

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技台であって、

前記表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を少なくとも含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

10

通常遊技よりも遊技者に有利な有利遊技を付与するか否かの決定を行う決定手段と、

前記決定手段により前記有利遊技の付与が決定された場合には、第一の終了条件が成立するまでの複数の遊技に亘って前記有利遊技を行う有利遊技状態に設定可能な遊技状態設定手段と、

遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態において前記特別入賞が発生した場合には、該有利遊技状態の設定を継続したまま第二の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に設定可能な手段であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が設定された場合には、該特別遊技状態において特別遊技演出を実行する手段であり、

20

前記遊技状態設定手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を継続するとともに前記特別遊技状態の設定を終了し、

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を終了するとともに前記特別遊技状態の設定を該第二の終了条件が成立するまで継続する手段であり、

前記演出実行手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、実行中の前記特別遊技演出を終了して第一の特別遊技終了演出を実行し、

30

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記第二の終了条件が成立した後に、実行中の前記特別遊技演出を終了して前記第一の特別遊技終了演出とは異なる第二の特別遊技終了演出を実行する手段であり、

前記第二の終了条件は、前記第一の終了条件が成立した遊技の次遊技以降において成立可能な終了条件である、ことを特徴とする遊技台。

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記決定手段は、前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、実行中の前記特別遊技状態の設定が終了した後の遊技において新たな前記有利遊技を付与するか否かの決定を行う手段である、ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技台であって、

前記第二の特別遊技終了演出は、前記有利遊技状態の終了を示唆可能な示唆情報を少なくとも含む終了演出であり、

前記第一の特別遊技終了演出は、前記示唆情報を含まない終了演出である、ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 3 記載の遊技台であって、

前記第一の特別遊技終了演出は、前記特別遊技状態において遊技者が獲得した獲得数を

50

示す獲得情報を少なくとも含む終了演出であり、

前記第二の特別遊技終了演出は、前記獲得情報と前記示唆情報を少なくとも含む終了演出である、ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記特別遊技演出における演出態様は、前記第一の終了条件が成立したか否かに関わらず同じ演出態様である、ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技の回数の閾値となる上限回数を設定する上限回数設定手段を備え、

前記第一の終了条件は、前記有利遊技状態における遊技の回数が前記上限回数設定手段により設定された前記上限回数に到達した場合に成立する終了条件である、ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記有利遊技状態における遊技媒体の使用数と該遊技媒体の払出数に基づいて、遊技者が獲得している前記遊技媒体の総数をカウントするカウント手段と、を備え、

前記第一の終了条件は、前記カウント手段によりカウントされた総数が閾値となる上限獲得数に達した場合に成立する終了条件である、ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（回胴遊技機）、パチンコ機（弾球遊技機）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

このような遊技台には、ボーナス終了条件が成立して（例えば、ボーナス遊技において所定数のメダルが払い出されたり、所定数のゲーム数が消化されたりした場合）、ボーナス遊技が終了する場合、ボーナス終了を報知するボーナス終了演出を実行するものがある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011 - 56032 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、ボーナス遊技とは異なる他の有利な状態も同時に発生し、この有利な状態とボーナス遊技が重なった場合のボーナス終了演出の実行には未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明はこのような事情を鑑みてなされたものであり、ボーナス遊技と他の有利な状態

10

20

30

40

50

が重複した場合、ボーナス遊技の終了を報知するボーナス終了演出に特徴を有する遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、
複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技台であって、

前記表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を少なくとも含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

通常遊技よりも遊技者に有利な有利遊技を付与するか否かの決定を行う決定手段と、

前記決定手段により前記有利遊技の付与が決定された場合には、第一の終了条件が成立するまでの複数の遊技に亘って前記有利遊技を行う有利遊技状態に設定可能な遊技状態設定手段と、

遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態において前記特別入賞が発生した場合には、該有利遊技状態の設定を継続したまま第二の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に設定可能な手段であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が設定された場合には、該特別遊技状態において特別遊技演出を実行する手段であり、

前記遊技状態設定手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を継続するとともに前記特別遊技状態の設定を終了し、

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を終了するとともに前記特別遊技状態の設定を該第二の終了条件が成立するまで継続する手段であり、

前記演出実行手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、実行中の前記特別遊技演出を終了して第一の特別遊技終了演出を実行し、

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記第二の終了条件が成立した後に、実行中の前記特別遊技演出を終了して前記第一の特別遊技終了演出とは異なる第二の特別遊技終了演出を実行する手段であり、

前記第二の終了条件は、前記第一の終了条件が成立した遊技の次遊技以降において成立可能な終了条件である、ことを特徴とする遊技台。

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、ボーナス遊技と他の有利な状態が重複した場合、ボーナス遊技の終了を報知するボーナス終了演出に特徴を有する遊技台を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの入賞ラインを示す図である。

【図3】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの前面扉を開けた状態の正面図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図 5】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図 6】(a) は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの入賞役 (作動役を含む) の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、付与数及び作動を示す図、(b) は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御部の R T 系の遊技状態の遷移図である。

【図 7】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。

【図 8】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの押し順役の正解操作順序を説明する図である。

10

【図 9】(a) は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御部の A T 系の遊技状態の遷移図、(b) は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御部の演出状態を示す図である。

【図 10】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの表示データと払出枚数表示器の点灯態様を対応付けた図である。

【図 11】(a) は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの前兆状態及び対決状態のゲーム数、(b) は、前兆状態及び対決状態における演出パターンを説明する図である。

【図 12】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの演出状態の遷移の一例を具体的に説明する図である。

20

【図 13】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 15】(a) は、図 13 のステップ S 102 の賭け数設定・スタート操作受付処理の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 15 (a) のステップ S 201 の高ナビ状態更新処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 16】(a) は、図 13 のステップ S 106 の演出状態制御処理 A の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 16 (a) のステップ S 401 の毎遊技共通処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

30

【図 17】(a) は、図 16 (a) のステップ S 404 の低ナビ状態処理 A の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 17 (a) のステップ S 601 の高ナビ状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 18】図 16 (a) のステップ S 405 の高ナビ状態処理 A の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 19】(a) は、図 18 のステップ S 801 の L M T 関連処理 A の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 18 のステップ S 813 の A T 通常状態処理 A の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 20】(a) は、図 18 のステップ S 822 の操作ナビ情報設定処理の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 13 のステップ S 107 の演出用処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【図 21】図 13 のステップ S 113 の演出状態制御処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 22】図 21 のステップ S 1304 の高ナビ状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 23】(a) は、図 22 のステップ S 1401 の L M T 関連処理 B の流れを詳しく示すフローチャート、(b) は、図 22 のステップ S 1413 の A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 24】図 13 のステップ S 114 の高ナビ状態終了処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

50

【図 2 5】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの第 1 副制御部メイン処理、第 1 副制御部コマンド受信割込処理、及び第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 6】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの第 2 副制御部メイン処理、第 2 副制御部コマンド受信割込処理、第 2 副制御部タイマ割込処理、及び第 2 副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 7】図 2 5 (a) のステップ S 3 0 0 4 の第 1 副制御部コマンド処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 8】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移の一例を示すタイムチャートである。

10

【図 2 9】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移の一例を示すタイムチャートである。

【図 3 0】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移の一例を示すタイムチャートである。

【図 3 1】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移の一例を示すタイムチャートである。

【図 3 2】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移を示すタイムチャートである。

【図 3 3】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンにおいて R T 3 中に高ナビ状態から低ナビ状態に移行した場合の演出の様子を示すタイムチャートである。

20

【図 3 4】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 中演出、B B 中演出、通常中演出の演出画像の一例を示す図である。

【図 3 5】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの B B 終了演出、及び A T 終了演出の演出画像の一例を示す図である。

【図 3 6】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 終了演出 2 の演出画像の一例を示す図である。

【図 3 7】本発明の第 2 実施形態に係るスロットマシンの A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 8】本発明の第 2 実施形態に係るスロットマシンの A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである (変形例) 。

30

【図 3 9】本発明の第 3 実施形態に係るスロットマシンの A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 0】本発明の他の実施形態に係る遊技台の外観を示す図である。

【図 4 1】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移を示すタイムチャートである (変形例) 。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【 0 0 1 1 】

[第 1 実施形態]

40

本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技媒体が投入され、かつ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

【 0 0 1 2 】

< 全体構成 >

50

まず、図 1 及び図 2 を用いてスロットマシン 100 の全体構成について説明する。図 1 は、スロットマシン 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図 2 は、入賞ラインの一例を示す図である。

【0013】

図 1 に示すスロットマシン 100 は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体 101 と、本体 101 の正面に取付けられ、本体 101 に対して開閉可能な前面扉 102 と、を備える。本体 101 の中央内部には、（図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個（左リール 110、中リール 111、右リール 112）収納され、スロットマシン 100 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 110 ~ 112 はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

10

【0014】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール 110 ~ 112 が構成されている。リール 110 ~ 112 上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓 113 から縦方向に概ね 3 つ表示され、合計 9 つの図柄が見えるようになっている。図 2 を用いて具体的に説明すると、左リール 110 の上段（図に示す 1 の位置；図柄位置 1 ともいう）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール 110 の中段（図に示す 2 の位置；図柄位置 2 ともいう）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール 110 の下段（図に示す 3 の位置；図柄位置 3 ともいう）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール 111 の上段（図に示す 4 の位置；図柄位置 4 ともいう）に表示される図柄を中リール上段図柄、中リール 111 の中段（図に示す 5 の位置；図柄位置 5 ともいう）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール 111 の下段（図に示す 6 の位置；図柄位置 6 ともいう）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール 112 の上段（図に示す 7 の位置；図柄位置 7 ともいう）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール 112 の中段（図に示す 8 の位置；図柄位置 8 ともいう）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール 112 の下段（図に示す 9 の位置；図柄位置 9 ともいう）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール 110 ~ 112 のそれぞれの図柄は図柄表示窓 113 を通して各リール 110 ~ 112 にそれぞれ縦方向に三つ、合計九つ表示される。そして、各リール 110 ~ 112 を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール 110 ~ 112 は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3 個のリールをスロットマシン 100 の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

20

30

【0015】

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

40

【0016】

本実施形態では左リール中段図柄（図柄位置 2）、中リール中段図柄（図柄位置 5）および右リール中段図柄（図柄位置 8）で構成される中段入賞ライン L1 の一つの入賞ライン 114 が設けられている。入賞ライン 114 とは、図柄表示窓 113 を介して視認可能となる図柄の停止位置に設定されるラインであり、後述する図 6（a）で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。図 2 に

50

は、中段入賞ライン L 1 が示されている。有効となる入賞ライン（以下、単に「有効ライン」と称する場合がある）は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は 3 枚賭け専用機であり、メダルの投入枚数が 3 枚未満のとき入賞ラインは有効にはならず、メダルが 3 枚ベットされたときに入賞ライン L 1 が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー 1 3 5 を操作して遊技を開始することができるようになる。

【 0 0 1 7 】

なお、入賞ラインの数については 1 ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ライン L 1 のほか、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ラインや、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ラインの計 3 ラインを有効な入賞ライン 1 1 4 として設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ライン 1 1 4 として設定してもよい。

【 0 0 1 8 】

入賞ライン表示ランプ 1 2 0 は、有効となる入賞ライン 1 1 4 を示すランプである。

【 0 0 1 9 】

B B 中ランプ 1 2 3 は、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。本実施形態では、ボーナス遊技の開始から終了までの間（後述する R T 系の遊技状態が R T 3（特別遊技状態）にある間）、点灯する。遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4 は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ 1 2 8 は演出用のランプである。

【 0 0 2 0 】

ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン 1 3 0 が押下される毎に 1 枚ずつ最大 3 枚まで投入され、ベットボタン 1 3 1 が押下されると 2 枚投入され、ベットボタン 1 3 2 が押下されると 3 枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン 1 3 2 は M A X（マックス）ベットボタンともいう。なお、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ 1 2 1 が点灯する。

【 0 0 2 1 】

メダル投入口 1 4 1 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 により電子的に投入することもできるし、メダル投入口 1 4 1 から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【 0 0 2 2 】

貯留枚数表示器 1 2 5 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器 1 2 6 は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器 1 2 7 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および払出枚数表示器 1 2 7 は 7 セグメント（S E G）表示器で構成されている。なお、本実施形態の払出枚数表示器 1 2 7 は、停止操作に関する情報（例えば、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作順序や操作タイミングなど）を報知する操作ナビ実行装置としても機能する。

【 0 0 2 3 】

スタートレバー 1 3 5 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。すなわち、メダル投入口 1 4 1 に所望するメダル枚数を投入するか、ベ

10

20

30

40

50

ットボタン１３０～１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０～１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【００２４】

ストップボタンユニット１３６には、ストップボタン１３７～１３９が設けられている。ストップボタン１３７～１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０～１１２を個別に停止させるためのボタン型の押下スイッチであり、各リール１１０～１１２に対応づけてそれぞれ設けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。

10

【００２５】

以下、ストップボタン１３７～１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第１停止操作、次の停止操作を第２停止操作、最後の停止操作を第３停止操作といい、第１停止操作の対象となるリールを第１停止リール、第２停止操作の対象となるリールを第２停止リール、第３停止操作の対象となるリールを第３停止リールという場合がある。さらに、回転中の各リール１１０～１１２を全て停止させるためのストップボタン１３７～１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。第１停止リールを左リール１１０とする停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第１停止リールを右リール１１２とする停止操作とする操作順序を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７～１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７～１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

20

【００２６】

有利ランプ１９０は、後述するＡＴ系の遊技状態が高ナビ状態のうち所定の有利な状態（詳しくは後述）にある場合に点灯するランプである。遊技者は、有利ランプ１９０の点灯態様から有利な状態にあることを把握することができる。

【００２７】

メダル返却ボタン１３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１３４は、スロットマシン１００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１５５から排出するためのボタンである。ドアキー孔１４０は、スロットマシン１００の前面扉１０２のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口１５５は、メダルを払出するための払出口である。

30

【００２８】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口１５５、メダルの受皿１６１が設けられている。

【００２９】

音孔１８１はスロットマシン１００内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の左右各部に設けられたサイドランプ１４４は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部には音孔１４３が設けられている。この演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッター１６３ａ、左シャッター１６３ｂからなるシャッター（遮蔽装置）１６３と、このシャッター１６３の奥側に配設された液晶表示装置１５７（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッター１６３ａ、左シャッター１６３ｂが液晶表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置１５７（図示省略）の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

40

【００３０】

50

本実施形態の液晶表示装置（演出画像表示装置）１５７は、停止操作に関する情報（例えば、ストップボタン１３７～１３９の操作順序や操作タイミングなど）を報知する操作ナビ実行装置としても機能する。

【００３１】

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

10

【００３２】

< 筐体内部 >

図３は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図である。本体１０１は、上面板２６１、左側の側面板２６０、右側の側面板２６０、下面板２６４および背面板２４２で囲われ、前面に開口する箱体である。本体１０１の内部には、背面板２４２の上部に設けた通風口２４９と重ならない位置に、内部に主制御基板を収納した主制御基板収納ケース２１０が配置され、この主制御基板収納ケース２１０の下方に、３つのリール１１０～１１２が配置されている。主制御基板収納ケース２１０及びリール１１０～１１２の側方、即ち向って左側の側面板２６０には、内部に第１副制御部を構成する第１副制御基板を収納した第１副制御基板収納ケース２２０が配設してある。また、向かって右側の側面板２６０には、主制御基板に接続されて、スロットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板２４８が取り付けられている。

20

【００３３】

そして、下面板２６４には、メダル払出装置１８０（バケットに溜まったメダルを払出す装置）が配設され、このメダル払出装置１８０の上方、即ちリール１１０～１１２の下方には、電源基板を有する電源装置２５２が配設され、電源装置２５２正面には電源スイッチ２４４を配設している。電源スイッチ２４４は前面扉１０２を開けることで操作可能となり、閉じた状態では操作が困難または不能である。

30

【００３４】

電源装置２５２は、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して後述する主制御部３００、第１副制御部４００、第２副制御部５００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【００３５】

メダル払出装置１８０の右側には、メダル補助収納庫２４０が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。電源装置２５２には、電源コード２６５を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード２６５が、本体１０１の背面板２４２に開設した電源コード用穴２６２を通して外部に延出している。

40

【００３６】

前面扉１０２は、本体１０１の左側の側面板２６０にヒンジ装置２７６を介して蝶着され、液晶表示装置１５７の上部には、演出装置１６０、及びこの演出装置１６０を制御する演出制御基板（図示省略）、上部スピーカ２７２を設けている。液晶表示装置１５７の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセクタ１７０、このメダルセクタ１７０が不正なメダル等をメダル受皿１６１に落下させる際にメダルが通過する通路２６６等を設けている。さらに、音孔１８０に対応する位置には低音スピーカ２７７を設け

50

ている。

【0037】

<制御部の回路構成>

次に、図4を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

【0038】

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

10

【0039】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312、WDT（ウォッチドッグタイマ）314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器315bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

20

【0040】

主制御部300は、水晶発振器315aから入力されるクロック信号に基づき0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

30

【0041】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

40

【0042】

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

【0043】

50

メダル受付センサは、メダル投入口 1 4 1 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 1 3 5 センサは、スタートレバー 1 3 5 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン 1 3 7 センサ、ストップボタン 1 3 8 センサ、および、ストップボタン 1 3 9 センサは、各々のストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【 0 0 4 4 】

ベットボタン 1 3 0 センサ、ベットボタン 1 3 1 センサ、およびベットボタン 1 3 2 センサは、メダル投入ボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 のそれぞれに設置されており、R A M 3 0 8 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン 1 3 4 センサは、精算ボタン 1 3 4 に設けられている。精算ボタン 1 3 4 が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置 1 8 0 が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

10

【 0 0 4 5 】

リール 1 1 0 のインデックスセンサ、リール 1 1 1 のインデックスセンサ、およびリール 1 1 2 のインデックスセンサは、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびに L レベルになる。C P U 3 0 4 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

20

【 0 0 4 6 】

主制御部 3 0 0 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路 3 2 2、投入されたメダルを選別するメダルセクタ 1 7 0 に設けたソレノイドを駆動する駆動回路 3 2 4、メダル払出装置 1 8 0 に設けたモータを駆動する駆動回路 3 2 6、及び各種ランプ 3 3 6 (入賞ライン表示ランプ 1 2 0、遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4、再遊技ランプ 1 2 2、遊技メダル投入ランプ 1 2 9、遊技開始ランプ 1 2 1、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、払出枚数表示器 1 2 7、B B 中ランプ 1 2 3、有利ランプ 1 9 0) を駆動する駆動回路 3 2 8 をそれぞれ設けている。

【 0 0 4 7 】

また、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 が接続されており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 6 5 2 にスロットマシン 1 0 0 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。また、主制御部 3 0 0 は、主制御部 1 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 0 を備えており、電圧監視回路 3 3 0 は、電源の電圧値が所定の値 (本実施形態では 9 v) 未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

30

【 0 0 4 8 】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 4 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 との情報通信は一方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 にコマンド等の信号を送信できるが、第 1 副制御部 4 0 0 から主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できない。

40

【 0 0 4 9 】

< 副制御部 >

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えている。この基本回路 4 0 2 は、C P U 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は

50

、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶された R O M 4 0 6 を設けている。

【 0 0 5 0 】

C P U 4 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 4 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 4 1 2 に送信する。カウンタタイマ 4 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 4 0 4 に送信する。C P U 4 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 I C や各回路を制御する。

10

【 0 0 5 1 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、音源 I C 4 1 8 が設けられ、音源 I C 4 1 8 には出力インタフェースを介してスピーカ 2 7 2、2 7 7 が接続されている。音源 I C 4 1 8 は、C P U 4 0 4 からの命令に応じてアンプおよびスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する音声の制御を行う。音源 I C 4 1 8 には音声データが記憶された S - R O M (サウンド R O M) が接続されており、この R O M から取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する。

【 0 0 5 2 】

第 1 副制御部 4 0 0 には、また、駆動回路 4 2 2 が設けられ、駆動回路 4 2 2 には入出力インタフェースを介して各種ランプ 4 2 0 (上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ 1 4 4、タイトルパネル 1 6 2 ランプ等) が接続されている。

20

【 0 0 5 3 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、シャッタ 1 6 3 を駆動する駆動回路 4 2 4 が設けられ、駆動回路 4 2 4 には出力インタフェースを介してシャッタ 1 6 3 が接続されている。この駆動回路 4 2 4 は、C P U 4 0 4 からの命令に応じてシャッタ 1 6 3 に設けたステッピングモータ (図示省略) に駆動信号を出力する。

【 0 0 5 4 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、センサ回路 4 2 6 が設けられ、センサ回路 4 2 6 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 4 2 8 が接続されている。C P U 4 0 4 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 4 2 8 の状態を監視している。

30

【 0 0 5 5 】

また、C P U 4 0 4 は、出力インタフェースを介して第 2 副制御部 5 0 0 へ信号の送受信を行う。スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 では、液晶表示装置 1 5 7 などの制御を行う。

【 0 0 5 6 】

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、C P U 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 を搭載している。基本回路 5 0 2 の C P U 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第 2 副制御部 5 0 0 は、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された R O M 5 0 6 を設けている。

40

【 0 0 5 7 】

C P U 5 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 5 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 5 1 2 に送信する。カウンタタイマ 5 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 5 0 4 に送信する。C P U 5 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもと

50

に、各 I C や各回路を制御する。

【 0 0 5 8 】

第 2 副制御部 5 0 0 には、V D P 5 1 6 (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) が設けられ、この V D P 5 1 6 には、バスを介して R O M 5 0 6、V R A M 5 1 8 が接続されている。V D P 5 1 6 は、C P U 5 0 4 からの信号に基づいて R O M 5 0 6 に記憶された画像データ等を読み出し、V R A M 5 1 6 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 1 5 7 に画像を表示する。

【 0 0 5 9 】

< 図柄配列 >

次に、図 5 を用いて、上述の各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール (左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2) に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【 0 0 6 0 】

各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 には、同図の右側に示す複数種類 (本実施形態では 1 0 種類) の図柄が所定コマ数 (本実施形態では、番号 0 ~ 2 0 の 2 1 コマ) だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号 0 ~ 2 0 は、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール 1 1 0 の番号 1 9 のコマには「スイカ図柄」、中リール 1 1 1 の番号 2 0 のコマには「ベル図柄」、右リール 1 1 2 の番号 1 8 のコマには「セブン 1 図柄」、がそれぞれ配置されている。

【 0 0 6 1 】

< 入賞役の種類 >

次に、図 6 (a) を用いて、スロットマシン 1 0 0 の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役 (作動役を含む) の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【 0 0 6 2 】

スロットマシン 1 0 0 の入賞役には、特別役と、一般役 (再遊技役 1 ~ 再遊技役 7、小役 1 ~ 小役 3) がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【 0 0 6 3 】

本実施形態における入賞役のうち、特別役は、遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役である。また、再遊技役 1 ~ 再遊技役 7 は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これらの入賞役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない (メダルの払い出しを伴わない) 作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役及び再遊技役 1 ~ 再遊技役 7 への入賞が含まれる。

【 0 0 6 4 】

特別役は、入賞により特別遊技状態に移行する役 (作動役) である。ただし、この役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役が「セブン 1 - セブン 1 - セブン 1 (B B 1)」又は「セブン 2 - セブン 2 - セブン 2 (B B 2)」である。

【 0 0 6 5 】

特別役に内部当選すると、この内部当選した役に対応する特別役内部当選フラグがオンに設定される (主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 の所定のエリア内に記憶される)。このフラグがオンに設定されていると、主制御部 3 0 0 は、遊技状態を特別役内部当選状態 (以下、この状態を R T 2 と称することがある) に移行させる。このフラグは、その内部当選した役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもその内部当選した役に入賞しやすい状態となる。すなわち、特別役に内部当選した遊技においてその特別役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でその特別役に内部当選した状態となり、特別役に対応する図柄組み合わせ (例えば特別役に内部当選した場合は「セブン 1 - セブン 1 - セブン 1 (B B 1)」又は「セブン 2 - セブン 2 - セブン 2 (B B 2)」の図柄組み合わせ

10

20

30

40

50

）が、揃って入賞しやすい状態になる。この特別役内部当選状態（R T 2）については後述する。

【0066】

主制御部300は、特別役に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を特別遊技状態（以下、この状態をR T 3と称することがある）に移行させる。さらにこの特別遊技状態において、所定の枚数の払出しがされると再遊技低確率状態（以下、この状態をR T 1と称することがある）に移行させる。この特別遊技状態（R T 3）および再遊技低確率状態（R T 1）については後述する。

【0067】

「再遊技役（再遊技役1～再遊技役7）」は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組み合わせは、再遊技役1は「リプレイ・リプレイ・リプレイ（通常リプレイ）」、再遊技役2は「ベル・リプレイ・リプレイ（昇格リプレイ）」、再遊技役3は「リプレイ・リプレイ・ベル（転落リプレイ）」、再遊技役4は「スイカ・セブン1・リプレイ（演出リプレイ）」、再遊技役5は「セブン1・セブン1・リプレイ（フェイクリプレイ）」、再遊技役6は「リプレイ・セブン1・リプレイ（こぼしリプレイ1）」、再遊技役7は「リプレイ・ベル・リプレイ（こぼしリプレイ2）」ある。

【0068】

主制御部300は、再遊技役2に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を再遊技高確率状態（以下、この状態をR T 4と称することがある）に移行させる。また、再遊技役3に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を再遊技低確率状態（R T 1）に移行させる。なお、再遊技高確率状態（R T 4）については後述する。

【0069】

「小役（小役1～小役3）」（以下、それぞれ「小役1」、「小役2」、「小役3」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組み合わせは、小役1が「スイカ・スイカ・スイカ（スイカ）」、小役2が「A N Y - チェリー - A N Y（チェリー）」、小役3が「ベル・ベル・ベル（ベル）」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「A N Y - チェリー - A N Y」の場合、中リール111の図柄が「チェリー」であればよく、左リール110と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。

【0070】

< リールの停止制御 >

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

【0071】

本実施形態ではいわゆる引込制御（コマ滑り制御）を行う。引込制御とは、遊技者による各ストップボタン137～139の操作があってから一定のコマ数（図柄数）の範囲（引き込み範囲；ここでは最大4コマ）でリール110～112の停止位置をずらす制御をいう。リール停止データは主制御部300のROM306に格納されている。各リール停止データは、所定の入賞役の図柄組合せが入賞ライン上に揃って表示されることを許容する許容制御と、いずれの入賞役の図柄組合せも入賞ライン上に揃って表示されない禁止制御と、に大別される。

【0072】

許容制御が行われる例としては、例えば、ある入賞役に内部当選した場合や、特別役の内部当選中（フラグ持ち越し中）の場合であり、遊技者による各ストップボタン137～139を操作するタイミングが悪くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃

10

20

30

40

50

って表示されるように制御が行われる。但し、「許容」するだけであるから、各ストップボタン１３７～１３９を操作するタイミング次第で図柄組合せが揃わない場合もある。

【００７３】

例えば、小役１（スイカ）に内部当選した場合には、スイカ図柄は４コマを超えて配置されているので、ストップボタン１３７～１３９を操作するタイミングが好適でないと、スイカ図柄は入賞ラインに停止しない。

【００７４】

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

【００７５】

一方、禁止制御が行われる例としては、例えば、内部抽選結果がハズレで、特別役の内部当選中（フラグ持ち越し中）ではない場合であり、遊技者による各ストップボタン１３７～１３９を操作するタイミングが良くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃って表示されないように制御が行われる。

【００７６】

< 遊技状態の種類 >

次に、スロットマシン１００の遊技状態の種類および変遷について説明する。図６（ｂ）は、スロットマシン１００の主制御部３００の遊技状態の遷移図である。

【００７７】

スロットマシン１００の主制御部３００は、大別すると、再遊技低確率状態（ＲＴ１）、再遊技高確率状態（ＲＴ４）、特別役内部当選状態（ＲＴ２）、及び特別遊技状態（ＲＴ４）を有する。本実施形態では、この四つに大別された遊技状態をＲＴ系の遊技状態という。また、本実施形態では、主制御部３００が所謂ＡＴ（アシストタイム）に関する状態（以下、ＡＴ系の遊技状態という）も制御しており、主制御部３００が決定したＡＴ系の遊技状態に従って、第１副制御部４００は遊技状態を設定するようになっている。ＡＴ系の遊技状態については後述する。

【００７８】

図７は、入賞役の内部抽選処理に用いられる抽選テーブルを示す図である。横軸はそれぞれの遊技状態（ＲＴ系の遊技状態）を表し、縦軸はそれぞれの入賞役の抽選値を示す。以後に説明する各遊技状態における役の内部当選確率は、ＲＯＭ３０６に用意された抽選データから、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（例えば６５５３５）で除した値で求められる。例えば、再遊技低確率状態（ＲＴ１）においては、小役１の抽選値が５１２であり、小役１の当選確率は $512 / 65536 \times 100 = 0.8\%$ である。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも一つの役の当選確率を異ならせた設定１～設定６が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。なお、この図に示す内部当選確率は一例であって、この確率に限定されるものではない。

【００７９】

以降、図面を適宜参照しながら、スロットマシン１００のＲＴ系の遊技状態について説明する。

【００８０】

< 再遊技低確率状態（ＲＴ１） >

再遊技低確率状態は、再遊技の内部当選確率が他の遊技状態（例えば特別遊技状態を除く遊技状態）のうち最も低い（遊技者にとって不利な）遊技状態であり、通常遊技状態と称することもある。再遊技低確率状態では、図７に示す横軸の「ＲＴ１」の列にある抽選

テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0081】

再遊技低確率状態において内部当選する入賞役には、特別役、特別役 + 小役 1、特別役 + 小役 2、再遊技役 1、再遊技役 1 + 再遊技役 2、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組合せが停止されないことを、「ハズレとなる」、と称する場合がある。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

【0082】

ここで、「特別役 + 小役 1」とは、特別役および小役 1 が同時に内部当選したことを指す。同様に、「特別役 + 小役 2」は、特別役および小役 2 が同時に内部当選したことを指す。これらの場合、遊技者の操作に応じていずれかの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、入賞ラインのいずれかにおいて、内部当選しているいずれかの役の入賞が不可能でない限り、その入賞ラインに対応する図柄組み合わせを構成する図柄を停止させる。以下、「特別役 + 小役 1」又は「特別役 + 小役 2」の内部当選を「重複特別役」の内部当選と表記し、「特別役」の内部当選を「単独特別役」の内部当選と表記する場合がある。

10

【0083】

また、「再遊技役 1 + 再遊技役 2」とは、再遊技役 1 および再遊技役 2 が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせ（昇格リプレイ）が入賞ライン上に表示され（図 7 備考欄中、押し順正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役 1 に対応する図柄組み合わせ（通常リプレイ）が入賞ライン上に表示される（図 7 備考欄中、押し順不正解時参照）。

20

【0084】

この「再遊技役 1 + 再遊技役 2」のように、入賞役が操作順序によって決定される役を「押し順役」と称する場合がある。

【0085】

ここで、図 8 を用いて、「再遊技役 1 + 再遊技役 2」の正解の操作順序を詳しく説明する。図 8 は、本実施形態の押し順役の正解操作順序を説明する図である。

30

【0086】

「再遊技役 1 + 再遊技役 2」は、正確には、「再遊技役 2 L」、「再遊技役 2 C」、及び「再遊技役 2 R」の 3 つに細分化されて設定されており、細分化した「再遊技役 1 + 再遊技役 2」のそれぞれに対応させて異なる正解の操作順序を割り当てるようにしている。なお、3 つに細分化された「再遊技役 1 + 再遊技役 2」のそれぞれに対応付けされる抽選データの範囲は同一である。

【0087】

例えば、「再遊技役 1 + 再遊技役 2」のうち「再遊技役 2 L」に内部当選した場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする停止操作が正解の操作であり、それ以外の停止操作は不正解の操作となる。また、「再遊技役 1 + 再遊技役 2」のうち「再遊技役 2 C」に内部当選した場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とする停止操作が正解の操作であり、それ以外の停止操作は不正解の操作となる。

40

【0088】

ここまで、図 7 における「再遊技役 1 + 再遊技役 2」について説明したが、「小役 3 a」も遊技者の操作順序に応じて入賞役が異なる「押し順役」となっている。

【0089】

「小役 3 a」に内部当選した場合には、遊技者の操作順序に応じて小役 3（ベル）に対応する図柄組み合わせが入賞ラインに表示されるか否かが決定される（図 7 備考欄参照）。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされ

50

た場合には、「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン上に表示され、１３枚のメダルが払い出される（ベル入賞）。これに対して、正解操作順序に従って停止操作がされなかった場合には、「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン上に表示されない（ハズレ）。

【００９０】

一方、「小役３ｂ」に内部当選した場合には、操作順序に係わらず「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン上に表示され、１３枚のメダルが払出される。（図７備考欄参照）。

【００９１】

ここで、図８を用いて、「小役３ａ」の正解の操作順序を詳しく説明する。

10

【００９２】

「小役３ａ」は、正確には、「小役３ＬＣＲ」、「小役３ＬＲＣ」、「小役３ＣＬＲ」、「小役３ＣＲＬ」、「小役３ＲＬＣ」及び「小役３ＲＣＬ」の６つに細分化されて設定されており、細分化した「小役３ａ」のそれぞれに対応させて異なる正解の操作順序を割り当てるようにしている。なお、６つに細分化された「小役３ａ」のそれぞれに対応付けされた抽選データの範囲は同一である。

【００９３】

例えば、「小役３ａ」のうち「小役３ＬＣＲ」に内部当選した場合には、第１停止リールを左リール１１０、第２停止リールを中リール１１１、第３停止リールを右リール１１２とする停止操作が正解の操作であり、それ以外の停止操作は不正解の操作となる。また、「小役３ａ」のうち「小役３ＣＲＬ」に内部当選した場合には、第１停止リールを中リール１１１、第２停止リールを右リール１１２、第３停止リールを左リール１１０とする停止操作が正解の操作である。

20

なお、ここで説明した「小役３ａ」、「小役３ｂ」については、以降説明する遊技状態でも同様である。

【００９４】

図６（ｂ）には、再遊技低確率状態（ＲＴ１）において、再遊技役２に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示された場合（再遊技役２に入賞した場合）には、後述する再遊技高確率状態（ＲＴ４）に移行することが示されている。また、同図には、特別役に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（ＲＴ２）に移行することが示されている。さらに、特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示された場合（特別役に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（ＲＴ３）に移行することが示されている。

30

【００９５】

なお、本実施形態では、押し順役としての小役３ａは単独役であったが、他の小役と同時に当選する重複役としてもよい。正解の操作順序に従った第１～第３停止操作を行った場合に、小役３に入賞する点は同一である。

【００９６】

例えば、「小役３＋小役Ａ＋小役Ｂ」として設定し、（１）正解の停止操作（正解の操作順序）を行った場合には、小役３に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示され、（２）不正解の停止操作をした場合（第１停止操作は正解）には、小役Ａに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示され、（３）不正解の停止操作をした場合（第１停止操作が不正解）であって、小役Ｂの図柄の引込範囲内で停止操作を行った場合には、小役Ｂに対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示され、（４）不正解の停止操作をした場合（第１停止操作が不正解）であって、小役Ｂの図柄の引込範囲外で停止操作を行った場合には、こぼし目が有効ライン上に表示されるようにしてもよい。

40

【００９７】

<再遊技高確率状態（ＲＴ４）>

再遊技高確率状態（ＲＴ４）は、再遊技低確率状態（ＲＴ１）よりも再遊技役の内部当選確率が高い遊技状態である。再遊技高確率状態（ＲＴ４）では、図７に示す横軸の「Ｒ

50

「T 4」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0098】

再遊技高確率状態（RT4）において内部当選する入賞役には、特別役、特別役＋小役1、特別役＋小役2、再遊技役1、再遊技役1＋再遊技役3、小役1、小役2、小役3a、小役3bがある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【0099】

ここで、「再遊技役1＋再遊技役3」とは、再遊技役1および再遊技役3が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役1に対応する図柄組み合わせ（通常リプレイ）が入賞ライン上に表示され（図7備考欄中、押し順正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役3に対応する図柄組み合わせ（転落リプレイ）が入賞ライン上に表示される（図7備考欄中、押し順不正解時参照）。すなわち、「再遊技役1＋再遊技役3」も「押し順役」である。

【0100】

ここで、図8を用いて、「再遊技役1＋再遊技役3」の正解の操作順序を詳しく説明する。

【0101】

「再遊技役1＋再遊技役3」は、正確には、図8に示すように、「再遊技役3L」、「再遊技役3C」、及び「再遊技役3R」の3つに細分化されて設定されており、細分化した「再遊技役1＋再遊技役3」のそれぞれに対応させて異なる正解の操作順序を割り当てるようにしている。なお、3つに細分化された「再遊技役1＋再遊技役3」のそれぞれに対応付けされた抽選データの範囲は同一である。

【0102】

例えば、「再遊技役1＋再遊技役3」のうち「再遊技役3L」に内部当選した場合には、第1停止リールを左リール110とする停止操作が正解の操作であり、それ以外の停止操作は不正解の操作となる。また、「再遊技役1＋再遊技役3」のうち「再遊技役3R」に内部当選した場合には、第1停止リールを右リール112とする停止操作が正解の操作であり、それ以外の停止操作は不正解の操作となる。

【0103】

なお、本実施形態では、押し順役（再遊技役1＋再遊技役2、再遊技役1＋再遊技役3、小役3a）に内部当選した場合、細分化された内部当選役に基づいて一意に正解の操作順序が決定された、つまり1回の抽選処理により正解の操作順序が決定されるようになっていた。しかしながら、押し順役を細分化しない構成を採用する場合には、入賞役の内部抽選処理において押し順役に内部当選した後、さらに正解の操作順序を決定する抽選処理を実行して正解の操作順序を決定するようにしてもよい。

【0104】

図6（b）には、再遊技高確率状態（RT4）において、再遊技役3に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示された場合（再遊技役3に入賞した場合）には、上述した再遊技低確率状態（RT1）に移行することが示されている。また、同図には、特別役に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（RT2）に移行することが示され、さらに、特別役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示された場合（特別役に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（RT3）に移行することが示されている。

【0105】

<特別役内部当選状態（RT2）>

特別役内部当選状態（RT2）は、特別役に対応する内部当選フラグがオンに設定された状態であり、遊技者が所定のタイミングで停止操作をすることで、このフラグに対応する特別役に対応する図柄組み合わせを表示させることができる遊技状態である。特別役内部当選状態では、図7に示す横軸の「RT2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当

10

20

30

40

50

選する入賞役を抽選する。特別役内部当選状態において内部当選する入賞役には、再遊技役 1、小役 1、小役 2、小役 3 a、小役 3 b がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

【0106】

また、図 6 (b) には、特別役内部当選状態 (RT2) において、特別役に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、後述する特別遊技状態 (RT4) に移行することが示されている。

【0107】

< 特別遊技状態 (RT3) >

特別遊技状態 (RT3) は、全ての遊技状態中で最も遊技者に有利な遊技状態である。特別遊技状態では、図 7 に示す横軸の「RT3」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別遊技状態において内部当選する入賞役は、再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7、再遊技役 5 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7、小役 3 b である。また、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

10

【0108】

ここで、「再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」とは、再遊技役 4、再遊技役 6 および再遊技役 7 が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作内容に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、(1) 第 1 停止リールを右リール 1 1 2、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを左リール 1 1 0 とする逆押しの停止操作をし、かつ全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 において再遊技役 4 に対応する図柄を引込み範囲内で停止操作した場合には、再遊技役 4 に対応する図柄組み合わせ (演出リプレイ) が入賞ライン上に表示され (図 7 備考欄参照)、(2) 第 1 停止リールを右リール 1 1 2、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを左リール 1 1 0 とする逆押しの停止操作をし、かつ右リール 1 1 2 及び中リール 1 1 1 において再遊技役 4 に対応する図柄を引込み範囲内で停止操作し、かつ左リール 1 1 0 において再遊技役 4 に対応する図柄を引込み範囲外で停止操作した場合には、再遊技役 6 に対応する図柄組み合わせ (こぼしリプレイ 1) が入賞ライン上に表示され (図 7 備考欄参照)、(3) (1) 及び (2) 以外の停止操作をした場合には、再遊技役 7 に対応する図柄組み合わせ (こぼしリプレイ 2) が入賞ライン上に表示される (図 7 備考欄参照)。

20

30

【0109】

また、「再遊技役 5 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」とは、再遊技役 5、再遊技役 6 および再遊技役 7 が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作内容に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、(1) 第 1 停止リールを右リール 1 1 2、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを左リール 1 1 0 とする逆押しの停止操作をし、かつ全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 において再遊技役 5 に対応する図柄を引込み範囲内で停止操作した場合には、再遊技役 5 に対応する図柄組み合わせ (フェイクリプレイ) が入賞ライン上に表示され (図 7 備考欄参照)、(2) 第 1 停止リールを右リール 1 1 2、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを左リール 1 1 0 とする逆押しの停止操作をし、かつ右リール 1 1 2 及び中リール 1 1 1 において再遊技役 5 に対応する図柄を引込み範囲内で停止操作し、かつ左リール 1 1 0 において再遊技役 5 に対応する図柄を引込み範囲外で停止操作した場合には、再遊技役 6 に対応する図柄組み合わせ (こぼしリプレイ 1) が入賞ライン上に表示され (図 7 備考欄参照)、(3) (1) 及び (2) 以外の停止操作をした場合には、再遊技役 7 に対応する図柄組み合わせ (こぼしリプレイ 2) が入賞ライン上に表示される (図 7 備考欄参照)。

40

【0110】

ここで、上記 (3) において、(1) 及び (2) 以外の停止操作をした場合とは、例えば、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする順押しの停止操作をした場合、第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とする逆押しの停止操作をしたが、再遊技役 4 又は 5 に対応する図柄の引込範囲外で停止操作をした場合などである。

50

【 0 1 1 1 】

以下、「再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選し、再遊技役 4（演出リプレイ）に入賞する停止操作、及び「再遊技役 5 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選し、再遊技役 5 に入賞する停止操作を正解の停止操作という場合がある。

【 0 1 1 2 】

なお、本実施形態では、R T 3 において「再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選し、再遊技役 4（演出リプレイ）に入賞した場合（この場合、図柄位置 1、5、9 にセブン 1 図柄が揃う）には、所定の特典が付与され、所定の特典が付与されたことを示す所定の演出が実行される。そのため、R T 3 において「再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」又は「再遊技役 5 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選した場合には、第 1 停止リールを右リール 1 1 2、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを左リール 1 1 0 とする逆押しの停止操作、及びセブン 1 図柄を狙うことを促すチャンス演出が実行される場合がある。

10

【 0 1 1 3 】

例えば、「再遊技役 4 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選した場合には 1 0 0 %、「再遊技役 5 + 再遊技役 6 + 再遊技役 7」に内部当選した場合には 4 0 % の割合でチャンス演出を実行し、正解の停止操作をした場合には、1 / 3 の確率で再遊技役 5（演出リプレイ）が入賞することとなる。

【 0 1 1 4 】

図 6（b）には、特別遊技状態（R T 3）において、規定枚数が払い出された場合に再遊技低確率状態（R T 1）に移行することが示されている。具体的には、特別役に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて特別遊技状態に移行した場合には、3 1 2 枚を超えるのメダルの払出しが行われると再遊技低確率状態（R T 1）に移行する。

20

【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態では、特別遊技状態が規定枚数の払い出しが実行されると終了するが、例えば、所定の役（例えばシングルボーナス）に当選した場合に終了するものや、さらには所定の回数（例えば 8 回）の入賞があった場合、または所定の回数（例えば 6 回）の遊技が行われた場合に終了するものであってもよい。

【 0 1 1 6 】

< A T 系の遊技状態の遷移 >

30

次に、図 9（a）を用いて、A T 系の遊技状態について説明する。図 9（a）は、スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 の A T 系の遊技状態の遷移図である。

【 0 1 1 7 】

A T 系の遊技状態は、図 9（a）に示すように、低ナビ状態と高ナビ状態に大別される。低ナビ状態とは、A T 権利付与の確率が低い状態、高ナビ状態とは、低ナビ状態よりも A T 権利付与の確率が高い状態をいう。なお、低ナビ状態を A T 権利の付与がない状態としてもよい。高ナビ状態には、A T モードとチャンスモードが存在する。本実施形態では、A T モードにおいて、操作ナビを実行可能である。操作ナビとは、押し順役（再遊技役 1 + 再遊技役 2、再遊技役 1 + 再遊技役 3、小役 3 a）に内部当選した場合に、正解の操作順序を報知する演出をいう。すなわち、操作ナビとは、メダル獲得のための停止操作の内容、有利な遊技状態に移行したり、有利な遊技状態を維持したりするための停止操作の内容を報知する演出をいう。

40

【 0 1 1 8 】

なお、押し順不問の役（例えば、再遊技役 1、小役 3 b 等）に内部当選した場合に、演出として操作順序を報知してもよく、この場合は、上述した操作ナビとは異なり、演出用の疑似操作順序を報知する演出のため、A T モード以外において当該疑似操作順序を報知する演出を行ってもよい。

【 0 1 1 9 】

ここで、図 8 及び図 1 0 を用いて、操作ナビについて説明する。本実施形態では、払出枚数表示器 1 2 7 及び演出画像表示装置 1 5 7 を用いて操作ナビを実行する。図 8 は、本

50

実施形態の押し順役の正解操作順序を示す表示データを示しており、図10は、表示データと払出枚数表示器127の点灯態様を対応付けた図である。

【0120】

例えば、表示データ01は、第1停止リールを左リール110とする停止操作を示唆するデータ、表示データ02は、第1停止リールを中リール111とする停止操作を示唆するデータ、表示データ03は、第1停止リールを右リール112とする停止操作を示唆するデータである。

【0121】

したがって、ATモードにおいて「再遊技役1+再遊技役2」の再遊技役2Lに内部当選した場合には、第1停止リールを左リール110とする停止操作が正解なので、第1停止操作が左であることを示唆する表示データ01が選択され、払出枚数表示器127には、表示データ01に対応する点灯態様が表示される(図10参照)とともに、演出画像表示装置157には、第1停止リールが左リール110であることを示唆する画像(例えば、「1-」の文字)が表示される(図示せず)。

【0122】

また、表示データ04は、第1停止リールを左リール110、第2停止リールを中リール111、第3停止リールを右リール112とする停止操作を示唆するデータ、表示データ05は第1停止リールを左リール110、第2停止リールを右リール112、第3停止リールを中リール111とする停止操作を示唆するデータ、表示データ06は、第1停止リールを中リール111、第2停止リールを左リール110、第3停止リールを右リール112とする停止操作を示唆するデータ、表示データ07は、第1停止リールを中リール111、第2停止リールを右リール112、第3停止リールを左リール110とする停止操作を示唆するデータ、表示データ08は、第1停止リールを右リール112、第2停止リールを左リール110、第3停止リールを中リール112とする停止操作を示唆するデータ、表示データ09は、第1停止リールを右リール112、第2停止リールを中リール111、第3停止リールを左リール110とする停止操作を示唆するデータである。

【0123】

したがって、ATモードにおいて「小役3a」の小役3CLRに内部当選した場合には、第1停止リールを中リール111、第2停止リールを左リール110、第3停止リールを右リール112とする停止操作が正解なので、第1停止操作が中、第2停止操作が左、第3停止操作が右であることを示唆する表示データ06が選択され、払出枚数表示器127には、表示データ06に対応する点灯態様が表示される(図10参照)とともに、演出画像表示装置157には、第1停止リールを中リール111、第2停止リールを左リール110、第3停止リールを右リール112であることを示唆する画像(例えば、「213」の文字)が表示される(図示せず)。

【0124】

なお、高ナビ状態は、低ナビ状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。ここで、有利とは、具体的には、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭け数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合、いわゆる払出率(出玉率)における有利度をいう。

【0125】

本実施形態では、図9(a)に示すように、通常モード(低ナビ状態)において高ナビ状態移行抽選に当選した場合、高ナビ状態のチャンスモードに移行する。そして、高ナビ状態のチャンスモードにおいて、所定の条件が成立してAT権利が付与された場合、高ナビ状態のATモードに移行する。本実施形態では、ATモードへの移行が決定した場合、ATモードのゲーム数(以下、ATゲーム数という)が所定数(例えば、1セットの50ゲーム)付与される。本実施形態では、ATモードにおいて操作ナビが実行されるようになっている。また、通常モード(低ナビ状態)において単独特別役に内部当選した場合には、直接、AT権利が付与されるので、上述したルートとは別に、ATモードへの移行が決定する。なお、通常モード(低ナビ状態)において重複特別役に内部当選した場合は、

10

20

30

40

50

チャンスモードに移行した後、上述した所定の条件の成立に基づくA T権利の付与に従って、A Tモードに移行する。

【0126】

高ナビ状態は、(1)高ナビ状態のゲーム数(以下、高ナビ状態ゲーム数という。本実施形態では、1000ゲーム)をすべて消化した場合、若しくは高ナビ状態におけるメダルの獲得数が所定数(本実施形態では、2000枚)以上に到達した場合(以下、高ナビ状態終了条件が成立した場合という)、又は(2)付与されたA T権利、及びA Tゲーム数をすべて消化した場合(以下、A Tモード終了条件が成立した場合という)に終了し、通常モードに移行する。すなわち、本実施形態では、高ナビ状態終了条件が成立していなくても、A Tモード終了条件が成立した場合には、A Tモードを終了するだけでなく、高ナビ状態も終了するようにしている。

10

【0127】

図9(b)は、A T系の各遊技状態における演出状態を示す図である。A T系の遊技状態は、図9(b)に示すように、さらに細分化されて管理されており、これを演出状態と呼ぶ。

【0128】

詳しくは、通常モードの演出状態は、通常状態A、及び通常BB状態を備えている。通常状態Aは、R T系の遊技状態がR T1、R T2又はR T4にある場合の演出状態であり、通常BB状態は、R T系の遊技状態がR T3にある場合の演出状態である。なお、通常状態Aにおいて高ナビ状態移行抽選に当選した場合には、後述する通常状態Bに移行し、通常BB状態において高ナビ状態移行抽選に当選した場合には、非A T中BB状態に移行する。

20

【0129】

チャンスモードの演出状態は、通常状態B、前兆状態、対決状態、チャンスゾーン状態(以下、C Z状態と略す)、及び非A T中BB状態を備えている。

【0130】

通常状態Bでは、入賞役内部抽選の結果に基づいて、前兆・対決移行抽選を実行する。前兆・対決移行抽選は、具体的には、前兆状態のあり/なし、対決状態のあり/なし、前兆状態のゲーム数(以下、前兆ゲーム数という)、対決状態のゲーム数(以下、対決ゲーム数という)、対決状態ありの場合には対決結果(勝ち/負け)を抽選で決定する。例えば、前兆状態あり、対決状態なしの場合には、前兆ゲーム数が設定される。また、前兆状態あり、対決状態ありの場合には、前兆ゲーム数、対決ゲーム数、及び対決結果が決定される。次遊技以降は、このシナリオに沿って遊技状態が進行する。そして、前兆状態、対決状態に設定されたゲーム数をすべて消化した場合(対決結果が勝ちを除く)には通常状態Bに移行する。

30

【0131】

本実施形態では、対決状態において実行される対決演出において主人公キャラが勝ちとなった場合、A T権利が付与され、A TモードのA T準備状態又はA T通常状態に移行する。一方、対決状態において実行される対決演出において主人公キャラが負けとなった場合には、通常状態Bに移行する。なお、前兆・対決移行抽選において、対決結果(負け)が決定されていても、対決状態における入賞役内部抽選の結果に基づいて対決結果(勝ち)となり、最終的にA T権利が付与される場合もある。

40

【0132】

図11(a)は、本実施形態の前兆状態、対決状態において設定されるゲーム数を示している。なお、対決状態の0ゲームは、対決状態がないことを示している。この前兆状態及び対決状態のゲーム数は、所定のコマンドとして第1副制御部400に送信されるようになっていいる。第1副制御部400は、この所定のコマンドを受信することにより、前兆状態及び対決状態のゲーム数に応じた抽選を行い、演出パターンを選択する。図11(b)は、第1副制御部400が有する演出パターンの一例である。例えば、前兆状態が3ゲーム、対決状態が2ゲームの場合には、パターン02又はパターン03のいずれかが選択

50

され、選択された演出パターンの演出が実行される。

【0133】

図12(a)は、前兆・対決移行抽選において「前兆状態あり、対決状態なし」が決定された場合の演出状態の遷移を示しており、図12(b)は、前兆・対決移行抽選において「前兆状態あり、対決状態あり、対決結果(負け)」が決定された場合の演出状態の遷移を示している。なお、図12(b)は、対決状態においてもAT権利が付与されなかった場合を示している。図12(c)は、前兆・対決移行抽選において「前兆状態あり、対決状態あり、対決結果(勝ち)」が決定された場合、又は前兆・対決移行抽選において「前兆状態あり、対決状態あり、対決結果(負け)」が決定されたが対決状態においてAT権利が付与された場合の演出状態の遷移を示している。

10

【0134】

図9(b)に戻り、非AT中BB状態は、特別役に入賞してRT系の遊技状態がRT3にある場合の演出状態である。非AT中BB状態では、AT権利の付与抽選が行われる。

【0135】

CZ状態は、(1)高ナビ状態において600ゲーム(以下、天井ゲーム数ともいう)を消化した場合、(2)非AT中BB状態においてRT3が終了し、かつ非AT中BB状態においてAT権利を付与されなかった場合に開始される演出状態である。CZ状態では、入賞役内部抽選の結果に基づいて、前兆・対決移行抽選を実行する。CZ状態の前兆・対決移行抽選は、具体的には、前兆状態の設定はなく、対決状態のあり/なし、対決ゲーム数、対決結果(勝ち/負け)を抽選で決定する。そして、次遊技以降は、このシナリオに沿って対決状態に移行する。なお、CZ状態における前兆・対決移行抽選は、(1)高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数未満では、通常状態Bにおける前兆・対決移行抽選よりも対決ありに当選しやすくなっており、(2)高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数以上699ゲーム以下では、対決結果(勝ち)が高確率で当選しやすくなっており、(3)高ナビ状態のゲーム数が700ゲームに到達した場合には、対決結果(勝ち)が100%で当選するようになっている。なお、非AT中BB状態を終了した後に開始されたCZ状態は、50ゲームを消化すると通常状態Bに移行する。

20

【0136】

図12(d)~(g)は、通常状態Bにおいて特別役に入賞して非AT中BB状態に移行した場合を示している。なお、図12(d)~(f)は、重複特別役(特別役+小役1、特別役+小役2)に内部当選した場合、図12(g)は、単独特別役(特別役)に内部当選した場合である。

30

【0137】

図12(d)は、非AT中BB状態においてAT権利が付与されなかったので、非AT中BB状態の終了後にCZ状態に移行し、CZ状態において50ゲームを消化して、通常状態Bに移行した場合を示している。

【0138】

図12(e)は、非AT中BB状態においてAT権利が付与されなかったので、非AT中BB状態の終了後にCZ状態に移行し、CZ状態から対決状態に移行したが、対決結果(負け)のため、対決状態が終了後に通常状態Bに移行した場合を示している。

40

【0139】

一方、図12(f)は、非AT中BB状態においてAT権利が付与されなかったので、非AT中BB状態の終了後にCZ状態に移行し、CZ状態から対決状態に移行したが、対決結果(勝ち)のため、対決状態の終了後にAT準備状態に移行した場合を示している。

【0140】

図12(g)は、単独特別役の内部当選に基づき、AT権利が付与されたので、非AT中BB状態終了後にAT準備状態に移行した場合を示している。

【0141】

ATモードは、図9(b)に示すように、AT準備状態、AT通常状態、AT高確状態、AT中BB状態、AT潜伏状態、及びリミット状態を備えている。

50

【 0 1 4 2 】

A T 準備状態及び A T 通常状態は、チャンスモードで A T 権利を付与された場合に移行する演出状態である。R T 系の遊技状態が R T 1 の場合には、A T 準備状態に移行し、R T 系の遊技状態が R T 4 の場合の場合には、A T 通常状態に移行する。大概の場合、対決状態又は非 A T 中 B B 状態において A T 権利を付与されて、A T 準備状態に移行し、A T 準備状態において再遊技役 4 (昇格リプレイ) に入賞して A T 通常状態に移行する。

【 0 1 4 3 】

A T 通常状態及び A T 高確状態では、A T 上乗せの権利を付与するか否かを決定する A T 上乗せ抽選を実行する。A T 上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せの A T ゲーム数や上乗せのセット数 (1 セット 5 0 ゲーム) が付与される。A T 高確状態は、A T 通常状態よりも A T 上乗せ抽選に当選しやすい演出状態である。本実施形態では、A T 通常状態において A T 高確状態移行抽選に当選した場合、A T 高確状態に移行する。

10

【 0 1 4 4 】

また、A T 通常状態において当該セットの A T ゲーム数をすべて消化したが残 A T 権利 (残 A T セット) がある場合、A T 潜伏状態移行抽選を実行する。A T 潜伏状態移行抽選に当選した場合、A T 潜伏状態に移行し、当選しなかった場合には、A T 通常状態を継続する。なお、A T 潜伏状態は、A T 潜伏状態移行抽選で決定されたゲーム数を消化した後終了し、元の演出状態である A T 通常状態に移行する。

【 0 1 4 5 】

A T 中 B B 状態は、A T モードにおいて特別役に入賞し、R T 系の遊技状態が R T 3 に移行した場合に開始される演出状態であり、R T 3 が終了した場合に終了する。A T 中 B B 状態では、A T 上乗せ抽選が実行される。

20

【 0 1 4 6 】

リミット状態は、高ナビ状態の残り 2 0 ゲーム以下、又は高ナビ状態の獲得枚数が 9 8 0 枚以上に達した場合の高ナビ状態における演出状態である。本実施形態では、リミット状態になると、高ナビ状態の終了を示唆するエンディング演出が実行される。

【 0 1 4 7 】

< スロットマシンの動作 >

以下、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、及び第 2 副制御部 5 0 0 の処理について図面を用いて説明する。

30

【 0 1 4 8 】

< 主制御部メイン処理 >

まず、図 1 3 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 4 9 】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 3 3 8 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして R O M 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 1 3 に示す主制御部メイン処理を実行する。

40

【 0 1 5 0 】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 で各種の初期設定を行う。この初期設定では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ (S P) へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I / O 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 0 2 では、賭け数設定 / スタート操作受付処理 (詳しくは後述) を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルが投入されたことを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、前回の遊技で投

50

入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー 1 3 5 の操作があればステップ S 1 0 3 へ進む。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 0 3 では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する入賞ライン確定処理を行う。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 0 4 では、乱数発生回路 3 1 6 で発生させた乱数を取得し、入賞役内部抽選処理を行う。入賞役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じて R O M 3 0 6 に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと取得した乱数値とを用いて内部抽選を行うとともに、この内部抽選の結果を示す内部抽選コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 へ送信するための準備を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

10

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 0 5 では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択するリール停止データ選択処理を行う。なお、このリール停止データは、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 内に記憶されている。また、ステップ S 1 0 5 では、選択されたリール停止データに関する情報を含んだリール停止データコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。

20

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 0 6 では、スタートレバー操作に基づいて A T 系の遊技状態の制御に関する演出制御処理 A（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 0 7 では、演出用処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 0 8 では、リール回転開始処理が実行され、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させる。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 0 9 では、リール停止制御処理を行う。リール停止制御処理では、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の何れかを停止させる。全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止するとステップ S 1 1 0 へ進む。なお、このステップ S 1 0 9 では、各停止操作に対しては停止操作したストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に関する停止ボタン受付コマンド（詳しくは、第 1 停止操作に対しては、停止ボタン受付 1 コマンド、第 2 停止操作に対しては、停止ボタン受付 2 コマンド、第 3 停止操作に対しては、停止ボタン受付 3 コマンド）を第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行い、各リールの停止に対しては、リールの停止位置に関するリール停止コマンド（詳しくは、第 1 停止リールに対しては、リール停止 1 コマンド、第 2 停止操作に対しては、リール停止 2 コマンド、第 3 停止操作に対しては、リール停止 3 コマンド）を第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。

30

40

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 1 0 では、入賞判定を行う入賞判定処理を行う。この入賞判定処理では、有効化された入賞ライン 1 1 4 上に、何らかの入賞役に対応する絵柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「ベル - ベル - ベル」が揃っていたならば小役 3（ベル）に入賞したと判定される。また、このステップ S 1 1 0 では、入賞判定の結果を示す入賞判定コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信するための準備を行う。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 1 1 では、メダル付与処理を行う。メダル付与処理では、払い出しのある

50

何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す。

【0161】

ステップS112では、遊技状態制御処理を行う。遊技状態制御処理では、RT系の各遊技状態の移行に関する処理を行い、それらの開始条件又は終了条件の成立により、遊技状態を移行させる。また、現在のRT系の遊技状態を示す情報を含む遊技状態コマンドを送信するための準備を行う。

【0162】

ステップS113では、AT系の遊技状態の制御に関する演出制御処理B（詳しくは後述）を実行する。

【0163】

ステップS114では、高ナビ状態の終了に関する高ナビ状態終了処理（詳しくは後述）を実行する。

【0164】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0165】

なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図14のステップS2006）において送信される。

【0166】

<主制御部タイマ割込処理>

次に図14を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0167】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0168】

ステップS2001では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0169】

ステップS2002では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0170】

ステップS2003では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【0171】

ステップS2004では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【0172】

ステップS2005では、タイマ更新処理を行う。より具体的には、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【0173】

ステップS2006では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備されていた各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。第1副制御部400では、受信した出力予定

10

20

30

40

50

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

【0174】

ステップ S2007 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 334 を介してスロットマシン 100 とは別体の情報入力回路 652 に出力する。

【0175】

ステップ S2008 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップ S2003 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 318 の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ 170（メダルセクタ 170 内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ）、各種ランプ 339、各種の 7 セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【0176】

ステップ S2009 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S2011 に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S2010 に進む。

【0177】

ステップ S2010 では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S2001 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図 13 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0178】

一方、ステップ S2011 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして RAM 308 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図 13 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0179】

< 賭け数設定・スタート操作受付処理 >

次に、図 15（a）を用いて、賭け数設定・スタート操作受付処理について説明する。図 15（a）は、図 13 のステップ S102 の賭け数設定・スタート操作受付処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0180】

ステップ S201 では、スタートレバー操作の前のメダル投入可能な状態において、低ナビ状態から高ナビ状態への移行や高ナビ状態の更新に関する高ナビ状態更新処理（詳しくは後述）を実行する。

【0181】

ステップ S202 では、その他の賭け数設定・スタート操作受付処理を実行する。すなわち、賭け数を設定し、スタートレバー 135 が操作されたか否かを判定する。

【0182】

< 高ナビ状態更新処理 >

次に、図 15（b）を用いて、高ナビ状態更新処理について説明する。図 15（b）は、図 15（a）のステップ S201 の高ナビ状態更新処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0183】

ステップ S301 では、高ナビ状態カウンタ > 0 であるか否かを判定する。高ナビ状態カウンタは、高ナビ状態ゲーム数をカウントするカウンタであり、低ナビ状態から高ナビ状態への移行が決定したゲームで初期値 1000 が設定される。その後、高ナビ状態カウンタの値は、高ナビ状態のゲーム進行に従って減算され、高ナビ状態カウンタの値が 0 となった場合に高ナビ状態は終了し、低ナビ状態に移行する。高ナビ状態カウンタ > 0 であ

10

20

30

40

50

る場合には、ステップ S 3 0 2 に進み、そうでない場合には、高ナビ状態更新処理を終了する。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 3 0 2 では、高ナビ状態カウンタの値を 1 減算する。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 3 0 3 では、高ナビ状態フラグがオフであるか否かを判定する。高ナビ状態フラグは、A T 系の遊技状態が高ナビ状態であるか否かを示すフラグであり、オンの場合には高ナビ状態を示し、オフの場合には低ナビ状態を示す。高ナビ状態フラグがオフの場合には、ステップ S 3 0 4 に進み、そうでない場合には、高ナビ状態更新処理を終了する。

10

【 0 1 8 6 】

ステップ S 3 0 4 では、高ナビ状態フラグをオンにする。本実施形態では、低ナビ状態から高ナビ状態への移行が決まったゲームにおいて高ナビ状態カウンタに 1 0 0 0 がセットされ（後述する図 1 7 (b) のステップ S 7 0 3 参照）、その次ゲームのスタートレバー操作時に高ナビ状態に移行するようになっている。

【 0 1 8 7 】

< 演出状態制御処理 A >

次に、図 1 6 (a) を用いて演出状態制御処理 A について説明する。図 1 6 (a) は、図 1 3 のステップ S 1 0 6 の演出状態制御処理 A の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 4 0 1 では、毎遊技共通処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 4 0 2 では、処理禁止フラグがオフであるか否かを判定する。処理禁止フラグは、(1) 低ナビ状態において高ナビ状態移行抽選、(2) 高ナビ状態において A T 権利が付与される A T 初当たり抽選又は A T 権利が上乘せされる A T 上乘せ抽選、を実行するか否かを示すフラグであり、処理禁止フラグがオフの場合には、上記 (1) 又は (2) を実行することが可能なゲームであることを示し、処理禁止フラグがオンの場合には、上記 (1) 及び (2) のいずれも実行することができないゲームであることを示す。本実施形態では、(A) R T 2 (特別役内部当選状態) において高ナビ状態が終了した場合、A T 系の遊技状態が高ナビ状態終了後の低ナビ状態にあり、かつ R T 系の遊技状態が R T 2 (特別役内部当選状態) 又は R T 3 (特別遊技状態) にあるとき、(B) R T 3 (特別遊技状態) において高ナビ状態が終了した場合、A T 系の遊技状態が高ナビ状態終了後の低ナビ状態にあり、かつ R T 系の遊技状態が R T 3 (特別遊技状態) にあるときには、処理禁止フラグがオンとなる。すなわち、(A) 又は (B) の場合には、高ナビ状態移行抽選、A T 初当たり抽選、及び A T 上乘せ抽選（以下、高ナビ状態関連抽選という）を実行しない。処理禁止フラグがオフである場合には、ステップ S 4 0 3 に進み、そうでない場合、つまり処理禁止フラグがオンである場合には、ステップ S 4 0 6 に進む。

30

【 0 1 9 0 】

ステップ S 4 0 3 では、高ナビ状態フラグがオフであるか否かを判定する。高ナビ状態フラグがオフである場合には、ステップ S 4 0 4 に進み、高ナビ状態フラグがオフでない、つまりオンである場合には、ステップ S 4 0 5 に進む。

40

【 0 1 9 1 】

ステップ S 4 0 4 では、低ナビ状態にあるので、低ナビ状態処理 A（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 4 0 5 では、高ナビ状態にあるので、高ナビ状態処理 A（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 4 0 6 では、その他の演出状態制御処理 A を実行する。

50

【0194】

なお、本実施形態とは異なり、3枚以外の賭け数も許容される場合には、3枚以外の賭け数のゲームにおいて処理禁止フラグをオンにして、高ナビ状態関連抽選を実行しないようにしてもよい。

【0195】

< 毎遊技共通処理 >

次に、図16(b)を用いて毎遊技共通処理について説明する。図16(b)は、図16(a)のステップS401の毎遊技共通処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0196】

ステップS501では、高ナビ状態関連処理を実行するための条件を充足しているか否かを判定する。ここで、高ナビ状態関連処理とは、具体的には、高ナビ状態関連抽選を意味する。高ナビ状態関連処理を実行するための条件を充足している場合には、ステップS502に進み、そうでない場合には、ステップS503に進む。

【0197】

ステップS502では、処理禁止フラグをオフにする。

【0198】

ステップS503では、処理禁止フラグをオンにする。

【0199】

ステップS504では、その他の毎遊技共通処理を実行する。

【0200】

< 低ナビ状態処理 A >

次に、図17(a)を用いて低ナビ状態処理Aについて説明する。図17(a)は、図16(a)のステップS404の低ナビ状態処理Aの流れを詳しく示すフローチャートである。

【0201】

ステップS601では、高ナビ状態に移行するか否かを決定する高ナビ状態移行処理(詳しくは後述)を実行する。

【0202】

ステップS602では、その他の低ナビ状態処理Aを実行する。

【0203】

< 高ナビ状態移行処理 >

次に、図17(b)を用いて高ナビ状態移行処理について説明する。図17(b)は、図17(a)のステップS601の高ナビ状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0204】

ステップS701では、高ナビ状態移行抽選を実行する。高ナビ状態移行抽選とは、低ナビ状態において高ナビ状態に移行するか否かを決定する抽選であり、本実施形態では、入賞役内部抽選処理においてハズレ以外の役(特別役を含む)に内部当選した場合に当選するようになっている。すなわち、ハズレ以外の役に内部当選した場合、高ナビ状態に移行する。

【0205】

ステップS702では、高ナビ状態移行抽選において当選したか否かを判定する。高ナビ状態移行抽選において当選した場合には、ステップS703に進み、そうでない場合には、高ナビ状態移行処理を終了する。

【0206】

ステップS703では、高ナビ状態カウンタに初期値1000をセットする。

【0207】

ステップS704では、その他の高ナビ状態移行処理を実行する。

【0208】

10

20

30

40

50

< 高ナビ状態処理 A >

次に、図 18 を用いて高ナビ状態処理 A について説明する。図 18 は、図 16 (a) のステップ S 405 の高ナビ状態処理 A の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0209 】

ステップ S 801 では、リミット状態の設定に関する LMT 関連処理（詳しくは後述する）を実行する。

【 0210 】

ステップ S 802 では、演出状態が通常状態 B であるか否かを判定する。演出状態が通常状態 B である場合には、ステップ S 803 に進み、そうでない場合には、ステップ S 804 に進む。

【 0211 】

ステップ S 803 では、通常状態 B 処理 A を実行する。通常状態 B 処理 A では、入賞役内部抽選の結果に基づき、前兆・対決移行抽選を行い、前兆・対決移行抽選の結果に従って次ゲーム以降の演出状態及びゲーム数を決定する。具体的には、前兆状態及び対決状態のあり/なし、前兆状態及び対決状態のゲーム数、対決状態の結果を決定する。

【 0212 】

ステップ S 804 では、演出状態が前兆状態であるか否かを判定する。演出状態が前兆状態である場合には、ステップ S 805 に進み、そうでない場合には、ステップ S 806 に進む。

【 0213 】

ステップ S 805 では、前兆状態処理 A を実行する。

【 0214 】

ステップ S 806 では、演出状態が対決状態であるか否かを判定する。演出状態が対決状態である場合には、ステップ S 807 に進み、そうでない場合には、ステップ S 808 に進む。

【 0215 】

ステップ S 807 では、対決状態処理 A を実行する。対決状態処理 A では、前兆・対決移行抽選の結果に従って対決結果を設定する。しかしながら、前兆・対決移行抽選において対決結果が負けであっても、対決状態における入賞役内部抽選の結果に基づいて対決が勝ちとなる場合がある。

【 0216 】

ステップ S 808 では、演出状態が CZ 状態であるか否かを判定する。演出状態が CZ 状態である場合には、ステップ S 809 に進み、そうでない場合には、ステップ S 810 に進む。

【 0217 】

ステップ S 809 では、CZ 状態処理 A を実行する。CZ 状態処理 A では、前兆・対決移行抽選を実行する。なお、CZ 状態における前兆・対決移行抽選では、前兆状態が設定されることはない。すなわち、対決状態のゲーム数、及び対決結果が決定される。なお、CZ 状態における前兆・対決移行抽選は、高ナビ状態ゲーム数が天井ゲーム数未満の場合、通常状態 B における前兆・対決移行抽選よりも前兆状態なしが決定される確率が高く、高ナビ状態ゲーム数が天井ゲーム数以上 700 ゲーム未満の場合には、超高確率で対決結果勝ちに当選しやすく、高ナビ状態ゲーム数が 700 ゲームに到達した場合には、対決結果は 100 % の確率で勝ちとなる。

【 0218 】

ステップ S 810 では、演出状態が AT 準備状態であるか否かを判定する。演出状態が AT 準備状態である場合には、ステップ S 811 に進み、そうでない場合には、ステップ S 812 に進む。

【 0219 】

ステップ S 811 では、AT 準備状態処理 A を実行する。

【 0220 】

10

20

30

40

50

ステップ S 8 1 2 では、演出状態が A T 通常状態であるか否かを判定する。演出状態が A T 通常状態である場合には、ステップ S 8 1 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 1 4 に進む。

【 0 2 2 1 】

ステップ S 8 1 3 では、A T 通常状態処理 A（詳しくは後述する）を実行する。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 8 1 4 では、演出状態が A T 高確状態であるか否かを判定する。演出状態が A T 高確状態である場合には、ステップ S 8 1 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 1 6 に進む。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 8 1 5 では、A T 高確状態処理 A を実行する。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 8 1 6 では、演出状態が A T 潜伏状態であるか否かを判定する。演出状態が A T 潜伏状態である場合には、ステップ S 8 1 7 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 1 8 に進む。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 8 1 7 では、A T 潜伏状態処理 A を実行する。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 8 1 8 では、演出状態が非 A T 中 B B 状態であるか否かを判定する。演出状態が非 A T 中 B B 状態である場合には、ステップ S 8 1 9 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 2 0 に進む。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 8 1 9 では、非 A T B B 状態処理 A を実行する。非 A T 中 B B 状態処理 A では、A T 初当たり抽選を実行する。A T 初当たり抽選に当選した場合には、A T 権利が付与される。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 8 2 0 では、演出状態が A T 中 B B 状態であるか否かを判定する。演出状態が A T 中 B B 状態である場合には、ステップ S 8 2 1 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 2 2 に進む。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 8 2 1 では、A T 中 B B 状態処理 A を実行する。A T 中 B B 状態処理 A では、A T 上乗せ抽選を実行する。A T 上乗せに当選した場合には、A T 権利が上乗せされる。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 8 2 2 では、操作ナビの設定に関する操作ナビ情報設定処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 2 3 1 】

< L M T 関連処理 A >

次に、図 1 9（a）を用いて L M T 関連処理 A について説明する。図 1 9（a）は、図 1 8 のステップ S 8 0 1 の L M T 関連処理 A の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 9 0 1 では、演出状態がリミット状態でないか否かを判定する。演出状態がリミット状態でない場合には、ステップ S 9 0 2 に進み、演出状態がリミット状態である場合には、ステップ S 9 0 6 に進む。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 9 0 2 では、高ナビ状態カウンタが 1 9 以下であるか否かを判定する。これは、高ナビ状態がラスト 2 0 ゲームに到達したか否かを判定するものであり、本実施形態の場合、リミット状態に移行するための残ゲーム値は 1 9 である。高ナビ状態カウンタが 1 9 以下である場合には、高ナビ状態がラスト 2 0 ゲームに到達したので、ステップ S 9 0 4 に進み、そうでない場合には、ステップ S 9 0 3 に進む。

【0234】

ステップS903では、MYカウンタの値が1800以上であるか否かを判定する。MYカウンタは、高ナビ状態におけるメダルの獲得数をカウントするカウンタである。MYカウンタの更新方法に関しては、後述するMYカウンタ更新処理（図21のステップS1302）において詳しく説明する。本実施形態の場合、リミット状態に移行するための獲得メダル数は1800である。MYカウンタの値が1800以上である場合には、高ナビ状態におけるメダルの獲得枚数が1800以上となったので、ステップS904に進み、そうでない場合には、LMT関連処理Aを終了する。

【0235】

ステップS904では、LMTカウンタに初期値を設定する。LMTカウンタは、リミット状態の残りゲーム数をカウントするカウンタであり、初期値は19である。すなわち、高ナビ状態カウンタの値が19以下、または差枚数カウンタの値が1800以上のいずれであっても、リミット状態の残りゲーム数は20ゲームとなる。

【0236】

ステップS905では、演出状態をリミット状態に設定する。

【0237】

一方、ステップS906では、演出状態がリミット状態にあるので、LMTカウンタの値を1減算する。

【0238】

< AT通常状態処理 A >

次に、図19（b）を用いAT通常状態処理Aについて説明する。図19（b）は、図18のステップS813のAT通常状態処理Aの流れを詳しく示すフローチャートである。

【0239】

ステップS1001では、ATカウンタの値を1減算する。ATカウンタは、ATゲーム数をカウントするカウンタであり、ATモードに移行したゲームにおいて初期値（例えば、50など）が設定される。その後、ATカウンタの値は、ATモードのゲーム進行に従って減算され、ATカウンタの値が0、かつ残ATセット数が0の場合にATモードは終了し、低ナビ状態に移行する。

【0240】

ステップS1002では、高ナビ状態カウンタの値がAT残ゲーム数以上であるか否かを判定する。本実施形態では、高ナビ状態カウンタの値がAT残ゲーム数以上になるとAT通常状態からAT高確状態に移行するAT高確状態移行関連処理を実行しないようにしている。AT高確状態に移行し、AT権利を上乗せされる確率が高くなったとしても、高ナビ状態カウンタの値がAT残ゲーム数未満では、付与されたAT権利を消化することができないからである。高ナビ状態カウンタの値がAT残ゲーム数以上である場合には、ステップS1003に進み、そうでない場合には、ステップS1004に進む。

【0241】

ステップS1003では、AT高確状態移行関連処理を実行する。AT高確状態移行関連処理では、AT高確状態移行抽選を実行し、AT高確状態移行抽選に当選した場合には、AT高確状態に移行すべく、AT高確状態に関するフラグやカウンタをセットする。

【0242】

ステップS1004では、その他のAT状態処理Aを実行する。例えば、AT上乗せ抽選処理や当該ゲームに入賞役内部抽選処理の結果に応じた演出設定を行う。

【0243】

< 操作ナビ情報設定処理 >

次に、図20（a）を用いて操作ナビ情報設定処理について説明する。図20（a）は、図18のステップS822の操作ナビ情報設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0244】

ステップ S 1 1 0 1 では、演出状態が操作ナビ可能状態であるか否かを判定する。操作ナビ可能状態とは、具体的には、A T モードを示す。演出状態が操作ナビ可能状態である場合には、ステップ S 1 1 0 2 に進み、そうでない場合には、操作ナビ情報設定処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 1 1 0 2 では、入賞役内部抽選処理において押し順役に内部当選したか否かを判定する。押し順役とは、具体的には、条件装置における「小役 3 a」、「再遊技役 1 + 再遊技役 2」及び「再遊技役 1 + 再遊技役 3」の内部当選を意味する。押し順役に内部当選した場合には、ステップ S 1 1 0 3 に進み、そうでない場合には、操作ナビ情報設定処理を終了する。

10

【 0 2 4 6 】

ステップ S 1 1 0 3 では、操作ナビの報知内容に関する情報（操作ナビ情報）に正解の押順を設定する。この結果、払出枚数表示器 1 2 7 を用いた操作ナビが実行される（図 1 0 参照）。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 1 0 4 では、その他の操作ナビ情報設定処理を実行する。例えば、正解の押順を示す操作ナビ情報を含んだ操作ナビコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備をする。この結果、演出画像表示装置 1 5 7 を用いた操作ナビが実行される。

【 0 2 4 8 】

< 演出用処理 >

20

次に、図 2 0 (b) を用いて演出用処理について説明する。図 2 0 (b) は、図 1 3 のステップ S 1 0 7 の演出用処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 1 2 0 1 では、高ナビ状態カウンタの値が 1 9 であるか否かを判定する。これは、高ナビ状態がラスト 2 0 ゲームに到達したか否かを判定するものである。高ナビ状態カウンタの値が 1 9 である場合には、ステップ S 1 2 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 2 0 3 に進む。

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 2 0 2 では、フリーズ情報をセットする。本実施形態では、高ナビ状態がラスト 2 0 ゲームとなったときにフリーズ演出を実行するので、フリーズ演出に関するフリーズ情報をセットするものである。また、このフリーズ情報を含んだフリーズ演出コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。この結果、まず、演出画像表示装置 1 5 7 を用いたフリーズ演出が実行され、次いで、演出画像表示装置 1 5 7 を用いたエンディング演出が実行される。

30

【 0 2 5 1 】

ステップ S 1 2 0 3 では、その他の演出用処理を実行する。

【 0 2 5 2 】

< 演出状態制御処理 B >

次に、図 2 1 を用いて演出状態制御処理 B について説明する。図 2 1 は、図 1 3 のステップ S 1 1 3 の演出状態制御処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【 0 2 5 3 】

ステップ S 1 3 0 1 では、高ナビ状態フラグがオンであるか否かを判定する。高ナビ状態フラグがオンである場合には、ステップ S 1 3 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 3 1 1 に進む。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 1 3 0 2 では、高ナビ状態にあるので、M Y カウンタの値を更新する M Y カウンタ更新処理を実行する。具体的には、M Y カウンタ更新処理では、当該ゲームのメダル付与処理において（ 1 ）払出枚数 > 投入枚数の場合には、加算値 = 払出枚数 - 投入枚数とし、M Y カウンタの値に加算値を加算する一方、（ 2 ）払出枚数 ≤ 投入枚数の場合には、減算値 = 投入枚数 - 払出枚数とし、M Y カウンタの値から減算値を減算する。なお、更

50

新の結果、MYカウンタの値<0の場合にはMYカウンタの値を0とする。すなわち、MYカウンタの値はマイナスとなることがない。

【0255】

ステップS1303では、処理禁止フラグがオフであるか否かを判定する。処理禁止フラグがオフである場合には、ステップS1304に進み、そうでない場合には、演出状態制御処理Bを終了する。

【0256】

ステップS1304では、高ナビ状態フラグがオンであるか否かを判定する。高ナビ状態フラグがオンの場合には、ステップS1304に進み、高ナビ状態フラグがオンでない、つまり高ナビ状態フラグがオフである場合には、演出状態制御処理Bを終了する。

10

【0257】

ステップS1304では、高ナビ状態にあるので、高ナビ状態処理B（詳しくは後述）を実行する。

【0258】

<高ナビ状態処理B>

次に、図22を用いて低ナビ状態処理Bについて説明する。図22は、図21のステップS1304の高ナビ状態処理Bの流れを詳しく示すフローチャートである。なお、ステップS1403、S1405、S1407、S1409、S1411、S1413、S1415、S1417、S1419及びS1421の各演出状態の処理Bにおいては、次遊技のための演出状態の更新を行い、演出状態の更新（次遊技の演出状態やゲーム数など）に関するコマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。。

20

【0259】

ステップS1401では、リミット状態に関連するLMT関連処理B（詳しくは後述）を実行する。

【0260】

ステップS1402では、演出状態が通常状態Bであるか否かを判定する。演出状態が通常状態Bである場合には、ステップS1403に進み、そうでない場合には、ステップS1404に進む

ステップS1403では、通常状態B処理Bを実行する。通常状態B処理Bでは、例えば、前兆・対決移行抽選において「前兆あり、対決なし」又は「前兆あり、対決あり」の場合には、次遊技の演出状態を「前兆状態」に設定する。また、前兆・対決移行抽選において「前兆なし、対決あり」の場合には、次遊技の演出状態を「対決状態」に設定する。また、高ナビ状態カウンタの値が600に到達した場合には、次遊技の演出状態を「CZ状態」に設定する。

30

【0261】

ステップS1404では、演出状態が前兆状態であるか否かを判定する。演出状態が前兆状態である場合には、ステップS1405に進み、そうでない場合には、ステップS1406に進む。

【0262】

ステップS1405では、前兆状態処理Bを実行する。前兆状態処理Bでは、設定された前兆ゲーム数を消化したか否かを判定し、前兆ゲーム数を消化した場合には、次ゲームの演出状態を設定する。例えば、前兆・対決移行抽選において「前兆あり、対決あり」の場合には、次ゲームの演出状態を「対決状態」に設定し、前兆・対決移行抽選において「前兆あり、対決なし」の場合には、次ゲームの演出状態を「通常状態B」に設定する。

40

【0263】

ステップS1406では、演出状態が対決状態であるか否かを判定する。演出状態が対決状態である場合には、ステップS1407に進み、そうでない場合には、ステップS1408に進む。

【0264】

ステップS1407では、対決状態処理Bを実行する。対決状態処理Bでは、設定され

50

た対決ゲーム数を消化したか否かを判定し、対決ゲーム数を消化した場合には、対決結果に基づいて次の演出状態を設定する。例えば、対決結果（勝ち）の場合には、次の演出状態をＡＴ準備状態に設定し、対決結果（負け）の場合には、次の演出状態を通常状態Ｂに設定する。

【０２６５】

ステップＳ１４０８では、演出状態がＣＺ状態であるか否かを判定する。演出状態がＣＺ状態である場合には、ステップＳ１４０９に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４１０に進む。

【０２６６】

ステップＳ１４０９では、ＣＺ状態処理Ｂを実行する。ＣＺ状態処理Ｂでは、ＲＴ３終了後に移行したＣＺ状態の場合、ＣＺ状態において５０ゲームを消化したか否かを判定し、５０ゲームを消化した場合には、次遊技の演出状態を通常状態Ｂに設定する。高ナビ状態ゲーム数が天井ゲーム数以上の場合には、ＣＺ状態は、前兆・対決移行抽選において対決結果が勝ちになるまで継続される。

【０２６７】

ステップＳ１４１０では、演出状態がＡＴ準備状態であるか否かを判定する。演出状態がＡＴ準備状態である場合には、ステップＳ１４１１に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４１２に進む。

【０２６８】

ステップＳ１４１１では、ＡＴ準備状態処理Ｂを実行する。ＡＴ準備状態処理Ｂでは、ＲＴ系の遊技状態がＲＴ４に移行した場合には、次遊技の演出状態をＡＴ通常状態に設定する。

【０２６９】

ステップＳ１４１２では、演出状態がＡＴ通常状態であるか否かを判定する。演出状態がＡＴ通常状態である場合には、ステップＳ１４１３に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４１４に進む。

【０２７０】

ステップＳ１４１３では、ＡＴ通常状態処理Ｂ（詳しくは後述する）を実行する。

【０２７１】

ステップＳ１４１４では、演出状態がＡＴ高確状態であるか否かを判定する。演出状態がＡＴ高確状態である場合には、ステップＳ１４１５に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４１６に進む。

【０２７２】

ステップＳ１４１５では、ＡＴ高確状態処理Ｂを実行する。

【０２７３】

ステップＳ１４１６では、演出状態がＡＴ潜伏状態であるか否かを判定する。演出状態がＡＴ潜伏状態である場合には、ステップＳ１４１７に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４１８に進む。

【０２７４】

ステップＳ１４１７では、ＡＴ潜伏状態処理Ｂを実行する。ＡＴ潜伏状態処理Ｂでは、ＡＴ潜伏状態に設定されたゲーム数を消化したか否かを判定し、ＡＴ潜伏状態に設定されたゲーム数を消化した場合には、次遊技の演出状態をＡＴ通常状態に設定する。

【０２７５】

ステップＳ１４１８では、演出状態が非ＡＴ中ＢＢ状態であるか否かを判定する。演出状態が非ＡＴ中ＢＢ状態である場合には、ステップＳ１４１９に進み、そうでない場合には、ステップＳ１４２０に進む。

【０２７６】

ステップＳ１４２０では、非ＡＴ中ＢＢ状態処理Ｂを実行する。非ＡＴ中ＢＢ状態処理Ｂでは、（１）内部当選した特別役が重複特別役（特別役＋小役１、特別役＋小役２）の場合であって、ＲＴ３においてＡＴ権利の付与がなかった場合には、ＲＴ３の終了ゲーム

10

20

30

40

50

において次遊技の演出状態をC Z状態に設定し、(2)内部当選した特別役が重複特別役(特別役+小役1、特別役+小役2)の場合であって、RT3においてAT権利の付与があった場合には、RT3の終了ゲームにおいて次遊技の演出状態をAT準備状態に設定し、(3)内部当選した特別役が単独特別役(特別役)の場合には、RT3の終了ゲームにおいてAT権利を付与して次遊技の演出状態をAT準備状態に設定する。

【0277】

ステップS1420では、演出状態がAT中BB状態であるか否かを判定する。演出状態がAT中BB状態である場合には、ステップS1421に進み、そうでない場合には、高ナビ状態処理Bを終了する。

【0278】

ステップS1421では、AT中BB状態処理Bを実行する。

【0279】

<LMT関連処理B>

図23(a)は、図22のステップS1401のLMT関連処理Bの流れを詳しく示すフローチャートである。

【0280】

ステップS1501では、演出状態がリミット状態にあるか否かを判定する。演出状態がリミット状態にある場合には、ステップS1502に進み、そうでない場合には、LMT関連処理Bを終了する。

【0281】

ステップS1502では、LMTカウンタの値が0であるか否かを判定する。LMTカウンタが0である場合には、ステップS1503に進み、そうでない場合には、LMT関連処理Bを終了する。

【0282】

ステップS1503では、高ナビ状態終了待機フラグをオンにする。高ナビ状態終了待機フラグは、高ナビ状態が終了時期にあるか否かを判定するフラグであり、オンの場合には、当該ゲームにおいて高ナビ状態が終了することを意味する。

【0283】

<AT通常状態処理B>

次に、図23(b)を用いてAT通常状態処理Bについて説明する。図23(b)は、図22のステップS1413のAT通常状態処理Bの流れを詳しく示すフローチャートである。

【0284】

ステップS1601では、ATカウンタの値が0であるか否かを判定する。ATカウンタの値が0である場合には、ステップS1602に進み、そうでない場合には、ステップS1608に進む。

【0285】

ステップS1602では、AT権利カウンタの値が0であるか否かを判定する。AT権利カウンタとは、残りのAT権利の数をカウントするカウンタであり、残りのAT権利の数とは、具体的には、残ATセット数のことである。AT権利カウンタの値が0、つまり残ATセット数が0の場合には、ステップS1607に進み、そうでない場合には、ステップS1608に進む。

【0286】

ステップS1607では、ATカウンタ及びAT権利カウンタの値がともに0であるので、ATモード及び高ナビ状態を終了すべく、高ナビ状態カウンタの値に0をセットする。すなわち、ATカウンタの値が0の場合には、高ナビ状態カウンタの値が残っていたとしても、高ナビ状態カウンタの値には0が強制的にセットされる。

【0287】

一方、ステップS1608では、その他のAT状態処理Bを行う。例えば、AT状態処理Aにおいて、AT高確状態への移行が決定している場合には、演出状態をAT高確状態

10

20

30

40

50

に設定する。また、A Tカウンタの値が0（ステップS 1 6 0 1：Y E S）であって、残A T権利カウンタの値が0でない（ステップS 1 6 0 2：N O）の場合には、A T潜伏状態移行抽選を実行する。A T潜伏状態移行抽選に当選した場合には、演出状態をA T潜伏状態に設定し、そうでない場合には、A T権利カウンタの値を1減算して、1セット5 0ゲームのA T通常モードを継続する。

【0 2 8 8】

< 高ナビ状態終了処理 >

次に、図2 4を用いて高ナビ状態終了処理について説明する。図2 4は、図1 3のステップS 1 1 4の高ナビ状態終了処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0 2 8 9】

ステップS 1 7 0 1では、高ナビ状態フラグがオンであるか否かを判定する。高ナビ状態フラグがオンである場合には、ステップS 1 7 0 2に進み、そうでない場合には、高ナビ状態終了処理を終了する。

【0 2 9 0】

ステップS 1 7 0 2では、高ナビ状態終了待機フラグがオンであるか否かを判定する。高ナビ状態終了待機フラグがオンである場合には、ステップS 1 7 0 3に進み、そうでない場合には、ステップS 1 7 0 4に進む。

【0 2 9 1】

ステップS 1 7 0 3では、高ナビ状態終了待機フラグをオフにする。ステップS 1 7 0 3の処理の後にはステップS 1 7 0 6に進む。

【0 2 9 2】

ステップS 1 7 0 4では、高ナビ状態カウンタの値が0であるか否かを判定する。高ナビ状態カウンタの値が0である場合には、ステップS 1 7 0 6に進み、そうでない場合には、ステップS 1 7 0 5に進む。

【0 2 9 3】

ステップS 1 7 0 5では、M Yカウンタの値が2 0 0 0以上であるか否かを判定する。M Yカウンタの値が2 0 0 0以上である場合には、ステップS 1 7 0 6に進み、そうでない場合には、高ナビ状態終了処理を終了する。

【0 2 9 4】

ステップS 1 7 0 6では、高ナビ状態フラグをオフにする。

【0 2 9 5】

ステップS 1 7 0 7では、高ナビ状態カウンタの値をクリアする。

【0 2 9 6】

ステップS 1 7 0 8では、M Yカウンタの値をクリアする。

【0 2 9 7】

ステップS 1 7 0 9では、A T関連情報をクリアする。具体的には、A Tカウンタ、A T権利カウンタの値をクリアする。

【0 2 9 8】

ステップS 1 7 1 0では、その他の高ナビ状態終了処理を実行する。例えば、A T系の遊技状態を低ナビ状態に設定する。

【0 2 9 9】

ステップS 1 7 1 1では、低ナビ状態を示す遊技状態コマンドを第1副制御部4 0 0に送信する準備を行う。

【0 3 0 0】

< 第1副制御部の処理 >

次に、図2 5を用いて、第1副制御部4 0 0の処理について説明する。なお、図2 5（a）は、第1副制御部4 0 0のC P U 4 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。図2 5（b）は、第1副制御部4 0 0のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図2 5（c）は、第1副制御部4 0 0のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0 3 0 1】

10

20

30

40

50

まず、図 25 (a) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のメイン処理について説明する。

【 0 3 0 2 】

電源投入が行われると、まずステップ S 3 0 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報である R T 更新情報を記憶させるための領域が、それぞれ R A M 4 0 8 に設けられる。

【 0 3 0 3 】

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

10

【 0 3 0 4 】

ステップ S 3 0 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 3 0 5 】

ステップ S 3 0 0 4 では、主制御部 3 0 0 から受信した各コマンドに対応する処理である第 1 副制御部コマンド処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 3 0 6 】

ステップ S 3 0 0 5 では、演出制御処理を行う。ここでは、R A M 4 0 8 内に設けられた演出予約領域内にある演出予約情報に従って、演出の準備を行う。この準備には例えば、演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

20

【 0 3 0 7 】

ステップ S 3 0 0 6 では、ステップ S 3 0 0 5 の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 0 5 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 8 に出力する。

【 0 3 0 8 】

ステップ S 3 0 0 7 では、ステップ S 3 0 0 5 の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 0 5 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

【 0 3 0 9 】

30

ステップ S 3 0 0 8 では、ステップ S 3 0 0 5 の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 0 5 で読み出した演出データの中にシャッタ 1 6 3 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 4 に出力する。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 3 0 0 9 では、ステップ S 3 0 0 5 の処理結果に基づいて第 2 副制御部 5 0 0 にコマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップ S 3 0 0 5 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信するコマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 3 0 0 2 へ戻る。

【 0 3 1 1 】

40

次に、図 25 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストローク信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 3 1 0 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 3 1 2 】

次に、図 25 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 3 1 3 】

50

ステップ S 3 2 0 1 では、図 2 5 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 0 2 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 0 2 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎 (2 m s × 1 0) となる。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 3 2 0 2 では、ステップ S 3 0 0 9 で設定された第 2 副制御部 5 0 0 へのコマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 0 3 1 5 】

< 第 2 副制御部の処理 >

次に、図 2 6 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、図 2 6 (a) は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 2 6 (b) は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 2 6 (c) は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。図 2 6 (d) は、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 3 1 6 】

まず、図 2 6 (a) のステップ S 4 0 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 4 0 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理や、V R A M 5 3 6 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 3 1 7 】

ステップ S 4 0 0 2 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 0 3 の処理に移行する。

【 0 3 1 8 】

ステップ S 4 0 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

ステップ S 4 0 0 5 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 4 0 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データを R O M 5 0 6 から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【 0 3 2 1 】

ステップ S 4 0 0 6 では、ステップ S 4 0 0 5 の処理結果に基づいて画像制御処理 (詳しくは後述) を行う。例えば、ステップ S 4 0 0 5 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像 (報知画像、背景画像) に関する画像制御が実行される。この画像制御処理が終了すると、ステップ S 4 0 0 2 へ戻る。

【 0 3 2 2 】

次に、図 2 6 (b) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【 0 3 2 3 】

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

【 0 3 2 4 】

次に、図 2 6 (c) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第

10

20

30

40

50

2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0325】

ステップS4201では、図26(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS4002において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS4002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【0326】

ステップS4202では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

10

【0327】

次に、図26(d)を用いて、第2副制御部500のメイン処理におけるステップS4006の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【0328】

ステップS4301では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU504は、まず、VRAM536の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が演出画像表示装置157に表示される。次に、CPU504は、VDP534のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM506の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM536の転送先アドレス）などを設定した後、ROM506からVRAM536への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP534は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM536に転送する。その後、VDP534は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

20

【0329】

ステップS4302では、VDP534からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS4303に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0330】

30

ステップS4303では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS4301でVRAM536に転送した画像データに基づいてVRAM536の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM536の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）、透過度など）をVDP534に指示する。VDP534はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0331】

ステップS4304では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP534に画像の描画開始を指示する。VDP534は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

40

【0332】

ステップS4305では、画像の描画終了に基づくVDP534からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS5306に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0333】

ステップS4306では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

【0334】

50

< 第 1 副制御部コマンド処理 >

次に、図 2 7 を用いて第 1 副制御部コマンド処理について説明する。図 2 7 は、図 2 5 (a) のステップ S 3 0 0 4 の第 1 副制御部コマンド処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 3 3 5 】

ステップ S 3 3 0 1 では、低ナビ状態を示す遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。低ナビ状態を示す遊技状態コマンドを受信した場合には、ステップ S 3 3 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 3 0 4 に進む。

【 0 3 3 6 】

ステップ S 3 3 0 2 では、R T 系の遊技状態が R T 3 (特別遊技状態) であるか否かを判定する。R T 系の遊技状態が R T 3 である場合には、ステップ S 3 3 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 3 0 4 に進む。

【 0 3 3 7 】

ステップ S 3 3 0 3 では、特殊 B B 終了演出フラグをオンにする。特殊 B B 終了演出フラグとは、R T 3 (特別遊技状態) の終了時に実行する終了演出を B B 終了演出とするか、又は A T 終了演出とするかを定めるフラグであり、特殊 B B 終了演出フラグがオンの場合には、R T 3 (特別遊技状態) の終了時に実行する終了演出を A T 終了演出とし、オフの場合には R T 3 (特別遊技状態) の終了時に実行する終了演出を B B 終了演出とする。すなわち、本実施形態では、R T 3 中に高ナビ状態を終了して、低ナビ状態に移行する場合、低ナビ状態に移行した後の R T 3 (特別遊技状態) の終了時において A T 終了演出を実行する。なお、この場合の A T 終了演出は、通常の A T 終了演出の演出態様とは異なるので、A T 終了演出 2 という (詳しくは、後述する図 3 3 、図 3 6 参照) 。

【 0 3 3 8 】

ステップ S 3 3 0 4 では、その他のコマンド処理を実行する。例えば、特殊 B B 終了演出フラグがオンの状態で、R T 1 を示す遊技状態コマンドを受信した場合には、A T 終了演出 2 の設定を行う。

【 0 3 3 9 】

< A T 系の遊技状態、演出状態の遷移 >

次に、図 2 8 ~ 図 3 2 のタイムチャートを用いて、本実施形態の A T 系の遊技状態、及び演出状態の遷移について具体的に説明する。

【 0 3 4 0 】

ここで、図 2 8 ~ 図 3 3 の図中に表記された「低」、「高」は、それぞれ「低ナビ状態」、「高ナビ状態」を示し、「通常 A」、「通常 B」、「前兆」、「対決」、「L M T」、「B B」、「潜伏」は、それぞれ「通常状態 A」、「通常状態 B」、「前兆状態」、「対決状態」、「リミット状態」、「非 A T 中 B B 状態」、「A T 潜伏状態」を示す。また、「A T 通常 *」は、「A T 準備状態を経由して A T 通常状態に移行した場合、つまり A T 準備状態及び A T 通常状態」を示し、「C Z *」は、「C Z 状態の後、対決状態に移行した場合、つまり C Z 状態及び対決状態」を示す。また、B B 中ランプ 1 2 3 及び有利ランプ 1 9 0 の「O F F」は非点灯、「O N」は点灯を示す。本実施形態では、有利ランプ 1 9 0 は、A T モードにおいて点灯され、A T 準備状態から点灯を開始し、A T 通常状態が終了すると非点灯となる。しかしながら、A T 通常状態から点灯を開始してもよいし、操作ナビの開始時から点灯を開始してもよい。また、高ナビ状態において天井ゲーム数を消化した場合には、天井ゲーム数以降のゲームにおいて有利ランプ 1 9 0 は、点灯する。

【 0 3 4 1 】

液晶カウンタの値は、演出画像表示装置 1 5 7 の画面上に表示される高ナビ状態ゲーム数を示し、低ナビ状態から高ナビ状態に移行するとカウントを開始し、高ナビ状態から低ナビ状態に移行すると、ゼロリセットされる。回転数は、消化ゲーム数を示し、電源起動時、高ナビ状態から低ナビ状態に移行した場合、R T 3 (特別遊技状態) が終了した場合にゼロリセットされる。総回転数は、電源起動時からの消化した総ゲーム数を示す。

【 0 3 4 2 】

10

20

30

40

50

なお、図 28 ~ 図 33 の説明で用いるゲーム数は、特に注記しない限り、総回転数を意味する。

【0343】

図 28 は、低ナビ状態から高ナビ状態に 2 回移行した場合を示しており、1 回目の高ナビ状態は、付与された A T 権利及び A T ゲーム数をすべて消化して高ナビ状態を終了した場合、2 回目の高ナビ状態は、高ナビ状態における獲得枚数（M Y カウンタの値）が 2000 枚に達して高ナビ状態を終了した場合を示している。

【0344】

詳しくは、図 28 に示したケースでは、50 ゲーム目において高ナビ状態移行抽選に当選して高ナビ状態に移行し、200 ゲーム目で A T 抽選に当選して A T モードに移行している。1 回目の A T モードでは、付与された A T ゲーム数 175 ゲームをすべて消化して、375 ゲーム目で高ナビ状態を終了して、低ナビ状態に移行している。したがって、375 ゲーム目において、高ナビ状態カウンタ、M Y カウンタ、A T 関連情報はクリアされる（図 24 参照）。

10

【0345】

また、低ナビ状態の 440 ゲーム目において再び高ナビ状態移行抽選に当選して高ナビ状態に移行し、520 ゲーム目で A T 抽選に当選して A T モードに移行している。2 回目の高ナビ状態は、930 ゲーム目において高ナビ状態における獲得枚数（M Y カウンタの値）が 2000 枚に達したので、高ナビ状態を終了し、低ナビ状態に移行している。したがって、930 ゲーム目において、高ナビ状態カウンタ、M Y カウンタ、A T 関連情報はクリアされる（図 24 参照）。

20

【0346】

図 29 は、高ナビ状態において天井ゲーム数を消化した後、A T 権利が付与されて A T モードに移行し、付与された A T 権利及び A T ゲーム数をすべて消化して高ナビ状態を終了した場合を示している。

【0347】

詳しくは、図 29 に示したケースでは、50 ゲーム目において高ナビ状態移行抽選に当選して高ナビ状態に移行した後、高ナビ状態において特別役に入賞して 200 ゲーム目において非 A T 中 B B 遊技状態を開始している。そして、25 ゲームの非 A T 中 B B 遊技状態を終了後、C Z 状態、対決状態を経て再び通常状態 B に移行している。つまり、対決状態において A T 権利を付与されなかった場合を示している。本実施形態では、R T 3（特別遊技状態）を終了しても、高ナビ状態を維持しているので、高ナビ状態カウンタ及び M Y カウンタの値はリセットされない。

30

【0348】

625 ゲーム目は、高ナビ状態に移行して 600 ゲーム目に相当し、天井ゲーム数に達したので、625 ゲーム目において C Z 状態に移行している。有利ランプ 190 も 625 ゲーム目から点灯している。そして、C Z 状態後の対決状態において A T 権利が付与されたので、680 ゲーム目から A T モードに移行している。この高ナビ状態は、付与された A T ゲーム数をすべて消化したことにより、750 ゲーム目において終了し、低ナビ状態に移行している。したがって、750 ゲーム目において、高ナビ状態カウンタ、M Y カウンタ、A T 関連情報はクリアされる（図 24 参照）。

40

【0349】

図 30 は、図 29 と同様に、高ナビ状態において天井ゲーム数を消化した後、A T 権利が付与されて A T モードに移行し、付与された A T 権利及び A T ゲーム数をすべて消化して高ナビ状態を終了した場合を示している。680 ゲーム目までは図 29 と同一なので、680 ゲーム以降について説明する。

【0350】

詳しくは、図 30 に示したケースでは、680 ゲーム目から開始された A T モードの最中の 1050 ゲーム目（この時点において付与された A T 権利及び A T ゲーム数はすべて消化していない）において、高ナビ状態のゲーム数が 1000 ゲームに達したので、高ナ

50

ビ状態を終了し、低ナビ状態に移行している。したがって、1050ゲーム目において、高ナビ状態カウンタ、MYカウンタ、AT関連情報はクリアされる(図24参照)。

【0351】

図31は、図30と同様に、200ゲーム目で非AT中BB遊技状態に移行したが、図30とは異なり、単独役の特別役に内部当選して非AT中BB遊技状態に移行したので、非AT中BB遊技状態の終了後にATモードに移行した場合を示している。

【0352】

詳しくは、図31に示したケースでは、550ゲーム目において高ナビ状態における獲得枚数が2000枚に達したので、550ゲーム目において高ナビ状態を終了し、低ナビ状態に移行している。なお、非AT中BB遊技状態は高ナビ状態であるから、MYカウンタの値には、非AT中BB遊技状態において獲得した枚数も含まれる。

10

【0353】

図32は、ATモードにおいてAT潜伏状態に移行した場合を示している。

【0354】

詳しくは、図32に示したケースでは、400ゲーム目においてAT準備状態を開始し、575ゲーム目においてAT通常状態からAT潜伏状態に移行している。つまり、575ゲーム目において当該セットのATゲーム数を消化したが残ATセットがあるため、AT潜伏状態移行抽選を実行し、当選した場合を示している。そして、開始されたAT潜伏状態は、設定されたゲーム数を消化した後に終了し、AT通常状態に移行している。このAT通常状態は、付与されたATゲーム数をすべて消化したことにより、700ゲーム目において終了し、低ナビ状態に移行している。

20

【0355】

なお、図32に示すように、AT潜伏状態は高ナビ状態にあるため、高ナビ状態カウンタの値はAT潜伏状態においてリセットされず更新を継続する。そして、AT潜伏状態が終了して、AT通常状態に移行したときには、更新された高ナビ状態カウンタに基づいて液晶カウンタの値が表示される。

【0356】

また、AT潜伏状態において、有利ランプ190は非点灯としており、液晶カウンタの値も表示しないようにしている。しかしながら、高ナビ状態終了条件が成立していない状態(例えば、潜伏状態あり、引き戻しゾーンあり等)においてAT通常状態を終了した場合、その後数ゲームの間、有利ランプ190を点灯させてもよく(ガセの点灯も含む)、また、AT潜伏状態において有利ランプ190を点灯させてもよい。そして、この有利ランプ190を点灯させている間、液晶カウンタの値を表示してもよいし、しなくてもよい。

30

【0357】

図41は、ATモードにおいて引き戻しゾーンに移行した場合を示している。

【0358】

詳しくは、図41に示したケースでは、400ゲーム目においてAT準備状態を開始し、575ゲーム目においてAT通常状態から引き戻しゾーンに移行した場合を示している。つまり、575ゲーム目において当該セットのATゲーム数を消化し、かつ残ATセットもないため、引き戻しゾーンに移行した場合を示している。引き戻しゾーンのゲーム数は、予め定められた固定のゲーム数が設定されるようにしてもよいし、抽選により決定される変動可能なゲーム数が設定されるようにしてもよい。引き戻しゾーンは、設定されたゲーム数を消化すると、高ナビ状態を終了して低ナビ状態に移行する。図41に示した例では、600ゲーム目において、25ゲームの引き戻しゾーンを終了して、低ナビ状態に移行している。なお、引き戻しゾーンにおいてAT権利が付与された場合には、引き戻しゾーンの終了後、AT通常状態に移行する。

40

【0359】

また、図41に示すように、AT通常状態において点灯していた有利ランプ190は、引き戻しゾーンにおいても点灯を継続しており、引き戻しゾーン終了の旨の報知(例えば

50

、引き戻しゾーンであることを示す演出が終了するなど）後、消灯する。有利ランプ 190 の消灯タイミングは、例えば、引き戻しゾーンの最終ゲームにおける第 3 停止操作の押下後（押下されていない状態になった時）、引き戻しゾーンの最終ゲームの次ゲームのメダル投入操作時が好適である。

【0360】

< R T 3 の演出態様 >

図 33 は、R T 3（特別遊技状態）のゲームを実行中に高ナビ状態から低ナビ状態に移行した場合の演出の様子を示すタイムチャートである。

【0361】

なお、図 33 に示す演出欄の「A T 中」、「エンディング」、「確定告知」、「B B 中」、「通常中」は、それぞれ「A T 中演出」、「エンディング演出」、「確定告知演出」、「B B 中演出」、「通常中演出」を示す。図 34 に A T 中演出、B B 中演出、通常中演出の演出態様の一例を示す。詳しくは、図 34（a - 1）は、低ナビ状態の通常中演出において演出画像表示装置 157 に表示される画像例、図 34（a - 2）は、高ナビ状態の通常中演出において演出画像表示装置 157 に表示される画像例、図 34（b）は、B B 中演出において演出画像表示装置 157 に表示される画像例、図 34（c）は、A T 中演出において演出画像表示装置 157 に表示される画像例である。

【0362】

高ナビ状態の通常中演出では、図 34（a - 2）に示すように、高ナビ状態に移行してからのゲーム数を示すゲーム数情報 d 1 が表示される。ゲーム数情報 d 1 は、上記で述べた液晶カウンタの値を示している。また、B B 中演出では、図 34（b）に示すように、R T 3（特別遊技状態）において獲得したメダル枚数を示す獲得数情報 d 2 が表示される。また、A T 中演出では、図 34（c）に示すように、A T モードにおいて獲得したメダル枚数を示す獲得数情報 d 3、A T モードの総ゲーム数と残ゲーム数を示す A T ゲーム数情報 d 4 が表示される。なお、獲得数情報 d 3 には、A T モードにおいて R T 3（特別遊技状態）に移行した場合には R T 3（特別遊技状態）において獲得したメダル枚数、つまり A T 中 B B 状態において獲得したメダル枚数も含まれる。また、図 34（c）は、押し順役に内部当選したゲームを示しているため、図 34（c）に示す A T 中演出では、操作ナビの内容を示す操作ナビ画像 d 5 も表示されている。

【0363】

なお、図 34（b）に示した B B 中演出、図 34（c）に示した A T 中演出では、ゲーム数情報 d 1 を表示しなかったが、高ナビ状態にある場合、B B 中演出及び A T 中演出において、ゲーム数情報 d 1 を表示するようにしてもよい。この場合、高ナビ状態から低ナビ状態に移行した場合、0 ゲームの表示をしてゲーム数情報 d 1 を継続させてもよいが、一旦、ゲーム数情報 d 1 を非表示とし、低ナビ状態から高ナビ状態に移行した場合に再度ゲーム数情報 d 1 を表示させた方が好適である。遊技者に違和感を与えることがないからである。

【0364】

図 33 は、高ナビ状態の 990 ゲーム目において、内部当選した特別役に入賞して R T 3（特別遊技状態）に移行した場合を示している。そのため、演出状態は、高ナビ状態の 990 ゲーム目から A T 通常状態から A T 中 B B 状態に移行している。また、図 33 は、その後、ゲームが進行し、高ナビ状態の 1000 ゲーム目に到達したとき、高ナビ状態が終了して、低ナビ状態に移行したことを示している。そのため、演出状態は、1000 ゲーム目を境に A T 中 B B 状態から通常 B B 状態に移行している。しかしながら、本実施形態では、R T 3（特別遊技状態）において実行される B B 中演出は、A T 中 B B 状態でも通常 B B 状態でも同一の演出態様にてそのまま実行されるようになっている。A T 系の遊技状態は高ナビ状態から低ナビ状態に移行して、遊技者にとって内部的には不利な遊技状態に移行しているが、遊技者に残念感を与えないため、同一の演出態様としたものである。

【0365】

< 終了演出 >

次に、図 3 5 及び図 3 6 を用いて、R T 3 (特別遊技状態) の終了時に実行される終了演出 (以下、B B 終了演出という)、A T モードの終了時 (高ナビ状態の終了時でもある) に実行される終了演出 (以下、A T 終了演出という) について説明する。図 3 5 及び図 3 6 は、演出画像表示装置 1 5 7 に表示される画像例を示しており、R T 3 (特別遊技状態) 又は A T モードの終了前後の画像遷移を示している。

【 0 3 6 6 】

まず、図 3 5 (a) を用いて、B B 終了演出の演出態様について説明する。図 3 5 (a - 1) は、R T 3 (特別遊技状態) における B B 中演出の演出態様を示しており、図 3 5 (a - 2) は、R T 3 (特別遊技状態) の終了時に実行される B B 終了演出の演出態様を示している。例えば、図 2 9 のタイムチャートで示した非 A T 中 B B 遊技状態が終了した場合などの B B 終了演出の演出態様である。B B 終了演出では、R T 3 (特別遊技状態) において獲得した総メダル枚数を示す B B 獲得数情報 d 1 0 (例えば、「獲得 2 5 0 枚」など) が表示される。図 3 5 (a - 3) 及び (a - 4) は、R T 3 (特別遊技状態) 終了後の高ナビ状態における通常中演出の演出態様を示している。本実施形態では、R T 3 (特別遊技状態) が終了しても高ナビ状態カウンタの値はクリアされないため、この通常中演出では、高ナビ状態に移行してからのゲーム数情報 d 1 が再表示される。

10

【 0 3 6 7 】

次に、図 3 5 (b) を用いて、A T 終了演出の演出態様について説明する。図 3 5 (b - 1) は、A T モードにおける A T 中演出の演出態様を示しており、図 3 5 (b - 2) は、A T モードの終了時に実行される A T 終了演出の演出態様を示している。例えば、図 2 9 のタイムチャートで示した A T 通常状態が終了した場合などの A T 終了演出の演出態様である。A T 終了演出では、A T モードにおいて獲得した総メダル枚数、遊技を行った A T 総ゲーム数を示す A T 関連情報 d 2 0 (例えば、「総遊技 1 2 0 回」「総獲得 8 3 4 枚」など) が表示される。図 3 5 (b - 3) は、A T モード終了後の低ナビ状態の通常中演出の演出態様、図 3 5 (b - 4) は、低ナビ状態から高ナビ状態に移行した直後の通常中演出の演出態様を示している。

20

【 0 3 6 8 】

次に、図 3 6 を用いて、R T 3 (特別遊技状態) のゲームを実行中に A T モードが終了して高ナビ状態から低ナビ状態に移行した場合の A T 終了演出の実行タイミング及び演出態様について説明する。これは、例えば、図 3 3 のタイムチャートで示したケースにおける A T 終了演出を説明するものである。

30

【 0 3 6 9 】

図 3 6 (c - 1) は、R T 3 (特別遊技状態) における B B 中演出の演出態様を示しており、図 3 6 (c - 2) は、A T モードの終了時に実行される A T 終了演出の演出態様を示している。本実施形態では、R T 3 (特別遊技状態) のゲームを実行中に A T モードが終了した場合、A T モードの終了時ではなく、R T 3 (特別遊技状態) の終了時に A T 終了演出を実行するようにしている。例えば、図 3 3 に示したケースにおいては、高ナビ状態に移行して 1 0 0 0 ゲームに到達した時点 t 1 ではなく、R T 3 (特別遊技状態) が終了した時点 t 2 において A T 終了演出が実行される。この場合の A T 終了演出 (以下、A T 終了演出 2 という) では、R T 3 (特別遊技状態) において獲得した総メダル枚数を示す B B 獲得数情報 d 1 0 (例えば、「獲得 2 5 0 枚」など)、及び A T モードにおいて獲得した総メダル枚数、遊技を行った A T 総ゲーム数を示す A T 関連情報 d 2 0 (例えば、「総遊技 1 2 0 回」「総獲得 8 3 4 枚」など) の双方が一画面にて表示される。図 3 6 (c - 3) は、A T モード終了後の低ナビ状態の通常中演出の演出態様、図 3 6 (c - 4) は、低ナビ状態から高ナビ状態に移行した直後の通常中演出の演出態様を示している。

40

【 0 3 7 0 】

このように本実施形態の A T 終了演出 2 では、A T 終了演出の背景画像を利用して、獲得情報 d 1 0 及び A T 関連情報 d 2 0 を表示するようにしている。しかしながら、A T 終了演出 2 の演出態様はこれに限定されるものではなく、B B 獲得数情報 d 1 0 及び A T 関

50

連情報 d 2 0 がともに表示されるのであれば、A T 終了演出の背景画像としなくてもよい。すなわち、A T 終了演出 2 は、A T 終了演出と表示態様が同一の終了画面（一部の色彩や背景色の違い、構成の一部追加などの略同一も含む）を用いつつ、異なる情報を報知するのでもよく、また、A T 終了演出と表示態様が異なる終了画面を用いて異なる情報を報知するのでもよい。さらには、B B 獲得数情報 d 1 0 及び A T 関連情報 d 2 0 を表示せず、終了の表示だけでもよい。

【 0 3 7 1 】

なお、主制御部 3 0 0 では、高ナビ状態が終了するタイミングで、高ナビ状態カウンタ、M Y カウンタ、及び A T 関連情報はクリアした（図 2 4 参照）。しかしながら、第 1 副制御部 4 0 0 では、R T 3（特別遊技状態）のゲームを実行中に高ナビ状態が終了した場合、高ナビ状態が終了した時点 t 1 において高ナビ状態カウンタ、M Y カウンタ、及び A T 関連情報をクリアしない。これにより、R T 3（特別遊技状態）が終了した時点 t 2 において実行される A T 終了演出 2 において A T 関連情報 d 2 0 を報知することが可能となっている。そして、A T 終了演出 2 を実行後にこれらの情報をクリアする。

【 0 3 7 2 】

[第 2 実施形態]

上記第 1 実施形態の A T 通常状態処理 B（図 2 3（b）参照）では、A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 の場合、一律に高ナビ状態カウンタを終了させた。しかしながら、A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 の場合、高ナビ状態は必ずしも終了させなくてもよい。すなわち、種々の条件に応じて、高ナビ状態を終了させたり、させなかったりしてもよい。

【 0 3 7 3 】

第 2 実施形態では、A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 の場合、高ナビ状態の終了間際のゲームでは、A T モードとともに高ナビ状態を終了させる一方、そうでない場合には、A T モードを終了させるが高ナビ状態を継続させるようにしている。高ナビ状態の終了間際のゲームでは、仮に A T 権利を付与したとしても、付与された A T 権利を十分に活用することができないからである。具体的には、（1）A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 であって、（2）高ナビ状態における獲得枚数が 1 8 0 0 枚を超える場合、又は高ナビ状態の残りゲーム数が 5 0 ゲーム以下の場合には、高ナビ状態を終了させるようにしている。ここで、高ナビ状態における獲得枚数の閾値を 1 8 0 0 としたのは、本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は、A T ゲームにおける獲得枚数は 1 ゲーム平均 5 枚（平均純増枚数 = 5 枚）となっているので、仮に A T 1 セットの 5 0 ゲームを付与された場合、2 5 0 枚（= 5 × 5 0）のメダルを消化できない状態では A T 権利を与えても無駄となってしまう。そこで、このような状況下では A T 通常状態及び高ナビ状態を終了させることにした。また、高ナビ状態の残りゲーム数の閾値を 5 0 としたのは、高ナビ状態における獲得枚数が 1 8 0 0 以下であっても、高ナビ状態の残りゲーム数が 5 0 以下では、仮に A T 1 セットの 5 0 ゲームを付与されても、付与された 5 0 ゲームをすべて消化することはできないからである。

【 0 3 7 4 】

図 3 7 は、第 2 実施形態に係る A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。以下においては、第 1 実施形態と異なる構成、機能及び処理を中心に説明し、その他の構成、機能及び処理に関しては同一部位には同一符号を付して説明を省略する場合がある。

【 0 3 7 5 】

ステップ S 1 6 0 1 では、A T カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。A T カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 6 0 8 に進む。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 1 6 0 2 では、A T 権利カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。A T 権利カウンタが 0 の場合には、ステップ S 1 6 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ

S 1 6 0 8 に進む。

【 0 3 7 7 】

ステップ S 1 6 0 3 では、M Y カウンタの値が 1 8 0 0 より大きいかな否かを判定する。M Y カウンタの値が 1 8 0 0 より大きい場合には、ステップ S 1 6 0 7 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 6 0 4 に進む。

【 0 3 7 8 】

ステップ S 1 6 0 4 では、高ナビ状態カウンタの値が 5 1 未満であるかな否かを判定する。高ナビ状態カウンタの値が 5 1 未満である場合には、ステップ S 1 6 0 7 に進み、そうでない場合には、A T 通常状態処理 B を終了する。すなわち、A T カウンタの値が 0、及び A T 権利カウンタの値が 0 により、A T モードは終了するが、高ナビ状態における獲得枚数が 1 8 0 0 枚以下であって、かつ高ナビ状態の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上の場合には、高ナビ状態カウンタの値はゼロクリアされず、高ナビ状態は継続する。

10

【 0 3 7 9 】

ステップ S 1 6 0 7 では、(1) A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 であって、さらに (2) 高ナビ状態における獲得枚数が 1 8 0 0 枚を超える場合、又は高ナビ状態の残りゲーム数が 5 0 ゲーム以下の場合なので、A T モード及び高ナビ状態を終了すべく、高ナビ状態カウンタの値に 0 をセットする。

【 0 3 8 0 】

一方、ステップ S 1 6 0 8 では、その他の A T 状態処理 B を行う。

【 0 3 8 1 】

20

なお、第 2 実施形態において示した高ナビ状態終了条件の閾値 (獲得枚数 1 8 0 0 又は高ナビ状態の残りゲーム数 5 0) は、上記値に限定されるものではない。高ナビ状態における獲得枚数と高ナビ状態の残りゲーム数の対応関係で両閾値をそれぞれ決定するようにしてもよい。

【 0 3 8 2 】

例えば、高ナビ状態における獲得枚数の閾値を 1 5 0 0 に設定した場合、あと 5 0 0 枚の獲得で高ナビ状態における獲得枚数が 2 0 0 0 枚に達するから、高ナビ状態の残りゲーム数を 1 0 0 (= 5 0 0 / 5) と設定してもよい。詳しくは、高ナビ状態における獲得枚数の閾値を 1 5 0 0 に設定した場合、高ナビ状態において獲得枚数が 1 5 0 0 から 2 0 0 0 枚に達するには平均して 1 0 0 ゲームのゲーム消化を必要とする。したがって、高ナビ状態における獲得枚数が 1 5 0 0 以下であっても、高ナビ状態の残りゲーム数が 1 0 0 ゲーム未満の場合、このような状況において A T 権利を付与しても高ナビ状態において獲得枚数が 2 0 0 0 枚に到達することがない。そこで、このような状況下では A T 通常状態及び高ナビ状態を終了させることにした。

30

【 0 3 8 3 】

図 3 7 は、第 2 実施形態のこのような変形例に係る A T 通常状態処理 B の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 3 8 4 】

ステップ S 1 6 0 1 では、A T カウンタの値が 0 であるかな否かを判定する。A T カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 6 0 8 に進む。

40

【 0 3 8 5 】

ステップ S 1 6 0 2 では、A T 権利カウンタの値が 0 であるかな否かを判定する。A T 権利カウンタの値が 0 の場合には、ステップ S 1 6 0 3 A に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 6 0 8 に進む。

【 0 3 8 6 】

ステップ S 1 6 0 3 A では、M Y カウンタの値が 1 5 0 0 より大きいかな否かを判定する。M Y カウンタの値が 1 5 0 0 より大きい場合には、ステップ S 1 6 0 7 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 6 0 4 A に進む。

【 0 3 8 7 】

50

ステップS 1 6 0 4 Aでは、高ナビ状態カウンタの値が1 0 0未満であるか否かを判定する。高ナビ状態カウンタの値が1 0 0未満である場合には、ステップS 1 6 0 7に進み、そうでない場合には、A T通常状態処理Bを終了する。すなわち、A Tカウンタの値が0、及びA T権利カウンタの値が0により、A Tモードは終了するが、高ナビ状態における獲得枚数が1 5 0 0枚以下であって、かつ高ナビ状態の残りゲーム数が1 0 0ゲーム以上の場合には、高ナビ状態カウンタの値はゼロクリアされず、高ナビ状態は継続する。

【0 3 8 8】

ステップS 1 6 0 7では、(1) A Tカウンタの値が0、かつA T権利カウンタの値が0であって、さらに(2) 高ナビ状態における獲得枚数が1 5 0 0枚を超える場合、又は高ナビ状態の残りゲーム数が1 0 0ゲーム以下の場合なので、A Tモード及び高ナビ状態を終了すべく、高ナビ状態カウンタの値に0をセットする。

10

【0 3 8 9】

一方、ステップS 1 6 0 8では、その他のA T状態処理Bを行う。

【0 3 9 0】

なお、第2実施形態においても、高ナビ状態を継続する場合には、有利ランプ1 9 0の点灯を継続し、液晶カウンタの値を継続してゲーム数情報d 1は表示される。また、第2実施形態では、高ナビ状態にある場合、B B中演出及びA T中演出において、ゲーム数情報d 1を表示の方が好適である。

【0 3 9 1】

[第3実施形態]

20

第3実施形態のA T通常状態処理Bでは、A Tカウンタの値が0、かつA T権利カウンタの値が0の場合、高ナビ状態に移行してからのゲーム数が天井ゲーム数以上の場合や高ナビ状態の終了間際のゲームでは、A Tモードとともに高ナビ状態を終了させる一方、そうでない場合には、A Tモードを終了させ、高ナビ状態を継続させるようにしている。

【0 3 9 2】

詳しくは、(1) A Tカウンタの値が0、かつA T権利カウンタの値が0であって、(2) 高ナビ状態カウンタの値が4 0 0未満、つまり高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数に達した場合、又は高ナビ状態カウンタの値が4 0 0以上であるが、M Yカウンタの値が1 8 0 0より大きい場合には、A T通常状態及び高ナビ状態を終了させる。後者の場合(高ナビ状態カウンタの値が4 0 0以上であり、M Yカウンタの値が1 8 0 0より大きい場合) は、高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数に達していなくても、高ナビ状態における獲得枚数が1 8 0 0枚を超えている場合には、仮にA T権利を付与したとしても、付与されたA T権利を十分に活用できないからである(図3 7のステップS 1 6 0 4と同様の理由である) 。

30

【0 3 9 3】

図3 8は、第3実施形態に係るA T通常状態処理Bの流れを詳しく示すフローチャートである。

【0 3 9 4】

ステップS 1 6 0 1では、A Tカウンタの値が0であるか否かを判定する。A Tカウンタの値が0である場合には、ステップS 1 6 0 2に進み、そうでない場合には、ステップS 1 6 0 8に進む。

40

【0 3 9 5】

ステップS 1 6 0 2では、A T権利カウンタの値が0であるか否かを判定する。A T権利カウンタの値が0の場合には、ステップS 1 6 0 5に進み、そうでない場合には、ステップS 1 6 0 8に進む。

【0 3 9 6】

ステップS 1 6 0 5では、高ナビ状態カウンタの値が4 0 0未満であるか否かを判定する。高ナビ状態カウンタの値が4 0 0未満である場合には、ステップS 1 6 0 7に進み、そうでない場合には、ステップS 1 6 0 6に進む。

【0 3 9 7】

50

ステップ S 1 6 0 6 では、M Y カウンタの値が 1 8 0 0 より大きいかなかを判定する。M Y カウンタの値が 1 8 0 0 より大きい場合には、ステップ S 1 6 0 7 に進み、そうでない場合には、A T 通常状態処理 B を終了する。

【 0 3 9 8 】

ステップ S 1 6 0 7 では、(1) A T カウンタの値が 0、かつ A T 権利カウンタの値が 0 であって、さらに (2) 高ナビ状態の残りゲーム数が 4 0 0 ゲーム以下の場合、又は高ナビ状態における獲得枚数が 1 8 0 0 枚を超える場合なので、A T モード及び高ナビ状態を終了すべく、高ナビ状態カウンタの値に 0 をセットする。

【 0 3 9 9 】

一方、ステップ S 1 6 0 8 では、その他の A T 状態処理 B を行う。

10

【 0 4 0 0 】

なお、第 3 実施形態においても、高ナビ状態を継続する場合には、有利ランプ 1 9 0 の点灯を継続し、液晶カウンタの値を継続してゲーム数情報 d 1 は表示される。また、第 3 実施形態では、高ナビ状態にある場合、B B 中演出及び A T 中演出において、ゲーム数情報 d 1 を表示する方が好適である。

【 0 4 0 1 】

[その他の変形例]

なお、上記第 1 実施形態では、高ナビ状態中に A T モードが開始され、A T モードの終了条件とともに高ナビ状態も終了するようにした。しかしながら、このような高ナビ状態中に所定の開始条件の成立に基づいて開始され、かつ所定の終了条件の成立に基づいて高ナビ状態とともに終了する有利な状態は A T モードに限定されない。例えば、再遊技役の当選確率が高い再遊技高確率状態、特別役 (ボーナス役) に入賞した場合の特別遊技状態、A T ゲームを付与する確率が高い A T 高確状態などの状態でもよい。

20

【 0 4 0 2 】

また、上記第 1 実施形態 ~ 第 3 実施形態では、高ナビ状態が終了した場合、高ナビ状態終了後の低ナビ状態において高ナビ状態移行抽選に当選すると、再び高ナビ状態に移行するようにした。つまり、一旦低ナビ状態に移行した後の所定の条件の成立によって再び高ナビ状態に移行して高ナビ状態ゲーム数が再設定されるようになっていた。しかしながら、高ナビ状態終了後に所定の条件が成立している場合には、低ナビ状態に移行することなく、次ゲームから再び高ナビ状態に移行して高ナビ状態ゲーム数が再設定されるようにしてもよい。

30

【 0 4 0 3 】

また、上記第 1 実施形態 ~ 第 3 実施形態では、チャンスモードにおいて A T 権利が付与された場合、一律 5 0 ゲーム (1 セット分) の A T ゲーム数が付与されるようになっていたが、これに限定されない。複数種類の A T ゲーム数の中からいずれかひとつを抽選により決定し、決定した A T ゲーム数を付与するようにしてもよい。

【 0 4 0 4 】

また、上記第 1 実施形態 ~ 第 3 実施形態の M Y カウンタ更新処理では、上述した計算方法 (図 2 1 のステップ S 1 3 0 2 参照) により M Y カウンタの値はマイナスとなることがなかった。しかしながら、M Y カウンタがマイナス値となることを許容して、高ナビ状態のメダルの獲得枚数を計算するようにしてもよい。

40

【 0 4 0 5 】

また、上記第 1 実施形態 ~ 第 3 実施形態では、高ナビ状態の天井ゲーム数を 6 0 0 ゲームに設定した。これは、A T ゲームの獲得枚数が平均 5 枚であるため、高ナビ状態終了条件の一つである 1 0 0 0 ゲーム消化を考慮して、残り 4 0 0 ゲームにおいて高ナビ状態終了条件のもう一つである獲得枚数が 2 0 0 0 枚を到達できるように設定したものである。したがって、高ナビ状態の終了条件が異なる場合には、異なる高ナビ状態の終了条件及び A T モードの平均獲得枚数を加味して異なる天井ゲーム数を設定してもよい。

【 0 4 0 6 】

また、上記第 1 実施形態 ~ 第 3 実施形態では高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数以上

50

となると、ＡＴ権利を付与される確率が高くなるようにした。しかしながら、高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数以上の場合、即、ＡＴ権利を付与するようにしてもよいし、数ゲーム消化した後、ＡＴ権利を付与するようにしてもよい。一方、高ナビ状態のゲーム数が天井ゲーム数以上となっても、ＡＴ権利を付与する抽選と関連性を持たせなくてもよい。

【０４０７】

また、上記第１実施形態～第３実施形態のＡＴ終了演出２は、ＲＴ３（特別遊技状態）のゲームを実行中にＡＴモード及び高ナビ状態が終了した場合においてＲＴ３（特別遊技状態）の終了時に実行される終了演出であった。しかしながら、ＡＴ終了演出２を、ＲＴ３（特別遊技状態）のゲームを実行中に高ナビ状態だけが終了した場合、又はＡＴモード

10

【０４０８】

なお、先にＡＴモード及び高ナビ状態が終了し、その後、ＲＴ３（特別遊技状態）が終了するのであれば、ＡＴモード及び高ナビ状態の終了ゲームとＲＴ３（特別遊技状態）の終了ゲームが同一ゲームであっても、ＡＴ終了演出２を実行してもよい。

【０４０９】

また、上記第１実施形態～第３実施形態のゲーム数情報ｄ１は、高ナビ状態に移行してからのゲーム数を示していたので、遊技が進行していくに従ってゲーム数情報ｄ１は加算されて表示されていた。しかしながら、ゲーム数情報ｄ１として、高ナビ状態の上限ゲーム数（１０００ゲーム）までの残りゲーム数を、遊技が進行していくに従って減算して表示するようにしてもよい。

20

【０４１０】

また、高ナビ状態の上限ゲーム数（１０００ゲーム）は固定でなく、予め複数用意し、抽選により選択された上限ゲーム数を設定するようにしてもよい。この場合、ゲーム数情報ｄ１は、高ナビ状態の上限ゲーム数（１０００ゲーム）までの残りゲーム数を減算して表示していく方が好適である。

【０４１１】

また、ＭＹカウンタの値、つまり高ナビ状態におけるメダルの獲得数を、高ナビ状態終了条件のメダル獲得数（本実施形態では、２０００枚）とともに報知するようにしてもよい。これらの情報は、高ナビ状態において常時報知するようにしてもよいし、所定の条件が成立した場合（例えば、ＭＹカウンタの値１５００など、高ナビ状態終了条件の成立に近づいた場合）に報知するようにしてもよい。

30

【０４１２】

また、ＭＹカウンタの値が高ナビ状態終了条件のメダル獲得数（本実施形態では、２０００枚）に近づいた場合に、所定のメッセージを報知するようにしてもよい（例えば、ＭＹカウンタの値が１９００に到達した場合、残り１００枚を示すメッセージを報知する）。

【０４１３】

〔その他の遊技台〕

なお、上記実施形態においては、遊技台の一例として、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシン１００を示したが、これに限定されるものではなく、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンや、パチンコ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール、カジノマシン等に適用可能である。

40

【０４１４】

例えば、パチンコ機は、図４０に示すような「所定の遊技領域１００２に遊技球を発射する発射装置１０１０と、発射装置１０１０から発射された遊技球を入球可能に構成された始動入賞口１００６と、始動入賞口１００６に入球した遊技球を検知する検知手段１００８と、検知手段１００８が遊技球を検知した場合に遊技球を払出す払出手段１０１２（又は遊技球に相当する対価を付与する付与手段）と、所定の図柄（識別情報）を変動表示す

50

る可変表示装置 1 0 0 4 を備え、検知手段 1 0 0 8 により遊技球が検出されたことを契機として、可変表示装置 1 0 0 4 が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機 1 0 0 0 」であってもよい。

【 0 4 1 5 】

なお、スロットマシンは、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合、遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。

【 0 4 1 6 】

[実施形態の総括]

以上述べたように、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0 ）によれば

、
複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 ）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技台であって、

前記表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、特別遊技状態（R T 3 ））への移行を伴う特別入賞（例えば、特別役 1 の入賞）を少なくとも含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（例えば、主制御部 3 0 0 、入賞役内部抽選処理）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（例えば、主制御部 3 0 0 、入賞役内部抽選処理）と、

通常遊技（例えば、低ナビ状態のゲーム）よりも遊技者に有利な有利遊技（例えば、高ナビ状態のゲーム）を付与するか否かの決定を行う決定手段（例えば、主制御部 3 0 0 、高ナビ状態移行処理など）と、

前記決定手段により前記有利遊技の付与が決定された場合には、第一の終了条件が成立する（例えば、高ナビ状態におけるゲーム数が 1 0 0 0 、獲得数が 2 0 0 0 枚など）までの複数の遊技に亘って前記有利遊技を行う有利遊技状態（例えば、高ナビ状態）に設定可能な遊技状態設定手段（例えば、主制御部 3 0 0 、高ナビ状態処理 A 、高ナビ状態処理 B など）と、

遊技に関する演出を実行する演出実行手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7 、主制御部 3 0 0 、第 1 副制御部 4 0 0 、第 2 副制御部 5 0 0 、第 1 副制御部コマンド処理など）と、を備え、

前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態において前記特別入賞が発生した場合には、該有利遊技状態の設定を継続したまま第二の終了条件が成立する（例えば、3 1 2 枚を超えるメダル払出）まで前記特別遊技状態に設定可能な手段であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が設定された場合には、該特別遊技状態において特別遊技演出（例えば、B B 中演出）を実行する手段であり、

前記遊技状態設定手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を継続するとともに前記特別遊技状態の設定を終了し、

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記有利遊技状態の設定を終了するとともに前記特別遊技状態の設定を該第二の終了条件が成立するまで継続する手段であり、

前記演出実行手段は、

前記第一の終了条件が成立する前に前記第二の終了条件が成立した場合には、実行中の前記特別遊技演出を終了して第一の特別遊技終了演出（例えば、B B 終了演出）を実行し

、

10

20

30

40

50

前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、前記第二の終了条件が成立した後に、実行中の前記特別遊技演出を終了して前記第一の特別遊技終了演出とは異なる第二の特別遊技終了演出（例えば、A T 終了演出 2）を実行する手段であり、

前記第二の終了条件は、前記第一の終了条件が成立した遊技の次遊技以降において成立可能な終了条件である、ことを基本的構成とする。

【0417】

この基本的構成によれば、特別遊技状態と有利遊技状態が重複する期間において、有利遊技状態が終了する前に特別遊技状態が終了する場合には、第一の特別遊技終了演出を実行し、特別遊技状態が終了する前に有利遊技状態が終了する場合には、有利遊技状態の終了時ではなく特別遊技状態の終了時に第二の特別遊技終了演出を実行するので、特別遊技状態中に有利遊技状態が終了したか否かを遊技者に気づかせることができる。すなわち、ボーナス遊技と他の有利な状態が重複した場合、ボーナス遊技の終了を報知するボーナス終了演出に特徴を有する遊技台を提供することができる。

10

【0418】

また、上記基本的構成において、

前記決定手段は、前記第二の終了条件が成立する前に前記第一の終了条件が成立した場合には、実行中の前記特別遊技状態の設定が終了した後の遊技（特別遊技状態の設定が終了したゲームの次以降のゲーム）において新たな前記有利遊技を付与するか否かの決定を行う手段である、ことを第1の好適な構成とする。

20

【0419】

この第1の好適な構成によれば、有利遊技状態が終了しても特別遊技状態が終了しないと新たな有利遊技が付与されないので、遊技にメリハリをつけることができ、有利遊技状態の終了により気づきやすくなる。

【0420】

また、上記基本的構成、又は上記第1の好適な構成において、

前記第二の特別遊技終了演出は、前記有利遊技状態の終了を示唆可能な示唆情報（例えば、A T 関連情報 d 20 など）を少なくとも含む終了演出であり、

前記第一の特別遊技終了演出は、前記示唆情報を含まない終了演出である、とを第2の好適な構成とする。

30

【0421】

この第2の好適な構成によれば、特別遊技状態中に有利遊技状態が終了したことを明確に報知することができる。

【0422】

また、上記第2の好適な構成において、

前記第一の特別遊技終了演出は、前記特別遊技状態において遊技者が獲得した獲得数を示す獲得情報（例えば、B B 獲得数情報 d 10 など）を少なくとも含む終了演出であり、

前記第二の特別遊技終了演出は、前記獲得情報と前記示唆情報を少なくとも含む終了演出である、ことを第3の好適な構成とする。

40

【0423】

この第3の好適な構成によれば、特別遊技終了演出において獲得情報を報知することにより示唆情報をより目立たせることができる。

【0424】

また、上記基本的構成、第1の好適な構成、第2の好適な構成、又は第3の好適な構成において、

前記特別遊技演出における演出態様は、前記第一の終了条件が成立したか否かに関わらず同じ演出態様である（例えば、図33など）、ことを第4の好適な構成とする。

【0425】

この第4の好適な構成によれば、特別遊技演出の構成が有利遊技状態の終了条件の影響を受けないので、ストーリー性のある特別遊技演出に好適である。

50

【 0 4 2 6 】

また、上記基本的構成、第 1 の好適な構成、第 2 の好適な構成、第 3 の好適な構成、又は第 4 の好適な構成において、

所定の設定条件が成立した（例えば、高ナビ状態移行抽選に当選など）ことに基づいて、遊技の回数の閾値となる上限回数（例えば、1000ゲームなど）を設定する上限回数設定手段（例えば、主制御部300、高ナビ状態移行処理など）を備え、

前記第一の終了条件は、前記有利遊技状態における遊技の回数が前記上限回数設定手段により設定された前記上限回数に到達した場合に成立する終了条件である、ことを第 5 の好適な構成とする。

【 0 4 2 7 】

この第 5 の好適な構成によれば、有利遊技状態は遊技の回数に基づいて終了するので、有利遊技状態の終了を把握することが容易である。

【 0 4 2 8 】

また、上記基本的構成、第 1 の好適な構成、第 2 の好適な構成、第 3 の好適な構成、第 4 の好適な構成、又は第 5 の好適な構成において、

前記有利遊技状態における遊技媒体の使用数と該遊技媒体の払出数に基づいて、遊技者が獲得している前記遊技媒体の総数をカウントするカウント手段（例えば、主制御部300、演出状態制御処理B、高ナビ状態終了処理など）と、を備え、

前記第一の終了条件は、前記カウント手段によりカウントされた総数が閾値となる上限獲得数に達した場合に成立する終了条件である、ことを第 6 の好適な構成とする。

【 0 4 2 9 】

この第 6 の好適な構成によれば、有利遊技状態は獲得数に基づいて終了するので、有利遊技状態の終了を把握することが容易である。

【 0 4 3 0 】

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

【 符号の説明 】

【 0 4 3 1 】

100 スロットマシン
 110、111、112 リール
 113 図柄表示窓
 123 BB中ランプ
 127 払出枚数表示器
 130、131、132 メダル投入ボタン
 135 スタートレバー
 137、138、139 ストップボタン
 157 演出画像表示装置
 190 有利ランプ
 272、277 スピーカ
 300 主制御部
 400 第1副制御部
 500 第2副制御部

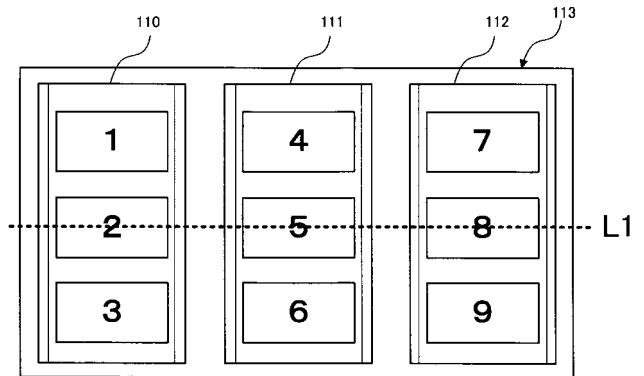
10

20

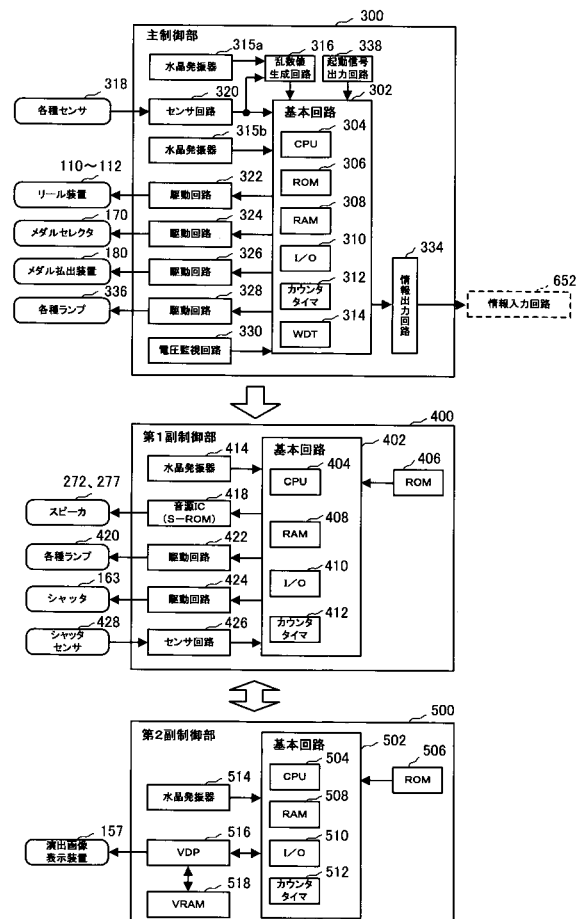
30

40

【 図 2 】



【 図 4 】



【図 5】

	左	中	右
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

図柄	名称
	セブン1図柄
	セブン2図柄
	BAR図柄
	ベル図柄
	スイカ図柄
	チェリー図柄
	リプレイ図柄
	blank 1図柄
	blank 2図柄
	blank 3図柄

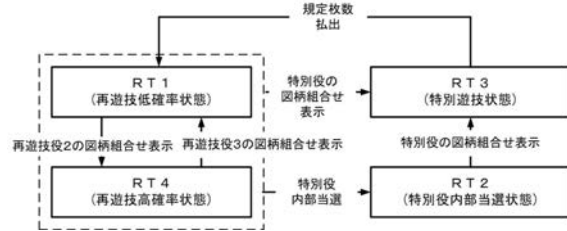
回転方向

【図 6】

役	名称	図柄組合せ	付与数	備考
特別役	BB 1		0	・図柄組合せ入賞でRT 3 移行 ・3 1 2枚を超える払出しで終了し、RT 1 に移行
	BB 2		0	
再遊技役 1	通常リプレイ		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 2	昇格リプレイ		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 3	転落リプレイ		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 4	演出リプレイ		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 5	フレイク リプレイ		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 6	こぼし リプレイ 1		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役 7	こぼし リプレイ 2		—	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
小役 1	スイカ		5	
小役 2	チェリー	ANY	2	
小役 3	ベル		13	

(b)

RT系の状態遷移図



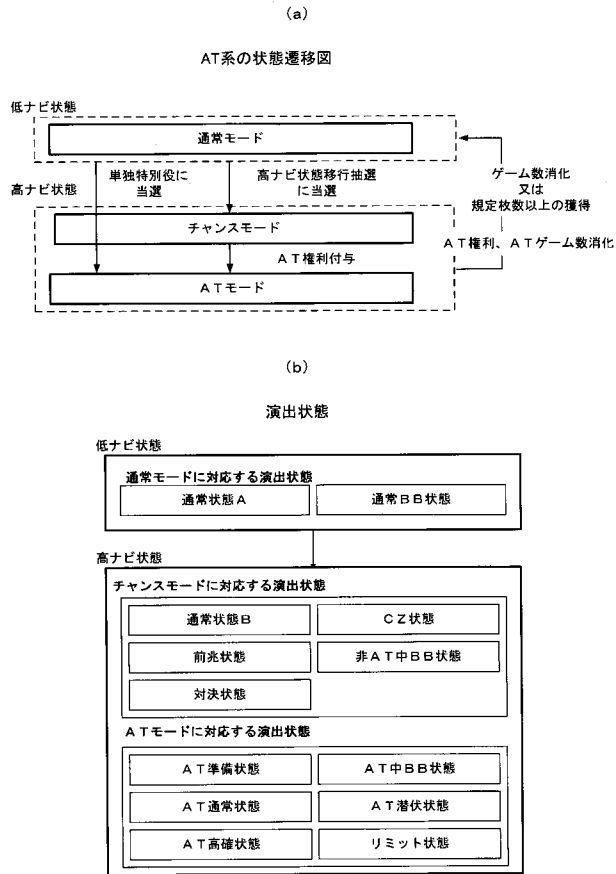
【図 7】

条件装置	内部当選確率 (65536で除する)				備考
	RT 1	RT 2	RT 3	RT 4	
特別役	32	0	0	32	
特別役+小役 1	64	0	0	64	
特別役+小役 2	64	0	0	64	
再遊技役 1	6144	12288	0	24576	
再遊技役 4 +再遊技役 6 +再遊技役 7	0	0	1024	0	・逆押しで全てのリールにおいて再遊技役 4 の引き込み範囲内で停止操作が行われた場合、再遊技役 4 を表示する ・逆押しで右リール中リールにおいて再遊技役 4 の引き込み範囲内で停止操作が行われるが、左リールにおいては再遊技役 4 の引き込み範囲外で停止操作が行われた場合、再遊技役 6 を表示する ・上記以外の停止操作が行われた場合、再遊技役 7 を表示する
再遊技役 5 +再遊技役 6 +再遊技役 7	0	0	5120	0	・逆押しで全てのリールにおいて再遊技役 5 の引き込み範囲内で停止操作が行われた場合、再遊技役 5 を表示する ・逆押しで右リール中リールにおいて再遊技役 5 の引き込み範囲内で停止操作が行われるが、左リールにおいては再遊技役 5 の引き込み範囲外で停止操作が行われた場合、再遊技役 6 を表示する ・上記以外の停止操作が行われた場合、再遊技役 7 を表示する
再遊技役 1 +再遊技役 2	3072	0	0	0	・押し順正解時は、再遊技役 2 を表示する ・押し順不正解時は、再遊技役 1 を表示する
再遊技役 1 +再遊技役 3	0	0	0	8996	・押し順正解時は、再遊技役 1 を表示する ・押し順不正解時は、再遊技役 3 を表示する
小役 1	512	640	0	512	
小役 2	512	640	0	512	
小役 3 a (押し順)	28672	28672	0	28672	・押し順正解時は、入賞ラインにベル図柄を表示する
小役 3 b (共通)	2048	2048	59392	2048	・押し順に関わらず、入賞ラインにベル図柄を表示する

【図 8】

条件装置	種別	概要	表示データ
再遊技役 1 +再遊技役 2	再遊技役 2 L	・正解押し順(第 1 停止が左)の場合、再遊技役 2 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が左以外)の場合、再遊技役 1 を表示する	01
	再遊技役 2 C	・正解押し順(第 1 停止が中)の場合、再遊技役 2 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が中以外)の場合、再遊技役 1 を表示する	02
	再遊技役 2 R	・正解押し順(第 1 停止が右)の場合、再遊技役 2 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が右以外)の場合、再遊技役 1 を表示する	03
	再遊技役 3 L	・正解押し順(第 1 停止が左)の場合、再遊技役 1 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が左以外)の場合、再遊技役 3 を表示する	01
再遊技役 1 +再遊技役 3	再遊技役 3 C	・正解押し順(第 1 停止が中)の場合、再遊技役 1 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が中以外)の場合、再遊技役 3 を表示する	02
	再遊技役 3 R	・正解押し順(第 1 停止が右)の場合、再遊技役 1 を表示する ・不正解押し順(第 1 停止が右以外)の場合、再遊技役 3 を表示する	03
小役 3 a (押し順)	小役 3 L C R	・正解押し順(左中右)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(左中右以外)の場合、ベル図柄を表示しない	04
	小役 3 L R C	・正解押し順(左右中)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(左右中以外)の場合、ベル図柄を表示しない	05
	小役 3 C L R	・正解押し順(中左右)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(中左右以外)の場合、ベル図柄を表示しない	06
	小役 3 C R L	・正解押し順(右中左)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(右中左以外)の場合、ベル図柄を表示しない	07
	小役 3 R L C	・正解押し順(右左中)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(右左中以外)の場合、ベル図柄を表示しない	08
	小役 3 R C L	・正解押し順(右中左)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(右中左以外)の場合、ベル図柄を表示しない	09
	小役 3 R C L	・正解押し順(右中左)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(右中左以外)の場合、ベル図柄を表示しない	09
	小役 3 R C L	・正解押し順(右中左)の場合、ベル図柄を表示する ・不正解押し順(右中左以外)の場合、ベル図柄を表示しない	09

【図 9】



【図 10】

表示データ	表示
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	
08	
09	

【図 11】

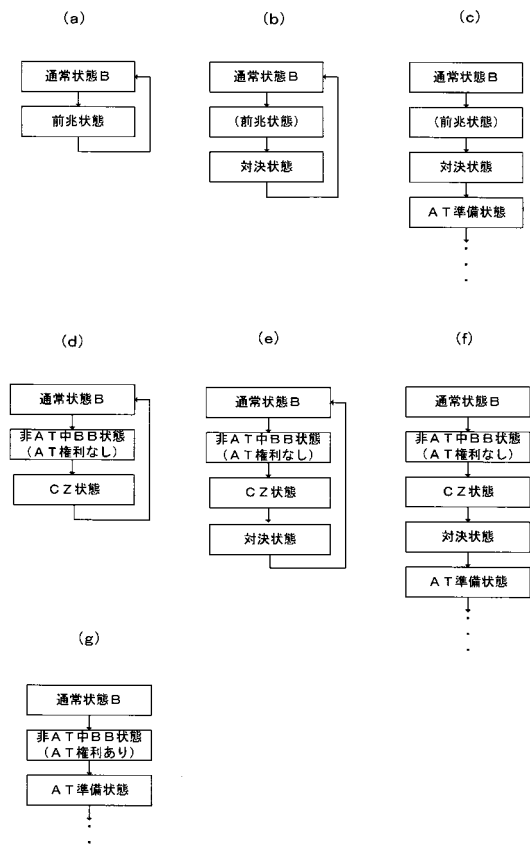
(a)

演出状態	ゲーム数
前兆状態	3 ~ 32 G
対決状態	0 G、2 ~ 4 G

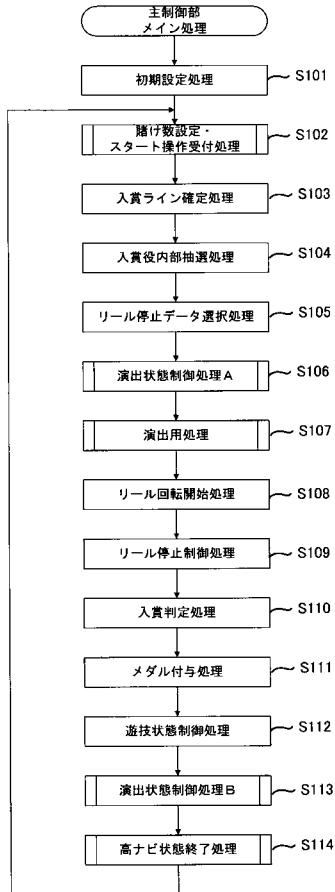
(b)

パターン	前兆状態	対決状態
パターン01	3 G	—
パターン02	3 G	2 G
パターン03	3 G	2 G
⋮	⋮	⋮
パターン11	3 G	4 G
⋮	⋮	⋮
パターン31	16 G	3 G
⋮	⋮	⋮
パターン51	32 G	4 G
⋮	⋮	⋮

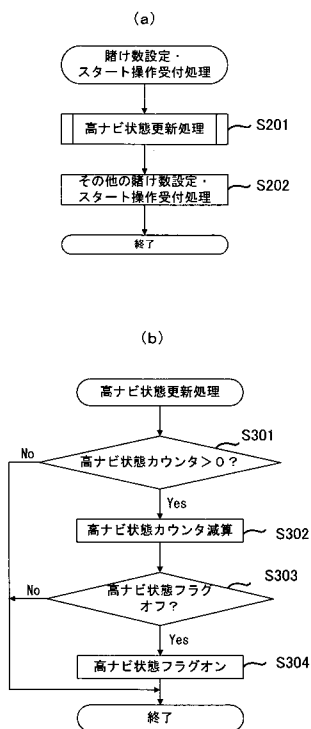
【図 12】



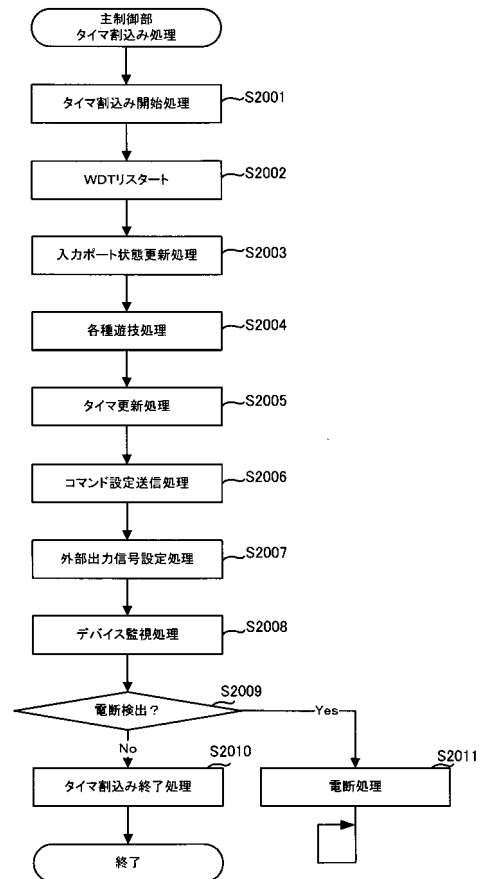
【図 13】



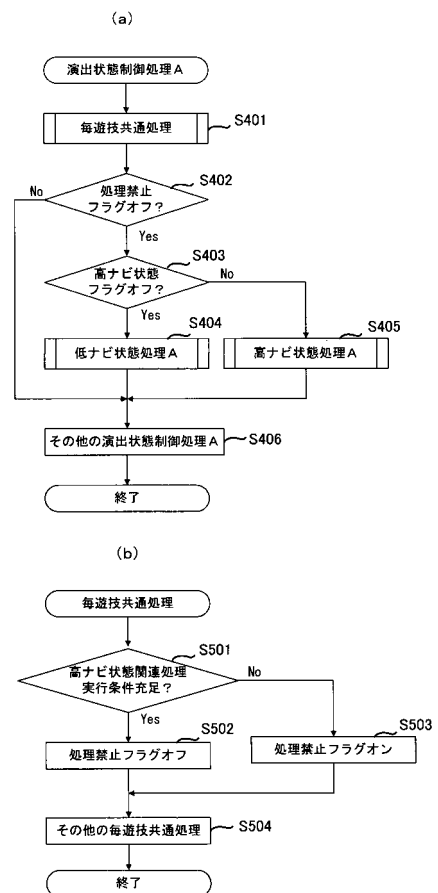
【図 15】



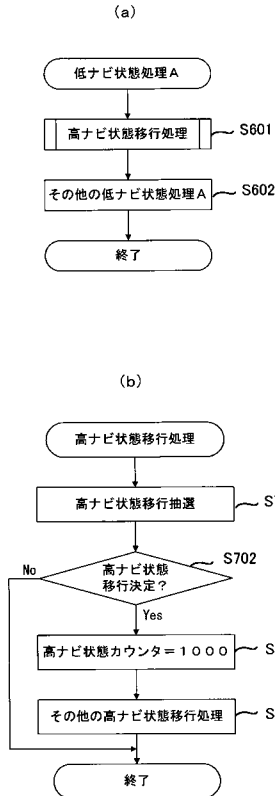
【図 14】



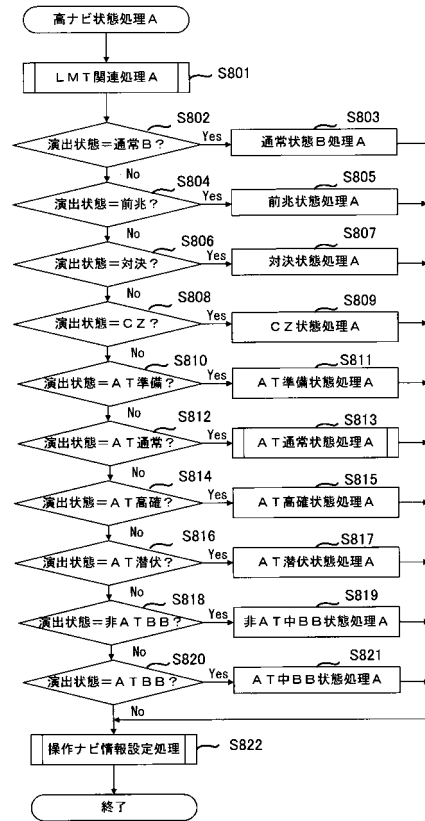
【図 16】



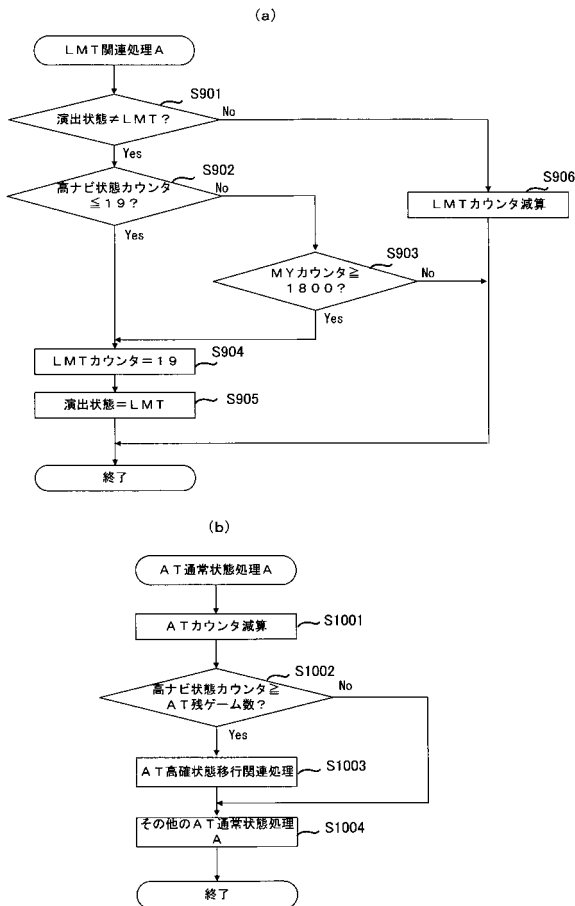
【図 17】



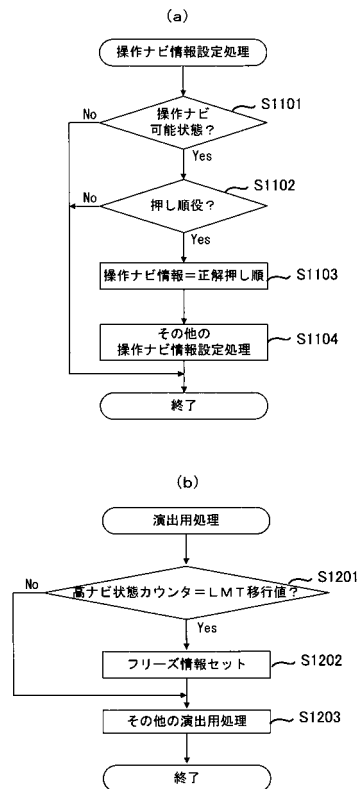
【図 18】



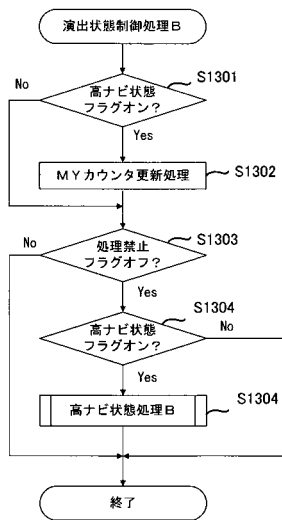
【図 19】



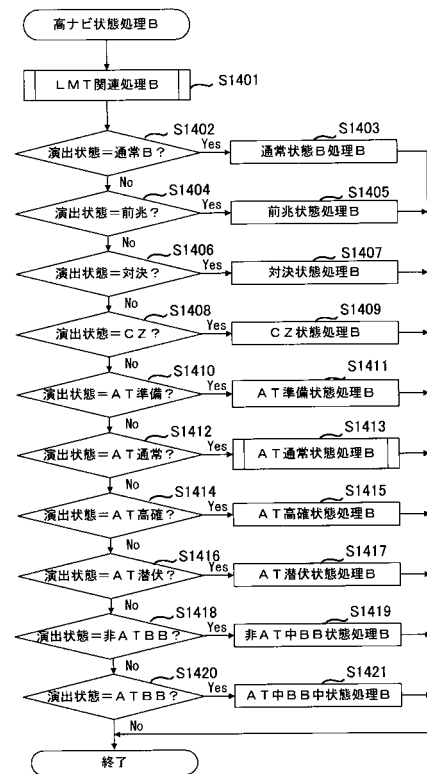
【図 20】



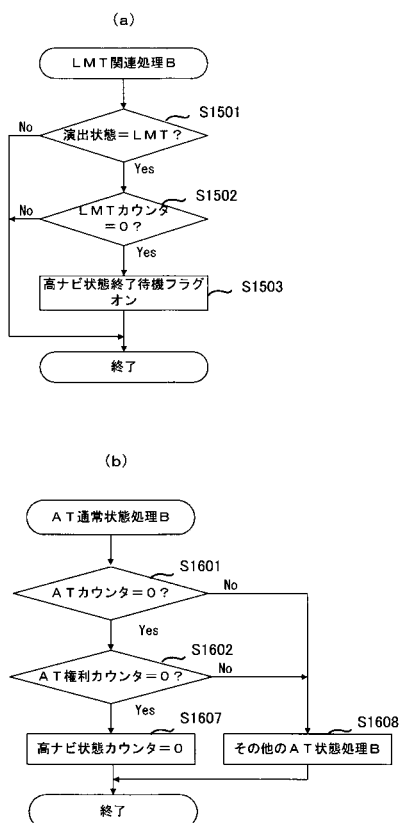
【図 2 1】



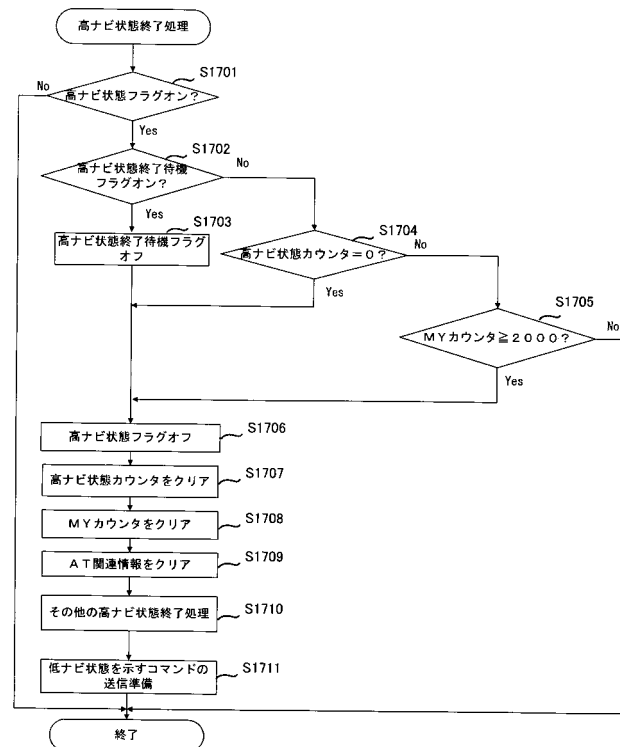
【図 2 2】



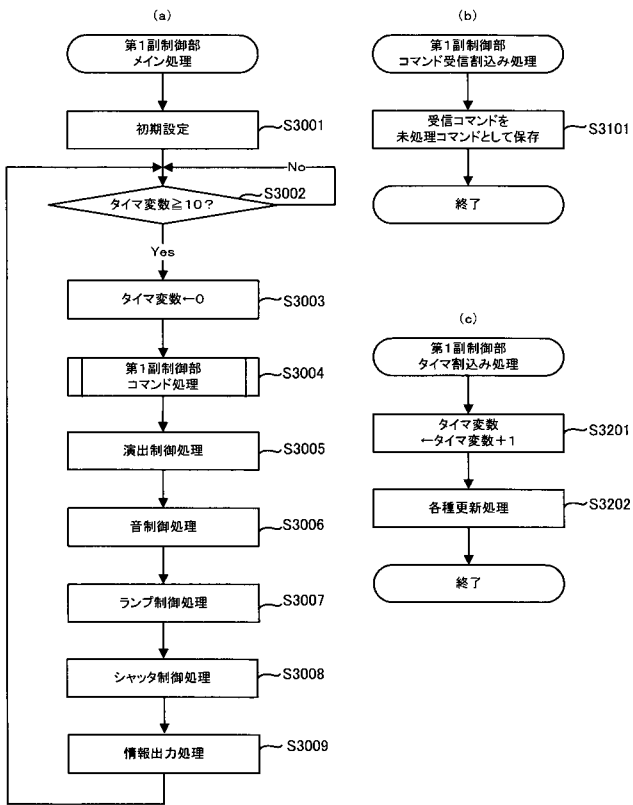
【図 2 3】



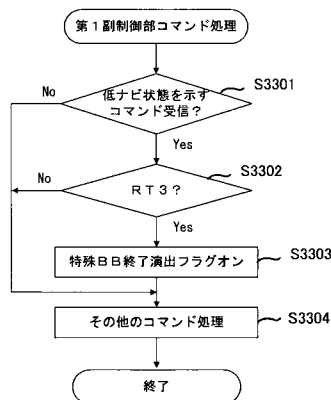
【図 2 4】



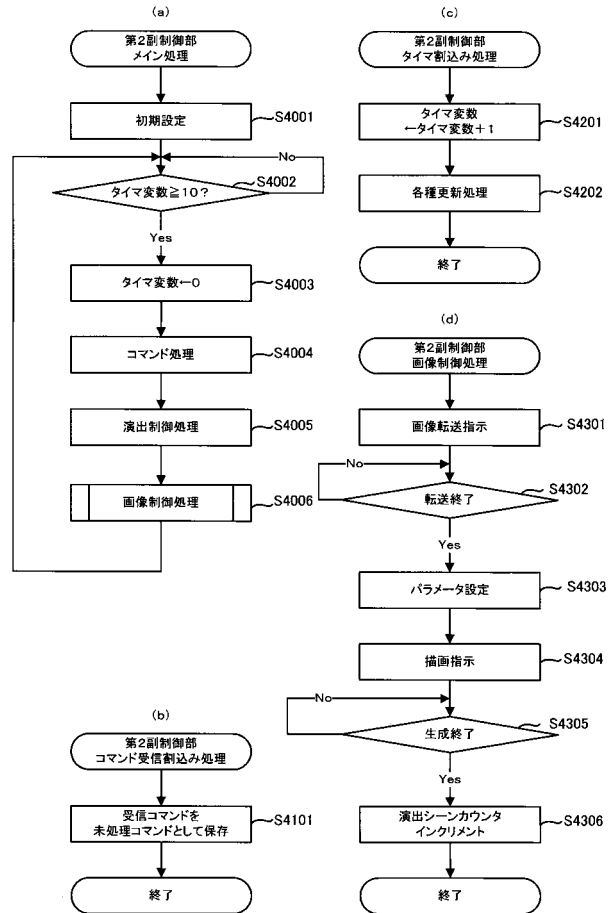
【 図 2 5 】



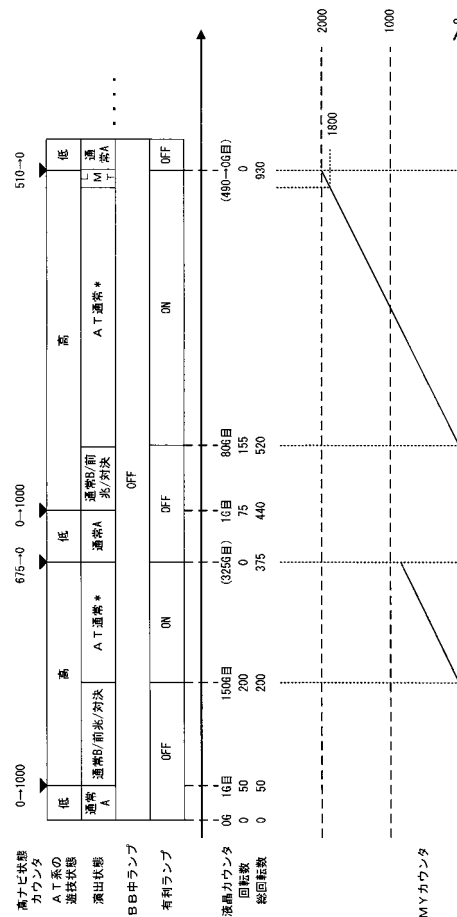
【 図 2 7 】



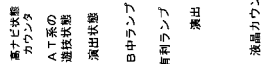
【 図 2 6 】



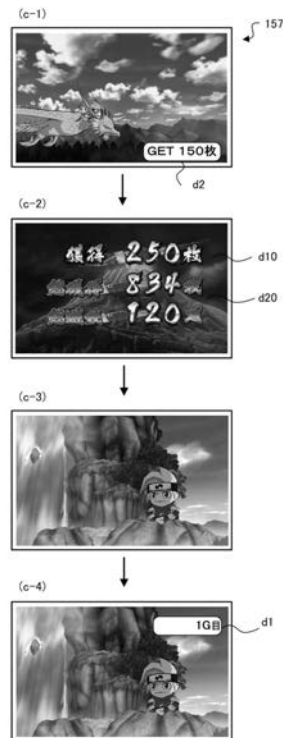
【 図 2 8 】



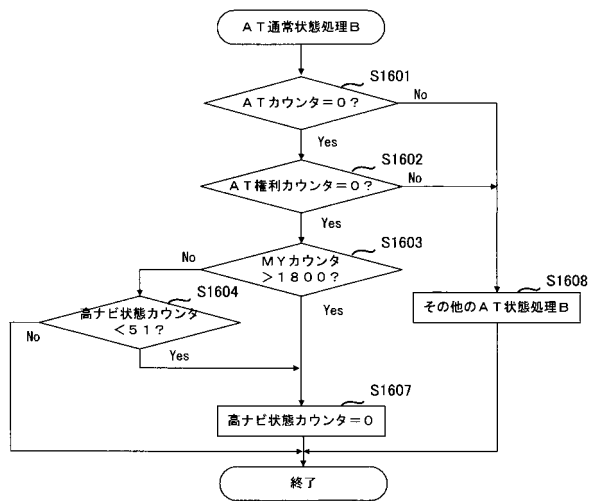
【 図 3 4 】



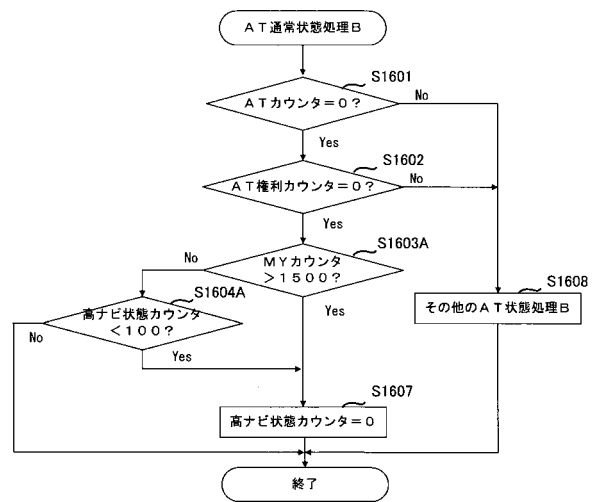
【 図 3 6 】



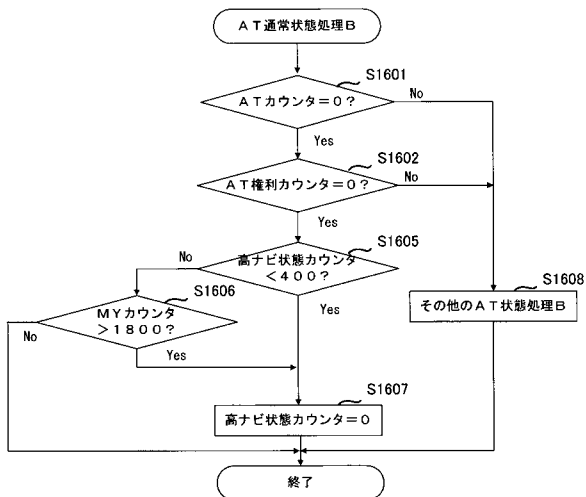
【図 37】



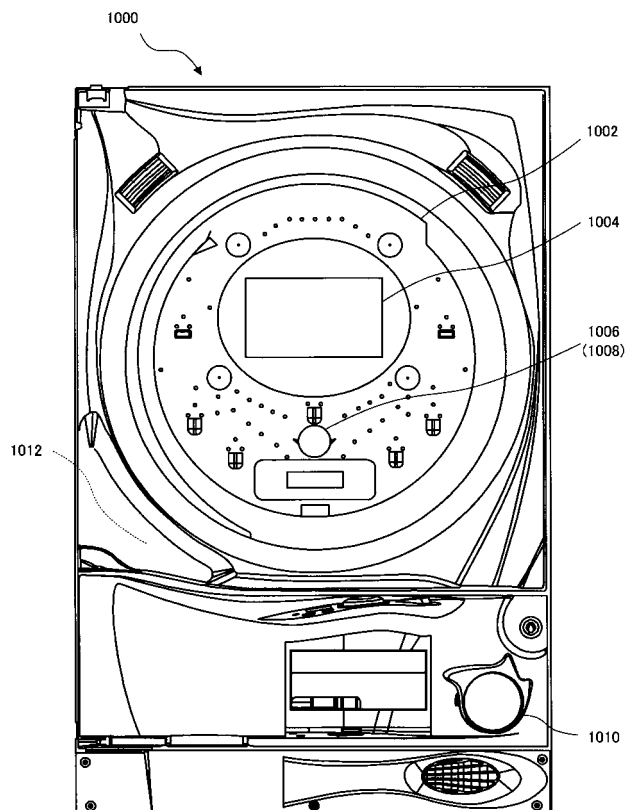
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【 図 4 1 】

