

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7387293号
(P7387293)

(45)発行日 令和5年11月28日(2023.11.28)

(24)登録日 令和5年11月17日(2023.11.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全252頁)

(21)出願番号	特願2019-91467(P2019-91467)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年5月14日(2019.5.14)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-185164(P2020-185164 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和2年11月19日(2020.11.19)		小倉 敏男
審査請求日	令和4年4月8日(2022.4.8)		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	木村 隆一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段と、
前記有利区間において通常状態と、前記通常状態よりも有利な特定状態と、を含む複数の状態に制御可能な状態制御手段と、
前記通常状態に制御した後、特定事象の発生数を計数する計数手段と、
前記通常状態の開始時に規定数を選択する規定数選択手段と、
前記通常状態に制御した後、該通常状態を終了させるか否かを抽選により決定する終了抽選手段と、
を備え、
前記状態制御手段は、
前記有利区間の開始に伴い通常状態に制御し、
前記通常状態において前記計数手段の計数結果に基づいて、前記特定事象の発生数が前記規定数選択手段により選択された前記規定数に到達したとき、または前記特定事象の発生数が前記規定数に到達する前に前記終了抽選手段により前記通常状態を終了させる旨が決定されたときに前記通常状態を終了して前記特定状態に制御し、
前記特定状態の終了後に制御される通常状態は、前記特定状態の終了後、前記有利区間

を終了させ、再度前記有利区間を開始させて制御される第1通常状態と、前記特定状態の終了後、前記有利区間が継続されたまま制御される第2通常状態と、を含み

前記第2通常状態から制御される特定状態は、前記第1通常状態から制御される特定状態よりも有利となり、

前記終了抽選手段は、前記第1通常状態と、前記第2通常状態と、において同一の確率で前記通常状態を終了させるか否かを決定する抽選を行うことが可能である一方、前記規定数選択手段は、前記第2通常状態の開始時に選択される前記規定数の期待値が、前記第1通常状態の開始時に選択される前記規定数の期待値よりも小さくなるように前記規定数を選択し、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技価値の量が所定量以下の場合に所定量を超えた場合よりも高い割合で前記第2通常状態に制御する、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可変表示部の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、通常区間と有利区間とに制御可能であり、有利区間において遊技者にとって有利な特定状態（ART）に制御した後、当該特定状態の終了後、有利区間を終了させるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6338309号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載のスロットマシンは、特定状態に制御することが可能なものであるが、特定状態終了後の制御について改良の余地がある。

【0005】

本発明は、特定状態の終了後の制御について改良を施した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】

【0006】

請求項1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

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

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段と、

前記有利区間において通常状態と、前記通常状態よりも有利な特定状態と、を含む複数の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記通常状態に制御した後、特定事象の発生数を計数する計数手段と、

前記通常状態の開始時に規定数を選択する規定数選択手段と、

前記通常状態に制御した後、該通常状態を終了させるか否かを抽選により決定する終了抽選手段と、

を備え、

前記状態制御手段は、

前記有利区間の開始に伴い通常状態に制御し、

10

20

30

40

50

前記通常状態において前記計数手段の計数結果に基づいて、前記特定事象の発生数が前記規定数選択手段により選択された前記規定数に到達したとき、または前記特定事象の発生数が前記規定数に到達する前に前記終了抽選手段により前記通常状態を終了させる旨が決定されたときに前記通常状態を終了して前記特定状態に制御し、

前記特定状態の終了後に制御される通常状態は、前記特定状態の終了後、前記有利区間を終了させ、再度前記有利区間を開始させて制御される第1通常状態と、前記特定状態の終了後、前記有利区間が継続されたまま制御される第2通常状態と、を含み

前記第2通常状態から制御される特定状態は、前記第1通常状態から制御される特定状態よりも有利となり、

前記終了抽選手段は、前記第1通常状態と、前記第2通常状態と、において同一の確率で前記通常状態を終了させるか否かを決定する抽選を行うことが可能である一方、前記規定数選択手段は、前記第2通常状態の開始時に選択される前記規定数の期待値が、前記第1通常状態の開始時に選択される前記規定数の期待値よりも小さくなるように前記規定数を選択し、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技価値の量が所定量以下の場合に所定量を超えた場合よりも高い割合で前記第2通常状態に制御する、

ことを特徴としている。

【0007】

この特徴によれば、特定状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御するだけでなく、特定状態の終了後、有利区間を継続した状態で通常状態に制御することもあるため、遊技の流れに変化を持たせることができる。

また、第2通常状態から制御される特定状態は、第1通常状態から制御される特定状態よりも有利となるため、特定状態の後、第2通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】メダルセレクタについて説明するための図である。

【図5】メイン制御部のROM及びRAMのメモリマップを示す図である。

【図6】遊技領域と非遊技領域との関係を示す図である。

【図7】遊技状態について説明するための図である。

【図8】設定変更に伴い初期化対象となるデータを示す図である。

【図9】RAM初期化状態から通常状態へ移行させる際の状況を示す図である。

【図10】RAM初期化状態において特別役が入賞した際の状況を示す図である。

【図11】通常状態における当選示唆演出を示す図である。

【図12】RAM初期化状態において特別役が入賞した際の状況の変形例を示す図である。

【図13】内部抽選対象役（設定値1、3枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図14】内部抽選対象役（設定値1、3枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図15】内部抽選対象役（設定値2、3枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図16】内部抽選対象役（設定値2、3枚賭けゲーム）について説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 1 7】内部抽選対象役（設定値 3、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 1 8】内部抽選対象役（設定値 3、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 1 9】内部抽選対象役（設定値 4、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 0】内部抽選対象役（設定値 4、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 1】内部抽選対象役（設定値 5、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

10

【図 2 2】内部抽選対象役（設定値 5、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 3】内部抽選対象役（設定値 6、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 4】内部抽選対象役（設定値 6、3 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 5】内部抽選対象役（設定値 1～6、2 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

【図 2 6】内部抽選対象役（設定値 1～6、2 枚賭けゲーム）について説明するための図である。

20

【図 2 7】内部抽選対象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 2 8】内部抽選対象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 2 9】遊技補助表示器の構成について説明するための図である。

【図 3 0】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図 3 1】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図 3 2】継続抽選について説明するための図である。

【図 3 3】モード抽選について説明するための図である。

【図 3 4】ポイント抽選について説明するための図である。

【図 3 5】通常状態開始演出及び通常状態演出について説明するための図である。

【図 3 6】第 1 形態の A T 状態の遷移を示す図である。

30

【図 3 7】第 1 形態の A T 状態における演出の遷移を示す図である。

【図 3 8】第 1 形態の A T 状態において実行される演出の内容を示す図である。

【図 3 9】第 1 形態の A T 状態において実行される演出の実行状況を示す図である。

【図 4 0】第 1 形態の A T 状態において実行される演出の実行確率を示す図である。

【図 4 1】第 1 形態の A T 状態における E D 演出パターンにおいて示唆される設定値を示す図である。

【図 4 2】第 1 形態の A T 状態における A T 関連表示部の点灯状況を示す図である。

【図 4 3】第 1 形態の A T 状態における A T 関連表示部の点灯状況の変形例を示す図である。

【図 4 4】第 1 形態の A T 状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

40

【図 4 5】第 1 形態の A T 状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

【図 4 6】第 1 形態の A T 状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

【図 4 7】第 2 形態の A T 状態の遷移を示す図である。

【図 4 8】第 2 形態の A T 状態において実行されるナビストック抽選及び上乗せ状態抽選の当選確率を示す図である。

【図 4 9】第 2 形態の A T 状態において実行される減少状態ゲーム数抽選の当選確率を示す図である。

【図 5 0】第 2 形態の A T 状態を構成する複数の状態の特徴を示す図である。

【図 5 1】メイン制御部が行う初期設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 5 2】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフロー図である。

50

- 【図 5 3】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 5 4】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 5 5】メイン制御部が行うグループ情報設定処理（一般役）の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 5 6】メイン制御部が行う連続データ処理の制御内容を示すフロー図である
- 【図 5 7】メイン制御部が行う連続データ処理の制御内容を示すフロー図である
- 【図 5 8】連続データ処理テーブルについて説明するための図である
- 【図 5 9】メイン制御部が行う遊技開始待ち処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 0】メイン制御部が行うエラー処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 1】メイン制御部が行うメダル投入信号処理の制御内容を示すフロー図である。 10
- 【図 6 2】メイン制御部が行うメダルセンサ処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 3】メイン制御部が行うメダルセンサチェック処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 4】メダル投入信号処理及びメダルセンサチェック処理においてメダルの正常な通過が判定されるメダル投入信号の状態遷移について説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 6 5】メイン制御部が行う出玉制御処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 6】メイン制御部が行う操作情報信号出力処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 7】メイン制御部が行う役比モニタ用データ処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 6 8】メイン制御部が行う各状態カウンタ処理の制御内容を示すフロー図である。 20
- 【図 6 9】メイン制御部が行う役物比率更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 0】累計バッファ、6000回算出用バッファ、総累計算出用バッファの更新状況を説明するための図である。
- 【図 7 1】メイン制御部が行う連続役物比率更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 2】メイン制御部が行う指示込役物比率更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 3】メイン制御部が行うAT状態管理処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 4】純増枚数カウンタについて説明するための図である。
- 【図 7 5】メイン制御部が行うタイマ割込処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 6】メイン制御部が行う時間監視更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 7】メイン制御部が行うセンサ監視処理の制御内容を示すフロー図である。 30
- 【図 7 8】メイン制御部が行うセンサ監視処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 7 9】メイン制御部が行う試験信号出力処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 8 0】メイン制御部が行うタイマ更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 8 1】メイン制御部が行う表示モニタ出力データ選択処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 8 2】メイン制御部が行う表示モニタ出力データ選択処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 8 3】メイン制御部が行うカウンタ更新処理の制御内容を示すフロー図である。
- 【図 8 4】遊技機情報表示器の設置位置について説明するための図である。
- 【図 8 5】遊技機情報表示器の表示例を示す図である。 40
- 【図 8 6】遊技機情報表示器の表示テストパターンについて説明するための図である。
- 【図 8 7】区間表示LED点灯中報知の報知態様について説明するための図である。
- 【図 8 8】区間表示LED点灯中報知の実行タイミングについて説明するためのタイミングチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0010】
- 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。
- 【0011】
- 〔形態〕
- 形態1のスロットマシンは、

10

20

30

40

50

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1）において、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において複数の状態（通常状態、C Z 状態）に制御可能な状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

を備え、

前記状態制御手段は、

前記有利区間の開始に伴い通常状態に制御し、

前記通常状態において特定条件（C Z 状態の移行条件）が成立したときに特定状態（C Z 状態）に制御し、

前記特定状態（C Z 状態）の終了後、前記有利区間を終了させ、再度前記有利区間を開始させて前記通常状態に制御する第 1 制御と、前記特定状態（C Z 状態）の終了後、前記有利区間が継続されたまま、前記通常状態に制御する第 2 制御と、を行うことが可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御するだけでなく、特定状態の終了後、有利区間を継続した状態で通常状態に制御することもあるため、遊技の流れに変化を持たせることができる。

【0012】

形態 2 のスロットマシンは、形態 1 に記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記有利区間が開始して前記通常状態に制御するときに、当該通常状態から制御された前記特定状態の終了後、前記第 1 制御を行うか、前記第 2 制御を行うか、（C Z 状態の後、有利区間を継続させるか否か）を決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態の終了後、第 1 制御が行われるか、第 2 制御が行われるか、を有利区間が開始するときに決定するため、特定状態に制御される前の段階で、特定状態の終了後の制御に応じた制御を行うことが可能となる。

【0013】

形態 3 のスロットマシンは、形態 2 に記載のスロットマシンであって、

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）を備え、

前記区間制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選で当選した役）に応じて前記有利区間に制御するか否かを決定し、

前記状態制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選で当選した役）に応じて前記第 1 制御を行うか、前記第 2 制御を行うか、（C Z 状態の後、有利区間を継続させるか否か）を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果に応じて有利区間に制御するか否かが決定されるとともに、有利区間が開始するときの事前決定手段の決定結果に応じて、特定状態の終了後、第 1 制御が行われるか、第 2 制御が行われるか、が決定されるため、事前決定手段の決定結果に着目させることができる。

【0014】

形態 4 のスロットマシンは、形態 2 または 3 に記載のスロットマシンであって、

前記有利区間の開始に伴い制御された通常状態において、前記特定状態の終了後、前記第 1 制御が行われるか、前記第 2 制御が行われるか、（C Z 状態の後、有利区間を継続させるか否か）を示唆する制御示唆手段（通常状態開始演出、通常状態演出のステージの変更）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に制御される前の通常状態において、特定状態の終了後、

10

20

30

40

50

第1制御が行われるか、第2制御が行われるか、を示唆することができる。

【0015】

形態5のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（CZ状態）は、第1特定状態（CZ状態の後AT状態に移行せずに終了する場合）と、第2特定状態（CZ状態の後AT状態に制御される場合）と、を含み、

前記第1特定状態の後に前記第2制御が行われる割合（CZ状態の後AT状態に移行せずに終了する場合に有利区間が継続する割合）と、前記第2特定状態の後に前記第2制御が行われる割合（CZ状態の後AT状態に制御された後に有利区間が継続する割合）と、が異なる

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1特定状態に制御されたか、第2特定状態に制御されたか、によってその後、有利区間を継続した状態で通常状態に制御される割合が異なるため、第1特定状態に制御されたか、第2特定状態に制御されたか、によって、その後の遊技の流れに変化を持たせることができる。

【0016】

形態6のスロットマシンは、形態5に記載のスロットマシンであって、

前記第2特定状態（CZ状態の後AT状態に制御される場合）は、前記第1特定状態（CZ状態の後AT状態に移行せずに終了する場合）よりも遊技者にとって有利な状態であることを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態の有利度合いによって、その後の遊技の流れに変化を持たせることができる。

20

【0017】

形態7のスロットマシンは、形態5または6に記載のスロットマシンであって、

前記第2特定状態の後は、前記第2制御が行われない（CZ状態の後AT状態に制御された後は有利区間が継続しない）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定状態の後は、第2制御が行われないため、第1制御も第2制御も行われる可能性のある第1特定状態に制御されたときに、その後の遊技の流れに着目させることができる。

【0018】

30

形態8のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）では、前記第1制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）よりも、前記特定条件（CZ状態の移行条件）が成立しやすい（少ないゲーム数でCZ状態への移行が期待できるモードが選択されやすい）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御により有利区間が継続されたまま制御された通常状態では、第1制御により再度有利区間が開始したことに伴い制御された通常状態よりも特定条件が成立しやすいため、特定状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

40

【0019】

形態9のスロットマシンは、形態8に記載のスロットマシンであって、

前記通常状態において決定条件が成立する毎（1ゲーム毎）に前記特定条件を成立させるか否かを決定する（終了抽選を行う）特定決定手段（終了抽選）を備え、

前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）では、前記第1制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）よりも高い確率で前記特定決定手段により前記特定条件を成立させる旨が決定される割合が高い（終了抽選の当選確率が高いモードが選択されやすい）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において決定条件が成立する毎に特定条件を成立させるか否かが決定されるため、決定条件が成立する毎に特定状態に制御されることを期待させることができる。

【0020】

形態10のスロットマシンは、形態8または9に記載のスロットマシンであって、

前記特定条件が成立（CZ状態の移行条件）するまでに要する特定事象の発生回数（終了ゲーム数）を複数の規定数から決定する（モードに応じて終了ゲーム数を選択する）規定数決定手段（ゲーム数抽選）を備え、

前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）では、前記第1制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）よりも小さい規定数（終了ゲーム数）が前記規定数決定手段により決定される割合が高い（少ない終了ゲーム数を選択される割合の高いモードが選択されやすい）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予め決定された特定条件が成立するまでに要する特定事象の発生回数に応じた制御を行うことができる。

【0021】

形態11のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）から制御される特定状態（CZ状態）は、前記第1制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）から制御される特定状態（CZ状態）よりも有利となる

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御により有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御される特定状態は、有利区間の開始に伴い制御された通常状態から制御される特定状態よりも有利となるため、特定状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【0022】

形態12のスロットマシンは、形態11に記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（CZ状態）は、第1状態で（CZ状態）終了される第1特定状態（CZ状態の後AT状態に移行せずに終了する場合）と、前記第1状態（CZ状態）の後遊技者にとって有利な第2状態（AT状態）に制御される第2特定状態（CZ状態の後AT状態に制御される場合）と、を含み、

30

前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）から制御される特定状態（CZ状態）は、前記第1制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）から制御される特定状態（CZ状態）よりも前記第1状態（CZ状態）から前記第2状態（AT状態）に制御される割合が高い

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第2制御により有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御される特定状態は、有利区間の開始に伴い制御された通常状態から制御される特定状態よりも第1状態から遊技者にとって有利な第2状態に制御される割合が高いため、特定状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【0023】

形態13のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記有利区間が開始してからの遊技数（有利区間ゲーム数）が特定値（第1規定数）に到達することで有利区間を終了させる有利区間終了手段（メイン制御部41）を備え、

前記有利区間が開始してからの遊技数（有利区間ゲーム数）に応じて、前記特定状態の

50

後に前記第2制御が行われる割合が異なる（CZ状態の後、有利区間が継続する割合が異なる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御によって有利区間を継続したまま通常状態に制御する場合でも、有利区間に制御可能な遊技数の範囲で通常状態に制御することが可能となる。

【0024】

形態14のスロットマシンは、形態13に記載のスロットマシンであって、

前記特定値（第1規定数）に到達するまでの遊技数（有利区間の残りゲーム数）において増加させることが可能な遊技用価値の量（メダル数）が所定量（所定数）未満となる場合（有利区間の残りゲーム数が400ゲーム未満となる場合）に、前記所定量以上となる場合（有利区間の残りゲーム数が400ゲーム以上となる場合）よりも前記特定状態の後に前記第2制御が行われる割合が低い（CZ状態の後、有利区間が継続する割合が低い）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御が行われた場合に、所定量未満の遊技用価値しか獲得できない状況を極力回避することができる。

【0025】

形態15のスロットマシンは、形態13または14に記載のスロットマシンであって、

前記有利区間が開始してからの遊技数（有利区間ゲーム数）に応じて、前記第2制御により制御された通常状態（CZ状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態）に制御される遊技数を変化させる（モードの選択率が異なることで、当該通常状態の平均滞在ゲーム数を変化させる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御によって有利区間を継続したまま通常状態に制御する場合でも、有利区間に制御可能な遊技数の範囲で通常状態に制御することが可能となる。

【0026】

形態16のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段（メイン制御部41）は、前記通常状態において有利度の異なる複数種類のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国準備モード、天国モード）に制御可能であり、

前記第1制御により前記通常状態に制御される場合（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに通常状態に制御される場合）と、前記第2制御により前記通常状態に制御される場合（CZ状態の後、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合）と、でモードの種類の選択率が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御により有利区間が継続されたまま通常状態に制御される場合と、有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合と、で通常状態における有利度を変化させることができる。

【0027】

形態17のスロットマシンは、形態16に記載のスロットマシンであって、

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）を備え、

前記第1制御により前記通常状態に制御される場合（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに通常状態に制御される場合）にも、前記第2制御により前記通常状態に制御される場合（CZ状態の後、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合）にも、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選で当選した役）に応じてモードの種類を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果によっても通常状態における有利度を変化させることができる。

【0028】

形態18のスロットマシンは、形態16または17に記載のスロットマシンであって、

前記通常状態において、前記モードの種類を示唆するモード示唆手段（通常状態演出におけるステージの滞在率）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態における有利度を認識させることができる。

【0029】

形態19のスロットマシンは、形態16～18のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記複数種類のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国準備モード、天国モード）は、前記第1制御により前記通常状態（CZ状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始するときに制御される通常状態）に制御される場合のみ選択される特定モード（天国準備モード）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始して通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【0030】

形態20のスロットマシンは、形態19に記載のスロットマシンであって、

前記特定モード（天国準備モード）は、他のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国モード）よりも前記特定状態の終了後、前記第2制御が行われる割合が高い（CZ状態の後、有利区間が継続する割合が高い）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始して通常状態に制御された場合のみ、その後の特定状態の終了後、有利区間を継続したまま通常状態に制御される割合を高めることができる。

【0031】

形態21のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段（メイン制御部41）は、前記特定状態（CZ状態）における遊技の結果（ポイントアップゲームのゲーム数や条件判定ゲームが終了するまでのゲーム数等）に応じて、当該特定状態の終了後、前記第1制御を行うか、前記第2制御を行うか、（CZ状態の後、有利区間を継続させるか否か）を決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態における遊技の結果に応じて第1制御が行われるか、第2制御が行われるか、が決定されるため、特定状態における遊技の結果に着目させることができる。

【0032】

形態22のスロットマシンは、形態21に記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（CZ状態）における遊技の結果が第1結果（相対的に不利な結果）である場合に、前記第1結果よりも有利な第2結果（相対的に有利な結果）である場合よりも前記第2制御が行われる（CZ状態の後、有利区間を継続させる）割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態における遊技の結果が不利な結果であっても第2制御が行われることに期待させることができる。

【0033】

形態23のスロットマシンは、形態21または22に記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段（メイン制御部41）は、前記特定状態（CZ状態）に制御された期間（ポイントアップゲームのゲーム数）に応じて、当該特定状態の終了後、前記第1制御を行うか、前記第2制御を行うか、（CZ状態の後、有利区間を継続させるか否か）を決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に制御された期間に応じて第1制御が行われるか、第2制御が行われるか、が決定されるため、特定状態に制御された期間に適した制御を決定する

10

20

30

40

50

ことができる。

【0034】

形態24のスロットマシンは、形態21～23のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段（メイン制御部41）は、前記特定状態（CZ状態）における遊技用価値（メダル）の増加量に応じて、当該特定状態の終了後、前記第1制御を行うか、前記第2制御を行うか、（CZ状態の後、有利区間を継続させるか否か）を決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態における遊技用価値の増加量に応じて第1制御が行われるか、第2制御が行われるか、が決定されるため、特定状態における遊技用価値の増加量に適した制御を決定することができる。

10

【0035】

形態25のスロットマシンは、形態1～24のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態の開始時に、開始演出（通常状態開始演出）を実行する開始演出実行手段（サブ制御部91）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態の制御が開始されたことを認識させることができる。

【0036】

20

形態26のスロットマシンは、形態25に記載のスロットマシンであって、

前記開始演出の演出態様（通常状態開始演出の種類が開始演出A～Cのいずれであるか）により前記通常状態における有利度（その後のCZ状態の後、有利区間が継続する可能性）が示唆される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開始演出の演出態様に着目させることができる。

【0037】

形態27のスロットマシンは、形態1～26のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記有利区間中である旨を報知する有利区間報知手段（メイン制御部41）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間中である旨を認識させることができる。

30

【0038】

形態28のスロットマシンは、形態27に記載のスロットマシンであって、

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

前記有利区間報知手段（メイン制御部41）は、前記特定状態の最終遊技（CZ状態の終了時に有利区間が終了する場合であって、当該CZ状態の最後のゲーム）において、最後に表示結果を導出させる導出操作手段が操作（最終停止操作）された後、所定時間経過したときに前記有利区間中である旨の報知を終了させる

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定状態の最終遊技において、最後に表示結果を導出させる導出操作手段が操作されてもしばらくは有利区間中である旨の報知が継続するため、当該遊技が有利区間中であることを認識させることができる。

【実施例】

【0039】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン1は、図1に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回転自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列された

50

リール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が、スロットマシン 1 の正面の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

【0040】

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

【0041】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、後述する R T 0、R T 1、R T 2 では 2 または 3、後述する B B 1、B B 2 では 3）の賭数のうち最大の賭数（本実施例では、3 枚）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0042】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ表示）等が表示される遊技補助表示器 12、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、特定の賭数（本実施例では、2 枚）が設定されているゲームで入賞可能な特別役（本実施例では、B B 1）が持ち越されている内部中状態（本実施例では、R T 1）に制御されている旨を点灯により報知する状態表示 L E D 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 18、区間状態が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 L E D 19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 20、が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

【0043】

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

【0044】

また、スロットマシン 1 の正面には、画像等を表示可能な液晶表示器 51、後述する A T（アシストタイム）状態である旨を点灯態様となることで報知する A T 表示部 61、A

T状態のうち後述するAT2状態である旨を点灯態様となることで報知するAT2状態表示部62、AT状態のうち後述するAT1状態である旨を点灯態様となることで報知するAT1状態表示部63、後述するCZ（チャンスゾーン）状態である旨を点灯態様となることで報知するCZ表示部64、AT状態のうち後述する上乗せ状態である旨を点灯態様となることで報知する上乗せ状態表示部65が設けられており、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65それぞれに対応してAT関連LED58a～58e（図3参照）が内蔵されている。尚、以下、AT1状態、AT2状態、CZ状態、上乗せ状態、後述するED状態をまとめてAT関連状態と呼ぶ場合がある。

【0045】

スロットマシン1の前面扉1bの内側には、所定キー操作によりスロットマシン1の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、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、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、スロットマシン1の内部に設けられた後述のホッパータンク側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31a～31cを有するメダルセクタ29が設けられている。

【0046】

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

【0047】

また、スロットマシン1の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、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。

【0048】

スロットマシン1の内部には、遊技制御基板40が筐体1aの内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板40の正面側（遊技者側）の下部には7セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器50が配置されている（図80参照）。遊技機情報表示器50は、遊技制御基板40が基板ケース120aに封入されている状態で、当該基板ケース120aの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部41により集計されて遊技機情報表示器50に表示されるスロットマシン1における遊技の履歴に基づく遊技情報を、店員等が認識できるようになっている。

【0049】

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

【0050】

遊技制御基板40には、前述の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、投入メダルセンサ31a～31c、リールユニット34のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット35の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ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等の検出信号が入力されるようになっている。

【0051】

また、遊技制御基板40には、前述のクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1

10

20

30

40

50

～3 B E T L E D 1 4～1 6、状態表示 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、区間表示 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールユニット 3 4、ホッパーユニット 3 5 が接続されており、これら電気部品と、遊技制御基板 4 0 に搭載された遊技機情報表示器 5 0 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0052】

遊技制御基板 4 0 には、メイン C P U 4 1 a、R O M 4 1 b、R A M 4 1 c、I / O ポート 4 1 d を備えたマイクロコンピュータにより構成され、遊技の制御を行うメイン制御部 4 1 が搭載されている。

【0053】

メイン制御部 4 1 は、メイン C P U 4 1 a が演算を行うために用いられる複数のレジスタを備える。当該複数のレジスタには、アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなどのレジスタが含まれる。また、これらのレジスタのうちアキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタには、それぞれ対になるように構成された表レジスタ及び裏レジスタが含まれる（以下、表レジスタ及び裏レジスタを単にレジスタと呼ぶ場合がある）。メイン C P U 4 1 a は、プログラムに含まれる演算命令や読出命令等の各種の命令を実行することにより、所定のレジスタの値を更新することや、所定のレジスタの値（アドレス）により指定される R A M 4 1 c の記憶領域に記憶した値（データ）を更新することが可能である。

【0054】

また、メイン制御部 4 1 が備えるレジスタのうちフラグレジスタは、その状態が、メイン C P U 4 1 a により実行された命令による演算結果を示すように変化するように構成されており、フラグレジスタの状態の変化を利用して、先の命令による演算結果に応じた処理をメイン C P U 4 1 a に行わせることができるようになっている。

【0055】

また、フラグレジスタは、複数のビット（本実施例では、8ビット）で構成されており、複数のビットには、メイン C P U 4 1 a の処理の負担を減らすために、メイン C P U 4 1 a が実行する演算命令の演算結果に応じて状態が変化するが、特定命令（例えば、読出命令 L D（以下、L D 命令と呼ぶ場合がある）等）では状態が変化しないように構成された第 1 ビット（以下、第 1 ゼロフラグ Z と呼ぶ場合がある。）や、演算命令の演算結果に応じて状態が変化し、特定命令でも状態が変化するように構成された第 2 ビット（以下、第 2 ゼロフラグ T Z と呼ぶ場合がある）などが含まれる。尚、後述する遊技プログラムに含まれる各処理では、命令に基づいて処理を進行させる際に、フラグレジスタに含まれる第 2 ゼロフラグ以外のビットの値を参照して判定等を行うようになっている。第 2 ゼロフラグのビットの値については参照して判定等を行うことがないようになっている。

【0056】

また、メイン制御部 4 1 は、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。

【0057】

また、I / O ポート 4 1 d は、出力ポート 0～9 を含み、メイン制御部 4 1 は、出力ポート 0 及び出力ポート 1 よりリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の制御信号を出力可能であり、出力ポート 2 より左・中・右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R の制御信号、流路切替ソレノイド 3 0 の制御信号を出力可能であり、出力ポート 3 よりホッパーモータ 3 4 b の制御信号、外部出力信号を出力可能であり、出力ポート 4 及び出力ポート 5 よりクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1～3 B E T L E D 1 4～1 6、状態表示 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、区間表示 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1 の制御信号を出力可能であり、出力ポート 6 より試験信号

10

20

30

40

50

を出力可能であり、出力ポート 7 より試験信号及び外部出力信号を出力可能であり、出力ポート 8 及び出力ポート 9 よりコマンドを出力可能である。

【0058】

また、メイン制御部 41 は、メイン処理として遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56 ミリ秒）毎にタイマ割込み処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込み処理（メイン）の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込み処理（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み処理（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。

10

【0059】

本実施例では、メイン制御部 41 が実行可能な命令として、メイン制御部 41 の備えるレジスタの値を、スタックポインタ SP が示す RAM 41c のスタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる退避命令と、当該退避命令により RAM 41c のスタック領域に退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で当該スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、該当するレジスタの状態を退避命令により退避させたときの状態に復帰させる復帰命令と、を含む。

【0060】

退避命令は、メイン制御部 41 が備えるすべてのレジスタの値を RAM 41c のスタック領域に退避させる第 1 退避命令（PUSH ALL）と、メイン制御部 41 が備えるすべてのレジスタのうち、演算結果が格納されるフラグレジスタの値を RAM 41c のスタック領域に退避させる第 2 退避命令（PUSH AF）と、を含む。第 1 退避命令は、2 バイトのプログラム容量を必要とする命令であり、第 2 退避命令は、1 バイトのプログラム容量を必要とする命令である。遊技プログラムにおいて退避命令を実行することで、遊技プログラム用に設定されているスタックポインタ SP が示す遊技スタック領域にレジスタの値を退避させることが可能であり、非遊技プログラムにおいて退避命令を実行することで、非遊技プログラム用に設定されているスタックポインタ SP が示す非遊技スタック領域にレジスタの値を退避させることが可能である。

20

【0061】

復帰命令は、メイン制御部 41 が備えるすべてのレジスタについて、RAM 41c のスタック領域に退避されている値を設定して復帰させる第 1 復帰命令（POP ALL）と、メイン制御部 41 が備えるすべてのレジスタのうち、演算結果が格納されるフラグレジスタについて、RAM 41c のスタック領域に退避されている値を設定して復帰させる第 2 復帰命令（POP AF）と、を含む。第 1 復帰命令は、2 バイトのプログラム容量を必要とする命令であり、第 2 復帰命令は、1 バイトのプログラム容量を必要とする命令である。遊技プログラムにおいて復帰命令を実行することで、遊技プログラム用に設定されているスタックポインタ SP が示す遊技スタック領域から退避されていたレジスタの値を呼び出して、該当するレジスタに設定して復帰させることが可能であり、非遊技プログラムにおいて復帰命令を実行することで、非遊技プログラム用に設定されているスタックポインタ SP が示す非遊技スタック領域から退避されていたレジスタの値を呼び出して、該当するレジスタに設定して復帰させることが可能である。

30

40

【0062】

演出制御基板 90 には、前述の液晶表示器 51、音声出力可能なスピーカ、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 LED 57、AT 関連 LED 58a～58e 等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により制御可能となっている。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

【0063】

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構成である。

50

詳しくは、内部抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わっている。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。

【0064】

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の電源スイッチ39をONにする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONにすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFにされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0065】

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

【0066】

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MAX BETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、予め定められた入賞ラインLN（図1参照、本実施例では、リール2L、2C、2Rの中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定されている）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。また、本実施例では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【0067】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転され、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動される。リール2L、2C、2Rが回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rに対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓3に表示結果として導出表示される。

【0068】

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

10

20

30

40

50

止制御では、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（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L、2 C、2 R に導出させることが可能である。

【0069】

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

10

【0070】

また、停止制御では、特別役（本実施例では、B B 1、B B 2）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にて小役（本実施例では、共通多枚ベル等）が当選して、特別役と小役が同時に当選している状況であるときには、当選している小役の構成図柄を前述の引込範囲内で優先して入賞ライン L N に引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。

20

【0071】

また、停止制御では、特別役（本実施例では、B B 1、B B 2）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にて再遊技役（本実施例では、リプレイ 1 A 等）が当選して、特別役と再遊技役が同時に当選している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ライン L N に引き込むようになっている。各リール 2 L、2 C、2 R において再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ライン L N に引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。

30

【0072】

また、停止制御では、特別役（本実施例では、B B 1、B B 2）の当選が持ち越されており、かつ、当選している特別役に対応する規定数（B B 1 の場合は、2 枚、B B 2 の場合は、3 枚）の賭数が設定されているゲームでは、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことが可能であるが、当選している特別役に対応しない規定数の賭数が設定されているゲームでは、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込まないように制御する。このため、特別役が当選しているゲームでは、当選している特別役に対応する規定数の賭数が設定されていない場合には、特別役が入賞されることがないようになっている。これにより、特定の特別役（B B 1）の当選が持ち越されている遊技状態である R T 1 において、3 枚の賭数（第 1 賭数）を選択してゲームが行われることで内部抽選にていずれの役も当選しない場合であっても、特定の特別役（B B 1）が入賞してしまうことがなく、遊技状態を R T 1 に維持させることができるようになっている。

40

【0073】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R に表示結果として入賞ライン L N 上に停止した場合に入賞が発生し、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（本実施例では、R T 0、R T 1、R T 2、B B 1、B B 2）の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表

50

示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行されるようになっている。

【0074】

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

【0075】

本実施例のスロットマシン1において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部41が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

メイン制御部41は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器12の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（AT）に制御可能である。メイン制御部41は、ATに制御される権利が遊技者に対して付与されることで、ATの制御を開始してATに制御する。そして、ATに制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器12を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器51等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

【0079】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報

10

20

30

40

50

を表示させることが可能な遊技補助表示器 12 を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器 12 を用いてナビ情報を報知する構成であるが、ナビ情報のみを表示させることが可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ情報を報知する構成でも良い。

【0080】

〔メダルセレクトタについて〕

前面扉 1b の内側に配置されたメダルセレクトタ 29 の構造について、図 4 に基づいて説明する。尚、以下の説明において、前面扉 1b の裏面側からメダルセレクトタ 29 を見た状態を、メダルセレクトタ 29 の前面側として説明する。

【0081】

メダルセレクトタ 29 は、図 4 に示すように直方体形状に構成されており、当該メダルセレクトタ 29 の本体部の上側壁には、当該本体部の内部へメダルが流入可能な流入口 141 が設けられ、本体部の左側壁には、当該本体部の内部からホッパータンク 34a 側の外部へメダルが流出可能な流出口 142 が設けられ、本体部の下側壁には、当該本体部の内部からメダル払出口 9 側の外部へメダルを排出可能な排出口 143 が設けられている。そして、メダルセレクトタ 29 の本体部の内部には、流入口 141 から流出口 142 に連通する正面視略 L 字状のメダル流下流路が形成されている。このメダル流下流路の側壁は、図 4 (b) (c) に示すように、流下するメダルの上端が下端よりも前方側に傾く姿勢となるように下方から上方にかけて前方側に傾斜している。また、流入口 141 から排出口 143 に連通する正面視略 S 字状のメダル流下流路が形成されている。以下、メダルセレクトタ 29 の本体部の内部のメダル流下流路のうち流入口 141 側の流路をメダル流入流路 29a、流出口 142 側の流路をメダル受入流路 29b、排出口 143 側の流路をメダル返却流路 29c と呼ぶ。

【0082】

メダルセレクトタ 29 では、投入されたメダルの真偽（形状、大きさ、厚み等）が判別されるようになっており、真正なメダルは、流入口 141 から流入した後、メダルセレクトタ 29 の本体部内部のメダル流入流路 29a 及びメダル受入流路 29b を流下して、投入メダルセンサ 31a ~ 31c の検出範囲 A を通過することで、投入メダルセンサ 31a ~ 31c にて検出された後、流出口 142 から流出される。そして、当該メダルは、メダルシュート 142a（図示略）を介して、ホッパータンク 34a に導かれるようになっている。一方、偽メダルは、流入口 141 から流入した後、メダル流入流路 29a の流下中にメダル返却流路 29c へ落下させられて、当該メダル返却流路 29c を流下し、排出口 143 から流出される。そして、当該メダルは、メダルセレクトタ 29 の下方に設けられたメダル返却通路（図示略）を介してメダル払出口 9（図 1 参照）から下皿に返却されるようになっている。

【0083】

また、メダル流入流路 29a、メダル受入流路 29b、メダル返却流路 29c の合流部分には、メダルセレクトタ 29 の本体部の前面側に設けられる流路切替ソレノイド 30（図 3 参照）の励磁に係り、メダル流入流路 29a を流下するメダルがメダル受入流路 29b へ流入する前に、当該メダルをメダル流入流路 29a から下方に向けて強制的に落下させて、当該メダルをメダル返却流路 29c に流入させるための流路切替板 147 が揺動自在に設けられている。

【0084】

流路切替板 147 は、流路切替ソレノイド 30 が励磁されていない状態、すなわちメダルの受付が許可されていない状態において、図 4 (c) に示すように、メダル流入流路 29a の下方側が開放状態となり、メダル流入流路 29a とメダル返却流路 29c が連通した状態となるように揺動可能である。また、流路切替ソレノイド 30 が励磁されている状態、すなわちメダルの受付が許可されている状態において、図 4 (b) に示すように、流路切替板 147 の上部が図中左方向（矢印 A 方向）に揺動することで、流路切替板 147 の上端面がメダル流入流路 29a の底面を構成する状態となり、メダル流入流路 29a の

下方側を閉鎖状態として、メダル流入流路29aとメダル返却流路29cが連通しない状態となるように揺動可能に構成されている。このような構成により、流路切替ソレノイド30が励磁されている状態では、流入口141から流入してメダル流入流路29aを流下するメダルは流路切替板147の上端面に沿って流下し、メダル受入流路29bに流入して流出口142から流出されるようになっている。

【0085】

また、メダル流入流路29aの上流側には、流入口141から流入したメダルの通過を検出する投入口センサ26が設けられており、メダル受入流路29bの下流側には、流出口142に排出されるメダルの通過を検出する投入メダルセンサ31a～31cが設けられている。

【0086】

投入メダルセンサ31a～31cのうち投入メダルセンサ31a及び31cは、投光部と受光部の間をメダルが通過することにより受光部が投光部からの光の遮断を検知することでメダルの通過を検出するフォトセンサであり、投入メダルセンサ31bは、メダルの通過に連動して動作する可動片180の動作を検知器183により検知することでメダルの通過を検出する物理センサである。尚、以下、投入メダルセンサ31aを投入メダルセンサ1、投入メダルセンサ31bを投入メダルセンサ2、投入メダルセンサ31cを投入メダルセンサ3と呼ぶ場合がある。また、投入メダルセンサ31a～31cによりメダルの通過が検出される範囲を検出範囲Aと呼ぶ場合がある。

【0087】

次に、物理センサである投入メダルセンサ31bの構成について説明する。メダルセレクトタ29におけるメダル受入流路29bの下流側の下方部分の側壁に、投入メダルセンサ31bの可動片180が、メダル受入流路29bに出没可能に設けられている。また、メダル受入流路29bの外部における可動片180に対応する位置に、検知器183が設置されている。検知器183は、検知部183aに投光部と受光部が設けられている。そして、可動片180は、メダル受入流路29bをメダルが通過する際に、メダルが可動片180の先端部180bをメダル受入流路29b内から退けることにより、可動片180の端部に設けられた被検知部180aを、検知部183aの投光部と受光部の間に進入させるようになっており、投光部から受光部へ照射される光が遮断されて、検知器183によりメダルの通過が検出されるようになっている。一方、可動片180は、メダル受入流路29bをメダルが通過していない状態では、当該可動片180の先端部180bがメダル受入流路29b内に突出するように付勢されている。この状態では、可動片180の被検知部180aが検知部183aの投光部と受光部の間に進入せず、検知部183aの投光部から受光部に照射される光を遮断することがないので、検知器183によりメダルの通過が検出されないようになっている。

【0088】

[メイン制御部のメモリ領域とプログラムについて]

メイン制御部41は、所定のプログラムやデータを記憶するメモリ領域を有するROM41b及びRAM41cを備える。

【0089】

図5は、ROM41bにおけるプログラム／データ領域及びRAM41cにおける使用可能領域のアドレスマップである。図5(a)に示すように、ROM41bにおけるプログラム／データ領域は、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域と、未使用領域1と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが記憶される非遊技データ領域と、未使用領域2と、を含む。

【0090】

尚、遊技の進行とは、ゲームを構成する一連のプロセスを進行させることであり、スロットマシンであれば、賭数を設定してゲームを開始可能とする段階、ゲームを開始してリ

10

20

30

40

50

ールを回転させる段階、リールを停止させて表示結果を導出させる段階、表示結果に応じてメダル等の価値を付与する段階、を進行させることである。

【0091】

図5(b)に示すように、RAM41cの使用可能領域は、遊技プログラムがワークとして用いる遊技RAM領域と、非遊技プログラムがワークとして用いる非遊技RAM領域と、未使用領域4と、を含んでおり、遊技RAM領域には、特別ワークと、重要ワークと、一般ワークと、未使用領域3と、遊技プログラムがデータを退避する遊技スタック領域と、が含まれ、非遊技RAM領域には、遊技プログラムが参照可能な領域と、遊技プログラムが参照不可能な領域と、非遊技プログラムがデータを退避する非遊技スタック領域と、が含まれる。尚、本実施例では、遊技スタック領域と非遊技スタック領域とをそれぞれ異なる領域に個別に備える構成であるが、遊技プログラム及び非遊技プログラムが共用する一のスタック領域を備える構成としても良い。

10

【0092】

未使用領域3は、遊技プログラム及び非遊技プログラムのいずれも使用しない領域であり、予め定められた容量の遊技RAM領域に対して余剰となった領域である。

【0093】

また、未使用領域4は、遊技プログラム及び非遊技プログラムのいずれも使用しない16バイト以上の領域である。遊技RAM領域と、非遊技RAM領域とが、未使用領域4を挟んで連続しない領域に割り当てられているため、遊技の進行に係わる遊技プログラムが用いる遊技RAM領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが用いる非遊技RAM領域と、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

20

【0094】

以下では、遊技プログラム領域、遊技データ領域及び遊技RAM領域をまとめて遊技領域と称す場合があり、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域及び非遊技RAM領域をまとめて非遊技領域と称す場合がある。また、未使用領域1及び未使用領域2、未使用領域3及び未使用領域4をまとめて未使用領域と称す場合がある。

【0095】

〔プログラムが用いる命令について〕

メイン制御部41が実行するプログラムは、プログラム全体の進行を管理するメインルーチンと、他のプログラムの実行中に呼び出されるサブルーチンとを含む。

30

【0096】

また、メイン制御部41にプログラム／データ領域に格納されたプログラムを呼び出して実行させる呼出命令として、CALL命令、CALLV命令、RST命令等を含む。

【0097】

CALL命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行させる命令である。メイン制御部41は、CALL命令によりサブルーチンを呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了後、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわちCALL命令を実行した呼び出し元のメインルーチンまたはサブルーチンのプログラムに復帰する。

40

【0098】

また、CALL命令は、通常のCALL命令と、特殊なCALL命令であるCALLV命令と、を含む。通常のCALL命令は、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定して指定された上位アドレス及び下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であるのに対して、CALLV命令は、下位アドレスのみを指定することで、ROM41bのベクタテーブル領域に予め設定された上位アドレス及び指定された下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であり、通常のCALL命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能となる。

【0099】

50

R S T命令は、予め定められた複数の特定アドレスに対応する値を指定することで、指定された値に対応する特定アドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行させる命令であり、上記した通常のC A L L命令やC A L L V命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能となる。メイン制御部41は、R S T命令によりサブルーチンを呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定された値に対応する特定アドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了後、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわちR S T命令を実行した呼び出し元のメインルーチンまたはサブルーチンに復帰する。

【0100】

ジャンプ命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたプログラムに移動する命令である。メイン制御部41は、ジャンプ命令により指定されたアドレスに格納されたプログラムに移動し、移動先のプログラムを実行する。この場合には、C A L L命令やR S T命令と異なり、移動後のプログラムが終了しても移動元のプログラムに復帰することはない。

【0101】

R O M 4 1 bに格納された遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンは、R O M 4 1 bの遊技プログラム領域のうち先頭アドレスが特定値（例えば00H）となる領域に格納されている。一方、R O M 4 1 bのベクタテーブル領域には、C A L L V命令で呼び出すサブルーチンの上位アドレスとして特定値が設定されている。そして、メイン制御部41は、先頭アドレスの上位アドレスが特定値となるサブルーチンを呼び出すときに、C A L L V命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、上位アドレスとしてベクタテーブル領域に設定された特定値を特定し、下位アドレスとして指定された下位アドレスを特定し、上位及び下位を合わせたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。このため、遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンを呼び出す際に用いるアドレスの一部を構成する上位アドレスが特定値として予めベクタテーブルに設定されており、ベクタテーブルに設定された特定値に基づいてアドレスが特定されるため、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してプログラムを呼び出す通常のC A L L命令に比較して少ないデータ量にてサブルーチンを呼び出すことが可能となり、これらのサブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0102】

本実施例では、C A L L V命令により用いられるR O M 4 1 bのベクタテーブル領域、及びR S T命令により用いられるR O M 4 1 bの特定アドレスの領域には、遊技プログラムのサブルーチンの先頭アドレスが格納されており、C A L L V命令及びR S T命令では通常のC A L L命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能であるため、遊技プログラムにおいてC A L L V命令やR S T命令を用いることで、当該遊技プログラムのデータ容量を削減することができるようになっている。また、R O M 4 1 bのベクタテーブル領域及び特定アドレスの領域には、遊技プログラムのサブルーチンの先頭アドレスが格納されており、非遊技プログラムの先頭が格納されないようになっており、C A L L V命令及びR S T命令により非遊技プログラムが呼び出されるようになってしまい、遊技プログラムのデータ容量の削減を阻害することがないようにしている。

【0103】

尚、R O M 4 1 bに格納された非遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンを、R O M 4 1 bの非遊技プログラム領域のうち先頭アドレスが特定値となる領域に格納するとともに、R O M 4 1 bのベクタテーブル領域に、C A L L V命令で呼び出すサブルーチンの上位アドレスとして特定値を設定し、メイン制御部41が先頭アドレスの上位アドレスが特定値となるサブルーチンを呼び出すときに、C A L L V命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、これらのサブルーチンを呼び出して実行する構成とした場合でも、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してプログラムを呼び出す通常のC A L L命令に比較して少ないデータ量にてサブルーチンを呼び出すことが可能となり、これ

10

20

30

40

50

らのサブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0104】

また、CALLV命令で呼び出す際に用いる上位アドレスを、ベクタテーブル領域ではなく、メイン制御部41の特定のレジスタに設定する構成としても良い。

【0105】

また、CALLV命令に限らず、アドレスの一部が、ベクタテーブル領域に格納された値、特定のレジスタに設定された値等を用いて特定され、アドレスの残りの部分を指定することで、サブルーチンの格納アドレスが特定可能となる特殊なCALL命令を用いる構成であれば、サブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。また、ベクタテーブル領域を構成する複数の領域に、それぞれアドレスよりもデータ量の小さい識別値を割り当て、これら複数の領域にそれぞれサブルーチンの格納アドレスを設定するとともに、識別値を指定することで、識別値に対応する領域に格納されたサブルーチンの格納アドレスを特定可能となる特殊なCALL命令を用いる構成であっても、サブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0106】

メイン制御部41は、システムリセット信号の入力によるシステムリセット、WDT（ウォッチドッグタイマ、図示略）によるWDTリセット、イリーガルアクセスリセットが発生することで起動することとなるが、この際、ベクタテーブル領域に設定された値、すなわちCALLV命令のサブルーチンの上位アドレス及びタイマ割込み処理（メイン）の先頭アドレスが、プログラム領域のうちプログラム等が実際に格納された領域を示す値であるか、またはFFFFH（未使用のベクタテーブル領域に設定される値）であるか、を判定し、ベクタテーブル領域に設定された値がプログラムの設定される領域外を示す値でもなく、FFFFHでもない場合には、起動しないようになっており、割込の発生等により本来意図していない処理が実行されてしまうことを事前に防止できる。

【0107】

メイン制御部41にプログラム／データ領域に格納されたデータを読み出させる読出命令としてLD命令を含む。LD命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたデータを指定されたレジスタに読み出す命令である。メイン制御部41は、LD命令により指定されたアドレスに格納されたデータを読み出し、LD命令により指定されたレジスタに読み出したデータを格納する。

【0108】

また、LD命令は、通常のLD命令と、特殊なLD命令であるLDQ命令と、を含む。通常のLD命令は、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定して指定された上位アドレス及び下位アドレスによりROM41bまたはRAM41cの特定領域に格納されているデータを読み出す命令であるのに対して、LDQ命令は、下位アドレスのみを指定することで、前述のRAM41cの内部機能レジスタ領域における特別なレジスタ（Qレジスタ）に予め設定された上位アドレス及び指定された下位アドレスによりアドレスを特定してROM41bまたはRAM41cの特定領域に格納されているデータを読み出して指定されたレジスタに読み出したデータを格納する命令であり、通常のLD命令に比較して少ないデータ量で所定のデータを所定のレジスタに格納することが可能となる。

【0109】

メインルーチンまたはサブルーチンにおいてROM41b、RAM41cの特定領域に格納されているデータを読み出す場合に、特殊なLD命令であるLDQ命令を用いることで、特定領域を示す全てのアドレス（上位部分及び下位部分）を指定するのではなく、アドレスの下位部分のみを指定して特定領域のデータを読み出すことが可能である。LDQ命令を用いることで、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してデータを読み出す通常のLD命令に比較して少ないデータ量にてデータを読み出すことが可能となり、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0110】

また、RAM 41cの遊技RAM領域に格納された遊技データのうち特に使用頻度の高い遊技データを、遊技RAM領域のうち先頭アドレスが特定値となる領域に格納するとともに、当該特定値を特別なレジスタ（Qレジスタ）に遊技データの上位アドレスとして設定し、当該遊技データをメイン制御部41が読み出すときに、LDQ命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、遊技データを読み出す構成とした場合に、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してデータを読み出す通常のLD命令に比較して少ないデータ量にて遊技データを読み出すことが可能となり、これらの遊技データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0111】

また、メイン制御部41は、特別なレジスタ（Qレジスタ）に設定する値を、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて変更することが可能であり、後述するように起動時において行う初期設定処理での内蔵レジスタの設定において、特別なレジスタ（Qレジスタ）に、特に遊技プログラムによる使用頻度の高い遊技データの先頭アドレスを示す特定値を設定するようになっている。また、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す際には、特別なレジスタ（Qレジスタ）に設定する値を退避し、遊技プログラムに復帰した際に、特別なレジスタ（Qレジスタ）に設定する値を退避していた値に再び設定するようになっている。これらにより、遊技プログラムが実行されているときには、遊技プログラムによる使用頻度の高い遊技データの先頭アドレスを示す特定値が特別なレジスタ（Qレジスタ）に設定されるようになっており、遊技プログラムは、LDQ命令を用いて使用頻度の高い遊技データを読み出すことができるようになっている。

【0112】

尚、特殊なLD命令としてLDQ命令で読み出す際に用いる上位アドレスを、特別なレジスタ（例えば、Qレジスタ）以外の所定の記憶領域、例えば、ベクタテーブル領域に設定する構成としても良く、ベクタテーブル領域などの所定の記憶領域に格納された値を用いてアドレスの一部が特定され、アドレスの残りの部分をプログラムにより指定することで、データの格納アドレスが特定可能となる特殊なLD命令を用いる構成であれば、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。また、例えば、ベクタテーブル領域を構成する複数の領域に、それぞれアドレスよりもデータ量の小さい識別値を割り当て、これら複数の領域にそれぞれデータの格納アドレスを設定するとともに、識別値を指定することで、識別値に対応する領域に格納されたデータの格納アドレスを特定可能となる特殊なLD命令を用いる構成であっても、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0113】

また、本実施例では、Qレジスタに特定値として、特定プログラムにおいて用いられる値と同一の値を記憶させる構成であるが、特定プログラムにおいて用いられる値と異なる値を記憶させる構成としても良い。例えば、非特定プログラムが呼び出される際に、Qレジスタに特定値として特定プログラムにおいて用いられる値と異なる値であって、非遊技プログラムにおける使用頻度の高いデータの記憶されている記憶領域の先頭アドレスの値を記憶させ、非特定プログラムにおいてデータを呼び出す際にLDQ命令を用いることで、非特定プログラムのデータ容量を削減することができる。

【0114】

遊技プログラムとは、遊技の進行に係わるプログラムであり、当該プログラムに基づく処理を実行しないと、遊技の進行に支障をきたす処理を実行するためのプログラムである。一方、非遊技プログラムとは、遊技の進行に係わらないプログラムであり、遊技プログラムから呼び出されて当該プログラムに基づく処理が実行されずに遊技プログラムに復帰した場合でも、ゲームを進行させることが可能な処理を実行するためのプログラムである。

【0115】

遊技プログラムでは、前述のCALL命令やLD命令について、特殊なCALL命令であるCALLV命令、RST命令、特殊なLD命令であるLDQ命令を含むいずれの命令

10

20

30

40

50

も使用されることがあり、特殊なCALL命令を用いてアドレスを特定してサブルーチンを読み出すことも、特殊なLD命令を用いてROM 41b、RAM 41cにおける特定の遊技データ、非遊技データを読み出すことも可能になっている。

【0116】

非遊技プログラムでは、前述のCALL命令について、通常のCALL命令が使用される一方、特殊なCALL命令であるCALLV命令が使用されないようになっており、通常のCALL命令を用いてアドレスを特定してサブルーチンを読み出すことがある一方で、特殊なCALL命令を用いてサブルーチンを読み出すことがなく、非遊技プログラムによりROM 41bにおける遊技プログラム領域にアクセスされてしまうことがないようにしている。

【0117】

また、非遊技プログラムでは、前述のLD命令について、通常のLD命令、特殊なLD命令であるLDQ命令も使用されることがあり、通常のLD命令を用いてアドレスを特定して所定のデータを読み出すことも、特殊なLD命令を用いてサブルーチンやデータを読み出すことも可能となっている。

【0118】

このように、本実施例では、特殊なCALL命令であるCALLV命令やRST命令により用いられるROM 41bのベクタテーブル領域及び特定アドレスの領域には、遊技プログラムのサブルーチンの先頭アドレスが格納されており、これらの特殊なCALL命令を用いることで遊技プログラムを読み出すことが可能になっている。このように特殊なCALL命令により遊技プログラムのみを読み出すことが可能な場合には、非遊技プログラムにより特殊なCALL命令が用いられることで、非遊技プログラムにより遊技プログラムが呼び出されてしまい、意図しない遊技の進行が行われたり、意図しない遊技プログラムにより遊技データが書き換えられたりしてしまう虞がある。これに対して、非遊技プログラムにより特殊なCALL命令によらず通常CALL命令によりプログラムを読み出すことで、ベクタテーブル領域及び特定アドレスの領域を用いないことにより、意図せず遊技プログラムが呼び出されて遊技の進行が行われることを防止できるようになっている。

【0119】

また、本実施例では、特殊なLD命令であるLDQ命令は、特別なレジスタ（Qレジスタ）に記憶されている特定値を用いて遊技RAM領域を特定して、所定の遊技データを読み出すことが可能になっており、非特定プログラムでも特殊なLD命令を使用することで、非特定プログラムのデータ容量を削減しつつ、遊技データを容易に読み出すことができるようになっている。

【0120】

尚、特殊なLD命令であるLDQ命令は、特別なレジスタ（Qレジスタ）に記憶されている特定値を用いて遊技RAM領域を特定して、所定の遊技データを読み出すことが可能になっているが、特殊なLD命令により遊技データを読み出す際に、特別なレジスタ（Qレジスタ）の特定値が破損している場合には、遊技RAM領域を正常に特定することができず、意図しないデータが読み出されてしまう虞がある。これに対して、非遊技プログラムにより特殊なLD命令であるLDQ命令によらず通常のLD命令によりデータを読み出すようにすることで、遊技プログラムから非遊技プログラムに切り替わったときに特定値が破損した場合でも、非遊技プログラムから遊技RAM領域を特定してデータが読み出されるので、意図しないデータが読み出されることを防止できる。

【0121】

本実施例では、メイン制御部41が実行可能な命令として、メイン制御部41の備えるレジスタの値を、スタックポインタSPが示すRAM 41cのスタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる退避命令と、当該退避命令によりRAM 41cのスタック領域に退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で当該スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、該当するレジスタの状態を退避命令により退避させたときの状態に復帰させる復帰命令と、を含む。

【0122】

退避命令は、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値をRAM41cのスタック領域に退避させる第1退避命令(PUSH ALL)と、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタのうち、演算結果が格納されるフラグレジスタの値をRAM41cのスタック領域に退避させる第2退避命令(PUSH AF)と、を含む。第1退避命令は、2バイトのプログラム容量を必要とする命令であり、第2退避命令は、1バイトのプログラム容量を必要とする命令である。遊技プログラムにおいて退避命令を実行することで、遊技プログラム用に設定されているスタックポインタSPが示す遊技スタック領域にレジスタの値を退避させることが可能であり、非遊技プログラムにおいて退避命令を実行することで、非遊技プログラム用に設定されているスタックポインタSPが示す非遊技スタック領域にレジスタの値を退避させることが可能である。

10

【0123】

復帰命令は、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタについて、RAM41cのスタック領域に退避されている値を設定して復帰させる第1復帰命令(POP ALL)と、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタのうち、演算結果が格納されるフラグレジスタについて、RAM41cのスタック領域に退避されている値を設定して復帰させる第2復帰命令(POP AF)と、を含む。第1復帰命令は、2バイトのプログラム容量を必要とする命令であり、第2復帰命令は、1バイトのプログラム容量を必要とする命令である。遊技プログラムにおいて復帰命令を実行することで、遊技プログラム用に設定されているスタックポインタSPが示す遊技スタック領域から退避されていたレジスタの値を呼び出して、該当するレジスタに設定して復帰させることが可能であり、非遊技プログラムにおいて復帰命令を実行することで、非遊技プログラム用に設定されているスタックポインタSPが示す非遊技スタック領域から退避されていたレジスタの値を呼び出して、該当するレジスタに設定して復帰させることが可能である。

20

【0124】

[遊技領域と非遊技領域の関係について]

メイン制御部41のメインCPU41aは、図6に示すように、遊技プログラムに基づく処理において非遊技プログラムを呼び出して非遊技プログラムに基づく処理を実行し、非遊技プログラムに基づく処理の終了後、遊技プログラムに基づく処理に復帰する。

【0125】

30

図6に示すように、メインCPU41aは、原則として遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技データ領域の遊技データを参照して遊技プログラムに基づく処理を実行するとともに、遊技RAM領域をワークとして使用し、遊技RAM領域の内容を参照及び更新することが可能である。また、メインCPU41aは、原則として非遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、非遊技データ領域の非遊技データを参照して非遊技プログラムに基づく処理を実行するとともに、非遊技RAM領域をワークとして使用し、非遊技RAM領域の内容を参照及び更新することが可能である。

【0126】

また、メインCPU41aは、遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、非遊技データ領域を参照することはなく、非遊技RAM領域を更新することはないが、非遊技RAM領域を参照することは可能であり、非遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技データ領域を参照することはなく、遊技RAM領域を更新することはないが、遊技RAM領域を参照することは可能である。

40

【0127】

また、遊技プログラムに基づく処理は、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに必要な特定の領域(例えば、異常の検知を示すエラーフラグの設定領域等)のみ参照可能とされており、非遊技プログラムに基づく処理は、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに必要な特定の領域(例えば、内部当選フラグの設定領域、遊技状態の設定領域、RTの設定領域等)のみ参照可能とされている。また、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに基づく処理が参照可能な特定の領域、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに基づく処

50

理が参照可能な特定の領域は、連続するアドレス領域に割り当てられることが好ましいが、一部または全部が連続しないアドレス領域に割り当てられる構成であっても良い。

【0128】

このように本実施例では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが参照する遊技データが読み出し可能に記憶される遊技データ領域と、遊技プログラムが参照するワークデータが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技データ領域と、非遊技プログラムが参照するワークデータが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技RAM領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているため、遊技プログラム、遊技データ及び遊技プログラムのワークデータと、非遊技プログラム、非遊技データ及び非遊技プログラムのワークデータと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

10

【0129】

また、遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、非遊技プログラム領域及び非遊技データ領域と、を分けることで、それぞれの機能に応じてROM 41bに占める領域をコンパクトに管理することができるため、各領域において該当するデータを特定することがさらに容易となる。

【0130】

また、本実施例では、遊技プログラムを実行する際に、非遊技RAM領域を参照することが可能であり、非遊技プログラムを実行する際に、遊技RAM領域を参照することが可能であるため、遊技プログラムを実行するにあたり、非遊技プログラムが使用していたデータを簡単に利用することができ、非遊技プログラムを実行するにあたり、遊技プログラムが使用していたデータを簡単に利用することができる。一方で、遊技プログラムを実行する際に、非遊技RAM領域を更新することは不可能であり、非遊技プログラムを実行する際に、遊技RAM領域を更新することは不可能であるため、遊技プログラムが非遊技プログラムの処理に影響を及ぼすことなく、非遊技プログラムが遊技プログラムの処理に影響を及ぼすことがない。

20

【0131】

また、本実施例では、遊技プログラムに基づく処理は、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、異常の検知を示すエラーフラグの設定領域等）のみ参照可能とされており、非遊技プログラムに基づく処理は、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、内部当選フラグの設定領域、遊技状態の設定領域、RTの設定領域等）のみ参照可能とされているので、遊技プログラムが非遊技RAM領域において参照可能なデータ、非遊技プログラムが参照可能なデータが特定の領域に制限されているため、遊技プログラムまたは非遊技プログラムの参照先を容易に特定することができる。

30

【0132】

[遊技状態について]

メイン制御部41は、図7に示すように、遊技状態としてRT0（非内部中）、RT1（BB1の内部中）、RT2（BB2の内部中）、特別状態（BB1、BB2）のいずれかに制御することが可能である。遊技状態は、内部抽選により抽選対象となる再遊技役の種類及び内部抽選により再遊技役が当選する確率が共通である状態である。遊技状態（RT0、RT1、RT2、BB1、BB2）毎に再遊技役の当選する確率が異なるが、同一の遊技状態中では、再遊技役の当選する確率は、一律である。

40

【0133】

RT0（非内部中）は、特別役（BB1、BB2）の当選が持ち越されていない状態である。スロットマシン1の工場出荷時の状態や、遊技状態に関するデータが記憶されるRAM 41cの所定領域が初期化された状態で、スロットマシン1が起動された場合に、まず、非内部中に制御される。また、特別状態（BB1、BB2）が終了されることでRT

50

0に制御される。そして、R T 0は、当該R T 0のゲームにおいて内部抽選にて特別役が当選し、かつ当該特別役が取りこぼされて、R T 1（B B 1の内部中）またはR T 2（B B 2の内部中）に移行されることで終了される。また、内部抽選にて特別役が当選したゲームにおいて、当該特別役が入賞し、特別状態（B B 1、B B 2）に移行されることでも終了される。

【0134】

また、R T 0（非内部中）では、規定数として2枚または3枚の賭数を設定してゲームを行うことが可能である。規定数として2枚の賭数が設定されたゲームでは、特別役としてB B 1が当選し得る一方、規定数として3枚の賭数が設定されたゲームでは、特別役としてB B 2が当選し得るようになっている。R T 0（非内部中）において2枚の賭数でゲームを行うことでR T 1（B B 1の内部中）へ移行させることが可能である一方、R T 0において3枚の賭数でゲームを行うことでR T 2（B B 2の内部中）へ移行させることが可能である。

【0135】

また、R T 0（非内部中）では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されることで、当該期間中における一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されないことで、当該期間中における一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超えないようになっている。後述するように、R T 0では、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されないことで、一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超えないようになっている。

【0136】

R T 1（B B 1の内部中）は、特別役（B B 1）の当選が持ち越されている状態である。R T 0（非内部中）における内部抽選にて特別役（B B 1）が当選することで開始され、持ち越されているB B 1が入賞することで終了される。

【0137】

R T 1（B B 1の内部中）では、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームにおいては、後述の区間状態を遊技者にとって有利となる有利区間へ移行させることが可能である一方、規定数として2枚の賭数が設定されるゲームにおいては、有利区間へ移行させることがない。そして、有利区間では、A Tの制御が行われて遊技者にとって有利となる操作態様が報知され得るようになっている。これにより、R T 1では、遊技者により規定数として3枚の賭数が設定されてゲームが行われるように促すようになっている。

【0138】

また、R T 1（B B 1の内部中）では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されることで、当該期間中における一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが操作されないことで、当該期間中における一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超えないようになり、遊技者にとって有利となる操作態様が報知される期間では、一ゲーム当たりのメダルの払出率が100%を超える一方で、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されない期間では、一遊技当たりのメダルの払出率が100%を超えないようになっている。また、R T 1（B B 1の内部中）では、小役が内部抽選で当選する確率は、R T 0（非内部中）、後述するR T 2（B B 2の内部中）の確率と同一である一方で、所定の再遊技役（本実施例では、再遊技役）が内部抽選で当選する確率は、R T 0、R T 2に比較して高く設定されており、R T 1は、R T 0、R T 2に比較して、所定期間中における1ゲーム当たりのメダルの払出率が高く、有利な状態である。

【0139】

また、前述のように特別役（B B 1）は、当該特別役の当選契機となったゲームでの規定数と同じ規定数の賭数（2枚）が設定されているゲームでは入賞し得る一方、当該特別役の当選契機となったゲームでの規定数と異なる規定数の賭数（3枚）が設定されている

ゲームでは入賞することがないようにしており、一度 R T 1 へ移行されると、規定数として 3 枚の賭数が設定されてゲームが行われることで、特別役 (B B 1) が入賞することがなく、当該 R T 1 が継続されるようになっている。また、後述するように R T 1 において規定数として 2 枚の賭数が設定されるゲームでは、内部抽選にていずれの役も当選せずに不当選となる確率が 0 となっており、当選している B B 1 を入賞させることが困難になっている。これにより、本実施例のスロットマシン 1 では、ゲームの大半において R T 1 (B B 1 の内部中) に制御されることとなるので、R T 1 に制御されていることを前提とし、設定値 (本実施例では、1 ~ 6) に応じたメダルの払出率が各設定値に応じて定められた値となるように、R T 1 において A T に制御するか否か、例えば、A T に制御するか否かを決定する A T 抽選の当選確率等を設定することにより、設定値に応じたメダルの払出率が設定されるようになっており、R T 1 (B B 1 の内部中) においてメダルの払出率が適正となるように設計されている。

10

【 0 1 4 0 】

尚、本実施例では、B B 1 が持ち越されている R T 1 において、R T 0、B B 2 が持ち越されている R T 2 に比較して、所定期間中における 1 ゲーム当たりのメダルの払出率が高くなることでメダルの払出率が適正となる構成であるが、B B 1 が持ち越されている R T 1 において A T に制御される権利が付与され得るのに対して、R T 0、B B 2 が持ち越されている R T 2 では A T に制御される権利が付与されないことでメダルの払出率が適正となる構成としたり、B B 1 が持ち越されている R T 1 において、R T 0、B B 2 が持ち越されている R T 2 よりも優遇された条件で A T に制御される権利が付与されることでメダルの払出率が適正となる構成としても良い。

20

【 0 1 4 1 】

また、R T 1 (B B 1 の内部中) に制御されていることを前提として設定値に応じたメダルの払出率が設定されることから、R T 1 以外の遊技状態に制御された場合には、メダルの払出率が設計通りの払出率と乖離してしまう可能性があり、極力 R T 1 に制御されることが好ましい。このため、本実施例では、R T 1 (B B 1 の内部中) 以外の遊技状態 (R T 0、R T 2、B B 1、B B 2) において R T 1 に移行しやすいように、遊技者に対して推奨する推奨操作態様と、特別役 (B B 1) を入賞させる操作態様と、が異なる。すなわち R T 1 において遊技者が推奨操作態様で停止操作を行っている限りは、特別役 (B B 1) が入賞しないようになっている。

30

【 0 1 4 2 】

R T 2 (B B 2 の内部中) は、特別役 (B B 2) の当選が持ち越されている状態である。R T 0 (非内部中) における内部抽選にて特別役 (B B 2) が当選することで開始され、持ち越されている B B 2 が入賞することで終了される。

【 0 1 4 3 】

前述のように特別役 (B B 2) は、当該特別役の当選契機となったゲームでの規定数と同じ規定数の賭数 (3 枚) が設定されているゲームでは入賞し得る一方、当該特別役の当選契機となったゲームでの規定数と異なる規定数の賭数 (2 枚) が設定されているゲームでは入賞することがないようにしており、R T 2 では、規定数として 3 枚の賭数を設定してゲームを行うことで、当選している B B 2 を入賞させて、特別状態 (B B 2) へ移行させることが可能である。

40

【 0 1 4 4 】

R T 2 (B B 2 の内部中) では、規定数として 2 枚及び 3 枚のいずれの賭数が設定されるゲームにおいても、区間状態を有利区間へ移行させることがないようにしており、R T 2 を終了させて R T 1 へ移行させるように促すようになっている。これにより、前述のように設定値に応じたメダルの払出率となる R T 1 以外の遊技状態においてゲームが極力行われることがなく、メダルの払出率が設計通りの払出率となるようになっている。

【 0 1 4 5 】

また、R T 2 (B B 2 の内部中) では、規定数として 3 枚の賭数が設定されるゲームにおいて、当選している B B 2 を入賞させることが可能であり、R T 2 を終了させて、B B

50

2 及び R T 0 を経て R T 1 へ移行させることで、メダルの払出率が設計通りの払出率となる遊技状態に制御させることが可能となっている。

【0146】

特別状態には、特別役 B B 1 の入賞に伴い制御される B B 1 と、特別役 B B 2 の入賞に伴い制御される B B 2 が含まれる。特別状態 (B B 1、B B 2) は、内部抽選での小役の当選確率が高まることによって他の遊技状態 (非内部中 (R T 0)、内部中 (R T 1、R T 2)) よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、予め定められた所定の終了条件 (本実施例では、メダルの総払出枚数が規定枚数を越えること) が成立することで終了する遊技状態である。B B 1 及び B B 2 においては、小役の当選確率が、B B 1 及び B B 2 に制御されていない状態よりも高い高確率 (1 / 1) であるが、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 100 % 未満である。

10

【0147】

B B 1 は、R T 0 (非内部中) の内部抽選にて特別役 B B 1 が当選したゲームにて当該 B B 1 が入賞すること、または、R T 1 (B B 1 の内部中) において B B 1 が入賞することにより開始され、所定の終了条件の成立 (例えば、特別状態中のメダルの総払出枚数が所定枚数を越えること等) により終了される。また、B B 2 は、R T 0 (非内部中) の内部抽選にて特別役 B B 2 が当選したゲームにて当該 B B 2 が入賞すること、または、R T 2 (B B 2 の内部中) において B B 2 が入賞することにより開始され、所定の終了条件の成立 (例えば、特別状態中のメダルの総払出枚数が所定枚数を越えること等、B B 1 の終了条件と同じ条件であっても良いし、異なる条件であっても良い) により終了される。B B 1、B B 2 の終了後は、いずれも R T 0 (非内部中) に移行される。

20

【0148】

本実施例では、特別状態 (B B 1、B B 2) は、同じ遊技状態に連続して制御される構成であるが、特別状態は、内部抽選にて遊技者にとって有利な R B の当選確率が高まる B B 中一般遊技と、R B が当選して、当該 R B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止されることで移行される R B とにより構成され、特別状態中では、B B 中一般遊技と R B のいずれかに制御される構成でも良い。

【0149】

また、本実施例では、特別役が持ち越されているゲームでは、持ち越されている特別役に対応する規定数の賭数が設定されていない場合には、持ち越されている特別役が入賞しないようになっている。これにより、B B 1 の当選が持ち越されている遊技状態である R T 1 において、3 枚の賭数を選択してゲームが行われることで内部抽選にていずれの役も当選しない場合 (不当選) であっても B B 1 が入賞してしまうことがなく、遊技状態を R T 1 に維持させることができるようになっている。

30

【0150】

また、本実施例では、後述のように B B 1 が持ち越されて遊技状態が R T 1 に移行した場合に、当該 R T 1 においては、規定数として 2 枚の賭数が設定されるゲームにおいて、内部抽選が不当選、すなわちハズレとなることがなく、必ず再遊技役または小役が当選することとなり、当選した再遊技役または小役を揃える制御が優先されることで、B B 1 が入賞することがない。詳しくは、再遊技役の構成図柄は、いずれのリールにおいても引込範囲内となるように配置されるとともに、特別役の構成図柄は、いずれのリールにおいても小役の構成図柄の引込範囲に配置されているため、当選した再遊技役または小役を揃える制御が優先されることで、B B 1 が入賞ライン L N に揃うことはなく、B B 1 が入賞することもない。また、前述のように、規定数として 3 枚の賭数が設定されるゲームにおいては、B B 1 が入賞しないように制御されることとなる。このため、一度 B B 1 が当選して持ち越されることで遊技状態が R T 1 に移行することで、2 枚の賭数を設定してゲームを行っても、3 枚の賭数を設定してゲームを行っても、メダルの払出率が適正となる R T 1 が維持されることとなる。

40

【0151】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のようにゲームの大半において R T 1 (B B 1 の

50

内部中)に制御されることとなるので、R T 1に制御されていることを前提とし、設定値(本実施例では、1~6)に応じたメダルの払出率が各設定値に応じて定められた値となるように、R T 1においてA Tに制御するか否か、例えば、A Tに制御するか否かを決定するA T抽選の当選確率等を設定することにより、設定値に応じたメダルの払出率が設定されるようになっており、R T 1(B B 1の内部中)においてメダルの払出率が適正となるように設計されている。そして、メダルの払出率が適正となるR T 1に制御されているときには、状態表示L E D 1 7が点灯状態に制御されるようになっている。これにより、状態表示L E D 1 7の点灯状態を確認することで、スロットマシン1がメダルの払出率の適正となる状態であることを確認できるようになっている。

【0152】

本実施例のメイン制御部41が備える状態表示L E D 1 7は、R A M 4 1 cの所定領域に設定されている状態表示L E D 1 7の出力バッファに初期値(0)とは異なる所定値(1)が設定されていることで、タイマ割込み処理のL E Dダイナミック表示処理により点灯状態に制御されるようになっている。

【0153】

メイン制御部41は、後述のメイン処理に含まれ内部抽選を行う内部抽選処理にて特別役(B B 1)が当選したと判定したときに、状態表示L E D 1 7の出力バッファに所定値(1)を設定することで、特別役(B B 1)が当選したゲームの開始時に状態表示L E D 1 7を点灯状態に制御する。そして、当選している特別役(B B 1)が入賞したときに、状態表示L E D 1 7の出力バッファを初期化して初期値(0)を設定することで、特別役(B B 1)が入賞するゲームの終了時に状態表示L E D 1 7を消灯状態に制御する。ゲームの終了時に特別役(B B 1)が入賞せず、当選が持ち越される場合には、状態表示L E D 1 7の出力バッファを初期化せずに、所定値(1)が設定されている状態を維持することで、特別役(B B 1)の当選が持ち越されている状態(R T 1)では、状態表示L E D 1 7を常に点灯状態に維持するようになっている。

【0154】

また、メイン制御部41は、内部抽選にて特別役(B B 2)が当選したとき、当該特別役(B B 2)の当選が持ち越されているときには、状態表示L E D 1 7の出力バッファに所定値(1)を設定することがなく、初期値(0)が設定されている状態を維持して、状態表示L E D 1 7を消灯状態に制御するようになっている。

【0155】

また、メイン制御部41は、スロットマシン1において現在設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に制御するときには、当該設定確認状態へ移行される前の状態のまま状態表示L E D 1 7の出力バッファを維持するようになっており、状態表示L E D 1 7の出力バッファに所定値(1)が設定されている場合には、設定確認状態に制御される期間中においても、状態表示L E D 1 7が点灯状態に維持されるようになっている。

【0156】

また、遊技状態がR T 1に制御されており、状態表示L E D 1 7の出力バッファに所定値(1)が設定され状態表示L E D 1 7が点灯状態に制御されていた場合には、設定変更状態に移行された後や有利区間が終了された後も、遊技状態がR T 1に維持されるとともに状態表示L E D 1 7が点灯状態に維持されるようになっている。

【0157】

このように、特定の特別役(B B 1)が当選して持ち越されているときには、状態表示L E D 1 7が点灯状態に制御されて状態表示が行われることにより、2枚の賭数(第2賭数)が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役(B B 1)の当選が持ち越されていることが報知されるようになっている。また、状態表示は、一度開始されると設定変更状態や設定確認状態に制御されても継続されるので、設定変更状態や設定確認状態に制御されている状況であっても特定の特別役(B B 1)の当選が持ち越されていることを確認することができるようになっている。

【0158】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選にて特定の特別役（B B 1）が当選したゲームでは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となる前に状態表示を開始させ、当該ゲームにおいて特別役（B B 1）が入賞した場合には状態表示を終了させる一方、当該ゲームにおいて特別役（B B 1）が入賞しなかった場合には状態表示を継続させるようになっている。これにより、内部抽選にて特定の特別役（B B 1）が当選したゲームでは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となる前に状態表示が開始されることとなるため、状態表示の有無を確認してからストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作を行うことが可能となる。

【0159】

また、図 8 に示すように、R T 1 に制御されている状態で設定変更状態に移行された場合や、有利区間が終了される場合等において初期化される R A M 4 1 c の所定領域には、区間表示 L E D 1 9 の出力バッファ等の有利区間に関する情報が含まれる一方、状態表示 L E D 1 7 の出力バッファ、特別役の当選フラグや遊技状態を示すフラグ等の遊技状態に関する情報が含まれないので、R T 1 に制御されている状態で電断した後、設定操作を行っている状態で電力供給を開始した場合にも、初期化操作を行っている状態で電力供給を開始した場合にも、有利区間を終了させかつ区間表示を終了させることができる一方で、R T 1 は維持されるので、有利区間及び区間表示を終了させる度に遊技状態を R T 1 とするための作業をすることを要しないようになっている。

【0160】

一方、R T 1 以外の遊技状態（R T 0、R T 2、B B 1、B B 2）に制御されている状態で設定変更状態に移行された場合において初期化される R A M 4 1 c の所定領域には、状態表示 L E D 1 7 の出力バッファ、遊技状態に関する情報が含まれるため、R T 1 以外の遊技状態に制御されている状態で電断した後、設定操作を行っている状態で電力供給を開始した場合には、電断前の遊技状態が R T 2、B B 1、B B 2 に制御されていた場合であれば、電断前の遊技状態は維持されず、いずれの場合も R T 0、すなわち非内部中となる。このため、誤って R T 2 や B B 1、B B 2 に移行させた場合にも、自力で R T 0 へ移行させる作業をすることなく、設定変更状態に移行させることにより R T 0 へ移行させることが可能となる。

【0161】

〔非内部中における演出について〕

図 9（a）に示すように、遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている場合に、メイン制御部 4 1 は、状態表示 L E D 1 7 を消灯状態とし、サブ制御部 9 1 は、通常演出を実行する。通常演出は、R T 1 に移行後、大半を占める非 A T 状態において実行される演出である。

【0162】

遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている状況で、ゲームの開始操作がされ、内部抽選にて B B 1 が当選した場合には、図 9（b）に示すように、メイン制御部 4 1 は、B B 1 が当選したゲームの開始時に状態表示 L E D 1 7 を点灯状態に制御する。また、この際、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の後に B B 1 の当選を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。そして、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信し、B B 1 の当選を特定した場合に、通常演出を継続した状態で、液晶表示器 5 1 に白ナビ画像を表示させる特定演出を実行する。

【0163】

B B 1 が当選したゲームで、B B 1 を入賞させないように停止操作を行い、全てのリールが停止した時点で B B 1 が入賞せず、B B 1 の当選フラグが持ち越された場合には、図 9（c）に示すように、メイン制御部 4 1 は、状態表示 L E D 1 7 を点灯状態のまま維持する。また、この際、メイン制御部 4 1 は、B B 1 が入賞しなかった旨を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。そして、サブ制御部 9 1 は、入賞判定コマンドを受信し、B B 1 が入賞しなかった旨を特定した場合に、特定演出を継続したままの状態とすることで、B B 1 の当選フラグが持ち越された状態、すなわち遊技状態が R

10

20

30

40

50

Ｔ１（内部中）となったことが示唆されることとなる。その後、次のゲームの開始操作がされた時点、すなわち次のゲームの内部当選コマンドを受信した時点で、サブ制御部９１は、特定演出を終了する一方、メイン制御部４１は、次のゲームの開始操作がされても、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）が維持される限り状態表示ＬＥＤ１７の点灯状態を継続することで、遊技状態がＲＴ１（ＢＢ１の内部中）であることを報知する。

【０１６４】

一方、ＢＢ１が当選したゲームで、全てのリールが停止した時点でＢＢ１が入賞し、ＢＢ１の当選フラグが持ち越されなかった場合には、図１０（ｃ）に示すように、メイン制御部４１は、最終停止操作、すなわち最後に停止するリールの停止操作後のタイミングで、状態表示ＬＥＤ１７を消灯状態に制御する。また、この際、メイン制御部４１は、ＢＢ１が入賞した旨を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部９１に対して送信する。そして、サブ制御部９１は、入賞判定コマンドを受信し、ＢＢ１が入賞した旨を特定した場合に、通常演出とは異なる態様の演出であり、液晶表示器５１の表示領域全体に特殊画像を表示させる特殊演出を実行することで、ＢＢ１が入賞した旨、すなわち遊技状態がＲＴ１（ＢＢ１の内部中）とならなかった旨が報知される。その後、サブ制御部９１は、ＢＢ１の入賞による特別状態（ＢＢ１）が終了するまで特殊演出を継続し、特別状態（ＢＢ１）が終了し、遊技状態がＲＴ０（非内部中）となることで、再び通常演出を実行する。

【０１６５】

また、遊技状態がＲＴ０（非内部中）に制御されている状況で、ゲームの開始操作がされ、内部抽選にてＢＢ２が当選した場合には、図１０（ｄ）に示すように、メイン制御部４１は、ＢＢ２が当選したゲームの開始時に状態表示ＬＥＤ１７を消灯状態のままとする。また、この際、メイン制御部４１は、内部抽選の後にＢＢ２の当選を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部９１に対して送信する。そして、サブ制御部９１は、内部当選コマンドを受信し、ＢＢ２の当選を特定した場合に、特定演出は実行せず、通常演出を継続する。

【０１６６】

ＢＢ２が当選したゲームまたはＢＢ２が持ち越されているゲームで、全てのリールが停止した時点でＢＢ２が入賞した場合には、図１０（ｅ）に示すように、メイン制御部４１は、最終停止操作後のタイミングでＢＢ２が入賞した旨を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部９１に対して送信する。そして、サブ制御部９１は、入賞判定コマンドを受信し、ＢＢ２が入賞した旨を特定した場合に、ＢＢ１が入賞した旨を特定した場合と同様に、特殊演出を実行することで、ＢＢ２が入賞した旨、すなわち遊技状態がＲＴ１（ＢＢ１の内部中）とならなかった旨が報知される。その後、サブ制御部９１は、ＢＢ２の入賞による特別状態（ＢＢ２）が終了するまで特殊演出を継続し、特別状態（ＢＢ２）が終了し、遊技状態がＲＴ０（非内部中）となることで、再び通常演出を実行する。

【０１６７】

また、サブ制御部９１は、遊技状態がＲＴ０（非内部中）に制御されている状況では、常に通常演出を実行するとともに、ＢＢ１当選時のみ、特殊演出を実行し、ＢＢ２を含め、内部抽選の結果がＢＢ１の当選時以外は、特殊演出を実行しないようになっている。このため、遊技の開始操作がされたときに特定演出が実行されることで、ＢＢ１が当選したことが特定可能となる。

【０１６８】

また、サブ制御部９１は、遊技状態がＲＴ１（ＢＢ１の内部中）において、内部当選コマンドから特定される内部抽選の結果に基づいて当選役を示唆する当選役示唆演出を実行可能である。当選役示唆演出は、図１１（ａ）に示すように、液晶表示器５１に、内部抽選の結果に対応する色ナビ画像を表示させることにより当選役を示唆する演出であり、図１１（ｂ）に示すように、赤色の色ナビ画像（赤ナビ画像）を表示させることで後述するチェリー１～３のいずれかの当選が示唆され、緑色の色ナビ画像（緑ナビ画像）を表示させることで後述するスイカの当選が示唆され、黄色の色ナビ画像（黄ナビ画像）を表示させることで後述する共通多枚ベルの当選が示唆され、青色の色ナビ画像（青ナビ画像）を

表示させることで後述するリプレイ 1、2 の当選が示唆され、白色の色ナビ画像（白ナビ画像）を表示させることで小役も再遊技役も当選していないハズレが示唆される。このうち白ナビ画像が表示される当選役示唆演出は、前述した特定演出と同一の演出である。すなわちサブ制御部 91 は、遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている状況で、B B 1 が当選した際に実行する特定演出として、遊技状態が R T 1（B B 1 の内部中）に制御されている状況で実行し得る当選役示唆演出と同一の演出を実行するようになっている。

【0169】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように R T 1（B B 1 の内部中）においてメダルの払出率が適正となるように設計されている。一方、工場出荷時や遊技状態に関するデータが初期化された状態においては、遊技状態が R T 0（非内部中）となっているため、このような状況においては、遊技店の店員等が遊技を行い、遊技状態をメダルの払出率が適正となる R T 1（B B 1 の内部中）へ移行させる作業が必要となるが、遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている状況で B B 1 が当選した場合には、B B 1 が当選したゲームの開始時に状態表示 L E D 1 7 が消灯状態から点灯状態となり、液晶表示器 51 に白ナビ画像が表示される特定演出が実行されることで、B B 1 が当選したことを特定可能となり、B B 1 が入賞しない停止操作を促すことが可能となるため、効率良く R T 1（B B 1 の内部中）に移行させる作業を行うことができる。

【0170】

一方、遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている状況で B B 2 が当選した場合には、B B 2 が当選したゲームの開始時に状態表示 L E D 1 7 は点灯状態とはならず、液晶表示器 51 に白ナビ画像が表示される特定演出も実行されないため、B B 2 が当選したにも関わらず、B B 1 が当選したと勘違いさせてしまうことを防止できる。

【0171】

また、特定演出は、遊技状態が R T 1（B B 1 の内部中）に制御されている状況で実行し得る当選役示唆演出と同一の演出であり、遊技状態が R T 0（非内部中）に制御されている状況において B B 1 の当選を示唆するだけでなく、遊技状態が R T 1（B B 1 の内部中）に制御されている状況において、内部抽選の結果がハズレである旨を示唆することも可能となるため、演出の無駄を省くことができる。

【0172】

また、B B 1 が当選したゲームにおいて、B B 1 が入賞した場合、すなわち R T 1（B B 1 の内部中）に移行させることができなかった場合には、当該ゲームの最終停止操作後のタイミングで特定演出が終了する一方、B B 1 が当選したゲームにおいて、最終停止操作後、B B 1 が入賞せず、B B 1 の当選フラグが持ち越されて R T 1（B B 1 の内部中）に移行した場合には、その後も特定演出が継続するので、最終停止操作の後、特定演出が継続しているか否かによって、R T 1（B B 1 の内部中）に移行したか否かを確認することができる。

【0173】

尚、B B 1 が入賞した場合に、特定演出が終了するタイミングは、最終停止操作後のタイミングであれば良く、最終停止操作が開始されたタイミングでも良いし、最終停止操作が解除されたタイミングまたは対応するリールが停止したタイミングのうちいずれか遅い方のタイミングでも良い。

【0174】

また、B B 1 が入賞して特別状態（B B 1）に移行した場合や、B B 2 が入賞して特別状態（B B 2）に移行した場合には、通常演出とは異なる態様の演出であり、液晶表示器 51 の表示領域全体に特殊画像を表示させる特殊演出が実行され、R T 1（B B 1 の内部中）へ移行させるための前提となる R T 0（非内部中）ではないことが示唆されることで、R T 0（非内部中）に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなる R T 1（B B 1 の内部中）へ移行させることを促すことができる。

【0175】

また、B B 1 が入賞して特別状態（B B 1）に移行する場合に、B B 1 が入賞する契機

10

20

30

40

50

となった最終停止操作後のタイミングで特殊演出を開始するので、ＢＢ１が入賞して特別状態（ＢＢ１）に移行してしまったことを明確に認識させることができる。

【０１７６】

また、ＢＢ２が入賞して特別状態（ＢＢ２）に移行する場合も同様であり、ＢＢ２が入賞する契機となった最終停止操作後のタイミングで特殊演出を開始するので、ＢＢ２が入賞して特別状態（ＢＢ２）に移行してしまったことを明確に認識させることができる。

【０１７７】

尚、ＢＢ１やＢＢ２が入賞した場合に、特殊演出が開始するタイミングは、最終停止操作後のタイミングであれば良く、最終停止操作が開始されたタイミングでも良いし、最終停止操作が解除されたタイミングまたは対応するリールが停止したタイミングのうちいずれか遅い方のタイミングでも良い。

【０１７８】

また、本実施例では、液晶表示器５１に特殊画像を表示させる特殊演出を実行することで、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させるための前提となるＲＴ０（非内部中）でないことが示唆される構成であるが、ＬＥＤの点灯態様を通常演出とは異なる特殊態様に制御したり、効果音の出力態様を通常演出とは異なる特殊態様に制御したりすることで、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させるための前提となるＲＴ０（非内部中）でないことを示唆する構成としても良く、このような構成であっても、ＲＴ０（非内部中）に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなるＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させることを促すことができる。

【０１７９】

また、本実施例では、遊技状態がＲＴ０（非内部中）に制御されている状態で、ＢＢ２が当選した場合には、通常演出が継続する構成であるが、図１２（ｄ）に示すように、遊技状態がＲＴ０（非内部中）に制御されている状態で、サブ制御部９１が内部当選コマンドを受信し、ＢＢ２の当選を特定した場合、すなわちＢＢ２の当選フラグが持ち越される場合に、特殊演出を実行する構成としても良い。また、このような構成では、ＢＢ２の当選フラグが持ち越されているＲＴ２（ＢＢ２の内部中）においても特殊演出が継続して実行される構成としても良い。このような構成とすることで、遊技状態がＲＴ２（ＢＢ２の内部中）に制御されている場合にも、通常演出とは異なる態様の演出であり、液晶表示器５１の表示領域全体に特殊画像を表示させる特殊演出が実行され、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させるための前提となるＲＴ０（非内部中）ではないことが示唆されることで、ＲＴ０（非内部中）に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなるＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させることを促すことができる。

【０１８０】

また、前述のように、ＲＴ１以外の遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ２、ＢＢ１、ＢＢ２）に制御されている状態で設定変更状態に移行された場合において初期化されるＲＡＭ４１ｃの所定領域には、特別役の当選フラグや遊技状態を示すフラグ等の遊技状態に関する情報が含まれるため、ＲＴ１以外の遊技状態に制御されている状態で電断した後、設定操作を行っている状態で電力供給を開始した場合には、電断前の遊技状態がＲＴ２、ＢＢ１、ＢＢ２に制御されていた場合であれば、電断前の遊技状態は維持されず、いずれの場合もＲＴ０、すなわち非内部中となる。このため、誤ってＲＴ２やＢＢ１、ＢＢ２に移行させた場合にも、自力でＲＴ０へ移行させる作業をすることなく、設定値を設定し直すことでＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させるための前提となるＲＴ０（非内部中）へ移行させることが可能となり、メダルの払出率が適正なものとなるＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させる作業が容易となる。また、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）に制御されている状態で設定変更状態に移行された場合において初期化されるＲＡＭ４１ｃの所定領域には、遊技状態に関する情報が含まれないので、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）に制御されている状態で電断した後、設定操作を行っている状態で電力供給を開始した場合には、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）は維持されるので、ＲＴ１（ＢＢ１の内部中）に移行した後は、設定値を設定しても改めてＲＴ１（ＢＢ１の内部中）へ移行させるための作業をせずに済む。

【0181】

〔内部抽選対象役について〕

メイン制御部41が行う内部抽選において抽選対象となる内部抽選対象役について、図13～図28に基づいて説明する。

【0182】

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

【0183】

図13～図30に示すように、内部抽選対象役には、リプレイ1A、リプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2、スイカ、共通1枚役、共通3枚役、共通多枚ベル、多枚ベル123A、多枚ベル123B、多枚ベル123C、多枚ベル123D、多枚ベル132A、多枚ベル132B、多枚ベル132C、多枚ベル132D、多枚ベル213A、多枚ベル213B、多枚ベル213C、多枚ベル213D、多枚ベル231A、多枚ベル231B、多枚ベル231C、多枚ベル231D、多枚ベル312A、多枚ベル312B、多枚ベル312C、多枚ベル312D、多枚ベル321A、多枚ベル321B、多枚ベル321C、多枚ベル321D、BB1、BB2、BB中A、BB中Bが含まれる。

【0184】

図13～図24に示すように、内部抽選対象役のうちBB1、BB2、BB中A、BB中Bを除く各役は、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）に関わらず、遊技状態がRT0、RT1、RT2であるときに抽選対象となる一方、遊技状態がBB1、BB2であるときには、抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちBB1は、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）、及び制御されている遊技状態（RT0、RT1、RT2、BB1、BB2）に関わらず、抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちBB2は、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）に関わらず、遊技状態がRT0に制御されているときには、内部抽選の抽選対象となる一方、遊技状態がRT0以外のRT1、RT2、BB1、BB2に制御されているときには、内部抽選の抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちBB中A、BB中Bは、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）に関わらず、遊技状態がBB1、BB2であるときには、抽選対象となる一方、遊技状態がBB1、BB2以外のRT0、RT1、RT2に制御されているときには、内部抽選の抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちリプレイ1Bは、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）に関わらず、制御されている遊技状態（RT0、RT1、RT2）に応じて内部抽選にて当選する確率が異なるようになっている。また、規定数として3枚の賭数が設定されるゲームでは、内部抽選にていずれの内部抽選対象役も当選しない確率（不当選）は、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）及び遊技状態（RT0、RT1、RT2、BB1、BB2）に関わらず、0よりも大きな所定確率となるようになっている。

【0185】

図25～図26に示すように、内部抽選対象役のうちリプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2、BB1、BB2、BB中A、BB中Bを除く各役は、規定数として2枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン1に設定されている設定値（1～6）に関わらず、遊技状態がRT0、RT1、RT2であるときに抽選対象となるようになっている。また、内部抽選対象役のうちリプレイ1B、リ

プレイ１Ｃ、リプレイ１Ｄ、リプレイ１Ｅ、リプレイ１Ｆ、リプレイ２、チェリー１、チェリー２、チェリー３、チャンスリプレイ１、チャンスリプレイ２は、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン１に設定されている設定値（１～６）、及び制御されている遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２）に関わらず、抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちＢＢ１は、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン１に設定されている設定値（１～６）に関わらず、遊技状態がＲＴ０に制御されているときには、内部抽選の抽選対象となる一方、遊技状態がＲＴ０以外のＲＴ１、ＲＴ２に制御されているときには、内部抽選の抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちＢＢ２は、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン１に設定されている設定値（１～６）、及び制御されている遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２）に関わらず、抽選対象とならないようになっている。また、内部抽選対象役のうちリプレイ１Ａは、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、スロットマシン１に設定されている設定値（１～６）に関わらず、制御されている遊技状態が非内部中（ＲＴ０）であるか内部中（ＲＴ１、ＲＴ２）であるかに応じて内部抽選にて当選する確率が異なるようになっている。また、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、内部抽選にていずれの内部抽選対象役も当選しない確率（不当選）は、スロットマシン１に設定されている設定値（１～６）及び遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＢＢ１、ＢＢ２）に関わらず、０となるようになっている。尚、遊技状態がＢＢ１またはＢＢ２であるときには、規定数が３枚のみとなるため、規定数として２枚の賭数が設定されることはなく、遊技状態がＢＢ１またはＢＢ２である場合に内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂは、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、内部抽選の抽選対象とならないようになっている。

【０１８６】

遊技状態がＢＢ１またはＢＢ２であるときには、規定数として３枚の賭数が設定されているときにゲームを行うことが可能であり、また、図１３～図２６に示すように、遊技状態がＢＢ１であるときにも、ＢＢ２であるときにも、８枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ａ、１枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ｂが内部抽選の抽選対象となる。一方で、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、でＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂの当選確率が異なるようになっている。具体的には、遊技状態がＢＢ１であるときにも、ＢＢ２であるときにも、ＢＢ中ＡまたはＢＢ中Ｂのいずれかが当選することとなるが、遊技状態がＢＢ１であるときの方が、８枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ａの当選比率が高く設定されており、遊技状態がＢＢ１であるときの方が、ＢＢ２であるときよりもメダルの払出率が高くなる。これは、ＢＢ２が当選するのは、３枚の賭数が設定されているときにゲームを行う場合であり、この場合には、後述のようにナビ報知が行われることでメダルの払出率が高まる可能性があるのに対し、ＢＢ１が当選するのは、２枚の賭数が設定されているときにゲームを行う場合であり、この場合には、後述のようにナビ報知が行われることがなく、メダルの払出率がナビ報知によって高まることなく、２枚の賭数でゲームを行っていても極端にメダルの払出率が低くならないようにするためである。一方で、遊技状態がＢＢ２であるときのメダルの払出率を相対的に低くすることにより、３枚の賭数が設定されているときにゲームを行い、ナビ報知が行われる場合でも、それによりメダルの払出率が極端に高くないようにするためでもある。このように、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞は共通であり、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて当選確率が異なるものとするすることで、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞を変更することなく、ＢＢ１におけるメダルの払出率と、ＢＢ２におけるメダルの払出率と、を調整することができる。

【０１８７】

尚、本実施例では、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、でいずれも８枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ａ、１枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ｂのみが内部抽選の抽選対象となる構成、すなわちＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂのいずれか一方が必ず当選する構成

10

20

30

40

50

であるが、少なくとも遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の対象となる抽選結果が共通の構成において、少なくとも一部の抽選結果について当選確率が異なる構成であれば、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞を変更することなく、ＢＢ１におけるメダルの払出率と、ＢＢ２におけるメダルの払出率と、を調整することができるものであり、一部の抽選結果について当選確率が異なり、他の抽選結果について当選確率が同一であっても同様の効果を得られるものである。

【０１８８】

また、図２５及び図２６に示すように、遊技状態がＢＢ１であるときには、設定値に関わらず、ＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂの当選確率が同一であるが、遊技状態がＢＢ２であるときには、設定値に応じてＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂの当選確率が異なるようになっている。具体的には、遊技状態がＢＢ２であるときには、ＢＢ中ＡまたはＢＢ中Ｂのいずれかが当選することとなるが、設定値が大きい値ほど、８枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ａの当選比率が高くなるように設定されており、設定値が大きい値ほどメダルの払出率が高くなる。これは、２枚の賭数でゲームを行った場合には、設定値に関わらず、同一の当選確率となる構成であるのに対し、３枚の賭数でゲームを行った場合には、設定値が大きいほど、ＲＴ０～ＲＴ２におけるメダルの払出率が高くなるものであり、３枚の賭数でゲームを行った場合に、遊技状態がＢＢ２となった場合のメダルの払出率と、ＲＴ０～ＲＴ２におけるメダルの払出率と、の大小関係が、いずれの設定値であっても逆転することがないようにするためのものである。このように、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞は共通であり、遊技状態がＢＢ１であるときには、設定値に関わらず、内部抽選の対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて同一の当選確率とする一方、遊技状態がＢＢ２であるときには、設定値に応じて内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて当選確率が異なるものとするすることで、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞を変更することなく、ＢＢ２における設定値毎のメダルの払出率を調整することができる。

【０１８９】

尚、本実施例では、遊技状態がＢＢ１であるときには、設定値に関わらず、内部抽選の対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて同一の当選確率とする一方、遊技状態がＢＢ２であるときには、設定値に応じて内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて当選確率が異なる構成であるが、遊技状態がＢＢ１であるときには、設定値に応じて内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて当選確率が異なる一方、遊技状態がＢＢ２であるときには、設定値に関わらず、内部抽選の対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて同一の当選確率とする構成としたり、遊技状態がＢＢ１であるときにも、ＢＢ２であるときにも、設定値に応じて内部抽選の抽選対象となるＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂについて当選確率が異なる構成としても良く、このような構成であっても、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞を変更することなく、ＢＢ１またはＢＢ２における設定値毎のメダルの払出率を調整することができる。

【０１９０】

また、本実施例では、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、でいずれも８枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ａ、１枚のメダルの払出を伴うＢＢ中Ｂのみが内部抽選の抽選対象となる構成、すなわちＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂのいずれか一方が必ず当選する構成であるが、少なくとも遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の対象となる抽選結果が共通の構成において、遊技状態がＢＢ１またはＢＢ２であるときに、少なくとも一部の抽選結果について設定値に応じて当選確率が異なる構成であれば、遊技状態がＢＢ１であるときと、ＢＢ２であるときと、で内部抽選の抽選対象となる入賞を変更することなく、ＢＢ１またはＢＢ２における設定値毎のメダルの払出率を調整することができるものであり、一部の抽選結果について設定値に応じて当選確率が異なり、他の抽選結果について設定値に関わらず当選確率が同一であっても同様の効果を得られるものである。

【0191】

図27に示すように、内部抽選対象役には、それぞれ所定の役番号が予め割り当てられている。リプレイ1A、リプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2、スイカ、共通1枚役、共通3枚役、共通多枚ベルの各役番号として、1～16の範囲内の値が割り振られている。また、多枚ベル123A、多枚ベル123B、多枚ベル123C、多枚ベル123D、多枚ベル132A、多枚ベル132B、多枚ベル132C、多枚ベル132D、多枚ベル213A、多枚ベル213B、多枚ベル213C、多枚ベル213D、多枚ベル231A、多枚ベル231B、多枚ベル231C、多枚ベル231D、多枚ベル312A、多枚ベル312B、多枚ベル312C、多枚ベル312D、多枚ベル321A、多枚ベル321B、多枚ベル321C、多枚ベル321Dの各役番号として、17～40の範囲内の値が割り振られている。BB1の役番号は、41であり、BB2の役番号は、42が割り振られている。BB中Aの役番号は、43であり、BB中Bの役番号は、44が割り振られている。

10

【0192】

内部抽選対象役のうちリプレイ1A、リプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2は、それぞれ入賞役として再遊技役が含まれ、これらの内部抽選対象役が当選したゲームでは、再遊技役が入賞して再遊技が付与されることとなる。以下、リプレイ1A、リプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2をまとめて再遊技役と呼ぶ場合がある。

20

【0193】

また、内部抽選対象役のうちスイカ、共通1枚役、共通3枚役、共通多枚ベルは、それぞれ入賞役として小役が含まれ、当選したこれらの内部抽選対象役に含まれる入賞役が入賞することで所定枚数（例えば、スイカは3枚、共通1枚役は1枚、共通3枚役は3枚、共通多枚ベルは8枚、BB中Aは8枚、BB中Bは1枚）のメダルが払い出される。

【0194】

また、多枚ベル123A、多枚ベル123B、多枚ベル123C、多枚ベル123D、多枚ベル132A、多枚ベル132B、多枚ベル132C、多枚ベル132D、多枚ベル213A、多枚ベル213B、多枚ベル213C、多枚ベル213D、多枚ベル231A、多枚ベル231B、多枚ベル231C、多枚ベル231D、多枚ベル312A、多枚ベル312B、多枚ベル312C、多枚ベル312D、多枚ベル321A、多枚ベル321B、多枚ベル321C、多枚ベル321Dは、各役に割り当てられた所定の操作態様（本実施例では、操作順）でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、各役に含まれる入賞役のうち、賭数（3枚）よりも多い枚数（本実施例では、8枚）のメダルが払い出される増加役が入賞する一方で、対応する操作態様以外の操作態様でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、当該各役に含まれる入賞役のうち、賭数以下の枚数（本実施例では、1枚）のメダルが払い出される減少役が入賞することもあるが、いずれの入賞役も入賞しないこともある役である。このため、多枚ベル123A、多枚ベル123B、多枚ベル123C、多枚ベル123D、多枚ベル132A、多枚ベル132B、多枚ベル132C、多枚ベル132D、多枚ベル213A、多枚ベル213B、多枚ベル213C、多枚ベル213D、多枚ベル231A、多枚ベル231B、多枚ベル231C、多枚ベル231D、多枚ベル312A、多枚ベル312B、多枚ベル312C、多枚ベル312D、多枚ベル321A、多枚ベル321B、多枚ベル321C、多枚ベル321Dの当選時には、当選した役の種類に応じた操作態様でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたか否かによって払い出されるメダル枚数の期待値を変えることができるようになっている。

30

40

【0195】

以下、多枚ベル123A、多枚ベル123B、多枚ベル123C、多枚ベル123D、

50

多枚ベル 1 3 2 A、多枚ベル 1 3 2 B、多枚ベル 1 3 2 C、多枚ベル 1 3 2 D、多枚ベル 2 1 3 A、多枚ベル 2 1 3 B、多枚ベル 2 1 3 C、多枚ベル 2 1 3 D、多枚ベル 2 3 1 A、多枚ベル 2 3 1 B、多枚ベル 2 3 1 C、多枚ベル 2 3 1 D、多枚ベル 3 1 2 A、多枚ベル 3 1 2 B、多枚ベル 3 1 2 C、多枚ベル 3 1 2 D、多枚ベル 3 2 1 A、多枚ベル 3 2 1 B、多枚ベル 3 2 1 C、多枚ベル 3 2 1 D をまとめて多枚押し順役と呼ぶ場合がある。

【0196】

多枚押し順役のいずれかが当選したときに、多枚押し順役に含まれる入賞役のうち増加役を入賞させることが可能な操作態様、すなわち遊技者にとって有利となる操作態様は、多枚ベル 1 2 3 A、多枚ベル 1 2 3 B、多枚ベル 1 2 3 C、多枚ベル 1 2 3 D では、左リール 2 L を 1 番目に停止させ、中リール 2 C を 2 番目に停止させ、右リール 2 R を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、左中右停止操作と呼ぶ場合がある）であり、多枚ベル 1 3 2 A、多枚ベル 1 3 2 B、多枚ベル 1 3 2 C、多枚ベル 1 3 2 D では、左リール 2 L を 1 番目に停止させ、右リール 2 R を 2 番目に停止させ、中リール 2 C を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、左右中停止操作と呼ぶ場合がある）であり、多枚ベル 2 1 3 A、多枚ベル 2 1 3 B、多枚ベル 2 1 3 C、多枚ベル 2 1 3 D では、中リール 2 C を 1 番目に停止させ、左リール 2 L を 2 番目に停止させ、右リール 2 R を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、中左右停止操作と呼ぶ場合がある）であり、多枚ベル 3 1 2 A、多枚ベル 3 1 2 B、多枚ベル 3 1 2 C、多枚ベル 3 1 2 D では、中リール 2 C を 1 番目に停止させ、右リール 2 R を 2 番目に停止させ、左リール 2 L を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、中右左停止操作と呼ぶ場合がある）であり、多枚ベル 2 3 1 A、多枚ベル 2 3 1 B、多枚ベル 2 3 1 C、多枚ベル 2 3 1 D では、右リール 2 R を 1 番目に停止させ、左リール 2 L を 2 番目に停止させ、中リール 2 C を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、右左中停止操作と呼ぶ場合がある）であり、多枚ベル 3 2 1 A、多枚ベル 3 2 1 B、多枚ベル 3 2 1 C、多枚ベル 3 2 1 D では、右リール 2 R を 1 番目に停止させ、中リール 2 C を 2 番目に停止させ、左リール 2 L を 3 番目に停止させる操作順での操作（以下、右中左停止操作と呼ぶ場合がある）である。

【0197】

図 27 に示すように、メイン制御部 41 は、内部抽選にて所定の内部抽選対象役が当選したことを契機として後述の遊技区間を有利区間へ移行させることが可能である。規定数として 2 枚の賭数が設定されているゲームでは、内部抽選にていずれの内部抽選対象役が当選した場合でも、遊技区間を有利区間へ移行させないようになっている。また、規定数として 3 枚の賭数が設定されているゲームでは、内部抽選にて有利区間非移行役（本実施例では、リプレイ 1 A、リプレイ 1 B、リプレイ 1 C、リプレイ 1 D、リプレイ 1 E、リプレイ 1 F、リプレイ 2）が当選した場合には、遊技区間を有利区間へ移行させない一方、内部抽選にて有利区間移行役（本実施例では、チェリー 1、チェリー 2、チェリー 3、チャンスリプレイ 1、チャンスリプレイ 2、スイカ、共通 1 枚役、共通 3 枚役、共通多枚ベル、多枚押し順役）が当選した場合には、遊技区間を有利区間へ移行させるようになっている。

【0198】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、内部抽選にて所定の内部抽選対象役が当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成であるが、内部抽選にて所定の内部抽選対象役が当選したことを契機として有利区間へ移行させるか否かを決定する抽選を行い、当該抽選に当選することで有利区間へ移行させる構成でも良い。

【0199】

図 27 に示すように、メイン制御部 41 は、内部抽選にて当選した内部抽選対象役の種類を特定可能なグループ情報を含む内部当選コマンドをサブ制御部 91 に対して送信することが可能であり、グループ情報には、特別役の当選状況を特定可能な特別役情報と、一般役の当選状況を特定可能な一般役情報が含まれる。グループ情報の特別役情報は、内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選していないときには 0 が設定され、特別役 BB1 が当選しているときには 1 が設定され、特別役 BB2 が当選しているときには 2 が設定

される。グループ情報の一般役情報は、内部抽選にてリプレイ１Ａ、リプレイ１Ｂ、リプレイ１Ｃ、リプレイ１Ｄ、リプレイ１Ｅ、リプレイ１Ｆ、リプレイ２、チェリー１、チェリー２、チェリー３、チャンスリプレイ１、チャンスリプレイ２、スイカ、共通１枚役、共通３枚役、共通多枚ベル、ＢＢ中Ａ、ＢＢ中Ｂのいずれかが当選しているときには当選している役の役番号が設定され、内部抽選にて多枚押し順役が当選しているときには、多枚押し順役に含まれるいずれの役が当選しているかに関わらず、共通の１７が設定され、内部抽選にていずれの一般役も当選していないときには０が設定されるようになっている。

【０２００】

図２７に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選にて当選した内部抽選対象役の役番号を特定可能な試験信号をスロットマシン１に接続される試験装置に対して送信することが可能であり、試験信号には、特別役の当選状況を特定可能な特別役情報と、一般役の当選状況を特定可能な一般役情報が含まれる。特別役情報は、内部抽選にて特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）が当選していないときには０が設定され、特別役ＢＢ１が当選しているときには１が設定され、特別役ＢＢ２が当選しているときには２が設定される。一般役情報は、内部抽選にていずれかの内部抽選対象役が当選しているときには当選している役の役番号が設定され、内部抽選にていずれの一般役も当選していないときには０が設定されるようになっている。

【０２０１】

試験装置は、スロットマシン１に接続して自動的にシミュレーション試験を行うことで、当該スロットマシン１における特定ゲーム間（例えば、４００ゲーム間、１６００ゲーム間、６４００ゲーム間、１７６００ゲーム間）におけるメダルの総投入枚数及び総払出枚数を集計して、各特定ゲーム間における払出率を算出し、当該払出率が予め定められた規定値の範囲内に収まるか否かを等を検査することが可能な装置である。

【０２０２】

図２７に示すように、メイン制御部４１は、内部抽選にて当選した内部抽選対象役の種類が属するフラグカテゴリ（ＦＣ）を設定することが可能である。フラグカテゴリは、例えば、後述するＡＴ抽選、ナビストック抽選、上乘せ状態抽選等に用いることができる。フラグカテゴリ（ＦＣ）は、内部抽選の結果が不当選、リプレイ１Ａ、リプレイ１Ｂ、リプレイ１Ｃ、リプレイ１Ｄ、リプレイ１Ｅ、リプレイ１Ｆ、リプレイ２、共通１枚役、共通３枚役、共通多枚ベル、多枚押し順役である場合に０が設定され、内部抽選の結果がチャンスリプレイ１、スイカである場合に１が設定され、内部抽選の結果がチェリー１である場合に２が設定され、内部抽選の結果がチェリー２、チャンスリプレイ２である場合に３が設定され、内部抽選の結果がチェリー３である場合に４が設定されるようになっている。このように内部抽選にて当選した内部抽選対象役の種類が属するフラグカテゴリ（ＦＣ）を設定するとともに、複数種類の内部抽選対象役に対して共通のフラグカテゴリ（ＦＣ）を設定し、フラグカテゴリ（ＦＣ）を用いて抽選を行うことにより、全ての内部抽選対象役に対して個別の確率を設定する必要がなく、フラグカテゴリ（ＦＣ）毎の確率を設定すれば済むこととなる。特に、本実施例のように、一部の再遊技役や多枚押し順役など、内部抽選における当選確率が高く設定され、かつ種類も多い内部抽選対象役と、比較的当選確率の高い不当選や共通多枚ベルなどの内部抽選対象役と、に対して共通のフラグカテゴリを設定することで、内部抽選対象役に対して設定する必要のある抽選確率を大幅に減らすことができる。

【０２０３】

図２８に示すように、メイン制御部４１は、ＡＴの制御を行ってナビ報知を行うことが可能であり、規定数として２枚の賭数が設定されるゲームでは、後述のようにナビ報知に関わる処理を行わないことでナビ報知を実行しない一方、規定数として３枚の賭数が設定されるゲームでは、後述のように所定のナビ対象が当選することでナビ報知に関わる処理を行うことでナビ報知を実行することがある。３枚の賭数が設定されるゲームでは、ナビ対象役として、例えば、多枚押し順役が内部抽選にて当選することでナビ報知を実行することがある。

【0204】

また、メイン制御部41は、ナビ報知に関わる処理では、内部抽選にてナビ対象役が当選しており、ナビ報知を行う場合には、当該ナビ対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ番号を、サブ制御部91に対して送信することが可能である一方、内部抽選にてナビ対象役が当選していない場合や、ナビ対象役が当選していてもナビ報知を行わない場合には、遊技者にとって有利な停止態様を特定できないナビ番号を、サブ制御部91に対して送信することが可能である。

【0205】

図28に示すように、メイン制御部41は、内部抽選にてナビ対象役が当選してもナビ報知を行わないゲーム、内部抽選にてナビ対象役以外の役が当選したゲーム及び内部抽選にていずれの役も当選しなかったゲームにおいては、ナビ番号として0を設定する一方、内部抽選にてナビ対象役が当選し、ナビ報知を行うゲームにおいては、当選したナビ対象役に応じて1～6をナビ番号として設定する。

10

【0206】

また、メイン制御部41は、ナビ報知に関わる処理を行うことで、内部抽選にて当選しているナビ対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ表示を遊技補助表示器12に表示させて、遊技者にとって有利な停止態様を報知するナビ報知を行うことが可能である。図28に示すように、内部抽選にてナビ対象役が当選してもナビ報知を行わないゲーム、内部抽選にてナビ対象役以外の役が当選したゲーム及び内部抽選にていずれの役も当選しなかったゲームにおいては、遊技補助表示器12を消灯状態に制御してナビ表示を表示させることがない一方で、内部抽選にてナビ対象役が当選し、ナビ報知を行うゲームにおいては、遊技補助表示器12を所定の点灯状態（例えば、「12」等）に制御して当選しているナビ対象役に応じたナビ表示を表示させるようになっている。

20

【0207】

[ナビ報知及びナビ演出について]

メイン制御部41が行うナビ報知の態様及びサブ制御部91が行うナビ演出の態様について、図29及び図30に基づいて説明する。

【0208】

メイン制御部41は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲーム中（リールの回転が開始されたときからすべてのリールの回転が停止されるときまで）において、内部抽選にて当選しているナビ対象役に対応するナビ表示を遊技補助表示器12に表示させることで、当該ナビ対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を報知するナビ報知を行うことが可能である。また、メイン制御部41は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲームの開始時に、遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ番号を含むコマンドをサブ制御部91に対して送信することが可能である。

30

【0209】

これに対してサブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドに基づいて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なゲームにおいて、当該停止態様を報知するナビ演出を液晶表示器51等を用いて行うことが可能である。

【0210】

図29に示すように、遊技補助表示器12は、第1～第8セグメントをそれぞれ点灯／消灯可能な2つの表示器12L、12Rからなり、メイン制御部41は、それぞれのセグメントを点灯させることが可能な表示器である。各表示器12L、12Rの所定セグメントを点灯態様に制御することで、所定の数字（「0」～「9」）や記号（例えば、「-」「.」等）、英字（例えば、「E」等）を1桁または2桁で表示することにより、メダルの払出枚数（図示略）や発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコード、ナビ報知により報知するナビ表示を表示させることが可能である。

40

【0211】

図30に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知に関わる処理を行うことでナビ番号として「1」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中

50

右停止操作である旨を示唆するナビ表示 1（遊技補助表示器 12 に「12」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させ、ナビ番号として「2」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ表示 2（遊技補助表示器 12 に「13」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させ、ナビ番号として「3」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ表示 3（遊技補助表示器 12 に「21」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させ、ナビ番号として「4」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ表示 4（遊技補助表示器 12 に「23」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させ、ナビ番号として「5」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ表示 5（遊技補助表示器 12 に「31」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させ、ナビ番号として「6」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ表示 6（遊技補助表示器 12 に「32」を表示する表示）を遊技補助表示器 12 に表示させるようになっている。

10

【0212】

これに対して、図 30 に示すように、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から受信するコマンドに基づいてナビ番号「1」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中右停止操作である旨を示唆するナビ画像 1（例えば、液晶表示器 51 の表示領域のうちストップスイッチ 8L に対応する表示領域に「1」を表示させ、ストップスイッチ 8C に対応する表示領域に「2」を表示させ、ストップスイッチ 8R に対応する表示領域に「3」を表示させる画像等）を液晶表示器 51 に表示させ、ナビ番号「2」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ画像 2 を液晶表示器 51 に表示させ、ナビ番号「3」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ画像 3 を液晶表示器 51 に表示させ、ナビ番号「4」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ画像 4 を液晶表示器 51 に表示させ、ナビ番号「5」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ画像 5 を液晶表示器 51 に表示させ、ナビ番号「6」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ画像 6 を液晶表示器 51 に表示させるようになっている。

20

30

【0213】

尚、本実施例では、ナビ報知では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様として、操作順（正解押し順）を報知する構成であるが、ナビ報知により、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作タイミングを示唆する構成でも良いし、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作順と操作タイミングの組合せを示唆する構成でも良い。例えば、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作態様が所定リールに対する所定の操作タイミングである場合には、遊技補助表示器 12 において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の番号等を所定リールに対応する番号等とともに表示させたり、液晶表示器 51 において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の画像等を所定リールに対応する位置に表示させることで、当該操作態様を示唆することが可能である。

40

【0214】

〔遊技区間について〕

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

【0215】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了された後、次ゲームが開始されることで開始される。その後、通常区間は、前述のように規定数と

50

して3枚の賭数が設定され、かつ特別状態（BB1、BB2）以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選したゲームにおいて終了される。通常区間では、区間表示LED19は、常に消灯状態に制御される。

【0216】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間において規定数として3枚の賭数が設定され、かつ特別状態（BB1、BB2）以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させる旨が決定され、次ゲームが開始されることで開始される。その後、所定の有利区間終了条件（後述の終了条件1～3）が成立することで終了される。有利区間では、当該有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時に、区間表示LED19の出力バッファに初期値（0）とは異なる所定値（1）が設定されて、当該区間表示LED19が点灯状態に制御されることで、有利区間に制御されている旨を報知する区間表示が開始されることで、有利区間中である旨を認識させることが可能となる。区間表示LED19の出力バッファは、設定変更状態に移行された場合や、有利区間の終了条件（後述の終了条件1～3）が成立して有利区間が終了される場合等において初期化されるRAM41cの所定領域に含まれており、設定変更状態に移行された場合や有利区間が終了される場合に、区間表示LED19の出力バッファが初期化されて初期値（0）が設定されることにより、区間表示LED19が消灯状態に制御され、区間表示が終了されるようになっている。特に、有利区間の終了条件（後述の終了条件1～3）が成立して有利区間が終了する場合には、有利区間の終了条件が成立したゲームにおいて、最終停止操作が行われた後、所定時間（本実施例では、有利区間終了時に5秒間フリーズ状態に制御される期間）が経過した後に区間表示LED19の出力バッファが初期化されて初期値（0）が設定されることにより、区間表示LED19が消灯状態に制御され、区間表示が終了されるようになっており、最終停止操作が行われた後も、所定時間が経過するまでは、区間表示LED19による有利区間中である旨の報知が継続するため、当該ゲームが有利区間中であることを認識させることができる。

【0217】

尚、最終停止操作が行われた後、所定時間が経過した後とは、最終停止操作が開始された後、所定時間が経過したタイミングでも良いし、最終停止操作が解除されたタイミングまたは対応するリールが停止したタイミングのうちいずれか遅い方のタイミングから初手時間が経過したタイミングでも良い。

【0218】

尚、本実施例では、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数／賭数）が100%を超え得るゲームの開始時に、区間表示LED19が点灯状態に制御される構成であるが、有利区間の開始時に、区間表示LED19が点灯状態に制御される構成としても良い。

【0219】

有利区間では、所定のナビ条件が成立すること（本実施例では、後述のCZ状態またはAT状態に制御されており、規定数として3枚の賭数が設定され、かつ内部抽選にてナビ対象役が当選すること）で、ナビ報知を行うことが可能とされ、遊技者にとって有利なストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が報知される。

【0220】

メイン制御部41は、有利区間に制御しているときに、ナビ報知が行われるCZ状態またはAT状態に制御する。そして、CZ状態またはAT状態に制御している場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知の制御（遊技補助表示器12にナビ表示を表示させる制御、ナビ表示に対応するナビ番号を特定可能なコマンドを送信する制御等）を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊

技区間となる。

【0221】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達することで成立する終了条件1、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が上限枚数として定められた第2規定数（本実施例では、2395（上限枚数2400枚からスロットマシン1での払出枚数の最大値（8）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3枚）を加算した値））を超えることで成立する終了条件2、有利区間ゲーム数及びメダルの純増枚数に基づかず成立し得る終了条件であり、予め定められた任意条件（本実施例では、CZ状態がAT状態に移行せずに終了すること、AT状態の終了条件が成立すること）が成立することで成立する終了条件3が含まれ、終了条件1～3のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

10

【0222】

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

【0223】

〔通常区間～AT状態までの流れについて〕

20

次に、メイン制御部41が通常区間からAT状態に制御するまでの流れについて、図31～図34に基づいて説明する。

【0224】

図31（a）に示すように、メイン制御部41は、通常区間内で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に移行させる。有利区間は、通常状態、CZ（チャンスゾーン）状態、AT状態から構成される。

【0225】

通常状態は、ナビ報知が行われない状態であり、相対的に遊技者にとって不利な状態である。CZ状態は、通常状態の終了後に移行し、ナビ報知が行われるとともに、AT状態に移行し得る状態であり、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。AT状態は、長期間にわたりナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

30

【0226】

メイン制御部41は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行する場合に、継続抽選1、モード抽選1、ゲーム数抽選を行う。

【0227】

継続抽選1では、CZ状態の終了後に有利区間を継続させるか否かが決定される。モード抽選1では、その後制御される通常状態のモードが決定される。ゲーム数抽選では、モード抽選1にて決定されたモードに応じた値の範囲から当該モードに応じた確率にて終了ゲーム数が決定される。

40

【0228】

通常状態のモードは、通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国準備モード、天国モードの5種類である。

【0229】

通常1モードは、図31（b）に示すように、200～500から終了ゲーム数が決定されるとともに、通常状態を終了させるか否かを決定する終了抽選の当選確率として低確率が適用されるモードであり、通常1モードが選択された場合には、通常状態が終了するまでの平均滞在ゲーム数が約400ゲームとなる。

【0230】

通常2モードは、図31（b）に示すように、100～300から終了ゲーム数が決定

50

されるとともに、終了抽選の当選確率として低確率が適用されるモードであり、通常2モードが選択された場合には、通常状態が終了するまでの平均滞在ゲーム数が約250ゲームとなる。通常2モードは、通常1モードよりも平均滞在ゲーム数が少なく、通常1モードよりも少ないゲーム数でCZへ移行することが期待できることから、通常1モードよりも有利となる。

【0231】

高確率モードは、図31(b)に示すように、終了ゲーム数が300に固定されるとともに、終了抽選の当選確率として高確率が適用されるモードであり、高確率モードが選択された場合には、通常状態が終了するまでの平均滞在ゲーム数が約150ゲームとなる。高確率モードは、終了抽選の当選確率が高確率となるため、通常1モードや通常2モード、天国準備モードよりも少ないゲーム数でCZへ移行することが期待できることから、通常1モード、通常2モードや天国準備モードよりも有利となる。

10

【0232】

天国準備モードは、図31(b)に示すように、300~500から終了ゲーム数が決定されるとともに、終了抽選の当選確率として低確率が適用されるモードであり、天国準備モードが選択された場合には、通常状態が終了するまでの平均滞在ゲーム数が約420ゲームとなる。天国準備モードは、平均滞在ゲーム数が最も多く、他のモードよりもCZへ移行し難く、この点では他のモードよりも不利となるが、CZに移行した後、AT状態に移行しない場合でも必ず天国モードへ移行することとなるため、この点では通常1モードや通常2モードよりも有利となる。

20

【0233】

天国モードは、図31(b)に示すように、1~100から終了ゲーム数が決定されるとともに、終了抽選の当選確率として低確率が適用されるモードであり、天国モードが選択された場合には、通常状態が終了するまでの平均滞在ゲーム数が約80ゲームとなる。天国モードは、平均滞在ゲーム数が最も少なく、さらに最大でも100ゲームでCZへ移行することとなり、さらに天国モードから移行したCZでは必ずAT状態へ移行することとなるため、最も有利なモードとなる。

【0234】

図31(a)に示すように、メイン制御部41は、有利区間に移行すると、まず通常状態に制御する。メイン制御部41は、通常状態において1ゲーム毎に、通常状態に制御されてからのゲーム数(通常ゲーム数と呼ぶ。)を1加算する。この際、当該ゲームにおいて設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がRT1である状態である場合に限り、通常ゲーム数を加算するようになっており、賭数が3枚でない場合や遊技状態がRT1でない場合には、通常ゲーム数が加算されないようになっている。そして、メイン制御部41は、加算後の通常ゲーム数がゲーム数抽選にて決定された終了ゲーム数に到達したか否かを判定し、終了ゲーム数に到達している場合には、通常状態を終了させてCZ状態に制御する。

30

【0235】

また、メイン制御部41は、通常ゲーム数が終了ゲーム数に到達していない場合には、モード抽選1にて決定されたモードに応じた確率で通常状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。この際、通常ゲーム数の更新と同様に、当該ゲームにおいて設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がRT1である状態である場合に限り、終了抽選を行うようになっており、賭数が3枚でない場合や遊技状態がRT1でない場合には、終了抽選が行われなくなっている。そして、終了抽選に当選した場合にも、通常状態を終了させてCZ状態に制御する。

40

【0236】

このように有利区間への移行に伴い開始した通常状態においては、通常状態の開始後、通常ゲーム数が、モード抽選1にて決定されたモードに応じてゲーム数抽選にて決定された終了ゲーム数に到達するか、モード抽選1にて決定されたモードに応じた確率で終了抽選に当選することで通常状態が終了し、CZ状態に制御されるようになっている。

50

【0237】

また、設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がRT1である状態である場合に限り、通常ゲーム数が更新されるとともに、終了抽選が行われるようになっており、賭数が3枚でない場合や遊技状態がRT1でなければ、通常状態が終了しないようになっており、賭数が3枚での遊技及びRT1での遊技を促すようになっている。

【0238】

尚、本実施例では、通常状態に制御されたゲーム数が当該通常状態のモードに応じて選択された終了ゲーム数に到達した場合にも、終了抽選に当選した場合にも、通常状態が終了し、CZ状態に制御される構成であるが、通常状態に制御されたゲーム数が当該通常状態のモードに応じて選択された終了ゲーム数に到達した場合のみ、通常状態が終了し、CZ状態に制御される構成でも良いし、終了抽選に当選した場合のみ、通常状態が終了し、CZ状態に制御される構成でも良い。

10

【0239】

また、本実施例では、1ゲーム毎に終了抽選が行われる構成であるが、特定役が当選したとき、または入賞したときに終了抽選を行い、終了抽選に当選することで通常状態が終了し、CZ状態に制御される構成としても良い。

【0240】

CZ状態は、10ゲームまたは20ゲームのポイントアップゲームと、最大3ゲームの条件判定ゲームと、から構成される。いずれのゲームでもナビ報知の対象役が当選した場合には、ナビ報知が行われるため、メダルの増加が期待できる。

20

【0241】

メイン制御部41は、図31(a)に示すように、CZ状態の開始時に、当該CZ状態におけるポイントアップゲームのゲーム数として10Gまたは20Gの一方を決定する。そして、メイン制御部41は、CZ状態の開始に伴い、まず、ポイントアップゲームに制御し、CZ状態の開始時に決定されたゲーム数が経過することで、最大3ゲームの条件判定ゲームに制御する。

【0242】

尚、本実施例では、ポイントアップゲームのゲーム数がCZ状態の開始時に決定される構成であるが、ポイントアップゲームにおける所定の契機（特定役の当選等）または毎ゲーム、終了抽選を行い、終了抽選に当選することでポイントアップゲームを終了し、条件判定ゲームに制御する構成としたり、予め設定された保証ゲーム数が経過した後、終了抽選に当選することでポイントアップゲームを終了し、条件判定ゲームに制御する構成としたりしても良い。このような構成においては、終了抽選の確率を複数の確率から選択したり、保証ゲーム数を複数の確率から選択することで、ポイントアップゲームのゲーム数が変動する構成としても良い。また、ポイントアップゲームにおいて特定役の当選回数または入賞回数が規定回数に到達することでポイントアップゲームを終了し条件判定ゲームに制御する構成としても良い。このような構成においては、規定回数を複数の回数から選択することで、ポイントアップゲームのゲーム数が変動する構成としても良い。

30

【0243】

メイン制御部41は、条件判定ゲームにおいて、1ゲーム毎に条件判定抽選を行い、3ゲーム連続で条件判定抽選に当選することで、条件達成としてCZ状態を終了させてAT状態に制御する。一方、条件判定抽選において1回でも非当選となった場合には、そのゲームで条件非達成としてCZ状態を終了させる。

40

【0244】

条件判定抽選では、初期値50に、有利区間開始から蓄積されているポイント数に0.1を乗算した値を加算した値を当選確率として適用する。例えば、有利区間開始から蓄積されているポイント数が100ポイントであれば、条件判定抽選の当選確率は $50 + 100 \times 0.1 = 60\%$ となる。ポイント数は、通常状態及びCZ状態の各ゲームにおいて行われるポイント抽選で当選することで付与され、有利区間が終了するまで累積して蓄積さ

50

れるものである。尚、C Z 状態へ移行する前の通常状態のモードが天国モードであった場合には、ポイント数に関わりなく条件判定抽選の当選確率は100%となり、この場合には、必ず3ゲーム連続で条件判定抽選に当選することで、C Z 状態の終了後、必ずA T 状態に制御されることとなる。

【0245】

メイン制御部41は、図31(a)に示すように、条件非達成にてC Z 状態が終了した場合に、当該C Z 状態に制御される前の通常状態を開始するに際して行われた継続抽選1にて継続が当選しているか否かを判定し、継続が当選している場合には、C Z 状態の終了後、有利区間を継続した状態で、再度通常状態に制御する。また、メイン制御部41は、継続抽選1にて継続が当選していない場合には、継続抽選2を行う。継続抽選2では、C Z 状態の終了後、有利区間を継続させるか否かが決定される。そして、メイン制御部41は、継続抽選2において継続が当選した場合にも、C Z 状態の終了後、有利区間を継続した状態で、再度通常状態に制御する。

10

【0246】

また、メイン制御部41は、図31(a)に示すように、A T 状態が終了した場合に継続抽選3を行う。継続抽選3では、A T 状態の終了後、有利区間を継続させるか否かが決定される。そして、メイン制御部41は、継続抽選3において継続が当選した場合にも、A T 状態の終了後、有利区間を継続した状態で、再度通常状態に制御する。

【0247】

また、メイン制御部41は、図31(a)に示すように、C Z 状態が条件非達成で終了し、継続抽選1において継続が当選しておらず、かつ継続抽選2において継続が当選しなかった場合、A T 状態の終了後、継続抽選3において継続が当選しなかった場合には、有利区間を終了させ、通常区間に制御し、その後、通常区間において有利区間移行役が当選することで、再度有利区間に移行することに伴って、通常状態に再度制御するようになっている。

20

【0248】

また、メイン制御部41は、図31(a)に示すように、C Z 状態が条件非達成で終了した後、またはA T 状態の終了後、有利区間を継続したまま、再度通常状態に制御する場合には、C Z 状態またはA T 状態終了後の最初のゲームにおいてモード抽選2及びゲーム数抽選を行う。

30

【0249】

モード抽選2では、モード抽選1と同様に、その後制御される通常状態のモードが決定されることとなるが、後述のようにモード抽選1とは決定対象となるモードが異なる。また、ゲーム数抽選では、有利区間の開始に伴い通常状態に制御されるゲーム数抽選と同様であり、モード抽選2にて決定されたモードに応じた値の範囲から当該モードに応じた確率にて終了ゲーム数が決定される。

【0250】

また、メイン制御部41は、図31(a)に示すように、C Z 状態が条件非達成で終了した後、またはA T 状態の終了後、有利区間を継続したまま、再度通常状態に制御される場合も、有利区間の開始に伴い制御される通常状態と同様で、1ゲーム毎に通常ゲーム数を1加算し、加算後の通常ゲーム数がゲーム数抽選にて決定された終了ゲーム数に到達した場合には、通常状態を終了させてC Z 状態に制御し、通常ゲーム数が終了ゲーム数に到達していない場合には、モード抽選2にて決定されたモードに応じた確率で終了抽選を行い、終了抽選に当選した場合にも、通常状態を終了させてC Z 状態に制御する。

40

【0251】

また、メイン制御部41は、有利区間の開始に伴い通常状態に制御された後のC Z 状態においては、ポイントアップゲームのゲーム数として10ゲームまたは20ゲームを決定するのに対し、C Z 状態が条件非達成で終了した後、またはA T 状態の終了後、有利区間を継続したまま、再度通常状態に制御された場合に、その後のC Z 状態においては、ポイントアップゲームのゲーム数として必ず20ゲームを決定するようになっており、この点

50

において有利区間の開始に伴い通常状態に制御された後のC Z状態よりも有利となる。

【0252】

このように本実施例のスロットマシン1では、有利区間において通常状態、C Z状態、A T状態に制御可能であり、通常区間から有利区間に移行すると、まず通常状態に制御され、通常状態が終了することでC Z状態に制御される。そして、C Z状態においてA T状態の移行条件が達成することでA T状態に制御される。

【0253】

C Z状態においてA T状態の移行条件が達成しない場合には、C Z状態の終了後、有利区間が終了して通常区間に移行し、再度有利区間に移行することで通常状態に制御される場合と、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合と、があり、有利区間の開始時に行われる継続抽選1で継続が当選するか、C Z状態の終了時に行われる継続抽選2で継続が当選することで、有利区間が継続したまま通常状態に制御されることとなり、継続抽選1で継続が当選せず、継続抽選2でも継続が当選しない場合には、有利区間が終了して通常区間に移行し、その後、再度有利区間に移行することで通常状態に制御されることとなる。

10

【0254】

また、有利区間の開始に伴い通常状態に移行するときに継続抽選1を行い、その後のC Z状態の終了後、有利区間を継続させるか否かを決定し、継続抽選1において有利区間を継続させる旨が決定された場合に、C Z状態の終了後、有利区間を継続させたまま通常状態に制御されるので、C Z状態に移行する前の通常状態において、その後のC Z状態の終了後、有利区間が継続する可能性を示唆する等、C Z状態の終了後、有利区間を継続させるか否かに応じた制御を行うことが可能となる。

20

【0255】

また、A T状態の終了後も、有利区間が終了して通常区間に移行し、再度有利区間に移行することで通常状態に制御される場合と、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合と、があり、A T状態の終了時に行われる継続抽選3で継続が当選することで、A T状態の終了後、有利区間が継続したまま通常状態に制御されることとなり、継続抽選3で継続が当選しない場合には、A T状態の終了後、有利区間が終了して通常区間に移行し、その後、再度有利区間に移行することで通常状態に制御されることとなる。

【0256】

30

尚、本実施例では、有利区間の開始に伴い通常状態に移行するときに、継続抽選1を行うとともに、C Z状態の終了時にも継続抽選2を行い、いずれか一方で継続に当選することで、C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま通常状態に制御される構成であるが、有利区間の開始に伴い通常状態に移行するとき、またはC Z状態の終了時のいずれか一方で継続抽選を行い、継続に当選することで、C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま通常状態に制御される構成としても良い。

【0257】

また、本実施例では、C Z状態における条件判定ゲームにおいて条件を達成することでA T状態に制御される構成であるが、通常状態やC Z状態において内部抽選の結果等に応じて直接A T状態に制御するか否かを決定するA T抽選を行い、A T抽選に当選することで、A T状態に制御される構成でも良く、このような構成とすることで、有利区間の大半を占める通常状態において、常にA T状態に制御されることを期待させることができる。

40

【0258】

また、有利区間が開始してからのゲーム数やE D移行ゲーム数カウンタの値が予め定められた天井値に到達すること、1の有利区間において規定回数C Z状態に制御されることによりA T状態に制御される構成としても良く、このような構成とすることで、極端に遊技者が不利益となってしまうことを防止できる。

【0259】

図32(a)に示すように、有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合に行われる継続抽選1においては、内部抽選で当選した有利区間移行役のF C(フラグカテゴリ)

50

に応じた確率にて有利区間を継続させるか否かが決定される。各 F C の継続の当選確率は、F C 0 当選時では 1 %、F C 1 当選時では 1 0 %、F C 2 当選時では 2 0 %、F C 3 当選時では 3 0 %、F C 4 当選時では 1 0 0 % となっている。

【 0 2 6 0 】

また、図 3 2 (b) に示すように、C Z 状態の終了時に A T 状態に移行しない場合に行われる継続抽選 2 においては、現在の有利区間の残りゲーム数、C Z 状態を構成するポイントアップゲームのゲーム数、条件判定ゲームが終了したゲーム数に応じた確率にて有利区間を継続させるか否かが決定される。有利区間の残りゲーム数が 1 0 0 0 ゲーム以上、ポイントアップゲームのゲーム数が 1 0 ゲームである場合の継続の当選確率は、条件判定ゲームが終了したゲーム数が 1 ゲームまたは 2 ゲームであれば 4 0 %、終了判定ゲームが終了したゲーム数が 3 ゲームであれば 5 0 % となる。また、有利区間の残りゲーム数が 1 0 0 0 ゲーム以上、ポイントアップゲームのゲーム数が 2 0 ゲームである場合の継続の当選確率は、条件判定ゲームが終了したゲーム数が 1 ゲームまたは 2 ゲームであれば 3 0 %、終了判定ゲームが終了したゲーム数が 3 ゲームであれば 4 0 % となる。また、有利区間の残りゲーム数が 9 9 9 ゲームから 4 0 0 ゲーム、ポイントアップゲームのゲーム数が 1 0 ゲームである場合の継続の当選確率は、条件判定ゲームが終了したゲーム数が 1 ゲームまたは 2 ゲームであれば 3 0 %、終了判定ゲームが終了したゲーム数が 3 ゲームであれば 4 0 % となる。また、有利区間の残りゲーム数が 9 9 9 ゲームから 4 0 0 ゲーム、ポイントアップゲームのゲーム数が 2 0 ゲームである場合の継続の当選確率は、条件判定ゲームが終了したゲーム数が 1 ゲームまたは 2 ゲームであれば 2 0 %、終了判定ゲームが終了したゲーム数が 3 ゲームであれば 3 0 % となる。また、有利区間の残りゲーム数が 4 0 0 ゲーム未満の場合には、ポイントアップゲームのゲーム数、終了判定ゲームが終了したゲーム数に関わらず、継続の当選確率は 0 % となる。尚、C Z 状態に移行する前の通常状態のモードが天国準備モードであった場合には、有利区間の残りゲーム数、ポイントアップゲームのゲーム数、終了判定ゲームが終了したゲームのゲーム数に関わらず、継続の当選確率は 1 0 0 % となる。

【 0 2 6 1 】

このように継続抽選 2 では、現在の有利区間の残りゲーム数 1 0 0 0 ゲーム以上であるか、9 9 9 ゲームから 4 0 0 ゲームであるか、4 0 0 ゲーム未満であるか、に応じた確率で有利区間を継続させるか否かが決定され、ポイントアップゲームのゲーム数、条件判定ゲームが終了したゲーム数の条件が同じであれば、有利区間の残りゲーム数が 1 0 0 0 ゲーム以上の場合に、9 9 9 ゲームから 4 0 0 ゲームの場合よりも高い確率で継続が当選するようになっている。特に、有利区間の残りゲーム数が 4 0 0 ゲーム未満であれば、1 0 0 % 非継続が当選するようになっている。

【 0 2 6 2 】

このため、継続抽選 2 では、有利区間ゲーム数の残りゲーム数が多い方が少ない場合よりも継続が当選しやすく、有利区間が継続したまま通常状態に制御され、C Z 状態を経て A T 状態となった場合でも、有利区間の残りゲーム数がある程度確保されるようになっている。特に、有利区間の残りゲーム数が 4 0 0 ゲーム以上の場合のみ、有利区間の継続が当選し得るため、その後の通常状態で制御され得る最大ゲーム数は、3 0 0 ゲーム（後述のように、有利区間が継続して通常状態に制御される場合には、通常 2 モード、高確率モード、天国モードのいずれかのモードとなり、その際の最大ゲーム数は、通常 2 モード、高確率モードに制御された場合の 3 0 0 ゲームとなる）であり、C Z 状態において 2 0 ゲームのポイントアップゲームと 3 ゲームの条件判定ゲームを必要とすることから、その後 A T 状態に制御された場合でも、有利区間が終了するまでに最低 7 7 ゲーム（ $4 0 0 - 3 0 0 - 2 0 - 3 = 7 7$ ゲーム）が確保される。すなわち有利区間の残りゲーム数の範囲で、その後の通常状態、C Z 状態及び A T 状態に制御することが可能となる。そして、A T 状態に移行後、有利区間の残りゲーム数が 7 7 ゲームであれば、必ず後述の E D 状態に制御されることとなり、E D 状態では、1 ゲームあたりの純増枚数が 2 枚となることから、最低でも 1 5 4 枚のメダルの純増を確保することができる。

【0263】

また、継続抽選2においては、ポイントアップゲームのゲーム数に応じた確率で有利区間を継続させるか否かが決定され、有利区間の残りゲーム数、条件判定ゲームが終了したゲーム数の条件が同じであれば、ポイントアップゲームのゲーム数が10ゲームの場合に、20ゲームの場合よりも高い確率で継続が当選するようになっている。このため、ポイントアップゲームのゲーム数、すなわちCZ状態に制御された期間が短く、遊技者にとっての有利度が低い結果となった場合の方が、CZ状態に制御された期間が長く、遊技者にとっての有利度が高い結果となった場合よりも継続が当選しやすく、CZ状態の結果が遊技者にとって不利となっても、有利区間が継続することを期待できるようになっている。また、CZ状態に制御された期間が短く、その分有利区間の残りゲーム数が多い状況において継続が当選しやすいことから、有利区間が継続したまま通常状態に制御され、CZ状態を経てAT状態となった場合でも、有利区間の残りゲーム数がある程度確保されるようになっている。

10

【0264】

さらに、継続抽選2においては、条件判定ゲームが終了したゲーム数に応じた確率で有利区間を継続させるか否かが決定され、有利区間の残りゲーム数、ポイントアップゲームのゲーム数の条件が同じであれば、条件判定ゲームが3ゲームで終了した場合に、1ゲームまたは2ゲームで終了した場合よりも高い確率で継続が当選するようになっている。このため、条件判定ゲームが終了したゲーム数が3ゲームである場合、すなわちAT状態に制御される可能性が高い状況でAT状態に制御されなかった場合に、1ゲームまたは2ゲームである場合、すなわちAT状態に制御される可能性が低い状況でAT状態に制御されなかった場合よりも継続が当選しやすく、あと1歩の状況でAT状態に制御されなかった場合には、有利区間が継続することを期待できるようになっている。

20

【0265】

尚、本実施例では、継続抽選2において、ポイントアップゲームのゲーム数、すなわちCZ状態に制御された期間が短い方が長い場合よりも継続が当選しやすい構成であるが、継続抽選2において、CZ状態において払い出されたメダル数、CZ状態において増加したメダル数が所定数以下の場合に、所定数を超えた場合よりも継続が当選しやすい構成としても良く、このような構成においても、CZ状態の結果が遊技者にとって不利となっても、有利区間が継続することを期待できるようになっている。

30

【0266】

また、前述のように、終了抽選で当選することでポイントアップゲームが終了する構成や特定役が当選または入賞した回数が規定回数に到達することでポイントアップゲームが終了する構成においては、継続抽選2において、ポイントアップゲームのゲーム数が所定ゲーム数以下となる場合に、所定ゲーム数を超える場合よりも継続が当選しやすい構成としても良く、このような構成においても、CZ状態の結果が遊技者にとって不利となっても、有利区間が継続することを期待できる。

【0267】

図32(c)に示すように、AT状態の終了時に行われる継続抽選3においては、現在の有利区間の残りゲーム数に応じた確率にて有利区間を継続させるか否かが決定される。有利区間の残りゲーム数が1000ゲーム以上である場合の継続の当選確率は10%となり、有利区間の残りゲーム数が1000ゲーム未満である場合の継続の当選確率は0%となる。

40

【0268】

このように継続抽選3では、有利区間の残りゲーム数が1000ゲーム以上の場合のみ継続が当選し得るが、その際の継続の当選確率は、CZ状態の終了後の継続抽選2において有利区間の残りゲーム数が1000ゲーム以上の場合よりも、継続に当選する確率が低くなっており、AT状態の終了後は、CZ状態の終了後よりも有利区間が継続し難くなっており、過度に有利な状況が継続しないようになっている。

【0269】

50

また、本実施例では、A T 状態の終了時に行われる継続抽選 3 で継続が当選することで、A T 状態の終了後、有利区間が継続したまま通常状態に制御される構成であるが、A T 状態の終了後は、必ず有利区間が終了して通常区間に移行し、その後、再度有利区間に移行することで通常状態に制御される構成としても良く、このような構成においても、過度に有利な状況が継続しないようにできる。

【0270】

図 33 (a) に示すように、有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合に行われるモード抽選 1 においては、内部抽選で当選した有利区間移行役の F C (フラグカテゴリ) に応じた確率にて通常 1 モード、通常 2 モード、高確率モード、天国準備モード、天国モードのいずれかが決定される。

【0271】

モード抽選 1 の各 F C におけるモードの当選確率は、F C 0 の当選時では、通常 1 モードが 50 %、通常 2 モードが 30 %、高確率モードが 5 %、天国準備モードが 10 %、天国モードが 5 %となっており、F C 1 の当選時では、通常 1 モードが 40 %、通常 2 モードが 30 %、高確率モードが 10 %、天国準備モードが 15 %、天国モードが 5 %となっており、F C 2 の当選時では、通常 1 モードが 40 %、通常 2 モードが 30 %、高確率モードが 15 %、天国準備モードが 10 %、天国モードが 5 %となっており、F C 3 の当選時では、通常 1 モードが 20 %、通常 2 モードが 20 %、高確率モードが 20 %、天国準備モードが 20 %、天国モードが 20 %となっており、F C 4 の当選時では、通常 1 モードが 0 %、通常 2 モードが 0 %、高確率モードが 0 %、天国準備モードが 50 %、天国モードが 50 %となっている。

【0272】

また、C Z 状態または A T 状態の終了後、有利区間を継続したまま通常状態に制御される場合に行われるモード抽選 2 においては、有利区間の残りゲーム数が 500 ゲーム以上であれば、図 33 (b) に示すように、C Z 状態または A T 状態の終了後の最初のゲームにおいて内部抽選で当選した役の F C (フラグカテゴリ) に応じた確率にて通常 2 モード、高確率モード、天国モードのいずれかが決定され、有利区間の残りゲーム数が 500 ゲーム未満であれば、図 33 (c) に示すように、内部抽選で当選した有利区間移行役の F C (フラグカテゴリ) に応じた確率にて高確率モード、天国モードのいずれかが決定される。

【0273】

モード抽選 2 の各 F C におけるモードの当選確率は、有利区間の残りゲーム数が 500 ゲーム以上の場合に、F C 0 の当選時では、通常 2 モードが 70 %、高確率モードが 20 %、天国モードが 10 %となっており、F C 1 の当選時では、通常 2 モードが 60 %、高確率モードが 30 %、天国モードが 10 %となっており、F C 2 の当選時では、通常 2 モードが 50 %、高確率モードが 30 %、天国モードが 20 %となっており、F C 3 の当選時では、通常 2 モードが 20 %、高確率モードが 40 %、天国モードが 40 %となっており、F C 4 の当選時では、通常 2 モードが 0 %、高確率モードが 0 %、天国モードが 100 %となっている。また、有利区間の残りゲーム数が 500 ゲーム未満の場合に、F C 0 の当選時では、高確率モードが 80 %、天国モードが 20 %となっており、F C 1 の当選時では、高確率モードが 75 %、天国モードが 25 %となっており、F C 2 の当選時では、高確率モードが 60 %、天国モードが 40 %となっており、F C 3 の当選時では、高確率モードが 50 %、天国モードが 50 %となっており、F C 4 の当選時では、高確率モードが 0 %、天国モードが 100 %となっている。尚、C Z 状態の終了後、有利区間が継続する場合に、当該 C Z 状態へ移行する前の通常状態のモードが天国準備モードであった場合には、天国モードが 100 %の確率で決定されるようになっている。

【0274】

このように C Z 状態または A T 状態の終了後、有利区間を継続して再度通常状態に制御される場合に行われるモード抽選 2 では、有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合に行われるモード抽選 1 よりも、終了ゲーム数が相対的に少ない通常 2 モード、終了抽

10

20

30

40

50

選の当選確率が相対的に高い高確率モード、終了ゲーム数が最も少ない天国モードといった平均滞在ゲーム数が少なく遊技者にとって有利なモード、すなわち少ないゲーム数で次回C Z状態への移行が期待できるモードが決定されやすいようになっている。このため、C Z状態またはA T状態の終了後、有利区間を継続して再度通常状態に制御される場合には、有利区間が終了して通常区間に移行した後、再度有利区間に移行して通常状態に制御される場合よりも少ないゲーム数でC Z状態に移行することが期待できる。

【0275】

また、モード抽選2では、平均滞在ゲーム数が最も多い通常1モードが選択されることがなく、さらに有利区間の残りゲーム数が500ゲーム未満の場合であれば、より少ないゲーム数で次回C Zへの移行が期待できる高確率モードまたは天国モードのいずれかが決定されるため、有利区間が継続したまま通常状態に制御され、C Z状態を経てA T状態となった場合でも、有利区間の残りゲーム数がある程度確保されるようになっている。

10

【0276】

また、次の通常状態において天国モードが確定する天国準備モードは、C Z状態またはA T状態の終了後、有利区間を継続して再度通常状態に制御される場合に行われるモード抽選2では決定されることがなく、有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合に行われるモード抽選1でのみ決定されることとなる。天国準備モードは、その後のC Z状態においてA T状態に移行しない場合でも、その後の通常状態において天国モードが確定するモードであり、天国準備モードが有利区間の開始に伴い通常状態に制御される場合のみ決定されることで、有利区間の開始時の興趣を高めることができるとともに、有利区間の残りゲーム数が最大となる有利区間の開始時に天国準備モードが決定されることで、C Z状態が終了した後、有利区間を継続したまま通常状態に制御されても、その後の有利区間を十分確保することができる。一方で、天国準備モードは、平均滞在ゲーム数が最も多いため、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合に決定されないことで、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合でも、有利区間の残りゲーム数を確保することができる。

20

【0277】

次に有利区間において蓄積されるポイント数について説明する。メイン制御部41は、有利区間に移行後の通常状態及びC Z状態において、1ゲーム毎にポイント抽選を行うようになっている。当選したポイント数が蓄積されるようになっている。ポイント抽選では、各ゲームの内部抽選の結果が属するF C（フラグカテゴリ）に応じた確率にて0Pt、10Pt、20Pt、30Pt、40Pt、50Ptのいずれかが当選し、当選したポイント数が蓄積されるようになっている。これらポイント数は、現在の有利区間が終了するまで消去されることがなく、当該有利区間が継続する限り蓄積されるようになっている。長期間にわたり通常状態において制御されると、多くのポイントの蓄積が期待できるようになっている。

30

【0278】

また、図34(a)(b)に示すように、ポイント抽選では、通常状態よりもC Z状態の方が当選確率が優遇されており、C Z状態に移行することで、通常状態よりも多くのポイントの蓄積が期待できるようになっている。特に、C Z状態においては、10ゲームまたは20ゲームのポイントアップゲームに制御された後、条件判定ゲームに制御されることから、ポイントアップゲームにてポイントが増加した状態で、条件判定抽選を行えるようになっている。

40

【0279】

また、有利区間の開始からのポイント数が蓄積され、C Z状態の終了後、有利区間が継続したまま通常状態に制御される場合でも消去されることがないことから、C Z状態の終了後、有利区間が継続したまま通常状態に制御された後、さらにC Z状態に制御された場合には、条件判定ゲームにおける条件判定抽選の当選確率が、前回のC Z状態における条件判定抽選の当選確率よりも高い確率となる割合が高い。このため、C Z状態が条件非達成で終了した後、またはA T状態の終了後、有利区間を継続したまま、再度通常状態に制

50

御された後のC Z状態では、有利区間の開始に伴い通常状態に制御された後のC Z状態よりもA T状態へ移行する可能性が高まる。

【0280】

また、メイン制御部41は、ポイント抽選についても、設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がR T 1である状態である場合に限り行うようになっており、賭数が3枚でない場合や遊技状態がR T 1でなければ、ポイント数が蓄積されないようになっており、賭数が3枚での遊技及びR T 1での遊技を促すようになっている。

【0281】

[通常状態開始演出及び通常状態演出について]

次に、通常区間から有利区間に移行する際に行われる通常状態開始演出と、通常状態において行われる通常状態演出について、図35に基づいて説明する。

【0282】

メイン制御部41は、ゲーム終了時に、次ゲームにおける遊技区間が通常区間、有利区間のいずれであるか、有利区間である場合に、通常状態、C Z状態、A T状態のいずれの状態であるか、通常状態である場合に、そのモードがいずれのモードであるか、を特定可能な状態コマンドをサブ制御部91に対して送信するようになっており、サブ制御部91は、状態コマンドからメイン制御部41側の遊技区間、有利区間である場合の状態、通常状態である場合のモードを特定可能とされている。また、メイン制御部41は、有利区間の開始に伴い継続抽選1が行われた場合に、当該継続抽選1において継続が当選したか否か、すなわちその後のC Z状態に移行し、当該C Z状態が終了した場合に、有利区間が継続したまま再度通常状態に制御されるか否かを特定可能な継続抽選結果コマンドをサブ制御部91に対して送信するようになっており、サブ制御部91は、継続抽選結果コマンドから、継続が当選したか否かを特定可能とされている。

【0283】

また、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間移行役が当選した後、状態コマンドに基づいて次ゲームから通常状態に制御されることが特定される場合に、通常状態の開始を示唆する通常状態開始演出を実行する。通常状態開始演出は、演出態様の異なる開始演出A～Cの3種類からなり、サブ制御部91は、状態コマンドから特定される通常状態のモード及び継続抽選結果コマンドから特定される継続抽選1の結果に基づいて開始演出の種類を選択する開始演出選択抽選を行い、選択した種類の通常状態開始演出を実行する。

【0284】

開始演出選択抽選では、図35(a)に示すように、次回C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定していない場合、すなわち通常状態のモードが天国準備モード以外のモードであり、継続抽選1で継続が当選していない場合には、開始演出Aが80%、開始演出Bが20%、開始演出Cが0%の確率で選択される。一方、次回C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している場合、すなわち通常状態のモードが天国準備モードである場合、または継続抽選1で継続が当選している場合には、開始演出Aが50%、開始演出Bが40%、開始演出Cが10%の確率で選択される。

【0285】

このように開始演出選択抽選では、次回C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している場合に、次回C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定していない場合よりも、開始演出A、Bのうち開始演出Bが選択される比率が高く設定されているため、通常状態開始演出が開始演出Bの場合に、開始演出Aの場合よりも、次回C Z状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している可能性が高い旨が示唆されることとなるため、開始演出Bの演出態様にて通常状態開始演出が実行されることで、次回C Z状態の終了後、A T状態に移行しない場合でも、その後有利区間が継続したまま通常状態に制御されることを期待させることができる。

【0286】

また、開始演出Cは、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している場合のみ選択されるので、通常状態演出が開始演出Cである場合に、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定していることが示唆されることとなるため、開始演出Cの演出態様にて通常状態開始演出が実行されることで、次回CZ状態の終了後、AT状態に移行しない場合に、その後有利区間が継続したまま通常状態に制御されることを認識させることができる。

【0287】

サブ制御部91は、通常状態において通常状態演出を実行する。通常状態演出は、ステージA～Dの4種類からなり、種類に応じてそれぞれ演出態様が異なる。サブ制御部91は、通常状態の開始時及びステージ移行抽選に当選したときに、ステージA～Dのいずれかを選択するステージ選択抽選を行い、選択した種類の通常状態演出を実行する。

【0288】

ステージ移行抽選では、状態コマンドから特定される通常状態のモード及び継続抽選結果コマンドから特定される継続抽選1の結果に基づいて、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定しているか否かに応じた確率でステージを変更するか否かを決定する。図35(b)に示すように、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定していない場合には、 $1/30$ の確率でステージを変更する旨を決定し、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している場合には、 $1/25$ の確率でステージを変更する旨を決定する。このため、通常状態演出の種類が変更される頻度によって、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定しているか否かが示唆されることとなり、通常状態演出の種類が頻繁に変更されることで、CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることを期待させることができる。

【0289】

ステージ選択抽選では、状態コマンドから特定される通常状態のモードに応じた確率でステージA～Dのいずれかが選択される。図35(c)に示すように、通常状態のモードが通常1モードであれば、ステージAが50%、ステージBが15%、ステージCが30%、ステージDが5%の確率で選択され、通常2モードであれば、ステージAが50%、ステージBが30%、ステージCが15%、ステージDが5%の確率で選択され、高確率モードであれば、ステージAが20%、ステージBが50%、ステージCが20%、ステージDが10%の確率で選択され、天国準備モードであれば、ステージAが50%、ステージBが20%、ステージCが20%、ステージDが10%の確率で選択され、天国モードであれば、ステージAが10%、ステージBが20%、ステージCが20%、ステージDが50%の確率で選択される。

【0290】

このようにステージ選択抽選では、通常1モード、通常2モード、天国準備モードの場合に、ステージAの選択率が他のモードよりも高いことから、ステージAの滞在率が高い場合には、通常1モード、通常2モード、天国準備モードのいずれかである可能性が高い旨が示唆される。また、通常1モードでは、ステージCの選択率が通常2モード、天国準備モードよりも高いことから、ステージAの滞在率に次いでステージCの滞在率が高い場合には、通常1モードである可能性が高い旨が示唆される。また、通常2モードでは、ステージBの選択率が通常1モード、天国準備モードよりも高いことから、ステージAの滞在率に次いでステージBの滞在率が高い場合には、通常2モードである可能性が高い旨が示唆される。また、天国準備モードでは、ステージDの選択率が通常1モード、通常2モードよりも高いことから、ステージAの滞在率が高く、かつステージDの滞在率も高い場合には、天国準備モードである可能性が高い旨が示唆される。また、高確率モードの場合に、ステージBの選択率が他のモードよりも高いことから、ステージBの滞在率が高い場合には、高確率モードである可能性が高い旨が示唆される。また、天国モードの場合に、

10

20

30

40

50

ステージDの選択率が他のモードよりも高いことから、ステージDの滞在率が高い場合には、天国モードである可能性が高い旨が示唆される。

【0291】

このように通常状態のモードによって通常状態演出の種類を選択率が異なることから、通常状態演出の種類毎の滞在率の違いによって、通常状態のモードを示唆することができる。

【0292】

尚、本実施例では、通常状態演出の種類が変更される頻度によって、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定しているか否かの可能性が示唆される構成であるが、通常状態演出の種類毎の滞在率の違いや、CZ状態に制御される可能性が高い旨を示唆する前兆演出が実行されやすいゲーム数（通常状態の開始からのゲーム数）の違い、特定演出の実行頻度の違い等によって、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定しているか否かが示唆される構成としても良い。

【0293】

また、本実施例では、通常状態演出の種類毎の滞在率の違いによって、通常状態のモードが示唆される構成であるが、通常状態開始演出の種類の違い、通常状態演出の種類が変更される頻度、CZ状態に制御される可能性が高い旨を示唆する前兆演出が実行されやすいゲーム数（通常状態の開始からのゲーム数）の違い、特定演出の実行頻度の違い等によって、通常状態のモードが示唆される構成としても良い。

【0294】

〔AT状態について〕

次にメイン制御部41が行うAT状態に関する制御について説明する。本実施例では、AT状態について態様の異なる第1形態のAT状態及び第2形態のAT状態について説明する。

【0295】

〔第1形態のAT状態について〕

まずメイン制御部41が行う第1形態の第1AT状態に関する制御について説明する。図36(a)に示すように、メイン制御部41は、AT状態に制御されていない非AT状態において、AT状態への移行条件（CZ状態での条件達成）が成立することで、AT状態に制御する。

【0296】

メイン制御部41は、AT状態において、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態、ED状態を含む複数の状態に制御することが可能である。

【0297】

メイン制御部41は、AT状態に移行した場合に、図36(a)に示すように、まずAT1状態に制御する。AT1状態では、図36(b)に示すように、多枚押し順役の当選時に100%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約200%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約3.0枚となる。また、AT1状態では、特定役（本実施例では、フラグカテゴリ1～4に属する役（チェリー1～3、チャンスリプレイ1、2、スイカ）、リプレイ1A、リプレイ2、共通1枚役）の当選時に、AT1状態に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選が行われる。AT1状態におけるナビストックの当選確率は低確率（本実施例では、約1/5～約1/40）に設定されている。AT1状態は、開始時にナビ報知の残り回数として20回が設定され、ナビ報知残り回数が0となること、すなわち当該AT1状態においてナビ報知が20回行われることで終了する。

【0298】

メイン制御部41は、AT1状態が終了すると、図36(a)に示すように、AT2状態に制御する。AT2状態では、図36(b)に示すように、多枚押し順役の当選時に5

10

20

30

40

50

0%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約133%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約1.0枚となる。また、AT2状態では、特定役の当選時にナビストック抽選が行われる。AT2状態におけるナビストックの当選確率も低確率（本実施例では、約1/5～約1/40）に設定されている。AT2状態は、開始時に残りゲーム数として30が設定され、残りゲーム数が0となること、すなわちAT2状態の開始後、30ゲーム経過することで終了する。メイン制御部41は、AT2終了時にナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っている場合には、再度AT1状態に制御する。一方、ナビストックが残っていない場合には、AT状態を終了し、非AT状態に移行させる。

【0299】

また、メイン制御部41は、図36(a)に示すように、AT2状態において上乗せ状態抽選に当選すると、AT2状態を中断し、上乗せ状態に制御する。上乗せ状態では、図36(b)に示すように、多枚押し順役の当選時に50%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約133%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約1.0枚となる。また、上乗せ状態では、全てのゲームにおいてナビストック抽選が行われる。上乗せ状態におけるナビストックの当選確率は第2AT状態よりも高確率（本実施例では、特定役の当選時以外は約1/5、特定役の当選時は1/1）に設定されている。上乗せ状態は、開始時に10ゲームまたは20ゲームのいずれか一方のゲーム数を残りゲーム数として設定し、残りゲーム数が0となること、すなわち上乗せ状態の開始後、10ゲームまたは20ゲームが経過することで終了する。メイン制御部41は、上乗せ状態が終了すると、中断していたAT2状態に復帰させる。

【0300】

また、メイン制御部41は、図36(a)に示すように、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のうちいずれの状態に制御されている場合でも、ED移行条件が成立することで、ED状態に制御する。この際、メイン制御部41は、ED移行条件が成立したゲームの次ゲームからED状態に制御する。特に、後述する第2ED移行条件が成立した場合には、ED状態を開始するゲームの開始操作がされたタイミングで所定時間（本実施例では、2秒間）にわたりゲームの進行（リールの回転開始）を遅延させるEDフリーズ状態に制御する。ED状態では、図36(b)に示すように、多枚押し順役の当選時に75%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約167%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約2.0枚となる。また、ED状態では、ナビストック抽選は行われない。ED状態は、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達して有利区間の終了条件1が成立するか、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数、すなわち当該AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第2規定数（本実施例では、2395）を超えることで有利区間の終了条件2が成立することで有利区間とともに終了する。有利区間の終了条件1を判定する際に用いる有利区間ゲーム数は、RAM41cに割り当てられた有利区間ゲーム数カウンタを用いて計数されるとともに、有利区間ゲーム数カウンタ値は、賭数が2枚であるか、賭数が3枚であるか、また、遊技状態がRT0～RT3のいずれの遊技状態であっても更新される。また、有利区間の終了条件2を判定する際に用いるAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数は、RAM41cに割り当てられた純増枚数カウンタを用いて計数されるとともに、純増枚数カウンタ値は、賭数が2枚であるか、賭数が3枚であるか、また、遊技状態がRT0～RT3のいずれの遊技状態であっても更新される。

【0301】

尚、有利区間の終了条件1は、有利区間におけるゲーム数が第1規定数に到達することで成立するものであるが、有利区間におけるゲーム数が第1規定数を超えることで成立するものでも良い。また、有利区間の終了条件2は、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を超えることで成立するものであるが、有利区間におけるメダルの純増枚数が

10

20

30

40

50

第2規定数以上となることで成立するものでも良い。

【0302】

ED移行条件は、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数、すなわち当該AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数（本実施例では、1700～2200）を超えることで成立する第1ED移行条件と、当該AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が、第3規定数よりも少ない第4規定数（本実施例では、1600）を超え、かつナビストックの残りが所定個数（本実施例では、8個）以上となることで成立する第2ED移行条件と、有利区間において賭数が3枚でかつ遊技状態がRT1であったゲーム数（ED移行ゲーム数）が第5規定数（本実施例では、1150～1400）に到達することで成立する第3ED移行条件と、を含む。第1ED移行条件及び第2ED移行条件を判定する際に用いるAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数は、有利区間の終了条件2を判定する際に用いる前述の純増枚数カウンタ値が用いられる。一方、第3ED移行条件を判定する際に用いるED移行ゲーム数は、RAM41cに割り当てられたED移行ゲーム数カウンタを用いて計数されるとともに、ED移行ゲーム数カウンタ値は、賭数が3枚であり、かつ遊技状態がRT1である場合に更新され、賭数が2枚である場合、または遊技状態がRT1以外の遊技状態である場合には更新されない。

10

【0303】

メイン制御部41は、通常区間から有利区間に移行する際に、複数の値（本実施例では、1700、1800、1900、2000、2100、2200）からいずれかの値を第3規定数として選択する第3規定数抽選を行い、当選した値を第3規定数として設定するようになっており、有利区間毎に、第1ED移行条件が成立することとなる第3規定数が変動するようになっている。また、メイン制御部41は、通常区間から有利区間に移行する際に、複数の値（本実施例では、1150、1200、1250、1300、1350、1400）からいずれかの値を第5規定数として選択する第5規定数抽選を行い、当選した値を第5規定数として設定するようになっており、有利区間毎に、第3ED移行条件が成立することとなる第5規定数が変動するようになっている。

20

【0304】

AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態においても、ナビ報知が行われたゲームにおいて報知された停止順により停止操作を行って増加役が入賞した場合には、純増枚数カウンタ値が増加することにより第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し、ED状態に移行することがある。

30

【0305】

また、AT2状態または上乗せ状態においては、メダルの純増枚数が増加し得る多枚押し順役の当選時に50%の割合でナビ報知が行われないが、ナビ報知が行われないゲームであっても、自力で増加役を入賞させた場合には、純増枚数カウンタ値が増加することにより第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し、ED状態に移行することがある。

【0306】

また、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態においても、ナビ報知の対象とならないスイカが入賞した場合には、純増枚数カウンタ値が増加することにより第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し、ED状態に移行することがある。

40

【0307】

また、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態においても、ナビストック抽選の対象となる特定役が当選したゲームにおいてナビストックが当選した場合には、ナビストック数の残りが所定個数以上となることにより第2ED移行条件が成立し、ED状態に移行することがある。

【0308】

また、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態においても、有利区間において賭数が3枚でかつ遊技状態がRT1であったゲーム数が増加することにより第3ED移行条件が成立し、ED状態に移行することがある。

50

【0309】

尚、第1ED移行条件は、純増枚数カウンタ値が第3規定数を超えることで成立するものであるが、純増枚数カウンタ値が第3規定数以上となることで成立するものでも良い。また、第2ED移行条件は、純増枚数カウンタ値が第4規定数を超えることを要件とするものであるが、純増枚数カウンタ値が第4規定数以上となることを要件とするものでも良い。また、第2ED移行条件は、ナビストックの残りが所定個数以上となることを要件とするものであるが、ナビストックの残りが所定個数を超えることを要件とするものでも良い。第3ED移行条件は、ED移行ゲーム数が第5規定数に到達することで成立するものであるが、ED移行ゲーム数が第5規定数を超えることで成立するものでも良い。

【0310】

1回のAT1状態では、終了まで、すなわちナビ報知が20回行われるまでに平均29.6ゲームを要し、1ゲームあたりの平均純増枚数は約3.0枚であることから、AT1状態1回あたりの平均純増枚数は約88.8枚である。また、1回のAT2状態では、終了までに30ゲームを要し、1ゲームあたりの平均純増枚数は約1.0枚であることから、AT2状態1回あたりの平均純増枚数は約30枚である。また、ナビストックが1個残存することで、AT1状態及びAT2状態それぞれ1回ずつ制御されることとなるため、ナビストック1個につき約111.8枚のメダルの純増が期待できる。そして、第2ED移行条件が成立する場合には、その時点で純増枚数カウンタ値が1600枚を超えており、かつナビストック8個を全て消費することで約894.4の純増が期待できる状況であることから、ナビストックを全て消費した場合に将来予測されるメダルの予測純増枚数は2494.4枚である。このため、第2ED移行条件は、予測純増枚数が、第1ED移行条件が成立することとなる第3規定数に設定され得るすべての数値（本実施例では、1700、1800、1900、2000、2100、2200）を超え、かつ有利区間の終了条件2が成立することとなる2395枚を超える枚数を超えることにより成立することとなる。

【0311】

また、第1形態のAT状態では、AT1状態、AT2状態、上乘せ状態において、メダルの払出を伴う小役の当選時に純増枚数カウンタ値が増加することで第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立する可能性があり、また、特定役の当選時には、ナビストック抽選が行われることで第2ED移行条件が成立する可能性がある一方、小役でもなく特定役でもない役の当選時には、第1ED移行条件も第2ED移行条件も成立する可能性がない。すなわち、第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し得る移行可能役と、第1ED移行条件も第2ED移行条件も成立しない移行不可能役と、を備える。そして、サブ制御部91は、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態において、移行可能役が当選したときの演出態様と、移行不可能役が当選したときの演出態様と、を異ならせるように制御するようにしても良く、このような構成とすることで、演出態様の違いから、当該ゲームにおいて第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し得るか否かを特定させることができる。

【0312】

このように第1形態のAT状態では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立することでED状態に制御される。本実施例においてED状態は、AT状態に移行後、メダルの純増枚数やナビストック数が、所定条件を満たすことで成立するED移行条件が成立することで、有利区間の終了条件が成立するまで、すなわちAT状態に制御可能な期間が終了するまでAT状態が継続することが保証される状態である。このため、AT状態に移行後、ED状態に移行することで、ある程度のメダルの増加が保証されることとなり、ED状態に移行する前の終了条件が変動する状態に比較して安心して遊技を行うことができる。

【0313】

尚、第1形態のAT状態では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立することで、有利区間の終了条件が成立するまでAT状態が継続するED状態に制御される構成であるが、少なくともAT状態に移行後、ED移行条件が成立してED状態に制御されることによ

10

20

30

40

50

り、所定の利益（ＡＴ状態に制御されるゲーム数、ナビ報知が行われる回数、ＡＴ状態において増加させることが可能なメダル数等）が保証される構成であれば良く、必ずしもＥＤ状態が有利区間の終了条件が成立するまで継続する必要はなく、ＥＤ状態に移行後、有利区間の終了条件が成立する前にＥＤ状態が終了する構成であっても良い。

【０３１４】

また、第１形態のＡＴ状態では、ＡＴ状態に移行後、ＥＤ移行条件が成立するまでは、ＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態を含む複数の状態に制御され得る一方、ＥＤ移行条件が成立してＥＤ状態に移行した後は、ＡＴ状態が終了するまでＥＤ状態にのみ制御されるようになっており、ＥＤ移行条件が成立するまでは、遊技性に変化を持たせることができる一方で、ＥＤ移行条件が成立した後は、安定した遊技性とすることができる。

10

【０３１５】

尚、第１形態のＡＴ状態では、ＡＴ１状態が、ＡＴ１状態の終了条件となるナビ回数（ナビ報知が行われる回数）が２０回に固定されているが、複数の回数からいずれかの回数を選択したり、上乗せ条件が成立することでナビ回数を上乗せすることにより、ＡＴ１状態の終了条件となるナビ回数変動する構成としても良い。また、ＡＴ１状態は、ナビ回数に応じて終了する構成であるが、ＡＴ２状態のように残りゲーム数を設定し、残りゲーム数が０となることで終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定される残りゲーム数を複数から選択したり、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数を上乗せすることにより、ＡＴ１状態の終了条件となる残りゲーム数変動する構成としても良い。

20

【０３１６】

また、第１形態のＡＴ状態では、ＡＴ２状態が、ＡＴ２状態の終了条件となる残りゲーム数が３０ゲームに固定されているが、複数のゲーム数から残りゲーム数を選択したり、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数を上乗せすることにより、ＡＴ２状態の終了条件となる残りゲーム数変動する構成としても良い。また、ＡＴ２状態は、残りゲーム数が０となることで終了する構成であるが、ＡＴ１状態のようにナビ回数に応じて終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定されるナビ回数を複数から選択したり、上乗せ条件が成立することでナビ回数を上乗せすることにより、ＡＴ２状態の終了条件となるナビ回数変動する構成としても良い。

【０３１７】

また、第１形態のＡＴ状態では、上乗せ状態が、上乗せ状態の終了条件となる残りゲーム数が１０ゲームまたは２０ゲームのいずれかから選択される構成であるが、当初設定される残りゲーム数が固定された構成でも良い。また、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数が上乗せされる構成としても良い。また、上乗せ状態は、残りゲーム数が０となることで終了する構成であるが、ＡＴ１状態のようにナビ回数に応じて終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定されるナビ回数を複数から選択したり、上乗せ条件の成立によりナビ回数を上乗せすることにより、上乗せ状態の終了条件となるナビ回数変動する構成としても良い。また、上乗せ状態は、ＡＴ２状態において上乗せ状態に当選することで移行される構成であるが、ＡＴ１状態において上乗せ状態に当選することで移行させる構成としても良い。また、上乗せ状態は、ナビストックの当選確率が他の状態よりも高く設定されることで、ナビストックが上乗せされやすい構成であるが、ＡＴ２状態の残りゲーム数等、ＡＴ２状態に制御される期間がＡＴ２状態に制御されているときよりも上乗せされやすい構成としても良い。また、ＡＴ１状態において上乗せ状態に移行され得る構成であれば、ＡＴ１状態のナビ回数等、ＡＴ１状態に制御される期間がＡＴ１状態に制御されているときよりも上乗せされやすい構成としても良い。

30

40

【０３１８】

第１形態のＡＴ状態では、ＡＴ状態に移行後、ＥＤ移行条件が成立するまでの状態として、多枚押し順役の当選時にナビ報知が１００％の割合で行われるＡＴ１状態と、多枚押し順役の当選時にナビ報知が５０％の割合で行われるＡＴ２状態と、を含む構成、すなわち多枚押し順役の当選時にナビ報知が行われる割合の異なる複数の状態を含む構成である

50

ため、E D移行条件が成立するまでは、メダルの獲得量を変化させることができる。

【0319】

尚、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、多枚押し順役の当選時にナビ報知が行われる第1状態と、多枚押し順役の当選時にナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成としても良く、このような構成においても、E D移行条件が成立するまでは、メダルの獲得量を変化させることができるとともに、第1状態と第2状態とでメダルの獲得量を大幅に変化させることができる。

【0320】

また、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第1状態と、ナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成においては、第2状態においてはメダルの純増枚数が減少する可能性が高いが、ナビ報知が行われない第2状態であっても、多枚押し順役が当選したゲームにおいて、自力で増加役を入賞させた場合には、純増枚数カウンタ値が増加することにより第1 E D移行条件または第2 E D移行条件が成立し、E D状態に移行することがある。

10

【0321】

また、ナビ報知が行われない第2状態であっても、ナビ報知の対象とならないスイカが入賞した場合には、純増枚数カウンタ値が増加することにより第1 E D移行条件または第2 E D移行条件が成立し、E D状態に移行することがある。

【0322】

また、ナビ報知が行われない第2状態であっても、ナビストック抽選の対象となる特定役が当選したゲームにおいてナビストックが当選した場合には、ナビストック数の残りが所定個数以上となることにより第2 E D移行条件が成立し、E D状態に移行することがある。

20

【0323】

また、ナビ報知が行われない第2状態であっても、有利区間において賭数が3枚でかつ遊技状態がR T 1であったゲーム数が増加することにより第3 E D移行条件が成立し、E D状態に移行することがある。

【0324】

このようにナビ報知が行われない第2状態であっても、第1 E D移行条件や第2 E D移行条件、第3 E D移行条件が成立することがあることから、多枚押し順役の当選時にナビ報知が行われる第1状態と、多枚押し順役の当選時にナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成においては、第1状態に制御されているか、第2状態に制御されているか、に関わらず、E D移行条件が成立することでE D状態に移行することとなる。

30

【0325】

また、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第1状態と、ナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第1状態では、ナビ報知が行われたゲームにおいて増加役が入賞することによりE D移行条件が成立することでE D状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第2状態においては、ナビ報知が行われず自力で増加役を入賞させることによりE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第1状態の興趣をさらに高めることができる。

40

【0326】

また、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第1状態と、ナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第1状態では、ナビ報知の対象とならないスイカが入賞することによりE D移行条件が成立することでE D状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第2状態においては、ナビ報知の対象とならないスイカが入賞することによりE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第1状態の興趣をさらに高めることができる。

【0327】

50

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第 1 状態では、ナビストックが当選することにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビストックが当選することにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成しても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

【0328】

尚、ナビ報知が行われない第 2 状態において E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成においては、その後、ナビ報知が行われる第 1 状態に移行した場合に、E D 移行条件が成立していれば、E D 状態に移行することとなる。

10

【0329】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態においては、ナビ報知が行われないゲームであっても自力で増加役を入賞させることにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、自力で増加役を入賞させることにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

20

【0330】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態においては、ナビ報知の対象とならないスイカを入賞させることにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビ報知の対象とならないスイカを入賞させることにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

【0331】

30

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態においては、ナビストックが当選することにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビストックが当選して E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

【0332】

尚、ナビ報知が行われない第 2 状態において E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成においては、その後、多枚押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態に移行した場合に、E D 移行条件が成立していれば、E D 状態に移行することとなる。

40

【0333】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われることにより 1 ゲームあたりの平均純増枚数が 100% を超える状態、すなわちメダルが増加する第 1 状態と、ナビ報知が行われないかナビ報知が行われる割合が低いことにより 1 ゲームあたりの平均純増枚数が 100% 以下となる状態、すなわちメダルが増加しないまたはメダルが減少する第 2 状態と、を含む構成において、メダルが増加する第 1 状態においては、ナビ報知の対象となる増加役を入賞させることにより E D 移行条件が成立す

50

ることでE D状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においては、ナビ報知の対象となる増加役が入賞してE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第1状態の興趣をさらに高めることができる。

【0334】

また、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、メダルが増加する第1状態と、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態と、を含む構成において、メダルが増加する第1状態においては、ナビ報知の対象とならないスイカを入賞させることによりE D移行条件が成立することでE D状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においては、ナビ報知の対象とならないスイカが入賞してE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第1状態の興趣をさらに高めることができる。

10

【0335】

また、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、メダルが増加する第1状態と、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態と、を含む構成において、メダルが増加する第1状態においては、ナビストックが当選することによりE D移行条件が成立することでE D状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においてはナビストックが当選してE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第1状態の興趣をさらに高めることができる。

20

【0336】

尚、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においてE D移行条件が成立してもE D状態に移行させない構成においては、その後、メダルが増加する第1状態に移行した場合に、E D移行条件が成立していれば、E D状態に移行することとなる。

【0337】

第1形態のA T状態では、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、ナビストックの当選確率が低確率に設定されることでA T状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の低いA T1状態及びA T2状態と、ナビストックの当選確率が高設定に設定されることでA T状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の高い上乗せ状態と、を含む構成、すなわちA T状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の異なる複数の状態を含む構成であるため、E D移行条件が成立するまでは、その状態によってA T状態に制御される期間を変化させることができる。

30

【0338】

尚、A T状態に移行後、E D移行条件が成立するまでの状態として、ナビストック抽選等のA T状態に制御される期間を延長させる制御を行うことが可能な第1状態と、A T状態に制御される期間を延長させる制御を行わない第2状態と、を含む構成としても良く、このような構成においても、E D移行条件が成立するまでは、A T状態に制御される期間を変化させることができるとともに、第1状態に制御されるか第2状態に制御されるかによってA T状態に制御される期間を大きく変化させることができる。

【0339】

第1形態のA T状態では、A T状態に移行後、A T1状態、A T2状態、上乗せ状態のいずれに制御されている場合でも、E D移行条件が成立することでE D状態に制御されるので、E D状態に移行させる制御を、その際の状態に応じて変える必要がなく、E D状態へ移行させる処理を簡素化できる。

40

【0340】

第1形態のA T状態では、E D状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D移行条件が成立する前に制御されるA T1状態、A T2状態、上乗せ状態のうち最も1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が多く設定されたA T1状態よりも少なく設定されているので、A T状態に移行後、E D移行条件が成立してE D状態に移行しても過度に射幸性が高まってしまうことを防止できる。

50

【0341】

また、第1形態のAT状態では、ED状態において、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態におけるナビ報知確率（100%または50%）とも異なるナビ報知確率（75%）に制御されるようになっており、ED状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数とも異なるため、ED状態の特性に合わせてメダルの増加量を適切なものにできる。

【0342】

尚、ED状態において、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のうちいずれかの状態におけるナビ報知確率と同じナビ報知確率に制御し、ED状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のうちいずれかの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数と同じ構成としても良く、このような構成とすることで、ED状態における制御と、他の状態における制御と、を共通化することができる。

10

【0343】

第1形態のAT状態において、AT1状態1回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約88.8枚であり、AT2状態1回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約30枚であり、上乗せ状態1回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約10枚である。一方、第3規定数として最も多い2200が選択されて第1ED移行条件が成立した場合や第5規定数として最も大きい1400が選択されて第3ED移行条件が成立した場合には、第2ED移行条件が成立した場合よりもED状態において獲得が期待できるメダル数は少なくなるが、その場合でも、約200枚のメダルの獲得が期待できる。このように、ED移行条件が成立した後、ED状態において獲得が期待できるメダル数が、ED移行条件が成立する前に制御されるAT1状態、AT2状態、上乗せ状態のうち1回の状態で最低限獲得が期待できるメダル数よりも多くなるため、ED状態に制御されることによる興味を高めることができる。

20

【0344】

第1形態のAT状態において、有利状態に移行後、ED状態に移行することとなるED移行条件として、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数、すなわち当該AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数（本実施例では、1700、1800、1900、2000、2100、2200のうちのいずれかの値）を超えることで成立する第1ED移行条件と、ナビストックの残り個数に応じて将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づいて成立する第2ED移行条件と、を含むので、AT状態に制御された後、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超えることだけでなく、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況であっても、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件が成立することでED状態に制御されることがあるため、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況でもED状態に制御されることを期待させることができる。

30

【0345】

尚、第1形態のAT状態では、ナビストック数に基づいて将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数が特定される構成であるが、AT状態の残りゲーム数やナビ報知の残り回数によってメダルの予測純増枚数を特定する構成としても良く、さらにAT状態の終了条件がメダルの純増枚数が管理される構成であれば、その後獲得可能なメダルの純増枚数によってメダルの予測純増枚数を特定する構成としても良い。

40

【0346】

また、第1形態のAT状態において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が超えることでED状態へ移行することとなる第3規定数（本実施例では、

50

1700、1800、1900、2000、2100、2200のいずれかの値)を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況においてED状態に制御されることで、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超えることを認識させることができる。

【0347】

また、第1形態のAT状態において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が超えることで有利区間が終了することとなる第2規定数(本実施例では、2395)を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況においてED状態に制御されることで、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が有利区間の終了条件となる第2規定数を超えることを認識させることができる。

10

【0348】

尚、第1形態のAT状態では、AT状態に移行後、第1ED移行条件が成立してED状態に移行した場合にも、第2ED移行条件が成立してED状態に移行した場合にも、有利区間の終了条件1、2が成立するまでED状態が継続する構成であるが、ED状態に移行した後、有利区間の終了条件1、2が成立する前にED状態が終了する構成でも良い。

【0349】

また、第1形態のAT状態において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が超えることでED移行条件が成立することとなる第3規定数(本実施例では、1700、1800、1900、2000、2100、2200)を超え、かつAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数(本実施例では、1600)を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数との合算値が第3規定数を超えた場合でも、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数未満の第4規定数を超えるまでは、ED状態に制御されることがないため、AT状態に制御された後、早い段階でED状態に制御されてしまうことを防止できる。

20

30

【0350】

また、第1形態のAT状態においてメイン制御部41は、第1ED移行条件が成立してED状態に制御された場合に、AT状態が終了するまで第2ED移行条件が成立したか否かの判定を行わず、第2ED移行条件が成立してED状態に制御された場合に、AT状態が終了するまで第1ED移行条件が成立したか否かの判定を行わないようになっており、第1ED移行条件または第2ED移行条件の一方が成立してED状態に制御された後は、第1ED移行条件または第2ED移行条件の他方が成立したか否かの判定を行わないため、ED状態に制御された後の制御を簡素化できる。

【0351】

また、第1形態のAT状態においてメイン制御部41は、有利区間に移行後、非AT状態、AT状態に制御するとともに、さらにAT状態においては、ED状態に移行するまでに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態に制御し得る構成であるが、いずれの状態に制御されている場合でも、1ゲーム毎にED移行条件が成立したか否かの判定を行うようになっており、現在の状態に応じて制御を変更する必要がないことから、ED状態へ移行させるための制御を簡素化できる。

40

【0352】

尚、AT状態に移行するまでは、ED移行条件が成立したか否かの判定を行わず、AT状態に移行後、ED状態に移行するまでに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態に制御されている場合でも、1ゲーム毎にED移行条件が成立したか否かの判定を行う構成としても良く、このような構成であっても、AT状態に移行後は、現在の状態

50

に応じて制御を変更する必要があることから、E D 状態へ移行させるための制御を簡素化できる。

【0353】

また、第1形態のA T 状態においてメイン制御部41は、有利区間において更新される純増枚数カウンタ値が第3規定数を超えることで成立する第1E D移行条件が成立すること、有利区間において更新されるE D移行ゲーム数が第5規定数に到達することで成立する第3E D移行条件が成立することでE D状態に制御するとともに、第3規定数及び第5規定数は、有利区間に移行する際に、複数の値（本実施例では、第3規定数であれば、1700、1800、1900、2000、2100、2200のうちのいずれかの値、第5規定数であれば、1150、1200、1250、1300、1350、1400のうちのいずれかの値）からいずれかの値が選択され、設定されるようになっており、E D状態への移行条件となる第3規定数及び第5規定数を変動可能であるため、有利区間に制御される毎に、E D状態に制御されるまでの期間を変化させることができる。

【0354】

また、第1形態のA T 状態においてメイン制御部41は、E D状態に制御されるまでの期間を変化可能であるため、E D状態へ移行するタイミングを曖昧とすることができるが、E D状態のナビ報知確率（本実施例では、75%）が、A T1状態、A T2状態、または上乗せ状態のナビ報知確率（本実施例では、50%または100%）と異なる構成であることから、ナビ報知が行われる頻度からE D状態に制御されている可能性を推測させることができる。

【0355】

〔第1形態のA T 状態中の演出について〕

次に、第1形態のA T 状態中の演出について説明する。メイン制御部41は、ゲーム終了時に次のゲームの状態を特定可能な状態コマンドをサブ制御部91に対して送信する。状態コマンドは、次のゲームの状態が、非A T状態であるか、A T状態であるか、を特定可能であり、さらにA T状態であれば、A T1状態であるか、A T2状態であるか、上乗せ状態であるか、E D状態であるか、を特定可能である。また、A T1状態であれば、残りナビ回数が特定可能であり、A T2状態及び上乗せ状態であれば、残りゲーム数が特定可能である。また、メイン制御部41は、第1～第3E D移行条件が成立した場合に、当該ゲームの終了時にE D移行条件が成立した旨及び第1～第3E D移行条件のいずれが成立したかを特定可能なE D移行コマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、第1E D移行条件の成立が特定されるE D移行コマンドでは、第1E D移行条件が成立した第3規定数が特定可能である。また、第3E D移行条件の成立が特定されるE D移行コマンドでは、第3E D移行条件が成立した第5規定数が特定可能である。

【0356】

そして、サブ制御部91は、状態コマンドやE D移行コマンドから特定されるメイン制御部41側の状態に応じてA T状態に特有の演出を実行することが可能である。尚、A T状態に特有の演出は、液晶表示器51による画像の表示態様、スピーカ53、54からの効果音、演出用LED57の発光態様による演出を含むものであるが、ここでは主に液晶表示器51を用いた演出について説明する。

【0357】

サブ制御部91は、非A T状態が特定されている状況においてA T状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちA T状態の開始が特定される場合に、次ゲームの賭数が設定されたタイミングで、図37(a)に示すように、A T状態の開始を示すA T状態開始演出を実行する。A T状態開始演出では、A T開始画像が液晶表示器51に表示される。

【0358】

A T状態の開始時は、まず、A T1状態に制御されることとなるため、サブ制御部91は、A T開始演出を実行している状態で内部当選コマンドを受信し、ゲームの開始操作を特定すると、図37(b)に示すように、A T1状態に特有のA T1状態演出を実行する

。A T 1 状態演出では、A T 1 状態に特有のA T 1 状態画像、ナビ報知の残り回数、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

【0359】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態が特定される状況においてA T 2 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちA T 2 状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 3 7 (c) に示すように、A T 2 状態に特有のA T 2 状態演出を実行する。A T 2 状態演出では、A T 1 状態画像とは異なる画像であり、A T 2 状態に特有のA T 2 状態画像、残りゲーム数、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【0360】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況においてA T 1 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちA T 1 状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 3 7 (b) に示すように、再びA T 1 状態演出を実行する。

【0361】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況において上乗せ状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち上乗せ状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 3 7 (d) に示すように、上乗せ状態に特有の上乗せ状態演出を実行する。上乗せ状態演出では、A T 1 状態画像及びA T 2 状態画像とは異なる画像であり、上乗せ状態に特有の上乗せ状態画像、残りゲーム数、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

20

【0362】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況において非A T 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちA T 状態の終了が特定される場合に、図 3 7 (g) に示すように、結果報知演出を実行する。結果報知演出では、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからの純増枚数、のめり込み防止を促すメッセージ等が液晶表示器 5 1 に表示される。結果報知演出は、次ゲームの賭数が設定されるタイミングで終了しても良いし、次ゲームの開始操作がされたタイミングで終了しても良いし、次ゲームが終了するまで継続し、さらにその次のゲームの賭数が設定されたタイミングやゲームの開始操作がされたタイミングで終了する構成としても良い。

30

【0363】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれかが特定される状況において、第 2 E D 移行条件の成立が特定されるE D 移行コマンドを受信した場合、すなわち第 2 E D 移行条件の成立によりE D 状態の開始が特定される場合に、次ゲームの内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 3 7 (e) に示すように、E D 状態の開始を示すE D 開始演出を実行する。メイン制御部 4 1 は、第 2 E D 移行条件が成立した次のゲーム、すなわちE D 状態を開始させるゲームの開始操作時に、所定時間（本実施例では、2 秒間）にわたりゲームの進行を遅延させるE D フリーズ状態に制御するようになっており、E D 開始演出は、E D フリーズ状態に制御される期間に実行されることとなる。E D 開始演出では、E D 開始画像が液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示される。

40

【0364】

一方、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれかが特定される状況において、第 1 E D 移行条件または第 3 E D 移行条件の成立が特定されるE D 移行コマンドを受信した場合、すなわち第 1 E D 移行条件または第 3 E D 移行条件の成立によりE D 状態の開始が特定される場合には、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定しても、それまでの状態がA T 1 状態であればA T 1 状態演出を継続し、それまでの状態がA T 2 状態であればA T 2 状態演出を継続し、それまでの状態が上乗せ状態であ

50

れば上乗せ状態演出を継続する場合がある。

【0365】

詳しくは、サブ制御部91は、第1ED移行条件の成立が特定されるED移行コマンドを受信してED移行コマンドから特定される第3規定数が最大の2200である場合、第3ED移行条件の成立が特定されるED移行コマンドを受信してED移行コマンドから特定される第5規定数が最大の1400である場合には、第2ED移行条件が成立した場合と同様に、次ゲームの内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、ED状態の開始を示すED開始演出を実行する。

【0366】

一方、サブ制御部91は、第1ED移行条件の成立が特定されるED移行コマンドを受信してED移行コマンドから特定される第3規定数が最大の2200以外の場合、第3ED移行条件の成立が特定されるED移行コマンドを受信してED移行コマンドから特定される第5規定数が最大の1400以外の場合には、ED開始演出の実行を保留するED状態（報知前）となり、AT1状態演出、AT2状態演出、または上乗せ状態演出を継続する。すなわち、サブ制御部91は、ED状態（報知前）では、ED状態に制御される前の態様と同じ態様の演出を実行する。

【0367】

また、サブ制御部91は、ED状態（報知前）において、ED状態に移行する前のAT1状態、AT2状態、上乗せ状態の表示上の終了条件（ED状態移行時において液晶表示器51に表示されているナビ報知の残り回数や残りゲーム数が0となること）が成立した場合、ED状態でなければナビストック抽選の対象となる特定役の当選時にED開始演出抽選を実行し、ED開始演出抽選に当選した場合に、次ゲームの内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、ED状態の開始を示すED開始演出を実行する。

【0368】

このように、ED状態に移行した以後にED開始演出が実行される条件（以下、ED報知条件）が、第1ED移行条件または第3ED移行条件が成立しているか、第2ED移行条件が成立しているか、等により異なる。また、以下では、ED報知条件が成立する前のED状態をED状態（報知前）と呼び、ED報知条件が成立した後のED状態をED状態（報知後）と呼ぶ。

【0369】

また、サブ制御部91は、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態、ED状態（報知前）においては、後述のように多枚押し順役が当選した場合にナビ演出を実行可能とし、特定役が当選した場合に特定役当選示唆演出（A）（B）を実行可能とする構成であるが、ED報知条件が成立したゲームにおいて、多枚押し順役が当選してナビ演出を実行する場合や、特定役が当選して特定役当選示唆演出（A）を実行する場合にも、ED開始演出を優先して実行し、ED開始演出の終了後にナビ演出や特定役当選示唆演出（A）を実行する。

【0370】

また、サブ制御部91は、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態、ED状態（報知前）においてED報知条件が成立したゲームにおいては、ED報知条件が成立したことを示唆する演出は実行せず、後述するナビ演出や特定役当選示唆演出（A）（B）、小役入賞演出、チャンス演出等、当該ゲームの内部抽選の結果や、当該ゲームの結果に応じた演出を実行する。

【0371】

サブ制御部91は、ED開始演出の開始後、所定時間が経過したとき（EDフリーズ状態時はEDフリーズ状態が終了するタイミング）に、図37（f）に示すように、ED状態に特有のED演出を実行する。ED演出では、AT1状態画像、AT2状態画像及び上乗せ状態画像とは異なる画像であり、ED状態に特有のED状態画像、AT状態に移行してからのゲーム数、AT状態に移行してからの純増枚数、ED状態の残りゲーム数、ED状態の残り純増枚数等が液晶表示器51に表示される。メイン制御部41は、ED状態において、有利区間の終了条件1が成立する第1規定数から有利区間ゲーム数を減算してE

10

20

30

40

50

D状態の残りゲーム数を算出するとともに、有利区間の終了条件2が成立する第2規定数からAT状態に移行してからのメダルの純増枚数を減算してED状態の残り純増枚数を算出し、これら算出されたED状態の残りゲーム数及びED状態の残り純増枚数を特定可能なED終了条件コマンドをサブ制御部91に対して送信するとともに、サブ制御部91は、ED演出においてED終了条件コマンドから特定されるED状態の残りゲーム数及びED状態の残り純増枚数を表示する。

【0372】

また、サブ制御部91は、ED状態が特定される状況において非AT状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちAT状態の終了が特定される場合に、図37(g)に示すように、結果報知演出を実行する。尚、AT状態がAT2状態で終了する場合でも、ED状態で終了する場合でも、共通の結果報知演出が実行されることとなるが、AT2状態で終了するか、ED状態で終了するか、によって異なる態様の結果報知演出を実行するようにしても良い。

10

【0373】

また、サブ制御部91は、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況であっても、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出を実行し、その後のED状態においては、共通のED演出を実行し、ED状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

【0374】

また、サブ制御部91は、AT状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数を超えることで成立する第1ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出を実行し、その後のED状態においては、共通のED演出を実行し、ED状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

20

【0375】

また、サブ制御部91は、AT状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、AT状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えて第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出を実行し、その後のED状態においては、共通のED演出を実行し、ED状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

30

【0376】

サブ制御部91は、AT状態において、ナビ演出、特定役当選示唆演出(A)、特定役当選示唆演出(B)、小役入賞演出、チャンス演出を実行可能である。

【0377】

ナビ演出は、図38(a)(b)に示すように、ゲームの開始操作がされた時に、ストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順を示す画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器51に表示することで、遊技者にとって有利な押し順を示唆する演出であり、多枚押し順役の当選時に実行される。また、ナビ演出は、演出態様(例えば、押し順を示す画像の大きさ、色、形状等)の異なるナビ演出A、ナビ演出Bを含む。

40

【0378】

特定役当選示唆演出(A)は、図38(c)(d)に示すように、ゲームの開始操作がされた時に、特定役の当選を示す画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器51に表示することで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が示唆される特定役が当選したことを示唆する演出であり、特定役の当選時に実行される。

【0379】

特定役当選示唆演出(B)は、図38(e)(f)に示すように、ゲームの開始操作が

50

された時に、液晶表示器 5 1 に表示中の演出画像を当該演出画像とは異なる画像であって特定役の当選を示す特定画像に切り替えることで、特定役が当選したことを示唆することに加え、特定役当選示唆演出（A）よりも、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨を示唆する演出であり、特定役の当選時に実行される。

【0380】

小役入賞演出は、図 3 8（g）に示すように、「GET！」の文字をかたどった画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、小役が入賞した旨を示唆する演出であり、多枚押し順役が当選し、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞した場合に実行される。

【0381】

チャンス演出は、図 3 8（g）に示すように、「CHANCE！」の文字をかたどった画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨を示唆する演出であり、特定役が当選したゲームの終了時に実行される。

【0382】

図 3 9 に示すように、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態（報知前）、ED 状態（報知後）のいずれの状態においても、多枚押し順役の当選時にナビ演出 A を実行可能とする。

【0383】

また、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態（報知前）においては、多枚押し順役の当選時にナビ演出 B を実行可能とする一方、ED 状態（報知後）においては、多枚押し順役の当選時にナビ演出 B を実行しない。

【0384】

また、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する状態のうち AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態（報知前）においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出（A）を実行可能とする一方、ED 状態（報知後）においては、特定役のうち適切なタイミングで停止操作を行わないと入賞させることができない役が当選した場合（要目押しの場合）には、特定役当選示唆演出（A）を実行可能とするが、特定役のうち停止操作のタイミングに関わらず入賞する特定役が当選した場合（目押し不要の場合）には、特定役当選示唆演出（A）を実行しない。

【0385】

また、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する状態のうち AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態（報知前）においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出（B）を実行可能とする一方、ED 状態（報知後）においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出（B）を実行しない。

【0386】

また、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態、ED 状態（報知前）、ED 状態（報知後）のいずれの状態においても、多枚押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞することで、小役入賞演出を実行可能とする。

【0387】

また、サブ制御部 9 1 は、AT 状態を構成する状態のうち AT 1 状態、AT 2 状態、上乗せ状態、ED 状態（報知前）においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、チャンス演出を実行可能とする一方、ED 状態（報知後）においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、チャンス演出を実行しない。

【0388】

図 4 0（a）に示すように、サブ制御部 9 1 は、純増枚数カウンタ値が第 3 規定数（本実施例では、1700、1800、1900、2000、2100、2200 のうちのいずれかの値）に到達するまで残り 50 枚以下となった場合、ED 移行ゲーム数カウンタ値が第 5 規定数（本実施例では、1150、1200、1250、1300、1350、1

10

20

30

40

50

400のうちのいずれかの値)に到達するまで残り25ゲーム以下となった場合に、高確率(本実施例では、1/5)でナビ演出Bを実行する。

【0389】

また、サブ制御部91は、第3規定数として設定された値が1900以下である場合、第5規定数として設定された値が1250以下である場合に、高確率よりも低い中確率(本実施例では、1/10)でナビ演出Bを実行する。

【0390】

また、サブ制御部91は、純増枚数カウンタ値が第3規定数に到達するまで残り50枚を超え、ED移行ゲーム数カウンタ値が第5規定数に到達するまで残り25ゲームを超え、第3規定数として設定された値が1900を超え、第5規定数として設定された値が1250を超える場合に、中確率よりも低い低確率(本実施例では、1/15)でナビ演出Bを実行する。

【0391】

このため、ナビ演出A、Bのうちナビ演出Bの比率が高まることで、第1ED移行条件または第3ED移行条件の成立が近いこと、第3規定数または第5規定数として小さい値が設定されている可能性が高いこと、すなわち早い段階でED状態に移行する可能性が高いことが示唆されるようになっている。

【0392】

図40(b)に示すように、サブ制御部91は、上記したED状態(報知前)に移行する前の状態、すなわちED移行条件が成立していない状態において、特定役が当選し、かつナビストックも上乗せ状態も当選していない場合に、低確率(本実施例では、1/10)で特定役当選示唆演出(B)を実行し、ED状態(報知前)に移行した後の状態、すなわちED状態(報知前)において、特定役が当選した場合に、高確率(本実施例では、1/3)で特定役当選示唆演出(B)を実行する。

【0393】

また、サブ制御部91は、上記したED状態(報知前)に移行する前の状態、すなわちED移行条件が成立していない状態において、特定役が当選し、かつナビストックも上乗せ状態も当選していない場合に、低確率(本実施例では、1/4)でチャンス演出を実行し、ED状態(報知前)に移行した後の状態、すなわちED状態(報知前)において、特定役が当選した場合に、高確率(本実施例では、1/2)でチャンス演出を実行する。

【0394】

このため、ナビストックや上乗せ状態に当選した可能性が高い旨が示唆される特定役当選示唆演出(B)やチャンス演出が実行され、ナビストックや上乗せ状態が当選していない場合でも、ED状態に制御されている可能性が高い旨が示唆されるようになっている。

【0395】

サブ制御部91は、ED演出として複数種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに応じた態様のED演出を実行する。

【0396】

ED演出のパターンは、図41に示すように、パターンA、B、C、Dの4種類からなり、演出画像の背景、登場するキャラクタ等のED演出を構成する要素の一部が少なくとも異なる。

【0397】

サブ制御部91は、現在設定されている設定値に応じた確率でパターンA、B、C、Dのいずれかを選択するようになっており、いずれのパターンのED演出が実行されるかによって、現在設定されている設定値が示唆されることとなる。

【0398】

詳しくは、図41に示すように、パターンAは、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定(設定値4以上)である場合にも、選択される可能性があり、かつ奇数設定である場合にも偶数設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるとともに、高設定である場合にも低設定(設定値3以下)である場合にもほぼ同等の確率で

10

20

30

40

50

選択されるものであることから、パターンAが実行された場合には、奇数設定である可能性が高いことも、偶数設定である可能性が高いことも、高設定である可能性が高いことも示唆されない。

【0399】

パターンBは、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値4以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ奇数設定の場合に、偶数設定である場合よりも高確率で選択される一方、高設定である場合にも低設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターンBが実行された場合には、奇数設定である可能性が高いことが示唆される一方、高設定である可能性が高いことは示唆されない。

10

【0400】

パターンCは、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値4以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ偶数設定の場合に、奇数設定である場合よりも高確率で選択される一方、高設定である場合にも低設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターンCが実行された場合には、偶数設定である可能性が高いことが示唆される一方、高設定である可能性が高いことは示唆されない。

【0401】

パターンDは、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値4以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ高設定の場合に、低設定である場合よりも高確率で選択される一方、奇数設定である場合にも偶数設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターンDが実行された場合には、高設定である可能性が高いことが示唆される一方、奇数設定である可能性が高いことも偶数設定である可能性が高いことも示唆されない。

20

【0402】

このように本実施例では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立することでED状態に移行するとともに、ED状態に移行後、ED報知条件が成立したときに、ED開始演出を実行するとともに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出が実行されるので、ED状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

30

【0403】

また、AT状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数を超えることで成立する第1ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出が実行されるので、ED状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【0404】

また、AT状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、AT状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えて第2ED移行条件が成立してED状態に移行する場合にも、ED状態の開始が特定され、ED報知条件が成立した場合に、共通のED開始演出が実行されるので、ED状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

40

【0405】

また、ED状態においては、ED演出を実行するとともに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況においてED移行条件が成立してED状態に移行し、ED報知条件が成立した場合にも、ED状態において共通のED演出が実行されるので、ED状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

50

【0406】

また、A T状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数を超えることで成立する第1 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、E D報知条件が成立することで共通のE D演出が実行されるので、E D状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

【0407】

また、A T状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、A T状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えて第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、E D報知条件が成立することで共通のE D演出が実行されるので、E D状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

10

【0408】

また、E D状態の終了時に結果報知演出を実行するとともに、A T 1状態、A T 2状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況においてE D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、E D状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【0409】

また、A T状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数を超えることで成立する第1 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、E D状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

20

【0410】

また、A T状態に移行後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、A T状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、メダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数を超えて第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行する場合にも、E D状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

30

【0411】

本実施例において第1 E D移行条件が成立する第3規定数や、第3 E D移行条件が成立する第5規定数が変動するとともに、サブ制御部91は、メイン制御部41側でE D状態に制御された後も、E D開始演出が実行されず、E D演出が実行されないことがあるため、E D開始演出やE D演出が実行されない状況であってもE D状態に制御されていることを期待させることができる。

【0412】

また、サブ制御部91は、E D状態（報知前）に移行する前の状態よりもE D状態（報知前）に移行した後の状態の方が高い確率で、特定役の当選時に特定役当選示唆演出（B）やチャンス演出を実行するようになっており、ナビストックや上乗せ状態に当選した可能性が高い旨が示唆される特定役当選示唆演出（B）やチャンス演出が実行され、ナビストックや上乗せ状態が当選していない場合でも、E D状態に制御されていることを期待させることができる。

40

【0413】

また、サブ制御部91は、E D状態（報知前）において、A T状態のうちE D状態以外の状態であればナビストック抽選や上乗せ状態抽選が行われる契機となる特定役の当選時に、E D開始演出抽選が実行され、E D開始演出抽選に当選することでE D開始演出が実行されることから、特定役の当選時に、ナビストックや上乗せ状態が当選することだけでなく、E D開始演出が実行されること、すなわちE D状態に制御されていることを期待さ

50

せることができる。また、E D 状態に移行後は特定役が当選してもナビストックや上乗せ状態が当選することはないが、E D 状態に移行後は、特定役の当選をE D 開始演出の契機として利用することができる。

【0414】

また、サブ制御部91は、E D 移行条件の成立が近づくことでナビ演出A、Bのうちナビ演出Bの実行確率を高めるようになっており、ナビ演出A、Bのうちナビ演出Bの比率が高まることで、第1 E D 移行条件または第3 E D 移行条件の成立が近いことを期待させることができる。

【0415】

また、サブ制御部91は、第3規定数として設定された値が1900以下である場合、すなわち相対的に第1 E D 移行条件が成立しやすい値が第3規定数として選択された場合、第5規定数として設定された値が1250以下である場合、すなわち相対的に第3 E D 移行条件が成立しやすい値が第5規定数として選択された場合に、ナビ演出A、Bのうちナビ演出Bの実行確率を高めるようになっており、ナビ演出A、Bのうちナビ演出Bの比率が高まることで、より早い段階でE D 状態に移行することを期待させることができる。

【0416】

尚、本実施例では、A T 状態に移行後に実行されるナビ演出において相対的にE D 移行条件が成立しやすい値が第3規定数や第5規定数として選択された可能性が高い旨を示唆する構成であるが、A T 開始演出の演出態様の違いにより、相対的にE D 移行条件が成立しやすい値が第3規定数や第5規定数として選択された可能性が高い旨を示唆する構成としても良い。

【0417】

本実施例においてE D 開始演出は、E D 開始画像が液晶表示器51の表示領域全体に表示されること、すなわち液晶表示器51の表示領域全体を用いてE D 状態の開始が示唆される演出であり、E D 移行条件が成立してE D 状態に制御されることを明確に認識させることができる。

【0418】

また、E D 報知条件が成立した次のゲームにおける開始操作がされたときにE D 開始演出が実行されるので、ゲーム開始時の演出に着目させることができるとともに、E D 開始演出がゲーム開始後の演出内容に影響されずに済むため、E D 開始演出のパターン数を抑えることができる。

【0419】

尚、本実施例では、E D 報知条件が成立したゲームの次のゲームにおける開始操作がされたときにE D 開始演出が実行される構成であるが、E D 報知条件が成立したゲームの次のゲーム以降における開始操作がされたときにE D 開始演出が実行されるものであっても上記と同様の効果が得られる。

【0420】

また、E D 報知条件が成立したゲームにおいては、E D 報知条件が成立したことを示唆する演出ではなく、ナビ演出や特定役当選示唆演出(A)(B)、小役入賞演出、チャンス演出等、当該ゲームの内部抽選の結果や、当該ゲームの結果に応じた演出が実行されるので、E D 報知条件が成立したゲームの次のゲームにおけるE D 開始演出による意外性を高めることができる。

【0421】

また、E D 報知条件が成立したゲームにおいて、多枚押し順役が当選してナビ演出を実行する場合や、特定役が当選して特定役当選示唆演出(A)を実行する場合にも、E D 開始演出を優先して実行するので、E D 開始演出による意外性が、ナビ演出や特定役当選示唆演出(A)によって薄れてしまうことを防止できる。

【0422】

本実施例では、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態、E D 状態(報知前)においては、多枚押し順役の当選時にナビ演出が実行され、特定役の当選時には、特定役当選示唆演

10

20

30

40

50

出（Ａ）（Ｂ）が実行される一方で、ＥＤ状態（報知後）においては、多枚押し順役の当選時にナビ演出が実行されるものの、特定役の当選時には、目押しを必要とする特定役が当選した場合を除き、特定役当選示唆演出（Ａ）が実行されることがなく、ＥＤ状態（報知後）では、ＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態、ＥＤ状態（報知前）に比較してナビ演出や特定役当選示唆演出（Ａ）（Ｂ）等の内部抽選の結果を示唆する演出が実行される割合が低くなるため、ＥＤ報知条件の成立後はＥＤ演出に着目させることができる。

【０４２３】

特に、ＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態においては、特定役が当選することで、ナビストックが上乗せされる可能性や上乗せ状態に移行する可能性が示唆されることとなるが、ＥＤ状態に移行後は、特定役が当選してもナビストックが上乗せされることも、上乗せ状態に移行することもなく、ＥＤ状態（報知後）における特定役の当選を認識させる重要度は低いことから、ＥＤ状態（報知後）において特定役当選示唆演出（Ａ）（Ｂ）が実行される割合を低くすることで、ＥＤ状態（報知後）において重要度の低い特定役の当選が示唆されることにより遊技者の煩わしさを軽減できる。

【０４２４】

また、ＥＤ状態（報知後）においては、液晶表示器５１に表示中の演出画像を当該演出画像とは異なる画像であって特定役の当選を示す特定画像に切り替えることで、特定役が当選したことを示唆する特定役当選示唆演出（Ｂ）が実行されることがなく、ＥＤ演出の実行中に画像が切り替わる派手な演出が制限されることで、ＥＤ報知条件の成立後はＥＤ演出に着目させることができる。

【０４２５】

特に、ＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態においては、特定役当選示唆演出（Ｂ）が実行されることで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨が示唆されることとなるが、特定役が当選してもナビストックが上乗せされることも、上乗せ状態に移行することもないＥＤ状態に移行後、ＥＤ報知条件が成立した後は、特定役当選示唆演出（Ｂ）の実行が制限されることで、ＥＤ状態（報知後）において無意味な演出が行われてしまうことを防止できる。

【０４２６】

また、前述のようにＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態、ＥＤ状態（報知前）においては、ナビ演出Ｂが実行されることで、より早い段階でＥＤ状態に制御されることを期待させることができることとなるが、ＥＤ報知条件が成立してＥＤ状態が特定された後は、ナビ演出Ｂの実行が制限されることで、ＥＤ状態（報知後）において無意味な演出が行われてしまうことを防止できる。

【０４２７】

本実施例では、ＥＤ状態（報知後）において実行されるＥＤ演出のパターンによって現在設定されている設定値が示唆されるため、ＥＤ状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【０４２８】

尚、本実施例では、ＥＤ演出のパターンから現在の設定値が奇数設定である可能性が高いか、偶数設定である可能性が高いか、高設定である可能性が高いか、を示唆するものであるが、ＥＤ演出のパターンから、特定の設定値である可能性が高いことが示唆される構成、奇数設定であること、偶数設定であること、高設定であること、特定の設定値であることが確定する構成でも良い。

【０４２９】

〔ＡＴ関連表示部について〕

ＡＴ関連表示部によるＡＴ関連状態の報知について、図４２に基づいて説明する。

【０４３０】

ＡＴ関連表示部は、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３がリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの左側に配置され、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５がリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの右側に配置されており、サブ制御部９１は、メイン制御部４１か

ら送信されたコマンドに基づいて現在の状態を特定し、対応するＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ～５８ｅ（図３参照）を点灯／消灯制御することで、現在の状態を報知可能となっている。

【０４３１】

図４２（ａ）に示すように、サブ制御部９１は、メイン制御部４１が通常状態（非ＡＴ状態）の場合には、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ～５８ｅのすべてを消灯状態に制御し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが消灯状態となっている。これにより、現在の状態がＡＴ関連状態のうちいずれかの状態ではなく、通常状態であることを遊技者等が認識可能である。

【０４３２】

図４２（ｂ）に示すように、メイン制御部４１が通常状態からＣＺ状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｄを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ～５８ｃ、５８ｅの消灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＣＺ表示部６４のみが点灯状態となる。これにより、現在の状態がＡＴ関連状態のうち、ＣＺ状態であることを遊技者等が認識可能となる。

10

【０４３３】

図４２（ｃ）に示すように、メイン制御部４１がＣＺ状態からＡＴ１状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｄを消灯状態に制御し、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ、５８ｃを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂ、５８ｅの消灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＡＴ表示部６１、ＡＴ１状態表示部６３のみが点灯状態となる。これにより、現在の状態がＡＴ状態であり、かつＡＴ１状態であることを遊技者等が認識可能となる。

20

【０４３４】

一方、メイン制御部４１がＣＺ状態から通常状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｄを消灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ～５８ｃ、５８ｅの消灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが消灯状態となる（図４２（ａ）参照）。

【０４３５】

図４２（ｄ）に示すように、メイン制御部４１がＡＴ１状態からＡＴ２状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃを消灯状態に制御し、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｄ、５８ｅの消灯状態、及びＡＴ関連ＬＥＤ５８ａの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２のみが点灯状態となる。これにより、現在の状態がＡＴ状態であり、かつＡＴ２状態であることを遊技者等が認識可能となる。

30

【０４３６】

図４２（ｅ）に示すように、メイン制御部４１がＡＴ２状態から上乗せ状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂを消灯状態に制御し、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｅを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃ、５８ｄの消灯状態、及びＡＴ関連ＬＥＤ５８ａの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＡＴ表示部６１、上乗せ状態表示部６５のみが点灯状態となる。これにより、現在の状態がＡＴ状態であり、かつ上乗せ状態であることを遊技者等が認識可能となる。

40

【０４３７】

また、メイン制御部４１が上乗せ状態からＡＴ２状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｅを消灯状態に制御し、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃ、５８ｄの消灯状態、及びＡＴ関連ＬＥＤ５８ａの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２のみが点灯

50

態様となる（図４２（ｄ）参照）。

【０４３８】

また、メイン制御部４１がＡＴ２状態からＡＴ１状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂを消灯状態に制御し、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｄ、５８ｅの消灯状態、及びＡＴ関連ＬＥＤ５８ａの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうちＡＴ表示部６１、ＡＴ１状態表示部６３のみが点灯態様となる（図４２（ｃ）参照）。

【０４３９】

一方、メイン制御部４１がＡＴ２状態から通常状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ、５８ｂを消灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃ～５８ｅの消灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが消灯態様となる（図４２（ａ）参照）。

【０４４０】

図４２（ｆ）に示すように、メイン制御部４１がＡＴ１状態からＥＤ状態に移行すると、サブ制御部９１は、その後、ＥＤ報知条件が成立することでＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂ、５８ｄ、５８ｅを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ、５８ｃの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが点灯態様となる。これにより、現在の状態がＡＴ状態であり、かつＥＤ状態であることを、遊技者等が認識可能となる。

【０４４１】

また、メイン制御部４１がＡＴ２状態からＥＤ状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＥＤ報知条件が成立することでＡＴ関連ＬＥＤ５８ｃ～５８ｅを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ、５８ｂの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが点灯態様となる（図４２（ｆ）参照）。

【０４４２】

また、メイン制御部４１が上乗せ状態からＥＤ状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＥＤ報知条件が成立することでＡＴ関連ＬＥＤ５８ｂ～５８ｄを点灯状態に制御する一方、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ、５８ｅの点灯状態は維持し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが点灯態様となる（図４２（ｆ）参照）。

【０４４３】

すなわち、メイン制御部４１がＡＴ１状態、ＡＴ２状態、または上乗せ状態からＥＤ状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＥＤ報知条件が成立することでＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のうち既に点灯態様である表示部の点灯態様を維持したまま、消灯態様である他の表示部を点灯態様とすることで、すべての表示部を点灯態様とする。

【０４４４】

一方、ＥＤ状態から通常状態に移行すると、サブ制御部９１は、ＡＴ関連ＬＥＤ５８ａ～５８ｅのすべてを消灯状態に制御し、ＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１状態表示部６３、ＣＺ表示部６４、上乗せ状態表示部６５のすべてが消灯態様となる（図４２（ａ）参照）。

【０４４５】

このように本実施例では、ＥＤ状態以外のＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態では、ＡＴ関連表示部の全てが同時期に点灯態様とならず、ＥＤ状態では、ＡＴ関連表示部の全てが点灯態様となるので、ＥＤ状態に制御されたことが分かりやすくなる。

【０４４６】

尚、本実施例では、ＡＴ関連表示部がＡＴ表示部６１、ＡＴ２状態表示部６２、ＡＴ１

状態表示部 6 3、C Z 表示部 6 4、上乗せ状態表示部 6 5 を備える構成であるが、少なくとも、E D 状態以外に複数の状態に制御可能な構成において、E D 状態以外の複数の状態に対応する 2 以上の A T 関連表示部を備える構成であれば良く、例えば、A T 2 状態表示部 6 2、A T 1 状態表示部 6 3 だけで構成されても良い。また、本実施例では、A T 関連表示部を点灯態様または消灯態様とすることで対応する状態に制御されていることを報知する構成であるが、光量を抑える態様、点滅する態様等により対応する状態に制御されていることを報知する構成でも良い。

【0 4 4 7】

また、本実施例では、A T 関連表示部として、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態に対応して A T 1 状態表示部 6 3、A T 2 状態表示部 6 2、上乗せ状態表示部 6 5 がそれぞれ設けられ、対応する A T 関連表示部を点灯態様とすることで対応する状態に制御されていることが特定可能であり、E D 状態に移行するまでは、それぞれの表示部に対応する状態を報知する発光部として用いることができ、E D 状態に移行し、E D 報知条件が成立した後は、これらの A T 関連表示部を E D 状態を報知する発光部として用いることができる。特に、E D 状態は、A T 1 状態、A T 2 状態に比較して移行する頻度の低い状態であり、このような状態に対して専用の表示部を設けることなく、E D 状態に制御されたことを報知することが可能となる。

【0 4 4 8】

また、本実施例では、A T 1 状態において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合には、A T 1 状態表示部 6 3 を点灯態様としたまま、A T 2 状態表示部 6 2 及び上乗せ状態表示部 6 5 を点灯態様とし、A T 2 状態において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合には、A T 2 状態表示部 6 2 を点灯態様としたまま、A T 1 状態表示部 6 3 及び上乗せ状態表示部 6 5 を点灯態様とし、上乗せ状態において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合には、上乗せ状態表示部 6 5 を点灯態様としたまま、A T 1 状態表示部 6 3 及び A T 2 状態表示部 6 2 点灯態様とするので、E D 状態に制御する場合に、点灯態様でない発光部のみ点灯態様とすれば良いので、制御が容易となる。

【0 4 4 9】

また、本実施例では、A T 関連表示部が A T 1 状態においても A T 2 状態においても上乗せ状態においても点灯態様となる A T 表示部 6 1 を含むことで、E D 状態においては、A T 1 状態であるか A T 2 状態であるか上乗せ状態であるかに関わらず点灯態様となる A T 表示部 6 1 も含めて点灯態様となるため、E D 状態に制御されたことが分かりやすくなる。

【0 4 5 0】

また、本実施例では、A T 表示部 6 1、A T 2 状態表示部 6 2、A T 1 状態表示部 6 3 がリール 2 L、2 C、2 R の左側に配置され、C Z 表示部 6 4、上乗せ状態表示部 6 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の右側に配置されることで、A T 表示部 6 1、A T 2 状態表示部 6 2、A T 1 状態表示部 6 3、C Z 表示部 6 4、上乗せ状態表示部 6 5 が遊技中に目につきやすいリール 2 L、2 C、2 R の左右側に配置されるため、E D 状態に制御されたことが分かりやすくなる。

【0 4 5 1】

次に、A T 関連表示部による報知において E D 状態へ移行する際の変形例について、図 4 3 に基づいて説明する。

【0 4 5 2】

図 4 2 に示した例では、メイン制御部 4 1 が A T 1 状態、A T 2 状態、または上乗せ状態から E D 状態に移行すると、サブ制御部 9 1 は、E D 報知条件が成立することで A T 関連表示部のうち既に点灯態様である表示部の点灯態様を維持したまま、消灯態様である他の表示部を点灯態様とする構成であったが、図 4 3 に示す変形例では、メイン制御部 4 1 が A T 1 状態、A T 2 状態、または上乗せ状態から E D 状態に移行すると、サブ制御部 9 1 は、E D 報知条件が成立することで A T 関連表示部のうち既に点灯態様である表示部を消灯態様にし、A T 関連表示部のすべてを消灯態様とした後、A T 関連表示部のすべてを

10

20

30

40

50

点灯態様とする構成である。

【0453】

図43に示すように、メイン制御部41がAT1状態（図43（a）参照）からED状態に移行すると、サブ制御部91は、ED報知条件が成立することでAT関連LED58a、58cを消灯状態に制御する一方、AT関連LED58b、58d、58eの消灯状態は維持し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを消灯態様とする（図43（d）参照）。そして、AT関連LED58a～58eのすべてを点灯状態に制御し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを点灯態様とする（図43（e）参照）。

10

【0454】

また、メイン制御部41がAT2状態（図43（b）参照）からED状態に移行すると、サブ制御部91は、ED報知条件が成立することでAT関連LED58a、58bを消灯状態に制御する一方、AT関連LED58c～58eの消灯状態は維持し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを消灯態様とする（図43（d）参照）。そして、AT関連LED58a～58eのすべてを点灯状態に制御し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを点灯態様とする（図43（e）参照）。

20

【0455】

また、メイン制御部41が上乗せ状態（図43（d）参照）からED状態に移行すると、サブ制御部91は、ED報知条件が成立することでAT関連LED58a、58eを消灯状態に制御する一方、AT関連LED58b～58dの消灯状態は維持し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを消灯態様とする（図43（d）参照）。そして、AT関連LED58a～58eのすべてを点灯状態に制御し、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65のすべてを点灯態様とする（図43（e）参照）。

【0456】

これらのように、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65すべてが一度消灯態様となった後、点灯態様となることで、現在の状態がAT関連状態のうち、ED状態であることを遊技者等が認識可能であるばかりでなく、遊技者等に対してED状態に切り替わったことを明確に認識させ易い。

30

【0457】

また、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65を点灯態様とする前に点滅態様を経て点灯態様とする構成としても良く、このような構成とすることで、ED状態に制御する場合に、状態に応じて点灯態様となっていた発光部を一旦消灯態様とした後、全ての発光部を点灯態様とするにあたり点滅態様を経て点灯態様となるため、ED状態に移行したことがさらに分かりやすくなる。

40

【0458】

〔AT状態における連続演出について〕

本実施例においてサブ制御部91は、AT2状態が終了する5ゲーム前からAT2状態が終了するゲームに亘り、AT1状態へ移行する可能性を示唆するとともに、最終ゲームにおいてAT1状態へ移行するか否かの結果を報知する連続演出を実行する。

【0459】

一方、メイン制御部41は、AT2状態が終了する5ゲーム前からAT2状態が終了するまでの期間にわたり連続演出の実行が許容される演出実行状態に制御するとともに、図44に示すように、演出実行状態において第2ED移行条件が成立した場合には、次のゲームからED状態に移行させるのではなく、演出実行状態、すなわちAT2状態が終了し

50

た次のゲームからE D状態に移行させる制御を行う。この際、演出実行状態が終了した次のゲーム、すなわちE D状態が開始するゲームの開始操作がされたときにE D状態開始時のE Dフリーズ状態に制御する。

【0460】

また、サブ制御部91は、図44に示すように、メイン制御部41が演出実行状態に制御している期間において連続演出を実行するとともに、連続演出の実行中に第2 E D移行条件が成立した場合でも連続演出を継続し、連続演出の終了後、すなわちメイン制御部41がE D状態に移行し、ゲームの開始操作がされたときにE D開始演出を実行し、その後E D演出を実行する。

【0461】

このため、連続演出の実行中に第2 E D移行条件が成立した場合には、連続演出が中断することなく、連続演出の終了した次のゲームからE D状態に移行するとともに、連続演出の終了した次のゲームの開始操作がされたときにE D開始演出が実行され、その後E D演出が実行されることとなる。

【0462】

このように本実施例では、複数ゲームに亘る連続演出の実行中は、E D状態に係る制御が制限、すなわちE D状態に移行させる制御が制限されるため、E D状態に係る制御によって連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。

【0463】

尚、本実施例では、サブ制御部91が、A T 2状態が終了する5ゲーム前からA T 2状態が終了するゲームに亘り、A T 1状態へ移行する可能性、すなわちA T状態が継続する可能性を示唆する連続演出を実行する構成であるが、少なくともA T状態において複数ゲームにわたる連続演出を実行可能な構成において、連続演出の実行中に、E D状態に係る制御を制限する構成であれば、上記と同様にE D状態に係る制御によって連続演出が中断されることで連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。例えば、A T 2状態において特定役が当選したときに、複数ゲームにわたり上乗せ状態に移行する可能性を示唆する連続演出を実行する構成としても良い。また、A T 1状態において特定役が当選したことを契機に上乗せ状態に移行させることが可能な構成であれば、A T 1状態において特定役が当選したときに、複数ゲームにわたり上乗せ状態に移行する可能性を示唆する連続演出を実行する構成としても良い。

【0464】

本実施例では、連続演出の実行中、すなわちメイン制御部41側で演出実行状態に制御されている期間において第2 E D移行条件が成立した場合に、連続演出の終了後にE D状態が開始するようになっており、連続演出の実行中にE D状態に移行することで連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。

【0465】

特に、本実施例では、第2 E D移行条件が成立してE D状態に移行すると、E D状態に移行したゲームの開始操作がされたときにゲームの進行を遅延させるE Dフリーズ状態に制御されるため、E D状態に移行後も連続演出を継続したとしても途中でE Dフリーズ状態に制御されることによりE D状態に移行したことが特定されることで、連続演出においてA T状態が継続する可能性を示唆しているにも関わらず、無意味な演出となってしまうこととなるが、本実施例では、連続演出の実行中に第2 E D移行条件が成立しても、連続演出が終了するまで、E D状態に移行せず、連続演出の途中でE Dフリーズ状態に制御されることもなく連続演出の途中でE D移行条件が成立したことが特定されてしまうこともない。

【0466】

尚、本実施例では、メイン制御部41が、演出実行状態であるか否かに関わらず、有利区間中であれば、1ゲーム毎にE D移行条件が成立したか否かの判定を行う構成であり、演出実行状態において第2 E D移行条件の成立が判定された場合に、演出実行状態が終了するまではE D状態に制御せず、演出実行状態が終了することでE D状態に制御する構成

10

20

30

40

50

であるが、メイン制御部 4 1 が演出実行状態である場合に、E D 移行条件が成立したか否かの判定を行わないことで、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立しても、連続演出が終了するまで E D 状態に移行しないようにする構成としても良く、このような構成とすることで、メイン制御部 4 1 は、E D 状態への移行が制限される演出実行状態において不要な判定を行わずに済む。

【0 4 6 7】

また、本実施例では、連続演出の実行中に E D 状態に係る制御を制限する構成として、連続演出の実行中に E D 状態への移行を制限する構成であるが、図 4 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、第 2 E D 移行条件が成立した場合に、連続演出の実行中か否かに関わらず、次のゲームから E D 状態に移行させる制御を行い、当該ゲームの開始操作がされたときには E D フリーズ状態に制御する一方、サブ制御部 9 1 は、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行し、E D フリーズ状態に制御された場合でも実行中の連続演出を継続し、当該連続演出が終了した次のゲームの開始操作がされたときに E D 開始演出を実行し、それに続き E D 演出を開始する構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行に関してメイン制御部 4 1 側で特別な制御を行う必要がないように、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行した場合でも、連続演出は継続し、連続演出の終了後に E D 開始演出が実行され、E D 演出が開始されるので、連続演出の実行中に E D 状態に移行しても連続演出が中断することがなく、連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【0 4 6 8】

尚、本実施例では、第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行したゲームの開始操作がされたときにゲームの進行を遅延させる E D フリーズ状態に制御する構成であるが、第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行したゲームにおいて E D フリーズ状態に制御しない構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行した場合でもサブ制御部 9 1 が実行中の連続演出を継続する構成としても、連続演出の実行中にゲームの進行が遅延することがないため、違和感なく連続演出を継続することができる。

【0 4 6 9】

また、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立し、が成立して E D 状態に移行した場合でもサブ制御部 9 1 が実行中の連続演出を継続する構成においては、連続演出の内容の一部を変更することが好ましく、このような構成とすることで、連続演出の内容が変更されることにより連続演出によって E D 状態へ移行することを示唆することができる。特に、連続演出の最終ゲームにおいて当初報知される演出結果を、E D 状態へ移行する旨の演出結果に変更することが好ましく、このような構成とすることで、連続演出の終了後、違和感なく E D 開始演出及び E D 演出に繋げることができる。

【0 4 7 0】

また、本実施例では、連続演出の実行中に E D 状態に係る制御を制限する構成として、連続演出の実行中に E D 状態への移行を制限する構成であるが、図 4 6 に示すように、サブ制御部 9 1 は、連続演出を実行した場合に、当該連続演出の実行期間（5 ゲーム）中に第 2 E D 移行条件が成立し、が成立する可能性がある場合、すなわち A T 状態移行後のメダルの純増枚数が第 4 規定数である 1 6 0 0 を超え、かつナビストック数が 8 以上となる可能性がある場合に、第 2 E D 移行条件が成立するまで連続演出規制期間に制御し、その期間においては連続演出を実行しないことで、連続演出の実行中に E D 状態に係る制御が制限される構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中に第 2 E D 移行条件が成立する可能性がある場合には、連続演出が実行されることがないため、連続演出の実行中に E D 状態に移行することで連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【0 4 7 1】

〔第 2 形態の A T 状態について〕

次にメイン制御部 4 1 が行う第 2 形態の A T 状態に関する制御について説明する。尚、

第2形態のAT状態については、ED移行条件等、第1形態のAT状態と共通の構成を含むものであり、ここでは、第1形態のAT状態と異なる構成について説明する。また、第1形態のAT状態と共通の構成及び類似の構成に係る変形例について、第2形態のAT状態にも適用可能であることからここでの説明は省略するものとする。

【0472】

図47(a)に示すように、メイン制御部41は、第2形態のAT状態において、増加状態、減少状態(終了)、減少状態(継続)、上乘せ状態(1)、上乘せ状態(2)、ED状態を含む複数の状態に制御することが可能である。

【0473】

メイン制御部41は、AT状態に移行した場合に、図47(a)に示すように、まず増加状態に制御する。

【0474】

増加状態では、図47(b)に示すように、多枚押し順役の当選時に100%の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約200%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約3.0枚となる。増加状態では、増加状態に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選及び上乘せ状態に制御するか否かを決定する上乘せ状態抽選が行われる。増加状態は、開始時に残りゲーム数として25が設定され、残りゲーム数が0となること、すなわち増加状態の開始後、25ゲーム経過すること、または残りゲーム数が0となる前に上乘せ状態抽選に当選することで終了する。

【0475】

メイン制御部41は、図47(a)に示すように、残りゲーム数が0となって増加状態が終了した場合に、その終了時にナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っていない場合には、減少状態(終了)に制御する。一方、ナビストックが残っている場合には、減少状態(継続)に制御する。

【0476】

減少状態(終了)及び減少状態(継続)では、図47(b)に示すように、ナビ報知は行われず、設定値に応じて若干異なるものの、1ゲームあたりのメダルの払出率は、約66%となり、1ゲームあたりの平均純増枚数は約-1.0枚となる。すなわちメダルは減少することとなる。また、減少状態(終了)及び減少状態(継続)においても、ナビストック抽選及び上乘せ状態抽選が行われる。減少状態(終了)は、開始時に残りゲーム数として11が設定され、残りゲーム数が0となること、すなわち減少状態(終了)の開始後、11ゲーム経過すること、または残りゲーム数が0となる前にナビストック抽選に当選するか、上乘せ状態抽選に当選することで終了する。また、減少状態(継続)は、開始時に残りゲーム数として1~11のいずれかを決定し、残りゲーム数が0となること、すなわち減少状態(継続)の開始後、1~11ゲーム経過すること、または残りゲーム数が0となる前に上乘せ状態抽選に当選することで終了する。

【0477】

メイン制御部41は、図47(a)に示すように、残りゲーム数が0となって減少状態(終了)が終了した場合に、AT状態を終了して非AT状態に制御する。一方、ナビストックが当選して減少状態(終了)が終了した場合には、残りゲーム数として0~3のいずれかを決定し、残りゲーム数として0が決定された場合には、ナビストックを1個消費して再度増加状態に制御する。また、残りゲーム数として1~3が決定された場合には、減少状態(継続)に制御し、その後、残りゲーム数が0となることで減少状態(継続)を終了し、再び増加状態に制御する。

【0478】

また、メイン制御部41は、図47(a)に示すように、残りゲーム数が0となって減少状態(継続)が終了した場合には、ナビストックを1個消費して再度増加状態に制御する。

【0479】

また、メイン制御部 41 は、図 47 (a) に示すように、増加状態、減少状態 (終了)、減少状態 (継続) のいずれの状態においても、上乘せ状態 (1) に当選した場合には、上乘せ状態 (1) に制御し、上乘せ状態 (2) に当選した場合には、上乘せ状態 (2) に制御する。

【0480】

上乘せ状態 (1) 及び上乘せ状態 (2) では、図 47 (b) に示すように、多枚押し順役の当選時に 100% の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1 ゲームあたりのメダルの払出率は、約 200% となり、1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 3.0 枚となる。上乘せ状態 (1) では、ナビストック抽選が行われる。この際、増加状態、減少状態 (終了)、減少状態 (継続) よりもナビストックの当選確率が優遇され、相対的に多くのナビストックの当選が期待できる。尚、上乘せ状態抽選は行われない。上乘せ状態 (1) は、開始時に残りゲーム数として 10 が設定され、残りゲーム数が 0 となること、すなわち上乘せ状態 (1) の開始後、10 ゲーム経過することで終了する。また、上乘せ状態 (2) は、開始時に残りゲーム数として 25 が設定され、残りゲーム数が 0 となること、すなわち上乘せ状態 (2) の開始後、25 ゲーム経過することで終了する。このため、上乘せ状態 (1) よりも上乘せ状態 (2) の方が、長いゲーム数にわたり優遇された確率でナビストック抽選が行われることとなるため、上乘せ状態 (1) よりも上乘せ状態 (2) の方が遊技者にとって有利となる。

10

【0481】

メイン制御部 41 は、図 47 (a) に示すように、残りゲーム数が 0 となって上乘せ状態 (1) または上乘せ状態 (2) が終了した場合には、ナビストックを消費することなく再度増加状態に制御する。

20

【0482】

このように第 2 形態における A T 状態においては、ナビ報知が行われることでメダルが増加する増加状態と、ナビ報知が行われずメダルが減少する減少状態と、に交互に繰り返しループするようになっており、A T 状態においてナビ報知の有無により増加状態と減少状態におけるメダルの払出率を変動させるようになっている。

【0483】

尚、第 2 形態における A T 状態においては、ナビ報知が行われることでメダルが増加する増加状態と、ナビ報知が行われずメダルが減少する減少状態と、に交互に繰り返しループする構成であるが、第 2 形態における A T 状態において、ナビ報知が行われる確率の異なる第 1 状態及び第 2 状態を交互に繰り返しループする構成とし、A T 状態においてナビ報知の割合を異なる割合とすることで第 1 状態と第 2 状態におけるメダルの払出率を変動させる構成としても良い。

30

【0484】

また、メイン制御部 41 は、図 47 (a) に示すように、増加状態、減少状態 (終了)、減少状態 (継続)、上乘せ状態 (1)、上乘せ状態 (2) のうちいずれの状態に制御されている場合でも、第 1 形態の A T 状態と同様に、第 1 ~ 第 3 E D 移行条件が成立することで、E D 状態に制御する。E D 状態では、図 47 (b) に示すように、多枚押し順役の当選時に 75% の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1 ゲームあたりのメダルの払出率は、約 167% となり、1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 2.0 枚となる。また、E D 状態では、ナビストック抽選及び上乘せ状態抽選は行われない。E D 状態は、有利区間におけるゲーム数 (有利区間ゲーム数) が第 1 規定数 (本実施例では、1500 ゲーム) に到達して有利区間の終了条件 1 が成立するか、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数 (本実施例では、2395) を超えることで有利区間の終了条件 2 が成立することで有利区間とともに終了する。

40

【0485】

増加状態におけるナビストックの当選確率は、図 47 (b) に示すように、低確率 1 に設定されており、低確率 1 では、図 48 (a) に示すように、F C 0 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 1%、ストック数 2 が 0% であり、F C 1 当選時の当選確率は、ストッ

50

ク数 1 が 10 %、ストック数 2 が 0 % であり、FC 2 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 30 %、ストック数 2 が 0 % であり、FC 3 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 79 %、ストック数 2 が 1 % であり、FC 4 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 25 %、ストック数 2 が 0 % であり、増加状態 1 ゲームあたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.02 個となり、増加状態 1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.47 個となる。

【0486】

メイン制御部 41 は、AT 状態に移行後、当該 AT 状態において制御された増加状態の回数を計数するようになっており、減少状態（終了）におけるナビストックの当選確率は、AT 状態において制御された増加状態の回数に応じて異なる確率が適用されるようになっている。尚、ここでは、AT 状態において制御された増加状態の回数に応じて減少状態（終了）におけるナビストックの当選確率が異なる構成であるが、増加状態の終了後の減少状態から再度増加状態へ移行したループ回数を計数し、AT 状態におけるループ回数に応じて減少状態（終了）におけるナビストックの当選確率が異なる構成でも良い。

【0487】

減少状態（終了）におけるナビストックの当選確率は、図 47（b）に示すように、増加状態 2～4 連後（AT 状態において 2 回目～4 回目の増加状態後）の減少状態（終了）では高確率に設定されており、増加状態 1 連後（AT 状態において 1 回目の増加状態後）または 5 連後以降（AT 状態において 5 回目以降の増加状態後）の減少状態（終了）では低確率 2 に設定されている。

【0488】

高確率では、図 48（c）に示すように、FC 0 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 20 % であり、FC 1～FC 4 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 100 % であり、増加状態 2～4 連後の減少状態（終了）1 ゲームあたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.23 個となり、増加状態 2～4 連後の減少状態（終了）1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.94 個となる。

【0489】

低確率 2 では、図 48（b）に示すように、FC 0 当選時の当選確率は、ストック数 1、ストック数 2 いずれも 0 % であり、FC 1 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 0 %、ストック数 2 が 3 % であり、FC 2 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 6 %、ストック数 2 が 3 % であり、FC 3 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 7 %、ストック数 2 が 2 % であり、FC 4 当選時の当選確率は、ストック数 1 が 8 %、ストック数 2 が 4 % であり、増加状態 1 連後または 5 連後以降の減少状態（終了）1 ゲームあたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.003 個となり、増加状態 1 連後または 5 連後以降の減少状態（終了）1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.03 個となる。

【0490】

減少状態（継続）におけるナビストックの当選確率は、図 47（b）に示すように、低確率 2 に設定されており、減少状態（継続）1 ゲームあたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.003 個となり、減少状態（継続）1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は、ゲーム数に応じて異なり、約 0.003 個～約 0.03 個となる。

【0491】

上乗せ状態（1）及び上乗せ状態（2）におけるナビストックの当選確率は、図 47（b）に示すように、高確率に設定されており、上乗せ状態（1）及び上乗せ状態（2）1 ゲームあたりで期待できるナビストックの当選個数は約 0.23 個となり、上乗せ状態（1）1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は約 2.31 個となり、上乗せ状態（2）1 回あたりで期待できるナビストックの当選個数は約 5.78 個となる。

【0492】

増加状態における上乗せ状態の当選確率は、AT 状態において制御された増加状態の回数に応じて異なる確率が適用されるようになっている。尚、ここでは、AT 状態において制御された増加状態の回数に応じて増加状態における上乗せ状態の当選確率が異なる構成

であるが、前述したA T状態におけるループ回数に応じて増加状態における上乗せ状態の当選確率が異なる構成でも良い。

【0493】

増加状態における上乗せ状態の当選確率は、図47(b)に示すように、下一桁5連目の増加状態(A T状態において下一桁が5となる回数目の増加状態)では高確率に設定されており、下一桁5連目以外の増加状態では低確率に設定されている。

【0494】

低確率では、図48(d)に示すように、F C 0当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)(2)いずれも0%であり、F C 1当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が0%、上乗せ状態(2)が2%であり、F C 2当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が1%、上乗せ状態(2)が0%であり、F C 3当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が5%、上乗せ状態(2)が1%であり、F C 4当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が53.5%、上乗せ状態(2)が1.5%であり、下一桁5連目以外の増加状態1ゲームあたりで期待できる上乗せ状態の当選確率は約0.2%となり、下一桁5連目以外の増加状態1回あたりで期待できる上乗せ状態の当選確率は約5%となる。

【0495】

高確率では、図48(e)に示すように、F C 0当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)(2)いずれも0%であり、F C 1当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が0%、上乗せ状態(2)が33%であり、F C 2当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が0%、上乗せ状態(2)が3%であり、F C 3当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が0%、上乗せ状態(2)が75%であり、F C 4当選時の当選確率は、上乗せ状態(1)が0%、上乗せ状態(2)が67%であり、下一桁5連目の増加状態1ゲームあたりで期待できる上乗せ状態の当選確率は約2.8%となり、下一桁5連目の増加状態1回あたりで期待できる上乗せ状態の当選確率は約51.1%となる。また、高確率では、低確率に比較して上乗せ状態の当選確率が高いだけでなく、上乗せ状態(1)よりも多くのナビストックの当選が期待できる上乗せ状態(2)の当選確率が高くなるように設定されている。

【0496】

また、増加状態においては、上記の他にリプレイ1 A、リプレイ2の当選時に100%の確率で上乗せ状態(1)に当選し、共通1枚役の当選時に100%の確率で上乗せ状態(2)に当選する。また、減少状態(終了)、減少状態(継続)においては、F C 0~4の当選に伴う上乗せ状態抽選は行われませんが、増加状態と同様に、リプレイ1 A、リプレイ2の当選時に100%の確率で上乗せ状態(1)に当選し、共通1枚役の当選時に100%の確率で上乗せ状態(2)に当選する。ただし、リプレイ1 A、リプレイ2、共通1枚役の当選確率は、合計しても14/65536であり、極僅かである。

【0497】

メイン制御部41は、増加状態の終了後、減少状態(継続)に制御される場合、すなわちナビストックが1個以上残っており、再度増加状態に制御されることが決定されている場合に、減少状態(継続)の開始時に、当該減少状態(継続)の残りゲーム数、すなわち再度増加状態に制御されるまでのゲーム数を1~11Gのうちから選択する減少状態ゲーム数抽選を行う。

【0498】

増加状態の終了後、減少状態(継続)に制御される場合の減少ゲーム数抽選では、ゲーム数の選択率がそれまでにA T状態において制御された増加状態の回数及び設定値に応じて異なる。尚、ここでは、A T状態において制御された増加状態の回数に応じて減少ゲーム数抽選におけるゲーム数の選択率が異なる構成であるが、前述したA T状態におけるループ回数に応じて減少ゲーム数抽選におけるゲーム数の選択率が異なる構成でも良い。

【0499】

増加状態1連後(A T状態において1回目の増加状態後)または増加状態5連後以降(A T状態において1回目の増加状態後以降)の減少状態(継続)の開始時におけるゲーム数の選択率は、図49(a)に示すように、設定値が1~5の場合に、1Gが61%、2

10

20

30

40

50

Gが1%、3Gが6%、4Gが5%、5Gが5%、6Gが0%、7Gが6%、8Gが5%、9Gが1%、10Gが2%、11Gが8%であり、平均ゲーム数は約3.25Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は1Gとなる。また、設定値が6の場合に、1Gが60%、2Gが1%、3Gが7%、4Gが4%、5Gが5%、6Gが1%、7Gが6%、8Gが5%、9Gが1%、10Gが2%、11Gが8%であり、平均ゲーム数は約3.29Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は1Gとなる。

【0500】

増加状態2連後（AT状態において2回目の増加状態後）の減少状態（継続）の開始時におけるゲーム数の選択率は、図49（b）に示すように、設定値が1～5の場合に、1Gが1.75%、2Gが1.75%、3Gが70%、4Gが4.5%、5Gが4.5%、6Gが0%、7Gが3.5%、8Gが3.5%、9Gが3.5%、10Gが3.5%、11Gが3.5%であり、平均ゲーム数は約4.13Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は3Gとなる。また、設定値が6の場合に、1Gが2.5%、2Gが2.5%、3Gが70%、4Gが4.5%、5Gが4.5%、6Gが1%、7Gが3%、8Gが3%、9Gが3%、10Gが3%、11Gが3%であり、平均ゲーム数は3.99Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は3Gとなる。また、設定値に関わらず、最も選択率の高い3Gより小さい2G以下のゲーム数の選択率よりも、最も選択率の高い3Gより大きい4G以上のゲーム数の選択率の方が高い。

【0501】

増加状態3連後（AT状態において3回目の増加状態後）の減少状態（継続）の開始時におけるゲーム数の選択率は、図49（c）に示すように、設定値が1～5の場合に、1Gが1.75%、2Gが1.75%、3Gが4.5%、4Gが4.5%、5Gが70%、6Gが0%、7Gが3.5%、8Gが3.5%、9Gが3.5%、10Gが3.5%、11Gが3.5%であり、平均ゲーム数は約5.44Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は5Gとなる。また、設定値が6の場合に、1Gが2.5%、2Gが2.5%、3Gが4.5%、4Gが4.5%、5Gが70%、6Gが1%、7Gが3%、8Gが3%、9Gが3%、10Gが3%、11Gが3%であり、平均ゲーム数は5.3Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は5Gとなる。また、設定値に関わらず、最も選択率の高い5Gより小さい4G以下のゲーム数の選択率よりも、最も選択率の高い5Gより大きい6G以上のゲーム数の選択率の方が高い。

【0502】

増加状態4連後（AT状態において4回目の増加状態後）の減少状態（継続）の開始時におけるゲーム数の選択率は、図49（d）に示すように、設定値が1～5の場合に、1Gが4%、2Gが4%、3Gが4%、4Gが4%、5Gが4%、6Gが0%、7Gが2.5%、8Gが25%、9Gが25%、10Gが25%、11Gが2.5%であり、平均ゲーム数は約7.8Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は8～10Gとなる。また、設定値が6の場合に、1Gが3%、2Gが4%、3Gが4%、4Gが4%、5Gが4%、6Gが1%、7Gが2.5%、8Gが25%、9Gが25%、10Gが25%、11Gが2.5%であり、平均ゲーム数は7.85Gとなり、最も選択される確率の高いゲーム数は8～10Gとなる。

【0503】

また、メイン制御部41は、減少状態（終了）から減少状態（継続）に制御される場合、すなわち減少状態（終了）においてナビストックが当選して再度増加状態に制御されることが決定された場合にも、減少状態（継続）の開始時に、当該減少状態（継続）の残りゲーム数、すなわち再度増加状態に制御されるまでのゲーム数を0～3Gのうちから選択する減少状態ゲーム数抽選を行う。尚、0Gが当選した場合には、減少状態（継続）に制御されることなく、直接増加状態に制御されることとなる。

【0504】

減少状態（終了）から減少状態（継続）に制御される場合の減少ゲーム数抽選では、図49（e）に示すように、ゲーム数の選択率が減少状態（終了）においてナビストックが

10

20

30

40

50

当選したゲーム数に応じて異なり、減少状態（終了）においてナビストックが当選したゲーム数と合計して11Gを超えないゲーム数が選択されることとなる。

【0505】

このように、第2形態のAT状態においては、メダルの払出率の高い増加状態と、メダルの払出率の低い減少状態と、を繰り返しループする構成において、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されることが決定されている場合に、減少状態の開始後、増加状態に再度制御されるまでのゲーム数が変動するため、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されることが決定されている場合の減少状態において選択され得る最大ゲーム数が経過するまでは、増加状態に再度移行することを期待させることができる。

【0506】

尚、本実施例では、減少状態（継続）に制御される期間が減少ゲーム数抽選にて複数のゲーム数から選択されることで、減少状態（継続）に制御される期間が変動する構成であるが、減少状態（継続）において終了抽選に当選することで減少状態（継続）を終了させ、増加状態に制御する構成としても良く、このような構成において、終了抽選の当選確率をそれまでにAT状態において行われた増加状態の回数や設定値に応じて複数の確率から選択することで減少状態（継続）に制御される期間が変動する構成としても良い。

【0507】

また、減少状態ゲーム数抽選では、増加状態の回数に応じて最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数と、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数と、がいずれも選択され得る場合であって、特に、最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数よりも、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数の方が多い場合、すなわち2連目の増加状態の終了後、または3連目の増加状態の終了後において、最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数の選択率よりも、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数の選択率の方が高く設定されているため、減少状態の開始後、増加状態に制御された回数に応じて最も選択率の高いゲーム数が経過しても増加状態に移行することを期待させることができる。

【0508】

尚、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数よりも、最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数の方が多い場合、すなわち4連目の増加状態の終了後においては、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数の選択率よりも、最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数の選択率の方が高く設定されているが、このような場合においても、2連目または3連目の増加状態の終了後、と同様に最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数の選択率よりも、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数の選択率の方が高く設定するようにしても良く、このようにすることで、増加状態の回数に応じて最も選択率の高いゲーム数よりも小さいゲーム数と、最も選択率の高いゲーム数よりも大きいゲーム数と、がいずれも選択され得る場合には、いずれの場合でも、減少状態の開始後、増加状態に制御された回数に応じて最も選択率の高いゲーム数が経過しても増加状態に移行することを期待させることができる。

【0509】

また、減少状態ゲーム数抽選では、設定値1～5の場合に、6Gが選択されることがない一方で、設定値6の場合にのみ6Gが選択されるようになっており、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでのゲーム数が6Gとなることで、設定値6である可能性が高い旨が示唆されるようになっている。すなわち増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでのゲーム数によって設定値が示唆されるようになっており、減少状態において再度増加状態に制御されるまでの期間に着目させることができる。

【0510】

尚、減少状態ゲーム数抽選によるゲーム数の選択によって特定の設定値が示唆されるものに限らず、減少状態ゲーム数抽選によるゲーム数を設定値に応じた選択率にて選択することにより設定値が奇数である可能性が高いか、偶数である可能性が高いか、特定の設定値以上である可能性が高いか否か、などが示唆される構成であっても良く、このような構

10

20

30

40

50

成であっても、減少状態において再度増加状態に制御されるまでの期間に着目させることができる。

【0511】

また、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるか否かは、ナビストックの有無により決定されるようになっており、AT状態において減少状態の開始前に再度増加状態に制御するか否かが決定されているとともに、再度増加状態に制御することが決定されている場合には、減少状態の開始時に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数が減少状態ゲーム数抽選により決定されるので、増加状態の終了後、再度増加状態に制御される場合に、減少状態を終了させて増加状態を開始するか否かを決定する抽選等を行う必要がないため、減少状態に制御された後の制御を簡素化できる。

10

【0512】

尚、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるか否か及び再度増加状態に制御することが決定されている場合に、再度増加状態に制御されるまでのゲーム数を、減少状態の開始以前に決定する構成であれば、減少状態に制御された後の制御を簡素化できるものであり、再度増加状態に制御するか否かが減少状態の開始時に決定される構成、再度増加状態に制御することが決定されている場合に、減少状態の開始前に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数が決定される構成であっても上記と同様の効果を得られる。

【0513】

次に、第2形態のAT状態における増加状態、減少状態（継続）、減少状態（終了）の特徴について説明する。

20

【0514】

図50に示すように、下一桁5連目以外の増加状態では、上乗せ状態の当選確率が低確率であるのに対して、下一桁5連目（5連目、15連目、25連目・・・）の増加状態では、上乗せ状態の当選確率が高確率であり、下一桁5連目の増加状態の方が下一桁5連目以外の増加状態よりも大量のナビストックの当選が期待できる。

【0515】

また、増加状態1連目終了後の減少状態（継続）、増加状態5連目終了後以降の減少状態（終了）では、ナビストック抽選におけるナビストックの当選確率が低確率であるのに対して、増加状態2～4連目終了後の減少状態（終了）では、ナビストック抽選におけるナビストックの当選確率が高確率であり、増加状態が2連目まで継続することで、その後、増加状態が5連目まで継続することを期待させることができる。特に、前述のように下一桁5連目の増加状態では、他の増加状態よりも大量のナビストックの当選が期待できることから、増加状態が2連目まで継続することで、5連目の増加状態まで継続するだけでなく、その後も増加状態が継続することを期待させることができる。

30

【0516】

また、1連目の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数は、2連目～4連目の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数よりも平均ゲーム数が小さく、1連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間よりも短い期間となりやすく、AT状態に制御された後、1連目の増加状態で増加したメダルを減らさずに2連目の増加状態に移行しやすくなるため、増加状態と減少状態とをループするAT状態における初期の段階においてまとまった量のメダルを獲得させることができる。

40

【0517】

特に、1連目の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数は、1Gが選択される割合が最も高いため、1連目の増加状態の終了後、1Gで再度増加状態に移行しやすく、1連目の増加状態で増加したメダルを極力減らさずに2連目の増加状態へ移行しやすくなる。

【0518】

また、5連目の増加状態は、4連目までの増加状態よりも遊技者にとって有利となるも

50

のであり、5連目以降の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数は、2～4連目の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数よりも平均ゲーム数が小さく、5連目以降の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間よりも短い期間となりやすいため、増加状態と減少状態とをループするAT状態において、特に有利な5連目の増加状態を起点としてまとまった量のメダルを獲得させることができる。

【0519】

特に、5連目の増加状態は、4連目までの増加状態よりも上乗せ状態に当選する可能性が高く、大量のナビストックの当選が期待できることから、増加状態と減少状態とをループするAT状態において、5連目の増加状態まで継続することで、その後、さらにAT状態が継続することを期待させることができる。

10

【0520】

また、5連目の増加状態では、大量のナビストックの当選が期待できるものであることから、5連目以降の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間よりも短い期間となることで、貯まったナビストックを早く消化させることができる一方で、大量のナビストックが貯まっている可能性の低い2～4連目の増加状態では、例え、ナビストックが貯まっている状況であっても、増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間を相対的に長い期間とすることで、増加状態が継続することを期待させることができる。

20

【0521】

尚、5連目の増加状態では、4連目までの増加状態よりも上乗せ状態に当選する可能性が高く、かつ4連目までの増加状態よりも上乗せ状態（1）及び上乗せ状態（2）のうちより多くのナビストックの当選が期待できる上乗せ状態（2）が当選する可能性が高く設定されることで、5連目の増加状態が、4連目までの増加状態よりも遊技者にとって有利となる構成であるが、5連目の増加状態において、4連目までの増加状態よりも上乗せ状態に当選する可能性が高く設定された構成、5連目の増加状態において、4連目までの増加状態よりも上乗せ状態（1）及び上乗せ状態（2）のうちより多くのナビストックの当選が期待できる上乗せ状態（2）が当選する可能性が高く設定された構成の一方により遊技者にとって有利となる構成でも良いし、5連目の増加状態において、4連目までの増加状態よりもナビストックの当選確率またはナビストックの平均当選個数が高く設定されることにより遊技者にとって有利となる構成でも良い。

30

【0522】

また、2～4連目の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数は、1連目の増加状態または5連目以降の増加状態の終了後に減少状態（継続）に制御される場合に再度増加状態に制御されるまでのゲーム数よりも平均ゲーム数が大きく、2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間は、1連目の増加状態または5連目以降の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間よりも長くなりやすい一方で、2～4連目の増加状態の終了後に再度増加状態に制御されることが決定されていない減少状態（終了）では、1連目の増加状態または5連目以降の増加状態の終了後に再度増加状態に制御されることが決定されていない減少状態（終了）よりも特典が付与される条件が優遇されているため、2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が長くなっても増加状態に再度移行すること及び特典が付与されることの双方を期待させることができる。

40

【0523】

特に、2～4連目の増加状態の終了後に再度増加状態に制御されることが決定されていない減少状態（終了）では、1連目の増加状態または5連目以降の増加状態の終了後に再度増加状態に制御されることが決定されていない減少状態（終了）よりもナビストックの当選確率が高いため、2～4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が長くなっても、ナビストックが当選することで、再度増加状態に移行することを期

50

待させることができる。

【0524】

また、前述のように5連目の増加状態は、4連目までの増加状態よりも遊技者にとって有利となるものであり、4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御することが決定されている場合に増加状態に再度制御されるまでのゲーム数は、3連目までの増加状態の終了後、再度増加状態に制御することが決定されている場合に増加状態に再度制御されるまでのゲーム数よりも平均ゲーム数が大きく、4連目の増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間が3連目までの増加状態の終了後、再度増加状態に制御されるまでの期間よりも長い期間となりやすいため、長い期間にわたり相対的に有利な5回目の増加状態に移行することを期待させることができる。

10

【0525】

尚、第2形態のAT状態では、増加状態や上乗せ状態の終了条件が、特定のゲーム数に固定されているが、複数のゲーム数から終了条件となるゲーム数を選択したり、上乗せ条件が成立することでゲーム数を上乗せすることなどにより、終了条件を変動させる構成としても良い。また、増加状態や上乗せ状態はゲーム数の経過によって終了するものであるが、ナビ報知が行われた回数や特定の役が当選した回数などによって終了条件が成立する構成でも良い。

【0526】

また、第2形態のAT状態では、2～4回目の増加状態の終了後の減少状態（終了）においては、増加状態よりもナビストック抽選の当選確率が優遇される構成であるが、いずれの減少状態（終了）においても、増加状態よりもナビストック抽選の当選確率等、特典の付与に関する条件が優遇される構成としても良く、このような構成とすることで、増加状態よりもメダルの払出率の低い減少状態に制御されても特典の付与を期待させることができる。

20

【0527】

また、減少状態（終了）、減少状態（継続）いずれにおいても、増加状態よりもナビストック抽選の当選確率等、特典の付与に関する条件が優遇される構成としても良く、このような構成とすることで、増加状態よりもメダルの払出率の低い減少状態に制御されても特典の付与を期待させることができる。

【0528】

〔有利区間のゲーム数について〕

本実施例においてメイン制御部41は、有利区間のゲーム数を計数するカウンタとして有利区間ゲーム数カウンタと、ED移行ゲーム数カウンタと、を備える。有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間ゲーム数カウンタにより計数される有利区間ゲーム数は、賭数が2枚であるか、賭数が3枚であるか、また、遊技状態がRT0～RT3のいずれの遊技状態であっても更新されるのに対して、ED移行ゲーム数カウンタにより計数されるED移行ゲーム数は、賭数が3枚であり、かつ遊技状態がRT1である場合に更新される一方で、賭数が2枚である場合、または遊技状態がRT1以外の遊技状態である場合には更新されないようになっている。そして、メイン制御部41は、有利区間の終了条件1を判定するゲーム数には、条件に関わらず更新される有利区間ゲーム数を用いることで、過度に有利区間が長くなりすぎることがない一方で、前述した第3ED移行条件を判定するゲーム数には、賭数が3枚であり、かつ遊技状態がRT1でなければ更新されないED移行ゲーム数を用いることで、推奨する条件にて遊技を行うことを促すことができるようになっている。

30

40

【0529】

また、有利区間の終了時に初期化されるRAM41cの領域に有利区間ゲーム数カウンタもED移行ゲーム数カウンタも含まれており、有利区間の終了時には、有利区間ゲーム数もED移行ゲーム数も初期化されるようになっている。このため、有利区間が終了した後も、有利区間ゲーム数やED移行ゲーム数が引き継がれてしまう等、終了した有利区間の事象が次の有利区間に影響してしまうことを防止できる。

50

【0530】

また、本実施例では、賭数が3枚であり、かつ遊技状態がRT1である場合に更新されるED移行ゲーム数が第5規定数に到達することで、有利区間の終了条件が成立するまでED状態に制御するようになっており、条件を満たさずに遊技を行ってもED状態に制御されることがないため、推奨する条件にて遊技を行うことを効果的に促すことができる。

【0531】

また、前述のようにサブ制御部91は、ED状態において実行されるED演出においてED状態の残りゲーム数を表示するとともに、ED状態の残りゲーム数は、有利区間ゲーム数に基づいて算出されるようになっており、ED状態において当該ED状態の残りゲーム数を正確に示唆することができるようになっている。

10

【0532】

尚、ED移行ゲーム数がED状態の移行条件となる第3ED移行条件を判定する際に用いられるだけでなく、ED移行ゲーム数を、通常状態においてCZ状態へ移行するまでのゲーム数の計数に用いたり、非AT状態においてAT状態への移行条件となる天井値の計数に用いたりする等、AT状態への移行条件や抽選条件の判定に用いられる構成としても良く、このような構成とすることで、ED状態への移行条件の判定と、AT状態への移行条件や抽選条件の判定と、においてED移行ゲーム数を共用することができるようになっている。

【0533】

また、ED状態への移行条件の判定、AT状態への移行条件や抽選条件の判定に用いられるEDゲーム数は、賭数が3枚であることを条件に更新が行われることとなるため、メダルの払出率が適正となる3枚の賭数で遊技を行うことを促すことができる。

20

【0534】

また、ED状態への移行条件の判定、AT状態への移行条件や抽選条件の判定に用いられるEDゲーム数は、遊技状態がRT1であることを条件に更新が行われることとなるため、遊技状態がメダルの払出率が適正となるRT1にて遊技を行うことを促すことができる。

【0535】

また、本実施例においてメイン制御部41は、有利区間においてAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が計数される純増枚数カウンタを備え、純増枚数カウンタにより計数されるAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数は、有利区間の終了条件2の判定に用いられるものであり、賭数が2枚であるか、賭数が3枚であるか、また、遊技状態がRT0～RT3のいずれの遊技状態であっても更新される。このように有利区間の終了条件2の判定に用いられるAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数は、条件に関わらず更新されるため、賭数が2枚であるゲームや遊技状態がRT1以外のゲームにおけるメダルの増加量も加味して有利区間の終了条件2を判定することができ、2枚の賭数で遊技を行ったり、RT1以外の遊技状態でゲームを行っても有利区間の終了条件2の成立を遅らせることができないようになっている。

30

【0536】

〔メイン制御部が実行する各種処理について〕

40

メイン制御部41が遊技プログラム及び非遊技プログラムを実行することで行う各種処理の制御内容について、図51～図81に基づいて説明する。

【0537】

〔初期設定処理について〕

メイン制御部41が行う起動時の処理と初期設定処理について、図51に基づいて説明する。起動時の処理、初期設定処理は、遊技プログラムに含まれるサブルーチンである。

【0538】

メイン制御部41は、スロットマシン1への電力供給が開始された際に、リセットの発生によりタイマ割込みが禁止に設定された状態で起動し、ROM41bに格納されているプログラムに従って各種処理を行う。起動した後は、まず、遊技プログラムに含まれる起

50

動時設定処理を行って、すべての出力ポート0～9を初期化し、メイン制御部41が備える内部レジスタをROM41bの所定領域に予め設定されている内蔵レジスタ初期化テーブルに基づいて初期化した、遊技プログラムに含まれる初期設定処理を行う。

【0539】

図51に示すように、初期設定処理はタイマ割込みが禁止された状態で開始され、初期設定処理では、まず、入力ポートの所定領域を参照して(Sa1)、電断検出回路48から出力される電断検出信号がON状態であるか否かを判定する(Sa2)。そして、電断検出信号がON状態である場合には、電断検出信号がOFF状態となるまで待機する。その後、スロットマシン1の電源電圧が正常となり、電断検出信号がOFF状態となった後は、RAM41cの所定領域のパリティを算出し(Sa3)、スタックポインタに予め定められた初期アドレスを設定する(Sa4)。そして、Sa3のステップにおいて算出したパリティが正常であるか否かを判定し(Sa5)、パリティが正常である場合には、電断時にRAM41cの所定領域に設定されたRAM破壊診断用固定データを取得して(Sa6)、当該RAM破壊診断用固定データに基づきRAM41cの記憶内容が破壊されていないか否かを診断する(Sa7)。

【0540】

Sa5のステップにおいてパリティが正常でないと判定した場合、及びSa7のステップにおいてRAM41cの記憶内容を診断した場合は、Sa3のステップにおいて算出したRAMのパリティとSa7における診断の結果に基づいて、RAM41cに異常があるか否かを判定する(Sa8)。尚、RAM41cに異常がある場合とは、パリティが正常でない場合、またはパリティが正常であるが記憶内容に異常があると診断した場合である。

【0541】

そして、RAM41cに異常がある場合には、前述の第2退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させた後(Sa9)、前述のCALL命令を用いて、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理を呼び出して行う(Sa10)。

【0542】

非遊技RAM領域初期化処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域から現在のスタックポインタSPが示すアドレスの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を、非遊技RAM領域の所定領域から読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタ(アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなど)の値を、スタックポインタSPにより特定される非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることがとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムから非遊技RAM領域初期化処理が呼び出された際に、当該非遊技RAM領域初期化処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムが非遊技RAM領域初期化処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0543】

その後、初期化対象RAMの先頭アドレス(未使用領域4の最初のアドレス)と終了ア

ドレス（非遊技RAM領域の最後のアドレス）を指定し、当該先頭アドレスを指定アドレスの初期値として指定アドレスのデータをクリアした後に指定アドレスを次のアドレスに更新する処理を、指定アドレスが当該終了アドレスとなるまで繰り返し実行することで、初期化対象RAMの先頭アドレスから終了アドレスまでの領域（本実施例では、未使用領域4の最初から非遊技RAM領域の最後までまでの領域）を初期化する。尚、非遊技RAM領域初期化処理において、初期化対象RAMの先頭アドレスと終了アドレスとを指定することで、初期化対象RAMの容量を算出し、当該容量分のRAM領域を初期化対象RAMの先頭アドレスから順次クリアすることで、初期化対象RAMの先頭アドレスから終了アドレスまでの領域を初期化する構成としても良い。

【0544】

そして、前述の第1復帰命令を用いて、非遊技RAM領域初期化処理を開始した際に非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で非遊技スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、非遊技RAM領域初期化処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて、非遊技RAM領域初期化処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、非遊技RAM領域初期化処理を開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させて、非遊技RAM領域初期化処理を終了させる。尚、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該非遊技RAM領域初期化処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタSPを非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、非遊技RAM領域初期化処理が終了されるときレジスタの状態は、当該非遊技RAM領域初期化処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0545】

Sa10のステップにおいて非遊技RAM領域初期化処理を行い、RAM41cの非遊技RAM領域を初期化して、初期設定処理に戻った際には、前述の第2復帰命令を用いて、Sa9のステップにおいて遊技スタック領域に退避させたフラグレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで、非遊技RAM領域初期化処理を行う前の状態にフラグレジスタの状態を復帰させる（Sa11）。Sa10のステップにおける非遊技RAM領域初期化処理の内部での全レジスタの退避処理及び復帰処理と、Sa9及びSa11のステップにおけるフラグレジスタの退避処理及び復帰処理とが行われることにより、非遊技RAM領域初期化処理が行われた後において、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態が、当該処理が行われる前の状態に完全に復帰されることになる。

【0546】

Sa8のステップにおいてRAM41cに異常がないと判定した場合、及びSa11のステップにおいてレジスタを復帰させた場合は、RAM41cに設定されているRAM破壊診断用固定データをクリアして（Sa12）、RAM41cに異常がある場合に初期化処理を行う対象となる遊技RAM領域のアドレスを指定するためのRAM破壊時初期化開始アドレスを設定する（Sa13）。その後、入力ポート2を参照して設定キースイッチ37がON状態であるか否かを判定する（Sa14）。

【0547】

Sa14のステップにおいて設定キースイッチ37がON状態であると判定した場合は、設定変更処理を行う。設定変更処理では、リセット／設定スイッチ38及びスタートスイッチ7が所定の手順で操作されることにより設定値が確定され、設定キースイッチ37がOFFにされたことが検出されることで、設定変更処理を終了して、ゲームを進行可能な状態に移行する。また、設定変更処理では、設定変更処理を開始する際に、設定変更処

10

20

30

40

50

理を開始する旨を示す設定コマンド（開始）をサブ制御部 9 1 に対して送信し、設定変更処理を終了する際に、設定変更処理を終了する旨を示す設定コマンド（終了）をサブ制御部 9 1 に対して送信するようになっている。また、設定変更処理では、設定変更処理を終了する際に、設定変更時の初期化対象 RAM 領域の先頭アドレスを指定し、メイン処理の S b 4 のステップに復帰する。そして、S b 4 のステップにおいて RAM 初期化処理が行われることで、設定変更時の初期化対象 RAM 領域の先頭アドレスから遊技 RAM 領域の終端のアドレスまでの領域、すなわちすべての遊技 RAM 領域が初期化されるようになっている。尚、RAM 4 1 c の使用中のスタック領域を除く全ての遊技 RAM 領域を初期する構成としても良い。設定変更処理の終了後に行われる RAM 初期化処理では、初期化される領域に、有利区間に関する情報が記憶される記憶領域が含まれ、有利区間に関する情報は初期化されることとなるが、当該初期化される領域に、特別役（B B 1、B B 2）の当選が持ち越されている持越状態に関する情報が記憶される記憶領域は含まれず、持越状態に関する情報は初期化されないようになっている。

10

【0548】

S a 1 4 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が ON 状態でないと判定した場合は、S a 3 のステップにおいて算出した RAM のパリティと S a 7 における診断結果に基づいて、RAM 4 1 c に異常があるか否かを判定し（S a 1 5）、RAM 4 1 c に異常がないと判定した場合には、外部出力信号を出力するための出力バッファをクリアする（S a 1 6）。また、RAM 4 1 c の所定領域に設定されており、後述のメイン処理においてリールの回転エラーが検出された回数を計数するためのリールエラーカウンタをクリアする（S a 1 7）。その後、RAM 4 1 c の記憶内容に基づいてスタックポインタ S P に電断時のアドレスを設定することで、スタックポインタを電断時の状態に復帰させ（S a 1 8）、ポート入力処理を 2 回連続で行う（S a 1 9、S a 2 0）。

20

【0549】

ポート入力処理は、パラレル入力ポート 5 1 1 に入力される各種スイッチ類の検出信号等の入力状態に関する入力状態データ（各種スイッチ類の現在の入力状態を示す入力データ、前回と今回の入力データが同じ状態である旨を示す確定データ、前回から確定データが変化した旨を示すエッジデータ）を更新する処理である。RAM 4 1 c の遊技 RAM 領域の所定領域には、各種スイッチ類の入力状態データを格納する入力バッファ 0 ~ 2 が設けられており、ポート入力処理により更新される各種スイッチ類の入力状態データ（本実施例では、入力データ、確定データ、エッジデータ）は、スイッチ類の種類及び入力状態データの種類毎に予め定められた入力バッファの所定ビットに格納されるようになっている。ポート入力処理では、各種スイッチ類の入力状態データのうち各種スイッチ類の検出状態（ON 状態または OFF 状態）を入力データとしてパラレル入力ポート 5 1 1 の入力ポート 0 に格納することで、各種センサ類の入力データを今回のポート入力処理の実行タイミングにおける検出状態に更新する。各種スイッチ類の入力データは、スイッチ類毎に対応する入力ポート 0 の所定ビットに格納されるようになっている。また、ポート入力処理では、入力バッファ 0 に入力データを格納する際に、前回のポート入力処理により入力バッファに格納されている入力データと今回のポート入力処理により入力バッファに格納する入力データとを各種センサ類毎に比較して、今回と前回の入力データが同じ状態（前回も今回も ON 状態または前回も今回も OFF 状態）である各種センサ類について、今回の入力データの検出状態（ON 状態または OFF 状態）を示すように確定データを作成して、入力バッファ 1 の所定ビットに格納する一方、今回と前回の入力データが異なる状態（前回 ON 状態で今回 OFF 状態または前回 OFF 状態で今回 ON 状態）である各種センサ類について、前回の入力データの検出状態を維持するように確定データを作成して、入力バッファ 1 の所定ビットに格納することで、入力バッファ 1 に格納される各種センサ類の確定データを更新する。また、ポート入力処理では、入力バッファ 1 に確定データを格納する際に、今回と前回の確定データを比較して、確定データが OFF 状態から ON 状態に変化した各種センサ類について、確定データが OFF 状態から ON 状態に変化した旨を示す ON エッジデータを入力バッファ 2 の所定ビットに格納し、確定データが ON 状態か

30

40

50

らOFF状態に変化した各種センサ類について、確定データがON状態からOFF状態に変化した旨を示すOFFエッジデータを入力バッファ2の所定ビットに格納することで、入力バッファ2に格納される各種センサ類のエッジデータを更新する。ポート入力バッファ0～2に格納された各種スイッチ類の入力データ、確定データ、エッジデータは、遊技プログラム及び非遊技プログラムから参照することが可能である。

【0550】

また、初期設定処理では、ポート入力処理を2回連続して行うことで、その後、ポート入力処理が行われる際に、初期設定処理が行われた後の各種スイッチ類の入力状態すなわちスロットマシン1への電力供給が再開された後の各種スイッチ類の入力状態に基づいて、各種スイッチ類の検出信号等の入力状態に関する入力状態データが作成されるので、意図しない入力状況が特定されてしまうことを防止できるようになっている。また、ポート入力処理において、3回以上のポート入力処理により取得された入力データ（例えば、今回、前回及び前々回の入力データ）に基づいて確定データを作成する構成でも良い。このような構成では、確定データを作成するために必要なポート入力処理の回数よりも1回少ない回数連続してポート入力処理を初期設定処理において行う構成とすることで、初期設定処理が行われた後にポート入力処理が行われる際に、初期設定処理が行われた後の各種スイッチ類の入力状態に基づいて入力状態データを作成させることができる。

【0551】

Sa19及びSa20のステップにおいてポート入力処理を行った後は、所定の入力ポートを参照して（Sa21）、リセット／設定スイッチ38がON状態であるか否かを判定し（Sa22）、リセット／設定スイッチ38がON状態である場合すなわちリセット／設定スイッチ38が押下されてON状態とされたままスロットマシン1の電源が投入された場合には、有利区間に関連する有利区間情報を初期化する有利区間データ初期化処理を行う（Sa23）。有利区間データ初期化処理では、RAM41cの記憶領域のうち有利区間に関する情報（有利区間中信号の出力バッファ、有利区間中フラグ、区間表示LED19の出力バッファ、有利区間ゲーム数、有利区間のメダルの純増枚数等）が記憶されている領域を初期化する。有利区間データ初期化処理では、特別役の内部当選フラグ（非当選時：0、BB1当選時：1、BB2当選時：2）や設定値（1～6）等に関する情報の記憶されている領域が初期化されることがないようにしており、特別役の内部当選フラグや設定値（1～6）等に関する情報は、前回、スロットマシン1への電力供給が停止されたときの内容で維持されることとなる。

【0552】

尚、本実施例では、初期設定処理において、リセット／設定スイッチ38がON状態である場合すなわちリセット／設定スイッチ38が押下されてON状態とされたままスロットマシン1の電源が投入された場合には、有利区間データ初期化処理によりRAM41cに記憶されている有利区間に関する情報を初期化する構成であるが、リセット／設定スイッチ38が押下されてON状態とされたままスロットマシン1の電源が投入された場合には、RAM41cに記憶されている情報のうち内部当選状況に関する情報及び設定値に関する情報は初期化されることなく維持される一方で、少なくとも有利区間に関する情報が初期化される構成であれば良く、内部当選状況に関する情報及び設定値に関する情報以外の情報を有利区間に関する情報とともに初期化可能な構成でも良い。

【0553】

Sa22のステップにおいてリセット／設定スイッチ38がON状態でないと判定した場合、及びSa23のステップにおいて有利区間データ初期化処理を実行した後は、電断前の制御状態に復帰した旨を示す復帰コマンドをサブ制御部91に送信した後（Sa24）、タイマ割込み処理（メイン）のコマンド送信処理において、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を送信する旨を示すドアコマンド送信フラグをRAM41cの所定領域に設定する（Sa25）。コマンド送信処理では、通常、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した場合にドアコマンドを送信するが、RAM41cの所定領域にドアコマンド送信フラグが設定されている場合には、ドア開放検出スイッチ25の

検出状態が変化したか否かにかかわらず、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を送信する。

【0554】

そして、Sa25のステップにおいてドアコマンド送信フラグを設定した後は、すべてのレジスタをRAM41cに記憶されている電断前の状態に復帰させ（Sa26）、タイマ割込みを許可に設定して（Sa27）、初期設定処理を終了させてタイマ割込み処理（メイン）に移行させた後、スロットマシン1への電力供給が停止される前に実行していたメイン処理における処理に復帰する。

【0555】

一方、Sa15のステップにおいて、RAM41cに異常があると判定した場合には、遊技RAM初期化処理を行って（Sa28）、Sa13のステップにおいて設定したRAM破壊時初期化開始アドレスからRAM41cの遊技RAM領域の終端までの領域を初期化する。その後、Sa9～Sa11のステップまでの処理と同様に、レジスタのうちフラグが設定されるフラグレジスタの値を遊技RAM領域の遊技スタック領域に退避させた後（Sa29）、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理を呼び出して行って（Sa30）、RAM41cのすべての非遊技RAM領域を初期化した後、呼び出し元に戻り、Sa29のステップにおいて退避させたレジスタを復帰させる（Sa31）。

【0556】

Sa31のステップにおいてレジスタを復帰させた後は、ドアコマンド送信フラグを設定し（Sa32）、タイマ割込みを許可に設定し（Sa33）、RAM41cに異常がある旨を示すRAM異常エラーコード（E8）を所定のレジスタに準備して（Sa34）、初期設定処理を終了させてエラー処理に移行させる。

【0557】

尚、エラー処理では、遊技の進行が不能化されるエラー状態に制御する。また、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E8）を特定可能なエラーコマンドをサブ制御部91に対して送信し、当該エラーコード（E8）をRAM41cの所定領域にその他の処理（例えば、後述するセンサ監視処理等）でも参照可能なエラーフラグとして設定する。また、当該エラーコード（E8）を遊技補助表示器12に表示させるように制御する。その後は、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E8）に応じたエラー状態の解除条件が成立したことが特定されるまでエラー状態の制御を行う。RAM異常エラーコード（E8）が所定のレジスタに準備されてエラー状態に移行された場合には、設定キースイッチ37をONにした状態で電源スイッチ39を投入することによって、設定変更状態に移行させてすべての遊技RAM領域を初期化させることで、RAM41cのデータの異常を確実に解消してエラー状態を解除することができるようになっている。一方、設定キースイッチ37をON状態にせずに電源スイッチ39をONにした場合には、RAM41cの異常が再び検出されて、再度、エラー状態となる。

【0558】

このように、メイン制御部41は、スロットマシン1への電力供給が開始された後には、初期設定処理を最初に行うようになっており、初期設定処理では、スロットマシン1への電力供給が開始された際のメイン制御部41の状態に応じて、タイマ割込み処理（メイン）、設定変更処理、エラー処理のいずれかに移行させる。そして、これらの処理に移行させる際に、移行させる処理の種類を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信するようになっており、タイマ割込み処理（メイン）に移行させる場合すなわちスロットマシン1への電力供給が停止される前の制御状態に復帰した場合には、復帰コマンドをサブ制御部91に対して送信し、設定変更処理を開始して設定変更状態に移行する場合には、設定コマンド（開始）をサブ制御部91に対して送信し、RAM41cの異常によりエラー処理を開始してエラー状態に移行する場合には、エラーコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0559】

尚、メイン制御部41は、初期設定処理から設定変更処理に移行した後は、設定変更状

10

20

30

40

50

態を経て、遊技の進行が可能な状態に復帰するようになっており、当該遊技の進行が可能な状態に復帰する際には、当該設定変更状態が終了されることを特定可能な設定コマンド（終了）をサブ制御部 91 に対して送信する一方で、復帰コマンドは送信しない。また、RAM 41c の異常によりエラー処理に移行した後は、前述のように設定変更処理に移行されてエラー状態が解除されることで、遊技の進行が可能な状態に復帰するようになっており、エラー処理が終了されて遊技の進行が可能な状態に復帰する場合にも、サブ制御部 91 に対して復帰コマンドを送信しない。

【0560】

このように、本実施例のメイン制御部 41 は、スロットマシン 1 への電力供給が開始されることで起動し、遊技プログラムに含まれる起動時設定処理を行い、当該起動時設定処理によりすべての出力ポート 0～9 を初期化するようになっている。

【0561】

また、メイン制御部 41 は、起動時設定処理を行った後、遊技プログラムに含まれる初期設定処理を行う。そして、初期設定処理では、RAM 41c に異常があると判定した場合に、非遊技プログラムに含まれる非遊技 RAM 領域初期化処理を呼び出して、RAM 41c の非遊技 RAM 領域の所定領域を初期化する。また、初期設定処理では、遊技プログラムに含まれる RAM 初期化処理を呼び出して、RAM 41c の遊技 RAM 領域の所定領域を初期化するようになっており、遊技 RAM 領域は遊技プログラムにより初期化し、非遊技 RAM 領域は非遊技プログラムにより初期化する構成になっている。

【0562】

また、初期設定処理では、リセット／設定スイッチ 38 が ON 状態である場合に、有利区間データ初期化処理を実行して、RAM 41c に記憶されている有利区間に関する情報を初期化するようになっている。これにより、有利区間に関する情報として、RAM 41c に設定されている区間表示 LED 19 の出力バッファを初期化して、区間表示 LED 19 が消灯されている状態でスロットマシン 1 を起動されることができるようになっている。また、初期設定処理では、有利区間データ初期化処理を実行することにより、有利区間に関する情報として有利区間中信号の出力バッファや有利区間中フラグも初期化するので、スロットマシン 1 の起動後には、有利区間への移行条件が成立するまで、遊技状態が通常区間に制御されて区間表示 LED 19 が消灯状態に維持されるようになっている。

【0563】

また、設定変更処理の終了後に行われる RAM 初期化処理では、有利区間に関する情報は初期化されることとなるが、特別役の持越状態に関する情報は初期化されないようになっており、設定値が変更された場合でも、設定値が変更される前の特別役の持越状態が維持されるようになっている。

【0564】

〔メイン処理について〕

メイン制御部 41 が行うメイン処理の制御内容について、図 52～図 54 に基づいて説明する。尚、メイン処理は、一単位の遊技毎に繰り返し実行される。そして、メイン処理の一周期がゲームの一単位に相当している。また、メイン処理は、遊技プログラムに含まれ、複数の処理を含む。以下、特に非遊技プログラムに含まれる旨を示さない処理は、遊技プログラムに含まれる。尚、遊技プログラムにより呼び出される遊技プログラムには、非遊技プログラムを呼び出すものもある。

【0565】

図 52 に示すように、メイン制御部 41 は、まず、タイマ割込みを禁止に設定した後（Sb1）、初期化の対象とする RAM 41c の所定領域の最終アドレス値を HL レジスタに設定し（Sb2）、初期化の対象とする RAM 41c の所定領域の最終アドレス値より一つ前のアドレスを DE レジスタに設定する（Sb3）。そして、HL レジスタ値に基づいて特定される RAM 41c の領域に 0 を書き込んで初期化し（Sb4）、HL レジスタ及び DE レジスタ等に基づいて特定される RAM 41c の所定領域から、後述の Sb58 または Sb87 により設定される RAM 初期化対象サイズ分の各記憶領域に 0 を書き込ん

10

20

30

40

50

で順次初期化する（S b 5）。

【0566】

その後、RAM 41 c の所定領域に設定されている現在の遊技状態を参照し、当該遊技状態に対応する値をAレジスタに読み込み（S b 6）、一ゲームが終了された旨を特定可能な遊技終了コマンドの値をD Eレジスタに設定する（S b 7）。そして、通信データ格納処理を行う（S b 8）。通信データ格納処理では、Aレジスタ及びDレジスタに設定されている値に基づいてコマンドを生成してコマンドキューに設定する。例えば、Aレジスタに遊技状態が設定され、Dレジスタに遊技終了コマンドの値が設定されている場合には、現在の遊技状態を特定可能な情報を含む遊技終了コマンドを生成してコマンドキューに設定する。コマンドキューに設定されたコマンドは、その後のタイマ割込み処理に含まれるコマンド送信処理により順次送信されることとなる。

10

【0567】

S b 8のステップにおいて通信データ格納処理を行った後は、前述の第2退避命令を用いて、レジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させた後（S b 9）、前述のCALL命令を用いて、非遊技プログラムに含まれるRT情報出力処理を呼び出して行う（S b 10）。

【0568】

RT情報出力処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域から現在のスタックポインタSPが示すアドレスの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を、非遊技RAM領域の所定領域から読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタ（アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなど）の値を、スタックポインタSPにより特定される非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、前述の非遊技RAM領域初期化処理が呼び出される場合と同様に、非遊技プログラムに含まれるRT情報出力処理を遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムからRT情報出力処理が呼び出された際に、当該RT情報出力処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムがRT情報出力処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

20

30

【0569】

その後、遊技RAM領域の所定領域に設定されているスロットマシン1の遊技状態に関する情報を参照し、当該遊技状態に関する情報（例えば、RTの状態）をスロットマシン1に接続される試験装置に対して出力する試験信号として出力ポート7より出力させるように設定する。そして、RT情報出力処理を開始した際に非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で非遊技スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、RT情報出力処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて、RT情報出力処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、RT情報出力処理を開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させて、RT情報出力処理を終了させる。尚、前述の非遊技RAM領域初期化処理が終了される場合と同様に、非

40

50

遊技プログラムに含まれる R T 情報出力処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該 R T 情報出力処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタ S P を非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、L D 命令が用いられることで、フラグレジスタの第 2 ゼロフラグ T Z が変更されることとなり、当該 L D 命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、R T 情報出力処理が終了されるときレジスタの状態は、当該 R T 情報出力処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0570】

S b 1 0 のステップにおいて R T 情報出力処理を行った後には、前述の第 2 復帰命令を用いて、S b 9 のステップにおいて退避させたフラグレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで復帰させる (S b 1 1)。S b 1 0 のステップにおける R T 情報出力処理の内部での全レジスタの退避処理及び復帰処理と、S b 9 及び S b 1 1 のステップにおけるフラグレジスタの退避処理及び復帰処理とが行われることにより、R T 情報出力処理が行われた後において、メイン制御部 4 1 が備えるすべてのレジスタの状態が、当該処理が行われる前の状態に完全に復帰されることになる。

【0571】

S b 1 1 のステップにおいてフラグレジスタを復帰させた後は、予め定められた試験信号用待機時間に対応する値を B C レジスタに設定し (S b 1 2)、タイマ割込みが B C レジスタの値の回数行われるまで待機する割込み B C 回待ち処理を行う (S b 1 3)。割込み B C 回待ち処理では、タイマ割込みを許可に設定してタイマ割込み処理が行われるまで待機し、タイマ割込み処理が行われる毎に B C レジスタの値を 1 減算する処理を、当該 B C レジスタの値が 0 となるまで繰り返し行う。そして、B C レジスタの値が 0 となることで割込み B C 回待ち処理を終了する。S b 1 2 のステップでは、試験信号用待機時間に対応する値として 1 6 . 2 4 m 秒に相当する値 (2 9) が B C レジスタに設定されるようになっており、S b 1 3 のステップにおいて割込み B C 回待ち処理を行うことで、S b 1 0 の R T 情報出力処理の後から次の処理を移行するまでに、少なくとも試験信号用待機時間 (1 6 . 2 4 m 秒) を確保するようになっている。

【0572】

また、割込み B C 回待ち処理を行うことにより、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間が最大限に確保されている状態で、割込み B C 回待ち処理の後に行われる処理を行うことができ、割込み B C 回待ち処理の後に行われる一連の処理の途中で意図せずタイマ割込みが行われてしまうことがないようにしている。S b 1 3 ステップにおいて割込み B C 回待ち処理を行うことにより、割込み B C 回待ち処理の後に行われる遊技開始待ち処理の S e 1 のステップ～S e 1 0 のステップまでの処理の途中で意図せずタイマ割込みが行われてしまうことを防止して、S e 1 のステップ～S e 1 0 のステップまでの処理を一連の処理として行うことができるようになっている。

【0573】

また、割込み B C 回待ち処理を行うことにより、タイマ割込み処理を確実に 1 回以上行うことで、当該タイマ割込み処理に含まれる各処理が行われた後の状態で、割込み B C 回待ち処理の後に行われる一連の処理を行うことができる。例えば、S b 1 3 のステップにおいて割込み B C 回待ち処理を行うことにより、タイマ割込み処理に含まれる後述のポート入力処理が行われて、各種スイッチ類やセンサ類の入力データが更新された状態で、遊技開始待ち処理の S e 1 のステップ～S e 1 0 のステップまでの処理を行うことができるようになっている。

【0574】

そして、タイマ割込み処理が行われた後、遊技開始待ち処理を行って (S b 1 4)、前の 1 ゲームの制御の終了後から次の 1 ゲームを開始させるまでの処理を行う。遊技開始待ち処理では、メダルの投入等に応じて賭数を設定する処理を行い、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出されることで、次の 1 ゲームを開始させる処

10

20

30

40

50

理を行う。

【0575】

そして、入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理を行う（S b 15）。内部抽選処理では、スロットマシン1において予め設定された設定値（1～6）やスタートスイッチ7の検出によるゲームの開始と同時に取得された内部抽選用の乱数値に基づいて、入賞の発生を許容するか否か（すなわち、表示結果の導出を許容するか否か）を決定する内部抽選を行う。そして、内部抽選での当選結果が特定可能となるように当選した役に対応する役番号（当選番号、ハズレを含む）をRAM 41cの所定領域に記憶させる。また、後述のグループ情報設定処理（一般役）を行って、役番号（当選番号）に基づいて当選している一般役の種類を特定可能なグループ情報（一般役）をRAM 41cの所定領域に設定する。また、内部抽選にて特別役が当選している場合（当該ゲームの内部抽選にて当選した場合及び当該ゲーム以前のゲームの内部抽選にて当選して持ち越されている場合を含む）には、特別役（BB1、BB2）が当選している旨を示す内部当選フラグをRAM 41cの所定領域に設定する。また、内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選している場合には、BB1が当選しているか否かを判定して、BB1が当選していると判定した場合には、RAM 41cの所定領域に設定されており、状態表示LED 17の点灯状態を制御するための出力バッファ（状態表示LED 17の出力バッファ）に、点灯状態に制御するための所定値（ON状態の値：1）を設定する。

10

【0576】

状態表示LED 17の出力バッファにON状態の値が設定されることで、その後行われるタイマ割込み処理のLEDダイナミック表示処理により状態表示LED 17が点灯状態に制御されることとなる。本実施例のメイン制御部41は、内部抽選処理を行った後、後述のリール回転開始処理（S b 45）を行うことで、リール2L、2C、2Rの回転を開始させ、すべてのリールが定速状態となったことを条件としてストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化するようになっており、内部抽選処理を行った後からリール回転処理を行うまでの期間において割込みBC回待ち処理（S b 28）を行う。これにより、当該期間中に少なくとも1回、タイマ割込み処理を行わせて、状態表示LED 17の出力バッファにON状態の値が設定されている場合すなわちBB1が当選している場合には、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を有効化する前に、状態表示LED 17を点灯状態に制御するようになっており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となる前に確実に状態報知を開始させることができるようになっている。また、内部抽選により特別役（BB1）が当選したときに、状態表示LED 17の出力バッファに所定値（ON状態の値：1）が設定され、その後のタイマ割込み処理により状態表示LED 17を点灯状態に制御するので、特別役（BB1）が当選した後すぐに状態表示が開始されるため、状態表示が行われているか否かを確認する時間を、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となる前に十分に確保することができるようになっている。

20

30

【0577】

そして、内部抽選処理を行った後、後述するように遊技区間に関する処理及びナビ報知に関する処理を行う出玉制御処理を行う（S b 16）。出玉制御処理では、有利区間中信号の出力バッファの値に基づいて有利区間であるか否かを判定する処理や、有利区間でないと判定した場合に、賭数として3枚が設定されておりかつ遊技状態が特別状態（BB1、BB2）でないことを条件に行う有利区間移行関連処理（例えば、内部抽選にて有利区間移行役が当選したか否かを判定する処理や、内部抽選にて有利区間移行役が当選したと判定した場合に、有利区間に制御している旨を示す有利区間中フラグを連続データ処理により設定することで有利区間へ移行させる処理、有利区間への移行に関連して各種設定等を行う処理等）、有利区間であると判定した場合に、賭数として3枚が設定されているか2枚が設定されているかに関わらず、有利区間が開始してからのゲーム数である有利区間ゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタを1ゲーム分加算して更新する処理、賭数が2枚である状態またはRT1以外の遊技状態であることを条件に行うナビ報知に関する処理（例えば、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われるED状

40

50

態へ移行させるゲームを特定するためのED移行ゲーム数カウンタを更新する処理や、所定の出玉状態に制御していることを条件に、区間表示LED19の出力バッファに点灯状態に制御するONデータ（所定値：1）を設定する処理、一般役当選番号に基づいてナビ番号に基づいて当選している役に対応するナビ番号を特定し、RAM41cの所定領域に設定する処理、現在制御されている出玉状態に応じた各種処理を行う処理等）を行う。出玉制御処理において設定されたナビ番号は、後述の遊技開始時コマンド送信処理（Sb22）において参照され、当該ナビ番号を特定可能なコマンドがサブ制御部91に対して送信されることとなる。また、当該ナビ番号は、リール停止制御処理（Sb48）においても参照され、当該リール停止制御処理によりストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受け付けが有効化される前に、当該ナビ番号に対応するナビ表示を表示するための表示用データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定され、ナビ表示が遊技補助表示器12に表示されることとなる。また、出玉制御処理により、有利区間中において更新された有利区間ゲーム数カウンタは、後述のAT状態管理処理（Sb60）にて有利区間ゲーム数が規定ゲーム数（第1規定数）に到達したか否かを判定する際に参照されることとなる。

【0578】

その後、Sb11のステップと同様に、前述の第2退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を遊技RAM領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させ（Sb17）、タイマ割込みを禁止に設定した後（Sb18）、前述のCALL命令を用いて、非遊技プログラムに含まれる操作情報信号出力処理を行って（Sb19）、後述するように内部抽選の当選結果に応じたストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指定する操作情報信号を出力ポートより試験装置に対して出力する処理を行う。

【0579】

操作情報信号出力処理では、まず、前述のRT情報出力処理と同様に、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を読み出し、現在のスタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、前述のフラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を、非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、非遊技プログラムに含まれる操作情報信号出力処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムから操作情報信号出力処理が呼び出された際に、当該操作情報信号出力処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムが操作情報信号出力処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0580】

その後、遊技RAM領域の所定領域に設定されている内部抽選の抽選結果を参照し内部抽選の当選結果に応じたストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指定する操作情報信号を出力する処理を行う。

【0581】

そして、前述のRT情報出力処理と同様に、前述の第1復帰命令を用いて、操作情報信号出力処理を開始した際に退避させていたレジスタの値を非遊技スタック領域から順次読み出して、操作情報信号出力処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて操作情報信号出力処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、操作情報信号出力処理を開始したときの状態にスタ

10

20

30

40

50

ックポインタSPを復帰させて、操作情報信号出力処理を終了させる。尚、非遊技プログラムに含まれる操作情報信号出力処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該操作情報信号出力処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタSPを非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、操作情報信号出力処理が終了されるときレジスタの状態は、当該操作情報信号出力処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0582】

操作情報信号出力処理は、所定条件が成立することで区間表示LED19を点灯状態に制御して区間表示を行うとともにナビ番号を設定する出玉制御処理が行われた後に行われるので、当該操作情報信号出力処理では、区間表示が開始された後に操作情報信号を試験装置に対して出力するようになっている。

【0583】

Sb19のステップにおいて操作情報信号出力処理を行った後は、タイマ割込みを許可に設定する(Sb20)。そして、Sb11のステップと同様に、前述の第2復帰命令を用いて、Sb17のステップにおいて遊技スタック領域に退避させたフラグレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで、操作情報信号出力処理を行う前の状態にフラグレジスタを復帰させる(Sb21)。Sb19のステップにおける操作情報信号出力処理の内部での全レジスタの退避処理及び復帰処理と、Sb17及びSb21のステップにおけるフラグレジスタの退避処理及び復帰処理とが行われることにより、操作情報信号出力処理が行われた後において、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態が、当該処理が行われる前の状態に完全に復帰されることになる。

【0584】

Sb21のステップにおいてレジスタを復帰させた後、遊技開始時コマンド送信処理を行って(Sb22)、1ゲームが開始された旨を特定可能であり、1ゲームの開始時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群をコマンドキューに設定して、サブ制御部91に対して順次送信させる。

【0585】

Sb22のステップにおいて遊技開始コマンド処理を行った後は、ゲーム開始時に出力する外部出力信号の番号をAレジスタに読み込み(Sb25)、呼出ランプやホールコンピュータ等の外部機器に対して外部出力信号を出力する外部出力信号処理を行う(Sb26)。外部出力信号処理では、当該外部出力信号処理の開始時にAレジスタに設定されている値に対応する外部出力信号を所定の出力ポートから出力させる。

【0586】

Sb26のステップにおいて外部出力信号処理を行った後は、予め定められた遊技開始待ち時間に対応する値をBCレジスタに設定し(Sb27)、タイマ割込みがBCレジスタの値の回数行われるまで待機する割込みBC回待ち処理を行う(Sb28)。割込みBC回待ち処理では、タイマ割込みを許可に設定してタイマ割込み処理が行われるまで待機し、タイマ割込み処理が行われる毎にBCレジスタの値を1減算する処理を、当該BCレジスタの値が0となるまで繰り返し行う。そして、BCレジスタの値が0となることで割込みBC回待ち処理を終了する。Sb27のステップでは、遊技開始待ち時間に対応する値として133.28m秒に相当する値(238)がBCレジスタに設定されるようになっており、Sb28のステップにおいて割込みBC回待ち処理を行うことで、Sb26の外部出力信号処理の後から次の処理を移行するまでに、少なくとも遊技開始待ち時間(133.28m秒)を確保するようになっている。

【0587】

Sb28のステップにおいて割込みBC回待ち処理を行った後は、所定期間にわたり遊技の進行を遅延させるフリーズ状態に関する制御を行う待ち時間演出判定処理を行う(S

10

20

30

40

50

b 2 9)。待ち時間演出判定処理では、RAM 4 1 c の所定領域に設定されているフリーズフラグに基づいて、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始されるときにフリーズ状態に制御する旨が決定されているか否かを判定し、フリーズ状態に制御する旨が決定されていると判定した場合には、BCレジスタに所定値を設定して割込みBC回待ち処理を行って、遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる。フリーズフラグは、例えば、出玉制御処理において所定条件が成立した場合等に、フリーズ状態に制御する旨を特定可能に設定される。一方、待ち時間演出判定処理では、フリーズフラグに基づいて、フリーズ状態に制御する旨が決定されていないと判定した場合には、BCレジスタの設定や割込みBC回待ち処理等を行わずに、待ち時間演出判定処理を終了させる。

【0588】

S b 2 9 のステップにおいて待ち時間演出判定処理を行った後は、所定の出力ポートから呼出ランプやホールコンピュータ等の外部機器に対して外部出力信号を出力する外部出力信号処理を行う (S b 3 0)。そして、RAM 4 1 c の所定領域に設定されており、ショートフリーズ (所定の短期間にわたり遊技の進行を遅延させるフリーズ状態、以下、SFと呼ぶ場合がある) を発生させる旨が決定されているか否かを特定可能なSFフラグ値をAレジスタに読み込み (S b 3 1)、当該SFフラグ値に基づいてSFを発生させる旨が決定されているか否かを判定する (S b 3 2)。SFフラグは、例えば、出玉制御処理において所定条件が成立した場合 (本実施例では、ED移行条件が成立したゲームの次のゲームにおいてEDフリーズ状態に制御される場合) に、SFに発生させる旨を特定可能に設定される。

【0589】

S b 3 2 のステップにおいて、SFを発生させる旨が決定されていると判定した場合には、SFに制御する期間が予め登録されているSF時間設定用テーブルの先頭アドレスをHLレジスタに設定し (S b 3 3)、加算処理を実行する (S b 3 4)。加算処理では、当該加算処理の開始時にAレジスタに設定されている加算値 (A) をHLレジスタに設定されているアドレス値 (HL) に加算することで、アドレス値 (HL) を加算値 (A) 分だけ進める処理を行う。また、当該加算処理では、加算値 (A) を加算した後のアドレス値 (HL) により特定されるROM 4 1 b の記憶領域に記憶されているデータを取得してAレジスタに設定するようになっている。AレジスタにSFフラグ値を設定し、HLレジスタにSF時間設定用テーブルのアドレスを設定して、加算処理を行うことで、SFフラグ値及びSF時間設定用テーブルに基づいてSFに制御する期間を設定するための設定値がAレジスタに取得されるようになっている。

【0590】

S b 3 4 のステップにおいて加算処理を行った後は、Aレジスタに取得したSFに制御する期間の設定値をBレジスタに設定する (S b 3 5)。そして、リール演出の種類を特定可能なリール演出番号をAレジスタに設定して (S b 3 6)、リール回転開始処理を実行する (S b 3 7)。リール回転開始処理では、Aレジスタ値に基づいて特定される回転態様でリールの回転制御を開始させる。その後、Bレジスタ値をAレジスタに再設定して、待ち時間実行処理を行う (S b 3 7)。待ち時間実行処理は、タイマ割込み処理がAレジスタ値に基づいて特定される所定回数分行われるまで待機し、タイマ割込み処理が所定回数分行われることで当該待ち時間実行処理を終了させる。

【0591】

S b 3 2 のステップにおいてSFを発生させる旨が決定されていると判定し、待ち時間実行処理を行って、SFを行った後には、前回ゲームにおけるリール回転開始時点からの経過時間を計時するためにRAM 4 1 c の所定領域に設定されている一遊技時間管理用タイマのアドレスをHLレジスタに設定し (S b 3 9)、当該HLレジスタ値に基づいて一遊技時間管理用タイマを参照して、一遊技時間管理用タイマが作動中であるか否かを判定する (S b 4 0)。一遊技時間管理用タイマは、初期値 (1ゲームの規定時間 (4.1秒) に相当する値) が設定された後、タイマ割込み処理が行われる毎に所定値ずつ減算され、初期値が設定されたときから1ゲームの規定時間 (4.1秒) が経過するまでは、1以

10

20

30

40

50

上となる一方、初期値が設定されたときから1ゲームの規定時間（4.1秒）が経過した以降には、0となるようになっている。

【0592】

S b 4 0のステップでは、一遊技時間管理用タイマ値が0でない場合に一遊技時間管理用タイマが作動中であると判定し、一遊技時間管理用タイマ値が0である場合に一遊技時間管理用タイマが作動中でないと判定する。そして、一遊技時間管理用タイマに基づいて、前回ゲームが開始された後から規定時間が経過していないと判定した場合は、一遊技時間管理用タイマに基づいて1ゲームの規定時間が経過するまで待機する（S b 4 0）。

【0593】

図53に示すように、一遊技時間管理用タイマに基づいて1ゲームの規定時間が経過した後には、タイマ割込みを禁止に設定した後（S b 4 1）、予め定められた遊技開始時の設定インデックスデータをAレジスタに設定し（S b 4 2）、連続データ処理を行う（S b 4 3）。連続データ処理では、後述するように、当該連続データ処理の開始時にAレジスタに設定されている値（A）及び後述の連続データ処理テーブルに基づいて特定されるRAM 41cの所定領域に所定データを設定する処理等を行う処理である。遊技開始時の設定インデックスデータがAレジスタに設定された状態で、連続データ処理を行うことで、一遊技時間管理用タイマに初期値（1ゲームの規定時間（4.1秒）に相当する値）を設定する処理、1ゲーム中において有効にストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された回数を計数するストップスイッチ動作カウンタに初期値（本実施例では、3）を設定する処理、各ストップスイッチ8L、8C、8Rの動作状態を特定可能なストップスイッチ動作状態フラグに初期値を設定する処理等を行う。

【0594】

S b 4 3のステップにおいて連続データ処理が行われることにより一遊技時間管理用タイマに設定された初期値は、その後行われるタイマ割込み処理において参照され、当該一遊技時間管理用タイマに初期値が設定されていることに基づいて、試験信号の出力時間を管理するための試験信号出力タイマによる所定時間の計時が新たに開始されることとなる。また、一遊技時間管理用タイマは、初期値に対応する時間が経過した以降にはその値が0となるように、タイマ割込み処理により行われるカウンタ更新処理（S v 2 0）が行われる毎に減算されて更新される。一遊技時間管理用タイマが0となっていることに基づいて、一遊技時間管理用タイマに初期値が設定されたとき、すなわち前回ゲームにおいてルール回転開始処理が開始されたときから、1ゲームの規定時間（4.1秒）が経過していることを特定できるようになっている。

【0595】

S b 4 3のステップにおいて連続データ処理を行った後は、リールを用いた演出を行わない旨を示すリール演出無しデータをAレジスタに設定し（S b 4 4）、リール回転開始処理を行う（S b 4 5）。リール回転開始処理では、Aレジスタ値に基づいて特定される回転態様すなわち通常のゲームの回転態様でリールの回転制御を開始させる。その後、タイマ割込みを許可に設定した後（S b 4 6）、リール2L、2C、2Rの回転制御を開始させる旨を特定可能なリール回転開始コマンドをサブ制御部91に対して送信するリール回転開始時コマンド送信処理を行う（S b 4 7）。一方、S b 4 0のステップにおいて一遊技時間管理用タイマに基づき1ゲームの規定時間が経過していると判定した場合は、直ちに、S b 4 1～S b 4 7のステップの処理を行う。

【0596】

S b 4 7のステップにおいてリール回転開始時コマンド送信処理を行った後は、リールの停止制御を行うリール停止制御処理を行う（S b 4 8）。リール停止制御処理では、まず、RAM 41cの所定領域に設定されているナビ番号を参照し、ナビ番号に応じたナビ表示を行うための表示用データ（ナビ番号が0であるときは、非表示のデータであり、ナビ番号が1以上である場合は、ナビ番号に対応するナビ表示のデータ）を遊技補助表示器12の出力バッファに設定する。これにより、その後のタイマ割込み処理により遊技補助表示器12が表示用データに応じた表示態様に制御されることとなる。遊技補助表示器1

10

20

30

40

50

2 の出力バッファに表示用データを設定した後は、回転制御中のリールが所定の定速回転で回転されているかを判定し、定速回転で回転されていないリールがある場合には、リールエラーを検出して、該当するリールについて定速回転まで加速させる励磁パターンを設定して、回転制御中のすべてのリールが定速回転で回転されるように制御する。一方、回転制御中のすべてのリールが定速回転で回転されている場合には、回転制御中のリールの停止操作の受け付けを有効化し、遊技者によりストップスイッチによるリールの停止操作が行われるまで待機する。停止操作の受け付けを有効化することで、その後に行われるタイマ割込み処理により該当するストップスイッチの停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R が点灯状態に制御される。そして、停止操作が有効化されているリールについて有効な停止操作が検出されること（停止操作が有効なストップスイッチについて ON エッジデータが検出されること）で、有効な停止操作が行われたリールについて、リール停止初期設定処理にて設定された情報等に基づいて所定の停止位置で停止させるリール停止制御を行う。このようなリール停止制御を、回転制御中のリールについて繰り返し行って、すべてのリールの回転を停止させることで、リール停止処理を終了させる。

【0597】

そして、リール停止処理を終了させた後は、入賞判定処理（S b 4 9）を行う。入賞判定処理では、内部抽選結果及びリール 2 L、2 C、2 R に停止している図柄組合せに基づいて不正入賞が発生しているか否かを判定する。

【0598】

そして、S a 4 9 のステップにおける入賞判定処理を行った後は、割込み 1 回待ち処理を行い（S b 5 0）、タイマ割込み処理が行われるまで待機する。そして、タイマ割込み処理が 1 回行われたことを条件に、割込み 1 回待ち処理を終了させる。

【0599】

S b 5 0 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行った後は、S b 9 のステップや S b 1 7 のステップと同様に、前述の第 2 退避命令を用いて、メイン制御部 4 1 が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を遊技 R A M 領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させ（S b 5 1）、タイマ割込みを禁止に設定した後（S b 5 2）、前述の C A L L 命令を用いて、非遊技プログラムに含まれる役比モニタ用データ処理を行う（S b 5 3）。

【0600】

このように、S b 5 0 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行った後に、役比モニタ用データ処理（S b 5 3）を行うことで、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間が最大限に確保されている状態で、当該役比モニタ用データ処理を行うことができ、当該役比モニタ用データ処理の途中で意図せずタイマ割込みが行われてしまうことを防止できる。また、S b 5 2 のステップにおいてタイマ割込みを禁止に設定して、タイマ割込みが禁止された状態で役比モニタ用データ処理を行い、その後の S b 5 4 のステップにおいてタイマ割込みの禁止設定を解除することで、当該役比モニタ用データ処理の途中で意図せずタイマ割込みが行われてしまうことを確実に防止できる。また、S b 5 0 のステップにおいて、役比モニタ用データ処理を行うためにタイマ割込みを禁止状態に設定する前に割込み 1 回待ち処理を行って、タイマ割込み処理を行わせることで、タイマ割込みが禁止されている状態（S b 5 2 ～ S b 5 4）であるときに、タイマ割込みを行うタイミングとなることを防止でき、タイマ割込みが禁止されている状態（S b 5 2 ～ S b 5 4）であるときに、タイマ割込みを行うタイミングとなることで、当該タイマ割込みの禁止が解除されたときに、タイマ割込みが行われて、意図しないタイミングでタイマ割込み処理が行われてしまうことがないようになっている。

【0601】

また、S b 5 2 のステップにおいてタイマ割込みを禁止に設定することで、前述の S b 1 8 のステップにおいてタイマ割込みを禁止に設定する場合と同様に、S b 5 1 のステップにおいてフラグレジスタを退避させたときから役比モニタ用データ処理が開始され、すべてのレジスタの値を退避させる処理が行われるまでの期間に、タイマ割込み処理が行わ

れることにより、レジスタの状態が当該フラグレジスタを退避させたときの状態から変化されてしまうことがないようにしている。

【0602】

役比モニタ用データ処理では、まず、前述のRT情報出力処理等と同様に、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を、非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、非遊技プログラムに含まれる役比モニタ用データ処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムから役比モニタ用データ処理が呼び出された際に、当該役比モニタ用データ処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムが役比モニタ用データ処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0603】

その後、非遊技プログラムに含まれる各状態カウント処理を行って、予め定められた所定期間（例えば、現在のゲームから6000ゲーム前までの期間、現在のゲームから175000ゲーム前までの期間、遊技者にとって有利な状態に制御された区間（有利区間）等）におけるメダルの払い出し枚数に関するデータを更新する。

【0604】

そして、前述の第1復帰命令を用いて、役比モニタ用データ処理を開始した際に非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で非遊技スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、役比モニタ用データ処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて、役比モニタ用データ処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、役比モニタ用データ処理を開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させて、役比モニタ用データ処理を終了させる。尚、非遊技プログラムに含まれる役比モニタ用データ処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該役比モニタ用データ処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタSPを非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、役比モニタ用データ処理が終了されるときにレジスタの状態は、当該役比モニタ用データ処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0605】

Sb53のステップにおいて役比モニタ用データ処理を行った後は、タイマ割込みを許可に設定する(Sb54)。そして、Sb11のステップやSb21のステップと同様に、前述の第2復帰命令を用いて、Sb51のステップにおいて退避させたフラグレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで、役比モニタ用データ処理を行う前の状態にフラグレジスタを復帰させる(Sb55)。Sb53のステップにおける役比モニタ用データ処理の内部での全レジスタの退避処理及び復帰処理と、Sb51及びSb55のステップにおけるフラグレジスタの退避処理及び復帰処理とが行われることにより、役比モニタ用データ処理が行われた後において、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態が、当該処理が行われ

る前の状態に完全に復帰されることになる。

【0606】

S b 5 5 のステップにおいてフラグレジスタを復帰させた後、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を示すドアコマンドをコマンドキューに設定して (S b 5 6)、タイマ割込み処理 (メイン) のコマンド送信処理においてドアコマンドをサブ制御部 9 1 対して送信させる。

【0607】

その後、不正入賞チェック処理を行う (S b 5 7)。不正入賞チェック処理では、リールの入賞ライン L N に停止している図柄の組合せ及び内部抽選の当選結果に基づいて不正入賞が発生していないか否かを判定し、不正入賞が発生している場合には、エラーコードを A レジスタに設定して当該不正入賞チェック処理を終了させる一方、不正入賞が発生していない場合には、エラーコードを設定せずに、当該不正入賞チェック処理させる。

【0608】

S b 5 7 において不正入賞チェック処理を行った後は、役連終了チェック処理を行う (S b 5 8)。役連終了チェック処理では、特別状態中 (B B 1、B B 2) であるか否かを判定し、特別状態中である場合には、当該ゲームにおいて特別状態の終了条件が成立したか否かを判定する。そして、特別状態の終了条件が成立したと判定した場合には、特別状態の終了を示す B B 終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理等を行う。

【0609】

S b 5 8 において役連終了チェック処理を行った後は、遊技状態設定処理を行う (S b 5 9)。遊技状態設定処理では、内部抽選にて当選している B B 1 または B B 2 が入賞したか否かを判定して、B B 1 または B B 2 が当選していると判定した場合には、遊技状態を入賞した B B に応じた特別状態に移行させる処理等を行う。

【0610】

S b 5 9 において遊技状態設定処理を行った後は、後述するように遊技区間に関する処理及びナビ報知に関する処理を行う A T 状態管理処理を行う (S b 6 0)。A T 状態管理処理では、前述の有利区間ゲーム数カウンタが初期値 (0) 以外の値であるか否かに基づいて有利区間中であるか否かを判定する処理や、有利区間中であると判定した場合に当該ゲームにおいて 3 枚の賭数が設定されているか 2 枚の賭数が設定されているかに関わらず、有利区間において払出されたメダルの純増枚数を計数する純増枚数カウンタを更新する処理、更新された純増枚数カウンタに基づいてメダルの純増枚数が第 2 規定数を越えたと判定される場合に有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを設定する処理、有利区間ゲーム数に基づいて特定される有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達したと判定される場合に有利区間終了フラグを設定する処理、賭数が 2 枚である状態または R T 1 以外の遊技状態であることを条件に行うナビ報知に関する処理 (例えば、E D 移行条件が成立したか否かを判定する処理、E D 移行条件が成立した場合に E D 状態に制御する旨を示す E D 移行フラグを設定する処理、出玉状態に応じた各種処理等) を行う。

【0611】

A T 状態管理処理により設定される有利区間終了フラグは、メイン処理における後述の処理 (S b 7 0) において参照され、当該有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されている場合には、R A M 4 1 c の記憶領域のうち有利区間に関する情報 (例えば、有利区間ゲーム数カウンタ、純増枚数カウンタ、E D 移行ゲーム数カウンタ、出玉状態情報、区間表示 L E D 1 9 の出力バッファ、有利区間中信号の出力バッファ等) が記憶されている所定領域を初期化する有利区間データ初期化処理 (S b 7 1 ~ S b 7 9) が行われることで、一連の有利区間が終了されることとなる。有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて有利区間データ初期化処理が行われて、区間表示 L E D 1 9 の出力バッファが初期化されることで、区間表示 L E D 1 9 は消灯状態に制御され、区間表示が終了される。また、有利区間データ初期化処理が行われて、有利区間中信号の出力バッファが初期化されることで、有利区間中信号が O F F 状態に制御されることとなる。

【0612】

S b 6 0においてA T状態管理処理を行った後は、一括送信データ格納処理を行って（S b 6 1）、1ゲームの終了時にサブ制御部91に対して送信する複数のコマンドをコマンドキューに一括して設定する。一括送信データ格納処理により設定された複数のコマンドは、その後のタイマ割込み処理により順次送信されることとなる。

【0613】

S b 6 1のステップにおいて一括送信データ格納処理を行った後は、停止間フリーズ処理を行う（S b 6 2）。停止間フリーズ処理では、R A M 4 1 cの所定領域に設定されているフリーズフラグに基づいて、最終停止操作が行われたときにフリーズ状態に制御する旨が決定されているか否かを判定し、フリーズ状態に制御する旨が決定されていると判定した場合には、B Cレジスタに所定値を設定して割込みB C回待ち処理を行って、遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる。フリーズフラグは、例えば、出玉制御処理において所定条件が成立した場合等に、フリーズ状態に制御する旨を特定可能に設定される。一方、停止間フリーズ処理では、フリーズフラグに基づいて、フリーズ状態に制御する旨が決定されていないと判定した場合には、B Cレジスタの設定や割込みB C回待ち処理等を行わずに、停止間フリーズ処理を終了させる。

10

【0614】

S b 6 2のステップにおいて停止間フリーズ処理を行った後は、当該ゲームの結果として発生した入賞に応じた枚数のメダルを払い出すメダル払出処理を行う（S b 6 3）。メダル払出処理では、発生した入賞に応じて、入賞役毎に予め定められた所定枚数のメダルを遊技者に対して付与して、付与するメダル枚数分をクレジットに加算し、クレジットが上限数（本実施例では、50）に達した場合には、ホッパーモータ34bを駆動させてクレジットに加算されなかった分のメダルをメダル払出口9から払い出す。

20

【0615】

S b 6 3のステップにおいてメダル払出処理を行った後は、メダル払出処理が終了した旨を示す送信データをAレジスタに設定し（S b 6 4）、払出終了コマンドの値をDレジスタに設定して（S b 6 5）、通信データ格納処理を行う（S b 6 6）。通信データ格納処理では、Aレジスタ及びDレジスタに設定されている値に基づいてコマンドを生成してコマンドキューに設定するようになっており、Aレジスタにメダル払出処理が終了した旨を示す送信データが設定され、Dレジスタに払出終了コマンドの値が設定されている場合には、メダル払出処理が終了した旨を示す払出終了コマンドを生成してコマンドキューに設定する。

30

【0616】

S b 6 6のステップにおいて通信データ格納処理を行った後は、遊技終了時フリーズの設定用アドレスをH Lレジスタに設定し（S b 6 7）、待ち時間演出処理を行う（S b 6 8）。待ち時間演出処理では、R A M 4 1 cにおける遊技終了時フリーズの設定用アドレスに設定されているデータに基づいて、ゲーム終了時にフリーズ状態に制御する旨が決定されているか否かを判定し、フリーズ状態に制御する旨が決定されていると判定した場合には、B Cレジスタに所定値を設定して割込みB C回待ち処理を行って、遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる。R A M 4 1 cにおける遊技終了時フリーズの設定用アドレスには、例えば、出玉制御処理において所定条件が成立した場合等に、フリーズ状態に制御する旨を特定可能なデータが設定される。一方、待ち時間演出処理では、R A M 4 1 cにおける遊技終了時フリーズの設定用アドレスに、フリーズ状態に制御する旨を特定可能なデータが設定されていないと判定した場合には、B Cレジスタの設定や割込みB C回待ち処理等を行わずに、待ち時間演出処理を終了させる。

40

【0617】

S b 6 8のステップにおいて待ち時間演出処理を行った後は、遊技終了時の設定処理を行う（S b 6 9）。遊技終了時の設定処理では、再遊技役の図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止しているか否かを判定し、再遊技役の図柄組合せが停止している場合には、次ゲームにおいて再遊技を行うための賭数を設定する処理（本実施例では、R A M 4 1 cの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタに、再遊技用メダルとして当該ゲ

50

ームの規定数と同じ賭数を設定する。)や、再遊技中フラグをRAM 41cの所定領域に設定する処理、リプレイ中LED 20をON状態(点灯状態)に制御する処理等を行う。

【0618】

そして、S b 6 9のステップにおいて遊技終了時の設定処理を行った後は、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグがRAM 41cの所定領域に設定されているか否かを判定し(S b 7 0)、有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合には、RAM 41cの記憶領域のうち有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化して有利区間を終了させる有利区間データ初期化処理(S b 7 1～S b 7 9)を行う。

【0619】

有利区間データ初期化処理では、まず、当該処理にて初期化するRAM 41cの記憶領域の区分数(本実施例では、2)を初期化領域区分数として所定レジスタ(D)に設定する(S b 7 1)。そして、RAM初期化用データテーブル(初期化対象となるRAM 41cの記憶領域の先頭アドレスの値及び初期化対象となる記憶領域数(容量、含まれるアドレスの個数)が、区分数が示す値に対応して設定されたテーブル)が記憶されているROM 41bの記憶領域のアドレスを所定レジスタ(HL)に設定する(S b 7 2)。その後、所定レジスタ(HL)に設定されているRAM初期化データテーブルのアドレスに基づいて特定されるROM 41bの記憶領域から、所定レジスタ(D)の区分数が示す値に対応する記憶領域数を取得して、初期化対象領域のアドレス数として所定レジスタ(B)に設定するとともに、所定レジスタ(D)の区分数が示す値に対応する先頭アドレスの値を取得して、初期化対象RAMアドレスとして所定レジスタ(C)に設定する(S b 7 3、S b 7 4)。

【0620】

そして、初期化用データ(例えば、0)を所定レジスタ(A)に設定した後、所定レジスタ(C)に設定されている初期化対象RAMアドレスに対応するRAM 41cの所定領域に、所定レジスタ(A)に設定されている初期化用データを設定することで、当該RAM 41cの所定領域を初期化用データで初期化する(S b 7 5)。その後、所定レジスタ(C)の値を1加算することで、初期化対象RAMアドレスを1つ進める(S b 7 6)。

【0621】

そして、所定レジスタ(B)の値を1減算することで、残りアドレス数を1減算した後、残りアドレス数が0より大きいかなかを判定することで初期化対象範囲が終了したかなかを判定する(S b 7 7)。S d 7 7のステップにおいて残り初アドレス数が0より大きく、初期化対象範囲が終了していないと判定した場合には、S b 7 5のステップに戻り、S b 7 5～S b 7 7の各処理を、残りアドレス数が0となり、初期化対象判定が終了するまで繰り返し行う。これにより、RAM初期化データテーブルに予め定められている初期化対象となるRAM 41cの記憶領域の先頭アドレスから初期化対象となる記憶領域数分(アドレス数)の記憶領域(初期化対象範囲)が、初期化用データで初期化される。

【0622】

S b 7 7のステップにおいて残りアドレス数が0より大きくなく、初期化対象範囲が終了したと判定した場合、すなわち、RAM初期化データテーブルに基づいて特定されるRAM 41cの所定領域を全て初期化した場合には、所定レジスタ(D)の値を1減算することで、初期化するRAM 41cの記憶領域の区分数が示す値を1減算し(S b 7 8)、減算後の区分数が示す値が0であるかなかを判定し(S b 7 9)、区分数が示す値が0でない場合には、S b 7 3のステップに戻り、区分数が示す値に基づいて、次に初期化対象となる記憶領域数をRAM初期化テーブルから取得して、初期化対象領域のアドレス数として所定レジスタ(B)に設定するとともに、所定レジスタ(D)の区分数が示す値に対応する先頭アドレスの値をRAM初期化テーブルから取得して、初期化対象RAMアドレスとして所定レジスタ(C)に設定した後(S b 7 3、S b 7 4)、初期化用データ(例えば、0)を所定レジスタ(A)に設定し、所定レジスタ(C)に設定されている初期化対象RAMアドレスに対応するRAM 41cの所定領域に、所定レジスタ(A)に設定さ

10

20

30

40

50

れている初期化用データを設定することで、当該RAM 41 cの所定領域を初期化用データで初期化した後（S b 7 5）、所定レジスタ（C）の値を1加算することで、初期化対象RAMアドレスを1つ進める処理（S b 7 6）をS b 7 9のステップにおいてアドレス数が0になったと判定されるまで繰り返し行うことで、所定レジスタ（D）の記憶領域の区分数が示す値に対応するRAM 41 cの記憶領域を初期化する。このようなS b 7 3～S b 7 8のステップにおける各処理を記憶領域の区分数が0となるまで繰り返し行うことで、区分数によって指定されたRAM 41 cの所定記憶領域を初期化する。そして、所定レジスタ（D）の記憶領域の区分数が示す値が0となることで、AT状態管理処理を終了させて、メイン処理に戻る。当該有利区間中の制御に関連するデータには、AT状態の制御に関するデータが含まれており、有利区間データ初期化処理によりRAM 41 cにおける有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化することで、当該有利区間中の制御に関連するデータ及びAT状態の制御に関するデータが初期化され、有利区間が終了されるとともにAT状態が終了される。

10

【0623】

尚、本実施例では、有利区間データ初期化処理において、区分数の初期値を2として、RAM 41 cにおける所定の2つの区分における記憶領域を初期化する構成であるが、有利区間データ初期化処理によりRAM 41 cにおける所定の1区分の記憶領域や3区分以上の記憶領域を初期化する構成でも良い。

【0624】

図54に示すように、S b 7 0のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていると判定して、有利区間データ初期化処理（S b 7 1～S b 7 9）を行った後、及び、S b 7 0のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていないと判定した後は、有利区間に制御されている旨を示す有利区間中フラグがRAM 41 cの所定領域に設定されているか否かに基づいて、現在制御されている遊技区間が有利区間中であるか否かを判定する（S b 8 0）。有利区間中フラグは、前述のS b 1 6のステップにおける出玉制御処理により、規定数として3枚の賭数が設定され、かつBBに制御されていないゲームにおいて内部抽選にて所定の有利区間移行役が当選することで、遊技区間が有利区間へ移行されることを条件として、RAM 41 cの所定領域に設定されるようになっている。

20

【0625】

S b 8 0のステップにおいて有利区間中フラグが設定されていると判定した場合には、RAM 41 cの所定領域に設定されている有利区間中信号の出力バッファにON状態を示すデータ（1）を設定し（S b 8 1）、S b 8 2のステップへ進む。一方、S b 8 0のステップにおいて有利区間中フラグが設定されていないと判定した場合には、有利区間中信号の出力バッファにON状態を示すデータを設定せずに、S b 8 2のステップへ進む。有利区間中信号の出力バッファにON状態を示すデータが設定されない場合に、有利区間中信号の出力バッファの値は、前述の有利区間データ初期化処理により初期化されたときの0値（OFF状態を示すデータ）のまま維持される。

30

【0626】

その後、S b 8 2のステップでは、有利区間中信号の出力バッファを参照して、当該有利区間中信号の出力バッファに設定されているデータの値が初期値（0：OFF状態を示すデータ）であるか否かを判定する。そして、S b 8 2のステップにおいて有利区間中信号の出力バッファの値が初期値（0）であると判定した場合、すなわち遊技区間が有利区間に制御されていないと判定した場合には、区間表示LED消灯時のデータ番号をAレジスタに設定して（S b 8 3）、連続データ処理を行った後（S b 8 4）、S b 8 5のステップへ進む。S b 8 4における連続データ処理では、区間表示LED消灯時のデータ番号及び後述の連続データ処理テーブルに基づいて、有利区間中信号の出力状態をOFF状態に設定する処理を行う。一方、S b 8 2のステップにおいて有利区間中信号の出力バッファの値が初期値（0）でないと判定した場合、すなわち所定値（1）が設定されており、遊技区間が有利区間に制御されていると判定した場合には、S b 8 3及びS b 8 4のステップの処理を行わずに、S b 8 5のステップへ進む。

40

50

【0627】

S b 8 5のステップでは、1ゲームの終了毎に初期化するRAM 4 1 cの所定領域の容量（RAM初期化対象サイズ）をBCレジスタに設定した後（S b 8 5）、RAM 4 1 cの所定領域にBB終了フラグが設定されているか否かに基づいて、当該ゲームにおいて特別状態（BB 1、BB 2）が終了したか否かを判定する（S b 8 6）。BB終了フラグは、前述の役連終了チェック処理により当該ゲームにて特別状態（BB 1、BB 2）が終了されたと判定された場合に、RAM 4 1 cの所定領域に設定されるフラグである。

【0628】

そして、S b 8 6のステップにおいて当該ゲームにおいて特別状態が終了したと判定した場合には、特別状態の終了毎に初期化するRAM 4 1 cの所定領域の容量（RAM初期化対象サイズ）をBCレジスタに設定して（S b 8 7）、S b 1のステップの処理に戻る。一方、S b 8 6のステップにおいて当該ゲームにおいて特別状態が終了したと判定しなかった場合には、S b 8 7のステップの処理を行わずにS b 1のステップの処理へ戻る。

【0629】

その後、S b 1～S b 8 7のステップを繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位のゲーム毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

【0630】

このように、本実施例のメイン制御部41が行う初期設定処理及びメイン処理は、遊技プログラムに含まれる処理から非遊技プログラムに含まれる処理、例えば、非遊技RAM領域初期化処理、RT情報出力処理、メダルセンサ処理、役比モニタ用データ処理等と呼ばび出すようになっている。そして、非遊技プログラムに含まれる処理を呼び出す際には、該当する非遊技プログラムの処理を呼び出す毎に、呼び出し元の遊技プログラム側で、メイン制御部41が備えるレジスタのうちフラグレジスタの値を遊技スタック領域に記憶させて退避させ、呼び出し先の非遊技プログラム側で、遊技プログラムで使用しているスタックポインタSPの値を非遊技RAM領域に記憶させて退避するとともに、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を非遊技スタック領域に記憶させて退避させる処理を行う。そして、呼び出された非遊技プログラムに応じた処理（例えば、非遊技RAM領域初期化処理において非遊技RAM領域を初期化する処理、後述のメダルセンサ処理におけるメダルセンサチェック処理、後述の役比モニタ用データ処理における各状態カウント処理等）を行うようになっている。

【0631】

また、メイン制御部41は、非遊技プログラムの処理を行った後には、非遊技プログラム側で、当該非遊技プログラムの開始時に非遊技スタック領域に退避させた、すべてのレジスタの値を該当するレジスタに読み込んで当該非遊技プログラムの開始時の状態にレジスタを復帰させるとともに、当該非遊技プログラムの開始時に非遊技RAM領域に記憶させたスタックポインタSPの値をスタックポインタSPに設定して、当該非遊技プログラムの開始時の状態にスタックポインタSPを復帰させ、さらに、呼び出し元の遊技プログラム側で、非遊技プログラムの呼び出し前に遊技スタック領域に記憶させたフラグレジスタの値を、該当するフラグレジスタに読み込んで当該非遊技プログラムの呼び出し前の状態にレジスタを復帰させる処理を行うようになっている。

【0632】

また、メイン制御部41は、非遊技プログラムに従って各種処理を行う場合には、前述のCALL命令等を用いて遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すことで、当該非遊技プログラムに従って各種処理を行い、当該非遊技プログラムに応じた各処理が終了することで、呼び出し元の遊技プログラムに復帰するようになっている。

【0633】

本実施例のメイン制御部41（メインCPU 41 a）は、遊技プログラムに含まれるメイン処理から非遊技プログラムに含まれるRT情報出力処理、操作情報信号出力処理、役比モニタ用データ処理等と呼ばび出すことが可能であり、メイン処理により呼び出された非

10

20

30

40

50

遊技プログラムに含まれる処理（ＲＴ情報出力処理、操作情報信号出力処理、役比モニター用データ処理等）は、呼び出されて所定の処理を開始する際に、まず、ＬＤ命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムであるメイン処理により使用してスタックポインタＳＰの値を読み出してＲＡＭ４１ｃの所定領域に退避させる処理を行うとともに、ＬＤ命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時に退避させたスタックポインタＳＰの値を読み出して現在のスタックポインタＳＰが示す値として設定することで、スタックポインタＳＰを非遊技プログラム用に設定する処理を行う。

【０６３４】

また、メイン処理により呼び出された非遊技プログラムは、ＬＤ命令を用いて、スタックポインタＳＰを非遊技プログラム用に設定した後、第１退避命令（ＰＵＳＨ ＡＬＬ）を用いて、すべてのレジスタをＲＡＭ４１ｃの所定領域に退避させる処理を行う。この際、スタックポインタＳＰを非遊技プログラム用に設定するために、ＬＤ命令が用いられることで、フラグレジスタの第２ゼロフラグＺが変更されることとなり、当該ＬＤ命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化して、非遊技プログラム用のスタックポインタＳＰが設定されたときにおけるフラグレジスタの状態が、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときにおける状態と異なることがある。すなわち、非遊技プログラム側にて、第１退避命令を用いて退避されるすべてのレジスタのうちフラグレジスタ以外のレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときの状態と同じ状態である一方で、フラグレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときの状態と異なることがある。

【０６３５】

また、メイン処理により呼び出された非遊技プログラムは、当該非遊技プログラムを終了させて遊技プログラムに含まれるメイン処理に復帰させる際に、第１復帰命令（ＰＯＰ ＡＬＬ）を用いて、当該非遊技プログラムの処理の開始時に退避させたすべてのレジスタの値を復帰させた後、ＬＤ命令を用いて、スタックポインタＳＰを遊技プログラム用に設定して、メイン処理に復帰させる。この際に、ＬＤ命令が用いられることで、フラグレジスタの第２ゼロフラグＺが変更されることとなり、当該ＬＤ命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化して、遊技プログラムからメイン処理に復帰するときのフラグレジスタの状態が、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出したときの状態と異なることがある。すなわち、非遊技プログラムからメイン処理に復帰したときにおけるすべてのレジスタのうちフラグレジスタ以外のレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出したときの状態と同じ状態である一方で、フラグレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出したときの状態と異なることがある。

【０６３６】

このように、非遊技プログラム側にて、第１退避命令及び第１復帰命令を用いて退避及び復帰されたフラグレジスタの状態は、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出したときの状態、すなわちメイン処理が用いていたフラグレジスタの状態と異なる状態となることがあり、非遊技プログラム側では、メイン制御部４１が備えるフラグレジスタを含むすべてのレジスタについてメイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときの状態を保護することが困難である。

【０６３７】

これに対して、本実施例のメイン処理では、非遊技プログラムに含まれる処理（ＲＴ情報出力処理、操作情報信号出力処理、役比モニター用データ処理等）を呼び出す際に、該当する非遊技プログラムの処理を呼び出す毎に、呼び出し元のメイン処理側で、第２退避命令（ＰＵＳＨ ＡＦ）を用いて、メイン制御部４１が備えるレジスタのうちフラグレジスタの状態を遊技スタック領域に記憶させて退避させて、非遊技プログラムに含まれる処理からメイン処理に復帰した際に、メイン処理側で、第２復帰命令（ＰＯＰ ＡＦ）を用いて、フラグレジスタの状態を遊技スタック領域に退避させていた状態に復帰させる。これにより、メイン処理では、呼び出した非遊技プログラムに含まれる処理から復帰した際に、メイン処理側において非遊技プログラムを呼び出すときに退避させた状態に、フラグレ

ジスタの状態を復帰させることができるので、非遊技プログラム側により復帰されたレジスタのうちフラグレジスタ以外のレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときの状態と同じ状態である一方で、フラグレジスタについては、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出すときの状態と異なることがある場合でも、メイン処理に非遊技プログラムから復帰したときに、すべてのレジスタの状態を、メイン処理が非遊技プログラムを呼び出したときの状態に復帰させることができるようになっている。

【0638】

また、遊技プログラムに含まれるメイン処理から呼び出される非遊技プログラムに含まれる処理は、第1退避命令(PUSH ALL)を用いて、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態を非遊技スタック領域に退避させ、第1復帰命令(POP ALL)を用いて、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態を非遊技スタック領域に退避させた状態に復帰させる一方、メイン処理は、第2退避命令(PUSH AF)を用いて、メイン制御部41が備えるレジスタのうちフラグレジスタのみの状態を遊技スタック領域に退避させ、第2復帰命令(POP AF)を用いて、フラグレジスタの状態を遊技スタック領域に退避させた状態に復帰させるようになっている。これにより、遊技プログラムでは、1バイトの第2退避命令及び第2復帰命令を用いてフラグレジスタの状態を退避及び復帰させるので、非遊技プログラムにおいて用いられる2バイトの第1退避命令及び第1復帰命令を用いてレジスタの状態を退避及び復帰させる場合に比較して、遊技プログラムの容量を削減することができる。また、遊技プログラムでは、第2退避命令を用いて複数のレジスタのうちフラグレジスタのみの状態を遊技スタック領域に退避させるので、非遊技プログラムにおいて用いられる第1退避命令を用いてすべてのレジスタの状態を退避させる場合に比較して、遊技スタック領域の容量を削減することができる。

【0639】

本実施例のメイン処理など遊技プログラムに含まれる処理では、当該プログラムに基づいて各種処理を進行させるための判定に、フラグレジスタのうち第2ゼロフラグの値を用いることがないようになっている。

【0640】

本実施例のメイン処理では、非遊技プログラムに含まれる処理(RT情報出力処理、操作情報信号出力処理、役比モニタ用データ処理等)を呼び出す際に、タイマ割込みを禁止に設定し、呼び出した処理からメイン処理に復帰した際に、タイマ割込みを許可に設定することで、非遊技プログラムに含まれる処理が実行されている期間にわたりタイマ割込みを禁止状態にするようになっている。

【0641】

本実施例のメイン処理では、非遊技プログラムに含まれる処理(操作情報信号出力処理、役比モニタ用データ処理等)を呼び出す際に、フラグレジスタを退避させた後、タイマ割込みを禁止に設定して、呼び出した処理からメイン処理に復帰した際に、タイマ割込みを許可に設定した後、フラグレジスタを復帰させるようになっている。

【0642】

本実施例の遊技プログラムに含まれるメイン処理等では、非遊技プログラムに含まれる操作情報信号出力処理、メダルセンサ処理、役比モニタ用データ処理等を呼び出すことが可能であり、これらの非遊技プログラムに含まれる処理は、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間が十分に確保されている状態でメイン制御部41により実行される場合には、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間内に、該処理に含まれるすべての処理が完了するが、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間が十分に確保されていない状態でメイン制御部41により実行される場合には、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間内に、該処理に含まれるすべての処理が完了せず、当該処理の実行中に次のタイマ割込み処理が行われるタイミングとなる可能性がある容量のプログラムにより構成されている。

【0643】

そして、本実施例の遊技プログラム(メイン処理、遊技開始待ち処理等)では、非遊技

10

20

30

40

50

プログラムを呼び出す際に、割込み 1 回待ち処理を行ってタイマ割込み処理が行われた後に、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理を含む一連の処理を行い、非遊技プログラムを呼び出すようになっている。すなわち、割込み 1 回待ち処理を契機として非遊技プログラムを呼び出して行うことで、次のタイマ割込み処理が行われるまでの時間が十分に確保されている状態で、非遊技プログラムを実行するようになっている。

【0644】

このように、本実施例のメイン処理では、RAM 41c の所定領域に有利区間終了フラグが設定されており、有利区間を終了させる場合には、RAM 41c の所定領域に記憶されている有利区間中信号出力バッファを含む有利区間に関する情報を初期化する有利区間データ初期化処理 (S b 7 1 ~ S b 7 9) を行って、有利区間中信号出力バッファを初期化することで有利区間中信号を OFF 状態に制御した後、当該有利区間中信号出力バッファが初期値 (0) となっていることに基づいて連続データ処理を行い (S b 8 2 ~ S b 8 4)、区間表示 LED 19 の出力バッファに OFF 状態のデータを設定して、区間表示を終了させるようになっている。これにより、有利区間中信号が OFF 状態となった後に、区間表示が終了されるので、有利区間関連情報が初期化されていない状態で区間表示が終了してしまうことを防止できるとともに、有利区間中信号出力バッファが初期化されていないことにより試験装置に対して有利区間中信号が出力されているにも関わらず、区間表示が終了してしまうことを防止できる。

【0645】

本実施例のメイン処理では、有利区間に関する情報を初期化する有利区間データ初期化処理 (S b 7 1 ~ S b 7 9) を行い、その後行われるタイマ割込み処理により、有利区間中信号の出力バッファに OFF 状態を示す初期値 (0) が設定されている場合には、有利区間中信号を OFF 状態に制御させるようになっている。これにより、有利区間を終了するときに有利区間中信号を初期化することで有利区間中信号の出力バッファを個別に OFF 状態に設定することなく有利区間中信号を OFF 状態にすることができる。

【0646】

本実施例のメイン処理では、RAM 41c の所定領域に設定される有利区間中フラグに基づいて有利区間中か否かを判定し (S b 8 0)、有利区間中と判定した場合に有利区間中信号の出力バッファに ON 状態を示す所定値 (1) を設定し (S b 8 1)、その後行われるタイマ割込み処理により、有利区間中信号バッファに当該所定値が設定されている場合は、有利区間中信号を ON 状態に制御させるようになっている。これにより、ゲーム終了毎に有利区間中か否かを判定し、有利区間中と判定された場合には、有利区間中信号の出力バッファに ON 状態が設定されるので、有利区間中であるにも関わらず有利区間中信号が OFF 状態になることを防止できる。

【0647】

本実施例のメイン制御部 41 は、一単位のゲーム毎に繰り返し実行されるメイン処理と、当該メイン処理に一定時間間隔毎に割り込んで処理を行うタイマ割込処理を実行可能である。そして、メイン処理において特定処理 (遊技プログラムによる処理) 及び特別処理 (非遊技プログラムによる処理) を行うことが可能であり、タイマ割込処理において 1 ゲームの最小時間を計時するための一遊技時間管理用タイマ値を更新するカウンタ更新処理 (S v 2 0) を行うことが可能である。特定処理 (遊技プログラム) の実行中には、タイマ割込処理が実行されることがあり、一遊技時間管理用タイマ値が更新される一方、特別処理 (非遊技プログラム) の実行中は、タイマ割込処理が実行されることがなく、一遊技時間管理用タイマ値が更新されないようになっている。これにより、一遊技時間管理用タイマ値を極力更新させることで、遊技の進行を円滑に行える一方で、特別処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と特別処理が混在することがないようになっている。

【0648】

本実施例のメイン処理では、1 ゲームのうちのリール回転開始前において一遊技時間管理用タイマ値が特定値 (0) であるか否かを判定し (S b 4 0)、一遊技時間管理用タイ

10

20

30

40

50

マ値が特定値（０）でないと判定した場合には、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（０）であると判定されるまでゲームを進行させずに待機し、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（０）であると判定した場合に、ゲームを進行させるようになっている。これにより、一遊技時間管理用タイマ値に基づいて最小時間が経過したことが特定されるまでゲームを進行させず、最小時間が経過することでゲームを進行させることで、１ゲームあたりの最小時間を確保することができる。

【０６４９】

本実施例のメイン処理では、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（０）であると判定した場合に（Ｓｂ４０）、タイマ割込処理の実行を禁止した後（Ｓｂ４１）、連続データ処理を行うことで（Ｓｂ４３）、一遊技時間管理用タイマに初期値（４．１秒に相当する値）を設定するようになっている。これにより、一遊技時間管理用タイマに初期値を設定する際にタイマ割込み処理が禁止されるので、一遊技時間管理用タイマに初期値を設定している最中に当該一遊技時間管理用タイマ値が更新されてしまうことを防止できる。

10

【０６５０】

本実施例のメイン制御部４１は、特別処理（非遊技プログラム）として、メダル受入流路２９ｂを流下するメダルの通過状況を監視するメダルセンサ処理（Ｓｇ９）を実行するようになっている。これにより、監視するメダルセンサ処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と不正の検知に関連するメダルセンサ処理が混在することがない。

20

【０６５１】

本実施例のメイン制御部４１は、特別処理（非遊技プログラム）として、役物払出比率、連続役物比率を算出するためのデータである総累計払出枚数、総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数を更新する役比モニタ用データ処理を実行するようになっている。これにより、役物払出比率、連続役物比率を算出するデータを更新する役比モニタ用データ処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と遊技機の性能表示に関連する役比モニタ用データ処理が混在することがない。

【０６５２】

本実施例のメイン制御部４１は、特別処理（非遊技プログラム）として、スロットマシン１の試験を行う試験装置に対して停止実行位置信号を出力する操作情報信号出力処理（Ｓｂ１９）を行うようになっている。これにより、スロットマシン１の試験を行う試験装置に対して試験信号を出力する操作情報信号出力処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理とスロットマシン１の試験に関連する操作情報信号出力処理が混在することがない。

30

【０６５３】

本実施例のメイン処理では、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（０）と判定した場合に（Ｓｂ４０）、遊技開始時の設定インデックスデータをＡレジスタに設定して（Ｓｂ４２）、連続データ処理を行うことで（Ｓｂ４３）、当該連続データ処理により、一遊技時間管理用タイマ値に初期値を設定することで最小時間の計時が開始されるとともに、一遊技時間管理用タイマ値に初期値が設定されたときに試験信号が出力されるようになっている。これにより、試験信号は、一遊技時間管理用タイマ値に初期値が設定されたときに出力されるので、試験信号が出力される時間間隔を特定することで、試験装置側で１ゲームの最小時間が確保されているかを特定することができる。

40

【０６５４】

〔内部抽選処理におけるグループ情報設定処理等について〕

メイン制御部４１が内部抽選処理において行うグループ情報設定処理について、図５５に基づいて説明する。

【０６５５】

メイン制御部４１は、メイン処理の内部抽選処理において内部抽選を行い、当該内部抽選にて当選した役（ハズレを含む）を特定可能な役番号（当選番号）をＲＡＭ４１ｃの所

50

定領域に設定する。そして、内部抽選処理においてグループ情報設定処理（一般役）を行い、役番号（当選番号）に基づいて内部抽選にて当選した一般役の種類を特定可能なグループ情報（一般役）を特定して、当該グループ情報をRAM 41cの所定領域に設定する。当該グループ情報は、その後、メイン処理にて行われる遊技開始時コマンド送信処理により参照され、当該グループ情報を含み内部抽選にて当選した一般役（ハズレを含む）の種類を特定可能な内部当選コマンドがサブ制御部91に対して送信されるようになっている。

【0656】

図55に示すように、グループ情報設定処理（一般役）では、まず、内部抽選処理によりRAM 41cの所定領域に設定され、当該ゲームにおける内部抽選にて当選した内部抽選対象役を特定可能な役番号（当選番号）をAレジスタに読み込む（Sc1）。その後、グループ情報設定用テーブルが設定されているRAM 41cの先頭アドレス値をHLレジスタに設定し（Sc2）、グループ情報変換処理を行う（Sc3）。グループ情報変換処理では、グループ情報設定用テーブル及びAレジスタ値に基づいて、役番号（当選番号、0～40、43、44）に対応するグループ情報（0、16、17）を特定し、Aレジスタに設定する。役番号（当選番号）が0～15、43、44にある場合には、グループ情報として0が設定され、役番号（当選番号）が16である場合には、グループ情報として16が設定され、役番号（当選番号）が17～40の範囲内にある場合には、グループ情報として17が設定され、役番号（当選番号）が41～64の範囲内にある場合には、グループ情報として41が設定される。

【0657】

Sc3のステップにおいてグループ情報変換処理を行った後は、Aレジスタに設定されているグループ情報が0であるか否かを判定し（Sc4）、グループ情報が0であると判定した場合には、役番号をAレジスタに読み込み（Sc5）、Aレジスタの値を役番号の値に修正して、修正後のAレジスタの値をグループ情報（一般役）としてRAM 41cの所定領域に記憶させる（Sc6）。一方、Sc4のステップにおいてグループ情報が0でないと判定した場合には、グループ情報変換処理により設定されたAレジスタの値をそのままグループ情報（一般役）としてRAM 41cの所定領域に記憶させる（Sc6）。Sc6のステップの処理を行った後は、グループ情報設定処理（一般役）を終了させる。

【0658】

このように、メイン制御部41は、グループ情報設定処理（一般役）を行うことにより、内部抽選にて役番号（当選番号）が0～16の範囲内の内部抽選対象役（ハズレ、リプレイ1A、リプレイ1B、リプレイ1C、リプレイ1D、リプレイ1E、リプレイ1F、リプレイ2、チェリー1、チェリー2、チェリー3、チャンスリプレイ1、チャンスリプレイ2、スイカ、共通1枚役、共通3枚役、共通多枚ベル）が当選した場合には、グループ情報（一般役）として当選している内部抽選対象役の役番号（当選番号、0～16）を設定し、内部抽選にて役番号（当選番号）が17～40の範囲内の内部抽選対象役（多枚押し順役）が当選した場合には、グループ情報（一般役）として共通の17を設定し、内部抽選にて役番号（当選番号）が43、44の内部抽選対象役（BB中A、BB中B）が当選した場合には、グループ情報（一般役）として当選している内部抽選対象役の役番号（当選番号、43、44）を設定する。

【0659】

そして、内部抽選の当選結果として当該グループ情報（一般役）を含む内部当選コマンドがサブ制御部91に対して送信されることにより、サブ制御部91では、内部抽選にて当選した個別の内部抽選対象役を特定することはできないが、当選した内部抽選対象役の種類を特定することができるようになっている。

【0660】

尚、特に図示しないが、メイン制御部41は、メイン処理の内部抽選処理において内部抽選を行い、当該内部抽選にて当選した役（ハズレを含む）を特定可能な役番号（当選番号）をRAM 41cの所定領域に設定した後、当該役番号（当選番号）が特別役（BB1

10

20

30

40

50

、ＢＢ２）に対応する番号であるか否かを判定し、特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）に対応する番号であると判定した場合には、当選している特別役に対応する値（ＢＢ１の場合は、１、ＢＢ２の場合は２）をグループ情報（特別役）としてＲＡＭ４１ｃの所定領域に記憶させ、特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）に対応する番号でないと判定した場合には、グループ情報（特別役）として０をＲＡＭ４１ｃの所定領域に記憶させるようになっている。

【０６６１】

また、メイン制御部４１は、内部抽選処理において内部抽選を行った後、内部抽選の当選結果を示す役番号（当選番号）が０～４０、４３、４４である場合は、当該役番号（当選番号）の値を一般役当選番号としてＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定し、役番号（当選番号）が４１、４２である場合、すなわち特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）が当選している場合には、一般役当選番号としてハズレを示す値（０）をＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定するようになっている。

【０６６２】

また、本実施例のメイン制御部４１は、３枚の賭数（第１賭数）が設定されているか、２枚の賭数（第２賭数）が設定されているかに関わらず、共通のグループ情報設定処理（一般役）を行い、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合に、内部抽選にて多枚押し順役が当選したことは特定可能であるが、当選した役の種類を特定不能となるように当選した役のグループを特定可能な内部当選コマンドを送信するようになっている。これにより、３枚の賭数（第１賭数）が設定されている場合でも、２枚の賭数（第２賭数）が設定されている場合でも、内部抽選にて多枚押し順役が抽選対象となり、いずれかの種類の多枚押し順役が当選した場合には、当選した多枚押し順役の種類に応じて遊技者にとって有利となる操作態様が変化することとなるが、３枚の賭数（第１賭数）が設定されている場合でも、２枚の賭数（第２賭数）が設定されている場合でも、内部抽選にて多枚押し順役が当選したことは特定可能であるが、当選した多枚押し順役の種類を特定不能となるように当選した多枚押し順役のグループを特定可能な内部当選コマンドを送信するので、３枚の賭数（第１賭数）が設定されている場合でも、２枚の賭数（第２賭数）が設定されている場合でも、内部当選コマンドから遊技者にとって有利な操作態様が特定されてしまうことを防止できる。

【０６６３】

また、３枚の賭数（第１賭数）が設定されている場合にも、２枚の賭数（第２賭数）が設定されている場合にも、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合には共通のグループ情報設定処理により内部当選コマンドが作成されるので、コマンドの作成に係るプログラム容量を削減できる。

【０６６４】

〔連続データ処理について〕

本実施例のメイン制御部４１が行う連続データ処理の制御内容について、図５６～図５８に基づいて説明する。尚、連続データ処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理等において呼び出されるサブルーチンである。連続データ処理は、Ａレジスタにデータ番号が設定された状態でメイン処理等から呼び出されるようになっている。データ番号は、連続データ処理にて行う処理の種類を示すデータである。

【０６６５】

図５６に示すように、連続データ処理では、まず、当該連続データ処理を開始するときＡレジスタに設定されているデータ番号がデータ設定処理を行う旨を示す番号であるか否かを判定する（Ｓｄ１）。Ｓｄ１のステップにおいてＡレジスタに設定されているデータ番号がデータ設定処理以外の処理を行う旨を示す番号であると判定した場合には、Ｓｄ１８のステップへ進み、１バイトデータ抽選処理を行う。１バイトデータ抽選処理は、Ａレジスタのデータ番号に基づいて特定される所定の抽選を行う処理である。Ｓｄ１８のステップにおいて１バイトデータ抽選処理を行った後は、連続データ処理を終了させて呼び出し元の処理に戻る。

【０６６６】

10

20

30

40

50

一方、S d 1のステップにおいてAレジスタに設定されているデータ番号がデータ設定処理を行う旨を示す番号であると判定した場合には、連続データ処理テーブルのインデックスデータの基準アドレスをH Lレジスタに設定し（S d 2）、加算処理を行う（S d 3）。加算処理では、H LレジスタにAレジスタ値を加算し、加算後のH Lレジスタ値により特定されるアドレスに格納されているデータをAレジスタに取得する。インデックスデータテーブルには、データ番号に対応するインデックスデータテーブルのアドレス領域に、基準アドレスからデータ番号に対応する設定データテーブルの先頭アドレスまでの相対距離が格納されている（図58参照）。S d 3のステップにおいて加算処理がおこなわれることで、H Lレジスタには、データ番号に対応するインデックスデータテーブルのアドレス領域が設定され、Aレジスタには、データ番号に対応する設定データテーブルの先頭アドレスまでの相対距離が設定されることとなる。例えば、Aレジスタにデータ番号1が設定されて加算処理が行われることで、図58に示すように、連続データ処理テーブルのインデックスデータのアドレス $m2 + 1$ （基準アドレス $m2 +$ データ番号1）がH Lレジスタに設定され、当該アドレス $m2 + 1$ に格納されている相対距離データ α （ $m6 - (m2 + 1)$ ）がAレジスタに設定される。

【0667】

S d 3のステップにおいて加算処理を行った後は、Aレジスタの値をH Lレジスタに加算して（S d 4）、H Lレジスタ値により特定されるアドレスをAレジスタ値分進める。これにより、例えば、データ番号が1である場合には、データ番号1に対応する設定データテーブルの先頭アドレス $m6$ がH Lレジスタに設定されることとなる。

【0668】

その後、設定データテーブル内の領域であり、H Lレジスタ値により特定されるアドレスの領域に格納されている全設定回数をBレジスタに読み込み、初期化回数をCレジスタに読み込む（S d 5）。そして、H Lレジスタ値を1加算して更新した後（S d 6）、H Lレジスタ値を1加算して更新する（S d 7）。その後、H Lレジスタ値のアドレスに格納されている設定先アドレス値をEレジスタに読み込む（S d 8）。

【0669】

そして、Cレジスタの初期化回数が0であるか否かを判定し（S d 9）、Cレジスタの初期化回数が0であると判定した場合には、H Lレジスタ値を1加算して更新し（S d 10）、更新されたH Lレジスタ値のアドレスに格納されている設定データ値をAレジスタに読み込み（S d 11）、Aレジスタの値が0であるか否かを判定する（S d 12）。そしてS d 12のステップにおいてAレジスタ値が0ではないと判定した場合には、Aレジスタに設定された設定データを、Eレジスタ値により特定されるアドレスのRAM 41cの所定領域に設定する（S d 13）。

【0670】

一方、S d 9のステップにおいてCレジスタ値が0ではないと判定した場合には、Cレジスタの初期化回数を1減算した後（S d 16）、Aレジスタ値の排他的論理和を演算することで、Aレジスタに初期化用のデータ（0）を設定する（S d 17）。そして、Aレジスタに初期化用のデータをEレジスタ値により特定されるアドレスのRAM 41cの所定領域に設定する（S d 13）これにより、Eレジスタ値により特定されるアドレスのRAM 41cの所定領域が初期化されることとなる。

【0671】

S d 13のステップにおいてEレジスタ値により特定されるアドレスのRAM 41cの所定領域に、Aレジスタ値を設定した後は、Bレジスタを1減算することで全設定回数を1減算して更新する（S d 14）。その後、Bレジスタ値に基づいて残り全設定回数が0であるか否かを判定する（S d 15）。

【0672】

S d 15のステップにおいてBレジスタ値が0であり残り全設定回数が0であると判定した場合には、連続データ処理を終了して呼び出し元の処理に戻る。一方、S d 15のステップにおいてBレジスタ値が0ではなく残り全設定回数が0ではないと判定した場合に

は、S d 7のステップに戻り、S d 7～S d 15の各ステップの処理をBレジスタ値に基づいて特定される全設定回数が0となるまで繰り返し行う。

【0673】

また、図57に示すように、S d 12のステップにおいてAレジスタの値が0であると判定した場合には、Bレジスタの全設定回数を1減算した後（S d 19）、BCレジスタ値をRAM41cの所定領域に退避する（S d 20）。その後、HLレジスタ値に基づいて特定される設定先アドレス値をDEレジスタに読み込む（S d 21）。そして、Eレジスタ値が予め定められた待ち時間設定コード値であるか否かを判定する（S d 22）。Eレジスタ値が予め定められた待ち時間設定コード値でないと判定した場合には、ポート出力処理を行う（S d 29）。ポート出力処理では、HLレジスタにより特定される出力ポートからの出力信号をAレジスタにより特定される状態（ON状態またはOFF状態）に設定する。

10

【0674】

また、S d 22のステップにおいてEレジスタ値が予め定められた待ち時間設定コード値であると判定した場合には、Eレジスタ値の所定ビット目に設定されている判定コードを削除し（S d 23）、DEレジスタ値を待ち時間としてBCレジスタに設定した後（S d 24）、割込みBC回待ち処理を行う（S d 25）。これにより、BCレジスタに設定された値分の回数、タイマ割込み処理が行われるまで待機されることとなる。

【0675】

S d 25のステップにおいて割込みBC回待ち処理を行った後は、S d 20のステップにおいて退避させたBCレジスタの全設定回数を復帰させる（S d 26）。また、S d 22のステップにおいてEレジスタ値が待ち時間コードではないと判定し、S d 29のステップにおいてポート出力処理を行った場合には、S d 23～S d 25のステップの各処理を行わず、S d 26のステップへ進み、S d 20のステップにおいて退避させたBCレジスタの全設定回数を復帰させる。

20

【0676】

S d 26のステップにおいてBCレジスタの全設定回数を復帰させた後は、Bレジスタを1減算して全設定回数を1減算する（S d 27）。そして、Bレジスタ値に基づいて特定される残り全設定回数が0であるか否かを判定し（S d 28）、残り全設定回数が0ではないと判定した場合には、S d 20のステップへ戻り、残り全設定回数が0であると判定されるまでS d 20～S d 28のステップの各処理を行う。そして、S d 28のステップにおいて残り全設定回数が0であると判定されることで、連続データ処理を終了させて呼び出し元の処理へ戻る。

30

【0677】

このように、連続データ処理では、データ番号と連続データ処理テーブルに基づいて特定される所定領域を初期化する処理、データ番号と連続データ処理テーブルに基づいて特定される所定領域にデータ番号と連続データ処理テーブルに基づいて特定される所定データを設定する処理、データ番号と連続データ処理テーブルに基づいて特定される所定の出力ポートからの出力信号を出力状態（ON状態またはOFF状態）に設定する処理等を行う。

40

【0678】

例えば、図58に示すように、データ番号が1（スタートスイッチ操作時の設定データ）である場合には、設定データテーブルに基づいて手入れ許可フラグ、遊技補助表示器12に表示される払出枚数表示（上位桁）、払出枚数表示（下位桁）を初期化する。また、データ番号が4（区間表示LED消灯時の設定データ）である場合には、ポート出力コードが設定されていることに基づいて出力ポート処理を行い、外部出力信号1、2をOFF状態に設定し、有利区間中信号をOFF状態に設定する。また、データ番号が27（有利区間移行時の設定データ）である場合には、制御している遊技区間を特定可能な区間状態情報に有利区間（01）を設定し、制御している出玉状態を示す高確状態フラグに高確状態（1）を設定する。

50

【0679】

〔遊技開始待ち処理について〕

本実施例のメイン制御部41が行う遊技開始待ち処理の制御内容について、図59に基づいて説明する。尚、遊技開始待ち処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。

【0680】

図59に示すように、遊技開始待ち処理では、まず、メダル投入枚数表示処理を行い（Se1）、スロットマシン1に投入済みのメダル枚数に応じた1～3BETLED14～16をON状態（点灯状態）に制御する。その後、ホッパータンク34aが満タン状態である旨を特定可能なエラーコード（E1）に対応するエラー番号を所定のレジスタ（A）に準備し（Se2）、所定のポート入力バッファを参照して、満タンセンサ35aの確定データに基づいてホッパータンク34aが満タン状態であるか否かを判定する（Se3）。

【0681】

Se3のステップにおいてホッパータンク34aが満タン状態であると判定した場合には、後述するエラー処理を行う（Se4）。エラー処理では、遊技の進行が不能化されるエラー状態に制御する。また、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E1）を特定可能なエラーコマンドをサブ制御部91に対して送信し、当該エラーコード（E1）をRAM41cの所定領域にその他の処理でも参照可能なエラーフラグとして設定する。また、当該エラーコード（E1）を遊技補助表示器12に表示させるように制御する。その後は、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E1）に応じたエラー状態の解除条件が成立したことが特定されるまでエラー状態の制御を行う。エラーコード（E1）がレジスタに設定されてエラー状態に移行された場合には、満タンセンサ35aの確定データがOFF状態となるまで待機し、当該満タンセンサ35aの確定データがOFF状態となることで、エラー状態を解除する旨のエラーコマンド（解除）をサブ制御部91に対して送信し、エラー処理を終了させて、Se5のステップへ進む。

【0682】

Se3のステップにおいてホッパータンク34aが満タン状態でないと判定した場合、及びSe4のステップにおけるエラー処理を終了した場合には、RAM41cの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタの値を所定のレジスタに読み込む（Se5）。尚、再遊技用メダルカウンタには、前回のメイン処理における遊技終了時設定処理により、前回ゲームの結果に応じた値が設定されており、前回ゲームにおいて再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合には、遊技を行うために必要な賭数の規定数に相当する数値（例えば、3）が設定されている一方で、前回ゲームにおいて再遊技が付与されなかった場合には、0が設定されている。

【0683】

その後、RAM41cの再遊技用メダルカウンタをクリアし（Se6）、Se5のステップにおいて読み込んだ再遊技用メダルカウンタの値が0より大きいのか否か、すなわち再遊技が付与されている否かを判定し（Se7）、再遊技が付与されている場合には、メダル投入実行処理を行う（Se8）。メダル投入実行処理では、再遊技用メダルカウンタの値を賭数に設定するとともに、1～3BETLED14～16をON状態（点灯状態）に設定して規定数の賭数（本実施例では、3）が設定されている旨を報知する。また、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能な投入枚数コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0684】

Se7のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が0である、すなわち再遊技が付与されていないと判定した場合、及びSe8のステップにおいて再遊技が付与されたことによりメダル投入実行処理を行った後は、メダル手入れ許可設定処理を行う（Se9）。メダル手入れ許可設定処理では、RAM41cの所定領域に設定されているクレジットの値を参照し、当該クレジットの値が最大値（本実施例では、50）に達していない場合に、メダル投入部4からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグをR

AM41cの所定領域に設定する。

【0685】

Se9のステップにおいてメダル手入れ許可設定処理を行った後は、割込み1回待ち処理を行う（Se10）。割込み1回待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理（メイン）が行われて各種スイッチ類の検出状態やLEDの点灯状態、各種タイマ等が更新されることとなり、これらの各種スイッチ類の検出状態が更新された状態で、その後の処理（例えば、後述のメダル投入払出エラーチェック処理、メダル投入信号処理、操作入力受付処理）を行わせることができる。

【0686】

Se10のステップにおいて割込み1回待ち処理を行ってタイマ割込みが1回行われた後は、前述のメイン処理のSb32のステップと同様の投入払出エラーチェック処理を行う（Se11）。そして、RAM41cの所定領域にエラー実行フラグが設定されているか否かに基づいて、エラーチェック処理にてエラー処理が実行されたか否かを判定する（Se12）。

【0687】

Se12のステップにおいてエラーチェック処理にてエラー処理が実行されたと判定した場合は、Se10のステップに戻り、Se10～Se12のステップの各処理を再び行う。その後、メダル払出信号の遷移やメダル投入信号の遷移に異常が検出されない状態で、Se10～Se12のステップの各処理が行われることで、エラー実行フラグが設定されていない状態で、Se12のステップの処理が行われることとなる。

【0688】

一方、Se12のステップにおいてエラー実行フラグが設定されていないと判定した場合は、メダル投入信号処理を行う（Se13）。メダル投入信号処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルの投入状況を判定する。そして、正常なメダルの投入が検出された場合は、賭数の設定やクレジットにメダルを受け付けて、メダル投入信号処理を終了する。一方、異常なメダルの投入が検出された場合は、エラーコード（E5）を準備してエラー処理を行う。その後、エラー状態が解除されてエラー処理が終了されることで、メダル投入信号処理を終了する。

【0689】

Se13のステップにおいてメダル投入信号処理を行った後は、各種スイッチの操作を有効化して、操作が有効化されているスイッチの操作が行われることで、当該スイッチによる操作を受け付ける操作入力受付処理を行う（Se14）。

【0690】

操作入力受付処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、RAM41cの所定領域に設定されているクレジットと既に設定されている賭数（設定済み賭数）との合算値が3枚の賭数を設定するために必要な値（3）以上であるか否かを判定する。そして、クレジットと設定済み賭数の合算値が3枚の賭数を設定するために必要な値（3）以上であると判定した場合には、MAXBETスイッチ6のエッジデータを参照し、ONエッジデータが設定されているか否かを判定する。そして、ONエッジデータが設定されていると判定したときには、当該MAXBETスイッチ6による操作を有効に受け付け、賭数が3枚となるようにメダル枚数を賭数に設定し、賭数に設定した分のメダル枚数をクレジットから減算する処理を行う。ONエッジデータが設定されていないと判定したときには、BETスイッチ有効LED21の出力バッファにON状態のデータを設定することで当該BETスイッチ有効LED21をON状態（点灯状態）に制御する処理を行う。一方、RAM41cの所定領域に設定されているクレジットと既に設定されている賭数（設定済み賭数）との合算値が、3枚の賭数を設定するために必要な値（3）以上でないと判定した場合には、MAXBETスイッチ6のONエッジデータが設定されているか否かを判定する処理も、BETスイッチ有効LED21をON状態に制御する処理も行わない。クレジットと既に設定されている賭数（設定済み賭数）との合算値が、3枚の賭数を設定するために必要な値（3）以上でないと判定した場合には、BETスイッチ

10

20

30

40

50

有効LED21を消灯状態に維持する。これにより、クレジットの残数が3枚の賭数を設定するのに十分な状況では、遊技者等によりMAXBETスイッチ6が操作されることで3枚の賭数（第1賭数）が設定される一方、クレジットの残数が3枚の賭数を設定するのに不足する状況では、MAXBETスイッチ6の操作を有効に受け付けず、2枚の賭数（第2賭数）しか設定できない状況でMAXBETスイッチ6が操作されても2枚の賭数が設定されることがないため、極力第2賭数でゲームが行われることを防止できるようになっている。

【0691】

また、操作入力受付処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、RAM41cの所定領域に設定されている賭数が規定数（2または3）である場合には、スタートスイッチ7による操作の受け付けを有効化する。また、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でない場合に、精算スイッチ10及び設定キースwitch37による操作の受け付けを有効化する。

10

【0692】

また、操作入力受付処理では、スタートスイッチ7による操作が有効な状態で、スタートスイッチ7の操作が検出された場合には、スタートスイッチ7が操作された旨を示すスタートフラグを所定レジスタに設定した後、流路切替ソレノイド30をOFF状態としてメダルの流路をメダル払出口9側に切り替える処理を行う。また、設定キースwitch37による操作が有効な状態で、設定キースwitch37による操作が検出された場合には、設定値表示器24に設定値を表示させる設定値表示処理を行う。また、精算スイッチ10による操作が有効な状態で、精算スイッチ10による操作が検出された場合には、クレジットに記憶されている分のメダルを遊技者に返却する精算処理を行う。操作が検出されたスイッチ類に応じた処理を行った後、操作入力受付処理を終了させる。

20

【0693】

Se14のステップにおいて操作入力受付処理を行った後は、スタートフラグに基づいてスタートスイッチ7による有効な操作が検出されたか否かを判定する（Se15）。所定のレジスタにスタートフラグが設定されておらず、スタートスイッチ7による有効な操作が検出されなかったと判定した場合は、Se16のステップに進み、スタート有効LED18の点灯状態を制御するLED表示処理を行う。

【0694】

LED表示処理では、Se14のステップの操作入力受付処理によりスタートスイッチ7による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ23以外のスイッチ類の操作が検出されない場合に、スタート有効LED18をON状態（点灯状態）に制御し、スタートスイッチ7による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ23以外のスイッチ類の操作が検出される場合、及びスタートスイッチ7による操作が有効に設定されていない場合に、スタート有効LED18をOFF状態（消灯状態）に制御して、スタート有効LED18の点灯状態によりスタートスイッチ7による操作が有効であるか無効であるかを報知する。

30

【0695】

Se15のステップにおいて、所定のレジスタにスタートフラグが設定されており、スタートスイッチ7による有効な操作が検出されたと判定した場合は、内部抽選用の乱数値を乱数回路42から取得して、RAM41cの所定領域に設定する（Se17）。その後、設定されている賭数を特定可能なメダル投入状態データをRAM41cの所定領域に設定し（Se18）、スタート有効LED18をOFF状態（消灯状態）に設定し（Se19）、メダル手入れ許可フラグをRAM41cの所定領域からクリアし（Se20）、遊技補助表示器12における払出枚数の表示をクリアするように制御して（Se21）、遊技開始待ち処理を終了させ、メイン処理に戻る。その後、メイン処理では、Se17のステップにおいて取得された乱数値を用いて内部抽選が行われ、スタートスイッチ7の操作が検出されたことに応じてリール2L、2C、2Rの回転が開始されることで、1ゲームが開始されることとなる。

40

50

【0696】

このように、遊技プログラムに含まれる遊技開始待ち処理では、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理を呼び出すことが可能であり、メダル投入信号処理を呼び出す際には、タイマ割込み処理（メイン）が1回行われるまで待機する割込み1回待ち処理を行った後に、当該メダル投入信号処理を呼び出すようになっている。後述のようにタイマ割込み処理（メイン）では、投入メダルセンサ31a～31cを含むセンサ類の入力データを更新するポート入力処理が行われるようになっており、遊技開始待ち処理により割込み1回待ち処理を行った後に、メダル投入信号処理を呼び出して行うことで、当該メダル投入信号処理により呼び出されるメダルセンサ処理において、タイマ割込み処理（メイン）により更新された最新の入力データに基づく処理を行わせることが可能となっている。

10

【0697】

また、遊技開始待ち処理において行う操作入力受付処理では、既に設定されている賭数とクレジットを合算して3枚の賭数を設定可能な場合にMAXBETスイッチ6の操作を有効に受け付けるようになっている。これにより、クレジットの残数が3枚の賭数を設定するのに十分な状況では、遊技者等によりMAXBETスイッチ6が操作されることで3枚の賭数（第1賭数）が設定される一方、クレジットの残数が3枚の賭数を設定するのに不足する状況では、MAXBETスイッチ6の操作を有効に受け付けず、2枚の賭数（第2賭数）しか設定できない状況でMAXBETスイッチ6が操作されても2枚の賭数が設定されることがないようにしている。

20

【0698】

また、遊技開始待ち処理において行う操作入力受付処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、RAM41cの所定領域に設定されている賭数が規定数（2または3）である場合には、スタートスイッチ7による操作の受け付けを有効化するようになっており、3枚の賭数が設定されているときにも2枚の賭数が設定されているときにも、スタートスイッチ7を操作することでゲームを開始させることが可能になっている。

【0699】

[エラー処理について]

本実施例のメイン制御部41が行うエラー処理の制御内容について、図60に基づいて説明する。尚、エラー処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。エラー処理は、発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコードに対応するエラー番号が所定のレジスタ（本実施例では、Aレジスタ）に設定された状態で呼び出される。

30

【0700】

図60に示すように、エラー処理では、まず、当該エラー処理の開始時にAレジスタに設定されているエラー番号をRAM41cの所定領域に格納する（Sf1）。そして、エラー処理を行っている旨を示すエラーコマンドの値をDレジスタに設定し（Sf2）、通信データ格納処理を行う（Sf3）。通信データ格納処理では、Aレジスタ及びDレジスタに設定されている値に基づいてコマンドを生成してコマンドキューに設定する。例えば、Aレジスタにエラーコードに対応するエラー番号が設定され、Dレジスタにエラーコマンドの値が設定されている場合には、発生しているエラーの種類を特定可能なエラー番号を含むエラーコマンドを生成してコマンドキューに設定する。コマンドキューに設定されたコマンドは、その後のタイマ割込み処理に含まれるコマンド送信処理により順次送信されることとなる。

40

【0701】

Sf3のステップにおいて通信データ格納処理を行った後は、発生しているエラーが解除可能なエラーであるか否かを判定するための判定値（解除可否判定値）が規定されている解除可否判定値テーブルの先頭アドレスをHLレジスタに設定し（Sf4）、HLレジスタ値にAレジスタ値（エラー番号）を加算することで得られるアドレスに規定されている解除可否判定値をEレジスタに読み込む（Sf5）。

50

【0702】

その後、遊技補助表示器12の出力バッファの値をHLレジスタに読み込み、当該HLレジスタの値をRAM41cの所定領域に退避させる（Sf6）。

【0703】

その後、遊技補助表示器12の1の位（下位）に対応する出力バッファのアドレスをCレジスタに設定し（Sf7）、7セグ表示データ格納処理を行う（Sf8）。7セグ表示データ格納処理では、予めROM41bに設定されており遊技補助表示器12に用いられる7セグ表示器に数字（本実施例では、0～9及び非表示）を表示させるための表示データが規定されている7セグ表示データテーブル及び当該7セグ表示データ格納処理の開始時にAレジスタに設定されている値に基づいて表示データを特定し、Cレジスタに設定されているアドレスの出力バッファに当該表示データを設定する。その後、所定の文字（本実施例では、「E」）を表示させるためのE表示データを遊技補助表示器12の10の位（上位）に対応する出力バッファに設定する（Sf9）。遊技補助表示器12の1の位及び10の位の出力バッファに表示データが設定され、その後、タイマ割込み処理が行われることで、遊技補助表示器12が当該表示データに応じた表示態様（例えば、「E1」等）に制御されることとなる。

【0704】

その後、Eレジスタに設定されている解除可否判定値に基づいて発生しているエラーが、スロットマシン1のRAM41cを初期化することなく解除可能なエラーであるか否かを判定する（Sf10）。Sf10のステップにおいて発生しているエラーが解除可能でないと判定した場合には、処理を停止して待機する。処理が停止された場合には、スロットマシン1への電力供給を一旦停止させた後、設定キースイッチ37をON状態として電力供給を再開させ、設定変更状態へ移行させることでRAM41cの所定領域を初期化してエラー状態を解除することが可能である。尚、エラー原因が取り除かれていない場合には、スロットマシン1への電力供給を再開させた際に設定変更状態へ移行させることでエラー状態が一旦解除されることとなるが、その後再びエラーが検出されてエラー処理が行われることとなる。スロットマシン1のRAM41cを初期化することなく解除可能なエラーは、例えば、RAMのデータ異常が検知されることで移行するRAM異常エラー等である。一方、スロットマシン1のRAM41cを初期化することなく解除可能なエラーは、例えば、後述の非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理により検出されるメダル投入信号に関する異常（エラーコードE5）等である。

【0705】

Sf10のステップにおいて発生しているエラーが解除可能であると判定した場合には、割込み1回待ち処理を行って（Sf11）、タイマ割込み処理が1回行われて、各種センサ等の出力状態が更新されるまで待機する。

【0706】

そして、Sf11のステップにおいて割込み1回待ち処理を行った後は、各種スイッチ類の入力状態データ（本実施例では、入力データ、確定データ、エッジデータ）が格納される入力バッファ0～2のうち入力バッファ0に格納されている各種センサ類の入力データをAレジスタに読み込み（Sf12）、投入メダルセンサ31a～31cの入力データを抽出する（Sf13）。また、入力バッファ1に格納されている各種センサ類の確定データをAレジスタに読み込み（Sf14）、投入メダルセンサ31a～31cの確定データ及び満タンセンサの確定データを抽出する（Sf15）。そして、投入メダルセンサ31a～31cの入力データ、投入メダルセンサ31a～31cの確定データ及び満タンセンサの確定データに基づいてエラーが解除されたか否かを判定する（Sf17）。

【0707】

Sf17のステップにおいて投入メダルセンサ31a～31cの入力データ、投入メダルセンサ31a～31cの確定データ及び満タンセンサの確定データのいずれかの値が正常値ではなく、エラーが解除されていないと判定した場合には、Sf11のステップに戻り、Sf11～Sf17の各処理を繰り返し行う。一方、Sf17のステップにおいて投

入メダルセンサ31a～31cの入力データ、投入メダルセンサ31a～31cの確定データ及び満タンセンサの確定データのいずれの値も正常値であり、エラーが解除されたと判定した場合には、入力バッファ2に格納されている各種センサ類のエッジデータをAレジスタに読み込み（Sf18）、リセットスイッチ23またはリセット／設定スイッチ38によるリセット操作が行われたか否かを判定する（Sf19）。

【0708】

そして、Sf19のステップにおいてリセット操作が行われていないと判定した場合には、Sf11のステップに戻り、Sf11～Sf19の各処理を繰り返し行う。一方、Sf19のステップにおいてリセット操作が行われたと判定した場合には、遊技補助表示器12の出力バッファの値をSf6のステップにおいて退避させた値に復帰させる（Sf20）。

10

【0709】

その後、送信データとしてクリアデータ（0）をAレジスタに設定し（Sf21）、当該Aレジスタの値を用いて、RAM41cの所定領域に記憶されているエラー番号を0に設定してクリアする（Sf22）。そして、通信データ設定処理を行う（Sf23）。

【0710】

Sf23のステップにおいて通信データ設定処理が行われるときにDレジスタには、Sf2のステップにおいて設定されたエラーコマンドの値が設定されており、Sf23のステップにおける通信データ設定処理では、エラー番号として0を含み、エラーが解除されたことを特定可能なエラーコマンドを生成してコマンドキューに設定する。

20

【0711】

Sf23のステップにおいて通信データ設定処理を行った後は、割込み1回待ち処理を行って（Sf24）、タイマ割込み処理によりコマンドキューに設定されているエラーコマンドを送信させる。そして、エラー処理を終了させ、エラー処理が開始される前に行われていた処理に戻る。

【0712】

このように、本実施例のエラー処理では、当該エラー処理の実行中にタイマ割込み処理を行うことが可能であり一遊技時間管理用タイマ値が更新されるようになっている。これにより、エラー処理の実行中は一遊技時間管理用タイマ値が更新されるので、エラー処理中にも最小時間の経過状況が計時されることとなり、エラー処理の終了後、円滑にゲームを行うことができる。

30

【0713】

本実施例のエラー処理では、スロットマシン1への電力供給を継続させたままリセットスイッチ23によるリセット操作が行われたと判定されることで（Sf19）、エラー処理を終了させるようになっており、電力供給を遮断することなく終了させることが可能になっている。これにより、エラー処理が行われても円滑にゲームを再開させることができる。

【0714】

〔メダル投入信号処理について〕

次に、本実施例のメイン制御部41が遊技開始待ち処理から呼び出して行うメダル投入信号処理の制御内容について、図61に基づいて説明する。尚、メダル投入信号処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれる遊技開始待ち処理において呼び出されるサブルーチンである。

40

【0715】

図61に示すように、メダル投入信号処理では、まず、前述の遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理においてメダル投入部4からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグが設定されているか否かを判定する（Sg1）。そして、メダル手入れ許可フラグが設定されていない場合は、メダル投入信号処理を終了して、呼び出し元の遊技開始待ち処理に戻る。一方、メダル手入れ許可フラグが設定されている場合は、RAM41cの所定領域に設定されているメダル投入信号状態遷移データを参照する（Sg

50

2)。メダル投入信号状態遷移データは、投入メダルセンサ31a～31cの検出信号（以下、メダル投入信号と呼ぶ場合がある）の状態の遷移を特定可能なデータであり、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサチェック処理により、投入メダルセンサ31a～31cの入力データ等に基づいて所定のタイミングで更新されて、RAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されている。

【0716】

そして、Sg2のステップにおいて参照したメダル投入信号状態遷移データに基づいて、メダルセクタ29における投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲A（図4、図5参照）を、メダル投入部4から投入されたメダルが通過中であるか否かを判定する（Sg3）。投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過中でないと判定した場合は、流路切替ソレノイド30をON状態に制御して（Sg4）、メダル投入部4から投入されたメダルがメダルセクタ29内のメダル流入流路29a及びメダル受入流路29bを流下してホッパータンク34aに導かれるように、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を筐体1aの内部に設けられたホッパータンク34a側に切替えるように制御する。その後、メダル投入信号無視タイマをクリアする（Sg6）。

【0717】

ここで、メダル投入信号無視タイマは、流路切替ソレノイド30をOFF状態に設定する際に、少なくとも流路切替ソレノイド30をOFF状態とする制御信号の出力を設定してから、当該流路切替ソレノイド30が作動してメダル投入部4から投入されたメダルの流路がメダル払出口9側に実際に切り替えられるまでの切替時間の経過を計時して、切替時間の計時中には所定処理においてメダル投入信号を無視するように制御するためのタイマである。メダル投入信号無視タイマには、メダルの流路を切り替えるために流路切替ソレノイド30の制御信号の出力が設定された際に、少なくとも流路切替ソレノイド30の制御信号の出力設定を行ってから実際にメダルの流路が切り替えられるまでの所定時間（本実施例では、504ミリ秒）が設定される。その後、タイマ割込み処理のカウンタ更新処理によりメダル投入信号無視タイマが減算されて更新され、0となることで切替時間が経過したことを特定できるようになっている。

【0718】

Sg3のステップにおいて投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過中であると判定した場合、及びSg6のステップにおいてメダル投入信号無視タイマをクリアした後は、前述の第2退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させた後（Sg7）、タイマ割込みを禁止に設定し（Sg8）、前述のCALL命令を用いて、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出して行う（Sg9）。

【0719】

メダルセンサ処理では、まず、前述のRT情報出力処理と同様にして、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域から現在のスタックポインタSPが示すアドレスの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を、非遊技RAM領域の所定領域から読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタ（アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなど）の値を、スタックポインタSPにより特定される非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられること

で、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムからメダルセンサ処理が呼び出された際に、当該メダルセンサ処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムがメダルセンサ処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0720】

その後、メダル投入信号状態遷移データが正常であるか否かを判定する。そして、メダル投入信号状態遷移データが正常である場合には、メダルが投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aを正常に通過した旨を示すメダル通過状態参照データ（正常通過）またはメダルが投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aを通過し始めたことを検知した旨を示すメダル通過状態参照データ（メダル検知）、投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aでのメダルの通過状態が前回の判定時から変化していない旨を示すメダル通過状態参照データ（変化なし）をRAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定する。その後、投入メダルセンサ31a～31cの入力データに基づいてメダル投入信号状態遷移データを更新する。一方、メダル投入信号状態遷移データに異常がある場合には、メダル投入信号に関する異常が検出された旨を示すエラーコード（E5）を特定可能なメダル関連エラーデータを非遊技RAM領域の所定領域に設定する等の処理を行う。

【0721】

そして、前述のRT情報出力処理と同様にして、前述の第1復帰命令を用いて、メダルセンサ処理を開始した際に退避させていたレジスタの値を非遊技スタック領域から順次読み出して、メダルセンサ処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて、メダルセンサ処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、メダルセンサ処理を開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させて、当選情報出力処理を終了させる。尚、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該メダルセンサ処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタSPを非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、メダルセンサ処理が終了されるときにレジスタの状態は、当該メダルセンサ処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0722】

Sg9のステップにおいてメダルセンサ処理を行った後は、タイマ割込みを許可に設定し（Sg10）、前述の第2復帰命令を用いて、Sg7のステップにおいて退避させたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで、当選情報出力処理を行う前の状態にフラグレジスタを復帰させる（Sg11）。Sg9のステップにおけるメダルセンサ処理の内部での全レジスタの退避処理及び復帰処理と、Sg7及びSg11のステップにおけるフラグレジスタの退避処理及び復帰処理とが行われることにより、メダルセンサ処理が行われた後において、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの状態が、当該処理が行われる前の状態に完全に復帰されることになる。

【0723】

その後、非遊技RAM領域の所定領域を参照してメダル関連エラーデータを所定のレジスタに読み込み（Sg12）、メダルセンサ処理（メダルセンサチェック処理）によりエラーコード（E5）が設定されているか否かを判定する（Sg13）。そして、エラーコード（E5）が設定されている場合すなわちメダル関連エラーデータが所定のレジスタに読み込まれて、エラーコード（E5）が所定のレジスタに準備されている場合には、エラー処理を行って（Sg14）、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御する。

【0724】

エラー処理では、遊技の進行が不能化されるエラー状態に制御する。また、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E5）を特定可能なエラーコマンドをサブ制御部91に対して送信し、当該エラーコード（E5）をRAM41cの所定領域にその他の処理でも参照可能なエラーフラグとして設定する。また、当該エラーコード（E5）を遊技補助表示器12に表示させるように制御する。その後は、所定のレジスタに準備されているエラーコード（E5）に応じたエラー状態の解除条件が成立したことが特定されるまでエラー状態の制御を行う。エラーコード（E5）が所定のレジスタに準備されてエラー状態に移行された場合には、エラー状態の解除条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態がOFF状態であり、かつリセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23がON状態となったことが成立するまで、遊技を進行させる制御を行わずに待機する。そして、当該解除条件が成立することで、エラー状態を解除する旨のエラーコマンド（解除）をサブ制御部91に対して送信し、エラー処理を終了させてメダル投入信号処理に戻る。

【0725】

Sg13のステップにおいてメダル関連エラーデータとしてエラーコード（E5）が設定されていないと判定した場合、及びSg14のステップのエラー処理が終了した後は、RAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されているメダル通過状態参照データを参照して（Sg15）、メダル通過状態参照データの内容を判定する（Sg16、Sg17）。

【0726】

Sg16のステップにおいて、メダル通過状態参照データ（変化なし）が設定されていると判定した場合は、メダル投入信号処理を終了して遊技開始待ち処理に戻る。Sg17のステップにおいて、メダル通過状態参照データ（メダル検知）が設定されていると判定した場合は、Sg18のステップに進み、Sg17のステップにおいて、メダル通過状態参照データ（正常通過）が設定されており、メダル通過状態参照データ（メダル検知）が設定されていないと判定した場合には、Sg21のステップへ進む。

【0727】

Sg17のステップにおいてメダル通過状態参照データ（メダル検知）が設定されていると判定した場合には、投入状況判定処理を行う（Sg18）。投入状況判定処理では、RAM41cの所定領域に設定されている現在のクレジット数を計数するクレジットカウンタを参照し、当該クレジットカウンタの値がスロットマシン1のクレジットの最大値（本実施例では、50）より1少ない状況、すなわち次に受け付けるメダルがクレジットに加算可能な最終メダルとなる状況であるか否かを判定する。そして、次に受け付けるメダルがクレジットに加算可能な最終メダルであるか否かを特定可能な最終受付フラグを所定のレジスタに設定して、投入状況判定処理を終了する。

【0728】

Sg18のステップにおいて投入状況判定処理を行った後は、所定のレジスタに設定されている最終受付フラグに基づいて、次に受け付けるメダルがクレジットに加算可能な最終メダルであると判定される場合には、メダルブロッカオフ処理を行って（Sg20）、流路切替ソレノイド30をOFF状態に設定することで、メダル投入部4から投入されたメダルの流路をホッパータンク34a側からメダル払出口9側に切り替えて、投入メダルセンサ31cにより検出されているメダルより後にメダル投入部4に投入されたメダルを、メダル返却流路29cを介してメダル払出口9から返却するように制御する。また、メダルブロッカオフ処理では、流路切替ソレノイド30をOFF状態に設定した後、遊技RAM領域に設定されているメダル投入信号状態遷移データを参照して、投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過中か否かを判定し、当該検出範囲Aをメダルが通過中である場合には、前述のメダル投入信号無視タイマに所定値（本実施例では、504ミリ秒に対応する値）を設定して、メダル投入信号無視タイマによる所定時間の計時を開始させる。これにより、メダルブロッカオフ処理の終了後から所定時間にわたり後述のセンサ監視処理において、メダル投入信号の状態にかかわらず、メダル投入信号の異常

10

20

30

40

50

が判定されてセンサエラー参照データ（投入メダルセンサ）が設定されるようなことがないようになっている。

【0729】

S g 2 0のステップにおいてメダルブロッカオフ処理を行った後は、メダル投入信号処理を終了させて遊技開始待ち処理に戻る。一方、最終受付フラグに基づいて、次に受け付けるメダルがクレジットに加算可能な最終メダルでないと判定される場合には、メダルブロッカオフ処理を行わずにメダル投入信号処理を終了させて遊技開始待ち処理に戻る。

【0730】

S g 1 7のステップにおいてメダル通過状態参照データ（正常通過）が設定されており、メダル通過状態参照データ（メダル検知）が設定されていないと判定した場合には、ポート入力バッファの所定領域を参照して、投入メダルセンサ3 1 bの確定データを取得し（S g 2 1）、当該確定データがON状態であるか否かを判定する（S g 2 2）。そして、投入メダルセンサ3 1 bの確定データがON状態であると判定した場合は、ポート入力バッファの所定領域を参照して、投入メダルセンサ3 1 cの入力データを取得し（S g 2 3）、当該入力データがOFF状態であるか否かを判定する（S g 2 4）。

【0731】

S g 2 2のステップにおいて投入メダルセンサ3 1 bの確定データがON状態でないと判定した場合、及び、投入メダルセンサ3 1 bの確定データがON状態であり、かつ、S g 2 4のステップにおいて当該投入メダルセンサ3 1 bの入力データがOFF状態でないと判定した場合、すなわちメダル受入流路2 9 bにメダルが通過中である場合または当該メダル受入流路2 9 bにメダルがない場合には、メダル投入信号処理を終了させる。一方、S g 2 2のステップにおいて投入メダルセンサ3 1 bの確定データがON状態であると判定し、かつ、S g 2 4のステップにおいて当該投入メダルセンサ3 1 bの入力データがOFF状態であると判定した場合、すなわちメダル受入流路2 9 bにおいて投入メダルセンサ3 1 cがメダルを検出可能な検出位置をメダルが通過し終えたときである場合には、メダル投入処理を行う（S g 2 5）。

【0732】

メダル投入処理では、R A M 4 1 cの所定領域に記憶されている現在設定されている賭数を参照して、規定数の賭数が設定されているか否かを判定する。そして、規定数の賭数が設定されていない場合には、現在の賭数に1加算し、既に、規定数の賭数が設定されている場合には、クレジットカウンタに1加算する。

【0733】

S g 2 5のステップにおいてメダル投入処理を行った後は、メダル手入れ許可設定処理を行って（S g 2 6）、クレジットカウンタに基づいてクレジットの値が最大値（本実施例では、5 0）に達していない場合に、メダル投入部4からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定する。

【0734】

S g 2 6のステップにおいてメダル手入れ許可設定処理を行った後、メダル手入れ許可フラグが設定されていない場合は、メダル投入信号無視タイマに予め定められた所定値（本実施例では、5 0 4 ミリ秒に対応する値）を設定してメダル投入信号無視タイマによる所定時間の計時を開始させた後（S g 2 8）、メダル投入信号処理を終了させる。一方、メダル手入れ許可フラグが設定されている場合は、メダル投入信号無視タイマの設定を行わずに、メダル投入信号処理を終了させる。尚、メダル投入信号無視タイマは、S g 2 8のステップにおいて所定値（本実施例では、5 0 4 ミリ秒に対応する値）が設定された後、所定時間毎に減算されて、予め定められた所定時間（本実施例では5 0 4 ミリ秒）が経過したときに、0となるようになっており、メダル投入信号無視タイマが0か否かに基づいて所定時間が経過したか否かを判定できるようになっている。

【0735】

このように、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理では、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出すことが可能であり、メダルセンサ処理を呼び出す際

10

20

30

40

50

には、フラグレジスタの値をRAM 41 cの遊技スタック領域に退避させ、メダルセンサ処理からメダル投入信号処理に復帰した際には、フラグレジスタの値をRAM 41 cの遊技スタック領域に退避させていた値に復帰させるようになっている。

【0736】

また、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理では、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出す際には、タイマ割込みを禁止に設定して、メダルセンサ処理を行い、その後、メダルセンサ処理からメダル投入信号処理に復帰した際には、タイマ割込みを許可に設定することで、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理の実行中には、タイマ割込みを禁止状態とするようになっている。

【0737】

また、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理では、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出す際には、フラグレジスタの値を退避させた後、タイマ割込みを禁止に設定して、メダルセンサ処理を行うようになっている。

【0738】

また、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理では、タイマ割込みを禁止設定した状態で非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を行った後、メダルセンサ処理からメダル投入信号処理に復帰した際に、タイマ割込みを許可に設定した後、フラグレジスタの値をRAM 41 cの遊技スタック領域に退避させていた値に復帰させるようになっている。

【0739】

また、メダル投入信号処理は、遊技開始待ち処理により呼び出される処理であり、前述のように、遊技開始待ち処理では、タイマ割込み処理（メイン）が1回行われるまで待機する割込み1回待ち処理を行った後に、当該メダル投入信号処理を呼び出すようになっている。また、メダル投入信号処理では、該メダル投入信号処理を開始し、所定処理を行った後、タイマ割込みを禁止に設定して、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出して行うようになっている。このように、遊技機開始待ち処理及びメダル投入信号処理では、遊技開始待ち処理が割込み1回待ち処理を行った後にメダル投入信号処理を呼び出し、当該メダル投入信号処理においてメダルセンサ処理を行うことで、少なくとも遊技開始待ち処理での割込み1回待ち処理によりタイマ割込み処理（メイン）が行われ、該タイマ割込み処理（メイン）に含まれるポート入力処理によりセンサ類の入力データが更新された状態で、メダルセンサ処理を行わせるようになっている。

【0740】

〔メダルセンサ処理及びメダルセンサチェック処理について〕

本実施例のメイン制御部41が行うメダルセンサ処理及びメダルセンサチェック処理の制御内容について、図62～図64に基づいて説明する。尚、メダルセンサ処理は、非遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理において呼び出されるサブルーチンである。また、メダルセンサチェック処理は、非遊技プログラムに含まれており、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理において呼び出されるサブルーチンである。

【0741】

図62に示すように、メダルセンサ処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPの示すアドレスの値を非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる（Sh1）。その後、前述のLD命令を用いて、当該スタックポインタSPの値として非遊技スタック領域の所定値（前回の非遊技プログラムの終了時に記憶された値）を設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する（Sh2）。そして、前述の第1退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる（Sh3）。その後、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサチェック処理を行う（Sh4）。

【0742】

S h 4のステップにおいてメダルセンサチェック処理を行った後は、前述の第1復帰命令を用いて、S h 3のステップにおいて退避させていたレジスタの値を非遊技スタック領域から順次読み出して、当選情報出力処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させた後（S h 5）、L D命令を用いて、S h 1のステップにおいて非遊技R A M領域の所定領域に記憶させて退避させていたスタックポインタS Pの値を、スタックポインタS Pに設定することで、メダルセンサ処理を開始したときの状態にスタックポインタS Pを復帰させ（S h 6）、メダルセンサ処理を終了させて呼び出し元のメダル投入信号処理に戻る。

【0743】

図63に示すように、メダルセンサチェック処理では、まず、R A M 4 1 cのうち非遊技R A M領域の所定領域に設定されているメダル通過状態参照データ及びメダル関連エラー参照データをクリアする（S i 1、S i 2）。メダル通過状態参照データは、メダルセンサチェック処理の処理結果として投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出範囲Aにおけるメダルの通過状態を特定可能なデータであり、当該メダルセンサチェック処理により、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの入力データ等に基づいて、メダルが投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出範囲Aを正常に通過したと判定されたことや、メダルが投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出範囲Aを通過し始めたことを検知したと判定されたこと、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cによるメダルの検出状態が前回の判定時から変化していないと判定されたことを特定可能である。メダル通過状態参照データの初期値は、メダルの検出状態が前回の判定時から変化していない旨を示すメダル通過状態参照データ（変化なし）である。また、メダル関連エラー参照データは、メダルセンサチェック処理の処理結果として、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出信号（以下、メダル投入信号と呼ぶ場合がある）に関する異常（エラーコードE 5）が検出された旨を特定可能なデータである。また、メダル通過状態参照データ及びメダル関連エラー参照データは、R A M 4 1 cの非遊技R A M領域に設定されることで、非遊技プログラムにより参照及び更新が可能である一方で遊技プログラムからは参照のみが可能である。

【0744】

S i 1、S i 2のステップにおいてメダル通過状態参照データ及びメダル関連エラー参照データをクリアした後、ポート入力バッファの所定領域を参照して投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの現在データを取得し（S i 3）、メダル投入信号の状態の遷移が正常であるか否かを判定するための正誤データを、R O M 4 1 bの所定領域を参照して取得し（S i 4）、R A M 4 1 cの所定領域を参照して前回以前のメダルセンサチェック処理において格納されたメダル投入信号状態遷移データを取得する（S i 5）。

【0745】

そして、S i 5のステップにおいて取得したメダル投入信号状態遷移データとS i 4のステップにおいて取得した正誤データを比較して、メダル投入信号状態遷移データが正しいか否かを判定する（S i 6）。

【0746】

S i 6のステップにおいてメダル投入信号状態遷移データが正しいと判定した場合は、S i 3のステップにおいて取得した投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの現在データに基づいてメダル投入信号状態遷移データを更新することで、新たなメダル投入信号状態遷移データを作成してR A M 4 1 cの非遊技R A M領域の所定領域に格納する（S i 7）。

【0747】

そして、R A M 4 1 cの非遊技R A M領域の所定領域に設定されているメダル通過時間タイマを参照し（S i 8）、S i 7のステップにおいて更新したメダル投入信号状態遷移データに基づいて、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの今回及び前回の検出状態がO F F状態であるか否かを判定する（S i 9、S i 10）。メダル通過時間タイマは、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出範囲Aをメダルが通過している状態であると判定される期間の継続時間を計時するタイマである。後述のするように、メダル投入信号状態遷移データに基づいて、メダル投入信号がO N状態となったときに計時が開始された後、タイマ割

10

20

30

40

50

込み処理（メイン）により更新されるようになっている。

【0748】

S i 9、S i 10のステップにおいて投入メダルセンサ31a～31cの今回の検出状態がOFF状態であり、かつ前回の検出状態がOFF状態でないと判定した場合、すなわち投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲A内にあったメダルが当該検出範囲を出たことにより、当該投入メダルセンサ31a～31cの検出状態がON状態からOFF状態に変化した可能性がある場合には、S i 8のステップにおいて参照したメダル通過時間タイマが、投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが正常に通過するために要する正常通過時間範囲の最短値（本実施例では、10.08ミリ秒）未満であるか否かを判定する（S i 11）。尚、正常通過時間範囲は、メダルが投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲を通過するために要する時間の実測値や、メダルセクタ29のメダル受入流路29bの形状、メダル受入流路29bにおける投入メダルセンサ31a～31cの配置、投入メダルセンサ31a～31cの特性等に基づいて予め定められている（本実施例では、10.08ミリ秒～99.68ミリ秒の範囲である）。

10

【0749】

そして、S i 11のステップにおいてメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最短値未満でないと判定した場合は、S i 7のステップにおいて格納されたメダル投入信号状態遷移データをクリアし（S i 12）、メダル通過時間タイマをクリアした後（S i 13）、メダルが投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aを正常に通過した旨を示すメダル通過状態参照データ（正常通過）をRAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定して、メダルセンサチェック処理を終了する。一方、メダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最短値未満である場合は、後述するS i 19のステップへ進む。

20

【0750】

S i 9、S i 10のステップにおいて投入メダルセンサ31a～31cの今回及び前回の検出状態がともにOFF状態であると判定した場合、すなわち投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過しておらず、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態が前回の判定時から変化していない場合には、メダル通過状態参照データがS i 11のステップにおいて初期化された状態、すなわちメダル通過状態参照データ（変化なし）がRAM41cの所定領域に設定されている状態を維持して、メダルセンサチェック処理を終了する。

30

【0751】

S i 9のステップにおいて投入メダルセンサ31a～31cの今回の検出状態がOFF状態でないと判定した場合、すなわち投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過しており、投入メダルセンサ31a～31cがON状態である場合には、S i 8のステップにおいて参照したメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最大値（本実施例では、99.68ミリ秒）を超えたか否かを判定する（S i 15）。

【0752】

そして、S i 15のステップにおいてメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最大値を超えていないと判定した場合は、メダル通過時間タイマが動作中であるか否かを判定する（S i 16）。メダル通過時間タイマが作動中でない場合、すなわち投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aにメダルが新たに進入したことにより、当該投入メダルセンサ31a～31cの検出状態がOFF状態からON状態に変化したときであり、未だメダル通過時間タイマによる計時を開始していないときである場合には、メダル通過時間タイマを0に設定して始動させた後（S i 17）、メダルが投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aを通過し始めたことを検知した旨を示すメダル通過状態参照データ（メダル検知）をRAM41cの非遊技領域の所定領域に設定して、メダルセンサチェック処理を終了する。一方、S i 15のステップにおいてメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最大値を超えたと判定した場合は、後述するS i 19のステップへ進む。また、S i 16のステップにおいてメダル通過時間タイマが作動中であると判定した場合、すなわち投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲Aをメダルが通過しており、投入メダルセン

40

50

サ 3 1 a ~ 3 1 c の O N 状態が継続されている場合には、メダル通過状態参照データが S i 1 のステップにおいて初期化された状態、すなわちメダル通過状態参照データ（変化なし）が R A M 4 1 c の所定領域に設定されている状態を維持して、メダルセンサチェック処理を終了する。尚、メダル通過時間タイマは、S i 1 7 のステップにおいて 0 に設定されて始動された後、タイマ割込み処理により所定時間毎に加算されるようになっており、S i 1 7 のステップにおいて 0 に設定されてからの経過時間、すなわちメダル投入信号状態遷移が正しく、かつ投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c が O N 状態となったことが判定されたときからの経過時間がメダル通過時間タイマにより計時されるようになっている。

【 0 7 5 3 】

S i 6 のステップにおいてメダル投入信号状態遷移データが正しくないと判定した場合、S i 1 1 のステップにおいてメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最小値未満であると判定した場合、S i 1 5 のステップにおいてメダル通過時間タイマが正常通過時間範囲の最大値を超えたと判定した場合には、メダル投入信号に関して異常が生じている旨を示すメダル関連エラー参照データ（E 5）を R A M 4 1 c の非遊技 R A M 領域の所定領域に設定し（S i 1 9）、S i 7 のステップにおいて R A M 4 1 c の所定領域に格納したメダル投入信号状態遷移データをクリアし（S i 2 0）、メダル通過時間タイマをクリアして計時を停止させた後（S i 2 1）、メダルセンサチェック処理を終了してメダルセンサ処理に戻る。尚、S i 1 9 のステップにおいてメダル関連エラー参照データ（E 5）が設定されて、メダルセンサチェック処理に戻る場合には、その後、遊技プログラムに含まれる遊技開始待ち処理のメダル投入信号処理においてメダル関連エラー参照データ（E 5）が参照されることで、エラー状態に制御されることとなる。

【 0 7 5 4 】

図 6 4 に示すように、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサチェック処理の S i 6 のステップにおけるメダル投入信号状態遷移が正しいか否かの判定では、投入メダルセンサ 1 ~ 3（投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c）により当該投入メダルセンサ 1 ~ 3 の検出範囲をメダルが通過し始めたことが検出される際には、投入メダルセンサ 1（投入メダルセンサ 3 1 a）が O F F 状態から O N 状態となった後、投入メダルセンサ 2（投入メダルセンサ 3 1 b）が O F F 状態から O N 状態となり、その後、投入メダルセンサ 3（投入メダルセンサ 3 1 c）が O F F 状態から O N 状態となる遷移が、メダル投入信号遷移状態データに基づいて特定される場合に、メダル投入信号状態遷移が正しいと判定されるようになっている。

【 0 7 5 5 】

また、投入メダルセンサ 1 ~ 3 により当該投入メダルセンサ 1 ~ 3 の検出範囲をメダルが通過したことが検出される際には、投入メダルセンサ 1 が O N 状態から O F F 状態となった後、投入メダルセンサ 2 が O N 状態から O F F 状態となり、その後、投入メダルセンサ 3 が O N 状態から O F F 状態となる遷移が、メダル投入信号遷移状態データに基づいて特定される場合、及び投入メダルセンサ 1 が O N 状態から O F F 状態となった後、投入メダルセンサ 3 が O N 状態から O F F 状態となり、その後、投入メダルセンサ 2 が O N 状態から O F F 状態となる遷移が、メダル投入信号遷移状態データに基づいて特定される場合に、メダル投入信号状態遷移が正しいと判定されるようになっている。

【 0 7 5 6 】

そして、メダルセンサチェック処理では、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されており、かつ投入メダルセンサ 1 ~ 3 のいずれかが O N 状態であると判定されることで、メダル通過状態参照データ（検知）が設定されることとなる。すなわち、投入メダルセンサ 1 ~ 3 のうち投入メダルセンサ 1 が最初に O F F 状態から O N 状態に変化する場合に、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されるので、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されており、かつ投入メダルセンサ 1 が O N 状態となったときに、メダル通過状態参照データ（検知）が設定されることとなる。

【 0 7 5 7 】

また、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されており、かつ投入メダルセン

10

20

30

40

50

サ 1 ～ 3 のすべてが ON 状態であると判定されることで、メダル通過状態参照データ（正常通過）が設定されることとなる。すなわち、投入メダルセンサ 1 ～ 3 のうち投入メダルセンサ 2 が最後に ON 状態から OFF 状態に変化する場合、及び投入メダルセンサ 3 が最後に ON 状態から OFF 状態に変化する場合に、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されるので、メダル投入信号遷移状態データが正しいと判定されており、かつ投入メダルセンサ 2 及び 3 が OFF 状態となったときに、メダル通過状態参照データ（正常通過）が設定されることとなる。

【 0 7 5 8 】

遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理では、S g 1 6 及び S g 1 7 のステップによりメダル通過状態参照データ（正常通過）が設定されていると判定した後に、S g 2 1 ～ S g 2 4 のステップにより投入メダルセンサ 1 ～ 3 の入力データが ON 状態から OFF 状態となったことが特定される場合に、その後のメダル投入処理等に進むようになっていく。すなわち、メダルセンサチェック処理によりメダル通過状態参照データ（正常通過）が設定された際に、投入メダルセンサ 2 または 3 の ON 状態から OFF 状態への立下りが検出されることで、正常なメダルの投入が検出されるようになっている。

【 0 7 5 9 】

〔出玉制御処理について〕

メイン制御部 4 1 が行う出玉制御処理の制御内容について、図 6 5 に基づいて説明する。尚、出玉制御処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。

【 0 7 6 0 】

図 6 5 に示すように、出玉制御処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている有利区間中信号の出力バッファを参照して、当該有利区間中信号の出力バッファ値が初期値（OFF 状態を示す 0）であるか否かを判定する（S j 1）。そして、S j 1 のステップにおいて有利区間中信号の出力バッファ値が初期値（0）であり、有利区間中信号を出力していない状態すなわち有利区間に制御されていない状態であると判定した場合には、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている当該ゲームにおける賭数を A レジスタに取得し（S j 2）、当該ゲームにおける賭数が 3 枚であるか否かを判定する（S j 3）。

【 0 7 6 1 】

S j 3 のステップにおいて当該ゲームにおける賭数が 3 枚であると判定した場合には、遊技状態を判定する遊技状態判定処理を行って（S j 4）、現在制御されている遊技状態を取得した後、現在制御されている遊技状態が特別状態（B B 1、B B 2）であるか否かを判定する（S j 5）。そして、特別状態（B B 1、B B 2）ではないと判定した場合には、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており内部抽選における一般役の当選結果を特定可能な一般役当選番号を A レジスタに取得し（S j 6）、当該一般役当選番号が所定値以上であるか否かを判定し（S j 7）、遊技区間を有利区間へ移行させる有利区間移行役が内部抽選にて当選したか否かを判定する。

【 0 7 6 2 】

そして、S j 7 のステップにおいて一般役当選番号が所定値以上であり、有利区間移行役が当選したと判定した場合には、有利区間当選時設定用のデータ番号を A レジスタに設定して（S j 8）、連続データ処理を行う（S j 9）。有利区間当選時設定用のデータ番号を A レジスタに設定して連続データ処理を行うことで、有利区間に制御している旨を示す有利区間中フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理等が行われるようになっている。S j 9 のステップにおいて有利区間中フラグが設定されることで、当該有利区間中フラグが前述のメイン処理（S b 8 0）において参照され、有利区間中信号の出力バッファに所定値（ON 状態を示す 1）が設定されて有利区間中信号の出力が開始されることとなる。

【 0 7 6 3 】

S j 9 のステップにおいて連続データ処理を行った後は、有利区間への移行に関連して各種設定等を行う有利区間移行関連処理を行った後（S j 1 0）、出玉制御処理を終了さ

10

20

30

40

50

せてメイン処理に戻る。

【0764】

一方、S j 3のステップにおいて当該ゲームにおける賭数が3枚でないと判定した場合、及びS j 5のステップにおいて現在制御されている遊技状態が特別状態（BB1、BB2）であると判定した場合、S j 7のステップにおいて一般役当選番号が所定値未満であり内部抽選にて有利区間移行役が当選していないと判定した場合には、S j 8～S j 10のステップにおける有利区間への移行に関連する処理を行わず、出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0765】

S j 1のステップにおいて有利区間中信号の出力バッファ値が初期値（OFF状態である0）ではなく、所定値（ON状態を示す1）であり、有利区間中信号を出力している状態すなわち有利区間に制御している状態であると判定した場合には、RAM 41cの所定領域に設定されており、有利区間が開始してからのゲーム数である有利区間ゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタに1加算する（S j 11）。有利区間ゲーム数カウンタが設定されているRAM 41cの所定領域は、前述のメイン処理により有利区間終了フラグが設定されていると判定されたときに初期化される所定領域内に含まれており、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間の終了時には初期化されて初期値（0）に設定されるようになっている。

10

【0766】

S j 11のステップにおいて有利区間ゲーム数カウンタに1加算した後は、賭数及び遊技状態判定処理を行って（S j 12）、当該ゲームにおいて設定されている賭数及び現在制御されている遊技状態を取得する。そして、当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がRT1以外の遊技状態であるか否かを判定する（S j 13）。

20

【0767】

S j 13のステップにおいて当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がRT1以外の遊技状態であると判定した場合には、出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。一方、当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がRT1以外の遊技状態でない判定した場合、すなわち当該ゲームにおいて設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がRT1であると判定した場合には、RAM 41cの所定領域に設定されているED移行ゲーム数カウンタに1加算する（S j 14）。

30

【0768】

ED移行ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されてから、所定状態（当該ゲームにおいて設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態がRT1である状態）で行われたゲーム数を計数するためのカウンタである。ED移行ゲーム数カウンタが設定されている、RAM 41cの所定領域は、前述のメイン処理により有利区間終了フラグが設定されていると判定されたときに初期化される所定領域内に含まれており、ED移行ゲーム数カウンタは、前述の有利区間ゲーム数カウンタと同様に、有利区間の終了時には初期化されて初期値（0）に設定されるようになっている。ED移行ゲーム数カウンタは、後述のAT状態管理処理において参照され、ED移行ゲーム数カウンタ値が規定値に到達することで、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われるED状態に移行されるようになっている。

40

【0769】

S j 14のステップにおいてED移行ゲーム数カウンタに1加算した後は、フリーズ設定処理を行って（S j 15）、遊技の進行を所定期間遅延させるフリーズ制御を行うか否かを決定し、フリーズ制御を行う旨の決定をした場合には、フリーズ制御を行うための設定を行う。

【0770】

S j 15のステップにおいてフリーズ設定処理を行った後は、後述の出玉状態処理やA

50

T 状態管理処理における出玉状態関連処理等により設定される次回出玉状態情報が記憶されている R A M 4 1 c の所定領域のアドレスを H L レジスタに設定し (S j 1 6) 、当該アドレスに記憶されている次回出玉状態情報を A レジスタに取得する (S j 1 7) 。そして、当該ゲームにおいて制御する出玉状態を示す今回出玉状態情報を S j 1 7 のステップにおいて取得した次回出玉状態情報に更新し (S j 1 8) 、今回出玉状態情報に基づいて制御する出玉状態がナビ報知を行うことがある出玉状態であるか否かを判定する (S j 1 9) 。

【 0 7 7 1 】

S j 1 9 のステップにおいて出玉状態がナビ報知を行うことがある出玉状態であると判定した場合には、遊技区間を有利区間に制御している旨を点灯により示唆する区間表示 L E D 1 9 の出力バッファに O N 状態データを設定した後 (S j 2 0) 、割込み 1 回待ち処理を行う (S j 2 1) 。区間表示 L E D 1 9 の出力バッファに O N 状態データを設定して割込み 1 回待ち処理を行うことで、割込み 1 回待ち処理によりタイマ割込み処理が行われ、当該タイマ割込み処理の L E D ダイナミック表示処理により区間表示 L E D 1 9 が点灯状態に制御されることとなる。

10

【 0 7 7 2 】

S j 2 1 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行った後は、出玉状態情報を A レジスタに取得し (S j 2 2) 、外部出力信号番号の初期値 (1) を B レジスタに設定した後 (S j 2 3) 、外部出力信号番号補正処理を行う (S j 2 4) 。外部出力信号番号補正処理では、A レジスタに設定されている出玉状態情報に対応する外部出力信号番号に B レジスタの値を補正する。

20

【 0 7 7 3 】

その後、B レジスタに設定されている補正後の外部出力信号番号を外部出力信号出力バッファに設定する (S j 2 5) 。外部出力信号出力バッファに設定された外部出力信号番号は、前述のメイン処理における外部出力信号処理を行う際に参照され (S b 2 5) 、外部出力信号処理 (S b 2 6) により当該外部出力信号番号に応じた外部出力信号が出力されることとなり、A T の制御が開始されるときには、A T に制御している旨を示す A T 信号の出力が開始されることとなる。

【 0 7 7 4 】

S j 2 5 のステップにおいて外部出力信号番号を外部出力信号出力バッファに設定した後は、再び出玉状態情報を A レジスタに取得するとともに (S j 2 6) 、一般役当選番号を B レジスタに取得して (S j 2 7) 、ナビ番号特定処理を行う (S j 2 8) 。ナビ番号特定処理では、一般役当選番号 (当選番号) に応じて予め定められたナビ番号が特定されるようになっている。

30

【 0 7 7 5 】

S j 2 8 のステップにおいてナビ番号特定処理を行った後は、当該ナビ番号特定処理により特定されたナビ番号を R A M 4 1 c の所定領域に格納する (S j 2 9) 。また、S j 1 9 のステップにおいて出玉状態がナビ報知を行うことがある出玉状態ではないと判定した場合にも、S j 2 9 のステップへ進み、出玉状態情報の値すなわち 0 をナビ番号として格納する。ナビ番号として 0 が設定されることで、ナビ報知は行われず、ナビ表示は非表示となる。ナビ番号として 1 ~ 6 が設定されることで、ナビ番号に対応するストップスイッチ 8 L 、 8 C 、 8 R の操作態様を示すナビ表示が行われることとなる。S j 2 9 のステップにおいて格納されたナビ番号は、前述のメイン処理における遊技開始時コマンド送信処理 (S b 2 2) において参照され、当該ナビ番号を特定可能な押し順コマンドがサブ制御部 9 1 対して送信されることとなる。

40

【 0 7 7 6 】

S j 2 9 のステップにおいてナビ番号を格納した後は、出玉状態処理を行う (S j 3 0) 。出玉状態処理では、出玉状態情報に基づいて特定される今回出玉状態に応じた処理や、内部抽選の当選結果等に基づいて出玉状態を移行させるか否かを決定する処理、出玉状態を移行させる旨の決定を行った場合に次回出玉状態情報を R A M 4 1 c の所定領域に設

50

定する処理等を行う。

【0777】

S j 30のステップにおいて出玉状態処理が終了することで、出玉制御処理を終了してメイン処理に戻る。

【0778】

このように、本実施例のメイン制御部41は、メイン処理からゲーム開始時に呼び出して行う出玉制御処理（第1処理）において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると特定される場合に（S j 1）、賭数として3枚が設定されているか2枚が設定されているかに関わらず、有利区間ゲーム数カウンタを1ゲーム分加算して更新し（S j 11）する。そして、メイン処理からゲーム終了時に呼び出して行うA T管理処理（第2処理）において、当該ゲームにおける出玉制御処理により更新された有利区間ゲーム数カウンタの値が規定ゲーム数（第1規定数）に到達したか否かを判定し、規定ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間終了フラグを設定する。その後、メイン処理では、有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて有利区間データ初期化処理を行うことで、有利区間に関する情報を初期化して有利区間を終了させるようになっている。

【0779】

メイン制御部41は、有利区間に制御しているときには、3枚の賭数が設定されている場合でも2枚の賭数が設定されている場合でも有利区間ゲーム数カウンタを更新して、当該有利区間ゲーム数カウンタ値が規定ゲーム数（第1規定数）に到達することで有利区間を終了させるので、3枚の賭数が選択されても2枚の賭数が選択されても所定ゲーム数（本実施例では、1500ゲーム）以上の長期間にわたり有利区間に制御されることがないように有利区間のゲーム数を制限する。これにより、スロットマシン1における射幸性が過度に高まることを防止できる。

【0780】

本実施例のメイン制御部41は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値が初期値であるか否かに基づいて有利区間中信号の出力中か否かを判定することにより有利区間中か否かを判定する。そして、有利区間中であると判定した場合には、出玉制御処理において有利区間に関する処理（S j 11～S j 30）として、有利区間ゲーム数カウンタを更新する処理や、賭数が3枚である状態かつR T 1の遊技状態であることを条件に行うナビ報知に関する処理（例えば、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われるE D状態へ移行させるゲームを特定するためのE D移行ゲーム数カウンタを更新する処理や、所定の出玉状態に制御していることを条件に、区間表示L E D 19の出力バッファに点灯状態に制御するO Nデータ（所定値：1）を設定する処理、一般役当選番号に基づいてナビ番号に基づいて当選している役に対応するナビ番号を特定し、R A M 41cの所定領域に設定する処理、現在制御されている出玉状態に応じた各種処理を行う処理等）を行うようになっている。これにより、有利区間中信号が出力されている状態において有利区間に関する処理が行われることを担保することができる。

【0781】

本実施例のメイン制御部41は、メイン処理からゲーム開始時に呼び出して行う出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）でなく有利区間でないと判定される場合に（S j 1）、有利区間の開始条件として、内部抽選にて有利区間移行役が当選することが成立しているか否かを判定し（S j 6、S j 7）、有利区間の開始条件が成立していると判定した場合に、有利区間に制御する旨を示す有利区間中フラグをR A M 41cの所定領域に設定する（S j 9）。その後のメイン処理において、有利区間中フラグがR A M 41cの所定領域に設定されているか否かを判定し（S b 80）、当該有利区間中フラグが設定されており有利区間中であると判定した場合に、有利区間中信号バッファに所定値（O N状態を示すデータ（1））を設定する。そして、その後、タイマ割込み処理においてL E Dダイナミック表示処理を行うことで、有利区間中信号を出力させるようになっている。これにより、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）でなく、有利

10

20

30

40

50

区間中信号の出力中でない状態において、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）が行われることを担保することができる。

【0 7 8 2】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値に基づいて有利区間中であるか否かを判定するようになっており、有利区間中信号は、スロットマシン 1 の性能試験を行う試験装置に対して出力される信号である。これにより、性能試験に用いられる有利区間中信号が出力されている状態において有利区間に関する処理が行われること、及び、有利区間中信号が出力されていない状態において有利区間に移行させる処理が行われることを担保することができる。また、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値に基づいて有利区間中であるか否かを判定することで、出玉制御処理において有利区間中であるか否かを判定するためのフラグを別途設ける必要がなく、データ容量を削減できる。

10

【0 7 8 3】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファに基づいて有利区間でないと判定され（S j 1）、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定された場合には（S j 3）、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行う一方、有利区間中信号バッファに基づいて有利区間でないと判定したが（S j 1）、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には（S j 3）、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には、有利区間に移行させる処理を行わないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うように促すことができる。

20

【0 7 8 4】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファに基づいて有利区間でないと判定され（S j 1）、かつ特別状態（B B 1、B B 2）に制御されていないと判定された場合には（S j 5）、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行う一方、有利区間でないと判定されたが（S j 1）、特別状態（B B 1、B B 2）に制御されていると判定した場合には、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、遊技状態が特別状態（B B 1、B B 2）に制御されている場合には、有利区間に移行させる処理を行わないため、遊技者等に対して特別状態（B B 1、B B 2）以外でゲームを行うように促すことができる。

30

【0 7 8 5】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファに基づいて有利区間でないと判定され（S j 1）、3 枚の賭数が設定されていると判定され（S j 3）、かつ特別状態（B B 1、B B 2）に制御されていないと判定された場合には（S j 5）、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行う一方、有利区間でないと判定されたが（S j 1）、3 枚の賭数が設定されていないと判定された場合、または特別状態（B B 1、B B 2）に制御されていると判定した場合には、有利区間に移行させる処理（S j 6～S j 1 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合、または遊技状態が特別状態（B B 1、B B 2）に制御されている場合には、有利区間に移行させる処理を行わないため、遊技者等に対して特別状態（B B 1、B B 2）以外の遊技状態かつ 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うように促すことができる。

40

【0 7 8 6】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定され（S j 1）、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には（S j 1 3）、ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行う一方、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定されたが（S j 1）、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には（S j 1 3）、

50

ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていない場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対して3枚の賭数（第1賭数）でゲームを行うように促すことができる。

【0787】

本実施例のメイン制御部41は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定され（S j 1）、かつ遊技状態がB B 1の当選が持ち越されているR T 1であると判定した場合には（S j 1 3）、ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行う一方、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定されたが（S j 1）、遊技状態がR T 1以外の遊技状態であると判定した場合には（S j 1 3）、ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、遊技状態がR T 1以外の遊技状態である場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対してR T 1でゲームを行うように促すことができる。

【0788】

本実施例のメイン制御部41は、出玉制御処理において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定され（S j 1）、3枚の賭数が設定されており、遊技状態がB B 1の当選が持ち越されているR T 1であると判定した場合には（S j 1 3）、ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行う一方、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定されたが（S j 1）、3枚の賭数が設定されていないと判定した場合、または遊技状態がR T 1以外の遊技状態であると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行わないで出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、出玉制御処理では、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていない場合、または遊技状態がR T 1以外の遊技状態である場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対して3枚の賭数（第1賭数）かつR T 1でゲームを行うように促すことができる。

【0789】

本実施例の出玉制御処理では、前述の遊技区間を通常区間から有利区間へ移行させる処理（S j 1～S j 1 0）が行われたゲームよりも後のゲームにおいて、外部出力信号番号を外部出力信号出力バッファに設定する処理（S j 2 5）を含むS j 1 1～S j 3 0のステップの各処理が行われるようになっており、A T信号の出力が開始される場合には、当該A T信号の出力が開始されるゲームよりも前のゲームにおいて、有利区間へ移行させる処理（S j 1～S j 1 0）が行われるので、区間表示が行われている状態でA T信号の出力が開始されるようになっている。

【0790】

本実施例の出玉制御処理では、A T信号の出力が開始される場合には、区間表示L E D 1 9の出力バッファにO N状態データ（所定値1）を設定し、割込み1回待ち処理を行った後に、外部信号番号を出力バッファに格納する処理（S j 2 5）を行うようになっているので、区間表示を開始した後に、A T信号を出力するようになっている。これにより、区間表示が開始される前に、A T信号を受信した外部機器にて有利区間に制御されていることが特定できてしまうことを防止できる。

【0791】

本実施例の出玉制御処理では、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合には、ナビ報知に関する処理（S j 1 4～S j 3 0）を行う一方で、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合には当該ナビ報知に関する処理を行わないようになっており、有利区間において内部抽選にて多枚押し順役が当選したとなった場合に、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合には当選している多枚押し順役の種類に対応する操作態様（正解の停止順）を報知する一方、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合には当選している多枚押し順役の種類に対応する操作態様（正解の停止順）を報知しないようになっている。これにより、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合には、ナビ報知により遊

技者にとって有利な操作態様が指示されないため、3枚の賭数（第2賭数）でゲームを行うことを促すことができる。

【0792】

〔操作情報信号出力処理について〕

メイン制御部41が行う操作情報信号出力処理の制御内容について、図66に基づいて説明する。尚、操作情報信号出力処理は、非遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。

【0793】

図66に示すように、操作情報信号出力処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域から現在のスタックポインタSPが示すアドレスの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる（Sz501）。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を、非遊技RAM領域の所定領域から読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する（Sz502）。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタ（アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなど）の値を、スタックポインタSPにより特定される非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる（Sz503）。尚、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムから非遊技RAM領域初期化処理が呼び出された際に、当該非遊技RAM領域初期化処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムが非遊技RAM領域初期化処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0794】

Sz503のステップにおいて全レジスタを退避させた後は、通信設定処理を行う（Sz504）。通信設定処理では、通信信号のボーレート値の設定やメイン制御部41が備える信号の送信機能に関する設定を行う。

【0795】

Sz504のステップにおいて通信設定処理を行った後は、RAM41cの所定領域に設定されているナビ番号をAレジスタに読み込む（Sz505）。そして、ナビ番号が0であり、ナビ報知が行われなにか否かを判定する（Sz506）。ナビ番号が0であると判定した場合には、RAM41cの所定領域に設定されている一般役当選番号に基づいて特定される一般役の当選状況をフラグレジスタZに読み込んだ後（Sz507）、小役の取りこぼしを最小限に抑えるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（推奨操作態様）を示す値（0）をAレジスタに設定する（Sz508）。そして、Sz507のステップにてフラグレジスタZに読み込んだ一般役の当選状況に基づいて一般役が当選していないハズレであるか否かを判定する（Sz509）。

【0796】

Sz509のステップにおいて一般役が当選しておらずハズレであると判定した場合には、図柄停止信号パターン設定テーブルの先頭アドレスをHLレジスタに設定し（Sz510）、特別役の当選状況を特定可能な内部当選フラグの値（非当選時：0、BB1当選時：1、BB2当選時：2）をAレジスタに読み込み（Sz511）、図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行う（Sz512）。図柄停止信号パターン設定用データ取得処理では、図柄停止信号パターン設定テーブル及び内部当選フラグの値に基づいて図柄停止信号パターン設定用データをAレジスタに取得する。図柄停止信号パターン設定用デー

10

20

30

40

50

タは、いずれの一般役も当選していない場合に、特別役の当選状況に応じて後述の加算処理（S z 5 1 6）によりリール番号設定値を取得するためのデータである。

【0 7 9 7】

S z 5 1 2のステップにおいて図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行った場合、及び、S z 5 0 6のステップにおいてナビ番号が0ではなく、ナビ報知が行われると判定した場合、S z 5 0 9のステップにおいて一般役が当選していると判定した場合に、S z 5 1 3のステップへ進み、リール番号信号データテーブルの先頭アドレスをH Lレジスタに設定する。その後、Aレジスタ値に所定の補正処理を行って補正し（S z 5 1 4）、Aレジスタ及びフラグレジスタの値をR A M 4 1 cの所定領域に退避させ（S z 5 1 5）、加算処理を行う（S z 5 1 6）。加算処理では、Aレジスタの値をH Lレジスタ値に
10
加算して、加算後のH Lレジスタ値のアドレスに格納されているリール番号設定値をAレジスタに取得する。そして、Aレジスタ値をリール番号信号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S z 5 1 7）。

【0 7 9 8】

S z 5 0 6のステップにおいてナビ番号が0ではないと判定し、S z 5 1 3以降のステップの処理を行う場合には、Aレジスタには、ナビ番号（1～6）が設定されており、S z 5 1 7のステップでは、ナビ番号に応じた停止順を示すリール番号信号がR A M 4 1 cの所定領域に設定される。また、S z 5 0 9のステップにおいて一般役が当選していると判定し、S z 5 1 3以降のステップの処理を行う場合には、Aレジスタには、D D Tポイント値が設定されており、D D Tポイントに対応する停止順を示すリール番号信号がR A
20
M 4 1 cの所定領域に設定される。また、S z 5 1 2のステップにおいて図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行って、S z 5 1 3以降のステップの処理を行う場合であって、特別役が当選している場合には、Aレジスタには、当選している特別役を入賞させることが可能な停止順を示すリール番号信号を設定するための図柄停止信号パターン設定用データが設定されており、当選している特別役を入賞させることが可能な停止順を示すリール番号信号がR A M 4 1 cの所定領域に設定される。また、S z 5 1 2のステップにおいて図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行って、S z 5 1 3以降のステップの処理を行う場合であって、特別役が当選していない場合には、Aレジスタには、D D Tポイントに対応する停止順を示すリール番号信号を設定するための図柄停止信号パターン
30
設定用データが設定されており、D D Tポイントに対応する停止順を示すリール番号信号がR A M 4 1 cの所定領域に設定されるようになっている。

【0 7 9 9】

S z 5 1 7のステップにおいてリール番号信号を設定した後、S z 5 1 5のステップにおいて退避させたAレジスタ及びフラグレジスタの値を復帰させ（S z 5 1 8）、停止実行図柄番号テーブルの先頭アドレスをH Lレジスタに設定する（S z 5 1 9）。そして、加算処理を行う。加算処理では、Aレジスタの値をH Lレジスタ値に加算して、加算後のH Lレジスタ値のアドレスに格納されている停止実行図柄番号をAレジスタに取得する。そして、Aレジスタ値を停止実行図柄番号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S z 5 2 1）。

【0 8 0 0】

その後、停止実行図柄番号に基づいて停止実行ステップを演算する停止実行ステップ演算処理を行い（S z 5 2 2）、演算により取得された停止実行ステップを特定可能な停止
40
実行位置信号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S z 5 2 3）。

【0 8 0 1】

S z 5 0 6のステップにおいてナビ番号が0ではないと判定し、S z 5 1 8以降のステップの処理を行う場合には、Aレジスタには、ナビ番号（1～6）が設定されており、S z 5 2 3のステップでは、ナビ番号に応じた停止タイミングを示す停止実行位値信号がR A M 4 1 cの所定領域に設定される。また、S z 5 0 9のステップにおいて一般役が当選していると判定し、S z 5 1 8以降のステップの処理を行う場合には、Aレジスタには、D D Tポイント値が設定されており、D D Tポイントに対応する停止タイミングを示す停
50

止実行位値信号がRAM 41cの所定領域に設定される。また、Sz 512のステップにおいて図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行って、Sz 518以降のステップの処理を行う場合であって、特別役が当選している場合には、Aレジスタには、当選している特別役を入賞させることが可能な停止タイミングを示す停止実行位値信号を設定するための図柄停止信号パターン設定用データが設定されており、当選している特別役を入賞させることが可能な停止タイミングを示す停止実行位値信号がRAM 41cの所定領域に設定される。また、Sz 512のステップにおいて図柄停止信号パターン設定用データ取得処理を行って、Sz 518以降のステップの処理を行う場合であって、特別役が当選していない場合には、Aレジスタには、DDTポイントに対応する停止タイミングを示す停止実行位値信号を設定するための図柄停止信号パターン設定用データが設定されており、DDTポイントに対応する停止タイミングを示す停止実行位値信号がRAM 41cの所定領域に設定されるようになっている。

10

【0802】

Sz 523のステップにおいて停止実行位値信号をRAM 41cの所定領域に設定した後は、Sz 517のステップにおいて設定したリール番号信号の値をAレジスタに読み込み（Sz 524）、リール番号信号出力処理を行う（Sz 525）。リール番号信号出力処理では、Aレジスタ値に基づいて特定される各リールの停止順を特定可能なリール番号信号を所定の出力ポートから試験装置に対して出力する処理を行う。

【0803】

Sz 525のステップにおいてリール番号信号出力処理を行った後は、Sz 523のステップにおいて設定した停止実行位値信号の値をAレジスタに読み込み（Sz 526）、停止実行位置信号出力処理を行う（Sz 527）。停止実行位置信号出力処理では、Aレジスタ値に基づいて特定される各リールの停止タイミングを特定可能な停止実行位置信号を所定の出力ポートから試験装置に対して出力する処理を行う。

20

【0804】

そして、Sz 527のステップにおいて停止実行位置信号出力処理を行った後は、Sz 503のステップにおいて退避させた全レジスタの値を復帰させ（Sz 528）、Sz 501のステップにおいて退避させたスタックポイントの値を復帰させて、操作情報信号出力処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0805】

このように、本実施例の操作情報信号出力処理では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指定する操作情報信号として、リール番号信号、停止実行位値信号を試験装置に対して出力することが可能である。前述の出玉制御処理では、ATの制御を開始するときに区間表示LED 19の出力バッファに所定値（ON状態を示す1）を設定し、タイマ割込み処理により区間表示LED 19を点灯状態に制御して有利区間に制御している旨を示す区間表示を開始させた後、メイン処理において操作情報信号出力処理が呼び出されるようになっており操作情報信号出力処理では、区間表示が開始された後に操作情報信号を試験装置に対して出力するようになっている。これにより、区間表示を開始した後に操作情報信号が試験装置に対して出力されるので、区間表示が行われている状態で指定された操作態様であることが試験装置側で特定可能である。

30

【0806】

本実施例の操作情報信号出力処理では、RAM 41cの所定領域に設定されているナビ番号に基づいてストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が指示されるナビ報知が行われるか否かを判定し（Sz 506）、ナビ報知が行われると判定した場合には、ナビ番号に基づいて指示される操作態様を指定する停止実行位置信号を出力する処理（Sz 523）を行い、ナビ報知が行われないと判定した場合には、内部抽選の当選結果を示す当選番号を参照し（Sz 509）、当該当選番号に対応する操作態様を指定する停止実行位置信号を出力する処理（Sz 509）を行うようになっている。これにより、操作情報信号出力処理では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が指示されると判定した場合には、内部抽選の当選結果を特定する処理を省略できるため、操作態様を指定する停止

40

50

実行位置信号を出力するための処理を簡素化できる。

【0807】

〔役比モニタ用データ処理について〕

本実施例のメイン制御部41が行う役比モニタ用データ処理の制御内容について、図67～図72に基づいて説明する。尚、役比モニタ用データ処理は、非遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。また、役比モニタ用データ処理は、非遊技プログラムに含まれるサブルーチンである各状態カウント処理を呼び出し、当該各状態カウント処理は、非遊技プログラムに含まれるサブルーチンである役物比率更新処理、連続役物比率更新処理、指示込役比更新処理をさらに呼び出すようになっている。

10

【0808】

メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の役物払出比率と総累計払出数に対する役物払出比率とを比率表示として、2桁の7セグメント表示器で構成されるクレジット表示器11と遊技補助表示器12に表示させる制御を行う。クレジット表示器11と遊技補助表示器12は、遊技の進行に応じた情報が表示される表示器であり、比率表示を常時表示させることができないため、遊技が行われていない状況下で遊技店の店員などにより所定の操作が行われたことにより比率表示を表示させる。

【0809】

具体的には、ゲームが行われていないときに、通常施錠されている前面扉1bを遊技店の店員が所持する鍵により解錠して開放状態とした上で、筐体1aの内部に設けられたリセット／設定スイッチ38を操作すると、メイン制御部41は、クレジット表示器11と遊技補助表示器12における現在の表示内容を切り替えて比率表示の表示を開始させる。

20

【0810】

また、比率表示は、比率表示の種類を示す略記を構成する上位2桁の英数字と、比率を示す下位2桁の数字とからなる4桁の英数字により構成されており、上位2桁の表示内容をクレジット表示器11に、下位2桁の表示内容を遊技補助表示器12に表示させ、比率表示の開始から予め定められた表示順で所定時間毎に切り替えて比率表示を表示させる。

【0811】

クレジット表示器11と遊技補助表示器12とに比率表示を表示させた状態で、前面扉1bの閉鎖、スロットマシン1へのメダルの投入、エラーの発生、設定キースイッチ37の操作、精算スイッチ10の操作、スロットマシン1への電力供給の停止のいずれかが検出される、比率表示を表示させる前に表示されていた元の表示内容へ切り替えて比率表示を終了させる。

30

【0812】

メイン制御部41は、メイン処理において入賞判定処理（図53のSb49のステップ）において、各リール2L、2C、2Rに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を行い、割込み1回待ち処理（Sb50）を行った後に、フラグレジスタ値を退避させ（Sb51）、タイマ割込みを禁止に設定したうえで（Sb52）、非遊技プログラムに含まれる役比モニタ用データ処理を実行する。

【0813】

図67に示すように、役比モニタ用データ処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPの示すアドレスの値を非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させ（Sk1）、その後、LD命令を用いて、当該スタックポインタSPの値として非遊技スタック領域の所定値（前回の非遊技プログラムの終了時に記憶された値）を設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する（Sk2）。そして、前述の第1退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる（Sk3）。そして、非遊技プログラムに含まれる各状態カウント処理（Sk4）を実行した後、前述の第1復帰命令を用いて、Sk3のステップにおいて退避させていたレジスタの値を非遊技スタック領域から順次読み出して、役比モニタ用デー

40

50

タ処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させた後（S k 5）、L D 命令を用いて、S k 1のステップにおいて非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させていたスタックポインタS Pの値を、スタックポインタS Pに設定することで、役比モニタ用データ処理を開始したときの状態にスタックポインタS Pを復帰させ（S k 6）、役比モニタ用データ処理を終了させて呼び出し元のメイン処理に戻り、S b 5 4のステップへ進む。メイン処理のS b 5 4のステップにおいてタイマ割込みが許可されて、その後の当該役比モニタ用データ処理の実行前に退避されたフラグレジスタ値が復帰される（S b 5 5）。

【0814】

図68に示すように、各状態カウント処理では、総累計ゲーム数の加算が可能であるかが判定される（S p 1）。総累計ゲーム数は、3バイトの記憶領域に格納されており、上限値として16777215ゲームまで計数可能である。

【0815】

総累計ゲーム数の加算ができない場合は、S p 2 2のステップに進む。総累計ゲーム数の加算ができる場合、ゲームが行われたとして1を加算する（S p 2～S p 4）。前述したとおり、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができないため、この加算は3バイトデータ加算&格納処理（S p 4）のサブルーチンと呼ば出して実行される。そして、加算した結果、総累計ゲーム数が上限に到達したかが判定される（S p 5）。総累計ゲーム数が上限値に到達していない場合はS p 8のステップへ進む。総累計ゲーム数が上限値に到達している場合は、総累計カウント停止フラグに上限値に到達した旨を示す値が設定され（S p 6、S p 7）、S p 8のステップへ進む。尚、前述したS p 1のステップでは総累計カウント停止フラグを参照して総累計ゲーム数の加算が可能であるかが判定される。

【0816】

S p 8からのステップでは、総累計ゲーム数が0～5999ゲームの範囲にあるか、6000～174999ゲームの範囲にあるか、175000ゲーム以上の範囲にあるかが判定される（S p 8～S p 20）。判定の結果に応じて、それぞれの範囲にあることを示す値を点灯識別セグとして設定する（S p 8、S p 18、S p 19）。設定された点灯識別セグは、表示モニタ消化遊技判定フラグに格納される。そして、非遊技プログラムに含まれる役物比率更新処理（S p 22）、連続役物比率更新処理（S p 23）、指示込役比更新処理（S p 24）を順次実行した後に、役比モニタ用データ処理に復帰する。

【0817】

図69に示すように、役物比率更新処理では、まず遊技回数判定用のゲーム回数の1加算を行う（S q 1）。ここで後述する判定用ゲーム数カウンタに1が加算される。次に今回のゲームで入賞が発生したことにより払い出される入賞メダル枚数の加算を行う（S q 2、S q 3）。ここで累計バッファ1～3の総払出カウンタにそれぞれ入賞メダル枚数の加算が行われる。

【0818】

累計バッファ1には3バイトの総払出カウンタと3バイトの役物払出カウンタとが設けられており、ゲームで入賞が発生してメダルの払出が行われるとそれぞれのカウンタで計数が行われる。計数を開始してから6000ゲームに到達すると総払出カウンタと役物払出カウンタを初期値である0に更新し次のゲームは初期値から計数を開始する。

【0819】

累計バッファ2も累計バッファ1と同様に3バイトの総払出カウンタと3バイトの役物払出カウンタとが設けられており、ゲームで入賞が発生してメダルの払出が行われるとそれぞれのカウンタで計数が行われる。計数を開始してから6000ゲームに到達すると総払出カウンタと役物払出カウンタを初期値である0に更新し次のゲームは初期値から計数を開始する。但し、計数を開始するゲームは累計バッファ1と2000ゲームずれている。

【0820】

累計バッファ3も累計バッファ1、累計バッファ2と同様に3バイトの総払出カウンタ

10

20

30

40

50

と3バイトの役物払出カウンタとが設けられており、ゲームで入賞が発生してメダルの払出が行われるとそれぞれのカウンタで計数が行われる。計数を開始してから6000ゲームに到達すると総払出カウンタと役物払出カウンタを初期値である0に更新し次のゲームは初期値から計数を開始する。但し、計数を開始するゲームが累計バッファ1と4000ゲーム、累計バッファ1と2000ゲームずれている。

【0821】

続いて、総累計払出枚数の加算が可能であるかが判定される(Sq4)。総累計払出枚数の加算ができない場合は、Sq10のステップに進む。総累計払出枚数の加算が可能である場合、総累計払出枚数に入賞メダル枚数の加算が行われる。そして、加算した結果、総累計払出枚数が上限に到達したかが判定される(Sq7)。総累計払出枚数が上限値に到達していない場合はSq10のステップへ進む。総累計払出枚数が上限値に到達している場合、総累計カウント停止フラグに上限値に到達した旨を示す値が設定され(Sq8、Sq9)、Sq10のステップへ進む。尚、総累計払出枚数の加算が可能であるかは総累計カウント停止フラグを参照して判定されるとともに、総累計ゲーム数が上限値に到達したときと、総累計払出枚数が上限値に到達したときで同じフラグが用いられる。

【0822】

Sq10、Sq11のステップではゲームにおいて役物が作動しているか否か、つまりRBに制御されている期間であるかが判定される。役物が作動していない場合、Sq17に進む。役物が作動している場合、今回のゲームで入賞が発生したことにより払い出される入賞メダル枚数を役物作動期間の払出枚数として加算を行う(Sq12、Sq13)。ここで累計バッファ1～3の役物払出カウンタにそれぞれ入賞メダル枚数の加算が行われる。

【0823】

続いて、総累計役物払出枚数の加算が可能であるかが判定される(Sq14)。総累計役物払出枚数の加算ができない場合は、Sq17のステップに進む。総累計役物払出枚数の加算が可能である場合、総累計役物払出枚数に入賞メダル枚数の加算が行われ(Sb15、16)、Sq17のステップへ進む。尚、総累計役物払出枚数の加算が可能であるかは総累計カウント停止フラグを参照して判定される。

【0824】

以上のように更新された総累計払出枚数と総累計役物払出枚数から総累計払出数に対する役物払出比率の算出を行う(Sq17、Sq18)。そして算出された値が総累計払出数に対する役物払出比率として格納される(Sq19)。

【0825】

続いて、判定用ゲーム数カウンタを参照して、当該ゲームが更新ゲーム数か否かを判定する(Sq20～Sq23)。判定用ゲーム数カウンタは1～6000ゲームの間で循環して計数されるカウンタであり、計数を開始してからのゲーム数が2000ゲーム、4000ゲーム、6000ゲームに到達したかを判定するために用いられるカウンタである。上記判定は、判定用カウンタを2000で除算して余りが生じたか否かにより判定され、余りが生じていた場合、当該ゲームが更新ゲーム数でないとして各状態カウンタ処理に復帰する。

【0826】

判定用カウンタを2000で除算して余りが生じなかった場合、除算結果の商より当該ゲームが2000ゲーム、4000ゲーム、6000ゲームのいずれの更新ゲームかを特定する(Sq24)。そして、累計バッファ1～3のうち、特定された更新ゲームに対応する累計バッファより総払出カウンタの値を読み出して6000回算出用バッファに6000ゲーム累計払出枚数として格納するとともに読み出し元の総払出カウンタを初期値である0に更新する(Sq25～Sq27)。同様に特定された更新ゲームに対応する累計バッファより役物払出カウンタの値を読み出して6000回算出用バッファに6000ゲーム累計役物払出枚数として格納するとともに読み出し元の役物払出カウンタを初期値である0に更新する(Sq28～Sq30)。

【0827】

さらに、6000回算出用バッファに格納された6000ゲーム累計払出枚数と6000ゲーム累計役物払出枚数とから6000ゲーム累計払出枚数に対する役物払出比率の算出を行う（S q 3 1、S q 3 2）。そして算出された値が過去6000ゲーム間の役物払出比率として格納される（S q 3 3）。その後、各状態カウンタ処理に復帰する。

【0828】

総累計払出数に対する役物払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率は、後述の表示モニタ用データ選択処理において参照され、表示されている比率表示の種類を示す略記とともに遊技機情報表示器50に順次表示されることとなる。

【0829】

図70を参照して、役比モニタ用データ処理による累計バッファ1～3及び6000回算出用バッファ、総累計払出枚数と総累計役物払出枚数が格納される総累計算出用バッファの更新状況を説明する。累計バッファ1～3、6000回算出用バッファ及び総累計算出用バッファの記憶内容は工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータに異常が生じて初期化されない限りは保持されている。

【0830】

各バッファ値が初期化された状態から累計バッファ1と総累計算出用バッファでの計数が開始される。2000ゲームが経過すると累計バッファ2での計数が開始される。累計バッファ1は計数を継続している。続いて2000ゲームが経過すると累計バッファ3での計数が開始される。累計バッファ1と累計バッファ2は計数を継続している。

【0831】

さらに2000ゲームが経過すると累計バッファ1での計数期間が6000ゲームに達する。ここで累計バッファ1の計数内容が6000回算出用バッファに格納される。そして累計バッファ1の計数内容は初期化され初期値（0）から計数を開始する。

【0832】

次の2000ゲームが経過すると累積バッファ2での計数期間が6000ゲームに達する。ここで累積バッファ2の計数内容が6000回算出用バッファに格納される。そして累積バッファ2の計数内容は初期化され初期値（0）から計数を開始する。

【0833】

このように累計バッファ1～3に計数された6000ゲーム間の計数結果が2000ゲーム毎に6000回算出用バッファに格納されていく。尚、この間、総累計算出用バッファの計数結果は初期化されることなく累積して計数が行われている。

【0834】

次に、メイン制御部41が行う連続役物比率更新処理の制御内容について、図71に基づいて説明する。

【0835】

図71に示すように、連続役物比率更新処理では、まず、遊技状態が特別状態中（BB1、BB2）に制御されているときに、特別状態中（BB1、BB2）である旨を示すBB中信号をスロットマシン1の外部に出力する出力ポートの出力バッファが初期値（0）であるか否かに基づいて、特別状態中であるか否かを判定する（S r 1）。そして、特別状態中であると判定した場合には、RAM41cの所定領域に設定されており、特別状態中（BB1、BB2）のメダルの払出枚数を計数する連続役物払出枚数カウンタ（加算用）のアドレスをHLレジスタに設定する（S r 2）。そして、当該ゲームでのメダルの払出枚数をBレジスタに設定した後（S r 3）、3バイトデータ加算処理を行う（S r 4）。3バイトデータ加算処理では、3バイトの連続役物払出枚数カウンタ（加算用）に1バイトの払出枚数のデータを加算する処理を行う。

【0836】

その後、RAM41cの所定領域に設定されており、スロットマシン1において払い出されたメダルの総払出枚数を計数する払出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達したか否かを特定可能な上限到達判定用フラグのアドレスをHLレジスタに設定し（S r 5）、

10

20

30

40

50

当該上限到達判定用フラグの値に基づいて、払出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達しているか否かを判定する（S r 6）。上限到達判定用フラグには、払出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していない場合には、0 が設定され、上限値に到達している場合には、1 が設定されている。

【0837】

S r 6 のステップにおいて払出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していないと判定した場合には、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数を E レジスタに設定し（S r 7）、D レジスタに 0 を設定する（S r 8）。また、払出枚数カウンタ（総累計）のアドレスを H L レジスタに設定し（S r 9）、3 バイトデータ加算格納処理を行う（S r 10）。3 バイトデータ加算格納処理では、3 バイトの払出枚数カウンタ（総累計）に 1 バイトの払出枚数のデータを加算する処理を行う。

10

【0838】

S r 10 のステップにおいて 3 バイトデータ加算格納処理を行った場合、S r 1 のステップにおいて特別状態中でないと判定した場合、S r 6 のステップにおいて払出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していると判定した場合には、S r 11 のステップへ進み、連続役物払出枚数カウンタ（総累計）のアドレスを H L レジスタに設定し（S r 11）、払出枚数カウンタ（総累計）のアドレスを D E レジスタに設定する（S r 12）。その後、除算処理を行う（S r 13）。除算処理では、H L レジスタの値を D E レジスタで除算して得られる商の値を A レジスタに設定する。そして、当該除算処理により算出された商の値を連続役物比率（総累計）として R A M 4 1 c の所定領域に格納する（S r 14）。

20

【0839】

その後、スロットマシン 1 において行われたゲーム回数を計数する遊技回数カウンタ（加算用）のアドレスを H L レジスタに設定し（S r 15）、D E レジスタに 2000 を設定し（S r 16）、H L レジスタの値を D E レジスタの値で除算して得られる余り値を D E レジスタに設定する（S r 17）。そして、D E レジスタの値に基づいて、余り値が 0 であるか否かを判定する（S r 18）。S r 18 において余り値が 0 でないと判定した場合には、連続役物比率更新処理を終了させて各状態カウンタ処理へ戻る一方、S r 18 において余り値が 0 であると判定した場合には、S r 19 のステップへ進み、連続役物払出枚数カウンタ（加算用）のアドレスを H L レジスタに設定し（S r 19）、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており、直近の連続する 6000 ゲーム間における特別状態中（B B 1、B B 2）のメダルの払出枚数を計数する連続役物払出枚数カウンタ（6000 G 累計）のアドレスを D E レジスタに設定し（S r 20）、6000 G 累計データ転送処理を行う（S r 21）。6000 G 累計データ転送処理では、H L レジスタの値を D E レジスタ値に加算する。

30

【0840】

その後、連続役物払出枚数カウンタ（6000 G 累計）のアドレスを H L レジスタに設定し（S r 22）、前述の役物比率更新処理により更新される払出枚数カウンタ（6000 G 累計）のアドレスを D E レジスタに設定し（S r 23）、除算処理を行う（S r 24）。除算処理では、H L レジスタの値を D E レジスタで除算して得られる商の値を A レジスタに設定する。そして、当該除算処理により算出された商の値を過去 6000 ゲーム間の連続役物比率として R A M 4 1 c の所定領域に格納する（S r 25）。

40

【0841】

S r 25 のステップにおいて過去 6000 ゲーム間の連続役物比率を R A M 4 1 c の所定領域に格納した後は、連続役物比率更新処理を終了させて各状態カウンタ処理へ戻る。

【0842】

過去 6000 ゲーム間の役物払出比率は、後述の表示モニタ用データ選択処理において参照され、表示されている比率表示の種類を示す略記とともに遊技機情報表示器 50 に表示されることとなる。

【0843】

このように、本実施例の連続役物比率更新処理では、特別状態（B B 1、B B 2）に制

50

御されているか否かを判定し（S r 1）、特別状態に制御されていると判定した場合に、遊技者に対して付与されたメダルの特出枚数を計数する総累計特出枚数カウンタが上限値に到達しているか否かを判定し（S r 6）、上限値に到達していると判定した場合には、総累計特出枚数、総累計連続特出枚数を更新する処理（S r 7～S r 10）を行わず、上限値に到達していないと判定した場合には、総累計特出枚数、総累計連続特出枚数を更新する処理（S r 7～S r 10）を行うようになっている。これにより、遊技者に対して付与されたメダルの特出枚数を更新できない状況に関わらず、総累計特出枚数、総累計連続特出枚数が更新されてしまうことを防止できる。

【0844】

次に、メイン制御部41が行う指示込役比更新処理の制御内容について、図72に基づいて説明する。

【0845】

図72に示すように、指示込役物比率更新処理では、まず、スロットマシン1において払い出されたメダルの総特出枚数を計数する特出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達したか否かを特定可能な上限到達判定用フラグのアドレスをHLレジスタに設定し（S t 1）、当該上限到達判定用フラグの値に基づいて、特出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達しているか否かを判定する（S t 2）。上限到達判定用フラグには、特出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していない場合には、0が設定され、上限値に到達している場合には、1が設定されている。

【0846】

S t 2のステップにおいて特出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していないと判定した場合には、遊技状態が特別状態中（B B 1、B B 2）に制御されているときに、特別状態中（B B 1、B B 2）である旨を示すB B 中信号をスロットマシン1の外部に出力する出力ポートの出力バッファの値をAレジスタに読み込み（S t 3）、当該出力バッファの値が初期値（0）であるか否かに基づいて、特別状態中であるか否かを判定する（S t 4）。

【0847】

そして、S t 4のステップにおいて特別状態中でないと判定した場合には、前述の出玉制御処理によりRAM41cの所定領域に設定される当該ゲームにおけるナビ番号をAレジスタに読み込み（S t 5）、1以上のナビ番号が設定されており当該ゲームがナビ報知の行われるゲームであるか否かを判定する（S t 6）。

【0848】

そして、S t 4のステップにおいて特別状態中であると判定した場合、及びS t 6のステップにおいてナビ報知の行われるゲームであると判定した場合には、当該ゲームにおけるメダルの特出枚数をEレジスタに読み込み（S t 7）、Dレジスタに0を設定するとともに（S t 8）、RAM41cの所定領域に設定されており、ナビ報知が行われるゲーム及び特別状態中のゲームにおけるメダルの総特出枚数を計数するための指示込役物特出枚数カウンタ（総累計）のアドレスをHLレジスタに設定して（S t 9）、3バイトデータ加算格納処理を行う（S t 10）。3バイトデータ加算格納処理では、3バイトの指示込役物特出枚数カウンタ（総累計）に1バイトの特出枚数のデータを加算する処理を行う。

【0849】

そして、S t 10のステップにおいて3バイトデータ加算格納処理を行った後には、S t 11のステップへ進む。また、S t 2のステップにおいて特出枚数カウンタ（総累計）が上限値に到達していると判定した場合には、S t 3～S t 10のステップにおける各処理を行わずにS t 11のステップへ進む。また、S t 6のステップにおいて当該ゲームがナビ報知の行われるゲームではないと判定した場合には、S t 7～S t 10のステップの各処理を行わずにS t 11のステップへ進む。

【0850】

S t 11のステップでは、指示込役物特出枚数カウンタ（総累計）のアドレスをHLレジスタに設定し（S t 11）、前述の連続役物比率更新処理により更新される特出枚数カ

10

20

30

40

50

ウンタ（総累計）のアドレスをDEレジスタに設定し（St12）、除算処理を行う（St13）。除算処理では、HLレジスタの値をDEレジスタで除算して得られる商の値をAレジスタに設定する。そして、当該除算処理により算出された商の値を総累計払出数に対する指示込役物払出比率としてRAM41cの所定領域に格納する（St14）。

【0851】

St14のステップにおいて総累計払出数に対する指示込役物払出比率をRAM41cの所定領域に格納した後は、指示込役物比率更新処理を終了させて各状態カウント処理へ戻る。

【0852】

総累計払出数に対する指示込役物払出比率は、後述の表示モニタ用データ選択処理において参照され、表示されている比率表示の種類を示す略記とともに遊技機情報表示器50に表示されることとなる。

【0853】

このように、本実施例の指示込役物比率更新処理では、遊技者に対して付与されたメダルの総枚数を計数する総累計払出枚数カウンタが上限値に到達しているか否かを判定し（St2）、上限値に到達していると判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理（St3～St10）を行わず、上限値に到達していないと判定した場合には、特別状態（BB1、BB2）に制御されているか否かを判定し（St4）、特別状態に制御されていると判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理（St7～St10）を行い、特別状態に制御されていないと判定した場合には、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されたか否かを判定し（St6）、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されたと判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理（St7～St10）を行うようになっている。これにより、遊技者に対して付与された総枚数を計数する総累計払出枚数カウンタを更新できない状況に関わらず、累計指示込役物払出枚数が更新されてしまうことを防止できる。

【0854】

〔AT状態管理処理について〕

本実施例のメイン制御部41が行うAT状態管理処理の制御内容について、図73に基づいて説明する。尚、AT状態管理処理は、遊技プログラムに含まれるサブルーチンである。

【0855】

図73に示すように、AT状態管理処理では、まず、RAM41cの所定領域に設定されている有利区間ゲーム数カウンタの値を参照して、当該有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）であるか否かを判定する（Su1）。尚、前述の出玉制御処理により有利区間中信号の出力バッファの値に基づいて有利区間中であると判定されることで、有利区間ゲーム数は1ずつ加算されて更新されるので、有利区間中において有利区間ゲーム数カウンタの値は、1以上となるようになっている。Su1のステップにおいて有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）のままであり、有利区間中でないことが特定される場合には、後述するSu2～Su31のステップの各処理を行わずにAT状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0856】

一方、Su1のステップにおいて有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく、有利区間中であることが特定される場合には、Su2のステップへ進み、RAM41cの所定領域に設定されており、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数（有利区間において払い出されたメダルの総枚数から有利区間において賭数の設定に用いられたメダルの総枚数を減じて得られる枚数）を計数するための純増枚数カウンタを参照して、当該純増枚数カウンタ値をHLレジスタに読み込む（Su2）。その後、RAM41cの所定領域に設定されており、当該ゲームにおける一般役の入賞状況を特定可能な入賞フラグを参照し（Su3）、当該ゲームにおいて再遊技役が入賞したか否かを判定する（Su4）。

10

20

30

40

50

【0857】

S u 4のステップにおいて再遊技役が入賞していないと判定した場合には、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数をAレジスタに読み込み（S u 5）、Aレジスタの払出枚数をH Lレジスタの純増枚数カウンタ値に加算する（S u 6）。そして、当該ゲームにおいて設定されている賭数をAレジスタに読み込み（S u 7）、Aレジスタの賭数をH Lレジスタの純増枚数カウンタ値から減算する（S u 8）。

【0858】

その後、H Lレジスタの値が0以上であるか否かを判定し（S u 9）、H Lレジスタの値が0以上でない場合には、H Lレジスタの値を0に補正して（S u 10）、H Lレジスタの値を純増枚数カウンタ値としてR A M 4 1 cの所定領域に記憶させる（S u 11）。一方、S u 9のステップにおいてH Lレジスタの値が0以上であると判定した場合には、S u 10のステップにおける補正を行わずに、H Lレジスタの値を純増枚数カウンタ値としてR A M 4 1 cの所定領域に記憶させて（S u 11）、S u 12のステップへ進む。

10

【0859】

また、S u 4のステップにおいて当該ゲームにおいて再遊技役が入賞したと判定した場合には、S u 5～S u 11のステップの各処理を行わずにS u 12のステップへ進む。

【0860】

S u 11のステップにおいて純増枚数カウンタ値をR A M 4 1 cの所定領域に記憶させて更新した場合、及びS u 4のステップにおいて当該ゲームにおいて再遊技役が入賞したと判定した場合は、H Lレジスタの値に基づいて純増枚数カウンタ値が有利区間の終了条件となる第2規定数（本実施例では、2395枚）を超えたか否かを判定し（S u 12）、純増枚数カウンタ値が第2規定数を超えたと判定した場合には、S u 15のステップへ進み、有利区間の終了条件が成立した旨を示す有利区間終了フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定して（S u 15）、A T状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

20

【0861】

一方、S u 12のステップにおいて純増枚数カウンタ値が第2規定数を超えていないと判定した場合には、R A M 4 1 cの所定領域に設定されている有利区間ゲーム数カウンタの値をH Lレジスタに読み込み（S u 13）、当該有利区間ゲーム数カウンタの値が有利区間の終了条件となる第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達したか否かを判定する（S u 14）。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が第1規定数に到達したと判定した場合には、S u 15のステップへ進み、有利区間の終了条件が成立した旨を示す有利区間終了フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定して（S u 15）、A T状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

30

【0862】

一方、S u 12のステップにおいて純増枚数カウンタ値が第2規定数を超えていないと判定し、かつS u 14のステップにおいて有利区間ゲーム数カウンタ値が第1規定数に到達していないと判定した場合には、S u 16のステップへ進み、賭数及び遊技状態判定処理を行って（S u 16）、当該ゲームにおいて設定されている賭数及び現在制御されている遊技状態を取得する。そして、当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がR T 1以外の遊技状態であるか否かを判定する（S u 17）。

40

【0863】

S u 17のステップにおいて当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がR T 1以外の遊技状態であると判定した場合には、後述するS u 18～S u 31のステップにおけるナビ報知に関連する処理（E D状態への移行に関する処理、出玉状態に関連する処理を行う出玉状態関連処理等）を行わずに、A T状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0864】

一方、S u 17のステップにおいて当該ゲームにおいて設定されている賭数が2枚または現在制御されている遊技状態がR T 1以外の遊技状態でないと判定した場合、すなわち当該ゲームにおいて設定されている賭数が3枚であり、かつ現在制御されている遊技状態

50

が R T 1 であると判定した場合には、S u 1 8 のステップへ進み、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている E D 移行フラグ値を A レジスタに読み込む (S u 1 8)。そして、E D 移行フラグ値に基づいて現在の状態が E D 状態か否かを判定する (S u 1 9)。

【0865】

S u 1 9 のステップにおいて現在の状態が E D 状態と判定した場合には、後述する S u 2 0 ~ S u 2 9 における E D 状態への移行に関する処理を行わずに、S u 3 0 のステップに進む。S u 1 9 のステップにおいて現在の状態が E D 状態でないと判定した場合には、S u 2 0 のステップに進み、S u 1 1 のステップにおいて更新され、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている純増枚数カウンタの値を H L レジスタに読み込む (S u 2 0)。また、第 1 E D 移行条件の成立要件となるメダルの純増枚数に関する第 3 規定数 (本実施例では、1 7 0 0 ~ 2 2 0 0 枚) を D E レジスタに読み込む (S u 2 1)。そして、H L レジスタ値と D E レジスタ値を比較して、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えたか否かを判定する (S u 2 2)。

10

【0866】

S u 2 2 のステップにおいて有利区間におけるメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えたと判定した場合には、S u 2 9 のステップへ進み、E D 状態へ移行される旨を示す E D 移行フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する (S u 2 9)。一方、S u 2 2 のステップにおいて有利区間におけるメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えていないと判定した場合には、第 2 E D 移行条件の成立要件となるメダルの純増枚数に関する第 4 規定数 (本実施例では、1 6 0 0 枚) を D E レジスタに読み込む (S u 2 3)。そして、H L レジスタ値と D E レジスタ値を比較して、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 4 規定数を超えたか否かを判定する (S u 2 4)。

20

【0867】

S u 2 4 のステップにおいて有利区間におけるメダルの純増枚数が第 4 規定数を超えていないと判定した場合には、S u 2 7 のステップに進む。一方、S u 2 4 のステップにおいて有利区間におけるメダルの純増枚数が第 4 規定数を超えたと判定した場合には、S u 2 5 のステップに進み、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている現在のナビストック数を A レジスタに読み込む (S u 2 5)。そして、現在のナビストック数が第 2 E D 移行条件の成立要件となる所定個数 (本実施例では、8 個) 以上であるか否かを判定する (S u 2 6)。

30

【0868】

S u 2 6 のステップにおいて現在のナビストック数が所定個数以上であると判定した場合には、S u 2 9 のステップへ進み、E D 状態へ移行される旨を示す E D 移行フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する (S u 2 9)。一方、S u 2 6 のステップにおいて現在のナビストック数が所定個数以上でないと判定した場合には、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており、前述の出玉制御処理により更新され、有利区間が開始されてから、所定状態 (当該ゲームにおいて設定されている賭数が 3 枚であり、かつ現在制御されている遊技状態が R T 1 である状態) で行われたゲーム数を計数するための E D 移行ゲーム数カウンタ値を H L レジスタに読み込み (S u 2 7)、当該 E D 移行ゲーム数カウンタ値が E D 状態への移行条件となる有利区間ゲーム数に関する第 5 規定数 (本実施例では、1 1 5 0 ~ 1 4 0 0 ゲーム) 以上であるか否かを判定する (S u 2 8)。そして、E D 移行ゲーム数カウンタ値が第 5 規定数に到達しておらず、第 5 規定数以上でないと判定した場合には、S u 3 0 のステップに進み、E D 移行ゲーム数カウンタ値が第 5 規定数に到達しており当該第 5 規定数以上であると判定した場合には、S u 2 9 のステップへ進み、E D 移行フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する (S u 2 9)。S u 2 9 のステップにおいて E D 移行フラグを設定した後は、S u 3 0 のステップに進む。

40

【0869】

S u 3 0 のステップにおいては、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており、当該ゲームにおいて制御している出玉状態を示す出玉状態情報を A レジスタに取得して (S u 3 0)、出玉状態関連処理を行う (S u 3 1)。出玉状態関連処理では、A レジスタに取得さ

50

れた出玉状態情報に基づいて特定される出玉状態に応じた処理、S u 2 9 のステップにおいて E D 移行フラグが設定されたことに基づいて E D 状態に制御して有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御を行うための処理、ナビ報知を行う A T ゲーム数を管理する処理、予め定められた任意条件が成立することで有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定して有利区間を終了させる処理、A T の制御を終了させる際に A T 信号の出力を停止させる処理等を行う。

【 0 8 7 0 】

そして、出玉状態関連処理が終了した後は、A T 状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 8 7 1 】

このように、A T 状態管理処理では、有利区間に制御されているときに、有利区間の終了条件（有利区間のメダル純増枚数が第 2 規定数を超えること、有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達すること）が成立したときには、有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定して、有利区間を終了させるように制御する。有利区間終了フラグは、その後メイン処理において参照され、当該有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて有利区間データ初期化処理が実行され、有利区間中の制御に関連するデータが初期化されることで有利区間の制御が終了される。

【 0 8 7 2 】

A T 状態管理処理では、有利区間に制御されているときに、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、第 1 規定数（1 5 0 0 ゲーム））に到達したか否かを、有利区間ゲーム数カウンタの値に基づいて判定し、有利区間に制御されたゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合には、有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定して、有利区間の制御を終了させるように制御する。尚、有利区間の終了条件は、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達することで成立する終了条件に替えて、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数から 1 減算したゲーム数（本実施例であれば 1 4 9 9 ）を超えることで成立する終了条件としても良い。

【 0 8 7 3 】

A T 状態管理処理では、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えた場合、及び有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達した場合に、R A M 4 1 c の所定領域に有利区間終了フラグを設定する。そして、当該有利区間終了フラグがその後のメイン処理において参照され、当該有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて有利区間データ初期化処理が行われることで、有利区間を終了させるようになっている。

【 0 8 7 4 】

A T 状態管理処理では、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えた場合に、有利区間を終了させるようになり、第 2 規定数を所定枚数とすることで、最大で所定ゲーム数にわたる有利区間におけるメダルの払出率を所定割合以内とするようにスロットマシン 1 を設計することができる。例えば、第 2 規定数を 2 3 9 5 （上限枚数としての 2 4 0 0 枚からスロットマシン 1 での払出枚数の最大値（8）を減算し、かつ賭数の設定に使用される最大枚数（3 枚）を加算した値）とすることで、有利区間において払い出されるメダルの純増枚数を 2 4 0 0 枚以下とすることができ、1 6 0 0 ゲーム間のメダルの払出率を 1 5 0 % 以内とすることができる。これにより、スロットマシン 1 において所定期間に過大な枚数のメダルが払い出されてしまうことを防止できる。尚、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数が予め定められた第 2 規定数（本実施例では、2 3 9 5）を超えることで成立する終了条件に替えて、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数に 1 加算した枚数（本実施例であれば 2 3 9 6）に到達することで終了条件とした場合も同様である。尚、有利区間の終了条件は、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数が予め定められた第 2 規定数（本実施例では、2 3 9 5）を超えることで成立する終了条件に替えて、有利区間において払い出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数に 1 加算した枚数（本実施例であれば 2 3 9 6）

10

20

30

40

50

に到達することで終了条件としても良い。

【0875】

A T状態管理処理では、有利区間ゲーム数が第1規定数（上限ゲーム数（1500ゲーム））に到達した場合、または、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数（2395枚）を超えた場合に、有利区間を終了させる。有利区間ゲーム数が上限ゲーム数である第1規定数に到達した場合に、有利区間を終了させることで、有利区間が長期にわたって継続することを防止するようになっているとともに、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を超えた場合に、A T状態及び有利区間を終了させることで、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数である第1規定数に到達しない場合でも、払出率が急激に高まるような場合に有利区間が継続することを防止するようになっている。

10

【0876】

A T状態管理処理では、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を超えた場合、及び有利区間ゲーム数が第1規定数に到達した場合に、共通の有利区間終了フラグを設定し、その後メイン処理において有利区間データ初期化処理を行って有利区間を終了させるように制御する。これにより、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を超えた場合にも、有利区間ゲーム数が第1規定数に到達した場合にも、共通の有利区間データ初期化処理を行って有利区間を終了させるようになっている。

【0877】

A T状態管理処理では、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタ（HLレジスタ）に取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が0より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を0に補正することで、図74（a）（b）に示すように、メダルの増減枚数が減少傾向であり、かつ基準値（有利区間開始時の純増枚数の値（初期値0））よりも小さくなっているときには、純増枚数カウンタの値が0となり、メダルの増減枚数が増加傾向であるときには、増加傾向となつてからの増減枚数が純増枚数カウンタの値となる。

20

【0878】

例えば、図74（a）に示すように、有利区間に移行された後、ナビ報知が行われずメダルの増減枚数が、減少傾向となり、純増枚数カウンタに増減枚数を加算することで、当該純増枚数カウンタの値が初期値（本実施例では、0）を下回るような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が初期値を下回っている期間にわたり、0となる。その後、A T状態に制御され、ナビ報知に従って停止操作が行われることで、メダルの増減枚数が、増加傾向となるような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの純増枚数分の値（払出枚数値から賭数値を減算した値）が順次加算されて更新される。これにより、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したとき、すなわちメダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

30

【0879】

また、例えば、図74（b）に示すように、メダルの増減枚数が純増枚数カウンタの初期値を一旦上回った後、減少傾向となり、再び当該初期値（本実施例では、0）を下回るような場合には、メダルの増減枚数が初期値を下回っている期間にわたり、0となる。その後、メダルの増減枚数が増加傾向となることで、純増枚数カウンタの値は、メダルの純増枚数分の値（払出枚数値から賭数値を減算した値）が順次加算されて更新される。これにより、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

40

【0880】

A T状態管理処理では、有利区間中において、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数を純増枚数カウンタ値に加算した後、当該純増枚数カウンタ値から当該ゲームにおける賭数値を減算して得られる演算値が、0より大きい場合には、当該純増枚数カウンタ値に払出

50

枚数値を加算するとともに賭数値を減算した値を、純増枚数カウンタに設定して更新する一方で、当該演算値が0より小さい場合には、0を純増枚数カウンタに設定して更新する処理を、毎ゲーム行うことで、有利区間中において純増枚数がマイナス値となる場合に、純増枚数カウンタを0に修正し、再度0から純増枚数の計数を始めるように純増枚数カウンタを更新するので、有利区間における実際のメダル増減枚数の遷移におけるメダルの増大幅（純増枚数）を純増枚数カウンタ値として直接特定することが可能となる（図74（a）参照）。

【0881】

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

【0882】

また、図74（a）に示すように、例えば、有利区間へ移行された後、ナビ報知が行われない期間において、払出率が1を超える入賞が生じず、メダルの増減枚数が基準値を下回るように変化する場合には、有利区間へ移行された後、AT状態へ移行されてナビ報知が開始されたゲームから、メダルの増減枚数が増加傾向となり、当該ゲームにおいて有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。尚、有利区間へ移行された後のナビ報知が行われない期間でも、払出率が1を超える入賞が発生し得る。当該期間のメダルの増減枚数が単調に増加傾向となるように、当該期間において払出率が1を超える入賞が生じた場合には、有利区間に移行されたゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。また、当該期間においてメダルの増減枚数が基準値を一旦下回った後、メダルの増減枚数が増加傾向となるように、当該期間において払出率が1を超える入賞が生じた場合には、当該期間中のゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。このように、有利区間中において純増枚数が最も少なくなる時点は、状況に応じて変化し得る。これに対して、本実施例のメイン制御部41は、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が0より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を0に補正することで、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したゲームにおいて、純増枚数カウンタをリセットし、純増枚数値の計数を再び0から行うようになっており、有利区間において純増枚数が最も少なくなる時点から、純増枚数の計数を行って、正確な純増枚数を計数することができるようになっている。

【0883】

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

【0884】

本実施例のスロットマシン1では、ナビ報知により報知されるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様にて停止操作を行うことで、メダルの払出率を1以上にすることが可能である一方で、ナビ報知により報知されるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様以外の操作態様にて停止操作が行われることで、メダルの払出率が1未満となるよう

になっており、A T 状態では、ナビ報知に従うことでメダルの増減枚数が増加傾向となる一方、A T 状態以外の状態では、メダルの増減枚数が減少傾向となるので、A T 状態であるときに区間表示 L E D 1 9 を点灯状態に制御することで、有利区間のうちメダルの増減枚数が増加傾向となる期間である旨を報知することになる。

【0885】

本実施例では、A T 状態管理処理において、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を越えたことにより有利区間終了フラグが設定される場合、有利区間ゲーム数が第1規定数（上限ゲーム数）に到達したことにより有利区間終了フラグが設定される場合、出玉関連処理により有利区間終了フラグが設定される場合のいずれの場合においても、その後のメイン処理により共通の有利区間データ初期化処理を行って、有利区間に関するデータ（A T 状態に関するデータを含む）を初期化することで、有利区間を終了させる構成、すなわち A T 状態管理処理では、成立した有利区間の終了条件にかかわらず、共通の有利区間データ初期化処理を行うことで一律同様に有利区間に関するデータを初期化して、有利区間を終了させる構成であるが、有利区間の終了時に、成立した有利区間の終了条件に応じた有利区間に関するデータを初期化して、有利区間を終了させる構成でも良い。

【0886】

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

【0887】

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

10

20

30

40

50

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

【0888】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払い出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に補正することで、純増枚数カウンタでは、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合に、0 を下回る数値について計数せず、0 を上回る数値についてのみ計数する構成であるが、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始時までに純増枚数カウンタを 0 に初期化した後、当該有利区間中において、メダルが払い出されたときに、払い出されたメダル枚数分の値を純増枚数カウンタに加算し、賭数の設定にメダルが用いられたときに、そのメダル枚数分の値を純増枚数カウンタから減算する処理を繰り返し行うことで、有利区間中におけるメダルの純増枚数を計数することで、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合も、0 を上回る場合も計数する構成でも良い。このような構成では、メダルの増減枚数が 0 を下回る場合に、純増枚数カウンタを 0 に修正しないので、純増枚数カウンタにより純増枚数を計数する処理を簡素化することができる。

【0889】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、純増枚数カウンタを更新する際に、当該純増枚数カウンタに当該ゲームにおいて払い出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に補正し、当該演算値が 0 以上である場合には、当該演算値を純増枚数カウンタの値とするように純増枚数カウンタの値を更新するように制御することで、有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成である。有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少するタイミングは、状況に応じて変化し得るので、本実施例の純増枚数カウンタに基づいて特定されるメダルの純増枚数の起点は、状況に応じて変化し得ることとなるが、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機となったときから純増枚数カウンタによるメダルの純増枚数の計数を開始させて、当該契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成でも良い。

【0890】

例えば、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行したときから純増枚数カウンタによる計数を開始させ、当該通常区間から有利区間に移行したときを起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に、有利区間を終了させる構成でも良い。この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行したとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件を判定する制御を簡素化することができる。

【0891】

また、例えば、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行した後、区間表示 LED 19 の点灯により A T 状態に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定さ

れており、通常区間から有利区間に移行した後、区間表示LED19の点灯により有利区間に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

【0892】

また、例えば、メイン制御部41は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機を起点とする現在までのメダルの純増数を計数して、メダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させる構成として、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、区間表示LED19の点灯によりAT状態に移行した旨が示唆されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。この構成によれば、有利区間の終了条件を判定するためのメダルの純増数を計数する起点が一律に設定されており、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、区間表示LED19の点灯により有利区間に移行した旨が示唆されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要がないことから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

【0893】

本実施例では、AT状態管理処理において、有利区間におけるメダルの純増枚数が第2規定数を超えることで、有利区間を終了させるように制御する構成であるが、AT状態管理処理では、各ゲームにおいて賭数の設定に用いられるメダル枚数を計数せずに、各ゲームにおいて払い出されるメダル枚数のみを計数し、有利区間におけるメダルの総払出枚数が所定の規定枚数を超えることで、有利区間を終了させるように制御する構成でも良い。例えば、総払出枚数の規定枚数を2865（1600ゲーム間のメダルの払出率が150%となる純増枚数（2400）と、当該純増枚数のメダルが付与される最短ゲーム数（160ゲーム＝2400／1ゲーム当たりの最大払出枚数（15））において賭数の設定に用いられるメダル枚数（480枚＝160ゲーム×1ゲーム当たりの規定数3）との合算値から、スロットマシン1での1ゲームにおける払出枚数の最大値（15）を減算した値）として、有利区間中のゲームにおいて払い出されたメダルの総枚数が、当該規定枚数を超えるときに、有利区間を終了させる構成とすることで、有利区間において払い出されるメダルの最大純増枚数を2400枚以下とすることができ、1600ゲーム間のメダルの払出率を150%以内とすることができる。尚、有利区間中のゲームにおいて払い出されたメダルの総枚数が、所定枚数（規定枚数＋1）に到達することで有利区間を終了させる構成としても、同様の効果を奏する。

【0894】

このように、本実施例のメイン制御部41は、メイン処理からゲーム開始時に呼び出して行う出玉制御処理（第1処理）において、有利区間中信号バッファの値が所定値（1）であり有利区間であると判定され（Sj1）、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていると判定され、かつ遊技状態がRT1に制御されていると判定された場合には（Sj13）、ED移行ゲーム数を計数するED移行ゲーム数カウンタを更新する（Sj14）。そして、メイン処理からゲーム終了時に呼び出して行うAT管理処理（第2処理）において、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていると判定され、かつ遊技状態がRT1に制御されていると判定された場合には（Su17）、当該ゲームにおける出玉制御処理により更新されED移行ゲーム数カウンタの値が規定ゲーム数（第5規定数）に到達したか否かを判定し（Su28）、規定ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われるED状態に移行させる処理（Su29）を行う一方、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていないと判定された場合、または遊技状態がRT1に制御されていないと判定された場合には、ED状態に移行させる処理（Su29）を行わないでAT状態管理処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。こ

れにより、A T 状態管理処理では、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合、または遊技状態が R T 1 以外の遊技状態である場合には、E D 状態に移行させる処理を行わないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）かつ R T 1 でゲームを行うように促すことができる。

【0895】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、メイン処理からゲーム終了時に呼び出して行う A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値である場合に、有利区間中であると判定し（S u 1）、3 枚の賭数が設定されているか 2 枚の賭数が設定されているかに関わらず、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数及び賭数等に基づいて純増枚数カウンタを更新し（S u 3 ~ S u 1 1）、当該純増枚数カウンタを更新した後、当該純増枚数カウンタの値が第 2 規定数を超えたか否かを判定し（S u 1 2）、第 2 規定数を超えたと判定した場合には、有利区間終了フラグと設定する（S u 1 5）。その後、メイン処理では、有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて有利区間データ初期化処理を行うことで、有利区間に関する情報を初期化して有利区間を終了させるようになっている。

【0896】

メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しているときには、3 枚の賭数が設定されている場合でも 2 枚の賭数が設定されている場合でも純増枚数カウンタを更新して、当該純増枚数カウンタ値が規定枚数（第 2 規定数）を超えることで有利区間を終了させるので、3 枚の賭数が選択されても 2 枚の賭数が選択されても上限枚数（本実施例では、2 4 0 0 枚）のメダルの払い出しが行われることがないように有利区間のメダルの払出枚数が過度に多くなってしまうことがないように制限する。これにより、スロットマシン 1 における射幸性が過度に高まることを防止できる。

【0897】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定され（S u 1）、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には（S u 1 7）、ナビ報知に関連する処理（S u 1 8 ~ S u 3 0）を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定されたが（S u 1）、3 枚の賭数が設定されていないと判定された場合には（S u 1 7）、ナビ報知に関連する処理（S u 1 8 ~ S u 3 0）を行わないで A T 状態管理処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、A T 状態管理処理では、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うように促すことができる。

【0898】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定され（S u 1）、かつ遊技状態が R T 1 であると判定した場合には（S u 1 7）、ナビ報知に関連する処理（S u 1 8 ~ S u 3 0）を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定されたが（S u 1）、遊技状態が R T 1 以外の遊技状態であると判定された場合には（S u 1 7）、ナビ報知に関連する処理（S u 1 8 ~ S u 3 0）を行わないで A T 状態管理処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、A T 状態管理処理では、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対して R T 1 でゲームを行うように促すことができる。

【0899】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定され（S u 1）、3 枚の賭数が設定されていると判定され、かつ遊技状態が R T 1 であると判定した場合には（S u 1 7）、ナビ報知に関連する処理（S u 1 8 ~ S u 3 0）を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタの値が初期値（0）でなく有利区間であると判定されたが（S u 1）、3 枚の賭数が設定さ

れていないと判定された場合、または遊技状態が R T 1 以外の遊技状態であると判定された場合には (S u 1 7)、ナビ報知に関連する処理 (S u 1 8 ~ S u 3 0) を行わないで A T 状態管理処理を終了させてメイン処理に戻るようになっている。これにより、A T 状態管理処理では、3 枚の賭数 (第 1 賭数) が設定されておらず、かつ遊技状態が R T 1 以外の遊技状態である場合には、ナビ報知に関連する処理を行わないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数 (第 1 賭数) かつ R T 1 でゲームを行うように促すことができる。

【 0 9 0 0 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態管理処理において、3 枚の賭数 (第 1 賭数) が設定されていると判定され、かつ遊技状態が R T 1 に制御されていると判定された場合に (S u 1 7)、E D 移行条件が成立しているか否かを判定し (S u 2 2 ~ S u 2 8)、E D 移行条件が成立している場合には、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われる E D 状態に移行させる処理 (S u 2 9) を行う一方、3 枚の賭数 (第 1 賭数) が設定されていないと判定された場合、または遊技状態が R T 1 に制御されていないと判定された場合には (S u 1 7)、E D 移行条件が成立しているか否かを判定する処理 (S u 2 2 ~ S u 2 8)、E D 状態に移行させる処理 (S u 2 9) を行わないようになっている。これにより、A T 状態管理処理では、3 枚の賭数 (第 1 賭数) が設定されていない場合、または遊技状態が R T 1 以外の遊技状態である場合には、E D 移行条件が成立しているか否かの判定が行われず、E D 状態に移行させる処理が行われることがないので、遊技者等に対して 3 枚の賭数 (第 1 賭数) かつ R T 1 でゲームを行うことを促すことができる。

【 0 9 0 1 】

〔タイマ割込み処理について〕

本実施例のメイン制御部 4 1 が行うタイマ割込み処理 (メイン) の制御内容について、図 7 5 に基づいて説明する。尚、タイマ割込み処理 (メイン) は、遊技プログラムに含まれるサブルーチンである。

【 0 9 0 2 】

図 7 5 に示すように、タイマ割込み処理 (メイン) では、まず、すべての表レジスタと裏レジスタを交換した後 (S v 1)、タイマ割込を禁止に設定し (S v 2)、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている電圧低下状態カウンタの値を取得する (S v 3)。そして、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力される入力ポートを参照して (S v 4)、電圧低下信号が入力されているか否かを判定する (S v 5)。電圧低下信号が入力されている場合には、電圧低下状態カウンタが予め定められた上限値 (本実施例では、4) に達しているか否かを判定し (S v 6)、電圧低下状態カウンタが上限値に達している場合には、電断処理 (メイン) を行う (S v 7)。

【 0 9 0 3 】

電断処理では、すべての表レジスタと裏レジスタを交換し、メイン制御部 4 1 が備えるすべてのレジスタの値を、遊技 R A M 領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させ、スタックポインタ S P により示される遊技スタック領域の現在のアドレスを遊技 R A M 領域の所定領域に記憶させることで退避させる。尚、メイン制御部 4 1 がレジスタの値を記憶させる遊技 R A M 領域の遊技スタック領域やスタックポインタ S P により示されるアドレスの値を記憶させる遊技 R A M 領域の所定領域を含む遊技 R A M 領域の所定領域は、バックアップ電源によりバックアップされており、スロットマシン 1 への電力供給が停止しても、バックアップ電源により電力が供給される限り当該遊技 R A M 領域の記憶内容が保存されるようになっている。

【 0 9 0 4 】

そして、メイン制御部 4 1 が備えるパラレル出力ポートのうちホッパーモータ 3 4 b の駆動信号が出力される出力ポート 3 を初期化して、出力状態を O F F 状態にする。これにより、ホッパーユニット 3 5 によりメダルの払い出しが行われている場合には、メダルの払い出しをまず優先的に停止させる。その後、パラレル出力ポートのうちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の駆動信号が出力される出力ポート 0、1 を初期化して、リール 2

L、2C、2Rが回転制御されている場合には、リール2L、2C、2Rの回転を停止させる。

【0905】

その後、パラレル出力ポートのうち左・中・右停止有効LED22L、22C、22R及び流路切替ソレノイド30の制御信号が出力される出力ポート2、クレジット表示器11、遊技補助表示器12の制御信号が出力される出力ポート4、5、試験用信号を出力する出力ポート6、7、サブ制御部91に対してコマンドを送信する出力ポート8、9を順次初期化して、各種スイッチ類への制御信号等の出力を停止させる。

【0906】

出力ポート0～9を初期化した後は、RAM41cの所定領域に破壊診断用データ（本実施例では、5A(H)）を設定し、RAM41cの所定領域に設定されているパリティ調整用データをクリアする。そして、RAM41cのすべての格納領域の排他的論理和が0になるように新たなRAM41cのパリティ調整用データを計算して、当該パリティ調整用データをRAM41cの所定領域に設定し、RAM41cへのアクセスを禁止に設定し、ループ処理に入る。

【0907】

ループ処理では、電圧低下信号の出力状況を監視した状態で待機する。この状態で、電圧低下信号が入力されなくなった場合に電圧の回復を判定し、起動処理（メイン）からプログラムをスタートさせる。一方、電圧低下信号が入力されたまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。

【0908】

以上の処理によって、AC100Vの電力供給が停止される場合には、電断処理（メイン）が実行され、電断前のレジスタの値が遊技RAM領域の遊技スタック領域に退避されるとともに、当該遊技スタック領域を含むRAM41cの遊技RAM領域の所定領域の内容もバックアップ電源が供給されることで保持されるため、スロットマシン1への電力供給が再開された際に実行される起動処理（メイン）において、電断前の制御状態に復帰させることが可能となる。さらに電断前の制御状態において停止操作が有効であったか否かも特定できるようになっている。

【0909】

タイマ割込み処理のSv5のステップにおいて電圧低下信号が入力されていないと判定した場合、及びSv6のステップにおいて電圧低下状態カウンタが上限値に達していないと判定した場合は、Sv8のステップに進み、電圧低下状態カウンタを更新する。Sv5のステップからSv8のステップに進んだ場合には、電圧低下状態カウンタに0を加算することで、現在の値を維持する一方で、Sv5のステップからSv8のステップに進んだ場合には、電圧低下状態カウンタに1加算するように更新する。

【0910】

そして、入力ポートから各種スイッチ類の検出状態を入力し、入力データ、確定データ、エッジデータ（ONエッジデータ及びOFFエッジデータ）を生成するポート入力処理を行う（Sv9）。その後、前述の第2退避命令を用いて、メイン制御部41が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させた後（Sv10）、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理を行う（Sv11）。その後、前述の第2復帰命令を用いて、Sv10のステップにおいて遊技スタック領域に退避させたフラグレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で遊技スタック領域から順次読み出してフラグレジスタに設定することで、時間監視更新処理を行う前の状態にフラグレジスタを復帰させる（Sv12）。

【0911】

時間監視更新処理では、まず、前述のLD命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域から現在のスタックポインタSPが示すアドレスの値を読み出し、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる。その後、LD命令を用いて、前回の非遊技プログラムの終了時にス

10

20

30

40

50

タックポインタSPにより示されるアドレスとして記憶されている値を、非遊技RAM領域の所定領域から読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、スタックポインタSPを非遊技プログラム用に設定する。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部41が備えるすべてのレジスタ（アキュムレータレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタ、インデックスレジスタ、インタラプトレジスタ、リフレッシュレジスタ、プログラムカウンタなど）の値を、スタックポインタSPにより特定される非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる。尚、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理が遊技プログラムから呼び出されることに伴って、スタックポインタSPを遊技プログラム用から非遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、遊技プログラムから時間監視更新処理が呼び出された際に、当該時間監視更新処理により非遊技プログラム用のスタックポインタSPが設定された後に退避させられるレジスタの状態は、遊技プログラムが時間監視更新処理を呼び出したときのレジスタの状態と異なることがある。

【0912】

その後、投入メダルセンサ31a～31cや払出センサ34cに関する異常を検出するセンサ監視処理、ゲームの結果に関連して発生する試験信号を出力する試験信号出力処理、非遊技プログラムが用いる各種タイマを更新するタイマ更新処理、役比モニタに表示させる出力データを選択する役比モニタ出力データ選択処理を順次行う。また、センサ監視処理では、投入メダルセンサ31a～31cや払出センサ34cに関する異常が検出した場合に、検出された異常の種類を特定可能なセンサエラー参照データをRAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定するようになっている。

【0913】

そして、前述の第1復帰命令を用いて、時間監視更新処理を開始した際に非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で非遊技スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、時間監視更新処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる。その後、前述のLD命令を用いて、時間監視更新処理を開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値を読み出し、スタックポインタSPが示す値として設定することで、時間監視更新処理を開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させて、時間監視更新処理を終了させる。尚、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理を終了させて、遊技プログラムに復帰させるために、当該時間監視更新処理の開始時に退避させていたすべてのレジスタの値を復帰させた後に、スタックポインタSPを非遊技プログラム用から遊技プログラム用に変更する際に、LD命令が用いられることで、フラグレジスタの第2ゼロフラグTZが変更されることとなり、当該LD命令の実行される前後でフラグレジスタの状態が変化することがある。すなわち、時間監視更新処理が終了されるときにレジスタの状態は、当該時間監視更新処理が開始されるときに退避されたレジスタの状態と異なることがある。

【0914】

Sv12のステップにおいてフラグレジスタを復帰させた後は、Sv11のステップにおける時間監視更新処理により設定されたセンサエラー参照データを参照し（Sv13）、今回のタイマ割込みにおける時間監視更新処理により設定されたセンサエラー参照データと、前回のタイマ割込みにおける時間監視更新処理により設定されたセンサエラー参照データの論理和を算出する（Sv14）。そして、RAM41cの遊技RAM領域の所定領域に設定されており、投入メダルセンサ31a～31cや払出センサ34cに関する異常が検出されているか否かを特定可能なセンサエラーフラグを、Sv14のステップで算出した論理和に基づいて更新する（Sv15）。Sv13～Sv15のステップを行うことで、センサエラー参照データに基づいて異常が検出されていることが特定される場合には、センサエラーフラグが異常が検出されていることを示す状態であるか否かにかかわら

ず、当該異常が検出されている旨を示すように、センサエラーフラグを更新する。一方、センサエラー参照データに基づいて異常が検出されていないことが特定される場合には、センサエラーフラグの状態を維持する。すなわち、センサエラー参照データに基づいて異常が検出されていることが特定される場合には、センサエラー参照データの内容をセンサエラーフラグに反映させる一方で、センサエラー参照データに基づいて異常が検出されていないことや異常が解除されたことが特定される場合には、センサエラー参照データの内容をセンサエラーフラグに反映させないようになっている。

【0915】

S v 15のステップにおいてセンサエラーフラグを更新した後は、メイン制御部41の内部に設けられた乱数回路における乱数値を更新する乱数値更新処理を行い（S v 16）、メイン制御部41の内部に設けられたウォッチドッグタイマ（WDT）のレジスタをクリアする（S v 17）。その後、RAM 41cの所定領域に設けられ、タイマ割込みに含まれる処理を分岐させるための分岐用カウンタの値を所定のレジスタに読み込み、所定値（本実施例では、1）を加算して更新し、更新された値を、RAM 41cの所定領域の分岐用カウンタの値として設定する（S v 18）。この分岐用カウンタを更新する処理では、当該分岐用カウンタが0～2である場合は1加算し、分岐用カウンタが3である場合は初期化して0に戻すことで、0～3の範囲で更新する。すなわち分岐用カウンタの値は、タイマ割込み処理（メイン）が実行される毎に、0→1→2→3→0・・・の順番でループする。そして、分岐用カウンタの値は、タイマ割込み処理（メイン）において実行される各処理において参照され、例えば、分岐用カウンタが所定値となったときに所定の制御を実行する等、各処理内の制御が分岐されることとなる。

【0916】

S v 18のステップにおいて分岐用カウンタを更新した後、当該分岐用カウンタが4であるか否かを判定し（S v 19）、分岐用カウンタが3である場合には、RAM 41cの所定領域に設定されている所定の各種タイマを更新するカウンタ更新処理（S v 20）、出力ポートに接続された各種LED等の表示器（クレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、状態表示LED17、スタート有効LED18、区間表示LED19、リプレイ中LED20等）の点灯状態をメイン処理等の各処理による設定に応じてダイナミック点灯させるための点灯信号を設定して送信等を行うように制御するLEDダイナミック表示処理（S v 21）を行う。

【0917】

S v 19のステップにおいて分岐用カウンタが4でないと判定した場合、及びS v 21のステップにおいてLEDダイナミック表示処理を行った後は、外部出力信号のうちメダルが投入された旨を示すメダル投入信号やメダルの払い出しが行われる旨を示すメダル払出信号の出力設定を更新して、スロットマシン1の外部に送信するメダル投入払出信号送信処理（S v 22）、外部出力信号のうちセキュリティ信号（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）の出力設定を更新して、スロットマシン1の外部に送信するセキュリティ信号送信処理（S v 23）、コマンドキューに設定されたドアコマンドや操作終了コマンド等の各種コマンドを送信させる等を行うコマンド送信処理（S v 24）を順次行う。

【0918】

その後、分岐用カウンタを参照して、当該分岐用カウンタが2であるか否かを判定し（S v 25）、分岐用カウンタが2である場合には、リールに関する異常が生じている場合（リールエラー中）に設定されるリールエラーフラグがRAM 41cの所定領域に設定されているか否かに基づいて、リールエラー中であるか否かを判定する（S v 26）。そして、リールエラー中でない場合は、遊技の進行状況等に応じて各リールモータ32L、32C、32Rの励磁パターンを設定等を行ってリールの回転及び停止を制御するリール制御処理を行う（S v 27）。

【0919】

そして、S v 25のステップにおいて分岐用タイマが2でないと判定した場合、S v 2

6のステップにおいてリールエラー中であると判定した場合、及びS v 2 7のステップにおけるリール制御処理を終了した場合は、リール制御処理により設定された励磁パターンに応じた駆動信号が各リールモータ3 2 L、3 2 C、3 2 Rに出力されることで、各リールモータ3 2 L、3 2 C、3 2 Rを所定の制御態様で回転、停止させるリールモータ駆動信号出力処理（S v 2 9）、ソレノイド駆動回路4 6に対して制御信号を送信する処理や左・中・右停止有効L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 Rの点灯状態を更新する処理、有利区間中信号をO F F状態に設定する処理等を行うポート出力更新処理（S v 3 0）を順次行った後、R A M 4 1 cの所定領域に設定されている有利区間中信号の出力バッファを参照して、出力バッファにO N状態を示す所定値（本実施例では、1）が設定されているか否かを判定する（S v 3 1）。尚、メイン処理の出玉制御処理により有利区間中フラグが設定されることでメイン処理におけるゲーム終了時の処理（S b 8 2）により有利区間中信号の出力バッファにO N状態を示す所定値（本実施例では、1）が設定されるようになっている。

10

【0 9 2 0】

S v 3 1のステップにおいて、有利区間中信号の出力バッファにO N状態を示す所定値（本実施例では、1）が設定されていると判定した場合には、有利区間中信号をO N状態に制御し、試験装置に対する有利区間中信号の出力を開始させた後（S v 3 2）、S v 3 3のステップへ進む。一方、S v 3 1のステップにおいて、有利区間中信号の出力バッファにO F F状態を示す初期値（本実施例では、0）が設定されており、O N状態を示す所定値（本実施例では、1）が設定されていないと判定した場合には、S v 3 2のステップの処理を行わず、S v 3 3のステップへ進む。

20

【0 9 2 1】

S v 3 3のステップにおいては、すべての表レジスタと裏レジスタを交換し（S v 3 3）、タイマ割込を許可に設定して（S v 3 4）、タイマ割込み処理（メイン）を終了させて、当該タイマ割込み処理（メイン）が開始されたときのメイン処理に復帰させる。

【0 9 2 2】

このように、本実施例のタイマ割込処理では、一遊技時間管理用タイマ値を含む特定処理（遊技プログラム）で用いられる複数のタイマ値を更新するカウンタ更新処理（S v 2 0）と、特別処理（非遊技プログラム）で用いられるタイマ値を更新する時間監視更新処理（S v 1 1）と、を別個に行うようになっている。これにより、特別処理が用いるタイマ値を更新する時間監視更新処理が、特定処理が用いるタイマ値を更新するカウンタ更新処理と混在することがないようにしている。

30

【0 9 2 3】

本実施例のタイマ割込処理では、試験信号を出力する処理を含む時間監視更新処理を、一遊技時間管理用タイマ値を更新するカウンタ更新処理よりも前に行うようになっている。これにより、試験信号の出力を開始した後に、一遊技時間管理用タイマ値の更新が開始されるので、試験信号が出力される時間間隔を、確実に1ゲームの最小時間以上とすることができる。

【0 9 2 4】

〔時間監視更新処理について〕

本実施例のメイン制御部4 1が行う時間監視更新処理の制御内容について、図7 6～図8 2に基づいて説明する。尚、時間監視更新処理は、非遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理（メイン）により呼び出されるサブルーチンである。また、時間監視更新処理は、非遊技プログラムに含まれるセンサ監視処理、試験信号出力処理、メダル通過時間タイマ更新処理、表示モニタ出力データ選択処理（役比モニタ表示データ選択処理）を順次呼び出すようになっている。

40

【0 9 2 5】

図7 6に示すように、時間監視更新処理では、まず、前述のL D命令を用いて、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタS Pにより示される遊技スタック領域の現在のアドレスの値を、非遊技R A M領域の所定領域に記憶させて退避させ

50

る（S v 2 0 1）。その後、L D命令を用いて、当該スタックポインタS Pの値として非遊技スタック領域の所定値（前回の非遊技プログラムの終了時にスタックポインタS Pにより示されるアドレスとして非遊技R A M領域の所定領域に記憶されている値）を設定することで、スタックポインタS Pを非遊技プログラム用に設定する（S v 2 0 2）。そして、前述の第1退避命令を用いて、フラグレジスタを含むメイン制御部4 1が備えるすべてのレジスタの値を、スタックポインタS Pにより特定される非遊技R A M領域の非遊技スタック領域に所定の順序で記憶させることで退避させる（S v 2 0 3）。その後、非遊技プログラムに含まれており、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 c、払出センサ3 4 cの検出信号に異常が発生しているか否かを判定するセンサ監視処理（S v 2 0 4）、スロットマシン1に接続される試験装置に試験用信号を出力する試験信号出力処理（S v 2 0 5）、投入メダルセンサ3 1 a～3 1 cの検出範囲のメダルの通過時間を計時するタイマを更新するメダル通過時間タイマ更新処理（S v 2 0 6）、役比モニタに表示させる役比データを選択する役比モニタ表示データ選択処理（S v 2 0 7）を順次行う。

10

【0 9 2 6】

S v 2 0 7のステップにおける役比モニタ表示データ選択処理の処理を行った後は、前述の第1復帰命令を用いて、S v 2 0 3のステップにおいて非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、退避させるときと逆の順序で非遊技スタック領域から順次読み出して、当該順序に対応するレジスタに設定することで、時間監視更新処理を開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させる（S v 2 0 8）。その後、前述のL D命令を用いて、S v 2 0 1のステップにおいて非遊技R A M領域の所定領域に退避させた遊技プログラム用のスタックポインタS Pの値を読み出し、スタックポインタS Pが示す値として設定することで、時間監視更新処理を開始したときの状態にスタックポインタS Pを復帰させて（S v 2 0 9）、時間監視更新処理を終了させて呼び出し元のタイマ割込み処理（メイン）に戻る。

20

【0 9 2 7】

このように、メイン制御部4 1は、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理に従って各種処理（センサ監視処理、試験信号出力処理、メダル通過時間タイマ更新処理、役比モニタ表示データ選択処理）を行う場合には、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理（メイン）（S v 1 1）から時間監視更新処理を呼び出すことで、当該時間監視更新処理の各種処理を行い、当該各処理が終了することで、呼び出し元のタイマ割込み処理（メイン）に戻るようになっている。

30

【0 9 2 8】

また、時間監視更新処理では、遊技プログラムであるタイマ割込み処理（メイン）から呼び出された後、まず、スタックポインタS P及びレジスタを退避させる処理を行って、その後、センサ監視処理、試験信号出力処理、メダル通過時間タイマ更新処理、役比モニタ表示データ選択処理等の複数の処理を行う。そして、これらの処理がすべて終了した後、遊技プログラムから呼び出されたときに退避させたスタックポインタS P及びレジスタを復帰させて、呼び出し元のタイマ割込み処理（メイン）に戻る構成になっている。このような構成すなわち遊技プログラムから1回の呼出処理により呼び出された非遊技プログラムにおいて、複数の処理（例えば、センサ監視処理、試験信号出力処理、メダル通過時間タイマ更新処理、役比モニタ表示データ選択処理等）を行う構成では、非遊技プログラムにおいて行う複数の処理毎に、スタックポインタS P及びレジスタを退避させる処理及びこれらを復帰させる処理を行わず、まとめて1回の処理とすることができる。

40

【0 9 2 9】

また、遊技プログラム（例えば、タイマ割込み処理（メイン））から非遊技プログラム（例えば、時間監視更新処理）を呼び出す際に、遊技プログラム側において、メイン制御部4 1が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技R A M領域の遊技スタック領域に記憶させることで退避させた後、非遊技プログラムを呼び出し、当該非遊技プログラムが終了された後に、当該非遊技プログラムを呼び出す前に退避させたフラグレジスタの値を、遊技スタック領域から順次読み出して該当するフラグレジス

50

タに設定することで、非遊技プログラムを呼び出す前の状態にフラグレジスタを復帰させるようになっている。これにより、遊技プログラムは、非遊技プログラムを呼び出すことで、当該非遊技プログラムが演算を行うためにフラグレジスタを使用して、当該フラグレジスタの値を変更させた場合でも、遊技プログラムに復帰した際に、当該非遊技プログラムを呼び出す前の状態にフラグレジスタの値を復帰させて、その後の処理を行うことができるようになっている。

【0930】

また、非遊技プログラム（例えば、時間監視更新処理）では、遊技プログラム（例えば、タイマ割込み処理（メイン））により呼び出された際に、まず、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたスタックポインタSPにより示される遊技スタック領域の現在のアドレスの値を、非遊技RAM領域の所定領域に記憶させて退避させる。そして、非遊技プログラムに応じた所定の処理を行った後、当該非遊技プログラムを終了させる際に、非遊技プログラムを開始した際に非遊技RAM領域の所定領域に退避させたスタックポインタSPの値をスタックポインタSPに設定することで、非遊技プログラムを開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させるようになっている。これにより、非遊技プログラムは、当該非遊技プログラムにおいてスタックポインタSPを使用して、当該スタックポインタSPを変更させた場合でも、非遊技プログラムを終了させる際に、当該非遊技プログラムを開始したときの状態にスタックポインタSPを復帰させた状態で、呼び出し元の遊技プログラムに復帰させることができるようになっている。

【0931】

また、非遊技プログラム（例えば、時間監視更新処理）では、遊技プログラム（例えば、タイマ割込み処理（メイン））により呼び出された際に、メイン制御部41が備えるすべてのレジスタの値を、非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に記憶させることで退避させる。そして、非遊技プログラムに応じた所定の処理を行った後、当該非遊技プログラムを終了させる際に、当該非遊技プログラムを開始した際に非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を、非遊技スタック領域から順次読み出して、該当するレジスタに設定することで、当該非遊技プログラムを開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させるようになっている。これにより、非遊技プログラムは、当該非遊技プログラムにおいて、各種処理を行うためにレジスタを使用して、当該レジスタの値を変更させた場合でも、非遊技プログラムを終了させる際に、当該非遊技プログラムを開始したときの状態にすべてのレジスタの値を復帰させた状態で、呼び出し元の遊技プログラムに復帰させることができるようになっている。

【0932】

また、非遊技プログラムでは、遊技プログラムにより呼び出された際に、メイン制御部41が備える全てのレジスタの値を、非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に記憶させることで退避させ、当該非遊技プログラムを終了させる際に、非遊技スタック領域に記憶させて退避させていたレジスタの値を該当するレジスタに設定することで、当該非遊技プログラムを開始したときの状態にすべてのレジスタを復帰させるようになっている。遊技プログラムにより使用されていたレジスタの値を、非遊技RAM領域の非遊技スタック領域に記憶させて退避させ、当該非遊技スタック領域からレジスタに復帰させるので、遊技スタック領域に全てのレジスタの値を退避させるための領域を設ける必要がなく、遊技スタック領域にはフラグレジスタの値を退避させるための領域のみを設ければ良いので、当該遊技スタック領域の容量を低減することができる。

【0933】

また、メイン制御部41がフラグレジスタの値を退避させる命令に1バイトのプログラム容量を必要とする一方、メイン制御部41が全てのレジスタの値を退避させる命令に2バイトのプログラム容量を必要とする。そして、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す際に、遊技プログラム側において、メイン制御部41が備えるレジスタのうちフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタック領域に退避させた後、非遊技プログラムを呼び出し、非遊技プログラム側において、全てのレジスタの値を、非遊技RAM領

域の非遊技スタック領域に退避させるようになっており、遊技プログラム側で全てのレジスタを退避させる場合よりも遊技プログラムのプログラム容量を削減できるようになっている。

【0934】

〔センサ監視処理について〕

図77に示すように、センサ監視処理では、タイマ割込み処理（メイン）において更新され、RAM41cの遊技RAM領域の所定領域に設定されるタイマ割込み処理（メイン）の分岐用カウンタを参照して払出センサ34c、34dの検出状態に異常が生じているか否かを監視する払出センサに関する処理を行うタイミング（分岐用タイマが0であるタイミング）であるか否かを判定する（Sz101）。そして、払出センサに関する処理を行うタイミングである場合は、Sz102のステップに進む。一方、払出センサに関する処理を行うタイミングでない場合は、Sz117のステップに進み、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に異常が生じているか否かを監視する投入センサに関する処理を行う。

10

【0935】

Sz101のステップにおいて払出センサに関する処理を行うタイミングであると判定した場合は、当該センサ監視処理による監視結果を遊技プログラムに伝達するためにRAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されているセンサエラー参照データをクリアする（Sz102）。そして、RAM41cの遊技RAM領域の所定領域に設定されており、エラーコードE1～E5の異常が発生しているか否かを特定可能なエラーフラグを参照して（Sz103）、エラーコードE2、E3、E4の異常が発生しているか否かを判定する（Sz104）。

20

【0936】

Sz104のステップにおいてエラーコードE2、E3、E4の異常が発生していると判定した場合は、Sz117のステップに進む一方、エラーコードE2、E3、E4の異常が発生していないと判定した場合は、払出センサ34c、34dの確定データが記憶されているポート入力バッファの所定領域を参照した後（Sz105）、RAM41cの遊技RAM領域の所定領域を参照して、ホッパーユニット35によりメダルを払い出す払出制御を行っている旨を示す払出中フラグが設定されているか否かを判定する（Sz106）。

30

【0937】

Sz106のステップにおいて払出中フラグが設定されていると判定した場合は、Sz105のステップにおいて参照した払出センサ34c、34dの確定データに基づいて、払出センサ34c、34dの一方がON状態であるか否かを判定し（Sz107）、払出センサ34c、34dの一方がON状態である場合は、払出センサ34c、34dのエッジデータが記憶されているポート入力バッファの所定領域を参照し（Sz108）、エッジデータ（ONエッジデータまたはOFFエッジデータ）が設定されているか否かを判定する（Sz109）。

【0938】

そして、Sz107のステップにおいて払出センサ34c、34dの一方がON状態であり、かつSz109のステップにおいてエッジデータが設定されていると判定した場合、すなわちホッパーユニット35から払い出された1枚のメダルが払出センサ34c、34dの検出範囲を通過し始めたとき、またはホッパーユニット35から払い出された1枚のメダルが払出センサの検出範囲を通過し終えたときである場合は、RAM41cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されているセンサチェックタイマ1を初期化して0に設定し（Sz110）、新たなメダルの通過時間の計時を開始させる。そして、Sz109のステップにおいてエッジデータが設定されていないと判定した場合、及びSz110のステップにおいてセンサチェックタイマ1を初期化した後は、センサチェックタイマ1に1を加算して更新する（Sz111）。

40

【0939】

50

センサチェックタイマ1は、払出センサ34c、34dの検出範囲をメダルが通過し始めたときから通過し終えたときまでの時間と、払出センサ34c、34dの検出範囲をメダルが通過し終えたときから次のメダルが通過し始めたときまでの時間とを計時するためのタイマである。センサ監視処理におけるS z 1 1 1のステップにより更新されることにより、センサチェックタイマ1は、払出中フラグが設定されている期間すなわちホッパーユニット35によりメダルの払出制御が行われている期間中において、払出センサに関する処理を行うタイミング（タイマ割込み処理（メイン）4回毎に1回のタイミングであり、2.24ミリ秒）毎に更新されるようになっている。

【0940】

S z 1 0 7のステップにおいて払出センサ34c、34dの一方がON状態であり、かつS z 1 0 9のステップにおいてエッジデータが設定されていないと判定した場合、すなわちメダル払出制御がホッパーユニット35から払い出された1枚のメダルが払出センサ34c、34dの検出範囲を通過中である場合、または払出制御中において1枚のメダルが払い出された後、次のメダルが払い出されるまでの間の期間である場合は、センサチェックタイマ1を一単位時間（本実施例では、2.24ミリ秒）分加算して更新する（S z 1 1 1）。

【0941】

そして、S z 1 1 1のステップにおいてセンサチェックタイマ1を更新した後、当該センサチェックタイマ1の値が予め定められた監視時間の最大値（本実施例では、11.20ミリ秒）を超えたか否かを判定する（S z 1 1 2）。

【0942】

ここで、センサチェックタイマ1の監視時間の最大値は、少なくともホッパーユニット35により払い出されてメダルが払出センサ34c、34dの検出範囲を通過し始めてから通過し終えるまでに要する時間の最大値、及び、ホッパーユニット35により払い出されたメダルが払出センサ34c、34dの検出範囲を通過し終えた後、次のメダルがホッパーユニット35により払い出されて、払出センサ34c、34dの検出範囲を通過し始めるまでに要する時間のうち長い方の時間以上の時間に設定されている。これにより、メダルを払い出す払出制御が行われている期間において、センサチェックタイマ1に基づいて、少なくとも、払出センサ34c、34dの検出状態がON状態で継続し得る時間、及び払出センサ34c、34dの検出状態がOFF状態で継続し得る時間よりも長い期間が経過したか否かが判定されるようになっている。

【0943】

S z 1 1 2のステップにおいてセンサチェックタイマ1の値が監視時間の最大値を超えた場合と判定した場合は、払出センサ34c、34dの検出状態に基づいて異常が検出された旨を示すセンサエラー参照データ（払出センサ）をRAM 4 1 cの非遊技RAM領域の所定領域に設定した後（S z 1 1 3）、センサチェックタイマ1を初期化して0に設定し（S z 1 1 4）、新たなメダルの通過時間の計時を開始させて、S z 1 1 4のステップにおいて設定したセンサチェックタイマ1の値（0）をRAM 4 1 cの所定領域に格納して（S z 1 1 5）、S z 1 1 7のステップに進む。一方、S z 1 1 2のステップにおいてセンサチェックタイマ1の値が監視時間の最大値を超えていないと判定した場合には、当該センサチェックタイマ1の値をRAM 4 1 cの所定領域に格納して（S z 1 1 5）、S z 1 1 7のステップに進む。

【0944】

また、S z 1 0 6のステップにおいて払出中フラグが設定されていると判定した場合であり、S z 1 0 7のステップにおいて払出センサ34c、34dの一方がON状態でないと判定した場合は、S z 1 0 8～S z 1 1 3のステップの処理を行うことなく、S z 1 1 4のステップに進むことで、センサエラー参照データをS z 1 0 2のステップにおいてクリアした状態で維持して、S z 1 1 4のステップへ進み、センサチェックタイマ1を初期化して0に設定した後、当該S z 1 1 4のステップにおいて設定したセンサチェックタイマ1の値（0）をRAM 4 1 cの所定領域に格納して（S z 1 1 5）、S z 1 1 7のステ

10

20

30

40

50

ップに進む。

【0945】

また、S z 1 0 6のステップにおいて払出中フラグが設定されていないと判定した場合は、S z 1 0 5のステップにおいて参照した払出センサ3 4 c、3 4 dの確定データに基づいて、払出センサ3 4 c、3 4 dの双方がOFF状態であるか否かを判定し（S z 1 1 6）、払出センサ3 4 c、3 4 dの双方がOFF状態である場合は、S z 1 0 7のステップに進む。そして、S z 1 0 7のステップにおいて払出センサ3 4 c、3 4 dの一方がON状態でないとして判定されることで、センサエラー参照データ（払出センサ）を設定せずに、S z 1 1 7のステップに進むこととなる。

【0946】

一方で、S z 1 0 6のステップにおいて払出中フラグが設定されていないと判定した場合であって、S z 1 1 6のステップにおいて払出センサ3 4 c、3 4 dの双方がOFF状態でないとして判定した場合は、S z 1 1 3のステップに進み、センサエラー参照データ（払出センサ）をRAM 4 1 cの非遊技RAM領域の所定領域に設定した後、センサチェックタイマ1を初期化し（S z 1 1 4）、当該センサチェックタイマ1の値をRAM 4 1 cの所定領域に記憶させて（S z 1 1 5）、S z 1 1 7のステップに進む。

【0947】

以上のS z 1 1 ~ 1 1 6のステップの処理が行われることで、払出センサ3 4 c、3 4 dの検出状態に基づいてメダルの払い出しに関する異常が生じているか否かを判定する払出センサに関する処理が行われることとなり、当該処理が行われた後は、S z 1 1 7のステップ以降の処理を行うことで、投入センサに関する処理を払出センサに関する処理に続けて行うようになっている。

【0948】

図78に示すように、センサ監視処理における投入センサに関する処理では、まず、メダル投入部4からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグがRAM 4 1 cの所定領域に設定されているか否かを判定し（S z 1 1 7）、メダル手入れ許可フラグが設定されていない場合は、センサ監視処理を終了させて、呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

【0949】

S z 1 1 7のステップにおいてメダル手入れ許可フラグが設定されていると判定した場合は、RAM 4 1 cの遊技RAM領域の所定領域を参照し（S z 1 1 8）、投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 cや払出センサ3 4 cに関する異常（以下、メダルセンサエラーと呼ぶ場合がある）が検出されているか否かを特定可能なセンサエラーフラグが設定されているか否かに基づいて、メダルセンサエラー中であるか否かを判定する（S z 1 1 9）。そして、メダルセンサエラー中である場合は、センサ監視処理を終了させて、呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

【0950】

S z 1 1 9のステップにおいてメダルセンサエラー中でないと判定した場合は、遊技RAM領域におけるポート入力バッファに設定されている投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 c（図78中では、投入メダルセンサ1、2、3）の現在データを参照し（S z 1 2 0）、投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 cがON状態であるか否かを判定する（S z 1 2 1）。

【0951】

S z 1 2 1のステップにおいて投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 cがON状態であると判定した場合は、投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 cのON状態をRAM 4 1 cの非遊技RAM領域の所定領域に退避させ（S z 1 2 2）、RAM 4 1 cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されているセンサチェックタイマ2を参照して、当該センサチェックタイマ2が0であるか否かを判定する（S z 1 2 3）。

【0952】

センサチェックタイマ2は、投入メダルセンサ3 1 a ~ 3 1 cの検出範囲をメダルが通過し始めたときから通過し終えたときまでの時間を計時するためのタイマである。センサ

10

20

30

40

50

監視処理における S z 1 2 7 のステップにより更新されることにより、センサチェックタイマ 2 は、投入メダルセンサ 3 1 a が ON 状態である期間において、センサ監視処理が行われるタイミング（タイマ割込み処理（メイン）毎であり、0.56 ミリ秒）毎に更新されるようになっている。

【0953】

S z 1 2 3 のステップにおいてセンサチェックタイマ 2 が 0 あると判定した場合は、S z 1 2 0 のステップにおいて参照した投入メダルセンサ 3 1 b、3 1 c（図 3 1 中では、投入メダルセンサ 2、3）が ON 状態であるか否かを判定し（S z 1 2 4）、投入メダルセンサ 3 1 b、3 1 c が ON 状態でない場合は、RAM 4 1 c の所定領域にメダル投入信号処理により設定されるメダル投入信号無視タイマに基づいて、メダル投入信号を参照しないメダル投入信号無視時間内（本実施例では、流路切替ソレノイド 3 0 によるメダルの流路の切替制御を開始してから 5 0 4 ミリ秒内）であるか否かを判定し（S z 1 2 5）、当該メダル投入信号無視時間内でない場合は、センサチェックタイマ 2 に一単位時間（本実施例では、0.56 ミリ秒）分加算して更新し（S z 1 2 6）、加算後のセンサチェックタイマ 2 の値が、投入メダルセンサ 3 1 a の検出範囲をメダルが正常に通過するために要する正常通過時間範囲の最大値（本実施例では、99.68 m）を超えたか否かを判定する（S z 1 2 7）。尚、正常通過時間範囲は、メダルが投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c の検出範囲を通過するために要する時間の実測値や、メダルセクタ 2 9 のメダル受入流路 2 9 b の形状、メダル受入流路 2 9 b における投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c の配置、投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c の特性等に基づいて予め定められている（本実施例では、10.08 ミリ秒～99.68 ミリ秒の範囲である）。

【0954】

そして、S z 1 2 7 のステップにおいてセンサチェックタイマ 2 の値が正常通過時間範囲の最大値を超えたと判定した場合は、S z 1 2 4 のステップにおいて投入メダルセンサ 3 1 b、3 1 c が ON 状態であると判定した場合は、投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c の検出状態に基づいて異常が検出された旨を示すセンサエラー参照データ（投入メダルセンサ）を RAM 4 1 c の非遊技 RAM 領域の所定領域に設定した後（S z 1 2 8）、センサチェックタイマ 2 を初期化して 0 に設定して（S z 1 2 9）、新たなメダルの通過時間の計時を開始させる。そして、センサ監視処理を終了させて呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

【0955】

また、S z 1 2 1 のステップにおいて投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c が ON 状態でないと判定した場合、S z 1 2 5 のステップにおいてメダル投入信号無視タイマに基づいてメダル投入信号無視時間内であると判定した場合、S z 1 2 7 のステップにおいてセンサチェックタイマ 2 の値が正常通過時間範囲の最大値を超えていないと判定した場合は、当該センサチェックタイマ 2 の値を RAM 4 1 c の所定領域に格納して（S z 1 3 0）、センサ監視処理を終了させて呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

【0956】

このように、センサ監視処理では、S z 1 0 1～S z 1 1 6 のステップの処理が行われることで、払出センサに関する処理が行われて、払出センサ 3 4 c、3 4 d の検出状態に基づいてメダルの払い出しに関する異常が生じているか否かが判定されることとなり、S z 1 1 7～S z 1 3 0 のステップの処理が行われることで、投入メダルセンサ 3 1 a～3 1 c の検出状態に基づいてメダルの投入に関する異常が生じているか否かが判定されるようになっている。

【0957】

また、センサ監視処理では、払出センサに関する処理を行うことで、メダルの払い出しに関する異常が生じているか否かを判定した後、判定の結果にかかわらず、投入センサに関する処理を続けて行って、メダルの投入に関する異常が生じているか否かの判定を行うようになっている。

【0958】

〔試験信号出力処理について〕

メイン制御部 41 が行う試験信号出力処理について、図 79 に基づいて説明する。メイン制御部 41 は、前述のセンサ監視処理を行った後、続けて試験信号処理を行う。

【0959】

図 79 に示すように、試験信号出力処理では、まず、メイン処理により RAM 41c の遊技 RAM 領域の所定領域に設定される一遊技時間管理用タイマを参照し（S z 201）、一遊技時間管理用タイマの値が所定値（本実施例では、一遊技時間管理用タイマによる計時を開始させるときの値であり、4.1 秒に対応する値）であるか否かを判定する（S z 202）。尚、当該試験信号出力処理を呼び出した時間監視更新処理のさらに呼び出し元であるタイマ割込み処理（メイン）が行われる前に、メイン処理の S b 43 のステップが行われていた場合に、一遊技時間管理用タイマの値が所定値に設定されている。

10

【0960】

S z 202 のステップにおいて一遊技時間管理用タイマが所定値であると判定した場合に、タイマ割込み処理（メイン）により RAM 41c の遊技 RAM 領域の所定領域に設定される分岐用カウンタを参照し（S z 203）、当該分岐用カウンタが所定値（本実施例では、3）である場合には、RAM 41c の所定領域に設定されている試験信号出力タイマに予め定められた所定値（試験装置に対して出力する出力データ数に応じた値であり、本実施例では、一の出力データを特定可能な試験信号の出力を継続させる時間（22.4 ミリ秒）×出力データ数（4））を設定して計時を開始させる（S z 204）。一方、S z 202 のステップにおいて一遊技時間管理用タイマが所定値でないと判定した場合、S z 203 のステップにおいて分岐用タイマが 3 でないと判定した場合、S z 204 のステップにおいて試験信号出力タイマを設定した後は、試験信号として出力する出力データが記憶されている RAM 41c の所定領域を特定するための出力データアドレスの初期アドレスを取得する（S z 205）。尚、出力データは、内部抽選における特別役の当選状況、一般役の当選状況を特定可能なデータである。

20

【0961】

その後、試験信号出力タイマの値を参照して（S z 206）、試験信号出力タイマによる所定時間の計時が終了しているか否かを判定する（S z 207）。そして、試験信号出力タイマが 0 でなく試験信号出力タイマによる所定時間の計時が終了していない場合は、出力データ固定モードが設定されているか否かを判定する（S z 208）。出力データ固定モードは、前述のメイン処理の S b 2 のステップにおいて行われる RT 情報出力処理により設定される出力データを試験信号として出力する場合に設定される。

30

【0962】

そして、出力データ固定モードが設定されていない場合は、試験信号出力タイマを 1 単位時間（本実施例では、0.56 ミリ秒）分減算して更新させた後（S z 209）、S z 206 のステップにおいて参照した試験信号出力タイマの値を所定値（本実施例では、一の出力データを特定可能な試験信号の出力を継続させる時間（22.4 ミリ秒）に相当する値）で除算したときの余り値が 0 であるか否かを判定する（S z 210）。そして、余り値が 0 である場合は、S z 205 のステップに戻り、S z 209 のステップにおいて更新した試験信号出力タイマの値に基づいて S z 205 ~ S z 210 のステップの処理を行う。一方、余り値が 0 でない場合は、S z 206 のステップにおいて参照した試験信号出力タイマの値を所定値（本実施例では、一の出力データを特定可能な試験信号の出力を継続させる時間（22.4 ミリ秒）に対応する値）で除算したときの商を算出し、S z 205 のステップにおいて取得した初期アドレスの出力データアドレスに商の値を加算して（S z 211）、S z 212 のステップに進む。そして、出力データアドレスをさらに 1 アドレス分進めて、当該出力データアドレスに基づいて特定される RAM 41c の所定領域に記憶されている出力データを取得する（S z 213）。

40

【0963】

また、S z 208 のステップにおいて出力データ固定モードが設定されていると判定した場合は、S z 212 のステップに進み、S z 206 のステップにおいて設定した初期ア

50

ドレスの出力データアドレスを1アドレス分進めて（S z 2 1 2）、当該出力データアドレスに基づいて特定されるRAM 4 1 cの所定領域に記憶されている出力データを取得する（S z 2 1 3）。

【0964】

その後、S z 2 1 3のステップにおいて取得した出力データを試験信号出力として設定し（S z 2 1 4）、試験信号出力を出力ポート6に設定して出力させる（S z 2 1 5）。また、S z 2 0 7のステップにおいて、S z 2 0 6のステップにおいて参照した試験信号出力タイマの値が0であると判定した場合は、試験信号出力をOFF状態に設定し（S z 2 1 6）、試験信号出力を出力ポート6に設定して出力させる（S z 2 1 5）。S z 2 1 5のステップにおいて試験信号の出力を設定した後は、試験信号出力処理を終了させて呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

10

【0965】

このような制御により、メイン制御部41は、一遊技時間管理用タイマが初期値に設定されて始動されたとき、すなわちゲームとしてリール2L、2C、2Rの回転制御が開始されたときから、所定期間（本実施例では、89.6ミリ秒（22.4ミリ秒×4））にわたり試験信号を出力ポート6から出力させるようになっている。

【0966】

また、メイン制御部41は、試験信号として、内部抽選における一般役及び特別役の当選状況を特定可能な4つの出力データを、所定時間（本実施例では、22.4ミリ秒）毎に順次切り替えられて出力ポート6より出力させるようになっている。

20

【0967】

次に、メイン制御部41が行うメダル通過時間タイマ更新処理について、図80に基づいて説明する。メイン制御部41は、前述の試験信号出力処理を行った後、続けてメダル通過時間タイマ更新処理を行う。

【0968】

図80に示すように、メダル通過時間タイマ更新処理では、まず、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理により、RAM 4 1 cの非遊技RAM領域の所定領域に設定されているメダル通過時間タイマを参照し、当該メダル通過時間タイマの値が0であるか否かを判定する（S z 3 0 1）。

【0969】

メダル通過時間タイマの値が0である場合、すなわちメダルセンサ処理により投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲をメダルが通過する時間を計時していない場合は、メダル通過時間タイマ更新処理を終了して、呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

30

【0970】

一方、メダル通過時間タイマの値が0でない場合、すなわちメダルセンサ処理により投入メダルセンサ31a～31cの検出範囲をメダルが通過する時間を計時している場合は、メダル通過時間タイマに所定値を加算することで更新した後（S z 3 0 2）、メダル通過時間タイマ更新処理を終了して、呼び出し元の時間監視更新処理に戻る。

【0971】

〔表示モニタ出力データ選択処理について〕

40

メイン制御部41が行う表示モニタ出力データ選択処理について、図81及び図82に基づいて説明する。メイン制御部41は、前述のメダル通過時間タイマ更新処理を行った後、続けて表示モニタ出力データ選択処理を行う。

【0972】

表示モニタ出力データ選択処理は、メイン制御部41により0.56ミリ秒毎に行われるタイマ割り込み処理（メイン）においてポート入力処理の後に開始され、タイマ割り込み処理（メイン）のLEDダイナミック表示処理で用いられるLEDの点灯データを設定する処理である。

【0973】

図81及び図82に示すように、表示モニタ出力データ選択処理では、まず、RAM 4

50

1 c の所定領域に設定されている表示モニタ選択用タイマのアドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 0 1) 、当該アドレスの表示モニタ選択用タイマ値に 1 加算して更新する (S z 4 0 2) 。その後、当該表示モニタ選択用タイマ値が上限値 (8 9 2 8) に到達したか否かを判定し (S z 4 0 3) 、表示モニタ選択用タイマ値が上限値 (8 9 2 8) に到達したと判定した場合には、表示モニタ選択用タイマ値を初期化して 0 に設定し (S z 4 0 3) 、表示モニタ表示内容ベクタに 1 加算して更新する (S z 4 0 5) 。表示モニタ表示内容ベクタは、1 加算することで 4 を超える値となる場合には 0 に補正することで、0 ~ 4 の範囲内で更新する。

【 0 9 7 4 】

S z 4 0 5 のステップにおいて表示モニタ表示内容ベクタを更新した場合、及び S z 4 0 3 のステップにおいて表示モニタ選択用タイマ値が上限値に到達していないと判定した場合には、S z 4 0 6 のステップへ進み、遊技状態を参照し (S z 4 0 6) 、設定確認状態中であるか否かを判定する (S z 4 0 7) 。S z 4 0 7 のステップにおいて設定確認状態中であると判定した場合には、後述の S z 4 4 7 ~ S z 4 6 3 のステップの処理を行って遊技機情報表示器 5 0 の 7 セグ表示器に表示テストパターンを表示させる。

10

【 0 9 7 5 】

一方、S z 4 0 7 のステップにおいて設定確認状態中でないと判定した場合には、表示モニタ識別子出力データテーブルのアドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 0 8) 、表示モニタ表示内容ベクタの値を A レジスタ及び B レジスタに読み込む (S z 4 0 9) 。そして、A レジスタ値及び H L レジスタ値に基づいて、表示モニタ表示内容ベクタの値に対応する識別子出力データが格納されているアドレスを算出し (S z 4 1 0) 、当該アドレスに格納されている識別子出力データを D E レジスタに読み込む (S z 4 1 1) 。

20

【 0 9 7 6 】

その後、S z 4 0 9 のステップにおいて B レジスタに読み込んだ表示モニタ表示内容ベクタの値に 1 加算して更新した後 (S z 4 1 2) 、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており、スロットマシン 1 において行われたゲーム数が規定ゲーム数を超過しているか否かを特定可能な消化ゲーム数判定フラグを A レジスタに読み込み (S z 4 1 3) 、当該消化ゲーム数判定フラグに含まれる判定値を C レジスタに抽出する (S z 4 1 4) 。

【 0 9 7 7 】

そして、C レジスタに抽出した判定値に基づいてスロットマシン 1 において行われたゲーム数が規定ゲーム数を超過しているか否かを判定する (S z 4 1 5) 。

30

【 0 9 7 8 】

S z 4 1 5 のステップにおいてスロットマシン 1 において行われたゲーム数が規定ゲーム数を超過していないと判定した場合には、表示モニタ選択用タイマのアドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 1 6) 、R O M 4 1 b の所定領域に予め登録されている演算用定数 1 を B C レジスタに読み込む (S z 4 1 7) 。そして、H L レジスタの表示モニタ選択用タイマ値を B C レジスタの演算用定数 1 で除算し (S z 4 1 8) 、商の最下位ビットの値が 0 であるか否かを判定する (S z 4 1 9) 。S z 4 1 9 のステップにおいて商の最下位ビットの値が 0 でないと判定した場合には、D E レジスタをクリアして 0 を設定することで 7 セグ表示器の表示を空白 (非表示) とする出力データを D E レジスタに設定して (S z 4 2 0) 、S z 4 2 1 のステップへ進む。

40

【 0 9 7 9 】

また、S z 4 1 5 のステップにおいてスロットマシン 1 において行われたゲーム数が規定ゲーム数を超過していると判定した場合には、S z 4 1 6 ~ S z 4 2 0 のステップの各処理を行わずに、S z 4 2 1 のステップへ進む。また、S z 4 1 9 のステップにおいて表示モニタ選択用タイマ値を演算用定数 1 で除算して得られる商の最下位ビットの値が 0 であると判定した場合には、S z 4 2 0 のステップの処理を行わずに、S z 4 2 1 のステップへ進む。

【 0 9 8 0 】

S z 4 2 1 のステップでは、D E レジスタ値を識別子表示データとして遊技機情報表示

50

器 5 0 の出力バッファに設定する (S z 4 2 1) 。

【 0 9 8 1 】

その後、遊技機情報表示器 5 0 に「ー」を表示する表示用データを D E レジスタに設定する (S z 4 2 2) 。そして、表示モニタ閾値データテーブルの先頭アドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 2 3) 、表示モニタ表示内容ベクタの値を A レジスタに読み込み (S z 4 2 4) 、 A レジスタ値及び H L レジスタ値に基づいて表示モニタ表示内容ベクタの値に対応する閾値データが格納されているアドレスを算出する (S z 4 2 5) 。そして、表示モニタ表示内容ベクタの値に対応する所定領域に格納されており、役比表示が有効であるか否かを特定可能な役比モニタ表示有効データを参照して、役比表示が有効であるか否かを判定する (S z 4 2 6) 。

10

【 0 9 8 2 】

S z 4 2 6 のステップにおいて役比表示が有効でないと判定した場合には、後述の S z 4 4 6 へ進み、 D E レジスタ値を役比表示として遊技機情報表示器 5 0 の出力バッファに設定した後 (S z 4 4 6) 、表示モニタ出力データ選択処理を終了させて時間監視更新処理に戻る。

【 0 9 8 3 】

一方、 S z 4 2 6 のステップにおいて役比表示が有効であると判定した場合には、 H L レジスタ値により特定されるアドレスに格納されているデータを閾値として B レジスタに読み込み (S z 4 2 7) 、表示モニタ役比出力データテーブルの先頭アドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 2 8) 、 A レジスタ値及び H L レジスタ値に基づいて表示モニタ表示内容ベクタの値に対応する出力データが格納されているアドレスを算出する (S z 4 2 9) 。そして、当該アドレスに格納されている出力データを A レジスタに読み込む (S z 4 3 0) 。その後、 A レジスタの出力データと B レジスタの閾値を比較して、比較結果を示す値を C レジスタに設定する (S z 4 3 1) 。

20

【 0 9 8 4 】

その後、表示態様を点減なしとするデータを B レジスタに仮設定し (S z 4 3 2) 、 C レジスタ値に基づいて出力データが閾値未満であるか否かを判定する (S z 4 3 3) 。 S z 4 3 3 のステップにおいて出力データが閾値未満でないと判定した場合には、表示態様を点減ありとするデータを B レジスタに仮設定して (S z 4 3 4) 、 S z 4 3 5 のステップへ進む。一方、 S z 4 3 3 のステップにおいて出力データが閾値未満であると判定した場合には、 S z 4 3 4 のステップの処理を行わず、 S z 4 3 5 のステップへ進む。 S z 4 3 5 のステップでは、 A レジスタの出力データを 1 0 で除算して得られる商を A レジスタに設定し、余りを E レジスタに設定する (S z 4 3 5) 。

30

【 0 9 8 5 】

S z 4 3 5 のステップにて A レジスタの出力データを 1 0 で除算して商及び余りを所定レジスタにそれぞれ設定した後は、表示用データテーブルの先頭アドレスを H L レジスタに設定し (S z 4 3 6) 、 H L レジスタ値に A レジスタ値を加算して得られる値のアドレスに格納されている表示用データを D レジスタに読み込み、役比表示の 1 0 の位の表示を設定する (S z 4 3 7) 。

【 0 9 8 6 】

40

その後、 A レジスタに E レジスタ値を読み込み (S z 4 3 8) 、 H L レジスタ値に A レジスタ値を加算して得られる値のアドレスに格納されている表示用データを E レジスタに読み込んで、役比表示の 1 の位の表示を設定する (S z 4 3 9) 。

【 0 9 8 7 】

その後、 B レジスタの値に基づいて点減設定ありか否かを判定し (S z 4 4 0) 、点減設定ありと判定した場合には、表示モニタ選択用タイマ値を H L レジスタに読み込む (S z 4 4 1) 。そして、所定のタイマ基準値 (本実施例では、 0 . 3 秒に相当する値) を B C レジスタに読み込み (S z 4 4 2) 、 H L レジスタ値を B C レジスタ値で除算して得られる商を H L レジスタに設定し、余りを D E レジスタに設定する (S z 4 4 3) 。その後、 H L レジスタに設定された商の最下位ビットが 0 か否かを判定し (S z 4 4 4) 、商の

50

最下位ビットが0ではないと判定した場合には、表示用データ（DEレジスタの値）を0に設定し（Sz445）、Sz446のステップへ進む。

【0988】

また、Sz440のステップにおいてBレジスタの値に基づいて点滅設定なしと判定した場合には、Sz441～Sz445のステップの各処理を行わずに、Sz446のステップへ進む。また、Sz444のステップにおいて商の最下位ビットが0であると判定した場合には、Sz445のステップの処理を行わずに、Sz446のステップへ進む。

【0989】

Sz446のステップでは、DEレジスタ値を役比表示として遊技機情報表示器50の出力バッファに設定する（Sz446）。その後、表示モニタ出力データ選択処理を終了させて時間監視更新処理に戻る。

【0990】

また、Sz407のステップにおいて設定確認状態中であると判定した場合には、Sz447のステップへ進み、表示用データ（DEレジスタ値）として0を設定した後（Sz447）、DEレジスタ値を識別子表示、役比表示として遊技機情報表示器50の出力バッファに設定する（Sz448、Sz449）。

【0991】

その後、表示モニタ選択用タイマ値をHLレジスタに読み込んだ後（Sz450）、HLレジスタ値を補正し（Sz451）、ROM41bの所定領域に予め登録されている演算用定数2をBCレジスタに読み込む（Sz452）。そして、HLレジスタの表示モニタ選択用タイマ値をBCレジスタの演算用定数2で除算して得られる商をHLレジスタに設定し、余りをBCレジスタに設定する（Sz453）。その後、ROM41bの所定領域に予め登録されている演算用定数3をBCレジスタに読み込み（Sz454）、HLレジスタ値（Sz453のステップにおいて設定された商の値）をBCレジスタの演算用定数3で除算して得られる商をHLレジスタに設定し、余りをBCレジスタに設定する（Sz455）。

【0992】

そして、Lレジスタの値をAレジスタに読み込み（Sz456）、役比表示を行う遊技機情報表示器50の出力バッファのアドレスをHLレジスタに読み込み（Sz457）、HLレジスタにAレジスタ値を加算して補正する（Sz458）。その後、Cレジスタ値をAレジスタに読み込み（Sz459）、遊技機情報表示器50の表示テストパターンデータのアドレスをDEレジスタに読み込み（Sz460）、DEレジスタにAレジスタ値を加算して補正する（Sz461）。

【0993】

その後、DEレジスタ値により特定されるアドレスに格納されている表示テストパターンの出力データをAレジスタに読み込み（Sz462）、HLレジスタ値により特定される役比表示を行う遊技機情報表示器50の出力バッファにAレジスタ値を格納する（Sz463）。その後、表示モニタ出力データ選択処理を終了させて時間監視更新処理に戻る。

【0994】

〔カウンタ更新処理について〕

メイン制御部41が行うカウンタ更新処理について、図83に基づいて説明する。尚、カウンタ更新処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理において呼び出されるサブルーチンである。

【0995】

図83に示すように、カウンタ更新処理では、まず、前述のメダル投入信号処理によりメダル投入信号を参照しないメダル投入信号無視時間を計時するメダル投入信号無視タイマが設定されているRAM41cの所定領域のアドレスをHLレジスタに設定する（Sv301）。そして、HLレジスタに設定されているアドレスに対応するRAM41cの所定領域を参照して、メダル投入信号無視タイマ値が0であるか否か、すなわちメダル投入信号無視時間の計時中であるか否かを判定して（Sv302）、メダル投入信号無視タイ

10

20

30

40

50

マ値が0でなく、メダル投入信号無視時間の計時中であると判定した場合には、メダル投入信号無視タイマ値を1減算して更新する（S v 3 0 3）。

【0 9 9 6】

その後、前述のように1ゲームの最小時間を計時するための一遊技時間管理用タイマが設定されているRAM 4 1 cの所定領域のアドレスをHLレジスタに設定する（S v 3 0 4）。そして、HLレジスタに設定されているアドレスに対応するRAM 4 1 cの所定領域を参照して、一遊技時間管理用タイマ値が0であるか否か、すなわち1ゲームの最小時間の計時中であるか否かを判定して（S v 3 0 5）、一遊技時間管理用タイマが0でなく、1ゲームの最小時間の計時中であると判定した場合には、一遊技時間管理用タイマ値を1減算して更新する（S v 3 0 6）。その後、カウンタ更新処理を終了させて、タイマ割り込み処理に戻る。

10

【0 9 9 7】

このように、カウンタ更新処理では、遊技プログラム（メイン処理、メダル投入信号処理等）により管理される時間（メダル投入信号無視時間や1ゲームの最小時間等）を計数するカウンタであるメダル投入信号無視タイマ、一遊技時間管理用タイマを更新するようになっている。一方、非遊技プログラム（メダルセンサチェック処理、センサ監視処理、試験信号出力処理等）により管理される時間（メダルセンサ監視時間、試験信号出力時間、メダル通過時間等）を計時するメダル通過時間タイマ、センサチェックタイマ1、センサチェックタイマ2、試験信号出力タイマについては、遊技プログラムに含まれる当該カウンタ更新処理では更新せず、前述の非遊技プログラムに含まれる各種処理（センサ監視処理、試験信号出力処理、タイマ更新処理）により更新されるようになっている。

20

【0 9 9 8】

〔遊技機情報表示器の表示態様について〕

図8 4に示すように、遊技制御基板4 0が筐体1 aの内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板4 0の正面側（遊技者側）の下部には7セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器5 0が配置されている。遊技機情報表示器5 0は、遊技制御基板4 0が基板ケース1 2 0 aに封入されている状態で、当該基板ケース1 2 0 aの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部4 1により集計され、遊技機情報表示器5 0に表示されるスロットマシン1における有利区間割合等の情報を、店員等が認識できるようになっている。

30

【0 9 9 9】

このため、前面扉1 bを開放した状態において基板ケース1 2 0 aを介して遊技機情報表示器5 0の表示内容が視認できるようになっている。また、筐体1 aの内部では、遊技機情報表示器5 0の表示内容の視認性が妨げられないようになっている。詳しくは、遊技機情報表示器5 0の表示側の位置に、スロットマシン1に設けられたリール等の部品全般、他の基板等が設けられることがなく、遊技機情報表示器5 0の表示側の位置を、スロットマシン1に設けられた電子部品同士を接続する配線が通過しないようになっている。また、遊技機情報表示器5 0を搭載した遊技制御基板4 0を収納する基板ケース1 2 0 aにおいて、封印シールや開封者を記入するための記入部、スロットマシン1や遊技制御基板4 0の管理情報や管理履歴等の情報が表示されるラベル、当該ラベルが貼着される貼着部、当該情報が印字、刻印される表示部、放熱穴、放熱用のファン等の部品などが遊技機情報表示器5 0の表示側の位置を避けて設けられている。

40

【1 0 0 0】

また、基板ケース1 2 0 aは、遊技制御基板4 0を收容した後封止されるようになっており、封止された状態では、痕跡を残すことなく封止を解除して開放することができないようになっている。封止する方法としては、封止片をワンウェイネジで封止したり、ケースの一部を溶着したり、剥がした跡が残る封印シールを貼着したりする方法などがある。これにより、遊技機情報表示器5 0と遊技制御基板4 0とを接続する接続線を断線させて、基板ケース1 2 0 aに封入された遊技制御基板4 0に搭載されている遊技機情報表示器5 0が正しく表示内容を表示することができないようにしたり、遊技機情報表示器5 0の

50

表示面にシール等を貼着して視認性を阻害するような不正が行われることを防止できる。

【1001】

メイン制御部41は、図85に示すように、過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率を遊技機情報表示器50に表示させる制御を行う。

【1002】

過去6000ゲーム間の有利区間割合とは、過去6000ゲーム間においてATに関連する有利区間に制御されたゲーム数の割合である。ATに関連する有利区間とは、AT非当選の状態においてATに当選したときから、当選したATに伴うATの制御が全て終了し、非ATに移行するまでの期間である。総累計ゲーム数に対する有利区間割合は、工場出荷時或いは何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてからの累計ゲーム数である総累計ゲーム数に対してATに関連する有利区間に制御されたゲーム数の割合である。過去6000ゲーム間の連役払出比率とは、過去6000ゲーム間において払い出されたメダル数の累計である総払出枚数に占める過去6000ゲーム間において制御されたBB中に払い出されたメダル数の累計である連役払出枚数の比率である。過去6000ゲーム間の役物払出比率とは、過去6000ゲーム間の総払出枚数に占める過去6000ゲーム間において制御されたRB中に払い出されたメダル数の累計である役物払出枚数の比率である。過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率とは、過去6000ゲーム間の総払出枚数に占める過去6000ゲーム間の役物払出枚数と過去6000ゲーム間においてナビ報知がされたゲームにおいて払い出されたメダル数を合算した指示込払出枚数の比率である。総累計払出数に対する連役払出比率とは、工場出荷時或いは何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてからのメダルの払出枚数の累計である総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの連役払出枚数の比率である。総累計払出数に対する役物払出比率とは、総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの役物払出枚数の比率である。総累計払出数に対する指示込役物払出比率とは、総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの指示込払出枚数の比率である。

【1003】

尚、本実施例では、ボーナスとして、RBと、RBが連続して作動するBBのみを搭載する構成であるが、全ての種類の小役の入賞が許容されるが、一部のリールについて引込が制限されるCT、CTが連続して作動するCBを搭載する構成であっても良く、CTを搭載する場合には、CT中に払い出されたメダル数は、役物払出比率及び指示込払出枚数に反映され、CBを搭載する場合には、CB中に払い出されたメダル数は、連役払出比率に反映されることとなる。

【1004】

メイン制御部41は、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率を、図85に示す表示順にて所定期間（本実施例では、30秒間）毎に切り替えて遊技機情報表示器50に表示させる。

【1005】

この際、遊技機情報表示器50には、上位2桁に現在表示中の表示内容を示す略記（例えば、表示順1の過去6000ゲーム間の有利区間比率が表示されている場合には、「1A」）が表示される。現在表示中の表示内容を示す略記は、表示される2桁のうち最下位の桁の表示内容が数字以外の文字（本実施例では、「A」「C」「F」の英字）となっており、遊技機情報表示器50において、略記及び割合、比率が表示されているときに、略

10

20

30

40

50

記の数字部分が、割合、比率と隣り合うことがないようにしている。これにより、略記の数字部分と割合、比率とが隣り合って割合、比率の表示内容が誤認されてしまうことを防止できる。

【1006】

また、この際、遊技機情報表示器50には、下2桁に前述の略記に対応する現在表示すべき割合、比率（以下、表示すべきデータと呼ぶ場合がある）が表示され、いずれのデータについても％で表示されるようになっていいる。遊技機情報表示器50の下2桁に表示されるデータとして、0～99％が表示されることとなるが、本実施例では、遊技機情報表示器50の下2桁双方を用いて表示すべきデータを表示するようになっており、例えば、表示すべきデータが1桁の場合には、遊技機情報表示器50の下2桁のうち上位の桁に「0」を表示する一方で、下位の桁に表示すべきデータの値を表示する（例えば、5％を表示する場合には、遊技機情報表示器50の下2桁に「05」を表示する）。また、表示すべきデータが2桁の場合には、遊技機情報表示器50の下2桁に表示すべきデータを表示する（例えば、15％を表示する場合には、遊技機情報表示器50の下2桁に「15」を表示する）。このように、遊技機情報表示器50に表示すべきデータが、1桁であるか2桁であるかにかかわらず、遊技機情報表示器50の下2桁双方を用いて表示すべきデータを表示することで、割合、比率の表示内容が誤認されてしまうことを防止できる。また、1桁であるか2桁であるかにかかわらず、遊技機情報表示器50の下2桁双方を用いて表示すべきデータを表示することで、常に遊技機情報表示器50の下2桁にいずれかのデータが表示されることとなり、例えば、下2桁の表示器の一方にデータが表示されない場合に、当該表示器の異常を認識させることができる。

【1007】

尚、現在表示中の表示内容を示す略記を、表示される2桁のうち最上位の桁の表示内容が数字以外の文字（例えば、「A1」）となるようにして、遊技機情報表示器50における下2桁に当該略記を表示させるとともに、遊技機情報表示器50における上2桁に現在表示すべきデータ（例えば、過去6000ゲーム間の有利区間比率）を表示させる構成でも、略記の数字部分と割合、比率とが隣り合って割合、比率の表示内容が誤認されてしまうことを防止できる。

【1008】

また、遊技機情報表示器50における下2桁、上2桁のいずれに略記と現在表示すべきデータとを表示させるかにかかわらず、略記を表示する2桁と、現在表示すべきデータを表示する2桁の色彩を異ならせる構成でも、略記の数字部分と割合、比率とが隣り合って割合、比率の表示内容が誤認されてしまうことを防止できる。

【1009】

また、本実施例のメイン制御部41は、有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率を、図85に示す表示順にて所定期間毎に切り替えて表示させる際に、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内においては、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合であっても、新たな値に更新することを制限して、元の値を用いて表示を一巡させる。詳しくは、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内において、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を演算してRAM41cの所定領域に記憶させるが、遊技機情報表示器50に表示内容を表示させるための出力バッファに当該新たな値を設定することなく、元の値を設定することで、遊技機情報表示器50における表示を元の値を用いて一巡させ、一巡の表示が終了したときから、新たな値を出力バッファに設定することで、その後、新たな値で表示を行うようにしても良いし、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内において、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を求めるための演算を行うことを制限して、遊技機情報表示器50における表示を一巡させ、一巡の表示が終了した際に、新たな値を求めるための演算を行い、その後、当該新たな値を用いて遊技機情報表示器50における表示を行うようにしても良い。このようにすることで、遊技機情報表示器50における表示内容が一巡するまで

の期間において、異なる時期に演算された有利区間割合等の表示内容が混在してしまうことを防止できる。

【1010】

また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合が規定割合（例えば、70%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて有利区間割合を表示する。また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の連役払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率が規定割合（例えば、60%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて連役払出比率を表示する。また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の役物払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率が規定割合（例えば、70%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて役物払出比率を表示する。また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率が規定割合（例えば、80%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて指示込役物払出比率を表示する。

10

【1011】

このように有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率が規定割合を超えると、通常と異なる表示態様にて表示されるようになっており、射幸性が高い状態に制御されている可能性があることを警告できるようになっている。

【1012】

また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率を遊技機情報表示器50に表示させる場合において、過去のゲーム数が6000ゲームに到達していない状態であるときには、例えば、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、集計が6000ゲームに到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

20

【1013】

また、メイン制御部41は、総累計ゲーム数に対する有利区間割合を遊技機情報表示器50に表示させる場合において、過去のゲーム数が有利区間割合が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数（例えば、175000ゲーム）に到達していない状態であるときには、例えば、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、有利区間割合が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

30

【1014】

また、メイン制御部41は、総累計払出数に対する連役払出比率を遊技機情報表示器50に表示させる場合において、過去のゲーム数が連役払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数（例えば、175000ゲーム）に到達していない状態であるときには、例えば、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、連役払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

40

【1015】

また、メイン制御部41は、総累計払出数に対する役物払出比率を遊技機情報表示器50に表示させる場合において、過去のゲーム数が役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数（例えば、175000ゲーム）に到達していない状態であるときには、例えば、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割

50

合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

【1016】

また、メイン制御部41は、総累計払出数に対する指示込役物払出比率を遊技機情報表示器50に表示させる場合において、過去のゲーム数が指示込役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数（例えば、175000ゲーム）に到達していない状態であるときには、例えば、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、指示込役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

【1017】

尚、メイン制御部41は、6000ゲームに到達していない状態では、遊技機情報表示器50の下位2桁に「00」を表示し、6000ゲームに到達した以降の状態では、遊技機情報表示器50の下位2桁に表示すべき割合、比率を表示する、すなわち6000ゲームに到達した以降の状態では、遊技機情報表示器50の下位2桁の表示態様を、6000ゲーム以降の表示態様とは異なる表示態様とする構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、6000ゲームに到達していない状態では、遊技機情報表示器50の上位2桁の表示（例えば、「1A」）により特定される有利区間割合等の集計が6000ゲームに到達していないことが認識でき、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できる。また、6000ゲームに到達していない状態では、遊技機情報表示器50の下位2桁に「00」を表示する構成とすることで、6000ゲームに到達していない状態では、常に遊技機情報表示器50の下2桁にデータが表示されることとなり、例えば、下2桁の表示器の一方にデータが表示されない場合に、当該表示器の異常を認識させることができる。

【1018】

また、メイン制御部41は、過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合（総払出枚数より役物払出枚数、連役払出枚数、有利区間払出枚数が多い場合、格納された値がある一定のデータ形式（01繰り返しなど）である場合等）には、異常と判定されたデータ及び当該データに関連するデータを初期化し、遊技機情報表示器50に異常が検知された旨の表示（例えば、「FFFF」）をさせて、その旨を報知するようになっており、これらのデータの算出が正常に行われていないことを認識できるようになっている。

【1019】

尚、異常と判定されたデータ及び当該データに関連するデータを初期化する際には、例えば、過去6000ゲーム間に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率のうちの少なくともいずれか1つが異常と判定された場合には、これら全てに関するデータを初期化するようにしても良いし、一部のデータのみを初期化するようにしても良い。総累計ゲーム数に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率のうちの少なくともいずれか1つが異常と判定された場合には、これらの全てに関するデータを初期化するようにしても良いし、一部データのみを初期化するようにしても良い。また、過去6000ゲーム間に対するデータの一部に異常が判定された際に、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対するデータの全てを初期化したり、逆に、総累計ゲーム数に対するデータの一部に異常が判定された際に、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対するデータの全てを初期化するようにしても良い。

【1020】

また、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合には、その旨を報知し、その後、所定の操作（例えば、スター

10

20

30

40

50

トスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、設定キースイッチ 3 7 等のスイッチ類が所定の手順で操作されること）されることで、当該データに関する初期化を行うようにしても良い。

【1021】

また、異常が判定された旨の報知では、前述のように、遊技機情報表示器 50 に異常が検知された旨の表示（例えば、「FFFF」）をさせて、その旨を報知しても良いし、異常が判定された際に、その旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、サブ制御部 91 側において液晶表示器 51 等により異常が判定された旨を報知させるようにしても良い。

【1022】

また、メイン制御部 41 は、データの収集を開始してから 6000 ゲームに到達するまでの期間、すなわち過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率等を算出するためのデータが不十分な期間において、遊技機情報表示器 50 の表示内容が、データの収集を開始してから 6000 ゲーム以降の表示態様とは異なる態様で表示されるようになっており、表示内容を算出するためのデータが不十分な期間であることを認識できるようになっている。

【1023】

尚、本実施例では、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率が、所定期間毎に切り替えて表示されるようになっているが、前面扉 1 b の開放状態が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、所定の操作スイッチ（例えばリセット／設定スイッチ 38）の操作が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、ゲーム中でないときに表示されるようにしたり、設定変更状態や設定確認中に表示されるようにしたり、電源投入後から所定期間のみ表示されるようにしたりしても良い。また、所定期間毎に自動で切り替わるのではなく、所定の操作がされる毎に表示内容が切り替わるようにしても良い。

【1024】

また、本実施例では、遊技機情報表示器 50 の表示内容を算出するために用いるデータ異常が判定されたことや表示内容を算出するためのデータが不十分な期間であることが遊技機情報表示器 50 を用いて報知される構成であるが、その旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 91 に送信し、サブ制御部 91 が制御する表示器や演出装置にて確認できるようにしても良い。

【1025】

また、本実施例では、過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の指示込役物払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する指示込役物払出比率が、遊技機情報表示器 50 に表示される構成であるが、これらの表示に加えて設定変更によって RAM 41 c が初期化されたこと、スロットマシン 1 に設けられた配線（バックアップ電源の配線等）の断線検出があったときなどに、その旨が認識可能となる内容が遊技機情報表示器 50 に表示されるようにしても良い。

【1026】

特に、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされた場合、ボーナスの持越中のままゲームが規定数以上行われたり、故意に有利区間を終了させる操作が行われたりし

10

20

30

40

50

たこと（例えば、ＡＴ中のＲＴ２、ＲＴ３において、故意にＲＴ１移行再遊技やＳＢを入賞させたり、特定図柄を停止させてＲＴ１に移行させる操作が行われる場合、すなわち故意に遊技者にとって相対的に有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行された場合等）を検出した場合、及び、遊技機情報表示器５０が断線等が生じたことにより正常に接続されていない可能性を検出した場合には、その旨を特定可能に報知する。このようにすることで、有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることを認識することができる。

【１０２７】

また、後述するように総累計データのオーバーフローを回避する処理において、当該総累計データ等を初期化した場合には、その旨を特定可能に、前述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合とは異なる態様で、報知することが好ましく、このようにすることで、オーバーフローを回避する処理より総累計データが初期化されたことを、有利区間割合等として正しい情報が表示されないようにするための不正な操作による初期化とは、別に認識させることができる。

【１０２８】

尚、前述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合には、その旨を検出して当該検出の履歴をメイン制御部４１側で記録し、当該検出時には報知することなく、その後、所定の操作（例えば、スタートスイッチ７やストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、設定キースwitch ３７等のスイッチ類を所定の手順で操作すること、遊技制御基板４０に検査用端末等の所定の外部機器を接続すること等）が行われることで、これらの履歴を、メイン制御部４１側に設けられた表示器（例えば、遊技機情報表示器５０等）やサブ制御部９１側に設けられた表示器（例えば、液晶表示器５１等）、スロットマシン１の外部の表示器等により確認できるようにしても良い。

【１０２９】

また、設定変更がされたこと、断線検出がされたこと、遊技機情報表示器５０の接続不良が発生して有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されない可能性があること、前述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があること、をサブ制御部９１が制御する表示器や演出装置にて確認できるようにしても良い。また、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされたこと、有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、指示込役物払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることが検出されたことの履歴をサブ制御部９１側で記録し、所定の操作でこれらの履歴を確認できるようにしても良い。

【１０３０】

〔遊技機情報表示器の表示テストパターンについて〕

表示モニタ出力データ選択処理では、ＳＺ４４７～ＳＺ４６３の各処理が行われることで、遊技機情報表示器５０では表示テストパターンに基づく表示が順次行われるようになっており、図８６に示すように、遊技機情報表示器５０を構成する７セグ表示器５０ａの第１セグメント～第８セグメントまでの各セグメントが所定順序（本実施例では、第１セグ→第２セグ→第３セグ→第４セグ→第５セグ→第６セグ→第７セグ→第８セグ→第１セグ・・・の順序）で順次点灯状態に制御される。各セグメントが順次点灯状態に制御されることにより、遊技機情報表示器５０が故障していないか、例えば、点灯しないセグメントがないか等を目視で確認することができるようになっている。

【１０３１】

〔区間表示ＬＥＤ点灯中報知について〕

サブ制御部９１が行う区間表示ＬＥＤ点灯中報知について図８７及び図８８に基づいて説明する。

【1032】

前述のようにメイン制御部41は、有利区間に制御した後、ATの制御を開始するときに区間表示LED19を点灯状態に制御して、有利区間に制御している旨を示す区間表示を行うことが可能である。そして、メイン制御部41は、区間表示を行っている状態であるときに、スロットマシン1への電力供給が停止され、通常の手順で電力供給が再開された際には、区間表示を行っている状態に復帰するようになっている。

【1033】

また、メイン制御部41は、有利区間に制御した後、ATの制御を開始することに伴って区間表示を開始するときに、区間表示を行う旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、スロットマシン1への電力供給が再開され、電力供給が停止される前の状態に復帰する際に、区間表示を再開するときには、区間表示を行う旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【1034】

これに対して、サブ制御部91は、スロットマシン1への電力供給が停止されることを検出したときには、サブ制御部91が備えるRTC（リアルタイムクロック）に基づいて特定される時刻をサブ制御部91が備える記憶手段に記憶させる。また、スロットマシン1への電力供給が再開されたときに、メイン制御部41からのコマンドに基づいてメイン制御部41側にて区間表示が行われることが特定されるときには、RTCを参照して現在時刻を特定し、現在時刻と電力供給が停止されたときに記憶手段に記憶させた時刻とを比較し、特定の時刻（本実施例では、午前4時）を跨いでスロットマシン1への電力供給が再開されたか否かを判定する。そして、特定の時刻（本実施例では、午前4時）を跨いでスロットマシン1への電力供給が再開されたと判定した場合には、メイン制御部41側にて区間表示が行われている旨を報知する区間表示LED点灯中報知を液晶表示器51及び演出用LED57を用いて行う。

【1035】

図87に示すように、区間表示LED点灯中報では、区間表示LED19がメイン制御部41により点灯状態に制御されている旨を報知する報知画像（区間表示LED19が点灯状態である旨を示唆する文字（「区間表示LED点灯中」）の画像A及びスロットマシン1における区間表示LED19の位置を示唆する画像B、所定キャラクタの画像C）を液晶表示器51に表示させるとともに、スロットマシン1の前面扉1bの遊技者側に設置されている演出用LED57を通常の遊技中とは異なる点灯態様で点灯させるように制御することで、点灯状態に制御されている旨を報知する。

【1036】

図88（a）に示すように、メイン制御部41は、遊技区間を有利区間に制御しており、所定の開始条件が成立することで区間表示を開始させ、区間表示LED19を点灯状態に制御して、有利区間に制御している旨を報知する。この際、サブ制御部91は、区間表示LED点灯中報知は行わない。この状態で、スロットマシン1への電力供給が停止され、その後、後述の区間表示LED消灯操作が行われない通常手順でスロットマシン1への電力供給が再開された場合には、メイン制御部41は、区間表示LED19を点灯状態に制御する。これに対して、サブ制御部91は、区間表示LED点灯中報知を行うように制御する。そして、区間表示LED点灯中報知を開始した後、予め定められた特定期間が経過すること、または当該特定期間が経過する前にゲームの開始操作が行われることで、区間表示LED点灯中報知を終了させるように制御する。

【1037】

また、図88（b）に示すように、メイン制御部41が区間表示を行っている状態でスロットマシン1への電力供給が停止され、その後、スロットマシン1への電力供給が再開されるときに、区間表示LED消灯操作が行われることで、メイン制御部41は、有利区間に関する情報を初期化したうえでゲームを行うことが可能な状態に復帰させる。これにより、区間表示を行わず、区間表示LED19を点灯状態に制御することなく、復帰される。この際、メイン制御部41は、区間表示を行わないので、区間表示を行う旨を特定可

10

20

30

40

50

能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信しない。これに対して、サブ制御部 9 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されるときに、メイン制御部 4 1 から区間表示を行う旨を特定可能なコマンドを受信しないことで、区間表示 L E D 点灯中報知を行うことなく、演出の制御を再開するように制御する。

【1038】

また、図 8 8 (c) に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技区間を有利区間に制御しているときでも、所定の開始条件が成立していない場合には、区間表示を行わない。この状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止され、その後、電力供給が再開された場合にも、所定の開始条件が成立するまでは区間表示を行わない。この際、メイン制御部 4 1 は、区間表示を行わないので、区間表示を行う旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信しない。これに対して、サブ制御部 9 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されるときに、メイン制御部 4 1 から区間表示を行う旨を特定可能なコマンドを受信しないことで、区間表示 L E D 点灯中報知を行うことなく、演出の制御を再開するように制御する。

【1039】

尚、本実施例のサブ制御部 9 1 は、R T C (リアルタイムクロック) を備え時刻を特定可能な構成であるが、サブ制御部 9 1 は、R T C を備えない構成でも良い。サブ制御部 9 1 が R T C を備えない構成では、スロットマシン 1 への電力供給が再開されたときに、メイン制御部 4 1 側にて区間表示が行われることが特定される場合には、必ず区間表示 L E D 点灯中報知を行う構成でも良い。

【1040】

このように、本実施例のサブ制御部 9 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が開始された後、一定期間にわたり区間表示 L E D 点灯中報知を行い、当該一定時間が経過した後に区間表示 L E D 点灯中報知を終了させるようになっている。これにより、電力供給が開始したときに区間表示が行われている状態に復帰した場合には、その旨を示す区間表示 L E D 点灯中報知が行われるため、遊技店の開店時等に店員に対して区間表示が行われている状態であることを認識させることができる。一方で、区間表示 L E D 点灯中報知は一定時間で終了されるので、遊技店が開店された後、区間表示 L E D 点灯中報知が継続されて、遊技者等に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【1041】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて区間表示が行われている状態でスロットマシン 1 への電力供給が停止した後、遊技店の営業時間外の特定時刻 (本実施例では、午前 4 時) を跨いで電力供給が開始して区間表示が行われている状態に復帰した場合には、区間表示が行われている状態に復帰した旨を示す区間表示 L E D 点灯中報知を液晶表示器 5 1 を用いて行う一方、特定時刻を跨がずに電力供給が開始して区間表示が行われている状態に復帰した場合には区間表示 L E D 点灯中報知を行わないようになっている。これにより、営業時間中に一時的に電断が発生しても遊技者等に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【1042】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、区間表示 L E D 点灯中報知を行っている状態でゲームが開始された場合に、一定時間経過を待たずに区間表示 L E D 点灯中報知を終了させるようになっている。これにより、区間表示 L E D 点灯中報知を開始した後、一定時間経過していない状態でもゲームを開始することで区間表示 L E D 点灯中報知を終了させることができる。

【1043】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて区間表示が行われていない A T 開始前の区間で電力供給が停止した後、電力供給が開始して区間表示が行われていない状態に復帰した場合に、区間表示 L E D 点灯中報知を行わないようになっている。これにより、有利区間に制御されており、かつ区間表示が行われている状態に復帰した場合のみ、遊技店の店員に対して区間表示が行われている状態で開店することを認識させることがで

きる。

【1044】

〔作用効果1〕

従来の遊技機として、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個にROMに割り当てられた構成のものがある。このような構成では、遊技プログラムにおいて、非遊技プログラムに含まれる処理を実行する度に、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すようにすると、何度も遊技プログラムと非遊技プログラムとを行き来することとなり、処理が複雑化するという問題が生じる。

【1045】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムが記憶される記憶領域を有するROM41bと、当該ROM41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部41と、を備え、ROM41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、遊技プログラムであるタイマ割込み処理から非遊技プログラムである時間監視更新処理の1回の呼出により該非遊技プログラムにおいて複数種類の異常判定（メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定）を行う構成である。このような構成では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶されるROM41bの遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶されるROM41bの非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムからの1回の非遊技プログラムの呼出により該非遊技プログラムにおいて複数種類の異常判定が行われるため、遊技プログラムと非遊技プログラムとの行き来を極力減らすことができる。

【1046】

尚、本実施例では、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から呼び出される非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理において、メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定の2種類の異常の判定を行う構成であるが、遊技プログラムから1回の呼出により呼び出される非遊技プログラムにおいて、3種類以上の複数種類の異常の判定を行う構成でも良い。

【1047】

また、本実施例では、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す構成であり、非遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から、非遊技プログラムに含まれ、複数種類の異常の判定を行う時間監視更新処理を呼び出す構成であるが、複数種類の異常の判定を行う非遊技プログラムを呼び出す遊技プログラムとして、タイマ割込み処理以外の遊技プログラムに含まれる処理を適用しても良い。

【1048】

また、本実施例では、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から呼び出される非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理において、一のサブルーチンであるセンサ監視処理を行うことで、メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定を行う構成すなわち一のサブルーチンにより複数種類の異常の判定を行う構成であるが、遊技プログラムにより呼び出される非遊技プログラムが複数のサブルーチンにより構成され、サブルーチン毎に一種類の異常の判定を行う構成、例えば、時間監視更新処理において、メダルの払い出しに関する異常の判定を行う第1サブルーチンと、メダルの投入に関する異常の判定を行う第2サブルーチンが行われることで、複数種類の異常の判定を行う構成でも良い。このような構成では、複数種類の異常判定を行う処理を異常判定の種類毎にそれぞれサブルーチンとして設定することで、プログラムの管理が容易となる。

【1049】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有するROM41bと、当該ROM

M 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、を備える構成であり、遊技プログラムであるタイマ割込み処理から非遊技プログラムである時間監視更新処理を呼び出すときに、遊技プログラムにて用いていたレジスタ及びスタックポインタ S Pを退避させるとともに、非遊技プログラムから遊技プログラムに復帰するときに、退避したレジスタ及びスタックポインタ S Pを復帰させる構成である。このような構成では、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際して、遊技プログラムにて用いていたレジスタ及びスタックポインタ S Pのデータが破損してしまうことを防止できる。

【1050】

本実施例のスロットマシン 1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有する R O M 4 1 bと、当該 R O M 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、データを一時的に記憶可能な記憶領域を有する R A M 4 1 cと、を備え、R A M 4 1 cは、遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技 R A M 領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技 R A M 領域と、を含み、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理を 1 回呼出すことにより、該時間監視更新処理において複数種類の異常判定として、メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定を行って、当該異常判定の結果を特定可能なセンサエラー参照データを非遊技 R A M 領域に記憶させ、時間監視更新処理からタイマ割込み処理に復帰したときに、該遊技プログラムであるタイマ割込み処理では、他の処理を行うことなく、非遊技 R A M 記憶領域に記憶されたセンサエラー参照データを参照する構成である。このような構成では、非遊技プログラムによる異常判定の結果を他の処理を行うよりも前に参照するため、異常判定の結果をいち早く遊技プログラムが行う処理に反映させることができる。また、異常判定を行う非遊技プログラムから遊技プログラムに復帰後、他の処理を行うよりも前にセンサエラー参照データを参照するため、最新のセンサエラー参照データが反映されたエラーフラグに基づいて他の処理を行わせることができる。

【1051】

本実施例のスロットマシン 1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有する R O M 4 1 bと、当該 R O M 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、を備え、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から、非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理を 1 回呼出すことにより、該時間監視更新処理において複数種類の異常判定として、メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定を行う構成であり、時間監視更新処理では、メダルの払い出しに関する異常の判定を行って異常が判定された場合でも、メダルの払い出しに関する異常の判定の後に、メダルの投入に関する異常の判定を続けて行う構成である。このような構成では、遊技プログラムであるタイマ割込み処理から呼び出される非遊技プログラムである時間監視更新処理において、メダルの払いだしに関する異常の判定を行って異常が判定されたか否かに関わらず、他の種類の異常であるメダルの投入に関する異常についても判定を行うことができる。

【1052】

尚、本実施例では、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から呼び出される非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理において、メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定の 2 種類の異常の判定を行う構成であるが、遊技プログラムから 1 回の呼出により呼び出される非遊技プログラムにおいて、2 種類以上の複数種類の異常の判定を行う構成でも良く、このような構成においては、非遊技プログラムにおいて行われる複数種類の異常の判定のうち一の種類が異常が判定されても他の種類の異常判定を続けて行う構成とすることで、いずれかの種類の異常が判定されたか否かに関わらず、他の種類の異常についても異常判定を行うことができる。

【1053】

本実施例のスロットマシン 1は、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から、非

遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理を1回呼出すことにより、該時間監視更新処理において複数種類の異常判定として、遊技媒体であるメダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定を行う構成である。このような構成では、遊技媒体であるメダルの払い出しに関する異常判定と、メダルの投入に関する異常判定と、を1回の非遊技プログラムの呼出により行うことができる。

【1054】

本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムが記憶される記憶領域を有するROM41bと、当該ROM41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部41と、を備え、ROM41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、遊技プログラム（タイマ割込み処理）からの1回の非遊技プログラム（時間監視更新処理）の呼出により該非遊技プログラムにおいて、異常判定（センサ監視処理におけるメダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）、スロットマシン1に接続される試験装置へ出力される試験信号の出力制御（試験信号出力処理）、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器（遊技機情報表示器50）に表示させる表示制御（役比モニタ表示データ選択処理）を含む複数の制御を行う構成である。このような構成では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶されるROM41bの遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係らない非遊技プログラムが記憶されるROM41bの非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムからの1回の非遊技プログラムの呼出により該非遊技プログラムにおいて異常判定、試験信号の出力制御、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器に表示させる表示制御を含む複数の制御が行われるため、遊技プログラムと非遊技プログラムとの行き来を極力減らすことができる。

【1055】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、遊技プログラム（タイマ割込み処理）からの1回の非遊技プログラム（時間監視更新処理）の呼出により該非遊技プログラムにおいて、複数の制御として、異常判定（センサ監視処理におけるメダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）、試験装置へ出力される試験信号の出力制御（試験信号出力処理）、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器に表示させる表示制御（役比モニタ表示データ選択処理）、タイマを更新する制御（メダル通過時間タイマ更新処理）を行う構成であるが、1回の非遊技プログラムの呼出により少なくとも2種類以上の制御を行う構成でも良く、遊技プログラムからの1回の非遊技プログラムの呼出により、例えば、異常判定及び試験信号の出力制御を行う構成、異常判定及び役比を所定表示器に表示させる表示制御を行う構成、試験信号の出力制御及び役比を所定表示器に表示させる表示制御を行う構成、異常判定及びタイマを更新する制御を行う構成等でも良い。これらの構成でも、遊技プログラムと非遊技プログラムとの行き来を極力減らすことができる。

【1056】

また、本実施例では、メイン制御部41は、遊技プログラム（タイマ割込み処理）からの1回の非遊技プログラム（時間監視更新処理）の呼出により該非遊技プログラムにおいて異常判定、試験装置へ出力される試験信号の出力制御、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器に表示させる表示制御を含む複数の制御を行う構成であり、当該異常判定では、2種類の異常判定（メダルの払い出しに関する異常の判定及びメダルの投入に関する異常の判定）を行う構成であるが、異常判定において1種類の異常判定を行う構成としても良いし、3種類以上の複数の異常判定を行う構成としても良い。このような構成でも、遊技プログラムと非遊技プログラムとの行き来を極力減らすことができる。

【1057】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有するROM41bと、当該ROM

M 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、を備える構成であり、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理の1回の呼出により該時間監視更新処理において異常判定（メダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）を行う処理であるセンサ監視処理及び試験装置へ出力される試験信号の出力制御を行う処理である試験信号出力処理を行う構成であり、該時間監視更新処理において、センサ監視処理及び試験信号出力処理がそれぞれサブルーチンとして呼び出される構成である。このような構成では、異常判定を行う処理及び外部機器へ出力される外部出力信号の出力制御を行う処理がそれぞれサブルーチンとして設定されているため、プログラムの管理が容易となる。

【1058】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムであるタイマ割込み処理から非遊技プログラムである時間監視更新処理の1回の呼出により該非遊技プログラムにおいて異常判定（例えば、メダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）を行う処理であるセンサ監視処理及び試験信号の出力制御を行う処理である試験信号出力処理を行う構成であり、非遊技プログラムにおける試験信号出力処理では、遊技プログラムの処理ではオンデータやオフデータが設定されることのない出力ポート（本実施例では、出力ポート6）すなわち遊技プログラムの処理で用いられない出力ポートを用いて試験信号の出力状態を設定する構成である。このような構成では、非遊技プログラムにおける試験信号出力処理によって、遊技プログラムの処理によって出力状態が制御される信号が意図せずに出力状態に制御されてしまうことを防止できる。

【1059】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有するROM 4 1 bと、当該ROM 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、を備える構成であり、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理の1回の呼出により該時間監視更新処理において異常判定（メダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定）を行う処理であるセンサ監視処理及び遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器（遊技機情報表示器50）に表示させる表示制御を行う表示モニタ用データ選択処理を行う構成であり、該時間監視更新処理において、センサ監視処理及び表示モニタ用データ選択処理がそれぞれサブルーチンとして呼び出される構成である。このような構成では、異常判定を行う処理及び役比の表示制御を行う処理がそれぞれサブルーチンとして設定されているため、プログラムの管理が容易となる。

【1060】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域及び非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域を有するROM 4 1 bと、当該ROM 4 1 bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部 4 1と、を備える構成であり、遊技プログラムに含まれるタイマ割込み処理から非遊技プログラムに含まれる時間監視更新処理の1回の呼出により該時間監視更新処理においてスロットマシン1に接続される試験装置へ出力される試験信号の出力制御を行う処理である試験信号出力処理及び遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器（遊技機情報表示器50）に表示させる表示制御を行う表示モニタ用データ選択処理を行う構成であり、該時間監視更新処理において、試験信号出力処理及び表示モニタ用データ選択処理がそれぞれサブルーチンとして呼び出される構成である。このような構成では、試験信号の出力制御を行う処理及び役比の表示制御を行う処理がそれぞれサブルーチンとして設定されているため、プログラムの管理が容易となる。

【1061】

従来の遊技機では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技の進行に係らない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個にROMに割り当てられた構成のものがある。このような構成では、遊技プ

10

20

30

40

50

プログラムで用いる遊技データの記憶領域と、非遊技プログラムで用いる非遊技データの記憶領域と、についても別個の領域に割り当てられているが、遊技プログラムにおいて非遊技データを参照する処理を実行する度に、遊技プログラムから非遊技データ領域のデータを参照することとすると、遊技プログラムから何度も遊技データ領域と非遊技データ領域の双方にアクセスする必要があり、処理が複雑化するという問題が生じる。

【1062】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムを記憶可能な記憶領域を有するROM41bと、当該ROM41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部41と、データを一時的に記憶可能な記憶領域を有するRAM41cと、を備え、ROM41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係らない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、RAM41cの記憶領域は、遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技RAM領域と、を含み、非遊技プログラムである時間監視更新処理のセンサ監視処理において、異常判定としてメダルの払い出しに関する異常の判定、メダルの投入に関する異常の判定を行うとともに、これらの異常判定の結果に基づいて非遊技RAM領域に記憶されている第1異常データとしてセンサエラー参照データを更新し、時間監視更新処理を呼び出した遊技プログラムであるタイマ割込み処理（メイン）では、時間監視更新処理から遊技プログラムに復帰したときに、非遊技RAM領域に記憶されている第1異常データを参照して、該第1異常データに基づいて遊技RAM領域に記憶されている第2異常データとしてセンサエラーフラグを更新可能であり、その後行われる遊技プログラムであるメイン処理では、遊技RAM領域に記憶されている第2異常データを参照して、遊技の進行を不能化するエラー状態に移行させるか否かを判断する構成である。

【1063】

このような構成では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係らない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられ、さらに遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技RAM領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムでは、非遊技プログラムから遊技プログラムに復帰したときに、非遊技データ領域に記憶されている第1異常データを参照して、該第1異常データに基づいて遊技データ領域に記憶されている第2異常データを更新し、さらに遊技プログラムでは、遊技データ領域に記憶されている第2異常データを参照して、遊技の進行を不能化するエラー状態に移行させるか否かを判断するので、一度、非遊技データ領域の第1異常データを参照し、遊技データ領域の第2異常データを更新することで、その後行われるメイン処理等の遊技プログラムにおいて、異常判定に関連する処理を行う毎に何度も非遊技データ領域の第1異常データにアクセスすることなく、非遊技プログラムによる異常判定の結果を参照することが可能となるため、遊技プログラムから非遊技データ領域を参照する頻度を極力減らすことができる。

【1064】

本実施例のスロットマシン1は、非遊技プログラムである時間監視更新処理から遊技プログラムであるタイマ割込み処理に復帰したときに、非遊技RAM領域に記憶されている第1異常データとしてメダル関連エラー参照データを参照して、該第1異常データに基づいて遊技RAM領域に記憶されている第2異常データとしてセンサエラーフラグを更新可能な構成であり、非遊技プログラムから遊技プログラムに復帰したときに、非遊技RAM領域に記憶されている第1異常データを参照して、当該第1異常データと遊技RAM領域に記憶されているセンサエラーフラグの論理和を演算して、当該演算結果に応じてセンサエラーフラグを更新することで、該第1異常データから異常の発生が特定される場合には第2異常データを更新し、該第1異常データから異常の発生が特定されない場合には第2

異常データを更新しない構成である。このような構成では、第1異常データから異常の発生が特定される場合には第2異常データが更新され、第1異常データから異常の発生が特定されない場合には第2異常データが更新されないため、異常が発生した後、異常が解消されて非遊技プログラムで第1異常データが更新された場合でも、遊技プログラム側で異常の発生が確認されるまでは、第2異常データから異常の発生を特定することができる。

【1065】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムであるタイマ割込み処理（メイン）により呼び出される非遊技プログラムである時間監視更新処理において、異常判定を行って該異常判定の結果を特定可能な第1異常データとしてメダル関連エラー参照データを非遊技RAM領域に記憶させる構成であり、遊技プログラムであるタイマ割込み処理（メイン）は、非遊技プログラムである時間監視更新処理から遊技プログラムに復帰したときに、他の処理を行うことなく、非遊技RAM領域に記憶されている第1異常データとしてメダル関連エラー参照データを参照し、該第1異常データに基づいて遊技RAM領域に記憶されている第2異常データとしてセンサエラーフラグを更新可能である構成である。このような構成では、非遊技プログラムによる異常判定の結果を他の処理を行うよりも前に参照するため、異常判定の結果をいち早く遊技プログラムが行う処理に反映させることができる。また、このような構成では、時間監視更新処理が行われた後に、他の処理により、第1異常データに基づいて更新される前の第2異常データを用いた処理が行われてしまうことを防止できる。

【1066】

従来の遊技機では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個にROMに割り当てられた構成のものがある。このような構成では、遊技プログラムによる信号出力と、非遊技プログラムによる信号出力と、を共通の出力ポートを用いて行った場合に、非遊技プログラムによって設定された信号の出力データが残ってしまうことにより、遊技プログラムによる出力信号として出力されてしまう虞がある。

【1067】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムを記憶可能な記憶領域を有するROM41bと、当該ROM41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部41と、信号を出力するための出力ポート0～9と、を備え、ROM41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、出力ポート0～9は、遊技プログラムにおいて出力データ、例えば、リールモータ32L、32C、32Rの制御信号や流路切替ソレノイド30の制御信号、クレジット表示器11の制御信号、サブ制御部91へのコマンド等が設定され、非遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第1出力ポート（出力ポート0～5、7～9）と、非遊技プログラムにおいて出力データ、例えば、試験信号等が設定され、遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポート（出力ポート6）と、を含み、第1出力ポート及び第2出力ポートの初期化は遊技プログラムである起動時設定処理や電断処理（メイン）から行う構成である。このような構成では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムにおいて出力データが設定され、非遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第1出力ポートと、非遊技プログラムにおいて出力データが設定され、遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポートと、をそれぞれ別個に備えるので、非遊技プログラムによって設定された信号の出力データが残ってしまうことにより、遊技プログラムによる出力信号として出力されてしまうようなことがなく、遊技プログラムによる制御と非遊技プログラムによる制御の独立性を担保することができるとともに、第1出力ポート及び前記第2出力

10

20

30

40

50

ポートの初期化は遊技プログラムから行うことで、出力ポートの初期化に際しての制御を簡素化できる。

【1068】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムにおいて出力データが設定され、非遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第1出力ポート（出力ポート0～5、7～9）と、非遊技プログラムにおいて出力データが設定され、遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポート（出力ポート6）と、を備える構成であり、遊技プログラムは、初期化条件として、スロットマシン1への電力供給が開始されたこと、電断が検出されたことが成立したときに、第1出力ポート及び第2出力ポートの初期化を行う構成である。このような構成では、初期化条件が成立したときの制御を簡素化できる。

10

【1069】

本実施例のスロットマシン1は、遊技プログラムにおいて出力データが設定され、非遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第1出力ポート（出力ポート0～5、7～9）と、非遊技プログラムにおいて出力データが設定され、遊技プログラムにおいては出力データが設定されることのない第2出力ポート（出力ポート6）と、を備える構成であり、第2出力ポートから試験信号を出力する構成である。このような構成では、遊技を進行するために必須とならない試験信号を出力するための制御を非遊技プログラムにおいて行うことで、遊技プログラムの容量を削減することができる。

20

【1070】

本実施例のスロットマシン1は、データを一時的に記憶可能な記憶領域を有するRAM41cを備え、当該RAM41cの記憶領域は、遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技RAM領域と、を含み、遊技RAM領域は、遊技プログラムであり、初期設定処理やメイン処理から呼び出すRAM初期化処理によって初期化し、非遊技RAM領域は、非遊技プログラムであり、初期設定処理から呼び出す非遊技RAM領域初期化処理によって初期化する構成である。このような構成では、遊技プログラムと非遊技プログラムでは、遊技データと、非遊技データと、を互いに参照することは可能であるが、初期化を含め、互いに書き換えを不能とすることで、遊技プログラムによる制御と非遊技プログラムによる制御の独立性を担保することができる。

30

【1071】

本実施例のスロットマシン1は、データを一時的に記憶可能な記憶領域を有するRAM41cを備え、当該RAM41cの記憶領域は、遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技RAM領域と、を含み、設定変更処理が行われる場合には、遊技RAM領域初期化処理を行うことで、遊技RAM領域を初期化する一方で非遊技RAM領域を初期化しない構成である。このような構成では、遊技RAM領域の初期化を伴う設定変更処理が行われる場合でも、非遊技RAM領域が初期化されないことがないので、非遊技RAM領域に記憶されている記憶内容、例えば、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器に表示させるためのデータ等が初期化されてしまうことを防止できる。

40

【1072】

本実施例のスロットマシン1は、データを一時的に記憶可能な記憶領域を有するRAM41cを備え、当該RAM41cの記憶領域は、遊技プログラムが用いる遊技データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技RAM領域と、を含み、非遊技RAM領域は、初期設定処理においてRAMパリティやRAM破壊診断用固定データを用いてRAM41cの異常を判定し、RAM41cの記憶内容に異常があると判定したときに、遊技RAM領域初期化処理及び非遊技RAM領域初期化処理を行うことで、RAM41cのすべての領域を初期化する構成である。このような構成では、RAM41cに記憶されている内

50

容に異常があり、遊技の制御が正常に行われぬ虞がある場合にRAM 41cの非遊技RAM領域を初期化することができる。また、RAM 41cに記憶されている内容に異常がある場合に、非遊技RAM領域を初期化するので、設定変更がされても初期化されない非遊技RAM領域に記憶されている記憶内容、例えば、遊技の履歴に基づく状態である役比を所定表示器に表示させるためのデータ等を正常化させて、非遊技RAM領域に記憶されている記憶内容に基づく処理の正常な動作を担保することができる。

【1073】

従来の遊技機では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個にROMに割り当てられた構成のものがある。このような構成では、非遊技プログラムにおいてメダルの通過の不正を検知しているが、遊技プログラムにおいては投入されたメダルの通過のみを判定しているため、非遊技プログラムが正常に動作しなかった場合に、不正が行われていてもメダルの通過が判定されてしまう虞がある。

【1074】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムを記憶可能な記憶領域を有するROM 41bと、当該ROM 41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン制御部41と、を備え、ROM 41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、遊技プログラムにおいて第1条件として、投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態であり、かつ入力データがOFF状態であること、すなわち入力データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで、遊技媒体であるメダルの通過を検出する第1検出処理（メダル投入信号処理）を行い、非遊技プログラムにおいて第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に基づいて特定されるメダル投入信号状態遷移データが正常であり、かつ投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで遊技媒体であるメダルの通過を検出する第2検出処理（メダルセンサチェック処理）を行い、遊技プログラムでは、第1検出処理及び第2検出処理の双方で遊技媒体の通過が検出されたときに賭け数及びクレジットに加算する遊技媒体が通過したことを判定する構成である。

【1075】

このような構成では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムにおいて第1条件が成立することで遊技媒体の通過を検出する第1検出処理、及び非遊技プログラムにおいて第2条件が成立することで遊技媒体の通過を検出する第2検出処理の双方で遊技媒体の通過が検出されたときに遊技媒体の通過を判定するので、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過を適切に判定することができる。

【1076】

本実施例のスロットマシン1は、第1条件として、投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態であり、かつ入力データがOFF状態であることが成立することで、遊技媒体であるメダルの通過を検出する第1検出処理（メダル投入信号処理）を行い、第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に基づいて特定されるメダル投入信号状態遷移データが正常であり、かつ投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで遊技媒体であるメダルの通過を検出する第2検出処理（メダルセンサチェック処理）を行う構成であり、第2条件は、第1条件よりも多くの情報を含むメダル投入信号の状態遷移に基づいて成立する構成である。このような構成では、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過に係る不正を排除することができる。

【1077】

本実施例のスロットマシン1は、非遊技プログラムであるメダルセンサチェック処理において、第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に基づいて特定されるメダル投入信号状態遷移データが正常であり、かつ投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで遊技媒体であるメダルの通過を検出する第2検出処理（メダルセンサチェック処理）を行う構成であり、第2検出処理により遊技媒体の通過が正常に検出されなかったときに異常と判定して、メダル関連エラー参照データ（E5）を設定する構成である。このような構成では、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過に係る不正を検知することができる。

10

【1078】

本実施例のスロットマシン1は、第1条件として、投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態であり、かつ入力データがOFF状態であることが成立することで、遊技媒体であるメダルの通過を検出する第1検出処理（メダル投入信号処理）を行い、第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に基づいて特定されるメダル投入信号状態遷移データが正常であり、かつ投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで遊技媒体であるメダルの通過を検出する第2検出処理（メダルセンサチェック処理）を行う構成であり、第1検出処理及び第2検出処理において、共通の投入メダルセンサ31a～31cを用いて遊技媒体の通過を検出する構成である。このような構成では、共通のセンサを対象として遊技プログラムと非遊技プログラムの双方で遊技媒体の通過を検出するため、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過を適切に判定することができる。

20

【1079】

本実施例のスロットマシン1は、一定期間毎に定期処理を実行するタイマ割込み処理（メイン）により、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態を取得可能であり、第1条件として、投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態であり、かつ入力データがOFF状態であることが成立することで、遊技媒体であるメダルの通過を検出する第1検出処理（メダル投入信号処理）を行い、第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態に基づいて特定されるメダル投入信号状態遷移データが正常であり、かつ投入メダルセンサ31bまたは31cの確定データがON状態からOFF状態に変化したことが成立することで遊技媒体であるメダルの通過を検出する第2検出処理（メダルセンサチェック処理）を行う構成であり、第1検出処理及び第2検出処理では、同じタイマ割込み処理（メイン）にて取得された投入メダルセンサ31a～31cの検出状態を用いて遊技媒体の通過を検出する構成である。このような構成では、同じタイマ割込み処理（メイン）にて取得した投入メダルセンサ31a～31cの検出状態を用いて遊技プログラムと非遊技プログラムの双方で遊技媒体の通過を検出するため、遊技プログラムの容量を増やすことなく、遊技媒体の通過を適切に判定することができる。

30

【1080】

本実施例のスロットマシン1は、小役の入賞に伴い所定枚数のメダルを付与し、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利に制御し、予め定められた特定期間、例えば、過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間等において付与されたメダルの総数である総累計払出数を計数することや、特定期間のうち有利に制御された期間（RB）において付与されたメダルの総数である役物払出枚数を計数することが可能であり、計数された総累計払出数に占める役物払出枚数により計数された役物払出枚数の割合である役物払出比率を算出し、算出された役物払出比率を特定可能に遊技機情報表示器50に表示することが可能な構成であり、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）に到達するタイミングが異なる複数の累計バッファ1～3を有しており、特定期間に到達する毎に該当するカウンタの計数値を用いて役物払出比率を算出し、累計バッファ1～3による計数開始から最初に特定期間に到達するまでの期間において、役物払出比率の表示を点滅させる構成である。このような構成では、ク

40

50

レジット表示器 1 1 及び遊技補助表示器 1 2 に表示された役物払出比率が正常な値ではないことを認識させることができる。また、特定期間に到達するタイミングが異なる複数の累計バッファ 1 ~ 3 をそれぞれ有しているため、最初の累計バッファが特定期間に一度到達した後は、当該累計バッファが次回特定期間に到達するまで待つことなく、他の累計バッファが特定期間に到達する毎に、役物払出比率を最新の情報に更新させることができる。

【1081】

〔作用効果 2〕

従来の遊技機では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられ、非遊技プログラムを実行する際には、該当する非遊技プログラムを遊技プログラムから呼び出すように構成されたものが提案されている。このような構成では、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際して、非遊技プログラムにおいてレジスタの値をスタック領域に退避させて保護し、当該非遊技プログラムに基づく処理が全て終了した際に、退避させていた値をレジスタに復帰させた後、遊技プログラムに復帰させるが、非遊技プログラムの呼び出しに関連して実行される命令により値が更新された後のレジスタの値が退避されるので、遊技プログラムに復帰させる際に、レジスタが非遊技プログラムを呼び出したときと異なる状態に復帰されてしまう虞がある。

【1082】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン 1 は、プログラムを記憶可能な記憶領域を有する ROM 4 1 b と、当該 ROM 4 1 b に記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメイン CPU 4 1 a と、を備え、ROM 4 1 b の記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、メイン CPU 4 1 a は、複数のレジスタに格納される値に基づいて処理を実行するとともに、複数のレジスタは、非遊技プログラムの呼び出しに関連して実行される読出命令 LD により値が更新されるフラグレジスタを含み、遊技プログラムに含まれる処理（メイン処理、メダル投入信号処理等）から非遊技プログラムに含まれる処理（非遊技 RAM 領域初期化処理、RT 情報出力処理、当選情報出力処理、役比モニターデータ処理、メダルセンサ処理等）を呼び出すときに、呼び出し元の遊技プログラムによりフラグレジスタの値を遊技プログラムが用いる RAM 4 1 c の遊技スタック領域に退避し、呼び出された非遊技プログラムにより、読出命令 LD を用いて、該非遊技プログラムが用いるスタックポインタ SP を設定した後、該非遊技プログラムにより複数のレジスタ全ての値を非遊技スタック領域に退避する構成である。このような構成では、RAM 4 1 c において、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際して、読出命令 LD の実行により値が更新されるフラグレジスタの値を遊技プログラムが用いる RAM 4 1 c の遊技スタック領域に退避し、非遊技プログラムにより読出命令 LD を用いて該非遊技プログラムが用いるスタックポインタ SP を設定した後、全てのレジスタの値を RAM 4 1 c の非遊技スタック領域に退避するので、フラグレジスタの値を遊技スタック領域に退避させて保護した状態で、非遊技プログラムを実行することができる。

【1083】

尚、本実施例では、メイン CPU 4 1 a は、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際し、遊技プログラムにより第 2 退避命令（PUSH）を用いてフラグレジスタの値を遊技スタック領域に退避させる構成であるが、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際し、フラグレジスタの値を遊技スタック領域以外の所定領域（例えば、遊技スタック領域以外の遊技 RAM 領域、裏フラグレジスタ等）に退避させる構成でも良い。また、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際し、遊技プログラムによ

り少なくともフラグレジスタを含む複数のレジスタの値を退避させる構成でも良い。

【1084】

本実施例のメインCPU41aは、複数のレジスタ全ての値をスタックポインタSPが示すRAM41cの所定領域に退避させる第1退避命令(PUSH ALL)と、複数のレジスタのうちフラグレジスタの値をスタックポインタSPが示すRAM41cの所定領域に退避させる第2退避命令(PUSH AF)と、を含む複数の命令を実行可能であり、フラグレジスタのみの値を退避させる第2退避命令の方が、複数のレジスタ全ての値を退避させる第1退避命令よりもプログラム容量が小さい構成である。このような構成では、遊技プログラムにおいて第2退避命令を用いてフラグレジスタの値を退避させ、非遊技プログラムにおいて第1退避命令を用いて複数のレジスタ全ての値を退避させることで、遊技プログラムの容量を削減することができる。

10

【1085】

本実施例のメインCPU41aは、指定の領域に格納されたデータを他の指定する領域に読み出させる読出命令LDを実行することが可能であり、該読出命令LDを用いて、スタックポインタSPが示す値をRAM41cの指定領域に読み出させて記憶させること、RAM41cの指定領域に記憶されている値を読み出させてスタックポインタSPが示す値として設定することが可能であり、該読出命令LDを実行することでフラグレジスタの第2ゼロフラグの値を更新する構成であるとともに、メインCPU41aは、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す際に、遊技プログラムにより第2ゼロフラグを含むフラグレジスタの値をRAM41cの遊技スタック領域に退避させる構成であり、フラグレジスタに格納される値のうち読出命令LDの実行により更新される第2ゼロフラグの値は、遊技プログラムにおいてプログラムの進行ための判定に用いられない値である構成である。このような構成では、読出命令LDの実行により更新される第2ゼロフラグの値は、遊技プログラムによる判定に用いられることのない値であるが、非遊技プログラムを呼び出す際に該第2ゼロフラグを含むフラグレジスタの値を退避させて保護することで、遊技プログラムが非遊技プログラムから復帰したときに意図しない動作が行われることを確実に防止することができる。

20

【1086】

本実施例のメインCPU41aは、遊技プログラムに含まれており、基本処理を行うメイン処理と、当該メイン処理の実行中に割り込んで処理を行うことが可能なタイマ割り込み処理(メイン)と、を含む処理を実行可能であり、遊技プログラムに含まれるメイン処理から非遊技プログラムに含まれる処理(当選情報出力処理、役比モニタ用データ処理、メダルセンサ処理等)を呼び出すときに、フラグレジスタの値をRAM41cの遊技スタック領域に退避させた後、タイマ割り込み処理(メイン)の割込を禁止する構成である。このような構成では、非遊技プログラムを呼び出すに際して割込が禁止される期間を極力短くすることができる。また、フラグレジスタの値を退避させた後に、タイマ割り込み処理(メイン)が行われることによってフラグレジスタの値が変更されてしまうことを防止できる。

30

【1087】

尚、本実施例では、メインCPU41aは、遊技プログラムに含まれるメイン処理から非遊技プログラムに含まれる処理を呼び出すときに、フラグレジスタの値を遊技スタック領域に退避させた後にタイマ割り込み処理(メイン)の割込を禁止する構成であるが、メインCPU41aは、遊技プログラムに含まれるメイン処理から非遊技プログラムに含まれる処理を呼び出すときに、フラグレジスタの値をRAM41cの遊技スタック領域に退避させる前に、タイマ割り込み処理(メイン)の割込を禁止する構成でも良い。このような構成では、フラグレジスタの値を遊技スタック領域に退避させた後に、タイマ割り込み処理(メイン)が行われることによってフラグレジスタの値が変更されてしまうことを防止できる。

40

【1088】

従来の遊技機では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係らない非

50

遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられ、非遊技プログラムを実行する際には、該当する非遊技プログラムを遊技プログラムから呼び出すように構成されたものが提案されている。このような構成では、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際して、予めタイマ割込みを禁止し、当該非遊技プログラムに基づく処理が全て終了し、遊技プログラムに復帰した際に、タイマ割込みの禁止を解除するように構成すると、非遊技プログラムの実行中にタイマ割込みが行われることを防止できるが、非遊技プログラムの実行に伴いタイマ割込みが禁止されることによってタイマ割込みの実行が遅延されてしまう虞がある。

【1089】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、プログラムを記憶可能な記憶領域を有するROM41bと、当該ROM41bに記憶されたプログラムに基づいて制御を行うメインCPU41aと、を備え、ROM41bの記憶領域は、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、を含み、メインCPU41aは、基本処理（メイン処理、メイン処理に含まれる遊技開始待ち処理、メダル投入信号処理等）と、当該基本処理の実行中に定期的に発生する割込条件が成立したときに当該基本処理に割り込んで処理を実行可能なタイマ割込み処理（メイン）と、を実行可能であり、基本処理であり、遊技プログラムに含まれる処理（メイン処理、メダル投入信号処理等）から非遊技プログラムに含まれる処理（当選情報出力処理、メダルセンサ処理、役比モニタ用データ処理）を呼び出すときに、非遊技プログラムの実行中におけるタイマ割込を禁止するとともに、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理を含む一連の処理を行う前に、割込条件が成立してタイマ割込み処理（メイン）が実行されるまで待機する割込み1回待ち処理を実行し、タイマ割込み処理（メイン）が実行された後に、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理を含む一連の処理を行うことで、非遊技プログラムを呼び出す構成である。このような構成では、メイン制御部41が備えるRAM41cにおいて、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、が別個に割り当てられた構成において、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際してタイマ割込み処理（メイン）が禁止されるとともに、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す前に、割込み1回待ち処理を実行し、タイマ割込み処理（メイン）が実行された後に、非遊技プログラムを呼び出すので、次の割込条件が成立するまでの期間が十分な状況で、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理を含む一連の処理が行われ、非遊技プログラムが呼び出されて実行されることとなり、非遊技プログラムの実行に伴い割込が禁止されることによってタイマ割込み処理（メイン）の実行が遅延してしまうことを防止できる。

【1090】

尚、本実施例では、メインCPU41aは、遊技プログラムに含まれるメイン処理の一部であるメダル投入信号処理から非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出す場合や、メイン処理からRT情報出力処理を呼び出す場合に、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す前に割込み1回待ち処理を行い、タイマ割込み処理（メイン）が実行された後に、非遊技プログラムを呼び出す構成であり、割込み1回待ち処理が行われ、遊技プログラムに含まれる複数の処理が行われた後に、非遊技プログラムを呼び出す構成であるが、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すに際し、非遊技プログラムを呼び出す直前に割込み1回待ち処理を行う構成でも良く、このような構成とすることで、非遊技プログラムの実行に伴い割込が禁止される状態で、割込条件が成立することを確実に防止できる。

【1091】

本実施例のメインCPU41aは、基本処理を実行するメイン処理と、当該メイン処理の実行中に定期的に発生する割込条件が成立したときに当該メイン処理に割り込んで処理

10

20

30

40

50

を実行可能なタイマ割込み処理（メイン）と、を含む処理を実行可能であり、メイン処理から非遊技プログラムを呼び出すに際し、割込み１回待ち処理を実行した後、非遊技プログラムを呼び出す構成であり、遊技プログラムに含まれるメイン処理から呼び出される非遊技プログラムに含まれる役比モニタ用データ処理は、実行に所定時間（次のタイマ割込み処理（メイン）の契機となる割込が発生するタイミングを超え得る時間）を要する処理である。このような構成では、非遊技プログラムの実行によりタイマ割込が禁止される期間が長くなっても、タイマ割込み処理（メイン）の実行が遅延してしまうことを防止できる。

【１０９２】

本実施例のスロットマシン１では、遊技プログラムに含まれるメイン処理と、当該メイン処理の実行中に定期的に発生する割込条件が成立したときに当該メイン処理に割り込んで処理を実行可能なタイマ割込み処理（メイン）と、を含む処理を実行可能であり、メイン処理は、遊技プログラムに含まれる遊技開始待ち処理を介して遊技プログラムに含まれるメダル投入信号処理を呼び出し、当該メダル投入信号処理から非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を呼び出すことが可能であり、メダル投入信号処理からメダルセンサ処理を呼び出す前の遊技開始待ち処理において、割込み１回待ち処理を実行し、タイマ割込み処理（メイン）が行われた後に、メダルセンサ処理を呼び出す構成であり、タイマ割込み処理（メイン）において、各種スイッチ類（例えば、スタートスイッチ７等）やセンサ類（例えば、投入メダルセンサ３１ａ～３１ｃ等）の入力データを更新するポート入力処理が実行され、メダルセンサ処理において入力データを参照してメダルの投入状況が判定される構成である。このような構成では、タイマ割込み処理（メイン）において更新された最新の入力データを参照して、非遊技プログラムに含まれるメダルセンサ処理を実行することができる。

【１０９３】

〔作用効果３〕

従来のスロットマシンでは、遊技者にとって有利な操作態様が報知されるＡＴ等に制御可能な有利区間に制御するとともに、有利区間に制御されたゲーム数がリミット値である１５００ゲームに到達することで、当該有利区間を終了させるとともに、ＡＴの残りゲーム数等の有利区間の制御に関連する情報も初期化するように構成したものがある。

【１０９４】

このような構成のスロットマシンでは、有利区間を制限するにあたり複数の賭数から賭数を選択可能な構成について何ら鑑みられていない。

【１０９５】

これに対して、本実施例のスロットマシン１は、遊技者の選択により賭数を３枚（第１賭数）または２枚（第２賭数）のいずれかに設定することが可能であり、３枚の賭数が設定されているときにも２枚の賭数が設定されているときにもゲームを実行可能な構成であり、メイン制御部４１は、遊技区間を遊技者にとって有利な有利区間に制御することが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理（第１処理）において、有利区間中信号の出力バッファの値に基づいて有利区間であると特定される場合に、賭数として３枚が設定されているか２枚が設定されているかに関わらず、有利区間が開始してからのゲーム数である有利区間ゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタを１ゲーム分加算して更新し、当該有利区間ゲーム数カウンタを更新した後、当該有利区間ゲーム数カウンタの値が規定ゲーム数（第１規定数）に到達したか否かを判定し、規定ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間データ初期化処理を行って、有利区間を終了させる構成である。この構成によれば、遊技者の選択により３枚の賭数（第１賭数）が設定されている場合でも２枚の賭数（第２賭数）が設定されている場合でもゲームを実行可能な構成において、メイン制御部４１は、有利区間に制御されているときにおいては、３枚の賭数が設定されている場合でも２枚の賭数が設定されている場合でも有利区間ゲーム数カウンタを更新し、当該有利区間ゲーム数カウンタ値が規定ゲーム数（第１規定数）に到達することで有利区間を終了させるので、３枚の賭数が選択されても２枚の賭数が選択されても規定ゲーム数

10

20

30

40

50

(1500ゲーム)以上の長期間にわたり有利区間に制御されることがないように有利区間が制限されるため、スロットマシン1における射幸性が過度に高まることを防止できる。

【1096】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ゲームの開始時に出玉制御処理を行い、当該有利区間であると特定される場合に有利区間ゲーム数カウンタを更新する処理を行う構成であるが、メイン制御部41は、ゲーム終了時の処理、例えば、リール停止制御処理後のAT状態管理処理等において、有利区間ゲーム数カウンタを更新する処理を行う構成でも良い。ゲーム終了時に有利区間ゲーム数カウンタを更新する処理を行う構成でも、3枚の賭数が設定されている場合でも2枚の賭数が設定されている場合でも有利区間ゲーム数カウンタを更新し、当該有利区間ゲーム数カウンタ値が規定ゲーム数に到達することで有利区間を終了させることにより、所定ゲーム数以上の長期間にわたり有利区間に制御されることがないように有利区間が制限されるため、スロットマシン1における射幸性が過度に高まることを防止できる。

10

【1097】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間に制御しているときに有利区間中である旨を示す有利区間中信号をスロットマシン1の外部へ出力させることが可能であり、RAM41cの所定領域に設定されている有利区間中信号の出力バッファに初期値(0)とは異なる所定値(1)を設定することで有利区間中信号を出力させる構成であり、メイン制御部41は、有利区間中信号の出力バッファの値が初期値であるか否かに基づいて有利区間中信号の出力中か否かを判定することにより有利区間中か否かを判定し、有利区間中であると判定した場合に、出玉制御処理等において有利区間に関する処理を行う構成である。この構成によれば、メイン制御部41は、有利区間中か否かを有利区間中信号の出力中か否かにより判定するので、有利区間中信号が出力されている状態において有利区間に関する処理が行われることを担保することができる。

20

【1098】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、メイン処理や出玉制御処理において有利区間中信号の出力バッファの値が初期値であるか否かに基づいて有利区間中信号の出力中か否かを判定することにより有利区間中か否かを判定する構成であるが、有利区間中か否かの判定は、有利区間中信号の出力中か否かによって判定するものに限らず、例えば、有利区間中である旨を示す有利区間フラグ、有利区間のゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタ等に基づいて判定する構成でも良い。

30

【1099】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間に制御する場合に有利区間中フラグをRAM41cの所定領域に設定することが可能であり、メイン処理の出玉制御処理において、有利区間中信号の出力バッファの値に基づいて有利区間中信号の出力中でないことにより有利区間中でないと判定した場合に、有利区間の開始条件(内部抽選にて有利区間移行役が当選すること)が成立しているか否かを判定し、有利区間の開始条件が成立していると判定した場合に、有利区間に制御する旨を示す有利区間中フラグをRAM41cの所定領域に設定する。その後のメイン処理において、有利区間中フラグがRAM41cの所定領域に設定されているか否かを判定し、当該有利区間中フラグが設定されており有利区間中であると判定した場合に、有利区間中信号の出力バッファに所定値(1)を設定することで、その後のタイマ割込み処理により有利区間中信号を出力させる構成である。この構成によれば、有利区間中信号の出力中でない場合に、有利区間の開始条件が成立しているかを判定して、有利区間の開始条件が成立している場合に有利区間中フラグをRAM41cの所定領域に設定して有利区間に移行させるので、有利区間中信号が出力されていない状態において有利区間に移行させる処理が行われることを担保することができる。

40

【1100】

本実施例のメイン制御部41は、スロットマシン1の性能試験を行う試験装置に対して所定の信号を出力する構成であり、有利区間中信号は、試験装置に対して出力され、スロットマシン1の性能試験に用いられる信号である。この構成によれば、性能試験を行う試

50

験装置に対して有利区間中信号が出力されている状態においてメイン制御部 4 1 により有利区間に関する処理が行われること、及び、性能試験を行う試験装置に対して有利区間中信号が出力されていない状態においてメイン制御部 4 1 により有利区間に移行させる処理が行われることを担保することができる。

【1101】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、メイン処理や出玉制御処理において試験信号としての有利区間中信号の出力バッファの値が初期値であるか否かに基づいて有利区間中信号の出力中か否かを判定することにより有利区間中か否かを判定する構成であるが、有利区間中か否かの判定は、試験信号としての有利区間中信号でなく、呼出ランプやホールコンピュータ等の外部機器に対して出力する信号に基づいて有利区間中か否かを判定構成でも良い。

10

【1102】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、有利区間の移行に関連する有利区間移行関連処理、及び、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定し、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には、有利区間移行関連処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定したが、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、有利区間移行関連処理を行わない構成である。この構成によれば、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には有利区間移行関連処理が行われることがないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うように促すことができる。

20

【1103】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、特別状態（BB1、BB2）を含む複数の遊技状態に制御することが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、有利区間の移行に関連する有利区間移行関連処理、及び遊技状態が特別状態（BB1、BB2）に制御されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定し、かつ特別状態（BB1、BB2）に制御されていないと判定した場合には、有利区間移行関連処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定したが、特別状態（BB1、BB2）に制御されていると判定した場合には、有利区間移行関連処理を行わない構成である。この構成によれば、遊技状態が特別状態（BB1、BB2）に制御されている場合には有利区間移行関連処理が行われることがないため、遊技者等に対して特別状態（BB1、BB2）以外でゲームを行うことを促すことができる。

30

【1104】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、特別状態（BB1、BB2）を含む複数の遊技状態に制御することが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、有利区間の移行に関連する有利区間移行関連処理、及び遊技状態が特別状態（BB1、BB2）に制御されているか否かを判定する処理、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定した場合に、3 枚の賭数が設定されていると判定し、かつ特別状態（BB1、BB2）に制御されていないと判定した場合には、有利区間移行関連処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに初期値（0）が設定されており有利区間外であると判定したが、特別状態（BB1、BB2）に制御されていると判定した場合、または、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、有利区間移行関連処理を行わない構成である。この構成によれば、遊技状態が特別状態（BB1、BB2）に制御されている場合、または 3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には、有利区間移行関連処理が行われることがないため、特別状態（BB1、BB2）以外の遊技状態かつ 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うことを促すことができる。

40

【1105】

50

本実施例のメイン制御部 41 は、遊技者がリール 2L、2C、2R を停止させるために操作するストップスイッチ 8L、8C、8R を備え、ストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、ナビ報知に関連する処理（現在制御している出玉状態に応じてナビ報知を行う処理、ED 移行ゲーム数カウンタの更新、出玉状態に応じた処理を行う出玉状態処理等）、及び 3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定し、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定したが、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合には、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うことを促すことができる。

【1106】

本実施例のメイン制御部 41 は、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB1）の当選が持ち越されているときに、遊技状態を RT1 に制御する構成であり、遊技者がリール 2L、2C、2R を停止させるために操作するストップスイッチ 8L、8C、8R を備え、ストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、ナビ報知に関連する処理（現在制御している出玉状態に応じてナビ報知を行う処理、ED 移行ゲーム数カウンタの更新、出玉状態に応じた処理を行う出玉状態処理等）、及び遊技状態が RT1 に制御されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定し、かつ遊技状態が RT1 に制御されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定したが、遊技状態が RT1 に制御されていないと判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態である RT1 に制御されていない場合には、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、遊技者等に対して RT1 でゲームを行うことを促すことができる。

【1107】

本実施例のメイン制御部 41 は、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB1）の当選が持ち越されているときに、遊技状態を RT1 に制御する構成であり、遊技者がリール 2L、2C、2R を停止させるために操作するストップスイッチ 8L、8C、8R を備え、ストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、ゲームの開始時に行う出玉制御処理において、ナビ報知に関連する処理（現在制御している出玉状態に応じてナビ報知を行う処理、ED 移行ゲーム数カウンタの更新、出玉状態に応じた処理を行う出玉状態処理等）、及び遊技状態が RT1 に制御されているか否かを判定する処理、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定した場合に、遊技状態が RT1 に制御されていると判定し、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間中信号の出力バッファに所定値（1）が設定されており有利区間中であると判定した場合に、遊技状態が RT1 に制御されていないと判定した場合、または、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、

ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていない場合、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態であるRT1に制御されていない場合には、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、遊技者等に対して3枚の賭数（第1賭数）かつRT1でゲームを行うことを促すことができる。

【1108】

本実施例のメイン制御部41は、RAM41cの所定領域にED移行ゲーム数を計数するED移行ゲーム数カウンタを備え、有利区間においてゲームが行われる毎にED移行ゲーム数カウンタを1ずつ加算して更新し、当該ED移行ゲーム数カウンタに基づいて特定されるED移行ゲーム数が所定ゲーム数（第5規定数）に到達することで、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われるED状態に制御することが可能であり、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていると判定され、かつ遊技状態がRT1に制御されていると判定されたゲームでは、ED移行ゲーム数カウンタを更新する処理を行う一方、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていないと判定されたゲーム、または遊技状態がRT1に制御されていないと判定されたゲームでは、ED移行ゲーム数を更新する処理を行わない構成である。この構成によれば、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていないゲーム、または、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態であるRT1に制御されていないゲームでは、所定ゲーム数（第5規定数）に到達することでED状態へ移行させることとなるED移行ゲーム数を更新する処理が行われなため、遊技者等に対して3枚の賭数（第1賭数）かつRT1でゲームを行うことを促すことができる。

【1109】

本実施例のスロットマシン1は、遊技者の選択により賭数を3枚（第1賭数）または2枚（第2賭数）のいずれかに設定することが可能であり、3枚の賭数が設定されているときにも2枚の賭数が設定されているときにもゲームを実行可能な構成であり、メイン制御部41は、遊技区間を遊技者にとって有利な有利区間に制御することが可能であり、RAM41cの所定領域に有利区間に制御されたゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタと、有利区間が開始されてから払い出されたメダルの純増枚数（有利区間中に払い出されたメダルの総枚数から賭数の設定に用いられたメダルの総枚数を減算して得られるメダルの増加枚数）を計数する純増枚数カウンタを備え、有利区間においてゲームが行われる毎に有利区間ゲーム数カウンタを1ずつ加算して更新することが可能であり、すべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止された後に行うAT状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値である場合に、3枚の賭数が設定されているか2枚の賭数が設定されているかに関わらず、純増枚数カウンタを更新し、当該純増枚数カウンタを更新した後、当該純増枚数カウンタの値が第2規定数を越えたか否かを判定し、第2規定数を越えたと判定した場合には、有利区間を終了させるように制御する構成である。この構成によれば、遊技者の選択により3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合でも2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合でもゲームを実行可能な構成において、有利区間においては、第1賭数が設定されている場合でも第2賭数が設定されている場合でもメダル枚数カウンタが更新され、当該メダル枚数カウンタ値が第2規定数を越えることで有利区間を終了させるので、3枚の賭数（第1賭数）が選択されても2枚の賭数（第2賭数）が選択されても有利区間においてメダルの純増枚数が過度に多くなってしまうことがないように制限されるため、スロットマシン1における射幸性が高まることを防止できる。

【1110】

本実施例のスロットマシン1は、遊技者の選択により賭数を3枚（第1賭数）または2枚（第2賭数）のいずれかに設定することが可能であり、3枚の賭数が設定されているときにも2枚の賭数が設定されているときにもゲームを実行可能な構成であり、メイン制御部41は、遊技区間を遊技者にとって有利な有利区間に制御することが可能であり、遊技

10

20

30

40

50

者がリール 2 L、2 C、2 R を停止させるために操作するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を備え、有利区間中においてストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後に行う A T 状態管理処理において、ナビ報知に関連する処理（E D 状態に移行させる処理、出玉状態に関連する処理を行う出玉状態関連処理等）、及び 3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定し、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定したが、3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていないゲームでは、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）でゲームを行うことを促すことができる。

10

【1111】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、A T 状態管理処理において、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）であるか否かに基づいて有利区間中であるか否かを判定する構成であるが、有利区間中か否かの判定は、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）であるか否かによって判定するものに限らず、例えば、有利区間中である旨を示す有利区間フラグ、有利区間中信号の出力バッファ等に基づいて判定する構成でも良い。

【1112】

20

本実施例のメイン制御部 41 は、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（B B 1、B B 2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（B B 1）の当選が持ち越されているときに、遊技状態を R T 1 に制御する構成であり、遊技区間を遊技者にとって有利な有利区間に制御することが可能であり、遊技者がリール 2 L、2 C、2 R を停止させるために操作するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を備え、有利区間中においてストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後に行う A T 状態管理処理において、ナビ報知に関連する処理（E D 状態に移行させる処理、出玉状態に関連する処理を行う出玉状態関連処理等）、及び遊技状態が R T 1 に制御されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定し、かつ遊技状態が R T 1 に制御されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定したが、遊技状態が R T 1 に制御されていないと判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（B B 1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態である R T 1 に制御されていない場合には、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、遊技者等に対して R T 1 でゲームを行うことを促すことができる。

30

【1113】

40

本実施例のメイン制御部 41 は、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（B B 1、B B 2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（B B 1）の当選が持ち越されているときに、遊技状態を R T 1 に制御する構成であり、遊技区間を遊技者にとって有利な有利区間に制御することが可能であり、遊技者がリール 2 L、2 C、2 R を停止させるために操作するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を備え、有利区間中においてストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（停止順）を報知するナビ報知を行うことが可能であり、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後に行う A T 状態管理処理において、ナビ報知に関連する処理（E D 状態に移行させる処理、出玉状態に関連する処理を行う出玉状態関連処理等）、及び

50

遊技状態が R T 1 に制御されているか否かを判定する処理、3 枚の賭数が設定されているか否かを判定する処理を行うことが可能であり、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定した場合に、遊技状態が R T 1 に制御されていると判定し、かつ 3 枚の賭数が設定されていると判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行う一方、有利区間ゲーム数カウンタが初期値（0）以外の値であると判定した場合に、遊技状態が R T 1 に制御されていないと判定した場合、または 3 枚の賭数が設定されていないと判定した場合には、ナビ報知に関連する処理を行わない構成である。この構成によれば、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合、または 2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（B B 1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態である R T 1 に制御されていない場合には、ナビ報知に関連する処理が行われることがないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）かつ R T 1 でゲームを行うことを促すことができる。

10

【1 1 1 4】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c の所定領域に有利区間が開始されてから払い出されたメダルの純増枚数（有利区間中に払い出されたメダルの総枚数から賭数の設定に用いられたメダルの総枚数を減算して得られるメダルの増加枚数）を計数する純増枚数カウンタを備え、有利区間においてゲームが行われる毎に純増枚数カウンタを更新し、当該純増枚数カウンタに基づいて特定されるメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることで、有利区間が終了するまでの期間にわたりナビ報知の制御が行われる E D 状態に移行させることが可能であり、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていると判定され、かつ遊技状態が R T 1 に制御されていると判定されたゲームでは、純増枚数カウンタの値が第 3 規定数を超えたか否かを判定する一方、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていないと判定されたゲーム、または遊技状態が R T 1 に制御されていないと判定されたゲームでは、純増枚数カウンタの値が第 3 規定数を超えたか否かを判定しない構成である。この構成によれば、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されていない場合、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（B B 1）の当選が持ち越されている特定の遊技状態である R T 1 に制御されていない場合には、第 3 規定数を超えることで E D 状態に移行させることとなる純増枚数カウンタの値が第 3 規定数を超えたか否かの判定が行われないため、遊技者等に対して 3 枚の賭数（第 1 賭数）かつ R T 1 でゲームを行うことを促すことができる。

20

30

【1 1 1 5】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技者の選択により賭数を 3 枚（第 1 賭数）または 2 枚（第 2 賭数）のいずれかに設定することが可能であり、メイン制御部 4 1 は、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（B B 1、B B 2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、特別役には、2 枚の賭数（第 2 賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（B B 1）を含み、3 枚の賭数（第 1 賭数）が設定されているゲームでは、内部抽選の当選結果に関わらず特定の特別役（B B 1）が入賞する図柄組合せをリール 2 L、2 C、2 R に導出不能に制御する構成である。この構成によれば、特定の特別役（B B 1）の当選が持ち越されている遊技状態である R T 1 において、3 枚の賭数（第 1 賭数）を選択してゲームが行われることで内部抽選にていずれの役も当選しない場合であっても、特定の特別役（B B 1）が入賞してしまうことがなく、遊技状態を R T 1 に維持させることができる。

40

【1 1 1 6】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技者の選択により賭数を 3 枚（第 1 賭数）または 2 枚（第 2 賭数）のいずれかに設定することが可能であり、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c の所定領域にクレジットを記憶することが可能であり、遊技者がクレジットを用いて賭数を設定する際に操作する M A X B E T スイッチ 6 を備える構成であり、既に設定されている賭数とクレジットを合算して 3 枚の賭数を設定可能な場合に M A X B E T スイッチ 6 の操作を有効に受け付ける構成である。この構成によれば、クレジットの残数が 3 枚の賭数を設定するのに十分な状況では、遊技者等により M A X B E T スイッチ 6 が操作され

50

ることで3枚の賭数（第1賭数）が設定される一方、クレジットの残数が3枚の賭数を設定するのに不足する状況では、MAX BETスイッチ6の操作を有効に受け付けず、2枚の賭数（第2賭数）しか設定できない状況でMAX BETスイッチ6が操作されても2枚の賭数が設定されることがないため、極力第2賭数でゲームが行われることを防止できる。
【1117】

本実施例のスロットマシン1は、遊技者の選択により賭数を3枚（第1賭数）または2枚（第2賭数）のいずれかに設定することが可能であり、メイン制御部41は、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値（1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択して設定することが可能な設定変更状態、及び現在設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に制御することが可能であるとともに、ゲームにおいて内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選し、当該特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能な構成であり、特別役には、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB2）と、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB1）を含み、メイン制御部41は、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB1）の当選が持ち越されているときには、特別役の当選が持ち越されている旨を示唆する状態表示を行う一方で、3枚の賭数（第1賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB2）の当選が持ち越されているときには、状態表示を行わず、状態表示を開始した後は、設定変更状態に制御する場合にも、設定確認状態に制御する場合にも状態表示を継続する構成である。この構成によれば、状態表示が行われることで、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特定の特別役（BB1）の当選が持ち越されていることが報知されるとともに、状態表示は、一度開始されると設定変更状態や設定確認状態に制御されても継続されるので、設定変更状態や設定確認状態に制御されている状況であっても特定の特別役（BB1）の当選が持ち越されていることを確認することができる。

【1118】

本実施例のメイン制御部41は、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB1）の当選が持ち越されているときには、特別役の当選が持ち越されている旨を示唆する状態表示を行うことが可能であり、2枚の賭数（第2賭数）が設定されていることを条件に内部抽選の対象となる特別役（BB1）が当選したゲームにおいてストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となる前に状態表示を開始し、当該ゲームにおいて特別役（BB1）が入賞した場合には状態表示を終了する一方、当該ゲームにおいて特別役（BB1）が入賞しなかった場合には状態表示を継続するように制御する構成である。この構成によれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となる前に状態表示が開始されることとなるため、状態表示の有無を確認してからストップスイッチ8L、8C、8Rの操作を行うことが可能となる。また、特別役（BB2）が入賞した場合にはそのゲームで状態表示を終了するので、特別役（BB2）の当選している状態が終了したことを直ちに確認することができる。

【1119】

本実施例のメイン制御部41は、一単位のゲーム毎に繰り返し実行されるメイン処理と、当該メイン処理に一定時間間隔毎に割り込んで処理を行うタイマ割込処理を実行可能であり、メイン処理において実行する内部抽選処理により、内部抽選にて特別役（BB1、BB2）が当選しているか否かを判定し、特別役が当選していると判定した場合に、特別役（BB1、BB2）が当選している旨を示す内部当選フラグをRAM41cの所定領域に設定し、タイマ割込み処理において実行するLEDダイナミック表示処理により、内部当選フラグを参照して当該内部当選フラグに基づき特定の特別役（BB1）が当選しているか否かを判定し、当該特別役（BB1）が当選していると判定した場合に、状態表示LED17を点灯状態とする制御信号を所定の出力ポートから出力させて状態表示LED17を点灯状態に制御することで、状態表示を開始させる構成である。この構成によれば、内部抽選により特別役（BB1）が当選したときに、すぐに状態表示が開始されるため、

10

20

30

40

50

状態表示が行われているか否かを確認する時間を、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となる前に十分に確保することができる。

【1120】

本実施例のメイン制御部 41 は、メイン処理において実行する内部抽選処理で、特別役 (BB1、BB2) が当選していると判定した場合に、特別役 (BB1、BB2) が当選している旨を示す内部当選フラグを RAM 41c の所定領域に設定した後、タイマ割込み処理が所定回数行われるまで待機する割込み BC 回待ち処理を行い、その後、リールの回転を開始させるリール回転開始処理及びリールの停止制御を行うリール停止制御処理を実行し、当該リール停止制御処理において回転制御中のリールが定速状態であることを条件に該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作を有効化する構成であり、内部抽選処理にて内部当選フラグが設定された後、タイマ割込処理が 1 回以上行われた後にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作を有効化する。この構成によれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となる前に確実に状態報知を開始させることができる。

10

【1121】

本実施例のメイン制御部 41 は、有利区間において遊技者にとって有利な AT に制御することが可能であり、AT に制御しているときに、AT に制御されている旨を示す AT 信号をスロットマシン 1 の外部に出力することが可能であり、有利区間に制御しているときに、区間表示 LED 19 を点灯状態に制御することで有利区間に制御されている旨を示す区間表示を行うことが可能な構成であり、遊技区間を通常区間から有利区間へ移行させた後、AT の制御を開始するときに区間表示を開始し、AT の制御を開始するときに、区間表示を開始した後に、AT 信号を外部に出力するように制御する構成である。この構成によれば、区間表示が開始される前に、AT 信号を受信した外部機器にて有利区間に制御されていることが特定できてしまうことを防止できる。

20

【1122】

本実施例のメイン制御部 41 は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を指定する操作情報信号を試験装置に対して出力することが可能な構成であり、AT の制御を開始するときに、出玉制御処理において区間表示 LED 19 の出力バッファに所定値 (ON 状態を示す 1) を設定し、タイマ割込み処理により区間表示 LED 19 を点灯状態に制御して有利区間に制御している旨を示す区間表示を開始させた後、メイン処理において操作情報信号出力処理を行うことで、区間表示を開始した後に操作情報信号を試験装置に対して出力する構成である。この構成によれば、区間表示を開始した後に操作情報信号が試験装置に対して出力されるので、区間表示が行われている状態で指定された操作態様であることが試験装置側で特定可能となる。

30

【1123】

本実施例のメイン制御部 41 は、有利区間において遊技者にとって有利な AT に制御することが可能であり、有利区間に制御しているときに、区間表示 LED 19 を点灯状態に制御することで有利区間に制御されている旨を示す区間表示を行うこと、及び有利区間に制御されている旨を示す有利区間中信号を試験装置に対して出力することが可能であり、有利区間を終了するときには有利区間に関する情報を初期化する有利区間データ初期化処理を行う構成であり、有利区間を終了するときには有利区間データ初期化処理により有利区間中信号の出力バッファを含む有利区間関連情報を初期化して、有利区間中信号を OFF 状態に制御した後に、区間表示を終了させる構成である。この構成によれば、有利区間関連情報が初期化され、有利区間中信号が OFF 状態となった後に、区間表示が終了されるので、有利区間関連情報が初期化されていない状態で区間表示が終了してしまうことを防止できるとともに、有利区間中信号の出力バッファが初期化されていないことにより試験装置に対して有利区間中信号が出力されているにも関わらず、区間表示が終了してしまうことを防止できる。

40

【1124】

本実施例のメイン制御部 41 は、有利区間を終了するときには有利区間に関する情報を初期化する有利区間データ初期化処理を行う構成であり、有利区間関連情報には、有利区

50

間中信号の出力状態が設定される有利区間中信号の出力バッファを含み、メイン処理におけるゲーム終了時の処理において（S b 8 3～S b 8 5）、有利区間関連情報を初期化した後、有利区間中信号の出力バッファにOFF状態を示す初期値（0）が設定されているか否かを判定し、OFF状態が設定されていると判定した場合に有利区間中信号をOFF状態に制御する構成である。この構成によれば、有利区間を終了するときに有利区間関連情報を初期化することで有利区間中信号の出力バッファを個別にOFF状態に設定することなく有利区間中信号をOFF状態にすることができる。

【1125】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間中信号の出力バッファにON状態を示す所定値（1）を設定することで、有利区間に制御されている旨を示す有利区間中信号を試験装置に対して出力することが可能な構成であり、メイン処理において、RAM41cの所定領域に設定される有利区間中フラグに基づいて、ゲーム終了時に有利区間中か否かを判定し、有利区間中と判定した場合に有利区間中信号の出力バッファにON状態を示す所定値（1）を設定し、有利区間中信号の出力バッファに当該所定値が設定されている場合に有利区間中信号を出力する構成である。この構成によれば、ゲーム終了毎に有利区間中か否かを判定し、有利区間中と判定された場合には、有利区間中信号の出力バッファにON状態が設定されるので、有利区間中であるにも関わらず有利区間中信号がOFF状態になることを防止できる。

【1126】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間に制御しているときに、区間表示LED19を点灯状態に制御することで有利区間に制御されている旨を示す区間表示を行うことが可能であり、区間表示を行っている状態でスロットマシン1への電力供給が停止した後、電力供給が開始されたときに、区間表示を再開することが可能であり、サブ制御部91は、スロットマシン1への電力供給が停止した後、電力供給が開始されたときに、メイン制御部41側にて区間表示が再開されている場合には、区間表示が行われている状態に復帰した旨を示す区間表示LED点灯中報知を液晶表示器51を用いて行うことが可能な構成であり、サブ制御部91は、スロットマシン1への電力供給が開始された後、一定期間にわたり区間表示LED点灯中報知を行い、当該一定時間が経過した後に区間表示LED点灯中報知を終了させる構成である。この構成によれば、電力供給が開始したときに区間表示が行われている状態に復帰した場合には、その旨を示す区間表示LED点灯中報知が行われるため、遊技店の開店時等に店員に対して区間表示が行われている状態であることを認識させることができる。一方で、区間表示LED点灯中報知は一定時間で終了されるので、遊技店が開店された後、区間表示LED点灯中報知が継続されて、遊技者等に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【1127】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間において遊技者にとって有利なATに制御することが可能であり、有利区間に制御しているときに、区間表示LED19を点灯状態に制御することで有利区間に制御されている旨を示す区間表示を行うことが可能であり、サブ制御部91は、メイン制御部41側にて区間表示が行われている状態でスロットマシン1への電力供給が停止した後、遊技店の営業時間外の特定時刻（本実施例では、午前4時）を跨いで電力供給が開始して区間表示が行われている状態に復帰した場合には、区間表示が行われている状態に復帰した旨を示す区間表示LED点灯中報知を液晶表示器51を用いて行う一方、特定時刻を跨がずに電力供給が開始して区間表示が行われている状態に復帰した場合には区間表示LED点灯中報知を行わない構成である。この構成によれば、営業時間中に一時的に電断が発生しても遊技者等に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【1128】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、RTCを備え、スロットマシン1への電力供給が停止したときの時刻と、電力供給が開始されたときの時刻を特定可能であり、メイン制御部41側にて区間表示が行われている状態でスロットマシン1への電力供給が停止した

後、遊技店の営業時間外の特定時刻（本実施例では、午前４時）を跨いで電力供給が開始し、メイン制御部４１側にて区間表示が行われている状態に復帰した場合には、区間表示ＬＥＤ点灯中報知を行う構成であるが、サブ制御部９１は、電力供給が開始されて区間表示が行われている状態に復帰した場合には、スロットマシン１への電力供給が停止されたときの時刻と、電力供給が開始されたときの時刻に基づいて、スロットマシン１への電力供給が停止されたときからの経過時間が一定時間以内である場合には、区間表示ＬＥＤ点灯中報知を行わず、当該経過時間が一定時間を超えている場合には、区間表示ＬＥＤ点灯中報知を行う構成でも良い。このような構成でも、営業時間中に一時的に電断が発生しても遊技者等に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【１１２９】

本実施例のサブ制御部９１は、メイン制御部４１側にて区間表示が行われている状態でスロットマシン１への電力供給が停止した後、遊技店の営業時間外の特定時刻（本実施例では、午前４時）を跨いで電力供給が開始して区間表示が行われている状態に復帰した場合には、区間表示が行われている状態に復帰した旨を示す区間表示ＬＥＤ点灯中報知を液晶表示器５１を用いて行う構成であり、区間表示ＬＥＤ点灯中報知を行っている状態でゲームが開始された場合に、一定時間経過を待たずに区間表示ＬＥＤ点灯中報知を終了させる構成である。この構成によれば、一定時間経過していない状態でもゲームを開始することで区間表示ＬＥＤ点灯中報知を終了させることができる。

【１１３０】

本実施例のメイン制御部４１は、有利区間のうちＡＴ開始後の区間においてのみ、区間表示ＬＥＤ１９を点灯状態に制御することで有利区間に制御されている旨を示す区間表示を行い、区間表示が行われていないＡＴ開始前の区間で電力供給が停止した後、電力供給が開始して区間表示が行われていない状態に復帰可能な構成であり、サブ制御部９１は、メイン制御部４１側にて区間表示が行われていないＡＴ開始前の区間で電力供給が停止した後、電力供給が開始して区間表示が行われていない状態に復帰した場合に、区間表示ＬＥＤ点灯中報知を行わない構成である。この構成によれば、有利区間に制御されており、かつ区間表示が行われている状態に復帰した場合のみ、遊技店の店員に対して区間表示が行われている状態で開店することを認識させることができる。

【１１３１】

本実施例のメイン制御部４１は、内部抽選にて特別役（ＢＢ１、ＢＢ２）が当選し、当選した特別役が入賞しなかった場合に、当該特別役の当選を次ゲーム以降に持ち越すことが可能であり、スロットマシン１への電力供給が開始したときに、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値（１～６）のうちからいずれかの設定値を設定可能とするための設定キースイッチによる設定操作、またはリセット／設定スイッチによる初期化操作がされていることを契機として有利区間に関する情報を初期化する有利区間データ初期化処理を行うことが可能であり、特定の特別役（ＢＢ１）の当選が持ち越されている遊技状態であるＲＴ１においてゲームが行われることでメダルの払出率が適正となる構成であり、有利区間データ初期化処理では、スロットマシン１への電力供給が開始したときに、設定キースイッチがＯＮ状態に操作されていることを契機とする場合にも、リセット／設定スイッチがＯＮ状態に操作されていることを契機とする場合にも、有利区間関連情報を初期化し、有利区間及び区間表示を終了させる一方、遊技状態に関する情報は初期化せずにＲＴ１を維持する構成である。この構成によれば、設定操作を行っている状態で電力供給を開始した場合にも、初期化操作を行っている状態で電力供給を開始した場合にも、有利区間を終了させかつ区間表示を終了させることができる一方で、遊技状態ＲＴ１は維持されるので、有利区間及び区間表示を終了させる度に遊技状態をＲＴ１とするための作業をすることを要しない。

【１１３２】

本実施例のスロットマシン１は、遊技の制御を行うメイン制御部４１と、当該メイン制御部４１から送信されたコマンドに基づいて演出の制御を行うサブ制御部９１と、遊技者がリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを停止させるために操作するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８

10

20

30

40

50

Rと、を備え、メイン制御部41は、内部抽選の当選結果を特定可能な内部当選コマンドを送信することが可能であり、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指示するナビ報知を行うことが可能な構成であり、内部抽選対象役は、3枚の賭数（第1賭数）が設定されているときにも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されているときにも、多枚押し順役を含む複数種類の役を含み、3枚の賭数が設定されているか、2枚の賭数が設定されているかに関わらず、内部抽選にて多枚押し順役が当選し、当選した多枚押し順役に対応する停止順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合には、対応する停止順以外の停止順でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された場合よりも遊技者にとって有利となるようにリールの停止制御を行い、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合に、当選した多枚押し順役に対応する停止順を報知するナビ報知を行うことが可能であり、3枚の賭数（第1賭数）が設定されているか、2枚の賭数（第2賭数）が設定されているか、に関わらず、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合に、内部抽選にて多枚押し順役が当選したことは特定可能であるが、当選した多枚押し順役の種類を特定不能となるように当選した役のグループを特定可能な内部当選コマンドを送信する構成である。この構成によれば、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合でも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合でも、内部抽選にて多枚押し順役が抽選対象となり、いずれかの種類の役が当選した場合には、当選した多枚押し順役の種類に応じて遊技者にとって有利となる操作態様が変化することとなるが、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合でも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合でも、内部抽選にて多枚押し順役が当選したことは特定可能であるが、当選した多枚押し順役の種類を特定不能となるように当選した役のグループを特定可能な内部当選コマンドを送信するので、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合でも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合でも、内部当選コマンドから遊技者にとって有利な操作態様が特定されてしまうことを防止できる。

10

20

【1133】

本実施例のメイン制御部41が、有利区間において内部抽選にて多枚押し順役が当選したとなった場合に、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合には当選している多枚押し順役の種類に対応する操作態様（正解の停止順）をナビ報知可能であり、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合には当選している多枚押し順役の種類に対応する操作態様（正解の停止順）を報知しない構成である。この構成によれば、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合には、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されないため、3枚の賭数（第2賭数）でゲームを行うことを促すことができる。

30

【1134】

本実施例のメイン制御部41は、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合にも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合にも、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合に、内部抽選にて多枚押し順役が当選したことは特定可能であるが、当選した役の種類を特定不能となるように当選した多枚押し順役のグループを特定可能な内部当選コマンドを送信する構成であり、当選した多枚押し順役の種類を特定不能となる内部当選コマンドを共通のグループ情報設定処理により作成して送信する構成である。この構成によれば、3枚の賭数（第1賭数）が設定されている場合にも、2枚の賭数（第2賭数）が設定されている場合にも、内部抽選にて多枚押し順役が当選した場合には共通のグループ情報設定処理により内部当選コマンドが作成されるので、コマンドの作成に係るプログラム容量を削減できる。

40

【1135】

〔作用効果4〕

本実施例のメイン制御部41は、一単位のゲーム毎に繰り返し実行されるメイン処理と、当該メイン処理に一定時間間隔毎に割り込んで処理を行うタイマ割込処理を実行可能であり、メイン処理において特定処理（遊技プログラムによる処理）及び特別処理（非遊技プログラムによる処理）を行うことが可能であり、タイマ割込処理において1ゲームの最小時間を計時するための一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理を行う構成であり、特

50

定処理（遊技プログラム）の実行中には、タイマ割込処理が実行されることがあり、一遊技時間管理用タイマ値が更新される一方、特別処理（非遊技プログラム）の実行中は、タイマ割込処理が実行されることがなく、一遊技時間管理用タイマ値が更新されない構成である。この構成によれば、一遊技時間管理用タイマ値を極力更新させることで、遊技の進行を円滑に行える一方で、不正の検知に関連する特別処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と特別処理が混在することがない。

【1136】

本実施例のメイン制御部41は、メイン処理において、1ゲームのうちのリール回転開始前において一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）であるか否かを判定し、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）でないと判定した場合には、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）であると判定されるまでゲームを進行させずに待機し、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）であると判定した場合に、ゲームを進行させる構成である。この構成によれば、一遊技時間管理用タイマ値に基づいて最小時間が経過したことが特定されるまでゲームを進行させず、最小時間が経過することでゲームを進行させることで、1ゲームあたりの最小時間を確保することができる。

【1137】

本実施例のメイン制御部41は、メイン処理において一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）であると判定した場合に、タイマ割込処理の実行を禁止して、一遊技時間管理用タイマに初期値（4.1秒に相当する値）を設定する構成である。この構成によれば、一遊技時間管理用タイマに初期値を設定する際にタイマ割込み処理が禁止されるので、一遊技時間管理用タイマに初期値を設定している最中に当該一遊技時間管理用タイマ値が更新されてしまうことを防止できる。

【1138】

本実施例のメイン制御部41は、スロットマシン1の外部から投入されたメダルが流下し、流下したメダルを内方側のホッパータンク34aへ案内するメダル受入流路29bを有するメダルセレクタ29を備え、特別処理（非遊技プログラム）として、メダル受入流路29bを流下するメダルの通過状況を監視するメダルセンサ処理を実行する構成である。この構成によれば、メダル受入流路29bを流下するメダルの通過状況を監視するメダルセンサ処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と不正の検知に関連するメダルセンサ処理が混在することがない。

【1139】

本実施例のメイン制御部41は、メダルセンサ処理において異常が検知された場合にエラーコードを設定し、当該エラーコードが設定されているか否かを特定処理（遊技プログラム）において判定し、エラーコードが設定されていると判定した場合にはエラー処理を実行し、エラー処理の実行中には、タイマ割込み処理を行うことが可能であり一遊技時間管理用タイマ値が更新される構成である。この構成によれば、エラー処理の実行中は、一遊技時間管理用タイマ値が更新されるので、エラー処理中にも最小時間の経過状況が計時されることとなり、エラー処理の終了後、円滑にゲームを行うことができる。

【1140】

本実施例のメイン制御部41は、エラーが検出された場合にエラー処理を行う構成であり、エラー処理は、スロットマシン1への電力供給を継続させたままリセットスイッチ23によるリセット操作を行うことで、電力供給を遮断することなく終了させることが可能である構成である。この構成によれば、エラー処理が行われても円滑にゲームを再開させることができる。

【1141】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者にとって有利な特別状態（BB1、BB2）に制御することが可能であり、遊技者に対して付与されたメダルの総累計払出枚数に対する特別状態において付与されたメダルの総累計役物払出枚数の比率である役物払出比率、遊

10

20

30

40

50

技者に対して付与されたメダルの総累計払出枚数に対する特別状態において付与されたメダルの総累計連続役物払出枚数の比率である連続役物比率を表示する遊技機情報表示器50を備え、特別処理（非遊技プログラム）として、役物払出比率、連続役物比率を算出するためのデータである総累計払出枚数、総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数を更新する役比モニタ用データ処理を実行可能な構成である。この構成によれば、役物払出比率、連続役物比率を算出するデータを更新する役比モニタ用データ処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理と遊技機の性能表示に関連する役比モニタ用データ処理が混在することがない。

【1142】

本実施例のメイン制御部41は、役比モニタ用データ処理において、特別状態（BB1、BB2）に制御されているか否かを判定し、特別状態に制御されていると判定した場合に、遊技者に対して付与されたメダルの総枚数を計数する総累計払出枚数カウンタが上限値に到達しているか否かを判定し、上限値に到達していると判定した場合には、総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数を更新する処理を行わず、上限値に到達していないと判定した場合には、総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数を更新する処理を行う構成である。この構成によれば、遊技者に対して付与されたメダルの総枚数を更新できない状況に関わらず、総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数が更新されてしまうことを防止できる。

【1143】

本実施例のメイン制御部41は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指示するナビ報知を行うことが可能であり、遊技機情報表示器50では、役物払出比率、連続役物払出比率に加え、遊技者に対して付与されたメダルの総数である総累計払出枚数に対する総累計役物払出枚数、総累計連続役物払出枚数と、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されたことにより付与されたメダルの払出枚数であるナビ報知あり時の払出枚数とを合算した累計指示込役物払出枚数の比率である指示込役物比率を表示可能であり、役比モニタ用データ処理では、遊技者に対して付与されたメダルの総枚数を計数する総累計払出枚数カウンタが上限値に到達しているか否かを判定し、上限値に到達していると判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理を行わず、上限値に到達していないと判定した場合には、特別状態（BB1、BB2）に制御されているか否かを判定し、特別状態に制御されていると判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理を行い、特別状態に制御されていないと判定した場合には、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されたか否かを判定し、ナビ報知により遊技者にとって有利な操作態様が指示されたと判定した場合には、累計指示込役物払出枚数を更新する処理を行う構成である。この構成によれば、遊技者に対して付与された総枚数を計数する総累計払出枚数カウンタを更新できない状況に関わらず、累計指示込役物払出枚数が更新されてしまうことを防止できる。

【1144】

本実施例のメイン制御部41は、特別処理（非遊技プログラム）として、スロットマシン1の試験を行う試験装置に対して停止実行位置信号を出力する操作情報信号出力処理を実行可能な構成である。この構成によれば、スロットマシン1の試験を行う試験装置に対して試験信号を出力する操作情報信号出力処理が行われている期間については、一遊技時間管理用タイマ値の更新を行わないことで、一遊技時間管理用タイマ値を更新する処理とスロットマシン1の試験に関連する操作情報信号出力処理が混在することがない。

【1145】

本実施例のメイン制御部41は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を指示するナビ報知を行うことが可能であり、操作情報信号出力処理では、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様が指示されるナビ報知が行われるか否かを判定し、ナビ報知が行われると判定した場合には、指示される操作態様を指定する停止実行位置信号を出力する処理を行い、ナビ報知が行われないと判定した場合には、内部抽選の当選結果を示す当

10

20

30

40

50

選番号を参照し、当該当選番号に対応する操作態様を指定する停止実行位置信号を出力する処理を行う構成である。この構成によれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が指示されると判定した場合には、内部抽選の当選結果を特定する処理を省略できるため、操作態様を指定する停止実行位置信号を出力するための処理を簡素化できる。

【1146】

本実施例のメイン制御部 41 は、タイマ割込処理において、一遊技時間管理用タイマ値を含む特定処理（遊技プログラム）で用いられる複数のタイマ値を更新するカウンタ更新処理と、特別処理（非遊技プログラム）で用いられるタイマ値を更新する時間監視更新処理と、を別個に行う構成である。この構成によれば、特別処理が用いるタイマ値を更新する時間監視更新処理が、特定処理が用いるタイマ値を更新するカウンタ更新処理と混在することがない。

10

【1147】

本実施例のメイン制御部 41 は、内部抽選の当選結果を特定可能な試験信号を試験装置に対して出力することが可能であり、一遊技時間管理用タイマ値が特定値（0）と判定した場合に、一遊技時間管理用タイマ値に初期値を設定することで最小時間の計時が開始されるとともに、一遊技時間管理用タイマ値に初期値が設定されたときに試験信号が出力される構成である。この構成によれば、試験信号は、一遊技時間管理用タイマ値に初期値が設定されたときに出力されるので、試験信号が出力される時間間隔を特定することで、試験装置側で 1 ゲームの最小時間が確保されているかを特定することができる。

20

【1148】

本実施例のメイン制御部 41 は、タイマ割込処理において、試験信号を出力する処理を一遊技時間管理用タイマ値を更新する前に行う構成である。この構成によれば、試験信号の出力を開始した後に、一遊技時間管理用タイマ値の更新が開始されるので、試験信号が出力される時間間隔を、確実に 1 ゲームの最小時間以上とすることができる。

【1149】

〔作用効果 5〕

本実施例のスロットマシン 1 は、メイン制御部 41 は、遊技者の選択により 3 枚または 2 枚を含む複数種類の賭数からいずれかの賭数を設定可能であり、3 枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となる BB2 の当選が持ち越されている RT2（BB2 の内部中）ではメダルの払出率が適正なものとならず、2 枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となる BB1 の当選が持ち越されている RT1（BB1 の内部中）においてメダルの払出率が適正なものとなる構成である。

30

【1150】

尚、RT1 においてメダルの払出率が適正なものとなるとは、RT1（BB1 の内部中）において、BB1 の当選が持ち越されていない RT0（非内部中）や RT2（BB2 の内部中）よりもメダルの払出率が高くなる構成、RT1（BB1 の内部中）において有利区間や AT 状態への移行などの特典が付与され得るのに対して、RT0（非内部中）や RT2（BB2 の内部中）では、特典が付与されない構成、RT1（BB1 の内部中）において、RT0（非内部中）や RT2（BB2 の内部中）よりも優遇された条件で特典が付与される構成を含む。

40

【1151】

本実施例のスロットマシン 1 は、メイン制御部 41 が状態表示 LED 17 を点灯状態とする状態表示を行うことが可能であり、サブ制御部 91 が液晶表示器 51 に白ナビ画像を表示する特定演出を実行可能であって、RT0（非内部中）において BB1 が当選したときに、メイン制御部 41 は状態表示を行い、サブ制御部 91 は特定演出を実行し、RT0（非内部中）において BB2 が当選したときに、メイン制御部 41 は状態表示を行わず、サブ制御部 91 は特定演出を実行しない構成である。このような構成とすることで、RT0（非内部中）において BB1 が当選したときに、状態表示が行われ、かつ特定演出が実行されることにより BB1 の当選が示唆されることで、メダルの払出率が適正なものとなる RT1（BB1 の内部中）へ移行させることを促すことができる一方で、RT0（非内

50

部中)においてBB2が当選したときには、状態表示は行われず、特定演出が実行されることもないため、BB2が当選したにも関わらず、BB1が当選したと勘違いさせてしまうことを防止できる。

【1152】

本実施例において特定演出は、RT1(BB1の内部中)において内部抽選の決定結果がハズレとなったときにも実行され得る演出である構成である。このような構成とすることで、特定演出は、RT0(非内部中)においてBB1が当選したことを示唆するだけでなく、RT1(BB1の内部中)において、内部抽選の決定結果がハズレとなったことを示唆する演出としても用いられるため、演出の無駄を省くことができる。

【1153】

尚、本実施例では、特定演出がRT1(BB1の内部中)において内部抽選の結果がハズレであるときにも実行され得る演出である構成であるが、特定演出とRT1(BB1の内部中)において実行され得る演出とが共通している構成であれば、同様の効果を得られるものであり、例えば、特定演出が内部抽選の結果が再遊技役や小役を示唆する演出であっても良い。

【1154】

本実施例のスロットマシン1は、サブ制御部91が、RT0(非内部中)においてBB1が当選したときに、ゲームの開始操作がされたタイミングで特定演出を開始させ、BB1が入賞しない場合には、最後に停止するリールの停止操作(最終停止操作)がされた後も特定演出を継続させる一方、BB1が入賞する場合には、最終停止操作がされたことに基づくタイミングで特定演出を終了させる構成である。このような構成とすることで、最終停止操作がされた後も特定演出が継続しているか否かによって、RT1(BB1の内部中)となったか否かを確認することができる。尚、最終停止操作がされたことに基づくタイミングとは、最終停止操作がされたタイミング、最終停止操作がされ、対応するリールが停止したタイミング、最終停止操作がされ、当該操作が解除されたタイミングを含む。

【1155】

本実施例のサブ制御部91は、BB2の入賞により移行するBB2及びBB1の入賞により移行するBB1において、液晶表示器51によりRT0(BB1の内部中)における通常演出とは異なる特殊演出を実行する構成である。このような構成とすることで、BB1またはBB2入賞後の特別状態においては、液晶表示器51によりRT0(非内部中)における通常演出とは異なる特殊演出が行われることで、RT1(BB1の内部中)へ移行させるための前提となるRT0(非内部中)ではないことが示唆されるので、RT0(非内部中)に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなるRT1(BB1の内部中)へ移行させることを促すことができる。

【1156】

尚、本実施例では、液晶表示器51によりRT0(非内部中)における通常演出とは異なる特殊演出を実行する構成であるが、液晶表示器51以外の演出装置、例えば、LEDの点灯態様を通常演出とは異なる特殊態様に制御したり、効果音の出力態様を通常演出とは異なる特殊態様に制御したりする構成でも良く、このような構成においても、RT1(BB1の内部中)へ移行させるための前提となるRT0(非内部中)でないことを示唆するが示唆されるため、RT0(非内部中)に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなるRT1(BB1の内部中)へ移行させることを促すことができる。

【1157】

本実施例のサブ制御部91は、RT2(BB2の内部中)においても、液晶表示器51によりRT0(非内部中)における通常演出とは異なる特殊演出を実行する構成としても良く、このような構成とすることで、RT2においても液晶表示器51によりRT0(非内部中)における通常演出とは異なる特殊演出が行われることで、RT1(BB1の内部中)へ移行させるための前提となるRT0(非内部中)ではないことが示唆されるので、RT0(非内部中)に移行させ、さらにメダルの払出率が適正なものとなるRT1(BB1の内部中)へ移行させることを促すことができる。

【1158】

本実施例のサブ制御部91は、BB2が入賞してBB2に移行する場合に、BB2の入賞が発生するゲームにおいて最後に停止するリールの停止操作（最終停止操作）がされたことに基づくタイミングで特殊演出を実行する構成である。このような構成とすることで、BB2の入賞が発生する契機となる最終停止操作がされたことに基づくタイミングで特殊演出が実行されるため、BB2が入賞してBB2に移行してしまったことを明確に認識させることができる。尚、最終停止操作がされたことに基づくタイミングとは、最終停止操作がされたタイミング、最終停止操作がされ、対応するリールが停止したタイミング、最終停止操作がされ、当該操作が解除されたタイミングを含む。

【1159】

本実施例のサブ制御部91は、BB1が入賞してBB1に移行する場合に、BB1が入賞するゲームにおいて最後に停止するリールの停止操作（最終停止操作）がされたことに基づくタイミングで特殊演出を実行する構成である。このような構成とすることで、BB1が入賞する契機となる最終停止操作がされたことに基づくタイミングで特殊演出が実行されるため、BB1が入賞してBB1に移行してしまったことを明確に認識させることができる。尚、最終停止操作がされたことに基づくタイミングとは、最終停止操作がされたタイミング、最終停止操作がされ、対応するリールが停止したタイミング、最終停止操作がされ、当該操作が解除されたタイミングを含む。

【1160】

本実施例のメイン制御部41は、RT2（BB2の内部中）、BB2の入賞により移行するBB2及びBB1の入賞により移行するBB1において設定値が設定されたときには、BB1またはBB2の当選が持ち越されていないRT0（非内部中）に移行し、RT1（BB1の内部中）において設定値が設定されたときには、RT1（BB1の内部中）を維持する構成である。このような構成とすることで、RT2（BB2の内部中）やBB2、BB1に移行してしまった場合であっても、設定値を設定し直すことでRT1（BB1の内部中）へ移行させるための前提となるRT0（非内部中）へ移行させることが可能となるため、メダルの払出率が適正なものとなるRT1（BB1の内部中）へ移行させる作業が容易となる。また、RT1（BB1の内部中）では、設定値を設定してもRT1（BB1の内部中）が維持されるため、RT1（BB1の内部中）に移行した後は、設定値を設定しても改めてRT1（BB1の内部中）へ移行させるための作業をせずに済む。

【1161】

〔作用効果6〕

本実施例のスロットマシン1は、メイン制御部41は、遊技者にとって有利なAT状態に制御可能な有利区間に制御し、有利区間においてAT状態に制御した後、ED移行条件が成立することでED状態に制御し、ED移行条件として、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数（本実施例では、1700～2200）を超えることで成立する第1ED移行条件と、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況において、予測されるメダルの増加量である予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づいて成立可能な第2ED移行条件と、を含む構成である。このような構成とすることで、AT状態に制御された後、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超えることだけでなく、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況であっても、予測純増枚数に基づく条件が成立することでED状態に制御されることがあるため、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況でもED状態に制御されることを期待させることができる。

【1162】

本実施例のサブ制御部91は、ED状態への移行を示唆するED開始演出を実行する構成であり、第1ED移行条件が成立してED状態に制御される場合にも、第2ED移行条件が成立してED状態に制御される場合にも、共通のED開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、第1ED移行条件が成立してED状態に制御される場合にも、第2ED移行条件が成立してED状態に制御される場合にも、共通のED開始演出

10

20

30

40

50

が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【1163】

本実施例のサブ制御部 91 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を実行する構成であり、第 2 E D 移行条件は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件及び予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づく条件の双方を満たすことで成立可能な条件であり、サブ制御部 91 は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たした後、予測純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、予測純増枚数に基づく条件を満たした後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たした後、予測純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、予測純増枚数に基づく条件を満たした後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

10

【1164】

本実施例では、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 3 規定数（本実施例では、1700～2200）を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況においては、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 3 規定数を超えることで E D 状態に制御されるので、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況において E D 状態に制御されることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることを認識させることができる。

20

【1165】

本実施例のメイン制御部 41 は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、1700～2200）よりも多い第 2 規定数（本実施例では、2395）を超えることで有利区間を終了させるものであって、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 2 規定数を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況においては、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 2 規定数を超えることで E D 状態に制御されるので、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況において E D 状態に制御されることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が有利区間の終了条件となる第 2 規定数を超えることを認識させることができる。

30

【1166】

本実施例では、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 3 規定数（本実施例では、1700～2200）を超え、かつ A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数（本実施例では、1600）を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 3 規定数を超えた場合でも、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数未満の第 4 規定数を超えるまでは、E D 状態に制御されることがないため、A T 状態に制御された後、早い段階で E D 状態に制御されてしまうことを防止できる。

40

【1167】

本実施例のメイン制御部 41 は、A T 状態に制御した後、第 1 E D 移行条件（第 1 特定条件）が成立して E D 状態に制御した場合には、第 2 E D 移行条件が成立したか否かの判

50

定を行わず、A T 状態に制御した後、第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御した場合には、第 1 E D 移行条件が成立したか否かの判定を行わない構成である。このような構成とすることで、第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件の一方が成立して E D 状態に制御された後は、第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件の他方が成立したか否かの判定を行わないため、E D 状態に制御された後の制御を簡素化できる。

【1168】

本実施例のメイン制御部 41 は、A T 状態に制御した後、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態に制御するとともに、E D 状態に制御するまでは、いずれの状態に制御している場合でも、1 ゲーム毎に E D 移行条件が成立したか否かを判定する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 状態に制御されるまでは、いずれの状態に制御されている場合でも、1 ゲーム毎に E D 移行条件が成立したか否かの判定が行われるため、E D 状態へ移行させる制御を簡素化できる。

10

【1169】

本実施例のサブ制御部 91 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を、液晶表示器 51 の表示領域全体を用いて実行する構成である。このような構成とすることで、液晶表示器 51 の表示領域全体を用いて E D 状態への移行が示唆されるため、E D 移行条件が成立して E D 状態に制御されることを明確に認識させることができる。

【1170】

本実施例のサブ制御部 91 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を、E D 報知条件が成立したゲームの次のゲーム以後のゲームにおいて当該ゲームの開始操作がされた時に実行する構成である。このような構成とすることで、ゲーム開始時に E D 開始演出が実行されるため、ゲーム開始時の演出に着目させることができるとともに、ゲーム開始後の演出に影響されずに済むため、E D 開始演出のパターン数を抑えることができる。

20

【1171】

本実施例のサブ制御部 91 は、E D 報知条件が成立したゲームにおいては、E D 報知条件の成立を示唆する演出は実行せず、当該ゲームに応じた演出を実行する構成である。このような構成とすることで、E D 報知条件が成立したゲームであっても、E D 報知条件の成立を示唆する演出ではなく、当該ゲームに応じた演出が実行されるので、次ゲーム以降の E D 開始演出による意外性を高めることができる。

【1172】

本実施例のサブ制御部 91 は、内部抽選の決定結果を示唆するナビ演出、特定役当選示唆演出 (A) を実行可能であり、E D 開始演出を実行するゲームにおいては、E D 開始演出をナビ演出、特定役当選示唆演出 (A) よりも優先して実行する構成である。このような構成とすることで、E D 開始演出による意外性がナビ演出や特定役当選示唆演出 (A) によって薄れてしまうことを防止できる。

30

【1173】

〔作用効果 7〕

本実施例のスロットマシン 1 は、メイン制御部 41 は、遊技者にとって有利な A T 状態に制御可能な有利区間に制御するとともに、有利区間において A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立することで E D 状態に制御することが可能であり、A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立するまでは、複数種類の状態に制御可能であり、A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立した後は、E D 状態にのみ制御される構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは複数種類の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、遊技性に変化を持たせることができる一方、E D 移行条件が成立した後は、E D 状態にのみ制御されるので、E D 移行条件の成立後は、安定した遊技性とするすることができる。

40

【1174】

本実施例では、E D 状態以外の複数種類の状態として、多枚押し順役の当選時に増加役を入賞させるための操作態様を報知するナビ報知が 100% の割合で行われる A T 1 状態と、ナビ報知が 50% の割合で行われる A T 2 状態及び上乗せ状態と、を含む構成である

50

。このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ移行条件が成立するまでは、ナビ報知が１００％の割合で行われるＡＴ１状態と、ナビ報知が５０％の割合で行われるＡＴ２状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、ＥＤ移行条件の成立前は、付与されるメダルの量に変化を持たせることができる。

【１１７５】

本実施例では、ＥＤ状態以外の複数種類の状態として、多枚押し順役の当選時に増加役を入賞させるための操作態様を報知するナビ報知が行われる第１状態（報知状態）と、ナビ報知が行われない第２状態と、を含む構成としても良く、このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ移行条件が成立するまでは、ナビ報知が行われる第１状態と、ナビ報知が行われない第２状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、ＥＤ移行条件の成立前は、付与されるメダルの量を変化させることができるとともに、第１状態と第２状態とで付与されるメダルの量を大幅に変化させることができる。

10

【１１７６】

本実施例では、ＡＴ状態に制御した後、ＡＴ状態に制御する期間を延長するためのナビストック抽選を実行可能であり、ＥＤ状態以外の複数種類の状態として、ナビストック抽選を低確率で実行可能なＡＴ１状態及びＡＴ２状態と、ナビストック抽選を高確率で実行可能な上乗せ状態と、を含む構成である。このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ移行条件が成立するまでは、ナビストック抽選を低確率で実行可能なＡＴ１状態及びＡＴ２状態と、ナビストック抽選を高確率で実行可能な上乗せ状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、ＥＤ移行条件の成立前は、ＡＴ状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

20

【１１７７】

本実施例では、ＡＴ状態に制御した後、ＡＴ状態に制御する期間を延長するためのナビストック抽選を実行可能であり、ＥＤ状態以外の複数種類の状態として、ナビストック抽選を実行可能な第１状態と、ナビストック抽選を実行不能な第２状態と、を含む構成としても良く、このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ移行条件が成立するまでは、ナビストック抽選を実行可能な第１状態と、ナビストック抽選を実行不能な第２状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、ＥＤ移行条件の成立前は、ＡＴ状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

【１１７８】

本実施例のメイン制御部４１は、ＡＴ状態に制御した後、ＥＤ状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態に制御していてもＥＤ移行条件が成立することでＥＤ状態に制御する構成である。このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ状態以外の状態のうちいずれの状態に制御されていてもＥＤ移行条件が成立することでＥＤ状態に制御されるので、ＥＤ状態への移行に係る処理を簡素化できる。

30

【１１７９】

本実施例では、ＥＤ状態における１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、ＥＤ状態以外の複数種類の状態のうち１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が最も多いＡＴ１状態における１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数よりも少ない構成である。このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御された後、ＥＤ移行条件が成立してＥＤ状態に制御された後は、それまでの状態のうち１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が最も多いＡＴ１状態における１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数よりも少ないので、ＥＤ移行条件が成立しても過度に射幸性が高まってしまうことを防止できる。

40

【１１８０】

本実施例では、ＥＤ状態以外の複数種類の状態、かつメダルが増加する状態において最低限期待できるメダルの純増枚数よりも、ＥＤ状態において期待できるメダルの純増枚数の方が多い構成である。このような構成とすることで、ＥＤ状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【１１８１】

本実施例では、ＥＤ状態における１ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、ＥＤ状態

50

以外の複数種類の状態のうちいずれかの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数とも異なる構成である。このような構成とすることで、E D状態におけるメダルの増加量を適切なものにできる。

【1182】

本実施例では、E D状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D状態以外の複数種類の状態のうちいずれかの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数と同じとする構成としても良く、このような構成とすることで、E D状態の制御と、それまでのいずれかの状態の制御と、を共通化できる。

【1183】

本実施例のサブ制御部91は、E D状態への移行を示唆するE D開始演出を実行するものであり、A T状態に制御された後、E D状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態においてE D移行条件が成立してE D状態に制御された場合にも共通のE D開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T状態に制御された後、E D移行条件が成立したときの状態がいずれの状態であっても共通のE D開始演出が実行されるので、E D状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【1184】

本実施例のサブ制御部91は、E D状態の終了時にA T状態の結果を報知する結果報知演出を実行するものであり、A T状態に制御された後、E D状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態においてE D移行条件が成立してE D状態に制御された場合にも共通の結果報知演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T状態に制御された後、E D移行条件が成立したときの状態がいずれの状態であっても、E D状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【1185】

本実施例のサブ制御部91は、内部抽選の決定結果を示唆するナビ演出、特定役当選示唆演出(A)(B)を実行する一方で、E D状態(報知後)において当該E D状態に特有のE D演出を実行し、E D状態(報知後)においては、E D状態以外の複数種類の状態よりもナビ演出、特定役当選示唆演出(A)(B)が実行される割合が低い構成である。このような構成とすることで、E D状態(報知後)においては、E D状態(報知後)以外の状態よりもナビ演出、特定役当選示唆演出(A)(B)が実行される割合が低くなるため、E D演出に着目させることができる。

【1186】

本実施例のサブ制御部91は、E D状態(報知後)においては、内部抽選の結果を示唆する演出のうち液晶表示器51の表示を切り替える特定役当選示唆演出(B)の実行を制限する構成である。このような構成とすることで、E D状態(報知後)においては、液晶表示器51の表示を切り替える特定役当選示唆演出(B)の実行が制限されるので、E D演出に着目させることができる。

【1187】

本実施例のサブ制御部91は、E D状態(報知後)において、E D演出のパターンにより現在設定されている設定値を示唆することが可能な構成である。このような構成とすることで、E D状態に制御されることによる興味を高めることができる。

【1188】

〔作用効果8〕

本実施例のスロットマシン1は、サブ制御部91によってA T関連LED58a~58eが点灯または消灯されることで点灯態様または消灯態様の一方に制御される複数種類のA T関連表示部を備え、E D状態以外のA T1状態、A T2状態、上乗せ状態では、A T関連表示部の全てを同時期に点灯態様とせず、E D状態では、A T関連表示部の全てを点灯態様とする構成である。このような構成とすることで、E D状態以外のA T1状態、A T2状態、上乗せ状態では、A T関連表示部の全てが同時期に点灯態様とならず、E D状態では、A T関連表示部の全てが点灯態様となるので、E D状態に制御されたことが分か

10

20

30

40

50

りやすくなる。

【1189】

本実施例のスロットマシン1は、AT関連表示部がED状態以外の複数種類の状態のうちAT1状態に対応するAT1状態表示部63と、AT2状態に対応するAT2状態表示部62と、を含み、AT1状態においてAT1状態表示部63を点灯態様とし、AT2状態表示部62を点灯態様とせず、AT2状態においてAT1状態表示部63を点灯態様とせず、AT2状態表示部62を点灯態様とする構成である。このような構成とすることで、ED状態に移行するまでは、AT1状態表示部63をAT1状態を報知する発光部として用いることができ、AT2状態表示部62をAT2状態を報知する発光部として用いることができ、ED状態に移行した後は、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62をED状態を報知する発光部として用いることができる。特に、ED状態は、AT1状態、AT2状態に比較して移行する頻度の低い状態であり、このような状態に対して専用の表示部を設けることなく、ED状態に制御されたことを報知することが可能となる。

10

【1190】

本実施例のサブ制御部91は、AT1状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT1状態表示部63を点灯態様としたまま、AT2状態表示部62を点灯態様とし、AT2状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT2状態表示部62を点灯態様としたまま、AT1状態表示部63を点灯態様とする構成である。このような構成とすることで、ED状態に制御する場合に、点灯態様でない発光部(AT1状態であれば、AT2状態表示部62、CZ表示部64、上乗せ状態表示部65)のみ点灯態様とすれば良いので、制御が容易となる。

20

【1191】

本実施例のサブ制御部91は、AT1状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT1状態表示部63を消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とし、AT2状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT2状態表示部62を消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とする構成としても良く、このような構成とすることで、ED状態に制御する場合に、状態に応じて点灯態様となっていた発光部を一旦消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とするので、ED状態に移行したことが分かりやすくなる。

30

【1192】

本実施例のサブ制御部91は、AT1状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT1状態表示部63を消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とし、AT2状態においてED移行条件が成立してED状態に移行する場合には、AT2状態表示部62を消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とする構成において、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とする前に点滅態様を経て点灯態様とする構成としても良く、このような構成とすることで、ED状態に制御する場合に、状態に応じて点灯態様となっていた発光部を一旦消灯態様とした後、AT1状態表示部63及びAT2状態表示部62を点灯態様とするにあたり点滅態様を経て点灯態様となるため、ED状態に移行したことがさらに分かりやすくなる。

40

【1193】

本実施例のスロットマシン1は、AT関連表示部がAT1状態においてもAT2状態においても点灯態様となるAT表示部61を含む構成である。このような構成とすることで、ED状態においては、AT1状態であるかAT2状態であるかに関わらず点灯態様となるAT表示部61も含めて点灯態様となるため、ED状態に制御されたことが分かりやすくなる。

【1194】

本実施例のスロットマシン1は、AT表示部61、AT2状態表示部62、AT1状態表示部63がリール2L、2C、2Rの左側に配置され、CZ表示部64、上乗せ状態表

50

示部 65 は、リール 2L、2C、2R の右側に配置される構成である。このような構成とすることで、AT 表示部 61、AT 2 状態表示部 62、AT 1 状態表示部 63、CZ 表示部 64、上乗せ状態表示部 65 が遊技中に目につきやすいリール 2L、2C、2R の左右側に配置されるため、ED 状態に制御されたことが分かりやすくなる。

【1195】

〔作用効果 9〕

本実施例のサブ制御部 91 は、AT 状態において複数ゲームにわたる連続演出を実行することが可能であり、連続演出の実行中は、ED 状態に応じた制御が制限される構成である。このような構成とすることで、複数遊技にわたる連続演出の実行中は、ED 状態に係る制御が制限されるため、ED 状態に係る制御によって連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

10

【1196】

本実施例のメイン制御部 41 は、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立した場合に、当該連続演出の終了後に ED 状態の制御を開始する構成である。このような構成とすることで、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立した場合には、当該連続演出の終了後に ED 状態の制御を開始するので、ED 状態が開始することで連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【1197】

本実施例のメイン制御部 41 は、連続演出が実行される演出実行状態においては、ED 移行条件が成立したか否かの判定を行わない構成としても良く、このような構成とすることで、ED 状態の開始が制限される期間において不要な判定を行わずに済む。

20

【1198】

本実施例のサブ制御部 91 は、ED 状態への移行を示唆する ED 開始演出を実行するものであり、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立して ED 状態に制御された場合に、当該連続演出の終了後に ED 開始演出を実行する構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立して ED 状態に制御された場合には、当該連続演出の終了後に ED 開始演出が行われるので、ED 状態が開始しても連続演出が中断することがなく、連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【1199】

本実施例のサブ制御部 91 は、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立して ED 状態に制御された場合に、連続演出の内容を変更する構成としても良く、このような構成とすることで、実行中の連続演出によっても ED 状態への移行を示唆することができる。

30

【1200】

本実施例のサブ制御部 91 は、連続演出を実行した場合に当該連続演出の実行中に ED 移行条件が成立し得る場合には、連続演出を実行しない構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中に ED 移行条件が成立し得る場合には連続演出が実行されることがないため、ED 状態が開始することで連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【1201】

〔作用効果 10〕

本実施例のメイン制御部 41 は、非 AT 状態よりも 1 遊技あたりのメダルの払出率が高い増加状態に制御し、増加状態の終了後、増加状態よりも 1 遊技あたりのメダルの払出率が低い減少状態に制御し、減少状態において増加状態に再度移行させることが可能であり、増加状態と減少状態とを交互に繰り返しループさせる AT 状態に制御可能であり、減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されている場合に、増加状態に再度移行させるまでの期間が、1G～11G のうちいずれかの期間となるように制御する構成である。このような構成とすることで、増加状態と増加状態よりもメダルの払出率が低い減少状態とを交互に繰り返しループする AT 状態に制御することが可能な構成において、減少状態の開始後、増加状態に再度移行させるまでの期間が 1G～11G のうちいずれかの期間となるため、1G～11G のうち最長のゲーム数が経過するまでは増加状態に再度移

40

50

行することを期待させることができる。

【1202】

本実施例では、A T 状態において、1 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、2 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも短い期間となる割合が高い構成である。このような構成とすることで、1 回目の増加状態の終了後は、2 回目の増加状態の終了後よりも、次回増加状態に移行するまでの減少状態に制御される期間が短くなりやすく、1 回目の増加状態で増加したメダルを減らさずに 2 回目の増加状態に移行しやすくなるため、増加状態と減少状態とをループする A T 状態における初期の段階においてまとまった量のメダルを獲得させることができる。

10

【1203】

本実施例では、A T 状態において、1 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、1 G となる割合が最も高い構成である。このような構成とすることで、1 回目の増加状態の終了後は、1 G で次回増加状態に移行しやすく、1 回目の増加状態で増加したメダルを極力減らさずに 2 回目の増加状態へ移行しやすくなる。

【1204】

本実施例では、A T 状態において、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、1 回目、5 回目以降の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも長い期間となる割合が高く、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合に、1 回目、5 回目以降の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合よりもナビストックの当選確率が優遇される構成である。このような構成とすることで、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態では、1 回目、5 回目以降の増加状態の終了後の減少状態よりも増加状態に再度移行するまでの期間が長くなりやすいうえに、増加状態に再度移行させることが決定されていない場合には 1 回目、5 回目以降の増加状態の終了後の減少状態よりもナビストックの当選確率が優遇されるため、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態の期間が長くなっても増加状態に移行すること及びナビストックが付与されることの双方を期待させることができる。

20

【1205】

本実施例では、A T 状態において、減少状態に制御される前に当該減少状態において増加状態に再度移行させるか否かが決定されるとともに、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合に、1 回目、5 回目以降の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合よりもナビストックの当選確率が高い構成である。このような構成とすることで、2 ～ 4 回目の増加状態の終了後の減少状態の期間が長くなっても増加状態に再度移行することを期待させることができる。

30

【1206】

本実施例では、A T 状態において、5 回目の増加状態においては、4 回目までの増加状態よりも遊技者にとって有利に制御され、5 回目の増加状態に移行する前の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、4 回目までの増加状態に移行する前の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも長くなる割合が高い構成である。このような構成とすることで、それまでの増加状態よりも遊技者にとって有利に制御される 5 回目の増加状態に移行する前の特定状態は、4 回目までの増加状態に移行する前の減少状態よりも期間が長くなりやすいので、長い期間にわたり相対的に有利な 5 回目の増加状態に移行することを期待させることができる。

40

【1207】

本実施例では、A T 状態において、5 回目の増加状態においては、4 回目までの増加状態よりも遊技者にとって有利に制御され、5 回目の増加状態の終了後の減少状態において

50

増加状態に再度移行させるまでの期間は、5回目の増加状態に移行する前の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも短くなる割合が高い構成である。このような構成とすることで、それまでの増加状態よりも遊技者にとって有利に制御される5回目の増加状態の終了後の減少状態は、5回目の増加状態に移行する前の減少状態よりも期間が短くなりやすいので、増加状態と減少状態とをループするAT状態において特に有利な5回目の増加状態を起点としてまとまった量のメダルを獲得させることができる。

【1208】

本実施例では、AT状態において、5回目の増加状態においては、4回目までの増加状態よりも、ナビストックが付与される上乗せ状態に当選しやすい構成である。このような構成とすることで、増加状態と減少状態とをループするAT状態において、5回増加状態に制御されることで、その後さらにAT状態が継続することを期待させることができる。

10

【1209】

本実施例では、減少状態は、増加状態よりもメダルの付与を伴う小役を発生させるための操作態様が報知されるナビ報知確率が低い状態である構成である。このような構成とすることで、小役を発生させるためのナビ報知確率により増加状態と減少状態におけるメダルの払出率を変動させることができる。

【1210】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定可能であり、減少状態において増加状態に再度移行させるまでの減少状態の継続ゲーム数により特定の設定値(6)である可能性が示唆される構成である。このような構成とすることで、減少期間において増加状態に再度移行するまでの期間に着目させることができる。

20

【1211】

本実施例では、AT状態において、減少状態の開始以前に当該減少状態において増加状態に再度移行させるか否かが決定されるとともに、当該減少状態において増加状態に再度移行させることが決定された場合に、当該AT状態において増加状態に制御された回数に応じて当該減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間を1G~11Gから選択する構成である。このような構成とすることで、減少状態の開始以前に、増加状態に再度移行させるか否かに加え、増加状態に再度移行させる場合には移行までの期間を1G~11Gから決定しておくことができるので、減少状態に制御された後の制御を簡素化できる。

30

【1212】

本実施例では、減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間として、AT状態において増加状態に制御された回数に応じて最も選択される割合の高いゲーム数より短い期間が選択される割合よりも、AT状態において増加状態に制御された回数に応じて最も選択される割合の高いゲーム数より長い期間が選択される割合の方が高い構成である。このような構成とすることで、減少状態の開始後、増加状態と減少状態とをループするAT状態において増加状態に制御された回数に応じて最も選択される割合の高いゲーム数が経過しても増加状態に移行することを期待させることができる。

【1213】

本実施例では、AT状態において、5回目の増加状態においては、4回目までの増加状態よりも上乗せ状態の当選確率が高く、かつ相対的に有利な上乗せ状態(2)の当選確率が高い状態に制御され、1回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、2回目から4回目のAT状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも短い期間となる割合が高く、5回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間は、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させるまでの期間よりも短い期間となる割合が高く、減少状態に制御される前に当該減少状態において増加状態に再度移行させるか否かが決定されるとともに、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合に、1回目及び5回目以降

40

50

の増加状態の終了後の減少状態において増加状態に再度移行させることが決定されていない場合よりも増加状態に再度移行させることが決定される割合が高い構成である。このような構成とすることで、1回目の増加状態の終了後は、2回目から4回目の増加状態の終了後よりも、次回増加状態に移行するまでの減少状態に制御される期間が短くなりやすく、1回目の増加状態で増加したメダルを減らさずに2回目の増加状態に移行しやすくなるため、増加状態と減少状態とをループするAT状態における初期の段階においてまとまった量のメダルを獲得させることができるとともに、それまでの増加状態よりも上乗せ状態の当選確率が高く、かつ相対的に有利な上乗せ状態(2)の当選確率が高い状態に制御される5回目以降の増加状態の終了後の減少状態は、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態よりも期間が短くなりやすいので、増加状態と減少状態とをループするAT状態において特に有利な5回目の増加状態を起点としてまとまった量のメダルを獲得させることができる。さらに、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態では、1回目の増加状態の終了後や5回目以降の増加状態の終了後の減少状態よりも増加状態に再度移行するまでの期間が長くなりやすいうえに、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態においては、増加状態に再度移行させることが決定されていない場合に増加状態に再度移行させることが決定される割合が相対的に高いので、2回目から4回目の増加状態の終了後の減少状態の期間が長くなっても増加状態に再度移行することを期待させることができるとともに、特に有利な5回目の増加状態までAT状態が継続することを期待させることができる。

【1214】

〔作用効果11〕

本実施例のメイン制御部41は、遊技者の選択により3枚または2枚を含む複数種類の賭数からいずれかの賭数を設定可能であり、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選と、内部抽選によりBB1またはBB2への移行を伴うBB1またはBB2の入賞の発生を許容する旨が決定され、当該BB1またはBB2の入賞が発生しなかったときに、当該BB1またはBB2の入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越し可能であって、3枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるBB2の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているBB2の内部中ではメダルの払出率が適正なものとならず、2枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるBB1の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているBB1の内部中においてメダルの払出率が適正なものとなる構成である。

【1215】

尚、BB1の内部中においてメダルの払出率が適正なものとなるとは、BB1の内部中において、BB1またはBB2の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない非内部中やBB2の内部中よりもメダルの払出率が高くなる構成、BB1の内部中において特典が付与され得るのに対して、非内部中やBB2の内部中では、特典が付与されない構成、BB1の内部中において、非内部中やBB2の内部中よりも優遇された条件で特典が付与される構成を含む。

【1216】

本実施例では、BB1の内部中においては、3枚の賭数が設定されている場合でも、2枚の賭数が設定されている場合でも、BB1の入賞が発生しない構成である。このような構成とすることで、3枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるBB2の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているBB2内部中ではメダルの払出率が適正なものとならず、2枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるBB1の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているBB1の内部中においてメダルの払出率が適正なものとなる構成において、BB1の内部中に移行した後は、3枚の賭数が設定されている場合でも、2枚の賭数が設定されている場合でも、BB1の入賞が発生してBB1に移行することがなく、メダルの払出率が適正なものとなるBB1状態を維持することができる。

【1217】

本実施例では、ＢＢ２の入賞の発生により移行するＢＢ２とＢＢ１の入賞の発生により移行するＢＢ１とで内部抽選により決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂは共通であり、ＢＢ２とＢＢ１とで内部抽選により決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂのうち少なくとも一部の入賞について発生が許容される確率が異なる構成である。このような構成とすることで、３枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるＢＢ２の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているＢＢ２の内部中ではメダルの払出率が適正なものとならず、２枚の賭数が設定されていることを条件に決定対象となるＢＢ１の入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されているＢＢ１の内部中においてメダルの払出率が適正なものとなる構成において、ＢＢ２の入賞が発生することでＢＢ２に制御されることとなり、ＢＢ１の入賞が発生することでＢＢ１に制御されることとなるが、ＢＢ２とＢＢ１とで内部抽選により決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂは共通であり、ＢＢ２とＢＢ１とで内部抽選により決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂのうち少なくとも一部の入賞について発生が許容される確率が異なるものとする。このように、ＢＢ２とＢＢ１とで内部抽選による決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂを変更することなく、ＢＢ２におけるメダルの払出率と、ＢＢ１におけるメダルの払出率と、を調整することができる。

10

【１２１８】

本実施例のメイン制御部４１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定可能であり、ＢＢ２及びＢＢ１の少なくとも一方において、決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂのうち少なくとも一部の入賞について発生が許容される確率が設定値に応じて異なる構成である。このような構成とすることで、ＢＢ２とＢＢ１とで内部抽選による決定対象となるＢＢ中Ａ及びＢＢ中Ｂを変更することなく、ＢＢ２またはＢＢ１における設定値毎のメダルの払出率を調整することができる。

20

【１２１９】

〔作用効果１２〕

本実施例のメイン制御部４１は、遊技者にとって有利なＡＴ状態に制御可能な有利区間に制御可能であり、有利区間においてＥＤ移行ゲーム数、純増枚数カウンタ値を更新可能であり、有利区間に制御するとき、１７００、１８００、１９００、２０００、２１００、２２００のうちのいずれかの値を第３規定数として決定するとともに、１１５０、１２００、１２５０、１３００、１３５０、１４００のうちのいずれかの値を第５規定数として決定し、更新されたＥＤ移行ゲーム数が第３規定数に到達、または更新された純増枚数カウンタ値が第５規定数を超えることで、ＥＤ状態に制御する構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御された後、ＥＤ移行ゲーム数が到達するまたは純増枚数カウンタ値が超えることでＥＤ状態に制御されることとなる第３規定数及び第５規定数が変動するため、有利区間に制御される毎に、ＥＤ状態に制御されるまでの期間を変化させることで有利区間に制御することに伴う興味を高めることができる。

30

【１２２０】

本実施例では、ＥＤ状態は、メダルの付与を伴う小役を発生させるための操作態様が報知されるナビ報知確率がＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態におけるナビ報知確率と異なる構成である。このような構成とすることで、ＥＤ状態に制御されるまでの期間が変化することで、ＥＤ状態へ移行するタイミングが曖昧となるが、ＥＤ状態に制御されることでＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態とナビ報知確率が異なることから、ナビ報知確率からＥＤ状態に制御されている可能性を推測することができる。

40

【１２２１】

本実施例のサブ制御部９１は、ＥＤ状態においてＥＤ状態に制御されていることを示唆するＥＤ開始演出やＥＤ演出を実行可能であり、ＥＤ状態に制御された後もＥＤ開始演出やＥＤ演出が実行されないことがある構成である。このような構成とすることで、ＥＤ状態に制御された後もＥＤ開始演出やＥＤ演出が実行されないことがあるため、ＥＤ開始演出やＥＤ演出が実行されない状況であってもＥＤ状態に制御されていることを期待させることができる。

50

【1222】

本実施例のサブ制御部91は、ED状態において、内部抽選により特定役の当選時にED開始演出を実行するか否かを決定する構成である。このような構成とすることで、特定役の当選の発生を許容する旨が決定されたときにED開始演出が実行されること、すなわちED状態に制御されていることを期待させることができる。

【1223】

本実施例のサブ制御部91は、第3規定数が1700、1800、1900、2000、2100、2200のうち、相対的に到達し易い1900以下であり、第5規定数が1150、1200、1250、1300、1350、1400のうち、相対的に到達し易い1250以下である可能性を示唆するナビ演出Bを実行可能な構成である。このような構成とすることで、ナビ演出Bが実行されることで、より早い段階でED状態に制御されることを期待させることができる。

【1224】

〔作用効果13〕

本実施例のメイン制御部41は、遊技者にとって有利なAT状態に制御可能な有利区間に制御可能であり、有利区間中のゲーム数を計数する有利区間ゲーム数カウンタと、有利区間中のゲーム数を計数するED移行ゲーム数カウンタと、を備え、有利区間ゲーム数カウンタによる有利区間ゲーム数は、賭数が3枚でありかつ遊技状態がRT1であることが成立しているか否かに関わらず更新され、有利区間の終了条件1を判定する際に用いられ、ED移行ゲーム数カウンタによるED移行ゲーム数は、賭数が3枚でありかつ遊技状態がRT1であることが成立している場合に更新される一方で、賭数が3枚でありかつ遊技状態がRT1であることが成立していない場合には更新されず、有利区間におけるED移行条件の成立を判定する際に用いられる構成である。このような構成とすることで、有利区間の終了条件1を判定するゲーム数には、有利区間中に生じた条件に関わらず更新される有利区間ゲーム数が用いられることで、過度に有利区間が長くなりすぎることがない一方で、ED移行条件の成立を判定するゲーム数には、賭数が3枚でありかつ遊技状態がRT1であることが成立していなければ更新されない第2計数値が用いられることで、推奨する条件で遊技を行うことを促すことができる。

【1225】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間の終了時には、有利区間ゲーム数及びED移行ゲーム数の双方が初期化される構成である。このような構成とすることで、終了した有利区間の事象が次の有利区間に影響してしまうことを防止できる。

【1226】

本実施例のメイン制御部41は、ED移行ゲーム数が第5規定数に到達することで、有利区間の終了条件1、2が成立するまで継続するED状態に制御する構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち賭数が3枚でありかつ遊技状態がRT1であることが成立しているゲーム数が第5規定数に到達することで、有利区間の終了条件1、2が成立するまで継続するED状態に制御させることができる。

【1227】

本実施例のサブ制御部91は、ED状態において、有利区間が終了するまでの残りゲーム数を示唆可能であり、有利区間ゲーム数に基づいて残りゲーム数を示唆する構成である。このような構成とすることで、ED状態において正確な残りゲーム数を示唆することができる。

【1228】

尚、本実施例のメイン制御部41は、ED移行ゲーム数が第5規定数（本実施例では、1150～1400）よりも小さい天井値（例えば、1000）に到達することで、AT状態に制御する構成としても良く、このような構成とすることで、AT状態への移行条件成立の判定と、第3ED移行条件成立の判定と、でED移行ゲーム数を共用することができる。

【1229】

本実施例のスロットマシン 1 は、3 枚の賭数でゲームが行われることでメダルの払出率が適正なものとなり、3 枚の賭数でゲームが行われることにより E D 移行ゲーム数が更新される構成である。このような構成とすることで、3 枚の賭数でゲームが行われないと E D 移行ゲーム数が更新されないため、メダルの払出率が適正となる 3 枚の賭数でゲームを行うことを促すことができる。

【1 2 3 0】

本実施例のスロットマシン 1 は、R T 0、R T 1、R T 2、B B 1、B B 2 のうち R T 1 に制御されることでメダルの払出率が適正なものとなり、R T 1 に制御されていることにより E D 移行ゲーム数が更新される構成である。このような構成とすることで、R T 1 に制御されていない場合には E D 移行ゲーム数が更新されないため、メダルの払出率が適正となる R T 1 でゲームを行うことを促すことができる。

10

【1 2 3 1】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T 状態移行後のメダルの純増枚数を計数し、有利区間の終了条件 2 を判定する際に用いる純増枚数カウンタ値を賭数が 3 枚でありかつ遊技状態が R T 1 であることが成立しているか否かに関わらず更新する構成である。このような構成とすることで、賭数が 3 枚でありかつ遊技状態が R T 1 であることが成立していない場合でも純増枚数カウンタ値は更新されるため、賭数が 3 枚でありかつ遊技状態が R T 1 であることが成立していないゲームにおけるメダルの増加量も加味して有利区間の終了条件 2 を判定することができる。すなわち賭数が 3 枚でありかつ遊技状態が R T 1 であることを成立させずにゲームを行っても有利区間の終了条件 2 の成立を遅らせることはできないようになっている。

20

【1 2 3 2】

〔作用効果 1 4〕

本実施例のメイン制御部 4 1 は、通常区間よりも遊技者にとって有利な有利区間に制御可能であるとともに、有利区間において通常状態、C Z 状態に制御可能であり、有利区間の開始に伴い通常状態に制御し、通常状態において C Z 状態の移行条件が成立することで C Z 状態に制御し、C Z 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間を開始させて通常状態に制御する制御と、C Z 状態または A T 状態の終了後、有利区間が継続されたまま、通常状態に制御する制御と、を行うことが可能な構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御するだけでなく、C Z 状態の終了後、有利区間を継続した状態で通常状態に制御することもあるため、遊技の流れに変化を持たせることができる。

30

【1 2 3 3】

尚、本実施例では、通常状態において C Z 状態の移行条件が成立することで C Z 状態に制御する構成であるが、通常状態において A T 状態の移行条件が成立することで A T 状態に制御する構成としても良く、当該 A T 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間を開始させて通常状態に制御する制御と、当該 A T 状態の終了後、有利区間が継続されたまま、通常状態に制御する制御と、を行うことが可能な構成とすることで、遊技の流れに変化を持たせることができる。

【1 2 3 4】

40

本実施例のメイン制御部 4 1 は、有利区間が開始して通常状態に制御するときに継続抽選 1 を行い、当該通常状態から制御された C Z 状態の終了後、有利区間を継続させるか否かを決定することが可能な構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御されるか、有利区間を継続した状態で通常状態に制御されるか、を有利区間が開始するときに決定するため、C Z 状態に制御される前の段階で、C Z 状態の終了後、有利区間が継続する可能性を示唆する演出等、C Z 状態の終了後の制御に応じた制御を行うことが可能となる。

【1 2 3 5】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、内部抽選で当選した役に応じて有利区間に制御するか否かを決定し、継続抽選 1 において内部抽選で当選した役に応じて有利区間を継続させる

50

か否かを決定する構成である。このような構成とすることで、内部抽選で当選した役に応じて有利区間に制御するか否かが決定されるとともに、有利区間が開始するときの内部抽選で当選した役に応じて、C Z 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御されるか、有利区間を継続した状態で通常状態に制御されるか、が決定されるため、内部抽選で当選した役に着目させることができる。

【1236】

本実施例のサブ制御部 91 は、有利区間の開始に伴い制御された通常状態において通常状態演出を実行するとともに、通常状態演出のステージが変更される頻度によって、C Z 状態の終了後、有利区間が継続したまま通常状態に制御される可能性が示唆される構成である。このような構成とすることで、C Z 状態に制御される前の通常状態において、C Z 状態の終了後、有利区間を終了させ、再度有利区間に移行させて通常状態に制御されるか、有利区間を継続した状態で通常状態に制御されるか、を示唆することができる。

10

【1237】

本実施例では、C Z 状態の後 A T 状態に移行せずに終了し、有利区間が継続したまま通常状態に制御される割合と、C Z 状態の後 A T 状態に制御された後に、有利区間が継続したまま通常状態に制御される割合と、が異なる構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の後 A T 状態に制御されずに終了したか、C Z 状態の後 A T 状態に制御されたか、によって、その後、有利区間を継続した状態で通常状態に制御される割合が異なるため、C Z 状態の後 A T 状態に制御されたか否かによって、その後の遊技の流れに変化を持たせることができる。

20

【1238】

本実施例では、C Z 状態の後 A T 状態に制御されずに終了するよりも、C Z 状態後、A T 状態に制御された方が遊技者にとって有利となる構成である。このような構成とすることで、C Z 状態に制御されることに伴う有利度合いによって、その後の遊技の流れに変化を持たせることができる。

【1239】

本実施例では、C Z 状態の後 A T 状態に制御された場合に、その後有利区間を継続しない構成としても良く、このような構成とすることで、C Z 状態の後 A T 状態に制御された後は、有利区間が継続しないため、C Z 状態が A T 状態に移行することなく終了したときに、その後の遊技の流れに着目させることができる。

30

【1240】

本実施例では、C Z 状態の後、有利区間が継続したまま制御される通常状態は、C Z 状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御される通常状態よりも、少ないゲーム数で C Z 状態への移行が期待できるモードが選択されやすい構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態では、有利区間が終了し、再度有利区間が開始したことに伴い制御された通常状態よりも、少ないゲーム数で C Z 状態に制御されやすいため、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【1241】

本実施例のメイン制御部 41 は、通常状態において 1 ゲーム毎に終了抽選を行い、終了抽選に当選することで通常状態が終了し、C Z 状態に制御されるとともに、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態では、C Z 状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御される通常状態よりも、終了抽選の当選確率が高いモードが選択されやすい構成である。このような構成とすることで、通常状態において 1 ゲーム毎に終了抽選が行われるため、1 ゲーム毎に C Z 状態に制御されることを期待させることができる。

40

【1242】

尚、本実施例では、1 ゲーム毎に終了抽選が行われる構成であるが、特定役が当選したとき、または入賞したときなど抽選条件が成立する毎に終了抽選を行い、終了抽選に当選することで通常状態が終了し、C Z 状態に制御される構成としても良く、このような構成

50

とすることで、通常状態において抽選条件が成立する毎にC Z状態に制御されることを期待させることができる。

【1243】

本実施例のメイン制御部41は、通常状態に制御されたゲーム数が当該通常状態のモードに応じて選択された終了ゲーム数に到達することで、通常状態が終了し、C Z状態に制御されるとともに、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態では、C Z状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御される通常状態よりも、少ない終了ゲーム数が選択される割合の高いモードが選択されやすい構成である。このような構成とすることで、例えば、通常状態の終了に向けて演出を行う等、通常状態が終了するまでに要するゲーム数に応じた制御を行うことができる。

10

【1244】

本実施例では、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御されるC Z状態は、C Z状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御された通常状態から制御されるC Z状態よりも有利となる構成である。このような構成とすることで、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御されるC Z状態は、C Z状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御された通常状態から制御されるC Z状態よりも有利となるため、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【1245】

本実施例では、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御されるC Z状態は、C Z状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御された通常状態から制御されるC Z状態よりも、C Z状態からA T状態に制御される割合が高い構成である。このような構成とすることで、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま制御された通常状態から制御されるC Z状態は、C Z状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始することで制御された通常状態から制御されるC Z状態よりも、C Z状態から遊技者にとって有利なA T状態に制御されやすいため、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

20

【1246】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間ゲーム数が第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達することで有利区間を終了させるとともに、有利区間ゲーム数に応じて、C Z状態の後、有利区間が継続する割合が異なる構成である。このような構成とすることで、C Z状態の後、有利区間を継続したまま通常状態に制御する場合でも、有利区間の残りゲーム数の範囲で通常状態に制御することが可能となる。

30

【1247】

本実施例のメイン制御部41は、有利区間の残りゲーム数が400ゲーム未満となる場合には、C Z状態の後、有利区間を継続せず、C Z状態の後、有利区間が継続した場合には、その後通常状態及びC Z状態を経てA T状態に制御された場合でも、有利区間が終了するまでに最低77ゲームは確保されることで、A T状態において所定数（本実施例では154枚）のメダルを獲得可能な構成である。このような構成とすることで、C Z状態の後、有利区間が継続された場合でも、その後のA T状態において所定量未満のメダルしか獲得できない状況を回避することができる。

40

【1248】

尚、有利区間の残りゲーム数が400ゲーム未満となる場合に、有利区間の残りゲーム数が400ゲーム以上となる場合よりも、C Z状態の後、有利区間が継続する割合が低くなる構成としても良く、このような構成とした場合でも、C Z状態の後、有利区間が継続された場合に、所定量未満のメダルしか獲得できない状況を極力回避することができる。

【1249】

本実施例のメイン制御部41は、C Z状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御される場合に、有利区間の残りゲーム数に応じてモードの選択率が異なることで、当該通常状態の平均滞在ゲーム数を変化させる構成である。このような構成とすることで、

50

C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御する場合でも、有利区間の残りゲーム数の範囲で通常状態に制御することが可能となる。

【1250】

本実施例のメイン制御部41は、通常状態において有利度の異なる複数種類のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国準備モード、天国モード）に制御可能であり、C Z 状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始することで通常状態に制御される場合と、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御される場合と、で当該通常状態におけるモードの選択率が異なる構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御される場合と、C Z 状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始することで通常状態に制御される場合と、で通常状態における有利度を変化させることができる。

10

【1251】

本実施例のメイン制御部41は、C Z 状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始することで通常状態に制御される場合にも、C Z 状態の後、有利区間が継続されたまま通常状態に制御される場合にも、内部抽選で当選した役に応じてモードの種類を選択する構成である。このような構成とすることで、内部抽選で当選した役によっても通常状態における有利度を変化させることができる。

【1252】

本実施例のサブ制御部91は、通常状態において実行する通常状態演出のステージ毎の滞在率の違いによって、モードの種類を示唆可能な構成である。このような構成とすることで、通常状態演出のステージ毎の滞在率の違いから通常状態における有利度を認識させることができる。

20

【1253】

本実施例では、複数種類のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国準備モード、天国モード）は、C Z 状態の後、有利区間が終了し、再度有利区間が開始することで通常状態に制御される場合のみ選択される天国準備モードを含む構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始して通常状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【1254】

本実施例では、天国準備モードは、他のモード（通常1モード、通常2モード、高確率モード、天国モード）よりもC Z 状態の終了後、有利区間が継続する割合が高い構成である。このような構成とすることで、C Z 状態の後、有利区間を終了させ、再度有利区間が開始して通常状態に制御された場合のみ、その後のC Z 状態の終了後、有利区間を継続したまま通常状態に制御される割合を高めることができる。

30

【1255】

本実施例のメイン制御部41は、C Z 状態におけるポイントアップゲームのゲーム数や条件判定ゲームが終了するまでのゲーム数等、C Z 状態における遊技の結果に応じて、当該C Z 状態の終了後、有利区間を継続させるか否かを決定することが可能な構成である。このような構成とすることで、C Z 状態における遊技の結果に応じてC Z 状態の終了後、有利区間を継続させるか否かが決定されるため、C Z 状態における遊技の結果に着目させることができる。

40

【1256】

本実施例のメイン制御部41は、C Z 状態における遊技の結果が相対的に不利な結果であった場合に、C Z 状態における遊技の結果が相対的に有利な結果であった場合よりも、その後有利区間を継続させる割合が高い構成である。このような構成とすることで、C Z 状態における遊技の結果が不利な結果であっても、その後有利区間が継続することに期待させることができる。

【1257】

本実施例のメイン制御部41は、C Z 状態におけるポイントアップゲームのゲーム数が10ゲームである場合に、ポイントアップゲームのゲーム数が10ゲームである場合より

50

も有利なポイントアップゲームのゲーム数が20ゲームである場合よりも、すなわちCZ状態に制御された期間が短い場合に、CZ状態に制御された期間が長い場合よりも、その後有利区間を継続させる割合が高い構成である。このような構成とすることで、CZ状態に制御された期間が相対的に短い場合でも、その後有利区間が継続することに期待させることができるとともに、CZ状態に制御された期間が短い場合、すなわち有利区間の残りゲーム数が確保されている可能性が高い場合に、有利区間が継続する割合を高める等、CZ状態に制御された期間に適した制御を決定することができる。

【1258】

尚、CZ状態において払い出されたメダル数、CZ状態において増加したメダル数が所定数以下の場合に、所定数を超えた場合よりも、その後有利区間を継続させる割合が高い構成としても良く、このような構成とすることで、CZ状態において獲得したメダル数が相対的に少ない場合でも、その後有利区間が継続することに期待させることができるとともに、CZ状態において払い出されたメダル数や増加したメダル数が少ない場合、すなわち有利区間において獲得可能なメダル数が確保されている可能性が高い場合に、有利区間が継続する割合を高める等、CZ状態において払い出されたメダル数や増加したメダル数に適した制御を決定することができる。

【1259】

本実施例のサブ制御部91は、通常状態の開始時に、通常状態開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、通常状態の制御が開始されたことを認識させることができる。

【1260】

本実施例のサブ制御部91は、通常状態開始演出の種類が開始演出A～Cのいずれであるかによって、次回CZ状態の終了後、有利区間を継続したまま再度通常状態に制御されることが確定している可能性が示唆される構成である。このような構成とすることで、通常状態開始演出の種類に着目させることができる。

【1261】

尚、通常状態開始演出の種類が開始演出A～Cのいずれであるかによって、通常状態のモードが示唆される構成としても良く、このような構成とした場合でも、通常状態開始演出の種類に着目させることができる。

【1262】

本実施例のメイン制御部41は、区間表示LED19を点灯させることで有利区間中である旨を報知する構成である。このような構成とすることで、有利区間中である旨を認識させることができる。

【1263】

本実施例のメイン制御部41は、CZ状態の終了時に有利区間が終了する場合に、CZ状態の最後のゲームにおいて、最終停止操作された後、所定時間経過したときに区間表示LED19を消灯し、有利区間中である旨の報知を終了させる構成である。このような構成とすることで、CZ状態の最後のゲームにおいて、最終停止操作されてもしばらくは有利区間中である旨の報知が継続するため、当該遊技が有利区間中であることを認識させることができる。

【1264】

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

【1265】

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

10

20

30

40

50

実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【1266】

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。

【符号の説明】

【1267】

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

10

20

30

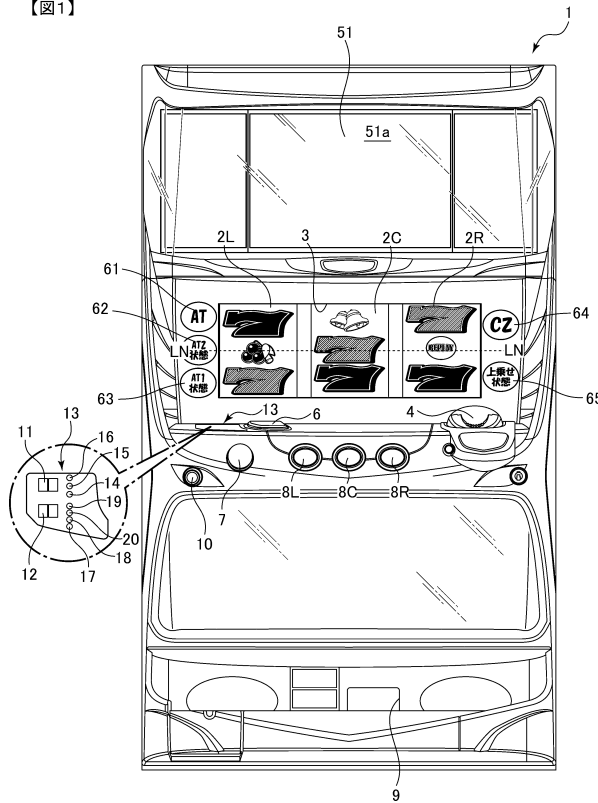
40

50

【図面】

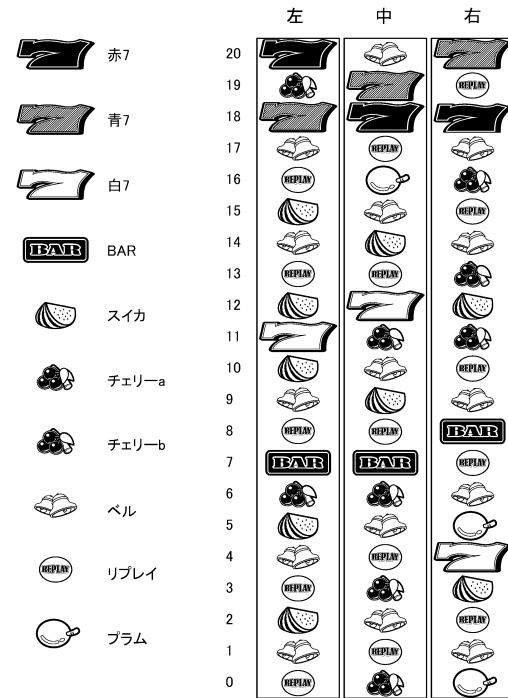
【図 1】

【図1】



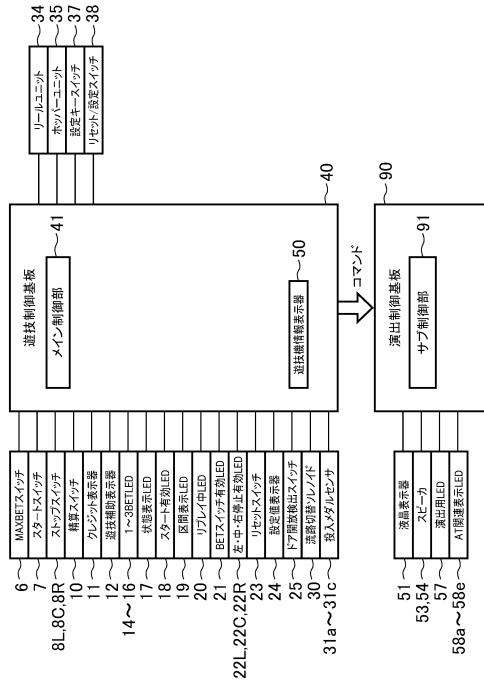
【図 2】

【図2】



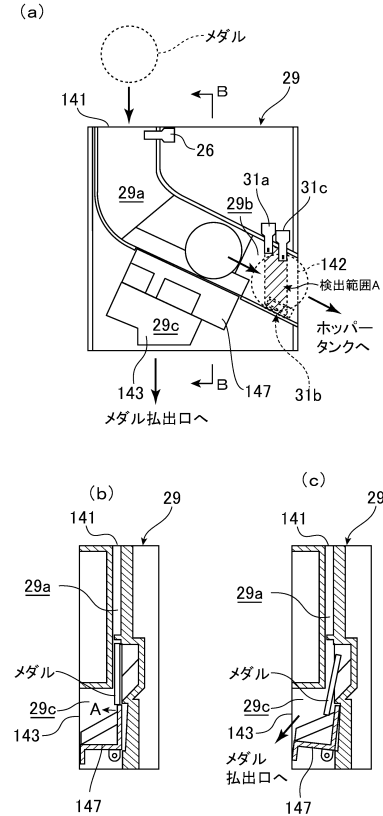
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

20

30

40

50

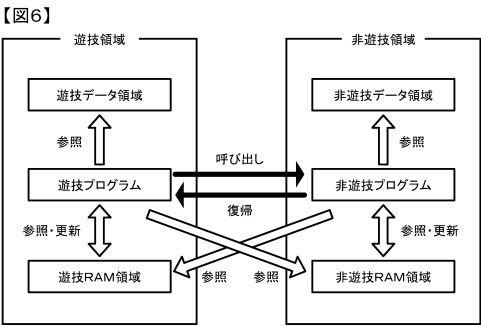
【図 5】

【図5】

(a)

アドレス	種別	内容	プログラム 走行	データ アクセス
0000H	プログラム ／データ (ROM)	遊技プログラム領域	許可	許可
11FEH 11FFH		遊技データ領域	禁止	
1E4FH 1E50H 1FFFH 2000H		未使用領域1		
		非遊技プログラム領域	許可	
2158H 2159H		非遊技データ領域	禁止	
2169H 216AH 28FFH 2700H		未使用領域2		禁止

【図 6】



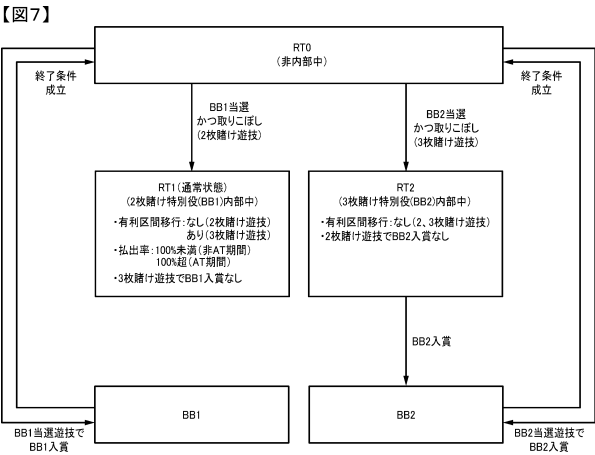
10

(b)

アドレス	種別	内容	プログラム 走行	データ アクセス
F000H	使用可能領域 (アクセス可能) (RAM)	遊技RAM領域	禁止	許可
		特別ワーク		
		重要ワーク		
		一般ワーク		
F162H F163H F197H F198H		未使用領域3		
		遊技スタック領域(未使用)		
遊技SP F1FFH F200H F2FFH F300H	非遊技RAM領域	遊技スタック領域(使用中)	禁止	許可
		未使用領域4		
		遊技プログラムから参照あり		
F304H F305H		遊技プログラムから参照なし		
81EFH 81F0H		非遊技スタック領域(未使用)		
非遊技SP F3FFH F400H		非遊技スタック領域(使用中)		

20

【図 7】



【図 8】

【図8】

	設定変更時(有利区間終了時)	
	RT1	RT1以外
遊技状態に関する情報	—	○
状態LEDの出力パルファ	—	○
有利区間に関する情報	○	○
有利区間LEDの出力パルファ	○	○

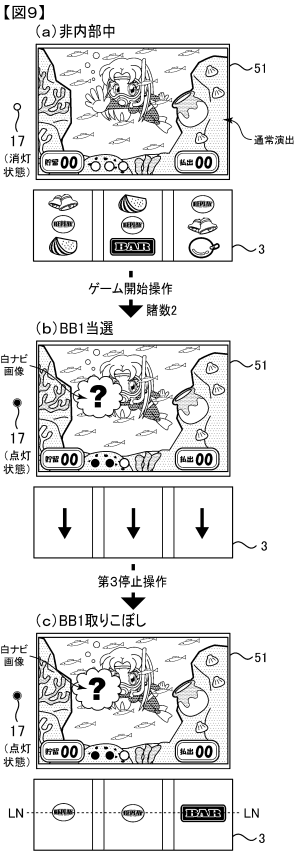
○: 初期化対象
—: 非初期化対象

30

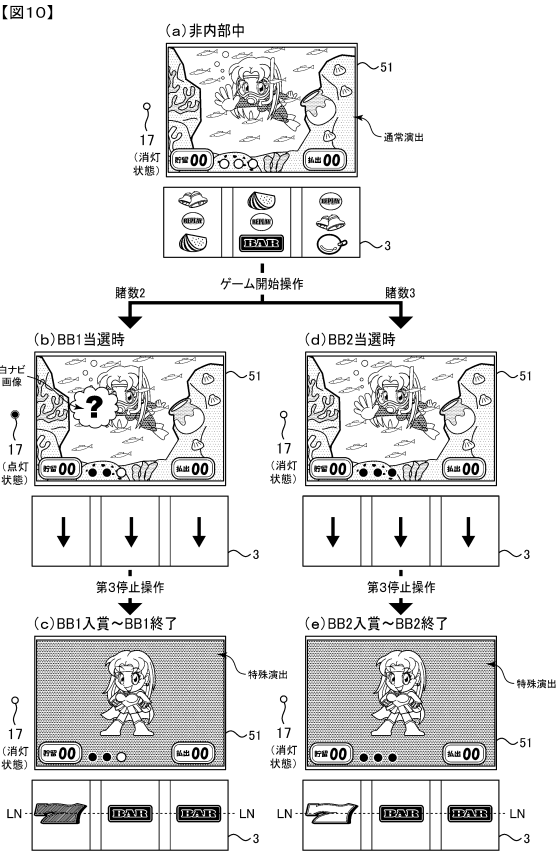
40

50

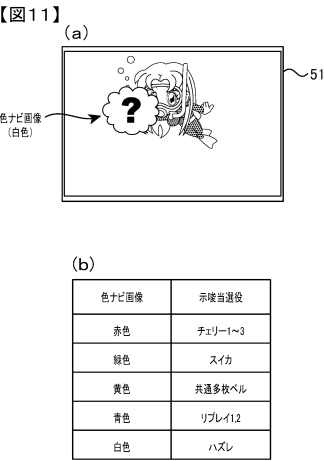
【図 9】



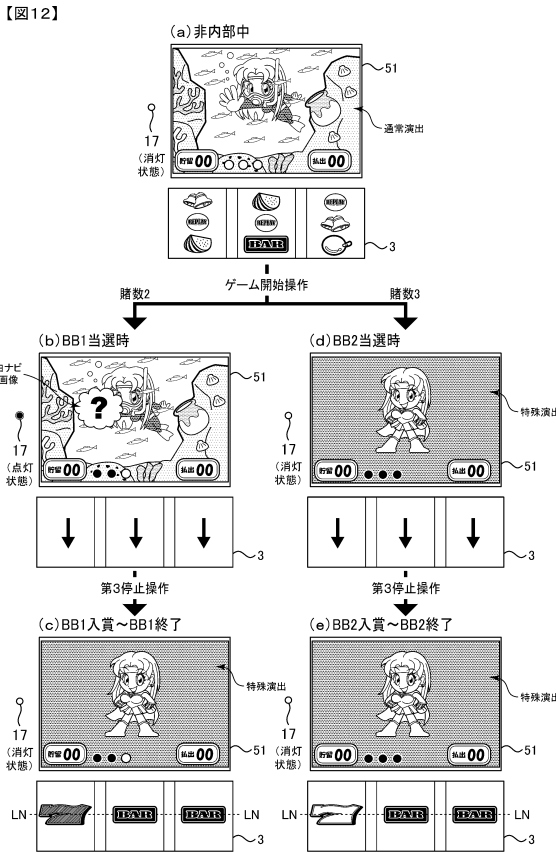
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 1 3】

【図13】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 207	○ 3211	○ 1495	×	×
リプレイA	○ 3933	○ 3934	○ 5659	×	×
リプレイB	○ 3000	○ 3000	○ 3000	×	×
リプレイC	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイD	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイE	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイF	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 349	○ 349	○ 349	×	×
チェリー2	○ 172	○ 172	○ 172	×	×
チェリー3	○ 80	○ 80	○ 80	×	×
チャンスリプレイ1	○ 210	○ 840	○ 840	×	×
チャンスリプレイ2	○ 940	○ 940	○ 940	×	×
スイカ	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通1枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通2枚役	○ 524	○ 524	○ 524	×	×
共通多枚ベル	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル123D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル213A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル213B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル213C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル213D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル231A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル231B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル231C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル231D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×

【図 1 4】

【図14】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル312A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル312B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル312C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル312D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル321A	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル321B	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル321C	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
多枚ベル321D	○ 1847	○ 1847	○ 1847	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	×	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 9305
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 56231

10

20

【図 1 5】

【図15】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 750	○ 3753	○ 2030	×	×
リプレイA	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
リプレイB	○ 3933	○ 3937	○ 5620	×	×
リプレイC	○ 3000	○ 3000	○ 3000	×	×
リプレイD	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイE	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイF	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイ	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 350	○ 350	○ 350	×	×
チェリー2	○ 173	○ 173	○ 173	×	×
チェリー3	○ 82	○ 82	○ 82	×	×
チャンスリプレイ1	○ 841	○ 841	○ 841	×	×
チャンスリプレイ2	○ 212	○ 212	○ 212	×	×
スイカ	○ 960	○ 960	○ 960	×	×
共通1枚役	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通2枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通多枚ベル	○ 890	○ 890	○ 890	×	×
多枚ベル123A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル123B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル123C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル123D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル132A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル132B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル132C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル132D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル213A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル213B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル213C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル213D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル231A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル231B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル231C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル231D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×

【図 1 6】

【図16】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル312A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル312B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル312C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル312D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル321A	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル321B	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル321C	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
多枚ベル321D	○ 1810	○ 1810	○ 1810	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	○ 3004	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 9475
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 56061

30

40

50

【図 1 7】

【図17】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RTD (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 901	○ 3903	○ 2164	×	×
リプレイA	○ 3910	○ 3911	○ 5659	×	×
リプレイB	○ 3000	○ 3000	×	×	×
リプレイC	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイD	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイE	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイF	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 351	○ 351	○ 351	×	×
チェリー2	○ 178	○ 178	○ 178	×	×
チェリー3	○ 85	○ 85	○ 85	×	×
チャンスリプレイ1	○ 842	○ 842	○ 842	×	×
チャンスリプレイ2	○ 218	○ 218	○ 218	×	×
スイカ	○ 990	○ 990	○ 990	×	×
共通1枚役	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通3枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通多枚ベル	○ 920	○ 920	○ 920	×	×
多枚ベル123A	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123B	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123C	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123D	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123E	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123F	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123G	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123H	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123I	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123J	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123K	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123L	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123M	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123N	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123O	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123P	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123Q	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123R	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123S	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123T	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123U	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123V	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123W	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123X	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123Y	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル123Z	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×

【図 1 8】

【図18】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RTD (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル312A	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル312B	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル312C	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル312D	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル321A	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル321B	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル321C	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
多枚ベル321D	○ 1800	○ 1800	○ 1800	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	○ 3002	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 9510
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 56076

10

20

【図 1 9】

【図19】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RTD (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 1052	○ 4053	○ 2300	×	×
リプレイA	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
リプレイB	○ 3896	○ 3897	○ 5620	×	×
リプレイC	○ 3000	○ 3000	○ 3000	×	×
リプレイD	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイE	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイF	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイG	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 351	○ 352	○ 353	×	×
チェリー2	○ 181	○ 181	○ 181	×	×
チェリー3	○ 70	○ 70	○ 70	×	×
チャンスリプレイ1	○ 843	○ 843	○ 843	×	×
チャンスリプレイ2	○ 222	○ 222	○ 222	×	×
スイカ	○ 1000	○ 1000	○ 1000	×	×
共通1枚役	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通3枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通多枚ベル	○ 990	○ 990	○ 990	×	×
多枚ベル123A	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123B	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123C	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123D	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123E	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123F	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123G	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123H	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123I	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123J	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123K	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123L	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123M	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123N	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123O	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123P	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123Q	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123R	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123S	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123T	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123U	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123V	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123W	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123X	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123Y	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル123Z	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×

【図 2 0】

【図20】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RTD (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル212A	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル212B	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル212C	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル212D	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル221A	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル221B	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル221C	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
多枚ベル221D	○ 1790	○ 1790	○ 1790	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	○ 3002	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 9540
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 55996

30

40

50

【図 2 1】

【図21】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 1203	○ 4203	○ 2431	×	×
リプレイA	○ 3887	○ 3878	○ 5650	×	×
リプレイB	○ 3000	○ 3000	○ 3000	×	×
リプレイC	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイD	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイE	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイF	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 353	○ 353	○ 353	×	×
チェリー2	○ 194	○ 194	○ 194	×	×
チェリー3	○ 80	○ 80	○ 80	×	×
チャンスリプレイ1	○ 228	○ 844	○ 844	×	×
チャンスリプレイ2	○ 1020	○ 228	○ 228	×	×
スイカ	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通1枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通3枚役	○ 1090	○ 1090	○ 1090	×	×
共通多枚ベル	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル123D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル213A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル213B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル213C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル213D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル231A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル231B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル231C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル231D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×

【図 2 2】

【図22】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル312A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル312B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル312C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル312D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル321A	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル321B	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル321C	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
多枚ベル321D	○ 1780	○ 1780	○ 1780	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	○ 3000	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 9510
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 55966

10

20

【図 2 3】

【図23】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
不当選	○ 2284	○ 5283	○ 3454	×	×
リプレイA	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
リプレイB	○ 3840	○ 3841	○ 5620	×	×
リプレイC	○ 3000	○ 3000	○ 3000	×	×
リプレイD	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
リプレイE	○ 120	○ 120	○ 120	×	×
リプレイF	○ 44	○ 44	○ 44	×	×
リプレイ2	○ 6	○ 6	○ 6	×	×
チェリー1	○ 354	○ 354	○ 354	×	×
チェリー2	○ 195	○ 195	○ 195	×	×
チェリー3	○ 90	○ 90	○ 90	×	×
チャンスリプレイ1	○ 845	○ 845	○ 845	×	×
チャンスリプレイ2	○ 240	○ 240	○ 240	×	×
スイカ	○ 1040	○ 1040	○ 1040	×	×
共通1枚役	○ 4	○ 4	○ 4	×	×
共通3枚役	○ 7550	○ 7550	○ 7550	×	×
共通多枚ベル	○ 2020	○ 2020	○ 2020	×	×
多枚ベル123A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル123B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル123C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル123D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル132A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル132B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル132C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル132D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル213A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル213B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル213C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル213D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル231A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル231B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル231C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル231D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×

【図 2 4】

【図24】

抽選対象役	遊技状態				
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。				
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1内部中)	RT2 (BB2内部中)	BB1中	BB2中
多枚ベル312A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル312B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル312C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル312D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル321A	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル321B	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル321C	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
多枚ベル321D	○ 1695	○ 1695	○ 1695	×	×
BB1	×	×	×	×	×
BB2	○ 3000	×	×	×	×
BB中A	×	×	×	○ 10300	○ 10190
BB中B	×	×	×	○ 55236	○ 55346

30

40

50

【図 2 5】

【図25】

設定1～6(2枚賭け遊技)

抽選対象役	遊技状態		
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。		
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB(内部中))	RT2 (BB2(内部中))
不当中	○ 10	×	×
リプレイA	○ 8978	○ 14658	○ 14668
リプレイB	×	×	×
リプレイC	×	×	×
リプレイD	×	×	×
リプレイE	×	×	×
リプレイF	×	×	×
リプレイ2	×	×	×
チェリー1	×	×	×
チェリー2	×	×	×
チェリー3	×	×	×
チャンスリプレイ1	×	×	×
チャンスリプレイ2	×	×	×
スイカ	○ 328	○ 328	○ 328
共通1枚役	○ 48100	○ 48100	○ 48100
共通3枚役	○ 4	○ 4	○ 4
共通多枚ベル	○ 2400	○ 2400	○ 2400
多枚ベル123A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123D	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123E	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123F	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123D	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123E	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル123F	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213D	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213E	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル213F	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル231A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル231B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル231C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル231D	○ 4	○ 4	○ 4

【図 2 6】

【図26】

設定1～6(2枚賭け遊技)

抽選対象役	遊技状態		
	※1○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを含む)各々の判定値数を示す。判定値数の分母は「65536」である。		
	RT0 (非内部中)	RT1 (BB1(内部中))	RT2 (BB2(内部中))
多枚ベル312A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル312B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル312C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル312D	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル321A	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル321B	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル321C	○ 4	○ 4	○ 4
多枚ベル321D	○ 4	○ 4	○ 4
BB1	○ 5620	×	×
BB2	×	×	×
BB中A	×	×	×
BB中B	×	×	×

10

20

【図 2 7】

【図27】

役番号 (当選番号)	抽選対象役	配当 (払出枚数)	有利区間移行		グループの種類 (内部当選コマンド)		試験番号		フラグカチヨリ (FC)
			規定数2枚	規定数3枚	特別役	一般役	特別役	一般役	
0	不当中	無し	無し	無し	0	0	0	0	0
1	リプレイA	高遊技	無し	無し	0	1	0	1	2
2	リプレイB	高遊技	無し	無し	0	2	0	2	
3	リプレイC	高遊技	無し	無し	0	3	0	3	
4	リプレイD	高遊技	無し	無し	0	4	0	4	
5	リプレイE	高遊技	無し	無し	0	5	0	5	
6	リプレイF	高遊技	無し	無し	0	6	0	6	
7	リプレイ2	高遊技	無し	無し	0	7	0	7	
8	チェリー1	高遊技	無し	有り	0	8	0	8	
9	チェリー2	高遊技	無し	有り	0	9	0	9	
10	チェリー3	高遊技	無し	有り	0	10	0	10	
11	チャンスリプレイ1	高遊技	無し	有り	0	11	0	11	1
12	チャンスリプレイ2	高遊技	無し	有り	0	12	0	12	3
13	スイカ	3枚	無し	有り	0	13	0	13	1
14	共通1枚役	1枚	無し	有り	0	14	0	14	0
15	共通3枚役	3枚	無し	有り	0	15	0	15	
16	共通多枚ベル	8枚or1枚or無し	無し	有り	0	16	0	16	
17	多枚ベル123A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	17	
18	多枚ベル123B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	18	
19	多枚ベル123C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	19	
20	多枚ベル123D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	20	
21	多枚ベル132A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	21	
22	多枚ベル132B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	22	
23	多枚ベル132C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	23	
24	多枚ベル132D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	24	17
25	多枚ベル132A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	25	
26	多枚ベル132B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	26	
27	多枚ベル132C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	27	
28	多枚ベル132D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	28	
29	多枚ベル231A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	29	
30	多枚ベル231B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	30	
31	多枚ベル231C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	31	
32	多枚ベル231D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	32	
33	多枚ベル231A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	33	
34	多枚ベル231B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	34	0
35	多枚ベル231C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	35	
36	多枚ベル231D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	36	
37	多枚ベル231A	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	37	
38	多枚ベル231B	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	38	
39	多枚ベル231C	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	39	
40	多枚ベル231D	8枚or1枚or無し	無し	有り	0		0	40	
41	BB1	BB移行	無し	無し	1	0	1	0	
42	BB2	BB移行	無し	無し	2	0	2	0	
43	BB中A	8枚	無し	無し	0	43	0	43	
44	BB中B	1枚	無し	無し	0	44	0	44	

【図 2 8】

【図28】

役番号 (当選番号)	抽選対象役	ナビ機能に関する処理		ナビ番号	ナビ表示
		規定数2枚	規定数3枚		
0	不当中	無し	有り	0	消灯
1	リプレイA	無し	有り	0	消灯
2	リプレイB	無し	有り	0	消灯
3	リプレイC	無し	有り	0	消灯
4	リプレイD	無し	有り	0	消灯
5	リプレイE	無し	有り	0	消灯
6	リプレイF	無し	有り	0	消灯
7	リプレイ2	無し	有り	0	消灯
8	チェリー1	無し	有り	0	消灯
9	チェリー2	無し	有り	0	消灯
10	チェリー3	無し	有り	0	消灯
11	チャンスリプレイ1	無し	有り	0	消灯
12	チャンスリプレイ2	無し	有り	0	消灯
13	スイカ	無し	有り	0	消灯
14	共通1枚役	無し	有り	0	消灯
15	共通3枚役	無し	有り	0	消灯
16	共通多枚ベル	無し	有り	0	消灯
17	多枚ベル123A	無し	有り	1	「12」
18	多枚ベル123B	無し	有り	1	「12」
19	多枚ベル123C	無し	有り	1	「12」
20	多枚ベル123D	無し	有り	1	「12」
21	多枚ベル132A	無し	有り	2	「13」
22	多枚ベル132B	無し	有り	2	「13」
23	多枚ベル132C	無し	有り	2	「13」
24	多枚ベル132D	無し	有り	2	「13」
25	多枚ベル231A	無し	有り	3	「21」
26	多枚ベル231B	無し	有り	3	「21」
27	多枚ベル231C	無し	有り	3	「21」
28	多枚ベル231D	無し	有り	3	「21」
29	多枚ベル231A	無し	有り	4	「23」
30	多枚ベル231B	無し	有り	4	「23」
31	多枚ベル231C	無し	有り	4	「23」
32	多枚ベル231D	無し	有り	4	「23」
33	多枚ベル231A	無し	有り	5	「31」
34	多枚ベル231B	無し	有り	5	「31」
35	多枚ベル231C	無し	有り	5	「31」
36	多枚ベル231D	無し	有り	5	「31」
37	多枚ベル231A	無し	有り	6	「32」
38	多枚ベル231B	無し	有り	6	「32」
39	多枚ベル231C	無し	有り	6	「32」
40	多枚ベル231D	無し	有り	6	「32」
65	BB1	無し	無し	0	0
66	BB2	無し	無し	0	0
67	BB中A	無し	無し	0	0
68	BB中B	無し	無し	0	0

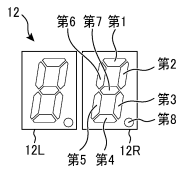
30

40

50

【図 2 9】

【図29】



【図 3 0】

【図30】

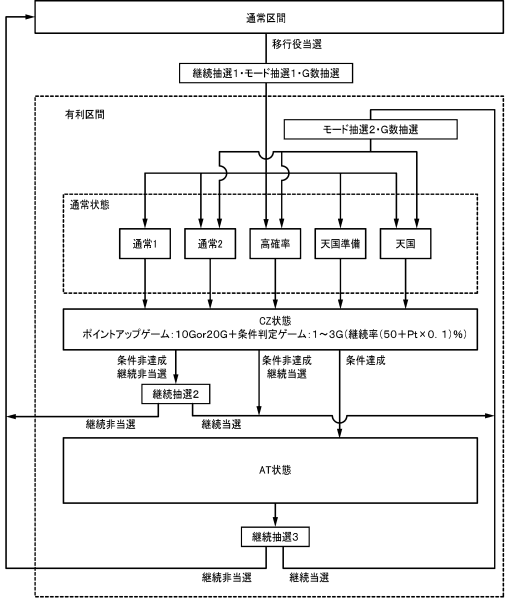
ナビ番号	操作態様	ナビ報知 (ナビ表示の表示態様)	ナビ演出 (ナビ画像の表示態様)
1	左中右停止操作	 ナビ表示1	 ナビ画像1
2	左右中停止操作	 ナビ表示2	 ナビ画像2
3	中左右停止操作	 ナビ表示3	 ナビ画像3
4	中右左停止操作	 ナビ表示4	 ナビ画像4
5	右左中停止操作	 ナビ表示5	 ナビ画像5
6	右中左停止操作	 ナビ表示6	 ナビ画像6

10

【図 3 1】

【図31】

(a)



(b)

状態	終了ゲーム数	終了抽選確率	平均滞在ゲーム数
通常1	200~500	低確率	約400
通常2	100~300	低確率	約250
高確率	300	高確率	約150
天国準備	300~500	低確率	約420
天国	1~100	低確率	約80

【図 3 2】

【図32】

(a) 継続抽選1

移行役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
非継続	99%	90%	80%	70%	0%
継続	1%	10%	20%	30%	100%

(b) 継続抽選2

有利区間残りG数	1000G以上				999~400G				400G未満
PUG数	10G		20G		10G		20G		-
条件判定G数	1Gor2G	3G	1Gor2G	3G	1Gor2G	3G	1Gor2G	3G	-
非継続	60%	50%	70%	60%	70%	60%	80%	70%	100%
継続	40%	50%	30%	40%	30%	40%	20%	30%	0%

(c) 継続抽選3

有利区間残りG数	1000G以上	1000G未満
非継続	90%	100%
継続	10%	0%

20

30

40

50

【図 3 3】

【図33】

(a) モード抽選1

移行役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
通常1	50%	40%	40%	20%	0%
通常2	30%	30%	30%	20%	0%
高確率	5%	10%	15%	20%	0%
天国準備	10%	15%	10%	20%	50%
天国	5%	5%	5%	20%	50%

(b) モード抽選2 (500G以上)

当選役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
通常2	70%	60%	50%	20%	0%
高確率	20%	30%	30%	40%	0%
天国	10%	10%	20%	40%	100%

(c) モード抽選2 (500G未満)

当選役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
通常2	0%	0%	0%	0%	0%
高確率	80%	75%	60%	50%	0%
天国	20%	25%	40%	50%	100%

【図 3 4】

【図34】

(a) ポイント抽選(通常状態)

当選役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
0Pt	99%	90%	80%	0%	0%
10Pt	1%	10%	20%	60%	20%
20Pt	0%	0%	0%	10%	20%
30Pt	0%	0%	0%	10%	20%
40Pt	0%	0%	0%	10%	20%
50Pt	0%	0%	0%	10%	20%

(b) ポイント抽選(CZ)

当選役	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
0Pt	90%	0%	0%	0%	0%
10Pt	10%	90%	80%	20%	10%
20Pt	0%	10%	20%	20%	10%
30Pt	0%	0%	0%	20%	20%
40Pt	0%	0%	0%	20%	30%
50Pt	0%	0%	0%	20%	30%

【図 3 5】

【図35】

(a) 通常状態開始演出選択率

	開始演出A	開始演出B	開始演出C
非継続	80%	20%	0%
継続	50%	40%	10%

(b) ステージ移行率

非継続	1/30
継続	1/25

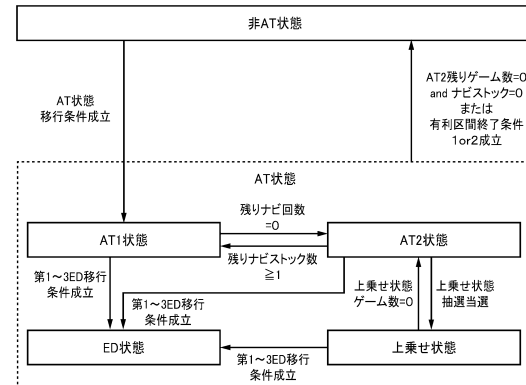
(c) ステージ選択率

	ステージA	ステージB	ステージC	ステージD
通常1	50%	15%	30%	5%
通常2	50%	30%	15%	5%
高確率	20%	50%	20%	10%
天国準備	50%	20%	20%	10%
天国	10%	20%	20%	50%

【図 3 6】

【図36】

(a)



第1ED移行条件: AT状態移行後の純増枚数 > 第3規定数 (1700~2200)

第2ED移行条件: AT状態移行後の純増枚数 > 第4規定数 (1600) かつナビストック ≥ 8

第3ED移行条件: ED移行ゲーム数 = 第6規定数 (1150~1400)

(b)

状態	終了条件	ナビ率	払出率(純増枚数)	ストック抽選
AT1状態	ナビ200回	100%	約200%(約3.0枚)	低確率
AT2状態	30G	50%	約133%(約1.0枚)	低確率
上乗せ状態	10Gor20G	50%	約133%(約1.0枚)	高確率
ED状態	有利区間終了条件 1or2成立	75%	約167%(約2.0枚)	なし

10

20

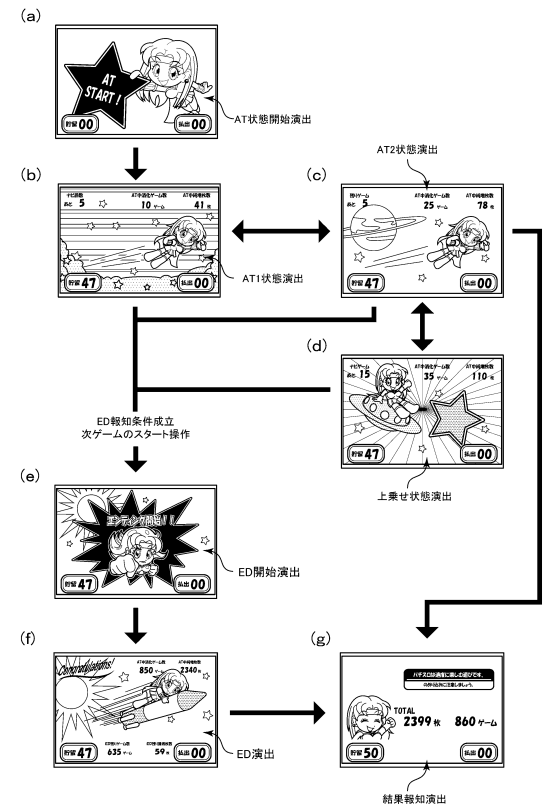
30

40

50

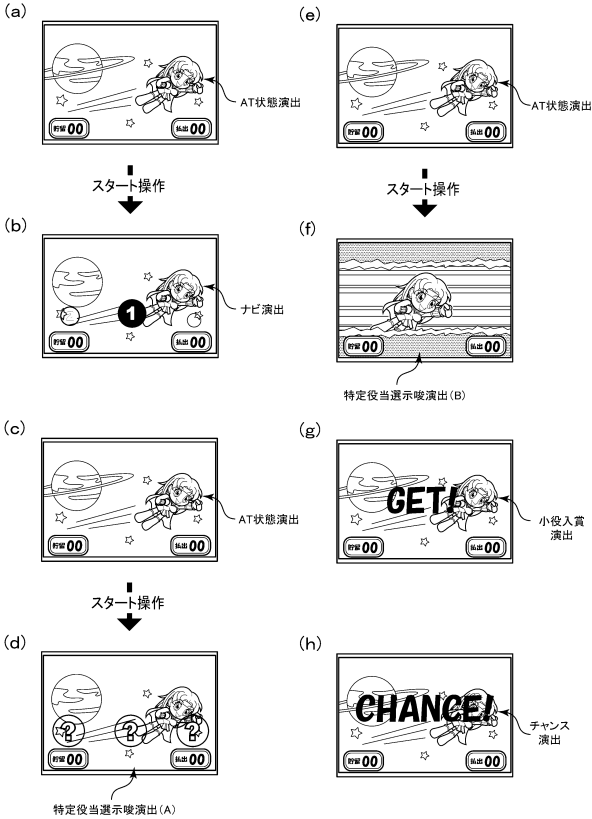
【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】



【図 3 9】

【図39】

状態	ナビ演出A	ナビ演出B	特定役当選示唆演出 (A)	特定役当選示唆演出 (B)	小役入賞演出	チャンス演出
AT1 状態	○	○	○	○	○	○
AT2 状態	○	○	○	○	○	○
上乗せ状態	○	○	○	○	○	○
ED 状態 (報知前)	○	○	○	○	○	○
ED 状態 (報知後)	○	×	△: 要目押しの場合	×	○	×

【図 4 0】

【図40】

(a)	ナビ演出B
第3規定数まで50枚以下	高確率
第5規定数まで25G以下	高確率
第3規定数:1800以下	中確率
第5規定数:1250以下	中確率
上記以外	低確率

(b)	特定役当選示唆演出 (B)	チャンス演出
ED 状態 (報知前) 移行前	低確率	低確率
ED 状態 (報知前) 移行後	高確率	高確率

10

20

30

40

50

【図 4 1】

【図 41】

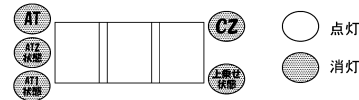
ED演出パターン	奇数設定	偶数設定	高設定
パターンA	△	△	△
パターンB	○	△	△
パターンC	△	○	△
パターンD	△	△	○

○:可能性高い
△:可能性あり

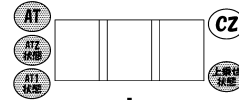
【図 4 2】

【図 42】

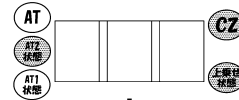
(a)通常状態



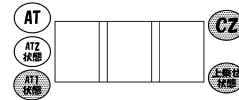
(b)CZ状態



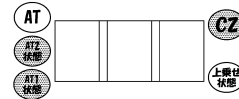
(c)AT1状態



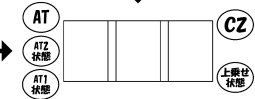
(d)AT2状態



(e)上乗せ状態



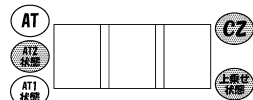
(f)ED状態



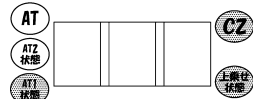
【図 4 3】

【図 43】

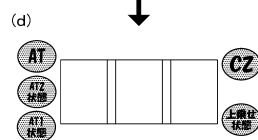
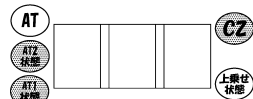
(a)AT1状態



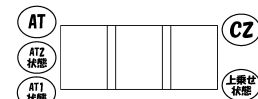
(b)AT2状態



(c)上乗せ状態



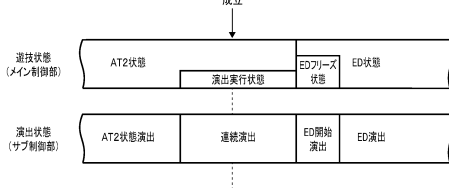
(e)ED状態



○ 点灯
● 消灯

【図 4 4】

【図 44】

第2ED移行条件
成立

10

20

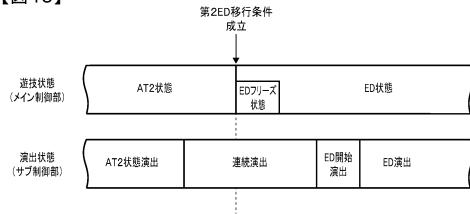
30

40

50

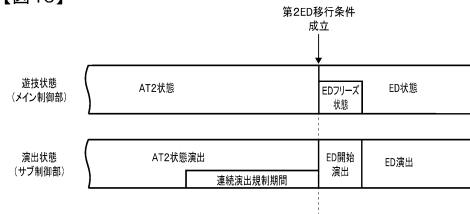
【図 45】

【図45】



【圖 46】

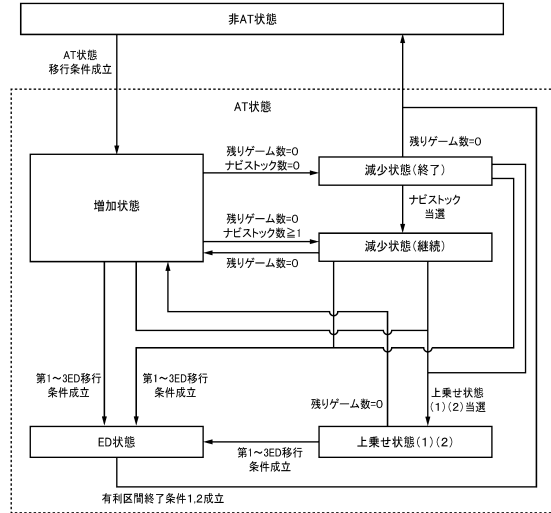
【図46】



【図 47】

【図47】

(a)



(b)

状態	終了条件	ナビ率	払出率(純増減枚)	ナビストップ抽選	上乗せ状態抽選
増加状態	25G or 上乗せ状態当選	100%	約200%(約3.0枚)	低確率1	下〜第5目:高確率 上記以外:低確率 リプレイ1.2共連1枚役 当選時100%
減少状態(終了)	11G orナビストップ当選 or 上乗せ状態当選	0%	約66%(約-1.0枚)	2〜4連役:高確率 上記以外:低確率2	リプレイ1.2共連1枚役 当選時100%
減少状態(継続)	〜11G or 上乗せ状態当選	0%	約66%(約-1.0枚)	低確率2	リプレイ1.2共連1枚役 当選時100%
上乗せ状態(1)	19G	100%	約200%(約3.0枚)	高確率2	なし
上乗せ状態(2)	25G	100%	約200%(約3.0枚)	高確率	なし
ED状態	有利区間終了条件 1or2成立	75%	約167%(約2.0枚)	なし	なし

【図 48】

【図48】

(a)ナビストック抽選(低確率1)

ストック数	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
0	99%	90%	70%	20%	75%
1	1%	10%	30%	79%	25%
2	0%	0%	0%	1%	0%

(b)ナビストック抽選(低確率2)

ストック数	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
0	100%	97%	91%	91%	88%
1	0%	0%	6%	7%	8%
2	0%	3%	3%	2%	4%

(c)ナビストック抽選(高確率)

ストック数	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
0	80%	0%	0%	0%	0%
1	20%	100%	100%	100%	100%

(d) 上乘せ状態抽選(低確率)

	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
はずれ	100%	98%	99%	94%	45%
上乗せ状態(1)	0%	0%	1%	5%	53.5%
上乗せ状態(2)	0%	2%	0%	1%	1.5%

(e) 上乘せ状態抽選(高確率)

	FC0	FC1	FC2	FC3	FC4
はずれ	100%	67%	97%	25%	33%
上乗せ状態(1)	0%	0%	0%	0%	0%
上乗せ状態(2)	0%	33%	3%	75%	67%

【図 49】

【図49】

(a)減少状態ゲーム数抽選
(増加状態1連後・5連後～)

ゲーム数	設定値1～5	設定値6
1	61%	60%
2	1%	1%
3	6%	7%
4	5%	4%
5	5%	5%
6	0%	1%
7	6%	6%
8	5%	5%
9	1%	1%
10	2%	2%
11	8%	8%

(b)減少状態ゲーム数抽選
(増加状態2連後)

ゲーム数	設定値1～5	設定値6
1	1.75%	2.5%
2	1.75%	2.5%
3	70%	70%
4	4.5%	4.5%
5	4.5%	4.5%
6	0%	1%
7	3.5%	3.0%
8	3.5%	3.0%
9	3.5%	3.0%
10	3.5%	3.0%
11	3.5%	3.0%

(c)減少状態ゲーム数抽選
(増加状態3連後)

ゲーム数	設定値1～5	設定値6
1	1.75%	2.5%
2	1.75%	2.5%
3	4.5%	4.5%
4	4.5%	4.5%
5	70%	70%
6	0%	1%
7	3.5%	3.0%
8	3.5%	3.0%
9	3.5%	3.0%
10	3.5%	3.0%
11	3.5%	3.0%

(d)減少状態ゲーム数抽選
(増加状態4連後)

ゲーム数	設定値1～5	設定値6
1	4%	3%
2	4%	4%
3	4%	4%
4	4%	4%
5	4%	4%
6	0%	1%
7	2.5%	2.5%
8	25%	25%
9	25%	25%
10	25%	25%
11	2.5%	2.5%

(e)減少状態ゲーム数抽選(終了→継続)

ゲーム数	1～80目	90目	100目	110目
0	10%	10%	35%	100%
1	25%	25%	65%	—
2	50%	65%	—	—
3	15%	—	—	—

【図 50】

【図50】

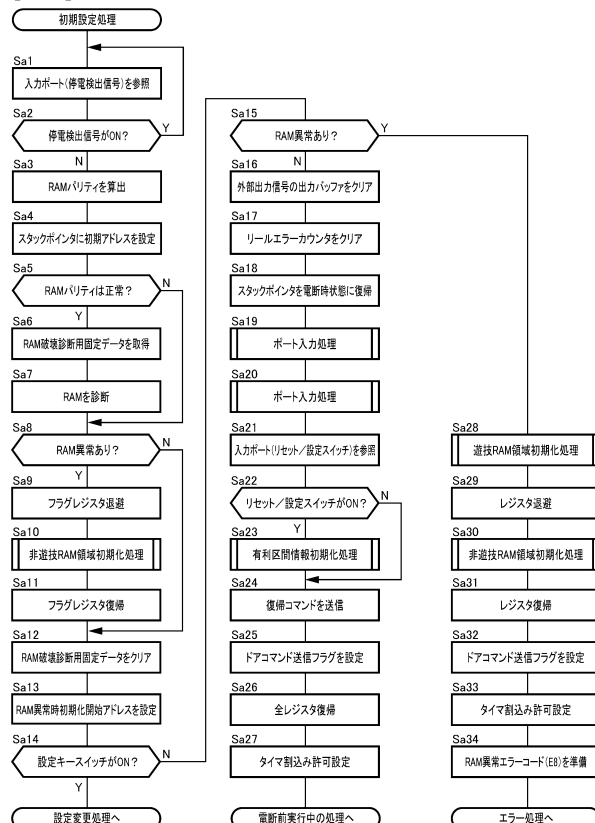
状態	最高選択率G数	平均G数	ナビストック抽選	上乗せ状態抽選
1連目増加状態	—	—	低確率	低確率
1連目終了後減少状態(継続)	1G	約3.25～約3.29G	低確率	—
1連目終了後減少状態(終了)	—	—	低確率	—
2連目増加状態	—	—	低確率	低確率
2連目終了後減少状態(継続)	3G	約3.99～約4.13G	低確率	—
2連目終了後減少状態(終了)	—	—	高確率	—
3連目増加状態	—	—	低確率	低確率
3連目終了後減少状態(継続)	5G	約5.3～約5.4G	低確率	—
3連目終了後減少状態(終了)	—	—	高確率	—
4連目増加状態	—	—	低確率	低確率
4連目終了後減少状態(継続)	8G・9G・10G	約7.8～約7.85G	低確率	—
4連目終了後減少状態(終了)	—	—	高確率	—
5連目増加状態	—	—	低確率	高確率
5連目終了後減少状態(継続)	1G	約3.25～約3.29G	低確率	—
5連目終了後減少状態(終了)	—	—	低確率	—
6連目以降増加状態(下1桁5連目以外)	—	—	低確率	低確率
6連目以降増加状態(下1桁5連目)	—	—	低確率	高確率
6連目以降終了後減少状態(継続)	1G	約3.25～約3.29G	低確率	—
6連目以降終了後減少状態(終了)	—	—	低確率	—

10

20

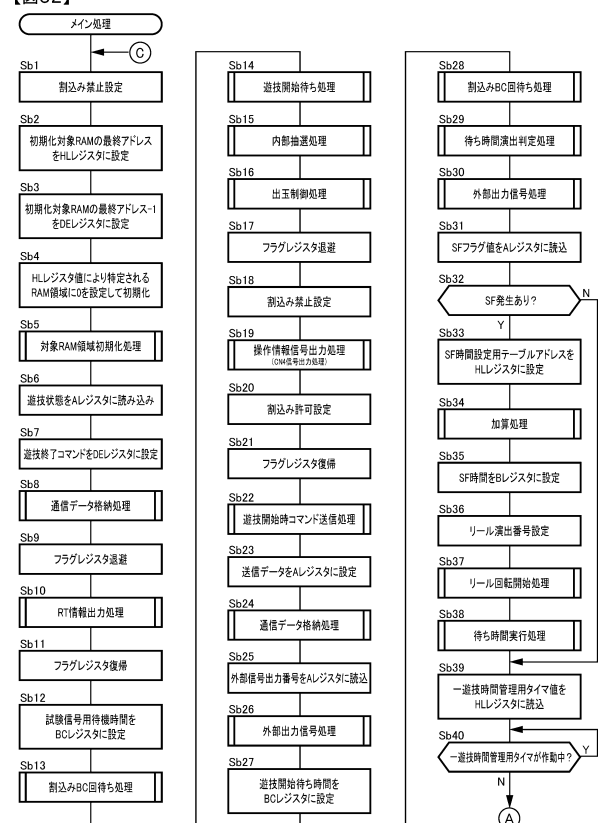
【図 51】

【図51】



【図 52】

【図52】



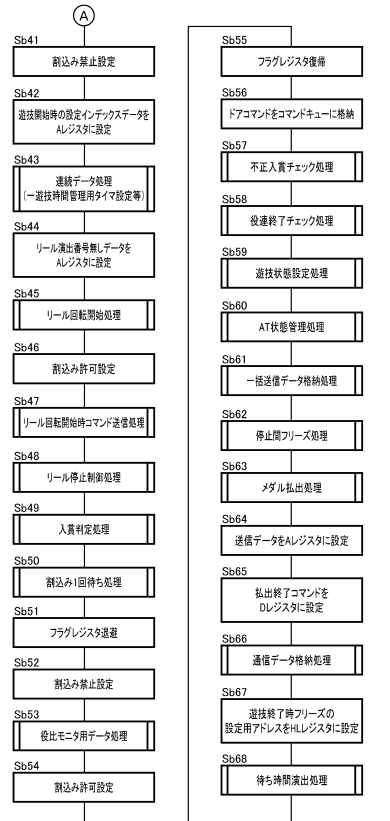
30

40

50

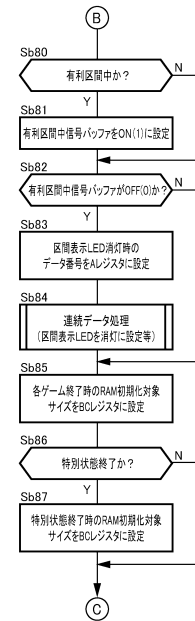
【図 5 3】

【図53】



【図 5 4】

【図54】



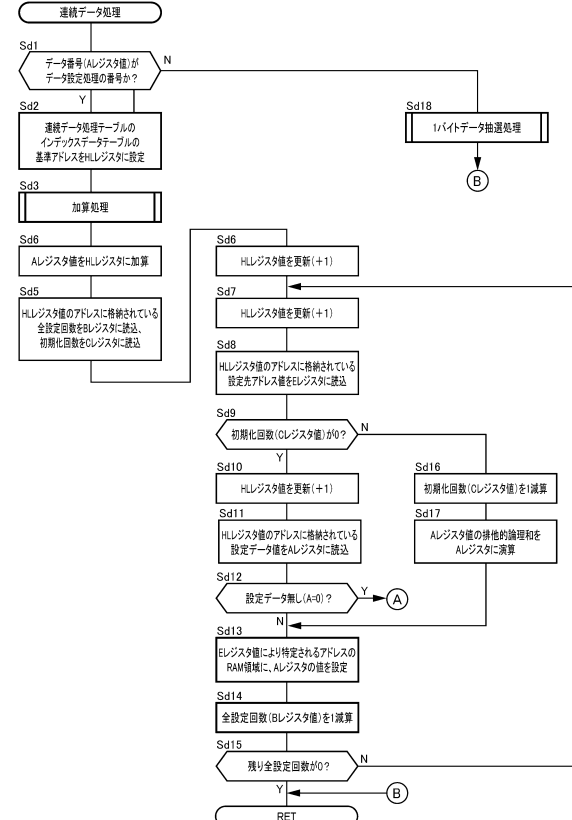
【図 5 5】

【図55】



【図 5 6】

【図56】



10

20

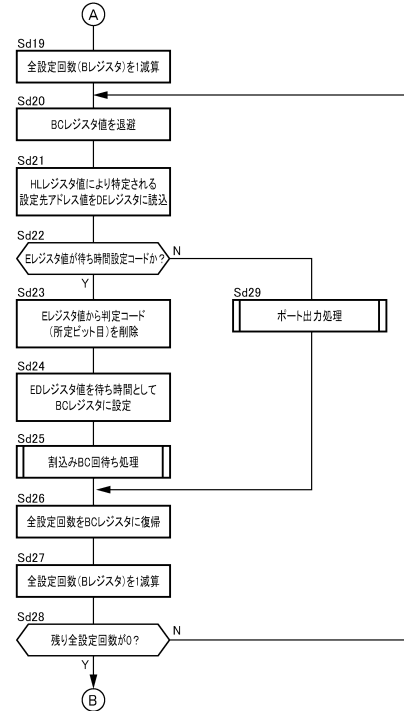
30

40

50

【図 5 7】

【図57】



【図 58】

【図58】

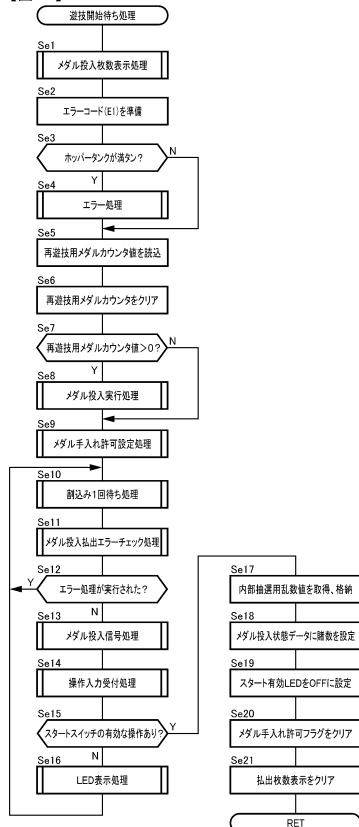
テーブル区分	RAMアドレス	データ内容	備考
基本データ処理 テーブル	m1	ホストユーザコード	
	+1	連絡データ宛先 セットコード	
	+1	データヤマト組立コード	判定用コード直値
	+1	特長情報設定コード	
	+1	特長情報コード	
	+1(mn2)	基準アドレス1	
	+1(mn+1)	データ番号1に対応する設定データの拡張アドレスまでの範囲	データ番号1: スタートインベンスイッチ操作時の設定データ
	+1	データ番号2に対応する設定データの拡張アドレスまでの範囲	データ番号2: 選択状態保持時の設定データ
	...	...	...
	+1(mn3)	データ番号3に対応する設定データの拡張アドレスまでの範囲	データ番号3: 印刷指示印刷時の設定データ
基本データ処理 テーブル	+1(mn4)	データ番号4に対応する設定データの拡張アドレスまでの範囲	データ番号4: 有線LAN接続時の設定データ
	...	...	...
	+1(mn5)	連絡データ宛先 セットコード	判定用コード直値
	+1(mn6)	データ番号5の設定データ初期化回数(1)	
	+1	データ番号6の設定データ 設定回数(1)	
	+1	データ番号7の設定データ 手入力非対応フラグ 初期化回数	
	+1	データ番号8の設定データ 外部出力能力フラグ	データ番号8: スタートインベンスイッチ操作時の設定データ
	...	...	...
	...	...	...
	...	...	...
設定データ テーブル	+1(mn7)	データ番号9の設定データ 初期化回数(1)	
	+1	データ番号10の設定データ 設定回数(1)	
	+1	データ番号11の設定データ 所定カード	
	+1	データ番号12の設定データ 外部出力能力フラグ	データ番号12: 有線LAN接続時の設定データ
	+1	データ番号13の設定データ 有線LAN接続時の設定データ	
	...	...	...
	...	...	...
	...	...	...
	+1(mn8)	データ番号14の設定データ 印刷回数(1)	データ番号14: 印刷指示印刷時の設定データ
	+1	データ番号15の設定データ 設定回数(2)	
設定データ テーブル	+1	データ番号16の設定データ 設定回数(2)	
	+1	データ番号17の設定データ 印刷指示回数 設定回数(2)	データ番号17: 有線LAN接続時の設定データ
	+1	データ番号18の設定データ 有線LAN接続時の設定データ	
	+1	データ番号19の設定データ 有線LAN接続時の設定データ	
	+1	データ番号20の設定データ 有線LAN接続時の設定データ	
	...	...	...
	...	...	...
	...	...	...
	...	...	...
	...	...	...

10

20

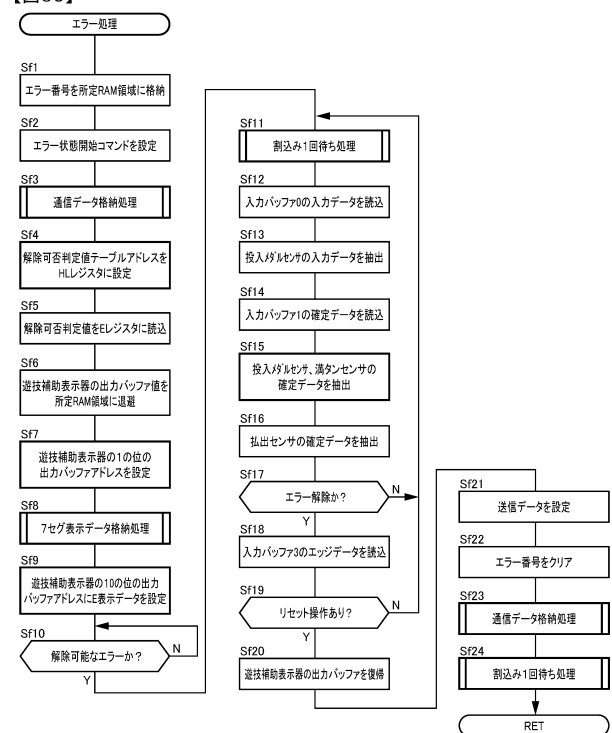
【圖 5 9】

【図59】



【図 60】

【図60】

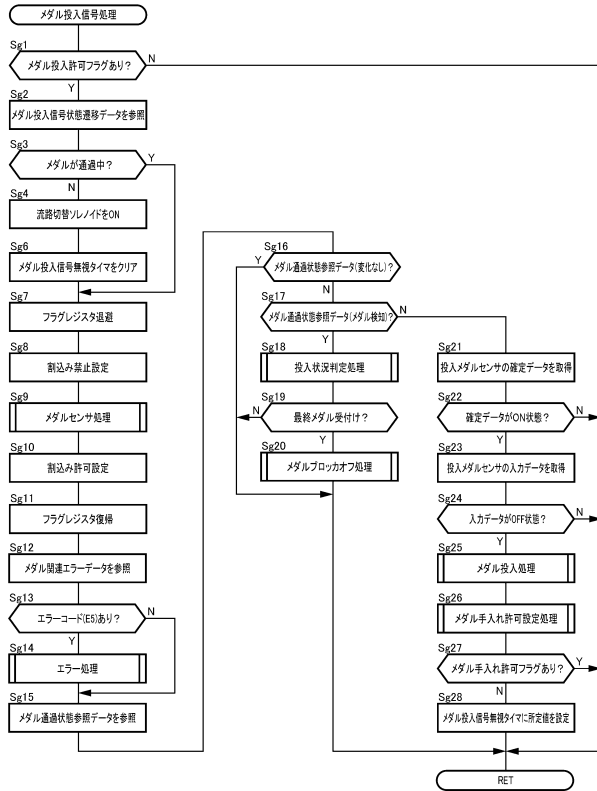


30

40

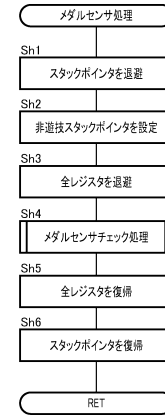
【図 6 1】

【図61】



【図 6 2】

【図62】

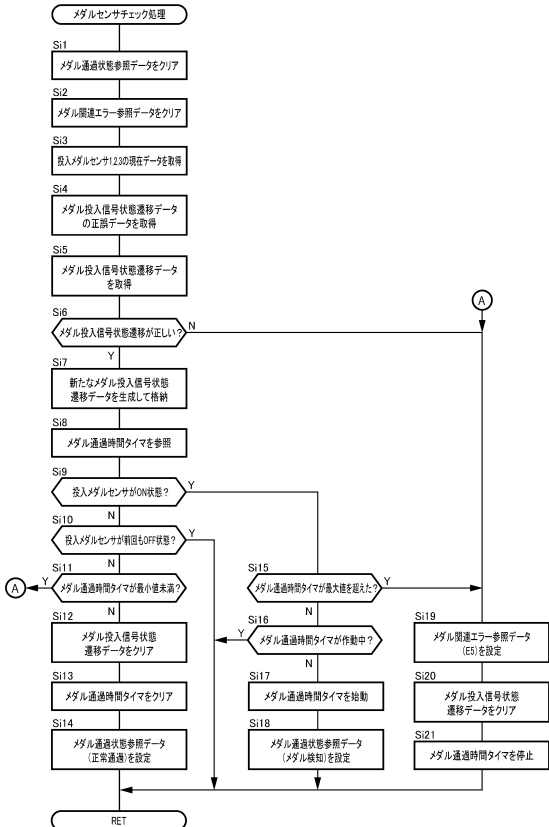


10

20

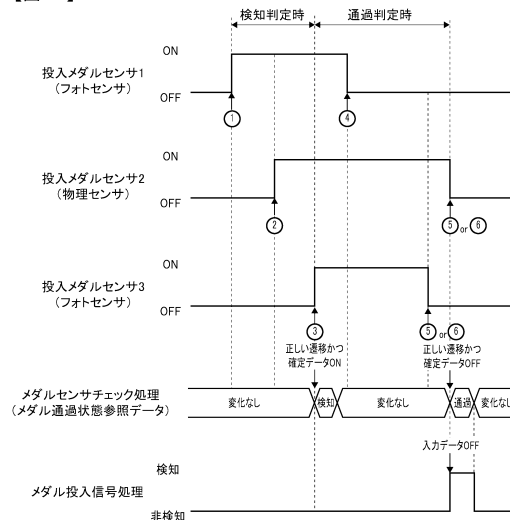
【図 6 3】

【図63】



【図 6 4】

【図64】



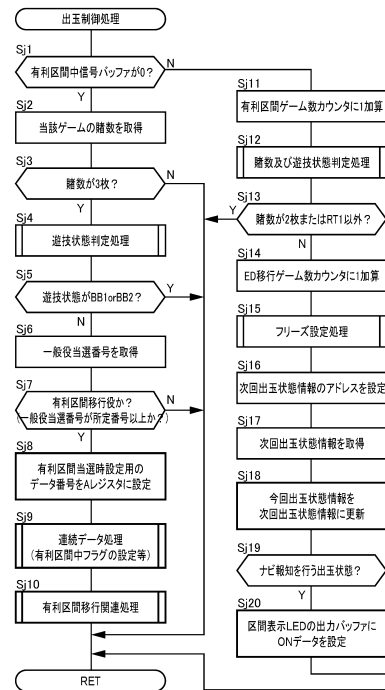
30

40

50

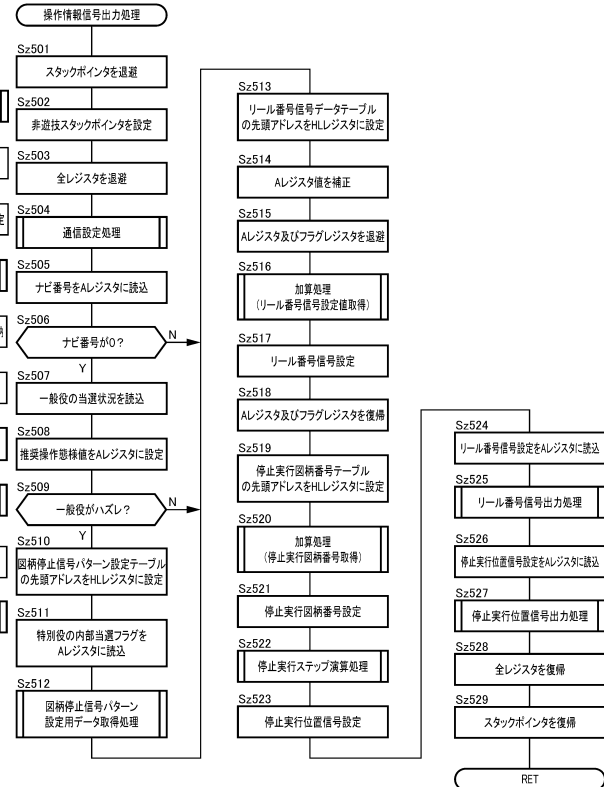
【図 65】

【図65】



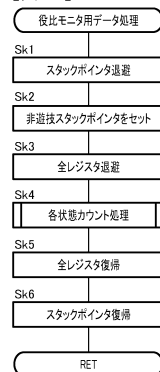
【図 66】

【図66】



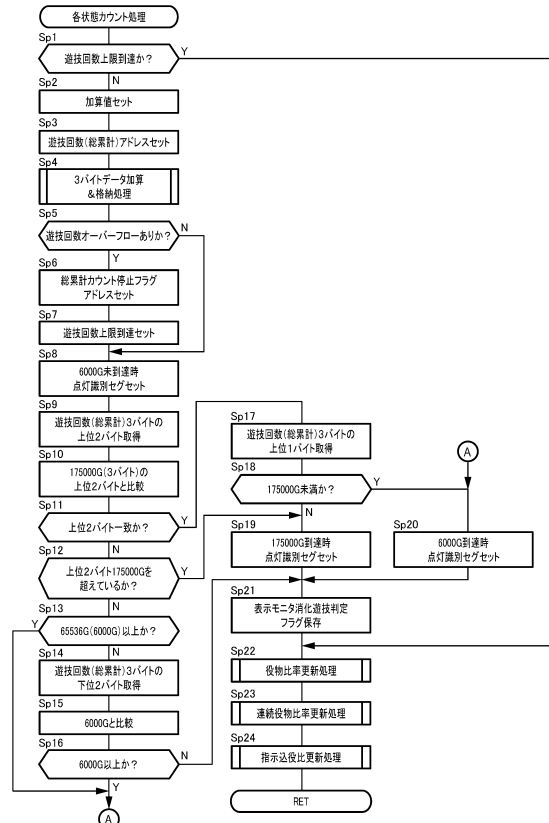
【図 67】

【図67】



【図 68】

【図68】



10

20

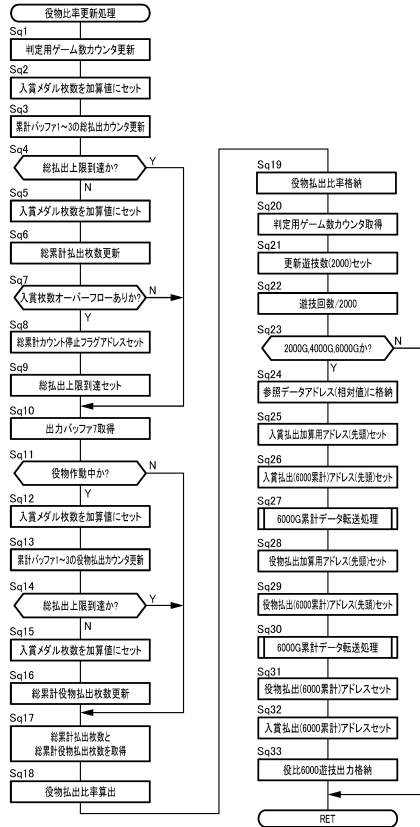
30

40

50

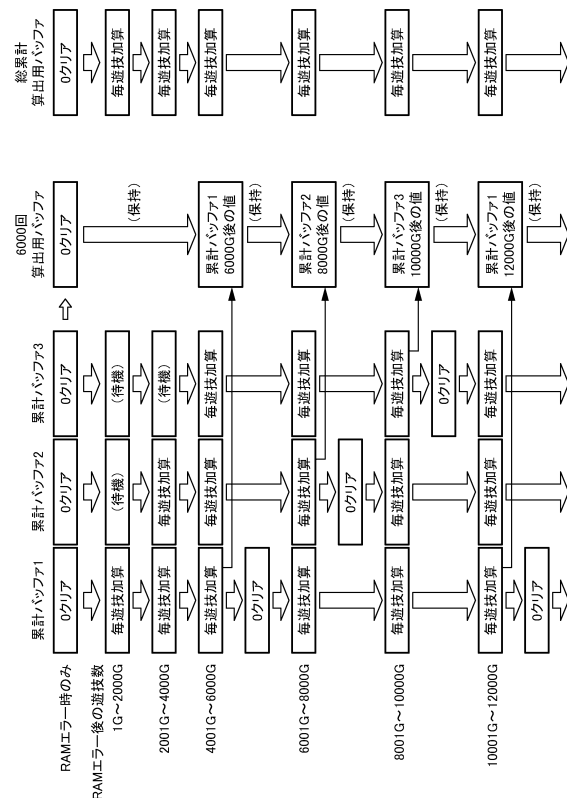
【図 69】

【図69】



【図 70】

【図70】

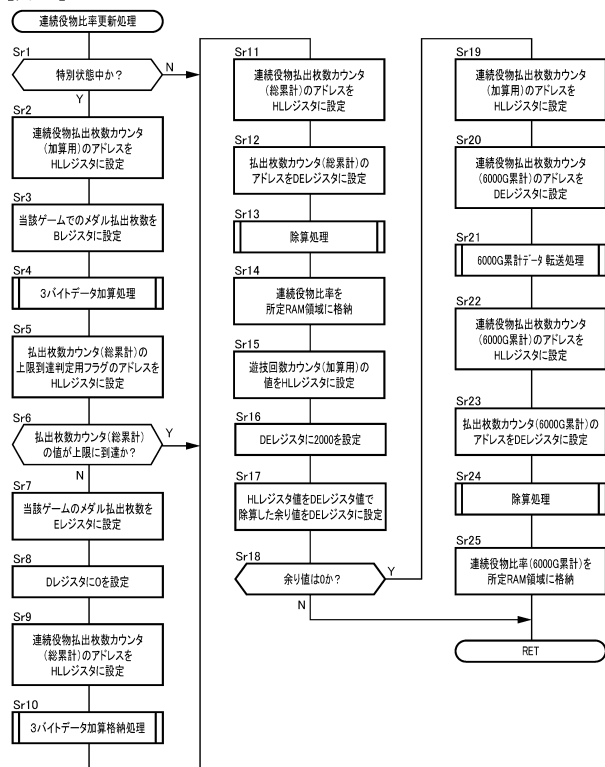


10

20

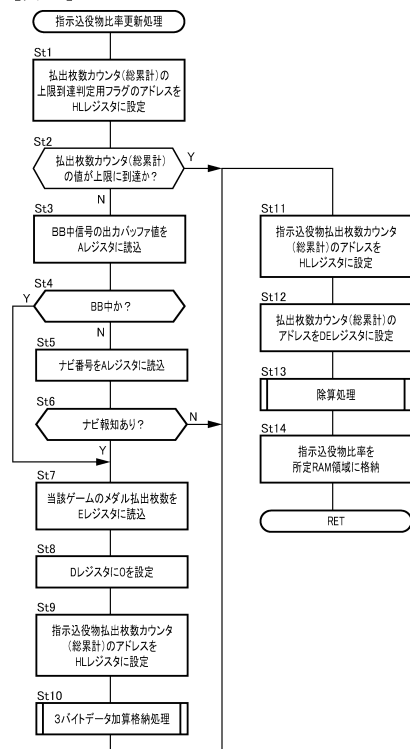
【図 71】

【図71】



【図 72】

【図72】



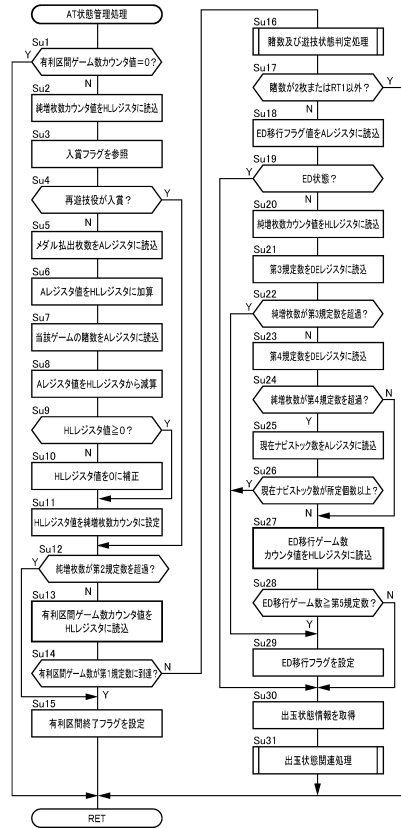
30

40

50

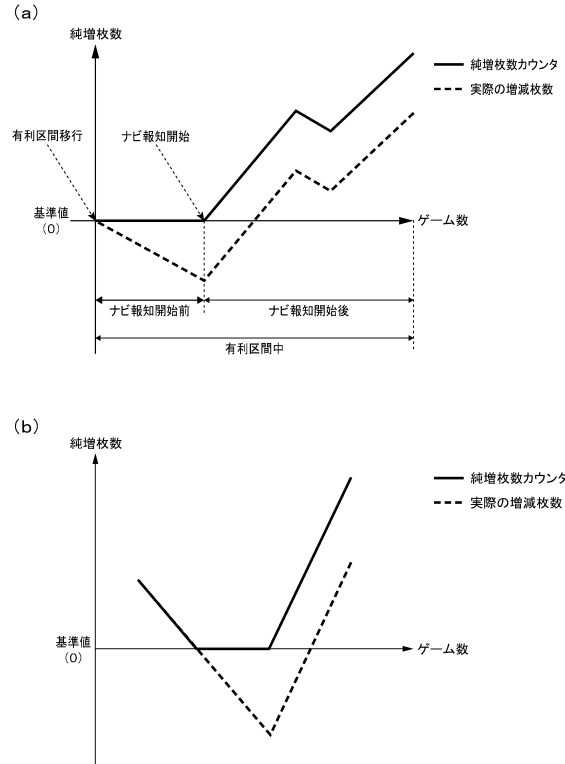
【図 7 3】

【図73】



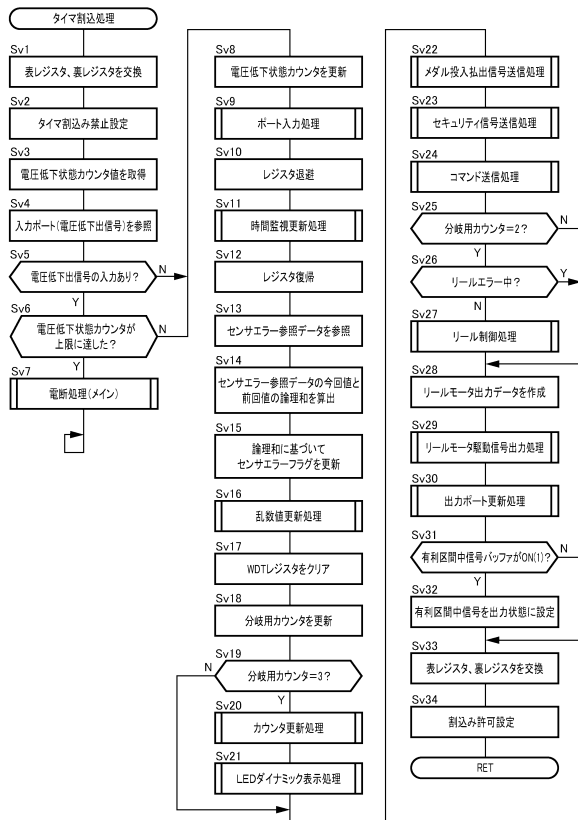
【図 7 4】

【図74】



【図 7 5】

【図75】



【図 7 6】

【図76】



10

20

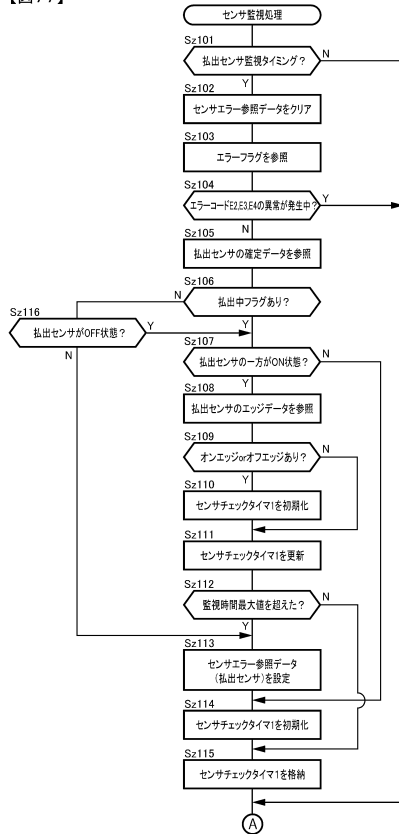
30

40

50

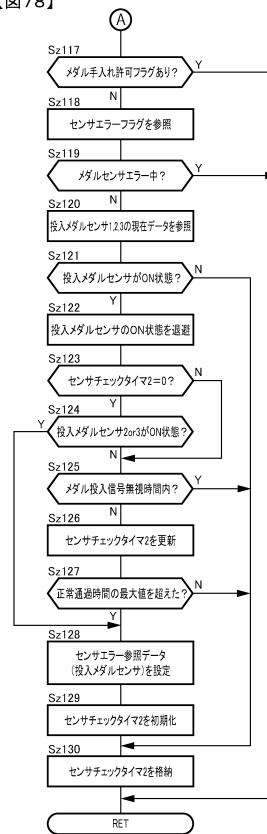
【図 77】

【図77】



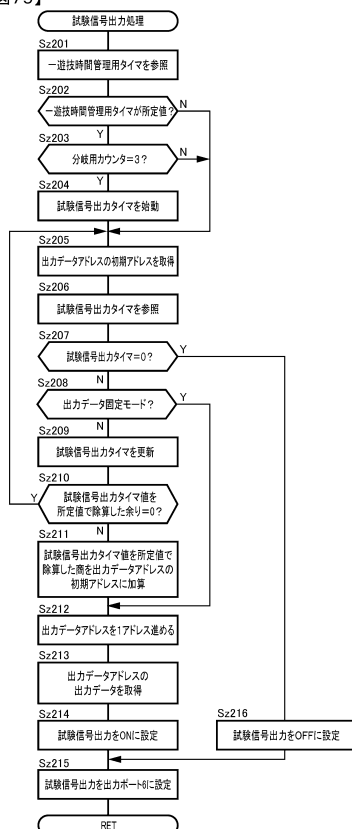
【図 78】

【図78】



【図 79】

【図79】



【図 80】

【図80】



10

20

30

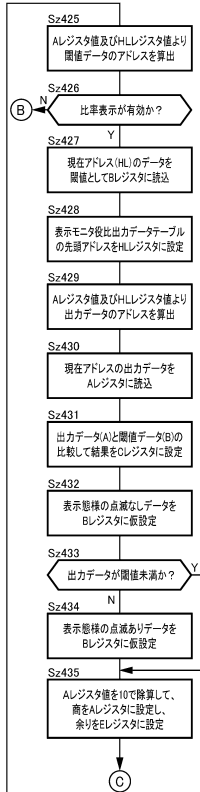
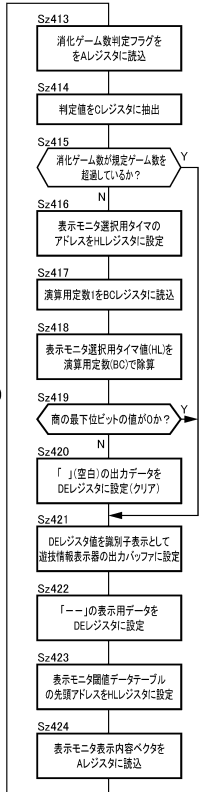
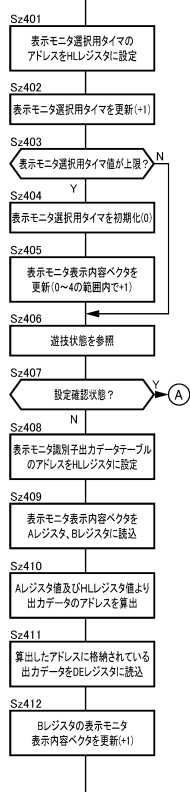
40

50

【図 8 1】

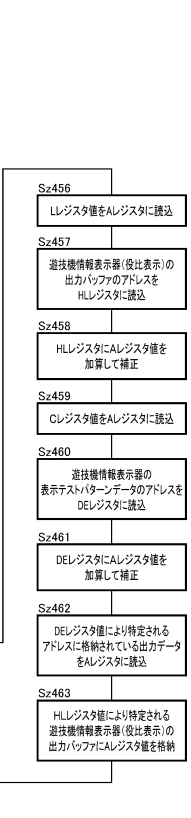
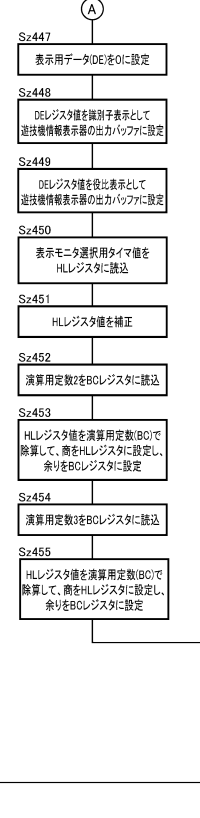
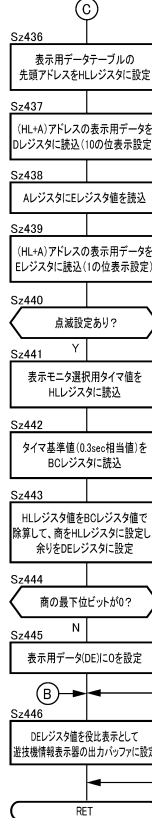
【図81】

表示モニタ出力データ選択処理



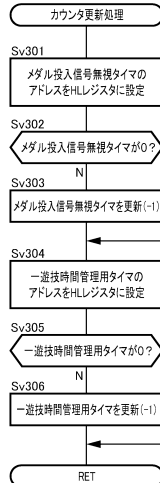
【図 8 2】

【図82】



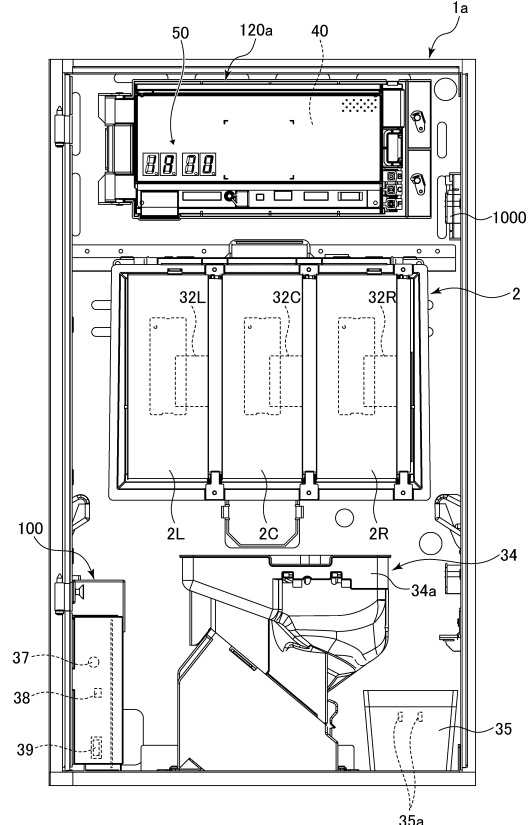
【図 8 3】

【図83】



【図 8 4】

【図84】



10

20

30

40

50

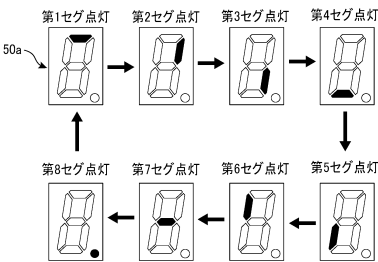
【図 8 5】

【図85】

表示順	分類	表示内容	略記	表示例	
				(上位2桁)	(下位2桁)
1	途中累計 (6000ゲーム)	有利区間割合(%)	1A	28	88
2	総累計	有利区間割合(%)	2A	28	88
3	途中累計 (6000ゲーム)	連役払出比率(%)	1C	28	88
4		役物払出比率(%)	2C	28	88
5		指示込払出比率(%)	3C	28	88
6	総累計	連役払出比率(%)	1F	28	88
7		役物払出比率(%)	2F	28	88
8		指示込払出比率(%)	3F	28	88

【図 8 6】

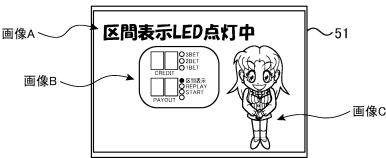
【図86】



10

【図 8 7】

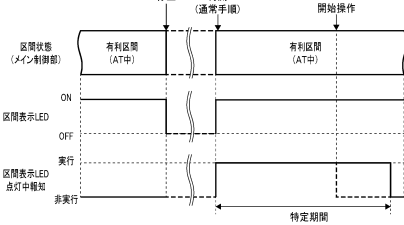
【図87】



【図 8 8】

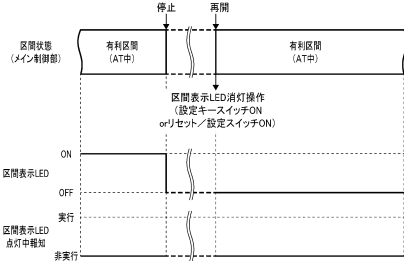
【図88】

(a)



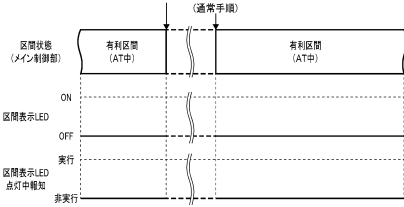
20

(b)



30

(c)



40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-082816 (JP, A)
特開 2016-059691 (JP, A)
特開 2018-029917 (JP, A)
特開 2004-167049 (JP, A)
特開 2015-003141 (JP, A)
特開 2019-013381 (JP, A)
特開 2018-187059 (JP, A)
Re:ゼロから始める異世界生活, パチスロ必勝本, 辰巳出版株式会社, 2019年05月01日
第21巻第5号, p.6~17
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04