

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7007954号
(P7007954)

(45)発行日 令和4年1月25日(2022.1.25)

(24)登録日 令和4年1月12日(2022.1.12)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 2 (全96頁)

(21)出願番号	特願2018-44704(P2018-44704)	(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
(22)出願日	平成30年3月12日(2018.3.12)	(74)代理人	100098729 弁理士 重信 和男
(65)公開番号	特開2019-154728(P2019-154728 A)	(74)代理人	100163212 溝淵 良一
(43)公開日	令和1年9月19日(2019.9.19)	(74)代理人	100204467 弁理士 石川 好文
審査請求日	令和3年2月8日(2021.2.8)	(74)代理人	100156535 弁理士 堅田 多恵子
		(74)代理人	100206656 弁理士 林 修身
		(74)代理人	100206911 弁理士 大久保 岳彦

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、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
 遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
 前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
 前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果の導出が許容される特別決定結果となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、
 前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知手段と、
前記報知手段により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、
 を備え、
前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態において遊技用価値の増減率が適正值となるが、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない非持越状態において遊技用価値の増減率が適正值とならず、
前記有利区間制御手段は、前記持越状態及び前記非持越状態のいずれにおいても前記有

利区間に制御可能であり、

前記有利区間制御手段は、前記非持越状態において前記有利区間に制御した場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる、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、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果の導出が許容される特別決定結果となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知手段と、

前記報知手段により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、

を備え、

前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態において遊技用価値の増減率が適正值となるが、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない非持越状態において遊技用価値の増減率が適正值とならず、

前記有利区間制御手段は、前記持越状態及び前記非持越状態のいずれにおいても前記有利区間に制御可能であり、

前記有利区間制御手段は、前記非持越状態において前記有利区間に制御した場合に、前記持越状態となることで当該有利区間を終了させる、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、遊技者にとって有利な操作態様を報知可能な有利区間に制御するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

また、この種のスロットマシンとして、特別入賞の当選が持ち越されている状態において、メダルの払出率が適正となるように設計されたものが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-202193号公報

特開2017-202193号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献2に記載のスロットマシンのように特別入賞の当選が持ち越されている状態において、メダルの払出率が適正となるように設計されている場合に、最初にスロットマシンが遊技店に設置された場合やデータが初期化された場合に、メダルの払出率が適正となるように特別入賞が当選するまで遊技店側で遊技を行う必要がある。

10

20

30

40

50

【0006】

一方、特許文献1に記載のスロットマシンのように有利区間に制御するものにおいて、特別入賞が当選するまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御され得る構成とすると、遊技者が遊技を行う前に有利区間に制御される可能性もあることから、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまう虞がある。

【0007】

本発明は、状態に応じて好適な制御を行うことができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
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、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果の導出が許容される特別決定結果となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、
前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知手段と、
前記報知手段により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、
を備え、
前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態において遊技用価値の増減率が適正值となるが、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない非持越状態において遊技用価値の増減率が適正值とならず、
前記有利区間制御手段は、前記持越状態及び前記非持越状態のいずれにおいても前記有利区間に制御可能であり、
前記有利区間制御手段は、前記非持越状態において前記有利区間に制御した場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる
ことを特徴としている。
本発明の請求項2のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
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、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果の導出が許容される特別決定結果となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、
前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知手段と、
前記報知手段により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、
を備え、
前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態において遊技用価値の増減率が適正值となるが、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない

10

20

30

40

50

非持越状態において遊技用価値の増減率が適正值とならず、

前記有利区間制御手段は、前記持越状態及び前記非持越状態のいずれにおいても前記有利区間に制御可能であり、

前記有利区間制御手段は、前記非持越状態において前記有利区間に制御した場合に、前記持越状態となることで当該有利区間を終了させる

ことを特徴としている。

本発明の手段１のロットマシンは、

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部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、

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ロットマシン（ロットマシン１）において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、

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

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部４１）と、

前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果（特別役（ＢＢ）の図柄組合せ）の導出が許容される特別決定結果（特別役（ＢＢ））となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果（押し順小役）となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作態様（正解押し順）を報知可能な報知手段（ナビ報知）と、

前記報知手段（ナビ報知）により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様（正解押し順）を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、

を備え、

前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態（内部中）において前記報知手段（ナビ報知）により有利な前記導出操作手段の操作態様（正解押し順）を報知させることが可能であり、当該持越状態において遊技用価値の増減率（メダルの払出率）が適正となるように設計されており、

前記有利区間制御手段は、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない非持越状態（非内部中）及び前記持越状態（内部中）のいずれにおいても前記有利区間に制御可能であり、

前記有利区間制御手段は、前記非持越状態（非内部中）において前記有利区間に制御した場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、持越状態において遊技用価値の増減率が適正となる一方、非持越状態においては遊技用価値の増減率が非適正となる構成において、非持越状態において有利区間に制御された場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させるので、遊技用価値の増減率が適正となる持越状態となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できる。

【０００９】

本発明の手段２のロットマシンは、

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部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、

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ロットマシン（ロットマシン１）において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、

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

10

20

30

40

50

C、8 R)と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(メイン制御部41)と、

前記事前決定手段により特別状態への移行を伴う特別表示結果(特別役(BB)の図柄組合せ)の導出が許容される特別決定結果(特別役(BB))となり、前記特別表示結果が導出されなかったときに、当該特別決定結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定結果(押し順小役)となったときに遊技者にとって有利な前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)の操作態様(正解押し順)を報知可能な報知手段(ナビ報知)と、

前記報知手段(ナビ報知)により遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を報知させることが可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、

を備え、
前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されている持越状態(内部中)において前記報知手段(ナビ報知)により有利な前記導出操作手段の操作態様(正解押し順)を報知させることが可能であり、当該持越状態(内部中)において遊技用価値の増減率(メダルの払出率)が適正となるように設計されており、

前記有利区間制御手段は、前記持越手段により前記特別決定結果が持ち越されていない非持越状態(非内部中)及び前記持越状態(内部中)のいずれにおいても前記有利区間に制御可能であり、

前記有利区間制御手段は、前記非持越状態(非内部中)において前記有利区間に制御した場合に、前記持越状態(内部中)となることで当該有利区間を終了させる

ことを特徴としている。
この特徴によれば、持越状態において遊技用価値の増減率が適正となる一方、非持越状態においては遊技用価値の増減率が非適正となる構成において、非持越状態において有利区間に制御された場合に、持越状態となることで当該有利区間を終了させるので、遊技用価値の増減率が適正となる持越状態となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できる。

【0010】

本発明の手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、前記特別状態は、第1特別状態(BB一般)と、前記第1特別状態において移行表示結果(特別役(RB)の図柄組合せ)が導出されることで移行する第2特別状態(RB)と、

を含み、
前記第1特別状態は、前記事前決定手段(内部抽選)により前記移行表示結果(特別役(RB)の図柄組合せ)の導出を許容する旨が決定される確率が通常状態(非内部中及び内部中)よりも高い状態であり、

前記第2特別状態は、前記事前決定手段(内部抽選)により遊技用価値(メダル)の付与を伴う付与表示結果(小役の図柄組合せ)の導出を許容する旨が決定される確率が通常状態よりも高い状態であり、

前記遊技区間制御手段は、前記第1特別状態(BB一般)においては前記有利区間に制御しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値の増減率が適正とならない第1特別状態においては有利区間に制御されないため、不要な制御を行わずに済む。

【0011】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別状態は、第1特別状態(BB一般)と、前記第1特別状態において移行表示結果が導出されることで移行する第2特別状態(RB)と、を含み、

前記第1特別状態は、前記事前決定手段(内部抽選)により前記移行表示結果(特別役(RB)の図柄組合せ)の導出を許容する旨が決定される確率が通常状態(非内部中及び内

10

20

30

40

50

部中) よりも高い状態であり、

前記第2特別状態は、前記事前決定手段(内部抽選)により遊技用価値(メダル)の付与を伴う付与表示結果(小役の図柄組合せ)の導出を許容する旨が決定される確率が通常状態よりも高い状態であり、

前記遊技区間制御手段は、前記第2特別状態(RB)においては前記有利区間に制御しないことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値の増減率が適正とならない第2特別状態においては有利区間に制御されないため、不要な制御を行わずに済む。

【0012】

尚、手段3、4において前記事前決定手段により前記移行表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が通常状態よりも高いとは、通常状態において事前決定手段により前記移行表示結果の導出を許容する旨が決定されないものを含む。

【0013】

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、

前記持越状態(内部中)となった旨を示唆する持越状態示唆(通常演出)を実行可能な持越状態示唆手段(サブ制御部91)と、

前記有利区間に制御されている旨を示唆する有利区間示唆(有利区間報知)を実行可能な有利区間示唆手段(メイン制御部41)と、

を備え、

前記持越状態示唆が実行される位置(液晶表示器51)と、前記有利区間示唆が実行される位置(有利区間報知LED12a)と、が異なり、

前記持越状態示唆が実行されるタイミング(ゲーム終了時)と、前記有利区間示唆が実行されるタイミング(ゲーム開始時)と、が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、持越状態となった旨の示唆と、有利区間に移行した旨の示唆と、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0014】

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

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図5】内部抽選対象役について説明するための図である。

【図6】遊技補助表示器の構成について説明するための図である。

【図7】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図8】遊技区間の遷移を説明するための図である。

【図9】有利区間報知及び内部中示唆について説明するための図である。

【図10】エラー状態及び設定確認状態における遊技補助表示器の表示態様について説明するための図である。

【図11】有利区間報知及びナビ報知の実行中にスロットマシンへの電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときにおける有利区間報知及びナビ報知の再開順について説明するための図である。

【図12】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフロー図である。

【図13】メイン制御部が行う遊技開始待ち処理の制御内容を示すフロー図である。

【図14】メイン制御部が行う出玉制御処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 15】メイン制御部が行う A T 状態管理処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 16】純増枚数カウンタ値の変化例について説明するための図である。

【図 17】メイン制御部が行うメダル払出処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 18】メイン制御部が行う再遊技作動時処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 19】メイン制御部が行うタイマ割込み処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 20】有利区間報知の開始時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 21】有利区間報知の終了時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 22】有利区間報知の終了時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について説明するための図である。

10

【図 23】A T に関する制御状態の遷移について説明するための図である。

【図 24】A T 状態（低確）の開始時及び A T 状態（高確）の開始時にメイン制御部及びサブ制御部が行う制御について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明に係る遊技機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】

【0017】

本発明が適用された遊技機であるスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。スロットマシン 1 の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が、スロットマシン 1 の正面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て遊技者側から見えるように配置されている。また、図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

20

【0018】

尚、本実施例では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としても良い。また、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R により図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であっても良く、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成でも良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成しても良い。

30

【0019】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、3）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル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 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

【0020】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダ

50

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や、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ情報）、有利区間に制御されている旨を示す有利区間表示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 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 20、が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。また、スロットマシン 1 の正面には、画像等を表示可能な液晶表示器 51 が、設けられている。

【0021】

MAX BET スwitch 6 の内部には、MAX BET スwitch 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witch 有効 L E D 21（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

【0022】

スロットマシン 1 の内部には、所定キー操作によりスロットマシン 1 の外部からのエラー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、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、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられた後述のホッパータンク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 から投入されてホッパータンク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ト（図示略）が設けられている。

【0023】

また、スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 41 からの制御信号に応じて前述のリール 2 L、2 C、2 R を駆動させるためのリールユニット 34、メイン制御部 41 からの制御信号に応じてメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーユニット 35 が設けられている。

【0024】

また、スロットマシン 1 の内部には、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witch 37、通常時においてはエラー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 が設けられている。

【0025】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 40、演出制御基板 90 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技の制御が行われ、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【0026】

遊技制御基板 40 には、前述の MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、投入メダルセンサ 31、リールユニット 34 のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット 35 の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースwitch 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等の検出信号が入力されるようになっている。

【0027】

また、遊技制御基板40には、前述のクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールユニット34、ホッパーユニット35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。

【0028】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータにより構成され、遊技の制御を行うメイン制御部41が搭載されている。

10

【0029】

演出制御基板90には、前述の液晶表示器51、音声を出力可能なスピーカ、リール2L、2C、2Rの所定位置を背面側から照射可能なリールLED（図示略）等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により制御可能となっている。サブ制御部91は、メイン制御部41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等を行うようになっている。

【0030】

本実施例のロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選等の遊技者に対する有利度に影響する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。

20

【0031】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をON状態としてからロットマシン1の電源をONにする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONにすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、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（設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFにされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

30

【0032】

尚、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38は、ロットマシン1の内部に設けられ、所定のキー操作により開放可能な前面扉1bを開放しない限り操作不可能とされており、ロットマシン1が設置される遊技店の店員のうち所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ37は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ37の操作を行うためのキーを所持する店員のみが操作可能とされている。また、リセットスイッチ23は、前面扉1bを開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、リセット／設定スイッチ38は、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとしても機能するようになっている。

40

【0033】

本実施例のロットマシン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MAXBETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。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、予め定められた入賞ラインLN（図1参照、本実施例では、リール2L、2C、2Rの中段に水平方

50

向に並んだ図柄に跨がって設定されている)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。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。また、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】

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が回転され、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動される。リール2L、2C、2Rが回転されている状態で、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に対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓3に表示結果として導出表示される。

10

【0035】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間(本実施例では、190ms(ミリ秒))以内に、操作に対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御が行われる。リール2L、2C、2Rを1分間に80回転させ、80(回転)×21(1リール当たりの図柄コマ数、例えば、21コマ)=1680コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間(190ms)が経過するまでの間では、最大で4コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、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(引込範囲)の図柄から一の図柄を選択して、リール2L、2R、2Rに導出させることが可能である。

20

【0036】

これにより、停止制御では、各リール2L、2C、2Rについて対応するストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで回転を停止させる際に、後述する内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、ストップスイッチが操作されたときの図柄から4コマ先までの引込範囲内にある場合には、当該図柄を入賞ラインLN上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させる一方で、内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、当該引込範囲内にはない場合には、内部抽選にて当選していない入賞役を構成する図柄が、入賞ラインLN上に停止しないように、いずれの入賞役も構成しない図柄を入賞ラインLN上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させるように制御することが可能である。

30

【0037】

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入賞役の図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、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合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

40

【0038】

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

【0039】

本実施例のスロットマシン1において、入賞となる役(以下、入賞役と呼ぶ)の種類は、遊技状態に応じて定められ、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(特別状態)へ

50

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、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

【0040】

尚、各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されるようになっている。

【0041】

また、内部抽選では、予め定められた所定の操作態様（例えば、停止操作順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、ナビ対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。ナビ対象役には、例えば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役等を含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【0042】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（A T）に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T の制御を開始して A T に制御する。そして、A T に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

【0043】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることが可能な遊技補助表示器 1 2 を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器 1 2 を用いてナビ情報を報知する構成であるが、ナビ情報のみを表示させることが可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ情報を報知する構成でも良い。

【0044】

〔遊技状態について〕

メイン制御部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技状態として非内部中、内部中、特別状態（B B 一般、R B）のいずれかに制御することが可能である。遊技状態は、内部抽選により抽選対象となる再遊技役の種類及び内部抽選により再遊技役が当選する確率が共通である状態である。本実施例では、非内部中、内部中、特別状態の B B 一般、特別状態の R B において、遊技状態毎に再遊技役の当選する確率が異なるが、同一の遊技状態中では、再遊技役の当選する確率は、一律である。また、内部中において内部抽選により抽選対象とな

る再遊技役の種類は、非内部中と共通であるが、特別状態のＢＢ一般、ＲＢにおいて内部抽選により抽選対象となる再遊技役の種類は、非内部中と異なり、特別状態のＢＢ一般において内部抽選により抽選対象となる再遊技役の種類は、ＲＢと異なる。

【００４５】

非内部中は、特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されていない状態である。スロットマシン１の工場出荷時の状態や、遊技状態に関するデータが記憶されるＲＡＭ４１ｃの所定領域が初期化された状態で、スロットマシン１が起動された場合に、先ず、非内部中に制御される。また、特別状態が終了されることで非内部中に制御される。そして、非内部中は、当該非内部中のゲームにおいて内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選し、当該特別役が取りこぼされて、内部中に移行されることで終了される。また、内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選したゲームにおいて、当該特別役（ＢＢ）が入賞し、特別状態に移行されることでも終了される。

10

【００４６】

尚、遊技状態に関するデータが記憶されるＲＡＭ４１ｃの所定領域は、前述の設定変更状態に移行した場合には、初期化されることがなく、設定変更状態の終了後においては、当該設定変更状態の開始前の遊技状態が引き継がれる。すなわち設定変更状態の開始前に非内部中に制御されていた場合には、設定変更状態の終了後も引き続き非内部中に制御され、設定変更状態の開始前に内部中に制御されていた場合には、設定変更状態の終了後も引き続き内部中に制御されるようになっている。

【００４７】

また、非内部中では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されることで、当該期間中における１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されないことで、当該期間中における１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超えないようになっている。後述するように、非内部中では、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されないことで、１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超えないようになっている。

20

【００４８】

内部中は、特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されている状態である。非内部中における内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選することで開始される。

30

【００４９】

内部中では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されることで、当該期間中における１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されないことで、当該期間中における１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超えないようになり、遊技者にとって有利となる操作態様が報知される期間では、１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超える一方で、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されない期間では、１ゲーム当たりのメダルの払出率が１００％を超えないようになっている。また、内部中では、小役が内部抽選で当選する確率は、非内部中の確率と同一である一方で、所定の再遊技役が内部抽選で当選する確率は、非内部中に比較して高く設定されており、内部中は、非内部中に比較して有利な状態になっている。

40

【００５０】

特別状態は、特別役（ＢＢ）の入賞に伴い制御される遊技状態であり、非内部中において特別役（ＢＢ）が入賞することで開始され、所定の終了条件の成立（例えば、特別状態中のメダルの総払出枚数が所定枚数（例えば、５０枚）を超えること）により終了される。特別状態の終了後は、非内部中に移行される。

【００５１】

特別状態は、遊技状態としてＢＢ一般及びＲＢを含み、特別状態中では、前述の所定の終了条件が成立するゲームまで、いずれか一方の遊技状態に制御される。

50

【0052】

ＢＢ一般は、内部抽選にて小役が当選する確率は、非内部中及び内部中と共通であるが、特別役（ＲＢ）の当選確率が高まる状態である。内部中において特別役（ＢＢ）が入賞して特別状態へ移行されること、または特別状態の終了条件が成立していない状態で、ＲＢが終了されることで開始される。そして、ＢＢ一般は、内部抽選にて特別役（ＲＢ）が当選し、当該特別役（ＲＢ）の図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止することで終了されて、ＲＢへ移行される。

【0053】

ＲＢは、内部抽選にて小役が当選する確率が、非内部中、内部中、ＢＢ一般よりも高まる状態である。ＢＢ一般中における内部抽選にて特別役（ＲＢ）が当選し、当該特別役（ＲＢ）の図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止することで開始される。そして、ＲＢは、当該ＲＢ中において入賞が所定回数（本実施例では、８回）発生すること、またはＲＢ中において所定数のゲーム（本実施例では、１２ゲーム）が行われることの少なくとも一方が成立することで終了されて、ＢＢ一般へ移行される。

10

【0054】

ＢＢ一般では、特別役（ＲＢ）が内部抽選にて当選する確率は、非内部中及び内部中に当選する確率に比較して高く設定されている。また、再遊技役が内部抽選にて当選する確率が０に設定され、非内部中において当該再遊技役の当選する確率分が、ＢＢ一般中において特別役（ＲＢ）の当選する確率に割り当てられている。一方、ＢＢ一般中において小役が内部抽選にて当選する確率は、非内部中及び内部中と同一の確率に設定されている。

20

【0055】

また、ＢＢ一般中では、小役が内部抽選にて非内部中及び内部中と同一の確率で当選するが、後述するように有利区間に制御されず、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されないようになっている。また、ＢＢ一般において入賞し得る特別役（ＲＢ）は、入賞に伴いメダルが払出されない役である。これらにより、ＢＢ一般中のメダルの払出率が１００％を超えないようになっている。

【0056】

ＲＢは、小役が内部抽選にて当選する確率が、非内部中及び内部中に当選する確率に比較して高い状態である。ＲＢでは、内部抽選において、１ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数（例えば、３枚）よりも少ない枚数（例えば、１枚）のメダルが入賞に伴い払出される第１小役（本実施例では、ＲＢ中小役２）が、１ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数よりも多い枚数（例えば、８枚）のメダルが入賞に伴い払出される第２小役（本実施例では、ＲＢ中小役１）の当選する確率（例えば、約１／４）よりも高い確率（例えば、約３／４）で、当選するようになっており、ＲＢ中１ゲーム当たりのメダル払出枚数の期待値（例えば、２．７５枚）は、１ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数（例えば、３枚）よりも少なくなっている。また、後述するように有利区間に制御されず、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されないようになっている。これにより、ＲＢ中では、メダルの払出率が１００％を超えないようになっている。すなわち、ＢＢ一般及びＲＢでは、メダル払出率が１００％を超えることがなく、特別状態におけるメダルの払出率が１００％を超えないようになっている。また、ＢＢ一般及びＲＢでは、有利区間に制御されないようになっている。

30

40

【0057】

また、本実施例のスロットマシン１では、前述の非内部中において予め定められた所定確率（例えば、約１／３．４）で特別役（ＢＢ）が当選し、内部中に移行するとともに、内部中、すなわち特別役（ＢＢ）の当選フラグが持ち越されている状態において、後述するＡＴに制御されていない場合には、１ゲームあたりのメダルの払出率が１００％を超えない一方、ＡＴに制御されている場合には、１ゲームあたりのメダルの払出率が１００％を超えるようになっている。

【0058】

また、リールの停止制御では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先

50

して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全ての小役において特別役（ＢＢ）の構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、いずれの小役が当選した場合でも当選した小役の構成図柄が入賞ラインＬＮに停止することとなる。また、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行う。すなわち内部中において小役または再遊技役が当選している場合には、特別役（ＢＢ）が入賞しないようになっている。

【００５９】

また、内部中では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、内部中に一度移行されると特別役（ＢＢ）が入賞しないようになっているとあり、内部中への移行後は、当該内部中が維持されることとなる。

【００６０】

スロットマシン１では、遊技の大半において内部中に制御されることとなるので、内部中に制御されていることを前提とし、設定値（本実施例では、１～６）に応じたメダルの払出率が各設定値に応じて定められた値となるように、内部中においてＡＴに制御するか否か、具体的には、後述のＡＴ抽選の当選確率、ナビ抽選の当選確率等を設定することにより、設定値に応じたメダルの払出率が設定される。

【００６１】

また、内部中に制御されていることを前提として設定値に応じたメダルの払出率が設定されることから、内部中以外の遊技状態に制御された場合には、メダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性があり、極力内部中に制御されることが好ましい。このため、本実施例では、非内部中において内部中に移行しやすいように、遊技者に対して推奨する推奨操作態様と、特別役（ＢＢ）を入賞させる操作態様と、が異なる。すなわち非内部中において遊技者が推奨操作態様で停止操作を行っている限りは、特別役（ＢＢ）が入賞しないようになっている。

【００６２】

このように、メイン制御部４１は、内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選し、当該特別役（ＢＢ）の図柄組合せが導出されなかったときに、当該特別役（ＢＢ）の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能である。

【００６３】

また、メイン制御部４１は、特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されている内部中においてナビ報知により有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）を報知させるＡＴの制御を行うことが可能であり、当該内部中においてメダルの払出率が適正となるように設計されている。

【００６４】

尚、後述するように、遊技状態のうち非内部中及び内部中では、後述の有利区間移行抽選対象役が内部抽選にて当選することで、有利区間移行抽選が行われ、当該有利区間移行抽選にて当選することで、後述の遊技区間が通常区間から有利区間へ移行されることがある。一方、遊技状態のうち特別状態では、後述のように有利区間移行抽選にて当選することがないようになっており、遊技区間が通常区間から有利区間へ移行されないようになっている。

【００６５】

また、特別状態は、例えば、規定ゲーム数ごとに内部抽選にて小役の当選確率が上昇される状態であり、予め定められた場合に移行され、予め定められたゲーム数が行われるまで継続される状態でも良いし、規定ゲーム数ごとに内部抽選にて小役の当選確率が上昇される状態に連続して移行される状態でも良いし、内部抽選において取得された乱数値にかかわらず小役が当選する状態であり、予め定められた場合に移行され、１ゲームが行われることで終了される状態でも良いし、規定ゲーム数ごとに内部抽選にて小役の当選確率が上昇される状態であり、所定の図柄の組合せがリールに導出されたことを条件に移行され、１ゲームが行われることで終了される状態等でも良い。

【００６６】

また、本実施例では、メイン制御部 41 は、非内部中において特別役（ＢＢ）が入賞することで特別状態に制御し、当該特別状態に含まれるＢＢ一般において、内部抽選にて特別役（ＲＢ）が当選し、当該特別役（ＲＢ）が入賞することでＲＢに制御する構成であるが、非内部中における内部抽選でも特別役（ＲＢ）が当選可能な構成とし、非内部中及び内部中において当選している特別役（ＲＢ）が入賞することもＲＢに制御する構成でも良い。

【００６７】

〔内部抽選の抽選対象役について〕

メイン制御部 41 が行う内部抽選において抽選対象となる内部抽選対象役について、図 5 に基づいて説明する。

【００６８】

内部抽選対象役には、複数の内部抽選対象役が含まれる。各内部抽選対象役には、1 または複数の入賞役が含まれ、内部抽選にて一の内部抽選対象役が当選したときには、当該内部抽選対象役に含まれる入賞役が同時に当選したこととなる。

【００６９】

図 5 に示すように、内部抽選対象役には、特別役（ＢＢ）、特別役（ＲＢ）、押し順小役 1、押し順小役 2、押し順小役 3、押し順小役 4、押し順小役 5、押し順小役 6（以下、押し順小役 1～6 をまとめて押し順小役と呼ぶ場合がある）、特定小役 1、特定小役 2、副小役、ＲＢ中小役 1、ＲＢ中小役 2、再遊技役 1、再遊技役 2 が含まれる。

【００７０】

特別役（ＢＢ）は、入賞により前述の特別状態への移行を伴う役である。特別役（ＢＢ）は、遊技状態が非内部中に制御されているときには、内部抽選の対象となる一方で、遊技状態が内部中及び特別状態（ＢＢ一般、ＲＢ）に制御されているときには、内部抽選の対象とならない。

【００７１】

特別役（ＲＢ）は、入賞により前述のＲＢへの移行を伴う役である。特別役（ＲＢ）は、遊技状態がＢＢ一般に制御されているときには、内部抽選の対象となる一方で、遊技状態が非内部中及び内部中、ＢＢ一般、ＲＢに制御されているときには、内部抽選の対象とならないようになっており、ＢＢ一般では、特別役（ＲＢ）が内部抽選にて当選する確率が、遊技状態がＢＢ一般以外の状態（非内部中、内部中、ＲＢ）であるときに比較して高い確率となるようになっている。

【００７２】

尚、本実施例では、遊技状態が非内部中及び内部中に制御されているときには、特別役（ＲＢ）が内部抽選の対象とならず、遊技状態が非内部中や内部中からＲＢへ移行されることのない構成であるが、遊技状態が非内部中または内部中に制御されているときにも、特別役（ＲＢ）が内部抽選の抽選対象となり、非内部中及び内部中に特別役（ＲＢ）が当選して、当該特別役（ＲＢ）の図柄組合せがリールに停止されることで、遊技状態を非内部中や内部中からＲＢへ移行させることが可能な構成でも良い。

【００７３】

押し順小役 1～6 は、各押し順小役に割り当てられた所定の操作態様（本実施例では、操作順）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、押し順小役に含まれる入賞役のうち、賭数よりも多い枚数のメダルが払い出される増加役が入賞する一方で、対応する操作態様以外の操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、押し順小役に含まれる入賞役のうち、賭数以下の枚数のメダルが払い出される減少役が入賞することもあるが、いずれの入賞役も入賞しないこともある役である。このため、押し順小役 1～6 の当選時には、当選した役の種類に応じた操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたか否かによって払い出されるメダル枚数の期待値を変えることができる。

【００７４】

押し順小役 1～6 が当選したときに、押し順小役に含まれる入賞役のうち増加役を入賞させることが可能な操作態様、すなわち遊技者にとって有利となる操作態様は、押し順小役

10

20

30

40

50

1では、左リール2Lを1番目に停止させ、中リール2Cを2番目に停止させ、右リール2Rを3番目に停止させる操作順での操作（以下、左中右停止操作と呼ぶ場合がある）であり、押し順小役2では、左リール2Lを1番目に停止させ、右リール2Rを2番目に停止させ、中リール2Cを3番目に停止させる操作順での操作（以下、左右中停止操作と呼ぶ場合がある）であり、押し順小役3では、中リール2Cを1番目に停止させ、左リール2Lを2番目に停止させ、右リール2Rを3番目に停止させる操作順での操作（以下、中左右停止操作と呼ぶ場合がある）であり、押し順小役4では、中リール2Cを1番目に停止させ、右リール2Rを2番目に停止させ、左リール2Lを3番目に停止させる操作順での操作（以下、中右左停止操作と呼ぶ場合がある）であり、押し順小役5では、右リール2Rを1番目に停止させ、左リール2Lを2番目に停止させ、中リール2Cを3番目に停止させる操作順での操作（以下、右左中停止操作と呼ぶ場合がある）であり、押し順小役6では、右リール2Rを1番目に停止させ、中リール2Cを2番目に停止させ、左リール2Lを3番目に停止させる操作順での操作（以下、右中左停止操作と呼ぶ場合がある）である。

10

【0075】

押し順小役1～6は、遊技状態が非内部中及び内部中、BB一般に制御されているときに内部抽選の対象となり、これらのいずれの遊技状態に制御されているときにも内部抽選にて同一の確率で当選するようになっている。一方、押し順小役1～6は、遊技状態がRBに制御されているときには、内部抽選の対象とならない。

20

【0076】

特定小役1及び特定小役2は、他の内部抽選対象役に比較して内部抽選にて当選する確率が低い役である。また、特定小役1は、特定小役2に比較して内部抽選にて当選する確率が高い役である。特定小役1及び特定小役2は、遊技状態が非内部中及び内部中、BB一般に制御されているときに内部抽選の対象となり、これらのいずれの遊技状態に制御されているときにも内部抽選にて同一の確率で当選するようになっている。また、特定小役1及び特定小役2は、遊技状態がRBに制御されているときには、内部抽選の対象とならないようになっている。

【0077】

副小役は、入賞役として、前述の各押し順小役に含まれる減少役が含まれる役であり、内部抽選にて当該副小役が当選したときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様に応じた減少役の図柄組合せをリール2L、2C、2Rに停止可能に制御される。内部抽選にて当該副小役が当選したときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順によらず、いずれかの減少役を入賞させることができるようになっており、賭数以下の枚数のメダルが払い出されることもあるが、減少役の図柄組合せをリールに停止させることができない操作タイミングでストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合には、いずれの入賞も発生しないようになっている。また、副小役は、内部抽選にて前述の押し順小役が当選する確率の約 $1/3$ ～約 $1/2$ の確率で当選するようになっている。

30

【0078】

RB中小役1及びRB中小役2は、遊技状態が非内部中及び内部中、BB一般に制御されているときは内部抽選の対象とならず、遊技状態がRBに制御されているときにのみ内部抽選の対象となる。

40

【0079】

RB中小役1は、1ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数よりも多くのメダル枚数（本実施例では、8枚）が、入賞に伴い払出される小役であり、RB中の内部抽選にて約 $1/4$ の確率で当選するようになっている。一方、RB中小役2は、1ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数よりも少ないメダル枚数（本実施例では、1枚）が、入賞に伴い払出される小役であり、RB中の内部抽選にて約 $3/4$ の確率で当選するようになっている。これにより、RB中1ゲーム当たりのメダル払出枚数の期待値は、2.75枚となり、1ゲームの賭数の設定に用いられるメダル枚数（本実施例では、3枚）よりも少なくなり、RB中のメダルの払出率が100%を超えないようになっている。

50

【0080】

再遊技役1は、遊技状態が非内部中に制御されているときにも、内部中に制御されているときにも、内部抽選の対象となり、非内部中及び内部中のいずれの遊技状態に制御されているときにも内部抽選にて同一の確率で当選するようになっている。また、遊技状態がBB一般及びRBであるときには、内部抽選の対象とならないようになっている。

【0081】

再遊技役2は、遊技状態が非内部中に制御されているときにも、内部中に制御されているときにも、内部抽選の対象となり、遊技状態が内部中に制御されているときに内部抽選にて当選する確率が、非内部中に制御されているときに比較して高くなるようになっている。内部中では、内部抽選において再遊技役2が当選する確率が非内部中に比較して高くなることで、内部中は、非内部中に比較して有利な状態となる。また、遊技状態がBB一般及びRBであるときには、内部抽選の対象とならないようになっている。

10

【0082】

再遊技役2の当選時には、通常操作態様（左リール2Lまたは中リール2Cを第1停止とする操作態様）にて停止操作が行われることで、通常図柄組合せ（例えば、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」）が入賞ラインLNに停止するようにリールが停止制御され、再遊技の付与を伴う入賞が発生する。一方、特定操作態様（本実施例では、右中左停止操作、かつ、各リール2L、2C、2Rについて特定図柄「赤7」を停止可能な操作タイミングで、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作される操作態様）にて停止操作が行われることで、特定図柄組合せ（例えば、「赤7 - 赤7 - 赤7」）が入賞ラインLNに停止するようにリールが停止制御され、再遊技の付与を伴う入賞が発生するようになっている。

20

【0083】

内部抽選では、内部抽選対象役のうちの特別役（BB）、特別役（RB）、押し順小役1～6、副小役、RB中小役1、RB中小役2、再遊技役1、再遊技役2は、スロットマシン1において設定されている設定値に応じて差がない確率、すなわち設定されている設定値に関わらず一律の確率で当選するようになっている一方で、内部抽選対象役のうちの特定小役1及び特定小役2は、設定されている設定値に応じて差のある確率で当選するようになっている。

【0084】

メイン制御部41は、内部抽選にて所定の内部抽選対象役が当選したことを契機として、後述の遊技区間を有利区間へ移行させるか否かを決定する有利区間抽選を行うことが可能である。以下、有利区間抽選の契機となる内部抽選対象役を、有利区間移行抽選対象役と呼ぶ場合がある。有利区間移行抽選では、いずれの設定値が設定されている状況でも、内部抽選にて当選した有利区間移行抽選対象役が同一の役であるときには、一律の確率で、有利区間に移行させる旨が決定されるように有利区間移行抽選が行われるようになっている。

30

【0085】

内部抽選対象役のうち押し順小役1～6、副小役、特定小役1、特定小役2、再遊技役1は、有利区間移行抽選対象役である。これらの有利区間移行抽選対象役は、遊技状態が非内部、内部中のいずれの遊技状態に制御されているときにも内部抽選にて同一の確率で当選するようになっており、遊技状態が非内部中、内部中のいずれに制御されているときにも内部抽選の当選確率が変化しない役を契機に有利区間移行抽選が行われるようになっている。

40

【0086】

また、内部中において内部抽選対象役とならない役（実施例では、特別役（BB）、特別役（RB）、RB中小役1、RB中小役2）、及び遊技状態が非内部中、内部中のいずれに制御されているかに応じて内部抽選にて当選する確率が変動する役（本実施例では、再遊技役2）を契機として、有利区間移行抽選が行われないようになっている。

【0087】

メイン制御部41は、内部抽選にて所定の内部抽選対象役が当選したことを契機として、

50

前述の A T に制御するか否かを決定する A T 抽選を行う。以下、A T 抽選の契機となる内部抽選対象役を、A T 抽選対象役と呼ぶ場合がある。

【0088】

内部抽選対象役のうち押し順小役 1 ～ 6、特定小役 1、特定小役 2、再遊技役 1 は、A T 抽選対象役である。遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にてこれらの A T 抽選対象役のいずれかが当選することで、A T 抽選が行われる。A T 抽選では、スロットマシン 1 においていずれの設定値が設定されている状況でも、内部抽選にて当選した A T 抽選対象役が同一の役であるときには、一律の確率で、A T に制御する旨の決定がされるように抽選が行われるようになっている。尚、A T 抽選対象役に副小役が含まれる構成でも良い。

10

【0089】

また、内部抽選にて特定小役 1 または特定小役 2 が当選したことを契機として行われる A T 抽選では、押し順小役 1 ～ 6、再遊技役 1 のいずれかが当選したことを契機とするときに比較して高い確率で、A T に制御する旨の決定がされるようになっている。また、特定小役 1 が当選したことを契機として行われる A T 抽選では、特定小役 2 が当選したことを契機とするときに比較して高い確率で、A T に制御する旨の決定がされるようになっている。

【0090】

尚、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選する確率は、スロットマシン 1 に設定されている設定値によらず、一律の確率であり、当該有利区間移行抽選対象役の当選を契機に行われる有利区間移行抽選では、設定値に応じて差のある確率で抽選を行うことで、有利区間に移行する旨を、設定値に応じて差のある確率で決定する構成としても良い。また、内部抽選にて A T 抽選対象役が当選する確率は、スロットマシン 1 に設定されている設定値によらず、一律の確率であり、当該 A T 抽選対象役の当選を契機に行われる A T 抽選では、設定値に応じて差のある確率で抽選を行うことで、A T に制御する旨を、設定値に応じて差のある確率で決定する構成でも良い。また、内部抽選にて A T 抽選対象役が当選する確率が、スロットマシン 1 に設定されている設定値に応じて差がある確率であり、当該 A T 抽選対象役の当選を契機に行われる A T 抽選では、設定値に応じて差のある確率で抽選を行うことで、A T に制御する旨を、設定値に応じて差のある確率で決定する構成でも良い。

20

【0091】

また、本実施例では、内部抽選にて当選した役が、スロットマシン 1 に設定されている設定値に応じて内部抽選にて当選する確率に差がある役（以下、設定差あり役と呼ぶ場合がある）であるか、差のない役（以下、設定差なし役と呼ぶ場合がある）であるかにかかわらず、当該役の当選を契機として有利区間移行抽選や A T 抽選を行う構成であるが、内部抽選にて当選した役が設定差あり役であることを契機として有利区間移行抽選や A T 抽選を行う一方、設定差なし役であることを契機として有利区間移行抽選や A T 抽選を行わない構成でも良いし、有利区間移行抽選や A T 抽選の一方を、内部抽選での設定差あり役の当選を契機として行い、有利区間移行抽選や A T 抽選の他方を、内部抽選での設定差なし役の当選を契機として行う構成でも良い。

30

【0092】

〔遊技補助表示器の構成について〕

メイン制御部 4 1 が備える遊技補助表示器 1 2 の構成について、図 6 に基づいて説明する。

【0093】

図 6 (a) に示すように、遊技補助表示器 1 2 は、第 1 ～ 第 8 セグメントをそれぞれ点灯／消灯可能な 2 つの表示器 1 2 L、1 2 R からなり、それぞれのセグメントを点灯態様に制御することで、所定の数字（「0」～「9」）や記号（例えば、「-」「.」等）、英字（例えば、「E」等）を 1 桁または 2 桁で表示することにより、メダルの払出枚数（図示略）や、有利区間に制御されている旨（図 6 (b) 参照）、発生しているエラーの種類を特

40

50

定可能なエラーコード（例えば、図10（a）参照）、ナビ報知により報知するナビ情報としてナビ番号（図7参照）等を示す表示を行うことが可能である。

【0094】

図6（b）に示すように、メイン制御部41は、遊技区間を有利区間に制御しており、所定の報知開始条件が成立するとき（例えば、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われ、払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時）から、所定の報知終了条件が成立するとき（例えば、有利区間が終了されるとき）までの報知期間にわたり、遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント（以下、有利区間報知LED12aと呼ぶ場合がある）を点灯状態に制御することで、遊技区間を有利区間に制御している旨を報知する有利区間報知を行うことが可能である。

10

【0095】

【ナビ報知及びナビ演出について】

メイン制御部41が遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知、及びサブ制御部91が液晶表示器51を用いて行うナビ演出について、図7に基づいて説明する。

【0096】

メイン制御部41は、ATの制御を行っており、内部抽選にてナビ対象役（本実施例では、押し順小役1～6）が当選した場合に、ナビ報知を実行し、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（本実施例では、操作順、以下、正解押し順と呼ぶ場合がある。）を特定可能なナビ番号を遊技補助表示器12に表示させて、当該遊技者にとって有利となる操作態様を報知することが可能である。

20

【0097】

図7に示すように、ナビ報知には、左中右ナビ、左右中ナビ、中左右ナビ、中右左ナビ、右左中ナビ、右中左ナビが含まれる。左中右ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「1-」を表示することで、遊技者にとって有利となる操作態様が左中右停止操作である旨を報知する。左右中ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「2-」を表示して、遊技者にとって有利となる操作態様が左右中停止操作である旨を報知する。中左右ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「3-」を表示して、遊技者にとって有利となる操作態様が中左右停止操作である旨を報知する。中右左ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「4-」を表示して、遊技者にとって有利となる操作態様が中右左停止操作である旨を報知する。右左中ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「5-」を表示して、遊技者にとって有利となる操作態様が右左中停止操作である旨を報知する。右中左ナビでは、遊技補助表示器12にナビ番号「6-」を表示して、遊技者にとって有利となる操作態様が右中左停止操作である旨を報知する。

30

【0098】

また、メイン制御部41は、前述のように有利区間報知LED12aにより有利区間に制御している旨を報知する有利区間報知を開始させた後は、当該有利区間報知LED12aを継続して点灯状態に制御するようになっており、当該有利区間報知の実行中にナビ報知を行う場合には、有利区間報知LED12aを点灯状態に継続的に制御しつつ、ナビ報知により報知するナビ番号を遊技補助表示器12に表示させるように制御する。

【0099】

尚、本実施例では、ナビ報知では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様として、操作順（正解押し順）を報知する構成であるが、ナビ報知により、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングを示唆する構成でも良いし、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順と操作タイミングの組合せを示唆する構成でも良い。例えば、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作態様が所定リールに対する所定の操作タイミングである場合には、液晶表示器51において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の画像等を所定リールに対応する位置に表示させることで、当該操作態様を示唆することが可能である。

40

【0100】

50

メイン制御部 41 は、ナビ報知を行う際に、当該ナビ報知により報知するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。これに対して、サブ制御部 91 は、コマンドに基づいて特定されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を示唆するナビ画像を液晶表示器 51 に表示させるナビ演出を行うことが可能である。ナビ画像では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順を示唆する数字画像「1」～「3」や、所定図柄がリールに表示されているタイミングで停止操作を行う旨を示唆する図柄画像を、リール 2 L、2 C、2 R に対応させて表示させる。

【0101】

図 7 に示すように、ナビ演出では、例えば、ナビ報知により左中右停止操作が報知される場合には、左中右停止操作を示唆するナビ画像（本実施例では、左リール 2 L に対応する位置に「1」の数字画像、中リール 2 C に対応する位置に「2」、右リール 2 R に対応する位置に「3」をそれぞれ表示させる「123」の数字画像）を液晶表示器 51 に表示させる。また、ナビ報知により左右中停止操作が報知される場合、中左右停止操作が報知される場合、中右左停止操作が報知される場合、右左中停止操作が報知される場合、右中左停止操作が報知される場合には、それぞれナビ報知により報知される操作態様に対応するナビ画像を液晶表示器 51 に表示させて、該当する操作態様を示唆するように制御する。

【0102】

〔遊技区間について〕

本実施例のメイン制御部 41 は、図 8 に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

【0103】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了された後、次ゲームが開始されることで開始され、有利区間移行抽選にて有利区間に移行させる旨が決定されることで終了される。通常区間では、前述の有利区間報知が行われず、有利区間報知 LED 12a は、消灯状態に制御される。

【0104】

また、通常区間では、前述の遊技状態が非内部中及び内部中のいずれかに制御されている場合には、内部抽選にて前述の有利区間移行抽選対象役（押し順小役 1～6、副小役、特定小役 1、特定小役 2、再遊技役 1）が当選することで、有利区間移行抽選が行われて有利区間に移行させるか否かが決定される。

【0105】

内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選する確率は、スロットマシン 1 に設定されている設定値によらず、一律の確率であり、当該有利区間移行抽選対象役の当選に基づいて行われる有利区間移行抽選では、予め定められた有利区間移行抽選テーブルに基づいて、スロットマシン 1 に設定されている設定値に応じて差のある確率で有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を行うことが可能である。また、有利区間移行抽選では、制御されている遊技状態（非内部中、内部中）によらず、内部抽選の抽選結果に基づき、一律の確率で、有利区間に移行させる旨が決定され得るようになっている。

【0106】

また、有利区間移行抽選テーブルでは、遊技状態が特別状態の BB 一般であるときに有利区間に移行させる旨が決定される確率すなわち有利区間移行抽選に当選する確率が 0 に設定されており、BB 一般では有利区間移行抽選対象役が当選しても有利区間移行抽選にて有利区間に移行させる旨が決定されることがなく、有利区間へ移行されないようになっている。尚、遊技状態が特別状態であるときには、有利区間移行抽選対象役が当選しても有利区間移行抽選を行わないことで、有利区間へ移行されることがない構成としても良い。

【0107】

また、遊技状態が特別状態の RB に制御されている場合には、前述のように内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が抽選対象とされず当選しないので、有利区間移行抽選が行われることがなく、有利区間へ移行されないようになっている。すなわち特別状態（BB 一般及び RB）に制御されている場合には、有利区間へ移行させることがないようになっ

る。

【0108】

また、通常区間では、前述の遊技状態が非内部中及び内部中のいずれに制御されているかによらず、内部抽選にて前述のA T抽選対象役が当選してもA T抽選を行わないことで、A Tに制御する旨の決定がされることがなく、A Tに制御されないようになっている。尚、通常区間中のA T抽選では、A Tに制御する旨が当選する確率が0に設定されることで、A Tに制御する旨の決定がされない構成としても良い。

【0109】

尚、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選する確率が、スロットマシン1に設定されている設定値によらず、一律の確率であり、当該有利区間移行抽選対象役の当選に基づいて行われる有利区間移行抽選でも、スロットマシン1に設定されている設定値によらず、一律の確率で有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を行う構成でも良い。また、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選する確率が、スロットマシン1に設定されている設定値に応じて差があり、当該有利区間移行抽選対象役の当選に基づいて行われる有利区間移行抽選では、スロットマシン1に設定されている設定値によらず、一律の確率で有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を行う構成でも良い。また、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選する確率が、スロットマシン1に設定されている設定値に応じて差があり、当該有利区間移行抽選対象役の当選に基づいて行われる有利区間移行抽選でも、スロットマシン1に設定されている設定値に応じて差がある確率で有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を行う構成でも良い。

【0110】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間において有利区間移行抽選にて有利区間に移行させる旨が決定された後、次ゲームが開始されることで開始され、所定の有利区間終了条件が成立することで終了される。有利区間では、当該有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時に前述の有利区間報知が開始されて、有利区間報知LED12aが点灯状態に制御されることで、有利区間に制御されている旨が報知される。また、有利区間では、所定のナビ条件が成立すること（本実施例では、後述のA T状態に制御されており、かつ内部抽選にてナビ対象役が当選すること）で、ナビ報知が行われ、遊技者にとって有利なストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知される。

【0111】

また、有利区間では、前述の遊技状態が内部中に制御されているときに、内部抽選にてA T抽選対象役が当選することでA T抽選が行われる。当該A T抽選に当選することで、その後、A Tの制御が行われるA T状態に移行される。そして、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知が行われ、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知されるようになっており、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

【0112】

尚、有利区間では、遊技状態が非内部中に制御されているときには、内部抽選にてA T抽選対象役が当選してもA T抽選が行われることがなく、A Tの制御が行われることがないようになっている。また、有利区間では、前述の有利区間移行抽選対象役が内部抽選にて当選しても有利区間移行抽選が行われなくなっている。

【0113】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数（本実施例では、1500ゲーム）に到達することで成立する終了条件1、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数（本実施例では、2388（上限枚数2400枚からスロットマシン1での払出枚数の最大値（15）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3枚）を加算した値））を超えることで成立する終了条件2、有利区間ゲーム数及びメダルの純増枚数に基づかずに成立し得る終了条件であり、予め定められた任意条

件（本実施例では、当該ゲームにおいて制御されている遊技状態が非内部中であること）が成立することで成立する終了条件３が含まれ、終了条件１～３のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

【０１１４】

尚、本実施例では、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選することで、有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選にて当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成であるが、遊技区間が通常区間に制御されているときに、予め定められた有利区間移行役が当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成でも良い。

【０１１５】

このように、メイン制御部４１は、特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されていない非内部中、及び特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されている内部中のいずれにおいても有利区間に制御可能である。内部中における有利区間の終了条件は、少なくとも終了条件１、終了条件２のいずれかが成立することである一方、非内部中における有利区間の終了条件は、終了条件３が成立することであり、内部中における有利区間の終了条件と、非内部中における有利区間の終了条件と、が異なる構成である。これにより、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、内部中における有利区間の終了条件と、非内部中における有利区間の終了条件と、が異なるため、内部中であるか非内部中であるかに応じて好適な制御を行うことができる。

【０１１６】

また、メイン制御部４１は、ＢＢ一般においては有利区間に制御しない構成である。これにより、メダルの払出率が適正とならないＢＢ一般においては有利区間に制御されないため、ＢＢ一般中における有利区間に関する不要な制御を行わずに済むようになっている。

【０１１７】

また、メイン制御部４１は、ＲＢにおいては有利区間に制御しない構成である。これにより、メダルの払出率が適正とならないＲＢにおいては有利区間に制御されないため、ＲＢ中における有利区間に関する不要な制御を行わずに済むようになっている。

【０１１８】

〔有利区間報知及び内部中示唆について〕

サブ制御部９１が液晶表示器５１を用いて行う準備中演出について、図９（ａ）に基づいて説明する。

【０１１９】

メイン制御部４１は、前述のように内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選したが、当該ゲームにおいて第３停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され（当該ストップスイッチが離されること）、かつすべてのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が停止されときに、特別役（ＢＢ）の図柄組合せがリールに停止しておらず、当選した特別役（ＢＢ）が入賞されずに持ち越されることとなった場合には、当該ゲームの終了時に遊技状態を非内部中から内部中へ移行させて、次ゲームの開始時から内部中に制御する。

【０１２０】

また、メイン制御部４１は、ゲームの進行に応じて制御されている遊技状態を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信することが可能であり、各ゲームの開始時に、制御している遊技状態を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信する。また、各ゲームにおける所定のタイミング（本実施例では、スタートスイッチ７が操作されてゲームが開始されたとき）において現在制御されている遊技状態、遊技区間、ＡＴに関する制御状態を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信する。また、各ゲームにおける所定のタイミング（本実施例では、第３停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され、かつ全てのリールが停止されることでゲームが終了されるとき）において次ゲームにおいて制御される遊技状態、遊技区間、ＡＴに関する制御状態を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信する。また、ＲＡＭ４１ｃにおいて前述の遊技状態に関するデータが記憶される所定領域を含む記憶領域を初期化するＲＡＭクリアが行われると

10

20

30

40

50

きに、RAMクリアが行われる旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信するようになっている。

【0121】

これに対して、サブ制御部91は、メイン制御部41側にて制御されている遊技状態が非内部中である旨を示唆する準備中演出を液晶表示器51等を用いて行うことが可能である。

【0122】

図9(a)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信するコマンドに基づいて、メイン制御部41側にてRAMクリアが行われることが特定された後、遊技状態が未だ内部中へ移行されておらず、非内部中に制御されていることが特定される場合や、スロットマシン1の工場出荷時等において、サブ制御部91の記憶手段(例えば、RAM等)が初期化された状態で起動された後、メイン制御部41側にて遊技状態が未だ内部中へ制御されておらず、非内部中に制御されていることが特定される場合に、準備中演出を行うように制御する。

【0123】

準備中演出では、準備中画面(本実施例では、キャラクタの画像及び「準備中」の文字画像)と、非内部中示唆画像(本実施例では、星印の画像)とを、液晶表示器51に表示させることが可能であり、遊技状態が非内部中であることが特定されるときには、準備中画面及び非内部中示唆画像を液晶表示器51に表示させることで、遊技の準備中の状態であり、かつ遊技状態が非内部中に制御されている旨を示唆し、遊技状態が非内部中でなく、特別状態であることが特定されるときには、非内部中示唆画像を表示させず、準備中画像のみを表示させることで、遊技の準備中の状態であり、かつ遊技状態が特別状態に制御されている旨を示唆する。

【0124】

準備中演出を液晶表示器51にて行っている状態で、メイン制御部41から受信するコマンドに基づいて遊技状態が内部中へ移行されたことが特定されるときには、すなわち内部抽選にて特別役(BB)が当選したが、当該特別役(BB)の入賞が取りこぼされたゲームの終了時に、液晶表示器51における準備中画面及び非内部中示唆画像の表示を終了させて、準備中演出を終了させ、液晶表示器51において通常演出を開始させる。通常演出では、後述のATの制御が行われない非AT状態において主に表示させる通常演出画面(本実施例では、キャラクタが街中を散策している様子を示す画像)を液晶表示器51に表示させて、遊技の進行に応じた演出を行う。準備中演出から通常演出へ移行させることで、メイン制御部41側にて遊技状態が内部中すなわちメダルの払出率が設計通りの払出率となる正常状態へ移行された旨を示唆する(以下、内部中示唆と呼ぶ場合がある)ようになっている。

【0125】

一方、準備中演出を液晶表示器51にて行っている状態で、メイン制御部41から受信するコマンドに基づいて遊技状態が内部中でなく、特別状態へ移行されたことが特定されるとき、すなわち内部抽選にて特別役(BB)が当選し、当該特別役(BB)が入賞したゲームの終了時には、非内部中示唆画像の表示を終了させる一方で準備中画面の表示を継続させて、準備中演出を継続させるように制御する。そして、メイン制御部41から受信するコマンドに基づいて特別状態が終了されて非内部中へ移行されたことが特定されることで、非内部中示唆画像の表示を再開させるように制御する。その後、遊技状態が内部中へ移行されたことが特定されるまで、準備中演出を継続させるように制御する。

【0126】

尚、メイン制御部41は、前述のように有利区間へ移行され、当該有利区間中のゲームにてAT抽選に当選してAT状態へ移行され、さらにそれ以後のゲームにて所定の開始条件が成立することで、有利区間報知を開始するようになっている。前述のように非内部中では、有利区間へ移行されるが、当該有利区間は、有利区間の1ゲーム目で終了条件3が成立して終了されるので、非内部中の有利区間において有利区間報知の開始条件が成立して有利区間報知が行われることがない。また、有利区間報知の開始条件が成立するためには

10

20

30

40

50

、有利区間へ移行後少なくとも２ゲーム（ＡＴ抽選が行われるゲーム及びナビ対象役が当選するゲーム）を要することとなるので、内部中の開始時に、有利区間に移行されても有利区間報知の開始条件が成立して有利区間報知が行われることがない。すなわちサブ制御部９１による液晶表示器５１での演出態様が準備中演出から通常演出へ移行されて、遊技状態が内部中へ移行された旨が示唆される際に、有利区間報知が行われることはなく、有利区間報知ＬＥＤ１２ａは消灯状態に維持される（図９（ａ）参照）。

【０１２７】

このように、サブ制御部９１は、非内部中に制御されているときに行う準備中演出を、非内部中から内部中に移行されたときに終了させる一方で、通常演出を開始させ、内部中に制御されているときに当該準備中演出を行わず、通常演出を行うように制御することで、準備中演出が終了されたこと、及び通常演出が開始されたことにより、非内部中から内部中に移行され旨を示唆する内部中示唆を実行する構成である。これにより、非内部中から内部中に移行した場合に、サブ制御部９１による内部中示唆を実行することで、遊技店側で遊技を行う状況においてメダルの払出率が適正となる内部中となったことを特定できるようになっている。

【０１２８】

また、サブ制御部９１は、遊技状態が非内部中から内部中に移行されたゲームの終了時に準備中演出を終了させることで、内部中へ移行された旨を示唆する内部中示唆を液晶表示器５１を用いて実行可能である。一方、メイン制御部４１は、遊技区間が通常区間から有利区間へ移行されたゲームの次ゲームの開始時に有利区間報知を有利区間報知ＬＥＤ１２ａを用いて行うことが可能である。内部中示唆が実行される位置と、有利区間報知が実行される位置と、が異なり、内部中示唆が実行されるタイミングと、有利区間報知が実行されるタイミングと、が異なる構成である。これにより、内部中示唆による内部中となった旨の示唆と、有利区間報知による有利区間に移行した旨の示唆と、が誤認されてしまうことを防止できるようになっている。

【０１２９】

また、サブ制御部９１は、準備中演出において、準備中画面及び非内部中示唆画像を液晶表示器５１に表示させることが可能であり、メイン制御部４１側にて制御されている遊技状態が非内部中であるときには、準備中画面及び非内部中示唆画像を表示させて、遊技の準備中の状態であり、かつ遊技状態が非内部中に制御されている旨を示唆し、メイン制御部４１側にて制御されている遊技状態が非内部中でなく特別状態であるときには、非内部中示唆画像を表示させず、準備中画面のみを表示させることで、遊技の準備中の状態であり、かつ遊技状態が特別状態に制御されている旨を示唆するようになっている。これにより、メイン制御部４１側にてＲＡＭクリアが行われることが特定された後、遊技状態が未だ内部中へ移行されておらず、非内部中に制御されていることが特定される場合や、スロットマシン１の工場出荷時等に、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、内部中となる前の非内部中であるか、内部中となる前の特別状態であるかを認識させることができる。また、このような状況において、準備中演出により準備中画面及び非内部中示唆画像を表示することで、所定の特殊操作態様（内部抽選にて特別役（ＢＢ）が当選しても当該特別役（ＢＢ）が入賞しにくい操作態様）を行うことで、メダルの払出率が適正となる内部中にすることができる旨を示唆できる。また、このような状況において、準備中演出により非内部中示唆画像を表示させないことで、特別状態が終了されるまで、特殊操作態様にて遊技を行う必要がない旨を示唆できる。

【０１３０】

また、メイン制御部４１は、内部中かつ有利区間に制御しているときに、ナビ報知を行うＡＴ状態（低確・高確）に移行させることが可能であり、有利区間へ移行させた後、最初にナビ報知を行うゲームにおいて有利区間報知を行うように制御することで、内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行可能であるが、非内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行しない構成である。これにより、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適

10

20

30

40

50

正となる構成において、メダルの払出率が適正となる内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行可能であるが、メダルの払出率が非適正となる非内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行しないので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において不要な有利区間報知が実行されずに済むようになっている。

【0131】

尚、準備中演出は、少なくともメイン制御部41側にてメダルの払出率が適正となる内部中に移行されていない旨を示唆するものであれば良く、準備中画面のみを液晶表示器51に表示させる構成でも良い。

【0132】

また、内部中示唆は、少なくとも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆可能なものであれば良く、メイン制御部41側にて内部中に制御されている期間において特定演出（例えば、特定の画像を液晶表示器51に表示させる演出や、特定のLEDを点灯状態に制御する演出、特定の音声をスピーカ53、54から出力させる演出等）を行う一方、非内部中に制御されている期間において当該特定演出を行わない構成でも良いし、非内部中に制御されている期間にわたり特定演出を行う一方、内部中に制御されている期間では、当該特定演出を行わない構成でも良い。また、これらの構成において、特定演出は、1ゲーム中において行われるものでも良いし、複数ゲームにわたって行われるものでも良い。このような構成でも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆することが可能である。

【0133】

また、内部中示唆は、少なくとも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆可能なものであれば良く、サブ制御部91は、起動時にメイン制御部41側にて非内部中に制御されている場合には、当該非内部中において非内部中表示演出を行い、当該非内部中から内部中へ移行された後は、再び非内部中へ移行されても、非内部中表示演出を行わない構成でも良い。このような構成では、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況が終了した以降に、不要な内部中示唆が実行されずに済む。

【0134】

また、本実施例では、サブ制御部91により制御される演出態様により内部中示唆を行う構成であるが、メイン制御部41が内部中示唆を行う構成でも良い。メイン制御部41が内部中示唆を行う構成として、例えば、メイン制御部41が、非内部中または内部中である旨を示唆するLED表示器を備え、当該LED表示器を非内部中であるときに点灯状態に制御する一方で、内部中であるときに消灯状態に制御することで、内部中へ移行した旨を示唆する構成でも良いし、当該LED表示器を内部中であるときに点灯状態に制御する一方で、非内部中であるときに消灯状態に制御することで、内部中へ移行した旨を示唆する構成でも良い。また、メイン制御部41が、非内部中または内部中である旨を示唆するLED表示器を備える構成では、当該LED表示器を、内部中示唆以外の示唆等を行う表示器（例えば、クレジット表示器11における「。」を表示させるセグメント等）と共通とする構成でも良いし、内部中示唆のみを行う専用の表示器として備える構成でも良い。

【0135】

次に、メイン制御部41が有利区間報知LED12aを用いて行う有利区間報知、遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知、及びサブ制御部91が液晶表示器51を用いて行うAT確定報知、AT演出について、図9（b）に基づいて説明する。

【0136】

図9（b）に示すように、メイン制御部41は、遊技状態を内部中に制御しており、かつ遊技区間を有利区間に制御している場合に、AT抽選を行い、当該AT抽選に当選することで、その後、ATの制御が行われるAT状態に移行させる。そして、AT状態に移行さ

10

20

30

40

50

せた後、最初に内部抽選にてナビ対象役が当選したゲームの開始時であり、当該ゲームを開始するためのスタートスイッチ 7 が操作された後からストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化される前までの期間中に有利区間報知を開始させて、有利区間報知 LED 12 a の点灯を開始させた後、ナビ報知を実行して遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させるように制御する。

【0137】

また、メイン制御部 41 は、A T 抽選に当選したときに、A T 抽選に当選した旨及び A T 状態に移行させるタイミングを特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。また、各ゲームの開始時に、内部抽選の結果を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信するようになっている。また、ナビ報知を行うときに、当該ナビ報知により報知する操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。

【0138】

これに対して、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 側にて A T に制御される旨が確定した旨を報知する A T 確定報知や、A T 状態に制御されている旨を示唆する A T 演出、ナビ報知により報知される操作態様を示唆するナビ演出を液晶表示器 51 等を用いて行うことが可能である。

【0139】

図 9 (b) に示すように、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から受信するコマンドに基づいて A T 抽選に当選した旨が特定される場合に、当該 A T 抽選に当選した旨が特定されたときから、当該 A T 抽選の当選を契機として A T 状態へ移行されるまでの期間中の所定タイミング（本実施例では、A T 状態が開始される 1 ゲーム前のゲームの終了時）において、A T 確定報知を行う。A T 確定報知では、A T 確定報知画面（本実施例では、キャラクターの画像及び「A T 確定！！」の文字画像）を液晶表示器 51 に表示させて、メイン制御部 41 側にて A T に制御される旨が確定した旨を報知する。

【0140】

そして、A T 確定報知を行った後からメイン制御部 41 側にて A T 状態へ移行されるまでの期間中の所定タイミング（本実施例では、A T 状態が開始されるゲームの開始時（当該ゲームを開始するためのスタートスイッチ 7 の操作時））で、通常演出から A T 演出へ移行させる。A T 演出では、通常演出とは異なる演出態様の A T 演出画面（本実施例では、キャラクターが宇宙空間を飛行する様子を示す画像）を液晶表示器 51 に表示させることで、メイン制御部 41 側にて A T 状態に制御されている旨を示唆する。また、A T 演出では、後述する A T に関する制御状態が、A T 状態（低確）に制御されているか、A T 状態（高確）に制御されているかに応じて異なる演出態様で演出を行うことが可能であり、メイン制御部 41 側にて制御されている A T に関する制御状態を示唆することが可能である。

【0141】

その後、メイン制御部 41 から受信したコマンドに基づいてナビ報知が行われることが特定されるときには、当該ナビ報知により報知される操作態様に応じたナビ画像（例えば、中左停止操作を示唆するナビ画像（図 7 参照））を液晶表示器 51 に表示させることで、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を示唆する。

【0142】

このように、メイン制御部 41 は、内部中に制御された後、有利区間へ移行されてさらに A T 状態へ移行され、所定の開始条件が成立するゲームの開始時に、有利区間報知を開始して、有利区間報知 LED 12 a を点灯状態に制御することで、有利区間に移行された旨を報知する。一方、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 側にて遊技状態が非内部中に制御されているときに、準備中演出を液晶表示器 51 において行うことが可能であり、準備中演出を行っており、遊技状態が非内部中から内部中へ移行されるゲームの終了時に、液晶表示器 51 での演出態様を準備中演出から通常演出へ移行させることで、遊技状態が非内部中から内部中へ移行されたことを示唆するようになっている。

【0143】

すなわち、液晶表示器 51 において遊技状態が内部中に移行された旨の示唆が行われるの

10

20

30

40

50

に対して、有利区間報知 L E D 1 2 a（遊技補助表示器 1 2）において有利区間へ移行された旨の示唆が行われるようになっており、内部中に移行された旨の示唆と、有利区間へ移行された旨の示唆は、それぞれ異なる箇所（表示器）にて行われるようになっている。また、遊技状態が内部中に移行された旨の示唆は、非内部中において内部抽選にて特別役（B B）が当選したゲームの終了時に行われるのに対して、有利区間へ移行された旨の示唆は、有利区間報知の開始条件が成立するゲームの開始時に行われるようになっており、内部中に移行された旨の示唆と、有利区間へ移行された旨の示唆は、1 ゲーム中における異なるタイミングで行われるようになっている。

【0144】

〔エラー状態中及び設定確認状態中の有利区間報知について〕

エラー状態中及び設定確認状態中の有利区間報知について、図 1 0 に基づいて説明する。

【0145】

メイン制御部 4 1 は、有利区間報知の制御において、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御する報知期間中では、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させず、点灯状態に継続的に制御するようになっており、当該報知期間中においてメダル払出枚数やエラーコード、ナビ番号等を遊技補助表示器 1 2 に表示させるときは、これらの表示を行うための各表示器 1 2 L、1 2 R の該当セグメントとともに有利区間報知 L E D 1 2 a（右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント）を共に点灯状態に制御する。

【0146】

例えば、図 1 0（a）に示すように、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 においてエラーの発生が検出されることで、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御することが可能であり、遊技区間を有利区間に制御しており、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、エラーの発生が検出されたことに基づいてエラー状態に制御する場合には、エラー状態中においても有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に継続的に制御しつつ、遊技補助表示器 1 2 の他のセグメントを用いて発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコードを表示するように制御する。そして、エラー状態が所定操作により解除されることでエラー状態を終了させるとともに、エラーコードの表示を終了させるように制御する。エラー状態を終了させた後においても、エラー状態の制御前に引き続き、所定の報知終了条件が成立するときまで、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に継続的に制御する。

【0147】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側がエラー状態や後述の設定確認状態に制御されていない通常状態であるときには、後述の遊技区間や A T に関する制御状態に応じた演出画像、例えば、後述の A T に関する制御状態が非 A T 状態である場合には、当該非 A T 状態において主に表示させる通常演出画面（本実施例では、キャラクタが街中を散策している様子を示す画像）を液晶表示器 5 1 に表示させて、遊技の進行に応じた演出を行う。一方、メイン制御部 4 1 側にてエラーの発生が検出されてエラー状態に制御されている期間では、メイン制御部 4 1 側にて有利区間に制御されている旨を示唆せず、メイン制御部 4 1 側にてエラー状態に制御される契機となったエラーの種類を特定可能なエラーコードや当該エラーに関する情報（例えば、解除方法等）を示すエラー画面（本実施例では、キャラクタの画像とエラーコードを示す文字画像）を液晶表示器 5 1 に表示させて、エラー状態に制御されている旨を示唆するように制御する。

【0148】

このように、メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しており有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、遊技の進行を不能化するエラー状態に移行させた場合には、遊技補助表示器 1 2 に当該エラー状態を特定可能なエラーコードを表示させるとともに、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に維持するように制御するので、遊技補助表示器 1 2 の表示内容に基づいて、エラー状態に制御されている旨及び有利区間に制御されている旨を遊技者に認識させることができる。また、当該エラー状態に移行される前の遊技機の状態を遊技者に認識させることができる。

10

20

30

40

50

【0149】

また、メイン制御部41は、有利区間に制御しており有利区間報知LED12aを点灯状態に制御しているときに、エラー状態に移行させた場合には、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させるとともに、有利区間報知LED12aを点灯状態に維持するように制御する一方、サブ制御部91は、メイン制御部41側にて有利区間に制御されている旨は示唆せず、エラーコードや当該エラーに関する情報（例えば、解除方法等）を液晶表示器51等を用いて示唆するように制御するので、メイン制御部41側にて遊技の進行が不能化されている状態で、液晶表示器51等による演出内容に基づいて、ゲームを行うことが可能な有利区間に制御されていると誤認させてしまうことを防止できる。

【0150】

また、例えば、図10（b）に示すように、メイン制御部41は、ゲームが行われていない状態で、所定キー操作による設定キースイッチ37をON状態とする操作が検出されることで、設定確認状態に移行させて、遊技の進行を不能化するとともに、設定値表示器24にスロットマシン1において現在設定されている設定値を表示させるように制御し、その後、所定キー操作による設定キースイッチ37をOFF状態とする操作が検出されることで、設定確認状態を終了させることが可能であり、遊技区間を有利区間に制御しており、有利区間報知LED12aを点灯状態に制御しているときに、設定確認状態に移行させる場合には、設定確認状態中においても有利区間報知LED12aを点灯状態に継続的に制御しつつ、設定値表示器24（図示略）に設定値を表示するように制御する。そして、設定確認状態を終了させた後においても、設定確認状態への移行前に引き続き、所定の報知終了条件が成立するときまで、有利区間報知LED12aを点灯状態に継続的に制御する。

【0151】

これに対して、サブ制御部91は、サブ制御部91は、メイン制御部41側が設定確認状態や前述のエラー状態に制御されていない通常状態であるときには、通常演出画面（本実施例では、キャラクタが街中を散策している様子を示す画像）を液晶表示器51に表示させて、遊技の進行に応じた演出を行う。一方、メイン制御部41により設定確認状態に制御されている期間では、メイン制御部41側にて有利区間に制御されている旨を示唆せず、メイン制御部41側にて設定確認状態に制御されている旨を示す設定確認状態中画面（本実施例では、キャラクタの画像と設定確認状態である旨を示す文字画像）を液晶表示器51に表示させて、設定確認状態に制御されている旨を示唆するように制御する。

【0152】

このように、メイン制御部41は、有利区間に制御しており有利区間報知LED12aを点灯状態に制御しているときに、遊技の進行を不能化して、設定値表示器24に現在設定されている設定値を表示させる設定確認状態に移行させた場合には、有利区間報知LED12aを点灯状態に維持するように制御するので、遊技補助表示器12の表示内容に基づいて、有利区間に制御されている旨を遊技者に認識させることができる。また、当該設定確認状態に移行される前の遊技機の状態を遊技者に認識させることができる。

【0153】

また、メイン制御部41は、有利区間に制御しており有利区間報知LED12aを点灯状態に制御しているときに、設定確認状態に移行させた場合には、設定値表示器24（図示略）に設定値を表示させるとともに、有利区間報知LED12aを点灯状態に維持するように制御する一方、サブ制御部91は、メイン制御部41側にて有利区間に制御されている旨は示唆せず、設定確認状態である旨を液晶表示器51等を用いて示唆するように制御する。これにより、メイン制御部41側にて遊技の進行が不能化されている状態で、液晶表示器51等による演出内容に基づいて、ゲームを行うことが可能な有利区間に制御されていると誤認させてしまうことを防止できる。

【0154】

[電断復帰時における有利区間報知及びナビ報知等の再開順序について]

スロットマシン1への電力供給が停止される電断が発生した後、電断から復帰する際の有

10

20

30

40

50

利区間報知及びナビ報知等の再開順序について、図 1 1 に基づいて説明する。

【0155】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、AC 100 V の電力供給が停止される場合には、タイマ割込み処理において電断処理（図示略）を実行して、電断前のメイン制御部 4 1 のレジスタや RAM 4 1 c の所定領域に設定されているデータを、バックアップ電源によりバックアップされている RAM 4 1 c の記憶領域に退避して、バックアップ電源が供給されることで当該データを保持させるようになっているため、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、電断前の制御状態に復帰させることが可能である。特に、電断前の制御状態において、ナビ報知を行っていたか否かや、ナビ報知を行っていた場合にナビ報知の内容、有利区間に制御されていたか否か、停止操作が有効であったか否かを特定できるようになっている。

10

【0156】

また、サブ制御部 9 1 は、AC 100 V の電力供給が停止される場合には、メイン制御部 4 1 と同様に電断処理を実行することで、電力供給が停止される前における各演出装置の制御状態をバックアップ電源によりバックアップされている記憶手段に保持させるように制御し、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、各演出装置を電断前の制御状態に復帰させることが可能となる。特に、電力供給が停止される前の制御状態において、液晶表示器 5 1 においてナビ演出を行っていたか否か、ナビ演出を行っていた場合にナビ演出の内容を特定できるようになっている。

【0157】

図 1 1 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 により有利区間に制御されており、かつ AT の制御が行われており、内部抽選にてナビ対象役が当選したときには、有利区間報知 LED 1 2 a が点灯状態に制御されるとともに、ナビ報知が行われてナビ番号が遊技補助表示器 1 2 に表示される。また、ゲームの開始後、少なくとも 1 つのリールが回転制御されている場合には、該当するリールの停止有効 LED が点灯状態に制御される。また、この際、サブ制御部 9 1 側では、ナビ演出が行われ、ナビ報知により報知される操作態様を示唆するナビ画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

20

【0158】

この状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて電断が発生した場合には、図 1 1 (b) に示すように、有利区間報知 LED 1 2 a、遊技補助表示器 1 2、停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R、液晶表示器 5 1 は、すべて消灯状態となるとともに、リール 2 L、2 C、2 R はすべて停止することとなる。

30

【0159】

その後、図 1 1 (c) に示すように、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、再起動したときに、まず、スロットマシン 1 への電力供給が停止される前に回転制御していたリールの回転制御を再開させるとともに（図示略）、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを電力供給が停止される前の状態に復帰させた後、タイマ割込み処理を行うことで、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知によるストップスイッチの操作態様の表示及び有利区間報知 LED 1 2 a の点灯制御を同時に再開させて、ナビ報知及び有利区間報知を再開させる。

40

【0160】

次に、図 1 1 (d) に示すように、メイン制御部 4 1 は、回転制御を再開させたすべてのリールが定速回転となることで、回転制御を行っているリールに対応するストップスイッチの停止有効 LED の点灯制御を再開させる。

【0161】

その後、図 1 1 (e) に示すように、メイン制御部 4 1 にてリールの回転制御、ナビ報知、有利区間報知、停止有効 LED の点灯制御が再開され、メイン制御部 4 1 側での電断からの復帰処理が終了されたことが特定されることで、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出の制御を再開させて、液晶表示器 5 1 においてナビ報知により報知されている操作態様を示唆するナビ画像の表示を再開させる。

50

【0162】

これにより、有利区間報知LED12a、遊技補助表示器12、停止有効LED、リール、液晶表示器51の制御状態が、スロットマシン1への電力供給が停止される前の状態に復帰されることとなる。

【0163】

このように、有利区間においてナビ報知及びナビ演出を行っているときに、スロットマシン1への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開されることで、ナビ報知及びナビ演出の制御状態を電力供給が停止される前の状態に復帰させるときには、メイン制御部41は、有利区間報知LED12aの点灯及び遊技補助表示器12のナビ報知の表示を同時に再開させるように制御する。これにより、有利区間報知LED12aによる有利区間報知が再開される前に、遊技補助表示器12によるナビ報知が再開されてしまい、有利区間報知により有利区間である旨が報知されていないにもかかわらず、ナビ報知が再開されてしまうことを防止できる。

10

【0164】

尚、本実施例では、有利区間においてナビ報知及びナビ演出の制御状態を電力供給が停止される前の状態に復帰させるときには、有利区間報知LED12aの点灯及び遊技補助表示器12のナビ報知の表示を同時に再開させる構成であるが、有利区間報知LED12aの点灯を再開させた後、遊技補助表示器12のナビ報知の表示を再開させる構成でも良く、このような構成でも、有利区間報知LED12aによる有利区間報知が再開される前に、遊技補助表示器12によるナビ報知が再開されてしまうことを防止できる。

20

【0165】

メイン制御部41が行う各種処理の制御内容について、図12～図19に基づいて説明する。

【0166】

[メイン処理について]

メイン制御部41は、スロットマシン1への電力供給が開始されることで起動し、ROM41bに格納されているプログラムに従って各種処理を実行する。起動した後は、まず、起動時設定処理を実行して、メイン制御部41が備える内部レジスタやRAM41cの所定領域、所定の出力ポート等を初期化した後、メイン処理を実行する。メイン処理は、一単位の遊技毎に繰り返し実行される処理であり、メイン処理の一周期が遊技の一単位に相当する。

30

【0167】

以下、メイン制御部41が行うメイン処理の制御内容について、図12に基づいて説明する。

【0168】

図12に示すように、メイン処理では、まず、遊技が開始されるまで待機する後述の遊技開始待ち処理(Sa1)を実行する。その後、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始されることに伴って内部抽選を行う内部抽選処理を実行する(Sa2)。

【0169】

内部抽選処理では、Sa1のステップにおいてスタートスイッチ7が操作されたときにラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて、内部抽選の抽選対象となる各抽選対象役への入賞を許容するか(すなわち、所定の表示結果の導出を許容するか否か)どうかを決定する処理を行う。そして、いずれの抽選対象役(ハズレを含む)が当選したかを特定可能な当選番号をRAM41cの所定領域に設定する。各抽選対象役には、予め役番号が割り当てられており、内部抽選にて、いずれかの抽選対象役が当選した場合には、当選した抽選対象役の役番号が当選番号として設定され、いずれの抽選対象役も当選しなかった場合、すなわちハズレの場合には、当選番号として0が設定されるようになっている。

40

【0170】

そして、Sa2のステップにおいて内部抽選処理を実行した後は、遊技区間に関する処理を行う後述の出玉制御処理を実行する(Sa3)。その後、リール2L、2C、2Rを回

50

転及び停止させる制御を行うリール制御処理を実行する（S a 4）。

【0171】

リール制御処理では、ゲームを開始させるためにスタートスイッチ7が操作されたことに伴い、全てのリール2 L、2 C、2 Rを所定の回転速度で回転させる制御を行った後、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作に応じて該当するリールを停止させる制御を行う。また、リール制御処理は、全てのリール2 L、2 C、2 Rについて停止制御が終了し、かつ、第3停止操作に係るストップスイッチが離されること（ストップスイッチの押下操作が終了されること）で終了される。

【0172】

また、リール制御処理では、リール2 L、2 C、2 Rの回転を開始させた後、全てのリールが定速回転となることで、左・中右・停止有効LED 2 2 L、2 2 C、2 2 Rを点灯状態に制御する。その後、回転中のリールについてストップスイッチが操作されることで、該当するストップスイッチの停止有効LEDを消灯状態に制御する。

10

【0173】

また、リール制御処理では、全てのリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止させた後、入賞ラインLN上に入賞役を構成する図柄の組合せが各リール2 L、2 C、2 Rの表示結果として停止して入賞が発生したか否かを判定する。そして、入賞が発生している場合には、入賞が発生した入賞役を特定可能な入賞フラグをRAM 4 1 cの所定領域に設定する。

【0174】

そして、S a 4のステップにおいてリール制御処理を実行した後は、有利区間の終了に関する処理を行う後述のAT状態管理処理を実行する（S a 5）。その後、ゲームの結果としてリール2 L、2 C、2 Rに停止した図柄組合せに応じてメダルの払出に関する処理を行う後述のメダル払出処理を実行する（S a 6）。その後、再遊技役が入賞した場合に再遊技を付与する処理を行う後述の再遊技作動時処理を実行する（S a 7）。

20

【0175】

S a 7のステップにおいて再遊技作動時処理を実行した後は、S a 3のステップにおける出玉制御処理により有利区間報知フラグが設定され得るRAM 4 1 cの所定領域を参照して（S a 8）、有利区間報知フラグが設定されているか否かを判定する（S a 9）。

【0176】

S a 9のステップにおいて有利区間報知フラグが設定されていないと判定した場合には、有利区間報知LED 1 2 aの点灯態様を消灯状態に制御するための状態制御用データ（消灯）を所定レジスタ（例えば、メインCPU 4 1 aのアクيومレータレジスタ等）に読み込み（S a 10）、当該所定レジスタの状態制御用データ（消灯）を、RAM 4 1 cの所定領域に出力ポート毎に設けられている出力バッファのうち遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rにおける第8セグメントに対して制御信号を出力する出力ポートに対応する出力バッファ（以下、有利区間報知LED用出力バッファと呼ぶ場合がある）に設定する（S a 11）。そして、タイマ割込み処理が1回行われるまで待機する割込み1回待ち処理を行って（S a 12）、タイマ割込み処理において実行される後述のLEDダイナミック表示処理により、遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rにおける第8セグメントすなわち有利区間報知LED 1 2 aを消灯状態に制御した後、S a 13のステップに進む。一方、S a 9のステップにおいて有利区間報知フラグが設定されていると判定した場合には、S a 10～S a 12のステップの各処理を行わずに、S a 13のステップに進む。

30

40

【0177】

S a 12のステップにおいて割込み1回待ち処理を行った場合、またはS a 9のステップにおいて有利区間報知フラグが設定されていると判定した場合には、ゲームの終了に伴いRAM 4 1 cの所定領域を初期化するための設定を行う遊技終了時設定処理を実行する（S a 13）。遊技終了時設定処理では、当該ゲームにのみ用いられるデータ（例えば、内部抽選での一般役の当選結果を示すデータ等）が記憶されるRAM 4 1 cの所定領域を初期化対象として設定する。また、当該ゲームにおいて特別役が入賞して特別状態の制御が開始された場合や、当該特別状態の制御が終了された場合には、特別状態に関するデータ

50

(例えば、特別状態の種類を示すデータや特別状態中でのメダル払出枚数を計数するためのデータ等)が記憶されるRAM 41cの所定領域を初期化対象として設定する。初期化対象として設定されたRAM 41cの所定領域は、前述の遊技開始待ち処理により次回ゲームの開始時に初期化されることとなる。

【0178】

S a 1 3のステップにて遊技終了時設定処理を実行した後は、S a 1のステップに戻り、S a 1～S a 1 3のステップを繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位の遊技毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

【0179】

尚、メイン処理では、ゲームの進行に応じて所定のコマンドを生成してコマンドキューに設定し、サブ制御部91に対して当該コマンドを送信する処理を適宜実行するようになっている。

【0180】

また、本実施例のメイン処理では、有利区間報知フラグがRAM 41cの所定領域に設定されていない場合には、有利区間報知フラグが設定されていないゲームの終了毎に、有利区間報知LED出力バッファに状態制御用データ(消灯)を設定する処理を行う構成であるが、有利区間報知フラグが設定されておらず、かつ、有利区間報知LED 12aが点灯状態である場合に、有利区間報知LED出力バッファに状態制御用データ(消灯)を設定する構成でも良い。このような構成では、有利区間報知フラグが設定されておらず、かつ、有利区間報知LED 12aが点灯状態である場合にのみ、有利区間報知LED出力バッファに状態制御用データ(消灯)を設定して、有利区間報知LED 12aを消灯させる処理を行わせることができ、処理負担を軽減できる。

【0181】

このように、メイン処理では、有利区間報知フラグがRAM 41cの所定領域に設定されている場合には、有利区間報知LED 12a(遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント)の出力バッファに状態制御用データ(点灯)を設定し、当該有利区間報知LED 12aの点灯態様を点灯状態に制御する一方で、有利区間報知フラグが設定されていない場合には、有利区間報知LED 12aの出力バッファに状態制御用データ(消灯)を設定し、当該有利区間報知LED 12aの点灯態様を消灯状態に制御することで、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われ、払出率(払出枚数/賭数)が100%を超え得るゲームの開始時から有利区間が終了されるゲームの終了時までの期間にわたり、有利区間報知LED 12aを点灯状態に制御して、有利区間に制御されている旨を報知するようになっている。

【0182】

また、メイン処理では、遊技開始待ち処理、リール制御処理を含む所定処理を実行した後、有利区間報知フラグが設定されていない場合には、有利区間報知LED 12aの出力バッファに状態制御用データ(消灯)を設定して、当該有利区間報知LED 12aの点灯態様を消灯状態に制御する。リール制御処理は、第3停止操作が終了されること(第3停止操作に係るストップスイッチが離されること)で終了されるようになっており、第3停止操作が終了された以降に、有利区間報知LED 12aが消灯状態に制御される。そして、有利区間報知LED 12aが消灯状態に制御された後に、遊技終了時設定処理を実行して、最初のステップの遊技開始待ち処理に戻ることで、メイン処理が一巡する。すなわち、メイン処理では、当該ゲームにおける第3停止操作が終了された後から、次回ゲームの遊技開始待ち処理が開始されるまでの期間内において、有利区間報知LED 12aの点灯態様を消灯状態に切り替える制御が行われ得るようになっている。

【0183】

また、メイン処理では、内部抽選処理を行った後、リール制御処理を行う間に、出玉制御処理を行って、有利区間に制御されており、所定の報知開始条件が成立することで、有利区間報知LED出力バッファに状態制御用データ(点灯)を設定して、有利区間報知L

10

20

30

40

50

ＥＤ１２ａを点灯状態に制御するので、所定の報知開始条件が成立するゲームの開始時であって、当該ゲームを開始させるためのスタートスイッチ７が操作された後から、リールを停止させるためのストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が有効となる前までに、有利区間報知ＬＥＤ１２ａの点灯を開始させて、当該有利区間報知ＬＥＤ１２ａにより有利区間に制御している旨を報知するようになっている。

【０１８４】

また、メイン処理では、リール制御処理や再遊技作動時処理を行った後、有利区間報知フラグがＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定されているか否かを判定して、有利区間報知フラグが設定されていない場合に、有利区間報知ＬＥＤ出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定して、有利区間報知ＬＥＤ１２ａを消灯させるので、有利区間を終了する際には、有利区間の終了条件（終了条件１、終了条件２、終了条件３のうち少なくとも一の終了条件）が成立したゲームの終了時に、有利区間報知ＬＥＤ１２ａを消灯させて、有利区間が終了した旨を報知するようになっている。

10

【０１８５】

〔遊技開始待ち処理について〕

メイン制御部４１が行う遊技開始待ち処理の制御内容について、図１３に基づいて説明する。

【０１８６】

図１３に示すように、遊技開始待ち処理では、まず、ＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタの値を所定レジスタに読み込み、当該再遊技用メダルカウンタを初期化して０に設定する（Ｓｂ１）。尚、再遊技用メダルカウンタには、前回のゲームに係るメイン処理における再遊技作動時処理により、前回のゲームにおいて再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合に、新たなゲームを行うために必要な規定数の賭数に相当する数値（本実施例では、３）が設定されている。一方で、前回のゲームにおいて再遊技が付与されなかった場合には、当該Ｓｂ１のステップにおいて初期化された際の値（０）が維持されている。

20

【０１８７】

そして、Ｓｂ１のステップにおいて所定レジスタに読み込んだ値に基づき再遊技用メダルカウンタの値が０より大きいかなんかを判定する（Ｓｂ２）。そして、Ｓｂ２のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が０より大きいと判定した場合、すなわち前回のゲームにおいて再遊技が付与されている場合には、メダル投入実行処理を行う（Ｓｂ３）。

30

【０１８８】

メダル投入実行処理では、Ｓｂ１のステップにおいて所定レジスタに読み込まれた再遊技用メダルカウンタの値分を賭数に設定するとともに、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を点灯状態に設定し、規定数（本実施例では、３）の賭数が設定されている旨を報知するように制御する。賭数を設定する際には、Ｓｂ１のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が読み込まれた所定レジスタの値を１減算し、賭数を１加算するとともに、加算後の賭数に対応する１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を点灯状態に設定した後、タイマ割込み処理のＬＥＤダイナミック表示処理により該当する１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を点灯状態に制御させる処理を、再遊技用メダルカウンタの値が０となるまで繰り返し行い、再遊技用メダルカウンタの値が０となることで、賭数を設定する処理を終了するようになっている。尚、再遊技用メダルカウンタの値分を一度に賭数に加算して、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を全て点灯状態に設定し、ＬＥＤダイナミック表示処理により１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を点灯状態に制御させることで、１回のタイマ割込み処理にて、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の全てを同時に点灯状態に制御する構成としても良い。

40

【０１８９】

Ｓｂ３のステップにおいてメダル投入実行処理を行った後は、メダル手入れ許可設定処理を行う（Ｓｂ４）。また、Ｓｂ２のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が０よ

50

り大きくないと判定した場合、すなわち前回のゲームにおいて再遊技が付与されていない場合には、S b 3 のステップの処理を実行せずに、S b 4 のステップに進み、メダル手入れ許可設定処理を行う。

【0190】

メダル手入れ許可設定処理では、RAM 41 c の所定領域に設定されているクレジットの値を参照し、当該クレジットの値が最大値（本実施例では、50）に達しておらずクレジットに空きがある場合、及び設定されている賭数の値を参照し、当該賭数の値が規定数（本実施例では、3）に到達しておらず賭数に空きがある場合に、メダル投入部 4 からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグを RAM 41 c の所定領域に設定する。尚、本実施例では、メダル手入れ許可設定処理において、再遊技が付与されているか否かにかかわらず、クレジットに空きがある場合には、メダル手入れ許可フラグを設定する構成であるが、再遊技が付与されている場合には、クレジットに空きがある場合でも、メダル手入れ許可フラグを設定せず、賭数に空きある場合や、クレジットに空きがあり、かつ再遊技が付与されていない場合に、メダル手入れ許可フラグを設定する構成としても良い。

10

【0191】

S b 4 のステップにおいてメダル手入れ許可設定処理を行った後は、割込み 1 回待ち処理を行う（S b 5）。割込み 1 回待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理が行われて各種スイッチ類の検出状態や LED の点灯状態、各種タイマ等が更新されることとなり、これらの各種スイッチ類の検出状態が更新された状態で、その後の処理（例えば、後述のメダル検出処理や操作入力受付処理等）を行わせることができる。

20

【0192】

S b 5 のステップにて割込み 1 回待ち処理を行ってタイマ割込みが 1 回行われた後は、前述のメダル手入れ許可設定処理によりメダル手入れ許可フラグが設定され得る RAM 41 c の所定領域を参照して、メダル手入れ許可フラグが設定されているか否かを判定する（S b 6）。

【0193】

S b 6 のステップにおいてメダル手入れ許可フラグが設定されていると判定した場合には、流路切替ソレノイド 30 を ON 状態（通電状態）に設定する（S b 7）。流路切替ソレノイド 30 を ON 状態に設定することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク側に切り替えて、当該メダルをスロットマシン 1 の内部に取り込むように制御する。また、投入要求 LED 17 の点灯態様を点灯状態に設定し（S b 8）、メダルの投入が可能な状態である旨を報知するように制御する。尚、投入要求 LED 17 の点灯態様を点灯状態に設定した後、タイマ割込み処理が実行され、LED ダイナミック表示処理が行われることで、当該投入要求 LED 17 が点灯状態に制御される。

30

【0194】

そして、S b 8 のステップにおいて投入要求 LED 17 を点灯状態に設定した後は、メダル検出処理を行う（S b 9）。また、S b 6 のステップにおいてメダル手入れ許可フラグが設定されていないと判定した場合には、S b 7 のステップ及び S b 8 のステップの各処理を実行せずに、S b 9 のステップに進み、メダル検出処理を行う。

40

【0195】

メダル検出処理では、投入メダルセンサ 31 の出力信号（以下、メダル投入信号と呼ぶ場合がある）やメダル投入信号の遷移に異常がないかを判定し、異常がないと判定した場合に、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルの投入状況を判定する。そして、正常なメダルの投入が検出された場合には、賭数の設定やクレジットにメダルを受け付ける処理を行う。一方、異常なメダルの投入が検出された場合には、ゲームの進行を不能化するエラー状態に制御するエラー処理を行う。エラー状態は、リセットスイッチ 23 またはリセット／設定スイッチ 38 が操作されることで解除される。尚、エラー状態が解除されたときに、当該エラー状態に制御された原因となった異常（例えば、投入メダルセンサ 31 の検出範囲内でのメダル詰まり等）が解消されてない場合には、再びエラー状態に制御される

50

こととなる。

【0196】

S b 9 のステップにおいてメダル検出処理を行った後は、各種スイッチの操作を受け付ける有効化して、操作が有効化されているスイッチの操作が行われることで、当該スイッチによる操作を受け付ける操作入力受付処理を行う（S b 10）。

【0197】

操作入力受付処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、R A M 4 1 c の所定領域に設定されているクレジットが、1 以上である場合には、M A X B E T スイッチ 6 による操作の受け付けを有効化する。また、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている賭数が規定数である場合には、スタートスイッチ 7 による操作の受け付けを有効化する。また、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でない場合に、精算スイッチ 10 及び設定キースイッチ 37 による操作の受け付けを有効化する。

10

【0198】

また、操作入力受付処理では、スタートスイッチ 7 による操作が有効な状態で、スタートスイッチ 7 の操作が検出された場合には、スタートスイッチ 7 が操作された旨を示すスタートフラグを所定レジスタに設定した後、流路切替ソレノイド 30 を O F F 状態（非通電状態）に設定することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えて、投入されたメダルを遊技者に返却するように制御する。また、設定キースイッチ 37 による操作が有効な状態で、設定キースイッチ 37 による操作が検出された場合には、設定値表示器 24 に設定値を表示させる設定値表示処理を行う。また、精算スイッチ 10 による操作が有効な状態で、精算スイッチ 10 による操作が検出された場合には、クレジットに記憶されている分のメダルを遊技者に返却する精算処理を行う。また、M A X B E T スイッチ 6 による操作が有効な状態で、M A X B E T スイッチ 6 による操作が検出された場合には、クレジットに基づいて可能な範囲で規定数までのメダル枚数を賭数に設定し、賭数に設定した分のメダル枚数をクレジットから減算する処理を行う。操作が検出されたスイッチ類に応じた処理を行った後、操作入力受付処理を終了させる。

20

【0199】

S b 10 のステップにおいて操作入力受付処理を行った後は、スタートフラグに基づいてスタートスイッチ 7 による有効な操作が検出されたか否かを判定する（S b 11）。所定レジスタにスタートフラグが設定されておらず、スタートスイッチ 7 による有効な操作が検出されなかったと判定した場合は、S b 12 のステップに進み、スタート有効 L E D 18 の点灯態様を制御するスタート有効 L E D 表示処理を行う（S b 12）。

30

【0200】

スタート有効 L E D 表示処理では、S b 10 のステップの操作入力受付処理によりスタートスイッチ 7 による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ 23 以外のスイッチ類の操作が検出されない場合に、スタート有効 L E D 18 を点灯状態に設定する一方で、スタートスイッチ 7 による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ 23 以外のスイッチ類の操作が検出される場合、及びスタートスイッチ 7 による操作が有効に設定されていない場合に、スタート有効 L E D 18 を消灯状態に設定する。これにより、スタートスイッチ 7 による操作が有効な状態であり、かつ、リセットスイッチ 23 以外のスイッチ類が操作されていない状態である場合に、スタート有効 L E D 18 を点灯状態に制御することで、スタートスイッチ 7 による操作が有効である旨を報知する。また、スタートスイッチ 7 による操作が有効な状態であるが、リセットスイッチ 23 以外のスイッチ類が操作されている状態である場合や、スタートスイッチ 7 による操作が有効に設定されていない場合に、スタート有効 L E D 18 を消灯状態に制御することで、スタートスイッチ 7 による操作が無効である旨を報知する。

40

【0201】

S b 12 のステップにおいてスタート有効 L E D 表示処理を行った後は、S b 5 のステップに戻り、S b 11 のステップにおいてスタートスイッチ 7 による有効な操作が検出され

50

たと判定するまで、S b 5 ~ S b 1 2 のステップの各処理を繰り返し行う。S b 1 2 のステップにおいてスタート有効 L E D 表示処理を行った後に、S b 5 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理が行われることで、スタート有効 L E D 1 8 は、スタート有効 L E D 表示処理により設定された点灯態様に制御されることとなる。

【 0 2 0 2 】

S b 1 1 のステップにおいて、所定レジスタにスタートフラグが設定されており、スタートスイッチ 7 による有効な操作が検出されたと判定した場合は、内部抽選用の乱数値を乱数回路 4 2 から取得して、R A M 4 1 c の所定領域に設定する (S b 1 3) 。その後、スタート有効 L E D 1 8 及び投入要求 L E D 1 7 を消灯状態に設定し (S b 1 4 、 S b 1 5) 、メダル手入れ許可フラグを R A M 4 1 c の所定領域からクリアし (S b 1 6) 、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数の表示をクリアするように制御して (S b 1 7) 、遊技開始待ち処理を終了させ、メイン処理に戻る。

10

【 0 2 0 3 】

その後、メイン処理では、S b 1 3 のステップにおいて取得された内部抽選用乱数値を用いて内部抽選を行う内部抽選処理や、スタートスイッチ 7 の操作が検出されたことに応じてリール 2 L 、 2 C 、 2 R の回転を開始させ、ストップスイッチ 8 L 、 8 C 、 8 R の操作が検出されることに応じて該当するリールを停止させるリール制御処理等が行われることで、一ゲームが開始されることとなる。

【 0 2 0 4 】

このように、遊技開始待ち処理では、再遊技が付与されている場合に、メダル投入実行処理を実行して、再遊技を行うための賭数を設定して、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に順次制御する。

20

【 0 2 0 5 】

また、遊技開始待ち処理では、メダル手入れ許可フラグが設定されており、クレジットまたは賭数の少なくとも一方に空きがあってメダルを投入可能である場合に、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク側に切り替えるように流路切替ソレノイド 3 0 を O N 状態に制御し、投入要求 L E D 1 7 の点灯態様を点灯状態に制御する。

【 0 2 0 6 】

また、遊技開始待ち処理では、スタート有効 L E D 表示処理を行うことで、スタートスイッチ 7 による操作が有効な状態であり、かつ、リセットスイッチ 2 3 以外のスイッチ類が操作されていない状態である場合に、スタート有効 L E D 1 8 を点灯状態に制御する一方で、スタートスイッチ 7 による操作が有効な状態であるが、リセットスイッチ 2 3 以外のスイッチ類が操作されている状態である場合や、スタートスイッチ 7 による操作が有効に設定されていない場合に、スタート有効 L E D 1 8 を消灯状態に制御する。

30

【 0 2 0 7 】

また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理によりスタートスイッチ 7 の有効な操作が検出されることで、投入要求 L E D 1 7 、スタート有効 L E D 1 8 を消灯状態に設定し、遊技補助表示器 1 2 の払出枚数表示をクリアするように設定することで、その後、タイマ割込み処理が行われることで、投入要求 L E D 1 7 、スタート有効 L E D 1 8 が消灯状態に制御され、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数表示が消去されることとなる。

40

【 0 2 0 8 】

また、遊技開始待ち処理では、メダル投入実行処理 (S b 3) を行った後に、投入要求 L E D 1 7 の点灯状態を設定する処理 (S b 8) を行うことが可能であるので、再遊技が付与されている場合には、再遊技の付与に伴い賭数が設定されて、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 が点灯状態に順次制御された後に、投入要求 L E D 1 7 が点灯状態に制御されるようになっている。

【 0 2 0 9 】

また、遊技開始待ち処理では、割込み 1 回待ち処理 (S b 5) を行った後の一連の処理 (S b 6 ~ S b 1 2) において、投入要求 L E D 1 7 の点灯状態を設定する処理 (S b 8) を行い、さらにスタート有効 L E D 表示処理 (S b 1 2) を行うことが可能であるので、

50

これら投入要求 L E D 1 7 の点灯状態を設定する処理（S b 8）及びスタート有効 L E D 表示処理（S b 1 2）が行われた後のタイマ割込み処理により、投入要求 L E D 1 7 及びスタート有効 L E D 1 8 が同時に点灯状態に制御され得るようになっている。

【0210】

〔出玉制御処理について〕

メイン制御部 4 1 が行う出玉制御処理の制御内容について、図 1 4 に基づいて説明する。

【0211】

図 1 4 に示すように、出玉制御処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域を参照して、現在制御されている遊技区間を特定可能な区間情報を取得する（S c 1）。区間情報は、初期値では、現在制御されている遊技区間が通常区間である旨を示す値となっており、当該出玉制御処理や後述の A T 状態管理処理の該当する処理により、有利区間を示す値に更新され得るようになっている。

【0212】

そして、S c 1 のステップにて取得した区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が有利区間であるか否かを判定する（S c 2）。S c 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合は、R A M 4 1 c の所定領域を参照して、内部抽選にていずれの内部抽選対象役（ハズレを含む）が当選したかを特定可能な当選番号を取得し（S c 3）、有利区間へ移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選を行う有利区間移行抽選対象役が当選したか否かを判定する（S c 4）。内部抽選にて抽選対象となる各内部抽選対象役には、予め役番号が割り当てられており、内部抽選対象役のうちの有利区間移行抽選対象役には、所定範囲内の役番号が予め割り当てられている。当選番号に基づいて特定される内部抽選対象役の役番号が所定範囲内の値であるか否かに基づいて、有利区間移行抽選対象役が当選したか否かを判定することが可能となっている。

【0213】

そして、S c 4 のステップにおいて有利区間移行抽選対象役が当選したと判定した場合には、有利区間移行抽選を行う有利区間移行抽選処理を実行する（S c 5）。その後、有利区間移行抽選に当選して有利区間へ移行させる旨が決定されたか否かを判定する（S c 6）。S c 6 のステップにおいて有利区間移行抽選に当選したと判定した場合には、区間情報の更新用データ（有利区間）を所定レジスタに取得し（S c 7）、当該所定レジスタに取得されている更新用データ（有利区間）を用いて、有利区間を示す値に区間情報を更新する（S c 8）。これにより、当該ゲームにおいて更新された区間情報（有利区間を示す値）に基づいて、当該ゲームの次ゲームから有利区間が開始され、該次ゲームを有利区間の 1 ゲーム目として後述の有利区間ゲーム数カウンタにより有利区間のゲーム数の計数が行われる。

【0214】

そして、有利区間移行抽選に当選したことに伴い開始される有利区間に関する設定を行う有利区間開始時設定処理を行う（S c 9）。有利区間開始時設定処理では、当選している有利区間移行抽選対象役の種類に応じて開始される有利区間の終了条件（任意終了条件等）を初期設定する処理や、有利区間中において行われる A T 抽選に用いられる抽選テーブルを設定する処理、有利区間中において用いられる各種カウンタを設定する処理等を行う。

【0215】

そして、S c 9 のステップにおいて有利区間開始時設定処理を行った後は、出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。また、S c 4 のステップにおいて、当選番号に基づいて有利区間移行抽選対象役が当選していないと判定した場合、S c 6 のステップにおいて有利区間移行抽選に当選していないと判定した場合には、S c 5 ～ S c 9 のステップの各処理を行わずに、出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0216】

一方、S c 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合は、連続して有利区間に制御されているゲーム数（以下、有利区間ゲーム数と呼ぶ場合がある）を計数するために R A M 4 1 c の所定領域に設けられている有利区間ゲーム

10

20

30

40

50

数カウンタに1加算した後（S c 1 0）、R A M 4 1 cの所定領域に設定されている出玉状態情報（現在制御されているA Tに関する制御状態を特定可能な情報）に基づいて、現在制御されている出玉状態（A Tに関する制御状態）を所定レジスタに取得した後（S c 1 1）、現在制御されている出玉状態に関連する処理を実行する出玉状態関連処理を行う（S c 1 2）。

【0217】

出玉状態関連処理では、当該処理の開始時に所定レジスタに取得されている出玉状態、すなわち現在制御されている出玉状態に関連する処理を行う。本実施例のメイン制御部41は、出玉状態（A Tに関する制御状態）として非A T状態、A T状態（低確・高確）に制御可能であり、出玉状態関連処理では、所定の移行条件が成立することで、現在の制御状態を終了させて、成立した移行条件に応じた制御状態に移行させるように制御する。また、現在制御されている出玉状態に応じた各種処理を行う（図23等参照）。

【0218】

また、出玉状態関連処理では、各ゲームにおいて遊技状態が非内部中であるか否かを判定して、非内部中であると判定したときに、前述した有利区間の任意終了条件（終了条件3）が成立した旨を示す任意終了条件成立フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定して、有利区間を終了させるように制御する。これにより、遊技状態が非内部中に制御されているときに、遊技区間が有利区間へ移行された場合には、有利区間へ移行されたゲームの次ゲーム、すなわち非内部中における有利区間の1ゲーム目で、有利区間を終了させるように制御する。

【0219】

また、出玉状態関連処理では、後述するように、遊技区間が有利区間に制御されており、前述の有利区間報知を開始させる有利区間報知開始条件が成立したとき（本実施例では、有利区間に移行された後、最初にA T状態に制御され、当該A T状態において、最初に内部抽選にてナビ対象役が当選してA Tの制御によりナビ報知が行われるゲーム、すなわち有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われ、払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時）に、有利区間報知を開始させる旨を示す有利区間報知フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定して、有利区間報知L E D 1 2 aによる有利区間報知の制御を開始させるように制御する。

【0220】

S c 1 2のステップにおいて出玉状態関連処理を行った後は、当該出玉状態関連処理により任意終了条件成立フラグが設定され得るR A M 4 1 cの所定領域を参照して、任意終了条件成立フラグが設定されているか否かに基づいて任意終了条件が成立したか否かを判定する（S c 1 3）。任意終了条件成立フラグが設定されており、任意終了条件が成立したと判定した場合には、有利区間終了フラグ設定処理を行って（S c 1 4）、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定する。

【0221】

そして、S c 1 4のステップにおいて有利区間終了フラグ設定処理を行った後は、出玉状態関連処理により有利区間報知フラグが設定され得るR A M 4 1 cの所定領域を参照して、有利区間報知フラグが設定されているか否かを判定する（S c 1 5）。また、S c 1 3のステップにおいて、R A M 4 1 cの所定領域に任意終了条件成立フラグが設定されていないと判定した場合には、S c 1 4のステップの処理を行わず、S c 1 5のステップの処理へ進み、有利区間報知フラグが設定されているか否かを判定する（S c 1 5）。

【0222】

そして、S c 1 5のステップにおいて、有利区間報知フラグが設定されていると判定した場合には、有利区間報知L E D 1 2 aの表示態様を点灯状態に制御するための状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込み（S c 1 6）、当該所定レジスタの状態制御用データ（点灯）を有利区間報知L E D出力バッファに設定した後（S c 1 7）、割込み1回待ち処理を行って（S c 1 8）、タイマ割込み処理において実行される後述のL E Dダイナミック表示処理により、遊技補助表示器12の右側表示器12Rにおける第8セグ

10

20

30

40

50

メントすなわち有利区間報知LED12aの表示態様を点灯状態に制御する。その後、ナビ報知の設定を実行する指示設定処理を行う（Sc19）。一方、Sc15のステップにおいて、有利区間報知フラグが設定されていないと判定した場合には、Sc16～Sc18のステップにおける各処理を行わず、Sc19のステップへ進み指示設定処理を行う（Sc19）。

【0223】

指示設定処理では、ATに関する制御状態（出玉状態）がAT状態に制御されており、かつ内部抽選にてナビ対象役が当選するとともに、ナビ抽選に当選したことが特定される場合に、当該ナビ対象役に応じたナビ報知を実行して、当該ナビ対象役に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器12を用いて報知するとともに、当該操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信するように制御する。一方、ATに関する制御状態がAT状態に制御されていない場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選していてもナビ報知を実行せず、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信しないように制御する。

【0224】

そして、Sc19のステップにおいて指示設定処理を行った後は、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0225】

このように、出玉制御処理では、有利区間に制御されており、所定の有利区間報知開始条件が成立することで、有利区間報知LED出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定して、有利区間報知LED12aの表示態様を点灯状態に制御するので、有利区間報知開始条件が成立するゲームの開始時に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に制御されている旨を報知することができる。

【0226】

また、出玉制御処理では、遊技区間を有利区間に制御しているときには、1ゲーム毎に有利区間ゲーム数カウンタに必ず1加算して、有利区間中に行われたゲーム数を計数する。これにより、後述のAT状態管理処理において、当該有利区間ゲーム数カウンタに基づいて、有利区間中に行われたゲーム数が上限ゲーム数（本実施例では、1500ゲーム）に到達したと判定された場合に、有利区間を終了させるように制御されることとなるので、有利区間が上限ゲーム数を超えることがなく、長期的なメダルの払出率が過大になってしまうことを防止できる。

【0227】

尚、本実施例の出玉制御処理では、有利区間報知開始条件が成立したとき、すなわち有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われ、払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時に、有利区間報知LED12aによる有利区間報知を開始させるように制御する構成であるが、有利区間報知は、遊技区間が通常区間から有利区間に移行された後から、最初にナビ報知が行われて払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームまでの期間における所定タイミングで開始される構成でも良く、例えば、遊技区間が通常区間から有利区間に移行された次ゲームの開始時に有利区間報知が開始される構成や、遊技区間が通常区間から有利区間に移行された後、予め定められた所定数のゲームが行われることで有利区間報知が開始される構成、遊技区間が通常区間から有利区間に移行された後、予め定められた所定の図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止することで有利区間報知が開始される構成等でも良い。

【0228】

また、本実施例の出玉制御処理では、有利区間報知は、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われ、払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時に開始され、有利区間の終了とともに終了される構成であるが、有利区間報知は、有利区間の開始後から当該有利区間が終了されるまでの期間において、所定の終了条件が成立すること（例

10

20

30

40

50

えば、A T 状態が終了されること等) で一旦終了され得る構成でも良い。

【0229】

出玉制御処理では、有利区間中の各ゲームで遊技状態が非内部中であるか否かを判定し、非内部中であると判定した場合には、有利区間の終了条件3が成立したと判定して、当該ゲームの終了時に有利区間を終了させるように制御することで、非内部中において有利区間に制御した場合に、有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる構成である。これにより、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、非内部中において有利区間に制御された場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させるので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技店側で有利区間すなわち有利な状態へ移行された状態のまま遊技者により遊技が行われてしまうことがないので、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できる。

10

【0230】

また、本実施例では、メイン制御部41は、有利区間の終了条件として、有利区間のゲーム数が上限に到達することが成立することで、有利区間を終了させる構成である。このような構成において、仮に、非内部中において有利区間に制御した場合に、有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させない構成とすると、非内部中において移行された有利区間が内部中への移行後も継続されることとなる。そして、当該非内部中に移行された有利区間では、内部中において移行された有利区間と比較して、有利区間の終了条件が成立するまでに内部中において行うことが可能なゲーム数が、非内部中で行われたゲーム数分だけ減少することとなり、非内部中に移行された有利区間において、遊技者に遊技が行われると、公平性が損なわれてしまう。これに対して、本実施例のスロットマシン1では、非内部中において有利区間に制御された場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させるので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できるようになっている。

20

【0231】

〔A T 状態管理処理について〕

メイン制御部41が行うA T 状態管理処理の制御内容について、図15に基づいて説明する。

30

【0232】

図15に示すように、A T 状態管理処理では、まず、RAM41cの所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに取得する(S d 1)。そして、当該区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が有利区間であるか否かを判定する(S d 2)。

【0233】

そして、S d 2のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合は、前述の出玉制御処理により有利区間終了フラグが設定され得るRAM41cの所定領域を参照して、有利区間終了フラグが設定されているか否かを判定する(S d 3)。S d 3のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていないと判定した場合は、RAM41cの所定領域に設定されており、前述の出玉制御処理にて更新される有利区間ゲーム数カウンタを参照して(S d 4)、当該有利区間ゲーム数カウンタに基づいて有利区間ゲーム数が上限ゲーム数(本実施例では、1500ゲーム)に到達しているか否かを判定する(S d 5)。

40

【0234】

そして、S d 5のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限数に到達していないと判定した場合は、RAM41cの所定領域に設定されており、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数(有利区間において払い出されたメダルの総枚数から有利区間において賭数の設定に用いられたメダルの総枚数を減じて得られる枚数)を計数するための純増枚数

50

カウンタを参照し（S d 6）、当該純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得する。そして、当該ゲームの入賞フラグに基づいて払い出されるメダルの払出枚数値を特定し、当該払出枚数値を所定レジスタの純増枚数値に加算する（S d 7）。その後、当該ゲームにおいて設定されている賭数値を特定し、所定レジスタの純増枚数値から賭数値を減算して新たな純増枚数値を算出する（S d 8）。そして、所定レジスタに算出された新たな純増枚数値が0以上であるか否かを判定する（S d 9）。

【0235】

S d 9のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数値が0以上でないと判定した場合には、所定レジスタの純増枚数値を0に設定した後（S d 10）、S d 11のステップへ進む。一方、S d 9のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数値が0以上であると判定した場合には、S d 10のステップの処理を行わず、所定レジスタの純増枚数値を維持して、S d 11のステップへ進む。

10

【0236】

S d 11のステップでは、所定レジスタに設定されている純増枚数値が、規定枚数（本実施例では、2388（上限枚数2400枚からスロットマシン1での払出枚数の最大値（15）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3枚）を加算した値））を超えたか否かを判定する（S d 11）。S d 11のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数値が規定枚数を超えていないと判定した場合には、所定レジスタの純増枚数値をRAM 41cの所定領域の純増枚数カウンタに設定することで、当該純増枚数カウンタの値を新たな純増枚数値に更新する（S d 12）。

20

【0237】

S d 12のステップにおいて純増枚数カウンタを新たな純増枚数値に更新した後は、当該AT状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。また、S d 2のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合にも、当該AT状態管理処理を終了させて、メイン処理に戻る。

【0238】

一方、S d 3のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合、S d 5のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限数に到達していると判定した場合、S d 11のステップにおいて有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えていると判定した場合は、S d 13のステップへ進み、RAM 41cの記憶領域のうち有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化して有利区間を終了させる有利区間データ初期化処理（S d 13～S d 22）を行う。

30

【0239】

有利区間データ初期化処理では、まず、当該処理にて初期化するRAM 41cの記憶領域の区分数（本実施例では、2）を初期化領域区分数として所定レジスタ（D）に設定する（S d 13）。そして、RAM初期化テーブル（初期化対象となるRAM 41cの記憶領域の先頭アドレスの値及び初期化対象となる記憶領域数（容量、含まれるアドレスの個数）が、区分数が示す値に対応して設定されたテーブル）が記憶されているROM 41bの記憶領域のアドレスを所定レジスタ（HL）に設定する（S d 14）。その後、所定レジスタ（HL）に設定されているRAM初期化データテーブルのアドレスに基づいて特定されるROM 41bの記憶領域から、所定レジスタ（D）の区分数が示す値に対応する記憶領域数を取得して、初期化対象領域のアドレス数として所定レジスタ（B）に設定するとともに、所定レジスタ（D）の区分数が示す値に対応する先頭アドレスの値を取得して、初期化対象RAMアドレスとして所定レジスタ（C）に設定する（S d 15）。

40

【0240】

そして、初期化用データ（例えば、0）を所定レジスタ（A）に設定した後（S d 16）、所定レジスタ（C）に設定されている初期化対象RAMアドレスに対応するRAM 41cの所定領域に、所定レジスタ（A）に設定されている初期化用データを設定することで、当該RAM 41cの所定領域を初期化用データで初期化する（S d 17）。その後、所定レジスタ（C）の値を1加算することで、初期化対象RAMアドレスを1つ進める（S

50

d 1 8)。

【0 2 4 1】

そして、所定レジスタ (B) の値を 1 減算することで、残りアドレス数を 1 減算した後 (S d 1 9)、残りアドレス数が 0 より大きいかなかを判定する (S d 2 0)。S d 2 0 のステップにおいて残り初アドレス数が 0 より大きいと判定した場合には、S d 1 7 のステップに戻り、S d 1 7 ~ S d 2 0 の各処理を、残りアドレス数が 0 となるまで繰り返し行う。これにより、R A M 初期化データテーブルに予め定められている初期化対象となる R A M 4 1 c の記憶領域の先頭アドレスから初期化対象となる記憶領域数分 (アドレス数) の記憶領域が、初期化用データで初期化される。

【0 2 4 2】

S d 2 0 のステップにおいて残りアドレス数が 0 より大きくないと判定した場合、すなわち、R A M 初期化データテーブルに基づいて特定される R A M 4 1 c の所定領域を全て初期化した場合には、所定レジスタ (D) の値を 1 減算することで、初期化する R A M 4 1 c の記憶領域の区分数が示す値を 1 減算し (S d 2 1)、減算後の区分数が示す値が 0 であるかなかを判定し (S d 2 2)、区分数が示す値が 0 でない場合には、S d 1 5 のステップに戻り、区分数が示す値に基づいて、次に初期化対象となる記憶領域数を R A M 初期化テーブルから取得して、初期化対象領域のアドレス数として所定レジスタ (B) に設定するとともに、所定レジスタ (D) の区分数が示す値に対応する先頭アドレスの値を R A M 初期化テーブルから取得して、初期化対象 R A M アドレスとして所定レジスタ (C) に設定した後 (S d 1 5)、初期化用データ (例えば、0) を所定レジスタ (A) に設定して (S d 1 6)、S d 1 6 ~ S d 2 0 のステップの各処理をアドレス数が 0 となるまで繰り返し行うことで、所定レジスタ (D) の記憶領域の区分数が示す値に対応する R A M 4 1 c の記憶領域を初期化する。このような S d 1 5 ~ S d 2 2 のステップにおける各処理を記憶領域の区分数が 0 となるまで繰り返し行うことで、区分数によって指定された R A M 4 1 c の所定記憶領域を初期化する。そして、所定レジスタ (D) の記憶領域の区分数が示す値が 0 となることで、A T 状態管理処理を終了させて、メイン処理に戻る。当該有利区間中の制御に関連するデータには、A T 状態の制御に関するデータが含まれており、有利区間データ初期化処理により R A M 4 1 c における有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化することで、当該有利区間中の制御に関連するデータ及び A T 状態の制御に関するデータが初期化され、有利区間が終了されるとともに A T 状態が終了される。

【0 2 4 3】

尚、本実施例では、有利区間データ初期化処理において、区分数の初期値を 2 として、R A M 4 1 c における所定の 2 つの区分における記憶領域を初期化する構成であるが、有利区間データ初期化処理により R A M 4 1 c における所定の 1 区分の記憶領域や 3 区分以上の記憶領域を初期化する構成でも良い。

【0 2 4 4】

このように、A T 状態管理処理では、有利区間に制御されているときに、有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されているときには、有利区間の制御の終了に伴い R A M 4 1 c の記憶領域のうち有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化する有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する。

【0 2 4 5】

また、メイン制御部 4 1 は、前述の出玉制御処理において、有利区間を終了させる任意終了条件が成立した場合に、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する。そして、A T 状態管理処理では、出玉制御処理により有利区間終了フラグが設定される R A M 4 1 c の所定領域を参照して、有利区間終了フラグが設定されている場合には、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させる一方、有利区間終了フラグが設定されていない場合には、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達しているかなかを判定して、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達してい

10

20

30

40

50

ると判定した場合に、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるようになっており、出玉制御処理において任意終了条件が成立した場合には、有利区間終了フラグを参照することで、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達しているか否かの判定を省略して、有利区間の制御を終了させることができるようになっている。

【0246】

A T状態管理処理では、有利区間に制御されているときに、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1500ゲーム）に到達したか否かを、有利区間ゲーム数カウンタの値に基づいて判定し、有利区間に制御されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合には、有利区間終了フラグをRAM41cの所定領域に設定せずに、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する。尚、有利区間の終了条件は、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1500ゲーム）に到達することで成立する終了条件に替えて、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数から1減算したゲーム数（本実施例であれば1499）を超えることで成立する終了条件としても良い。

【0247】

尚、本実施例では、出玉制御処理において、任意終了条件が成立したときに、有利区間終了フラグをRAM41cの所定領域に設定し、その後、A T状態管理処理において、有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する一方、A T状態管理処理では、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数に到達することで有利区間の終了条件が成立したときに、有利区間終了フラグを設定せずに、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する構成であるが、出玉制御処理において任意終了条件が成立したときにも、A T状態管理処理において有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数に到達することで有利区間の終了条件が成立したときにも、有利区間終了フラグをRAM41cの所定領域に設定して、当該有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて、有利区間データ初期化処理を実行させる構成でも良い。

【0248】

A T状態管理処理では、RAM41cの所定領域に有利区間終了フラグが設定されている場合、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合に、有利区間データ初期化処理を行って、有利区間に関するデータ（A T状態に関するデータを含む）を初期化することで、有利区間を終了させる。

【0249】

A T状態管理処理では、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合に、有利区間を終了させるようになっており、規定枚数を所定枚数とすることで、最大で所定ゲーム数にわたる有利区間におけるメダルの払出率を所定割合以内とするようにスロットマシン1を設計することができる。例えば、規定枚数を2388（上限枚数としての2400枚からスロットマシン1での払出枚数の最大値（15）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3枚）を加算した値）とすることで、有利区間において払出されるメダルの純増枚数を2400枚以下とすることができ、1600ゲーム間のメダルの払出率を150%以内とすることができる。これにより、スロットマシン1において所定期間に過大な枚数のメダルが払い出されてしまうことを防止できる。尚、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数（本実施例では、2388）を超えることで成立する終了条件に替えて、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数に1加算した枚数（本実施例であれば2389）に到達することで終了条件とした場合も同様である。尚、有利区間の終了条件は、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数（本実施例では、2388）を超えることで成立する終了条件に替えて、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数に1加算した枚数（本実施例であれば2389）に到達することで終了条件としても良い。

【0250】

A T 状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、または、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合に、有利区間を終了させる。有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合に、有利区間を終了させることで、有利区間が長期にわたって継続することを防止するようになっているとともに、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合に、A T 状態及び有利区間を終了させることで、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達しない場合でも、払出率が急激に高まるような場合に有利区間が継続することを防止するようになっている。

【0251】

A T 状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合に、有利区間データ初期化処理を行って有利区間を終了させる構成であり、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し（S d 5）、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する処理（S d 6～S d 10）、及び有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定する処理（S d 11）を行うことなく、有利区間データ初期化処理（S d 13～S d 22）を行う。これにより、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したことで、有利区間を終了させる条件が成立したと判定した場合に、同様に有利区間を終了させる条件であるメダルの純増枚数が規定枚数を越えることについて判定する処理（S d 11）、有利区間の終了に伴い初期化されるメダルの純増枚数を計数する処理（S d 6～S d 10）を行わないので、処理負担を軽減することができる。

【0252】

尚、本実施例のA T 状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し（S d 5）、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間を終了させる処理を行う一方、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していないと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定する処理（S d 11）を行う構成であるが、まず、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定し、純増枚数が規定枚数を越えていないと判定した場合には、有利区間を終了させる処理を行う一方、純増枚数が規定枚数を越えていないと判定した場合には、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定する構成でも良い。このような構成では、スロットマシン1の設計上、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することに比較して、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えることが成立し易い構成において、成立する可能性が高い終了条件であるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かの判定を優先的に行うことができ、当該終了条件の成立時に、他方の終了条件を判定することなく、処理負担を軽減することができる。

【0253】

A T 状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し（S d 5）、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していないと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定し（S d 11）、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたと判定した場合には、有利区間データ初期化処理（S d 13～S d 22）を行って有利区間を終了させるように制御する一方、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定する処理（S d 11）を行うことなく、有利区間データ初期化処理（S d 13～S d 22）を行って有利区間を終了させるように制御する構成であり、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたことのいずれか一方が成立した場合にも、これらの双方が同一ゲームにおいて成立した場合にも、共通の有利区間データ初期化処理（S d 13～S d 22）を行って有利区間を終了させる。これにより、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたことの双方が同時に

成立した場合にも、いずれか一方のみが成立した場合と差なく同じ領域が初期化される有利区間データ初期化処理（S d 1 3 ～ S d 2 2）を行って有利区間を終了させることができる。

【 0 2 5 4 】

A T 状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し（S d 5）、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していないと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定し（S d 1 1）、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたと判定した場合には、有利区間データ初期化処理（S d 1 3 ～ S d 2 2）を行って有利区間を終了させるように制御する一方、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定する処理（S d 1 1）を行うことなく、有利区間データ初期化処理（S d 1 3 ～ S d 2 2）を行って有利区間を終了させるように制御する構成であり、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合も、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合も、共通の有利区間データ初期化処理（S d 1 3 ～ S d 2 2）を行って有利区間を終了させる構成である。これにより、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えることのいずれが成立したときにも、共通の有利区間データ初期化処理を行うので、差なく同じ領域が初期化される有利区間データ初期化処理（S d 1 3 ～ S d 2 2）を行って有利区間を終了させることができる。

【 0 2 5 5 】

A T 状態管理処理では、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正することで、図 1 6（a）（b）に示すように、メダルの増減枚数が減少傾向であり、かつ基準値（有利区間開始時の純増枚数の値（初期値 0））よりも小さくなっているときには、純増枚数カウンタの値が 0 となり、メダルの増減枚数が増加傾向であるときには、増加傾向となつてからの増減枚数が純増枚数カウンタの値となる。

【 0 2 5 6 】

例えば、図 1 6（a）に示すように、有利区間に移行された後、まず制御される前兆期間において、ナビ報知が行われずメダルの増減枚数が、減少傾向となり、純増枚数カウンタに増減枚数を加算することで、当該純増枚数カウンタの値が初期値（本実施例では、0）を下回るような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が初期値を下回っている期間にわたり、0 となる。その後、A T 状態に制御され、ナビ報知に従って停止操作が行われることで、メダルの増減枚数が、増加傾向となるような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの純増枚数分の値（払出枚数値から賭数値を減算した値）が順次加算されて更新される。これにより、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したとき、すなわちメダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

【 0 2 5 7 】

また、例えば、図 1 6（b）に示すように、メダルの増減枚数が純増枚数カウンタの初期値を一旦上回った後、減少傾向となり、再び当該初期値（本実施例では、0）を下回るような場合には、メダルの増減枚数が初期値を下回っている期間にわたり、0 となる。その後、メダルの増減枚数が増加傾向となることで、純増枚数カウンタの値は、メダルの純増枚数分の値（払出枚数値から賭数値を減算した値）が順次加算されて更新される。これにより、純増枚数カウンタの値は、前述のように、前兆期間から A T 状態に移行される場合と同様に、メダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

【 0 2 5 8 】

A T 状態管理処理では、有利区間中において、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数を純

増枚数カウンタ値に加算した後、当該純増枚数カウンタ値から当該ゲームにおける賭数値を減算して得られる演算値が、0より大きい場合には、当該純増枚数カウンタ値に払出枚数値を加算するとともに賭数値を減算した値を、純増枚数カウンタに設定して更新する一方で、当該演算値が0より小さい場合には、0を純増枚数カウンタに設定して更新する処理を、毎ゲーム行うことで、有利区間中において純増枚数がマイナス値となる場合に、純増枚数カウンタを0に修正し、再度0から純増枚数の計数を始めるように純増枚数カウンタを更新するので、有利区間における実際のメダルの増減枚数の遷移におけるメダルの増大幅（純増枚数）を純増枚数カウンタ値として直接特定することが可能となる（図16（a）参照）。

【0259】

尚、本実施例では、有利区間中であるときに純増枚数カウンタを更新する処理を行うことで、有利区間に移行したときからメダルの純増枚数の計数を開始して、当該有利区間中の純増枚数を計数する構成であるが、有利区間中においてAT状態でないときには、純増枚数カウンタを更新する処理を行わず、有利区間中においてAT状態あるときに、純増枚数カウンタを更新する処理を行う構成でも良い。このような構成でも、AT状態でなくナビ報知が行われなときには、メダルの純増枚数は増加せず、AT状態でありナビ報知が行われることで、メダルの純増枚数が増加するので、有利区間中であるときに純増枚数カウンタを更新する処理を行う構成と同様に、有利区間中におけるメダルの純増枚数の計数することができる。

【0260】

また、図16（a）に示すように、例えば、有利区間へ移行された後、ナビ報知が行われない前兆期間において、払出率が1を超える入賞が生じず、メダルの増減枚数が基準値を下回るように変化する場合には、有利区間へ移行された後、AT状態へ移行されてナビ報知が開始されたゲームから、メダルの増減枚数が増加傾向となり、当該ゲームにおいて有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。尚、有利区間へ移行された後の前兆期間では、ナビ報知が行われないが、払出率が1を超える入賞が発生し得る。前兆期間のメダルの増減枚数が単調に増加傾向となるように、前兆期間において払出率が1を超える入賞が生じた場合には、有利区間に移行されたゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。また、前兆期間においてメダルの増減枚数が基準値を一旦下回った後、メダルの増減枚数が増加傾向となるように、前兆期間において払出率が1を超える入賞が生じた場合には、前兆期間中のゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。このように、有利区間中において純増枚数が最も少なくなる時点は、状況に応じて変化し得る。これに対して、本実施例のメイン制御部41は、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が0より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を0に修正することで、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したゲームにおいて、純増枚数カウンタをリセットし、純増枚数値の計数を再び0から行うようになっており、有利区間において純増枚数が最も少なくなる時点から、純増枚数の計数を行って、正確な純増枚数を計数することができるようになっている。

【0261】

また、本実施例では、有利区間中であるときに純増枚数カウンタを更新する処理を行うことで、有利区間に移行したときからメダルの純増枚数の計数を開始して、当該有利区間中の純増枚数を計数する構成であるが、有利区間であるか否かにかかわらず、純増枚数カウンタを更新する処理を行う構成でも良い。このような構成では、有利区間に移行される前の区間において、メダルの純増枚数が増加傾向であった場合に、当該区間におけるメダルの純増枚数を引き継いで有利区間中におけるメダルの純増枚数の計数を行うことができる。

【0262】

本実施例のスロットマシン1では、ナビ報知により報知されるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様にて停止操作を行うことで、メダルの払出率を1以上にすることが可

10

20

30

40

50

能である一方で、ナビ報知により報知されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様以外の操作態様にて停止操作が行われることで、メダルの払出率が 1 未満となるようになっており、A T 状態では、ナビ報知に従うことでメダルの増減枚数が増加傾向となる一方、A T 状態以外の状態では、メダルの増減枚数が減少傾向となるので、A T 状態であるときに有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御することで、有利区間のうちメダルの増減枚数が増加傾向となる期間である旨を報知することになる。

【0263】

本実施例では、A T 状態管理処理において、R A M 4 1 c の所定領域に有利区間終了フラグが設定されている場合、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えた場合のいずれの場合においても、共通の有利区間データ初期化処理 (S d 1 3 ~ S d 2 2) を行って、有利区間に関するデータ (A T 状態に関するデータを含む) を初期化することで、有利区間を終了させる構成、すなわち A T 状態管理処理では、成立した有利区間の終了条件にかかわらず、共通の有利区間データ初期化処理を行うことで一律同様に有利区間に関するデータを初期化して、有利区間を終了させる構成であるが、有利区間の終了時に、成立した有利区間の終了条件に応じた有利区間に関するデータを初期化して、有利区間を終了させる構成でも良い。

【0264】

本実施例では、有利区間中においてゲームの結果として実際に払出されたメダル枚数を純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成であるが、内部抽選にてメダルの払出しを伴う所定小役が当選した場合には、当該所定小役が入賞してゲームの結果としてメダルが実際に払出されたか否かにかかわらず、当該所定小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良い。このような構成では、有利区間において、内部抽選にて所定小役が当選した場合に、当該所定小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算するので、意図的に当該所定小役を取りこぼすことで、純増枚数カウンタが規定枚数を越えさせず、有利区間のゲーム数を意図的に引き延ばすようなことを防止することができる。

【0265】

また、内部抽選にて所定小役が当選した場合に、当該所定小役が入賞してゲームの結果としてメダルが実際に払出されたか否かにかかわらず、当該所定小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成では、内部抽選にてメダルの払出を伴う小役を含む抽選対象役が当選した場合に、遊技者が当該小役を確実に入賞させることが可能な状況であるか否かに関わらず、当該小役が入賞した場合には、当該小役の入賞により払出された分のメダルを純増枚数カウンタに加算するとともに、内部抽選にてメダルの払出を伴う小役を含む抽選対象役が当選した場合に、遊技者が当該小役を確実に入賞させることが可能な状況であるにも関わらず、入賞させることができなかった場合、例えば、内部抽選にて抽選対象役としてナビ対象役が当選し、かつナビ報知により遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知されていることで、当該ナビ対象役に含まれる所定小役を入賞させることが可能であるにも関わらず、報知された操作態様と異なる操作態様で操作されることで所定小役を入賞させることができなかった場合や、特定小役が当選し、一定の操作態様 (特定役の引込範囲となる操作タイミングでの操作等) で操作すれば必ず当該特定小役を入賞させることが可能であるにも関わらず、一定の操作態様以外の操作態様で操作されることで特定小役を入賞させることができなかった場合に、遊技者が入賞させることが可能であった小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する一方で、内部抽選にてメダルの払出を伴う小役を含む抽選対象役が当選した場合に、遊技者が当該小役を確実に入賞させることが不可能な状況において、入賞させることができなかった場合、例えば、内部抽選にて抽選対象役とし

10

20

30

40

50

てナビ対象役が当選し、かつナビ報知により遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知されない状況で、当該ナビ対象役に含まれる所定小役を入賞させることができなかった場合には、純増枚数カウンタに加算しない構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、遊技者が確実にメダルを増加させることができない状況であれば、実際にメダルが増加したときのみ純増枚数カウンタを加算することとなり、遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【0266】

本実施例では、メイン制御部 41 は、AT 状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正することで、純増枚数カウンタでは、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合に、0 を下回る数値について計数せず、0 を上回る数値についてのみ計数する構成であるが、メイン制御部 41 は、有利区間の開始時まで純増枚数カウンタを 0 に初期化した後、当該有利区間中において、メダルが払出されたときに、払出されたメダル枚数分の値を純増枚数カウンタに加算し、賭数の設定にメダルが用いられたときに、そのメダル枚数分の値を純増枚数カウンタから減算する処理を繰り返す行うことで、有利区間中におけるメダルの純増枚数を計数することで、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合も、0 を上回る場合も計数する構成でも良い。このような構成では、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合に、純増枚数カウンタを 0 に修正しないので、純増枚数カウンタにより純増枚数を計数する処理を簡素化することができる。

【0267】

本実施例では、メイン制御部 41 は、純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正し、当該演算値が 0 以上である場合には、当該演算値を純増枚数カウンタの値とするように純増枚数カウンタの値を更新するように制御することで、有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成である。有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少するタイミングは、状況に応じて変化し得るので、本実施例の純増枚数カウンタに基づいて特定されるメダルの純増枚数の起点は、状況に応じて変化し得ることとなるが、メイン制御部 41 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機となったときから純増枚数カウンタによるメダルの純増枚数の計数を開始させて、当該契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成でも良い。

【0268】

例えば、メイン制御部 41 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行したときから純増枚数カウンタによる計数を開始させ、当該通常区間から有利区間に移行したときを起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に、有利区間を終了させる構成でも良い。この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行したとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件を判定する制御を簡素化することができる。

【0269】

また、例えば、メイン制御部 41 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行した後、有利区間報知 LED 12 a により AT 状態に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。この構成によれば

、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行した後、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

【0270】

また、例えば、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、有利区間報知 L E D 1 2 a により A T 状態に移行した旨が示唆されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

【0271】

本実施例では、A T 状態管理処理において、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えることで、有利区間を終了させるように制御する構成であるが、A T 状態管理処理では、各ゲームにおいて賭数の設定に用いられるメダル枚数を計数せずに、各ゲームにおいて払出されるメダル枚数のみを計数し、有利区間におけるメダルの総払出枚数が所定の規定枚数を超えることで、有利区間を終了させるように制御する構成でも良い。例えば、総払出枚数の規定枚数を 2 8 6 5 (1 6 0 0 ゲーム間のメダルの払出率が 1 5 0 % となる純増枚数 (2 4 0 0) と、当該純増枚数のメダルが付与される最短ゲーム数 (1 6 0 ゲーム = 2 4 0 0 / 1 ゲーム当たりの最大払出枚数 (1 5)) において賭数の設定に用いられるメダル枚数 (4 8 0 枚 = 1 6 0 ゲーム × 1 ゲーム当たりの規定数 3) との合算値から、スロットマシン 1 での 1 ゲームにおける払出枚数の最大値 (1 5) を減算した値) として、有利区間中のゲームにおいて払出されたメダルの総枚数が、当該規定枚数を超えるときに、有利区間を終了させる構成とすることで、有利区間において払出されるメダルの最大純増枚数を 2 4 0 0 枚以下とすることができ、1 6 0 0 ゲーム間のメダルの払出率を 1 5 0 % 以内とすることができる。尚、有利区間中のゲームにおいて払出されたメダルの総枚数が、所定枚数 (規定枚数 + 1) に到達することで有利区間を終了させる構成としても、同様の効果を奏する。

【0272】

[メダル払出処理について]

メイン制御部 4 1 が行うメダル払出処理の制御内容について、図 1 7 に基づいて説明する。

【0273】

図 1 7 に示すように、メダル払出処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている入賞フラグを所定レジスタに取得し (S e 1) 、入賞番号・払出枚数コマンド設定処理を行う (S e 2) 。入賞番号・払出枚数コマンド設定処理では、所定レジスタに設定取得されている入賞フラグに基づいて特定される入賞役について、当該入賞役を特定可能な入賞番号及び当該入賞役の入賞に伴い払出されるメダル枚数を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するようにコマンドキューに設定する。尚、コマンドキューに設定されているコマンドは、タイマ割込み処理によりサブ制御部 9 1 に対して順次送信されることとなる。

【0274】

S e 2 のステップにおいて入賞番号・払出枚数コマンド設定処理を行った後は、S e 1 の

ステップにて取得した入賞フラグに基づいて特定される入賞役の入賞に伴い払出されるメダル払出枚数を取得し（S e 3）、当該メダル払出枚数を残り枚数としてRAM 4 1 c の所定領域に設定する（S e 4）。

【0 2 7 5】

その後、RAM 4 1 c の所定領域に設定されている残り枚数が0であるか否かを判定し（S e 5）、残り枚数が0でないと判定した場合には、RAM 4 1 c の所定領域に設定されており、現在のクレジット数を特定可能なクレジットカウンタを参照し（S e 6）、当該クレジットカウンタの値に基づいて、クレジットが上限数（本実施例では、5 0）に到達しているか否かを判定する（S e 7）。

【0 2 7 6】

S e 7のステップにおいてクレジットが上限数に到達していないと判定した場合は、クレジットカウンタの値を1加算し（S e 8）、メダル払出時処理を行う（S e 9）。メダル払出時処理では、クレジットカウンタの値に基づいて、当該クレジットカウンタの値に対応する値を表示させるためのデータを、クレジット表示器1 1の出力バッファに設定する処理、RAM 4 1 c の所定領域に設定されている残り枚数を1減算する処理、RAM 4 1 c の所定領域に設定されており払出されたメダル枚数を特定可能な払出済みメダル枚数に1加算し、加算後の払出済みメダル枚数に対応する値を表示させるためのデータを、遊技補助表示器1 2の出力バッファに設定する処理を行う。尚、払出済みメダル枚数の初期値は0であり、当該払出済みメダル枚数は、1ゲームの終了時に初期化されるようになっている。

【0 2 7 7】

S e 9のステップにおいてメダル払出時処理を行った後は、クレジット払出間隔待ち処理を行う（S e 1 0）。クレジット払出間隔待ち処理では、予め定められた待ち時間（本実施例では、クレジット表示器1 1及び遊技補助表示器1 2の表示内容の変化を遊技者等が視認可能な時間、例えば、メダル1枚の払出毎に約0. 1 6秒等）にわたり待機し、当該待ち時間が経過することで、クレジット払出間隔待ち処理を終了する。クレジット払出間隔待ち処理を行うことで、所定の待ち時間中においてタイマ割込み処理が行われて、クレジット表示器1 1及び遊技補助表示器1 2の表示態様は、各出力バッファに設定されたデータに対応する表示態様に更新されることとなる。また、メダル払出時処理により更新されたクレジットカウンタの値、払出済みメダル枚数がクレジット表示器1 1及び遊技補助表示器1 2に少なくとも所定の待ち時間にわたり表示されることとなり、クレジット表示器1 1及び遊技補助表示器1 2の表示内容の変化を遊技者等が視認可能である。

【0 2 7 8】

S e 1 0のステップにおいてクレジット払出間隔待ち処理を行った後は、S e 5のステップに戻り、S e 5～S e 1 0のステップの各処理を、RAM 4 1 c に設定されている残り枚数が0となるまで繰り返し行う。そして、S e 5のステップにおいて、残り枚数が0であると判定した場合には、メダル払出処理を終了してメイン処理に戻る。

【0 2 7 9】

また、S e 7のステップにおいてクレジットカウンタに基づいてクレジットが上限数に到達していると判定した場合には、ホッパー払出処理を行う（S e 1 1）。ホッパー払出処理では、ホッパーユニット3 5のホッパーモータを駆動させ、ホッパーユニット3 5の払出センサにより1枚のメダルの払出が検出される毎に、RAM 4 1 c に設定されている残り枚数を1減算し、払出済みメダル枚数を1加算した後、加算後の払出済みメダル枚数に対応する値を表示させるためのデータを、遊技補助表示器1 2の出力バッファに設定する処理を、残り枚数が0となるまで繰り返し行う。これにより、メダルがホッパーユニット3 5から払出される毎に、遊技補助表示器1 2における払出枚数の表示が更新される。そして、残り枚数が0となることで、ホッパーモータを停止させて、ホッパー払出処理を終了させる。

【0 2 8 0】

S e 1 1のステップにおいて、ホッパー払出処理を行った後は、メダル払出処理を終了さ

10

20

30

40

50

せてメイン処理に戻る。

【0281】

このように、メダル払出処理では、小役の入賞が発生した場合に、クレジットに空きがあるときには、クレジットの上限までの範囲で、当該小役の入賞に伴い払出されるメダル枚数をクレジットに加算する処理を行い、クレジットに空きがないときには、クレジットに加算できなかった分のメダル枚数をホッパーユニットからメダル払出口9を介して払い出す処理を行う。

【0282】

また、メダル払出処理では、小役の入賞が発生し、クレジットにメダルを払い出す場合に、メダル1枚分をクレジットに加算する毎に、メダル払出時処理を行い、払出済みのメダル枚数を表示させるためのデータを、遊技補助表示器12の出力バッファに設定した後、クレジット払出間隔待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理を行わせて、遊技補助表示器12の出力バッファに設定されているデータに基づいて当該遊技補助表示器12の表示を更新し、所定の待ち時間が経過するまで、遊技補助表示器12における表示を更新された状態で維持する制御を、クレジットへのメダルの払出枚数分繰り返し行う。これにより、小役の入賞が発生し、クレジットにメダルを払い出す場合には、所定時間（クレジットへのメダルの払出枚数×待ち時間）かけて遊技補助表示器12におけるメダル払出枚数の表示が順次更新される。

【0283】

また、メダル払出処理では、小役の入賞が発生し、ホッパーユニットからメダルを払い出す場合に、ホッパー払出処理を行い、メダルの払出枚数に応じた所定時間（例えば、メダル1枚当たり100ms等）にわたりホッパーユニット35のホッパーモータを駆動させ、払出センサにより1枚のメダルの払出が検出される毎に、払出済みのメダル枚数を表示させるためのデータを、遊技補助表示器12の出力バッファに設定する。そして、メダルの払出枚数に応じた時間中においてタイマ割込み処理が行われることで、遊技補助表示器12の出力バッファに設定されているデータに基づいて当該遊技補助表示器12の表示が更新されることとなり、メダルの払出枚数に応じた時間をかけて、遊技補助表示器12におけるメダル払出枚数の表示が順次更新される。

【0284】

〔再遊技作動時処理について〕

メイン制御部41が行う再遊技作動時処理の制御内容について、図18に基づいて説明する。

【0285】

図18に示すように、再遊技作動時処理では、まず、RAM41cの所定領域に設定されている入賞フラグを参照し（Sf1）、当該入賞フラグに基づいて再遊技役が入賞したか否かを判定する（Sf2）。

【0286】

Sf2のステップにおいて再遊技役が入賞したと判定した場合には、次ゲームにおいて再遊技を作動させる旨を特定可能な再遊技作動中フラグをRAM41cの所定領域に設定し（Sf3）、再遊技用メダルカウンタ設定処理を行う（Sf4）。再遊技用メダルカウンタ設定処理では、当該ゲームにおける賭数の規定数を特定し、RAM41cの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタに、再遊技用メダルとして当該ゲームの賭数の規定数分の値（本実施例では、3）を設定する。

【0287】

Sf4のステップにおいて再遊技用メダルカウンタ設定処理を行った後は、リプレイ中LED20の点灯態様を点灯状態に設定し（Sf5）、割込み1回待ち処理を行う（Sf6）。Sf6のステップにおいて割込み1回待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理が実行されて、LEDダイナミック表示処理が行われ、リプレイ中LED20が点灯状態に制御されることとなる。

【0288】

S f 6 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行った後は、再遊技作動時処理を終了させて、メイン処理に戻る。また、S f 2 のステップにおいて入賞フラグに基づいて再遊技役が入賞していないと判定した場合には、再遊技作動時処理を終了させて、メイン処理に戻る。

【0289】

このように、再遊技作動時処理では、当該ゲームにおいて再遊技役が入賞した場合に、リプレイ中 L E D 2 0 を点灯状態に制御するようになっている。

【0290】

また、再遊技作動時処理では、当該ゲームにおいて再遊技役が入賞した場合に、再遊技用メダルカウンタに再遊技用メダルを設定することで、次回ゲームにおける遊技開始待ち処理の開始時に再遊技用メダルが賭数に設定され、規定数の賭数が設定されて、再遊技を行うことが可能となる。

【0291】

[タイマ割込み処理について]

メイン制御部 4 1 が行うタイマ割込み処理の制御内容について、図 1 9 に基づいて説明する。

【0292】

タイマ割込処理は、メイン制御部 4 1 により一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ミリ秒）毎に行われる処理である。タイマ割込処理の実行間隔は、メイン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の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理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。

【0293】

図 1 9 に示すように、タイマ割込み処理には、L E D ダイナミック表示処理が含まれ、タイマ割込み処理が行われる毎に、L E D ダイナミック表示処理が実行される。

【0294】

L E D ダイナミック表示処理では、出力ポートに接続された各種 L E D 等の表示器（クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 等）の点灯状態をメイン処理等の各処理により設定された出力バッファの状態に応じてダイナミック点灯させるための点灯信号を設定して、各種 L E D 等の表示器の点灯制御回路に送信する制御等を行う。L E D ダイナミック表示処理が行われることで、各種 L E D 等の表示器は、対応する出力バッファに設定されているデータに応じた点灯態様に制御される。

【0295】

尚、本実施例のタイマ割込み処理では、特に図示しないが、電断（スロットマシン 1 への電力供給が停止されること）の発生を検出する電断判定処理や、電断の発生時に、メイン制御部 4 1 のレジスタや R A M 4 1 c の所定領域に設定されているデータを、バックアップ電源によりバックアップされておりスロットマシン 1 への電力供給が停止してもバックアップ電源により電力が供給される限り記憶内容が保存される R A M 4 1 c の所定領域に退避させる電断処理、電断の発生時に所定の出力ポートを初期化する処理、各種スイッチ類の検出状態に基づき各種スイッチ類の検出状況を特定可能なデータを生成する処理、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている所定の各種タイマを更新する処理、スロットマシン 1 の外部に所定の外部出力信号を送信する処理、コマンドキューに設定された各種コマンドを送信する処理、ゲームの進行状況等に応じてリールユニット 3 4 のリールモータ 3 2 に対して励磁信号を送信して各リールを駆動及び停止させる処理等が含まれ、各種処理が所定の順序で実行されるようになっている。

【0296】

[有利区間の開始時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について]

遊技区間が有利区間に制御された後、有利区間報知開始条件が成立して有利区間報知が開始される際において、遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D

10

20

30

40

50

17、リプレイ中LED20、1～3BETLED14～16の表示態様の遷移について、図20に基づいて説明する。

【0297】

メイン制御部41は、前述のメイン処理を実行し、遊技開始待ち処理及び出玉制御処理を行うことで、ゲームの開始時に、遊技補助表示器12、有利区間報知LED12a、投入要求LED17、リプレイ中LED20、1～3BETLED14～16の表示態様を順次制御する。

【0298】

図20(a)に示すように、遊技開始待ち処理では、クレジットまたは賭数に空きがあり、メダルの投入が可能である場合に、投入要求LED17の点灯が開始される。その後、メダルの投入またはMAXBETスイッチ6の操作により賭数の設定が行われることで、対応する1～3BETLED14～16の点灯が順次開始される。そして、規定数の賭数が設定されることで、スタート有効LED18の点灯が開始される。尚、前回ゲームにおいて再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合には、前回ゲームの終了時から当該ゲームの終了時までの期間にわたりリプレイ中LED20が点灯状態に制御される(図示略)。

【0299】

この状態で、スタートスイッチ7が操作されることで、ゲームが開始されて、内部抽選が行われる。そして、出玉制御処理において、有利区間報知開始条件が成立して有利区間報知フラグが設定されることにより、有利区間報知LED12aの出力バッファに状態制御用データ(点灯)が設定された後、割込み1回待ち処理が行われることで、有利区間報知LED12aの点灯が開始される。

【0300】

そして、割込み1回待ち処理が行われた後、当該出玉制御処理中の指示設定処理により、内部抽選にて当選したナビ対象役に応じた操作態様を示唆するナビ番号を表示するためのナビ表示用データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定される。その後、タイマ割込み処理が行われることで、当該ナビ番号(本実施例では、3)に対応する遊技補助表示器12の各セグメント(本実施例では、左側表示器12Lの第1、3、4、6、7セグメント及び右側表示器12Rの第4セグメント)の点灯が開始される。すなわち、有利区間報知LED12aの点灯が開始された後に、ナビ番号を示す遊技補助表示器12の各セグメントの点灯が開始されるようになっている。

【0301】

そして、出玉制御処理が終了された後は、リール制御処理が行われ、ウェイトの経過後、すなわち前回のゲーム開始から予め定められた一定期間が経過した後、リール2L、2C、2Rの回転が開始されることとなる。

【0302】

また、メイン制御部41は、出玉制御処理中での指示設定処理において、ナビ報知を行うときに、当該ナビ報知により示唆される操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信するように制御する。これに対して、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドに基づいて、当該ゲームの開始時において、メイン制御部41側にてナビ報知が行われることが特定される場合には、ナビ演出の制御を実行して、ナビ報知により示唆される操作態様を示唆するナビ画像を液晶表示器51に表示させる。また、サブ制御部91は、メイン制御部41側にて有利区間報知LED12aの点灯が開始されたことが特定されたときに、有利区間報知が開始される旨すなわちAT状態に制御されることが確定された旨を報知するAT確定報知を液晶表示器51等を用いて行う。メイン制御部41側での指示設定処理は、有利区間報知LED12aの点灯が開始された後に行われるので、サブ制御部91によるナビ演出は、有利区間報知LED12aの点灯が開始された後に行われることとなる。

【0303】

このように、メイン制御部41は、ゲーム開始時に行う出玉制御処理において、有利区間報知開始条件が成立した場合に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させるように制

10

20

30

40

50

御するので、有利区間報知開始条件が成立したゲームの開始時に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、有利区間に制御されている旨を報知する有利区間報知を開始する。

【0304】

また、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ番号の表示を開始させるように制御することで、遊技補助表示器 1 2 においてナビ報知が開始されるときまでに、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、有利区間が開始した旨を報知する。

【0305】

また、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、遊技補助表示器 1 2 においてナビ報知を開始させるように制御した後、リール制御処理を行って、リール 2 L、2 C、2 R の回転を制御するので、スタートスイッチ 7 の操作に応じて当該ゲームが開始された後、リール 2 L、2 C、2 R が定速回転に制御されるまでに、遊技補助表示器 1 2 においてナビ報知を開始させる。

【0306】

尚、本実施例では、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定した後、割込み 1 回待ち処理を行って、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させ、その後、指示設定処理を行って、遊技補助表示器におけるナビ報知を開始させる構成であるが、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後に、その後の処理を予め定められた所定期間にわたり意図的に遅延させる遅延処理を行い、所定期間が経過することで、指示設定処理を行って、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知を開始させる構成でも良い。このような構成では、遅延処理が行われている所定期間内において、サブ制御部 9 1 側にて、A T 状態に制御されることが確定された旨を報知する A T 確定報知を行わせることができ、当該 A T 確定報知が行われた後に、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知を開始させることができる。

【0307】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後、指示設定処理を行い、ナビ報知を開始させるように制御する構成であるが、出玉制御処理において有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後、リール制御処理において指示設定処理を行い、リール 2 L、2 C、2 R の回転を開始させるときに、ナビ報知を開始させるように制御する構成でも良い。このような構成では、有利区間報知開始条件が成立したゲームの開始時ににおいて、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始された後、ウェイトの所定期間すなわち前回ゲームの開始から予め定められた一定期間が経過したときに、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知が開始されることとなる。尚、有利区間報知開始条件が成立したゲームの開始時ににおいて、ウェイトの所定期間が経過していた場合には、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されると略同時に、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始するとともに、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知のナビ表示が開始されることとなる。

【0308】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知を開始させるように制御する構成であり、有利区間報知開始条件が成立したゲームの開始時に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させる構成であるが、メイン制御部 4 1 は、有利区間報知開始条件が成立したゲームにおいて、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知を開始させた後、当該ゲームが終了されるまでの所定タイミング（例えば、第 3 停止操作が終了されたとき、メダルの払出が終了したとき、再遊技の付与が終了したとき等）において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させる構成でも良い。

【0309】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるときに、A T 確定報知を行う構成であるが、サブ制御部 9 1 は、メイン

制御部 4 1 側にて有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される当該ゲームにおいて、メイン制御部 4 1 側にて有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるよりも前のタイミングで、A T 確定報知を行う構成でも良い。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいて、有利区間に移行された後、A T 抽選に当選したことで、その後有利区間報知が開始されることが確定したことが特定されたときから、メイン制御部 4 1 側にて有利区間報知開始条件が成立するときまでの期間内におけるいずれかのタイミング、すなわち A T 状態が開始される前のタイミングで A T 確定報知を行う構成でも良い。

【0310】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知が開始される当該ゲームの開始時に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させる構成であるが、A T 状態へ移行させる旨が決定した後、ナビ報知が開始されるゲームよりも前に有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させる構成でも良い。この場合には、サブ制御部 9 1 も、A T 状態へ移行させる旨が決定した後、メイン制御部 4 1 が有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させるタイミングで A T 確定報知を行う構成でも良い。

【0311】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させた後、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知を開始させる構成であるが、メイン制御部 4 1 は、例えば、出玉制御処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定した後、割込み 1 回待ち処理を行わず、その後、タイマ割込み処理が行われるときまでに、指示設定処理を行って、ナビ報知のナビ表示用データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定することが可能な構成とすることで、図 2 0 (b) に示すように、有利区間報知開始条件が成立した際に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯と遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知の表示が同時に開始される構成でも良い。このような構成でも、有利区間においてナビ報知が行われるときまでに、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、有利区間に制御されている旨を報知することができる。

【0312】

【有利区間の終了時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について】

有利区間の終了時における遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様の遷移について、図 2 1 及び図 2 2 に基づいて説明する。

【0313】

遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止する場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図 2 1 (a) に基づいて説明する。

【0314】

図 2 1 (a) に示すように、有利区間においてゲームが開始されて、内部抽選にて小役が当選した後、リール制御処理が行われ、少なくとも 1 つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器 1 2 (右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを除く)、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 は、消灯状態に制御される。一方、有利区間報知 L E D 1 2 a は、点灯状態に制御される。尚、前回ゲームにおいて再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合には、前回ゲームの終了時から当該ゲームの終了時までの期間にわたりリプレイ中 L E D 2 0 が点灯状態に制御される (図示略) 。

【0315】

そして、第 3 停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され (ストップスイッチの押下が離されること)、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理が終了された後、A T 状態管理処理が行われる。A T 状態管理処理では、有利区間の終了条件が成立したことを条件に有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間を終了させ

10

20

30

40

50

て、遊技区間を有利区間から通常区間へ移行させる。また、有利区間報知フラグをクリアする。

【0316】

A T 状態管理処理を行った後は、メダル払出処理が行われる。メダル払出処理では、小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、小役の入賞が発生したことに伴い所定枚数（例えば、9 枚）のメダルを払い出すように制御するとともに、払い出したメダルの枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させるように制御する。これにより、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、入賞した小役に応じた所定枚数を示す最終値までカウントアップされるように順次更新される。遊技補助表示器 1 2 に払い出されたメダルの枚数の最終値が表示されるまでには、クレジットへメダルを払い出す際の待ち時間またはホッパーユニットから所定枚数のメダルを払い出す際の所定時間を要することとなる。

10

【0317】

そして、入賞した小役に応じた所定枚数のメダルの払い出しが終了することで、メダル払出処理は終了されて、メイン処理において有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データを設定する処理が行われる。当該処理では、前述の A T 状態管理処理にて有利区間報知フラグがクリアされていることに基づいて、状態制御用データ（消灯）が有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定され、その後、タイマ割込み処理が行われることで、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される。

【0318】

その後、遊技終了時設定処理が行われることで、当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

20

【0319】

そして、遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理において、賭数またはクレジットに空きがあると判定されて、メダル手入れ許可フラグが設定されることで、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド 3 0 が O N 状態に設定された後、投入要求 L E D 1 7 が O N に設定される。その後、タイマ割込み処理が行われることで、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始される。また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化される。

【0320】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止する場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により当該所定小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器 1 2 に表示され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される。これにより、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

30

【0321】

また、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止する場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されるとで、リール制御処理が終了され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される。そして、その後行われる遊技開始待ち処理の操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化されるようになっている。すなわち、ゲームにおいてリールが停止された後から、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨を報知するようになっている。

40

50

【0322】

次に、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の取りこぼし図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止する場合について、有利区間報知LED12aにより有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図21(b)に基づいて説明する。

【0323】

図21(b)に示すように、有利区間においてゲームが開始されて、内部抽選にて小役が当選した後、リール制御処理が行われ、少なくとも1つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器12(右側表示器12Rの第8セグメントを除く)、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20は、消灯状態に制御される。一方、有利区間報知LED12aは、点灯状態に制御される。

10

【0324】

そして、第3停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され(ストップスイッチの押下が離されること)、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理が終了された後、AT状態管理処理が行われる。AT状態管理処理では、有利区間の終了条件が成立したことを条件に有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間を終了させて、遊技区間を有利区間から通常区間へ移行させる。また、有利区間報知フラグをクリアする。

【0325】

AT状態管理処理を行った後は、メダル払出処理が行われる。メダル払出処理では、内部抽選にて当選した小役が取りこぼされ、メダルの払出を伴う入賞が発生しないことで、メダルの払出制御や遊技補助表示器12の表示態様を更新する制御が行われずに終了される。この際、遊技補助表示器12の表示態様は、消灯状態に維持されることとなる。

20

【0326】

そして、メダル払出処理が終了された後、メイン処理において、AT状態管理処理により有利区間報知フラグがクリアされていることに基づいて、状態制御用データ(消灯)が有利区間報知LED12aの出力バッファに設定され、その後、タイマ割込み処理が行われることで、有利区間報知LED12aが消灯される。

【0327】

その後、遊技終了時設定処理が行われることで、当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

30

【0328】

そして、遊技開始待ち処理において、遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理により、賭数またはクレジットに空きがあることを条件に、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド30がON状態に設定された後、投入要求LED17がONに設定されて、投入要求LED17の点灯が開始される。また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理により精算スイッチ10による精算操作の受け付けが有効化される。

【0329】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の取りこぼし図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止する場合には、第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器12の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知LED12aの出力バッファに状態制御用データ(消灯)が設定され、有利区間報知LED12aが消灯される。これにより、有利区間報知LED12aにより有利区間が終了された旨が報知される。その後、遊技開始待ち処理より投入要求LED17の点灯が開始されるようになっている。

40

【0330】

また、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の取りこぼし図柄組合せがリール2L

50

、2 C、2 Rに停止する場合には、第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2 L、2 C、2 Rの回転が停止されるとで、リール制御処理が終了され、その後、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知LED 12 aが消灯される。そして、その後行われる遊技開始待ち処理の操作入力受付処理により精算スイッチ10による精算操作の受け付けが有効化されるようになっている。すなわち、ゲームにおいてリールが停止された後から、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知LED 12 aにより有利区間が終了された旨を報知するようになっている。

【0331】

また、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止する場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器12の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知LED 12 aが消灯される。一方、前述のように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて小役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合であって、当該小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止する場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器12に表示され、その後、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知LED 12 aが消灯される。すなわち、小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合と、小役の図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合とは、有利区間報知LED 12 aが消灯されるタイミングが異なる。

【0332】

尚、小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合も、小役の図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合も、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定されることで、有利区間報知LED 12 aが消灯されるようになっており、有利区間報知LED 12 aが消灯される処理上のタイミングは、共通である。しかし、小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、リール制御処理の終了後、メダルの払出枚数を遊技補助表示器12に表示させる制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定される一方で、小役の図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、リール制御処理が終了され、さらに、メダルの払出枚数を遊技補助表示器12に表示させる制御が行われた後に、メイン処理により有利区間報知LED 12 aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定されるようになっており、リール制御処理が終了してから有利区間報知LED 12 aが消灯されるまでの時間間隔が異なることとなり、有利区間報知LED 12 aが消灯される時間的タイミングは、異なる。

【0333】

次に、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役Aまたは再遊技役Bの図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止する場合について、有利区間報知LED 12 aにより有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図22に基づいて説明する。尚、再遊技役A、Bは、少なくとも1のリールについて当該役を構成する図柄組合せが異なる構成の再遊技役である。また、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが第1操作順で操作されることで、再遊技役Aの構成図柄がリール2 L、2 C、2 Rに優先的に停止され、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが第1操作態様以外の第2操作順で操作されることで、再遊技役Bの構成図柄がリール2 L、2 C、2 Rに優先的に停止されるようにリールの停止制御が行われるようになっている。

【0334】

図 2 2 に示すように、有利区間においてゲームが開始されて、内部抽選にて再遊技役 A、B を含む抽選対象役が当選した後、リール制御処理が行われる。当該リール制御処理が行われており、少なくとも 1 つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器 1 2 (右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを除く)、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 は、消灯状態に制御される。一方、有利区間報知 L E D 1 2 a は、点灯状態に制御される。

【0335】

そして、第 3 停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され (ストップスイッチの押下が離されること)、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理が終了された後、A T 状態管理処理が行われる。A T 状態管理処理では、有利区間の終了条件が成立したことを条件に有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間を終了させて、遊技区間を有利区間から通常区間へ移行させる。また、有利区間報知フラグをクリアする。

10

【0336】

A T 状態管理処理を行った後は、メダル払出処理が行われる。メダル払出処理では、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止したときには、メダルを払い出す制御や遊技補助表示器 1 2 の表示態様を更新する制御が行われずに終了される。この際、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、消灯状態に維持されることとなる。

【0337】

そして、メダル払出処理が終了された後、再遊技作動時処理が行われて、再遊技用メダルカウンタに所定値が設定されるとともに、リプレイ中 L E D 2 0 が O N に設定されて、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯が開始される。

20

【0338】

その後、メイン処理において、A T 状態管理処理により有利区間報知フラグがクリアされていることに基づいて、状態制御用データ (消灯) が有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定され、その後、タイマ割込み処理が行われることで、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される。

【0339】

その後、遊技終了時設定処理が行われることで、当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

30

【0340】

そして、遊技開始待ち処理において再遊技用メダルカウンタが 1 以上に設定されていることに基づいて規定数までの賭数が 1 ずつ設定されるとともに、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 が O N 状態に順次設定されて、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の点灯が順次開始される。その後、遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理において、賭数またはクレジットに空きがあると判定されて、メダル手入れ許可フラグが設定されることで、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド 3 0 が O N 状態に設定された後、投入要求 L E D 1 7 が O N に設定される。その後、タイマ割込み処理が行われることで、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始される。

40

【0341】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理が行われてリプレイ中 L E D 2 0 の点灯が開始され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ (消灯) が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される。これにより、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より 1 ~ 3 B E T

50

LED 14～16の点灯が順次開始された後、投入要求LED 17の点灯が開始されるようになっている。

【0342】

また、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技役Bの図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止した場合には、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理によりリプレイ中LED 20の点灯が開始され、その後、メイン処理により有利区間報知LED 12aの出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知LED 12aが消灯される。すなわち、再遊技役Aの図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止した場合も、再遊技役Bの図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止した場合も、有利区間報知LED 12aが消灯されるタイミングが共通となる。

10

【0343】

〔ATに関する制御状態の遷移について〕

メイン制御部41が制御するATに関する制御状態（出玉状態）について、図23に基づいて説明する。

【0344】

図23に示すように、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御することが可能である。前述の遊技状態が非内部中、内部中、特別状態（BB一般、RB）のいずれに制御されているかにかかわらず、前述の遊技区間が通常区間に制御されているときには、非AT状態のみに制御する。また、遊技状態が非内部中、特別状態（BB一般、RB）のいずれに制御されており、かつ遊技区間が有利区間に制御されているときにも、非AT状態のみに制御する。一方、遊技状態が内部中であり、かつ遊技区間が有利区間に制御されているときには、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）のいずれかに制御する。

20

【0345】

非AT状態は、ATの制御が行われることがなく、ナビ報知が行われない状態である。非AT状態では、遊技区間が通常区間、有利区間のいずれに制御されているかにかかわらず、内部抽選にてナビ対象役が当選してもナビ報知が行われない。ナビ報知が行われないことで、非AT状態中ではメダルの払出率が100%を超えないようになっている。

30

【0346】

また、非AT状態では、遊技区間が有利区間に制御されており、かつ遊技状態が内部中に制御されていることを条件に、内部抽選にてAT抽選対象役（本実施例では、押し順小役1～6、特定小役1、特定小役2、再遊技役1）が当選したときに、AT抽選が行われる。そして、非AT状態は、AT抽選に当選することで、その後終了されてAT状態へ移行される。

【0347】

一方、非AT状態では、遊技区間が有利区間に制御されており、かつ遊技状態が内部中に制御されていることが成立しない場合、すなわち、遊技区間が有利区間に制御されているが、遊技状態が非内部中に制御されている場合や、遊技区間が通常区間に制御されており、かつ遊技状態が非内部中または内部中にいずれかに制御されている場合には、内部抽選にてAT抽選対象役が当選しても、AT抽選が行われないようになっている。これにより、通常区間に制御されている場合や、非内部中に制御されている場合には、AT状態へ移行されることがなく、ナビ報知が行われないことで、メダルの払出率が100%を超えないようになっている。

40

【0348】

非AT状態において行われるAT抽選では、AT抽選対象役のうち特定小役1または特定小役2の当選を契機する場合は、押し順小役1～6または再遊技役1の当選時に比較して高い割合で、ATに制御される旨が決定され得るようになっている。また、特定小役2の当選を契機とする場合は、特定小役1の当選時に比較して高い割合で、ATに制御される

50

旨が決定され得るようになっている。

【0349】

A T 抽選では、内部抽選にて当選する確率が低い内部抽選対象役ほど高い確率で A T に制御される旨が決定され得るので、内部抽選の当選確率が比較的低い役が当選することで、内部抽選の当選確率が比較的高い役が当選した場合よりも、A T 抽選に当選している可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0350】

A T 抽選の当選時には、A T 状態（低確）に制御されるゲーム数として所定ゲーム数（本実施例では、20ゲーム）が付与される。メイン制御部41のRAM41cの所定領域には、A T 状態（低確）に制御される残りのゲーム数を計数するための低確ゲーム数カウンタが設定されており、メイン制御部41は、非A T 状態が開始されるときに、当該低確ゲーム数カウンタの値を0に初期化し、A T 抽選の当選時に、付与されたA T 状態（低確）に制御されるゲーム数を当該低確ゲーム数カウンタに加算するようになっている。

10

【0351】

また、A T 抽選の当選時には、A T 状態（低確）へ移行させるまでに制御される前兆期間のゲーム数を決定する前兆期間抽選が行われる。前兆期間抽選では、所定の範囲内のゲーム数（本実施例では、3～10ゲーム）から前兆期間のゲーム数が決定される。そして、非A T 状態は、A T 抽選にて当選した後、前兆期間の最終ゲームの終了時（全てのリールが停止され、かつ第3停止に係るストップスイッチの操作が終了されたとき）に終了されてA T 状態（低確）へ移行され、当該ゲームの次ゲームからA T 状態（低確）が開始される。

20

【0352】

メイン制御部41のRAM41cの所定領域には、前兆期間の残りのゲーム数を計数するための前兆期間カウンタが設定されており、メイン制御部41は、非A T 状態が開始されるときに、当該前兆期間カウンタの値を0に初期化し、前兆期間抽選にて前兆期間のゲーム数が決定された時に、決定されたゲーム数を当該前兆期間カウンタに加算するようになっている。

【0353】

A T 抽選の当選時には、A T 状態（低確）の終了条件（後述の終了抽選の当選確率1/50または1/200）を決定するための終了条件抽選が行われ、当該終了条件抽選にて決定された終了条件が、メイン制御部41のRAM41cの所定領域に設定される。終了条件抽選では、当該終了条件抽選が特定小役1または特定小役2の当選を契機として行われる場合には、当該特定小役1及び特定小役2に比較して高い確率で内部抽選にて当選し得る押し順小役1～6、再遊技役1の当選を契機として行われる場合に比較して高い割合で、遊技者にとって有利な終了条件（終了抽選の当選確率1/200）が決定され得るようになっている。また、終了条件抽選では、特定小役2の当選を契機として行われる場合には、当該特定小役2に比較して高い確率で内部抽選にて当選し得る特定小役1の当選を契機として行われる場合に比較して高い割合で、遊技者にとって有利な終了条件（終了抽選の当選確率1/200）が決定され得るようになっている。

30

【0354】

また、メイン制御部41は、A T 抽選を行ったときには、当該A T 抽選の抽選結果を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、A T 抽選に当選し、前兆期間抽選を行ったときには、当該前兆期間抽選の抽選結果すなわちA T 状態（高確）への移行タイミング（前兆期間のゲーム数）を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

40

【0355】

これに対して、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信するコマンドに基づいて、A T 抽選に当選した旨が特定される場合には、メイン制御部41側にて制御される前兆期間中、すなわちA T 抽選当選後からA T 状態（高確）へ移行されるときまでの所定ゲーム数にわたる期間中において、A T 抽選に当選した可能性を示唆する示唆演出（例えば、「

50

チャンス！」の文字画像や、所定のキャラクタの画像等を液晶表示器 5 1 に表示させる演出等)を行う。

【0356】

尚、示唆演出は、1ゲーム中における所定タイミング（例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が行われたとき等）に行われるものでも良いし、1ゲーム中または複数ゲームにわたり行われるものでも良い。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいて、A T 抽選が行われたが当選しなかった旨が特定される場合、すなわちメイン制御部 4 1 側にて前兆期間に制御されない場合でも、内部抽選にて A T 抽選対象役が当選した後の所定期間（本実施例では、3～10ゲーム）において、前兆期間中と同じ演出態様で示唆演出を行って、A T 状態（低確）へ移行される可能性を示唆することが可能である。

10

【0357】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいて、A T 抽選に当選した旨が特定される場合には、前兆期間中の所定タイミング（本実施例では、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態（高確）へ移行されるタイミング、すなわち前兆期間の最終ゲームにおける第 3 停止に係るストップスイッチの操作が終了され、かつ全てのリールが停止されたタイミング）で、A T 確定報知演出を行う。その後、次ゲームを開始するためのスタートスイッチ 7 が操作されることで、A T 状態（低確）演出を開始させる。

【0358】

図 2 4 (a) に示すように、A T 確定報知演出では、A T 確定報知画面（本実施例では、「チャンスゾーン移行確定！！」の文字画像及び所定キャラクタの画像）を液晶表示器 5 1 に表示させて、A T 抽選に当選し、A T 状態（低確）へ移行されることが確定した旨を報知する。また、A T 状態（低確）演出では、A T 状態（低確）での 1 ゲーム目が開始されたときに、A T 状態（低確）開始画面（本実施例では、「チャンスゾーン開始！！」の文字画像）を液晶表示器 5 1 に表示させて、A T 状態（低確）が開始された旨を示唆した後、通常演出と異なる演出態様で A T 状態（低確）演出を行うようになっている。

20

【0359】

A T 状態は、A T の制御を行うことが可能であり、ナビ報知が行われ得る状態である。A T 状態には、ナビ対象役の当選時に 100%未満の所定確率（払出率が約 100%となる確率）でナビ報知が行われる A T 状態（低確）、及びナビ対象役の当選時に 100%の確率（払出率が 100%を超える確率）でナビ報知が行われる A T 状態（高確）が含まれる。尚、A T 状態（低確）、A T 状態（高確）に制御されているときに、前述の有利区間の終了条件が成立したときには、A T 状態（低確）、A T 状態（高確）は、後述する残りのゲーム数にかかわらず終了されて、非 A T 状態へ移行される。

30

【0360】

A T 状態（低確）は、非 A T 状態にて A T 抽選に当選した後に所定ゲーム数にわたる前兆期間が経過することで、非 A T 状態から移行されて開始される。また、A T 状態（高確）が終了されることで、A T 状態（高確）から移行されて開始される。

【0361】

A T 状態（低確）では、内部抽選にてナビ対象役（本実施例では、押し順小役 1～6）が当選したときに、ナビ報知を行うか否かを所定の確率で決定するナビ抽選が行われ、当該ナビ抽選に当選することで、ナビ報知が行われるように制御される。A T 状態（低確）におけるナビ抽選では、当該 A T 状態（低確）におけるメダルの払出率（払出枚数／賭数）が約 100%となる頻度でナビ報知を行うように、ナビ報知を行う旨の決定がされるようになっている。これにより、A T 状態（低確）では、ナビ報知が行われたときに、当該ナビ報知により報知された操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加する増加役を入賞させて、メダルの払出率を約 100%とすることができるようになっている。

40

【0362】

尚、本実施例では、A T 状態（低確）では、ナビ対象役の当選時にメダルの払出率が約 1

50

00%となる頻度でナビ報知が行われるようになっており、当該AT状態（低確）に制御されることで、遊技者の所持するメダルの枚数は、当該AT状態（低確）の終了時点で開始時点からほぼ増減がなく、開始時点のメダルの枚数が維持される構成であるが、AT状態（低確）に制御されることで、遊技者の所持するメダルの枚数が、当該AT状態（低確）の終了時点で開始時点から増加したり、減少したりする構成でも良い。このような構成では、AT状態（低確）におけるメダルの増減率は、非AT状態における増減率からAT状態（高確）における増減率までの範囲内とすることが好ましい。

【0363】

AT状態（低確）では、前述の遊技区間が通常区間から有利区間へ移行された後、最初にナビ報知を行うゲームにおいて、有利区間報知の制御が行われて、有利区間報知LED12aの点灯が開始される。そして、当該有利区間報知LED12aは、有利区間が終了されるときまで点灯状態に継続して制御されることとなる。

10

【0364】

AT状態（低確）では、内部抽選にナビ対象役が当選したが、ナビ抽選に当選せず、ナビ報知が行われなかったゲームにおいて、当選した押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが減少する減少役が入賞したとき、または当該ナビ報知が行われなかったゲームにおいていずれの役の入賞も発生しなかったときに、予め定められた所定数（本実施例では、1）の特別ポイントが付与される。尚、前述のようにナビ対象役である押し順小役に含まれる減少役は、副小役にも含まれており、AT状態（低確）において内部抽選にてナビ対象役が当選したゲームにおいても、副小役が当選したゲームにおいても、共通の減少役が入賞し得るが、副小役の当選により減少役が入賞したときには、特別ポイントは付与されないようになっている。

20

【0365】

メイン制御部41のRAM41cの所定領域には、AT状態（低確）中において付与された特別ポイントの累計を計数するための特別ポイントカウンタが設けられており、メイン制御部41は、AT状態（低確）の開始時に、当該特別ポイントカウンタの値を0に初期化した後、特別ポイントが付与される毎に、付与された特別ポイントに対応する値を特別ポイントカウンタに加算することで、付与された特別ポイントの累計が計数されるようになっている。

【0366】

そして、特別ポイントカウンタの値に基づいて特定される特別ポイントの累計値が規定値に到達することで、AT状態（高確）へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選が行われる。当該高確移行抽選では、AT状態（高確）へ移行させる場合に、当該AT状態（高確）に制御するゲーム数も決定される。AT状態（高確）に制御するゲーム数は、予め定められた所定範囲内のゲーム数（本実施例では、10～100ゲーム）であり、平均値が所定ゲーム数（本実施例では、20ゲーム）となるように決定される。

30

【0367】

メイン制御部41のRAM41cの所定領域には、AT状態（高確）に制御される残りのゲーム数を計数するための高確ゲーム数カウンタが設定されており、メイン制御部41は、AT状態（低確）が開始されるときに、当該高確ゲーム数カウンタの値を0に初期化し、高確移行抽選に当選したときに、当該高確移行抽選により決定されたAT状態（高確）に制御するゲーム数を当該高確ゲーム数カウンタに加算するようになっている。

40

【0368】

高確移行抽選に当選した後は、内部抽選にて再遊技役2が当選したときに、特定図柄組合せ（「赤7ー赤7ー赤7」）をリール2L、2C、2Rに停止させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を報知する特定ナビ報知の制御がメイン制御部41により行われる。そして、高確移行抽選が当選した後、特定図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止されることで、AT状態（低確）は、終了されてAT状態（高確）へ移行される。

【0369】

特定ナビ報知の制御では、メイン制御部41は、前述した出玉制御処理の指示設定処理に

50

において、再遊技役 2 に含まれる特定再遊技役を入賞させる特定操作態様を特定可能なナビ番号（本実施例では、「7ー」（図 7 参照））を遊技補助表示器 1 2 に表示させる制御、及び当該特定操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する制御を行う。

【0370】

特定ナビ報知による遊技補助表示器 1 2 での特定操作態様を示唆するナビ番号の表示、及び後述の特定ナビ演出による液晶表示器 5 1 での特定ナビ画像の表示は、再遊技役 2 が当該ゲームの開始時において、当該ゲームを開始させるスタートスイッチ 7 が操作された後からストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作受付が有効化されるときまでの期間中に開始されるようになっており、当該ゲームにおいて最初の停止操作が行われる前に、特定操作態様を遊技者に認識させることができるようになっている。

10

【0371】

A T 状態（低確）中の各ゲームでは、メイン制御部 4 1 は、前述の低確ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。そして、当該値が 0 でない場合には、ゲームの終了時に、当該低確ゲーム数カウンタの値を 1 減算する。一方、当該値が 0 である場合には、A T 状態（低確）を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。終了抽選では、当該 A T 状態（低確）の開始時に選択された終了条件に応じた確率（ $1/50$ または $1/200$ ）で A T 状態（低確）を終了させる旨の決定がされるように抽選が行われる。当該終了抽選にて当該したときには、A T 状態（低確）は、終了されて非 A T 状態へ移行される。一方、終了抽選にて当該しなかった場合には、次ゲームにおいても A T 状態（低確）に継続して制御されるようになっており、A T 状態（低確）において終了抽選に当該するか、高確移行抽選に当該するまで A T 状態（低確）に継続して制御されることとなる。

20

【0372】

A T 状態（低確）では、内部抽選にてナビ対象役が当該したときに、当該した押し順小役に応じた操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されない場合には、当該押し順小役に含まれる減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止することがある。また、前述のように、内部抽選対象役の副小役には、押し順小役にも含まれる減少役が含まれており、内部抽選にて副小役が当該したときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に依りて減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止することがある。このように、ナビ対象役の当該時にも、副小役の当該時にも、減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止することがあるので、減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合に、当該減少役の図柄組合せがナビ対象役の当該により停止していたのか、副小役の当該により停止したのかを特定できないようになっている。これにより、ナビ対象役及び副小役のいずれの当該により減少役の図柄組合せが停止したかにかかわらず、減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合に、特別ポイントが付与されて、A T 状態（高確）へ移行されることを期待させることができる。内部抽選にてナビ対象役が当該した場合にも、副小役が当該した場合にも、減少役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止し得るので、ナビ対象役の当該時にのみ減少役の図柄組合せが停止し得る構成に比較して、A T 状態（高確）への移行が期待できる事象が増加させるようになっている。

30

40

【0373】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態（低確）において終了抽選を行ったときには、当該終了抽選の抽選結果を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。これに対して、サブ制御部 9 1 は、当該コマンドに基づいて A T 状態（低確）が終了される旨が特定される場合には、当該ゲームの終了時に A T 状態（低確）演出を終了させて通常演出へ移行させるように制御する。

【0374】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態（低確）において高確移行抽選を行ったときには、当該高確移行抽選の抽選結果を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。これに対して、サブ制御部 9 1 は、当該コマンドに基づいて、高確移行抽選に当該した旨

50

が特定される場合には、当該ゲームの終了時に、高確移行確定報知演出を行う。その後、特定ナビ報知の制御が行われて、特定操作態様を特定可能なコマンドを受信する毎に、当該ゲームの開始時に特定ナビ演出を行う。その後、特定図柄組合せがリールに停止したことが特定されるゲームの終了時に、ＡＴ状態（高確）演出を開始させる。

【０３７５】

図２４（ｂ）に示すように、高確移行報知演出では、高確移行確定報知画面（本実施例では、「ボーナス確定！！」の文字画像及び所定キャラクタの画像）を液晶表示器５１に表示させて、高確移行抽選に当選し、ＡＴ状態（高確）へ移行されることが確定した旨を報知する。また、特定ナビ演出では、特定ナビ画像（本実施例では、右ストップスイッチ８Ｒからの停止操作を示唆する「←」（左向き矢印）の画像、及び特定図柄「赤７」を入賞ラインに停止させる旨を示唆する「右から赤７を狙え！」の画像）を液晶表示器５１に表示させ、特定ナビ報知音（本実施例では、「右から狙え～！」の音声）をスピーカ５３、５４から出力させて、特定ナビ報知により報知される特定操作態様を特定ナビより認識し易く示唆する。また、ＡＴ状態（高確）演出では、ＡＴ状態（低確）からＡＴ状態（高確）へ移行されたゲームの終了時、すなわち特定図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止したときに、ＡＴ状態（高確）開始画面（本実施例では、「ボーナス開始！！」の文字画像と所定キャラクタの画像）を液晶表示器５１に表示させ、高確開始報知音（本実施例では、ファンファーレの音声）をスピーカ５３、５４から出力させて、ＡＴ状態（高確）が開始された旨を示唆した後、通常演出及びＡＴ状態（低確）と異なる演出態様でＡＴ状態（高確）演出を行うようになっている。

【０３７６】

次いで、ＡＴ状態（高確）について説明する。ＡＴ状態（高確）は、ＡＴ状態（低確）にて、高確移行抽選に当選し、かつ特定図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止されることで、ＡＴ状態（低確）から移行されて開始される。

【０３７７】

ＡＴ状態（高確）では、内部抽選にてナビ対象役（本実施例では、押し順小役１～６）が当選したときに、ＡＴ状態（低確）と同様に、ナビ報知を行うか否かを決定するナビ抽選が行われ、当該ナビ抽選に当選することで、ナビ報知が行われるように制御される。ＡＴ状態（高確）におけるナビ抽選では、必ず当選して、ナビ対象役の当選時に１００％の頻度でナビ報知を行う旨の決定がされるようになっている。これにより、ＡＴ状態（高確）では、ナビ対象役の当選時に必ずナビ報知が行われる。そして、当該ナビ報知により報知された操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されることで、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加する増加役を入賞させて、メダルの払出率を１００％を超える所定払出率（例えば、約２００％～約２６０％（１ゲーム当たりの純増枚数で３枚～５枚））とすることができるようになっている。

【０３７８】

ＡＴ状態（高確）中の各ゲームでは、メイン制御部４１は、前述の高確ゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定する。そして、当該値が０でない場合には、ゲームの終了時に、当該高確ゲーム数カウンタの値を１減算して、ＡＴ状態（高確）を維持するように制御する。一方、当該高確ゲーム数カウンタの値が０である場合には、ＡＴ状態（高確）を終了させてＡＴ状態（低確）へ移行させるように制御する。

【０３７９】

ＡＴ状態（高確）から移行されたＡＴ状態（低確）では、高確移行抽選に当選し、かつ特定図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止されることで、再び、ＡＴ状態（高確）に制御されることとなる。一方、高確移行抽選に当選するまでに終了抽選に当選することで、非ＡＴ状態に制御されることとなる。

【０３８０】

このように、メイン制御部４１は、ＡＴに関する制御状態として、非ＡＴ状態と、当該非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利なＡＴ状態（低確）と、当該ＡＴ状態（低確）よりも遊技者にとって有利なＡＴ状態（高確）と、を含む複数種類の状態に制御可能であり、内

部抽選にてメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が変化する押し順小役が当選したときに正解押し順を報知可能なナビ報知を実行可能であり、ナビ報知の制御において、A T 状態（低確）においても A T 状態（高確）においても正解押し順を報知可能であり、A T 状態（高確）では、A T 状態（低確）よりもナビ報知により正解押し順が報知される頻度が高まることにより A T 状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成である。これにより、非 A T 状態よりも遊技者にとって有利な状態として、いずれもメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される A T 状態（低確）及び A T 状態（高確）を備え、A T 状態（高確）は、A T 状態（低確）よりもナビ報知にて正解押し順が報知される頻度を高めることにより A T 状態（低確）よりも遊技者にとって有利に制御することが可能となる。

10

【0381】

また、メイン制御部 4 1 は、非 A T 状態では、A T 状態（低確・高確）に制御するか否かを決定する A T 抽選に当選した後、所定ゲーム数にわたる前兆期間が経過することで A T 状態（低確）を開始させるように制御する一方、A T 状態（低確）では、A T 状態（高確）へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選にて当選した後、特定図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止することで A T 状態（高確）を開始させるように制御することで、A T 状態（低確）を開始させるときの制御と、A T 状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なる構成である。これにより、A T 状態（低確）を開始させるときの制御と、A T 状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なり、A T 状態（低確）を開始させる契機となる事象と、A T 状態（高確）を開始させる契機となる事象と、が異なるため、い

20

【0382】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて A T 抽選に当選して前兆期間に制御されていることが特定される場合には、前兆期間に制御されている可能性を示唆する前兆演出及び A T 状態へ制御されることが確定した旨を示唆する A T 確定演出を行った後、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態（低確）に移行されることで、A T 状態（低確）に制御されている旨を示唆する A T 演出（低確）を開始するように制御する一方、メイン制御部 4 1 側にて高確移行抽選に当選したことが特定される場合には、特定図柄組合せを停止させることが可能なゲームの開始時に、特定図柄組合せを停止させる特定操作態様（本実施例では、右第 1 停止）を示唆する特定ナビ演出を行い、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態（高確）に移行されることで、A T 状態（高確）に制御されている旨を示唆する A T 演出（高確）を開始させるように制御することで、A T 状態（低確）を開始させるときの演出の制御と、A T 状態（高確）を開始させるときの演出の制御と、が異なる構成である。これにより、A T 状態（低確）を開始させるときの演出の態様と、A T 状態（高確）を開始させるときの演出の態様と、が異なるため、いずれもメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、A T 状態（低確）に制御されるのか、A T 状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

30

40

【0383】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態（低確）に制御しているときに、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、ナビ報知を行うか否かを決定するナビ抽選を行い、当該ナビ抽選に当選した場合には、ナビ報知により正解押し順を報知する一方、ナビ抽選に当選しなかった場合には、増加役が入賞しなかったことを条件に特定ポイントを付与し、付与された特定ポイントの累計値が規定値を超えることで行われる高確移行抽選に当選した場合に、A T 状態（高確）に移行させるように制御することで、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行させる構成である。これにより、A T 状態（低確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押

50

し順)が報知される頻度がA T状態(高確)よりも低いが、内部抽選にて押し順小役が当選することに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行することとなるので、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選し、ナビ報知により正解押し順が報知されない場合でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。

【0384】

また、メイン制御部41は、A Tに関する制御状態として、非A T状態、A T状態(低確)、A T状態(高確)に制御可能であり、非A T状態(非A T状態)では、メダルの払出率が1未満となり、A T状態(低確)及び前記A T状態(高確)では、いずれもメダルの払出率(メダルの払出率)が1を超える構成である。これにより、A T状態(低確)に制御された場合にもA T状態(高確)に制御された場合にも、メダルの増加が期待できる。

10

【0385】

また、メイン制御部41は、A Tに関する制御状態として、非A T状態、A T状態(低確)、A T状態(高確)に制御可能であり、A T状態(高確)では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様(正解押し順)が必ず報知する構成である。これにより、A T状態(高確)においては、メダルの払出率を最大とすることができる。

【0386】

また、メイン制御部41は、A Tに関する制御状態として、非A T状態、A T状態(低確)、A T状態(高確)に制御可能であり、A T状態(高確)は、表示結果として特定図柄組合せがリール2L、2C、2Rに導出されたことを契機として開始される状態であり、A T状態(低確)は、表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを必要としない事象を契機として開始される状態であり、A T抽選に当選して前兆期間が経過したことを契機として開始される構成である。これにより、A T状態(高確)は表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを契機として開始する一方、A T状態(低確)は、表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを必要としない事象を契機として開始するので、A T状態(低確)の開始と、A T状態(高確)の開始と、の違いを明確にすることができる。

20

【0387】

また、メイン制御部41は、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したときに、ナビ報知が行われず、かつ増加役が入賞しなかったことを条件に特別ポイントを付与し、付与された特別ポイントの累計値を計数することが可能であり、A T状態(低確)において付与された特別ポイントの累計値が規定値を超えたときにA T状態(高確)に移行させるか否かを決定する高確移行抽選を行い、当該高確移行抽選に当選することで、A T状態(高確)へ移行させるように制御する構成である。これにより、A T状態(低確)では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様(正解押し順)が報知される頻度がA T状態(高確)よりも低いが、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行することとなるので、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知が行われない場合でも、押し順小役が当選したことによる興趣を高めることができる。

30

40

【0388】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに基づいて、特別ポイントを付与し、付与された特別ポイントの累計値が規定値を超えることで高確移行抽選を行って当該高確移行抽選に当選することで、A T状態(高確)へ移行させるように制御することで、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行させる構成であるが、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行させる構成として、メイン制御部41は、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したときにA T状態

50

(高確)へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選を行うことが可能であり、A T 状態(低確)において高確移行抽選によりA T 状態(高確)へ移行させる旨が決定された場合に、所定ゲーム数にわたる前兆期間を経てA T 状態(高確)に移行させるように制御する構成でも良い。これにより、A T 状態(低確)では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作態様(正解押し順)が報知される頻度がA T 状態(高確)よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T 状態(低確)からA T 状態(高確)に移行することとなるので、A T 状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知により正解押し順が報知されない場合でも、押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。また、A T 状態(低確)においてA T 状態(高確)に移行する旨が決定された場合に、すぐにA T 状態(高確)に移行するのではなく、前兆期間を経てA T 状態(高確)に移行するので、内部抽選にて押し順小役が当選することで、実際にA T 状態(高確)へ移行するか否かに関わらず、A T 状態(高確)へ移行することへの期待感を持続させることができる。

10

【0389】

また、A Tに関する制御状態として、非A T状態、A T状態(低確)、A T状態(高確)に制御可能であり、A T状態(高確)では、A T状態(低確)よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作態様(正解押し順)が報知される頻度が高まることによりA T状態(低確)よりも遊技者にとって有利となる構成において、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行させる構成として、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選し、メダルが増加する操作態様(正解押し順)でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されたことを条件に、A T状態(高確)へ移行させることが可能であり、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したときに、内部抽選にて押し順小役が当選した旨を示唆する押し順小役示唆演出(例えば、正解押し順を当てる旨を示唆する画像(例えば、「押し順を当てて、押し順小役を入賞させよう!」等の文字画像とキャラクタ画像等)を液晶表示器51に表示させる演出等)を行う構成でも良い。これにより、A T状態(低確)では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作態様(正解押し順)が報知される頻度がA T状態(高確)よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行することとなるので、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したがメダルが増加するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作態様(正解押し順)が報知されない場合でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。特に、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加する正解押し順がナビ報知により報知されない場合でも、押し順小役示唆演出が行われることで、内部抽選にて押し順小役が当選した旨が示唆され、その際、正解押し順でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rを操作することでA T状態(高確)に移行し得るため、ナビ報知により正解押し順が報知されない状況でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣をさらに高めることができる。

20

30

【0390】

また、A Tに関する制御状態として、非A T状態、A T状態(低確)、A T状態(高確)に制御可能であり、A T状態(高確)では、A T状態(低確)よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作態様(正解押し順)が報知される頻度が高まることによりA T状態(低確)よりも遊技者にとって有利となる構成において、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してA T状態(低確)からA T状態(高確)に移行させる構成として、例えば、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したことに基づいて、特別ポイントを付与し、付与された特別ポイントの累計値が規定値を超えることで抽選を行って、当該抽選に当選することで、A T状態(高確)へ移行させる制御方法と、A T状態(低確)において内部抽選にて押し順小役が当選したときにA T状態(高確)へ移行させるか否かを決定する抽選を行

40

50

って、当該抽選に当選することで、ＡＴ状態（高確）へ移行させる制御方法と、ＡＴ状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選し、メダルが増加する操作態様（正解押し順）でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたことを条件に、ＡＴ状態（高確）へ移行させる制御方法のうち、少なくとも２つの制御方法または３つの制御方法を組合せて、所定条件が成立することでＡＴ状態（高確）へ移行させる構成でも良いし、これらの制御方法と、他に内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してＡＴ状態（高確）へ移行させる制御方法を組合せる構成でも良い。これらの構成でも、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して、ＡＴ状態（低確）からＡＴ状態（高確）に移行することとなるので、ＡＴ状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知が行われない場合でも、押し順小役が当選したことによる興趣を高めることができる。

10

【０３９１】

また、メイン制御部４１は、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加する操作態様（正解押し順）でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときには、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加する増加役の図柄組合せを導出する制御を行い、正解押し順以外の操作態様でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたときには、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加しない減少役の図柄組合せを導出可能に制御する構成であるとともに、内部抽選にて副小役が当選したときには、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様に関わらず減少役の図柄組合せを導出可能に制御する構成である。これにより、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）が報知されないことのあるＡＴ状態（低確）において、メダルが増加しない減少役の図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに導出されても、それが押し順小役の当選によるものであるか、副小役の当選によるものであるか、を特定できないようになるため、内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知により正解押し順が報知されない状況であったことを認識しづらくできる。

20

【０３９２】

また、メイン制御部４１は、内部抽選にてナビ対象役である押し順小役が当選したときには、操作態様に応じて増加役が入賞することがあれば、減少役が入賞することもあり、いずれの役も入賞しないこともある構成であり、ＡＴ状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してＡＴ状態（低確）からＡＴ状態（高確）に移行させる構成である。ＡＴ状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してＡＴ状態（低確）からＡＴ状態（高確）に移行させる構成として、例えば、押し順小役が当選したことに関連して付与された特別ポイントに基づいてＡＴ状態（高確）に移行させる構成や、押し順小役が当選したことに関連して抽選を行い、当該抽選に当選することでＡＴ状態（高確）に移行させる構成、またはこれらを組合せた構成を適用しても良く、このような構成において、少なくとも減少役が入賞すること、またはいずれの役も入賞しないことに基づいてＡＴ状態（高確）に移行させる構成とすることで、ナビ報知により正解押し順が報知されない状況でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣をさらに高めることができる。

30

【０３９３】

また、ＡＴ状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してＡＴ状態（低確）からＡＴ状態（高確）に移行させる構成であり、少なくとも減少役が入賞すること、またはいずれの役も入賞しないことに基づいてＡＴ状態（高確）に移行させる構成において、内部抽選にて副役が当選したときにも、押し順小役が当選したときに入賞し得る減少役が入賞し得る構成とすることで、押し順小役及び副小役のいずれの当選により減少役の図柄組合せが停止したかにかかわらず、減少役が入賞することで、ＡＴ状態（高確）へ移行されることを期待させることができる。また、内部抽選にて押し順小役が当選した場合にも、副小役が当選した場合にも、減少役の図柄組合せがリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに停止し得るので、押し順小役の当選時にのみ減少役の図柄組合せが停止し得る構成に比較して、ＡＴ状態（高確）への移行が期待できる事象を増加させることができる。

40

50

【0394】

また、メイン制御部41は、内部抽選の対象となる再遊技役の種類及び当選確率が共通である一の遊技状態である内部中において、ATに関する制御状態を、非AT状態（非AT状態）、AT状態（低確）及びAT状態（高確）に制御可能な構成である。これにより、内部抽選の対象となる再遊技役の種類及び当選確率が共通である一の遊技状態（内部中）において、遊技者にとっての有利度がそれぞれ異なる非AT状態、AT状態（低確）及びAT状態（高確）に制御することが可能となる。

【0395】

〔作用効果1〕

従来のスロットマシンとして、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるものにおいて、有利状態に制御されている期間にわたり点灯状態となる有利状態ランプを備えた構成のものがある。このような構成のスロットマシンでは、有利状態ランプが点灯するタイミングや消灯するタイミングについて鑑みられていない。

【0396】

これに対して、本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が有利区間移行抽選対象役となり、かつ有利区間移行抽選にて有利区間に移行する旨が決定された場合に、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知LED12a（遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント）を備え、有利区間に移行させた後、最初にナビ報知が行われることで有利区間報知開始条件が成立するゲームの開始時に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、有利区間に移行した旨を報知することが可能であり、有利区間において最初にナビ報知が行われるより前に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させる構成である。このような構成では、有利区間においてナビ報知が行われるときまでに、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、有利区間に制御されている旨を報知することができる。

【0397】

本実施例では、メイン制御部41は、有利区間報知LED12aの点灯を開始させた後、遊技補助表示器12でのナビ報知を開始させる構成であるが、有利区間報知LED12aの点灯と遊技補助表示器12におけるナビ報知の表示が同時に開始される構成でも良い。このような構成でも、有利区間においてナビ報知が行われるときまでに、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、有利区間に制御されている旨を報知することができる。

【0398】

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、有利区間に制御しているときに、有利区間の終了条件が成立することで、当該有利区間を終了させることが可能であり、有利区間を終了した旨を報知する有利区間報知LED12a（遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント）を備え、有利区間であるときには、有利区間報知LED12aを点灯状態に制御する構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が特定結果（小役）となったときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様に応じて異なる図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、この際、停止した図柄組合せによって有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成であるので、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

【0399】

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が所定結果（再遊技役）となったときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様に応じて異なる図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、この際、停止した図柄組合せによって有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが共通である構成であるので、有利区間報知LED12aによる示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【0400】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部 4 1 は、有利区間を終了する場合に、リールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成であるので、有利区間が終了したことを認識したうえで、遊技者がゲームを終了することができる。

【0401】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 は、小役が入賞して有利区間を終了する場合に、遊技補助表示器 1 2 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成であるので、メダルの払出が行われたことを認識させたうえで、有利区間を終了した旨を報知することができる。

10

【0402】

本実施例のスロットマシン 1 では、再遊技役が入賞して有利区間を終了する場合に、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成であるので、再遊技が付与されたことを認識させたうえで、有利区間が終了した旨を示唆することができる。

【0403】

本実施例のスロットマシン 1 では、有利区間を終了する場合に、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後であって、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されることでメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成であるので、有利区間が終了したことを知らずに、遊技者が次ゲームを開始させるためにメダルを投入してしまうことを防止できる。

20

【0404】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知及び小役の入賞に伴い遊技者に払出されるメダル払出枚数を表示する遊技補助表示器 1 2 を備え、有利区間に制御している期間では、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを有利区間報知 L E D 1 2 a として点灯状態に制御することが可能であり、有利区間に移行した旨を報知することが可能な構成であり、遊技補助表示器 1 2 の一部を有利区間報知 L E D 1 2 a として用いて有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成であるので、有利区間に移行した旨を報知する表示手段として、ナビ報知及びメダル払出枚数が表示される遊技補助表示器 1 2 とは別個の表示手段をメイン制御部 4 1 に設ける必要がない。

30

【0405】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の一部を有利区間報知 L E D 1 2 a として用いて有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成であるが、遊技補助表示器 1 2 とは別個に設けられた表示手段を有利区間報知 L E D 1 2 a として用いて有利区間に移行した旨を報知する構成でも良く、例えば、遊技補助表示器 1 2 の近傍に当該遊技補助表示器 1 2 とは別個の L E D やランプ等の表示手段を配置し当該表示手段を用いて有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成でも良い。この構成によれば、遊技補助表示器 1 2 とは別個に、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する表示手段が設けられるため、有利区間に移行した旨を報知する表示を他の表示と明確に区別して認識させることができるとともに、この場合でも表示手段の近傍に設けられるため、遊技者による見落としを防止できる。

40

【0406】

尚、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する表示手段を、例えば、遊技用表示部 1 3 に設けられたクレジット表示器 1 1 や遊技補助表示器 1 2、投入要求 L E D 1 7 等の各種表示器等が配置されている基板上に配置することで、当該表示手段を遊技補助表示器 1 2 の近傍に設けることができ、遊技者による見落としを防止できる。また、

50

有利区間に移行した旨を報知する表示手段を、例えば、MAX BET スイッチ 6 やスタートスイッチ 7、精算スイッチ 10 等のゲームの開始または終了の際に操作されるスイッチ類の周囲に配置することで、遊技者による見落としを防止できる。

【0407】

本実施例では、メイン制御部 41 は、遊技区間を有利区間に移行させた後、有利区間報知開始条件が成立することで、当該有利区間報知開始条件が成立するゲームの開始時に、有利区間報知 LED 12 a の点灯を開始させて、有利区間に移行した旨を報知する一方で、有利区間が終了されるゲームの終了時に、有利区間報知 LED 12 a を消灯させて、有利区間が終了した旨を報知する構成であるが、メイン制御部 41 は、有利区間に移行されるゲームの終了時に、有利区間報知 LED 12 a を点灯させ、有利区間に移行した旨を報知し、有利区間が終了されるゲームの終了時に、有利区間報知 LED 12 a を消灯させ、有利区間が終了される旨を報知する構成でも良い。

10

【0408】

本実施例のメイン制御部 41 は、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 LED 12 a（遊技補助表示器 12 の右側表示器 12 R の第 8 セグメント）を備え、当該有利区間報知 LED 12 a を消灯状態に制御することで、有利区間が終了した旨を報知することが可能な構成であり、メイン処理では、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、AT 状態管理処理において、RAM 41 c において有利区間に関するデータが記憶されている所定領域を初期化する処理を行って、有利区間に関するデータを初期化する構成であるので、有利区間報知 LED 12 a が消灯状態に制御されて有利区間が終了した旨が報知されているにもかかわらず、有利区間に関するデータが RAM 41 c の所定領域に残ってしまうことを防止できる。

20

【0409】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、RAM 41 c に記憶されている有利区間に関するデータを初期化する処理を行うことで、有利区間報知 LED 12 a を消灯状態に制御する前に、有利区間に関するデータを初期化する構成であるが、有利区間報知 LED 12 a を消灯状態とする制御と同時期に、有利区間に関するデータを初期化する構成でも良い。例えば、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理、及び、有利区間に関するデータを初期化する処理を、同じタイミングで行われるタイマ割込み処理において行う構成とすることで、有利区間報知 LED 12 a を消灯状態とする制御と、有利区間に関するデータを初期化する処理とを同時期に行うことができる。

30

【0410】

また、本実施例では、メイン制御部 41 は、有利区間報知 LED 12 a を消灯状態に制御する前に、有利区間に関するデータを初期化する構成であるが、有利区間に関するデータを初期化した後に、有利区間報知 LED 12 a を消灯状態に制御する構成でも良い。このような構成では、有利区間報知 LED 12 a を点灯状態に制御している期間中に、有利区間に関するデータが初期化されてしまうことを防止できる。

40

【0411】

本実施例のメイン制御部 41 は、メイン処理では、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、AT 状態管理処理において有利区間に関するデータが記憶されている RAM 41 c の所定領域を初期化する初期化処理を行う構成であり、当該初期化処理により初期化される RAM 41 c の所定領域には、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファを含まず、当該初期化処理により初期化される有利区間に関するデータは、当該有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに設定されている状態制御用データ（点灯）を含まない構成であるので、有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、当該有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに設定されている状態制御用データ（点灯）が、AT 状態管

50

理処理における初期化処理により初期化されることがないので、有利区間が終了するまで確実に有利区間報知LED12aを点灯状態に制御することができる。

【0412】

本実施例のメイン制御部41は、AT状態管理処理において、有利区間におけるメダルの純増枚数（有利区間において払い出されたメダルの総枚数から有利区間において賭数の設定に用いられたメダルの総枚数を減じて得られる枚数）を計数するための純増枚数カウンタを更新することが可能であり、当該純増枚数カウンタの値に基づいて特定される有利区間におけるメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数（本実施例では、2400枚からスロットマシン1での払出枚数の最大値（15）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3枚）を加算した値（2388））を超えた場合に、有利区間データ初期化処理を行って、有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成であり、メイン制御部41は、純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が0より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を0に修正し、当該演算値が0以上である場合には、当該演算値を純増枚数カウンタの値とするように純増枚数カウンタの値を更新するように制御することで、有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数するようになっており、当該純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成である。

【0413】

この構成によれば、有利区間の開始以後、遊技用価値の純増数が最も減少したときを起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させるので、有利区間が開始したときを起点とするメダルの純増数が規定数を超えていない場合でも、メダルが増加に転じてからのメダルの純増数が規定枚数を超える場合には有利区間が終了することとなるため、有利区間中のメダルの純増数だけでなく、有利区間開始後のメダルの純増数も規定枚数を基準とした範囲に制限することができる。

【0414】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、AT状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、有利区間中において、当該ゲームの入賞フラグに基づいて払い出されるメダルの払出枚数値を特定し、純増枚数カウンタに基づいて特定される純増枚数値に当該払出枚数を加算し、加算後の純増枚数値から賭数に用いられたメダルの枚数を減算することで得られる純増枚数値に基づいて更新する純増枚数カウンタする構成、すなわち純増枚数カウンタにより計数される有利区間におけるメダルの純増枚数は、有利区間中においてゲームの結果として実際に払出されたメダル枚数に基づいて計数される構成であるが、有利区間におけるメダルの純増枚数は、少なくとも遊技者に対して付与されたメダル枚数から遊技者が賭数に設定することでゲームに使用したメダルを減算したものであれば良く、内部抽選にて実際にメダルの付与を伴う所定小役の入賞の発生が許容された場合に、かつ遊技者が当該小役の入賞を発生させることが可能な状況であるにも関わらず、入賞させることができなかった場合に、当該小役の入賞が発生したものとみなして付与されたメダルを遊技者に対して付与されたメダルとして計数する構成でも良い。

【0415】

また、本実施例では、メイン制御部41は、AT状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、純増枚数カウンタに基づいて特定される純増枚数値を所定レジスタに読み込んだ後、当該ゲームの入賞フラグに基づいて払い出されるメダルの払出枚数値を特定し、当該払出枚数を所定レジスタの純増枚数値に加算し、加算後の純増枚数値から賭数の設定に用いられたメダルの枚数を減算することで得られる純増枚数値に基づいて更新する純増枚数カウンタする構成であるが、メイン制御部41は、純増枚数カウンタを更新する際に、当該ゲームにおいて払い出されるメダルの払出枚数値から、当該ゲームにおいて賭数の設定に用いられたメダルの枚数値を減算して得られる純増数を、純増枚数カウンタに加算することで、当該純増枚数カウンタを更新する構成でも良い。

【0416】

また、本実施例では、メイン制御部41は、AT状態管理処理において有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えたか否かを判定する際に、純増枚数カウンタに基づいて特定される純増枚数値を所定レジスタに読み込んだ後、当該ゲームの入賞フラグに基づいて払い出されるメダルの払出枚数値を特定し、当該払出枚数値を所定レジスタの純増枚数値に加算し、加算後の純増枚数値から賭数の設定に用いられたメダルの枚数を減算することで、所定レジスタに当該ゲームにおける純増枚数値を算出して、当該所定レジスタの純増枚数値が規定枚数を超えているか否かを判定する構成であるが、メイン制御部41は、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数値及び賭数の設定に用いられたメダルの枚数に基づいて当該ゲームの純増枚数を算出し、算出した純増枚数を純増枚数カウンタに加算して、当該純増枚数カウンタを更新した後、当該純増枚数カウンタの値に基づいて、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えたか否かを判定する構成でも良い。

10

【0417】

また、本実施例では、メイン制御部41は、AT状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が0より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を0に修正する構成であり、純増枚数カウンタでは、メダルの増減枚数が0を下回る場合に、0を下回る数値について計数せず、0を上回る数値についてのみ計数する構成であるが、メイン制御部41は、0を下回る数値について計数する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数を計数する構成でも良い。例えば、メイン制御部41は、有利区間の開始時に純増枚数カウンタを0に初期化した後、当該有利区間中において、メダルが払出されたときに、払出されたメダル枚数分の値を純増枚数カウンタに加算し、賭数の設定にメダルが用いられたときに、そのメダル枚数分の値を純増枚数カウンタから減算する処理を繰り返し行うことで、有利区間中におけるメダルの純増枚数を計数することで、メダルの増減枚数が0を下回る場合も、0を上回る場合も計数することができる。

20

【0418】

また、本実施例では、メイン制御部41は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部41は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行したとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良く、この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行したとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要があることから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

30

【0419】

また、本実施例では、メイン制御部41は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部41は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行した後、有利区間報知LED12aによりAT状態に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良く、この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行した後、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要があることから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

40

【0420】

50

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、有利区間報知 L E D 1 2 a により A T 状態に移行した旨が示唆されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を越えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良く、この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

10

【0421】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間中において、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに遊技者にとって有利な操作態様を報知するナビ報知が行われる A T 状態と、内部抽選にてナビ対象役が当選してもナビ報知が行われない前兆状態を含む A T に関する制御状態に制御することが可能な構成であり、A T 状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、A T に関する制御状態が A T 状態であるか否かに関わらず、メダルの払出を伴う入賞が発生することで、払出されるメダル枚数分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部 4 1 は、純増枚数カウンタを更新する際に、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態以外の制御状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選し、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されてメダルが増加したときには増加分を純増枚数カウンタに加算し、内部抽選にてナビ対象役が当選し、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されずメダルが増加しないときには、純増枚数カウンタを加算せず、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選したときには、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されてメダルが増加したか否かに関わらず、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良く、この構成によれば、有利区間のうち遊技者にとって有利な操作態様が報知されない前兆状態等においては、内部抽選にてナビ対象役が当選しても実際にメダルが増加した場合に純増枚数カウンタに加算し、メダルを増加させることができなかった場合には純増枚数カウンタに加算せず、有利区間のうち遊技者にとって有利な操作態様が報知される A T 状態においては、内部抽選にてナビ対象役が当選した場合に実際にメダルが増加したか否かに関わらず純増枚数カウンタを加算するようになっており、遊技者がメダルを増加させることが可能な状況であれば実際にメダルが増加したか否かに関わらず、純増枚数カウンタを加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止しつつ、遊技者が確実にメダルを増加させることができない状況であれば、実際にメダルが増加したときのみ純増枚数カウンタを加算することで、遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

20

30

40

【0422】

また、純増枚数カウンタを更新する際に、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態以外の制御状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選し、かつメダルが増加したときには増加分を純増枚数カウンタに加算し、内部抽選にてナビ対象役が当選したが、メダルが増加しないときには、純増枚数カウンタを加算せず、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選したときには、メダルが増加したか否かに関わらず、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算

50

して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成において、メイン制御部 4 1 は、有利区間中においては、A T に関する制御状態がいずれの制御状態であるかに関わらず、内部抽選の抽選結果が、メダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の所定操作態様に変化しない所定小役となった場合には、所定操作態様で操作されメダルが増加したか否かに関わらず、所定操作態様で操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良く、この構成によれば、有利区間中において、遊技者がメダルを増加させることが可能な状況であれば実際にメダルが増加したか否かに関わらず、純増枚数カウンタを加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止できる。

【0 4 2 3】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であり、A T 状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数カウンタに基づいて特定される有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えたか否かを判定することなく、有利区間データ初期化処理を行って、有利区間を終了させる構成であるので、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが成立している場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えたか否かの判定を行わずに済むため、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えたか否かの判定に係る制御を簡素化することができる。

【0 4 2 4】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であり、A T 状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していない場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定する構成であるので、A T 状態管理処理において、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定するので、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間を終了させる場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かの判定に係る制御よりも煩雑な有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定に係る制御を省略することができる。

【0 4 2 5】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していない場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定する構成であるが、A T 状態管理処理において、まず、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定し、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えない場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定する構成でも良く、この構成によれば、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達する頻度よりも、有利区間における純増枚数が規定枚数を超える頻度の方が高くなり得るため、頻度の低い事象についての判定に係る制御を省略することができる。

【0 4 2 6】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であり、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、及び有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの双方が成立した場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することまたは有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの一つが成立した場合と共通の有利区間データ初期化処理を行って、共通のデータ（有利区間に関するデータ）を初期化

する構成であるので、有利区間において有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること及び有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの双方が成立した場合に、有利区間において有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することまたは有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの一つが成立した場合と共通のデータを初期化するので、これら双方の条件が成立した場合と、一方の条件のみが成立した場合とで有利度に差が生じてしまうことを防止できる。

【0427】

例えば、第1条件として有利区間において有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することのみが成立して有利区間が終了する場合には当該第1条件に対応するデータを初期化し、第2条件として有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることのみが成立して有利区間が終了する場合には当該第2条件に対応するデータを初期化する構成において、第1条件と第2条件の双方が成立して有利区間が終了する場合に、第1条件に対応するデータも第2条件に対応するデータも初期化される構成とすると、第1条件または第2条件の一つが成立した場合よりも遊技者にとって不利となる可能性があるが、有利区間において第1条件及び第2条件の双方が成立した場合に、有利区間において第1条件または第2条件の一つが成立した場合と共通のデータを初期化する構成とすることで、第1条件及び第2条件の双方が成立した場合と、第1条件または第2条件の一つが成立した場合とで有利度に差が生じてしまうことを防止できる。

【0428】

本実施例のメイン制御部41は、AT状態管理処理において、AT状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であるので、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することで有利区間が終了するので、有利区間が長期間にわたり継続することを防止できるとともに、有利区間が長期間にわたり継続しない場合であっても、有利区間において急激にメダルが増加した場合は、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることで有利区間が終了するので、有利区間における有利度が過度に高まってしまうことを防止できる。

【0429】

本実施例のメイン制御部41は、出玉制御処理では、有利区間報知開始条件が成立することで、有利区間報知LED12aの出力バッファに制御状態データ（点灯）を設定し、割込み1回待ち処理を行った後、指示設定処理にてナビ報知のナビ表示を遊技補助表示器12に表示させるように制御することで、有利区間報知LED12aの点灯を開始させた後、遊技補助表示器12でのナビ報知を開始させる構成であり、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知される場合に、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知されるタイミングより前のタイミングで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆される構成であるので、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知される場合に、当該ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知されるよりも前に有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆されるので、有利区間に移行した旨を認識させうえて、当該ゲームにおいてメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を認識させることができる。

【0430】

本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知されるタイミングより前のタイミングで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆される構成であるが、有利区間報知開始条件が成立するゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで、有利区間報知

10

20

30

40

50

L E D 1 2 a の点灯が開始されて有利区間に移行した旨が示唆される構成でも良く、この構成によれば、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知される場合に、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されるので、有利区間に移行した旨とメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を同時に認識させることができる。

【 0 4 3 1 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知されるタイミングより前のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆される構成であるが、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知される場合に、当該ナビによりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知された後に有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて有利区間に移行した旨を示唆する構成でも良く、この構成によれば、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知される場合に、当該ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知された後に有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が示唆されるので、メダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知された後、どのタイミングで有利区間に移行した旨が示唆されるかに着目させることができる。

【 0 4 3 2 】

〔作用効果 2〕

従来のスロットマシンとして、遊技者にとって有利な操作態様を報知可能な有利区間に制御する構成のものや、特別入賞の当選が持ち越されている状態において、メダルの払出率が適正となるように設計された構成のものがある。

【 0 4 3 3 】

後者のスロットマシンのように特別入賞の当選が持ち越されている状態において、メダルの払出率が適正となるように設計されている構成では、最初にスロットマシンが遊技店に設置された場合やデータが初期化された場合に、メダルの払出率が適正となるように特別入賞が当選するまで遊技店側で遊技を行う必要がある。一方、前者のスロットマシンのように有利区間に制御するものにおいて、特別入賞が当選するまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御され得る構成とすると、遊技者が遊技を行う前に有利区間に制御される可能性もあることから、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまう虞がある。

【 0 4 3 4 】

これに対して、本実施例のスロットマシン 1 は、内部抽選にて特別役（B B）が当選し、当該特別役（B B）の図柄組合せが導出されなかったときに、当該特別役（B B）の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、ナビ報知により正解押し順を報知することが可能な有利区間に制御することが可能な構成であって、特別役（B B）の当選が持ち越されている内部中においてナビ報知により有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）を報知させることが可能であり、当該内部中においてメダルの払出率が適正となるように設計されており、特別役（B B）の当選が持ち越されていない非内部中及び内部中のいずれにおいても有利区間に制御可能であり、内部中における有利区間の終了条件は、少なくとも終了条件 1、終了条件 2 のいずれかが成立することである一方、非内部中における有利区間の終了条件は、終了条件 3 が成立することであり、内部中における有利区間の終了条件と、非内部中における有利区間の終了条件と、が異なる

構成である。

【0435】

この構成によれば、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、内部中における有利区間の終了条件と、非内部中における有利区間の終了条件と、が異なるため、内部中であるか非内部中であるかに応じて好適な制御を行うことができる。

【0436】

本実施例のスロットマシン1は、ナビ報知により正解押し順を報知することが可能な有利区間に制御することが可能であるとともに、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成であり、非内部中及び内部中のいずれにおいても有利区間に制御可能であり、有利区間中の各ゲームにおいて遊技状態が非内部中であるか否かを判定し、非内部中であると判定した場合には、当該ゲームの終了時に有利区間を終了させるように制御することで、非内部中において有利区間に制御した場合に、有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる構成である。

【0437】

この構成によれば、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、非内部中において有利区間に制御された場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させるので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できる。

【0438】

尚、本実施例では、有利区間中の各ゲームにおいて遊技状態が非内部中であるか否かを判定し、非内部中であると判定した場合には、当該ゲームの終了時に有利区間を終了させるように制御することで、非内部中において有利区間に制御した場合に、有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる構成であるが、有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる構成であれば良く、例えば、有利区間の1ゲーム目においてのみ、遊技状態が非内部中であるか否かを判定し、非内部中であると判定した場合に、当該ゲームの終了時に有利区間を終了させるように制御する構成等でも良い。

【0439】

本実施例では、スロットマシン1は、有利区間の終了条件のうち任意条件（終了条件3）として、遊技状態が非内部中であることを適用して、有利区間中の当該ゲームにおいて制御されている遊技状態が非内部中であることが成立する場合に該有利区間を終了させるように制御することで、非内部中において有利区間に制御された場合に、当該有利区間が開始したゲームにおいて当該有利区間を終了させる構成であるが、任意条件として、制御されている遊技状態が内部中となることを適用しても良く、非内部中において有利区間に制御した場合に、内部中となるときに任意条件が成立したとして当該有利区間を終了させる構成でも良い。例えば、有利区間に制御しているときには、当該ゲームの遊技状態と特別役の当選状況を参照して、遊技状態が非内部中から内部中に変化することが特定されるゲーム（非内部中かつ特別役の当選が特定されるゲーム）において、有利区間を終了させるように制御する構成とすることで、非内部中において有利区間に制御した場合に、内部中となるときに任意条件が成立したとして当該有利区間を終了させる構成とすることができる。また、内部中となったときに任意条件が成立したとして当該有利区間を終了させる構成でも良い。例えば、有利区間に制御しているときには、当該ゲームの遊技状態と前回ゲームの遊技状態を参照して、遊技状態が非内部中から内部中に変化したことが特定されるゲーム（前回ゲームが非内部中で今回ゲームが内部中となるゲーム）において、有利区間を終了させるように制御する構成とすることで、非内部中において有利区間に制御した場合に、内部中となったときに任意条件が成立したとして当該有利区間を終了させる構成とすることができる。

【0440】

この構成によれば、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、非内部中において有利区間に制御された場合に、内部中となることで当該有利区間を終了させるので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況で有利区間に制御されても、遊技者が遊技を行う前に有利区間が終了することとなり、遊技者が遊技を行うにあたって公平性が損なわれてしまうことを防止できる。

【0441】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態として非内部中、内部中、特別状態に制御することが可能であり、特別状態は、BB一般と、当該BB一般において特別役(RB)の図柄組合せが導出されることで移行するRBと、を含み、BB一般は、特別役(RB)の図柄組合せの導出が許容される特別役(RB)が内部抽選にて当選する確率が通常状態(非内部中及び内部中)よりも高い状態であり、RBは、メダルの付与を伴う小役の図柄組合せの導出が許容される小役が内部抽選にて当選する確率が非内部中及び内部中よりも高い状態であり、BB一般においては有利区間に制御しない構成である。

10

【0442】

この構成によれば、メダルの払出率が適正とならないBB一般においては有利区間に制御されないため、BB一般中における有利区間に関する不要な制御を行わずに済む。

【0443】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態として非内部中、内部中、特別状態に制御することが可能であり、特別状態は、BB一般と、当該BB一般において特別役(RB)の図柄組合せが導出されることで移行するRBと、を含み、BB一般は、特別役(RB)の図柄組合せの導出が許容される特別役(RB)が内部抽選にて当選する確率が通常状態(非内部中及び内部中)よりも高い状態であり、RBは、メダルの付与を伴う小役の図柄組合せの導出が許容される小役が内部抽選にて当選する確率が非内部中及び内部中よりも高い状態であり、RBにおいては有利区間に制御しない構成である。

20

【0444】

この構成によれば、メダルの払出率が適正とならないRBにおいては有利区間に制御されないため、RB中における有利区間に関する不要な制御を行わずに済む。

【0445】

尚、本実施例では、遊技状態がBB一般以外の状態(非内部中、内部中、RB)に制御されているときには、特別役(RB)が内部抽選の対象とならない一方、遊技状態がBB一般であるときには、内部抽選の対象となることで、BB一般は、特別役(RB)の図柄組合せの導出が許容される特別役(RB)が内部抽選にて当選する確率が通常状態(非内部中及び内部中)よりも高い状態となる構成であるが、遊技状態が非内部中または内部中に制御されているときにも、特別役(RB)が内部抽選の抽選対象となる構成において、BB一般中において特別役(RB)が内部抽選にて当選する確率が、非内部中または内部中の少なくとも一方の状態中で特別役(RB)が内部抽選にて当選する確率に比較して高い構成でも良い。

30

【0446】

本実施例のスロットマシン1は、内部中となった旨を示唆する内部中示唆を実行可能なサブ制御部91と、有利区間に制御されている旨を示唆する有利区間報知を実行可能なメイン制御部41と、を備え、サブ制御部91は、遊技状態が非内部中から内部中に移行されたゲームの終了時に、準備中演出を終了させることで、内部中へ移行された旨を示唆する内部中示唆を液晶表示器51を用いて実行可能である一方、メイン制御部41は、遊技区間が通常区間から有利区間へ移行されたゲームの次のゲームの開始時に有利区間報知LED12aを用いて有利区間報知を行うことが可能であり、内部中示唆が実行される位置と、有利区間報知が実行される位置と、が異なり、内部中示唆が実行されるタイミングと、有利区間報知が実行されるタイミングと、が異なる構成である。

40

【0447】

この構成によれば、内部中示唆による内部中となった旨の示唆と、有利区間報知による有

50

利区間に移行した旨の示唆と、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0448】

本実施例のスロットマシン1は、ナビ報知により正解押し順を報知することが可能な有利区間に制御することが可能であるとともに、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成であり、有利区間に制御されている旨を示唆する有利区間報知を実行可能なメイン制御部41を備え、非内部中及び内部中のいずれにおいても有利区間に制御可能であり、メイン制御部41は、内部中かつ有利区間に制御しているときに、ナビ報知を行うAT状態（低確・高確）に移行させることが可能であり、有利区間へ移行させた後、最初にナビ報知を行うゲームにおいて有利区間報知を行うように制御することで、内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行可能であるが、非内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行しない構成である。

10

【0449】

この構成によれば、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、メダルの払出率が適正となる内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行可能であるが、メダルの払出率が非適正となる非内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行しないので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において不要な有利区間報知が実行されずに済む。

20

【0450】

本実施例のスロットマシン1は、ナビ報知により正解押し順を報知することが可能な有利区間に制御することが可能であるとともに、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成であり、有利区間に制御されている旨を示唆する有利区間報知を実行可能なメイン制御部41と、内部中となった旨を示唆する内部中示唆を実行可能なサブ制御部91を備え、非内部中及び内部中のいずれにおいても有利区間に制御可能な構成であって、メイン制御部41は、内部中かつ有利区間に制御しているときに、ナビ報知を行うAT状態（低確・高確）に移行させることが可能であり、有利区間へ移行させた後、最初にナビ報知を行うゲームにおいて有利区間報知を行うように制御することで、非内部中において有利区間に制御された場合に、有利区間報知を実行しないが、サブ制御部91は、非内部中に制御されているときに行う準備中演出を、非内部中から内部中に移行されたときに終了させて、内部中に制御されているときに当該準備中演出を行わず、内部中において行う通常演出を行うように制御することで、非内部中から内部中に移行された場合に内部中示唆を実行する構成である。

30

【0451】

この構成によれば、内部中においてメダルの払出率が適正となる一方、非内部中においてはメダルの払出率が非適正となる構成において、メダルの払出率が適正となる内部中において有利区間に制御された場合には有利区間報知を実行可能であるが、メダルの払出率が非適正となる非内部中において有利区間に制御された場合にはメイン制御部41による有利区間報知を実行しないので、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において不要な示唆が実行されずに済む一方で、非内部中から内部中に移行した場合にはサブ制御部91による内部中示唆を実行するので、遊技店側で遊技を行う状況においてメダルの払出率が適正となる内部中となったことを特定することができる。

40

【0452】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、準備中演出において、準備中画面及び非内部中示唆画面を液晶表示器51に表示させることで、メイン制御部41側にて遊技状態が非内部中または特別状態に制御されており、メダルの払出率が適正となる内部中に移行されていない旨を示唆する構成であるが、準備中演出は、少なくともメイン制御部41側にてメダルの払出率が適正となる内部中に移行されていない旨を示唆するものであれば良く、サブ制御部91は、準備中演出において準備中画面のみを液晶表示器51に表示させる構成でも良い。

50

【0453】

また、本実施例では、サブ制御部91は、遊技状態が非内部中に制御されているときに、準備中演出を行う一方、遊技状態が内部中に制御されているときには、当該準備中演出を行わないことで、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆する内部中示唆を行う構成であるが、内部中示唆は、少なくとも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆可能なものであれば良く、メイン制御部41側にて内部中に制御されている期間において特定演出（例えば、特定の画像を液晶表示器51に表示させる演出や、特定のLEDを点灯状態に制御する演出、特定の音声をスピーカ53、54から出力させる演出等）を行う一方、非内部中に制御されている期間において当該特定演出を行わない構成でも良いし、非内部中に制御されている期間にわたり特定演出を行う一方、内部中に制御されている期間では、当該特定演出を行わない構成でも良い。また、これらの構成において、特定演出は、1ゲーム中において行われるものでも良いし、複数ゲームにわたって行われるものでも良い。これらのような構成でも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆することが可能である。

10

【0454】

また、本実施例では、サブ制御部91は、遊技状態が内部中に制御されているときに行わない非内部中表示演出を、遊技状態が非内部中に制御される毎に行うことで、遊技状態が非内部中から内部中とする毎に、非内部中から内部中へ移行した旨を示唆する内部中示唆を行う構成であるが、内部中示唆は、少なくとも、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況において、遊技状態が非内部中から内部中へ移行した旨を示唆可能なものであれば良く、メイン制御部41側にてRAMクリアが行われることが特定された後、遊技状態が未だ内部中へ移行されておらず、制御されている非内部中や、スロットマシン1の工場出荷時等において、サブ制御部91の記憶手段（例えば、RAM等）が初期化された状態で起動された後、メイン制御部41側にて遊技状態が未だ内部中へ制御されておらず、制御されている非内部中において、非内部中表示演出を行い、当該非内部中から内部中へ移行された後は、再び非内部中へ移行されても、非内部中表示演出を行わない構成でも良い。このような構成では、メダルの払出率が適正となる内部中となるまで遊技店側で遊技を行う状況が終了した以降に、不要な内部中示唆が実行されずに済む。

20

30

【0455】

また、本実施例では、サブ制御部91により制御される演出態様により内部中示唆を行う構成であるが、メイン制御部41が内部中示唆を行う構成でも良い。メイン制御部41が内部中示唆を行う構成として、例えば、メイン制御部41が、非内部中または内部中である旨を示唆するLED表示器を備え、当該LED表示器を非内部中であるときに点灯状態に制御する一方で、内部中であるときに消灯状態に制御することで、内部中へ移行した旨を示唆する構成でも良いし、当該LED表示器を内部中であるときに点灯状態に制御する一方で、非内部中であるときに消灯状態に制御することで、内部中へ移行した旨を示唆する構成でも良い。また、メイン制御部41が、非内部中または内部中である旨を示唆するLED表示器を備える構成では、当該LED表示器を、内部中示唆以外の示唆等を行う表示器（例えば、遊技補助表示器12等）と兼用する構成でも良いし、内部中示唆のみを行う専用の表示器として備える構成でも良い。

40

【0456】

〔作用効果3〕

従来のスロットマシンとして、例えば、特別入賞の当選が持ち越されている状態において、遊技者にとって有利な操作態様が報知されるATに制御されていない場合には、メダルの払出率が1未満となる一方、ATに制御されることでメダルの払出率が1以上となる構成のものがある。このような構成のスロットマシンでは、単に遊技者にとって有利な操作態様が報知されるATに制御されるか否かによって、メダルの払出率が1未満となるか、

50

1以上となるものである。

【0457】

これに対して、本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態と、当該非AT状態よりも遊技者にとって有利なAT状態（低確）と、当該AT状態（低確）よりも遊技者にとって有利なAT状態（高確）と、を含む複数種類の状態に制御可能であり、内部抽選にてメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が変化する押し順小役が当選したときに正解押し順を報知可能なナビ報知を実行可能であり、ナビ報知の制御において、AT状態（低確）においてもAT状態（高確）においても正解押し順を報知可能であり、AT状態（高確）では、AT状態（低確）よりもナビ報知により正解押し順が報知される頻度が高まることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成である。

10

【0458】

この構成によれば、非AT状態よりも遊技者にとって有利な状態として、いずれもメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知されるAT状態（低確）及びAT状態（高確）を備え、AT状態（高確）は、AT状態（低確）よりもナビ報知にて正解押し順が報知される頻度を高めることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利に制御することが可能となる。

【0459】

本実施例のスロットマシン1では、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）では、AT状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成であり、メイン制御部41は、非AT状態では、AT状態（低確・高確）に制御するか否かを決定するAT抽選に当選した後、所定ゲーム数にわたる前兆期間が経過することでAT状態（低確）を開始させるように制御する一方、AT状態（低確）では、AT状態（高確）へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選にて当選した後、特定図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止することでAT状態（高確）を開始させるように制御することで、AT状態（低確）を開始させるときの制御と、AT状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なる構成である。

20

【0460】

この構成によれば、AT状態（低確）を開始させるときの制御と、AT状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なり、AT状態（低確）を開始させる契機となる事象と、AT状態（高確）を開始させる契機となる事象と、が異なるため、いずれもメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、AT状態（低確）に制御されるのか、AT状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

30

【0461】

また、本実施例のスロットマシン1では、ATに関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部41と、演出の制御を行うサブ制御部91を備え、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）では、AT状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成であり、メイン制御部41は、非AT状態では、AT状態（低確・高確）に制御するか否かを決定するAT抽選に当選した後、所定ゲーム数にわたる前兆期間が経過することでAT状態（低確）を開始させるように制御する一方、AT状態（低確）では、AT状態（高確）へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選にて当選した後、特定図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止することでAT状態（高確）を開始させるように制御する構成であり、サブ制御部91は、メイン制御部41側にてAT抽選に当選して前兆期間に制御されていることが特定される場合には、前兆期間に制御されている可能性を示唆する前兆演出及びAT状態

40

50

へ制御されることが確定した旨を示唆するＡＴ確定演出を行った後、メイン制御部４１側にてＡＴ状態（低確）に移行されることで、ＡＴ状態（低確）に制御されている旨を示唆するＡＴ演出（低確）を開始するように制御する一方、メイン制御部４１側にて高確移行抽選に当選したことが特定される場合には、特定図柄組合せを停止させることが可能なゲームの開始時に、特定図柄組合せを停止させる特定操作態様（本実施例では、右中左停止操作、かつ、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒについて特定図柄「赤７」を停止可能な操作タイミング）を示唆する特定ナビ演出を行い、メイン制御部４１側にてＡＴ状態（高確）に移行されることで、ＡＴ状態（高確）に制御されている旨を示唆するＡＴ演出（高確）を開始させるように制御することで、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの制御と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なる構成である。

10

【０４６２】

この構成によれば、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの制御と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なり、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの演出の態様と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの演出の態様と、が異なるため、いずれもメダルが増加するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、ＡＴ状態（低確）に制御されるのか、ＡＴ状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

【０４６３】

尚、本実施例では、メイン制御部４１及びサブ制御部９１による、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの制御と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なることで、ＡＴ状態（低確）を開始させる契機となる事象と、ＡＴ状態（高確）を開始させる契機となる事象と、が異なるとともに、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの演出の態様と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの演出の態様と、が異なる構成であるが、メイン制御部４１またはサブ制御部９１の少なくとも一方による、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの制御と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なることで、ＡＴ状態（低確）を開始させる契機となる事象と、ＡＴ状態（高確）を開始させる契機となる事象、またはＡＴ状態（低確）を開始させるときの演出の態様と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの演出の態様、の少なくとも一方が異なる構成でも良い。このような構成でも、いずれもメダルが増加するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、ＡＴ状態（低確）に制御されるのか、ＡＴ状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

20

30

【０４６４】

また、本実施例では、メイン制御部４１は、非ＡＴ状態において、ＡＴ抽選に当選した後、所定ゲーム数にわたる前兆期間が経過することで、ＡＴ状態（低確）を開始させるように制御することで、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに所定の表示結果の導出を必要としない事象を契機として、ＡＴ状態（低確）を開始させる構成であるが、ＡＴ状態（低確）は、表示結果の導出を必要としない事象として、当該有利区間が開始された後、所定ゲーム数が経過すること、有利区間中において前回のＡＴ状態が終了された後、所定ゲーム数が経過すること、有利区間が開始された後または前回のＡＴ状態終了後の非ＡＴ状態において内部抽選にて所定の内部抽選対象役が所定回数当選したこと等や、これらの組合せを適用して、該当事象を契機として、ＡＴ状態（低確）を開始させる構成でも良い。このような構成でも、本実施例の構成と同様に、いずれもメダルが増加するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、ＡＴ状態（低確）に制御されるのか、ＡＴ状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

40

【０４６５】

また、メイン制御部４１は、ＡＴ状態（低確）を開始させるときの制御と、ＡＴ状態（高確）を開始させるときの制御と、が異なる構成において、有利区間が開始された後または前回のＡＴ状態終了後の非ＡＴ状態において予め定められた所定役の入賞回数が規定回数に到達したことを契機として、ＡＴ状態（低確）を開始させる構成でも良い。このような

50

構成でも、本実施例の構成と同様に、いずれもメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、A T 状態（低確）に制御されるのか、A T 状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

【0466】

また、メイン制御部 41 は、A T 状態（低確）が開始された後、所定ゲーム数が経過すること、A T 状態（低確）において所定の抽選に当選した後、所定ゲーム数が経過すること、有利区間中において前回の A T 状態が終了された後、所定ゲーム数が経過すること、有利区間が開始された後または前回の A T 状態終了後の A T（低確）において内部抽選にて所定の内部抽選対象役が所定回数当選したこと、有利区間が開始された後または前回の A T 状態終了後の非 A T 状態において予め定められた所定役の入賞回数が規定回数に到達したこと等や、これらの組合せを適用して、A T 状態（高確）を開始させる構成でも良い。

10

【0467】

これらの構成において、A T 状態（低確）の開始契機となる事象と異なる事象を契機として A T 状態（高確）を開始させる構成であれば、いずれもメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、A T 状態（低確）に制御されるのか、A T 状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

【0468】

また、これらの構成において、A T 状態（低確）の開始契機となる事象と同じ事象を契機として A T 状態（高確）を開始させる構成であっても、少なくとも演出に関して、A T 状態（低確）を開始させるときの制御と、A T 状態（高確）を開始させるときの制御とが異なることで、いずれもメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される状態であっても、A T 状態（低確）に制御されるのか、A T 状態（高確）に制御されるのか、を遊技者に対して認識させることができる。

20

【0469】

本実施例のスロットマシン 1 では、A T に関する制御状態として、非 A T 状態、A T 状態（低確）、A T 状態（高確）に制御可能であり、A T 状態（高確）では、A T 状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることにより A T 状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成であり、メイン制御部 41 は、A T 状態（低確）に制御しているときに、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、ナビ報知を行うか否かを決定するナビ抽選を行い、当該ナビ抽選に当選した場合には、ナビ報知により正解押し順を報知する一方、ナビ抽選に当選しなかった場合には、増加役が入賞しなかったことを条件に特定ポイントを付与し、付与された特定ポイントの累計値が規定値に到達することで行われる高確移行抽選に当選した場合に、A T 状態（高確）に移行させるように制御することで、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行させる構成である。

30

【0470】

この構成によれば、A T 状態（低確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される頻度が A T 状態（高確）よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選することに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行することとなるので、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選し、ナビ報知により正解押し順が報知されない場合でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。

40

【0471】

本実施例のスロットマシン 1 は、A T に関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部 41 を備え、メイン制御部 41 は、A T に関する制御状態として、非 A T 状態、A T 状態（低確）、A T 状態（高確）に制御可能であり、非 A T 状態（非 A T 状態）では、メダルの払出率が 1 未満となり、A T 状態（低確）及び前記 A T 状態（高確）では、いずれ

50

もメダルの払出率（メダルの払出率）が1を超える構成である。

【0472】

この構成によれば、AT状態（低確）に制御された場合にもAT状態（高確）に制御された場合にも、メダルの増加が期待できる。

【0473】

本実施例のスロットマシン1は、ATに関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部41を備え、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が必ず報知する構成である。

10

【0474】

この構成によれば、AT状態（高確）においては、メダルの払出率を最大とすることができる。

【0475】

本実施例のスロットマシン1は、ATに関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部41を備え、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）は、表示結果として特定図柄組合せがリール2L、2C、2Rに導出されたことを契機として開始される状態であり、AT状態（低確）は、表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを必要としない事象を契機として開始される状態であり、AT抽選に当選して前兆期間が経過したことを契機として開始される構成である。

20

【0476】

この構成によれば、AT状態（高確）は表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを契機として開始する一方、AT状態（低確）は、表示結果がリール2L、2C、2Rに導出されることを必要としない事象を契機として開始するので、AT状態（低確）の開始と、AT状態（高確）の開始と、の違いを明確にすることができる。

【0477】

本実施例のスロットマシン1は、ATに関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部41を備え、メイン制御部41は、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）では、AT状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成であり、メイン制御部41は、AT状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したときに、ナビ報知が行われず、かつ増加役が入賞しなかったことを条件に特別ポイントを付与し、付与された特別ポイントの累計値を計数することが可能であり、AT状態（低確）において付与された特別ポイントの累計値が規定値を超えたときにAT状態（高確）に移行させるか否かを決定する高確移行抽選を行い、当該高確移行抽選に当選することで、AT状態（高確）へ移行させるように制御する構成である。

30

【0478】

この構成によれば、AT状態（低確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される頻度がAT状態（高確）よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連してAT状態（低確）からAT状態（高確）に移行することとなるので、AT状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知が行われない場合でも、押し順小役が当選したことによる興味を高めることができる。

40

【0479】

本実施例では、ATに関する制御状態として、非AT状態、AT状態（低確）、AT状態（高確）に制御可能であり、AT状態（高確）では、AT状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることによりAT状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成

50

において、メイン制御部 41 は、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに基づいて、特別ポイントを付与し、付与された特別ポイントの累計値が規定値を超えることで高確移行抽選を行って当該高確移行抽選に当選することで、A T 状態（高確）へ移行させるように制御することで、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行させる構成であるが、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行させる構成として、メイン制御部 41 は、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したときに A T 状態（高確）へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選を行うことが可能であり、A T 状態（低確）において高確移行抽選により A T 状態（高確）へ移行させる旨が決定された場合に、所定ゲーム数にわたる前兆期間を経て A T 状態（高確）に移行させるように制御する構成でも良い。

10

【0480】

この構成によれば、A T 状態（低確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される頻度が A T 状態（高確）よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行することとなるので、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知により正解押し順が報知されない場合でも、押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。また、A T 状態（低確）において A T 状態（高確）に移行する旨が決定された場合に、すぐに A T 状態（高確）に移行するのではなく、前兆期間を経て A T 状態（高確）に移行するので、内部抽選にて押し順小役が当選することで、実際に A T 状態（高確）へ移行するか否かに関わらず、A T 状態（高確）へ移行することへの期待感を持続させることができる。

20

【0481】

また、A T に関する制御状態として、非 A T 状態、A T 状態（低確）、A T 状態（高確）に制御可能であり、A T 状態（高確）では、A T 状態（低確）よりもナビ報知によりメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される頻度が高まることにより A T 状態（低確）よりも遊技者にとって有利となる構成において、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行させる構成として、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選し、メダルが増加する操作態様（正解押し順）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを条件に、A T 状態（高確）へ移行させることが可能であり、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したときに、内部抽選にて押し順小役が当選した旨を示唆する押し順小役示唆演出（例えば、正解押し順を当てる旨を示唆する画像（例えば、「押し順を当てて、押し順小役を入賞させよう！」等の文字画像とキャラクタ画像等）を液晶表示器 51 に表示させる演出等）を行う構成でも良い。

30

【0482】

この構成によれば、A T 状態（低確）では、内部抽選にて押し順小役が当選したときにメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知される頻度が A T 状態（高確）よりも低い、内部抽選にて押し順小役が当選したことに関連して A T 状態（低確）から A T 状態（高確）に移行することとなるので、A T 状態（低確）において内部抽選にて押し順小役が当選したがメダルが増加するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（正解押し順）が報知されない場合でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣を高めることができる。特に、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加する正解押し順がナビ報知により報知されない場合でも、押し順小役示唆演出が行われることで、内部抽選にて押し順小役が当選した旨が示唆され、その際、正解押し順でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することで A T 状態（高確）に移行し得るため、ナビ報知により正解押し順が報知されない状況でも、内部抽選にて押し順小役が当選することによる興趣をさらに高めることができる。

40

50

【0483】

本実施例のスロットマシン1は、リール2L、2C、2Rに表示結果を導出する制御を行うメイン制御部41を備え、メイン制御部41は、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加する操作態様（正解押し順）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加する増加役の図柄組合せを導出する制御を行い、正解押し順以外の操作態様でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、当選している押し順小役に含まれる入賞役のうちメダルが増加しない減少役の図柄組合せを導出可能に制御する構成であるとともに、内部抽選にて副小役が当選したときには、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様に関わらず減少役の図柄組合せを導出可能に制御する構成である。

10

【0484】

この構成によれば、内部抽選にて押し順小役が当選したときに、メダルが増加するストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（正解押し順）が報知されないことのあるAT状態（低確）において、メダルが増加しない減少役の図柄組合せがリール2L、2C、2Rに導出されても、それが押し順小役の当選によるものであるか、副小役の当選によるものであるか、を特定できないようになるため、内部抽選にて押し順小役が当選したがナビ報知により正解押し順が報知されない状況であったことを認識しづらくできる。

【0485】

本実施例のスロットマシン1は、ATに関する制御状態を移行させる制御を行うメイン制御部41を備え、メイン制御部41は、内部抽選の対象となる再遊技役の種類及び当選確率が共通である一の遊技状態（内部中）において、ATに関する制御状態を、非AT状態（非AT状態）、AT状態（低確）及びAT状態（高確）に制御可能な構成である。

20

【0486】

この構成によれば、内部抽選の対象となる再遊技役の種類及び当選確率が共通である一の遊技状態（内部中）において、遊技者にとっての有利度がそれぞれ異なる非AT状態、AT状態（低確）及びAT状態（高確）に制御することが可能となる。

【0487】

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

30

【0488】

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

【0489】

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。

40

【0490】

また、前記実施例及び変形例では、本発明を遊技機の一例であるスロットマシン1に適用する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機等の遊技機においても適用可能である。

【符号の説明】

50

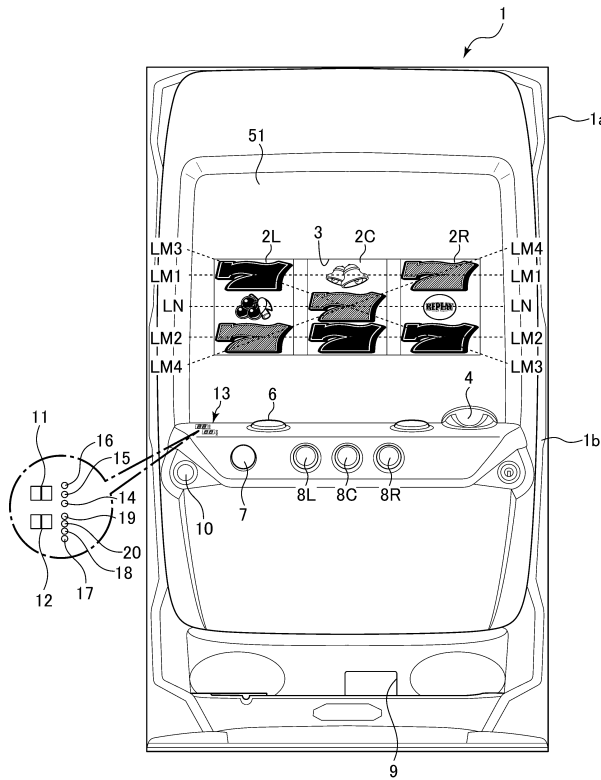
【0491】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 12 遊技補助表示器
- 12 a 有利区間報知LED
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部

【図面】

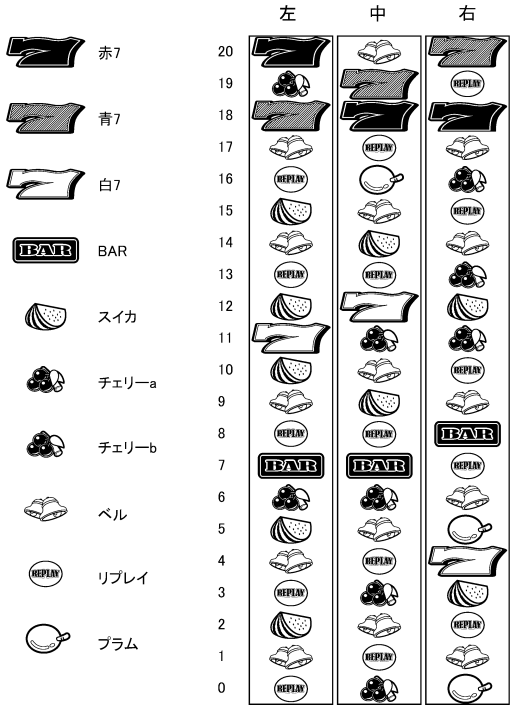
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

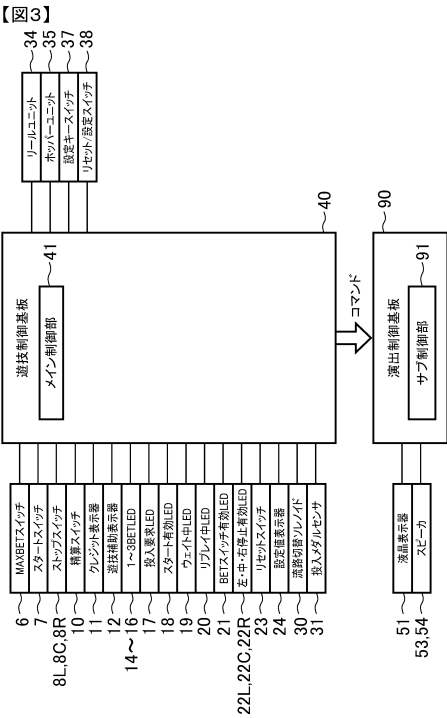
20

30

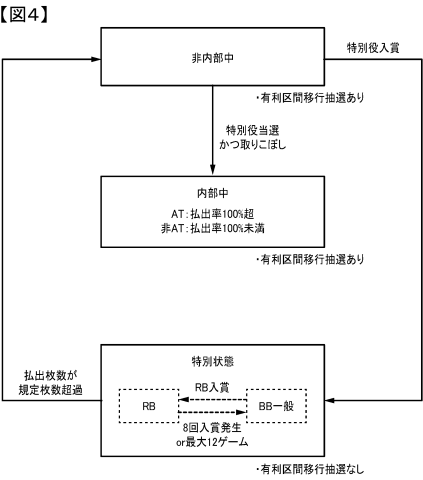
40

50

【図 3】



【図 4】



10

20

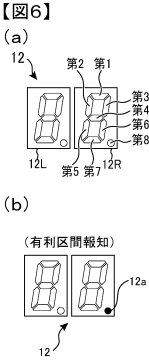
【図 5】

【図5】

内部抽選対象役	遊技状態				設定差の有無	非内部中・内部中での内部抽選確率変動の有無	遊技区間移行可否	AT抽選可否
	非内部中	内部中	BB一般	RB				
特別役 (BB)	○	—	—	—	—	○	—	—
特別役 (RB)	—	—	○	—	—	—	—	—
押し順小役1	○	○	○	—	—	—	○	○
押し順小役2	○	○	○	—	—	—	○	○
押し順小役3	○	○	○	—	—	—	○	○
押し順小役4	○	○	○	—	—	—	○	○
押し順小役5	○	○	○	—	—	—	○	○
押し順小役6	○	○	○	—	—	—	○	○
特定小役1	○	○	○	—	○	—	○	○
特定小役2	○	○	○	—	○	—	○	○
副小役	○	○	○	—	—	—	○	○
RB中小役1	—	—	—	○	—	—	—	—
RB中小役2	—	—	—	○	—	—	—	—
再遊技役1	○	○	—	—	—	—	○	○
再遊技役2	○	○	—	—	—	○	—	—

○: 抽選対象
—: 非抽選対象
○: 差あり
—: 差なし
○: 変動あり
—: 変動なし
○: 移行可
—: 移行不可
○: 抽選可
—: 抽選不可

【図 6】



30

40

50

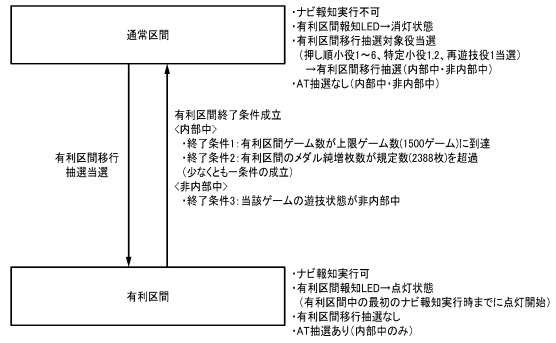
【図 7】

【図7】

	ナビ報知 (ナビ番号の表示態様)	ナビ演出 (ナビ画像の表示態様)
左中右ナビ		① ② ③
左右中ナビ		① ③ ②
中左右ナビ		② ① ③
中右左ナビ		③ ① ②
右左中ナビ		② ③ ①
右中左ナビ		③ ② ①

【図 8】

【図8】



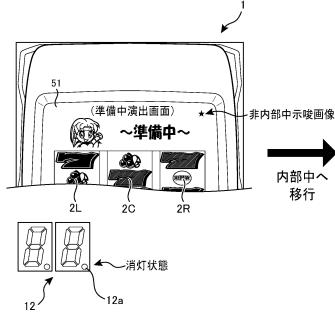
10

【図 9】

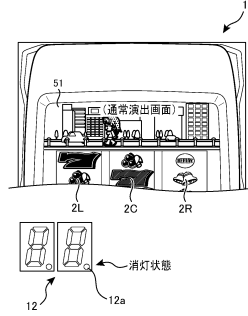
【図9】

(a)

(非内部中)



(内部中)

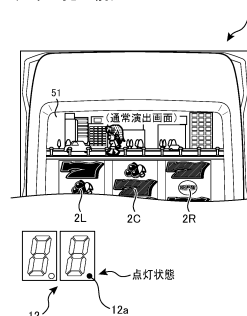


【図 10】

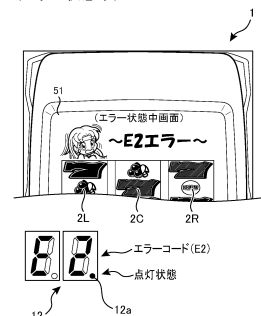
【図10】

(a)

(エラー発生前)



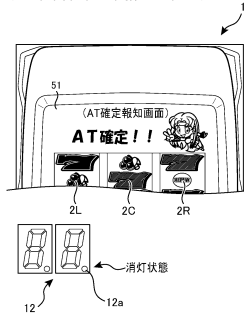
(エラー状態中)



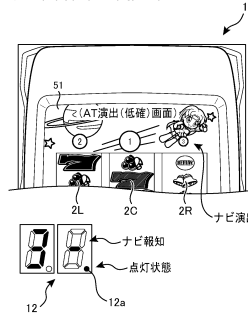
30

(b)

(内部中,有利区間,非AT状態)

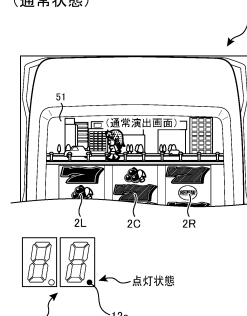


(内部中,有利区間,AT状態)

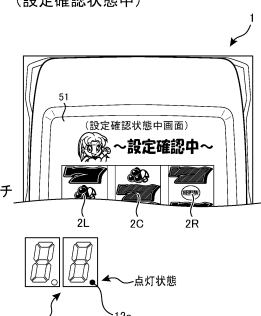


(b)

(通常状態)



(設定確認状態中)

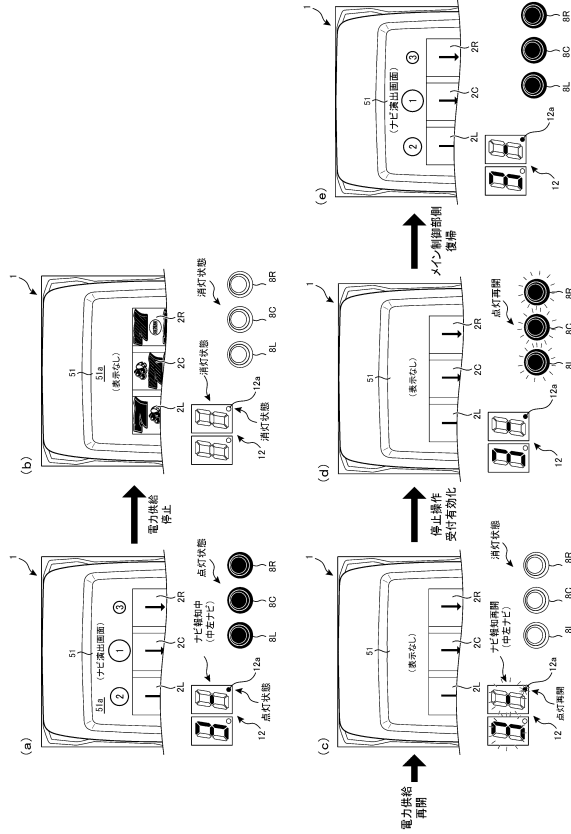


40

50

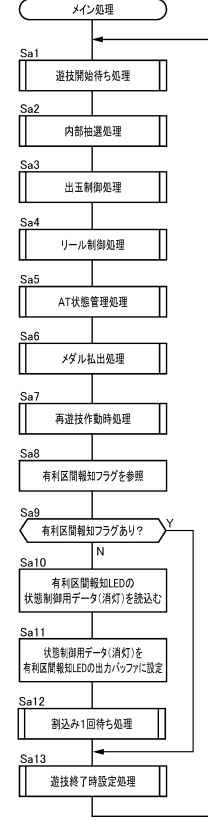
【図 1 1】

【図 11】



【図 1 2】

【図 12】

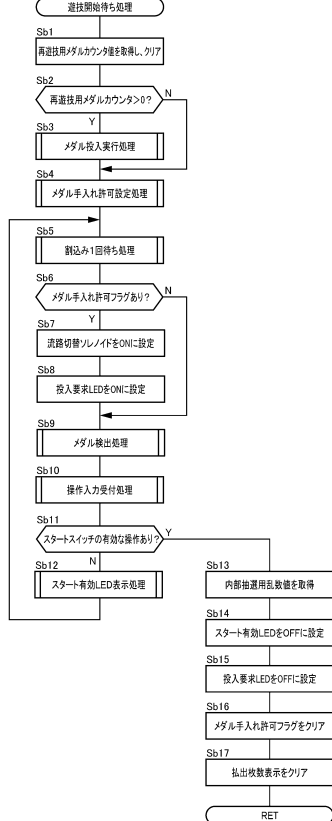


10

20

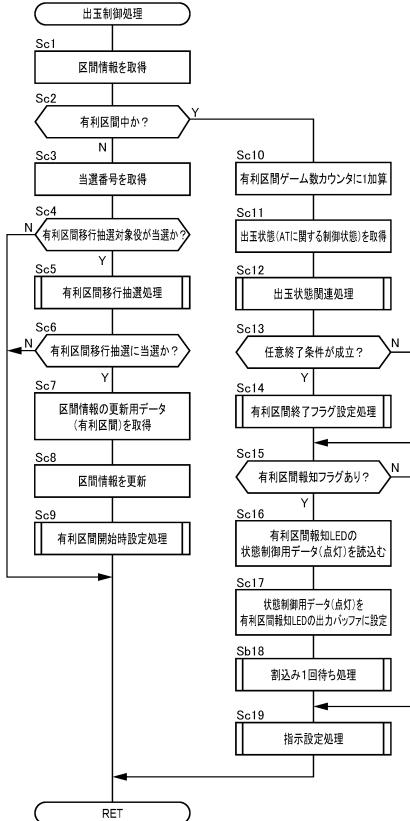
【図 1 3】

【図 13】



【図 1 4】

【図 14】



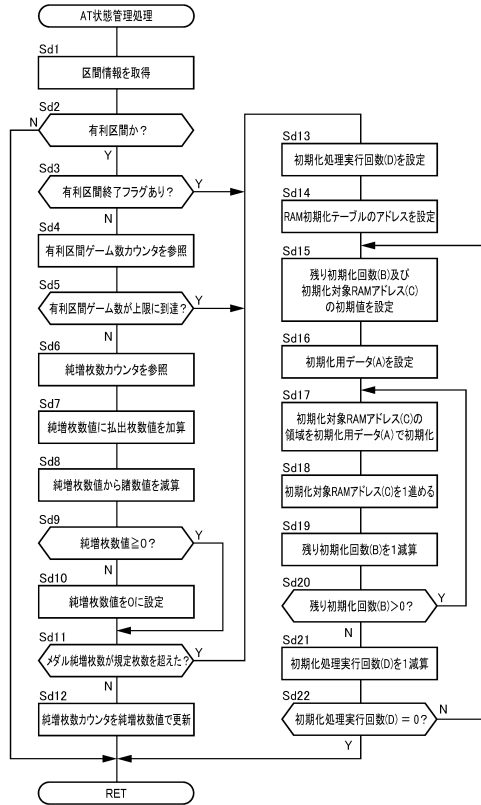
30

40

50

【図 15】

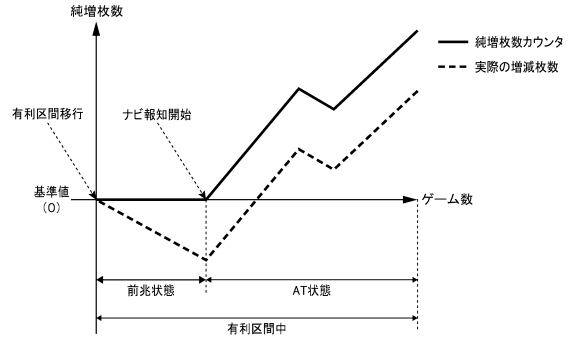
【図15】



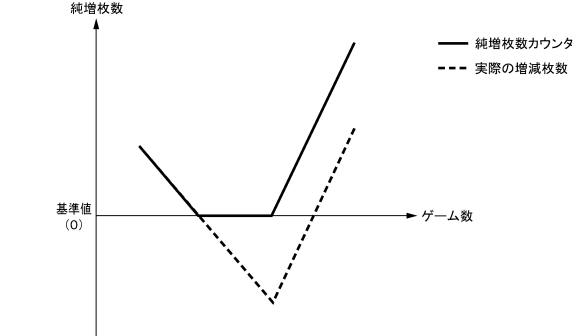
【図 16】

【図16】

(a)

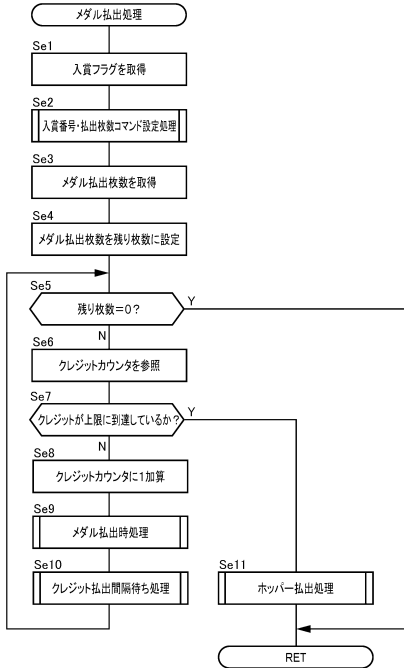


(b)



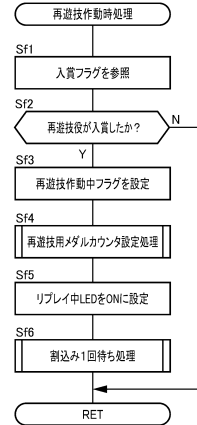
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】



10

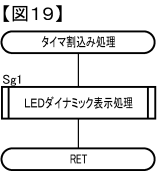
20

30

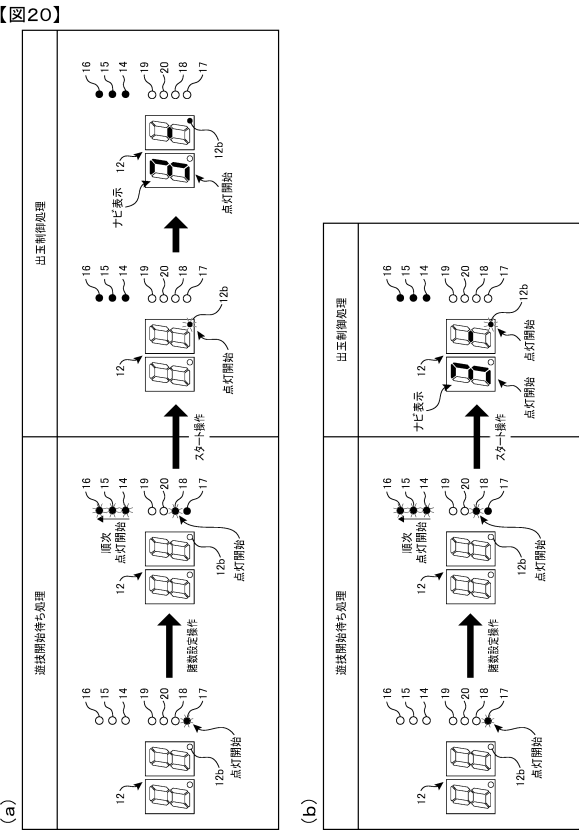
40

50

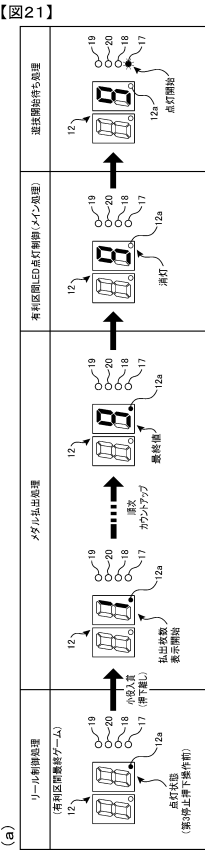
【図 19】



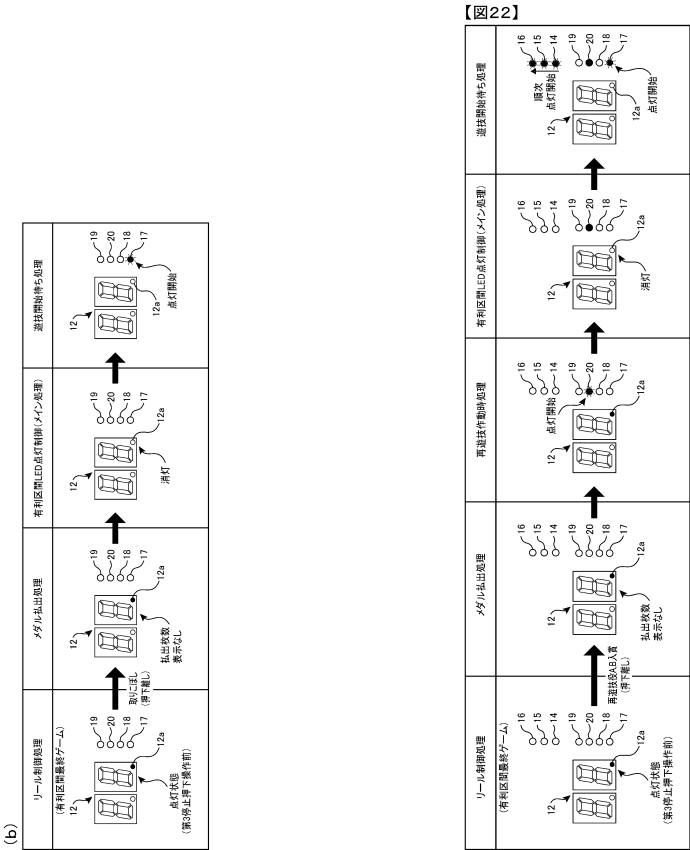
【図 20】



【図 21】

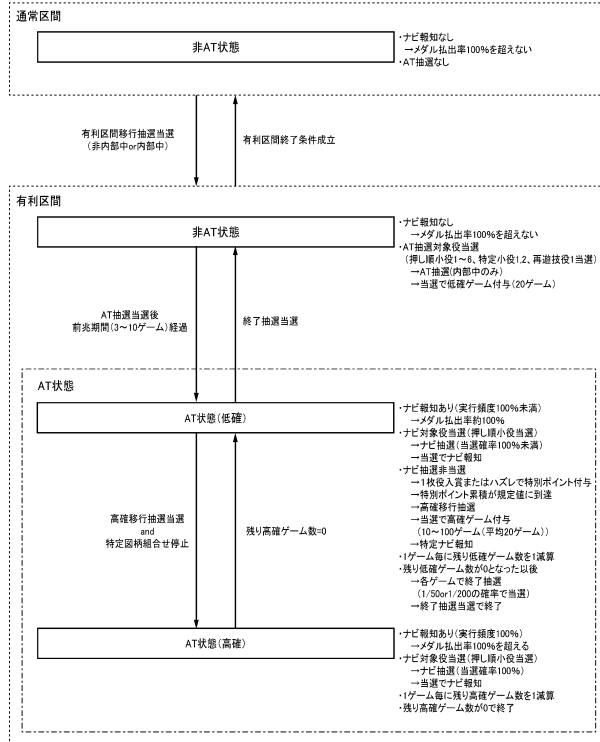


【図 22】



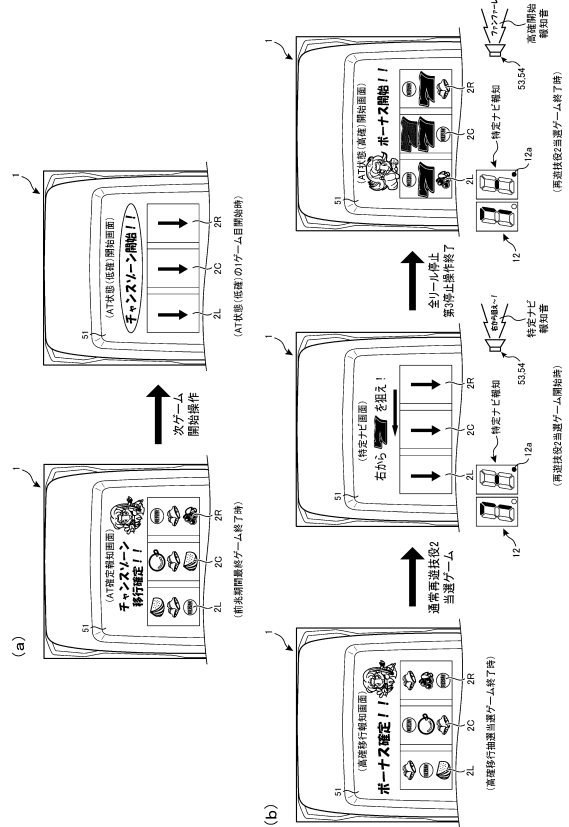
【図 23】

【図23】



【図 24】

【図24】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 梶原 涼
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
- 審査官 松谷 洋平
- (56)参考文献 特開２０１５－１６１６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１２９３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－９３５９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１３６３３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１４１４８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１９２０３３（ＪＰ，Ａ）
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4