

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6013761号  
(P6013761)

(45) 発行日 平成28年10月25日 (2016. 10. 25)

(24) 登録日 平成28年9月30日 (2016. 9. 30)

|                  |             |
|------------------|-------------|
| (51) Int. Cl.    | F 1         |
| <b>A 6 3 F</b>   | <b>5/04</b> |
| <b>(2006.01)</b> |             |
| A 6 3 F          | 5/04        |
| A 6 3 F          | 5/04        |
| A 6 3 F          | 5/04        |

請求項の数 2 (全 107 頁)

|           |                               |           |                        |
|-----------|-------------------------------|-----------|------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2012-94266 (P2012-94266)    | (73) 特許権者 | 000144153              |
| (22) 出願日  | 平成24年4月17日 (2012. 4. 17)      |           | 株式会社三共                 |
| (65) 公開番号 | 特開2013-220228 (P2013-220228A) |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 |
| (43) 公開日  | 平成25年10月28日 (2013. 10. 28)    | (74) 代理人  | 100098729              |
| 審査請求日     | 平成27年3月16日 (2015. 3. 16)      |           | 弁理士 重信 和男              |
|           |                               | (74) 代理人  | 100116757              |
|           |                               |           | 弁理士 清水 英雄              |
|           |                               | (74) 代理人  | 100123216              |
|           |                               |           | 弁理士 高木 祐一              |
|           |                               | (74) 代理人  | 100163212              |
|           |                               |           | 弁理士 溝渕 良一              |
|           |                               | (74) 代理人  | 100148161              |
|           |                               |           | 弁理士 秋庭 英樹              |
|           |                               | (74) 代理人  | 100156535              |
|           |                               |           | 弁理士 堅田 多恵子             |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、  
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

10

20

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間以外で前記特定報知制御を開始するときに、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行されるときに前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間以外で前記特定報知制御が開始された後に、前記有利状態に移行するときに前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行されるときに前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

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

#### 【背景技術】

#### 【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の識別情報が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められ

10

20

30

40

50

た入賞識別情報の組み合わせ（例えば、７－７－７、以下識別情報の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【０００３】

また、この種のスロットマシンでは、ビッグボーナス等の遊技者にとって有利な遊技状態におけるメダルの純増数（有利な遊技状態において付与されたメダル数から当該期間において賭数の設定に用いられたメダル数を減算した値）を表示することで、当該遊技状態におけるメダルの増加度合いを認識できるようにしたものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１２－５８８６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

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

20

【０００６】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者に対して有利な状態で獲得した遊技用価値が目減りしている印象を与えてしまうことを防止できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

前記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

30

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

40

前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間以外で前記特定報知制御を開始するときに、前記計数手段による計数値を基準値に設定する第１の基準値設定手段と、

50

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行されるときに前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる権利が付与されることで、遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を特定可能に報知する特定報知制御を行う特定報知制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として特定の表示結果が導出されることで、前記有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

前記特定報知制御が開始された後、前記有利状態に移行した場合、または前記特定の表示結果を導出させる操作態様が報知されたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に、開始演出を実行する開始演出実行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間以外で前記特定報知制御が開始された後に、前記有利状態に移行するときに前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特定報知制御が開始された後に、前記開始演出が実行されるときに前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、前記有利状態に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種

10

20

30

40

50

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

通常状態（非 A T・R T 1）よりも遊技者にとって有利な有利状態（A R T（A T・R T 2））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイ G R 1 1～1 5 のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）に制御する特定報知状態制御手段と、

10

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

前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記有利状態（A R T）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイ G R 1 1～1 5 のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、

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

20

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

前記有利状態（A R T）の終了後、前記通常状態（非 A T・R T 1）へ移行させる通常状態移行手段と、

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

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器 5 1 内の純増枚数表示）と、

30

前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器 5 1 内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、

前記有利状態（A R T）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（3 2 ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）の制御が開始された場合に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第 1 の基準値設定手段と、

前記有利状態（A R T）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（3 2 ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）の制御が開始され、該特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（A R T）に移行した場合において前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、該計数値を前記基準値（0）に設定する第 2 の基準値設定手段と、

40

前記有利状態（A R T）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（3 2 ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）の制御が開始され、該特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記更新開始演出（A R T 開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、前記有利状態（A R T）に移行したか否かに関わらず、該計数値（0）を前記基準値に設定する第 3 の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、更新開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合となった場合には、有利状態開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、更新開始演出が実行された場合には、有利状態へ移行しない場合であっても、その終了条件の判定対象となる数値の更新が開始するので、特定報知状態において特定報知が行われた場合に、特定報知により特定される操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。

#### 【0008】

本発明の手段2のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

前記有利状態（ART）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（32ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（ART、RT0）の制御が開始され、該特定報知状態（ART、RT0）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ART）に移行した場合に、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第1の基準値設定手段と、

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

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、特定の表示結果が導出されることで有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

#### 【0009】

本発明の手段3のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類

の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記有利状態（ART）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（32ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（AT・RT1、RT0）の制御が開始され、該特定報知状態（AT・RT1、RT0）において前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されて前記有利状態（ART）に移行した場合に、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態（ART）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（32ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（AT・RT1、RT0）の制御が開始され、該特定報知状態（AT・RT1、RT0）において前記更新開始演出（ART開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、前記有利状態（ART）に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値（0）に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、特定の表示結果が導出されて有利状態に移行した時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、有利状態の開始を示唆する有利状態開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、更新開始演出が実行された場合には、有利状態へ移行しない場合であっても、その終了条件の判定対象となる数値の更新が開始するので、特定報知状態において特定報知が行われた場合に、特定報知により特定される操作態様での導出操作手段の操作を促すことができる。

#### 【0010】

本発明の手段4のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

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

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

10

20

30

40

50

前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記有利状態（A R T）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイ G R 1 1～1 5 のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、

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

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

前記有利状態（A R T）の終了後、前記通常状態（非 A T・R T 1）へ移行させる通常状態移行手段と、

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

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器 5 1 内の純増枚数表示）と、

前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器 5 1 内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、

前記有利状態（A R T）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（3 2 ゲーム経過までの期間）以外で前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）の制御が開始され、該特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記更新開始演出（A R T 開始演出）が実行される際に、前記有利状態（A R T）に移行したか否かに関わらず、前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第 1 の基準値設定手段と、

前記有利状態（A R T）の終了後、前記特定条件が成立するまでの期間（3 2 ゲーム経過までの期間）で前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）の制御が開始され、該特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記更新開始演出（A R T 開始演出）が実行される際に前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、前記有利状態（A R T）に移行したか否かに関わらず、該計数値を前記基準値（0）に設定する第 2 の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に移行させる権利が付与され、特定報知状態に制御された後、複数種類の特定結果のうちのいずれかの種類の特定結果が決定され、特定の表示結果が導出されることで通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態へ移行するまでの間に、特定報知状態開始後の純増数が基準値に対してマイナスとなった場合でも、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定報知状態開始後の純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

また、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で再度特定報知状態の制御が開始された場合に、有利状態の開始を示唆する有利状態開始演出が実行された時点で前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が表示される一方で、有利状態へ移行するまでの間に前回の有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、更新開始演出が実行された時点で純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、特定条件が成立するまでに連続する一連の有利状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

【0 0 1 1】

尚、手段 1～4 において事前決定手段の決定結果として、特定報知状態においてのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良いし、通常状態及び特定報知状態の双方で複

10

20

30

40

50

数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。また、特定報知状態が、通常状態から移行する第1の状態と、第1の状態において移行条件が成立することで移行する第2の状態と、からなり、第2の状態でのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。

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

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

10

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

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

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

20

#### 【0012】

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

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

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

30

ことを特徴としている。

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

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

40

#### 【0013】

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

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

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

ことを特徴としている。

50

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

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

#### 【0014】

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

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

前記外部出力制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

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

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

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

#### 【0015】

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

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能であり、

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

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

10

前記特定報知状態（A T・R T 1、R T 0）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイ G R 1 1～1 5 のいずれか）となった場合に前記特定報知（ナビ演出）を行う制御を行う特定報知制御手段と、

電力供給が停止しても前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果を含むバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段（R A M 9 1 c）と、

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

20

を備える

ことを特徴としている。

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

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 6】

【図 1】本発明が適用された実施例 1 のスロットマシンの正面図である。

【図 2】スロットマシンの内部構造図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

30

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図 6】特別役の種類、特別役の図柄組み合わせ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

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

【図 8】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組み合わせ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

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

40

【図 1 0】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 1 1】遊技状態の概要を示す図である。

【図 1 2】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 1 3】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 1 4】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 1 5】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明するための図である。

50

【図 1 6】 抽選対象役により入賞が許容される役の組み合わせについて説明するための図である。

【図 1 7】 複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 8】 複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 1 9】 ナビストック抽選確率を示す図である。

【図 2 0】 A R T の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 2 1】 外部出力信号の出力に関連するブロック図である。

【図 2 2】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 3】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 4】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 5】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 6】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 7】 外部出力信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 2 8】 A T の制御状況と R T 2 信号との関係を示す図である。

【図 2 9】 サブ制御部が起動時に実行する起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】 サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】 サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において電断を検出したことに応じて実行する電断処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】 サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行する A T 制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】 A T 中の電断復帰時に共通ナビ画像を表示する具体例を示す説明図である。

【図 3 4】 A T 中の電断復帰時に共通ナビ画像を表示する具体例を示す説明図である。

【図 3 5】 A T 中の電断復帰時に復帰中画像を表示する変形例においてサブ制御部が起動時に実行する起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】 A T 中の電断復帰時に復帰中画像を表示する変形例においてサブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】 A T 中の電断復帰時に復帰中画像を表示する変形例においてサブ制御部がタイマ割込処理（サブ）において実行するゲーム復帰処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】 A T 中の電断復帰時に復帰中画像を表示する変形例の具体例を示す説明図である。

【図 3 9】 A R T に伴う液晶表示器の画面推移を示す図である。

【図 4 0】 純増枚数の計数と純増枚数の表示に係る制御の流れを示す図である。

【図 4 1】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 2】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 3】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 4】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 5】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 6】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 7】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 8】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 4 9】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 5 0】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 5 1】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 5 2】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 5 3】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【図 5 4】 純増枚数の表示の推移を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

## 【0017】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

## 【実施例1】

## 【0018】

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

## 【0019】

本実施例のスロットマシン1の筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

10

## 【0020】

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

20

## 【0021】

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

## 【0022】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

30

## 【0023】

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

## 【0024】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、演出に用いるための演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

40

## 【0025】

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

50

目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。

#### 【0026】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

10

#### 【0027】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

20

#### 【0028】

また、前面扉1bにおけるストップスイッチ8L、8C、8Rの下方には、スロットマシン1のタイトルや後述する配当表1などが印刷された下部パネルが設けられている。

#### 【0029】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

30

#### 【0030】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

40

#### 【0031】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、

50

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

#### 【0032】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

10

#### 【0033】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず3枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

20

#### 【0034】

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

#### 【0035】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ラインLM1～4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ブルーブルーベル）が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

30

40

#### 【0036】

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

#### 【0037】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ライ

50

ン L N 上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

#### 【0038】

また、本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

#### 【0039】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 $80 \times 21$ （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

#### 【0040】

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

#### 【0041】

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

#### 【0042】

電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部 41 からサブ制御部 91 へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブル及びコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板 90 側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部 41 からコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部 41 からコマンドを送信するコマンド伝送ラインが演出制御基板 90 に接続されている状態でなければ、演出制御基板 90 側に電源が供給されず、演出制御基板 90 側のみが動作してしまわない。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、ペイアウト表示器13、1〜3BETLED14〜16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

#### 【0046】

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

20

#### 【0047】

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

#### 【0048】

制御用クロック生成回路42は、メイン制御部41の外部にて、所定周波数の発振信号となる制御用クロックCLKを生成する。制御用クロック生成回路42により生成された制御用クロックCLKは、例えば図5に示すようなメイン制御部41の制御用外部クロック端子EXCを介してクロック回路502に供給される。乱数用クロック生成回路43は、メイン制御部41の外部にて、制御用クロックCLKの発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロックRCLKを生成する。乱数用クロック生成回路43により生成された乱数用クロックRCLKは、例えば図5に示すようなメイン制御部41の乱数用外部クロック端子ERCを介して乱数回路509に供給される。一例として、乱数用クロック生成回路43により生成される乱数用クロックRCLKの発振周波数は、制御用クロック生成回路42により生成される制御用クロックCLKの発振周波数以下となるようにすれば良い。

30

#### 【0049】

スイッチ検出回路44は、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部41に伝送する。モータ駆動回路45は、メイン制御部41から出力されたモータ駆動信号をリールモータ32L、32C、32Rに伝送する。ソレノイド駆動回路46は、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送する。LED駆動回路は、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送する。電断検出回路48は、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する。リセット回路49は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与える。また、リセット回路49は、ウォッチドッグタイマを内蔵し、ウォッチドッグタイマがタイムアップした場合、すなわちメイン制御部41のCPU505の動作が一定時間停止した場合においてメイン制御部41にユーザリセット信号を与える。

40

50

## 【0050】

図5は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の構成例を示している。図5に示すメイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、外部バスインタフェース501と、クロック回路502と、固有情報記憶回路503と、リセット／割込コントローラ504と、CPU505と、ROM506と、RAM507と、CTC（カウンタ／タイマサーキット）508と、乱数回路509と、PIP（パラレルインプットポート）510と、シリアル通信回路511と、アドレスデコード回路512とを備えて構成される。

## 【0051】

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

## 【0052】

内部リソースアクセス制御回路501Aは、外部バスインタフェース501を介した外部装置からメイン制御部41の内部データに対するアクセスを制御して、例えばROM506に記憶されたゲーム制御用プログラムや固定データといった、内部データの不適切な外部読出を制限するための回路である。ここで、外部バスインタフェース501には、例えばインサーキットエミュレータ（ICE）といった回路解析装置が、外部装置として接続されることがある。

## 【0053】

メイン制御部41が備えるクロック回路502は、例えば制御用外部クロック端子EXCに入力される発振信号を2分周することなどにより、内部システムクロックSCLKを生成する回路である。本実施例では、制御用外部クロック端子EXCに制御用クロック生成回路42が生成した制御用クロックCCLKが入力される。クロック回路502により生成された内部システムクロックSCLKは、例えばCPU505といった、メイン制御部41において遊技の進行を制御する各種回路に供給される。また、内部システムクロックSCLKは、乱数回路509にも供給され、乱数用クロック生成回路43から供給される乱数用クロックRCLKの周波数を監視するために用いられる。さらに、内部システムクロックSCLKは、クロック回路502に接続されたシステムクロック出力端子CLKOから、メイン制御部41の外部へと出力されても良い。

## 【0054】

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

## 【0055】

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

10

#### 【0056】

リセット／割込コントローラ504が制御する割込には、ノンマスカブル割込NMIとマスカブル割込INTが含まれている。ノンマスカブル割込NMIは、CPU505の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子XNMI（入力ポートP4と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込INTは、CPU505の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込INTの要因としては、外部マスカブル割込端子XINT（入力ポートP3と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、CTC508に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路511にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路509にて乱数値となる数値データの取り込みによる割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

20

#### 【0057】

メイン制御部41が備えるCPU505は、ROM506から読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン1におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。このときには、CPU505がROM506から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU505がRAM507に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU505がRAM507に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU505が外部バスインタフェース501やPIP510などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU505が外部バスインタフェース501やシリアル通信回路511などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

#### 【0058】

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

40

#### 【0059】

メイン制御部41が備えるROM506には、ゲーム制御用のユーザプログラムや固定データ等が記憶されている。また、ROM506には、セキュリティチェックプログラム506Aが記憶されている。CPU505は、スロットマシン1の電源投入やシステムリセットの発生に応じてメイン制御部41がセキュリティモードに移行したときに、ROM506に記憶されたセキュリティチェックプログラム506Aを読み出し、ROM506の記憶内容が変更されたか否かをチェックするセキュリティチェック処理を実行する。尚、セキュリティチェックプログラム506Aは、ROM506とは異なる内蔵メモリに記憶さ

50

れても良い。また、セキュリティチェックプログラム506Aは、例えば外部バスインタフェース501を介してメイン制御部41に外付けされた外部メモリの記憶内容を検査するセキュリティチェック処理に対応したものであっても良い。

#### 【0060】

メイン制御部41が備えるRAM507は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、RAM507の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の少なくとも一部の内容が保存される。尚、本実施例では、RAM507の全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM507の全ての内容が保存される。

10

#### 【0061】

メイン制御部41が備えるCTC508は、例えば8ビットのプログラマブルタイマを3チャンネル(PTC0-PTC2)内蔵して構成され、リアルタイム割込の発生や時間計測を可能とするタイマ回路を含んでいる。各プログラマブルタイマPTC0-PTC2は、内部システムクロックCLKに基づいて生成されたカウントクロックの信号変化(例えばハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミング)などに応じて、タイマ値が更新されるものであれば良い。また、CTC508は、例えば8ビットのプログラマブルカウンタを4チャンネル(PCC0-PCC3)内蔵しても良い。各プログラマブルカウンタPCC0-PCC3は、内部システムクロックCLKの信号変化、或いは、プログラマブルカウンタPCC0-PCC3のいずれかにおけるタイムアウトの発生などに  
20  
に応じて、カウント値が更新されるものであれば良い。CTC508は、セキュリティ時間を延長する際の延長時間(可変設定時間)をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタや、乱数回路509にて生成される乱数のスタート値をシステムリセット毎にランダムに決定するために用いられるフリーランカウンタなどを、含んでも良い。或いは、これらのフリーランカウンタは、例えばRAM507のバックアップ領域といった、CTC508とは異なるメイン制御部41の内部回路に含まれても良い。

20

#### 【0062】

メイン制御部41が備える乱数回路509は、例えば16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、遊技制  
30  
御基板40の側において、後述する内部抽選用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられても良い。CPU505は、乱数回路509から抽出した数値データに基づき、乱数回路509とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを加工或いは更新することで、内部抽選用の乱数値を示す数値データをカウントするようにしても良い。以下では、内部抽選用の乱数値を示す数値データが、ハードウェアとなる乱数回路509からCPU505により抽出された数値データをソフトウェアにより加工しないものとする。尚、乱数回路509は、メイン制御部41に内蔵されるものであっても良いし、メイン制御部41とは異なる乱数回路チップとして、メイン制御部41に外付けされるものであっても良い。

30

40

#### 【0063】

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

#### 【0064】

メイン制御部41が備えるPIP510は、例えば6ビット幅の入力専用ポートであり、専用端子となる入力ポートP0～入力ポートP2と、機能兼用端子となる入力ポートP3～入力ポートP5とを含んでいる。入力ポートP3は、CPU505等に接続される外部マスカブル割込端子XINTと兼用される。入力ポートP4は、CPU505等に接続される外部ノンマスカブル割込端子XNMIと兼用される。入力ポートP5は、シリアル通信回路511が使用する第1チャンネル受信端子RXAと兼用される。入力ポートP3～  
50

50

入力ポート P 5 の使用設定は、プログラム管理エリアに記憶される機能設定 K F C S により指示される。

#### 【0065】

図 5 に示すメイン制御部 4 1 が備えるアドレスデコード回路 5 1 2 は、メイン制御部 4 1 の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部 4 1 の内部回路、或いは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、C P U 5 0 5 からのアクセスが可能となる。

#### 【0066】

メイン制御部 4 1 が備える R O M 5 0 6 には、ゲーム制御用のユーザプログラムやセキュリティチェックプログラム 5 0 6 A の他に、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 5 0 6 には、C P U 5 0 5 が遊技制御基板 4 0 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

#### 【0067】

メイン制御部 4 1 が備える R A M 5 0 7 には、スロットマシン 1 におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリア 5 9 0 が設けられている。R A M 5 0 7 としては、例えば D R A M が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。C P U 5 0 5 には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは 8 ビットからなり、そのうち下位 7 ビットは C P U 5 0 5 が R O M 5 0 6 から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、C P U 5 0 5 における 1 命令の実行時間ごとに行われることになる。

#### 【0068】

メイン制御部 4 1 は、シリアル通信回路 5 1 1 を介してサブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

#### 【0069】

メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

#### 【0070】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、C T C 5 0 8 に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0. 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。

#### 【0071】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

#### 【0072】

メイン制御部 4 1 は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の

10

20

30

40

50

検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

#### 【0073】

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

#### 【0074】

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

#### 【0075】

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

#### 【0076】

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

#### 【0077】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続された演出用スイッチ56から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

#### 【0078】

リセット回路95は、遊技制御基板40においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与えるリセット回路49よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路98は、遊技制御基板40においてメイン制御部41に電圧低下信号を出力する電断検出回路48よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも遅い段階

10

20

30

40

50

で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

#### 【0079】

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

#### 【0080】

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

10

#### 【0081】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

#### 【0082】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

20

#### 【0083】

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

30

#### 【0084】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM507から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

40

#### 【0085】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM507のスタックに退避し、RAM507にいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM507に格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM507の該当する領域（本実施例では、全て

50

の領域)の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM 507の全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

#### 【0086】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてRAM 507の全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 507に記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM 10  
パリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

#### 【0087】

尚、本実施例では、RAM 507に格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時においてRAM 507のデータが正常であると判定した場合に、RAM 507の格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 507に格納されているデータのう  
20  
ち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

#### 【0088】

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

#### 【0089】

次に、メイン制御部41のRAM 507の初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 507の格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

#### 【0090】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述する遊技状態フラグ及びRT残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM 507のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM 507の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

#### 【0091】

本実施例においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がonの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、BB終了時、設定キースイッチ37がoffの状態での起動  
50

時でRAM507のデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の5つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

#### 【0092】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化1では、RAM507の格納領域のうち、重要ワーク及び使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM507の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がoffの状態であり、かつRAM507のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM507の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

10

#### 【0093】

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

20

#### 【0094】

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

#### 【0095】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態（RT0～5、RB、BB（RB））に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

30

#### 【0096】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM507に設定されている必要がある。

40

#### 【0097】

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

50

## 【0098】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM507に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM507に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

10

## 【0099】

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

## 【0100】

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

20

## 【0101】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM507に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

30

## 【0102】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

## 【0103】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

40

## 【0104】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合に

50

は、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

#### 【0105】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

#### 【0106】

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

#### 【0107】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、336ステップ（0～335）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを336ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0～20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0～20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0～20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

#### 【0108】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

#### 【0109】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時には、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

#### 【0110】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止した

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

#### 【0111】

次に、メイン制御部41がストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

#### 【0112】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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

#### 【0115】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

10

**【0116】**

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

20

**【0117】**

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

30

**【0118】**

本実施例においてメイン制御部41は、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

40

**【0119】**

尚、本実施例では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる

50

自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例えば、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

#### 【0120】

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

#### 【0121】

本実施例では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、当選番号コマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、復帰コマンド、遊技状態コマンド、RT情報1コマンド、RT2情報コマンド、ボーナス種別コマンド、復帰時当選番号コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

10

#### 【0122】

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

#### 【0123】

投入枚数コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、電断復帰時、または規定数の賭数が設定されていない状態においてメダルが投入されるか、MAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、投入枚数コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、投入枚数コマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

20

#### 【0124】

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

30

#### 【0125】

当選番号コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

#### 【0126】

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

#### 【0127】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

40

#### 【0128】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたことを特定可能である。

#### 【0129】

入賞番号コマンドは、入賞ラインLNに揃った図柄の組み合わせ、入賞の有無、並びに

50

入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0130】

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

【0131】

復帰コマンドは、メイン制御部41が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部41の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

10

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

RT2情報コマンドは、次ゲームの遊技状態（RT0～5のいずれか）を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0135】

20

ボーナス種別コマンドは、ボーナスの実行中であるか否か及び実行されているボーナスの種類を特定可能であり、電断復帰時に送信される。

【0136】

復帰時当選番号コマンドは、電断復帰時の内部抽選結果を特定可能であり、電断復帰時に送信される。

【0137】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

30

【0138】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0139】

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

40

【0140】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部41の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部41の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【0141】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終

50

了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

【0142】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちon（開放状態）／off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（onからoff、offからon）した時に送信される。

【0143】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R）のうち検出状態（on／off）が変化したスイッチ、検出状態がoffからonに変化したのか、onからoffに変化したのか及び他のスイッチの検出状態（on／off）を示すコマンドであり、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【0144】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、非初期化領域に割り当てられたコマンドバッファ内のコマンドデータを新たに生成したコマンドデータに更新するとともに、シリアル通信回路511の送信データレジスタ561に転送することで、サブ制御部91に送信される。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

前述のようにドアコマンドも操作検出コマンドもともにタイマ割込処理（メイン）のコマンド設定処理においてコマンドバッファに格納され、シリアル通信回路511に転送することで、サブ制御部91に送信されることとなるが、ドアコマンド送信要求2が設定さ

10

20

30

40

50

れている場合、すなわちドアコマンドの送信が要求されている場合には、例えば、操作検出コマンドの送信が要求されていても、ドアコマンドの送信を優先するようになっており、ドアコマンド送信要求2が設定されていない場合のみ操作検出コマンドが送信されることとなるため、ドアコマンド送信要求2と操作検出コマンド送信要求の双方が設定されている場合には、当該コマンド送信処理では、ドアコマンドが送信され、次回以降のコマンド送信処理において操作検出コマンドが送信されることとなる。

#### 【0149】

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

#### 【0150】

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

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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

#### 【0153】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

#### 【0154】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

#### 【0155】

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

10

20

30

40

50

ないようになっている。

#### 【0156】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

10

#### 【0157】

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

#### 【0158】

尚、ビッグボーナスをBBと示し、レギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがRAM507に設定されている必要がある。

20

#### 【0159】

図6～図9は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図10は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図11は、遊技状態及びRTの概要を示す図である。

#### 【0160】

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

#### 【0161】

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

30

#### 【0162】

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

#### 【0163】

BB1～BB4のいずれかに入賞すると、BB中レギュラーボーナス（以下、BBRBと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行される。

40

#### 【0164】

BB1～BB4のいずれかに入賞に起因して発生したビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

#### 【0165】

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

#### 【0166】

50

R B 1、R B 2 のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、R B と称する）に移行される。

【0167】

R B 1、R B 2 のいずれかの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

【0168】

図10に示すように、B B 1、B B 3、R B 2 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、R T 4 に制御され、B B 2、B B 4、R B 1 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、R T 5 に制御される。また、図10に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、R T 3 に制御される。

10

【0169】

後述する内部抽選においてB B 1～B B 4、R B 1、R B 2 のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1～B B 4、R B 1、R B 2 を構成する図柄（「黒7」、「白7」、「網7」）は、各々、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R 各々において5コマ以内に配置されていないためである。

【0170】

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

20

【0171】

中段ベルは、入賞ラインL Nに「ブルーブルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

【0172】

ここで、図3を参照すると、ベルは、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R 各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0173】

右下がりベルは、入賞ラインL Nに「リプレーーブルーリプレイ」、「リプレーーブループラム」、「プラムーブルーリプレイ」、「プラムーブループラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

30

【0174】

ここで、図3を参照すると、左リール2 Lのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ下の位置に配置されており、右リール2 Rのリプレイ及びプラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので、「リプレーーブルーリプレイ」、「リプレーーブループラム」、「プラムーブルーリプレイ」、「プラムーブループラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ブルーブルーベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインL M 3に揃うこととなる。

【0175】

また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール2 L、右リール2 R 各々において5コマ以内に配置されており、ベルは、中リール2 Cにおいて5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

【0176】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインL Nに「リプレーーオレンジーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインL Nに「リプレーーオレンジーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインL Nに「リプレーーBARーオレンジ」の組み合わせが揃ったと

50

きに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインLNに「リプレイーBARーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインLNに「プラムーオレンジーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラムーオレンジーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル7は、入賞ラインLNに「プラムーBARーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル8は、入賞ラインLNに「プラムーBARーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

**【0177】**

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイ及びプラム、中リールのBAR及びオレンジ、右リール2RのBAR及びオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイーオレンジーオレンジ」、「リプレイーオレンジーBAR」、「リプレイーBARーオレンジ」、「リプレイーBARーBAR」、「プラムーオレンジーオレンジ」、「プラムーオレンジーBAR」、「プラムーBARーオレンジ」、「プラムーBARーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

10

**【0178】**

また、左リール2Lにおいて、リプレイ及びプラムは、5コマ以内に配置されておらず、中リール2C、右リール2Rの各々について、オレンジ及びBARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段ベル1～8のいずれかに当選していても、当選している上段ベルの構成図柄に対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

20

**【0179】**

下段チェリーは、入賞ラインLNに「BARーオレンジーANY（ANYはいずれの図柄でも可）」、「BARーBARーANY」、「BARーベルーANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると2枚メダルが払い出される。

**【0180】**

ここで、図3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BARーオレンジーANY（ANYはいずれの図柄でも可）」、「BARーBARーANY」、「BARーベルーANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリーーANYーANY」の組み合わせが下段及び右上がり、すなわち無効ラインLM2及びLM4に揃うこととなる。

30

**【0181】**

また、中リール2Cにおいてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、左リール2Lにおいて、BARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

**【0182】**

40

1枚役は、入賞ラインLNに「黒7ーチェリーー網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。1枚役が入賞すると1枚メダルが払い出される。

**【0183】**

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、中リールのチェリー、右リールの網7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において1枚役に当選していても、左リール2L、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、1枚役に入賞することはない。

**【0184】**

右上がりベルは、入賞ラインLNに「黒7ーベルーオレンジ」、「白7ーベルーオレンジ」、「スイカーベルーオレンジ」、「黒7ーベルーBAR」、「白7ーベルーBAR」

50

、「スイカーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。

【0185】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、BARは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7ーベルーオレンジ」、「白7ーベルーオレンジ」、「スイカーベルーオレンジ」、「黒7ーベルーBAR」、「白7ーベルーBAR」、「スイカーベルーBAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベルーベルーベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0186】

10

また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、BARの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0187】

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

【0188】

20

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

【0189】

下段リプレイは、入賞ラインLNに「ベルーオレンジーオレンジ」、「ベルーオレンジーチェリー」、「ベルーオレンジースイカ」、「ベルーオレンジー黒7」、「ベルーオレンジー網7」、「ベルーオレンジー白7」、「ベルーBARーオレンジ」、「ベルーBARーチェリー」、「ベルーBARースイカ」、「ベルーBARー黒7」、「ベルーBARー網7」、「ベルーBARー白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

30

【0190】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、中リール2Cのオレンジ、BARは、リプレイの1つ上の位置に配置されているので「ベルーオレンジーオレンジ」、「ベルーオレンジーチェリー」、「ベルーオレンジースイカ」、「ベルーオレンジー黒7」、「ベルーオレンジー網7」、「ベルーオレンジー白7」、「ベルーBARーオレンジ」、「ベルーBARーチェリー」、「ベルーBARースイカ」、「ベルーBARー黒7」、「ベルーBARー網7」、「ベルーBARー白7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイーリプレイースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「リプレイープラムーリプレイーリプレイースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「プラムーリプレイーリプレイーリプレイースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」、「プラムープラムーリプレイーリプレイースイカ／リプレイ／プラム／チェリー／網7／白7」の組み合わせが下段、すなわち無効ラインLM2に揃うこととなる。

40

【0191】

また、左リール2Lにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BARは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、チェリー、スイカ、黒7、網7、白7の1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップ

50

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

【0192】

転落リプレイは、入賞ライン L N に「ベルーリプレイーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0193】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のベルは、リプレイの 1 つ下の位置に配置されているので「ベルーリプレイーベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイーリプレイーリプレイ」、「リプレイーリプレイープラム」、「プラムーリプレイーリプレイ」、「プラムーリプレイープラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

10

【0194】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において転落リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L～8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0195】

図 10 に示すように、R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

20

【0196】

昇格リプレイ 1 は、入賞ライン L N に「リプレイーリプレイーベル」、「プラムーリプレイーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L～8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0197】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベルーオレンジーリプレイ」、「ベルーオレンジープラム」、「ベルー B A Rーリプレイ」、「ベルー B A Rープラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

30

【0198】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、B A R は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のリプレイ、プラムは、ベルの 1 つ上の位置に配置されているので「ベルーオレンジーリプレイ」、「ベルーオレンジープラム」、「ベルー B A Rーリプレイ」、「ベルー B A Rープラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイーリプレイーベル」、「プラムーリプレイーベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に揃うこととなる。

【0199】

40

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プラムは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ 2 に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L～8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0200】

図 10 に示すように、R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2）に入賞した後は、R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、R T 2、R T 3 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、R T 2、R T 3 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には

50

、その時点でR T 4またはR T 5に制御される。このため、R T 2、R T 3においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、R T 2、R T 3からR T 0に制御されないように構成されており、R T 1であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該R T 1からのみR T 0に制御されるように構成されている。

#### 【0201】

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

10

#### 【0202】

図10に示すように、R T 0において特殊リプレイに入賞した後は、R T 2に制御される。後述するように、特殊リプレイは、R T 1、R T 3における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、R T 1、R T 3における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点でR T 4またはR T 5に制御される。このため、R T 1、R T 3においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、R T 1、R T 3からR T 2に制御されないように構成されており、R T 0であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該R T 0からのみR T 2に制御されるように構成されている。

20

#### 【0203】

次に、図9を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図9に示すように、「リプレイヤーオレンジーベル」、「リプレイヤーBARーベル」、「プラムーオレンジーベル」、「プラムーBARーベル」、「リプレイヤーブルーオレンジ」、「リプレイヤーブルーBAR」、「プラムーブルーオレンジ」、「プラムーブルーBAR」、「黒7ーオレンジーオレンジ」、「黒7ーオレンジーBAR」、「黒7ーBARーオレンジ」、「黒7ーBARーBAR」、「白7ーオレンジーオレンジ」、「白7ーオレンジーBAR」、「白7ーBARーオレンジ」、「白7ーBARーBAR」、「スイカーオレンジーオレンジ」、「スイカーオレンジーBAR」、「スイカーBARーオレンジ」、「スイカーBARーBAR」からなる20種類の組み合わせである。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ラインL Nに揃う。

30

#### 【0204】

図10に示すように、R T 0、R T 2、R T 3において移行出目が入賞ラインL Nに揃った後は、R T 1に制御される。尚、R T 1において移行出目が入賞ラインL Nに揃った場合には、R T 1が維持されることとなる。

#### 【0205】

次に、図12～図16を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施例では、遊技状態が、R T 0～3であるか、R T 4であるか、R T 5であるか、B B (R B)であるか、R Bであるか、によって内部抽選の対象となる役及びその当選確率が異なる。さらに遊技状態がR T 0～3であれば、R T 0～3の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役及びその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図12～図16においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

40

#### 【0206】

図12～図16においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

50

## 【0207】

また、○印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値1）の判定値数を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300/65536$ となる。

## 【0208】

また、図12及び図13は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組み合わせを示し、図14は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組み合わせを示し、図15は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される再遊技役の組み合わせを示している。また、図16は、図12～15に示す同時当選役を構成する役の組み合わせを示している。

10

## 【0209】

RT0であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR14、リプレイGR15が内部抽選の対象役となる。

20

## 【0210】

RT1であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、RB2、RB2+弱チェリー、RB2+強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、リプレイGR1、リプレイGR2、リプレイGR3、リプレイGR4、リプレイGR5、リプレイGR6が内部抽選の対象役となる。

30

## 【0211】

RT2であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転落リプレイ、BB2+昇格リプレイ、BB2+特殊リプレイ、BB3+弱チェリー、BB3+強チェリー、BB3+通常リプレイ、BB3+転落リプレイ、BB3+昇格リプレイ、BB3+特殊リプレイ、BB4、BB4+1枚役、BB4+特殊リプレイ、RB1、RB1+弱チェリー、RB1+強チェリー、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

40

## 【0212】

RT3であるときには、BB1、BB1+弱チェリー、BB1+強チェリー、BB1+通常リプレイ、BB1+転落リプレイ、BB1+昇格リプレイ、BB1+特殊リプレイ、BB2、BB2+弱チェリー、BB2+強チェリー、BB2+通常リプレイ、BB2+転

50

落リプレイ、BB2＋昇格リプレイ、BB2＋特殊リプレイ、BB3、BB3＋弱チェリー、BB3＋強チェリー、BB3＋通常リプレイ、BB3＋転落リプレイ、BB3＋昇格リプレイ、BB3＋特殊リプレイ、BB4、BB4＋特殊リプレイ、RB1、RB1＋弱チェリー、RB1＋強チェリー、RB2、RB2＋弱チェリー、RB2＋強チェリー、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

【0213】

RT4、RT5であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

10

【0214】

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

【0215】

尚、図16に示すように、弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー＋1枚役である。弱チェリー当選時、強チェリー当選は、ともに「BAR」の引込範囲内となるタイミングで左、中リールの停止操作が行われた場合に、「BAR－BAR－ANY」の組み合わせを導出可能に制御されることとなるが、弱チェリー当選時は、「BAR」の引込範囲内となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「BAR－BAR－BAR」の組み合わせが揃わないように制御されるのに対して、強チェリー当選時は、「BAR」の引込範囲となるタイミングで左、中、右リールの停止操作が行われた場合に、「BAR－BAR－BAR」の組み合わせが揃うように制御される。

20

【0216】

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

30

【0217】

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

【0218】

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

40

【0219】

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

【0220】

ベルとは、中段ベル＋右下がりベルである。左ベル1とは、右下がりベル＋上段ベル5＋上段ベル8であり、左ベル2とは、右下がりベル＋上段ベル6＋上段ベル7であり、左

50

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

10

**【0 2 2 1】**

昇格リプレイとは、昇格リプレイ 1 ＋昇格リプレイ 2 である。

**【0 2 2 2】**

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

**【0 2 2 3】**

20

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

**【0 2 2 4】**

また、R T 0 ～ 3 などにおいて、B B 1 ～ B B 4、R B 1、R B 2 のいずれかと同時当選し得る弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイの判定値数は、R T 4、R T 5 においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイに加算されているため、弱チェリー、強チェリー、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

30

**【0 2 2 5】**

このように、遊技状態が R T 0 ～ 3 であるか、R T 4、5 であるか、B B (R B) であるか、R B であるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、B B (R B) や R B では、小役の当選確率が R T 0 ～ 5 よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

**【0 2 2 6】**

また、遊技状態が R T 4、5 である場合には、R T 4 であるか、R T 5 であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、R T 4 であるか、R T 5 であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

40

**【0 2 2 7】**

また、遊技状態が R T 0 ～ 3 である場合には、R T 0 ～ 3 のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、R T 0 ～ 3 のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役及びその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

**【0 2 2 8】**

本実施例では、複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、図 1 7 に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図 1 7 は、複数のリブ

50

レイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0229】

リプレイGR1（通常リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0230】

リプレイGR2（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0231】

リプレイGR3（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0232】

リプレイGR4（通常リプレイ＋昇格リプレイ1＋昇格リプレイ2＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0233】

リプレイGR5（通常リプレイ＋昇格リプレイ2）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0234】

リプレイGR6（通常リプレイ＋昇格リプレイ2＋下段リプレイ）が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

30

【0235】

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

40

【0236】

このように、リプレイGR1～6とで、昇格リプレイ1、2に入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0237】

このため、リプレイGR1～6が内部抽選の対象となるRT1において、リプレイGR1～6のいずれかが当選していれば1／6の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、RT0に移行することとなる。

【0238】

リプレイGR11（転落リプレイ＋特殊リプレイ）が当選し、左中右の順番で停止操作

50

がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0239】

リプレイGR12（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0240】

リプレイGR13（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0241】

リプレイGR14（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋通常リプレイ＋下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0242】

リプレイGR15（転落リプレイ＋特殊リプレイ＋昇格リプレイ1）が当選し、右押し、すなわち右リール2Rを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール2Lを第1停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール2Cを第1停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0243】

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

【0244】

このように、リプレイGR11～15とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【0245】

このため、リプレイGR11～15が内部抽選の対象となるRT0において、リプレイGR11～15のいずれかが当選していれば1/5の確率で特殊リプレイが入賞してRT2に移行することとなる一方で、4/5の確率で転落リプレイが入賞してRT1に移行することとなる。

【0246】

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

【0247】

左ベル1（右下がりベル＋上段ベル6＋上段ベル7）が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル6

10

20

30

40

50

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

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

中ベル4（中段ベル＋上段ベル3＋上段ベル8）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させ

10

20

30

40

50

る制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 3、上段ベル 8 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

#### 【0256】

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

10

#### 【0257】

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

#### 【0258】

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

20

#### 【0259】

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

30

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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

40

#### 【0262】

このように本実施例では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1／4で上段ベルが揃うが、3／4で上段ベルが

50

揃わず移行出目が揃うこともある。

#### 【0263】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1/3の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2/3の割合ではさらに1/4でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

#### 【0264】

また、特に図示しないが、ベル（中段ベル＋右下がりベル）が当選した場合には、リー 10  
ルの停止順及び操作のタイミングに関わらず、入賞ラインLNに「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃うように制御される。

#### 【0265】

本実施例では、図10及び図11に示すように、RT0～5、RB、BB（RB）のい 20  
ずれかに制御される。

#### 【0266】

RT0は、RT1において昇格リプレイが入賞したとき（リプレイGR1～6のいずれ 20  
かが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき）、RT1、RT2  
が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、RT0は、RT0に移行  
してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりRT1  
に移行するか、特殊リプレイの入賞によりRT2に移行するか、特別役が当選してRT4  
またはRT5に移行することで終了する。

#### 【0267】

RT0における特別役の当選確率は通常（約1/239）、再遊技役の当選確率は高確 30  
率（約1/1.4）、小役の当選確率は通常（約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。また、RT0では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうちリプレイGR11～15のみが内部抽選の対象となる。

#### 【0268】

RT1は、RT0、RT2、RT3において移行出目が停止するか、RT0において転 30  
落リプレイが入賞したときに移行する。そして、RT1は、昇格リプレイが入賞すること  
でRT0に移行するか、特別役が当選してRT4またはRT5に移行することで終了する  
。

#### 【0269】

RT1における特別役の当選確率はRT0と同じく通常（約1/239）、再遊技役の 40  
当選確率はRT0よりも低く通常（約1/7.3）、小役の当選確率はRT0と同じく通常  
（約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの  
払出率は1未満となる。また、RT1では、再遊技役のうち通常リプレイ、リプレイGR  
1～6のみが内部抽選の対象となる。

#### 【0270】

RT2は、RT0において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、RT2は 40  
、移行出目が停止してRT1に移行するか、特別役が当選してRT4またはRT5に移行  
することで終了する。

#### 【0271】

RT2における特別役の当選確率はRT0と同じく通常（約1/239）、再遊技役の 50  
当選確率はRT0とほとんど変わらず高確率（約1/1.4）、小役の当選確率はRT0  
と同じく通常（約1/3.5、ただし入賞確率は約1/6.1）であり、1ゲームあたりの  
メダルの払出率は1以上となる。また、RT2では、特別役と同時に当選する場合を除  
いて、再遊技役のうち通常リプレイのみが内部抽選の対象となる。

#### 【0272】

R T 3は、B B (R B)、R Bの終了時に移行する。そして、R T 3は、R T 3に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止してR T 1に移行するか、特別役が当選してR T 4またはR T 5に移行することで終了する。

【0273】

R T 3における特別役の当選確率は通常（約1／239）、再遊技役の当選確率はR T 0よりも低く通常（約1／7.3）、小役の当選確率はR T 0と同じく通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、R T 3では、特別役と同時に当選する場合を除いて、再遊技役のうち通常プレイのみが内部抽選の対象となる。

【0274】

R T 4は、R T 0～3において特別役のうちB B 1、B B 3、R B 2が当選したときに移行する。そして、R T 4は、R T 4に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 4に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B)またはR Bに移行することで終了する。

【0275】

R T 4においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率はR T 0、R T 2よりは低いが、R T 1、R T 3よりも高く高確率（約1／4.2）、小役の当選確率は通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、R T 4では、再遊技役のうち通常プレイ及び下段プレイのみが内部抽選の対象となる。

【0276】

R T 5は、R T 0～3において特別役のうちB B 2、B B 4、R B 1が当選したときに移行する。そして、R T 5は、R T 5に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 5に移行する契機となった特別役が入賞してB B (R B)またはR Bに移行することで終了する。

【0277】

R T 5においては、特別役が内部抽選の対象外となり、再遊技役の当選確率はR T 0、R T 2よりは低いが、R T 1、R T 3、R T 4よりも高く高確率（約1／2.9）、小役の当選確率は通常（約1／3.5、ただし入賞確率は約1／6.1）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1未満となる。また、R T 5では、再遊技役のうち通常プレイ及び下段プレイのみが内部抽選の対象となる。

【0278】

R Bは、R T 5、R T 5においてR B 1またはR B 2が入賞したときに移行する。そして、R Bは、6ゲーム消化するか、6回入賞することで終了する。

【0279】

R Bにおいては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0～5よりも高く高確率（約1／1.01）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【0280】

B B (R B)は、R T 4、5においてB Bが入賞したときに移行する。そして、B B (R B)は、B B (R B)に移行してからのゲーム数に関わらず、B B (R B)に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【0281】

B B (R B)においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0～5よりも高く高確率（約1／1.00）であり、1ゲームあたりのメダルの払出率は1以上となる。

【0282】

R T 4、5、R B、B B (R B)のうち、R B及びB B (R B)が1ゲームあたりのメダルの払出率ももっとも高く、最も有利な遊技状態である。

【0283】

10

20

30

40

50

また、R T 0～3のうちR T 0、2は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がR T 1、3に比較して高い点において、R T 1、3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0284】

また、本実施例におけるスロットマシンは、遊技状態がR T 0～3であるときに、サブ制御部91により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A Tという）に演出状態を制御可能となっている。

【0285】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図10に示すように、R BまたはB B（R B）が終了すると、R T 3に移行する。

10

【0286】

R T 3では、移行出目が停止することで、R T 1に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

【0287】

R T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、R BまたはB B（R B）の終了後に移行したR T 3において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、R T 1に移行することとなる。

【0288】

20

R T 1では、昇格リプレイが入賞することでR T 0に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

【0289】

R T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、R T 1では、リプレイG R 1～6が当選し、停止順に正解することでR T 0へ移行することとなる。

【0290】

R T 0では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することでR T 1に移行し、特殊リプレイが入賞することでR T 2へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

30

【0291】

R T 0においてリプレイG R 11～15が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、R T 0において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、R T 0では、リプレイG R 11～15が当選し、停止順が正解することでR T 2へ移行し、リプレイG R 11～15が当選し、停止順が不正解となるか、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合にR T 1へ移行することとなる。

【0292】

R T 2では、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じてR T 4またはR T 5に移行する。

40

【0293】

R T 2において左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、R T 2では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合にR T 1へ移行することとなる。

【0294】

R T 4、5では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することでR BまたはB B（R B）に移行する。

【0295】

50

サブ制御部 91 は、後述の AT に制御されている場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、RT1 であるときにはリプレイ GR1 ～ 6 であり、RT0 であるときにはリプレイ GR11 ～ 15 である。また、RT0 ～ 2 のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。

#### 【0296】

本実施例のナビ演出は、液晶表示器 51 からのナビ画像の表示と、スピーカ 53、54 からのナビ音声の出力とによって行われる。ナビ画像として、例えば、リプレイ GR1 や左ベルに当選したときには、「123」（リール 2L が第 1 停止、リール 2C が第 2 停止、リール 2R が第 3 停止であることを示す）や「132」（リール 2L が第 1 停止、リール 2C が第 3 停止、リール 2R が第 2 停止であることを示す）といったストップスイッチ 8L、8C、8R の押下順序を示す押下順序画像と、スロットマシン 1 のモチーフに合わせたキャラクター画像とを表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（リール 2L が第 1 停止、リール 2C が第 2 停止、リール 2R が第 3 停止であることを示す）や「左右中！」（リール 2L が第 1 停止、リール 2C が第 3 停止、リール 2R が第 2 停止であることを示す）といったストップスイッチの押下順序を示す音声出力する。尚、ナビ音声は、遊技者が最初あるいは次に押下すべきストップスイッチのみが出力される。したがって、全リールの回転中であれば、例えば最初に「左！」と出力され、リール 2L を停止させると次に「中！」と出力され、リール 2L 及びリール 2C を停止させると次に「右！」といった音声出力される。他のリプレイ GR2 ～ 36 や押し順ベルに関しても、リプレイ GR に応じたナビ画像が液晶表示器 51 から表示されるとともにナビ音声はスピーカ 53、54 から出力される。

#### 【0297】

リプレイ GR1 ～ 6 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図 17 参照）が報知される。

#### 【0298】

リプレイ GR11 ～ 15 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順（図 17 参照）が報知される。

#### 【0299】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順（図 18 参照）が報知される。

#### 【0300】

以上のように、本実施例におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

#### 【0301】

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

#### 【0302】

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

#### 【0303】

また本実施例では、押し順ベルに当選した場合には第 1 停止させるストップスイッチのみが正解（すなわち、3 択）すれば入賞するが、押し順リプレイはストップスイッチの押下順序について正解（すなわち、6 択）させなければ入賞しないため、押し順ベルが当選した場合の第 2 リール及び第 3 リールに関するストップスイッチの押下順序についても押

下順序抽選によって決定している。よって、あたかも6択の押し順序に正解しなければ押し順ベルが入賞しないかのようなナビ演出は行われるものの、押し順ベルに当選した場合には3択の押し順序に正解すれば押し順ベルは入賞するので、ナビ演出で報知された通りの押し順序にしたがわなくても第1停止のみ正解すれば押し順ベルは入賞する。そして、このように、ナビ対象役の全てにおいて6択とすることによってゲームの内容に統一性を持たせることができ、ゲームの内容を遊技者が理解しやすくなる。尚、押し順ベルは3択のうちの1択が正解すれば入賞するため、6択とする抽選を行わなくても良い。

#### 【0304】

本実施例においてサブ制御部91は、対象役の当選時にART(RT2でATに制御される状態)に制御するか否かを決定するナビストック抽選を行う。対象役の当選時のナビ  
10  
ストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。

#### 【0305】

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

#### 【0306】

ナビストック抽選では、図19に示すように、後述のART終了演出から後述のART確定報知までの期間(以下通常モードと呼ぶ)であるか、ART確定報知後、ART開始演出までの期間または特別役当選によるART中断後のボーナス終了からART開始演出までの期間(以下準備モードと呼ぶ)であるか、ART開始演出～ART終了演出または  
20  
特別役の当選に伴うART中断までの期間(以下ARTモードと呼ぶ)であるか、に応じて同一対象役の当選に伴うナビストックの平均当選個数が異なり、また、通常モードでは、弱チェリー、強チェリーが対象役として定められているのに対して、準備モード及びARTモードでは弱チェリー、強チェリーに加え、単独ベル(ベルの単独当選)が対象役として定められている。

#### 【0307】

詳しくは、図19(a)に示すように、通常モードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック0個の当選確率が95%、ナビストック1個の当選確率が5%であり、平均当選個数は0.05個となり、強チェリー当選時におけるナビストック0個の当選確率が70%、ナビストック1個の当選確率が20%、ナビストック2個の当選確率が8%  
30  
、ナビストック3個の当選確率が2%であり、平均当選個数は0.42個となる。

#### 【0308】

図19(b)に示すように、準備モードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック0個の当選確率が70%、ナビストック1個の当選確率が20%、ナビストック2個の当選確率が8%、ナビストック3個の当選確率が2%であり、平均当選個数は0.42個となり、強チェリー当選時におけるナビストック1個の当選確率が70%、ナビストック2個の当選確率が20%、ナビストック3個の当選確率が10%であり、平均当選個数は1.4個となり、単独ベル当選時におけるナビストック0個の当選確率が70%、ナビストック1個の当選確率が20%、ナビストック2個の当選確率が8%、ナビストック3個の当選確率が2%であり、平均当選個数は0.42個となる。  
40

#### 【0309】

図19(c)に示すように、ARTモードにおいては、弱チェリー当選時におけるナビストック0個の当選確率が95%、ナビストック1個の当選確率が5%であり、平均当選個数は0.05個となり、強チェリー当選時におけるナビストック0個の当選確率が70%、ナビストック1個の当選確率が20%、ナビストック2個の当選確率が8%、ナビストック3個の当選確率が2%であり、平均当選個数は0.42個となり、単独ベル当選時におけるナビストック0個の当選確率が90%、ナビストック1個の当選確率が8%、ナビストック2個の当選確率が1%、ナビストック3個の当選確率が1%であり、平均当選個数は0.13個となる。

#### 【0310】

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

#### 【0311】

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

10

#### 【0312】

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

#### 【0313】

ナビストックとは、R T 1であればR T 2へ移行させるための権利であり、かつR T 2移行後、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数である50ゲームと後述する上乗せ抽選にて当選したゲーム数とを合算したゲーム数）にわたりA R Tに制御される権利の数を示す。R T 2へ移行後、ナビストック数を1消費（減算）することにより、所定ゲーム数の間、A R Tに制御され、その間後述のナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。

20

#### 【0314】

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

#### 【0315】

サブ制御部91は、A Tの制御を開始すると、対象役の当選時にナビ演出が実行される。この際、R T 1においては、リプレイGR 1～6の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR 1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりR T 1からR T 0に移行させることが可能となる。また、A Tの制御開始後は、R T 0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。

30

#### 【0316】

R T 1において昇格リプレイが入賞し、R T 0に移行した後は、リプレイGR 11～15の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイGR 11～15の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことによりR T 0からR T 2に移行させることが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

40

#### 【0317】

R T 0において特殊リプレイが入賞し、R T 2に移行することで、A R Tの制御が開始することとなり、A R T開始演出が既に行われている場合を除き特殊リプレイの入賞した次ゲームのスタート操作を契機にA R Tの開始を示すA R T開始演出を実行し、RAM 91cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定してA R Tの残

50

りゲーム数の計数を開始する。この際、A R T中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。

【0318】

A R T開始後は、押し順ベルの当選時にベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となるとともに、移行出目を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

【0319】

また、A R T中においては、対象役の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をR A M 9 1 cの残りゲーム数に加算する。

10

【0320】

また、A R Tの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にR T 2は終了し、A R Tが中断し、これに伴いA R Tのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するR T 3において32ゲームが経過する前に移行出目が停止してR T 1に移行するか、ボーナス終了後32ゲーム経過した時点でA R T確定報知を行い、A Tの制御を再開し、これに伴いR T 2に再度移行することでA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、A R Tの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、R T 3においてA R T確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してR T 1に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

20

【0321】

また、A R Tの開始後、残りゲーム数が0となった場合には、残っているナビストック数が0でなければ、A R Tを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にA R Tの終了を示すA R T終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、ナビストックを1消費（減算）してR A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。

30

【0322】

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

【0323】

この状態では、ナビ演出が実行されないので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することは不可能であり、移行出目が停止することでR T 1に移行することとなるが、移行出目が停止するまではR T 2が維持されることとなり、潜伏ゲーム数が経過するまでに移行出目が停止しなければ、次ゲームの賭数設定操作を契機にA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、ナビストックを1消費（減算）してR A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。

40

【0324】

また、潜伏抽選において潜伏させる旨が決定され、A Tの制御が終了した後、潜伏ゲーム数が経過する前に移行出目が停止し、R T 1に移行した場合には、潜伏ゲーム数の経過後、A Tの制御を再開し、これに伴いR T 2に再度移行することでA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、ナビストックを1消費（減算）してR A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。

【0325】

また、A R Tの開始後、残りゲーム数が0となり、残っているナビストック数が0であ

50

ればA R T終了演出を実行し、A Tの制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目を回避することが不可能となり、移行出目が停止することでR T 1に移行することで一連のA T及びA R Tの制御が終了することとなる。

#### 【0326】

また、A R T確定報知後、A R T開始演出が行われる前の段階で、R T 1においてリプレイG R 1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、R T 0においてリプレイG R 1 1～1 5の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してR T 1に移行した場合、R T 0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1に移行した場合には、R T 2に移行しない状態でA R Tの制御が開始することとなり、A R T開始演出が既に行われている場合を除き次ゲームのスタート操作を契機にA R T開始演出を実行し、R A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では5 0ゲーム）を設定してA R Tの残りゲーム数の計数を開始する。この際、A R T中に特別役の当選により中断し、ボーナス終了に伴う再開の場合を除いてナビストックを1消費（減算）する。R T 2に移行しない状態でのA R T中は、R T 2に移行するまでの間、リプレイG R 1～6、リプレイG R 1 1～1 5、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されるようになっており、R T 1においてリプレイG R 1～6が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 0へ移行させることが可能となり、さらにR T 0においてリプレイG R 1 1～1 5が当選した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、R T 2へ移行させることが可能となる。

#### 【0327】

尚、R T 2に移行後のA R T中であって、押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1に移行した場合にも、上記と同様R T 2に移行しない状態でのA R Tに制御されることとなるが、この場合には、既にA R T開始演出が行われているため、改めてA R T開始演出が行われることはない。

#### 【0328】

また、R T 2に移行しない状態でのA R T中においては、R T 2移行後のA R T中と同様に対象役の当選を契機として残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選においてゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数をR A M 9 1 cの残りゲーム数に加算する。

#### 【0329】

また、R T 2に移行しない状態でのA R Tでも、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合には、特別役の当選が確定した旨を示すボーナス確定報知を行う。特別役の当選と同時にR T 1は終了し、A R Tが中断し、これに伴いA R Tのゲーム数の計数も中断することとなる。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御され、当該ボーナス終了後に移行するR T 3において3 2ゲームが経過する前に移行出目が停止してR T 1に移行するか、ボーナス終了後3 2ゲーム経過した時点でA R T確定報知を行い、A Tの制御を再開し、これに伴いR T 2に再度移行することでA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、A R Tの残りゲーム数の計数も再開する。この場合は、前述のようにナビストックは消費（減算）されないようになっている。尚、R T 3においてA R T確定報知が行われた場合には、その後、押し順ベルが当選し、かつ取りこぼして移行出目が停止してR T 1に移行するまではナビ演出が行われないようになっている。

#### 【0330】

また、R T 2に移行しない状態でのA R Tの開始後、残りゲーム数が0となった場合に

は、残っているナビストック数が0でなければ、A R Tを潜伏させるか否かを決定する潜伏抽選を行い、潜伏させない旨が決定された場合には、当該ゲームの終了時にA R Tの終了を示すA R T終了演出を実行した後、次ゲームの賭数設定操作を契機にA R T開始演出を行ってA R Tの制御をR T 2に移行しないまま再開し、ナビストックを1消費（減算）してR A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。

【0331】

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

10

【0332】

そして潜伏ゲーム数の経過後、A Tの制御を再開し、これに伴いR T 2に移行することでA R T開始演出を行ってA R Tを再開し、ナビストックを1消費（減算）してR A M 9 1 cにA R Tの残りゲーム数の初期値（本実施例では50ゲーム）を設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。

【0333】

また、R T 2に移行しない状態でのA R Tの開始後、残りゲーム数が0となり、残っているナビストック数が0であればA R T終了演出を実行し、A Tの制御を終了することで一連のA T及びA R Tの制御が終了することとなる。

【0334】

20

このように本実施例では、最も滞在する割合の高いR T 1においてA R Tの確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利なR T 2へ移行するのではなく、その後、R T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、昇格リプレイが入賞してR T 0に移行し、さらにR T 0においてリプレイG R 1 1～15が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてR T 2へ移行し、この時点でA R Tの制御が開始し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

【0335】

また、A R T確定報知が行われてA Tの制御が開始した後、R T 2へ移行するまでの段階でのR T 1においてリプレイG R 1～6が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで昇格リプレイを入賞させてR T 0に移行させることが可能であるにも関わらず、昇格リプレイが入賞せずR T 0に移行しなかった場合、R T 0においてリプレイ11～15が当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで特殊リプレイを入賞させてR T 2に移行させることが可能であるにも関わらず、特殊リプレイが入賞せずR T 2に移行しなかった場合、R T 0において押し順ベルが当選し、ナビ演出が実行され、このナビ演出に従うことで移行出目の停止を回避させることが可能であるにも関わらず、移行出目を停止させてR T 1へ移行させた場合には、R T 2へ移行せずともA R Tの制御を開始し、R T 2へ移行した場合のA R Tに比較してメダルの払出率が低い状態のままA R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

30

【0336】

また、A R Tの制御の開始後、特別役が当選した場合には、その時点でR T 2が終了することとなり、これに伴いA R Tの制御も中断するようになっている。そして、ボーナス終了後は、A R Tを再開する場合には、A R T確定報知が行われてA Tの制御が開始するものの、この場合も直ちに遊技者にとって有利なR T 2へ移行するのではなく、R T 3に滞在していれば移行出目が停止してR T 1に移行し、R T 1に滞在していれば、リプレイG R 1～6が当選し、昇格リプレイが入賞してR T 0に移行し、さらにR T 0においてリプレイG R 1 1～15が当選し、特殊リプレイが入賞することでR T 2へ移行し、この時点でA R Tの制御が開始し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。

40

【0337】

また、A R Tの制御の終了後、ナビストックが残っている場合には、潜伏抽選を行い、潜伏抽選にて潜伏させない旨が決定された場合には、直ちにA R Tの制御を再開させる一

50

方で、潜伏抽選にて潜伏させる旨が決定された場合には、直ちにARTの制御を再開させるのではなく、一度ATの制御を終了し、潜伏ゲーム数の経過後、ART確定報知を行い、この際、RT2が維持されていればARTの制御を再開することとなるが、RT1に移行している場合には、リプレイGR1～6が当選し、昇格リプレイが入賞してRT0に移行し、さらにRT0においてリプレイGR11～15が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めてRT2へ移行し、この時点でARTの制御を再開させるようになっている。

#### 【0338】

このように本実施例では、RT1においてART確定報知が行われた後、ナビ演出に従って停止操作を行うことによりRT0を経て再遊技役の当選確率が高く、かつRT1に転落し難いRT2へ移行することとなり、ナビ演出に従って停止操作を行っている限りはRT2へ移行した時点でART開始演出を行い、ARTのゲーム数の計数もその時点から開始することとなるが、AT確定報知の後、ナビ演出が実行されたにも関わらずナビ演出を無視して停止操作を行った結果、RT0へ移行させることができなかった場合、RT0に移行後、RT1へ転落した場合、すなわちRT2への移行条件が成立しているにも関わらず、RT2への移行条件を成立させなかった場合には、その時点でART開始演出を行い、ARTの制御を開始し、RT2へ移行せずともARTの残りゲーム数の計数を開始するようになっており、ナビ演出に従わなければ結果として遊技者にとって不利となるので、RT2への移行条件が成立した場合に、ナビ演出に従って停止操作を行うことを促すことができる。

#### 【0339】

また、本実施例では、準備モード、すなわちART確定報知後、ART開始演出までの期間または特別役当選によるART中断後のボーナス終了からART開始演出までの期間において通常モード、すなわちART終了演出から後述のART確定報知までの期間よりもナビストックの平均当選個数が高くなるようにナビストック抽選の当選確率が定められており、また、通常モードにおいて対象とならない単独ベルの当選時にもナビストック抽選が行われるようになっており、通常モードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、準備モードでは、通常モードよりもナビストックの獲得が期待できるようになっている。このため、ART確定報知後、ART開始演出が行われてARTの制御が開始されるまでのメダルの増加があまり見込めず、場合によってはメダルが減少してしまうこととなる準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興味を減退してしまうことを防止できる。

#### 【0340】

尚、本実施例では、準備モードにおいて通常モードに比較してナビストックの平均当選個数及び抽選対象役についてナビストック抽選の条件が優遇される構成であるが、例えば、ART移行後の継続ゲーム数、ART移行後のARTの継続率などが優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。また、ナビストック抽選の高確率状態（ナビストックが当選する確率の高い状態）に制御するか否か、ナビストック抽選の高確率状態の継続ゲーム数や継続率について優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。

#### 【0341】

また、本実施例では、準備モード、すなわちART確定報知後、ART開始演出までの期間または特別役当選によるART中断後のボーナス終了からART開始演出までの期間においてARTモード、すなわちART開始演出～ART終了演出または特別役の当選に伴うART中断までの期間よりもナビストックの平均当選個数が高くなるようにナビストック抽選の当選確率が定められており、ARTモードに比較してナビストックが当選する条件が優遇されており、準備モードでは、ARTモードよりもナビストックの獲得が期待できるようになっている。このため、ART確定報知後、ART開始演出が行われてARTの制御が開始されるまでのメダルの増加があまり見込めず、場合によってはメダルが減少してしまうこととなる準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興味を減退してしまうことを防止できるとともに、ARTが開始するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引くことで、その後のARTにおいてより多くの

メダルの獲得を期待させることができる。

【0342】

尚、本実施例では、準備モードにおいてARTモードに比較してナビストックの平均当選個数についてナビストック抽選の条件が優遇される構成であるが、例えば、通常モードとの比較と同様に、抽選対象役について優遇される構成であっても良いし、ART移行後の継続ゲーム数、ART移行後のARTの継続率などが優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。また、ナビストック抽選の高確率状態（ナビストックが当選する確率の高い状態）に制御するか否か、ナビストック抽選の高確率状態の継続ゲーム数や継続率について優遇される構成であっても上記と同様の効果が得られる。

【0343】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する。

【0344】

これら外部出力信号は、図21に示すように、メイン制御部41の制御により遊技制御基板40より出力され、外部出力基板1000、スロットマシン1が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板1010を介してホールコンピュータやスロットマシン1に対応して設置されたデータ表示端末などの外部機器に出力されるようになっている。

【0345】

遊技制御基板40から外部出力基板1000に対しては、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルIN信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルOUT信号、遊技状態が後述するRB中の旨を示すRB中信号、遊技状態が後述するBB中の旨を示すBB中信号、RT2の開始及び終了のいずれか一方を示すRT2信号、前面扉1bが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクトの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット34の異常を示す払出エラー信号がそれぞれ出力される。

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

外部出力信号は、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を含

10

20

30

40

50

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

#### 【0352】

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

10

#### 【0353】

メイン制御部41は、ゲームの開始条件となる賭数が設定され、ゲーム開始操作が行われることでゲームを開始させる制御が行なわれる毎に、当該ゲームの賭数の設定に用いられた数分のメダルIN信号を出力する制御を行う。また、小役の入賞に伴いメダルが払い出されたときに、払出メダル数分のメダルOUT信号を出力する制御を行うとともに、再遊技役の入賞に伴い次ゲームに用いる分のメダル数に相当するメダル数分(3枚)のメダルOUT信号を出力する制御を行う。また、遊技状態の移行に応じて、BB中信号、RB中信号、およびRT2信号を出力する制御を行う。このうち、RT2信号の出力は、最短でも2000msにわたり出力を継続し、メダルIN信号やメダルOUT信号が出力され得ない期間である、次ゲーム終了時や次々ゲームにおけるメダルIN信号の出力停止時に終了される。

20

#### 【0354】

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

#### 【0355】

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

30

#### 【0356】

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

40

#### 【0357】

このような問題を解消するために、RT2信号の出力期間が終了するまで、次ゲームの賭数の設定操作またはゲームの開始操作を無効化する方法も考えられるが、このような構成とすることで、RT2信号とメダルIN信号の出力が被ることはないものの、ゲームの

50

進行が遅れてしまうこととなり、賭数の設定操作またはゲームの開始操作が無効化されることで、遊技者に対して違和感を与えてしまう虞もある。

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

図23では、次のゲームにおいてメダル払出が生じているため、メダルOUT信号が所定期間に亘り出力された後にゲーム制御が終了している。メダルOUT信号が出力される期間は、メダルの払出数に応じて一定となるように定められている。払出数が8であると

10

20

30

40

50

きのメダルOUT信号が出力される期間は、図23に示すように、 $25 \times (8 + 7) = 375 \text{ ms}$ となる。RT2信号の出力を停止するゲームにおいてメダルの払出が発生した場合には、全リールが停止してからメダルOUT信号が出力される期間経過した後であってメダルOUT信号の出力が完了した後に、RT2信号の出力を停止させる。

#### 【0365】

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

10

#### 【0366】

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

#### 【0367】

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

20

#### 【0368】

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

30

#### 【0369】

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

#### 【0370】

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

40

#### 【0371】

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

50

R T 2 の終了と、を正確に特定することが可能となる。

【0372】

また、本実施例では、図24および図26で示したように、R T 2 信号の出力を開始してから2000ms経過するまでに、次のゲームが終了したときには、次々ゲームにおけるメダルIN信号の出力を完了した後に、R T 2 信号の出力を停止する例について説明したが、メダルIN信号やメダルOUT信号が出力され得ない期間に出力するものであり、かつ、2000ms以上経過していたときに停止するタイミング（本実施例では次のゲームのゲーム制御終了時）と異なるタイミングであれば、どのようなタイミングでR T 2 信号の出力を停止するものであっても良い。また、R T 2 信号の出力を開始してから2000ms経過するまでに、次のゲームが終了したときには、図27に示すように、R T 2 信号の出力を開始してから2000ms経過したときであって、メダルIN信号やメダルOUT信号が出力され得ない期間において、R T 2 信号の出力を停止するようにしても良い。

10

【0373】

また、本実施例では、図28に示すように、ナビストック抽選に当選し、1以上のナビストックを獲得すると、0～16ゲームの潜伏期間を経た後、A T の制御が開始される。このA T は、R T 2 に移行した時点から、所定ゲーム数（本実施例では初期ゲーム数（50ゲーム）+ $\alpha$ （上乗せ数））経過するまで1セットのA R T として継続する。

【0374】

A T が開始した後、R T 1 においてリプレイGR1～6のいずれかが当選すると、サブ制御部91により昇格リプレイを入賞させるためのナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで昇格リプレイが入賞し、R T 1 からR T 0 に移行し、さらにR T 1 においてリプレイGR11～15のいずれかが当選すると、サブ制御部91により特殊リプレイを入賞させるためのナビ演出が実行され、これに従って停止操作を行うことで特殊リプレイが入賞し、R T 0 からR T 2 に移行する。以後、特別役の当選などにより中断する場合を除きナビ演出に従って停止操作を行っていれば、A T が終了するまでは、R T 2 に制御されることとなる。

20

【0375】

そして、所定ゲーム数を消化して当該A R T が終了し、ナビストックが残っていない場合には、非A T の状態となり、その後、押し順ベルが当選し、移行出目が停止することで、R T 1 に移行することとなる。

30

【0376】

また、A R T 終了時にナビストックが残っている場合でも、潜伏させて一端非A T の状態となった場合には、0～32ゲームの潜伏期間を経て再びA T に制御されることとなるため、このような場合も、A R T 終了後は、R T 2 からR T 1 に移行し、再度A T の開始に伴いR T 0 を経てR T 2 へ移行する可能性が高い。

【0377】

そして、本実施例では、図28に示すように、R T 2 の開始時及び終了時にR T 2 信号が出力されることとなるため、A T に制御された旨を示す外部出力信号を出力する構成を有していない場合であっても、R T 2 信号により、外部機器にてA T に制御された回数を特定することが可能であり、さらにA T の開始と終了は、R T 2 の開始及び終了とほぼ一致することから、大まかではあるもののR T 2 信号により外部機器にてA T の開始及び終了を特定することも可能となる。

40

【0378】

尚、本実施例では、R T 2 信号を最低でも2000msにわたり出力する構成であるが、少なくとも外部機器側で特定可能な時間であれば良く、接続が想定される外部機器に合わせて出力時間は適宜に選択可能である。また、スロットマシン側でR T 2 信号の最低出力時間を設定するための設定手段を備え、接続される外部機器に合わせて任意に設定できる構成としても良い。

【0379】

50

また、本実施例では、R T 2 の開始時及び終了時に R T 2 信号を出力する構成であるが、開始時または終了時の一方のみ R T 2 信号を出力する構成でも良く、さらには、R T 2 の制御を特定可能な構成であれば、R T 2 の開始から終了までの所定のタイミング（例えば、R T 2 が開始して所定ゲーム数後など）、R T 2 の開始前のタイミング（例えば、R T 2 の開始よりも所定ゲーム数前など）、R T 2 の開始後のタイミング（例えば、R T 2 の開始よりも所定ゲーム数後など）で R T 2 信号を出力する構成でも良く、これらの構成により少なくとも外部機器側で R T 2 に制御された回数を特定することが可能となる。

#### 【0380】

また、本実施例では、所定期間にわたり外部出力信号を出力することで外部機器にその状態が通知される遊技状態として再遊技役の当選確率が高い R T 2 を適用しているが、他の遊技状態、例えば、B B や R B、すなわち通常よりも小役の当選確率が高まる状態、全ての小役が許容される状態（リールの引込が一部制限されるとともに、全小役の入賞が許容される C B（チャレンジボーナス）や C T（チャレンジタイム）など）、さらには、これら遊技者にとって有利な状態への移行確率が通常よりも高い遊技状態などを適用しても良い。さらに、遊技者にとって有利な遊技状態に限るものではなく、例えば、その遊技状態自体は、遊技者にとって不利であるが、一定ゲーム数後に有利な状態に移行し得るなど、当該遊技状態の開始や終了などを特定することで有用な情報を得られる遊技状態であれば不利な遊技状態を適用しても良い。

#### 【0381】

次に、本実施例におけるサブ制御部 9 1 が実行する各種制御内容を、図 2 9 ～図 3 2 に基づいて以下に説明する。

#### 【0382】

サブ制御部 9 1 は、リセット回路 9 5 からシステムリセット信号が入力されると、図 2 9 のフローチャートに示す起動処理（サブ）を行う。

#### 【0383】

まず、内蔵デバイスや周辺 I C、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（S n 1）、R A M 9 1 c および外部メモリ（バックアップ R A M）へのアクセスを許可する（S n 2）。次いで、復帰コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する（S n 3）。復帰コマンドを受信していない場合には、設定変更コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する（S n 4）。設定変更コマンドを受信した場合には、設定変更コマンドを受信したことを示す設定変更コマンド受信フラグを R A M 9 1 c の所定領域にセットする（S n 5）。

#### 【0384】

設定変更コマンド受信フラグをセットした後、R A M 9 1 c にバックアップフラグがセットされているか否かを判定する（S n 6）。バックアップフラグがセットされていることを判定した場合には、バックアップフラグをクリアする（S n 7）。バックアップフラグをクリアした後、バックアップ R A M に格納されている領域のバックアップデータの排他的論理和を求めチェックサムを計算する（S n 8）。この後、計算したチェックサムが、バックアップされているチェックサムと一致するか否かを判定する（S n 9）。チェックサムが一致している場合には、設定変更コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S n 1 0）。

#### 【0385】

設定変更コマンド受信フラグがセットされていないことを判定した場合には、メイン制御部 4 1 から R T 情報 1 コマンドを受信したか否かを判定する（S n 1 1）。R T 情報 1 コマンドを受信したことを判定した場合には、R T 情報 1 コマンドに基づいて R T 0 ～ 2 のいずれかであるか否かを判定する（S n 1 2）。R T 0 ～ 2 のいずれかであることを判定した場合には、A T 中か否かを判定する（S n 1 3）。A T 中であることを判定した場合には、メイン制御部 4 1 から送信される復帰時当選番号コマンドフラグに基づき、電断の発生前のゲームでの内部抽選において、押し順ベル、リプレイ G R 1 ～ 6 またはリプレイ G R 1 1 ～ 1 5 に当選していたか否かを判定する（S n 1 4）。

## 【0386】

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

## 【0387】

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

## 【0388】

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

## 【0389】

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

## 【0390】

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

## 【0391】

図30は、サブ制御部91が内部クロックのカウント値に基づいて1.12秒の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）のフローチャートである。

## 【0392】

タイマ割込処理（サブ）においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S p 1）。

【0393】

次いで、停電判定処理を行う（S p 2）。停電判定処理では、電断検出回路48から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0394】

S p 2のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（S p 3）、電断フラグが設定されていた場合には、図31に示す電断処理（サブ）に移行する。

【0395】

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

【0396】

コマンド解析処理が終了した後は、A T開始判定処理（S p 5）を実行する。A T開始判定処理では、A Tの開始並びに終了に関する処理を行う。A T開始判定処理は終了した後は、図32で示すA T制御処理を実行する（S p 6）。A T制御処理では、前述したナビ演出の実行に関する処理などを行うことによってA Tでのゲームを実行する。

【0397】

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

【0398】

サブ制御部91は、まず、ワークRAMで使用しているデータを読み込む（S t 1）。次いで、ワークRAMから読み出したデータについて所定のデータ変換を行い、バックアップデータを作成する（S t 2）。そして、サブ制御部91は、作成したバックアップデータをバックアップRAMに格納する（S t 3）。次いで、サブ制御部91は、S t 2で変換したバックアップデータの排他的論理和を算出し、内部抽選制御モジュールのバックアップデータのチェックサムを計算し、これをバックアップRAMにセットする（S t 4）。チェックサムデータのセット後、サブ制御部91は、バックアップを実行したことを示すバックアップフラグをバックアップRAMにセットする（S t 5）。バックアップフラグをセットした後、RAM91cへのアクセスを禁止する（S t 6）。その後、電圧が低下してサブ制御部91のサブCPU91aが停止して待機状態に移行する。そして、この待機状態のまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にサブ制御部91は動作停止する。

【0399】

次に図32を用いて、図30のタイマ割込処理（サブ）のS p 6で実行するA T制御処理について説明する。

【0400】

図32に示すように、まず、サブ制御部91は、メイン制御部41からRT情報2コマンドを受信したか否かを判定する（S e 1）。RT情報2コマンドを受信していないことを判定した場合には処理を終了する。RT情報2コマンドを受信したことを判定した場合には、RT情報2コマンドに基づいてRT0～2のいずれかであるか否かを判定する（S e 2）。RT0～2のいずれかでない場合には処理を終了する。RT0～2のいずれかであることを判定した場合、A T中か否かを判定する（S e 3）。A T中でないことを判定した場合には処理を終了する。A T中であることを判定した場合には、メイン制御部41

10

20

30

40

50

から当選番号コマンドを受信したか否かを判定する（S e 6）。

【0401】

当選番号コマンドを受信しなかったことを判定した場合にはS e 1 2の処理に進む。当選番号コマンドを受信したことを判定した場合には、受信した当選番号コマンドに基づいて内部抽選の当選結果を特定する内部抽選結果解析処理を行う（S e 7）。

【0402】

内部抽選結果解析処理を行った結果、押し順ベルに当選したことを特定した場合には（S e 8）、押し順ベルが当選した場合の第2リール及び第3リールに関するストップスイッチの押下順序を決定するストップスイッチ8L、8C、8Rの押下順序を抽選により決定する押下順序抽選処理を行う（S e 9）。

10

【0403】

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

20

【0404】

内部抽選結果解析処理によって、押し順ベルに当選していないがリプレイGR1～6、またはリプレイGR11～15に当選したことを特定した場合（S e 10）または押下順序抽選処理の終了後には、ナビ演出を実行し、液晶表示器51からナビ画像を表示開始するとともに、ナビ音声を出力開始する（S e 11）。尚、S e 9において、リプレイGR1～6、リプレイGR11～15以外の当選役（押し順ベルを除く）に当選したことを特定またはハズレになったことを特定した場合には処理を終了する。

【0405】

S e 6において当選番号コマンドを受信しなかったことを判定した場合またはS e 11でナビ演出の実行を開始した後は、リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（S e 12）。リール停止コマンドを受信しなかったことを判定した場合には処理を終了する。リール停止コマンドを受信したことを判定した場合には、ナビ画像を更新して表示するとともに、ナビ音声を更新して出力する（S e 13）。

30

【0406】

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

40

【0407】

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

【0408】

図33（1）に示すように、ATでのゲームが開始され、内部抽選によって押し順ベルの1つである左ベルに当選したとする。このとき、液晶表示器51からはナビ画像が表示されるとともにナビ音声出力される（図32のS e 10の処理）。ナビ画像では、上段

50

に敵キャラクターを示すキャラクター画像と、下段にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押下順序を示す押下順序画像とが表示される。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押下順序が正解である場合には、キャラクター画像が倒される画像が表示される。

#### 【0409】

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

#### 【0410】

したがって、図 3 3（1）に示す押下順序画像では、最初にストップスイッチ 8 L を押下し、次いでストップスイッチ 8 C を押下し、最後にストップスイッチ 8 R を押下することを遊技者に促すものとなっている。また、このとき、ストップスイッチの押下順序にしたがってキャラクター画像の大きさが異なっている。具体的には、押下順序が早いストップスイッチに対応する押下順序画像の上段に表示されているキャラクター画像が最も大きくなるように表示されている。また、このとき、遊技者はストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を押下していないのでリール 2 L、2 C、2 R は回転中であり、また、ナビ音声として「左！」と出力される。

#### 【0411】

図 3 3（2）に示すように、この状態において、遊技者が押下順序画像で示す押下順序に従い、ストップスイッチ 8 L を押下してリール 2 L が停止し、ベル図柄が入賞ライン L N に停止したとする。このとき、ナビ画像が更新され、ストップスイッチ 8 L に対応する左側の押下順序画像及びキャラクター画像が消去される（図 3 2 の S e 1 3 の処理）。また、ナビ音声も更新され、ナビ音声として「右！」と出力される（図 3 2 の S e 1 3 の処理）。次いで、このとき、電断が発生したとする。

#### 【0412】

図 3 3（3）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器 5 1 からは共通ナビ画像 2 0 3 が表示される（図 2 9 の S n 1 5 の処理）。共通ナビ画像では、キャラクター画像が表示されず、押下順序画像のみが表示される。すなわち、図 3 3（1）で表示されたナビ画像の一部画像が表示されることになる。また、電断前の押下順序抽選によって、左、右、中の順序を示す画像が表示されていたが、共通ナビ画像では、押下順序抽選の結果にかかわらず、左ベルを入賞させることができる第 1 停止がストップスイッチ 8 L であることを示す画像のみが表示される。すなわち、左側に「1」、中央及び右側に「ー」が表示される。遊技者は、共通ナビ画像に表示された押下順序画像にしたがって残りのストップスイッチ 8 C、8 R を押下すればベルを入賞させることができる。

#### 【0413】

尚、電断復帰後の共通ナビ画像は図 3 3（3）で示す画像に限られない。図 3 4 に異なる形態の共通ナビ画像を表示した例を示すが図 3 4（1）（2）については、図 3 3（1）（2）と同一の流れであるため説明を省略する。

#### 【0414】

図 3 4（3）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器 5 1 からは共通ナビ画像が表示される（図 2 9 の S n 1 5 の処理）。共通ナビ画像では、キャラクター画像が表示されず、押下順序画像のみが表示される。すなわち、図 3 4（1）で表示されたナビ画像の一部画像が表示されることになる。また、電断前の押下順序抽選によって、左、右、中の順序（第 1 停止がストップスイッチ 8 L、第 2 停止がストップスイッチ 8 R、第 3 停止がストップスイッチ 8 C）を示す画像が表示されていたが、共通ナビ画像では、押下順序抽選の結果にかかわらず、左、中、右の順序を示す画像が表示される。すなわち、左側に「1」、中央に「2」、右側に「3」が表示される。遊技者は、共通ナビ画像に表示された押下順序画像にしたがって残りのストップスイッチ 8 C、8 R を押下すればベルを入賞させることができる。

## 【0415】

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

## 【0416】

まず、図35を用いて起動処理（サブ）について説明する。

## 【0417】

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

10

## 【0418】

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

## 【0419】

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

20

## 【0420】

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

30

## 【0421】

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

40

## 【0422】

図36は、変形例においてサブ制御部91が内部クロックのカウント値に基づいて1.

50

1 2 秒の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）のフローチャートである。

【0423】

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

【0424】

次いで、停電判定処理を行う（Sc2）。停電判定処理では、電断検出回路48から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

10

【0425】

Sc2のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（Sc3）、電断フラグが設定されていた場合には、図31に示す電断処理（サブ）に移行する。

【0426】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する（Sc4）。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

20

【0427】

コマンド解析処理が終了した後は、図37に示すゲーム復帰処理（Sc5）を実行する。ゲーム復帰処理では、電断前にAT中であった場合に復帰処理を行ったゲームの次ゲームにおいてATのゲーム数を1ゲーム補填する処理を行う。

【0428】

ゲーム復帰処理が終了した後は、AT開始判定処理を実行する（Sc6）。AT開始判定処理では、AT開始判定処理では、ATの開始並びに終了に関する処理を行う。AT開始判定処理は終了した後は、図32で示すAT制御処理を実行する（Sc7）。AT制御処理では、前述したナビ演出の実行に関する処理などを行うことによってATでのゲームを実行する。

【0429】

30

図37は、変形例において図36のタイマ割込処理（サブ）におけるSc5の処理において実行するゲーム復帰処理のフローチャートである。

【0430】

図37に示すように、まず、図35の起動処理（サブ）のSb11の処理で復帰コマンドフラグをセットしたか否かを判定する（Sf1）。復帰コマンドフラグがセットされていないことを判定した場合には処理を終了する。復帰コマンドフラグがセットされていることを判定した場合には、メイン制御部41からリール停止コマンドを受信したか否かを判定する（Sf2）。リール停止コマンドを受信していないことを判定した場合には処理を終了する。リール停止コマンドを受信したことを判定した場合には、受信したリール停止コマンドに基づいてゲームが終了したか否かを判定する（Sf3）。ゲームが終了したことを判定した場合には、メイン制御部41からRT情報2コマンドを受信したか否かを判定する（Sf4）。RT情報2コマンドを受信したことを判定した場合には、RT情報2コマンドに基づいてRT0～2のいずれかであるか否かを判定する（Sf5）。RT0～2のいずれかであることを判定した場合には、AT中か否かを判定する（Sf6）。AT中であることを判定した場合には、ナビ対象役（すなわち、押し順ベルまたは押し順リプレイ）が入賞したか否かを判定する（Sf7）。ナビ対象役が入賞しなかったことを判定した場合には、復帰中画像の表示を終了し、ATゲームが1ゲーム補填（追加）されることを示すATゲーム補填画像を液晶表示器51から表示する（Sf8）。復帰コマンドフラグをクリアして処理を終了する（Sf10）。他方、Sf4においてRT情報2コマンドを受信していないことを判定した場合またはSf5においてRT0～2でないことを

40

50

判定した場合またはS f 6においてA T中でないことを判定した場合またはS f 7においてナビ対象役が入賞していないことを判定した場合には復帰中画像の表示を終了して処理を終了する（S e 6）。

#### 【0431】

次に、A Tでのゲーム中に図31に示す電断処理（サブ）が実行され、その後に電断復帰して図37に示す起動処理（サブ）が実行されたときに、S b 12の処理によって復帰中画像及び図37のゲーム復帰処理のS f 6の処理によってA Tゲーム補填画像を表示するときの具体例について図38を用いて説明する。

#### 【0432】

図38（1）に示すように、A Tでのゲームが開始され、内部抽選によって押し順ベルの1つである左ベルに当選したとする。このとき、液晶表示器51からはナビ画像が表示されるとともにナビ音声が出力される（図32のS e 10の処理）。ナビ画像では、上段に敵キャラクターを示すキャラクター画像と、下段にストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの押下順序を示す押下順序画像とが表示される。そして、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの押下順序が正解である場合には、キャラクター画像が倒される画像が表示される。

#### 【0433】

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

#### 【0434】

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

#### 【0435】

図38（2）に示すように、この状態において、遊技者が押下順序画像で示す押下順序に従い、ストップスイッチ8 Lを押下してリール2 Lが停止し、ベル図柄が入賞ラインL Nに停止したとする。このとき、ナビ画像が更新され、ストップスイッチ8 Lに対応する左側の押下順序画像及びキャラクター画像が消去される（図32のS e 13の処理）。また、ナビ音声も更新され、ナビ音声として「右！」と出力される（図32のS e 13の処理）。次いで、このとき、電断が発生したとする。

#### 【0436】

図38（3）に示すように、電断復帰すると、液晶表示器51からは、電断復帰中であることを示す復帰中画像が表示される（図37のS b 12の処理）。復帰中画像として、例えば図に示すように「復帰中」の文字が表示される。また、このとき、電断前と同様にリール2 Lのみが停止し、リール2 C、2 Rは回転している。

#### 【0437】

図38（4）に示すように、回転中のリール2 C、2 Rを停止させて全てのリールが停止したときに、入賞ラインL N上にはハズレとなる図柄組み合わせ「ベルーBAR-BAR」が停止し、ナビ対象役である押し順ベルが入賞せずにゲームが終了した場合には、復帰中画像の表示が終了して液晶表示器51からはA Tゲームが1ゲーム補填されることを示すA Tゲーム補填画像が表示される（図37のS f 8の処理）。A Tゲーム補填画像304として、例えば図に示すように「A T1ゲーム追加」の文字が表示される。すなわち、図38（3）で示した電断復帰直後のゲームにおいてはA Tでのゲームが行われなかつ

たのであるから、図38(3)で示した電断復帰直後のゲームをATでのゲームとしてカウントしてしまうと、ATでのゲームを1ゲーム行えなかったにも関わらず、ATでのゲームが1ゲーム消化されてしまうことになる。これでは、電断が発生すると遊技者にとって損失することになるから、本実施例では、ATでのゲームを1ゲーム補填するとともに、その旨をATゲーム補填画像の表示によって報知することにより、遊技者が損失感を抱くことを防止している。

#### 【0438】

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

10

#### 【0439】

このように本実施例では、特定情報(例えば、図32におけるSe8やSe11におけるナビ画像やナビ音声)の報知中に電力供給が停止した後に電力供給が開始された場合には、事前決定手段の決定結果(例えば、内部抽選の結果)を示すバックアップデータに基づいて、各可変表示領域(例えば、リール2L、2C、2R)の変動表示の停止状況に関わらず、特定情報として共通の復帰時特定情報を報知する制御を行う(例えば、図29におけるSn15の部分)。よって、電断復帰後も特定情報の報知を継続するように構成した場合に、特定情報の報知を実行するためのプログラムやデータを簡素化することができる。

20

#### 【0440】

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

30

#### 【0441】

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

#### 【0442】

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

40

#### 【0443】

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

#### 【0444】

また、本実施例では、特定情報を報知する複数種類の報知手段(例えば、図32にお

50

る S e 8 や S e 1 1 でのナビ画像とナビ音声)を含み、復帰制御手段は、予め定められた一の報知手段による報知を行う制御のみを行う(例えば、図 2 9 における S n 1 5 の部分でナビ音声を出力せずにナビ画像のみを表示する)ので、他の報知手段に関する処理を省けるので、電源復帰時の処理負担を軽減することができる。

【0 4 4 5】

次にサブ制御部 9 1 の A R T の制御に伴う液晶表示器 5 1 の画面の推移について説明する。

【0 4 4 6】

図 3 9 ( a ) に示すように、R T 1 において A T にも A R T にも制御されていない状態では通常画面が表示されるようになっており、ナビストック抽選にてナビストックが当選した場合には、その後 A R T の確定を示す A R T 確定報知画面が表示される。

10

【0 4 4 7】

その後、R T 2 に移行するか、ナビ演出を無視することにより A R T の制御が開始するまで、A R T の準備中である旨、A R T 終了後 3 2 ゲーム以内に連続して発生した一連の期間における A R T 回数とその間のメダルの純増枚数(小役に伴うメダルの払出枚数を加算し、賭数の設定に伴い使用したメダルの投入枚数を減算した値)が表示される準備中演出画面が表示される。

【0 4 4 8】

そして特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行するか、ナビ演出を無視することで A R T の制御を開始する場合には、次ゲームの開始操作と同時に A R T の開始を示す A R T 開始演出画面が表示され、その後、A R T 中である旨、A R T の残りゲーム数、一連の期間における A R T 回数、一連の期間におけるメダルの純増枚数が表示される A R T 中演出画面が表示される。

20

【0 4 4 9】

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

【0 4 5 0】

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

30

【0 4 5 1】

また、図 3 9 ( b ) に示すように、A R T 中において特別役が当選した場合には、A R T の制御の中断に伴いボーナスの当選が確定した旨を示すボーナス確定報知画面を表示させる。その後、特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、一旦通常画面に戻り、その後、3 2 ゲーム以内に A R T 確定報知画面が表示され、これに伴い A T の制御が再開されることで、その後、R T 2 に移行するか、ナビ演出を無視することにより A R T の制御が開始するまで、前述の準備中演出画面が表示され、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行するか、ナビ演出を無視することで A R T の制御を開始する場合に、次ゲームの開始操作と同時に前述の A R T 開始演出画面が表示され、A R T の制御を開始することに伴い A R T 中演出画面が再び表示されることとなる。

40

【0 4 5 2】

このようにサブ制御部 9 1 は、A R T 確定報知画面を表示した後、A R T 終了演出の後、通常画面に戻るまでの期間、または途中で特別役が当選し、ボーナス確定報知画面が表示されるまでの期間において一連の期間におけるメダルの純増枚数を液晶表示器 5 1 にする制御を行う。サブ制御部 9 1 は、R A M 9 1 c に割り当てられたメダルの純増枚数を計数する純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数の表示制御を行う。純増枚数カウンタの値は、メダルの投入枚数が確定することで投入枚数分が減算され、小役の入賞に伴いメダルが払い出されることで払出枚数分が加算されるようになっており、一定の契機で純増枚

50

数カウンタの値がクリアされる以外は、A TやA R Tの制御の有無に関係なく常時、メダルの増減に伴い加減算更新されるようになっている。

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

A R T確定報知を行い、A Tの制御を開始する場合において前回のボーナスの終了またはA R Tの終了から32ゲーム以内である場合であれば、純増枚数カウンタの値をクリアすることなく維持し、液晶表示器51に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。すなわち32ゲーム以内に連続して発生したA R T及びボーナスからなる一連の期間における純増枚数が維持されることとなる。この際、前回のボーナスの終了時点またはA R Tの終了時点でナビストックが残っているか否かに関わらず32ゲーム以内にA R T確定報知が行われた場合には、純増枚数カウンタの値が維持されることとなるが、前回のボーナスの終了時点またはA R Tの終了時点でナビストックが残っている場合には、その後必ず32ゲーム以内にA R T確定報知が行われるので、前回のボーナスの終了時点またはA R Tの終了時点でナビストックが残っている場合には、A R T確定報知が行われた時点では純増枚数カウンタの値が必ず維持されることとなる。

【0457】

その後、特別役が当選してボーナス確定報知が行われるか、R T2に移行するかナビ演出を無視することによりA R T開始演出が行われてA R Tの制御が開始するまでの期間において純増枚数カウンタの値が1以上の場合には、純増枚数カウンタの値に基づいて液晶表示器51に表示された純増枚数を更新する一方、純増枚数カウンタの値が0以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず液晶表示器51に表示された純増枚数を0とする。すなわち液晶表示器51に表示する純増枚数は、純増枚数カウンタの値そのものではなく、純増枚数カウンタの値が1以上の場合のみ純増枚数カウンタの値をメダルの純増枚数として表示する一方、純増枚数カウンタの値が0以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に0を表示するようになっている。

【0458】

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

【0459】

R T2に移行するかナビ演出を無視することによりA R T開始演出が行われてA R Tの制御を開始した場合に、純増枚数カウンタの値が0未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が1以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する。

【0460】

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

10

20

30

40

50

タの値に関わらず液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数を 0 とする。

【0 4 6 1】

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

【0 4 6 2】

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

10

【0 4 6 3】

特別役が入賞した場合には、当該特別役の当選に係るボーナス確定報知または特別役の入賞が前回のボーナスの終了または A R T の終了から 3 2 ゲームを超える場合であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、その時点から純増枚数の計数を開始するとともに、液晶表示器 5 1 に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。

【0 4 6 4】

特別役が入賞した場合において当該特別役の当選に係るボーナス確定報知または特別役の入賞が前回のボーナスの終了または A R T の終了から 3 2 ゲーム以内である場合であり、純増枚数カウンタの値が 0 未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が 1 以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する。そして、純増枚数カウンタの値をクリアするか維持するかに関わらず、液晶表示器 5 1 に純増枚数カウンタ値に基づく純増枚数を表示する。

20

【0 4 6 5】

その後、特別役の入賞に伴うボーナスが終了するまでの期間において純増枚数カウンタの値が 1 以上の場合には、純増枚数カウンタの値に基づいて液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数を更新する一方、純増枚数カウンタの値が 0 以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数を 0 とする。

【0 4 6 6】

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

30

【0 4 6 7】

本実施例では、最も滞在する割合の高い R T 1 において A R T の確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利な R T 2 へ移行するのではなく、その後、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行し、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めて R T 2 へ移行し、この時点で A R T の制御が開始し、A R T の残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、A R T 確定報知が行われた後、R T 0 へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、R T 0 に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器 5 1 に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が 1 以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が 0 以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に 0 を表示するようになっている。

40

【0 4 6 8】

このため、A R T の終了またはボーナスの終了から 3 2 ゲーム経過した後に A R T 確定報知が行われて A T の制御が開始した場合には、図 4 1 ( a ) に示すように、その時点で純増枚数カウンタの値の計数が開始されることとなるが、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行するまで 0 未満の値となる可能性が高く、その後、R T 0 に移行し、純増枚数カウンタの値が 1 以上となるまでは、液晶表示器 5 1 には純増枚数として 0 が表示され、純増枚数カウンタの値が 0 を超えた時点から純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示

50

器 5 1 に表示されることとなる。

【0469】

また、図 4 1 (b) に示すように、R T 0 に移行後、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行し、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が 0 を超えないことも生じうるが、このような場合には、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、A R T 開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

【0470】

このように A R T 確定報知の後、R T 2 へ移行し A R T 開始演出が行われるまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、R T 2 へ移行し A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T 開始演出が実行され、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

10

【0471】

また、図 4 2 (a) に示すように、A R T 確定報知の後、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図 4 2 (b) に示すように、A R T 確定報知の後、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 5 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞して R T 1 に移行した場合、R T 0 において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止して R T 1 に移行した場合には、R T 2 に移行せずともその時点で A R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始することとなるが、このような場合には、その後 R T 2 に移行した時点ではなく、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合には純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、A R T 開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

20

30

【0472】

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

【0473】

また、ナビ演出を無視して A R T 開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、R T 2 へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であっても A R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始した時点において純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合に純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、A R T 開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器 5 1 に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

40

【0474】

また、A R T 確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させて R T 0

50

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

#### 【0475】

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

#### 【0476】

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

#### 【0477】

このため、ARTの終了後、RT2からRT1に移行した状態またはボーナス終了後のRT3またはRT3からRT1に移行した状態において、ARTまたはボーナスの終了後32ゲーム以内にART確定報知が行われてARTの制御が開始した場合には、図43(a)に示すように、RT0に移行するまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、

それまでのARTやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が1以上であれば、ART確定報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器51に表示されることとなる。

【0478】

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

10

【0479】

また、図43(b)に示すように、ARTまたはボーナスの終了後32ゲーム以内にART確定報知が行われてATの制御が開始し、それまでのARTやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、RT0に移行後、特殊リプレイが入賞してRT2に移行し、ART開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が0を超えないことも生じうるが、このような場合には、ART開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、ART開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

20

【0480】

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

【0481】

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

30

【0482】

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

40

50

リアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

【0483】

このように A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内に A R T 確定報知が行われて A T の制御が開始し、それまでの A R T やボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、A R T 確定報知の後、ナビ演出を無視して A R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始した場合にも、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合に純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T 開始演出が実行され、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

10

【0484】

また、ナビ演出を無視して A R T 開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、R T 2 へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であっても A R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始した時点において純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合に純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、A R T 開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器 5 1 に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

20

【0485】

また、A R T 確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なりプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させて R T 0 へ移行し、その後、特殊リプレイを入賞させることが可能なりプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選した場合にナビ演出に従った操作により特殊リプレイを入賞させて R T 2 へ移行した場合、すなわち A R T 確定報知の後、遊技者がナビ演出に従った結果、最短の期間で R T 2 へ移行した場合、すなわち遊技者の意志に関係なく最低限の純増枚数の減少に抑えられている場合のみ、特殊リプレイが入賞して R T 2 へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行うことで、その時点からメダルが増加するのに伴って液晶表示器 5 1 に表示されている純増枚数も増加するのに対して、A R T 確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なりプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合にナビ演出を無視して、昇格リプレイが入賞せず、R T 0 へ移行しなかった場合や、R T 0 に移行後、特殊リプレイを入賞させることが可能なりプレイ G R 1 1 ~ 1 5 が当選した場合にナビ演出を無視して、特殊リプレイが入賞せず、R T 2 へ移行しなかった場合、すなわち A R T 確定報知の後、遊技者がナビ演出を無視した結果、最短の期間で R T 2 へ移行しなかった場合、すなわち遊技者の意志によってメダルの減少量が拡大した場合であり、A R T 開始演出の後、メダルの減少が体感的に感じ取れる状況では、その後、R T 2 へ移行してメダルが増加に転じて液晶表示器 5 1 に表示されている純増枚数はしばらくの間、増加しないこととなるので、上記のようにメダルの減少が体感的に感じ取れる状況が続いたにも関わらず、表示上の純増枚数が増加することにより遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

30

40

【0486】

また、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行った後、再び当該 A R T の制御中に 0 未満となっても、少なくとも当該ナビストックに基づく A R T が終了するまでは再び 0 に戻すことはせず、そのまま純増枚数カウンタによる純増枚数の計数を継続し、純増枚数カウンタ値を反映させた純増枚数の表示、すなわち純増枚数カウンタの値に基づいて 0 以下であれば 0 を表示し、1 を超える場合に純増枚数カウンタの値を表示するようになっているので、実際の純増枚数と液晶表示器 5 1 に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

【0487】

50

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

#### 【0488】

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

10

#### 【0489】

一方、図45(b)に示すように、A R Tの制御が継続し、それまでのA R Tにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、それまでにナビ演出を無視してR T1に移行していた場合など、純増枚数カウンタの値が0以下となる場合も生じうるが、このような場合には、A R T開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになり、A R T開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

20

#### 【0490】

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

#### 【0491】

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

30

#### 【0492】

また、本実施例では、A R Tの残りゲーム数が0となった時点でナビストックが残っており、かつ潜伏抽選でA R Tを潜伏させる旨が決定した場合には、一旦A R Tの制御が終了し、ナビ演出が実行されない状態となるが、移行出目が停止するまではR T2は維持されており、移行出目が停止する前に最大32ゲームの潜伏ゲーム数が経過した場合には、A R T開始演出を行ってA R Tの制御を再開し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始するようになっている。この際、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器51に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が1以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が0以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に0を表示するようになっている。

40

#### 【0493】

このため、一旦A R Tの制御が終了し、R T1へ移行せずにR T2を維持したまま潜伏ゲームを経てA R Tの制御が再開する場合には、図46(a)に示すように、それまでのA R Tにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が1以上であれば、A R T開始演出が行われた後、引き続き純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器51に表示されることとなる。

#### 【0494】

一方、図46(b)に示すように、一旦A R Tの制御が終了し、R T1へ移行せずにR

50

T 2 を維持したまま潜伏ゲームを経て A R T の制御が再開し、それまでの A R T にて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、それまでにナビ演出を無視して R T 1 に移行していた場合など、純増枚数カウンタの値が 0 以下となる場合も生じうるが、このような場合には、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、A R T 開始演出が行われた後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

**【0495】**

このように一旦 A R T の制御が終了し、R T 1 へ移行せずに R T 2 を維持したまま潜伏ゲームを経て A R T の制御が再開する場合には、それまでの A R T にて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、3 2 ゲーム以内に断続的に発生した一連の A R T における純増枚数を表示させることができる。

10

**【0496】**

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

20

**【0497】**

また、本実施例では、A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合にも、純増枚数カウンタの値が維持されることとなる。そして、液晶表示器 5 1 に表示される純増枚数は、純増枚数カウンタの値が 1 以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が 0 以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に 0 を表示するようになっている。

**【0498】**

このため、A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内にボーナス確定報知が行われた場合には、図 4 7 ( a ) に示すように、当選している特別役を入賞させるまでは純増枚数カウンタの値は減少し続けるものの、それまでの A R T やボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された結果、純増枚数カウンタの値が 1 以上であれば、ボーナス確定報知が行われた後、純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器 5 1 に表示されることとなる。

30

**【0499】**

また、図 4 7 ( b ) に示すように、A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われ、それまでの A R T やボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、特別役を入賞させられない状態が続くことなどにより純増枚数カウンタの値が 0 を超えないことも生じうるが、このような場合には、特別役が入賞してボーナスに移行した時点で純増枚数カウンタの値が 0 未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特別役が入賞した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

40

**【0500】**

このように A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合には、それまでの A R T やボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されるので、A R T またはボーナスの終了後 3 2 ゲーム以内に発生が確定した一連の A R T やボーナスにおける純増枚数を表示させることができる。

**【0501】**

50

また、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われ、それまでのA R Tやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、ボーナス確定報知の後、当選した特別役が入賞するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特別役が入賞した時点で純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

#### 【0502】

尚、本実施例では、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合に、それまでのA R Tやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成であるが、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役が当選した場合に、それまでのA R Tやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成としても良いし、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役が入賞した場合に、それまでのA R Tやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持される構成としても良い。

10

#### 【0503】

また、本実施例では、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合において、特別役が入賞した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に0に戻して以後の計数を行う構成であるが、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合において、その時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に0に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役が当選した場合に、その時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に0に戻して以後の計数を行う構成としても良いし、A R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役の当選を示すボーナス確定報知が行われた場合、またはA R Tまたはボーナスの終了後3 2ゲーム以内に特別役が当選した場合において、特別役の入賞に伴いボーナスへ移行したゲームの終了時、すなわちメダルが確実に増加に転じるタイミング（この場合、ボーナスの最初のゲームの賭数に用いられるメダル数の減算もされないこととなる）で0に戻して以後の計数を行う構成としても良く、これらの構成であっても、特別役が入賞してボーナスへ移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

20

30

#### 【0504】

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

#### 【0505】

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

40

#### 【0506】

また、図48(b)に示すように、A R T中に特別役が当選し、ボーナス確定報知が行われてA R Tが中断し、中断したA R Tにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、特別役を入賞させられない状態が続くことなどにより純増枚数カウンタの値が0を超えないことも生じうるが、このような場合には、特別役が

50

入賞してボーナスに移行した時点で純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特別役が入賞した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

#### 【0507】

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

#### 【0508】

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

#### 【0509】

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

#### 【0510】

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

#### 【0511】

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

#### 【0512】

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

10

20

30

40

50

～15を抽選対象とし、リプレイGR11～15が当選し、特殊リプレイを停止させる操作態様にて停止操作が行われ、特殊リプレイが入賞することでRT2へ移行する構成、すなわちRT1からRT2へ直接移行する構成としても良い。

【0513】

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

【0514】

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

10

【0515】

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

【0516】

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

20

【0517】

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

30

【0518】

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

40

50

## 【0519】

前記実施例では、遊技者にとって有利なR T 2へ移行後、このR T 2へ移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止するか、特別役が当選するまでR T 2が継続する構成であるが、R T 2へ移行後、規定ゲーム数が経過することで、R T 1またはR T 0に移行する構成としても良い。また、R T 2へ移行後、規定ゲーム数が経過することでR T 1またはR T 0に移行する構成であれば、R T 2において移行出目など、R T 2以外へ移行する停止態様を適用しない構成、すなわちR T 2へ移行後は、規定ゲーム数が経過するか、特別役が当選するまでR T 2を継続する構成としても良い。

## 【0520】

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

10

## 【0521】

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

20

## 【0522】

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

## 【0523】

前記実施例では、ナビストックが当選し、A R Tに制御する場合においてA R T確定報知の時点から液晶表示器51に純増枚数を表示する構成であるが、A R T開始演出が行われ、A R Tの制御が開始した時点から液晶表示器51に純増枚数を表示する構成としても良いし、実際にメダルの払出率が増加に転ずるR T 0やR T 2への移行時から液晶表示器51に純増枚数を表示する構成としても良い。

30

## 【0524】

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

40

## 【0525】

前記実施例では、A R T中に特別役が当選してA R Tが中断した場合において、当該特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、一旦通常画面に戻った後、A R T確定報知を介して再びR T 2に移行した際にA R Tが再開する構成であるが、A R T中に特別役が当選してA R Tが中断した場合において、当該特別役の入賞に伴うボーナスの終了後、直ちに準備中画面を表示し、A R Tが再開する旨が認識可能となる構成としても良く、このような構成とすることで、特別役の当選により中断したA R Tが終了せずに継続していることを認識させることができる。

50

## 【0526】

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

## 【0527】

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

10

## 【0528】

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

20

## 【実施例2】

## 【0529】

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

## 【0530】

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

30

## 【0531】

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

40

## 【0532】

50

このため、A R Tの終了またはボーナスの終了から3 2ゲーム経過した後にA R T確定報知が行われてA Tの制御が開始した場合には、図4 9 (a)に示すように、その時点で純増枚数カウンタの値の計数が開始されることとなるが、昇格リプレイが入賞してR T 0に移行するまで0未満の値となる可能性が高く、その後、R T 0に移行し、純増枚数カウンタの値が1以上となるまでは、液晶表示器5 1には純増枚数として0が表示され、純増枚数カウンタの値が0を超えた時点から純増枚数カウンタの値が純増枚数として液晶表示器5 1に表示されることとなる。

#### 【0 5 3 3】

また、図4 9 (b)に示すように、R T 0に移行後、特殊リプレイが入賞してR T 2に移行し、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が0を超えないことも生じうるが、このような場合には、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、遊技者にとって有利なR T 2へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器5 1に表示された純増枚数が増加することとなる。

10

#### 【0 5 3 4】

このようにA R T確定報知の後、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T確定報知の後、遊技者にとって有利なR T 2へ移行してからの純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

20

#### 【0 5 3 5】

また、図5 0 (a)に示すように、A R T確定報知の後、R T 1においてリプレイG R 1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図5 0 (b)に示すように、A R T確定報知の後、R T 0においてリプレイG R 1 1～1 5の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してR T 1に移行した場合、R T 0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1に移行した場合には、R T 2に移行せずともその時点でA R T開始演出が行われ、A R Tの制御が開始することとなるが、このような場合においても、その後R T 2に移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、遊技者にとって有利なR T 2へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器5 1に表示された純増枚数が増加することとなる。

30

#### 【0 5 3 6】

このようにA R T確定報知の後、ナビ演出を無視してA R T開始演出が行われ、A R Tの制御が開始した場合にも、その後R T 2に移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T確定報知の後、遊技者にとって有利なR T 2へ移行してからの純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

40

#### 【0 5 3 7】

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

50

## 【0538】

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

10

## 【実施例3】

## 【0539】

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

## 【0540】

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

20

30

## 【0541】

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

## 【0542】

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

40

## 【0543】

図51(a)に示すように、RT0に移行後、特殊リプレイが入賞してRT2に移行し、ART開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が0を超えることも、図51(

50

b) に示すように、R T 0 に移行後、特殊リプレイが入賞してR T 2 に移行し、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が0を超えないことも生じうるが、本実施例では、A R T 開始演出が行われた時点で常に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、A R T 開始演出が行われたことを起点として液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

#### 【0544】

このようにA R T 確定報知の後、R T 2 へ移行しA R T 開始演出が行われるまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、R T 2 へ移行しA R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T 開始演出が実行され、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

10

#### 【0545】

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

#### 【0546】

また、図52(a)に示すように、A R T 確定報知の後、R T 1 においてリプレイG R 1 ~ 6 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図52(b)に示すように、A R T 確定報知の後、R T 0 においてリプレイG R 1 1 ~ 1 5 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してR T 1 に移行した場合、R T 0 において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1 に移行した場合には、R T 2 に移行せずともその時点でA R T 開始演出が行われ、A R T の制御を開始することとなるが、このような場合には、その後R T 2 に移行した時点ではなく、A R T 開始演出が行われた時点で純増枚数カウンタの値が0未満か否かに関わらず、常に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、A R T 開始演出が行われたことを起点として液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

20

30

#### 【0547】

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

#### 【0548】

また、ナビ演出を無視してA R T 開始演出が行われた場合には、その後、実際に特殊リプレイが入賞し、R T 2 へ移行した時点ではなく、メダルの増加が見込めない状態であってもA R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始した時点において一律に純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、A R T の制御を開始した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止しつつ、A R T 開始演出後の実際の純増枚数と液晶表示器51に表示されている純増枚数とが乖離しすぎてしまうことを防止できるようになっている。

40

#### 【0549】

また、A R T 確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なりプレイG R 1 ~ 6 が当選した場合にナビ演出に従った操作により昇格リプレイを入賞させてR T 0 へ移行し、その後、特殊リプレイを入賞させることが可能なりプレイG R 1 1 ~ 1 5 が当

50

選した場合にナビ演出に従った操作により特殊リプレイを入賞させてR T 2へ移行した場合、すなわちA R T確定報知の後、遊技者がナビ演出に従った結果、最短の期間でR T 2へ移行した場合、すなわち遊技者の意志に関係なく最低限の純増枚数の減少に抑えられている場合のみ、特殊リプレイが入賞してR T 2へ移行した時点で純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行うことで、その時点からメダルが増加するのに伴って液晶表示器51に表示されている純増枚数も増加するのに対して、A R T確定報知の後、最初に昇格リプレイを入賞させることが可能なリプレイG R 1～6が当選した場合にナビ演出を無視して、昇格リプレイが入賞せず、R T 0へ移行しなかった場合や、R T 0に移行後、特殊リプレイを入賞させることが可能なリプレイG R 1 1～1 5が当選した場合にナビ演出を無視して、特殊リプレイが入賞せず、R T 2へ移行しなかった場合、すなわちA R T確定報知の後、遊技者がナビ演出を無視した結果、最短の期間でR T 2へ移行しなかった場合、すなわち遊技者の意志によってメダルの減少量が拡大した場合であり、A R T開始演出の後、メダルの減少が体感的に感じ取れる状況では、その後、R T 2へ移行してメダルが増加に転じても液晶表示器51に表示されている純増枚数はしばらくの間、増加しないこととなるので、上記のようにメダルの減少が体感的に感じ取れる状況が続いたにも関わらず、表示上の純増枚数が増加することにより遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

10

#### 【0550】

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

20

#### 【0551】

以上、本発明の実施例3を説明してきたが、本発明はこの実施例3に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変

30

#### 【実施例4】

#### 【0552】

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

#### 【0553】

前述の実施例2では、A R Tの終了またはボーナスの終了から3 2ゲーム経過した後にA R T確定報知が行われてA Tの制御が開始する場合において、A R T確定報知の後、A R T開始演出が実行されたことではなく、A R T確定報知の後、実際にR T 2へ移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満であれば、純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始する一方、純増枚数カウンタの値が1以上であれば純増枚数カウンタの値を維持する構成であったが、本実施例では、A R Tの終了またはボーナスの終了から3 2ゲーム経過した後にA R T確定報知が行われてA Tの制御が開始する場合において、A R T確定報知の後、実際にR T 2へ移行した時点で、純増枚数カウンタの値が0未満であるか否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、その時点からの純増枚数の計数を改めて開始するようになっている。

40

#### 【0554】

また、前述の実施例2では、A R T確定報知が行われた時点から液晶表示器51に純増枚数が表示される構成であったが、本実施例では、特殊リプレイ2が入賞してR T 2へ移

50

行した時点から液晶表示器 5 1 に純増枚数が表示されるようになっている。

【0555】

本実施例では、前述の実施例 1 と同様に最も滞在する割合の高い R T 1 において A R T の確定報知が行われた後、直ちに遊技者にとって有利な R T 2 へ移行するのではなく、その後、R T 1 においてリプレイ G R 1 ～ 6 が当選し、昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行し、さらに R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ～ 1 5 が当選し、特殊リプレイが入賞することで初めて R T 2 へ移行し、この時点で A R T の制御が開始し、A R T の残りゲーム数の計数を開始するようになっている。このため、A R T 確定報知が行われた後、R T 0 へ移行するまでは、メダルの純増枚数は減少することとなり、R T 0 に移行後、増加に転ずることとなる。そして、液晶表示器 5 1 に表示される純増枚数は、R T 2 に移行した後、純増枚数カウンタの値が 1 以上の場合のみ純増枚数カウンタの値を表示する一方、純増枚数カウンタの値が 0 以下の場合には、純増枚数カウンタの値に関わらず、常に 0 を表示するようになっている。

10

【0556】

R T 0 に移行後、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行した時点で純増枚数カウンタの値が 0 を超えることも、R T 0 に移行後、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行した時点で純増枚数カウンタの値が 0 を超えないことも生じうるが、本実施例では、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行した時点で常に純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになり、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利な R T 2 に移行したことを起点として液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

20

【0557】

このように A R T 確定報知の後、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行するまでの間に純増枚数カウンタの値がマイナスとなった場合でも、特殊リプレイが入賞して R T 2 に移行した時点で純増枚数カウンタの値を 0 に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利な R T 2 に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【0558】

また、特殊リプレイが入賞して R T 2 へ移行した時点で、純増枚数カウンタの値が 0 未満か否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアし、その時点から計数を開始するので、それまでの計数値に応じて制御を変更する必要がなく、R T 2 への移行に伴う純増枚数の表示に係る制御負荷を軽減することができる。

30

【0559】

また、図 5 3 ( a ) に示すように、A R T 確定報知の後、R T 1 においてリプレイ G R 1 ～ 6 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図 5 3 ( b ) に示すように、A R T 確定報知の後、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ～ 1 5 の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞して R T 1 に移行した場合、R T 0 において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止して R T 1 に移行した場合には、R T 2 に移行せずともその時点で A R T 開始演出が行われ、A R T の制御が開始することとなるが、このような場合においても、その後 R T 2 に移行した時点で、純増枚数カウンタの値が 0 未満か否かに関わらず、一律に純増枚数カウンタの値をクリアして 0 とし、純増枚数カウンタの計数を開始するようになり、この場合でも、遊技者にとって有利な R T 2 へ移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器 5 1 に表示された純増枚数が増加することとなる。

40

【0560】

50

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

#### 【0561】

以上、本発明の実施例4を説明してきたが、本発明はこの実施例4に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例2（実施例1）と同一もしくは類似する構成について、実施例2（実施例1）で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例2（実施例1）について例示した変形例についても実施例4に適用可能である。

#### 【実施例5】

#### 【0562】

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

#### 【0563】

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

#### 【0564】

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

## 【0565】

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

## 【0566】

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

## 【0567】

また、ARTまたはボーナスの終了後32ゲーム以内にART確定報知が行われてATの制御が開始し、それまでのARTやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持された場合であっても、RT0に移行後、特殊リプレイが入賞してRT2に移行した時点で純増枚数カウンタの値が0を超えないことも生じうるが、このような場合には、特殊リプレイが入賞してRT2に移行した時点で純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、特殊リプレイが入賞してRT2に移行した後、純増枚数カウンタの値をクリアしない場合に比較して早い段階で液晶表示器51に表示された純増枚数が増加することとなる。

## 【0568】

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

## 【0569】

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

## 【0570】

また、図54(a)に示すように、ART確定報知の後、RT1においてリプレイGR1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、図54(b)に示すように、ART確定報知の後、RT0においてリプレイGR11～15の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してRT1に移行した場合、RT0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してRT1に移行した場合には、RT2に移行せずともその時点でART開始演出が行われ、

10

20

30

40

50

A R Tの制御が開始することとなるが、このような場合でも、その後特殊リプレイが入賞してR T 2に移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値をクリアして0とし、改めて純増枚数カウンタの計数を開始するようになっており、この場合でも、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なR T 2に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

#### 【0571】

このようにA R Tまたはボーナスの終了後32ゲーム以内にA R T確定報知が行われてA Tの制御が開始し、それまでのA R Tやボーナスにて獲得したメダル数に基づく純増枚数カウンタの値が維持されている場合において、A R T確定報知の後、ナビ演出を無視してA R T開始演出が行われ、A R Tの制御が開始した場合にも、特殊リプレイが入賞してR T 2に移行した時点で純増枚数カウンタの値が0未満の場合に純増枚数カウンタの値を0に戻して以後の計数を行い、この純増枚数カウンタの値に基づいて純増枚数が表示されるので、特殊リプレイが入賞して遊技者にとって有利なR T 2に移行した後の純増枚数が目減りしている印象を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

10

#### 【0572】

以上、本発明の実施例5を説明してきたが、本発明はこの実施例5に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例5に適用可能である。

20

#### 【0573】

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

#### 【0574】

前記実施例5では、A R Tの終了またはボーナスの終了から32ゲーム以内にA R T確定報知が行われてA Tの制御が開始する場合において、A R T確定報知の後、R T 1においてリプレイG R 1～6の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、昇格リプレイが入賞しなかった場合、A R T確定報知の後、R T 0においてリプレイG R 11～15の当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、特殊リプレイが入賞せず転落リプレイが入賞してR T 1に移行した場合、R T 0において押し順ベルの当選時にナビ演出が実行されたにも関わらず、ナビ演出により報知された押し順以外の押し順で停止操作を行った結果、移行出目が停止してR T 1に移行した場合には、R T 2に移行せずともその時点でA R T開始演出が行われ、A R Tの制御が開始する構成であるが、このような場合であってもR T 2に移行した時点でA R T開始演出を行い、A R Tの制御を開始する構成としても良い。

30

#### 【符号の説明】

#### 【0575】

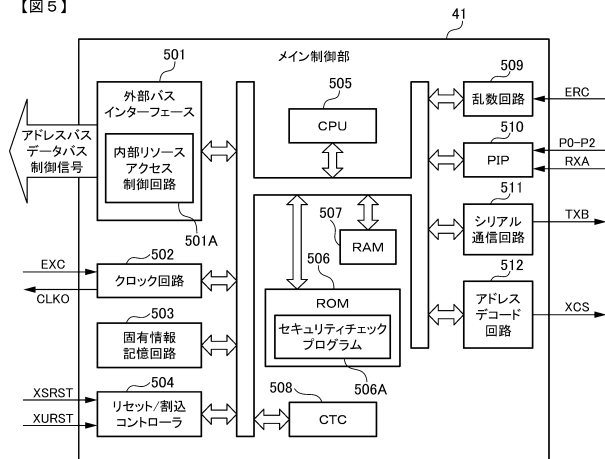
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 M A X B E Tスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 51 液晶表示器
- 91 サブ制御部

40



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

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

【図 7】

【図 7】

| 名称     | 図柄の組合せ         | 無効ラインに揃う図柄の組合せ | 払出枚数 |
|--------|----------------|----------------|------|
| 中段ベル   | ベル-ベル-ベル       | -              | 8枚   |
| 右下がりベル | リプレイ-ベル-リプレイ   | ベル-ベル-ベル       | 8枚   |
|        | リプレイ-ベル-ブラム    |                |      |
|        | ブラム-ベル-リプレイ    |                |      |
|        | ブラム-ベル-ブラム     |                |      |
| 上段ベル1  | リプレイ-オレンジ-オレンジ | -              | 8枚   |
| 上段ベル2  | リプレイ-オレンジ-BAR  |                |      |
| 上段ベル3  | リプレイ-BAR-オレンジ  |                |      |
| 上段ベル4  | リプレイ-BAR-BAR   |                |      |
| 上段ベル5  | ブラム-オレンジ-オレンジ  |                |      |
| 上段ベル6  | ブラム-オレンジ-BAR   |                |      |
| 上段ベル7  | ブラム-BAR-オレンジ   |                |      |
| 上段ベル8  | ブラム-BAR-BAR    |                |      |
| 下段チェリー | BAR-オレンジ-ANY   | チェリー-ANY-ANY   | 2枚   |
|        | BAR-BAR-ANY    |                |      |
|        | BAR-ベル-ANY     |                |      |
| 1枚役    | 黒7-チェリー-黒7     | -              | 1枚   |
| 右上がりベル | 黒7-ベル-オレンジ     | ベル-ベル-ベル       | 10枚  |
|        | 白7-ベル-オレンジ     |                |      |
|        | スイカ-ベル-オレンジ    |                |      |
|        | 黒7-ベル-BAR      |                |      |
|        | 白7-ベル-BAR      |                |      |
|        | スイカ-ベル-BAR     |                |      |

【図 8】

【図 8】

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

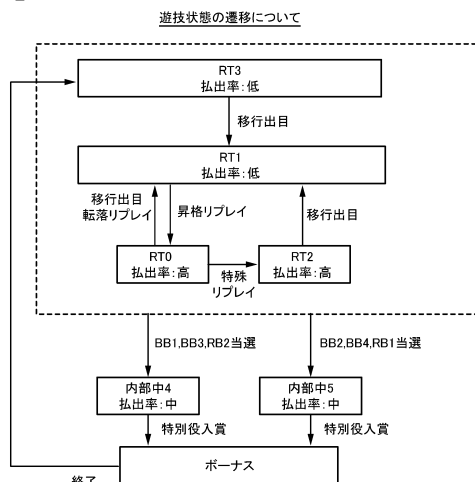
【図 9】

【図 9】

| 名称   | 図柄の組合せ                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 遊技状態                  |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 移行出目 | リプレイ-オレンジ-ベル<br>リプレイ-BAR-ベル<br>ブラム-オレンジ-ベル<br>ブラム-BAR-ベル<br>リプレイ-ベル-オレンジ<br>リプレイ-ベル-BAR<br>ブラム-ベル-オレンジ<br>ブラム-ベル-BAR<br>黒7-オレンジ-オレンジ<br>黒7-オレンジ-BAR<br>黒7-BAR-オレンジ<br>黒7-BAR-BAR<br>白7-オレンジ-オレンジ<br>白7-オレンジ-BAR<br>白7-BAR-オレンジ<br>白7-BAR-BAR<br>スイカ-オレンジ-オレンジ<br>スイカ-オレンジ-BAR<br>スイカ-BAR-オレンジ<br>スイカ-BAR-BAR | ・RT0, 2, 3において出現時→RT1 |

【図 10】

【図 10】



【図 11】

【図 11】

|        | 開始条件                             | 終了条件                                    | ゲーム数 | 特別役 | 再遊技役 | 小役  |
|--------|----------------------------------|-----------------------------------------|------|-----|------|-----|
| RT0    | RT1→昇格リプレイ入賞                     | 転落リプレイ入賞<br>特殊リプレイ入賞<br>移行出目停止<br>特別役当選 | 無限   | 通常  | 高確率  | 通常  |
| RT1    | RT0, 2, 3→移行出目停止<br>RT0→転落リプレイ入賞 | 昇格リプレイ入賞<br>特別役当選                       | 無限   | 通常  | 通常   | 通常  |
| RT2    | RT0→特殊リプレイ入賞                     | 移行出目停止<br>特別役当選                         | 無限   | 通常  | 高確率  | 通常  |
| RT3    | ボーナス終了                           | 移行出目停止<br>特別役当選                         | 無限   | 通常  | 通常   | 通常  |
| RT4    | BB1, BB3, RB2 当選                 | 特別役入賞                                   | 無限   | 0   | 高確率  | 通常  |
| RT5    | BB2, BB4, RB1 当選                 | 特別役入賞                                   | 無限   | 0   | 高確率  | 通常  |
| RB     | RB1, 2 入賞                        | 12ゲームor6回入賞                             | 12   | 0   | 0    | 高確率 |
| BB(RB) | BB1~4 入賞                         | 払出総数>規定枚数                               | 無限   | 0   | 0    | 高確率 |

【図 12】

【図12】

| 抽選対象役      | 遊技状態    |         |         |         |     |     |      |    |
|------------|---------|---------|---------|---------|-----|-----|------|----|
|            | RT0     | RT1     | RT2     | RT3     | RT4 | RT5 | BBRB | RB |
| BB1        | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+弱チェリー  | ○<br>9  | ○<br>9  | ○<br>9  | ○<br>9  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+強チェリー  | ○<br>40 | ○<br>40 | ○<br>40 | ○<br>40 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+通常リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+転落リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+昇格リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB1+特殊リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2        | ○<br>2  | ○<br>2  | ○<br>2  | ○<br>2  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+弱チェリー  | ○<br>10 | ○<br>10 | ○<br>10 | ○<br>10 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+強チェリー  | ○<br>43 | ○<br>43 | ○<br>43 | ○<br>43 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+通常リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+転落リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+昇格リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB2+特殊リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |

【図 13】

【図13】

| 抽選対象役      | 遊技状態    |         |         |         |     |     |      |    |
|------------|---------|---------|---------|---------|-----|-----|------|----|
|            | RT0     | RT1     | RT2     | RT3     | RT4 | RT5 | BBRB | RB |
| BB3        | ○<br>4  | ○<br>4  | ○<br>4  | ○<br>4  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+弱チェリー  | ○<br>10 | ○<br>10 | ○<br>10 | ○<br>10 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+強チェリー  | ○<br>36 | ○<br>36 | ○<br>36 | ○<br>36 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+通常リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+転落リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+昇格リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB3+特殊リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB4        | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| BB4+特殊リプレイ | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ○<br>1  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB1        | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB1+弱チェリー  | ○<br>12 | ○<br>12 | ○<br>12 | ○<br>12 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB1+強チェリー  | ○<br>50 | ○<br>50 | ○<br>50 | ○<br>50 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB2        | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ○<br>5  | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB2+弱チェリー  | ○<br>12 | ○<br>12 | ○<br>12 | ○<br>12 | ×   | ×   | ×    | ×  |
| RB2+強チェリー  | ○<br>50 | ○<br>50 | ○<br>50 | ○<br>50 | ×   | ×   | ×    | ×  |

【図 14】

【図14】

| 抽選対象役  | 遊技状態      |           |           |           |           |           |            |            |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|
|        | RT0       | RT1       | RT2       | RT3       | RT4       | RT5       | BBRB       | RB         |
| ベル     | ○<br>360  | ○<br>360  | ○<br>360  | ○<br>360  | ○<br>360  | ○<br>360  | ×          | ×          |
| 左ベル1   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 左ベル2   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 左ベル3   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 左ベル4   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 中ベル1   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 中ベル2   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 中ベル3   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 中ベル3   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 右ベル1   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 右ベル2   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 右ベル3   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 右ベル4   | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          |
| 弱チェリー  | ○<br>570  | ○<br>570  | ○<br>570  | ○<br>570  | ○<br>600  | ○<br>600  | ○<br>5000  | ×          |
| 強チェリー  | ○<br>150  | ○<br>150  | ○<br>150  | ○<br>150  | ○<br>200  | ○<br>200  | ×          | ×          |
| 右上がりベル | ×         | ×         | ×         | ×         | ×         | ×         | ○<br>60000 | ○<br>60000 |

【図 15】

【図15】

| 抽選対象役    | 遊技状態      |           |            |           |            |            |      |    |
|----------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|------------|------|----|
|          | RT0       | RT1       | RT2        | RT3       | RT4        | RT5        | BBRB | RB |
| 通常リプレイ   | ×         | ○<br>1464 | ○<br>46125 | ○<br>8964 | ○<br>14334 | ○<br>21450 | ×    | ×  |
| 下段リプレイ   | ×         | ×         | ×          | ×         | ○<br>1280  | ○<br>1280  | ×    | ×  |
| リプレイGR1  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR2  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR3  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR4  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR5  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR6  | ×         | ○<br>1250 | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR11 | ○<br>9286 | ×         | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR12 | ○<br>9286 | ×         | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR13 | ○<br>9286 | ×         | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR14 | ○<br>9286 | ×         | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| リプレイGR15 | ○<br>9286 | ×         | ×          | ×         | ×          | ×          | ×    | ×  |
| 転落リプレイ   | ×         | ×         | ×          | ×         | ○<br>256   | ○<br>256   | ×    | ×  |
| 昇格リプレイ   | ×         | ×         | ×          | ×         | ○<br>256   | ○<br>256   | ×    | ×  |
| 特殊リプレイ   | ×         | ×         | ×          | ×         | ○<br>256   | ○<br>256   | ×    | ×  |

【図 16】

【図16】

| 抽選対象役    | 組み合わせ                         |
|----------|-------------------------------|
| 弱チェリー    | 下段チェリー                        |
| 強チェリー    | 下段チェリー+1枚役                    |
| ベル       | 中段ベル+右下がりベル                   |
| 左ベル1     | 右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8            |
| 左ベル2     | 右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7            |
| 左ベル3     | 右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3            |
| 左ベル4     | 右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4            |
| 中ベル1     | 中段ベル+上段ベル2+上段ベル5              |
| 中ベル2     | 中段ベル+上段ベル1+上段ベル6              |
| 中ベル3     | 中段ベル+上段ベル4+上段ベル7              |
| 中ベル4     | 中段ベル+上段ベル3+上段ベル8              |
| 右ベル1     | 中段ベル+上段ベル3+上段ベル5              |
| 右ベル2     | 中段ベル+上段ベル1+上段ベル7              |
| 右ベル3     | 中段ベル+上段ベル4+上段ベル6              |
| 右ベル4     | 中段ベル+上段ベル2+上段ベル8              |
| 昇格リプレイ   | 昇格リプレイ1+昇格リプレイ2               |
| リプレイGR1  | 通常リプレイ+昇格リプレイ1                |
| リプレイGR2  | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2        |
| リプレイGR3  | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ         |
| リプレイGR4  | 通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ |
| リプレイGR5  | 通常リプレイ+昇格リプレイ2                |
| リプレイGR6  | 通常リプレイ+昇格リプレイ2+下段リプレイ         |
| リプレイGR11 | 転落リプレイ+特殊リプレイ                 |
| リプレイGR12 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ          |
| リプレイGR13 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+下段リプレイ          |
| リプレイGR14 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ   |
| リプレイGR15 | 転落リプレイ+特殊リプレイ+昇格リプレイ1         |

【図 17】

【図17】

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

| 当選役      | 押し順     | 停止する図柄組み合わせ |
|----------|---------|-------------|
| リプレイGR11 | 左中右     | 特殊リプレイ      |
|          | 左中右以外   | 転落リプレイ      |
| リプレイGR12 | 左右中     | 特殊リプレイ      |
|          | 左右中以外   | 転落リプレイ      |
| リプレイGR13 | 中左右     | 特殊リプレイ      |
|          | 中左右以外   | 転落リプレイ      |
| リプレイGR14 | 中右左     | 特殊リプレイ      |
|          | 中右左以外   | 転落リプレイ      |
| リプレイGR15 | 右第1停止   | 特殊リプレイ      |
|          | 左・中第1停止 | 転落リプレイ      |

【図 18】

【図18】

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

【図 19】

【図19】

ナビストック抽選確率

(a) 通常モード (ART終了演出～ART確定報知)

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

(b) 準備モード

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

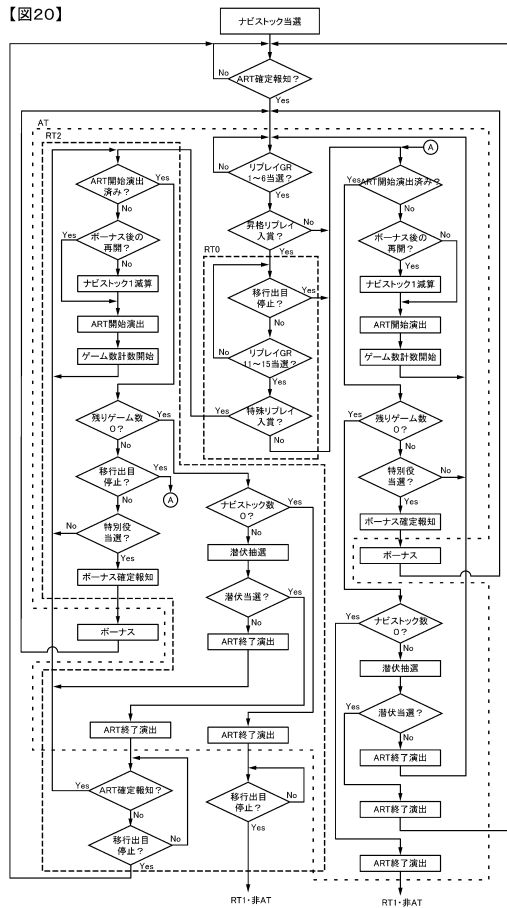
| ナビストック | 当選率 (%) |       |      |
|--------|---------|-------|------|
|        | 弱チェリー   | 強チェリー | 単独ベル |
| 0      | 70      | 0     | 70   |
| 1      | 20      | 70    | 20   |
| 2      | 8       | 20    | 8    |
| 3      | 2       | 10    | 2    |
| 平均     | 0.42    | 1.4   | 0.42 |

(c) ARTモード (ART開始報知～ART終了演出orART中断)

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

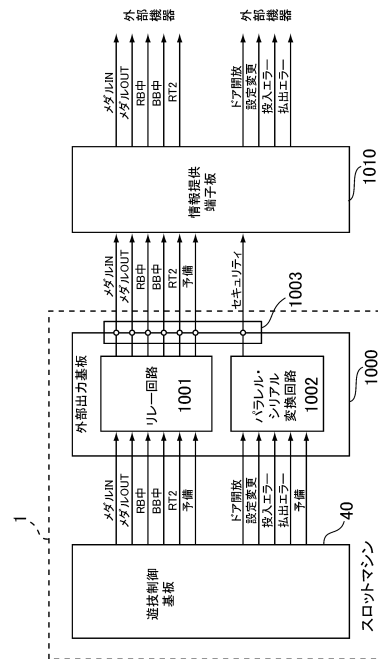
【図 20】

【図20】



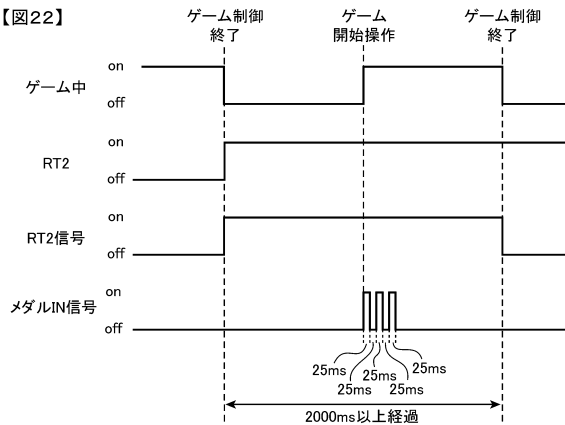
【図 21】

【図21】



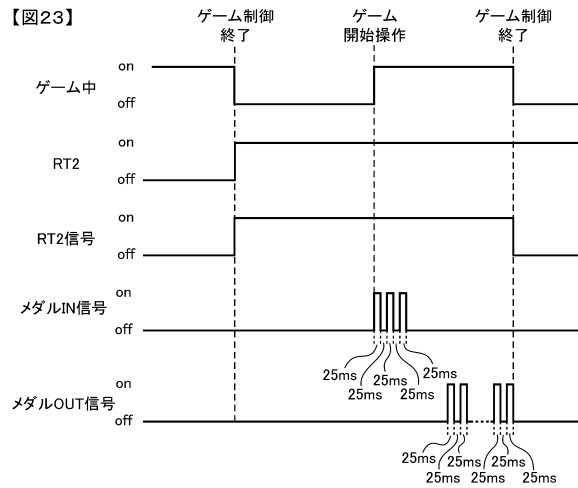
【図 22】

【図22】



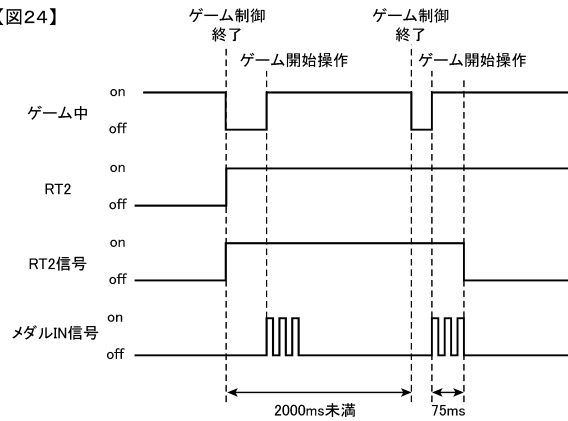
【図 23】

【図23】



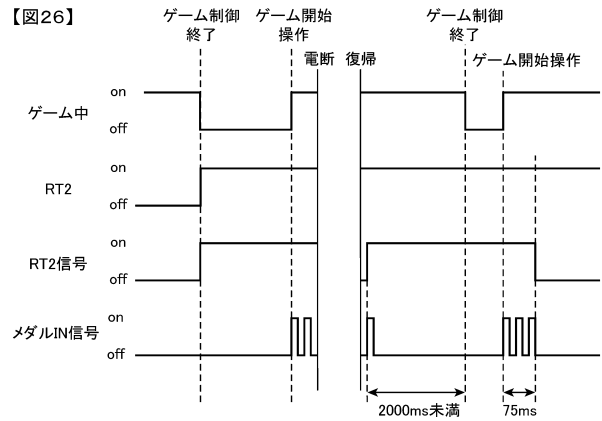
【図 24】

【図24】



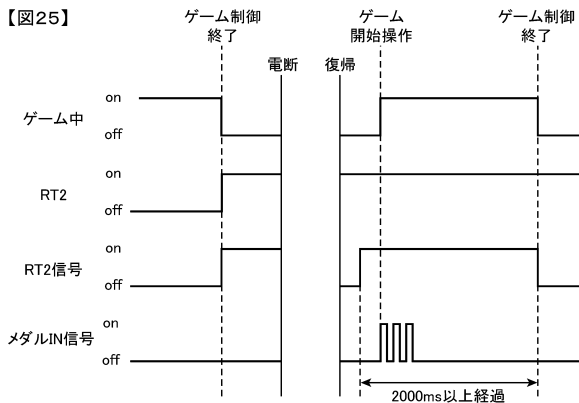
【図 26】

【図26】



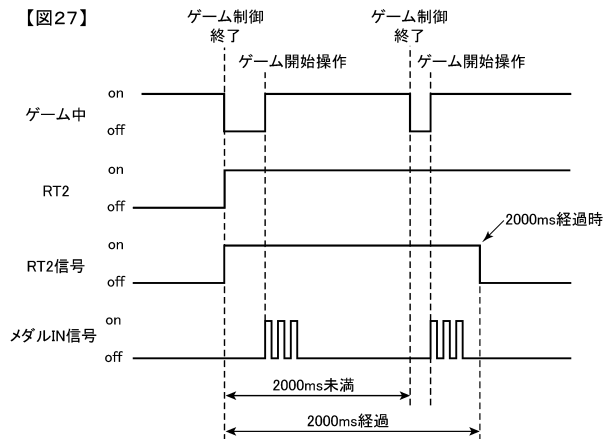
【図 25】

【図25】



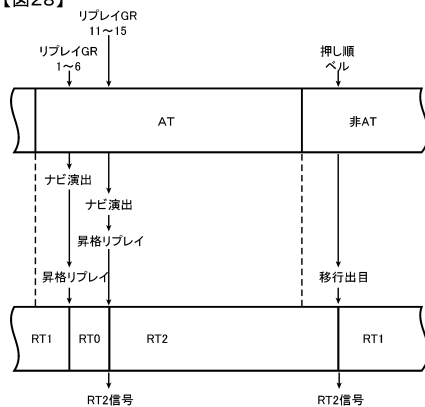
【図 27】

【図27】



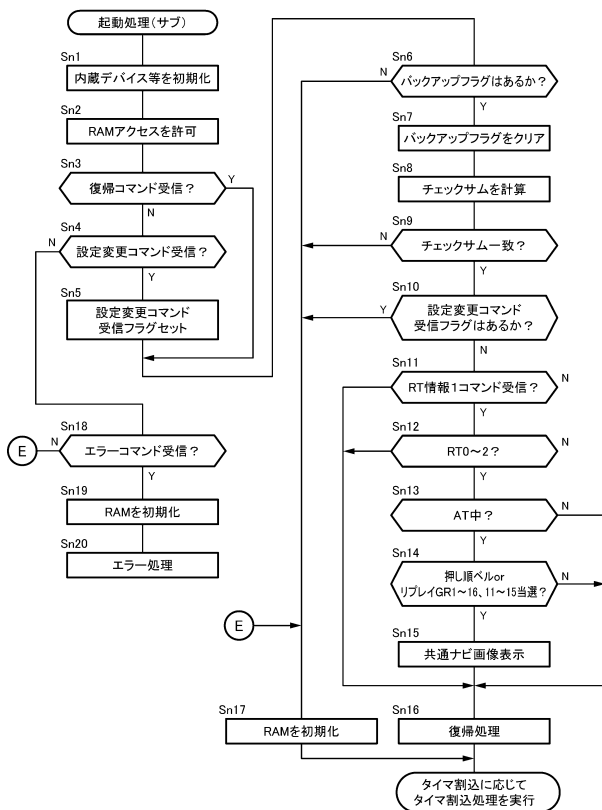
【図 28】

【図28】



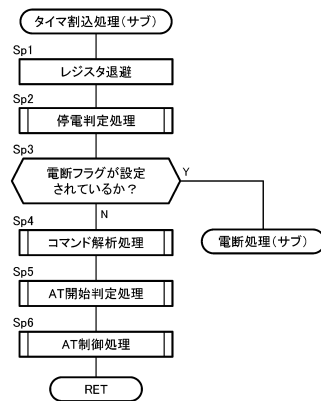
【図 29】

【図29】



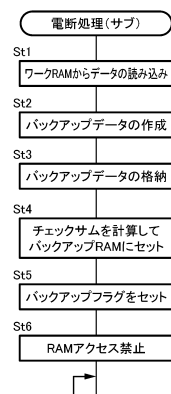
【図 30】

【図30】



【図 3 1】

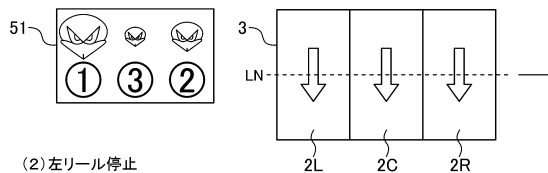
【図31】



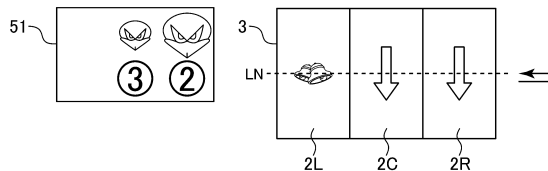
【図 3 3】

【図33】

(1) ゲームスタート

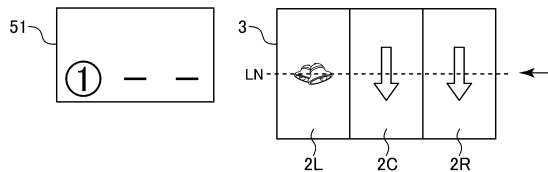


(2) 左リール停止



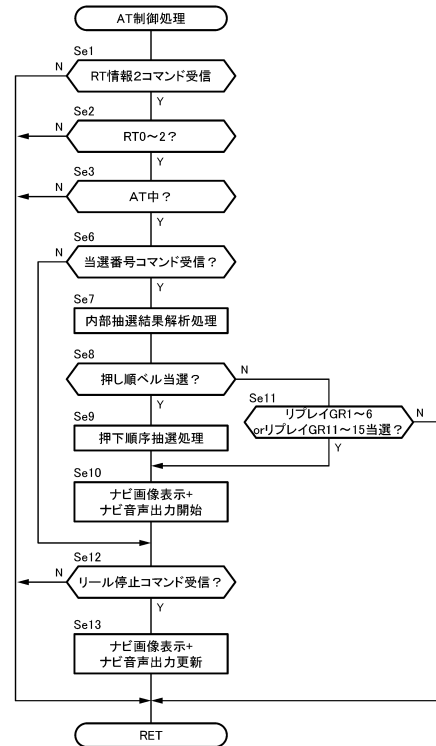
電断

(3) 電断復帰



【図 3 2】

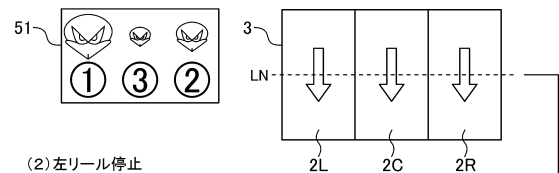
【図32】



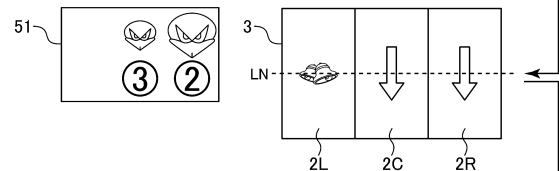
【図 3 4】

【図34】

(1) ゲームスタート

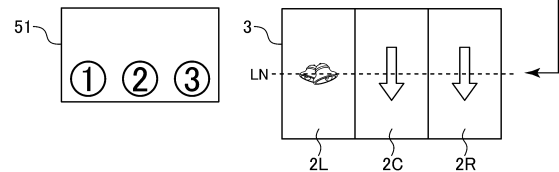


(2) 左リール停止



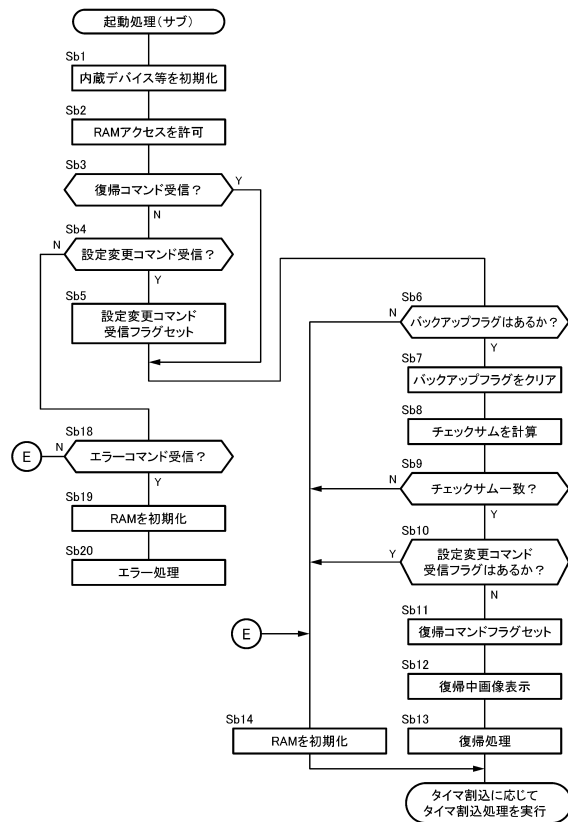
電断

(3) 電断復帰



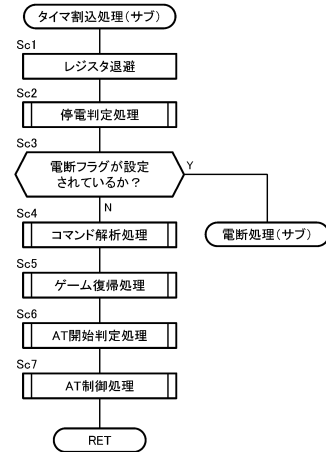
【図 35】

【図35】



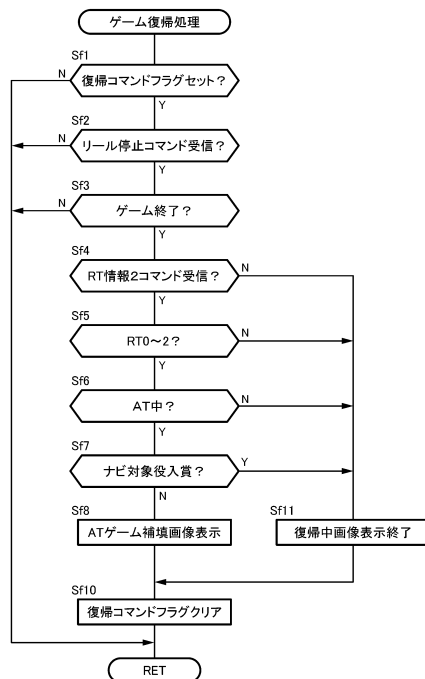
【図 36】

【図36】



【図 37】

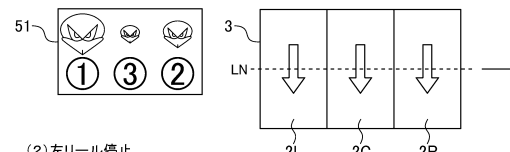
【図37】



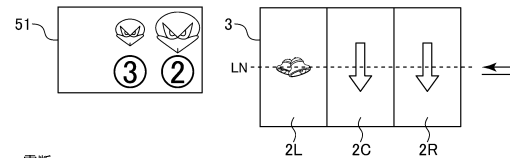
【図 38】

【図38】

(1)ゲームスタート(1ゲーム目)

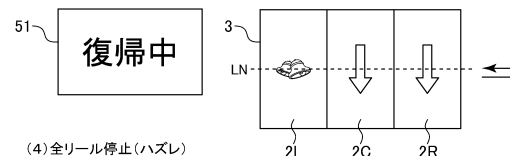


(2)左リール停止

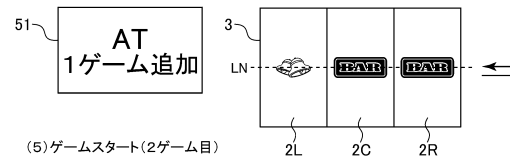


電断

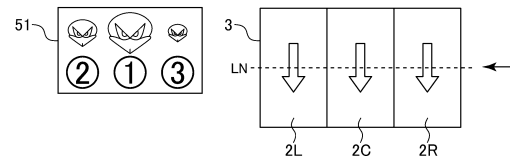
(3)電断復帰



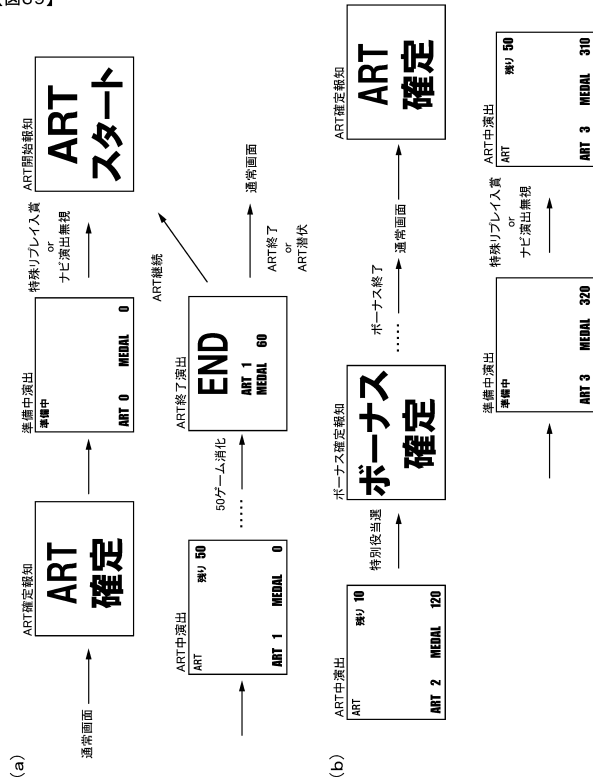
(4)全リール停止(ハズレ)



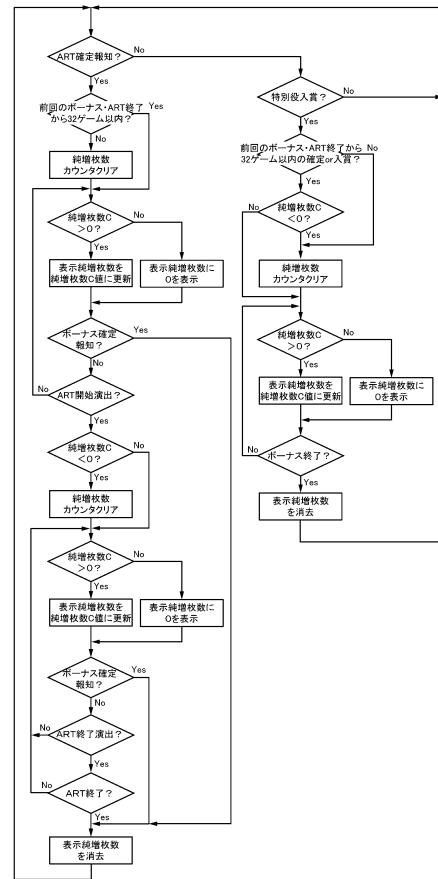
(5)ゲームスタート(2ゲーム目)



【図39】

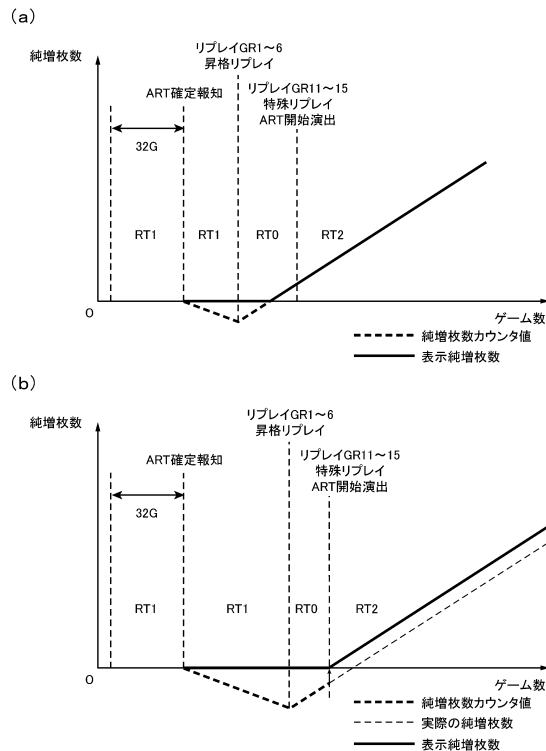


【図40】



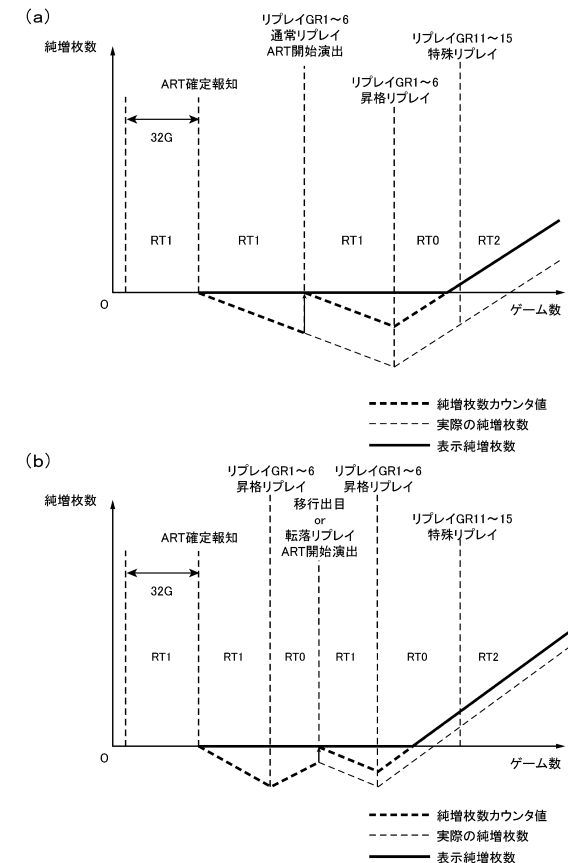
【図41】

【図41】



【図42】

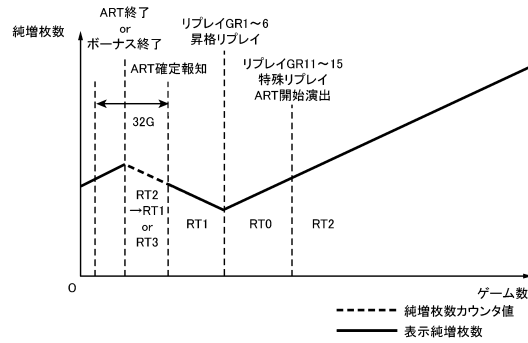
【図42】



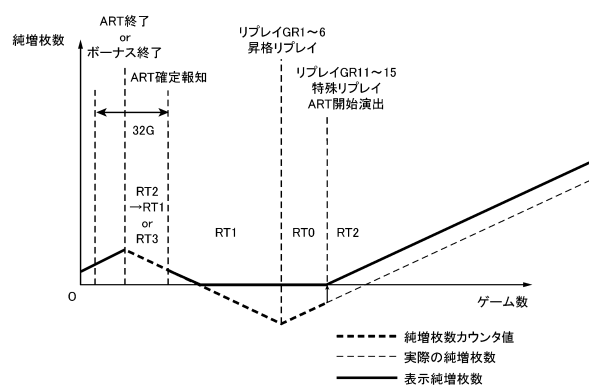
【図43】

【図43】

(a)



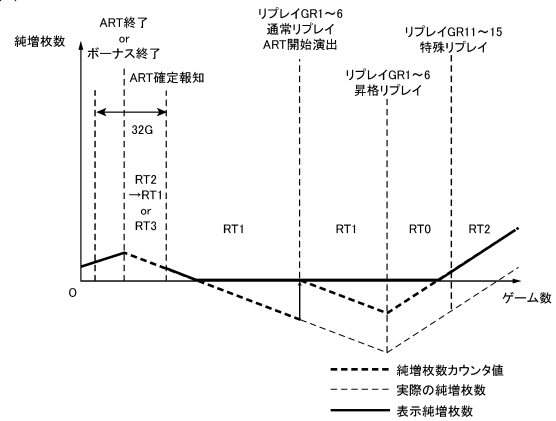
(b)



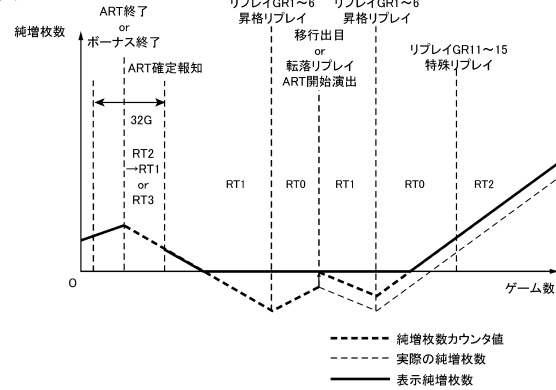
【図44】

【図44】

(a)



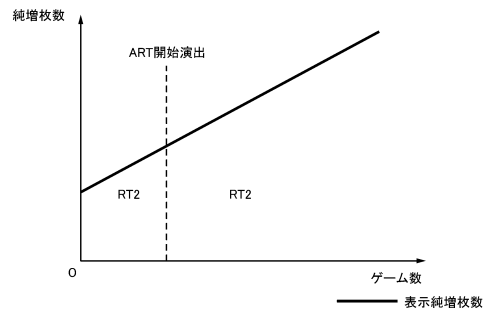
(b)



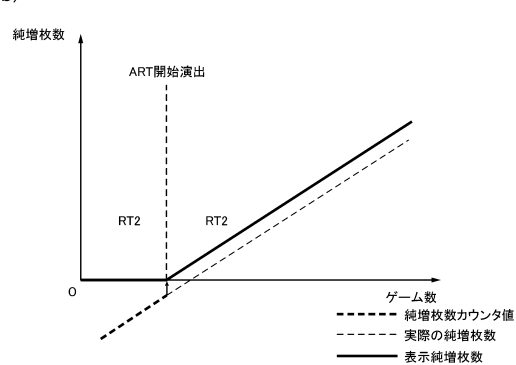
【図45】

【図45】

(a)



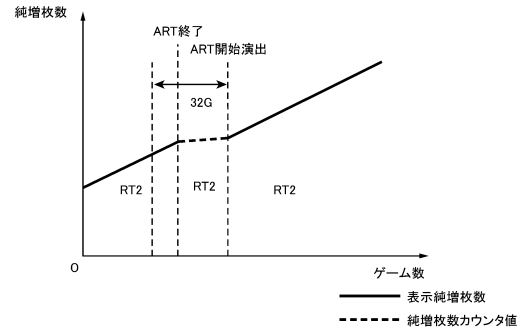
(b)



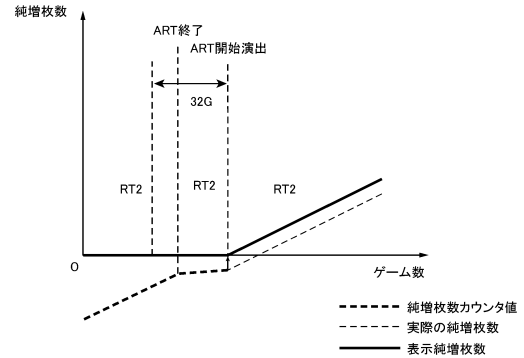
【図46】

【図46】

(a)



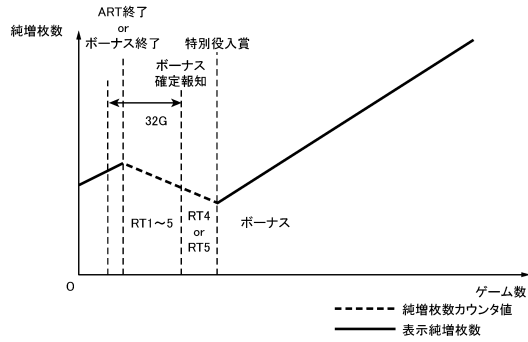
(b)



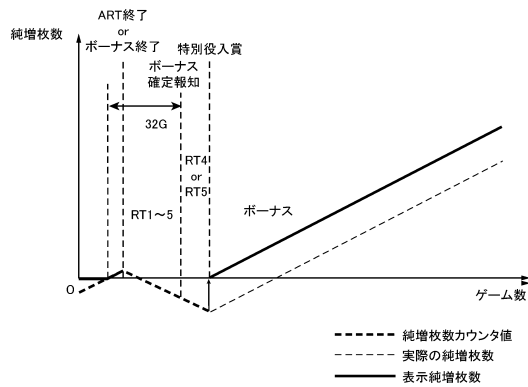
【図 47】

【図47】

(a)



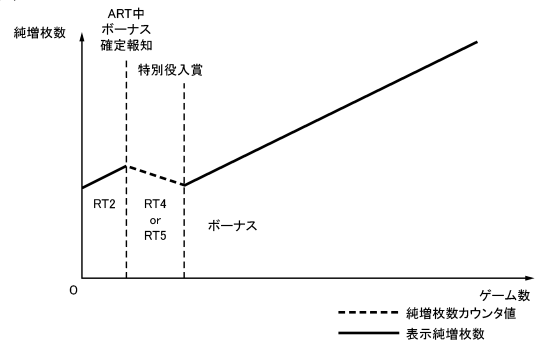
(b)



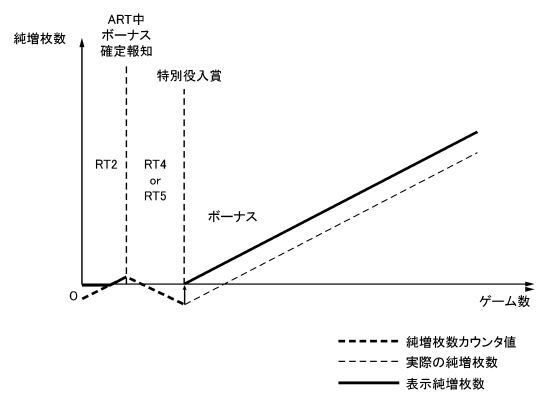
【図 48】

【図48】

(a)



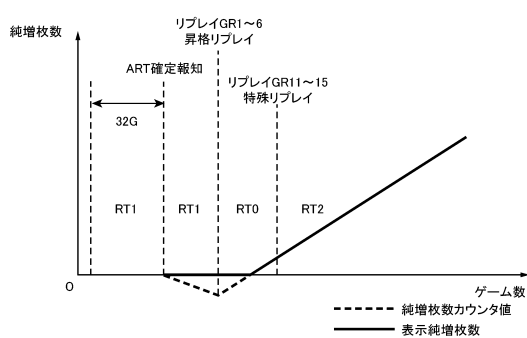
(b)



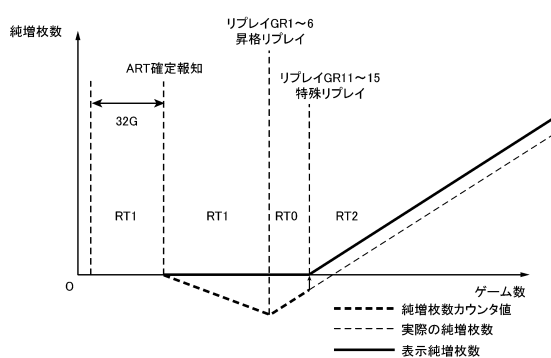
【図 49】

【図49】

(a)



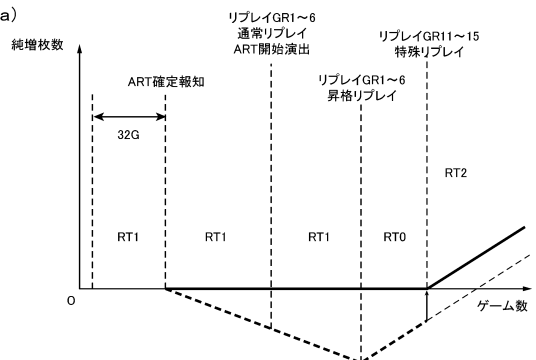
(b)



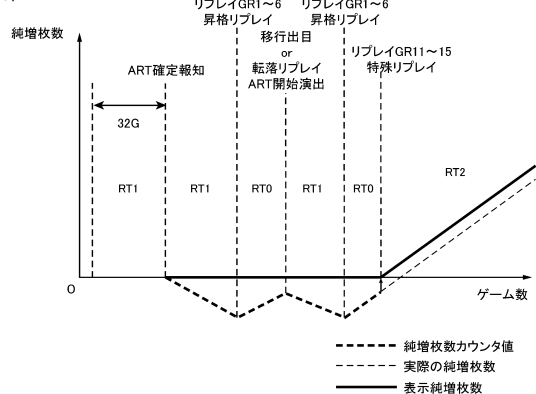
【図 50】

【図50】

(a)



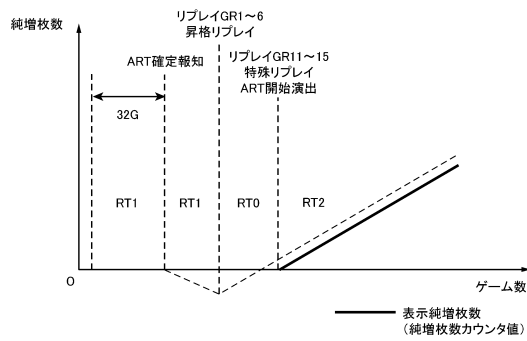
(b)



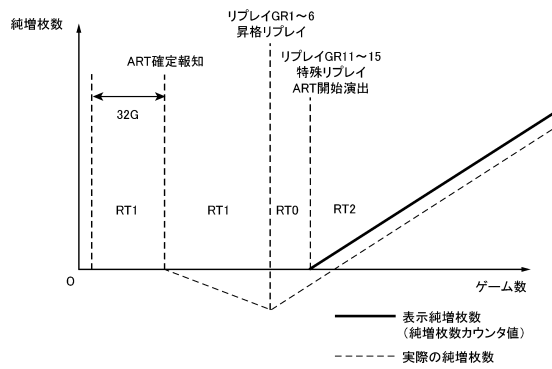
【図 5 1】

【図51】

(a)



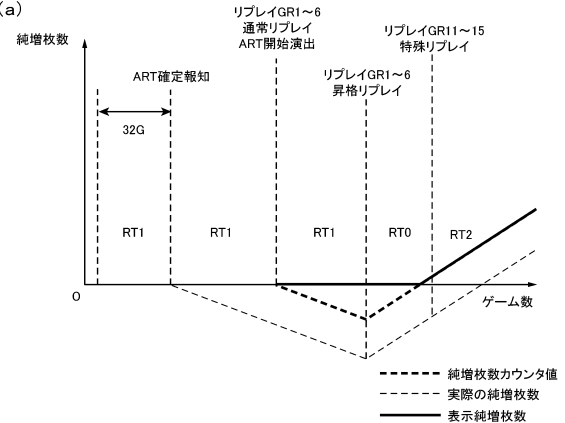
(b)



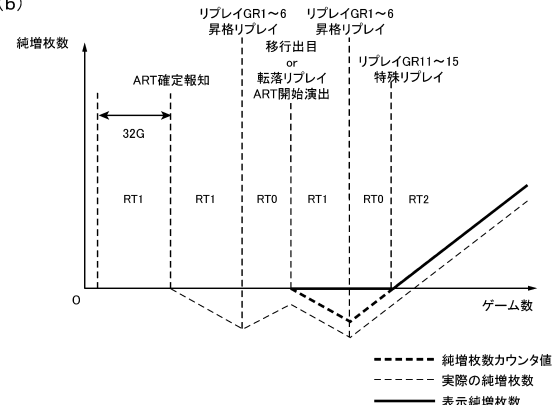
【図 5 2】

【図52】

(a)



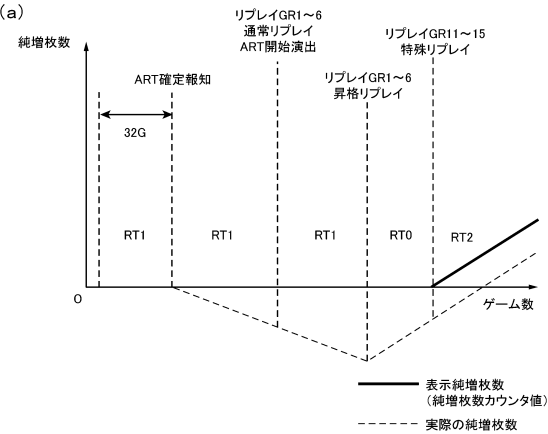
(b)



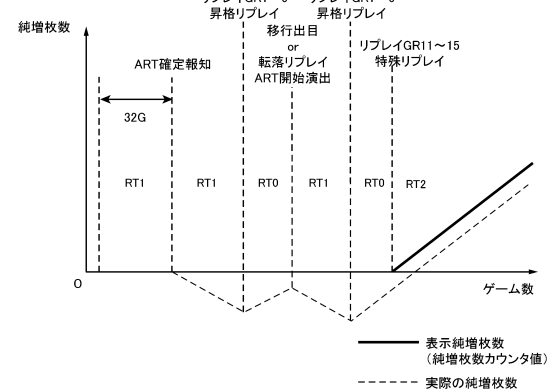
【図 5 3】

【図53】

(a)



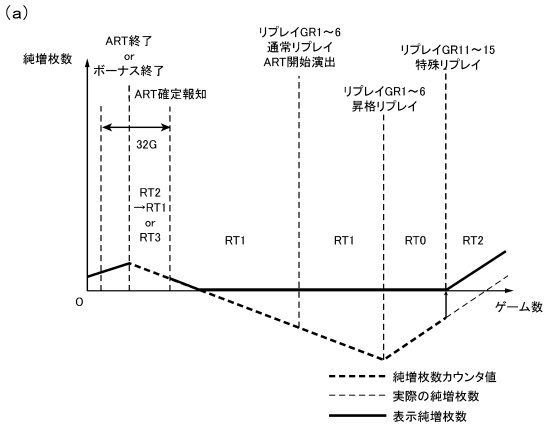
(b)



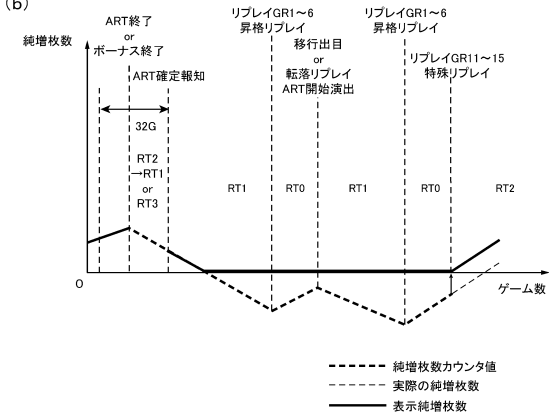
【図 5 4】

【図54】

(a)



(b)



---

フロントページの続き

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

審査官 井海田 隆

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

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 6 3 F 5 / 0 4