

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7088684号
(P7088684)

(45)発行日 令和4年6月21日(2022.6.21)

(24)登録日 令和4年6月13日(2022.6.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 2 0

A 6 3 F

5/04

6 1 1 B

請求項の数 1 (全106頁)

(21)出願番号	特願2018-15832(P2018-15832)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成30年1月31日(2018.1.31)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2019-130113(P2019-130113 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和1年8月8日(2019.8.8)	(74)代理人	100098729
審査請求日	令和2年12月1日(2020.12.1)		弁理士 重信 和男
		(74)代理人	100163212
			溝淵 良一
		(74)代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74)代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(74)代理人	100206656
			弁理士 林 修身
		(74)代理人	100206911
			弁理士 大久保 岳彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
 前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段と、
 遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段と、
前記有利区間において成立する第1条件及び前記有利区間の開始以後の特定契機を起点とする現在までの遊技用価値の純増数が所定数を超えることに基づき成立する第2条件のうち少なくとも一方の条件が成立した場合に前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる有利区間終了手段と、
 を備え、
 前記特定契機は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、遊技用価値の純増数が0よりも小さくなっている状況から遊技用価値の純増数が増加傾向に変化した契機であり、
前記有利区間終了手段は、前記有利区間において前記第1条件が成立したか否かを判定し、前記第1条件が成立していないと判定した場合に、遊技用価値の純増数を付与された遊技用価値及び使用された遊技用価値に基づいて更新する処理が行われた後、更新後の遊技用価値の純増数に基づいて前記第2条件が成立したか否かを判定し、前記第1条件が成立したと判定した場合に、遊技用価値の純増数を更新する処理が行われることも前記第2

条件が成立したか否かを判定することもなく、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるものにおいて、可变的に決定される終了条件とは別に、当該有利状態における払出枚数等の上限値によって固定的に設定された終了条件を有し、有利状態の開始後、可变的に決定される終了条件が成立しない場合でも、固定的に設定された終了条件が成立することで有利状態を終了させるようにしたもの、すなわち有利状態のリミッタ機能を有することで、過度に射幸性が高まらないようにしたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-116915号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明は、有利区間において更新される数値に応じて当該有利区間が終了する構成にお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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段と、
遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段と、
前記有利区間において成立する第1条件及び前記有利区間の開始以後の特定契機を起点とする現在までの遊技用価値の純増数が所定数を超えることに基づき成立する第2条件のうち少なくとも一方の条件が成立した場合に前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる有利区間終了手段と、
を備え、

前記特定契機は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、遊技用価値の純増数が0よりも小さくなっている状況から遊技用価値の純増数が増加傾向に変化した契機であり、
前記有利区間終了手段は、前記有利区間において前記第1条件が成立したか否かを判定し、前記第1条件が成立していないと判定した場合に、遊技用価値の純増数を付与された遊技用価値及び使用された遊技用価値に基づいて更新する処理が行われた後、更新後の遊技用価値の純増数に基づいて前記第2条件が成立したか否かを判定し、前記第1条件が成立したと判定した場合に、遊技用価値の純増数を更新する処理が行われることも前記第2条件が成立したか否かを判定することもなく、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間が開始したときを起点とする遊技用価値の純増数が所定数を超えていない場合でも、遊技用価値が増加に転じてからの遊技用価値の純増数が所定数を

10

20

30

40

50

超える場合には有利区間が終了することとなるため、有利区間中の遊技用価値の純増数だけでなく、有利区間開始後の遊技用価値の純増数も所定数を基準とした範囲に制限することができる。

【 0 0 0 7 】

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】

【 0 0 0 8 】

【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。

10

【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】内部抽選の抽選対象役及び役番号について説明するための図である。

【図 5】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 6】各遊技区間における遊技補助表示器及び有利区間演出ランプの表示態様について説明するための図である。

【図 7】エラー状態中及び設定確認状態中における有利区間報知 L E D 及び有利区間演出ランプの表示態様について説明するための図である。

【図 8】スロットマシンへの電力供給が停止されたときにおける有利区間報知 L E D 及び有利区間演出ランプの表示態様について説明するための図である。

20

【図 9】スロットマシンへの電力供給が再開されるときにおける有利区間報知 L E D 及び有利区間演出ランプの表示態様について説明するための図である。

【図 10】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 11】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 12】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 13】メイン制御部が行う A T 状態管理処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 14】メイン制御部が行うメダル払出処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 15】メイン制御部が行う再遊技作動時処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 16】メイン制御部が行うタイマ割込み処理（メイン）の制御内容を示すフロー図である。

30

【図 17】有利区間の開始時における遊技補助表示器及び投入要求 L E D の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 18】有利区間の開始時における遊技補助表示器及び投入要求 L E D、リプレイ中 L E D の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 19】有利区間の終了時における遊技補助表示器及び投入要求 L E D の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 20】有利区間の終了時における遊技補助表示器及び投入要求 L E D、リプレイ中 L E D の表示態様の遷移について説明するための図である。

【図 21】有利区間報知 L E D の状態制御用データの設定処理の例について説明するための図である。

40

【図 22】実施例 2 における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 23】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 24】メイン制御部が行う A T 状態管理処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 25】純増枚数カウンタ値の変化について説明するための図である。

【図 26】有利区間の開始時における遊技補助表示器の表示態様の遷移について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

50

【実施例 1】

【0010】

本発明が適用された遊技機であるスロットマシンの実施例 1 について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。スロットマシン 1 の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が、スロットマシン 1 の正面の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤 7」、「白 7」、「網 7」、「黒 B A R」、「白 B A R」、「チェリー」、「スイカ」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

10

【0011】

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。

20

【0012】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、3）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される 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。

30

【0013】

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（ナビ情報）、有利区間に制御されている旨を示す有利区間表示等が表示される遊技補助表示器 12、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 20、が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

40

【0014】

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

50

左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R (図 3 参 照) がそれぞれ設けられている。

【 0 0 1 5 】

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 5 1、後述する複数の遊技区間のうちいずれの遊技区間に制御されているかを点灯態様によって示唆可能な有利区間演出ランプ 5 7 が、設けられている。

【 0 0 1 6 】

液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側 (遊技者側) に表示領域 5 1 a が配置されるように設けられている。液晶表示器 5 1 の背面側の各リール 2 L、2 C、2 R は、液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a のうち透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から視認可能である。

10

【 0 0 1 7 】

スロットマシン 1 の内部には、所定のキー操作によりスロットマシン 1 の外部から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 2 3、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 2 4、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 3 0、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 3 1 a、3 1 b、3 1 c を有するメダルセクタ (図示略) が設けられている。

20

【 0 0 1 8 】

また、スロットマシン 1 の内部には、前述のリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R からなるリールユニット (図示略)、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク (図示略)、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット (図示略) が設けられている。

【 0 0 1 9 】

30

また、スロットマシン 1 の内部には、ホッパータンクからあふれたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 には、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ 3 5 a が設けられている。

【 0 0 2 0 】

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 3 7、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 3 8 が設けられている。

【 0 0 2 1 】

40

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技の制御が行われ、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【 0 0 2 2 】

遊技制御基板 4 0 には、前述の M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、投入メダルセンサ 3 1 a、3 1 b、3 1 c、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R、払出センサ 3 4 c、満タンセンサ 3 5 a、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 2 3 】

50

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、1～3 B E T L E D 14～16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、有利区間 L E D 25、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32 L、32 C、32 R、ホッパーモータ 34 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載されたメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0024】

遊技制御基板 40 には、メイン C P U 41 a、R O M 41 b、R A M 41 c、I / O ポート 41 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 41 が搭載されている。

10

【0025】

メイン C P U 41 a は、各種演算を行うために用いる複数のレジスタを備える。メイン C P U 41 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 41 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。

【0026】

メイン制御部 41 は、遊技の進行に伴う操作が検出されることに応じて遊技を進行させるための各種の制御を行うとともに、サブ制御部 91 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 41 からサブ制御部 91 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 91 からメイン制御部 41 へ向けてコマンドが送られることはない。

20

【0027】

演出制御基板 90 には、前術の液晶表示器 51、有利区間演出ランプ 57、音声を出力可能なスピーカ、リール 2 L、2 C、2 R の所定位置を背面側から照射可能なリール L E D（図示略）等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により制御可能となっている。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

【0028】

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。詳しくは、内部抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

30

【0029】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に R A M 41 c 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 されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の R A M 41 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

40

【0030】

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 1 b 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

50

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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、 $80 (\text{回転}) \times 21 (1 \text{ リール当たりの図柄コマ数、例えば、} 21 \text{ コマ}) = 1680 \text{ コマ}$ 分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間 (190ms) が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分 (引込範囲) の図柄から一の図柄を選択して、リール 2L、2R、2R に導出させることが可能である。

【0034】

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

【0035】

そして全てのリール 2L、2C、2R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン LN 上に予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール 2L、2C、2R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数 (本実施例では 50) に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9 (図 1 参照) から払い出されるようになっている。また、入賞ライン LN 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2L、2C、2R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態

10

20

30

40

50

に移行するようになっている。

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

本実施例のスロットマシン 1 において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

[内部抽選の抽選対象役について]

本実施例の内部抽選において抽選対象となる役には、複数の抽選対象役が含まれ、各抽選

10

20

30

40

50

対象役には、１または複数の入賞役が含まれる。

【 0 0 4 2 】

図４に示すように、各抽選対象役には、それぞれ異なる番号（以下、役番号と呼ぶ）が予め割り当てられており、一の役番号により一の抽選対象役を特定可能である。また、抽選対象役は、ＢＢ中にのみ抽選対象となるＢＢ中の抽選対象役Ａ、当選に伴い有利区間に移行させる有利区間に係る抽選対象役Ｂ、当選に伴い待機区間に移行させる待機区間に係る抽選対象役Ｃ、当選に伴い有利区間や待機区間に移行させることがない有利区間に係らない抽選対象役Ｄに分類されて、役番号が割り当てられている。

【 0 0 4 3 】

抽選対象役Ａに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、４９、５０）は、抽選対象役Ｂに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、３８～４８）よりも大きな数値が割り当てられ、抽選対象役Ｂに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、３８～４８）は、抽選対象役Ｃに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、３５～３８）よりも大きな数値が割り当てられ、抽選対象役Ｃに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、３５～３８）は、抽選対象役Ｄに含まれる各抽選対象役の役番号（本実施例では、１～３４）よりも大きな数値が割り当てられている。

【 0 0 4 4 】

また、前述の内部抽選により、いずれかの抽選対象役が当選した場合には、当該当選した抽選対象役の役番号が当選番号として設定され、いずれの抽選対象役も当選しなかった場合には、０が当選番号として設定されるようになっている。いずれかの抽選対象役が当選した場合に設定される当選番号は、当選した抽選対象役の役番号に一致するので、当選番号が特定範囲（例えば、３８～４８や、３５～３７など）にあることに基づいて、当選した抽選対象役の種類を特定可能である。

【 0 0 4 5 】

[ナビ報知及びナビ演出について]

メイン制御部４１が遊技補助表示器１２を用いて行うナビ報知、及びサブ制御部９１が液晶表示器５１を用いて行うナビ演出について、図５に基づいて説明する。

【 0 0 4 6 】

図５（ａ）に示すように、メイン制御部４１が備える遊技補助表示器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、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桁で表示して、メダルの払出枚数やエラーコード、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様を示す表示等を表示させることが可能である。

【 0 0 4 7 】

メイン制御部４１は、ＡＴに制御している場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、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（本実施例では、操作順）を特定可能なナビ番号を遊技補助表示器１２を表示させて、当該操作態様を報知する。

【 0 0 4 8 】

図５（ｂ）に示すように、ナビ報知では、例えば、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様が、左リール２Ｌを１番目に停止させる操作順（以下、左第１停止操作と呼ぶ場合がある）である場合には、遊技補助表示器１２にナビ番号「１－」を表示して、有利となる操作態様が左第１停止操作である旨を報知する。また、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様が、中リール２Ｃを１番目に停止させる操作順（以下、中第１停止操作と呼ぶ場合がある）である場合には、遊技補助表示器１２にナビ番号「２－」を表示して、有利となる操作態様が中第１停止操作である旨を報知する。また、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様が、右リール２Ｒを１番目に停止させる操作順（以下、右第１停止操作

10

20

30

40

50

と呼ぶ場合がある)である場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「3 -」を表示して、有利となる操作態様が右第 1 停止操作である旨を報知する。

【0049】

メイン制御部 4 1 は、ゲームの結果として小役の入賞が発生し、所定枚数のメダルを払い出す際に、払い出すメダルの枚数(以下、メダル払出枚数と呼ぶ場合がある)を遊技補助表示器 1 2 に表示する。メダル払出枚数が 9 枚以下である場合には、左側表示器 1 2 L の各セグメントを消灯状態とし、右側表示器 1 2 R の所定セグメントのみを点灯状態に制御することで、1 桁の数値を表示する。例えば、1 桁の払出枚数として 9 枚を表示する場合には、左側表示器 1 2 L の第 1 ~ 第 8 セグメント及び右側表示器 1 2 R の第 5 セグメントを消灯状態に制御するとともに、右側表示器 1 2 R の第 1 ~ 第 4 セグメント及び第 6 セグメント、第 7 セグメントを点灯状態に制御することで、遊技補助表示器 1 2 に「9」を表示して、メダル払出枚数を示唆する。

10

【0050】

また、メダル払出枚数が 10 枚以上である場合には、左側表示器 1 2 L の所定セグメントを点灯状態に制御して十の位の数値を表示するとともに、右側表示器 1 2 R の所定セグメントを点灯状態に制御して一の位の数値を表示することで、2 桁の数値を表示する。

【0051】

また、メイン制御部 4 1 は、エラーが発生してエラー処理を行っているときには、発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させる。エラーコードは英字「E」と数値の組合せであり、左側表示器 1 2 L 及び右側表示器 1 2 R の所定セグメントを点灯状態に制御して、例えば、「E8」等を表示する。

20

【0052】

メイン制御部 4 1 がナビ報知を行う場合に、遊技補助表示器 1 2 に表示させるナビ番号の表示態様は、メダル払出枚数の表示態様やエラーコードの表示態様と異なる表示態様であり、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ番号の表示がメダル払出枚数やエラーコードと誤認されることがないようにしている。

【0053】

また、メイン制御部 4 1 は、後述するように、遊技区間を有利区間に制御しているときには、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを点灯状態に制御するようになっており、遊技区間を有利区間に制御しているときに、ナビ番号やメダル払出枚数、エラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させる際には、これらの表示を行うための表示器 1 2 L、1 2 R の各セグメントとともに、右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントがともに点灯状態に制御される(図 5 (b) 等参照)。

30

【0054】

また、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知を行う際に、当該ナビ報知により報知する遊技者にとって有利なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0055】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、コマンドに基づいて特定されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を示唆するナビ画像を液晶表示器 5 1 に表示させるナビ演出を行う。ナビ画像では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順を示唆する数字画像「1」~「3」や、所定図柄がリールに表示されているタイミングで停止操作を行う旨を示唆する図柄画像を、リール 2 L、2 C、2 R に対応させて表示させる。

40

【0056】

図 5 (b) に示すように、例えば、ナビ報知により左第 1 停止操作が報知される場合には、「123」または「132」の数字画像を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ報知により中第 1 停止操作が報知される場合には、「213」または「312」の数字画像を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ報知により右第 1 停止操作が報知される場合には、「231」または「321」の数字画像を液晶表示器 5 1 に表示させることで、ナビ報知により報知されている操作順を液晶表示器 5 1 を用いて報知する。

50

【 0 0 5 7 】

〔 遊技区間について 〕

本実施例のメイン制御部 4 1 は、複数の遊技区間に制御可能であり、遊技区間には、通常区間、有利区間、及び待機区間が含まれる。

【 0 0 5 8 】

通常区間は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が行われることがない遊技区間である。通常区間は、当該通常区間中の内部抽選において有利区間に係る抽選対象役が当選することで、終了されて有利区間へ移行される。また、当該通常区間中の内部抽選において待機区間に係る抽選対象役が当選することで、終了されて待機区間へ移行される。通常区間において、有利区間に係る抽選対象役が当選した場合には、当該有利区間に係る抽選対象役が当選したゲーム中において有利区間へ移行され、当該ゲームの次のゲームから有利区間に制御される。また、待機区間に係る抽選対象役が当選した場合には、後述のように待機区間へ移行された後、持ち越されている特別役が入賞するゲームにて有利区間へ移行され、当該ゲームの次のゲームから有利区間に制御される。

10

【 0 0 5 9 】

有利区間は、所定のナビ条件が成立することでナビ報知が行われ得る遊技区間である。また、有利区間では、内部抽選にて所定のナビ対象役が当選することで、スロットマシン 1 において最大払出枚数が得られる入賞を発生させることが可能なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が少なくとも 1 回実行されるようになっており、通常区間に比較して有利な遊技区間である。また、有利区間では、A T の制御が行われることで、ナビ報知が実行されるようになっている。

20

【 0 0 6 0 】

また、有利区間は、スロットマシン 1 において最大払出枚数が得られる入賞を発生させることが可能なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が少なくとも 1 回実行され、かつ、後述の A T に関する制御状態（前兆状態、C Z 状態、A T 状態）の終了条件が成立することで、終了されて通常区間へ移行される。

【 0 0 6 1 】

また、有利区間には、一の有利区間において行われるゲーム数に上限が定められており、一連の有利区間において行われたゲーム数（以下、有利区間ゲーム数と呼ぶ場合がある）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、終了されて通常区間へ移行される。尚、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 ）を超えることで有利区間を終了させて通常区間へ移行させる構成でも良い。

30

【 0 0 6 2 】

待機区間は、持ち越されている特別役の入賞を条件に有利区間へ移行される遊技区間である。内部抽選にて抽選対象となる待機区間に係る抽選対象役の各役は、特別役を含んでおり、内部抽選にて待機区間に係る抽選対象役に当選することで、特別役が当選することとなる。待機区間は、待機区間に係る抽選対象役とともに当選した特別役が入賞することで、終了されて有利区間へ移行される。待機区間では、通常区間と同様に、ナビ対象役の当選時にナビ報知が行われることがない。

40

【 0 0 6 3 】

次に、A T に関する制御状態について説明する。メイン制御部 4 1 は、有利区間において A T に関する制御状態として、前兆状態、C Z 状態、A T 状態に制御することが可能である。

【 0 0 6 4 】

メイン制御部 4 1 は、有利区間へ移行させるときには、A T 状態に制御するか否かを決定する A T 抽選を行い、当該 A T 抽選に当選した場合には、後述の前兆状態で所定ゲーム数（本実施例では、1 0 ゲーム）が行われることで、後述の C Z 状態へ移行させ、当該 C Z 状態において所定ゲーム数（本実施例では、1 0 ゲーム）が行われることで、後述の A T

50

状態へ移行させる。一方、有利区間へ移行させるときに A T 抽選に当選しなかった場合には、前兆状態へ移行させて、少なくとも所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）にわたり前兆状態に制御する。そして、当該前兆状態において C Z 状態への移行条件が成立することで、C Z 状態へ移行させ、さらに C Z 状態において A T 状態への移行条件が成立することで A T 状態に移行される。

【0065】

前兆状態は、C Z 状態に移行される可能性を示唆する状態であり、少なくとも所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）にわたり制御される。また、有利区間へ移行させるときには、当該有利区間への移行時に行われる A T 抽選の結果に関わらず、当該前兆状態に制御される。C Z 状態において所定ゲーム数が行われるまでの期間では、所定の抽選条件（例えば、内部抽選にて所定の抽選対象役が当選すること等）が成立する毎に、C Z 状態に制御するか否かを決定する C Z 抽選が行われる。そして、当該前兆状態中において C Z 状態に制御する旨が決定されることで、C Z 状態に移行されて前兆状態は終了される。

10

【0066】

尚、前兆状態において所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）が行われたときに、C Z 状態または A T 状態に制御する旨が決定されておらず、かつナビ報知が少なくとも1回実行されていない場合には、前兆状態は、ナビ報知が1回実行されるまで継続され、ナビ報知が1回実行されることで、C Z 状態へ移行することなく終了される。一方、前兆状態で所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）が行われたときに、C Z 状態または A T 状態に制御する旨が決定されている場合には、ナビ報知が少なくとも1回実行されたか否かにかかわらず、C Z 状態へ移行される。

20

【0067】

また、C Z 抽選は、当該有利区間へ移行する契機となった有利区間移行役の種類に応じた確率で C Z に移行させる旨が当選し得るようになっている。有利区間移行役には、C Z に移行させる旨が当選する確率が比較的高い第1群の有利区間移行役と、C Z に移行させる旨が当選することがない第2群の有利区間移行役が含まれる。当該有利区間へ移行する契機となった有利区間移行役が第2群の有利区間移行役であった場合には、C Z 状態及び A T 状態に移行することなく、有利区間が終了されることとなる。

【0068】

メイン制御部 41 は、第1群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合にも、第2群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合にも、同様に有利区間報知 LED 12a を点灯状態に制御する。また、サブ制御部 91 は、第1群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合にも、第2群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合にも、有利区間演出ランプ 57 を同様の表示態様（白色）で点灯状態に制御する。第2群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合にも、第1群の有利区間移行役の当選を契機に有利区間に移行した場合と同様に、C Z 抽選が行われて C Z に移行されることへの期待感を持たせることができるようになっている。

30

【0069】

C Z 状態は、A T 状態に移行される可能性を示唆する状態であり、少なくとも所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）にわたり制御される。当該所定ゲーム数が行われるまでの期間では、所定の抽選条件（例えば、内部抽選にて所定の抽選対象役が当選すること等）が成立する毎に、有利区間の開始時に行われる A T 抽選よりも有利な条件で A T 抽選が行われる。そして、当該 C Z 状態中または有利区間の開始時において A T 状態に制御する旨が決定されることで、A T 状態に移行されて終了される。

40

【0070】

尚、C Z 状態で所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）が行われたときに、A T 状態に制御する旨が決定されておらず、かつナビ報知が少なくとも1回実行されていない場合には、前兆状態に移行され、その後、ナビ報知が1回実行されることで終了される。一方、C Z 状態で所定ゲーム数（本実施例では、10ゲーム）が行われたときに、A T 状態に制御する旨が決定されている場合には、ナビ報知が少なくとも1回実行されたか否かにか

50

かわらず、ＡＴ状態へ移行される。

【００７１】

ＡＴ状態は、内部抽選においてナビ対象役が当選することで、遊技者にとって有利なナビ報知が行われる状態である。有利区間への移行する際やＣＺ状態中に行われるＡＴ抽選にて当選したときには、ＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定されている残りＡＴゲーム数カウンタに所定ゲーム数（本実施例では、５０ゲーム）が加算される。ＡＴ状態では、１ゲームが行われる毎に、ＲＡＭ４１ｃの所定領域に設定されている残りＡＴゲーム数カウンタの値が１減算され、当該残りＡＴゲーム数カウンタの値が０となることで、ＡＴ状態が終了される。また、ＡＴ状態では、所定の抽選条件（例えば、内部抽選にて所定の抽選対象役が当選すること、所定ゲーム数にわたりＡＴに制御されること等）が成立する毎に、ＡＴに制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選に当選することで、所定ゲーム数（本実施例では、５０ゲーム）が残りＡＴゲーム数カウンタに加算されるようになっている。

10

【００７２】

尚、残りＡＴゲーム数が１以上である場合でも、上述の有利区間のゲーム数が上限ゲーム数（本実施例では、１５００ゲーム）に到達して有利区間が終了されるときに、ＡＴ状態は終了される。

【００７３】

また、本実施例のメイン制御部４１は、内部抽選にて所定の再遊技役が抽選対象となるか否かまたは当選確率の少なくとも一方が異なる複数の遊技状態（ＲＴ）に制御することが可能であり、ＡＴの制御を行っている場合には、所定の遊技状態に制御している状態でゲームが行われる毎に残りＡＴゲーム数カウンタの値を１減算する処理を行う。一方、ＡＴの制御を行っている場合でも、当該所定の遊技状態以外の遊技状態に制御されている状態では、残りＡＴゲーム数カウンタの値を１減算する処理を行わない。

20

【００７４】

[有利区間報知及び有利区間報知演出について]

メイン制御部４１が有利区間に制御している旨を報知する有利区間報知、及びサブ制御部９１がメイン制御部４１により有利区間に制御されている旨を報知する有利区間報知演出について説明する。

【００７５】

メイン制御部４１が備える遊技補助表示器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、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。メイン制御部４１は、遊技区間を有利区間に移行させるときに、当該遊技補助表示器１２の右側表示器１２Ｒの第８セグメント（以下、有利区間報知ＬＥＤ１２ａと呼ぶ場合がある）を点灯状態に制御し、有利区間から他の遊技区間に移行させるときに、当該有利区間報知ＬＥＤ１２ａを消灯状態に制御する有利区間報知を行うことが可能であり、有利区間報知により遊技区間が有利区間に制御されている旨を報知する。

30

【００７６】

メイン制御部４１は、通常区間において、内部抽選にて有利区間に係る抽選対象役が当選した場合には、当該有利区間に係る抽選対象役が当選したゲーム内において遊技区間を有利区間に移行させる旨が決定され、有利区間に移行させて、当該ゲームの次のゲームから有利区間に制御するようになっており、有利区間に移行させた当該ゲームにおいて有利区間報知ＬＥＤ１２ａを点灯状態に制御する。以下、有利区間への移行が決定したゲーム内で有利区間報知を行うことを先報知と呼ぶ場合がある。

40

【００７７】

また、メイン制御部４１は、通常区間において、内部抽選にて待機区間に係る抽選対象役が当選した場合には、当該待機区間に係る抽選対象役が当選したゲーム内において遊技区間を有利区間に移行させる旨が決定され、待機区間へ移行させる。その後、持ち越されている特別役が入賞したゲームにおいて有利区間に移行させて、当該ゲームの次のゲームが

50

ら有利区間に制御するようになっており、有利区間に移行させる旨が決定された後のゲームにおいて有利区間報知LED12aを点灯状態に制御する。以下、有利区間への移行が決定した後、待機区間から有利区間へ移行されるゲーム内で有利区間報知を行うことを後報知と呼ぶ場合がある。

【0078】

また、本実施例のメイン制御部41は、通常区間において有利区間に係る抽選対象役が当選した場合には、当該ゲームにおいて第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されたときに、先報知を行うようになっている。尚、先報知を、当該ゲームにおいて第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されたとき以後、次ゲームの賭数設定（リプレイ入賞により自動的に賭数が設定される場合も含む）が行われるまでの期間内に行う構成でも良い。

10

【0079】

また、本実施例のメイン制御部41は、通常区間において待機区間に係る抽選対象役が当選した場合には、持ち越されている特別役が入賞するゲームにおいて第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されたときに後報知を行うようになっている。尚、後報知を、特別役が入賞するゲームにおいて第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されたとき以後、次ゲームの賭数設定が行われるまでの期間内に行う構成でも良い。

20

【0080】

有利区間移行役のうち有利区間に係る抽選対象役には、入賞役として特別役が含まれる抽選対象役と、入賞役として特別役が含まれない抽選対象役とが含まれ、有利区間移行役のうち待機区間に係る抽選対象役には、入賞役として特別役を含む抽選対象役が含まれており、特別役を含む有利区間移行役が当選した場合には、先報知が行われることもあるし、後報知が行われることもあるようになっている。

【0081】

メイン制御部41、先報知を行った後は、特別役の当選が持ち越されている内部中であるときでも内部中でないときでも、有利区間に制御して有利区間報知LED12aを点灯状態に継続的に制御する。内部中における有利区間では、ナビ対象役の当選時にナビ報知を実行することがあるが、ATに関する抽選（AT抽選、上乗せ抽選）は行わない。一方、後報知を行う前であり、内部中である待機区間では、ナビ対象役の当選時にナビ報知を実行せず、ATに関する抽選（AT抽選、上乗せ抽選）も行わない。そして、後報知を行った後は、特別役の入賞に伴い特別状態に制御するとともに有利区間に制御して、有利区間報知LED12aを点灯状態に継続的に制御する。有利区間中における特別状態では、ナビ対象役の当選時にナビ報知を行い、ATに関する抽選条件の成立時にATに関する抽選を行う。

30

【0082】

メイン制御部41は、有利区間の終了条件が成立した場合には、当該ゲームにおいて遊技区間を通常区間に移行させ、有利区間報知LED12aを消灯させるように制御する。そして、通常区間中において、有利区間報知LED12aを消灯状態に継続的に制御する。

40

【0083】

メイン制御部41は、遊技区間を有利区間に移行させるときに、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、遊技区間を通常区間に移行させるときに、その旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、メイン制御部41は、上述のATに関する制御状態を移行させるときに、移行後のATに関する制御状態を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信する。これにより、サブ制御部91では、メイン制御部41により有利区間に制御されること、有利区間が終了されること、移行後のATに関する制御状態を特定可能である。そして、サブ制御部91は、これらのコマンドに基づいて特定される遊技区間及びATに関する制御状態を報知する有利区間報知演出

50

を行うことが可能である。

【 0 0 8 4 】

次に、メイン制御部 4 1 が行う有利区間報知の実行態様及びサブ制御部 9 1 が行う有利区間報知演出の実行態様について、図 6 ~ 図 9 に基づいて説明する。

【 0 0 8 5 】

図 6 に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技区間を通常状態及び待機区間に制御しているときには、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御する一方、遊技区間を有利区間に制御しているときには、A T に関する制御状態が前兆状態、C Z 状態、A T 状態のいずれに制御している場合でも、有利区間報知 L E D 1 2 a を同様の所定態様（本実施例では、赤色）の点灯状態に制御するようになっている。

10

【 0 0 8 6 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、遊技区間が通常状態及び待機区間に制御されていることが特定されるときには、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御する一方、遊技区間が有利区間に制御されていることが特定されるときには、制御されている A T に関する制御状態に応じた所定態様（前兆状態中は、白色、C Z 状態中は、青色、A T 状態中は、赤色）の点灯状態に制御するようになっている。

【 0 0 8 7 】

このように、メイン制御部 4 1 が行う有利区間報知では、有利区間に制御しているときに、A T に関する制御状態がいずれの制御状態であるかにかかわらず、有利区間報知 L E D 1 2 a を一定の態様（本実施例では、赤色）で点灯状態に制御することで、有利区間に制御している旨を一定の態様で報知するようになっている。

20

【 0 0 8 8 】

これにより、メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しているか否かを判定し、当該判定の結果に応じて、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態または消灯状態に制御するのみで、有利区間報知の制御を行うことができ、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様を制御するためのデータとして一定の態様の状態制御用データ（点灯）及びの状態制御用データ（消灯）のみを備えれば良いので、有利区間報知の制御を行うためのプログラム容量を、有利区間報知を複数の態様で行う場合に比較して削減することができる。また、有利区間に制御している旨を一定の態様で報知することで、明確に有利区間に制御している旨を報知することができる。

30

【 0 0 8 9 】

また、サブ制御部 9 1 が行う有利区間報知演出では、メイン制御部 4 1 側にて有利区間に制御されているときに、有利区間演出ランプ 5 7 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報知しつつ、当該有利区間演出ランプ 5 7 の点灯状態の態様を、A T に関する制御状態に応じた所定態様に制御することで、当該有利区間において制御されている A T に関する制御状態を有利区間演出ランプ 5 7 の点灯状態の態様により示唆するようになっている。

【 0 0 9 0 】

これにより、サブ制御部 9 1 は、有利区間演出ランプ 5 7 を A T に関する制御状態に応じて変化させることで、メイン制御部 4 1 側において有利区間に制御されている旨を報知するとともに、メイン制御部 4 1 側での有利区間報知により示唆されることがない A T に関する制御状態を、当該有利区間演出ランプ 5 7 の点灯の態様により示唆することができ、メイン制御部 4 1 側での有利区間報知を補完することができる。また、有利区間において制御されている A T に関する制御状態を所定の態様で報知することで、有利区間報知演出の興趣を高められる。

40

【 0 0 9 1 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、エラーが検出されることでエラー処理を行い、遊技の進行を不能化するエラー状態に制御し、当該エラー状態が所定操作により解除されることでエラー処理を終了する。また、エラー処理を開始する際には、当該エラー処理を開始する

50

旨及び発生しているエラーの種類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、エラー処理を終了際には、当該エラー処理を終了する旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 0 9 2 】

図 7 (a) 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おり、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、エラーが発生して、エラー状態に制御する場合には、エラー状態中においても有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に継続的に制御しつつ、遊技補助表示器 1 2 の他のセグメントを用いて発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコードを表示するように制御する。

【 0 0 9 3 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、所定コマンドに基づいて有利区間に移行されることが特定されるときに、有利区間演出ランプ 5 7 を点灯状態に制御し、有利区間が終了されるまで、当該有利区間演出ランプ 5 7 を点灯状態に継続的に制御しつつ、所定コマンドに基づいて特定される A T に関する制御状態に応じた所定態様（白色、青色、赤色）に制御する。この状態で、所定コマンドに基づいてエラー処理が開始される旨が特定されるときには、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御し、エラー処理に制御されている期間において、当該有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に継続的に制御する。また、当該コマンドに基づいて特定される発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコードや当該エラーに関する情報（例えば、解除方法等）を示すエラー状態中画面を液晶表示器 5 1 に表示させるように制御する。

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しており有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、エラー状態に移行させた場合には、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させるとともに、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に維持するように制御する一方、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて有利区間に制御されているときには、有利区間演出ランプ 5 7 を点灯状態に制御し、メイン制御部 4 1 側にてエラー状態に移行された場合には、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御するので、メイン制御部 4 1 側にて遊技の進行が不能化されている状態で、サブ制御部 9 1 側の有利区間演出ランプ 5 7 の点灯状況に基づいて、ゲームを行うことが可能な有利区間に制御されていると誤認させてしまうことを防止できる。

【 0 0 9 6 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲームが行われていない状態で、所定キー操作による設定キースイッチ 3 7 を O N 状態とする操作が検出されることで、設定確認状態に移行させて、遊技の進行を不能化するとともに、設定値表示器 2 4 にスロットマシン 1 において現在設定されている設定値を表示させるように制御する。そして、所定キー操作による設定キースイッチ 3 7 を O F F 状態とする操作が検出されることで、設定確認状態を終了させる。また、設定確認状態に移行させる際には、当該設定確認状態に移行させる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、設定確認状態を終了際には、当該設定確認状態を終了する旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 0 9 7 】

図 7 (b) 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おり、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、設定キースイッチ 3 7 を O F

10

20

30

40

50

F 状態とする操作が検出されて設定確認状態に移行する場合には、設定確認状態中においても有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に継続的に制御しつつ、設定値表示器 2 4 (図示略) に設定値を表示するように制御する。

【 0 0 9 8 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 により有利区間に制御されているときには、有利区間演出ランプ 5 7 を、A T に関する制御状態に応じた所定態様 (白色、青色、赤色) で点灯状態に継続的に制御する。この状態で、所定コマンドに基づいて設定確認状態に移行されることが特定されるときには、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御し、設定確認状態に制御されている期間中にわたり、当該有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に継続的に制御する。

10

【 0 0 9 9 】

このように、メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しており有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、遊技の進行を不能化して、設定値表示器 2 4 に現在設定されている設定値を表示させる設定確認状態に移行させた場合には、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に維持するように制御するので、遊技補助表示器 1 2 の表示内容に基づいて、有利区間に制御されている旨を遊技者に認識させることができる。また、当該設定確認状態に移行される前の遊技機の状態を遊技者に認識させることができる。

【 0 1 0 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しており有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御しているときに、遊技の進行を不能化して、設定値表示器 2 4 に現在設定されている設定値を表示させる設定確認状態に移行させた場合には、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に維持するように制御する一方、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて有利区間に制御されているときには、有利区間演出ランプ 5 7 を点灯状態に制御し、メイン制御部 4 1 側にて設定確認状態に移行された場合には、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御するので、メイン制御部 4 1 側にて設定確認状態で、サブ制御部 9 1 側の有利区間演出ランプ 5 7 の点灯状況に基づいて、ゲームを行うことが可能な有利区間に制御されていると誤認させてしまうことを防止できる。

20

【 0 1 0 1 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、A C 1 0 0 V の電力供給が停止される場合には、タイマ割込み処理 (メイン) において電断処理を実行して、電断前のメイン制御部 4 1 のレジスタや R A M 4 1 c の所定領域に設定されているデータを、バックアップ電源によりバックアップされている R A M 4 1 c の記憶領域に退避して、バックアップ電源が供給されることで当該データを保持させるようになっているため、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、電断前の制御状態に復帰させることが可能である。特に、電断前の制御状態において、ナビ報知を行っていたか否かや、ナビ報知を行っていた場合にナビ報知の内容、有利区間に制御されていたか否か、停止操作が有効であったか否かを特定できるようになっている。

30

【 0 1 0 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、A C 1 0 0 V の電力供給が停止される場合には、メイン制御部 4 1 と同様に電断処理を実行することで、電力供給が停止される前における各演出装置の制御状態をバックアップ電源によりバックアップされている記憶手段に保持させるように制御し、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、各演出装置を電断前の制御状態に復帰させることが可能となる。特に、電力供給が停止される前の制御状態において、液晶表示器 5 1 においてナビ演出を行っていたか否か、ナビ演出を行っていた場合にナビ演出の内容、有利区間演出ランプ 5 7 を点灯状態に制御していたか否かを特定できるようになっている。

40

【 0 1 0 3 】

図 8 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 により遊技区間を有利区間に制御されており、有利区間報知が行われて有利区間報知 L E D 1 2 a が点灯状態に制御されるとともにナビ報知が行われて遊技補助表示器 1 2 においてストップスイッチの操作態様の表示が行わ

50

れており、かつ、少なくとも１つのリールを回転制御されて、該当するリールの停止有効ＬＥＤが点灯状態に制御されているときには、サブ制御部９１により有利区間報知演出が行われて有利区間演出ランプ５７が点灯状態に制御されるとともに、ナビ報知により報知されているストップスイッチの操作態様を特定可能な画像を液晶表示器５１に表示させてナビ演出が行われる。

【０１０４】

この状態で、スロットマシン１への電力供給が停止されて電断が発生した場合には、図８（ｂ）に示すように、有利区間報知ＬＥＤ１２ａ、遊技補助表示器１２、停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒは、有利区間演出ランプ５７、液晶表示器５１は、すべて消灯状態となるとともに、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒはすべて停止することとなる。

10

【０１０５】

その後、図９（ａ）～（ｄ）に示すように、スロットマシン１への電力供給が再開される際には、メイン制御部４１は、有利区間報知ＬＥＤ１２ａ、遊技補助表示器１２、停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、該当するリールの制御状態を、スロットマシン１への電力供給が停止される前の状態に、所定の順序で復帰させるように制御する。また、サブ制御部９１は、有利区間演出ランプ５７、液晶表示器５１の制御状態を、スロットマシン１への電力供給が停止される前の状態に、所定の順序で復帰させるように制御する。

【０１０６】

図９（ａ）に示すように、メイン制御部４１は、スロットマシン１への電力供給が再開されて、再起動した後に、まず、スロットマシン１への電力供給が停止される前に回転制御していたリールの回転制御を再開させるとともに、遊技補助表示器１２の出力バッファを電力供給が停止される前の状態に復帰させた後、タイマ割込み処理（メイン）を行うことで、遊技補助表示器１２におけるナビ報知によるストップスイッチの操作態様の表示及び有利区間報知ＬＥＤ１２ａの点灯制御を同時に再開させて、ナビ報知及び有利区間報知を再開させる。

20

【０１０７】

次に、図９（ｂ）に示すように、メイン制御部４１は、回転制御を再開させたすべてのリールが定速回転となることで、回転制御を行っているリールに対応するストップスイッチの停止有効ＬＥＤの点灯制御を再開させる。

【０１０８】

30

次に、図９（ｃ）に示すように、メイン制御部４１にてリールの回転制御、ナビ報知、有利区間報知、停止有効ＬＥＤの点灯制御が再開された後に、サブ制御部９１は、有利区間演出ランプ５７の点灯制御を再開させて、有利区間報知演出を再開させる。この際、スロットマシン１への電力供給が停止される際に制御されていたＡＴに関する制御状態に対応する所定態様で点灯状態に制御する。

【０１０９】

その後、図９（ｄ）に示すように、ナビ報知により報知されているストップスイッチの操作態様を特定可能な画像を液晶表示器５１に表示させて、ナビ演出を再開させる。

【０１１０】

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

40

【０１１１】

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

50

しまうことを防止できる。

【 0 1 1 2 】

尚、本実施例では、有利区間においてナビ報知及びナビ演出の制御状態を電力供給が停止される前の状態に復帰させるときには、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯及び遊技補助表示器 1 2 のナビ報知の表示を同時に再開させる構成であるが、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を再開させた後、遊技補助表示器 1 2 のナビ報知の表示を再開させる構成でも良く、このような構成でも、有利区間報知 L E D 1 2 a による有利区間報知が再開される前に、遊技補助表示器 1 2 によるナビ報知が再開されてしまうことを防止できる。

【 0 1 1 3 】

[特別役当選示唆演出について]

本実施例の内部抽選の抽選対象役には、特別役と当該特別役と重複して当選する重複当選役（小役または再遊技役）と、を含む抽選対象役と、特別役のみを含む抽選対象役と、重複当選役のみを含む抽選対象役を含む。

【 0 1 1 4 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいて内部抽選にて特別役を含む抽選対象役または重複当選役を含む抽選対象役が当選した旨が特定される場合には、当該内部抽選が行われた次のゲームから所定期間（本実施例では、3 ゲームまたは 1 0 ゲーム）にわたり特別役が当選した可能性を示唆する示唆演出を行い、当該所定期間の終了時に特別役が当選したか否かを報知する特別役当選可能性示唆演出を行うことが可能である。特別役当選可能性示唆演出には、第 1 所定期間（本実施例では、1 0 ゲーム）にわたり示唆演出を行う特別役当選可能性示唆演出 A と、第 1 所定期間より短い第 2 所定期間（本実施例では、4 ゲーム）にわたり示唆演出を行う特別役当選可能性示唆演出 B が含まれる。そして、サブ制御部 9 1 は、遊技区間が通常区間に制御されている場合に、特別役または重複当選役を含む抽選対象役が当選した場合には、第 1 期間にわたり示唆演出を行う特別役当選可能性示唆演出 A を行う一方、遊技区間が有利区間に制御されている場合に、特別役または重複当選役を含む抽選対象役が当選した場合には、第 1 期間より短い第 2 期間にわたり示唆演出を行う特別役当選可能性示唆演出 B を行うようになっている。

【 0 1 1 5 】

このように、サブ制御部 9 1 は、有利区間に制御されている場合には、通常区間に制御されている場合に比較して短いゲーム数で、特別役が当選した後、当該特別役が当選しているか否かを報知する構成である。

【 0 1 1 6 】

後述のように、メイン制御部 4 1 は、有利区間では、特別役の当選が持ち越されている持越し状態であるか否かに関わらず、1 ゲームが行われる毎に有利区間において行われたゲーム数を計数し、当該ゲーム数が上限値に到達することで、有利区間は強制的に終了するので、持越し状態が長引くとそれだけ遊技者にとって不利益となるが、有利区間に制御されている場合には、通常区間に制御されている場合に比較して短いゲーム数で、特別役が当選した後、当該特別役が当選しているか否かを報知することで、有利区間では、通常区間よりも少ないゲーム数で特別役が当選している旨を遊技者に認識させることができ、より早い段階で当選している特別役を入賞させることが可能となるため、持越し状態においても有利区間のゲーム数が計数される構成であっても遊技者にとって不利益となってしまうことを極力防止することができる。

【 0 1 1 7 】

[有利区間終了時演出について]

上述のように、メイン制御部 4 1 は、有利区間の制御では、一連の有利区間のゲーム数が上限ゲーム数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達することで、有利区間の制御を終了させる。または、スロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも 1 回実行され、かつ A T に関する制御状態の終了条件が成立することで、有利区間の制御を終了させる。また、有利区間に制御する残りゲーム数を特定可能なコマンドをゲームが開始される毎にサブ制御部 9 1 に対して送

10

20

30

40

50

信する。

【 0 1 1 8 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、有利区間が終了される際に、有利区間演出ランプ 5 7 を消灯状態に制御して有利区間報知演出を終了させる制御、及び有利区間でのゲームの結果（例えば、有利区間中において払出されたメダル枚数や有利区間中において行われたゲーム数等）を示唆する結果画面を液晶表示器 5 1 に表示させる有利区間終了時演出を行うことで、メイン制御部 4 1 側にて有利区間の制御が終了された旨を示唆することが可能である。

【 0 1 1 9 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側から送信されるコマンドに基づいて有利区間に制御される残りゲーム数が 1 ゲームであることが特定されるときに（有利区間が終了され得るゲームの 1 つ前のゲームの開始時）、当該ゲームの次ゲームで有利区間の上限ゲーム数（本実施例では、1500 ゲーム）に到達することとなるか否かを判定する。そして、次ゲームで有利区間の上限ゲーム数に到達しない場合、すなわち次ゲームにおいて、ナビ報知が少なくとも 1 回実行され、かつ A T に関する制御状態の終了条件が成立することで、有利状態が終了される場合には、当該ゲームの終了時に有利区間終了時演出を行うように制御した後、次ゲームが開始され、有利区間の残りゲーム数が 0 ゲームである旨が特定されることで、当該ゲームの終了時に有利区間報知演出を終了させるように制御する。一方、次ゲームで有利区間の上限ゲーム数に到達する場合には、次ゲームの終了時に、有利区間終了時演出を行うとともに有利区間報知演出を終了させるように制御する。

【 0 1 2 0 】

このように、サブ制御部 9 1 は、有利区間に制御されており、当該有利区間の残りゲーム数が 1 ゲームである場合であって、次ゲームにおいて、ナビ報知が少なくとも 1 回実行され、かつ A T に関する制御状態の終了条件が成立することで、有利状態が終了される得る場合には、当該ゲームにて有利区間終了時報知を行って有利区間が終了される旨を示唆した後、次ゲームにおいて有利区間報知演出を終了させるので、有利区間終了時報知が行われた後も有利区間報知演出が継続されることとなり、次ゲーム以降に有利区間の制御が再開されて有利区間に継続して制御されることへの期待感を持続させることができる。遊技者に与えることができる。

【 0 1 2 1 】

メイン制御部 4 1 が行う各種処理の制御内容について、図 1 0 ~ 図 1 5 に基づいて説明する。

【 0 1 2 2 】

[メイン処理について]

メイン制御部 4 1 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、R O M 4 1 b に格納されているプログラムに従って各種処理を実行する。起動した後は、まず、起動時設定処理を実行して、メイン制御部 4 1 が備える内部レジスタや R A M 4 1 c の所定領域、所定の出力ポート等を初期化した後、メイン処理を実行する。メイン処理は、一単位の遊技毎に繰り返し実行される処理であり、メイン処理の一周期が遊技の一単位に相当する。

【 0 1 2 3 】

以下、メイン制御部 4 1 が行うメイン処理の制御内容について、図 1 0 に基づいて説明する。

【 0 1 2 4 】

図 1 0 に示すように、メイン処理では、まず、遊技が開始されるまで待機する遊技開始待ち処理（S a 1）を実行する。遊技開始待ち処理では、まず、後述の遊技終了時設定処理により、前回ゲームの終了時に初期化対象として設定された R A M 4 1 c の所定領域を初期化する処理を行う。その後、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を行う。また、スタートスイッチ 7 が操作された時点で内部抽選用の乱数値がラッチされて R

10

20

30

40

50

A M 4 1 c の所定領域に記憶される。

【 0 1 2 5 】

また、遊技開始待ち処理では、賭数やクレジットに空きがあり、メダル投入部 4 からメダルを投入可能である場合に、投入要求 L E D 1 7 を点灯状態に制御し、クレジットが 1 以上であり、M A X B E T スイッチ 6 の操作により賭数を設定可能である場合に、B E T スイッチ有効 L E D 2 1 を点灯状態に制御し、メダル投入部 4 からのメダルの投入または M A X B E T スイッチ 6 の操作により賭数が設定された場合に、当該賭数に対応する 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に制御し、M A X B E T スイッチ 6 の操作により賭数が設定された場合に、クレジット表示器 1 1 の表示を更新するように制御し、規定数の賭数が設定されて、スタートスイッチ 7 の操作の受け付けが有効化された場合に、スタート有効 L E D 1 8 を点灯状態に制御する。

10

【 0 1 2 6 】

そして、S a 1 のステップにおいて遊技開始待ち処理を実行した後は、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始されることに伴って内部抽選を行う内部抽選処理を実行する (S a 2)。内部抽選処理では、S a 1 のステップにおいてスタートスイッチ 7 が操作されたときにラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて、内部抽選の抽選対象となる各抽選対象役への入賞を許容するか (すなわち、所定の表示結果の導出を許容するか否か) どうかを決定する処理を行う。そして、いずれの抽選対象役 (ハズレを含む) が当選したかを特定可能な当選番号を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。各抽選対象役には、後述するように予め役番号が割り当てられている (図 4 参照)。内部抽選にて、いずれかの抽選対象役が当選した場合には、当選した抽選対象役の役番号が当選番号として設定され、いずれの抽選対象役も当選しなかった場合、すなわちハズレの場合には、当選番号として 0 が設定されるようになっている。

20

【 0 1 2 7 】

そして、S a 2 のステップにおいて内部抽選処理を実行した後は、遊技区間に関する処理を行う出玉制御処理を実行する (S a 3)。出玉制御処理では、後述するように、例えば、内部抽選の抽選結果に基づいて遊技区間を有利区間または待機区間に移行させる処理や、一連の有利区間において行われたゲーム数を計数する処理、有利区間中において当該有利区間を終了させる終了条件が成立したか否かを判定する処理等を行う。

【 0 1 2 8 】

そして、S a 3 のステップにおいて出玉制御処理を実行した後は、リール 2 L、2 C、2 R を回転及び停止させる制御を行うリール制御処理を実行する (S a 4)。リール制御処理では、ゲームを開始させるためにスタートスイッチ 7 が操作されたことに伴い、全てのリール 2 L、2 C、2 R を所定の回転速度で回転させる制御を行った後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作に応じて該当するリールを停止させる制御を行う。また、リール制御処理は、全てのリール 2 L、2 C、2 R について停止制御が終了し、かつ、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離されること (ストップスイッチの押下操作が終了されること) で終了される。

30

【 0 1 2 9 】

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

40

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

そして、S a 4 のステップにおいてリール制御処理を実行した後は、有利区間の終了に関

50

する処理を行うA T状態管理処理を実行する（S a 5）。A T状態管理処理では、後述するように、例えば、特別役の入賞時に待機区間から有利区間に移行させる処理や、有利区間中において当該有利区間に制御している旨を報知する制御を行う旨を示す有利区間報知フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定する処理、有利区間中において当該有利区間を終了させる終了条件が成立したか否かを判定する処理、有利区間を終了させる際に、当該有利区間に関連するデータが記憶されているR A M 4 1 cの所定領域を初期化する処理等を行う。

【0 1 3 2】

そして、S a 5のステップにおいてA T状態管理処理を実行した後は、ゲームの結果としてリール2 L、2 C、2 Rに停止した図柄組合せに応じてメダルの払出に関する処理を行うメダル払出処理を実行する（S a 6）。メダル払出処理では、後述するように、当該ゲームの結果として小役の入賞が発生した場合に、所定枚数のメダルをクレジットに加算したり、ホッパーユニットから払出したりする処理を行う。

10

【0 1 3 3】

また、メダル払出処理では、小役の入賞が発生した場合に、当該小役の入賞により払出されるメダルの枚数を遊技補助表示器1 2に表示させる制御を行うとともに、メダルの払出しに伴いクレジットが加算される場合に、クレジット表示器1 1の表示を更新する制御を行う。

【0 1 3 4】

そして、S a 6のステップにおいてメダル払出処理を実行した後は、再遊技役が入賞した場合に再遊技を付与する処理を行う再遊技作動時処理を実行する（S a 7）。再遊技作動時処理では、後述するように、当該ゲームの結果として再遊技役の入賞が発生した場合に、再遊技が付与されている旨を示す再遊技作動中フラグをR A M 4 1 cの所定領域に設定する処理や、次ゲームの遊技開始待ち処理にて再遊技の賭数を設定するための再遊技用メダルカウンタを設定する処理、リプレイ中L E D 2 0を点灯状態に制御する処理等を行う。

20

【0 1 3 5】

S a 7のステップにおいて再遊技作動時処理を実行した後は、有利区間報知L E D 1 2 a（遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rにおける第8セグメント）を点灯状態に制御するための状態制御用データ（点灯）を所定レジスタ（例えば、アキュムレータレジスタ等）に読み込む（S a 8）。その後、前述のA T状態管理処理により有利区間報知フラグが設定され得るR A M 4 1 cの所定領域を参照して（S a 9）、有利区間報知フラグが設定されているか否かを判定する（S a 1 0）。

30

【0 1 3 6】

S a 1 0のステップにおいて、有利区間報知フラグが設定されていると判定した場合は、S a 1 2のステップに進み、R A M 4 1 cの所定領域に出力ポート毎に設けられている出力バッファのうち遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rにおける第8セグメントに対して制御信号を出力する出力ポートに対応する出力バッファ（以下、有利区間報知L E D用出力バッファと呼ぶ場合がある）に、所定レジスタの状態制御用データ（点灯）を設定する（S a 1 2）。その後、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回待ち処理を行って（S a 1 3）、タイマ割込み処理（メイン）において実行されるL E Dダイナミック表示処理により、遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rにおける第8セグメントを点灯状態に制御させる。当該第8セグメントは、次回以降のゲームに係るメイン処理において、有利区間報知L E D用出力バッファに後述の状態制御用データ（消灯）が設定されるまで、タイマ割込み処理（メイン）が行われる毎に点灯状態に制御される。

40

【0 1 3 7】

一方、S a 1 0のステップにおいて、有利区間報知フラグが設定されていないと判定した場合は、有利区間報知L E D 1 2 aを消灯状態に制御するための状態制御用データ（消灯）を、S a 8のステップにて状態制御用データ（点灯）を読み込んだ所定レジスタに読み込み（S a 1 1）、所定レジスタの状態制御用データを状態制御用データ（点灯）から状

50

態制御用データ（消灯）に変更する。その後、S a 1 2 のステップに進み、有利区間報知 L E D 用出力バッファに所定レジスタの状態制御用データ（消灯）を設定する。そして、割込み 1 回待ち処理を行って（S a 1 3）、タイマ割込み処理（メイン）の L E D ダイナミック表示処理により、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R における第 8 セグメントを消灯状態に制御させる。当該第 8 セグメントは、次回以降のゲームに係るメイン処理において、有利区間報知 L E D 用出力バッファに前述の状態制御用データ（点灯）が設定されるまで、消灯状態に制御される。

【 0 1 3 8 】

S a 1 3 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行った後は、ゲームの終了に伴い R A M 4 1 c の所定領域を初期化するための設定を行う遊技終了時設定処理を実行する（S a 1 4）。遊技終了時設定処理では、当該ゲームにのみ用いられるデータ（例えば、内部抽選での一般役の当選結果を示すデータ等）が記憶される R A M 4 1 c の所定領域を初期化対象として設定する。また、当該ゲームにおいて特別役が入賞して特別状態の制御が開始された場合や、当該特別状態の制御が終了された場合には、特別状態に関するデータ（例えば、特別状態の種類を示すデータや特別状態中でのメダル払出枚数を計数するためのデータ等）が記憶される R A M 4 1 c の所定領域を初期化対象として設定する。初期化対象として設定された R A M 4 1 c の所定領域は、前述の遊技開始待ち処理により次回ゲームの開始時に初期化されることとなる。

【 0 1 3 9 】

S a 1 4 のステップにて遊技終了時設定処理を実行した後は、S a 1 のステップに戻り、S a 1 ~ S a 1 4 のステップを繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位の遊技毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

【 0 1 4 0 】

尚、メイン処理では、ゲームの進行に応じて所定のコマンドを生成してコマンドキューに設定し、サブ制御部 9 1 に対して当該コマンドを送信する処理を適宜実行するようになっている。

【 0 1 4 1 】

このように、メイン処理では、有利区間報知フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されている設定されている場合には、有利区間報知 L E D 1 2 a（遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント）の出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定し、当該有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様を点灯状態に制御する一方で、有利区間報知フラグが設定されていない場合には、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定し、当該有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様を消灯状態に制御することで、有利区間報知 L E D 1 2 a を有利区間中にわたり点灯状態に制御して、有利区間に制御されている旨を報知するようになっている。

【 0 1 4 2 】

また、メイン処理では、遊技開始待ち処理、リール制御処理を含む所定処理を実行した後、有利区間報知フラグの設定状況に応じて有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯または消灯）を設定して、当該有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様を点灯状態または消灯状態に制御する。リール制御処理は、第 3 停止操作が終了されること（第 3 停止操作に係るストップスイッチが離されること）で終了されるようになっており、第 3 停止操作が終了された以降に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様の制御が行われる。そして、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様の制御を行った後、遊技終了時設定処理を実行して、最初の遊技開始待ち処理に戻ることで、メイン処理が一巡する。すなわち、メイン処理では、当該ゲームにおける第 3 停止操作が終了された後から、次回ゲームの遊技開始待ち処理が開始されるまでの期間内において、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯態様を有利区間報知フラグの設定状況に応じて切り替える制御が行われるようになっている。

【 0 1 4 3 】

〔遊技開始待ち処理について〕

メイン制御部 4 1 が行う遊技開始待ち処理の制御内容について、図 1 1 に基づいて説明する。

【0144】

図 1 1 に示すように、遊技開始待ち処理では、まず、RAM 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の値を所定レジスタに読み込み、当該再遊技用メダルカウンタを初期化して 0 に設定する (S b 1)。尚、再遊技用メダルカウンタには、前回のゲームに係るメイン処理における再遊技作動時処理により、前回のゲームにおいて再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合に、新たなゲームを行うために必要な規定数の賭数に相当する数値 (本実施例では、3) が設定されている。一方で、前回のゲームにおいて再遊技が付与されなかった場合には、当該 S b 1 のステップにおいて初期化された際の値 (0) が維持されている。

10

【0145】

そして、S b 1 のステップにおいて所定レジスタに読み込んだ値に基づき再遊技用メダルカウンタの値が 0 より大きいかなかを判定する (S b 2)。そして、S b 2 のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が 0 より大きいと判定した場合、すなわち前回のゲームにおいて再遊技が付与されている場合には、メダル投入実行処理を行う (S b 3)。

【0146】

メダル投入実行処理では、S b 1 のステップにおいて所定レジスタに読み込まれた再遊技用メダルカウンタの値分を賭数に設定するとともに、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に設定し、規定数 (本実施例では、3) の賭数が設定されている旨を報知するように制御する。賭数を設定する際には、S b 1 のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が読み込まれた所定レジスタの値を 1 減算し、賭数を 1 加算するとともに、加算後の賭数に対応する 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に設定した後、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該当する 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に制御させる処理を、再遊技用メダルカウンタの値が 0 となるまで繰り返し行い、再遊技用メダルカウンタの値が 0 となることで、賭数を設定する処理を終了するようになっており、賭数が 1 加算される毎に、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 が点灯状態に順次制御されるようになっている。尚、再遊技用メダルカウンタの値分を一度に賭数に加算して、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を全て点灯状態に設定し、L E D ダイナミック表示処理により 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 を点灯状態に制御させることで、1 回のタイマ割込み処理にて、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の全てを同時に点灯状態に制御する構成としても良い。

20

30

【0147】

S b 3 のステップにおいてメダル投入実行処理を行った後は、メダル手入れ許可設定処理を行う (S b 4)。また、S b 2 のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が 0 より大きくないと判定した場合、すなわち前回のゲームにおいて再遊技が付与されていない場合には、S b 3 のステップの処理を実行せずに、S b 4 のステップに進み、メダル手入れ許可設定処理を行う。

【0148】

メダル手入れ許可設定処理では、RAM 4 1 c の所定領域に設定されているクレジットの値を参照し、当該クレジットの値が最大値 (本実施例では、50) に達しておらずクレジットに空きがある場合、及び設定されている賭数の値を参照し、当該賭数の値が規定数 (本実施例では、3) に到達しておらず賭数に空きがある場合に、メダル投入部 4 からのメダルの投入を許可する旨を示すメダル手入れ許可フラグを RAM 4 1 c の所定領域に設定する。尚、本実施例では、メダル手入れ許可設定処理において、再遊技が付与されているか否かにかかわらず、クレジットに空きがある場合には、メダル手入れ許可フラグを設定する構成であるが、再遊技が付与されている場合には、クレジットに空きがある場合でも、メダル手入れ許可フラグを設定せず、賭数に空きある場合や、クレジットに空きがあり、かつ再遊技が付与されていない場合に、メダル手入れ許可フラグを設定する構成として

40

50

も良い。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

S b 5 のステップにて割込み 1 回待ち処理を行ってタイマ割込みが 1 回行われた後は、前述のメダル手入れ許可設定処理によりメダル手入れ許可フラグが設定され得る R A M 4 1 c の所定領域を参照して、メダル手入れ許可フラグが設定されているか否かを判定する (S b 6) 。

【 0 1 5 1 】

S b 6 のステップにおいてメダル手入れ許可フラグが設定されていると判定した場合には、流路切替ソレノイド 3 0 を O N 状態 (通電状態) に設定する (S b 7) 。流路切替ソレノイド 3 0 を O N 状態に設定することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をホッパータンク側に切り替えて、当該メダルをスロットマシン 1 の内部に取り込むように制御する。また、投入要求 L E D 1 7 の点灯態様を点灯状態に設定し (S b 8) 、メダルの投入が可能な状態である旨を報知するように制御する。尚、投入要求 L E D 1 7 の点灯態様を点灯状態に設定した後、タイマ割込み処理 (メイン) が実行され、L E D ダイナミック表示処理が行われることで、当該投入要求 L E D 1 7 が点灯状態に制御される。

【 0 1 5 2 】

そして、S b 8 のステップにおいて投入要求 L E D 1 7 を点灯状態に設定した後は、メダル検出処理を行う (S b 9) 。また、S b 6 のステップにおいてメダル手入れ許可フラグが設定されていないと判定した場合には、S b 7 のステップ及び S b 8 のステップの各処理を実行せずに、S b 9 のステップに進み、メダル検出処理を行う。

【 0 1 5 3 】

メダル検出処理では、各投入メダルセンサ 3 1 a 、 3 1 b 、 3 1 c の出力信号 (以下、メダル投入信号と呼ぶ場合がある) やメダル投入信号の遷移に異常がないか否かを判定し、異常がないと判定した場合に、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルの投入状況を判定する。そして、正常なメダルの投入が検出された場合には、賭数の設定やクレジットにメダルを受け付ける処理を行う。一方、異常なメダルの投入が検出された場合には、ゲームの進行を不能化するエラー状態に制御するエラー処理を行う。エラー状態は、リセットスイッチ 2 3 またはリセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されることで解除される。尚、エラー状態が解除されたときに、当該エラー状態に制御された原因となった異常 (例えば、投入メダルセンサ 3 1 a 、 3 1 b 、 3 1 c の検出範囲内でのメダルの詰まり等) が解消されない場合には、再びエラー状態に制御されることとなる。

【 0 1 5 4 】

S b 9 のステップにおいてメダル検出処理を行った後は、各種スイッチの操作を受け付ける有効化して、操作が有効化されているスイッチの操作が行われることで、当該スイッチによる操作を受け付ける操作入力受付処理を行う (S b 1 0) 。

【 0 1 5 5 】

操作入力受付処理では、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、R A M 4 1 c の所定領域に設定されているクレジットが、1 以上である場合には、M A X B E T スwitch 6 による操作の受け付けを有効化する。また、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でないときに、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている賭数が規定数である場合には、スタートスイッチ 7 による操作の受け付けを有効化する。また、メダル投入信号の遷移に基づいてメダルが通過中でない場合に、精算スイッチ 1 0 及び設定キースイッチ 3 7 による操作の受け付けを有効化する。

【 0 1 5 6 】

10

20

30

40

50

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（非通電状態）に設定することで、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路をメダル払出口 9 側に切り替えて、投入されたメダルを遊技者に返却するように制御する。また、設定キースイッチ 37 による操作が有効な状態で、設定キースイッチ 37 による操作が検出された場合には、設定値表示器 24 に設定値を表示させる設定値表示処理を行う。また、精算スイッチ 10 による操作が有効な状態で、精算スイッチ 10 による操作が検出された場合には、クレジットに記憶されている分のメダルを遊技者に返却する精算処理を行う。また、MAX BET スwitch 6 による操作が有効な状態で、MAX BET スwitch 6 による操作が検出された場合には、クレジットに基づいて可能な範囲で規定数までのメダル枚数を賭数に設定し、賭数に設定した分のメダル枚数をクレジットから減算する処理を行う。操作が検出されたスイッチ類に応じた処理を行った後、操作入力受付処理を終了させる。

10

【0157】

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

【0158】

20

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

30

【0159】

S b 12 のステップにおいてスタート有効 LED 表示処理を行った後は、S b 5 のステップに戻り、S b 11 のステップにおいてスタートスイッチ 7 による有効な操作が検出されたと判定するまで、S b 5 ~ S b 12 のステップの各処理を繰り返し行う。S b 12 のステップにおいてスタート有効 LED 表示処理を行った後に、S b 5 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理が行われることで、スタート有効 LED 18 は、スタート有効 LED 表示処理により設定された点灯態様に制御されることとなる。

40

【0160】

S b 11 のステップにおいて、所定レジスタにスタートフラグが設定されており、スタートスイッチ 7 による有効な操作が検出されたと判定した場合は、内部抽選用の乱数値を乱数回路 42 から取得して、RAM 41c の所定領域に設定する（S b 13）。その後、スタート有効 LED 18 及び投入要求 LED 17 を消灯状態に設定し（S b 14、S b 15）、メダル手入れ許可フラグを RAM 41c の所定領域からクリアし（S b 16）、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（S b 17）、遊技開始待ち処理を終了させ、メイン処理に戻る。

【0161】

その後、メイン処理では、S b 13 のステップにおいて取得された内部抽選用乱数値を用

50

いて内部抽選を行う内部抽選処理や、スタートスイッチ 7 の操作が検出されたことに応じてリール 2 L、2 C、2 R の回転を開始させ、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されることに応じて該当するリールを停止させるリール制御処理等が行われることで、一ゲームが開始されることとなる。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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

10

【 0 1 6 4 】

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

20

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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

30

【 0 1 6 7 】

また、遊技開始待ち処理では、割込み 1 回待ち処理 (S b 5) を行った後の一連の処理 (S b 6 ~ S b 1 2) において、投入要求 L E D 1 7 の点灯状態を設定する処理 (S b 8) を行い、さらにスタート有効 L E D 表示処理 (S b 1 2) を行うことが可能であるので、これら投入要求 L E D 1 7 の点灯状態を設定する処理 (S b 8) 及びスタート有効 L E D 表示処理 (S b 1 2) が行われた後のタイマ割込み処理 (メイン) により、投入要求 L E D 1 7 及びスタート有効 L E D 1 8 が同時に点灯状態に制御され得ようになっている。

【 0 1 6 8 】

40

[出玉制御処理について]

メイン制御部 4 1 が行う出玉制御処理の制御内容について、図 1 2 に基づいて説明する。

【 0 1 6 9 】

図 1 2 に示すように、出玉制御処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域を参照して、現在制御されている遊技区間を特定可能な区間情報を取得する (S c 1)。区間情報は、初期値では、現在制御されている遊技区間が通常区間である旨を示す値となっており、当該出玉制御処理や後述の A T 状態管理処理の該当する処理により、有利区間を示す値または待機区間を示す値に更新され得ようになっている。

【 0 1 7 0 】

そして、S c 1 のステップにて取得した区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間

50

が有利区間であるか否かを判定する（S c 2）。S c 2のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合は、遊技状態判定処理を行う（S c 3）。遊技状態判定処理では、現在制御されている遊技状態が、特別役の入賞に伴い移行される特別状態（以下、B B中と呼ぶ場合がある）であるか、B B中でない通常状態であるかを判定し、判定結果を特定可能な値を所定レジスタに設定する。

【0171】

S c 3のステップにおいて遊技状態判定処理を行った後は、所定レジスタの値に基づいて現在制御されている遊技状態がB B中であるか否かを判定し（S c 4）、B B中でないと判定した場合には、特別役の当選を示す当選フラグがR A M 4 1 cの所定領域に設定されているか否かに基づいて、特別役の当選が持ち越されている内部中であるか否かを判定する（S c 5）。そして、特別役の当選を示す当選フラグが設定されていない場合には、内部中でないと判定して、R A M 4 1 cの所定領域を参照して、内部抽選にていずれの抽選対象役（ハズレを含む）が当選したかを特定可能な当選番号を取得し（S c 6）、当選に伴い有利区間に移行させる抽選対象役である有利区間移行役が当選したか否かを判定する（S c 7）。内部抽選にて抽選対象となる各抽選対象役には、予め役番号が割り当てられており、抽選対象役のうちの有利区間移行役には、所定範囲内の役番号（本実施例では、35～38）が予め割り当てられている（図4参照）。当選番号に基づいて特定される抽選対象役の役番号が所定範囲内の値であるか否かに基づいて、有利区間移行役が当選したか否かを判定することが可能となっている。

【0172】

S c 7のステップでは、S c 6のステップにおいて取得した当選番号が、第1特定値（本実施例では、35）以上であるか否かを判定し、当選番号が第1特定値以上である場合に、有利区間移行役（有利区間に係る抽選対象役B及び待機区間に係る抽選対象役C）が当選したと判定する。そして、S c 7のステップにおいて有利区間移行役が当選したと判定した場合には、区間情報が示す遊技区間を待機区間に更新する更新用データ（待機区間）を所定レジスタに取得する（S c 8）。

【0173】

その後、S c 6のステップにおいて取得した当選番号が第2特定値（本実施例では、37）以下であり、当選している有利区間移行役が、有利区間に移行させる前に待機区間に移行させる待機区間に係る抽選対象役であり、移行先の遊技区間が待機区間であるか否かを判定する（S c 9）。そして、当選番号が第2特定値以下でなく、移行先の遊技区間が待機区間でない場合、すなわち移行先の遊技区間が有利区間である場合には、S c 8のステップにて取得された更新用データ（待機区間）を上書きするように、区間情報が示す遊技区間を有利区間に更新する更新用データ（有利区間）を所定レジスタに取得し（S c 10）、当該所定レジスタに取得されている更新用データ（有利区間）を用いて区間情報を有利区間を示す値に更新する（S c 11）。

【0174】

一方、S c 6のステップにおいて取得した当選番号が第2特定値以下であり、移行先の遊技区間が待機区間である場合には、S c 10のステップの処理を行わずに、S c 11のステップに進み、S c 8のステップにおいて所定レジスタに取得された更新用データ（待機区間）を用いて区間情報を待機区間を示す値に更新する（S c 11）。

【0175】

S c 11のステップにおいて区間情報を更新した後は、有利区間移行役の当選に伴い開始される有利区間に関する設定を行う有利区間開始時設定処理を行う（S c 12）。有利区間開始時設定処理では、当選している有利区間移行役の種類に応じて開始される有利区間の終了条件（任意終了条件1、任意終了条件2等）を初期設定する処理や、有利区間中における有利度を初期設定する処理（例えば、C Z、A Tに制御するか否かを決定する抽選に用いられる抽選テーブルを設定する処理等）、前兆期間を計数するカウンタを設定する処理、連続して有利区間に制御されているゲーム数（以下、有利区間ゲーム数と呼ぶ場合がある）を計数するためにR A M 4 1 cの所定領域に設けられている有利区間ゲーム数カ

10

20

30

40

50

ウンタを初期化して0に設定する処理、RAM 41cの所定領域に設定され、現在制御されている出玉状態を特定可能な出玉状態情報を前兆期間を示す値に設定する処理等を行う。

【0176】

そして、Sc12のステップにおいて有利区間開始時設定処理を行った後は、スロットマシン1において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも1回実行されていない旨を示すナビ待ちフラグをRAM 41cの所定領域に設定する(Sc13)。

【0177】

そして、Sc13のステップにおいて、ナビ待ちフラグを設定した後は、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。また、Sc4、Sc5のステップにおいて、現在制御されている遊技状態がBB中または内部中であると判定した場合には、Sc6～Sc13のステップの各処理を行わずに、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。また、Sc7のステップにおいて当選番号に基づい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、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0178】

一方、Sc2のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合は、有利区間ゲーム数カウンタに1加算した後(Sc14)、Sc5のステップと同様に、特別役の当選を示す当選フラグがRAM 41cの所定領域に設定されているか否かに基づいて、特別役の当選が持ち越されている内部中であるか否かを判定する(Sc15)。そして、特別役の当選を示す当選フラグが設定されていない場合には、内部中でない

【0179】

と判定して、Sc3のステップと同様の遊技状態判定処理を行う(Sc16)。

そして、現在制御されている遊技状態がBB中であるか否かを判定し(Sc17)、現在制御されている遊技状態がBB中でない

【0180】

と判定した場合には、RAM 41cの所定領域に設定されている出玉状態情報に基づいて、現在制御されている出玉状態を所定レジスタに取得した後(Sc18)、出玉状態関連処理を行う(Sc19)。

出玉状態関連処理では、当該処理の開始時に所定レジスタに設定されている出玉状態に関連する処理を行う。例えば、現在制御されている出玉状態が前兆期間である場合には、内部抽選にて所定のCZ抽選対象役が当選した場合に、CZに移行させるか否かを決定するCZ抽選を行う。また、前兆期間では、当該前兆期間に制御されたゲーム数を計数して、当該ゲーム数が、前兆期間を終了させることが可能な前兆期間終了可能ゲーム数(本実施例では、10ゲーム)に到達したか否かを判定し、前兆期間終了可能ゲーム数に到達している場合には、当該前兆期間において、CZ抽選に当選することでCZに移行させるCZ移行条件が成立したか否かを判定する。そして、CZ移行条件が成立した場合には、出玉状態をCZに移行させるように制御する一方で、CZ移行条件が成立していない場合には、出玉状態を前兆期間に維持して、前兆期間を終了させることが可能な任意条件が成立している旨を示す前兆期間終了可能フラグをRAM 41cの所定領域に設定する。

【0181】

また、出玉状態関連処理では、例えば、現在制御されている出玉状態がCZである場合には、内部抽選にて所定のAT抽選対象役が当選した場合に、ATに移行させるか否かを決定するAT抽選を行う。また、CZ中では、当該CZに制御されたゲーム数を計数して、当該ゲーム数がCZを終了させることが可能なCZ終了可能ゲーム数(本実施例では、10ゲーム)に到達したか否かを判定し、CZ終了可能ゲーム数に到達している場合には、当該CZの期間中において、AT抽選に当選することでATに移行させるAT移行条件が成立したか否かを判定する。そして、AT移行条件が成立した場合には、出玉状態をATに移行させるように制御するとともに、RAM 41cの所定領域に設定されておりATに制御される残りゲーム数を特定可能な残りATゲーム数カウンタに、所定ゲーム数(本実施例では、50ゲーム)を加算する。一方で、AT移行条件が成立していない場合には、出玉状態を前兆期間に移行させるとともに、前兆期間終了可能フラグをRAM 41cの所

10

20

30

40

50

定領域に設定する。

【 0 1 8 2 】

また、出玉状態関連処理では、例えば、現在制御されている出玉状態が A T である場合には、内部抽選にて所定の上乗せ抽選対象役が当選した場合に、A T に制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、当該上乗せ抽選に当選することで、残り A T ゲーム数カウンタに所定ゲーム数（本実施例では、50 ゲーム）を加算する。また、A T 中では、遊技状態が所定の遊技状態であるか否かを判定し、所定の遊技状態である場合には、ゲームが行われる毎に残り A T ゲーム数カウンタの値を 1 減算する処理を行う一方、A T 中であっても、遊技状態が所定の遊技状態でない場合には、残り A T ゲーム数カウンタの値を 1 減算する処理を行わないように制御して、残り A T ゲーム数カウンタを更新する。

10

【 0 1 8 3 】

そして、S c 1 9 のステップにおいて出玉状態関連処理を行った後は、上述の A T ゲーム数カウンタに基づいて有利区間を終了させる任意終了条件 1 が成立したか否かを判定する（S c 2 0）。S c 2 0 のステップでは、上述の出玉状態関連処理により更新される残り A T ゲーム数カウンタを参照して、当該残り A T ゲーム数カウンタの値が 0 である場合、すなわち A T を終了する場合に、任意終了条件 1 が成立したと判定する一方、残り A T ゲーム数カウンタの値が 0 より大きい場合には、任意終了条件 1 が成立していないと判定する。そして、任意終了条件 1 が成立したと判定した場合には、有利区間終了フラグ設定処理を行う（S c 2 1）。有利区間終了フラグ設定処理では、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する。尚、本実施例では A T の終了により任意終了条件 1 が成立する構成、すなわち A T の終了により有利区間も終了する構成であるが、A T の終了後、所定条件が成立すること（例えば、ゲーム数が規定ゲーム数に到達すること、所定役が当選すること、所定役の当選回数が規定回数に到達すること、所定役または所定出目が停止すること、所定役または所定出目の停止回数が規定回数に到達すること、有利区間の終了抽選に当選すること等）により有利区間が終了する構成でも良く、このような構成においては、A T の終了後、有利区間が継続している期間において再度 A T に制御される構成であっても良い。

20

【 0 1 8 4 】

そして、S c 2 1 のステップにおいて有利区間終了フラグ設定処理を行った後は、ナビ報知の設定を行う指示設定処理を行う（S c 2 2）。また、S c 2 0 のステップにおいて任意終了条件 1 が成立していないと判定した場合には、S c 2 1 のステップの処理を行わずに、S c 2 2 のステップへ進み、指示設定処理を行う。

30

【 0 1 8 5 】

指示設定処理では、R A M 4 1 c の所定領域にナビ待ちフラグが設定されている場合には、内部抽選にてナビ対象役のうちスロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役が当選したときに、当該小役を入賞させることが可能なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、当該操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するように制御する。また、出玉状態が A T である場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するように制御する。

40

【 0 1 8 6 】

また、指示設定処理では、現在制御されている出玉状態が前兆期間、C Z、A T のいずれの状態であるかにかかわらず、内部抽選にてナビ対象役のうちスロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役が当選したことが特定される毎に、ナビ待ちフラグが設定され得る R A M 4 1 c の所定領域を初期化することで、ナビ待ちフラグが設定されている場合に、当該ナビ待ちフラグをクリアする。これにより、有利区間中において内

50

部抽選にてナビ対象役のうちスロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役が当選し、当該小役に対して最初にナビ報知を行うときに、ナビ待ちフラグをクリアするようになっている。すなわち、ナビ待ちフラグは、有利区間中において、ナビ対象役のうちスロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも 1 回行われることでクリアされる。

【 0 1 8 7 】

そして、S c 2 2 のステップにおいて指示設定処理を行った後は、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 1 8 8 】

また、S c 1 7 のステップにおいて現在制御されている遊技状態が B B 中であると判定した場合には、ナビ待ちフラグが設定されているか否かにかかわらず、ナビ待ちフラグが設定され得る R A M 4 1 c の所定領域を初期化する処理を行って、ナビ待ちフラグが設定されている場合に、当該ナビ待ちフラグをクリアする (S c 2 3)。これにより、有利区間中において B B 中に制御されている場合には、ナビ待ちフラグが設定され得る R A M 4 1 c の所定領域を初期化する処理を毎ゲーム行う。有利区間において B B 中に制御される場合には、スロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも 1 回行われたか否かにかかわらず、ナビ待ちフラグは、クリアされることとなる。

【 0 1 8 9 】

そして、S c 2 3 のステップにおいてナビ待ちフラグをクリアする処理を行った後は、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 1 9 0 】

このように、出玉制御処理では、遊技区間が通常区間であり、特別役の入賞に伴い移行される特別状態や特別役の当選が持ち越されている内部中でない状態において、内部抽選にて有利区間移行対象役が当選したと判定されるとき、スロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも 1 回実行されていない旨を示すナビ待ちフラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定するように処理することで、有利区間の初当たりのタイミング時において、ナビ待ちフラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定するようになっている。当該ナビ待ちフラグが設定されているか否かに基づいて、有利区間に移行された後に少なくとも 1 回、スロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が行われたか否かを判定できるようになっている。

【 0 1 9 1 】

また、出玉制御処理では、遊技区間が有利区間であり、特別役の入賞に伴い移行される特別状態に制御されているときには (B B 中)、ナビ待ちフラグが設定される R A M 4 1 c の所定領域を、ゲームが行われる毎に初期化することで、ナビ待ちフラグが設定されている場合には、当該ナビ待ちフラグをクリアする。

【 0 1 9 2 】

尚、本実施例では、出玉制御処理において、遊技区間が有利区間であり、特別役の入賞に伴い移行される特別状態に制御されているときには (B B 中)、ナビ待ちフラグが設定される R A M 4 1 c の所定領域を毎ゲーム初期化する構成であるが、ナビ待ちフラグを特別役の当選に関連するタイミングでクリアする構成も良く、例えば、有利区間中における特別役の当選時、特別役の入賞時、特別役の入賞により制御される特別状態におけるいずれかのゲーム中、特別状態の制御の終了時の少なくともいずれか一のタイミングでナビ待ちフラグをクリアする構成でも良い。

【 0 1 9 3 】

また、出玉制御処理では、遊技区間を有利区間に制御しているときには、1 ゲーム毎に有利区間ゲーム数カウンタを加算して更新し、有利区間中に行われたゲーム数を計数するように制御する。また、出玉制御処理の出玉状態関連処理では、A T に制御しているときには、遊技状態が所定の遊技者にとって有利な遊技状態であるか否かを判定して、A T に制

10

20

30

40

50

御しており、かつ所定の遊技状態であると判定した場合に、残り A T ゲーム数カウンタを 1 減算して残り A T ゲーム数カウンタを更新する一方、A T に制御しているが、所定の遊技状態でないと判定した場合には、残り A T ゲーム数カウンタを減算せず、残り A T ゲーム数カウンタの値を維持して、残り A T ゲーム数を計数するように制御する。このように、A T 中において遊技者にとって有利な遊技状態に制御されていないときには、残り A T ゲーム数カウンタを減算しないように制御することで、有利区間におけるメダルの払出率が過度に低下してしまうことを防止できるとともに、有利区間では 1 ゲーム毎に有利区間ゲーム数カウンタを必ず加算するように制御することで、有利区間が所定ゲーム数（本実施例では、1500 ゲーム）を超えることがなく、長期的なメダルの払出率が過大になってしまうことを防止できる。

10

【0194】

[A T 状態管理処理について]

メイン制御部 41 が行う A T 状態管理処理の制御内容について、図 13 に基づいて説明する。

【0195】

図 13 に示すように、A T 状態管理処理では、まず、R A M 41 c の所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに取得する（S d 1）。そして、当該区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が待機区間であるか否かを判定する（S d 2）。

【0196】

そして、S d 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が待機区間であると判定した場合には、R A M 41 c の所定領域に設定される入賞フラグを所定レジスタに取得して（S d 3）、当該入賞フラグに基づいて特別役の入賞が発生したか否かを判定し（S d 4）、S d 4 のステップにおいて特別役の入賞が発生したと判定した場合には、R A M 41 c の所定領域に設定されている区間情報を、有利区間を示す値に更新した後（S d 5）、R A M 41 c の所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに再度取得する（S d 6）。一方、S d 4 のステップにおいて特別役の入賞が発生していないと判定した場合には、S d 5 のステップの処理を行わずに、S d 6 のステップへ進み、R A M 41 c の所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに再度取得する。

20

【0197】

また、S d 2 のステップにおいて、現在制御されている遊技区間が待機区間でないと判定した場合には、S d 3 ~ S d 5 の各処理を行わずに、S d 6 のステップへ進み、R A M 41 c の所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに再度取得する。

30

【0198】

S d 6 のステップにおいて区間情報を所定レジスタに再度取得した後は、当該区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が有利区間であるか否かを判定する（S d 7）。

【0199】

S d 7 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合には、有利区間に制御されている旨を報知する有利区間報知を行う旨を示す有利区間報知フラグが、R A M 41 c の所定領域に設定されているか否かを判定し（S d 9）、有利区間報知フラグが設定されていないと判定した場合には、有利区間報知フラグを R A M 41 c の所定領域に設定して（S d 10）、S d 11 のステップの処理へ進む。有利区間報知フラグが設定されていると判定した場合には、S d 10 のステップにおける処理を行わずに、S d 11 のステップの処理へ進む。これにより、遊技区間が通常区間または待機区間から有利区間に移行されたときに、有利区間報知フラグを設定する。

40

【0200】

S d 11 のステップでは、上述のナビ待ちフラグ及び前兆期間終了可能フラグに基づいて有利区間を終了させる任意終了条件 2 が成立したか否かを判定する（S d 11）。S d 11 のステップでは、ナビ待ちフラグが R A M 41 c の所定領域に設定されておらず、かつ前兆期間終了可能フラグが R A M 41 c の所定領域に設定されている場合に、任意終了条件 2 が成立したと判定する一方、ナビ待ちフラグが R A M 41 c の所定領域に設定されて

50

いる場合や、前兆期間終了可能フラグがRAM 41cの所定領域に設定されていない場合には、任意終了条件2が成立していないと判定する。尚、任意終了条件2は、少なくともナビ待ちフラグが設定されていない場合に成立し得る有利区間の終了条件であり、少なくとも、ナビ待ちフラグがクリアされ得る出玉制御処理の指示設定処理が実行された以降に成立し得る。また、上述の任意終了条件1は、ナビ待ちフラグが設定されているか否かにかかわらず、成立し得る有利区間の終了条件であり、指示設定処理が実行されたか否かにかかわらず、成立し得る。

【0201】

そして、S d 1 1のステップにおいて任意終了条件2が成立したと判定した場合には、有利区間終了フラグ設定処理を行い、有利区間終了フラグをRAM 41cの所定領域に設定した後(S d 1 2)、S d 1 3のステップへ進む。一方、S d 1 1のステップにおいて任意終了条件2が成立していないと判定した場合には、S d 1 2のステップの処理を行わずに、S d 1 3のステップへ進む。

10

【0202】

S d 1 3のステップでは、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する(S d 1 3)。S d 1 3のステップにおいて、有利区間終了フラグが設定されていないと判定した場合は、RAM 41cの所定領域に設定されており、上述の出玉制御処理にて更新される有利区間ゲーム数カウンタを参照して(S d 1 4)、当該有利区間ゲーム数カウンタに基づいて有利区間ゲーム数が上限ゲーム数(本実施例では、1500ゲーム)に到達しているか否かを判定する(S d 1 5)。

20

【0203】

そして、S d 1 5のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していないと判定した場合には、当該AT状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。また、S d 7のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合、すなわち現在制御されている遊技区間が通常区間または待機区間である場合には、当該AT状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0204】

一方、S d 1 5のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していると判定した場合、及び、S d 1 3のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合には、S d 1 6のステップへ進み、有利区間の制御の終了に伴い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する有利区間データ初期化処理(S d 1 6 ~ S d 2 5)を行う。

30

【0205】

有利区間データ初期化処理では、まず、当該処理を実行する回数を残り初期化処理実行回数の初期値(本実施例では、1)として所定レジスタ(D)に設定する(S d 1 6)。そして、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)を特定可能なRAM初期化データテーブルが記憶されているROM 41bの記憶領域のアドレスを所定レジスタ(HL)に設定する(S d 1 7)。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の記憶領域から初期化対象のRAM 41cの記憶領域数を取得して、残りの初期化回数として所定レジスタ(B)に設定するとともに、当該ROM 41bの記憶領域から初期化対象となるRAM 41cの記憶領域の先頭アドレスの値を取得して、初期化対象RAMアドレスとして所定レジスタ(C)に設定する(S d 1 8)。

40

【0206】

そして、初期化用データ(例えば、0)を所定レジスタ(A)に設定した後(S d 1 9)、所定レジスタ(C)に設定されている初期化対象RAMアドレスに対応するRAM 41cの所定領域に、所定レジスタ(A)に設定されている初期化用データを設定することで、当該RAM 41cの所定領域を初期化用データで初期化する(S d 2 0)。その後、所定レジスタ(C)の値を1加算することで、初期化対象RAMアドレスを1つ進める(S

50

d 2 1)。

【 0 2 0 7 】

そして、所定レジスタ (B) の値を 1 減算することで、残り初期化回数を 1 減算した後 (S d 2 2)、残り初期化回数が 0 より大きいかな否かを判定する (S d 2 3)。S d 2 3 のステップにおいて残り初期化回数が 0 より大きいと判定した場合には、S d 2 0 のステップに戻り、S d 2 0 ~ S d 2 3 の各処理を、残り初期化回数が 0 となるまで繰り返し行う。これにより、R A M 初期化データテーブルに予め定められている初期化対象となる R A M 4 1 c の記憶領域の先頭アドレスから初期化対象となる記憶領域数分の記憶領域が、初期化用データで初期化される。

【 0 2 0 8 】

S d 2 3 のステップにおいて残り初期化回数が 0 より大きくないと判定した場合、すなわち、R A M 初期化データテーブルに基づいて特定される R A M 4 1 c の所定領域を全て初期化した場合には、所定レジスタ (D) の値を 1 減算することで、残り初期化処理実行回数を 1 減算し (S d 2 4)、減算後の残り初期化処理実行回数が 0 であるかな否かを判定し (S d 2 5)、残り初期化処理実行回数が 0 でない場合には、S d 1 8 のステップに戻り、S d 1 8 ~ S d 2 5 のステップの各処理を残り初期化処理実行回数が 0 となるまで繰り返し行うことで、有利区間データ初期化処理を所定回数行う。そして、残り初期化処理実行回数が 0 となることで、A T 状態管理処理を終了させて、メイン処理に戻る。

【 0 2 0 9 】

有利区間データ初期化処理により初期化される R A M 4 1 c の所定領域には、有利区間に関するデータが設定される所定領域が含まれており、有利区間に関するデータとして、有利区間終了フラグ、有利区間ゲーム数カウンタ値、ナビ待ちフラグ、出玉状態の制御に関するデータ (例えば、C Z 抽選の抽選結果、A T 抽選の抽選結果、残りの A T ゲーム数カウンタ等)、その他有利区間の制御に関するデータが含まれる一方、当該有利区間に関するデータには、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファは含まれないようになっている。これにより、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファには、有利区間データ初期化処理が行われた後も、当該処理が行われる前に設定された状態制御データ (点灯) が維持され、有利区間報知 L E D 1 2 a は、点灯状態に引き続き制御されるようになっている。

【 0 2 1 0 】

尚、本実施例では、初期化処理実行回数の初期値を 1 として、有利区間データ初期化処理を 1 回行う構成であるが、初期化処理実行回数の初期値を 2 以上の所定数として、有利区間データ初期化処理を 2 回以上の所定回数行う構成としても良い。

【 0 2 1 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、ナビ待ちフラグが R A M 4 1 c の所定領域を参照して、ナビ待ちフラグの設定状況に基づいて有利区間の終了条件である任意終了条件 2 が成立しているかな否かを判定し、当該任意終了条件 2 が成立しているときには、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定するように制御する。ナビ待ちフラグの設定状況に基づいて任意終了条件 2 が成立したかな否かを判定することで、一連の有利区間において、スロットマシン 1 において最も多いメダルの払出しが得られる小役を入賞させることが可能なナビ報知が少なくとも 1 回実行されていない場合には、任意終了条件 2 が成立していないと判定し、有利区間終了フラグを設定しないように制御して有利区間の制御を継続させる。

【 0 2 1 2 】

また、A T 状態管理処理では、有利区間に制御されているときに、有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されているときには、有利区間の制御の終了に伴い R A M 4 1 c の記憶領域のうち有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化する有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する。尚、有利区間終了フラグは、上述の出玉制御処理においても設定され得るようになっており、当該処理において有利区間終了フラグが設定された場合にも、A T 状態管理処理において有利区間終了フラグが設定された場合と同様に、有利区間データ初期化処理

10

20

30

40

50

を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する。

【 0 2 1 3 】

また、有利区間終了フラグは、A T 状態管理処理において任意終了条件 2 が成立したと判定された場合に、R A M 4 1 c の所定領域に設定される。また、当該 A T 状態管理処理とは異なる上述の出玉制御処理において任意終了条件 1 が成立したと判定された場合にも、同様に有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定される。異なる複数の処理において、有利区間の所定終了条件が成立したと判定したときでも、共通の有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定するので、A T 状態管理処理では、R A M 4 1 c における一の所定領域を参照し、有利区間終了フラグが設定されているか否かを判定することで、有利区間の所定終了条件が成立しているか否かを判定することができる。また、異なる複数の処理において、有利区間の所定終了条件が成立したか否かを判定し、有利区間終了フラグを設定することで、A T 状態管理処理において全ての有利区間の所定終了条件について成立しているか否かの判定を行わなくて済み、A T 状態管理処理での処理負荷を軽減できる。

10

【 0 2 1 4 】

また、メイン制御部 4 1 は、上述の出玉制御処理や A T 状態管理処理において、有利区間を終了させる任意終了条件が成立した場合に、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する。そして、A T 状態管理処理では、出玉制御処理または当該 A T 状態管理処理のいずれかで有利区間終了フラグが設定される R A M 4 1 c の所定領域を参照して、有利区間終了フラグが設定されている場合には、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させる一方、有利区間終了フラグが設定されていない場合には、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達しているか否かを判定して、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していると判定した場合に、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるようになっており、出玉制御処理または A T 状態管理処理のいずれかで任意終了条件が成立した場合には、有利区間終了フラグを参照することで、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達しているか否かの判定を省略して、有利区間の制御を終了させることができるようになっている。

20

【 0 2 1 5 】

また、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 の所定領域に設定せずに、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する。

30

【 0 2 1 6 】

尚、本実施例では、A T 状態管理処理では、任意終了条件 2 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、当該有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する一方、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数に到達することで有利区間の終了条件が成立したときには、有利区間終了フラグを設定せずに、有利区間データ初期化処理を実行して、有利区間の制御を終了させるように制御する構成であるが、任意終了条件 2 が成立したときにも、有利区間に制御されたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数に到達することで有利区間の終了条件が成立したときにも、有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定して、当該有利区間終了フラグが設定されていることに基づいて、有利区間データ初期化処理を実行させる構成でも良い。

40

【 0 2 1 7 】

[メダル払出処理について]

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

【 0 2 1 8 】

図 1 4 に示すように、メダル払出処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている入賞フラグを所定レジスタに取得し (S e 1)、入賞番号・払出枚数コマンド設定処

50

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

【 0 2 1 9 】

S e 2 のステップにおいて入賞番号・払出枚数コマンド設定処理を行った後は、S e 1 のステップにて取得した入賞フラグに基づいて特定される入賞役の入賞に伴い払出されるメダル払出枚数を取得し（S e 3）、当該メダル払出枚数を残り枚数として R A M 4 1 c の所定領域に設定する（S e 4）。

10

【 0 2 2 0 】

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

【 0 2 2 1 】

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

20

【 0 2 2 2 】

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

30

40

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

また、S e 7 のステップにおいてクレジットカウンタに基づいてクレジットが上限数に到達していると判定した場合には、ホッパー払出処理を行う（S e 1 1）。ホッパー払出処理では、ホッパーモータ 3 4 b を駆動させ、払出センサ 3 4 c により 1 枚のメダルの払出が検出される毎に、R A M 4 1 c に設定されている残り枚数を 1 減算し、払出済みメダル

50

枚数を1加算した後、加算後の払出済みメダル枚数に対応する値を表示させるためのデータを、遊技補助表示器12の出力バッファに設定する処理を、残り枚数が0となるまで繰り返し行う。これにより、メダルがホッパーユニットから払出される毎に、遊技補助表示器12における払出枚数の表示が更新される。そして、残り枚数が0となることで、ホッパーモータ34bを停止させて、ホッパー払出処理を終了させる。

【0225】

Se11のステップにおいて、ホッパー払出処理を行った後は、メダル払出処理を終了させてメイン処理に戻る。

【0226】

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

10

【0227】

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

20

【0228】

また、メダル払出処理では、小役の入賞が発生し、ホッパーユニットからメダルを払い出す場合に、ホッパー払出処理を行い、メダルの払出枚数に応じた所定時間(例えば、メダル1枚当たり100ms等)にわたりホッパーモータ34bを駆動させ、払出センサ34cにより1枚のメダルの払出が検出される毎に、払出済みのメダル枚数を表示させるためのデータを、遊技補助表示器12の出力バッファに設定する。そして、メダルの払出枚数に応じた時間中においてタイマ割込み処理(メイン)が行われることで、遊技補助表示器12の出力バッファに設定されているデータに基づいて当該遊技補助表示器12の表示が更新されることとなり、メダルの払出枚数に応じた時間をかけて、遊技補助表示器12におけるメダル払出枚数の表示が順次更新される。

30

【0229】

[再遊技作動時処理について]

メイン制御部41が行う再遊技作動時処理の制御内容について、図15に基づいて説明する。

【0230】

図15に示すように、再遊技作動時処理では、まず、RAM41cの所定領域に設定されている入賞フラグを参照し(Sf1)、当該入賞フラグに基づいて再遊技役が入賞したか否かを判定する(Sf2)。

40

【0231】

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

50

【 0 2 3 2 】

S f 4 のステップにおいて再遊技用メダルカウンタ設定処理を行った後は、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯態様を点灯状態に設定し (S f 5)、割込み 1 回待ち処理を行う (S f 6)。S f 6 のステップにおいて割込み 1 回待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理 (メイン) が実行されて、L E D ダイナミック表示処理が行われ、リプレイ中 L E D 2 0 が点灯状態に制御されることとなる。

【 0 2 3 3 】

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

10

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

[タイマ割込み処理 (メイン) について]

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 1 6 に基づいて説明する。

20

【 0 2 3 7 】

タイマ割込処理 (メイン) は、メイン制御部 4 1 により一定時間間隔 (本実施例では、約 0 . 5 6 ミリ秒) 毎に行われる処理である。タイマ割込処理の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 2 3 8 】

図 1 6 に示すように、タイマ割込み処理 (メイン) には、L E D ダイナミック表示処理が含まれ、タイマ割込み処理 (メイン) が行われる毎に、L E D ダイナミック表示処理が実行される。

30

【 0 2 3 9 】

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

40

【 0 2 4 0 】

尚、本実施例のタイマ割込み処理 (メイン) では、特に図示しないが、電断 (スロットマシン 1 への電力供給が停止されること) の発生を検出する電断判定処理や、電断の発生時に、メイン制御部 4 1 のレジスタや R A M 4 1 c の所定領域に設定されているデータを、バックアップ電源によりバックアップされておりスロットマシン 1 への電力供給が停止してもバックアップ電源により電力が供給される限り記憶内容が保存される R A M 4 1 c の所定領域に退避させる電断処理、電断の発生時に所定の出力ポートを初期化する処理、各種スイッチ類の検出状態に基づき各種スイッチ類の検出状況を特定可能なデータを生成する処理、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている所定の各種タイマを更新する処理、ス

50

ロットマシン 1 の外部に所定の外部出力信号を送信する処理、コマンドキューに設定された各種コマンドを送信する処理、ゲームの進行状況等に応じて各リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に対して励磁信号を送信して各リールを駆動及び停止させる処理等が含まれ、各種処理が所定の順序で実行されるようになっている。

【 0 2 4 1 】

[有利区間の開始時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について]

有利区間の開始時における遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様の遷移について、図 1 7 及び図 1 8 に基づいて説明する。

【 0 2 4 2 】

メイン制御部 4 1 は、上述のメイン処理を実行し、メダル払出処理、再遊技作動時処理、有利区間報知 L E D 1 2 a の状態制御用データを出力バッファに設定する処理、次ゲームの遊技開始待ち処理を順次行うことで、ゲームの結果に応じて、遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様を順次制御する。

【 0 2 4 3 】

遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングについて、図 1 7 (a) に基づいて説明する。

【 0 2 4 4 】

図 1 7 (a) に示すように、ゲームが開始されて、内部抽選にて所定小役を含む有利区間移行役が当選することで、出玉制御処理により遊技区間が通常区間から有利区間へ移行され、その後、リール制御処理が行われる。当該リール制御処理が行われており、少なくとも 1 つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器 1 2 の各セグメント、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 は、消灯状態に制御される。

【 0 2 4 5 】

そして、第 3 停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され (ストップスイッチの押下が離されること)、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理は終了され、A T 状態管理処理により遊技状態が有利区間であることに基づいて有利区間報知フラグが設定された後、メダル払出処理が行われる。

【 0 2 4 6 】

そして、メダル払出処理では、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、当該所定小役の入賞が発生したことに伴い所定枚数 (本実施例では、6 枚) のメダルを払い出すように制御するとともに、払い出したメダルの枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させるように制御する。この際、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、払い出されたメダルの枚数を示す値を表示するように制御され、メダルが 1 枚払い出される毎に 1 ずつカウントアップして表示するように順次更新され、所定小役に応じた所定枚数を示す最終値が最終的に表示される。遊技補助表示器 1 2 に払い出されたメダルの枚数の最終値が表示されるまでには、クレジットへメダルを払い出す際の待ち時間またはホッパーユニットから所定枚数のメダルを払い出す際の所定時間を要することとなる。

【 0 2 4 7 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 4 8 】

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、所定小役を含む有利区間移行役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【 0 2 4 9 】

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

10

【 0 2 5 0 】

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

20

【 0 2 5 1 】

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

30

【 0 2 5 2 】

次に、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングについて、図 1 7 (b) に基づいて説明する。

【 0 2 5 3 】

図 1 7 (b) に示すように、ゲームが開始されて、内部抽選にて所定小役を含む有利区間移行役が当選することで、出玉制御処理により遊技区間が通常区間から有利区間へ移行された後、リール制御処理が行われ、当該リール制御処理が行われているときには、遊技補助表示器 1 2 の各セグメント、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 は、消灯状態に制御される。

40

【 0 2 5 4 】

そして、第 3 停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され（ストップスイッチの押下が離されること）、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理は終了され、A T 状態管理処理により遊技状態が有利区間であることに基づいて有利区間報知フラグが設定された後、メダル払出処理が行われる。

50

【 0 2 5 5 】

メダル払出処理では、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止したことで、メダルの払出を伴う入賞が発生しないので、メダルを払い出す制御や遊技補助表示器 1 2 の表示態様を更新する制御が行われずに終了される。この際、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、消灯状態のまま維持されることとなる。

【 0 2 5 6 】

そして、メダル払出処理が終了された後、メイン処理において、A T 状態管理処理により有利区間報知フラグが設定されていることに基づいて、状態制御用データ（点灯）が有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定され、その後、タイマ割込み処理（メイン）が行われることで、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。

10

【 0 2 5 7 】

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、所定小役を含む有利区間移行役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【 0 2 5 8 】

そして、遊技開始待ち処理において、賭数またはクレジットに空きがあることを条件に、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド 3 0 が O N 状態に設定された後、投入要求 L E D 1 7 が O N に設定されて、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始される。また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化される。

20

【 0 2 5 9 】

このように、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器 1 2 の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。これにより、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知される。その後、遊技開始待ち処理より投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

30

【 0 2 6 0 】

また、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されると、リール制御処理が終了され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。そして、その後行われる遊技開始待ち処理の操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化されるようになっている。すなわち、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知するようになっている。

40

【 0 2 6 1 】

また、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器 1 2 の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。一方、上

50

述のように、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により当該所定小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器 1 2 に表示され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。すなわち、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合と、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合とでは、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるタイミングが異なる。

【 0 2 6 2 】

尚、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定されることで、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるようになっており、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される処理上のタイミングは、共通である。しかし、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理の終了後、メダルの払出枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させる制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定される一方で、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了され、さらに、メダルの払出枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させる制御が行われた後に、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定されるようになっており、リール制御処理が終了されてから有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるまでの時間間隔が異なることとなり、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される時間的タイミングは、異なる。

【 0 2 6 3 】

次に、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングについて、図 1 8 (a) に基づいて説明する。

【 0 2 6 4 】

ここで、入賞役である再遊技役 A、B は、図柄組合せが異なる。例えば、図 1 8 (b) に示すように、再遊技役 A は、「B A R - B A R - B A R」の図柄組合せであり、例えば、図 1 8 (c) に示すように、再遊技役 B は、「B A R - B A R - リプレイ」の図柄組合せである。再遊技役 A、B は、少なくとも一のリールの構成図柄が異なる。

【 0 2 6 5 】

図 1 8 (a) に示すように、ゲームが開始されて、内部抽選にて再遊技役 A、B を含む有利区間移行役が当選することで、出玉制御処理により遊技区間が通常区間から有利区間へ移行され、その後、リール制御処理が行われる。当該リール制御処理が行われており、少なくとも 1 つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器 1 2 の各セグメント、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、ウェイト中 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 は、消灯状態に制御される。

【 0 2 6 6 】

そして、第 3 停止操作に係るストップスイッチの押下操作が終了され（ストップスイッチの押下が離されること）、かつすべてのリールの回転が停止されることでリール制御処理は終了され、A T 状態管理処理により遊技状態が有利区間であることに基づいて有利区間報知フラグが設定された後、メダル払出処理が行われる。

【 0 2 6 7 】

メダル払出処理では、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止したときには、メダルを払い出す制御や遊技補助表示器 1 2 の表示

10

20

30

40

50

態様を更新する制御が行われずに終了される。この際、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、消灯状態のまま維持されることとなる。

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

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

10

【 0 2 7 0 】

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、所定小役を含む有利区間移行役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【 0 2 7 1 】

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

20

【 0 2 7 2 】

このように、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理が行われてリプレイ中 L E D 2 0 の点灯が開始され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。これにより、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の点灯が順次開始された後、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

30

【 0 2 7 3 】

また、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役が当選し、通常区間から有利区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理によりリプレイ中 L E D 2 0 の点灯が開始され、その後、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（点灯）が設定され、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始される。すなわち、再遊技役 A の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯が開始されるタイミングが共通となる。

40

【 0 2 7 4 】

[有利区間の終了時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について]

有利区間の終了時における遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様の遷移につ

50

いて、図 19 及び図 20 に基づいて説明する。

【0275】

遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 LED 12 a により有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図 19 (a) に基づいて説明する。

【0276】

図 19 (a) に示すように、ゲームが開始されて、内部抽選にて所定小役を含む抽選対象役が当選した後、リール制御処理が行われる。当該リール制御処理が行われており、少なくとも 1 つのリールが回転制御されているときには、遊技補助表示器 12 (右側表示器 12 R の第 8 セグメントを除く)、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20 は、消灯状態に制御される。一方、有利区間報知 LED 12 a は、点灯状態に制御される。

【0277】

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

【0278】

A T 状態管理処理を行った後は、メダル払出処理が行われる。メダル払出処理では、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止して、当該所定小役の入賞が発生したことに伴い所定枚数 (本実施例では、6 枚) のメダルを払い出すように制御するとともに、払い出したメダルの枚数を遊技補助表示器 12 に表示させるように制御する。これにより、遊技補助表示器 12 の表示態様は、所定小役に応じた所定枚数を示す最終値まで順次カウントアップされて更新される。遊技補助表示器 12 に払い出されたメダルの枚数の最終値が表示されるまでには、クレジットへメダルを払い出す際の待ち時間またはホッパーユニットから所定枚数のメダルを払い出す際の所定時間を要することとなる。

【0279】

そして、所定小役に応じた所定枚数のメダルの払い出しが終了することで、メダル払出処理は終了されて、メイン処理において有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データを設定する処理が行われる。当該処理では、上述の A T 状態管理処理にて有利区間報知フラグがクリアされていることに基づいて、状態制御用データ (消灯) が有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに設定され、その後、タイマ割込み処理 (メイン) が行われることで、有利区間報知 LED 12 a が消灯される。

【0280】

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、所定小役を含む有利区間移行役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【0281】

そして、遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理において、賭数またはクレジットに空きがあると判定されて、メダル手入れ許可フラグが設定されることで、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド 30 が ON 状態に設定された後、投入要求 LED 17 が ON に設定される。その後、タイマ割込み処理 (メイン) が行われることで、投入要求 LED 17 の点灯が開始される。また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理により精算スイッチ 10 による精算操作の受け付けが有効化される。

【0282】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の

10

20

30

40

50

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

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

次に、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図 1 9 (b) に基づいて説明する。

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

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

【 0 2 8 7 】

A T 状態管理処理を行った後は、メダル払出処理が行われる。メダル払出処理では、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止したことで、メダルの払出を伴う入賞が発生しないので、メダルを払い出す制御や遊技補助表示器 1 2 の表示態様を更新する制御が行われずに終了される。この際、遊技補助表示器 1 2 の表示態様は、消灯状態のまま維持されることとなる。

【 0 2 8 8 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 8 9 】

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、所定小役を含む有利区間移行役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【 0 2 9 0 】

そして、遊技開始待ち処理において、賭数またはクレジットに空きがあることを条件に、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド 3 0 が ON 状態に設定された後、投入要求 LED 1 7 が ON に設定されて、投入要求 LED 1 7 の点灯が開始される。また、遊技開始待ち処理では、操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化される。

10

【 0 2 9 1 】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器 1 2 の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 LED 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 LED 1 2 a が消灯される。これにより、有利区間報知 LED 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知される。その後、遊技開始待ち処理より投入要求 LED 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

20

【 0 2 9 2 】

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

30

【 0 2 9 3 】

また、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器 1 2 の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 LED 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 LED 1 2 a が消灯される。一方、上述のように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により当該所定小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器 1 2 に表示され、その後、メイン処理により有利区間報知 LED 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 LED 1 2 a が消灯される。すなわち、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合と、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合とでは、有利区間報知 LED 1 2 a が消灯されるタイミングが異なる。

40

【 0 2 9 4 】

50

尚、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合も、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定されることで、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯されるようになっており、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される処理上のタイミングは、共通である。しかし、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理の終了後、メダルの払出枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させる制御が行われることなく、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定される一方で、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、リール制御処理が終了され、さらに、メダルの払出枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させる制御が行われた後に、メイン処理により有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定されるようになっており、リール制御処理が終了されてから有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯されるまでの時間間隔が異なることとなり、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯される時間的タイミングは、異なる。

10

【 0 2 9 5 】

次に、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役 A、B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合について、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了された旨が報知されるタイミングについて、図 2 0 (a) に基づいて説明する。

20

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

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

30

【 0 2 9 8 】

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

40

【 0 2 9 9 】

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

【 0 3 0 0 】

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

【 0 3 0 1 】

50

その後、遊技終了時処理設定処理が行われることで、再遊技役 A、B を含む抽選対象役が当選した当該ゲームについてのメイン処理が一巡することとなり、その後、次ゲームの遊技開始待ち処理が行われる。

【0302】

そして、遊技開始待ち処理において再遊技用メダルカウンタが1以上に設定されていることに基づいて規定数までの賭数が1ずつ設定されるとともに、1～3BETLED14～16がON状態に順次設定されて、1～3BETLED14～16の点灯が順次開始される。その後、遊技開始待ち処理のメダル手入れ許可設定処理において、賭数またはクレジットに空きがあると判定されて、メダル手入れ許可フラグが設定されることで、メダルを内部に取り込むように流路切替ソレノイド30がON状態に設定された後、投入要求LED17がONに設定される。その後、タイマ割込み処理（メイン）が行われることで、投入要求LED17の点灯が開始される。

10

【0303】

このように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役が当選し、有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理が行われてリプレイ中 LED 20 の点灯が開始され、その後、メイン処理により有利区間報知 LED 12 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、有利区間報知 LED 12 a が消灯される。これにより、有利区間報知 LED 12 a により有利区間が終了された旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より 1～3BETLED14～16の点灯が順次開始された後、投入要求LED17の点灯が開始されるようになっている。

20

【0304】

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

30

【0305】

[作用効果1]

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

40

【0306】

これに対して、本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が、入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知 LED 12 a（遊技補助表示器 12 の右側表示器 12 R の第 8 セグメント）を備える構成であり、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せと当該所定小役の取りこぼし図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合で

50

あって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器12の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なる構成である。

10

【0307】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに通常区間から有利区間に移行するとともに、この際、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順に応じて所定小役の図柄組合せがリールに停止される場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、所定小役の図柄組合せが停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せが停止された場合とで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なるので、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

【0308】

本実施例では、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なる構成であるが、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数の異なる第1小役と第2小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器12の表示態様を第1小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する一方で、第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第1小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器12に表示されるまでの第1時間と、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第2小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器12に表示されるまでの第2時間は、第1小役による払出枚数と第2小役の払出枚数の差分に応じた時間だけ異なることとなるので、内部抽選の抽選結果が、第1小役と第2小役を含む有利区間移行役となり、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なる構成とすることができ、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

20

30

40

【0309】

また、内部抽選の抽選結果が、第1小役と第2小役を含む有利区間移行役となり、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なる構成として、例えば、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第1小役と第2小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器12の表示態様を第1小役の

50

入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機した後、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する一方で、第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器12の表示態様を第2小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができる。このような構成では、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、移行される有利区間の期待度を異なる構成とすることで、有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なることにより期待度が異なることを示唆することができ、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

10

【0310】

また、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として、第1再遊技役と第2再遊技役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、第1再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、所定の待機時間にわたり待機し、待機時間が経過することで、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する一方で、第2再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第1再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができる。このような構成では、第1再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、移行される有利区間の期待度を異なる構成とすることで、有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが異なることにより期待度が異なることを示唆することができ、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

20

30

【0311】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ10による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部41は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合には、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後に有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ10による精算操作の受付を有効化するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する構成である。

40

【0312】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間に移行した旨が報知されるので、有利区間に移行したことを知らずに遊技者がゲームを終了してしまうことを防止できる。

50

【 0 3 1 3 】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が、入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となったときに、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて再遊技役 A の図柄組合せと再遊技役 B の図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離され、リプレイ中 L E D 2 0 を点灯状態に制御した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが共通である構成である。

10

20

【 0 3 1 4 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となったときに通常区間から有利区間に移行するとともに、この際、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて再遊技役 A の図柄組合せがリールに停止される場合と再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、再遊技役 A の図柄組合せが停止された場合と再遊技役 B の図柄組合せが停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが共通であるので、有利区間報知 L E D 1 2 a による示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【 0 3 1 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第 1 小役と第 2 小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 2 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されるタイミングが共通な構成とすることができ、有利区間報知 L E D 1 2 a による示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

30

40

【 0 3 1 6 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部 4 1 は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合には、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された後に有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知

50

する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ 10 による精算操作の受付を有効化することになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知 LED 12 a により有利区間に移行した旨を報知する構成である。

【0317】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間に移行した旨が報知されるので、有利区間に移行したことを知らずに遊技者がゲームを終了してしまうことを防止できる。

10

【0318】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が、入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知 LED 12 a (遊技補助表示器 12 の右側表示器 12 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 12 の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 LED 12 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 LED 12 a により有利区間に移行した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり、通常区間から有利区間に移行する場合に、遊技補助表示器 12 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで有利区間報知 LED 12 a により有利区間に移行した旨を報知する構成である。

20

【0319】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに通常区間から有利区間に移行するとともに、この際、メダルの払出枚数を伴う所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止される場合があり、当該所定小役の図柄組合せが停止された場合には、遊技補助表示器 12 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで有利区間報知 LED 12 a により有利区間に移行した旨を報知するので、メダルの払出が行われたことを認識させたうえで、有利区間に移行した旨を報知することができる。

30

【0320】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が、入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となったときに、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知 LED 12 a (遊技補助表示器 12 の右側表示器 12 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 41 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、リプレイ中 LED 20 を点灯状態に制御した後に、有利区間報知 LED 12 a の点灯を開始させて、当該有利区間報知 LED 12 a により有利区間に移行した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む有利区間移行役となり、通常区間から有利区間に移行する場合に、リプレイ中 LED 20

40

50

の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する構成である。

【0321】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに通常区間から有利区間に移行するとともに、この際、再遊技の付与を伴う再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技役Bの図柄組合せがリールに停止される場合があり、再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技役Bの図柄組合せが停止された場合には、リプレイ中LED20の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨が示唆されるので、再遊技が付与されたことを認識させたうえで、有利区間に移行した旨を示唆することができる。

10

【0322】

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が、入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、遊技区間を通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させることが可能であり、有利区間に移行した旨を報知する有利区間報知LED12a（遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント）を備える構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せまたは当該小役の取りこぼし図柄組合せを図柄組合せリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり通常区間から有利区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せまたは所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離され、かつすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止された後、有利区間報知LED12aの点灯を開始させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知し、その後、投入要求LED17の点灯を開始させるように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となり、通常区間から有利区間に移行する場合に、すべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止された後であって、投入要求LED17の点灯が開始されることでメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで、有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知する構成である。

20

【0323】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む有利区間移行役となったときに通常区間から有利区間に移行するとともに、この際、すべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止された後であって、投入要求LED17によりメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで有利区間報知LED12aにより有利区間に移行した旨を報知するので、遊技者が次ゲームを開始させるためにメダルを投入する前に、有利区間に移行した旨を報知することができる。

30

【0324】

[作用効果2]

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、遊技区間を有利区間に制御しているときに、当該有利区間の終了条件が成立することで、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させることが可能であり、有利区間を終了した旨を報知する有利区間報知LED12a（遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント）を備え、遊技区間が有利区間であるときには、有利区間報知LED12aを点灯状態に制御する構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せと当該所定小役の取りこぼし図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器12の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新し、

40

50

その後、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成である。

【 0 3 2 5 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに有利区間から通常区間に移行し得るとともに、この際、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて所定小役の図柄組合せがリールに停止される場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、所定小役の図柄組合せが停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せが停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なるので、有利区間報知 L E D 1 2 a による報知に着目させることができる。

【 0 3 2 6 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成であるが、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数の異なる第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器 1 2 に表示されるまでの第 1 時間と、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第 2 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器 1 2 に表示されるまでの第 2 時間は、第 1 小役による払出枚数と第 2 小役の払出枚数の差分に応じた時間だけ異なることとなるので、内部抽選の抽選結果が、第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成とすることができ、有利区間報知 L E D 1 2 a による報知に着目させることができる。

【 0 3 2 7 】

また、内部抽選の抽選結果が、第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成として、例えば、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機した後、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器 1 2 の表

10

20

30

40

50

示態様を第2小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、有利区間報知LED12aを消灯させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第1小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができ、このような構成においても、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

【0328】

また、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として、第1再遊技役と第2再遊技役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、第1再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、所定の待機時間にわたり待機し、待機時間が経過することで、有利区間報知LED12aを消灯させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨を報知する一方で、第2再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、有利区間報知LED12aを消灯させて、当該有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第1再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合と第2再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができ、このような構成においても、有利区間報知LED12aによる報知に着目させることができる。

【0329】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ10による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部41は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合には、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後に、有利区間報知LED12aを消灯させて当該有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨を報知する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ10による精算操作の受付を有効化するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合に、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知LED12aにより有利区間が終了した旨を報知する構成である。

【0330】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間が終了した旨が報知されるので、有利区間が終了したことを認識したうえで、遊技者がゲームを終了することができる。

【0331】

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41は、遊技区間を有利区間に制御しているときに、当該有利区間の終了条件が成立することで、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させることが可能であり、有利区間を終了した旨を報知する有利区間報知LED12a（遊技補助表示器12の右側表示器12Rの第8セグメント）を備える構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作順に応じて再遊技役Aの図柄組合せと再遊技役Bの図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技

役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離され、リプレイ中 L E D 2 0 を点灯状態に制御した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが共通である構成である。

【 0 3 3 2 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となったときに有利区間から通常区間に移行し得るとともに、この際、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて再遊技役 A の図柄組合せがリールに停止される場合と再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、再遊技役 A の図柄組合せが停止された場合と再遊技役 B の図柄組合せが停止された場合とで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが共通であるので、有利区間報知 L E D 1 2 a による示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【 0 3 3 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 2 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が報知されるタイミングが共通な構成とすることができ、有利区間報知 L E D 1 2 a による示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【 0 3 3 4 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部 4 1 は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合には、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ 1 0 による精算操作の受付を有効化するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合に、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成である。

【 0 3 3 5 】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間において有利区間が終了した旨が報知されるので、有利区間が終了したことを認識したうえで、遊技者が遊技を終了することができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 6 】

本実施例のスロットマシン 1 では、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に、当該有利区間の終了条件が成立することで、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させることが可能であり、有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり、有利区間から通常区間に移行する場合に、遊技補助表示器 1 2 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成である。

10

【 0 3 3 7 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに有利区間から通常区間に移行し得るとともに、この際、メダルの払出枚数を伴う所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止される場合があり、当該所定小役の図柄組合せが停止された場合には、遊技補助表示器 1 2 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨を報知するので、メダルの払出が行われたことを認識させたいうで、有利区間に移行した旨を報知することができる。

20

【 0 3 3 8 】

本実施例のスロットマシン 1 では、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に、当該有利区間の終了条件が成立することで、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させることが可能であり、有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、リプレイ中 L E D 2 0 を点灯状態に制御した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり、有利区間から通常区間に移行する場合に、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成である。

30

40

【 0 3 3 9 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに有利区間から通常区間に移行し得るとともに、この際、再遊技の付与を伴う再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止される場合があり、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せが停止された場合には、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨が示唆されるので、再遊技が付与されたことを認識させたいうで、有利区間が終了した旨を示唆することができる。

50

【 0 3 4 0 】

本実施例のスロットマシン 1 では、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に、当該有利区間の終了条件が成立することで、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させることが可能であり、有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せまたは当該小役の取りこぼし図柄組合せを図柄組合せリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり有利区間から通常区間に移行する場合であって、所定小役の図柄組合せまたは所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知し、その後、投入要求 L E D 1 7 の点灯を開始させるように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり、有利区間から通常区間に移行する場合に、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後であって、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されることでメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成である。

10

【 0 3 4 1 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに有利区間から通常区間に移行し得るとともに、この際、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後であって、投入要求 L E D 1 7 によりメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知するので、有利区間が終了したことを知らずに、遊技者が次ゲームを開始させるためにメダルを投入してしまうことを防止できる。

20

【 0 3 4 2 】

[作用効果 3]

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

30

【 0 3 4 3 】

この構成によれば、有利区間に移行した旨を報知する表示手段として、ナビ報知及びメダル払出枚数が表示される遊技補助表示器 1 2 とは別個の表示手段をメイン制御部 4 1 に設ける必要がない。

【 0 3 4 4 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の一部を有利区間報知 L E D 1 2 a として用いて有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成であるが、遊技補助表示器 1 2 とは別個に設けられた表示手段を有利区間報知 L E D 1 2 a として用いて有利区間に移行した旨を報知する構成でも良く、例えば、遊技補助表示器 1 2 の近傍に当該遊技補助表示器 1 2 とは別個の L E D やランプ等の表示手段を配置し当該表示手段を用いて有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成でも良い。

40

【 0 3 4 5 】

この構成によれば、遊技補助表示器 1 2 とは別個に、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する表示手段が設けられるため、有利区間に移行した旨を報知する表示を他の表示と明確に区別して認識させることができるとともに、この場合でも表示手段

50

の近傍に設けられるため、遊技者による見落としを防止できる。

【 0 3 4 6 】

尚、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する表示手段を、例えば、遊技用表示部 1 3 に設けられたクレジット表示器 1 1 や遊技補助表示器 1 2、投入要求 L E D 1 7 等の各種表示器等が配置されている基板上に配置することで、当該表示手段を遊技補助表示器 1 2 の近傍に設けることができ、遊技者による見落としを防止できる。また、有利区間に移行した旨を報知する表示手段を、例えば、M A X B E T スイッチ 6 やスタートスイッチ 7、精算スイッチ 1 0 等のゲームの開始または終了の際に操作されるスイッチ類の周囲に配置することで、遊技者による見落としを防止できる。

【 0 3 4 7 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a を備え、当該有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御することにより有利区間に移行した旨を報知し、当該有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御することにより有利区間が終了した旨を報知する構成であるとともに、メイン処理において、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯させる状態制御用データ（点灯）または有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させる状態制御用データ（消灯）を設定可能であり、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯させる処理と有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させる処理を共通処理で行う構成であり、共通処理では、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込んだ後、現在制御されている遊技区間を特定可能な区間情報データに基づいて有利区間であるか否かを判定し、有利区間であると判定した場合には、当該所定レジスタに読み込まれている状態制御用データを有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定する一方、有利区間でないと判定した場合には、状態制御用データ（消灯）を所定レジスタに読み込むことで、状態制御用データを変更した後、当該所定レジスタに読み込まれている状態制御用データを有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定する。そして、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込み処理（メイン）を実行して、当該メイン処理の後に、出力バッファに設定されている状態制御用データに基づいて有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態または消灯状態に制御する L E D ダイナミック表示処理を行う構成である。

【 0 3 4 8 】

この構成によれば、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御する場合も有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御する場合も別個の処理を行う必要がないため、プログラム容量を削減することができる。また、一律に状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込んだ後、有利区間であるか否かを判定し、有利区間でないと判定した場合に、状態制御用データ（消灯）を所定レジスタに読み込んで、状態制御用データを変更するので、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込む際に、有利区間か否かを判定し、その結果に応じて状態制御用データを読み込む場合よりもプログラム容量を減らすことができる。また、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込んだ後、有利区間であるか否かを判定し、有利区間でないと判定された場合には当該所定レジスタの状態制御用データを状態制御用データ（消灯）に変更するので、有利区間であるときには、所定レジスタに状態制御用データ（消灯）を読み込むことなく、その後、当該所定レジスタの状態制御用データを有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定する処理が行われることとなり、有利区間であるにも関わらず、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯状態に制御されてしまうことを確実に防止できる。

【 0 3 4 9 】

有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データを設定する処理として、例えば、図 2 1 に示すように、まず、有利区間であるか否かを判定し、有利区間である場合には、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込むような構成とするには、有利区間であるか否かの判定を 2 回行う構成（図 2 1 (a) 参照）や、有利区間であるか否かを判定し、判定結果に応じて状態制御用データを所定レジスタに読み込んだ後、当該状態制御用データを有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定する処理まで、ジャンプ

10

20

30

40

50

するジャンプ命令を用いる構成（図 2 1（b）参照）等が考えられる。このような構成に対して、本実施例のように、まず、状態制御用データを所定レジスタに読み込み、その後、有利区間であるか否かを判定して、判定結果に応じて所定レジスタの状態制御用データを書き換え得る構成では、1 ステップ分または 2 ステップ、プログラム容量を減らすことが可能である。

【0350】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込んだ後、有利区間であるか否かを判定し、有利区間でないと判定した場合に、状態制御用データ（消灯）を所定レジスタに読み込んで、状態制御用データを変更する構成であるが、状態制御用データ（消灯）を所定レジスタに読み込んだ後、有利区間であるか否かを判定し、有利区間であると判定した場合に、状態制御用データ（点灯）を所定レジスタに読み込んで、状態制御用データを変更する構成でも良い。このような構成とすることで、有利区間であるか否かを判定する際に、有利区間でないにもかかわらず有利区間であると判定されるような誤判定が生じて、有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間に移行した旨が報知されてしまうことを防止できる。

【0351】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、有利区間に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a（遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント）を備え、当該有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御することで、有利区間が終了した旨を報知することが可能な構成であり、メイン処理では、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、A T 状態管理処理において、R A M 4 1 c において有利区間に関するデータが記憶されている所定領域を初期化する処理を行って、有利区間に関するデータを初期化する構成である。

【0352】

この構成によれば、有利区間報知 L E D 1 2 a が消灯状態に制御されて有利区間が終了した旨が報知されているにもかかわらず、有利区間に関するデータが R A M 4 1 c の所定領域に残ってしまうことを防止できる。

【0353】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、R A M 4 1 c に記憶されている有利区間に関するデータを初期化する処理を行うことで、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御する前に、有利区間に関するデータを初期化する構成であるが、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態とする制御と同時期に、有利区間に関するデータを初期化する構成でも良い。例えば、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理、及び、有利区間に関するデータを初期化する処理を、同じタイミングで行われるタイマ割込み処理（メイン）において行う構成とすることで、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態とする制御と、有利区間に関するデータを初期化する処理とを同時期に行うことができる。

【0354】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御する前に、有利区間に関するデータを初期化する構成であるが、有利区間に関するデータを初期化した後に、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯状態に制御する構成でも良い。このような構成では、有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御している期間中に、有利区間に関するデータが初期化されてしまうことを防止できる。

【0355】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、点灯により有利区間に移行した旨を報知し、消灯により有利区間が終了した旨を報知する有利区間報知 L E D 1 2 a（遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント）を備え、メイン処理では、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、A T 状態管理処理において有利区間に関するデータが記憶されている R A M 4 1 c の所定領域を初期化する

10

20

30

40

50

初期化処理を行う構成であり、当該初期化処理により初期化される R A M 4 1 c の所定領域には、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファを含まず、当該初期化処理により初期化される有利区間に関するデータは、当該有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定されている状態制御用データ（点灯）を含まない構成である。

【 0 3 5 6 】

この構成によれば、有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定する処理を行う前に、当該有利区間報知 L E D 1 2 a の出力バッファに設定されている状態制御用データ（点灯）が、A T 状態管理処理における初期化処理により初期化されることがないので、有利区間が終了するまで確実に有利区間報知 L E D 1 2 a を点灯状態に制御することができる。

10

【 0 3 5 7 】

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。

【 0 3 5 8 】

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

20

【 0 3 5 9 】

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。

【 0 3 6 0 】

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

30

【実施例 2】

【 0 3 6 1 】

本発明が適用された遊技機であるスロットマシンの実施例 2 について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例 1 と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【 0 3 6 2 】

実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間として、ナビ報知が行われない通常区間と、ナビ報知が少なくとも 1 回実行されることで、通常区間に比較して有利な遊技区間と、特別役の入賞を条件に有利区間に移行される待機区間とに制御可能な構成である。これに対して、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間として、ナビ報知が行われない通常区間と、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とに制御可能な構成である。

40

【 0 3 6 3 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間が有利区間であるときに制御する A T に関する制御状態（出玉状態）として、A T 状態に移行するか否かを決定する A T 抽選が行われる C Z 状態に移行する可能性を示唆する前兆期間、A T 状態に移行するか否かを決定する A T 抽選が行われ得る C Z 状態、A T の制御が行われる A T 状態に制御することが可

50

能な構成である。これに対して、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、A T に関する制御状態（出玉状態）として、A T 状態に移行される可能性を示唆する前兆期間、A T の制御が行われる A T 状態に制御することが可能な構成である。特に、通常区間から前兆期間を経由して A T 状態に移行することが可能な構成である。

【 0 3 6 4 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間が通常区間であるときに、内部抽選において有利区間移行役（有利区間に係る抽選対象役、待機区間に係る抽選対象役）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、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間が通常区間であるときに、内部抽選において有利区間移行役が当選した場合に、有利区間へ移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行に当選することで、有利区間へ移行させる構成である。

10

【 0 3 6 5 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを有利区間報知 L E D 1 2 a として備え、遊技区間が通常区間から有利区間へ移行させるときに、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始させることで、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が開始した旨を報知し、遊技区間が有利区間から通常区間へ移行させるときに、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させることで、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成である。これに対して、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを A T 状態報知 L E D 1 2 b として備え、遊技区間が通常区間から有利区間のうち前兆状態へ移行させるときには A T 状態報知 L E D 1 2 b を点灯させず、遊技区間が有利区間に制御されており、通常区間から移行した前兆状態においても A T 状態報知 L E D 1 2 b を点灯させず、遊技区間が有利区間に制御されており、制御状態を前兆状態から A T 状態に移行させるときに、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させることで、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が開始した旨を報知し、A T 状態を終了させるときに、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させることで、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

20

【 0 3 6 6 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間を通常区間から有利区間に移行させる場合に、有利区間に移行させるゲームにおいて、有利区間報知 L E D 1 2 a の点灯を開始して、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が開始した旨を報知する構成であるが、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間を通常区間から有利区間に移行させた後、所定の A T 状態開始条件（例えば、有利区間に移行させた後、予め定められた所定ゲーム数が行われた以降のゲームであって、内部抽選にて所定のナビ対象役のうちメダルが増加するナビ対象役、すなわち遊技を開始するのに必要な賭数の設定に用いられるメダル数よりも多いメダル数の付与を伴うナビ対象役が当選すること等）が成立して、A T に関する制御状態を A T 状態に移行させるゲームにおいて、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始して、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が開始した旨を報知する構成である。

30

【 0 3 6 7 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させる場合に、通常区間に移行させるゲームにおいて、有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させて、当該有利区間報知 L E D 1 2 a により有利区間が終了した旨を報知する構成であるが、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 は、有利区間中において A T 状態を終了させるゲームや、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させたことに伴い A T 状態を終了させるゲームにおいて、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

40

【 0 3 6 8 】

また、実施例 1 のメイン制御部 4 1 は、有利区間において行われたゲーム数が、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

50

件が成立することで、有利区間を終了させるように制御する構成であるが、本実施例 2 のメイン制御部 41 は、有利区間において行われたゲーム数が、予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1500 ゲーム）に到達することで成立する終了条件、または、有利区間において払出されたメダルの純増枚数（有利区間において払出されたメダルの総枚数から当該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算して得られるメダルの枚数）が予め定められた規定枚数（本実施例では、2388（上限枚数としての2400枚からスロットマシン 1 での払出枚数の最大値（15）を減算し、かつ賭数の設定に使用した枚数（3枚）を加算した値））を超えることで成立する終了条件、のうち少なくとも一方の終了条件が成立することで、有利区間を終了させるように制御する構成である。尚、予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1500 ゲーム）に到達することで成立する終了条件に替えて、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数から 1 減算したゲーム数（本実施例であれば 1499）を超えることで成立する終了条件としても良く、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数（本実施例では、2388）を超えることで成立する終了条件に替えて、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数に 1 加算した枚数（本実施例であれば 2389）に到達することで終了条件としても良い。

10

【0369】

[内部抽選及び有利区間に関する抽選について]

メイン制御部 41 が行う内部抽選では、有利区間移行抽選の契機となる有利区間移行役が含まれる。当該有利区間移行役が内部抽選にて当選し得る確率は、スロットマシン 1 に設定されている設定値に応じて差が生じるようになっている。一方、内部抽選にて有利区間移行役が当選したことを契機として行われる有利区間に関する抽選（有利区間移行抽選、AT 抽選、上乗せ抽選）では、スロットマシン 1 に設定されている設定値に関わらず、一律の確率で当選し得るように抽選を行うようになっている。

20

【0370】

例えば、有利区間に関する抽選として、有利区間に移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選では、いずれの設定値が設定されている状況でも、内部抽選にて当選した有利区間移行役が同一の役であるときには、一律の確率で、有利区間に移行させる旨が決定されるように有利区間移行抽選が行われる。また、有利区間に関する抽選として、AT 状態に移行させるか否かを決定する AT 抽選でも、いずれの設定値が設定されている状況でも、内部抽選にて当選した有利区間移行役が同一の役であるときには、一律の確率で、AT 状態に移行させる旨が決定されるように有利区間移行抽選が行われる。また、有利区間に関する抽選として、AT 状態に制御される AT ゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選でも、いずれの設定値が設定されている状況でも、内部抽選にて当選した有利区間移行役が同一の役であるときには、一律の確率で、AT ゲーム数を上乗せする旨が決定されるように上乗せ抽選が行われるようになっている。設定値に応じて差のある確率で内部抽選に当選する有利区間移行役の当選に基づいて、設定値に関わらず一律の確率で当選し得る有利区間に関する抽選が行われることで、有利区間に移行する旨や、AT 状態に移行する旨、AT ゲーム数を上乗せする旨の決定は、結果的に、設定値に応じて差のある確率で決定されることとなる。

30

40

【0371】

尚、有利区間移行役が内部抽選にて当選し得る確率は、スロットマシン 1 に設定されている設定値によらず、一律の確率であり、当該有利区間移行役の当選を契機に行われる有利区間に関する抽選では、設定値に応じて差のある確率で抽選を行うことで、有利区間に移行する旨や、AT 状態に移行する旨、AT ゲーム数を上乗せする旨を、設定値に応じて差のある確率で決定する構成としても良い。また、有利区間移行役が当選し得る内部抽選でも、当該有利区間移行役の当選を契機に行われる有利区間に関する抽選でも、設定値に応じて差のある確率で抽選を行うことで、有利区間に移行する旨や、AT 状態に移行する旨、AT ゲーム数を上乗せする旨を、設定値に応じて差のある確率で決定する構成としても良い。

【0372】

50

以下、本実施例のメイン制御部 4 1 が行うメイン処理、出玉制御処理、A T 状態管理処理について、図 2 2 ~ 図 2 4 に基づいて説明する。

【 0 3 7 3 】

[メイン処理について]

図 2 2 に示すように、メイン処理では、遊技開始待ち処理 (S p 1)、内部抽選処理 (S p 2)、出玉制御処理 (S p 3) を順次実行する。出玉制御処理では、後述するように、遊技区間が有利区間に制御されているときに、予め定められた A T 状態開始可能条件が成立した以降のゲームであって、内部抽選にて所定のナビ対象役が当選することで所定のナビ報知が行われるゲームにおいて、A T に関する制御状態を A T 状態に移行させるとともに、A T 状態報知フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理や、A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ (点灯) を設定する処理、有利区間ゲーム数カウンタを更新する処理等を行う。

10

【 0 3 7 4 】

S p 3 のステップにおいて出玉制御処理を行った後は、リール制御処理 (S p 4) を行った後、A T 状態管理処理 (S p 5) を行う。A T 状態管理処理では、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が予め定められた上限ゲーム数に到達したときに有利区間を終了させる処理や、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数するための純増枚数カウンタを更新する処理、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えたときに有利区間を終了させる処理等を行う。

【 0 3 7 5 】

S p 5 のステップにおいて A T 状態管理処理を行った後は、メダル払出処理 (S p 6)、再遊技作動時処理 (S p 7) を順次行う。そして、S p 3 のステップにおける出玉制御処理により A T 状態報知フラグが設定され得る R A M 4 1 c の所定領域を参照して (S p 8)、A T 状態報知フラグが設定されているか否かを判定する (S p 9)。

20

【 0 3 7 6 】

S p 9 のステップにおいて A T 状態報知フラグが設定されていないと判定した場合には、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯態様を消灯状態に制御するための状態制御用データ (消灯) を所定レジスタに読み込み (S p 1 0)、当該所定レジスタの状態制御用データ (消灯) を、R A M 4 1 c の所定領域に出力ポート毎に設けられている出力バッファのうち遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R における第 8 セグメントに対して制御信号を出力する出力ポートに対応する出力バッファ (以下、A T 状態報知 L E D 用出力バッファと呼ぶ場合がある) に設定する (S p 1 1)。そして、割込み 1 回待ち処理を行って (S p 1 2)、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させた後、S p 1 3 のステップに進む。一方、S p 9 のステップにおいて A T 状態報知フラグが設定されていると判定した場合には、S p 1 0 ~ S p 1 2 のステップの各処理を行わずに、S p 1 3 のステップに進む。

30

【 0 3 7 7 】

S p 1 3 のステップでは、遊技終了時設定処理を行う (S p 1 4)。その後、S p 1 のステップに戻り、S p 1 ~ S p 1 3 のステップの各処理を繰り返し行う。

【 0 3 7 8 】

尚、本実施例のメイン処理では、A T 状態報知フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されていない場合に、A T 状態報知 L E D 用出力バッファに状態制御用データ (消灯) を設定することで、A T 状態に制御されていない場合には、毎ゲームの終了時に、A T 状態報知 L E D 用出力バッファに状態制御用データ (消灯) を設定する処理を行う構成であるが、A T 状態報知フラグが設定されておらず、かつ、A T 状態報知 L E D 1 2 b が点灯状態である場合に、A T 状態報知 L E D 用出力バッファに状態制御用データ (消灯) を設定する構成でも良い。このような構成では、A T 状態が終了されるゲームにおいてのみ、A T 状態報知 L E D 用出力バッファに状態制御用データ (消灯) を設定して、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させる処理を行わせることができ、処理負担を軽減できる。

40

【 0 3 7 9 】

このように、メイン処理では、内部抽選処理を行った後、リール制御処理を行う間に、出

50

玉制御処理を行って、有利区間に制御されており、所定の報知開始条件が成立することで、A T 状態報知 L E D 出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定して、A T 状態報知 L E D 1 2 b を点灯状態に制御するので、所定の報知開始条件が成立するゲームの開始時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態を開始した旨を報知する。

【 0 3 8 0 】

また、メイン処理では、リール制御処理や再遊技作動時処理を行った後、A T 状態報知フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されているか否かを判定して、A T 状態報知フラグが設定されていない場合に、A T 状態報知 L E D 出力バッファに状態制御用データ（消灯）を設定して、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させるので、A T 状態を終了する際には、A T 状態の終了条件（残り A T ゲーム数が 0 となること、有利区間が終了されること）が成立したゲームの終了時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、A T 状態が終了した旨を報知する。

【 0 3 8 1 】

[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 2 3 に基づいて説明する。

【 0 3 8 2 】

図 2 3 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区間情報を取得して（S q 1）、当該区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が有利区間であるか否かを判定する（S q 2）。S q 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合は、R A M 4 1 c の所定領域を参照して当選番号を取得し（S q 3）、有利区間移行役が当選したか否かを判定する（S q 4）。S q 4 のステップにおいて有利区間移行役が当選したと判定した場合には、有利区間に移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選を行う有利区間移行抽選処理を行う（S q 5）。そして、有利区間移行抽選に当選して有利区間移行する旨が決定されたか否かを判定する（S q 6）。S q 6 のステップにおいて有利区間移行抽選に当選したと判定した場合には、区間情報の更新用データ（有利区間）を所定レジスタに取得し（S q 7）、当該所定レジスタに取得されている更新用データ（有利区間）を用いて、有利区間を示す値に区間情報を更新する（S q 8）。そして、有利区間開始時設定処理を行った後（S q 9）、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 3 8 3 】

また、S q 4 のステップにおいて、当選番号に基づいて有利区間移行役が当選していないと判定した場合、S q 6 のステップにおいて有利区間移行抽選に当選していないと判定した場合には、S q 5 ~ S q 9 のステップの各処理を行わずに、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 3 8 4 】

一方、S q 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合は、有利区間ゲーム数カウンタに 1 加算した後（S q 1 0）、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている出玉状態情報に基づいて、現在制御されている出玉状態を所定レジスタに取得した後（S q 1 1）、出玉状態関連処理を行う（S q 1 2）。

【 0 3 8 5 】

出玉状態関連処理では、現在制御されている出玉状態に関連する処理を行う。本実施例のメイン制御部 4 1 は、出玉状態として前兆期間及び A T 状態に制御可能である。出玉状態に関連する処理として、現在制御されている出玉状態が前兆期間である場合には、前兆期間に制御されたゲーム数（以下、前兆期間ゲーム数と呼ぶ場合がある）を計数する処理や、A T 状態を開始させる A T 状態開始条件（本実施例では、前兆期間ゲーム数が所定ゲーム数（例えば、1 0 ゲーム）に到達した以降のゲームであって、払出率（払出枚数 / 賭数）が 1 より大きくなるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が行われるゲームであること、A T 状態が一旦終了された後、前兆期間ゲーム数が所定ゲーム数（例えば、5 ゲーム）に到達した以降のゲームであって、払出率が 1 より大きくな

10

20

30

40

50

るストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が行われるゲームであること) が成立することで、A T 状態に移行させる処理、前兆期間に制御している旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するための処理等を行う。

【0386】

また、現在制御されている出玉状態が A T 状態である場合には、A T 状態が開始されたときに、A T 状態である旨を報知する A T 状態報知を行う旨を示す A T 状態報知フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理、残り A T ゲーム数カウンタを更新する処理、残り A T ゲームを上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う処理、A T 状態が一旦終了に有利区間を継続させて再度 A T 状態に制御するか否かを決定する継続抽選を行う処理、残り A T ゲーム数が 0 となるまで、再度 A T 状態に制御する旨が決定された場合に、残り A T ゲーム数が 0 となることで A T 状態を一旦終了させて前兆期間へ移行させる処理、A T 状態を終了させるときに、A T 状態報知フラグを R A M 4 1 c の所定領域からクリアする処理、残り A T ゲーム数が 0 となるまで、再度 A T 状態に制御する旨が決定されなかった場合に、残り A T ゲーム数が 0 となることで、有利区間を終了させる任意終了条件が成立した旨を示す任意終了条件成立フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理、A T 期間に制御している旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するための処理等を行う。

10

【0387】

尚、本実施例では、前兆期間ゲーム数が所定ゲーム数に到達した以降のゲームであって、払出率が 1 より大きくなるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が行われるゲームとなることで、A T 状態開始条件が成立する構成であるが、A T 状態開始条件は、少なくとも、指示設定処理により払出率(払出枚数/賭数)が 1 より大きくなるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知が行われるときまでに成立する構成であれば良く、当該ナビ報知が行われるゲームより前のゲームにおいて成立する構成でも良い。

20

【0388】

また、本実施例では、A T 状態中において再度 A T 状態に制御する旨の決定がされることで、一旦 A T 状態を終了した後に再度 A T 状態に制御する構成であるが、A T 状態が終了するときや、A T 状態が終了した後の所定期間において、再度 A T 状態に制御する旨の決定がされることで、再度 A T 状態に制御可能とする構成でも良い。

30

【0389】

S q 1 2 のステップにおいて出玉状態関連処理を行った後は、任意終了条件成立フラグが設定されているか否かに基づいて任意終了条件が成立したか否かを判定する(S q 1 3)。R A M 4 1 c の所定領域に任意終了条件成立フラグが設定されており、任意終了条件が成立したと判定した場合には、有利区間終了フラグ設定処理を行って(S q 1 4)、有利区間終了フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

【0390】

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

40

【0391】

そして、S q 1 5 のステップにおいて、A T 状態報知フラグが設定されていると判定した場合には、A T 状態報知 L E D 1 2 b の表示態様を点灯状態に制御するための状態制御用データ(点灯)を所定レジスタに読み込み(S q 1 6)、当該所定レジスタの状態制御用データ(点灯)を A T 状態報知 L E D 出力バッファに設定した後(S q 1 7)、指示設定処理を行う(S q 1 8)。一方、S q 1 5 のステップにおいて、A T 状態報知フラグが設定されていないと判定した場合には、S q 1 6 のステップ及び S q 1 7 のステップにおける各処理を行わず、S q 1 8 のステップへ進み指示設定処理を行う。

50

【 0 3 9 2 】

指示設定処理では、A T に関する制御状態が A T 状態であり、かつ内部抽選にてナビ対象役が当選した場合に、当該ナビ対象役に応じたナビ報知を行う処理を行う。一方、A T に関する制御状態が A T 状態でない場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選していてもナビ報知を行わないように処理する。

【 0 3 9 3 】

そして、S q 1 8 のステップにおいて指示設定処理を行った後は、当該出玉制御処理を終了させてメイン処理に戻る。

【 0 3 9 4 】

このように、出玉制御処理では、有利区間に制御されており、所定の報知開始条件（A T 状態報知フラグが設定されていること）が成立することで、A T 状態報知 L E D 出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定して、A T 状態報知 L E D 1 2 b を点灯状態に制御するので、所定の報知開始条件が成立するゲームの開始時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が開始した旨を報知することができる。

10

【 0 3 9 5 】

[A T 状態管理処理について]

メイン制御部 4 1 が行う A T 状態管理処理の制御内容について、図 2 4 に基づいて説明する。

【 0 3 9 6 】

図 2 4 に示すように、A T 状態管理処理では、まず、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている区間情報を所定レジスタに取得する（S r 1）。そして、当該区間情報に基づいて現在制御されている遊技区間が待機区間であるか否かを判定する（S r 2）。

20

【 0 3 9 7 】

そして、S r 2 のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間であると判定した場合は、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か否かを判定する（S r 3）。S r 3 のステップにおいて、有利区間終了フラグが設定されていないと判定した場合は、R A M 4 1 c の所定領域に設定されており、上述の出玉制御処理にて更新される有利区間ゲーム数カウンタを参照して（S r 4）、当該有利区間ゲーム数カウンタに基づいて有利区間ゲーム数が上限ゲーム数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達しているか否かを判定する（S r 5）。

30

【 0 3 9 8 】

そして、S r 5 のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限数に到達していないと判定した場合は、R A M 4 1 c 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（S r 6）、純増枚数値として所定レジスタに取得する。そして、当該ゲームの入賞フラグに基づいて払い出されるメダルの払出枚数値を特定し、当該払出枚数値を所定レジスタの純増枚数値に加算する（S r 7）。その後、当該ゲームにおいて設定されている賭数値を特定し、所定レジスタの純増枚数値から賭数値を減算して新たな純増枚数を算出する（S r 8）。そして、所定レジスタに算出された新たな純増枚数値が 0 より大きいかなかを判定する（S r 9）。

40

【 0 3 9 9 】

S r 9 のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数値が 0 より大きくないと判定した場合には、純増枚数値を 0 として所定レジスタに設定した後（S r 1 0）、S r 1 1 のステップへ進む。一方、S r 9 のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数値が 0 より大きいと判定した場合には、S r 1 0 のステップの処理を行わず、所定レジスタの純増枚数値を維持して、S r 1 1 のステップへ進む。

【 0 4 0 0 】

S r 1 1 のステップでは、所定レジスタに設定されている純増枚数が、予め定められた規

50

定枚数（本実施例では、2388枚）を超えたか否かを判定する（S r 1 1）。S r 1 1のステップにおいて、所定レジスタの純増枚数が規定枚数を超えていないと判定した場合には、所定レジスタの純増枚数をR A M 4 1 cの所定領域の純増枚数カウンタに設定することで、当該純増枚数カウンタの値を新たな純増枚数値に更新する（S r 1 2）。

【0401】

S r 1 2のステップにおいて純増枚数カウンタを新たな純増枚数値に更新した後は、当該A T状態管理処理を終了させてメイン処理に戻る。また、S r 2のステップにおいて現在制御されている遊技区間が有利区間でないと判定した場合にも、当該A T状態管理処理を終了させて、メイン処理に戻る。

【0402】

一方、S r 3のステップにおいて有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合、S r 5のステップにおいて有利区間ゲーム数が上限数に到達していると判定した場合、S r 1 1のステップにおいてメダルの純増枚数が規定枚数を超えていると判定した場合は、S r 1 3のステップへ進み、有利区間の制御の終了に伴いR A M 4 1 cの記憶領域のうち有利区間中の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化する有利区間データ初期化处理（S r 1 3～S r 2 2）を行う。

【0403】

有利区間データ初期化处理では、まず、当該処理を実行する回数を残り初期化处理実行回数の初期値（本実施例では、1）として所定レジスタ（D）に設定する（S r 1 3）。そして、初期化対象となるR A M 4 1 cの記憶領域の先頭アドレス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）を特定可能なR A M初期化データテーブルが記憶されているR O M 4 1 bの記憶領域のアドレスを所定レジスタ（H L）に設定する（S r 1 4）。その後、所定レジスタ（H L）に設定されているR A M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R O M 4 1 bの記憶領域から初期化対象のR A M 4 1 cの記憶領域数を取得して、残りの初期化回数として所定レジスタ（B）に設定するとともに、当該R O M 4 1 bの記憶領域から初期化対象となるR A M 4 1 cの記憶領域の先頭アドレスの値を取得して、初期化対象R A Mアドレスとして所定レジスタ（C）に設定する（S r 1 5）。

【0404】

そして、初期化用データ（例えば、0）を所定レジスタ（A）に設定した後（S r 1 6）、所定レジスタ（C）に設定されている初期化対象R A Mアドレスに対応するR A M 4 1 c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R A M 4 1 cの所定領域を初期化用データで初期化する（S r 1 7）。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R A Mアドレスを1つ進める（S r 1 8）。

【0405】

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

【0406】

S r 2 0のステップにおいて残り初期化回数が0より大きくないと判定した場合、すなわち、R A M初期化データテーブルに基づいて特定されるR A M 4 1 cの所定領域を全て初期化した場合には、所定レジスタ（D）の値を1減算することで、残り初期化处理実行回数を1減算し（S r 2 1）、減算後の残り初期化处理実行回数が0であるか否かを判定し（S r 2 2）、残り初期化处理実行回数が0でない場合には、S r 1 5のステップに戻り、S r 1 5～S r 2 2のステップの各処理を残り初期化处理実行回数が0となるまで繰り返す。

10

20

30

40

50

返し行うことで、有利区間データ初期化処理を所定回数行う。そして、残り初期化処理実行回数が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RAM41c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。

【0407】

尚、本実施例では、初期化処理実行回数の初期値を1として、有利区間データ初期化処理を1回行う構成であるが、初期化処理実行回数の初期値を2以上の所定数として、有利区間データ初期化処理を2回以上の所定回数行う構成としても良い。

10

【0408】

このように、AT状態管理処理では、RAM41cの所定領域に有利区間終了フラグが設定されている場合、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えた場合に、有利区間データ初期化処理を行って、有利区間に関するデータ(AT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。

【0409】

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

20

30

【0410】

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

【0411】

40

AT状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達した場合、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えた場合に、有利区間データ初期化処理を行って有利区間を終了させる構成であり、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し(Sr5)、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する処理(Sr6~Sr10)、及び有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を超えたか否かを判定する処理(Sr11)を行うことなく、有利区間データ初期化処理(Sr13~Sr22)を行う。これにより、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したことで、有利区間を終了させる条件が成立したと判定した場合に、同様に有利区間を終了させる条件であるメダルの純増枚数が規定枚数を超えることについて判定する処理(Sr11)、有利区間の終了に伴い初期化されるメ

50

ダルの純増枚数を計数する処理（S r 6 ~ S r 1 0）を行わないので、処理負担を軽減することができる。

【 0 4 1 2 】

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

10

【 0 4 1 3 】

A T 状態管理処理では、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し（S r 5）、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していないと判定した場合には、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定し（S r 1 1）、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたと判定した場合には、有利区間データ初期化処理（S r 1 3 ~ S r 2 2）を行って有利区間を終了させるように制御する一方、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したと判定した場合には、メダルの純増枚数が規定枚数を越えたか否かを判定する処理（S r 1 1）を行うことなく、有利区間データ初期化処理（S r 1 3 ~ S r 2 2）を行って有利区間を終了させるように制御する構成であり、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたことのいずれか一方が成立した場合にも、これらの双方が同一ゲームにおいて成立した場合にも、共通の有利区間データ初期化処理（S r 1 3 ~ S r 2 2）を行って有利区間を終了させる。これにより、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間におけるメダルの純増枚数が規定枚数を越えたことの双方が同時に成立した場合にも、いずれか一方のみが成立した場合と差なく同じ領域が初期化される有利区間データ初期化処理（S r 1 3 ~ S r 2 2）を行って有利区間を終了させることができる。

20

30

【 0 4 1 4 】

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

40

50

【 0 4 1 5 】

また、A T 状態管理処理では、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正することで、図 2 5 (a) (b) に示すように、メダルの増減枚数が減少傾向であり、かつ基準値（有利区間開始時の純増枚数の値（初期値 0））よりも小さくなっているときには、純増枚数カウンタの値が 0 となり、メダルの増減枚数が増加傾向であるときには、増加傾向となつてからの増減枚数が純増枚数カウンタの値となる。

【 0 4 1 6 】

例えば、図 2 5 (a) に示すように、有利区間に移行された後、まず制御される前兆期間において、ナビ報知が行われずメダルの増減枚数が、減少傾向となり、純増枚数カウンタに増減枚数を加算することで、当該純増枚数カウンタの値が初期値（本実施例では、0）を下回るような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が初期値を下回っている期間にわたり、0 となる。その後、A T 状態に制御され、ナビ報知に従って停止操作が行われることで、メダルの増減枚数が、増加傾向となるような場合には、純増枚数カウンタの値は、メダルの純増枚数分の値（払出枚数値から賭数値を減算した値）が順次加算されて更新される。これにより、純増枚数カウンタの値は、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したとき、すなわちメダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

【 0 4 1 7 】

また、例えば、図 2 5 (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、上述のように、前兆期間から A T 状態に移行される場合と同様に、メダルの増減枚数が最も低い値となったときのメダルの増減枚数を基準値として、当該基準値からの増加枚数分を示す値となるようになっている。

【 0 4 1 8 】

また、A T 状態管理処理では、有利区間中において、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数を純増枚数カウンタ値に加算した後、当該純増枚数カウンタ値から当該ゲームにおける賭数値を減算して得られる演算値が、0 より大きい場合には、当該純増枚数カウンタ値に払出枚数値を加算するとともに賭数値を減算した値を、純増枚数カウンタに設定して更新する一方で、当該演算値が 0 より小さい場合には、0 を純増枚数カウンタに設定して更新する処理を、毎ゲーム行うことで、有利区間中において純増枚数がマイナス値となる場合に、純増枚数カウンタを 0 に修正し、再度 0 から純増枚数の計数を始めるように純増枚数カウンタを更新するので、有利区間における実際のメダルの増減枚数の遷移におけるメダルの増大幅（純増枚数）を純増枚数カウンタ値として直接特定することが可能となる（図 2 5 (a) 参照）。

【 0 4 1 9 】

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 A T 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 A T 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、A T 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、A T 状態でありナビ報知が行われることで、メダルの純増枚数が増加するので、有利区間中であるときに純増枚数カウンタを更新する処理を行う構成と同様に、有利区間中におけるメダルの純増枚数の計数することができる。

【 0 4 2 0 】

図 2 5 (a) に示すように、例えば、有利区間へ移行された後、ナビ報知が行われない前兆期間において、払出率が 1 を超える入賞が生じず、メダルの増減枚数が基準値を下回るように変化する場合には、有利区間へ移行された後、A T 状態へ移行されてナビ報知が開始されたゲームから、メダルの増減枚数が増加傾向となり、当該ゲームにおいて有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。尚、有利区間へ移行された後の前兆期間では、ナビ報知が行われないが、払出率が 1 を超える入賞が発生し得る。前兆期間のメダルの増減枚数が単調に増加傾向となるように、前兆期間において払出率が 1 を超える入賞が生じた場合には、有利区間に移行されたゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。また、前兆期間においてメダルの増減枚数が基準値を一旦下回った後、メダルの増減枚数が増加傾向となるように、前兆期間において払出率が 1 を超える入賞が生じた場合には、前兆期間中のゲームにおいて、有利区間中における純増枚数が最も少なくなる。このように、有利区間中において純増枚数が最も少なくなる時点は、状況に応じて変化し得る。これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 は、メダルの純増枚数カウンタを更新する処理において、純増枚数カウンタの値を純増枚数値として所定レジスタに取得して、当該純増枚数値に払出枚数値を加算し、賭数値を減算して得られる値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正することで、メダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化したゲームにおいて、純増枚数カウンタをリセットし、純増枚数値の計数を再び 0 から行うようになり、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。

10

20

【 0 4 2 1 】

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。

【 0 4 2 2 】

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 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R の操作態様以外の操作態様にて停止操作が行われることで、メダルの払出率が 1 未満となるようになり、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 A T 状態報知 L E D 1 2 b 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。

30

【 0 4 2 3 】

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

40

【 0 4 2 4 】

本実施例では、有利区間中においてゲームの結果として実際に払出されたメダル枚数を純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成であるが、内部抽選にてメダルの払出しを伴う所定小役が当選した場合には、当該所定小役

50

が入賞してゲームの結果としてメダルが実際に払出されたか否かにかかわらず、当該所定小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算することで、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良い。このような構成では、有利区間において、内部抽選にて所定小役が当選した場合に、当該所定小役が入賞してメダルが払出されたとみなして、当該払出される分のメダルを純増枚数カウンタに加算するので、意図的に当該所定小役を取りこぼすことで、純増枚数カウンタが規定枚数を超えさせず、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。

【0425】

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

【0426】

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

10

20

30

40

50

【 0 4 2 7 】

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出されたメダル払出枚数分の値を加算し、賭数の設定に用いられたメダルの分の値を減算して得られる演算値が 0 より小さい場合には、純増枚数カウンタの値を 0 に修正し、当該演算値が 0 以上である場合には、当該演算値を純増枚数カウンタの値とするように純増枚数カウンタの値を更新するように制御することで、有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成である。有利区間の開始以後、メダルの純増数が最も減少するタイミングは、状況に応じて変化し得るので、本実施例の純増枚数カウンタに基づいて特定されるメダルの純増枚数の起点は、状況に応じて変化し得ることとなるが、メイン制御部 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。

10

【 0 4 2 8 】

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あることから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件を判定する制御を簡素化することができる。

20

【 0 4 2 9 】

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、A T 状態報知 L E D 1 2 b 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、A T 状態報知 L E D 1 2 b により有利区間に移行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき以外を起点とするメダルの純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要があることから、純増枚数カウンタの値に基づいて有利区間の終了条件の判定する制御を簡素化することができる。

30

【 0 4 3 0 】

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

40

【 0 4 3 1 】

50

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

10

【 0 4 3 2 】

[A T 状態の開始時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について]

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

20

【 0 4 3 3 】

メイン制御部 4 1 は、上述のメイン処理を実行し、遊技開始待ち処理及び出玉制御処理を行うことで、ゲームの開始時に、遊技補助表示器 1 2、有利区間報知 L E D 1 2 a、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様を順次制御する。

【 0 4 3 4 】

遊技区間が有利区間に制御されているときに、A T 状態開始条件が成立して A T 状態が開始された場合に、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が開始した旨が報知されるタイミングについて、図 2 6 (a) に基づいて説明する。

30

【 0 4 3 5 】

図 2 6 (a) に示すように、遊技開始待ち処理では、クレジットまたは賭数に空きがあり、メダルの投入が可能である場合に、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始される。その後、メダルの投入または M A X B E T スイッチ 6 の操作により賭数の設定が行われることで、対応する 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の点灯が順次開始される。そして、規定数の賭数が設定されることで、スタート有効 L E D 1 8 の点灯が開始される。

【 0 4 3 6 】

この状態で、スタートスイッチ 7 が操作されることで、ゲームが開始されて、内部抽選が行われる。その後、出玉制御処理において、当該内部抽選の抽選結果に応じて A T 状態開始条件が成立したときに、A T 状態が開始されるとともに、A T 状態報知フラグが設定され、当該 A T 状態報知フラグが設定されたことにより、A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ (点灯) が設定される。また、出玉制御処理中の指示設定処理により、内部抽選の抽選結果に応じたナビ報知を行うためのナビ表示用データが遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定される。この状態で、タイマ割込み処理 (メイン) が行われることで、ナビ報知のナビ表示 (例えば、右第 1 停止操作を示すナビ番号の表示等) に対応する遊技補助表示器 1 2 の各セグメント (左側表示器 1 2 L の第 1、3、4、6、7 セグメント及び右側表示器 1 2 R の第 4 セグメント) 及び、A T 状態報知に対応する遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントの点灯が同時に開始される。

40

【 0 4 3 7 】

そして、出玉制御処理が終了された後は、リール制御処理が行われ、ウェイトの経過後、

50

すなわち前回のゲーム開始から予め定められた一定期間が経過した後、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始されることとなる。

【 0 4 3 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理における出玉関連処理において A T 状態へ移行させる旨が決定されたときに、A T 状態へ移行させる旨が決定したこと及び当該 A T 状態へ移行させるタイミングを特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、A T 状態へ移行させるときに、A T 状態を開始させる旨を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するようになっている。

【 0 4 3 9 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいて、当該ゲームの開始時において、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態が開始されることが特定される場合には、A T 状態に移行される旨が確定された旨を報知する A T 移行確定報知を液晶表示器 5 1 等を用いて行う。A T 移行確定報知では、例えば、A T 状態に移行される旨が確定された旨を示唆する確定画面（例えば、「A T 状態移行確定！」の文字画像等）を液晶表示器 5 1 に表示させることで、A T 状態に移行される旨が確定された旨を報知する。また、A T 状態に移行される旨が確定された旨を示唆する確定音（例えば、ファンファーレ音等）をスピーカ 5 3、5 4 から出力させることで、A T 状態に移行される旨が確定された旨を報知する。これにより、メイン制御部 4 1 による出玉制御処理において、A T 状態へ移行されるゲームでは、当該ゲームの開始時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯及び遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知のナビ表示が同時に開始されるとともに、液晶表示器 5 1 において A T 移行確定報知が行われることとなる。

【 0 4 4 0 】

このように、メイン制御部 4 1 は、ゲーム開始時に行う出玉制御処理において、A T 状態を開始させたときに、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させるように制御するので、A T に制御されるゲームの開始時に A T 状態が開始された旨を報知する。

【 0 4 4 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させる際に、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示の開始と同時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させることで、A T 状態においてナビ報知が行われるときまでに、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させて、A T 状態が開始した旨を報知する。

【 0 4 4 2 】

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

【 0 4 4 3 】

尚、本実施例では、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示の開始と同時に、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させる構成であるが、出玉制御処理において、A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ（点灯）を設定し、割込み 1 回待ち処理を行った後に、指示設定処理によりナビ報知のナビ表示用データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定する構成とすることで、図 2 6（b）に示すように、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させた後、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示の開始させる構成としても良い。このような構成でも、A T 状態においてナビ報知が行われるときまでに、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させて、A T 状態が開始した旨を報知することができる。

【 0 4 4 4 】

また、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させた後、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示の開始させる構成では、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させた後、その後の処理を予め定められた所定期間にわたり意図的に遅延させる遅延処理を行い、所

10

20

30

40

50

定期間が経過することで、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示を開始させる構成でも良い。このような構成では、遅延処理が行われている所定期間内において、サブ制御部 9 1 側にて A T 移行確定報知を行わせることができ、当該 A T 移行確定報知が行われた後に、遊技補助表示器 1 2 でのナビ報知のナビ表示を開始させることができる。

【 0 4 4 5 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理において、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させるとともに、ナビ報知のナビ表示を開始させるように制御する構成であるが、出玉制御処理において A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯を開始させた後、リール制御処理において、リール 2 L、2 C、2 R の回転を開始させるときに、ナビ報知のナビ表示を開始させるように制御する構成でも良い。このような構成では、A T 状態が開始されるゲームの開始時において、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯が開始された後、ウェイトの所定期間すなわち前回のゲーム開始から予め定められた一定期間が経過したときに、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知のナビ表示が開始されることとなる。尚、A T 状態が開始されるゲームの開始時において、ウェイトの所定期間が経過していた場合には、A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯が開始されると略同時に、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始するとともに、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知のナビ表示が開始されることとなる。

10

【 0 4 4 6 】

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

20

【 0 4 4 7 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態が開始されることが特定される場合に、当該ゲームの開始時に A T 移行確定報知を行う構成であり、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯が開始されるときに、A T 移行確定報知を行う構成であるが、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態が開始される当該ゲームにおいて、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態報知 L E D 1 2 b の点灯が開始されるよりも前のタイミングで、A T 移行確定報知を行う構成でも良い。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいて、A T 状態へ移行させる旨が決定したことが特定されたときから、メイン制御部 4 1 側にて A T 状態が開始されるときまでの期間内におけるいずれかのタイミング、すなわち A T 状態が開始する前のタイミングで A T 移行確定報知を行う構成でも良い。

30

【 0 4 4 8 】

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

40

【 0 4 4 9 】

[A T 状態の終了時における遊技補助表示器等の表示態様の遷移について]

A T 状態の終了時における遊技補助表示器 1 2、A T 状態報知 L E D 1 2 b、投入要求 L E D 1 7、リプレイ中 L E D 2 0、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 の表示態様の遷移について説明する。

【 0 4 5 0 】

50

本実施例のメイン制御部 4 1 は、上述の実施例 1 におけるメイン制御部 4 1 が有利区間報知 L E D 1 2 a を消灯させる場合と同様のタイミングで、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させるように制御する。

【 0 4 5 1 】

特に図示しないが、A T に関する制御状態が A T 状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T 状態が終了する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により当該所定小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器 1 2 に表示され、その後、メイン処理により A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、A T 状態報知 L E D 1 2 b が消灯される。これにより、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

10

【 0 4 5 2 】

また、A T に関する制御状態が A T 状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T 状態が終了する場合に、所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されるとで、リール制御処理が終了され、その後、メイン処理により A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、A T 状態報知 L E D 1 2 b が消灯される。そして、その後行われる遊技開始待ち処理の操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化されるようになっている。すなわち、所定小役の図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するようになっている。

20

【 0 4 5 3 】

また、A T に関する制御状態が A T 状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T 状態が終了する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器 1 2 の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理により A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、A T 状態報知 L E D 1 2 b が消灯される。これにより、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知される。その後、遊技開始待ち処理より投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されるようになっている。

30

【 0 4 5 4 】

また、A T に関する制御状態が A T 状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T 状態が終了する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止した場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されるとで、リール制御処理が終了され、その後、メイン処理により A T 状態報知 L E D 1 2 b の出力バッファに状態制御用データ（消灯）が設定され、A T 状態報知 L E D 1 2 b が消灯される。そして、その後行われる遊技開始待ち処理の操作入力受付処理により精算スイッチ 1 0 による精算操作の受け付けが有効化されるようになっている。すなわち、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するようになっている。

40

【 0 4 5 5 】

また、A T に関する制御状態が A T 状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役と

50

して所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T状態が終了する場合に、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により遊技補助表示器1 2の表示態様が更新される制御が行われることなく、メイン処理によりA T状態報知LED 1 2 bの出力バッファに状態制御用データ(消灯)が設定され、A T状態報知LED 1 2 bが消灯される。一方、上述のように、A Tに関する制御状態がA T状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として所定小役を含む抽選対象役が当選し、A T状態が終了する場合に、所定小役の図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、リール制御処理が終了された後、メダル払出処理により当該所定小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の最終値が遊技補助表示器1 2に表示され、その後、メイン処理によりA T状態報知LED 1 2 bの出力バッファに状態制御用データ(消灯)が設定され、A T状態報知LED 1 2 bが消灯される。すなわち、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合と、所定小役の図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合とでは、A T状態報知LED 1 2 bが消灯されるタイミングが異なる。

【0456】

また、A Tに関する制御状態がA T状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役が当選し、A T状態が終了する場合に、再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技役Bの図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、第3停止操作に係るストップスイッチの操作が終了され、かつすべてのリール2 L、2 C、2 Rの回転が停止されることで、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理が行われてリプレイ中LED 2 0の点灯が開始され、その後、メイン処理によりA T状態報知LED 1 2 bの出力バッファに状態制御用データ(消灯)が設定され、A T状態報知LED 1 2 bが消灯される。これにより、A T状態報知LED 1 2 bによりA T状態が終了された旨が報知される。さらに、その後、遊技開始待ち処理より1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6の点灯が順次開始された後、投入要求LED 1 7の点灯が開始されるようになっている。

【0457】

また、A Tに関する制御状態がA T状態に制御されているときに、内部抽選にて入賞役として再遊技役A、Bを含む抽選対象役が当選し、A T状態が終了する場合に、再遊技役Aの図柄組合せまたは再遊技役Bの図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合には、リール制御処理が終了された後、再遊技作動時処理によりリプレイ中LED 2 0の点灯が開始され、その後、メイン処理によりA T状態報知LED 1 2 bの出力バッファに状態制御用データ(消灯)が設定され、A T状態報知LED 1 2 bが消灯される。すなわち、再遊技役Aの図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合も、再遊技役Bの図柄組合せがリール2 L、2 C、2 Rに停止した場合も、A T状態報知LED 1 2 bが消灯されるタイミングが共通となる。

【0458】

[作用効果4]

本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部4 1は、A Tに関する制御状態がA T状態に制御しているときに、当該A T状態の終了条件が成立することで、A T状態を終了させることが可能であり、A T状態を終了した旨を報知するA T状態報知LED 1 2 b(遊技補助表示器1 2の右側表示器1 2 Rの第8セグメント)を備え、A T状態であるときには、A T状態報知LED 1 2 bを点灯状態に制御する構成であり、メイン制御部4 1は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せと当該所定小役の取りこぼし図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となりA T状態を終了する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第3停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器1 2の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新し、その後、A T状態報知LED 1 2 b

10

20

30

40

50

を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成である。

【 0 4 5 9 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに A T 状態を終了し得るとともに、この際、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて所定小役の図柄組合せがリールに停止される場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、所定小役の図柄組合せが停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せが停止された場合とで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングが異なるので、A T 状態報知 L E D 1 2 b による報知に着目させることができる。

【 0 4 6 0 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり A T 状態が終了する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成であるが、メイン制御部 4 1 は、入賞に伴う払出枚数の異なる第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり A T 状態が終了する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器 1 2 に表示されるまでの第 1 時間と、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後から、第 2 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数が遊技補助表示器 1 2 に表示されるまでの第 2 時間は、第 1 小役による払出枚数と第 2 小役の払出枚数の差分に応じた時間だけ異なることとなるので、内部抽選の抽選結果が、第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態報知が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成とすることができ、A T 状態報知 L E D 1 2 b による報知に着目させることができる。

【 0 4 6 1 】

また、内部抽選の抽選結果が、第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングが異なる構成として、例えば、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第 1 小役と第 2 小役を含む抽選対象役となり A T 状態が終了する場合であって、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 1 小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機した後、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する一方で、第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を第 2

10

20

30

40

50

小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 1 小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができ、A T 状態報知 L E D 1 2 b による報知に着目させることができる。

【 0 4 6 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として、第 1 再遊技役と第 2 再遊技役を含む抽選対象役となり A T 状態が終了する場合であって、第 1 再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、所定の待機時間にわたり待機し、待機時間が経過することで、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する一方で、第 2 再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後に、所定の待機時間にわたり待機せずに、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第 1 再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合と第 2 再遊技役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨が報知されるタイミングを、所定の待機時間分だけ意図的に異ならせる構成とすることができ、A T 状態報知 L E D 1 2 b による報知に着目させることができる。

【 0 4 6 3 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ 1 0 による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部 4 1 は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり A T 状態が終了する場合には、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ 1 0 による精算操作の受付を有効化するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり A T 状態を終了する場合に、所定小役の図柄組合せまたは当該所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間において A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

【 0 4 6 4 】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間において A T 状態が終了した旨が報知されるので、A T 状態が終了したことを認識したうえで、遊技者がゲームを終了することができる。

【 0 4 6 5 】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 は、A T に関する制御状態が A T 状態に制御しているときに、当該 A T 状態の終了条件が成立することで、A T 状態を終了させることが可能であり、A T 状態を終了した旨を報知する A T 状態報知 L E D 1 2 b (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて再遊技役 A の図柄組合せと再遊技役 B の図柄組合せのいずれかの図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり A T 状態を終了する場合であって、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離され、リプレイ中 L

ＥＤ２０を点灯状態に制御した後に、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂを消灯させて、当該ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知する一方で、所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第３停止操作に係るストップスイッチが離された後に、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂを消灯させて、当該ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知するように制御するようになっており、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合と所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合とでＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨が報知されるタイミングが共通である構成である。

【０４６６】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役Ａ、Ｂを含む抽選対象役となったときにＡＴ状態を終了し得るとともに、この際、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作順に応じて再遊技役Ａの図柄組合せがリールに停止される場合と再遊技役Ｂの図柄組合せがリールに停止される場合とがあり、再遊技役Ａの図柄組合せが停止された場合と再遊技役Ｂの図柄組合せが停止された場合とでＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨が報知されるタイミングが共通であるので、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによる示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【０４６７】

また、メイン制御部４１は、内部抽選の抽選結果が入賞に伴う払出枚数が同じ第１小役と第２小役を含む抽選対象役となりＡＴ状態が終了する場合であって、第１小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第３停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器１２の表示態様を第１小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂを消灯させて、当該ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知する一方で、第２小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第３停止操作に係るストップスイッチが離された後に、遊技補助表示器１２の表示態様を第２小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂを消灯させて、当該ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知するように制御する構成でも良い。このような構成では、第１小役の図柄組合せがリールに停止された場合と第２小役の図柄組合せがリールに停止された場合とで、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨が報知されるタイミングが共通な構成とすることができ、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによる示唆によって遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

【０４６８】

本実施例のメイン制御部４１は、遊技者所有のメダル枚数をクレジットとして記憶し、精算スイッチ１０による精算操作が行われたときにクレジットとして記憶されているメダル枚数を精算することが可能な構成であり、メイン制御部４１は、メイン処理において、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となりＡＴ状態を終了する場合には、再遊技役Ａの図柄組合せまたは再遊技役Ｂの図柄組合せがリールに停止された後に、ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂを消灯させて当該ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知する処理を行い、その後、遊技開始待ち処理を実行して当該遊技開始待ち処理中の操作入力受付処理において、精算スイッチ１０による精算操作の受付を有効化するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役Ａ、Ｂを含む抽選対象役となりＡＴ状態を終了する場合に、再遊技役Ａの図柄組合せまたは再遊技役Ｂの図柄組合せがリールに停止された後、精算操作の受付が有効となるまでの期間においてＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂによりＡＴ状態が終了した旨を報知する構成である。

【０４６９】

この構成によれば、精算操作の受付が有効となるまでの期間においてＡＴ状態が終了した旨が報知されるので、ＡＴ状態が終了したことを認識したうえで、遊技者が遊技を終了することができる。

【０４７０】

本実施例のスロットマシン１では、メイン制御部４１は、ＡＴに関する制御状態がＡＴ状

10

20

30

40

50

態に制御しているときに、当該 A T 状態の終了条件が成立することで、A T 状態を終了させることが可能であり、A T 状態が終了した旨を報知する A T 状態報知 L E D 1 2 b (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり A T 状態を終了する場合であって、所定小役の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を所定小役の入賞による最終的なメダル払出枚数を示す表示態様に更新した後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり、A T 状態を終了する場合に、遊技補助表示器 1 2 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

10

【0471】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに A T 状態を終了し得るとともに、この際、メダルの払出枚数を伴う所定小役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止される場合があり、当該所定小役の図柄組合せが停止された場合には、遊技補助表示器 1 2 によるメダルの払出枚数の表示が完了した以降のタイミングで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するので、メダルの払出が行われたことを認識させたうえで、A T 状態を終了した旨を報知することができる。

20

【0472】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 は、A T に関する制御状態が A T 状態に制御しているときに、当該 A T 状態の終了条件が成立することで、A T 状態を終了させることが可能であり、A T 状態が終了した旨を報知する A T 状態報知 L E D 1 2 b (遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せをリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり A T 状態を終了する場合であって、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離された後、リプレイ中 L E D 2 0 を点灯状態に制御した後に、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として再遊技役 A、B を含む抽選対象役となり、A T 状態を終了する場合に、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

30

【0473】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに A T 状態を終了し得るとともに、この際、再遊技の付与を伴う再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せがリールに停止される場合があり、再遊技役 A の図柄組合せまたは再遊技役 B の図柄組合せが停止された場合には、リプレイ中 L E D 2 0 の点灯を開始させて再遊技が付与された旨の報知が完了した以降のタイミングで A T 状態報知 L E D 1 2 b により有利区間が終了した旨が示唆されるので、再遊技が付与されたことを認識させたうえで、A T 状態が終了した旨を示唆することができる。

40

【0474】

本実施例のスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 は、A T に関する制御状態が A T 状態に制御しているときに、当該 A T 状態の終了条件が成立することで、A T 状態を終了させることが可能であり、A T 状態が終了した旨を報知する A T 状態報知 L E D 1 2 b (遊

50

技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメント) を備える構成であり、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作順に応じて当該所定小役の図柄組合せまたは当該小役の取りこぼし図柄組合せを図柄組合せリールに停止させることが可能であり、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり A T 状態を終了する場合であって、所定小役の図柄組合せまたは所定小役の取りこぼし図柄組合せがリールに停止された場合には、第 3 停止操作に係るストップスイッチが離され、かつすべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後、A T 状態報知 L E D 1 2 b を消灯させて、当該 A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知し、その後、投入要求 L E D 1 7 の点灯を開始させるように制御するようになっており、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となり、A T 状態を終了する場合に、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後であって、投入要求 L E D 1 7 の点灯が開始されることでメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知する構成である。

10

【 0 4 7 5 】

この構成によれば、内部抽選の抽選結果が入賞役として所定小役を含む抽選対象役となったときに A T 状態を終了し得るとともに、この際、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止された後であって、投入要求 L E D 1 7 によりメダルの投入が可能である旨が報知される前のタイミングで A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態が終了した旨を報知するので、A T 状態が終了したことを知らずに、遊技者が次ゲームを開始させるためにメダルの投入をしてしまうことを防止できる。

20

【 0 4 7 6 】

[作用効果 5]

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知するナビ報知及び小役の入賞に伴い遊技者に払出されるメダル払出枚数を表示する遊技補助表示器 1 2 を備え、A T 状態に制御している期間では、遊技補助表示器 1 2 の右側表示器 1 2 R の第 8 セグメントを A T 状態報知 L E D 1 2 b として点灯状態に制御することで、A T 状態に移行した旨を報知する構成であり、遊技補助表示器 1 2 の一部を A T 状態報知 L E D 1 2 b として用いて A T 状態に移行した旨及び有利区間が終了した旨を報知する構成である。

30

【 0 4 7 7 】

この構成によれば、A T 状態に移行した旨を報知する表示手段として、ナビ報知及びメダル払出枚数が表示される遊技補助表示器 1 2 とは別個の表示手段をメイン制御部 4 1 に設ける必要がない。

【 0 4 7 8 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の一部を A T 状態報知 L E D 1 2 b として用いて A T 状態に移行した旨及び A T 状態が終了した旨を報知する構成であるが、遊技補助表示器 1 2 とは別個に設けられた表示手段を A T 状態報知 L E D 1 2 b として用いて A T 状態に移行した旨を報知する構成でも良く、例えば、遊技補助表示器 1 2 の近傍に当該遊技補助表示器 1 2 とは別個の L E D やランプ等の表示手段を配置し当該表示手段を用いて A T 状態に移行した旨及び A T 状態が終了した旨を報知する構成でも良い。

40

【 0 4 7 9 】

この構成によれば、遊技補助表示器 1 2 とは別個に、A T 状態に移行した旨及び A T 状態が終了した旨を報知する表示手段が設けられるため、A T 状態に移行した旨を報知する表示を他の表示と明確に区別して認識させることができるとともに、この場合でも表示手段の近傍に設けられるため、遊技者による見落としを防止できる。

【 0 4 8 0 】

尚、A T 状態に移行した旨及び A T 状態が終了した旨を報知する表示手段を、例えば、遊技用表示部 1 3 に設けられたクレジット表示器 1 1 や遊技補助表示器 1 2、投入要求 L E D 1 7 等の各種表示器等が配置されている基板上に配置することで、当該表示手段を遊技

50

補助表示器 12 の近傍に設けることができ、遊技者による見落としを防止できる。また、A T 状態に移行した旨を報知する表示手段を、例えば、MAX BET スイッチ 6 やスタートスイッチ 7、精算スイッチ 10 等のゲームの開始または終了の際に操作されるスイッチ類の周囲に配置することで、遊技者による見落としを防止できる。

【0481】

本実施例では、A T 状態に移行するときに、A T 状態報知 LED 12 b の点灯を開始させ、A T 状態を終了させるときに、有利区間が継続していても A T 状態報知 LED 12 b を消灯させる構成であるが、有利区間が継続していても A T 状態に移行するときに、A T 状態報知 LED 12 b の点灯を開始させた後、A T 状態が終了しても有利区間が継続している場合には、A T 状態報知 LED 12 b の点灯を継続し、有利区間が終了したとき、すなわち有利区間において行われたゲーム数が、予め定められた上限ゲーム数（本実施例では、1500 ゲーム）に到達することで成立する終了条件、または、有利区間において払出されたメダルの純増枚数（有利区間において払出されたメダルの総枚数から当該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算して得られるメダルの枚数）が予め定められた規定枚数（本実施例では、2388 枚）を超えることで成立する終了条件、のうち少なくとも一方の終了条件が成立して有利区間が終了するときに A T 状態報知 LED 12 b を消灯させる構成でも良い。

10

【0482】

また、有利区間が継続していても A T 状態に移行するときに、A T 状態報知 LED 12 b の点灯を開始させた後、A T 状態が終了しても有利区間が継続している場合には、A T 状態報知 LED 12 b の点灯を継続し、有利区間が終了したときに A T 状態報知 LED 12 b を消灯させる構成であれば、実施例 1 において有利区間が終了して有利区間報知 LED 12 a を消灯させることに伴うのと同様の作用効果（作用効果 2）を有するものである。

20

【0483】

また、有利区間の終了条件は、有利区間において行われたゲーム数が予め定められた上限ゲーム数に到達すること、有利区間において払出されたメダルの純増枚数が予め定められた規定枚数を超えること以外の条件としても良く、例えば、A T が終了すること、A T の終了後、所定条件が成立すること（例えば、ゲーム数が規定ゲーム数に到達すること、所定役が当選すること、所定役の当選回数が規定回数に到達すること、所定役または所定出目が停止すること、所定役または所定出目の停止回数が規定回数に到達すること、有利区間の終了抽選に当選すること等）により有利区間が終了する構成、これらの条件のいずれかのみを適用する構成、これらの条件のうち複数の条件を適用する構成でも良い。

30

【0484】

[作用効果 6]

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

40

50

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

また、本実施例では、メイン制御部41は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部41は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行したとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を超えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。

【0489】

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の判定する制御を簡素化することができる。

【0490】

また、本実施例では、メイン制御部41は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部41は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行した後、AT状態報知LED12bによりAT状態に移

行した旨が示唆され、かつナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を越えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。

【 0 4 9 1 】

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、A T 状態報知 L E D 1 2 b 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。

10

【 0 4 9 2 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後、純増枚数カウンタの値に基づいて、メダルの純増数が最も減少したときを起点としてメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始以後の一律に設定された契機として、通常区間から有利区間に移行した後、ナビ報知によりメダルを増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、A T 状態報知 L E D 1 2 b により A T 状態に移行した旨が示唆されたとき、を起点とする現在までのメダルの純増数が規定枚数を越えた場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる構成でも良い。

【 0 4 9 3 】

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、A T 状態報知 L E D 1 2 b 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。

20

【 0 4 9 4 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間中において、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに有利者にとって有利な操作態様を報知するナビ報知が行われる A T 状態と、内部抽選にてナビ対象役が当選してもナビ報知が行われない前兆状態を含む A T に関する制御状態に制御することが可能な構成であり、A T 状態管理処理において純増枚数カウンタを更新する際に、A T に関する制御状態が A T 状態であるか否かに関わらず、メダルの払出を伴う入賞が発生することで、払出されるメダル枚数分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成であるが、メイン制御部 4 1 は、純増枚数カウンタを更新する際に、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態以外の制御状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選し、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されてメダルが増加したときには増加分を純増枚数カウンタに加算し、内部抽選にてナビ対象役が当選し、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されずメダルが増加しないときには、純増枚数カウンタを加算せず、有利区間中において、A T に関する制御状態が A T 状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選したときには、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されてメダルが増加したか否かに関わらず、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良い。

30

40

【 0 4 9 5 】

この構成によれば、有利区間のうち遊技者にとって有利な操作態様が報知されない前兆状態等においては、内部抽選にてナビ対象役が当選しても実際にメダルが増加した場合に純増枚数カウンタに加算し、メダルを増加させることができなかった場合には純増枚数カウンタに加算せず、有利区間のうち遊技者にとって有利な操作態様が報知される A T 状態においては、内部抽選にてナビ対象役が当選した場合に実際にメダルが増加したか否かに関

50

わらず純増枚数カウンタを加算するようになっており、遊技者がメダルを増加させることが可能な状況であれば実際にメダルが増加したか否かに関わらず、純増枚数カウンタを加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止しつつ、遊技者が確実にメダルを増加させることができない状況であれば、実際にメダルが増加したときのみ純増枚数カウンタを加算することで、遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【 0 4 9 6 】

また、純増枚数カウンタを更新する際に、有利区間中において、A Tに関する制御状態がA T状態以外の制御状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選し、かつメダルが増加したときには増加分を純増枚数カウンタに加算し、内部抽選にてナビ対象役が当選したが、メダルが増加しないときには、純増枚数カウンタを加算せず、有利区間中において、A Tに関する制御状態がA T状態である場合に、内部抽選にてナビ対象役が当選したときには、メダルが増加したか否かに関わらず、遊技者にとって有利な操作態様でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成において、メイン制御部 4 1 は、有利区間中においては、A Tに関する制御状態がいずれの制御状態であるかに関わらず、内部抽選の抽選結果が、メダルを増加させるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の所定操作態様に変化しない所定小役となった場合には、所定操作態様で操作されメダルが増加したか否かに関わらず、所定操作態様で操作された場合のメダルの増加分を純増枚数カウンタに加算して、有利区間におけるメダルの純増枚数を計数する構成でも良い。

【 0 4 9 7 】

この構成によれば、有利区間中において、遊技者がメダルを増加させることが可能な状況であれば実際にメダルが増加したか否かに関わらず、純増枚数カウンタを加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止できる。

【 0 4 9 8 】

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

【 0 4 9 9 】

この構成によれば、有利区間の終了条件として、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することが成立している場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えたか否かの判定を行わずに済むため、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えたか否かの判定に係る制御を簡素化することができる。

【 0 5 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、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であり、A T状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していない場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定する構成である。

【 0 5 0 1 】

この構成によれば、A T状態管理処理において、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定するので、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達して有利区間を終了させる場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かの判定に係る制御よりも煩雑な有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定に係る制御を省略することができる。

【 0 5 0 2 】

本実施例では、メイン制御部 41 は、AT 状態管理処理では、まず、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定し、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達していない場合に、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定する構成であるが、AT 状態管理処理において、まず、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えるか否かを判定し、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えない場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達したか否かを判定する構成でも良い。

【0503】

この構成によれば、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達する頻度よりも、有利区間における純増枚数が規定枚数を超える頻度の方が高くなり得るため、頻度の低い事象についての判定に係る制御を省略することができる。

10

【0504】

本実施例のメイン制御部 41 は、AT 状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成であり、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、及び有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの双方が成立した場合に、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することまたは有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることの方が成立した場合と共通の有利区間データ初期化処理を行って、共通のデータ（有利区間に関するデータ）を初期化する構成である。

【0505】

20

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

【0506】

例えば、第 1 条件として有利区間において有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することのみが成立して有利区間が終了する場合には当該第 1 条件に対応するデータを初期化し、第 2 条件として有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることのみが成立して有利区間が終了する場合には当該第 2 条件に対応するデータを初期化する構成において、第 1 条件と第 2 条件の双方が成立して有利区間が終了する場合には、第 1 条件に対応するデータも第 2 条件に対応するデータも初期化される構成とすると、第 1 条件または第 2 条件の一方が成立した場合よりも遊技者にとって不利となる可能性があるが、有利区間において第 1 条件及び第 2 条件の双方が成立した場合に、有利区間において第 1 条件または第 2 条件の一方が成立した場合と共通のデータを初期化する構成とすることで、第 1 条件及び第 2 条件の双方が成立した場合と、第 1 条件または第 2 条件の一方が成立した場合とで有利度に差が生じてしまうことを防止できる。

30

【0507】

本実施例のメイン制御部 41 は、AT 状態管理処理において、AT 状態管理処理において、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること、有利区間における純増枚数が予め定められた規定枚数を超えることのうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させる構成である。

40

【0508】

この構成によれば、有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達することで有利区間が終了するので、有利区間が長期間にわたり継続することを防止できるとともに、有利区間が長期間にわたり継続しない場合であっても、有利区間において急激にメダルが増加した場合は、有利区間における純増枚数が規定枚数を超えることで有利区間が終了するので、有利区間における有利度が過度に高まってしまうことを防止できる。

【0509】

50

本実施例のメイン制御部 41 は、出玉制御処理では、AT 状態開始条件が成立することで、AT に関する制御状態を AT 状態に移行させ、AT 状態報知 LED 12b の出力バッファに制御状態データ（点灯）を設定した後、指示設定処理にてナビ報知のナビ表示を遊技補助表示器 12 に表示させるように制御することで、遊技補助表示器 12 でのナビ報知のナビ表示の開始と同時に、AT 状態報知 LED 12b の点灯を開始させる構成であり、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知される場合に、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆される構成である。

10

【0510】

この構成によれば、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるので、AT 状態に移行した旨とメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様を同時に認識させることができる。

【0511】

本実施例では、メイン制御部 41 は、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆される構成であるが、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知される場合に、当該ナビによりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるよりも前に AT 状態報知 LED 12b の点灯を開始させて AT 状態に移行した旨を示唆する構成でも良い。

20

【0512】

この構成によれば、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知される場合に、当該ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるよりも前に AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるので、AT 状態に移行した旨を認識させたうえで、当該ゲームにおいてメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様を認識させることができる。

30

【0513】

本実施例では、メイン制御部 41 は、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆される構成であるが、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知される場合に、当該ナビによりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知された後に AT 状態報知 LED 12b の点灯を開始させて AT 状態に移行した旨を示唆する構成でも良い。

40

【0514】

この構成によれば、AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知される場合に、当該ナビ報知によりメダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知された後に AT 状態報知 LED 12b により AT 状態に移行した旨が示唆されるので、メダルを増加させるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様が報知された後、どのタイミングで AT 状態に移行した旨が示唆されるかに

50

着目させることができる。

【 0 5 1 5 】

[作用効果 7]

構成 1 - 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（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、

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部 4 1）と、

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値（メダル）から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段（純増枚数カウンタ）と、

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遊技用価値の純増数が所定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有利区間終了手段と、を備え、

有利区間の開始以後の一律に設定された契機は、通常区間から有利区間に移行したときである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間の終了条件を判定するための遊技用価値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遊技用価値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、有利区間の終了条件の判定に係る制御を簡素化することができる。

【 0 5 1 6 】

構成 1 - 2 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（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、

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

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部 4 1）と、

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部 4 1）と、

有利区間に移行した旨を示唆する示唆手段（A T 状態報知 L E D 1 2 b）と、

遊技用価値（メダル）を増加させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段（ナビ報知）と、

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段（純増枚数カウンタ）と、

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遊技用価値の純増数が所定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有利区間終了手段と、を備え、

有利区間の開始以後の一律に設定された契機は、通常区間から有利区間に移行した後、前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆され、かつ前記操作態様報知手段（ナビ報知）により遊技用価値（メダル）を増加させる操作態様が報知されたときである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間の終了条件を判定するための遊技用価値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、前記示唆手段により

10

20

30

40

50

有利区間に移行した旨が示唆され、かつ前記操作態様報知手段により遊技用価値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遊技用価値の純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要があることから、有利区間の終了条件の判定に係る制御を簡素化することができる。

【0517】

構成1-3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(図柄)を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

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

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

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(メイン制御部41)と、

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段(メイン制御部41)と、

有利区間に移行した旨を示唆する示唆手段(AT状態報知LED12b)と、

遊技用価値(メダル)を増加させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段(ナビ報知)と、

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段(純増枚数カウンタ)と、

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遊技用価値の純増数が所定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有利区間終了手段と、を備え、

有利区間の開始以後の一律に設定された契機は、通常区間から有利区間に移行した後、前記操作態様報知手段(ナビ報知)により遊技用価値(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、前記示唆手段(AT状態報知LED12b)により有利区間に移行した旨が示唆されたときである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間の終了条件を判定するための遊技用価値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、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知されたか否かに関わらず、前記示唆手段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遊技用価値の純増数に基づいて有利区間の終了条件を判定する必要があることから、有利区間の終了条件の判定に係る制御を簡素化することができる。

【0518】

構成1-4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(図柄)を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

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

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

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段(メイン制御部41)と、

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値(メダル)から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段(純増枚数カウンタ)と、

有利区間の開始以後、遊技用価値(メダル)の純増数が最も減少したときを起点とする現

10

20

30

40

50

在までの遊技用価値の純増数が所定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有利区間終了手段と、

を備える

ことを特徴としている。

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

10

【0519】

尚、構成1-1～構成1-4において遊技用価値の純増数とは、少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算したものであれば良く、実際に遊技用価値の付与を伴う入賞の発生が許容され、かつ遊技者が当該入賞を発生させることが可能な状況であるにも関わらず、入賞させることができなかった場合に、入賞が発生したものとみなして付与された遊技用価値を遊技者に対して付与された遊技用価値として計数する構成でも良い。

また、構成1-1～構成1-4において純増数計数手段は、遊技用価値の純増数が0を下回る場合に、0を下回る数値について計数する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数を計数する構成でも良いし、遊技用価値の純増数が0を下回る場合に0を維持する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数については計数しない構成としても良い。

20

【0520】

[作用効果8]

構成2-1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(図柄)を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

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

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

30

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段(メイン制御部41)と、

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段(メイン制御部41)と、

前記事前決定手段の決定結果が遊技用価値(メダル)を増加させる特定操作態様が変化する特定決定結果(ナビ対象役)となったときに特定操作態様を報知可能な操作態様報知手段(ナビ報知)と、

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段(純増枚数カウンタ)と、

40

前記純増数計数手段により計数された遊技用価値の純増数が所定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有利区間終了手段と、

を備え、

有利区間は、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果(ナビ対象役)となっても特定操作態様が報知されない前兆区間(前兆状態)と、前兆区間の後に移行する区間であって、前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果(ナビ対象役)となったときに特定操作態様が報知される報知区間(AT状態)と、を含み、

前記純増数計数手段は、

前兆区間(前兆状態)において前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果(ナビ対象役

50

）となり、特定操作態様で操作され遊技用価値（メダル）が増加した場合には増加分を遊技用価値の純増数に加算し、前兆区間において前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果となり、特定操作態様で操作されず遊技用価値が増加しない場合には、遊技用価値の純増数を加算せず、

報知区間（ＡＴ状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果（ナビ対象役）となった場合には、特定操作態様で操作され遊技用価値（メダル）が増加したか否かに関わらず、特定操作態様で操作された場合の遊技用価値の増加分を遊技用価値の純増数に加算する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定操作態様が報知されない前兆区間においては、特定決定結果となっても実際に遊技用価値が増加した場合に遊技用価値の純増数を加算し、遊技用価値を増加させることができなかった場合には遊技用価値の純増数を加算せず、特定操作態様が報知される報知区間においては、特定決定結果となった場合に実際に遊技用価値が増加したか否かに関わらず遊技用価値の純増数を加算するようになっており、遊技者が遊技用価値を増加させることが可能な状況であれば実際に遊技用価値が増加したか否かに関わらず、遊技用価値の純増数を加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止しつつ、遊技者が確実に遊技用価値を増加させることができない状況であれば、実際に遊技用価値が増加したときのみ遊技用価値の純増数を加算することで、遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【０５２１】

尚、構成２－１において純増数計数手段は、遊技用価値の純増数が０を下回る場合に、０を下回る数値について計数する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数を計数する構成でも良いし、遊技用価値の純増数が０を下回る場合に０を維持する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数については計数しない構成としても良い。

【０５２２】

構成２－２のスロットマシンは、構成２－１に記載のスロットマシンであって、前記純増数計数手段は、前兆区間（前兆状態）においても報知区間（ＡＴ状態）においても前記事前決定手段の決定結果が遊技用価値（メダル）を増加させる所定操作態様が変わらない所定決定結果（所定小役）となった場合には、所定操作態様で操作され遊技用価値が増加したか否かに関わらず、所定操作態様で操作された場合の遊技用価値の増加分を遊技用価値の純増数に加算する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が遊技用価値を増加させることが可能な状況であれば実際に遊技用価値が増加したか否かに関わらず、遊技用価値の純増数を加算することで、有利区間を意図的に引き延ばすことを防止できる。

【０５２３】

〔作用効果９〕

構成３－１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（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、

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

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部４１）と、

有利区間において第１条件（有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること）及び第２条件（有利区間における純増枚数が規定枚数を越えること）のうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる有利区間終了手段と、を備え、

前記有利区間終了手段は、有利区間において第１条件が成立したか否かを判定し、第１条件が成立したと判定した場合に、第２条件が成立したか否かを判定することなく、有利区

10

20

30

40

50

間を終了させて通常区間に移行させることを特徴としている。

この特徴によれば、第1条件が成立している場合に、第2条件が成立したか否かの判定を行わずに済むため、第2条件が成立したか否かの判定に係る制御を簡素化することができる。

【0524】

構成3-2のスロットマシンは、構成3-1に記載のスロットマシンであって、ゲーム数を計数するゲーム数計数手段（有利区間ゲーム数カウンタ）と、少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値（メダル）から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段（純増枚数カウンタ）と、
を備え、

第1条件は、ゲーム数が所定値を超えること（有利区間ゲーム数が上限ゲーム数（1500）に到達すること、すなわち有利区間ゲーム数が1499を超えること）であり、
第2条件は、遊技用価値の純増数が特定値を超えること（純増枚数が規定枚数（2388）を超えること）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲーム数が所定値を超えるか否かの判定に係る制御よりも煩雑な遊技用価値の純増数が特定値を超えるか否かの判定に係る制御を省略することができる。

【0525】

構成3-3のスロットマシンは、構成3-1に記載のスロットマシンであって、ゲーム数を計数するゲーム数計数手段（有利区間ゲーム数カウンタ）と、少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段（純増枚数カウンタ）と、
を備え、

第1条件は、遊技用価値の純増数が特定値を超えること（純増枚数が規定枚数（2388）を超えること）であり、

第2条件は、ゲーム数が所定値を超えること（有利区間ゲーム数が上限ゲーム数（1500）に到達すること、すなわち有利区間ゲーム数が1499を超えること）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲーム数が所定値を超えるよりも遊技用価値の純増数が特定値を超える頻度の方が高くなるため、頻度の低い事象についての判定に係る制御を省略することができる。

【0526】

尚、構成3-2、構成3-3において遊技用価値の純増数とは、少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算したものであれば良く、実際に遊技用価値の付与を伴う入賞の発生が許容され、かつ遊技者が当該入賞を発生させることが可能な状況であるにも関わらず、入賞させることができなかった場合に、入賞が発生したものとみなして付与された遊技用価値を遊技者に対して付与された遊技用価値として計数する構成でも良い。

また、構成3-2、構成3-3において純増数計数手段は、遊技用価値の純増数が0を下回る場合に、0を下回る数値について計数する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数を計数する構成でも良いし、遊技用価値の純増数が0を下回る場合に0を維持する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数については計数しない構成としても良い。

【0527】

[作用効果10]

構成4-1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（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞

10

20

30

40

50

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、
通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部４１）と、

有利区間において第１条件（有利区間ゲーム数が上限ゲーム数に到達すること）及び第２条件（有利区間における純増枚数が規定枚数を超えること）のうち少なくとも一方の条件が成立した場合に有利区間を終了させて通常区間に移行させる有利区間終了手段と、
有利区間に関するデータを初期化する初期化手段（ＡＴ状態管理処理において有利区間の終了時に初期化する処理）と、

を備え、

前記初期化手段は、有利区間において第１条件及び第２条件の双方が成立した場合に、有利区間において第１条件または第２条件の一方が成立した場合と共通のデータ（有利区間に関するデータ）を初期化する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間において第１条件及び第２条件の双方が成立した場合に、有利区間において第１条件または第２条件の一方が成立した場合と共通のデータを初期化するので、第１条件及び第２条件の双方が成立した場合と、第１条件または第２条件の一方が成立した場合とで有利度に差が生じてしまうことを防止できる。

【０５２８】

構成４－２のスロットマシンは、構成４－１に記載のスロットマシンであって、

ゲーム数を計数するゲーム数計数手段（有利区間ゲーム数カウンタ）と、

20

少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値（メダル）から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算した遊技用価値の純増数を計数する純増数計数手段（純増枚数カウンタ）と、

を備え、

第１条件は、ゲーム数が所定値を超えること（有利区間ゲーム数が上限ゲーム数（１５００）に到達すること、すなわち有利区間ゲーム数が１４９９を超えること）であり、

第２条件は、遊技用価値の純増数が特定値を超えること（純増枚数が規定枚数（２３８８）を超えること）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲーム数が所定値を超えることで有利区間が終了するので、有利区間が長期間にわたり継続することを防止できるとともに、有利区間が長期間にわたり継続しない場合であっても、有利区間において急激に遊技用価値が増加した場合にも有利区間が終了するので、有利度が過度に高まってしまうことを防止できる。

30

【０５２９】

尚、構成４－１、構成４－２において遊技用価値の純増数とは、少なくとも遊技者に対して付与された遊技用価値から遊技者が遊技に使用した遊技用価値を減算したものであれば良く、実際に遊技用価値の付与を伴う入賞の発生が許容され、かつ遊技者が当該入賞を発生させることが可能な状況であるにも関わらず、入賞させることができなかった場合に、入賞が発生したものとみなして付与された遊技用価値を遊技者に対して付与された遊技用価値として計数する構成でも良い。

40

また、構成４－１、構成４－２において純増数計数手段は、遊技用価値の純増数が０を下回る場合に、０を下回る数値について計数する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数を計数する構成でも良いし、遊技用価値の純増数が０を下回る場合に０を維持する構成、すなわちマイナス域の遊技用価値の純増数については計数しない構成としても良い。

【０５３０】

[作用効果１１]

構成５－１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（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞

50

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、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部４１）と、
通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部４１）と、
有利区間に移行した旨を示唆する示唆手段（ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂ）と、
遊技用価値を増加させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段と、
を備え、

10

前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知されるよりも前に前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆される
ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知されるよりも前に示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるので、有利区間に移行した旨を認識させたとうえで、当該ゲームにおいて遊技用価値を増加させる操作態様を認識させることができる。

20

【０５３１】

構成５－２のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）において、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（メイン制御部４１）と、
通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段（メイン制御部４１）と、
有利区間に移行した旨を示唆する示唆手段（ＡＴ状態報知ＬＥＤ１２ｂ）と、
遊技用価値を増加させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段と、
を備え、

30

前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知された後に前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆される
ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知された後に示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるので、遊技用価値を増加させる操作態様が報知された後、どのタイミングで有利区間に移行した旨が示唆されるかに着目させることができる。

【０５３２】

構成５－３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（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール２Ｌ

50

、 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、

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

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段 (メイン制御部 4 1) と、

通常区間から遊技者にとって有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段 (メイン制御部 4 1) と、

有利区間に移行した旨を示唆する示唆手段 (A T 状態報知 L E D 1 2 b) と、

遊技用価値を増加させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段と、

を備え、

前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、前記操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで前記示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるゲームにおいて、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知される場合に、操作態様報知手段により遊技用価値を増加させる操作態様が報知されるタイミングと同じタイミングで示唆手段により有利区間に移行した旨が示唆されるので、有利区間に移行した旨と遊技用価値を増加させる操作態様を同時に認識させることができる。

【 0 5 3 3 】

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

【 符号の説明 】

【 0 5 3 4 】

1 スロットマシン

2 L、 2 C、 2 R リール

6 M A X B E T スイッチ

7 スタートスイッチ

8 L、 8 C、 8 R ストップスイッチ

1 2 遊技補助表示器

1 2 a 有利区間報知 L E D

4 1 メイン制御部

9 1 サブ制御部

10

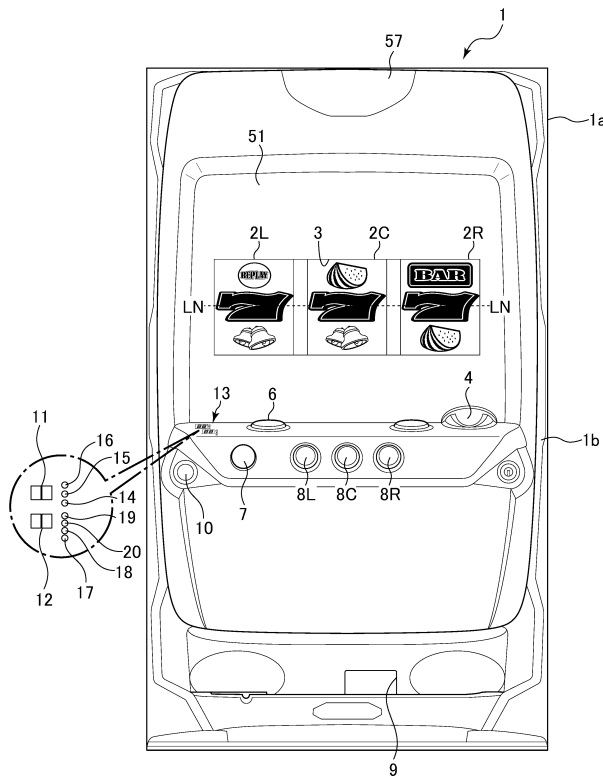
20

30

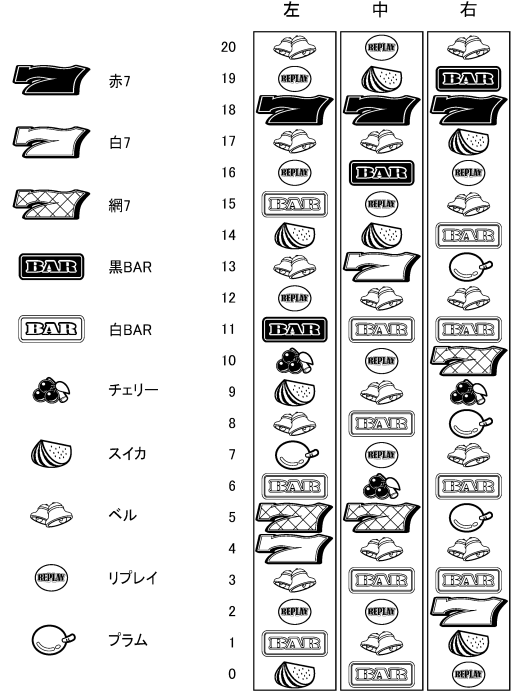
40

50

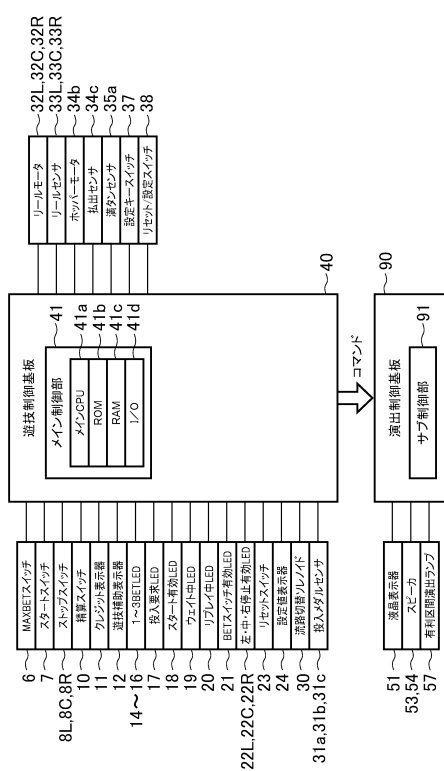
【図面】
【図 1】
【図1】



【図 2】
【図2】



【図 3】
【図3】



【図 4】

抽選対象役の種類	役番号
BB中の抽選対象役A	49,50
有利区間に係る抽選対象役B	38~48
待機区間に係る抽選対象役C	35~37
有利区間に係る抽選対象役D	1~34

10

20

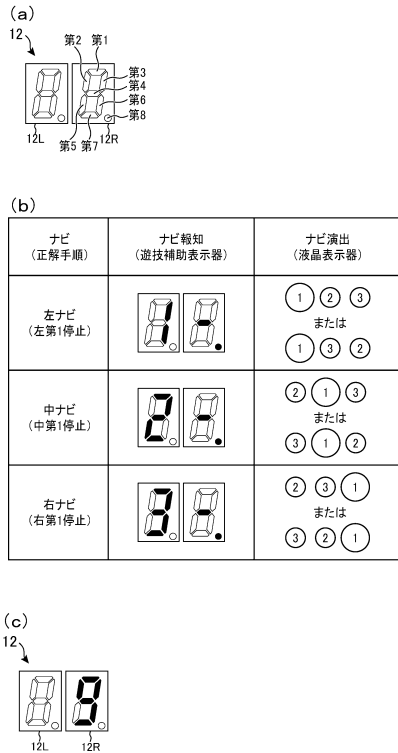
30

40

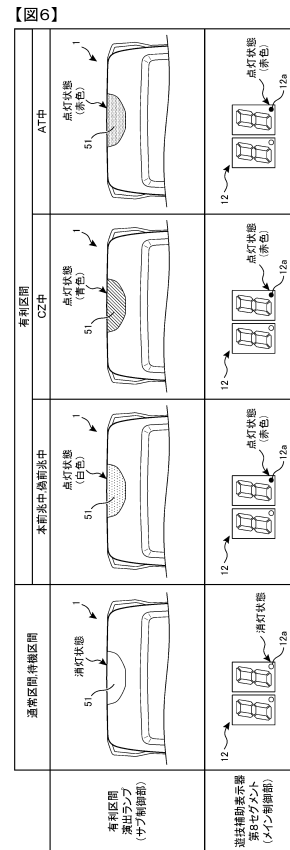
50

【図5】

【図5】



【図6】

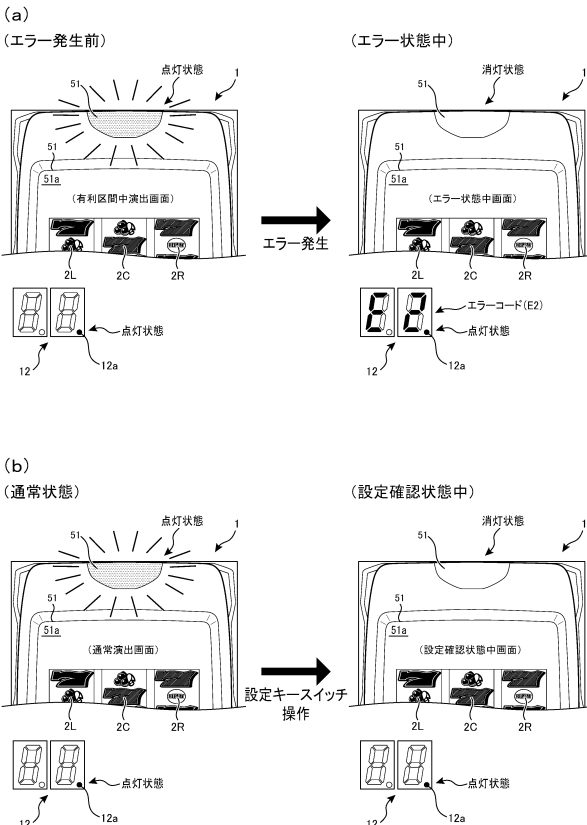


10

20

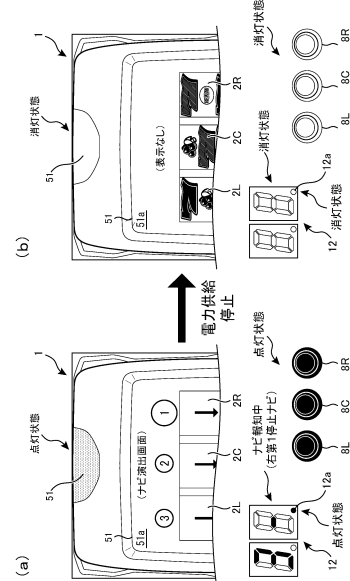
【図7】

【図7】



【図8】

【図8】



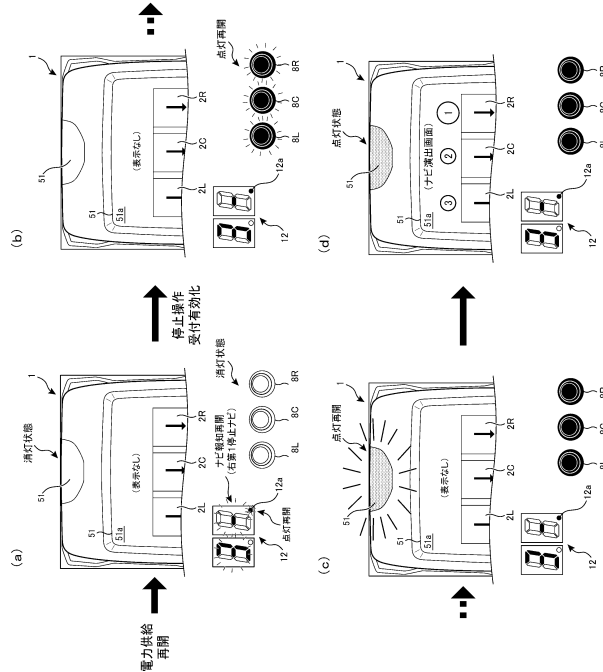
30

40

50

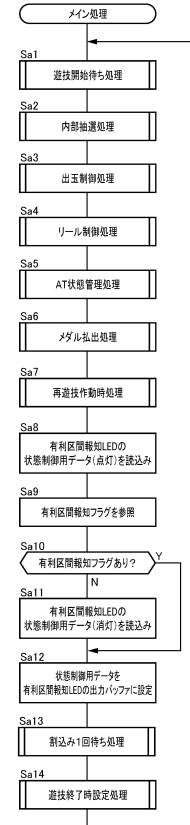
【図9】

【図9】



【図10】

【図10】

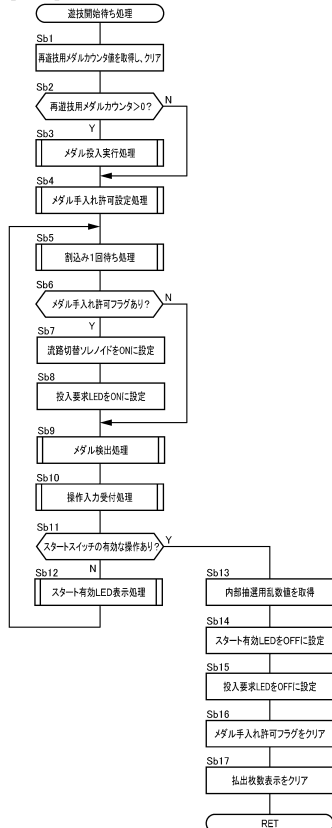


10

20

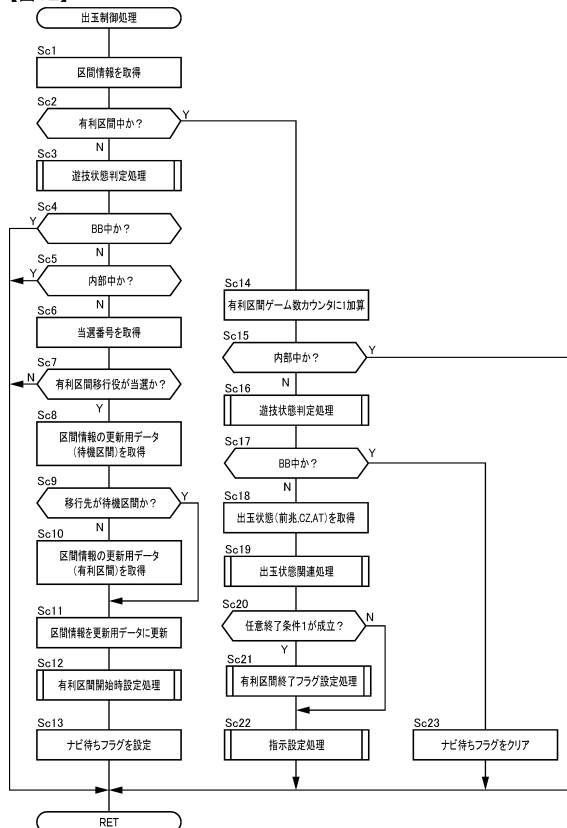
【図11】

【図11】



【図12】

【図12】



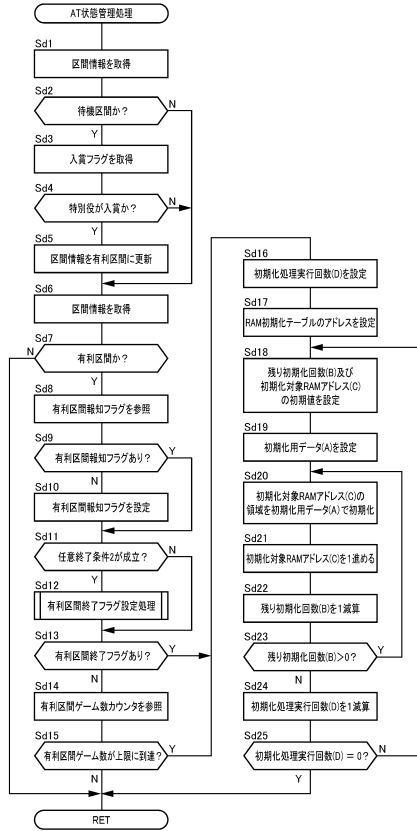
30

40

50

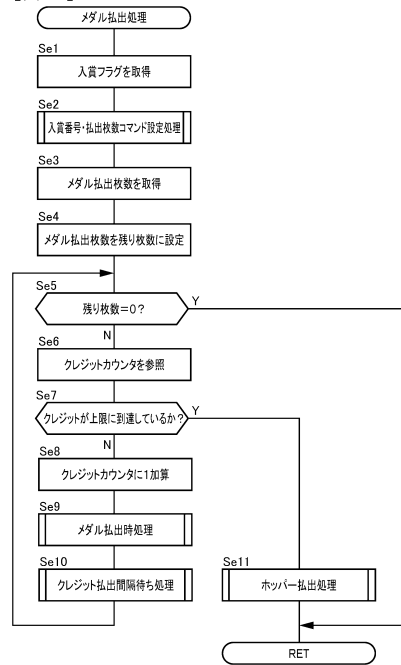
【図 13】

【図 13】



【図 14】

【図 14】

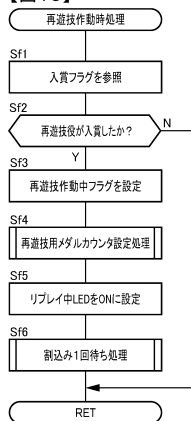


10

20

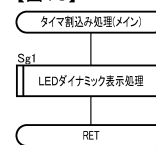
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



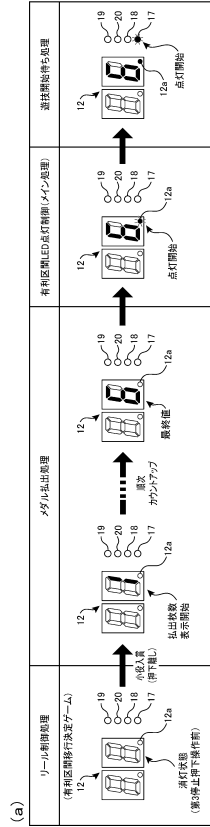
30

40

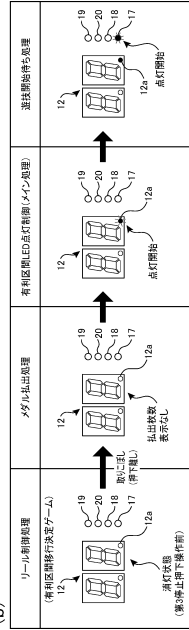
50

【図 17】

【図 17】

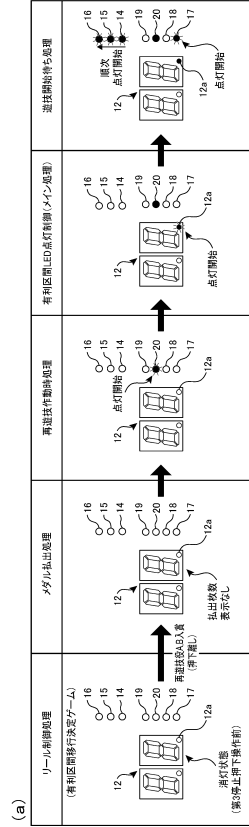


(b)

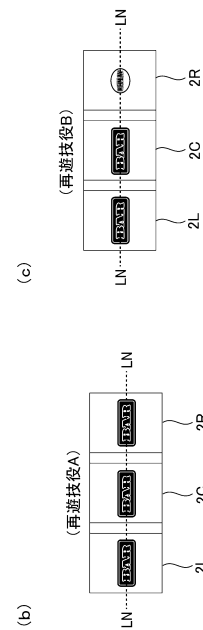


【図 18】

【図 18】

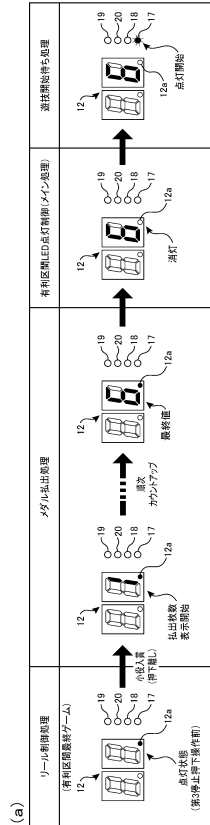


(c)

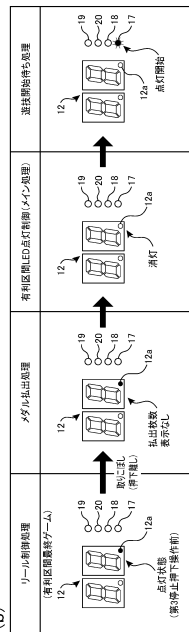


【図 19】

【図 19】

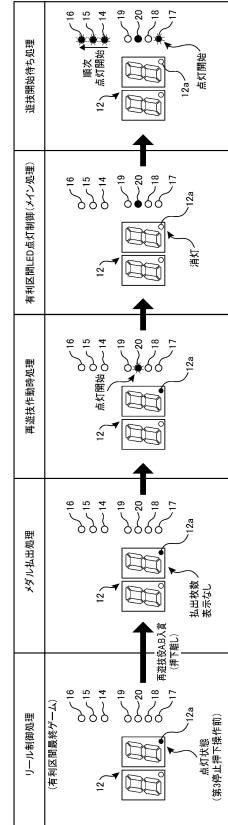


(b)



【図 20】

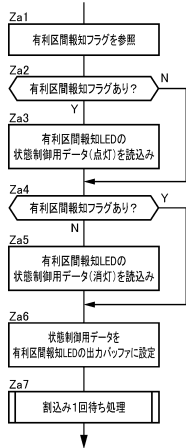
【図 20】



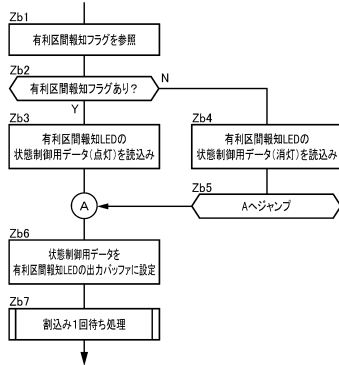
【図21】

【図21】

(a)

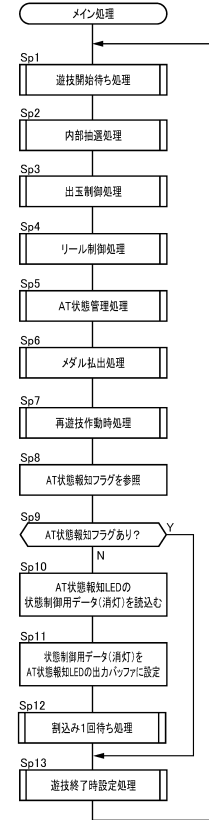


(b)



【図22】

【図22】

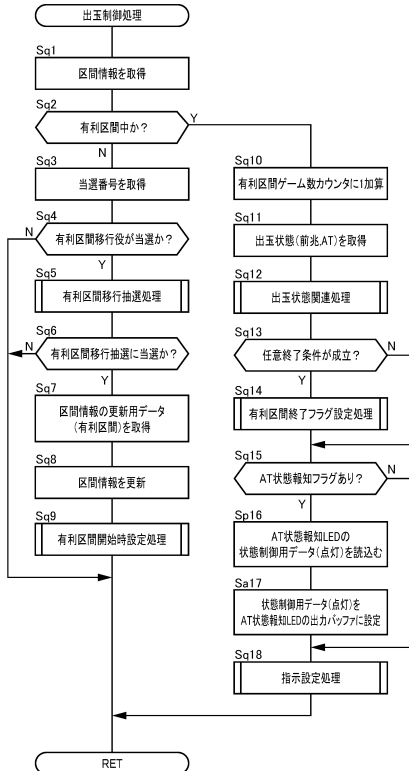


10

20

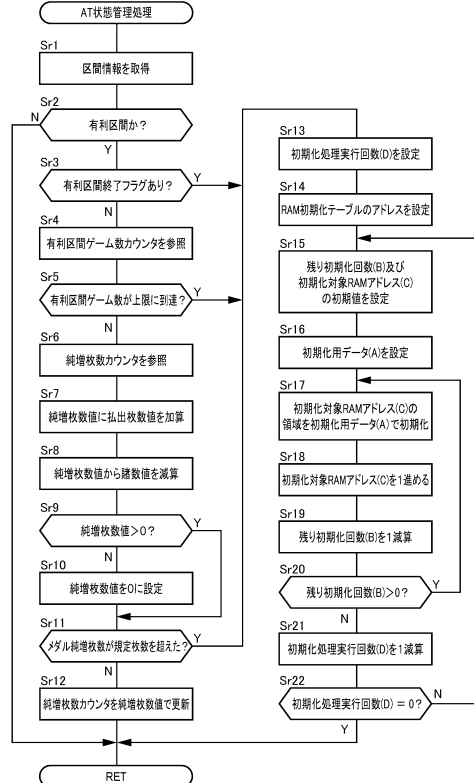
【図23】

【図23】



【図24】

【図24】



30

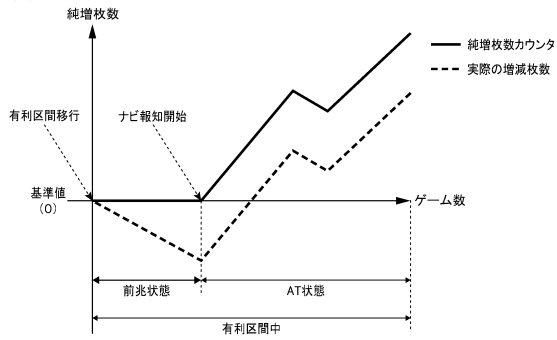
40

50

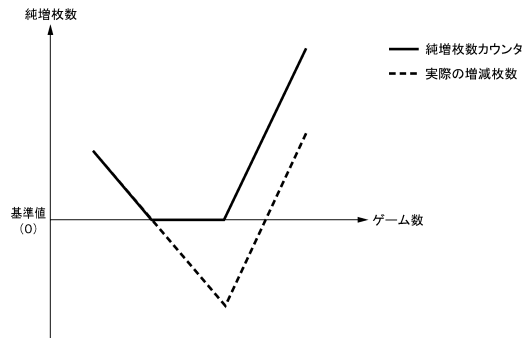
【図 25】

【図25】

(a)



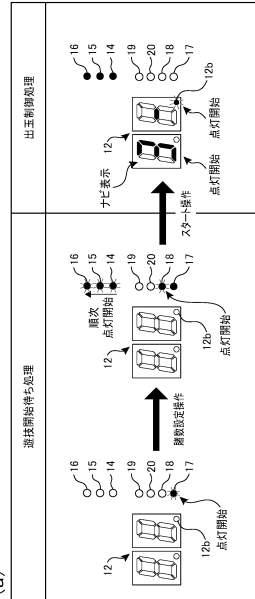
(b)



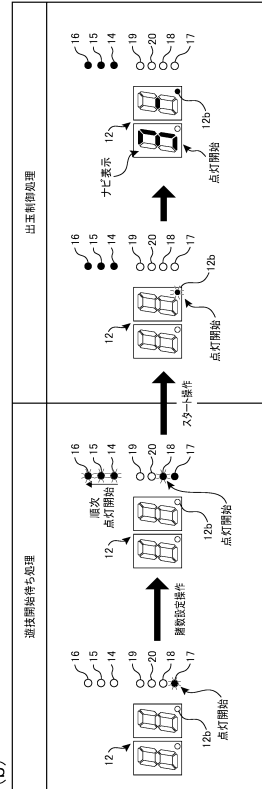
【図 26】

【図26】

(a)



(b)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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

審査官 西岡 貴央

(56)参考文献 特開２０１８－０００８０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１６４３５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１１３３９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０９２６７４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４４０１２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－００７８６６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 5 / 0 4