

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7701632号
(P7701632)

(45)発行日 令和7年7月2日(2025.7.2)

(24)登録日 令和7年6月24日(2025.6.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 1 C

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

請求項の数 1 (全220頁)

(21)出願番号	特願2022-206181(P2022-206181)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和4年12月23日(2022.12.23)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2024-90339(P2024-90339A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和6年7月4日(2024.7.4)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和7年1月9日(2025.1.9)	(74)代理人	100113549
早期審査対象出願			弁理士 鈴木 守
		(74)代理人	100092897
			弁理士 大西 正悟
		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(74)代理人	100218095
			弁理士 山崎 一夫
		(72)発明者	秋山 久紀
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の部品が配置される第1面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第2面部とを有する所定の基板を備え、
前記所定の基板を収容する基板ケースを備え、
前記複数種類の部品には、第1部品と、第2部品と、第3部品とが含まれ、
前記第1部品はリード線1aとリード線1bを有し、
前記第2部品はリード線2aとリード線2bを有し、
前記第3部品はリード線3aとリード線3bを有し、
前記第1部品のリード線1aは前記所定の基板のスルーホール1cに前記第1面部側から挿入され、
前記第1部品のリード線1bは前記所定の基板のスルーホール1dに前記第1面部側から挿入され、
前記スルーホール1cと前記スルーホール1dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分1とし、
前記第2面部から突出した前記リード線1aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分1に対する角度がn1度であり、
前記第2面部から突出した前記リード線1bは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分1に対する角度がn2度であり、
前記第2部品のリード線2aは前記所定の基板のスルーホール2cに前記第1面部側から

10

20

挿入され、

前記第2部品のリード線2bは前記所定の基板のスルーホール2dに前記第1面部側から挿入され、

前記スルーホール2cと前記スルーホール2dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分2とし、

前記第2面部から突出した前記リード線2aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分2に対する角度が $n3$ 度であり、

前記第2面部から突出した前記リード線2bは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分2に対する角度が $n4$ 度であり、

前記第3部品のリード線3aは前記所定の基板のスルーホール3cに前記第1面部側から挿入され、

前記第3部品のリード線3bは前記所定の基板のスルーホール3dに前記第1面部側から挿入され、

前記スルーホール3cと前記スルーホール3dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分3とし、

前記第2面部から突出した前記リード線3aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分3に対する角度が $n5$ 度であり、

前記 $n1$ 度と前記 $n3$ 度は略同一の角度であり、

前記 $n2$ 度と前記 $n4$ 度は略同一の角度であり、

前記 $n1$ 度と前記 $n5$ 度は異なった角度であり、

前記所定の基板の前記第1面部には情報表示ランプが配置され、

前記基板ケースにおいて、前記第1面部が視認可能な所定面に前記所定の基板を識別可能な情報を有するシールが貼付され、

前記シールは、前記所定面の正面視において、前記情報表示ランプと重ならない位置に貼付されている遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやぱちんこ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機には、スロットマシン（回胴式遊技機）、ぱちんこ遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機などがあり、この種の遊技機の中には、例えば特許文献1に示すようなスロットマシンがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-144015号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の遊技機では、遊技を行う上での操作性を向上させ、遊技性を高めて遊技の興趣向上を図り、かつ、遊技者の射幸心を著しくそそらないようにするために種々の工夫がなされてきたが、更なる改善の余地がある。

【0005】

本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機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】

本発明は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

10

20

30

40

50

【0007】

本発明に係る遊技機は、複数種類の部品が配置される第1面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第2面部とを有する所定の基板を備え、前記所定の基板を収容する基板ケースを備え、前記複数種類の部品には、第1部品と、第2部品と、第3部品とが含まれ、前記第1部品はリード線1aとリード線1bを有し、前記第2部品はリード線2aとリード線2bを有し、前記第3部品はリード線3aとリード線3bを有し、前記第1部品のリード線1aは前記所定の基板のスルーホール1cに前記第1面部側から挿入され、前記第1部品のリード線1bは前記所定の基板のスルーホール1dに前記第1面部側から挿入され、前記スルーホール1cと前記スルーホール1dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分1とし、前記第2面部から突出した前記リード線1aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分1に対する角度が n 1度であり、前記第2面部から突出した前記リード線1bは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分1に対する角度が n 2度であり、前記第2部品のリード線2aは前記所定の基板のスルーホール2cに前記第1面部側から挿入され、前記第2部品のリード線2bは前記所定の基板のスルーホール2dに前記第1面部側から挿入され、前記スルーホール2cと前記スルーホール2dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分2とし、前記第2面部から突出した前記リード線2aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分2に対する角度が n 3度であり、前記第2面部から突出した前記リード線2bは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分2に対する角度が n 4度であり、前記第3部品のリード線3aは前記所定の基板のスルーホール3cに前記第1面部側から挿入され、前記第3部品のリード線3bは前記所定の基板のスルーホール3dに前記第1面部側から挿入され、前記スルーホール3cと前記スルーホール3dとを結んでなる仮想線分を所定の仮想線分3とし、前記第2面部から突出した前記リード線3aは、前記所定の基板を所定の向きにした状態で前記第2面部を平面視したときに、前記所定の仮想線分3に対する角度が n 5度であり、前記 n 1度と前記 n 3度は略同一の角度であり、前記 n 2度と前記 n 4度は略同一の角度であり、前記 n 1度と前記 n 5度は異なった角度であり、前記所定の基板の前記第1面部には情報表示ランプが配置され、前記基板ケースにおいて、前記第1面部が視認可能な所定面に前記所定の基板を識別可能な情報を有するシールが貼付され、前記シールは、前記所定面の正面視において、前記情報表示ランプと重ならない位置に貼付されている。

【発明の効果】

【0008】

上記構成の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】上記スロットマシンから前扉を取り外した状態を示す正面図である。

【図4】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図5】上記スロットマシンにおける図柄組合せ1を示す図である。

【図6】上記スロットマシンにおける図柄組合せ2を示す図である。

【図7】上記スロットマシンにおける図柄組合せ3を示す図である。

【図8】上記スロットマシンにおける図柄組合せ4を示す図である。

【図9】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図10】上記スロットマシンにおける各RT状態の関係を示す図である。

【図11】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。

【図12】上記スロットマシンの制御で使用される変数を示す図である。

【図13】上記スロットマシンにおける(A)は有利区間移行抽せん、(B)はチャンス

10

20

30

40

50

モード1抽せん、(C)はチャンスモード2抽せんー1、(D)はチャンスモード2抽せんー2、(E)はチャンスゲーム3抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図14】上記スロットマシンにおける(A)はチャンスゲーム数抽せん、(B)はチャンス周期抽せん、(C)はEX1モード抽せん、(D)はEX2モード抽せん、(E)はATモード抽せんー1、(F)はATモード抽せんー2、(G)はATモード抽せんー3の内容をそれぞれ示す図である。

【図15】上記スロットマシンにおける(A)はセブン1抽せん、(B)はセブン2抽せん、(C)はATモード書換抽せん、(D)はセブンループ抽せん、(E)は金セブンループ抽せん、(F)は金セブンループ書換抽せん、(G)は上乘せモード抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

10

【図16】上記スロットマシンにおける(A)はベル回数切替抽せん、(B)はセブンストック1抽せん、(C)はセブンストック2抽せん、(D)は演出レバーウェイト抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図17】上記スロットマシンにおける(A)はAT周期抽せんー1、(B)はAT周期抽せんー2、(C)は引き戻し1抽せんー1、(D)は引き戻し1抽せんー2の内容をそれぞれ示す図である。

【図18】上記スロットマシンにおける(A)は引き戻し1抽せんー3、(B)は引き戻し2抽せん、(C)はAT周期優遇ゲーム数抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図19】上記スロットマシンにおける(A)はセブンテーブル1抽せん、(B)はセブンテーブル2抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

20

【図20】上記スロットマシンにおける(A)はベル回数1抽せんー1、(B)はベル回数1抽せんー2、(C)はベル回数2抽せん、(D)はベル回数3抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図21】上記スロットマシンにおける(A)はボーナス条件装置と演出グループA番号との対応関係を示し、(B)は入賞再遊技条件装置と演出グループB番号との対応関係を示す図である。

【図22】上記スロットマシンにおける演出グループ番号と条件装置グループ番号との対応関係を示す図である。

【図23】上記スロットマシンにおける各条件装置に割り当てた当選置数を示す図である。

【図24】上記スロットマシンにおける(A)はボーナス条件装置を示し、(B)は入賞再遊技条件装置(1)を示す図である。

30

【図25】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置(2)を示す図である。

【図26】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置(3)を示す図である。

【図27】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置(4)を示す図である。

【図28】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置(5)を示す図である。

【図29】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置(6)を示す図である。

【図30】上記スロットマシンにおける(A)は設定変更処理、(B)は遊技進行制御処理、(C)は遊技開始待機処理の流れを示すフローチャートである。

【図31】上記スロットマシンにおける(A)は内部抽せん処理、(B)はグループ番号セット処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図32】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理レバー処理の流れを示すフローチャートである。

【図33】上記区間種別番号管理レバー処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図34】上記スロットマシンにおける(A)は有利区間移行処理、(B)はチャンスゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。

【図35】上記スロットマシンにおけるAT当せん時処理の流れを示すフローチャートである。

【図36】上記スロットマシンにおける(A)はセブン番号補正処理、(B)は補正カウンタ処理、(C)は到達フラグ処理の流れを示すフローチャートである。

【図37】上記スロットマシンにおけるAT突入時レバー処理の流れを示すフローチャー

50

トである。

【図 3 8】上記スロットマシンにおける（A）はループ C U ランクセット処理、（B）はセブンループ抽せん処理、（C）は金セブンループ抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 9】上記スロットマシンにおけるベル回数カウンタ補正処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 0】上記スロットマシンにおけるレバー時ウェイト処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 1】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 1 レバー処理、（B）はチャンスモード番号判定処理、（C）はメイン遊技状態番号 2，5 レバー処理、の流れを示すフローチャートである。

10

【図 4 2】上記スロットマシンにおける A T 当せん後レバー処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 3】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 3 レバー処理、（B）は金セブンループ書換抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 4】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 4 レバー処理、（B）は A T 周期優遇ゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 5】上記スロットマシンにおける待機演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 6】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理遊技終了処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 4 7】上記スロットマシンにおける累積カウンタ処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 8】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号 0 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 9】上記スロットマシンにおける A T 突入後終了処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 0】上記 A T 突入後終了処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 1】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 1 全停処理、（B）はメイン遊技状態番号 2，5 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 2】上記スロットマシンにおけるはメイン遊技状態番号 3 全停処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 5 3】上記メイン遊技状態番号 3 全停処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 4】上記メイン遊技状態番号 3 全停処理の別の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 5】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号 4 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 6】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 6 全停処理、（B）はメイン遊技状態番号 7 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 7】上記スロットマシンにおけるは有利区間クリアカウンタ管理処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図 5 8】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 9】上記スロットマシンの表示画面の周囲に配置される L E D 基板を示す図である。

【図 6 0】上記スロットマシンにおける（A）は L E D 基板の変形例を示す図、（B）は L E D 基板の別の変形例を示す図である。

【図 6 1】上記スロットマシンにおける発光部品を示す図である。

【図 6 2】上記スロットマシンにおける（A）は発光部品の変形例を示す図、（B）は発光部品の別の変形例を示す図である。

【図 6 3】上記スロットマシンにおける（A）は発光部品の設置姿勢の一例を示す図、（B）は発光部品の設置姿勢の別の例を示す図、（C）は発光部品の設置姿勢の更に別の例

50

を示す図である。

【図 6 4】上記スロットマシンにおける発光部品の赤色 L E D 素子の偏倚状態について説明する図であり、(A) は赤色 L E D 素子が右方に偏倚した状態の一例を示す図、(B) は赤色 L E D 素子が下方に偏倚した状態の一例を示す図である。

【図 6 5】上記スロットマシンにおける (A) は左右方向に配置された 2 つの発光部品の各赤色 L E D 素子の間に別の色の L E D 素子が設置される状態を示す図、(B) は上下方向に配置された 2 つの発光部品の各赤色 L E D 素子の間に別の色の L E D 素子が設置される状態を示す図である。

【図 6 6】上記スロットマシンにおける (A) は左右方向に配置された 2 つの発光部品の各赤色 L E D 素子の間に別の色の L E D 素子が設置されない状態を示す図、(B) は左右方向に配置された 2 つの発光部品の各赤色 L E D 素子の間に別の発光部品における別の色の L E D 素子が設置される状態を示す図である。

10

【図 6 7】上記発光部品が適用可能なぱちんこ遊技機の斜視図である。

【図 6 8】上記発光部品が適用可能なぱちんこ遊技機の背面図である。

【図 6 9】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを後方から見た斜視図である。

【図 7 0】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースユニットの基板ケース内に収容される主制御基板を示す図である。

【図 7 1】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを前方から見た図である。

【図 7 2】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを後方から見た図である。

【図 7 3】上記ぱちんこ遊技機における (A) は設定値表示モニタを構成する L E D 表示灯の全ての L E D セグメントが非点灯状態にある場合を示す図、(B) は L E D 表示灯の全ての L E D セグメントが点灯状態にある場合を示す図、(C) は L E D 表示灯の一部の L E D セグメントが点灯状態にある場合を示す図である。

20

【図 7 4】上記ぱちんこ遊技機における (A) は性能表示モニタを構成する L E D 表示灯の全ての L E D セグメントが非点灯状態にある場合を示す図、(B) は L E D 表示灯の全ての L E D セグメントが点灯状態にある場合を示す図、(C) は L E D 表示灯の一部の L E D セグメントが点灯状態にある場合を示す図である。

【図 7 5】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースユニットのカシメ部材と C P U の高さの関係を示す図である。

【図 7 6】上記ぱちんこ遊技機における基板ケースに形成された段差部を示す図であり、(A) は段差部の形状を示す図、(B) は段差部を基板ケースの右側縁部の方向から見た状態を示す図、(C) は段差部に有色のシール部材が貼付された状態を示す図である。

30

【図 7 7】上記ぱちんこ遊技機における主制御基板のビスとコネクタとの関係を示す図である。

【図 7 8】第 2 実施形態の遊技機における各リールの図柄配列を示す図である。

【図 7 9】第 2 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 0】第 2 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 1】第 2 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 2】第 2 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 3】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

40

【図 8 4】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 8 5】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 8 6】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 8 7】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 8 8】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 8 9】第 2 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 9 0】第 2 実施形態の遊技機における役抽せんの当せん確率に応じた置数表を示す図である。

【図 9 1】第 2 実施形態の遊技機における役抽せんの当せん確率に応じた置数表を示す図である。

50

【図 9 2】第 2 実施形態の遊技機における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図 9 3】第 2 実施形態の遊技機において、A T 遊技中に画像表示装置に表示される内容を説明するための説明図である。

【図 9 4】第 2 実施形態の遊技機において、遊技の進行制御を行う遊技進行制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 2 実施形態の遊技機の通常時において、スタートレバーの操作を契機として実行される通常時レバー処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 2 実施形態の遊技機の通常時において、全リールの停止を契機として実行される通常時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 2 実施形態の遊技機のサブボーナス時において、スタートレバーの操作を契機として実行されるサブボーナス時レバー処理の内容を示すフローチャートである。

10

【図 9 8】第 2 実施形態の遊技機のサブボーナス時において、全リールの停止を契機として実行されるサブボーナス時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 2 実施形態の遊技機の A T 遊技時において、スタートレバーの操作を契機として実行される A T 遊技時レバー処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 2 実施形態の遊技機の A T 遊技時において、全リールの停止を契機として実行される A T 遊技時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 2 実施形態の遊技機の継続チャンス時において、スタートレバーの操作を契機として実行される継続チャンス時レバー処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 2 実施形態の遊技機の継続チャンス時において、全リールの停止を契機として実行される継続チャンス時全停処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 1 0 3】第 3 実施形態の遊技機において、有利な遊技結果が得られるストップスイッチの押し順を表示する押し順ナビ演出画像の内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 4】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順に従ってストップスイッチを操作したときに実行される成功アクションの内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 5】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順と異なる順序でストップスイッチを操作したときに実行される失敗アクションの内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 6】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順に従ったストップスイッチを操作したときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

30

【図 1 0 7】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順と異なる順序でストップスイッチを操作したときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 8】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順に従ったストップスイッチを操作したときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 0 9】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順に従ったストップスイッチを操作したときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

40

【図 1 1 0】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の押し順と異なる順序でストップスイッチを操作したときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 1】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像の表示中に発生したエラーが解除されたときの表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 2】第 3 実施形態の遊技機において、押し順ナビ演出画像によりレア役の当せんを報知しているときに電断復帰した場合の表示内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 3】第 3 実施形態の遊技機において、MAX-BETスイッチ及び1-BETスイッチの一方を押下しながら電源を投入した後に他方のBETスイッチを操作した場合の状況を説明

50

するための説明図である。

【図 1 1 4】第 3 実施形態の遊技機において、清算スイッチを押下しながら電源を投入した後に MAX-BET スイッチを操作した場合の状況を説明するための説明図である。

【図 1 1 5】第 3 実施形態の遊技機において、1 つのストップスイッチを押下しながら電源を投入した後に他のストップスイッチを操作した場合の状況を説明するための説明図である。

【図 1 1 6】第 3 実施形態の遊技機において、1 つのストップスイッチを押下しているときに他のストップスイッチを操作した場合の状況を説明するための説明図である。

【図 1 1 7】第 3 実施形態の遊技機において、リセットスイッチを押下しているときに無効化されるスイッチについて説明するための説明図である。

10

【図 1 1 8】第 3 実施形態の遊技機において、ステージ演出におけるステージが切り替わる際に実行されるステージチェンジ演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 1 9】第 3 実施形態の遊技機において、最小遊技時間で遊技を行った場合のステージチェンジ演出の演出終了時期及び音量の変化について説明するための説明図である。

【図 1 2 0】第 4 実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図 1 2 1】第 4 実施形態のスロットマシンの斜視図である。

【図 1 2 2】第 4 実施形態のスロットマシンの内部構造を示す正面図である。

【図 1 2 3】第 4 実施形態のスロットマシンにおいて、主制御装置が筐体の内部に取り付けられた状態を示す正面図である。

【図 1 2 4】第 4 実施形態のスロットマシンにおいて、前扉が開いた状態を示す正面図である。

20

【図 1 2 5】第 4 実施形態のスロットマシンの主制御装置の斜視図である。

【図 1 2 6】第 4 実施形態のスロットマシンの主制御装置の分解斜視図である。

【図 1 2 7】第 4 実施形態のスロットマシンの主制御装置の断面図である。

【図 1 2 8】第 4 実施形態のスロットマシンのケース本体の斜視図である。

【図 1 2 9】第 4 実施形態のスロットマシンにおける基板ケース取り付け機構の正面図である。

【図 1 3 0】第 4 実施形態のスロットマシンにおける基板ケース取り付け機構の斜視図である。

【図 1 3 1】第 4 実施形態のスロットマシンにおける主制御基板の正面図である。

30

【図 1 3 2】第 4 実施形態のスロットマシンにおける主制御基板の変形例を示す正面図である。

【図 1 3 3】第 4 実施形態のスロットマシンにおける別の主制御基板の表面部の所定領域に実装された複数種類の電気素子を基板表面側から見た状態の図である。

【図 1 3 4】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の上記所定領域に実装された複数種類の電気素子のリード線を基板裏面側から見た状態の図である。

【図 1 3 5】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の表面部の別の所定領域に実装された複数種類の電気素子を基板表面側から見た状態の図である。

【図 1 3 6】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の裏面部的上記別の所定領域に実装された複数種類の電気素子のリード線を基板裏面側から見た状態の図である。

40

【図 1 3 7】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の導電層間距離と遊技メダルの厚みとの関係を示す図である。

【図 1 3 8】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の辺縁部に遊技メダルが当接した状態を示す図である。

【図 1 3 9】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の辺縁部にぱちんこ球が当接した状態を示す図である。

【図 1 4 0】第 4 実施形態における上記別の主制御基板に実装される複数種類の電子部品のリード線の突出高さの関係を示す図である。

【図 1 4 1】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の上記別の所定領域を正面視した場合の見え方を示す図である。

50

【図 1 4 2】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の上記別の所定領域を頭を横に傾けて見た場合の見え方を示す図である。

【図 1 4 3】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の表面部に印刷される部品名称の態様例を示す図である。

【図 1 4 4】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の表面部に印刷される部品枠線の態様例を示す図である。

【図 1 4 5】第 4 実施形態における上記別の主制御基板の表面部に実装される情報表示ランプと LED 素子の高さの関係を示す図である。

【図 1 4 6】第 5 実施形態のスロットマシンにおける役抽せんの当せん確率に応じた置数表を示す図である。

10

【図 1 4 7】第 5 実施形態のスロットマシンにおいて実行される空中戦演出の流れを説明するための説明図である。

【図 1 4 8】上記空中戦演出を実行するための空中戦演出処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】上記空中戦演出処理において実行される戦闘演出処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】第 5 実施形態のスロットマシンにおいて実行されるエンディング区間への移行制御について説明するための説明図である。

【図 1 5 1】上記エンディング区間への移行制御を実行するための処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 5 2】第 5 実施形態のスロットマシンにおいて実行される有利区間中の正解押し順報知制御について説明するための説明図である。

【図 1 5 3】上記有利区間中の正解押し順報知制御を実行するための処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】第 6 実施形態のスロットマシンで実行される特典付与演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 5 5】第 6 実施形態のスロットマシンで実行される特典付与演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 5 6】上記特典付与演出において特定の数字の組合せが表示される可能性がある場合の表示態様を説明するための説明図である。

30

【図 1 5 7】上記特典付与演出の変形例について説明するための説明図である。

【図 1 5 8】第 6 実施形態のスロットマシンで実行される上乗せ付与演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 5 9】第 6 実施形態のスロットマシンで実行される上乗せ付与演出の内容を説明するための説明図である。

【図 1 6 0】上記上乗せ付与演出の変形例を説明するための説明図である。

【図 1 6 1】第 6 実施形態のスロットマシンにおける BGM の変更操作について説明するための説明図である。

【図 1 6 2】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図 1 6 3】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 6 4】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 6 5】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 6 6】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 6 7】第 6 実施形態のスロットマシンにおいて BGM の変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図168】第6実施形態のスロットマシンにおいてBGMの変更を行うための処理の流れを示すフローチャートである。

【図169】第6実施形態のスロットマシンにおいてBGMの変更を行う際の各部の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図170】第6実施形態のスロットマシンにおいて各種試験を行うための試験信号の内容を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。

なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号（1つまたは複数の遊技役またはハズレ（ハズレを設定しない場合は除く）により構成される）の中から、1つまたは複数の役決定結果番号（当選項目）を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為（「役決定」とも称する）を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定（選出）された遊技において成立することが許容される1つもしくは複数の遊技役（「成立許容役」や「当選役」とも称する）またはハズレを規定するものである。なお、役決定のことを「内部抽せん」または「役抽選」とも称し、抽選や当選における「選」は「籤」または「せん」とも称する。

【0011】

また、「遊技役が成立する」、「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役（遊技メダル払い出しがある遊技役（小役）か、払い出しのない遊技役（再遊技役や特別役）かは問わない）を構成する図柄組合せ（対応図柄）が、所定の停止態様（例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様）で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

【0012】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口21への遊技メダルの投入操作（手入れする操作）と、クレジット（貯留）された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ24の押圧操作、スタートレバー（「スタートスイッチ」とも称する）25の傾動操作、ストップスイッチ（「ストップボタン」とも称する）26a、26b、26cの押圧操作を総称して遊技操作と称する。

【0013】

なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。また、「遊技の用に供する物」を「遊技媒体」とも称するが、この遊技媒体としては、遊技メダルの他にも、いわゆるパチンコ球のような物体でもよく、磁気カード又は接触式／非接触式ICカードなどの記録媒体や、個人認証によってアクセス可能なサーバなどの記憶装置などに、電磁的に記録された遊技を行うために必要となる価値（遊技価値）であってもよい。この遊技価値は、現実の遊技メダルと同等の価値を有する概念的な遊技メダルによって表されてもよいし、架空又は現実の通貨単位や、特に意味を含まないポイントなどによって表されてもよい。

【0014】

また、全リールが回転している状態でいずれか1つのストップスイッチに対して行われ

る押圧操作を第1停止操作という。また、残り2つのリールが回転している状態で、回転中のリール対応する2つのストップスイッチのうちいずれか1つに対して行われる押圧操作を第2停止操作という。さらに、残り1つのリールが回転している状態でそのリール対応するストップスイッチに対して行われる押圧操作を第3停止操作という。

【0015】

また、遊技メダルの「払出数」（「払出枚数」とも称する）とは、1回の遊技において遊技者に付与される遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為（「実払い出し」とも称する）と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁氣的に記憶される数値を増加させるという行為（「貯留加算払い出し」とも称する）とがある。

10

【0016】

また、遊技メダルの「獲得数」（「獲得枚数」とも称する）とは、所定期間（任意に設定可であるが、例えば、ATの期間やボーナスの期間）において、遊技者が獲得した（遊技者に対して払い出された）遊技メダルの総数として計数される数値のことを意味する。また、遊技メダルの「差枚数」（「差数」とも称する）とは、所定期間における、払い出された遊技メダルの総数から、ベットされた遊技メダルの総数を引いた値（負値となることもある）を意味する。遊技メダルの「獲得数」と「差枚数」を別の概念として用いることもできるが、以下では同義のものとして扱う。

【0017】

また、「フリーズ（「フリーズ演出」とも称す）」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー25の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ（「リール回転開始時フリーズ」とも称する）と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ（「リール回転停止時フリーズ」とも称する）とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。また、フリーズの期間において、回胴演出（「リール演出」とも称する）を行うことがある。回胴演出とは、遊技者による遊技操作とは無関係に、後述のリール3a、3b、3cを回転させて、任意の図柄組合せを停止表示させる演出である。

20

【0018】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理（行為）をいう。押しナビのうち、特に再遊技役の成立をアシストするものを「RPナビ」（RPはリプレイの略）、入賞役（小役）の成立をアシストするものを「入賞ナビ」、特定の図柄を有効ライン上に停止表示させることができる押し位置をアシストするものを「目押しナビ」（主に副制御手段側で行われる）とも称する。押し位置をアシストするということは、別の観点からすれば、遊技者がストップスイッチを操作すべきタイミングをアシストしているともいえる。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」（「メイン側RPナビ」、「メイン側入賞ナビ」、「メイン側目押しナビ」）とも称し、後者を「サブ側押しナビ」（「サブ側RPナビ」、「サブ側入賞ナビ」、「サブ側目押しナビ」）とも称したり、「押しナビ演出」（「RPナビ演出」、「入賞ナビ演出」、「目押しナビ演出」）とも称したりする。また、前者と後者を総称して、ストップスイッチの操作態様報知演出と称したりもする。

30

40

【0019】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「B」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「H」を付記することとする。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

【0020】

〔第1実施形態〕

図1は、本発明に係る遊技機の第1実施形態としてのスロットマシン（「スロットマシ

50

ン１」と称する）を示しており、以下このスロットマシン１の基本的な構成について図１～図８を参照しながら説明する。

《スロットマシンの外観》

スロットマシン１は、前面（前方）が開口した箱状の筐体５（本体部材）と、筐体５の前面開口部に開閉可能に取り付けられた前扉２とを備えている。前扉２は、正面視において、筐体５の左側板５ａの前部に配設されたヒンジ機構６ａ～６ｃを用いて筐体５の前面開口部に対し横開き開閉可能に取り付けられている。この前扉２の前面には、図１（Ａ）に示すように、上部から順に、上パネルアセンブリ１０、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。

【００２１】

上パネルアセンブリ１０の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）１１（図２参照）の表示画面１１ａ（「画像表示部ＤＰ」とも称する）が前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ、１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ、１４ｂが配置されている。また、表示画面１１ａの左右には、一対の第４演出ランプ１６ａ、１６ｂが配置され、さらに第３演出ランプ１４ａと第４演出ランプ１６ａとの間には上部スピーカ１５ａが配置され、第３演出ランプ１４ｂと第４演出ランプ１６ｂとの間には上部スピーカ１５ｂが配置されている。

【００２２】

中パネルアセンブリ２０の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された３個のリール３ａ、３ｂ、３ｃの表面が臨む表示窓Ｗが設けられており、この表示窓Ｗの下方には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口２１、クレジットされた範囲内で１枚の遊技メダルをベットするための１－ＢＥＴスイッチ２２、最大ベット許容数（「規定数」ともいう。例えば３枚）の遊技メダルを一度にベットするためのＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３、ベットされた遊技メダル、および／または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ２４、全リール３ａ、３ｂ、３ｃ（リールのことを「回胴」とも称する）を回転開始させる際に操作されるスタートレバー２５、各リール３ａ、３ｂ、３ｃの回転を個別に停止させるための３個のストップスイッチ２６ａ、２６ｂ、２６ｃ（図中左側のストップスイッチ２６ａはリール３ａに対応し、中央のストップスイッチ２６ｂはリール３ｂに対応し、右側のストップスイッチ２６ｃはリール３ｃに対応する）、及びメダル投入口２１から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ２７等が設けられている。

【００２３】

各ストップスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【００２４】

メダル投入口２１とＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３との間には、遊技者がスロットマシン１へ情報を入力するための選択ボタン（「方向ボタン」又は「十字キー」ともいう。）５４と、決定ボタン（「メニューボタン」又は「ＰＵＳＨボタン」ともいう。）５５とが設けられている。以下では、選択ボタン５４と決定ボタン５５とをまとめて「サブボタン」とも称する。選択ボタン５４は、図１（Ｂ）に示すように、上下左右の方向を指定する上方ボタン５４Ｕ、下方ボタン５４Ｄ、左方ボタン５４Ｌ及び右方ボタン５４Ｒの４つのボタンで構成されている。そして、遊技者に操作されたボタンに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。決定ボタン５５は、光が透過する部材で形成され、その内部にはＬＥＤなどの光源が設けられている。決定ボタン５５の操作が無効になっているときはスイッチ内部の光源が消灯し、有効になっているときは点滅（点灯でもよい）するようになっている。

【0025】

サブボタン（「サブスイッチ」ともいう。）は、押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。サブボタンが有効に操作されると、後述する副制御手段200において、その操作に応じた所定の演出処理が実行される場合がある。また、遊技者にサブボタンを操作するように促す演出処理が行われる場合もある。さらに、サブボタンを所定の手順で操作することにより、画像表示装置11の画面の明るさ調整やスピーカの音量調整を行うための調整画面を表示させることが可能となっている。

【0026】

ここで、選択ボタン54を構成する上方ボタン54U、下方ボタン54D、左方ボタン54L及び右方ボタン54Rは、個別にオン／オフできるようにしてもよいし、十字型のキートップ（十字キー）を設けて十字キーを傾倒操作した方向のボタンがオンにされるようにしてもよい。十字キーにより上方ボタン54U、下方ボタン54D、左方ボタン54L及び右方ボタン54Rをオン／オフ可能とする場合、隣り合った2つのボタン（上と右、右と下、下と左、左と上）は同時にオンすることが可能であるが、対向するボタン（上と下、右と左）については同時にオンすることができないようにしてもよい。

【0027】

メダル投入口21の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー50に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口41に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロック48（図2参照）が設けられている。このブロック48は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口21に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口21に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロック48がON状態とは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロック48がOFF状態とは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

【0028】

また、メダル投入口21の内部には、遊技メダルを検知するための3つの投入メダルセンサ28a、28b、28c（図2参照）が設けられている。投入メダルセンサ28aは、遊技メダルがメダル投入口21に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロック48が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ28bは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロック48が設置された位置よりも下流側（後述のホッパー50寄り）の位置に配置されている。投入メダルセンサ28cは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍（ブロック48が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ28b寄りの位置）に配置されている。

【0029】

投入メダルセンサ28a及び投入メダルセンサ28bが共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口21に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ28aは遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ28bは遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口21に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、3つの投入メダルセンサ28a、28b、28cが所定の順序（28a、28c、28bの順序）とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異

10

20

30

40

50

常通過が起きたことを意味する。

【0030】

表示窓Wは、3個のリール3a～3cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール3a、3b、3cの各中段の図柄表示領域を水平に結ぶ入賞ライン29は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無を判定できるように構成されている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。なお、入賞ライン29とは別に、リール3a、3b、3cの各上段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを上段ラインと称し、リール3a、3b、3cの各下段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを下段ラインと称する。また、リール3aの上段、リール3bの中段及びリール3cの下段の図柄表示領域を結ぶラインを右下がりラインと称し、リール3aの下段、リール3bの中段及びリール3cの上段の図柄表示領域を結ぶラインを右上がりラインと称する。

10

【0031】

また、スロットマシン1には、LEDランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、MAX-BETスイッチ表示ランプ46a、BET数表示ランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、貯留枚数表示ランプ46h、払出数表示ランプ46j、及び停止操作受付ランプ46ka、46kb、46kcを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板60（主制御手段100）により制御されるように構成されている。

20

【0032】

MAX-BETスイッチ表示ランプ46aは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、MAX-BETスイッチ23の内部に配置され、点灯時にはMAX-BETスイッチ23を部分的または全体的に光らせるようになっている。また、左停止操作受付ランプ46kaは左ストップスイッチ26aの内部に配置され、中停止操作受付ランプ46kbは中ストップスイッチ26bの内部に配置され、右停止操作受付ランプ46kcは右ストップスイッチ26cの内部に配置され、各々、点灯時にはMAX-BETスイッチ23を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ20において表示窓Wの側方または下方に配置されている。

30

【0033】

BET数表示ランプ46b（以下「BETランプ46b」とも称する）は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、1枚以上の場合に点灯される1-BET表示ランプ46bCと、2枚以上の場合に点灯される2-BET表示ランプ46bBと、3枚の場合に点灯されるMAX-BET表示ランプ46bAとから構成されている。投入可能表示ランプ46cは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ46dは、スタートレバー25を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ46eは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

40

【0034】

状態表示ランプ46fは、貯留（クレジット）されている遊技メダルを清算するときに点灯されるものであり、回数表示ランプ46gは、例えば、ATが設定されたときに、押しナビの実行可能数（押しナビが実行される毎に1減算され、また、抽選等により増加することもある）を表示するものである。貯留枚数表示ランプ46h（以下「CREランプ46h」とも称する）は、貯留された遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものであり、払出数表示ランプ46jは、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものである。貯留枚数表示ランプ46hや払出数表示ランプ46jは、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するた

50

め、各々2つの7セグメント表示器（数字を表すための7つのセグメントランプ及び小数点（ドット）を表す1つのセグメントランプから成る）で構成されている。

【0035】

また、この払出数表示ランプ46jは、スロットマシン1に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字（以下、「エラーコード」ともいう。）を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定されるエラーとしては、HPエラー、HEエラー、H0エラー、CEエラー、CPエラー、CHエラー、C0エラー、C1エラー、FEエラー、E1エラー、E5エラー、E6エラー、E7エラー等がある。HPエラーは、後述するホッパー50のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、HEエラーは、ホッパー50の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー（ホッパーエンptyエラー）であり、H0エラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと判断したときのエラーである。CEエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、CPエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、C0エラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、C1エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。FEエラーは、後述の補助収納庫85が満杯と判断した場合のエラー（満杯エラー）であり、E1エラーは、電源投入時に記憶装置（RAM）の内容が正常でない場合のエラー（RAMエラー）であり、E5エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。E6エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、E7エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。E1、E5、E6、E7の各エラー（これらを総称して「E系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ82の操作により解除されるようになっている。

【0036】

さらに、この払出数表示ランプ46jは、ストップスイッチ26a～26cの操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ46jのことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ46jは、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ46jのことを「設定値表示器」とも称する。停止操作受付ランプ46ka、46kb、46kcは、各々対応するストップスイッチの停止操作が有効な場合に点灯し、停止操作が無効になっている場合は消灯する。

【0037】

下パネルアセンブリ30の中央部には、透明な下パネルカバー31が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ32a、32bが配置されている。なお、下パネルカバー31の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【0038】

受け皿アセンブリ40には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口41が開設されているとともに、遊技メダル払出口41に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿42が設けられており、この遊技メダル貯留皿42の左には、灰皿43が設けられている。また、遊技メダル払出口41の左右には、受け皿アセンブリ40の背面側に配置された一対の下部スピーカ44a、44b（図2参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口45a、45bが形成されている。

【0039】

さらに、本体筐体5内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得され

る遊技メダルを払い出すためのホッパー５０（図２参照）が設けられており、このホッパー５０には遊技メダルを検出するためのメダル検出部５１（図２参照）が設けられている。また、このホッパー５０は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー５０の近傍位置には、ホッパー５０から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫８５（図２参照）が設けられるとともに、この補助収納庫８５が満杯状態（補助収納庫８５から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部８６（図２参照）が設けられている。

【００４０】

＜制御基板と各機器との接続＞

本実施形態では、スロットマシン１を制御する主な制御基板として図２に示すように、主制御基板６０、サブメイン制御基板７０Ａ、及びサブサブ制御基板７０Ｂの３つの制御基板を備えている（サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂを総称して副制御基板７０と称する）。遊技の進行に係る主たる制御（リール３ａ～３ｃの駆動制御や役決定処理等を含む）が主制御基板６０上に配設された制御回路により行われ、バックランプ３８ａ～３８ｃ等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板７０Ａ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置１１による演出画像表示制御、上部スピーカ１５ａ、１５ｂ等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板７０Ｂ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板６０と副制御基板７０との間の情報伝達は、主制御基板６０からサブメイン制御基板７０Ａへの一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板

10

20

【００４１】

＜主制御基板６０の構成＞

主制御基板６０には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ６１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ６２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ６３（「ＲＡＭ」のことを「ＲＷＭ」とも称する）とが配設されている。メインＣＰＵ６１が、ＲＯＭ６２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等を制御することにより、スロットマシン１における遊技の進行に係る制御が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ６２及びＲＡＭ６３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

30

【００４２】

メインＣＰＵ６１には、クロックパルス（クロック信号）を発生するためのクロックパルス発生器６４、クロックパルス発生器６４で発生したクロックパルスを分周するための分周器６５、クロックパルス（または分周されたクロックパルス）に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器６６、及び乱数発生器６６で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路６７が接続されている。クロックパルス発生器６４は、２つの発振器（図示略）から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数（内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい）のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メインＣＰＵ６１の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、分周器６５、乱数発生器６６、乱数取込回路６７、インターフェイス回路６８等を１つのＩＣチップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、モータ駆動回路３６、表示用ランプ制御回路４７、ホッパー駆動回路５２及び副制御基板７０に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路３７ａ、３７ｂ、３７ｃ、払出検出信号回路５３及び収納状態信号回路８７からの信号を受信するように構成されている。

40

50

【0043】

モータ駆動回路36は、リール3a, 3b, 3cをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ35a, 35b, 35cの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路47は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路37a, 37b, 37cは、リール3a, 3b, 3cの各々に設置されたリールセンサ（図示せず）からの各検出信号を主制御基板60に送信する回路である（検出回路37aはリール3aに対応し、検出回路37bはリール3b、検出回路37cはリール3cに対応する）。ホッパー駆動回路52は、小役が成立した際に、ホッパー50を駆動して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路53は、ホッパー50から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部51により検出された際に、主制御基板60に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路87は、補助収納庫85が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部86の検出結果に応じて、主制御基板60に送信する回路である。

10

【0044】

また、スロットマシン1には、電源装置80からの電力が主制御基板60を介して供給されるようになっている。この電源装置80には、電源スイッチ81、リセットスイッチ82及び設定鍵型スイッチ83が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路68を介して、メインCPU61に送信されるように構成されている。さらに、メインCPU61は、インターフェイス回路68を介して、設定変更スイッチ84からの信号を受信するように構成されている。

20

【0045】

電源スイッチ81は、電源装置80からスロットマシン1への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ82は、スロットマシン1において所定のエラー（上述のE系エラーを除くエラー）が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセットスイッチ82が操作されることにより、主制御基板60及び副制御基板70において記憶されたエラー発生情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板60及び副制御基板70により実行される。また、設定鍵型スイッチ83は、役決定確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ84は、設定値を複数段階（本実施形態では6段階）で変更するためのスイッチである。

30

【0046】

前扉2が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン1に電源が供給されている状態（電源スイッチ81がON状態）において、設定鍵型スイッチ83がON状態に操作されることによって設定確認モードへ移行し、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン1に電源が供給されていない状態（電源スイッチ81がOFF状態）において、設定鍵型スイッチ83がON状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ81がON状態に操作される（スロットマシン1に電源が投入される）ことによって設定変更モードへ移行し、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ84を操作するごとに、設定値を1段階ずつ更新することができる。また、設定値の更新後に、スタートレバー25を傾動操作することにより、更新された設定値が確定し、その確定後に設定鍵型スイッチ83をOFF状態に操作することによって、設定変更の作業が完了するようになっている。

40

【0047】

なお、設定鍵型スイッチ83は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ON状態とOFF状態が切り替えられるようになっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認モード及び設定変更モードにおいて、設定値は「1」～「6」の6個の整数

50

値を用いて、払出数表示ランプ４６ｊに表示されるようになっている（設定値表示用の別のランプをスロットマシン１の筐体内等に設けてもよい）。

【００４８】

電源装置８０からの電力は、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに供給され、さらにサブメイン制御基板７０Ａを介してサブサブ制御基板７０Ｂに供給されるようになっている（電源装置８０から直接、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂに電力を供給するようにしてもよい）。電源装置８０から主制御基板６０に電力を供給する回路上と、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに電力を供給する回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメインＣＰＵ６１、及び後述のサブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメインＣＰＵ６１、及びサブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。なお、主制御基板６０の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板７０Ａの電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板７０Ａよりも先に主制御基板６０が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

【００４９】

また、メインＣＰＵ６１には、スイッチ基板９０に接続されているかまたはスイッチ基板９０上に搭載されている、リール停止信号回路９１、スタートレバー２５、投入メダルセンサ２８ａ、２８ｂ、２８ｃ、１－ＢＥＴスイッチ２２、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３及び清算スイッチ２４からの各信号が、インターフェイス回路６８を介して入力されるようになっている。

【００５０】

また、メインＣＰＵ６１には、インターフェイス回路６８を介してブロッカ４８が接続されており、このブロッカ４８をオン／オフ制御するように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８をオン／オフ制御するための信号を「ブロッカ信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン１には、前扉２の開閉状態を検出するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路６８を介してメインＣＰＵ６１に入力されるようになっている。メインＣＰＵ６１は、ドアセンサからの信号により、前扉２が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

【００５１】

また、図示は省略しているが、メインＣＰＵ６１は、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

【００５２】

<副制御基板７０の構成>

副制御基板７０は、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂとによって構成されている。サブメイン制御基板７０Ａには、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメインＣＰＵ７１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ７２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ７３とが配設されており、ＲＯＭ７２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ７２及びＲＡＭ７３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように

構成されている。また、サブメインCPU71には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に応じて、所定の処理を実行するようになっている。

【0053】

サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、主制御基板60からの各種信号を受信し、ランプ制御回路18に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路18は、バックランプ38a～38c等のランプの点灯を制御する回路である。また、サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、選択ボタン54及び決定ボタン55からの出力信号を受信し、受信した各ボタンの出力信号に応じてサブサブ制御基板70Bにより画像表示装置11にメニュー画面を表示させ、遊技者の選択操作に応じた情報を提供したり、遊技中に画像表示装置11に表示している演出の内容を変化させたりする。

【0054】

サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、サブサブ制御基板70Bに各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板70Bから各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板60からサブメイン制御基板70Aに送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板70Aからサブサブ制御基板70Bに送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板70Bからサブメイン制御基板70Aに送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

【0055】

サブサブ制御基板70Bには、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行うサブサブCPU75と、制御プログラム等を記憶した読み出し専用の記憶装置であるROM76と、情報の書き込み及び読み出しが可能な記憶装置であるRAM77とが配設されており、ROM76に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が作動することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM76及びRAM77は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【0056】

サブサブCPU75は、インターフェイス回路78を介して、サブメイン制御基板70Aからの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路16、スピーカ制御回路17に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板70Aに状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路16は、画像表示装置11を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路17は、上部スピーカ15a, 15b等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置11は、ストップスイッチ26a～26cの操作順（押し順）を表示する押し表示器（「サブ側押し順表示器」とも称する）としても機能するように構成されている。

【0057】

＜＜本体筐体内の構成＞＞

次に、図3を参照して本体筐体5内部の構成について説明する。図3に示すように、本体筐体5内の下部（底板5d上）には、ホッパー50、補助収納庫85及び電源装置80が設けられている。本体筐体5内の中央部には、左右の側板5a, 5bに架け渡されるように中板5fが設けられており、この中板5f上に、3個のリール3a, 3b, 3cを有するリールユニットRUが設けられている。本体筐体5内の上部（背板5eの上部内面）には、主制御基板60（図2を参照）を有する主制御基板ケースユニット160が、基板ケース保持ブラケット機構170を介して前後方向に揺動可能に設けられている。また、前扉2の背面部には、副制御基板70（図2を参照）を有する副制御基板ケースユニット（図示略）が設けられている。

【0058】

＜リール＞

各リール 3 a, 3 b, 3 c はそれぞれステッピングモータ 3 5 a, 3 5 b, 3 5 c の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a, 3 b, 3 c は透光性を有する円筒形状の部材により構成されており、その外周面には、図 4 に示す複数種類の図柄が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a, 3 b, 3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c が配設されており、このバックランプ 3 8 a, 3 8 b, 3 8 c を点灯させることにより、表示窓 W 内に臨む各リール 3 a, 3 b, 3 c の領域を内面側から全体的に照明したり、各リール 3 a, 3 b, 3 c 上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン 2 9 上や、有効ライン 2 9 上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール 3 a, 3 b, 3 c の一部領域のみを照明したりするように構成されている。

10

【0059】

<リールの図柄配列>

本実施形態では、各リール 3 a ~ 3 c が表示する図柄が、図 4 (a) に示すように配置されている。ここで、図 4 (a) 中の「左リール」はリール 3 a、「中リール」はリール 3 b、「右リール」はリール 3 c をそれぞれ表す。このように、各リール 3 a ~ 3 c には、図 4 (b) に示す「赤セブン」、「金セブン」、「黒バー」、「青バー」、「blank A」、「blank B」、「ベル A」、「ベル B」、「スイカ」、及び「リプレイ」の 10 種類の図柄が所定数ずつ配置されている。リールテープに配置された各図柄は、リールテープの長手方向において、20 等分に区画された各図柄領域に 1 つの図柄が印刷されている。以下、リール 3 a, 3 b, 3 c のことを、それぞれ、左リール（左回胴）、中リール（中回胴）、右リール（右回胴）とも称する。なお、図 4 に示す各図柄は、各リール 3 a ~ 3 c の図柄配列を説明するためのものであり、リールテープに実際に描かれる図柄の大きさ（各図柄のサイズの相対的な比率）は反映していない。このリールテープは、図 4 (a) に示したように、長手方向において上端の図柄が図柄番号 19 の「ベル A」図柄となり、下端の図柄が図柄番号 0 の「リプレイ」図柄となっている。したがって、リールテープをリールに張り付けた場合、図柄番号 19 の「ベル A」図柄と図柄番号 0 の「リプレイ」図柄との間がリールテープの継ぎ目となる。

20

【0060】

<遊技役の種類>

本実施形態においては、各リール 3 a ~ 3 c において停止表示される図柄組合せが、図 5 ~ 図 8 に示すように設定されており、それらが遊技役を構成する図柄組合せ（対応図柄）となっている。本実施形態における遊技役としては、BB 役 1, 2 の 2 種類の特別役（BB 役；BB はビッグボーナスの略。「1 種 BB」、「ボーナス役」とも称する）と、再遊技役 1 ~ 5 の 5 種類の再遊技役と、小役 1 ~ 44 の 44 種類の入賞役（小役）との計 51 種類が設定されている。それぞれの遊技役が成立するための図柄組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払出数等は、図 5 ~ 図 8 に示す通りである。

30

【0061】

BB 役 1, 2 は、成立しても遊技メダルは払い出されず、その成立を契機として特別役物としての所定のボーナス（本実施形態では「BB」とも称する）が作動して、次遊技から通常の遊技とは異なる条件下で実行される所定のボーナス遊技（「BB 遊技」とも称する）が開始可能となる、遊技者にとって有利な特別遊技状態（「BB 作動中」とも称する）に移行されることを示す遊技役（ボーナス役）である。BB 役 1 は、その対応図柄が「青バー・青バー・赤セブン」の図柄組合せとされ、BB 役 2 は、その対応図柄が「黒バー・黒バー・赤セブン」（遊技役を構成する図柄の名称は、リール 3 a, 3 b, 3 c の順番で記す。以下において同じ）の図柄組合せとされている。BB 役 1 又は BB 役 2 の成立により開始可能となるボーナス遊技は、所定数（本実施形態では、例えば 70 枚とするが、数値は適宜変更可）の遊技メダルが獲得されたことにより終了する（変更態様として、所定数（例えば、30 ゲーム）の遊技が実行されたことにより終了するようにしてもよい）。BB 役 1, 2 は、後述する非 RT、RT 1（BB 内部中）においては成立することがあるが、RT 2（BB 作動中）では成立することがない役となっている（図 5 ~ 図 8 中の「

40

50

ー」は成立しないことを示す)。

【0062】

本実施形態では、特別役としてBB役のみを設けているが、別の特別役として、RB役(RBはレギュラーボーナスの略)やMB役(MBはミドルボーナスの略。「2種BB」とも称する)を設けるようにしてもよい。そして、RB役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのRB遊技を開始するように設定し、MB役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのMB遊技を開始するように設定してもよい。この場合のRB遊技は、例えば、小役が所定回数(例えば、8回)成立したこと、または所定回数(例えば、12回)の遊技が消化されたことにより終了するようにし、MB遊技は、例えば、所定数(例えば、200超)の遊技メダルが払い出されたことにより終了するようにしてもよい。また、複数の特別役(例えば、複数種類のBB役を設けたり、BB役とMB役の両方を設けたりしてもよい)。

10

【0063】

再遊技役1~5は、成立した場合に遊技メダルの払い出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく(新たに遊技メダルを投入することなく)、次の遊技を行うことが許可される遊技役(リプレイ役)である。なお、再遊技役1は、その対応図柄「ベルA・リプレイ・(青バー／黒バー／金セブン／赤セブン)」(())内の“／”は「または」の意)が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の右下がりライン上に、図柄「リプレイ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役1のことを「右下がりリプレイ」(リプレイのことを「RP」とも記す)とも称する。同様の理由から、再遊技役2~4のことを、それぞれ、右上がりRP、上段RP、中段RPとも称する。また、再遊技役5は、その対応図柄「ベルA・(青バー／黒バー／金セブン／赤セブン)・ベルB」が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の上段ライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役1のことを「上段スイカRP」とも称する。

20

【0064】

図4(リール図柄)に示すように、再遊技役4を構成する、左リール3a、中リール3b及び右リール3cの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において5図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技役4が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、押し順や押し位置に拘わらず、有効ライン29上に停止表示させる(「引き込む」とも称する)ことが可能である(後述のリール制御手段134によるリールの回転停止制御の説明を参照)。この再遊技役4のように、各ストップスイッチの操作タイミングに拘わらず、その対応図柄(複数組ある場合にはそのうちのいずれか)を有効ライン29上に引き込むことが可能な役を、「100%引込み可能な遊技役」又は「取りこぼしのない遊技役」とも称する。なお、再遊技役1~3, 5も、再遊技役4と同様、100%引込み可能な遊技役である。また、再遊技役1~5は、後述する非RT、RT1においては成立することがあるが、RT2では成立することがない役となっている。

30

【0065】

小役1~44は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役(入賞役)である。小役1~44のうち、小役1~36は、後述する非RT、RT1及びRT2のいずれでも成立可能な役であるのに対し、小役37~39は、RT2(BB作動中)でのみ成立可能な役となっている。また、小役1~23, 40~43は、その成立時の払出数が1枚に設定されていることから、「1枚役」とも称する。同様に、小役24~37のことを「15枚役」、小役38, 39のことを「3枚役」とも称する。なお、15枚役のことを、「ベル小役」とも称する。

40

【0066】

小役37は、その対応図柄「ベルA・スイカ・(青バー／黒バー／金セブン／赤セブン)」が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の右下がりライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、小役37のことを「スイカ小役」とも称する。また、小役40は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」と

50

された1枚役である。このことから、小役40のことを、「赤7揃い1枚役」とも称する。なお、小役1～7, 24～37は、100%引き込み可能な遊技役である。

【0067】

＜遊技を行うための基本操作＞

スロットマシン1で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口21に遊技メダルを投入することによりベットするか、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン29を有効化する。本実施形態では、入賞ライン29を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、後述する非RT、RT1、RT2の各RT状態のいずれにおいても3枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、RT状態等に応じて規定数を異なる値に設定するなど、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

【0068】

次に、遊技者がスタートレバー25を操作すると、ベット数が確定する（ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される）とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最小遊技時間が経過したことが確認された後、各リール3a～3cが回転を開始する。ここで、最小遊技時間とは、1つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間をいい、本実施形態では4.1秒間と定められている。各リール3a～3cが回転を開始すると、リール3a～3cの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓W内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール3a～3cの回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ26a～26cが有効化され（ストップスイッチの操作が有効に受け付け可能とされ）、遊技者がストップスイッチ26aを操作するとリール3aの回転が停止し、ストップスイッチ26bを操作するとリール3bの回転が停止し、ストップスイッチ26cを操作するとリール3cの回転が停止するように構成されている。

【0069】

ここで、有効ライン29上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっていると判定された場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー50により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

【0070】

次に、図9～図29を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン1の特徴構成について説明する。

＜機能ブロック＞

図9に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口21への遊技メダルの投入操作、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作）や、停止中の各リール3a～3cを回転させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー25の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する3個のリール3a, 3b, 3cの回転を停止させるための各リール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの押圧操作）、ベットまたは貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための清算操作（例えば、清算スイッチ24の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号（「遊技操作信号」とも称する）を出力する操作信号出力手段95と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段100（主制御基板60に対応する）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段200（副制御基板70に対応する）とを備えて構成される。

【0071】

（1）主制御手段100の機能ブロック

主制御手段100は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段110と

、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段130と、主制御手段100における通信を制御するメイン通信制御手段150とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段110は、設定値制御手段111、RT状態制御手段112、再遊技作動制御手段113、ボーナス作動制御手段114、フリーズ制御手段115、遊技モード制御手段116、及び乱数発生・取込手段117を備えている。

【0072】

また、遊技進行管理手段130は、受容メダル管理手段131、役決定手段132、演出グループ番号決定手段133、リール制御手段134、停止表示図柄判定手段135、払出メダル管理手段136、ブロック制御手段137、表示用ランプ制御手段138、押し順管理手段139、及び条件装置グループ番号決定手段140を備えており、メイン通信制御手段150は、制御コマンド送信手段151と外端信号送信手段152を備えている。なお、主制御手段100における上述の各手段は、図2に示す主制御基板60上に配されたメインCPU61、ROM62、RAM63、電子回路等のハードウェア及びROM62等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0073】

(1-1) 遊技状態管理手段110を構成する各手段

設定値制御手段111は、役決定確率の設定値(設定1～設定6の6段階構成)を内部的に管理するための数値(「管理用設定値」とも称する)を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として1から6までの連続する整数値(1～6の整数値は設定1～設定6にそれぞれ対応する)を用いている。管理用設定値のデータは、RAM63の所定の記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器(払出数表示ランプ46j)に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ83がON状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ84を操作すると、設定値が1ずつ更新されるようになっている。

【0074】

RT状態制御手段112は、非RT、RT1、RT2の3つのRT状態の設定を制御するように構成されている。非RTは、RAM(RAM63)が初期化された場合に設定されるRT状態である。RT1は、1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置の選出(BB役1またはBB役2の当選)が持ち越されているときに設定されるRT状態(「BB内部中」とも称する)である。RT2は、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態(「BB作動中」とも称する)であり、このRT2中においてボーナス遊技が実行可能となる。RT2では、再遊技役は当選せず、入賞J～Q条件装置のいずれかが選出されるよう(ハズレ無し)に設定されている。上述した各RT状態の移行制御については後に詳しく説明する。

【0075】

再遊技作動制御手段113は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態(「再遊技作動状態」とも称する)に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、RAM63の所定の記憶領域に再遊技作動状態であることを示す情報(「再遊技作動状態フラグ」とも称する)がセット(例えば、値「1」が記憶)される。セットされた再遊技作動状態フラグは、再遊技作動状態が解消されるまでの所定の時点でクリア(例えば、値「0」が記憶)される。

【0076】

ボーナス作動制御手段114は、ボーナス役(本実施形態の場合、BB役1またはBB役2)の当選時(1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置の選出時)から、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として実行されるボーナス遊技の終了時までの期間において、所定の処理を実行するように構成されている。具体的には、BB役1また

はＢＢ役２が当選すると、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ役１またはＢＢ役２が当選したことを示す情報（「１種ＢＢ当せん当該フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。また、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ作動状態であることを示す情報（「１種ＢＢ作動フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。

【００７７】

フリーズ制御手段１１５は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理（例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等）の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。本実施形態では、当せんウェイト（フリーズ時間２秒）、フェイクウェイト（フリーズ時間５秒）、告知ウェイト（フリーズ時間２秒）、全停時終了時ウェイト（フリーズ時間５秒）の４種類のフリーズを実行できるようになっている。

【００７８】

遊技モード制御手段１１６は、遊技モード０から遊技モード７までの８個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、ＲＴ状態とは別に主制御手段側で制御する、主にＡＴの設定状態に関連する遊技状態（「メイン遊技状態」とも称する）を意味する。また、遊技モード制御手段１１６は、区間種別番号（０または１の値をとる）によって、後述する通常区間と有利区間のいずれかに滞在するのかを管理している。ここで、区間種別番号＝０は通常区間、区間種別番号＝１は有利区間にそれぞれ滞在することを示している。さらに、遊技モード制御手段１１６は、ＡＴ当せんフラグ（０または１の値をとる）によって、ＡＴに当選したことを管理している。ここで、ＡＴ当せんフラグ＝０はＡＴに当選していないことを、ＡＴ当せんフラグ＝１はＡＴに当選していることを示している。

【００７９】

遊技モード０は、通常（非有利）の遊技状態である。遊技モード０は、通常区間に滞在するモードであり、ＡＴ遊技（アシスト遊技）に関連する抽選等を行わないモードとなっている。遊技モード１は、主に、区間種別番号＝１となったが、ＡＴ当選していないときに滞在する「チャンス」とも称される遊技状態である。遊技モード２は、主に、区間種別番号＝１となりＡＴ当選もしているが、ＢＢ当選していないときに滞在する「ＡＴ当選後１」とも称される遊技状態である。遊技モード３は、主に、ＡＴ当選している状態で、ＢＢ当選したことを契機として移行されるＡＴの遊技状態である。この遊技モード３中において、後述の押しナビが実行されるため、遊技者にとって非常に有利な遊技状態となる。

【００８０】

遊技モード４は、主に、後述する遊技モード７においてＢＢ成立した場合にその後滞在する「ＡＴ後」とも称される遊技状態である。遊技モード５は、主に、遊技モード４においてＡＴ当選した場合にその後滞在する「ＡＴ当選後２」とも称される遊技状態である。遊技モード６は、主に、区間種別番号＝１で、ＡＴ当選していない状態でのＢＢ内部中に滞在する「チャンス時内部」とも称される遊技状態である。遊技モード７は、主に、１回のＡＴ終了後に、到達フラグ＝０の場合に滞在する「ＡＴ後内部」とも称される遊技状態である。

【００８１】

上述の８個の遊技モード０～７は、通常区間に属する遊技モード（遊技モード０）と、有利区間に属する遊技モード（遊技モード１～７）とに分けられる。通常区間は、押しナビ（入賞ナビ、ＲＰナビ及び目押しナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（条件装置番号や指示番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、通常区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選（例えば、有利区間移行抽せん）を行うことができる期間でもある。

【００８２】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間

10

20

30

40

50

の性能等を変更する抽選（例えば、A Tモード抽選）や有利区間中のA Tゲーム数を上乘せする処理（例えば、セブンストック1抽選、セブンストック2抽選）等を行うことができる期間でもある。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（例えば、払出数表示ランプ46jのうち、7セグメントランプ以外のD Pセグメントランプ（「有利区間ランプ」とも称する）を点灯する。有利区間に滞在中は、少なくとも1回は入賞ナビを行うようにしてもよい（この場合は、入賞ナビを1回も行っていないのであれば、通常区間へ移行することはできないようにしてもよい）。

【0083】

また、有利区間に連続滞在できる期間には、上限（1500ゲーム）が設けられている。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関連する情報（例えば、A T当せんフラグ、セブンストック数カウンタの値等の情報）は、全てクリアされる。なお、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に1回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果（条件装置）に基づいて行う場合は、設定差を設けていない役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

【0084】

乱数発生・取込手段117は、上述のCPU61、クロックパルス発生器64、分周器65、乱数発生器66、乱数取込回路67で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「0～65535」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch：chは「チャンネル」の略）の16ビット乱数手段と、最大で「0～255」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch）の8ビット乱数手段を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっている。これらの16ビット乱数手段または8ビット乱数手段が発生する乱数は、クロックパルス発生器64が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウェア乱数（ハード乱数）とも称される。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段117とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述のCPU61、RAM63で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数手段を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウェア乱数（ソフト乱数）とも称される。

【0085】

（RT状態の移行制御について）

前述したRT状態制御手段112によるRT状態の移行制御について図10を参照して説明する。この図に示すように、非RT中において1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置が選出されると条件P1を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態を非RTからRT1へ移行させる。また、RT1中において、BB役1またはBB役2が成立（「BB成立」、「BB作動」とも称する）すると条件P2を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態をRT1からRT2へ移行させる。

【0086】

RT2は、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態（「BB作動中」とも称する）であり、このRT2中においてボーナス遊技が実行可能となる。RT2では、再遊技役は当選せず、入賞J～Q条件装置のいずれかが選出されるよう（ハズレ無し）に設定されている。RT2中において、所定数（70枚）を超える遊技メダルが獲得されてボーナス遊技が終了する（「BB作動終了」とも称する）と、条件P3を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態をRT2から非RTへ移行させる。

【0087】

（遊技モードの移行制御）

前述した遊技モード制御手段 1 1 6 による遊技モードの移行制御について図 1 1 及び図 1 2 を参照して説明する。図 1 1 に示すように、遊技モード 0 中において、条件 Q 1 が充足されたことを契機として遊技モード 0 から遊技モード 1 へ移行し、条件 Q 2 が充足されたことを契機として遊技モード 0 から遊技モード 2 へ移行し、条件 Q 3 が充足されたことを契機として遊技モード 0 から遊技モード 3 へ移行し、条件 Q 4 が充足されたことを契機として遊技モード 0 から遊技モード 6 へ移行されるようになっている。各移行条件（条件 Q 1 ～ Q 1 5）の内容については、図 1 1 に簡略化して記載しているが、より詳細な内容については、後述するフローチャートに記載している。

【0088】

遊技モード 1 中において、条件 Q 5 が充足されたことを契機として遊技モード 1 から遊技モード 0 へ移行し、条件 Q 6 が充足されたことを契機として遊技モード 1 から遊技モード 6 へ移行し、条件 Q 7 が充足されたことを契機として遊技モード 1 から遊技モード 2 へ移行し、条件 Q 8 が充足されたことを契機として遊技モード 1 から遊技モード 3 へ移行するようになっている。ここで、条件 Q 5 に含まれるチャンスゲーム数カウンタは、遊技モード 1 に滞在するゲーム数を管理するカウンタ（0 ～ 3 0 の値をとる）であり、遊技モード 1 に移行した際にチャンスゲーム数カウンタの値が 3 0 にセットされ、以降毎ゲーム 1 ずつ減算される（図 1 2 も参照）。また、条件 Q 6 ～ Q 8 に含まれる 1 種 B B 当せん当該フラグは、当該ゲームにおける役抽選において B B 当選したか否かを管理するフラグ（0 または 1 の値をとる）であり、1 種 B B 当せん当該フラグ = 0 は当該ゲームで B B 当選していないことを、1 種 B B 当せん当該フラグ = 1 は当該ゲームで B B 当選していることを示す（図 1 2 も参照）。

【0089】

遊技モード 2 中において、条件 Q 9 が充足されたことを契機として遊技モード 3 へ移行されるようになっている。遊技モード 3 中において、条件 Q 1 1 が充足されたことを契機として遊技モード 0 へ移行し、条件 Q 1 2 が充足されたことを契機として遊技モード 7 へ移行するようになっている。ここで、条件 Q 1 1、Q 1 2 に含まれるベル回数カウンタは、A T 中での押しナビ（入賞ナビ）の実行可能回数（「ベル回数」とも称する）を管理するカウンタ（0 ～ 1 3 4 の値をとる）であり、ベル回数カウンタの値が 1 以上のときに入賞ナビが実行可能となる（図 1 2 も参照）。

【0090】

また、条件 Q 1 1、Q 1 2 に含まれるセブン番号は、A T の種別（赤セブンまたは金セブン）を管理する番号であり、セブン番号 = 1 は赤セブン、セブン番号 = 2 は金セブンを示す（図 1 2 も参照）。セブンカウンタは、赤セブンのストック数を管理するカウンタ（0 ～ 2 6 の値をとる）であり、累積カウンタは、1 回の有利区間での遊技メダルの獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（0 ～ 2 4 1 2 の値をとる）であり、到達フラグは、遊技メダルの獲得数（差枚数）の上限到達を調整するためのフラグ（0 または 1 の値をとる）である（図 1 2 も参照）。

【0091】

遊技モード 6 中において、条件 Q 1 0 が充足されたことを契機として遊技モード 1 へ移行するようになっている。遊技モード 7 中において、条件 Q 1 0 が充足されたことを契機として遊技モード 4 へ移行するようになっている。遊技モード 4 中において、条件 Q 8 が充足されたことを契機として遊技モード 4 から遊技モード 3 へ移行され、条件 Q 1 3 が充足されたことを契機として遊技モード 4 から遊技モード 0 へ移行し、条件 Q 1 4 が充足されたことを契機として遊技モード 4 から遊技モード 7 へ移行するようになっている。ここで、条件 Q 1 3、Q 1 4 に含まれる A T 周期カウンタは、A T 中の滞在周期を管理するカウンタ（0 ～ 3 の値をとる）である。

【0092】

また、遊技モード 4 中において、条件 Q 7 が充足されたことを契機として遊技モード 4 から遊技モード 5 へ移行し、遊技モード 5 中において、条件 Q 9 が充足されたことを契機として遊技モード 3 へ移行するようになっている。

【0093】

さらに、遊技モード1～7のいずれか（すなわち、有利区間）に滞在中に、条件Q15が充足されたことを契機として遊技モード0に移行されるようになっている。なお、条件Q15に含まれる有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在しているゲーム数を管理するカウンタ（0～1500の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行した際に1500にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに1減算される（図12も参照）。また、純増カウンタは、有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（0～2412の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行したときに0にセットされ、以降、獲得数に応じて更新される（図12も参照）。

【0094】

このように、通常区間から有利区間へ移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「1500」にセットし、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を1減算する。そして、有利区間クリアカウンタの値が「0」となると通常区間に強制的に移行するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「0」となる前に有利区間から通常区間に移行した場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「0」にセット）し、再び通常区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「1500」にリセットする。

【0095】

また、本実施形態では、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数する純増カウンタも備えている。この純増カウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「0」にセットし（有利区間の終了時に「0」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新する際に、差枚数が0を下回る場合は、カウンタ値を「0」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が2400枚を超えると有利区間を終了して通常区間に移行するようになっている。なお、累積カウンタは、機能的には、純増カウンタと同じ計数を行うカウンタである。制御処理中に遊技メダルの獲得数（差枚数）を確認する場合、処理内容に応じて累積カウンタの値を参照するときと、純増カウンタの値を確認するときがある。

【0096】

さらに、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）に関連した計数を行うカウンタとして、補正カウンタも備えている。この補正カウンタは、純増カウンタ（累積カウンタ）の値に、赤セブンや金セブン等のATストック数やベル回数カウンタの値を加味して算出される、1回の有利区間中に獲得することが可能と予想される遊技メダルの獲得数（「獲得予想数」、「獲得可能予想数」とも称する）を計数するカウンタ（0～2101の値をとる）である。そして、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えると、それを契機として、所定のタイミングで有利区間を終了して通常区間に移行する場合があるようにしている。

【0097】

このような構成とすることにより、有利区間の終了時期を遊技者に分かり難くすることができる。例えば、有利区間クリアカウンタの値または純増カウンタの値のみで、有利区間の終了時期を決める場合、それらの値を遊技者に表示しておく、遊技者はそれらを確認することにより、有利区間の終了時期を容易に把握することができる。しかし、補正カウンタを備えた場合、有利区間クリアカウンタや純増カウンタの値の値が上限値に達していないに関わらず、補正カウンタの値が所定値に達したことにより、有利区間が終了することが起きる。そのため、有利区間の終了時期が分かり難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、補正カウンタにおける所定値（2100）を純増カウンタにおける上限値（2400）よりも小さい値に設定することにより、AT中に有利区間が終了する可能性を低減することも可能となる。例えば、AT中に補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えた場合、そのATの終了後に次のATも実行可能とすると、次のATの実行中に純増カウンタが上限値（2400）を超えて有利区間が終了してし

10

20

30

40

50

まう可能性が高くなる。A T中に有利区間が終了してしまうと、遊技者が落胆する虞があるが、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えたより有利区間を終了するようにすれば、このような事態が起きることを回避することができる。

【0098】

（各遊技モードで実行される抽選）

次に、上述した遊技モード0～7において、遊技モード制御手段116によって行われる種々の抽選について、図13～図20を参照して説明する。図13（A）に示す有利区間移行抽せんは、有利区間へ移行するか否かを定める抽選であり、条件装置グループA番号（条件装置グループ番号については後述する）に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループA番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

10

【0099】

図13（B）に示すチャンスモード1抽せんは、チャンスモード番号（チャンス（遊技モード1）中での抽選での当たり易さを管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループH番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれかを選出する。各条件装置グループH番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0100】

図13（C）に示すチャンスモード2抽せん－1は、チャンス（遊技モード1）中でのBB作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループD番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれか（実際には0または4）を選出する。各条件装置グループD番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

20

【0101】

図13（D）に示すチャンスモード2抽せん－2は、チャンス（遊技モード1）中でのBB非作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループB番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれか（実際には0または4）を選出する。各条件装置グループB番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0102】

図13（E）に示すチャンスモード3抽せんは、チャンス（遊技モード1）中の滞在周期の終了時に、チャンスモード番号を新たに決める抽選であり、現在のチャンスモード番号1～3（0の場合は抽選しない）に基づいて、新たなチャンスモード番号0～4のいずれか（実際には0または4）を選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置値数は図示のとおりである。なお、チャンスモード番号4は、A T当選であることを示している。図13（B）～（E）の各チャンスモード抽せんのことを総称して、A T抽せんとも称する。

30

【0103】

図14（A）に示すチャンスゲーム数抽せんは、チャンスモード1抽せんにおいてチャンスモード番号1～3のいずれかが選出されたとき（「チャンスモード当選時」とも称する）に、チャンス（遊技モード1）に滞在するゲーム数を決める抽選であり、選出されたチャンスモード番号1～3に基づいて、ゲーム数0、10、20、30のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

40

【0104】

図14（B）に示すチャンス周期抽せんは、チャンスモード当選時に周期回数を決める抽選であり、チャンスモード1抽せんにおいて選出されたチャンスモード番号1～3に基づいて、周期数0～4のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0105】

図14（C）に示すEX1モード抽せんは、A T当選後の上乗せモード番号（A T中のストック上乗せ状態を管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループF番号に基づいて、上乗せモード番号0～2のいずれか（実際には1または2）を選出する。各条件装置グループF番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

50

【0106】

図14(D)に示すEX2モード抽せんは、EX1モード抽せんと同じくAT当選後の上乗せモード番号を決めるため、特に、遊技モード2または5に滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループF番号に基づいて、上乗せモード番号0～2のいずれか（実際には0または2）を選出する。各条件装置グループF番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0107】

図14(E)に示すATモード抽せん-1は、AT当選時に次回のATモード番号（AT中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード0～2の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループJ番号に基づいて、ATモード番号0～5のいずれかを選出する。各条件装置グループJ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

10

【0108】

図14(F)に示すATモード抽せん-2は、ATモード抽せん-1と同じくAT当選時に次回のATモード番号（AT中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード3～5の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループJ番号に基づいて、ATモード番号0～5のいずれかを選出する。各条件装置グループJ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0109】

図14(G)に示すATモード抽せん-3は、ATモード抽せん-1, 2と同じくAT当選時に次回のATモード番号（AT中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、全回胴停止後（「全停後」とも称する）に行われる抽選であり、条件装置グループJ番号に基づいて、ATモード番号0～5のいずれかを選出する。各条件装置グループJ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

20

【0110】

図15(A)に示すセブン1抽せんは、ATの種別（赤セブンまたは金セブン）を決めるため、特に、遊技モード1または4滞在中と全停後に行われる抽選であり、条件装置グループF番号に基づいて、セブン番号0～2のいずれかを選出する。各条件装置グループF番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0111】

図15(B)に示すセブン2抽せんは、セブン1抽せんと同じく、ATの種別を決めるため、特に、遊技モード2または5滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループF番号に基づいて、セブン番号0～2のいずれかを選出する。各条件装置グループF番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

30

【0112】

図15(C)に示すATモード書換抽せんは、AT終了後にATモード番号を書き換える抽選であり、有利区間クリアカウンタの値（300未満か300以上か）に基づいて、ATモード番号0～5のいずれかを選出する。各有利区間クリアカウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0113】

図15(D)に示すセブンループ抽せんは、赤セブンを継続するか否かを定める抽選であり、ループ番号（赤セブンの継続率を管理する番号）に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各ループ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

40

【0114】

図15(E)に示す金セブンループ抽せんは、金セブンを継続するか否かを定める抽選であり、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。当選（1）およびハズレ（0）に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【0115】

図15(F)に示す金セブンループ書換抽せんは、金セブンの継続率を書き換えるため

50

の抽選であり、条件装置グループE番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループE番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0116】

図15（G）に示す上乗せモード抽せんは、AT中に上乗せモード番号を決める抽選であり、上乗せモード番号0～2のいずれか（実際には1または2）を選出する。各上乗せモード番号に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【0117】

図16（A）に示すベル回数切替抽せんは、ベル回数を書き替えるための抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

10

【0118】

図16（B）に示すセブンストック1抽せんは、ATストック数を加算するか否かを定める抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0119】

図16（C）に示すセブンストック2抽せんは、セブンストック1抽せんと同じく、ATストック数を加算するか否かを定める抽選であり、条件装置グループE番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループE番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

20

【0120】

図16（D）に示す演出レバーウェイト抽せんは、フリーズとしてのフェイクウェイトを行うか否かを定める抽選であり、条件装置グループJ番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループJ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0121】

図17（A）に示すAT周期抽せん－1は、AT終了時に、AT中の滞在周期回数（遊技モード3から遊技モード7，4を経由して遊技モード3に戻るまでに必要なBB作動の回数）を決めるため、特に、ATモード番号が1または2のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数0～3（実際には1～3）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

30

【0122】

図17（B）に示すAT周期抽せん－2は、AT周期抽せん－1と同じく、AT終了時に、AT中の滞在周期回数を決めるため、特に、ATモード番号が3または4のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数0～3（実際には1～3）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0123】

図17（C）に示す引き戻し1抽せん－1は、AT終了後に、再びAT当選するか否かを定めるため、特に、ATモード番号が1～3のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

40

【0124】

図17（D）に示す引き戻し1抽せん－2は、引き戻し1抽せん－1と同じく、AT終了後に、再びAT当選するか否かを定めるため、特に、ATモード番号が4のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0125】

図18（A）に示す引き戻し1抽せん－3は、引き戻し1抽せん－1，2と同じく、A

50

T終了後に、再びAT当選するか否かを決めるため、特に、ATモード番号が5のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0126】

図18（B）に示す引き戻し2抽せんは、AT中の滞在周期回数が0となった後に、再びAT当選するか否かを決める抽選であり、ATモード番号に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各ATモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0127】

図18（C）に示すAT周期優遇ゲーム数抽せんは、AT終了後に、所定の優遇状態に設定されるゲーム数（「優遇状態ゲーム数」とも称する）を決める抽選であり、ATモード番号に基づいて、優遇状態ゲーム数0、10、20、30のいずれかを選出する。各ATモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0128】

図19（A）に示すセブンテーブル1抽せんは、セブンテーブル番号（赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号）を決める抽選であり、ATモード番号に基づいて、セブンテーブル番号0～15のいずれかを選出する。各ATモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0129】

図19（B）に示すセブンテーブル2抽せんは、セブンテーブル1抽せんと同じく、セブンテーブル番号を決める抽選であり、条件装置グループG番号に基づいて、セブンテーブル番号0～15のいずれかを選出する。各条件装置グループG番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0130】

図20（A）に示すベル回数1抽せん－1は、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが0～2のときに行われる1回目用の抽選であり、CUランク番号（カウントアップのし易さを管理する番号）に基づいて、ベル回数0～4、6、10、11、20のいずれかを選出する。各CUランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0131】

図20（B）に示すベル回数1抽せん－2は、ベル回数1抽せん－1と同じく、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが4または5のときに行われる1回目用の抽選であり、CUランク番号に基づいて、ベル回数0～4、6、10、11、20のいずれかを選出する。各CUランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0132】

図20（C）に示すベル回数2抽せんは、ベル回数を決めるために行われる2回目以降用の抽選であり、CUランク番号に基づいて、ベル回数0～4、6、10、11、20のいずれかを選出する。各CUランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0133】

図20（D）に示すベル回数3抽せんは、ベル回数2抽せんと同じく、ベル回数を決めるために行われる2回目以降用の抽選であり、ベル回数0～4、6、10、11、20のいずれかを選出する。各ベル回数に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【0134】

（1－2）遊技進行管理手段130を構成する各手段

図9に戻り、受容メダル管理手段131は、メダル投入口21から投入された遊技メダル（「投入遊技メダル」とも称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（受入通路に導かれて投入メダルセンサ28bにより検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する）を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数（遊技を実行するのに必要となるベット数（規定数「3」））に達していない場

10

20

30

40

50

合には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数（例えば「50」）に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

【0135】

また、受容メダル管理手段131は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理）を行うように構成されている。再遊技作動状態であっても、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、投入された遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして受け入れる（受け入れないようにしてもよい）。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

10

【0136】

役決定手段132は、スタートレバー25が操作されたこと（スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、予め設定された役決定確率（抽選置数）に基づき複数の役決定結果（条件装置）の中から少なくとも1つの役決定結果を選出するための役決定処理（内部抽せん）を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の16ビット乱数手段が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー25が操作されたことを契機として、16ビット乱数手段が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出し、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、条件装置を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、条件装置を選出するようにしてもよい。

20

【0137】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル（図示略）を参照して行われる。役決定テーブルは、各条件装置に対応した抽選置数データが設定値別に、ROM62内の所定の記憶領域（複数のアドレス）に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、1つまたは複数の条件装置が選出されると、選出された条件装置に対応した遊技役が当該遊技における成立許容役となる。選出された条件装置（当選役）の情報はRAM63の所定の記憶領域に記憶されるが、1つの遊技において記憶された当選項目の情報が、小役や再遊技役の当選に関する情報である場合は、これら小役、再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア（「0」にリセット）される。一方、BB役の当選に関する情報は、BB役が当選しても成立しなかった場合、当該BB役が成立するまでクリアされずに記憶保持される。

30

【0138】

演出グループ番号決定手段133は、役決定処理により選出された条件装置に対して演出グループ番号を対応付ける処理を行うように構成されている。本実施形態では、図21に示すように、ボーナス条件装置に対しては演出グループAグループ番号（0または1）を対応付け、入賞再遊技条件装置に対しては演出グループBグループ番号（0～29）を対応付けている。例えば、図21（A）に示すように、1種BB-A条件装置および1種BB-B条件装置には、演出グループAグループ番号1を共通で対応付けている。また、図21（B）に示すように、押し順の違いによって遊技上の有利、不利（出玉への影響）が生じたり、遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じたりする、入賞-A1～A12条件装置には演出グループBグループ番号13を共通で対応付けており、入賞-B1～B12条件装置には演出グループBグループ番号14を共通で対応付けている。

40

【0139】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない（出玉への影響がない）再遊技役の当選に対応する再遊技-A～L条件装置や、押し順の違いによって遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じないかあるいは獲得し得る遊技メダル数自体が少ない（例えば、ベットの規定数以下）の小役（入賞役）の当選に対応する入賞再遊技条件装

50

置については、個々の条件装置に対して異なる演出グループB番号を対応付けている。

【0140】

図9に戻り、リール制御手段134は、スタートレバー25が操作されたこと（スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール3a～3cを回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ26a、26b、26cが順次操作されたこと（ストップスイッチ26a～26cの各操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、対応する各リール3a～3cを順次回転停止させるように構成されている。

【0141】

各リール3a～3cの回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定（セット）される各停止テーブル（図示略）に基づき、ストップスイッチ26a～26cの操作態様（押し順や操作タイミング等）に応じて行われる。各リール3a～3cは、ストップスイッチ26a、26b、26cが操作されたタイミングから、各リール3a～3cが所定の停止許容時間（例えば190ミリ秒）以内に停止するように（本実施形態では、最大滑りコマ数5コマの範囲内で）行われる。

【0142】

すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン29上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン29上に停止表示されないように、リール3a～3cの停止制御がなされるようになっている。なお、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選する場合や、特別役と再遊技役または小役が重複当選する場合を設ける場合には、再遊技役、特別役、小役の順に優先して成立させる再遊技役優先（特別役よりも小役の優先順位を高くしてもよい）のリール回転停止制御を行ってもよい。

【0143】

停止表示図柄判定手段135は、ストップスイッチ26a～26cが操作されたタイミングに基づき、リール3a～3cにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン29上に停止表示された図柄の組合せ（実際に停止表示された図柄組合せとは異なってもよい）に基づき、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。

【0144】

払出メダル管理手段136は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に加算する貯留加算払い出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、ホッパー駆動回路52を介してホッパー50を駆動させる実払い出しにより、払い出すようになっている。また、払出メダル管理手段136は、清算操作（清算スイッチ24の押圧操作）が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはクレジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー50を駆動させて払い戻すようになっている。

【0145】

ブロック制御手段137は、上述のブロック48を制御するためのブロック信号を出力して、ブロック48をON状態（遊技メダル受入可能状態）とOFF状態（遊技メダル受入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロック48がOFF状態とされた場合、メダル投入口21に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ28aにより検出されるようになっている。

【0146】

表示用ランプ制御手段138は、上述の各種表示用ランプ（MAX-BET表示ランプ46a、BETランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、CREランプ

10

20

30

40

50

4 6 h、払出数表示ランプ 4 6 j) の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路 4 7 を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ 4 6 j をメイン側押し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段 1 3 9 により払出数表示ランプ 4 6 j の制御が行われる。

【0 1 4 7】

押し順管理手段 1 3 9 は、役決定処理により選出された役決定結果（条件装置）に応じて、報知する押し順に対応した指示番号（0～6 のいずれか）を選出するようになっている。指示番号 0 は、押し順を報知しないときに選出されるもので、指示番号 1～6 は、押し順を報知したいときに選出されるものである。本実施形態では、指示番号 1 を「左中右」、指示番号 2 を「左右中」、指示番号 3 を「中左右」、指示番号 4 を「中右左」、指示番号 5 を「右左中」、指示番号 6 を「右中左」の各押し順に対応付けている。

10

【0 1 4 8】

また、押し順管理手段 1 3 9 は、払出数表示ランプ 4 6 j をメイン側押し順報知器として機能させ、選出した指示番号を報知させることにより押しナビ（メイン側押しナビ）を行うようにも構成されている。この押しナビは、払出数表示ランプ 4 6 j に設けられた 2 つの 7 セグメントランプ（以下「7 セグ」と略記することがある）を用いて、ナビ番号を報知する。例えば、左の 7 セグに「=」を表示し、右の 7 セグに指示番号の数値（例えば、指示番号 2 であれば「2」）を表示する。左の 7 セグに表示する「=」は、払出数表示ランプ 4 6 j において払出数を表示しているときと区別するためのものである。ナビ番号 0 が選出された場合には、払出数表示ランプ 4 6 j による表示は行わないようにしているが、別の態様として、左の 7 セグに「=」を右の 7 セグに「0」を表示してもよいし、左の 7 セグと右の 7 セグとの両方に「0」を表示してもよいし、左右の 7 セグの一方のみに「0」を表示してもよい。

20

【0 1 4 9】

条件装置グループ番号決定手段 1 4 0 は、演出グループ番号決定手段 1 3 3 により決定された演出グループ A グループ番号および演出グループ B グループ番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる条件装置グループ番号を決定するように構成されている。具体的には、条件装置グループ番号を、条件装置グループ A 番号から条件装置グループ J 番号までの 10 種類に分けるとともに、演出グループ A グループ番号と演出グループ B グループ番号との各組合せについて、それぞれ、条件装置グループ A 番号から条件装置グループ J 番号までの各番号値を予め対応付けている。具体的な対応付けは、図 2 2 に示すとおりである。例えば、演出グループ A グループ番号 1 および演出グループ B グループ番号 0 の組合せについては、条件装置グループ A 番号 1、条件装置グループ B 番号 2、条件装置グループ C 番号 2、条件装置グループ D 番号 0、条件装置グループ E 番号 0、条件装置グループ F 番号 1、条件装置グループ G 番号 0、条件装置グループ H 番号 1、条件装置グループ I 番号 0、条件装置グループ J 番号 1 をそれぞれ対応付けているという具合である。なお、図 2 2 の表中の備考欄には、演出グループ A グループ番号と演出グループ B グループ番号との各組合せの内容を表す略称を記載している。

30

【0 1 5 0】

（役決定処理に関する詳細説明）

40

役決定手段 1 3 2 によって実行される役決定処理は、1 回の遊技につき 1 回、所定の確率（役決定確率）に基づいて役抽せんを行い、その役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて、有効ラインに停止表示させることができる図柄組合せなどを決定する一連の処理である。より詳細には、まず、役決定確率に基づいて役抽せんを行い、この役抽せんによって複数の当せん番号（ハズレを含む）の中から 1 つの当せん番号を決定する。当せん番号の各々には、予めボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が紐付けられており、1 つの当せん番号が決定されると、その当せん番号に紐付けられたボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が、RAM の所定記憶領域に保存される。ここで、ボーナス条件装置番号と入賞再遊技条件装置番号は、異なる記憶領域に保存される。これにより、RAM に保存された各種条件装置番号の条件装置に対応付けられた図柄組合せ

50

を、有効ラインに揃えることができる状態となる。

【0151】

なお、上述した例では、1つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号のいずれか一方を紐付けていたが、1つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号の双方を紐付けてもよい。

【0152】

上述した役決定確率は、任意に設定することが可能である。また、役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。本実施形態では、設定1～6の6段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率が異なる当せん番号と、設定値が変わっても役決定確率が不変である当せん番号とを設けている。以下、設定値に応じて役決定確率が変化するように設定することを「設定差を設ける」と称する。各当せん番号について、設定差を設けるのか否かについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン1における出玉率（遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合）に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けず、抽選契機とはならない条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

【0153】

図23に、スロットマシン1における役決定確率の一例として、各当せん番号に割り当てられた当選置数（置数合計65536）を示している。図23は、当せん番号は図示しておらず、各当せん番号に紐付けられた条件装置番号の条件装置を図示している。また、本例では、非RT、RT1、RT2の各RT状態における当選置数を、設定1、設定3、設定6の3つの設定値の場合について示している。本例によれば、非RT中において、1種BB-A条件装置番号が紐付けられた当せん番号又は1種BB-B条件装置番号が紐付けられた当せん番号が選出される確率は、それぞれ7/100程度と、比較的高めに設定されている。また、非RT中またはRT1中において、入賞-A1～A12条件装置番号に対応する当せん番号のいずれかが選出される確率は、7/10程度と、かなり高めに設定されている。

【0154】

図24（A）の表には、ボーナス条件装置の種類とそのボーナス条件装置に付与されたボーナス条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ（図24（A）においては「当選役」と表記）とが示されており、図24（B）、図25～図29の各表には、入賞再遊技条件装置の種類とその入賞再遊技条件装置に付与された入賞再遊技条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ（図24（B）、図25～図29においては「当選役」と表記）等が示されている。以下、具体的にいくつかの条件装置の内容について説明する。

【0155】

図24（A）に示すボーナス条件装置において、1種BB-A条件装置にはボーナス条件装置番号1が付与され、に1種BB-B条件装置にはボーナス条件装置番号2が付与されている。ボーナス条件装置番号0はいずれのボーナス条件装置にも対応していないことを示す。1種BB-A条件装置には、BB役1の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは後述する非RT中において停止表示され得るようになっている。また、BB役1の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、後述のRT1へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。一方、RT2ではBB役1の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようになっている（図24（A）中、「RT2（BB作動中）」欄の「-」はその図柄組合せを揃えられる状態にはならず、揃えられる状態が持ち越されることもされないことを示す）。1種BB-B条件装置には、BB役2の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは非RT中において停止表示され得るようになっている。また、BB役2の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、RT

10

20

30

40

50

1へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。また、RT2ではBB役2の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようになっている。

【0156】

図24(B)に示す再遊技-A～L条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が1～12の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、再遊技の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非RT中、RT1中では再遊技の図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態がないように構成されている。また、役抽せんによって決定された当せん番号に、図24(B)の入賞再遊技装置番号1～12のいずれかが紐付けられていた場合は、その番号の条件装置に対応する「当選役」欄に示す図柄組合せを有効ラインに揃えることができる状態になる。例えば、役抽せん当選番号1が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号1の再遊技-A条件装置に対応付けられた再遊技役1～4の図柄組合せのうちいずれ1つを揃えられる状態になる。また、役抽せん当選番号12が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号12の再遊技-L条件装置に対応付けられた再遊技役2～5の図柄組合せのうちいずれ1つを揃えられる状態になる。図24(B)に示す番号0は、いずれの入賞及び再遊技の図柄組合せを揃えられない状態にする当せん番号が決定されたこと、すなわちハズレのことを示す。ハズレの状態は、本実施形態では非RT中にのみなり得るが、RT1中やRT2中にハズレの状態になってもよい。

【0157】

図24(B)、図25、図26に示す入賞-A1～A12条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が13～24の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置である。また、非RT中、RT1中では入賞-A1～A12条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態になることがないように構成されている。図26～図28に示す入賞-B1～B12条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が25～36の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非RT中、RT1中では入賞-B1～B12条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態にはならないように構成されている。図29に示す入賞-C～E条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が37～39の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非RT中、RT1中では入賞-C～E条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態にはならないように構成されている。

【0158】

(役抽せんの結果に応じたリール制御に関する詳細説明)

次に、上述した各条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になったときにリール制御手段134によって実行されるリール制御について説明する。

(a) 1種BBに関するリール制御

図24(A)に示した1種BB-A条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非RT中または1種BB-A条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されたRT1中においては、遊技者による押し位置によって、BB役1の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」を有効ライン29上に引き込める場合はBB役1が成立する。同様に、1種BB-B条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非RT中または1種BB-B条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されたRT1中においては、遊技者による押し位置によって、BB役2の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」を有効ライン29上に引き込める場合はBB役2が成立する。

【0159】

(b) 再遊技に関するリール制御

図24(B)に示した再遊技-A～D条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態

10

20

30

40

50

になった場合は、非 R T 中でも R T 1 中でも、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4（中段 R P）が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技－E～G 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中または R T 中に揃えられる状態になった場合際は、再遊技役 1 または 3 が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技－H～J 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 2（右上がり R P）が成立するのに対し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4（中段 R P）が成立するようなリール制御が行われる。さらに、再遊技－K，L 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 5（上段スイカ R P）が成立するのに対し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4（中段 R P）が成立するようなリール制御が行われる。

10

【0160】

なお、R T 1 中にハズレとなる当せん番号が決定されるようにした場合、ハズレとなる当せん番号が決定された際に、押し順が逆押し（ストップスイッチ 26 c を最初に操作する押し順）等の所定の押し順の場合に、押し位置によっては「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せ（「赤 7 揃い図柄」とも称する）が表示窓 W 内（例えば、有効ライン 29 上）に表示されるように構成してもよい。この赤 7 揃い図柄は、小役 40（赤 7 揃い小役）の対応図柄と共通しているが、小役 40 は R T 2 中でしか成立しない（図 8 参照）。したがって、R T 1 中で停止表示される赤 7 揃い図柄は、あくまでハズレ図柄となる。

20

【0161】

(c) 入賞に関するリール制御

図 24 (B)、図 25、図 26 に示す入賞－A 1～A 12 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず所定の 1 枚役が成立し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図 26 に示す入賞－A 11 条件装置は、小役 6，10，15，16，21，34 の図柄組合せが対応する条件装置であり、非 R T 中にこれらの図柄組合せを揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず 1 枚役である小役 6 が成立するようなリール制御が行われる。

【0162】

30

一方、入賞－A 11 条件装置に対応する図柄組合せが R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中右左」のときは 15 枚役である小役 6 が確率 1／1 で成立し、押し順が「右中左」のときは 15 枚役である小役 34 が確率 1／1 で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは 1 枚役である小役 10，15，16 のいずれかがそれぞれ確率 1／8 で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ 26 a，26 b，26 c を意味しており、これらの並び順は、その操作順を示している。例えば、「中右左」は、ストップスイッチを 26 b→26 c→26 a の順に操作する押し順を表すという具合である。図 25～図 28 では各押し順を「1」、「2」、「3」の数字の並び順で示している。図中の「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、「321」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応する。

40

【0163】

R T 1 中は、ボーナス条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されているため、押し順や押し位置によっては、B B 役 1 や B B 役 2 が成立することもある。例えば、1 種 B B－B 条件装置に対応する図柄組合せ（すなわち B B 役 2 の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されている R T 1 中で入賞－A 11 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった場合、押し順が「中右左」のときと「右中左」のときは、それぞれ小役 6、小役 34 が必ず成立するので、B B 役 2 が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは、押し位置

50

によって小役 10, 15, 16 のいずれかの対応図柄を引き込める場合は B B 役 2 が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆に B B 役 2 の対応図柄「黒バー／黒バー／赤セブン」を引き込むことができる場合は B B 役 2 が成立するようなリール制御が行われる。

【0164】

具体的に、「左中右」の押し順のときを例にとって説明する。まず、1 番目の左リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役 16 か小役 21 のいずれかが成立する可能性が残る。続いて 2 番目の中リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役 16 が成立する可能性残り、最後に 3 番目の右リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役 16（対応図柄「赤セブン・青バー・青バー」）が成立することとなる。これに対し、2 番目の中リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階で取りこぼし（いずれの役も成立しない）が確定し（最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示される可能性は残り）、最後に 3 番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示されることとなる。

【0165】

次に、1 番目の左リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では B B 役 2 か小役 10 か小役 15 のいずれかが成立する可能性が残る。続いて 2 番目の中リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では B B 役 2 が成立する可能性残り、最後に 3 番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に B B 役 2（対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」）が成立することとなる。これに対し、2 番目の中リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役 10 が成立する可能性残り、最後に 3 番目の右リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役 10（対応図柄「黒バー・金セブン・金セブン」）が成立することとなる。

【0166】

図 26～図 28 に示す入賞－B1～B12 条件装置の図柄組合せを、非 R T 中に揃えられる状態になった場合も、R T 1 中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図 27 に示す入賞－B7 条件装置は、小役 4, 5, 8, 13, 18, 23, 30 の図柄組合せが対応つけられた条件装置であり、非 R T 中にこれらの図柄組合せが揃えられる状態になった場合は、押し順が「中第一」のときは 15 枚役である小役 30 が確率 1／1 で成立し、押し順が「左第一」または「右第一」のときは 1 枚役である小役 5 が確率 1／1 で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左第一」はストップスイッチ 26a を最初に操作する押し順、「中第一」はストップスイッチ 26b を最初に操作する押し順、「右第一」はストップスイッチ 26c を最初に操作する押し順を表している。図 26～図 29 では、「左第一」、「中第一」、「右第一」の各押し順を、それぞれ「1・－・－」、「－・2・－」、「－・－・3」で表示している。

【0167】

一方、入賞－B 7 条件装置に対応する図柄組合せが R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中左右」のときは 1 枚役である小役 4 または小役 5 が確率 1 / 1 で成立し、押し順が「右左中」のときは 1 5 枚役である小役 3 0 が確率 1 / 1 で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは 1 枚役である小役 8 , 1 3 , 1 8 , 2 3 のいずれかがそれぞれ確率 1 / 8 で成立するようなリール制御が行われる。また、1 種 B B - A 条件装置に対応する図柄組合せ（すなわち B B 役 1 の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されている R T 1 中に、入賞－B 7 条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態になった場合、押し順が「中左右」のときと「右左中」のときは、それぞれ小役 4 , 5、小役 3 0 が必ず成立するので、B B 役 1 が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは、押し位置によって小役 8 , 1 3 , 1 8 , 2 3 のいずれかの対応図柄を引き込める場合は B B 役 1 が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆に B B 役 1 の対応図柄「青バー／青バー／赤セブン」を引き込むことができる場合は B B 役 1 が成立するようなリール制御が行われる。

10

【0168】

図 2 9 に示す入賞－C ～ E 条件装置の図柄組合せは、非 R T 中に揃えられる状態になった場合も、R T 1 中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置に関係なく、必ず 1 5 枚役である小役 3 6 が成立するようになっている。

【0169】

図 2 9 に示す入賞－F ～ Q 条件装置は、非 R T 中、R T 1 中に、対応付けられた図柄組合せが揃う状態にはならないが、R T 2 中では選出されるように構成されている。これらのうち、入賞－F , G , L , M 条件装置は、R T 2 中、対応付けられた図柄組合せが揃う状態になった場合、押し順や押し位置に関係なく、必ず 1 5 枚役であるスイカ小役（小役 2 4 ～ 3 7）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－I , J , K , O , P , Q 条件装置に対応付けられた図柄組合せは、R T 2 中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、1 枚役（小役 1 ～ 2 3 , 4 0 ～ 4 4）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－H 条件装置に対応付けられた図柄組合せは、R T 2 中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、3 枚役（小役 3 8 , 3 9）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－N 条件装置に対応付けられた図柄組合せは、R T 2 中に揃えられる状態になった場合、押し順が「左第一」または「中第一」のときは、押し位置によっては 1 枚役が成立し、押し順が「右第一」のときは押し位置によっては 7 揃い 1 枚役（小役 4 0）が成立するようなリール制御が行われる。

20

30

【0170】

（1－3）メイン通信制御手段 1 5 0 を構成する各手段

制御コマンド送信手段 1 5 1 は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバー 2 5 が操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「遊技モードコマンド」とも称する）、どの R T 状態に設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「R T コマンド」とも称する）、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド（「作動状態コマンド」とも称する）がある。また、スタートレバー 2 5 が操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、指示番号の情報を含む制御コマンド（「指示番号コマンド」とも称する）、演出グループ番号（演出グループ A 番号および演出グループ B 番号）の情報を含む制御コマンド（「演出グループ番号コマンド」とも称する）がある。この他に、設定値の情報を含む制御コマンド、ベル回数カウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンドや、後述のボーナス遊技で送信する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバー 2 5 が操作される前や、スタートレバー 2 5 が操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

40

【0171】

50

このように、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられると、制御コマンド送信手段１５１から後述する副制御手段２００（より詳細にはサブメイン制御手段２００Ａ）に、スロットマシン１における指示番号コマンドや演出グループ番号コマンドに相当する各種の制御コマンド（総称して「レバー操作受付時コマンド」とも称する）が送信される。このレバー操作受付時コマンドを受信することにより副制御手段２００は、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと（スタートレバー２５が有効に操作されたこと）を識別することができる。

【０１７２】

また、制御コマンド送信手段１５１は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始することを示す情報を含む制御コマンド（「全回胴回転開始コマンド」とも称する）を送信する。さらに、第一停止操作（最初にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第一回胴停止（第一停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第一停止コマンド」とも称する）を送信する。同様に、第二停止操作（次にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第二回胴停止（第二停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第二停止コマンド」とも称する）を送信する。同じく、第三停止操作（最後にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第三回胴停止（第三停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第三停止コマンド」とも称する）を送信する。

【０１７３】

このように、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けてオフ状態からオン状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段１５１から後述する副制御手段２００（より詳細にはサブメイン制御手段２００Ａ）に、停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（第一、第二及び第三停止受付コマンド）が送信される。そして、副制御手段２００は、これらの停止受付コマンドを受信することにより、各ストップスイッチが有効に停止操作（第一、第二及び第三停止操作）を受け付けたことを識別することができる。

【０１７４】

また、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けた後、停止操作が解除されて各ストップスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段１５１は、受け付けた停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（停止操作解除コマンド）を送信する。具体的には、第一停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止操作解除コマンド」と称する）、第二停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止操作解除コマンド」と称する）、および第三停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止操作解除コマンド」と称する）が送信される。これらの停止操作解除コマンドを受信することにより副制御手段２００は、各ストップスイッチが有効に受け付けた停止操作が解除されたこと（ストップスイッチから遊技者の手が離れたこと）を識別することができる。なお、第一、第二停止操作解除コマンドは送信されず、第三停止操作解除コマンドのみが送信されるようにしてもよい。

【０１７５】

さらに制御コマンド送信手段１５１は、停止図柄判定をする前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド（「全停止コマンド」とも称する）、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド（「払出数コマンド」とも称する）を送信する。ま

た、全回胴停止後の所定のタイミングで、入賞判定結果の情報を含む制御コマンド（「役決定結果コマンド」とも称する）を送信する。主制御手段１００と副制御手段２００（サブメイン制御手段２００Ａ）との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

【０１７６】

外端信号送信手段１５２は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対し外端信号を送信するように構成されている。本実施形態では、有利区間の遊技モード３に滞在中で、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置または入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃えられる状態になったときに、１５枚の遊技メダルが払い出されることが２回（連続で）起きるという状況が発生したときに、外端信号を出力するようにしている。そのような状況は、ＢＢ内部中のときであっても、ＢＢ内部中ではないとき（ＢＢ非内部中）であっても発生し得る。仮に、ＢＢ内部中においてこのような状況が生じた場合のみ外端信号を出力するよう構成すると、外端信号が出力されたことによって、ＢＢ内部中であることが判別可能となる。これに対し、本実施形態では、ＢＢ内部中であってもＢＢ非内部中であっても、上述の状況が発生した場合は、外端信号を出力するようにしている。そのため、外端信号が出力されても、そのことによって、ＢＢ内部中であるかどうかを確実に判別することは困難となっている。ただし、ＢＢ非内部中において１５枚の遊技メダルが払い出される可能性は、ＢＢ内部中と比較してかなり低くなっている。したがって、外端信号が出力された場合、それがＢＢ内部中において出力された可能性は高くなる。そのため、外端信号が出力された回数を外部機器等により遊技者が確認し、その回数を遊技者が、ＢＢ内部中に移行した回数と判断したとしても、その判断が実情と大きく乖離することはない（外端信号をＢＢ内部中となったことを示す信号と捉えた場合の信頼性を確保することができる）。

【０１７７】

（２）副制御手段２００の機能ブロック

副制御手段２００は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理（指示）を行うサブメイン制御手段（「第１副制御手段」とも称する）２００Ａと、主に画像演出及び音声演出を制御（実行）するサブサブ制御手段（「第２副制御手段」とも称する）２００Ｂとを備えて構成される。

【０１７８】

（２－１）サブメイン制御手段２００Ａを構成する各手段

サブメイン制御手段２００Ａは、大別すると、演出管理手段２１０とサブメイン通信制御手段２３０とを備えている。演出管理手段２１０は、ゲーム演出管理手段２１１、報知演出管理手段２１２及びランプ演出制御手段２１３を備えており、サブメイン通信制御手段２３０は、制御コマンド受信手段２３１、演出コマンド送信手段２３２及び状態コマンド受信手段２３３を備えている。なお、サブメイン制御手段２００Ａにおける上述の各手段は、図２に示したサブメイン制御基板７０Ａ上に配されたサブメインＣＰＵ７１、ＲＯＭ７２、ＲＡＭ７３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭ７２に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１７９】

（演出管理手段２１０を構成する各手段）

ゲーム演出管理手段２１１は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（「ゲーム演出」とも称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

【０１８０】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置１１を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モード（例えば、遊技モード５）に滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出

ランプ 1 2, 1 3 a, 1 3 b, 1 4 a, 1 4 b や飾りランプ 3 2 a, 3 2 b を用いた演出を行ったり、スピーカ 1 5 a, 1 5 b, 4 4 a, 4 4 b を用いた演出を組み合わせで行ったりしてもよい。

【0181】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置 1 1 により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段 1 0 0 において A T ゲーム数（ベル回数）が加算されたことを契機として、加算された A T ゲーム数の値（例えば「+10」等の文字）を、画像表示装置 1 1 の表示画面 1 1 a 上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

10

【0182】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段 1 0 0 からのナビ番号コマンドにより伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出が行われる。この押しナビ演出（サブ側押しナビ）は、画像表示装置 1 1 をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順（正解押し順）を表示画面 1 1 a 上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述の R P ナビに対応する R P ナビ演出（サブ側 R P ナビ）と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出（サブ側入賞ナビ）と、目押しナビに対応する目押しナビ演出（サブ側目押しナビ）を実行するようになっている。

【0183】

押し順を報知する押しナビ演出（R P ナビ演出、入賞ナビ演出）の具体的態様としては、対応する押し順を示す数字を表示する態様（例えば、「左第一」の押し順の場合は、表示画面 1 1 a の左下部に「1」を表示し、「中左右」の押し順の場合は、表示画面 1 1 a の下部に押し順を示す数字を左側から「2」、「1」、「3」の順番で並べて報知する態様）が例として挙げられる。第一押し順から第三押し順までを表示する場合には、表示した第一押し順に従って遊技者が 1 番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が 2 番目のストップスイッチを操作した時点で第二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が 3 番目のストップスイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。

20

【0184】

また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押しナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべき操作と対応付けてスピーカ 1 5 a, 1 5 b 等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ 1 3 a を「左」、演出ランプ 1 2 を「中」、演出ランプ 1 3 b を「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。また、サブ側押しナビを行うための表示器を備えるようにしてもよい。例えば、表示窓 W の下に、7 セグメントランプを横に 3 個並べて構成される表示器を設け、「右中左」の押し順の場合は、左側、中央、右側の各 7 セグメントランプに「3」、「2」、「1」の数字をそれぞれ表示することが挙げられる。

30

【0185】

報知演出管理手段 2 1 2 は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段 2 0 0 B により実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段 1 0 0 からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

40

50

【0186】

ランプ演出制御手段213は、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14b、飾りランプ32a, 32b、バックランプ38a～38dを用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。また、後述の示唆演出も行うように構成されている。

【0187】

(サブメイン通信制御手段230を構成する各手段)

制御コマンド受信手段231は、主制御手段100からの制御コマンドを受信し、RAM73等の所定の記憶領域(例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ)に記憶するように構成されている。

【0188】

演出コマンド送信手段232は、主制御手段100からの制御コマンドに基づき、演出に関する各種の情報を含む演出コマンド(例えば、画像情報を含む演出コマンド等)をサブサブ制御手段200Bに送信するように構成されている。

【0189】

状態コマンド受信手段233は、サブサブ制御手段200Bからの状態コマンド(例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等)を受信し、RAM73等の所定の記憶領域(例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ)に記憶するように構成されている。

【0190】

(2-2) サブサブ制御手段200Bを構成する各手段

以上のように構成されたサブメイン制御手段200Aに対し、サブサブ制御手段200Bは、大別すると、演出実行制御手段250とサブサブ通信制御手段270とを備えている。演出実行制御手段250は、ゲーム演出実行制御手段251と報知演出実行制御手段252を備えており、サブサブ通信制御手段270は、演出コマンド受信手段271と状態コマンド送信手段272を備えている。なお、サブサブ制御手段200Bにおける上述の各手段は、図2に示すサブサブ制御基板70B上に配されたサブサブCPU75、ROM76、RAM77、電子回路等のハードウェア及びROM76に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0191】

(演出実行制御手段250を構成する各手段)

ゲーム演出実行制御手段251は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドに基づいて画像表示装置11やスピーカ15a, 15b等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。

【0192】

報知演出実行制御手段252は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドに基づいて画像表示装置11やスピーカ15a, 15b等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。

【0193】

(サブサブ通信制御手段270を構成する各手段)

演出コマンド受信手段271は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドを受信し、RAM77等の所定の記憶領域(例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ)に記憶するように構成されている。

【0194】

状態コマンド送信手段272は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段200Aに送信するように構成されている。

【0195】

上述した制御コマンド送信手段151からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段232からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段272からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる(パラレル通信方式で行うようにしてもよい)。また、各送信手段151, 232, 272は、それぞれ同様の構成を有し

10

20

30

40

50

ており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ（「CB」とも称する）、送信するコマンドの書込みや読出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えて構成される。

【0196】

CBは、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に1バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それをCBの書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、CBの読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部のTDR（送信用データレジスタ）に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、TDRに書き込まれたコマンドデータをTSR（送信シフトレジスタ）に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。

10

【0197】

なお、パラレル通信方式で行う場合は、CBの読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート（副制御手段に送信するための出力ポート）に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における1つのコマンドは、通常、2バイト構成である（チェックサムは1バイト構成）。また、通信方式は調歩同期式（非同期式）であり、1ビットのストップビット、1ビットのパリティビット（偶数パリティ）を有している（通信方式やコマンド構成は適宜変更可）。

20

【0198】

《主要な制御処理》

以下、スロットマシン1の主制御手段100において行われる制御処理のうち、特に、設定変更処理と遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図30～図58を追加参照して説明する。なお、以下の説明で使用するカウンタやフラグ等の変数については、図12の変数一覧表に簡単な説明を記載している。

【0199】

＜設定変更処理＞

まず、図30（A）を参照して、設定変更装置処理の基本的な流れについて説明する。設定変更装置処理は、設定変更が行われる際に実行するものであり、指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての記憶領域（RAM63内において有利区間に関する情報を記憶するアドレス）に「0」を保存する処理を行う（ステップK1）。

30

【0200】

＜遊技進行制御処理＞

次に、図30（B）～図57を参照して、遊技進行制御処理の基本的な流れについて説明する。遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図30（B）に示すように、まず、遊技開始時待機処理を行う（ステップS1）。この遊技開始時待機処理では、図30（C）に示すように、全停時ウェイト番号が0であるか否かを判定する（ステップS11）。ここで、全停時ウェイト番号が0でない場合は、全停時ウェイト番号に対応した待機時間だけ待機して（ステップS12）、ステップS13に進み、全停時ウェイト番号が0である場合は、そのままステップS13に進む。そして、ステップS13において全停時ウェイト番号に0を保存し、遊技開始時待機処理を終了してリターンする。

40

【0201】

遊技開始時待機処理の終了後、図30（B）のステップS2に進む。ここでは、スタートレバー25の操作が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられると内部抽せん開始処理を行う（ステップS3）。この内部抽せん開始処理では、図31（A）に示すように、内部抽せんを行う（ステップS21）。この内部抽せんでは、ボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号を決定する。内部抽せんの実行後、グループ番号セット処理に進む。

【0202】

グループ番号セット処理では、図31（B）に示すように、演出グループA番号にボー

50

ナス条件装置番号に応じた値（図 2 1（A）を参照）を保存し（ステップ S 3 1）、演出グループ B 番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値（図 2 1（B）を参照）を保存する（ステップ S 3 2）。次いで、条件装置グループ A 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値（図 2 2 を参照、以下同様）を保存し（ステップ S 3 3）、条件装置グループ D 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 3 4）、条件装置グループ G 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存する（ステップ S 3 5）。

【0203】

同様に、条件装置グループ B 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 3 6）、条件装置グループ C 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 3 7）、条件装置グループ E 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存する（ステップ S 3 8）。さらに、条件装置グループ I 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 3 9）、条件装置グループ F 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 4 0）、条件装置グループ H 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存する（ステップ S 4 1）。そして、条件装置グループ J 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 4 2）、区間種別番号管理レバー処理に進む。

【0204】

区間種別番号管理レバー処理では、図 3 2 に示すように、まず、区間種別番号が 0（通常区間）であるか否かを判定する（ステップ S 5 1）。ここで、区間種別番号が 0 である場合は、ステップ S 5 2 に進み、B B 未作動か否かを判定する。ここで、B B 未作動の場合は、B B 内部中であるか否かを判定し（ステップ S 5 3）、B B 内部中でない場合は、そのままステップ S 5 5 に進み、B B 内部中である場合は、条件装置グループ A 番号が 1 であるか否かを判定し（ステップ S 5 4）、条件装置グループ A 番号が 1 である場合はステップ S 5 1 に進む。一方、上記ステップ S 5 2 の判定で B B 作動中の場合と、上記ステップ S 5 4 の判定において条件装置グループ A 番号が 1 でない場合はステップ S 5 1 には進まず、後述の待機演出処理に進む。

【0205】

ステップ S 5 1 では、有利区間移行処理を行う。この有利区間移行処理では、図 3 4（A）に示すように、条件装置グループ A 番号が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 7 1）、0 である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループ A 番号が 0 でない場合は、有利区間抽せんを行い（ステップ S 7 2）、区間種別番号に抽せん結果を保存する（ステップ S 7 3）。次に、区間種別番号が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 7 4）、0 である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が 0 でない場合は、チャンスモード 1 抽せんを行い（ステップ S 7 5）、チャンスモード番号に抽せん結果を保存する（ステップ S 7 6）。さらに、セブンテーブル 1 抽せんを行い（ステップ S 7 7）、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存する（ステップ S 7 8）。

【0206】

次いで、チャンスモード番号が 4 であるか否かを判定する（ステップ S 7 9）。ここで、チャンスモード番号が 4 でない場合は、ステップ S 8 3 に進み、チャンスゲーム数抽せん処理を行う。このチャンスゲーム数抽せん処理では、図 3 4（B）に示すように、チャンスゲーム数抽せんを行い（ステップ S 9 1）、チャンスゲーム数カウンタに抽せん結果を保存して（ステップ S 9 2）リターンする。チャンスゲーム数抽せん処理からのリターンで、図 3 4（A）のステップ S 8 4 に進み、チャンス周期抽せんを行う。そして、チャンス周期カウンタに抽せん結果を保存し、有利区間移行処理を終了してリターンする。

【0207】

一方、上記ステップ S 7 9 の判定で、チャンスモード番号が 4 である場合は、ステップ S 8 0 に進み、A T 当せん時処理を行う。この A T 当せん時処理では、図 3 5 に示すよう

10

20

30

40

50

に、まず、A T当せんフラグに1を保存する（ステップS 1 0 1）。次に、A Tモード抽せんを行って抽せん結果をA Tモード番号に保存し（ステップS 1 0 2）、さらに、セブン1抽せんを行って抽せん結果をセブン番号に保存する（ステップS 1 0 3）。次いで、セブン番号補正処理を行う（ステップS 1 0 4）。

【0 2 0 8】

このセブン番号補正処理では、図3 6（A）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップS 1 2 1）。この補正カウンタ処理では、図3 6（B）に示すように、補正カウンタデータ（金セブンカウンタの値とセブンカウンタの値を合算するカウンタ）に0をセットし（ステップS 1 3 1）、セブン番号が2であるか否かを判定する（ステップS 1 3 2）。ここで、セブン番号が2である場合は、補正カウンタデータに金セブンカウンタの値をセットし（ステップS 1 3 3）、さらに補正カウンタデータに1を加算し（ステップS 1 3 4）、ステップS 1 3 5に進む。一方、上記ステップS 1 3 2の判定で、セブン番号が2でない場合は、そこから直接ステップS 1 3 5に進む。このステップS 1 3 5では、補正カウンタデータにセブンカウンタの値を加算してステップS 1 3 6に進む。ステップS 1 3 6では、補正カウンタデータに、累積カウンタと補正カウンタデータとベル回数カウンタの各値に基づき算出される値を保存し、補正カウンタ処理からリターンする。

【0 2 0 9】

補正カウンタ処理からのリターンで、図3 6（A）のステップS 1 2 2に進み、補正カウンタの値が1 9 0 1以上であるか否かを判定する。ここで、補正カウンタの値が1 9 0 1以上の場合は、セブン番号に1を保存してから（ステップS 1 2 3）、セブン番号補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が1 9 0 1以上でない場合は、そのままリターンする。後述する到達フラグ処理では、補正カウンタの値が2 1 0 1以上であるか否かによって処理手順を分岐するようにしている。これに対し本処理では、補正カウンタの値が1 9 0 1以上であるか否かによってセブン番号に1を保存するかどうかを判断しており、分岐判断に用いる補正カウンタの値（「判別値」とも称する）が異なっている。これは、セブン番号に1を保存することで、少なくとも次回1回以上のA T遊技が可能となるため、それに伴い将来獲得できる遊技メダル数が増えることを考慮して、判別値を到達フラグ処理における2 1 0 1よりも少なく設定したものである。このように、状況に応じて判別値を変えることにより、将来獲得できる遊技メダル数を、必要以上に過剰にカウントすることなく管理することができる。

【0 2 1 0】

セブン番号補正処理からのリターンで、図3 5のステップS 1 0 5に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタに3を保存してから（ステップS 1 0 6）、ステップS 1 0 7に進み、セブン番号が1である場合は、直接ステップS 1 0 7に進む。このステップS 1 0 7では、到達フラグ処理を行う。

【0 2 1 1】

この到達フラグ処理では、図3 6（C）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップS 1 4 1）。補正カウンタ処理の終了後、補正カウンタが2 1 0 1以上であるか否かを判定し（ステップS 1 4 2）、2 1 0 1以上である場合は、到達フラグに1を保存し（ステップS 1 4 3）、到達フラグ処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタが2 1 0 1以上でない場合は、メイン遊技状態番号が3であるか否かを判定し（ステップS 1 4 4）3である場合はそのままリターンし、3でない場合は到達フラグに0を保存してから（ステップS 1 4 5）、リターンする。

【0 2 1 2】

到達フラグ処理からのリターンで、図3 5のステップS 1 0 8に進み、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、そのままA T当せん時処理処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループA番号が1でない場合は、E Xモード1抽せんを行い（ステップS 1 0 9）、その抽せん結

果をEXモード番号に保存してから（ステップS110）、AT当せん時処理処理を終了してリターンする。

【0213】

AT当せん時処理処理からのリターンで、図34（A）のステップS81に進み、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1でない場合は、そのまま有利区間移行を終了してリターンし、条件装置グループA番号が1である場合は、AT突入レバー処理を行う（ステップS82）。

【0214】

このAT突入レバー処理では、図37に示すように、まず、ループCUランクセット処理を行う（ステップS151）。ループCUランクセット処理では、図38（A）に示すように、セブンセットカウンタを1加算し（ステップS171）、ループ番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップS172）、CUランク番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップS173）、リターンする。

【0215】

ループCUランクセット処理からのリターンで、図37のステップS152に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、ステップS154に進み、セブンループ抽せん処理を行う。セブンループ抽せん処理では、図38（B）に示すように、セブンループ抽せんを行い（ステップS181）、その抽せん結果をセブンカウンタに保存して（ステップS182）、リターンする。セブンループ抽せん処理からのリターンで、図37のステップS155に進み、そこで、到達フラグ処理を実行してステップS156に進む。一方、上記ステップS153の判定で、セブンカウンタの値が0でない場合は、そこから直接ステップS156に進む。また、上記ステップS152の判定で、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタの値を1減算し（ステップS158）、金セブンループ抽せん補正処理を行う（ステップS159）。

【0216】

この金セブンループ抽せん補正処理では、図38（C）に示すように、到達フラグが0であるか否かを判定し、0でない場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、到達フラグが0である場合は、補正カウンタ処理を行い（ステップS192）、その終了後、補正カウンタの値が1900よりも小さいか否かを判定する（ステップS193）。ここで、補正カウンタの値が1900以上の場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタの値が1900よりも小さい場合は、金セブンループ抽せんを行い（ステップS194）、その結果が0であるか否かを判定する（ステップS195）。ここで、金セブンループ抽せんの結果が0である場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、金セブンループ抽せんの結果が0でない場合は、金セブンカウンタに3を保存し（ステップS196）、到達フラグ処理を実行してから（ステップS197）、リターンする。

【0217】

金セブンループ抽せん補正処理からのリターンで、図37のステップS156に進み、上乗せモード抽せんを行い、その結果を上乗せモード番号に保存する（ステップS157）。次いで、補正カウンタ処理を行い（ステップS160）、その終了後にベル回数1抽せんを行い（ステップS161）、その結果をベル回数カウンタに保存する（ステップS162）。次に、ベル回数カウンタ補正処理を行う（ステップS163）。

【0218】

このベル回数カウンタ補正処理では、図39に示すように、まず、補正カウンタに、補正カウンタの上限値（2100）と現在値との差に基づき算出される許容ベル回数の値（補正カウンタが上限値に達するまでに許容されるベル回数の値）を保存する（ステップS201）。次に、到達フラグが0であるか否かを判定し（ステップS202）、0でない場合は、そのままステップS203に進み、0である場合は、補正カウンタの値がベル回

10

20

30

40

50

数カウンタの値よりも小さいか否かを判定し（ステップS206）、小さい場合は、ステップS203に進む。ステップS203では、ベル回数カウンタに7を保存し、保存後、ベル回数カウンタ補正処理を終了してリターンする。ベル回数カウンタ補正処理からのリターンで、図37のステップS164に進み、そこで到達フラグ処理を実行し、AT突入時レバー処理を終了してリターンする。AT突入時レバー処理からのリターンで、図34（A）の有利区間移行処理も終了してリターンし、図32のステップS56に進み、そこでレバー時ウェイト処理を実行する。

【0219】

このレバー時ウェイト処理では、図40に示すように、まず、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する（ステップS211）。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、AT当せんフラグが0であるか否かを判定し（ステップS212）、AT当せんフラグが0である場合は、レバーウェイト番号に2を保存し（ステップS213）、0でない場合は、レバーウェイト番号に1を保存する（ステップS214）。そして、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS211の判定で、条件装置グループA番号が1でない場合は、ステップS215に進み、メイン遊技状態番号が2より小さいか否かを判定する。ここで、メイン遊技状態番号が2より小さい場合は、そのままステップS217に進み、メイン遊技状態番号が2以上の場合は、メイン遊技状態番号が4であるか否かを判定し（ステップS230）、4である場合はステップS217に進む。一方、メイン遊技状態番号が4でない場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。

【0220】

ステップS217では、AT当せんフラグが0であるか否かを判定し、0である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、AT当せんフラグが0でない場合は、演出レバーウェイト抽せんを行う（ステップS218）。そして、その結果が0であるか否かを判定し（ステップS219）、0である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、演出レバーウェイト抽せんの結果が0でない場合は、ステップS213に進んでレバーウェイト番号に2を保存し、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。レバー時ウェイト処理からのリターンで、図32の区間種別番号管理レバー処理に戻り、後述の待機演出処理に進む。

【0221】

一方、図32のステップS51の判定で、区間種別番号が0でない場合は、レバー全停フラグに0を保存し（ステップS57）、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する（ステップS58）。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、1種BB当せん当該フラグに1を保存し（ステップS59）、1でない場合は、1種BB当せん当該フラグに0を保存する（ステップS60）。そして、保存後、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかであるか否かを判定する（ステップS61）。ここで、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかである場合は、指示番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値を保存してから（ステップS62）、図33のステップS63に進み、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかでない場合は、直接ステップS63に進む。

【0222】

ステップS63では、メイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1レバー処理を行い（ステップS64）、メイン遊技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2，5レバー処理を行う（ステップS65）。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3レバー処理を行い（ステップS66）、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4レバー処理を行い（ステップS67）、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号2，5レバー処理を行う（ステップS68）。そして、各々のレバー処理の実行後、図32のステップS56に進む。一方、メイン遊技状態番号がその他の番号の場合は、特に処理は行わず、そのままステップS56に進む。

【0223】

メイン遊技状態番号1レバー処理では、図41(A)に示すように、チャンスモード2抽せんを行い(ステップS241)、次に、チャンスモード番号判定処理を行う(ステップS2421)。このチャンスモード番号判定処理では、図41(B)に示すように、チャンスモード2抽せん又はチャンスモード3抽せんの抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS251)。ここで、抽せん結果が0である場合は、そのままチャンスモード番号判定処理を終了してリターンし、抽せん結果が0でない場合は、チャンスモード番号に抽せん結果を保存してから(ステップS252)、リターンする。

【0224】

チャンスモード番号判定処理からのリターンで、図41(A)のステップS243に進み、チャンスモード番号が4であるか否かを判定する。ここで、チャンスモード番号が4でない場合は、ステップS247に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し、0である場合は、そのままメイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、チャンスゲーム数抽せん処理を行い、その終了後、メイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS242の判定で、チャンスモード番号が4である場合は、ステップS244に進み、AT当せん時処理を行う。その終了後、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し(ステップS245)、0である場合はそのままメイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、AT突入時レバー処理を行い、その後、リターンする。

【0225】

メイン遊技状態番号2,5レバー処理では、図41(C)に示すように、まず、AT当選後レバー処理を行う(ステップS261)。このAT当選後レバー処理では、図42に示すように、まず、到達フラグが0であるか否かを判定する(ステップS271)。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままAT当選後レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、ステップS272に進み、EXモード番号が1であるか否かを判定する。ここで、EXモード番号が1である場合は、EXモード2抽せんを行い(ステップS273)、その抽せん結果が2であるか否かを判定する(ステップS274)。ここで、抽せん結果が2である場合は、EXモード番号に2を保存してから(ステップS275)、ステップS276に進む。一方、上記ステップS272の判定で、EXモード番号が1でない場合は、そこから直接ステップS276に進み、上記ステップS274の判定で、EXモード2抽せんの結果が2でない場合は、そこから直接ステップS276に進む。

【0226】

ステップS276では、セブンテーブル番号が13より小さいか否かを判定する。ここで、セブンテーブル番号が13より小さい場合は、抽せん済みフラグが0であるか否かを判定し(ステップS277)、0である場合は、さらに条件装置グループG番号が0であるか否かを判定し(ステップS278)、条件装置グループG番号が0でない場合は、ステップS279に進む。ステップS279では、セブンテーブル2抽せんを行い、その抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS280)。ここで、セブンテーブル2抽せんの結果が0である場合は、そのままステップS282に進み、セブンテーブル2抽せんの結果が0でない場合は、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存してから(ステップS281)、ステップS282に進む。ステップS282では、抽せん済みフラグに1を保存し、ステップS283に進む。一方、上記ステップS276の判定でセブンテーブル番号が13以上の場合、上記ステップS277の判定で抽せん済みフラグが0でない場合、あるいは上記ステップS278の判定で条件装置グループG番号が0である場合は、それぞれ、そこからステップS283に進む。

【0227】

ステップS283では、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、セブン2抽せんを行い(ステップS284)、抽せん結果が2であるか否かを判定する(ステップS285)。ここで、セブン2抽せんの結果が2である場合は、セブン番号に抽せん結果を保存し(ステップS286)、セブン番号補正処理を行う

10

20

30

40

50

(ステップS287)。セブン番号補正処理の実行後、セブン番号が2であるか否かを判定し(ステップS288)、2である場合は、金セブンカウンタに3を保存し(ステップS289)、ステップS290に進む。一方、上記ステップS283の判定でセブン番号が1でない場合、上記ステップS285の判定でセブン2抽せんの結果が2でない場合、あるいは上記ステップS289の判定でセブン番号が2でない場合は、それぞれ、そこからステップS291に進む。ステップS291では、セブンストック1抽せんを行い、その抽せん結果をセブンカウンタに加算してから、ステップS290に進む。このステップS290では、到達フラグ処理を行い、その後、AT当選後レバー処理を終了してリターンする。

【0228】

AT当選後レバー処理からのリターンで、図41(C)のステップS262に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合はそのままメイン遊技状態番号2, 5レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、AT突入時レバー処理を行い、その後、遊技状態番号2, 5レバー処理を終了してリターンする。

【0229】

メイン遊技状態番号3レバー処理では、図43(A)に示すように、まず、指示番号が0であるか否かを判定する(ステップS301)。ここで、指示番号が0でない場合は、ベル回数カウンタの値を1減算してから(ステップS302)、ステップS303に進み、指示番号が0である場合は、直接ステップS303に進む。ステップS303では、到達フラグが0であるか否かを判定する。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、セブンストック2抽せんを行い(ステップS304)、その抽せん結果をセブンカウンタに加算する(ステップS306)。次いで、到達フラグ処理を行い(ステップS306)、到達フラグが0であるか否かを判定する(ステップS307)。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、金セブンカウンタの値が1又は2であるか否かを判定する(ステップS308)。ここで、金セブンカウンタの値が1又は2でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、金セブンカウンタの値が1又は2である場合は、金セブンループ書換抽せん補正処理に進む。

【0230】

金セブンループ書換抽せん補正処理では、図43(B)に示すように、まず、補正カウンタ処理を行い(ステップS311)、その後、補正カウンタの値が1900より小さいか否かを判定する(ステップS312)。ここで、補正カウンタの値が1900以上の場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が1900より小さい場合は、金セブンループ書換抽せんを行い(ステップS313)、その抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS314)。ここで、金セブンループ書換抽せんの結果が0である場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、0でない場合は、金セブンカウンタに3を保存する(ステップS316)。そして、到達フラグ処理を行い(ステップS316)、その後、金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンする。金セブンループ書換抽せん補正処理からのリターンで、図43(A)のメイン遊技状態番号3レバー処理も終了してリターンする。

【0231】

メイン遊技状態番号4レバー処理では、図44(A)に示すように、引き戻し1抽せんを行い、その抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS321)。ここで、引き戻し1抽せんの結果が0でない場合は、AT当せん時処理を行い(ステップS323)、その後、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する(ステップS324)。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンし、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突

10

20

30

40

50

入時レバー処理を行ってから（ステップS 3 2 5）、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS 3 2 2の判定で、引き戻し1抽せんの結果が0である場合は、ステップS 3 2 6に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンし、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理に進む。このAT周期優遇ゲーム数抽せん処理では、図4 4（B）に示すように、AT周期優遇ゲーム数抽せんを行い（ステップS 3 3 1）、その抽せん結果をAT周期優遇ゲーム数カウンタに保存し（ステップS 3 3 2）、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理を終了してリターンする。このAT周期優遇ゲーム数抽せん処理からのリターンで、図4 4（A）のメイン遊技状態番号4レバー処理も終了してリターンする。

10

【0 2 3 2】

次に、図3 2の区間種別番号管理レバー処理の後に行われる待機演出処理について説明する。この待機演出処理では、図4 5に示すように、まず、区間種別番号が0であるか否かを判定する（ステップS 3 4 1）。ここで、区間種別番号が0でない場合は、メイン遊技状態番号が3であるか否かを判定し（ステップS 3 4 2）、メイン遊技状態番号が3である場合は、さらにセブンセットカウンタの値が1であるか否かを判定する（ステップS 3 4 4）。ここで、セブンセットカウンタの値が1である場合は、セブンテーブル番号が1 5より小さいか否かを判定し（ステップS 3 4 4）、1 5より小さい場合はステップS 3 4 5に進み、1 5以上の場合はステップS 3 4 7に進む。ステップS 3 4 7では、入賞再遊技条件装置番号が1～1 2又は3 7～3 9のいずれかであるか否かを判定し、そのいずれかではないと判定した場合はステップS 3 4 5に進み、そのいずれかであると判定した場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS 3 4 1の判定で区間種別番号が0である場合と、上記ステップS 3 4 2の判定でメイン遊技状態番号が3でない場合は、それぞれ直接ステップS 3 4 5に進む。

20

【0 2 3 3】

ステップS 3 4 5では、レバーウェイト番号が0であるか否かを判定する。ここで、レバーウェイト番号が0である場合は、次にステップS 3 4 5に進み、レバーウェイト番号が0でない場合は、レバーウェイト番号に対応した時間待機し、レバーウェイト番号に0を保存してから（ステップS 3 4 9）、ステップS 3 4 6に進む。ステップS 3 4 6では、待機演出番号が0であるか否かを判定する。ここで、待機演出番号が0である場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、待機演出番号が0でない場合は、待機演出を実行してから（ステップS 3 4 9）、待機演出処理を終了してリターンする。

30

【0 2 3 4】

待機演出処理を終了からのリターンで、図3 2の区間種別番号管理レバー処理も終了し、それにより図3 1（A）の内部抽せん開始処理も終了し、図3 0（B）のステップS 4に進む。このステップS 4では、全回胴が停止したか否かを継続して判定し、全回胴が停止した場合は、遊技メダルの払い出し（入賞役が成立した場合のみ）を行い（ステップS 5）、さらに、遊技メダルの払出数に応じて、AT中の遊技メダル獲得数等を表示する表示器（図示略）における表示数を更新するなどの処理を行うカウンタ管理を行う（ステップS 6）。その後、区間種別番号管理遊技終了処理を行う（ステップS 7）。

40

【0 2 3 5】

この区間種別番号管理遊技終了処理では、図4 6に示すように、まず、区間種別番号が0であるか否かを判定する（ステップS 3 6 1）。ここで、区間種別番号が0である場合は、そのまま区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が0でない場合は、レバー全停フラグに1を保存し（ステップS 3 6 2）、累積カウンタ処理を行う（ステップS 3 6 3）。累積カウンタ処理では、図4 7に示すように、再遊技作動図柄（再遊技役の対応図柄）が表示されたか否かを判定し（ステップS 3 8 1）、表示されている場合は、そのまま累積カウンタ処理を終了してリターンする。一方、再遊技作動図柄が表示されていない場合は、累積カウンタの値に遊技メダルの払出数（0の場

50

合も含む)を加算し(ステップS382)、さらに累積カウンタの値を3減算してから(ステップS383)、累積カウンタ処理を終了してリターンする。

【0236】

累積カウンタ処理からのリターンで、図46のステップS364に進み、メイン遊技状態番号を判別する。そして、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が0の場合はメイン遊技状態番号0全停処理を行い(ステップS365)、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1全停処理を行い(ステップS366)、メイン遊技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2,5全停処理を行う(ステップS367)。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3全停処理を行い(ステップS368)、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4全停処理を行い(ステップS369)、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号2,5全停処理を行う(ステップS370)。さらに、メイン遊技状態番号が6の場合はメイン遊技状態番号6全停処理を行い(ステップS371)、メイン遊技状態番号が7の場合はメイン遊技状態番号7全停処理を行う(ステップS372)。

【0237】

図46のステップS365におけるメイン遊技状態番号0全停処理では、図48に示すように、まず、AT当せんフラグが0であるか否かを判定する(ステップS391)。ここで、AT当せんフラグが0である場合は、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定し(ステップS392)、条件装置グループA番号が1の場合は、さらにBB非成立であるか否かを判定する(ステップS392)。そして、BB非成立の場合は、メイン遊技状態番号に6を保存し(ステップS394)、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS392の判定で条件装置グループA番号が1でない場合と、上記ステップS393の判定でBB成立の場合は、メイン遊技状態番号に0を保存し(ステップS396)、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。また、上記ステップS391の判定でAT当せんフラグが0でない場合は、ステップS396に進み、そこで条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1でない場合は、メイン遊技状態番号に2を保存し(ステップS398)、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループA番号が1である場合は、ステップS397に進み、AT突入時遊技終了処理を行う。

【0238】

このAT突入時遊技終了処理では、図49に示すように、チャンスモード番号に0を保存し(ステップS401)、チャンスゲーム数カウンタに0を保存し(ステップS402)、チャンス周期カウンタに0を保存する(ステップS403)。その後、EXモード番号に0を保存し(ステップS404)、AT周期カウンタに0を保存し(ステップS405)、抽せん済みフラグに0を保存する(ステップS406)。さらに、メイン遊技状態番号に3を保存し(ステップS407)、有利区間ランプを点灯状態とする(ステップS408)。

【0239】

次に、図50に示すように、表示窓W内の上段ライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し(ステップS409)、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS412に進む。ステップS412では、表示窓W内の有効ライン29上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS413に進む。ステップS413では、表示窓W内の下段ライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS414に進む。ステップS414では、表示窓W内の右下がりライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS415に進む。ステップS415では、表示窓W内の右上がりライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場

合はステップS 4 1 0に進み、停止表示されなかった場合はステップS 4 1 6に進む。

【0 2 4 0】

上記ステップS 4 1 0に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓W内に3枚並んで停止表示された場合）は、全停時ウェイト番号に1を保存し、さらに待機演出番号に0を保存し（ステップS 4 1 1）、図49のステップS 4 1 8に進む。一方、上記ステップS 4 1 6に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓W内に3枚並んで停止表示されていない場合）は、全停時ウェイト番号に0を保存し、さらに待機演出番号に1を保存し（ステップS 4 1 7）、図49のステップS 4 1 8に進む。このステップS 4 1 8では、セブン番号が2であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が2でない場合は、そのままAT突入時遊技終了処理を終了してリターンし、セブン番号が2である場合は、待機演出番号に2を加算してから（ステップS 4 1 9）、AT突入時遊技終了処理を終了してリターンする。AT突入時遊技終了処理からのリターンで、図48のメイン遊技状態番号0全停処理も終了してリターンする。

【0 2 4 1】

図46のステップS 3 6 6におけるメイン遊技状態番号1全停処理では、図51（A）に示すように、チャンスゲーム数カウンタを1減算し（ステップS 4 3 1）、当該遊技がBB作動終了遊技（BB遊技の作動が終了する遊技）であるか否かを判定する（ステップS 4 3 2）。ここで、BB作動終了遊技でない場合は直接ステップS 4 3 5に進み、BB作動終了遊技である場合は、チャンスゲーム数カウンタに0を保存し（ステップS 4 3 3）、チャンス周期カウンタを1減算してから（ステップS 4 3 4）、ステップS 4 3 5に進む。ステップS 4 3 5では、AT当せんフラグが0であるか否かを判定する。ここで、AT当せんフラグが0である場合は、チャンスゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定し（ステップS 4 3 6）、チャンスゲーム数カウンタの値が0である場合は、さらにチャンス周期カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS 4 3 7）。ここで、チャンス周期カウンタの値が0である場合は、チャンスモード3抽せんを行い（ステップS 4 3 8）、さらにチャンスモード番号判定処理を行う（ステップS 4 3 9）。

【0 2 4 2】

次に、チャンスモード番号が4であるか否かを判定する（ステップS 4 4 1）。ここで、チャンスモード番号が4でない場合は、有利区間カウンタに1を保存し（ステップS 4 4 1）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。これに対し、チャンスモード番号が4である場合は、AT当せん時処理を行い（ステップS 4 4 5）、その後、メイン遊技状態番号に2を保存し（ステップS 4 4 8）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS 4 3 6の判定でチャンスゲーム数カウンタの値が0でない場合と、上記ステップS 4 3 7の判定でチャンス周期カウンタの値が0でない場合は、ステップS 4 4 2に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。これに対し、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、1種BB作動図柄が非表示であるか否かを判定し（ステップS 4 4 3）、1種BB作動図柄が非表示である場合はメイン遊技状態番号に6を保存してから（ステップS 4 4 4）、1種BB作動図柄が非表示でない場合はそのまま、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。

【0 2 4 3】

また、上記ステップS 4 3 5の判定で、AT当せんフラグが0でない場合は、ステップS 4 4 6に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、メイン遊技状態番号に2を保存し（ステップS 4 4 8）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。一方、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突入時遊技終了処理を行い（ステップS 4 4 7）、その後、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。

【0 2 4 4】

図46のステップS 3 6 7におけるメイン遊技状態番号2，5全停処理では、図51（

B) に示すように、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し(ステップS421)、1種BB当せん当該フラグが0である場合はそのまま、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突入時遊技終了処理を行ってから(ステップS422)、メイン遊技状態番号2, 5全停処理を終了してリターンする。

【0245】

図46のステップS368におけるメイン遊技状態番号3全停処理では、図52に示すように、まず、ベル回数カウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS451)。ここで、ベル回数カウンタの値が0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3全停処理を終了してリターンし、ベル回数カウンタの値が0である場合は、ステップS452に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、ステップS452に進み、セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が0である場合は、ステップS454に進み、累積カウンタの値が2001より小さいか否かを判定する。ここで、累積カウンタの値が2001より小さい場合は、到達フラグの値が0であるか否かを判定し(ステップS455)、到達フラグの値が0のときはATモード書換抽せんを行う(ステップS456)。次いで、その抽せん結果が0であるか否かを判定し(ステップS457)、抽せん結果が0のときは直接ステップS459に進み、抽せん結果が0でないときは抽せん結果をATモード番号に保存してから(ステップS458)、ステップS459に進む。

【0246】

ステップS459ではAT周期抽せんを行い、その抽せん結果をAT周期カウンタに保存する(ステップS460)。さらに、セブンテーブル1抽せんを行い(ステップS462)、その抽せん結果をセブンテーブル番号に記憶する(ステップS463)。次に、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理を行い(ステップS464)、その後、AT当せんフラグに0を保存し(ステップS465)、セブン番号に0を保存し(ステップS466)、セブンカウンタに0を保存する(ステップS467)。次に、金セブンカウンタに0を保存し(ステップS468)、セブンセットカウンタに0を保存し(ステップS469)、ループ番号に0を保存する(ステップS470)。続いて、CUランク番号に0を保存し(ステップS471)、到達フラグに0を保存し(ステップS472)、上乗せモード番号に0を保存する(ステップS473)。さらに、ベル回数カウンタに0を保存し(ステップS474)、総獲得カウンタに0を保存する(ステップS475)。そして、メイン遊技状態番号に7を保存し(ステップS476)、さらに全停時ウェイト番号に2を保存し(ステップS477)、メイン遊技状態番号3全停処理を終了してリターンする。

【0247】

一方、上記ステップS452の判定でセブン番号が1でない場合と、上記ステップS453の判定でセブンカウンタが0でない場合は、図53のステップS481に進み、セブンセットカウンタの値が7であるか否かを判定する。ここで、セブンセットカウンタの値が7でない場合はそのままステップS484に進み、セブンセットカウンタの値が7である場合は、セブンテーブル番号に15を保存し(ステップS482)、さらにセブンセットカウンタに0を保存してから(ステップS483)、ステップS484に進む。ステップS484では、ループCUランクセット処理を行い、その後、セブン番号が1であるか否かを判定する(ステップS485)。ここで、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し(ステップS487)、セブン番号に1を保存してから(ステップS488)、ステップS489に進む。これに対し、セブン番号が1である場合はセブンカウンタの値を1減算し(ステップS488)、ステップS489に進む。

【0248】

ステップS489では、セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が0のときは到達フラグが0であるか否かを判定する(ステップS490)。ここで、到達フラグが0である場合は、セブンループ抽せん処理(ステップS491)および到達フラグ処理(ステップS492)を行い、その後ステップS493に進む。一方、上

記ステップ S 4 8 9 の判定でセブンカウンタの値が 0 でない場合と、上記ステップ S 4 9 0 の判定で到達フラグが 0 でない場合は、そのままステップ S 4 9 3 に進む。また、上記ステップ S 4 8 7 の判定で金セブンカウンタの値が 0 でない場合は、ステップ S 4 9 5 に進み、金セブンカウンタの値が 3 であるか否かを判定する。ここで、金セブンカウンタの値が 3 でないときはそのままステップ S 4 9 7 に進み、金セブンカウンタの値が 3 のときは、待機演出番号に 3 を保存してから（ステップ S 4 9 6）、ステップ S 4 9 7 に進む。ステップ S 4 9 7 では、金セブンカウンタの値を 1 減算し、さらに金セブンループ抽せん処理を実行し（ステップ S 4 9 8）、その後ステップ S 4 9 3 に進む。

【0249】

ステップ S 4 9 3 では上乗せモード抽せんを行い、その抽せん結果を上乗せモード番号に保存する（ステップ S 4 9 4）。その後、図 5 4 のステップ S 5 0 1 に進み、補正カウンタ処理を行う。次いで、ベル回数切換抽せんを行い（ステップ S 5 0 2）、その抽せん結果が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。ここで、ベル回数切換抽せんの結果が 0 の場合は、ベル回数 2 抽せんを行い（ステップ S 5 0 4）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップ S 5 0 5）、ステップ S 5 0 8 に進み、ベル回数切換抽せんの結果が 0 でない場合は、ベル回数 3 抽せんを行い（ステップ S 5 0 6）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップ S 5 0 7）、ステップ S 5 0 8 に進む。

【0250】

ステップ S 5 0 8 ではベル回数カウンタ補正処理を行い、その後、到達フラグ処理を行う（ステップ S 5 0 9）。次いで、レバーウェイト番号に 3 を保存し（ステップ S 5 1 0）、待機演出番号が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 5 1 1）。ここで、待機演出番号が 0 の場合は、待機演出番号に 1 を保存し（ステップ S 5 1 2）、図 5 4 のステップ S 4 7 7 に進む。一方、待機演出番号が 0 でない場合は、そのままステップ S 4 7 7 に進む。そして、全停時ウェイト番号に 2 を保存し、メイン遊技状態番号 3 全停処理を終了してリターンする。

【0251】

図 4 6 のステップ S 3 6 9 におけるメイン遊技状態番号 4 全停処理では、図 5 5 に示すように、A T 周期優遇ゲーム数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 5 2 1）、当該遊技が B B 作動終了遊技であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。ここで、当該遊技が B B 作動終了遊技でないときはそのままステップ S 5 2 5 に進み、当該遊技が B B 作動終了遊技であるときは、A T 周期優遇ゲーム数カウンタに 0 を保存し（ステップ S 5 2 3）、さらに A T 周期カウンタの値を 1 減算してから（ステップ S 5 2 4）、ステップ S 5 2 5 に進む。ステップ S 5 2 5 では、A T 当せんフラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、A T 当せんフラグが 0 の場合は、A T 周期カウンタの値が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 5 2 6）、A T 周期カウンタの値も 0 である場合は、引き戻し 2 抽せんを行う（ステップ S 5 2 7）。そして、その抽せん結果が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 5 2 8）、抽せん結果が 0 のときは有利区間クリアカウンタに 1 を保存し（ステップ S 5 2 9）、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。

【0252】

一方、上記ステップ S 5 2 6 の判定で A T 周期カウンタの値が 0 でない場合は、ステップ S 5 3 4 に進み、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 のときはそのままメイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。これに対し、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 でないときは、ステップ S 5 3 5 に進み、B B 非成立であるか否かを判定する。そして、B B 非成立のときはそのままメイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンし、B B 成立のときは、メイン遊技状態番号に 7 を保存してから（ステップ S 5 3 6）、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。

【0253】

また、上記ステップ S 5 2 5 の判定で A T 当せんフラグが 0 でない場合は、ステップ S

10

20

30

40

50

531に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0でないときは、ステップS532に進み、AT突入時遊技終了処理を行い、メイン遊技状態番号4全停処理を終了してリターンする。これに対し、1種BB当せん当該フラグが0のときは、ステップS533に進み、メイン遊技状態番号に5を保存してから、メイン遊技状態番号4全停処理を終了してリターンする。さらに、上記ステップS528の判定で引き戻し2抽せんの結果が0でない場合は、ステップS530に進んでAT当せん時処理を行い、その後、メイン遊技状態番号に5を保存してから（ステップS533）、メイン遊技状態番号4全停処理を終了してリターンする。

【0254】

図46のステップS371におけるメイン遊技状態番号6全停処理では、図56（A）に示すように、BB成立か否かを判定する（ステップS541）。そして、BB非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号6全停処理を終了してリターンし、BB成立の場合は、メイン遊技状態番号に1を保存してから（ステップS542）、メイン遊技状態番号6全停処理を終了してリターンする。

【0255】

図46のステップS372におけるメイン遊技状態番号7全停処理では、図56（B）に示すように、BB成立か否かを判定する（ステップS551）。そして、BB非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号7全停処理を終了してリターンし、BB成立の場合は、メイン遊技状態番号に4を保存してから（ステップS552）、メイン遊技状態番号6全停処理を終了してリターンする。

【0256】

図46のステップS365～S372に示すメイン遊技状態番号0～7の各全停処理のいずれかを実行した後は、図46のステップS373に進む。ここで指示番号に0を保存し、区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。区間種別番号管理遊技終了処理からのリターンで、図30（B）のステップS8に進み、有利区間クリアカウンタ管理処理を行う。

【0257】

有利区間クリアカウンタ管理処理では、図57に示すように、有利区間クリアカウンタの値を1減算し（ステップS561）、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から0であるか否かを判定する（ステップS562）。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前は0でないときはステップS565に進み、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となったか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となった場合はそのままステップS566に進む。これに対し、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算後も0となっていない場合は、ステップS567に進み、当該遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否かを判定する。そして、当該遊技で再遊技作動図柄が表示された場合はそのままステップS569に進み、表示されなかった場合は純増カウンタに、当該遊技における遊技メダルの払出数からベット数を引いた値を加算してから（ステップS568）、ステップS569に進む。

【0258】

ステップS569では純増カウンタの値が2401以上であるか否かを判定し、純増カウンタの値が2401を下回っているときはステップS566に進み、2401以上のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。ステップS566では、指示機能に係る性能に影響を及ぼすデータ値を記憶する全ての記憶領域に0を保存し、ステップS563に進む。一方、上記ステップS562の判定で有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から0である場合は、そのままステップS563に進む。ステップS563では区間種別番号が0であるか否かを判定し、区間種別番号が0のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。これに対し、区間種別番号が0でないときは有利区間クリアカウンタに1500を保存してから（ステップS564）、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。

【0259】

＜タイマ割込処理＞

次に、タイマ割込処理について図 5 8 を参照しつつ説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読み込みや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、2.235 ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図 5 8 に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁止等）を行い（ステップ M T 1 1）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップ M T 1 2）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップ M T 2 5）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポイントの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（A T に関する情報を含む）の保持や、チェックサムの算出及び記憶等の処理も行われる。

10

【0260】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「1」減算）する処理を行い（ステップ M T 1 3）、さらにタイマ計測を行う（ステップ M T 1 4）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読み込みを行う（ステップ M T 1 5）。この入力ポートの読み込みでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読み込みと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

【0261】

20

次いで、リール 3 a ～ 3 c の駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップ M T 1 6）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中等）に応じて、ステッピングモータの出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステッピングモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力等の処理が行われる。次のステップ M T 1 7 では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップ M T 1 6 に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッパー、ブロック等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップ M T 1 8）、さらに、制御コマンドバッファ（C B）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップ M T 1 9）。

30

【0262】

次に、ステップ M T 2 0 に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を実行させる L E D 表示を行う（ステップ M T 2 1）。この L E D 表示では、例えば、払出数表示ランプ 4 6 j において、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー（E 系エラーを除く）が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「0 ～ 9」を表示させたり、設定値に基づき「1 ～ 6」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、指示番号の表示態様「＝ 1」～「＝ 6」を表示させる。また、エラー（E 系エラーを除く）が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

40

【0263】

次に、ステップ M T 2 2 に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、H 0 エラーが発生したか否かの判定、C E エラーが発生したか否かの判定、C P エラーが発生したか否かの判定、C H エラーが発生したか否かの判定、C 0 エラーが発生したか否かの判定、C 1 エラーが発生したか否かの判定、E 6 エラーが発生したか否かの判定、E 7 エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、E 6 エラーまたは E 7 エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ 4 6 j にエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、E 系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチ

50

エックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段 200 にエラー情報を送信するためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理行い（ステップ M T 2 3）、さらに割込復帰処理（レジスタの復帰、割込許可等）を行い（ステップ M T 2 4）、割込リターンする。

【0264】

<LED 基板及び発光部品>

次に、主に図 5 9～図 6 6 を参照して、図 1 に示した各演出ランプ（第 1 演出ランプ 1 2、第 2 演出ランプ 1 3 a、1 3 b、第 3 演出ランプ 1 4 a、1 4 b、第 4 演出ランプ 1 6 a、1 6 b、飾りランプ 3 2 a、3 2 b）などに用いられる LED 基板や発光部品について説明する。なお、以下に説明する LED 基板及び発光部品の用途は、スロットマシン 1 の演出ランプに限定されるものではない。

【0265】

（LED 基板の部品面形状と発光部品の構成）

図 5 9 に示す LED 基板 3 1 0 は、スロットマシン 1 の第 1 演出ランプ 1 2 に用いられる LED 基板を例示するものである。同様に、図 5 9 に示す LED 基板 3 2 0、3 3 0 は、スロットマシン S M の第 4 演出ランプ 1 6 a、1 6 b にそれぞれ用いられる LED 基板を例示するものである。LED 基板 3 1 0、3 2 0、3 3 0 は、遊技者が遊技中に注目することの多い表示部（ここでは、表示画面 1 1 a）の周囲に配置されている。

【0266】

LED 基板 3 1 0 の部品面 3 1 1、LED 基板 3 2 0 の部品面 3 2 1、及び LED 基板 3 3 0 の部品面 3 3 1 は、その正面視においてそれぞれ曲がった形状に形成されている。すなわち、LED 基板 3 1 0 の部品面 3 1 1 は、その上側縁部 3 1 2 a 及び下側縁部 3 1 2 b が全体的に湾曲した形状をなしており、LED 基板 3 2 0 の部品面 3 2 1 は、上方に向かうに従って全体的に右方に湾曲するような形状をなしている。また、LED 基板 3 3 0 の部品面 3 3 1 は、上方に向かうに従って全体的に左方に湾曲するような形状をなしている。なお、部品面に関して、曲がっている形状とは、上述の部品面 3 1 1、3 2 1、3 3 1 のような形状に限定されるものではない。例えば、図 6 0（A）に示す LED 基板 3 0 1 のように、その部品面 3 0 2 の側縁部の一部に図示するような屈曲部 3 0 3 や湾曲部 3 0 4 が形成されたものや、図 6 0（B）に示す LED 基板 3 0 6 のように、その部品面 3 0 7 が全体的に単数又は複数の位置で屈曲した形状をなすものも、部品面が曲がった形状に形成されている LED 基板とする。

【0267】

LED 基板 3 1 0 の部品面 3 1 1、LED 基板 3 2 0 の部品面 3 1 1、及び LED 基板 3 3 0 の部品面 3 3 1 には、それぞれ複数の発光部品 3 4 0（一部のみに付番）が実装されている。発光部品 3 4 0 は、図 6 1 に示すように、直方体状に形成されたランプハウス（成形枠）3 4 1 と、ランプハウス 3 4 1 に設けられたリードフレーム（電極）3 4 2 と、ランプハウス 3 4 1 に形成された円筒状の凹部 3 4 3 内に設置された 3 個の発光素子とを有する表面実装型の P L C C（成形枠付）タイプの LED デバイスである。3 個の発光素子は、赤色 LED 素子 3 4 4 R、緑色 LED 素子 3 4 4 G 及び青色 LED 素子 3 4 4 B により構成され、図示しないボンディングワイヤによりリードフレーム 3 4 2 に接続されている。ランプハウス 3 4 1 の凹部 3 4 3 内には、樹脂が注入されて 3 個の発光素子が封止されている。

【0268】

発光部品 3 4 0 では、図 6 1 に示すように、3 個の発光素子（赤色 LED 素子 3 4 4 R、緑色 LED 素子 3 4 4 G 及び青色 LED 素子 3 4 4 B）が正三角形に位置し、かつ、赤色 LED 素子 3 4 4 R から時計回りに、青色 LED 素子 3 4 4 B、緑色 LED 素子 3 4 4 G の順に並ぶように配置されている。このように、3 個の発光素子は各々の相対位置が定められている。なお、3 個の発光素子の配置はこれに限定されるものではない。例えば、図 6 2（A）に示す発光部品 3 4 0 A のように、3 個の発光素子（赤色 LED 素子 3 4 4 R、緑色 LED 素子 3 4 4 G 及び青色 LED 素子 3 4 4 B）を直線状に配置してもよい

10

20

30

40

50

し、図62(B)に示す発光部品340Bのように、3個の発光素子(赤色LED素子344R、緑色LED素子344G及び青色LED素子344B)をL字状に配置してもよい。また、赤色LED素子344R、緑色LED素子344G及び青色LED素子344Bの並び方は、図示した例とは異なる並び方(例えば、図示した例において、赤色LED素子344Rと緑色LED素子344Gの位置を入れ替えた並び方や、緑色LED素子344Gと青色LED素子344Bの位置を入れ替えた並び方など)であってもよい。

【0269】

ここでは、表面実装型のPLCCタイプのLEDデバイスを例にとって説明したが、他のタイプのLEDデバイス、例えば、表面実装型のPCB(基板)タイプのLEDデバイスや、ピン挿入型(縦型)のLEDデバイスなどを用いてもよい。また、光の三原色を構成する赤色、緑色、青色の発光素子に加え、それ以外の色(例えば、白色や黄色)の発光素子を備えたLEDデバイスを用いてもよい。

【0270】

(発光部品の設置姿勢と赤色LED素子の向き)

LED基板310の部品面311に実装された各発光部品340はそれぞれ同一の姿勢で設置されている。また、LED基板320の部品面321に実装された各発光部品340もそれぞれ同一の姿勢で設置されており、LED基板330の部品面331に実装された各発光部品340もそれぞれ同一の姿勢で設置されている。具体的には、表示画面11aの上方に配置されるLED基板310の部品面311においては、図63(A)に示すように、各発光部品340は赤色LED素子344Rが下方(表示画面11aの方)を向く同一の姿勢(赤色LED素子344Rが表示画面11aの方に偏倚した状態の姿勢)で設置されている。図63(A)における4個の矢印は、LED基板310がスロットマシンSMに設置された状態における部品面311に対する上下左右の各方向を示している。

【0271】

また、表示画面11aの左方に配置されるLED基板320の部品面321においては、図63(B)に示すように、各発光部品340は赤色LED素子344Rが右方(表示画面11aの方)を向く同一の姿勢(赤色LED素子344Rが表示画面11aの方に偏倚した状態の姿勢)で設置されている。さらに、表示画面11aの右方に配置されるLED基板330の部品面331においては、図63(C)に示すように、各発光部品340は赤色LED素子344Rが左方(表示画面11aの方)を向く姿勢(赤色LED素子344Rが表示画面11aの方に偏倚した状態の姿勢)で設置されている。図63(B)における4個の矢印は、LED基板320がスロットマシンSMに設置された状態における部品面321に対する上下左右の各方向を示し、図63(C)における4個の矢印は、LED基板330がスロットマシンSMに設置された状態における部品面331に対する上下左右の各方向を示している。

【0272】

このように、1つのLED基板の部品面に実装される各発光部品を同一姿勢に揃えることによって、各発光部品の光り方を均一化することができるので、各発光部品による照明による演出効果を高めることが可能となる。これに対し、1つのLED基板の部品面に実装される各発光部品の姿勢がバラバラであると、各発光部品を一斉に同一色で光らせた場合などにおいて、各発光部品の光り方にバラつきが生じて演出効果が低減する虞がある。なお、1つのLED基板の部品面においては、そこに実装される全ての発光部品を同一姿勢に揃えることが好ましいが、一部の発光部品が異なる姿勢で設置されていてもよい。同一姿勢で設置される発光部品の割合としては、1つのLED基板の部品面に配置される全発光部品のうちの7割または8割以上とすることが好ましいが、5割以上の発光部品が同一姿勢で設置されていれば、一応の効果を得ることが可能である。これは、以下に説明する赤色LED素子344Rの向きの効果についても同様である。

【0273】

また、上述したように、赤色LED素子344Rが表示画面11aの方に偏倚した姿勢となるように各発光部品340を設置することにより、次のような効果が得られる。すな

わち、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが発する赤色光は、緑色光や青色光に比べて波長が長く人の眼に届きやすい。また、赤色は人の注意を引く色であり目立つ。一方、表示画面１１ａは、遊技中において遊技者が注目することも多い。そのため、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方を向くように各発光部品３４０を設置することによって、表示画面１１ａを見ている遊技者の眼に赤色光が入りやすくなり、これにより視覚上、発光部品３４０の光り方が強まるような効果が得られるので、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【０２７４】

なお、発光部品３４０において、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した状態の姿勢とは、好ましくは、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂよりも赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの方が最も表示画面１１ａに近い側に位置するような姿勢（図６３（Ａ）～（Ｃ）に示すような姿勢）をいうが、これに限定されるものではない。例えば、図６４（Ａ）に示すような姿勢で発光部品３４０が設置された場合を考える。このとき、表示画面１１ａは、右方に配置されているものとする。この姿勢の場合、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒよりも緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇの方が、右方側（表示画面１１ａに近い側）に位置することになる。しかし、発光部品３４０を左右方向に二分する仮想線Ｌ１１を設定すると、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒは、この仮想線Ｌ１１よりも右側の領域に位置しており、その点で、表示画面１１ａの方を向いているといえる。そこで、このような発光部品３４０の姿勢についても、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方（右方）に偏倚した状態の姿勢とする。

【０２７５】

また、同様に、図６４（Ｂ）に示すような姿勢で発光部品３４０が設置された場合を考える。このとき、表示画面１１ａは、下方に配置されているものとする。この姿勢の場合、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒよりも青色ＬＥＤ素子３４４Ｂの方が、下方側（表示画面１１ａに近い側）に位置することになる。しかし、発光部品３４０を上下方向に二分する仮想線Ｌ１２を設定すると、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒは、この仮想線Ｌ１１よりも下方側の領域に位置しており、その点で、表示画面１１ａの方を向いているといえる。そこで、このような発光部品３４０の姿勢についても、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方（下方）に偏倚した状態の姿勢とする。

【０２７６】

（発光部品の設置密度）

図５９に示すように、ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１は、領域ＡＲ１と領域ＡＲ２との２つの領域に分けられる。領域ＡＲ１は、領域ＡＲ２よりも表示画面１１ａに近い下方側に配置されている。そして、表示画面１１ａからの距離（例えば、表示画面１１ａの中心からの距離）が相対的に遠い領域ＡＲ２よりも、表示画面１１ａからの距離が相対的に近い領域ＡＲ１の方が、発光部品３４０の設置密度（単位面積当たりの設置数）が高くなるように設定されている。すなわち、領域ＡＲ１における複数の発光部品３４０の配置ピッチ（隣接する発光部品３４０間の距離）の方が、領域ＡＲ２における複数の発光部品３４０の配置ピッチよりも短くなるように各発光部品３４０が設置されている。

【０２７７】

このように、表示画面１１ａからの距離が相対的に遠い領域ＡＲ２よりも、表示画面１１ａからの距離が相対的に近い領域ＡＲ１において、発光部品３４０の設置密度を高く設定することにより、次のような効果が得られる。すなわち、領域ＡＲ１における発光部品３４０の設置密度を高くすることにより、領域ＡＲ１における各発光部品３４０による単位面積当たりの光の強度を高めることができる。また、領域ＡＲ１は領域ＡＲ２よりも表示画面１１ａに近いので、領域ＡＲ１の発光部品３４０からの光は、表示画面１１ａを見ている遊技者の眼に入りやすい。そのため、領域ＡＲ１における各発光部品３４０による単位面積当たりの光の強度が高まることにより、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【０２７８】

このような発光部品 340 の設置密度については、LED 基板 320 の部品面 321 及び LED 基板 330 の部品面 331 に関しても同様に構成されており、同様の効果を得ることが可能である。すなわち、図 59 に示すように、LED 基板 320 の部品面 321 は、領域 AR11～領域 R15 の 5 つの領域に分けられる。領域 AR11 は、領域 AR12 よりも表示画面 11a に近い右方側に配置されており、領域 AR11 の方が領域 AR12 よりも発光部品 340 の設置密度が高く設定されている。また、領域 AR14 は領域 AR15 よりも表示画面 11a に近い右斜め下側に配置され、領域 AR13 は領域 AR14 よりも表示画面 11a に近い右斜め下側に配置されている。そして、発光部品 340 の設置密度は、領域 AR15 よりも領域 AR14 の方が高く、領域 AR14 よりも領域 AR13 の方が高く設定されている。

10

【0279】

同様に、LED 基板 330 の部品面 331 は、領域 AR21～領域 R25 の 5 つの領域に分けられる。領域 AR21 は、領域 AR22 よりも表示画面 11a に近い左方側に配置されており、領域 AR21 の方が領域 AR22 よりも発光部品 340 の設置密度が高く設定されている。また、領域 AR24 は領域 AR25 よりも表示画面 11a に近い左斜め下側に配置され、領域 AR13 は領域 AR14 よりも表示画面 11a に近い左斜め下側に配置されている。そして、発光部品 340 の設置密度は、領域 AR25 よりも領域 AR24 の方が高く、領域 AR24 よりも領域 AR23 の方が高く設定されている。

【0280】

(赤色 LED 素子同士が近接しない)

20

LED 基板 310 の部品面 311、LED 基板 320 の部品面 321、及び LED 基板 330 の部品面 331 では、赤色 LED 素子 344R 同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品 340 が配置されている。ここで、赤色 LED 素子 344R 同士が近接しない状態とは、1 つの LED 基板の部品面において、最も近接して配置された 2 つの発光部品のうちの一方の発光部品の赤色 LED 素子 344R と他方の発光部品の赤色 LED 素子 344R との間に、赤色ではない別の色の LED 素子 (緑色 LED 素子 344G 又は青色 LED 素子 344B) が位置するように 2 つの発光部品が配置されることをいう。以下、この点について具体的に説明する。

【0281】

例えば、部品面 311 の領域 AR1 において、左右方向に互いに最も近接して配置される 2 つの発光部品 340 は、図 65 (A) に示すような状態で配置されている。このとき、図中左側の発光部品 340 の赤色 LED 素子 344R と、図中右側の発光部品 340 の赤色 LED 素子 344R との間には (より詳細には、2 つの赤色 LED 素子 344R の間でかつ 2 つの発光部品 340 の上下方向の幅内の領域 (図中 2 点鎖線で囲む矩形の領域) 内には)、図中左側の発光部品 340 の緑色 LED 素子 344G と、図中右側の発光部品 340 の青色 LED 素子 344B とが位置している。そのため、2 つの発光部品 340 は、それぞれの赤色 LED 素子 344R 同士が近接しない状態となるように配置されていることになる。

30

【0282】

別の例として、部品面 321 の領域 AR11 において、上下方向に互いに最も近接して配置される 2 つの発光部品 340 は、図 65 (B) に示すような状態で配置されている。このとき、図中上側の発光部品 340 の赤色 LED 素子 344R と、図中下側の発光部品 340 の赤色 LED 素子 344R との間には (より詳細には、2 つの赤色 LED 素子 344R の間でかつ 2 つの発光部品 340 の左右方向の幅内の領域 (図中 2 点鎖線で囲む矩形の領域) 内には)、図中上側の発光部品 340 の青色 LED 素子 344B と、図中下側の発光部品 340 の緑色 LED 素子 344G とが位置している。そのため、2 つの発光部品 340 は、それぞれの赤色 LED 素子 344R 同士が近接しない状態となるように配置されていることになる。

40

【0283】

なお、1 つの LED 基板の部品面において、最も近接して配置された 2 つの発光部品の

50

うちの一方の発光部品の赤色LED素子344Rと他方の発光部品の赤色LED素子344Rとの間に、赤色ではない別の色のLED素子が位置しない場合には、それらの2つの発光部品は、それぞれの赤色LED素子344R同士が近接した状態で配置されていることになる。

【0284】

例えば、1つのLED基板の部品面において、左右方向に互いに最も近接して配置される2つの発光部品340が、図66(A)に示すような状態で配置されている場合を考える。このとき、図中左側の発光部品340の赤色LED素子344Rと、図中右側の発光部品340の赤色LED素子344Rとの間（2つの赤色LED素子344Rの間でかつ2つの発光部品340の上下方向の幅内の領域（図中2点鎖線で囲む矩形の領域）内）には、緑色LED素子344Gも青色LED素子344Bも位置していない。そのため、この2つの発光部品340は、それぞれの赤色LED素子344R同士が近接した状態で配置されていることになる。

10

【0285】

なお、図66(A)に示すような状態で配置されている2つの発光部品340の間に、別の発光部品340を、例えば図66(B)に示すような状態で配置してもよい。その場合、図中左側の発光部品340の赤色LED素子344Rと、図中右側の発光部品340の赤色LED素子344Rとの間（図中2点鎖線で囲む矩形の領域内）に、図中下側の発光部品340の緑色LED素子344G及び青色LED素子344Bが位置することになる。そのため、これにより、赤色LED素子344R同士が互いに近接するように配置された状態は解消されることになる。

20

【0286】

上述したように、赤色LED素子344R同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品340を配置することにより、次のような効果が得られる。すなわち、先にも述べたように、赤色LED素子344Rの発光色である赤色は人の注意を引く目立つ色である。そのため、赤色LED素子344R同士が互いに近接していると、そのような近接している部分において赤色が偏り、視覚上、色ムラ等が発生してしまう虞がある。赤色LED素子344R同士が互いに近接しない状態とすることにより、部分的な赤色の偏りを解消して色を均一化することができるので、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【0287】

なお、1つのLED基板の部品面においては、そこに実装される全ての発光部品について、それぞれの赤色LED素子同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品が設置されていることが好ましいが、一部の発光部品についてはそれぞれの赤色LED素子同士が互いに近接した状態で設置されていてもよい。赤色LED素子同士が互いに近接しない状態となるように設置される発光部品の割合としては、1つのLED基板の部品面に配置される全発光部品のうちの7割または8割以上とすることが好ましいが、5割以上の発光部品が、それぞれの赤色LED素子同士が互いに近接しない状態となるように設置されていれば、一応の効果をを得ることが可能である。

30

【0288】

ここでは、スロットマシンSMにおける第1演出ランプ12に用いられるLED基板310及び、第4演出ランプ16a、16bにそれぞれ用いられるLED基板320、330を例にとって、LED基板の形状や実装される発光部品の配置等に関する特徴構成について説明したが、これに限定されるものではなく、任意のLED基板及び発光部品に対して上述の特徴構成を適用することが可能である。また、上述のようなLED基板及び発光部品の特徴構成は、ぱちんこ遊技機PMにおける任意のLED基板及び発光部品に対しても適用することが可能である。

40

【0289】

また、ここでは、スロットマシンSMにおける表示画面11aを表示部の例として説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、表示窓Wや下パネルカバー31を表示部としてもよい。また、特定のキャラクタが表示される領域を表示部としてもよい。ぱち

50

んこ遊技機 P M における表示部としては、遊技領域 P A や遊技領域 P A 内に設けられる演出画像表示部、或いは、特定のキャラクタが表示される領域を挙げることができる。

【0290】

以上に説明した L E D 基板および発光部品はスロットマシンに限らずぱちんこ遊技機の演出用ランプや装飾用ランプにも適用可能である。以下に、適用可能なパチンコ遊技機の一例を示す。

【0291】

＜ぱちんこ遊技機 P M の概略構成＞

図 6 7 及び図 6 8 に、上述した L E D 基板および発光部品が適用可能なパチンコ遊技機 P M の概略的な構成を示す。なお、以降の説明においては、便宜上、図 6 7 の各矢印で示す方向をそれぞれ、前後方向、左右方向、上下方向と称して説明する。ぱちんこ遊技機 P M は、図 6 7 に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠 4 0 1 の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠 4 0 2 が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構 4 0 3 により横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置 4 0 4 を利用して常には外枠 4 0 1 と係合連結された閉鎖状態に保持される。

【0292】

前枠 4 0 2 には、この前枠 4 0 2 の上部前面域に合わせた方形状のガラス枠 4 0 5 が上下のヒンジ機構 4 0 3 を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置 4 0 4 を利用して常には前枠 4 0 2 の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠 4 0 2 には、遊技盤 4 1 0 が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠 4 0 5 の複層ガラス 4 0 5 a を通して遊技盤 4 1 0 の正面の遊技領域 P A を視認可能に臨ませるようになっている。

【0293】

ガラス枠 4 0 5 の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿 4 0 6 a 及び下球皿 4 0 6 b）が設けられ、下球皿 4 0 6 b の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル 4 0 7 が設けられている。ガラス枠 4 0 5 の前面側には、発光ダイオード（L E D）等の発光素子を有する電飾ランプ 4 0 8 や、遊技の展開状態に応じて効果音を発生させるスピーカ 4 0 9 が設けられている。

【0294】

図 6 7 では詳細な図示を省略しているが、遊技盤 4 1 0 は、ルータ加工等を施した矩形状の積層合板に、所定の図柄が印刷されたセルを貼り付けて成型される化粧板を基板とし、上下のレール飾りに囲まれて略円形状の遊技領域 P A が形成される。遊技領域 P A には、多数本の遊技釘、風車、中央飾り、遊技の進行状況に応じて所定の画像が表示される演出画像表示部、各種入賞口などの遊技構成部品（いずれも図示略）が設けられ、遊技領域 P A の下端部には入賞口に落入することなく落下した遊技球を裏面側に排出するためのアウト口（図示略）が遊技盤 4 1 0 を前後に貫通して形成されている。

【0295】

図 6 8 に示すように、前枠 4 0 2 の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠 4 0 2 よりも幾分小型の矩形枠状に形成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤 4 3 0 が、上下のヒンジ機構 4 0 3 を介して前枠 4 0 2 後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤 4 3 0 には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバー 4 3 0 C が着脱自在に装着されており、常には前枠 4 0 2 に取り付けられた遊技盤 4 1 0 の裏面側を覆って配設されている。

【0296】

裏セット盤 4 3 0 の各部には、多数個の遊技球を貯留する球貯留タンク 4 3 1、球貯留タンク 4 3 1 から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレール 4 3 2、タンクレール 4 3 2 の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部材 4 3 3、球供給通路部材 4 3 3 により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニット 4 3 4、賞球払出ユニット 4 3 4 から払い出された遊技球を上球皿 4 0 6 に導くための賞球通路部材 4 3 5 などが設けられてい

10

20

30

40

50

る。

【0297】

遊技盤410の背面側には、ぱちんこ遊技機PMの作動を統括的に制御する主制御基板（図示略）を有する主制御基板ケースユニットCU1や、遊技展開に応じた画像表示、効果照明、効果音等の演出全般の制御を行う演出制御基板（図示略）を有する演出制御基板ケースユニットCU2などが、裏セットカバー430Cにより覆われるように取り付けられている。これに対して、裏セット盤430の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板（図示略）を有する払出制御基板ケースユニットCU3や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板（図示略）を有する電源基板ケースユニットCU4などが取り付けられている。これらの制御基板とぱちんこ遊技機PM各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）で接続されて、ぱちんこ遊技機PMが作動可能に構成されている。

10

【0298】

ぱちんこ遊技機PMは、外枠401が遊技施設の遊技島（設置枠台）に固定設置され、前枠402、ガラス枠405等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿406aに遊技球を貯留させて発射ハンドル407を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドル407が回動操作されると、上球皿406aに貯留された遊技球が、ガラス枠405の背面側に配設される球送り機構によって1球ずつ発射機構に送り出され、発射機構により遊技領域PAに打ち出されて、以降パチンコゲームが展開される。

20

【0299】

<基板ケースユニット>

次に、図69～図77を参照して、これらの図に示す基板ケースユニット500について説明する。なお、以下の説明では便宜的に、この基板ケースユニット500を、ぱちんこ遊技機PMの主制御基板ケースユニットCU1（図68を参照）に相当するものとして説明するが、これに限定されるものではない。また、以下の説明においては、説明の便宜のため、前後左右上下の各方向は、ぱちんこ遊技機PMへの取付状態での方向として、図69の状態を基準にして定義しており、図69に示す矢印の方向をそれぞれ前後左右上下と称して説明する。

【0300】

主制御基板ケースユニット500は、例えば、ぱちんこ遊技機PMにおける制御の中枢を担う主制御基板510と、主制御基板510を内部に収容する略矩形容器状の基板ケース560と、を主体として構成される。

30

【0301】

主制御基板510は、矩形形状のプリント配線板を基板として構成され、図70に示すように、その部品面（「実装面」とも称する）511に、CPU520、設定変更部530、設定値表示モニタ540、性能表示モニタ550及び複数のコネクタ（図ではコネクタCN1～CN5のみに付番）が実装されている。また、この部品面511には、詳細図示を省略しているが、ROMやRAM等の電子デバイスや抵抗等の電子・電気部品も実装されている。なお、CPU520は、その長辺が主制御基板510の長辺方向（図69における左右方向）に沿うように部品面511に配置されている。主制御基板510は、その四隅にビス挿通孔512a～512dを有しており、各ビス挿通孔512a～512dに挿通されるビス（図77に示すビス513を参照）により、基板ケース560（後述するトップケース565）の内面側に固定される。

40

【0302】

設定変更部530は、図70に示すように、設定鍵型スイッチ531と設定変更スイッチ536とを有して構成される。設定鍵型スイッチ531は、遊技者にとっての有利度、例えば特別図柄の当否抽選など出玉率に影響する所定の当否抽選における当選確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ536は、設定値を複数段階（本実施形態では6段階）で変更するためのスイッチである。設定鍵型スイッチ531は、遊技店員が所持する設定変更

50

キー（図示せず）を差し込んで回動操作することが可能な設定変更キーシリンダ５３２を有しており、設定鍵型スイッチ５３１は、この設定変更キーシリンダ５３２の回動操作により切り換えられるように構成されている。設定変更スイッチ５３６は、遊技店員により押圧操作される設定変更ボタン５３７を有しており、この設定変更ボタン５３７の押圧操作により切り換えられるように構成されている。なお、設定変更部５３０（設定鍵型スイッチ５３１、設定変更スイッチ５３６）は、主制御基板５１０以外の別の基板に設けてもよいし、基板以外の他の部位に設けてもよい。

【０３０３】

設定変更部５３０は、主制御基板５１０に電源が供給されていない状態で、かつ、設定変更キーシリンダ５３２に設定変更キーが差し込まれて後方から見て時計方向（「設定変更キー操作方向」とも称する）に約９０度回動操作された状態で、かつ、設定変更スイッチ５３６がオン状態（設定変更ボタン５３７が押圧操作された状態）において、電源が供給されると、設定変更モード（設定値を変更可能とするモード）を開始する。また、この設定変更モードにおいて、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）が押圧操作される毎に１～６の６段階で設定値を切り換え、切り換えた設定値を設定値表示モニタ５４０に表示させる。そして、設定変更キーが元の位置に戻されると設定値を確定し、設定変更モードを終了して通常モード（遊技を行うことが可能なモードで設定値表示モニタ５４０は非点灯状態となる）に移行する。なお、設定変更モードを起動させるための条件として、上記条件以外に、外枠４０１に対し前枠４０２が開いた状態（「前枠開放状態」とも称する）であることを加えてもよい。また、前枠開放状態でない場合は、設定変更モードから通常モードに移行しないようにしてもよい。設定変更モードから通常モードに移行すると、設定変更が完了したことを報知する設定変更音が、所定のスピーカから出力される。

【０３０４】

また、設定変更部６００における設定変更スイッチ５３６は、ＲＡＭクリアスイッチとしても機能するように構成されている。すなわち、設定変更モードを開始させるために、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）を押圧操作した状態において電源投入を行うと、主制御基板５１０は、ＲＡＭに記憶された全情報のうち、少なくとも遊技状態に関する情報（通常状態、確変状態、時短状態、潜伏確変状態等の情報）をクリアする。また、このとき、設定値は出玉率が一番低くなる設定値（例えば、設定１）に更新される。なお、設定変更スイッチ５３６をＲＡＭクリアスイッチとして兼用せずに、専用のＲＡＭクリアスイッチ（ＲＡＭクリアボタン）を別に設けるようにしてもよい。この場合、専用のＲＡＭクリアスイッチがオン状態において、電源が供給されると、設定変更モードが起動されるようにしてもよい。また、設定値が１段階（例えば、設定１）しかないように構成してもよい。その場合、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）を押圧操作しても設定値が更新されることはない（例えば、設定１のまま変わらない）。

【０３０５】

さらに、設定変更部５３０は、主制御基板５１０に電源が供給されていない状態で、かつ、設定変更キーシリンダ５３２に設定変更キーが差し込まれて設定変更キー操作方向に約９０度回動操作された状態（但し、設定変更スイッチ５３６はオフ状態）において、電源が供給されると、設定確認モード（設定値を確認可能とするモード）を開始し、現在の設定値を設定値表示モニタ５４０に表示する。そして、設定変更キーが元の位置に戻されると、設定確認モードを終了して通常モードに移行するようになっている。なお、設定確認モードを起動させるための条件として、上記条件以外に、前枠開放状態であることを加えてもよい。ぱちんこ遊技機ＰＭでは、電源が供給された後に、設定変更キーにより設定変更キーシリンダ５３２が回動操作されて設定鍵型スイッチ５３１がオン状態とされても設定変更モードにも設定確認モードにも移行せず、設定値表示モニタ５４０に設定値が表示されることはない。

【０３０６】

基板ケース５６０は、遊技盤２０の背面に着脱されるボトムケース５６１と、このボト

ムケース５６１に着脱自在に取り付けられるトップケース５６５とを備えて構成されており、ボトムケース５６１にトップケース５６５を装着した閉止状態で前後整合するケース右側縁部に、係合連結機構５７０が設けられている。ボトムケース５６１及びトップケース５６５は、互いの開口同士を相対向させた閉止状態で組み合わせられて一体化される。ボトムケース５６１及びトップケース５６５は、共に無色透明な樹脂材料（例えば、ポリカーボネート等）を用いて射出成形等の成形手段により形成され、外部からでも基板ケース５６０内を視認可能に構成されている。

【０３０７】

ボトムケース５６１は全体として後面開放の矩形箱状に形成されており、トップケース５６５は全体として前面開放の矩形箱状に形成されている。トップケース５６５は、ボトムケース５６１に対して左右方向にスライド装着可能に構成されている。すなわち、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５を左方に若干ずらした状態で両ケース５６１、５６５を前後方向に対向させながら組み合わせ、トップケース５６５を右方向（以下において「閉止方向」とも称する）にスライド移動させることにより、ボトムケース５６１とトップケース５６５とを、互いの開口同士を相対向させた閉止状態で一体化することができる。一方、一体化された両ケース５６１、５６５は、ボトムケース５６１に対しトップケース５６５を左方向（以下において「開放方向」とも称する）に所定距離スライド移動させることにより、分離することが可能となる。

【０３０８】

係合連結機構５７０は、一体化されたボトムケース５６１とトップケース５６５とを、さらにカシメ部材５７５を用いて互いに係合連結し、これにより、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５が開放方向へスライド移動することができないように規制する。すなわち、係合連結機構５７０は、ボトムケース５６１の右側縁部に設けられたボトム側ロック部５７１（図７１を参照）と、トップケース５６５の右側縁部に設けられたトップ側ロック部５７３（図７２を参照）と、ボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３とを係合連結するためのカシメ部材５７５（図６９を参照）と、を有して構成されている。

【０３０９】

ボトム側ロック部５７１は、後方に向けて開口するボトム側ロック孔（図示略）を有しており、トップ側ロック部５７３は、ボトム側ロック孔と前後に整合する位置に表裏貫通して形成された上下のトップ側ロック孔５７３ａ（図６９を参照）を有している。カシメ部材５７５は、前後に延びる軸部５７５ａと、この軸部５７５ａよりも大径の円盤状に形成された操作部５７５ｂと、軸部５７５ｂに凹設されたピン収容孔（図示略）内に設けられて軸部５７５ａの中心軸と直交する方向に進退自在に支持された円筒状のロックピン５７５ｃとを有している。ロックピン５７５ｃは、ピン収容孔内に設けられたバネ（図示略）の反発力によってピン先端部が軸部５７５ａの外方に突出するよう付勢されている。

【０３１０】

このような構成の係合連結機構５７０において、ボトムケース５６１とトップケース５６５とが閉止状態に一体化されると、ボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３が前後に対向して重なり合う状態となる。この状態で、カシメ部材５７５の軸部５７５ａをボトム側ロック孔及びトップ側ロック孔５７３ａに跨るように挿入して、カシメ部材５７５をボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３とに係合連結することで、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５が閉止状態で取り外し不能（開放不能）となる。

【０３１１】

トップケース５６５には、主制御基板５１０の各コネクタ（コネクタＣＮ１～ＣＮ５を含む）の実装位置に対応して表裏貫通するコネクタ挿抜口（図示略）が形成されており、主制御基板５１０がトップケース５６５に取り付けられた状態で、主制御基板５１０の各コネクタがコネクタ挿抜口を通して外部に露出し（図６９を参照）、演出制御基板や画像制御基板、払出制御基板等とハーネス（コネクタケーブル）を介して電気接続可能となる。

10

20

30

40

50

【0312】

また、トップケース565には、主制御基板510の設定変更部530（設定鍵型スイッチ531及び設定変更スイッチ536）の実装位置に対応して表裏貫通する設定変更部対応口（図示略）が形成されており、主制御基板510がトップケース565に取り付けられた状態で、設定変更部530が設定変更部対応口を通して外部に露出するようになっている（図69を参照）。なお、トップケース565には、設定変更部対応口から後方に臨む設定変更部530を覆う小扉567（図72を参照）が、開閉揺動可能に取り付けられている（図69では図示略）。設定変更部530（設定鍵型スイッチ531及び設定変更スイッチ536）を操作する際には、この小扉567を上方に揺動させて、設定変更部530を露出させる。

10

【0313】

以上のように構成され、基板ケース560内に主制御基板510を収納した基板ケースユニット500は、ボトムケース561が前方側、トップケース565が後方側となる状態で、遊技盤420の背面側に取り付けられる。基板ケースユニット500が遊技盤420の背面側に取り付けられた状態において、基板ケース560の右側縁部（基板ケース560の左右の側縁部のうち、係合連結機構570が設けられている方の側縁部）は、前枠402の開放端側縁部（前枠402の左右の側縁部のうち、ヒンジ機構403a、403bが設けられた方の側縁部とは反対側の、前枠402が開く方の側縁部）の側に位置することとなる。

【0314】

（7セグメントLEDの構成の違い）

上述した設定値表示モニタ540は、図73に示すように、1桁のLED表示灯（ドット付き7セグメントLED）541から構成されている。このLED表示灯541は、8の字形に配置された7個の棒状のLEDセグメントと、ドットポイント形に形成された1個の点状のLEDセグメントとで構成される。LED表示灯541の各LEDセグメントは、赤色に点灯するように構成されるとともに、非点灯状態（消灯状態）においても赤色に見えるように構成される。例えば、各LEDセグメントの発光素子として赤色点灯のLED素子が用いられるとともに、LED素子を覆うカバー部材（ランプカバー）や拡散シートが赤色の透光性部材で構成される。

20

【0315】

なお、点灯状態におけるLEDセグメントの赤色と、非点灯状態におけるLEDセグメントの赤色とは、厳密には同じ色とは限らない。具体的には例えば、256階調のRGB表色系で色を表す場合、点灯状態におけるLEDセグメントの赤色を、 $(R, G, B) = (255, 0, 0)$ としたとき、非点灯状態におけるLEDセグメントの赤色は、 $(R, G, B) = (255, 0, 0)$ とは限らない。例えば、R成分が「200」以上あり、G成分及びB成分が「100」以下である色の場合、具体例として、 $(R, G, B) = (237, 26, 61)$ や、 $(R, G, B) = (241, 91, 91)$ などの場合も赤色に含まれるとする。なお、非点灯状態におけるLEDセグメントの色は、非点灯状態におけるLEDセグメントを白色光（遊技店における室内照明灯の光なども含む）で照明したときの色である。なお、厳密な色の違いを考慮して、以下の説明では、点灯状態におけるLEDセグメントの色のことを「赤色」と称し、非点灯状態におけるLEDセグメントの色のことを「赤系色」とも称する。

30

【0316】

図73（A）は、LED表示灯541の全てのLEDセグメントが非点灯状態にある場合を示し、図73（B）は、LED表示灯541の全てのLEDセグメントが点灯状態にある場合を示している。また、図73（C）は、LED表示灯541が数字の「6」を表示する場合の各LEDセグメントの点灯／非点灯状態を示している。これらの図では、便宜上、点灯状態のLEDセグメントを黒色（実際の色は赤色）、非点灯状態のLEDセグメントを灰色（実際の色は赤系色）で示し、両者を区別している。赤色は人の注意を引く目立つ色であり視認性が高い。そのため、LED表示灯541の各LEDセグメントを赤

40

50

色点灯するように構成することにより、点灯状態でのLED表示灯541の視認性を高めることが可能となっている。また、設定値表示モニタ540のLED表示灯541は、各LEDセグメントが非点灯状態でも赤色（赤系色）に見えるように構成されているので、非点灯状態においても視認性が高く目立ちやすくなっている。

【0317】

一方、上記性能表示モニタ550は、図74に示すように、4桁のLED表示灯（ドット付き7セグメントLED）551～554から構成されている。各桁のLED表示灯551～554は、8の字形に配置された7個の棒状のLEDセグメントと、ドットポイント形に形成された点状の1個のLEDセグメントとで構成される。各LED表示灯551～554は、8個のLEDセグメントを選択的に点灯することで、0～9までの数字、アルファベット文字、ハイフンなどの表示が可能となっている。上位2桁のLED表示灯551，552は、例えば、ぱちんこ機PMの遊技性能データの種別を識別するための識別記号（例えば「bL.」）を表示する。一方、下位2桁のLED表示灯553，554は、遊技性能データの算出結果を示す数値（算出値「00」～「99」）を表示する。また、各LED表示灯551～554は、その計数データのサンプル数（累積遊技済み球数）が予め設定された規定数に達していない状況では点滅表示され、サンプル数が規定数に達した状況では点灯表示されるようになっている。また、性能表示モニタ550の各LED表示灯551～554は、電源投入時から所定期間（例えば、5秒間）は、点状のLEDセグメントを含む全てのLEDセグメントを点滅表示させるようになっている。これは、全てのLEDセグメントが点灯可能であるかを視認可能とするためのテストパターンとして設けられている。なお、点滅表示は、割込処理が実行される間隔に応じて、所定時間（例えば、0.3秒±10%の誤差；0.297秒以上0.33秒以下の範囲内の時間）ごとに、点灯と消灯を交互に繰り返すパターンで行われる。

【0318】

性能表示モニタ550におけるLED表示灯551～554の各LEDセグメントは、赤色（例えば、 $(R, G, B) = (255, 0, 0)$ ）に点灯するように構成されるとともに、非点灯状態（消灯状態）においては白系色に見えるように構成される。例えば、各LEDセグメントの発光素子として赤色点灯のLED素子が用いられるとともに、LED素子を覆うカバー部材（ランプカバー）や拡散シートが白系色の透光性部材で構成される。なお、白系色とは、基本的には、 $(R, G, B) = (255, 255, 255)$ の白色や、 $(R, G, B) = (243, 243, 243)$ の乳白色など、R成分、G成分及びB成分を対等的、均等的に含む無彩色で比較的明るい（例えば、明度7以上）色をいうが、R成分、G成分及びB成分の割合が相対的に10%程度異なっている色、例えば、 $(R, G, B) = (250, 240, 230)$ なども白系色に含めるものとする。赤色は人の注意を引く目立つ色であり視認性が高い。そのため、LED表示灯541の各LEDセグメントを赤色点灯するように構成することにより、点灯時の各LED表示灯551～554の視認性を高めることが可能となっている。一方、白系色は、赤色（赤系色）と比べると目立たない色であり視認性は低い。そのため、LED表示灯551～554の各LEDセグメントが非点灯状態では白系色に見えるように構成された設定値表示モニタ540は、非点灯状態における視認性が低く目立たないようになっている。

【0319】

図74（A）は、LED表示灯551～554の全てのLEDセグメントが非点灯状態にある場合を示し、図74（B）は、LED表示灯551～554の全てのLEDセグメントが点灯状態にある場合を示している。また、図74（C）は、LED表示灯551～554が「bL.53」を表示する場合の各LEDセグメントの点灯／非点灯状態を示している。これらの図では、便宜上、点灯状態のLEDセグメントを黒色（実際の色は赤色）、非点灯状態のLEDセグメントを白色（実際の色は白系色）で示し、両者を区別している。

【0320】

設定値表示モニタ540のLED表示灯541も性能表示モニタ550のLED表示灯

551～554も、各LEDセグメントが点灯状態において赤色点灯（または赤色点滅）するので、非点灯状態における視認性はどちらも同等に高く目立つ。一方、設定値表示モニタ540のLED表示灯541の各LEDセグメントは非点灯状態でも赤系色に見えるように構成されているのに対し、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の各LEDセグメントは非点灯状態では白系色に見えるように構成されているので、非点灯状態における両者を識別しやすくなっている。また、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554は点灯状態のときに点滅することがあるので、各LEDセグメントが非点灯状態では白系色、点灯状態では赤色に見えるように構成されていることで、点滅時に間欠的に点灯するLEDセグメントと消灯しているLEDセグメントとを識別しやすくなっている。これに対し、設定値表示モニタ540のLED表示灯541は点灯状態のときに点滅することはない。

10

【0321】

なお、設定値表示モニタ540のLED表示灯541の各LEDセグメントを非点灯状態では白系色に見えるように、各セグメントにおけるカバー部材等を白系色の透光性部材で構成して相対的に目立たないようにし、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の各LEDセグメントを非点灯状態でも赤系色に見えるように、各LEDセグメントにおけるカバー部材等を赤系色の透光性部材で構成して相対的に目立つようにしてもよい。この場合には、非点灯状態における設定値表示モニタ540のLED表示灯541よりも同じく非点灯状態における性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の方が視認しやすくなる。また、設定値表示モニタ540のLED表示灯541よりも性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の方が点灯したり点滅したりする機会が多いため、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554（LED素子）の方が経年劣化しやすい。しかし、経年劣化等によりLED表示灯551～554の発光強度が低下して赤色の度合いが弱まった場合でも、各LEDセグメントにおけるカバー部材等の赤系色により補うことが可能となる。なお、設定値表示モニタ540のLED表示灯541の各LEDセグメントも性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の各LEDセグメントも、非点灯状態ではどちらも赤系色又は白系色に見えるように構成してもよい。

20

【0322】

設定値表示モニタ540は所定の状況で電源投入された時は非点灯状態のままで点灯状態とはならないのに対し、性能表示モニタ550は、同じ所定の状況での電源投入時であっても非点灯状態から点灯状態または点滅状態に移行する。所定の状況での電源投入時とは、特別な処理や操作がなされずに電源が入れられた状態、例えば、設定変更部530の設定鍵型スイッチ531が回動操作されていない状態で電源が入れられた時（「通常の電源投入時」とも称する）や、エラー状態で電源がオフとなって設定鍵型スイッチ531が回動操作されていない状態で電源が入れられた時（この場合、電源投入後にエラー状態となる）などをいう。但し、復帰させることが不可能なエラー状態のときは、所定の状況での電源投入時において非点灯状態から点灯状態または点滅状態に移行するようにすることにより、非点灯状態では目立たない性能表示モニタ550のLED表示灯551～554を、電源投入後直ちに目立たせることが可能となる。なお、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554は、エラー状態にあるときや、設定変更中であっても点灯又は点滅可能に構成してもよい。但し、エラー状態からの復帰が不可能なエラーの発生時には、性能表示モニタ550が消灯するように構成してもよい。

30

40

【0323】

また、設定値表示モニタ540のLED表示灯541は、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554よりも大きく構成されており（図70を参照）、この点でも、性能表示モニタ550のLED表示灯551～554よりも視認性が高く目立つようになっている。なお、設定値表示モニタ540のLED表示灯541と性能表示モニタ550のLED表示灯551～554とを同等の大きさに構成したり、設定値表示モニタ540のLED表示灯541よりも性能表示モニタ550のLED表示灯551～554の方を大きく構成したりしてもよい。また、設定値表示モニタ540のLED表示灯541及び／

50

または性能表示モニタ 550 の LED 表示灯 551 ～ 554 を、ドット付きではない 7 セグメント LED で構成してもよい。

【0324】

ここでは、ぱちんこ遊技機 PM における設定値表示モニタ 540 及び性能表示モニタ 550 を例にとって、LED 表示灯（7 セグメント LED）の構成の違いについて説明したが、これに限定されるものではなく、任意の異なる 7 セグメント LED を用いる場合に、それらに対し上述のような構成の違いを持たせることが可能である。また、上述のような 7 セグメント LED の構成の違いは、スロットマシン 1 において用いられる複数の LED 表示灯に対しても適用することが可能である。例えば、スロットマシン 1 の主制御基板 60 において、性能表示モニタ 550 と類似した構成の表示モニタ（例えば、役物比率を表示する役物比率表示モニタ）や、設定値表示モニタ 540 と同様の構成の設定値表示モニタを設けるようにして、これらの表示モニタに対して、上述のような 7 セグメント LED の構成の違いを持たせてもよい。また、貯留枚数表示ランプ 46h 及び払出数表示ランプ 46j に対して、上述のような 7 セグメント LED の構成の違いを持たせてもよい。

【0325】

（有色のカシメ部材）

上述したように基板ケース 560 の右側縁部には、係合連結機構 570 が設けられており（図 69 を参照）、係合連結機構 570 にはカシメ部材 575 が配置されている。本実施形態では、このカシメ部材 575 が有色部材（色の付いた部材）で構成されている。有色部材とは、部材表面に有色の塗装やメッキ処理が施された部材や、有色の材料で形成された部材等をいう。有色部材を形成する材料としては、樹脂や木材、金属等の任意の材料を用いることができる。なお、有色とは、無色透明の状態を除く、任意の色が付いた状態を意味しており、白色や灰色、黒色等の無彩色も含む。有色であれば透明（有色透明）であってもよいし、不透明であってもよい。

【0326】

カシメ部材 575 を有色部材で構成することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット 500 が遊技盤 420 の背面側に取り付けられた状態において、図 72 の矢印 K の方向から、基板ケース 560 の右側縁部を通して基板ケース 560 内を覗こうとすると、有色のカシメ部材 575 によって視線が遮られ、基板ケース 560 内が見えにくい状態となる。そのため、例えば、前枠 402 を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機 PM 内を覗き込んでも、基板ケース 560 の右側縁部を通して基板ケース 560 内を見通すことが難しくなるので、基板ケース 560 に対して不正行為が行われにくくなる。なお、遊技盤 420 の背面部（例えば、基板ケースユニット 500 を保持するために遊技盤 420 の背面に設けられるブラケット部材（図示略））からの基板ケースユニット 500 の取外し及び／または取付けは、基板ケース 560 の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）の側から行われるように構成してもよいし、基板ケース 560 の右側縁部側から行われるように構成してもよい。

【0327】

図 72 に示すように、カシメ部材 575 は、カシメ部材 575 の軸部 575a の直径の寸法（径寸法）D が、CPU 520 の短辺（図 72 における CPU 520 の上下方向）の幅寸法 W よりも長くなるように構成されている。また、主制御基板 510 の部品面 511 を高さ（図 69 における前後方向の位置）の基準面としたとき、図 75 に示すように、カシメ部材 575 の部品面 511 からの高さ H12 の方が、CPU 520 の部品面 511 からの高さ H11 よりも高くなるように構成されている。さらに、上下のカシメ部材 575 のうち下方に配置されるカシメ部材 575 と、主制御基板 510 に実装された CPU 520 とは、図 72 に示すように、左右方向に直線的に並ぶ位置（左右方向に延びる仮想の同一直線上）に配置されている。すなわち、図 72 の矢印 K の方向から基板ケース 560 を見た場合に、CPU 520 はカシメ部材 575 の後ろに隠れる位置に配置されている。そのため、前枠 402 を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機 PM 内を覗き込み、基板ケース 560 の右側縁部を通して基板ケース 560 内を見ようとした場合、C

P U 5 2 0 はカシメ部材 5 7 5 の後ろに隠れて視認できないようになっている。したがって、基板ケース 5 6 0 内の C P U 5 2 0 を対象とする不正行為が行われにくくなっている。

【 0 3 2 8 】

ここでは、基板ケースユニット 5 0 0 に設置される有色部材として、カシメ部材 5 7 5 を例にとって説明したが、これに限定されるものではなく、カシメ部材以外の任意の有色部材を基板ケース 5 6 0 の右側縁部に配置することによっても同様の効果を得ることが可能である。例えば、ぱちんこ遊技機 P M の型式試験時等において試験装置側と電気的に接続されるために主制御基板 5 1 0 に実装される試験用コネクタを有色部材で形成し、この試験用コネクタ及び C P U 5 2 0 を、部品面 5 1 1 において左右方向に直線的に並ぶ位置（例えば、図 7 2 における C P U 5 2 0 とカシメ部材 5 7 5 との間の位置）に配置してもよい。この場合、C P U 5 2 0 の短辺の幅寸法 W よりも試験用コネクタの幅寸法（図 6 9 おける上下方向の幅寸法）の方が長くなるように、また、試験用コネクタの主制御基板 5 1 0 の部品面 5 1 1 からの高さの方が、C P U 5 2 0 の部品面 5 1 1 から高さよりも高く構成することが好ましい。これにより、基板ケース 5 6 0 の右側縁部を通して基板ケース 5 6 0 内を覗こうとした場合に、C P U 5 2 0 が試験用コネクタの後ろに隠れて見えにくくなる。

10

【 0 3 2 9 】

また、上述したような有色部材を、基板ケース 5 6 0 の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット 5 0 0 が遊技盤 4 2 0 の背面側に取り付けられた状態における基板ケース 5 6 0 の上側縁部に有色部材を配置すれば、上方から、基板ケース 5 6 0 の上側縁部を通して基板ケース 5 6 0 内を覗こうとした場合に、有色部材により視線が遮られ、基板ケース 5 6 0 内が見えにくい状態となる。基板ケース 5 6 0 の左側縁部や下側縁部に有色部材を配置した場合も、同様の作用効果が得られる。

20

【 0 3 3 0 】

（基板ケースの側縁部における段差）

図 6 9 及び図 7 2 に示すように、基板ケース 5 6 0 右側縁部には段差部 5 8 0 が設けられている。この段差部 5 8 0 は、トップケース 5 6 5 に一体に形成されており、図 7 6 に示すように、第 1 段部 5 8 1、第 2 段部 5 8 2 及び第 3 段部 5 8 3 の 3 つの段部と、第 1 段部 5 8 1 と第 2 段部 5 8 2 とを繋ぐ第 1 壁部 5 8 4 と、第 2 段部 5 8 2 と第 3 段部 5 8 3 とを繋ぐ第 2 壁部 5 8 5 と、第 3 壁部 5 8 6 とを有している。図 7 6 (A) は、図 7 2 の矢印 L の方向から見た状態の段差部 5 8 0 を模式的に示し、図 7 6 (B)，(C) は、図 7 2 の矢印 K の方向から見た状態の段差部 5 8 0 を模式的に示している。

30

【 0 3 3 1 】

このような段差部 5 8 0 を基板ケース 5 6 0 右側縁部に設けることにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット 5 0 0 が遊技盤 4 2 0 の背面側に取り付けられた状態において、図 7 2 の矢印 K の方向から、基板ケース 5 6 0 の右側縁部を通して基板ケース 5 6 0 内を覗こうとすると、基板ケース 5 6 0 内の様子（景色）が段差部 5 8 0（主に第 2 段部 5 8 2 と第 3 段部 5 8 3）により分断されたり歪められたりするので、基板ケース 5 6 0 内の視認性が低くなる。そのため、例えば、前枠 4 0 2 を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機 P M 内を覗き込んでも、基板ケース 5 6 0 の右側縁部（段差部 5 8 0）を通して基板ケース 5 6 0 内を視認することが難しくなるので、基板ケース 5 6 0 に対して不正行為が行われにくくなる。

40

【 0 3 3 2 】

なお、段差部 5 8 0 に、上述したような有色部材を配置するようにしてもよい。例えば、上述したような試験用コネクタを段差部 5 8 0 に配置してもよい。段差部 5 8 0 に有色部材を配置することにより、基板ケース 5 6 0 の右側縁部を通して基板ケース 5 6 0 内を覗く場合、基板ケース 5 6 0 内の様子（景色）が段差部 5 8 0 により分断されたり歪められたりするだけではなく、有色部材によって視線が遮られて基板ケース 5 6 0 内を見通すことが困難となるので、基板ケース 5 6 0 内の視認性をさらに低下させることができる。

50

【0333】

ここでは、基板ケース560の右側縁部に段差部580を設ける場合を例にとって説明したが、上述したような段差部を、基板ケース560の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット500が遊技盤420の背面側に取り付けられた状態における基板ケース560の下側縁部に段差部を設ければ、下方から、基板ケース560の下側縁部を通して基板ケース560内を覗こうとした場合に、基板ケース560内の様子（景色）が段差部により分断されたり歪められたりするるので、基板ケース560内を視認することが難しい状態となる。基板ケース560の左側縁部や上側縁部に段差部を向ける場合も、同様の作用効果が得られる。

【0334】

上述した段差部580はトップケース565に形成されたものであるが、ボトムケース561とトップケース565とにより段差部が形成される（例えば、ボトムケース561とトップケース565との境界部分に段差部が形成される）ようにしてもよい。また、係合連結機構570と基板ケース560とにより段差部が形成される（例えば、合連結機構570と基板ケース560との境界部分に段差部が形成される）ようにしたり、遊技盤420の背面に設けられる上述のブラケット部材と基板ケース560とにより段差部が形成される（例えば、ブラケット部材と基板ケース560との境界部分に段差部が形成される）ようにしたりしてもよい。

【0335】

（有色のシール部材）

図69及び図72に示すように、上述した段差部580にはシール部材SLを貼付してもよい。このシール部材SLは帯状の有色のシート状部材で構成され、図76（C）に示すように、段差部580に沿うようにして基板ケース560右側縁部に貼付される。有色のシート状部材とは、シート状に形成された部材の表面に有色の塗装や印刷が施された部材や、有色の材料でシート状に形成された部材等をいう。有色のシート状部材を形成する材料としては、樹脂や紙、金属箔等の任意の材料を用いることができる。先述したように、有色とは、無色透明の状態を除く、任意の色が付いた状態を意味しており、白色や灰色、黒色等の無彩色も含む。有色であれば透明（有色透明）であってもよいし、不透明であってもよい。なお、シール部材SLは、例えば、基板ケースを封じたことを示す封印シールや、所定の情報を表す1次元や2次元のコード（識別子）が記載された識別用シールなど、任意のシール部材とすることができる。

【0336】

有色のシール部材SLを段差部580（基板ケース560の右側縁部）に貼付することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット500が遊技盤420の背面側に取り付けられた状態において、図72の矢印Kの方向から、基板ケース560の右側縁部を通して基板ケース560内を覗こうとすると、有色のシール部材SLによって視線が遮られ、基板ケース560内が見えにくい状態となる。そのため、例えば、前枠402を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機PM内を覗き込んでも、基板ケース560の右側縁部を通して基板ケース560内を見通すことが難しくなるので、基板ケース560に対して不正行為が行われにくくなる。なお、シール部材SLを段差部580に設けることにより、シール部材SLと段差部580との相乗効果により、基板ケース560内の視認性をより有効に低下させるという優れた効果が得られるが、基板ケース560の右側縁部の段差部580が形成されていない部分にシール部材SLを貼付するようにしてもよい。

【0337】

また、上述したような有色のシール部材（シート状部材）を、基板ケース560の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット500が遊技盤420の背面側に取り付けられた状態における基板ケース560の上側縁部に有色のシール部材を配置すれば、上方から、基板ケース560の上側縁部を通して基板ケース560内を覗こうとした場合に、有色のシール部材により視線が遮ら

れ、基板ケース５６０内が見えにくい状態となる。基板ケース５６０の左側縁部や下側縁部に有色のシール部材を配置した場合も、同様の作用効果が得られる。

【０３３８】

（基板取付用ビスとコネクタ）

上述したように主制御基板５１０は、図７０に示すように、その四隅にビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄを有しており、各ビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄに挿通されるビスにより、トップケース５６５の内面側に固定される。図７７は、ビス挿通孔５１２ｂに挿通されるビス５１３と、コネクタＣＮ３との関係を示している。コネクタＣＮ３は、主制御基板５１０の部品面５１１に実装される全てのコネクタのうち、ビス挿通孔５１２ｂから最も近い位置に配置されたコネクタである。

10

【０３３９】

図７７に示すように、トップケース５６５の内面（部品面５１１と対向する面）には、部品面５１１に対し垂直な円筒状のビス受部５６６がトップケース５６５と一体に形成されている。主制御基板５１０の半田面５１５側から部品面５１１側に突き抜けてビス挿通孔５１２ｂに挿通されたビス５１３は、ビス受部５６６の内周面と螺合しながらビス受部５６６の内部に進入するように取り付けられ、主制御基板５１０をトップケース５６５に固定する。

【０３４０】

図７７に示すように、主制御基板５１０がトップケース５６５に固定された状態（ビス５１３が主制御基板５１０を介してビス受部５６６に固定された状態）において、部品面５１１からのビス５１３の高さ（ビス５１３の、部品面５１１から突き出た部分の長さ）をＨ１とする。また、コネクタＣＮ３が有する各端子ピンＰＮの部品面５１１からの高さをＨ２とし、部品面５１１からのコネクタＣＮ３の高さ（各端子ピンＰＮを囲むハウジングの高さ）をＨ３とする。このとき、ビス５１３の高さＨ１は、コネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２よりも高く、コネクタＣＮ３の高さＨ３よりも低くなるように構成されている。

20

【０３４１】

このようにビス５１３の高さＨ１、コネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２、及びコネクタＣＮ３の高さＨ３を設定することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、主制御基板５１０に対し不正行為を行うために、不正行為に使用される不正器具（例えば、棒状の器具）を基板ケース５６０内に挿入しようとした場合に、ビス５１３の高さＨ１の方がコネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２よりも高いので、不正器具が端子ピンＰＮに接触したり衝撃を加えたりすることをビス５１３によりブロックして防ぐことができる。

30

【０３４２】

一方、不正器具を基板ケース５６０内に挿入してビス５１３に衝撃を加えて破損しようとした場合に、ビス５１３の高さＨ１よりもコネクタＣＮ３の高さＨ３の方が高いので、不正器具がビス５１３に衝撃を加えることをコネクタＣＮ３よりブロックして防いだり、コネクタＣＮ３により衝撃を緩和したりすることができる。そのため、ビス５１３（及びビス受部５６６）が破壊されて主制御基板５１０が外されにくくなっている。

40

【０３４３】

ここでは、ビス５１３とコネクタＣＮ３について、上述のように部品面５１１からの高さを設定する場合を例にとって説明したが、主制御基板５１０を固定するための任意のビスや、そのビスの近くに配置される任意のコネクタに対しても、上述のように高さを設定することができ、同様の作用効果を得ることができる。

【０３４４】

以上説明した基板ケースユニット５００（基板ケース５６０及び主制御基板５１０）に係る特徴構成は、ぱちんこ遊技機ＰＭにおける主制御基板ケースユニットＣＵ１以外の、例えば、演出制御基板ケースユニットＣＵ２、払出制御基板ケースユニットＣＵ３及び電

50

源基板ケースユニットCU4に対しても同様に適用し同様の効果を得ることが可能である。また、スロットマシン1における主制御基板ケースユニット160や副制御基板ケースユニットに対しても同様に適用し同様の効果を得ることが可能である。

【0345】

〔第2実施形態〕

以下、第2実施形態に係るスロットマシン（以下「第2形態のスロットマシン」とも称する）について、図78～図102を追加参照しながら説明する。以下では、主に第2形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第2形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第2形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第2形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【0346】

以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。

＜基本仕様＞

＜有効ライン＞

本実施形態のスロットマシンでは、左リール3aの下段、中リール3bの中段及び右リール3cの下段を結ぶ山形（逆V字形）の入賞ラインが一本だけ設定されており、規定数のメダルが投入されると、この入賞ラインが有効ラインとなる。規定数は遊技の種類に応じて異なり、後述するCB遊技中は2枚、それ以外の遊技では3枚になっている。

【0347】

＜図柄配列＞

本実施形態では、リール3a～3cの各々に、20個の図柄が図78に示すように配置されている（図78中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール3a、3b、3cをそれぞれ表す）。各リール3a～3cに配置される図柄の種類は、「赤セブン」、「青セブン」、「バー」、「リプレイ」、「blank」、「ベル」、「勲章」、「スイカA」及び「スイカB」の9種類となっている。なお、図78に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）でリール3a～3cが回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓W内でスクロールする方向を示している。

【0348】

＜遊技役の種類と図柄組合せ＞

本実施形態においては、各リール3a～3cにおいて入賞ラインに停止表示されると遊技者に対して特典が付与されることとなる図柄組合せが、図79～図82に示すように設定されている。ここで、図79（a）はボーナスの図柄組合せ、図79（b）は再遊技の図柄組合せ、図80～図82は小役の図柄組合せを示している。

【0349】

（ボーナスの図柄組合せ）

本実施形態では、2種BB01～03の3つの図柄組合せ群が定められており、2種BB01の図柄組合せ群は4つの図柄組合せで構成されており、2種BB02及び03の図柄組合せ群は、各々8つの図柄組合せで構成されている。2種BB01～03の図柄組合せ群は、各々、ストップスイッチ26a、26b、26cを任意のタイミングで停止操作した場合であっても、リール停止制御によってこれらの図柄組合せのうち1つを必ず入賞ラインに表示させることができる。すなわち2種BB01～03の各図柄組合せ群はリール制御による引き込み確率が100%（PB=1）であり、取りこぼしが生じない。

【0350】

本実施形態では、ボーナスの図柄組合せが入賞ラインに揃うと次遊技から2種BB遊技が開始され、2種BB遊技中は1回の遊技で終了するCB（チャレンジボーナス）遊技が連続して実行される。本実施形態では、CB遊技が開始されることとなる図柄組合せが定

められており、2種BB遊技中は1回のCB遊技が終了すると次の遊技で新たなCB遊技が行われる。CB遊技では少なくとも1つのリールを、対応するストップスイッチが操作されてから75ミリ秒以内に停止させなくてはならないという規定があり、本実施形態では右リールを75ミリ秒以内に停止させるように停止制御している。そして、連続して実行されるCB遊技によってメダルの払い出しが合計11枚を超えたときの遊技をもって2種BB遊技が終了する。

【0351】

（再遊技の図柄組合せ）

再遊技の図柄組合せは、図79（b）に示すように再遊技01～08の8種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が定められている。このうち再遊技03～05の図柄組合せ群は各々2つの図柄組合せで構成されている。また、再遊技06の図柄組合せには中段の水平ラインに「赤セブン」図柄が揃う図柄組合せが含まれており、再遊技07の図柄組合せには中段の水平ラインに「青セブン」図柄が揃う図柄組合せが含まれており、再遊技08の図柄組合せには中段の水平ラインに「バー」図柄が揃う図柄組合せが含まれている。

【0352】

（小役の図柄組合せ）

小役の図柄組合せは、図80～図82に示すように入賞001～142の142種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が定められている。本実施形態では、2種BB遊技以外の遊技におけるメダル払出枚数（図80～図82の「払出枚数」欄内の「A」欄参照）と、2種BB遊技（換言するとCB遊技）におけるメダル払出枚数（「払出枚数」欄内の「B」欄参照）とが異なっている。

【0353】

2種BB遊技以外の遊技で最も多くのメダルが払い出される図柄組合せは入賞001、入賞002及び入賞142であり、12枚のメダルが払い出される。これらの図柄組合せは便宜上12枚役とも称する。また、3枚のメダルが払い出される図柄組合せは入賞003、004、入賞072、073及び入賞130～141となっており、これらの図柄組合せを便宜上3枚役とも称する。上記以外の小役の図柄組合せは1枚の払い出しとなっており、これらの図柄組合せを便宜上1枚役とも称する。CB遊技におけるメダル払出枚数は2枚又は1枚のいずれかであり、入賞001～004、入賞039、040、入賞043～046、入賞049、050、入賞059、入賞064、入賞068、069、入賞072～074、入賞100、101、入賞104、入賞106、入賞108、入賞111、入賞130～0142が2枚の払い出し、それ以外の小役の図柄組合せは1枚の払い出しとなっている。

【0354】

＜条件装置の種類及び条件装置作動時のリール停止制御＞

次に図83～図89を参照して本実施形態における各条件装置番号と、それに対応する条件装置の種類について説明する。図83（a）は、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置の名称及び呼称との対応、及び各ボーナス条件装置に対応付けられた2種BBの図柄組合せを示す。また、図83（b）は、入賞再遊技条件装置番号と再遊技に関する条件装置の名称及び呼称との対応、及び各再遊技に関する条件装置に対応付けられた再遊技の図柄組合せを示す。

【0355】

図84～図89は、入賞再遊技条件装置番号（図中においては単に「番号」と表記。）と入賞に関する条件装置の名称及び呼称との対応、及び各入賞に関する条件装置に対応付けられた小役の図柄組合せを示す。また、図84～図89の「リール制御」欄において、「1**」という表記は、第1停止操作が左ストップスイッチ26aであり、第2停止操作及び第3停止操作は任意のストップスイッチであることを意味している。「2**」という表記は、第1停止操作が中ストップスイッチ26bであり、第2停止操作及び第3停止操作は任意のストップスイッチであることを意味している。「3**」という表記は、第1停止操作が右ストップスイッチ26cであり、第2停止操作及び第3停止操作は任意

のストップスイッチであることを意味している。また、「1 2 3」、「1 3 2」、「2 1 3」、「2 3 1」、「3 1 2」、「3 2 1」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応している。

【0 3 5 6】

（ボーナスに係る条件装置）

図 8 3（a）に示すように、本実施形態のボーナス条件装置は 2 種 B B という名称の条件装置が 1 つだけあり、その条件装置にはボーナス条件装置番号 1 が付与されている。また、ボーナス条件装置番号 0 は、いずれのボーナス条件装置にも対応していないことを示している。ボーナス条件装置番号 1 の 2 種 B B の条件装置には図 7 9（a）に示した 2 種 B B 0 1～0 3 の図柄組合せ群が対応付けられている。

10

【0 3 5 7】

（再遊技に係る条件装置）

図 8 3（b）に示すように、再遊技に関する条件装置は再遊技－A～C の 3 つがあり、再遊技－A の条件装置の入賞再遊技条件装置番号は 1 であり、図 7 9（b）に示した再遊技 0 1～0 8 の図柄組合せが対応付けられている。再遊技－B の条件装置の入賞再遊技条件装置番号は 2 であり、再遊技 0 2～0 8 の図柄組合せが対応付けられ、再遊技－C の条件装置の入賞再遊技条件装置番号は 3 であり、再遊技 0 1～0 5 の図柄組合せが対応付けられている。また、内部抽せんの結果に応じて再遊技－A 又は B 条件装置が作動したときにストップストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c が右→中→左（逆押し）の順序で停止操作されると、再遊技 0 6～0 8 のいずれかの図柄組合せが揃うようなリール停止制御が行われる。これにより、停止操作のタイミングによっては「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄又は「バー」図柄が中段水平ラインに揃うこととなる。

20

【0 3 5 8】

（入賞に係る条件装置）

図 8 4～図 8 9 に示すように、入賞に関する条件装置は入賞－A～F、G 1～G 2 4、H 1～H 2 4、I 1～I 1 2、J 1～J 1 2、K 1～K 1 2、L 及び入賞－A L L、A L L＋再遊技 A、A L L＋再遊技 B、A L L＋再遊技 C の 9 4 個が定められており、これらの条件装置に対して入賞再遊技条件装置番号 4～9 8 が付与されている。入賞－A～E の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 4～8）は「レア役の条件装置」ともいい、内部抽せんの結果に基づいてこれらの条件装置が作動した場合はレア役が当せんしたことになる。入賞－F の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9）が作動した場合はストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c の押し順に関係なく、3 枚役（入賞 0 3 又は 0 4）の図柄組合せが揃うリール停止制御が行われる。

30

【0 3 5 9】

2 種 B B の条件装置が作動しているとき（すなわちボーナス内部中）に入賞－G 1～G 2 4 の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 1 0～3 3）が作動した場合は、6 通りあるストップスイッチの押し順のうち、特定の 1 つの押し順で停止操作が行われた場合に限って上段水平ライン、中段水平ライン又は下段水平ラインのいずれか（図 8 4 及び図 8 5 の「備考」欄参照）に「勲章」図柄が揃うリール停止制御が行われる。これにより、2 種 B B 0 1～0 3 の図柄組合せが揃うのを回避することができる。この「特定の 1 つの押し順」は、入賞－G 1～G 8 の条件装置においては入賞 6 9 の図柄組合せが、入賞－G 9～G 1 6 の条件装置においては入賞 7 0 の図柄組合せが、入賞－G 1 7～G 2 4 の条件装置においては入賞 7 1 の図柄組合せが揃う押し順である。

40

【0 3 6 0】

2 種 B B の条件装置が作動しているときに入賞－H 1～H 2 4 の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 3 4～5 7）が作動した場合は、6 通りあるストップスイッチの押し順のうち、特定の 1 つの押し順で停止操作が行われた場合に限って上段水平ライン、中段水平ライン又は下段水平ラインのいずれか（図 8 5～図 8 7 の備考欄参照）で、「勲章」図柄がテンパイとなるリール停止制御が行われる。これにより、2 種 B B 0 1～0 3 の図柄組合せが揃うのを回避することができる。この「特定の 1 つの押し順」は、入賞－H 1～H 4

50

の条件装置においては入賞 7 4 の図柄組合せが、入賞－H 5～H 8 の条件装置においては入賞 7 5 の図柄組合せが、入賞－H 9～H 1 2 の条件装置においては入賞 7 6 の図柄組合せが、入賞－H 1 3～H 1 6 の条件装置においては入賞 7 7 の図柄組合せが、入賞－H 1 7～H 2 0 の条件装置においては入賞 7 8 図柄組合せが、入賞－H 2 1～H 2 4 条件装置においては入賞 7 9 図柄組合せが揃う押し順である。

【0 3 6 1】

2 種 B B の条件装置が作動しているときに入賞－I 1～I 1 2 の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 5 8～6 9）が作動した場合は、6 通りあるストップスイッチの押し順のうち、特定の 1 つの押し順で停止操作が行われた場合に限って 3 枚役（入賞 0 3 又は 0 4）の図柄組合せが揃うリール停止制御が行われる（図 8 7 の「リール制御」欄参照）。以下、入賞－I 1～I 1 2 の条件装置を「押し順 3 枚役の条件装置」ともいう。また、2 種 B B の条件装置が作動しているときに入賞－J 1～J 1 2 の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 7 0～8 1）が作動した場合は、6 通りあるストップスイッチの押し順のうち、特定の 1 つの押し順で停止操作が行われた場合に限って 1 2 枚役（入賞 0 1、0 2 又は 1 4 2）の図柄組合せが揃うリール停止制御が行われる（図 8 8 の「リール制御」欄参照）。

【0 3 6 2】

2 種 B B の条件装置が作動しているときに入賞－K 1～K 1 2 の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 8 2～9 3）が作動した場合は、入賞－J 1～J 1 2 の条件装置が作動した場合と同様のリール停止制御が行われるが、2 種 B B の条件装置が作動していない場合は、押し順不問で 1 2 枚役（入賞 0 1、0 2 又は 1 4 2）の図柄組合せが揃うリール停止制御が行われる。以下、入賞－J 1～J 1 2 及び入賞－K 1～K 1 2 の条件装置を「押し順 1 2 枚役の条件装置」ともいう。入賞－L の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9 4）が作動した場合はストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c の押し順に関係なく、1 2 枚役（入賞 0 1、0 2 又は 1 4 2）の図柄組合せが揃うリール停止制御が行われる。

【0 3 6 3】

入賞－A L L の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9 5）、入賞－A L L＋再遊技 A の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9 6）、入賞－A L L＋再遊技 B の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9 7）及び入賞－A L L＋再遊技 C の条件装置（入賞再遊技条件装置番号 9 8）は、いずれも 2 種 B B 遊技中（より厳密には C B 遊技中）に作動し得る条件装置である。本実施形態では、C B 遊技中は再遊技に係る条件装置のみについて内部抽せんを行い（詳しくは後述する）、入賞に係る条件装置については抽せんに依らず全ての条件装置が作動する。したがって、C B 遊技において内部抽せんの結果、再遊技に係る条件装置が作動しなかった場合は入賞－A L L の条件装置が作動することになる。また内部抽せんの結果、再遊技－A の条件装置が作動する場合は入賞－A L L＋再遊技 A の条件装置が作動することになる。これと同様に、内部抽せんの結果、再遊技－B の条件装置が作動する場合は入賞－A L L＋再遊技 B の条件装置が作動し、再遊技－C の条件装置が作動する場合は入賞－A L L＋再遊技 C の条件装置が作動することになる。

【0 3 6 4】

入賞－A L L の条件装置が作動したときにストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c が左中右の順に停止操作された（順押しされた）場合は入賞－C が単独で作動したときと同じ図柄組合せ（弱チャンス目）が停止表示され得るリール停止制御が行われる。これに対して、ストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c が右中左の順に停止操作された（逆押しされた）場合は「バー」図柄が一直線に揃う図柄組合せが停止表示され得るリール停止制御が行われる。

【0 3 6 5】

入賞－A L L＋再遊技 A の条件装置が作動したときにストップスイッチ 2 6 a，2 6 b，2 6 c が順押しされた場合は入賞－A が単独で作動したときと同じ図柄組合せ（「勲章」図柄が一直線に揃う図柄組合せ）が停止表示され得る（すなわち、弱レア役の出目が表示され得る）リール停止制御が行われる。ここで、「一直線」とは、上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右上がりライン及び右下がりラインをいう。これに対し

て、ストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c が逆押しされた場合は「バー」図柄が一直線に揃う図柄組合せが停止表示され得るリール停止制御が行われる。

【0366】

入賞－ALL＋再遊技 B の条件装置が作動したときにストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c が順押しされた場合は、入賞－D 又は E が単独で作動したときと同じ図柄組合せ（強チャンス目 A 又は強チャンス目 B）が停止表示され得る（すなわち、強レア役の出目が表示され得る）リール停止制御が行われる。これに対して、ストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c が逆押しされた場合は「バー」図柄が一直線に揃う図柄組合せが停止表示され得るリール停止制御が行われる。

【0367】

さらに、入賞－ALL＋再遊技 C の条件装置が作動したときにストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c が順押しされた場合は、入賞－D 又は E が単独で作動したときと同じ図柄組合せ（強チャンス目 A 又は強チャンス目 B）が停止表示され得る（すなわち、強レア役の出目が表示され得る）リール停止制御が行われる。これに対して、ストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c が逆押しされた場合は「バー」図柄がテンパイ崩れとなるようなリール停止制御が行われる。ここで「テンパイ崩れ」とは、3つのリールのうち2つのリールにおいては「バー」図柄が一直線に揃うが、残りの1つのリールにおける「バー」図柄が揃っていない状態ことをいう。

【0368】

なお、以下では入賞－ALL 又は入賞－ALL＋再遊技 A の条件装置の作動を「弱レア役の当せん」といい、入賞－ALL＋再遊技 B 又は入賞－ALL＋再遊技 C の条件装置の作動を「強レア役の当せん」という。

【0369】

<内部抽せんの当せん確率>

次に図 90 及び図 91 に示す置数表を参照して、本実施形態において実行される内部抽せんの当せん確率について説明する。図 90 及び図 91 に示す置数表は、図 83～図 89 に示した各条件装置に対して割り当てられた当せん置数を表している。本実施形態においては、図 2 に示した乱数発生器 66 に相当する乱数発生器が 0～65535（整数値）の疑似乱数を発生することができるようになっていたため、疑似乱数の乱数値は 65536 通りとなる。したがって、図 90 及び図 91 の置数表に示す各当せん置数を 65536 で割った値が対応する条件装置が作動する確率（「作動確率」、「当せん確率」ともいう。）となる。

【0370】

図 90（a）は、2種 BB の条件装置が作動していない（2種 BB 条件装置未作動中）場合の内部抽せんにおける各条件装置の当せん確率を示す置数表である。この置数表において（）内に示される置数は、対応する条件装置の各々に対して割り振られた置数を示している。例えば、入賞－G1～G24 に対しては各々の条件装置に 64 の置数が割り振られている。

【0371】

図 90（a）に示すように、2種 BB の条件装置は入賞－A～F、G1～G24、H1～H24 及び I1～I24 の条件装置と共に作動する。また、再遊技－A～C、入賞－A～E、G1～G24、H1～H24 及び J1～J12 の条件装置は、設定 1～設定 6 において同じ作動確率となっている。また、2種 BB の条件装置が作動している場合、図 90（b）に示すように 2種 BB の条件装置が重ねて作動することではなく、2種 BB の条件装置を除いた再遊技及び入賞に関する条件装置の作動確率は、2種 BB の条件装置が未作動の場合における作動確率と同じ値となっている。なお、2種 BB 遊技中（より厳密には C B 遊技中）は、入賞に係る条件装置は内部抽せんによらず全て作動し、再遊技－A～C の条件装置についてのみ図 90（b）に示す再遊技－A～C の条件装置の作動確率と同じ確率で内部抽せんを行う。

【0372】

図 9 1 (a) 及び (b) は、条件装置の種類 (2 種 B B、再遊技、入賞) 別に置数の合計値を示した置数表であり、図 9 1 (a) は 2 種 B B 条件装置未作動中の置数表、図 9 1 (b) は 2 種 B B 条件装置作動中 (C B 遊技中も含む) の置数表である。これらの図に示すように、本実施形態の内部抽せんにおいてははずれが存在せず、再遊技及び入賞に関する条件装置が作動する確率は 2 種 B B 未作動時及び作動時において同一である。また、図 9 1 (a) に示すように、2 種 B B の条件装置が作動する確率は、設定 1 が最も高く (置数が 3 6 3 7 8)、設定 2 ~ 設定 5 は同じ値 (置数が 3 6 2 6 8) となり、設定 6 が最も低く (置数が 3 6 2 1 8) になっている。

【0373】

＜遊技状態の遷移＞

次に図 9 2 を参照して、本実施形態の遊技機における遊技状態の遷移について説明する。本実施形態では、「通常」、「チャンスゾーン」(以下、「C Z」とも表記する)、「サブボーナス」、「A T 遊技」及び「継続チャンス」の 5 つの遊技状態がある。これらの遊技状態はいずれも第 1 実施形態で説明した有利区間における遊技状態である。本実施形態では「サブボーナス」から「通常」へ移行したとき、「継続チャンス」から「通常」へ移行したとき、有利区間において遊技が 1 5 0 0 回行われたとき、及び有利区間における純増枚数が 2 4 0 0 枚を超えたときに、第 1 実施形態で説明した通常区間へ移行する。また、通常区間へ移行したときに 2 種 B B 遊技が行われていなければ次の遊技で、2 種 B B 遊技が行われていれば 2 種 B B 遊技が終了した次の遊技で、有利区間かつ「通常」へ移行する。

【0374】

(「通常」から「チャンスゾーン」への移行)

「通常」において、入賞 - G 1 ~ G 2 4 の条件装置が作動した遊技で前述した「特定の 1 つの押し順」でストップスイッチが停止操作されたことにより「勲章」図柄が揃った場合は、主制御基板の RWM に記憶されている C Z 移行カウンタの値に「1」が加算される。このように、「勲章」図柄が揃うごとに C Z 移行カウンタの値が「1」ずつ加算され、C Z 移行カウンタの値が「6」になると遊技状態が「通常」から「チャンスゾーン」へ移行する。

【0375】

(「チャンスゾーン」から「通常」又は「サブボーナス」への遷移)

「通常」から「チャンスゾーン」へ移行する際に、「チャンスゾーン」で遊技することができる遊技回数 (C Z 遊技数) が抽せんによって 0 ~ 3 0 ゲームの範囲内で決定される。「チャンスゾーン」中の遊技では内部抽せんの結果がハズレ以外となるごとに C Z 解除抽せんが行われる。本実施形態においては図 9 1 に示したように内部抽せんの結果がハズレになることがないため、遊技が行われるごとに C Z 解除抽せんが行われることになる。「チャンスゾーン」において抽せんによって決定された C Z 遊技数の遊技が行われたときに、C Z 解除抽せんに当選しなかった場合は遊技状態が「チャンスゾーン」から「通常」へ移行し、C Z 解除抽せんに当選した場合は遊技状態が「チャンスゾーン」から「サブボーナス」へ移行する。

【0376】

なお、「チャンスゾーン」の遊技において、入賞 - I 1 ~ I 1 2 のいずれかの条件装置が作動した場合、3 枚役が入賞するストップスイッチの押し順を遊技者に報知するようにしてもよい。また、入賞 - J 1 ~ J 1 2 のいずれかの条件装置が作動した場合、1 2 枚役が入賞するストップスイッチの押し順を遊技者に報知するようにしてもよい。

【0377】

(「通常」から「サブボーナス」への移行)

「通常」において、2 種 B B の条件装置が作動しているときに入賞 - G 1 ~ G 2 4 及び H 1 ~ H 2 4 の条件装置のうちいずれかが作動した場合、本実施形態では「勲章」図柄が揃う又はテンパイとなるストップスイッチの押し順 (図 8 4 ~ 図 8 7 の「リール制御」欄参照) を遊技者に報知する。そして、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッ

10

20

30

40

50

チ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c を停止操作すると、主制御手段 1 0 0 は、「勲章」図柄が揃う又はテンパイとなる図柄組合せを停止表示し、2 種 B B の図柄組合せが入賞ラインに揃うのを回避するリール停止制御を行う。このように、「勲章」図柄が揃う又はテンパイとなり、2 種 B B の図柄組合せが入賞ラインに揃わない押し順を「回避押し順」という。また、入賞 - G 1 ~ G 2 4 及び H 1 ~ H 2 4 の条件装置を「回避役の条件装置」ともいう。

【 0 3 7 8 】

回避押し順と異なる押し順（全 6 通りの押し順のうち回避押し順以外の 5 通りの押し順のいずれか）でストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作された場合は入賞ラインに 2 種 B B の図柄組合せが揃い、次の遊技から 2 種 B B 遊技が開始されることになる。前述したように 2 種 B B 遊技においては C B 遊技が連続して実行される。C B 遊技において主制御手段 1 0 0 は、内部抽せんで入賞に係る条件装置が作動した場合、払出枚数が 2 枚になっている小役の図柄組合せを入賞ラインに優先的に停止表示させるリール停止制御を行う。ここで、図 9 1 (b) に示したように C B 遊技における再遊技に関する条件装置の作動確率は約 $1 / 7 . 3$ ($7 . 3$ ゲームに 1 回の割合で作動) に対して、入賞に関する条件装置の作動確率は約 $1 / 1 . 1 6$ ($1 . 1 6$ ゲームに 1 回の割合で作動) であるため、ほぼ 6 ~ 7 回の遊技で 2 種 B B 遊技の終了条件（合計 1 1 枚を超えるメダルの払い出し）を満たすことになる。

【 0 3 7 9 】

上述したように、本実施形態の主制御手段 1 0 0 は、「通常」において回避役の条件装置が作動した場合は回避押し順を報知するが、(1) 通常区間において 2 種 B B の条件装置が未作動の状態のときに 2 種 B B 及び回避役の条件装置が作動したときの遊技、及び (2) 有利区間かつ 2 種 B B の条件装置が作動中 (2 種 B B 内部中) において入賞 - B (スイカ) の条件装置が作動した次の遊技で回避役の条件装置が作動したときの遊技、では回避押し順を報知しないように構成されている。そして、当該遊技においてストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が回避押し順以外の押し順で停止操作されたことにより 2 種 B B 遊技が開始した場合、当該 2 種 B B 遊技においてレア役が当せんすること (入賞 - A ~ E の条件装置うちいずれかが作動すること) に、サブボーナスへの移行抽せんが行われる。このサブボーナス移行抽せんにおいては、入賞 - A L L 又は入賞 - A L L + 再遊技 A の条件装置が作動したとき (弱レア役が当せんしたとき) の当せん確率よりも、入賞 - A L L + 再遊技 B 又は入賞 - A L L + 再遊技 C の条件装置が作動したとき (強レア役が当せんしたとき) の当せん確率の方が高くなっている。したがって、2 種 B B 遊技における恩恵は、弱レア役が当せんしたときよりも、強レア役が当せんしたときの方が大きいといえる。そして、サブボーナスへの移行抽せんに当せんするとサブボーナスへ移行する。

【 0 3 8 0 】

このとき、遊技者が偶然、回避押し順でストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c を操作してしまい、2 種 B B の図柄組合せが揃わなかった場合、主制御手段 1 0 0 は V 保留抽せんを行い、この抽せんに当せんすると V 保留 (後述する) の数を「 1 0 」加算する。この V 保留の数は主制御手段 1 0 0 の R M W に記憶されている。これに対して、回避押し順が報知されているにも関わらず、回避押し順以外の押し順でストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c を停止操作したことによって 2 種 B B 遊技が開始した場合は、当該 2 種 B B 遊技においてレア役が当せんしてもサブボーナスへの移行抽せんは行われない。

【 0 3 8 1 】

また、「通常」において「チャンスゾーン」又は「サブボーナス」へ移行することなく 7 0 0 回の遊技が行われた場合も主制御手段 1 0 0 は遊技状態を「通常」から「サブボーナス」へ移行させる。

【 0 3 8 2 】

なお、「通常」において 2 種 B B の条件装置の作動中に回避役 (入賞再遊技条件装置番号 1 0 ~ 5 7) のいずれかが作動し、かつ、回避押し順が報知されない遊技において 2 種 B B 0 1 ~ 0 3 の図柄組合せが揃った場合は特定の抽せんを行い、当該特定の抽せんに当せんしたときは、次の遊技から 2 種 B B 遊技が開始されてから終了するまでの間、遊技

者に有利な遊技状態（特化ゾーン）としてもよい。

【0383】

この特化ゾーン（2種BB遊技中）においては、例えば毎遊技、遊技者に対してストップスイッチ26a, 26b, 26cの停止操作を逆押しするよう指示しておき、入賞－ALLの条件装置、入賞－ALL＋再遊技Aの条件装置又は入賞－ALL＋再遊技Bの条件装置が作動した遊技においてストップスイッチ26a, 26b, 26cが逆押しされたときに、「バー」図柄が一直線（上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右上がりライン又は右下がりライン）に揃った場合（又は揃った回数が所定数になった場合）に、V保留抽せんを行うことが考えられる。この場合、2種BB遊技における恩恵は、入賞－ALL＋再遊技B又は入賞－ALL＋再遊技Cの条件装置が作動（すなわち強レア役が当せん）するよりも、入賞－ALL又は入賞－ALL＋再遊技Aの条件装置が作動（すなわち弱レア役が当せん）したときの方が遊技者にとって有利になるといえる。

10

【0384】

（「サブボーナス」から「AT遊技」又は「通常」への移行）

「サブボーナス」へ移行すると、主制御手段100は回避役の条件装置が作動したときは回避押し順を報知し、押し順3枚役の条件装置が作動したときは3枚役の図柄組合せが揃う押し順を報知し、押し順12枚役の条件装置が作動したときは12枚役の図柄組合せが揃う押し順を報知する。以下、これらの押し順を「有利な遊技結果となる押し順」ともいう。また、主制御手段100はレア役の条件装置又は押し順3枚役の条件装置が作動するごとに抽せん権利カウンタのカウント値を加算していき、カウント値が「10」になるごとにAT抽せんを行う。抽せん権利カウンタのカウント値は主制御手段100のRWMに記憶されている。「サブボーナス」中の遊技において差枚数が100枚を超えると「サブボーナス」が終了し、AT抽せんに当せんしていた場合は「AT遊技」へ移行し、AT抽せんに当せんしていなかった場合は「通常」へ移行する。

20

【0385】

（「AT遊技」から「継続チャンス」への移行）

「AT遊技」においては、押し順3枚役、押し順12枚役及び回避役の条件装置が作動した場合、主制御手段100は有利な遊技結果となる押し順を報知する。「AT遊技」は10回の遊技が行われると終了し、「継続チャンス」へ移行する。ただし「AT遊技」の遊技回数は10回に限らず、抽せんによって遊技回数を決定してもよい。ここで、図93に「AT遊技」へ移行したときに画像表示装置11に表示される画面の内容を示す。この図において、画面左側の表示領域AE1には「AT遊技」の遊技回数が表示され、「AT遊技」において遊技が行われるごとに表示されている遊技回数が「1」ずつ減少していく。また、画面右側の表示領域AE2には「AT遊技」を継続させることができる条件（継続条件）が表示されている。この継続条件については後に説明する。

30

【0386】

（「継続チャンス」から「AT遊技」又は「通常」への移行）

「継続チャンス」は押し順12枚役の条件装置が2回作動するまでの間に継続条件を満たすと再び「AT遊技」へ移行することができるが、押し順12枚役の条件装置が2回作動しても継続条件を満たせなかった場合は「通常」へ移行する。この継続条件は、図93に示した画面の表示領域AE2において「V」マークが表示されたリール（以下、「継続条件リール」ともいう。）の種類と、作動した押し順12枚役の条件装置において12枚役の図柄組合せが揃う押し順の第1停止操作に対応するリールの種類とが一致することである。

40

【0387】

図93（a）に示した画面の表示領域AE2においては、「継続チャンス」が開始されてから最初に押し順12枚役の条件装置が作動した場合の継続条件リールを「第1チャンス」に表示し、2回目に押し順12枚役の条件装置が作動した場合の継続条件リールを「第2チャンス」に表示している。継続条件リールは1回のチャンスにつき2つ定められる。例えば「第1チャンス」において「左」及び「右」の文字に対応する位置に「V」マー

50

クを表示し、「中」の文字に対応する位置に「ー」マークを表示することで、左リール及び右リールが継続条件リールであることを示している。また、[第2チャンス]において「左」及び「中」に対応する位置に「V」マークを表示し、「右」の文字に対応する位置に「ー」マークを表示することで、左リール及び中リールが継続条件リールであることを示している。

【0388】

例えば図93(a)に示した継続条件リールの場合、「継続チャンス」において最初に作動した押し順12枚役の条件装置が入賞ーJ1～J4、J9～J12、K1～K4及びK9～K12のいずれか(左ストップスイッチ26a又は右ストップスイッチ26cを第1停止操作すると12枚役が入賞し得る)であれば、継続条件を満たすことになる。また、最初に作動した押し順12枚役の条件装置が入賞ーJ5～J8又はK5～K8のいずれか(継続条件不成立)であったとしても、2回目に作動した押し順12枚役の条件装置が入賞ーJ1～J4、J5～J8、K1～K4及びK5～K8のいずれか(左ストップスイッチ26a又は中ストップスイッチ26bを第1停止操作すると12枚役が入賞し得る)であれば、継続条件を満たすことになる。

【0389】

また、前述したV保留がある場合は、表示領域AE2に表示された継続条件リールにおいて「ー」マークの位置にも「V」マークが表示され、「左」、「中」、「右」のすべての位置に「V」マークが表示される。例えば図93(b)の表示領域AE2には、[第2チャンス]の継続条件リールにおいて「中」の位置にV保留に基づく「RSV」が追加された場合を示している。このようにして「左」、「中」、「右」のすべての位置に「V」マークが表示された場合は、「AT遊技」の継続が確定したことになる。

【0390】

なお、V保留の数が2以上だった場合は、[第1チャンス]及び[第2チャンス]の双方にV保留に基づく「V」マークが追加表示されるので、押し順12枚役の条件装置が最初に作動した段階で継続条件が成立し、次の遊技から「AT遊技」における遊技が行われる。このように、「サブボーナス」から「AT遊技」へ移行した後は、「継続チャンス」で継続条件が不成立となるまで「AT遊技」と「継続チャンス」との間を交互に移行することになる。

【0391】

＜遊技に関する制御内容＞

次に図94～図102に示すフローチャートを参照して、本実施形態において主制御手段100で実行される主な制御内容について説明する。

【0392】

＜遊技進行制御処理＞

図94は1回の遊技の進行を制御する遊技進行制御処理の概略を示すフローチャートである。主制御手段100は、この遊技進行制御処理を繰り返し実行することで、本実施形態の遊技機が提供する遊技を制御している。図94において、1回の遊技が開始されると、主制御手段100はスタートレバー25が操作されたか否かを判断する(ステップSa1)。スタートレバー25が操作されていなければ判断結果がNOとなって主制御手段100は再びスタートレバー25が操作されたか否かを判断し、スタートレバー25が操作されるまで繰り返しステップSa1の処理を行う。この状態でスタートレバー25が操作されるとステップSa1の判断結果がYESとなり、主制御手段100は図90に示した置数表の確率に基づいて各種条件装置の作動を決定する内部抽せんを行い(ステップSa2)、その結果をRWMに保存する(ステップSa3)。なお、本実施形態では、今回の遊技の内部抽せんの結果のみならず、前回の遊技の内部抽せんの結果もRWMに保存している。

【0393】

次に主制御手段100は現在の遊技状態(「通常」、「チャンスゾーン」、「サブボーナス」、「AT遊技」又は「継続チャンス」)に応じてストップスイッチ26a、26b

、26cの押し順の報知や遊技状態の移行などの制御を行う遊技状態別レバー処理を行った後（ステップSa4）、リール3a、3b、3cの回転がすべて停止したか否かを判断する（ステップSa5）。全リールが停止していなければ判断結果がNOとなって主制御手段100は再び全リールが停止したか否かを判断し、全リールが停止するまで繰り返しステップSa5の処理を行う。なお、この間に遊技者によって停止操作されたストップスイッチ26a、26b、26cの押し順は、主制御基板60に設けられたRWMに保存されている。この状態で全リールが停止するとステップSa5の判断結果がYESとなり、主制御手段100は表示窓Wに表示された図柄を判別し、入賞ラインに何らかの役の図柄組合せが揃っているか否かを判断する入賞判定処理を行う（ステップSa6）。

【0394】

そして、主制御手段100は現在の遊技状態に応じて遊技状態の移行などの制御を行う遊技状態別全停処理を行った後（ステップSa7）、入賞ラインに小役の図柄組合せが揃っていた場合はその図柄組合せに対応する枚数のメダルを払い出すメダル払出処理を行い（ステップSa8）、遊技終了チェック処理を行う（ステップSa9）。ステップSa9の遊技終了チェック処理では、主に2種BB遊技が行われていた場合はその終了条件が成立したか否かを判断し、終了条件が成立した場合は2種BB遊技の終了に伴う各種処理や、有利区間と通常区間との間の移行に関する制御などを行う。

【0395】

ステップSa9の処理を終えると、主制御手段100は有利区間中の遊技回数をカウントするカウンタの値や、有利区間中の純増枚数をカウントするカウンタの値を更新する有利区間クリアカウンタ管理処理を行い（ステップSa10）、図94に示した遊技進行制御処理を終了する。

【0396】

＜「通常」におけるレバー処理及び全停処理＞

遊技状態が「通常」のときに、遊技進行制御処理のステップSa4で実行される遊技状態別レバー処理及びステップSa7で実行される遊技状態別全停処理について、図95及び図96を参照して説明する。図95は「通常」のときに上述した遊技状態別レバー処理で実行される通常時レバー処理の内容を示すフローチャートであり、図96は「通常」のときに上述した遊技状態別全停処理で実行される通常時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【0397】

（「通常」におけるレバー処理）

図95の通常時レバー処理において、まず、主制御手段100は現在2種BB遊技が行われているか否かを判断する（ステップSa20）。2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は主制御基板60のRWM63（以下、単に「RWM」とも表記する。）に記憶されている通常遊技カウンタの値に「1」を加算する（ステップSa21）。この通常遊技カウンタは「通常」において実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。

【0398】

次に主制御手段100は、図94に示した遊技進行処理のステップSa2で行われた内部抽せんにおいて回避役が当せん（すなわち入賞－G1～G24及びH1～H24の条件装置のいずれかが作動）したか否かを判断する（ステップSa22）。いずれかの回避役が当せんしていた場合は判断結果がYESとなり、次に主制御手段100は2種BBの条件装置が作動している（すなわち2種BB内部中）か否かを判断する（ステップSa23）。2種BBの条件装置が作動していた場合は判断結果がYESとなり、前回の遊技で行われた内部抽せんにおいてスイカが当せん（すなわち入賞－Bの条件装置が作動）したか否かを判断する（ステップSa24）。スイカが当せんしていなかった場合はステップSa24の判断結果がNOとなり、当選した回避役に対応する回避押し順を報知し（ステップSa25）、RWMに保存されている正規フラグの状態をオフにする（ステップSa26）。この正規フラグは回避役が当選した遊技で回避押し順が報知されたか否かを示すフ

10

20

30

40

50

ラグである。

【0399】

ステップS a 2 3の判断処理において2種B Bの条件装置が作動していなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は上述した正規フラグの状態をオンにする（ステップS a 2 7）。また、ステップS a 2 4の判断処理において前回の遊技で行われた内部抽せんにおいてスイカが当せんしていた場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0ステップS a 2 7へ進み正規フラグの状態をオンにする。

【0400】

主制御手段1 0 0は、ステップS a 2 6で正規フラグをオフにするか、ステップS a 2 7で正規フラグをオンにすると、次に前述した通常遊技カウンタの値が7 0 0になったか否かを判断する（ステップS a 2 8）。通常遊技カウンタの値が7 0 0になった場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0はRWMに保存されているS B N移行フラグの状態をオンにして（ステップS a 2 9）、図9 5に示す通常時レバー処理を終了する。このS B N移行フラグは遊技状態を「通常」から「サブボーナス」へ移行する際の処理（後述する）を行うべきか否かを示すフラグであり、初期状態ではオフになっている。ステップS a 2 8の判断処理で、通常遊技カウンタの値が7 0 0に達していなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0はS B N移行フラグをオフにしたまま図9 5に示す通常時レバー処理を終了する。

【0401】

次に、前述したステップS a 2 0の判断処理において、2種B B遊技が行われていた場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0はS B N抽せんフラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップS a 3 0）。このS B N抽せんフラグはサブボーナス抽せんを行うことができるか否かを示すフラグであり、フラグのオン／オフ制御は次に説明する通常時全停処理において行われる。S B N抽せんフラグの状態がオンになっていた場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は、図9 4に示した遊技進行処理のステップS a 2で行われた内部抽せんにおいてレア役に当せん（すなわち入賞－A～Eの条件装置のいずれかが作動）したか否かを判断する（ステップS a 3 1）。

【0402】

これに対して、ステップS a 3 0の判断処理においてS B N抽せんフラグの状態がオフになっていた場合、及びステップS a 3 1の判断処理においてレア役に当せんしていなかった場合は、いずれも判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は図9 5の通常時レバー処理を終了する。一方、ステップS a 3 1の判断処理においてレア役に当せんしていた場合は判断結果がY E Sとなって、主制御手段1 0 0は遊技状態を「通常」から「サブボーナス」へ移行させるか否かを決定するサブボーナス抽せんを行う（ステップS a 3 2）。そして、サブボーナス抽せんに当せんしたか否かを判断し（ステップS a 3 3）、当せんした場合は判断結果がY E SとなってステップS a 2 9へ進み、主制御手段1 0 0はRWMに保存されているS B N移行フラグの状態をオンにしてから、図9 5に示す通常時レバー処理を終了する。これに対して、サブボーナス抽せんに当せんしていなかった場合はステップS a 3 3の判断結果がN Oとなって、そのまま図9 5に示す通常時レバー処理を終了する。

【0403】

（「通常」における全停処理）

図9 7の通常時全停処理において、まず、主制御手段1 0 0は現在2種B B遊技が行われているか否かを判断する（ステップS a 4 0）。2種B B遊技が行われていなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は今回の遊技で2種B B 0 1～0 3のうちいずれかの図柄組合せが入賞ラインに揃ったか否かを判断する（ステップS a 4 1）。いずれかの2種B Bの図柄組合せが入賞ラインに揃った場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は前述した正規フラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップS a 4 2）。正規フラグがオンになっていた場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0はRWMに保存されているS B N抽せんフラグの状態をオンに更新し（ステッ

10

20

30

40

50

プ S a 4 3)、次の遊技から 2 種 B B 遊技を開始するための処理を行った後(ステップ S a 4 4)、図 9 7 の通常時全停処理を終了する。

【0 4 0 4】

ステップ S a 4 1 の判断処理で、いずれかの 2 種 B B の図柄組合せが入賞ラインに揃っていなかった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は上段水平ライン、中段水平ライン又は下段水平ラインのいずれかに「勲章」図柄が揃っているか否かを判断する(ステップ S a 4 5)。上段、中段又は下段のいずれかの水平ラインに「勲章」図柄が揃っていた場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は正規フラグがオンになっているか否かを判断する(ステップ S a 4 6)。

【0 4 0 5】

正規フラグがオンになっていた場合はステップ S a 4 6 の判断結果が Y E S となり、前述した V 保留を獲得することができるか否かを決定する V 保留獲得抽せんを行う(ステップ S a 4 7)。そして、上述した V 保留獲得抽せんに当せんしたか否かを判断し(ステップ S a 4 8)、当せんした場合は判断結果が Y E S となって、主制御基板 6 0 の R W M に保存されている V 保留カウンタの値に「1 0」を加算する(ステップ S a 4 9)。ここで、V 保留カウンタの値は、蓄積されている V 保留の数を示している。

【0 4 0 6】

ここで、正規フラグがオンになっているということは、いずれかの回避役が当せんしたときに回避押し順が報知されなかったことを意味し、この状態で「勲章」図柄が揃ったということは遊技者が偶然、ストップスイッチを回避押し順で停止操作してしまったことになる。すなわち、2 種 B B 遊技においてサブボーナス抽せんが実行される好機を逃してしまったことを意味する。したがって、本実施形態ではこのような場合の補填措置として V 保留獲得抽せんを行っている。

【0 4 0 7】

ステップ S a 4 9 の処理を行うと、次に主制御手段 1 0 0 は前述した S B N 移行フラグがオンになっているか否かを判断し(ステップ S a 5 0)、S B N 移行フラグがオンになっていた場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は A T 移行ゲーム数抽せんを行い、抽せんによって決定されたゲーム数を R W M に保存する(ステップ S a 5 1)。この A T 移行ゲーム数抽せんは、「サブボーナス」の遊技状態において「A T 遊技」への移行を確定させることができるゲーム数を決定するものであり、2 0 ~ 8 0 ゲームの範囲内で決定される。本実施形態では「サブボーナス」の遊技状態は差枚数によって終了条件が規定されているため、「サブボーナス」において何ゲーム実行することができるかは定まっていない。そこで、「サブボーナス」において、A T 移行ゲーム数抽せんによって決定されたゲーム数以上のゲームが行われた場合は、特典として V 保留を付与している。

【0 4 0 8】

次に主制御手段 1 0 0 は、R W M に保存されている S B N 遊技カウンタ及び A T 抽せん権利カウンタの値をクリアする(「0」にする)(ステップ S a 5 2)。ここで、S B N 遊技カウンタは「サブボーナス」で行われた遊技回数をカウントするためのカウンタであり、A T 抽せん権利カウンタは、「サブボーナス」において後述する A T 抽せんを行うのに必要となる権利数(後述する)をカウントするためのカウンタである。主制御手段 1 0 0 は、ステップ S a 5 2 の処理を行うと遊技状態を「通常」から「サブボーナス」へ移行させて(ステップ S a 5 3)、図 9 6 の通常時全停処理を終了する。なお、前述したステップ S a 5 0 の判断処理において、S B N 移行フラグがオフになっていた場合は判断結果が N O となり、そのまま図 9 6 の通常時全停処理を終了する。

【0 4 0 9】

前述したステップ S a 4 6 の判断処理において、正規フラグがオフになっていた場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、R W M に記憶されている C Z 移行カウンタの値に「1」を加算して(ステップ S a 5 4)、C Z 移行カウンタの値が「6」になったか否かを判断する(ステップ S a 5 5)。この C Z 移行カウンタの値は、遊技状態を「通常」から「チャンスゾーン」へ移行させるか否かを判断する際に参照されるものであり、

10

20

30

40

50

C Z 移行カウンタの値が「6」に達した場合は判断結果がYESとなって、主制御手段100は遊技状態を「通常」から「チャンスゾーン」へ移行させてから（ステップSa56）図96の通常時全停処理を終了する。これに対してC Z 移行カウンタの値が「6」に達していない場合は判断結果がNOとなって、主制御手段100は遊技状態を「通常」に維持したまま図96の通常時全停処理を終了する。

【0410】

前述したステップSa40の判断処理において、現在2種BB遊技が行われている場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は当該2種BB遊技において払い出されたメダルの合計枚数が11枚を超えたか否かを判断する（ステップSa57）。メダルの合計枚数が11枚を超えた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は2種BB遊技を終了させて（ステップSa58）、図96の通常時全停処理を終了する。この場合、次の遊技から2種BB条件装置未作動時の遊技が開始される。これに対してメダルの合計枚数が11枚を超えていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は2種BB遊技を継続させつつ図96の通常時全停処理を終了する。

【0411】

本実施形態のボーナスゲーム（2種BB遊技）は、規定数が2枚に対して小役が入賞したときに払い出されるメダルの枚数は1枚又は2枚となっているため、遊技者に付与する特典としては魅力的とはいえない。そこで2種BB遊技において、所定の条件を満たした場合（本実施形態ではレア役当せん）に「サブボーナス」へ移行するチャンスを与えることで、遊技者の遊技意欲を損なうことなく、遊技の興趣を向上させることができる。また、本実施形態において、2種BB01～03の図柄組合せ群は取りこぼしが無い（PB=1）ため、遊技者は目押しをすることなく2種BB遊技へ移行することができる。

【0412】

<「サブボーナス」におけるレバー処理及び全停処理>

遊技状態が「サブボーナス」のときに、図94に示した遊技進行制御処理のステップSa4で実行される遊技状態別レバー処理及びステップSa7で実行される遊技状態別全停処理について、図97及び図98を参照して説明する。図97は「サブボーナス」のときに上述した遊技状態別レバー処理で実行されるサブボーナス時レバー処理の内容を示すフローチャートであり、図98は「サブボーナス」のときに上述した遊技状態別全停処理で実行されるサブボーナス時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【0413】

（「サブボーナス」におけるレバー処理）

図97のサブボーナス時レバー処理において、まず、主制御手段100は現在2種BB遊技が行われているか否かを判断する（ステップSa70）。2種BB遊技が行われていた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は図97のサブボーナス時レバー処理を終了する。これに対して2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はRWMに記憶されている差枚数カウンタの値から規定数の値を減算する（ステップSa71）。ここで、規定数は2種BB遊技においては「2」、2種BB遊技以外の遊技においては「3」である。

【0414】

次に主制御手段100は、前述した内部抽せんにより小役が当せんした（入賞に係る条件装置が作動した）か否かを判断する（ステップSa72）。何らかの入賞に係る条件装置が作動した場合は、作動した条件装置に対応する小役の図柄組合せに定められている払出枚数のうち最も多い払出枚数の値を差枚数カウンタの値に加算する（ステップSa73）。差枚数カウンタの値に加算するメダル枚数は、実際に払い出されたメダルではなく、作動した条件装置に対応する小役の図柄組合せに定められている払出枚数に基づいて決定される。次に主制御手段100は、押し順役が当せんしたか否か、すなわち、入賞ーI1～I12、J1～J12、K1～K12の条件装置のうちいずれかが作動したか否かを判断する（ステップSa74）。いずれかの押し順役が当せんした場合は、判断結果がYESとなって、最も多いメダルが払い出される図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を遊技

者に報知する（ステップS a 7 5）。ここで、主制御手段1 0 0は、入賞－I 1～I 1 2の条件装置が作動した場合は3枚役の図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を報知し、入賞J 1～J 1 2、K 1～K 1 2の条件装置が作動した場合は1 2枚役の図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を報知する。

【0 4 1 5】

次に主制御手段1 0 0は、前述したS B N遊技カウンタの値に「1」を加算する（ステップS a 7 6）。なお、ステップS a 7 2の判断処理において小役に当せんしていなかった場合、又はステップS a 7 4の判断処理において押し順役に当せんしていなかった場合は、いずれも判断結果がN OとなってステップS a 7 6へ移行して、S B N遊技カウンタの値に「1」を加算する。ステップS a 7 6の処理を行うと、主制御手段1 0 0はRWMに記憶されているA Tフラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップS a 7 7）。A Tフラグは、「サブボーナス」の終了条件が成立したときに、主制御手段1 0 0が「A T遊技」へ移行するか「通常」へ移行するかを決定する際に参照するフラグである。

【0 4 1 6】

ステップS a 7 7の判断処理において、A Tフラグがオフになっていた場合は判断結果がN Oとなり、S B N遊技カウンタの値が図9 6のステップS a 5 1のA T移行ゲーム数抽せん処理で決定されたA T移行ゲーム数の値以上であるか否かを判断する（ステップS a 7 8）。S B N遊技カウンタの値がA T移行ゲーム数の値以上であった場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0はRWMに記憶されているA Tフラグの状態をオンに更新する（ステップS a 7 9）。ステップS a 7 9の処理を終えるか、ステップS a 7 7の判断結果がY E Sになった（A Tフラグがオンだった）場合は、主制御手段1 0 0は内部抽せんの結果がハズレであったか否かを判断する（ステップS a 8 0）。ハズレでなかった場合は判断結果がN OとなってV保留獲得抽せんを行う（ステップS a 8 1）。そして、V保留獲得抽せんによって決定された数値（ただし0の場合もある）を前述したV保留カウンタの値に加算して（ステップS a 8 2）、図9 7のサブボーナス時レバー処理を終了する。また、ステップS a 8 0の判断処理で内部抽せんの結果がハズレだった場合は判断結果がY E Sとなり、そのまま図9 7のサブボーナス時レバー処理を終了する。

【0 4 1 7】

上述したステップS a 7 8の判断処理において、S B N遊技カウンタの値がA T移行ゲーム数の値未満であった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は内部抽せんによりレア役に当せんした（入賞－A～Eの条件装置のうちいずれかが作動した）か否かを判断する（ステップS a 8 3）。レア役に当せんしていた場合は判断結果がY E Sとなり、前述したA T抽せん権利カウンタの値に「3」を加算する（ステップS a 8 4）。これに対してレア役に当せんしていなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は内部抽せんにより3枚役に当せんした（入賞－I 1～I 1 2の条件装置のうちいずれかが作動した）か否かを判断する（ステップS a 8 5）。そして、3枚役に当せんしなかった場合は判断結果がN Oとなって、主制御手段1 0 0は図9 7のサブボーナス時レバー処理を終了する。

【0 4 1 8】

3枚役に当せんした場合、ステップS a 8 5の判断結果がY E Sとなり、A T抽せん権利カウンタの値に「1」を加算する（ステップS a 8 6）。次に、4遊技以上連続して3枚役に当せんしたか否かを判断し（ステップS a 8 7）、4遊技以上連続して3枚役に当せんした場合は判断結果がY E Sとなって、A T抽せん権利カウンタの値にさらに「1」を加算する（ステップS a 8 8）。次いで5遊技以上連続して3枚役に当せんしたか否かを判断し（ステップS a 8 9）、5遊技以上連続して3枚役に当せんした場合は判断結果がY E Sとなって、A T抽せん権利カウンタの値にさらに「1」を加算する（ステップS a 9 0）。

【0 4 1 9】

ステップS a 8 4又はS a 9 0の処理を終えるか、ステップS a 8 7又はS a 8 9の判

断結果がNOになると、主制御手段100はAT抽せん権利カウンタの値が「9」を超えたか否かを判断する(ステップSa91)。AT抽せん権利カウンタの値が「9」を超えていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は図97のサブボーナス時レバー処理を終了する。これに対してAT抽せん権利カウンタの値が「9」を超えていた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はAT抽せん権利カウンタの値をクリアして「0」にした後(ステップSa92)、「サブボーナス」の終了条件が成立したときにAT遊技へ移行するか否かを決定するAT抽せんを行う(ステップSa93)。そして、AT抽せんに当せんしたか否かを判断し(ステップSa94)、AT抽せんに当せんしなかった場合は判断結果がNOとなって主制御手段100はそのまま図97のサブボーナス時レバー処理を終了する。これに対してAT抽せんに当せんした場合は判断結果がYESとなり、RWMに記憶されているATフラグの状態をオンに更新した後(ステップSa95)、図97のサブボーナス時レバー処理を終了する。

10

【0420】

(「サブボーナス」における全停処理)

図98のサブボーナス時全停処理において、まず、主制御手段100は現在2種BB遊技が行われているか否かを判断する(ステップSa100)。2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はRWMに記憶されている差枚数カウンタの値が「88」を超えているか否かを判断する(ステップSa101)。差枚数カウンタの値が「88」を超えていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は図98のサブボーナス時全停処理を終了する。これに対して差枚数カウンタの値が「88」を超えていた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はRWMに保存されているATフラグの状態がオンであるか否かを判断する(ステップSa102)。

20

【0421】

ステップSa102の判断処理において、ATフラグの状態がオフだった場合は判断結果がNOとなり主制御手段100はRWMに保存されているSBN遊技カウンタの値が「20」未満であるか否かを判断する(ステップSa103)。SBN遊技カウンタの値が「20」以上であった場合は、判断結果がNOとなって主制御手段100は遊技状態を「サブボーナス」から「通常」へ移行させてから(ステップSa104)、図98のサブボーナス時全停処理を終了する。

【0422】

30

これに対して、ステップSa102の判断結果がYES(ATフラグがオン)となった場合又はステップSa103の判断結果がYES(SBN遊技カウンタの値が「20」未満)となった場合、主制御手段100は遊技状態を「サブボーナス」から「AT遊技」へ移行させる(ステップSa105)。このように、本実施形態においては「サブボーナス」で行われた遊技回数が20回未満のときに、差枚数が100枚を超えない範囲で最も多くの差枚数になった場合(すなわち「サブボーナス」の終了条件が成立した場合は、ATフラグがオフだったとしても「AT遊技」へ移行させている。これにより、「サブボーナス」において少ない遊技回数(20回未満)で「サブボーナス」の終了条件が成立した場合は、補填措置として必ず「AT遊技」へ移行するように制御している。

【0423】

40

ステップSa105の処理を行うと次に主制御手段100は、RWMに記憶されているAT遊技カウンタの初期値を「10」に設定する(ステップSa106)。このAT遊技カウンタの値は「AT遊技」において実行可能な遊技回数を示しており、本実施形態では「10」となっているが、これに限らず、AT遊技カウンタの初期値を抽選によって任意の遊技回数に決定してもよい。次に主制御手段100は、図93に示した[第1チャンス]及び[第2チャンス]における継続条件リールを決定するための継続条件リール抽せんを行う(ステップSa107)。

【0424】

この抽せんによって図93に示した右側表示領域G2に表示される[第1チャンス]及び[第2チャンス]の各々について2つの継続条件リール(左リール及び中リール、中リ

50

ール及び右リール、左リール及び右リールの3通りのうち1つ)を決定する。これにより、「AT遊技」へ移行する際に、画像表示装置11の右側表示領域G2に表示される「左」、「中」、「右」のマス目のうち決定された継続条件リールに対応するマス目に「V」マークが表示される。また、継続条件リールとならなかったリール(以下、「非継続条件リール」ともいう。)に対応するマス目には「-」マークが表示される。

【0425】

ステップSa107の処理を行うと、主制御手段100はRWMに保存されているV保留カウンタの値が「1」以上であるか否かを判断する(ステップSa108)。V保留カウンタの値が「0」であった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、[第2チャンス]において非継続条件リールに対応するマス目に「V」マークを表示して(ステップSa109)、図98のサブボーナス時全停処理を終了する。このように、本実施形態では「サブボーナス」の終了条件が成立したときにV保留の数が「0」だったとしても、必ず1つのV保留が付与されることになる。また、この場合におけるV保留は必ず[第2チャンス]に使用されるので、例えば[第1チャンス]において12枚役の図柄組合せが揃う押し順の第1停止リールと、ステップSa107の継続条件リール抽せんによって決定された継続条件リールとが一致した(すなわち、継続条件が成立した)場合、ステップSa109の処理により付与されたV保留は消費されないため、次の「継続チャンス」に持ち越されることになる。

【0426】

ステップSa108の判断処理において、V保留カウンタの値が「1」以上であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はRWMに保存されているV保留カウンタの値が「1」であるか否かを判断する(ステップSa110)。V保留カウンタの値が「1」であった場合は判断結果がYESとなり、V保留を[第1チャンス]及び[第2チャンス]のいずれに適用するのかを決定するV保留振分抽せんを行う(ステップSa111)。そして、[第1チャンス]及び[第2チャンス]のうちV保留振分抽せんによって決定された方の非継続条件リールに対してV保留を適用した後(ステップSa112)、V保留カウンタの値を「0」にクリアしてから(ステップSa113)図98のサブボーナス時全停処理を終了する。

【0427】

ステップSa110の判断処理において、V保留カウンタの値が「1」でなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は[第1チャンス]及び[第2チャンス]の双方における非継続条件リールに対してV保留を適用する(ステップSa114)。そして、V保留カウンタの値から「2」を減算して(ステップSa115)図98のサブボーナス時全停処理を終了する。また、前述したステップSa100の判断処理において、現在2種BB遊技が行われている場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は当該2種BB遊技において払い出されたメダルの合計枚数が11枚を超えたか否かを判断する(ステップSa116)。メダルの合計枚数が11枚を超えた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は2種BB遊技を終了させて(ステップSa117)、図98のサブボーナス時全停処理を終了する。この場合、次の遊技から2種BB条件装置未作動時の遊技が開始される。これに対してメダルの合計枚数が11枚を超えていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は2種BB遊技を継続させつつ図98のサブボーナス時全停処理を終了する。

【0428】

以上のように、本実施形態においては「サブボーナス」における遊技回数がAT移行ゲーム数抽せんによって決定されたAT移行ゲーム数以上になった場合は必ず「AT遊技」へ移行する(図97のステップSa78, YES→Sa79)。また、「サブボーナス」における遊技回数が20回(以下、この遊技回数(20回)を「最小ゲーム数」ともいう。)未満で終了してしまった場合は必ず「AT遊技」へ移行する(図98のステップSa103, YES→Sa105)。したがって、AT移行ゲーム数抽せんによってAT移行ゲーム数が「20」に決定された場合、20ゲーム未満で「サブボーナス」の終了条件が

10

20

30

40

50

成立した場合は「ＡＴ遊技」への移行が確定し、２０ゲーム以上で「サブボーナス」の終了条件が成立した場合も「ＡＴ遊技」への移行が確定する。すなわち、「サブボーナス」における遊技回数に拘わらず、必ず「ＡＴ遊技」へ移行することになる。

【０４２９】

これにより、「サブボーナス」の終了条件が差枚数で規定されている場合において、実行した遊技回数に拘わらず「ＡＴ遊技」への移行が確定する場合があるため、遊技者に「ＡＴ遊技」への移行に関する期待を持たせたり、「ＡＴ遊技」への移行が確定したことによる安心感を与えたりすることができる。したがって、このような効果を得るために、上述した最小ゲーム数の値とＡＴ移行ゲーム数の値とが一致し得ることが望ましい。なお、本実施形態においては、最小ゲーム数を２０ゲーム固定とし、ＡＴ移行ゲーム数を図９６のステップＳａ５１のＡＴ移行ゲーム数抽せんで決定していたが、これとは逆に、最小ゲーム数を例えば２０～８０ゲームの間で抽せんにより決定し、ＡＴ移行ゲーム数を例えば８０ゲーム固定にしてもよい。

10

【０４３０】

＜「ＡＴ遊技」におけるレバー処理及び全停処理＞

遊技状態が「ＡＴ遊技」のときに、図９４に示した遊技進行制御処理のステップＳａ４で実行される遊技状態別レバー処理及びステップＳａ７で実行される遊技状態別全停処理について、図９９及び図１００を参照して説明する。図９９は「ＡＴ遊技」のときに上述した遊技状態別レバー処理で実行されるＡＴ遊技時レバー処理の内容を示すフローチャートであり、図１００は「ＡＴ遊技」のときに上述した遊技状態別全停処理で実行されるＡＴ遊技時全停処理の内容を示すフローチャートである。

20

【０４３１】

（「ＡＴ遊技」におけるレバー処理）

図９９のＡＴ遊技時レバー処理において、まず、主制御手段１００は現在２種ＢＢ遊技が行われているか否かを判断する（ステップＳａ１３０）。２種ＢＢ遊技が行われていた場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は図９９のＡＴ遊技時レバー処理を終了する。これに対して２種ＢＢ遊技が行われていなかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されているＡＴ遊技カウンタの値を「１」減算する（ステップＳａ１３１）。

【０４３２】

次に主制御手段１００は、前述した内部抽せんにより押し順役が当せんしたか否か、すなわち、入賞－Ｉ１～Ｉ１２、Ｊ１～Ｊ１２、Ｋ１～Ｋ１２の条件装置のうちいずれかが作動したか否かを判断する（ステップＳａ１３２）。いずれの押し順役も当せんしなかった場合は判断結果がＮＯとなって主制御手段１００は図９９のＡＴ遊技時レバー処理を終了する。一方、いずれかの押し順役が当せんした場合は判断結果がＹＥＳとなって、最も多いメダルが払い出される図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を遊技者に報知する（ステップＳａ１３３）。ここで、主制御手段１００は、入賞－Ｉ１～Ｉ１２の条件装置が作動した場合は３枚役の図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を報知し、入賞Ｊ１～Ｊ１２、Ｋ１～Ｋ１２の条件装置が作動した場合は１２枚役の図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順を報知する。そして、上述した押し順を報知すると、主制御手段１００は図９９のＡＴ遊技時レバー処理を終了する。

30

40

【０４３３】

（「ＡＴ遊技」における全停処理）

図１００のＡＴ遊技時全停処理において、まず、主制御手段１００は現在２種ＢＢ遊技が行われているか否かを判断する（ステップＳａ１４０）。２種ＢＢ遊技が行われている場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は当該２種ＢＢ遊技において払い出されたメダルの合計枚数が１１枚を超えたか否かを判断する（ステップＳａ１４１）。メダルの合計枚数が１１枚を超えた場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は２種ＢＢ遊技を終了させて（ステップＳａ１４２）、図１００のＡＴ遊技時全停処理を終了する。この場合、次の遊技から２種ＢＢ条件装置未作動時の遊技が開始される。これに対し

50

てメダルの合計枚数が11枚を超えていなかった場合はステップS a 1 4 1の判断結果がNOとなり、主制御手段100は2種BB遊技を継続させつつ図100のAT遊技時全停処理を終了する。

【0434】

一方、ステップS a 1 4 0の判断処理において、2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はRWMに記憶されているAT遊技カウンタの値が「0」であるか否かを判断する（ステップS a 1 4 3）。AT遊技カウンタの値が「0」でなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はそのまま図100のAT遊技時全停処理を終了する。これに対して、AT遊技カウンタの値が「0」であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は遊技状態を「AT遊技」から「継続チャンス」へ移行させた後（ステップS a 1 4 4）、図100のAT遊技時全停処理を終了する。

【0435】

＜「継続チャンス」におけるレバー処理及び全停処理＞

遊技状態が「継続チャンス」のときに、図94に示した遊技進行制御処理のステップS a 4で実行される遊技状態別レバー処理及びステップS a 7で実行される遊技状態別全停処理について、図101及び図102を参照して説明する。図101は「継続チャンス」のときに上述した遊技状態別レバー処理で実行される継続チャンス時レバー処理の内容を示すフローチャートであり、図102は「継続チャンス」のときに上述した遊技状態別全停処理で実行される継続チャンス時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【0436】

（「継続チャンス」におけるレバー処理）

図101の継続チャンス時レバー処理において、まず、主制御手段100は現在2種BB遊技が行われているか否かを判断する（ステップS a 1 5 0）。2種BB遊技が行われていた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は図101の継続チャンス時レバー処理を終了する。これに対して2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は内部抽せんにより押し順役が当せんしたか否か、すなわち、入賞-I1～I12、J1～J12、K1～K12の条件装置のうちいずれかが作動したか否かを判断する（ステップS a 1 5 1）。いずれの押し順役も当せんしなかった場合は判断結果がNOとなって主制御手段100は図101の継続チャンス時レバー処理を終了する。

【0437】

これに対して、いずれかの押し順役に当せんした場合はステップS a 1 5 1の判断結果がYESとなり、主制御手段100は押し順12枚役に当せんしたか否か、すなわち、入賞J1～J12、K1～K12の条件装置が作動したか否かを判断する（ステップS a 1 5 2）。いずれかの押し順12枚役に当せんした場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はRWMに記憶されている継続チャンスカウンタの値に「1」を加算する（ステップS a 1 5 3）。ここで継続チャンスカウンタは、押し順12枚役に当せんしたときに、その時点で「第1チャンス」及び「第2チャンス」のいずれであるかを判断するためのものである。すなわち、継続チャンスカウンタの値の初期値は「0」であり、カウンタの値が「1」のときは「第1チャンス」であることを意味し、カウンタの値が「2」のときは「第2チャンス」であることを意味している。

【0438】

次に主制御手段100は継続チャンスカウンタの値が「1」であるか否かを判断する（ステップS a 1 5 4）。継続チャンスカウンタの値が「1」であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は作動した条件装置について12枚役の図柄組合せが入賞ラインに停止表示し得る第1停止リール（以下、「12枚役第1停止リール」ともいう。）と、「第1チャンス」について決定された2つの継続条件リールのいずれかとが一致するか否かを判断する（ステップS a 1 5 5）。12枚役第1停止リールといずれかの継続条件リールとが一致すると判断結果がYESとなり、主制御手段100はRWMに記憶さ

れている継続フラグの状態をオンに更新する（ステップ S a 1 5 6）。この継続フラグの状態は、「継続チャンス」の終了条件が成立したときに主制御手段 1 0 0 が遊技状態を「A T 遊技」へ移行させるか「通常」へ移行させるかを判断するときに参照される。

【 0 4 3 9 】

次に主制御手段 1 0 0 はフリーズ演出を開始する（ステップ S a 1 5 7）。そして当該フリーズ演出中に主制御手段 1 0 0 は、作動した条件装置における 1 2 枚役第 1 停止リールを逆回転（図 7 8 に示した矢印と逆方向の回転）させる。このフリーズ演出は、M A X - B E T スイッチ 2 3 を操作することでキャンセルできるようにしてもよい。このフリーズ演出の一例としては、例えばフリーズ演出が開始されてから T₁ 秒（例えば 2 秒）の経過後からキャンセル操作を有効とし、T₁ 秒～T₂ 秒（例えばリール演出の開始後 2 秒から 3 秒）の間（第 1 期間）に、どのリールが回転するのかを煽る演出（例えば全リールが回転を開始するが瞬時に停止するリールアクション）を行う。この段階では作動した条件装置における 1 2 枚役第 1 停止リールを明らかにせず、継続条件が成立したか否かを表示さない。

10

【 0 4 4 0 】

また、フリーズ演出が開始されてから T₂ 秒～T₃ 秒（例えばリール演出の開始後 3 秒から 6 秒）の間（第 2 期間）は、継続条件が成立したか否かを表示する継続演出を行う。この継続演出としては、例えば 1 2 枚役第 1 停止リールといずれかの継続条件リールとが一致した場合は液晶表示装置 1 1 に「V」マークの画像を表示し、一致しなかった場合は「V」マークの画像を表示しないようにする。さらに、フリーズ演出が開始されてから T₃ 秒～T₄ 秒（例えばリール演出の開始後 6 秒から 9 秒）の間（第 3 期間）は、作動した条件装置において 1 2 枚役の図柄組合せが揃う押し順を示す演出画像（押し順ナビ画像）を画像表示装置 1 1 に表示する。

20

【 0 4 4 1 】

そして、上述した第 1 期間にフリーズ演出がキャンセルされた場合は、フリーズ演出を終了させて継続演出を行う。第 2 期間にフリーズ演出がキャンセルされた場合は、フリーズ演出を終了させる一方で、継続演出が行われている状態のまま（又は継続演出を終了させてから）押し順ナビ画像を表示する。第 3 期間にフリーズ演出がキャンセルされた場合は、フリーズ演出及び継続演出を終了させて、押し順ナビ画像を表示したままの状態での後に行うべき演出を表示するか、若しくはフリーズ演出のみをキャンセルして画像表示装置 1 1 に表示された継続演出及び押し順ナビ画像を維持する（演出に関しては何も変化させない）ようにしてもよい。

30

【 0 4 4 2 】

なお、ステップ S a 1 5 5 の判断処理において、1 2 枚役第 1 停止リールといずれかの継続条件リールとが一致しなかった場合は判断結果が N O となって、ステップ S a 1 5 6 を行うことなくステップ S a 1 5 7 の処理を行う。そして、主制御手段 1 0 0 は作動した条件装置に対応する小役の図柄組合せのうち、最も払出枚数の多い図柄組合せが入賞ラインに揃うこととなる押し順を報知し（ステップ S a 1 5 8）、図 1 0 1 の継続チャンス時レバー処理を終了する。なお、前述したステップ S a 1 5 2 の判断処理において、押し順 1 2 枚役に当せんしなかった場合は判断結果が N O となり、ステップ S a 1 5 8 の処理を行う。

40

【 0 4 4 3 】

前述したステップ S a 1 5 4 の判断処理において、継続チャンスカウンタの値が「1」でなかった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、1 2 枚役第 1 停止リールと、[第 2 チャンス] について決定された 2 つの継続条件リールのいずれかとが一致するか否かを判断する（ステップ S a 1 5 9）。1 2 枚役第 1 停止リールといずれかの継続条件リールとが一致すると判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は前述したステップ S a 1 5 6 以降の処理を行う。また、1 2 枚役第 1 停止リールといずれかの継続条件リールとが一致しなかった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 はステップ S a 1 5 7 以降の処理を行う。

50

【0444】

（「継続チャンス」における全停処理）

図102の継続チャンス時全停処理において、まず、主制御手段100は現在2種BB遊技が行われているか否かを判断する（ステップSa170）。2種BB遊技が行われていた場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は図102の継続チャンス時全停処理を終了する。一方、2種BB遊技が行われていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はRWMに保存されている継続フラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップSa171）。継続フラグの状態がオフになっていたときは判断結果がNOとなり、主制御手段100はRWMに保存されている継続チャンスカウンタの値が「2」であるか否かを判断する（ステップSa172）。

10

【0445】

継続チャンスカウンタの値が「2」であった場合はステップSa172の判断結果がYESとなり、主制御手段100は遊技状態を「継続チャンス」から「通常」へ移行させ（ステップSa173）、図102の継続チャンス時全停処理を終了する。また、ステップSa172の判断処理において、継続チャンスカウンタの値が「2」でなかった場合は判断結果がNOとなり、そのまま図102の継続チャンス時全停処理を終了する。

【0446】

ステップSa171の判断処理において、RWMに保存されていた継続フラグの状態がオンになっていたときは判断結果がYESとなり、主制御手段100は再度開始する「AT遊技」において画像表示装置11の画面に表示する〔第1チャンス〕及び〔第2チャンス〕における継続条件リールを決定する処理を行う。まず、RWMに保存されている継続チャンスカウンタの値が「1」であるか否かを判断する（ステップSa174）。継続チャンスカウンタの値が「1」であった場合は〔第1チャンス〕で継続条件が成立したことになる。この場合、ステップSa174の判断結果がYESとなり、〔第2チャンス〕における継続条件リールを、次の「AT遊技」において画像表示装置11の画面に表示する〔第1チャンス〕の継続条件リールとする（ステップSa175）。そして、前述した継続条件リール抽せんを行って、〔第2チャンス〕における継続条件リールを決定する（ステップSa176）。

20

【0447】

次に主制御手段100は、RWMに保存されているV保留カウンタの値が「1」以上であるか否かを判断する（ステップSa177）。V保留カウンタの値が「1」以上であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はRWMに保存されているV保留カウンタの値を「1」減算し（ステップSa178）、〔第2チャンス〕において非継続条件リールに対してV保留を適用する（ステップSa179）。これにより、図93に示した画像表示装置11の表示画面の右側表示領域G2に表示される〔第2チャンス〕において、非継続条件リールに対応するマス目に「V」マークが表示されることになる。

30

【0448】

そして、主制御手段100は遊技時様態を「継続チャンス」から「AT遊技」に移行して（ステップSa180）、図102の継続チャンス時全停処理を終了する。また、ステップSa177の判断処理において、保留カウンタの値が「0」であった場合は判断結果がNOとなり、ステップSa180へ進み、遊技時様態を「継続チャンス」から「AT遊技」に移行してから図102の継続チャンス時全停処理を終了する。

40

【0449】

ステップSa174の判断処理において、RWMに保存されている継続チャンスカウンタの値が「1」でなかった場合（この場合、継続チャンスカウンタの値は「2」になっている。）は判断結果がNOとなり、主制御手段100は上述した〔第1チャンス〕及び〔第2チャンス〕における継続条件リールを決定するための継続条件リール抽せんを行う（ステップSa181）。次いでRWMに保存されているV保留カウンタの値が「1」であるか否かを判断し（ステップSa182）、V保留カウンタの値が「1」であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100はV保留を〔第1チャンス〕及び〔第2チャ

50

ンス]のいずれに適用するのかを決定するV保留振分抽せんを行う(ステップS a 1 8 3)。そして、[第1チャンス]及び[第2チャンス]のうちV保留振分抽せんによって決定された方の非継続条件リールに対してV保留を適用した後(ステップS a 1 8 4)、V保留カウンタの値を「0」にクリアする(ステップS a 1 8 5)。その後、ステップS a 1 8 0の処理へ進み、遊技状態を「継続チャンス」から「AT遊技」へ移行させた後、図1 0 2の継続チャンス時全停処理を終了する。

【0 4 5 0】

ステップS a 1 8 2の判断処理において、RWMに保存されているV保留カウンタの値が「1」であるか否かを判断し(ステップS a 1 8 2)、V保留カウンタの値が「1」でなかった場合は判断結果がNOとなって、次に主制御手段1 0 0はV保留カウンタの値が「2」以上であるか否かを判断する(ステップS a 1 8 6)。V保留カウンタの値が「2」以上でなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段1 0 0はそのままステップS a 1 8 0の処理へ進み、遊技状態を「継続チャンス」から「AT遊技」へ移行させた後、図1 0 2の継続チャンス時全停処理を終了する。

【0 4 5 1】

これに対してステップS a 1 8 6の判断処理において、V保留カウンタの値が「2」以上であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段1 0 0は[第1チャンス]及び[第2チャンス]の双方における非継続条件リールに対してV保留を適用する(ステップS a 1 8 7)。そして、V保留カウンタの値から「2」を減算してから(ステップS a 1 8 8)、ステップS a 1 8 0へ進み、遊技状態を「継続チャンス」から「AT遊技」へ移行させた後、図1 0 2の継続チャンス時全停処理を終了する。

【0 4 5 2】

以上のように、本実施形態においては「継続チャンス」において押し順1 2枚役に当せんしたときに、1 2枚役の図柄組合せが入賞ラインに揃う押し順の第1停止リールが、抽選によって予め決定された2つの継続条件リールのうちいずれかと一致すると再度「AT遊技」へ移行する。したがって、遊技者にとって有利な「AT遊技」における遊技が継続する確率が高くなっているため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、V保留を獲得できた場合は「AT遊技」における遊技の継続が確定するので、V保留を遊技者に対する補填(例えば図9 6の通常時全停処理のステップS a 4 7で行われるV保留獲得抽せん)や、遊技者に付与する特典(例えば図9 7のサブボーナス時レバー処理のステップS a 8 1で行われるV保留獲得抽せん)として利用することができる。

【0 4 5 3】

〔第3実施形態〕

以下、第3実施形態に係るスロットマシン(以下「第3形態のスロットマシン」とも称する)について、図1 0 3～図1 1 9を追加参照しながら説明する。以下では、主に第3形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第3形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第3形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第3形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【0 4 5 4】

以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。なお、以下の説明において、ストップスイッチの「停止操作」とは、回転中のリールに対応するストップスイッチを押下する操作をいう。

＜押し順ナビ演出＞

本実施形態は、AT遊技中に画像表示装置1 1及スピーカ1 5 a, 1 5 b, 4 4 a, 4 4 bによる押し順ナビ演出の演出を行っている。以下では、これらの押し順ナビ演出について、図1 0 3～図1 0 5を参照して説明する。なお、押し順ナビ演出は、副制御基板7

0により制御され、押し順ナビ演出が行われる際には、主制御基板60が制御する押し順表示器（例えば図1の払出数表示ランプ46jに相当する）による押し順ナビも実行される。

【0455】

＜遊技操作に伴う押し順ナビ演出の変化＞

まず、押し順ナビ演出の実行中に、遊技操作に伴う画像表示装置11の画面11aに表示される画像の変化及びスピーカ15a, 15b, 44a, 44bから出力される音声について図103を参照して説明する。ここで、図103に示す押し順ナビ演出は、遊技者に対してストップスイッチ26a, 26b, 26cの順押し（左→中→右）を指示するものである。なお、本実施形態においては記載が冗長となるのを避けるため、以下、特に説明が無く「ストップスイッチ」と記載した場合は「ストップスイッチ26a, 26b, 26c」を意味し、「スピーカ」と記載した場合は「スピーカ15a, 15b, 44a, 44b」を意味する。

【0456】

AT遊技中に押し順ナビ演出を行う場合、まず遊技者によって規定数のメダルが投入され、スタートレバー25が操作されると、図103(a)に示すように、画面11aに表示されているAT遊技中の演出画像ATPに重ねられた状態で、画面11aの下方左側、下方中央及び下方右側にストップスイッチの押し順を示す数字が表示されるとともに、スピーカからは第1停止操作すべきストップスイッチの種類を音声にて出力する。ここで、演出画像ATPの下方左側位表示される数字は左ストップスイッチ26aを停止操作する順番を示し、演出画像ATPの下方中央に表示される数字は中ストップスイッチ26bを停止操作する順番を示し、演出画像ATPの下方右側に表示される数字は右ストップスイッチ26cを停止操作する順番を示している。

【0457】

ここで、各ストップスイッチを停止操作する順番を示す数字の画像をナビ数字画像NFといい、各ストップスイッチに対応するナビ数字画像NFは、ナビ背景画像NBに重ねられた状態で画面11aに表示される。数字の「1」を示すナビ数字画像NFとそのナビ背景画像NBとをまとめて「第1停止指示画像」といい、数字の「2」を示すナビ数字画像NFとそのナビ背景画像NBとをまとめて「第2停止指示画像」といい、数字の「3」を示すナビ数字画像NFとそのナビ背景画像NBとをまとめて「第3停止指示画像」という。また、第1～第3停止指示画像を区別なく言う場合は単に「停止指示画像」という。

【0458】

各停止指示画像の大きさは、第1停止指示画像が最も大きく、第2停止指示画像が2番目に大きく、第3停止指示画像が最も小さくなっている。また、第2停止指示画像及び第3停止指示画像は透明度を有しており、透明度は第2停止指示画像よりも第3停止指示画像の方が高くなっている。このように、第1停止指示画像を最も大きく且つ透明度を伴わずに表示することで、第1停止指示画像の視認性を向上させている。このように視認性を向上させるための表示態様を「強調表示」という。

【0459】

なお、図示が煩雑になるのを避けるため、図103(a)において、第2停止指示画像及び第3停止指示画像を各々構成しているナビ数字画像NF及びナビ背景画像NBの符号の表記は省略している。また、同様の理由により、図103(b)～(e)における各停止指示画像を構成しているナビ数字画像NF及びナビ背景画像NBの符号の表記も省略している。

【0460】

順押しを指示する押し順ナビ演出においては図103(a)に示す画像を画面11aに表示するとともに、スピーカから「左だ!」という音声（第1停止操作が左ストップスイッチ26aであることを示す音声）を出力する。画面11aに表示された押し順ナビ演出の画像は、画面11aの下方左側に第1停止指示画像が表示され、下方中央には第2停止指示画像が表示され、下方右側に第3停止指示画像が表示される。

【0461】

スタートレバー25が操作されたことによってすべてのリールが回転を開始し、全リールの回転速度が定速状態（例えば79.90rpm）となり、かつ、各リールに設けられたインデックスが、対応するインデックスセンサ（リールセンサ）によってすべて検出されると、ストップスイッチが有効となる。このとき、画像11aに表示される押し順ナビ演出の画像は、図103（b）に示すように第1～第3停止指示画像のナビ数字画像NFが斜めに傾き、かつ、画像の大きさがひとまわり大きくなる。また、第2及び第3停止指示画像の透明度は0となって第1停止指示画像と同様に不透明（AT遊技中の演出画像ATPが透けて見えない表示態様）で表示される。

【0462】

この状態で遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、図103（c）に示す画像を画面11aに表示するとともに、スピーカから「中だ！」（第2停止操作が中ストップスイッチ26bであることを示す音声）という音声を出力する。画面11aに表示された押し順ナビ演出の画像では、第1停止指示画像が消去されて第2停止指示画像が強調表示される。また、第3停止指示画像の表示態様は、前述した図103（a）における第2停止指示画像と同じ大きさ及び透明度で表示される。

【0463】

次いで遊技者が中ストップスイッチ26bを第2停止操作すると、図103（d）に示す画像を画面11aに表示するとともに、スピーカから「右だ！」（第3停止操作が右ストップスイッチ26cであることを示す音声）という音声を出力する。画面11aに表示された押し順ナビ演出の画像では、第2停止指示画像が消去されて第3停止指示画像が強調表示される。そして、最後に遊技者が右ストップスイッチ26cを第3停止操作すると、図103（e）に示すように、第2停止指示画像が消去され、スピーカから「よっしゃあ！」（押し順ナビ演出によって指示された押し順でストップスイッチが停止操作されたことを示す音声）という音声を出力する。

【0464】

なお、上述した押し順ナビ演出ではストップスイッチの停止操作が有効になった時に各停止指示画像の表示態様を変化させていたが（図103（b））、このような表示態様の変化は省略してもよい。また、上記の押し順ナビ演出では遊技者に対して6通りある押し順のうち1つの押し順（いわゆる6択の押し順）を指示する演出であったが、12択の押し順の押し順を指示する押し順ナビ演出であってもよい。12択の押し順を指示する押し順ナビ演出の場合、例えば6通りある押し順のうち1つの押し順を指示するとともに、第1停止操作すべきストップスイッチに対応するリールにおいて、2つの図柄（一方の図柄は他方の図柄の引込制御範囲外に配置されている）のうちどちらの図柄を目押しすべきかを指示する（6通りの押し順×2種類を目押し図柄＝12通り）。この場合において、第1停止操作したストップスイッチの種類及び目押した図柄と、第2停止操作したストップスイッチの種類とが、押し順ナビ演出によって指示された内容と一致していれば、作動した条件装置に対応する図柄組合せのうち最も払出枚数が多い小役の図柄組合せが揃い、一致していなければ1枚役又はハズレの図柄組合せが揃うこととなる。

【0465】

12択の押し順を指示する押し順ナビ演出の他の例としては、6通りある押し順のうち1つの押し順を指示するとともに、第3停止操作すべきストップスイッチに対応するリールにおいて、2つの図柄（一方の図柄は他方の図柄の引込制御範囲外に配置されている）のうちどちらの図柄を目押しすべきかを指示する。この場合において、第1停止操作及び第2停止操作したストップスイッチの種類と、第3停止操作において目押した図柄とが、押し順ナビ演出によって指示された内容と一致していれば、作動した条件装置に対応する図柄組合せのうち最も払出枚数が多い小役の図柄組合せが揃い、一致していなければ1枚役又はハズレの図柄組合せが揃うこととなる。

【0466】

また、24択の押し順の押し順を指示する押し順ナビ演出であってもよい。24択の押

10

20

30

40

50

し順は、4つのリールと、各リールに各々対応する4つのストップスイッチを備えているスロットマシンにおいて可能となる押し順である。すなわち、第1停止操作可能なストップスイッチが4種類、第2停止操作可能なストップスイッチが3種類及び第3停止操作可能なストップスイッチが2種類となるので、押し順は $4 \times 3 \times 2 = 24$ 通りとなる。これにより、24通りある押し順のうち1つを押し順ナビ演出により指示する。

【0467】

＜押し順成功時及び押し順失敗時の押し順ナビ演出＞

本実施形態では、押し順ナビ演出の実行中にストップスイッチが停止操作されると、停止操作されたストップスイッチが押し順ナビ演出によって指示された押し順に一致しているか否かに応じて、画面11aに表示されている各停止指示画像が所定の動き（アクション）を示す。ここで、停止操作されたストップスイッチが押し順ナビ演出によって指示された押し順に従っていた（停止操作が成功した）場合の停止指示画像の動きを「成功アクション」といい、従っていなかった（停止操作が失敗した）場合の停止指示画像の動きを「失敗アクション」という。

【0468】

（成功アクション）

図104を参照して本実施形態における成功アクションについて説明する。この図に示す成功アクションは、押し順ナビ演出により順押し（左→中→右）が指示されているときに、左ストップスイッチ36aを第1停止操作したときに実行されるものである。なお、この図において、ストップスイッチの停止操作が有効になったときの第1～第3停止指示画像の表示態様の変化（図103（b）参照）については図示を省略している。

【0469】

遊技者によって規定数のメダルが投入され、スタートレバー25が操作されると、図104（a）に示すように、画面11aの下方左側に第1停止指示画像が表示され、下方中央に第2停止指示画像が表示され、下方右側に第3停止指示画像が表示される。また、スピーカからは「左だ！」という音声出力される。そして、ストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が左ストップスイッチ26aを押下すると、図104（b）に示すように、成功アクションとして、第1停止指示画像のナビ数字画像NFの色が赤くなり、かつナビ背景画像NBがあたかも爆発したような動きを示した後に消去される。また、スピーカからは第2停止操作するストップスイッチが中ストップスイッチ26bであることを示す「中だ！」という音声出力する。このように第1停止操作が、実行された押し順ナビ演出によって示された押し順に沿っている場合に出力される音声（「中だ！」）を「成功音声」ともいう。

【0470】

成功アクション及び成功音声が実行・出力された後、図104（c）に示すように、第2停止指示画像が強調表示され、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が図104（a）、（b）に示されている第2停止指示画像と同等に変化する。その後、中ストップスイッチ26bが第2停止操作されたときは第2停止指示画像について成功アクションが実行され、成功音声として「右だ！」という音声出力される。さらに右ストップスイッチ26cが第3停止操作されたときは第3停止指示画像について成功アクションが実行される。ここで、第3停止操作時においては、第3停止指示画像の消去後に成功音声の代わりに図103（e）に示した「よっしゃあ！」という音声出力される。

【0471】

なお、上述した成功アクションの例では第1停止指示画像の成功アクションが行われた後に、第2停止指示画像の強調表示及び第3停止指示画像の大きさ及び透明度の変化が行われていたが、第1停止指示画像の成功アクションと同時に、第2停止指示画像の強調表示及び第3停止指示画像の大きさ及び透明度の変化を行ってもよい。

【0472】

（失敗アクション）

図105を参照して本実施形態における失敗アクションについて説明する。この図に示

10

20

30

40

50

す失敗アクションは、押し順ナビ演出により逆押し（右→中→左）が指示されているときに、誤って左ストップスイッチ26aを第1停止操作した場合に実行されるものである。なお、この図においても、ストップスイッチの停止操作が有効になったときの第1～第3停止指示画像の表示態様の変化（図103（b）参照）については図示を省略している。

【0473】

遊技者によって規定数のメダルが投入され、スタートレバー25が操作されると、図105（a）に示すように、画面11aの下方左側に第3停止指示画像が表示され、下方中央に第2停止指示画像が表示され、下方右側に第1停止指示画像が表示される。また、スピーカからは「右だ！」という音声出力される。そして、ストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が誤って左ストップスイッチ26aを押下してしまうと、図105（b）に示すように、失敗アクションとして、第1～第3停止指示画像の表示が各々煙のような画像に切り換わり、スピーカから失敗音声として「何やってんだ！」という音声出力される。

【0474】

そして、第1～第3停止指示画像の位置に表示された煙の画像がフェードアウトして、図105（c）に示すようにAT遊技中の演出画像ATPのみが表示される。ただし遊技は継続しており、中リール3b及び右リール3cは依然として回転中であることはいうまでもない。

【0475】

なお、上述した失敗アクションは、実行された押し順ナビ演出と異なる押し順でストップスイッチが停止操作されると、その時点で表示されていた停止指示画像がすべて失敗アクション（煙の画像に切り換わってフェードアウトするアクション）を行っていたが、指示された押し順と異なるストップスイッチが停止操作されたときに、そのストップスイッチに対応する停止指示画像のみ失敗アクションを行い、その後、残りの停止指示画像を消去するようにしてもよい。

【0476】

<電断復帰時の押し順ナビ演出>

次に図106～図112を参照して、押し順ナビ演出中に電源が遮断され、その後電源が再投入されて復帰したときに押し順ナビ演出がどのような状態になるかについて説明する。図106～図112において、各図の上方に示す図は、遊技中に発生した事象を時系列に示したものであり、その下方には、発生した各事象のうち主な事象における画面11aの表示及びスピーカから出力される音声の内容を示している。

【0477】

まず、図106を参照して、押し順ナビ演出が実行された遊技において第1停止操作が成功し、かつ第2停止操作が行われる前に電源が遮断（単に「電断」ともいう）し、その後電源が復帰したときの押し順ナビ演出の状態について説明する。また、以下の説明では押し順ナビ演出により順押しが指示された場合を例に挙げている。

【0478】

まず、スタートレバー25が操作されると、図106（a）に示すように順押しを指示する押し順ナビ演出が実行される。そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、図106（b）に示すように第1停止指示画像の成功アクションが行われ、スピーカから「中だ！」という成功音声出力される。そして、図106（c）に示すように第2停止指示画像が強調表示されるとともに、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が変化する。このとき、停止操作されなかった中リール3b及び右リール3cは回転し続けている。

【0479】

ここで、第2停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった中リール3b及び右リール3cが再び回転を開始し、図106（d）に示すように画面11aにおいて第1停止指示画像の成功アクションが行われる。これに対し「中だ！」という成功音声は出力されない。そして図106（e）に示すように第2停

止指示画像が強調表示されるとともに、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が変化し、第2停止操作の待機状態となる。

【0480】

なお、図106(d)では電断復帰時にスピーカから「中だ!」という成功音声は出力されていないが、成功音声を出力するようにしてもよい。また、上記の説明では電源の復帰時に、第1停止指示画像の成功アクションを行い、その後第2停止指示画像の強調表示及び第3停止指示画像の大きさ及び透明度の変化を行っていたが(図106(d),(e)参照)、例えば図106(f)に示すように、第1停止指示画像の成功アクションと、第2停止指示画像の強調表示と、第3停止指示画像の大きさ及び透明度の変化とを、同じタイミングで実行し、その後第1停止指示画像のみを消去するようにしてもよい。

10

【0481】

次に、図107を参照して、順押しを指示する押し順ナビ演出が実行された遊技において第1停止操作が失敗し、かつ第2停止操作が行われる前に電断が発生した後、電源が復帰したときの押し順ナビ演出の状態について説明する。まず、スタートレバー25が操作されると、図107(a)に示すように順押しを指示する押し順ナビ演出が実行される。そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が中ストップスイッチ26bを第1停止操作すると、図107(b)に示すように第1～第3停止指示画像の失敗アクションが行われ、スピーカから「何やってんだ!」という失敗音声が出力された後、図107(c)に示すように押し順ナビ演出が終了する。このとき、停止操作されなかった左リール3a及び右リール3cは回転し続けている。

20

【0482】

ここで、第2停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった左リール3a及び右リール3cが再び回転を開始するが、図107(d)に示すように画面11aにおいて押し順ナビ演出は再開されず、AT遊技中に実行される演出画像ATPのみが表示される。

【0483】

このように、押し順ナビ演出が行われた遊技において、第1停止操作が成功した状況で電断が発生した場合は、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションを行って第2停止指示画像の強調表示が行われるので、押し順ナビ演出中に電断が発生した場合であっても、遊技者は電源復帰時に、電断発生前に行われた直近の停止操作の内容を把握することができる。これに対して、電断発生前に行われた直近の停止操作が失敗していた場合は、電源復帰時に押し順ナビ演出を再開しないため、電源復帰直後の遊技に対する遊技者の期待や遊技意欲を低下させる恐れを少なくすることができる。

30

【0484】

なお、図107(a)に示した押し順ナビ演出の実行中における電断復帰の場合において、中ストップスイッチ26bを第1停止操作したことにより停止操作を失敗した後に電源復帰した場合、図107(d)に示したように押し順ナビ演出を実行しない代わりに、例えば図107(e)に示すように失敗アクションを実行した後で図107(f)に示すように押し順ナビ演出を終了させてもよい。このように構成した場合、電断発生前に行われた直近の停止操作が失敗していた場合、電断復帰時に失敗アクションが実行されるので、電断発生前に押し順ナビ演出が実行されたことを知ることができ、かつ、電断発生前の直近の停止操作が失敗していたことを把握することができる。

40

【0485】

次に、上述した図106及び図107では押し順ナビ演出が実行された遊技において、第1停止操作を行った後に電断復帰した場合について説明したが、次に図108及び図109を参照して、第1停止操作が成功して第2停止操作が行われた後、第3停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰したときの押し順ナビ演出の状態について説明する。また、以下の説明では押し順ナビ演出により順押しが指示された場合を例に挙げている。

【0486】

50

まず、図108(a)に示すように、スタートレバー25が操作されると順押しを指示する押し順ナビ演出が実行される。そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、第1停止指示画像の成功アクションが行われ、スピーカから「中だ!」という成功音声出力された後、第2停止指示画像が強調表示されるとともに、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が変化する(図示略)。このとき、停止操作されなかった中リール3b及び右リール3cは回転し続けている。

【0487】

次いで遊技者が中ストップスイッチ26bを第2停止操作すると、図109(b)に示すように、第2停止指示画像の成功アクションが行われ、スピーカから「右だ!」という成功音声出力された後、図109(c)に示すように第3停止指示画像が強調表示される。また、最後に残った右リール3cは回転し続けている。

10

【0488】

ここで、第3停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった右リール3cが再び回転を開始し、図108(d)に示すように画面11aにおいて第2停止指示画像の成功アクションが行われる。一方、「右だ!」という成功音声は出力されない。そして図108(e)に示すように第3停止指示画像が強調表示されて、第3停止操作の待機状態となる。

【0489】

このように、押し順ナビ演出が行われた遊技において、第1停止操作及び第2停止操作が成功した状況で電断が発生した場合は、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションを行わずに、第2停止指示画像の成功アクションを行ってから第3停止指示画像の強調表示を行う。ここで、第2停止指示画像の成功アクションが行われたということは、第1停止操作の成功を前提としていることから、押し順ナビ演出中に電断が発生した場合であっても、電源復帰時に必要な情報をできるだけ簡略化して遊技者に提供することで、遊技者は電源復帰時に、電断発生時における遊技の進行状況と、電断発生前に行われた直近の停止操作の内容とを把握することができる。

20

【0490】

なお、図108(d)では電断復帰時にスピーカから「右だ!」という成功音声は出力されないが、成功音声を出力するようにしてもよい。また、上記の説明では電源の復帰時に、第2停止指示画像の成功アクションを行った後に第3停止指示画像を強調表示していたが(図108(d),(e)参照)、例えば図108(f)に示すように、第2停止指示画像の成功アクションと第3停止指示画像の強調表示とを同じタイミングで実行し、その後第2停止指示画像のみを消去するようにしてもよい。

30

【0491】

また、図108に示した例では、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションを行わずに、第2停止指示画像の成功アクションを行っていたが、例えば図109に示すように、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションから実行してもよい。すなわち、第2停止操作の成功後、第3停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった右リール3cが再び回転を開始し、図109(a)に示すように画面11aにおいて第1停止指示画像の成功アクションが行われる。ただし、「右だ!」という成功音声は出力されない。次いで図109(b)に示すように第1停止表示を消去して第2停止指示画像の強調表示及び第3停止指示画像の大きさ及び透明度を変化させた後、図109(c)に示すように第2停止指示画像の成功アクションを行う。その後、図109(d)に示すように第3停止指示画像を強調表示して、第3停止操作の待機状態となる。

40

【0492】

このように、押し順ナビ演出が行われた遊技において、第1停止操作及び第2停止操作が成功した状況で電断が発生した場合に、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションを行わずに、第2停止指示画像の成功アクションを行ってから第3停止指示画像の強調

50

表示を行う。ここで、電源復帰時に第2停止指示画像の成功アクションが行われたということは、少なくとも電断の発生前には第1停止操作が成功していたことを意味している。したがって、押し順ナビ演出中に電断が発生した場合であっても、電源復帰時に必要な情報をできるだけ簡略化して遊技者に提供することで、遊技者は電源復帰時に、電断発生時における遊技進行の状況と、電断発生前に行われた直近の停止操作の内容とを把握することができる。

【0493】

また、図109に示したように、電源復帰時に電断復帰時に押し順ナビ演出を再開し、第1停止操作時の成功アクションを再度表示させることにより、電断が発生した遊技における停止操作の経緯を明確に把握することができるとともに、エラー復帰後における残りの停止操作の続きをスムーズに再開することができる。なお、図109に示した例では、第1停止操作時の成功アクション→第2停止指示画像の強調表示→第2停止操作時の成功アクション→第3停止指示画像の強調表示というように順を追って表示していたが、電源復帰時に、第1停止操作時及び第2停止操作時の成功アクションと、第3停止指示画像の強調表示とを、同時に行ってもよい。この場合、電源復帰時における画像処理にかかる負荷を軽減することができ、かつ、遊技者は一見して電断が発生するまでの遊技の流れを把握することができる。

【0494】

上述した図109では、第1停止操作が成功し、さらに第2停止操作が成功した後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合について説明したが、次に図110を参照して、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、その後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合について説明する。なお、以下の説明では押し順演出ナビにより順ハサミ押し（左→右→中）が指示された場合を例に挙げる。

【0495】

まず、スタートレバー25が操作されると順ハサミ押しを指示する押し順ナビ演出が実行される。順ハサミ押しを指示する押し順ナビ演出としては、画面11aの下方左側に第1停止指示画像が表示され、下方中央に第3停止指示画像が表示され、下方右側に第2停止指示画像が表示される。また、スピーカから「左だ!」という音声が出力される（図示略）。そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、図109(a)に示すように、第1停止指示画像の成功アクションが行われ、スピーカから「右だ!」という成功音声が出力された後、図109(b)に示すように、第2停止指示画像が強調表示されるとともに、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が変化する。このとき、停止操作されなかった中リール3b及び右リール3cは回転し続けている。

【0496】

次いで遊技者が中ストップスイッチ26bを第2停止操作すると、図109(c)に示すように、表示されている第2停止指示画像及び第3停止指示画像について失敗アクションが行われ、スピーカから「何やってんだ!」という失敗音声が出力された後に押し順ナビ演出が終了する。ここで、第3停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった右リール3cが再び回転を開始する。そして、図110(d)に示すように画面11aにおいて第1停止指示画像の成功アクションが行われるが、「中だ!」という成功音声は出力されない。その後、図110(e)に示すように失敗音声が出力されることなく、第2及び第3停止指示画像について失敗アクションが行われた後、図110(f)に示すように押し順ナビ演出が終了する。

【0497】

このように、押し順ナビ演出が行われた遊技において、第1停止操作が成功し、第2停止操作が失敗した状況で電断が発生した場合に、電源復帰時に第1停止指示画像の成功アクションを行った後に第2停止指示画像の成功アクションを行い、その後に押し順ナビ演出を終了させる。したがって、遊技者は、電断発生時における遊技進行の過程と、停止操作が成功したストップスイッチ及び失敗したストップスイッチを一見して明確に把握する

10

20

30

40

50

ことができる。

【0498】

なお、図110に示した例では、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、その後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合、電源復帰時に押し順ナビ演出を再開する場合について説明したが、図107(d)に示した場合と同様に、電源復帰時に押し順ナビ演出を再開しなくてもよい。このように、電断発生前に行われた直近の停止操作が失敗していた場合は、電源復帰時に押し順ナビ演出を再開しないため、電源復帰直後の遊技に対する遊技者の期待や遊技意欲を低下させる恐れを少なくすることができる。

【0499】

また、押し順ナビ演出の実行中において、電断が発生したタイミングに対する、電断復帰時に実行する押し順ナビ演出の態様については、上記の場合以外にも以下の(1)～(10)のようなケースが考えられる。

【0500】

(1) 全リールの回転開始後、第1停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に、スタートレバーの操作時に表示した第1停止指示画像、第2停止指示画像及び第3停止指示画像(図103(a)参照)を再度表示する。また再表示を行う際に、第1停止操作をすべきストップスイッチの種類を音声で再度出力し、その後、押し順ナビ演出を再開してもよいし、第1停止操作をすべきストップスイッチの種類を音声で出力することなく押し順ナビ演出を再開してもよい(この場合、音声による押し順の指示は第1停止操作後に再開される。)。このように構成した場合、電断復帰時に改めて第1停止操作から押し順ナビ演出が再開されるため、電断復帰後の遊技において遊技者が押し順を誤ってストップスイッチを停止操作してしまい、有利な遊技結果を獲得し損ねる虞を少なくすることができるという効果を奏する。

【0501】

なお、全リールの回転開始後、第1停止操作前に電断が発生した場合は電源復帰時に第1停止操作をすべきストップスイッチの種類を音声で再度出力するが、第1停止操作が行われた以降に電断が発生した場合(以下に説明する(2)～(9)のケースを含む)は、電源復帰時に、次に操作すべきストップスイッチの種類を音声によって指示せずに押し順ナビ演出を再開する構成にしてもよい。ここで、「次に操作すべきストップスイッチの種類」は、第1停止操作後かつ第2停止操作前に電断が発生した場合は、第2停止操作すべきストップスイッチの種類となる。また、第2停止操作後かつ第3停止操作前に電断が発生した場合は、第3停止操作すべきストップスイッチの種類となる。

【0502】

(2) 第1停止操作の失敗後、第2停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了し、また、第1停止操作の失敗後に引き続き第2停止操作が行われた後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合も、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了する。このように構成した場合、第1停止操作の失敗後、第2停止操作前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作に失敗した遊技で第2停止操作を行った後、第3停止操作前に電断が発生した場合、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰後に再開された遊技において、押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができ、残りのストップスイッチの押し順に注意を払う必要が無いことを認識することができるという効果を奏する。

【0503】

(3) 第1停止操作の失敗後、第2停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に、失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になるが、第1停止操作の失敗後に引き続き第2停止操作が行われた後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了する。このように構成した場合、第1停止操作の失敗後、第2停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技

10

20

30

40

50

において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができる。また、第1停止操作に失敗した遊技で第2停止操作を行った後、第3停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰時に押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができるという効果を奏する。

【0504】

(4) 第1停止操作の失敗後、第2停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了するが、第1停止操作の失敗後に引き続き第2停止操作が行われた後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になっている。このように構成した場合、第1停止操作の失敗後、第2停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰時に押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができる。また、残りのストップスイッチの押し順に注意を払う必要が無いことを認識することができる。また、第1停止操作に失敗した遊技で第2停止操作を行った後、第3停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができるという効果を奏する。

10

【0505】

(5) 第1停止操作の失敗後、第2停止操作が行われる前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作の失敗後に引き続き第2停止操作が行われた後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合のいずれにおいても、電源復帰時に失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になっている。このように構成した場合、第1停止操作の失敗後、第2停止操作前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作に失敗した遊技で第2停止操作を行った後、第3停止操作前に電断が発生した場合、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができるという効果を奏する。

20

【0506】

(6) 第1停止操作に成功して第2停止操作で失敗した後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了し、また、第1停止操作に成功して第2停止操作が失敗した後に引き続き第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合も、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了する。このように構成した場合、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、第3停止操作前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、その後第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰後に再開された遊技において、押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができるという効果を奏する。

30

【0507】

(7) 第1停止操作に成功して第2停止操作で失敗した後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になるが、第1停止操作に成功して第2停止操作が失敗した後に引き続き第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了する。このように構成した場合、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、第3停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができる。また、第1停止操作は成功したが第2停

40

50

止操作に失敗し、その後第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰時に押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができるという効果を奏する。

【0508】

（8）第1停止操作に成功して第2停止操作で失敗した後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行してから押し順ナビ演出を終了するが、第1停止操作に成功して第2停止操作が失敗した後に引き続き第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になっている。このように構成した場合、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、第3停止操作前に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されるため、遊技者は電源復帰時に押し順ナビ演出が実行された遊技で停止操作を失敗したことを明確に把握することができる。また、た、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、その後第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができるという効果を奏する。

【0509】

（9）第1停止操作に成功して第2停止操作で失敗した後、第3停止操作が行われる前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作に成功して第2停止操作が失敗した後に引き続き第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合のいずれにおいても、電源復帰時に失敗アクションを実行することなく押し順ナビ演出が終了している状態になっている。このように構成した場合、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、第3停止操作前に電断が発生した場合、及び、第1停止操作は成功したが第2停止操作に失敗し、その後第3停止操作が行われた後、次遊技のためのメダル投入が可能となる前（次遊技が再遊技の場合はスタートレバー操作前）に電断が発生した場合は、電源復帰時に失敗アクションが実行されないため、電源復帰後の遊技において遊技者の期待や遊技意欲を低下させる虞を少なくすることができるという効果を奏する。

【0510】

（10）第1停止操作～第3停止操作の成功後に電断が発生して復帰した場合は、電源復帰時に、第1停止操作時の成功アクション→第2停止指示画像の強調表示→第2停止操作時の成功アクション→第3停止指示画像の強調表示→第3停止操作時の成功アクションの順に押し順ナビ演出を展開する。なお、第1停止操作時～第3停止操作時の成功アクションを同時に実行してもよい（この場合、各停止指示画像の強調表示は省略する。）。このように構成した場合、電源復帰時に第1停止操作時から第3停止操作時までの成功アクションが再度実行されるので、遊技者は押し順ナビ演出により指示された押し順通りにストップスイッチを停止操作したことによって有利な遊技結果を得られたという満足感や達成感を再度味わうことができ、遊技者の遊技意欲や遊技に対する興味を向上させることができるという効果を奏する。

【0511】

＜エラー復帰時の押し順ナビ演出＞

次に図111を参照して、押し順演出中に復帰可能エラーが発生し、その後エラーの原因が解消されてリセットスイッチの操作によってエラーから復帰したときに、押し順ナビ演出がどのような状態になるかについて説明する。この図では、押し順ナビ演出が実行された遊技において第1停止操作が成功し、かつ第2停止操作が行われる前に復帰可能エラーが発生し、その後エラーから復帰したときの押し順ナビ演出の状態について説明する。また、以下の説明では押し順ナビ演出により順押しが指示された場合を例に挙げている。

【0512】

まず、スタートレバー25が操作されると、図111(a)に示すように順押しを指示する押し順ナビ演出が実行される。そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、図111(b)に示すように第1停止指示画像の成功アクションが行われ、スピーカから「中だ!」という成功音声出力される。そして、図111(c)に示すように第2停止指示画像が強調表示されるとともに、第3停止指示画像の大きさ及び透明度が変化する。このとき、停止操作されなかった中リール3b及び右リール3cは回転し続けている。

【0513】

ここで、第2停止操作が行われる前に復帰可能エラーが発生すると、図111(d)に示すように画面11aに表示されていたAT遊技中の演出画像及び押し順ナビ演出の画像が、「エラーが発生しました。係員を読んで下さい。」というエラーメッセージの画像(エラー画面)に切り替わる。また、スピーカから「エラーが発生しました」という音声出力される。画面11aに表示されたAT遊技中の演出画像及び押し順ナビ演出の画像(以下、まとめて「演出画像」ともいう。)と、エラー画面の画像とは、各々異なるレイヤに表示されている。

10

【0514】

エラー画面の画像のレイヤ(エラー画面用レイヤ)は、演出画像のレイヤ(演出画像用レイヤ)よりも上位に定められており、演出画像用レイヤの上にエラー画面用レイヤが重ねられた状態で表示されている。したがって、概念的には図111(d)に示すエラー画面が表示されている間も、AT遊技中の演出画像及び押し順ナビ演出の画像は、演出画像のレイヤに表示され続けているが、これらの演出画像はエラー画面によって覆い隠されている状態になっている。

20

【0515】

エラー画面が表示された後、エラーの原因が取り除かれてエラーから復帰すると、エラー画面の表示が消去され、図111(e)に示すように、それまでエラー画面に隠されていた演出画面(図111(c)参照)が再び画面11aに表示されるようになる。すなわち、復帰可能エラーから復帰した時は、第2停止指示画像の強調表示が行われている押し順ナビ演出が表示されるため、遊技者は、第1停止操作が成功したことを認識することができ、エラー発生前に行われた直近の停止操作の内容を把握することができる。

30

【0516】

なお、図111(e)で示した例とは逆に、エラー復帰時に押し順ナビ演出を再開し、第1停止操作時の成功アクションを再度表示させるようにしてもよい。この場合、エラーが発生した遊技における停止操作の経緯を明確に把握することができるとともに、エラー復帰後における残りの停止操作の続きをスムーズに再開することが可能となる。

【0517】

＜レア役当せん時における電断復帰時の押し順ナビ演出＞

上述した図103～図111では、例えば第2実施形態における入賞-J1～J12の条件装置(図88参照)のように、ストップスイッチが特定の押し順で操作された場合に最も多くのメダルが払い出される条件装置が、内部抽せんによって作動した場合に実行される押し順ナビ演出を例に挙げて説明したが、次に図112を参照して、内部抽せんによって例えば第2実施形態における入賞-A～Eのようなレア役の条件装置が作動した場合の押し順ナビ演出について説明する。

40

【0518】

まず、スタートレバー25が操作され、内部抽せんによりレア役の条件装置が作動すると、図112(a)に示すように、画面11aの下方左側、下方中央及び下方右側に、ナビ背景画像NBと、レア役の条件装置が作動したことを示すレア役画像NRとによって構成されるレア役当せん画像が表示される。なお、これら3つのレア役当せん画像は同じ大きさであり、いずれも透明度を有していない。このように、すべてのレア役当せん画像を同様に表示することで、押し順が不問である(押し順によってメダルの払出枚数が異なる

50

ことがない)ことを示している。

【0519】

そしてストップスイッチの停止操作が有効になった後、遊技者が例えば中ストップスイッチ26bを第1停止操作すると、図112(b)に示すように画面11aの下方中央に表示されているレア役当せん画像が成功アクションを行う。すなわち、レア役画像NRの色が赤くなり、かつそのナビ背景画像NBがあたかも爆発したような動きを示した後に消去される。なお、レア役の条件装置が作動した場合の押し順ナビ演出では、スピーカから成功音声は出力されない。次に遊技者が例えば左ストップスイッチ26aを第2停止操作すると、図112(c)に示すように画面11aの下方左側に表示されているレア役当せん画像が成功アクションを行う。

10

【0520】

ここで、第3停止操作が行われる前に電断が発生し、その後電源が復帰すると、電断前に回転中だった右リール3cが再び回転を開始し、図112(d)に示すように画面11aの下方中央に表示されたレア役当せん画像(第1停止操作された中ストップスイッチ26bに対応)の成功アクションが行われる。次いで図112(e)に示すように画面11aの下方左側に表示されたレア役当せん画像(第2停止操作された左ストップスイッチ26aに対応)の成功アクションが行われ、その後、図112(f)に示すように第3停止指示画像を強調表示して、第3停止操作の待機状態となる。

【0521】

このように、本実施形態の押し順ナビ演出においては、レア役の条件装置が作動した遊技で電断が発生した場合であっても、電源復帰時に、当該遊技において電断が発生するまでの遊技進行の状況を把握することができる。なお、レア役が当せんした場合の押し順ナビ演出では、ストップスイッチが停止操作されるごとに図112(b),(c)に示したようなアクションを実行せず、停止操作されたストップスイッチに対応するレア役当せん画像を順次消去していくだけでもよい。この場合、電断復帰時に図112(d),(e)に示したような停止操作に伴うアクションを実行することなく、停止操作された順にレア役当せん画像を消去していくことになる。また、これとは別に、第3停止操作が行われるまでは図112(a)に示した画像を表示し続け、第3停止操作が行われた時に全てのレア役当せん画像を同時に消去してもよい。この場合、電断復帰時に図112(a)に示した画像を再表示した後、全てのレア役当せん画像を同時に消去してもよいし、電断復帰時にレア役当せん時の押し順ナビ演出を実行しなくてもよい。

20

30

【0522】

《複数のメインスイッチの重複操作》

次に、複数のメインスイッチが操作(押下)されたときのメインスイッチの操作の受け付け状況がどのようなのかについて、図113～図117を参照して説明する。ここで、メインスイッチとは、主制御基板60に対してオン/オフ信号を出力し、そのオン/オフ信号に応じて主制御手段100が遊技の進行に関する制御を行うこととなるスイッチをいう。具体的には、図1及び図2に示した1-BETスイッチ22、MAX-BETスイッチ23、清算スイッチ24、スタートレバー25、及びストップスイッチ26a,26b,26cがメインスイッチに該当する。なお、以下では1-BETスイッチ22及びMAX-BETスイッチ23をまとめて言う場合、単に「BETスイッチ」と表記する。

40

【0523】

一方、副制御基板70に対してオン/オフ信号を出力し、そのオン/オフ信号に応じて副制御手段200が演出等に関する制御を行うこととなるスイッチを、サブスイッチという。具体的には、図1及び図2に示した選択ボタン54及び決定ボタン55がサブスイッチに該当する。

【0524】

<1-BETスイッチ及びMAX-BETスイッチの重複操作>

(MAX-BETスイッチのオン状態で電源投入後に1-BETスイッチを操作)

まず、図113(a)に示すタイミングチャートを参照して、MAX-BETスイッチ

50

23が操作されている状態で電源が投入された後に1-BETスイッチ22が操作された場合の操作受付状態について説明する。まず、MAX-BETスイッチ23がオン状態になっているときに電源スイッチ81（図2参照）がオンにされると、貯留されているメダルの中から規定数に達するまでメダルの投入が行われることなく、MAX-BETスイッチ表示ランプ46a（図1参照）が点灯する。

【0525】

ここで、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aの点灯条件（換言するとBETスイッチの操作によってメダルの投入が可能となる条件）は、規定数（例えば3枚）のメダルから既に投入されているメダル枚数を引いた枚数以上のメダルが貯留されていること、次の遊技が再遊技でないこと、全リールが停止していること、規定数のメダルが投入済みでないこと、貯留されているメダルが払い戻し中でないこと、などがある。したがって、電源を投入したときにMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯するということは、BETスイッチによってメダルの投入が可能となる条件を満たしているといえる。

【0526】

電源スイッチ81がオンになった後も引き続きMAX-BETスイッチ23がオン状態のまま1-BETスイッチ22がオンにされると、貯留されたメダルの中から1枚のメダルが投入される。そして、1-BETスイッチ22がオンにされるごとに投入されたメダルの枚数が1ずつ増えていき、3枚（規定数）のメダルが投入されると遊技を開始することができる状態となり、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが消灯する。なお、1-BETスイッチ22を操作する代わりにメダル投入口21（図1参照）へメダルを投入してもよい。

【0527】

このように、BETスイッチによるメダルの投入が可能な状態でMAX-BETスイッチ23がオンのまま電源が投入されるとメダルの投入が可能な状態であることを示すMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯し、引き続きMAX-BETスイッチ23がオンの状態を維持していたとしても1-BETスイッチ22の操作によってメダルを投入することができる。

【0528】

このため、例えば、誤って人の手や何らかの物体によりMAX-BETスイッチ23が操作された状態で電源が投入されたとしても意図せずメダルが投入されてしまうことがない。また、この状態であっても1-BETスイッチ22の操作によってメダルを投入することができるので、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることができる。さらに、例えば不具合などによりMAX-BETスイッチ23の被操作部位が押し下げられたままの状態に固着してしまったり、MAX-BETスイッチ23が押下されていないにも拘わらず主制御手段100が不具合によりMAX-BETスイッチ23のオン状態を検出してしまうなどして、MAX-BETスイッチ23がオンになっている状態で電源が投入された場合でも、BETスイッチ表示ランプ46aが点灯するので、メダルの投入が可能な状態であることを正確に報知することができる。

【0529】

（1-BETスイッチのオン状態で電源投入後にMAX-BETスイッチを操作）

次に、図113（b）に示すタイミングチャートを参照して、1-BETスイッチ22が操作されている状態で電源が投入された後にMAX-BETスイッチ23が操作された場合の操作受付状態について説明する。まず、1-BETスイッチ22がオン状態になっているときに電源スイッチ81がオンにされると、貯留されているメダルの中から1枚のメダルが投入されることなく、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯する。

【0530】

電源スイッチ81がオンになった後も引き続き1-BETスイッチ22がオン状態のままMAX-BETスイッチ23がオンにされると、貯留されたメダルの中から規定数に達するまでのメダルが投入される。すなわち、例えば電断前に投入されていたメダルが0枚であった場合は3枚のメダルが投入され、電断前に投入されていたメダルが1枚であれば

10

20

30

40

50

2枚のメダルが投入される。規定数に達するまでメダルが投入されると遊技を開始することができる状態となり、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが消灯する。

【0531】

このように、BETスイッチによるメダルの投入が可能な状態で1-BETスイッチ22がオンのまま電源が投入されるとメダルの投入が可能な状態であることを示すMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯し、引き続き1-BETスイッチ22がオンの状態を維持していたとしてもMAX-BETスイッチ23の操作によってメダルを投入することができる。

【0532】

このため、例えば、誤って人の手や何らかの物体により1-BETスイッチ22が操作された状態で電源が投入されたとしても意図せずメダルが投入されてしまうことがない。また、この状態であってもMAX-BETスイッチ23の操作によってメダルを投入することができるので、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることができる。さらに、例えば何等かの不具合により1-BETスイッチ22の被操作部位が押し下げられたままの状態に固着してしまったり、1-BETスイッチ22が押下されていないにも拘わらず主制御手段100が不具合により1-BETスイッチ22のオン状態を検出してしまうなどして、1-BETスイッチ22がオンになっている状態で電源が投入された場合でも、BETスイッチ表示ランプ46aが点灯するので、メダルの投入が可能な状態であることを正確に報知することができる。

【0533】

<清算スイッチ及びBETスイッチの重複操作>

次に、図114(a)に示すタイミングチャートを参照して、清算スイッチ24が操作されている状態で電源が投入された後にBETスイッチが操作された場合の操作受付状態について説明する。まず、清算スイッチ24がオン状態になっているときに電源スイッチ81がオンにされると、MAX-BETスイッチ表示ランプ46a(図1参照)が点灯するが、ホッパー50(図2参照)はオフのまま作動しないため、貯留されているメダルが遊技メダル貯留皿42(図1参照)へ払い戻される(すなわち清算される)ことはない。

【0534】

また、電源スイッチ81がオンになった後も引き続き清算スイッチ24がオン状態のままMAX-BETスイッチ23がオンにされたとしても、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯しているにも拘わらず、貯留されたメダルの中から規定数に達するまでメダルが投入されることはない。また、この状態で1-BETスイッチ22がオンにされたとしても、貯留されたメダルの中から1枚のメダルが投入されることはない。

【0535】

このように、BETスイッチによるメダルの投入が可能な状態で清算スイッチ24がオンのまま電源が投入されると、メダルの投入が可能な状態であることを示すMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯するが、1-BETスイッチ22やMAX-BETスイッチ23を操作してもメダルを投入することができない。また、メダル投入口21からメダルを投入してもそのメダルは受け付けられず、遊技メダル貯留皿42に戻される。

【0536】

このため、例えば、誤って又は不具合などにより清算スイッチ24が操作された状態で電源が投入されたとしても意図せずホッパーからメダルが払い戻されてしまうことを避けることができる。また、電源投入後も清算スイッチ24が操作され続けたことにより、BETスイッチによってメダルが投入できない状況ではあるが、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯しているので、遊技者はメダルが貯留されていることを知ることができ、貯留したメダルを払い戻すことなく遊技を止めて離席してしまうことを防ぐことができる。

【0537】

なお、図114(a)に示した例では、電源投入後も清算スイッチ24が操作され続けた状態だとBETスイッチによってメダルの投入ができなくなっていたが、BET

10

20

30

40

50

スイッチによるメダルの投入を可能にしてもよい。このように構成した場合におけるMAX-BETスイッチ23の操作受付状態について図114(b)に示すタイミングチャートを参照して説明する。ここで、図114(b)に示す例では電断が発生する前のメダル投入枚数は0枚とする。

【0538】

まず、清算スイッチ24がオン状態になっているときに電源スイッチ81がオンにされると、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯するが、ホッパー50はオフのまま作動しないため、貯留されているメダルが遊技メダル貯留皿42へ払い戻される（すなわち清算される）ことはない。そして、電源スイッチ81がオンになった後も引き続き清算スイッチ24がオン状態のままMAX-BETスイッチ23がオンにされた場合、貯留されているメダルから3枚のメダルが投入される。また、メダルが3枚投入されると、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aが消灯する。なお、図示は省略しているが、MAX-BETスイッチ23だけではなく、1-BETスイッチ22の操作によってもメダルの投入が可能であり、またメダル投入口21からメダルを投入した場合も投入したメダルが受け付けられる。

【0539】

このように、BETスイッチによるメダルの投入が可能な状態で清算スイッチ24がオンのまま電源が投入されると、メダルの投入が可能な状態であることを示すMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点灯し、BETスイッチによるメダルの投入が可能となる。これにより、例えば、誤って又は不具合などにより清算スイッチ24が操作された状態で電源が投入されたとしても意図せずホッパーからメダルが払い戻されてしまうことを避けることができる。また、電源投入後も清算スイッチ24が操作され続けたとしても、BETスイッチによってメダルを投入することができるので、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることができる。

【0540】

<複数のストップスイッチの重複操作>

次に、図115に示すタイミングチャートを参照して、複数のストップスイッチが操作された場合のストップスイッチの停止操作受付状態について説明する。まず、全リールが回転し、左停止操作受付ランプ46ka、中停止操作受付ランプ46kb及び右停止操作受付ランプ46kcが点灯している（すなわち、全ストップスイッチの停止操作が有効になっている）ときに左ストップスイッチ26aが停止操作されると、左リール3aの停止制御が行われる。ここで、左ストップスイッチ26aが停止操作されているごく僅かな間だけ、中停止操作受付ランプ46kb及び右停止操作受付ランプ46kcも消灯するが、左ストップスイッチ26aの停止操作が終了すると再び点灯する。これに対して左停止操作受付ランプ46kaは、対応する左リール3aの回転が停止したため、左ストップスイッチ26aの停止操作が終了した後も消灯し続ける。

【0541】

その後、電源スイッチ81がオフにされると、これにより各停止操作受付ランプは消灯し、中リール3b及び右リール3cの回転も停止する。この状態で、例えば中ストップスイッチ26bを停止操作したまま電源スイッチ81をオンにすると、中リール3b及び右リール3cは再び回転を開始するが、中停止操作受付ランプ46kb及び右停止操作受付ランプ46kcは消灯したままとなる。したがって、右ストップスイッチ26cを停止操作したとしても右リール3cの停止制御は行われない。一方、中ストップスイッチ26bの停止操作が終了すると、中停止操作受付ランプ46kb及び右停止操作受付ランプ46kcが点灯し、中ストップスイッチ26b及び右ストップスイッチ26cの停止操作が有効となる。

【0542】

この状態で、既に停止操作が行われた左ストップスイッチ26aを停止操作すると、中停止操作受付ランプ46kb及び右停止操作受付ランプ46kcが消灯し、左ストップスイッチ26aが停止操作されている間は、中ストップスイッチ26b及び右ストップスイ

ッチ 2 6 c を停止操作しても中リール 3 b 及び右リール 3 c の停止制御は行われない。そして、左ストップスイッチ 2 6 a の停止操作が終了すると、再び中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が点灯し、中ストップスイッチ 2 6 b 及び右ストップスイッチ 2 6 c の停止操作が有効となる。

【 0 5 4 3 】

中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が点灯しているときに、例えば中ストップスイッチ 2 6 b を停止操作すると、中リール 3 b の停止制御が行われ、停止操作が行われている間は中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が消灯する。このとき、右リール 3 c は回転し続けている。そして、中ストップスイッチ 2 6 b を停止操作したまま未だ停止操作が行われていない右ストップスイッチ 2 6 c も停止操作し、その状態で中ストップスイッチ 2 6 b の停止操作を終了して、右ストップスイッチ 2 6 c のみ停止操作を継続すると、右停止操作受付ランプ 4 6 k c は消灯したままとなり、右リール 3 c の停止制御も行われず回転し続ける。

【 0 5 4 4 】

右ストップスイッチ 2 6 c の停止操作を終了すると、再び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が点灯し、右ストップスイッチ 2 6 c の停止操作が有効となる。そして、改めて右ストップスイッチ 2 6 c を停止操作すると、右停止操作受付ランプ 4 6 k c が消灯して右リール 3 c の停止制御が行われる。

【 0 5 4 5 】

上述したように、電断前に回転しているリールに対応したストップスイッチを停止操作しつつ電源を投入しても、そのストップスイッチに対応するリールの回転は停止されない。また、他のストップスイッチに対応する停止操作受付ランプは消灯しており、当該他のストップスイッチを停止操作しても、対応するリールの回転を停止させることができない。このため、誤ってストップスイッチを停止操作したまま電源投入をしたとしても、意図せずリールが停止してしまい、内部抽せんで当選した小役を取りこぼすなどして遊技者に不利益を与えることがない。

【 0 5 4 6 】

次に図 1 1 5 に示した例では、既に停止操作を行ったストップスイッチを再度停止操作すると、未だ停止操作を行っていない他のストップスイッチの停止操作を無効にしていたが、未だ停止操作を行っていない他のストップスイッチについては操作を有効にしてもよい。以下、図 1 1 6 を参照して、そのような場合におけるストップスイッチの停止操作受付状態について説明する。

【 0 5 4 7 】

図 1 1 6 において、まず、全リールが回転し、左停止操作受付ランプ 4 6 k a、中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が点灯している（すなわち、全ストップスイッチの停止操作が有効になっている）ときに左ストップスイッチ 2 6 a が停止操作されると、左リール 3 a の停止制御が行われる。ここで、左ストップスイッチ 2 6 a が停止操作されている間は、中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c も消灯するが、左ストップスイッチ 2 6 a の停止操作が終了すると再び点灯する。これに対して左停止操作受付ランプ 4 6 k a は、対応する左リール 3 a の回転が停止したため、左ストップスイッチ 2 6 a の停止操作が終了した後も消灯し続ける。

【 0 5 4 8 】

ここで、既に停止操作を行った左ストップスイッチ 2 6 a を再度停止操作しても、中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c は点灯しつづけ、中ストップスイッチ 2 6 b 及び右ストップスイッチ 2 6 c の停止操作が有効な状態を維持する。したがって、左ストップスイッチ 2 6 a を停止操作したまま、例えば中ストップスイッチ 2 6 b を停止操作した場合は、中リール 3 b について停止制御が行われる。また、左ストップスイッチ 2 6 a 及び中ストップスイッチ 2 6 b を停止操作している間は、中停止操作受付ランプ 4 6 k b 及び右停止操作受付ランプ 4 6 k c が消灯し続ける。

【 0 5 4 9 】

なお、この状態で中ストップスイッチ 26 b の停止操作を終了し、左ストップスイッチ 26 a の停止操作のみを継続した場合でも、中停止操作受付ランプ 46 k b 及び右停止操作受付ランプ 46 k c が消灯し続け、未だ停止操作が行われていない右ストップスイッチ 26 c の停止操作が無効にされる。すべてのストップスイッチが停止操作されていない状態になると未だ回転中の右リール 3 c に対応する右停止操作受付ランプ 46 k c が点灯し、右ストップスイッチ 26 c の停止操作が有効になる。そして、右ストップスイッチ 26 c が停止操作されると、右停止操作受付ランプ 46 k c が消灯し、右リール 3 c の停止制御が行われる。

【0550】

このように、停止操作が有効になっているストップスイッチが複数ある場合に、1つのストップスイッチが停止操作されると、その停止操作が継続している間は、他のストップスイッチの停止操作が無効にされるので、その間は遊技の進行を停止させることができる。したがって、例えば停止操作が行われるごとに段階的に発展していく演出が行われているときに現段階の演出を確実に見たい場合は、停止操作を継続することによって、他のストップスイッチが意図せず停止操作されてしまった場合でも現段階の演出を維持することができ、かつ、意図しないリールが停止してしまう虞がない。

【0551】

また、既に停止操作が行われたストップスイッチを再度停止操作しても、他のストップスイッチの停止操作が無効にならないので、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることができる。さらに、停止操作が有効になっているストップスイッチを停止操作したときに、既に停止操作を行ったストップスイッチも停止操作されていた場合は、双方のストップスイッチの停止操作を終了させなければ、残りのストップスイッチの停止操作が有効にならないため、遊技者による残りのストップスイッチに対する停止操作の動作にメリハリをつけることができる。

【0552】

＜清算スイッチの操作中における他のメインスイッチの重複操作＞

本実施形態のメインスイッチは、遊技の進行に応じて操作が有効になるものと無効になるものとが変化する。具体的には、図 117 に示す表の「遊技の進行」欄、「有効メインスイッチ」欄及び「無効メインスイッチ」欄にあるように、全リールが停止して遊技が終了し、遊技待機状態になっている間は、1-BET スwitch 22、MAX-BET スwitch 23 及び清算スイッチ 24 の操作が有効になっており、スタートレバー 25 及びストップスイッチ 26 a、26 b、26 c の操作は無効になっている。また、遊技待機状態において規定数のメダルが投入されると、清算スイッチ 24 に加えてスタートレバー 25 の操作が有効になるが、ストップスイッチ 26 a、26 b、26 c の操作が未だ無効になっている。

【0553】

そして、規定数のメダルが投入された後にスタートレバー 25 が操作されて、リール 3 a、3 b、3 c が回転を開始すると、回転しているリールに対応するストップスイッチの停止操作が有効となり、既に停止したリールに対応するストップスイッチの停止操作は無効となる。また、1つでもリールが回転しているときは、清算スイッチ 24 及びスタートレバー 25 の操作も無効になる。ここで、図 115 及び図 116 に示したように、停止操作が有効になっているストップスイッチが操作されている間は、すべての停止操作受付ランプが消灯し、全ストップスイッチの停止操作が無効になる。

【0554】

より詳細には、第 1 停止操作されたストップスイッチがそのまま継続して停止操作されている間は、他の 2 つのストップスイッチの停止操作が無効となる。また、第 2 停止操作が行われる場面では、第 1 停止操作されたストップスイッチの停止操作が既に無効になっており、第 2 停止操作されたストップスイッチがそのまま継続して停止操作されている間は、最後に回転しているリールに対応するストップスイッチの停止操作が無効となる。

【0555】

また、第3停止操作されたストップスイッチがそのまま継続して停止操作されている場合には、1-BETスイッチ22、MAX-ベットBETスイッチ23、清算スイッチ24及びスタートレバー25の操作が無効となる。ここで、全リールが回転を開始してから全リールが停止するまでの間に第1停止操作～第3停止操作が有効な期間において、ストップスイッチが停止操作されている間は、設定鍵型スイッチ83（図2参照）がオンにされたとしても、他の実施形態で説明した設定確認モードへ移行することはできない。ただし、第3停止操作されたストップスイッチがそのまま継続して停止操作されている状態で設定鍵型スイッチ83がオンにされた場合、第3停止操作されたストップスイッチの停止操作が終了したときに（このとき設定鍵型スイッチ83のオン状態は維持されている）、設定確認モードへ移行するように構成してもよい。

10

【0556】

本実施形態では、リセットスイッチ82（図2参照）がオン操作された場合、オン操作されている間は遊技の進行に応じて有効となるメインスイッチが無効にされる。したがって、結果としてリセットスイッチ82がオン操作されている間は、すべてのメインスイッチの操作が無効となる。一方、リセットスイッチ82が操作されている間であっても、設定鍵型スイッチ83がオン操作された場合は、他の実施形態で説明した設定確認モードへ移行することができる。例えば、設定鍵型スイッチ83をオン操作することで設定確認モードへ移行することができる状況下において、リセットスイッチ82がオン操作されている間でも設定鍵型スイッチ83がオン操作されると設定確認モードへ移行可能となる。

【0557】

20

また、ストップスイッチが第3停止操作されてから、最後に回転していたリールに関する停止制御が開始される前にリセットスイッチ82がオン操作され、最後に回転していたリールに関する停止制御が終了した後に（リセットスイッチ82のオン操作は継続している）設定鍵型スイッチ83がオン操作された場合も、設定確認モードへ移行可能となる。ただし、これとは逆に、ストップスイッチが第3停止操作されてから、最後に回転していたリールに関する停止制御が開始される前にリセットスイッチ82がオン操作され、最後に回転していたリールに関する停止制御が終了した後に設定鍵型スイッチ83がオン操作された場合は、設定確認モードへ移行できないように構成してもよい。

【0558】

このように、停止操作が有効になっているストップスイッチが操作されている間や、リセットスイッチ82が操作されている間は、全てのメインスイッチが無効になるため、遊技の結果に影響するリール停止制御や、復帰可能エラーから復帰するための処理のように、重要度の高い処理を実行するに当たりメインスイッチの操作による影響をなくすることができる。また、リセットスイッチ82の操作中であっても、設定確認モードへ移行することができるので、例えば不具合によってリセットスイッチ82がオンになったままオフにすることができない状況であっても、設定値を確認することができる。

30

【0559】

《ステージ演出及びステージチェンジ演出》

次に、図118及び図119を参照してスロットマシン1の画像表示装置11の画面11aに表示する画像によって行われるステージ演出及びステージチェンジ演出について説明する。本実施形態で実行されるステージ演出は、ボーナスゲームやAT遊技などといった遊技者に有利な遊技状態でないときに実行される演出である。本実施形態のステージ演出では、キャラクタなどによる演出が繰り広げられる舞台となる場面（ステージ）が予め複数種類用意されており、所定の条件（例えば内部抽せんや副制御手段200で行われる演出抽せんにおいて所定の抽せん結果が得られた場合など）に基づいてステージを切り替えていく。また、ステージチェンジ演出は、ステージ演出においてステージが切り替わる際に実行される演出である。

40

【0560】

ステージチェンジ演出の一例を図118に示す。この図のステージチェンジ演出は、一例として「海岸ステージ」という名称のステージから「街ステージ」という名称のステー

50

ジへ移行する場合を示している。図 1 1 8 (a) は海岸ステージの演出画面を示している。この図において、画面 1 1 a には海ステージにおける演出画像 S T G 1 が表示されている。画面 1 1 a の左上側にはステージの名称が表示されるステージ名称表示領域 S T G N が定められ、左下側には貯留枚数が表示される貯留枚数表示領域 C R D が定められ、右下側にはメダルの払出枚数が表示される払出枚数表示領域 P Y が定められている。ここで、ステージ名称表示領域 S T G N、貯留枚数表示領域 C R D 及び払出枚数表示領域 P Y をまとめて U I 表示という。

【 0 5 6 1 】

ここで、ステージチェンジ演出図 1 1 8 (b) に示すように、海岸ステージの演出画像 S T G 1 に例えばボーナスゲームが確定した旨を報知するボーナス演出画像 (「7 7 7 確定」というメッセージや集中線のような画像) を表示する場合、U I 表示がボーナス演出画像によって隠されないようにして表示される。「海岸ステージ」においてステージチェンジ演出が開始されると、まず図 1 1 8 (c) に示すように、画面 1 1 a のうち演出画像 S T G 1 及び U I 表示を視認できる視認可能領域 V A の面積が徐々に狭まっていく。この視認可能領域 V A の余白部分は黒一色に塗りつぶされており、視認可能領域 V A が狭まっていくにつれ、U I 表示も視認可能領域 V A の黒い余白部分に隠されていく。

【 0 5 6 2 】

やがて図 1 1 8 (d) に示すように U I 表示は完全に黒い余白部分に隠され、ついには図 1 1 8 (e) に示すように、画面 1 1 a の全面が黒一色となって海岸ステージの画面は完全に隠される。次いで、図 1 1 8 (f) に示すように、画面 1 1 a の中央に再び視認可能領域 V A が出現するが、この視認可能領域 V A には街ステージの演出画像 S T G 2 の中央部が表示されている。そして、図 1 1 8 (g) に示すように、視認可能領域 V A の面積が徐々に広がっていき、最終的に画面 1 1 a の全面に街ステージの演出画像 S T G 2 が表示されるとステージチェンジ演出が終了する。

【 0 5 6 3 】

このように、ステージチェンジ演出の過程で、U I 表示が一旦隠されるので、遊技者に U I 表示の内容よりも、ステージが移行することにより注意を向けさせることができる。また、切り替わる前のステージと切り替わった後のステージとで U I 表示の項目が異なるステージ演出を行う場合は、切り替わる前のステージ演出画像における U I 表示が隠れるため、ステージが切り替わった後の演出画像に違和感を抱きにくくすることができる。

【 0 5 6 4 】

次に図 1 1 9 を参照して、ステージチェンジ演出が終了するタイミングと、ステージチェンジ演出中に出力される演出音の音量とについて説明する。ここで図 1 1 9 は、海岸ステージのステージ演出が行われている状況において、前述した最小遊技時間 (4 . 1 秒間) で遊技が行われた場合を示している。まず、時刻 t_1 にスタートレバー 2 5 が操作され、時刻 t_2 に最小遊技時間の計時が開始されるとともに全リールが回転を開始する。全リールが回転を開始した後、例えば全リールが定速回転状態となり、各リールのインデックスが検出されるとストップスイッチの停止操作が有効となり、第 1 停止操作から第 3 停止操作が行われた結果、全リールの回転が停止して遊技の結果が定まる。

【 0 5 6 5 】

そして、次の遊技を行うために規定数のメダルが投入されて、時刻 t_3 にスタートレバー 2 5 が操作されたことを契機として内部抽せんが行われ、その結果ステージが海岸ステージから街ステージへ移行することが決定されたとすると、そのためのステージチェンジ演出が時刻 t_3 から開始される。このとき、ステージチェンジ演出における B G M の音量は、海岸ステージにおける B G M の音量よりも大きくなる。

【 0 5 6 6 】

スタートレバー 2 5 が操作されたときに、時刻 t_2 からの経過時間が 4 . 1 秒間に達していなかった場合はウェイト処理が行われ、4 . 1 秒間に達した時刻 t_4 になると全リールが回転を開始する。全リールが回転を開始した後、例えば全リールが定速回転状態となり、各リールのインデックスが検出されたことで、時刻 t_5 にストップスイッチの停止操

10

20

30

40

50

作が有効になったとすると、少なくともステージチェンジ演出は時刻 t_5 になる前に終了し、街ステージへの移行が完了する。したがって、ストップスイッチの停止操作が有効になったときには画面11aにUI表示が視認することができる状態になっている。なお、街ステージにおけるBGMの音量は、ステージチェンジ演出におけるBGMの音量よりも小さくなっている。

【0567】

このように、最小遊技時間で遊技している場合であっても、スタートレバー25の操作からストップスイッチの操作が有効となるまでに、ステージチェンジ演出が終了するので、ステージが切り替わる途中でストップスイッチを停止操作してしまった場合に、その遊技がどちらのステージで行われたものなのか混乱する虞がない。

【0568】

また、ステージチェンジ演出中に出力されるBGMの音量は、ステージチェンジ演出が開始される前のステージ（図119においては海岸ステージ）におけるBGMの音量よりも大きくなるので、遊技者の注意をステージチェンジ演出に向けさせることができる。加えて、例えば、遊技者に有利な遊技状態になっているときに、そのことをBGMの1フレーズだけ通常のフレーズと異なる特殊なフレーズに置き換えて出力することにより報知する場合、その特殊なフレーズを含んだBGMを聞き逃しにくくすることができる。

【0569】

なお、上述したステージチェンジ演出は、ステージが切り替わる際に視認可能領域VAの面積が徐々に減っていき、再び大きくなっていく演出であったが、この他にも、例えば画面上に砂が積もっていく過程が表示され、画面全体が積もった砂の画像に覆われた後、積もった砂が画面下方へ落ちていくといった演出、扉がいったん閉じて画面全体が扉に覆われた後、再び扉が開くといった演出、画面に閃光を表示して画面全体が白一色になった後、徐々にホワイトするといった演出、又は、画面の表示が黒い渦に覆われて、その渦が徐々に薄くなっていくといった演出を行ってもよい。

【0570】

また、UI表示は、メダル投入枚数や、画面に表示された装飾的な画像（例えば額縁のような画面の縁取りとして表示される画像）であってもよい。また、図119に示したように、ステージチェンジ演出の開始が決定された遊技でステージチェンジ演出を完了させるのではなく、その次の遊技においてストップスイッチの停止操作が有効になる前にステージチェンジ演出が終了するようにしてもよい。例えば、図119において時刻 t_1 のスタートレバー操作を契機にステージチェンジ演出の開始を決定した場合、その遊技における第3停止操作時もしくは全リール停止時、又は次の遊技を行うためのメダル投入が行われたタイミングでステージチェンジ演出を開始、次の遊技においてストップスイッチの停止操作が有効になるまで（すなわち時刻 t_5 まで）にステージチェンジ演出を完了させるようにしてもよい。さらに、ステージチェンジ演出が開始される直前のステージ演出におけるBGMの音量は0（ゼロ）、すなわち無音であってもよい。

【0571】

【第4実施形態】

以下、第4実施形態に係るスロットマシン（以下「第4形態のスロットマシン」とも称する）について、図120～図132を追加参照しながら説明する。以下では、まず、第4形態のスロットマシンの基本的な構成について、図120～図122を参照して説明する。その説明においては、図121において各矢印で示す方向をそれぞれ、上下方向、前後方向、左右方向として説明する。なお、第4形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を一部省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第4形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【0572】

<スロットマシンの外部構成>

本実施形態に係るスロットマシン601は、図120～図122に示すように、前面（前方）が開口した箱状の筐体605（本体部材）と、筐体605の前面開口部に開閉可能に取り付けられた前扉602とを備えている。前扉602は、正面視において、筐体605の左側板605aの前部に配設されたヒンジ機構606a～606cを用いて筐体605の前面開口部に対し横開き開閉可能に取り付けられている。

【0573】

前扉602の前面には、図120～図121に示すように、上部から順に、上パネルアセンブリ610、中パネルアセンブリ620、下パネルアセンブリ630および受け皿アセンブリ640が取り付けられている。上パネルアセンブリ610の中央部には、その裏面側に配された液晶表示装置611の表示画面611aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ612、第2演出ランプ613a、613bが配置されている。また、表示画面611aの前下方左右には、一対の上部スピーカ615a、615bが配置され、表示画面611aの前下方中央には、所定の装飾が施された装飾部材616が配置されている。

【0574】

中パネルアセンブリ620の中央部には、筐体605内に横並びに配設された3個のリール603a、603b、603cの表面が臨むリール窓Wが設けられている。リール窓Wの下方に設けられた操作パネル621の上面側には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口622、クレジットされた範囲内で遊技メダルをベットするためのBETスイッチユニット623、および演出に関する操作を行うための演出スイッチユニット624等が取り付けられている。操作パネル621の前面側には、全リール603a～603cを回転開始させる際に操作されるスタートレバー（スタートスイッチ）625、各リール603a、603b、603cの回転を個別に停止させるための3個のストップスイッチ626a、626b、626c、およびメダル投入口622から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ627等が取り付けられている。

【0575】

メダル投入口622の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー651に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口641に通ずる）とに分岐しており、その分岐部にはブロックが設けられている。このブロックは、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口622に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口622に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。

【0576】

また、メダル投入口622の内部には、メダル投入口622に投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを検出するための2つのメダル投入センサと、メダル投入口622に投入された遊技メダルを監視するためのメダル通路センサが設けられている。1つ目のメダル投入センサは、遊技メダルを検出可能な透過型の光センサであり、上記ブロックが設置された位置よりも下流側（後述のホッパー651寄り）の位置に配置されている。2つ目のメダル投入センサも、遊技メダルを検出可能な透過型の光センサであり、1つ目のメダル投入センサの下流側に並んで配置されている。メダル通路センサは、遊技メダルを検出可能な接触式センサであり、上記ブロックが設置された位置よりも下流側において最もメダル投入口622に近い位置（2つのメダル投入センサよりも上流側の位置）に配置されている。

【0577】

1つ目および2つ目のメダル投入センサがこの順序で遊技メダルの通過を検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口622に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、1つ目および2つ目のメダル投入センサがこの順序と逆の順序（2つ目、1つ目の順序）で遊技メダルの通過を検出した場合は、遊技メダル

が逆流する等の異常通過が起きたことを意味する。また、メダル通路センサ（または、2つのメダル投入センサのうち少なくとも一方）が所定時間を越えて継続的に遊技メダルを検出している場合は、遊技メダルが上記受入通路で滞留していたり、メダル投入口622から上記受入通路に異物（不正行為を行うための治具等）が挿入されたりする等の異常が起きたことを意味する。

【0578】

リール窓Wは、3個のリール603a～360cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール603a～603cの各中段の図柄表示領域を水平（横一直線）に結ぶ入賞ライン629は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン629上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無が判定されるように構成されている。

【0579】

また、スロットマシン601には、LEDランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、MAX-BETスイッチ表示ランプ（図示せず）、BET数表示ランプ646b、投入可能表示（INSERT）ランプ646c、遊技開始表示（START）ランプ646d、再遊技表示（REPLAY）ランプ646e、状態表示（GAME OVER）ランプ646f、貯留枚数表示（CREDIT）ランプ646h、および払出数表示（PAYOUT）ランプ646jを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板710により制御されるように構成されている。

【0580】

MAX-BETスイッチ表示ランプ（図示せず）は、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、BETスイッチユニット623に設けられたMAX-BETスイッチ（図示せず）の内部に配置され、点灯時にはMAX-BETスイッチを部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ620においてリール窓Wの側部または下部に配置されている。

【0581】

BET数表示ランプ646bは、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、1枚の場合に点灯される1-BET表示ランプ646bCと、2枚の場合に点灯される2-BET表示ランプ646bBと、3枚の場合に点灯される3-BET表示ランプ646bAとから構成されている。投入可能表示ランプ646cは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ646dは、スタートレバー625を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ646eは、任意の遊技において再遊技役が成立し、自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【0582】

状態表示ランプ646fは、ベットされている遊技メダル、および／または貯留されている遊技メダルを精算するときに点灯される。貯留枚数表示ランプ646hは、貯留（クレジット）された遊技メダルの枚数を7セグメント表示するものであり、払出数表示ランプ646jは、小役（成立時に所定枚数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役）が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を7セグメント表示するものである。

【0583】

また、払出数表示ランプ646jは、スロットマシン601に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字を表示するようにも構成されている。さらに、払出数表示ランプ646jは、ストップスイッチ626a～626cの操作順（押し順）を示すナビ番号（記号や数字）を表示する機能も有している。

【0584】

下パネルアセンブリ630の中央部には、透明な下パネルカバー631が取り付けられ

10

20

30

40

50

ており、その左右には、一対の下部スピーカ 6 3 2 a , 6 3 2 b が配置されている。なお、下パネルカバー 6 3 1 の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベースおよび下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【0585】

受け皿アセンブリ 6 4 0 には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口 6 4 1 が開設されているとともに、遊技メダル払出口 6 4 1 に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿 6 4 2 が設けられている。遊技メダル貯留皿 6 4 2 の左部には、灰皿 6 4 3 が設けられている。

【0586】

<スロットマシンの内部構成>

図 1 2 2 に示すように、筐体 6 0 5 内の下部（底板 6 0 5 d 上）には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すメダル払出装置 6 5 0 が設けられている。メダル払出装置 6 5 0 は、遊技メダルを検出するためのメダル検出部（図示せず）と、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する（貯留する）ホッパー 6 5 1 とを有している。メダル払出装置 6 5 0 の近傍位置には、ホッパー 6 5 1 から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫 6 5 3 が設けられるとともに、この補助収納庫 6 5 3 が満杯状態（補助収納庫 6 5 3 から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部（図示せず）が設けられている。また、メダル払出装置 6 5 0 の左方位置には、スロットマシン 6 0 1 に搭載された種々の装置に電力を供給する電源装置 6 5 5 が設けられている。

【0587】

筐体 6 0 5 内の中央部には、左右の側板 6 0 5 a , 6 0 5 b に架け渡されるように中板 6 0 5 f が設けられており、この中板 6 0 5 f 上にリールユニット 6 6 0 が設けられている。リールユニット 6 6 0 は、上述の 3 個のリール 6 0 3 a , 6 0 3 b , 6 0 3 c と、これらのリール 6 0 3 a ~ 6 0 3 c をそれぞれ回転させる 3 個のステッピングモータ（図示せず）とを有して構成されている。リール 6 0 3 a ~ 6 0 3 c はそれぞれ、透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、リール 6 0 3 a ~ 6 0 3 c の内面側にはそれぞれバックランプ（図示せず）が配設されている。

【0588】

筐体 6 0 5 内の上部（背板 6 0 5 e の上部内面）には、遊技の進行に係る主たる制御（リール 6 0 3 a ~ 6 0 3 c の駆動制御や役決定処理等を含む）を行う主制御装置 7 0 0 が設けられている。なお、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出制御（液晶表示装置 6 1 1 による演出画像表示制御や上部スピーカ 6 1 5 a , 6 1 5 b 等のスピーカによる音声発生制御等）を行う副制御装置（図示せず）は前扉 6 0 2 の後面に設けられている。副制御装置は副制御基板（図示せず）を備えている。主制御装置 7 0 0 と副制御装置はケーブルハーネスを用いて電気通信可能に接続されており、これら装置間の情報伝達は、主制御装置 7 0 0 から副制御装置への一方向のみ行うことが可能となっている。

【0589】

<主制御装置の構成>

次に、本実施形態に係る主制御装置 7 0 0 の構成について図 1 2 3 ~ 図 1 3 1 を参照して説明する。主制御装置 7 0 0 は、図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 に示すように、主制御基板 1 1 0 と、主制御基板 7 1 0 を収容する主基板ケース 8 1 0 とを有して構成されている。主制御基板 7 1 0 は、図 1 2 6 に示すように、制御チップ 7 2 1 と、情報表示ランプ 7 5 6 と、主基板側コネクタ 7 6 1 等の複数の電気コネクタと、これらを実装されるプリント基板 7 1 1 とを有して構成されている。なお、主制御基板 7 1 0 の詳細については後述する。

【0590】

主基板ケース 2 1 0 は、図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 に示すように、ケース本体 8 1 1 と、ケー

10

20

30

40

50

ス蓋 8 2 1 とを有し、ケース本体 8 1 1 およびケース蓋 8 2 1 を結合させて形成されるケース内部に主制御基板 7 1 0 を収納可能に構成されている。図 1 2 6 に示すように、ケース本体 8 1 1 は、透明な樹脂材料を用いて前方に開口した略矩形箱状に形成され、上下の壁部にそれぞれ複数の結合溝 8 1 2 が形成されている。この結合溝 8 1 2 は、前方に開口する挿入溝部と、その挿入溝部の後部から右方に延びる係止溝部とから構成される L 字状の溝になっている。ケース蓋 8 2 1 は、透明な樹脂材料を用いて後方に開口した略矩形箱状に形成され、上下の壁部内面にはそれぞれ上記結合溝 8 1 2 に対応する位置に複数の係合突起（図示せず）が形成されている。この係合突起をケース本体 8 1 1 の結合溝 8 1 2 の挿入溝部に前方から挿入し、ケース蓋 8 2 1 をケース本体 8 1 1 に対して右方にスライド移動させて係合突起を結合溝 8 1 2 の係止溝部に挿入させることにより、ケース本体 8 1 1 に対するケース蓋 8 2 1 の前後、上下および右方への移動が規制され、ケース本体 8 1 1 およびケース蓋 8 2 1 が結合されるように構成されている。

10

【0591】

図 1 2 6 および図 1 2 8 に示すように、ケース本体 8 1 1 の右部には、本体側結合部 8 1 3 と、封印カバー 8 4 1 が取り付けられる第 1 本体側封印部 8 1 4 とが形成されている。本体側結合部 8 1 3 内には、係止爪を有する蓋かしめ部材（図示せず）が装着されるようになっている。第 1 本体側封印部 8 1 4 の右側面には、右方に突出した 2 つのケース取付突起 8 1 9 が形成されている。ケース本体 8 1 1 の左部には、主基板ケース 8 1 0 を回収する際に、使用済みの本体かしめ部材 9 4 0（図 1 2 9 を参照）を係合させることが可能な本体側係合部 8 1 5 が形成されている。ケース本体 8 1 1 の下部には、第 2 本体側封印部 8 1 6 が形成されている。ケース本体 8 1 1 の前面左側には、主制御基板 7 1 0 を湾曲しないように支持する基板支持突起 8 1 7 が形成されている。

20

【0592】

図 1 2 5 および図 1 2 6 に示すように、ケース蓋 8 2 1 の右部には、上記のようにケース本体 8 1 1 およびケース蓋 8 2 1 が結合されたときに、ケース本体 8 1 1 の本体側結合部 8 1 3 と結合される蓋側結合部 8 2 3 と、ケース本体 8 1 1 の第 1 本体側封印部 8 1 4 と結合される第 1 蓋側封印部 8 2 4 とが形成されている。本体側結合部 8 1 3 および蓋側結合部 8 2 3 が結合されると、本体側結合部 8 1 3 内に装着された蓋かしめ部材（図示せず）の係止爪が蓋側結合部 8 2 3 内の係止溝に挿入され、これによりケース本体 8 1 1 に対するケース蓋 8 2 1 の左方（ケース蓋 8 2 1 を取り外す方向）へのスライド移動が規制され、ケース蓋 8 2 1 をケース本体 8 1 1 から取り外すことができないように固定される構成となっている。また、第 1 本体側封印部 8 1 4 および第 1 蓋側封印部 8 2 4 に跨って封印シール 8 4 2 が貼付され、その封印シール 8 4 2 を覆うように第 1 本体側封印部 8 1 4 および第 1 蓋側封印部 8 2 4 に封印カバー 8 4 1 が右方からスライド移動されて取り付けられるように構成されている。封印カバー 8 4 1 には、第 1 本体側封印部 8 1 4 および第 1 蓋側封印部 8 2 4 に取り付けられた後に、カッター部材 8 4 3 が装着されてカッター部材 8 4 3 の切断部が封印カバー 8 4 1 の内部に配置されるようになっている。そのため、封印カバー 8 4 1 を左方にスライド移動させて取り外すときには、このカッター部材 8 4 3 の切断部により封印シール 8 4 2 が切断されるようになっている。

30

【0593】

ケース蓋 8 2 1 の左部には、上記のようにケース本体 8 1 1 およびケース蓋 8 2 1 が結合されたときに、ケース本体 8 1 1 の本体側係合部 8 1 5 を内部に収容して覆うカバー部 8 2 5 が形成されている。カバー部 8 2 5 の上部には、後述の本体かしめ部材 9 4 0（図 1 2 9 を参照）と係合可能で、後述のかしめ型部材 9 4 5（図 1 2 9 を参照）とも対向可能な上側ケース固定部 8 2 5 a が形成されている。カバー部 8 2 5 の下部には、かしめ型部材 9 4 5 と対向可能で、本体かしめ部材 9 4 0 ととも係合可能な下側ケース固定部 8 2 5 b が形成されている。カバー部 8 2 5 の中間部には、ケース本体 8 1 1 の本体側係合部 8 1 5 と重なった状態で、使用済みの本体かしめ部材 9 4 0 を係合させることが可能な蓋側係合部 8 2 5 c が形成されている。

40

【0594】

50

ケース蓋 8 2 1 の左上端部には、後述のブラケット部材 9 3 0 の上側仮固定穴部 9 4 8 a (図 1 2 9 を参照) に挿入可能なナイラッチ型の上側仮固定具 8 3 8 a が形成されている。ケース蓋 8 2 1 の左下端部には、ブラケット部材 9 3 0 の下側仮固定穴部 9 4 8 b (図 1 2 9 を参照) に挿入可能なナイラッチ型の下側仮固定具 8 3 8 b が形成されている。ケース蓋 8 2 1 の下部には、ケース本体 8 1 1 の第 2 本体側封印部 8 1 6 と結合される第 2 蓋側封印部 8 2 6 が形成されている。第 2 本体側封印部 8 1 6 および第 2 蓋側封印部 8 2 6 が結合された状態において、レーザー装置等により第 2 本体側封印部 8 1 6 および第 2 蓋側封印部 8 2 6 に跨って印字され、主基板ケース 8 1 0 が封印されるようになっている。

【0 5 9 5】

ケース蓋 8 2 1 の前面左側には、ケース内部に収容した主制御基板 7 1 0 の主基板側コネクタ 7 6 1 を前方に露出させるための前後に貫通した左側コネクタ露出部 8 2 7 が形成されている。左側コネクタ露出部 8 2 7 を介して露出した主基板側コネクタ 7 6 1 には、前扉用ケーブルハーネス 7 9 1 の一端に設けられたケーブルコネクタ 7 9 2 を嵌合接続させることができるようになっている (図 1 2 3 を参照)。

【0 5 9 6】

ケース蓋 8 2 1 には、左側コネクタ露出部 8 2 7 を前方から覆うコネクタカバー 8 4 6 が取り付けられるようになっている。ケース蓋 8 2 1 の前面には溝状の第 1 カバーかしめ装着部 8 2 9 が形成され、係止爪を有する第 1 カバーかしめ部材 8 2 8 を第 1 カバーかしめ装着部 8 2 9 に対し上方からスライド移動させて装着させることができるようになっている。コネクタカバー 8 4 6 がケース蓋 8 2 1 に取り付けられると、第 1 カバーかしめ装着部 8 2 9 に装着された第 1 カバーかしめ部材 8 2 8 がコネクタカバー 8 4 6 の内部に配置され、第 1 カバーかしめ部材 8 2 8 の係止爪がコネクタカバー 8 4 6 内の係止溝に挿入されるようになっている。そのため、コネクタカバー 8 4 6 を破壊して第 1 カバーかしめ部材 8 2 8 との係止状態を解除しない限り、コネクタカバー 8 4 6 をケース蓋 8 2 1 から取り外すことができないように固定される構成となっている。

【0 5 9 7】

ケース蓋 8 2 1 の前面下側には、ケース内部に収容した主制御基板 7 1 0 のリール用コネクタ 7 6 2、副基板用コネクタ 7 6 3、設定変更装置用コネクタ 7 6 4、および照合機用コネクタ 7 6 5 を前方に露出させるための前後に貫通した第 1 ~ 第 4 の下側コネクタ露出部 8 3 1 ~ 8 3 4 が形成されている。第 1 の下側コネクタ露出部 8 3 1 を介して露出したリール用コネクタ 7 6 2 には、リール制御基板 (図示せず) と電氣的に接続されたケーブルハーネス (図示せず) のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。第 2 の下側コネクタ露出部 8 3 2 を介して露出した副基板用コネクタ 7 6 3 には、副制御基板 (図示せず) と電氣的に接続されたケーブルハーネス (図示せず) のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。第 3 の下側コネクタ露出部 8 3 3 を介して露出した設定変更装置用コネクタ 7 6 4 には、設定変更装置 9 5 0 と電氣的に接続されたケーブルハーネス (図示せず) のコネクタを接続させることができるようになっている。第 4 の下側コネクタ露出部 8 3 4 を介して露出した照合機用コネクタ 7 6 5 には、照合機 (図示せず) と電氣的に接続されたケーブルハーネス (図示せず) のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。

【0 5 9 8】

ケース蓋 8 2 1 の前面中央部には、かしめ使用記録シール 8 4 8 が貼り付けられるシール貼り付け部 8 3 5 が形成されている。シール貼り付け部 8 3 5 は、かしめ使用記録シール 8 4 8 の外周形状に合わせた矩形の窪み形状に形成されている。かしめ使用記録シール 8 4 8 は、主基板ケース 8 1 0 を封印した日付等 (以降、かしめ使用記録と称する) を記入するための文字または図形が印刷された、透明のシート状に形成されている。

【0 5 9 9】

ケース蓋 8 2 1 における主制御基板 7 1 0 の情報表示ランプ 7 5 6 と重なる部分には、ケース蓋 8 2 1 の内側に凹んだ凹部 8 3 7 が形成されている。凹部 8 3 7 は、図 1 2 5 ~

10

20

30

40

50

図 1 2 7 に示すように、ケース蓋 8 2 1 の天井部より高さの低い底部 8 3 7 e と、底部 8 3 7 e の前面側の上下左右を囲む、上壁部 8 3 7 a、下壁部 8 3 7 b、左壁部 8 3 7 c、および右壁部 8 3 7 d とを有している。底部 8 3 7 e は、情報表示ランプ 7 5 6 の前方近傍において、情報表示ランプ 7 5 6 と重なって略平行に延びる平板状に形成される。上壁部 8 3 7 a、下壁部 8 3 7 b、および左壁部 8 3 7 c は、前後方向に延びる壁状に形成される。上下左右の壁部 8 3 7 a ~ 8 3 7 d のうち、ヒンジ機構 6 0 6 a ~ 6 0 6 c から遠い側に位置する右壁部 8 3 7 d は、前方に向かうにつれて（ヒンジ機構 6 0 6 a ~ 6 0 6 c から遠い側の）右側に傾斜した壁状に形成される。

【 0 6 0 0 】

このように主制御基板 7 1 0 をケース内部に収容した主基板ケース 8 1 0 は、図 1 2 3 に示すように、基板ケース取付機構 9 0 0 を介して筐体 6 0 5 内の上部（背板 6 0 5 e の上部内面）に取り付けられる。基板ケース取付機構 9 0 0 は、図 1 2 9 および図 1 3 0 に示すように、背板 6 0 5 e の左側上部に取り付けられる左側ベース部材 9 1 0 と、背板 6 0 5 e の右側上部に取り付けられる右側ベース部材 9 2 0 と、左側ベース部材 9 1 0 に前後方向に揺動可能に取り付けられるブラケット部材 9 3 0 とを有して構成されている。主基板ケース 8 1 0 は、前方を向いてブラケット部材 9 3 0 の内側に装着される。ブラケット部材 9 3 0 の左端部は、左側ベース部材 9 1 0 に対して前後方向に揺動可能に連結されている。一方、ブラケット部材 9 3 0 の右端部は、ロック部材 9 6 0 を用いて右側ベース部材 9 2 0 に固定されるように構成されている。これにより、主基板ケース 8 1 0 は、基板ケース取付機構 9 0 0 を介して筐体 6 0 5 内の上部に揺動可能に取り付けられる。

【 0 6 0 1 】

左側ベース部材 9 1 0 は、上下方向に延びるブロック状に形成され、取付ネジ（図示せず）を用いて、筐体 6 0 5 における背板 6 0 5 e の左側上部（天板 6 0 5 c の下方近傍）に取り付けられる。左側ベース部材 9 1 0 には、ブラケット部材 9 3 0 のブラケット側係合部 9 3 1、9 3 2、9 3 3 と係合可能なヒンジ穴を有する 3 つのベース側係合部 9 1 1、9 1 2、9 1 3 が上下方向に並んで形成されている。右側ベース部材 9 2 0 は、上下方向に延びるブロック状に形成され、取付ネジ（図示せず）を用いて、筐体 6 0 5 における背板 6 0 5 e の右側上部（天板 6 0 5 c の下方近傍）に取り付けられる。また、右側ベース部材 9 2 0 は、ブラケット部材 9 3 0 の後面右側に設けられた係止突起部（図示せず）が係止可能に構成されている。

【 0 6 0 2 】

ブラケット部材 9 3 0 は、透明な樹脂材料を用いて前方に開口した略矩形箱状に形成され、その内部空間に主基板ケース 8 1 0 が装着されて主基板ケース 8 1 0 を支持するように構成されている。ブラケット部材 9 3 0 の左側壁の外側面側には、左側ベース部材 9 1 0 のベース側係合部 9 1 1、9 1 2、9 1 3 と回転自在に係合可能なヒンジ軸を有する 3 つのブラケット側係合部 9 3 1、9 3 2、9 3 3 が上下方向に並んで形成されている。これにより、ブラケット部材 9 3 0 の左端部は、ベース側係合部 9 1 1、9 1 2、9 1 3 とブラケット側係合部 9 3 1、9 3 2、9 3 3 とが係合した状態で、左側ベース部材 9 1 0 に対して前後方向に揺動可能に連結される。

【 0 6 0 3 】

ブラケット部材 9 3 0 内における左側壁に隣接する位置には、本体かしめ部材 9 4 0 およびかしめ型部材 9 4 5 が装着される上下のケースかしめ装着部 9 3 4、9 3 5 が形成されている。上側ケースかしめ装着部 9 3 4 には、係止爪を有する本体かしめ部材 9 4 0（もしくは、かしめ型部材 9 4 5）が右側に形成された開口部から挿入されて装着されるようになっている。下側ケースかしめ装着部 9 3 5 には、係止爪を有していないかしめ型部材 9 4 5（もしくは、本体かしめ部材 9 4 0）が右側に形成された開口部から挿入されて装着されるようになっている。

【 0 6 0 4 】

ブラケット部材 9 3 0 内の左上端部には、主基板ケース 8 1 0（ケース蓋 8 2 1）の上側仮固定具 8 3 8 a が挿入可能な上側仮固定穴部 9 4 8 a が形成されている。ブラケット

部材 930 内の左下端部には、主基板ケース 810（ケース蓋 821）の下側仮固定具 838b が挿入可能な下側仮固定穴部 948b が形成されている。また、ブラケット部材 930 の左下部には、前述の前扉用ケーブルハーネス 791 を固定保持可能なケーブルクランプ 936 が形成されている。

【0605】

ブラケット部材 930 の右上部には、ブラケット部材 930 を右側ベース部材 920 に固定するためのロック部材 960 が取り付けられている。また、ブラケット部材 930 の右上部には、左方に開口したケース取付孔 939、939 が上下に並んで形成されている。ケース取付孔 939、939 には、主基板ケース 810（ケース本体 811）のケース取付突起 819、819 が左方から挿入可能になっている。

10

【0606】

主制御基板 710 をケース内部に収容した主基板ケース 810 をブラケット部材 930 に装着するには、主基板ケース 810 のケース取付突起 819、819 をブラケット部材 930 のケース取付孔 939、939 に挿入し、それから、主基板ケース 810 の上下の仮固定具 838a、838b をブラケット部材 930 の上下の上側仮固定穴部 948a、948b に挿入して、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 内に挿入する。主基板ケース 810 をブラケット部材 930 内に挿入すると、上側ケースかしめ装着部 934 に装着された本体かしめ部材 940 が主基板ケース 810 の上側ケース固定部 825a の内部に配置され、本体かしめ部材 940 の係止爪が上側ケース固定部 825a 内の係止溝に挿入されるようになっている。同時に、下側ケースかしめ装着部 935 に装着されたかしめ型部材 945 が主基板ケース 810 の下側ケース固定部 825b の内部に対向配置される。これにより、主基板ケース 810 の上側ケース固定部 825a を破壊して本体かしめ部材 940 との係止状態を解除しない限り、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 から取り外すことができないように固定される。

20

【0607】

このように、主基板ケース 810 は、ブラケット部材 930 に対して主基板ケース 810 の右側部分を係合させ、その次に左側部分を係合させることによりブラケット部材 930 に装着される。なお、上側ケースかしめ装着部 934 にかしめ型部材 945 が装着されて上側ケース固定部 825a の内部に対向配置され、下側ケースかしめ装着部 935 に本体かしめ部材 940 が装着されて下側ケース固定部 825b の内部に配置され、本体かしめ部材 940 の係止爪が下側ケース固定部 825b 内の係止溝に挿入されるようにすることも可能である。これにより、本体かしめ部材 940 とかしめ型部材 945 の上下位置を入れ替えることで、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 に対して 2 回装着することができる。

30

【0608】

例えば最初に、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 に装着する際、上側ケースかしめ装着部 934 に本体かしめ部材 940 を装着するとともに、下側ケースかしめ装着部 935 にかしめ型部材 945 を装着して、本体かしめ部材 940 の係止爪を主基板ケース 810 の上側ケース固定部 825a 内の係止溝に挿入させる。この状態で、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 から取り外す際、主基板ケース 810 の上側ケース固定部 825a を破壊して本体かしめ部材 940 との係止状態を解除する。次に、取り外した主基板ケース 810 を再びブラケット部材 930 に装着する際、上側ケースかしめ装着部 934 にかしめ型部材 945 を装着するとともに、下側ケースかしめ装着部 935 に本体かしめ部材 940 を装着して、本体かしめ部材 940 の係止爪を主基板ケース 810 の下側ケース固定部 825b 内の係止溝に挿入させる。そして、主基板ケース 810 をブラケット部材 930 から取り外す際、主基板ケース 810 の下側ケース固定部 825b を破壊して本体かしめ部材 940 との係止状態を解除する。また、ブラケット部材 930 から取り外した主基板ケース 810 を製造業者等が回収する際、下側ケースかしめ装着部 935（もしくは、上側ケースかしめ装着部 934）から取り外した使用済みの本体かしめ部材 940 を、主基板ケース 810 の本体側仮係合部 815 および蓋側仮係合部 825c と係

40

50

合させる。これにより、主基板ケース 8 1 0 のケース本体 8 1 1 に対するケース蓋 8 2 1 の左方（ケース蓋 8 2 1 を取り外す方向）へのスライド移動が規制され、ケース蓋 8 2 1 をケース本体 8 1 1 から取り外すことができないように固定することが可能である。

【0609】

また、ブラケット部材 9 3 0 には、主基板ケース 8 1 0 が装着されるのに加え、設定変更装置 9 5 0 が取り付けられるようになっている。具体的には、設定変更装置 9 5 0 は、ブラケット部材 9 3 0 内の右下部に取り付けられるようになっている。ブラケット部材 9 3 0 の右下部における設定変更装置 9 5 0 の左方には、設定変更装置 9 5 0 から主基板ケース 8 1 0 内の主制御基板 7 1 0（設定変更装置用コネクタ 7 6 4）に延びて接続されるケーブルハーネス（図示せず）を覆うケーブルカバー 9 5 5 が取り付けられるようになっている。なお、ブラケット部材 9 3 0 内の右下部には、溝状の第 2 カバーかしめ装着部 9 3 8 が形成され、係止爪を有する第 2 カバーかしめ部材 9 3 7 を第 2 カバーかしめ装着部 9 3 8 に対し右方からスライド移動させて装着させることができるようになっている。ケーブルカバー 9 5 5 がブラケット部材 9 3 0 に取り付けられると、第 2 カバーかしめ装着部 9 3 8 に装着された第 2 カバーかしめ部材 9 3 7 がケーブルカバー 9 5 5 の内部に配置され、第 2 カバーかしめ部材 9 3 7 の係止爪がケーブルカバー 9 5 5 内の係止溝に挿入されるようになっている。そのため、ケーブルカバー 9 5 5 を破壊して第 2 カバーかしめ部材 9 3 7 との係止状態を解除しない限り、ケーブルカバー 9 5 5 をブラケット部材 9 3 0 から取り外すことができないように固定される構成となっている。

【0610】

設定変更装置 9 5 0 は、遊技者にとっての有利度を定めるスロットマシン 1 の設定値（遊技役の当選確率等）を変更するときに操作される装置である。設定変更装置 9 5 0 に設けられた設定変更キーシリンダ（図示せず）に設定変更キー（図示せず）を差し込んで右回り（時計方向）に約 90 度回動操作された状態で、筐体 6 0 5 内の下部に設けられた電源装置 6 5 5 の電源スイッチが ON 操作されると、設定変更モード（設定値を変更可能とするモード）を開始する。設定変更装置 9 5 0 は、設定変更スイッチ（図示せず）が押圧操作される毎に 1 ～ 6 の 6 段階の上記設定値を切り替え、設定値を主制御基板 7 1 0 上に設けられた設定表示ランプ 7 5 1（図 1 3 1 を参照）に表示させる。そして、前扉 6 0 2 の前面に設けられたスタートレバー 6 2 5 が操作されると上記設定値を確定し、設定変更キーを元の位置に戻すと、設定変更モードを終了して通常モードに移行する。また、主制御基板 7 1 0 は、通常モードの状態で、上述の設定変更キーシリンダに差し込んだ設定変更キーを右回り（時計方向）に約 90 度回動操作されると、設定確認モードを開始し、現在の設定値を主制御基板 7 1 0 上の設定表示ランプ 7 5 1 に表示する。そして、設定変更キーを元の位置に戻すと、設定確認モードを終了して通常モードに移行するようになっている。

【0611】

<主制御基板の構成>

次に、本実施形態に係る主制御基板 7 1 0 の詳細な構成について、図 1 3 1 を参照して説明する。主制御基板 7 1 0 は、図 1 3 1 に示すように、制御チップ 7 2 1 と、複数の IC（「IC 部品」または「IC ドライバ」とも称する）と、モニター LED とも称されるモニターランプ 7 4 1 と、設定表示モニターとも称される設定表示ランプ 7 5 1 と、役比モニターとも称される情報表示ランプ 7 5 6（ぱちんこ遊技機における性能表示モニターに相当する）と、主基板側コネクタ 7 6 1 等の複数の電気コネクタと、これらが実装されるプリント基板 7 1 1 とを有して構成されている。主制御基板 7 1 0 は、制御チップ 7 2 1 の ROM に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン 6 0 1 における遊技の進行に係る制御が行われるように構成されている。また、詳細な図示を省略する（一部のものを例示して付番図示する）が、主制御基板 7 1 0 においては、フィルムコンデンサ 7 7 1、セラミックコンデンサ 7 7 2、電解コンデンサ 7 7 3、および一般的なコンデンサ 7 7 4 を含む複数のコンデンサと、複数のトランジスタ 7 7 5 と、複数のダイオード 7 7 6 と、複数の抵抗アレイ 7 7 7 と、複数の抵抗器 7 7

8 がプリント基板 7 1 1 に実装されている。主制御基板 7 1 0 のコンデンサは、例えば、各 IC の電源安定用として用いられる。主制御基板 7 1 0 のトランジスタは、例えば、各出力回路の駆動用として用いられる。主制御基板 7 1 0 のダイオードは、例えば、各 IC の静電気対策用として用いられる。

【0612】

プリント基板 7 1 1 上に実装された、制御チップ 7 2 1、複数の IC、モニターランプ 7 4 1、設定表示ランプ 7 5 1 および情報表示ランプ 7 5 6 等といった電気コネクタを除く各素子は、主制御基板 7 1 0 が主基板ケース 8 1 0 に収容された状態で、主基板ケース 8 1 0 のケース蓋 8 2 1 に覆われるようになっている。前述したように、主基板ケース 8 1 0 は、透明な樹脂材料を用いて形成されており、ケース蓋 8 2 1 の外側から、制御チップ 7 2 1、複数の IC、モニターランプ 7 4 1、設定表示ランプ 7 5 1 および情報表示ランプ 7 5 6 等を視認可能に構成されている。

10

【0613】

なお、主制御基板 7 1 0（プリント基板 7 1 1）の中央部上側には、矩形状のシール貼り付け領域 A S が設定される。シール貼り付け領域 A S は、ケース蓋 8 2 1 の外側から視認した場合に、ケース蓋 8 2 1 のシール貼り付け部 8 3 5 に貼り付けられた、かしめ使用記録シール 8 4 8 と重なる可能性がある領域である。主制御基板 7 1 0 の右端部には、上下に延びる長方形の溶剤流入領域 B S が設定される。溶剤流入領域 B S は、主基板ケース 8 1 0 の封印シール 8 4 2 を剥離しようとした場合に、封印シール 8 4 2 の剥離に用いられた溶剤がケース内部の主制御基板 7 1 0 に流れ込む可能性がある領域である。主制御基板 7 1 0 におけるシール貼り付け領域 A S の左方および下方には、略 L 字形に延びる配置制限領域 C S が設定される。配置制限領域 C S は、ケース蓋 8 2 1 の左側壁部 8 2 1 a および下側壁部 8 2 1 b（図 1 2 6 を参照）に近く、視認性が妨げられるおそれがあるため、設定表示ランプ 7 5 1 および情報表示ランプ 7 5 6 の配置が制限される領域である。

20

【0614】

また、プリント基板 7 1 1 の右上部には、主制御基板 7 1 0 が不正な基板ではないことを証明するために、レーザー装置等により基板製造者名が印字された描画部 7 1 2 が設けられている。この描画部 7 1 2 も、主制御基板 7 1 0 が主基板ケース 8 1 0 に収容された状態で、主基板ケース 8 1 0 のケース蓋 8 2 1 に覆われるようになり、ケース蓋 8 2 1 の外側から描画部 7 1 2 を視認可能に構成されている。基板製造者名が描かれた描画部 7 1 2 は、基板製造者名を確認し易いように、シール貼り付け領域 A S とならない位置に配置される。なお、基板製造者名は、文字のみから構成されるものに限らず、例えば、文字とコーポレートマークを組み合わせた構成であってもよく、文字と図形のうち少なくともいずれかを含む構成であってもよい。

30

【0615】

情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）は、他の電気素子よりも厚い形状を有しており、描画部 7 1 2 が情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）の近傍に配置されると、情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）の影に隠れて視認性が低下する可能性がある。そのため、描画部 7 1 2 は、情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）に対して、ケース蓋 8 2 1 の外側から視認した場合に描画部 7 1 2 の視認性が妨げられない程度の距離だけ離れた位置に配置される。基板製造者名の印字は、プリント基板 7 1 1 上に全ての電気素子を実装された後に行われる。情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）の半田付け部分は、比較的熱に弱くて脆い構造になっている。そのため、レーザー装置により基板製造者名を印字する場合、レーザーの熱が情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）に影響を及ぼすのを防ぐためにも、描画部 7 1 2 は、情報表示ランプ 7 5 6（および設定表示ランプ 7 5 1）から離れて配置されることが好ましい。

40

【0616】

制御チップ 7 2 1 は、遊技に関する各種の演算処理を行う CPU と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置である ROM と、情報の書込みおよび読出しが可能な記

50

憶装置であるRAMとを有して構成されている。制御チップ721は、プリント基板711の中央よりも右側、すなわち、プリント基板711におけるヒンジ機構606a～606cから遠い側に実装される。制御チップ721に対して不正が行われていないか否かを確認し易くするため、制御チップ721は、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。なお、溶剤による悪影響が及ばないように、制御チップ721は、溶剤流入領域BSとならない位置に配置されることが好ましい。また、制御チップ721は、設定表示ランプ751および情報表示ランプ756に対して第1～第3の表示制御用IC732A～732Cを配置可能な距離だけ離れた位置に配置される。

【0617】

複数のICには、第1～第2の発振器用IC731A～731Bと、第1～第3の表示制御用IC732A～732Cと、第1～第11の主基板用IC733A～733Kとが含まれる。第1～第2の発振器用IC731A～731Bは、制御チップ721と電氣的に接続され、制御チップ721で用いられるクロックを発生させるように構成されている。第1～第2の発振器用IC731A～731Bは、プリント基板711の中央よりも右側に実装される。第1～第2の発振器用IC731A～731Bは、制御チップ721の下方近傍で、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。なお、第1～第2の発振器用IC731A～731Bは、制御チップ721の近傍であれば、シール貼り付け領域ASとなる位置に配置されてもよい。制御チップ721と異なり、不正が行われていないか否か等を確認し易くする必要性が低いためである。

【0618】

第1～第3の表示制御用IC732A～732Cは、7セグメントLEDである貯留枚数表示ランプ646h、払出数表示ランプ646j、設定表示ランプ751、および情報表示ランプ756のダイナミック点灯制御を行うためのICである。第1の表示制御用IC732Aは、制御チップ721と電氣的に接続されるとともに、主基板側コネクタ761、設定表示ランプ751、および情報表示ランプ756と電氣的に接続される。第1の表示制御用IC732Aは、制御チップ721から送信される制御信号に応じて、貯留枚数表示ランプ646h、払出数表示ランプ646j、設定表示ランプ751、および情報表示ランプ756で表示する数字等（数字、アルファベット、各種記号等）を設定する（デコードする）セグメントドライバとして機能する。

【0619】

第2の表示制御用IC732Bは、制御チップ721と電氣的に接続されるとともに、主基板側コネクタ761および設定表示ランプ751と電氣的に接続される。第2の表示制御用IC732Bは、制御チップ721から送信される制御信号に応じて、貯留枚数表示ランプ646h、払出数表示ランプ646j、および設定表示ランプ751の各桁（各デジット）のいずれかに（セグメントドライバである第1の表示制御用IC732Aで設定された）数字等を表示させるかを切り換えるデジットドライバとして機能する。第3の表示制御用IC732Cは、制御チップ721と電氣的に接続されるとともに、情報表示ランプ756と電氣的に接続される。第3の表示制御用IC732Cは、制御チップ721から送信される制御信号に応じて、情報表示ランプ756の各桁（各デジット）のいずれかに（セグメントドライバである第1の表示制御用IC732Aで設定された）数字等

【0620】

第1～第3の表示制御用IC732A～732Cは、プリント基板711の中央よりも左側、すなわち、プリント基板711におけるヒンジ機構606a～606cに近い側に実装される。第1の表示制御用IC732Aは、第11の主基板用IC733Kの左方で、シール貼り付け領域ASとなる位置に配置される。第2の表示制御用IC732Bは、第1の表示制御用IC732Aの下方で、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。第3の表示制御用IC732Cは、第1の表示制御用IC732Aの上方で、シール貼り付け領域ASとなる位置に配置される。なお、第1～第3の表示制御用IC732A～732Cの全てが、シール貼り付け領域ASとなる位置に配置されてもよい。第1

～第2の発振器用IC731A～731Bと同様に、不正が行われていないか否か等を確認し易くする必要性が低いためである。

【0621】

その他のICである第1～第11の主基板用IC733A～733Kは、プリント基板711の各部に実装される。例えば、図131に示すように、プリント基板711の右側に実装された主基板用ICを、第1の主基板用IC733A、第2の主基板用IC733B、第3の主基板用IC733Cとする。また例えば、プリント基板711の中央部上側に実装された主基板用ICを、第4の主基板用IC733D、第5の主基板用IC733E、第6の主基板用IC733F、第7の主基板用IC733G、第8の主基板用IC733H、第9の主基板用IC733I、第10の主基板用IC733J、第11の主基板用IC733Kとする。

10

【0622】

第1の主基板用IC733Aは、制御チップ721の右側上方に配置される。第2の主基板用IC733Bは、制御チップ721の上方で、第1の主基板用IC733Aの左方に配置される。第3の主基板用IC733Cは、制御チップ721の下方近傍で、第1～第2の発振器用IC731A～731Bの左方近傍に配置される。また、第1～第3の主基板用IC733A～733Cは、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。

【0623】

第4の主基板用IC733Dは、第2の主基板用IC733Bの左上方に配置される。第5の主基板用IC733Eは、第4の主基板用IC733Dの左方に配置される。第6の主基板用IC733Fは、第5の主基板用IC733Eの下方に配置される。第7の主基板用IC733Gは、第6の主基板用IC733Fの下方に配置される。第8の主基板用IC733Hは、第7の主基板用IC733Gの下方に配置される。第9の主基板用IC733Iは、第5の主基板用IC733Eの左方に配置される。第10の主基板用IC733Jは、第9の主基板用IC733Iの下方で、第6の主基板用IC733Fの左方に配置される。第11の主基板用IC733Kは、第10の主基板用IC733Jの下方で、第7の主基板用IC733Gの左方に配置される。また、第4～第11の主基板用IC733D～733Kは、シール貼り付け領域ASとなる位置に配置される。

20

【0624】

モニターランプ741は、左右に10個ずつ並ぶ列が上下2列に並ぶ20個のLED素子742から構成され、スロットマシン601の各部の作動状態に応じて発光するようになっている。モニターランプ741は、故障等がないかを確認するためのものである。例えば、モニターランプ741を構成する20個のLED素子742のうち一部は、リールユニット660の各リール603a～603cが所定の回転基準位置に位置していないとき（または位置しているとき）に発光するようになっている。また例えば、20個のLED素子742のうち他の一部は、スタートレバー625が非操作状態（または操作状態）のときに発光するようになっている。モニターランプ741は、プリント基板711の中央部下側（第4～第11の主基板用IC733D～733Kの下方）に実装される。各LED素子742の発光状態（点灯もしくは消灯）を確認し易いように、モニターランプ741は、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。なお、溶剤による悪影響が及ばないように、モニターランプ741は、溶剤流入領域BSとならない位置に配置されることが好ましい。また、モニターランプ741は、主基板側コネクタ761と電氣的に接続されるため、主基板側コネクタ761の近傍に配置されることが好ましい。

30

40

【0625】

複数の電気コネクタには、主基板側コネクタ761と、リール用コネクタ762と、副基板用コネクタ763と、設定変更装置用コネクタ764と、照合機用コネクタ765とが含まれる。主基板側コネクタ761は、プリント基板711の左端部、すなわち、プリント基板711における第1～第3の表示制御用IC732A～732C、設定表示ランプ751および情報表示ランプ756よりもヒンジ機構606a～606cに近い側に実装される。前述したように、主基板側コネクタ761には、前扉用ケーブルハーネス79

50

1の一端に設けられたケーブルコネクタ792を嵌合接続させることができるようになっている(図123を参照)。

【0626】

前扉用ケーブルハーネス791は、前扉602の後面側(裏面側)中央に配設された中央表示基板796(図124を参照)とも電氣的に接続されるようになっている。図123および図124に示すように、前扉用ケーブルハーネス791は、ブラケット部材930のケーブルクランプ936および、(ヒンジ機構606a~606cが設けられる側に位置する)筐体605の左側板605aの内面側に配設された複数のケーブルクランプ794を用いて、筐体605から前扉602に向けて配線される。このとき、前扉用ケーブルハーネス791は、主基板側コネクタ761の近傍に配置される情報表示ランプ756(および設定表示ランプ751)の前方を覆って視認性を妨げないように、主基板側コネクタ761からブラケット部材930のケーブルクランプ936に向けて下方に配線されるようになっている。但し、前扉用ケーブルハーネス791は、主基板側コネクタ761の左方に配置されるケース蓋821のカバー部825を覆って第1および第2ケースかしめ部材940、945等の視認性を妨げる可能性がある。そのため、前述したように、カバー部825の(下側ケース固定部825bおよび蓋側仮係合部825cよりも)上側に本体かしめ部材940と係合可能な上側ケース固定部825aが配置されることが好ましい。本実施形態では、他の部品との位置関係を説明容易にするため、図123および図124において前扉用ケーブルハーネス791を二点鎖線で示している。

【0627】

中央表示基板796は、リール窓Wの左右後面側に設けられた左中継基板797および右中継基板798等と電氣的に接続されるようになっている。左中継基板797および右中継基板798には、前述のリール窓Wに配置される各種の表示用ランプ(BET数表示ランプ646b、投入可能表示ランプ646c、遊技開始表示ランプ646d、再遊技表示ランプ646e、状態表示ランプ646f、貯留枚数表示ランプ646h、払出数表示ランプ646j等)が実装もしくは電氣的に接続される。これにより、各種の表示用ランプの作動を制御するための制御信号が、主制御基板710から前扉用ケーブルハーネス791および中央表示基板796を介して、左中継基板797および右中継基板798に向けて送信され、主制御基板710により各種の表示用ランプの作動が制御される。

【0628】

なお、貯留枚数表示ランプ646hおよび払出数表示ランプ646jの作動を制御するための制御信号は、前述したように、主制御基板710の制御チップ721、第1の表示制御用IC732Aおよび第2の表示制御用IC732Bを介して、主基板側コネクタ761から出力されるように構成されている。BET数表示ランプ646b、投入可能表示ランプ646c、遊技開始表示ランプ646d、再遊技表示ランプ646e等の作動を制御するための制御信号についても、主制御基板710の制御チップ721、第1の表示制御用IC732Aおよび第2の表示制御用IC732Bを介して、主基板側コネクタ761から出力されるように構成されている。

【0629】

リール用コネクタ762は、プリント基板711の下端部左側に実装される。前述したように、リール用コネクタ762には、リール制御基板(図示せず)と電氣的に接続されたケーブルハーネス(図示せず)のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。副基板用コネクタ763は、プリント基板711の下端部中央に実装される。前述したように、副基板用コネクタ763には、副制御基板(図示せず)と電氣的に接続されたケーブルハーネス(図示せず)のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。設定変更装置用コネクタ764は、プリント基板711の下端部左側に実装される。前述したように、設定変更装置用コネクタ764には、設定変更装置950と電氣的に接続されたケーブルハーネス(図示せず)のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。照合機用コネクタ765は、設定変更装置用コネクタ764と並んでプリント基板711の下端部左側に実装される。前述したように、照合機用コネクタ765に

は、照合機（図示せず）と電氣的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。

【0630】

設定表示ランプ751は、前述したように、遊技者にとっての有利度を定めるスロットマシン601の設定値を7セグメント表示するものである。設定表示ランプ751は、1桁の数字を表示可能な7セグメントLEDを用いて構成される。設定表示ランプ751は、プリント基板711の中央よりも左側、すなわち、プリント基板711における制御チップ721よりもヒンジ機構606a～606cに近い側に実装される。設定表示ランプ751で表示される設定値を確認し易いように、設定表示ランプ751は、第1の表示制御用IC732Aと主基板側コネクタ761との間において、シール貼り付け領域ASおよび配置制限領域CSとならない位置に配置される。

10

【0631】

情報表示ランプ756は、役物比率に関する情報を7セグメント表示するものである。情報表示ランプ756は、4桁の数字等を表示可能な7セグメントLEDを用いて構成される。役物比率に関する情報として、例えば、役物比率等の種類（役物比率、連続役物比率、有利期間比率等）を示す2桁の識別子記号と、当該識別子記号に対応する2桁の比率とを組み合わせた4桁の数字等を、情報表示ランプ756で表示することが可能である。情報表示ランプ756は、プリント基板711の中央よりも左側、すなわち、プリント基板711における制御チップ721よりもヒンジ機構606a～606cに近い側に実装される。情報表示ランプ756で表示される役物比率に関する情報を確認し易いように、情報表示ランプ756は、第1の表示制御用IC732Aと第3の表示制御用IC732Cとの間において、シール貼り付け領域ASおよび配置制限領域CSとならない位置に配置される。なお、情報表示ランプ756は、斜め前方から視認した場合に使用記録シール848に遮られる可能性があるため、シール貼り付け領域ASと隣接した位置に配置されることは好ましくない。そのため、情報表示ランプ756は、シール貼り付け領域ASに対して、右斜め前方からでもかきめ使用記録シール848に遮られることなく情報表示ランプ756を視認可能な距離だけ、左方に離れて配置されることが好ましい。

20

【0632】

また、情報表示ランプ756（および設定表示ランプ751）は、制御チップ721と異なり、再利用可能な部品である。そのため、主基板ケース810の封印シール842を剥離しようとして、封印シール842の剥離に用いられた溶剤がケース内部の主制御基板710に流れ込んだ場合に、情報表示ランプ756（および設定表示ランプ751）に対して溶剤が付着しない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ756（および設定表示ランプ751）は、溶剤流入領域BSとならない位置に配置される。

30

【0633】

プリント基板711に導体パターンを効率よく形成する（複雑にしない）ためには、第1および第3の表示制御用IC732A、732Cと主基板側コネクタ761との間の導体パターンの経路上に、情報表示ランプ756を実装することが好ましい。そのため、情報表示ランプ756は、第1および第3の表示制御用IC732A、732Cの近傍且つ、主基板側コネクタ761の近傍に配置される。なお、情報表示ランプ756は、第1および第3の表示制御用IC732A、732Cと電氣的に接続されており、第1および第3の表示制御用IC732A、732Cに対して、主制御基板710における他の電気素子（IC等）が設けられない程度に近い間隔を有している。また、情報表示ランプ756は、主基板側コネクタ761に対して、主制御基板710における他の電気素子（IC等）が設けられない程度に近い間隔を有している。情報表示ランプ756と、第1および第3の表示制御用IC732A、732Cまたは主基板側コネクタ761との間に、他の電気素子（IC等）が設けられている場合、それを迂回する必要があり、導体パターンを効率よく形成することが難しくなるからである。

40

【0634】

前述したように、設定表示ランプ751のセグメントドライバと、情報表示ランプ75

50

6のセグメントドライバとして、第1の表示制御用IC732Aが兼用されている。プリント基板711に導体パターンを効率よく形成するためには、設定表示ランプ751の近傍に情報表示ランプ756を実装することが好ましい。そのため、情報表示ランプ756は、設定表示ランプ751の上方近傍に配置される。なお、情報表示ランプ756は、設定表示ランプ751に対して、主制御基板710における他の電気素子（IC等）が設けられない程度に近い間隔を有している。但し、設定表示ランプ751および情報表示ランプ756で表示される数字等が一連の（5桁の）数字等として誤認されるのを防止するため、設定表示ランプ751と情報表示ランプ756とが水平に並ばないように配置されることが好ましい。

【0635】

モニターランプ741の各LED素子742で発光する光は、比較的輝度の高い光である。そのため、モニターランプ741の近傍に情報表示ランプ756が配置されると、各LED素子742から発光した光が情報表示ランプ756まで届いて、情報表示ランプ756で表示される役物比率に関する情報の視認性が低下する可能性がある。そのため、情報表示ランプ756は、モニターランプ741に対して、各LED素子742からの光が情報表示ランプ756まで届かない距離だけ離れた位置に配置される。各LED素子742からの光を遮るように他の電気素子が配置されている場合、情報表示ランプ756とモニターランプ741との間の距離は、各LED素子742からの光が情報表示ランプ756まで届くことが可能な距離であってもよい。なお、情報表示ランプ756は、モニターランプ741の近傍に配置することも可能であるが、この場合、情報表示ランプ756で表示される役物比率に関する情報と、各LED素子742の発光状態とを同時に視認することができるため、確認作業の手間を低減させることが可能である。

【0636】

主基板側コネクタ761が情報表示ランプ756の上方に配置されると、主基板側コネクタ761と電気的に接続される前扉用ケーブルハーネス791が垂れ下がることにより情報表示ランプ756の前方を覆って視認性を妨げる可能性がある。そのため、主基板側コネクタ761は、情報表示ランプ756の上方を除いた、情報表示ランプ756の左方近傍に配置される。リール用コネクタ762、副基板用コネクタ763、設定変更装置用コネクタ764、および照合機用コネクタ765等の他の電気コネクタについても、同様の理由から、情報表示ランプ756の上方を除いた位置に配置される。また、主基板側コネクタ761等の電気コネクタは、情報表示ランプ756の上方を除いた位置であっても、ケーブルハーネスが情報表示ランプ756の前方を覆って視認性を妨げる可能性がある場合、当該位置を避けて配置されることが好ましい。

【0637】

主基板側コネクタ761が露出する主基板ケース810の左側部分は、第1および第2ケースかしめ部材940、945によりブラケット部材930に対して固定される。主基板ケース810の上側ケース固定部825aを破壊して本体かしめ部材940との係止状態を解除しようとする際（例えば、ホットカッターで焼き切る等の際）、ケース内部の情報表示ランプ756が誤って破壊されない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ756は、主基板ケース810の上側ケース固定部825aの右方に、主制御基板710における他の電気素子（主基板側コネクタ761等）が設けられる程度の間隔だけ離れた位置に配置される。

【0638】

また、前述したように、主基板ケース810のケース蓋821には、第1カバーかしめ部材828によりコネクタカバー846が取り付けられる。コネクタカバー846を破壊して第1カバーかしめ部材828との係止状態を解除しようとする際（例えば、ホットカッターで焼き切る等の際）、ケース内部の情報表示ランプ756が誤って破壊されない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ756は、ケース蓋821の外側から視認した場合に、ケース蓋821の第1カバーかしめ装着部829と重ならない位置（第1カバーかしめ部材828から離れた位置）に配置される。

10

20

30

40

50

【0639】

主基板ケース810のケース蓋821と情報表示ランプ756との間隔が大き過ぎると、ケース蓋821における光の反射等の影響により、視認する角度によっては情報表示ランプ756の視認性が低下する可能性がある。そのため、主基板ケース810のケース蓋821における情報表示ランプ756と重なる部分には、前述したように凹部837が形成されている。この凹部837により、主基板ケース810のケース蓋821（凹部837）と情報表示ランプ756との間隔を小さくすることができるため、ケース蓋821における光の反射等の影響を抑えて、情報表示ランプ756の視認性を向上させることができる。また、前述したように、凹部837の右壁部837dは、前方に向かうにつれて（ヒンジ機構606a～606cから遠い側の）右側に傾斜した壁状に形成されている。この右壁部837dにより、前扉602が開く方の右斜め前方から筐体605内の主基板ケース810を視認しても、ケース蓋821の天井部と干渉することなく、ケース蓋821の凹部837（底部837e）を介して情報表示ランプ756を視認することができる。

10

【0640】

なお、凹部837の底部837eと情報表示ランプ756との間隔は0.5mm程度であることが好ましい。このように、主基板ケース810のケース蓋821（凹部837）と情報表示ランプ756との隙間を確保することで、情報表示ランプ756の視認性を確保しつつ、ケース蓋821を外側から押し込むことで情報表示ランプ756を破壊しようとする行為や、静電気を発生させて情報表示ランプ756を破壊しようとする行為等を防止することができる。また、凹部837の底部837eと情報表示ランプ756との間隔が0.5mm程度である場合、情報表示ランプ756の視認性を確保するため、底部837eの縦横の長さは、情報表示ランプ756よりも片側1mm程度大きいことが好ましい。

20

【0641】

以上のように構成される主制御装置700において、主基板ケース810に収容された主制御基板710の各部を確認するには、前扉602を開いた状態で、前方もしくは右斜め前方から筐体605内に取り付けられた主基板ケース810を視認する。このとき、情報表示ランプ756は、主制御基板710（プリント基板711）におけるシール貼り付け領域ASとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール848に遮られることなく、ケース蓋821の凹部837（底部837e）を介して情報表示ランプ756で表示される役物比率に関する情報を確認することができる。同様に、設定表示ランプ751も、主制御基板710におけるシール貼り付け領域ASとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール848に遮られることなく、ケース蓋821を介して設定表示ランプ751で表示される設定値を確認することができる。モニターランプ741も、主制御基板710におけるシール貼り付け領域ASとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール848に遮られることなく、ケース蓋821を介してモニターランプ741を構成する各LED素子742の発光状態を確認することができる。制御チップ721も、主制御基板710におけるシール貼り付け領域ASとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール848に遮られることなく、ケース蓋821を介して制御チップ721に対して不正が行われていないか否かを確認することができる。

30

【0642】

<変形例>

本実施形態において、複数の基板製造者により共通の主制御基板が使用される場合、基板製造者の数に応じた複数の描画部を主制御基板に設け、実際に主制御基板を製造した基板製造業者名が印字された描画部を残して他の描画部を当該主制御基板から切除できるように構成されてもよい。例えば、図132に示すように、2つの基板製造者により共通の主制御基板710Aが使用される場合、プリント基板711の右上部に、レーザー装置等により2つの基板製造者名が印字された2つの描画部712A、712Bを設けてもよい。

40

【0643】

第1および第2の描画部712A、712Bは、主制御基板710A（プリント基板711）の外周部に沿って左右に並んで配置される。第1および第2の描画部712A、7

50

12Bは、ミシン目の結合部を介してプリント基板711と結合されており、プリント基板711から個別に切除できるように構成される。これにより、第1および第2の描画部712A、712Bのうち、実際に主制御基板710Aを製造した基板製造業者名が印字された方の描画部を残して、他方の描画部を当該主制御基板710Aから切除することができる。そのため、複数の(2つの)基板製造者により共通の主制御基板710が使用される場合でも、主制御基板710Aに、当該主制御基板710Aを製造した基板製造業者名が印字された描画部を設けることが可能である。

【0644】

第1および第2の描画部712A、712Bは、上述の実施形態と同様に、基板製造者名を確認し易いように、シール貼り付け領域ASとならない位置に配置される。第1および第2の描画部712A、712Bは、上述の実施形態と同様に、情報表示ランプ756(および設定表示ランプ751)に対して、ケース蓋821の外側から視認した場合に各描画部の視認性が妨げられない程度の距離だけ離れた位置に配置される。また、第1および第2の描画部712A、712Bのうち、一方を残して他方を主制御基板710から切除する際、切除の際に作用する力が情報表示ランプ756(および設定表示ランプ751)に影響を及ぼすのを防ぐためにも、第1および第2の描画部712A、712Bは、情報表示ランプ756(および設定表示ランプ751)から離れて配置されることが好ましい。

【0645】

以下、上述した主制御基板710、710Aに対し適用可能なその他の特徴構成について、図133～図145を追加参照して説明する。以下では、主制御基板710、710Aとは別の主制御基板1010を用いて、その特徴構成について説明する。この主制御基板1010は、主制御基板710、710Aに代えて、スロットマシン601において利用可能なものである。以下に説明する、主制御基板1010における特徴構成は、主制御基板710、710Aに対しても同様に適用可能である。また、主制御基板1010に対して、主制御基板710、710Aにおける上述した構成を適用することも可能である。また、以下に説明する特徴構成は、第4形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。以下の説明においては、図133～図136において各矢印で示す方向をそれぞれ、上下方向、左右方向として説明する。これらの方向は、図121において各矢印で示す上下方向、左右方向と整合している。

【0646】

＜基板に実装された電気素子のリード線の態様＞

主制御基板1010は、プリント基板1011と、プリント基板1011の表面部(「第1面部」とも称する)FSに実装された複数の電気素子(電子部品)とを主体に構成される。図133に示すように、プリント基板1011の表面部FSにおける所定領域(実線で示す矩形枠線FB10内の領域)には、複数種類の電気素子が実装されている。具体的には、複数種類の電気素子として、横置き状態(部品の長手方向が左右方向と平行になる状態)で配置された1個のICドライバ1020A、縦置き状態(部品の長手方向が上下方向と平行になる状態)で左右方向に並ぶように配置された4個の抵抗器1030A、横置き状態で上下方向に並ぶように配置された2個の抵抗器1030B、横置き状態で1個の制御チップ1050Aが装着されたICソケット1040A、縦置き状態で左右方向に並ぶように配置された4個のセラミックコンデンサ1060Aがそれぞれ実装されている。

【0647】

図133において、2点鎖線の5個の矩形枠線FB11～FB15を図示している。これらの矩形枠線FB11～FB15は、プリント基板1011の表面部FSにおいて、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、表面部FSにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。矩形枠線FB11はICドライバ1020Aが実装されている領域を示し、矩形枠線FB12は4個の抵抗器1030Aが実装されている領域を示している。同様に、矩形枠線FB13は2個の抵抗器103

0 Bが実装されている領域を示し、矩形枠線 F B 1 4 は制御チップ 1 0 5 0 A が I C ソケット 1 0 4 0 A を介して実装されている領域を示し、矩形枠線 F B 1 5 は 4 個のセラミックコンデンサ 1 0 6 0 A が実装されている領域を示している。

【0648】

I C ドライバ 1 0 2 0 A は、直方体状のパッケージ部（「本体部」とも称する） 1 0 2 1 と、パッケージ部 1 0 2 1 から延出した複数本（本例ではパッケージ部 1 0 2 1 の長手方向に沿った両側面部から 1 8 本ずつ計 3 6 本）のリード線（「脚」や「端子」とも称する） 1 0 2 2 とを備えている。各リード線 1 0 2 2 は、根元部分（パッケージ部 1 0 2 1 に近い部分）よりも先端部分の方が細く形成されており、プリント基板 1 0 1 1 に形成された所定の複数のスルーホール（図示略）にそれぞれ挿通されて半田付けされている。抵抗器 1 0 3 0 A、1 0 3 0 B は、円柱状のパッケージ部 1 0 3 1 と、パッケージ部 1 0 3 1 の長手方向両端部からそれぞれ延出した 2 本のリード線 1 0 3 2 とを備え、各リード線 1 0 3 2 がプリント基板 1 0 1 1 に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【0649】

制御チップ 1 0 5 0 A は、直方体状のパッケージ部 1 0 5 1 と、パッケージ部 1 0 5 1 から延出した複数本（本例ではパッケージ部 1 0 5 1 の長手方向に沿った両側面部から 3 6 本ずつ計 7 2 本）のリード線 1 0 5 2 とを備えている。I C ソケット 1 0 4 0 A は、制御チップ 1 0 5 0 A のパッケージ部 1 0 5 1 を受容する受容枠部 1 0 4 1 と、受容枠部 1 0 4 1 から延出した複数本（制御チップ 1 0 5 0 A のリード線 1 0 5 2 と同数の 7 2 本）のリード線 1 0 4 2（図 1 3 4 を参照）とを備えている。I C ソケット 1 0 4 0 A の各リード線 1 0 4 2 は、制御チップ 1 0 5 0 A の各リード線 1 0 5 2 と電氣的に接続されており、プリント基板 1 0 1 1 に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。セラミックコンデンサ 1 0 6 0 A は、楕円板状のパッケージ部 1 0 6 1 と、パッケージ部 1 0 6 1 から延出した 2 本のリード線 1 0 6 2 とを備え、各リード線 1 0 6 2 がプリント基板 1 0 1 1 に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【0650】

図 1 3 4 は、主制御基板 1 0 1 0 をプリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S（「第 2 面部」とも称する）側から正面視した状態を示している。図 1 3 4 において実線で示す矩形枠線 F B 2 0 は、図 1 3 3 に示す矩形枠線 F B 1 0 と対応する（プリント基板 1 0 1 1 の表面部 F S と裏面部 R S において互いに同じ位置および同じ大きさの範囲を示す）ものであり、図 1 3 4 において 2 点鎖線で示す 5 個の矩形枠線 F B 2 1 ～ F B 2 5 は、図 1 3 3 に示す 5 個の矩形枠線 F B 1 1 ～ F B 1 5 とそれぞれ対応するものである。矩形枠線 F B 2 1 ～ F B 2 5 は、矩形枠線 F B 1 1 ～ F B 1 5 と同様、電気素子の実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、裏面部 R S において実際に印刷等により形成されているものではない。

【0651】

図 1 3 4 に示すように、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S の矩形枠線 F B 2 0 内の領域には、多数のリード線がプリント基板 1 0 1 1 に半田付けされている。具体的には、矩形枠線 F B 2 1 内の領域には計 3 2 本のリード線 1 0 2 2 が半田付けされており、矩形枠線 F B 2 2 内の領域には計 8 本のリード線 1 0 3 2 が半田付けされている。また、矩形枠線 F B 2 3 内の領域には計 4 本のリード線 1 0 3 2 が半田付けされ、矩形枠線 F B 2 4 内の領域には計 7 2 本のリード線 1 0 4 2 が半田付けされ、矩形枠線 F B 2 5 内の領域には計 8 本のリード線 1 0 6 2 が半田付けされている。

【0652】

矩形枠線 F B 2 1 内の領域における 3 2 本のリード線 1 0 2 2 と、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における 8 本のリード線 1 0 3 2 は、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S において、左右方向に互いに比較的近い位置に配置されている。また、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における 3 2 本のリード線 1 0 2 2 は上下 2 列に分かれ各列のリード線 1 0 2 2 が左右方

10

20

30

40

50

向に並ぶように配置され、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における 8 本のリード線 1 0 3 2 も上下 2 列に分かれ各列のリード線 1 0 3 2 が左右方向に並ぶように配置されており、この点で両者は類似している。しかし、矩形枠線 F B 2 1 内の領域において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の配列ピッチ（隣接するリード線 1 0 2 2 間の距離）は、矩形枠線 F B 2 2 内の領域において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 3 2 の配列ピッチとは異なる（前者の配列ピッチの方が後者の配列ピッチに比べて短い）。また、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における最も右上方に位置するリード線 1 0 2 2 と、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における最も左上方に位置するリード線 1 0 3 2 との間の距離（「矩形枠線 F B 2 1 内の領域におけるリード線 1 0 2 2 と矩形枠線 F B 2 2 内の領域におけるリード線 1 0 3 2 との最短距離」とも称する）は矩形枠線 F B 2 1 内の領域における各リード線 1 0 2 2 の左右方向の配列ピッチとも矩形枠線 F B 2 2 内の領域における各リード線 1 0 2 3 の左右方向の配列ピッチとも異なる（前者の距離の方が後者の 2 つの配列ピッチに比べて長い）。

10

【 0 6 5 3 】

さらに、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の上下方向の位置と、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 3 の上下方向の位置とは異なる（前者の方が後者に比べて上方に位置する）。同様に、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における下列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の上下方向の位置も、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 3 の上下方向の位置とは異なる（前者の方が後者に比べて下方に位置する）。このように、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における各リード線 1 0 2 2 の配列ピッチと、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における各リード線 1 0 3 2 の配列ピッチと、矩形枠線 F B 2 1 内の領域におけるリード線 1 0 2 2 と矩形枠線 F B 2 2 内の領域におけるリード線 1 0 3 2 との最短距離との違いに基づき、また、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における各列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の上下方向の位置と、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における各列において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 3 の上下方向の位置との違いに基づき、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における各リード線 1 0 2 2 を有する電気素子の種類と、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における各リード線 1 0 3 2 を有する電気素子の種類とが異なるということを推測することができる。同様の点に着目することにより、矩形枠線 F B 2 3 内の領域における各リード線 1 0 3 2 を有する電気素子の種類が、矩形枠線 F B 2 1 内の領域における各リード線 1 0 2 2 を有する電気素子の種類とも矩形枠線 F B 2 4 内の領域における各リード線 1 0 4 2 を有する電気素子の種類とも異なることや、矩形枠線 F B 2 4 内の領域における各リード線 1 0 4 2 を有する電気素子の種類が、矩形枠線 F B 2 5 内の領域における各リード線 1 0 6 2 を有する電気素子の種類とは異なるということを推測することができる。

20

30

【 0 6 5 4 】

上述したように矩形枠線 F B 2 1 内の領域における 3 2 本のリード線 1 0 2 2 は、上下 2 列に分かれており、各列 1 6 本ずつのリード線 1 0 2 2 が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の配列ピッチは、上下 2 列の列間距離に比べて大幅に短くなっている。また、各リード線 1 0 2 2 （の先端部）は半田部（硬化した半田材料により形成される部分）S L R から、裏面部 R S に対し垂直な姿勢で裏面部 R S から所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線 1 0 2 2 の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線 F B 2 1 内の領域において半田付けされた各リード線 1 0 2 2 は、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された I C ドライバ（本例では I C ドライバ 1 0 2 0 A）のものではないかということ、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S 側から見て推測することが可能となっている。

40

【 0 6 5 5 】

また、上述したように、矩形枠線 F B 2 2 内の領域における 8 本のリード線 1 0 3 2 も、上下 2 列に分かれており、各列 4 本ずつのリード線 1 0 3 2 が左右方向に並ぶように配

50

置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線 1 0 3 2 の配列ピッチは、上下 2 列の列間距離に比べると短いものの、矩形枠線 F B 2 1 内の領域において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の配列ピッチに比べると長くなっている。そのことから、矩形枠線 F B 2 2 内の領域において半田付けされた 8 本のリード線 1 0 3 2 は、上列の各リード線 1 0 3 2 と下列の各リード線 1 0 3 2 とがそれぞれ対（組）をなしており、上下一対のリード線 1 0 3 2 が 1 つの電気素子のものであるかと推測することが可能となっている。そのように推測して、上下一対のリード線に着目すると、上側のリード線 1 0 3 2 は半田部 S L R から左斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部 R S から所定の長さだけ延出しており、下側のリード線 1 0 3 2 は半田部 S L R から左斜め上方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部 R S から所定の長さだけ延出している。換言すると、図 1 3 4 に示すようにプリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S を正面視した状態において、上側のリード線 1 0 3 2 の根元部分（半田部 S L R から延び出た元の部分）と、下側のリード線 1 0 3 2 の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、上側のリード線 1 0 3 2 は 1 0 ° 程度の角度だけ左方に傾斜しており、下側のリード線 1 0 3 2 も同じく 1 0 ° 程度の角度だけ左方に傾斜している。

【 0 6 5 6 】

このような各リード線 1 0 3 2 の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線 F B 2 2 内の領域において半田付けされた 8 本のリード線 1 0 3 2 は、上列の各リード線 1 0 3 2 と下列の各リード線 1 0 3 2 とがそれぞれ対（組）をなしており、各一对のリード線 1 0 3 2 が、複数種類の電気素子のうち、縦置き状態で配置された抵抗器（本例では抵抗器 1 0 3 0 A）のものであるかということを、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S 側から見て推測することが可能となっている。

【 0 6 5 7 】

また、矩形枠線 F B 2 3 内の領域における 4 本のリード線 1 0 3 2 は、左右 2 列に分かれており、各列 2 本ずつのリード線 1 0 3 2 が上下方向に並ぶように配置されている。そして、上下方向に並ぶ各リード線 1 0 3 2 の配列ピッチは、左右 2 列の列間距離に比べると短いものの、矩形枠線 F B 2 1 内の領域において左右方向に並ぶ各リード線 1 0 2 2 の配列ピッチに比べると長くなっている。そのことから、矩形枠線 F B 2 3 内の領域において半田付けされた 4 本のリード線 1 0 3 2 は、左列の各リード線 1 0 3 2 と右列の各リード線 1 0 3 2 とがそれぞれ対（組）をなしており、左右一对のリード線 1 0 3 2 が 1 つの電気素子のものであるかと推測することが可能となっている。そのように推測して、左右一对のリード線に着目すると、左側のリード線 1 0 3 2 は半田部 S L R から右斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で延出しており、右列の 2 本のリード線 1 0 3 2 は半田部 S L R から左斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で延出している。換言すると、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S を正面視した状態において、左側のリード線 1 0 3 2 の根元部分と、右側のリード線 1 0 3 2 の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、左側のリード線 1 0 3 2 は 1 0 ° 程度の角度だけ下方に傾斜しており、右側のリード線 1 0 3 2 も同じく 1 0 ° 程度の角度だけ下方に傾斜している。

【 0 6 5 8 】

このような各リード線 1 0 3 2 の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線 F B 2 3 内の領域において半田付けされた 4 本のリード線 1 0 3 2 は、左列の各リード線 1 0 3 2 と右列の各リード線 1 0 3 2 とがそれぞれ対（組）をなしており、各一对のリード線 1 0 3 2 が、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された抵抗器（本例では抵抗器 1 0 3 0 B）のものであるかということを、プリント基板 1 0 1 1 の裏面部 R S 側から見て推測することが可能となっている。

【 0 6 5 9 】

また、矩形枠線 F B 2 4 内の領域における 7 2 本のリード線 1 0 4 2 は、上下 4 列に分かれており、各列 1 8 本ずつのリード線 1 0 4 2 が左右方向に並ぶように配置されてい

る。そして、上から1列目と2列目との列間距離および上から3列目と4列目との列間距離は、上から2列目と3列目との列間距離より比べて大幅に短くなっている。また、上から1列目の各リード線1042と上から2列目の各リード線1042は左右方向に互い違いに並んでおり、上から3列目の各リード線1042と上から4列目の各リード線1042も左右方向に互い違いに並んでいる。さらに、各列において左右方向に並ぶ各リード線1042の配列ピッチは、上から2列目と3列目との列間距離に比べて大幅に狭くなっている。また、各リード線1042（の先端部）は半田部SLRから、裏面部RSに対し垂直な姿勢で裏面部RSから所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線1022の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線FB24内の領域に半田付けされた各リード線1042は、複数種類の電気素子のうちのICソケット（本例ではICソケット1040A）のものであり、そのICソケットに制御チップ（本例では制御チップ1050A）が装着されているのではないかとすることを、プリント基板1011の裏面部RS側から見て推測することが可能となっている。

【0660】

また、矩形枠線FB25内の領域における8本のリード線1062は、上下2列に分かれており、各列4本ずつのリード線1062が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線1062の配列ピッチは、上下2列の列間距離に比べると狭いものの、矩形枠線FB21内の領域において左右方向に並ぶ各リード線1022の配列ピッチに比べると広がっている。そのことから、矩形枠線FB25内の領域において半田付けされた8本のリード線1062は、上列の各リード線1062と下列の各リード線1062とがそれぞれ対（組）をなしており、上下一対のリード線1062が1つの電気素子のものではないかと推測することが可能となっている。そのように推測して、上下一対のリード線に着目すると、上側のリード線1062は半田部SLRから右斜め上方に向けて折り曲がるように延出しており、下側のリード線1062は半田部SLRから左斜め下方に向けて折り曲がるように延出している。換言すると、プリント基板1011の裏面部RSを正面視した状態において、上側のリード線1062の根元部分と、下側のリード線1062の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、上側のリード線1062は160°程度の角度だけ右方に傾斜しており、下側のリード線1062は160°程度の角度だけ左方に傾斜している。

【0661】

このような各リード線1062の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線FB25内の領域において半田付けされた8本のリード線1062は、上列の各リード線1062と下列の各リード線1062とがそれぞれ対（組）をなしており、各一对のリード線1062が、複数種類の電気素子のうち、縦置き状態で配置されたセラミックコンデンサ（本例ではセラミックコンデンサ1060A）のものではないかということを、プリント基板1011の裏面部RS側から見て推測することが可能となっている。

【0662】

図135に示すように、プリント基板1011の表面部FSにおける別の所定領域（実線で示す矩形枠線FB30内の領域）にも、複数種類の電気素子が実装されている。具体的には、複数種類の電気素子として、横置き状態で配置された1個の情報表示ランプ1070A、横置き状態で配置された1個の抵抗アレイ1080A、独立して配置された1個のLED素子1090Aがそれぞれ実装されている。

【0663】

図135において、2点鎖線の3個の矩形枠線FB31～FB33を図示している。これらの矩形枠線FB31～FB33は、プリント基板1011の表面部FSにおいて、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、表面部FSにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。矩形枠線FB31は情報表示

ランプ１０７０Ａが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ３２は抵抗アレイ１０８０Ａが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ３３はＬＥＤ素子１０９０Ａが実装されている領域を示している。

【０６６４】

情報表示ランプ１０７０Ａは、直方体状のパッケージ部１０７１（その前面部に、役物比率に関する４桁の数字等の情報を表示可能な７セグメントＬＥＤを有する）と、パッケージ部１０２１から延出した複数本（本例では１２本、図１３６を参照）のリード線１０７２とを備えている。各リード線１０７２は主制御基板１０１０に形成された所定の複数のスルーホール（図示略）にそれぞれ挿通されて半田付けされている。抵抗アレイ１０８０Ａは、丸みを帯びた直方体状のパッケージ部１０８１と、パッケージ部１０８１から延出した複数本（本例では９本、図１３６を参照）のリード線１０８２とを備え、各リード線１０８２がプリント基板１０１１に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。ＬＥＤ素子１０９０Ａは、砲丸状の透光性を有するパッケージ部１０９１と、パッケージ部１０９１から延出した２本のリード線１０８２（図１３６を参照）とを備え、各リード線１０９２がプリント基板１０１１に形成された所定の２個のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【０６６５】

図１３６は、主制御基板１０１０をプリント基板１０１１の裏面部ＲＳ側から正面視した状態を示している。図１３６において実線で示す矩形枠線ＦＢ４０は、図１３５に示す矩形枠線ＦＢ３０と対応する（プリント基板１０１１の表面部ＦＳと裏面部ＲＳにおいて互いに同じ位置および同じ大きさの範囲を示す）ものであり、図１３６において２点鎖線で示す３個の矩形枠線ＦＢ４１～ＦＢ４３は、図１３５に示す３個の矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３とそれぞれ対応するものである。矩形枠線ＦＢ４１～ＦＢ４３は、矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３と同様、電気素子の実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、裏面部ＲＳにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。

【０６６６】

図１３６に示すように、プリント基板１０１１の裏面部ＲＳの矩形枠線ＦＢ４０内の領域には、複数のリード線がプリント基板１０１１に半田付けされている。具体的には、矩形枠線ＦＢ４１内の領域には計１２本のリード線１０７２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ４２内の領域には計９本のリード線１０８２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ４３内の領域には計２本のリード線１０３２が半田付けされている。

【０６６７】

矩形枠線ＦＢ４１内の領域における１２本のリード線１０７２は、上下２列に分かれており、各列６本ずつのリード線１０７２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線１０７２の配列ピッチは、上下２列の列間距離に比べて少し狭くなっている。また、各リード線１０７２（の先端部）は半田部ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線１０７２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ４１内の領域において半田付けされた各リード線１０７２は、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された情報表示ランプ（本例では情報表示ランプ１０７０Ａ）のものではないかということを、プリント基板１０１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０６６８】

矩形枠線ＦＢ４２内の領域における９本のリード線１０８２は、左右方向に１列に並ぶように配置されている。そして、各リード線１０８２の配列ピッチは、矩形枠線ＦＢ４１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線１０７２の配列ピッチと同程度になっている。また、９本のリード線１０８２のうち、左端部の３本のリード線１０８２と右端部の３本のリード線１０８２は半田部ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。一方、９本のリード線１０８２のうち、中央部

の3本のリード線1082は半田部SLRから、上方または下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部RSから所定の長さだけ延出している。詳細には、中央部の3本のリード線1082のうち、右側の2本のリード線1082は半田部SLRから下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部RSから延出しており、左側の1本のリード線1082は半田部SLRから上方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部RSから延出している。このような各リード線1082の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線FB42内の領域において半田付けされた9本のリード線1082は、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された抵抗アレイ（本例では抵抗アレイ1080A）のものではないかということ、プリント基板1011の裏面部RS側から見て推測することが可能となっている。

10

【0669】

また、矩形枠線FB43内の領域における2本のリード線1092は、上下方向に1列に並ぶように配置されている。そして、各リード線1092の配列ピッチは、矩形枠線FB41内の領域において左右方向に並ぶ各リード線1072の配列ピッチと同程度になっている。また、2本のリード線1092は半田部SLRから、右方または下方に向けて折り曲がるような姿勢で所定の長さだけ延出している。詳細には、2本のリード線1092のうち、上側のリード線1092は半田部SLRから右方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部RSから延出しており、下側のリード線1092は半田部SLRから下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部RSから延出している。このような各リード線1092の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線FB43内の領域において半田付けされた2本のリード線1092は、複数種類の電気素子のうち、LED素子（本例ではLED素子1090A）のものではないかということ、プリント基板1011の裏面部RS側から見て推測することが可能となっている。

20

【0670】

このように主制御基板1010では、プリント基板1011の裏面部RS側から見た状態において、プリント基板1011に半田付けされている各リード線の態様に基づき、どのような種類の電気素子がどの位置にどのような向きで配置されているのかを推測することが可能となっている。そのため、主制御基板1010を裏面側から見て各リード線の態様を視認しただけで表面側に実装された各種の電気素子の配置等を確認することができる。また、主制御基板1010の検査（主制御基板1010を主基板ケースに入れる前や主基板ケースから取り出して行う検査）時等において、主制御基板1010を裏面側から見て、プリント基板1011の裏面部RSの所定の領域（位置）において半田部等にクラックが生じているなどの不具合が見つかった場合には、その領域における各リード線の態様を視認することにより、不具合が生じているのがどの種類の電気素子であるのかを速やかに推測することができるので、発見した不具合を修正するための作業（例えば、電気素子の交換等）をスムーズに行うことができる。なお、リード線の態様として、リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方、リード線の突出長を例示したが、これに限定されるものではない。リード線の態様として、リード線の太さや断面形状（リード線を軸方向から見た場合の形状）など、リード線の強度に関連する態様を含めるようにしてもよい。

30

40

【0671】

なお、同タイプ（同種類で同型）の電気素子が3個以上並んでプリント基板1011の表面部FSに実装される場合がある。その場合、同タイプの電気素子であっても、プリント基板1011の裏面部RSにおけるそれらの電子素子のリード線の態様が異なることがある。例えば、同タイプのICドライバが3個以上並ぶ場合、その並びの両端部に配置されたICドライバの各リード線は、裏面部RSに対し垂直な姿勢で裏面部RSから所定の長さだけ直線的に突出する態様とされるのに対し、中央部に配置されたICドライバの各リード線は、裏面部RSに対し傾斜した姿勢で裏面部RSから突出する態様とされる例な

50

どがある。このような点についても留意することにより、プリント基板 1011 の裏面部 RS 側から見た状態において、プリント基板 1011 に半田付けされている各リード線の態様に基づき、どのような種類の電気素子がどの位置にどのような向きで配置されているのかを推測しやすくなる。

【0672】

＜基板の導電層間距離および遊技メダルの厚みとの関係＞

図 137 に、プリント基板 1011 の層構造（基板の厚み方向の断面構造）を概略的に示している。図示するようにプリント基板 1011 は両面基板（「2 層基板」とも称する）であり、絶縁性を有する板材料で構成された基板本体部 1012 と、基板本体部 1012 の表面 1012a に銅箔等の導電性を有する薄膜材料で形成された第 1 導電層 1013 と、基板本体部 1012 の裏面 1012b に同じく銅箔等の導電性を有する薄膜材料で形成された第 2 導電層 1014 とを主体に構成されている。第 1 導電層 1013 は、基板本体部 1012 の表面 1012a において、配線回路部用の導体パターンやスルーホール周囲に形成される半田付け用のランド部等を構成する。同様に、第 2 導電層 1014 は、基板本体部 1012 の裏面 1012b において、配線回路部用の導体パターンや半田付け用のランド部等を構成する。

【0673】

なお、図 137～図 139 では、第 1 導電層 1013 および第 2 導電層 1014 を視認しやすくするため、これらの厚みを実際の比率よりもかなり大きく図示している。また、実際には、基板本体部 1012 の表面 1012a や裏面 1012b において、ソルダレジスト層やシルク印刷層等も形成されるが、これらの図示は省略している。本実施形態では、基板本体部 1012 の表面 1012a、第 1 導電層 1013、ソルダレジスト層、シルク印刷層等を纏めてプリント基板 1011（または主制御基板 1010）の表面部（第 1 面部）FS と称する。同様に、基板本体部 1012 の裏面 1012b、第 2 導電層 1014、ソルダレジスト層、シルク印刷層等を纏めてプリント基板 1011（または主制御基板 1010）の裏面部（第 2 面部）RS と称する。

【0674】

図 137 に示すように、プリント基板 1011 は、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 との層間距離（2 層間の最短距離）DS1 が 1 枚の遊技メダル ML の厚み TH1 よりも大（ $DS1 > TH1$ ）となるように構成されている。そのため図 138 に示すように、主制御基板 1010 の検査時等において、遊技メダル ML の側縁部がプリント基板 1011 の辺縁部に当接するような事態が生じたとしても、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 とが遊技メダル ML を介して導通されてしまうことはない。したがって、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 とが遊技メダル ML を介して電氣的に短絡されて電気素子等に不具合が生じてしまうことを防止することが可能となっている。なお、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 がプリント基板 1011 の辺縁部に達する位置まで形成されることはあまりない。しかし、プリント基板 1011 が破損して一部が欠如したり、プリント基板 1011 の一部が切除されたりするような場合（例えば、上述の描画部が切除された際に予期せぬクラックが基板に生じたような場合）には、プリント基板 1011 の辺縁部に第 1 導電層 1013 および第 2 導電層 1014 が露出してしまうことがある。

【0675】

また、図 139 に示すように、プリント基板 1011 における第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 との層間距離 DS1 は、ぱちんこ球 PCB の曲率半径 CR1 の 2 分の 1 以下の大きさしかない。そのため、主制御基板 1010 の検査時等において、ぱちんこ球 PCB の表面（外周面）がプリント基板 1011 の辺縁部に当接するような事態が生じたとしても、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 とがぱちんこ球 PCB を介して導通されてしまうことはない。したがって、第 1 導電層 1013 と第 2 導電層 1014 とがぱちんこ球 PCB を介して電氣的に短絡されて電気素子等に不具合が生じてしまうことを防止することも可能となっている。なお、遊技に用いられる遊技メダル ML 以外の通貨等のメダル部材や、ぱちんこ球 PCB 以外の球状部材に対しても同様の関係が成り立つ場合が

あり、そのような場合でも同様の効果が得られる。

【0676】

＜基板に実装された電気素子のリード線の基板裏面側での姿勢および突出高さ＞

図140に、主制御基板1010のプリント基板1011の表面部FSに実装された複数種類の電気素子を例示するとともに、各電気素子のリード線の基板裏面側での姿勢と突出高さを図示している。例示した電気素子は、ICドライバ1020B、抵抗器1030C、制御チップ1050Bが装着されたICソケット1040B、セラミックコンデンサ1060Bである。図140では、これらの電気素子を簡略化して図示している。また、図140に示す両矢線DL1は、プリント基板1011の裏面部RS（表面部FS）と垂直な方向を示している。

10

【0677】

ICドライバ1020Bは、パッケージ部1021から延出した各リード線1022（2本のみ図示）がプリント基板1011に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板1011の裏面部RSから裏面部RSに対し略垂直（垂直（90°）または垂直との誤差角度が数度（例えば5°））以内となる姿勢で突出している。すなわち、プリント基板1011の裏面部RSから突出した部分のリード線1022（の軸線）は、裏面部RSに対し略垂直であり、裏面部RSに垂直な方向に対し略平行となっている。

【0678】

抵抗器1030Cは、パッケージ部1031の両端部からそれぞれ延出した2本のリード線1032が屈曲しながらプリント基板1011に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板1011の裏面部RSから、裏面部RSと垂直な方向に対し所定の傾き角度TA1（例えば、20°以上85°以下の範囲内の角度）だけ傾斜した姿勢で突出している。すなわち、プリント基板1011の裏面部RSから突出した部分のリード線1032は、裏面部RSに垂直な方向に対し大きく傾いている。

20

【0679】

制御チップ1050Bが装着されたICソケット1040Bは、受容枠部1041から延出した各リード線1042（4本のみ図示）がプリント基板1011に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板1011の裏面部RSから裏面部RSに対し略垂直となる姿勢で突出している。すなわち、プリント基板1011の裏面部RSから突出した部分のリード線1042（の軸線）は、裏面部RSに対し略垂直であり、裏面部RSと垂直な方向に対し略平行となっている。

30

【0680】

セラミックコンデンサ1060Bは、パッケージ部1061からそれぞれ延出した2本のリード線1062が屈曲しながらプリント基板1011に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板1011の裏面部RSから、裏面部RSと垂直な方向に対し所定の傾き角度TA2（例えば、20°以上85°以下の範囲内の角度）だけ傾斜した姿勢で突出している。すなわち、プリント基板1011の裏面部RSから突出した部分のリード線1062は、裏面部RSと垂直な方向に対し大きく傾いている。

【0681】

ICドライバ1020Bのリード線1022は、抵抗器1030Cのリード線1032、ICソケット1040Bリード線1042、セラミックコンデンサ1060Bのリード線1062に比べて太く形成されているためおよび／または高強度の素材により形成されているため強度が高い。また、ICドライバ1020Bのリード線1022におけるプリント基板1011の裏面部RSからの突出高さ（裏面部RSからリード線1022の先端部までの最短距離）OH1は、抵抗器1030Cのリード線1032の突出高さOH2、ICソケット1040Bリード線1042の突出高さOH3、セラミックコンデンサ1060Bのリード線1062の突出高さOH4に比べて大きくなっている（本例では、OH1>OH2>OH3>OH4であるが、OH2、OH3、OH4の大小関係はこれに限定されない）。

40

【0682】

50

そのため、主制御基板 1010 の検査時等において、主制御基板 1010 を検査台等の上に置くような場合、IC ドライバ 1020B のリード線 1022 が、他の電気素子のリード線よりも先に検査台に当接し、他の電気素子のリード線が検査台に接触することを防止することができる。また、IC ドライバ 1020B のリード線 1022 が検査台に当接することにより、主制御基板 1010 を IC ドライバ 1020B が支持して主制御基板 1010 を自立させることが可能となる。一方、抵抗器 1030C のリード線 1032 やセラミックコンデンサ 1060B のリード線 1062 など、相対的に強度が弱く、また、プリント基板 1011 の裏面部 RS から突出した部分が、裏面部 RS と垂直な方向に対し大きく傾いているようなリード線の方が先に当接するように構成されている場合、当接した際にそれらのリード線（リード線 1032 やリード線 1062）が変形して不具合が生じる虞がある。

10

【0683】

また、主制御基板 1010 の検査時等において、主制御基板 1010 を誤って落下させてしまったような場合、IC ドライバ 1020B のリード線 1022 が、他の電気素子のリード線よりも先に検査台や床面に当接する可能性が高い。そのため、IC ドライバ 1020B のリード線 1022 に衝撃が加わる一方で、他の電気素子のリード線に衝撃が加わる可能性を低減することができる。IC ドライバ 1020B のリード線 1022 は強度が高いため、衝撃が加わるとリード線 1022 を半田付けしていた部分にクラック等が生じる場合があり、そのことから不具合が生じたことを視認しやすいという利点がある。一方、強度の低いリード線に衝撃が加わってもリード線が変形するだけで半田部等にクラック等が生じる可能性は低い。そのため、不具合が発生したことが見過ごされてしまう虞がある。

20

【0684】

なお、本実施形態では、IC ドライバのリード線が他の電気素子のリード線よりも検査台や床面等に先に当接しやすいように構成しているが、別の電気素子のリード線がその他の電気素子のリード線よりも先に当接しやすいように構成してもよい。その場合は、その別の電気素子のリード線がその他の電気素子のリード線よりも高強度となっていることが好ましい。

【0685】

<基板表面部に印刷された部品名称>

30

図 141 に示すように、プリント基板 1011 の表面部 FS における所定領域（実線で示す矩形枠線 FB50 内の領域）には、複数種類の電気素子が実装されている。矩形枠線 FB50 は、図 135 における矩形枠線 FB30 が示す領域と同じ領域を示しているが、図 141 では、領域内に実装される複数種類の電気素子を図 135 よりも数多く図示している。すなわち、図 141 の矩形枠線 FB50 内の領域には、図 135 の矩形枠線 FB30 内の領域に図示した情報表示ランプ 1070A、抵抗アレイ 1080A、LED 素子 1090A の他に、横置き状態で配置された IC ドライバ 1020C、横置き状態で配置された抵抗器 1030D、縦置き状態で配置された抵抗器 1030E、縦置き状態で配置されたセラミックコンデンサ 1060D、1060E、トランジスタ 1110A がそれぞれ実装されている。

40

【0686】

プリント基板 1011 の表面部 FS には、実装された各電気素子の近傍に、各電気素子を識別可能とするための部品名称がシルク印刷により白色で記載されている。具体的には、抵抗器 1030D、情報表示ランプ 1070A、抵抗アレイ 1080A、IC ドライバ 1020C の各近傍には、「R15」、「SEG2」、「RA3」、「IC11」という部品名称がそれぞれ印刷されている。また、セラミックコンデンサ 1060D、セラミックコンデンサ 1060E、トランジスタ 1110A、抵抗器 1030E、LED 素子 1090A の各近傍には、「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」という部品名称がそれぞれ印刷されている。各部品名称における英文字は電気素子の種類や電気素子の構成要素の種類を示す。例えば、「R」は抵抗、「SEG」はセグメントラン

50

ブ、「RA」は抵抗アレイ、「IC」は集積回路、「C」はセラミックコンデンサ、「Q」はトランジスタ、「LED」はLED素子をそれぞれ示す。或る電気素子の近くに複数の部品名称が印刷されている場合は基本的に、それら複数の部品名称のうち、その或る電気素子に最も近い位置に印刷され、かつその或る電気素子の種類に合致した英文字を含む部品名称を、その或る電気素子の部品名称であると判断することができる。部品名称や後述する部品枠線を形成するシルク印刷は、プリント基板1011の表面部FSのみに施されており裏面部RSには施されていない。また、各部品名称は互いに重ならないようにシルク印刷が施される。

【0687】

なお、図141は、プリント基板1011（主制御基板1010）の表面部FSを正面視した場合に対応している。すなわち、図141は、スロットマシン601の前扉602（図124を参照）が開いた状態で、遊技場の店員等の作業者が頭を左右に傾けずに、筐体605の内部に設置された主制御基板1010を正面視した場合の見え方に対応している。そのため図141では、作業者視点での上下左右の方向（図141に示す各矢印に括弧付きで記した上下左右の方向）は、空間における上下左右の方向（図141に示す各矢印に括弧無しで記した上下左右の方向）と一致する。ここで、作業者視点での上下左右の方向とは、作業者の両眼の並ぶ方向を左右（左眼側が左方）、その左右方向と垂直な方向を上下（作業者の頭頂側が上方）としたものである。

【0688】

図141に示すように、プリント基板1011の表面部FSを正面視した場合、表面部FSに印刷された「R15」、「SEG2」、「RA3」、「IC11」の各部品名称については、それらの部品名称を構成する各文字が、左側から右側へと続く並び順で配列されている。すなわち、これらの部品名称は、プリント基板1011の表面部FSを正面視した場合において表面部FSに、左から右への向きに文字が並ぶ横書き（左横書き）の態様で配置されている。これに対し、同じく表面部FSに印刷された「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」の各部品名称については、それらの部品名称を構成する各文字が、下側から上側へと続く並び順で配列されている。すなわち、これらの部品名称は、プリント基板1011の表面部FSを正面視した場合において表面部FSに、下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様（左横書き状態の文字（文字列）を左（反時計回り）に90°回転させた態様）で配置されている。このように、表面部FSを正面視した場合において、表面部FSに印刷された任意の部品名称は、その部品名称を構成する各文字が、左側から右側へと続く並び順で配列されているか、下側から上側へと続く並び順で配列されているかのいずれかの並び順で配列されている。

【0689】

そのため、スロットマシン601の前扉602が開いた状態で、作業者が頭を左右に傾けずに主制御基板1010を正面視した場合には、図141に示すように、「R15」、「SEG2」、「RA3」、「IC11」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、左側から右側へと読み進められる自然な並び順となっている。そのため、これらの部品名称は、作業者から見て読みやすく、視認しやすくなっている。これに対し、「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、下側から上側へと読み進めなくてはならない並び順となっているように見える。

【0690】

一方、図142は、スロットマシン601の前扉602が開いた状態で、作業者が前扉602の開放端側または主制御基板1010の正面側（筐体605の正面側）に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方（前扉602のヒンジ端側）に（90°）傾けながら主制御基板1010を見た場合に対応している。そのため図142では、作業者視点での上下左右の方向（図142に示す各矢印に括弧付きで記した上下左右の方向）は、空間における上下左右の方向（図142に示す各矢印に括弧無しで記した上下左右の方向

10

20

30

40

50

）とは一致しない（90°ずれている）。

【0691】

スロットマシン601の前扉602が開いた状態で、作業者が前扉602の開放端側または主制御基板1010の正面側に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方に傾けながら主制御基板1010を見た場合には、図142に示すように、「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、左側から右側へと読み進められる自然な並び順となっているように見えるようになる。そのため、これらの部品名称が、作業者から見て読みやすく、視認しやすくなる。

【0692】

なお、主制御基板1010が前扉602の裏面部側に、筐体605側を向くように設置された場合も同様である。すなわち、前扉602が開いた状態で、作業者が頭を左右に傾けずに前扉602の裏面部に設置された主制御基板1010を正面視した場合には、「R15」、「SEG2」、「RA3」、「IC11」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者視点において、左側から右側へと読み進められる自然な並び順であるように見える。また、前扉602が開いた状態で、作業者が主制御基板1010の正面側（前扉602の裏面部の正面側）に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方（前扉602の開放端側）に傾けながら前扉602の裏面部に設置された主制御基板1010を見た場合には、「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者視点において、左側から右側へと読み進められる自然な並び順であるように見える。

【0693】

主制御基板1010が前扉602の裏面部側に、筐体605側を向くように設置された場合、前扉602が開いた状態で、作業者が前扉602の開放端側に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において右方（前扉602のヒンジ端側）に傾けながら主制御基板1010を見ることがある。その場合、「C27」、「C29」、「Q7」、「R22」、「LED1」の各部品名称を構成する各文字は、作業者視点において、上下逆で右から左へと続く並び順のように見えてしまう。

【0694】

そのため、主制御基板1010が前扉602の裏面部側に設置される場合において、作業者が部品名称を確認したいときは、上述のような見方（頭を前扉602のヒンジ端側に傾けて見る見方）をしないことで、このような事態が生じることを回避できる。なお、スロットマシン601における副制御基板は、前扉602の裏面部側に筐体605側を向くよう設置されており、各部品名称を構成する各文字の並び方は、主制御基板1010と同様である。そのため、主制御基板1010を前扉602の裏面部側に設置した場合と同様の事態が生じ得る。しかし、このような事態が生じることを利用して、作業者が自身の頭を前扉602のヒンジ端側に傾けて見ている基板が筐体605の内部に設置された主制御基板1010であるのか前扉602の裏面部に設置された副制御基板であるのかを、部品名称を構成する各文字がどのような並び方に見えるのかによって識別することができるという利点がある。

【0695】

図141に示すように、プリント基板1011の表面部FSにおける矩形枠線FB50内の領域には、メーカー名や基板名（番号）等を示す文字（本例では「NAME BANGOU33-X」）が記載されている。この文字（「基板名等文字」とも称する）は、部品名称とは異なり、シルク印刷ではなく、導電層を構成する銅箔等で形成されている。そのため、白色でシルク印刷された部品名称に比べて目立たない。一方、基板名等文字を削り取ろうとすると、プリント基板1011の表面部FSが傷付き目立ちやすくなる。そのため、基板名等文字を削り取るという不正行為を抑止する効果がある。

【0696】

各部品名称は、プリント基板1011に形成されたスルーホール周りのランド部や、半

10

20

30

40

50

田付けによりスルーホールおよびランド部に形成される半田部に重ならないように、これらの部位を除いた位置に印刷される。例えば、図143(A)に示すように、「LED」という部品名称をスルーホール(図示略)の近傍に印刷する場合は、ランド部LNDおよび半田部SLRに重ならないように印刷する。これにより、部品名称を明確に視認することが可能となる。これに対し、図143(B)に示すように、「LED」という部品名称を、ランド部LNDや半田部SLRに一部重なるように印刷してしまうと、文字の一部が欠けてしまい、印刷された文字が「LED」ということを判別することができなくなる虞がある。すなわち、図143(B)に示す例では、「LED」という部品名称を構成する「L」を「I」と誤って認識する虞があり、「E」を「F」と誤って認識する虞がある。部品名称を、ランド部LNDや半田部SLRに一部重なるように印刷する場合でも、このような誤った認識がされない程度の重なり具合に留めることが好ましい。ここでは、「LED」という部品名称を例示して説明したが、他の任意の部品名称についても同様である。

10

【0697】

＜基板表面部に印刷された部品枠線＞

図141に示すように、プリント基板1011の表面部FSにおける矩形枠線FB50内の領域には、実装される電気素子の外郭形状に対応する部品枠線がシルク印刷により白色で記載されている。具体的には、抵抗器1030D用の部品枠線PB1、抵抗器1030E用の部品枠線PB2、セラミックコンデンサ1060D用の部品枠線PB3、セラミックコンデンサ1060E用の部品枠線PB4、トランジスタ1110A用の部品枠線PB5、抵抗アレイ1080A用の部品枠線PB6、LED素子1090A用の部品枠線PB7がそれぞれ印刷されている。情報表示ランプ1070A用の部品枠線、ICドライバ1020C用の部品枠線も印刷されているが図示を省略している。

20

【0698】

各部品枠線は、プリント基板1011に形成されたスルーホール周りのランド部や、半田付けによりスルーホールおよびランド部に形成される半田部に重ならないように、これらの部位を除いた位置に印刷される。例えば、図144に示すように、トランジスタ1110Aが実装される箇所の近傍に、例えば、トランジスタ1110Aのリード線(図示略)が半田付けされるランド部LNDおよび半田部SLRが位置するような場合、トランジスタ1110A用の部品枠線PB5を、ランド部LNDおよび半田部SLRに重ならないように印刷する。ここでは、トランジスタ1110A用の部品枠線PB5を例示して説明したが、他の任意の部品枠線についても同様である。なお、各部品枠線は、図144に示す部品枠線PB5のように、ランド部LNDと接触しないように、ランド部LNDから少し離れて印刷することが好ましい。これにより、ランド部LNDやスルーホール部にシルク印刷の塗料が付着することを防止することができる。

30

【0699】

＜情報表示ランプの視認性確保＞

図141に示すように、LED素子1090Aは、情報表示ランプ1070Aの比較的近い位置に実装されている。また、図145に示すように、プリント基板1011の表面部FSを高さの基準としたとき、情報表示ランプ1070Aの高さHT1は、LED素子1090Aの高さHT2よりも高くなっている($HT1 > HT2$)。また、LED素子1090Aで発光する光は、比較的輝度の高い光である。そのため、LED素子1090Aから発光した光が情報表示ランプ1070Aまで届き、情報表示ランプ1070Aのパッケージ部1071の側面で反射して、情報表示ランプ1070で表示される情報の視認性が低下する虞がある。そこで、情報表示ランプ1070Aでは、パッケージ部1071の側面に艶消し印刷(例えば白色)を施し、光を反射しにくく構成している。具体的には、パッケージ部1071の側面における光の反射率が情報表示ランプ1070Aのリード線1072における光の反射率よりも低くなるように構成している。これにより、LED素子1090Aが発光しても情報表示ランプ1070で表示される情報の視認性を確保することが可能となっている。プリント基板1011の表面部FSに設定表示ランプを実装する場合には、設定表示ランプのパッケージ部の側面に対しても同様の処理を施すことが好

40

50

ましい。

【0700】

〔第5実施形態〕

以下、第5実施形態に係るスロットマシン（以下「第5形態のスロットマシン」とも称する）について、図146～図153を追加参照しながら説明する。以下では、主に第5形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第5形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第5形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第5形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。

【0701】

＜内部抽せんの当せん確率＞

次に図146に示す置数表を参照して、本実施形態において実行される内部抽せんの当せん確率について説明する。この図に示す置数表は、第1実施形態で示した置数表（図23参照）や、第2実施形態で示した置数表（図90、図91参照）と同様であり、40種類の役に対応して付された当せん番号に割り当てられた置数（置数の合計数は65536）を示している。本実施形態においても、図2に示した乱数発生器66に相当する乱数発生器が0～65535（整数値）の疑似乱数を発生することができるようになっているため、疑似乱数の乱数値は65536通りとなる。したがって、図146の置数表に示す各当せん置数を65536で割った値が、対応する役の当せん確率となる。

【0702】

図146に示す置数表において、当せん番号1はボーナス役であり、本実施形態のボーナス役は、第1実施形態と同様、1種BB（図146においては「1種BB単独／純ハズレ」と表記）となっている。また、ボーナス役が当せんしていない状態は「非内部中」であり、一旦ボーナス役が当せんするとボーナス役が入賞するまで当せんした状態が持ち越された状態となり、「内部中」となる。また、当せん番号1が当せんするのは「非内部中」のみであり、「内部中」に当せん番号1が当せんすることはない（置数が「0」）。なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態のボーナス役は、取りこぼす可能性がある遊技役となっている。

【0703】

当せん番号2～5は再遊技役であり、本実施形態ではリプレイA（当せん番号2、条件装置：再遊技－A）、リプレイB（当せん番号3、条件装置：再遊技－B）、通常停止チャンスリプレイ（当せん番号4、条件装置：再遊技－C）、スベリチャンスリプレイ（当せん番号5、条件装置：再遊技－D）の4種類がある。ここで、当せん番号1のリプレイAは「非内部中」は当せんすることはない（置数が「0」）、「内部中」のみ当せんし得る。また、当せん番号4の通常停止チャンスリプレイと当せん番号5のスベリチャンスリプレイはレア役になっている。なお、これら再遊技役は取りこぼしのない遊技役となっている。

【0704】

当せん番号6～40は小役であり、本実施形態では大きく分けてスイカ（当せん番号6、条件装置：入賞－A）、強チェリー（当せん番号7、条件装置：入賞－B）、弱チェリー（当せん番号8、条件装置：入賞－C）、均等押し順ベル（当せん番号9～20、条件装置：入賞－D1～D12）、偏り押し順ベル（当せん番号21～36、条件装置：入賞－E1～E16）、共通均等押し順ベル（当せん番号37、条件装置：入賞－F）、共通偏り押し順ベル（当せん番号38、条件装置：入賞－G）、1枚役＋BB（当せん番号39、条件装置：入賞－H）、1枚役（当せん番号40、条件装置：入賞－I）の9種類がある。

【0705】

スイカ、強チェリーおよび弱チェリーは後述するレア役であり、取りこぼす可能性がある遊技役となっている。ここで、当せん確率が低い（置数が164）通常停止チャンスリプレイ、スベリチャンスリプレイまたは強チェリーを「高レア役」ともいい、当せん確率が高い（置数が636）スイカまたは弱チェリーを「低レア役」ともいう。

【0706】

均等押し順ベルは12種類あり、図146に示す置数表の「名称」欄において、「均等押し順ベル」の表記に続く3桁の数字は、入賞ライン上に最も払出枚数が多い図柄組み合わせが停止表示されることとなる押し順（以下、「正解押し順」という。）を表している。すなわち、第2実施形態でも説明したように、「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、「321」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順を表している。なお、いずれかの均等押し順ベルが当せんしたときに正解押し順以外の押し順でストップスイッチが停止操作された場合は、停止操作のタイミングによって1枚役の図柄組み合わせが停止表示されるか、取りこぼすこととなる。

10

【0707】

偏り押し順ベルは16種類あり、均等押し順ベルと同様、図146に示す置数表の「名称」欄において、「偏り押し順ベル」の表記に続く3桁の数字は正解押し順を表している。いずれかの偏り押し順ベルが当せんしたときに正解押し順でストップスイッチが停止操作された場合は最も払出枚数が多い図柄組み合わせが入賞ラインに停止表示されることとなり、それ以外の押し順でストップスイッチが停止操作された場合は、停止操作のタイミングによって1枚役の図柄組み合わせが停止表示されるか、取りこぼすこととなる。

20

【0708】

均等押し順ベルと偏り押し順ベルとを合わせて正解押し順ごとの置数を見ると、第1停止操作が左ストップスイッチになっている置数の合計値は $300 \times 4 = 1200$ 、第1停止操作が中ストップスイッチになっている置数の合計値は $300 \times 4 + 700 \times 8 = 6800$ 、第1停止操作が右ストップスイッチになっている置数の合計値は $300 \times 4 + 700 \times 8 = 6800$ となっている。したがって、正解押し順の第1停止操作が、左ストップスイッチとなっている押し順ベルよりも、中または右ストップスイッチとなっている押し順ベルの方が、当せん確率が高くなっている。

30

【0709】

共通均等押し順ベルまたは共通偏り押し順ベルが当せんしたときは、ストップスイッチの押し順に関わらず、入賞ラインに所定枚数のメダルが払い出されることとなる図柄組み合わせが停止表示される。このときの払出枚数は、均等押し順ベルおよび偏り押し順ベルが当せんしたときにストップスイッチが正解押し順で停止操作されたときに払い出されるメダルの枚数と同数である。

【0710】

1枚役+BBは、当せんしたときに各リールの所定の図柄を目押しすることによって入賞ラインに所定の図柄組合せが停止表示された場合は、次の遊技からサブボーナスゲームが開始されることになる。また、所定の図柄の目押しに失敗した場合は、各ストップスイッチの停止操作タイミングによって1枚役の図柄組み合わせが停止表示されるか、取りこぼすこととなる。1枚役が当せんした場合は、各ストップスイッチの停止操作タイミングによって1枚役の図柄組み合わせが停止表示されるか、取りこぼすこととなる。

40

【0711】

<空中戦演出>

次に、図147～図149を参照して、本実施形態で実施される空中戦演出の内容について説明する。

（空中戦演出の流れ）

まず、図147を参照して空中戦演出の流れについて説明する。その前提として、本実施形態では有利区間において少なくとも「通常」、「チャンスゾーン」および「AT」と

50

いう遊技状態を含んでいる。「通常」は、通常区間から有利区間へ移行したときに最初に移行する遊技状態である。「チャンスゾーン」は、A Tゲーム数が上乘せされる可能性がある遊技状態である。「A T」は、図146に示した置数表において、均等押し順ベル（入賞—D1～D12）および偏り押し順ベル（入賞—E1～E16）が内部抽せんで当せんしたときに、「A T」中における1ゲーム当たりの純増枚数（「純増速度」ともいう。）がおおむね2枚（以下、「2.0枚／G」と表記する。）となるような確率で、正解押し順が報知されることとなる遊技状態である。

【0712】

なお、「A T」中に前述したサブボーナスゲームが開始された場合は、サブボーナスゲーム中における1ゲーム当たりの純増枚数がおおむね5枚（以下、「5.0枚／G」と表記する。）となるような確率で、正解押し順が報知される。ここで、「A T」中の純増速度（2.0枚／G）の状態を低純増状態といい、サブボーナスゲーム中の純増速度（5.0枚／G）の状態を高純増状態という。また、「A T」中において、低純増状態になっている区間と高純増状態になっている区間との比率を考慮した「A T」中の全体に亘る平均純増速度の設計値は、2.5枚／Gとなっている。

【0713】

「通常」において内部抽せんの結果いずれかのレア役（通常停止チャンスリプレイ、スベリチャンスリプレイ、スイカ、強チェリー、弱チェリー）に当せんすると、「チャンスゾーン」へ移行し、「チャンスゾーン」において所定の終了条件（後述する）が成立すると「A T」へ移行する。そして「A T」において所定のA Tゲーム数を行うと再び「通常」へ移行する。

【0714】

空中戦演出は、スロットマシン1の表示画面11aに自機と敵機が表示され、自機が敵機を射撃し、その結果敵機の撃墜に成功すると「A T」中のゲーム数が所定ゲーム数だけ上乘せされるという演出である。まず、有利区間の「通常」においてレア役に当せんすると、図147（a）に示すように、武器・敵機決定フェーズとなり、当せんしたレア役の種類に応じて空中戦演出に登場する敵機の種類と、自機の武器を決定する。ここで、通常停止チャンスリプレイ（当せん番号4）、スイカ（当せん番号6）または弱チェリー（当せん番号8）が当せんした場合は、敵機が爆撃機となり武器はミサイルとなる。また、スベリチャンスリプレイ（当せん番号5）または強チェリー（当せん番号7）が当せんした場合は、敵機が戦闘機となり武器は機関砲となる。

【0715】

「通常」においてレア役に当せんしたことにより、次の遊技から遊技状態が「チャンスゾーン」へ移行する。「チャンスゾーン」の滞在中は、図147（b）に示すように砲弾／ミサイル獲得フェーズとなり、内部抽せんでレア役に当せんすると、「通常」でレア役が当せんしたときに決定された武器に対応する砲弾の数またはミサイルの種類が決定される。具体的には、「チャンスゾーン」においてレア役が当せんすると武器獲得抽せんが行われ、決定された武器がミサイルだった場合は、レーザー追尾ミサイル（命中確率：大）、赤外線追尾ミサイル（命中確率：中）、無誘導ミサイル（命中確率：小）または無し（獲得失敗）の中から、いずれかが決定される。また、決定された武器が機関砲だった場合は、武器獲得抽せんによって砲弾の数（0も含む）が決定される。さらに、獲得したミサイルまたは砲弾の1つ1つについて、敵機に命中するか否かの抽せん（命中抽せん）も行われる。

【0716】

本実施形態では「チャンスゾーン」の滞在中に内部抽せんでレア役が5回当せんすると、遊技状態が「チャンスゾーン」から「A T」へ移行することになっている。そして、「チャンスゾーン」で5回目のレア役が当せんし、次の遊技（すなわち「A T」へ移行後の最初の遊技）で図1に示したスタートレバー25が傾動操作されると、リール3a、3b、3cが回転を開始する前にフリーズ状態となって、図147（c）に示す戦闘フェーズとなる。戦闘フェーズでは、図1に示した画像表示装置11の表示画面11aに、戦闘開

10

20

30

40

50

始を知らせるタイトル画面を表示した後、自機と敵機（爆撃機または戦闘機）、および「チャンスゾーン」中に獲得した砲弾の数またはミサイルの種類が表示される。

【0717】

この状態でスタートレバー25が傾動操作されると、回転が停止状態になっているリール3a, 3b, 3cが所定角度だけ順方向に回動し、その後逆方向に回動して元の停止位置に戻る。ここで、「順方向」とはスロットマシン1において遊技（各リールに停止表示された図柄組合せに応じて特典を付与する遊技）を行う際に各リールが回転する方向（図78中の矢印の方向）をいい、「逆方向」とは「順方向」に対して逆の方向をいう。また、順方向へ回動または回転することを「順回転」ともいい、逆方向へ回動または回転することを「逆回転」ともいう。これにより、遊技者はスタートレバー25の傾動操作に応じて各リールが振動したように見える。なお、各リールを所定角度だけ逆回転させた後に、順回転させて元の位置まで戻してもよい。また、スタートレバー25が傾動操作されると、表示画面11aに表示された自機が機関砲またはミサイルを発射した様子を示す動画を表示するとともに、表示していた砲弾の数またはミサイルを減らしていく。ここで、「チャンスゾーン」中に獲得された順に砲弾またはミサイルが発射される。

10

【0718】

ここで、発射した砲弾またはミサイルが、前述した命中抽せんで当せんした砲弾またはミサイルだった場合は、リール3a, 3b, 3cが逆方向に1回転するとともに、表示画面11aに表示された敵機が撃墜される様子を示す動画が表示され、ATゲーム数に上乘せされるゲーム数が表示された後、新たな敵機が表示される。そして、獲得した砲弾またはミサイルをすべて発射すると、空中戦演出が終了してフリーズ状態が解除され、ATゲームが開始される。

20

【0719】

（空中戦演出に関する処理）

次に上述した空中戦演出を実行するために、主制御手段100で行われる処理の一例について図148および図149を参照して説明する。ここで、図148および図149に示す空中戦演出処理は、スロットマシン1に対して規定数のメダルが投入された後にスタートレバー25が傾動操作され、これにより内部抽せんが行われた後、かつ、リール3a, 3b, 3cが回転を開始する前に実行されるものとする。

【0720】

図148の空中戦演出処理を開始すると、主制御手段100は、まず、主制御手段100が備えているRWM（リード・ライト・メモリ）に記憶されている命中判定フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップSb2）。ここで、命中判定フラグは、図147（b）に示した砲弾／ミサイル獲得フェーズで獲得した砲弾またはミサイルの各々について、敵機に命中するか否かを決定する状況であるか否かを示すフラグであり、オンのときは敵機に命中するか否かを決定する状況であることを示す。命中判定フラグがオンになっていた場合はステップSb1の判断結果がYESとなり、獲得した砲弾／ミサイルの個々について敵機に命中したか否かを決定する命中抽せんを行う（詳しくは後述する）。

30

【0721】

これに対して命中判定フラグがオフになっていた場合はステップSb1の判断結果がNOとなり、現在の遊技状態が「チャンスゾーン」であるか否かを判断する（ステップSb2）。現在の遊技状態が「チャンスゾーン」でなかったときは判断結果がNOとなり、主制御手段100は空中戦演出処理を終了し、他の処理を行う。現在の遊技状態が「チャンスゾーン」であった場合はステップSb2の判断結果がYESとなり、主制御手段100が備えているRWM（以下、単に「RWM」という。）に記憶されている武器獲得フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップSb3）。

40

【0722】

武器獲得フラグがオンになっていなかった場合はステップSb3の判断結果がNOとなり、主制御手段100は内部抽せんの結果に応じて空中戦演出に登場する敵機の種類および武器の種類を決定する（ステップSb4）。具体的には、図146に示したレア役のう

50

ち、通常停止チャンスリプレイ（当せん番号4）、スイカ（当せん番号6）または弱チェリー（当せん番号8）が当せんした場合は、敵機が爆撃機となり武器はミサイルとなる。また、スベリチャンスリプレイ（当せん番号5）または強チェリー（当せん番号7）が当せんした場合は、敵機が戦闘機となり武器は機関砲となる。そして、決定した敵機および武器の種類を副制御手段200へ送信する（ステップS b 5）。これにより、副制御手段200により、表示画面11aに空中戦演出が開始されることを示す画面を表示した後、自機と決定された種類の敵機（爆撃機または戦闘機）とを表示する。ステップS b 5の処理を行うと、次に主制御手段100は武器獲得フラグをオンにして（ステップS b 6）、図148の空中戦演出処理を終了する。

【0723】

次に、ステップS b 3において、武器獲得フラグがオンだった場合は判断結果がYESとなって主制御手段100は内部抽せんの結果に応じて武器獲得抽せんを行う（ステップS b 7）。ここで、武器獲得フラグがオンだった場合は砲弾またはミサイルの獲得期間であることを意味する。また、武器獲得抽せんでは、ステップS b 4で決定された武器が機関砲だった場合は、獲得する砲弾の数（0を含む）を決定し、ミサイルが決定された場合は、ミサイルの種類（獲得できない場合も含む）を決定する。具体的には、内部抽せんにおいてレア役が当せんしたときに武器獲得抽せんを行う。この武器獲得抽せんでは、ステップS b 4で決定された武器の種類が機関砲だった場合は砲弾の数を決定し、ミサイルだった場合は種類（レーザー追尾ミサイル（命中率：大）、赤外線追尾ミサイル（命中率：中）、無誘導ミサイル（命中率：小）または無し（獲得失敗））を決定する。

【0724】

また、高レア役（通常停止チャンスリプレイ、スベリチャンスリプレイ、強チェリー）が当せんしたときは、低レア役（スイカ、弱チェリー）が当せんしたときよりも、武器の獲得についてより有利な結果となる確率が高くなっている。たとえば、決定された武器がミサイルだった場合、内部抽せんで高レア役が当せんすると、低レア役が当せんしたときに比べて、より命中率の高いミサイルを獲得できる可能性が高くなっている。また、決定された武器が機関砲だった場合は、高レア役が当せんすると、低レア役が当せんしたときに比べて、より多くの砲弾を獲得できる可能性が高くなっている。

【0725】

ステップS b 7で武器獲得抽せんを行うと、次に主制御手段100は武器獲得抽せんの結果、機関砲の砲弾またはミサイルを獲得したか否かを判断する（ステップS b 8）。砲弾またはミサイルを獲得した場合は判断結果がYESとなり、獲得した砲弾またはミサイルの数（ミサイルの場合は1）を、RWMに保存されている武器カウンタの値に加算する（ステップS b 9）。ここで、武器カウンタは、獲得した砲弾またはミサイルの数を計数するためのカウンタである。また、決定された武器がミサイルだった場合は、武器カウンタのカウント値に対応付けて、獲得したミサイルの種類（レーザー誘導、赤外線誘導、無誘導のいずれか）もRWMに保存する。そして、ステップS b 7の武器獲得抽せんの結果、獲得した砲弾の数またはミサイルの種類を副制御手段200へ送信する（ステップS b 10）。これにより、副制御手段200は、獲得した砲弾の数またはミサイルの種類を表示画面11aに表示する。

【0726】

次いで主制御手段100は、砲弾またはミサイルを獲得できる期間（以下、「武器獲得期間」ともいう。）の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップS b 11）。なお、ステップS b 8の判断結果がNOだった場合は、ステップS b 9，S b 10の処理を行わずに直ちにステップS b 11の判断処理を行う。本実施形態では、武器獲得期間の終了条件は、「チャンスゾーン」の終了条件と同様、「チャンスゾーン」中に内部抽せんでレア役が5回当せんすることとなっている。武器獲得期間の終了条件が成立していなかった場合はステップS b 11の判断結果がNOとなり、図148の空中戦演出処理を終了する。これに対して、武器獲得期間の終了条件が成立した場合はステップS b 11の判断結果がYESとなり、主制御手段100武器獲得フラグをオフにして（ステップS b 12）、

武器カウンタの値が0を越えているか否か（換言すると、1以上であるか否か）を判断する（ステップS b 1 3）。

【0727】

ステップS b 1 3において、武器カウンタの値が0だった場合は判断結果がNOとなり、図148の空中戦演出処理を終了する。ここで、武器獲得期間が終了したということは（ステップS b 1 1の判断結果がYES）、「チャンスゾーン」が終了したことでもあるため、次の遊技ではステップS b 1およびS b 2の判断結果がともにNOとなって、それ以降のステップに関する処理は行われない。これに対して武器カウンタの値が1以上だった場合は判断結果がYESとなり、武器カウンタの値を命中抽せんカウンタの値にセットする（ステップS b 1 4）。命中抽せんカウンタは、獲得した砲弾またはミサイルの1つ1つについて敵機に命中したか否かを決定する際に参照されるカウンタであり、そのカウント値はRWMに保存されている。

10

【0728】

そして主制御手段100は、命中判定フラグをオンにして（ステップS b 1 5）、図148の空中戦演出処理を終了する。命中判定フラグは、獲得した砲弾またはミサイルの1つ1つについて、敵機に命中したか否かを決定する命中抽せんを行う状況であるか否かを示すフラグであり、オンのときは命中抽せんを行う状況であることを示す。命中判定フラグの状態（オンまたはオフ）はRWMに保存されている。

【0729】

ステップS b 2において、命中判定フラグがオンだった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、RWMに保存されている命中抽せんカウンタの値を読み出し（ステップS b 1 6）、その値（獲得した砲弾またはミサイルの各々に付与された固有の番号ともいえる。）について命中抽せんを行う（ステップS b 1 7）。この命中抽せんの当せん確率（命中率）は、砲弾については均一だが、ミサイルについては前述したように獲得したミサイルの種類によって異なっている。

20

【0730】

そして、命中抽せんに当せん（命中）したか否かを判断し（ステップS b 1 8）、当せんした場合は判断結果がYESとなり、上乗せ抽せんを行って、初期値のATゲーム数に加算するゲーム数（AT上乗せゲーム数）を決定する（ステップS b 1 9）。そして、そのときの命中抽せんカウンタの値を命中番号（敵機に命中する砲弾またはミサイルの番号）として、決定されたAT上乗せゲーム数とともにRWMに保存する（ステップS b 2 0）。

30

【0731】

次に主制御手段100は、RWMに保存した命中番号の数が10になったか否かを判断する（ステップS b 2 1）。保存した命中番号の数が10未満であった場合は判断結果がNOとなり、次いで命中抽せんカウンタの値が0を越えているか否かを判断する（ステップS b 2 2）。なお、ステップS b 1 8の判断結果がNOであった場合は、ステップS b 1 9～S b 2 1の処理を行わずに直接ステップS b 2 2の判断処理を行う。命中抽せんカウンタの値が0を越えていない場合は判断結果がNOとなり、命中抽せんカウンタの値から1を減算する（ステップS b 2 3）。そしてステップS b 1 7へ戻り、次の砲弾またはミサイルについて命中抽せんを行う。

40

【0732】

ステップS b 2 1またはS b 2 2の判断処理で判断結果がYESとなった場合、命中抽せんに関する処理を終え、主制御手段100はRWMに保存されている武器カウンタの値、および各命中番号とそれに対応するAT上乗せゲーム数を副制御手段200へ送信する。このとき、決定された武器がミサイルだった場合は、獲得したミサイルの種類を示す情報も副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は、獲得した砲弾の数またはミサイルの種類を表示画面11aに表示する。そして、命中判定フラグをオフにして（ステップS b 2 5）、後述する戦闘演出処理を行い（ステップS b 2 6）、戦闘演出処理を終えると図148の空中戦演出処理を終了する。

50

【0733】

次に図149に示すフローチャートを参照して図148のステップSb25で行われる戦闘演出処理の内容について説明する。まず、主制御手段100はスロットマシン1をフリーズ状態へ移行する（ステップSb30）。具体的には、前述したように空中戦演出処理を実行するのはスタートレバー25が傾動操作され、内部抽せんが行われた後なので、リール3a, 3b, 3cの回転制御が遅延される。そして、図1に示したMAX-BETスイッチ表示ランプ46aを点滅させた後（ステップSb31）、MAX-BETスイッチ23が操作されたか否かを判断する（ステップSb32）。

【0734】

すなわち、MAX-BETスイッチ表示ランプ46aを点滅させることで、戦闘演出をキャンセルできることを遊技者に示唆している。なお、たとえば前回の遊技で再遊技役が入賞した場合、通常は次に行われる再遊技においてMAX-BETスイッチ表示ランプ46aが点滅することはないが、戦闘演出中においてはそのような場合であってもMAX-BETスイッチ表示ランプ46aの点滅を可能とする。

10

【0735】

MAX-BETスイッチ23が操作された場合は判断結果がYESとなり、演出キャンセルコマンドを副制御手段200へ送信する（ステップSb33）。演出キャンセルコマンドは、遊技者によって空中戦演出がキャンセルされたことを示すコマンドであり、副制御手段200がこのコマンドを受信すると、表示画面11aに表示していた空中戦演出の画像から、図148のステップSb24の処理によって主制御手段100から送信されたAT上乗せゲーム数の合計値を表す画像に切り替える。そして、ステップSb45の処理へ進んでMAX-BETスイッチ表示ランプ46aを消灯させた後、ステップSb46でフリーズ状態を解除してスロットマシン1における遊技を再開する。

20

【0736】

なお、主制御手段100は、上述したステップSb32の判断処理において、MAX-BETスイッチ23が操作されていたとしても、クレジット（貯留）された遊技メダルから規定数のメダルを投入する処理を実行することはない。また、MAX-BETスイッチ23の操作によって空中戦演出をキャンセルする代わりに、次の命中番号に対応する砲弾（図148のステップSb17の命中抽せんにより、敵機に命中することが定められている次の砲弾）までスキップするようにしてもよい。この場合、MAX-BETスイッチ23を操作するごとにリールを揺動させるとともに、敵機に命中することが定められている次の砲弾が発射される動画を表示するようにしてもよいし、MAX-BETスイッチ23を操作した後にスタートレバー25を傾動操作すると、後述するように砲弾またはミサイルが発射される演出が行われるが、これにより発射された砲弾またはミサイルは必ず敵機に命中することになる。

30

【0737】

ステップSb32の判断処理において、MAX-BETスイッチ23が操作されなかった場合、判断結果がNOとなり、フリーズ状態へ移行した後、スタートレバー25が傾動操作された（オフからオンに変化した）か否かを判断する（ステップSb34）。スタートレバー25がオフからオンに変化した場合は判断結果がYESとなり、射撃コマンドを副制御手段200へ送信する（ステップSb35）。射撃コマンドは、遊技者によってスタートレバー25が傾動操作されたことを示すコマンドであり、副制御手段200がこのコマンドを受信すると、表示画面11aに表示していた自機から機関砲の砲弾またはミサイルが発射される動画を表示する。また、表示画面11aに表示されている砲弾の数またはミサイルから、発射した分の砲弾またはミサイルが減ったことを示す画像を表示する。

40

【0738】

次に主制御手段100は、図148のステップSb24の処理によって主制御手段100から送信された命中番号のうち現在の武器カウンタの値と等しいものがあるか否かを判断する（ステップSb36）。現在の武器カウンタの値に一致する命中番号があった場合、判断結果がYESとなり、命中フラグをオンにする（ステップSb37）。命中フラグ

50

は、戦闘演出において発射された砲弾またはミサイルが敵機に命中したか否かを示すフラグであり、オンのときは敵機に命中したことを示す。そして、武器カウンタの値から1を減算して（ステップS b 3 8）リール3 a, 3 b, 3 cを揺動させる（ステップS b 3 9）。このリールの揺動とは、停止しているリール3 a, 3 b, 3 cが順方向（遊技中にリールが回転する方向）に数ステップだけ回動し、その後、逆方向（遊技中にリールが回転する方向とは逆の方向）に数ステップだけ回動して、各リールが停止していた位置に戻る動きをいう。なお、ステップS b 3 6の判断結果がNOとなった場合、主制御手段1 0 0は、ステップS b 3 7の処理を行うことなく、ステップS b 3 8の判断処理を行う。

【0 7 3 9】

次に主制御手段1 0 0は、前述した命中フラグがオンになっているか否かを判断し（ステップS b 4 0）、命中フラグがオンになっていた場合は判断結果がYESとなって、命中コマンドを副制御手段2 0 0へ送信する。命中コマンドは、戦闘演出において発射された砲弾またはミサイルが敵機に当たったことを示すコマンドであり、副制御手段2 0 0がこのコマンドを受信すると、表示画面1 1 aに表示していた敵機が撃墜された様子を示す動画を表示する。そして、主制御手段1 0 0は命中フラグをオフにして（ステップS b 4 2）、リール3 a, 3 b, 3 cを逆方向に1回転させる（ステップS b 4 3）。これにより、表示画面1 1 aに表示された敵機が撃墜する様子に合わせてリール3 a, 3 b, 3 cが逆回転しているような演出が行われる。

【0 7 4 0】

次に主制御手段1 0 0は、武器カウンタの値が0を越えているか否かを判断する（ステップS b 4 4）。なお、前述したステップS b 4 0の判断結果がNOになった場合は、ステップS b 4 1～S b 4 3の処理を行わずに直接ステップS b 4 4の処理を行う。ステップS b 4 4において、武器カウンタの値が0を越えていた場合は判断結果がYESとなり、前述したステップS b 3 2の処理へ移行する。これに対して武器カウンタの値が0だった場合は判断結果がNOとなり、戦闘演出処理を終了させるべく、MAX-BETスイッチ表示ランプ4 6 aを消灯し（ステップS b 4 5）、フリーズ状態を解除した後（ステップS b 4 6）、図1 4 9の戦闘演出処理、延いては図1 4 8の空中戦演出処理を終了する。

【0 7 4 1】

前述したステップS b 3 4の判断処理において、スタートレバー2 5がオフからオンに変化していなかった場合、判断結果はNOとなり、次に主制御手段1 0 0は図1 4 8のステップS b 4の処理で決定された武器が機関砲であるか否かを判断する（ステップS b 4 7）。武器が機関砲でなかった（すなわちミサイルだった）場合は判断結果がNOとなり、ステップS b 3 2の処理に戻る。これに対して武器が機関砲だった場合は、判断結果がYESとなり、主制御手段1 0 0は、スタートレバー2 5が長押し（オンの状態が所定時間継続している状態）されているか否かを判断する（ステップS b 4 8）。ここで、スタートレバー2 5が長押しされているか否かの判断は、従来の方法を用いて判定するものとして詳しい説明を省略する。スタートレバー2 5が長押しされていなかった場合は判断結果がNOとなり、ステップS b 3 2の処理に戻る。

【0 7 4 2】

ステップS b 4 7の判断処理において、スタートレバー2 5が長押しされていた場合は判断結果がYESとなり、前述した射撃コマンドを副制御手段2 0 0へ送信する（ステップS b 4 9）。これにより、副制御手段2 0 0は、表示画面1 1 aに表示していた自機から機関砲の砲弾が発射される動画を表示するとともに、表示画面1 1 aに表示されている砲弾の数から、発射した分の砲弾が減ったことを示す画像を表示する。

【0 7 4 3】

次に主制御手段1 0 0は、図1 4 8のステップS b 2 4の処理によって主制御手段1 0 0から送信された命中番号のうち現在の武器カウンタの値と等しいものがあるか否かを判断する（ステップS b 5 0）。現在の武器カウンタの値に一致する命中番号があった場合、判断結果がYESとなり、前述した命中フラグをオンにする（ステップS b 5 1）。そして、武器カウンタの値から1を減算し（ステップS b 5 2）、次いで連射カウンタの値

10

20

30

40

50

に1を関する（ステップS b 5 3）。ここで、連射カウンタは戦闘演出において機関砲から連射された砲弾の数をカウントするためのものであり、その値はRWMに保存されている。なお、ステップS b 5 0の判断結果がNOとなった場合、主制御手段100は、ステップS b 5 1の処理を行うことなく、ステップS b 5 2の判断処理を行う。

【0744】

次いで主制御手段100は、連射カウンタの値が3になったか否かを判断する（ステップS b 5 4）。連射カウンタの値が3でなかった場合は判断結果がNOとなり、ステップS b 4 8の処理に戻る。これに対して連射カウンタの値が3であった場合は、判断結果がYESとなり、連射カウンタの値を0にリセットし、前述したステップS b 3 9の処理へ移行する。以下、スタートレバー25が長押しされた場合は、連射カウンタの値が3になるまでステップS b 4 8～S b 5 4の処理を繰り返し実行し、連射カウンタの値が3になると、ステップS b 3 9の処理へ移行する。

【0745】

これにより、図148のステップS b 4の処理で武器が機関砲に決定された場合に、図149の戦闘演出処理においてスタートレバー25が長押しされたときは、各リールが1回揺動（振動）すると、表示画面11aに表示されている砲弾は3発分減る（ただし表示画面11aに表示された存弾数は3発同時に減るのではなく、1発ずつ減っていく）。これにより、リールの振動周期に影響されずに、砲弾が減少していく様子をテンポ良く表示することができるため、遊技者に爽快感を与えることができる。

【0746】

図149に示した戦闘演出処理により、スタートレバー25の傾動操作に合わせて（ステップS b 3 4, YES）各リールが揺動するため（ステップS b 3 9）、空中戦演出においてスタートレバー25があたかもトリガのような役割を果たし、演出の興趣を向上させることができる。また、スタートレバー25が長押しされた場合は、機関砲の砲弾が連射されることになるため、非常に多くの砲弾（例えば1000発）が獲得できた場合、逐一スタートレバー25を傾動操作する必要がなくなり、遊技者の操作に係る負担を軽減させることができる。また、砲弾を連射しているときは、3発の砲弾が発射されるごとに1回だけリールが揺動するように制御している。このように、リールを揺動させる回数を間引くことで、リールを揺動させるステッピングモータが脱調を起こしにくくなるため、リール揺動をスムーズに行うことができる。また、リールを揺動させる回数を間引いたとしても、連射時における砲弾の減少速度が早いため、視覚的には砲弾の発射とリールの揺動とが同期しているように見える。

【0747】

なお、図148に示した空中戦演出では、獲得した砲弾またはミサイルの命中判定（ステップS b 1 6～S b 2 8）を獲得期間の終了後にまとめて行ったが、砲弾またはミサイルを獲得するごとに（ステップS b 8, YES）、その砲弾またはミサイルについて命中判定を行ってもよい。また上述した空中戦演出ではスタートレバー25の傾動操作によって砲弾またはミサイルを発射する演出を行っていたが、例えば敵キャラクタと自キャラクタとが格闘する演出において、スタートレバー25の傾動操作によって敵キャラクタに打撃を与える演出を行ってもよい。また、戦闘演出中において一定期間（たとえば70秒間）スタートレバー25が傾動操作されなかった場合は、スタートレバー25が1回傾動操作されたものとして戦闘演出を進行させてもよい。このようにすることで、たとえばスロットマシン1の性能試験において試験装置によって遊技を実行させる場合でもスロットマシン1の遊技を進行させることができる。また、例えば遊技者が一時的にスロットマシン1から離れたとしても、戦闘演出の進行に時間がかかるため戻ってきたときに射撃演出を楽しむやすくなる。

【0748】

<エンディング区間移行制御>

次に、図150および図151を参照して、本実施形態で実施されるエンディング区間への移行制御の内容について説明する。

（エンディング区間）

本実施形態では、有利区間の滞在中に行われたゲーム数に拘わらず、遊技状態が「A T」中の払出枚数が3250枚になると有利区間が終了する（有利区間の終了に伴って「A T」も終了する）ようになっている。しかしながら、有利区間が何の前触れもなく終了すると、遊技者が落胆して遊技意欲が低下する虞がある。そこで、本実施形態では、有利区間の終了が近づいていることを遊技者に示唆するための演出（以下、「エンディング演出」という。）を行っている。本実施形態では、「A T」中の払出枚数が3000枚になると、エンディング区間へ移行してエンディング演出が開始される。また、一旦エンディング区間へ移行すると高純増状態となり、払出枚数が3250枚になるまで（すなわち有利区間を終了するまで）他の遊技状態へ移行することなく、エンディング区間に滞在し続けることになる。なお、本実施形態では「A T」中に有利区間開始後の純増枚数が2400枚を超えると、その「A T」は終了することになっているため、例えば有利区間が開始した時に「A T」へ移行することが決定された場合は純増枚数が2000枚になったときにエンディング区間へ移行する。

【0749】

（エンディング区間への移行制御の概要）

次に、本実施形態の有利区間中におけるエンディング区間への移行制御の概要について、図150に示すグラフを参照しつつ説明する。図150に示すグラフにおいて、横軸は「A T」が開始されてから実行された遊技回数であり、縦軸は「A T」が開始されてから払い出されたメダルの枚数を示している。また、横軸において、「 L_n 」（ n は1～4の整数）で示される区間は低純増状態（2.0枚/G）の区間（「A T」中の区間）を示しており、「 H_n 」（ n は1～4の整数）で示される区間は高純増状態（5.0枚/G）の区間（サブボーナスゲーム中の区間）を示している。この低純増状態および高純増状態は、内部抽せんで均等押し順ベル（入賞-D1～D12）または偏り押し順ベル（入賞-E1～E16）が当せんしたときの、正解押し順の報知確率を異ならせることによって実現している。すなわち、高純増状態の方が低純増状態よりも正解押し順の報知確率が高くなっている。

【0750】

まず、遊技状態が「A T」に移行すると低純増状態（2.0枚/G）でメダルの払出枚数が増加していく。そして「A T」中にサブボーナスゲームが開始されると、その間は高純増状態（5.0枚/G）でメダルの払出枚数が増加していくため、そのときのグラフにおける傾きは低純増状態の時よりも大きくなる。このように、「A T」とサブボーナスゲームとを繰り返し実行することで払出枚数が増えていくが、低純増状態のときに、それまでに払い出されたメダルの合計枚数（累積払出枚数）と残りのA Tゲーム数とに基づいて、残りのA Tゲームを行うと有利区間の終了条件（累積払出枚数3250枚）を満たすことが見込まれる場合は、本来のエンディング区間への移行条件（累積払出枚数3000枚）を満たす前にエンディング区間に移行し、有利区間の終了条件を満たすまで高純増状態で遊技を行うようにしている。

【0751】

例えば図150に示すように、低純増状態 L_4 において累積払出枚数が2500枚になったときに残りのA Tゲーム数が300ゲームだったとする。ここで、低純増状態における平均純増速度の設計値が2.5枚/Gであることから、残り300ゲームで750枚（ $=300 \times 2.5$ ）のメダルが払い出されることが見込まれる。これにより、残り300ゲームを行ったときの累積払出枚数が3250枚（ $=2500 \text{ 枚} + 750 \text{ 枚}$ ）となり、有利区間の終了条件を満たすことが見込まれる。したがってこの場合、残りのA Tゲーム数が300ゲームになったときに、エンディング区間へ移行させて高純増状態 H_4 にする。

【0752】

これにより、本来であれば図150のグラフにおいて破線で示すように、残り300ゲームで有利区間の終了条件を満たすところ、750枚 $\div$ 5.0枚/G=150ゲームで有利区間の終了条件を満たすことができる。このように、残りのゲーム数で有利区間の終了

10

20

30

40

50

条件を満たすことが見込まれる場合は、本来のエンディング区間への移行よりも早くエンディング区間へ移行させるため、より少ないゲーム数で有効区間の終了条件を満たすことができ、遊技を行うための操作などの肉体的な負担を軽減することができる。

【0753】

また、例えばＡＴ中に現時点の払出枚数が、有利区間の終了条件になっている払出枚数に近づいているときにＡＴゲーム数が上乘せされたとしても、上乘せされたＡＴゲーム数をすべて消化する前に、有利区間の終了条件になっている払出枚数に到達してしまうことがある。このような場合、遊技者に損失感を与えてしまう虞があるが、本実施形態では残りのＡＴゲームで有利区間の終了条件になっている払出枚数に到達する見込みがある場合は、高純増状態にして早期に有利区間を終了させることで、消化できない上乘せゲームの発生を抑えて、遊技者に余計な損失感を与えてしまう虞を低くすることができる。

【0754】

また、例えば非内部中に有利区間へ移行した場合よりも、内部中に有利区間へ移行した場合の方が、遊技者にとって遊技が有利に展開する仕様（「ＡＴ」への移行確率が高くなる（例えば５０％の確率で「ＡＴ」へ移行）、または、有利区間が開始されると比較的少ないゲーム数（例えば１００ゲーム）で遊技状態が必ず「ＡＴ」に移行するなど）であった場合、現在滞在している有利区間において早期にエンディング区間へ移行させることで有利区間の滞在期間を短縮し、次の有利区間へ移行して「ＡＴ」が開始されるまでの遊技回数を少なくすることで、遊技の興趣や遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【0755】

（エンディング区間への移行制御処理）

次に図１５１のフローチャートを参照して、図１５０に示したエンディング区間への移行制御を実現するための処理の一例について説明する。図１５１に示すエンディング移行制御処理は、スロットマシン１に対して規定数のメダルが投入された後にスタートレバー２５が傾動操作され、これにより内部抽せんが行われた後、かつ、リール３ａ、３ｂ、３ｃが回転を開始する前に主制御手段１００において実行されるものとする。

【0756】

図１５１のエンディング移行制御処理を開始すると、主制御手段１００は、まず、現在の遊技状態が「ＡＴ」であるか否かを判断する（ステップＳｂ６０）。現在の遊技状態が「ＡＴ」でなかったときは判断結果がＮＯとなり、エンディング移行制御処理を終了し、他の処理を行う。現在の遊技状態が「ＡＴ」であった場合はステップＳｂ６０の判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されているエンディングフラグがオンになっているか否かを判断する（ステップＳｂ６１）。ここで、エンディングフラグは、エンディング区間へ移行しているか否かを示すフラグであり、オンのときはエンディング区間へ移行していることを示す。

【0757】

エンディングフラグがオフになっていた場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、残りのＡＴゲーム数で有利区間の終了条件が満たされる見込みがある否かを判断する（ステップＳｂ６２）。より具体的には、以下の式が成立するか否かを主制御手段１００は判断する。

$$P \times g \leq O_e - O \quad \cdots \cdots (1)$$

ここで、Ｐは「ＡＴ」に滞在している間の平均純増速度（本実施形態では２．５枚／Ｇ）、ｇはＡＴの残りゲーム数、 O_e はエンディング区間へ移行することとなる累積払出枚数、 O は現在の累積払出枚数である。（１）式により、ＡＴの残りゲーム数を行った場合に見込まれる払出枚数が、現在の累積払出枚数においてエンディング区間へ移行するのに必要となるメダル枚数以下であるか否かを判断できる。

【0758】

上記（１）式が成立する場合はステップＳｂ６２の判断結果がＹＥＳとなり、前述したエンディングフラグをオンにして（ステップＳｂ６３）、内部抽せんで均等押し順ベル（入賞－Ｄ１～Ｄ１２）および偏り押し順ベル（入賞－Ｅ１～Ｅ１６）のうちいずれかが当

せんしたか否かを判断する（ステップS b 6 4）。なお、前述したステップS b 6 1の判断結果がNOとなった場合は、ステップS b 6 2およびS b 6 3の処理を行わずにステップS b 6 4へ移行する。また、ステップS b 6 2の判断結果がNOとなった場合は、ステップS b 6 3の処理を行わずにステップS b 6 4へ移行する。ステップS b 6 4の判断処理で、均等押し順ベルおよび偏り押し順ベルのうちいずれも当せんしなかった場合は判断結果がNOとなって、図151のエンディング移行制御処理を終了する。

【0759】

これに対して均等押し順ベルおよび偏り押し順ベルのうちいずれかが当せんした場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、現在、サブボーナスゲームを実行中であるか否かを判断する（ステップS b 6 5）。サブボーナスゲームを実行中でなかったときは判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は前述したエンディングフラグがオンになっているか否かを判断する（ステップS b 6 6）。エンディングフラグがオフになっていた場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、低純増押し順報知抽せんを行う（ステップS b 6 7）。低純増押し順報知抽せんは内部抽せんで当せんした均等押し順ベルまたは偏り押し順ベルの正解押し順を報知するか否かを決定するための抽せんであり、1ゲーム当たりの純増枚数が2.0枚となるような確率で正解押し順を報知することが決定される。

【0760】

一方、ステップS b 6 5またはS b 6 6の判断結果がYESとなった場合（サブボーナスゲーム中またはエンディングフラグがオン）は、主制御手段100は、高純増押し順報知抽せんを行う（ステップS b 6 8）。高純増押し順報知抽せんは内部抽せんで当せんした均等押し順ベルまたは偏り押し順ベルの正解押し順を報知するか否かを決定するための抽せんであり、1ゲーム当たりの純増枚数が5.0枚となるような確率で正解押し順を報知することが決定される。

【0761】

主制御手段100は、ステップS b 6 7の低純増押し順報知抽せんまたはステップS b 6 8の高純増押し順報知抽せんのいずれかを行うと、これら押し順報知抽せんに当せんしたか否かを判断する（ステップS b 6 9）。押し順報知抽せんに当せんしなかった場合は、判断結果がNOとなり、そのまま図151のエンディング移行制御処理を終了する。これに対して押し順報知抽せんに当せんした場合は、判断結果がYESとなり、内部抽せんで当せんした押し順ベルの正解押し順を報知して（ステップS b 7 0）、図151のエンディング移行制御処理を終了する。

【0762】

<有利区間中の押し順報知制御>

次に、図152および図153を参照して、本実施形態で実施される有利区間中の押し順報知制御の内容について説明する。

（押し順報知制御の概要）

次に、本実施形態の有利区間中における押し順報知制御の概要について、図152に示すグラフを参照しつつ説明する。図152に示すグラフにおいて、横軸は有利区間が開始されてから実行された遊技回数であり、縦軸は有利区間中の純増枚数を示している。また、本実施形態では、有利区間中の純増枚数が2400枚になると有利区間が終了するようになっている。

【0763】

まず、通常区間から有利区間へ移行してから8000ゲームが行われるまでは、内部抽せんで均等押し順ベルまたは偏り押し順ベルが当せんしたときに、遊技状態（「通常」、「チャンスゾーン」、「AT」、「サブボーナス」など）に応じた確率で正解押し順を報知する。このような正解押し順の報知が行われる状態を第1状態という。そして、有利区間へ移行してから8000ゲームが経過した後は、純増枚数が2000枚（有利区間の終了条件（純増枚数2400枚）が成立するまで純増枚数にして400枚の余裕がある）になるまで、メダルの投入枚数に対する払出枚数の比率（以下、「出玉率」ともいう。）が

105%となるような確率で正解押し順の報知が行われる。このような正解押し順の報知が行われる状態を第2状態という。さらに、第2状態において純増枚数が2000枚に達した後は、その純増枚数を維持するような確率で正解押し順の報知が行われる。このような正解押し順の報知が行われる状態を第3状態という。この第3の状態は、少なくともスロットマシン1の稼働中は維持される。

【0764】

(有利区間中の押し順報知制御処理)

次に図153のフローチャートを参照して、図152に示した押し順報知制御を実現するための処理の一例について説明する。図153に示す押し順報知制御処理は、スロットマシン1に対して規定数のメダルが投入された後にスタートレバー25が傾動操作され、これにより内部抽せんが行われた後、かつ、リール3a, 3b, 3cが回転を開始する前に主制御手段100において実行されるものとする。

【0765】

図153の押し順報知制御処理を開始すると、主制御手段100は、まず、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する(ステップSb80)。現在の遊技区間が有利区間でなかったときは判断結果がNOとなり、押し順報知制御処理を終了し、他の処理を行う。一方、現在の遊技区間が有利区間であった場合はステップSb80の判断結果がYESとなり、RWMに記憶されている有利区間ゲーム数カウンタの値に1を加算する(ステップSb81)。ここで、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間で行われたゲーム数をカウントするものである。

【0766】

次に主制御手段100は、内部抽せんで均等押し順ベル(入賞-D1~D12)および偏り押し順ベル(入賞-E1~E16)のうちいずれかが当せんしたか否かを判断する(ステップSb82)。そして、均等押し順ベルおよび偏り押し順ベルのうちいずれも当せんしなかった場合は判断結果がNOとなって、図153の押し順報知制御処理を終了する。これに対して均等押し順ベルおよび偏り押し順ベルのうちいずれかが当せんした場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、有利区間ゲーム数カウンタの値を参照し、有利区間中のゲーム数が8000回を超えたか否かを判断する(ステップSb83)。そして、有利区間中のゲーム数が8000回を超えていなかった場合は判断結果がNOとなって、遊技状態(「通常」、「チャンスゾーン」、「AT」、「サブボーナス」など)に応じた確率で正解押し順を報知し(ステップSb84)、図153の押し順報知制御処理を終了する。ここで、有利区間開始から遊技回数が8000回になるまでの間、図152に示した第1状態となる。

【0767】

これに対して、ステップSb83の判断処理で、有利区間中のゲーム数が8000回を超えていた場合は判断結果がYESとなって、主制御手段100は、有利区間中の純増枚数が2000枚未満になっているか否かを判断する(ステップSb85)。そして、有利区間中の純増枚数が2000枚未満だった場合は判断結果がYESとなり、内部抽せんで当せんした押し順ベルの正解押し順を第1確率で報知する(ステップSb86)。ここで、第1確率は、出玉率が105%となるような確率であり、例えば本実施形態では40%の確率で正解押し順が報知されるものとする。そして、主制御手段100はステップSb86の処理を行うと図153の押し順報知制御処理を終了する。

【0768】

ステップSb85の判断処理で、有利区間中の純増枚数が2000枚以上だった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は内部抽せんで当せんした押し順ベルの正解押し順を第2確率で報知して(ステップSb87)、図153の押し順報知制御処理を終了する。ここで、第2確率は、正解押し順の報知がほとんど行われない確率となっており、例えば本実施形態では0.8%の確率で正解押し順が報知されるものとする。そして、主制御手段100はステップSb87の処理を行うと図153の押し順報知制御処理を終了する。

【0769】

上述したステップS b 8 3～S b 8 7の処理により、有利区間中のゲーム数が8000回を超えた後は、純増枚数が2000枚になるまでは専らステップS b 8 7の処理によって第1確率で正解押し順が報知されるため、図152に示した第2状態となる。また、純増枚数が2000枚以上になった後は、第3状態となって純増枚数が2000枚未満となるまで第2確率で正解押し順が報知され、純増枚数が2000枚未満に減少すると再度第2状態となって第1確率で正解押し順が報知することで、純増枚数がほぼ2000枚を維持するように正解押し順の報知が制御されるため、図152に示した第3状態となる。

【0770】

このように、通常区間から有利区間へ移行後、8000ゲームという長期間に亘って第1状態のまま有利区間が継続している（すなわち、有利区間の終了条件である純増枚数が2400枚に到達しない）場合は、8000ゲーム以降、第2状態（出玉率が105%）に移行することで、払い出されて蓄積されるメダルが増えていく状態にして、いわば遊技者の救済措置とすることができる。また、第2状態となって純増枚数が2000枚になった場合は、第3状態へ移行して純増枚数が2000枚に維持されるように正解押し順の報知を抑制するため、救済措置（第2状態）によって遊技者の射幸心を過度に高めることがない。

【0771】

なお、例えば第2状態および第3状態の少なくともいずれか一方において、第1状態と同様にフリーズ抽せんを行い、フリーズ抽せんに当せんした場合は「AT」へ移行するような仕様である場合、当せんした状態（第2状態または第3状態）でATゲームを行うようにしてもよい。また、第2状態および第3状態になったとしても、通常の演出（「AT」中ではないときに実行される演出）を実行し、見た目では「AT」へ移行していないにも関わらず、正解押し順の報知割合が増加するようにしてもよい。また、このように構成した場合であっても、例えばフリーズ抽せんに当せんした場合に限って「AT」へ移行し、「AT」中の遊技を行うようにしてもよい。さらに、上記の実施形態では、第2状態から第3状態への移行条件を、第2状態へ移行後、有利区間開始後の純増枚数が2000枚に達したときとしたが、例えば、有利区間開始後の遊技回数が12000回になったときに、第2状態から第3状態へ移行するようにしてもよい。

【0772】

〔第6実施形態〕

以下、第6実施形態に係るスロットマシン（以下「第6形態のスロットマシン」とも称する）について、図154～図170を追加参照しながら説明する。以下では、主に第6形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第6形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第6形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、図9に示す機能ブロック図に示された各部と同様の機能を有するブロックについては図9に示した符号を引用し、それらについての詳しい説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第6形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。

【0773】

（上乗せ付与演出）

図154～図157を参照して本実施形態のスロットマシンで実行される上乗せ付与演出について説明する。本実施形態では、メイン遊技状態がAT遊技状態になっているとき（すなわち、AT遊技が行われているとき）に、例えば内部抽せんによって第2実施形態で説明したようなレア役（図84参照）に当せんすると、上乗せ特化ゾーンというメイン遊技状態へ移行するようになっている。この上乗せ特化ゾーンは、現在行っているAT遊技において、AT遊技を行うことができる遊技数（ゲーム数）を上乗せ（加算）可能なメ

イン遊技状態である。ここで、以下では内部抽せんに当せんすることを「内部当せん」ともいう。

【0774】

なお、上乘せ特化ゾーンはA T遊技を行うことができる遊技数が増加可能なメイン遊技状態であればよく、A Tの遊技数を上乘せするだけに限らない。例えば、A T遊技中における特定小役の入賞回数が定められている場合は、当該特定小役の入賞回数を増加させてもよい。また、A T遊技中において特定小役が内部当せんした遊技における押し順ナビの報知回数が定められている場合は、当該押し順ナビの報知回数を増加させてもよい。また、所定ゲーム数で1セットとなるA T遊技が終了したときに、次のセットのA T遊技を継続して行うか否かを継続抽せんによって決定する場合は、継続して行うことができるセット数を増加させてもよい。

10

【0775】

本実施形態の上乗せ特化ゾーンは、内部抽せんにおいて所定の押し順ベル役（なお、「役」を「抽せん結果」と称することがある）が当せんした遊技において、所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示した回数が3回になると終了し、再度A T遊技状態のメイン遊技状態へ戻るようになっている。この所定の押し順ベル役には、中→左→右の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される抽せん結果、および、中→右→左の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される抽せん結果の2つの抽せん結果が含まれる。以下、各ストップスイッチの押し順は予め定めた順序で停止操作すれば、操作タイミングは任意のタイミングで停止操作したとしても所定数の遊技媒体が付与されることとなる押し順を正解押し順といい、所定数の遊技媒体が付与されないこととなる押し順を不正解押し順という。

20

【0776】

ここで、例えば、所定数としては1回の遊技を行うために消費しなければならない遊技媒体数（消費遊技媒体数、ベット数）よりも多い遊技媒体数を採用することが好ましい。例えば、遊技媒体をメダルとした場合において規定数をメダル3枚としたときは、所定数をメダル7枚や10枚に定めることができる。また、所定数を消費遊技媒体数（ベット数）よりも少ない遊技媒体数にしてもよい。例えば、消費遊技媒体数（ベット数）がメダル3枚だった場合、所定数をメダル1枚やメダル2枚などに定めてもよい。

30

【0777】

また、上乘せ特化ゾーンにおいては、表示画面11aに4つの数字が表示され、所定の押し順ベル役が内部当せんしたときに所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示すると、上述した4つの数字のうち1つの数字を獲得することができる。ただし、所定の押し順ベル役が内部当せんしたときに表示画面11aに表示される押し順ナビは、第1停止操作すべきストップスイッチの種類しか示されていないため、第2停止操作以降は遊技者の判断によりストップスイッチを停止操作する必要がある。したがって、第2停止操作を正解押し順で停止操作できた場合は数字を獲得できるが、不正解押し順で停止操作してしまった場合は数字を獲得することができない。

【0778】

40

ここで、同一の設定値（例えば、設定「6」）においては、中→左→右の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果と、中→右→左の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果の、内部抽せんにおける当せん確率は同じとなるように構成されている。

【0779】

例えば、中→左→右の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示される抽せん結果の当せん確率が1/10のとき、中→右→左の押し順でストップスイッチが停止操作された

50

場合のみ所定数の遊技媒体（本実施形態ではメダル）が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果の当せん確率は $1/10$ となる。つまり、所定の押し順ベル役が内部当せんしたときに第1停止操作すべきストップスイッチの種類を報知した場合に、所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する確率は $1/2$ となる。このようにして遊技を進めて行き、3つの数字を獲得すると、獲得した3つの数字に基づいて上乗せされる遊技数が決定される。

【0780】

以下、図154および図155を参照して、上乗せ特化ゾーン中に実行される上乗せ付与演出について詳しく説明する。まず、上乗せ特化ゾーンへ移行すると、画像表示装置11の表示画面11aには図154（A）に示すように、画面上部に獲得数字表示領域GFが設けられ、画面下部には候補数字表示領域CFが設けられている。獲得数字表示領域GFは、第1獲得数字表示領域GF1、第2獲得数字表示領域GF2および第3獲得数字表示領域GF3の3つの表示領域からなっている。また、候補数字表示領域CFは、第1候補数字表示領域CF1、第2候補数字表示領域CF2、第3候補数字表示領域CF3および第4候補数字表示領域CF4の4つの表示領域からなっている。また、上乗せ特化ゾーンへ移行後の最初の遊技においては、獲得数字表示領域GFには何も表示されておらず、各候補数字表示領域CFに各々1つずつ、合計4つの数字が表示されている。獲得数字表示領域GFおよび候補数字表示領域CFの各表示領域には「3」～「9」の整数のうちいずれかが表示される。図154（A）では、第1候補数字表示領域CF1には「3」が、第2候補数字表示領域CF2には「6」が、第3候補数字表示領域CF3には「4」が、第4候補数字表示領域CF4には「7」が、各々表示されている。なお、上乗せ特化ゾーンへ移行したときに候補数字表示領域CFに表示される各数字は、抽せんによって決定しても良いし、予め定められていても良い。

【0781】

また、上乗せ特化ゾーンにおいて前述した所定の押し順ベル役が内部当せんした場合は、表示画面11aに図154（A）に示すような押し順ナビが表示される。ここで、本実施形態における押し順ナビは、横一列に並んだ丸数字で押し順を示しており、左の丸数字は左ストップスイッチ26aを停止操作する順番を示し、中央の丸数字は中ストップスイッチ26bを停止操作する順番を示し、右の丸数字は右ストップスイッチ26cを停止操作する順番を示している。ただし、図154（A）に示す押し順ナビでは、中の丸数字のみが「1」となっており、左右の丸数字は「？」になっている（以下、この押し順ナビを「?・1・?」と表記する。）ことから、左ストップスイッチ26aおよび右ストップスイッチ26cのどちらかを第2停止操作すればよいかは示されていない。

【0782】

このような遊技において、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作した場合は、図154（B-1）に示すようにリール3a、3b、3cにベル図柄が揃う。つまり、所定数の遊技媒体を付与する図柄組合せが停止表示する。この場合、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「3」の数字が、第1獲得数字表示領域GF1に移動する。また、第2候補数字表示領域CF2に表示されていた「6」の数字は第1候補数字表示領域CF1へシフトし、第3候補数字表示領域CF3に表示されていた「4」の数字は第2候補数字表示領域CF2へシフトし、第4候補数字表示領域CF4に表示されていた「7」の数字は第3候補数字表示領域CF3へシフトする。また、第4候補数字表示領域CF4には抽せんによって決定された数字が表示される。この数字の抽せんは、所定の押し順ベル役が内部当せんした遊技で行われる。ここでは、第4候補数字表示領域CF4に新たに表示される数字が「5」に決定されたものとする。これにより、図154（C-1）に示すように、第1の獲得数字表示領域GF1に「3」が表示され、第1の候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4に表示される数字が「6」、「4」、「7」、「5」に更新される。

【0783】

これに対して、図154（A）に示した「?・1・?」の押し順ナビが表示画面11a

に表示された遊技で、遊技者が不正解押し順でストップスイッチを停止操作した場合は、図154(B-2)に示すように、所定数の遊技媒体を付与する図柄組合せが停止表示しないことになる。この場合は、第4候補数字表示領域CF4に表示された数字は獲得数字表示領域GFへ移行することなく消滅し、第2候補数字表示領域CF2～第4候補数字表示領域CF4に表示されていた数字が各々第1候補数字表示領域CF1～第3候補数字表示領域CF3へシフトする。さらに第4候補数字表示領域CF4には、当該遊技において抽せんにより決定された数字が(ここでは「5」とする。)表示される。これにより、図154(C-2)に示すように、第1の獲得数字表示領域CF1に「3」が表示され、第1の候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4に表示される数字が「6」、「4」、「7」、「5」に更新される。

10

【0784】

次に、図154(C-1)に示した遊技の後、図155(A)に示すように所定の押し順ベル役が内部当せんし、「?・1・?」の押し順ナビが表示画面11aに表示された遊技において、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作することができたとすると、図155(B)に示すように所定数の遊技媒体を付与する図柄組合せが停止表示する。これにより、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「6」の数字が、第2獲得数字表示領域GF2に移動し、第2候補数字表示領域CF2～第4候補数字表示領域CF4に表示されていた数字が各々第1候補数字表示領域CF1～第3候補数字表示領域CF3へシフトする。また第4候補数字表示領域CF4には、当該遊技において抽せんにより決定された新たな数字(ここでは「3」とする)が表示される。これにより、図155(C)に示すように、第1の獲得数字表示領域CF1に「3」が表示され、第1の候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4に表示される数字が「4」、「7」、「5」、「3」に更新される。

20

【0785】

さらに図155(D)に示すように、所定の押し順ベル役が内部当せんし、「?・1・?」の押し順ナビが表示画面11aに表示された遊技において、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作することができたとすると、図155(E)に示すように所定数の遊技媒体を付与する図柄組合せが停止表示する。これにより、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「4」の数字が、第3獲得数字表示領域GF3に移動する。この結果、第1獲得数字表示領域GF1～第3獲得数字表示領域GF3のすべてに数字が表示されたことにより、上乗せ特化ゾーンが終了して遊技者に付与される上乗せゲーム数(特典)が表示画面11aに表示される。本実施形態では、第1獲得数字表示領域GF1～第3獲得数字表示領域GF3に表示されている3つの数字(すなわち、獲得した3つの数字)の掛け算の結果が、遊技者に付与される上乗せゲーム数となる。したがって、図155(E)に示す例では、 $3 \times 6 \times 4 = 72$ ゲームの上乗せゲーム数が遊技者に付与される。これにより、図155(C)に示すように「 $3 \times 6 \times 4 =$ 」という文字列の下に「+72ゲーム」という文字列が表示画面11aに表示され、遊技者に上乗せ特化ゾーンで獲得した上乗せゲーム数が報知される。なお、報知の態様はこれに限られるものではない。例えば、「 $3 \times 6 \times 4 =$ 」という文字列は表示せずに、単に「+72ゲーム」と報知しても良い。

30

40

【0786】

上述した上乗せ付与演出では、基本的に獲得した3つの数字の掛け算の結果が上乗せゲーム数(特典)として付与されるが、獲得した3つの数字が特定の組合せになった場合は、3つの数字の掛け算以上の上乗せゲーム数が付与される。ここで、3つの数字の特定の組合せを以下では「特定数字組合せ」という。この特定数字組合せは、例えば「333」といったゾロ目や、「543」(暦)および「343」(刺身)といった語呂合わせの組合せなどがあり、これら特定数字組合せを構成する3つの数字が獲得できた場合は、上乗せゲーム数として、例えば、150ゲームが付与される。なお、特定数字組合せは、通常とは異なる特典を付与するという観点から、3つの数字を掛け合わせても少ない値(例えば100以下)となる数字の組合せが好ましい。

50

【0787】

次に、図156を参照して上述した特定数字組合せが揃う可能性が生じたときに表示画面11aに表示される演出画像について説明する。まず、図156(A)は表示画面11aに、第1獲得数字領域GF1に「5」の数字が表示されており、第1候補数字表示領域CF1には「4」の数字が、第2候補数字表示領域CF2には「7」の数字が、第3候補数字表示領域CF3には「5」の数字が、第4候補数字表示領域CF4には「3」の数字が表示されている状態を示している。この状態で所定の押し順ベル役が内部当せんし、「?・1・?」の押し順ナビが表示画面11aに表示された遊技において、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作することができたとすると、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「4」の数字が第2獲得数字領域GF2に表示される。また、第2候補数字表示領域CF2～第4候補数字表示領域CF4に表示されていた数字が各々第1候補数字表示領域CF1～第3候補数字表示領域CF3へシフトする。さらに第4候補数字表示領域CF4には、当該遊技において抽せんにより決定された新たな数字（ここでは「9」とする）が表示される。

10

【0788】

ここで、第1獲得数字領域GF1に「5」の数字が表示され、第2獲得数字領域GF2には「4」の数字が表示されていることから、残りの「3」の数字を獲得することが出来れば前述した「543」の特定数字組合せとなる。このとき、第1候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4のいずれかに「3」の数字が表示されていた場合は、その「3」の数字の表示態様が他の数字よりも強調して表示するようになっている。すなわち、獲得数字領域GFに特定数字組合せを構成する一部の数字が表示されているときに、当該特定数字組合せを構成する残りの数字が候補数字表示領域CFに表示されていた場合は、その数字を強調表示する。ここで、強調表示とは、数字の大きさを他の数字よりも大きくする、数字のフォントを変える、数字の色を変える、数字をより明るく表示する、数字を点滅させる、数字に背景図柄を加える、またはこれらを組合せたものなどをいう。本実施形態では、図156(B)に示すように、第3候補数字表示領域CF3に表示された「3」の数字のフォントを変更するとともに、他の数字よりも大きく表示し、かつ、星形六角形の背景図柄を付した強調表示を行っている。

20

【0789】

そして遊技が進んで、第3候補数字表示領域CF3の「3」の数字が、第1候補数字表示領域CF1まで到達し、この状態で図156(C)に示すように所定の押し順ベル役が内部当せんして、「?・1・?」の押し順ナビが表示画面11aに表示されたとする。この遊技において、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作することができたとすると、図156(D)に示すように、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「3」の数字が、第3獲得数字表示領域GF3に移動する。この結果、第1獲得数字表示領域GF1～第3獲得数字表示領域GF3に「543」の特定数字組合せが表示され、この結果、図156(E)に示すように150ゲームの上乗せゲーム数が表示画面11aに表示され、上乗せ特化ゾーンが終了する。

30

【0790】

このように、本実施形態の上乗せ付与演出では、獲得数字領域GFに特定数字組合せを構成する一部の数字が表示されているときに、当該特定数字組合せを構成する残りの数字が候補数字表示領域CFに表示されていた場合は、その数字を強調表示するので、遊技者は、より多くの特典（上乗せゲーム数）が付与される可能性がある状況であることを知ることができる。また、従来の押し順当てゲームと異なり、特定数字組合せを構成する数字を獲得できる遊技で押し順を正解した方が遊技者にとっては有利となる。具体的には、図156(B)に示す状況においては、所定の押し順ベル役が内部当せんして「7」を獲得することが可能な遊技や「5」を獲得することが可能な遊技では押し順を故意に失敗し、「3」を獲得することが可能な遊技で押し順が正解した方が遊技者にとって大きな特典が付与される。このため、遊技者の特典に対する期待感や遊技意欲を増加させ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上述した上乗せ付与演出では数字の組合せ

40

50

に応じて特典を付与していたが、文字や記号など他の情報の組合せに応じて特典を付与してもよい。

【0791】

次に、図157を参照して上述した上乗せ付与演出の変形例について説明する。まず、図157（A-1）に示すように、第1獲得数字表示領域GF1に「5」の数字が表示されており、第1候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4に、各々「3」、「8」、「4」、「6」の数字が表示されている状態で、所定の押し順ベル役が当せんして「?・1・?」の押し順ナビが表示された遊技で、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作したとする。この場合、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「3」の数字が第2獲得数字表示領域GF2に表示され、第2候補数字表示領域CF2～第4候補数字表示領域CF4に表示されていた数字が第1候補数字表示領域CF1～第3候補数字表示領域CF3へシフトする。また、第4候補数字表示領域CF4には、当該遊技において抽せんにより決定された新たな数字（ここでは「3」とする）が表示される。

10

【0792】

ここで、第1獲得数字表示領域GF1および第2獲得数字表示領域GF2に「5」と「3」の数字が表示されているので、残り1つの数字として「4」を獲得することができれば特定数字組合せの「543」が揃うことになる。したがって、第2候補数字表示領域CF2に表示されている「4」の数字が強調表示される。このとき、遊技者が「543」の特定数字組合せが揃う可能性があることを、より認識しやすくするために、図157（A-2）に示すように第2獲得数字表示領域GF2に表示されている「3」の数字を、第3獲得数字表示領域GF3へ移動させてもよい。

20

【0793】

なお、図157（A-2）に示した例では、「543」の特定数字組合せについて各数字を獲得する順序は不問であったが、3桁の数字を「5」、「4」、「3」の順で獲得しなければ特定数字組合せ「543」として認めないようにしてもよい。

【0794】

次に、図157（B-1）に示すように、第1獲得数字表示領域GF1～第3獲得数字表示領域GF3に1つも数字が表示されておらず、第1候補数字表示領域CF1～第4候補数字表示領域CF4に、各々「5」、「7」、「3」、「9」の数字が表示されている状態で、所定の押し順ベル役が当せんして「?・1・?」の押し順ナビが表示された遊技で、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作したとする。この場合、第1候補数字表示領域CF1に表示されていた「5」の数字が第1獲得数字表示領域GF1に表示され、第2候補数字表示領域CF2～第4候補数字表示領域CF4に表示されていた数字が第1候補数字表示領域CF1～第3候補数字表示領域CF3へシフトする。

30

【0795】

ここで、当該遊技の抽せんによって、第4候補数字表示領域CF4に新たに表示する数字が「4」に決定されたとすると、図157（B-2）に示すように、第1獲得数字表示領域GF1に表示された「5」の数字と、第2候補数字表示領域CF2に表示された「3」の数字と、第4候補数字表示領域CF4に表示された「4」の数字とによって、特定数字組合せの「543」が構成されることになる。このとき、第2候補数字表示領域CF2に表示された「3」の数字および第4候補数字表示領域CF4に表示された「4」の数字を強調表示するようにしてもよい。

40

【0796】

（サブボタンを用いた上乗せ付与演出）

本実施形態のスロットマシンにおいて、例えば、上述した上乗せ付与演出が実行される上乗せ特化ゾーンとは別の上乗せ特化ゾーンを設け、その上乗せ特化ゾーンにおいて、上述した上乗せ付与演出とは異なる上乗せ付与演出を行うようにしてもよい。例えば、当該別の上乗せ特化ゾーンにおいて、前述したような「?・1・?」の押し順ナビが表示された遊技で、遊技者が正解押し順でストップスイッチを停止操作すると、付与する特典（例えば上乗せゲーム数）を抽せんにより決定し、当該上乗せ特化ゾーンに滞在している間に

50

決定された上乗せゲーム数の合計値を遊技者に付与するようにしてもよい。このような方法で決定された上乗せゲーム数を遊技者に報知する際の演出として、図158に示す演出を行うことが考えられる。

【0797】

なお、上乗せゲーム数は抽せんによって決定する態様に限らない。また、以下では、A T（有利遊技状態）に関する（係る）特典を、A Tの上乗せゲーム数として説明を行うが、A Tの上乗せゲーム数に限られるものではなく、遊技者に付与する特典を報知する遊技機であれば適宜適用することができる。例えば、A T遊技中における特定小役の入賞回数が定められている場合は、当該特定小役の入賞回数の増加を特典にしてもよい。また、A T遊技中において特定小役が内部当せんした遊技における押し順ナビの報知回数が定めら

10

【0798】

まず、上乗せ特化ゾーンの最後の遊技において全リールが停止した後に、上乗せ特化ゾーン中に決定された上乗せゲーム数の合計値（以下、「遊技者に付与する上乗せゲーム数」という。）を報知する前に、遊技者に決定ボタン55の操作を促す報知を行う。例えば、図158（A）に示すように決定ボタン55の内部に設けられたLED（以下、単に「決定ボタン55のLED」という。）を点滅させ、表示画面11aに決定ボタン55（図1（B）参照。）の画像とともに「PUSHボタンを押してください」というメッセージを表示画面11aに表示する。ここで、表示画面11aに表示する画像は、メッセージを省いて決定ボタン55の画像のみでもよい。また表示画面11aに表示する画像に加え、固有の演出音や音声によるメッセージを出力してもよい。これにより遊技者が決定ボタン55を操作すると、図158（B）に示すように表示画面11aに、遊技者に付与する上乗せゲーム数（ここでは50ゲームとする。）が表示され、決定ボタン55のLEDは点灯状態となる。

20

【0799】

なお、遊技者が決定ボタン55を操作し、図158（B）に示すように表示画面11aに、遊技者に付与する上乗せゲーム数（ここでは50ゲームとする。）が表示された場合には、決定ボタン55のLEDは消灯状態としても良いし、点滅速度を変化させてもよい。何れにせよ、遊技者が決定ボタン55を操作する前の決定ボタン55のLEDの点灯態様と、遊技者が決定ボタン55を操作した後の決定ボタン55のLEDの点灯態様が異なっていればよい。

30

【0800】

これに対して遊技者に付与する上乗せゲーム数が150ゲーム以上であった場合は、図159（A）～（D）に示すような演出を行う。まず、図158（A）と同様、遊技者に付与する上乗せゲーム数を表示画面11aに表示する前に、決定ボタン55の内部に設けられたLEDを点滅させて、図158（A）に示すように決定ボタン55の画像とともに「PUSHボタンを押してください」というメッセージを表示画面11aに表示する（図159（A）参照。）。これにより遊技者が決定ボタン55を操作すると、図159（B）に示すように、表示画面11aの表示内容や決定ボタン55は何ら変化せず、決定ボタン55のLEDも点滅を継続する。これにより、図159（C）に示すように、再度遊技者が決定ボタン55を操作すると、図159（D）に示すように表示画面11aに遊技者に付与する上乗せゲーム数（ここでは200ゲームとする。）が表示され、決定ボタン55のLEDは点灯状態となる。

40

【0801】

このように、より多くの上乗せゲーム数が付与される場合は、最初の決定ボタン55の操作に対しては何ら演出を変化させず、2回目の操作で遊技者に付与する上乗せゲーム数を表示させる。これにより、最初の決定ボタン55の操作に対して無反応となる状況が遊

50

技者の意表を突き、無反応になるという状況自体が意外性のある演出となる。なお、最初の決定ボタン５５の操作に対する無反応は、スロットマシンにおける遊技の進行を遅延させるフリーズ状態になっているわけではないため、たとえば、図１５９（Ａ）の状態でもメダルの投入が可能であり、規定数のメダルが投入されれば次の遊技を開始することができる。

【０８０２】

ここで、図１５９（Ｂ）に示したように、決定ボタン５５を操作したにも関わらず無反応な状態となると、遊技者が決定ボタン５５に不具合が生じたと勘違いする可能性も考えられる。そこで、例えば決定ボタン５５の内部にバイブレータを設けておき、最初に決定ボタン５５が操作されたときに当該バイブレータを作動させて振動を発生するようにしてもよい。すなわち、図１６０（Ａ）に示すように決定ボタン５５の画像とともに「ＰＵＳＨボタンを押してください」というメッセージを表示画面１１ａに表示された状態で遊技者が決定ボタン５５を操作しても、表示画面１１ａの表示内容や決定ボタン５５のＬＥＤの点滅は何ら変化させないが、図１６０（Ｂ）に示すように、決定ボタン５５の内部に設けたバイブレータを所定時間だけ作動させて決定ボタン５５を振動させる。

【０８０３】

これにより、遊技者の意表を突くことができる可能性があるため、決定ボタン５５の振動を意外性のある演出とすることができる。そして、図１６０（Ｃ）に示すように遊技者が再度決定ボタン５５を操作すると、図１６０（Ｄ）に示すように表示画面１１ａに抽せんによって決定された上乗せゲーム数（ここでは２００ゲーム）が表示され、決定ボタン５５のＬＥＤが点灯状態となる。ここで、図１６０（Ｂ）に示したように、決定ボタン５５の振動という他者には悟られにくい演出を行うことで、例えばこの振動が何を意味するのかを理解している遊技者であれば、より多くの上乗せゲーム数が付与されるという喜びを独占することができ、そのような遊技者に優越感を持たせる演出とすることが可能となる。

【０８０４】

なお、最初の決定ボタン５５の操作を受けて実行する演出としては、決定ボタン５５の振動に代えて、例えばスロットマシンの内部にファンを設けて、遊技者の顔や手などに風を当てる演出や、音や光の色・点滅などによる演出を行ってもよい。また、上述した決定ボタン５５に関する演出は、遊技者に決定ボタン５５を短時間に繰り返し操作（連打）させ、操作されるごとに演出画像が変化する演出（いわゆる連打演出）にも適用してもよい。この場合、遊技者は連打しているにも関わらず、演出画像の変化が乏しいと感じることとなり、このような違和感が演出の一つとなり得る。

【０８０５】

また、サブボタンを用いた上乗せ付与演出は、上乗せ特化ゾーンの最終遊技として説明したが、それには限らない。例えば、ＡＴの上乗せが行われる遊技であれば何れでも良い。具体的には、ＡＴ中の或る遊技であったり、上乗せ特化ゾーン中の或る遊技等でも良い。

【０８０６】

（ＢＧＭ変更機能）

本実施形態のスロットマシンでは、ＡＴ遊技やボーナスゲームなどの遊技者に有利な遊技（有利な遊技状態）が行われている間はＢＧＭが出力されており、このような遊技中に遊技者の好みに応じてＢＧＭを変更できるようになっている。なお、ＢＧＭの変更はすべての有利な遊技状態で可能にする必要はなく、例えば第１のＡＴ遊技と第２のＡＴ遊技があった場合、第１のＡＴ遊技のみＢＧＭの変更が可能というように、特定の有利な遊技状態のみＢＧＭを変更することができるようにしてもよい。このＢＧＭの変更は、図１６１に示すように選択スイッチ５４を用いて行うことができるように構成されている。例えば、ＡＴ遊技が実行されるメイン遊技状態において、規定数のメダルを投入してスタートレバー２５が操作されると内部抽せんが行われ、押し順ベル役が内部当せんすると図１６１（Ａ）に示すように表示画面１１ａに押し順ナビ（ここでは「１・２・３」）が表示され、全リールが回転を開始する。このように全リールが回転している状況では決定ボタン５５のＬＥＤは消灯し、サブボタン（選択ボタン５４および決定ボタン５５）は無効（操作

を受け付けない状態)となる。

【0807】

そして、すべてのリールが停止した後の所定のタイミングから決定ボタン55のLEDを点灯させてサブボタンが有効(操作を受け付け可能な状態)となったことを報知する。このとき、遊技者が選択ボタン54の上方ボタン54U(図1(b)参照。)が操作されると、上方ボタン54Uが操作されるごとに、現在出力されているBGMの曲が順次他のBGMの曲に切り替わっていく。

【0808】

本実施形態のスロットマシンでは、上方ボタン54Uの操作によってBGMが変更可能であることを知らない遊技者のために、図161(B)に示すように表示画面11aの下部にメッセージ表示領域Mが表示され、当該表示領域にBGMの変更が可能である旨のメッセージ(以下、「変更可能メッセージ」という。)が表示される。この変更可能メッセージの冒頭には選択ボタン54を模したマークが表示され、さらにBGMの変更する際に操作するボタンが上方ボタン54Uであることを示すために、当該マークの上方ボタン54Uに当たる箇所を白抜きで表示している。

【0809】

メッセージ表示領域Mに表示された変更可能メッセージに応じて遊技者が上方ボタン54Uを操作すると、現在出力されているBGMの曲が他のBGMの曲に切り替わるとともに、図161(C)に示すように切り替わったBGMのタイトル(「シリーズBGM1」)がメッセージ表示領域Mに表示される。そして、上方ボタン54Uが操作されるごとに出力されるBGMの曲が切り替わるとともに、切り替わったBGMのタイトルがメッセージ表示領域Mに表示される。ここで、例えば変更可能なBGMが「シリーズBGM0」(デフォルトのBGM)～「シリーズBGM4」の5種類あったとすると、最初は「シリーズBGM0」のBGMが出力されている状態で変更可能メッセージが表示され、以下、上方ボタン54Uが操作されるごとに「シリーズBGM1」→「シリーズBGM2」→「シリーズBGM3」→「シリーズBGM4」→「シリーズBGM0」→「シリーズBGM1」→……と出力されるBGMの曲とともに、表示されるBGMのタイトルが循環的に切り替わっていく。なお、メッセージ表示領域Mは、スタートレバー25が操作されると消去する。

【0810】

本実施形態では、AT遊技またはボーナスゲームにおいて、遊技が行われるごとに変更可能メッセージが表示されるタイミングを徐々に遅延させている。この変更可能メッセージの表示制御やBGMの切り替えは副制御手段200によって制御される。以下に、副制御手段200が実行する変更可能メッセージの表示制御の内容について図162～図168に示すフローチャートを参照して説明する。

【0811】

まず、図162～図164のフローチャートを参照して全リールが停止したときに副制御手段200が行う全停止処理について説明する。副制御手段200は主制御手段100から全リールが停止した後(全リール停止後に遊技媒体が付与される場合は遊技媒体の付与が完了した後)に送信される所定の制御コマンドを受信すると、図162に示す全停止処理を実行する。まず、副制御手段200は、現在カスタム呼出し可能状態であるか(すなわち、BGMの切り替えが可能であるか)否かを判断する(ステップSb10)。具体的には、現在AT遊技中またはボーナスゲーム中であり、リールが回転しておらず(すなわち、遊技が行われておらず)、かつ、カット替え演出の実行が不可とされているか否かを判断する。ここで、カット替え演出は、表示画面11aに表示されている画像をカット替え演出に使用される画像に切り替える演出であり、この演出が実行されるときはBGMの音量が0にされる。このため、カット替え演出が発生する場合は変更後のBGMが聴こえないため、BGMの切替制御を実行しないようにしている。なお、カット替え演出の実行を可とするか不可とするかは、別途実行される演出抽せんによって決定される。

【0812】

A T遊技中またはボーナスゲーム中でなく、または、A T遊技中またはボーナスゲーム中であってもカット替え演出の実行が可能な状態であった場合は、ステップS b 1 0の判断結果がN Oとなり、図1 6 2の全停止処理を終了する。これに対してA T遊技中またはボーナスゲーム中であり、カット替え演出の実行が不可とされていた場合は、ステップS b 1 0の判断結果がY E Sとなり、副制御手段2 0 0は、図1 6 1 (B)に示した変更可能メッセージを表示するまでの時間（メッセージ表示開始時間）を、カスタムタイマにセットするカスタムタイマセット処理を行う（ステップS b 2 0）。これにより、カスタムタイマはセットされた時間を計時する。次に副制御手段2 0 0は、メッセージ表示開始時間を遅延させた回数をカウントする補正カウンタ加減算処理を行い（ステップS b 3 0）、その後、図1 6 2の全停止処理を終了して他の処理を行う。なお、上述したカスタムタイマの値や補正カウンタの値、および、その他の各種制御処理を行う上で必要となる値などは副制御手段2 0 0が備えるRWMに記憶されるものとする。

10

【0 8 1 3】

次に、図1 6 2のステップS b 2 0に示したカスタムタイマセット処理の内容について図1 6 3に示すフローチャートを参照して説明する。まず、副制御手段2 0 0は、上述したカスタムタイマに初期値として定数Aをセットする（ステップS b 2 1）。本実施形態では、定数Aはカスタムタイマが1. 5秒間を計時することとなる数値に設定されている。次に副制御手段2 0 0は、カスタムタイマにセットされている値に対して、補正カウンタのカウント値とカスタムタイマが0. 0 1秒を計時することとなる数値とを掛け合わせた値（補正值）を加算する（ステップS b 2 2）。そして図1 6 3のカスタムタイマセット処理を終了して、図1 6 2に示したステップS b 3 0の補正カウンタ加減算処理を行う。

20

【0 8 1 4】

次に、図1 6 2のステップS b 3 0に示した補正カウンタ加減算処理の内容について図1 6 4に示すフローチャートを参照して説明する。まず、副制御手段2 0 0は、上述した補正カウンタの値が最大値として予め定められている定数B未満であるか否かを判断する（ステップS b 3 1）。本実施形態では、定数Bは5 9と設定されている。補正カウンタの値が5 9以上であった場合はステップS b 3 1の判断結果がN Oとなり、図1 6 4の補正カウンタ加減算処理を終了し、さらに図1 6 2の全停止処理を終了して他の処理を行う。これに対して補正カウンタの値が5 9未満であった場合はステップS b 3 1の判断結果がY E Sとなり、副制御手段2 0 0は補正カウンタの値を1加算して（ステップS b 3 2）、図1 6 4の補正カウンタ加減算処理を終了し、さらに図1 6 2の全停止処理を終了して他の処理を行う。

30

【0 8 1 5】

以上のように、A T遊技中またはボーナスゲーム中は、B G Mの変更が可能な状態であれば、全リールが停止するごとにカスタムタイマに初期値と補正值との合計値がセットされる。

【0 8 1 6】

次に図1 6 5～図1 6 7のフローチャートを参照して、表示画面1 1 aに画像を表示するために、副制御手段2 0 0が各フレームの画像を生成する際に実行するフレーム（毎時間）処理の内容について説明する。まず、副制御手段2 0 0は、カスタム呼出し可能状態か否かの判断を行う（ステップS b 4 0）。この判断処理は、図1 6 2のステップS b 1 0の内容と同様であるため詳しい説明を省略する。ステップS b 4 0の判断結果がY E Sとなった場合、副制御手段2 0 0は、上方ボタン5 4 Uの操作に応じた処理を行うカスタム制御処理を行う（ステップS b 4 1）。次に副制御手段2 0 0は、カスタムタイマの値が0を越えているか否かを判断する（ステップS b 4 2）。なお、ステップS b 4 0の判断結果がN Oになった場合はステップS b 4 1の処理を実行せずに直接ステップS b 4 2の判断処理を行う。

40

【0 8 1 7】

ステップS b 4 2の判断処理において、カスタムタイマの値が0であった場合は判断結果がN Oとなり、図1 6 5のフレーム（毎時間）処理を終了して他の処理を行う。これに

50

対してカスタムタイマの値が1以上であった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200はカスタムタイマの値から1を減算する(ステップSb43)。次いで副制御手段200はカスタムタイマの値が0になったか否かを判断し(ステップSb44)、カスタムタイマの値が0になった場合は判断結果がYESとなって、表示画面11aのメッセージ表示領域Mにメッセージを表示するためのカスタム表示処理を行う(ステップSb45)。これに対してステップSb44の判断処理で、カスタムタイマの値が0になっていない場合は判断結果がNOとなり、ステップSb45の処理を行うことなく図165のフレーム(毎時間)処理を終了して他の処理を行う。

【0818】

次に、図165のステップSb41に示したカスタム制御処理の内容について図166に示すフローチャートを参照して説明する。まず、副制御手段200は、上方ボタン54が操作されたか否かを判断する(ステップSb50)。上方ボタン54が操作されなかった場合は判断結果がNOとなり、図166のカスタム制御処理を終了して図165のステップSb42の処理を行う。これに対して、上方ボタン54が操作された場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200はカスタムタイマの値を0にクリアし(ステップSb51)、カスタムポジションを変更する(ステップSb52)。

【0819】

カスタムポジションは、メッセージ表示領域Mに表示する内容を指定する0~5の整数であり、0は変更可能メッセージの文字列、1は「シリーズBGM0」という文字列、2は「シリーズBGM1」という文字列、3は「シリーズBGM2」という文字列、4は「シリーズBGM3」という文字列、5は「シリーズBGM4」という文字列を指定するものとする。なお、カスタムポジションの初期値を0とし、最初にステップSb52の処理を行ったときは、カスタムポジションの値0(変更可能メッセージの文字列)から2(「シリーズBGM1」という文字列)に変化させ、その後はステップSb52の処理を行うごとにカスタムポジションの値を1~5(整数)の範囲で循環的に変化させる。これによりカスタムポジションは、0→2→3→4→5→1→2→…と変化していく。

【0820】

次いで副制御手段200は、補正カウンタに最大値(定数B)をセットする(ステップSb53)。ここで、前述したとおり本実施形態における定数Bは59とする。そして、図165のステップSb45と同様のカスタム表示処理を行った後(ステップSb54)、図166のカスタム制御処理を終了し、さらに図165のフレーム(毎時間)処理を終了して他の処理を行う。

【0821】

次に、図165のステップSb45および図166のステップSb54に示したカスタム表示処理の内容について図167に示すフローチャートを参照して説明する。カスタム表示処理において、副制御手段200はカスタムポジションに応じた表示処理を行う(ステップSb60)。すなわち、カスタムポジションの値が0であればメッセージ表示領域Mに、変更可能メッセージを表示し、カスタムポジションの値が1であれば「シリーズBGM0」という文字列、2であれば「シリーズBGM1」という文字列、3であれば「シリーズBGM2」という文字列、4であれば「シリーズBGM3」という文字列、5であれば「シリーズBGM4」という文字列をメッセージ表示領域Mに表示する。これにより副制御手段200は図167のカスタム表示処理を終了し、次の処理を行う。

【0822】

次に、図168のフローチャートを参照して副制御手段200で実行されるカスタムクリア処理の内容について説明する。このカスタムクリア処理は、例えば、AT遊技やボーナスゲームが開始されるとき、あたかもAT遊技が終了するような演出を行った後、継続してAT遊技を開始するときなどに実行される。カスタムクリア処理を開始すると、副制御手段200はカスタムポジションを0にクリアし(ステップSb71)、次いで補正カウンタの値を0にクリアした後(ステップSb72)、図168のカスタムクリア処理を終了して他の処理を行う。

10

20

30

40

50

【0823】

次に、上述した処理を実行したことによる、AT遊技中における変更可能メッセージの表示タイミングの変遷について図169に示すタイミングチャートを参照して説明する。なお、以下の説明では、AT遊技が開始してから60回の遊技を行うとAT遊技が終了するものとする。まず、所定のAT遊技開始条件（後述する）が満たされて、AT遊技が開始されると図168のカスタムクリア処理により、カスタムポジションの値と補正カウンタの値が0にクリアされる。そして、図169（A）に示すように、AT遊技の1ゲーム目において全リールが停止すると、図163のステップSb21でカスタムタイマに初期値として1.5秒間に相当する定数Aがセットされ、ステップSb22において補正カウンタのカウント値（0）と0.01秒間に相当するタイマ値とが乗算され、その結果（0）が、カスタムタイマにセットされた定数Aに加算される。次いで、ステップSb30においては補正カウンタの値に1が加算され（図164のステップSb32参照。）、これにより補正カウンタの値は1となる。

10

【0824】

これにより、図165に示したフレーム（毎時間）処理において、全リールの停止後上方ボタン54Uが操作されなければ、各フレームごとに図166のステップSb50の判断結果がNOとなり、これにより図166のステップSb52でカスタムポジションが変更されることなく、図165のステップSb43でカスタムタイマの値が1減算される。そして、カスタムタイマの値が0になるまではステップSb44の判断結果がNOとなり、以下、ステップSb40→Sb41（図166のステップSb50：NO）→Sb43→Sb44の処理が繰り返される。やがてカスタムタイマの値が0になると（すなわち図165のフレーム（毎時間）処理を開始してから1.5秒（図169（A）におけるT）が経過すると）図165のステップSb44の判断結果がYESとなり、ステップSb45の処理によりカスタムポジション0、すなわち変更可能メッセージの表示処理が行われる。

20

【0825】

その後、スタートレバー25が操作されると、変更可能メッセージが消えてAT遊技の2ゲーム目が開始する。そして当該遊技において全リールが停止すると、図163のステップSb21においてカスタムタイマに初期値として1.5秒間に相当する定数Aがセットされ、次いでステップSb22において補正カウンタのカウント値（1）と0.01秒間に相当するタイマ値とが乗算され、その結果（0.01秒間に相当するタイマ値）が、カスタムタイマにセットされた定数Aに加算される。

30

【0826】

これにより、図165に示したフレーム（毎時間）処理において、全リールの停止後上方ボタン54Uが操作されなければ、図166のステップSb52でカスタムポジションが変更されることなく、図165のステップSb43でカスタムタイマの値が1減算される。そして、カスタムタイマの値が0になるまではステップSb44の判断結果がNOとなり、以下、ステップSb40→Sb41（図166のステップSb50：NO）→Sb43→Sb44の処理が繰り返される。やがてカスタムタイマの値が0になると、すなわち図165のフレーム（毎時間）処理を開始してから1.5秒（図169（A）においてはT）+0.01秒（図169（A）においてはt）が経過すると、図165のステップSb44の判断結果がYESとなり、ステップSb45の処理により変更可能メッセージの表示処理が行われる。

40

【0827】

次に、AT遊技が行われるごとに変更可能メッセージが表示されている状況で、変更可能メッセージが表示されている最中に上方ボタン54Uが操作された場合について、図169（B）を参照して説明する。まず、AT遊技が開始されてから8ゲーム目が終了した状況においては、全リールが停止してから1.5秒+0.01秒×7=1.57秒後に変更可能メッセージが表示画面11aに表示される。次いで、AT遊技が開始されてから9ゲーム目が終了した状況において、全リール停止後、1.58秒後に変更可能メッセージ

50

が表示されているときに、初めて上方スイッチ 5 4 U が操作されたとする。

【0828】

この場合、図 1 6 6 のステップ S b 5 0 の判断結果が Y E S となり、ステップ S b 5 1 ~ S b 5 4 の処理により、カスタムタイマの値がクリアされてからカスタムポジションが 0 から 2 に変更され、補正カウンタの値が最大値（定数 B）となった後、カスタムポジション（2）に応じた表示（「シリーズ B G M 1」の文字列の表示）が行われる。これ以降、補正カウンタの値は最大値に維持される（図 1 6 4 のステップ S b 3 1 の判断結果が N O となり、補正カウンタに 1 が加算されない）ため、次の 1 0 ゲーム目においては、全リールが停止してから 1 . 5 秒 + 0 . 0 1 秒 $\times$ 5 9 = 2 . 0 9 秒後に変更可能メッセージが表示されることになる。これは遊技者が上方スイッチ 5 4 を操作したということは、遊技者は B G M の変更が可能な状態であることを理解しているとみなすことができるためである。このような場合は、変更可能メッセージを表示する必要性は低いといえることができ、変更可能メッセージの表示を最大限遅延させたとしても遊技者にとってデメリットとはならないからである。

10

【0829】

次に、A T 遊技が行われるごとに変更可能メッセージが表示されている状況で、変更可能メッセージが表示される前に上方ボタン 5 4 U が操作された場合について、図 1 6 9 （C）を参照して説明する。まず、A T 遊技が開始されてから 8 ゲーム目が終了した状況においては、全リールが停止してから 1 . 5 秒 + 0 . 0 1 秒 $\times$ 7 = 1 . 5 7 秒後に変更可能メッセージが表示画面 1 1 a に表示される。次いで、A T 遊技が開始されてから 9 ゲーム目が終了した状況において、全リール停止後、1 . 5 8 秒が経過する前（変更可能メッセージが表示される前）に、初めて上方スイッチ 5 4 U が操作されたとする。

20

【0830】

この場合、図 1 6 6 のステップ S b 5 0 の判断結果が Y E S となり、ステップ S b 5 1 ~ S b 5 4 の処理により、カスタムタイマの値がクリアされてからカスタムポジションが 0 から 2 に変更され、補正カウンタの値が最大値（定数 B）となった後、カスタムポジション（2）に応じた表示（「シリーズ B G M 1」という文字列の表示）が行われる。すなわち、メッセージ表示領域 M に変更可能メッセージが表示される前に、変更された B G M のタイトルが表示されることになる。また他の処理によって出力されていたデフォルトのシリーズ B G M 0 の曲がシリーズ B G M 1 の曲に切り替わり、以下、上方スイッチ 5 4 U が操作されるごとに出力される B G M の曲が切り替わっていくことになる。

30

【0831】

そして、それ以降は上方スイッチ 5 4 U が操作されるごとにステップ S b 5 2 の処理によりカスタムポジションが 1 ~ 5 の範囲で循環的に変更され、これに応じてメッセージ表示領域 M に表示される B G M のタイトルが変化していく。また、1 0 ゲーム目以降は、補正カウンタの値が最大値に維持されるため（図 1 6 4 のステップ S b 3 1 の判断結果が N O となり、補正カウンタに 1 が加算されない。）、全リールが停止してから 1 . 5 秒 + 0 . 0 1 秒 $\times$ 5 9 = 2 . 0 9 秒後に変更可能メッセージが表示されることになる。

【0832】

図 1 6 9 （A）に示したように、A T 遊技中の 1 ゲーム目において全リール停止後に上方ボタン 5 4 U が操作されなければ 1 . 5 秒後に変更可能メッセージが表示画面 1 1 a に表示され、以下、A T 遊技を行うごとに変更可能メッセージの表示タイミングが 0 . 0 1 秒ごとに遅延していく。そして A T 遊技の最後の遊技（6 0 ゲーム目）では、全リールが停止してから 1 . 5 秒 + 0 . 0 1 秒 $\times$ 5 9 = 2 . 0 9 秒後に変更可能メッセージが表示される。

40

【0833】

ここで、例えば A T 遊技を行うごとに、全リールが停止してから一定して 1 . 5 秒経過時に変更可能メッセージを表示した場合、遊技者が変更可能メッセージの表示直後にスタートレバー 2 5 を操作したとすると、変更可能メッセージが一瞬だけ表示されることになる。そして、その後もスタートレバー 2 5 が同じタイミングで繰り返し操作されると、毎

50

遊技、変更可能メッセージが一瞬だけ表示されて消えることになる。遊技者にはこれが画面のチラつきと認識されてしまい、鬱陶しさを感じさせてしまう虞がある。

【0834】

このため本実施形態では、変更可能メッセージの表示タイミングを遊技ごとに0.01秒ずつ遅延させていくことで、遊技者が同じテンポでスタートレバー25を操作していたとしても、やがて変更可能メッセージが表示される前にスタートレバー25が操作されることとなり、遊技者に、変更可能メッセージの表示が画面のチラつきと認識されないようにすることができる。また、変更可能メッセージの表示タイミングが0.01秒という僅かな時間ずつ遅延させていくため、遊技者は表示タイミングの遅延を感じにくくなり、遊技者に違和感を与える虞が低いという効果も奏する。

10

【0835】

なお、上述した例では、AT遊技中またはボーナスゲーム中は、変更可能メッセージの表示とは関係なく、上方ボタン54Uが操作されるとBGMの曲が切り替わっていたが、変更可能メッセージが表示された後に上方ボタン54Uが操作された場合にBGMの曲を切り替えられるようにしてもよい。また、上述した例では上方ボタン54Uが操作されると直ちにBGMの曲が切り替わっていたが、上方ボタン54Uの操作に応じてメッセージ表示領域Mに表示されるBGMのタイトルを変更していき、遊技者が決定ボタン55を操作したときに、メッセージ表示領域Mに表示されていたタイトルのBGMの曲に切り替えるようにしてもよい。また、必ずしも遊技が行われるごとに変更可能メッセージの表示タイミングを0.01秒ずつ遅延させる必要は無く、例えばAT遊技が開始してから9ゲーム目までは、各ゲームにおいて全リールが停止してから1.5秒後（初期値）に変更可能メッセージを表示し、10ゲーム目以降は、各ゲームにおいて全リールが停止してから1.5秒+0.1秒（=0.01秒×10）後に変更可能メッセージを表示するようにしてもよい。また、上述した例では補正カウンタの値の最大値を59としていたが、AT遊技やボーナスゲームのゲーム数（終了条件）に合わせて変化させてもよい。また、初期値を1.5秒、遅延させていく時間の最小単位を0.01秒としたが、これらの時間は任意な時間に設定するようにしてもよい。

20

【0836】

（出玉率の試験信号）

本実施形態のスロットマシンでは、遊技者の射幸心を著しくそそることがないことを検査するために、所定の試験装置（例えば、試験装置そのものだけでなく、遊技機と試験装置との間を中継するインターフェイス基板でも良い）に対して出力可能な試験信号を生成している。この試験信号は、左、中、右ストップスイッチを停止操作する順序や停止操作するタイミングなど、遊技の実行に関する情報を含んでおり、所定の試験装置は検査対象のスロットマシンにおいて生成された試験信号に従って所定回数の遊技を実行し、当該遊技において投入されたメダル枚数および払い出されたメダル枚数を求める試験を行う。この試験の結果、当該遊技において投入された全メダル枚数に対する払い出された全メダル枚数の割合（出玉率）を算出し、当該出玉率に基づいて遊技者の射幸心を著しくそそるか否かを検査することができる。具体的には、試験によって得られた出玉率が予め規定されている上限の出玉率を越えた場合、または、下限の出玉率を下回った場合は、遊技者の射幸心を著しくそそると判断することができる。

30

40

【0837】

上述した試験信号には、主に出玉率が所定の上限値を越えたか否かを検査するための試験（IF2試験）に使用するための試験信号（IF2試験信号）と、主に出玉率が所定の下限値を下回ったか否かを検査するための試験（IF3試験）に使用するための信号（IF3試験信号）とがある。なお、IF2試験およびIF3試験の「IF」は、インターフェイスの略称である。また、主制御手段100が試験信号の出力処理を実行可能に構成されている。また、IF2試験とIF3試験とを試験機側が任意に選べるようにするため、毎遊技、IF2試験信号とIF3試験信号の両方を主制御手段100が生成する。そして、主制御手段100は生成したIF2試験信号とIF3試験信号の両方の出力処理を毎

50

遊技実行可能に構成されている。

【0838】

なお、市場に投入されるスロットマシンにおいては、前述した試験装置やインターフェイス基板と接続されることがないため、IF2試験信号およびIF3試験信号が実際に外部へ出力されることはないが、遊技の制御を行うための制御プログラムの中に各試験信号の出力処理に相当するプログラムが含まれているため、上記制御プログラムの処理を行う過程で各試験信号の出力処理も実行される。そのため、「試験信号の出力処理を実行可能」とは、「試験信号を出力するための処理を実行可能」等と称することがある。

【0839】

IF2試験は、最も利益が得られるストップスイッチの押し順および停止操作タイミングで遊技を行った場合を想定した試験である。したがって、IF2試験信号はストップスイッチの押し順および停止操作タイミングに関する情報を含んでいる。ここで、ストップスイッチの押し順が報知されない遊技では、いわゆるDDT打法、KKK打法または小役回収打法（以下、単に「小役回収打法」という。）と呼ばれる停止操作方法でストップスイッチが停止操作されることとなる試験信号を生成する。ここで、小役回収打法とは、内部当せんした役に対応する図柄組合せを100%またはそれに近い確率で有効ライン上に揃えることができる一定の押し順および停止操作タイミングで各ストップスイッチを停止操作することをいう。また、ストップスイッチの押し順が報知される遊技では、押し順の報知内容（押し順ナビの内容）に拘わらず、遊技者が最も多く利益が得られることとなる押し順かつ任意の停止操作タイミングでストップスイッチが停止操作されることとなる試験信号を生成する。

【0840】

IF3試験は、いわゆる目押しの技量が低い遊技者が遊技を行った場合を想定した試験である。したがって、IF3試験信号は停止操作タイミングを一切指定せず、ストップスイッチの押し順に関する情報のみを含んでいる。したがって、本実施形態のスロットマシンは、ストップスイッチの押し順が報知されない遊技では、内部当せんした役が入賞する可能性が最も低くなる押し順で各ストップスイッチが操作されることとなる試験信号を生成する。これに対して、ストップスイッチの押し順が報知される遊技では、第1停止操作から第3停止操作までの押し順が確定している押し順ナビ（以下、「確定押し順ナビ」という。）が報知された遊技では、報知された押し順に従ってストップスイッチが停止操作されることとなる試験信号を生成する。一方、ストップスイッチの押し順が不確定になっている押し順ナビ（以下、「不確定押し順ナビ」という。）が報知された遊技では、押し順ナビが報知されていない遊技と同じ押し順でストップスイッチが停止操作されることとなる試験信号を生成する。

【0841】

次に、図170を参照して上述したIF2試験用の試験信号（以下、「IF2試験信号」という。）およびIF3試験用の試験信号（以下、「IF3試験信号」という。）の具体例について説明する。ここで、図170（a）はIF2試験信号の内容を示しており、図170（b）はIF3試験信号の内容を示している。これらの図に示すように、IF2試験信号およびIF3試験信号は、いずれも指示番号表示遊技（指示番号が表示される遊技）で出力され得る6種類の試験信号と、指示番号非表示遊技（指示番号が表示されない遊技）で出力される1種類の試験信号とがある。

【0842】

ここで、「指示番号」は第1実施形態で説明した指示番号と同様、押し順を示す番号であり、「指示番号表示遊技」とは、払出数表示ランプ46jに指示番号が表示される遊技のことをいう。また、「指示番号非表示遊技」とは、払出数表示ランプ46jに指示番号が表示されない遊技のことをいう。また、払出数表示ランプ46jに指示番号を表示する場合は、指示番号に対応する数字の前に、指示番号であることを示す記号（例えば「＝」）を付して表示してもよい。この場合、指示番号「1」を払出数表示ランプ46jに表示する場合、その表示態様は「＝1」となる。なお、指示番号は払出数表示ランプではなく

、指示番号を表示可能なランプ（指示モニタとも称する）であれば良い。

【0843】

まず、図170（a-1）に示す指示番号表示遊技におけるIF2試験信号の内容について説明する。IF2試験信号には、第1停止操作、第2停止操作および第3停止操作するストップスイッチの種類（右／中／左）の順序と、各ストップスイッチを停止操作するタイミングの情報が含まれている。図170（a-1）に示す表では、「IF2試験信号」欄において、「第1停止操作」～「第3停止操作」の各欄に「操作リール」欄と「図柄番号」欄とが設けられている。各「操作リール」欄には停止操作されるリールの種類（左or中or右）が記載され、各「図柄番号」欄には表示窓W（図1参照。）の所定位置（ここでは中段とする。）に到達したときに停止操作を行う図柄番号が記載されている。

10

【0844】

図170（a-1）において、指示番号「1」～「4」に対応するIF2試験信号は、AT遊技中に表示される押し順ナビに対応しており、指示番号「1」に対応するIF2試験信号は、中→左→右の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「=1」が表示され、表示画面11aに「2・1・3」（中→左→右）の押し順ナビが表示される場合に当該IF2試験信号の出力処理を行う。このような指示番号および押し順ナビは、ストップスイッチを正解押し順（中→左→右）で停止操作すれば、停止操作タイミングが任意であっても遊技媒体の付与が可能となる小役が内部当せんすると表示される。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、IF2試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになる。

20

【0845】

指示番号「2」に対応するIF2試験信号は、中→右→左の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「=2」が表示され、表示画面11aに「3・1・2」（中→右→左）の押し順ナビが表示される場合に当該IF2試験信号の出力処理を行う。このような指示番号および押し順ナビは、ストップスイッチを正解押し順（中→右→左）で停止操作すれば、停止操作タイミングが任意であっても遊技媒体の付与が可能となる小役が内部当せんすると表示される。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、IF2試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになる。

30

【0846】

指示番号「3」に対応するIF2試験信号は、右→左→中の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「=3」が表示され、表示画面11aに「2・3・1」（右→左→中）の押し順ナビが表示される場合に当該IF2試験信号の出力処理を行う。このような指示番号および押し順ナビは、ストップスイッチを正解押し順（右→左→中）で停止操作すれば、停止操作タイミングが任意であっても遊技媒体の付与が可能となる小役が内部当せんすると表示される。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、IF2試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになる。

40

【0847】

指示番号「4」に対応するIF2試験信号は、右→中→左の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「=4」が表示され、表示画面11aに「3・2・1」（右→中→左）の押し順ナビが表示される場合に当該IF2試験信号の出力処理を行う。このような指示番号および押し順ナビは、ストップスイッチを正解押し順（右→中→左）で停止操作すれば、停止操作タイミングが任意であっても遊技媒体の付与が可能となる小役が内部当せんすると表示される。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示さ

50

れた遊技において、ＩＦ２試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになる。

【０８４８】

指示番号「５」に対応するＩＦ２試験信号は、中→左→右の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「＝５」が表示され、表示画面１１ａに「×・？・？」の押し順ナビが表示される場合に当該ＩＦ２試験信号の出力処理を行う。ここで、「×・？・？」の押し順ナビは、左ストップスイッチ２６ａを第１停止操作しない方が好ましいこと（「×」）、および、中ストップスイッチ２６ｂまたは右ストップスイッチ２６ｃのいずれかを第１停止操作すべきこと（「？」）を示唆している。このように、押し順ナビの態様として、一部が「×」、その他が「？」で構成されたナビを「不確定押し順ナビ」と称する。

10

【０８４９】

このような指示番号および押し順ナビは、ＡＴ遊技を開始可能なメイン遊技状態（例えば、ＡＴ準備状態）において、所定の共通小役が内部当せんすると表示される。ここで、ＡＴ遊技を開始可能な状態としては、例えば第１実施形態や第２実施形態で説明したＡＴ抽せんに当せんした状態などがある。また、所定の共通小役は、ストップスイッチの操作順序および停止操作タイミングに関係なく必ず所定数の遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示される内部抽せん結果としている。

【０８５０】

なお、ＡＴ遊技への移行契機となる内部抽せんの結果（以下、「ＡＴ契機抽せん結果」という。）は、上述した所定の共通小役に限らず、ア）中→左→右の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する内部抽せん結果、イ）中→右→左の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果、ウ）右→左→中の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果、エ）右→中→左の押し順でストップスイッチが停止操作された場合のみ所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果を有し、ＡＴ遊技を開始可能な状態で、ア）～エ）の何れかの抽せん結果が内部抽せん結果として決定したときに「×・？・？」の押し順ナビ（不確定押し順ナビ）を報知しても良い。この場合も指示モニタには「＝５」が表示される。

20

30

【０８５１】

また、上述したア）～エ）のような抽せん結果をＡＴ契機抽せん結果にする場合、ア）～エ）の内部当せん確率を、左ストップスイッチが第１停止操作された（すなわち、押し順が左→中→右または左→右→中で停止操作された）場合に所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果の内部当せん確率よりも高く設定してもよい。ここで、左ストップスイッチが第１停止操作された（すなわち、押し順が左→中→右または左→右→中で停止操作された）場合に所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示する抽せん結果の内部当せん確率は「０」であっても良い（左ストップスイッチが第１停止操作された（すなわち、押し順が左→中→右または左→右→中で停止操作された）場合に所定数の遊技媒体が付与される図柄組合せが停止表示される抽せん結果が存在しなくても良い）。

40

【０８５２】

さらに、上述したア）～エ）のような抽せん結果をＡＴ契機抽せん結果とする場合、本実施形態においてＡＴ遊技中に押し順ナビの実行対象となる内部抽せん結果（指示番号「１」～「４」が表示される内部抽せん結果）を用いてもよい。このような構成にした場合、例えば中→左→右が正解押し順となる抽せん結果が内部当せんしたときは、メイン遊技状態がＡＴ準備状態であれば「×・？・？」の押し順ナビおよび指示番号「＝５」を表示し、ＡＴ遊技状態であれば、「２・１・３」の押し順ナビと指示番号「＝１」を表示するように構成するとよい。ただし、ＩＦ２試験信号は、メイン遊技状態がＡＴ準備状態であ

50

れば中→左→右の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば中→左→右の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有する。一方、I F 3試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば左→中→右の押し順（指示が無い遊技と同じ押し順）を示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば中→左→右の押し順を示す情報を有する。

【0853】

また、中→右→左が正解押し順となる抽せん結果が内部当せんしたときは、メイン遊技状態がA T準備状態であれば「×・?・?」の押し順ナビと指示番号「=5」を表示し、A T遊技状態であれば、「3・1・2」の押し順ナビと指示番号「=2」を表示するように構成するとよい。ただし、I F 2試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば中→左→右の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば中→右→左の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有する。一方、I F 3試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば左→中→右の押し順（指示が無い遊技と同じ押し順）を示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば中→右→左の押し順を示す情報を有する。

【0854】

また、右→左→中が正解押し順となる抽せん結果が内部当せんしたときは、メイン遊技状態がA T準備状態であれば「×・?・?」の押し順ナビと指示番号「=5」を表示し、A T遊技状態であれば、「2・3・1」の押し順ナビと指示番号「=3」を表示するように構成するとよい。ただし、I F 2試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば中→左→右の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば右→中→左の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有する。一方、I F 3試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば左→中→右の押し順（指示が無い遊技と同じ押し順）を示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば右→左→中の押し順を示す情報を有する。

【0855】

また、右→中→左が正解押し順となる抽せん結果が内部当せんしたときは、メイン遊技状態がA T準備状態であれば「×・?・?」の押し順ナビと指示番号「=5」を表示し、A T遊技状態であれば、「3・2・1」の押し順ナビと指示番号「=4」を表示するように構成するとよい。ただし、I F 2試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば中→左→右の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば右→中→左の押し順と各ストップスイッチを任意のタイミングで停止操作することを示す情報を有する。一方、I F 3試験信号は、メイン遊技状態がA T準備状態であれば左→中→右の押し順（指示が無い遊技と同じ押し順）を示す情報を有し、メイン遊技状態がA T遊技状態であれば右→中→左の押し順を示す情報を有する。

【0856】

さらに、このように構成した場合はA T準備状態とA T遊技状態とで共通の内部抽せんテーブル（内部抽せん処理において参照され、当せんし得る各抽せん結果の当せん確率を定めたテーブル）を使用することができる（A T準備中からA T遊技状態への移行に伴って内部抽せんテーブルは変わらない）。

【0857】

本実施形態において、指示モニタに「=5」が表示され、表示画面11aに「×・?・?」の押し順ナビが表示された遊技では、各ストップスイッチの押し順に関係なく遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになるが、中ストップスイッチ26bまたは右ストップスイッチ26cのいずれかが第1停止操作された場合は次の遊技からA T遊技を開始し、左ストップスイッチ26aが第1停止操作された場合はA T遊技を開始し

10

20

30

40

50

ないように構成されている。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、ＩＦ２試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示され、かつ、次の遊技からＡＴ遊技が開始されることになる。

【０８５８】

なお、指示モニタに「＝５」が表示され、表示画面１１ａに「×・？・？」の押し順ナビが表示された遊技では、中ストップスイッチ２６ｂまたは右ストップスイッチ２６ｃのいずれかが第１停止操作された場合は、必ず次の遊技からＡＴ遊技を開始しても良いし、一定の確率で次の遊技からＡＴ遊技を開始しても良い。つまり、指示モニタに「＝５」が表示され、表示画面１１ａに「×・？・？」の押し順ナビが表示された遊技で、中ストップスイッチ２６ｂまたは右ストップスイッチ２６ｃのいずれかが第１停止操作された場合は、ＡＴ遊技を開始可能に構成されていれば良い。

【０８５９】

また、上述した指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、遊技者が左ストップスイッチ２６ａを第１停止操作した場合は、ＡＴ遊技が開始されないが、それ以降の遊技で所定の共通小役が内部当せんしたときに、再度、指示モニタに「＝５」が表示され、表示画面１１ａに「×・？・？」の押し順ナビが表示され、再び遊技者にＡＴ遊技が開始されるチャンスが与えられる。そして、このときの遊技で遊技者が中または右ストップスイッチを第１停止操作した場合は、次の遊技からＡＴ遊技が開始される。

【０８６０】

また、「×・？・？」の押し順ナビが表示された遊技のＩＦ２試験信号に含まれる操作順序の情報は「中→左→右」としたが、これに限らずＡＴ遊技が開始されることとなる押し順を示す情報であればよい。例えば本実施形態のスロットマシンであれば、中ストップスイッチまたは右ストップスイッチを第１停止操作すればＡＴ遊技が開始可能に構成されることから、ＩＦ２試験信号に含まれる操作順序の情報を「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の何れかに定めることができる。換言すると、「×」に対応したストップスイッチを第１停止としないストップスイッチの操作順序であれば良い。なお、このように「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の何れかにした場合であってもストップスイッチの操作タイミングに関する情報は、任意の情報で良い。

【０８６１】

指示番号「６」に対応するＩＦ２試験信号は、中→左→右の押し順を示す情報と、各ストップスイッチの停止操作タイミングを任意で行うことを示す情報とを含んでいる。本実施形態では、指示モニタに「＝６」が表示され、表示画面１１ａに「？・１・？」の押し順ナビが表示される場合に当該ＩＦ２試験信号の出力処理を行う。このような指示番号および押し順ナビは、前述した上乘せ付与演出（図１５４～図１５６参照。）で説明した所定の押し順ベル役が内部当せんすると表示される。これにより、このような指示番号および押し順ナビが表示された遊技において、ＩＦ２試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作された場合、中→左→右が正解押し順の抽せん結果が内部当せんしたときは遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されるが、中→右→左が正解押し順の抽せん結果が内部当せんしたときは取りこぼすことになる。なお、指示番号「６」に対応するＩＦ２試験信号に含まれる押し順の情報は中→左→右としたが、中→右→左としても良い。換言すれば、第１停止が「中」に対応した操作順序の情報であれば良い。

【０８６２】

次に、図１７０（ａ－２）の指示番号非表示遊技（押し順が報知されない遊技）におけるＩＦ２試験信号の内容について説明する。前述したように、ＩＦ２試験では押し順が報知されない遊技においては、毎遊技、ストップスイッチを小役回収打法で停止操作する試験信号を出力する処理を実行することとなっている。本実施形態のスロットマシンにおける小役回収打法は、各ストップスイッチを左→中→右の押し順で停止操作し、かつ、各リールの図柄番号「５」が表示窓Ｗの中段に到達したときに停止操作を行うことである。したがって、ＩＦ２試験信号は、各ストップスイッチを左→中→右の押し順で停止操作し、

かつ、各リールの図柄番号「5」が表示窓Wの中段に到達したときに停止操作を行うことを示す情報を含んでいる。なお、指示番号が表示されない遊技では、指示モニタに指示番号が表示されず、表示画面11aにも押し順ナビが表示されないため、図170(a-2)の「指示番号」欄および「押し順ナビ」欄には「-」が表記されている。

【0863】

図170(b)に示すIF3試験信号について説明する。ここで、図170(b-1)および図170(b-2)における「指示番号」欄および「押し順ナビ」欄の内容は、図170(a-1)および図170(a-2)の「指示番号」欄および「押し順ナビ」欄の内容と同じである。図170(b-1)において、前述したように、指示番号「1」～「4」は、正解押し順で各ストップスイッチが停止操作されると任意の停止操作タイミングでも遊技媒体が付与される小役が当せんしたときに指示モニタに表示される。したがって、IF3試験信号は押し順に関する情報しか含んでいない（各ストップスイッチの操作タイミングの情報を含んでいない）が、各指示番号に対応する正解押し順の情報を含んでいる。このため、指示番号「1」～「4」に対応するIF3試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作された場合は、遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されることになる。

【0864】

つまり、指示番号「1」のときのIF3試験信号は、指示番号「1」のときのIF2試験信号のストップスイッチの操作順序の情報と同じである。同様に、指示番号「2」のときのIF3試験信号は、指示番号「2」のときのIF2試験信号のストップスイッチの操作順序の情報と同じである。同様に、指示番号「3」のときのIF3試験信号は、指示番号「3」のときのIF2試験信号のストップスイッチの操作順序の情報と同じである。同様に、指示番号「4」のときのIF3試験信号は、指示番号「4」のときのIF2試験信号のストップスイッチの操作順序の情報と同じである。

【0865】

また、指示番号「6」に対応するIF3試験信号は、中→左→右の押し順を示す情報を含んでいるので、指示番号「6」および「?・1・?」の押し順ナビが表示された遊技で、当該IF3試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作された場合は、IF2試験と同様に、中→左→右が正解押し順の押し順ベル役が内部当せんしたときは遊技媒体が付与可能な図柄組合せが停止表示されるが、中→右→左が正解押し順の押し順ベル役が内部当せんしたときは取りこぼすことになる。つまり、指示番号「6」のときのIF3試験信号は、指示番号「6」のときのIF2試験信号のストップスイッチの操作順序の情報と同じである。

【0866】

次に指示番号「5」に対応するIF3試験信号について説明する。本実施形態では、正解押し順が中→左→右、中→右→左、右→左→中、右→中→左の小役は、AT遊技などの押し順ナビが表示される遊技において、正解押し順を報知する小役になっていることから、これらの小役の内部当せん確率を、正解押し順が左→中→右および左→右→中の小役よりも高く設定している。また、前述したように、不確定押し順ナビが表示された遊技におけるIF3試験信号は、指示がないときと同じ（内部当せんした役が入賞する可能性が最も低くなる）押し順の情報を含むことになる。このため、「?・1・?」という不確定押し順ナビが表示される指示番号「5」に対応するIF3試験信号は、左ストップスイッチが第1停止操作となる押し順（本実施形態では左→中→右）の情報を含むことになる。これにより、指示番号「5」および「?・1・?」の押し順ナビが表示された遊技において、IF3試験信号に従って各ストップスイッチが停止操作されると、次の遊技でAT遊技が開始されることはない。

【0867】

このように、本実施形態のIF2試験信号を用いたIF2試験では、押し順が報知されない遊技においては小役回収打法によって各ストップスイッチが停止操作され、押し順が報知される遊技においては、報知された押し順に従って各ストップスイッチが停止操作さ

10

20

30

40

50

れるとともに、不確定押し順ナビが報知された場合でも、遊技者が最も多くの利益（本実施形態においてはＡＴ遊技の開始）が得られることとなる押し順で各ストップスイッチが停止操作される。したがって、出玉率が最も高くなるような遊技を行うことができるため、出玉率の上限を超えたか否かを検査するのに適した試験信号を出力することができる。

【０８６８】

これに対して本実施形態のＩＦ３試験信号を用いたＩＦ３試験では、確定押し順ナビが報知された遊技では、報知された押し順に従って各ストップスイッチが停止操作されるが、不確定押し順ナビが報知された遊技は押し順ナビが報知されない遊技と同じ（内部当せんした役が入賞する可能性が最も低くなる押し順）でストップスイッチが停止操作される。特に指示番号「５」および「×・？・？」の押し順ナビが表示された遊技では、ＡＴ遊技が開始されなくなる。これにより、ＩＦ２試験に比べて出玉率が低下することとなり、出玉率の下限を下回るか否かを検査するのに適した試験信号を出力することができる。

【０８６９】

なお、上述した実施形態では、ＡＴ遊技を開始可能な状態において、共通１枚役が内部当せんしたときに、「×・？・？」の押し順ナビを表示画面１１ａに表示していたが、共通１枚役の代わりに、特定の押し順で各ストップスイッチが停止操作された場合は入賞するが、それ以外の押し順で各ストップスイッチが停止操作された場合は入賞しない役（押し順役）が内部当せんしたときに、「×・？・？」の押し順ナビを表示してもよい。

【０８７０】

また、上述した各実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）や、遊技球を遊技価値として使用するぱちんこ遊技機を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機やぱちんこ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。また、４個以上のリールを有するスロットマシンについても本発明を同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【符号の説明】

【０８７１】

- １ スロットマシン（第１実施形態）
- ２ 前扉
- ３ａ，３ｂ，３ｃ リール（第１実施形態）
- ２５ スタートレバー
- ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ ストップスイッチ（第１実施形態）
- ６０ 主制御基板
- ７０ 副制御基板
- ７０Ａ サブメイン制御基板
- ７０Ｂ サブサブ制御基板
- １００ 主制御手段
- ２００ 副制御手段
- ２００Ａ サブメイン制御手段
- ２００Ｂ サブサブ制御手段
- Ｗ 表示窓
- ＤＰ 画像表示部
- ＰＭ ぱちんこ遊技機
- ６０１ スロットマシン（第４実施形態）

10

20

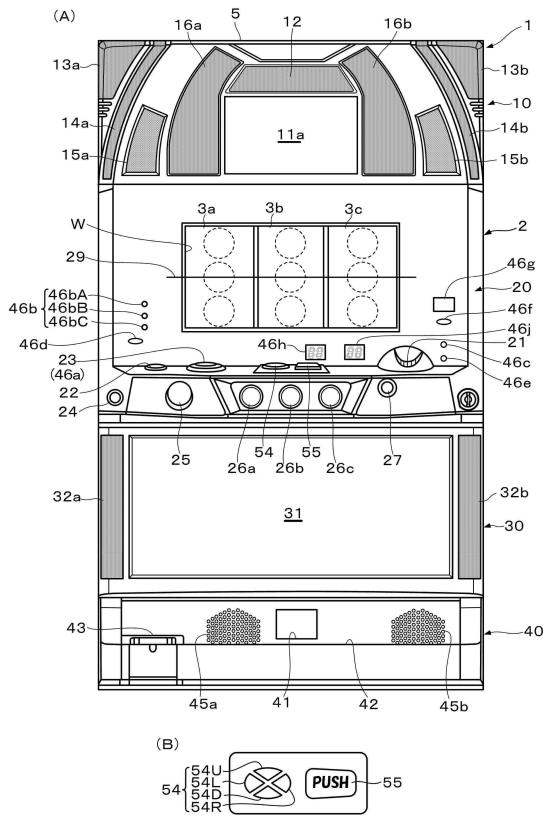
30

40

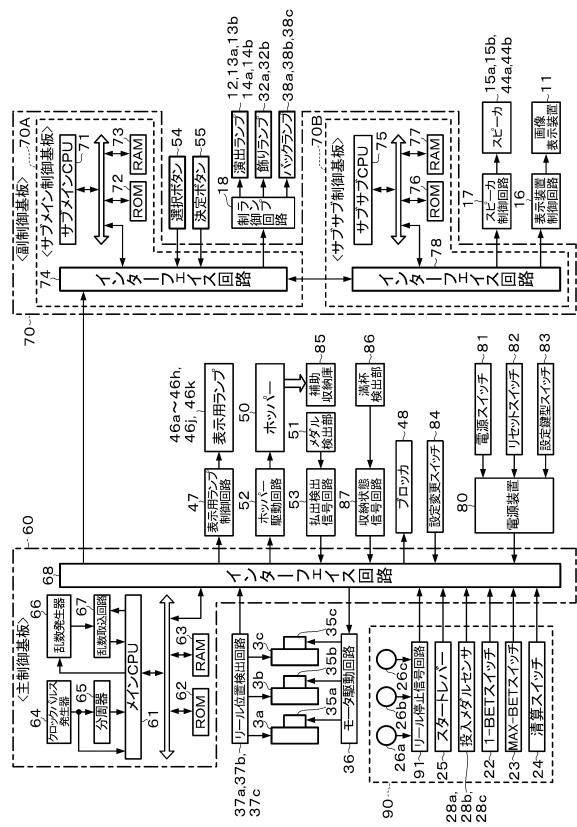
50

【図面】

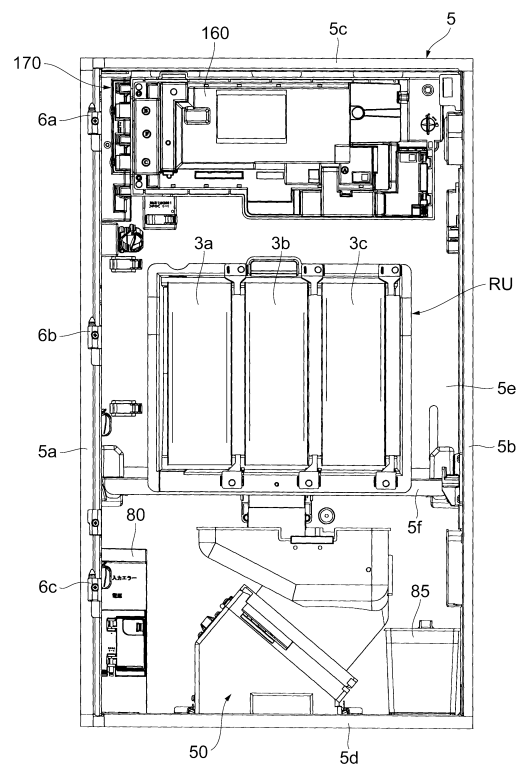
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a)			
図柄番号	左リール	中リール	右リール
19	RP	RP	RP
18	7	7	7
17	BAR	BAR	BAR
16	7	7	7
15	7	7	7
14	RP	RP	RP
13	7	7	7
12	BAR	BAR	BAR
11	7	7	7
10	7	7	7
9	RP	RP	RP
8	7	7	7
7	BAR	BAR	BAR
6	7	7	7
5	7	7	7
4	RP	RP	RP
3	7	7	7
2	7	7	7
1	7	7	7
0	RP	RP	RP

(b)	
図柄	図柄名称
7	赤7
7	金7
BAR	黒バー
BAR	青バー
7	ブランクA
7	ブランクB
7	ベルA
7	ベルB
7	スイカ
RP	リプレイ

10

20

30

40

50

【図 5】

図柄組合せ 1				払出枚数(規定数3枚)		備考
名称	左リール	中リール	右リール	非RT、RT1	RT2	
BB役1	青バー	青バー	赤セブン	0	—	特別役 (1種BB、ボーナス役)
BB役2	黒バー	黒バー	赤セブン	0	—	
再遊技役1 (右下がりRP)	ブランクA	リプレイ	ベルA	0	—	再遊技役 (リプレイ役)
	ブランクB	リプレイ	ベルA			
再遊技役2 (右上がりRP)	ベルA	リプレイ	青バー	0	—	
	ベルA	リプレイ	黒バー			
	ベルA	リプレイ	金セブン			
	ベルA	リプレイ	赤セブン			
再遊技役3 (上段RP)	ブランクA	ベルA	青バー	0	—	
	ブランクA	ベルA	黒バー			
	ブランクA	ベルA	金セブン			
	ブランクA	ベルA	赤セブン			
	ブランクB	ベルA	青バー			
	ブランクB	ベルA	黒バー			
	ブランクB	ベルA	金セブン			
	ブランクB	ベルA	赤セブン			
再遊技役4 (中段RP)	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	—	
再遊技役5 (上段スリッ RP)	ベルA	青バー	ベルB	0	—	
	ベルA	黒バー	ベルB			
	ベルA	金セブン	ベルB			
	ベルA	赤セブン	ベルB			
小役1	リプレイ	ブランクA	ベルB	1	1	入賞役 (小役)
	リプレイ	ブランクA	スイち			
	リプレイ	ブランクB	ベルB			
小役2	リプレイ	ブランクA	スイち	1	1	
	リプレイ	ブランクB	ベルA			
	リプレイ	ブランクB	リプレイ			
小役3	ブランクA	ベルA	リプレイ	1	1	
	ブランクB	ベルA	リプレイ			
小役4	ブランクA	ベルA	スイち	1	1	
	ブランクB	ベルA	スイち			
小役5	ブランクA	ベルA	ベルB	1	1	
	ブランクB	ベルA	ベルB			
小役6	ブランクA	ブランクA	ベルB	1	1	
	ブランクA	ブランクB	ベルB			
	ブランクB	ブランクA	ベルB			
	ブランクB	ブランクB	ベルB			
小役7	ブランクA	ブランクA	スイち	1	1	
	ブランクA	ブランクB	スイち			
	ブランクB	ブランクA	スイち			
	ブランクB	ブランクB	スイち			
小役8	青バー	金セブン	青バー	1	1	
	黒バー	金セブン	青バー			

【図 6】

名称	対応図柄			払出枚数(規定数3枚)		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT、RT1	RT2	
小役9	青バー	金セブン	黒バー	1	1	入賞役 (小役)
	黒バー	金セブン	黒バー	1	1	
小役10	青バー	金セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	金セブン			
小役11	青バー	金セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	赤セブン			
小役12	青バー	赤セブン	青バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	青バー			
小役13	青バー	赤セブン	黒バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	黒バー			
小役14	青バー	赤セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	金セブン			
小役15	青バー	赤セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	赤セブン			
小役16	金セブン	青バー	青バー	1	1	
	赤セブン	青バー	青バー			
小役17	金セブン	青バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	青バー	黒バー			
小役18	金セブン	青バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	金セブン			
小役19	金セブン	青バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	赤セブン			
小役20	金セブン	黒バー	青バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	青バー			
小役21	金セブン	黒バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	黒バー			
小役22	金セブン	黒バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	金セブン			
小役23	金セブン	黒バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	赤セブン			
小役24	リプレイ	スィち	リプレイ	15	15	
小役25	リプレイ	スィち	ベルA	15	15	
小役26	リプレイ	ベルA	スィち	15	15	
小役27	リプレイ	ベルA	ベルB	15	15	
小役28	ベルA	ベルA	ベルA	15	15	
小役29	ベルA	ベルA	ベルB	15	15	
小役30	スィち	ベルA	ベルA	15	15	
小役31	スィち	ベルA	リプレイ	15	15	
小役32	スィち	リプレイ	ベルB	15	15	
小役33	スィち	リプレイ	スィち	15	15	
小役34	スィち	ベルA	ベルB	15	15	
小役35	スィち	ベルA	スィち	15	15	
小役36	リプレイ	ベルA	リプレイ	15	15	

【図 7】

図柄組合せ3								
名称	対応図柄			払出枚数(規定数3枚)		備考		
	左リール	中リール	右リール	非RT、RT1	RT2			
小役37 (ス役小役)	ベルA	ス役	青バー	—	15	入賞役 (小役)		
	ベルA	ス役	黒バー					
	ベルA	ス役	金セブン					
	ベルA	ス役	赤セブン					
小役38	ブランクA	リプレイ	ス役	—	3			
	ブランクB	リプレイ	ス役					
小役39	青バー	ブランクA	青バー	—	3			
	青バー	ブランクA	黒バー					
	青バー	ブランクA	金セブン					
	青バー	ブランクA	赤セブン					
	青バー	ブランクB	青バー					
	青バー	ブランクB	黒バー					
	青バー	ブランクB	金セブン					
	青バー	ブランクB	赤セブン					
	ブランクA	ブランクA	青バー					
	ブランクA	ブランクA	黒バー					
	ブランクA	ブランクA	金セブン					
	ブランクA	ブランクA	赤セブン					
	ブランクA	ブランクB	青バー					
	ブランクA	ブランクB	黒バー					
	ブランクA	ブランクB	金セブン					
	ブランクA	ブランクB	赤セブン					
	ブランクB	ブランクA	青バー					
	ブランクB	ブランクA	黒バー					
	ブランクB	ブランクA	金セブン					
	ブランクB	ブランクA	赤セブン					
	ブランクB	ブランクB	青バー					
	ブランクB	ブランクB	黒バー					
	ブランクB	ブランクB	金セブン					
ブランクB	ブランクB	赤セブン						

【図 8】

図柄組合せ4				払出枚数(規定数3枚)		備考
名称	左リール	中リール	右リール	非RT, RT1	RT2	
小役40 (赤7揃い 1枚役)	赤セブン	赤セブン	赤セブン	—	1	入賞役 (小役)
小役41	リプレイ	赤セブン	赤セブン	—	1	
小役42	金セブン	金セブン	金セブン	—	1	
小役43	リプレイ	金セブン	金セブン	—	1	
小役44	リプレイ	リプレイ	金セブン	—	1	
	ブランクA	青バー	青バー			
	ブランクA	青バー	黒バー			
	ブランクA	青バー	金セブン			
	ブランクA	青バー	赤セブン			
	ブランクA	黒バー	青バー			
	ブランクA	黒バー	黒バー			
	ブランクA	黒バー	金セブン			
	ブランクA	黒バー	赤セブン			
	ブランクA	金セブン	青バー			
	ブランクA	金セブン	黒バー			
	ブランクA	金セブン	金セブン			
	ブランクA	金セブン	赤セブン			
	ブランクA	赤セブン	青バー			
	ブランクA	赤セブン	黒バー			
	ブランクA	赤セブン	金セブン			
	ブランクA	赤セブン	赤セブン			
	ブランクB	青バー	青バー			
	ブランクB	青バー	黒バー			
	ブランクB	青バー	金セブン			
	ブランクB	青バー	赤セブン			
	ブランクB	黒バー	青バー			
	ブランクB	黒バー	黒バー			
	ブランクB	黒バー	金セブン			
	ブランクB	黒バー	赤セブン			
	ブランクB	金セブン	青バー			
	ブランクB	金セブン	黒バー			
	ブランクB	金セブン	金セブン			
	ブランクB	金セブン	赤セブン			
	ブランクB	赤セブン	青バー			
	ブランクB	赤セブン	黒バー			
	ブランクB	赤セブン	金セブン			
ブランクB	赤セブン	赤セブン				

10

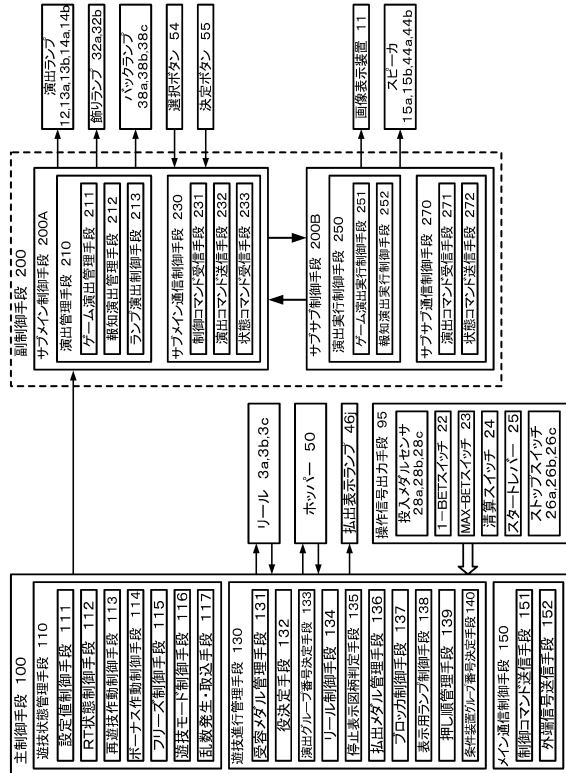
20

30

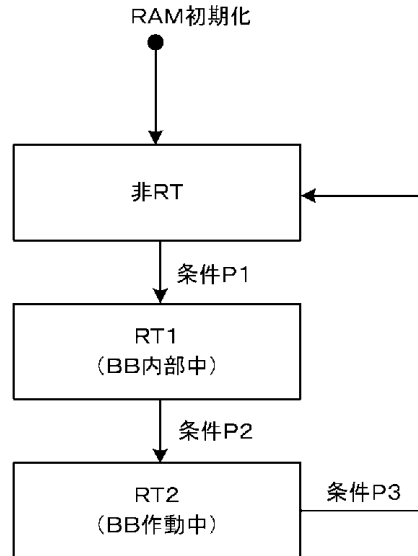
40

50

【図 9】



【図 10】



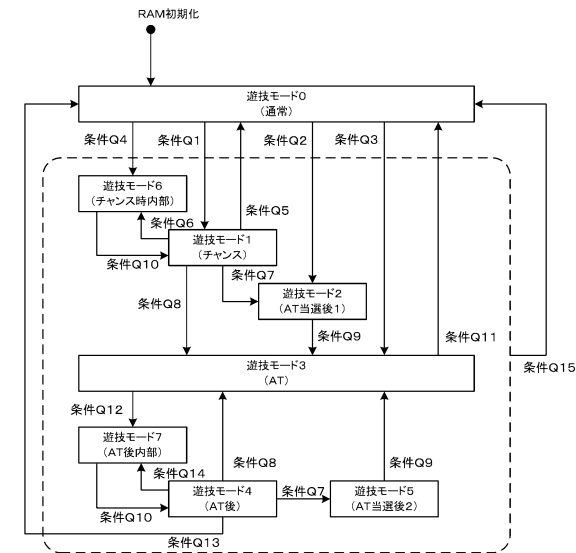
移行条件

条件P1:BB当选

条件P2:BB成立

条件P3:BB作動終了

【図 11】



移行条件

条件Q1: 区間種別番号=1、AT当選フラグ=0で、BB当選かつBB成立、またはBB非当選

条件Q2: 区間種別番号=1、AT当選フラグ=1で、BB非当選

条件Q3: 区間種別番号=1、AT当選フラグ=1で、BB当選

条件Q4: 区間種別番号=1、AT当選フラグ=0で、BB当選かつBB未成立

条件Q5:AT当せんフラグ=0で、チャンスゲーム数カウンタ=0

条件Q6:AT当せんフラグ=0で、1種BB当せん当該フラグ=1

条件Q7:AT当せんフラグ=1で、1種BB当せん当該フラグ=0

条件Q8:AT当せんフラグ=1で、1種B

条件Q9:1種BB当せん該774=1
条件Q10:BB成立

条件Q11: $\triangle ABC$ の外接円の半径が 1 かつ $\angle A$ の大きさが 200° かつ $\sin A = \frac{1}{2}$

条件Q12:ヘル回数カウンタ=0かつセブン番号=1かつ

条件Q12: ヘル回数カウンタ=0かつセブン番号=1かつセブンカウンタ=0かつ累積カウンタ $\leq$ 2000かつ到達条件Q13: AT当せんフラグ=0かつAT圏期カウンタ=0

条件Q14: AT当せんフラグ=1かつAT周期カウンタ>0で

条件Q15: 有利区間クリアカウンタ=0or純増カウンタ>2400

【図 12】

番号	名称	範囲	内容
1	メイン遊技状態番号	0 ~ 7	メイン遊技状態番号=0:遊技モード0(通常)
			メイン遊技状態番号=1:遊技モード1(チャンス)
			メイン遊技状態番号=2:遊技モード2(当せん後1)
			メイン遊技状態番号=3:遊技遊技3(AT)
			メイン遊技状態番号=4:遊技モード4(AT)
2	区間種別番号	0 ~ 1	メイン遊技状態番号=5:遊技モード5(AT当せん後2)
			メイン遊技状態番号=6:遊技モード6(チャンス時内部)
			メイン遊技状態番号=7:遊技モード7(AT後内部)
2	区間種別番号	0 ~ 1	0:通常区間、1:有利区間
3	指示番号	0 ~ 6	6:指示情報管理する番号
4	有利区間クリアカウンタ	0 ~ 1500	有利区間の獲得ゲーム数を管理するカウンタ、有利区間開始時に1500から遊技中に減算し、0で有利区間終了
5	純増力カウンタ	0 ~ 2412	有利区間の獲得数(差枚数)を管理するカウンタ
6	チャンスモード番号	0 ~ 4	4:チャンス中の当たり向きを管理する番号
7	チャンスモード最大カウンタ	0 ~ 30	30:チャンス中の最大ゲーム数を管理するカウンタ
8	チャンス保留カウンタ	0 ~ 3	3:チャンス中の存在保留数を管理するカウンタ
9	AT当選フラグ	0 ~ 1	1:AT当選フラグ
10	ATモード番号	0 ~ 5	5:AT中の当たり向きを管理する番号
11	セブン番号	0 ~ 2	2:ATの確率別を管理する番号、1:赤セブン、2:金セブン
12	セブンカウンタ	0 ~ 26	26:赤セブンのスロット数を管理するカウンタ
13	金セブンカウンタ	0 ~ 3	3:金セブンのスロット数を管理するカウンタ
14	セブンモード番号	0 ~ 15	15:セブンの継続率を管理するモードを管理する番号
15	EXモード番号	0 ~ 2	2:AT当選後のスロット出番を管理する番号
16	セブンモード番号	0 ~ 7	7:赤セブンのセリオ数を管理するカウンタ
17	リール番号	0 ~ 7	7:赤セブンの継続率を管理する番号
18	QUAフラグ	0 ~ 5	5:QUAモードのセリオ数を管理する番号
19	到達フラグ	0 ~ 1	1:獲得数(差枚数)の上界到達を通知するためのフラグ
20	上乗せモード番号	0 ~ 2	2:AT中のスロットと上乗せ状態を管理するモード
21	ベル出数カウンタ	0 ~ 134	AT中のベル出数を管理するカウンタ
22	集積フラグ	0 ~ 2412	12:1回の有利区間終了時の獲得数(差枚数)を管理するカウンタ
23	1区間開始フラグ	0 ~ 3	3:AT中のベル出数モードを管理するカウンタ
24	補正カウンタ	0 ~ 2101	AT1のスロット数などに獲得予想数を算出するカウンタ
25	演出フラグA番号	0 ~ 1	1:ボーナスを管理
26	演出フラグB番号	0 ~ 29	29:演出遊技終了後入賞を管理
27	条件発生グループA番号	0 ~ 12	12:有利区間発生フラグ
28	条件発生グループB番号	0 ~ 25	AT抽せん(スリムが役適用)
29	条件発生グループC番号	0 ~ 10	AT抽せん
30	条件発生グループD番号	0 ~ 12	AT抽せん(BB付適用)
31	条件発生グループE番号	0 ~ 6	AT抽せん
32	条件発生グループF番号	0 ~ 12	AT抽せん(スリムが役適用)
33	条件発生グループG番号	0 ~ 2	AT抽せん(設定で適用)
34	AT保留数設定最大ゲーム数	0 ~ 30	ATの保留数設定ゲーム数を管理するカウンタ
35	抽せんモード番号	0 ~ 1	1:待受の抽せんを行ったことを管理するフラグ
36	1保留抽せん抽選フラグ	0 ~ 1	1:当選抽せん抽選フラグ
37	レバー全検フラグ	0 ~ 1	1:レバー全検時全検時点を管理するフラグ
38	条件発生グループH番号	0 ~ 8	8:有利区間当せん時AT抽せん
39	条件発生グループI番号	0 ~ 2	2:BB中の抽せん(スリムが役適用)
40	条件発生グループJ番号	0 ~ 6	AT抽せんの抽せん
41	レバーモード番号	0 ~ 3	1:レバーモードのモードを管理する番号 1:当せんフラグ、2:フライングモード、3:告知フラグ
42	待機演出番号	0 ~ 3	0:保留演出の確率別を管理する番号
44	全停時ウェイト番号	0 ~ 2	1:赤セブン抽出、2:金セブン抽出、3:金セブン昇格演出
			4:全停時のフラグを管理する番号
			5:全停時終了演出

【図 1 3】

(A) 有利区間移行抽せん

条件装置グループA番号	当選置数	
	0	1
1	80	160
2,3,5,6,10	240	0
4,7	0	240
8,9,11	120	120
12,13	220	20

(B) チャンスモード1抽せん

条件装置グループH番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	0	206	32	1	1
2,3,4,5,6,7,8	0	0	0	0	240

(C) チャンスモード2抽せん-1〈チャンス中(BB作動中)〉

条件装置グループD番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	90	0	0	0	150
2	90	0	0	0	150
3	200	0	0	0	40
4	239	0	0	0	1
5	240	0	0	0	0
6	0	0	0	0	240
7	80	0	0	0	160
8	80	0	0	0	160
9	239	0	0	0	1
10	0	0	0	0	240
11	240	0	0	0	0
12	240	0	0	0	0

(D) チャンスモード2抽せん-2〈チャンス中(BB非作動中)〉

条件装置グループB番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	240	0	0	0	0
2	240	0	0	0	0
3	240	0	0	0	0
4	0	0	0	0	240
5	240	0	0	0	0
6	240	0	0	0	0
7	0	0	0	0	240
8	0	0	0	0	240
9	0	0	0	0	240
10	239	0	0	0	1
11	239	0	0	0	1
12	239	0	0	0	1

(E) チャンスゲーム3抽せん

チャンスモード番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	239	0	0	0	1
2	239	0	0	0	1
3	0	0	0	0	240

【図 1 5】

(A) セブン1抽せん(遊技モード1, 4, 全停後)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	239	1
2	0	239	1
3	0	239	1

(B) セブン2抽せん(遊技モード2, 5)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	235	0	5
3	240	0	0

(C) ATモード書換抽せん

有利区間クリアカウンタ	当選置数				
	0	1	2	3	4
<300	0	0	0	0	0
≥300	240	0	0	0	0

(D) セブンループ抽せん

ループ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	238	2
3	168	72
4	118	122
5	55	185
6	26	214
7	11	229

(E) 金セブンループ抽せん

	当選置数	
	0	1
	168	72

(F) 金セブンループ書換抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	239	1
2	239	1
3	239	1
4	239	1
5	240	0
6	240	0

(G) 上乗せモード抽せん

	当選置数		
	0	1	2
	0	239	1

【図 1 4】

(A) チャンスゲーム数抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	150	80	10
2	0	1	238	1
3	0	238	1	1

(B) チャンス周期抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	1	2	3
1	240	0	0	0
2	238	1	1	0
3	0	0	0	240

(C) EX1モード抽せん

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	240	0
2	0	240	0
3	0	239	1

(D) EX2モード抽せん(遊技モード2, 5)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	240	0	0
3	239	0	1

(E) ATモード抽せん-1(ATモード0~2)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	152	5	80	3	5	0
2	0	152	5	80	3	5	0
3	0	232	6	1	1	0	0
4	0	70	9	160	1	0	0
5	240	0	0	0	0	0	0
6	0	232	6	1	1	0	0

(F) ATモード抽せん-2(ATモード3~5)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	0	1	80	46	113	0
2	240	0	0	0	0	0	0
3	0	0	1	80	46	113	0
4	0	0	1	80	46	113	0
5	240	0	0	0	0	0	0
6	240	0	0	0	0	0	0

(G) ATモード抽せん-3(全停後)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	152	7	80	1	5	0
2	0	109	6	120	5	0	0
3	0	28	71	140	1	0	0
4	0	0	1	80	46	113	0
5	0	0	1	33	93	113	0
6	240	0	0	0	0	0	0

【図 1 6】

(A) ベル回数切替抽せん

ベル回数カウンタ	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	240	0
>10	239	1

(B) セブンストック1抽せん

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

(C) セブンストック2抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	240	0
2	240	0
3	239	1
4	240	0
5	240	0
6	240	0

(D) 演出レバーウェイト抽せん

条件装置グループJ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	48	192
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0

10

20

30

40

50

【図 17】

(A) AT周期抽せんー1(ATモード番号1, 2)				
ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	0	234	6
2	0	0	234	6
3	0	0	234	6
4	0	0	234	6
5	0	0	36	204
6	0	0	36	204
7	0	0	36	204
8	0	0	1	238
9	0	0	1	238
10	0	0	1	238
>10	0	0	1	238

(B) AT周期抽せんー2(ATモード番号3, 4)				
ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	0	1	238
2	0	0	1	238
3	0	0	1	238
4	0	0	1	238
5	0	0	1	238
6	0	0	1	238
7	0	0	1	238
8	0	0	0	2
9	0	0	0	0
10	0	0	0	0
>10	0	0	0	0

(C) 引き戻し1抽せんー1(ATモード番号1～3)		
条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

(D) 引き戻し1抽せんー2(ATモード番号4)		
条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	238	2
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	238	2

【図 18】

(A) 引き戻し1抽せんー3(ATモード番号5)		
条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	239	1
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	239	1

(B) 引き戻し2抽せん		
ATモード番号	当選置数	
	0	1
1	239	1
2	228	12
3	0	240
4	0	240
5	240	0

(C) AT周期優遇ゲーム数抽せん				
ATモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	238	1	1
2	0	238	1	1
3	0	238	1	1
4	0	238	1	1
5	0	238	1	1

10

20

【図 19】

(A) セブンテール1抽せん														
ATモード番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	0	104	93	8	2	4	2	8	3	4	1	2	2	1
1,2,3	0	108	93	12	2	8	2	1	4	7	1	0	0	1

(B) セブンテール2抽せん														
条件装置グループC番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 20】

(A) ベル回数1抽せんー1(遊技モード0～2)														
CUランク番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0
3	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	59	59	59	122

(B) ベル回数1抽せんー2(遊技モード4, 5)														
CUランク番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	0	200	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	200	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0
3	0	200	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	100	0	0	140	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(C) ベル回数2抽せん														
CUランク番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	220	0	0	19	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0

(D) ベル回数3抽せん														
CUランク番号	当選置数													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	200	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0

30

40

50

【図 2 1】

(A) ボーナス条件装置－演出グループA番号対応表		
ボーナス条件装置番号	条件装置名称	演出グループA番号
0	ハズレ	0
1	1種BB－A条件装置	1
2	1種BB－B条件装置	1

(B) 入賞再遊技条件装置－演出グループB番号対応表		
入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループB番号
0	ハズレ	0
1	再遊技－A条件装置	1
2	再遊技－B条件装置	2
3	再遊技－C条件装置	3
4	再遊技－D条件装置	4
5	再遊技－E条件装置	5
6	再遊技－F条件装置	6
7	再遊技－G条件装置	7
8	再遊技－H条件装置	8
9	再遊技－I条件装置	9
10	再遊技－J条件装置	10
11	再遊技－K条件装置	11
12	再遊技－L条件装置	12
13	入賞－A1条件装置	13
14	入賞－A2条件装置	13
15	入賞－A3条件装置	13
16	入賞－A4条件装置	13
17	入賞－A5条件装置	13
18	入賞－A6条件装置	13
19	入賞－A7条件装置	13
20	入賞－A8条件装置	13
21	入賞－A9条件装置	13
22	入賞－A10条件装置	13
23	入賞－A11条件装置	13
24	入賞－A12条件装置	13
25	入賞－B1条件装置	14
26	入賞－B2条件装置	14
27	入賞－B3条件装置	14
28	入賞－B4条件装置	14
29	入賞－B5条件装置	14
30	入賞－B6条件装置	14
31	入賞－B7条件装置	14
32	入賞－B8条件装置	14
33	入賞－B9条件装置	14
34	入賞－B10条件装置	14
35	入賞－B11条件装置	14
36	入賞－B12条件装置	14
37	入賞－C条件装置	15
38	入賞－D条件装置	16
39	入賞－E条件装置	17
40	入賞－F条件装置	18
41	入賞－G条件装置	19
42	入賞－H条件装置	20
43	入賞－I条件装置	21
44	入賞－J条件装置	22
45	入賞－K条件装置	23
46	入賞－L条件装置	24
47	入賞－M条件装置	25
48	入賞－N条件装置	26
49	入賞－O条件装置	27
50	入賞－P条件装置	28
51	入賞－Q条件装置	29

【図 2 2】

(A) ボーナス条件装置－演出グループA番号対応表		
ボーナス条件装置番号	条件装置名称	演出グループA番号
0	ハズレ	0
1	1種BB－A条件装置	1
2	1種BB－B条件装置	1

(B) 入賞再遊技条件装置－演出グループB番号対応表		
入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループB番号
0	ハズレ	0
1	再遊技－A条件装置	1
2	再遊技－B条件装置	2
3	再遊技－C条件装置	3
4	再遊技－D条件装置	4
5	再遊技－E条件装置	5
6	再遊技－F条件装置	6
7	再遊技－G条件装置	7
8	再遊技－H条件装置	8
9	再遊技－I条件装置	9
10	再遊技－J条件装置	10
11	再遊技－K条件装置	11
12	再遊技－L条件装置	12
13	入賞－A1条件装置	13
14	入賞－A2条件装置	13
15	入賞－A3条件装置	13
16	入賞－A4条件装置	13
17	入賞－A5条件装置	13
18	入賞－A6条件装置	13
19	入賞－A7条件装置	13
20	入賞－A8条件装置	13
21	入賞－A9条件装置	13
22	入賞－A10条件装置	13
23	入賞－A11条件装置	13
24	入賞－A12条件装置	13
25	入賞－B1条件装置	14
26	入賞－B2条件装置	14
27	入賞－B3条件装置	14
28	入賞－B4条件装置	14
29	入賞－B5条件装置	14
30	入賞－B6条件装置	14
31	入賞－B7条件装置	14
32	入賞－B8条件装置	14
33	入賞－B9条件装置	14
34	入賞－B10条件装置	14
35	入賞－B11条件装置	14
36	入賞－B12条件装置	14
37	入賞－C条件装置	15
38	入賞－D条件装置	16
39	入賞－E条件装置	17
40	入賞－F条件装置	18
41	入賞－G条件装置	19
42	入賞－H条件装置	20
43	入賞－I条件装置	21
44	入賞－J条件装置	22
45	入賞－K条件装置	23
46	入賞－L条件装置	24
47	入賞－M条件装置	25
48	入賞－N条件装置	26
49	入賞－O条件装置	27
50	入賞－P条件装置	28
51	入賞－Q条件装置	29

【図 2 3】

ボーナス条件装置		入賞再遊技条件装置		非RT		RT1 (BB内部中)		RT2 (BB作動中)	
番号	条件装置	番号	条件装置	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6
1種BB－A	1	1	1	4530	4530	4468	0	0	0
1種BB－B	2	2	2	4530	4530	4468	0	0	0
再遊技－A	3	3	3	4	4	4	8875	8875	8875
再遊技－B	4	4	4	4	4	4	5	5	5
再遊技－C	5	5	5	3697	3697	3821	4	4	4
再遊技－D	6	6	6	128	128	4	4	4	4
再遊技－E	7	7	7	4	4	4	7913	7913	7913
再遊技－F	8	8	8	3697	3697	3883	4	4	4
再遊技－G	9	9	9	128	128	4	4	4	4
再遊技－H	10	10	10	4	4	4	1217	1217	1217
再遊技－I	11	11	11	528	528	683	4	4	4
再遊技－J	12	12	12	128	128	4	4	4	4
再遊技－K	13	13	13	328	328	679	4	4	4
再遊技－L	14	14	14	328	328	8	4	4	4
入賞－A1	15	15	15	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A2	16	16	16	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A3	17	17	17	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A4	18	18	18	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A5	19	19	19	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A6	20	20	20	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A7	21	21	21	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A8	22	22	22	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A9	23	23	23	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A10	24	24	24	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A11	25	25	25	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－A12	26	26	26	3900	3900	3900	3900	3900	3900
入賞－B1	27	27	27	4	4	4	4	4	4
入賞－B2	28	28	28	4	4	4	4	4	4
入賞－B3	29	29	29	4	4	4	4	4	4
入賞－B4	30	30	30	4	4	4	4	4	4
入賞－B5	31	31	31	4	4	4	4	4	4
入賞－B6	32	32	32	4	4	4	4	4	4
入賞－B7	33	33	33	4	4	4	4	4	4
入賞－B8	34	34	34	4	4	4	4	4	4
入賞－B9	35	35	35	4	4	4	4	4	4
入賞－B10	36	36	36	4	4	4	4	4	4
入賞－B11	37	37	37	4	4	4	4	4	4
入賞－B12	38	38	38	4	4	4	4	4	4
入賞－C	39	39	39	16	16	16	16	16	16
入賞－D	40	40	40	315	315	315	315	315	315
入賞－E	41	41	41	315	315	315	315	315	315
入賞－F	42	42	42	0	0	0	0	0	4
入賞－G	43	43	43	0	0	0	0	0	4
入賞－H	44	44	44	0	0	0	0	0	3233
入賞－I	45	45	45	0	0	0	0	0	4
入賞－J	46	46	46	0	0	0	0	0	4
入賞－K	47	47	47	0	0	0	0	0	4
入賞－L	48	48	48	0	0	0	0	0	324
入賞－M	49	49	49	0	0	0	0	0	324
入賞－N	50	50	50	0	0	0	0	0	4
入賞－O	51	51	51	0	0	0	0	0	320
入賞－P	52	52	52	0	0	0	0	0	630
入賞－Q	53	53	53	0	0	0	0	0	1311
ハズレ	54	54	54	4	4	4	0	0	2001
置数合計				65536	65536	65536	65536	65536	53841

【図 2 4】

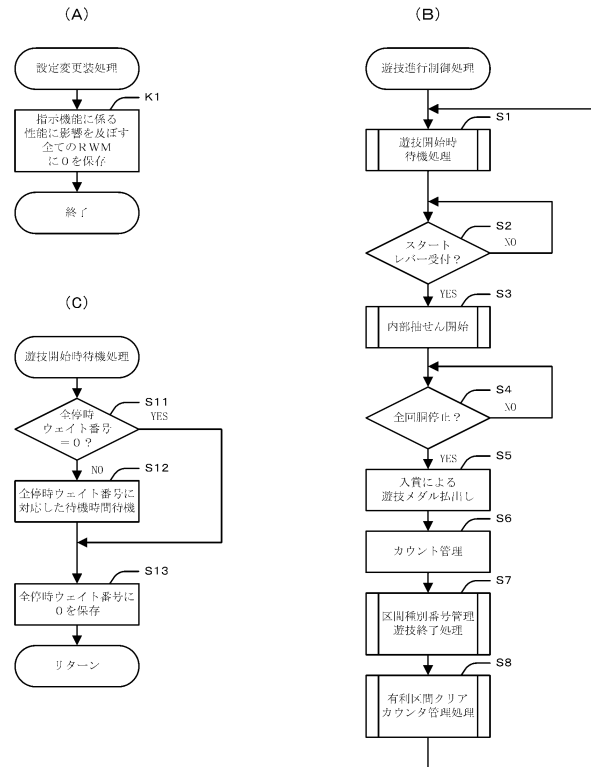
(A) ボーナス条件装置		
番号	条件装置	演出グループA番号
0	ハズレ	0
1	1種BB－A条件装置	1
2	1種BB－B条件装置	1

(B) 入賞再遊技条件装置(1)		
番号	条件装置	演出グループB番号
0	ハズレ	0
1	再遊技－A条件装置	1
2	再遊技－B条件装置	2
3	再遊技－C条件装置	3
4	再遊技－D条件装置	4
5	再遊技－E条件装置	5
6	再遊技－F条件装置	6
7	再遊技－G条件装置	7
8	再遊技－H条件装置	8
9	再遊技－I条件装置	9
10	再遊技－J条件装置	10
11	再遊技－K条件装置	11
12	再遊技－L条件装置	12
13	入賞－A1条件装置	13
14	入賞－A2条件装置	13
15	入賞－A3条件装置	13
16	入賞－A4条件装置	13
17	入賞－A5条件装置	13
18	入賞－A6条件装置	13
19	入賞－A7条件装置	13
20	入賞－A8条件装置	13
21	入賞－A9条件装置	13
22	入賞－A10条件装置	13
23	入賞－A11条件装置	13
24	入賞－A12条件装置	13
25	入賞－B1条件装置	14
26	入賞－B2条件装置	14
27	入賞－B3条件装置	14
28	入賞－B4条件装置	14
29	入賞－B5条件装置	14
30	入賞－B6条件装置	14
31	入賞－B7条件装置	14
32	入賞－B8条件装置	14
33	入賞－B9条件装置	14
34	入賞－B10条件装置	14
35	入賞－B11条件装置	14
36	入賞－B12条件装置	14
37	入賞－C条件装置	15
38	入賞－D条件装置	16
39	入賞－E条件装置	17
40	入賞－F条件装置	18
41	入賞－G条件装置	19
42	入賞－H条件装置	20
43	入賞－I条件装置	21
44	入賞－J条件装置	22
45	入賞－K条件装置	23
46	入賞－L条件装置	24
47	入賞－M条件装置	25
48	入賞－N条件装置	26
49	入賞－O条件装置	27
50	入賞－P条件装置	28
51	入賞－Q条件装置	29

【図 29】

入賞再遊技条件装置 (6)	備考			
	条件装置	当選役	非RT	RT1 (BB作動中) RT2 (BB作動中)
番号				
37	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
38	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
39	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
40	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
41	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
42	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
43	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
44	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
45	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
46	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
47	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
48	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
49	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
50	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36
51	入賞再遊技条件装置	小役36	小役36	小役36

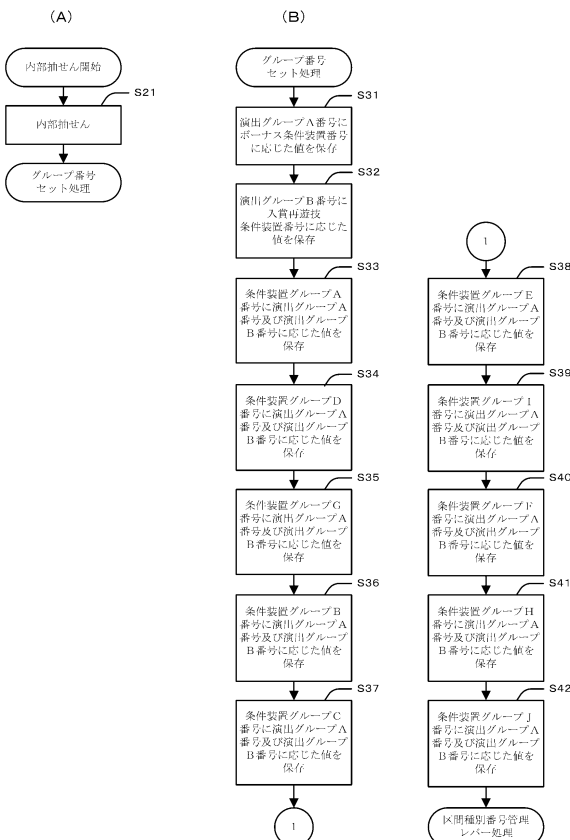
【図 30】



10

20

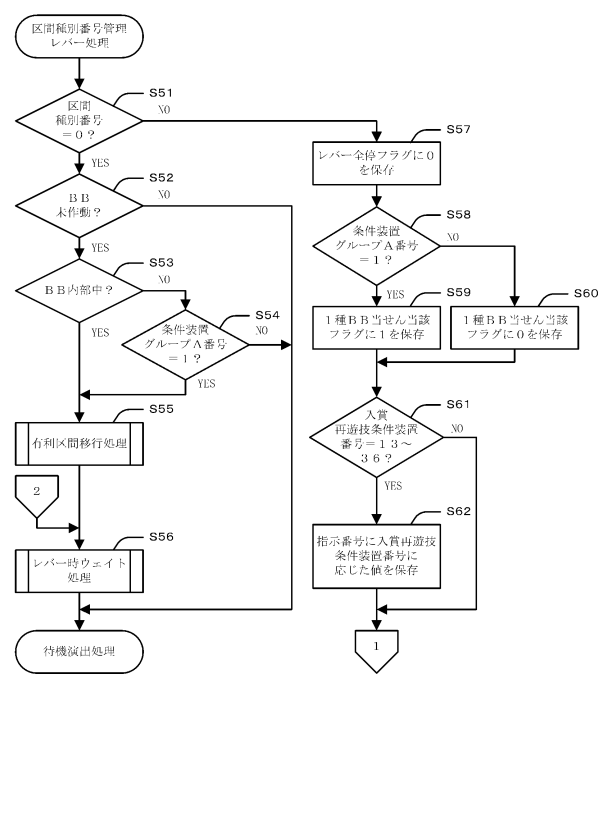
【図 31】



30

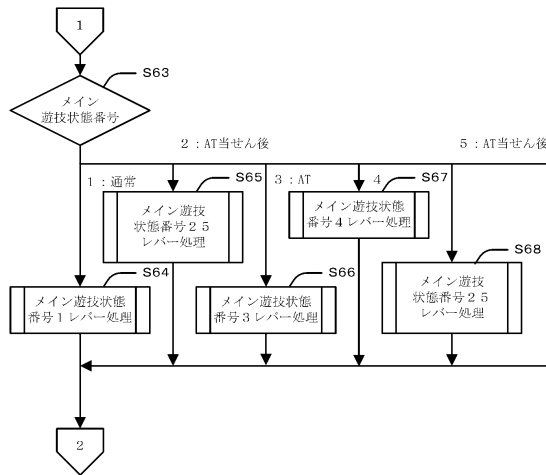
40

【図 32】

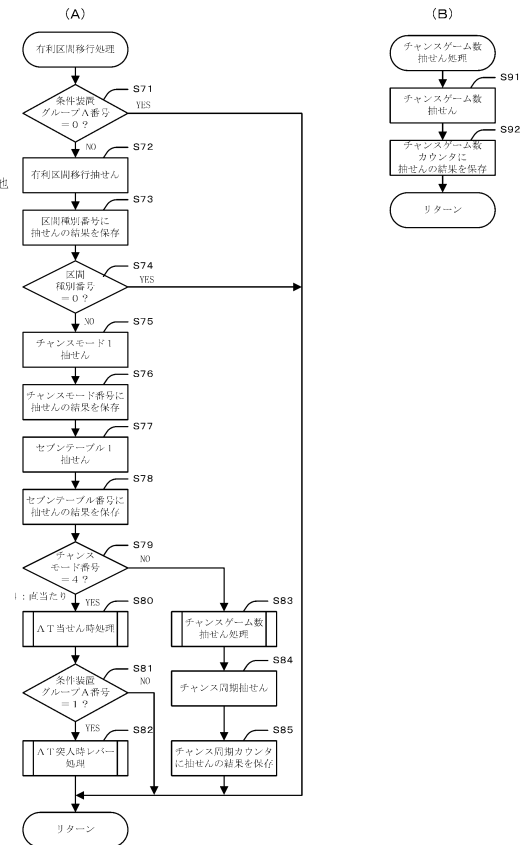


50

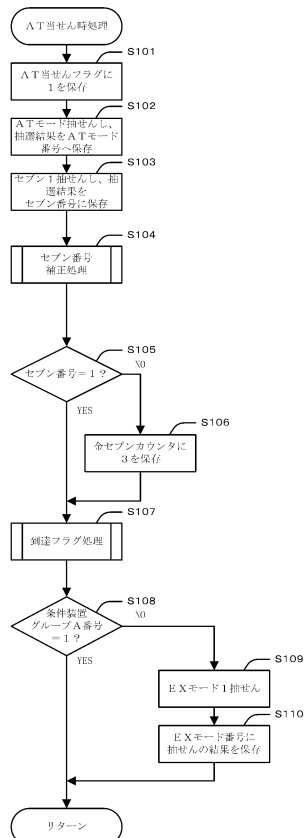
【図 3 3】



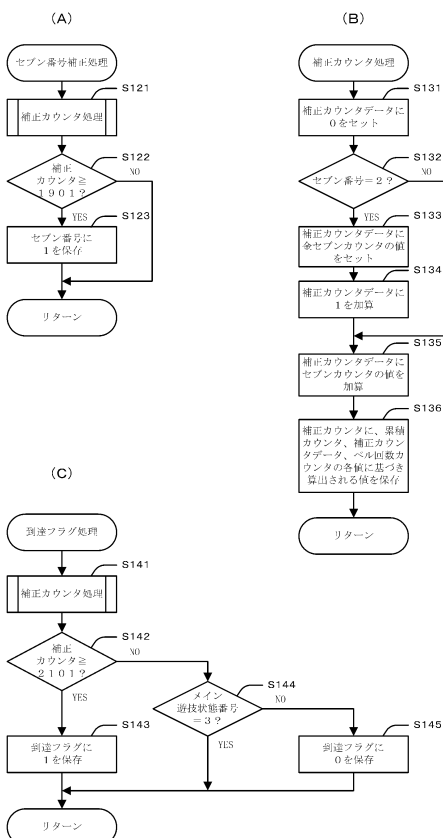
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

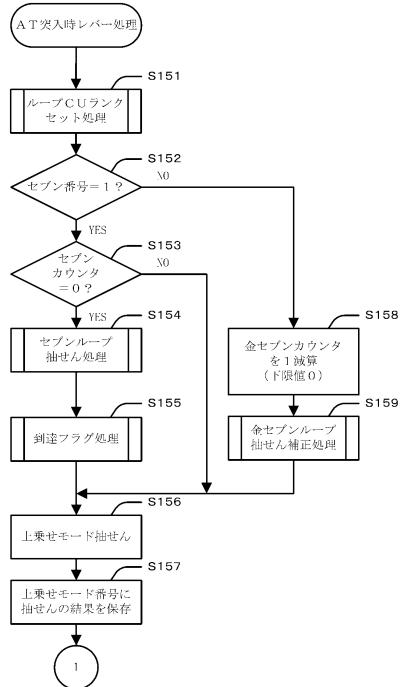
20

30

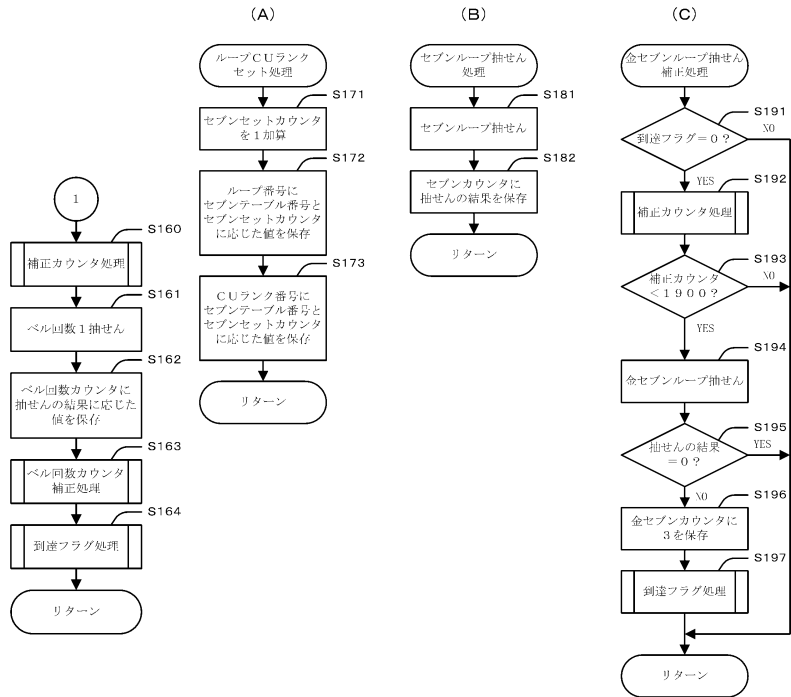
40

50

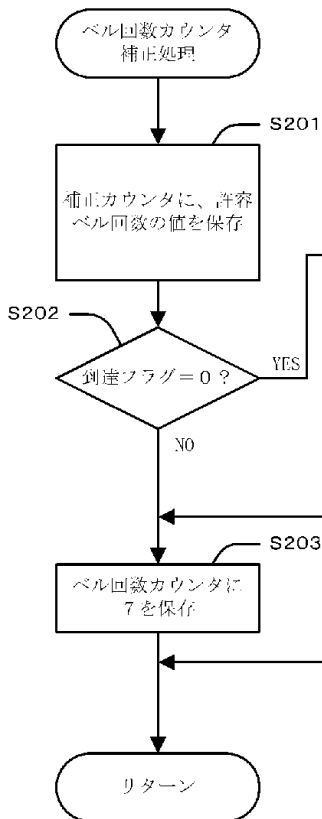
【図 37】



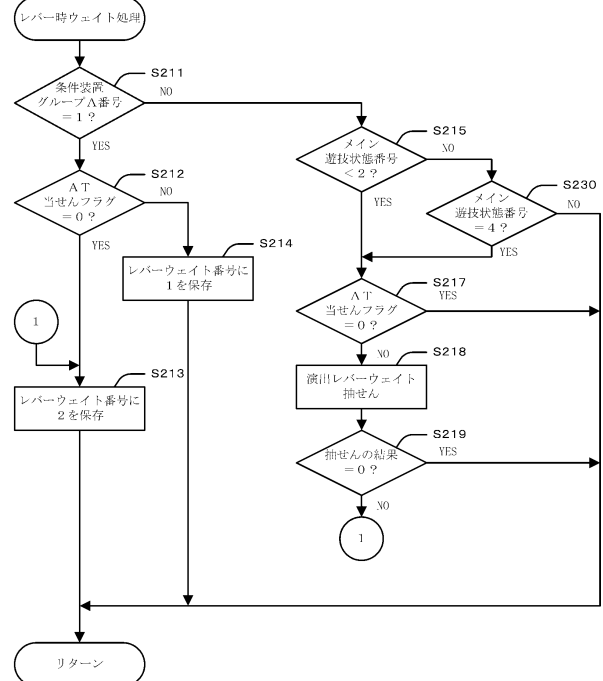
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

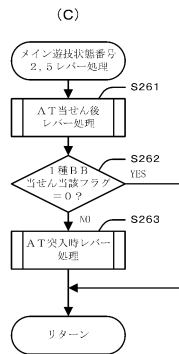
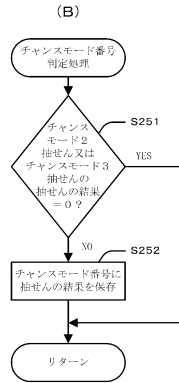
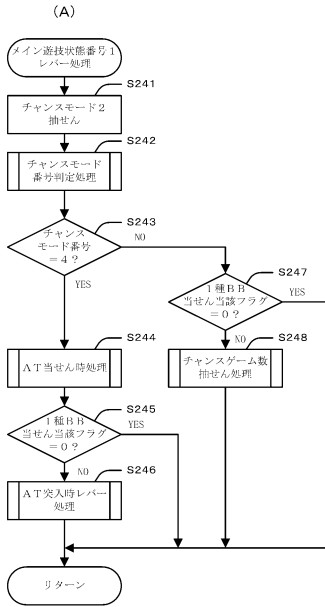
20

30

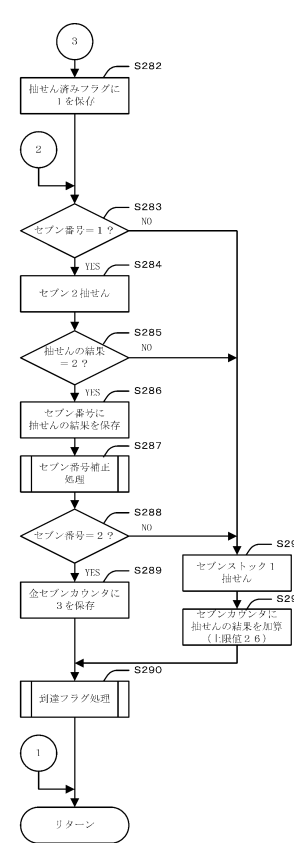
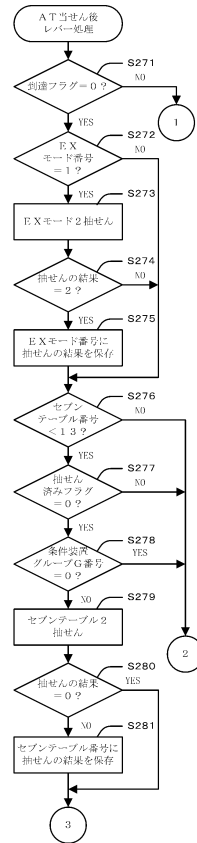
40

50

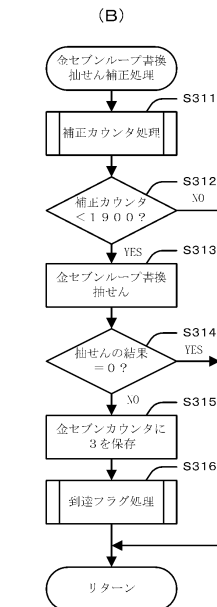
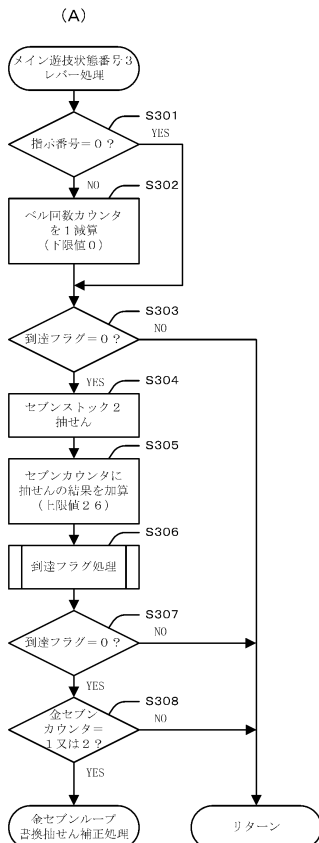
【図 4 1】



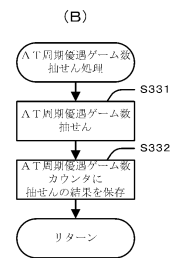
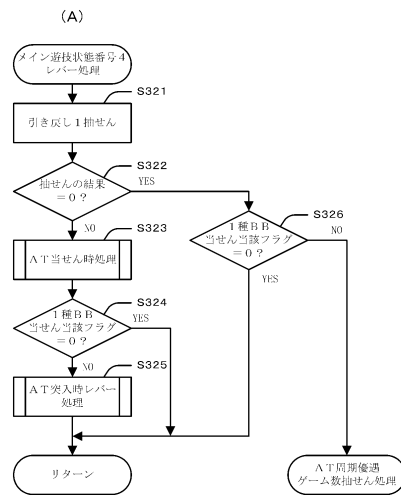
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

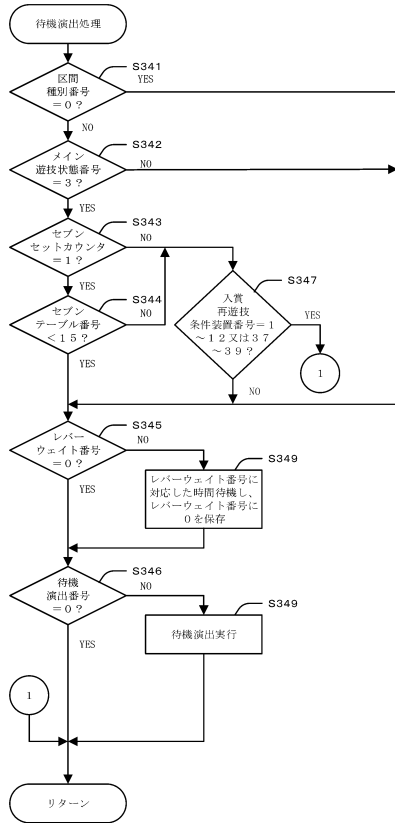
20

30

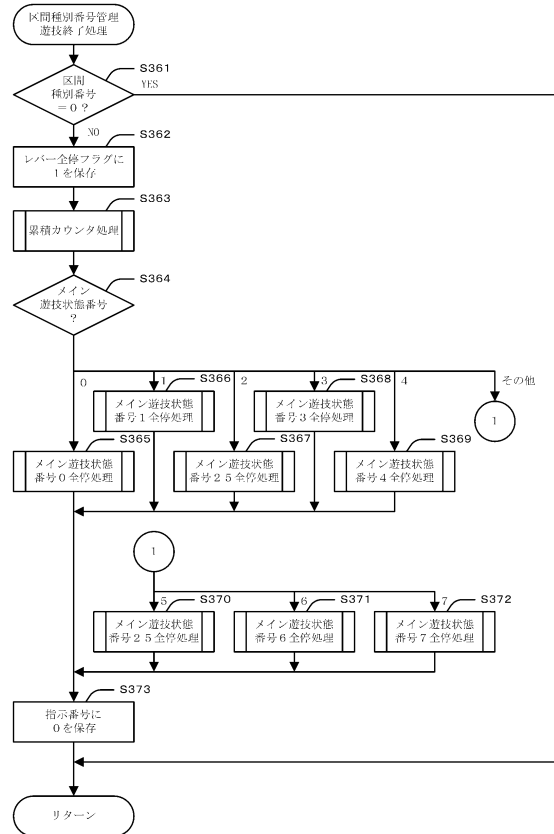
40

50

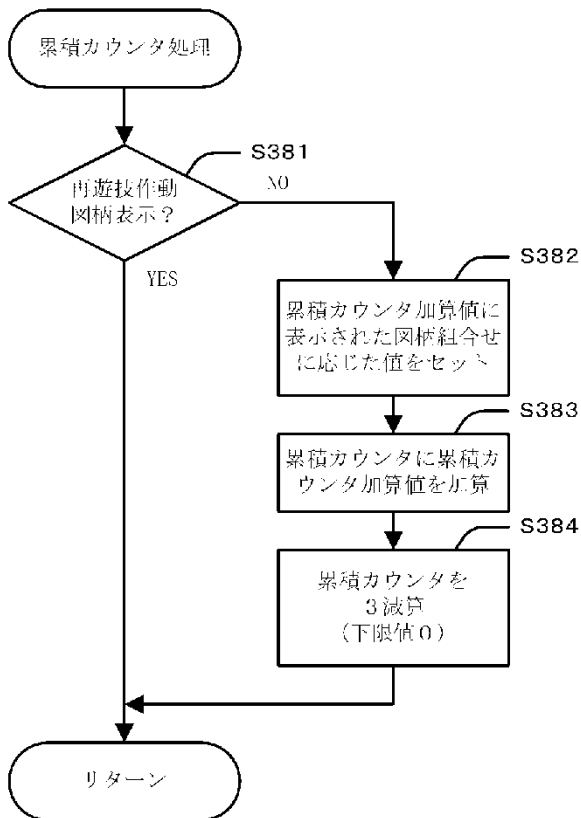
【図 4 5】



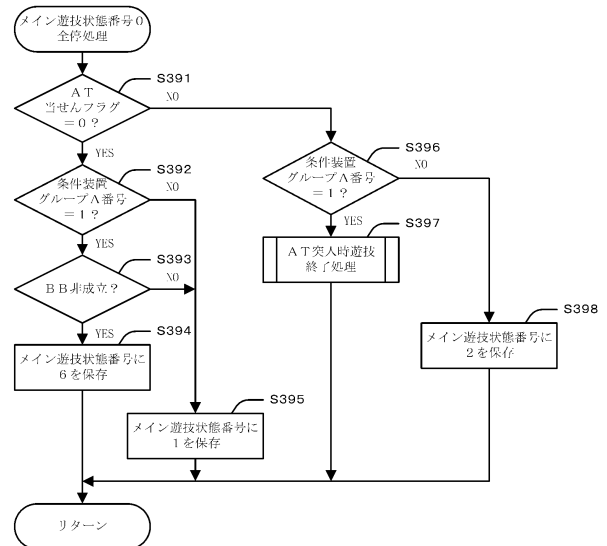
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

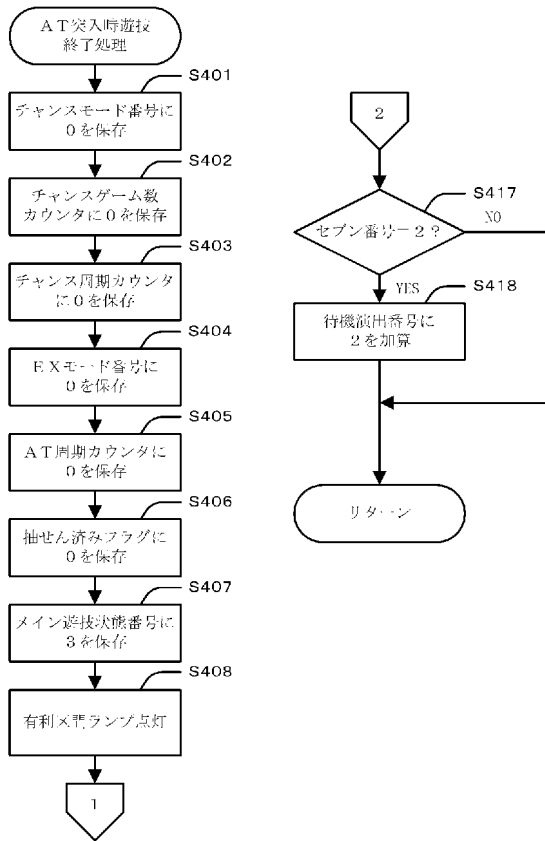
20

30

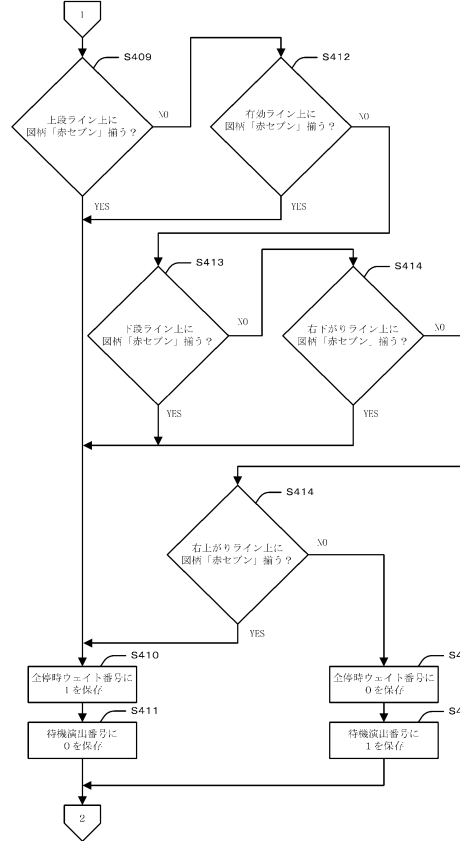
40

50

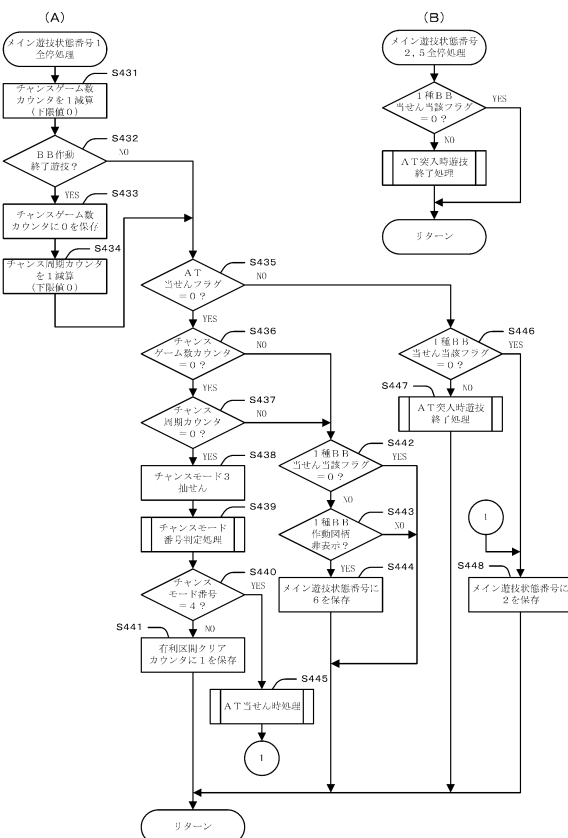
【図 49】



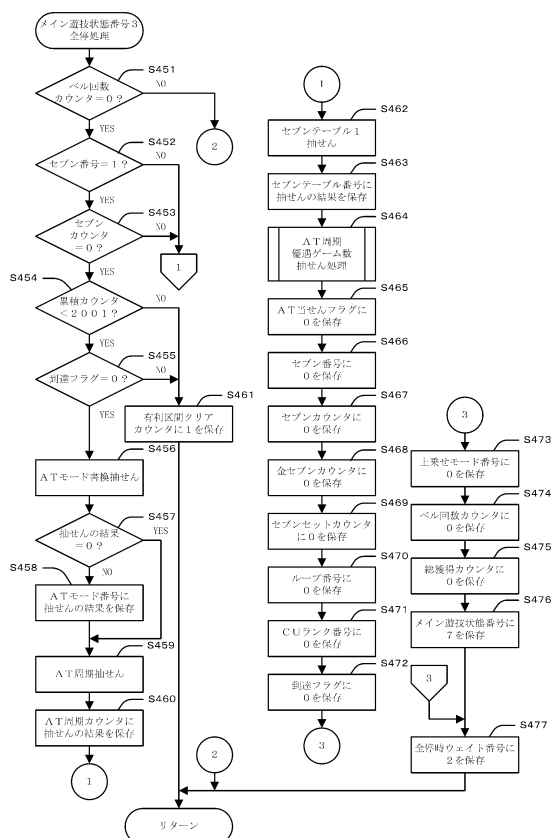
【図 50】



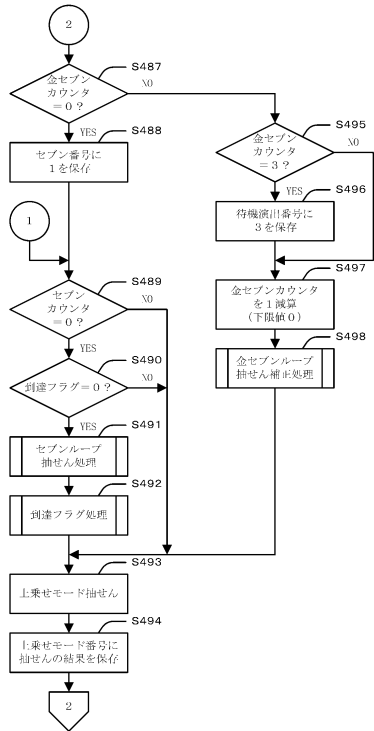
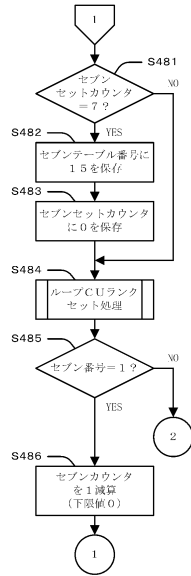
【図 51】



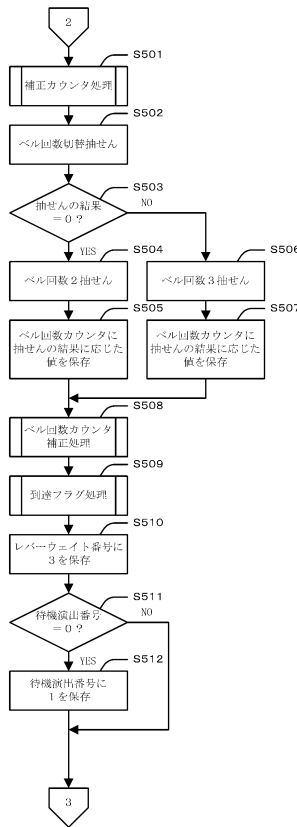
【図 52】



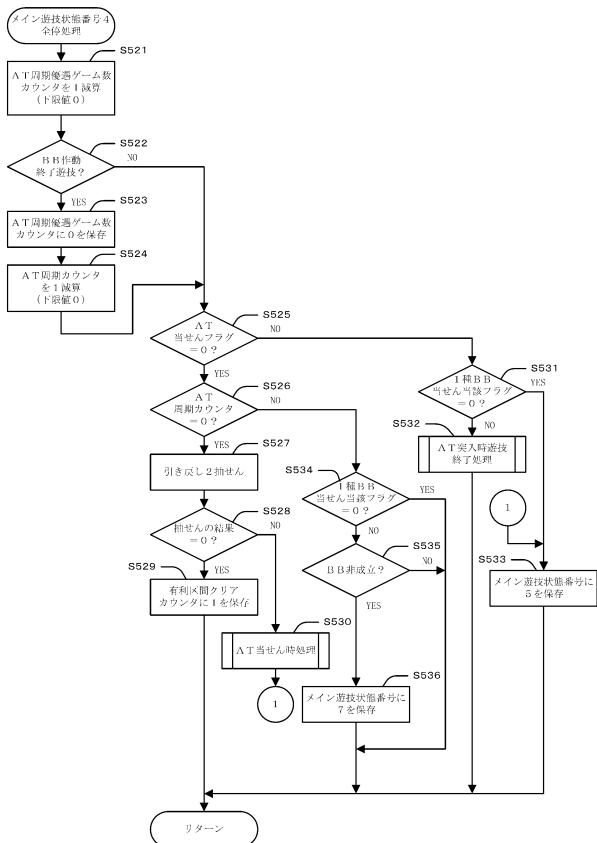
【図 5 3】



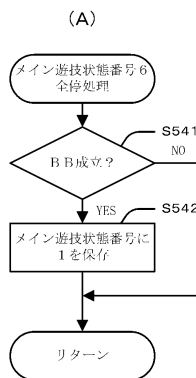
【図 5 4】



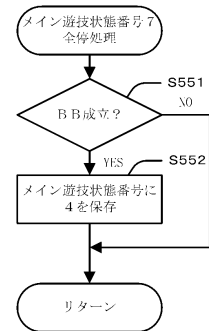
【図 5 5】



【図 5 6】



(B)



10

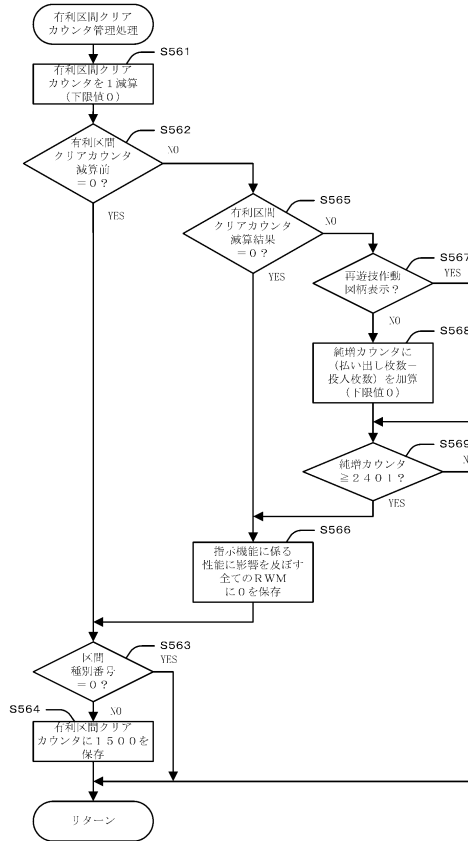
20

30

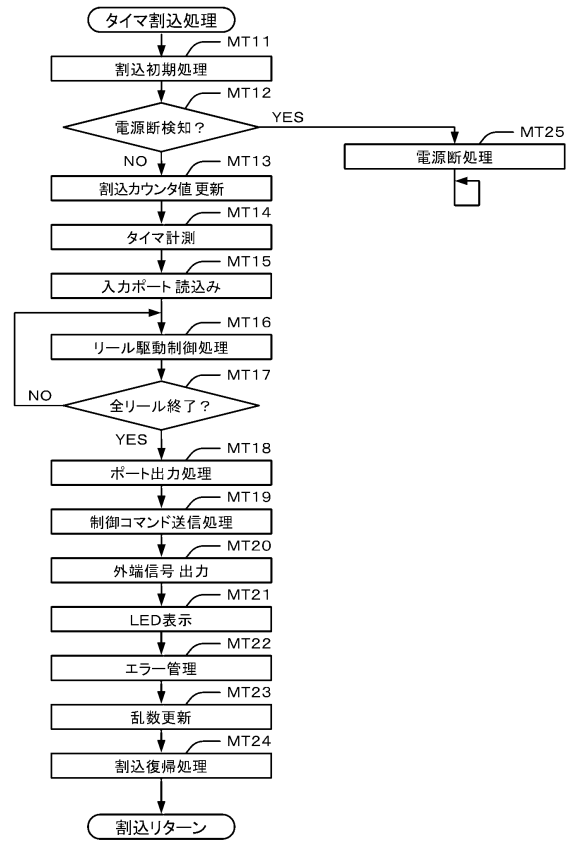
40

50

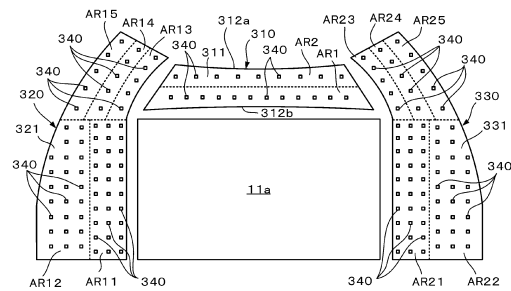
【図 5 7】



【図 5 8】

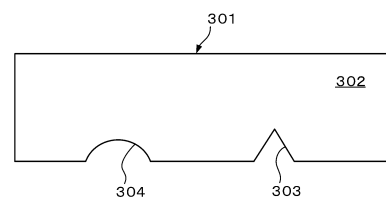


【図 5 9】

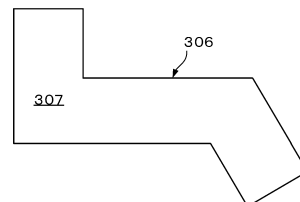


【図 6 0】

(A)



(B)



10

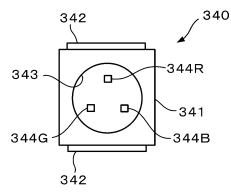
20

30

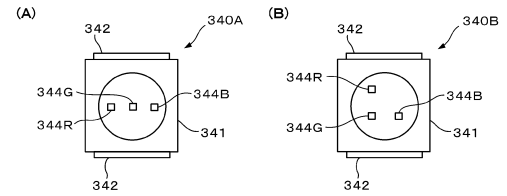
40

50

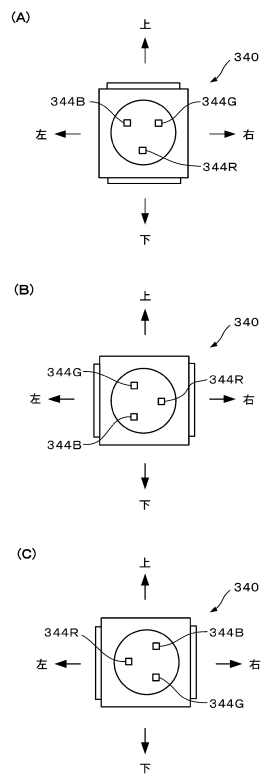
【図 6 1】



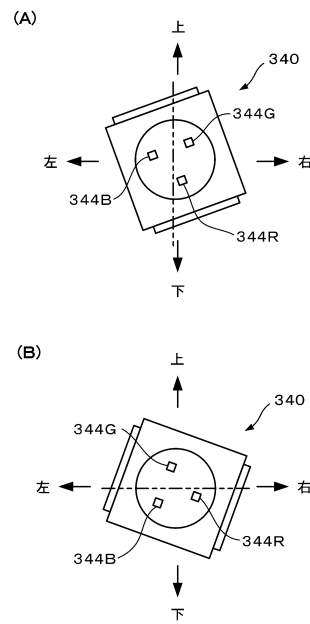
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

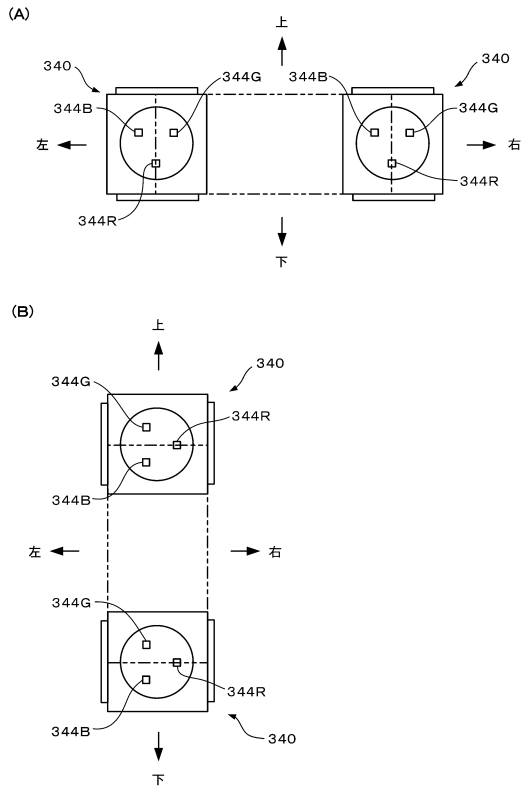
20

30

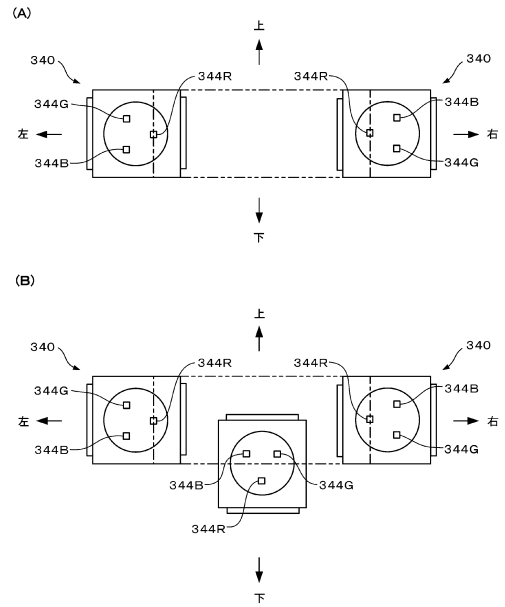
40

50

【図 6 5】



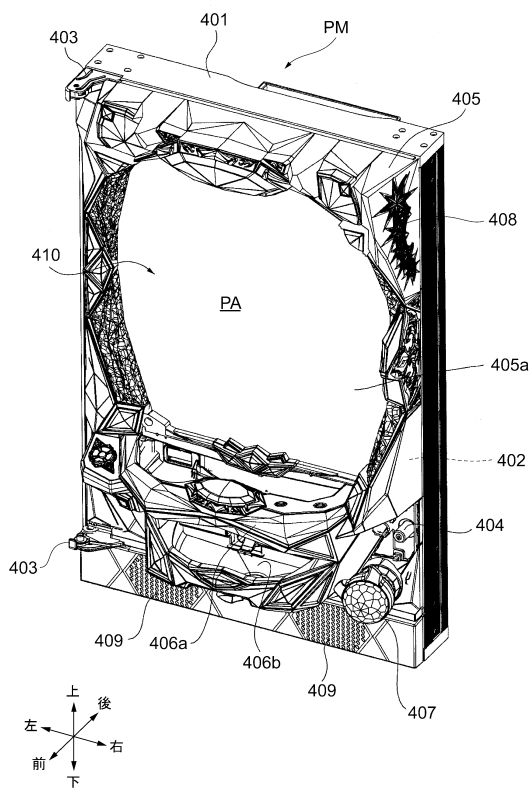
【図 6 6】



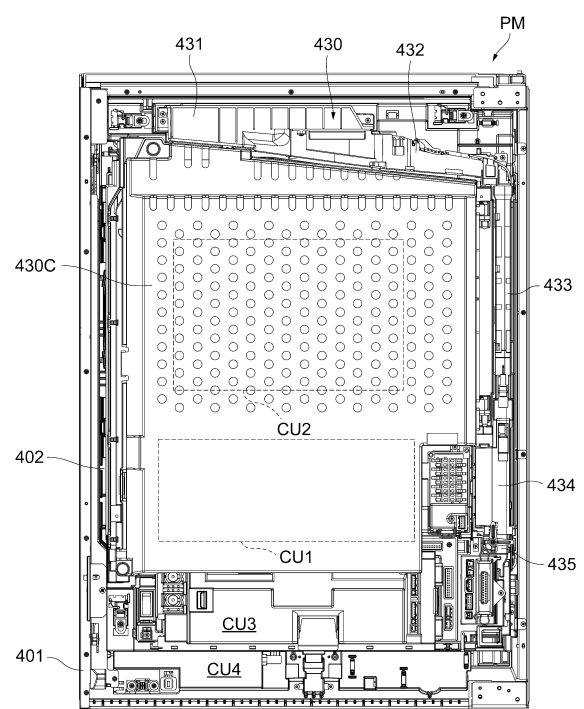
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

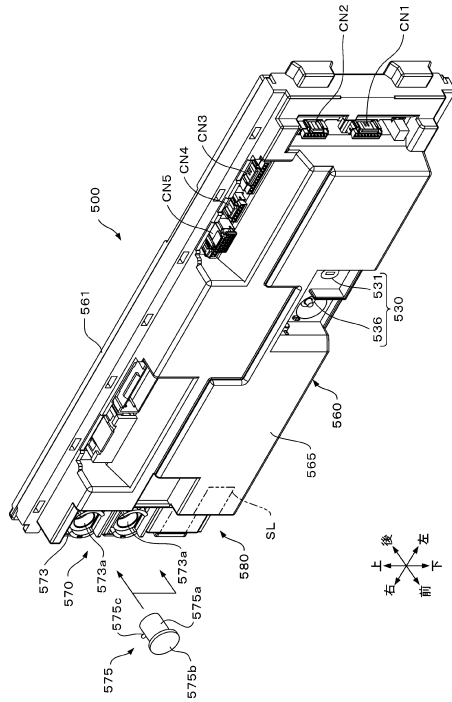


30

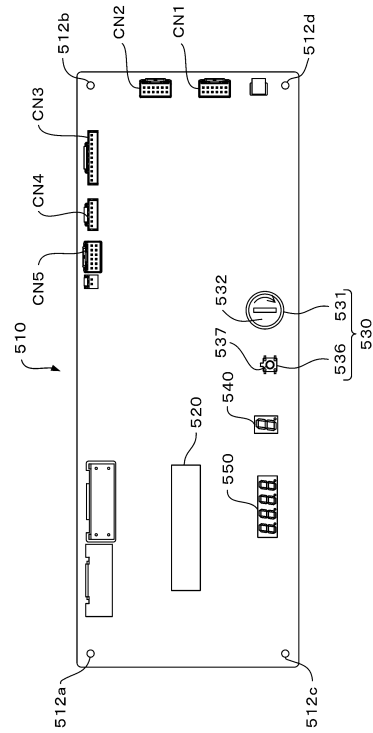
40

50

【図 69】



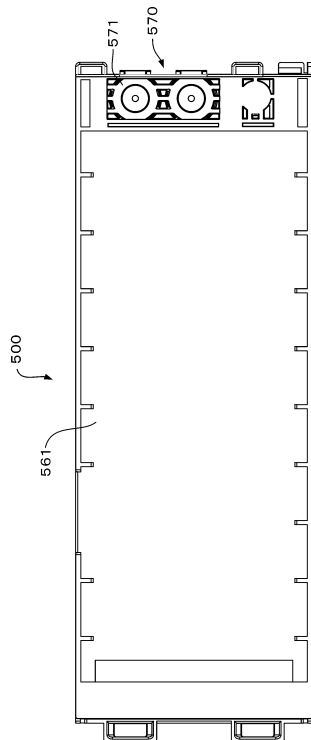
【図 70】



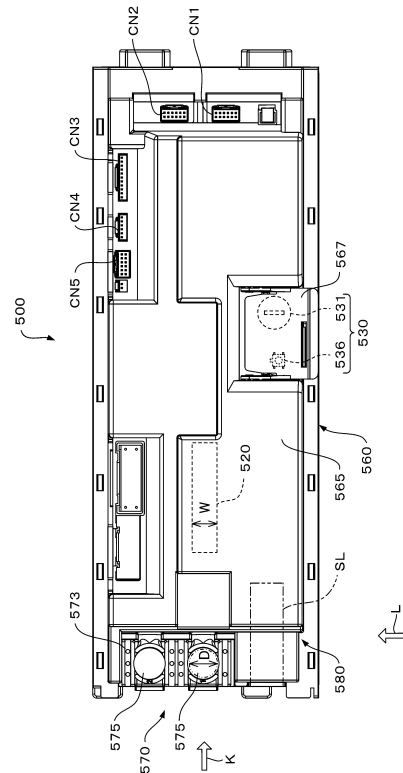
10

20

【図 71】



【図 72】

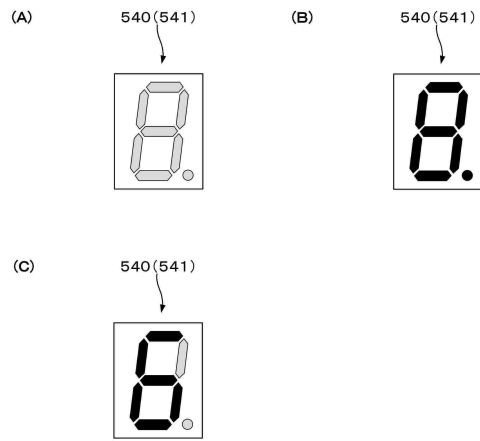


30

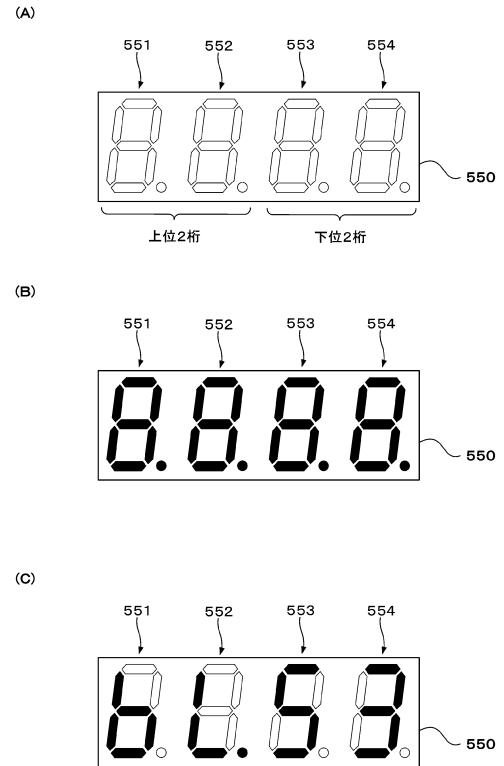
40

50

【図 7 3】



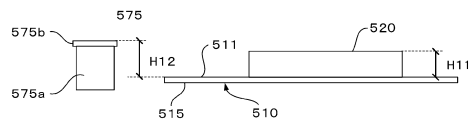
【図 7 4】



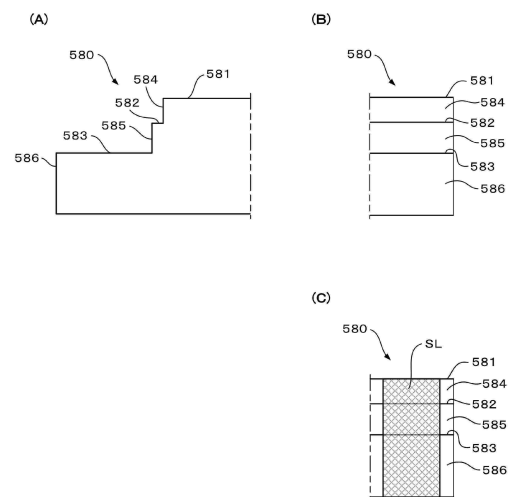
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

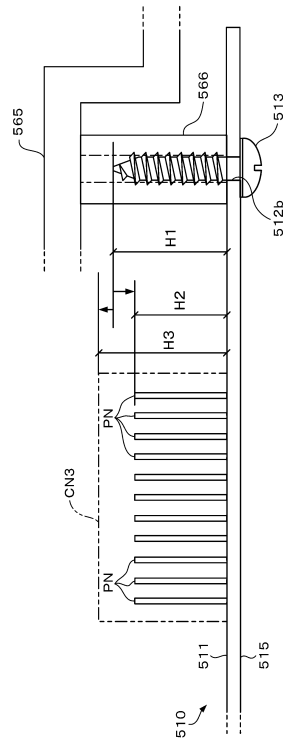


30

40

50

【図 7 7】



【図 7 8】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	ベル	勲章	リブレイ
19	ブランク	リブレイ	スイカA
18	リブレイ	スイカA	ベル
17	青セブン	青セブン	青セブン
16	勲章	ベル	勲章
15	ベル	勲章	リブレイ
14	ブランク	リブレイ	スイカA
13	リブレイ	スイカA	ベル
12	赤セブン	赤セブン	赤セブン
11	勲章	ベル	勲章
10	ベル	勲章	リブレイ
9	ブランク	リブレイ	スイカA
8	リブレイ	スイカA	ベル
7	スイカA	ブランク	バー
6	勲章	ベル	勲章
5	ベル	勲章	リブレイ
4	バー	リブレイ	スイカA
3	リブレイ	スイカA	ベル
2	スイカB	バー	ブランク
1	勲章	ベル	勲章

10

20

【図 7 9】

(a) 2種BBの図柄組合せ

名 称	対応図柄			払出枚数		備 考
	左リール	中リール	右リール	役物 未作動時	CB 作動時	
2種BB01	赤セブン	勲章	勲章	0	—	・2種BB遊技は11枚を超えるメダルの 払い出しで終了。 ・CB遊技(作動図柄なし)は1回で終了 し、2種BB遊技が終了するまで連続 作動。 ・CB遊技中は右リールのみ75ミリ秒以内 で停止制御を行う。
	青セブン	勲章	勲章	0	—	
	スイカA	勲章	勲章	0	—	
	スイカB	勲章	勲章	0	—	
2種BB02	バー	赤セブン	勲章	0	—	
	バー	青セブン	勲章	0	—	
	バー	バー	勲章	0	—	
	バー	ブランク	勲章	0	—	
	ブランク	赤セブン	勲章	0	—	
	ブランク	青セブン	勲章	0	—	
2種BB03	ブランク	バー	勲章	0	—	
	ブランク	ブランク	勲章	0	—	
	バー	勲章	赤セブン	0	—	
	バー	勲章	青セブン	0	—	
	バー	勲章	バー	0	—	
	バー	勲章	ブランク	0	—	

(b) 再遊技の図柄組合せ

名 称	対応図柄			特 典	
	左リール	中リール	右リール	役物 未作動時	CB 作動時
再遊技01	勲章	リブレイ	リブレイ	再遊技	再遊技
再遊技02	リブレイ	勲章	リブレイ	再遊技	再遊技
再遊技03	リブレイ	リブレイ	リブレイ	再遊技	再遊技
再遊技04	勲章	バー	勲章	再遊技	再遊技
再遊技05	勲章	スイカA	勲章	再遊技	再遊技
再遊技06	リブレイ	赤セブン	勲章	再遊技	再遊技
再遊技07	リブレイ	青セブン	勲章	再遊技	再遊技
再遊技08	勲章	赤セブン	勲章	再遊技	再遊技
再遊技09	勲章	青セブン	勲章	再遊技	再遊技
再遊技10	リブレイ	バー	勲章	再遊技	再遊技

【図 8 0】

名 称	対応図柄			払出枚数	
	左リール	中リール	右リール	A	B
入賞001	リブレイ	ベル	ベル	12	2
入賞002	ベル	ベル	勲章	12	2
入賞003	リブレイ	勲章	勲章	3	2
入賞004	ベル	ベル	ベル	3	2
入賞005	リブレイ	赤セブン	スイカA	1	1
入賞006	リブレイ	青セブン	スイカA	1	1
入賞007	リブレイ	バー	スイカA	1	1
入賞008	リブレイ	ブランク	スイカA	1	1
入賞009	リブレイ	スイカA	青セブン	1	1
入賞010	リブレイ	スイカA	バー	1	1
入賞011	リブレイ	スイカA	ブランク	1	1
入賞012	赤セブン	ベル	スイカA	1	1
入賞013	青セブン	ベル	スイカA	1	1
入賞014	スイカA	ベル	スイカA	1	1
入賞015	スイカB	ベル	スイカA	1	1
入賞016	勲章	ベル	赤セブン	1	1
入賞017	勲章	ベル	青セブン	1	1
入賞018	勲章	ベル	バー	1	1
入賞019	勲章	ベル	ブランク	1	1
入賞020	赤セブン	スイカA	勲章	1	1
入賞021	青セブン	スイカA	勲章	1	1
入賞022	スイカA	スイカA	ベル	1	1
入賞023	スイカB	スイカA	ベル	1	1
入賞024	勲章	赤セブン	ベル	1	1
入賞025	勲章	青セブン	ベル	1	1
入賞026	勲章	バー	ベル	1	1
入賞027	勲章	ブランク	ベル	1	1
入賞028	スイカA	リブレイ	バー	1	1
入賞029	スイカB	リブレイ	バー	1	1

A: 役物未作動時 B: CB作動時

名 称	対応図柄			払出枚数	
	左リール	中リール	右リール	A	B
入賞030	スイカB	リブレイ	青セブン	1	1
入賞031	赤セブン	リブレイ	バー	1	1
入賞032	青セブン	リブレイ	ブランク	1	1
入賞033	スイカA	リブレイ	青セブン	1	1
入賞034	スイカB	リブレイ	赤セブン	1	1
入賞035	赤セブン	リブレイ	ブランク	1	1
入賞036	青セブン	リブレイ	バー	1	1
入賞037	赤セブン	バー	リブレイ	1	1
入賞038	青セブン	ブランク	リブレイ	1	1
入賞039	スイカA	赤セブン	リブレイ	1	2
入賞040	スイカB	青セブン	リブレイ	1	2
入賞041	赤セブン	ブランク	リブレイ	1	1
入賞042	青セブン	バー	リブレイ	1	1
入賞043	スイカA	青セブン	リブレイ	1	2
入賞044	スイカB	赤セブン	リブレイ	1	2
入賞045	スイカA	バー	リブレイ	1	2
入賞046	スイカB	ブランク	リブレイ	1	2
入賞047	赤セブン	赤セブン	リブレイ	1	1
入賞048	青セブン	青セブン	リブレイ	1	1
入賞049	スイカA	ブランク	リブレイ	1	2
入賞050	スイカB	バー	リブレイ	1	2
入賞051	赤セブン	青セブン	リブレイ	1	1
入賞052	青セブン	赤セブン	リブレイ	1	1
入賞053	リブレイ	赤セブン	赤セブン	1	1
入賞054	リブレイ	青セブン	青セブン	1	1
入賞055	リブレイ	バー	バー	1	1
入賞056	リブレイ	ブランク	ブランク	1	1
入賞057	リブレイ	赤セブン	バー	1	1
入賞058	リブレイ	青セブン	ブランク	1	1
入賞059	リブレイ	バー	赤セブン	1	2
入賞060	リブレイ	ブランク	青セブン	1	1
入賞061	リブレイ	赤セブン	ブランク	1	1
入賞062	リブレイ	青セブン	バー	1	1
入賞063	リブレイ	バー	青セブン	1	1
入賞064	リブレイ	ブランク	赤セブン	1	2
入賞065	リブレイ	バー	ブランク	1	1
入賞066	リブレイ	ブランク	バー	1	1
入賞067	リブレイ	赤セブン	青セブン	1	1
入賞068	リブレイ	青セブン	赤セブン	1	2
入賞069	バー	リブレイ	スイカA	1	2
入賞070	ブランク	リブレイ	スイカA	1	2
入賞071	ベル	勲章	リブレイ	1	1
入賞072	勲章	ベル	勲章	1	1
入賞073	バー	勲章	勲章	3	2
入賞074	ブランク	勲章	勲章	3	2

A: 役物未作動時 B: CB作動時

30

40

50

【図 8 1】

名 称	対応図柄			払出枚数	
	左リール	中リール	右リール	A	B
入賞073	勲章	勲章	スイカA	3	2
入賞074	バー	リプレイ	リプレイ	1	2
入賞075	バー	ベル	スイカA	1	1
入賞076	ベル	勲章	ベル	1	1
入賞077	勲章	勲章	リプレイ	1	1
入賞078	勲章	リプレイ	勲章	1	1
入賞079	リプレイ	ベル	勲章	1	1
入賞080	バー	赤セブン	赤セブン	1	1
入賞081	バー	赤セブン	青セブン	1	1
入賞082	バー	バー	バー	1	1
入賞083	バー	ブランク	ブランク	1	1
入賞084	バー	赤セブン	青セブン	1	1
入賞085	バー	青セブン	赤セブン	1	1
入賞086	バー	バー	ブランク	1	1
入賞087	バー	ブランク	バー	1	1
入賞088	バー	赤セブン	バー	1	1
入賞089	バー	青セブン	ブランク	1	1
入賞090	バー	バー	赤セブン	1	1
入賞091	バー	ブランク	青セブン	1	1
入賞092	バー	赤セブン	ブランク	1	1
入賞093	バー	青セブン	バー	1	1
入賞094	バー	バー	青セブン	1	1
入賞095	バー	ブランク	赤セブン	1	1
入賞096	赤セブン	勲章	赤セブン	1	1
入賞097	青セブン	勲章	青セブン	1	1
入賞098	スイカA	勲章	バー	1	1
入賞099	スイカB	勲章	ブランク	1	1

A:役物未作動時 B:CB作動時

【図 8 2】

名 称	対応図柄			払出枚数	
	左リール	中リール	右リール	A	B
入賞134	ベル	スイカA	赤セブン	3	2
入賞135	ベル	スイカA	青セブン	3	2
入賞136	ベル	赤セブン	スイカA	3	2
入賞137	ベル	青セブン	スイカA	3	2
入賞138	ベル	バー	スイカA	3	2

A:役物未作動時 B:CB作動時

名 称	対応図柄			払出枚数	
	左リール	中リール	右リール	A	B
入賞139	ベル	スイカA	リプレイ	3	2
入賞140	赤セブン	勲章	リプレイ	3	2
入賞141	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞142	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞143	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞144	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞145	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞146	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞147	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞148	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞149	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞150	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞151	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞152	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞153	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞154	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞155	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞156	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞157	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞158	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞159	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞160	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞161	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞162	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞163	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞164	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞165	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞166	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞167	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞168	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞169	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞170	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞171	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞172	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞173	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞174	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞175	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞176	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞177	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞178	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞179	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞180	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞181	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞182	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞183	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞184	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞185	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞186	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞187	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞188	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞189	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞190	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞191	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞192	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞193	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞194	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞195	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞196	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞197	バー	リプレイ	ブランク	3	2
入賞198	バー	リプレイ	赤セブン	3	2
入賞199	バー	リプレイ	青セブン	3	2
入賞200	バー	リプレイ	ブランク	3	2

A:役物未作動時 B:CB作動時

10

20

【図 8 3】

(a) ボーナス条件装置

ボーナス 条件装置番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	備 考
0	——	ボーナスはずれ	——	——
1	2種BB	2種BB	2種BB01～03	取りこぼし無し

(b) 再遊技条件装置

入賞再遊技 条件装置番号	条件装置 名称	呼 称	構成 図柄組合せ	備 考
0	——	はずれ	——	——
1	再遊技-A	リプレイA+図柄揃い	再遊技01～08	逆押し図柄揃い
2	再遊技-B	リプレイB+図柄揃い	再遊技02～08	逆押し図柄揃い
3	再遊技-C	リプレイC+図柄揃い	再遊技01～05	逆押し図柄揃い(7/20)

【図 8 4】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	リール制御	備 考
4	入賞-A	勲章揃い	入賞72, 73		レア役
5	入賞-B	スイカ	入賞04, 15, 16, 53～60, 70, 76, 128～131		レア役(斜め揃い)
6	入賞-C	弱チャンス目	入賞132		レア役(リプレイダブテン)
7	入賞-D	強チャンス目A	入賞133, 141		レア役(勲章図柄 小V)
8	入賞-E	強チャンス目B	入賞134～140		レア役(スイカハズレ)
9	入賞-F	共通3枚ベル	入賞03, 04	1**：1/1で入賞03 2**：1/1で入賞04 3**：1/16で入賞04	2種BB条件装置作動時
10	入賞-G1	左中回避役A1 +勲章	入賞69, 74, 80～83, 96, 112	123:1/1で入賞69 132:1/4で入賞80～83 2**：1/16で入賞96 3**：1/16で入賞112	2種BB条件装置作動時
11	入賞-G2	左中回避役A2 +勲章	入賞69, 74, 84～87, 97, 113	123:1/1で入賞69 132:1/4で入賞84～87 2**：1/16で入賞97 3**：1/16で入賞113	入賞69: 「勲章」図柄上段水平 ライン揃い
12	入賞-G3	左中回避役A3 +勲章	入賞69, 74, 88～91, 98, 114	123:1/1で入賞69 132:1/4で入賞88～91 2**：1/16で入賞98 3**：1/16で入賞114	
13	入賞-G4	左中回避役A4 +勲章	入賞69, 74, 92～95, 99, 115	123:1/1で入賞69 132:1/4で入賞92～95 2**：1/16で入賞99 3**：1/16で入賞115	
14	入賞-G5	左右回避役A1 +勲章	入賞69, 75, 80～83, 100, 116	132:1/1で入賞69 123:1/4で入賞80～83 2**：1/16で入賞100 3**：1/16で入賞116	2種BB条件装置作動時
15	入賞-G6	左右回避役A2 +勲章	入賞69, 75, 84～87, 101, 117	132:1/1で入賞69 123:1/4で入賞84～87 2**：1/16で入賞101 3**：1/16で入賞117	入賞69: 「勲章」図柄上段水平 ライン揃い
16	入賞-G7	左右回避役A3 +勲章	入賞69, 75, 88～91, 102, 118	132:1/1で入賞69 123:1/4で入賞88～91 2**：1/16で入賞102 3**：1/16で入賞118	
17	入賞-G8	左右回避役A4 +勲章	入賞69, 75, 92～95, 103, 119	132:1/1で入賞69 123:1/4で入賞92～95 2**：1/16で入賞103 3**：1/16で入賞119	
18	入賞-G9	中左回避役A1 +勲章	入賞70, 76, 80, 96～99, 120	213:1/1で入賞70 231:1/4で入賞96～99 1**：1/16で入賞80 3**：1/16で入賞116	2種BB条件装置作動時
19	入賞-G10	中左回避役A2 +勲章	入賞70, 76, 81, 100～103, 121	213:1/1で入賞70 231:1/4で入賞100～103 1**：1/16で入賞81 3**：1/16で入賞121	入賞70: 「勲章」図柄中段水平 ライン揃い
20	入賞-G11	中左回避役A3 +勲章	入賞70, 76, 82, 104～107, 122	213:1/1で入賞70 231:1/4で入賞104～107 1**：1/16で入賞82 3**：1/16で入賞122	
21	入賞-G12	中左回避役A4 +勲章	入賞70, 76, 83, 108～111, 123	213:1/1で入賞70 231:1/4で入賞108～111 1**：1/16で入賞83 3**：1/16で入賞123	

30

40

50

【図 8 5】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	リール制御	備 考
22	入賞—G13	中右回避役A1 ＋勳章	入賞70, 77, 84, 96～99, 124	231:1/1で入賞70 213:1/4で入賞96～99 1**:1/16で入賞84 3**:1/16で入賞124	2種BB条件装置作動時 入賞70: 「勳章」図柄中段水平 ライン揃い
23	入賞—G14	中右回避役A2 ＋勳章	入賞70, 77, 85, 100～103, 125	231:1/1で入賞70 213:1/4で入賞100～103 1**:1/16で入賞85 3**:1/16で入賞125	
24	入賞—G15	中右回避役A3 ＋勳章	入賞70, 77, 86, 104～107, 126	231:1/1で入賞70 213:1/4で入賞104～107 1**:1/16で入賞86 3**:1/16で入賞126	
25	入賞—G16	中右回避役A4 ＋勳章	入賞70, 77, 87, 108～111, 127	231:1/1で入賞70 213:1/4で入賞108～111 1**:1/16で入賞87 3**:1/16で入賞127	
26	入賞—G17	右左回避役A1 ＋勳章	入賞71, 78, 88, 104, 112～115	312:1/1で入賞71 321:1/4で入賞112～115 1**:1/16で入賞88 3**:1/16で入賞104	2種BB条件装置作動時 入賞71: 「勳章」図柄下段水平 ライン揃い
27	入賞—G18	右左回避役A2 ＋勳章	入賞71, 78, 89, 105, 116～119	312:1/1で入賞71 321:1/4で入賞116～119 1**:1/16で入賞89 3**:1/16で入賞105	
28	入賞—G19	右左回避役A3 ＋勳章	入賞71, 78, 90, 106, 120～123	312:1/1で入賞71 321:1/4で入賞120～123 1**:1/16で入賞90 3**:1/16で入賞106	
29	入賞—G20	右左回避役A4 ＋勳章	入賞71, 78, 91, 107, 124～127	312:1/1で入賞71 321:1/4で入賞124～127 1**:1/16で入賞91 3**:1/16で入賞107	
30	入賞—G21	右中回避役A1 ＋勳章	入賞71, 79, 92, 108, 112～115	321:1/1で入賞71 312:1/4で入賞112～115 1**:1/16で入賞92 2**:1/16で入賞108	2種BB条件装置作動時 入賞71: 「勳章」図柄下段水平 ライン揃い
31	入賞—G22	右中回避役A2 ＋勳章	入賞71, 79, 93, 109, 116～119	321:1/1で入賞71 312:1/4で入賞116～119 1**:1/16で入賞93 2**:1/16で入賞109	
32	入賞—G23	右中回避役A3 ＋勳章	入賞71, 79, 94, 110, 120～123	321:1/1で入賞71 312:1/4で入賞120～123 1**:1/16で入賞94 2**:1/16で入賞110	
33	入賞—G24	右中回避役A4 ＋勳章	入賞71, 79, 95, 111, 124～127	321:1/1で入賞71 312:1/4で入賞124～127 1**:1/16で入賞95 2**:1/16で入賞111	
34	入賞—H1	左中回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 69, 74, 80～83, 96, 112	123:1/1で入賞74 132:1/4で入賞80～83 2**:1/16で入賞96 3**:1/16で入賞112	2種BB条件装置作動時 入賞74: 「勳章」図柄上段水平 ラインテンバイ
35	入賞—H2	左中回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 69, 74, 84～87, 97, 113	123:1/1で入賞74 132:1/4で入賞84～87 2**:1/16で入賞97 3**:1/16で入賞113	
36	入賞—H3	左中回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 69, 74, 88～91, 98, 114	123:1/1で入賞74 132:1/4で入賞88～91 2**:1/16で入賞98 3**:1/16で入賞114	
37	入賞—H4	左中回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 69, 74, 92～95, 99, 115	123:1/1で入賞74 132:1/4で入賞92～95 2**:1/16で入賞99 3**:1/16で入賞115	

【図 8 7】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	リール制御	備 考
54	入賞—H21	右中回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 71, 79, 92, 108, 112～115	321:1/1で入賞79 312:1/4で入賞112～115 1**:1/16で入賞92 2**:1/16で入賞108	2種BB条件装置作動時 入賞79: 「勳章」図柄下段水平 ラインテンバイ
55	入賞—H22	右中回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 71, 79, 93, 109, 116～119	321:1/1で入賞79 312:1/4で入賞116～119 1**:1/16で入賞93 2**:1/16で入賞109	
56	入賞—H23	右中回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 71, 79, 94, 110, 120～123	321:1/1で入賞79 312:1/4で入賞120～123 1**:1/16で入賞94 2**:1/16で入賞110	
57	入賞—H24	右中回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 71, 79, 95, 111, 124～127	321:1/1で入賞79 312:1/4で入賞124～127 1**:1/16で入賞95 2**:1/16で入賞111	
58	入賞—I1	左中3枚ベル1	入賞03, 05, 21, 22, 37, 38	123:1/1で入賞03 132:1/2で入賞05 2**:1/8で入賞21, 22 3**:1/8で入賞37, 38	2種BB条件装置作動時
59	入賞—I2	左中3枚ベル2	入賞03, 06, 23, 24, 39, 40	123:1/1で入賞03 132:1/2で入賞06 2**:1/8で入賞23, 24 3**:1/8で入賞39, 40	
60	入賞—I3	左右3枚ベル1	入賞03, 07, 25, 26, 41, 42	132:1/1で入賞03 123:1/2で入賞07 2**:1/8で入賞25, 26 3**:1/8で入賞41, 42	
61	入賞—I4	左右3枚ベル2	入賞03, 08, 27, 28, 43, 44	132:1/1で入賞03 123:1/2で入賞08 2**:1/8で入賞27, 28 3**:1/8で入賞43, 44	
62	入賞—I5	左中3枚ベル1	入賞04, 09, 45, 46, 53, 54	213:1/1で入賞04 231:1/2で入賞09 1**:1/8で入賞53, 54 3**:1/8で入賞45, 46	2種BB条件装置作動時
63	入賞—I6	左中3枚ベル2	入賞04, 10, 47, 48, 55, 56	213:1/1で入賞04 231:1/2で入賞10 1**:1/8で入賞55, 56 3**:1/8で入賞47, 48	
64	入賞—I7	中右3枚ベル1	入賞04, 11, 49, 50, 57, 58	231:1/1で入賞04 213:1/2で入賞11 1**:1/8で入賞57, 58 3**:1/8で入賞49, 50	
65	入賞—I8	中右3枚ベル2	入賞04, 12, 51, 52, 59, 60	231:1/1で入賞04 213:1/2で入賞12 1**:1/8で入賞59, 60 3**:1/8で入賞51, 52	
66	入賞—I9	右左3枚ベル1	入賞04, 17, 29, 30, 61, 62	312:1/1で入賞04 321:1/2で入賞17 1**:1/8で入賞61, 62 2**:1/8で入賞29, 30	2種BB条件装置作動時
67	入賞—I10	右左3枚ベル2	入賞04, 18, 31, 32, 63, 64	312:1/1で入賞04 321:1/2で入賞18 1**:1/8で入賞31, 32 2**:1/8で入賞63, 64	
68	入賞—I11	右中3枚ベル1	入賞04, 19, 33, 34, 65, 66	321:1/1で入賞04 312:1/2で入賞19 1**:1/8で入賞33, 34 2**:1/8で入賞65, 66	
69	入賞—I12	右中3枚ベル2	入賞04, 20, 35, 36, 67, 68	321:1/1で入賞04 312:1/2で入賞20 1**:1/8で入賞35, 36 2**:1/8で入賞67, 68	

【図 8 6】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	リール制御	備 考
38	入賞—H5	左右回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 69, 75, 80～83, 100, 116	132:1/1で入賞75 123:1/4で入賞80～83 2**:1/16で入賞100 3**:1/16で入賞116	2種BB条件装置作動時 入賞75: 「勳章」図柄中段水平 ラインテンバイ
39	入賞—H6	左右回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 69, 75, 84～87, 101, 117	132:1/1で入賞75 123:1/4で入賞84～87 2**:1/16で入賞101 3**:1/16で入賞117	
40	入賞—H7	左右回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 69, 75, 88～91, 102, 118	132:1/1で入賞75 123:1/4で入賞88～91 2**:1/16で入賞102 3**:1/16で入賞118	
41	入賞—H8	左右回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 69, 75, 92～95, 103, 119	132:1/1で入賞75 123:1/4で入賞92～95 2**:1/16で入賞103 3**:1/16で入賞119	
42	入賞—H9	中左回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 70, 76, 80, 96～99, 120	213:1/1で入賞76 231:1/4で入賞96～99 1**:1/16で入賞80 3**:1/16で入賞116	2種BB条件装置作動時 入賞76: 「勳章」図柄中段水平 ラインテンバイ
43	入賞—H10	中左回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 70, 76, 81, 100～103, 121	213:1/1で入賞76 231:1/4で入賞100～103 1**:1/16で入賞81 3**:1/16で入賞121	
44	入賞—H11	中左回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 70, 76, 82, 104～107, 122	213:1/1で入賞76 231:1/4で入賞104～107 1**:1/16で入賞82 3**:1/16で入賞122	
45	入賞—H12	中左回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 70, 76, 83, 108～111, 123	213:1/1で入賞76 231:1/4で入賞108～111 1**:1/16で入賞83 3**:1/16で入賞123	
46	入賞—H13	中右回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 70, 77, 84, 96～99, 124	231:1/1で入賞77 213:1/4で入賞96～99 1**:1/16で入賞84 3**:1/16で入賞124	2種BB条件装置作動時 入賞77: 「勳章」図柄中段水平 ラインテンバイ
47	入賞—H14	中右回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 70, 77, 85, 100～103, 125	231:1/1で入賞77 213:1/4で入賞100～103 1**:1/16で入賞85 3**:1/16で入賞125	
48	入賞—H15	中右回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 70, 77, 86, 104～107, 126	231:1/1で入賞77 213:1/4で入賞104～107 1**:1/16で入賞86 3**:1/16で入賞126	
49	入賞—H16	中右回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 70, 77, 87, 108～111, 127	231:1/1で入賞77 213:1/4で入賞108～111 1**:1/16で入賞87 3**:1/16で入賞127	
50	入賞—I17	右左回避役B1 ＋勳章F	入賞05, 71, 78, 88, 104, 112～115	312:1/1で入賞78 321:1/4で入賞112～115 1**:1/16で入賞88 2**:1/16で入賞104	2種BB条件装置作動時 入賞78: 「勳章」図柄下段水平 ラインテンバイ
51	入賞—I18	右左回避役B2 ＋勳章F	入賞05, 71, 78, 89, 105, 116～119	312:1/1で入賞78 321:1/4で入賞116～119 1**:1/16で入賞89 2**:1/16で入賞105	
52	入賞—I19	右左回避役B3 ＋勳章F	入賞05, 71, 78, 90, 106, 120～123	312:1/1で入賞78 321:1/4で入賞120～123 1**:1/16で入賞90 2**:1/16で入賞106	
53	入賞—I20	右左回避役B4 ＋勳章F	入賞05, 71, 78, 91, 107, 124～127	312:1/1で入賞78 321:1/4で入賞124～127 1**:1/16で入賞91 2**:1/16で入賞107	

【図 8 8】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図柄組合せ	リール制御	備 考
70	入賞—J1	左中12枚 ベルA1	入賞01, 05, 21, 22, 37, 38	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞05 2**:1/8で入賞21, 22 3**:1/8で入賞37, 38	2種BB条件装置未作動時
71	入賞—J2	左中12枚 ベルA2	入賞01, 06, 23, 24, 39, 40	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞06 2**:1/8で入賞23, 24 3**:1/8で入賞39, 40	
72	入賞—J3	左右12枚 ベルA1	入賞01, 07, 25, 26, 41, 42	132:1/1で入賞01 123:1/2で入賞07 2**:1/8で入賞25, 26 3**:1/8で入賞41, 42	
73	入賞—J4	左右12枚 ベルA2	入賞01, 08, 27, 28, 43, 44	132:1/1で入賞01 123:1/2で入賞08 2**:1/8で入賞27, 28 3**:1/8で入賞43, 44	
74	入賞—J5	中右12枚 ベルA1	入賞02, 09, 45, 46, 53, 54	213:1/1で入賞02 231:1/2で入賞09 1**:1/8で入賞53, 54 3**:1/8で入賞45, 46	2種BB条件装置未作動時
75	入賞—J6	中左12枚 ベルA2	入賞02, 10, 47, 48, 55, 56	213:1/1で入賞02 231:1/2で入賞10 1**:1/8で入賞55, 56 3**:1/8で入賞47, 48	
76	入賞—J7	中右12枚 ベルA1	入賞02, 11, 49, 50, 57, 58	231:1/1で入賞02 213:1/2で入賞11 1**:1/8で入賞57, 58 3**:1/8で入賞49, 50	
77	入賞—J8	中左12枚 ベルA2	入賞02, 12, 51, 52, 59, 60	231:1/1で入賞02 213:1/2で入賞12 1**:1/8で入賞59, 60 3**:1/8で入賞51, 52	
78	入賞—J9	右左12枚 ベルA1	入賞02, 13, 29, 30, 61, 62	312:1/1で入賞02 321:1/2で入賞13 1**:1/8で入賞61, 62 2**:1/8で入賞29, 30	2種BB条件装置未作動時
79	入賞—J10	右左12枚 ベルA2	入賞02, 14, 31, 32, 63, 64	312:1/1で入賞02 321:1/2で入賞14 1**:1/8で入賞31, 32 2**:1/8で入賞63, 64	
80	入賞—J11	右中12枚 ベルA1	入賞15, 33, 34, 65, 66, 142	321:1/1で入賞15 312:1/2で入賞33, 34 1**:1/8で入賞65, 66 2**:1/8で入賞33, 34	
81	入賞—J12	右中12枚 ベルA2	入賞16, 35, 36, 67, 68, 142	321:1/1で入賞16 312:1/2で入賞35, 36 1**:1/8で入賞67, 68 2**:1/8で入賞35, 36	
82	入賞—K1	左中12枚 ベルB1	入賞01, 05, 21, 22, 37, 38, 76	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞05 2**:1/8で入賞21, 22 3**:1/8で入賞37, 38	2種BB条件装置作動時 (2種BB条件装置未作動 時は押し順不問で入賞01)
83	入賞—K2	左中12枚 ベルB2	入賞01, 06, 23, 24, 39, 40, 76	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞06 2**:1/8で入賞23, 24 3**:1/8で入賞39, 40	
84	入賞—K3	左右12枚 ベルB1	入賞01, 07, 25, 26, 41, 42, 76	132:1/1で入賞01 123:1/2で入賞07 2**:1/8で入賞25, 26 3**:1/8で入賞41, 42	
85	入賞—K4	左右12枚 ベルB2	入賞01, 08, 27, 28, 43, 44, 76	132:1/1で入賞01 123:1/2で入賞08 2**:1/8で入賞27, 28 3**:1/8で入賞43, 44	

10

20

30

40

50

【圖 89】

番号	条件装置 名称	呼 称	構成図組合せ	リール制御	備 考
86	入賞-K5	中左12枚 ベルB1	入賞02. 09, 45, 46, 53, 54, 76	213-1/1で入賞02 231-1/2で入賞09 1**：1/8で入賞53, 54 3**：1/8で入賞45, 46	2種B8条件装置作動時
87	入賞-K6	中左12枚 ベルB2	入賞02. 10, 47, 48, 55, 56, 76	231-1/1で入賞02 321-1/2で入賞10 1**：1/8で入賞55, 56 3**：1/8で入賞47, 48	(2種B8条件装置未作動 時は押し順不問で入賞02)
88	入賞-K7	中右12枚 ベルB1	入賞02. 11, 49, 50, 57, 58, 76	231-1/1で入賞02 1**：1/8で入賞11 3**：1/8で入賞49, 50	2種B8条件装置作動時
89	入賞-K8	中右12枚 ベルB2	入賞02. 12, 51, 52, 59, 60, 76	231-1/1で入賞02 213-1/2で入賞12 1**：1/8で入賞59, 60 3**：1/8で入賞51, 52	(2種B8条件装置未作動 時は押し順不問で入賞02)
90	入賞-K9	右左12枚 ベルB1	入賞02. 13, 29, 30, 61, 62, 77	321-1/2で入賞13 1**：1/8で入賞61, 62 2**：1/8で入賞29, 30	2種B8条件装置作動時
91	入賞-K10	右左12枚 ベルB2	入賞02. 14, 31, 32, 63, 64, 77	321-1/2で入賞02 321-1/2で入賞14 1**：1/8で入賞63, 64 2**：1/8で入賞31, 32	(2種B8条件装置未作動 時は押し順不問で入賞02)
92	入賞-K11	右中12枚 ベルB1	入賞15, 33, 34, 65, 66, 77, 142	321-1/1で入賞142 312-1/2で入賞15 1**：1/8で入賞65, 66 2**：1/8で入賞33, 34	2種B8条件装置作動時
93	入賞-K12	右中12枚 ベルB2	入賞16, 35, 36, 67, 68, 77, 142	321-1/1で入賞142 312-1/2で入賞16 1**：1/8で入賞67, 68 2**：1/8で入賞35, 36	(2種B8条件装置未作動 時は押し順不問で入賞142)
94	入賞-L	共通12枚ベル	入賞01, 02, 142	1**：1/1で入賞01 2**：1/1で入賞02 312-1/2で入賞02 321-1/1で入賞142	2種B8条件装置未作動時 及び作動時共通
95	入賞-ALL +再遊技A	弱チャンス目 ＋ハバー	入賞01～142	逆押しハバー揃い	
96	入賞-ALL +再遊技A ＋ハバー	勲章揃い ＋ハバー	再遊技01～08 入賞01～142	逆押しハバー揃い	
97	入賞-ALL +再遊技B	強チャンス目 ＋ハバー	再遊技01～ALL 入賞02～142	逆押しハバー揃い	
98	入賞-ALL +再遊技C	強チャンス目 ＋ハバー	再遊技01～08 入賞01～142	逆押しハバー揃い(フェイク)	

【圖 90】

(a) 2種BB条件装置未作動中

入賞再遊技 条件表	ボーナス 条件表	設定値					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
再遊技-A	—	4489	4489	4489	4489	4489	4489
再遊技-B	—	4389	4389	4389	4389	4389	4389
再遊技-C	—	100	100	100	100	100	100
入賞-A	2種BB	64	64	64	64	64	64
入賞-B	2種BB	800	800	800	800	800	800
入賞-C	2種BB	600	600	600	600	600	600
入賞-D	2種BB	100	100	100	100	100	100
入賞-E	2種BB	100	100	100	100	100	100
入賞-F	2種BB	2434	2696	2696	2696	2852	2958
入賞-G1	2種BB	(64)	(64)	(64)	(64)	(64)	(64)
入賞-G24	—	—	—	—	—	—	—
入賞-H1	2種BB	(166)	(166)	(166)	(166)	(166)	(166)
入賞-H24	—	—	—	—	—	—	—
入賞-I1	2種BB	(2230)	(2199)	(2199)	(2199)	(2186)	(2173)
入賞-I24	—	—	—	—	—	—	—
入賞-J1	—	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)
入賞-J12	—	—	—	—	—	—	—
入賞-K1	—	(715)	(706)	(706)	(706)	(699)	(692)
入賞-K12	—	—	—	—	—	—	—
入賞-L	—	200	418	418	418	502	636

※()内の数値は対応する個々の条件装置に割り振られている置数

(b) 2種BB条件装置作動中

入費再遊技 条件装置	ボイス 条件装置	設定値					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
再遊技-A	—	4489	4489	4489	4489	4489	4489
再遊技-B	—	4389	4389	4389	4389	4389	4389
再遊技-C	—	100	100	100	100	100	100
入賞-A	—	64	64	64	64	64	64
入賞-B	—	800	800	800	800	800	800
入賞-C	—	600	600	600	600	600	600
入賞-D	—	100	100	100	100	100	100
入賞-E	—	100	100	100	100	100	100
入賞-F	—	2434	2696	2696	2696	2852	2958
入賞-G1	—	(64)	(64)	(64)	(64)	(64)	(64)
入賞-G24	—	(166)	(166)	(166)	(166)	(166)	(166)
入賞-H1	—	—	—	—	—	—	—
入賞-H24	—	—	—	—	—	—	—
入賞-I1	—	—	—	—	—	—	—
入賞-I24	—	—	—	—	—	—	—
入賞-J1	—	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)
入賞-J12	—	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)	(950)
入賞-K1	—	(715)	(706)	(706)	(706)	(699)	(692)
入賞-K12	—	(715)	(706)	(706)	(706)	(699)	(692)
入賞-L	—	200	418	418	418	502	636

※()内の数値は対応する個々の条件装置に割り振られている置数

【圖 9 1】

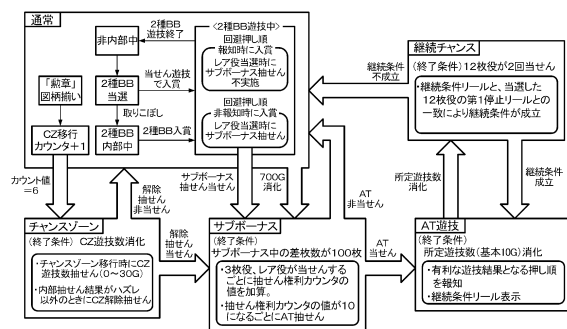
(a) 2種BB条件装置未作動中

条件装置	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
2種BB	36378	36268	36268	36268	36268	36218
再遊技	8978	8978	8978	8978	8978	8978
入賞	56558	56558	56558	56558	56558	56558
はずれ	0	0	0	0	0	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536

(b) 2種BB条件装置作動中・2種BB作動時CB作動中

条件装置	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
2種BB						
再遊技	8978	8978	8978	8978	8978	8978
入賞	56558	56558	56558	56558	56558	56558
はずれ	0	0	0	0	0	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536

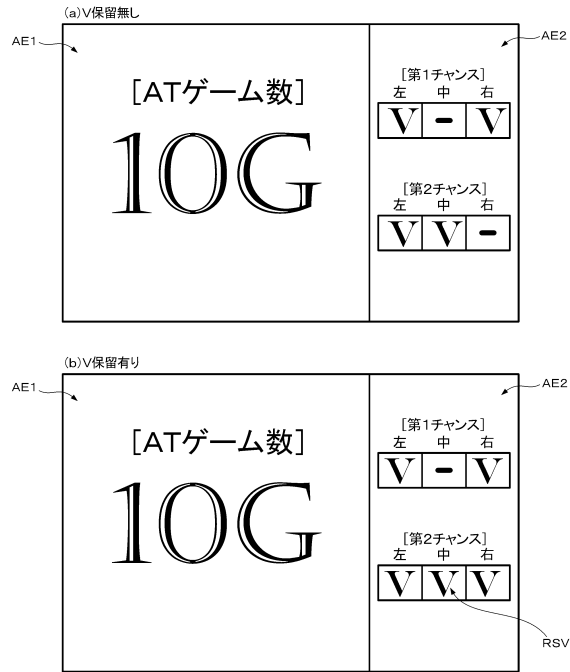
【圖 9 2】



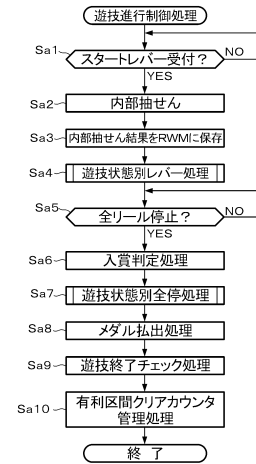
【圖 9 1】

【圖 9 2】

【図 9 3】



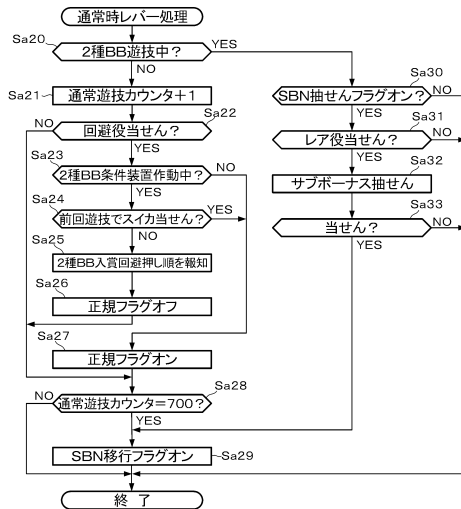
【図 9 4】



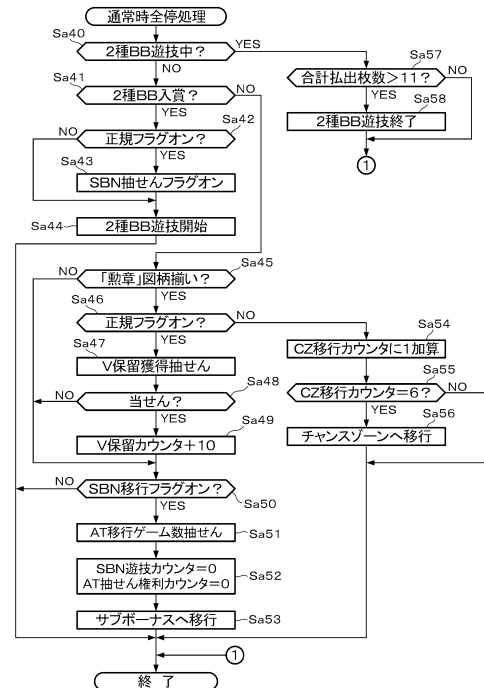
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

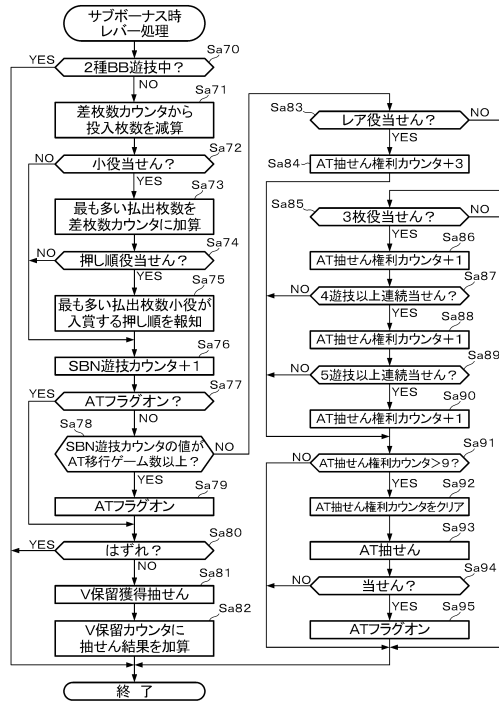


30

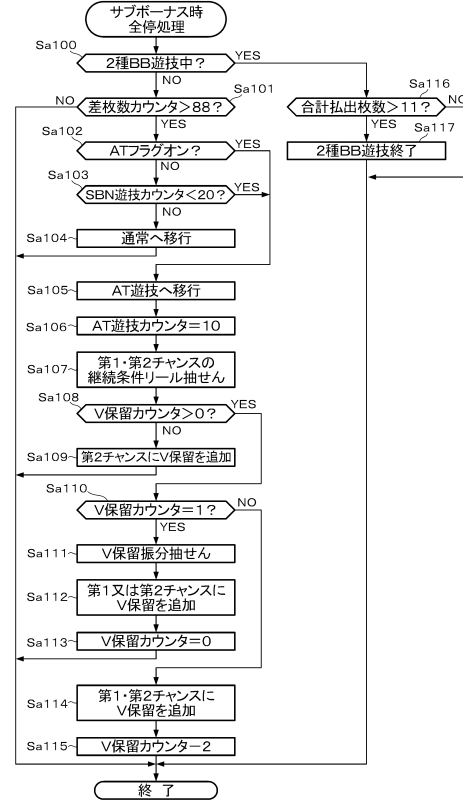
40

50

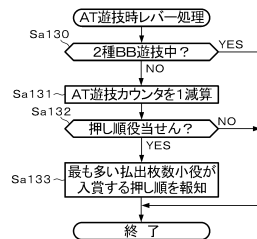
【図 97】



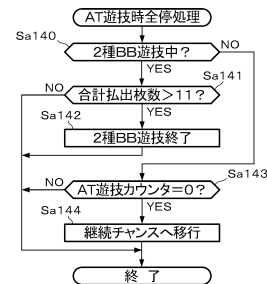
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

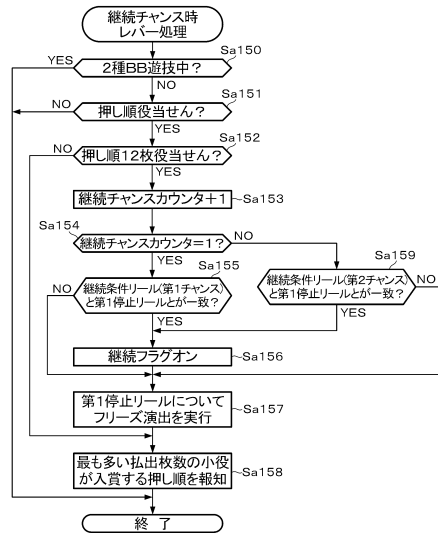
20

30

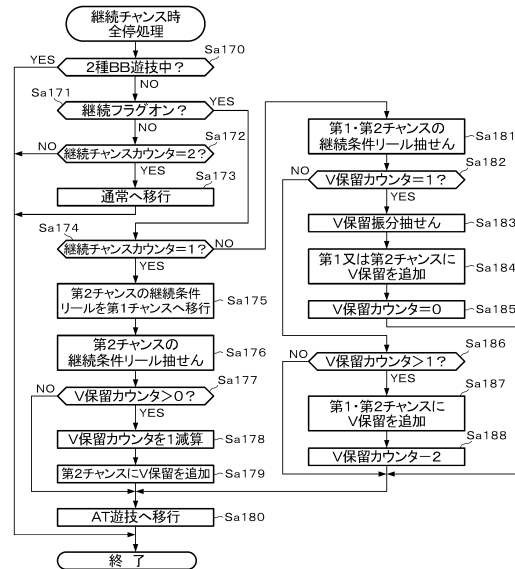
40

50

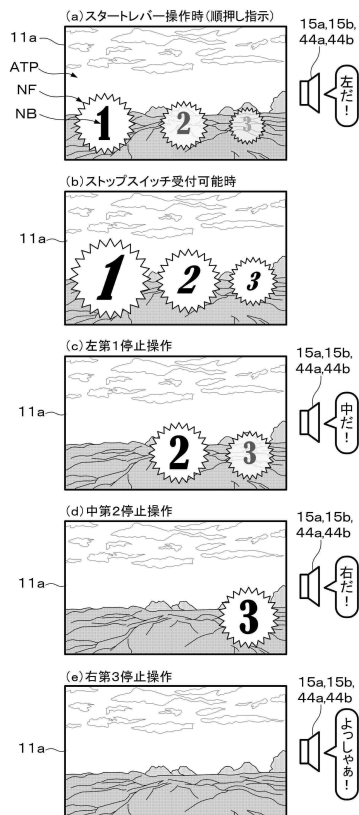
【図 101】



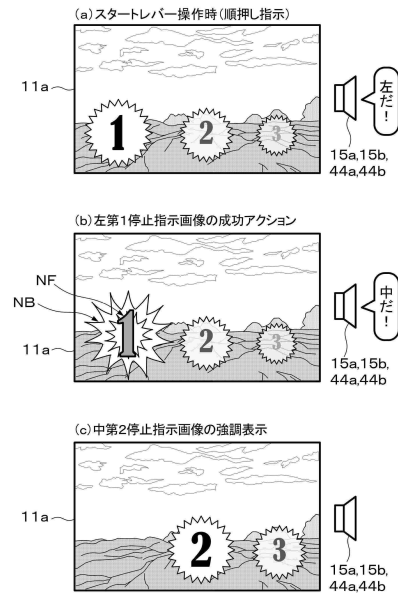
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

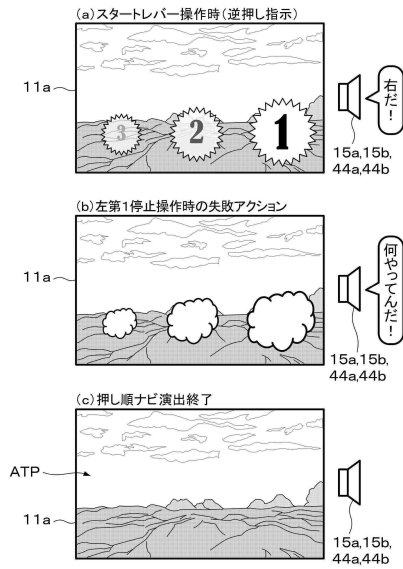
20

30

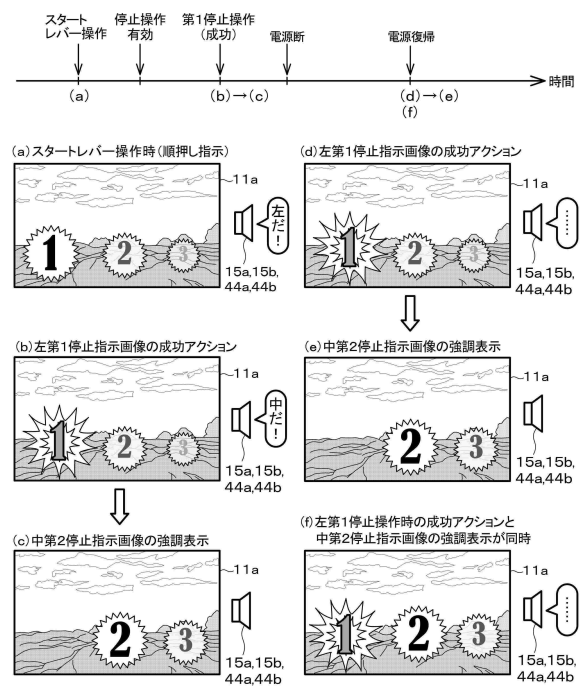
40

50

【図 105】



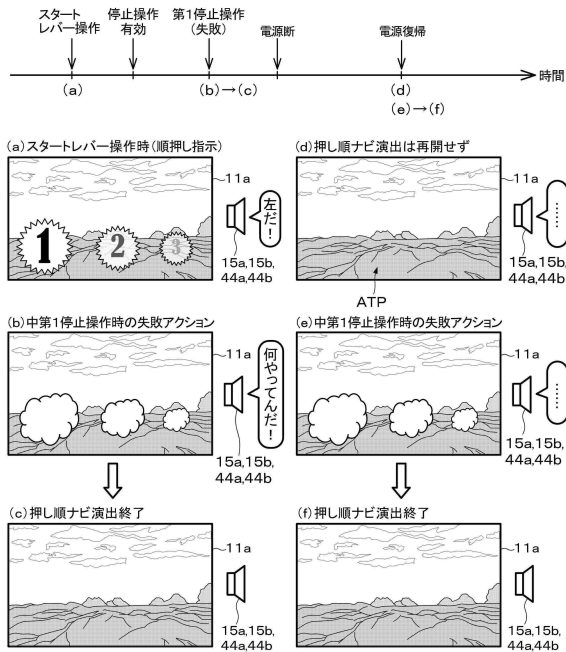
【図 106】



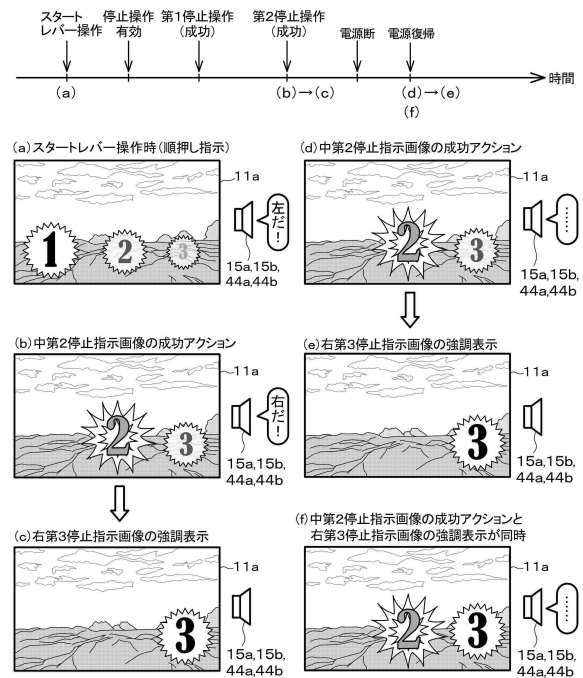
10

20

【図 107】



【図 108】

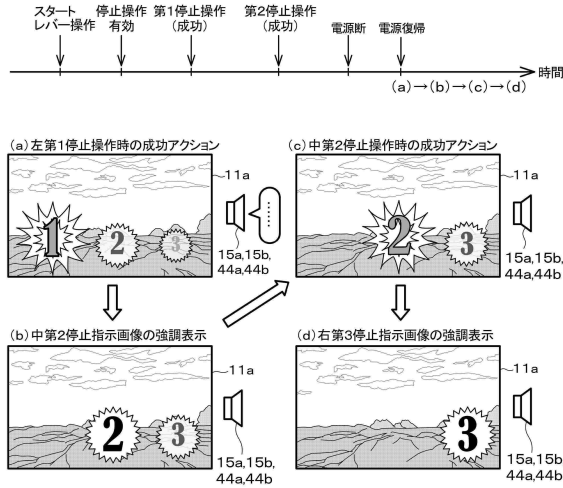


30

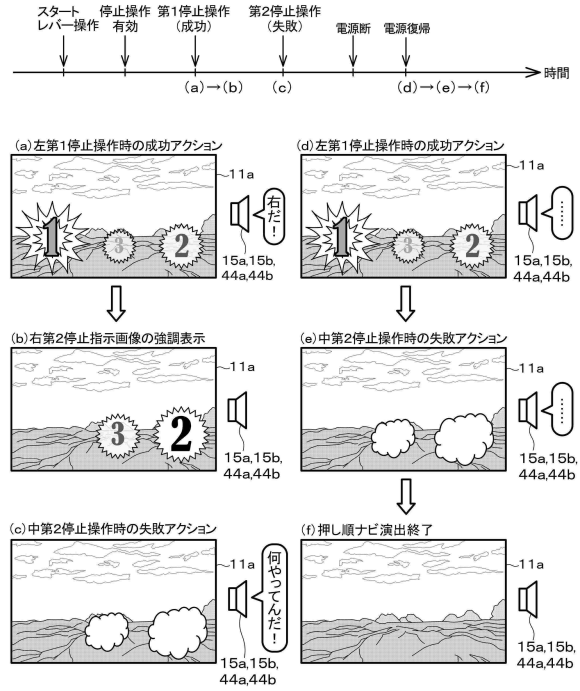
40

50

【図 109】



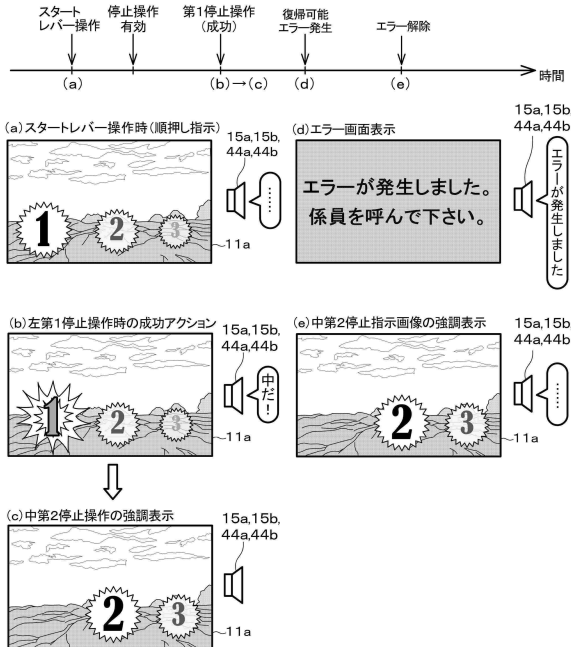
【図 110】



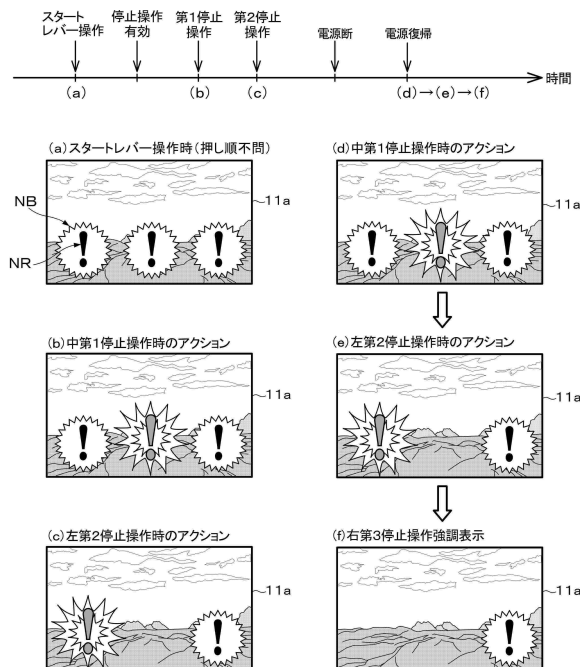
10

20

【図 111】



【図 112】

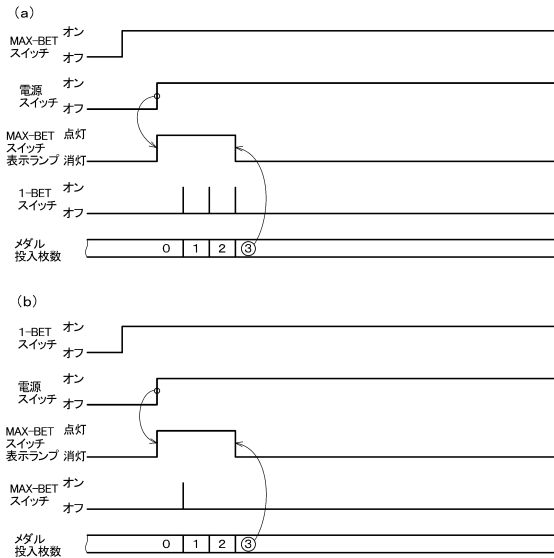


30

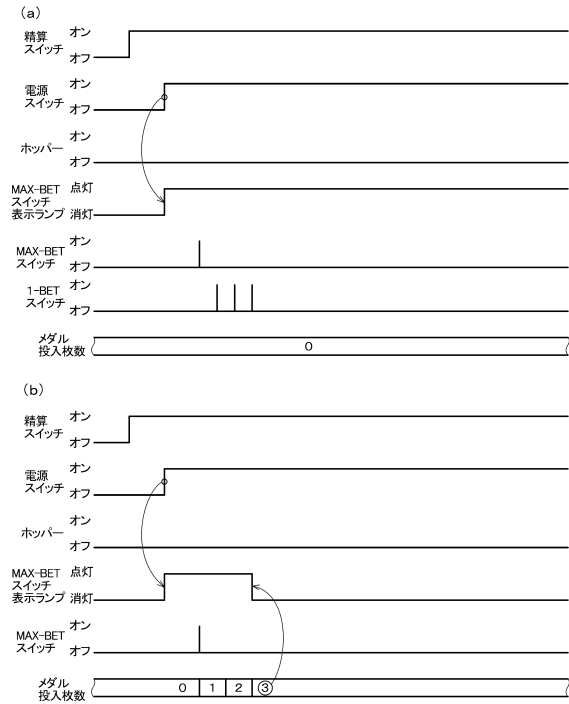
40

50

【図 1 1 3】



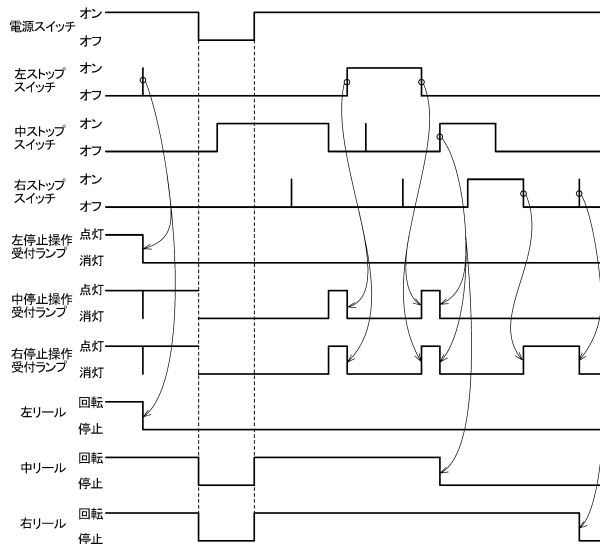
【図 1 1 4】



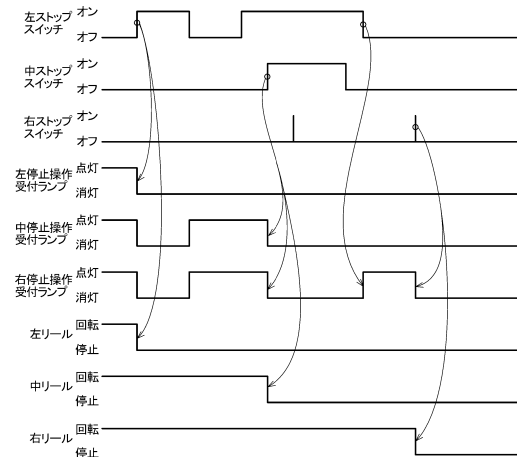
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



30

40

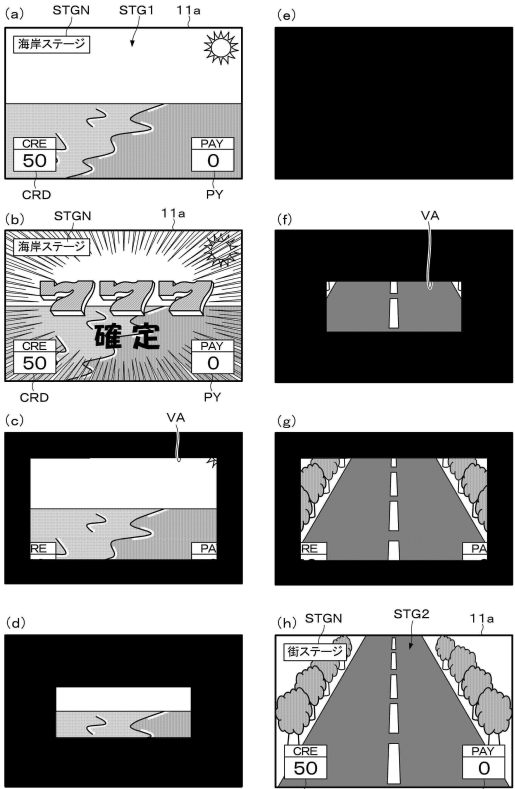
50

【図 1 1 7】

遊技の進行	有効メインスイッチ	無効メインスイッチ
遊技待機中 (全リール停止)	・BETスイッチ ・清算スイッチ	・スタートレバー ・ストップスイッチ
規定数投入後	・清算スイッチ ・スタートレバー	ストップスイッチ
リール回転中	回転中のリールに 対応するストップ スイッチ	・清算スイッチ ・スタートレバー ・停止しているリールに 対応するストップスイッチ

※リセットスイッチが押下中は「有効メインスイッチ」が無効化される。

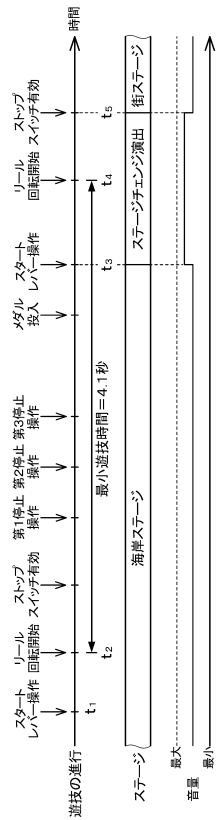
【図 1 1 8】



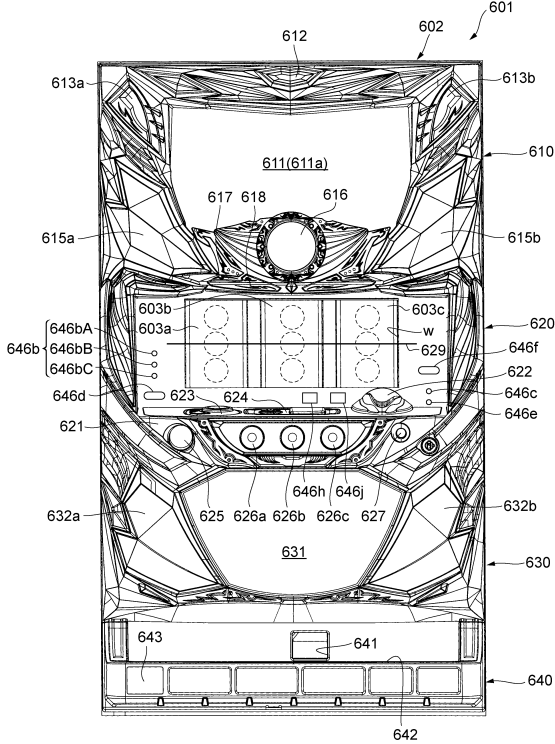
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

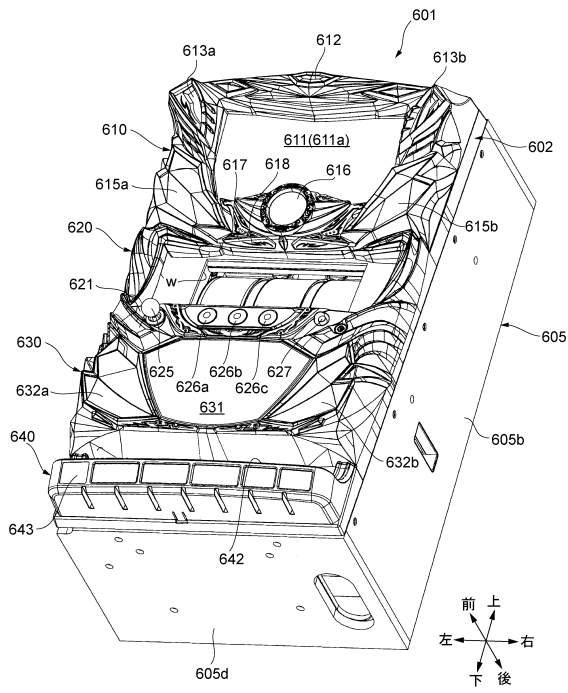


30

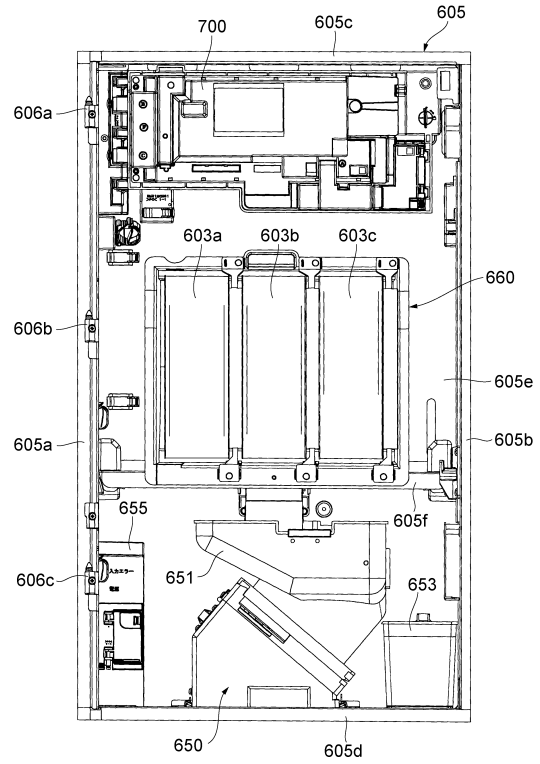
40

50

【図 1 2 1】



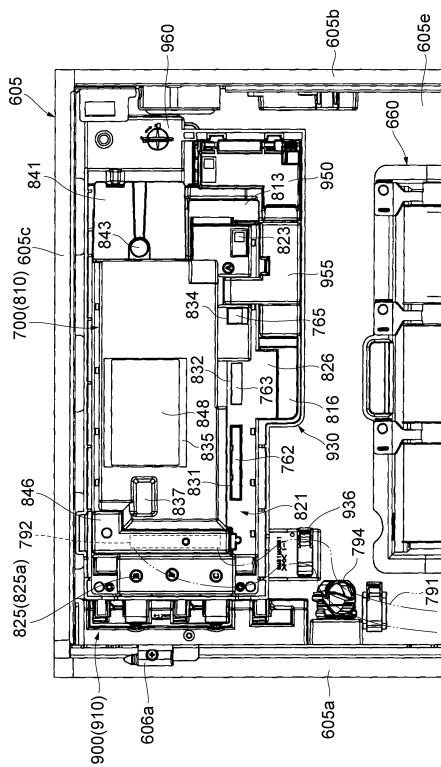
【図 1 2 2】



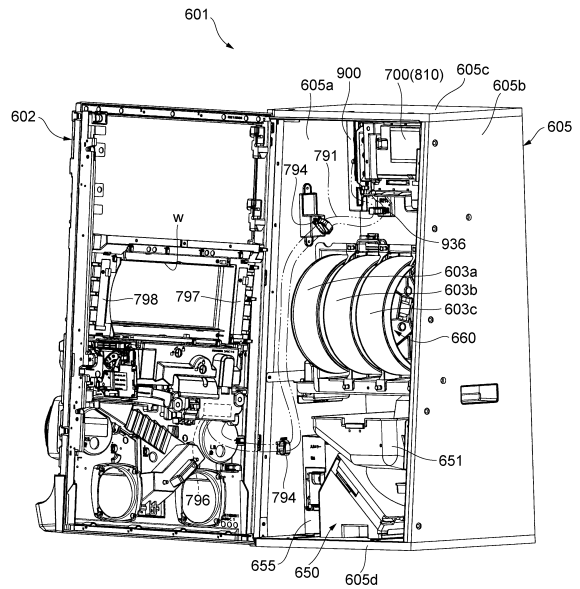
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

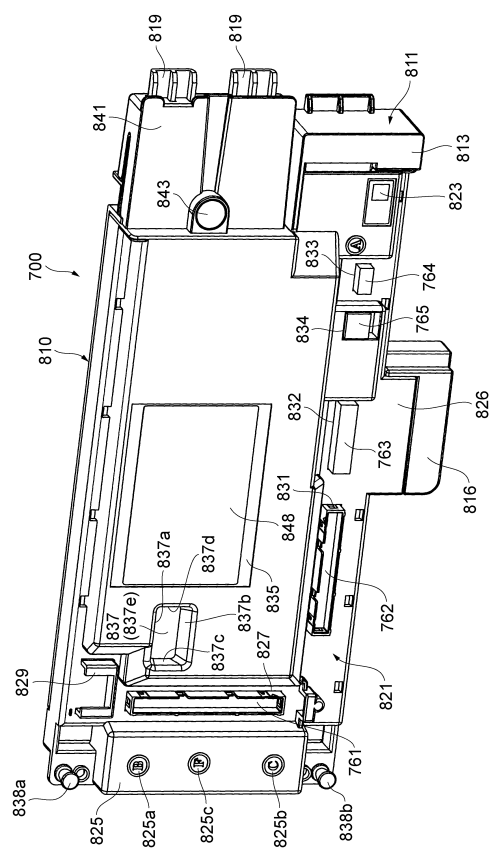


30

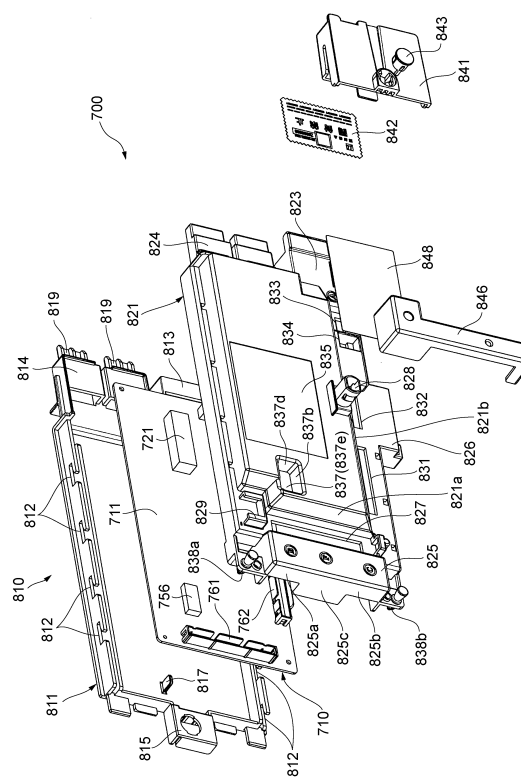
40

50

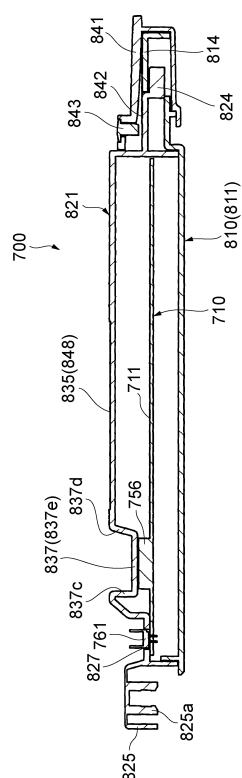
【図 1 2 5】



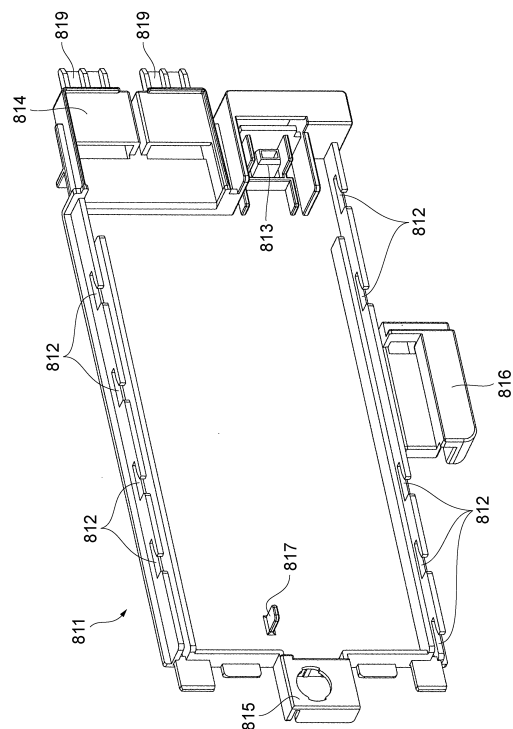
【図 1 2 6】



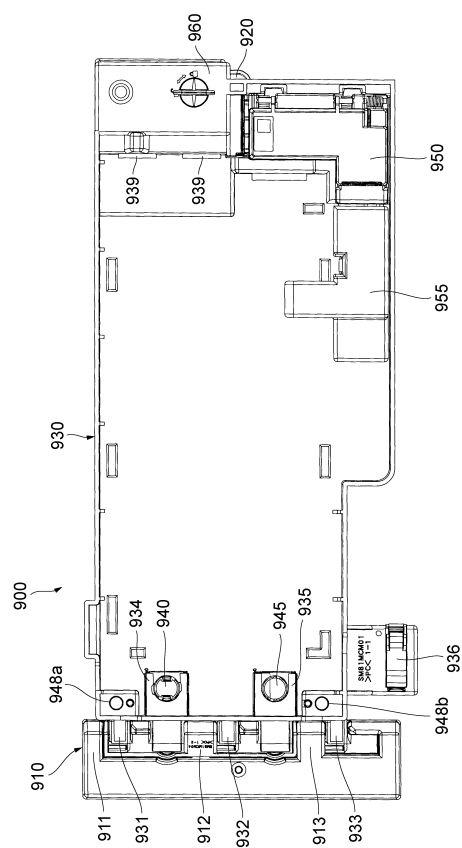
【図 1 2 7】



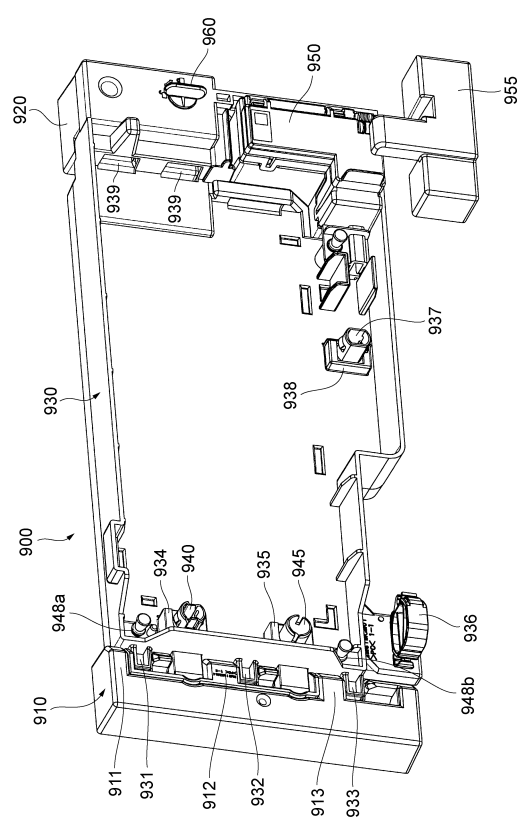
【図 128】



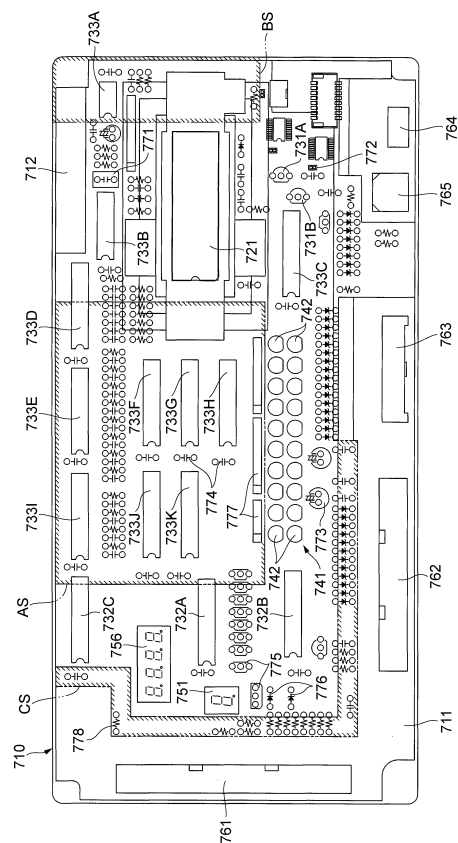
【図 129】



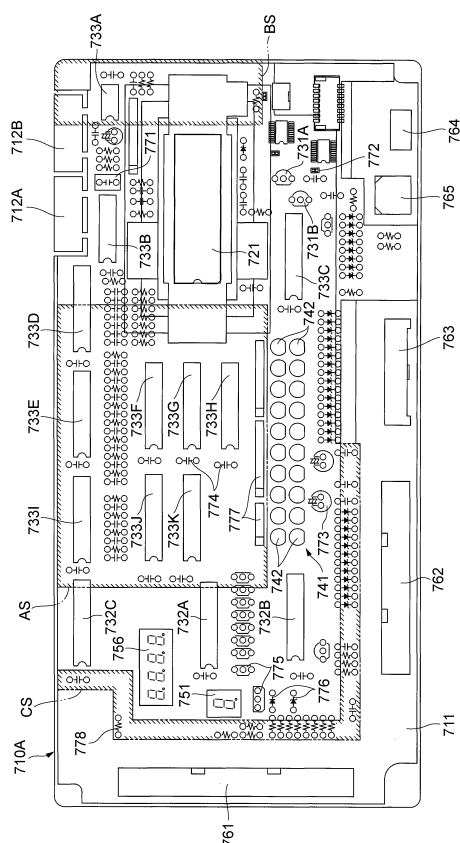
【図 130】



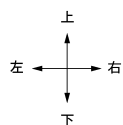
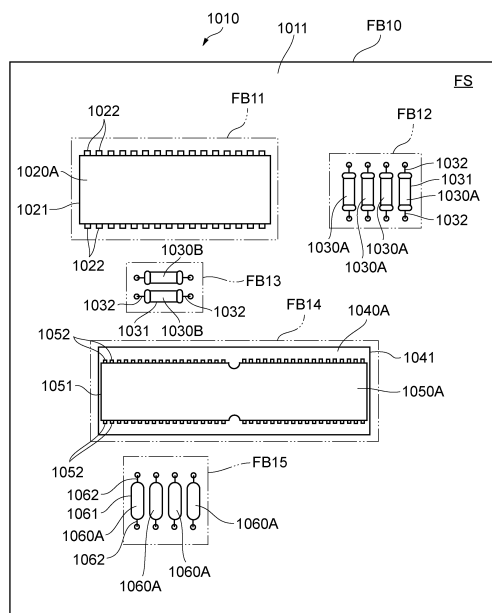
【図 1 3 1】



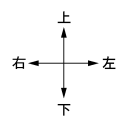
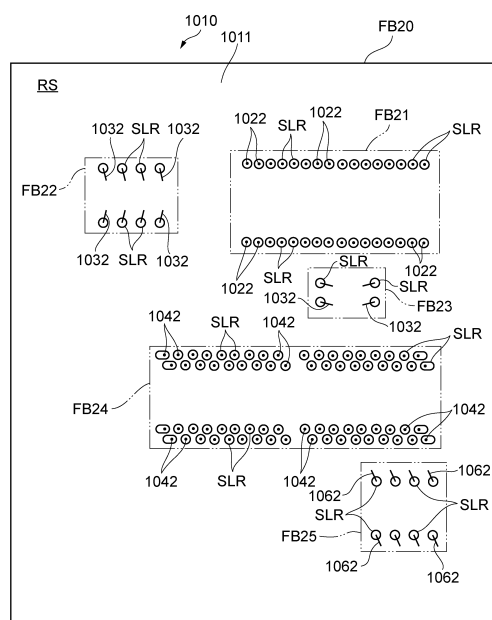
【図 1 3 2】



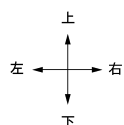
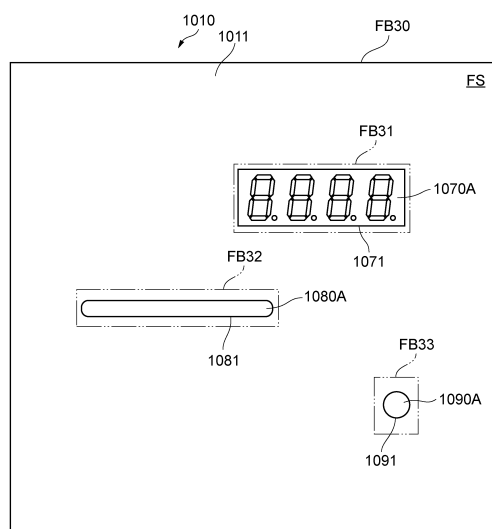
【図 1 3 3】



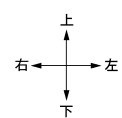
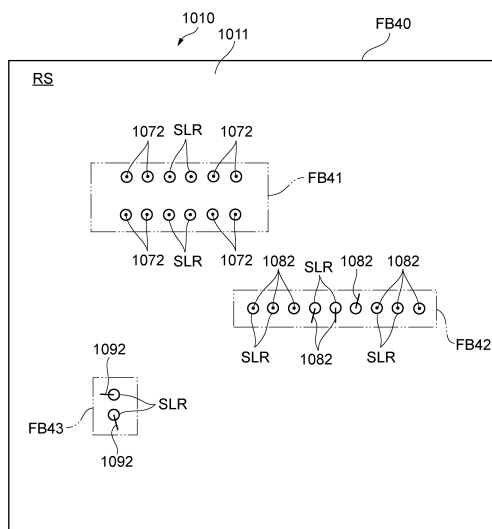
【図 1 3 4】



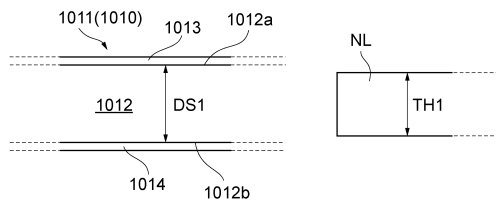
【図 1 3 5】



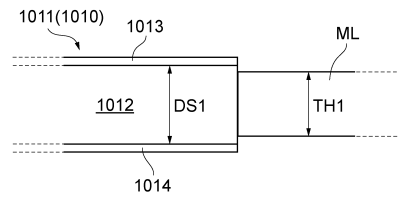
【図 1 3 6】



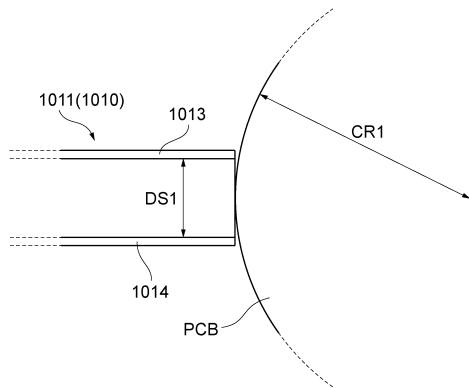
【図 1 3 7】



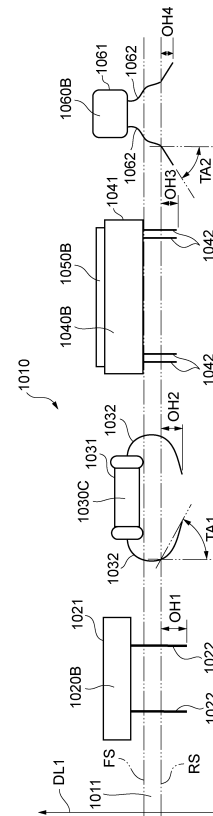
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



10

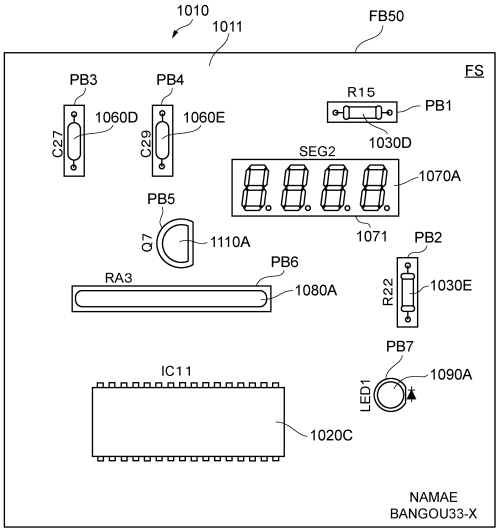
20

30

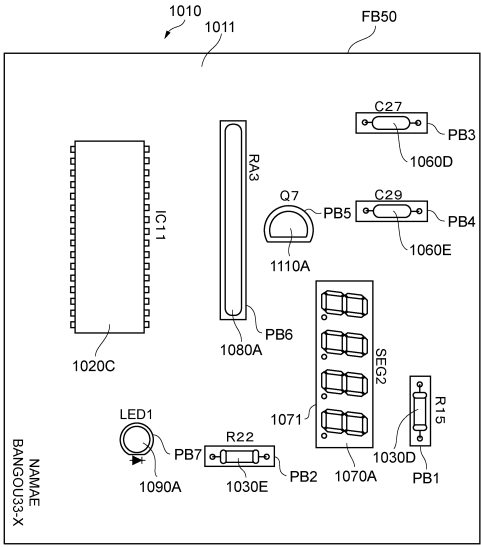
40

50

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

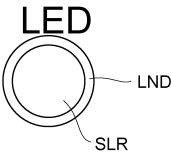


10

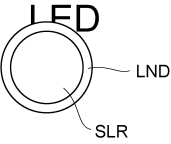
20

【図 1 4 3】

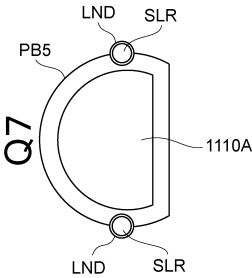
(A)



(B)



【図 1 4 4】

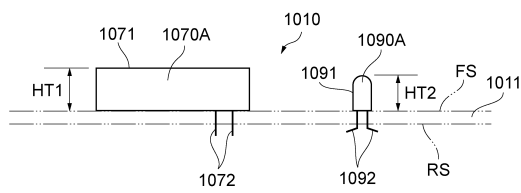


30

40

50

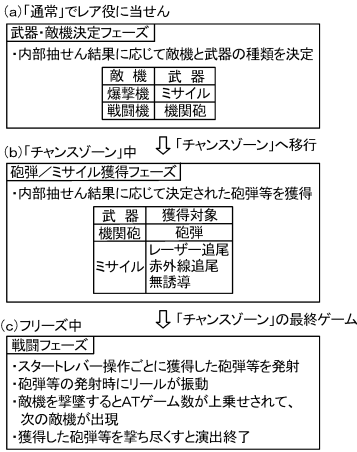
【図 1 4 5】



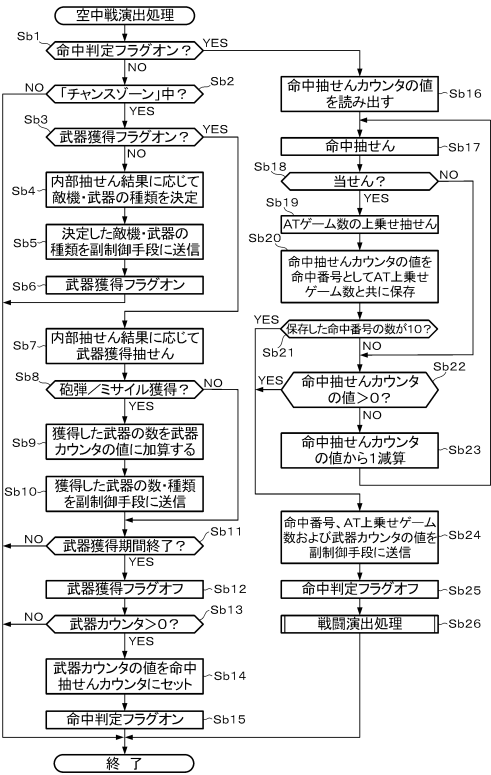
【図 1 4 6】

当せん 番号	名 称	条件装置	置数	
			非内部中	内部中
1	1種BB単独／純ハズレ		4	0
2	リプレイA	再遊技-A	0	4
3	リプレイB	再遊技-B	8650	8650
4	通常停止チャンスリプレイ	再遊技-C	164	164
5	スベリチャンスリプレイ	再遊技-D	164	164
6	スイカ	入賞-A	636	636
7	強チエリー	入賞-B	164	164
8	弱チエリー	入賞-C	636	636
9	均等押し順ベル123	入賞-D1	300	300
10	均等押し順ベル123	入賞-D2	300	300
11	均等押し順ベル132	入賞-D3	300	300
12	均等押し順ベル132	入賞-D4	300	300
13	均等押し順ベル213	入賞-D5	300	300
14	均等押し順ベル213	入賞-D6	300	300
15	均等押し順ベル231	入賞-D7	300	300
16	均等押し順ベル231	入賞-D8	300	300
17	均等押し順ベル312	入賞-D9	300	300
18	均等押し順ベル312	入賞-D10	300	300
19	均等押し順ベル321	入賞-D11	300	300
20	均等押し順ベル321	入賞-D12	300	300
21	振り押し順ベル213	入賞-E1	700	700
22	振り押し順ベル213	入賞-E2	700	700
23	振り押し順ベル213	入賞-E3	700	700
24	振り押し順ベル213	入賞-E4	700	700
25	振り押し順ベル231	入賞-E5	700	700
26	振り押し順ベル231	入賞-E6	700	700
27	振り押し順ベル231	入賞-E7	700	700
28	振り押し順ベル231	入賞-E8	700	700
29	振り押し順ベル312	入賞-E9	700	700
30	振り押し順ベル312	入賞-E10	700	700
31	振り押し順ベル312	入賞-E11	700	700
32	振り押し順ベル312	入賞-E12	700	700
33	振り押し順ベル321	入賞-E13	700	700
34	振り押し順ベル321	入賞-E14	700	700
35	振り押し順ベル321	入賞-E15	700	700
36	振り押し順ベル321	入賞-E16	700	700
37	共通均等押し順ベル	入賞-F	5870	5870
38	共通振り押し順ベル	入賞-G	328	328
39	1枚役+BB	入賞-H	2000	2000
40	1枚役	入賞-I	32120	32120

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

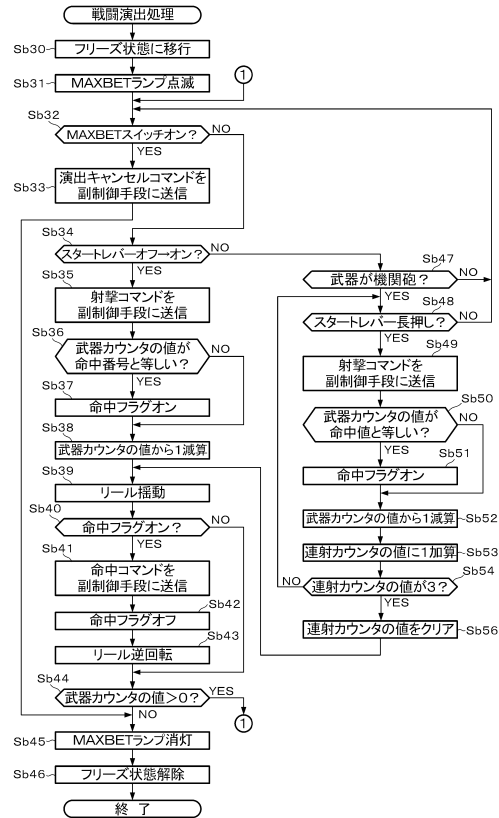
20

30

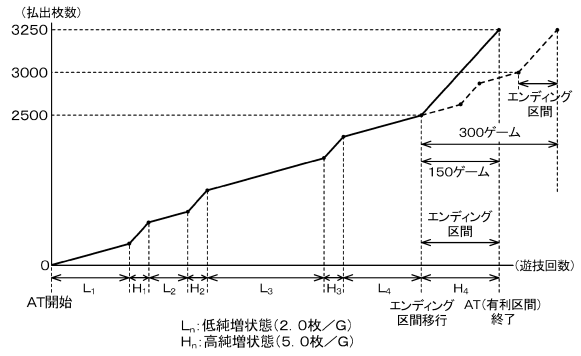
40

50

【図 149】



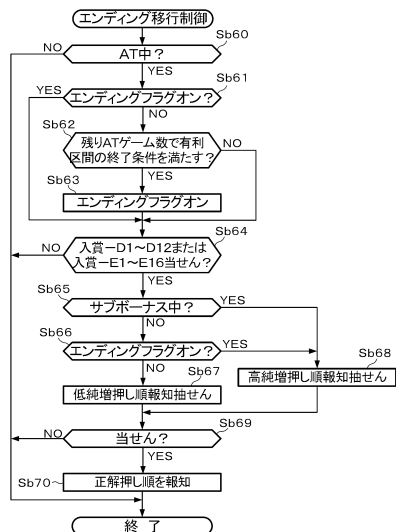
【図 150】



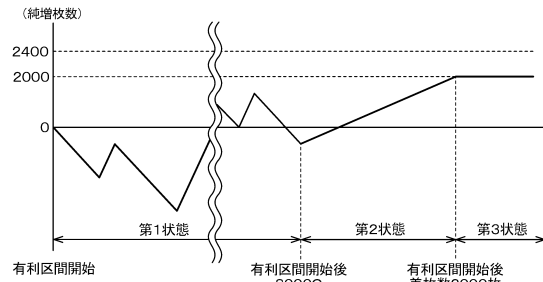
10

20

【図 151】



【図 152】

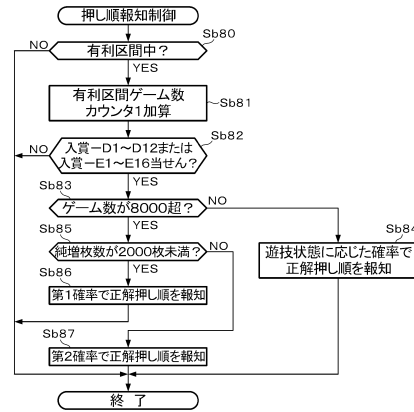


30

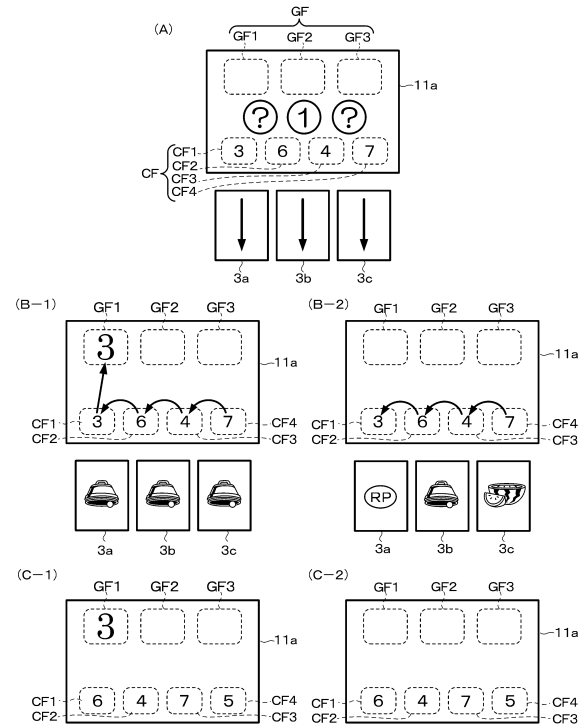
40

50

【図 153】



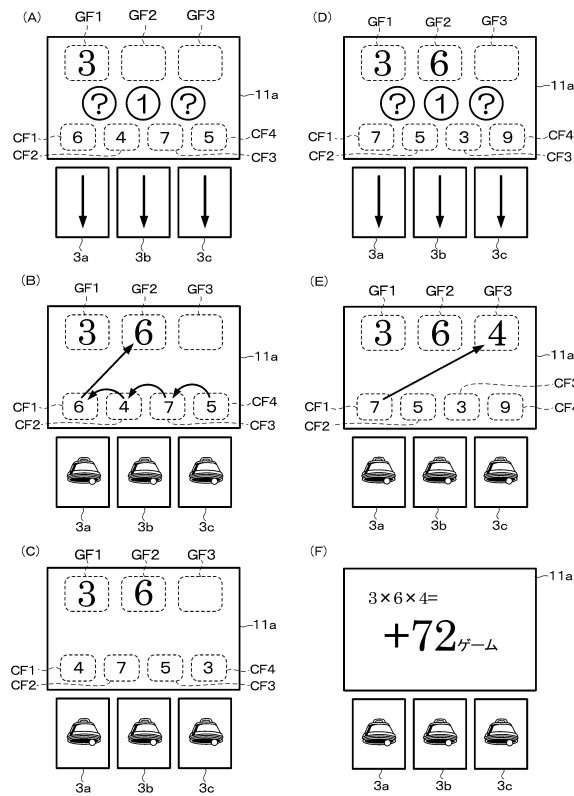
【図 154】



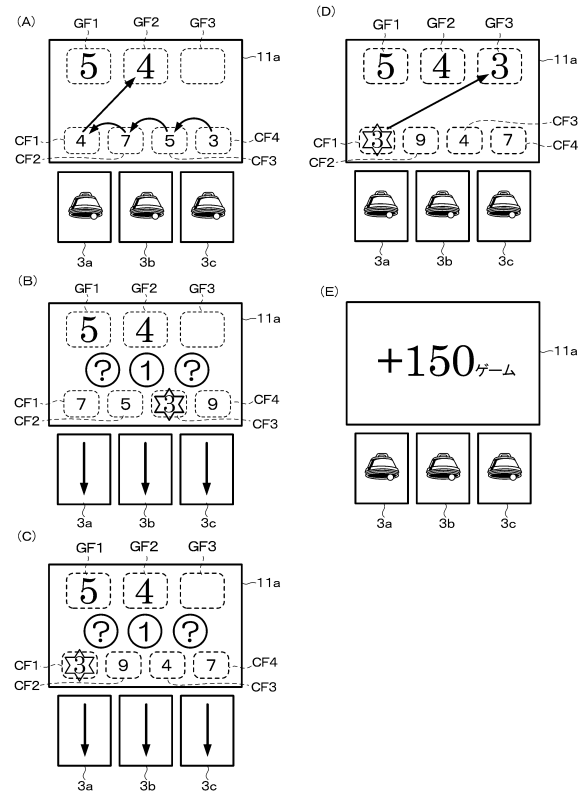
10

20

【図 155】



【図 156】

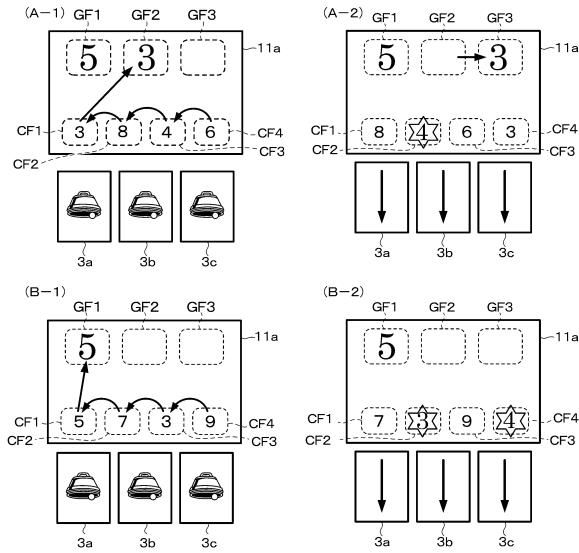


30

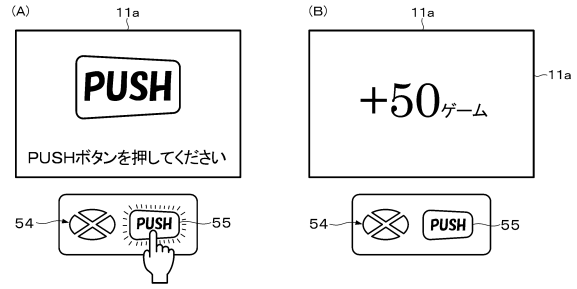
40

50

【図 157】

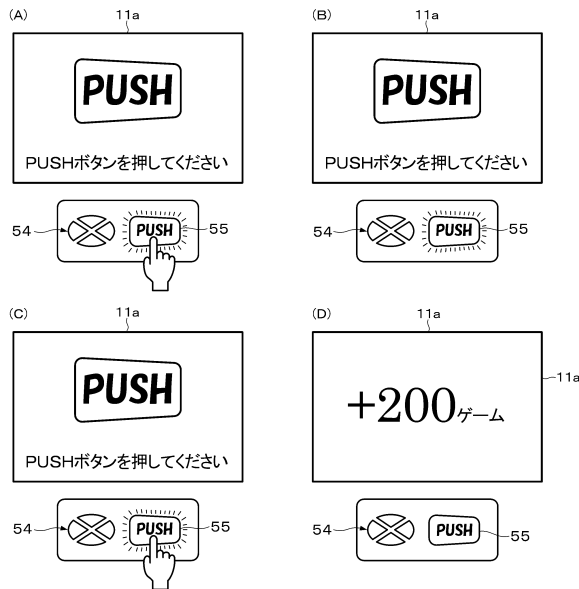


【図 158】

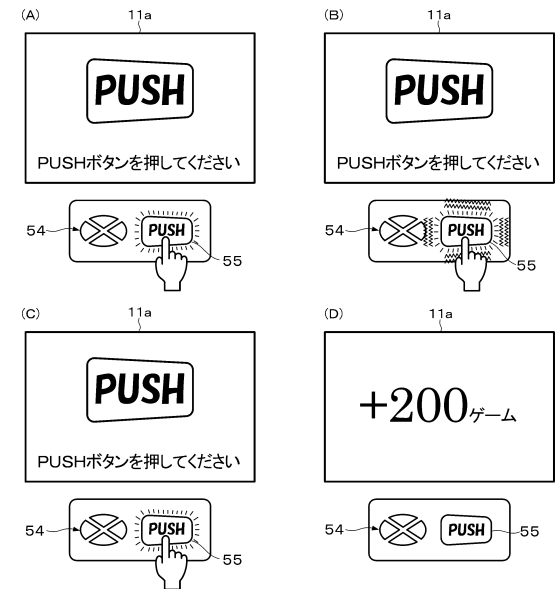


10

【図 159】



【図 160】



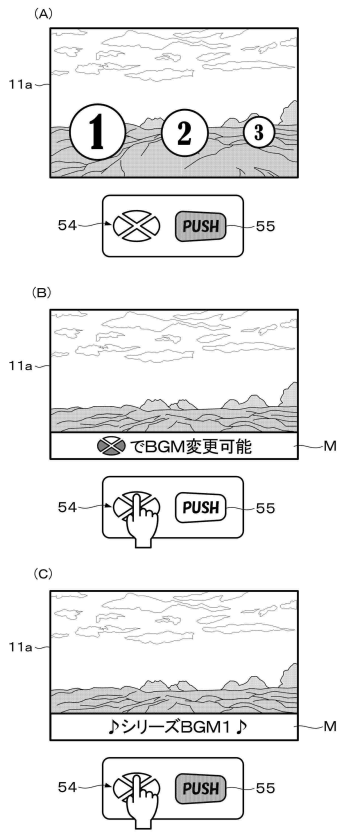
20

30

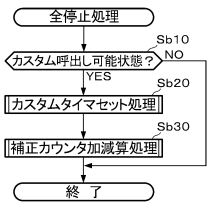
40

50

【図 1 6 1】



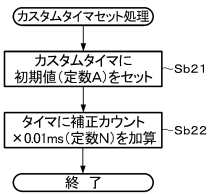
【図 1 6 2】



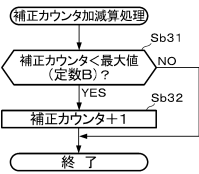
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

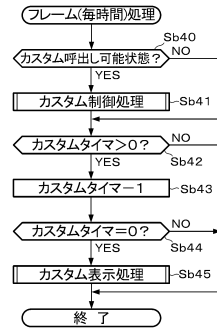


30

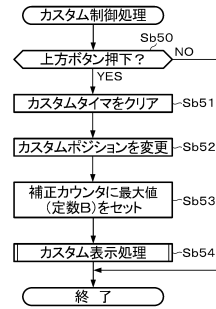
40

50

【図 1 6 5】

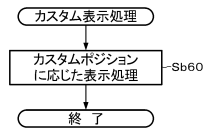


【図 1 6 6】

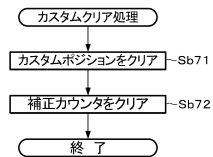


10

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】



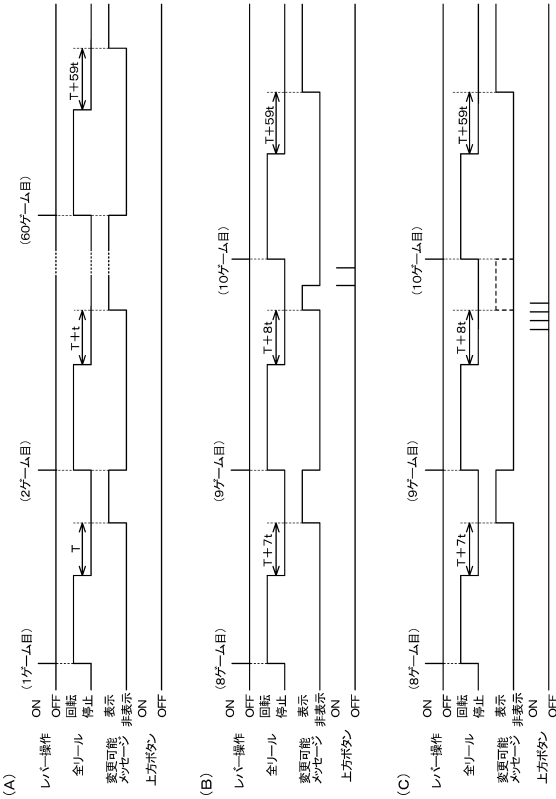
20

30

40

50

【図 1 6 9】



【図 1 7 0】

(a)IF2試験信号

(a-1)指示番号表示遊技

指示 番号	押し順 ナビ	IF2試験信号					
		第1停止操作		第2停止操作		第3停止操作	
		操作リール	図柄番号	操作リール	図柄番号	操作リール	図柄番号
1	②①③	中	任意	左	任意	右	任意
2	③①②	中	任意	右	任意	左	任意
3	②③①	右	任意	左	任意	中	任意
4	③②①	右	任意	中	任意	左	任意
5	③②②	中	任意	左	任意	右	任意
6	②①②	中	任意	左	任意	右	任意

(a-2)指示番号非表示遊技

指示 番号	押し順 ナビ	IF2試験信号					
		第1停止操作		第2停止操作		第3停止操作	
		操作リール	図柄番号	操作リール	図柄番号	操作リール	図柄番号
—	—	左	5	中	5	右	5

(b)IF3試験信号

(b-1)指示番号表示遊技

指示 番号	押し順 ナビ	IF3試験信号		
		第1停止 操作	第2停止 操作	第3停止 操作
1	②①③	中	左	右
2	③①②	中	右	左
3	②③①	右	左	中
4	③②①	右	中	左
5	③②②	左	中	右
6	②①②	中	左	右

(b-2)指示番号非表示遊技

指示 番号	押し順 ナビ	IF3試験信号		
		第1停止 操作	第2停止 操作	第3停止 操作
—	—	左	中	右

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 会社内
(72)発明者 稲垣 圭介
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 古川 英昭
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 福岡 太郎
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 佐野 弘明
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者 松島 渉
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
審査官 鶴岡 直樹
(56)参考文献 特開2010-012058 (JP, A)
特開2000-208933 (JP, A)
特開2021-104263 (JP, A)
特開平10-284830 (JP, A)
特開平02-086199 (JP, A)
実開昭51-031068 (JP, U)
特開2008-000361 (JP, A)
特許第7525797 (JP, B2)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02