Sy3、Sy5においては図23と同一の処理が行われる。しかし、サブ制御部91は、Sy2において、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下されたことを判定した場合には入賞結果示唆画面の表示を終了して入賞結果確定画面を表示する一方(Sy3)、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lが一番目に押下されなかったことを判定した場合には、図23のSy4の特殊制御と異なり、入賞結果示唆画面や入賞結果確定画面が表示されないときに液晶表示器51から表示されている背景画面を表示する特殊制御を実行する(Sy6)。背景画面は、ゲーム中に演出を実行しないときに表示されている画面である。背景画面としては、例えば、所定の風景をバックにキャラクターが歩行している画像などが表示されている。そして、左ベルに当選したときに背景画面から入賞結果示唆画面に切り替えられる(図22のSv2)。

20

【0372】

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

30

【0373】

一方、推奨操作手順にしたがわず、中第1停止または右第1停止を行った場合には、右下がりベルが入賞せず、上段ベル5または上段ベル8が入賞するか、移行出目を構成する図柄組合せが停止する。この場合には、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果を報知しないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じない。また、推奨操作手順にしたがわなかったときは、入賞結果示唆画面から入賞結果確定画面に移行せず演出が発展しないため、演出が発展するように推奨操作手順によって操作を行うよう遊技者に対して推奨操作手順による操作への意識付けを行い、遊技者に対して左第1停止以外の操作を行わないよう効果的に注意喚起を促すことができる。

40

【0374】

次に、図32を用いて、図23で示す第2ナビ演出実行処理の変形例2について説明する。尚、図23の処理と同一の処理を行う部分については詳しい説明を省略する。

【0375】

図32に示すように、変形例1においては、Sy1～Sy3、Sy5においては図23と同一の処理が行われる。しかし、サブ制御部91は、Sy2において、左第1停止とな

50

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

【 0 3 7 6 】

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

【 0 3 7 7 】

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

【 0 3 7 8 】

尚、変形例 2 において、ペナルティ画面を表示したときに、推奨手順報知を同時に行うことも可能である。これにより、ペナルティ画面の表示との相乗効果により、推奨操作手順による操作への意識付けを行い、遊技者に対して推奨操作手順以外の手順で操作を行わないよう効果的に注意喚起を促すことができる。

【 0 3 7 9 】

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

【 0 3 8 0 】

次に、図 2 3 の S y 4 や図 3 1 の S y 6 、図 3 2 の S y 7 での特殊制御の具体例について図 3 3 を用いて説明する。尚、上記実施例と異なり、本具体例では、ベルに当選すると推奨操作手順にしたがってストップスイッチを操作するとベルが入賞し、それ以外の順序で押下すると他の当選役が入賞するかあるいはハズレとなる。

【 0 3 8 1 】

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

【 0 3 8 2 】

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

【 0 3 8 3 】

10

20

30

40

50

図33(2)に示すように、例えば、推奨押下手順にしたがって、左第1停止となるようにストップスイッチ8Lを一番目に押下すると、液晶表示器51から入賞結果確定画面が表示される。本具体例では、入賞結果確定画面としてベルが入賞することを示す文字である「黄」のみを表示する。これにより、ベルが入賞することが報知される。このとき、推奨操作手順にしたがってストップスイッチを操作したのでベルが入賞する。よって、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

【0384】

次に、図33(1)の状態から、遊技者が押下推奨順序以外の順序でストップスイッチを操作した場合(左第1停止となるようにストップスイッチ8Lを一番目に押下する順序以外の順序、すなわち中第1停止となるようにストップスイッチ8Cを一番目に押下する順序あるいは右第1停止となるようにストップスイッチ8Rを一番目に押下する順序)に移行する処理として、図33(3-1)～(3-4)に示す4種類の処理を例に挙げて説明する。尚、図33(3-2)～(3-4)は特殊制御を示すものである。また、図33(3-1)～(3-4)に示す4種類の処理は1機種のスロットマシンで全て実行しても良いし、予め設定したいずれかの処理(1の処理のみまたは複数の処理いずれでも良い)を実行しても良い。

10

【0385】

図33(3-1)に示す処理では、図33(2)と同様にストップスイッチの押下順序に応じた画像のみを表示する処理を行い、ベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることを示す文字である「白」のみを表示する。これにより、ベル以外の当選役が入賞するかあるいはハズレとなることが報知される。この例では、図33(2)と同様の処理を行うが、遊技者が押下推奨順序以外の順序でストップスイッチを操作するとベルが入賞しないので演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。

20

【0386】

図33(3-2)に示す特殊制御では、図33(2)の表示に移行することなく図33(1)で表示した入賞結果示唆画面をそのまま継続して表示する(図23のSy4と同様の処理)。この例では、ベル以外当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示唆し続けるので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図33(2)の例と同様の処理を行う図33(3-1)のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

30

【0387】

図33(3-3)に示す特殊制御では、ゲーム中に演出を実行しないときに表示される背景画面の表示に切り替えられる(図31のSy6と同様の処理)。本具体例では、砂漠をキャラクターが歩行している背景画面が表示される。この例では、背景画面を表示するとともに背景画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、図33(2)の例と同様の処理を行う図33(3-1)のように画像を選択する処理を行わないため、プログラム量を削減でき、画像表示の処理が複雑化することを防止できる。

【0388】

図33(3-4)に示す特殊制御では、ペナルティが付与されることを報知するペナルティ画面に切り替えられる(図32のSy7と同様の処理)。本具体例では、「ペナルティ」の文字とともにペナルティが付与されることを示す画像を含めたペナルティ画面が表示される。この例では、ペナルティ画面を表示するとともにペナルティ画面では入賞結果の報知を行わないので、演出で示した入賞結果と実際の入賞結果とに矛盾が生じることがない。また、ペナルティが付与されることを事前に報知でき、唐突にペナルティが付与されて遊技への興味が低下することを防止できる。

40

【0389】

尚、図33の例では、第1演出としてベルが入賞することを示す文字である「黄」と、それ以外の当選役が入賞するかまたはハズレとなることを示す文字である「白」とを表示し、第2演出として「黄」のみを表示し、ベルの入賞が確定する例を挙げたが、第1演出

50

として複数の当選役のうちのいずれかが入賞することを示唆し、第2演出では第1演出で示唆した当選役の数よりも少ない当選役を入賞候補として示唆することにより、第2演出で第1演出よりも所定表示結果の導出可能性が高いことを示唆することが可能である。

【0390】

次に、推奨手順報知開始処理及び推奨手順報知終了処理についての変形例3について図34及び図35を用いて説明する。

【0391】

まず、図15のタイマ割込処理(サブ)内で実行される推奨手順報知開始処理の変形例3について図34を用いて説明する。

【0392】

図34に示すように、サブ制御部91は、図27のSf3でセットされる推奨手順報知フラグがセットされているか否かを判定する(Sr1)。推奨手順報知フラグがセットされていない場合には(Sr1:N)、処理を終了する。推奨手順報知フラグがセットされている場合には(Sr1:Y)、左第1停止による操作を促す推奨手順報知の実行を開始する(Sr2)。そして、推奨手順報知フラグをクリアして処理を終了する(Sr3)。図27のSf3では左第1停止が行われたときに推奨手順報知フラグがセットされるので、Sr2の推奨手順報知は第1停止が行われたことを契機に開始されることになる。推奨手順報知は、例えば、液晶表示器51から左第1停止の操作を促す「通常時は左から押してね」との文字を表示したり、これを示す画像などを表示することにより行われる。

【0393】

次に、図15のタイマ割込処理(サブ)内で実行される推奨手順報知終了処理の変形例3について図35を用いて説明する。

【0394】

図35に示すように、サブ制御部91は、図34のSr4で実行開始した推奨手順報知を実行中であるか否かを判定する(ST1)。推奨手順報知を実行中でない場合には(ST1:N)、処理を終了する。推奨手順報知を実行中の場合には、メイン制御部41から投入枚数コマンドを受信したか否かを判定する(ST2)。投入枚数コマンドを受信していない場合には(ST2:N)、処理を終了する。投入枚数コマンドを受信した場合には(ST2:Y)、賭数の設定が行われたか否かを判定する(SH3)。賭数の設定が行われていない場合には(SH3:N)、処理を終了する。賭数の設定が行われた場合には(SH3:Y)、実行中の推奨手順報知を終了して処理を終了する(SH4)。

【0395】

このように、推奨操作手順以外の手順で操作が行われたときに推奨手順報知を開始することで、その操作が推奨操作手順以外の手順であることを遊技者に知らせることができ、かつ次ゲームの賭数の設定が行われるまで推奨手順報知を続けることにより、その次ゲームに向けて、推奨操作手順による操作への意識付けを行うことができる。

【0396】

次に、サブ制御部91による推奨手順報知や推奨手順演出の実行タイミングについて説明する。

【0397】

図36に示すように、タイミングt1において、スタートスイッチ7が操作されると、演出抽選で推奨手順演出を実行することが決定された場合には推奨手順演出を開始する(図24のSj4)。また、左ベルに当選した場合には第1ナビ演出も実行する(図22のSv3)。

【0398】

タイミングt2において、第1停止が行われると、推奨手順演出が終了する(図25のSm3)。また、左第1停止の場合には、第1ナビ演出を終了し、第2ナビ演出を実行する(図23のSy3)。

【0399】

第1停止が左第1停止でなかった場合には、タイミングt3において第3停止が行われ

10

20

30

40

50

ると、推奨手順報知を実行開始する（図28のSg4）。また、第2ナビ演出はこのタイミングで終了する。

【0400】

タイミングt5において、次ゲームにおいて第1停止が行われると、推奨手順報知が終了する（図29のSh4）。

【0401】

尚、変形例3においては、タイミングt2において、第1停止が行われると推奨手順報知を実行開始する（図34のSr2）。そして、タイミングt4において、その次ゲームの賭数の設定がなされたときに推奨手順報知が終了する（図35のSt4）。

【0402】

本実施例では、ペナルティフラグセット処理により、ストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者に対して推奨する推奨操作態様である左第1停止以外の態様で操作されたときにペナルティフラグがセットされ、所定ゲーム数が経過することによりペナルティフラグがクリアされるまでの期間において、遊技者に対して不利益なペナルティが付与されるペナルティ期間に制御されるようになっている。

【0403】

また、ペナルティフラグがセットされた後、所定ゲーム数が経過する前に電断した場合には、ペナルティフラグが維持され、次回電源投入時に、ペナルティ期間が継続することとなるが、サブ制御部91は、起動時において時計装置97から特定される現在日時が、遊技店の営業時間外に設定された基準日時より後か否かを判定し、現在日時が基準日時よりも後と判定された場合には、ペナルティ期間が維持されていても、ペナルティ期間が経過するのを待たずに、ペナルティフラグをクリアし、ペナルティ期間を終了させようくなっている。

【0404】

ここで、基準日時とは、電源投入時に現在日時が基準日時よりも後と判定された場合に新たに設定される日時であり、基準日時を構成する日付として電源投入時の翌日が設定され、基準日時を構成する時刻（基準時刻）として、営業時間外の時間（例えば0時）が設定されるようになっており、基準時刻後、最初の電源投入時に、現在日時が基準日時よりも後と判定されることとなる。このため、営業時間外に設定された基準時刻後、最初の電源投入時に、ペナルティ期間が維持されている場合には、ペナルティ期間が経過するのを待たずにペナルティ期間が終了することとなる。尚、基準時刻後、2回目以降の電源投入時においてペナルティ期間が維持されている場合には、その後、ペナルティ期間が終了することで、当該ペナルティ期間が終了することとなる。

【0405】

このように本実施例では、ペナルティフラグセット処理により、ストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者に対して推奨する推奨操作態様である左第1停止以外の態様で操作されたときに、ペナルティフラグがセットされ、ペナルティ期間に制御されることで、遊技者に不利益が生じることのない左第1停止すなわち推奨操作態様でのストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を遊技者に対して促す構成であるが、例えば、営業終了間際にペナルティが付与された場合には、翌営業日にまでペナルティが持ち越され、推奨手順以外で停止操作を行った遊技者とは別の遊技者にペナルティが発生してしまうこととなるため、公平性を害する。

【0406】

このような問題を解消するには、遊技店の店員等が一定数のゲームを行ったり、スロットマシンの状態を初期化するための操作をわざわざ行ったりする等、非常に手間のかかる作業を要するという問題が生じることとなる。

【0407】

これに対して、本実施例では、スロットマシン1への電力供給が停止したときに、電断前からのペナルティ期間が維持されていても、時計装置97から特定された日時が基準日時以後と判定された場合、すなわち基準時刻後、最初の電源投入時に、ペナルティ期間が

10

20

30

40

50

経過するのを待たず、ペナルティ期間を終了させるようになっており、営業終了間際に推奨操作態様以外の操作態様で操作されたことによりペナルティ期間に制御された場合にも、翌日の営業開始前にはサブ制御部91によりペナルティ期間が終了されているため、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。

【0408】

また、基準日時は基準日と基準時刻とからなり、このうち基準時刻が、スロットマシン1の設置される遊技店の営業時間外の時刻（本実施例では、0時）に設定されており、営業時間中に一時的に電力供給が停止した場合に、ペナルティ期間が終了してしまうことを防止できる。

10

【0409】

尚、本実施例では、基準時刻が工場出荷時に予め設定される構成であるが、遊技店において基準時刻を設定可能としても良く、このような構成とすることで、遊技店の営業形態にあわせて基準時刻を任意に設定することができる。

【0410】

また、本実施例では、電力供給の停止後、起動処理（サブ）が実行されるとき、すなわち、電力供給の停止後に再び電力供給が開始されたときに、サブ制御部91が、時計装置97から特定される日時が基準日時より後か否かを判定する構成であるため、電力供給が停止している間に、基準時刻後となったか否かを監視し、基準時刻となったときに、ペナルティ期間を終了させる制御をせずに済むため、電断中の制御を簡素化できる。

20

【0411】

尚、本実施例では、起動処理（サブ）が実行されるとき、すなわち、電力供給の停止後に再び電力供給が開始されたときに、サブ制御部91が、時計装置97から特定される日時が基準日時より後か否かを判定する構成であるが、電力供給の停止後、基準時刻となったときに、時計装置97が基準時刻に到達した旨を示す基準時刻到達フラグを時計装置97のフラグ格納部に記憶しておき、電力供給の開始時に、サブ制御部91が、時計装置97に対して基準時刻到達フラグが記憶されているか否かを確認し、基準時刻到達フラグが記憶されている場合に、基準日時よりも後であると判定し、ペナルティ期間を終了させる構成としても良く、このような構成とすることで、電力供給が開始されたときに、基準時刻到達フラグの有無に基づいてペナルティ期間を終了させることができ、電力供給が停止している間は、ペナルティ期間を終了させる制御をせず、基準時刻到達フラグを記憶するのみで済むため、電断中の制御を簡素にできる。

30

【0412】

また、本実施例では、日付及び時刻を含む現在日時を基準日時と比較する構成であるが、現在時刻のみを基準時刻と比較する構成としても良く、例えば、遊技店の営業終了時刻を第1の基準時刻とともに、第1の基準時刻よりも後であって営業開始時刻よりも前の時刻を第2の基準時刻とし、スロットマシンへの電力供給時が開始されたときに特定される時刻情報が第1の基準時刻よりも後であって第2の基準時刻よりも前であるときには、ペナルティ期間を終了させる構成としても良く、このような構成であっても、本実施例と同様に、営業開始前に遊技店の店員によって不利益状態を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。

40

【0413】

以上、本発明の実施例1を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0414】

上記実施例1では、遊技において大半を占める通常状態（実施例1においては非A T状態、非ボーナス状態）においては、特定操作手順（換言すると、推奨操作手順ということもできる）で操作するほうが、他の手順で操作したときよりも、遊技者が遊技において獲得できる遊技価値の期待値が高くなるようになっているように設計されている。ここで規

50

定する期待値とは、通常状態における 1 ゲームだけの期待値ではなく、当該 1 ゲームによりその後に得られる有利状態への権利の付与についても考慮した遊技を継続して行うことを前提とした期待値を示す。したがって、遊技者は特定操作手順で操作したほうが良いことになる。

【 0 4 1 5 】

一例として上記実施例 1 では逆押しすることでリプレイ確率の高い R T 状態に移行することがあるが、A T の権利の付与に対してペナルティが発生するため、通常状態では特定操作手順で操作したほうが他の手順で操作したときよりも遊技者にとって期待値は高くなっているといえる。

【 0 4 1 6 】

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

【 0 4 1 7 】

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

【 0 4 1 8 】

一例として上記実施例 1 では逆押しすることでリプレイ確率の高い R T 状態に移行することがあるが、A T の権利の付与に対してペナルティが発生するため、A T が発生することがないので A T の発生有無により遊技機が備えていた適度な射幸性を損なってしまうことになる。

【 0 4 1 9 】

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

【 0 4 2 0 】

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

【 0 4 2 1 】

上記実施例 1 では、第 3 停止や第 1 停止が行われたときに推奨手順報知を開始する例を挙げたが、これに限らず、例えば、メダルの払い出しが行われたとき、賭数の設定が行われたとき（リプレイ入賞時の自動的な賭数の設定も含む）、スタートスイッチの操作が行われたとき、第 2 停止が行われたときなど、上記実施例 1 と異なる契機に推奨手順報知を開始するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。

【 0 4 2 2 】

また、上記実施例 1 では、第 1 停止や賭数の設定が行われたときに推奨手順報知を終了する例を挙げたが、これに限らず、例えば、賭数の設定が行われたとき（リプレイ入賞時の自動的な賭数の設定も含む）、スタートスイッチの操作が行われたとき、第 2 停止や第 3 停止が行われたときなど、上記実施例 1 と異なる契機に推奨手順報知を終了するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。

【 0 4 2 3 】

また、上記実施例 1 では、第 1 停止や第 3 停止によりストップスイッチが押下されたときに推奨手順演出や推奨手順報知を開始あるいは終了する例を挙げたが、これに限らず、

10

20

30

40

50

例えば、ストップスイッチを押下してこれを離したとき、すなわちストップスイッチの押下を解除したときに推奨手順演出や推奨手順報知を開始あるいは終了するなど、上記の実施例と異なる態様でストップスイッチやスタートスイッチ、MAXBETスイッチの押下を検出するスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。すなわち、ストップスイッチやスタートスイッチ、MAXBETスイッチの操作をこれらが押下されたときに検出するスロットマシン、押下が解除されたときに検出するスロットマシンの両方を本発明のスロットマシンとして含む。

【0424】

また、上記実施例1では、内部抽選の結果にかかわらず左第1停止以外の手順で操作すると不利益が発生するようにしたが、例えば、所定の当選役に当選したときに左第1停止以外の手順で操作すると不利益が発生する、左第1停止以外の手順で操作して所定の当選役が入賞すると不利益が発生するなど、上記実施例1と異なる条件で不利益が発生するスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。10

【0425】

また、上記実施例1では、不利益発生手順を第1停止に不利益発生手順と非不利益発生手順を割り振る例を挙げたが、これに限らず、例えば、6択の押し順に不利益発生手順と非不利益発生手順を割り振る、ストップスイッチを押下するタイミングに応じて不利益発生手順と非不利益発生手順を割り振る、押し順及びストップスイッチを押下するタイミングの組合せに応じて不利益発生手順と非不利益発生手順を割り振るスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。20

【0426】

また、上記実施例1では、スタートスイッチの操作により推奨手順演出が開始し、第1停止が行われたときに推奨手順演出を終了する例を挙げたが、これに限らず、例えば、メダルの払い出しが行われたとき、賭数の設定が行われたとき、スタートスイッチの操作が行われたとき、第2停止や第3停止が行われたときなど、上記実施例1と異なる契機に推奨手順演出を開始あるいは終了するスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。特に、不利益操作手順が確定するタイミング（例えば、第1停止及び第2停止の組合せでペナルティを付与するか否かを決定する場合には第2停止のタイミング）まで継続して行うことが好ましい。

【0427】

また、上記実施例1では、下部パネルに推奨操作手順について示唆する表示を行う例を挙げたが、これに限らず、例えば、前面扉などスロットマシン1の筐体に表示する、液晶表示器51から表示するなど、上記実施例1と異なる部分で表示するスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。尚、液晶表示器51から表示する場合には演出としての表示でなく、常に遊技者に注意喚起を促すよう、液晶表示器51から常時不利益操作手順や推奨操作手順について示唆する画像を表示することが好ましい。

【0428】

また、上記実施例1では、下部パネルに推奨操作手順について示唆する表示を行う例を挙げたが、これに限らず、例えば、不利益操作手順について示唆する表示を行う、不利益操作手順及び推奨操作手順の両方について示唆する表示を行うなど、上記実施例1と異なる態様で表示するスロットマシンに上記実施例1で示した構成を適用することが可能である。40

【0429】

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

【0430】

また、上記実施例1では、左ベルに当選したときに第1演出及び第2演出を実行する例50

を挙げたが、これに限らず、例えば、リプレイ G R 1 ~ 3 6 や、右ベル、中ベル、R B ベル 1 ~ 3 など、上記実施例 1 と異なる当選役が当選したときに第 1 演出及び第 2 演出を実行するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。

【 0 4 3 1 】

また、上記実施例 1 では、第 1 演出で右下がりベルの入賞かまたはそれ以外の入賞結果となることを示唆し、第 2 演出で右下がりベルが確実に入賞すること（すなわち、入賞可能性の高い旨）を示唆する例を挙げたが、これに限らず、例えば、第 1 演出で複数の入賞結果（入賞役の候補）を表示するとともに、第 2 演出では第 1 演出で示唆した入賞結果よりも少ない入賞結果を表示するなど、上記実施例 1 と異なる態様で第 2 演出を実行するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。 10

【 0 4 3 2 】

また、上記実施例 1 では、左ベルに当選したときに、第 1 順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで、ベルが入賞する入賞ラインが変化するまたは移行出目を表示する例を挙げたが、これに限らず、例えば、所定当選役に当選した場合（すなわち、事前決定手段で所定結果となった場合）は、第 1 順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで異なる当選役に対応する図柄組合せを停止可能とする（すなわち、異なる当選役を入賞可能とする）、第 1 順序でストップスイッチを操作すると所定当選役が入賞するが第 1 順序以外の順序でストップスイッチを操作した場合にはハズレとなる図柄組合せを停止可能とする（すなわち、取りこぼしを発生させる）など、第 1 順序でストップスイッチを操作した場合とそれ以外の順序でストップスイッチを操作した場合とで上記実施例 1 と異なる表示結果を導出するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。 20

【 0 4 3 3 】

また、上記実施例 1 では、特定操作手順としてストップスイッチの押下順序を例に挙げたが、これに限らず、例えば、ストップスイッチを操作するタイミング（いわゆる目押しのタイミング）など、上記実施例 1 と異なる手順を特定操作手順とする遊技機に上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。

【 0 4 3 4 】

また、上記実施例 1 では、ペナルティとして A T 抽選を実行しない、あるいは、不利なテーブルを用いて A T 抽選やテーブル移行抽選を実行する例を挙げたが、これに限らず、例えば、これら複数のうちからいずれかのペナルティを付与する、不利な R T に移行させる、演出の実行を中止する、演出の種類を減少させるなど、上記実施例 1 と異なるペナルティを付与するスロットマシンに上記実施例 1 で示した構成を適用することが可能である。 30

【 0 4 3 5 】

上記実施例 1 では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、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に適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として 3 を設定する場合は、15 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。 40

【 0 4 3 6 】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいず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、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。 50

【実施例 2】**【0437】**

本発明が適用されたスロットマシンの実施例 2 について説明する。尚、本実施例のスロットマシンは、実施例 1 と類似した構成であるため、同様の構成については同じ符号を用いることで詳細な説明は省略し、ここでは、異なる点について主に説明する。

【0438】

本実施例の演出制御基板 90 は、実施例 1 で示した構成に加え、図 37 に示すように、電断中において当該電断中の時間を計測する電断中時間計測回路 99 を備える。

【0439】

電断中時間計測回路 99 は、電断中の時間を計測するための電断中時間タイマと、電断時間が電断基準時間以上である旨を示す電断時間経過フラグが格納されるフラグ格納部と、サブ制御部 91 から入力信号に応じて電断中時間タイマをリセット及びスタートさせたり、サブ制御部 91 に対して電断時間経過フラグに関する情報を送信するための制御を行うことが可能な回路制御部と、を備えている。また、電断中時間計測回路 99 には、バッカアップ電源が供給され、スロットマシンへの電力供給が停止しても動作可能となっている。

【0440】

本実施例のサブ制御部 91 において実行される起動処理（サブ）では、実施例 1 で示した日時情報に基づいてペナルティフラグをクリアまたは維持する制御（図 14 の S n 11 ~ S n 14）に替えて、後述する電断時間経過フラグ及び給電時間経過フラグに基づいてペナルティフラグをクリアまたは維持する制御（図 38 の S z 11 ~ S z 14）を行うようになっているとともに、給電中時間カウンタをリセットしてスタートさせる制御（図 38 の S z 20）を行うようになっている。

【0441】

本実施例の起動処理（サブ）について図 38 に基づき、実施例 1 の起動処理（サブ）と異なる部分について説明する。

【0442】

本実施例では、S n 10 のステップにおいて設定変更中コマンド受信フラグが R A M 91 c に格納されていない場合に、電断中時間計測回路 99 に対して電断時間経過フラグの取得要求を行い、電断中時間計測回路 99 から返信された電断時間経過フラグの設定状況を取得する（S z 11）。その後、電断時間経過フラグの有無、及び後述するタイマ割込処理（サブ）の給電時間経過フラグ設定処理により設定される給電時間経過フラグの有無に基づいて、電断時間経過フラグ及び給電時間経過フラグの双方が設定されているか否かを判定する（S z 12）。

【0443】

S z 12 のステップにおいて、電断時間経過フラグ及び給電時間経過フラグの双方が設定されていると判定した場合、すなわち、スロットマシン 1 の前回の電源投入時から前回の電断処理までの間に、後述する給電基準時間以上の時間にわたって電力供給が継続されていたとともに、前回の電断処理から今回の電源投入までの間に、後述する電断基準時間以上の時間にわたって電断が継続されていた場合には、ペナルティフラグをクリアするとともに、ペナルティカウンタの値を「0」とするように制御する（S z 13）。すなわち、S z 13 のステップにおいては、後述するペナルティフラグセット処理（図 39 参照）によりペナルティフラグがセットされていれば、当該ペナルティフラグをクリアするとともに、ペナルティカウンタの値を「0」とし、ペナルティフラグがセットされなければ、ペナルティフラグがセットされていない状態を維持する。

【0444】

S z 12 のステップにおいて、電断時間経過フラグ及び給電時間経過フラグのいずれか一方または両方が設定されていないと判定した場合、及び S z 13 のステップにおいて、ペナルティフラグをクリアした後には、給電時間経過フラグをクリアする（S z 14）。

【0445】

10

20

30

40

50

S z 1 4 のステップで電断時間経過フラグ及び給電時間経過フラグをクリアした後には、バックアップされたデータに基づいて復帰処理が実行される (S n 1 5)。

【0 4 4 6】

また、S n 1 6 のステップで R A M 9 1 c を初期化した後、及び S n 1 5 のステップで復帰処理を行った後には、スロットマシン 1 に電力供給が継続的に行われている時間を計測するための給電中時間カウンタをリセットしたうえでスタートさせる (S z 2 0)。

【0 4 4 7】

本実施例のタイマ割込処理 (サブ) では、実施例 1 で示した各種処理 (S p 1 ~ S p 1 5) に加え、電断フラグが設定されているときに電断中時間計測回路 9 9 による電断中時間の計測開始を指示する処理 (S x 1 6) と、所定条件の成立時に給電時間経過フラグを設定する処理 (S x 1 7) を備えている。 10

【0 4 4 8】

本実施例の起動処理 (サブ) について図 3 9 に基づき、実施例 1 のタイマ割込処理 (サブ) と異なる部分について説明する。

【0 4 4 9】

本実施例では、S p 3 のステップにおいて電断フラグが設定されていた場合には、電断中時間タイマによる電断時間の計測を開始させる旨を示す開始指示を電断中時間計測回路 9 9 に対して送信したうえで (S x 1 7)、電断処理 (サブ) に移行する。 20

【0 4 5 0】

また、S p 1 5 のペナルティフラグクリア処理の後、給電中時間カウンタに基づき給電時間経過フラグを設定するための給電時間経過フラグ設定処理を実行する (S x 1 6)。 20

【0 4 5 1】

次に、図 3 9 のタイマ割込処理 (サブ) 内で実行される給電時間経過フラグ設定処理について図 4 0 を用いて説明する。

【0 4 5 2】

図 4 0 に示すように、サブ制御部 9 1 は、起動処理 (サブ) (図 3 8 の S z 2 0) でスタートされた給電中時間カウンタに基づいて給電中時間、すなわちスロットマシン 1 に電力供給が開始されてから電力供給が継続されている時間が、給電基準時間以上であるか否かを判定する (S u 1)。ここで、本実施例の給電基準時間は、遊技店による所定の設定操作により設定可能とされており、一般的な遊技店の営業時間の範囲で設定可能とされており、本実施例では、1 3 ~ 4 時間の範囲で 1 時間毎に設定可能となる。尚、給電基準時間は、スロットマシン 1 の工場出荷時に、一般的な遊技店の営業時間が設定される構成としても良い。 30

【0 4 5 3】

S u 1 のステップで、給電時間が給電基準時間以上であると判定した場合には、スロットマシン 1 に電力供給が開始されてから給電基準時間以上の時間が経過した旨を示す給電時間経過フラグを R A M 9 1 c にセットする (S u 2)。

【0 4 5 4】

S u 1 のステップで、給電時間が給電基準時間以上でないと判定した場合、または、S u 2 のステップで給電時間経過フラグをセットした後には、タイマ割込処理 (サブ) の制御フローに戻る。 40

【0 4 5 5】

このように、給電時間経過フラグ設定処理では、給電中時間カウンタの値が給電基準時間以上となった場合に給電時間経過フラグが R A M 9 1 c にセットされるようになっている。R A M 9 1 c ではバックアップ電源が供給されることで電断が生じてもデータが保持されるため、給電時間経過フラグ設定処理で R A M 9 1 c にセットされた給電時間経過フラグは、スロットマシン 1 が次回起動される際の起動処理 (サブ) の S z 1 4 のステップにおいてクリアされるまで保持されることとなる。

【0 4 5 6】

次に、電断中時間計測回路 9 9 での制御内容について図 4 1 を用いて説明する。

50

【 0 4 5 7 】

図41に示すように、電断中時間計測回路99は、まず、サブ制御部91から電断中時間計測の開始指示があるか否かを判定する(Sw1)。タイマ割込処理(サブ)におけるSx17のステップ(図39)で電断中時間計測の開始指示が送信されるようになっており、Sw1のステップで電断中時間計測の開始指示があったと判定した場合には、電断中の時間を計測するための電断中時間タイマをリセットしたうえでスタートさせ(Sw2)、電断中時間計測回路99のフラグ格納部における電断時間経過フラグをクリアする(Sw3)。

【 0 4 5 8 】

Sw1のステップで電断中時間計測の開始指示がないと判定した場合には、電断時間経過フラグの取得要求がサブ制御部91からあるか否かを判定する(Sw4)。起動処理(サブ)のSz11のステップ(図38)で電断時間経過フラグの取得要求が送信されており、Sw4のステップで電断時間経過フラグの取得要求ありと判定した場合には、電断中時間計測回路99のフラグ格納部に格納されている値に基づき電断時間経過フラグの有無をサブ制御部91に対して返答したうえで(Sw5)、フラグ格納部内に電断時間経過フラグがある場合には当該フラグをクリアし(Sw6)、さらに電断中時間タイマをストップしてリセットする(Sw7)。

【 0 4 5 9 】

また、Sw4のステップで電断時間経過フラグの取得要求がないと判定した場合には、電断中時間タイマに基づき電断中時間が電断基準時間以上か否かを判定する(Sw8)。ここで、本実施例の電断基準時間は、一般的に遊技店の営業中に電断され続けることがない長さの時間(本実施例では、1時間)であって、スロットマシン1の工場出荷時に予めセットされている値である。尚、電断基準時間は、スロットマシン1の工場出荷後、遊技店の店員等により設定できるようにしても良い。

【 0 4 6 0 】

Sw8のステップで、電断時間が電断基準時間以上であると判定した場合には、スロットマシン1に電力供給が開始されてから電断基準時間以上の時間が経過した旨を示す電断時間経過フラグを、電断中時間計測回路99のフラグ格納部にセットする(Sw9)。

【 0 4 6 1 】

Sw3のステップで、電断時間経過フラグをクリアした後、Sw7のステップで電断中時間タイマをリセットした後、及び、Sw9のステップで電断時間経過フラグをセットした後には、Sw1に戻り上述の制御を繰り返し実行する。

【 0 4 6 2 】

このように、本実施例の電断中時間計測回路99は、スロットマシン1が電断される際に、タイマ割込処理(サブ)で電断中時間の計測を開始する旨の開始指示がされたことに伴って、電断中時間の計測を開始するようになっている。

【 0 4 6 3 】

また、電断中時間計測回路99は、スロットマシン1の電断中において、電断時間が電断基準時間以上となると電断時間経過フラグを電断中時間計測回路99のフラグ格納部にセットして保持するようになっている。

【 0 4 6 4 】

また、電断中時間計測回路99は、起動処理(サブ)においてサブ制御部91から電断時間経過フラグの取得要求がされたときに、電断中時間計測回路99のフラグ格納部内の値に基づいて電断時間経過フラグの有無をサブ制御部91に返答するようになっている。

【 0 4 6 5 】

このように本実施例では、ペナルティフラグがセットされた後、所定ゲーム数が経過する前に電断した場合には、ペナルティフラグが維持され、次回電源投入時に、ペナルティ期間が継続することとなるが、サブ制御部91は、起動時に給電時間経過フラグ及び電断時間経過フラグの双方が設定されているか否かを判定し、給電時間経過フラグ及び電断時間経過フラグの双方が設定されている場合、すなわちスロットマシン1の前回の電源投入

10

20

30

40

50

時から前回の電断処理までの給電時間が給電基準時間以上であり、かつ前回の電断時から今回の電源投入時までの電断中時間が電断基準時間以上である場合には、ペナルティ期間が維持されていても、ペナルティ期間が経過するのを待たずに、ペナルティフラグをクリアし、ペナルティ期間を終了させるようになっている。

【0466】

前述のように給電基準時間は、一般的な遊技店の営業時間の範囲で設定された時間であり、電断基準時間は、一般的に遊技店の営業中に電断され続けることがない長さの時間である。このため、遊技店の営業時間にわたり電力が継続して供給され、かつ営業の終了に伴う電断後、翌営業日の電源投入時に、ペナルティ期間が維持されている場合には、ペナルティ期間が経過するのを待たずにペナルティ期間が終了することとなる。尚、給電基準時間の経過前に電断した後の電源投入時、電断後、電断基準時間の経過前の電源投入時に10
おいてペナルティ期間が維持されている場合には、その後、ペナルティ期間が終了することで、当該ペナルティ期間が終了することとなる。

【0467】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1では、スロットマシン1への電力供給が停止したときにペナルティ期間に制御されても、前回の給電中時間が給電基準時間以上であることを条件に、ペナルティ期間が経過するのを待たずに、ペナルティ期間を終了させるようになっており、営業終了間際に推奨操作態様以外の操作態様で操作されたことによりペナルティ期間に制御された場合にも、翌日の営業開始前にはサブ制御部91によりペナルティ期間が終了されているため、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。
20

【0468】

特に、本実施例では、前回の時間が給電基準時間以上経過していることだけでなく、さらに電断中時間が電断基準時間以上経過していることを条件に、ペナルティ期間が経過するのを待たずに、ペナルティ期間を終了させるので、給電中時間が給電基準時間以上経過した後、一度電力供給が停止し、すぐに電力供給が開始した場合など、同じ営業日においてペナルティ期間が終了してしまうことを防止できる。

【0469】

尚、本実施例の起動処理（サブ）では、前回の給電中時間が給電基準時間以上経過しており、かつ電断中時間が電断基準時間以上経過している場合に、ペナルティ期間が終了するように構成しているが、前回の給電中時間が給電基準時間以上経過していること及び電断中時間が電断基準時間以上経過していることのうち前回の給電中時間が給電基準時間以上経過していることのみを条件としてペナルティ期間が終了する構成としても良く、このような構成においても、営業終了間際に推奨操作態様以外の操作態様で操作されたことによりペナルティ期間に制御された場合に、翌日の営業開始前にはサブ制御部91によりペナルティ期間が終了されているため、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。また、このような構成においては、電断中時間計測回路99が不要となる。
30
40

【0470】

また、前回の給電中時間が給電基準時間以上経過していること及び電断中時間が電断基準時間以上経過していることのうち電断時間が電断基準時間以上経過していることのみを条件としてペナルティ期間が終了する構成としても良く、このような構成であっても、営業終了間際に推奨操作態様以外の操作態様で操作されたことによりペナルティ期間に制御された場合に、翌日の営業開始前にはサブ制御部91によりペナルティ期間が終了されているため、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。

【0471】

また、本実施例では、電断基準時間が、スロットマシン1の設置される遊技店の営業時50

間中において生じ得る電力供給の停止時間よりも長い時間に設定されているため、営業時間中に生じることがある比較的短い時間の電力供給の停止によりペナルティ期間が終了してしまうことを防止できる。

【0472】

尚、本実施例では、電断基準時間が、スロットマシン1の工場出荷時に予めセットされている値であり、遊技店において設定する必要がないことから好ましいが、遊技店の店員等の操作により電断基準時間を任意に設定可能としても良く、このような構成とすることで、遊技店の営業形態にあわせて電源投入時にペナルティ期間が終了することとなる電断基準時間を選択することが可能となる。尚、電断基準時間を向上出荷後に任意に設定可能な構成においては、給電基準時間の設定が、例えば、設定変更中や設定確認中等、遊技場の店員が所持する鍵による操作が必要となる状態において可能となる構成が好ましく、このような構成とすることで、不正に電断基準時間が変更されてしまうことを防止できる。10

【0473】

また、電断基準時間は、一般的な遊技店の営業中に電断し続ける可能性の低い時間であれば良く、通常であれば、10分以上電断し続けることは希であるため、10分以上であれば十分である。一方、営業終了時から翌日の営業開始時までの時間よりは短い時間である必要がある。通常は、営業終了後に電断し、営業開始前に電源投入するためである。

【0474】

また、本実施例では、給電基準時間が、一般的な遊技店の営業時間の範囲で設定可能とされており、給電基準時間として設置される遊技店の営業時間を設定しておくことで、営業中に一時的に電力供給が停止した場合に、ペナルティ期間が終了してしまうことを防止できる。20

【0475】

また、本実施例では、給電基準時間が、遊技店による所定の設定操作により設定可能とされており、遊技店によって異なる営業時間や、通常営業とは異なる営業時間にあわせて、営業開始時にペナルティ期間を終了させるのに最適な給電基準時間を設定することが可能となる。

【0476】

また、給電基準時間の設定は、例えば、設定変更中や設定確認中等、遊技場の店員が所持する鍵による操作が必要となる状態において可能となる構成が好ましく、このような構成とすることで、不正に給電基準時間が変更されてしまうことを防止できる。30

【0477】

尚、給電基準時間は、遊技店の営業時間とほぼ同じ時間以上の時間が設定可能であれば良く、遊技店の営業中にスロットマシン1に電断が生じて、同じ営業日内で電力供給が再開された場合に、ペナルティ期間が終了してしまうことを防止できるものであり、営業時間以上の時間が設定可能な構成であっても良い。

【0478】

また、本実施例では、サブ制御部91が、電源投入後、給電基準時間が経過したときに、給電時間経過フラグを設定し、次回電源投入時にRAM91cに給電時間経過フラグが設定されているか否かに基づいて電力供給が停止する前の給電時間が給電基準時間以上か否かを判定するようになっており、電力供給の停止が検知された場合など動作時間に余裕のない状況において給電時間が給電基準時間以上か否かの判定やペナルティ期間を終了させる制御をせずに済む。40

【0479】

尚、本実施例では、電源投入後、給電基準時間が経過したときに、給電時間経過フラグを設定し、次回電源投入時にRAM91cに給電時間経過フラグが設定されているか否かに基づいて電力供給が停止する前の給電中時間が給電基準時間以上か否かを判定する構成であるが、電力供給の停止が検知されたときに、給電中時間が給電基準時間以上か否かを判定し、給電基準時間以上と判定した場合に、ペナルティ期間の経過を待たずに当該ペナルティ期間を終了させる構成としたり、電力供給の停止が検知されたときに、給電時間経50

過フラグが設定されているか否かに基づいて電力供給が停止する前の給電中時間が給電基準時間以上か否かを判定し、給電基準時間以上と判定した場合に、ペナルティ期間の経過を待たずに当該ペナルティ期間を終了させる構成としても良い。

【0480】

また、本実施例では、電断中時間計測回路99が、電断中時間を監視し、電断中時間が電断基準時間を経過したときに電断時間経過フラグを設定し、サブ制御部91が、電源投入時に、電断時間経過フラグが設定されているか否かに基づいて電断中時間が電断基準時間以上か否かを判定するようになっており、電力供給が停止している間は、電断中時間計測回路99が電断時間経過フラグを設定するのみであって、サブ制御部91がペナルティ期間を終了させる制御をせずに済むため、電断中の制御を簡素にできる。

10

【0481】

尚、本実施例では、電断中時間計測回路99が、電断中時間を監視し、電断中時間が電断基準時間を経過したときに電断時間経過フラグを設定し、サブ制御部91が、電源投入時に、電断時間経過フラグが設定されているか否かに基づいて電断時間が電断基準時間以上か否かを判定する構成であるが、電源投入時にサブ制御部91が電断中時間計測回路99から電断中時間を取得し、取得した電断中時間が電断基準時間以上か否かを判定する構成としても良く、このような構成においても、サブ制御部91がペナルティ期間を終了させる制御をせずに済むため、電断中の制御を簡素にできる。

【0482】

また、ペナルティ期間を示すペナルティフラグをサブ制御部91からも電断中時間計測回路99からもアクセス可能な記憶部に設定する構成とし、電断中時間計測回路99が、電断中時間を監視し、電断中時間が電断基準時間を経過したときに、記憶部に記憶されているペナルティフラグをクリアすることで、ペナルティ期間を終了させる構成としても良く、このような構成においても、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。

20

【0483】

また、ペナルティ期間を示すペナルティフラグを、電断後、電断基準時間に相当する時間のみ保持可能な記憶領域に設定する構成とし、電断後、電断基準時間経過後にペナルティフラグが保持されず自然に消滅することで、その後、電源投入された場合にペナルティ期間が終了している構成としても良く、このような構成においても、営業開始前に遊技店の店員によってペナルティ期間を終了させるための作業を伴わずに、ペナルティ期間に制御されていない状態で営業を開始することが可能となる。

30

【0484】

以上、本発明の実施例2を説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【符号の説明】

40

【0485】

1 スロットマシン

2 L、2 C、2 R リール

6 M A X B E T 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

4 1 a C P U

4 1 b R O M

4 1 c R A M

50

9 1 サブ制御部

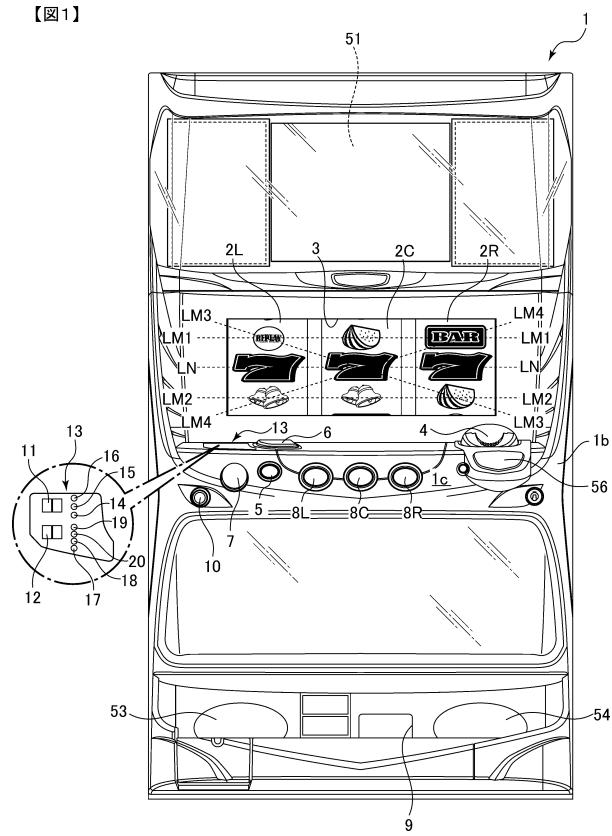
9 1 a C P U

9 1 b R O M

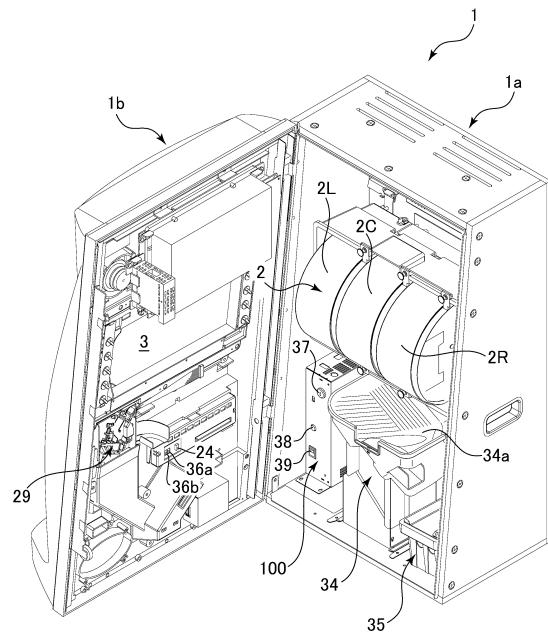
9 1 c R A M

9 9 電断中時間計測回路

【図1】
【図1】

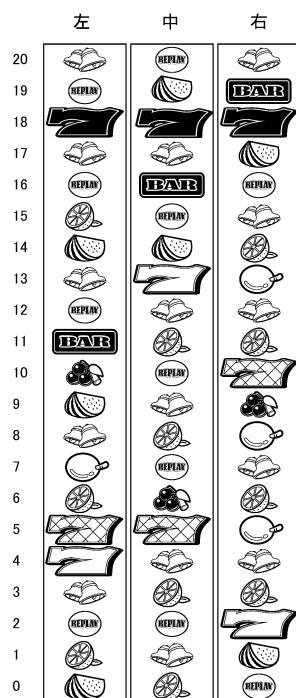


【図2】
【図2】



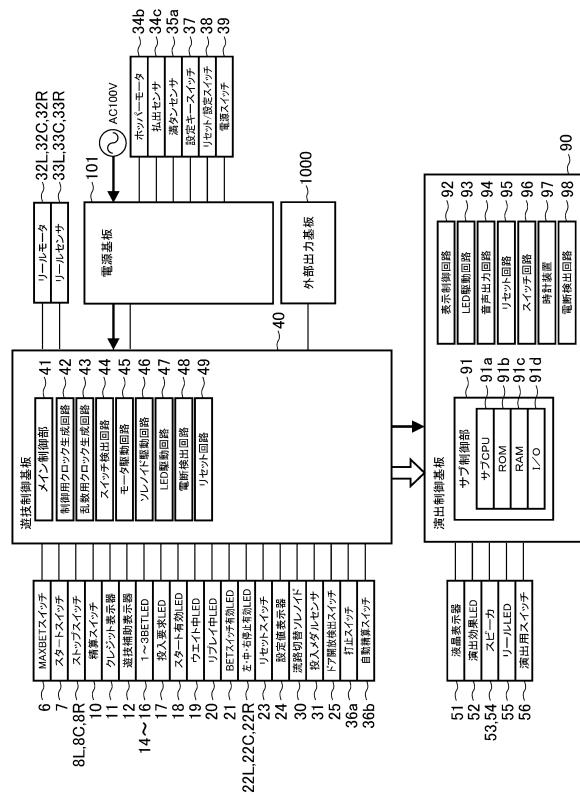
【図3】

【図3】



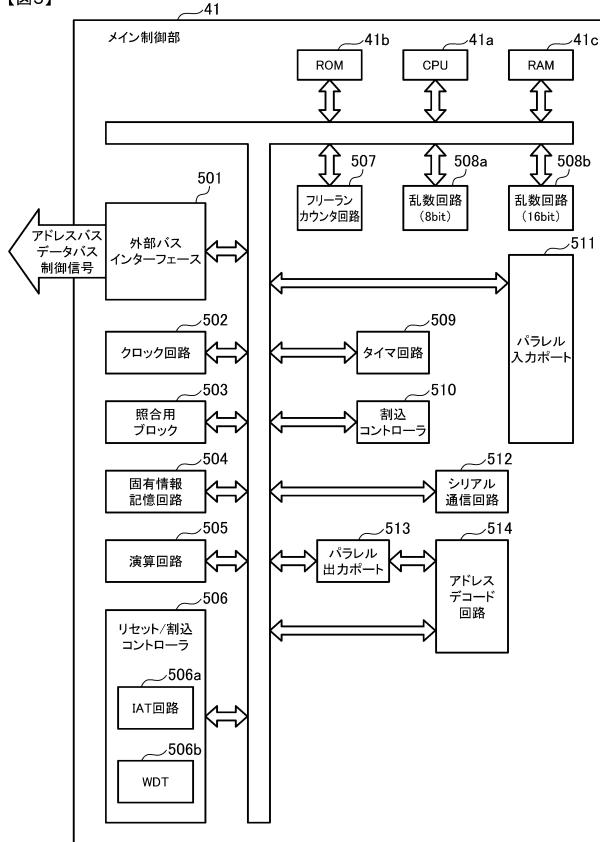
〔 図 4 〕

【図4】



(5)

(図5)



(6)

【図6】

名称	図柄の組み合わせ	遊技状態	ボーナス終了条件
B B	白7-白7-白7	内部中1	3 16枚以上
R B	黒7-黒7-B A R	内部中2	6回入賞 or 12 G

【図7】

【図7】

名稱	回路の組み合わせ	無効ラインに捕う 回路の組み合わせ	払い出し枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-ラム ラム-ベル-リプレイ ラム-ベル-ラム	ベル-ベル-ベル	8枚
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ		
上段ベル2	リプレイ-オレンジ-BAR		
上段ベル3	リプレイ-BAR-オレンジ		
上段ベル4	リプレイ-BAR-BAR		
上段ベル5	ラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	ラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	ラム-ラム-オレンジ		
上段ベル8	ラム-BAR-BAR		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ 白7-スイカ-スイカ スイカ-スイカ-スイカ	-	5枚
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7 ベル-スイカ-白7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ		5枚
下段チエリー	BAR-オレンジ-ANY BAR-BAR-ANY BAR-ベル-ANY	チエリー-ANY-ANY	2枚
中段チエリー	チエリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	黒7-チエリー-黒7	-	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ 白7-ベル-オレンジ スイカ-ベル-オレンジ 黒7-ベル-BAR 白7-ベル-BAR スイカ-ベル-BAR	ベル-ベル-ベル	10枚
右上がりベリ	黒7-ベル-ベル 白7-ベル-ベル スイカ-ベル-ベル	ベル-ベル-リプレイ/ラム	10枚
右上がりベバ	ベル-ベル-オレンジ ベル-ベル-BAR	リプレイ/ラム-ベル-ベル	10枚

【図8】

【図8】

名稱	回路の組合せ	無効ラインに捕う 回路の組合せ	逆技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-ラム ラム-リプレイ-リプレイ ラム-リプレイ-ラム	-	-	再逆技
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ ベル-オレンジ-チエリー ベル-オレンジ-スイカ ベル-オレンジ-黒7 ベル-オレンジ-網7 ベル-BAR-オレンジ ベル-BAR-チエリー ベル-BAR-スイカ ベル-BAR-黒7 ベル-BAR-網7 ベル-BAR-白7	リプレイ/ラム-リプレイ/ラム リプレイ/ラム/スイカ/チエリー/網7/白7	-	再逆技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/ラム-リプレイ/リプレイ/ラム	・入賞時→RT1	再逆技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル	-	・入賞時→RT0	再逆技
昇格リプレイ2	リプレイ-リプレイ-ラム	リプレイ/ラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再逆技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-ラム	-	・入賞時→RT2	再逆技
SPリプレイ	リプレイ-オレンジ-黒7 リプレイ-オレンジ-網7 リプレイ-オレンジ-白7 リプレイ-リプレイ-ラム リプレイ-BAR-黒7 リプレイ-BAR-白7 リプレイ-BAR-ラム ラム-オレンジ-黒7 ラム-オレンジ-網7 ラム-オレンジ-白7 ラム-オレンジ-ラム ラム-BAR-黒7 ラム-BAR-白7 ラム-BAR-ラム	BAR/オレンジ-BAR/オレンジ -BAR/オレンジ	・入賞時→RT3	再逆技

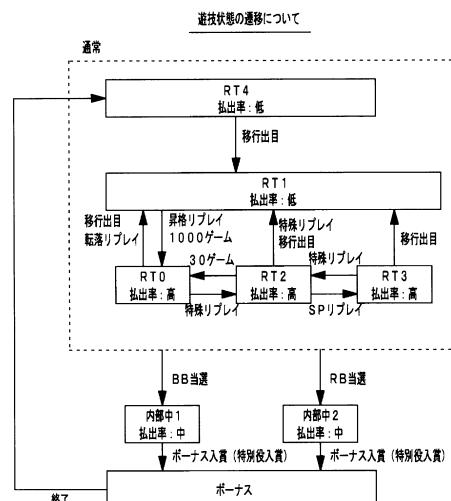
【図9】

【図9】

名稱	回路の組合せ	逆技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル リプレイ-イ-ベル ラム-オレンジ-ベル ラム-BAR-ベル リプレイ-ベル-オレンジ リプレイ-ベル-BAR ラム-ベル-オレンジ ラム-ベル-BAR	-RT0.2~4において出現時→RT1
黒7-オレンジ-オレンジ		
黒7-オレンジ-BAR		
黒7-BAR-オレンジ		
黒7-BAR-BAR		
白7-オレンジ-オレンジ		
白7-オレンジ-BAR		
白7-BAR-オレンジ		
白7-BAR-BAR		
スイカ-オレンジ-オレンジ		
スイカ-オレンジ-BAR		
スイカ-BAR-オレンジ		
スイカ-BAR-BAR		

【図10】

【図10】



【図11】

【図11】

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

【図12】

【図12】

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

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

当選役	押し順	停止する図柄組み合わせ
リプレイGR11	左中右	SPリプレイ
	左右中	通常リプレイ
	中・右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR12	左右中	SPリプレイ
	中右左	通常リプレイ
リプレイGR13	中左右	SPリプレイ
	中左右以外	特殊リプレイ
リプレイGR14	中右左	SPリプレイ
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイGR15	右左中	SPリプレイ
	右左中以外	特殊リプレイ
リプレイGR16	右中左	SPリプレイ
	右中左以外	通常リプレイ

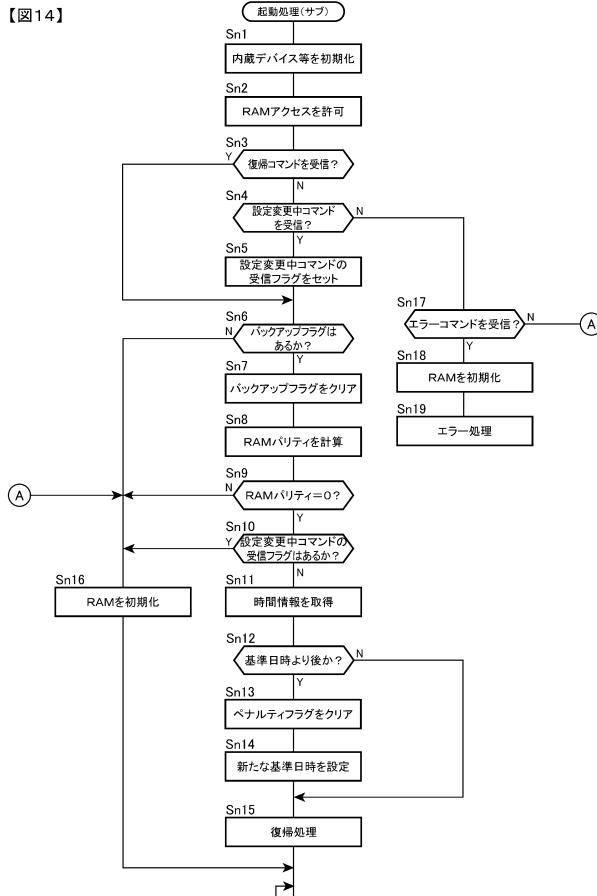
【図13】

【図13】

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

【図14】

【図14】



【図15】

【図15】



【図17】

【図17】

(a) BB終了時 (第1ペナルティ無しテーブル)

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

(b) BB終了時 (第2ペナルティ無しテーブル)

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

(c) ペナルティ期間 (ペナルティ付与テーブル)

ナビストック	当選率 (%)	
0	99	
1	1	

(d)

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

【図16】

【図16】

AT抽選時参照テーブル
(a)通常モード (通常モード用テーブル)

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

(b)高確率Aモード (高確率Aモード用テーブル)

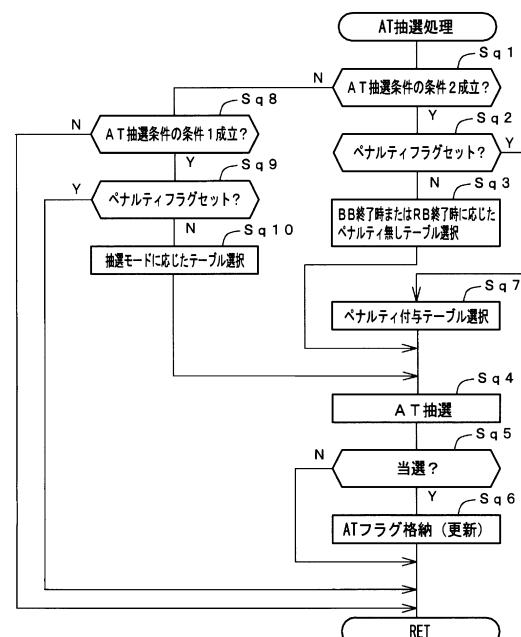
ナビストック	当選率 (%)		
	弱チエリー	強チエリー	中段チエリー・SPリプレイ
0	70	0	0
1	20	70	0
2	8	20	80
3	2	10	20

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

ナビストック	当選率 (%)			
	弱チエリー	強チエリー	中段チエリー	SPリプレイ
0	0	0	0	0(0)
1	70	0	0	0(70)
2	20	80	0	0(20)
3	10	20	100	100(10)

【図18】

【図18】



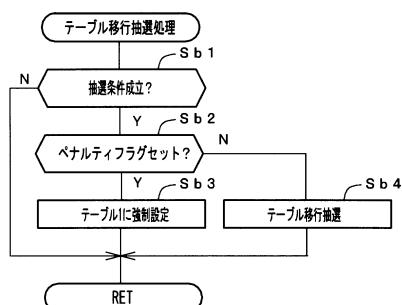
【図19】

【図19】

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

【 20 】

【図20】



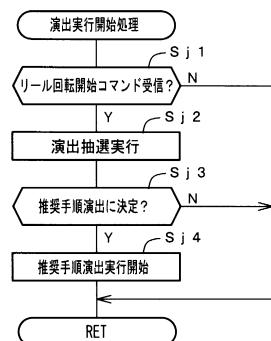
【図21】

【図21】

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

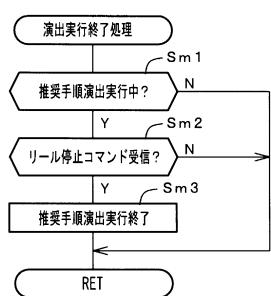
【図24】

【图24】



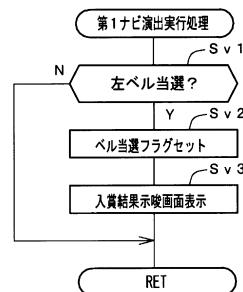
【図25】

(图25)



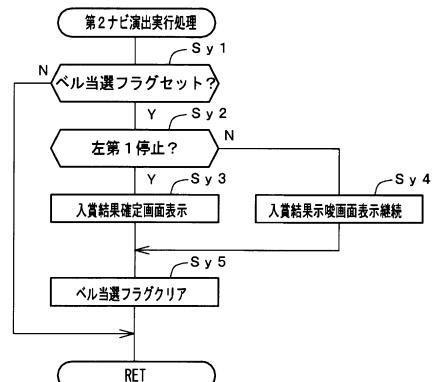
【 図 2 2 】

【図22】



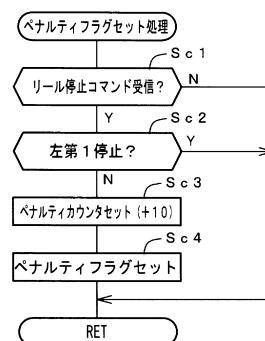
【 図 2 3 】

【図23】



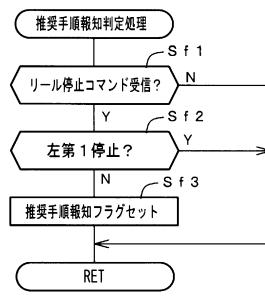
【 図 2 6 】

【图26】



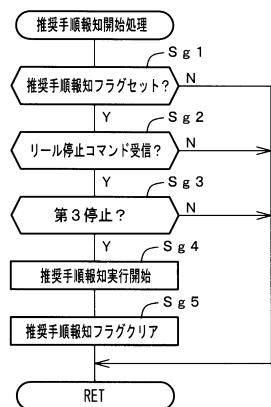
【 図 27 】

(图27)



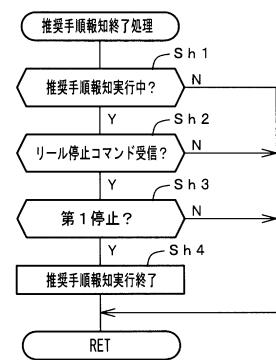
【図28】

【図28】



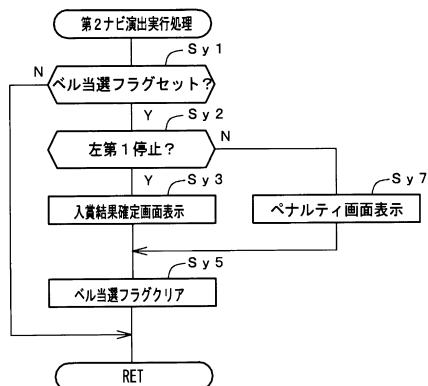
【図29】

【図29】



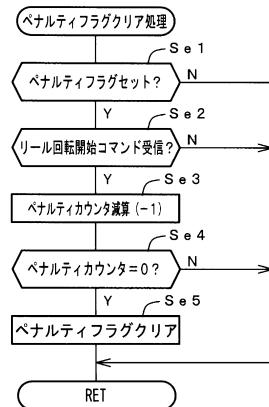
【図32】

【図32】



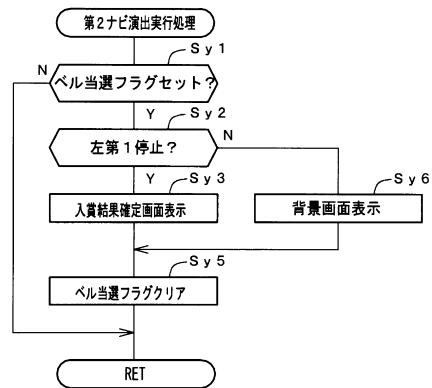
【図30】

【図30】



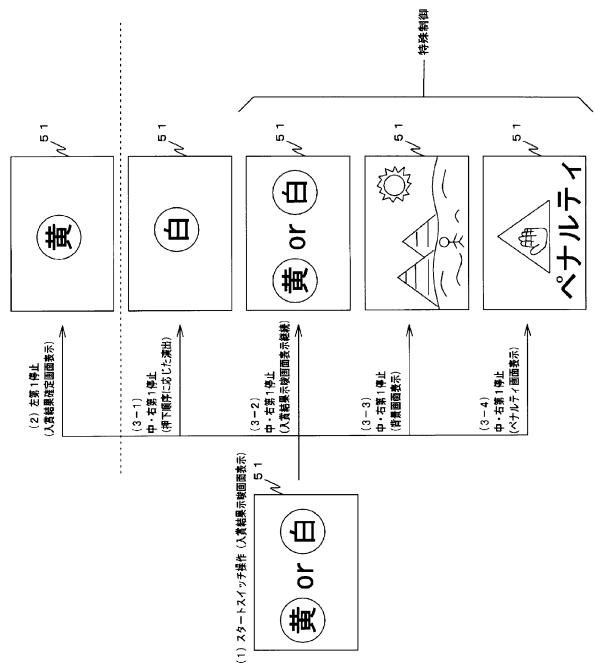
【図31】

【図31】



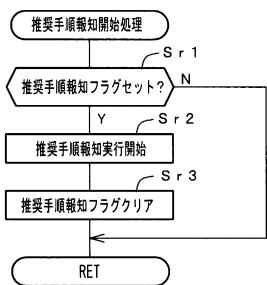
【図33】

【図33】



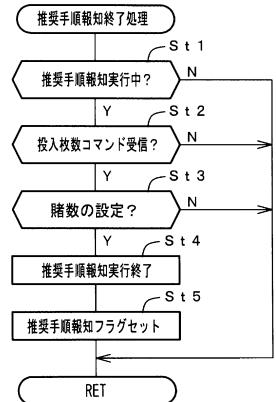
【図34】

【図34】



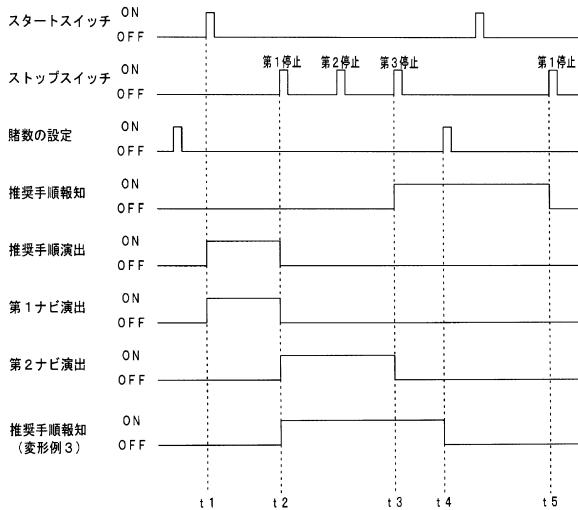
【図35】

【図35】



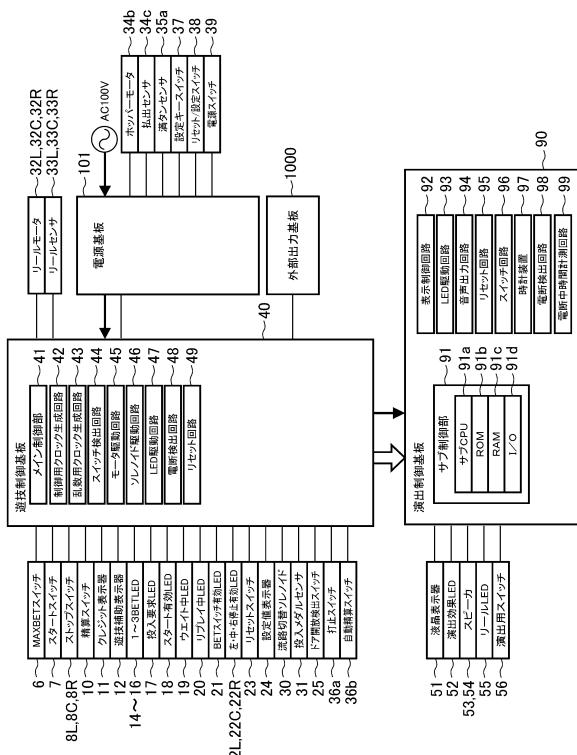
【図36】

【図36】



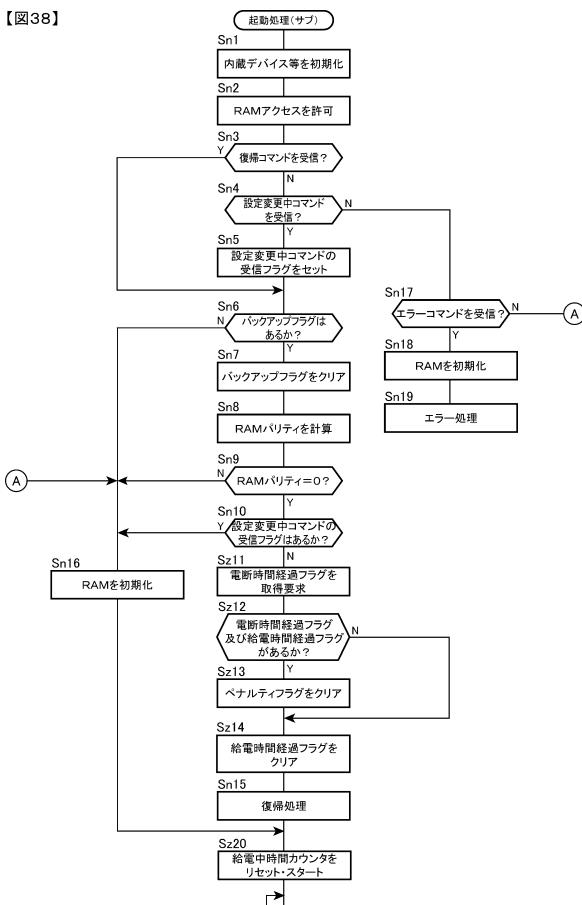
【図37】

【図37】



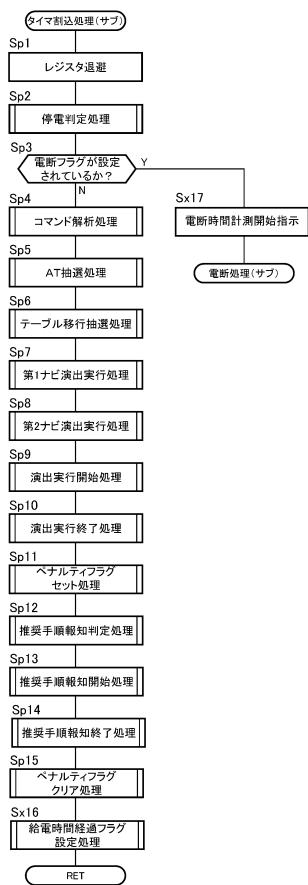
【図38】

【図38】



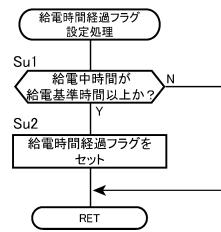
【図39】

【図39】



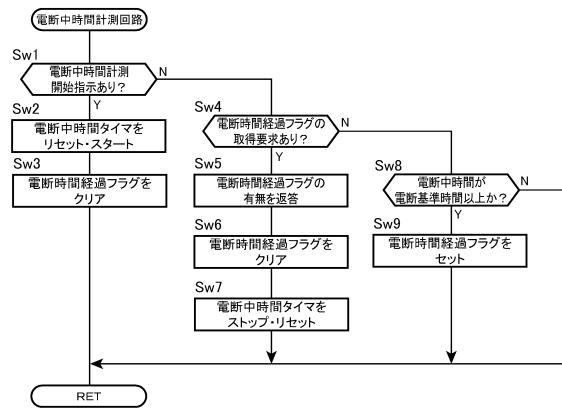
【図40】

【図40】



【図41】

【図41】



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

(72)発明者 梶原 涼
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 鶴岡 直樹

(56)参考文献 特開2018-020258(JP,A)

特開平10-085421(JP,A)

特開2004-357729(JP,A)

特開2009-022388(JP,A)

特開2010-167199(JP,A)

特開2012-055503(JP,A)

特開2014-004020(JP,A)

特開2008-113701(JP,A)

特開2011-245144(JP,A)

「リングにかけろ - 黄金の日本Jr.編 - 」, パチスロ必勝ガイド2010年11月号, 株式会社白夜
書房, 2010年11月 1日, p.4-19

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04

A 63 F 7 / 02