

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5432107号
(P5432107)

(45) 発行日 平成26年3月5日 (2014.3.5)

(24) 登録日 平成25年12月13日 (2013.12.13)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 8 (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2010-241783 (P2010-241783)
 (22) 出願日 平成22年10月28日 (2010.10.28)
 (65) 公開番号 特開2012-90848 (P2012-90848A)
 (43) 公開日 平成24年5月17日 (2012.5.17)
 審査請求日 平成24年6月12日 (2012.6.12)

(73) 特許権者 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100119758
 弁理士 菊地 保宏
 (72) 発明者 前川 篤史
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内

審査官 高木 亨

(56) 参考文献 特開2009-136452 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5/04

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、
 予め定められた複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、
 前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、前記複数のリールの回転を個別に停止
 させる複数の停止ボタンと、

前記抽選手段の抽選結果及び前記複数の停止ボタンによる停止操作に基づいて、前記複
 数のリールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段と、

前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示され
 た図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せで
 あるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段と、

複数種類の遊技状態の中から、前記判定手段による判定結果に基づいて、対応する遊技
 状態に移行させる遊技状態移行手段と、

前記抽選手段により当選した役が入賞可能な前記複数の停止ボタンにおける操作手順を
 所定の報知態様で報知する報知処理を実行する報知手段と、を備えた遊技台であって、

前記複数種類の役には、

前記操作手順が入賞条件に含まれず、いずれの操作手順であっても入賞可能な役であっ
 て、対応する図柄組合せの表示により以降の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与
 えない第一の役と、

前記操作手順が入賞条件に含まれる役であって、対応する図柄組合せの表示により以降

10

20

の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与える第二の役と、が含まれ、

前記報知手段は、

第一の時期に、前記第二の役に対する前記報知処理の実行可否を決定する報知決定手段と、

前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には、前記第一の時期の後の所定期間に亘る第二の時期であって、前記抽選手段により前記第一の役が内部当選したことを条件に、第一の報知態様で前記第一の役に対する前記報知処理を実行する第一報知手段と、

前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には、前記第二の時期の直後の第三の時期であって、前記抽選手段により前記第二の役が内部当選したことを条件に、前記第一の報知態様で前記第二の役に対する前記報知処理を実行する第二報知手段と、

を備えることを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記複数種類の遊技状態には、

前記抽選手段により、前記第一の役は内部当選可能であるが、前記第二の役が内部当選しない第一の遊技状態と、

前記抽選手段により、前記第一の役及び前記第二の役のそれぞれが内部当選可能な第二の遊技状態と、が含まれ、

前記第一の時期は、前記第一の遊技状態であり、

前記第二の時期は、前記第一の遊技状態と、前記第一の遊技状態の終了後に開始される前記第二の遊技状態と、を含み、

前記第三の時期は、前記第二の遊技状態であることを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態の終了条件は、前記第一の遊技状態における所定遊技数の消化であり、前記第一の遊技状態における前記第一の役の内部当選確率を $1/n$ とした場合、前記第二の時期における前記第一の遊技状態の期間は $2n$ 以上 $5n$ 以下の遊技数であることを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 2 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第一報知手段は、

前記第二の遊技状態において、前記抽選手段により前記第二の役が内部当選する前に前記第一の役に内部当選した場合に、前記第一の役に対する前記報知処理を実行することを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の時期は、前記第一の遊技状態の略後半の期間であることを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記複数のリールのうち所定のリールには、少なくとも、前記第二の役に対応する図柄組合せを構成する第一の図柄と、該第一の図柄と類似する第二の図柄が施され、

前記第一の役に対応する図柄組合せは、前記第一の図柄を含んで構成されていることを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記複数種類の役には、

遊技媒体の投入を必要とせずに遊技を行うことができる再遊技役が含まれ、

前記複数種類の遊技状態には、
前記再遊技役の内部当選確率が第一の確率である再遊技低確率状態と、
前記再遊技役の内部当選確率が前記第一の確率よりも高い再遊技高確率状態と、が含まれ、
前記第三の時期は、前記再遊技高確率状態であり、
前記遊技状態移行手段は、
前記再遊技高確率状態において、前記第二の役に対応する図柄組合せの表示、または前記第二の役に対応する図柄組合せを表示できなかったことによる図柄組合せの表示がされた場合には、前記再遊技高確率状態から前記再遊技低確率状態へ移行させることを特徴とする遊技台。

10

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、
前記第一報知手段が実行する前記第一の役に対する前記報知処理においては、
練習である旨が報知されることを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン（パチスロ）、パチンコに代表される遊技台に関する。

【背景技術】**【0002】**

20

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。そして、メダルの払出を伴う役が成立した場合には、成立した役に対応する規定数のメダルが払い出されるようになっている。

【0003】

このスロットマシンには、役の 1 つとして新たな遊技媒体を投入せずに、次の遊技を行うことができる再遊技役が設けられている。そして、再遊技役が設けられたスロットマシンの中には、所定の開始条件を満たした場合には、再遊技役の当選確率を高くした再遊技高確率状態を開始し、また、再遊技高確率状態において所定の終了条件を満たした場合には、再遊技高確率状態を終了するスロットマシンがある。例えば、特許文献 1 には、再遊技高確率状態において所定の図柄が停止したときに、再遊技高確率状態を終了する一方、当該所定の図柄が停止することを回避して再遊技高確率状態を維持するスロットマシンが開示されている。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2006 - 68443 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

所定の図柄が停止することを回避するには、当該図柄の停止を回避するための停止操作の手順（例えば、停止操作順序、停止操作タイミングなど）に関する報知（以下、回避操作の手順に関する報知という）を行うのが一般的である。しかしながら、回避操作の手順に関する報知の機会は突然訪れるため、初めて遊技を行う初心者や目押しを熟知していない遊技者は、当該機会が訪れたとき、戸惑いを感じてしまい、報知に従った停止操作を行えないというおそれがある。そして、この結果、遊技者の利益度合いに大きな影響を与えてしまうという問題があった。

【0006】

50

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、停止操作の手順次第で遊技者の利益度合いに影響を与える遊技において、停止操作の手順に関する報知があった場合に停止操作のミスを軽減することができる遊技台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】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、予め定められた複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、前記複数のリールの回転を個別に停止させる複数の停止ボタンと、前記抽選手段の抽選結果及び前記複数の停止ボタンによる停止操作に基づいて、前記複数のリールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せであるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段と、複数種類の遊技状態の中から、前記判定手段による判定結果に基づいて、対応する遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、前記抽選手段により当選した役が入賞可能な前記複数の停止ボタンにおける操作手順を所定の報知態様で報知する報知処理を実行する報知手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の役には、前記操作手順が入賞条件に含まれず、いずれの操作手順であっても入賞可能な役であって、対応する図柄組合せの表示により以降の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与えない第一の役と、前記操作手順が入賞条件に含まれる役であって、対応する図柄組合せの表示により以降の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与える第二の役と、が含まれ、前記報知手段は、第一の時期に、前記第二の役に対する前記報知処理の実行可否を決定する報知決定手段と、前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には、前記第一の時期の後の所定期間に亘る第二の時期であって、前記抽選手段により前記第一の役が内部当選したことを条件に、第一の報知態様で前記第一の役に対する前記報知処理を実行する第一報知手段と、前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には、前記第二の時期の直後の第三の時期であって、前記抽選手段により前記第二の役が内部当選したことを条件に、前記第一の報知態様で前記第二の役に対する前記報知処理を実行する第二報知手段と、を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、停止操作の手順次第で遊技者の利益度合いに影響を与える遊技において、停止操作の手順に関する報知があった場合に停止操作のミスを軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態に係るスロットマシンの図柄表示窓の略示正面図である。

【図3】本発明の実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図4】本発明の実施形態に係るスロットマシンの本発明の実施形態に係るスロットマシンの各リールに施される図柄の配列を表面的に展開して示した図である。

【図5】本発明の実施形態に係るスロットマシンの入賞役の種類、図柄組合せ、及び払出し/作動を示した図である。

【図6】本発明の実施形態に係るスロットマシンの設定Nにおける入賞役の内部当選確率をRT状態別に示した図である。

【図7】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【図8】本発明の実施形態に係るスロットマシンの練習ナビ及び本番ナビの実行タイミングを示すタイミングチャート図である。

【図9】本発明の実施形態に係るスロットマシンにおいて特訓演出を実行する場合のタイ

10

20

30

40

50

ミングチャート図である。

【図１０】本発明の実施形態に係るスロットマシンの特訓演出の演出画像の一例を示す図である。

【図１１】本発明の実施形態に係るスロットマシンの本番ナビの演出画像の一例を示す図である。

【図１２】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図１３】図１４とともに、図１２のステップＳ１１１の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図１４】図１３とともに、図１２のステップＳ１１１の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

10

【図１５】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図１６】本発明の実施形態に係るスロットマシンの副制御部メイン処理、第１副制御部コマンド処理、第１副制御部コマンド受信割込処理、及び第１副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図１７】本発明の実施形態に係るスロットマシンの演出設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図１８】図１７のステップＳ２４１１の操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【図１９】図１８のステップＳ２５０２のＲＴ０操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図２０】図１８のステップＳ２５０４のＲＴ１操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図２１】図１８のステップＳ２５０６のＲＴ２操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図２２】本発明の実施形態に係るスロットマシンの遊技状態制御時処理の流れを示すフローチャートである。

【図２３】本発明の実施形態に係るスロットマシンの第２副制御部メイン処理、第２副制御部コマンド受信割込処理、第２副制御部タイマ割込処理及び第２副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【００１１】

<全体構成>

図１は、本発明の一実施形態に係るスロットマシン１００の外観斜視図である。スロットマシン１００は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【００１２】

40

図１に示すスロットマシン１００は、本体１０１と、本体１０１の正面に取付けられ、本体１０１に対して開閉可能な前面扉１０２と、を備える。本体１０１の中央内部には、（図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０～１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【００１３】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０～１１２が構成されている。リール１１０～１１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ

50

表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110～112は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0014】

各々のリール110～112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

【0015】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ライン114を示すランプである。図2は、図柄表示窓113の9つの表示領域1～9と、本実施形態で採用されている入賞ライン114との関係を示した図である。本実施形態では、表示領域2、5、8によって構成される中段水平入賞ライン（水平入賞ラインL1）、表示領域1、5、9によって構成される右下がり入賞ライン（対角入賞ラインL2）、表示領域3、5、7によって構成される右上がり入賞ライン（対角入賞ラインL3）の3本の入賞ラインが設定されている。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定められている。例えば、本実施形態では、メダルが1枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚ベットされた場合、右下り入賞ラインが追加された2本が有効となり、メダルが3枚ベットされた場合、右上り入賞ラインが追加された3ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン114の数については3ラインに限定されるものではなく、また、ベット数に関係なく一律に同一数の入賞ラインを有効としてもよい。例えば、メダルが1枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン（表示領域1、4、7によって構成される入賞ライン）、下段水平入賞ライン（表示領域3、6、9によって構成される入賞ライン）、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの5ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。

【0016】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

【0017】

ベットボタン130～132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAX（マックス）ベットボタンともいう。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であるこ

10

20

30

40

50

とを知らせる遊技開始ランプ 1 2 1 が点灯する。

【 0 0 1 8 】

メダル投入口 1 4 1 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 により電子的に投入することもできるし、メダル投入口 1 4 1 から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器 1 2 5 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器 1 2 6 は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器 1 2 7 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および払出枚数表示器 1 2 7 は 7 セグメント（S E G）表示器で構成されている。

10

【 0 0 1 9 】

スタートレバー 1 3 5 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。すなわち、メダル投入口 1 4 1 に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 を操作して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が回転を開始することとなる。スタートレバー 1 3 5 に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【 0 0 2 0 】

ストップボタンユニット 1 3 6 には、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 が設けられている。ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 ~ 1 1 2 を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に対応づけてそれぞれ設けられている。本実施形態では、左リール 1 1 0 にストップボタン 1 3 7、中リール 1 1 1 にストップボタン 1 3 8、右リール 1 1 2 にストップボタン 1 3 9 が対応付けられている。以下、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第 1 停止操作、次の停止操作を第 2 停止操作、最後の停止操作を第 3 停止操作という。また、第 1 停止操作の対象となるリールを第 1 停止リール、第 2 停止操作の対象となるリールを第 2 停止リール、第 3 停止操作の対象となるリールを第 3 停止リールという。なお、各ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

20

30

【 0 0 2 1 】

メダル返却ボタン 1 3 3 は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン 1 3 4 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 から排出するためのボタンである。ドアキー孔 1 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【 0 0 2 2 】

ストップボタンユニット 1 3 6 の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル 1 6 2 が設けられている。タイトルパネル 1 6 2 の下部には、メダル払出口 1 5 5、メダルの受皿 1 6 1 が設けられている。

40

【 0 0 2 3 】

音孔 1 8 1 はスロットマシン 1 0 0 内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉 1 0 2 の左右各部に設けられたサイドランプ 1 4 4 は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉 1 0 2 の上部には演出装置 1 6 0 が配設されており、演出装置 1 6 0 の上部には音孔 1 4 3 が設けられている。この演出装置 1 6 0 は、水平方向に開閉自在な 2 枚の右シャッタ 1 6 3 a、左シャッタ 1 6 3 b からなるシャッタ（遮蔽装置）1 6 3 と、このシャッタ 1 6 3 の奥側に配設された液晶表示装置 1 5 7（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ 1 6 3 a、左シャッタ 1 6 3 b が液晶表示装置 1 5 7 の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置 1 5 7（図示省略）

50

の表示画面がスロットマシン 100 正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【0024】

本実施形態においては、液晶表示装置 157 は、後述する停止ボタンナビ演出に用いられており、液晶表示装置 157 は、ストップボタン 137 ~ 139 に対する停止操作順序や停止タイミングなどを報知する。

【0025】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【0026】

<制御部の回路構成>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

【0027】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0028】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

【0029】

基本回路302は、0~65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路332を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路332から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0030】

また、基本回路 302 には、センサ回路 320 を設けており、CPU 304 は、割り込み時間ごとに各種センサ 318 (ベットボタン 130 センサ、ベットボタン 131 センサ、ベットボタン 132 センサ、メダル投入口 141 から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー 135 センサ、ストップボタン 137 センサ、ストップボタン 138 センサ、ストップボタン 139 センサ、精算ボタン 134 センサ、メダル払出装 180 から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール 110 のインデックスセンサ、リール 111 のインデックスセンサ、リール 112 のインデックスセンサ、等) の状態を監視している。

【0031】

なお、センサ回路 320 がスタートレバーセンサの H レベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路 316 に出力する。この信号を受信した乱数発生回路 316 は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【0032】

メダル受付センサは、メダル投入口 141 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 135 センサは、スタートレバー 135 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン 137 センサ、ストップボタン 138 センサ、および、ストップボタン 139 センサは、各々のストップボタン 137 ~ 139 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0033】

ベットボタン 130 センサ、ベットボタン 131 センサ、およびベットボタン 132 センサは、メダル投入ボタン 130 ~ 132 のそれぞれに設置されており、RAM 308 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン 134 センサは、精算ボタン 134 に設けられている。精算ボタン 134 が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装 180 が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【0034】

リール 110 のインデックスセンサ、リール 111 のインデックスセンサ、およびリール 112 のインデックスセンサは、各リール 110 ~ 112 の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびに L レベルになる。CPU 304 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

【0035】

主制御部 300 は、リール 110 ~ 112 に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路 322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ 170 に設けたソレノイドを駆動する駆動回路 324、メダル払出装 180 に設けたモータを駆動する駆動回路 326、及び各種ランプ 338 (入賞ライン表示ランプ 120、告知ランプ 123、遊技メダル投入可能ランプ 124、再遊技ランプ 122、遊技メダル投入ランプ 129、遊技開始ランプ 121、貯留枚数表示器 125、遊技情報表示器 126、払出枚数表示器 127) を駆動する駆動回路 328 をそれぞれ設けている。

【0036】

また、基本回路 302 には、情報出力回路 334 が接続されており、主制御部 300 は、この情報出力回路 334 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 652 にスロットマシン 100 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。

【0037】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 400 との通信を可能としている。なお、主制御部

10

20

30

40

50

300と第1副制御部400との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるが、第1副制御部400から主制御部300にコマンド等の信号を送信できない。

【0038】

<副制御部>

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えている。この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第1副制御部400は、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されたROM406を設けている。

10

【0039】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

20

【0040】

また、第1副制御部400には、音源IC418が設けられ、音源IC418には出力インタフェースを介してスピーカ272、277が接続されている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM(サウンドROM)が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【0041】

第1副制御部400には、また、駆動回路422が設けられ、駆動回路422には入力インタフェースを介して各種ランプ420(上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、等)が接続されている。

30

【0042】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。スロットマシン100の第2副制御部500では、演出画像表示装置157やシャッタ163などの制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、演出画像表示装置157の制御を行う制御部、シャッタ163の制御を行う制御部とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【0043】

次に、スロットマシン100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第2副制御部500は、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506を設けている。

40

【0044】

50

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU504に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【0045】

また、第2副制御部500には、シャッタ163を駆動する駆動回路530が設けられ、駆動回路530には出力インタフェースを介してシャッタ163が接続されている。この駆動回路530は、CPU504からの命令に応じてシャッタ163に設けたステップモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

10

【0046】

また、第2副制御部500には、センサ回路532が設けられ、センサ回路532には入力インタフェースを介してシャッタセンサ538が接続されている。CPU504は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ538の状態を監視している。

【0047】

また、第2副制御部500には、VDP534（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）が設けられ、このVDP534には、バスを介してROM506、VRAM536が接続されている。VDP534は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM536のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

20

【0048】

<図柄配列>

図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【0049】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では10種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール110の番号1のコマには「スイカ」の図柄、中リール111の番号0のコマには「ベル」の図柄、右リール112の番号2のコマには「セブン1」の図柄、がそれぞれ配置されている。

30

【0050】

<入賞役の種類>

次に、図5を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役の名称、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【0051】

本実施形態における入賞役のうち、特別役1（BB（ビッグボーナス））はボーナス遊技に移行する役として、また、再遊技役1～4（リプレイ）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本実施形態における「入賞役」には、作動役である、ビッグボーナスおよびリプレイが含まれる。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、ビッグボーナス、およびリプレイへの入賞が含まれる。

40

【0052】

スロットマシン100の入賞役には、大別して、特別役（BB、ボーナス役ともいう）と、一般役（再遊技役1～再遊技役4、小役1～小役6）と、がある。また、一般役は、再遊技役（再遊技役1～再遊技役4）と、小役（小役1～小役6）とに分けることができる。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言

50

うまでもない。

【 0 0 5 3 】

「ビッグボーナス（ＢＢ）」（以下、単に、「ＢＢ」と称する場合がある）は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技（ＢＢ遊技）が開始される特別役（作動役）である。特別役１（ＢＢ）に対応する図柄組合せは「セブン１－セブン１－セブン１」である。また、ＢＢについてはフラグ持越しを行う。すなわち、ＢＢに内部当選すると、これを示すフラグ（ボーナスフラグ）が立つ（主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技においてＢＢに入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でもＢＢに内部当選中となり、内部当選中のＢＢに対応する図柄組合せが、揃って入賞する状態にある。

10

【 0 0 5 4 】

なお、主制御部３００は、この図柄組合せが表示されたことに基づいて遊技状態をＲＴ４（後述する図７で詳細に説明する）に移行させる。ＲＴ４は規定数（本実施形態では４６５枚）を超えるメダル払出があると当該遊技状態を終了する。

【 0 0 5 5 】

「再遊技役（再遊技役１、再遊技役２、再遊技役３、再遊技役４）」は、入賞により次の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組合せは、再遊技役１（リプレイ）は「リプレイ－リプレイ－リプレイ」、再遊技役２（突入リプレイ）は「リプレイ－リプレイ－ベル」、再遊技役３（制御リプレイ１）は「リプレイ－ベル－リプレイ」、再遊技役４（制御リプレイ２）は「ベル－リプレイ－リプレイ」である。

20

【 0 0 5 6 】

本実施形態では、再遊技役２（突入リプレイ）は遊技状態の移行を伴う役であり、主制御部３００は、ＲＴ０（後述する図７で詳細に説明する）において再遊技役２に対応する図柄組合せが表示されると、遊技状態をＲＴ２（後述する図７で詳細に説明する）に移行させる。

【 0 0 5 7 】

「小役（小役１～小役６）」（以下、単に、「小役１」、「小役２」、「小役３」、「小役４」、「小役５」、「小役６」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、小役１（チェリー）が「ＡＮＹ－チェリー－ＡＮＹ」、小役２（スイカ）が「スイカ－スイカ－スイカ」、小役３（青ベル）が「セブン１－ベル－ベル」、小役４（赤ベル）が「セブン２－ベル－ベル」、小役５（黒ベル）が「ＢＡＲ－ベル－ベル」、小役６（１枚小役）が「セブン２－スイカ－ＢＡＲ」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「ＡＮＹ－チェリー－ＡＮＹ」の場合、中リール１１０の図柄が「チェリー」であればよく、左リール１１０と右リール１１２の図柄はどの図柄でもよい。

30

【 0 0 5 8 】

なお、小役３、小役４および小役５のそれぞれに対応する図柄組合せは同時に引き込まない位置に配置されている。詳しく説明すると、小役３、小役４および小役５のそれぞれに対応する図柄組合せのうち、左リール１１０に表示される図柄はそれぞれ「セブン１」、「セブン２」、「ＢＡＲ」である。そして、図４に示すように「セブン１」は２番の位置、「セブン２」は９番の位置、「ＢＡＲ」は１６番の位置にそれぞれ配置されている。ここで、小役３の入賞役が内部当選した場合に、左リール１１０に「ベル（７番）、blank ２（８番）、セブン２（９番）」の３つの図柄が表示されているタイミングで左リール１１０の停止操作が行われても、左リール１１０に「セブン１（２番）」は表示されず、遊技者は小役３に対応する図柄組合せを表示させることができない。小役３に対応する図柄組合せを表示させるには、左リール１１０に「リプレイ（６番）、ベル（７番）、blank ２（８番）」～「ベル（０番）、スイカ（１番）、セブン１（２番）」が表示されているタイミングで停止操作をしなければならない。小役４に対応する図柄組合せを表示させるには、左リール１１０に「スイカ（１３番）、ベル（１４番）、リプレイ（１５番

40

50

）」～「ベル（ 7 番）、ブランク 2（ 8 番）、セブン 2（ 9 番）」が表示されているタイミングで停止操作をしなければならない。小役 5 に対応する図柄組合せを表示させるには、左リール 1 1 0 に「リプレイ（ 2 0 番）、ベル（ 0 番）、スイカ（ 1 番）」～「ベル（ 1 4 番）、リプレイ（ 1 5 番）、BAR（ 1 6 番）」が表示されているタイミングで停止操作をしなければならない。つまり、小役 3、小役 4 および小役 5 に対応する図柄組合せのうち左リール 1 1 0 の図柄については、それぞれに共通する停止タイミングが存在しない。同時に引き込まない位置とは、共通する停止タイミングが存在しないように設けられた位置のことを指す。この場合、遊技者は遊技台 1 0 0 が内部当選役を報知しなければどの役が当選しているか分からないため、小役 3、小役 4 および小役 5 を確実に揃えることができない。以下、小役 3 を 3 択ベル 1、小役 4 を 3 択ベル 2、小役 5 を 3 択ベル 3 と呼ぶ場合がある。

10

【 0 0 5 9 】

一方、詳しくは図 6 で後述するが、本実施形態では、小役 3、4 及び 5 に同時に重複して当選する重複役「小役 3、4、5」を備えている。この「小役 3、4、5」に内部当選した場合には、停止操作のタイミングをいずれとしても、「セブン 1」、「セブン 2」または「BAR」のいずれかを有効ライン上に停止表示させることができるので、停止操作のタイミングに合わせて、小役 3、4 または 5 のいずれかが確実に入賞することとなる。したがって、重複役「小役 3、4、5」を目押し不問ベルと呼ぶ場合がある。

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態では、3 択ベル 1 ～ 3 のいずれかが当選した遊技で、遊技者が左リール 1 1 0 を停止する際に、内部当選した 3 択ベルに対応する「セブン 1」、「セブン 2」または「BAR」の図柄を引き込まないタイミングで停止操作を行うと「ベルこぼし目」という図柄組合せが表示される。「ベルこぼし目」の図柄組合せは「ベル - ベル - ベル」である。本実施形態では、RT0 または 2（後述する図 7 で詳細に説明する）において「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されると、主制御部 3 0 0 は、遊技状態を RT1（後述する図 7 で詳細に説明する）に移行させる。すなわち、ベルこぼし目は、遊技状態の移行を伴う図柄組合せである。

20

【 0 0 6 1 】

< 役の内部当選確率 >

次に、図 6 を用いて、役の内部当選確率について説明する。なお、同図は、設定 N における入賞役の内部当選確率の一例を遊技状態別に示した図であり、各遊技状態における入賞役の抽選テーブルの内容を示している。詳しくは後述するが、本実施形態では、大別して、RT0 ～ RT4 の 5 つの遊技状態（RT 状態ともいう）が存在する。なお、RT0 は、図 7 に示す再遊技低確率状態（RT0）、RT1 は、図 7 に示す再遊技低確率状態（RT1）、RT2 は、図 7 に示す再遊技高確率状態（RT2）、RT3 は、図 7 に示す特別役 1 内部当選状態（RT3）、RT4 は、図 7 に示す BB 遊技状態（RT4）である。

30

【 0 0 6 2 】

各々の役の内部当選確率は、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、後述する内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（本実施形態では 6 5 5 3 6）で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理では、内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、いずれかの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部当選役を決定する。実際には、この抽選データは少なくとも 1 つの役の当選確率を異ならせた設定 1 ～ 設定 6 が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。

40

【 0 0 6 3 】

本実施形態では、一種類の入賞役に内部当選することが可能な単独役の他に、複数種類の役に同時に内部当選することが可能な重複役を設けている。この重複役としては、再遊技役 1 と再遊技役 2 に同時に当選する「再遊技役 1、2」（図 6 の NO3）、再遊技役 1 と再遊技役 2 と再遊技役 3 に同時に当選する「再遊技役 1、2、3」（図 6 の NO4）、

50

再遊技役 1 と再遊技役 2 と再遊技役 4 に同時に当選する「再遊技役 1、2、4」(図 6 の NO 5)、小役 3 と小役 4 と小役 5 に同時に当選する「小役 3、4、5」を設けている。なお、重複役とは、重複役に対応する条件装置(フラグ)が作動するわけではなく、重複役に含まれる複数の役(重複小役であれば、重複小役に含まれる複数の小役)に対応する条件装置の各々が作動するものである。例えば、「小役 3、4、5」(図 6 の NO 11)が内部当選した場合には、小役 3、小役 4 及び小役 5 の当選フラグのそれぞれが ON になる。なお、以下においては、例えば、「小役 3、4、5」(図 6 の NO 11)が内部当選したことを、条件装置 11 が作動するともいう。

【0064】

本実施形態では、同図の備考欄に示されるように、RT0 において、「再遊技役 1、2」に内部当選し、第 1 停止リールを左リール 110 とする停止操作をした場合には、有効ライン上に再遊技役 2 (突入リプレイ) に対応する図柄組合せが揃い(再遊技 2 が入賞する)、上記以外の停止操作の場合には、再遊技役 1 (リプレイ) に対応する図柄組合せが揃う(再遊技 1 が入賞する)ように、主制御部 300 が各リール 110 ~ 112 の停止制御を行う。

10

【0065】

また、RT0 において、「再遊技役 1、2、3」に内部当選し、第 1 停止リールを中リール 111 とする停止操作をした場合には、有効ライン上に再遊技役 2 (突入リプレイ) に対応する図柄組合せが揃い(再遊技 2 が入賞する)、上記以外の停止操作の場合には、再遊技役 1 (リプレイ) に対応する図柄組合せが揃う(再遊技 1 が入賞する)ように、主制御部 300 が各リール 110 ~ 112 の停止制御を行う。

20

【0066】

また、RT0 において、「再遊技役 1、2、4」に内部当選し、第 1 停止リールを右リール 112 とする停止操作をした場合には、有効ライン上に再遊技役 2 (突入リプレイ) に対応する図柄組合せが揃い(再遊技 2 が入賞する)、上記以外の停止操作の場合には、再遊技役 1 (リプレイ) に対応する図柄組合せが揃う(再遊技 1 が入賞する)ように、主制御部 300 が各リール 110 ~ 112 の停止制御を行う。

【0067】

以下、「再遊技役 1、2」、「再遊技役 1、2、3」及び「再遊技役 1、2、4」は、停止操作順序によって停止表示される再遊技役の図柄組合せが異なるので、これを総称して「押し順リプレイ」といい、「再遊技役 1、2」を「押し順リプレイ 1」、「再遊技役 1、2、3」を「押し順リプレイ 2」、「再遊技役 1、2、4」を「押し順リプレイ 3」と呼ぶ場合がある。これに対して、「再遊技役 1」は停止操作順序に関係なく入賞するので、通常リプレイ(押し順不問リプレイ)と呼ぶ場合がある。

30

【0068】

上述したように、RT0 において押し順リプレイに内部当選し、再遊技役 2 に入賞した場合には、遊技状態は RT2 に移行し、RT0 または RT2 においてベルこぼし目の図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、RT1 に移行する。詳しくは後述するが、本実施形態では、RT0 及び RT1 よりも RT2 の方が遊技者に有利な遊技状態となっているので、RT0 における再遊技役 2 の入賞は、有利な遊技状態への移行を意味する。しかしながら、遊技者は、どの入賞役が内部当選したか、あるいはいずれの停止操作順序かなど遊技者にとって有利となる情報の報知が行われない限り、内部当選役を認識することができないので、このような報知がない場合には、遊技者は、RT0 において再遊技役 2 に入賞するための停止操作、及び RT0 または RT2 においてベルこぼし目の図柄組合せが有効ライン上に停止表示させないための停止操作を確実に行うことはできない。

40

【0069】

RT0 (再遊技低確率状態)では、「RT0」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。RT0 において内部当選する入賞役には、特別役 1 (条件装置 1 ともいう)、再遊技役 1 (条件装置 2 ともいう)、再遊技役 1、2 (条件装置 3 ともいう)、再遊技役 1、2、3 (条件装置 4 ともいう)、再遊技役 1、2、4 (条件装置 5

50

ともいう)、小役 1 (条件装置 6 ともいう)、小役 2 (条件装置 7 ともいう)、小役 3 (条件装置 8 ともいう)、小役 4 (条件装置 9 ともいう)、小役 5 (条件装置 10 ともいう)、小役 3、4、5 (条件装置 11 ともいう)、小役 6 (条件装置 12 ともいう)がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組合せは表示されない。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。例えば、R T 0 において特別役 1 に内部当選する確率は、 $256 / 65536$ であり、小役 3、4、5 に内部当選する確率は $1638 / 65536$ である。

【0070】

R T 1 (再遊技低確率状態)では、「R T 1」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。R T 1 (再遊技低確率状態)において内部当選する入賞役には、上記条件装置 1 ~ 2 及び 6 ~ 12 がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組合せは表示されない。

10

【0071】

R T 2 (再遊技高確率状態)では、「R T 2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。R T 2 (再遊技高確率状態)において内部当選する入賞役には、上記条件装置 1 ~ 2 及び 6 ~ 12 がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組合せは表示されない。

【0072】

R T 3 (特別役 1 内部当選状態)では、「R T 3」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。R T 3 において内部当選する入賞役には、上記条件装置 2 及び 6 ~ 12 がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組合せは表示されない。

20

【0073】

R T 4 (B B 遊技状態)では、「R T 4」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。R T 4 において内部当選する入賞役は、上記条件装置 11 だけであり、かつ、条件装置 22 が作動する確率は $100\% (= 65536 / 65536)$ であるから、R T 4 ではハズレはない。

【0074】

< リールの停止制御 >

次に、リール 110 ~ 112 の停止制御について概要を説明する。リールの停止制御は、予め定めた複数種類のリール停止データの中から、所定の条件(例えば、上述した入賞役の内部当選処理の結果)に基づいていずれかを選択し、選択したリール停止データに基づき行う。

30

【0075】

本実施形態ではいわゆる引込制御(コマ滑り制御)を行う。引込制御とは、遊技者による各ストップボタン 137 ~ 139 の操作があってから一定のコマ数(図柄数)の範囲(ここでは最大 4 コマ)でリール 110 ~ 112 の停止位置をずらす制御をいう。リール停止データは主制御部 300 の R O M 306 に格納されている。各リール停止データは、所定の入賞役の図柄組合せが入賞ライン 114 上に揃って表示されることを許容する許容制御と、いずれの入賞役の図柄組合せも入賞ライン 114 上に揃って表示されない禁止制御と、に大別される。

40

【0076】

許容制御が行われる例としては、例えば、ある入賞役に内部当選した場合や、B B の内部当選中(フラグ持ち越し中)の場合であり、遊技者による各ストップボタン 137 ~ 139 を操作するタイミングが悪くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃って表示されるように制御が行われる。但し、「許容」するだけであるから、各ストップボタン 137 ~ 139 を操作するタイミング次第で図柄組合せが揃わない場合もある。

【0077】

例えば、小役 3 (青ベル)に内部当選した場合には、小役 3 に対応する図柄組合せのうち、左リール 110 のセブン 1 図柄は、1 つしか存在しないので(4 コマを超えて配置さ

50

れているので)、ストップボタン１３７を操作するタイミングが好適でないと、セブン１図柄は入賞ライン１１４上に停止しない。

【００７８】

尤も、リール１１０～１１２における図柄の配置と引き込みコマ数次第で１００％揃う場合もある。例えば、再遊技役１（リプレイ１）に対応する、リプレイ図柄の配置間隔は最大４コマであり、再遊技役１に内部当選すると、そのタイミングに関わらず１００％入賞することになる。

【００７９】

禁止制御が行われる例としては、例えば、内部抽選結果がハズレで、ＢＢの内部当選中（フラグ持ち越し中）ではない場合であり、遊技者による各ストップボタン１３７～１３９を操作するタイミングが良くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃って表示されないように制御が行われる。

【００８０】

<主制御部の遊技状態>

次に、図７を用いて、スロットマシン１００の主制御部３００における遊技状態の種類について説明する。なお、同図は、主制御部３００の遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【００８１】

スロットマシン１００の主制御部３００の遊技状態は、上述したように、再遊技低確率状態（ＲＴ０）と、再遊技低確率状態（ＲＴ１）と、再遊技高確率状態（ＲＴ２）と、特別役１内部当選状態（ＲＴ３）と、ＢＢ遊技状態（ＲＴ４）と、に大別することができる。なお、再遊技低確率状態（ＲＴ０）と、再遊技低確率状態（ＲＴ１）と、再遊技高確率状態（ＲＴ２）を総称して、通常遊技状態ともいう。

【００８２】

<再遊技低確率状態（ＲＴ０）>

再遊技低確率状態（ＲＴ０）の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が所定期間の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいう。再遊技低確率状態（ＲＴ０）は、通常遊技状態において再遊技の内部当選確率が低い遊技状態であり、初期の遊技状態である。

【００８３】

再遊技低確率状態（ＲＴ０）は、初期状態のほか、再遊技低確率状態（ＲＴ１）において、規定ゲーム数（本実施形態では３２ゲーム）を消化した場合、ＢＢ遊技状態（ＲＴ４）が終了した場合に開始される。

【００８４】

また、再遊技低確率状態（ＲＴ０）において、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示された場合には、再遊技低確率状態（ＲＴ１）に移行し、再遊技役２（突入リプレイ）に入賞した場合には、再遊技高確率状態（ＲＴ２）に移行し、特別役１（ＢＢ）に内部当選した場合には、特別役１内部当選状態（ＲＴ３）に移行する。

【００８５】

<再遊技低確率状態（ＲＴ１）>

再遊技低確率状態（ＲＴ１）は、再遊技役（条件装置２～５を合わせた再遊技役）の内部当選確率が、再遊技低確率状態（ＲＴ０）と同一であり、他の入賞役（条件装置１、６～１２）の内部当選確率に関してもそれぞれ、再遊技低確率状態（ＲＴ０）と同一となっている。すなわち、再遊技低確率状態（ＲＴ０）と再遊技低確率状態（ＲＴ１）は、同一の有利度となっている。ここで、本実施形態における有利度とは、具体的には、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭け数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合、いわゆる払出率のことをいう。

【００８６】

再遊技低確率状態（ＲＴ１）は、再遊技低確率状態（ＲＴ０）または再遊技高確率状態

10

20

30

40

50

(R T 2) において、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示された場合に開始される。

【 0 0 8 7 】

また、再遊技低確率状態 (R T 1) において、規定ゲーム数 (本実施形態では 3 2 ゲーム) を消化した場合には、再遊技低確率状態 (R T 0) に移行し、特別役 1 (B B) に内部当選した場合には、特別役 1 内部当選状態 (R T 3) に移行する。

【 0 0 8 8 】

< 再遊技高確率状態 (R T 2) >

再遊技高確率状態 (R T 2) は、再遊技役の内部当選確率が、再遊技低確率状態 (R T 0 、 R T 1) における再遊技役の内部当選確率よりも上昇した遊技状態である。つまり、再遊技低確率状態 (R T 0) は、通常遊技状態において再遊技の内部当選確率が高い遊技状態である。従って、本実施形態の再遊技高確率状態 (R T 2) は、メダルを投入せずに遊技を継続できる確率が高くなっているため、再遊技低確率状態 (R T 0 、 R T 1) に比べて遊技者に有利な遊技状態となっている。

【 0 0 8 9 】

再遊技高確率状態 (R T 2) は、再遊技低確率状態 (R T 0) において、再遊技役 2 (突入リプレイ) に入賞した場合に開始される。

【 0 0 9 0 】

また、再遊技高確率状態 (R T 2) において、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示された場合には、再遊技低確率状態 (R T 1) に移行し、特別役 1 (B B) に内部当選した場合には、特別役 1 内部当選状態 (R T 3) に移行する。

【 0 0 9 1 】

< 特別役 1 内部当選状態 (R T 3) >

特別役 1 内部当選状態 (R T 3) は、内部当選した特別役 1 に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。

【 0 0 9 2 】

この特別役 1 内部当選状態 (R T 3) は、再遊技低確率状態 (R T 0) 、再遊技低確率状態 (R T 1) 、または再遊技高確率状態 (R T 2) において、特別役 1 ~ 4 に内部当選した場合に開始される。

【 0 0 9 3 】

また、内部当選した特別役 1 ~ 4 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に終了し、B B 遊技状態 (R T 4) に移行する。

【 0 0 9 4 】

< B B 遊技状態 (R T 4) >

B B 遊技状態 (R T 4) は、遊技者にとって一番利益の大きい遊技状態であり、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。すなわち、図 6 に示す抽選値から明らかであるように、B B 遊技状態 (R T 4) は、再遊技低確率状態 (R T 0 、 1) 、再遊技高確率状態 (R T 2) および特別役 1 内部当選状態 (R T 3) よりも払い出しを受ける遊技媒体の数の期待値が高い。このため、B B 遊技状態 (R T 4) は最も有利な遊技状態といえる。

【 0 0 9 5 】

B B 遊技状態 (R T 4) は、特別役 1 内部当選状態 (R T 3) において内部当選した特別役 1 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に開始される。また、B B 遊技状態 (R T 4) は、は、遊技中に予め定められた規定枚数 (本実施形態の場合、4 6 5 枚) を超えるメダルが払い出された場合に終了し、再遊技低確率状態 (R T 0) に移行する。

【 0 0 9 6 】

なお、本実施形態ではボーナス遊技状態は所定の払い出し枚数を払いだした場合に終了し、その間は遊技状態の移行をないとしたが、特別役の入賞により開始され、他の特別な遊技状態 (いわゆる R B 遊技状態など) を連続して繰り返し実行可能にしてもよい。また、ボーナス遊技状態は、B B 遊技中の R B 遊技を除く B B 一般遊技を予め定めた回数 (例

10

20

30

40

50

えば、30回)実行した場合、または、BB遊技中に実行したRB遊技の回数が予め定めた回数に達した場合(例えば、3回)に終了するようにしてもよい。

【0097】

<第1副制御部の遊技状態、及び演出の概要>

詳しくは後述するが、第1副制御部400は、所定の条件が成立した場合に、遊技者にとって有利となる情報を報知するAT(アシストタイム)状態となる。AT状態においては、演出画像表示装置157を用いて、停止操作の手順に関する報知、すなわち、停止操作順序や停止操作タイミング(内部当選した役の示唆)を報知する操作手順報知を行うので、遊技者はこの操作手順報知の指示に従うことにより、所定の小役に入賞したり、有利な遊技状態に移行したり、有利な遊技状態を維持できたりする。そのため、AT状態は、遊技者に大きな利益を付与することが可能な状態である。なお、操作手順報知のうち、ストップボタンの停止操作順序に関するナビ(報知)を「押し順ナビ」、停止操作タイミング(内部当選した役の示唆)に関するナビ(報知)を「目押しナビ」という場合がある。

10

【0098】

正確には、本実施形態の操作手順報知には、報知の指示に従うことにより遊技者に利益を与える「本番ナビ」と、報知の指示に従っても従わなくても遊技者の利益に変化が生じない「練習ナビ」がある。すなわち、「本番ナビ」による報知は、入賞するための条件や有利な遊技状態に移行または維持するための条件を報知するものであるが、「練習ナビ」による報知は、入賞するための条件や有利な遊技状態に移行または維持するための条件を報知するものでない。

20

【0099】

本実施形態では、操作手順によって以降の遊技者の利益度合いに変化を与える役(以下、利益変化役ともいう)に内部当選した場合には、「本番ナビ」を実行し、操作手順によって以降の遊技者の利益度合いに変化を与えない役(以下、利益不変化役ともいう)に内部当選した場合には、「練習ナビ」を実行するが、所定期間の間「練習ナビ」を実行した後、「本番ナビ」を実行するようになっている。これは、利益変化役に内部当選した場合に、突然、「本番ナビ」を実行すると、初めて遊技を行う初心者や目押しを熟知していない遊技者は戸惑うことも多く、停止操作をミスすることがあるので、その前に、利益不変化役に内部当選したときに、「本番ナビ」と同一の報知態様の「練習ナビ」を実行して、遊技者に停止操作の練習を行わせ、「本番ナビ」実行時の停止操作のミスを軽減させるためである。なお、練習ナビ実行時の停止操作の練習は、一旦遊技の進行を止めて行うものではなく、実際の遊技の中で行うものであるので、遊技台の稼働低下を招かないという効果もある。

30

【0100】

具体的には、RT0またはRT2において3択ベル1~3のいずれかが内部当選した場合に実行される「目押しナビ」は、報知に従うことにより内部当選した3択ベルに入賞し、10枚のメダル払出がある一方、入賞しない場合には、ベルこぼし目が表示され、より不利なRT1に移行してしまうので、「本番ナビ」である。また、RT0において押し順リプレイ1~3のいずれかが内部当選した場合に実行される「押し順ナビ」は、報知に従うことにより、突入りプレイ(再遊技役2)に入賞し、次遊技からより有利なRT2(再遊技高確率状態)に移行するので、「本番ナビ」である。一方、RT0またはRT1において押し順不問リプレイ(再遊技役1)に内部当選した場合に実行される「押し順ナビ」は、当該報知に従っても従わなくても、再遊技役1に入賞するので、「練習ナビ」であり、またはRT1において目押し不問ベル(小役3、4、5)に内部当選した場合に実行される「目押しナビ」は、当該報知に従っても従わなくても、小役3、4または5のいずれかに入賞するので、「練習ナビ」である。

40

【0101】

なお、本実施形態の目押しナビにおいて、練習ナビと本番ナビにおける目押し図柄は同一としている。すなわち、練習ナビ及び本番ナビのいずれにおいても、セブン1図柄、セブン2図柄、BAR図柄のいずれかを目押しさせるようになっているので、練習ナビ実行

50

時の停止操作の練習をそのまま本番ナビ実行時の停止操作に生かすことができる。

【 0 1 0 2 】

図 8 (a) は、本実施形態の練習ナビ及び本番ナビの実行タイミングを示すタイミングチャート図である。図 8 (a) は、R T 0 において押し順リプレイ 1 ~ 3 のいずれかに内部当選した場合には、本番ナビ (押し順ナビ) が実行されるので、その前の所定期間にあたる R T 0 または R T 1 において、通常リプレイに内部当選した場合に練習ナビ (押し順ナビ) を実行することを示している。

【 0 1 0 3 】

ここで、所定期間は、本番ナビ実行の直前時期を意味し、事前報知期間ともいう。具体的には、R T 1 の後半の 1 6 ゲームと、R T 1 終了後に開始される R T 0 の開始時から R T 0 において押し順リプレイ 1 ~ 3 のいずれかに内部当選し、突入リプレイ (再遊技役 2) に入賞するまでの期間をいう。なお、R T 1 は、図 6 に示すように押し順リプレイ 1 ~ 3 が内部当選しない時期 (遊技状態) であり、R T 0 は、図 6 に示すように押し順リプレイ 1 ~ 3 が内部当選可能な時期 (遊技状態) であるから、本実施形態では、停止操作の練習期間を確実に与えることができるとともに、停止操作の練習後に本番の停止操作 (利益変化役が内部当選したときの停止操作) の機会を与えることができるようになっている。

【 0 1 0 4 】

次に、本実施形態の演出について説明する。本実施形態では、所定の条件 (以下、特訓演出条件ともいう) が成立した場合には、R T 1 (詳しくは R T 1 の後半 1 6 ゲーム) 及び R T 0 (詳しくは R T 0 開始時から突入リプレイ入賞するまで) において、A T 状態になるか否かを煽る前兆演出として「特訓演出」を実行する。そして、上述した操作手順報知も「特訓演出」の中で行われる。すなわち、所定の条件が成立して (後述する A T 抽選処理において当選する場合。なお、詳しくは後述するが、A T 抽選処理は、R T 1 に移行した際に実行される) 、第 1 副制御部 4 0 0 が A T 状態となる場合は、特訓演出条件が成立する場合の一つである。なお、この場合には、特訓演出を経て、A T 状態であることを示す「A R T 演出」に移行するようになっている。一方、R T 1 の状態が残り 1 7 ゲーム (次遊技からは残り 1 6 ゲーム) となったときには、特訓演出を実行するか否かの特訓演出抽選処理を行い、当選した場合にも、特訓演出を実行する。すなわち、特訓演出抽選処理における当選も、特訓演出条件が成立する場合の一つである。しかしながら、A T 抽選処理に非当選であって、特訓演出抽選処理に当選した場合に特訓演出を実行する場合には、特訓演出が終了すると、通常演出が開始されるようになっている。

【 0 1 0 5 】

図 9 は、特訓演出を実行する場合のタイミングチャート図である。上段は、A T 抽選処理に非当選であって、特訓演出抽選処理に当選した場合に実行される特訓演出の実行期間、下段は、A T 抽選処理に当選した場合に実行される特訓演出の実行期間を示している。

【 0 1 0 6 】

A T 抽選処理に非当選であって、特訓演出抽選処理に当選した場合には、R T 1 の後半 1 6 ゲームが事前報知期間となり、この事前報知期間において、押し順不問リプレイまたは押し順不問ベルに内部当選した場合には、練習ナビ (押し順ナビ、目押しナビ) が実行される。しかしながら、R T 1 が終了して R T 0 に移行すると、通常演出が開始されるので、遊技者は、第 1 副制御部 4 0 0 が A T 状態でないことを把握する。なお、この場合には、R T 0 において押し順リプレイ 1 ~ 3 のいずれかに内部当選しても、本番ナビが実行されることはない。

【 0 1 0 7 】

一方、A T 抽選処理に当選した場合には、R T 1 の後半 1 6 ゲーム及び、R T 0 開始から R T 0 において押し順リプレイ 1 ~ 3 のいずれかに内部当選し、突入リプレイ (再遊技役 2) に入賞するまでの所定ゲームが事前報知期間となり、この事前報知期間において、押し順不問リプレイまたは押し順不問ベルに内部当選した場合には、練習ナビ (押し順ナビ、目押しナビ) が実行される。次いで、R T 1 終了後の R T 0 において押し順リプレイ 1 ~ 3 のいずれかに内部当選した場合には、本番ナビ (押し順ナビ) が実行される。そし

て、この本番ナビ（押し順ナビ）の操作手順に従って、停止操作した場合には、突入リプレイ（再遊技役２）に入賞するので、遊技状態はＲＴ２に移行し、ＡＲＴ演出が実行される。この結果、遊技者は、第１副制御部４００がＡＴ状態であることを把握する。なお、ＡＲＴ演出においては、３択ベル１～３のいずれかに内部当選した場合に、本番ナビ（目押しナビ）が実行される。

【０１０８】

このように本実施形態では、特訓演出の期間（事前報知期間）は、ＡＴ抽選処理の結果に応じて異なっており、ＡＴ抽選処理において非当選の場合には、ＲＴ１の残り１６ゲーム、ＡＴ抽選処理において当選の場合には、ＲＴ１の残り１６ゲームと、ＲＴ０において突入リプレイに入賞するまでの期間となっている。

10

【０１０９】

なお、本実施形態においては、ＡＴ抽選処理に非当選の場合には、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行すると、特訓演出が終了したが、ＲＴ０において特訓演出を継続してもよい。この場合には、３択ベル１～３のいずれかに内部当選した場合に、３択ベル１～３のいずれかに内部当選したことを報知するようにし（内部当選した役の正確な報知はせず、例えば、「？ - ベル - ベル」などの報知）、自力で内部当選した３択ベル１～３に入賞することを促してもよい。

【０１１０】

図１０に特訓演出の演出画像の一例、図１１に本番ナビの演出画像の一例を示す。

【０１１１】

20

図１０（ａ）は、特訓演出の演出画像の一例を示している。特訓演出を実行している間は、画面左上に「特訓中」の文字を表示して、特訓演出を実行していることを遊技者に報知している。

【０１１２】

図１０（ｂ）は、特訓演出を実行中に押し順不問リプレイに当選し、押し順ナビ（練習ナビ）を行う場合の演出画像の一例である。この場合には、特訓演出の画像上に押し順ナビ（練習ナビ）の画像を付加している。具体的には、画面左上に「押し順練習」の文字を表示して押し順の練習であることを遊技者に報知し、また、第１停止リールは中リール１１１、第２停止リールは左リール１１０、第３停止リールは右リール１１２であることを示す画像を表示して停止操作の順序を遊技者に報知している。

30

【０１１３】

図１０（ｃ）は、特訓演出を実行中に目押し不問ベルに当選し、目押しナビ（練習ナビ）を行う場合の演出画像の一例である。この場合には、特訓演出の画像上に目押しナビ（練習ナビ）の画像を付加している。具体的には、画面左上に「目押し練習」の文字を表示して目押しの練習であることを遊技者に報知し、また、青ベル（小役３）に対応する図柄組合せの画像を表示して左リール１１０の停止操作のタイミングを遊技者に報知している。

【０１１４】

図１１（ａ）は、ＲＴ０において押し順リプレイ１～３のいずれかに内部当選し、押し順ナビ（本番ナビ）を行う場合の演出画像の一例である。この場合には、特訓演出の画像上に押し順ナビ（本番ナビ）の画像を付加している。すなわち、画面左上に「押し順練習」の文字がないので、本番の停止操作であることを遊技者に報知し、また、第１停止リールは中リール１１１、第２停止リールは左リール１１０、第３停止リールは右リール１１２であることを示す画像を表示して停止操作の順序を遊技者に報知している。なお、押し順ナビ（本番ナビ）の報知態様は、押し順ナビ（練習ナビ）と同一の報知態様であり（図１０（ｂ）参照）、練習の文字の有無により、練習と本番の区別を報知している。

40

【０１１５】

図１１（ｂ）は、ＲＴ２において３択ベル１～３のいずれかに内部当選し、目押しナビ（本番ナビ）を行う場合の演出画像の一例である。この場合には、ＡＲＴ演出の画像上に目押しナビ（本番ナビ）の画像を付加している。すなわち、画面左上に「ＡＲＴ中」の文

50

字を表示してART演出を実行していることを遊技者に報知し、また、青ベル（小役3）に対応する図柄組合せの画像を表示して左リール110の停止操作のタイミングを遊技者に報知している。なお、目押しナビ（本番ナビ）の報知態様は、目押しナビ（練習ナビ）と同一の報知態様であり（図10（c）参照）、練習の文字の有無により、練習と本番の区別を報知している。

【0116】

なお、本実施形態においては、練習ナビと本番ナビの報知態様を同一としたが、これに加えて、背景画像（特訓演出、ART演出の画像）も同一としてもよい。

【0117】

以下、上述した特徴を踏まえて、スロットマシン100の動作について説明する。

10

【0118】

<主制御部メイン処理>

まず、図12を用いて、主制御部300のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部300のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0119】

遊技の基本的制御は、主制御部300のCPU304が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、CPU304が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

【0120】

電源投入が行われると、まず、ステップS101で各種の初期設定を行う。この初期設定では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。

20

【0121】

ステップS102ではメダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。また、第1副制御部400に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第1副制御部400に対してスタートレバー135が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

30

【0122】

ステップS103では投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【0123】

ステップS104では乱数発生回路316で発生させた乱数を取得する。

【0124】

ステップS105では、役内部抽選処理を行う。役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これとステップS104で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合には、内部当選した役の条件装置（フラグ）を作動させる（その入賞役のフラグがONになる）。また、このステップS105では、入賞役内部抽選の結果を示す内部当選情報、及び遊技状態を示すRT情報を含む演出情報コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。例えば、スイカに内部当選した場合には、スイカに内部当選したことを示す演出情報コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行い、入賞役内部抽選の結果がハズレ（入賞役の非当選）の場合には、ハズレを示す演出情報コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行う。

40

【0125】

ステップS106では、ステップS105の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択する。

50

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 0 7 では、リール回転開始処理により、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させる。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 0 8 では、全リール、すなわち、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 がすべて停止したか否かを判定し、全リールが停止した場合には、ステップ S 1 0 9 に進む。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 0 9 では、表示判定処理を行う。表示判定処理では、有効化された入賞ライン 1 1 4 上に、何らかの入賞役に対応する図柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン 1 1 4 上に「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」が揃っていたならばスイカ入賞と判定する。また、このステップ S 1 0 9 では、入賞判定の結果を示す表示判定コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。

10

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 0 では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 1 では、遊技状態の移行制御を行う遊技状態制御処理（詳しくは後述）を行う。

【 0 1 3 1 】

20

以上により 1 ゲームが終了する。以降ステップ S 1 0 2 へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図 1 5 のステップ S 1 0 0 8 ）において送信される。

【 0 1 3 2 】

< 遊技状態制御処理 >

次に、図 1 3 及び図 1 4 を用いて、遊技状態制御処理について詳しく説明する。図 1 3 及び図 1 4 は、図 1 2 のステップ S 1 1 1 の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 1 3 3 】

30

ステップ S 2 0 1 では、R T 状態（遊技状態）が R T 1 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 1 である場合には、ステップ S 2 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 0 4 に進む。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 2 0 2 では、R T 1 において 3 2 ゲームの遊技を消化しているか否かを判定する。R T 1 において 3 2 ゲームの遊技を消化している場合には、ステップ S 2 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 0 4 に進む。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 2 0 3 では、R T 1 において 3 2 ゲームの遊技を消化したので、R T 状態（遊技状態）を R T 0 に設定する。

40

【 0 1 3 6 】

ステップ S 2 0 4 では、R T 1 移行契機の図柄組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。ここで、R T 1 移行契機の図柄組合せとは、R T 1 に移行する図柄組合せをいい、具体的には、ベルこぼし目の図柄組合せをいう。R T 1 移行契機の図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には、ステップ S 2 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 0 7 に進む。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 0 5 では、R T 状態（遊技状態）が R T 0 または R T 2 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 0 または R T 2 である場合には、ステップ S 2 0 6 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 0 7 に進む。

50

【 0 1 3 8 】

ステップ S 2 0 6 では、R T 0 または R T 2 において、ベルこぼし目の図柄組合せが有効ライン上に表示されたので、R T 状態（遊技状態）を R T 1 に設定する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 2 0 7 では、R T 2 移行契機の図柄組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。ここで、R T 2 移行契機の図柄組合せとは、R T 2 に移行する図柄組合せをいい、具体的には、再遊技役 2（突入リプレイ）に対応する図柄組合せをいう。R T 2 移行契機の図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には、ステップ S 2 0 8 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 1 0 に進む。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 2 0 8 では、R T 状態（遊技状態）が R T 0 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 0 である場合には、ステップ S 2 0 9 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 1 0 に進む。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 2 0 9 では、R T 0 において、再遊技役 2（突入リプレイ）に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたので、R T 状態（遊技状態）を R T 2 に設定する。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 2 1 0 では、特別役 1 に内部当選したか否かを判定する。特別役 1 に内部当選した場合には、ステップ S 2 1 1 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 1 3 に進む。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 1 1 では、特別役 1 に内部当選したので、ボーナス役に内部当選していることを示すボーナスフラグをセットし（O N）、次いで、ステップ S 2 1 2 では、R T 状態（遊技状態）を R T 3 に設定する。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 1 3 では、R T 状態（遊技状態）が R T 3 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 3 である場合には、ステップ S 2 1 4 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 1 7 に進む。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 1 4 では、内部当選した特別役 1 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。内部当選した特別役 1 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には、ステップ S 2 1 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 1 7 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 1 5 では、内部当選した特別役 1 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたので、R T 状態（遊技状態）を R T 4 に設定し、次いで、ステップ S 2 1 6 では、ボーナスフラグをリセット（O F F）する。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 2 1 7 では、R T 状態（遊技状態）が R T 4 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 4 である場合には、ステップ S 2 1 8 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 2 1 に進む。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 1 8 では、当該ゲームで払い出されたメダルの数量に基づいて、R T 4 におけるメダルの総払出枚数を示す払出カウンタの値を更新する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 1 9 では、払出カウンタの値が 4 6 5 を超えているか否かを判定する。払出カウンタの値が 4 6 5 を超えている場合には、ステップ S 2 2 0 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 2 1 に進む。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 2 0 では、R T 4 におけるメダルの総払出枚数が 4 6 5 を超えているので

10

20

30

40

50

、 R T 状態（遊技状態）を R T 0 に設定する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 2 2 1 では、 R T 状態（遊技状態）、及び R T 4 におけるメダルの総払出数
を示す遊技情報コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する準備を行う。

【 0 1 5 2 】

< 主制御部タイマ割込処理 >

次に、図 1 5 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込
処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャ
ートである。

【 0 1 5 3 】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 1 . 5 m s に 1 回）でタイマ割込信
号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制
御部タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 0 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、
C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 0 0 2 では、 W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3
2 . 8 m s ）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）
、 W D T を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 1 . 5 m s に
1 回）リスタートを行う。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 0 0 3 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処
理では、 I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、各種センサ 3 1 8 のセンサ回路 3 2 0 の検
出信号を入力して検出信号の有無を監視し、 R A M 3 0 8 に各種センサ 3 1 8 ごとに区画
して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 0 0 4 では、各種遊技処理を行う。具体的には、割込みステータスを取得
し（各種センサ 3 1 8 からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）、このス
テータスに従った処理を行う。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、
メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出
処理を行う。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 0 0 5 では、タイマ更新処理を行う。各種タイマをそれぞれの時間単位に
より更新する。例えば、本実施形態では、上述した補助信号出力タイマのデクリメント処
理を行う。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 0 0 6 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まず
、ステップ S 1 0 0 3 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 3 1 8 の信号状態
を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エ
ラーを検出した場合にはエラー処理を実行する。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダ
ルセクタ 1 7 0 （メダルセクタ 1 7 0 内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッ
カ）、各種ランプ 3 3 8、各種の 7 セグメント（ S E G ）表示器の設定を行う。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 0 0 7 では、各リールのステータスが「回転開始」になっている場合には
、リール制御処理を行う。このリール制御処理では、リールの回転を制御するとともに、
主制御部メイン処理のステップ S 1 0 6 で選択した複数のリール停止制御データの候補か
ら、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の停止順序や停止状況に応じて、実際にリール停止制御に用い
るリール停止制御データを決定した後、決定したリール停止データに基づいて、押された
ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対応するリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を停止させる。

10

20

30

40

50

【0161】

ステップS1008では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、演出情報コマンド、リール110～112の回転を開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴う停止ボタン受付コマンド、リール110～112の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド等）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

10

【0162】

第1副制御部400は、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することが可能となる。

【0163】

ステップS1009では、外部信号出力処理を行う。この、外部信号出力処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0164】

20

ステップS1010では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS1012に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS1011に進む。

【0165】

ステップS1011では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS1001で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図8に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0166】

一方、ステップS1012では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図8に示す主制御部メイン処理に復帰する。

30

【0167】

<第1副制御部400の処理>

図16を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第1副制御部400のコマンド処理のフローチャートであり、同図(c)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、同図(d)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0168】

電源投入が行われると、まずステップS2001で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。

40

【0169】

ステップS2002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS2003の処理に移行する。

【0170】

ステップS2003では、タイマ変数に0を代入する。

【0171】

ステップS2004では、第1副制御部コマンド処理（詳しくは後述）を行う。第1副

50

制御部コマンド処理では、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 2 0 0 5 では、演出更新処理を行う。例えば、ステップ S 2 0 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する各イベント処理（例えば、演出設定処理、遊技状態制御時処理等）の結果に基づいて、演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には各演出デバイス（スピーカ、ランプ、液晶画像表示装置、シャッタなど）の演出データの更新処理を行う。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 2 0 0 6 では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 8 に出力する。

10

【 0 1 7 4 】

ステップ S 2 0 0 7 では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 2 0 0 8 では、情報出力処理を行う。情報出力処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 2 0 0 2 へ戻る。この結果、設定された制御コマンドは、第 2 副制御部 5 0 0 に送信される。

20

【 0 1 7 6 】

次に、同図（ b ）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 コマンド処理について説明する。この第 1 副制御部 4 0 0 コマンド処理は、同図（ a ）のステップ S 2 0 0 4 の第 1 副制御部 4 0 0 コマンド処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 1 0 1 では、R A M 4 0 8 のコマンド記憶領域に未処理コマンドがあるか否かを判定する。未処理コマンドがある場合には、ステップ S 2 1 0 2 に進み、未処理コマンドがない場合には、第 1 副制御部 4 0 0 コマンド処理を終了する。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 2 1 0 2 では、未処理コマンドに応じた処理にジャンプする。例えば、未処理コマンドがメダル投入コマンドの場合には、メダル投入時処理（説明は省略）、スタートレバー受付時コマンドの場合には、スタートレバー受付時処理（説明は省略）、演出情報コマンドの場合には、演出設定処理（詳しくは後述）、停止ボタン受付時コマンドの場合には、停止ボタン受付時処理（説明は省略）、表示判定コマンドの場合には、表示判定時処理（説明は省略）、遊技情報コマンドの場合には、遊技状態制御時処理（詳しくは後述）にジャンプする。

30

【 0 1 7 9 】

次に、同図（ c ）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 2 2 0 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

40

【 0 1 8 0 】

次に、同図（ d ）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施例では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 2 3 0 1 では、同図（ a ）に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 2 0 0 2 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元

50

のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS2002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0182】

ステップS2302では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0183】

<演出設定処理>

次に、図17を用いて、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、図16(b)のステップS2102において、未処理コマンドが演出情報コマンドである場合に実行されるイベント処理である。なお、同図は、演出設定処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0184】

ステップS2401では、演出情報コマンドに基づいて、第1副制御部400における内部当選情報を更新する。

【0185】

ステップS2402では、演出情報コマンドに基づいて、第1副制御部400におけるRT情報を更新する。

【0186】

ステップS2403では、更新したRT情報に基づいて、主制御部300の遊技状態がRT1であるか否かを判定する。主制御部300の遊技状態がRT1である場合には、ステップS2404に進み、そうでない場合には、ステップS2411に進む。

20

【0187】

ステップS2404では、RT1の残りの遊技数を示すRT1残回数を更新する。具体的には、RT1残回数が1減算される。

【0188】

ステップS2405では、RT1残回数が17であるか否かを判定する。RT1残回数が17である場合には、ステップS2406に進み、そうでない場合には、ステップS2411に進む。

【0189】

ステップS2406では、特訓演出を行うか否かを抽選により決定する特訓演出抽選処理を行う。

30

【0190】

ステップS2407では、特訓演出抽選処理において当選したか否かを判定する。特訓演出抽選処理において当選した場合には、ステップS2409に進み、そうでない場合には、ステップS2408に進む。

【0191】

ステップS2408では、ATフラグが当選を示すか否かを判定する。ここで、ATフラグには、後述する遊技状態制御時処理のAT抽選処理(ステップS2908)における抽選結果が設定されている。ATフラグが当選の場合には、第1副制御部400は次遊技から所定の遊技数の間(例えば、50、100ゲームなど)、AT状態となる。ATフラグが当選を示す場合には、ステップS2409に進み、そうでない場合には、ステップS2411に進む。

40

【0192】

ステップS2409では、特訓演出を設定する。すなわち、本実施形態では、特訓演出抽選処理において当選した場合、あるいは、ATフラグが当選を示す場合に特訓演出を設定する。

【0193】

ステップS2410では、特訓中フラグをONに設定する。ここで、特訓中フラグとは、特訓演出を実行しているか否かを示すフラグ情報であり、特訓中フラグがONの場合には、特訓演出を実行していることを示し、特訓中フラグがOFFの場合には、特訓演出を実行していないことを示す。

50

【 0 1 9 4 】

ステップ S 2 4 1 1 では、操作手順報知の設定処理（詳しくは後述する）を行う。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 2 4 1 2 では、演出情報コマンドに基づくその他の処理を実行する。

【 0 1 9 6 】

< 操作手順報知の設定処理 >

次に、図 1 8 を用いて、操作手順報知の設定処理について説明する。なお、同図は、図 1 7 のステップ S 2 4 1 1 の操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 2 5 0 1 では、更新した R T 情報から、R T 状態（遊技状態）が R T 0 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 0 である場合には、ステップ S 2 5 0 2 に進み、R T 0 操作手順報知の設定処理（詳しくは後述）を行い、そうでない場合には、ステップ S 2 5 0 3 に進む。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 2 5 0 3 では、更新した R T 情報から、R T 状態（遊技状態）が R T 1 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 1 である場合には、ステップ S 2 5 0 4 に進み、R T 1 操作手順報知の設定処理（詳しくは後述）を行い、そうでない場合には、ステップ S 2 5 0 5 に進む。

【 0 1 9 9 】

ステップ S 2 5 0 5 では、更新した R T 情報から、R T 状態（遊技状態）が R T 2 であるか否かを判定する。R T 状態（遊技状態）が R T 2 である場合には、ステップ S 2 5 0 6 に進み、R T 2 操作手順報知の設定処理（詳しくは後述）を行い、そうでない場合には、操作手順報知設定処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

< R T 0 操作手順報知の設定処理 >

次に、図 1 9 を用いて、R T 0 操作手順報知の設定処理について説明する。図 1 9 は、図 1 8 のステップ S 2 5 0 2 の R T 0 操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 2 6 0 1 では、A T フラグが当選を示すか否かを判定する。A T フラグが当選を示す場合には、ステップ S 2 6 0 2 に進み、そうでない場合には、R T 0 操作手順報知の設定処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 2 6 0 2 では、更新した内部当選情報に基づいて、押し順リプレイ 1（再遊技役 1、2）に内部当選したか否かを判定する。押し順リプレイ 1 に内部当選した場合には、ステップ S 2 6 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 6 0 4 に進む。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 2 6 0 3 では、A T フラグが当選を示し、かつ R T 0 において押し順リプレイ 1 に内部当選したので、突入リプレイ（再遊技役 2）の入賞を促すべく、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする押し順ナビを設定する。この結果、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする押し順ナビ（本番ナビ）が実行される。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 2 6 0 4 では、更新した内部当選情報に基づいて、押し順リプレイ 2（再遊技役 1、2、3）に内部当選したか否かを判定する。押し順リプレイ 2 に内部当選した場合には、ステップ S 2 6 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 6 0 6 に進む。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 2 6 0 5 では、A T フラグが当選を示し、かつ R T 0 において押し順リプレイ 2 に内部当選したので、突入リプレイ（再遊技役 2）の入賞を促すべく、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とする押し順ナビを設定する。この結果、第 1 停止リールを中リール

10

20

30

40

50

１１１とする押し順ナビ（本番ナビ）が実行される。

【０２０６】

ステップＳ２６０６では、更新した内部当選情報に基づいて、押し順リプレイ３（再遊技役１、２、４）に内部当選したか否かを判定する。押し順リプレイ３に内部当選した場合には、ステップＳ２６０７に進み、そうでない場合には、ステップＳ２６０８に進む。

【０２０７】

ステップＳ２６０７では、ＡＴフラグが当選を示し、かつＲＴ０において押し順リプレイ３に内部当選したので、突入リプレイ（再遊技役２）の入賞を促すべく、第１停止リールを右リール１１２とする押し順ナビを設定する。この結果、第１停止リールを右リール１１２とする押し順ナビ（本番ナビ）が実行される。

10

【０２０８】

ステップＳ２６０８では、更新した内部当選情報に基づいて、３択ベル１（小役３）に内部当選したか否かを判定する。３択ベル１に内部当選した場合には、ステップＳ２６０９に進み、そうでない場合には、ステップＳ２６１０に進む。

【０２０９】

ステップＳ２６０９では、ＡＴフラグが当選を示し、かつＲＴ０において３択ベル１に内部当選したので、小役３（青ベル）の入賞を促すべく、左リール１１０においてセブン１図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール１１０においてセブン１図柄を目押し図柄とする目押しナビ（本番ナビ）が実行される。

【０２１０】

20

ステップＳ２６１０では、更新した内部当選情報に基づいて、３択ベル２（小役４）に内部当選したか否かを判定する。３択ベル２に内部当選した場合には、ステップＳ２６１１に進み、そうでない場合には、ステップＳ２６１２に進む。

【０２１１】

ステップＳ２６１１では、ＡＴフラグが当選を示し、かつＲＴ０において３択ベル２に内部当選したので、小役４（赤ベル）の入賞を促すべく、左リール１１０においてセブン２図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール１１０においてセブン２図柄を目押し図柄とする目押しナビ（本番ナビ）が実行される。

【０２１２】

ステップＳ２６１２では、更新した内部当選情報に基づいて、３択ベル３（小役５）に内部当選したか否かを判定する。３択ベル３に内部当選した場合には、ステップＳ２６１３に進み、そうでない場合には、ステップＳ２６１４に進む。

30

【０２１３】

ステップＳ２６１３では、ＡＴフラグが当選を示し、かつＲＴ０において３択ベル３に内部当選したので、小役５（黒ベル）の入賞を促すべく、左リール１１０においてＢＡＲ図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール１１０においてＢＡＲ図柄を目押し図柄とする目押しナビ（本番ナビ）が実行される。

【０２１４】

ステップＳ２６１４では、更新した内部当選情報に基づいて、押し順不問リプレイ（再遊技役１）に内部当選したか否かを判定する。押し順不問リプレイに内部当選した場合には、ステップＳ２６１５に進み、そうでない場合には、ステップＳ２６１６に進む。

40

【０２１５】

ステップＳ２６１５では、ＡＴフラグが当選を示し、かつＲＴ０において押し順不問リプレイに内部当選したので、押し順抽選処理の結果に応じた押し順ナビ（練習）を設定する。押し順抽選処理は、第１停止リールを左リール１１０、中リール１１１または右リール１１２のいずれとするかをそれぞれ１／３の確率で抽選する処理である。この結果、押し順抽選処理の結果に基づいた押し順ナビ（練習）が実行される。

【０２１６】

ステップＳ２６１６では、更新した内部当選情報に基づいて、目押し不問ベル（小役３、４、５）に内部当選したか否かを判定する。目押し不問ベルに内部当選した場合には、

50

ステップS 2 6 1 7に進み、そうでない場合には、R T 0 操作手順報知の設定処理を終了する。

【0 2 1 7】

ステップS 2 6 1 7では、A Tフラグが当選を示し、かつR T 0において目押し不問ベルに内部当選したので、目押し抽選処理の結果に応じた目押しナビ（練習）を設定する。目押し抽選処理は、左リール1 1 0において目押しする図柄をセブン1図柄、セブン2図柄またはB A R図柄のいずれとするかをそれぞれ1 / 3の確率で抽選する処理である。この結果、目押し抽選処理の結果に基づいた目押しナビ（練習）が実行される。

【0 2 1 8】

< R T 1 操作手順報知の設定処理 >

10

次に、図20を用いて、R T 1 操作手順報知の設定処理について説明する。図20は、図18のステップS 2 5 0 4のR T 1 操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0 2 1 9】

ステップS 2 7 0 1では、R T 1 残回数が16以下であるか否かを判定する。R T 1 残回数が16以下である場合には、ステップS 2 7 0 2に進み、そうでない場合には、R T 1 操作手順報知の設定処理を終了する。

【0 2 2 0】

ステップS 2 7 0 2では、A Tフラグが当選を示すか否かを判定する。A Tフラグが当選を示す場合には、ステップS 2 7 0 4に進み、そうでない場合には、ステップS 2 7 0 3に進む。

20

【0 2 2 1】

ステップS 2 7 0 3では、特訓中フラグがONであるか否かを判定する。特訓中フラグがONである場合には、ステップS 2 7 0 4に進み、そうでない場合には、R T 1 操作手順報知の設定処理を終了する。

【0 2 2 2】

ステップS 2 7 0 4では、更新した内部当選情報に基づいて、押し順不問リプレイ（再遊技役1）に内部当選したか否かを判定する。押し順不問リプレイに内部当選した場合には、ステップS 2 7 0 5に進み、そうでない場合には、ステップS 2 7 0 6に進む。

【0 2 2 3】

30

ステップS 2 7 0 5では、A Tフラグが当選または特訓中フラグがONを示し、かつR T 1において押し順不問リプレイに内部当選したので、押し順抽選処理の結果に応じた押し順ナビ（練習）を設定する。押し順抽選処理は、第1停止リールを左リール1 1 0、中リール1 1 1または右リール1 1 2のいずれとするかをそれぞれ1 / 3の確率で抽選する処理である。この結果、押し順抽選処理の結果に基づいた押し順ナビ（練習）が実行される。

【0 2 2 4】

ステップS 2 7 0 6では、更新した内部当選情報に基づいて、目押し不問ベル（小役3、4、5）に内部当選したか否かを判定する。目押し不問ベルに内部当選した場合には、ステップS 2 7 0 7に進み、そうでない場合には、R T 1 操作手順報知の設定処理を終了する。

40

【0 2 2 5】

ステップS 2 7 0 7では、A Tフラグが当選または特訓中フラグがONを示し、かつR T 1において目押し不問ベルに内部当選したので、目押し抽選処理の結果に応じた目押しナビ（練習）を設定する。目押し抽選処理は、左リール1 1 0において目押しする図柄をセブン1図柄、セブン2図柄またはB A R図柄のいずれとするかをそれぞれ1 / 3の確率で抽選する処理である。この結果、目押し抽選処理の結果に基づいた目押しナビ（練習）が実行される。

【0 2 2 6】

< R T 2 操作手順報知の設定処理 >

50

次に、図 2 1 を用いて、R T 2 操作手順報知の設定処理について説明する。図 2 1 は、図 1 8 のステップ S 2 5 0 6 の R T 2 操作手順報知の設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 2 8 0 1 では、A T フラグが当選を示すか否かを判定する。A T フラグが当選を示す場合には、ステップ S 2 8 0 2 に進み、そうでない場合には、R T 2 操作手順報知の設定処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 2 8 0 2 では、更新した内部当選情報に基づいて、3 択ベル 1 (小役 3) に内部当選したか否かを判定する。3 択ベル 1 に内部当選した場合には、ステップ S 2 8 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 8 0 4 に進む。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 2 8 0 3 では、A T フラグが当選を示し、かつ R T 2 において 3 択ベル 1 に内部当選したので、小役 3 (青ベル) の入賞を促すべく、左リール 1 1 0 においてセブン 1 図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール 1 1 0 においてセブン 1 図柄を目押し図柄とする目押しナビ (本番ナビ) が実行される。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 2 8 0 4 では、更新した内部当選情報に基づいて、3 択ベル 2 (小役 4) に内部当選したか否かを判定する。3 択ベル 2 に内部当選した場合には、ステップ S 2 8 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 8 0 6 に進む。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 8 0 5 では、A T フラグが当選を示し、かつ R T 2 において 3 択ベル 2 に内部当選したので、小役 4 (赤ベル) の入賞を促すべく、左リール 1 1 0 においてセブン 2 図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール 1 1 0 においてセブン 2 図柄を目押し図柄とする目押しナビ (本番ナビ) が実行される。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 2 8 0 6 では、更新した内部当選情報に基づいて、3 択ベル 3 (小役 5) に内部当選したか否かを判定する。3 択ベル 3 に内部当選した場合には、ステップ S 2 8 0 7 に進み、そうでない場合には、R T 2 操作手順報知の設定処理を終了する。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 2 8 0 7 では、A T フラグが当選を示し、かつ R T 2 において 3 択ベル 3 に内部当選したので、小役 5 (黒ベル) の入賞を促すべく、左リール 1 1 0 において B A R 図柄を目押し図柄とする目押しナビを設定する。この結果、左リール 1 1 0 において B A R 図柄を目押し図柄とする目押しナビ (本番ナビ) が実行される。

【 0 2 3 4 】

< 遊技状態制御時処理 >

次に、図 2 2 を用いて、遊技状態制御時処理について説明する。遊技状態制御時処理は、図 1 6 (b) のステップ S 2 1 0 2 において、未処理コマンドが遊技情報コマンドである場合に実行されるイベント処理である。なお、同図は、遊技状態制御時処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 2 9 0 1 では、遊技情報コマンドに基づいて、第 1 副制御部 4 0 0 における R T 情報を更新する。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 2 9 0 2 では、更新された R T 情報に基づいて、主制御部 3 0 0 の R T 状態 (遊技状態) が R T 0 に移行したか否かを判定する。R T 状態が R T 0 に移行した場合には、ステップ S 2 9 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 9 0 7 に進む。

【 0 2 3 7 】

ステップ S 2 9 0 3 では、A T フラグが当選を示すか否かを判定する。A T フラグが当選を示す場合には、ステップ S 2 9 1 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 2 9 0

10

20

30

40

50

4に進む。

【0238】

ステップS2904では、特訓中フラグがONであるか否かを判定する。特訓中フラグがONである場合には、ステップS2905に進み、そうでない場合には、ステップS2915に進む。

【0239】

ステップS2905では、特訓演出を実行中かつATフラグが非当選の場合にRT1に移行したので(図9上段参照)、特訓終了演出を設定し、次いで、ステップS2906では、特訓中フラグをOFFに設定する。この結果、実行されていた特訓演出は終了する。

【0240】

ステップS2907では、更新されたRT情報に基づいて、主制御部300のRT状態がRT1に移行したか否かを判定する。主制御部300のRT状態(遊技状態)がRT1である場合には、ステップS2908に進み、そうでない場合には、ステップS2911に進む。

【0241】

ステップS2908では、AT抽選処理を行う。すなわち、本実施形態では、主制御部300のRT状態がRT1に移行したことを契機に、AT抽選処理を行う。

【0242】

ステップS2909では、AT抽選処理の抽選結果をATフラグに設定する。具体的には、AT抽選処理に当選した場合には、ATフラグには当選を示すフラグ情報、AT抽選処理に当選しなかった場合には、ATフラグには非当選を示すフラグ情報が設定される。なお、AT抽選処理に当選した場合には、所定の遊技数(例えば、50、100ゲームなど)のATゲームが付与される。

【0243】

ステップS2910では、RT1の残り遊技数を示すRT残回数に32を設定し、ステップS2915に進む。

【0244】

ステップS2911では、更新されたRT情報に基づいて、主制御部300のRT状態(遊技状態)がRT2に移行したか否かを判定する。RT状態がRT2に移行した場合には、ステップS2912に進み、そうでない場合には、ステップS2915に進む。

【0245】

ステップS2912では、特訓中フラグがONであるか否かを判定する。特訓中フラグがONである場合には、ステップS2913に進み、そうでない場合には、ステップS2915に進む。

【0246】

ステップS2913では、特訓演出を実行中にRT2に移行したので(図9下段参照)、特訓終了演出を設定し、次いで、ステップS2914では、特訓中フラグをOFFに設定する。この結果、実行されていた特訓演出は終了する。

【0247】

ステップS2915では、その他の処理を行う。

【0248】

<第2副制御部の処理>

図23を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。同図(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【0249】

まず、同図(a)を用いて、第2副制御部500のメイン処理について説明する。

【0250】

電源投入が行われると、まず S 3 0 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 3 0 0 2 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 0 3 の処理に移行する。

【 0 2 5 2 】

ステップ S 3 0 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 2 5 3 】

ステップ S 3 0 0 4 では、コマンド処理を行う。第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

10

【 0 2 5 4 】

ステップ S 3 0 0 5 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【 0 2 5 5 】

ステップ S 3 0 0 6 では、ステップ S 3 0 0 5 で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【 0 2 5 6 】

ステップ S 3 0 0 7 では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行い（詳細は後述する）、ステップ S 3 0 0 2 へ戻る。本実施形態では、演出画像表示装置 1 5 7 を用いた特訓演出（操作手順報知を含む）、A R T 演出（操作手順報知を含む）が実行される。

20

【 0 2 5 7 】

次に、同図（ b ）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【 0 2 5 8 】

コマンド受信割込処理のステップ S 3 1 0 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

30

【 0 2 5 9 】

次に、同図（ c ）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 2 6 0 】

ステップ S 3 2 0 1 では、同図（ a ）に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 0 2 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に 1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 3 2 0 2 では、演出用乱数値などを更新する各種更新処理等を行う。

40

【 0 2 6 2 】

次に、同図（ d ）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理について説明する。同図（ d ）は、同図（ a ）のステップ S 3 0 0 7 の画像制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 3 3 0 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 3 4 のアトリビュートレ

50

ジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM506の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM536の転送先アドレス）などを設定した後、ROM506からVRAM536への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP534は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM536に転送する。その後、VDP534は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

【0264】

ステップS3302では、VDP534からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS3303に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

10

【0265】

ステップS3303では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS3301でVRAM536に転送した画像データに基づいてVRAM536の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM536の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をVDP534に指示する。VDP534はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0266】

ステップS3304では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP534に画像の描画開始を指示する。VDP534は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

20

【0267】

ステップS3305では、画像の描画終了に基づくVDP534からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS3306に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0268】

ステップS3306では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

30

【0269】

<その他の実施形態>

なお、本実施形態では、事前報知期間を16ゲームに設定していたが、事前報知期間はこれに限定されるものではない。しかしながら、本実施形態では、RT1における再遊技役の内部当選確率が約 $1/7 (= 9362/65536)$ であるので、この数値に基づいて遊技者に適度な練習と緊張感を与えられるゲーム数の一例として16ゲーム（ $7 \times 2 < 16 < 7 \times 5$ ）を設定したものであり、他の例として32ゲーム（ $7 \times 2 < 32 < 7 \times 5$ ）としてもよい。

【0270】

また、本実施形態では、図8（a）に示すように、再遊技低確率状態から再遊技高確率状態に移行する移行条件が成立しそうな時（利益変化役が内部当選した時）に本番ナビを実行したが、本番ナビの実行時は当該移行条件に限定されるものではない。図8（b）に示すように、再遊技高確率状態から再遊技低確率状態に移行する移行条件が成立しそうな時（利益変化役が内部当選した時）に本番ナビを実行してもよい。具体的には、入賞することにより再遊技高確率状態から再遊技低確率状態に移行する移行役が内部当選した場合に、本番ナビとして、入賞を回避するような停止操作手順の報知を行って、有利な状態を維持できるようにしてもよい。すなわち、上述した利益変化役には、入賞することにより有利な遊技状態に移行する「昇格役」のほか、入賞することにより不利な遊技状態に移行する「転落役」を含む。なお、この場合、利益変化役に入賞することにより、不利な状態に移行するとしたが、利益変化役に入賞しない（利益変化役のこぼし目が有効ライン上に

40

50

表示) ことにより不利な状態に移行するとし、本番ナビとして、利益変化役に入賞する停止操作手順を報知するようにしてもよい。

【0271】

また、本実施形態の主制御部300のRT状態の移行は図7に示すものに限定されない。例えば、本実施形態の通常遊技状態においては、RT1からRT0を経由して、RT2に移行するようになっていたが、これ以外でもよい。一例としては、RT1(再遊技低確率状態)において所定ゲーム数を消化することによりRT2(再遊技高確率状態)に移行するとともに、RT2(再遊技高確率状態)において、転落役に入賞するとRT1(再遊技低確率状態)に移行するようにしてもよい。この場合には、RT2(再遊技高確率状態)中に転落役に内部当選したときに転落役の入賞を回避する本番ナビを行い、RT2に移行前のRT1中に練習ナビを行えばよい。

10

【0272】

<実施形態のまとめ>

以上述べたように、本実施形態の遊技台(例えば、スロットマシン100)によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、リール110~112)と、予め定められた複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段(例えば、主制御部300、役内部抽選処理)と、前記複数のリールそれぞれに対応して設けられ、前記複数のリールの回転を個別に停止させる複数の停止ボタン(例えば、ストップボタン137~139)と、前記抽選手段の抽選結果及び前記複数の停止ボタンによる停止操作に基づいて、前記複数のリールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段(例えば、主制御部300、リール停止制御処理)と、前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せであるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段(例えば、主制御部300、表示判定処理)と、複数種類の遊技状態の中から、前記判定手段による判定結果に基づいて、対応する遊技状態に移行させる遊技状態移行手段(例えば、主制御部300、遊技状態制御処理)と、前記抽選手段により当選した役が入賞可能な前記複数の停止ボタンにおける操作手順(例えば、操作順序、操作タイミング)を所定の報知態様で報知する報知処理(例えば、操作手順報知、練習ナビおよび本番ナビの双方を含む)を実行する報知手段(例えば、第1副制御部400、第2副制御部500、演出画像表示装置157、ランプ420、スピーカ272、277、操作手順報知の設定処理など)と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の役には、前記操作手順が入賞条件に含まれず、いずれの操作手順であっても入賞可能な役であって、対応する図柄組合せの表示により以降の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与えない第一の役(例えば、押し順不問リプレイ、目押し不問ベルなど)と、前記操作手順が入賞条件に含まれる役であって、対応する図柄組合せの表示により以降の遊技における遊技者の利益度合いに変化を与える第二の役(例えば、押し順リプレイ1~3、3択ベル1~3など)と、が含まれ、前記報知手段は、第一の時期(例えば、RT1移行時)に、前記第二の役に対する前記報知処理の実行可否を決定する報知決定手段(例えば、第1副制御部400、遊技状態制御時処理)と、前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には(例えば、ATフラグが当選)、前記第一の時期の後の所定期間に亘る第二の時期(例えば、RT1の残り16ゲーム、RT1終了後のRT0の押し順リプレイ1~3のいずれかに内部当選するまで)であって、前記抽選手段により前記第一の役が内部当選したことを条件に、第一の報知態様(例えば、停止操作順序を画像により報知する報知態様など)で前記第一の役に対する前記報知処理を実行する第一報知手段(例えば、第1副制御部400、演出画像表示装置157、RT1操作手順報知の設定処理及びRT0操作手順報知の設定処理における練習ナビなど)と、前記報知決定手段により、前記第二の役に対する前記報知処理の実行が決定された場合には、前記第二の時期の直後の第三の時期(例えば、RT0において押し順リプレイ1~3のいずれかに内部当選したとき)であって、前記抽選手段により前記第二の役が内部当選したことを条件に、前記第一の報知態様で前記第二の役に対する前記報知処理を実行する第二報知手段(例

20

30

40

50

えば、第1副制御部400、演出画像表示装置157、RT0操作手順報知の設定処理における本番ナビなど)と、を備えることを基本的構成とする。

【0273】

本実施形態においては、停止操作の手順次第で遊技者の利益度合いに影響を与える遊技の直前に、遊技者の利益度合いに変化を与えない第一の役に対する報知処理が行われ、報知処理に従った停止操作の練習を行うことができるので、報知処理に従った停止操作に慣れることができる。その結果、停止操作の手順次第で遊技者の利益度合いに影響を与える遊技において、遊技者の利益度合いに変化を与える第二の役に対する報知処理が行われても、停止操作のミスを経減することができる。また、遊技の進行を止めないで、事前の練習を行うことができるので、遊技台の稼働低下にもならない。

10

【0274】

また、前記複数種類の遊技状態には、前記抽選手段により、前記第一の役は内部当選可能であるが、前記第二の役が内部当選しない第一の遊技状態(例えば、RT1)と、前記抽選手段により、前記第一の役及び前記第二の役のそれぞれが内部当選可能な第二の遊技状態(例えば、RT0)と、が含まれ、前記第一の時期は、前記第一の遊技状態であり、前記第二の時期は、前記第一の遊技状態と、前記第一の遊技状態の終了後に開始される前記第二の遊技状態と、を含み、前記第三の時期は、前記第二の遊技状態であることが好ましい。

【0275】

この場合には、第一の遊技状態において報知処理に従った停止操作の練習を行えるので、確実に練習期間を付与することができる。

20

【0276】

また、前記第一の遊技状態の終了条件は、前記第一の遊技状態における所定遊技数の消化(例えば、32ゲーム)であり、前記第一の遊技状態における前記第一の役の内部当選確率を $1/n$ (例えば、 n は7)とした場合、前記第二の時期における前記第一の遊技状態の期間は $2n$ (例えば、14)以上 $5n$ (例えば、35)以下の遊技数であることが好ましい。

【0277】

この場合には、練習期間を適度な期間とすることができるので、遊技者は緊張感を持って遊技に臨むことができる。

30

【0278】

また、前記第一報知手段は、前記第二の遊技状態において、前記抽選手段により前記第二の役が内部当選する前に前記第一の役に内部当選した場合に、前記第一の役に対する前記報知処理を実行することが好ましい。

【0279】

この場合には、第三の時期により近い第二の遊技状態においても報知処理に従った停止操作の練習をすることができるので、停止操作ミスをなくすることができる。

【0280】

また、前記第二の時期は、前記第一の遊技状態の略後半の期間(例えば、RT1の残り16ゲーム)であることが好ましい。

40

【0281】

この場合には、第二の時期と第三の時期がより近接するので、第三の時期に近接した時期に報知処理に従った停止操作の練習をすることができ、停止操作ミスをなくすることができる。

【0282】

また、前記複数のリールのうち所定のリール(例えば、左リール110)には、少なくとも、前記第二の役に対応する図柄組合せを構成する第一の図柄(例えば、セブン1図柄)と、該第一の図柄と類似する第二の図柄(例えば、セブン2図柄)が施され、前記第一の役に対応する図柄組合せは、前記第一の図柄を含んで構成されていることが好ましい。

【0283】

50

この場合には、報知処理に従った目押しの練習をすることができる。

【0284】

また、前記複数種類の役には、遊技媒体の投入を必要とせずに遊技を行うことができる再遊技役（例えば、再遊技役1～4）が含まれ、前記複数種類の遊技状態には、前記再遊技役の内部当選確率が第一の確率である再遊技低確率状態と、前記再遊技役の内部当選確率が前記第一の確率よりも高い再遊技高確率状態と、が含まれ、前記第三の時期は、前記再遊技高確率状態であり、前記遊技状態移行手段は、前記再遊技高確率状態において、前記第二の役に対応する図柄組合せの表示（例えば、図8（b）の押し順リプレイに対応する図柄組合せ）、または前記第二の役に対応する図柄組合せを表示できなかったことによる図柄組合せの表示（例えば、ベルこぼし目）がされた場合には、前記再遊技高確率状態から前記再遊技低確率状態へ移行させることが好ましい。

10

【0285】

この場合には、遊技者の利益度合いに変化を与える第二の役は、有利な遊技状態から不利な遊技状態への移行契機となる役なので、報知処理に従った停止操作の練習がより有益となる。

【0286】

また、前記第一報知手段が実行する前記第一の役に対する前記報知処理においては、練習である旨が報知（例えば、練習などの文字を表示）されることが好ましい。

【0287】

この場合には、練習期間を認識できるので、練習と本番の区分けが明確となる。

20

【0288】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【符号の説明】

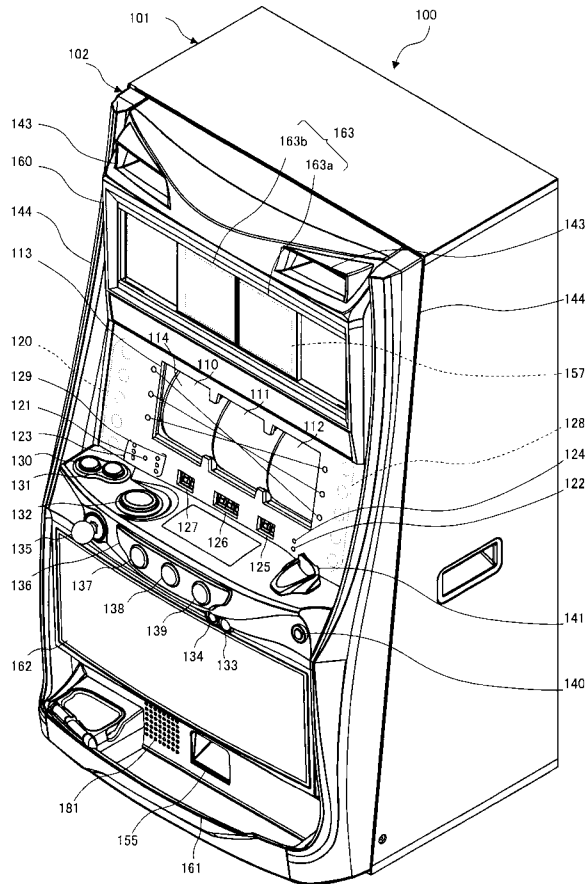
【0289】

- 100 スロットマシン
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 130、131、132 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 157 液晶表示装置
- 272、277 スピーカ
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 500 第2副制御部

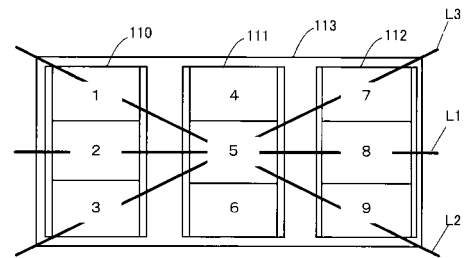
30

40

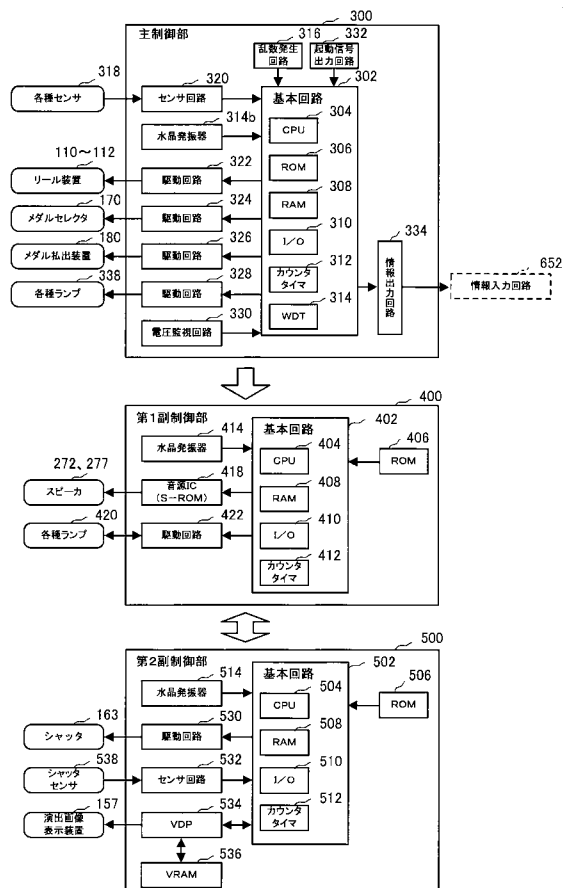
【図 1】



【図 2】



【図 3】



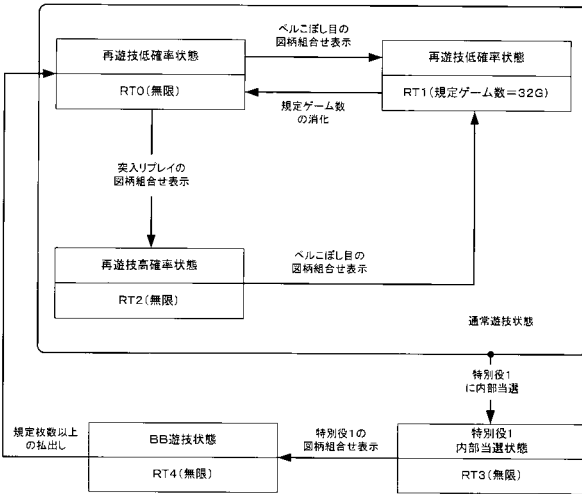
【図 6】

* 設定N

NO	条件装置 (名称)	RT状態別の内部当選確率 (05536で除する)					備考
		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	
1	特別役1 (BB)	256	256	256	0	0	
2	再遊技役1 (リプレイ1)	5120	9362	50125	32768	0	-通常リプレイ(押し順不同リプレイ)
3	再遊技役1, 2 (リプレイ1, 2)	1414	0	0	0	0	-押し順リプレイ1 -RT0中: 第1停止まで再遊技役2(突入リプレイ)を表示 第1停止を以て再遊技役1(リプレイ)を表示
4	再遊技役1, 2, 3 (リプレイ1, 2, 3)	1414	0	0	0	0	-押し順リプレイ2 -RT0中: 第1停止中再遊技役2(突入リプレイ)を表示 第1停止を以て再遊技役1(リプレイ)を表示
5	再遊技役1, 2, 4 (リプレイ1, 2, 4)	1414	0	0	0	0	-押し順リプレイ3 -RT0中: 第1停止中再遊技役2(突入リプレイ)を表示 第1停止を以て再遊技役1(リプレイ)を表示
6	小役1 (チャリ)	512	512	512	512	0	
7	小役2 (スイカ)	512	512	512	512	0	
8	小役3 (青ベル)	3823	3823	3823	3823	0	-3択ベル1
9	小役4 (赤ベル)	3823	3823	3823	3823	0	-3択ベル2
10	小役5 (黄ベル)	3823	3823	3823	3823	0	-3択ベル3
11	小役3, 4, 5 (青, 赤, 黄ベル)	1638	1638	1638	1638	65536	-目押し不同ベル
12	小役6 (1球小役)	512	512	512	512	0	

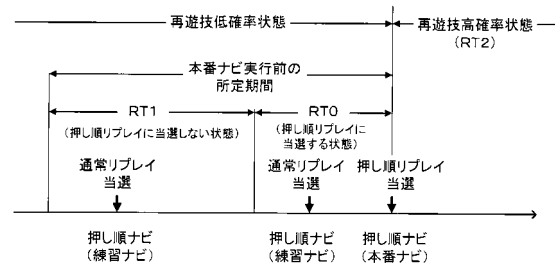
【図 7】

主制御部300側のRT遷移図

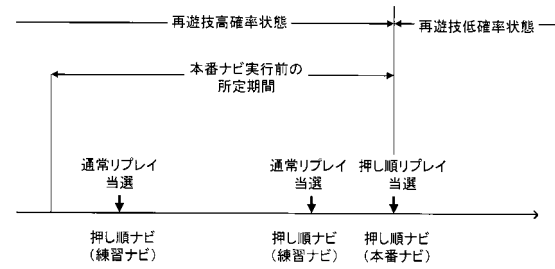


【図 8】

(a)

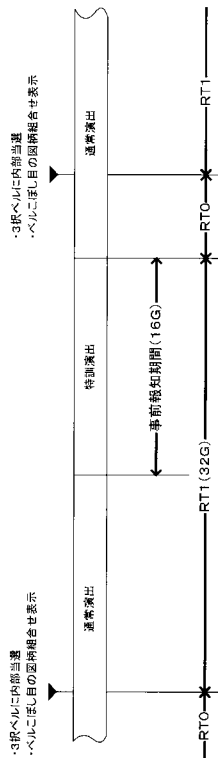


(b)

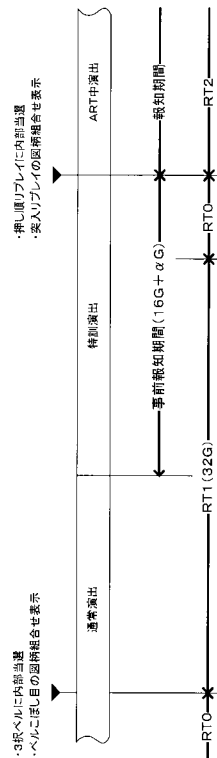


【図 9】

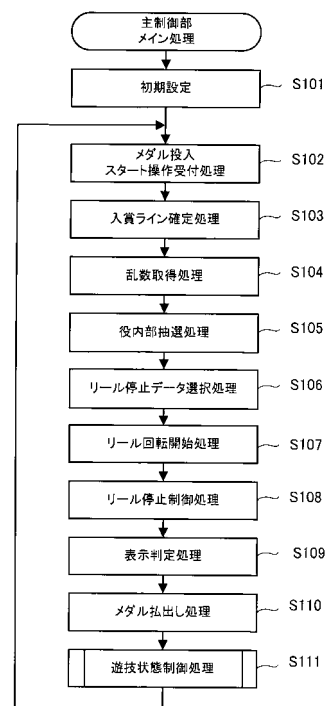
RT1移行時にAT抽選に非当選(ATフラグ=非当選)、かつ特別演出抽選に当選した場合



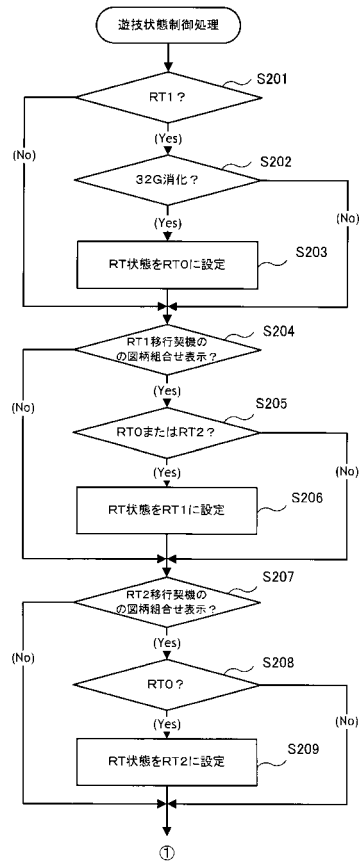
RT1移行時にAT抽選に当選(ATフラグ=当選)した場合



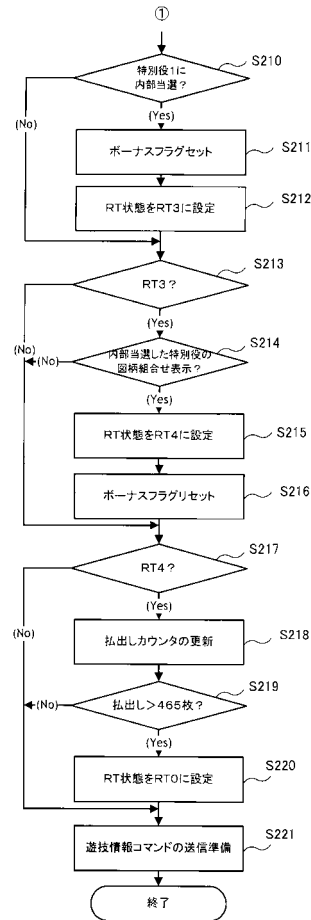
【図 12】



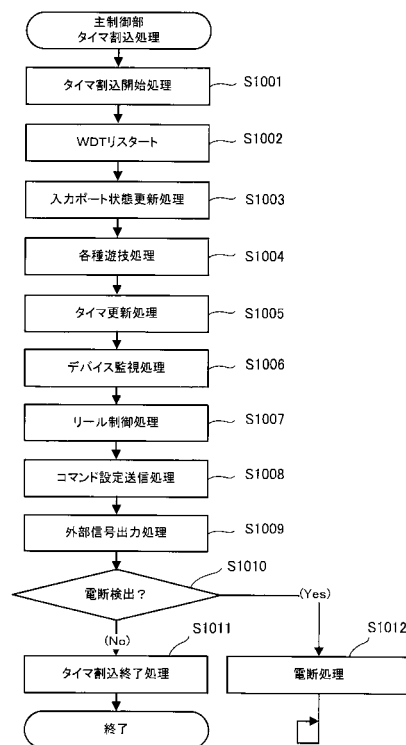
【図 13】



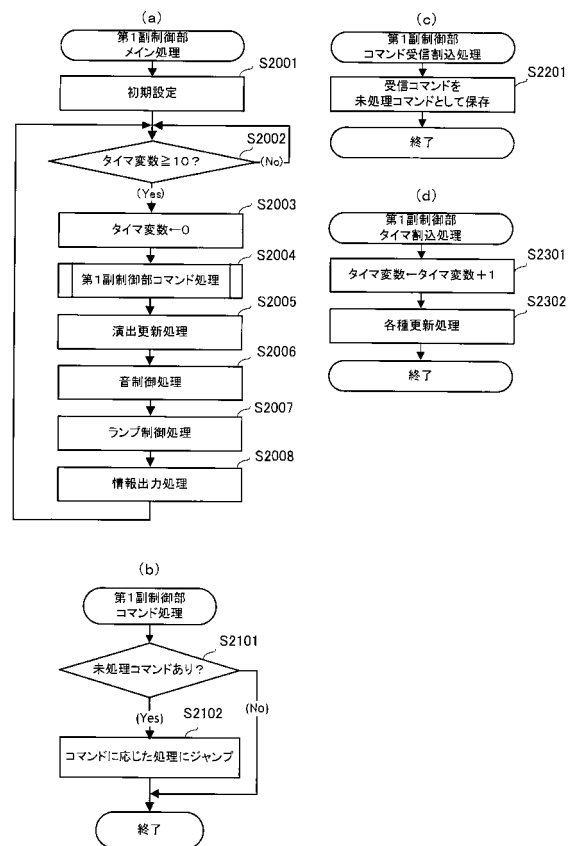
【図 14】



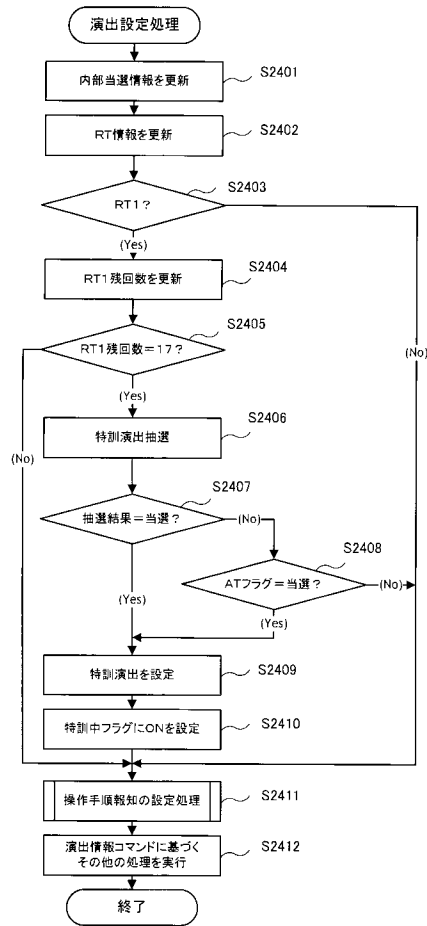
【図 15】



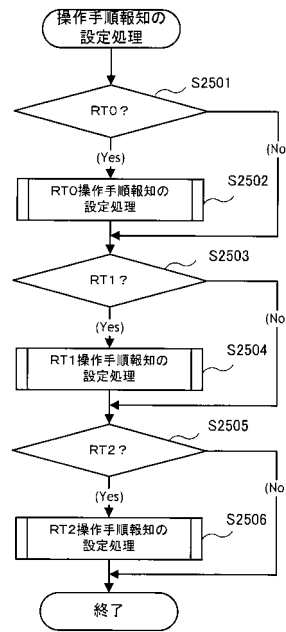
【図 16】



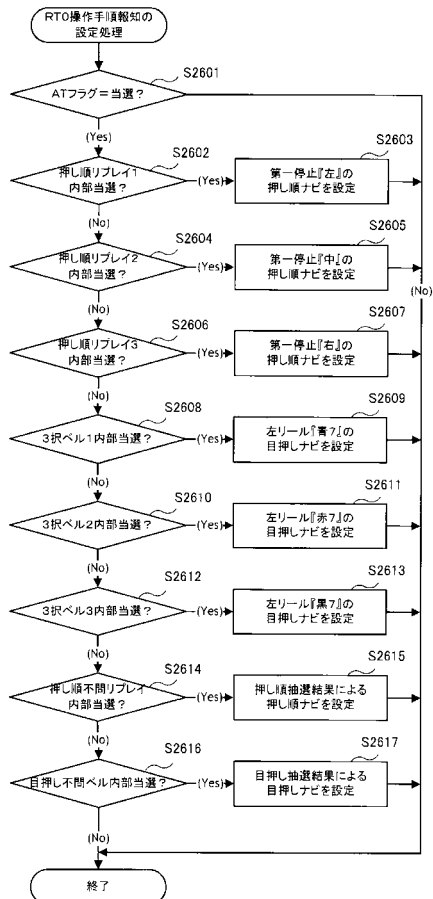
【図 17】



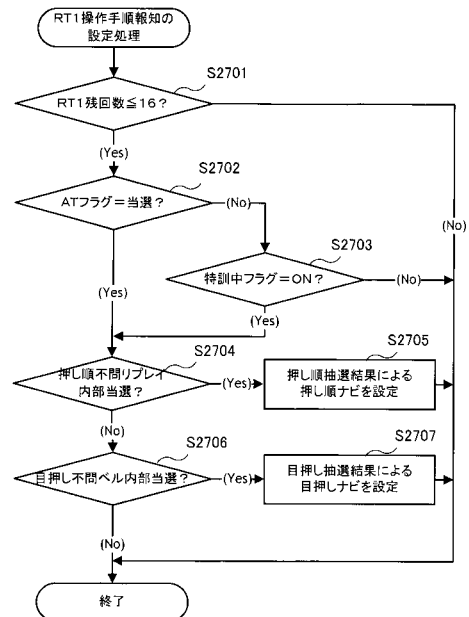
【図 18】



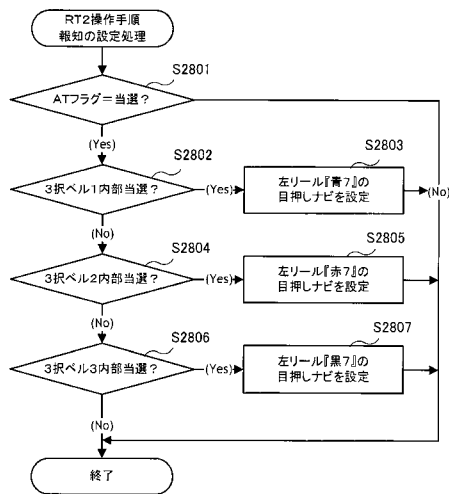
【図 19】



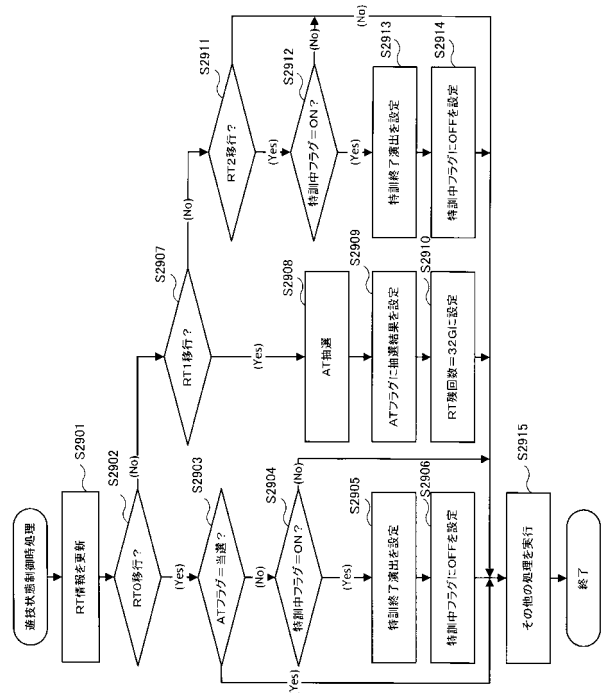
【図 20】



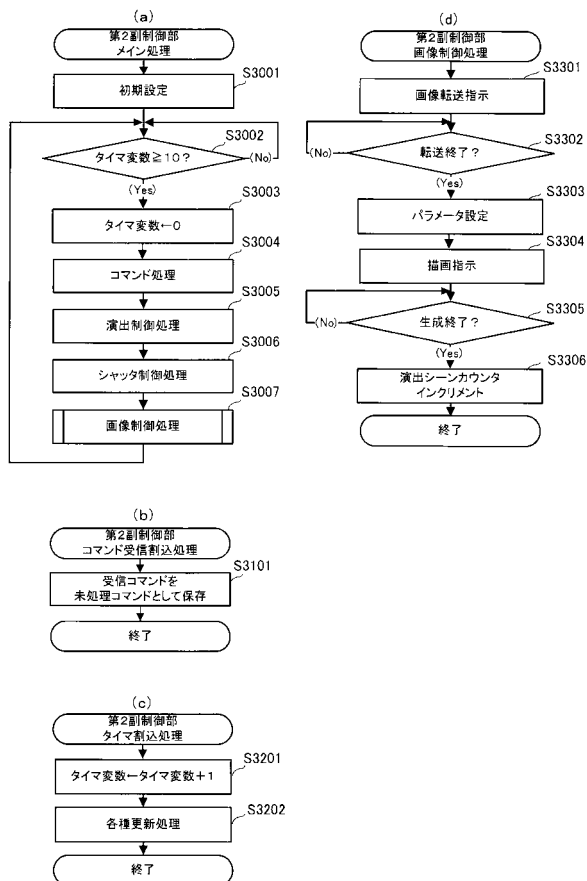
【図 2 1】



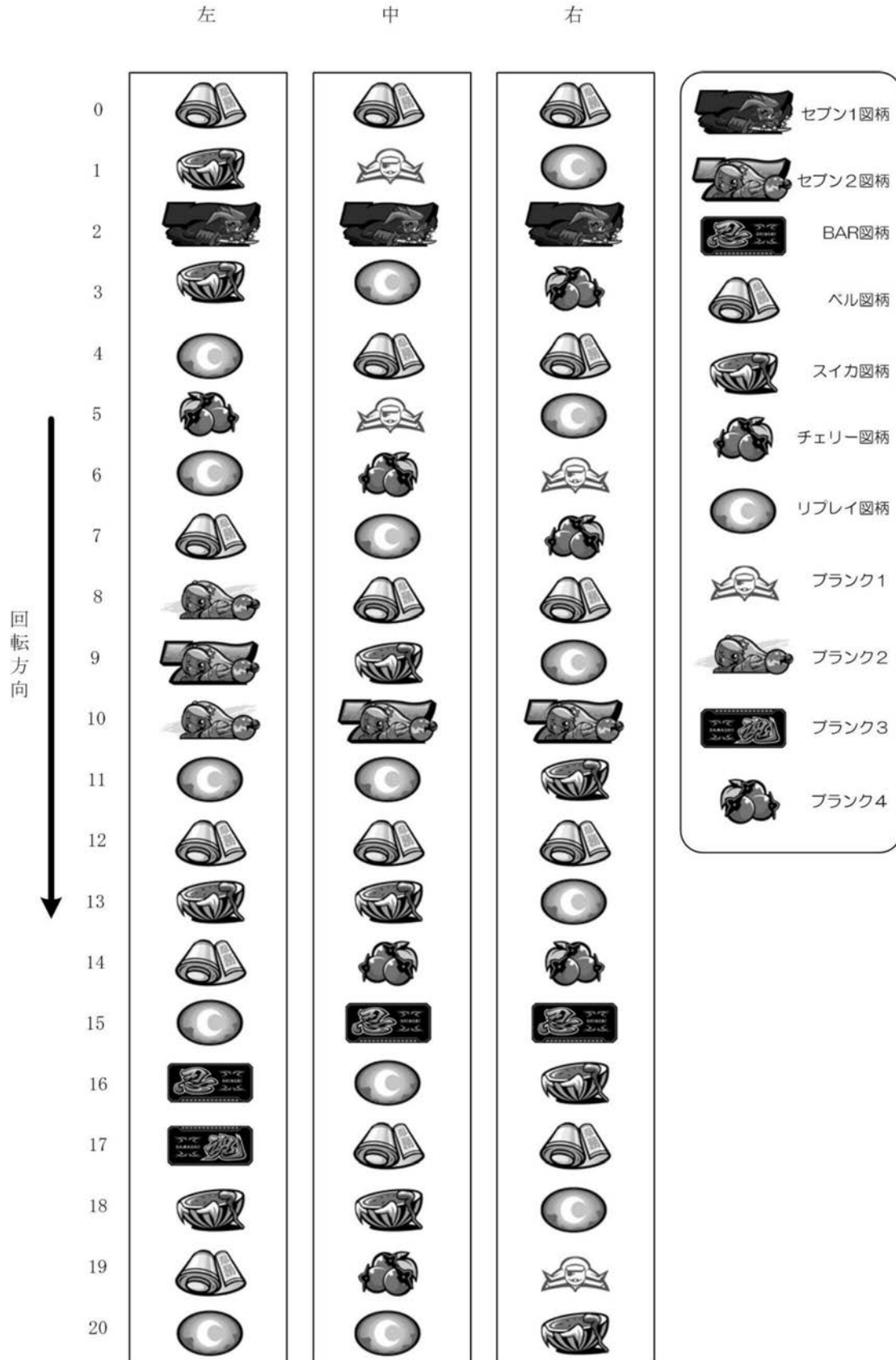
【図 2 2】



【図 2 3】



【図4】



【図5】

役	名称	図柄組合せ			払出し	備考
特別役	特別役1	BB				・0枚 ・図柄組合せ表示でRT3移行 ・465枚を超えるメダル払出しでRT0移行
	再遊技役1	リプレイ				・0枚 ・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。
一般役	再遊技役2	突入リプレイ				・0枚 ・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。 ・図柄組合せ表示でRT2移行
	再遊技役3	制御リプレイ1				・0枚 ・制御用リプレイ
	再遊技役4	制御リプレイ2				・0枚 ・制御用リプレイ
	小役1	チェリー	ANY		ANY	・2枚 —
	小役2	スイカ				・10枚 —
	小役3	青ベル				・10枚 ・3択ベル1
	小役4	赤ベル				・10枚 ・3択ベル2
	小役5	黒ベル				・10枚 ・3択ベル3
	小役6	1枚小役				・1枚 —
	—	ベルこぼし目				・0枚 ・3択ベルの取りこぼしで表示 ・図柄組合せ表示でRT1移行

【図 10】

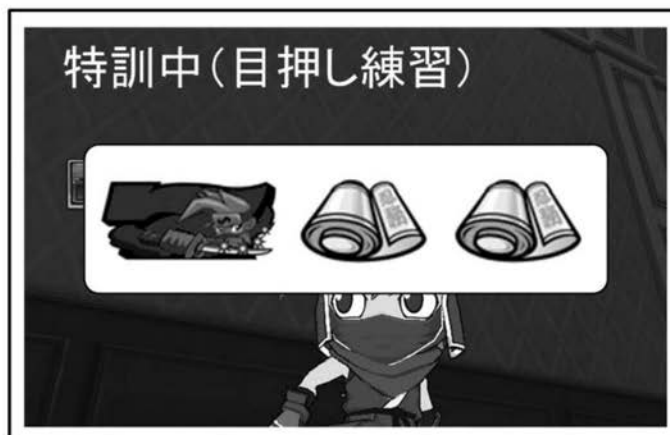
(a) 特訓演出



(b) 特訓演出(押し順不問リプレイの当選時)



(c) 特訓演出(目押し不問ベルの当選時)



【図 11】

(a) 特訓演出(押し順リプレイの当選時)



(b) ART中演出(目押しベルの当選時)

