(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6013762号
(P6013762)
(45)発行日　平成28年10月25日(2016.10.25)　(24)登録日　平成28年9月30日(2016.9.30)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 516C
A63F 5/04 516F

請求項の数 3　(全 107 頁)

(21)出願番号　特願2012-94267(P2012-94267)
(22)出願日　平成24年4月17日(2012.4.17)
(65)公開番号　特開2013-220229(P2013-220229A)
(43)公開日　平成25年10月28日(2013.10.28)
審査請求日　平成27年3月16日(2015.3.16)

(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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、
前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記特定報知制御が開始された際に前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、
前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、
前記特定報知制御が開始された後に、前記特定の表示結果が導出されて前記有利状態に移行した際に、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴とするスロットマシン。
【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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させ

ることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、
前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、
前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行される際に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】
本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、複数の可変表示領域に導出表示された識別情報の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンに関する。

【背景技術】

【０００２】
スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の識別情報が描かれた複数（通常は３つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のＢＥＴ操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作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識別情報の組み合わせ（例えば、７－７－７、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【０００３】
また、この種のスロットマシンでは、ビッグボーナス等の遊技者にとって有利な遊技状態におけるメダルの純増数（有利な遊技状態において付与されたメダル数から当該期間において賭数の設定に用いられたメダル数を減算した値）を表示することで、当該遊技状態におけるメダルの増加度合いを認識できるようにしたものが提案されている（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２０１２－５８８６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】
また、近年においては、遊技者にとって有利な遊技状態に移行することが決定した後、所定の準備期間を経て有利な遊技状態に移行する構成のものがあるが、このような構成のものにおいて特許文献１に記載の技術、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態におけるメダルの純増数を表示する技術を適用し、準備期間の開始から純増数の計数を開始すると、所定の準備期間において純増数がマイナスとなった場合に、有利な遊技状態の開始後、メダルが付与されてもすぐにプラス域とならず、遊技者に対して純増数が目減りしている印象を与えてしまう問題がある。

【０００６】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者に対して有利な状態で獲得した遊技用価値が目減りしている印象を与えてしまうことを防止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】
前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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、
前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、
前記特定報知制御が開始された際に前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
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、
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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、
前記特定報知制御が開始された後に、前記特定の表示結果が導出されて前記有利状態に移行した際に、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
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、
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、
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、
遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、
前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、
前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、
前記有利状態に移行させる権利に基づく一の前記有利状態の終了条件が成立した場合において前記有利状態に移行させる権利が付与されているときには前記有利状態を終了させることなく、該権利を消費して前記有利状態を継続する有利状態継続制御手段と、
入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、
前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、
前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行される際に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態継続制御手段により前記有利状態が継続された際に前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
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、
遊技用価値（メダル）を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合において、前記導出操作

手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）よりも遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ（ＡＴ・ＲＴ２））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）に制御する特定報知状態制御手段と、

前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されることで、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行させる有利状態移行手段と、

前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記有利状態（ＡＲＴ）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、

前記数値更新手段により更新される数値が終了条件を満たす場合（残りゲーム数が０となった場合）に前記有利状態へ移行させる権利（ナビストック）に基づく一の前記有利状態（ＡＲＴ）を終了させる有利状態終了手段と、

前記数値更新手段が前記数値（残りゲーム数）の更新を開始する場合に該数値の更新を開始する旨を示す更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）を実行する更新開始演出実行手段と、

前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）へ移行させる通常状態移行手段と、

前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器５１内の純増枚数表示）と、

前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器５１内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、

前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始された場合に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（０）に設定する第１の基準値設定手段と、

前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ＡＲＴ）に移行した場合において前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（０）未満の場合に、該計数値を前記基準値（０）に設定する第２の基準値設定手段と、

前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（０）未満の場

合に、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行したか否かに関わらず、該計数値（０）を前記基準値に設定する第３の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、更新開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合となった場合には、有利状態開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、更新開始演出が実行された場合には、有利状態へ移行しない場合であっても、その終了条件の判定対象となる数値の更新が開始するので、特定報知状態において特定報知が行われた場合に、特定報知により特定される操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。
【０００８】
本発明の手段２のスロットマシンは、
遊技用価値（メダル）を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、
通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）よりも遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ（ＡＴ・ＲＴ２））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行

われる特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）に制御する特定報知状態制御手段と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されることで、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行させる有利状態移行手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）へ移行させる通常状態移行手段と、
前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器５１内の純増枚数表示）と、
前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器５１内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ＡＲＴ）に移行した場合に、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（０）に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ＡＲＴ）に移行した場合において前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（０）未満の場合に、該計数値を前記基準値（０）に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
【０００９】
本発明の手段３のスロットマシンは、
遊技用価値（メダル）を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果が導出される前に、前記入賞

の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、
通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）よりも遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ（ＡＴ・ＲＴ２））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）に制御する特定報知状態制御手段と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されることで、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行させる有利状態移行手段と、
前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記有利状態（ＡＲＴ）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、
前記数値更新手段により更新される数値が終了条件を満たす場合（残りゲーム数が０となった場合）に前記有利状態へ移行させる権利（ナビストック）に基づく一の前記有利状態（ＡＲＴ）を終了させる有利状態終了手段と、
前記数値更新手段が前記数値（残りゲーム数）の更新を開始する場合に該数値の更新を開始する旨を示す更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）を実行する更新開始演出実行手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）へ移行させる通常状態移行手段と、
前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器５１内の純増枚数表示）と、
前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器５１内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ＡＲＴ）に移行した場合に、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（０）に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（０）未満の場

合に、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値（０）に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、有利状態の開始を示唆する有利状態開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、更新開始演出が実行された場合には、有利状態へ移行しない場合であっても、その終了条件の判定対象となる数値の更新が開始するので、特定報知状態において特定報知が行われた場合に、特定報知により特定される操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。
【００１０】
本発明の手段４のスロットマシンは、
遊技用価値（メダル）を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、
通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）よりも遊技者にとって有利な有利状態（ＡＲＴ（ＡＴ・ＲＴ２））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行

われる特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）に制御する特定報知状態制御手段と、
前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されることで、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行させる有利状態移行手段と、
前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記有利状態（ＡＲＴ）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、
前記数値更新手段により更新される数値が終了条件を満たす場合（残りゲーム数が０となった場合）に前記有利状態へ移行させる権利（ナビストック）に基づく一の前記有利状態（ＡＲＴ）を終了させる有利状態終了手段と、
前記数値更新手段が前記数値（残りゲーム数）の更新を開始する場合に該数値の更新を開始する旨を示す更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）を実行する更新開始演出実行手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）へ移行させる通常状態移行手段と、
前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、
前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器５１内の純増枚数表示）と、
前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器５１内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）が実行される際に、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行したか否かに関わらず、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（０）に設定する第１の基準値設定手段と、
前記有利状態（ＡＲＴ）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（３２ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）の制御が開始され、該特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記更新開始演出（ＡＲＴ開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（０）未満の場合に、前記有利状態（ＡＲＴ）に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値（０）に設定する第２の基準値設定手段と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態へ移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。
また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、有利状態の開始を示唆する有利状態開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうこと

を防止できる。

【００１１】

尚、手段１～４において事前決定手段の決定結果として、特定報知状態においてのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良いし、通常状態及び特定報知状態の双方で複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。また、特定報知状態が、通常状態から移行する第１の状態と、第１の状態において移行条件が成立することで移行する第２の状態と、からなり、第２の状態でのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。

また、手段１～４において特定報知状態は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様を特定可能な特定報知が行われる点で少なくとも通常状態よりも有利な状態であるが、それ以外で通常状態よりも有利な状態であるか否かは問わない。

また、手段１～４において通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とは、遊技者にとって有利な表示結果が導出される確率、遊技者にとって有利な表示結果の導出が許容される確率が通常状態よりも高くなったり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知されること等により、純増数の増加率が通常状態よりも高くなる状態である。

また、手段１、３、４において数値更新手段により更新される数値とは、有利状態終了手段が終了条件を満たすか否かを判定する際に用いる数値であり、例えば、ゲーム数、内部抽選の結果が所定の結果となった回数、可変表示装置の表示結果が所定の表示結果となった回数、付与された遊技用価値の合算値、上記の純増数などが該当する。

また、手段１、３、４において数値更新手段は、一律に数値を減算または加算する構成である必要はなく、減算条件の成立で減算され、加算条件の成立で加算されるといったように増減しうる構成でも良い。

また、手段１、３、４において更新開始演出は、少なくとも前記特定報知状態において前記有利状態へ移行した場合、または前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となり前記特定報知が行われたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に実行されるものであれば良く、これら以外の契機で実行される構成でも良い。

【００１２】

本発明の手段５のスロットマシンは、手段１～４のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者に対する有利度（ナビストックの個数）の決定を行う有利度決定手段（ナビストック抽選）を備え、

前記有利度決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定報知状態（準備モード（ＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出が行われるまでの期間））において前記通常状態（非ＡＴ・ＲＴ１）よりも有利な条件で前記有利度（ナビストックの個数）の決定を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定報知状態に制御された後、通常状態よりも有利な有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興趣を減退してしまうことを防止できる。

尚、遊技者に対する有利度とは、遊技者にとって有利な権利の数、遊技者にとって有利な状態の継続ゲーム数、遊技者にとって有利な状態の継続率などが該当し、有利な条件とは、これらの権利数、継続ゲーム数、継続率が遊技者にとって有利となるように優遇された条件のことである。

【００１３】

本発明の手段６のスロットマシンは、手段１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（ＡＲＴ）に関する有利度（ナビストックの個数）の決定を行う有利度決定手段（ナビストック抽選）を備え、

前記有利度決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定報知状態（準備モード（ＡＲＴ

確定報知後、ＡＲＴ開始演出が行われるまでの期間））において前記有利状態（ＡＲＴモード（ＡＲＴ開始演出後、ＡＲＴ終了演出または特別役の当選によるＡＲＴの中断までの期間））よりも有利な条件で前記有利度（ナビストックの個数）の決定を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定報知状態に制御された後、通常状態よりも有利な有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興趣を減退してしまうことを防止できるとともに、有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引くことで、その後の有利状態においてより多くの遊技用価値の獲得を期待させることができる。

尚、有利状態に関する有利度とは、有利状態に移行させる権利の数、有利状態の継続ゲーム数、有利状態の継続率などが該当し、有利な条件とは、これらの権利数、継続ゲーム数、継続率が遊技者にとって有利となるように優遇された条件のことである。

【００１４】

本発明の手段７のスロットマシンは、手段１～６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームに関連する信号を外部出力（外部出力信号）する制御を行う外部出力制御手段を備え、

前記外部出力制御手段は、

前記有利状態（ＡＲＴ（ＲＴ２））に移行することを条件として、前記有利状態に対応する状態信号（ＲＴ２信号）を出力する状態信号出力手段と、

前記ゲームを進行させる制御に伴ってゲームに関わるゲーム関連信号（メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号等）を出力するゲーム関連信号出力手段と、

を含み、

前記状態信号出力手段は、前記状態信号（ＲＴ２信号）の出力を開始してから新たに次のゲームが開始された後であって前記ゲーム関連信号（メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号等）が出力され得るゲーム関連信号出力期間に含まれない特定タイミングに到達するまで、当該状態信号（ＲＴ２信号）の出力を継続する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、状態信号の出力は、新たに次のゲームが開始された後であってゲーム関連信号出力期間に含まれない特定タイミングに到達するまで継続されるため、外部機器が状態信号を受信するのに必要となる時間をゲームの進行を阻害することなく確保でき、かつゲーム関連信号の出力中に特定遊技状態信号が送信（出力終了）されることがないので、外部機器側において受信したゲーム関連信号が特定遊技状態中のものであるか否かを容易に特定することができる。

尚、前記有利状態に移行することを条件として、前記有利状態に対応する状態信号を出力するとは、有利状態に実際に移行する前に状態信号を出力するものでも良いし、有利状態に移行した後に状態信号を出力するものでも良い。

また、ゲーム関連信号は、ゲームの進行に伴って出力される信号であれば良く、ゲームの開始や終了を示す信号など直接的にゲームの進行を示す信号であっても良いし、ゲームの進行以外の情報を示す信号（賭数の設定に用いられた遊技用価値を示す信号など）をゲームの進行に伴って必ず出力する場合には、このような信号をゲーム関連信号として用いても良い。

また、ゲーム関連信号が出力され得るゲーム関連信号出力期間とは、進行操作がなされてからゲーム関連信号の出力が完了するまでの予め定められた期間（たとえば、スタートスイッチ７を操作してから賭数分のメダルＩＮ信号の出力を完了するまでの期間、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作のうち最終停止操作が行なわれてから、全リールが停止してメダル払出が発生しなかったときには当該全リール停止時までの期間であって、全リールが停止してメダル払出が発生したときにはメダルＯＵＴ信号の出力を完了するまでの期間）をいい、進行操作あるいはゲーム関連信号の種類に応じて異なる予め定められた期間であっても良く、また、進行操作やゲーム関連信号の種類に関わらず一定期間であっ

ても良い。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

本発明の手段８のスロットマシンは、手段１～７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置は、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複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能であり、

前記導出操作手段は、前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）にそれぞれに表示結果を導出させる際に操作される操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）であり、

前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の全てに前記表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、１ゲームの結果として前記複数の可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記特定報知状態（ＡＴ・ＲＴ１、ＲＴ０）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイＧＲ１１～１５のいずれか）となった場合に前記特定報知（ナビ演出）を行う制御を行う特定報知制御手段と、

電力供給が停止しても前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果を含むバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段（ＲＡＭ９１ｃ）と、

前記特定報知（ナビ演出）中に電力供給が停止した後に電力供給が開始された場合には、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果を示すバックアップデータに基づいて、前記各可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動状況に関わらず、前記特定報知（ナビ演出）として共通の復帰時特定報知（共通ナビ画像の表示）を行う制御を行う復帰制御手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断復帰後も特定報知を継続するように構成した場合に、特定報知を実行するためのプログラムやデータを簡素化することができる。

【発明を実施するための形態】

【００１６】

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】

【００１７】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（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けられている。

【００２４】

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。

【００２５】

また、前面扉１ｂには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード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点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト（前回のゲーム開始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ＬＥＤ１９、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０が設けられた遊技用表示部１３が設けられている。

【００２６】

ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイ

ッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ設けられている。

【００２７】

また、前面扉１ｂにおけるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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１などが印刷された下部パネルが設けられている。

【００２８】

前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態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２３、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、後述のＢＢ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３６ａ、後述のＢＢ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３６ｂ、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ（図２参照）側またはメダル払出口９側の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３０、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１を有するメダルセレクタ（図示略）、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００２９】

筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ（図４参照）からなるリールユニット２、外部出力信号を出力するための外部出力基板１０００、メダル投入部４から投入されたメダルを貯留するホッパータンク３４ａ、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーモータ３４ｂ、ホッパーモータ３４ｂ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３４ｃ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。

【００３０】

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、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ３５ａが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク３５内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【００３１】

電源ボックス１００の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ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。

【００３２】

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ＭＡＸＢＥＴ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。

【００３３】

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み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、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。

【００３４】

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み合わせが揃っ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に揃った図柄の組み合わ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み合わせが揃った際に、無効ラインＬＭ１～４のいずれかに入賞ラインＬＮに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（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み合わせが揃っ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２Ｒの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ３、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインＬＭ４の４種類が無効ラインＬＭとして定められている。

【００３５】

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

【００３６】

そして全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止されることで１ゲームが終了し、入賞ラインＬＮ上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では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ＬＮ上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【００３７】

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

【００３８】

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

マ先までにある図柄、合計５コマ分の図柄である。

【００３９】

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

【００４０】

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。

【００４１】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給されるとともに、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部４１からサブ制御部９１へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板４０から演出制御基板９０に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板９０側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部４１からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部４１からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板９０に接続されている状態でなければ、演出制御基板９０側に電源が供給されず、演出制御基板９０側のみが動作してしまうことがない。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

また、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、ペイアウト表示器１３、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。

【００４５】

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４

６、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。

【００４６】

メイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータにて構成され、後述するＲＯＭ５０６に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板４０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【００４７】

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、例えば図５に示すようなメイン制御部４１の制御用外部クロック端子ＥＸＣを介してクロック回路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、例えば図５に示すようなメイン制御部４１の乱数用外部クロック端子ＥＲＣを介して乱数回路５０９に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路４３により生成される乱数用クロックＲＣＬＫの発振周波数は、制御用クロック生成回路４２により生成される制御用クロックＣＣＬＫの発振周波数以下となるようにすれば良い。

【００４８】

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４１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。また、リセット回路４９は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部４１のＣＰＵ５０５の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部４１にユーザリセット信号を与える。

【００４９】

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、外部バスインタフェース５０１と、クロック回路５０２と、固有情報記憶回路５０３と、リセット／割込コントローラ５０４と、ＣＰＵ５０５と、ＲＯＭ５０６と、ＲＡＭ５０７と、ＣＴＣ（カウンタ／タイマサーキット）５０８と、乱数回路５０９と、ＰＩＰ（パラレルインプットポート）５１０と、シリアル通信回路５１１と、アドレスデコード回路５１２とを備えて構成される。

【００５０】

図５に示すメイン制御部４１が備える外部バスインタフェース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フェースである。例えば、外部バスインタフェース５０１は、メイン制御部４１に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信するものであれば良い。この実施の形態において、外部バスインタフェース５０１には、内部リソースアクセス制御回路５０１Ａが含まれている。

【００５１】

内部リソースアクセス制御回路５０１Ａは、外部バスインタフェース５０１を介した外部装置からメイン制御部４１の内部データに対するアクセスを制御して、例えばＲＯＭ５

０６に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース５０１には、例えばインサーキットエミュレータ（ＩＣＥ）といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

【００５２】

メイン制御部４１が備えるクロック回路５０２は、例えば制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を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。本実施例では、制御用外部クロック端子ＥＸＣに制御用クロック生成回路４２が生成した制御用クロックＣＣＬＫが入力される。クロック回路５０２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、例えばＣＰＵ５０５といった、メイン制御部４１において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、乱数回路５０９にも供給され、乱数用クロック生成回路４３から供給される乱数用クロックＲＣＬＫの周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロックＳＣＬＫは、クロック回路５０２に接続されたシステムクロック出力端子ＣＬＫＯから、メイン制御部４１の外部へと出力されても良い。

【００５３】

メイン制御部４１が備える固有情報記憶回路５０３は、例えばメイン制御部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る。一例として、固有情報記憶回路５０３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーといった３種類の固有情報を記憶する。ＲＯＭ５０６コードは、ＲＯＭ５０６の所定領域における記憶データから生成される４バイトの数値であり、生成方法の異なる４つの数値が準備されれば良い。チップ個別ナンバーは、メイン制御部４１の製造時に付与される４バイトの番号であり、メイン制御部４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ＩＤナンバーは、メイン制御部４１の製造時に付与される８バイトの番号であり、メイン制御部４１を構成するチップ毎に異なる数値を示している。ここで、チップ個別ナンバーはユーザプログラムから読み取ることができる一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムから読み取ることができないように設定されていれば良い。尚、固有情報記憶回路５０３は、例えばＲＯＭ５０６の所定領域を用いることなどにより、ＲＯＭ５０６に含まれるようにしても良い。或いは、固有情報記憶回路５０３は、例えばＣＰＵ５０５の内蔵レジスタを用いることなどにより、ＣＰＵ５０５に含まれるようにしても良い。

【００５４】

メイン制御部４１が備えるリセット／割込コントローラ５０４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。リセット／割込コントローラ５０４が制御するリセットには、システムリセットとユーザリセットが含まれている。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴに一定の期間にわたりローレベル信号（システムリセット信号）が入力されたときに発生するリセットである。ユーザリセットは、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴに一定の期間にわたりローレベルの信号（ユーザリセット信号）が入力されたとき、または内蔵ウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）のタイムアウト信号が発生したことや、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生するリセットである。尚、本実施例では前述のように内蔵ウォッチドッグタイマを使用せずにリセット回路４９に搭載されたウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）を用いているため、外部ユーザリセット端子ＸＵＲＳＴにユーザリセット信号が入力されるか、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生することでユーザリセットが発生することとなる。

【００５５】

リセット／割込コントローラ５０４が制御する割込には、ノンマスカブル割込ＮＭＩとマスカブル割込ＩＮＴが含まれている。ノンマスカブル割込ＮＭＩは、ＣＰＵ５０５の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰ４と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込ＩＮＴは、ＣＰＵ５０５の設定命令により、割込要求

の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込ＩＮＴの要因としては、外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴ（入力ポートＰ３と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路５１１にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路５０９にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【００５６】

メイン制御部４１が備えるＣＰＵ５０５は、ＲＯＭ５０６から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン１におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、ＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ５０５がＲＡＭ５０７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、ＣＰＵ５０５がＲＡＭ５０７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、ＣＰＵ５０５が外部バスインタフェース５０１やＰＩＰ５１０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、ＣＰＵ５０５が外部バスインタフェース５０１やシリアル通信回路５１１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。

【００５７】

このように、メイン制御部４１では、ＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、メイン制御部４１（又はＣＰＵ５０５）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５０５がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、遊技制御基板４０以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【００５８】

メイン制御部４１が備えるＲＯＭ５０６には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ＲＯＭ５０６には、セキュリティチェックプログラム５０６Ａが記憶されている。ＣＰＵ５０５は、スロットマシン１の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部４１がセキュリティモードに移行したときに、ＲＯＭ５０６に記憶されたセキュリティチェックプログラム５０６Ａを読み出し、ＲＯＭ５０６の記憶内容が変更されたか否かを検査するセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム５０６Ａは、ＲＯＭ５０６とは異なる内蔵メモリに記憶されても良い。また、セキュリティチェックプログラム５０６Ａは、例えば外部バスインタフェース５０１を介してメイン制御部４１に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

【００５９】

メイン制御部４１が備えるＲＡＭ５０７は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、ＲＡＭ５０７の少なくとも一部は、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、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ５０７の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、ＲＡＭ５０７の全ての領域がバックアップＲＡＭ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ＲＡＭ５０７の全ての内容が保存される。

【００６０】

メイン制御部４１が備えるＣＴＣ５０８は、例えば８ビットのプログラマブルタイマを３チャネル（ＰＴＣ０－ＰＴＣ２）内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマＰＴＣ０－ＰＴＣ２は、内部システムクロックＳＣＬＫに基づいて生成されたカウントクロックの信号変化（例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング）などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、ＣＴＣ５０８は、例えば８ビットのプログラマブルカウンタを４チャネル（ＰＣＣ０－ＰＣＣ３）内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタＰＣＣ０－ＰＣＣ３は、内部システムクロックＳＣＬＫの信号変化、或いは、プ

ログラマブルカウンタＰＣＣ０－ＰＣＣ３のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。ＣＴＣ５０８は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間（可変設定時間）をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路５０９にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えばＲＡＭ５０７のバックアップ領域といった、ＣＴＣ５０８とは異なるメイン制御部４１の内部回路に含まれても良い。

【００６１】

メイン制御部４１が備える乱数回路５０９は、例えば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、遊技制御基板４０の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。ＣＰＵ５０５は、乱数回路５０９から抽出した数値データに基づき、乱数回路５０９とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路５０９からＣＰＵ５０５により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路５０９は、メイン制御部４１に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部４１とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部４１に外付けされるものであっても良い。

【００６２】

内部抽選用の乱数値は、複数種類の入賞について発生を許容するか否かを判定するために用いられる値であり、本実施例では、「０」～「６５５３５」の範囲の値をとる。

【００６３】

メイン制御部４１が備えるＰＩＰ５１０は、例えば6ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートＰ０～入力ポートＰ２と、機能兼用端子となる入力ポートＰ３～入力ポートＰ５とを含んでいる。入力ポートＰ３は、ＣＰＵ５０５等に接続される外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴと兼用される。入力ポートＰ４は、ＣＰＵ５０５等に接続される外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩと兼用される。入力ポートＰ５は、シリアル通信回路５１１が使用する第１チャネル受信端子ＲＸＡと兼用される。入力ポートＰ３～入力ポートＰ５の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定ＫＦＣＳにより指示される。

【００６４】

図５に示すメイン制御部４１が備えるアドレスデコード回路５１２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、或いは、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、ＣＰＵ５０５からのアクセスが可能となる。

【００６５】

メイン制御部４１が備えるＲＯＭ５０６には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム５０６Ａの他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、ＲＯＭ５０６には、ＣＰＵ５０５が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ５０６には、ＣＰＵ５０５が遊技制御基板４０から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【００６６】

メイン制御部４１が備えるＲＡＭ５０７には、スロットマシン１におけるゲームの進行

などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア５９０が設けられている。ＲＡＭ５０７としては、例えばＤＲＡＭが使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。ＣＰＵ５０５には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは８ビットからなり、そのうち下位７ビットはＣＰＵ５０５がＲＯＭ５０６から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、ＣＰＵ５０５における１命令の実行時間ごとに行われることになる。

【００６７】

メイン制御部４１は、シリアル通信回路５１１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。

【００６８】

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入力ポートから入力される。そしてメイン制御部４１は、これら入力ポート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。

【００６９】

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、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

演出制御基板９０には、メイン制御部４１と同様にサブ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路９８、その他の回路等、が搭載されており、サブＣＰＵ９１ａは、遊技制御基板４０から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板９０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【００７７】

リセット回路９５は、遊技制御基板４０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リセット回路４９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９１は、メイン制御部４１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９８は、遊技制御基板４０においてメイン制御部４１に電圧低下信号を出力する電断検出回路４８よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部９１は、メイン制御部４１よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

また、サブ制御部９１にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、ＲＡＭ９１ｃ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。

【００８１】

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、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダ

ルの払出率が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も払出率が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として６が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【００８２】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ３７をｏｎ状態としてからスロットマシン１の電源をｏｎする必要がある。設定キースイッチ３７をｏｎ状態として電源をｏｎすると、設定値表示器２４にＲＡＭ５０７から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ３８の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ３８が操作されると、設定値表示器２４に表示された表示値が１ずつ更新されていく（設定６からさらに操作されたときは、設定１に戻る）。そして、スタートスイッチ７が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ３７がｏｆｆされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部４１のＲＡＭ５０７に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【００８３】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ３７をｏｎ状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ３７をｏｎ状態とすると、設定値表示器２４にＲＡＭ５０７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。

【００８４】

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、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述するＲＡＭ５０７のスタックに退避し、ＲＡＭ５０７にいずれかのビットが１となる破壊診断用データ（本実施例では、５ＡＨ）、すなわち０以外の特定のデータを格納するとともに、ＲＡＭ５０７の全ての領域に格納されたデータに基づくＲＡＭパリティが０となるようにＲＡＭパリティ調整用データを計算し、ＲＡＭ５０７に格納する処理を行うようになっている。尚、ＲＡＭパリティとはＲＡＭ５０７の該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、ＲＡＭ５０７の全ての領域に格納されたデータに基づくＲＡＭパリティが０であれば、ＲＡＭパリティ調整用データは０となり、ＲＡＭ５０７の全ての領域に格納されたデータに基づくＲＡＭパリティが１であれば、ＲＡＭパリティ調整用データは１となる。

【００８５】

そして、メイン制御部４１は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてＲＡＭ５０７の全ての領域に格納されたデータに基づいてＲＡＭパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、ＲＡＭパリティが０であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、ＲＡＭ５０７に記憶されているデータに基づいてメイン制御部４１の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、ＲＡＭパリティが０でない場合（１の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、ＲＡＭ異常と判定し、ＲＡＭ異常エラーコードをレジスタにセットしてＲＡＭ異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、ＲＡＭ異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ２３やリセット／設定スイッチ３８を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【００８６】

尚、本実施例では、ＲＡＭ５０７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Ｒ

ＡＭ５０７のデータが正常であると判定した場合に、ＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【００８７】

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

【００８８】

次に、メイン制御部４１のＲＡＭ５０７の初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ５０７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。

【００８９】

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、後述する遊技状態フラグ及び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持するワークであり、起動時にＲＡＭ５０７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、ＲＡＭ５０７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。

【００９０】

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ＲＡＭ５０７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。

【００９１】

初期化１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、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ５０７の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域まで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、ＲＡＭ５０７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、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの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ＲＡＭ５０７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、初期化４では、ＲＡＭ５０７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。

【００９２】

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。

【００９３】

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遊技状態フラグや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。

【００９４】

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。

【００９５】

本実施例のスロットマシン１は、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止した際に、有効化された入賞ライン（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を単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払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。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ＲＡＭ５０７に設定されている必要がある。

【００９６】

尚、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み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わ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み合わ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。

【００９７】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ７の検出時）決定するものである。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、ＲＡＭ５０７に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくＲＡＭ５０７に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、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行われる。

【００９８】

乱数値格納ワークは、スタートスイッチ７の操作と同時にラッチされた数値データが格納される記憶領域であり、新たな数値データがラッチされる毎に、ラッチされた数値データがその後のタイマ割込処理（メイン）において読み出され、乱数値格納ワークに格納された数値データが新たにラッチされた最新の数値データに更新されるようになっている。

【００９９】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値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。

【０１００】

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ＲＡＭ５０７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み合わ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。

【０１０１】

次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。

【０１０２】

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、ＲＯＭ５０６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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】
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ていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【０１０７】
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。

【０１０８】
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。

【０１０９】
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。

【０１１０】
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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に４コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、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コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【０１１４】

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、当選した小役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大４コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、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コマの引込範囲でハズシて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可能となる。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っている。

【０１１５】

尚、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や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合の

み、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、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。

【０１１６】

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が行われる。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っている。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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、クレジットコマンド、当選番号コマンド、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、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、ＲＴ情報１コマンド、ＲＴ２情報コマンド、ボーナス種別コマンド、復帰時当選番号コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【０１２１】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す１バイトの種類データとコマンドの内容を示す１バイトの拡張データとからなり、サブ制御部９１は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【０１２２】

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。

【０１２３】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

【０１２４】

当選番号コマンドは、内部抽選結果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。

【０１２５】

内部当選コマンドは、特別役が当選しているか否か及び当選した特別役の種類を特定可能なコマンドであり、当選番号コマンドの後に送信される。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたことを特定可能である。

【０１２８】

入賞番号コマンドは、入賞ラインＬＮに揃った図柄の組み合わせ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【０１２９】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【０１３０】

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。

【０１３１】

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態（ＢＢ中、ＲＢ中、再遊技）を特定可能なコマンドであり、電断復帰時またはゲームの終了時に送信される。

【０１３２】

ＲＴ１情報コマンドは、現在のＲＴ状態（ＲＴ０～５のいずれか）を特定可能なコマンドであり、電断復帰時に送信される。

【０１３３】

ＲＴ２情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（ＲＴ０～５のいずれか）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。

【０１３４】
ボーナス種別コマンドは、ボーナスの実行中であるか否か及び実行されているボーナスの種類を特定可能であり、電断復帰時に送信される。
【０１３５】
復帰時当選番号コマンドは、電断復帰時の内部抽選結果を特定可能であり、電断復帰時に送信される。
【０１３６】
待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、１ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。
【０１３７】
打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、ＢＢ終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。
【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】
設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部４１の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部４１の制御状態が初期化されたことを特定可能である。
【０１４０】
設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。
【０１４１】
ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態、すなわちｏｎ（開放状態）／ｏｆｆ（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、１ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化（ｏｎからｏｆｆ、ｏｆｆからｏｎ）した時に送信される。
【０１４２】
操作検出コマンドは、操作スイッチ類（ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）のうち検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）が変化したスイッチ、検出状態がｏｆｆからｏｎに変化したのか、ｏｎからｏｆｆに変化したのか及び他のスイッチの検出状態（ｏｎ／ｏｆｆ）を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。
【０１４３】
これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路５１１の送信データレジスタ５６１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。
【０１４４】
特に、復帰コマンド、投入枚数コマンド、ボーナス種別コマンド、遊技状態コマンド、

ＲＴ情報１コマンド、復帰時内部当選コマンドは、起動時に行われる基本処理（起動処理（メイン））において電断前の状態に復帰する場合において順次生成され、シリアル通信回路５１１の送信データレジスタ５６１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１４５】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され、ドアコマンド格納領域に格納される。ドアコマンド格納領域には、電源投入時または１ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ２５の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド格納領域に格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または１ゲーム終了時には、ドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求１が設定され、ドアコマンド送信要求１が設定されているか、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求２が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求２が設定されることによりドアコマンド格納領域に格納されているドアコマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１４６】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【０１４７】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドもともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定処理においてコマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１に転送することで、サブ制御部９１に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求２が設定されている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例え、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、ドアコマンド送信要求２が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求２と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されている場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

受信用バッファには、最大で１６個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【０１５１】

サブ制御部９１は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そ

のうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて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。

【０１５２】

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ＬＥＤ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。

【０１５３】

尚、サブ制御部９１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。

【０１５４】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブ制御部９１が、賭数が設定された旨を示す投入枚数コマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブ制御部９１が、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【０１５５】

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、ＲＡＭ９１ｃに設定される。演出パターンの選択率は、ＲＯＭ９１ｂ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９１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ＲＡＭ９１ｃ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。

【０１５６】

本実施例のスロットマシン１においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、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。

【０１５７】

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ＲＡＭ５０７に設定されている必要がある。

【０１５８】

図６～図９は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、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４１により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図１１は、遊技状態及びＲＴの概要を示す図である。

【０１５９】

本実施例におけるスロットマシンは、図１０に示すように、ＲＴ０～５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御される。

【０１６０】

図６を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス１～４（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１、２（以下、各々のレギュラーボーナスをＲＢと称する）の６種類のボーナスが含まれる。

【０１６１】

ＢＢ１は、入賞ラインに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ２は、入賞ラインに「網７－網７－網７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ３は、入賞ラインに「白７－白７－白７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ４は、入賞ラインに「黒７－白７－網７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０１６２】

ＢＢ１～ＢＢ４のいずれかに入賞すると、ＢＢ中レギュラーボーナス（以下、ＢＢＲＢ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。

【０１６３】

ＢＢ１～ＢＢ４のいずれかの入賞に起因して発生したビッグボーナスは、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。

【０１６４】

ＲＢ１は、入賞ラインに「網７－網７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＲＢ２は、入賞ラインに「白７－白７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０１６５】

ＲＢ１、ＲＢ２のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと称する）に移行される。

【０１６６】

ＲＢ１、ＲＢ２のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が６回入賞するか、１２ゲーム消化したことを条件として終了する。

【０１６７】

図１０に示すように、ＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、ＲＴ４に制御され、ＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、ＲＴ５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、ＲＴ３に制御される。

【０１６８】

後述する内部抽選においてＢＢ１～ＢＢ４、ＲＢ１、ＲＢ２のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。ＢＢ１～ＢＢ４、ＲＢ１、ＲＢ２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ためである。

【０１６９】

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、下段チェリー、１枚役、右上がりベルが含ま

れる。
【０１７０】
中段ベルは、入賞ラインＬＮに「ベル－ベル－ベル」の組み合わ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。
【０１７１】
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～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。
【０１７２】
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」のいずれかの組み合わ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。
【０１７３】
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」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインＬＭ３に揃うこととなる。
【０１７４】
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～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。
【０１７５】
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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わ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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１７６】
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」、「リプレイ－オレンジ－ＢＡＲ」、「リプレイ－ＢＡＲ－オレンジ」、「リプレイ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」、「プラム－オレンジ－オレンジ」、「プラム－オレンジ－ＢＡＲ」、「プラム－ＢＡＲ－オレンジ」、「プラム－ＢＡＲ－ＢＡＲ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインＬＭ１に揃うこととなる。
【０１７７】
また、左リール２Ｌ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２Ｃ、右リール２Ｒの各々について、オレンジ及びＢＡＲは、５コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段ベル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８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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。

【０１７８】

下段チェリーは、入賞ラインＬＮに「ＢＡＲ－オレンジ－ＡＮＹ（ＡＮＹはいずれの図柄でも可）」、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＡＮＹ」、「ＢＡＲ－ベル－ＡＮＹ」の組み合わ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。

【０１７９】

ここで、図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」のいずれかの組み合わせが揃うと、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」の組み合わ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。

【０１８０】

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。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。

【０１８１】

１枚役は、入賞ラインＬＮに「黒７－チェリー－網７」の組み合わ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。

【０１８２】

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。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。

【０１８３】

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」のいずれかの組み合わ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。

【０１８４】

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」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。

【０１８５】

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～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。

【０１８６】

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。

【０１８７】
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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。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８Ｌ～８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。
【０１８８】
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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１８９】
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」のいずれかの組み合わせが揃うと、「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－リプレイ－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」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインＬＭ２に揃うこととなる。
【０１９０】
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８Ｌ～８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。
【０１９１】
転落リプレイは、入賞ラインＬＮに「ベル－リプレイ－ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１９２】
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」の組み合わせが揃うと、「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」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインＬＭ４に揃うこととなる。
【０１９３】
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～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。
【０１９４】
図１０に示すように、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。
【０１９５】
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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。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～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。
【０１９６】
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」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。
【０１９７】
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」の組み合わせが揃うと、「リプレイ－リプレイ－ベル」、「プラム－リプレイ－ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインＬＭ２に揃うこととなる。
【０１９８】
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～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。
【０１９９】
図１０に示すように、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、ＲＴ０に制御される。後述するように、昇格リプレイは、ＲＴ２、ＲＴ３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、ＲＴ２、ＲＴ３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ＲＴ４またはＲＴ５に制御される。このため、ＲＴ２、ＲＴ３においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、ＲＴ２、ＲＴ３からＲＴ０に制御されないように構成されており、ＲＴ１であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該ＲＴ１からのみＲＴ０に制御されるように構成されている。
【０２００】
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」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。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～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。
【０２０１】
図１０に示すように、ＲＴ０において特殊リプレイに入賞した後は、ＲＴ２に制御される。後述するように、特殊リプレイは、ＲＴ１、ＲＴ３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、ＲＴ１、ＲＴ３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ＲＴ４またはＲＴ５に制御される。このため、ＲＴ１、ＲＴ３においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、ＲＴ１、ＲＴ３からＲＴ２に制御されないように構成されており、ＲＴ０であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該ＲＴ０からのみＲＴ２に制御されるように構成されている。

【０２０２】
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種類の組み合わせである。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、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。
【０２０３】
図１０に示すように、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った後は、ＲＴ１に制御される。尚、ＲＴ１において移行出目が入賞ラインＬＮに揃った場合には、ＲＴ１が維持されることとなる。
【０２０４】
次に、図１２～図１６を参照して、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み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、ＲＴ０～３であるか、ＲＴ４であるか、ＲＴ５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ＲＴ０～３であれば、ＲＴ０～３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に、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図１２～図１６においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。
【０２０５】
図１２～図１６においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。
【０２０６】
また、○印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値１）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（０～６５５３５の整数）に対応させて、「６５５３６」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「３００」が設定されている抽選対象役の当選確率は、３００／６５５３６となる。
【０２０７】
また、図１２及び図１３は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図１４は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図１５は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図１６は、図１２～１５に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。
【０２０８】
ＲＴ０であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋通常リプレイ、ＢＢ１＋転落リプレイ、ＢＢ１＋昇格リプレイ、ＢＢ１＋特殊リプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋通常リプレイ、ＢＢ２＋転落リプレイ、ＢＢ２＋昇格リプレイ、ＢＢ２＋特殊リプレイ、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱

チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、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が内部抽選の対象役となる。

【０２０９】

ＲＴ１であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋通常リプレイ、ＢＢ１＋転落リプレイ、ＢＢ１＋昇格リプレイ、ＢＢ１＋特殊リプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋通常リプレイ、ＢＢ２＋転落リプレイ、ＢＢ２＋昇格リプレイ、ＢＢ２＋特殊リプレイ、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、リプレイＧＲ１、リプレイＧＲ２、リプレイＧＲ３、リプレイＧＲ４、リプレイＧＲ５、リプレイＧＲ６が内部抽選の対象役となる。

【０２１０】

ＲＴ２であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋通常リプレイ、ＢＢ１＋転落リプレイ、ＢＢ１＋昇格リプレイ、ＢＢ１＋特殊リプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋通常リプレイ、ＢＢ２＋転落リプレイ、ＢＢ２＋昇格リプレイ、ＢＢ２＋特殊リプレイ、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋１枚役、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２１１】

ＲＴ３であるときには、ＢＢ１、ＢＢ１＋弱チェリー、ＢＢ１＋強チェリー、ＢＢ１＋通常リプレイ、ＢＢ１＋転落リプレイ、ＢＢ１＋昇格リプレイ、ＢＢ１＋特殊リプレイ、ＢＢ２、ＢＢ２＋弱チェリー、ＢＢ２＋強チェリー、ＢＢ２＋通常リプレイ、ＢＢ２＋転落リプレイ、ＢＢ２＋昇格リプレイ、ＢＢ２＋特殊リプレイ、ＢＢ３、ＢＢ３＋弱チェリー、ＢＢ３＋強チェリー、ＢＢ３＋通常リプレイ、ＢＢ３＋転落リプレイ、ＢＢ３＋昇格リプレイ、ＢＢ３＋特殊リプレイ、ＢＢ４、ＢＢ４＋特殊リプレイ、ＲＢ１、ＲＢ１＋弱チェリー、ＲＢ１＋強チェリー、ＲＢ２、ＲＢ２＋弱チェリー、ＲＢ２＋強チェリー、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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【０２１２】

ＲＴ４、ＲＴ５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、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、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。

【０２１３】

ＢＢ（ＲＢ）であるときには、弱チェリー、右上がりベルが内部抽選の対象役となり、ＲＢであるときには、右上がりベルが内部抽選の対象役となる。

【０２１４】

尚、図１６に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー＋１枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「ＢＡＲ」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「ＢＡＲ

－ＢＡＲ－ＡＮＹ」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「ＢＡＲ」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「ＢＡＲ」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃うように制御される。

【０２１５】

このため、左、中、右リールにそれぞれ「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合において、左リール２Ｌの下段にチェリーが停止した際に、中段に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃うか否かにより強チェリーであるか弱チェリーであるか、を認識できる。

【０２１６】

以下では、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃う停止態様を強チェリー目と呼び、左リールの下段に「チェリー」が停止し、かつ中断に「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の組み合わせが揃わない停止態様を弱チェリー目と呼ぶ。

【０２１７】

尚、強チェリーの当選時であっても、左リールのみ「ＢＡＲ」が引込範囲となるタイミングで停止操作がされ、右リールにおいて「ＢＡＲ」が引込範囲となるタイミングで停止操作がなされなければ、弱チェリー当選時と同様の出目、すなわち弱チェリー出目が導出されることとなる。

【０２１８】

また、本実施例では、弱チェリー、強チェリーともに特別役と同時当選し得るとともに、弱チェリーが単独で当選する確率及び弱チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率よりも、強チェリーが単独で当選する確率及び強チェリーが特別役と同時に当選する確率の合算値に占める後者の確率の方が高く定められているので、弱チェリー目が停止したときよりも強チェリー目が停止したときの方が、特別役の当選が期待できるようになっている。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

リプレイＧＲ１とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ１であり、リプレイＧＲ２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ＧＲ３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ＧＲ４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ＧＲ５とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ２であり、リプレイＧＲ６とは、通常リプレイ＋昇格リプレイ２＋下段リプレイである。

【０２２２】
リプレイＧＲ１１とは、転落リプレイ＋特殊リプレイであり、リプレイＧＲ１２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ＧＲ１３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ＧＲ１４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ＧＲ１５とは、転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ１である。
【０２２３】
また、ＲＴ０～３などにおいて、ＢＢ１～ＢＢ４、ＲＢ１、ＲＢ２のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、ＲＴ４、ＲＴ５においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格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。
【０２２４】
このように、遊技状態がＲＴ０～３であるか、ＲＴ４、５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ＲＴ０～５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。
【０２２５】
また、遊技状態がＲＴ４、５である場合には、ＲＴ４であるか、ＲＴ５であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、ＲＴ４であるか、ＲＴ５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。
【０２２６】
また、遊技状態がＲＴ０～３である場合には、ＲＴ０～３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、ＲＴ０～３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。
【０２２７】
本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図１７に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図１７は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。
【０２２８】
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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２２９】
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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２３０】
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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。
【０２３１】

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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３２】

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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３３】

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の組み合わせを入賞ライン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、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３４】

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～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にリール制御が行われる。

【０２３５】

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様として異なる操作態様が設定されている。

【０２３６】

このため、リプレイＧＲ１～６が内部抽選の対象となるＲＴ１において、リプレイＧＲ１～６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、ＲＴ０に移行することとなる。

【０２３７】

リプレイＧＲ１１（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み合わせを入賞ライン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、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３８】

リプレイＧＲ１２（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み合わせを入賞ライン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、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２３９】

リプレイＧＲ１３（転落リプレイ＋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み合わせを入賞ライン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、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４０】

リプレイＧＲ１４（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み合わせを入賞ライン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、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４１】

リプレイＧＲ１５（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２Ｒ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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール２Ｌ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２Ｃ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、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４２】

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～８Ｒ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。

【０２４３】

このように、リプレイＧＲ１１～１５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。

【０２４４】

このため、リプレイＧＲ１１～１５が内部抽選の対象となるＲＴ０において、リプレイＧＲ１１～１５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ＲＴ２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ＲＴ１に移行することとなる。

【０２４５】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合には、図１８に示すように、同時当選した小役の種類及び停止操作順に応じて定められた小役を入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図１８は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【０２４６】

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み合わせを入賞ライン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６、上段ベル７または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４７】

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み合わせを入賞ライン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５、上段ベル６または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４８】

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み合わせを入賞ライン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３または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２４９】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させ

る制御を行う。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５２】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５３】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５４】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５７】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５８】

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み合わせを入賞ライン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または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２５９】

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み合わせを入賞ライン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み合わせを入賞ラインＬＮに揃えて停止させる制御を行う。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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」の組み合わせが揃うように制御される。

【０２６４】

本実施例では、図１０及び図１１に示すように、ＲＴ０～５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のいずれかに制御される。

【０２６５】

ＲＴ０は、ＲＴ１において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイＧＲ１～６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）、ＲＴ１、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、ＲＴ０は、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ＲＴ１に移行するか、特殊リプレイの入賞によりＲＴ２に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２６６】

ＲＴ０における特別役の当選確率は通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率は高確率（約１／１．４）、小役の当選確率は通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。また、ＲＴ０では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイＧＲ１１～１５のみが内部抽選の対象となる。

【０２６７】

ＲＴ１は、ＲＴ０、ＲＴ２、ＲＴ３において移行出目が停止するか、ＲＴ０において転落リプレイが入賞したときに移行する。そして、ＲＴ１は、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２６８】

ＲＴ１における特別役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。また、ＲＴ１では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイＧＲ１～６のみが内部抽選の対象となる。

【０２６９】

ＲＴ２は、ＲＴ０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、ＲＴ２は、移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２７０】

ＲＴ２における特別役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ０とほとんど変わらず高確率（約１／１．４）、小役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。また、ＲＴ２では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【０２７１】

ＲＴ３は、ＢＢ（ＲＢ）、ＲＢの終了時に移行する。そして、ＲＴ３は、ＲＴ３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ＲＴ１に移行するか、特別役が当選してＲＴ４またはＲＴ５に移行することで終了する。

【０２７２】

ＲＴ３における特別役の当選確率は通常（約１／２３９）、再遊技役の当選確率はＲＴ０よりも低く通常（約１／７．３）、小役の当選確率はＲＴ０と同じく通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。また、ＲＴ３では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【０２７３】

ＲＴ４は、ＲＴ０～３において特別役のうちＢＢ１、ＢＢ３、ＲＢ２が当選したときに移行する。そして、ＲＴ４は、ＲＴ４に移行してからのゲーム数に関わらず、ＲＴ４に移行する契機となった特別役が入賞してＢＢ（ＲＢ）またはＲＢに移行することで終了する。

【０２７４】

ＲＴ４においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率はＲＴ０、ＲＴ２よりは低いが、ＲＴ１、ＲＴ３よりも高く高確率（約１／４．２）、小役の当選確率は通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。また、ＲＴ４では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段

リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【０２７５】

ＲＴ５は、ＲＴ０～３において特別役のうちＢＢ２、ＢＢ４、ＲＢ１が当選したときに移行する。そして、ＲＴ５は、ＲＴ５に移行してからのゲーム数に関わらず、ＲＴ５に移行する契機となった特別役が入賞してＢＢ（ＲＢ）またはＲＢに移行することで終了する。

【０２７６】

ＲＴ５においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率はＲＴ０、ＲＴ２よりは低いが、ＲＴ１、ＲＴ３、ＲＴ４よりも高く高確率（約１／２．９）、小役の当選確率は通常（約１／３．５、ただし入賞確率は約１／６．１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１未満となる。また、ＲＴ５では、再遊技役のうち通常リプレイ及び下段リプレイのみが内部抽選の対象となる。

【０２７７】

ＲＢは、ＲＴ５、ＲＴ５においてＲＢ１またはＲＢ２が入賞したときに移行する。そして、ＲＢは、６ゲーム消化するか、６回入賞することで終了する。

【０２７８】

ＲＢにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．０１）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。

【０２７９】

ＢＢ（ＲＢ）は、ＲＴ４、５においてＢＢが入賞したときに移行する。そして、ＢＢ（ＲＢ）は、ＢＢ（ＲＢ）に移行してからのゲーム数に関わらず、ＢＢ（ＲＢ）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。

【０２８０】

ＢＢ（ＲＢ）においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、ＲＴ０～５よりも高く高確率（約１／１．００）であり、１ゲームあたりのメダルの払出率は１以上となる。

【０２８１】

ＲＴ４、５、ＲＢ、ＢＢ（ＲＢ）のうち、ＲＢ及びＢＢ（ＲＢ）が１ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【０２８２】

また、ＲＴ０～３のうちＲＴ０、２は、再遊技役の当選確率が高確率となり、１ゲームあたりのメダルの払出率がＲＴ１、３に比較して高い点において、ＲＴ１、３よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【０２８３】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がＲＴ０～３であるときに、サブ制御部９１により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ＡＴという）に演出状態を制御可能となっている。

【０２８４】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図１０に示すように、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）が終了すると、ＲＴ３に移行する。

【０２８５】

ＲＴ３では、移行出目が停止することで、ＲＴ１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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。

【０２８６】

ＲＴ３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、ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）の終了後に移行したＲＴ３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、ＲＴ１に移行することとなる。

【０２８７】
ＲＴ１では、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。
【０２８８】
ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６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、ＲＴ１では、リプレイＧＲ１～６が当選し、停止順に正解することでＲＴ０へ移行することとなる。
【０２８９】
ＲＴ０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ＲＴ１に移行し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。
【０２９０】
ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５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、ＲＴ０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、ＲＴ０では、リプレイＧＲ１１～１５が当選し、停止順が正解することでＲＴ２へ移行し、リプレイＧＲ１１～１５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ＲＴ１へ移行することとなる。
【０２９１】
ＲＴ２では、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ＲＴ４またはＲＴ５に移行する。
【０２９２】
ＲＴ２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、ＲＴ２では、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ＲＴ１へ移行することとなる。
【０２９３】
ＲＴ４、５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ＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。
【０２９４】
サブ制御部９１は、後述のＡＴに制御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、ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ１～６であり、ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１５である。また、ＲＴ０～２のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。
【０２９５】
本実施例のナビ演出は、液晶表示器５１からのナビ画像の表示と、スピーカ５３、５４からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイＧＲ１や左ベルに当選したときには、「１２３」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示す）や「１３２」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第３停止、リール２Ｒが第２停止であることを示す）といったストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン１のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示す）や「左右中！」（リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第３停止、リール２Ｒが第２停止であることを示す）といったストップスイッチの押下順序を示す音声を出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左！」と出力され、リール２Ｌを停止させると次に「中！」と出力され、リール２Ｌ及びリール２Ｃを停止させると次に「

右！」といった音声が出力される。他のリプレイＧＲ２～３６や押し順ベルに関しても、リプレイＧＲに応じたナビ画像が液晶表示器５１から表示されるとともにナビ音声がスピーカ５３、５４から出力される。

【０２９６】

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（図１７参照）が報知される。

【０２９７】

リプレイＧＲ１１～１５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（図１７参照）が報知される。

【０２９８】

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（図１８参照）が報知される。

【０２９９】

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、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。

【０３００】

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、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイの入賞を回避させることができる。

【０３０１】

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。

【０３０２】

また本実施例では、押し順ベルに当選した場合には第１停止させるストップスイッチのみが正解（すなわち、３択）すれば入賞するが、押し順リプレイはストップスイッチの押下順序について正解（すなわち、６択）させなければ入賞しないため、押し順ベルが当選した場合の第２リール及び第３リールに関するストップスイッチの押下順序についても押下順序抽選によって決定している。よって、あたかも６択の押下順序に正解しなければ押し順ベルが入賞しないかのようなナビ演出は行われるものの、押し順ベルに当選した場合には３択の押下順序に正解すれば押し順ベルは入賞するので、ナビ演出で報知された通りの押下順序にしたがわなくても第１停止のみ正解すれば押し順ベルは入賞する。そして、このように、ナビ対象役の全てにおいて６択とすることによってゲームの内容に統一性を持たせることができ、ゲームの内容を遊技者が理解しやすくできる。尚、押し順ベルは３択のうちの１択が正解すれば入賞するため、６択とする抽選を行わなくても良い。

【０３０３】

本実施例においてサブ制御部９１は、対象役の当選時にＡＲＴ（ＲＴ２でＡＴに制御される状態）に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。対象役の当選時のナビストック抽選では、０を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

【０３０４】

尚、ナビストック数が残っているときに、ナビストック数を新たに獲得したときには、残っているナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

【０３０５】

ナビストック抽選では、図１９に示すように、後述のＡＲＴ終了演出から後述のＡＲＴ確定報知までの期間（以下通常モードと呼ぶ）であるか、ＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出までの期間または特別役当選によるＡＲＴ中断後のボーナス終了からＡＲＴ開始演出

までの期間（以下準備モードと呼ぶ）であるか、ＡＲＴ開始演出～ＡＲＴ終了演出または特別役の当選に伴うＡＲＴ中断までの期間（以下ＡＲＴモードと呼ぶ）であるか、に応じて同一対象役の当選に伴うナビストックの平均当選個数が異なり、また、通常モードでは、弱チェリー、強チェリーが対象役として定められているのに対して、準備モード及びＡＲＴモードでは弱チェリー、強チェリーに加え、単独ベル（ベルの単独当選）が対象役として定められている。

【０３０６】

詳しくは、図１９（ａ）に示すように、通常モードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック０個の当選確率が９５％、ナビストック１個の当選確率が５％であり、平均当選個数は０．０５個となり、強チェリー当選時におけるナビストック０個の当選確率が７０％、ナビストック１個の当選確率が２０％、ナビストック２個の当選確率が８％、ナビストック３個の当選確率が２％であり、平均当選個数は０．４２個となる。

【０３０７】

図１９（ｂ）に示すように、準備モードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック０個の当選確率が７０％、ナビストック１個の当選確率が２０％、ナビストック２個の当選確率が８％、ナビストック３個の当選確率が２％であり、平均当選個数は０．４２個となり、強チェリー当選時におけるナビストック１個の当選確率が７０％、ナビストック２個の当選確率が２０％、ナビストック３個の当選確率が１０％であり、平均当選個数は１．４個となり、単独ベル当選時におけるナビストック０個の当選確率が７０％、ナビストック１個の当選確率が２０％、ナビストック２個の当選確率が８％、ナビストック３個の当選確率が２％であり、平均当選個数は０．４２個となる。

【０３０８】

図１９（ｃ）に示すように、ＡＲＴモードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック０個の当選確率が９５％、ナビストック１個の当選確率が５％であり、平均当選個数は０．０５個となり、強チェリー当選時におけるナビストック０個の当選確率が７０％、ナビストック１個の当選確率が２０％、ナビストック２個の当選確率が８％、ナビストック３個の当選確率が２％であり、平均当選個数は０．４２個となり、単独ベル当選時におけるナビストック０個の当選確率が９０％、ナビストック１個の当選確率が８％、ナビストック２個の当選確率が１％、ナビストック３個の当選確率が１％であり、平均当選個数は０．１３個となる。

【０３０９】

このようにナビストック抽選においては、準備モードにおいて通常モード及びＡＲＴモードよりも平均当選個数が高くなるように当選確率が定められており、また、通常モードにおいて対象とならない単独ベルの当選時にもナビストック抽選が行われるようになっており、通常モード及びＡＲＴモードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、準備モードでは、通常モード及びＡＲＴモードよりもナビストックの獲得が期待できる。

【０３１０】

また、ＡＲＴモードでは、弱チェリー、強チェリー当選時における平均当選個数は同じであるが、通常モードにおいて対象とならない単独ベルの当選時にもナビストック抽選が行われるようになっており、通常モードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、ＡＲＴモードでは、通常モードよりもナビストックの獲得が期待できる。

【０３１１】

また、いずれのモードであっても強チェリー当選時のナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数が、弱チェリー当選時のナビストック抽選におけるナビストックの平均当選個数よりも高くなるように設定されているため、強チェリー目が停止することで弱チェリー目が停止した場合よりも多くのナビストックの獲得が期待できる。

【０３１２】

ナビストックとは、ＲＴ１であればＲＴ２へ移行させるための権利であり、かつＲＴ２移行後、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数である５０ゲームと後述する上乗せ抽

選にて当選したゲーム数とを合算したゲーム数）にわたりＡＲＴに制御される権利の数を示す。ＲＴ２へ移行後、ナビストック数を１消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、ＡＲＴに制御され、その間後述の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、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

【０３１３】

サブ制御部９１は、図２０に示すように、ナビストック抽選において１以上のナビストックが決定されたときに、ナビストック数をＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納する。サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃのナビストックの有無に基づき、ＡＴに制御するか否かを特定する。そして、１以上のナビストックが残っている場合には、ＡＲＴ確定報知を経てＡＲＴの当選が報知された後にＡＴに制御する。

【０３１４】

サブ制御部９１は、ＡＴの制御を開始すると、対象役の当選時にナビ演出が実行される。この際、ＲＴ１においては、リプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイＧＲ１～６の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりＲＴ１からＲＴ０に移行させることが可能となる。また、ＡＴの制御開始後は、ＲＴ０～２のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

【０３１５】

ＲＴ１において昇格リプレイが入賞し、ＲＴ０に移行した後は、リプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイＧＲ１１～１５の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりＲＴ０からＲＴ２に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。

【０３１６】

ＲＴ０において特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２に移行することで、ＡＲＴの制御が開始することとなり、ＡＲＴ開始演出が既に行われている場合を除き特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にＡＲＴの開始を示すＡＲＴ開始演出を実行し、ＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定してＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ＡＲＴ中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを１消費（減算）する。

【０３１７】

ＡＲＴ開始後は、押し順ベルの当選時にベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、ＲＴ１へ移行してしまうことを回避できる。

【０３１８】

また、ＡＲＴ中においては、対象役の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に加算する。

【０３１９】

また、ＡＲＴの開始後、１ゲーム消化する毎に残りゲーム数が１減算されるとともに、残りゲーム数が０となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にＲＴ２は終了し、ＡＲＴが中断し、これに伴いＡＲＴのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ３において３２ゲームが経過する前に移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、ボーナス終了後３２ゲーム経過した時点でＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数も

再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、ＲＴ３においてＡＲＴ確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してＲＴ１に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

【０３２０】

また、ＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となった場合には、残っているナビストック数が０でなければ、ＡＲＴを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３２１】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大３２ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、ＡＴの制御を終了させる。

【０３２２】

この状態では、ナビ演出が実行されないので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することは不可能であり、移行出目が停止することでＲＴ１に移行することとなるが、移行出目が停止するまではＲＴ２が維持されることとなり、潜伏ゲーム数が経過するまでに移行出目が停止しなければ、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３２３】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定され、ＡＴの制御が終了した後、潜伏ゲーム数が経過する前に移行出目が停止し、ＲＴ１に移行した場合には、潜伏ゲーム数の経過後、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３２４】

また、ＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となり、残っているナビストック数が０であればＡＲＴ終了演出を実行し、ＡＴの制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することが不可能となり、移行出目が停止することでＲＴ１に移行することで一連のＡＴ及びＡＲＴの制御が終了することとなる。

【０３２５】

また、ＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出が行われる前の段階で、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行しない状態でＡＲＴの制御が開始することとなり、ＡＲＴ開始演出が既に行われている場合を除き次ゲームのスタート操作を契機にＡＲＴ開始演出を実行し、ＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定してＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。この際、ＡＲＴ中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを１消費（減算）する。ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴ中は、ＲＴ２に移行するまでの間、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１５、

押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ０へ移行させることが可能となり、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、ＲＴ２へ移行させることが可能となる。

【０３２６】

尚、ＲＴ２に移行後のＡＲＴ中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合にも、上記と同様ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴに制御されることとなるが、この場合には、既にＡＲＴ開始演出が行われているため、改めてＡＲＴ開始演出が行われることはない。

【０３２７】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴ中においては、ＲＴ２移行後のＡＲＴ中と同様に対象役の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をＲＡＭ９１ｃの残りゲーム数に加算する。

【０３２８】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴでも、１ゲーム消化する毎に残りゲーム数が１減算されるとともに、残りゲーム数が０となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にＲＴ１は終了し、ＡＲＴが中断し、これに伴いＡＲＴのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ３において３２ゲームが経過する前に移行出目が停止してＲＴ１に移行するか、ボーナス終了後３２ゲーム経過した時点でＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に再度移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、ＲＴ３においてＡＲＴ確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してＲＴ１に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

【０３２９】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となった場合には、残っているナビストック数が０でなければ、ＡＲＴを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの制御をＲＴ２に移行しないままで再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３３０】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定された場合には、最大３２ゲームの潜伏ゲーム数を決定し、当該ゲームの終了時にＡＲＴの終了を示すＡＲＴ終了演出を実行した後、ＡＴの制御を終了させる。

【０３３１】

そして潜伏ゲーム数の経過後、ＡＴの制御を再開し、これに伴いＲＴ２に移行することでＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴを再開し、ナビストックを１消費（減算）してＲＡＭ９１ｃにＡＲＴの残りゲーム数の初期値（本実施例では５０ゲーム）を設定し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始する。

【０３３２】

また、ＲＴ２に移行しない状態でのＡＲＴの開始後、残りゲーム数が０となり、残っているナビストック数が０であればＡＲＴ終了演出を実行し、ＡＴの制御を終了することで一連のＡＴ及びＡＲＴの制御が終了することとなる。

【０３３３】
このように本実施例では、最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。
【０３３４】
また、ＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した後、ＲＴ２へ移行するまでの段階でのＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで昇格リプレイを入賞させてＲＴ０に移行させることが可能であるにも関わらず、昇格リプレイが入賞せずＲＴ０に移行しなかった場合、ＲＴ０においてリプレイ１１～１５が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで特殊リプレイを入賞させてＲＴ２に移行させることが可能であるにも関わらず、特殊リプレイが入賞せずＲＴ２に移行しなかった場合、ＲＴ０において押し順ベルが当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで移行出目の停止を回避させることが可能であるにも関わらず、移行出目を停止させてＲＴ１へ移行させた場合には、ＲＴ２へ移行せずともＡＲＴの制御を開始し、ＲＴ２へ移行した場合のＡＲＴに比較してメダルの払出率が低い状態のままＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。
【０３３５】
また、ＡＲＴの制御の開始後、特別役が当選した場合には、その時点でＲＴ２が終了することとなり、これに伴いＡＲＴの制御も中断するようになっている。そして、ボーナス終了後は、ＡＲＴを再開する場合には、ＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始するものの、この場合も直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、ＲＴ３に滞在していれば移行出目が停止してＲＴ１に移行し、ＲＴ１に滞在していれば、リプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。
【０３３６】
また、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合には、潜伏抽選を行い、潜伏抽選にて潜伏させない旨が決定された場合には、直ちにＡＲＴの制御を再開させる一方で、潜伏抽選にて潜伏させる旨が決定された場合には、直ちにＡＲＴの制御を再開させるのではなく、一度ＡＴの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、ＡＲＴ確定報知を行い、この際、ＲＴ２が維持されていればＡＲＴの制御を再開することとなるが、ＲＴ１に移行している場合には、リプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御を再開させるようになっている。
【０３３７】
このように本実施例では、ＲＴ１においてＡＲＴ確定報知が行われた後、ナビ演出に従って停止操作を行うことによりＲＴ０を経て再遊技役の当選確率が高く、かつＲＴ１に転落し難いＲＴ２へ移行することとなり、ナビ演出に従って停止操作を行っている限りはＲＴ２へ移行した時点でＡＲＴ開始演出を行い、ＡＲＴのゲーム数の計数もその時点から開始することとなるが、ＡＴ確定報知の後、ナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出を無視して停止操作を行った結果、ＲＴ０へ移行させることができなかった場合、ＲＴ０に移行後、ＲＴ１へ転落した場合、すなわちＲＴ２への移行条件が成立しているにも関わらず、ＲＴ２への移行条件を成立させなかった場合には、その時点でＡＲＴ開始演出を行い、ＡＲＴの制御を開始し、ＲＴ２へ移行せずともＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっており、ナビ演出に従わなければ結果として遊技者にとって不利となるので、ＲＴ２への移行条件が成立した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことを促すことができる。

【０３３８】
また、本実施例では、準備モード、すなわちＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出までの期間または特別役当選によるＡＲＴ中断後のボーナス終了からＡＲＴ開始演出までの期間において通常モード、すなわちＡＲＴ終了演出から後述のＡＲＴ確定報知までの期間よりもナビストックの平均当選個数が高くなるようにナビストック抽選の当選確率が定められており、また、通常モードにおいて対象とならない単独ベルの当選時にもナビストック抽選が行われるようになっており、通常モードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、準備モードでは、通常モードよりもナビストックの獲得が期待できるようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御が開始されるまでのメダルの増加があまり見込めず、場合によってはメダルが減少してしまうこととなる準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興趣を減退してしまうことを防止できる。
【０３３９】
尚、本実施例では、準備モードにおいて通常モードに比較してナビストックの平均当選個数及び抽選対象役についてナビストック抽選の条件が優遇される構成であるが、例えば、ＡＲＴ移行後の継続ゲーム数、ＡＲＴ移行後のＡＲＴの継続率などが優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。また、ナビストック抽選の高確率状態（ナビストックが当選する確率の高い状態）に制御するか否か、ナビストック抽選の高確率状態の継続ゲーム数や継続率について優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。
【０３４０】
また、本実施例では、準備モード、すなわちＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出までの期間または特別役当選によるＡＲＴ中断後のボーナス終了からＡＲＴ開始演出までの期間においてＡＲＴモード、すなわちＡＲＴ開始演出～ＡＲＴ終了演出または特別役の当選に伴うＡＲＴ中断までの期間よりもナビストックの平均当選個数が高くなるようにナビストック抽選の当選確率が定められており、ＡＲＴモードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、準備モードでは、ＡＲＴモードよりもナビストックの獲得が期待できるようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知後、ＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御が開始されるまでのメダルの増加があまり見込めず、場合によってはメダルが減少してしまうこととなる準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興趣を減退してしまうことを防止できるとともに、ＡＲＴが開始するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引くことで、その後のＡＲＴにおいてより多くのメダルの獲得を期待させることができる。
【０３４１】
尚、本実施例では、準備モードにおいてＡＲＴモードに比較してナビストックの平均当選個数についてナビストック抽選の条件が優遇される構成であるが、例えば、通常モードとの比較と同様に、抽選対象役について優遇される構成であっても良いし、ＡＲＴ移行後の継続ゲーム数、ＡＲＴ移行後のＡＲＴの継続率などが優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。また、ナビストック抽選の高確率状態（ナビストックが当選する確率の高い状態）に制御するか否か、ナビストック抽選の高確率状態の継続ゲーム数や継続率について優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。
【０３４２】
本実施例のスロットマシン１は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する。
【０３４３】
これら外部出力信号は、図２１に示すように、メイン制御部４１の制御により遊技制御基板４０より出力され、外部出力基板１０００、スロットマシン１が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板１０１０を介してホールコンピュータやスロットマシン１に対応して設置されたデータ表示端末などの外部機器に出力されるようになっている。
【０３４４】
遊技制御基板４０から外部出力基板１０００に対しては、賭数の設定に用いられたメダ

ル数を示すメダルＩＮ信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルＯＵＴ信号、遊技状態が後述するＲＢ中の旨を示すＲＢ中信号、遊技状態が後述するＢＢ中の旨を示すＢＢ中信号、ＲＴ２の開始及び終了のいずれか一方を示すＲＴ２信号、前面扉１ｂが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクタの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット３４の異常を示す払出エラー信号がそれぞれ出力される。

【０３４５】

尚、本実施例では、他のスロットマシンとの共通化を図るため、遊技制御基板４０と外部出力基板１０００との間には、上記の信号を出力する信号線に加えて、遊技状態を示す予備の信号線が接続されており、さらに将来拡張する可能性のあるエラー出力用の信号線が接続されている。

【０３４６】

外部出力基板１０００には、リレー回路１００１、パラレル・シリアル変換回路１００２、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板１０１０の回路と電気的に接続するための接続されるコネクタ１００３が設けられている。

【０３４７】

遊技制御基板４０から出力された信号のうち、メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、ＲＴ２信号は、リレー回路１００１を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板１０１０に出力される。

【０３４８】

これに対してドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、パラレル・シリアル変換回路１００２にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して情報提供端子板１０１０に出力される。

【０３４９】

これら外部出力基板１０００から出力されたメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、ＲＴ２信号は、情報提供端子板１０１０を介して外部機器へ出力される。一方、外部出力基板１０００から出力されたセキュリティ信号は、情報提供端子板１０１０にて再度、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号に再変換されて外部機器へ出力されることとなる。

【０３５０】

外部出力信号は、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を含むが、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、頻繁に出力される信号ではないため、これらの信号に対して個々に外部出力用の端子を設ける必要性は低い。

【０３５１】

このため本実施例では、上述のように遊技制御基板４０から出力された外部出力信号を、外部出力基板１０００を介して、外部機器に出力するとともに、これら外部出力信号のうちドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を、外部出力基板１０００に搭載されたパラレル・シリアル変換回路１００２によって、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して外部に出力するようになっており、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を１本の端子から出力することが可能となり、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。

【０３５２】

メイン制御部４１は、ゲームの開始条件となる賭数が設定され、ゲーム開始操作が行われることでゲームを開始させる制御が行なわれる毎に、当該ゲームの賭数の設定に用いられた数分のメダルＩＮ信号を出力する制御を行う。また、小役の入賞に伴いメダルが払い出されたときに、払出メダル数分のメダルＯＵＴ信号を出力する制御を行うとともに、再遊技役の入賞に伴い次ゲームに用いる分のメダル数に相当するメダル数分（３枚）のメダルＯＵＴ信号を出力する制御を行う。また、遊技状態の移行に応じて、ＢＢ中信号、ＲＢ中信号、およびＲＴ２信号を出力する制御を行う。このうち、ＲＴ２信号の出力は、最短

でも２０００ｍｓにわたり出力を継続し、メダルＩＮ信号やメダルＯＵＴ信号が出力され得ない期間である、次ゲーム終了時や次々ゲームにおけるメダルＩＮ信号の出力停止時に終了される。

【０３５３】

外部機器では、ＲＴ２信号に基づいてＲＴ２、すなわち遊技者にとって有利な遊技状態の開始及び終了を特定することが可能であり、メダルＩＮ信号に基づいて消費されたメダル数を特定し、メダルＯＵＴ信号に基づいて払い出されたメダル数を特定することが可能となる。また、メダルＩＮ信号は、ゲームの開始に伴って出力させる信号であるため、メダルＩＮ信号の出力をゲームの開始と判断することも可能である。

【０３５４】

ＲＴ２信号を最短でも２０００ｍｓにわたり出力するのは、遊技状態の信号を検出するのに比較的長い時間を要する古いホールコンなどの外部機器でもＲＴ２信号を確実に検出できるようにするものであるが、この時間は、ゲーム終了後、遊技者がゲームの開始条件となる賭数の設定操作を行い、かつゲームの開始操作を行うまでに要する時間よりも長い時間であるため、ＲＴ２信号の出力開始から２０００ｍｓ経過するまでに、遊技者がゲームの開始条件となる賭数の設定操作を行い、ゲームの開始操作が行われてゲームを開始させる制御が行われた場合には、ＲＴ２信号と被ってメダルＩＮ信号が出力される可能性がある。特に、本実施例のように特殊リプレイの入賞を契機にＲＴ２へ移行する場合には、次ゲームの賭数が自動的に行われるため、このような場合には、ＲＴ２信号と被ってメダルＩＮ信号が出力される可能性が一層高まることとなる。

【０３５５】

ＲＴ２信号とメダルＩＮ信号が被って出力されると、メダルＩＮ信号により特定される消費メダル数がＲＴ２の開始後のものであるのか、ＲＴ２の開始前のものであるのか、やＲＴ２の終了後のものであるのか、ＲＴ２の終了前のものであるのか、を確実に特定できなかったり、メダルＩＮ信号により特定されるゲームが、ＲＴ２の開始後のゲームであるのか、ＲＴ２の開始前のゲームであるのか、やＲＴ２の終了後のゲームであるのか、ＲＴ２の終了前のゲームであるのか、を確実に特定できなかったりするという問題が生じる。

【０３５６】

このような問題を解消するために、ＲＴ２信号の出力期間が終了するまで、次ゲームの賭数の設定操作またはゲームの開始操作を無効化する方法も考えられるが、このような構成とすることで、ＲＴ２信号とメダルＩＮ信号の出力が被ることはないものの、ゲームの進行が遅れてしまうこととなり、賭数の設定操作またはゲームの開始操作が無効化されることで、遊技者に対して違和感を与えてしまう虞もある。

【０３５７】

これに対して本実施例では、ＲＴ２が開始する直前のゲームの終了時、及びＲＴ２が終了するゲームの終了時にＲＴ２信号を外部出力信号として出力する制御を開始するとともに、ＲＴ２信号が出力中であっても、ＲＴ２信号が出力されていないときと同じように、ゲームの進行に応じて、メダルＩＮ信号およびメダルＯＵＴ信号を出力させた後、当該ゲームを終了させる。

【０３５８】

また、ＲＴ２信号は、出力を開始した後に新たに開始されたゲームが終了したタイミング、すなわち、メダルＩＮ信号やメダルＯＵＴ信号が出力され得る予め定められた期間に含まれない特定タイミングで停止される。尚、ゲームが終了したタイミングが、ＲＴ２信号出力開始から２０００ｍｓ経過していないときには、前述したように外部機器で当該信号を確実に特定できない虞があるため、さらに次のゲームにおいてメダルＩＮ信号の出力制御を終了したタイミング、すなわち、メダルＩＮ信号やメダルＯＵＴ信号が出力され得る予め定められた期間に含まれない所定タイミングで停止される。

【０３５９】

これにより、外部機器では、例えば、ＲＴ２であることが特定されていないときに、ＲＴ２信号の出力が停止したときに、ＲＴ２に制御されたことを特定し、終了タイミングが

１ゲーム終了時であったときには当該終了したゲームにおけるメダルＩＮ信号およびメダルＯＵＴ信号から特定されるメダルを、ＲＴ２中におけるメダルと判定し、終了タイミングがメダルＩＮ信号の出力制御を終了したタイミングであったときには、実行中の今回ゲームおよび前回ゲームにおけるメダルＩＮ信号およびメダルＯＵＴ信号から特定されるメダルをＲＴ２中におけるメダルと判定する。

【０３６０】

また、外部機器では、例えば、ＲＴ２であることが特定されているときに、ＲＴ２信号の出力が停止したときに、ＲＴ２が終了したことを特定し、終了タイミングが１ゲーム終了時であったときには当該終了したゲームにおけるメダルＩＮ信号およびメダルＯＵＴ信号から特定されるメダルを、ＲＴ２中ではないメダルと判定し、終了タイミングがメダルＩＮ信号の出力制御を終了したタイミングであったときには、実行中の今回ゲームおよび前回ゲームにおけるメダルＩＮ信号およびメダルＯＵＴ信号から特定されるメダルをＲＴ２中ではないメダルと判定する。

【０３６１】

ここで、図２２～図２６を参照して、ＲＴ２信号出力の開始タイミングおよび終了タイミングについて説明する。図２２および図２３は、特殊リプレイに入賞したゲームのゲーム制御が終了しＲＴ２信号の出力を開始してから、２０００ｍｓ経過した後に次のゲームが終了したときのタイミングチャートであり、図２２は、次のゲームでメダル払出がなかった場合を示し、図２３は、次のゲームでメダル払出が生じた場合を示している。

【０３６２】

図２２および図２３に示すように、ＲＴ２信号の出力は、特殊リプレイに入賞したゲームのゲーム制御が終了したときに開始される。その後、次のゲームのゲーム開始操作が行なわれて、新たに次のゲームが開始されたときにメダルＩＮ信号が所定期間に亘り出力され、当該ゲームのゲーム制御が終了したときに、ＲＴ２信号の出力が終了する。メダルＩＮ信号が出力される期間は、メダルの賭数に応じて一定となるように定められている。賭数が３であるときのメダルＩＮ信号が出力される期間は、図２２に示すように、２５×５＝１２５ｍｓとなる。

【０３６３】

図２３では、次のゲームにおいてメダル払出が生じているため、メダルＯＵＴ信号が所定期間に亘り出力された後にゲーム制御が終了している。メダルＯＵＴ信号が出力される期間は、メダルの払出数に応じて一定となるように定められている。払出数が８であるときのメダルＯＵＴ信号が出力される期間は、図２３に示すように、２５×（８＋７）＝３７５ｍｓとなる。ＲＴ２信号の出力を停止するゲームにおいてメダルの払出が発生した場合には、全リールが停止してからメダルＯＵＴ信号が出力される期間経過した後であってメダルＯＵＴ信号の出力が完了した後に、ＲＴ２信号の出力を停止させる。

【０３６４】

図２４は、特殊リプレイに入賞したゲームのゲーム制御が終了しＲＴ２信号の出力を開始してから、２０００ｍｓ経過するまでに次のゲームが終了したときのタイミングチャートである。ＲＴ２信号の出力は、出力開始後において新たに開始された次のゲームが終了しても終了せず、さらに次々ゲームが開始されてメダルＩＮ信号の所定期間に亘る出力が完了した後にＲＴ２信号の出力を終了している。

【０３６５】

また、本実施例においてメイン制御部４１は、ＲＴ２信号の出力制御中、すなわちＲＴ２信号の出力開始後、出力制御が終了する前に、再度、ＲＴ２信号の出力命令が設定された場合（ＲＴ２開始後即座に終了してしまった場合など）には、ＲＴ２信号の出力を完了させた後、再びＲＴ２信号を出力するようになっている。一方、電源投入時において電断前の状態に復帰する際に、ＲＴ２信号の出力制御中の状態に復帰する場合には、復帰前にＲＴ２信号の出力命令を設定し、その時点から改めてＲＴ２信号を出力するようになっている。

【０３６６】

このため、図２５および図２６に示すように、スロットマシン１の電源投入後、ＲＴ２信号の出力制御中の状態に復帰した場合でも、改めてＲＴ２信号が出力されるので、外部機器側で、ＲＴ２信号を確実に受信することができる。尚、図２５は、改めてＲＴ２信号の出力を開始してから２０００ｍｓ経過した後にゲームが終了したときの例を示し、図２６は、改めてＲＴ２信号の出力を開始してから２０００ｍｓ経過するまでにゲームが終了したときの例を示している。

【０３６７】

このため、図２６に示すように、スロットマシン１の電源投入後、ＲＴ２の状態に復帰した場合には、ＲＴ２の開始時または終了時でなくともＲＴ２信号が出力されるので、前日のＲＴ２の状態が残ったままの状態で開店した場合でも、外部機器に対して、当該ＲＴ２態を本日のＲＴ２として認識させることができる。

【０３６８】

特に本実施例のように、ＲＴ２の開始時にも終了時にもＲＴ２信号を出力する構成においては、開店時において前日から続くＲＴ２が継続している場合に、電源投入時にＲＴ２信号が出力されないと、ＲＴ２の終了時にその日初めてＲＴ２信号が出力されることとなるが、このような場合、外部機器側で、ＲＴ２の終了をその日における最初のＲＴ２の開始と誤って判断してしまう可能性があるが、上記のように、電源投入後、ＲＴ２の状態に復帰した場合には、ＲＴ２の開始時または終了時でなくともＲＴ２信号が出力されることで、外部機器側でＲＴ２の開始または終了の判定が誤って行われてしまうことも防止できる。

【０３６９】

また、本実施例では、ＲＴ２の開始時にも終了時にもＲＴ２信号を出力するようになっており、外部機器側で、ＲＴ２の開始だけでなく、ＲＴ２の終了も認識することが可能となり、外部機器側でＲＴ２に制御されている間に生じた事象を正確に把握することが可能となる。

【０３７０】

尚、本実施例では、ＲＴ２の開始時、終了時の双方でＲＴ２信号を同じ期間だけ、同一信号端子から出力する構成であるが、ＲＴ２の開始時と、ＲＴ２の終了時と、で異なる信号端子から出力する構成としたり、出力される信号端子は同一であるが、ＲＴ２の開始時と、ＲＴ２の終了時と、で出力時間が異なる構成、すなわち異なる出力態様とする構成としたりしても良く、これらのような構成とすることで、外部機器側で、ＲＴ２の開始と、ＲＴ２の終了と、を正確に特定することが可能となる。

【０３７１】

また、本実施例では、図２４および図２６で示したように、ＲＴ２信号の出力を開始してから２０００ｍｓ経過するまでに、次のゲームが終了したときには、次々ゲームにおけるメダルＩＮ信号の出力を完了した後に、ＲＴ２信号の出力を停止する例について説明したが、メダルＩＮ信号やメダルＯＵＴ信号が出力され得ない期間に出力するものであり、かつ、２０００ｍｓ以上経過していたときに停止するタイミング（本実施例では次のゲームのゲーム制御終了時）と異なるタイミングであれば、どのようなタイミングでＲＴ２信号の出力を停止するものであっても良い。また、ＲＴ２信号の出力を開始してから２０００ｍｓ経過するまでに、次のゲームが終了したときには、図２７に示すように、ＲＴ２信号の出力を開始してから２０００ｍｓ経過したときであって、メダルＩＮ信号やメダルＯＵＴ信号が出力され得ない期間において、ＲＴ２信号の出力を停止するようにしても良い。

【０３７２】

また、本実施例では、図２８に示すように、ナビストック抽選に当選し、１以上のナビストックを獲得すると、０～１６ゲームの潜伏期間を経た後、ＡＴの制御が開始される。このＡＴは、ＲＴ２に移行した時点から、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数（５０ゲーム）＋α（上乗せ数））経過するまで１セットのＡＲＴとして継続する。

【０３７３】

ＡＴが開始した後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６のいずれかが当選すると、サブ制御部９１により昇格リプレイを入賞させるためのナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで昇格リプレイが入賞し、ＲＴ１からＲＴ０に移行し、さらにＲＴ１においてリプレイＧＲ１１～１５のいずれかが当選すると、サブ制御部９１により特殊リプレイを入賞させるためのナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで特殊リプレイが入賞し、ＲＴ０からＲＴ２に移行する。以後、特別役の当選などにより中断する場合を除きナビ演出に従って停止操作を行っていれば、ＡＴが終了するまでは、ＲＴ２に制御されることとなる。

【０３７４】

そして、所定ゲーム数を消化して当該ＡＲＴが終了し、ナビストックが残っていない場合には、非ＡＴの状態となり、その後、押し順ベルが当選し、移行出目が停止することで、ＲＴ１に移行することとなる。

【０３７５】

また、ＡＲＴ終了時にナビストックが残っている場合でも、潜伏させて一端非ＡＴの状態となった場合には、０～３２ゲームの潜伏期間を経て再びＡＴに制御されることとなるため、このような場合も、ＡＲＴ終了後は、ＲＴ２からＲＴ１に移行し、再度ＡＴの開始に伴いＲＴ０を経てＲＴ２へ移行する可能性が高い。

【０３７６】

そして、本実施例では、図２８に示すように、ＲＴ２の開始時及び終了時にＲＴ２信号が出力されることとなるため、ＡＴに制御された旨を示す外部出力信号を出力する構成を有していない場合であっても、ＲＴ２信号により、外部機器にてＡＴに制御された回数を特定することが可能であり、さらにＡＴの開始と終了は、ＲＴ２の開始及び終了とほぼ一致することから、大まかではあるもののＲＴ２信号により外部機器にてＡＴの開始及び終了を特定することも可能となる。

【０３７７】

尚、本実施例では、ＲＴ２信号を最低でも２０００ｍｓにわたり出力する構成であるが、少なくとも外部機器側で特定可能な時間であれば良く、接続が想定される外部機器に合わせて出力時間は適宜に選択可能である。また、スロットマシン側でＲＴ２信号の最低出力時間を設定するための設定手段を備え、接続される外部機器に合わせて任意に設定できる構成としても良い。

【０３７８】

また、本実施例では、ＲＴ２の開始時及び終了時にＲＴ２信号を出力する構成であるが、開始時または終了時の一方のみＲＴ２信号を出力する構成でも良く、さらには、ＲＴ２の制御を特定可能な構成であれば、ＲＴ２の開始から終了までの所定のタイミング（例えば、ＲＴ２が開始して所定ゲーム数後など）、ＲＴ２の開始前のタイミング（例えば、ＲＴ２の開始よりも所定ゲーム数前など）、ＲＴ２の開始後のタイミング（例えば、ＲＴ２の開始よりも所定ゲーム数後など）でＲＴ２信号を出力する構成でも良く、これらの構成により少なくとも外部機器側でＲＴ２に制御された回数を特定することが可能となる。

【０３７９】

また、本実施例では、所定期間にわたり外部出力信号を出力することで外部機器にその状態が通知される遊技状態として再遊技役の当選確率が高いＲＴ２を適用しているが、他の遊技状態、例えば、ＢＢやＲＢ、すなわち通常よりも小役の当選確率が高まる状態、全ての小役が許容される状態（リールの引込が一部制限されるとともに、全小役の入賞が許容されるＣＢ（チャレンジボーナス）やＣＴ（チャレンジタイム）など）、さらには、これら遊技者にとって有利な状態への移行確率が通常よりも高い遊技状態などを適用しても良い。さらに、遊技者にとって有利な遊技状態に限るものではなく、例えば、その遊技状態自体は、遊技者にとって不利であるが、一定ゲーム数後に有利な状態に移行し得るなど、当該遊技状態の開始や終了などを特定することで有用な情報を得られる遊技状態であれば不利な遊技状態を適用しても良い。

【０３８０】

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、図２９～図３２に基づいて以下に説明する。

【０３８１】

サブ制御部９１は、リセット回路９５からシステムリセット信号が入力されると、図２９のフローチャートに示す起動処理（サブ）を行う。

【０３８２】

まず、内蔵デバイスや周辺ＩＣ、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（Ｓｎ１）、ＲＡＭ９１ｃおよび外部メモリ（バックアップＲＡＭ）へのアクセスを許可する（Ｓｎ２）。次いで、復帰コマンドをメイン制御部４１から受信したか否かを判定する（Ｓｎ３）。復帰コマンドを受信していない場合には、設定変更コマンドをメイン制御部４１から受信したか否かを判定する（Ｓｎ４）。設定変更コマンドを受信した場合には、設定変更コマンドを受信したことを示す設定変更コマンド受信フラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域にセットする（Ｓｎ５）。

【０３８３】

設定変更コマンド受信フラグをセットした後、ＲＡＭ９１ｃにバックアップフラグがセットされているか否かを判定する（Ｓｎ６）。バックアップフラグがセットされていることを判定した場合には、バックアップフラグをクリアする（Ｓｎ７）。バックアップフラグをクリアした後、バックアップＲＡＭに格納されている領域のバックアップデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する（Ｓｎ８）。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する（Ｓｎ９）。チェックサムが一致している場合には、設定変更コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓｎ１０）。

【０３８４】

設定変更コマンド受信フラグがセットされていないことを判定した場合には、メイン制御部４１からＲＴ情報１コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｎ１１）。ＲＴ情報１コマンドを受信したことを判定した場合には、ＲＴ情報１コマンドに基づいてＲＴ０～２のいずれかであるか否かを判定する（Ｓｎ１２）。ＲＴ０～２のいずれかであることを判定した場合には、ＡＴ中か否かを判定する（Ｓｎ１３）。ＡＴ中であることを判定した場合には、メイン制御部４１から送信される復帰時当選番号コマンドフラグに基づき、電断の発生前のゲームでの内部抽選において、押し順ベル、リプレイＧＲ１～６またはリプレイＧＲ１１～１５に当選していたか否かを判定する（Ｓｎ１４）。

【０３８５】

押し順ベル、リプレイＧＲ１～６またはリプレイＧＲ１１～１５に当選していたことを判定した場合には、押し順ベル、リプレイＧＲ１～６またはリプレイＧＲ１１～１５の種類に応じて予め定められた共通ナビ画像を液晶表示器５１から表示する（Ｓｎ１５）。

【０３８６】

本実施例においては、共通ナビ画像は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像のみから構成されており、キャラクター画像は共通ナビ画像中では表示されない。また、既に停止済みのリールがある場合には、停止済みのリールに対して押下されたストップスイッチに対応する押下順序画像を消去してナビ画像を更新するが（図３２のＳｅ１３の処理）、電断前にリプレイＧＲ１～６またはリプレイＧＲ１１～１５に当選していた場合には、共通ナビ画像では、３つのストップスイッチの押下順序を含む画像（すなわち、更新が行われていない状態の画像）が表示される。また、押し順ベルは第１停止のみが正解すれば入賞させることができるため、電断前に押し順ベルに当選していた場合には、共通ナビ画像では、第１停止させるストップスイッチのみを含む画像が表示される。このように、予め定められた共通ナビ画像を表示することによって、電断前のリールの停止状況に応じて更新されたナビ画像を検索する処理を省くことが可能になり、ナビ画像を表示するためのプログラムを簡素化できる。また、キャラクター画像を表示せず、押下順序画像のみを表示することにより、共通ナビ画像を表示させる際の処理負担を軽減できる。また、電断前に押し順ベルに当選していた場合には、６択のナビ画像を表示せ

ずに、押し順ベルを入賞させる最低限度の情報である第１停止させるストップスイッチのみを表示することから共通ナビ画像を表示させる際の処理負担を軽減できる。

【０３８７】

また、本実施例においては、共通ナビ画像の表示の際には、ストップスイッチが押下されてもナビ音声の出力を行わない。これにより、電断復帰時にナビ音声を出力するための処理を行わなくても良いので、電断復帰時の処理負担を軽減でき、また、電断復帰に関するプログラムを簡素化できる。

【０３８８】

Ｓｎ１３でＡＴ中でないことを判定した場合またはＳｎ１５において共通ナビ画像を表示した後は復帰処理を実行する（Ｓｎ１６）。他方、Ｓｎ６でバックアップフラグがセットされていないことを判定した場合、または、Ｓｎ９でチェックサムが一致していないことを判定した場合、または、Ｓｎ１０において設定変更コマンド受信フラグがセットされていないことを判定した場合、Ｓｎ１２においてＲＴ情報１コマンドを受信していないことを判定した場合、Ｓｎ１３においてＲＴ０～３でないことを判定した場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行する（Ｓｎ１７）。Ｓｎ１６またはＳｎ１７の処理が終了した後は、タイマ割込に応じて、図３０で示すタイマ割込処理（サブ）が行われる。

【０３８９】

また、ステップＳｎ４において、設定変更コマンドを受信していないことが判定された場合には、エラーコマンドをメイン制御部４１から受信したか否かが判定される（Ｓｎ１８）。エラーコマンドを受信していることが判定された場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行し（Ｓｎ１９）、エラー処理が行われる（Ｓｎ２０）。エラー処理では、エラー報知がなされ、例えば、遊技店員によってリセット／設定スイッチ３８が操作されるなどしてエラー状態が解除されると、エラー報知が終了して元の状態に復帰する。Ｓｎ１８において、エラーコマンドを受信していないことが判定された場合、すなわち、設定変更コマンドおよび復帰コマンドおよびエラーコマンドを受信していない場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行する（Ｓｎ１７）。Ｓｎ１７の処理が終了した後は、タイマ割込に応じて、図３０で示すタイマ割込処理（サブ）が行われる。

【０３９０】

図３０は、サブ制御部９１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）のフローチャートである。

【０３９１】

タイマ割込処理（サブ）においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（Ｓｐ１）。

【０３９２】

次いで、停電判定処理を行う（Ｓｐ２）。停電判定処理では、電断検出回路４８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。

【０３９３】

Ｓｐ２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（Ｓｐ３）、電断フラグが設定されていた場合には、図３１に示す電断処理（サブ）に移行する。

【０３９４】

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（Ｓｐ４）。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。

【０３９５】

コマンド解析処理が終了した後は、ＡＴ開始判定処理（Ｓｐ５）を実行する。ＡＴ開始

判定処理では、ＡＴの開始並びに終了に関する処理を行う。ＡＴ開始判定処理は終了した後は、図３２で示すＡＴ制御処理を実行する（Ｓｐ６）。ＡＴ制御処理では、前述したナビ演出の実行に関する処理などを行うことによってＡＴでのゲームを実行する。

【０３９６】

図３１は、サブ制御部９１が前述したタイマ割込処理（サブ）において電断フラグが設定されていると判定した場合に実行する電断処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【０３９７】

サブ制御部９１は、まず、ワークＲＡＭで使用しているデータを読み込む（Ｓｔ１）。次いで、ワークＲＡＭから読み出したデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する（Ｓｔ２）。そして、サブ制御部９１は、作成したバックアップデータをバックアップＲＡＭに格納する（Ｓｔ３）。次いで、サブ制御部９１は、Ｓｔ２で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、内部抽選制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これをバックアップＲＡＭにセットする（Ｓｔ４）。チェックサムデータのセット後、サブ制御部９１は、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグをバックアップＲＡＭにセットする（Ｓｔ５）。バックアップフラグをセットした後、ＲＡＭ９１ｃへのアクセスを禁止する（Ｓｔ６）。その後、電圧が低下してサブ制御部９１のサブＣＰＵ９１ａが停止して待機状態に移行する。そして、この待機状態のまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にサブ制御部９１は動作停止する。

【０３９８】

次に図３２を用いて、図３０のタイマ割込処理（サブ）のＳｐ６で実行するＡＴ制御処理について説明する。

【０３９９】

図３２に示すように、まず、サブ制御部９１は、メイン制御部４１からＲＴ情報２コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｅ１）。ＲＴ情報２コマンドを受信していないことを判定した場合には処理を終了する。ＲＴ情報２コマンドを受信したことを判定した場合には、ＲＴ情報２コマンドに基づいてＲＴ０～２のいずれかであるか否かを判定する（Ｓｅ２）。ＲＴ０～２のいずれかでない場合には処理を終了する。ＲＴ０～２のいずれかであることを判定した場合、ＡＴ中か否かを判定する（Ｓｅ３）。ＡＴ中でないことを判定した場合には処理を終了する。ＡＴ中であることを判定した場合には、メイン制御部４１から当選番号コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｅ６）。

【０４００】

当選番号コマンドを受信しなかったことを判定した場合にはＳｅ１２の処理に進む。当選番号コマンドを受信したことを判定した場合には、受信した当選番号コマンドに基づいて内部抽選の当選結果を特定する内部抽選結果解析処理を行う（Ｓｅ７）。

【０４０１】

内部抽選結果解析処理を行った結果、押し順ベルに当選したことを特定した場合には（Ｓｅ８）、押し順ベルが当選した場合の第２リール及び第３リールに関するストップスイッチの押下順序を決定するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を抽選により決定する押下順序抽選処理を行う（Ｓｅ９）。

【０４０２】

本実施例においては、押し順ベルに当選した場合には第１停止させるストップスイッチのみが正解（すなわち、３択）すれば入賞するが、押し順リプレイはストップスイッチの押下順序について正解（すなわち、６択）させなければ入賞しないため、押し順ベルが当選した場合の第２リール及び第３リールに関するストップスイッチの押下順序についても押下順序抽選によって決定している。よって、あたかも６択の押下順序に正解しなければ押し順ベルが入賞しないかのようなナビ演出は行われるものの、押し順ベルに当選した場合には３択の押下順序に正解すれば押し順ベルは入賞するので、ナビ演出で報知された通りの押下順序にしたがわなくても第１停止のみ正解すれば押し順ベルは入賞する。そして

、このように、ナビ対象役の全てにおいて６択とすることによってゲームの内容に統一性を持たせることができ、ゲームの内容を遊技者が理解しやすくできる。

【０４０３】

内部抽選結果解析処理によって、押し順ベルに当選していないがリプレイＧＲ１～６、またはリプレイＧＲ１１～１５に当選したことを特定した場合（Ｓｅ１０）または押下順序抽選処理の終了後には、ナビ演出を実行し、液晶表示器５１からナビ画像を表示開始するとともに、ナビ音声を出力開始する（Ｓｅ１１）。尚、Ｓｅ９において、リプレイＧＲ１～６、リプレイＧＲ１１～１５以外の当選役（押し順ベルを除く）に当選したことを特定またはハズレになったことを特定した場合には処理を終了する。

【０４０４】

Ｓｅ６において当選番号コマンドを受信しなかったことを判定した場合またはＳｅ１１でナビ演出の実行を開始した後は、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｅ１２）。リール停止コマンドを受信しなかったことを判定した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ことを判定した場合には、ナビ画像を更新して表示するとともに、ナビ音声を更新して出力する（Ｓｅ１３）。

【０４０５】

ナビ画像の更新として、押下されたストップスイッチに対応する押下順序画像を消去する処理を行う。例えば、全リールが回転した状態でナビ画像として「１２３」と表示されており、リール２Ｌが第１停止した場合には、「１」を消去し、「２３」のみを表示する。また、ナビ音声の更新として、次に押下するべきストップスイッチを示す音声を出力する処理を行う。例えば、全リールが回転した状態で「左！」という音声が出力され、リール２Ｌが第１停止した場合には、次に押下するべきストップスイッチを示す「中！」という音声を出力し、処理を終了する。

【０４０６】

次に、ＡＴでのゲーム中に図３１に示す電断処理（サブ）が実行され、その後に電断復帰して図２９に示す起動処理（サブ）が実行されたときに、Ｓｎ１５において共通ナビ画像を表示するときの具体例について図３３を用いて説明する。

【０４０７】

図３３（１）に示すように、ＡＴでのゲームが開始され、内部抽選によって押し順ベルの１つである左ベルに当選したとする。このとき、液晶表示器５１からはナビ画像が表示されるとともにナビ音声が出力される（図３２のＳｅ１０の処理）。ナビ画像では、上段に敵キャラクターを示すキャラクター画像と、下段にストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像とが表示される。そして、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序が正解である場合には、キャラクター画像が倒される画像が表示される。

【０４０８】

左側の押下順序画像（図中では「１」の画像）はストップスイッチ８Ｌに対応し、中央の押下順序画像（図中では「３」の画像）はストップスイッチ８Ｃに対応し、右側の押下順序画像（図中では「２」の画像）はストップスイッチ８Ｒに対応している。そして、各画像の数字は、ストップスイッチの押下順序を示している。すなわち、リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示している。

【０４０９】

したがって、図３３（１）に示す押下順序画像では、最初にストップスイッチ８Ｌを押下し、次いでストップスイッチ８Ｃを押下し、最後にストップスイッチ８Ｒを押下することを遊技者に促すものとなっている。また、このとき、ストップスイッチの押下順序にしたがってキャラクター画像の大きさが異なっている。具体的には、押下順序が早いストップスイッチに対応する押下順序画像の上段に表示されているキャラクター画像が最も大きくなるように表示されている。また、このとき、遊技者はストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを押下していないのでリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは回転中であり、また、ナビ音声として「左！」と出力される。

【０４１０】

図３３（２）に示すように、この状態において、遊技者が押下順序画像で示す押下順序に従い、ストップスイッチ８Ｌを押下してリール２Ｌが停止し、ベル図柄が入賞ラインＬＮに停止したとする。このとき、ナビ画像が更新され、ストップスイッチ８Ｌに対応する左側の押下順序画像及びキャラクター画像が消去される（図３２のＳｅ１３の処理）。また、ナビ音声も更新され、ナビ音声として「右！」と出力される（図３２のＳｅ１３の処理）。次いで、このとき、電断が発生したとする。

【０４１１】

図３３（３）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器５１からは共通ナビ画像２０３が表示される（図２９のＳｎ１５の処理）。共通ナビ画像では、キャラクター画像が表示されず、押下順序画像のみが表示される。すなわち、図３３（１）で表示されたナビ画像の一部画像が表示されることになる。また、電断前の押下順序抽選によって、左、右、中の順序を示す画像が表示されていたが、共通ナビ画像では、押下順序抽選の結果にかかわらず、左ベルを入賞させることができる第１停止がストップスイッチ８Ｌであることを示す画像のみが表示される。すなわち、左側に「１」、中央及び右側に「－」が表示される。遊技者は、共通ナビ画像に表示された押下順序画像にしたがって残りのストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを押下すればベルを入賞させることができる。

【０４１２】

尚、電断復帰後の共通ナビ画像は図３３（３）で示す画像に限られない。図３４に異なる形態の共通ナビ画像を表示した例を示すが図３４（１）（２）については、図３３（１）（２）と同一の流れであるため説明を省略する。

【０４１３】

図３４（３）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器５１からは共通ナビ画像が表示される（図２９のＳｎ１５の処理）。共通ナビ画像では、キャラクター画像が表示されず、押下順序画像のみが表示される。すなわち、図３４（１）で表示されたナビ画像の一部画像が表示されることになる。また、電断前の押下順序抽選によって、左、右、中の順序（第１停止がストップスイッチ８Ｌ、第２停止がストップスイッチ８Ｒ、第３停止がストップスイッチ８Ｃ）を示す画像が表示されていたが、共通ナビ画像では、押下順序抽選の結果にかかわらず、左、中、右の順序を示す画像が表示される。すなわち、左側に「１」、中央に「２」、右側に「３」が表示される。遊技者は、共通ナビ画像に表示された押下順序画像にしたがって残りのストップスイッチ８Ｃ、８Ｒを押下すればベルを入賞させることができる。

【０４１４】

次に、共通ナビ画像に代えて電断復帰後のゲームで電断復帰中である旨を示す復帰中画像及びＡＴでのゲームが補填されることを示す補填画像を表示する変形例について図３５～図３８を用いて説明する。尚、上記実施形態と同様の部分に関しては詳しい説明を省略し、上記と異なる部分について説明する。

【０４１５】

まず、図３５を用いて起動処理（サブ）について説明する。

【０４１６】

図３５に示すように、サブ制御部９１は、リセット回路９５からシステムリセット信号が入力されると、図３５のフローチャートに示す起動処理（サブ）を行う。

【０４１７】

まず、内蔵デバイスや周辺ＩＣ、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（Ｓｂ１）、ＲＡＭ９１ｃおよび外部メモリ（バックアップＲＡＭ）へのアクセスを許可する（Ｓｂ２）。次いで、復帰コマンドをメイン制御部４１から受信したか否かを判定する（Ｓｂ３）。復帰コマンドを受信していない場合には、設定変更コマンドをメイン制御部４１から受信したか否かを判定する（Ｓｂ４）。設定変更コマンドを受信した場合には、設定変更コマンドを受信したことを示す設定変更コマンド受信フラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域にセットする（Ｓｂ５）。

【０４１８】

設定変更コマンド受信フラグをセットした後、ＲＡＭ９１ｃにバックアップフラグがセットされているか否かを判定する（Ｓｂ６）。バックアップフラグがセットされていることを判定した場合には、バックアップフラグをクリアする（Ｓｂ７）。バックアップフラグをクリアした後、バックアップＲＡＭに格納されている領域のバックアップデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する（Ｓｂ８）。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する（Ｓｂ９）。チェックサムが一致している場合には、設定変更コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓｂ１０）。

【０４１９】

設定変更コマンド受信フラグがセットされていないことを判定した場合には、復帰処理中であることを示す復帰コマンドフラグをセットする（Ｓｂ１１）。復帰コマンドのセット後には、液晶表示器５１から復帰処理中であることを示す復帰中画像を表示する（Ｓｂ１２）。復帰中画像を表示した後は復帰処理を実行する（Ｓｂ１３）。他方、Ｓｂ６でバックアップフラグがセットされていないことを判定した場合、または、Ｓｂ９でチェックサムが一致していないことを判定した場合、または、Ｓｂ１０において設定変更コマンド受信フラグがセットされていることを判定した場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行する（Ｓｂ１４）。Ｓｂ１３またはＳｂ１４の処理が終了した後は、タイマ割込に応じて、図３６で示すタイマ割込処理（サブ）が行われる。

【０４２０】

また、ステップＳｂ４において、設定変更コマンドを受信していないことが判定された場合には、エラーコマンドをメイン制御部４１から受信したか否かが判定される（Ｓｂ１８）。エラーコマンドを受信していることが判定された場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行し（Ｓｂ１９）、エラー処理が行われる（Ｓｂ２０）。エラー処理では、エラー報知がなされ、例えば、遊技店員によってリセット／設定スイッチ３８が操作されるなどしてエラー状態が解除されると、エラー報知が終了して元の状態に復帰する。Ｓｂ１８において、エラーコマンドを受信していないことが判定された場合、すなわち、設定変更コマンドおよび復帰コマンドおよびエラーコマンドを受信していない場合には、ＲＡＭ９１ｃの初期化を実行する（Ｓｂ１７）。Ｓｂ１７の処理が終了した後は、タイマ割込に応じて、図３６で示すタイマ割込処理（サブ）が行われる。

【０４２１】

図３６は、変形例においてサブ制御部９１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）のフローチャートである。

【０４２２】

タイマ割込処理（サブ）においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（Ｓｃ１）。

【０４２３】

次いで、停電判定処理を行う（Ｓｃ２）。停電判定処理では、電断検出回路４８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。

【０４２４】

Ｓｃ２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（Ｓｃ３）、電断フラグが設定されていた場合には、図３１に示す電断処理（サブ）に移行する。

【０４２５】

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（Ｓｃ４）。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。

【０４２６】
コマンド解析処理が終了した後は、図３７に示すゲーム復帰処理（Ｓｃ５）を実行する。ゲーム復帰処理では、電断前にＡＴ中であった場合に復帰処理を行ったゲームの次ゲームにおいてＡＴのゲーム数を１ゲーム補填する処理を行う。
【０４２７】
ゲーム復帰処理が終了した後は、ＡＴ開始判定処理を実行する（Ｓｃ６）。ＡＴ開始判定処理では、ＡＴ開始判定処理では、ＡＴの開始並びに終了に関する処理を行う。ＡＴ開始判定処理は終了した後は、図３２で示すＡＴ制御処理を実行する（Ｓｃ７）。ＡＴ制御処理では、前述したナビ演出の実行に関する処理などを行うことによってＡＴでのゲームを実行する。
【０４２８】
図３７は、変形例において図３６のタイマ割込処理（サブ）におけるＳｃ５の処理において実行するゲーム復帰処理のフローチャートである。
【０４２９】
図３７に示すように、まず、図３５の起動処理（サブ）のＳｂ１１の処理で復帰コマンドフラグをセットしたか否かを判定する（Ｓｆ１）。復帰コマンドフラグがセットされていないことを判定した場合には処理を終了する。復帰コマンドフラグがセットされていることを判定した場合には、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（Ｓｆ２）。リール停止コマンドを受信していないことを判定した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ことを判定した場合には、受信したリール停止コマンドに基づいてゲームが終了したか否かを判定する（Ｓｆ３）。ゲームが終了したことを判定した場合には、メイン制御部４１からＲＴ情報２コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓｆ４）。ＲＴ情報２コマンドを受信したことを判定した場合には、ＲＴ情報２コマンドに基づいてＲＴ０～２のいずれかであるか否かを判定する（Ｓｆ５）。ＲＴ０～２のいずれかであることを判定した場合には、ＡＴ中か否かを判定する（Ｓｆ６）。ＡＴ中であることを判定した場合には、ナビ対象役（すなわち、押し順ベルまたは押し順リプレイ）が入賞したか否かを判定する（Ｓｆ７）。ナビ対象役が入賞しなかったことを判定した場合には、復帰中画像の表示を終了し、ＡＴゲームが１ゲーム補填（追加）されることを示すＡＴゲーム補填画像を液晶表示器５１から表示する（Ｓｆ８）。復帰コマンドフラグをクリアして処理を終了する（Ｓｆ１０）。他方、Ｓｆ４においてＲＴ情報２コマンドを受信していないことを判定した場合またはＳｆ５においてＲＴ０～２でないことを判定した場合またはＳｆ６においてＡＴ中でないことを判定した場合またはＳｆ７においてナビ対象役が入賞していないことを判定した場合には復帰中画像の表示を終了して処理を終了する（Ｓｅ６）。
【０４３０】
次に、ＡＴでのゲーム中に図３１に示す電断処理（サブ）が実行され、その後に電断復帰して図３７に示す起動処理（サブ）が実行されたときに、Ｓｂ１２の処理によって復帰中画像及び図３７のゲーム復帰処理のＳｆ６の処理によってＡＴゲーム補填画像を表示するときの具体例について図３８を用いて説明する。
【０４３１】
図３８（１）に示すように、ＡＴでのゲームが開始され、内部抽選によって押し順ベルの１つである左ベルに当選したとする。このとき、液晶表示器５１からはナビ画像が表示されるとともにナビ音声が出力される（図３２のＳｅ１０の処理）。ナビ画像では、上段に敵キャラクターを示すキャラクター画像と、下段にストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序を示す押下順序画像とが表示される。そして、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序が正解である場合には、キャラクター画像が倒される画像が表示される。
【０４３２】
左側の押下順序画像（図中では「１」の画像）はストップスイッチ８Ｌに対応し、中央の押下順序画像（図中では「３」の画像）はストップスイッチ８Ｃに対応し、右側の押下順序画像（図中では「２」の画像）はストップスイッチ８Ｒに対応している。そして、各

画像の数字は、ストップスイッチの押下順序を示している。すなわち、リール２Ｌが第１停止、リール２Ｃが第２停止、リール２Ｒが第３停止であることを示している。

【０４３３】

したがって、図３８（１）に示す押下順序画像では、最初にストップスイッチ８Ｌを押下し、次いでストップスイッチ８Ｃを押下し、最後にストップスイッチ８Ｒを押下することを遊技者に促すものとなっている。また、このとき、ストップスイッチの押下順序にしたがってキャラクター画像の大きさが異なっている。具体的には、押下順序が早いストップスイッチに対応する押下順序画像の上段に表示されているキャラクター画像が最も大きくなるように表示されている。また、このとき、遊技者はストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを押下していないのでリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは回転中であり、また、ナビ音声として「左！」と出力される。

【０４３４】

図３８（２）に示すように、この状態において、遊技者が押下順序画像で示す押下順序に従い、ストップスイッチ８Ｌを押下してリール２Ｌが停止し、ベル図柄が入賞ラインＬＮに停止したとする。このとき、ナビ画像が更新され、ストップスイッチ８Ｌに対応する左側の押下順序画像及びキャラクター画像が消去される（図３２のＳｅ１３の処理）。また、ナビ音声も更新され、ナビ音声として「右！」と出力される（図３２のＳｅ１３の処理）。次いで、このとき、電断が発生したとする。

【０４３５】

図３８（３）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器５１からは、電断復帰中であることを示す復帰中画像が表示される（図３７のＳｂ１２の処理）。復帰中画像として、例えば図に示すように「復帰中」の文字が表示される。また、このとき、電断前と同様にリール２Ｌのみが停止し、リール２Ｃ、２Ｒは回転している。

【０４３６】

図３８（４）に示すように、回転中のリール２Ｃ、２Ｒを停止させて全てのリールが停止したときに、入賞ラインＬＮ上にはハズレとなる図柄組み合わせ「ベル－ＢＡＲ－ＢＡＲ」が停止し、ナビ対象役である押し順ベルが入賞せずにゲームが終了した場合には、復帰中画像の表示が終了して液晶表示器５１からはＡＴゲームが１ゲーム補填されることを示すＡＴゲーム補填画像が表示される（図３７のＳｆ８の処理）。ＡＴゲーム補填画像３０４として、例えば図に示すように「ＡＴ１ゲーム追加」の文字が表示される。すなわち、図３８（３）で示した電断復帰直後のゲームにおいてはＡＴでのゲームが行われなかったのであるから、図３８（３）で示した電断復帰直後のゲームをＡＴでのゲームとしてカウントしてしまうと、ＡＴでのゲームを１ゲーム行えなかったにも関わらず、ＡＴでのゲームが１ゲーム消化されてしまうことになる。これでは、電断が発生すると遊技者にとって損失することになるから、本実施例では、ＡＴでのゲームを１ゲーム補填するとともに、その旨をＡＴゲーム補填画像の表示によって報知することにより、遊技者が損失感を抱くことを防止している。

【０４３７】

図３８（５）に示すように、再度ゲームが開始されると、ＡＴゲーム補填画像の表示が終了する。また、このゲームで、例えば押し順ベルや押し順リプレイなどナビ対象役に当選した場合には、ナビ対象役が入賞するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押下順序画像及びキャラクター画像がナビ画像によって表示され、ナビ音声の出力も行われる（図３２のＳｅ１０の処理）。尚、図中の押下順序画像「２１３」は、中、左、右（第１停止がストップスイッチ８Ｃ、第２停止がストップスイッチ８Ｌ、第３停止がストップスイッチ８Ｒ）が正解となるストップスイッチの押下順序が表示されている。このゲームでは、ストップスイッチを押下するごとにナビ画像及びナビ音声の更新が行われていき（図３２のＳｅ１３の処理）、全リールが停止するとゲームが終了する。

【０４３８】

このように本実施例では、特定情報（例えば、図３２におけるＳｅ８やＳｅ１１のおけるナビ画像やナビ音声）の報知中に電力供給が停止した後に電力供給が開始された場合に

は、事前決定手段の決定結果（例えば、内部抽選の結果）を示すバックアップデータに基づいて、各可変表示領域（例えば、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示の停止状況に関わらず、特定情報として共通の復帰時特定情報を報知する制御を行う（例えば、図２９におけるＳｎ１５の部分）。　よって、電断復帰後も特定情報の報知を継続するように構成した場合に、特定情報の報知を実行するためのプログラムやデータを簡素化することができる。

【０４３９】

尚、本実施例では、特定情報としてストップスイッチの押下順序を例に挙げたが、例えば、ストップスイッチを押下するタイミング、言い換えると入賞ラインに停止させる図柄の種類（色など）を特定情報とする、あるいは、ストップスイッチの押下順序とストップスイッチを押下するタイミングとを組み合わせて特定情報としても良い。

【０４４０】

また、本実施例では、電断復帰後に共通の復帰時特定情報としてナビ画像の一部である押下順序画像のみを共通ナビ画像として表示する例を挙げたが、共通ナビ画像として例えば予め定められたナビ画像をそのまま表示するなど、共通ナビ画像をナビ画像の一部としない構成としても良い。

【０４４１】

また、本実施例では、復帰時特定情報は、電力供給が停止する前に報知していた特定情報の一部情報から構成される（例えば、図３３（３）において、押下順序画像のみを表示する部分）ので、各可変表示領域で有利な表示結果の組み合わせを導出させるための必要最低限の特定情報のみを報知することで、電源復帰時の負担を軽減することができる。

【０４４２】

また、本実施例では、事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合において、一の特定結果に対する複数種類の特定情報のうちからいずれかを抽選により決定する報知情報決定手段（例えば、図３２におけるＳｅ９の部分）を含み、報知制御手段は、報知情報決定手段が決定した特定情報を報知し（例えば、図３２におけるＳｅ８やＳｅ１１の部分）、復帰制御手段は、抽選の結果に関わらず、予め定められた復帰時特定情報を報知する（例えば、図２９におけるＳｎ１５の部分）ので、特定情報を選択する処理を省けるので、電源復帰時の処理負担を軽減することができる。

【０４４３】

また、本実施例では、特定情報を報知する複数種類の報知手段（例えば、図３２におけるＳｅ８やＳｅ１１でのナビ画像とナビ音声）を含み、復帰制御手段は、予め定められた一の報知手段による報知を行う制御のみを行う（例えば、図２９におけるＳｎ１５の部分でナビ音声を出力せずにナビ画像のみを表示する）ので、他の報知手段に関する処理を省けるので、電源復帰時の処理負担を軽減することができる。

【０４４４】

次にサブ制御部９１のＡＲＴの制御に伴う液晶表示器５１の画面の推移について説明する。

【０４４５】

図３９（ａ）に示すように、ＲＴ１においてＡＴにもＡＲＴにも制御されていない状態では通常画面が表示されるようになっており、ナビストック抽選にてナビストックが当選した場合には、その後ＡＲＴの確定を示すＡＲＴ確定報知画面が表示される。

【０４４６】

その後、ＲＴ２に移行するか、ナビ演出を無視することによりＡＲＴの制御が開始するまで、ＡＲＴの準備中である旨、ＡＲＴ終了後３２ゲーム以内に連続して発生した一連の期間におけるＡＲＴ回数とその間のメダルの純増枚数（小役に伴うメダルの払出枚数を加算し、賭数の設定に伴い使用したメダルの投入枚数を減算した値）が表示される準備中演出画面が表示される。

【０４４７】

そして特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行するか、ナビ演出を無視することでＡＲＴ

の制御を開始する場合には、次ゲームの開始操作と同時にＡＲＴの開始を示すＡＲＴ開始演出画面が表示され、その後、ＡＲＴ中である旨、ＡＲＴの残りゲーム数、一連の期間におけるＡＲＴ回数、一連の期間におけるメダルの純増枚数が表示されるＡＲＴ中演出画面が表示される。

【０４４８】

その後、ＡＲＴの残りゲーム数が０となり、１のナビストックに伴う１セットのＡＲＴの制御が終了した場合には、ＡＲＴの終了、一連の期間におけるＡＲＴ回数、一連の期間におけるメダルの純増枚数が表示されるＡＲＴ終了演出画面が表示される。

【０４４９】

その後、ナビストックが残っており、潜伏せずに継続する場合には、ＡＲＴの制御を再開し、次ゲームの開始操作と同時にＡＲＴ開始演出画面が表示される一方で、ナビストックが残っているが潜伏する場合、ナビストックが残っていない場合には、そのまま通常画面に戻る。

【０４５０】

また、図３９（ｂ）に示すように、ＡＲＴ中において特別役が当選した場合には、ＡＲＴの制御の中断に伴いボーナスの当選が確定した旨を示すボーナス確定報知画面を表示させる。その後、特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、一旦通常画面に戻り、その後、３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知画面が表示され、これに伴いＡＴの制御が再開されることで、その後、ＲＴ２に移行するか、ナビ演出を無視することによりＡＲＴの制御が開始するまで、前述の準備中演出画面が表示され、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行するか、ナビ演出を無視することでＡＲＴの制御を開始する場合に、次ゲームの開始操作と同時に前述のＡＲＴ開始演出画面が表示され、ＡＲＴの制御を開始することに伴いＡＲＴ中演出画面が再び表示されることとなる。

【０４５１】

このようにサブ制御部９１は、ＡＲＴ確定報知画面を表示した後、ＡＲＴ終了演出の後、通常画面に戻るまでの期間、または途中で特別役が当選し、ボーナス確定報知画面が表示されるまでの期間において一連の期間におけるメダルの純増枚数を液晶表示器５１にする制御を行う。サブ制御部９１は、ＲＡＭ９１ｃに割り当てられたメダルの純増枚数を計数する純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数の表示制御を行う。純増枚数カウンタの値は、メダルの投入枚数が確定することで投入枚数分が減算され、小役の入賞に伴いメダルが払い出されることで払出枚数分が加算されるようになっており、一定の契機で純増枚数カウンタの値がクリアされる以外は、ＡＴやＡＲＴの制御の有無に関係なく常時、メダルの増減に伴い加減算更新されるようになっている。

【０４５２】

次に、サブ制御部９１による純増枚数カウンタの更新及びメダルの純増枚数の表示に係る制御の流れを図４０に基づいて説明する。

【０４５３】

まず、純増枚数が液晶表示器５１に表示されていない状態においてサブ制御部９１は、ＡＲＴ確定報知に伴うＡＴの制御の開始または特別役の入賞を契機として純増枚数を表示させる制御を行う。

【０４５４】

ＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を開始する場合には、前回のボーナスの終了またはＡＲＴの終了から３２ゲームを超える場合であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点から純増枚数の計数を開始するとともに、液晶表示器５１に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。

【０４５５】

ＡＲＴ確定報知を行い、ＡＴの制御を開始する場合において前回のボーナスの終了またはＡＲＴの終了から３２ゲーム以内である場合であれば、純増枚数カウンタの値をクリアすることなく維持し、液晶表示器５１に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。すなわち３２ゲーム以内に連続して発生したＡＲＴ及びボーナスからなる一連の期間に

おける純増枚数が維持されることとなる。この際、前回のボーナスの終了時点またはＡＲＴの終了時点でナビストックが残っているか否かに関わらず３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合には、純増枚数カウンタの値が維持されることとなるが、前回のボーナスの終了時点またはＡＲＴの終了時点でナビストックが残っている場合には、その後必ず３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われるので、前回のボーナスの終了時点またはＡＲＴの終了時点でナビストックが残っている場合には、ＡＲＴ確定報知が行われた時点では純増枚数カウンタの値が必ず維持されることとなる。

【０４５６】

その後、特別役が当選してボーナス確定報知が行われるか、ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御が開始するまでの期間において純増枚数カウンタの値が１以上の場合には、純増枚数カウンタの値に基づいて液晶表示器５１に表示された純増枚数を更新する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず液晶表示器５１に表示された純増枚数を０とする。すなわち液晶表示器５１に表示する純増枚数は、純増枚数カウンタの値そのものではなく、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値をメダルの純増枚数として表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４５７】

この間に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われた場合には、純増枚数の表示を消去し、特別役が入賞するまで待機する。尚、この間、純増枚数は表示されないが、純増枚数カウンタの値は維持され、メダルの増減に伴い更新も継続する。

【０４５８】

ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する。

【０４５９】

その後、特別役が当選してボーナス確定報知が行われるか、残りゲーム数が０となりＡＲＴ終了演出が行われ、かつＡＲＴの制御が終了するまでの期間において純増枚数カウンタの値が１以上の場合には、純増枚数カウンタの値に基づいて液晶表示器５１に表示された純増枚数を更新する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず液晶表示器５１に表示された純増枚数を０とする。

【０４６０】

この間に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われた場合には、純増枚数の表示を消去し、特別役が入賞するまで待機する。尚、この間、純増枚数は表示されないが、純増枚数カウンタの値は維持され、メダルの増減に伴い更新も継続する。

【０４６１】

残りゲーム数が０となりＡＲＴ終了演出が行われ、かつＡＲＴの制御が終了した場合には、純増枚数の表示を消去し、次回ＡＲＴ確定報知が行われるか、特別役が入賞するまで待機する。尚、この間、純増枚数は表示されないが、純増枚数カウンタの値は維持され、メダルの増減に伴い更新も継続する。

【０４６２】

特別役が入賞した場合には、当該特別役の当選に係るボーナス確定報知または特別役の入賞が前回のボーナスの終了またはＡＲＴの終了から３２ゲームを超える場合であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点から純増枚数の計数を開始するとともに、液晶表示器５１に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。

【０４６３】

特別役が入賞した場合において当該特別役の当選に係るボーナス確定報知または特別役の入賞が前回のボーナスの終了またはＡＲＴの終了から３２ゲーム以内である場合であり、純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、

その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する。そして、純増枚数カウンタの値をクリアするか維持するかに関わらず、液晶表示器５１に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。

【０４６４】

その後、特別役の入賞に伴うボーナスが終了するまでの期間において純増枚数カウンタの値が１以上の場合には、純増枚数カウンタの値に基づいて液晶表示器５１に表示された純増枚数を更新する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず液晶表示器５１に表示された純増枚数を０とする。

【０４６５】

そして、ボーナスが終了した場合には、純増枚数の表示を消去し、次回ＡＲＴ確定報知が行われるか、特別役が入賞するまで待機する。尚、この間、純増枚数は表示されないが、純増枚数カウンタの値は維持され、メダルの増減に伴い更新も継続する。

【０４６６】

本実施例では、最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４６７】

このため、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合には、図４１（ａ）に示すように、その時点で純増枚数カウンタの値の計数が開始されることとなるが、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行するまで０未満の値となる可能性が高く、その後、ＲＴ０に移行し、純増枚数カウンタの値が１以上となるまでは、液晶表示器５１には純増枚数として０が表示され、純増枚数カウンタの値が０を超えた時点から純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４６８】

また、図４１（ｂ）に示すように、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行し、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４６９】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われるまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４７０】

また、図４２（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図４２（ｂ

）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合には、その後ＲＴ２に移行した時点ではなく、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合には純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４７１】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４７２】

また、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であってもＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した時点において純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、ＡＲＴ開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【０４７３】

また、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させてＲＴ０へ移行し、その後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出に従った操作により特殊リプレイを入賞させてＲＴ２へ移行した場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出に従った結果、最短の期間でＲＴ２へ移行した場合、すなわち遊技者の意志に関係なく最低限の純増枚数の減少に抑えられている場合のみ、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行うことで、その時点からメダルが増加するのに伴って液晶表示器５１に表示されている純増枚数も増加するのに対して、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出を無視して、昇格リプレイが入賞せず、ＲＴ０へ移行しなかった場合や、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出を無視して、特殊リプレイが入賞せず、ＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出を無視した結果、最短の期間でＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわち遊技者の意志によってメダルの減少量が拡大した場合であり、ＡＲＴ開始演出の後、メダルの減少が体感的に感じ取れる状況では、その後、ＲＴ２へ移行してメダルが増加に転じても液晶表示器５１に表示されている純増枚数はしばらくの間、増加しないこととなるので、上記のようにメダルの減少が体感的に感じ取れる状況が続いたにも関わらず、表示上の純増枚数が増加することにより遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０４７４】

また、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行った後、再び当該ＡＲＴの制御中に０未満となっても、少なくとも当該ナビストックに基づくＡＲＴが終了するまでは再び０に戻すことはせず、そのまま純増枚数カウンタによる純増枚数の計数を継続し、純増枚数カウンタ値を反映させた純増枚数の表示、すなわち純増枚数カウンタの値に基づいて０以下であれば０を表示し、１を超える場合に純増枚数カウンタの値を表示するようになっているので、実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【０４７５】

また、本実施例では、ＡＲＴの終了後、ＲＴ２からＲＴ１に移行した状態またはボーナス終了後のＲＴ３またはＲＴ３からＲＴ１に移行した状態において、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合も、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。またＲＴ３に滞在している場合であれば、ＲＴ３において押し順ベルが当選し、かつ移行出目が停止してＲＴ１に移行した後、さらにＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合には、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４７６】

このため、ＡＲＴの終了後、ＲＴ２からＲＴ１に移行した状態またはボーナス終了後のＲＴ３またはＲＴ３からＲＴ１に移行した状態において、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合には、図４３（ａ）に示すように、ＲＴ０に移行するまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、ＡＲＴ確定報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４７７】

一方、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合において、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であっても、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０に移行して純増枚数カウンタの値が増加に転じる前に、純増枚数カウンタの値が０以下となることも生じうるが、このような場合には、純増枚数カウンタの値が１以上となるまで純増枚数カウンタの値に関わらず、０が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４７８】

また、図４３（ｂ）に示すように、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行し、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリ

アしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４７９】

このようにＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合には、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に発生が確定した一連のＡＲＴやボーナスにおける純増枚数を表示させることができる。

【０４８０】

また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われるまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４８１】

また、図４４（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図４４（ｂ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合には、その後ＲＴ２に移行した時点ではなく、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４８２】

このようにＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４８３】

また、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であってもＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した時点において純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、ＡＲＴ開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうこと

を防止できるようになっている。

【０４８４】

また、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させてＲＴ０へ移行し、その後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出に従った操作により特殊リプレイを入賞させてＲＴ２へ移行した場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出に従った結果、最短の期間でＲＴ２へ移行した場合、すなわち遊技者の意志に関係なく最低限の純増枚数の減少に抑えられている場合のみ、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行うことで、その時点からメダルが増加するのに伴って液晶表示器５１に表示されている純増枚数も増加するのに対して、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出を無視して、昇格リプレイが入賞せず、ＲＴ０へ移行しなかった場合や、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出を無視して、特殊リプレイが入賞せず、ＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出を無視した結果、最短の期間でＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわち遊技者の意志によってメダルの減少量が拡大した場合であり、ＡＲＴ開始演出の後、メダルの減少が体感的に感じ取れる状況では、その後、ＲＴ２へ移行してメダルが増加に転じても液晶表示器５１に表示されている純増枚数はしばらくの間、増加しないこととなるので、上記のようにメダルの減少が体感的に感じ取れる状況が続いたにも関わらず、表示上の純増枚数が増加することにより遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０４８５】

また、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行った後、再び当該ＡＲＴの制御中に０未満となっても、少なくとも当該ナビストックに基づくＡＲＴが終了するまでは再び０に戻すことはせず、そのまま純増枚数カウンタによる純増枚数の計数を継続し、純増枚数カウンタ値を反映させた純増枚数の表示、すなわち純増枚数カウンタの値に基づいて０以下であれば０を表示し、１を超える場合に純増枚数カウンタの値を表示するようになっているので、実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【０４８６】

また、本実施例では、ＡＲＴの残りゲーム数が０となった時点でナビストックが残っており、かつ潜伏抽選でＡＲＴを潜伏させない旨が決定した場合には、ＡＲＴの制御が継続するとともに、ＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの残りゲーム数の計数を改めて開始するようになっている。この際、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４８７】

このため、ＡＲＴの制御が継続する場合には、図４５（ａ）に示すように、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、ＡＲＴ開始演出が行われた後、引き続き純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４８８】

一方、図４５（ｂ）に示すように、ＡＲＴの制御が継続し、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、それまでにナビ演出を無視してＲＴ１に移行していた場合など、純増枚数カウンタの値が０以下となる場合も生じうるが、このような場合には、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウ

ンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４８９】

このようにＡＲＴの制御が継続する場合には、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、新たにナビストックを消費することで継続的に制御される一連のＡＲＴにおける純増枚数を表示させることができる。

【０４９０】

また、ＡＲＴの制御が継続し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値がマイナスであれば、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を継続した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４９１】

また、本実施例では、ＡＲＴの残りゲーム数が０となった時点でナビストックが残っており、かつ潜伏抽選でＡＲＴを潜伏させる旨が決定した場合には、一旦ＡＲＴの制御が終了し、ナビ演出が実行されない状態となるが、移行出目が停止するまではＲＴ２は維持されており、移行出目が停止する前に最大３２ゲームの潜伏ゲーム数が経過した場合には、ＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの制御を再開し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。この際、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４９２】

このため、一旦ＡＲＴの制御が終了し、ＲＴ１へ移行せずにＲＴ２を維持したまま潜伏ゲームを経てＡＲＴの制御が再開する場合には、図４６（ａ）に示すように、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、ＡＲＴ開始演出が行われた後、引き続き純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４９３】

一方、図４６（ｂ）に示すように、一旦ＡＲＴの制御が終了し、ＲＴ１へ移行せずにＲＴ２を維持したまま潜伏ゲームを経てＡＲＴの制御が再開し、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、それまでにナビ演出を無視してＲＴ１に移行していた場合など、純増枚数カウンタの値が０以下となる場合も生じうるが、このような場合には、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ＡＲＴ開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４９４】

このように一旦ＡＲＴの制御が終了し、ＲＴ１へ移行せずにＲＴ２を維持したまま潜伏ゲームを経てＡＲＴの制御が再開する場合には、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、３２ゲーム以内に断続的に発生した一連のＡＲＴにおける純増枚数を表示させることができる。

【０４９５】

また、ＡＲＴの制御が再開し、それまでのＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値がマイナスであれば、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を継続した後の純増枚数が目減

りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０４９６】

また、本実施例では、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合にも、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０４９７】

このため、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にボーナス確定報知が行われた場合には、図４７（ａ）に示すように、当選している特別役を入賞させるまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、ボーナス確定報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０４９８】

また、図４７（ｂ）に示すように、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われ、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、特別役を入賞させられない状態が続くことなどにより純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、特別役が入賞してボーナスに移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特別役が入賞した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０４９９】

このようにＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合には、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に発生が確定した一連のＡＲＴやボーナスにおける純増枚数を表示させることができる。

【０５００】

また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われ、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ボーナス確定報知の後、当選した特別役が入賞するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特別役が入賞した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５０１】

尚、本実施例では、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合に、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成であるが、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役が当選した場合に、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成としても良いし、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役が入賞した場合に、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成としても良い。

【０５０２】

また、本実施例では、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合において、特別役が入賞した時点で純増枚数カウン

タの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成であるが、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合において、その時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役が当選した場合に、その時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合、またはＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に特別役が当選した場合において、特別役の入賞に伴いボーナスへ移行したゲームの終了時、すなわちメダルが確実に増加に転じるタイミング（この場合、ボーナスの最初のゲームの賭数に用いられるメダル数の減算もされないこととなる）で０に戻して以後の計数を行う構成としても良く、これらの構成であっても、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５０３】

また、本実施例では、ＡＲＴ中に特別役が当選した場合には、特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われてＡＲＴの制御が中断することとなるが、この場合にも、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、特別役が入賞してボーナス中に液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０５０４】

このため、ＡＲＴ中に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われてＡＲＴが中断した場合には、図４８（ａ）に示すように、当選している特別役を入賞させるまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、中断したＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、特別役が入賞してボーナスに移行すると純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０５０５】

また、図４８（ｂ）に示すように、ＡＲＴ中に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われてＡＲＴが中断し、中断したＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、特別役を入賞させられない状態が続くことなどにより純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、特別役が入賞してボーナスに移行した時点で純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特別役が入賞した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５０６】

このようにＡＲＴ中に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われてＡＲＴが中断した場合には、中断したＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、ＡＲＴ中に発生した一連のＡＲＴとボーナスにおける純増枚数を表示させることができる。

【０５０７】

また、ＡＲＴ中に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われてＡＲＴが中断し、中断したＡＲＴにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ボーナス確定報知の後、当選した特別役が入賞するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特別役が入賞した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５０８】

尚、本実施例では、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、当選

した特別役が入賞した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成であるが、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、ボーナス確定報知が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、当該特別役が当選した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に０に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、特別役の入賞に伴いボーナスへ移行したゲームの終了時、すなわちメダルが確実に増加に転じるタイミング（この場合、ボーナスの最初のゲームの賭数に用いられるメダル数の減算もされないこととなる）で０に戻して以後の計数を行う構成としても良く、これらの構成であっても、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５０９】

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１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。

【０５１０】

前記実施例１では、遊技者にとって有利な有利状態としてＡＲＴ、すなわち最も滞在する割合の高いＲＴ１に比較して再遊技役の当選確率が高くメダルの払出率も高く設定されたＲＴ２において、ベルを確実に入賞させる操作態様であり、かつＲＴ２からＲＴ１への転落を回避可能な操作態様が報知される遊技状態を適用しているが、最も滞在する割合の高い遊技者にとって不利な遊技状態に比較して遊技者にとって有利な遊技状態であり、かつメダルの払出率が１を超える遊技状態であれば良い。例えば、小役の当選確率が高まることで遊技者にとって有利となる遊技状態、特別役の当選確率が高まることで遊技者にとって有利となる遊技状態であっても良い。

【０５１１】

前記実施例１では、ＲＴ１からＲＴ２に直接移行する構成ではなく、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイを停止させる操作態様にて停止操作が行われ、昇格リプレイが入賞することでＲＴ０へ移行し、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイを停止させる操作態様にて停止操作が行われ、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２へ移行する構成、すなわちＲＴ１からＲＴ２へ移行させる場合に、必ず他のＲＴを介する必要のある構成であるが、例えば、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１１～１５を抽選対象とし、リプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイを停止させる操作態様にて停止操作が行われ、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２へ移行する構成、すなわちＲＴ１からＲＴ２へ直接移行する構成としても良い。

【０５１２】

前記実施例１では、ＲＴ２へ移行する停止態様として入賞態様（特殊リプレイ）を適用しているが、必ずしも入賞態様である必要はなく、内部抽選により特定役の入賞が当選した際に、当選した役を取りこぼすことにより導出されるハズレの停止態様を適用しても良い。

【０５１３】

前記実施例１では、ＲＴ１においてＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０に移行後にのみＲＴ２へ移行可能な特殊リプレイが当選し得る構成であるが、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ及びＲＴ０の双方でＲＴ２へ移行可能な特殊リプレイが当選し得る構成としても良い。

【０５１４】

前記実施例では、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行するまでは、ＲＴ２へ移行させるための操作態様が報知されるだけでなく、押し順ベルの当選時にベルを確実に停止させる操作態様が報知される点でＡＴを伴わないＲＴ１よりも有利となる構成であるが、少なくともＲＴ２へ移行させるための操作態様が報知される点でのみＡＴを伴わないＲＴ１よりも有利となる構成であっても良い。

【０５１５】

前記実施例では、ＡＲＴの制御の開始後、所定ゲーム数を消化すること、すなわち規定ゲーム数に到達することでＡＲＴが終了する構成であるが、ＡＲＴの制御の開始後、終了抽選に当選すること、終了役が当選すること、終了出目が停止すること、終了役が規定回数当選すること、終了出目が規定回数停止すること、払出枚数の合計が規定枚数に到達すること、純増枚数が規定枚数に到達すること、前述の所定ゲーム数の消化を含めこれらの条件のうち複数の条件が成立することでＡＲＴが終了する構成としても良い。

【０５１６】

前記実施例では、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行しない場合であってもナビ演出を無視することでＡＲＴの制御（終了条件の判定に用いる数値の更新を開始する制御）を開始する構成であるが、ＡＲＴ確定報知の後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した場合にＡＲＴの制御を開始する構成としても良い。

【０５１７】

前記実施例では、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合に、潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、ナビストックを消費してそのままＡＲＴの制御を継続する一方、潜伏させる旨が決定された場合には、一旦ＡＲＴの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、ＲＴ２が維持されていればＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの制御を再開し、ＲＴ１に移行していればＡＲＴ確定報知の後、再びＲＴ２へ移行させるためのナビ演出を行い、ＲＴ２へ移行することなどによりＡＲＴ開始演出が行われたことを契機にＡＲＴの制御を再開する構成であるが、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合に、一律にナビストックを消費してそのままＡＲＴを継続する構成としても良いし、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合に、一律にＡＲＴの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、ＲＴ２が維持されていればＡＲＴ開始演出を行ってＡＲＴの制御を再開し、ＲＴ１に移行していればＡＲＴ確定報知の後、再びＲＴ２へ移行させるためのナビ演出を行い、ＲＴ２へ移行することなどによりＡＲＴ開始演出が行われたことを契機にＡＲＴの制御を再開する構成としても良いし、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合に、一律にＡＲＴの制御を終了し、ＲＴ１への転落を待ってＡＲＴ確定報知を行い、再びＲＴ２へ移行させるためのナビ演出を行い、ＲＴ２へ移行することなどによりＡＲＴ開始演出が行われたことを契機にＡＲＴの制御を再開する構成としても良いし、ＡＲＴの制御の終了後、ナビストックが残っている場合に、一律にＡＲＴの制御を終了し、ＲＴ１への転落役が当選した場合にＡＲＴ開始演出を行ってＲＴ１へ転落しないようＡＲＴの制御を再開する構成としても良い。

【０５１８】

前記実施例では、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行後、このＲＴ２へ移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止するか、特別役が当選するまでＲＴ２が継続する構成であるが、ＲＴ２へ移行後、規定ゲーム数が経過することで、ＲＴ１またはＲＴ０に移行する構成としても良い。また、ＲＴ２へ移行後、規定ゲーム数が経過することでＲＴ１またはＲＴ０に移行する構成であれば、ＲＴ２において移行出目など、ＲＴ２以外へ移行する停止態様を適用しない構成、すなわちＲＴ２へ移行後は、規定ゲーム数が経過するか、特別役が当選するまでＲＴ２を継続する構成としても良い。

【０５１９】

前記実施例では、有利状態としてのＡＲＴの他に特別役が入賞することに伴い移行するボーナスを備えているが、ボーナスを備えず、遊技者にとって有利な遊技状態としてＡＲＴのみ備える構成であっても良い。

【０５２０】

前記実施例では、ＡＲＴまたはボーナスの終了後、３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合には、ＡＲＴまたはボーナスの終了時にナビストックが残っていない状態でも純増枚数カウンタの値が維持される構成であるが、ＡＲＴまたはボーナスの終了時にナビストックが残っている場合のみ、ＡＲＴまたはボーナスの終了後のゲーム数に関わらず純増枚数カウンタの値が維持され、ＡＲＴまたはボーナスの終了時にナビストックが残っていない場合には、ＡＲＴまたはボーナスの終了後のゲーム数に関わらず次回ＡＲＴ確定

報知の時点で純増枚数カウンタの値がクリアされる構成としても良い。

【０５２１】

前記実施例では、ＡＲＴまたはボーナスの終了後、３２ゲームを経過した後も、純増枚数カウンタの更新を常時行う構成であるが、必要な時期以外、すなわちＡＲＴまたはボーナスの終了後、３２ゲームを経過してもＡＲＴ確定報知が行われず、かつボーナス確定報知も行われない場合に、純増枚数カウンタの計数は行わず、必要な時期、すなわちＡＲＴ確定報知後、またはボーナス確定報知後、ＡＲＴ終了後３２ゲーム経過まで、またはボーナス終了後３２ゲーム経過までの期間のみ純増枚数カウンタの計数を行う構成としても良い。

【０５２２】

前記実施例では、ナビストックが当選し、ＡＲＴに制御する場合においてＡＲＴ確定報知の時点から液晶表示器５１に純増枚数を表示する構成であるが、ＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した時点から液晶表示器５１に純増枚数を表示する構成としても良いし、実際にメダルの払出率が増加に転ずるＲＴ０やＲＴ２への移行時から液晶表示器５１に純増枚数を表示する構成としても良い。

【０５２３】

前記実施例では、純増枚数カウンタの値が０未満の場合にも液晶表示器５１に表示される純増枚数の表示として０が維持される構成であり、遊技者に対してＡＲＴ確定報知が行われたにも関わらず、メダルが減少していることによる不快感を軽減できるとともに、ＡＲＴ開始演出に伴い純増枚数カウンタの値を０に戻した際に、急激に純増枚数の表示が上昇することによる違和感を与えてしまうことを防止できることなどから好ましいが、純増枚数カウンタの値が０未満の場合に、それに従って０未満の純増枚数を液晶表示器５１に表示する構成としても良い。

【０５２４】

前記実施例では、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、当該特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、一旦通常画面に戻った後、ＡＲＴ確定報知を介して再びＲＴ２に移行した際にＡＲＴが再開する構成であるが、ＡＲＴ中に特別役が当選してＡＲＴが中断した場合において、当該特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、直ちに準備中画面を表示し、ＡＲＴが再開する旨が認識可能となる構成としても良く、このような構成とすることで、特別役の当選により中断したＡＲＴが終了せずに継続していることを認識させることができる。

【０５２５】

前記実施例では、純増枚数カウンタの基準値として０を適用しているが、０以外の値を基準値として適用しても良い。また、特定のタイミングにおける純増枚数カウンタの値を基準値として設定し、当該基準値からの差数を純増枚数として特定する構成としても良い。

【０５２６】

前記実施例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１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。

【０５２７】

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。

【実施例２】

【０５２８】

以下に本発明が適用された実施例２におけるスロットマシンについて説明する。尚、本実施例のスロットマシンは、実施例１のスロットマシン１と同一の構成を含んでおり、同一の構成については説明を省略し、主に異なる構成について説明することとする。

【０５２９】

前述の実施例１では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行するか否かに関わらず、ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する構成であったが、本実施例では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＡＲＴ開始演出が実行されたことではなく、ＡＲＴ確定報知の後、実際にＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持するようになっている。

【０５３０】

本実施例では、前述の実施例１と同様に最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０５３１】

このため、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合には、図４９（ａ）に示すように、その時点で純増枚数カウンタの値の計数が開始されることとなるが、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行するまで０未満の値となる可能性が高く、その後、ＲＴ０に移行し、純増枚数カウンタの値が１以上となるまでは、液晶表示器５１には純増枚数として０が表示され、純増枚数カウンタの値が０を超えた時点から純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０５３２】

また、図４９（ｂ）に示すように、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行し、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５３３】

このようにＡＲＴ確定報知の後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウン

タの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ確定報知の後、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行してからの純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５３４】

また、図５０（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図５０（ｂ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合においても、その後ＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５３５】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、その後ＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ確定報知の後、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行してからの純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５３６】

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っ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。

【０５３７】

前記実施例２では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始する構成であるが、このような場合であってもＲＴ２に移行した時点でＡＲＴ開始演出を行い、ＡＲＴの制御を開始する構成としても良い。

【実施例３】

【０５３８】

以下に本発明が適用された実施例３におけるスロットマシンについて説明する。尚、本実施例のスロットマシンは、実施例１のスロットマシン１と同一の構成を含んでおり、同一の構成については説明を省略し、主に異なる構成について説明することとする。

【０５３９】

前述の実施例１では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行するか否かに関わらず、ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する構成であったが、本実施例では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行するか否かに関わらず、ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が０未満であるか否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始するようになっている。

【０５４０】

また、前述の実施例１では、ＡＲＴ確定報知が行われた時点から液晶表示器５１に純増枚数が表示される構成であったが、本実施例では、ＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した時点から液晶表示器５１に純増枚数が表示されるようになっている。

【０５４１】

本実施例では、前述の実施例１と同様に、最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、ＡＲＴ開始報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０５４２】

図５１（ａ）に示すように、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行し、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０を超えることも、図５１（ｂ）に示すように、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行し、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、本実施例では、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で常に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ＡＲＴ開始演出が行われたことを起点として液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５４３】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われるまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、ＲＴ２へ移行しＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５４４】

また、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で、純増枚数カウンタの値が０未満か否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアし、その時点から計数を開始するので、それまでの計数値に応じて制御を変更する必要がなく、ＡＲＴ開始に伴う純増枚数の表示に係る制御負荷を軽減することができる。

【０５４５】

また、図５２（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ

１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図５２（ｂ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合には、その後ＲＴ２に移行した時点ではなく、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が０未満か否かに関わらず、常に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、ＡＲＴ開始演出が行われたことを起点として液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５４６】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で一律に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴ開始演出が実行され、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５４７】

また、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、ＲＴ２へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であってもＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した時点において一律に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、ＡＲＴの制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、ＡＲＴ開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【０５４８】

また、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させてＲＴ０へ移行し、その後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出に従った操作により特殊リプレイを入賞させてＲＴ２へ移行した場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出に従った結果、最短の期間でＲＴ２へ移行した場合、すなわち遊技者の意志に関係なく最低限の純増枚数の減少に抑えられている場合のみ、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行うことで、その時点からメダルが増加するのに伴って液晶表示器５１に表示されている純増枚数も増加するのに対して、ＡＲＴ確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１～６が当選した場合にナビ演出を無視して、昇格リプレイが入賞せず、ＲＴ０へ移行しなかった場合や、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイＧＲ１１～１５が当選した場合にナビ演出を無視して、特殊リプレイが入賞せず、ＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわちＡＲＴ確定報知の後、遊技者がナビ演出を無視した結果、最短の期間でＲＴ２へ移行しなかった場合、すなわち遊技者の意志によってメダルの減少量が拡大した場合であり、ＡＲＴ開始演出の後、メダルの減少が体感的に感じ取れる状況では、その後、ＲＴ２へ移行してメダルが増加に転じても液晶表示器５１に表示されている純増枚数はしばらくの間、増加しないこととなるので、上記のようにメダルの減少が体感的に感じ取れる状況が続いたにも関わらず、表示上の純増枚数が増加することにより遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０５４９】

また、ＡＲＴ開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数

を行った後、再び当該ＡＲＴの制御中に０未満となっても、少なくとも当該ナビストックに基づくＡＲＴが終了するまでは再び０に戻すことはせず、そのまま純増枚数カウンタによる純増枚数の計数を継続し、純増枚数カウンタ値を反映させた純増枚数の表示、すなわち純増枚数カウンタの値に基づいて０以下であれば０を表示し、１を超える場合に純増枚数カウンタの値を表示するようになっているので、実際の純増枚数と液晶表示器５１に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【０５５０】

以上、本発明の実施例３を説明してきたが、本発明はこの実施例３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。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。

【実施例４】

【０５５１】

以下に本発明が適用された実施例４におけるスロットマシンについて説明する。尚、本実施例のスロットマシンは、実施例２のスロットマシン１と同一の構成を含んでおり、同一の構成については説明を省略し、主に異なる構成について説明することとする。

【０５５２】

前述の実施例２では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＡＲＴ開始演出が実行されたことではなく、ＡＲＴ確定報知の後、実際にＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する構成であったが、本実施例では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、実際にＲＴ２へ移行した時点で、純増枚数カウンタの値が０未満であるか否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始するようになっている。

【０５５３】

また、前述の実施例２では、ＡＲＴ確定報知が行われた時点から液晶表示器５１に純増枚数が表示される構成であったが、本実施例では、特殊リプレイ２が入賞してＲＴ２へ移行した時点から液晶表示器５１に純増枚数が表示されるようになっている。

【０５５４】

本実施例では、前述の実施例１と同様に最も滞在する割合の高いＲＴ１においてＡＲＴの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、ＲＴ２に移行した後、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０５５５】

ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０を超えることも、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、本実施例では、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で常に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特殊リプレイが入賞して遊技者にとっ

て有利なＲＴ２に移行したことを起点として液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５５６】

このようにＡＲＴ確定報知の後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なＲＴ２に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５５７】

また、特殊リプレイが入賞してＲＴ２へ移行した時点で、純増枚数カウンタの値が０未満か否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアし、その時点から計数を開始するので、それまでの計数値に応じて制御を変更する必要がなく、ＲＴ２への移行に伴う純増枚数の表示に係る制御負荷を軽減することができる。

【０５５８】

また、図５３（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図５３（ｂ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合においても、その後ＲＴ２に移行した時点で、純増枚数カウンタの値が０未満か否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５５９】

このようにＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、その後ＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なＲＴ２に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５６０】

以上、本発明の実施例４を説明してきたが、本発明はこの実施例４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。また、実施例２（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２（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２（実施例１）について例示した変形例についても実施例４に適用可能である。

【実施例５】

【０５６１】

以下に本発明が適用された実施例５におけるスロットマシンについて説明する。尚、本実施例のスロットマシンは、実施例１のスロットマシン１と同一の構成を含んでおり、同一の構成については説明を省略し、主に異なる構成について説明することとする。

【０５６２】

前述の実施例１では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム以内にＡＲＴ

確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ２へ移行するか否かに関わらず、ＲＴ２に移行するかナビ演出を無視することによりＡＲＴ開始演出が行われてＡＲＴの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する構成であったが、本実施例では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＡＲＴ開始演出が実行されたことではなく、ＡＲＴ確定報知の後、実際にＲＴ２へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が１以上であれば純増枚数カウンタの値を維持するようになっている。

【０５６３】

また、本実施例では、前述の実施例１と同様にＡＲＴの終了後、ＲＴ２からＲＴ１に移行した状態またはボーナス終了後のＲＴ３またはＲＴ３からＲＴ１に移行した状態において、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合も、直ちに遊技者にとって有利なＲＴ２へ移行するのではなく、その後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。またＲＴ３に滞在している場合であれば、ＲＴ３において押し順ベルが当選し、かつ移行出目が停止してＲＴ１に移行した後、さらにＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６が当選し、昇格リプレイが入賞してＲＴ０に移行し、さらにＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてＲＴ２へ移行し、この時点でＡＲＴの制御が開始し、ＡＲＴの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、ＡＲＴ確定報知が行われた後、ＲＴ０へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、ＲＴ０に移行後、増加に転ずることとなる。また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われた場合には、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器５１に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が１以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が０以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に０を表示するようになっている。

【０５６４】

このため、ＡＲＴの終了後、ＲＴ２からＲＴ１に移行した状態またはボーナス終了後のＲＴ３またはＲＴ３からＲＴ１に移行した状態において、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合には、ＲＴ０に移行するまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であれば、ＡＲＴ確定報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０５６５】

一方、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始した場合において、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が１以上であっても、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０に移行して純増枚数カウンタの値が増加に転じる前に、純増枚数カウンタの値が０以下となることも生じうるが、このような場合には、純増枚数カウンタの値が１以上となるまで純増枚数カウンタの値に関わらず、０が純増枚数として液晶表示器５１に表示されることとなる。

【０５６６】

また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カ

ウンタの値が維持された場合であっても、ＲＴ０に移行後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０を超えないことも生じうるが、このような場合には、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器５１に表示された純増枚数が増加することとなる。

【０５６７】

このようにＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合には、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内に発生が確定した一連のＡＲＴやボーナスにおける純増枚数を表示させることができる。

【０５６８】

また、ＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ確定報知の後、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なＲＴ２に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５６９】

また、図５４（ａ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図５４（ｂ）に示すように、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始することとなるが、このような場合でも、その後特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして０とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なＲＴ２に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５７０】

このようにＡＲＴまたはボーナスの終了後３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始し、それまでのＡＲＴやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ナビ演出を無視してＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始した場合にも、特殊リプレイが入賞してＲＴ２に移行した時点で純増枚数カウンタの値が０未満の場合に純増枚数カウンタの値を０に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なＲＴ２に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【０５７１】

以上、本発明の実施例５を説明してきたが、本発明はこの実施例５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。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５に適用可能である。

【０５７２】

また、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム経過した後にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合の構成は、実施例１の構成に限らず、実施例２～４で説明した構成のいずれかを適用しても良く、この場合には、実施例２～４で説明したものと同様の効果を有するものである。

【０５７３】

前記実施例５では、ＡＲＴの終了またはボーナスの終了から３２ゲーム以内にＡＲＴ確定報知が行われてＡＴの制御が開始する場合において、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～６の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、ＡＲＴ確定報知の後、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１５の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してＲＴ１に移行した場合、ＲＴ０において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してＲＴ１に移行した場合には、ＲＴ２に移行せずともその時点でＡＲＴ開始演出が行われ、ＡＲＴの制御が開始する構成であるが、このような場合であってもＲＴ２に移行した時点でＡＲＴ開始演出を行い、ＡＲＴの制御を開始する構成としても良い。

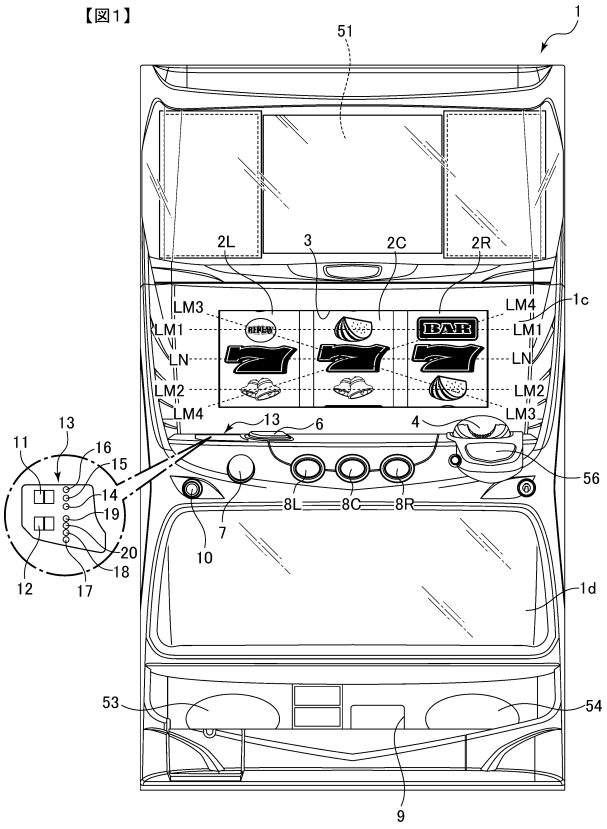
【符号の説明】

【０５７４】

１　スロットマシン
２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ　リール
６　ＭＡＸＢＥＴスイッチ
７　スタートスイッチ
８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ　ストップスイッチ
４１　メイン制御部
５１　液晶表示器
９１　サブ制御部

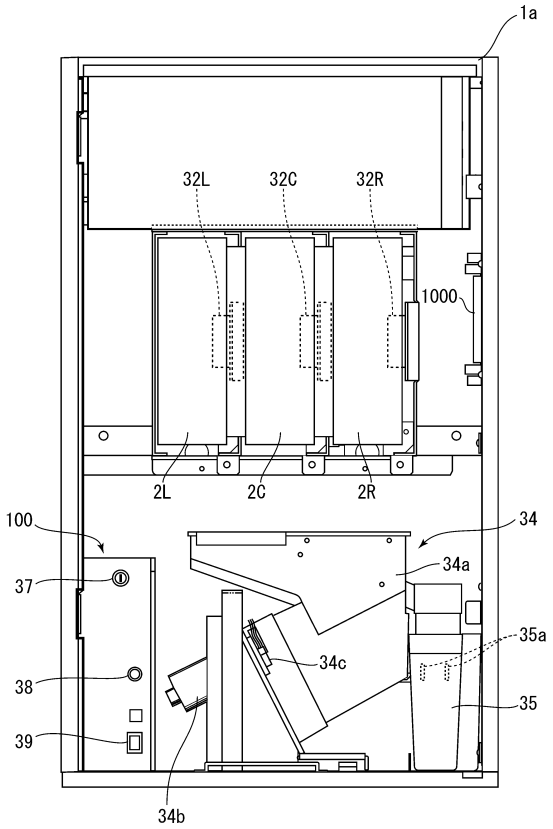
【図１】

【図1】



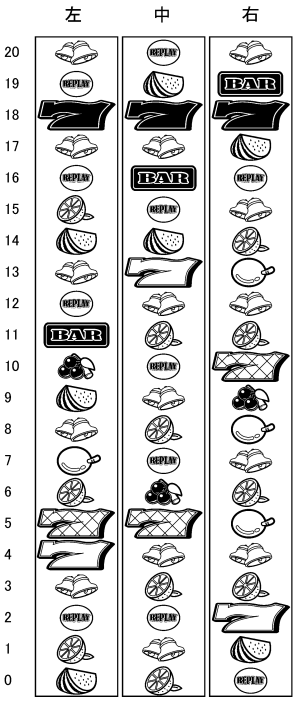
【図２】

【図2】



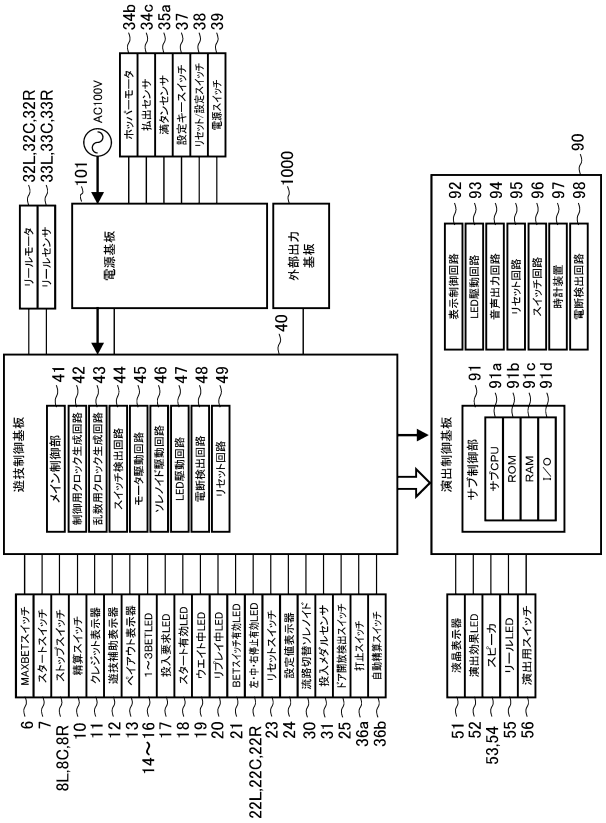
【図３】

【図3】



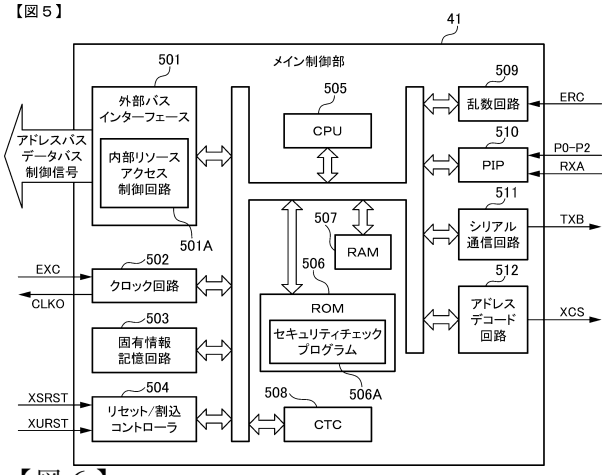
【図４】

【図4】



【図５】

【図５】



【図６】

【図6】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB1	黒7-黒7-黒7	・BB1,BB3,RB2当選時→RT5(入賞まで) ・BB2,BB4,RB1当選時→RT6(入賞まで) ・終了後→準備モード	・BB中はBB中RBに毎ゲーム制御	316枚以上
BB2	網7-網7-網7			
BB3	白7-白7-白7			
BB4	黒7-白7-網7			
RB1	網7-網7-黒7		–	6回入賞or12G
RB2	白7-白7-黒7			

【図７】

【図7】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	払出枚数
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	ベル-ベル-ベル	8枚
	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		
上段ベル1	リプレイ-オレンジ-オレンジ		8枚
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	プラム-オレンジ-オレンジ		
上段ベル6	プラム-オレンジ-BAR		
上段ベル7	プラム-BAR-オレンジ		
上段ベル8	プラム-BAR-BAR		
下段チェリー	BAR-オレンジ-ANY	チェリー-ANY-ANY	2枚
	BAR-BAR-ANY		
	BAR-ベル-ANY		
1枚役	黒7-チェリー-網7	–	1枚
右上がりベル	黒7-ベル-オレンジ	ベル-ベル-ベル	10枚
	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		

【図８】

【図8】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	–	–	再遊技
	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			
下段リプレイ	ベル-オレンジ-オレンジ	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム-リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	–	再遊技
	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			
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	・入賞時→RT1	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル	–	・入賞時→RT0	再遊技
	プラム-リプレイ-ベル			
昇格リプレイ2	ベル-オレンジ-リプレイ	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	・入賞時→RT0	再遊技
	ベル-オレンジ-プラム			
	ベル-BAR-リプレイ			
	ベル-BAR-プラム			
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ	–	・入賞時→RT2	再遊技
	ベル-リプレイ-プラム			

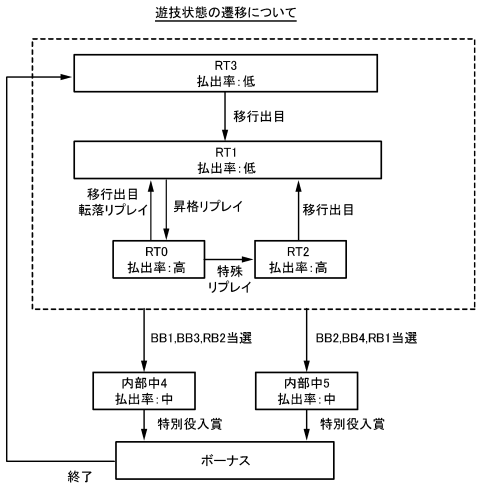
【図９】

【図9】

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リプレイ-オレンジ-ベル	・RT0,2,3において出現時→RT1
	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	

【図１０】

【図10】



【図１１】

【図11】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	BB1,BB3,RB2当選	特別役入賞	無限	○	高確率	通常
RT5	BB2,BB4,RB1当選	特別役入賞	無限	○	高確率	通常
RB	RB1,2入賞	12ゲームor6回入賞	12	○	○	高確率
BB(RB)	BB1～4入賞	払出総数＞規定枚数	無限	○	○	高確率

【図１２】

【図12】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
BB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
BB1+弱チェリー	○ 9	○ 9	○ 9	○ 9	×	×	×	×
BB1+強チェリー	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	×	×	×	×
BB1+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB1+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2	○ 2	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×	×
BB2+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB2+強チェリー	○ 43	○ 43	○ 43	○ 43	×	×	×	×
BB2+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB2+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×

【図１３】

【図13】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
BB3	○ 4	○ 4	○ 4	○ 4	×	×	×	×
BB3+弱チェリー	○ 10	○ 10	○ 10	○ 10	×	×	×	×
BB3+強チェリー	○ 36	○ 36	○ 36	○ 36	×	×	×	×
BB3+通常リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+転落リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+昇格リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB3+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
BB4+特殊リプレイ	○ 1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×	×
RB1	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB1+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB1+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×
RB2	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×	×	×
RB2+弱チェリー	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×	×	×
RB2+強チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×	×	×

【図１４】

【図14】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
ベル	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	○ 360	×	×
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×	×
弱チェリー	○ 570	○ 570	○ 570	○ 570	○ 600	○ 600	○ 5000	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 200	○ 200	×	×
右上がりベル	×	×	×	×	×	×	○ 60000	○ 65000

【図１５】

【図15】

抽選対象役	遊技状態 ※1.○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2.○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。							
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	BBRB	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 46125	○ 8964	○ 14334	○ 21450	×	×
下段リプレイ	×	×	×	×	○ 1280	○ 1280	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 9286	×	×	×	×	×	×	×
転落リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
昇格リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×
特殊リプレイ	×	×	×	×	○ 256	○ 256	×	×

【図１６】

【図16】

抽選対象役	組み合わせ
弱チェリー	下段チェリー
強チェリー	下段チェリー+1枚役
ベル	中段ベル+右下がりベル
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
昇格リプレイ	昇格リプレイ1+昇格リプレイ2
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+特殊リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR14	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GR15	転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1

【図１７】

【図17】

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GR11	左中右	特殊リプレイ
	左中右以外	転落リプレイ
リプレイGR12	左右中	特殊リプレイ
	左右中以外	転落リプレイ
リプレイGR13	中左右	特殊リプレイ
	中左右以外	転落リプレイ
リプレイGR14	中右左	特殊リプレイ
	中右左以外	転落リプレイ
リプレイGR15	右第1停止	特殊リプレイ
	左・中第1停止	転落リプレイ

【図１８】

【図18】

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１９】

【図19】

ナビストック抽選確率

(a)通常モード(ART終了演出～ART確定報知)

ナビストック	当選率(%)	
	弱チェリー	強チェリー
0	95	70
1	5	20
2	0	8
3	0	2
平均	0.05	0.42

(b)準備モード
(ART確定報知～ART開始報知、
特別役当選によるART中断後のボーナス終了～ART開始報知)

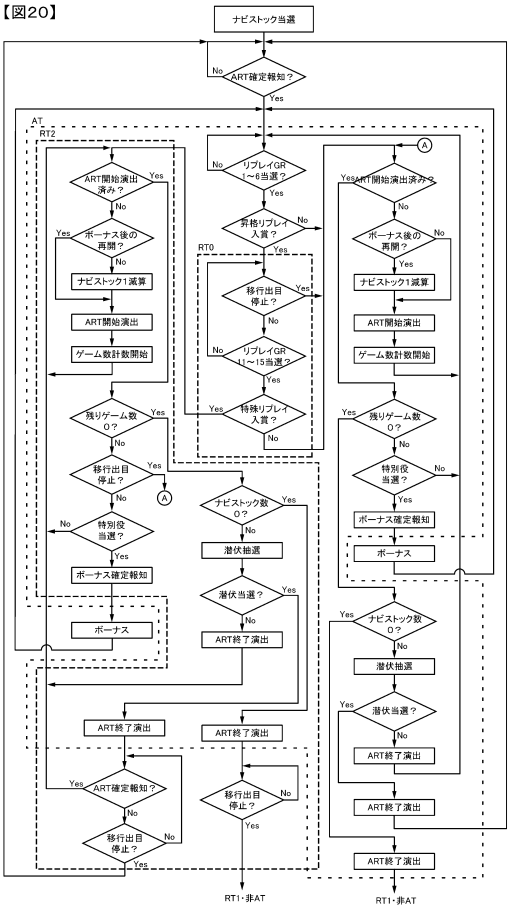
ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	単独ベル
0	70	0	70
1	20	70	20
2	8	20	8
3	2	10	2
平均	0.42	1.4	0.42

(c)ARTモード(ART開始報知～ART終了演出orART中断)

ナビストック	当選率(%)		
	弱チェリー	強チェリー	単独ベル
0	95	70	90
1	5	20	8
2	0	8	1
3	0	2	1
平均	0.05	0.42	0.13

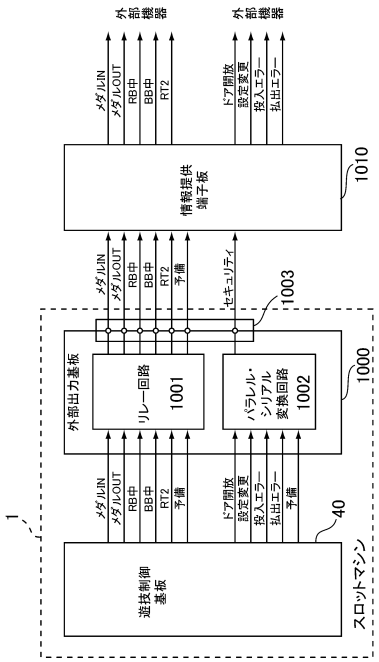
【図２０】

【図20】



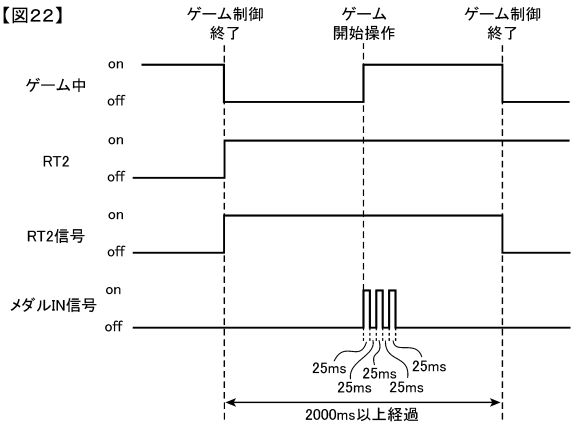
【図２１】

【図21】



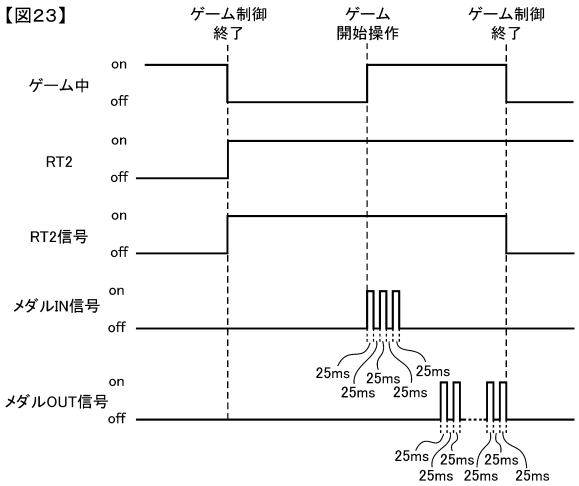
【図２２】

【図22】



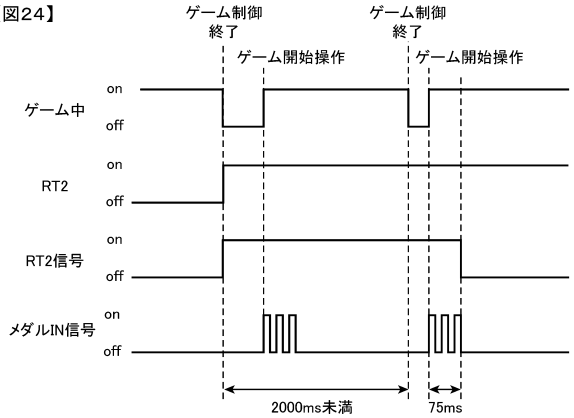
【図２３】

【図23】



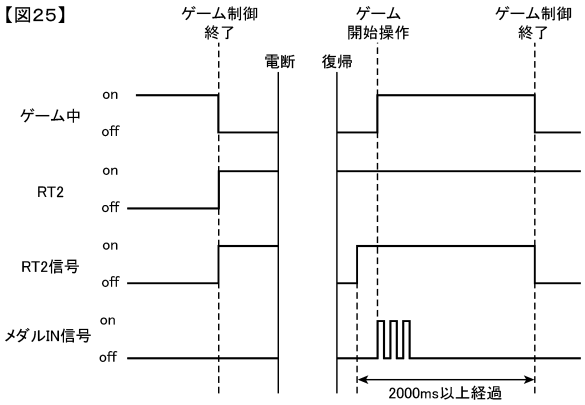
【図２４】

【図24】



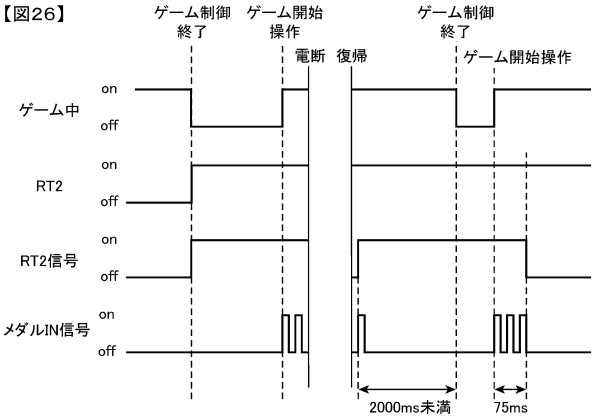
【図２５】

【図25】



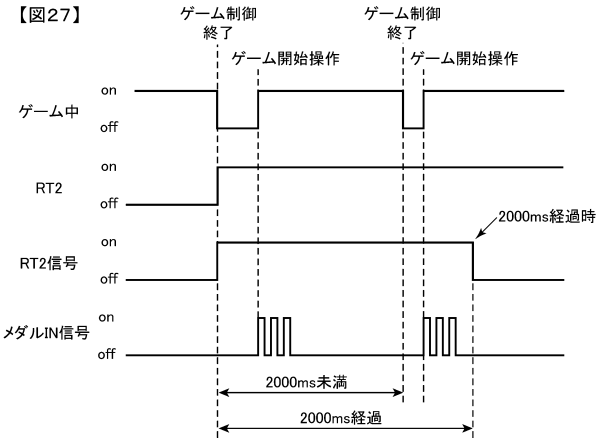
【図２６】

【図26】



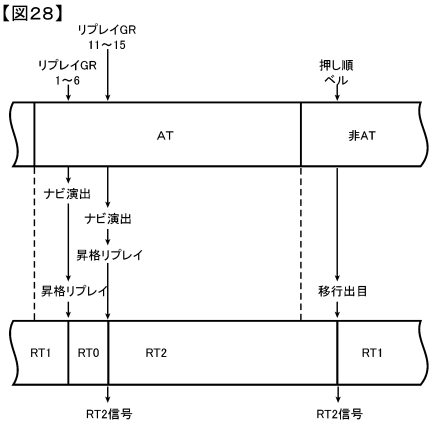
【図２７】

【図27】



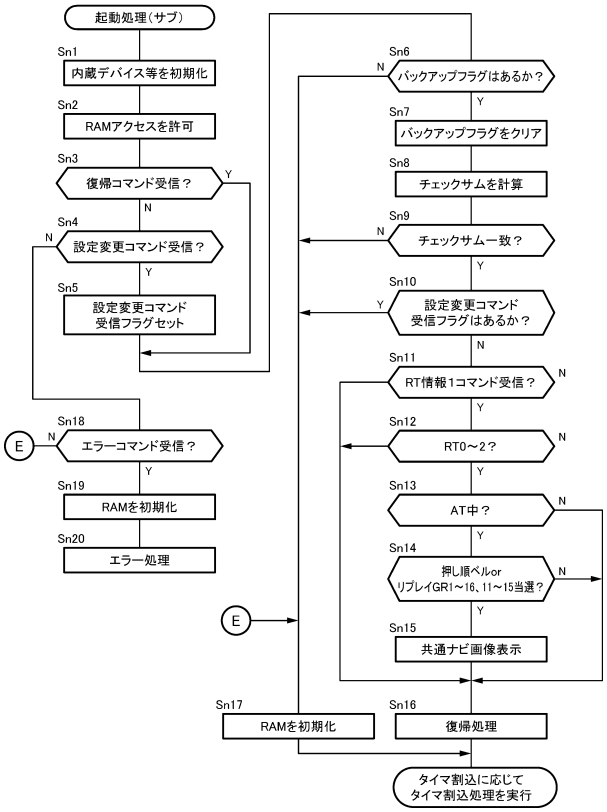
【図２８】

【図28】



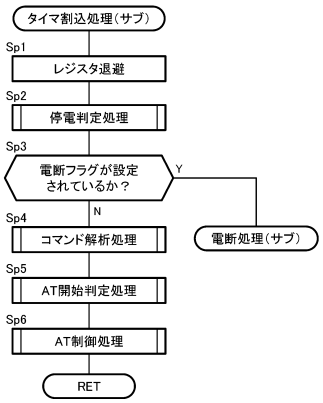
【図２９】

【図29】



【図３０】

【図30】

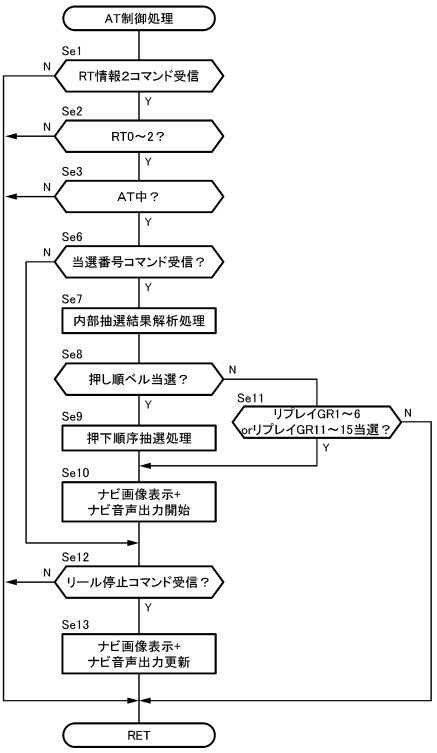


【図３１】

【図31】

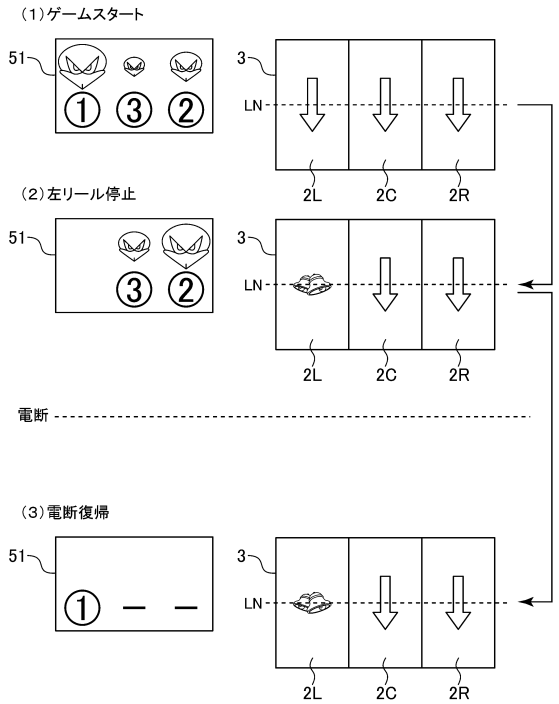
【図３２】

【図32】



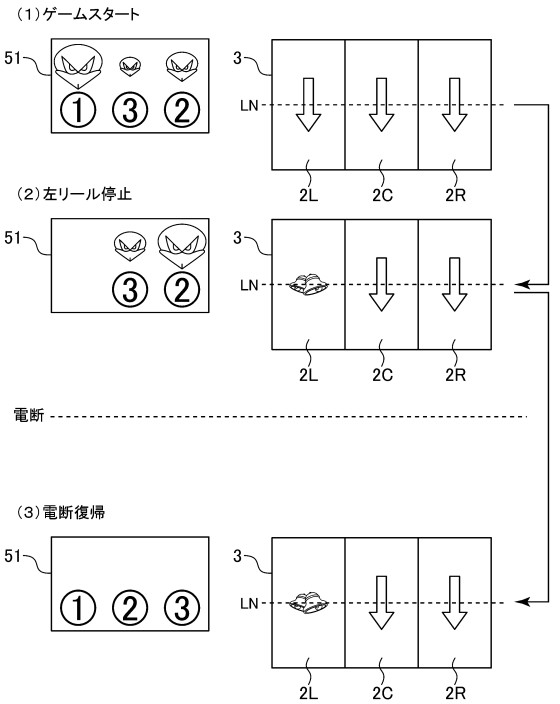
【図３３】

【図33】



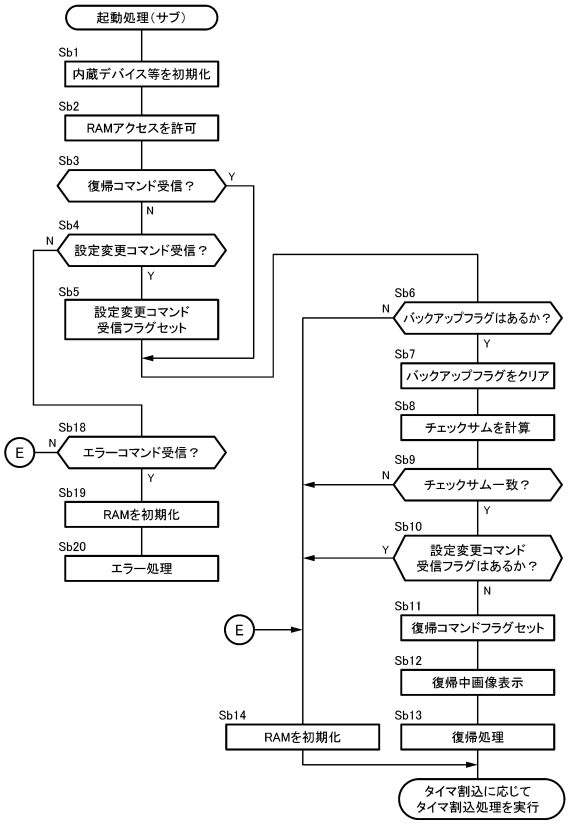
【図３４】

【図34】



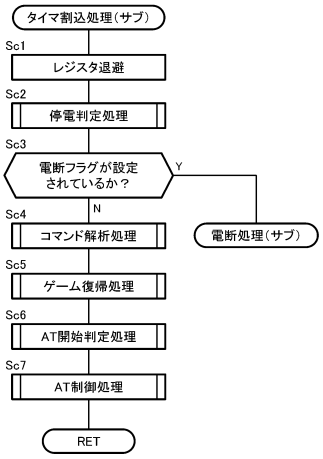
【図３５】

【図35】



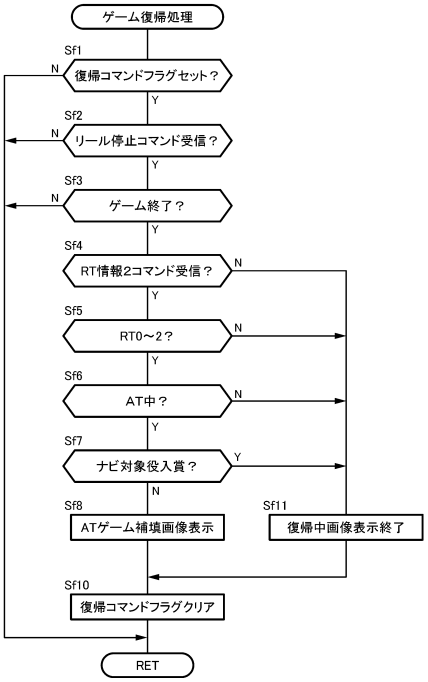
【図３６】

【図36】



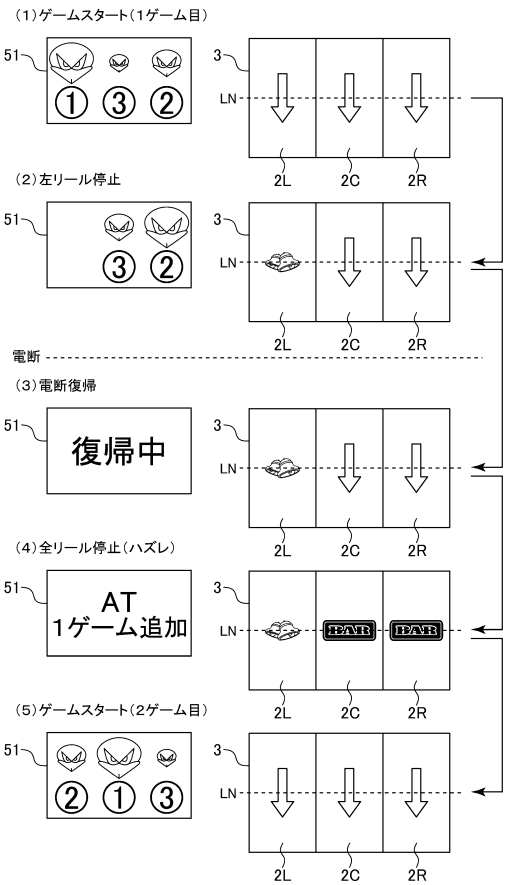
【図３７】

【図37】

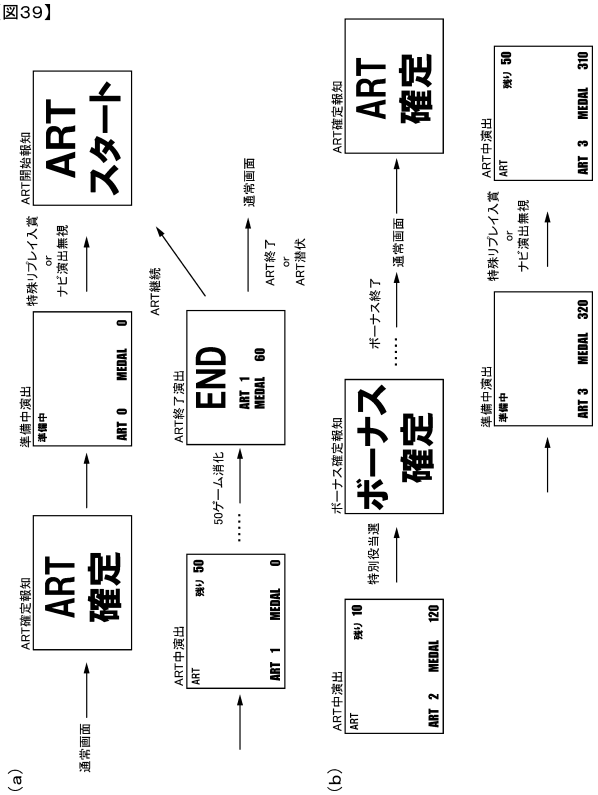


【図３８】

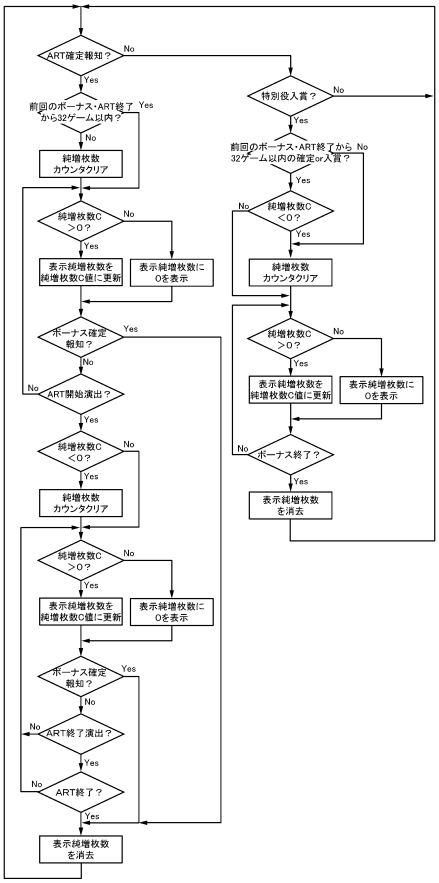
【図38】



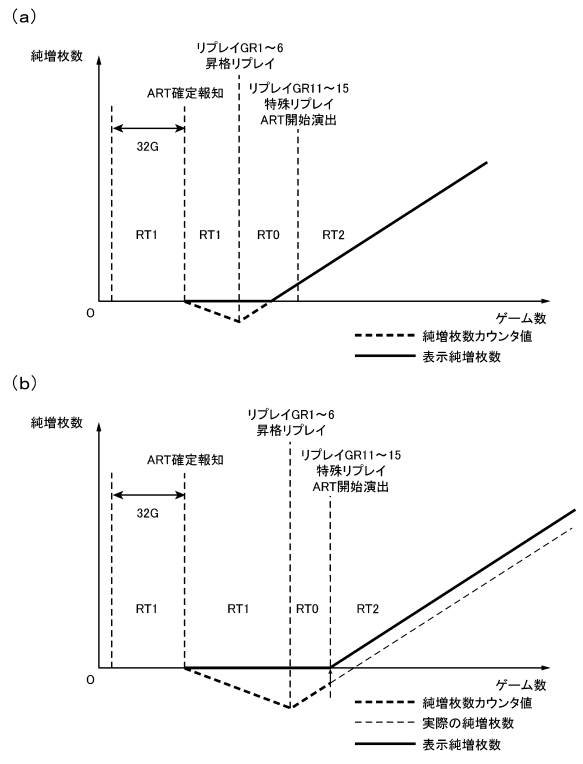
【図３９】
【図39】



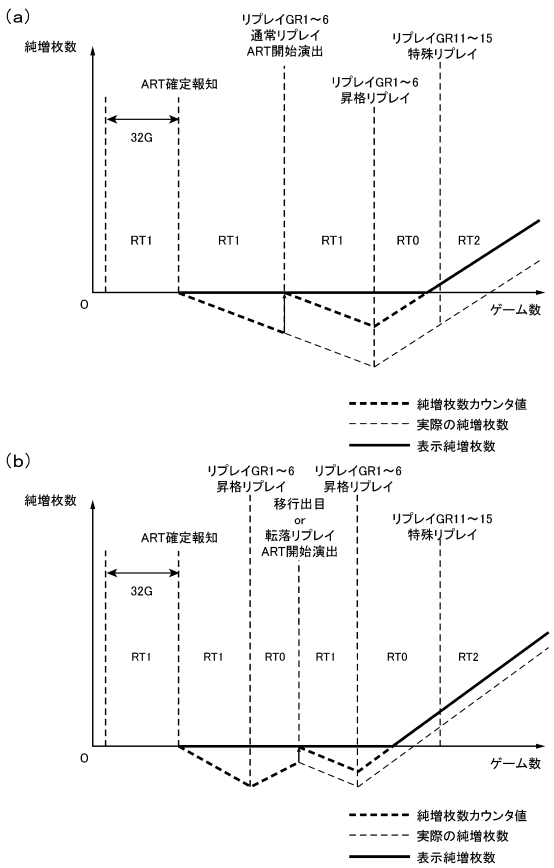
【図４０】
【図40】



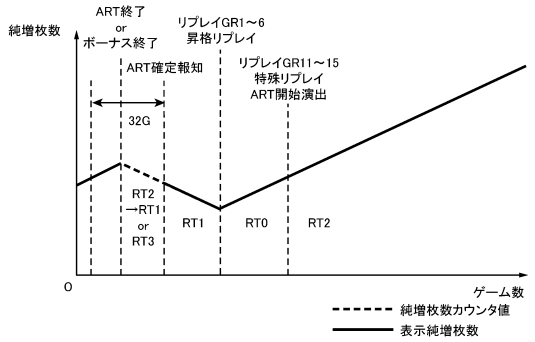
【図４１】
【図41】



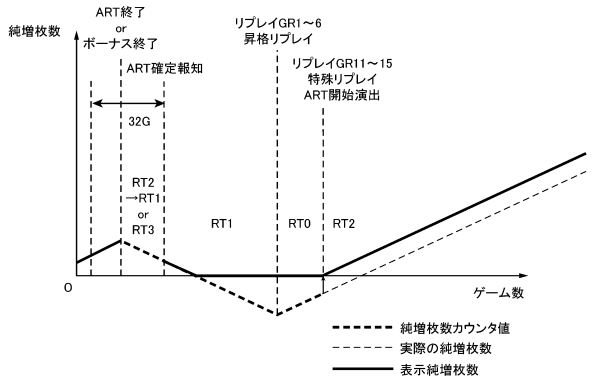
【図４２】
【図42】



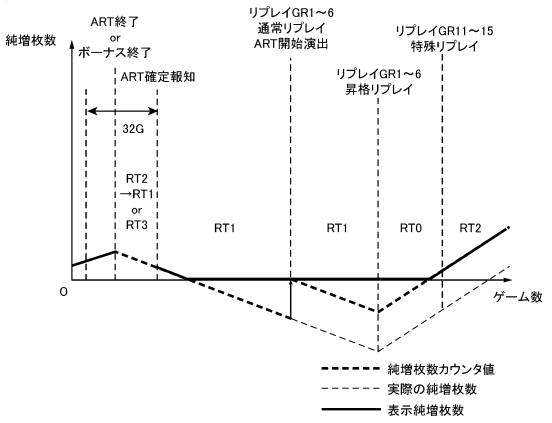
【図４３】
【図43】
(a)



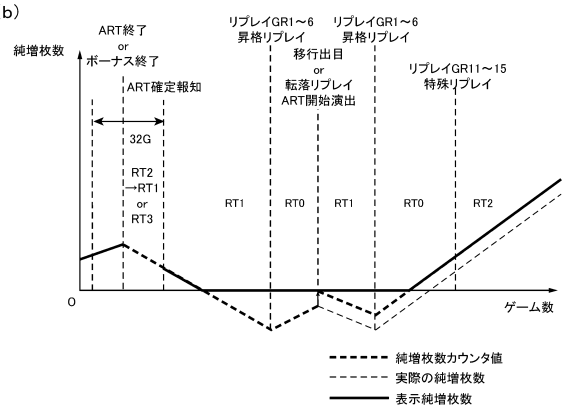
(b)



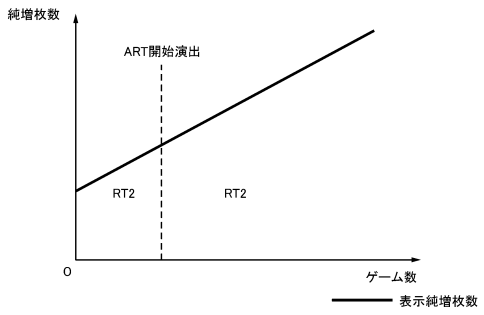
【図４４】
【図44】
(a)



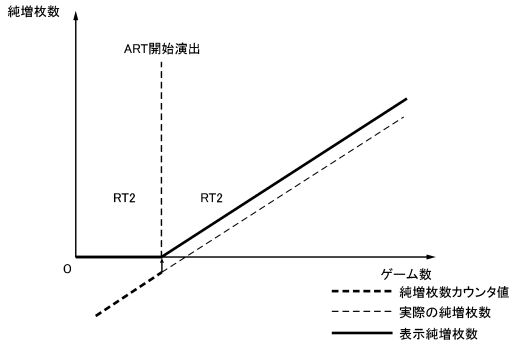
(b)



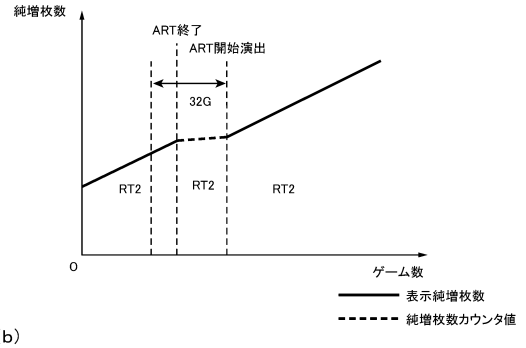
【図４５】
【図45】
(a)



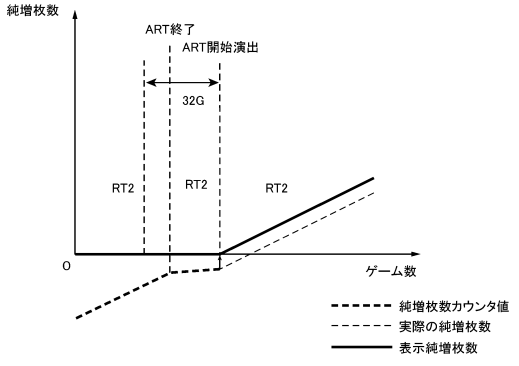
(b)

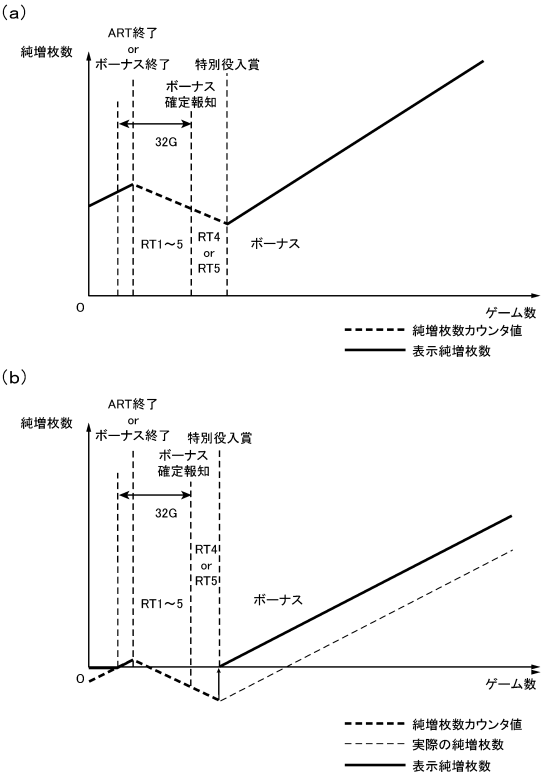


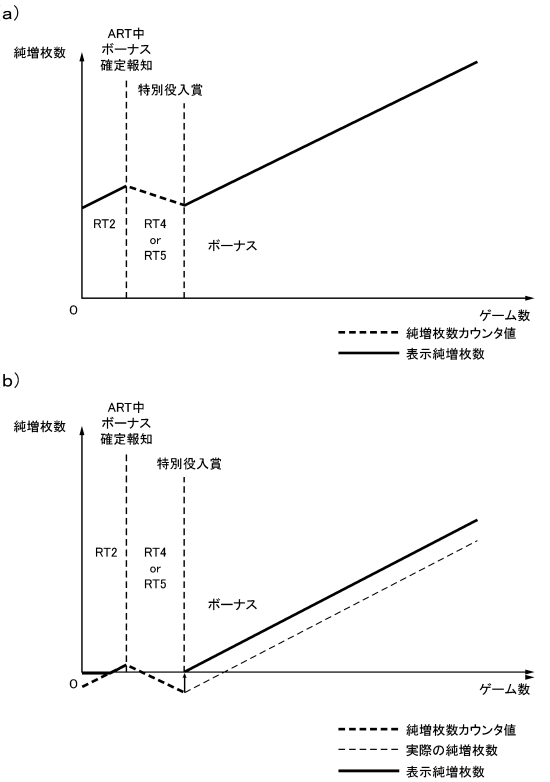
【図４６】
【図46】
(a)

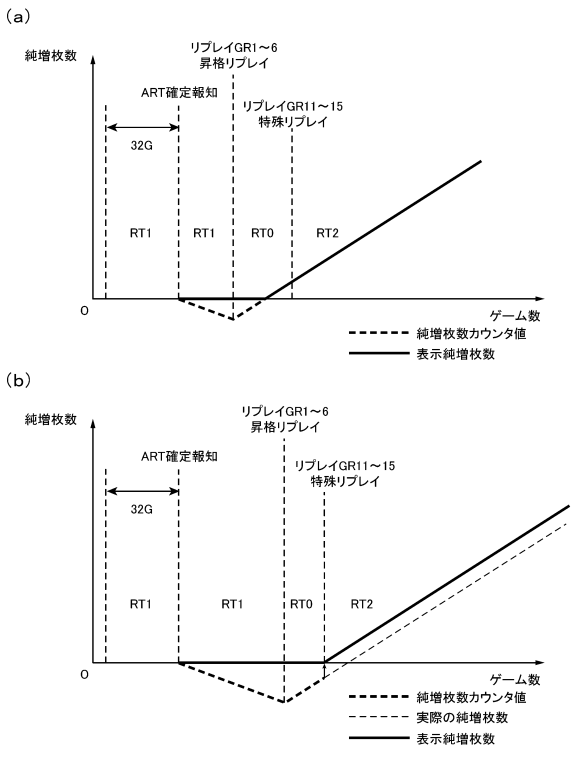


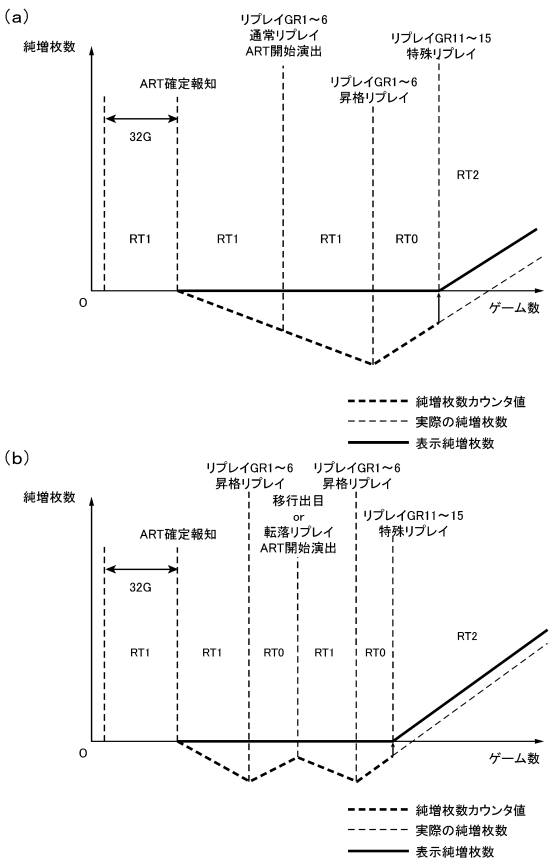
(b)



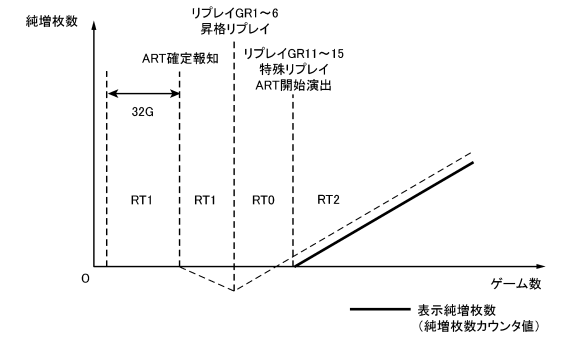
【図４７】
【図47】


【図４８】
【図48】


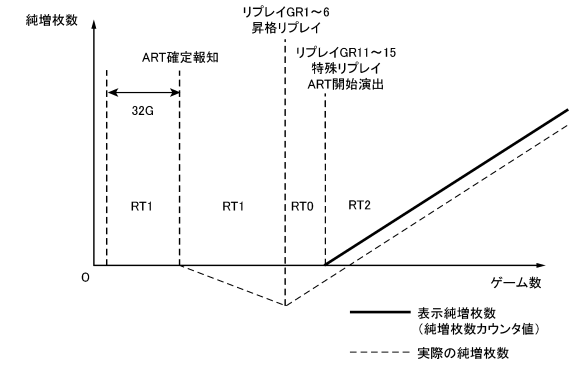
【図４９】
【図49】


【図５０】
【図50】


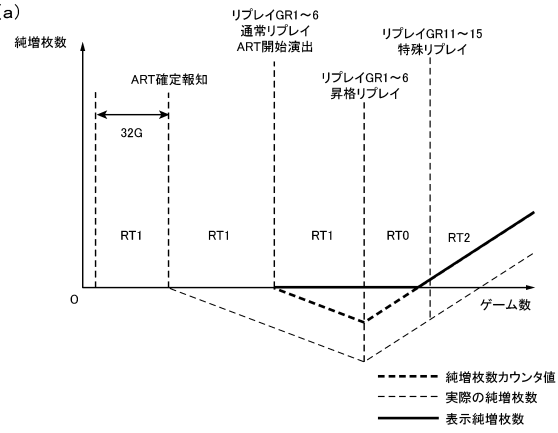
【図５１】
【図51】
(a)



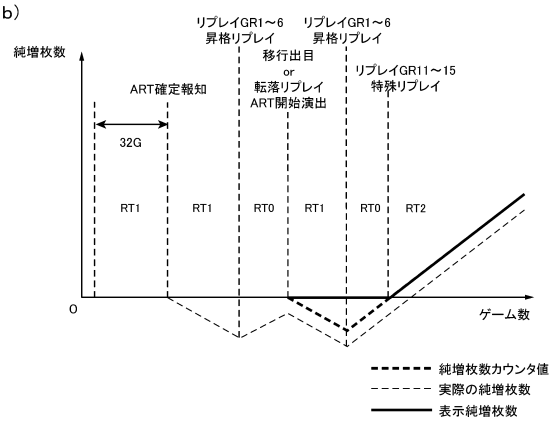
(b)



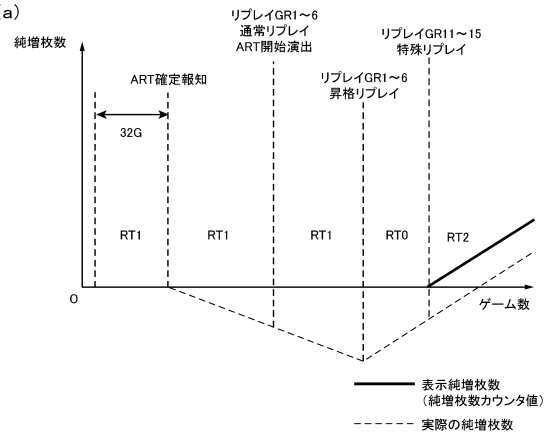
【図５２】
【図52】
(a)



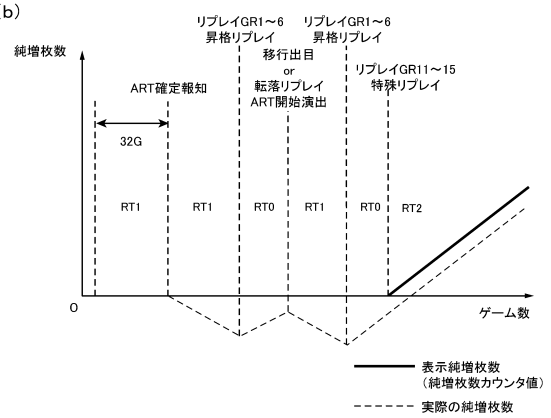
(b)



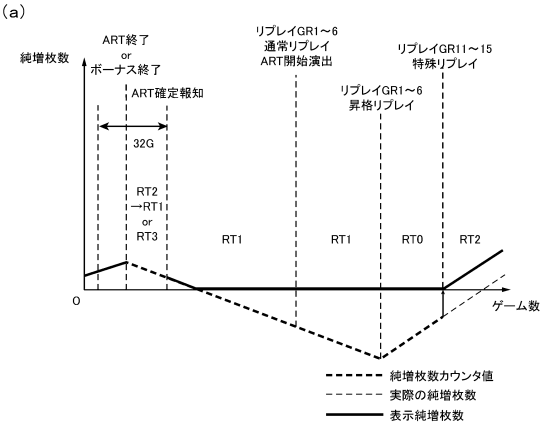
【図５３】
【図53】
(a)



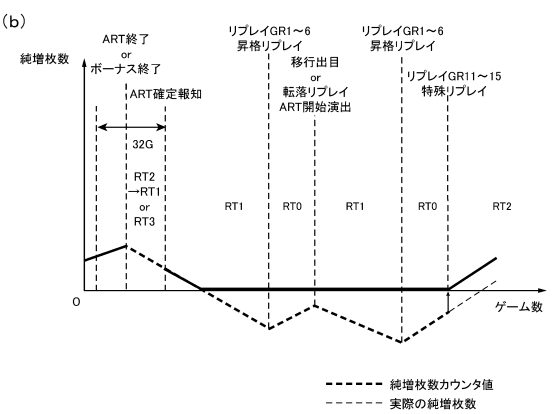
(b)



【図５４】
【図54】
(a)



(b)



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　中村　圭吾
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　井海田　隆

(56)参考文献　特許第４７８５２１２（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１１－１６１０５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０６５８７２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４