

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7137101号

(P7137101)

(45)発行日 令和4年9月14日(2022.9.14)

(24)登録日 令和4年9月6日(2022.9.6)

(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 3 C

請求項の数 1 (全116頁)

(21)出願番号	特願2021-111221(P2021-111221)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和3年7月5日(2021.7.5)		サミー株式会社
(62)分割の表示	特願2020-135912(P2020-135912)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
	)の分割		不動産大崎ガーデンタワー
原出願日	平成28年5月12日(2016.5.12)	(72)発明者	吉野 純一
(65)公開番号	特開2021-164685(P2021-164685)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住
	A)		友不動産大崎ガーデンタワー サミー株
(43)公開日	令和3年10月14日(2021.10.14)	(72)発明者	式会社内
審査請求日	令和3年8月2日(2021.8.2)		小野 駿介
早期審査対象出願			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	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、

遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、

遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、

所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払出数に対する役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

所定遊技回数の役物比率情報を表示する表示時間と、累計の役物比率情報を表示する表示時間は、同じ表示時間となるように構成され、

前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、

前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、

遊技履歴情報を前記所定の表示手段に表示する場合に、第2表示部のDPセグメントは点灯可能に構成され、

累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値未満の場合には、累計の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、  
累計遊技回数が特定の上限值となったときは、累計遊技回数の更新を終了するように構成  
されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技履歴情報を表示可能なスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-125121号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、

遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、

遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、

所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払出数に対する役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

所定遊技回数の役物比率情報を表示する表示時間と、累計の役物比率情報を表示する表示時間は、同じ表示時間となるように構成され、

前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、

前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、

遊技履歴情報を前記所定の表示手段に表示する場合に、第2表示部のDPセグメントは点灯可能に構成され、

累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値未満の場合には、累計の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、  
累計遊技回数が特定の上限值となったときは、累計遊技回数の更新を終了するように構成  
されている

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

10

20

30

40

50

本発明によれば、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】貯留数表示 L E D、有利区間表示 L E D、獲得数表示 L E D、精算スイッチ等を示す図である。

【図 3】基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、( a ) は例 1 を示し、( b ) は例 2 を示す。

【図 4】デジット及びセグメントの詳細を説明する図である。

【図 5】リールの図柄配列を示す図である。

【図 6】スロットマシンに設けられた表示窓（透明窓）と、各リールの位置関係と、有効ライン等とを示す図である。

【図 7】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 1 ）である。

【図 8】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 2 ）である。

【図 9】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 3 ）である。

【図 1 0】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 4 ）である。

【図 1 1】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 5 ）である。

【図 1 2】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 6 ）である。

【図 1 3】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 1 ）である。

【図 1 4】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 2 ）である。

【図 1 5】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 3 ）である。

【図 1 6】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 4 ）である。

【図 1 7】置数表を示す図（ 1 ）である。

【図 1 8】置数表を示す図（ 2 ）である。

【図 1 9】押し順指示番号テーブルを示す図である。

【図 2 0】押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係を示す図である。

【図 2 1】演出グループ番号テーブルを示す図である。

【図 2 2】R T の移行を説明する図である。

【図 2 3】有利区間表示 L E D の点灯過程を示す図である。

【図 2 4】メイン制御基板、獲得数表示 L E D、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例 1 及び例 2）である。

【図 2 5】メイン制御基板、獲得数表示 L E D、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例 3 及び例 4）である。

【図 2 6】獲得数表示 L E D による押し順指示情報の表示及び画像表示装置による正解押し順の報知の流れを示す図である。

【図 2 7】R W M の一部であって、有利区間及び総遊技回数に関する記憶領域を示す図である。

【図 2 8】R W M の一部であって、全払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 2 9】R W M の一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 3 0】R W M の一部であって、役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 3 1】R W M の一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図（変形例）である。

【図 3 2】レジスタを用いて遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 3】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 1 を示すフローチャートである。

【図 3 4】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 2 を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 5】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 3 を示すフローチャートである。

【図 3 6】レジスタを用いずに遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】有利区間割合の演算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 8】管理情報表示 L E D に表示する情報を説明する図である。

【図 3 9】貯留数表示 L E D に管理情報を表示する例を示す図である。

【図 4 0】獲得数表示 L E D に管理情報を表示する例を示す図である。

【図 4 1】スロットマシン 1 0 の基体部 1 を示す外観斜視図である。

【図 4 2】第 2 実施形態において、基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、( a ) は例 1 を示し、( b ) は例 2 を示す。

10

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。「R T」とは、抽選対象となる条件装置(1 B B、リプレイ、小役)の種類(数)及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「R T 移行」とは、一の R T から他の一の R T に移行することによって、抽選対象となる少なくとも 1 つの条件装置(たとえば、リプレイ)の当選確率が変動することを意味する。したがって、一の R T におけるリプレイの種類ごとの当選確率は、その R T 特有の値であり、一の R T と、他の一の R T とで、リプレイの種類ごとの当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一の R T と、他の一の R T とで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

20

【 0 0 0 9 】

R T は、本実施形態では、非 R T、R T 1、R T 2、R T 3、及び R T 4 を備える(後述する図 2 2)。なお、「非 R T」とは、R T の概念に含まれないという意味ではなく、「R T 0」と等価である。したがって、本明細書において「R T」というときは、非 R T を含む。本実施形態では、非内部中を非 R T、R T 1、R T 2、又は R T 3 とし、内部中を R T 4 としている。非内部中と内部中とで抽選対象となるリプレイの種類(数)及びその当選確率が異なる。

【 0 0 1 0 】

さらにまた、本実施形態では、特別遊技中の R T として 1 B B A 作動及び 1 B B B 作動を備えている。本実施形態では、1 B B A 作動及び 1 B B B 作動のいずれも、少なくとも 1 つのリプレイの抽選を行う。「役」とは、抽選の対象となるものをいい、本実施形態では、条件装置を抽選し、その条件装置には、少なくとも 1 つの役を含むように設定されている。したがって、いずれかの条件装置の当選となったときは、少なくとも 1 つの役の当選となる(少なくとも 1 つの当選役を有する)。

30

【 0 0 1 1 】

抽選される条件装置には、「特別役(役物)」のいずれかが含まれる「役物条件装置」と、小役又はリプレイのいずれかが含まれる「入賞及びリプレイ条件装置」とを有する。「役物条件装置」には、特別役のいずれかが含まれる。特別役が入賞すると、小役の入賞を容易にする装置である S B (シングルボーナス)、R B (第一種特別役物; レギュラーボーナス)、C B (第二種特別役物; チャレンジボーナス)や、1 B B (第一種役物連続作動装置; 第一種ビッグボーナス)、2 B B (第二種役物連続作動装置; 第二種ビッグボーナス)が作動する。

40

【 0 0 1 2 】

ここで、第一種役物連続作動装置(1 B B)とは、第一種特別役物(R B)を連続して作動させることができる装置をいう。同様に、第二種役物連続作動装置(2 B B)とは、第二種特別役物(C B)を連続して作動させることができる装置をいう。本実施形態では、特別役として、1 B B のみが設けられ、後述する 2 種類(1 B B A 及び 1 B B B)を有する。1 B B の作動中において、R B は、2 回の役の入賞又は 2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 B B 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度

50

R B を作動させる。また、本実施形態では、S B、C B、2 B B は設けられていない。

#### 【0013】

一方、「入賞及びリプレイ条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる。本実施形態では、入賞及びリプレイ条件装置番号「0」～「30」を備える。これに対し、「役物条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能なR B、1 B B 及び2 B B と、当選情報を次回遊技以降に持ち越さないS B 及びC B のいずれかが含まれるが、本実施形態では、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な1 B B (1 B B A 及び1 B B B ) のみが設けられている。

#### 【0014】

当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる役物条件装置に当選したときは、その特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。そして、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる役物条件装置に当選していない遊技を、「非内部中」という。これに対し、役物条件装置に当選したが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが未だ有効ラインに停止していないとき、すなわち特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」という。本実施形態では、役物条件装置に当選した遊技については「非内部中」に含めるが、役物条件装置に当選した遊技を「内部中」に含めてもよい。

#### 【0015】

ストップスイッチの「有利な操作態様」とは、ストップスイッチの操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄の組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出し枚数の多い役が入賞する操作態様、又は有利なR T に移行（昇格）する若しくは不利なR T に移行（転落）しない役が入賞する操作態様を指す。「有利な操作態様」は、正解操作態様とも称される。

#### 【0016】

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を指す概念である。そして、「ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技」は、本実施形態では、押し順ベル（小役B群、小役C群）当選時の遊技、重複リプレイ（リプレイB群、リプレイC群）当選時の遊技に相当する。

#### 【0017】

さらに、押し順ベル当選時に、正解押し順でストップスイッチを操作されたときに入賞するベル（小役）を高目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役等、その図柄の組合せが表示されることが遊技者にとって最も有利となるベル（小役））と称する場合がある。一方、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベルが入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とを有する。役のとりこぼし時に表示される停止出目（有効ライン上の図柄の組合せ。「こぼし目」ともいう。）を、本実施形態では「パターン図柄」と称し、パターン図柄01～03を有する。

#### 【0018】

一方、リプレイ重複当選（リプレイB群、リプレイC群の当選）時には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄の組合せが停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない（後述する「P B = 1」）。この場合、遊技者に有利な図柄の組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高いR T に移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率が高いR T を維持する図柄の組合せを停止表示させる押し順を、「正解押し順」又は「昇格押し順」と称する。これに対し、遊技者にとって有利なR T （たとえばリプレイ当選確率の高いR T ）から不利なR T （たとえばリプレイ当選確率の低いR T ）に移行する図柄の組合せが停止表示される押し順を、「不正解押し順」又は「転落（降格）押し順」と称する。

#### 【0019】

「指示機能」とは、上述した「有利な操作態様」を遊技者に表示（報知）する機能を意味

10

20

30

40

50

する。 いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。一方、「指示機能」が小役の入賞を容易にする装置である場合、「指示機能」は、押し順ベル当選時に正解押し順（高目ベル）を入賞させるための正解押し順を表示することを指し、リプレイ重複当選時に有利なリプレイ（有利な R T に移行するためのリプレイ、又は有利な R T を維持するためのリプレイ）を入賞させるための正解押し順を表示することは含まない。

#### 【 0 0 2 0 】

以下の実施形態では、「指示機能」は、「有利な操作態様」を遊技者に表示する機能を指すものとし、「指示機能の作動」は、押し順ベル当選時に正解押し順を表示すること、及びリプレイ重複当選時に有利なリプレイを入賞させる正解押し順を表示することの双方を含む意味で使用する。 なお、「指示」内容を遊技者に見せることが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。 また、「指示」とは、「命令」の意味合いを有する概念であるが、「指示」に従わなかったからといって、遊技者に何らかのペナルティが課されることはない。ただし、指示機能の作動により表示された正解押し順に従わなければ、押し順ベル当選時に高目ベルが入賞しないことや、リプレイ重複当選時に不利なリプレイが入賞する場合がある。

10

#### 【 0 0 2 1 】

また、「指示機能作動遊技」とは、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技（ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置（小役 B 群、小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群）に当選した遊技）において、指示機能を作動させる遊技を意味する。このため、指示機能作動遊技は、一遊技である。指示機能作動遊技は、報知遊技とも称することがある。 また、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技であっても、指示機能を作動させないときは、当該遊技は、指示機能作動遊技ではない。

20

#### 【 0 0 2 2 】

本実施形態において、「遊技区間」には、「通常区間」、「待機区間」、及び「有利区間」を備える。 まず、「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間を指す。ただし、条件装置（役）の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。 通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板と電氣的に接続された所定の表示装置（ L E D 等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、後述するサブ制御基板に電氣的に接続された画像表示装置による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。

30

#### 【 0 0 2 3 】

通常区間において、有利区間への移行決定を行う場合に、当選した条件装置と関連付け（紐付け）て移行決定を行う必要がある。 ここで、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行決定を行うとは、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定する場合と、特定の条件装置に当選したことを条件として有利区間に移行するか否かの抽選を別途行う場合とが挙げられる。

40

#### 【 0 0 2 4 】

本実施形態では、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定するように設定されている。また、当選した条件装置によって、決定（当選）する有利区間の長さ（遊技回数）が異なる。たとえば後述する 1 B B に当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、初期値として 1 B B 遊技の終了後からカウントして 5 0 遊技の有利区間になり、小役 E 1 に単独当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）を実行するだけの有利区間になる場合がある。

#### 【 0 0 2 5 】

50

さらに、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行を決定するにあたり、有利区間に移行することに決定することができる条件装置（別途、有利区間に移行するか否かの抽選を行う場合は、抽選を行うための条件となる条件装置）は、当選確率に設定差を有さない条件装置であることが条件となるように設定している。ここで、「設定値」とは、遊技者の有利度を定めるものであり、設定値が高い（又は低い）ほど、遊技者に有利となるように（出玉の期待値が高くなるように）設定されている。設定値は、たとえば設定１～設定６の６段階設けられる。そして、「当選確率に設定差を有さない（設定共通の）条件装置」とは、全設定で当選確率が同一である条件装置を指す。

【００２６】

なお、当選確率に設定差を有さない条件装置の当選と関連付けて有利区間への移行を決定することが「可能」であるだけで、当選確率に設定差を有さない条件装置の当選時には、常に有利区間に移行させるとか、常に有利区間への移行抽選を行わなければならない、という意味ではない。当選確率に設定差を有さない条件装置の当選時であっても、有利区間に関して何らの決定を行わないことも、もちろん可能である。

【００２７】

これに対し、「当選確率に設定差を有する（設定別の）条件装置」とは、当選確率が全設定同一でないことを指す。たとえば、すべての設定値で当選確率が異なる場合の他、一部の設定値の当選確率と、他の一部の設定値の当選確率とが異なる場合（たとえば、設定１～設定５の当選確率が「 $x$ 」であり、設定６の当選確率が「 $y$ （ $x$ ）」である場合等）が含まれる。

【００２８】

また、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板において指示内容（有利な操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することができる遊技区間を指す。有利区間中の遊技は、報知可能遊技とも称することがある。逆に、通常区間中の遊技や待機区間中の遊技は、報知不可能遊技と称することがある。ただし、サブ制御基板は、メイン制御基板が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

【００２９】

そして、本実施形態の有利区間では、指示機能作動遊技を実行可能な遊技（役物非作動時）における規定数（「３」枚）に対応する最大払出し枚数（「９」枚）を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置（小役Ｂ群）に当選した遊技において、最大払出し枚数に係る役（小役０１）が入賞するストップスイッチの操作態様を指示することを、少なくとも１遊技以上行うことが必要である。

【００３０】

具体的には、本実施形態では、いわゆる押し順ベルの条件装置として、小役Ｂ群と、小役Ｃ群とを備える。小役Ｂ群は、押し順正解時には９枚役である小役０１が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が入賞可能（とりこぼす場合あり）となる。一方、小役Ｃ群は、押し順正解時には３枚役である小役０２が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が常に入賞する。

【００３１】

そして、指示機能作動遊技を実行するときの遊技は、役物非作動時（通常遊技）であり、この通常遊技での規定数（投入すべきメダル枚数）は、「３」枚である。さらに、規定数が「３」枚であるときの最大払出し枚数は、「９」枚（小役０１入賞時）である。このため、本実施形態の有利区間では、小役０１が入賞可能となる条件装置（小役Ｂ群）の当選時に指示機能を作動させることにより、小役０１を入賞させるための正解押し順を表示する遊技を、少なくとも１遊技実行することが必要である。

【００３２】

また、有利区間中は、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技では、常に指示機

10

20

30

40

50

能を作動させてストップスイッチの有利な操作態様を表示してもよい。一方、有利区間中に、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

【 0 0 3 3 】

さらにまた、「待機区間」とは、有利区間に移行することに決定した後、未だ有利区間に移行していないときの遊技区間を指す。待機区間は、設けてもよく、設けなくてもよい。すなわち、通常区間から有利区間に移行してもよく、通常区間から待機区間に移行し、さらにこの待機区間から有利区間に移行してもよい。なお、有利区間から待機区間に移行することはできず、有利区間の終了後は常に通常区間に移行する。待機区間は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときに限り、移行することができ、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示された遊技では必ず終了しなければならない。もちろん、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示される遊技よりも前に終了してもよい。また、待機区間では、メイン制御基板において指示機能を作動させることや、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することはできない。メイン制御基板において指示機能を作動させ、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信する場合には、有利区間中であることが条件となる。

10

【 0 0 3 4 】

本実施形態の有利区間では、1回の指示機能作動遊技（小役C群、リプレイB群、リプレイC群に当選した遊技を除く）を実行する場合と、所定回数の遊技を実行する場合とを有する。所定回数の遊技を実行する有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置に当選したときは、基本的に、指示機能を作動させる。なお、有利区間の終了条件は、上述した遊技回数を定めるのではなく、たとえば、所定のタイミングで終了（パンク）抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間を終了させること等であってもよい。

20

【 0 0 3 5 】

あるいは、有利区間に移行しただけでは、指示機能作動遊技の実行条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、指示機能作動遊技を実行するか否かを抽選等で決定し、指示機能作動遊技を実行することに決定したときは、所定の終了条件を満たすまで指示機能作動遊技を実行することが挙げられる。また、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乘せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行う。また、有利区間には、上限遊技回数が定められており、上限遊技回数に到達したときは、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

30

【 0 0 3 6 】

さらに、上限遊技回数に到達したときは、最大払出し枚数（「9」枚）を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置（小役B群）に1度も当選していなくても又は当選はしていたが最大払出し枚数に係る役（小役01）が入賞するストップスイッチの操作態様を1度も指示していなくても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

40

【 0 0 3 7 】

以上、内容が上記と一部重複するが、本実施形態における有利区間に関しては、以下の通り定めるものとする。a) 通常区間において、有利区間に移行するか否かの抽選（条件装置の抽選と同時に決定される場合も）は、設定差のない条件装置に紐づかなければならない。すなわち、設定値に応じて、有利区間への移行確率が異なってはいけない。b) 有利区間の上乘せ抽選（抽選を行わず決定される場合も）は、設定値を参照してはならない。当選した条件装置に基づいて有利区間を上乘せするときは、設定差のない条件装置に紐づけなければならない。

【 0 0 3 8 】

c) 通常区間における特別役（当選を持ち越す特別役を意味する。以下、この段落におい

50



て同じ。)内部中や特別役作動中は、有利区間の移行抽選(条件装置の抽選と同時に決定すること)を行ってはならない。また、特別役内部中は、有利区間中であっても、有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定すること)を行ってはならない。さらにまた、有利区間において特別役が含まれる設定差を有する条件装置に当選し、特別役作動中となったときは、その特別役作動中に有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定すること)を行ってはならない。ここで、従来、内部中となった後においてもA T抽選を行うことが一般的であったので、内部中となっても、特別役を入賞させずに内部中を維持しつつA T当選を待つことが可能であった。しかし、近時、内部中では、A Tの抽選を行わないことが望ましいとされている。そこで、本実施形態では、通常区間において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中で通常区間から有利区間に移行してはいけなくと定め

る。さらに、有利区間中において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中では有利区間を上乗せしてはいけなくと定める。

10

#### 【0039】

d)有利区間に移行することに決定したときは、原則として、次回遊技から有利区間へ移行させるとともに、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまでとしている)に、次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)しなければならない。ここで、従来、A Tに当選したときに、A Tに当選してからA T当選が遊技者に報知されるまでには、一定の遊技回数を消化する(前兆を経由する)ことが一般的であった。また、たとえばレア役の当選に基づいてA Tを抽選する場合、当該遊技でレア役を取りこぼすと、遊技者は、レア役に当選した

こと、及びそのレア役に基づいてA Tが抽選されたことを知らないの

で、仮に、そのレア役の当選によってA Tに当選していても、A T当選が報知される前に遊技をやめてしまう場合があった。その後、他人がその台で遊技をしたときに、その他人が(前遊技者が引き当てた)A Tの利益を享受する場合があるという問題があった。しかし、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまで)に次回遊技から有利区間であることを表示するので、上記のような問題は生じない。このように、従来では、A Tの当選後(特に、A Tの前兆經由後)にA T当選を報知するのに対し、本実施形態では、原則として、次回遊技のベットが可能となるまでであって、有利区間が開始される前までに、有利区間であることを表示する点で相違する。さらに、従来のA T当選の報知は、あくまで演出の一環として行われるものにすぎなかったが、本実施形態における次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)することは、上記問題を解決するために行われるものである点で相違する。

20

30

#### 【0040】

また、有利区間割合とは、全遊技区間(通常区間+待機区間+有利区間)に対して、有利区間に滞在していた割合を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「1000」で、その間の有利区間の遊技回数が「700」であるときは、有利区間割合は、「70%」となる。なお、後述するように、本実施形態では有利区間割合を表示するが、表示される有利区間割合は、演算の結果、小数点以下を切り捨てた数値である。

#### 【0041】

引込み率(PB)とは、ストップスイッチを操作した瞬間からリールが停止するまでの間(最大移動コマ数)に、有効ラインに停止させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を示す。そして、適切なリールの位置で(対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで)ストップスイッチを操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる(有効ラインまで引き込む)ことができないことを、「PB(引込み率) 1」と称する。これに対し、ストップスイッチが操作された瞬間のリールがどの位置であっても(ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず)、対象図柄を常に有効ラインに停止させる(引き込む)ことができることを、「PB = 1」と称する。

#### 【0042】

40

50

そして、「 $PB = 1$ 」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の（一部の）リールについてのみそのようになっている場合とを有する。本実施形態では、最大移動コマ数は「4」に設定され、5図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「 $PB = 1$ 」となり、5図柄を超える（6図柄以上の）間隔で配列されているときは、「 $PB = 1$ 」となる。特に、本実施形態のリールの図柄数は「20」に設定されており、5図柄間隔で4個配置とすれば、その図柄は、「 $PB = 1$ 」となる。

【0043】

「 $N - 1$ 」遊技目、「 $N$ 」遊技目、「 $N + 1$ 」遊技目、・・・（「 $N$ 」は、2以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「 $N$ 」遊技目であるとき、「 $N$ 」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「 $N - 1$ 」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。一方、「 $N + 1$ 」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

10

【0044】

「出玉率」とは、メダル払出し枚数期待値／メダル投入枚数により算出される値であって、「1」であるときは現状維持状態であり、「1」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「1」未満であるときはメダルが減少する状態である。また、「メダル払出し枚数期待値」とは、その遊技で抽選対象となるすべての役について、「役の当選確率×払出し枚数」の総和により算出される。

【0045】

さらにまた、「差枚数」とは、「メダル払出し枚数（実際に払い出されたメダル枚数又はメダル払出し枚数期待値）－メダル投入枚数」により算出される値である。メダル投入枚数が「3」であるとき、メダル払出し枚数（期待値）が「3」であれば、差枚数は「±0」、メダル払出し枚数（期待値）が「3」を超えるときは、差枚数は「0」を超え、メダル払出し枚数（期待値）が「3」未満であるときは、差枚数は「0」未満となる。

20

【0046】

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。本実施形態において、役物非作動時（通常遊技中）において、遊技可能なベット枚数（規定数）は、3枚に設定されている。一方、役物（1BB）作動中は、遊技可能なベット枚数（規定数）は、2枚に設定されている。メダルをベットするには、メダル投入口から実際のメダルを手入れ投入するか、又は貯留されているメダルをベットするためにベットスイッチを操作する。なお、「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機に貯留可能となるものである。また、後述する役物比率等の表示については、スロットマシンに限らず、弾球遊技機にも適用することが可能であるので、「遊技媒体」には、メダルに限らず、遊技球も含まれる。

30

【0047】

「貯留」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン10内部にメダルをクレジットすることをいう。「貯留」は、ベットを含む意味で用いられる場合もあるが、本明細書では、「貯留」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。本実施形態において、貯留可能な最大（限界）枚数は、遊技状態等にかかわらず、「50」枚に設定されている。小役が入賞してメダルが払い出されるときは、メダルが貯留される。また、メダルがメダル投入口から手入れ投入された場合において、既に最大数がベットされているときは、その投入されたメダルは貯留される。したがって、メダルがメダル投入口から手入れ投入されたときは、ベットされる場合と貯留される場合とを有する。

40

【0048】

なお、スロットマシン10が遊技者に対してメダルを「払い出す」とことと、遊技者がメダルを「獲得する」とことは、等価である。したがって、スロットマシン10側の視点では「メダルの払出し」となり、遊技者側の視点では「メダルの獲得」となる。このため、「払出し（枚数）」と称する場合（たとえば、払出し手段67）と、「獲得（枚数）」と称

50

する場合（たとえば、獲得数表示 L E D 7 8 ）とを有するが、いずれも同じ意味である。

【 0 0 4 9 】

本明細書において、末尾（特に、8ビット）に「B」を付した数値は、2進数を意味する。同様に、末尾に「H」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たとえば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000（B）」と表記し、16進数では「10（H）」と表記する。また、10進数を意味する数値については、必要に応じて「16（D）」と表記する。ただし、2進数、10進数、及び16進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「B」、「D」、「H」の末尾記号を省略する場合がある。

【 0 0 5 0 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。 < 第1実施形態 > 図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

スロット

トマシン10に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板50とサブ制御基板80とを備える。メイン制御基板50は、入力ポート51及び出力ポート52を有し、RWM53、ROM54、メインCPU55等を備える（図1で図示したもののみを備える意味ではない）。

【 0 0 5 1 】

図1において、メイン制御基板50と、ベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート51又は出力ポート52を介して電氣的に接続されている。入力ポート51は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート52は、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板50に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板50からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板80も同様である）。

【 0 0 5 2 】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。後述する管理情報を表示するために必要なデータ（総遊技回数等）は、RWM53に記憶される。ROM54は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

【 0 0 5 3 】

メインCPU55は、メイン制御基板50上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。メインCPU55は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、複数（たとえばAレジスタ～Lレジスタ、及び送信用レジスタ等）設けられている。

【 0 0 5 4 】

また、メイン制御基板50上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。後述するサブ制御基板80上には、RWM83、ROM84、及びサブCPU85を含むMPUが搭載される。なお、RWM83及びROM84は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

【 0 0 5 5 】

図1において、メダル投入口43から投入されたメダルは、メダルセレクト内部に送られる。メダルセレクトは、図1に示すように、通路センサ43a、ブロック45、投入センサ44を備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板50と電氣的に接続されている。メダル投入口43からメダルが投入されると、最初に、通路センサ43aにより検知されるように構成されている。

【 0 0 5 6 】

さらに、通路センサ43aの下流側には、ブロック45が設けられている。ブロック45

10

20

30

40

50

は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口 4 3 から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口 4 3 から投入されたメダルをホッパー 3 5 に案内するメダル通路を形成する。

【 0 0 5 7 】

ここで、ブロック 4 5 は、遊技中（リール 3 1 の回転開始時から、全リール 3 1 が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロック 4 5 がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

【 0 0 5 8 】

ブロック 4 5 のさらに下流側には、投入センサ 4 4（複数の光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口 4 3 から投入されたメダルは、通路センサ 4 3 a によって検知された後、さらに、投入センサ 4 4 により検知されるように構成されている。

【 0 0 5 9 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、（左、中、右）ストップスイッチ 4 2、及び精算スイッチ 4 6 が電氣的に接続されている。ベットスイッチ 4 0（4 0 a 又は 4 0 b）は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、1 枚のメダルを投入するための 1 ベットスイッチ 4 0 a と、3 枚（最大数ないし規定数）のメダルを投入するための 3 ベットスイッチ 4 0 b とを備える。なお、これに限らず、2 枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態の規定数は、役物非作動時は 3 枚、役物作動時は 2 枚に設定されているが、1 ベットスイッチ 4 0 a を 2 回操作する（押す）と 2 枚のメダルを投入可能であり、3 回操作する（押す）と 3 枚のメダルを投入可能である。また、役物作動中は、3 ベットスイッチ 4 0 b を操作すれば、一時に 2 枚（規定数）のメダルを投入可能である。

【 0 0 6 1 】

また、スタートスイッチ 4 1 は、（左、中、右のすべての）リール 3 1 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらにまた、ストップスイッチ 4 2 は、3 つ（左、中、右）のリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらに、精算スイッチ 4 6 は、スロットマシン 1 0 内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者が操作するスイッチである。

【 0 0 6 2 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 には、表示基板 7 5 が電氣的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板 5 0 と表示基板 7 5 との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板 5 0 と中継基板、及び中継基板と表示基板 7 5 とが接続されているが、図 1 では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板 5 0 と表示基板 7 5 とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 との間に 1 つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

【 0 0 6 3 】

表示基板 7 5 には、貯留数表示 LED 7 6、有利区間表示 LED 7 7、及び獲得数表示 LED 7 8 が搭載されている。これらの LED 7 6 ~ 7 8 は、遊技者が操作する操作スイッチの近傍に設けられ、遊技者が常に視認できる位置に設けられている。なお、1 つの表示基板 7 5 上にすべての LED 7 6 ~ 7 8 が設けられている必要はなく、たとえば表示基板 7 5 A、7 5 B、・・・のように複数の表示基板 7 5 を備え、いずれかの表示基板 7 5 にいずれかの LED 7 6 ~ 7 8 が設けられていればよい。

【 0 0 6 4 】

10

20

30

40

50

図 2 は、スロットマシン 10 の前面側において、貯留数表示 LED 76、有利区間表示 LED 77、獲得数表示 LED 78、精算スイッチ 46、1ベットスイッチ 40a、3ベットスイッチ 40b の実際の位置関係（配置）を示す平面図である。また、図 2 において、これら貯留数表示 LED 76、有利区間表示 LED 77、及び獲得数表示 LED 78 の下側であってスロットマシン 10 内部には、表示基板 75（図 2 中、点線で示す）が配置されている。

【0065】

貯留数表示 LED 76 は、スロットマシン 10 内部に貯留されたメダル枚数を表示する LED であり、上位桁を表示するデジット 1 と、下位桁を表示するデジット 2 とから構成されている。すなわち、貯留数表示 LED 76 は、2 桁を表示する。ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメント LED（いわゆる 7 セグ）及びセグメント DP（デシマルポイント。小数点を表示するドット状の LED）から構成されている。なお、図 2 に示すように、表示基板 75 上に実装されたデジットはデジット 1～4 の 4 個であるが、本実施形態では 9 個のデジットを有し、他のデジットは、メイン制御基板 60 上に搭載されている（詳細は後述する）。

10

【0066】

貯留数表示 LED 76 は、貯留されているメダル枚数を表示するものであり、本実施形態では、「00」～「50」（整数）の間の数字を表示する。たとえば、メダルが全くベット及び貯留されていない状態では、貯留数表示 LED 76 の表示は、「00」となっている。ここで、1 枚のメダルが手入れされると、当該遊技のためにその 1 枚のメダルがベットされる。さらに 2 枚を追加投入すると、当該遊技のために 3 枚のメダルがベットされる（規定数が 3 枚の場合）。したがって、手入れされたメダルが 3 枚までのときは、そのメダルはベットされ、貯留されない。さらにメダルが手入れされ続けると、スロットマシン 10 内部にメダルが貯留されるとともに、その貯留枚数が貯留数表示 LED 76 によって表示される。

20

【0067】

本実施形態では、最大で 50 枚までのメダルを貯留可能となっている。したがって、貯留枚数が 50 枚となったとき（貯留数表示 LED 76 に「50」と表示されたとき）は、それ以上、メダルは貯留されない。この状態で、仮に、メダル投入口 43 からメダルが手入れされると、ブロック 45 により、手入れされたメダルは、払出し口から返却される。

30

【0068】

ここで、メダル払出しのある役（リプレイを除く）が入賞してその役に対応するメダルが払い出されるときは、払出し口から実際にメダルが払い出されることよりも優先して、スロットマシン 10 内部にメダルが貯留される。たとえば、役入賞前の貯留枚数が「10」である場合において、9 枚役が入賞すると、貯留数表示 LED 76 の表示が「10」から「19」に更新される。

【0069】

さらにまた、役の入賞時に、貯留枚数が「50」を超えるときは、「50」を超えた分については払出し口から実際に払い出される。たとえば、役の入賞前に貯留枚数が「47」であり、9 枚役の入賞によって 9 枚のメダルが払い出されるとき、3 枚は貯留されて貯留枚数が「50」となり、「50」を超える 6 枚については払出し口から払い出される。

40

【0070】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払出しは行われず、当該遊技でベットされていた枚数のメダルが再遊技のために自動ベットされる。たとえば、当該遊技を 3 ベット（3 枚）で行い、リプレイが入賞したときは、3 枚のメダルが自動ベットされる。そして、リプレイの入賞に基づく自動ベットは、再遊技を行うためのメダルの投入であるので、その後に精算（返却）操作を行っても、当該メダルを精算することはできない。

【0071】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、再遊技に係る条

50

件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の１つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

【００７２】

また、有利区間表示ＬＥＤ７７は、デジット２のセグメントＤＰによって構成されている。有利区間表示ＬＥＤ７７は、通常区間及び待機区間では消灯状態に制御されるが、有利区間中は、その間、点灯状態に制御される。したがって、遊技者は、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯／消灯状態を確認すれば、現在、有利区間に滞在しているか否かを一目で判断することができる。

【００７３】

特に、図２に示すように、有利区間表示ＬＥＤ７７は、精算スイッチ４６の近傍に位置する。したがって、遊技者は、遊技を終了する場合において、貯留メダルを有するとき（たとえば、貯留数表示ＬＥＤ７６に「１０」と表示されているとき）は、精算スイッチ４６を操作するが、その際に、有利区間中でないことを、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯状態によって容易に確認することができる。さらに、本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、精算スイッチ４６が操作可能となる前に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。これにより、有利区間中（又は次回遊技から有利区間）であるにもかかわらず、遊技者の意に反して、遊技者が遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【００７４】

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、上位桁を表示するデジット３と、下位桁を表示するデジット４とから構成されている。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８は、貯留数表示ＬＥＤ７６と同様に、２桁を表示する。獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、表示は「００」であるが、たとえば後述する９枚役が入賞して９枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、「００」から「０９」となる。なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁（デジット３）を消灯し、下位桁（デジット４）のみを「０」表示してもよい。

【００７５】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。たとえば、スロットマシン１０のフロントドアが開放され、ドアオープンエラーが検出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８には、「dE」というエラー番号が表示される。さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、指示機能を作動させたときに、有利な操作態様（押し順指示情報）を表示するＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び指示機能の作動による有利な操作態様の表示を兼ねるＬＥＤである。なお、指示機能を作動させたときの有利な押し順の報知は、サブ制御基板８０に接続された画像表示装置２３によっても実行される。

【００７６】

ここで、本明細書では、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ７８を用いた押し順の表示を「指示機能の作動」と称し、サブ制御基板８０による押し順の表示を「押し順の報知」と称する。また、後述する図２０に示すように、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称する。さらに、指示機能の作動により獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される押し順であって、たとえば図２０中、「＝１」のような情報を、「押し順指示情報」と称する。すなわち、指示機能の作動により、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示される。

【００７７】

図３は、メイン制御基板５０上に搭載される他のデジット（デジット５～９）を示す平面図である。図３中、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。メイン制御基板５０は

10

20

30

40

50

、そのセキュリティ性上、透明な基板ケース 16 に収容され、封印される。そして、基板ケース 16 のかしめ部 16 a を破壊しなければメイン制御基板 50 にはアクセスできない（基板ケース 16 を開封できない）ように構成されている。なお、図 3 では、メイン制御基板 50（50 A 及び 50 B）は、基板ケース 16 に遮られることなく透過して見えるように図示している。なお、かしめ部 16 a は、封印部材と称することもある。

【0078】

基板ケース 16 上には、正規のメイン制御基板 50 であることの証明や製造番号、かしめ部 16 a の開封記録等を表示したシール類が貼付されるが、このシール類により視界が妨げられることがないようにデジット 5 ~ 9 がメイン制御基板 50 上に搭載される。デジット 5 は、設定値表示 LED 73 であり、設定確認や設定変更の際、現設定値を表示する LED である。なお、設定値表示 LED 73 は、必ずしもメイン制御基板 50 上に搭載される必要はなく、たとえばフロントドアの裏面側や、貯留数表示 LED 76 又は獲得数表示 LED 78 と兼用することも可能である。

10

【0079】

また、デジット 6 ~ 9 は、管理情報表示 LED 74 である。管理情報表示 LED 74 は、その視認性確保のため、たとえば 1 個のデジット筐体につき、図 3 (a) 中、横幅  $m1 \times$  縦幅  $n - 36$  平方ミリメートルの大きさに設計することが好ましい。あるいは、管理情報表示 LED 74 を 1 個の横長（横幅  $m2$ ）のデジット筐体としたときは、横幅  $m2 \times$  縦幅  $n \div 4$ （桁数）  $36$  平方ミリメートルの大きさに設計することが好ましい。

【0080】

20

図 3 において、(a) の例 1 では、メイン制御基板 50 は 1 個であるが、これに限らず、(b) の例 2 のように、メイン制御基板 50 を複数個の別基板から構成し、各基板をハーネス等で接続したものであってもよい。ただし、メイン制御基板 50 を複数個の別基板から構成しても、全体を基板ケース 16 に収容し、封印することが必要である。図 3 (b) の例では、メイン制御基板 50 を、2 個のメイン制御基板 50 A 及び 50 B とし、各メイン制御基板 50 A 及び 50 B にそれぞれコネクタを設け、このコネクタ間をハーネスで接続している。しかし、これに限らず、メイン制御基板 50 A と 50 B とを直結できるコネクタを使用し、ハーネスを用いなくてもよい（後述する図 42 (b) も同様である。）。また、設定値表示 LED 73 は、メイン制御基板 50 A 側に設けているが、管理情報表示 LED 74 は、メイン制御基板 50 B 上に搭載している。すなわち、メイン制御基板 50 B は、管理情報表示 LED 74 を搭載するための表示基板としての役割を兼ねる。

30

【0081】

さらに、管理情報表示 LED 74 は、(a) の例 1 で示したような横 1 列にする場合の他、(b) の例 2 のように、たとえばデジット 6 及び 7 を上段 1 列に配置し、デジット 8 及び 9 を下段 1 列に配置してもよい。

【0082】

図 4 は、デジット 1 ~ 9 と、セグメント A ~ G、及びセグメント DP との関係を示す図である。上述したが、各デジットは、7 個の棒状のセグメント A ~ G と、1 個のドット状のセグメント DP とから構成され、セグメント A ~ G（7 個）により、いわゆる 7 セグを構成している。

40

【0083】

図 4 に示すように、たとえばデジット 1 のうち、セグメント A ~ G は、貯留数表示 LED 76 の上位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、未使用である。また、デジット 2 のうち、セグメント A ~ G は、貯留数表示 LED 76 の下位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、有利区間表示 LED 77 として用いられる。さらにまた、デジット 3 及び 4 の各セグメント A ~ G は、獲得数表示 LED 78 のそれぞれ上位桁及び下位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、未使用である。

【0084】

さらに、デジット 5 のうち、セグメント A ~ G は、設定値表示 LED 73 の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、設定変更中に点灯する LED となる。すなわち、設定

50

値表示LED73のうち、7セグのみが点灯しているときは設定確認中を示し、7セグ及びセグメントDPが点灯中のときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示LED73のセグメントDPは、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示LED73のセグメントDPは、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。

#### 【0085】

セグメント6～9は、管理情報表示LED74を構成し、セグメント6及び7は、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント8及び9は、管理情報のうち、セグメント6及び7で表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット6～9のセグメントDPは未使用である。ただし、管理情報表示LED74を点灯させるときには、デジット7のセグメントDPを点灯させることも可能である。また、デジット7のセグメントDPを点灯させることにより、情報種別を示すデジット6及び7と数値を示すデジット8及び9の境界を明確にし、確認を容易にすることができる。

10

#### 【0086】

また、図4では、セグメントデータの構成図示している。たとえば、デジット1に「0」と表示する場合には、セグメントA～Fを点灯させ、セグメントG及びDPは消灯させるので、そのセグメントデータは、「00111111(B)」となる。また、デジット2に「1」と表示し、かつ、有利区間中であるときは、セグメントB、C、及びDPを点灯させるので、そのセグメントデータは、「10000110(B)」となる。すなわち、デジット2のセグメントデータのうち、最上位ビット(8ビット目)を「0」又は「1」にすることにより、有利区間表示LED77を消灯又は点灯させる。これにより、デジット2のセグメントデータの8ビット目が「0」であるか「1」であるかを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することができる。

20

#### 【0087】

図1において、メイン制御基板50には、図柄表示装置のモータ32等が電氣的に接続されている。図柄表示装置は、図柄を表示する(本実施形態では3つの)リール31と、各リール31をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ33を含む。

#### 【0088】

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段65によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

30

#### 【0089】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄(役に対応する図柄の組合せを構成している図柄)を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール31上の図柄の具体的配列は、後述する。また、各リール31には、1個(2個以上であってもよい)のインデックスが設けられている。インデックスは、リール31のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール31が所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ33により検知される。リールセンサ33の信号は、メイン制御基板50に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ33を検知する(切る)と、その入力信号がメイン制御基板50に入力され、そのリール31が所定位置を通過したことが検知される。

40

#### 【0090】

また、リールセンサ33がリール31のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めROM54に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

50



## 【 0 0 9 1 】

また、メイン制御基板 5 0 には、メダル払出し装置が電氣的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー 3 5 と、ホッパー 3 5 のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ 3 6 と、ホッパーモータ 3 6 から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ 3 7 を備える。

## 【 0 0 9 2 】

メダル投入口 4 3 から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シュート部」とも称する。）を通してホッパー 3 5 内に収容されるように形成されている。払出しセンサ 3 7 は、所定距離を隔てて配置された一対の光学センサであり、メダルが一方の払出しセンサ 3 7 により検知されてから所定時間を経過した後に他方の払出しセンサ 3 7 により検知されるように構成されている。そして、一対の払出しセンサ 3 7 がそれぞれオン/オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

10

## 【 0 0 9 3 】

たとえば、ホッパーモータ 3 6 が駆動しているにもかかわらず、双方の払出しセンサ 3 7 の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。一方、払出しセンサ 3 7 の信号の少なくとも 1 つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

## 【 0 0 9 4 】

また、電源スイッチ 1 1 は、スロットマシン 1 0 の電源のオン/オフを行うスイッチである。設定キースwitch 1 2 は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右 9 0 度（時計回り）に回転しているときにオンとなるスイッチであり、設定確認時や設定変更時にオンとされる。

20

## 【 0 0 9 5 】

設定スイッチ 1 3 は、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。たとえば設定変更中に 1 回操作されるごとに、設定値が「1」ずつ加算される。設定値は本実施形態では設定 1 から設定 6 まで有し、設定変更中は、設定スイッチ 1 3 を操作するごとに、設定値が、「1」「2」・・・「6」「1」・・・と切り替わる。なお、設定変更中にはいずれかの設定値が表示されており、スタートスイッチ 4 1 を操作すると、表示されている設定値が確定する。

## 【 0 0 9 6 】

また、リセットスイッチ 1 4 は、このスイッチをオンにしつつ電源スイッチ 1 1 がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、RWM 5 3 に記憶されている所定のデータがクリアされる。また、ドアスイッチ 1 5 は、スロットマシン 1 0 のフロントドア（図示せず）を開けたときにオンとなるスイッチであり、フロントドアの開閉状態を検知するためのものである。

30

## 【 0 0 9 7 】

さらにまた、出力ポート 5 2 の一部からは、外部集中端子板 1 0 0 への外部信号（外端信号）が出力される。ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板 1 0 0 を介してスロットマシン 1 0 の外部（ホールコンピュータ 2 0 0 や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号（1 B B 信号、R B 信号、有利区間信号）や、スロットマシン 1 0 で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号、スロットマシン 1 0 のフロントドアの開放を示す外部信号、メダル投入信号、メダル払出し信号等を設けている。

40

## 【 0 0 9 8 】

図 1 において、サブ制御基板 8 0 は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。ここで、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板 5 0（後述する制御コマンド送信手段 7 1）は、パラレル通信によってサブ制御基板 8 0 に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。なお、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続

50

及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

#### 【 0 0 9 9 】

サブ制御基板 8 0 は、メイン制御基板 5 0 と同様に、入力ポート 8 1、出力ポート 8 2、RWM 8 3、ROM 8 4、及びサブ CPU 8 5 等を備える。サブ制御基板 8 0 には、入力ポート 8 1 又は出力ポート 8 2 を介して、図 1 に示すような以下の演出ランプ 2 1 等の演出用周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。RWM 8 3 は、サブ CPU 8 5 が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。また、ROM 8 4 は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

10

#### 【 0 1 0 0 】

演出ランプ 2 1 は、たとえば LED 等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 7 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール 3 1 の上部からリール 3 1 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 1 0 のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

#### 【 0 1 0 1 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。また、十字キー 2 4 及びメニューボタン 2 5 は、遊技者が意図する情報（遊技者の遊技履歴である二次元コードを含む）を表示させるときや、ホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

20

#### 【 0 1 0 2 】

続いて、本実施形態の役、図柄の組合せ等について説明する。図 5 は、本実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図である。図 5 では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール 3 1 において、図柄番号 0 番の図柄は、「ベル A」である。図 5 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 は、20 コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。なお、図中、「ブランク」は、図柄が全く表示されていないことを意味するものではなく、「ブランク」に対応する所定の図柄が表示されている。なお、「ベル A」、「ベル B」、「ベル C」は、外観が類似する図柄であるが、それぞれ異なる図柄である。

30

#### 【 0 1 0 3 】

また、図 6 (A) は、スロットマシン 1 0 のフロントドア（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）1 7 と、各リール 3 1 の位置関係と、有効ライン（図柄の組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 7 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 7 から、合計 9 個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

40

#### 【 0 1 0 4 】

また、図 6 (B) は、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール 3 1 ごとに、表示窓 1 7 から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール 3 1 であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。さらにまた、図 6 (A) に示すように、表示窓 1 7 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

50

## 【 0 1 0 5 】

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、1 本有効ライン（「左下段」 - 「中中段」 - 「右上段」を通る一直線状のライン）が定められており、他の図柄組合せラインは、全て無効ラインとなっている。

## 【 0 1 0 6 】

無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役

10

## 【 0 1 0 7 】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。たとえば、メダル投入枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダル投入枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダル投入枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、上述したように、3 枚又は 2 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、図 6（A）に示した 1 本が有効ラインとなり、メダル投入枚数による有効ライン数の変動はない。よって、本明細書では、「有効ライン」というときは、図 6（A）に示すラインを指すものである。

20

## 【 0 1 0 8 】

図 7 ~ 図 1 2 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される条件装置に含まれる役等）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。なお、図 1 2 には、役ではないが、特定の条件装置に当選した場合において当選役のとりこぼし時に表示される図柄の組合せとして、パターン図柄 0 1 ~ 0 3 を示している（番号「1 0 1」 ~ 「1 2 0」）。

## 【 0 1 0 9 】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は 0 枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される（再遊技）。

30

## 【 0 1 1 0 】

図 7 ~ 図 1 2 において、払出し枚数等に表示された「規定数 3」は、規定数が 3 枚（役物非作動時、すなわち通常遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示し、「規定数 2」は、規定数が 2 枚（役物作動時、すなわち特別遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示している。たとえば、番号「3」のリプレイ 0 1 は、規定数 3 枚では再遊技となることを示し、規定数 2 枚の「-」は、抽選されないことを示している。

40

## 【 0 1 1 1 】

図 7 中、番号「1」及び「2」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として 1 B B のみが設けられ、さらに、1 B B は、2 種類（1 B B A 及び 1 B B B）を有する。特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。1 B B に入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する 1 B B 遊技に移行する（役物の作動）。1 B B 遊技中（役物作動時）は、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、役物非作動時以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

## 【 0 1 1 2 】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを

50

自動ベットする)再遊技が行えるようにした役である。本実施形態のリプレイは、図7に示すように、リプレイ01~06(番号「3」~「13」)を備える。リプレイ02及び03は、特定のRTにおいて入賞すると、他のRTに移行させることとなるリプレイである。したがって、これらのリプレイは、移行リプレイとも称される。

【0113】

より具体的には、RT2においてリプレイ02が入賞すると、次回遊技から、RT3(遊技者に有利なRT)に移行させる。このため、リプレイ02は、昇格リプレイとも称される。また、RT3においてリプレイ03が入賞すると、次回遊技から、RT2(それまでのRTよりも遊技者に不利なRT)に移行させる。このため、リプレイ03は、転落(降格)リプレイとも称される。

10

【0114】

また、リプレイ04及び05は、第1に、複数のリプレイを重複当選させて条件装置の種類を増加させることを目的とした制御用リプレイとして用いられ、本実施形態では、後述する条件装置中、リプレイB2、B3、C2、C3、又はEに含まれるリプレイである。リプレイB2、B3、C2、又はC3に当選したときは、制御用リプレイとしてのリプレイ04又は05は有効ラインに停止することはない。

【0115】

さらに、リプレイ04及び05は、第2に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイEに含まれる。有利区間中のリプレイE当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。また、リプレイ06は、1BB作動中に抽選されるリプレイであり、後述する条件装置のリプレイDに含まれる。有利区間中のリプレイD当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。

20

【0116】

また、小役は、図7~図11に示すように、小役01~40(番号「14」~「100」)を備える。小役01及び02は、後述する押し順ベル当選時の正解押し順時に入賞する小役(高目ベルに対応する小役)である。また、小役03~34は、押し順ベル当選時の不正解押し順時に入賞可能(PB 1)となる小役(安目ベルに対応する小役)である。さらにまた、小役35~38は、レア小役(スイカ又はチェリーに対応する小役)である。さらに、小役39及び40は、規定数が2枚、すなわち役物作動時にのみ入賞可能となる小役である。

30

【0117】

パターン図柄01~03は、上述し

たように、役自体ではないが、押し順ベル当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき(当選役の非入賞となったとき)に出現する図柄の組合せである。さらに、パターン図柄は、特定のRT(本実施形態では非RT、RT1、又はRT3)においてその図柄の組合せが有効ラインに停止すると、RTを移行させる(本実施形態ではRT2に移行させる)図柄の組合せである。本実施形態では、小役B群当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき(当選役の非入賞となったとき)に、必ずパターン図柄01~03が出現するようにしているが、その他の図柄の組合せ(役自体ではない)が出現するようにしてもよい。

40

【0118】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。持ち越される役は、本実施形態では1BBである。1BBに当選したときは、1BBが入賞するまでの遊技において、その1BBの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【0119】

一方、1BBの当選は持ち越されるのに対し、1BB以外の小役及びリプレイは、持ち越

50

されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

#### 【 0 1 2 0 】

遊技を開始するときは、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 の操作により予め貯留されたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口 4 3 からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ 4 1 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 5 0 に入力される。メイン制御基板 5 0（具体的には、後述するリール制御手段 6 5）は、この信号を受信すると、役抽選手段 6 1 による役の抽選を行うとともに、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのリール 3 1 を回転させるように制御する。このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 7 内で上下方向に移動表示される。

10

#### 【 0 1 2 1 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1（たとえば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1）の回転を停止させる。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 5 0 に入力される。メイン制御基板 5 0（具体的には、後述するリール制御手段 6 5）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、役抽選手段 6 1 の役抽選結果に対応するように、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。

20

#### 【 0 1 2 2 】

そして、すべてのリール 3 1 の停止時における図柄の組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

#### 【 0 1 2 3 】

次に、メイン制御基板 5 0 の具体的構成について説明する。図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 のメイン CPU 5 5 は、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

30

#### 【 0 1 2 4 】

役抽選手段 6 1 は、条件装置（当選役）の抽選（決定、選択）を行う。したがって、役抽選手段 6 1 は、条件装置決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段、等とも称される。また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

#### 【 0 1 2 5 】

役抽選手段 6 1 は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置を判定する判定手段とを備えている。

40

#### 【 0 1 2 6 】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば 10 進数で「0」～「65535」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば 200n（ナノ）sec で 1 カウントを行うカウンタが「0」～「65535」の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン 10 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

#### 【 0 1 2 7 】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する条件装置抽選テーブルと照合することにより

50

、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が入賞及びリプレイ条件装置番号「１」（リプレイＡ）の領域に属する場合は、リプレイＡの当選と判定する。

【０１２８】

図１３～図１６は、役抽選手段６１によって抽選される条件装置の種類と、各条件装置に含まれる当選役の内容を示す図である。なお、以下の説明においては、条件装置の説明を主とし、それぞれの条件装置当選時におけるストップスイッチ４２の押し順や操作タイミングに基づくリール３１の停止制御の詳細については、リール制御手段６５で説明する。

【０１２９】

本実施形態の条件装置は、上述したように、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる条件装置である「役物条件装置」と、当選情報を次回遊技に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる条件装置である「入賞及びリプレイ条件装置」とからなる。役物条件装置の当選は、本実施形態では１ＢＢの当選に相当し、役物条件装置番号「１」及び「２」を備える。役物条件装置番号「０」は、特別役の非当選に相当し、役物条件装置番号「１」は、１ＢＢＡの当選に相当し、役物条件装置番号「２」は、１ＢＢＢの当選に相当する。

【０１３０】

また、たとえばリプレイＡ当選時は、役物条件装置番号は「０」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「１」となる。一方、１ＢＢＡ単独当選時は、役物条件装置番号は「１」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「０」となる。

【０１３１】

さらにまた、本実施形態では、１ＢＢ及び小役の重複当選となる場合を有し、たとえば１ＢＢＡと小役Ｄの重複当選時は、役物条件装置番号は「１」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「２６」となる。なお、１ＢＢと小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される（なお、優先順位は任意に設定可能である）。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、１ＢＢの当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

【０１３２】

以下、入賞及びリプレイ条件装置について説明する。条件装置番号「０」は、役の非当選（いわゆるハズレ）に相当する。また、条件装置番号「１」のリプレイＡは、リプレイ０１の単独当選である。リプレイＡ当選時は、押し順不問で（いずれの押し順でも）リプレイ０１が入賞する。

【０１３３】

条件装置番号「２」～「４」のリプレイＢ１～Ｂ３（以下、総称して「リプレイＢ群」と称する。）、条件装置番号「５」～「７」のリプレイＣ１～Ｃ３（以下、総称して「リプレイＣ群」と称する。）は、いずれも、複数種類のリプレイの重複当選であり、少なくともリプレイ０１又は０２の少なくとも１つを含む重複当選である。そして、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、入賞するリプレイの種類が異なるように設定されている。たとえば条件装置番号「２」のリプレイＢ１では、左第一停止の押し順ではリプレイ０２が入賞し、左第一停止以外（中又は右第一停止）時には、リプレイ０１が入賞する。

【０１３４】

なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ（再遊技役）が入賞するので、メダルの払出し等についての高目／安目の概念はない。しかし、たとえばＲＴ２においてリプレイＢ１に当選したときは、左第一停止ではリプレイ０２を入賞させることによりＲＴを昇格（ＲＴ２からＲＴ３に移行）させる。一方、左第一停止以外では、リプレイ０１を入賞させることによりＲＴ２を維持する。また、ＲＴ３においてリプレイＣ１に当選したときは、左第一停止ではリプレイ０１を入賞させることによりＲＴ３を維持する。一方、左第一停止以外では、リプレイ０３を入賞させることによりＲＴを転落（降格）（ＲＴ３からＲＴ２に移行）させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 5 】

条件装置番号「 8 」のリプレイ D は、リプレイ 0 6 の単独当選である。リプレイ D 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 6 が入賞する。同様に、条件装置番号「 9 」のリプレイ E は、リプレイ 0 4 及び 0 5 の重複当選である。リプレイ E 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 4 又は 0 5 が入賞する。これらのリプレイ 0 4 及び 0 5 は、レアリプレイとしての役割を有する。特に本実施形態では、R T 1 において抽選され、R T 1 かつ有利区間中にリプレイ E に当選すると、有利区間が上乘せされる。なお、必ず、上乘せが実行されるのではなく、上乘せ抽選が行われるようにしてもよい。

## 【 0 1 3 6 】

図 1 4 において、条件装置番号「 1 0 」の小役 A は、いわゆる共通ベルに装置し、小役 0 1 の単独当選である。そして、小役 A 当選時は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、常に、小役 0 1 が入賞する（ $P B = 1$ ）。また、図 1 4 ~ 図 1 5 において、条件装置番号「 1 1 」~ 「 2 2 」の小役 B 1 ~ B 1 2（以下、総称して「小役 B 群」と称する。）は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 1（9 枚ベル、9 枚役）と、小役 0 3 ~ 3 4（1 枚役）のうちの少なくとも 1 つを含む重複当選である。

## 【 0 1 3 7 】

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「 $P B = 1$ 」で高目ベル（9 枚ベル、9 枚役）である小役 0 1 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング（ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間のリール 3 1 の位置）に応じて、安目ベル（1 枚役）である小役 0 3 ~ 3 4 が入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合（とりこぼしによりパターン図柄が表示される場合）とを有する。

## 【 0 1 3 8 】

図 1 6 において、条件装置番号「 2 3 」~ 「 2 5 」の小役 C 1 ~ C 3（以下、総称して「小役 C 群」と称する。）は、上記の小役 B 群と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 2（3 枚ベル、3 枚役）と、小役 0 3 ~ 1 0（1 枚役）とを含む重複当選である。これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「 $P B = 1$ 」で高目ベル（3 枚ベル、3 枚役）である小役 0 2 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、「 $P B = 1$ 」で、安目ベル（1 枚役）である小役 0 3 ~ 1 0 のいずれかが入賞する。よって、小役 C 群の当選時は、小役 B 群の当選時と異なり、パターン図柄が表示される場合（とりこぼし）はない。なお、これに限らず、いずれの小役も入賞しない場合を有していてもよい。

## 【 0 1 3 9 】

小役 B 群の当選時に、高目ベルの入賞時は 9 枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）3 枚、アウト（払出し枚数）9 枚となり、今回遊技での差枚数は「+ 6 枚」となる。したがって、押し順正解時には、メダル枚数が増加し、押し順不正解時（払出し枚数は 1 枚又は 0 枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。これに対し、小役 C 群は、高目ベルの入賞時は 3 枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）3 枚、アウト（払出し枚数）3 枚となり、今回遊技での差枚数は「± 0 枚」となる。したがって、押し順正解時には、メダル枚数は現状維持となり、押し順不正解時（払出し枚数は 1 枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。

## 【 0 1 4 0 】

なお、このように、

正解押し順時に 9 枚の払出しとなる押し順ベルと、3 枚の払出しとなる押し順ベルとの双方を設けているのは、出玉率の調整のためである。特に、本実施形態では、図 1 4 及び図 1 5 に示すように、小役 B 群当選時の押し順不正解時には、1 枚役が入賞する確率を 2 5 % とし、それ以外の 7 5 % はパターン図柄が表示されるように設定している（パターン図柄表示時は払出しなし）。これに対し、図 1 6 に示すように、小役 C 群当選時の押し順不正解時には、「 $P B = 1$ 」で 1 枚役が入賞するようにしている。このようにして、押し順正解時と不正解時とで払出し枚数が異なる 2 種類の押し順ベルを設け、その当選確率を適

10

20

30

40

50

切に設定することで、出玉率を適切な範囲に設定できるようになる。

#### 【 0 1 4 1 】

条件装置番号「 2 6 」の小役 D は、レア小役（スイカ）に相当する。小役 D は、小役 3 5 の単独当選であり、「 P B 1 」に設定されている。また、条件装置番号「 2 7 」の小役 E 1、及び条件装置番号「 2 8 」の小役 E 2 は、上記小役 D 1 と同様に、レア小役（チェリー）に相当する。小役 E 1 は、小役 3 6 及び 3 8 の重複当選であり、小役 E 2 は、上記小役 3 6 及び 3 8 に加え、小役 3 7 を含む重複当選である。小役 E 1 又は E 2 当選時は、押し順不問で 2 枚役（小役 3 6 又は 3 8 ）が入賞する。

#### 【 0 1 4 2 】

条件装置番号「 2 9 」の小役 F は、1 B B 作動中（1 B B 遊技中）にのみ抽選される役であり、小役 0 1 ～ 3 9 の重複当選である。小役 F 当選時は、1 0 枚役である小役 3 9 が「 P B = 1 」で入賞する。条件装置番号「 3 0 」の小役 G は、1 B B 作動中（1 B B 遊技中）にのみ抽選される役であり、小役 4 0 の単独当選である。小役 G 当選時は、9 枚役である小役 4 0 が「 P B = 1 」で入賞する。

10

#### 【 0 1 4 3 】

図 1 7 及び図 1 8 は、役抽選手段 6 1 により条件装置の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、R T ごとの役物条件装置並びに入賞及びリプレイ条件装置の置数を示す図である。図 1 7 及び図 1 8 で示す数値を「 6 5 5 3 6 」で割ると、当選確率となる。たとえば、1 B B A の単独当選となる置数は、非 R T、R T 1 ～ R T 3 のいずれにおいても、「 2 0 」及び「 1 0 」（合計で「 3 0 」）に設定されている。したがって、1 B B A の単独当選確率は、「 3 0 / 6 5 5 3 6 」である。







20

#### 【 0 1 4 4 】

図 1 7 は、設定共通、かつ有利区間に移行することに決定可能な、又は有利区間の上乗せを実行する（又は上乗せ抽選を行うことが可能な）条件装置の置数表である。ここで、「設定共通」とは、設定差を有さない、すなわち設定 1 ～ 設定 6 で同一値の置数を有することを指す。そして、設定共通の条件装置に当選したときは、常に、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）してもよく、又は、有利区間に移行するか否か（有利区間中は上乗せするか否か）を抽選で決定してもよい。あるいは、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定（有利区間中は上乗せしないことに決定）する条件装置とを設けてもよい。

30

#### 【 0 1 4 5 】

本実施形態では、図 1 7 に示す設定共通の条件装置には、有利区間に移行することに決定する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定する条件装置とを設けている。さらに、有利区間中は、常に、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置に設定している。図 1 7 中、通常区間において、「」は、有利区間に移行することに決定することを意味し、「×」は、有利区間に移行しないことに決定することを意味する。また、有利区間において、「」は、有利区間を上乗せすることに決定することを意味し、「×」は、有利区間を上乗せしないことに決定することを意味する。なお、図 1 7 では、「」は、有利区間に移行することに決定し、「」は、有利区間を上乗せすることに決定するものであるが、これに限らず、「」は、有利区間に移行するか否かを抽選することを意味し、「」は有利区間を上乗せするか否かを抽選することを意味してもよい。

40

#### 【 0 1 4 6 】

また、図 1 8 は、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない条件装置とその置数を示している。本実施形態においては、有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置は、図 1 7 に示す条件装置の当選時に限るようにし、図 1 8 に示す条件装置の当選では、いずれも、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない。なお、図 1 8 では、設定 1 及び設定 6 の置数を代表的に図示しているが、実際には、上述したように、設定値は、設定 1 ～ 設定 6 の 6 段階を有し、設定値ごとの置数が定められている。

50



## 【 0 1 4 7 】

図 1 7 及び図 1 8 において、1 B B A 又は 1 B B B を含む条件装置は、非内部中でのみ抽選されるので、非 R T、R T 1 ~ R T 3 で抽選される。また、1 B B A 及び 1 B B B は、単独当選する場合と、小役 D、E 1 又は E 2 と重複当選する場合とを有する。一方、小役 D、E 1 又は E 2 は、単独当選する場合を有する。R T 4 で抽選されている 1 B B A 又は 1 B B B を含む条件装置は、小役 D、E 1 又は E 2 の単独当選として扱う。そのため、R T 4 における小役 D の単独当選となる置数は、合算で「 5 8 0 」~「 5 8 5 」であり、R T 4 における小役 E 1 の単独当選となる置数は、合算で「 1 0 3 0 」であり、R T 4 における小役 E 2 の単独当選となる置数は、合算で「 3 1 0 」~「 3 7 0 」である。また、1 B B B は、設定差を有する条件装置が当選したときの当選役に設定されており、1 B B B の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定されることはない。

10

## 【 0 1 4 8 】

また、リプレイ D は、1 B B 作動中でのみ抽選される。さらにまた、リプレイ E は、R T 1 でのみ抽選される。詳細は後述するが、本実施形態では、1 B B B の作動終了後には、R T 1 に移行する。そして、この R T 1 においてリプレイ E に当選すると、有利区間を上乗せする（有利区間中に限る）。したがって、他の R T では出現しないように設定するため、R T 1 でのみリプレイ E を抽選する。さらに、小役 D 及び E 1 は、役物非作動時でのみ抽選され、役物作動時には抽選されない。一方、小役 F 及び G は、役物非作動時では抽選されず、役物作動時でのみ抽選される。

20

## 【 0 1 4 9 】

また、図 1 7 において、1 B B A の単独当選の置数の合計は「 3 0 」であるが、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行することに決定する置数「 2 0 」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「 1 0 」とに分けられている。すなわち、1 B B A の単独当選となった場合において、置数「 2 0 」の方に当選すると、当該遊技が通常区間であるときは、同時に有利区間の当選となる。これに対し、1 B B A の単独当選となった場合において、置数「 1 0 」の方に当選すると、有利区間の非当選となる。

## 【 0 1 5 0 】

また、有利区間中に 1 B B A に単独当選したときは、置数「 2 0 」の方でも「 1 0 」の方でも、有利区間を上乗せすることに決定する。同様に、小役 E 1 の単独当選となる置数は、合算で「 1 0 0 0 」であるが、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行することに決定する置数「 2 5 0 」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「 7 5 0 」とに分けられている。

30

## 【 0 1 5 1 】

なお、これに限らず、小役 E 1 の単独当選置数を 1 個の置数「 1 0 0 0 」(置数「 2 5 0 」と置数「 7 5 0 」とに分けない)とし、小役 E 1 に当選したときに、別途抽選により、有利区間に移行するか否かを決定してもよい。たとえば、25%の確率で有利区間に移行することに決定し、75%の確率で有利区間に移行することに決定しないことが挙げられる。このように、最初から有利区間に当選する置数と有利区間に当選しない置数とを設けてもよいが、置数自体は 1 つの値とし、その置数に当選したときには、有利区間に移行するか否かの抽選(2段階抽選)を行うようにしてもよい。また、上述したように、本実施形態では、R T 4 (内部中)のときは、有利区間に移行することに決定する場合はなく、有利区間を上乗せすることもない。したがって、小役 D 又は E 1 当選時であっても、R T 4 であるときは、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることもない(図 1 7 中、「\* 3」)。

40

## 【 0 1 5 2 】

図 1 8 において、1 B B B の単独当選、及び 1 B B B 及び小役 D の重複当選となったときは、いずれも、有利区間に関する決定を行わない。ただし、後述するように、1 B B B の作動終了後(R T 1 移行後)に、有利区間の上乗せの機会が設けられる。小役 E 2 は、1 B B B と重複当選する場合と、単独当選する場合とを有するが、いずれも、有利区間に

50

関する決定を行わない。これに対し、図 17 に示すように、小役 E 1 当選時には、小役 E 1 の単独当選及び 1 B B A との重複当選のいずれも、有利区間に関する決定が行われる場合がある。

【 0 1 5 3 】

また、図 18 に示すように、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群の各条件装置は、設定共通であるが、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間中において上乗せすることに決定しない。ただし、図 17 及び図 18 の例に限らず、これらリプレイの条件装置の当選時に、有利区間に移行することに決定（抽選を含む）したり、有利区間を上乗せすることに決定（抽選を含む）する場合を設けてもよい。あるいは、図 18 中、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群において、設定 1 と設定 6 とで置数をわずかに異ならせ（たとえば「1」異なるようにし）、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群については設定別としてもよい。

10

【 0 1 5 4 】

図 18 において、リプレイ A は、役物非作動時には、すべての R T において抽選される。また、リプレイ B 1 群は、R T 2 でのみ抽選される。さらにまた、リプレイ C 群は、R T 3 でのみ抽選される。小役 A、小役 B 群、小役 C 群は、いずれも、設定 1 と設定 6 とで設定差を有するものの、すべての R T において置数は同一である。

【 0 1 5 5 】

また、図 18 中、「特別役と小役」の表に示すように、設定 1 と設定 6 とでは、設定 6 の方が 1 B B 及び小役の当選確率が高く設定されている。したがって、この点において、設定 6 の方が設定 1 よりも有利となる。さらにまた、「リプレイ」の表に示すように、リプレイの当選確率は、R T 3 が最も高くなる。そして、有利区間では、基本的に R T 3 に滞在するように設定するので、押し順ベル当選時の指示機能の作動によりメダルを増加させるだけでなく、リプレイ入賞によりメダルの減りも少ない遊技状態となる。

20

【 0 1 5 6 】

また、小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群は、いずれも設定差を有する条件装置に設定されている。ここで、小役 A の設定 1 と設定 6 との置数差は「250」であり、小役 B 群（全体）の設定 1 と設定 6 との置数差は「240（20 × 12）」である。したがって、小役 A の方が小役 B 群よりも置数差が大きい。これにより、押し順に応じて入賞差を有さない小役 A の置数の方をより大きな値とすることで、設定値に応じた出玉率の差を確実に設けることができる。また、小役 A 当選時に入賞可能となる図柄の組合せと、小役 B 群当選時の押し順正解時に入賞可能となる図柄の組合せを、同一に設定しているので（後述）、小役 A の当選（入賞）回数をカウントすることで設定値を推測することはできない。

30

【 0 1 5 7 】

さらに、図 18 に示すように、小役 B 群に当選する確率の方が、小役 C 群に当選する確率よりも高く設定している。ここで、規定数 3 枚であるときの最大払出し枚数は 9 枚であり、有利区間中は、払出し枚数が 9 枚（規定数 3 枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも 1 回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも 1 回、小役 B 群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要がある。そこで、小役 B 群の当選確率を、小役 C 群の当選確率よりも高く設定しておくことで、1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の遊技回数期待値を少なくすることができる。

40

さらに、所定回数の遊技を実行したことで終了する有利区間であるにもかかわらず、所定回数の間に 1 度も小役 B 群に当選しなかったため、有利区間を終了できないといったことを少なくすることができる。

【 0 1 5 8 】

説明を図 1 に戻す。当選フラグ制御手段 62 は、役抽選手段 61 による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン/オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段 61 による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フ

50

ラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【 0 1 5 9 】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイ B 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ 0 1 及びリプレイ 0 2 の 2 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。同様に、非内部中遊技において、小役 B 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役 0 1、小役 0 3、小役 1 0、小役 1 1、小役 1 8、小役 1 9、及び小役 2 6 の 7 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

【 0 1 6 0 】

さらに、上述したように、1 B B 以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、今回遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。これに対し、1 B B の当選は持ち越されるので、今回遊技で 1 B B に当選し、当選した 1 B B に係る当選フラグが一旦オンになったときは、その 1 B B が入賞するまでオンの状態が維持され、その 1 B B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 1 6 1 】

また、たとえば役抽選手段 6 1 で 1 B B A 及び小役 D に重複当選したときは、1 B B A 及び小役 D に対応する小役 3 5 の当選フラグがオンとなり、当該遊技で双方の役が入賞する場合はないので、たとえば 1 B B A が入賞しなかったときは、小役 3 5 が入賞したか入賞しなかったかにかかわらず、1 B B A の当選フラグのオンは維持され、小役 3 5 の当選フラグはオフとなる。

【 0 1 6 2 】

さらにまた、たとえば役抽選手段 6 1 で、1 B B A に単独当選したときは、今回遊技では、1 B B A の当選フラグがオンとなり、今回遊技で 1 B B A が入賞しないときは、1 B B A の当選フラグのオンは維持される。さらに、次回遊技で、小役 A 1 に当選したときは、当選を持ち越している 1 B B A に加え、小役 0 1 の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、1 B B A が入賞しなかったときは、1 B B A の当選フラグのオンは維持され、小役 0 1 の当選フラグはオフとなる。

【 0 1 6 3 】

押し順指示番号選択手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による条件装置の抽選結果に基づいて、押し順指示番号の選択を行うものである。図 1 9 は、押し順指示番号テーブルを示す図である。なお、有利区間及び通常区間のいずれであっても、押し順指示番号選択手段 6 3 は、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよいが、これに限らず、たとえば有利区間中に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。このような場合は、通常区間中は、常に押し順指示番号は「A 0」となる。また、選択した押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信することができるのは、有利区間中に限られる（通常区間中に、押し順指示番号「A 0」を送信することは除く）。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段 6 3 により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信されることはない。本実施形態では、図 1 9 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。たとえばリプレイ A に対応する押し順指示番号は「A 0」であり、リプレイ C 3 に対応する押し順指示番号は「A 3」である。押し順指示番号は、「A 0」～「A 3」を備える。

【 0 1 6 4 】

図 2 0 は、押し順指示番号と、その押し順指示番号に対応する押し順、表示内容 1 及び 2 との関係を示す図である。押し順指示番号「A 0」は、遊技者に有利な押し順を有さない（押し順によって有利／不利が生じない、すなわち押し順不問である）。また、押し順指示番号「A 1」～「A 3」は、それぞれ、遊技者に有利な押し順を有している。たとえば、押し順指示番号「A 2」に対応する有利な押し順は、中第一停止である。

【 0 1 6 5 】

リプレイ B 群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ 0 2 を入賞させる押

10

20

30

40

50

し順（RTを昇格させる押し順）に設定されている。また、リプレイC群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ01を入賞させる（RTを維持する）押し順に設定されている。同様に、小役B群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役01（9枚）を入賞させる押し順に設定されている。また、小役C群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役02（3枚）を入賞させる押し順に設定されている。

#### 【0166】

また、図20において、「表示内容1」は、指示機能の作動（メイン制御基板50の制御）により表示される内容を示し、本実施形態では、獲得数表示LED78に表示する押し順指示情報を表示している。本実施形態では、押し順指示番号の「A」及び「0」～「3」は、それぞれ、LED（7セグ）の「＝」及び「0」～「3」の表示に対応する。「＝」を表示するときは、7セグのうち、図4中、セグメントD及びGを点灯させる（後述する図26参照）。また、押し順指示番号「A0」のときは、表示なし（いずれのセグメントも点灯させない）でもよい。

#### 【0167】

さらにまた、「表示内容2」は、サブ制御基板80の制御により表示される内容を示し、本実施形態では、画像表示装置23に表示する正解押し順である。なお、「指示機能の作動」は、メイン制御基板50による獲得数表示LED78を用いた表示を意味するものであり、サブ制御基板80の制御による表示は、本願発明の「指示機能の作動」には含まれない。たとえば、有利区間中において入賞及びリプレイ条件装置「11」に当選したときは、押し順指示番号「A1」が選択され、指示機能の作動により、獲得数表示LED78には「＝1」と表示される。また、画像表示装置23には、たとえば「1」等、左第一停止であることを遊技者が理解できる内容を画像表示する。

#### 【0168】

図19において、小役A当選時の押し順指示番号（\*1）は、以下の通りである。小役A当選時は、押し順不問で小役01が入賞するので、有利な押し順は存在しない。しかし、有利区間中は、ダミーの押し順指示番号として、「A1」～「A3」のいずれかを選択する。選択率は、それぞれ「1/3」である。このように設定することで、有利区間中の小役A当選時は、指示機能を作動させ、押し順指示情報を表示する。これにより、遊技者は、当該遊技では、小役Aに当選したのか、小役B群に当選したのか、判別することができない。このように設定するのは、以下の理由による。

#### 【0169】

図18に示すように、小役Aの当選確率（置数）は、設定1よりも設定6の方が高い。したがって、有利区間中に、指示機能が作動しない遊技で小役01が入賞した回数をカウントすることで、設定値を推測することが可能となってしまう。このような攻略を回避するために、有利区間中における小役A当選時には、指示機能を作動させて、ダミーの押し順指示情報を表示することとしている。もちろん、指示機能を作動させた遊技で小役01が入賞した回数をカウントすることで、設定値を推測することができないわけではないが、指示機能を作動させない遊技で小役01が入賞した回数をカウントして設定値を推測するときよりも、多くの試行回数が必要となる。

#### 【0170】

さらにまた、図19中、小役E1及びE2当選時の押し順指示情報（\*2）は、以下の通りである。図17に示すように、有利区間中の小役E1当選時は、有利区間の上乗せを行う。しかし、上述したように、有利区間中に1BBに当選し、内部中となったときは、有利区間の上乗せを行わない。このため、有利区間かつ内部中（有利区間の上乗せを行わない遊技区間中）に、小役E1に当選し、小役E1に対応する図柄の組合せ（有利区間の上乗せを期待させる図柄の組合せである中段チェリー）が停止すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうおそれがある。そこで、有利区間かつ内部中に小役E1に当選したときは、押し順指示番号「A3」を選択し、指示機能を作動させ、「右第一停止」を表示する。

#### 【0171】

小役 E 1 当選時に右第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作したときは、図 1 6 に示すように、いわゆる中段チェリーは停止しない。これにより、小役 E 1 の当選を気づきにくくする。なお、小役 E 1 当選時に入賞可能となる小役 3 6 又は 3 8 は、いずれも払出し枚数は 2 枚であるので、右第一停止を指示しても、遊技者に不利になることはない。

【 0 1 7 2 】

さらに、有利区間は、上述したように、上限遊技回数が設定されており、本実施形態では 1 5 0 0 ゲーム以内に設定されている。したがって、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、有利区間の開始からの遊技回数が 1 5 0 0 ゲームに到達したときは、無条件で有利区間を強制終了する。このような遊技性を有する場合において、たとえば有利区間の 1 5 0 0 ゲームに近いときに小役 E 1 に当選し、中段チェリーを表示すると、遊技者は、有利区間の上乗せを期待してしまう。そこで、本実施形態では、有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となった以降は、小役 E 1 に当選しても、内部中での当選時と同様に、中段チェリーを表示させないようにするために、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。

【 0 1 7 3 】

なお、小役 E 2 当選時は、図 1 8 に示すように、有利区間に関する決定を行わない。しかし、小役 E 2 当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作すると、中段チェリーが表示される場合がある。そこで、内部中や有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となったときに、中段チェリーが表示されると、遊技者に誤解を与えるおそれがあることから、この場合にも、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。ただし、これに限らず、小役 E 2 当選時は、そもそも有利区間に関する決定を行わないのであるから、上記のような指示機能の作動を行わず、中段チェリーを表示可能としてもよい。

【 0 1 7 4 】

図 1 において、演出グループ番号選択手段 6 4 は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板 8 0 に送信するための番号を選択するものである。条件装置の抽選を行った結果、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 には送信しない。これにより、サブ制御基板 8 0 側では、今回遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号を知ることができない。

【 0 1 7 5 】

一方、メイン制御基板 5 0 側では、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を予め決めておく。そして、条件装置の抽選後、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、今回遊技で選択された演出グループ番号を受信すると、その演出グループ番号に対応する演出を選択し、出力することが可能となる。

【 0 1 7 6 】

図 2 1 は、演出グループ番号テーブルを示す図である。本実施形態では、図 2 1 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の演出グループ番号を備える。たとえば小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号は、「 5 」と定められている。小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号を、それぞれ「 5 」、「 6 」、「 7 」のように、異なるものとしてもよい。

【 0 1 7 7 】

したがって、メイン制御基板 5 0 は、条件装置の抽選の結果、小役 A、小役 B 群又は小役 C 群に当選すると、演出グループ番号として「 5 」を選択する。そして、選択した演出グループ番号「 5 」の情報をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、演出グループ番号が「 5 」であ

るという情報を受信すると、今回遊技では、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれかに当選したことを知ることができる。これにより、ベルの当選演出を出力することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 8 】

しかし、サブ制御基板 8 0 は、演出グループ番号「 5 」に当選した旨の情報を受信しても、当該遊技でたとえば小役 B 群のいずれかに当選しているときであっても、正解押し順を知ることはできない。そして、本実施形態では、正解押し順に対応する押し順指示番号は、有利区間中はサブ制御基板 8 0 に送信するが、通常区間や待機区間中には送信しない。したがって、有利区間中には、サブ制御基板 8 0 は、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群に当選した旨及び押し順指示番号に対応する正解押し順を演出として出力することができる。これに対し、通常区間や待機区間中では、サブ制御基板 8 0 は、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれか（ベル）に当選した旨の演出にとどまり、正解押し順を演出として出力することはできない。

10

## 【 0 1 7 9 】

また、同一の押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信されたとしても、演出グループ番号が異なることにより、異なる演出を出力することができる。たとえば、リプレイ B 1 に当選したときの押し順指示番号は「 A 1」（左第一）であり、小役 C 1 に当選したときの押し順指示番号は「 A 1」（左第一）であるので、いずれも、同一の押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信される。

## 【 0 1 8 0 】

しかし、リプレイ B 1 に当選したときは演出グループ番号「 2 」が送信され、小役 C 1 に当選したときは演出グループ番号「 5 」が送信される。このため、演出グループ番号「 2 」が送信されたときは、たとえばリプレイを示す青色を用いて正解押し順を報知することが可能となり、演出グループ番号「 5 」が送信されたときは、たとえばベルを示す黄色を用いて正解押し順を報知することが可能となる。

20

## 【 0 1 8 1 】

図 1 において、リール制御手段 6 5 は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべて（ 3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御する。さらに、リール制御手段 6 5 は、役抽選手段 6 1 により条件装置の抽選が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン / オフを参照して、当選フラグのオン / オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御する。

30

## 【 0 1 8 2 】

たとえば、リール制御手段 6 5 は、少なくとも 1 つの当選フラグがオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

## 【 0 1 8 3 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間又はリール 3 1 の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。本実施形態では、リール 3 1 は、定速時は 1 分間で約 8 0 回転する速度で回転される。そして、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 を停止させるまでの時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からリール 3 1 が停止するまでの最大移動コマ数が 4 コマに設定されている。

40

## 【 0 1 8 4 】

たとえば図 5 において、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ」が左下段（有効ライン上）に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その 4 コマ先、すなわち 5

50

番の「ベル B」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1 番（ビタ止め）～ 5 番（4 コマスベリ）の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

【0185】

ただし、上記に限らず、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動コマ数を 4 コマに設定することも可能である。この場合には、たとえば、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ」が左下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その次の図柄、すなわち 2 番の「blank」から、その 4 コマ先の図柄である 6 番の「リプレイ」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、2 番～ 6 番の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。なお、以下の説明では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動コマ数を 4 コマとして説明する。

10

【0186】

まず、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

【0187】

すなわち、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 を停止させるまでの間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

20

【0188】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順や、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

30

【0189】

さらに、リール制御手段 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段 6 5 は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出する。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号がリール制御手段 6 5 に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段 6 5 は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を実行する。

【0190】

さらに、リール制御手段 6 5 は、条件装置ごとに停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば 1 番の図柄（左リール 3 1 であれば「リプレイ」）が左下段（有効ライン上）を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何コマスベリで）、何番の図柄を左下段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

40

【0191】

ここで、本実施形態における図柄配列について説明する。まず、図 5 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「リプレイ」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これに

50

より、すべてのリール 3 1 の「リプレイ」は、「PB = 1」配置である。同様に、左リール 3 1 では、「ベル A」又は「ベル B」のいずれか一方が 5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、これら 2 図柄合算で「PB = 1」配置である。また、中リール 3 1 では、「ベル C」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、中リール 3 1 の「ベル C」は「PB = 1」配置である。さらにまた、右リール 3 1 では、「ベル A」又は「ベル B」いずれか一方が 5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、これら 2 図柄合算で「PB = 1」配置である。

#### 【0192】

さらに、右リール 3 1 において、「チェリー」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、右リール 3 1 の「チェリー」は、「PB = 1」配置である。また、左リール 3 1 には、「黒 7」又は「スイカ」のいずれか一方が 5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、これら 2 図柄合算で「PB = 1」配置である。同様に、中リール 3 1 には、「青 7」又は「チェリー」のいずれか一方が 5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、これら 2 図柄合算で「PB = 1」配置である。さらに同様に、右リール 3 1 には、「黒 7」、「青 7」、「blank」、又は「赤 7」のいずれか 1 つが 5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、これら 4 図柄合算で「PB = 1」配置である。

#### 【0193】

これに対し、左リール 3 1 において、「チェリー」は、3 番、8 番、13 番に配置されているので、「PB = 1」配置ではない。同様に、「スイカ」については、左及び中リール 3 1 は「PB = 1」配置であり、右リール 3 1 は「PB = 1」配置である。

#### 【0194】

以下、各条件装置に対応する停止位置決定テーブルについて、上述した図 1 3 ~ 図 1 6 に基づき、説明する。最初に、入賞及びリプレイ条件装置当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。非当選テーブルは、役の非当選時の遊技で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

#### 【0195】

リプレイ A テーブルは、リプレイ A 当選（リプレイ 0 1 の単独当選）時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ 0 1、及び後述するリプレイ 0 2 ~ 0 6 に係る各リール 3 1 の図柄は、すべてのリール 3 1 において、「PB = 1」配置である。したがって、リプレイの当選時には常に当選したリプレイ（複数のリプレイが重複当選しているときは、重複当選しているいずれかのリプレイ）が常に入賞する。

#### 【0196】

リプレイ B 1 テーブルは、リプレイ B 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）はリプレイ 0 2 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように（図 1 3 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

#### 【0197】

まず、リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、左下段に「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（上述したように「PB = 1」）。この場合、左上段には「リプレイ」が停止する。次に、中第二停止時には、中中段に「リプレイ」を停止させる。そして、右第三停止時には「チェリー」を右上段に停止させる。この場合、右下段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「黒 7 / スイカ」 - 「リプレイ」 - 「チェリー」が停止して、リプレイ 0 2 の入賞となる。さらに、「左上段」 - 「中中段」 - 「右下段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

#### 【0198】

これに対し、リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「青 7」又は「チェリー」を中中段に停止させる（「PB = 1」）。この場合、中上段には「



リプレイ」が停止する。その後、左リール 3 1 の停止時には左下段に「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（「PB = 1」）。このときは、上述したように、左上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール 3 1 の停止時には、右上段に「リプレイ」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上に「黒 7 / スイカ」 - 「青 7 / チェリー」 - 「リプレイ」が停止して、リプレイ 0 1 の入賞となる。さらに、「左上段」 - 「中上段」 - 「右上段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

#### 【0199】

リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらに、リプレイ B 2 当選時のリプレイ B 2 テーブル、リプレイ B 3 当選時のリプレイ B 3 テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ 0 2 を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ 0 1 を入賞させる。

#### 【0200】

リプレイ C 1 テーブルは、リプレイ C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）はリプレイ 0 1 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、リプレイ 0 3 を有効ラインに停止させるように（図 13 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

#### 【0201】

まず、リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時にリプレイ 0 1 を有効ラインに停止させる制御については、上記リプレイ B 1 テーブルと同様であるので、説明を割愛する。また、リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「リプレイ」を中中段に停止させる（「PB = 1」）。その後、左リール 3 1 の停止時には左下段に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。この場合、左中段には「リプレイ」が停止する。また、右リール 3 1 の停止時には、右上段に「スイカ」を停止させる（「PB = 1」）。この場合、右中段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「ベル A / ベル B」 - 「リプレイ」 - 「スイカ」が停止して、リプレイ 0 3 の入賞となる。さらに、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

#### 【0202】

リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらにまた、リプレイ C 2 当選時のリプレイ C 2 テーブル、リプレイ C 3 当選時のリプレイ C 3 テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ 0 1 を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ 0 3 を入賞させる。

#### 【0203】

リプレイ D テーブルは、リプレイ D 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 6 を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ 0 6 は、「PB = 1」である。また、リプレイ E テーブルは、リプレイ E 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 4 又は 0 5 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。この場合には、「PB = 1」で、リプレイ 0 4 又は 0 5 のいずれかを停止させることができる。

#### 【0204】

小役 A テーブルは、小役 A 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 0 1 を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 0 1 の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」であり、全リール 3 1 において「PB = 1」である。また、左下段に「黒 7 / スイカ」が停止すると、左中段には「ベル A / ベル B」が停止する。さらにまた右上段に「リプレイ」が停止すると、右中段には「ベル A / ベル B」が停止する。よって、小役 0 1 の入賞時は、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」に、「ベ

10

20

30

40

50

ル A / ベル B」 - 「ベル C」 - 「ベル A / ベル B」が停止する。

【 0 2 0 5 】

小役 B 1 テーブルは、小役 B 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役 0 1 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる 1 枚役（小役 B 1 当選時のときは、小役 0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6 のいずれか）を有効ラインに停止させるか、又はパターン図柄 0 1 ~ 0 3 のいずれかを停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 0 6 】

小役 B 1 テーブルが用いられた遊技における左第一停止時（押し順正解時）は、小役 A テーブルと同様であるので、説明を割愛する。なお、以下の小役 B 2 テーブル ~ 小役 B 1 2 テーブルが用いられたときも、押し順正解時には、小役 A テーブルと同様の停止制御を行う。これにより、小役 A 当選時、及び小役 B 群当選時における押し順正解時は、常に、小役 0 1 が入賞し、かつ、「左中段」 - 「中段」 - 「右中段」に、「ベル A / ベル B」 - 「ベル C」 - 「ベル A / ベル B」が停止する。よって、指示機能を作動させない遊技において小役 0 1 が入賞しても、小役 A の当選であるのか、又は小役 B 群当選時の押し順正解時であるのかは、遊技者にはわからない。

【 0 2 0 7 】

また、有利区間中においても、小役 A 当選時には、上述したようにダミーで指示機能を作動させれば、小役 A の当選であるのか、小役 B 群の当選であるのかは、遊技者にはわからない。上述したように、本実施形態では、小役 A の当選置数には設定差を有することから、小役 A の入賞回数をカウントすることにより、設定値を推測することが可能となる。しかし、小役 A 当選時と小役 B 群当選時の押し順正解時とで、停止出目を同一にしておけば、小役 A の入賞回数のみをカウントすることはできなくなるので、設定値を推測することができなくなる。

【 0 2 0 8 】

また、小役 B 1 テーブルが用いられた遊技において、より具体的には、以下のような停止制御を実行する。まず、小役 B 1 当選時は、図 1 4 に示すように、小役 0 1、0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6 の 7 個の当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リブレイ」（9 枚） 小役 0 3：「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（1 枚） 小役 1 0：「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（1 枚） 小役 1 1：「ベル C」 - 「ベル A」 - 「青 7」（1 枚） 小役 1 8：「赤 7」 - 「ベル B」 - 「赤 7」（1 枚） 小役 1 9：「ベル C」 - 「青 7」 - 「ベル A」（1 枚） 小役 2 6：「赤 7」 - 「赤 7」 - 「ベル B」（1 枚）

【 0 2 0 9 】

そして、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール 3 1 の停止制御として、以下の方法が挙げられる。第 1 優先として、当選している図柄の組合せを構成する（当該リール 3 1 の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール 3 1 を停止させる。

【 0 2 1 0 】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第 1 優先を採用することができないとき）は、第 2 優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール 3 1 を停止制御する。ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール 3 1 の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。このため、小役 B 群当選時には、小役 0 1 が払出し枚数の最も多い（9 枚の）図柄の組合せに相当する。一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール 3 1 の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【 0 2 1 1 】

たとえば、小役 B 1 に当選し、中第一停止であるとき、当選している役に係る中リール 3 1 のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。当選している小役の中リール 3 1 の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは 1 本であるので、1 種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

#### 【0212】

したがって、小役 B 群当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール 3 1 を停止制御する。そして本実施形態では、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール 3 1 を停止制御する。個数優先によりリールを停止制御すると、小役 0 1 ( 9 枚役 ) は入賞せずに 1 枚役が入賞可能となるように ( 取りこぼす場合を有するように ) 構成されている。このように、特定の押し順 ( 本実施形態における正解押し順 ) では枚数優先を行い、他の押し順 ( 本実施形態における不正解押し順 ) では個数優先を行う等、ストップスイッチ 4 2 の操作態様に応じて枚数優先又は個数優先を行う。

10

#### 【0213】

上記の例において、中第一停止時 ( 押し順不正解時 ) に個数優先を行うときは、「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ 2 個となって最大となる。たとえば中リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させれば、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。中リール 3 1 の「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、中リール 3 1 の停止時には、常に「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを停止させることができる。ここで、中リール 3 1 の停止時に、「ベル A」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。

20

#### 【0214】

次に、左リール 3 1 を停止させるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることを優先する。図 5 に示すように、左リール 3 1 において、「ベル A」は 15 番及び 0 番に配置されており、「ベル C」は、18 番に配置されている。このため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 11 番 ~ 19 番及び 0 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができ、1 番 ~ 10 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができない。

#### 【0215】

よって、無作為に ( 特定の図柄を狙わずに ) 左リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」又は「ベル C」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「ベル C」を停止させることなく「ベル A」を停止させることができるため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 11 番 ~ 19 番及び 0 番であるときは、常に「ベル A」を有効ラインに停止させる。なお、このように、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させるのは、第三停止時に当選役のとりこぼしとなったときは、後述するパターン図柄を表示できるようにするためである ( 左リール 3 1 の停止時に「ベル C」を停止させるとパターン図柄を表示できないためである ) 。

30

#### 【0216】

一方、左リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図 12 に示すように、中リール 3 1 の図柄が「ベル A」であるパターン図柄のうち、左リール 3 1 の図柄は、「黒 7」又は「スイカ」である。左リール 3 1 の「黒 7」又は「スイカ」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

40

#### 【0217】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」となるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。図 5 に示すように、「

50

ベル A」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 42 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 4 番～13 番の範囲であれば「ベル A」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル A」を停止させることができない。よって、無作為に右リール 31 を停止させたときは、「1/2」の確率で、「ベル A」が有効ラインに停止する。右リール 31 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させたときは、「ベル A」-「ベル A」-「ベル A」となり、小役 03 の入賞となる。

#### 【0218】

一方、「ベル A」-「ベル A」-「回転中」である場合において、右リール 31 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベル A」-「ベル A」-「チェリー」となり、パターン図柄 03 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」-「ベル A」-「回転中」の場合において、右リール 31 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」-「ベル A」-「ベル A / ベル B」となり、パターン図柄 01 が停止する。

#### 【0219】

次に、小役 B1 当選時の中第一停止時（押し順不正解時）に、有効ラインに「ベル B」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 10 又は 18 が入賞可能となる。

次に、左リール 31 を停止させるときは、小役 10 又は 18 に係る図柄である「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることを優先する。図 5 に示すように、左リール 31 において、「ベル B」は 5 番及び 10 番に配置されており、「赤 7」は、7 番に配置されている。このため、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間の左リール 31 の図柄が 1 番～10 番であるときは、「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることができ、それ以外であるときは、「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることができない。

#### 【0220】

よって、無作為に（特定の図柄を狙わずに）に左リール 31 を停止させたときは、「1/2」の確率で、「ベル B」又は「赤 7」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「赤 7」を停止させることなく「ベル B」を停止させることができるため、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間の左リール 31 の図柄が 1 番～10 番であるときは、常に「ベル B」を有効ラインに停止させる。

#### 【0221】

一方、左リール 31 の停止時に「ベル B」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図 12 に示すように、中リール 31 の図柄が「ベル B」であるパターン図柄は、「黒 7」又は「スイカ」である。左リール 31 の「黒 7」又は「スイカ」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

#### 【0222】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベル B」-「ベル B」-「回転中」となるか、又は「黒 7 / スイカ」-「ベル B」-「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベル B」-「ベル B」-「回転中」であるときは、右リール 31 の停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。図 5 に示すように、「ベル B」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 42 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 14 番～18 番、又は 19 番～3 番の範囲であれば「ベル B」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル B」を停止させることができない。よって、無作為に右リール 31 を停止させたときは、「1/2」の確率で、「ベル B」が有効ラインに停止する。右リール 31 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させたときは、「ベル B」-「ベル B」-「ベル B」となり、小役 10 の入賞となる。

#### 【0223】

一方、「ベル B」-「ベル B」-「回転中」である場合において、右リール 31 の停止時

10

20

30

40

50

に有効ラインに「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「チェリー」となり、パターン図柄 03 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」の場合において、右リール 31 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「ベル A / ベル B」となり、パターン図柄 01 が停止する。

#### 【0224】

以上より、小役 B1 当選時における中第一停止時に、中リール 31 は、「PB = 1」で 1 枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール 31 は、いずれも「1 / 2」の確率で 1 枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1 枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役 B1 当選時における中第一停止時（押し順不正解時）は、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（小役 03）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（小役 10）のいずれかとなる。

#### 【0225】

次に、小役 B1 当選時において、右第一停止時の場合について説明する。右リール 31 の停止時に個数優先を行うときは、「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ 2 個となって最大となる。たとえば右リール 31 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させれば、小役 03 又は 19 が入賞可能となる。右リール 31 の「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、右リール 31 の停止時には、常に「ベル A」又は「ベル B」を停止させることができる。まず、右リール 31 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 03 又は 19 が入賞可能となる。

#### 【0226】

次に、左リール 31 を停止させるときは、小役 03 又は 19 に係る図柄である「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、上記と同様に、「ベル A」の停止を優先する。「ベル A」は、「1 / 2」の確率で停止させることができる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。

#### 【0227】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となる。さらに、中第三停止前に、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」である場合において、中リール 31 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。図 5 に示すように、「ベル A」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 42 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 5 番 ~ 14 番の範囲であれば「ベル A」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル A」を停止させることができない。よって、無作為に中リール 31 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」が有効ラインに停止する。中リール 31 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させたときは、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」となり、小役 03 の入賞となる。

#### 【0228】

一方、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」である場合において、中リール 31 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させることができないときは、「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 02 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」の場合において、中リール 31 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 01 が停止す

10

20

30

40

50

る。

【 0 2 2 9 】

また、右リール 3 1 の第一停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 1 0 又は 2 6 が入賞可能となる。次に、左リール 3 1 を停止させるときは、小役 1 0 又は 2 6 に係る図柄である「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、「ベル B」の停止を優先する。「ベル B」は、「1 / 2」の確率で停止させることができる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。

【 0 2 3 0 】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となる。さらに、中第三停止前に、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」である場合において、中リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。ここで、無作為に中リール 3 1 を停止させたとときは、「1 / 2」の確率で、「ベル B」が有効ラインに停止する。中リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させたとときは、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」となり、小役 1 0 の入賞となる。

【 0 2 3 1 】

一方、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」である場合において、中リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 2 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」の場合において、中リール 3 1 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 3 2 】

以上より、小役 B 1 当選時における右第一停止時に、右リール 3 1 は、「PB = 1」で 1 枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール 3 1 は、いずれも「1 / 2」の確率で 1 枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1 枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役 B 1 当選時における右第一停止時（押し順不正解時）は、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（小役 0 3）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（小役 1 0）のいずれかとなる。この入賞率及びパターン図柄の停止率は、中第一停止時と同様である。よって、小役 B 1 当選時に、左第一停止時（押し順正解時）には、「PB = 1」で小役 0 1 が入賞する。一方、中又は右第一停止時（押し順不正解時）には、いずれも、「1 / 4」の確率で 1 枚役が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。

【 0 2 3 3 】

小役 B 2 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 2 テーブルが設けられている。小役 B 2 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 4：「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（1 枚）小役 0 9：「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（1 枚）小役 1 2：「ベル C」 - 「ベル A」 - 「赤 7」（1 枚）小役 1 7：「赤 7」 - 「ベル B」 - 「青 7」（1 枚）小役 2 0：「ベル C」 - 「青 7」 - 「ベル B」（1 枚）小役 2 5：「赤 7」 - 「赤 7」 - 「ベル A」（1 枚）である。

【 0 2 3 4 】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたととき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「ベル C」を停止可能であるときは「ベル A」を停止可能であるので、「ベル C」を停止させずに「ベル

10

20

30

40

50

A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

【 0 2 3 5 】

「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 4 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」

又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

10

【 0 2 3 6 】

次に、中第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「赤 7」を停止可能であるときは「ベル B」を停止可能であるので、「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」のいずれかとなる。

【 0 2 3 7 】

「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 9 の入賞となる。また、右停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

20

【 0 2 3 8 】

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「赤 7」を停止可能であるときは「ベル B」を停止可能であるので、「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

30

【 0 2 3 9 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 9 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 4 0 】

次に、右第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「ベル C」を停止可能であるときは「ベル A」を停止可能であるので、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」のいずれかとなる。

40

【 0 2 4 1 】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 4 の入賞となる。また、中停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる

50

。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

#### 【 0 2 4 2 】

以上より、小役 B 2 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（小役 0 4）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（小役 0 9）のいずれかとなる。

#### 【 0 2 4 3 】

小役 B 3 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 3 テーブルが設けられている。小役 B 3 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 5：「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（1 枚）小役 0 8：「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（1 枚）小役 1 3：「ベル C」 - 「ベル B」 - 「青 7」（1 枚）小役 1 6：「赤 7」 - 「ベル A」 - 「赤 7」（1 枚）小役 2 1：「ベル C」 - 「赤 7」 - 「ベル A」（1 枚）小役 2 4：「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル B」（1 枚）である。

#### 【 0 2 4 4 】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

#### 【 0 2 4 5 】

「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 8 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

#### 【 0 2 4 6 】

次に、中第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」のいずれかとなる。

#### 【 0 2 4 7 】

「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 5 の入賞となる。また、右停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

#### 【 0 2 4 8 】

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」

10

20

30

40

50



」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【 0 2 4 9 】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 5 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 5 0 】

次に、右第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」のいずれかとなる。

10

【 0 2 5 1 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 8 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

20

【 0 2 5 2 】

以上より、小役 B 3 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞  
パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（小役 0 5）「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（小役 0 8）のいずれかとなる。

【 0 2 5 3 】

小役 B 4 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 4 テーブルが設けられている。小役 B 4 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 6：「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（1 枚）小役 0 7：「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（1 枚）小役 1 4：「ベル C」 - 「ベル B」 - 「赤 7」（1 枚）小役 1 5：「赤 7」 - 「ベル A」 - 「青 7」（1 枚）小役 2 2：「ベル C」 - 「赤 7」 - 「ベル B」（1 枚）小役 2 3：「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル A」（1 枚）である。

30

【 0 2 5 4 】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先するが、ここでは、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

40

【 0 2 5 5 】

「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 7 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 5 6 】

50

次に、中第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」-「ベルＢ」-「回転中」、又は「黒７／スイカ」-「ベルＢ」-「回転中」のいずれかとなる。

#### 【０２５７】

「ベルＡ」-「ベルＢ」-「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０６の入賞となる。また、右停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。一方、「黒７／スイカ」-「ベルＢ」-「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

10

#### 【０２５８】

次に、小役Ｂ４当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベルＡ」を停止させたとき、左停止時は、「ベルＢ」又は「赤７」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＢ」を停止させる。また、「ベルＢ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＢ」-「回転中」-「ベルＡ」、又は「黒７／スイカ」-「回転中」-「ベルＡ」のいずれかとなる。

20

#### 【０２５９】

「ベルＢ」-「回転中」-「ベルＡ」であるときは、中停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０７の入賞となる。また、中停止時に「ベルＡ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。一方、「黒７／スイカ」-「回転中」-「ベルＡ」となったときに、中停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

#### 【０２６０】

次に、右第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」-「回転中」-「ベルＢ」、又は「黒７／スイカ」-「回転中」-「ベルＢ」のいずれかとなる。

30

#### 【０２６１】

「ベルＡ」-「回転中」-「ベルＢ」であるときは、中停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０６の入賞となる。また、中停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。一方、「黒７／スイカ」-「回転中」-「ベルＢ」となったときは、中停止時に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

40

#### 【０２６２】

以上より、小役Ｂ４当選時において、押し順不正解時には、１枚役：１／４の確率で入賞パターン図柄：３／４の確率で停止となる。さらに、１枚役の入賞時には、「ベルＡ」-「ベルＢ」-「ベルＢ」（小役０６）「ベルＢ」-「ベルＡ」-「ベルＡ」（小役０７）のいずれかとなる。

#### 【０２６３】

以下、小役Ｂ５～Ｂ１２当選時におけるそれぞれの小役Ｂ５テーブル～小役Ｂ１２テーブルについては、詳細な説明を割愛し、その概要のみを説明する。小役Ｂ５当選時に用いられる小役Ｂ５テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０３又は小役１０が入賞し、「３／４

50

」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。また、小役 B 6 当選時に用いられる小役 B 6 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

#### 【0264】

さらにまた、小役 B 7 当選時に用いられる小役 B 7 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。さらに、小役 B 8 当選時に用いられる小役 B 8 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

#### 【0265】

小役 B 9 当選時に用いられる小役 B 9 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 3 又は小役 1 0 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。また、小役 B 1 0 当選時に用いられる小役 B 1 0 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

#### 【0266】

さらにまた、小役 B 1 1 当選時に用いられる小役 B 1 1 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。さらに、小役 B 1 2 当選時に用いられる小役 B 1 2 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

#### 【0267】

以上より明らかであるが、小役 B 群の当選時における押し順不正解時において、入賞可能となる 1 枚役は、小役 0 3 ~ 小役 1 0 である。したがって、各条件装置に含まれる上記以外の小役は入賞しない。このように設定したのは、後述する小役 C 群当選時に入賞可能となる 1 枚役と関係する。

#### 【0268】

小役 C 1 テーブルは、小役 C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役 0 2 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる 1 枚役（小役 C 1 当選時のときは、小役 0 3 ~ 1 0 のいずれか）を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

#### 【0269】

小役 C 1（後述する小役 C 2 及び C 3 も同様）当選時において、押し順正解時には、小役 B 群当選時と同様に、枚数優先により、小役 0 2（3 枚役）を入賞させるように制御する。小役 0 2 に対応する図柄の組合せは、図 7 に示すように、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「スイカ」であり、全リール 3 1 で「PB = 1」である。よって、押し順正解時には常に小役 0 2 を入賞させることができる。

## 【 0 2 7 0 】

また、小役 C 1 当選時において、押し順不正解時（中又は右第一停止時）には、個数優先により、1 枚役（小役 0 3 ～ 1 0）を入賞させるように制御する。ここで、小役 0 3 ～ 1 0 の図柄の組合せは、図 8 に示すように、各リール 3 1 とともに、「ベル A」又は「ベル B」の図柄の組合せである。さらに、小役 0 3 ～ 1 0 の図柄の組合せのうち、いずれのリール 3 1 でも、「ベル A」が 4 個、「ベル B」が 4 個であり、「ベル A」又は「ベル B」のいずれを停止させても個数優先の条件を満たす。特に、小役 C 2 及び小役 C 3 当選時には、それぞれ小役 2 1 及び小役 2 2 を含むが、これらの小役が当選役に含まれても、個数優先となる図柄の種類に変化はない。また、すべてのリール 3 1 において、「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「PB = 1」である。よって、常に、小役 0 3 ～ 1 0 のいずれかを入賞させることができる。

10

## 【 0 2 7 1 】

以上より、小役 C 1 当選時において、押し順正解時は小役 0 2（3 枚役）が入賞し（「PB = 1」）、押し順不正解時は小役 0 3 ～ 1 0 のいずれか（1 枚役）が入賞し（「PB = 1」）、小役 B 群当選時のようなとりこぼし（パターン図柄の停止）は発生しない。

## 【 0 2 7 2 】

小役 C 2 当選時及び小役 C 3 当選時にそれぞれ用いられる小役 C 2 テーブル、及び小役 C 3 テーブルについても、小役 C 1 テーブルと同様である。図 1 6 に示すように、小役 C 2 当選時は中第一停止が正解押し順となり、小役 C 3 当選時は右第一停止が正解押し順となる。小役 0 2、又は小役 0 3 ～ 1 0 を入賞させる停止制御については小役 C 1 当選時と同様であるので、説明を割愛する。

20

## 【 0 2 7 3 】

よって、小役 B 群当選時の押し順不正解時に停止可能となる 1 枚役（小役 0 3 ～ 1 0）と、小役 C 群当選時の押し順不正解時に停止可能となる 1 枚役（小役 0 3 ～ 1 0）は、同一となる。これにより、小役 0 3 ～ 1 0 の入賞を見ただけでは、当該遊技で小役 B 群又は小役 C 群のいずれに当選したかを判断することができないようになっている。

## 【 0 2 7 4 】

小役 D テーブルは、小役 D 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において小役 3 5 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 D テーブルでは、ストップスイッチ 4 2 の押し順は関係しない。小役 3 5 の図柄の組合せは、図 9 に示すように、「スイカ」揃いである。「スイカ」は、左及び中リール 3 1 では「PB = 1」配置、右リール 3 1 では「PB = 1」配置である。したがって、小役 D テーブルが用いられた遊技において、左及び中リール 3 1 では、「スイカ」が有効ラインに停止するタイミングでストップスイッチ 4 2 を操作すれば「スイカ」が有効ラインに停止するが、「スイカ」が有効ラインに停止しないタイミングでストップスイッチ 4 2 を操作したときは「スイカ」は有効ラインに停止せず、小役 3 5 のとりこぼしとなる。

30

## 【 0 2 7 5 】

小役 E 1 テーブルは、小役 E 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 6 又は 3 8 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。ここで、図 1 6 に示すように、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、いわゆる中段チェリーの停止形となるように（左中段に「チェリー」が停止するように）リール 3 1 の停止位置を定めている。これに対し、右第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中段チェリーが停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

40

## 【 0 2 7 6 】

なお、小役 E 1 の当選には、小役 3 6 及び 3 8 を含む（さらに、後述する小役 E 2 当選時には小役 3 7 を含む）が、これらの小役はいずれも 2 枚役であるので、上述した個数 / 枚数優先は適用されず、予め定めた任意の停止制御によってリール 3 1 を停止させることができる。このため、左又は中第一停止時には小役 3 6 の入賞を優先するように制御し、右第一停止時には小役 3 8 の入賞を優先するように制御する。

50

## 【0277】

図5において、左リール31の「チェリー」は、3番、8番、13番である（「PB = 1」）。そして、左中段に「チェリー」を停止させたとき、左下段である有効ラインには、「ブランク」又は「赤7」が停止する。よって、この場合には、左リール31については小役36に係る図柄を停止させたこととなる。

## 【0278】

たとえば、左第一停止時に7番の「赤7」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」停止）は、中リール31の停止時は「青7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ（「PB = 1」）、右リール31の停止時は、「黒7」、「青7」、「赤7」、又は「ブランク」のいずれか（4図柄合算で「PB = 1」）を有効ラインに停止させる。これにより、小役36の入賞となる。また、左リール31の停止時に2番又は12番の「ブランク」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」停止）についても、上記と同様に、中リール31の停止時は「青7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ、右リール31の停止時は、「黒7」、「青7」、「赤7」、又は「ブランク」のいずれかを有効ラインに停止させる。これにより、小役36の入賞となる。

10

## 【0279】

中第一停止時についても上記と同様に停止制御する。したがって、中及び右リール31は「PB = 1」で小役36に係る図柄が停止し、左リール31については、「赤7」又は「ブランク」が停止する場合と停止しない場合とを有する（「PB = 1」）。ただし、左又は中第一停止時に、左下段に「赤7」又は「ブランク」を停止させることができないときは、「ベルA」又は「ベルB」を停止させる。「ベルA」又は「ベルB」については「PB = 1」で停止させることができる。この場合の停止形は、「ベルA / ベルB」 - 「青7 / チェ

20

リー」 - 「黒7 / 青7 / 赤7 / ブランク」となり、小役38が入賞する。

## 【0280】

一方、小役E1テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時は、小役38の入賞を優先させる。したがって、この場合には、「ベルA / ベルB」 - 「青7 / チェリー」 - 「黒7 / 青7 / 赤7 / ブランク」が停止し、小役38が「PB = 1」で入賞する。さらに、右第一停止時には、左リール31の停止時に左中段に「チェリー」が停止可能であっても、左中段に「チェリー」を停止させずに、左下段に「ベルA」又は「ベルB」（この場合には左中段に「チェリー」非停止）を停止させる。

30

## 【0281】

小役E2テーブルは、小役E1当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役36又は38（あるいは、小役37）を有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。したがって、小役E2テーブルは、小役E1テーブルと同一の停止制御を行うことが可能であるので、同一の停止位置決定テーブルを用いることが可能である。

## 【0282】

あるいは、左第一停止の場合において、左下段に「赤7」又は「ブランク」を停止させることができたとき（中段チェリー停止時）に限り、中リール31については「リプレイ」を有効ラインに停止させ（「PB = 1」）、右リール31については「黒7」、「青7」、「赤7」、又は「ブランク」のいずれかを停止させるようにしてもよい。これにより、小役37が入賞する。仮に、このように停止制御すれば、中段チェリー停止時に、小役E1当選時であるか、小役E2当選時であるかを判別することが可能な停止制御となる。

40

## 【0283】

小役Fテーブルは、小役F当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役01～39のいずれかを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。本実施形態では、小役Fは、1BB作動中にのみ抽選される。また、小役Fテーブルは、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、枚数優先により停止制御を行う。これにより、常に小役39を入賞させる。なお、左リール31では、「

50

チェリー」又は「ベルC」の2図柄合算で「PB = 1」配置であるので、小役39は「PB = 1」で入賞する。

【0284】

小役Gテーブルは、小役G当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役40を有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。小役40は、全リール31について「PB = 1」配置の図柄の組合せからなるので、当該遊技では常に小役40を入賞させることができる。

【0285】

1BB Aテーブルは、役物条件装置番号「1」当選（1BB A単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に1BB Aに当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、1BB Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1BB A以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1BB Aの図柄は、すべてのリール31で「赤7」であるので（PB = 1）、目押しをしないと「赤7」を有効ラインに停止させることができない。

10

【0286】

同様に、1BB Bテーブルは、役物条件装置番号「2」当選（1BB B単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に1BB Bに当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、1BB Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1BB B以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1BB Bの図柄は、1BB Aと同様に全リール31ともに「PB = 1」であるので、目押しをしないと「赤7」及び「黒7」を有効ラインに停止させることができない。

20

【0287】

なお、詳細な説明は割愛するが、1BBと小役又はリプレイが重複当選した遊技、あるいは、前回遊技以前に1BBに当選し、今回遊技で小役又はリプレイに当選した遊技では、以下の停止制御が挙げられる。

【0288】

たとえば第1に、当選している1BB及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させることを優先する停止制御が挙げられる。なお、1BB及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させる停止制御は、第二停止までであり、第三停止時には、1BB、又は小役若しくはリプレイを入賞させるように制御し、複数の役が重複入賞することはない。また第2に、当選している1BB及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している1BBの図柄を有効ラインに停止させることを優先する（上記とは逆の）停止制御が挙げられる。

30

【0289】

さらにまた第3に、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させることを優先するものの、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させる際に、併せて、当選している1BBの図柄を同時に有効ラインに停止可能であるときは、その位置で停止させる停止制御が挙げられる。

40

【0290】

なお、1BB（「PB = 1」）と、「PB = 1」の小役又はリプレイとが重複当選したとき（同時に当選しているとき）は、当選した1BBの図柄と、小役又はリプレイの図柄との双方を有効ラインに停止させる制御を行う必要はなく、「PB = 1」の小役又はリプレイの図柄のみを有効ラインに停止させるように制御することも可能である。したがって、小役E1及びE2は、「PB = 1」であるので、本実施形態の1BB A及び小役E1の重複当選時や、1BB B及び小役E2重複当選時は、それぞれ小役E1又はE2のみを入賞させる停止制御を実行することも可能である。

50

## 【 0 2 9 1 】

説明を図 1 に戻す。入賞判定手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（いずれかの役が入賞したか否か）を判断するものである。入賞判定手段 6 6 は、たとえばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

## 【 0 2 9 2 】

払出し手段 6 7 は、入賞判定手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、今回遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

10

## 【 0 2 9 3 】

R T 制御手段 6 8 は、毎遊技、全リール 3 1 の停止時に、R T の移行条件を満たすか否かを判断し、R T の移行条件を満たすと判断したときは、R T の移行を行うように制御するものである。図 2 2 は、本実施形態における R T 移行図を示す図である。本実施形態の R T は、上述したように、非 R T、R T 1 ~ R T 4、1 B B A 作動（1 B B A 遊技）、1 B B B 作動（1 B B B 遊技）を備える。そして、図 1 7 及び図 1 8 で示したように、R T ごとに、抽選される条件装置の種類（数）やその当選確率が異なっている。

20

## 【 0 2 9 4 】

本実施形態において、R T の移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又は R T 移行役の入賞時、すなわち全停時（すべてのリール 3 1 の停止時）に設定されている。したがって、たとえば R T 1 中に、全リール 3 1 の停止時にパターン図柄が停止したときは、当該全停時に R T が R T 1 から R T 2 に移行する。なお、非 R T、R T 1 ~ R T 3 から R T 4 への移行は、1 B B の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて R T 4 に移行する。

## 【 0 2 9 5 】

非内部中遊技は、非 R T、R T 1、R T 2、R T 3 に相当する。また、内部中遊技は、R T 4 に相当する。また、有利区間中は、スロットマシン 1 0 側の制御として基本的に R T 3 に滞在させるように制御するが、遊技者のストップスイッチ 4 2 の押し順ミス等が発生したときは、R T 2 に滞在する場合もある。1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の場合は、R T 3 に滞在させなくてもよい。すなわち、R T 2 において、1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）を行い、有利区間を終了してもよい。もちろん、基本的に R T 3 に滞在させるようにしてもよい。

30

## 【 0 2 9 6 】

非 R T、R T 1 ~ R T 3 の非内部中遊技では、役物条件装置の抽選が行われる。そして、これらの R T において 1 B B に当選し、1 B B が入賞しなかったときは、R T 制御手段 6 8 は、R T の移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当する R T 4 に移行する。また、1 B B に当選した遊技で 1 B B が入賞したときは、今回遊技の全停時に 1 B B A 又は 1 B B B の作動を開始するため、この場合には R T 4（内部中遊技）を経由しない。

40

## 【 0 2 9 7 】

R T 4 は、当選した 1 B B が入賞するまで継続される。R T 制御手段 6 8 は、R T 4 において 1 B B A 又は 1 B B B が入賞したと判断したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、それぞれ 1 B B A 作動（1 B B A 遊技）又は 1 B B B 作動（1 B B B 遊技）に移行する。1 B B A 作動中になると、1 B B A の作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B A の作動終了条件は、払出し枚数が 1 5 0 枚を超えたことに設定され

50

ている。

【 0 2 9 8 】

R T制御手段 6 8 は、毎遊技、1 B B A 作動中には、1 5 0 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、1 5 0 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B A 作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 R T に移行するように制御する。

【 0 2 9 9 】

1 B B B 作動についても上記と同様である。1 B B B 作動中に移行すると、1 B B B の作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B B 作動の終了条件は、2 0 0 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。R T制御手段 6 8 は、毎遊技、2 0 0 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、2 0 0 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B B の作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、R T 1 に移行するように制御する。

10

【 0 3 0 0 】

なお、1 B B 作動中の1 5 0 枚や2 0 0 枚のカウントには、リプレイは含まれない。図 1 7 に示すように、1 B B 作動中は、リプレイ D に当選する場合があるが、リプレイの入賞時における自動ベットは、払出し枚数にはカウントしない。このため、リプレイ D に当選するほど、1 B B 作動中の遊技回数は増加する。特に本実施形態では、図 1 7 に示すように、1 B B A 作動中のリプレイ D の当選確率は、1 B B B 作動中の1 0 倍に設定されているので、1 B B A 作動中の遊技回数の期待値は、1 B B B 作動中の遊技回数の期待値よりも多くなる。

20

【 0 3 0 1 】

1 B B A 及び1 B B B の作動中は、上述したように、R B の連続作動となる。R B は、2 回の役の入賞又は2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 B B 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、R B を作動させる。また、図 1 8 に示すように、1 B B A 作動中における小役 E 2 の当選確率は、設定 1 よりも設定 6 の方が高く設定されている。小役 E 2 に当選し、小役 3 6 又は3 8 が入賞したときの払出し枚数は、2 枚である。これにより、設定 6 の方が、設定 1 よりも、1 B B A 作動中に終了条件（1 5 0 枚を超えること）に到達するまでの遊技回数が多くなる。よって、有利区間中の1 B B A 作動中は、設定 6 の方が設定 1 よりもリプレイ D に当選する期待値が高くなるので、有利区間が上乗せされる確率が高くなる。この点についての詳細は、後述する有利区間の制御において説明する。

30

【 0 3 0 2 】

R W M 5 3 の初期化時は、非 R T から遊技を開始する。ただし、これに限らず、R W M 5 3 を初期化した場合であっても、R T を維持するようにしてもよい。ここで、たとえば1 B B の当選を持ち越しているときにR W M 5 3 を初期化したときは、1 B B の当選についても維持される（持ち越される）。

【 0 3 0 3 】

R T制御手段 6 8 は、非 R T では、パターン図柄が表示されるまで非 R T を継続する。非 R T では、小役 B 群が抽選され、小役 B 群のいずれかに当選し、当選小役を取りこぼすと、パターン図柄が表示される。R T制御手段 6 8 は、非 R T においてパターン図柄が表示されたときは、R T の移行条件を満たすと判断し、次回遊技からR T 2 に移行する。R T 1 では、非 R T と同様に、パターン図柄が表示されるまでR T 1 を維持する。そして、R T 1 においてパターン図柄が表示されると、R T 2 に移行する。

40

【 0 3 0 4 】

R T 2 は、通常区間では最も滞在率が高くなる R T である。R T 2 では、リプレイ B 群に当選し、リプレイ 0 2 が入賞したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、次回遊技からR T 3 に移行する。一方、R T 3 では、パターン図柄が表示されるか、又はリプレイ C 群に当選し、リプレイ 0 3 が入賞するまで継続される。R T 3 において、パターン図柄が表示されたとき又はリプレイ 0 3 が入賞したときは、R T の移行条件を満たすと判断し

50



、次回遊技から R T 2 に移行する。

【 0 3 0 5 】

以上のようにして、通常区間（かつ非内部中）では、おおかたが、R T 2 と R T 3 との間を行き来するが、確率上は、R T 2 の滞在率が最も高くなる。R T 2 や R T 3（非 R T 及び R T 1 も含む）において 1 B B に当選したときは、次回遊技から、R T 4（内部中）に移行することは、上述した通りである。

【 0 3 0 6 】

また、通常区間中に、有利区間に移行することに決定した場合において、有利区間に移行することに決定した遊技が R T 3 であるときは、R T 3 を維持するため、リプレイ C 群の当選時に指示機能を作動させ、リプレイ 0 1 を入賞させるための正解押し順を表示する。これにより、R T 2 への転落を防止する。また、小役 B 群当選時には、指示機能を作動させることで、小役 0 1 を入賞させるための正解押し順を表示する。同様に、小役 C 群当選時には、指示機能を作動させることにより、小役 0 2 を入賞させるための正解押し順を表示する。

【 0 3 0 7 】

一方、有利区間に移行することに決定した遊技が R T 2 であるときは、上記のような指示機能を作動させつつ、リプレイ B 群当選時に、指示機能を作動させることにより、リプレイ 0 2 を入賞させる正解押し順を表示し、R T 3 に移行するように制御する。また、非 R T 又は R T 1 であるときに有利区間に移行することに決定したときは、非 R T や R T 1 中であっても有利区間には移行するが、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、非 R T や R T 1 においてパターン図柄が表示され、R T 2 に移行したときは、上述と同様に指示機能を作動させる。

【 0 3 0 8 】

有利区間制御手段 6 9 は、通常区間から有利区間への移行（待機区間を含む）、有利区間を終了するか否かの判断、有利区間中の上乗せ、指示機能の作動制御等を実行する手段である。まず、有利区間制御手段 6 9 は、通常区間かつ非内部中遊技では、有利区間に移行するか否かを決定する。また、有利区間制御手段 6 9 は、有利区間かつ非内部中遊技では、有利区間の遊技回数を上乗せするか否かを決定する。

【 0 3 0 9 】

通常区間中に有利区間に移行するか否かは、本実施形態では、図 1 7 に示したように、役抽選手段 6 1 による抽選において、特定の条件装置に当選したときは、同時に、有利区間に移行することに決定する。また、有利区間に移行することに決定する場合は、非内部中であることに限られ、内部中に通常区間から有利区間に移行することに決定することはない。

【 0 3 1 0 】

また、上述したように、役抽選結果（当選した条件装置）に応じて有利区間への移行を決定する場合、設定差を有する条件装置の当選を条件にすることはできない。そこで、本実施形態では、図 1 7 で示したように、設定共通の条件装置の当選時を条件として、通常区間から有利区間に移行する場合がある。

【 0 3 1 1 】

図 1 7 に示すように、たとえば 1 B B A の単独当選時には、有利区間に移行することに決定する場合と、移行することに決定しない場合とを有する。1 B B A の単独当選に割り当てられている置数「3 0」のうち、置数「2 0」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行することに決定し、置数「1 0」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行しないことに決定する。「1 B B A + 小役 D」、「1 B B A + 小役 E 1」、小役 E 1 の単独当選についても上記と同様である。

【 0 3 1 2 】

また、有利区間中に図 1 7 で示した条件装置の当選となったときは、いずれも、有利区間を上乗せする。なお、これらの条件装置に当選したときに、一律に有利区間を上乗せする

10

20

30

40

50

のではなく、上乗せ抽選を行うようにしたり、あるいは、上乗せ抽選を行うか否かを抽選したりすることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、有利区間の上乗せを一律に行うようにする。

#### 【0313】

通常区間において有利区間に移行することに決定したときは、予め定めた遊技回数の有利区間を設定してもよく、あるいは、有利区間の遊技回数を抽選等で決定してもよい。あるいは、遊技回数で有利区間の終了条件を定めるのではなく、遊技回数以外の終了条件（たとえば、払出し枚数、差枚数、小役B群の当選回数、指示機能の作動回数等）を定めてもよい。本実施形態では、通常区間において図17に示す条件装置に当選したときは、それぞれ下記のように終了条件が設定された有利区間に移行する。具体的には、たとえば以下のように定めることが挙げられる。 1BBA単独当選時（置数「20」）：初期値が1BB遊技の終了後からカウントして100遊技の有利区間に移行 1BBA + 小役D重複当選時（置数「5」）：初期値が1BB遊技の終了後からカウントして250遊技の有利区間に移行 1BBA + 小役E1重複当選時（置数「20」）：初期値が1BB遊技の終了後からカウントして200遊技の有利区間に移行 小役D単独当選時（置数「50」）：初期値が150遊技の有利区間 小役E1単独当選時（置数「250」）：初期値が100遊技の有利区間、又は1回の小役B群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間のいずれか（いずれにするかを抽選で決定してもよい。あるいは、置数「250」のうち、置数「120」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、初期値が100遊技の有利区間とし、置数「130」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、1回の小役B群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間としてもよい）

#### 【0314】

なお、小役Dの当選確率は、小役E1の当選確率よりも低いため、小役Dに当選したときのプレミア感を出すために、小役D当選時における有利区間の遊技回数を、小役E1当選時よりも多く設定している。小役E1当選時における有利区間の遊技回数を、小役D当選時よりも多く設定してもよい。また、有利区間中に図17に示す条件装置に当選したときについても、たとえば、1BBA単独当選時は、有利区間の遊技回数を「30」上乗せ、小役E1単独当選時（置数「250」）は遊技回数を「50」上乗せ、小役E1単独当選時（置数「750」）は遊技回数を「20」上乗せ、・・・等のように定める。

#### 【0315】

さらにまた、図17に示すように、通常区間では、小役E1単独当選時には、「1/4」の確率（全置数「1000」中、「250」）で有利区間に移行することに決定する。一方、図18に示すように、小役E2の単独当選確率は、設定6の方が設定1よりも高く設定されている。

#### 【0316】

したがって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間に移行することに決定される確率は、設定1の方が設定6よりも高くなる。すなわち、有利区間に移行することに決定する確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。なお、本実施形態とは逆に、図18における小役E2の単独当選確率について、設定1の方を設定6よりも高くしてもよい。このようにすれば、低設定ほど、中段チェリーの出現確率は高くなるが、中段チェリー出現時の有利区間に移行することに決定される確率は低くなる。また、有利区間中は、小役E1単独当選時には、常に有利区間の上乗せとなる。これに対し、有利区間中の小役E2単独当選時には、有利区間が上乗せされることはない。よって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間が上乗せされる確率は、設定1の方が設定6よりも高くなる。そのため、有利区間の上乗せが行われる確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。

#### 【0317】

また、1BBAは、当選置数が設定共通の特別役（1BBA及び小役Dの重複当選時を除

く)であり、1 B B Bは、当選置数に設定差を有する特別役である。この場合、有利区間中に設定共通の1 B B Aに当選し、1 B B Aの作動中となったときは、1 B B Aの作動中に有利区間の上乗せが可能となる。これに対し、有利区間中に設定差を有する1 B B Bに当選し、1 B B Bの作動中となったときは、1 B B Bの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。有利区間中に設定差を有する1 B B A及び小役Dに重複当選し、1 B B Aの作動中となったときは、1 B B Aの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。

#### 【0318】

一方、1 B B A作動中において、設定1と設定6とを対比すると、小役Aの当選確率は設定6の方が設定1よりも低く、小役E2の当選確率は、設定6の方が設定1よりも高い。このため、1 B B Aの作動終了条件は、150枚を超える払出しに設定しているため、設定6の方が設定1よりも1 B B A作動中の遊技回数(期待値)が多くなる。そこで、たとえばリプレイD当選時には有利区間の上乗せをするように設定すると、1 B B A作動中にリプレイDに当選する回数の期待値は、設定6の方が設定1よりも高くなるので、高設定ほど有利区間が上乗せされやすくすることができる。

10

#### 【0319】

さらに、1 B B A作動中において、遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。上述したように、1 B B A作動中は、設定6の方が設定1よりも1 B B A作動中の遊技回数の期待値が多くなる。上記のように、1 B B Aの作動終了条件は、150枚を超える払出しがあったことに設定されている。一方、1 B B A作動中における1遊技あたりの払出し枚数期待値は、設定1で約「8.664」枚、設定6で約「8.557」枚である。よって、払出し枚数が150枚に到達する遊技回数の期待値は、設定1で約「17.3」、設定6で約「17.5」となる。そこで、1 B B A作動中に、遊技回数がたとえば18遊技目となったときは、無条件で有利区間の上乗せを行うことに決定すれば、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなる。さらに、1 B B A作動中において、一定の遊技回数が経過することにより有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。このようにすることでも、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなる。ことができる。

20

#### 【0320】

一方、1 B B Bは、設定差を有する特別役であるので、1 B B B作動中は、有利区間の上乗せを行うことができない。また、図22で示したように、1 B B Aの作動終了後は非RTに移行し、非RTに移行したときは、パターン図柄が表示されるまで非RTに滞在し、パターン図柄が表示されたときはRT2に移行する。すなわち、1 B B Aの作動終了後はRT1を経由しない。

30

#### 【0321】

これに対し、1 B B Bの作動終了後はRT1に移行し、パターン図柄が表示されるまでRT1に滞在する。RT1では、リプレイEが抽選され、図17に示すように、有利区間中のRT1であれば、リプレイE当選時に、有利区間が上乗せされる。これにより、1 B B B作動終了後は、1 B B A作動終了後よりも、有利区間の上乗せ確率が高くなる。そして、リプレイE当選時における有利区間の上乗せ遊技回数を適切な値に設定すれば、1 B B A作動終了後と1 B B B作動終了後とのバランスをとることができる。

40

#### 【0322】

そして、有利区間を維持してRT1に移行したときは、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技(たとえば小役B群当選時)において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、RT1においてパターン図柄が表示され、RT2に移行したときは、指示機能を作動させる。有利区間を維持してRT1に移行したときは、その有利区間中は、小役B群当選時に指示機能を作動させることで、小役01が入賞し、(押し順ミスがない限りは)パターン図柄が表示されることはない。このため、有利区間中にRT1に移行したときは、有利区間が終了するまでRT1に滞在し続けさせることもできる。有利区間が終了するまでではなく、所定遊技回数までは、小役B群当

50

選時に指示機能を作動させ、所定遊技回数後は、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つようにしてもよい。

【 0 3 2 3 】

また、有利区間制御手段 6 9 は、通常区間から有利区間に移行することに決定したときに、所定のタイミングが到来するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御し、有利区間以外（通常区間又は待機区間）であるときは、有利区間表示 L E D 7 7 を消灯するように制御する。有利区間制御手段 6 9 は、第 1 に、有利区間に移行することに決定したときは、有利区間に移行することに決定した遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び貯留メダルを有するときは精算スイッチ 4 6 の操作（精算処理操作）が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。

10

【 0 3 2 4 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。したがって、特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定した場合であれば、たとえばその特別役が 1 B B、2 B B、及び R B のように当選情報を次回遊技に持ち越す特別役であるときは、その特別役に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯すればよい（待機区間を設ける場合に限る）。

20

【 0 3 2 5 】

一方、その特別役が S B、C B のように当選した遊技でのみ当選が有効となり、当選情報を次回遊技に持ち越さない特別役であるときは、小役やりプレイのみが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときと同様に、次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯する必要がある。

【 0 3 2 6 】

図 2 3 は、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるタイミングとして、タイミング 1 及びタイミング 2 を示す図である。本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときに、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯タイミングとして、第 1 に、「有利区間に移行することに決定したときから、今回遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダルが投入（ベット）可能となり、精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまで（以下、このタイミングを「所定のタイミング」と称する。）」に、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。すなわち、本実施形態では、原則として、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるようにしている。これにより、有利区間に移行することに決定した後、遊技者がそれを知らずに遊技を止めてしまうことを防止することができる。

30

【 0 3 2 7 】

図 2 3 において、タイミング 1 は、この場合の例を示している。この例では、小役 E 1 に（単独）当選し、小役 E 1 の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。この例のように、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な 1 B B が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、常に適用される。

40

【 0 3 2 8 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが表示されるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、1 B B に対応する図柄の組合せが表示された遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。本実施形態では、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E

50

D 7 7 を点灯させるようにしている。図 2 3 において、タイミング 2 は、この場合の例を示している。この例では、1 B B A 及び小役 E 1 に重複当選し、この重複当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示されたときまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。したがって、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示された瞬間までであれば、その前、たとえばタイミング 1 のような点灯タイミングであっても差し支えない（待機区間を設けない場合などである）。

#### 【 0 3 2 9 】

したがって、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、一律に、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示されたときに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるように定めてもよい。あるいは、当該特別役が含まれる条件装置の当選に基づく有利区間への移行であっても、一律に、当該特別役が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときと同様に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてもよい。

#### 【 0 3 3 0 】

あるいは、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、点灯タイミングを抽選等で決定してもよい。また、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、図 2 3 で示したタイミング 1 及びタイミング 2 以外、たとえば、当該特別役に当選した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。

#### 【 0 3 3 1 】

その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役に当選した遊技の次回遊技で待機区間が終了することとなる）。他にも、当該特別役に当選した遊技の次回遊技以降であって、当該特別役を入賞させることが可能となった遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役を入賞させることが可能となった遊技で待機区間が終了することとなる）。

#### 【 0 3 3 2 】

ここで、たとえば小役 E 1 の当選時は、小役 3 6 中、5 9 番の「赤 7」-「チェリー」-「赤 7」（図 9）が停止可能となる。そして、1 B B A 当選時の遊技において挟み打ちを行った結果、「赤 7」-「回転中」-「赤 7」が停止したと仮定する。次に、遊技者が、中リール 3 1 の停止時に「チェリー」を狙ったが、「チェリー」が有効ラインに停止しなかった（蹴飛ばし制御された）ときは、当該遊技では小役 E 1 は当選していないことがわかる。そして、この場合に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、1 B B A の単独当選であることが遊技者にわかってしまい、1 B B A 当選時の遊技の次回遊技で、1 B B A の図柄の組合せを目押しすることが可能となってしまう。すなわち、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯が、1 B B A の当選報知として機能してしまうことになる。ハズレ時（非当選時）に有利区間に移行することに決定されることがないためである。従来から 1 B B に当選したときなどは、連続演出（1 B B に当選したか否かを煽る演出）を行った後、1 B B の当選報知を行う傾向にあるが、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、そのような連続演出が無駄になってしまう。そこで、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、当選した 1 B B が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合を有するようにした。

#### 【 0 3 3 3 】

一方、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合に

において、当該遊技で小役 E 1 の入賞を優先すると、当該遊技では 1 B B A は入賞しない。これに対し、小役 E 1 の単独当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができないからである）。よって、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合は、一律、当選した 1 B B A が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしていると、小役 E 1 の入賞時に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯することで、遊技者は、1 B B A が重複当選していないことを知ってしまう。

#### 【0334】

そこで、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる場合（図 23 で示したタイミング 1）と、所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合（図 23 で示したタイミング 2）とを設けるようにした。いずれを採用するかは、たとえば「1 B B A + 小役 E 1」の当選時の置数によって振り分けたり、「1 B B A + 小役 E 1」の当選時（有利区間に移行することに決定した場合に限る）に有利区間表示 L E D 7 7 をすぐに点灯させるか否か（待機区間を設けるか否か）の抽選（2 段階抽選）を行うことが挙げられる。これにより、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯したとしても、1 B B A が重複当選していないことにはならず、引き続き遊技者の期待感を煽ることができる。

#### 【0335】

また、本実施形態では、小役 E 1 は、「P B = 1」に設定されているので、「1 B B A + 小役 E 1」当選時、及び小役 E 1 単独当選時のいずれであっても、常に、当該遊技で小役 E 1（小役 36 又は 38）が入賞する。しかし、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「P B 1」に設定することも可能である。そして、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「P B 1」に設定したときに、「1 B B A + 小役 E 1」の当選時に有利区間に移行することに決定した場合において、小役 E 1 の入賞時には所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるが、小役 E 1 の非入賞時には所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない、という制御も可能となる。

#### 【0336】

ただし、上記に限らず、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてもよく（常に図 23 で示したタイミング 1）、あるいは、所定のタイミングを経過した後であっても常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしてもよい（常に図 23 で示したタイミング 2）。

#### 【0337】

また、小役 D の単独当選時、及び小役 E 1 の単独当選時に有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができない）ので、いわゆる即告知となってしまう、遊技者の期待を煽ることができない。そこで、上述したように、小役 E 1 の単独当選時には、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間と、1 回の小役 B 群当選時における指示機能の作動で終了する有利区間との 2 種類を設ける。そして、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯した後、最初の小役 B 群の当選時までの間に、期待度を煽る演出（最終結果として、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間であるか否かを示す連続演出など）を出力すれば、有利区間表示 L E D 7 7 を所定のタイミングまでに点灯させても、その後も遊技者の期待を煽ることが可能となる。有利区間表示 L E D 7 7 が点灯しても、有利区間が所定遊技回数を消化するまで継続するかは、点灯した時点では分からないためである。

#### 【0338】

なお、小役 E 1 の単独当選時でも、有利区間へ移行しないときは、そもそも有利区間表示 L E D 7 7 は点灯しないため、連続演出（有利区間へ移行するか否かを煽る演出など）を出力する必要はない。また、上記の条件装置の当選時には、1 回の小役 B 群の当選（1

10

20

30

40

50

回の指示機能作動遊技)又は所定の遊技回数、と設定するのではなく、小役B群当選時における指示機能の作動回数を抽選で決定し、たとえば1回から50回の範囲内で決定すること等も可能である。

#### 【0339】

有利区間表示LED77を点灯させるための具体的処理としては、デジット2を表示するためのセグメントデータの8ビット目を「0」から「1」に変更する。デジット2を表示するためのセグメントデータは、RWM53に記憶されているので、そのセグメントデータの変更を行う。たとえば、それまでのセグメントデータと、「10000000」とをOR演算したデータを、新たなデータとしてRWM53に記憶することが挙げられる。これにより、デジット2のセグメントデータ中、セグメントDPに対応する値が「1」となる。

10

#### 【0340】

また、上述したように、本実施形態のデジットは、デジット1～9の合計9個を備えるが、これらのデジットを点灯させる方法としては、以下のように制御することが挙げられる。メイン制御基板50は、毎遊技繰り返す処理である「(遊技進行)メイン処理」の他に、このメイン処理と並行して、2.235msごとに「割込み処理」を実行する。この割込み処理では、LEDの点灯制御、リール31の駆動制御、外部信号の送信処理等を行う。そして、本実施形態では、デジット1～9に対して、一割込み処理ごとに1個のデジットを点灯させるダイナミック点灯を実行する。たとえば、今回の割込み処理ではデジット1のみを点灯し、次の割込み処理ではデジット2を点灯することである。これを繰り返すことで、9回の割込み処理で1回の割合で1つのデジットを点灯させる。なお、このようなダイナミック点灯に限らず、デジットごとに信号線を接続したスタティック点灯を実行してもよい。

20

#### 【0341】

したがって、有利区間表示LED77を点灯させるタイミングとなったときに、上記のようにセグメントデータを変更する。その変更後、割込み処理により、デジット2の点灯タイミングが到来したときに、有利区間表示LED77が点灯する。

#### 【0342】

また、有利区間制御手段69は、有利区間中において、指示機能を作動させるべき遊技では、後述するサブ制御基板80による正解押し順の報知とは別個に、指示機能を作動させることにより、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。たとえば、小役B1に当選したときは、押し順指示番号「A1」に対応する押し順指示情報「=1」を、獲得数表示LED78に表示する。この制御が、本実施形態における「指示機能の作動」に相当するものとなる。

30

#### 【0343】

有利区間中に指示機能作動遊技となるのは、1)非RT及びRT1:小役C群当選時(小役B群当選時は、パターン図柄を表示させたいので、指示機能の作動なし。)2)RT2:リプレイB群当選時、小役B群当選時、及び小役C群当選時3)RT3:リプレイC群当選時、小役B群当選時、及び小役C群当選時である。

#### 【0344】

さらに、上述したように、小役Aの当選時は、ダミーとして指示機能を作動させる。小役Aの当選時には、押し順不問で小役01が入賞するので、いずれの押し順を指示しても、遊技者に不利になることはない。具体的には、小役Aの当選時は、乱数等を用いた抽選により、押し順指示番号「A1」～「A3」のいずれか1つを選択することが挙げられる。

40

#### 【0345】

また、有利区間の上限に近づいているときに小役E1に当選したときは、有利区間制御手段69は、押し順指示番号「A3」を選択し、右第一停止の押し順を表示する。これにより、有利区間の上限に近づいているときに中段チェリーが出現してしまうことを防止することができる。

50

## 【 0 3 4 6 】

なお、本実施形態では、有利区間中において、小役 E 1 の当選時には有利区間を上乗せし、小役 E 2 の当選時には有利区間を上乗せしないので、有利区間中の小役 E 2 の当選時は、常に、中段チェリーが表示されないように右第一停止を表示することが挙げられる。特に、有利区間中の小役 E 1 当選時には常に有利区間を上乗せするので、中段チェリーが表示されたことで、有利区間が上乗せされるといった印象を遊技者に与えることが可能となる。したがって、有利区間を上乗せしない遊技（小役 E 2 当選時）において中段チェリーを表示させたくないときは、右第一停止を表示する。

## 【 0 3 4 7 】

また、たとえば有利区間の上限に近づいているとき（有利区間を上乗せできないとき）には、中段チェリーが表示されることをなくすため、小役 E 1 の当選及び小役 E 2 の当選のいずれであっても、指示機能の作動により右第一停止を表示し、中段チェリーを表示しないようにする。

10

## 【 0 3 4 8 】

本実施形態では、有利区間の上限遊技回数は、「1500 遊技」に設定している。このため、たとえば有利区間の開始からの遊技回数が「1400 遊技」以上となったときに小役 E 1（及び E 2）に当選したときは、指示機能を作動させることで右第一停止を表示する。なお、上述したように、本発明における「指示機能の作動」とは、遊技者に有利となるストップスイッチ 42 の操作態様の表示を指すが、本実施形態では、中段チェリーの出現を回避するような押し順の表示も「指示機能の作動」に含めている。もちろん、このようなケースを「指示機能の作動」に含めず、画像表示装置 23 でのみ押し順の表示を行ってもよい。

20

## 【 0 3 4 9 】

本実施形態では、有利区間に関する遊技回数をカウントするカウンタとして、有利区間カウンタ 69a 及び上限カウンタ 69b を備える（図 1 参照）。有利区間カウンタ 69a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「100」）の初期値をセットする。そして、1 遊技消化するごとにカウント値をデクリメントし、「0」になったときは、有利区間を終了する。なお、デクリメントは、有利区間に移行した遊技から行うものもあれば、1 BB 遊技の終了後から行うものもある。また、有利区間カウンタ 69a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「100」）の初期値をセットしなくてもよく、1 BB 遊技の終了後に初期値をセットするものでもよい。さらに、有利区間中に有利区間が上乗せされたときは、有利区間カウンタ 69a の現在のカウント値に、上乗せ値に対応する値を加算する。

30

## 【 0 3 5 0 】

たとえば、有利区間カウンタ 69a のカウント値が「55」であったときに有利区間を上乗せすることに決定され、その上乗せ遊技回数が「30」であったときは、カウント値を「55」から「85」に更新する。そして、1 遊技消化するごとに、「84」、「83」・・・と、1 遊技ずつデクリメントしていく。

## 【 0 3 5 1 】

40

また、1 BB A 作動中（1 BB A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）となったときは、有利区間カウンタ 69a によるカウントを継続するが、1 BB B 作動中となったときは、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断する。このように設定したのは、本実施形態では、1 BB A 作動中（1 BB A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）は有利区間の上乗せを実行可能とするが、1 BB B 作動中は有利区間の上乗せを実行しないので、双方のバランスをとるために（有利区間中の 1 BB B 作動中が 1 BB B A 作動中よりも極端に遊技者に不利益とならないように）上記のように設定している。ただし、これに限らず、1 BB A 及び 1 BB B のいずれの作動中であっても有利区間カウンタ 69a によるカウントを継続してもよく、あるいは、1 BB A 及び 1 BB B のいずれの作動中であっても、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断してもよい。

50



## 【 0 3 5 2 】

一方、有利区間中に 1 B B A 又は 1 B B B に当選した後、それぞれ 1 B B A 又は 1 B B B が入賞するまでの間（内部中）については、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウントを継続する。なお、1 B B に当選したとき、又は 1 B B に当選したことが報知されたときは、その時点で有利区間カウンタ 6 9 a によるカウントを中断してもよい。1 B B に当選したときに、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウントを中断する場合であっても、画像表示装置 2 3 で表示している有利区間の残り遊技回数は、1 B B に当選したことが報知されるまでは、1 遊技ずつデクリメントしていくようにしてもよい。

## 【 0 3 5 3 】

なお、通常区間において 1 B B が含まれる条件装置に当選（1 B B A 及び小役 E 1 の重複当選など）し、この条件装置の当選に基づいて有利区間に移行する場合がある。この場合には、次回遊技から待機区間が開始され（待機区間が設けられている場合に限る）、かつ 1 B B 内部中となる。これに対し、有利区間中に 1 B B が含まれる条件装置に当選したときは、有利区間中、かつ 1 B B 内部中となり、有利区間中の 1 B B 内部中は、有利区間の上乗せを行わない。

## 【 0 3 5 4 】

よって、通常区間において 1 B B が含まれる条件装置に当選し、かつ待機区間に移行したことにより、有利区間に未だ移行していないときは、長めの煽り演出（1 B B に当選しているか否かを報知する演出であって、たとえば複数回の遊技にわたる連続演出）を出力しても、さほど遊技者に不利とはいえないと考えられる。待機区間中は、有利区間中ではないため、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 6 9 b のカウント（デクリメント）が行われないためである。これに対し、有利区間中に 1 B B が含まれる条件装置に当選し、内部中となったときは、内部中になった後も、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 6 9 b のカウント（デクリメント）が行われる。なお、この場合には、有利区間の上乗せができないので、必要以上に長い煽り演出を行うことなく、1 B B の当選を早期に報知することが好ましい。具体的には、たとえば前者の煽り演出の平均遊技回数を 4 遊技とし、後者の煽り演出の平均遊技回数を 2 遊技とすること等が挙げられる。

## 【 0 3 5 5 】

これに対し、小役 E 1 に単独当選し、1 回の小役 B 群当選時に指示機能を作動させる有利区間に移行することに決定したときは、本実施形態では、有利区間カウンタ 6 9 a にはカウント値をセットしない。この場合には、有利区間カウンタ 6 9 a のカウント値にかかわらず、小役 B 群に当選するまで、有利区間を継続する。そして、小役 B 群に当選し、指示機能を作動させたときは、今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間を終了する。

## 【 0 3 5 6 】

なお、小役 B 群当選時における指示機能の作動回数を有利区間の終了条件として予め持たせるときは、小役 B 群当選時の遊技回数をカウントするカウンタ（デクリメントカウンタ）を設け、このカウンタに「1」をセットしてもよい。そして、1 回、小役 B 群当選時に指示機能を作動させると、カウント値が「0」となり、有利区間の終了条件を満たしたと判断すればよい。

## 【 0 3 5 7 】

なお、有利区間フラグのようなものを設け、有利区間中は「オン」にしておくことで、今回遊技が有利区間であるか否かを判別することができる。ただし、本実施形態では、デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目が有利区間フラグの役割を果たす。上記のように今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断したときや、有利区間カウンタ 6 9 a のカウント値が「0」となったときは、デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目を「0」にする処理を実行する。

## 【 0 3 5 8 】

10

20

30

40

50

なお、小役 E 1 に単独当選し、有利区間に移行することに決定したときは、遊技回数固定の有利区間に移行するか、又は 1 回の小役 B 群当選時での指示機能の作動で終了してしまう有利区間（いわゆるフェイク的な有利区間）に移行するかの抽選を行う。ここで、前者と後者とで、確率をどのように割り振るかは任意である。

#### 【 0 3 5 9 】

そして、たとえば小役 E 1 に単独当選し、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 LED 77 を点灯させ、いずれの有利区間に移行したかを煽る演出を出力する（小役 B 群に当選するまで継続させてもよい）。次に、小役 B 群に当選すると、当該遊技で指示機能を作動させた後、1 回の指示機能の作動で終了する有利区間であったときは、今回遊技をもって有利区間を終了する（有利区間表示 LED 77 を消灯する）。これに対し、所定遊技回数の有利区間に移行しているときは、次回遊技以降も有利区間を継続する（有利区間表示 LED 77 の点灯を維持する）。なお、上記の例では、有利区間の開始から所定遊技回数になる前に、小役 B 群に当選することを想定している。

10

#### 【 0 3 6 0 】

また、上限カウンタ 69 b は、有利区間を開始したときは、常にカウントを開始し（有利区間に移行することが決定されたとき、又は有利区間の開始時に「1500」をセットし）、その後、有利区間を終了するまでは、いかなる場合であってもカウントを中断せず、1 遊技ごとに、カウント値を「1」ずつデクリメントする。また、たとえば、1 B B 作動中であってもカウントを継続する。この点が、有利区間カウンタ 69 a とは異なる。なお、有利区間カウンタ 69 a や上限カウンタ 69 b は、1 遊技ごとに「0」からカウント値を「1」ずつインクリメントするものであってもよい。

20

#### 【 0 3 6 1 】

そして、有利区間制御手段 69 は、上限カウンタ 69 b の値が「0」となったときは、有利区間カウンタ 69 a のカウント値が「0」を超える値であっても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し（有利区間カウンタ 69 a のカウント値を「0」に更新する）、有利区間表示 LED 77 を消灯する（デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目を「0」に更新する）。このように、上限カウンタ 69 b のカウント値は、有利区間において最優先され、上限カウンタ 69 b のカウント値が「0」となったときは、仮に 1 B B 作動中であっても有利区間を終了する。

30

#### 【 0 3 6 2 】

また、有利区間中は、払出し枚数が 9 枚（規定数 3 枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも 1 回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも 1 回、小役 B 群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要があるが、上限カウンタ 69 b の値が「0」となったときは、1 度も小役 B 群の当選時に指示機能作動遊技を実行していなかったとしても、又は 1 度も小役 B 群に当選していなかったとしても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し、有利区間表示 LED 77 を消灯する。また、有利区間カウンタ 69 a や上限カウンタ 69 b の値を参照して、画像表示装置 23 において、残り遊技回数又は消化遊技回数等を画像表示してもよい。

40

#### 【 0 3 6 3 】

図 1 において、外部信号送信手段 70 は、外部集中端子板 100 に、外部信号を送信する。この外部信号は、有利区間の開始、有利区間の終了、1 B B 作動開始、1 B B 作動終了を示す信号等である。メイン制御基板 50 は、毎遊技、遊技終了チェック処理を実行し、この遊技終了チェック処理時に、外部信号制御番号を更新する。「外部信号制御番号」とは、本実施形態では、有利区間の開始、有利区間の終了、1 B B 作動開始、1 B B 作動終了に応じて異なる値をとる番号である。

#### 【 0 3 6 4 】

また、スタートスイッチ 41 の操作時に、外部信号制御番号に対応する値となるように外部信号フラグを更新する。そして、外部信号フラグの更新後、出力ポート 52 から、外部信号送信手段 70 は、外部信号フラグに対応する外部信号を送信する。この外部信号は、

50

外部集中端子板 100 に入力されると、ホールコンピュータ 200 に送信される。そして、その外部信号は、たとえばデータカウンタに出力される。

【0365】

制御コマンド送信手段 71 は、サブ制御基板 80 に対し、サブ制御基板 80 で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。制御コマンドは、たとえば、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとからなる。第 1 制御コマンド及び第 2 制御コマンドは、いずれも、たとえば 8 ビットの 1 バイトデータである。そして、1 つの制御コマンドは、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとを対にしたものである。さらに、第 1 制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第 2 制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。

10

【0366】

たとえば、RT を示す制御コマンドである場合、第 1 制御コマンドは、本実施形態では「33(H)」(00110011(B))となる。また、RT のパラメータは、たとえば RT1 であるときは、本実施形態では「00000001(B)」となる。よって、これらを結合した 2 バイトデータ、「00110011/00000001」(「/」は、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。)が RT の制御コマンドとして、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に送信される。押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号、役物条件装置番号についても、上記 RT と同様に、第 1 制御コマンドは、種別データであり、第 2 制御コマンドは、いずれも、RWM53 に記憶されているデータである。

20

【0367】

なお、制御コマンド送信手段 71 は、入賞及びリプレイ条件装置番号についてはサブ制御基板 80 に送信しない。たとえば押し順ベル当選時には、不正行為により、入賞及びリプレイ条件装置番号に基づいて正解押し順を知られてしまうおそれがあるためである。これに対し、役物条件装置番号については、上記のような不正行為のおそれがない。したがって、たとえば 1BBA に当選しているときは、役物条件装置番号「1」をサブ制御基板 80 に送信する。

【0368】

また、有利区間中であって、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が取得され、RWM53 に記憶される。これに対し、有利区間中であって正解押し順を有さない条件装置の当選時は、押し順指示番号の取得や RWM53 への記憶は行われない。ここで、毎遊技の開始時に、RWM53 の押し順指示番号のデータがクリアされるが、クリア後のデータは「A0」となっている。したがって、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、RWM53 の押し順指示番号のデータは、「A0」となっている。また、通常区間中や待機区間中は、正解押し順を有する条件装置に当選しても、押し順指示番号の取得や RWM53 への記憶は行われない。

30

【0369】

そして、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時には、制御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信する。また、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、制御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号として「A0」の情報を送信する。さらにまた、有利区間中でないときは、制御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信しない。なお、有利区間中でないときは、制御コマンド送信手段 71 は、一律に、「A0」の押し順指示番号を送信することも考えられるが、本実施形態では、有利区間でないときは、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信しないこととしている。

40

【0370】

図 1 において、サブ制御基板 80 のサブ CPU 85 は、演出出力制御手段 91 を備える。演出出力制御手段 91 は、上述したように、メイン制御基板 50 から送信されてくる制御コマンド、具体的には、RT 番号、押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番

50

号等の各制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ４１の操作時や各ストップスイッチ４２の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ２１をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ２２からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置２３にどのような画像を表示させるか等）等の、具体的な演出内容を抽選によって決定する。

#### 【０３７１】

そして、演出出力制御手段９１は、その決定に従い、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３の出力を制御する。また、１ＢＢ作動中や有利区間中は、獲得枚数、及び遊技回数（残り遊技回数又は消化遊技回数）等を画像表示する。さらに、有利区間中において、指示機能の作動時は、正解押し順を報知（画像表示）する。たとえば、有利区間中の遊技で小役Ｂ１に当選し、押し順指示番号「Ａ１」に対応する制御コマンドを受信したときは、正解押し順である「左第一停止」、あるいは「１ - - 」等のように、遊技者が正解押し順を容易に知り得る内容を報知する。なお、有利区間中において、「Ａ０」の押し順指示番号を受信したときは、押し順を報知しない。

10

#### 【０３７２】

さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの条件装置に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、演出グループ番号「５」に対応する制御コマンドを受信したとき、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれに当選したかまではサブ制御基板８０側で知ることはできない。しかし、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれかに当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。

20

#### 【０３７３】

ここで、小役Ａ当選時には、いずれの押し順でストップスイッチ４２が操作されたときであっても、常に小役０１が入賞するので、スタートスイッチ４１が操作された直後、すなわち最初のストップスイッチが操作される前にベル（黄色）演出を行うことが可能となる。これに対し、通常区間中において小役Ｂ群又は小役Ｃ群に当選したときは、小役０１の入賞が確定した時点、すなわち第１ストップスイッチ４２操作後にベル（黄色）演出を行うことが好ましい。もちろん、第２ストップスイッチ４２操作後や第３ストップスイッチ４２操作後でもよい。

30

#### 【０３７４】

しかし、小役Ａ当選時の演出の出力タイミングと、小役Ｂ群又は小役Ｃ群当選時の演出の出力タイミングとが相違していると、そのタイミングの相違に基づいて、小役Ａに当選したのか、小役Ｂ群又は小役Ｃ群に当選したのかを判別可能となるので、小役Ａの当選回数をカウントすることが可能となり、ひいては、設定値の推測が可能となる。そこで、通常区間において小役Ａに当選したときは、小役Ｂ群又は小役Ｃ群当選時における押し順正解時と同一のタイミング、たとえば第１ストップスイッチ４２操作直後にベル演出の出力を開始すれば、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれに当選したかの判別ができるようにすることができる。特に、本実施形態では、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれかに当選したときは、同じ演出グループ番号「５」に対応する制御コマンドが送信されるようにしている。こ

40

のように、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の演出グループ番号を同一（「５」）にし、その演出グループ番号を受信したサブ制御基板８０側では、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しておけば、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の演出グループ番号を異なる（「５」～「７」）ようにしていた場合よりも、効率が良い設計（後者の場合は、「５」～「７」のいずれの演出グループ番号を受信したときも、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しなければならなくなるため、効率が悪い）となる。

#### 【０３７５】

図２４及び図２５は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コ

50

マンドを送信するタイミングと、獲得数表示LED78による押し順指示情報の表示（指示機能の作動（メイン側での表示））、画像表示装置23による正解押し順の報知（サブ側での報知）を示すタイムチャートである。図24及び図25では、4つの例1～例4を示す。図24及び図25において、まず、遊技者によりスタートスイッチ41が操作されると、役抽選手段61により条件装置の抽選が行われ、当選した条件装置に対応する演出グループ番号が決定される。また、有利区間中であるときは、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が決定される。

#### 【0376】

さらにまた、メイン制御基板50は、押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドをサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、有利区間中である場合には、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。一方、メイン制御基板50は、有利区間中であるときは、指示機能の作動により、押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。

10

#### 【0377】

図24の「例1」では、押し順指示番号が決定されると、最初に、メイン制御基板50による指示機能の作動により、押し順指示情報の表示を行う。その後、押し順指示番号を送信し、次に、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。次いで、サブ制御基板80は、役物条件装置番号を受信したことを契機に、スタートスイッチ41が操作されたと判断し、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。押し順指示情報の表示、及び正解押し順の報知は、いずれも、リール31が定速回転に到達するまでに行う。

20

#### 【0378】

また、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる3択（第一停止）であるときは、画像表示装置23による正解押し順の報知は、第1（最初の）ストップスイッチ42が操作されるまでとしている。これに対し、たとえば、正解押し順がいわゆる6択であるときは、画像表示装置23による正解押し順の報知は、第3（最後の）ストップスイッチ42が操作されるまでとなる。なお、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる3択であっても、第3（最後の）ストップスイッチ42が操作されるまで、正解押し順を報知し続けてもよいのはもちろんである。

#### 【0379】

本実施形態では、第1ストップスイッチ42が操作されると、上述したように制御コマンドがメイン制御基板50からサブ制御基板80に送信されるので、サブ制御基板80は、この制御コマンドを受信することで第1ストップスイッチ42が操作されたと判断することができる。そして、第1ストップスイッチ42が操作されたときは、画像表示装置23による正解押し順の報知を終了する。なお、正解押し順以外の演出、たとえば有利区間中特有の画像表示（キャラクタの表示等）を継続することはもちろんである。

30

#### 【0380】

さらに、獲得数表示LED78による押し順指示情報の表示は、メイン制御基板50で入賞判定が行われるまでである。ただし、これに限らず、本実施形態のように正解押し順が3択であるときは、押し順指示情報の表示は、第1ストップスイッチ42が操作されるまでもよい。押し順指示情報の表示後における獲得数表示LED78の表示は、「00」（上位桁及び下位桁が「0」を表示）、「\*0」（上位桁は消灯（\*）、下位桁は「0」を表示）、「\*\*」（上位桁及び下位桁が消灯）、「- -」（上位桁及び下位桁のいずれも、セグメントGのみを点灯）等が挙げられる。

40

#### 【0381】

図24の「例2」は、メイン制御基板50により押し順指示番号をサブ制御基板80に送信した後、指示機能の作動により獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示し、その後、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。サブ制御基板80は、演出グループ番号及び役物条件装置番号の受信後、正解押し順を報知する。

#### 【0382】

50

また、図 25 の「例 3」は、メイン制御基板 50 が押し順指示番号、演出グループ番号、及び役物条件装置番号を送信した後、サブ制御基板 80 が正解押し順を画像表示装置 23 で報知し、その後、リール 31 が定速回転になった瞬間（又はその直前）に、メイン制御基板 50 が指示機能の作動により押し順指示情報を表示するようにしたものである。上記の例 1 及び例 2 では、メイン制御基板 50 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）の方が、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知よりも早いタイミングで行うものであった。これに対し、例 3 では、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知の方が、メイン制御基板 50 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）よりも早いタイミングで行うものである。

【0383】

図 25 の「例 4」は、メイン制御基板 50 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）と、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知とを、ほぼ同時のタイミングで行うものである。このように制御する場合、たとえば、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に押し順指示番号、又は役物条件装置番号を送信してから「N」ms 経過後に指示機能を作動させる（押し順指示情報の表示を開始する）ようにし、サブ制御基板 80 は、押し順指示番号、又は役物条件装置番号を受信してから「N」ms 経過後に正解押し順の報知を開始するように制御することが挙げられる。

【0384】

図 24 及び図 25 では、4 つの例を示したが、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、スタートスイッチ 41 の操作後、リール 31 が定速回転になるまでに行うことが好ましい。また、メイン制御基板 50 側による指示機能の作動後に、サブ制御基板 80 側による押し順報知を行うことが好ましい。このように設定することより、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に対して誤った押し順指示番号を送信した場合や、サブ制御基板 80 が、受信した押し順指示番号と異なる押し順を報知した場合であっても、すでに、メイン制御基板 80 により押し順指示情報が表示されているので、遊技者は、サブ制御基板 80 による報知の誤りに気づくとともに、遊技者も不利益を被ることはない。また、メイン制御基板 50 側による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定時までに行っているが、第 3 リール 31 停止時まででもよい。

【0385】

続いて、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）、及び正解押し順の報知を行う場合を、より具体的に説明する。図 26 は、遊技の流れ（図中、上から下に向かう流れ）と、獲得数表示 LED 78 の表示、及び画像表示装置 23 の報知例を説明する図である。なお、図 26 の例は、図 24 の「例 1」に相当するタイミングである。

【0386】

有利区間中における指示機能作動遊技では、まず、スタートスイッチ 41 が操作されると、メイン制御基板 50 は、指示機能を作動させて、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する。図 26 の例では、小役 B1 に当選した例を示している。したがって、獲得数表示 LED 78 は、押し順指示番号「A1」に対応する押し順指示情報、すなわち「=1」と表示する。そして、リール 31 が定速回転に到達する前に、画像表示装置 23 により、正解押し順を報知する。図 26 の例では、「1」と表示した例を示している。

【0387】

次に、第 1（最初の）ストップスイッチ 42 が操作され、左ストップスイッチ 42 が操作されたとき、すなわち正解押し順であったときは、画像表示装置 23 により、押し順正解である旨の演出を出力する（正解演出）。これに対し、押し順不正解であったときは、正解押し順の画像表示を消去する。本実施形態では、第 1 ストップスイッチ 42 の操作により押し順正解 / 不正解が決まるので、第 1 ストップスイッチ 42 の操作時に、正解押し順に関する報知（画像表示）を終了するが、たとえば押し順が 6 択であるときは、第 2 ストップスイッチ 42 が操作されるまで、又は第 3 ストップスイッチ 42 が操作されるまで、正解押し順を報知し続けることが挙げられる。

【0388】

10

20

30

40

50

また、図 26 の例では、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定が行われるまで表示を継続する（図 24 の例 1 も同様である）。しかし、これに限らず、たとえば不正解押し順となった時点で、画像表示装置 23 による正解押し順の報知と同様に、指示機能の作動（獲得数表示 LED 78 の表示）を終了してもよい。また、本実施形態のように、正解押し順が 3 択であるときは、第 1 ストップスイッチ 42 が操作されたときに、（正解押し順で第 1 ストップスイッチ 42 が操作されたとしても）指示機能の作動を終了してもよい。

#### 【0389】

ただし、画像表示装置 23 による報知を中止した後に、指示機能の作動を終了することが望ましい。メイン制御基板 50 側で指示機能を作動させていないにもかかわらず、サブ制御基板 80 側では押し順報知が行われることを回避するためである。しかし、もちろん、画像表示装置 23 による報知終了と同時に指示機能の作動を終了してもよいし、画像表示装置 23 による報知終了よりも前に指示機能の作動を終了してもよい。

#### 【0390】

なお、押し順不正解となっても、画像表示装置 23 についても正解押し順の報知を継続してもよいのはもちろんである。ただし、押し順不正解となった時点で画像表示装置 23 による押し順報知を中止すれば、他の演出に切り替えることができる。

#### 【0391】

全リール 31 が停止すると、入賞判定が行われる。ここで、小役 01 が入賞し、9 枚のメダルが払い出されると、獲得数表示 LED 78 の表示は、押し順指示情報の表示「= 1」から、9 枚のメダルが払い出されたことを示す「09」に変化する。なお、押し順ミス等により、1 枚役が入賞したときは、「01」の表示となり、役のとりこぼし時は、「00」（又は「\*\*」）の表示となる。なお、押し順指示情報の表示「= 1」から、メダル払出し枚数「09」を表示するまでの間において、「= 1」「00」（一旦、表示をリセットするため、「00」と表示）「09」と表示してもよい。

#### 【0392】

あるいは、「= 1」「\*\*」（一旦、表示をリセットするため、上位桁及び下位桁を消灯する）「09」と表示してもよい。さらに、遊技者がベットスイッチ 40 を操作するか、メダルを手入れ投入してメダルがベットされると、獲得数表示 LED 78 に表示した獲得枚数の内容をクリアするため、表示内容を「00」に変化させる（「\*\*」にしてもよい。）。

#### 【0393】

図 1 において、管理情報制御手段 72 は、管理情報表示 LED 74 に表示する管理情報を制御（記憶、演算、表示等）する手段である。本実施形態において、管理情報表示 LED 74 に表示すべき情報は、（1）有利区間割合（累計）（2）連続役物比率（6000 遊技（15 セット合計））（3）役物比率（6000 遊技（15 セット合計））（4）連続役物比率（累計）（5）役物比率（累計）の 5 つである（後述する図 38 参照）。

#### 【0394】

まず、「有利区間割合（有利区間の滞在割合）」とは、全遊技区間（通常区間 + 待機区間 + 有利区間）に対する有利区間の占める割合（全遊技区間に対して、有利区間に滞在していた割合）を指す。たとえば、「10000」遊技回数の遊技区間において、有利区間の遊技回数が「7000」であったときは、有利区間割合は、「70（%）」となる。また、本実施形態では、1 セットを「400」遊技回数とする。そして、15 セット合計、すなわち「6000」遊技回数を「合計」とし、「6000」遊技回数での各比率を算出する。

#### 【0395】

さらにまた、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「175000」遊技回数以上になることを目的としてカウントする。そして、累計が「175000」遊技回数に満たないものであるときは、たとえば点滅表

10

20

30

40

50

示によって累計値を表示し、「175000」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって累計値を表示する。累計は、「175000」遊技回数以上となった後も、RWM53の所定アドレスに記憶可能な値（上限値）に到達するまで加算し続ける。

#### 【0396】

「連続役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、第一種特別役物（RB）の作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「全メダル獲得枚数に対する、1BB作動中のメダル獲得枚数を指す。たとえば、「6000」遊技回数におけるメダル獲得枚数が「2000枚」で、そのうち、「第一種特別役物（RB）」作動時のメダル獲得枚数が「500枚」であったとき、「連続役物比率（6000遊技）」は、「25（%）」となる。

10

#### 【0397】

また、「役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、役物作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物（CB）、2BB（第二種役物連続作動装置、CBが連続作動）、SB（シングルボーナス）が含まれる。そして、本実施形態では、CB、2BB、SBが設けられていないので、役物比率は、連続役物比率と同一値となる。

#### 【0398】

図27～図31（図31は、図29の変形例を示す）は、管理情報制御手段72によって制御されるRWM53の一部の記憶領域を示す図である。図中、「F」から始まる4桁の数値は、RWM53のアドレスを示している。各アドレスごとに、1バイト（8ビット）データのバッファ（記憶領域）が設けられている。

20

#### 【0399】

まず、図27は、有利区間に関するデータを記憶するバッファを示している。有利区間に関する情報として、有利区間遊技回数対応値、総遊技回数、有利区間割合の3つの記憶領域を有する。そして、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は4バイト（「F004」～「F001」）であり、総遊技回数の記憶領域は3バイト（「F007」～「F005」）であり、有利区間割合の記憶領域は1バイト（「F008」）である。

#### 【0400】

本実施形態では、総遊技回数については、1遊技消化するごとに、総遊技回数の値を「+1」するように更新する。これに対し、有利区間中は、1遊技消化するごとに、有利区間遊技回数の値を100倍した値（「有利区間遊技回数対応値」と称する。）を加算するように更新する。このため、総遊技回数については3バイトの記憶領域を設け、有利区間遊技回数対応値については4バイトの記憶領域を設けている。

30

#### 【0401】

本実施形態では、総遊技回数については、少なくとも「175000」回以上を記憶することを目的とする。総遊技回数が「175000」回以上であるときの有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率を表示するためである。ここで、「175000（D）」は、2進数では「18」桁であるため、「24」桁の3バイトで記憶可能となる。

#### 【0402】

また、総遊技回数「175000（D）」のすべてが有利区間であると仮定したとき、有利区間遊技回数対応値は、「175000×100」（D）となり、この値は2進数では「25桁」であるため、「24」桁の3バイトでは足りないが、「32」桁の4バイトでは記憶可能となる。以上の理由により、総遊技回数の記憶領域は3バイト、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は4バイトとしている。

40

#### 【0403】

なお、総遊技回数については、1遊技ごとに「1」ずつ加算するものであるが、これに限らず、「1」以外の数値（総遊技回数対応値）を加算していくものであってもよい。一方、有利区間割合は、最高値で「100（D）」であるので、その値は2進数で「7」桁であるから、1バイトの記憶容量で記憶可能となる。

#### 【0404】

50



総遊技回数は、毎遊技、遊技回数を更新し続け、3バイトの記憶領域が上限値（3バイトフル、すなわち「FFFFFH」）、10進数で約1678万）となったときは、その時点でカウントを終了し、次回遊技からは遊技回数を更新しない。有利区間遊技回数対応値は、有利区間中、1遊技ごとに「+100」を加算していくが、全遊技が有利区間であると仮定しても、総遊技回数の値が3バイトフルになるまでカウント可能となっている。そして、総遊技回数のカウントを終了したときは、有利区間遊技回数対応値のカウントについても終了する。

#### 【0405】

有利区間割合は、「有利区間遊技回数対応値/総遊技回数」により算出される値（後述するように、実際には引き算をし、割り算はしない）である。有利区間遊技回数対応値は、有利区間遊技回数を100倍した値であるので、上記演算により、割合そのものを算出することができる。本実施形態のメインCPU55は、アセンブラを用いており、小数点を扱うことができず、2バイトを超えた値を用いた割算を行うことができないので、上記のような演算方法を採用することにより算出を可能にしている。また、有利区間割合は、本施形態では整数を記憶し、小数点以下は切り捨てる。たとえば、総遊技回数が「1100(D)」、有利区間遊技回数対応値が「56000(D)」であるときは、有利区間割合は「50(D)」となり、「F008」には、「00110010(B)」が記憶される。

#### 【0406】

また、有利区間割合は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、有利区間割合の表示要求があったときに、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から有利区間割合を演算し、「F008」に記憶してもよい。そして、「F008」に記憶された値に基づく10進数の数値を有利区間割合として表示する。

#### 【0407】

図28は、全払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。小役の入賞によりメダルが払い出されたときは、それぞれ、RWM53の所定の記憶領域に記憶された値が更新される。図28に示すように、2バイトデータ（たとえば「F012（上位桁）」及び「F011（下位桁）」）からなる記憶領域が15個（01セット～15セット）設けられたリングバッファを備える。そして、各2バイトデータには、400遊技間の払出し枚数が記憶される。たとえば、9枚役が入賞し、9枚の払出しがあったときは、全払出し枚数に「9(D)」が加算される。ここで、規則上のスロットマシンでは、1遊技での最大払出し枚数は「15」枚以下と定められており、毎遊技、15枚の払出しがあったと仮定すると、400遊技では、「6000」枚となる。「6000(D)」は、2進数では13桁となるので、2バイト（16桁）で記憶可能である。

#### 【0408】

さらに、1遊技目から400遊技目までは、払出しがあったときに、その払出し枚数を01セット目（「F012」及び「F011」）に記憶する。次の401遊技目～800遊技目までは、払出し枚数を、02セット目（「F014」及び「F013」）に記憶する。このようにして、400遊技を1セットとし、1セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。

#### 【0409】

また、15セット（6000遊技）合計の全払出し枚数の記憶領域（3バイト）を設けている（図28中、「F031」～「F02F」）。この記憶領域は、15セット、すなわち6000遊技間の全払出し枚数を記憶するためのものである。なお、6000遊技すべてにおいて15枚の払出しが行われたと仮定すると、「90000(D)」の値まで記憶する必要があるが、「90000(D)」は、2進数では17桁であるので、3バイト（24桁）で記憶可能である。

#### 【0410】

たとえば、最初の15セット目までは、6000遊技に満たない遊技回数での全払出し枚数が「F031」～「F02F」に記憶される。そして、6000遊技目に到達すると

10

20

30

40

50

、 0 1 セット目 ~ 1 5 セット目 ( 各 2 バイト ) のバッファ全てに 4 0 0 遊技回数分の払出し枚数が記憶されるので、 1 5 セット ( 6 0 0 0 遊技 ) 合計の全払出し枚数もまた、 6 0 0 0 遊技分の合計値となる。次に、 6 0 0 1 遊技目に移行すると、 0 1 セット目の 2 バイトデータ ( 「 F 0 1 2 」 及び 「 F 0 1 1 」 ) をクリアし、このバッファに、 6 0 0 1 遊技目から 6 4 0 0 遊技目までの全払出し枚数を記憶していく。なお、 6 0 0 0 遊技 ~ 6 3 9 9 遊技目までは、 1 5 セット合計の全払出し枚数 ( 3 バイトデータ ) を変更せずに維持する。

#### 【 0 4 1 1 】

そして、 6 4 0 0 遊技目となり、 0 1 セット目の 2 バイトデータへの加算が終了すると、 1 5 セット分合計の全払出し枚数を算出し ( 0 1 セット目 ~ 1 5 セット目までの各 2 バイトデータを加算 )、算出した 1 5 セット分合計の全払出し枚数を更新する。 6 4 0 1 遊技目以降も上記と同様に、 6 4 0 1 遊技目に移行したときに、 0 2 セット目の 2 バイトデータ ( 「 F 0 1 4 」 及び 「 F 0 1 3 」 ) をクリアし、このバッファに、 6 4 0 1 遊技目 ~ 6 8 0 0 遊技目までの全払出し枚数を記憶する。なお、 1 5 セット分合計の全払出し枚数は、上記の方法では、 4 0 0 遊技ごとに更新されるが、 1 5 セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、 1 5 セット分合計の全払出し枚数を算出し、その値に更新してもよい。

#### 【 0 4 1 2 】

全払出し枚数 ( 累計 ) ( 「 F 0 3 4 」 ~ 「 F 0 3 2 」 ) は、払出し枚数の累計を記憶していく 3 バイトの記憶領域である。払出し枚数の累計を求めるのは、 1 7 5 0 0 0 遊技以上であるときの各比率 ( 後述する連続役物作動比率等 ) を算出するためである。ただし、この累計払出し枚数は、 1 7 5 0 0 0 遊技を経過した後も記憶し続け、この 3 バイトの記憶容量が上限値 ( 3 バイトフル ) となったときに、更新を終了する。仮に、 1 7 5 0 0 0 回の毎遊技、 1 5 枚のメダルが払い出されたと仮定すると、 2 進数では 2 2 桁となるので、 3 バイトの記憶容量によって記憶可能である。

#### 【 0 4 1 3 】

図 2 9 は、 R W M 5 3 のうち、連続役物に関する払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。図 2 9 に示すように、 3 バイトデータ ( たとえば、 0 1 セット目は、 「 F 0 4 3 ( 最上位桁 ) 」 ~ 「 F 0 4 1 ( 最下位桁 ) 」 ) からなる記憶領域が 1 5 個設けられたリングバッファを備える。

#### 【 0 4 1 4 】

そして、各 3 バイトデータには、連続役物作動時におけるメダル払出し枚数を 1 0 0 倍した値 ( 「払出し枚数対応値」と称する。 ) が記憶される。たとえば、連続役物作動時に、 1 0 枚役が入賞し、 1 0 枚の払出しがあったときは、払出し枚数対応値として 「 + 1 0 0 0 」 される。なお、払出し枚数そのものの値ではなく、 1 0 0 倍した値を記憶するのは、有利区間遊技回数対応値と同様の理由であり、後述する連続役物比率を演算するときに、その比率が整数となって算出されるようにするためである。

#### 【 0 4 1 5 】

さらに、各 3 バイトデータには、 4 0 0 遊技間の連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶する。具体的には、 1 遊技目から 4 0 0 遊技目までは、連続役物作動時の払出し枚数があったときに、その払出し枚数対応値を、 0 1 セット目 ( 「 F 0 4 3 」 ~ 「 F 0 4 1 」 ) に記憶する。次の 4 0 1 遊技目 ~ 8 0 0 遊技目までは、払出し枚数対応値を、 0 2 セット目 ( 「 F 0 4 6 」 ~ 「 F 0 4 4 」 ) に記憶する。このようにして、 4 0 0 遊技を 1 セットとし、 1 セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。なお、 4 0 0 遊技連続で、毎遊技、 1 5 枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、 「 6 0 0 0 0 0 0 ( D ) 」 となり、この値は 2 進数では 2 0 桁であるので、 3 バイトで記憶可能である。

#### 【 0 4 1 6 】

また、 1 5 セット ( 6 0 0 0 遊技 ) 合計の連続役物作動時払出し枚数対応値の記憶領域 ( 3 バイト ) を設けている ( 「 F 0 7 0 」 ~ 「 F 0 6 E 」 ) 。この記憶領域は、 1 5 セット

10

20

30

40

50

、すなわち 6 0 0 0 遊技間の払出し枚数対応値を記憶するための記憶領域である。なお、6 0 0 0 遊技において、毎遊技、15 枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「9 0 0 0 0 0 0 (D)」となり、この値は 2 進数では 2 4 桁であるので、3 バイトで記憶可能である。

#### 【0 4 1 7】

たとえば、最初の 15 セット目までは、「F 0 7 0」～「F 0 6 E」には、6 0 0 0 遊技に満たない遊技回数での連続役物作動時払出し枚数対応値が記憶される。そして、6 0 0 0 遊技目に到達すると、0 1 セット目～15 セット目（各 3 バイト）のバッファ全てに 4 0 0 遊技間での払出し枚数対応値が記憶される。また、15 セット（6 0 0 0 遊技）合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、6 0 0 0 遊技分の合計値となる。そして、6 0 0 0 1 遊技目に移行すると、0 1 セット目の 3 バイトデータ（「F 0 4 3」～「F 0 4 1」）をクリアし、このバッファに、6 0 0 1 遊技目から 6 4 0 0 遊技目までの連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶していく。なお、6 0 0 0 遊技～6 3 9 9 遊技目までは、15 セット合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、変更せずに維持する。

10

#### 【0 4 1 8】

そして、6 4 0 0 遊技目となり、0 1 セット目の 3 バイトデータが確定すると、15 セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し（0 1 セット目～15 セット目までの各 3 バイトデータを加算）、算出した 15 セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を更新する。

#### 【0 4 1 9】

6 4 0 1 遊技目以降も上記と同様に、6 4 0 1 遊技目に移行したときに、0 2 セット目の 3 バイトデータ（「F 0 4 6」～「F 0 4 4」）をクリアし、このバッファに、6 4 0 1 遊技目～6 8 0 0 遊技目まで、0 2 セット目の 3 バイトデータを更新する。なお、15 セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、上記の方法では、4 0 0 遊技ごとに更新されるが、15 セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、15 セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し、更新してもよい。

20

#### 【0 4 2 0】

累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（「F 0 7 4」～「F 0 7 1」）は、連続役物作動時払出し枚数対応値の累計を記憶する記憶領域であり、累計の払出し枚数対応値を求めるのは、1 7 5 0 0 0 遊技以上であるときの連続役物作動比率を算出するためである。ただし、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、1 7 5 0 0 0 遊技を経過した後も記憶し続け、4 バイトの記憶容量が上限値（4 バイトフル）となったときに、更新を終了する。仮に、毎遊技、15 枚のメダルが払い出され続けたと仮定したとき、毎遊技「1 5 0 0 (D)」が加算され続けるので、4 バイトでは、約 2 8 6 万遊技まで記憶可能となる。

30

#### 【0 4 2 1】

また、連続役物作動比率（6 0 0 0 遊技）（「F 0 7 5」）は、「6 0 0 0 遊技の連続役物作動時払出し枚数対応値（「F 0 7 0」～「F 0 6 E」）/ 6 0 0 0 遊技の全払出し枚数（図 2 8 中、「F 0 3 1」～「F 0 2 F」）の値を記憶するバッファである。

#### 【0 4 2 2】

また、連続役物作動比率（累計）（「F 0 7 6」）は、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（「F 0 7 4」～「F 0 7 1」）/ 累計全払出し枚数（図 2 8 中、「F 0 3 4」～「F 0 3 2」）の値を記憶するバッファである。以上の比率は、10 進数で最高値「1 0 0 (D)」までを記憶するので、1 バイトで記憶可能となる。なお、連続役物作動比率（6 0 0 0 遊技）や、連続役物作動比率（累計）は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、これらの比率の表示要求があったときに演算を行い、演算結果を各記憶領域（「F 0 7 5」や「F 0 7 6」）に記憶し、その値を表示するようにしてもよい。

40

#### 【0 4 2 3】

図 3 0 は、RWM 5 3 のうち、役物の払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。図 3 0 と図 2 9 とを対比すれば明らかであるが、連続役物の払出し枚数対応値を記憶するバッファと同様に、役物の払出し枚数対応値を記憶するバッファについても

50

設けられている。役物の払出し枚数対応値等を記憶するバッファは、連続役物の払出し枚数対応値等を記憶するバッファと同一の構成からなる。

【0424】

すなわち、400遊技ごとに、役物作動時の払出し枚数対応値として各3バイトデータを記憶可能な15セット分の記憶領域と、6000遊技(15セット)合計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する3バイトのバッファと、累計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する4バイトのバッファとを備える。さらに、役物作動比率を記憶するバッファ(1バイト)として、6000遊技用と、累計用との2種類を備える。これらの各バッファへの記憶方法は、連続役物作動時と同様であるので、説明を省略する。

【0425】

なお、連続役物は、本実施形態の1BB(RBを含む)に相当するので、1BB作動中にメダルが払い出されると、図29に示す連続役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。また、役物は、連続役物を含む全ての役物についての作動中にメダルが払い出されると、図30に示す役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。ここで、本実施形態では、役物は、連続役物である1BB(及びRB)のみが設けられているので、このようなケースでは、図29に示すバッファに記憶される値と、図30に示すバッファに記憶される値とは、同一値となる。

【0426】

図31は、リングバッファの変形例を示す図であり、この例では、図29の変形例を示している。図29では、01セット目~15セット目の各3バイトからなるリングバッファを設け、さらに、15セットの合計値を記憶した。これに対し、図31の例では、15セット合計値を算出する点は図29と同様であるが、リングバッファとして16セットを設けている。

【0427】

図31において、1遊技~6000遊技目までは、01セット~15セットの各3バイトに、払出し枚数対応値を記憶していく点は、図29と同様である。ここで、1遊技目~6000遊技目までの合計払出し枚数対応値を算出したいときは、01セット~15セットまでの各3バイトデータを加算して算出する。

【0428】

次に、6001遊技目~6400遊技目までの払出し枚数対応値は、16セット目の3バイトバッファ(「F070」~「F06E」)に記憶する。そして、6401遊技目になると、01セット目の3バイトデータ(「F043」~「F041」)をクリアし、6401遊技目~6800遊技目までの払出し枚数対応値を、01セットの3バイトデータに記憶していく。

【0429】

6401遊技目~6800遊技目まで間において、6000遊技(15セット)合計の払出し枚数対応値を算出するときは、02セット~16セットの各3バイトデータを加算して算出する。さらに、6800遊技目となったときに、6000遊技(15セット)合計の払出し枚数対応値を算出するときは、1セット~15セットの各3バイトデータを加算して算出する。このようにして、16セットのうち、いずれか1つのセットの3バイトバッファを、現在更新中の3バイトバッファとし、他の15セットの3バイトバッファを、15セット合計の払出し枚数対応値を算出するときに用いる。

【0430】

図27~図30に示したRWM53の記憶領域に記憶されているデータは、電源スイッチ11のオン/オフだけでは初期化されず、データが維持される。また、設定変更時における所定記憶領域の初期化(RAMクリア時)においても、図27~図30に示したRWM53の記憶領域は、初期化の例外となり、初期化されることなくデータが維持される。ここで、設定変更モードに移行するためには、電源スイッチ11がオフのときに設定キースイッチ12をオン(右に90度回転)にしている状況下で電源スイッチ11をオンにすることに基づいて移行可能となる。また、上述した設定変更時における所定記憶領域の初

10

20

30

40

50

期化は、設定スイッチ 1 3 の操作に基づいて設定値が変更可能（設定変更モード）となる前に実行される。

#### 【0431】

ただし、上記データは、復帰不可能エラーが発生したときには、そのエラーの復帰時に初期化される。一方、復帰可能エラーの発生時には、上記データは初期化されず、維持される。ここで、「復帰不可能エラー」とは、電源をオフにし、上述した設定変更モードに移行するための操作をしなければ復帰できない重大なエラーを指す。たとえば、1) 読み込んだ設定値が設定 1 ~ 6 の範囲内でない場合（設定値異常）、2) 停止図柄を判定した結果、本来表示されてはいけな図柄（蹴飛ばし図柄）が表示された場合（図柄組合せ異常エラー）、3) 割込み処理ごとに判定される乱数の更新異常、4) 電源断復帰データが正常値でないとき 等が挙げられる。

10

#### 【0432】

復帰不可能エラーの発生時には、電源スイッチ 1 1 をオフにし、設定キーを差し込んで 90 度時計回りに回転させて設定キースイッチ 1 2 をオンにした後、電源スイッチ 1 1 をオンにする。これにより、RWM 5 3 の所定範囲（図 2 7 ~ 図 3 0 の各バッファのデータ、設定値情報、RT 情報、当選した条件装置情報）がクリアされる。そして、設定値を設定し、他のエラーがなければ、復帰処理が行われる。

#### 【0433】

これに対し、「復帰可能エラー」とは、電源スイッチ 1 1 のオン/オフ等なく復帰させることができるエラーを指す。たとえば、メダル詰まりエラー、メダル滞留エラー、メダル不正通過エラー、通路センサ 4 3 a の異常、投入センサ 4 4 の異常、払出しセンサ 3 7 の異常、メダル異常投入エラー等が挙げられる。復帰可能エラーの発生時は、エラー内容を表示してメイン処理を停止するが、ホール店員がエラー解除操作を実行し（エラー要因を除去し）、リセットスイッチ 1 4 を操作すると、エラーが解除されたか否かを判断して、エラーが解除されたと判断したときは、処理を再開する。

20

#### 【0434】

続いて、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数の更新処理について説明する。なお、以下の図 3 2 ~ 図 3 7 のフローチャートでは、有利区間遊技回数対応値を「有利区間対応値」と略記する。図 3 2 は、レジスタを用いて有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。また、図 3 3 は、図 3 2 中、点線で囲んだ部分の具体例 1 を示すフローチャートであり、図 3 4 は、上記点線囲み部分の具体例 2 を示すフローチャートであり、図 3 5 は、上記点線囲み部分の具体例 3 を示すフローチャートである。また、図 3 6 は、レジスタを用いずに有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。

30

#### 【0435】

図 3 2 は、毎遊技、たとえば遊技終了時に実行される。また、レジスタを用いる方法においては、本実施形態のチップでは、演算時に、A、B、C、D、E、H、L レジスタ（7 個のレジスタ）が使用可能である。特に、有利区間遊技回数対応値（「F 0 0 4」~「F 0 0 1」）が 4 バイトであり、総遊技回数（「F 0 0 7」~「F 0 0 5」）が 3 バイトであるので、合計 7 バイトとなり、使用可能なレジスタ数とバイト数とが一致する。

#### 【0436】

40

図 3 2 において、ステップ S 1 0 1 では、A レジスタに総遊技回数の上位 1 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 7」のデータ）をセットする。次のステップ S 1 0 2 では、DE レジスタに総遊技回数の下位 2 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 6」及び「F 0 0 5」のデータ）をセットする。さらに、ステップ S 1 0 3 では、BC レジスタに有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」のデータ）をセットする。次のステップ S 1 0 4 では、HL レジスタに有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」のデータ）をセットする。

#### 【0437】

ステップ S 1 0 5 では、総遊技回数下位 2 バイトレジスタ、すなわち本例では DE レジスタ値に「1」を加算する。次のステップ S 1 0 6 では、ステップ S 1 0 5 での「1」加算

50

により、総遊技回数下位 2 バイトに桁あふれが生じたか否かを判断する。たとえば下位 2 バイトのデータが本フローチャートの開始前に「FFFF(H)」であるときは、ステップ S 1 0 5 での「1」加算により桁あふれが生じる(メインCPU 5 5 に内蔵されているフラグレジスタ(Fレジスタ)のキャリーフラグが「1」となる)。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 1 0 7 に進み、桁あふれが生じない(キャリーフラグ「1」)と判断したときはステップ S 1 0 9 に進む。なお、ステップ S 1 0 5 で「1」を加算した後、ステップ S 1 0 6 で桁あふれが生じたか否かを判断しているため、ステップ S 1 0 6 の時点で、桁あふれが生じたときの DE レジスタ値は、「0」となっている。なお、本実施形態では、F レジスタ(フラグレジスタ)の「0」ビット目がキャリーフラグに設定されている。キャリーフラグは、レジスタを用いた演算により、桁下がりが生じた場合や桁上がり(桁あふれとも称する)が生じた場合に「1」となるフラグである。

10

#### 【0438】

ステップ S 1 0 7 では、総遊技回数上位 1 バイトレジスタ、すなわち本例では A レジスタ値に「1」を加算する。次のステップ S 1 0 8 では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここで、「上限」とは、カウントの上限を意味する。本実施形態の総遊技回数は 3 バイトでカウントしているため、3 バイトフルとなったとき、具体的には値が「FFFFFFFF(H)」となったときは、それ以上の加算はできないので、上限に到達したと判断する。なお、ステップ S 1 0 7 で A レジスタ値に「1」を加算した後、上限に到達したと判断されるのは、A レジスタ値に現に桁あふれが生じたとき(キャリーフラグ＝「1」のとき)である。なお、A レジスタ値が「0」となったとき(ゼロフラグ＝「1」のとき)と言い換えることもできる。上限に到達したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、上限に到達していないと判断したときはステップ S 1 0 9 に進む。

20

#### 【0439】

したがって、本実施形態の総遊技回数は、3 バイトフルとなったとき、10 進数で約 1 6 7 8 万回となったときは、それ以上は、総遊技回数を加算しない。ただし、3 バイトフルとなったときであっても、図 3 2 のフローは毎遊技実行されるが、毎遊技、ステップ S 1 0 8 で「Yes」と判断されて本フローチャートを終了する。

#### 【0440】

ステップ S 1 0 6 又はステップ S 1 0 8 からステップ S 1 0 9 に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。なお、有利区間中であるときにオンとなる有利区間フラグを設け、その有利区間フラグのオン/オフを判断することで、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断することができる。また、本実施形態では、上述したように、デジット 2 のセグメントデータの 8 ビット目が「1」であるか否かを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することが可能である。ステップ S 1 0 9 で有利区間中であると判断したときはステップ S 1 1 0 に進み、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値の更新を行わず、ステップ S 1 1 4 に進む。

30

#### 【0441】

ステップ S 1 1 0 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイトレジスタ値、すなわち本例では HL レジスタ値に「100(D)」を加算する。そして、ステップ S 1 1 1 に進み、桁あふれが生じたか否かを判断する。本実施形態では、有利区間中は、「100(D)」ずつ加算していくため、2 バイトで桁あふれが生じるのは、「FFDC(H)(65500(D))」に「100(D)」が加算され、「0040(H)(65600(D))」となったときである。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 1 1 2 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップ S 1 1 3 に進む。

40

#### 【0442】

ステップ S 1 1 2 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトレジスタ、すなわち本例では BC レジスタに「1」を加算する。そして、ステップ S 1 1 3 に進み、更新後の BC レジスタ値及び HL レジスタ値を、図 2 7 中、「F004」～「F001」に書き込む。これにより、有利区間遊技回数対応値(RWM 5 3)が更新される。また、次のステップ

50

S 1 1 4では、更新後のAレジスタ値及びD Eレジスタ値を、図27中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」に書き込む。これにより、総遊技回数(R W M 5 3)が更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0443】

なお、図32のフローチャートにおいて、総遊技回数が3バイトフルに到達する前に、有利区間遊技回数対応値が4バイトフルになることはない。上記のように、総遊技回数は、約1678万回の遊技回数をカウント可能であるが、総遊技回数のすべてが有利区間であると仮定し、約1678万の値を100倍しても、4バイトフルには達しないからである。このため、ステップS 1 1 2において、有利区間遊技回数対応値の上位2バイトレジスタ値に「1」を加算しても、桁あふれが生じたか否かの判断を行うことなく、正しい演算処理を実現することが可能になるとともに、演算処理の簡素化を実現することが可能となる。

10

【0444】

また、図32のフローチャートでは、R W M 5 3の各データをレジスタにセット(コピー)して演算を実行しており、ステップS 1 0 8で総遊技回数が上限に到達したと判断されたときは、総遊技回数をセットしたレジスタ値をR W M 5 3に戻すことなく本フローチャートによる処理を終了する。したがって、R W M 5 3に記憶されている総遊技回数、すなわちR W M 5 3の「F 0 0 7」～「F 0 0 5」に記憶されている3バイトデータは、「F F F F F F (H)」のままであり、本フローチャートの開始前後においてR W M 5 3の総遊技回数のデータに変化は生じない。

20

【0445】

次に、図32中、ステップS 1 0 9～ステップS 1 1 4の処理の具体例を説明する。図33は、この間のステップの具体例1を示すフローチャートである。図33において、ステップS 1 0 9～S 1 1 2は、図32と同様である。なお、図33では、ステップS 1 0 9において「No」と判断されたときはステップS 1 2 3に進む。

【0446】

ステップS 1 1 2の後、ステップS 1 2 1に進むと、有利区間遊技回数対応値の上位2バイトの値を更新する。具体的には、B Cレジスタの値を、図27中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」に書き込む。次のステップS 1 2 2では、有利区間遊技回数対応値の下位2バイトの値を更新する。具体的には、H Lレジスタの値を、図27中、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」に書き込む。次に、ステップS 1 2 3に進むと、総遊技回数を3バイト分一括で更新する。具体的には、Aレジスタ値及びD Eレジスタ値を、それぞれ図27中、「F 0 0 7」、「F 0 0 6」、及び「F 0 0 5」に書き込む。

30

【0447】

図34は、図32のステップS 1 0 9～S 1 1 4の具体例2を示すフローチャートである。図34において、ステップS 1 0 9～S 1 1 2は、図32と同様である。なお、図33では、ステップS 1 0 9において「No」と判断されたときはステップS 1 2 3に進む。ステップS 1 1 2の後、ステップS 1 3 1に進むと、有利区間遊技回数対応値を4バイト分一括で更新する。具体的には、B Cレジスタ値及びH Lレジスタ値を、それぞれ、図27中、「F 0 0 4」、「F 0 0 3」、「F 0 0 2」、及び「F 0 0 1」に書き込む。そして、ステップS 1 2 3に進むと、具体例1と同様に、総遊技回数を3バイト分一括で更新する。

40

【0448】

図35は、図32のステップS 1 0 9～S 1 1 4の具体例3を示すフローチャートである。なお、図35では、ステップS 1 0 9において「No」と判断されたときはステップS 1 4 1に進む。図35の各ステップは、図34と同様である。図35において、図34と異なる点は、ステップS 1 0 9で有利区間中でないと判断されたときであってもステップS 1 3 1に進み、有利区間遊技回数対応値を更新する点である。すなわち、この場合には、有利区間遊技回数対応値は「100(D)」加算されることはないが、図32中、ステップS 1 0 3及びステップS 1 0 4でセットしたB Cレジスタ値及びH Lレジスタ値に

50

基づいて、図 27 中、「F004」、「F003」、「F002」、及び「F001」に書き込む。この場合、前回遊技時と同一値が再度書き込まれる。

#### 【0449】

以上の図 32～図 35 の例は、レジスタを介して（使用して）総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例であった。これに対し、図 36 は、レジスタを原則介さないで総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例である。図 36 において、ステップ S201 では、総遊技回数の下位 2 バイトに「1」を加算する。具体的には、図 27 中、「F006」及び「F005」のデータに「1」を加算する。

#### 【0450】

次のステップ S202 では、ステップ S201 の加算において桁あふれが生じたか否かを判断する。すなわち、「F006」及び「F005」のデータに「1」加算することにより、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断する。なお、「F006」及び「F005」のデータが「0000(H)」となったか否かで判断するようにしてもよい。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S203 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップ S207 に進む。

10

#### 【0451】

ステップ S203 では、総遊技回数の上位 1 バイトに「1」を加算する。具体的には、図 27 中、「F007」のデータに「1」を加算する。次のステップ S204 では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここでの判断は、ステップ S203 で「1」を加算したことにより、「F007」に桁あふれが生じ、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは上限に到達したと判断する。なお、「F007」のデータが「0(H)」となったか否かを判断し、「0(H)」となったときは、上限に到達したと判断するようにしてもよい。上限に到達したと判断したときはステップ S205 に進み、上限に到達していないと判断したときはステップ S207 に進む。

20

#### 【0452】

ステップ S205 では、総遊技回数の上位 1 バイトから「1」を減算する。ステップ S205 に移行したときは、ステップ S203 の加算において上位 1 バイトについても桁あふれが生じ、「0(H)」となっているので、この値から「1」を減算することにより、ステップ S203 で「1」を加算する前のデータ、すなわち「FF(H)」に戻すようにする。次にステップ S206 に進み、総遊技回数の下位 2 バイトについても「1」を減算する。これにより、「F006」及び「F005」の値は、「FFFF(H)」となる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

30

#### 【0453】

一方、ステップ S202 又はステップ S204 からステップ S207 に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。この判断は、図 32 のステップ S109 と同様である。そして、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値を更新する必要がないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間中であると判断したときはステップ S208 に進む。ステップ S208 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト、すなわち図 27 中、「F002」及び「F001」に「100(D)」を加算する。ここで、アセンブラでは RWM53 に直接「100(D)」の値を加算することができないことから、まず、「F002」及び「F001」のデータを HL レジスタに記憶する。そして、HL レジスタに「100(D)」の値を加算した結果を「F002」及び「F001」に記憶することで、「F002」及び「F001」のデータを更新する。

40

#### 【0454】

次のステップ S209 では、ステップ S208 の演算において、桁あふれが生じたか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは桁あふれが生じたと判断する。

#### 【0455】

50



ステップ S 2 0 9 において桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 2 1 0 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップ S 2 1 0 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト、すなわち図 2 7 中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」に「1」を加算する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0456】

次に、有利区間割合の演算処理について説明する。本実施形態では、総遊技回数と、有利区間遊技回数対応値とが記憶されているので、有利区間割合を算出するためには、単純に、「有利区間遊技回数

対応値 ÷ 総遊技回数」で算出することができる。しかし、スロットマシン 1 0 において、規則を満たすチップでは、2 バイトでの演算しかできず、2 バイト以上の数値の割り算を実行することができない。そこで、以下に示す引き算によって、割合を算出する。

#### 【0457】

具体的には、有利区間遊技回数対応値 =  $x$ 、総遊技回数 =  $y$  であるとき、「 $x \div y$ 」は、以下のような引き算の繰り返しによって算出することができる。 $x - y = a (> 0)$   $a - y = b (> 0)$   $b - y = c (> 0)$   $c - y = d (< 0)$  このように、総遊技回数  $y$  の引き算を繰り返した結果、「 $> 0$  (「0」より大きい)」となった回数が「3」であるため、「 $x \div y$ 」の商は「3」であると算出することができる。そして、本実施形態では、小数点以下は切り捨てであるため、上記例では、有利区間割合を「3」と算出する。

#### 【0458】

図 3 7 は、有利区間割合の演算処理を示すフローチャートである。まず、ステップ S 3 0 1 では、RWM 5 3 のデータをレジスタに取得する。なお、上記と同様に、A、B、C、D、E、H、L レジスタの 7 個を使用する。このステップ S 3 0 1 では、図 2 7 で示した「F 0 0 1」～「F 0 0 7」の各データをレジスタに記憶する。具体的には、以下の通りである。A レジスタ：「F 0 0 7」のデータを記憶 D レジスタ：「F 0 0 6」のデータを記憶 E レジスタ：「F 0 0 5」のデータを記憶 B レジスタ：「F 0 0 4」のデータを記憶 C レジスタ：「F 0 0 3」のデータを記憶 H レジスタ：「F 0 0 2」のデータを記憶 L レジスタ：「F 0 0 1」のデータを記憶

#### 【0459】

次に、ステップ S 3 0 2 に進み、有利区間割合 (RWM 5 3) の初期化を行う。この処理は、図 2 7 中、「F 0 0 8」に記憶されているデータをクリア (「0」に) する。そしてステップ S 3 0 3 に進み、下位バイトの引き算を行う。この処理は、HL レジスタに記憶されているデータ (有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト) から、DE レジスタに記憶されているデータ (総遊技回数の下位 2 バイト) を引き算し、演算結果を HL レジスタに記憶する。

#### 【0460】

次にステップ S 3 0 4 に進み、桁下がりが生じたか否かを判断する。ステップ S 3 0 3 の演算の結果 (HL レジスタ値から DE レジスタ値を引き算した結果)、キャリーフラグが立たなかったとき (キャリーフラグ「1」のとき) は「No」と判断する。キャリーフラグが立った (桁下がりがある) と判断したときはステップ S 3 0 5 に進み、桁下がりがないと判断したときはステップ S 3 0 7 に進む。

#### 【0461】

ステップ S 3 0 5 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト、すなわち BC レジスタ値が「0」であるか否かを判断する。「0」であるときは、その後の引き算ができないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「0」でないと判断したときはステップ S 3 0 6 に進む。ステップ S 3 0 6 では、有利区間遊技回数対応値の上位バイトから「1」を減算する。具体的には、BC レジスタ値から「1」を減算し、演算結果を BC レジスタに記憶する。

#### 【0462】

次のステップ S 3 0 7 では、上位バイトの引き算を行う。具体的には、BC レジスタ値 (

10

20

30

40

50

有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト) から A レジスタ値 (総遊技回数の上位 1 バイト) を引き算し、その演算結果を B C レジスタに記憶する。そして、ステップ S 3 0 8 に進み、ステップ S 3 0 7 での演算結果が「0」未満であるか、すなわちステップ S 3 0 7 の演算によってキャリーフラグが立ったか否かを判断する。キャリーフラグが立ったときはステップ S 3 0 8 で「Yes」と判断し、これ以上の引き算はできないので、本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップ S 3 0 8 で「No」と判断したときはステップ S 3 0 9 に進む。ステップ S 3 0 9 では、H L レジスタ値をスタック領域 (R W M 5 3 の記憶領域の一部) に格納する。

#### 【0463】

次のステップ S 3 1 0 では、「F 0 0 8」に記憶されているデータ (有利区間割合) を H L レジスタに記憶し、H L レジスタが示すアドレス (F 0 0 8) に記憶されているデータに「1」を加算する。そしてステップ S 3 1 1 に進み、ステップ S 3 0 9 においてスタック領域に格納したデータを H L レジスタに記憶する。ステップ S 3 1 1 の後、ステップ S 3 0 3 に戻り、上記処理 (引き算) を繰り返す。以上の処理により、有利区間遊技回数対応値から総遊技回数を引き算し、1 回の引き算ごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。よって、図 3 7 の処理後は、「F 0 0 1」～「F 0 0 7」に記憶されている有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から算出した有利区間割合が「F 0 0 8」に記憶される。なお、上記から明らかであるが、図 3 7 のステップ S 3 0 3 ～ S 3 1 1 の処理が 1 回実行されるごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。つまり、ステップ S 3 0 3 ～ S 3 1 1 の実行回数 (繰り返し数) が、有利区間割合となる。

#### 【0464】

なお、以上は、有利区間遊技回数対応値 (有利区間遊技回数を 1 0 0 倍した値) と総遊技回数との商を算出し、有利区間割合 (%) としたが、この演算方法と同様の方法 (引き算の繰り返し) により、連続役物比率 (6 0 0 0 遊技 (1 5 セット))、役物比率 (6 0 0 0 遊技 (1 5 セット))、連続役物比率 (累計)、及び役物比率 (累計) を算出することができる。

#### 【0465】

具体的には、6 0 0 0 遊技 (1 5 セット) の連続役物作動時払出し枚数対応値 (図 2 9 中、「F 0 7 0」～「F 0 6 E」と、6 0 0 0 遊技 (1 5 セット) の全払出し枚数 (図 2 8 中、「F 0 3 1」～「F 0 2 F」とから、上記と同様の引き算を繰り返すことで、「6 0 0 0 遊技の連続役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 6 0 0 0 遊技の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役物作動比率 (6 0 0 0 遊技) として、図 2 9 中、「F 0 7 5」に記憶する。

#### 【0466】

また、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値 (図 2 9 中、「F 0 7 4」～「F 0 7 1」と、累計の全払出し枚数 (図 2 8 中、「F 0 3 4」～「F 0 3 2」とから、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役物作動比率 (累計) として、図 2 9 中、「F 0 7 6」に記憶する。

#### 【0467】

同様に、6 0 0 0 遊技の役物作動時払出し枚数対応値 (図 3 0 中、「F 0 B 0」～「F 0 A E」と、6 0 0 0 遊技の全払出し枚数 (図 2 8 中、「F 0 3 1」～「F 0 2 F」とから、「6 0 0 0 遊技の役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 6 0 0 0 遊技の全払出し枚数」の商を算出し、その値を役物作動比率 (6 0 0 0 遊技) として、図 3 0 中、「F 0 B 5」に記憶する。

#### 【0468】

また、累計の役物作動時払出し枚数対応値 (図 3 0 中、「F 0 B 4」～「F 0 B 1」と、累計の全払出し枚数 (図 2 8 中、「F 0 3 4」～「F 0 3 2」とから、「累計の役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を役物作動比率 (累計) として、図 3 0 中、「F 0 B 6」に記憶する。

#### 【0469】

図38は、上述のようにして算出した「有利区間割合」、「連続役物比率（6000遊技（15セット）」、「役物比率（6000遊技（15セット）」、「連続役物比率（累計）」、「役物比率（累計）」の表示例を示す図である。これら5つの情報は、情報種別と、数値とによって表示され、管理情報表示LED74に表示される。なお、図38で示した5つの情報は、一例であり、これらの情報に限られるものではなく、これら以外の情報を表示してもよく、あるいは、図38に示す情報のうちの一部の情報のみを表示してもよい。また、図38で示した順序で表示されることに限られるものではなく、表示順序は任意である。

#### 【0470】

なお、上記のように管理情報を表示するのは、以下の理由による。遊技機では、風営法が定める型式試験にて適合したものがホールの設置を認められる。ここで、型式試験の中には、6000遊技実行したときの役物比率や連続役物比率が所定値（役物比率については70%、連続役物比率については60%）を超えないことと定めた規定がある。また、型式試験時には、申請した遊技機の役物比率や連続役物比率の平均値を記載した書面を添付することとなっている（将来的には、有利区間割合についても平均値の記載を求められるかもしれない）。

10

#### 【0471】

この場合において、ホールに設置された遊技機が適合したものと同一仕様の遊技機であるか否か（不正されていないかどうか）等を、ホールの店員や第三者が容易に確認できるようにすることが望まれている。たとえば、適合した遊技機と乖離した数値が出ている遊技機については、適合した遊技機とは異なる可能性もあり、この場合には、製造メーカーに対して遊技機の確認依頼等を行うことにより、不正等を早期に確認することができる。そこで、本実施形態のように、管理情報を算出、表示する機能を設ければ、適合したものに合致しているか否かを容易かつ確実に確認できるようになる。

20

#### 【0472】

本実施形態では、スロットマシン10のフロントドアを開放し（これにより、ドアスイッチ15がオンとなる）、設定キーを挿入し、時計回りに90度回転させると、設定キースイッチ12がオンとなる。この状態は、いわゆる設定確認中である。このため、設定値表示LED73には、現設定値が表示される。なお、設定確認中は、設定変更中とは異なるので、設定スイッチ13を操作しても設定値が変更されることはない。

30

#### 【0473】

そして、本実施形態では、この設定確認中において、設定スイッチ13を1回押すと、「有利区間割合」が、図3中、デジット6～9に表示される。まず、デジット6及び7は、情報種別を表示する。図38の例では、有利区間割合を「U7」と表示する。また、この例では、有利区間割合は、「50（%）」であると仮定し、デジット7及び8に「50」と表示する。よって、管理情報表示LED74（デジット6～9）には、「U750」と表示される。なお、管理情報の数値を表示するときは、10進数表記である。

#### 【0474】

次に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「連続役物比率（6000遊技（15セット）」の表示となり、この情報の種別として「y6」と表示し、この例では比率を「45（%）」と表示している。さらに、設定スイッチ13をもう1回押すと、「役物比率（6000遊技（15セット）」の表示となり、この情報の種別として「y7」と表示し、この例では比率を「60（%）」と表示している。

40

#### 【0475】

同様に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「連続役物比率（累計）」の表示となり、この情報の種別として「A6」と表示し、この例では比率を「48（%）」と表示している。さらに同様に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「役物比率（累計）」の表示となり、この情報の種別として「A7」と表示し、この例では比率を「52（%）」と表示している。さらに、再度、設定スイッチ13を押すと、最初の表示に戻り、有利区間「U750」を表示する。また、管理情報の表示は、一定時間（たとえば10秒）、設

50

定スイッチ 13 の操作がないときは、消灯するようにしてもよい。消灯後は、設定スイッチ 13 を押すと、1 番目の表示である有利区間割合「U750」を表示する。

【0476】

また、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されている間は、管理情報を表示し続け（各デジット 6～9 を点灯し続け）、ドアスイッチ 15 によりフロントドアが閉じられたことを検知したときは、デジット 6～9 を消灯するようにしてもよい。この場合、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されると、設定キースイッチ 12 や設定スイッチ 13 がオンにされる前に、有利区間「U750」を表示してもよく、あるいは、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されただけではデジット 6～9 を点灯させず、設定キースイッチ 12 及び設定スイッチ 13 がオンにされると、有利区間「U750」を表示してもよい。

10

【0477】

また、ドアスイッチ 15 によるフロントドアの開放が検知されているか否かにかかわらず、電源スイッチ 11 がオンとなった後には、所定

周期（たとえば、約 3 秒毎（割込み処理の回数が 1500 割込み毎））で図 38 に記載した表示内容を順次、管理情報表示 LED74 に表示することが可能となるように構成されていても良い。ここで、図 38 に示した管理情報には、連続役物比率等の設定値に比率が依存する情報が含まれている。一方、ホールの営業中（遊技者が遊技可能なとき）に、フロントドアを開放する可能性が高いのは、a) ホッパー 35 内のメダルが空になったと判断したときに発生するエラー、b) メダルセレクト内にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、c) ホッパー 35 の払出し口にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、d) ホッパー 35 内にメダルが満杯（ホッパー 35 の横に設けられ、ホッパー 35 内から溢れ出たメダルを収納するサブ収納庫が満杯）となったときに発生するエラー（何れも上述した復帰可能エラーに属するエラー）等が挙げられる。

20

【0478】

このようなエラーが発生したときに、ホール関係者がフロントドアを開放すると、遊技者に管理情報を見られ、設定値を推察されてしまうおそれがある。このようなことを解消するため、上記 a) から d) の全てのエラー、又は、a) から d) のエラーのうち少なくとも 1 つのエラーが発生したときには、管理情報表示 LED74 による点灯表示を行わないように（消灯するように）構成することが望ましい。なお、上述した a) から d) のエラーだけに限られるものでもなく、その他のエラーが発生したときにも管理情報表示 LED74 による点灯表示を行わないように構成することが可能である。また、上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、表示する管理情報の信憑性に疑いがあることや、復帰不可能エラーを解除した後には、表示する管理情報の基となるデータをクリアすることから、表示しないようにすることが望ましい。

30

【0479】

なお、メイン制御基板 50 上に表示される管理情報を見るためにはフロントドアを開放しなければならず、フロントドアを開放すれば必ずドア開放エラーになるが、上記の各種スイッチの操作により管理情報を表示しても差し支えない。

【0480】

また、上記の情報種別「U7」、「y6」、「y7」、「A6」、「A7」は、例示であり、2 桁のアルファベット、記号、若しくは数値又はこれらの組合せによって任意の表示を行うことができる。また、上記例では、連続役物比率と役物比率とで異なる数値例を示したが、本実施形態のように連続役物のみを有する場合、連続役物比率と役物比率とは同一値となる。

40

【0481】

また、上記の表示を行う場合において、たとえば、ドアスイッチ 15 がオン、設定キースイッチ 12 がオン、かつ設定スイッチ 13 がオンとなったときは、管理情報表示モードに移行し、「U7（有利区間割合）」を表示するセグメントデータを読み込み、デジット 6 及び 7 に表示する。具体的には、「U7」と表示するのであれば、セグメントデータは、

50

「 0 0 1 1 1 1 0 ( B ) 」 「 0 0 1 0 0 1 1 1 ( B ) 」 となる。

【 0 4 8 2 】

さらに、数値を表示するときは、たとえば有利区間割合であれば、上述した図 2 7 中、「 F 0 0 8 」のデータを読み込み、セグメントデータに変換する。有利区間割合が「 5 0 ( D ) 」であるときは、「 F 0 0 8 」に記憶されているデータは、「 0 0 1 1 0 0 1 0 」である。その値をセグメントデータに変換すると、「 0 1 1 0 1 1 0 1 ( B ) 」 「 0 0 1 1 1 1 1 1 ( B ) 」 となる。

【 0 4 8 3 】

また、有利区間割合を表示するときは、総遊技回数 ( 「 F 0 0 7 」 ~ 「 F 0 0 5 」 ) を読み込み、総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 ( D ) 」に達しているか否かを判断する。総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達していないと判断したときは、有利区間割合の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達していると判断したときは、有利区間割合の数値を、点灯表示する。このように、総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 遊技」に達しているか否かに応じて表示パターンを異ならせる。

【 0 4 8 4 】

点滅表示させる具体例としては、たとえば「 0 . 5 秒」間隔で消灯と点灯とを繰り返すパターンで表示することや、消灯時間が「 0 . 5 秒」、及び点灯時間が「 1 秒」を繰り返すパターンで表示することが挙げられる。消灯時間と点灯時間とを同一時間に設定する場合と比較して、消灯時間より点灯時間の方を長くした方が、管理情報の表示時間を長くすることができるとともに、ホール等の照明が薄暗い状況下においても視認性を向上させることができる。なお、「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達しているか否かを判別可能なように表示パターンを異ならせればよいので、点滅又は点灯に限らず、たとえば情報種別の「 U 7 」の表示を、「 U 7 」 ( 「 1 7 5 0 0 0 」遊技以上) と異なる表示、たとえば「 U 1 」 ( 「 1 7 5 0 0 0 」遊技未満) と表示してもよい。あるいは、「 1 7 5 0 0 0 」遊技未満であるときは「 U 7 」を点滅表示させ、数値については点灯表示でもよい。

【 0 4 8 5 】

上記と同様に、連続役物比率 ( 6 0 0 0 遊技 ) 、及び役物比率 ( 6 0 0 0 遊技 ) を表示する場合において、総遊技回数が「 6 0 0 0 」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「 6 0 0 0 」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率 ( 6 0 0 0 遊技 ) 、及び役物比率 ( 6 0 0 0 遊技 ) を表示する場合には、上記と同様に、図 2 7 中、総遊技回数 ( 「 F 0 0 7 」 ~ 「 F 0 0 5 」 ) の値を読み込み、「 6 0 0 0 」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。

【 0 4 8 6 】

さらに同様に、連続役物比率 ( 累計 ) 、及び役物比率 ( 累計 ) を表示する場合において、総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率 ( 累計 ) 及び役物比率 ( 累計 ) の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率 ( 累計 ) 及び役物比率 ( 累計 ) の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率 ( 累計 ) 、及び役物比率 ( 累計 ) を表示する場合には、図 2 7 中、総遊技回数 ( 「 F 0 0 7 」 ~ 「 F 0 0 5 」 ) の値を読み込み、「 1 7 5 0 0 0 」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。

【 0 4 8 7 】

特に、有利区間割合、連続役物比率、役物比率について、6 0 0 0 遊技以上であるか否か、及び 1 7 5 0 0 0 遊技以上であるか否かを判別可能に表示する ( 表示態様を異ならせる等 ) ことにより、以下のようなメリットを有する。たとえば、現在表示されている有利区間割合、連続役物比率、役物比率の管理情報に基づいて、不正な遊技機であるか否かを判断する際に、その管理情報がどの程度の遊技回数に対する値であるかを参照すれば、不正な遊技機であるか否かの判断を、より正確に行うことが可能となる。

## 【 0 4 8 8 】

たとえば、遊技機の型式申請時において、有利区間割合の設計値（平均値）は、55（％）であったと仮定する。このとき、たとえば1000遊技における有利区間割合が80（％）であったときと、175000遊技以上で有利区間割合が80（％）であったときとでは、不正であるか否かの判断が異なる。1000遊技における有利区間割合は、その値が未だ収束していない可能性も十分に考えられる。これに対し、175000遊技における有利区間割合は、十分な遊技回数に対する値であるので、その値が収束していると考えられるからである。このため、後者の方は、不正の可能性が高いと判断することができる。

## 【 0 4 8 9 】

このように、同一値であったとしても、遊技回数が多いほど、その数値は設計値に収束するため、遊技回数と数値とを合わせて不正な遊技機であるか否かを判断すれば、より正確な判断を行うことができる。なお、上述したように、総遊技回数が所定遊技回数（6000遊技、又は175000遊技）に達していないときは点滅表示とし、所定遊技回数に達しているときは点灯表示としたが、これとは逆に、総遊技回数が所定遊技回数に達していないときは点灯表示とし、所定遊技回数に達しているときは点滅表示としてもよい。

## 【 0 4 9 0 】

また、上記の例では、メイン制御基板50上にデジット6～9を搭載し、管理情報表示LED74を設けたが、たとえば貯留数表示LED76や獲得数表示LED78を用いて管理情報を表示することも可能である。このように設定すれば、別個にデジット6～9を設ける必要がないので、コスト削減となる。

## 【 0 4 9 1 】

図39は、貯留数表示LED76を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図39の例では、クレジットとして9枚のメダルを有する例を示している。このため、最初は、貯留数表示LED76の表示は、「09」となっている。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ15がオンとなっても、貯留数表示LED76の表示に変更はない（ドアオープンエラーは、後述する獲得数表示LED78で表示するため）。

## 【 0 4 9 2 】

そして、設定スイッチ13が1回押されると、貯留数表示LED76には、有利区間割合であることを示す「U7」と表示する。そして、一定時間（たとえば2秒）経過したときに、有利区間割合の数値である「50」を表示する。この状態を放置すると、「U7」と「50」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

## 【 0 4 9 3 】

そして、設定スイッチ13が次に押されると、貯留数表示LED76には、「連続役物比率（6000遊技）」であることを示す「y6」と表示する。そして、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率（6000遊技）」の数値「45」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「y6」と「45」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。なお、図39の例では、「50」の表示から「y6」の表示に移行するように矢印を示しているが、「U7」の表示中に設定スイッチ13を押しても「y6」の表示になることはもちろんである（他の図についても同様である）。

## 【 0 4 9 4 】

また、「y6」又は「45」の表示中に、設定スイッチ13が押されると、貯留数表示LED76には、「役物比率（6000遊技）」であることを示す「y7」と表示し、上記一定時間経過したときに、「役物比率（6000遊技）」の数値「60」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「y7」と「60」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

## 【 0 4 9 5 】

さらにまた、「y7」又は「60」の表示中に、設定スイッチ13が押されると、貯留数表示LED76には、「連続役物比率（累計）」であることを示す「A6」と表示し、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率（累計）」の数値「48」を表示する。そし

10

20

30

40

50

て、上記と同様に、この状態を放置すると、「A 6」と「4 8」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。さらに同様に、「A 6」又は「4 8」の表示中に、設定スイッチ13が押されると、貯留数表示LED76には、「役物比率（累計）」であることを示す「A 7」と表示し、上記一定時間経過したときに、「役物比率（累計）」の数値「5 2」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「A 7」と「5 2」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

#### 【0496】

また、さらにこの状態で設定スイッチ13が押されると、最初の有利区間割合「U 7」と「5 0」との表示に戻る。上記のような表示を行っているときに、フロントドアが閉じられ、ドアスイッチ13がオフになると、貯留数の表示「0 9」に切り替わる。

#### 【0497】

図40は、獲得数表示LED78を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図40の例では、獲得数として「0 9」と表示されている例を示している。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ15がオンになると、ドアオープンエラーを検知する。これにより、獲得数表示LED78には、ドアオープンエラーを示す「d E」を表示する。この状態において、設定スイッチ13が1回押されると、獲得数表示LED78には、有利区間割合であることを示す「U 7」と表示

する。そして、一定時間（たとえば2秒）経過したときに、有利区間割合の数値である「5 0」を表示する。この状態を放置すると、「U 7」と「5 0」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

#### 【0498】

以後は、図39の例と同様に、設定スイッチ13を操作するごとに、それぞれ所定の管理情報（情報種別及び数値）を表示する。次に、フロントドアを閉じ、ドアスイッチ15がオフになると、再度、エラー内容である「d E」を表示する（ドアオープンエラーは、フロントドアを閉じただけでは解消されない）。そして、このエラー表示を解消するためには、エラー解除操作を行う。たとえば、フロントドアに設けられた鍵穴にドアキーを差し込み、たとえばドアキーを反時計回りに回すことでエラーが解除されるように構成されている。このようにしてエラー解除操作が行われると、再度、獲得数表示LED78には、「d E」表示前の獲得数「0 9」が表示される。

#### 【0499】

なお、図39及び図40の例において、連続役物比率（6000遊技）及び役物比率（6000遊技）が、総遊技回数「6000」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。同様に、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）が、総遊技回数「175000」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。

#### 【0500】

<第2実施形態> 続いて、本願発明の第2実施形態について説明する。第2実施形態では、メイン制御基板50（メイン制御基板50A及び50Bに分割されている場合にあってはメイン制御基板50B）上に搭載された管理情報表示LED74（デジット6～9）を、常時、点灯状態としたものである。常時点灯させた場合、図38で示した5つの情報をどのように表示するかについては種々挙げられるが、たとえば、5秒ごとに、表示する管理情報を更新していくことが挙げられる。具体的には、「U 7 5 0」（5秒間表示）「y 6 4 5」（5秒間表示）・・・「A 7 5 2」（5秒間表示）「U 7 5 0」（5秒間表示）・・・と表示することが挙げられる。なお、各情報表示の間に、0.5～1秒程度のデジット消灯時間を設けてもよい。

#### 【0501】

図41は、スロットマシン10の基体部1を示す外観斜視図である。図41では、フロントドアの図示を省略している。なお、フロントドアは、図41中、「フロントドア開閉軸」（図中、左側）を支持軸として、基体部1の前面を開放/閉塞する。また、図41は、第2実施形態の説明で用いるが、第1実施形態の構造も図41と同一である。図41に

10

20

30

40

50

示すように、基体部 1 の内部には、電源スイッチ 1 1 を含む電源ユニット、ホッパー 3 5 を含むメダル払出し装置、3 個のリール 3 1 を含む図柄表示装置等が収容されている。また、サブ制御基板 8 0 は、基体部 1 の内面側の左側面に取り付けられている。これに対し、基板ケース 1 6 及びその内部に収容されたメイン制御基板 5 0 は、基体部 1 の内面内側の背面に取り付けられている。さらにまた、基板ケース 1 6 及びメイン制御基板 5 0 は、図柄表示装置よりも上方部に取り付けられ、フロントドアを開放したときに、基板ケース 1 6 のかしめ部 1 6 a の状態を目視で容易に確認できるようにするために、基体部 1 内の比較的に見やすい位置に取り付けられている。このため、メイン制御基板 5 0 上に搭載された管理情報表示 LED 7 4 についても、目視で比較的容易に確認できるようになっている。

10

#### 【0502】

スロットマシン 1 0 の仕様において、ホッパー 3 5 内のメダルがなくなったときに自動でメダルがホッパー 3 5 a に補給される方式の他に、ホールの店員が、ホッパー 3 5 のメダルがなくなるたびに、フロントドアを開放してホッパー 3 5 にメダルを補給する方式が知られている。しかし、フロントドアを開放したときに、メイン制御基板 5 0 上に搭載された管理情報表示 LED 7 4 には、常時、管理情報が表示されているので、遊技者は、管理情報を見ることが可能となる。これにより、現在自分が遊技している台の有利区間割合、連続役物比率等を知ることができてしまう。このため、これらの値に基づいて、設定値を推測できてしまうおそれがある。そこで、第 2 実施形態では、メイン制御基板 5 0 上に搭載した管理情報表示 LED 7 4 に常時管理情報を表示しつつも、遊技者から容易に見えないようにした。

20

#### 【0503】

図 4 2 は、第 2 実施形態における基板ケース 1 6、メイン制御基板 5 0 (5 0 A 及び 5 0 B) を示す図であり、第 1 実施形態の図 3 に対応する図である。図 4 2 中、(a) の例 1 は、メイン制御基板 5 0 が 1 個から構成される例を示し、(b) の例 2 は、メイン制御基板が 5 0 A 及び 5 0 B の 2 個から構成されている例を示す(この点は第 1 実施形態の図 3 と同一である)。図 4 2 (a) において、管理情報表示 LED 7 4 は、メイン制御基板 5 0 の正面から見て、できるだけ左側寄りに配置されている点が第 1 実施形態と異なる。図 4 1 中、フロントドアの開閉軸は、図中、正面から見て左側に設けられているため、管理情報表示 LED 7 4 を、正面から見てできる限り左寄りに配置すれば、フロントドアを開放しても、遊技者からは見えにくくなる。

30

#### 【0504】

また、同図 (b) の例では、図 3 (b) とはメイン制御基板 5 0 A と 5 0 B の配置を逆とした。そして、管理情報表示 LED 7 4 は、メイン制御基板 5 0 B 上に搭載されているが、基板ケース 1 6 内では、左寄りに位置することとなる。

#### 【0505】

さらにまた、第 2 実施形態では、管理情報表示 LED 7 4 と、かしめ部 1 6 a との間隔(距離)が長くなるようにした。図 4 2 中、管理情報表示 LED 7 4 の位置を左寄りすると、この管理情報表示 LED 7 4 に対して基板ケース 1 6 のかしめ部 1 6 a を遠ざける場合、図 4 2 (図 3 でも同様) に示すように、かしめ部 1 6 a は、基板ケース 1 6 の右端部となる。このようにすれば、仮に、かしめ部 1 6 a を破壊してメイン制御基板 5 0 (5 0 A 及び 5 0 B) にアクセスするときであっても、かしめ部 1 6 a の破壊時に、管理情報表示 LED 7 4 を傷付けたり、破損したりすることをより効果的に防止することができる。

40

#### 【0506】

また、かしめ部 1 6 a は、基板ケース 1 6 を開封するときに破壊するためのものであるが、かしめ部 1 6 a の他に遊技機と基板ケース 1 6 を固定するための本体かしめ部(図示せず)を備えていてもよい。このとき、遊技機から基板ケース 1 6 を取り外す際に本体かしめ部も破壊することを要する。この場合においても、かしめ部 1 6 a と同様に、本体かしめ部の破壊時に、誤って管理情報表示 LED 7 4 を傷付けたり、破損したりすることを防

50



止するために、本体かしめ部を設ける位置が第 1 の位置（たとえば基板ケース 16 の上端部）であった場合、管理情報表示 LED 74 を設ける位置は、第 1 の位置から遠ざかる第 2 の位置（たとえばメイン制御基板 50 の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部）に設けることが望ましい。

#### 【0507】

以上のとおり、かしめ部 16a 及び / 又は本体かしめ部が設けられた位置方向とは異なる位置方向に管理情報表示 LED 74 を配置することにより、管理情報表示 LED 74 の破損等を効果的に防止することができる。なお、かしめ部 16a の位置を右端部としているが、これに限られるものではなく、たとえば上端部として設計することもできる。このとき、管理情報表示 LED 74 は、メイン制御基板 50 の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部であることで、かしめ部 16a の破壊時に、誤って管理情報表示 LED 74 を傷付けたり、破損したりすることを防止することができる。

10

#### 【0508】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。（1）有利区間の遊技回数の上限値は、1500 回に設定したが、これに限らず、たとえば払出し枚数 3000 枚、差枚数 2000 枚、指示機能作動遊技（小役 B 群の当選時）の遊技回数 100 回等、総遊技回数以外の変数を用いて設定することも可能である。あるいは、1500 遊技又は 3000 枚のように、複数の条件を設定し、いずれか一方を満たしたときは上限に到達したと判断することも可能である。

20

#### 【0509】

（2）有利区間表示 LED 77 は、貯留数表示 LED 76 のセグメント DP を利用したが、これに限らず、有利区間であるか否かを表示する専用の表示器（LED 等）を設けてもよい。ただし、上記実施形態のように、既存の LED でまかなうことができれば、コストを削減することができる。ここで、有利区間は、メイン制御基板 50 によって管理されるものであり（メイン管理）、サブ制御基板 80 が有利区間を管理することはない。このため、有利区間を表示するランプは、メイン制御基板 50 と電氣的に接続されている必要があり、たとえばサブ制御基板 80 に電氣的に接続されている演出ランプ 21 は、有利区間を表示するランプにはなり得ない。ただし、演出ランプの一種であるかのように見せかけたランプであってもメイン制御基板 50 によって制御されるランプであれば、有利区間を表示するランプとして使用することができる。

30

#### 【0510】

また、有利区間表示 LED 77 は、貯留数表示 LED 76 のうち、デジット 2 のセグメント DP から構成したが、たとえば、獲得数表示 LED 78 のうち、デジット 4 のセグメント DP から構成してもよい。

#### 【0511】

さらにまた、遊技者が遊技を終了するときに、遊技履歴（二次元コード）を表示させるために、メニューボタン 25 を操作する場合がある。したがって、メニューボタン 25 の近傍に有利区間表示 LED を配置しておけば、遊技終了時に、有利区間中であることを遊技者に気づかせることができる。たとえば、メニューボタン 25 の近傍に貯留数表示 LED 76（デジット 2 のセグメント DP を有利区間表示 LED 77 とする）や獲得数表示 LED 78（デジット 4 のセグメント DP を有利区間表示 LED 77 とする）を配置してもよい。もちろん、図 2 で示したように、精算スイッチ 46 の近傍に有利区間表示 LED 77 を設けることも有効である。さらに、有利区間に移行することに決定したときは、メニューボタン 25 が操作可能となる前に、有利区間表示 LED 77 を点灯させることにより、遊技者が有利区間への移行を気づかずにメニューボタン 25 を操作する（遊技履歴（二次元コード）を表示させる）ことを防止することができる。

40

#### 【0512】

（3）有利区間表示 LED 77 が点灯している状態において電源スイッチ 11 がオフにされた場合において、再度、電源スイッチ 11 がオンにされたときは、有利区間制御手段 6

50

9 は、電源のオン / オフの前後で有利区間を維持するため、有利区間表示 L E D 7 7 は再度点灯する。したがって、たとえばホールにおいて有利区間表示 L E D 7 7 が点灯した状態で閉店を迎えたとき、翌日の営業開始時に有利区間表示 L E D 7 7 を消灯させたいときは、設定変更を行う（同一設定値の再設定を含む）ことが挙げられる。設定変更を行うことにより、R W M 5 3 の所定領域が初期化され、貯留数表示 L E D 7 6 の表示データ（有利区間のデータ）についても初期化されるので、デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目も「0」となる。

#### 【0513】

（4）有利区間中は、指示機能の作動が可能な条件装置に当選した遊技では、指示機能を作動させるようにした。しかし、これに限らず、有利区間中において、指示機能を作動させることが可能な条件装置に当選した遊技であっても、必ずしも指示機能を作動させる必要はない。有利区間は、指示機能の作動が「可能な」遊技区間である。したがって、有利区間に移行させた後、指示機能作動遊技を実行するか否かや、指示機能作動遊技の遊技回数を抽選等で決定し、決定した遊技回数だけ、指示機能作動遊技を実行してもよい。そして、その遊技回数が終了しても、有利区間の継続条件を満たしているときは、有利区間に滞在し続け、再度、指示機能作動遊技を実行する遊技回数を抽選等で決定することが可能である。さらにまた、有利区間中は、有利区間から通常区間に転落する抽選を、毎遊技又は特定の条件装置（たとえば小役 D や小役 E 1 の単独当選など設定共通のもの）に当選したことに基づき決定することが挙げられる。

#### 【0514】

（5）本実施形態では、有利区間遊技回数対応値は、遊技回数を 1 0 0 倍した値を記憶した。同様に、連続役物作動時払出し枚数対応値、及び役物作動時払出し枚数対応値は、それぞれ、払出し枚数を 1 0 0 倍した値を記憶した。しかし、これに限らず、有利区間割合、連続役物比率、役物比率の演算方法（使用する C P U）によっては、1 0 0 倍することなく、遊技回数自体、及び払出し枚数自体を記憶することも可能であり、必ずしも 1 0 0 倍した値を記憶することに限られるものではない。同様に、総遊技回数の値は、遊技回数そのものを記憶したが、これに限らず、演算上の都合によっては、総遊技回数に所定数を加算した値や所定値を乗じた値（総遊技回数対応値）を記憶してもよい。この場合、有利区間割合や連続役物比率、役物比率を算出したときには、遊技回数自体、及び払出し枚数自体が記憶された記憶領域のデータを 1 0 0 倍し、上述した減算処理を繰り返し実行する演算処理（たとえば図 3 7）を実行することにより、算出することが可能となる。

#### 【0515】

（6）有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報の表示の有無にかかわらず、毎遊技、又は所定遊技回数ごとに演算し、それぞれ R W M 5 3 の所定領域に記憶しておいてもよい。一方、有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報を表示する際（表示要求があったとき）に演算し、演算結果を R W M 5 3 の所定領域に記憶するとともに、その演算結果を表示してもよい。

#### 【0516】

（7）上記実施形態では、設定スイッチ 1 3 を押すごとに、管理情報を順番通りに表示していくようにした。しかし、設定スイッチ 1 3 に限らず、他のスイッチ、たとえばベットスイッチ 4 0 等であってもよく、あるいは、管理情報の表示専用のスイッチを別途設けてもよい。また、本実施形態では、設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 とを別個に設けたが、設定変更 / リセットスイッチとして、設定スイッチとリセットスイッチとを 1 つのスイッチから構成することが考えられる。この場合、設定変更 / リセットスイッチの操作がリセット（初期化）操作と重ならないようにすれば、設定変更 / リセットスイッチの操作により、管理情報を表示することが可能である。本実施形態のように設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 とを別個に設けた場合において、リセットスイッチ 1 4 の操作によって管理情報を表示させる場合も同様である。

#### 【0517】

具体的には、エラーを検知しているときには管理情報の表示モードには移行しないように

10

20

30

40

50

し、エラーが発生していないことを条件に管理情報の表示モードに移行する。たとえば、復帰可能エラーのうち、メダルセレクト内でのメダル滞留エラーが発生しているときは、そのエラーを除去しないと管理情報の表示モードには移行しないようにする。

#### 【0518】

また、上記実施形態では、設定スイッチ13を押すごとに、管理情報を表示した。すなわち、設定スイッチ13をオンにした後、操作者が操作スイッチ13から手を離しても、管理情報は表示されたままとなる。これに対し、設定スイッチ13を押している間だけ管理情報を表示し、操作者が設定スイッチ13から手を離れたときは、管理情報の表示を終了するようにしてもよい。たとえば、図3に示す例において、最初に設定スイッチ13を押すと、1番目の管理情報である「U750」を表示するが、設定スイッチ13から手を離すとその表示を終了する（デジット6～9を消灯させる）。次に、設定スイッチ13を押すと、2番目の管理情報である「y645」と表示するが、設定スイッチ13から手を離すと、その表示を終了するように制御することも可能である。管理情報を表示させるスイッチを設定スイッチ13以外のスイッチにしたときにも、上記と同様の制御が可能である。

#### 【0519】

このように、管理情報を表示させるスイッチをどのスイッチにするかや、管理情報を表示するスイッチの操作と表示パターン（表示している時間）との関係をどのようにするかは、種々のバリエーションが考えられ、本実施形態で示したものに限定されるものではない。さらにまた、たとえば、メイン制御基板50上に管理情報表示LED74を搭載する場合に、管理情報の表示パターンとしては、a)管理情報を常時表示させておく表示パターン b)フロントドアを開放したとき（ドアスイッチ15がオンとなったとき）に管理情報を表示するパターン c)フロントドアを開放し、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン d)フロントドアを開放し、設定キーを差し込んで設定キースwitch12をオンにし、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン 等が挙げられる。ただし、設定変更モードに移行する操作が行われ、設定変更モードに移行したときは、管理情報表示モードには移行させず、管理情報は表示させないようにする。すなわち、設定変更モードでは、デジット5は点灯するが、デジット6～9は消灯となる。

#### 【0520】

(8) 本実施形態では、総遊技回数のカウント値が3バイトフル（「FFFFFF(H)」）となるまで、総遊技回数のカウントを実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば累計が所定値に達したときは、記憶容量の上限に達していなくても、カウントを終了してもよい。また、総遊技回数が所定値に達したときは、総遊技回数のデータ値をクリアし、再度、総遊技回数のカウントを開始してもよい。上記は、全払出し枚数についても同様である。

#### 【0521】

(9) 本実施形態のスロットマシン10は、有利区間割合が「70」(%)以下となるように設計される。このため、市場において有利区間割合が「70」(%)を超えることは想定していない。しかし、たとえばゴト行為等が行われたとき等に、有利区間割合が「70」(%)を超える可能性は否定できない。そこで、たとえば有利区間割合を記憶している「F008」のデータ値を監視し、その値が「70(D)」を超えているときは、何らかの警告を出力したり、有利区間割合の表示を通常時と異ならせる（異常である旨を表示する）ことが挙げられる。たとえば、有利区間割合の情報種別「U7」の表示のうち、上位桁「U」と下位桁「7」とを交互に高速点滅させる方法等が挙げられる。

#### 【0522】

また、同様に、連続役物比率や役物比率についても設計値上限をたとえば「60(%)」とした場合において、連続役物比率や役物比率が設計値上限を超えたときは、何らかの警告を出力したり、情報種別の表示を上記と同様に表示する方法等が挙げられる。あるいは、外部信号送信手段70を用いて有利区間割合の情報等をホールコンピュータ200に

送信し、たとえば有利区間割合が「70」(%)を超えたときは、警告に係る情報を送信することが挙げられる。

【0523】

(10) 上記のように、有利区間割合は、全遊技区間に対し、「70」(%)以下であるように設定すれば、その他は、比較的自由に設定することができる。また、通常区間から有利区間の当選は、「1/32」未満に設定することが挙げられる。さらにまた、上述したが、有利区間中は、指示機能を作動可能な条件装置に当選したときには常に指示機能を作動させてもよいが、有利区間に移行しただけでは指示機能を作動させず、指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに、指示機能を作動させてもよい。あるいは、有利区間に移行するときに、常に指示機能を作動させる有利区間にするか、又は指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに限り指示機能を作動させる有利区間とするかを、抽選等で決定してもよい。

10

【0524】

さらに、有利区間から通常区間への移行(有利区間の終了)は、有利区間への移行時に予め定めた遊技回数を消化したときに移行するようにしてもよく、あるいは、遊技回数を定めずに、毎遊技、又は所定の条件を満たしたときに有利区間から通常区間への移行(転落)抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間から通常区間に移行するようにしてもよい。ただし、上限カウンタ69bによりカウント値が上限に到達したときは、無条件で、有利区間を終了して通常区間に移行するように制御する。

【0525】

(11) 図3において、メイン制御基板50上に設けた管理情報表示LED74は、4個のデジットから構成したが、たとえば2個のデジットから構成してもよい。そして、たとえば図39や図40の例で示したように、設定スイッチ13が押されると、情報種別「U7」と表示し、所定時間の経過後に数値「50」を表示し、その後は所定時間を経過するごとに「U7」と「50」とを交互に繰り返し表示するものであってもよい。

20

【0526】

(12) 有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てる演算を行ったため、必ずしも正確な値が表示されるわけではない。その意味で、有利区間割合、連続役物比率、役物比率は、それぞれ、有利区間割合に対応(相当)する値、連続役物比率に対応(相当)する値、役物比率に対応(相当)する値とも称する。また、有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てた数値に限らず、小数点以下を四捨五入した数値、小数点以下を切り上げた数値、下一桁を「5」又は「10」刻みに変換した数値等であってもよい。

30

【0527】

(13) 本実施形態において、小役E1当選時と、小役E2当選時とでは、有効ラインに停止する図柄の組合せは、同一となる。たとえば、小役E1又はE2当選時において、左又は中第一停止時には、中段チェリーの停止出目(小役36の入賞)が可能となり、右第一停止時には、中段チェリーが出現しない停止出目(小役38の入賞)となる。したがって、中段チェリーの出現の有無にかかわらず、小役E1又はE2のいずれに当選しているかを判別することができなかった。しかし、これに限らず、たとえば中段チェリーを出現させないときは、その代わりに、停止出目を異ならせてもよい。たとえば、小役E1又はE2当選時において、左又は中第一停止であるときには中段チェリーを出現させ、中段チェリーの出現時には、小役E1又はE2のいずれに当選しているのかを遊技者が判断できないようにする。

40

【0528】

これに対し、小役E1又はE2当選時において、右第一停止であるときには、上記と同様に中段チェリーを出現させないように制御するとともに、中段チェリーを出現させない代わりに、小役E1又はE2のいずれに当選しているのかを遊技者が判断可能な停止出目を出現させることが挙げられる。

【0529】

50

具体的には、たとえば以下のように制御することが挙げられる。まず、小役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。これに対し、小役 E 2 の当選に含まれる小役は、小役 3 6 及び 4 1 (小役 4 1 は新規に追加) とする。そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時には小役 3 8 を停止させる。これに対し、小役 E 2 当選時における右第一停止時には小役 4 1 を停止させる。

#### 【0530】

小役 4 1 の図柄の組合せとしては、たとえば、「ベル A / ベル B」- 「リプレイ」- 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」とする。これにより、小役 3 8 停止時と小役 4 1 停止時とで、中リール 3 1 の図柄が異なるようになる。小役 3 8 の停止時には中リール 3 1 に「リプレイ」は停止しないが、小役 4 1 の停止時には中リール 3 1 に常に「リプレイ」が停止する。これにより、小役 3 8 (小役 E 1) 又は小役 4 1 (小役 E 2) の当選を判別することができる。

10

#### 【0531】

さらに、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 E 1 当選時の中段チェリー非停止時には小役 3 8 が停止するようにし、小役 E 2 当選時の中段チェリー非停止時には小役 4 1 が停止するようにしてもよい。このようにすれば、左又は中第一停止時であっても、中段チェリー非停止時には、小役 E 1 又は小役 E 2 のいずれに当選しているかを判別することができる。

#### 【0532】

20

他にも、たとえば以下の方法が挙げられる。小

役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。また、小役 E 2 の当選に含まれる小役も、上記実施形態と同様に、小役 3 6、小役 3 7 及び 3 8 とする。小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させ、小役 E 2 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させる。そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における小役 3 8 のとりこぼし時には、それぞれ異なる図柄の組合せを停止させる。これにより、小役 E 1 又は E 2 当選を判別できるようにしてもよい。

#### 【0533】

30

(14) 1 B B A + 小役 E 1 に当選し、次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるときは、有利区間に移行するか否かの演出 (連続演出など) は出力しないことが好ましい。なぜなら、有利区間表示 L E D 7 7 は点灯しているので、遊技者は有利区間に移行していることがわかっているからである。ただし、1 B B A (特別役) に当選しているか否かの連続演出については、出力することができる。また、1 B B A + 小役 E 1 に当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたときに、常に、所定のタイミングを経過した後であっても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにする場合 (常に図 2 3 で示したタイミング 2) は、小役 E 1 が入賞した遊技の次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯したことで、小役 E 1 に単独当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたということがわかるため、そのようなときは、1 B B に当選したか否かを煽る演出などを出力する必要はない。

40

#### 【0534】

(15) 本実施形態では、小役 B 群当選時の押し順不正解時には、1 枚役が入賞可能とした。しかし、これに限らず、小役 B 群当選時の押し順不正解時に入賞可能となる小役は、何枚役であってもよい。さらに、小役 B 群当選時の押し順不正解時におけるとりこぼし率は、本実施形態では 75% としたが、これに限らず、50% 等、種々設定することが可能である。さらに、小役 C 群当選時における押し順不正解時においても、小役 B 群当選時と同様に一定確率で当選役をとりこぼすように設定することも可能である。

#### 【0535】

(16) 上記実施形態では、1 B B A 作動中は、設定 1 に対して設定 6 の遊技回数 (期待

50

値)が多くなるようにし、たとえば1 B B A作動中の遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、上記とは逆に、1 B B A作動中において、設定1に対して設定6の小役Aの当選確率を高くするとともに小役E 2の当選確率を低くすることにより、設定6の方が少ない遊技回数(期待値)となるようにしてもよい。この場合、たとえば少ない遊技回数(設定1よりも設定6の方が達成しやすい)で1 B B Aの作動を終了したときは、有利区間の上乗せを行うようにすることが挙げられる。

#### 【0536】

(17)本実施形態では、当選を持ち越し可能な特別役が含まれない条件装置、たとえば小役E 1の単独当選時に、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示LED 77を点灯させることとした。ここで、「所定のタイミング」は、上記実施形態で示したタイミングに限られるものではなく、種々設定することが可能である。たとえば、小役E 1当選時の遊技において、入賞判定を終了した時、当該遊技でメダルの払出しがあるときにはメダルの払出しを終了した時、等が挙げられる。

10

#### 【0537】

また、本実施形態では生じないが、たとえばリプレイが入賞した遊技で有利区間に移行することに決定したときは、リプレイの入賞に基づき自動ベットが終了した時、又は次回遊技(再遊技)でスタートスイッチ41が操作された時、等に有利区間表示LED 77を点灯させることが挙げられる。

#### 【0538】

(18)「1 B B A + 小役E 1」当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ42を操作すれば、小役36が入賞可能であるので、中段チェリーが出現可能となる。しかし、当選フラグが小役E 1のみのときは中段チェリーを出現可能とし、1 B B Aの当選フラグも立っているときは、いずれの押し順でも中段チェリーが出現しない(すべて、小役38を入賞させる)ように停止制御してもよい。このように制御したときは、「1 B B A + 小役E 1」当選時に、有利区間に移行することに決定したときでも、中段チェリーを表示させて遊技者を煽ることができないというデメリットがある。

20

#### 【0539】

一方、1 B B Aの内部中になった後、小役E 1に単独当選したときも、立っている当選フラグは「1 B B A + 小役E 1」となるので、上記と同一の停止制御を採用することができる。上述したように、内部中では有利区間への移行の決定はできないので、遊技者が内部中であることを知った後、小役E 1に当選して中段チェリーが出現しても、遊技者は、無駄引きをしたという印象を持ってしまう。これに対し、上記のような停止制御を行えば、内部中には中段チェリーは一切出現しなくなるので、遊技者に対し、無駄引きをしたという印象を与えずに済むようになる。

30

#### 【0540】

特に、小役38の図柄の組合せとして、「ベルA / ベルB」 - 「チェリー」 - 「黒7 / 青7 / 赤7 / ブランク」(図11)があるが、この図柄の組合せと、パターン図柄02である「ベルA / ベルB」 - 「チェリー」 - 「ベルA / ベルB」とは、類似する。したがって、小役38の上記図柄の組合せを出現させることで、小役B群当選時のとりこぼし目に見せる(レア役に見せない)ことが可能である。以上は、「1 B B A + 小役E 2」当選時、1 B B Bの内部中になった後、小役E 1に単独当選したときや、1 B B Bの内部中になった後、小役E 2に単独当選したときも同様である。

40

#### 【0541】

(19)図17で示したように、非RTとRT 1とで、リプレイの当選確率は同一(置数が「8978」とした。しかし、これに限らず、RT 1のリプレイの当選確率を、非RTのリプレイの当選確率よりも高く設定してもよい。

#### 【0542】

(20)本実施形態では、1 B B B作動終了後にRT 1に移行させ、RT 1においてリプレイEの抽選を行い、リプレイEの当選により有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、これに限らず、有利区間中にRT 1に移行したときは、有利区間を上乗せ特化ゾーン

50

(上乗せの頻度が高い状態、上乗せ遊技回数が多くなる状態)に設定することが可能である。そして、パターン図柄が表示され、RT2に移行するまで上乗せ特化ゾーンを継続し、このRT1において所定の条件を満たすごとに(リプレイEの当選に限られない)、有利区間の上乗せを実行してもよい。

#### 【0543】

(21)本実施形態では、1BBB作動終了後のRTを非RTとし、1BBB作動終了後のRTをRT1とした。しかし、このように異なるRTに移行させるのではなく、同一のRTに移行させてもよい。たとえば1BBB作動終了後に非RTに移行させてもよい。この場合には、有利区間中の1BBB作動終了後は、有利区間を上乗せ特化ゾーンに設定することが挙げられる。

10

#### 【0544】

(22)本実施形態では、管理情報として、有利区間割合(累計)、連続役物比率(6000遊技及び累計)、役物比率(6000遊技及び累計)を表示するようにしたが、これら以外の管理情報、たとえば払出し率を算出し、表示することも可能である。払出し率の計算方法としては、たとえば以下の方法が挙げられる。a)「総払出し枚数×100」÷「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」 b)「(総払出し枚数+リプレイ入賞回数×3)×100」÷「総遊技回数」そして、a)を採用するときは、「総払出し枚数×100」及び「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」を記憶する各バッファを設ける。また、b)を採用するときは、「(総払出し枚数+リプレイ入賞回数×3)×100」を記憶するバッファを設ける。なお、「総払出し枚数×100」と「リプレイ入賞回数×300」のバッファを別個に設け、両者の数値を加算してもよい。

20

#### 【0545】

なお、「リプレイ入賞回数×3」の「3」は、リプレイが入賞したときの当該遊技の賭け数を意味している。たとえば、遊技状態等によって賭け数が変動する場合においては、「3」に限られるものでなく、リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値(たとえば、「2」や「1」)とする遊技があってもよい。また、総遊技回数自体、総払出し枚数自体、リプレイ入賞回数自体(「リプレイ入賞回数×リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値」でもよい)を記憶する記憶領域を備え、払出し率を算出する際に、その値を100倍してから計算するようにしてもよい。

#### 【0546】

さらに、a)及びb)の計算方法については、上述した演算方法と同様に、引き算を繰り返す方法を採用する。そして、管理情報の1つとして払出し率を表示し、設計上の払出し率と対比すれば、不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。さらに、この場合にも、総遊技回数が6000遊技以上であるか否かや175000遊技以上であるか否かに応じて、点灯態様を異ならせれば、より正確に不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。なお、払出し率を示す情報種別の表示は、他の管理情報と区別できるものであれば、いかなる表示であってもよいが、たとえば、デジット6を「P.」と表示し、デジット7~9を用いて払出し率(3桁の数値)を表示することが挙げられる。

30

#### 【0547】

(23)本実施形態では、上限カウンタ69bは、デクリメントカウンタとし、インクリメントカウンタでもよい旨を説明した。ここで、上限カウンタ69bにインクリメントカウンタを採用すると、以下のメリットを有する。上限カウンタ69bのカウント値が上限値となったとき、たとえばインクリメントカウンタであるときはカウント値が「1500」となったときは、有利区間を強制終了するため、有利区間に関する各種パラメータ(RWM53に記憶した値)を初期化する。初期化するパラメータとしては、たとえば、有利区間カウンタ69a、上限カウンタ69b、指示機能作動遊技(小役B群当選時における指示機能作動時)の遊技回数等が挙げられる。そして、初期化時の値としては「0」が最適である。さらに、初期化の対象となるパラメータを記憶しておくRWM53のアドレスは、連続していることが好ましい。具体的には、たとえば「F100」、「F101」

40

50

、「F 1 0 2」、・・・等である。

#### 【 0 5 4 8 】

これは、設定変更に伴う R W M 5 3 の初期化処理と同様に、所定範囲内の R W M 5 3 のアドレスに「0」を入れるという処理を、アドレスを1ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化ができるため、簡素化した処理で実行できるからである。なお、有利区間が上限値となってクリアされるパラメータは、設定変更時にも初期化される。なお、初期化の対象となるパラメータを記憶しておく R W M 5 3 のアドレスを、規則性をもって割り当て（たとえば、「F 1 0 0」、「F 1 0 2」、「F 1 0 4」、・・・等）、アドレスに「0」を入れるという処理を、アドレスを所定値（上記の場合であれば、「2」）ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化するようにしたときも、簡素化した処理で実行できる。

10

#### 【 0 5 4 9 】

ここで、上限カウンタ 6 9 b がデクリメントカウンタである場合において、そのカウント値が「0」であるときは、初期化されたことによって「0」となっているのか、あるいは有利区間が上限値（1 5 0 0 遊技）となって「0」となっているのかは、そのカウント値からはわからない。したがって、上限カウンタ 6 9 b のカウント値に基づいて有利区間の上限であるか否かを判断するときは、上限カウンタ 6 9 b のカウント値と、有利区間であるか否かを示すデータ（R W M 5 3 の所定領域に記憶されている）とに基づいて行う必要がある。これに対し、上限カウンタ 6 9 b がインクリメントカウンタであるときは、上限カウンタ 6 9 b のカウント値を読み込み、「1 5 0 0」であれば、有利区間の上限であると判断することができる。すなわち、上限カウンタ 6 9 b のカウント値だけで上限か否かを判断することができる。

20

#### 【 0 5 5 0 】

（2 4）図 2 7 ～ 図 3 0 で示した R W M 5 3 のデータの更新、及び図 3 2、図 3 6、図 3 7 の処理は、毎遊技の遊技終了時、より具体的には、入賞判定処理後に実行される。一方、第 2 実施形態では、有利区間割合等の管理情報は、常時表示され続けるので、たとえば、一遊技中で、同一の管理情報（たとえば有利区間割合）が複数回表示される可能性もある。そして、有利区間割合等は、表示の際に、その都度算出することも考えられる。以上より、一遊技中で、複数回、同一の管理情報（たとえば有利区間割合）を算出する場合もあり得る。（2 5）上記実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

30

#### 【 0 5 5 1 】

< 付記 > 本願の当初明細書等に記載した発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明 1 ～ 2 1 を挙げることができ、それぞれ、各当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明 1 ～ 2 1 に限ることを意味するものではない。

#### 【 0 5 5 2 】

1 . 当初発明 1 （ a ）当初発明 1 が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行可能な有利区間を備えるスロットマシンに関するものである。従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特開 2 0 0 7 - 1 2 5 1 2 1 号公報参照）。従来の遊技機において、払出し数の累計値を確認することはできるが、たとえば A T を実行するスロットマシンでは、全体の遊技に占める A T の割合等を知ることができなかった。また、払出し数の累計値を表示するだけでは、設計値の範囲内に収まっているかを判断することができなかった。当初発明が解決しようとする課題は、有利区間を備えるスロットマシンにおいて、有利区間の滞在割合を容易かつ正確に確認できるようにすることである。

40

#### 【 0 5 5 3 】

（ b ）当初発明 1 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、 ストップスイッチ（4 2）の有利な操作態様（正解押し順

50



を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を 100 倍した値）を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F004」～「F001」）と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED 74（デジット 6～9））とを備えることを特徴とする。

【0554】

（c）当初発明 1 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。

【0555】

2．当初発明 2 （a）当初発明 2 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。（b）当初発明 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を 100 倍した値）を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F004」～「F001」）と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED 74（デジット 6～9））とを備え、第 1 記憶手段に記憶された値が所定値（「175000」遊技）に到達していないときは、特定表示態様（たとえば、LED を点滅させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、第 1 記憶手段に記憶された値が所定値に到達しているときは、前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば、LED を点灯させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示することを特徴とする。

【0556】

（c）当初発明 2 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値が、どの程度の遊技回数についての値であるかを容易に判断することができる。

【0557】

3．当初発明 3 （a）当初発明 3 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。（b）

当初発明 3 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）第 1 の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を 100 倍した値）を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F004」～「F001」）と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED 74（デジット 6～9））とを備え、所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ 13）がオンになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチがオフになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示しないことを特徴とする。

【0558】

第 2 の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を 100 倍した値）を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F004」～「F001」）と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED 74（デジット 6～9））とを備え、所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ 13）が操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチが再度操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値の表示を終了することを特徴とする。

【0559】

（c）当初発明 3 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、所定のスイッチの簡易な操作によって、有利区間の滞在割合に対応する値の表示／非表示を切り替えることができる。

【0560】

4．当初発明 4 （a）当初発明 4 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。（b）当初発明 4 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たした

10

20

30

40

50

ときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)と、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備えることを特徴とする。

【0561】

(c)当初発明4の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応

する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する際に、整数の値を算出することができる。

【0562】

5.当初発明5 (a)当初発明5が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b)当初発明5の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、3バイトの記憶領域を有し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、4バイトの記憶領域を有し、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)と、1バイトの記憶領域を有し、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて算出される有利区間の滞在割合に対応する値を記憶可能な第3記憶手段(RWM53:図27中、「F008」)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備えることを特徴とする。(c)当初発明5の効果 当初発明4と同じ。

【0563】

6.当初発明6 (a)当初発明6が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b)当初発明6の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、記憶手段(RWM53)と、所定の条件を満たしたことに基づいて、前記記憶手段の少なくとも一部を初期化する初期化手段(電源スイッチ11、リセットスイッチ14)とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、前記記憶手段として、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F00

10

20

30

40

50

「 7 」 ~ 「 F 0 0 5 」 ) と、 有利区間中の一遊技ごとに「 1 0 進数で「 1 0 0 」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第 2 記憶手段 ( R W M 5 3 : 図 2 7 中、「 F 0 0 4 」 ~ 「 F 0 0 1 」 ) と を有し、 第 1 記憶手段に記憶された値と第 2 記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段 ( 有利区間制御手段 6 9 ; 図 3 7 ) と、 有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段 ( 管理情報表示 L E D 7 4 ( デジット 6 ~ 9 ) ) と を備え、 前記初期化手段は、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値を初期化しない ことを特徴とする。

#### 【 0 5 6 4 】

( c ) 当初発明 6 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。 さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。 また、初期化操作が行われても、それまでに蓄積したデータに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を表示することができる。

#### 【 0 5 6 5 】

7 . 当初発明 7 ( a ) 当初発明 7 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。 ( b ) 当初発明 7 の課題を解決するための手段 ( なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。 ) 当初発明は、 ストップスイッチ ( 4 2 ) の有利な操作態様 ( 正解押し順 ) を有する遊技 ( たとえば小役 B 群当選時の遊技 ) と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる ( 獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する ) 指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と を備え、 通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段 ( R W M 5 3 : 図 2 7 中、「 F 0 0 7 」 ~ 「 F 0 0 5 」 ) と、 有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第 2 記憶手段 ( R W M 5 3 : 図 2 7 中、「 F 0 0 4 」 ~ 「 F 0 0 1 」 ) と、 第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段 ( 有利区間制御手段 6 9 ; 図 3 7 ) と、 有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段 ( 管理情報表示 L E D 7 4 ( デジット 6 ~ 9 ) ) と を備え、 一遊技ごとに、第 1 記憶手段に記憶されている値に「 1 0 進数で「 1 」に相当する値」を加算しても第 1 記憶手段の記憶容量の上限値を超えないときは、第 1 記憶手段に記憶されている値に「 1 0 進数で「 1 」に相当する値」を加算し、 第 1 記憶手段に記憶されている値が第 1 記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、遊技の進行によっても第 1 記憶手段に記憶される値が上限値となるように制御し、 第 1 記憶手段に記憶されている値が第 1 記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、有利区間中の遊技の進行によっても第 2 記憶手段に記憶されている値を維持する ことを特徴とする。

#### 【 0 5 6 6 】

( c ) 当初発明 7 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。 さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。 また、第 1 記憶手段に記憶されている値が第 1 記憶手段の記憶容量の上限値となったときは、その後の第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段の値の更新を終了するので、両者のデータ間のずれをなくすることができる。

#### 【 0 5 6 7 】

8 . 当初発明 8 ( a ) 当初発明 8 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。 ( b ) 当初発明 8 の課題を解決するための手段 ( なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。 ) 当初発明は、 ストップスイッチ ( 4 2 ) の有利な操作態様 ( 正解押し順 ) を有

10

20

30

40

50

する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」）、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F 0 0 4」～「F 0 0 1」）、並びに第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）を含む主制御基板（メイン制御基板 50）を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部（デジット 6～9）を備え、有利区間の滞在割合に対応する値を表示するときは、一部の前記表示部（デジット 6 及び 7）により有利区間の滞在割合を意味する内容（情報種別）を表示し、他の一部の前記表示部（デジット 8 及び 9）により有利区間の滞在割合に対応する値（数値）を表示することを特徴とする。

【0568】

（c）当初発明 8 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、たとえば表示部に、有利区間の滞在割合に対応する値以外を表示する場合であっても、他の情報と混同することなく、有利区間の滞在割合に対応する値を識別することができる。

【0569】

9. 当初発明 9 （a）当初発明 9 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。（b）当初発明 9 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」）、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第 2 記憶手段（RWM 53：図 27 中、「F 0 0 4」～「F 0 0 1」）、並びに第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図 37）を含む主制御基板（メイン制御基板 50）を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部（デジット 6～9）を備え、有利区間の滞在割合に対応する値が特定値（70%）を超えているときは特定表示態様（たとえば点滅表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示し、有利区間の滞在割合に対応する値が前記特定値を超えていないときは前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば点灯表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示することを特徴とする。

【0570】

（c）当初発明 9 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても、表示態様によって容易に判断することができる。

【0571】

10

20

30

40

50

10 . 当初発明 10 ( a ) 当初発明 10 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ A T ）が知られている。ここで、 A T の制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。しかし、 A T の当選を報知するのは、専らサブ制御基板で実行するものであり、メイン制御基板で A T の当選を決定しても、メイン制御基板で A T の当選報知を行うことはなかった。また、仮に、メイン制御基板に電氣的に接続された周辺機器を用いて A T の当選報知を行うときでも、 A T に当選した遊技から所定遊技後に A T の当選報知を行うようになっており、遊技者が A T の当選報知よりも前に遊技をやめてしまうおそれがあるという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利な区間に移行したときに、メイン制御基板に電氣的に接続された周辺機器を用いて有利な区間への移行を表示し、かつ、遊技者がその表示に気づきやすくすることである。

10

【 0572 】

( b ) 当初発明 10 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、 ストップスイッチ（ 42 ）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 遊技媒体の貯留数を表示する貯留数表示手段（貯留数表示 L E D 76 ）と、 貯留された遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチ（ 46 ）と を備え、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 前記貯留数表示手段は、点灯可能な複数のセグメント（セグメント A ~ G、及び D P ）を有するとともに、その一部のセグメント（セグメント A ~ G ）の点灯により貯留数を表示し、他の一部のセグメント（セグメント D P ）の点灯により有利区間であることを表示し、 有利区間に移行することに決定したときは、前記精算スイッチの操作が有効になるまでに、前記他の一部のセグメントの点灯により有利区間であることを表示可能である ことを特徴とする。

20

【 0573 】

( c ) 当初発明 10 の効果 当初発明によれば、貯留数表示手段の一部のセグメントを利用して、有利区間であることを表示することができる。また、精算スイッチの操作が有効になるまでに有利区間であることを表示するので、次回遊技から有利区間であるにもかかわらず、遊技者が遊技をやめてしまう（精算スイッチを操作する）ことを抑制することができる。

30

【 0574 】

11 . 当初発明 11 ( a ) 当初発明 11 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ A T ）が知られている。ここで、 A T の制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。また、 A T に当選したときは、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後に A T の当選報知を行っていた。一方、近時、特別役の当選を契機として有利区間に移行させることが検討されている。ここで、特別役の当選を契機として有利区間に移行するときと、特別役以外の役の当選を契機として有利区間に移行するときとで、それぞれ有利区間への移行の表示をどのようなタイミングで実行すればよいかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、適切なタイミングで有利区間への移行を表示することである。

40

【 0575 】

( b ) 当初発明 11 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形

50

態を記載する。) 当初発明は、 ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、 前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、 前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、 前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示LED77)と、 複数の設定値(設定1~設定6)のうち、 いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、 設定スイッチ13)と、 第1当選(1BB Aの当選)又は第2当選(小役E1の単独当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、 第1当選の当選確率は、 全設定値で同一であり、 第2当選の当選確率は、 全設定値で同一であり、 第1当選となった場合において、 第1当選に対応する所定の図柄の組合せ(1BB Aの図柄の組合せ)が停止しなかったときは、 前記所定の図柄の組合せに係る当選を次回遊技に持ち越し、 第2当選となったときは、 第2当選を次回遊技に持ち越さず、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、 有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間において、 第1当選となったとき及び第2当選となったときは、 有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間において第2当選となり、 有利区間に移行することに決定したときは、 所定のタイミングまで(次回遊技のベットが可能となり、 精算スイッチ46が操作可能となるまで)に、 前記有利区間表示手段による表示を行い、 通常区間において第1当選となり、 有利区間に移行することに決定したときは、 前記所定のタイミングまでに、 前記有利区間表示手段による表示を行わない(たとえば、 1BB A表示時に行う)ことが可能であることを特徴とする。

#### 【0576】

(c) 当初発明11の効果 当初発明によれば、 第1当選となった遊技で第1当選に対応する所定の図柄の組合せが停止せず、 第1当選が次回遊技に持ち越されたときは、 有利区間表示手段による表示を行わない状態で次回遊技を実行可能となる。 したがって、 第1当選となったことが遊技者に知られる前に有利区間表示手段による表示が行われてしまうことを防止することができる。 いいかえれば、 第1当選となった遊技で役の非入賞となったときに、 有利区間表示手段による表示だけが実行されてしまうことを防止することができる。

#### 【0577】

12. 当初発明12 (a) 当初発明12が解決しようとする課題 当初発明11と同じ。  
(b) 当初発明12の課題を解決するための手段(なお、 かっこ書きで、 対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、 ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、 前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、 前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、 前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示LED77)と、 複数の設定値(設定1~設定6)のうち、 いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、 設定スイッチ13)と、 第1当選(1BB A+小役E1の重複当選)又は第2当選(小役E1の単独当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、 第1当選の当選確率は、 全設定値で同一であり、 第2当選の当選確率は、 全設定値で同一であり、 第1当選は、 その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役(1BB A)、 及び当選を次回遊技に持ち越さない所定役(小役E1)を含む当選であり、 第2当選は、 所定役を含み、 かつ、 特別役を含まない当選であり、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、 有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間において、 第1当選となったとき及び第2当選となったときは、 有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間において第1当選となり、 有利区間に移行することに決定したときは、

所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ４６が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行う場合と、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行わない場合とを有し、通常区間において第２当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行うことを特徴とする。第２の解決手段は、第１の解決手段において、第１当選となった遊技では、特別役の図柄の組合せを停止させることよりも、所定役の図柄の組合せを停止させることを優先することを特徴とする。（ｃ）当初発明１２の効果 当初発明によれば、第１当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示手段による表示を行う場合と行わない場合とを有するので、所定役に対応する図柄の組合せが停止し、有利区間表示手段による表示が行われたとしても、その後も引き続き特別役に当選していることを遊技者に期待させることが可能となる。

10

#### 【０５７８】

１３．当初発明１３（ａ）当初発明１３が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。また、ＡＴに当選したときに、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後にＡＴの当選報知を行っていた。一方、近時、たとえば当選を次回遊技に持ち越さない役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、次回遊技の開始前までに有利区間への移行を表示することが検討されている。しかし、このように早期に表示を行うと、有利区間に移行するか否かの煽り演出等を実行することが難しいという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行を早期に表示したときであっても、その後に、有利区間に関する煽り演出等を出力可能とすることである。

20

#### 【０５７９】

（ｂ）当初発明１３の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）第１の解決手段は、ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、特定当選（たとえば小役Ｅ１の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において特定当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ４６が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行い、有利区間では、少なくとも１回の前記指示機能作動遊技（小役Ｂ群当選時において正解押し順を表示する遊技）を実行し、有利区間は、前記指示機能作動遊技の実行回数の期待値が異なる第１の終了条件（たとえば指示機能作動遊技の実行回数が１回）及び第２の終了条件（たとえば有利区間の開始からの遊技回数が１００遊技）を有することを特徴とする。

30

40

#### 【０５８０】

第２の解決手段は、第１の解決手段において、有利区間の終了条件として、第１の終了条件及び第２の終了条件よりも優先される第３の終了条件（有利区間の開始からの遊技回数が１５００遊技）を有し、第３の終了条件を満たしたときは、第１の終了条件又は第

50



2の終了条件を満たす前であっても有利区間を終了することを特徴とする。第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記有利区間表示手段による表示を行ったときは、複数回の遊技にわたる連続演出を出力可能であることを特徴とする。

【0581】

(c)当初発明13の効果 当初発明によれば、有利区間に移行することに決定したときに、早期に有利区間表示手段による表示を行ったとしても、有利区間の終了条件として少なくとも複数有し、かつ、1回の指示機能作動遊技で終了してしまう場合もあることから、有利区間表示手段による表示後も、遊技者を煽る演出等(たとえば、遊技者に継続して期待感を抱かせるための演出)を出力することが可能となる。

【0582】

14. 当初発明14 (a)当初発明14が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている。ここで、ATの制御(管理)を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。しかし、従来の技術において、特別役に当選した後の内部中となった遊技でも、ATの抽選を行うことが一般的であったが、ATに当選するまで内部中を維持させようとする遊技者も増えたため、近時、内部中となった遊技ではATの抽選を行わないことが望ましいとされている。また、ATの当選期待度が高い停止出目として、中段チェリー(レア小役)が知られている。ここで、特別役の内部中となった後(遊技者が特別役の当選を知った後)、中段チェリーが出現すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特別役の内部中となった後、有利区間への移行を決定しないときは、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せを停止させないことである。

【0583】

(b)当初発明14の課題を解決するための手段(なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示LED77)と、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、特定当選(小役E1の単独当選)又は特別当選(1BBの当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段(役抽選手段61)と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段(65)とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、特別当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役の当選を含み、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において、特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において、特定当選となったときであっても、特別役の当選を持ち越しているときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、特別役の当選を持ち越していない通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せA(中段チェリーが表示される図柄の組合せ)を停止可能に制御し、特別役の当選を持ち越している通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せAよりも図柄の組合せB(中段チェリーが表示されない図柄の組合せ)を停止させることを優先するように制御することを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、図柄の組合せAが停止したときの利益と、図柄の組合せBが停止したときの利益とは、同一(いずれも払出し数が2枚)であることを特徴とする

10

20

30

40

50

。

## 【 0 5 8 4 】

( c ) 当初発明 1 4 の効果 当初発明によれば、特別役に当選していない非内部中では、特定当選となったときに、当選フラグは特定当選だけであるが、特別役に当選している内部中において特定当選となったときは、当選フラグは特別役 + 特定当選となる。そして、当選フラグが異なれば、リールの停止制御を異ならせることができる。これを利用し、非内部中における特定当選では、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せ A を停止させ、内部中における特定当選では、図柄の組合せ B の停止を優先する（たとえば、図柄の組合せ A を停止させない）。これにより、特別役の内部中となったときに、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せ A の停止をなくす又は少なくすることで、遊技者に対し、無駄引きをした印象を与えてしまうことをなくす又は少なくすることができる。

10

## 【 0 5 8 5 】

1 5 . 当初発明 1 5 ( a ) 当初発明 1 5 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ A T ）が知られている。ここで、A T の制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 6 1 3 4 4 号公報参照）。しかし、従来の技術において、A T 中に、特典（たとえば A T の遊技回数の加算）を付与する対象となる役に当選したときでも、特典の付与の上限に達している等、特典を付与できない事情がある場合があった。しかし、特典を付与する対象となる停止出目が出現しても特典が付与されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特典の付与の対象となる当選となった場合において、特典を付与できない特別の事情があるときは、特典の付与の対象となる当選に対応する図柄の組合せを出現させないようにすることである。

20

## 【 0 5 8 6 】

( b ) 当初発明 1 5 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第 1 の解決手段は、ストップスイッチ（ 4 2 ）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示 L E D 7 7 ）と、特定当選（小役 E 1 の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 6 1 ）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（ 6 5 ）とを備え、特定当選となったときは、図柄の組合せ A（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）又は図柄の組合せ B（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止可能となり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間において特定当選となったときは、特典を付与することを決定可能であり、前記リール制御手段は、特定当選となった遊技において、特定操作態様（右第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、図柄の組合せ B を停止可能とし、かつ図柄の組合せ A を停止させないように制御し、有利区間において特定当選となり、特典を付与することに決定したときは、特定操作態様を報知せず、有利区間において特定当選となり、特典を付与しないことに決定したときは、特定操作態様を報知することを特徴とする。第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、図柄の組合せ A が停止したときの利益と、図柄の組合せ B が停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が 2 枚）であることを特徴とする。

30

40

## 【 0 5 8 7 】

( c ) 当初発明 1 5 の効果 当初発明によれば、有利区間中に、特定当選に基づいて特典

50

を付与する場合と付与しない場合とを有し、特典を付与する場合には、特典の付与に対応する図柄の組合せAを停止させるが、特典を付与しない場合（たとえば有利区間の遊技回数の上限に近い場合等）には、特定操作態様を報知（指示）することによって図柄の組合せAを出現させない。これにより、特典を付与できない状況下においては、図柄の組合せAを出現させない制御が可能となる。よって、図柄の組合せAが出現したにもかかわらず、特典が付与されないという不信感を遊技者が抱くことをなくすることができる。

#### 【0588】

16. 当初発明16 (a) 当初発明16が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選と、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選とを有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。また、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役を異ならせる当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けることが知られている。押し順ベルや共通ベルの当選確率を、設定値に応じて異ならせれば、設定値に見合った出玉率となる。しかし、設定値に応じて当選確率に差を設けると、入賞回数をカウントする等して設定値が推測されやすくなるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様に応じて当選役を入賞させる場合と入賞させない場合とを有する当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず当選役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けたときに、当選確率に設定値に見合った差を設けつつ、設定値を推測できないようにすることである。

#### 【0589】

(b) 当初発明16の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第1の解決手段は、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、と、第1当選（小役Aの当選）又は第2当選（小役B群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、第1当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、第2当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第1当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒7ノスイカ」-「ベルC」-「リプレイ」）を停止させ、前記リール制御手段は、第2当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、設定値として、設定値x（設定1）及び設定値y（設定6）を有し、「設定値yの第1当選の当選確率（置数「1250」）」-「設定値xの第1当選の当選確率（置数「1000」）」=p1（置数差「250」）、「設定値yの第2当選の当選確率（置数「770」×12）」-「設定値xの第2当選の当選確率（置数「750」×12）」=p2（置数差「240」）としたとき、 $p1 > p2$ であることを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（9枚）は、その遊技での遊技媒体の投入数（3枚）に対する最大払出し数であることを特徴とする。

#### 【0590】

(c) 当初発明16の効果 当初発明によれば、第1当選時と、第2当選時の押し順正解時とで同一の図柄の組合せ（所定の図柄の組合せ）を停止させるので、所定の図柄の組合せが停止しただけでは、第1当選であるのか第2当選であるのかを判断することができない。一方、遊技者の技量を問わない第1当選の当選確率の方を、第2当選よりも、より大きな設定差を持たせているので、設定値に応じた出玉率とすることができる。

## 【0591】

17. 当初発明17 (a) 当初発明17が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選を有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。ここで、今般、有利区間を設け、有利区間中は、少なくとも1回の指示機能作動遊技を実行すること、及びその指示機能作動遊技は、その遊技状態の規定数での最大払出し枚数とすること等が検討されている。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、上記の1回の指示機能作動遊技を実行する場合に、その指示機能作動遊技を早期に実行できるようにすることである。

10

## 【0592】

(b) 当初発明17の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、第1当選(小役Aの当選)、第2当選(小役B群の当選)、又は第3当選(小役C群の当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段(役抽選手段61)と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段(65)とを備え、第1当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第1当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ(「黒7/スイカ」-「ベルC」-「リプレイ」)を停止させ、第2当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、第3当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄の組合せ(「ベルA/ベルB」-「青7/チェリー」-「スイカ」)を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数(9枚)は、当該遊技での遊技媒体の規定数に対する最大払出し数であり、第2当選の当選確率(たとえば設定1で、置数「750」×12)は、第3当選の当選確率(たとえば設定1で、置数「200」×3)よりも高く設定されていることを特徴とする。

20

30

## 【0593】

(c) 当初発明17の効果 当初発明によれば、第2当選となる確率が第3当選となる確率よりも高いので、できるだけ早期に、「その遊技状態の規定数での最大払出し枚数を獲得可能な少なくとも1回の指示機能作動遊技」を実行することができる。

## 【0594】

18. 当初発明18 (a) 当初発明18が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている。ここで、ATの制御(管理)を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。しかし、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設け、双方ともに、同一の図柄の組合せが停止可能であるとき、どのようなリール停止制御を実行するかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設けたときに、これらの役の当選時におけるリールの停止制御を適切に行うことである。

40

## 【0595】

(b) 当初発明18の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動

50

させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、第1当選（小役E1の当選）又は第2当選（小役E2の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、第1当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第2当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において第1当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において第2当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、第1当選となった遊技及び第2当選となった遊技のいずれも、同一の停止制御を実行する（左又は中第一停止時は中段チェリーを停止可能とし、右第一停止時には中段チェリー非停止とする）ことを特徴とする。

10

#### 【0596】

第2の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、第1当選（小役E1の当選）又は第2当選（小役E2の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、第1当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第2当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において第1当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において第2当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、第1当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、所定の図柄の組合せ（中段チェリー）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、第2当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、第1当選となった遊技及び第2当選となった遊技において、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様（左又は中第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、同一の停止制御によって前記所定の図柄の組合せを停止させ（中段チェリーを停止させる小役36の入賞を優先し、小役36を入賞させることができないときは小役38を入賞させる）、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様で前記ストップスイッチが操作されなかったとき（右第一停止）は、異なる停止制御を実行する（たとえば、第1当選時は小役38を入賞させ、第2当選時は、小役41を入賞させる）ことを特徴とする。

20

30

40

#### 【0597】

（c）当初発明18の効果 第1の解決手段によれば、第1当選時及び第2当選時のいずれも、同一の停止制御を実行するので、有利区間に移行することを決定可能な第1当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかは、遊技者にはわからない。このため、有利区間に移行することを決定する確率は設定差がないのに、設定差があるような印象を遊技者に与えることができる。また、第2の解決手段によれば、第1当選時又は第2当選時に、所定の図柄の組合せを停止させる所作態様でストップスイッ

50

チが操作されたときは、有利区間に移行することを決定可能な第 1 当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第 2 当選であるのかを、遊技者にわからないようにすることができる。これに対し、所定の図柄の組合せを停止させる操作態様でストップスイッチが操作されなかったときは、停止出目等により、有利区間に移行することを決定可能な第 1 当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第 2 当選であるのかを遊技者が判別可能とすることができる。

【 0 5 9 8 】

19. 当初発明 19 (a) 当初発明 19 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、ATの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014-161344 号公報参照）。ところで、有利区間中に特別遊技に移行したときは、高設定値である方が有利区間中に特典がより多く付与されるように設定したい。しかし、条件装置の当選と関連付けて特典を付与する場合には、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与すべきという要請がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行したときに、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与するとともに、設定値が高い程、特典が付与される確率を高くすることである。

【 0 5 9 9 】

(b) 当初発明 19 の

課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）第 1 の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値（設定 1～設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13）と、特別役を含む特別当選（1BBA を含む当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、特別当選となり、特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技（1BBA 作動中）に移行し、特別遊技の終了条件は、遊技媒体の払出し数が所定数（150 枚）を超えたことに設定されており、前記抽選手段は、特別遊技において、特定当選（リプレイ D の当選）となる場合を有するように抽選を実行し、特別遊技における特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中の特別遊技において特定当選となったときは、特典を付与する（有利区間を上乗せする）ことを決定可能であり、設定値として、設定値 x（設定 1）及び設定値 y（設定 6）を有し、設定値 y であるときの特別遊技中の遊技回数の期待値は、設定値 x であるときの特別遊技中の遊技回数の期待値よりも大きいことを特徴とする。

【 0 6 0 0 】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、前記抽選手段は、特別遊技において、第 1 当選又は第 2 当選となる場合を有するように抽選を実行し、第 1 当選（小役 A の当選）の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、第 2 当選（小役 E 2 の当選）の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、第 1 当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数は、第 2 当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数よりも多く、特別遊技における第 1 当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が高く設定されており、特別遊技における第 2 当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が低く設定されていることを特徴とする。第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段におい

て、特定当選は、所定の再遊技役に係る当選であり、特別遊技では、前記所定の再遊技役に対応する図柄の組合せが停止しても、特別遊技中の遊技媒体の払出し数にカウントされないことを特徴とする。

【0601】

(c) 当初発明19の効果 当初発明によれば、特別遊技に移行したときは、設定値yの方が設定値xよりも特別遊技に滞在する遊技回数の期待値が大きくなる。よって、設定値yにおける特別遊技の方が、設定値xにおける特別遊技よりも、特定当選となる確率が高くなる。したがって、設定値yの方が、設定値xよりも、有利区間中の特別遊技では、特典が付与される確率を高くすることができる。

【0602】

20. 当初発明20 (a) 当初発明20が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。ここで、有利区間中に特別遊技に移行したときに、特典を付与する場合、設定差を有さない特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与可能とし、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与しないようにするという要請がある。しかし、そのように設定すると、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では、遊技者に対し、特典の付与の期待感を与えることができないという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技に移行しても、特典の付与を期待できるようにすることである。

【0603】

(b) 当初発明20の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、第1特別役(1BB A)を含む第1特別当選、又は第2特別役(1BB B)を含む第2特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第1特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第2特別当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、第1特別当選となり、第1特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第1特別遊技に移行し、第2特別当選となり、第2特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第2特別遊技に移行し、有利区間中の第1特別遊技中は、特典を付与することを決定可能であり、有利区間中の第2特別遊技中は、特典を付与することを決定せず、有利区間中の第2特別遊技が終了した後、所定の条件下で、特典を付与することを決定可能とすることを特徴とする。

【0604】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、第1特別遊技が終了したときは、第1遊技状態(非RT)に移行し、第2特別遊技が終了したときは、第1遊技状態と異なる第2遊技状態(RT1)に移行し、第2遊技状態では、第1遊技状態よりも、特定当選(リプレイEの当選)の当選確率が高く設定されており、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中において特定当選となったときに、特典を付与することを決定可能とすることを特徴とする。

【0605】

(c) 当初発明20の効果 当初発明によれば、有利区間中において特典を付与することを決定可能な第1特別遊技と、有利区間中において特典を付与することを決定しない第2

10

20

30

40

50

特別遊技とを設けたときに、第２特別遊技を消化したことに基づいて特典を付与することが可能であるので、第２特別遊技に移行したときであっても、特典が付与される期待感を与えることができる。また、特定の付与について、第１特別遊技と第２特別遊技とのバランスをとることができるとともに、それぞれ特典の付与のタイミングに独自性を持たせることができる。

#### 【０６０６】

２１．当初発明２１（ａ）当初発明２１が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。ここで、有利区間を設けた場合において、有利区間中に特別役に当選し、特別遊技に移行したときは、有利区間のカウント（たとえば遊技回数の減算）を継続するか否かが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行したときに、有利区間のカウントを調整することである。

#### 【０６０７】

（ｂ）当初発明２１の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断するための第１変数をカウントする第１カウンタ（有利区間カウンタ６９ａ）と、有利区間の上限終了条件を満たすか否かを判断するための第２変数をカウントする第２カウンタ（上限カウンタ６９ｂ）と、第１特別役（１ＢＢＡ）を含む第１特別当選、又は第２特別役（１ＢＢＢ）を含む第２特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第１カウンタのカウント値に基づいて、前記終了条件を満たしたと判断したときは有利区間を終了し、第２カウンタのカウント値に基づいて、前記上限終了条件を満たしたと判断したときは、前記終了条件を満たす前であっても有利区間を終了し、第１特別当選となり、第１特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第１特別遊技に移行し、第２特別当選となり、第２特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第２特別遊技に移行し、有利区間中の第１特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定可能であり、有利区間を上乗せするときは、前記終了条件を延長し、有利区間中の第２特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定せず、第１特別遊技中は、第１カウンタ及び第２カウンタを更新可能とし、第２特別遊技中は、第２カウンタを更新可能とし、かつ、第１カウンタについては更新しないことを特徴とする。

#### 【０６０８】

（ｃ）当初発明２１の効果 当初発明によれば、有利区間を上乗せすることを決定可能な第１特別遊技では第１カウンタを更新するが、有利区間を上乗せすることを決定しない第２特別遊技では第１カウンタを更新しないので、第１特別遊技と第２特別遊技とで、有利区間のカウントのバランスをとることができる。

#### 【符号の説明】

#### 【０６０９】

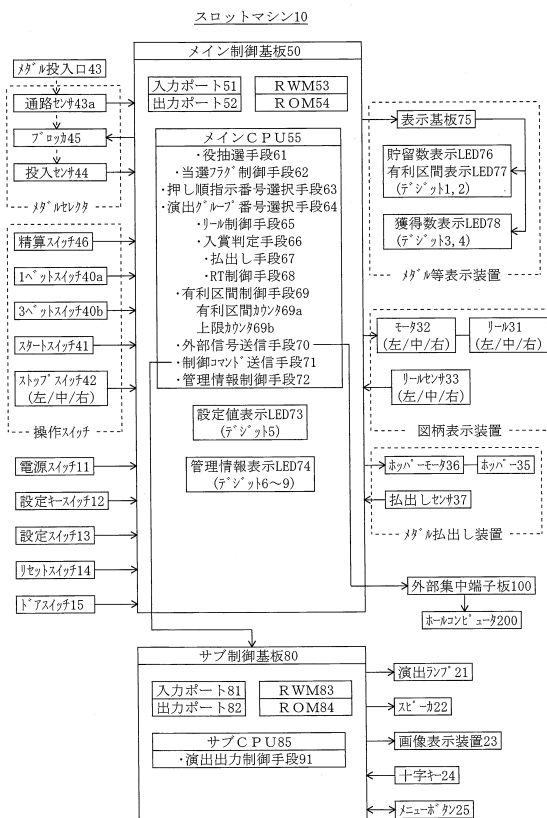
１ 基体部 １０ スロットマシン １１ 電源スイッチ １２ 設定キースイッチ １３ 設定スイッチ １４ リセットスイッチ １５ ドアスイッチ １６ 基板ケース １６ ａ かしめ部 １７ 表示窓 ２１ 演出ランプ ２２ スピーカ ２３ 画像表示装置 ２４ 十字キー ２５ メニューボタン ３１ リール ３２ モータ ３３ リールセンサ ３５ ホッパー ３６ ホッパーモータ ３７ 払出しセンサ ４０ ａ １ベットスイッチ ４０ ｂ



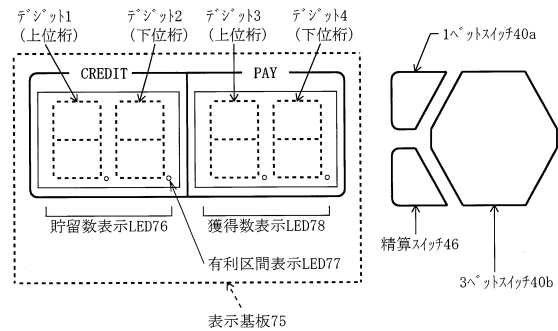
3 ベットスイッチ 41 スタートスイッチ 42 ストップスイッチ 43 メダル投入口  
 43 a 通路センサ 44 投入センサ 45 ブロッカ 46 精算スイッチ 50 (50  
 A、50B) メイン制御基板(メイン制御手段) 51 入力ポート 52 出力ポート  
 53 RWM 54 ROM 55 メインCPU 61 役抽選手段 62 当選フラグ制  
 制御手段 63 押し順指示番号選択手段 64 演出グループ番号選択手段 65 リール制  
 御手段 66 入賞判定手段 67 払出し手段 68 RT制御手段 69 有利区間制御  
 手段 69 a 有利区間カウンタ 69 b 上限カウンタ 70 外部信号送信手段 71  
 制御コマンド送信手段 72 管理情報制御手段 73 設定値表示LED 74 管理情報  
 表示LED 75 表示基板 76 貯留数表示LED 77 有利区間表示LED 78  
 獲得数表示LED 80 サブ制御基板(サブ制御手段) 81 入力ポート 82 出力ポ  
 ート 83 RWM 84 ROM 85 サブCPU 91 演出出力制御手段 100  
 外部集中端子板 200 ホールコンピュータ

## 【図面】

## 【図1】



## 【図2】



10

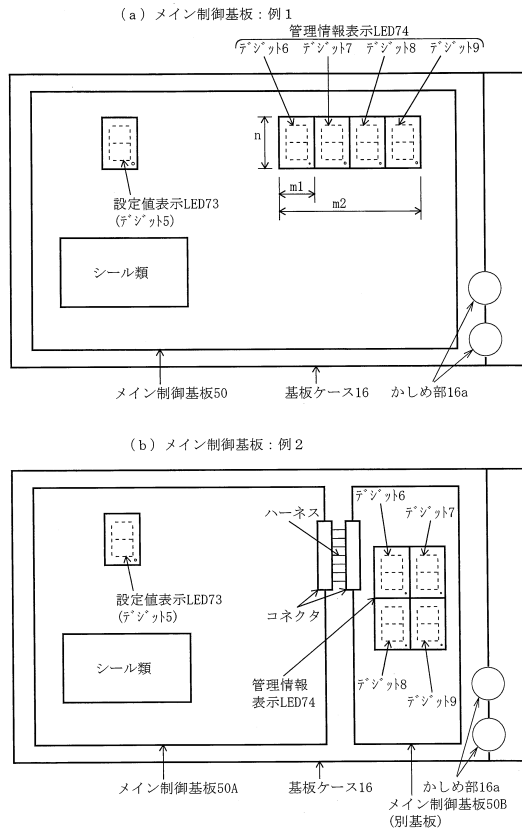
20

30

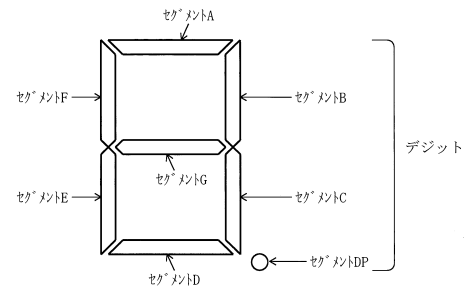
40

50

【図 3】



【図 4】



	セグメント A	セグメント B	セグメント C	セグメント D	セグメント E	セグメント F	セグメント G	セグメント DP
デジット1	貯留数表示LED76(上位桁)							未使用
デジット2	貯留数表示LED76(下位桁)							有利区間表示LED77
デジット3	獲得数(又はエラー)表示LED78(上位桁)							未使用
デジット4	獲得数(又はエラー)表示LED78(下位桁)							未使用
デジット5	設定値表示LED73							設定変更中
デジット6	管理情報表示LED74(情報種別)							未使用
デジット7	管理情報表示LED74(情報種別)							未使用
デジット8	管理情報表示LED74(数値上位桁)							未使用
デジット9	管理情報表示LED74(数値下位桁)							未使用

セグメントデータ (1 バイト (8 ビット) データ)

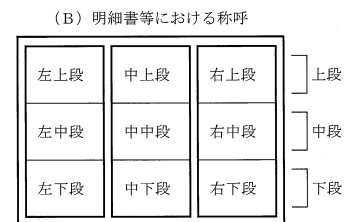
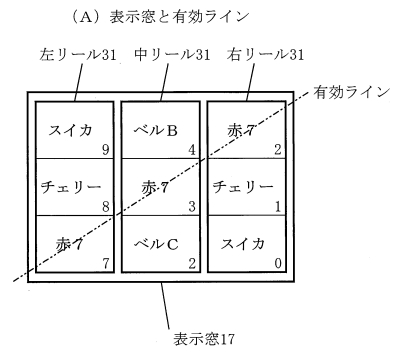
セグメント DP	セグメント G	セグメント F	セグメント E	セグメント D	セグメント C	セグメント B	セグメント A
-------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

【図 5】

<図柄配列>

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベルA	チェリー	スイカ
19.	黒7	ベルB	リブレイ
18.	ベルC	黒7	ベルB
17.	青7	ベルC	黒7
16.	リブレイ	リブレイ	チェリー
15.	ベルA	チェリー	スイカ
14.	スイカ	ベルA	リブレイ
13.	チェリー	スイカ	ベルA
12.	ブランク	ベルC	青7
11.	リブレイ	リブレイ	チェリー
10.	ベルB	青7	スイカ
9.	スイカ	ベルA	リブレイ
8.	チェリー	スイカ	ベルA
7.	赤7	ベルC	ブランク
6.	リブレイ	リブレイ	チェリー
5.	ベルB	チェリー	スイカ
4.	スイカ	ベルB	リブレイ
3.	チェリー	赤7	ベルB
2.	ブランク	ベルC	赤7
1.	リブレイ	リブレイ	チェリー

【図 6】



10

20

30

40

50

## 【図 7】

&lt; 役と図柄組合せ等 (1) &gt;

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
1	1 B B A	1BBA作動	—	赤 7	赤 7	赤 7
2	1 B B B	1BBB作動	—	赤 7	赤 7	黒 7
3	リプレイ 0 1	再遊技	—	黒 7	青 7	リプレイ
4	リプレイ 0 1	同上	—	黒 7	チェリー	リプレイ
5	リプレイ 0 1	同上	—	スイカ	青 7	リプレイ
6	リプレイ 0 1	同上	—	スイカ	チェリー	リプレイ
7	リプレイ 0 2	同上	—	黒 7	リプレイ	チェリー
8	リプレイ 0 2	同上	—	スイカ	リプレイ	チェリー
9	リプレイ 0 3	同上	—	ベル A	リプレイ	スイカ
10	リプレイ 0 3	同上	—	ベル B	リプレイ	スイカ
11	リプレイ 0 4	同上	—	ベル A	ベル C	リプレイ
12	リプレイ 0 5	同上	—	ベル B	ベル C	リプレイ
13	リプレイ 0 6	—	再遊技	リプレイ	ベル C	チェリー
14	小役 0 1	9	9	黒 7	ベル C	リプレイ
15	小役 0 1	9	9	スイカ	ベル C	リプレイ
16	小役 0 2	3	3	ベル A	青 7	スイカ
17	小役 0 2	3	3	ベル A	チェリー	スイカ
18	小役 0 2	3	3	ベル B	青 7	スイカ
19	小役 0 2	3	3	ベル B	チェリー	スイカ

## 【図 8】

&lt; 役と図柄組合せ等 (2) &gt;

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
20	小役 0 3	1	1	ベル A	ベル A	ベル A
21	小役 0 4	1	1	ベル A	ベル A	ベル B
22	小役 0 5	1	1	ベル A	ベル B	ベル A
23	小役 0 6	1	1	ベル A	ベル B	ベル B
24	小役 0 7	1	1	ベル B	ベル A	ベル A
25	小役 0 8	1	1	ベル B	ベル A	ベル B
26	小役 0 9	1	1	ベル B	ベル B	ベル A
27	小役 1 0	1	1	ベル B	ベル B	ベル B
28	小役 1 1	1	1	ベル C	ベル A	青 7
29	小役 1 2	1	1	ベル C	ベル A	赤 7
30	小役 1 3	1	1	ベル C	ベル B	青 7
31	小役 1 4	1	1	ベル C	ベル B	赤 7
32	小役 1 5	1	1	赤 7	ベル A	青 7
33	小役 1 6	1	1	赤 7	ベル A	赤 7
34	小役 1 7	1	1	赤 7	ベル B	青 7
35	小役 1 8	1	1	赤 7	ベル B	赤 7
36	小役 1 9	1	1	ベル C	青 7	ベル A
37	小役 2 0	1	1	ベル C	青 7	ベル B
38	小役 2 1	1	1	ベル C	赤 7	ベル A
39	小役 2 2	1	1	ベル C	赤 7	ベル B

10

20

## 【図 9】

&lt; 役と図柄組合せ等 (3) &gt;

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
40	小役 2 3	1	1	赤 7	青 7	ベル A
41	小役 2 4	1	1	赤 7	青 7	ベル B
42	小役 2 5	1	1	赤 7	赤 7	ベル A
43	小役 2 6	1	1	赤 7	赤 7	ベル B
44	小役 2 7	1	1	ベル A	青 7	青 7
45	小役 2 8	1	1	ベル A	青 7	赤 7
46	小役 2 9	1	1	ベル A	赤 7	青 7
47	小役 3 0	1	1	ベル A	赤 7	赤 7
48	小役 3 1	1	1	ベル B	青 7	青 7
49	小役 3 2	1	1	ベル B	青 7	赤 7
50	小役 3 3	1	1	ベル B	赤 7	青 7
51	小役 3 4	1	1	ベル B	赤 7	赤 7
52	小役 3 5	5	5	スイカ	スイカ	スイカ
53	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	黒 7
54	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	青 7
55	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	赤 7
56	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	ブランク
57	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	黒 7
58	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	青 7
59	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	赤 7
60	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	ブランク

## 【図 10】

&lt; 役と図柄組合せ等 (4) &gt;

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
61	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	黒 7
62	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	青 7
63	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	赤 7
64	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	ブランク
65	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	黒 7
66	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	青 7
67	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	赤 7
68	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	ブランク
69	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	黒 7
70	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	青 7
71	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	赤 7
72	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	ブランク
73	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	黒 7
74	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	青 7
75	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	赤 7
76	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	ブランク
77	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	黒 7
78	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	青 7
79	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	赤 7
80	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	ブランク

30

40

50

## 【図 1 1】

&lt; 役と図柄組合せ等 (5) &gt;

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
81	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	黒 7
82	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	青 7
83	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	赤 7
84	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	ブランク
85	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	黒 7
86	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	青 7
87	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	赤 7
88	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	ブランク
89	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	黒 7
90	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	青 7
91	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	赤 7
92	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	ブランク
93	小役 3 9	—	1 0	ベル C	リプレイ	ベル A
94	小役 3 9	—	1 0	ベル C	リプレイ	ベル B
95	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベル A
96	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベル B
97	小役 4 0	—	9	ベル A	ベル A	リプレイ
98	小役 4 0	—	9	ベル A	ベル B	リプレイ
99	小役 4 0	—	9	ベル B	ベル A	リプレイ
100	小役 4 0	—	9	ベル B	ベル B	リプレイ

## 【図 1 2】

&lt; 役と図柄組合せ等 (6) &gt;

番号		払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
101	パター図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル A	ベル A
102	パター図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル A	ベル B
103	パター図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル B	ベル A
104	パター図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル B	ベル B
105	パター図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル A	ベル A
106	パター図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル A	ベル B
107	パター図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル B	ベル A
108	パター図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル B	ベル B
109	パター図柄 0 2	なし	—	ベル A	青 7	ベル A
110	パター図柄 0 2	なし	—	ベル A	青 7	ベル B
111	パター図柄 0 2	なし	—	ベル A	チェリー	ベル A
112	パター図柄 0 2	なし	—	ベル A	チェリー	ベル B
113	パター図柄 0 2	なし	—	ベル B	青 7	ベル A
114	パター図柄 0 2	なし	—	ベル B	青 7	ベル B
115	パター図柄 0 2	なし	—	ベル B	チェリー	ベル A
116	パター図柄 0 2	なし	—	ベル B	チェリー	ベル B
117	パター図柄 0 3	なし	—	ベル A	ベル A	チェリー
118	パター図柄 0 3	なし	—	ベル A	ベル B	チェリー
119	パター図柄 0 3	なし	—	ベル B	ベル A	チェリー
120	パター図柄 0 3	なし	—	ベル B	ベル B	チェリー

10

20

## 【図 1 3】

&lt; 条件装置 (1) &gt;

役物条件装置 (当選情報を次回遊技に持越し可能)

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1 B B A	1 B B A	150枚を超える払出しで終了
2	1 B B B	1 B B B	200枚を超える払出しで終了

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
0	非当選		
1	リプレイ A	リプレイ 0 1	押し順不問
2	リプレイ B 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2	左—: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
3	リプレイ B 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 4	中—: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
4	リプレイ B 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 5	右—: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
5	リプレイ C 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3	左—: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
6	リプレイ C 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 4	中—: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
7	リプレイ C 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 5	右—: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
8	リプレイ D	リプレイ 0 6	1BB作動中リプレイ (有利区間上乗せ)
9	リプレイ E	リプレイ 0 4 リプレイ 0 5	RT1限定リプレイ (有利区間上乗せ)

## 【図 1 4】

&lt; 条件装置 (2) &gt;

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 0	小役 A	小役 0 1	押し順不問で小役 0 1 (9枚) (PB=1)
1 1	小役 B 1 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 1 9 小役 2 6	左—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4
1 2	小役 B 2 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 1 2 小役 1 7 小役 2 0 小役 2 5	左—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4
1 3	小役 B 3 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 1 3 小役 1 6 小役 2 1 小役 2 4	左—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4
1 4	小役 B 4 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5 小役 2 2 小役 2 3	左—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4
1 5	小役 B 5 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 9 小役 2 6 小役 2 7 小役 3 4	中—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4
1 6	小役 B 6 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 2 0 小役 2 5 小役 2 8 小役 3 3	中—: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4 右—: 1 枚役 1/4, パター図柄 3/4

30

40

50

【 図 1 5 】

<条件装置 (3)>

入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考(押し順と表示役)
1 7	小役 B 7 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 2 1 小役 2 4 小役 2 9 小役 3 2	中――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 8	小役 B 8 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 2 2 小役 2 3 小役 3 0 小役 3 1	中――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 9	小役 B 9 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 2 7 小役 3 4	右――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 中――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4
2 0	小役 B 1 0 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 1 2 小役 1 7 小役 2 8 小役 3 3	右――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 中――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4
2 1	小役 B 1 1 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 1 3 小役 1 6 小役 2 9 小役 3 2	右――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 中――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4
2 2	小役 B 1 2 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5 小役 3 0 小役 3 1	右――：小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4 中――：1 枚役1/4, バターン図柄3/4

【 図 1 6 】

<条件装置 (4)>

入賞及びリプレイ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考(押し順と表示役)
2 3	小役 C 1 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10	左――: 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 中――: 1 枚役 (PB=1) 右――: 1 枚役 (PB=1)
2 4	小役 C 2 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10 小役 2 1	中――: 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左――: 1 枚役 (PB=1) 右――: 1 枚役 (PB=1)
2 5	小役 C 3 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10 小役 2 2	右――: 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左――: 1 枚役 (PB=1) 中――: 1 枚役 (PB=1)
2 6	小役 D (スイカ)	小役 3 5	5 枚役 (PB≠1)
2 7	小役 E 1 (チェリーA)	小役 3 6 小役 3 8	左――: できる限り中段チェリー 中――: できる限り中段チェリー 右――: 中段チェリー非停止 押し順不問で2枚役入賞 (PB=1)
2 8	小役 E 2 (チェリーB)	小役 3 6 小役 3 7 小役 3 8	左――: できる限り中段チェリー 中――: できる限り中段チェリー 右――: 中段チェリー非停止 押し順不問で2枚役入賞 (PB=1)
2 9	小役 F	小役01~39 (1BB作動中)	1 0 枚役 (PB=1)
3 0	小役 G	小役 4 0 (1BB作動中)	9 枚役 (PB=1)

10

20

【 図 1 7 】

<置数表 (1)>

条件装置		通常 区間 (※1)	有利 区間 (※2)	＜抽籤技＞(1)ノゾミ 設定共通かつ有利区間等抽選可能エリア					
			非RT 共通	RT1 共通	RT2 共通	RT3 共通	RT4 共通	1BBA 共通	1BBB 共通
1BBA	—	○ △	20	20	20	20	—	—	—
		×	10	10	10	10	—	—	—
1BBA	小役D	○ △	5	5	5	5	5(※3)	—	—
		×	5	5	5	5	5(※3)	—	—
1BBA	小役E1	○ △	20	20	20	20	20(※3)	—	—
		×	10	10	10	10	10(※3)	—	—
—	リプレイD	×	0	0	0	0	0	5000	500
—	リプレイE	×	0	1000	0	0	0	0	0
—	小役D	○ △	50	50	50	50	50(※3)	0	0
—	小役D	×	500	500	500	500	500(※3)	0	0
—	小役E1	○ △	250	250	250	250	250(※3)	0	0
—	小役E1	×	750	750	750	750	750(※3)	0	0
—	小役F	×	0	0	0	0	0	30000	30000
—	小役G	×	0	0	0	0	0	5000	5000

通常区間(\*1): ○は、有利区間に移行する。×は、有利区間に移行しない。  
有利区間(\*2): △は、有利区間の上乗せを行う。  
(\*3): R T 4 (内部中)は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

【圖 18】

条件設置		＜電算表＞(2)＞ 設置可能エリア又は有利区間等申請可能エリア												
通常 期間	有利 区間	非置 入 (*)	非置入 1段目	非置入 2段目	非置入 3段目	非置入 4段目	非置入 5段目	非置入 6段目	非置入 7段目	非置入 8段目	非置入 9段目	非置入 10段目	非置入 11段目	非置入 12段目
(分)	(分)	(分)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
小袋B2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B6	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B7	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B8	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B9	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B11	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋B12	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C6	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C7	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C8	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C9	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C11	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C12	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C13	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C14	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C15	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C16	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C17	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C18	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C19	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C20	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C21	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C22	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C23	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C24	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C25	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
小袋C26	×	×	×											

通常区間(1):  $\times$  は、有利区間に移行しない。  
通常区間(2):  $\times$  は、有利区間の上乗を行わない。

役	設定1	設定6
1BBA	80	90
1BBB	70	100
小役	12220	12875

30

40

## 【图 19】

## 【图 20】

押し順指示番号テーブル

入賞及びリプレイ条件装置番号	押し順指示番号
0	非当選
1	リプレイ A
2	リプレイ B 1
3	リプレイ B 2
4	リプレイ B 3
5	リプレイ C 1
6	リプレイ C 2
7	リプレイ C 3
8	リプレイ D
9	リプレイ E
10	小役 A (※ 1)
11	小役 B 1
12	小役 B 2
13	小役 B 3
14	小役 B 4
15	小役 B 5
16	小役 B 6
17	小役 B 7
18	小役 B 8
19	小役 B 9
20	小役 B 10
21	小役 B 11
22	小役 B 12
23	小役 C 1
24	小役 C 2
25	小役 C 3
26	小役 D
27	小役 E 1 (※ 2)
28	小役 E 2 (※ 2)
29	小役 F
30	小役 G

( \* 1 ) : 有利区間中は、ダミーとして「 A 1 」～「 A 3 」のいずれかに設定。  
( \* 2 ) : 内部中、又は有利区間 1 4 0 0 ゲーム以上時は、「 A 3 」に設定。  
それ以外は、「 A 0 」に設定。

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

押し順指示番号	押し順	表示内容 1 (押し順指示情報) 獲得数表示LED78	表示内容 2 (正解押し順) 画像表示装置23
A 0	押し順なし	= 0	表示なし
A 1	左第一停止	= 1	(1・○・○)
A 2	中第一停止	= 2	(○・1・○)
A 3	右第一停止	= 3	(○・○・1)

10

20

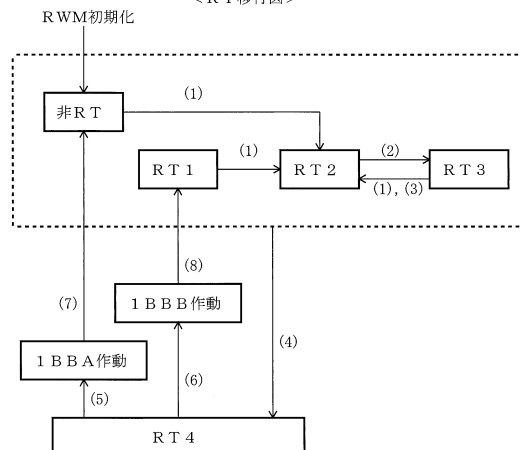
## 【 図 2 1 】

【圖 2 2】

演出グループ番号テーブル

入賞及びリプレイ条件装置番号	演出グループ番号
0 非当選	0
1 リプレイ A	1
2 リプレイ B 1	
3 リプレイ B 2	
4 リプレイ B 3	2
5 リプレイ C 1	
6 リプレイ C 2	
7 リプレイ C 3	
8 リプレイ D	3
9 リプレイ E	4
10 小役 A	
11 小役 B 1	
12 小役 B 2	
13 小役 B 3	
14 小役 B 4	
15 小役 B 5	
16 小役 B 6	
17 小役 B 7	5
18 小役 B 8	
19 小役 B 9	
20 小役 B 10	
21 小役 B 11	
22 小役 B 12	
23 小役 C 1	
24 小役 C 2	
25 小役 C 3	
26 小役 D	6
27 小役 E 1	7
28 小役 E 2	
29 小役 F	8
30 小役 G	9

<RT移行図>

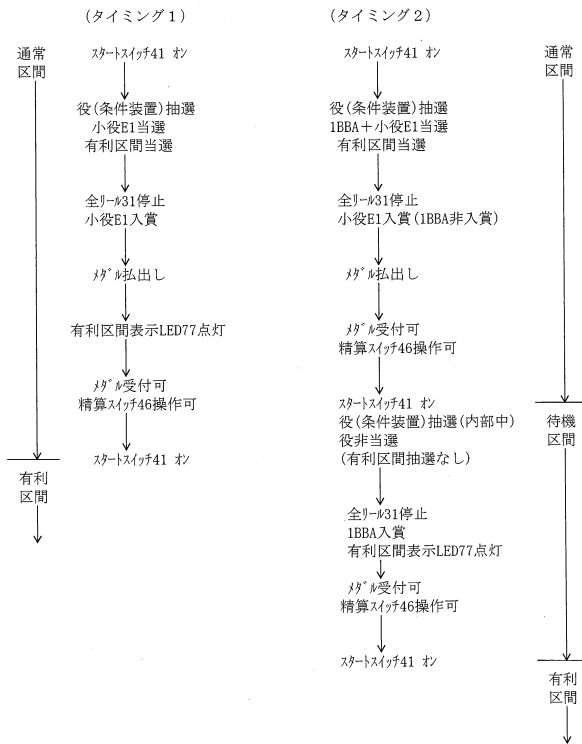


- (1) パターン図柄01～03のいずれかが表示
- (2) リプレイ 0 2 表示
- (3) リプレイ 0 3 表示
- (4) 1 B B 当選
- (5) 1 B B A 表示
- (6) 1 B B B 表示
- (7) 1 B B A 作動終了(150枚を超える払出しで終了)
- (8) 1 B B B 作動終了(200枚を超える払出しで終了)

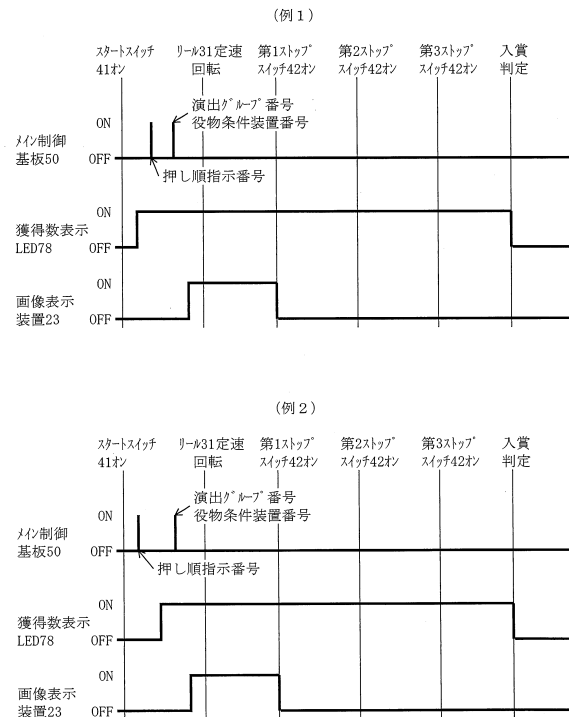
30

40

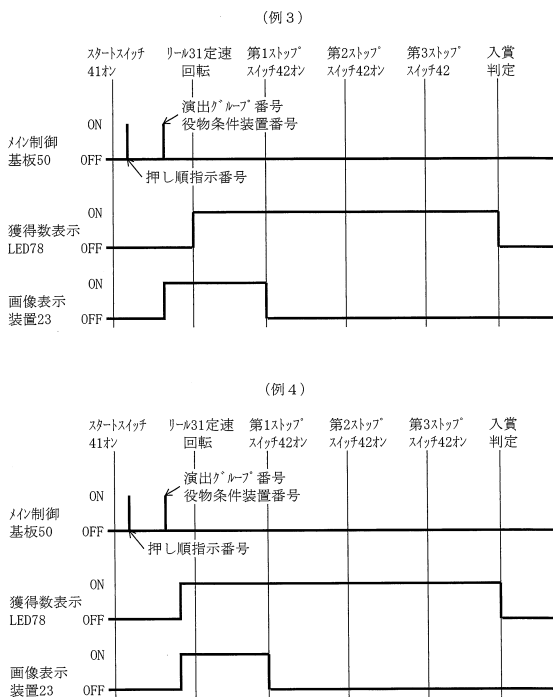
【図 2 3】



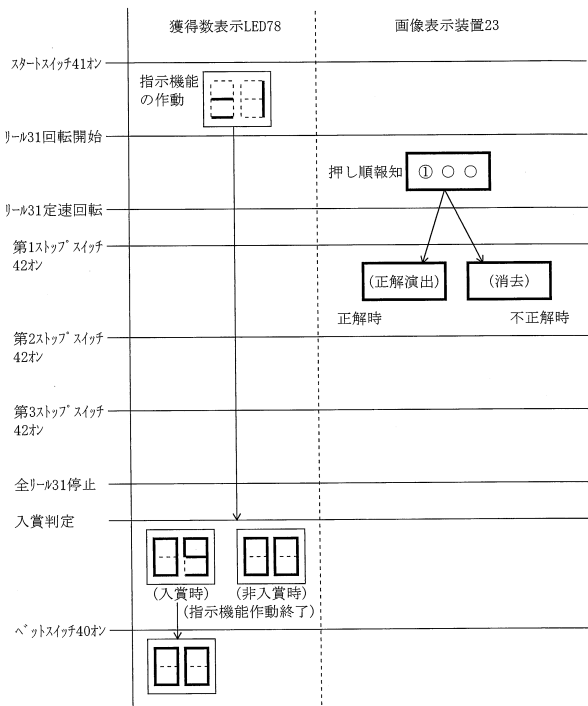
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

20

30

40

50

## 【図 27】

&lt; RWM53の記憶領域の一部；有利区間関係 &gt;

有利区間遊技回数対応値(×100)

4ビット目	3ビット目	2ビット目	1ビット目
F004	F003	F002	F001
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

総遊技回数(×1)

3ビット目	2ビット目	1ビット目
F007	F006	F005
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

有利区間割合(%)

F008
0 0 0 0 0 0 0 0

## 【図 28】

&lt; RWM53の記憶領域の一部；全払出し枚数関係 &gt;

01	F012	F011	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
02	F014	F013	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	:	:		
14	F02C	F02B	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
15	F02E	F02D	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

全払出し枚数  
(1セット400遊技) × 15のリンクバッファ

F031	F030	F02F	6000遊技(15セット)合計 全払出し枚数
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

F034	F033	F032	累計の全払出し枚数
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

10

20

## 【図 29】

&lt; RWM53の記憶領域の一部；連続役物関係 &gt;

01	F043	F042	F041	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
02	F046	F045	F044	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	:	:	:			
14	F06A	F069	F068	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
15	F06D	F06C	F06B	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

連続役物作動時払出し  
枚数対応値(×100)  
(1セット400遊技) × 15の  
リンクバッファ

F070	F06F	F06E	6000遊技合計 連続役物作動時払出し 枚数対応値(×100)
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

F074	F073	F072	F071	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
------	------	------	------	-----------------	-----------------	-----------------

累計の連続役物作動時  
払出し枚数対応値(×100)

F075	連続役物作動比率(%) (6000遊技(15セット))
0 0 0 0 0 0 0 0	

F076	連続役物作動比率(%) (累計)
0 0 0 0 0 0 0 0	

## 【図 30】

&lt; RWM53の記憶領域の一部；役物関係 &gt;

01	F083	F082	F081	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
02	F086	F085	F084	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	:	:	:			
14	F0AA	F0A9	F0A8	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
15	F0AD	F0AC	F0AB	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

役物作動時払出し  
枚数対応値(×100)  
(1セット400遊技) × 15の  
リンクバッファ

F0B0	F0AF	F0AE	6000遊技(15セット)合計 役物作動時払出し 枚数対応値(×100)
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

F0B4	F0B3	F0B2	F0B1	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
------	------	------	------	-----------------	-----------------	-----------------

累計の役物作動時  
払出し枚数対応値(×100)

F0B5	役物作動比率(%) (6000遊技(15セット))
0 0 0 0 0 0 0 0	

F0B6	役物作動比率(%) (累計)
0 0 0 0 0 0 0 0	

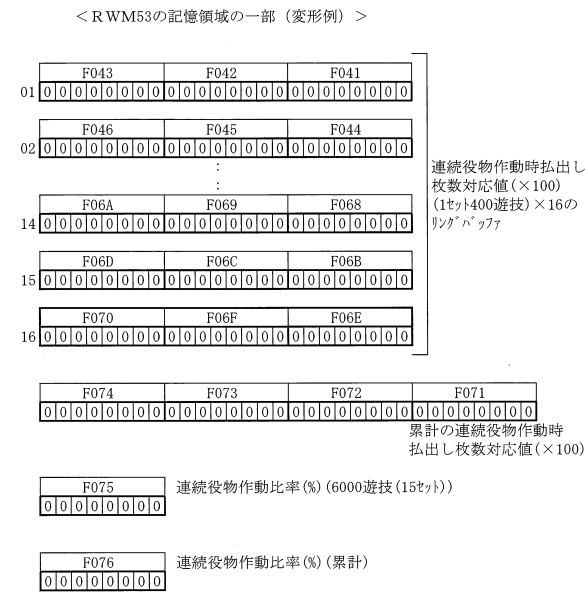
30

40

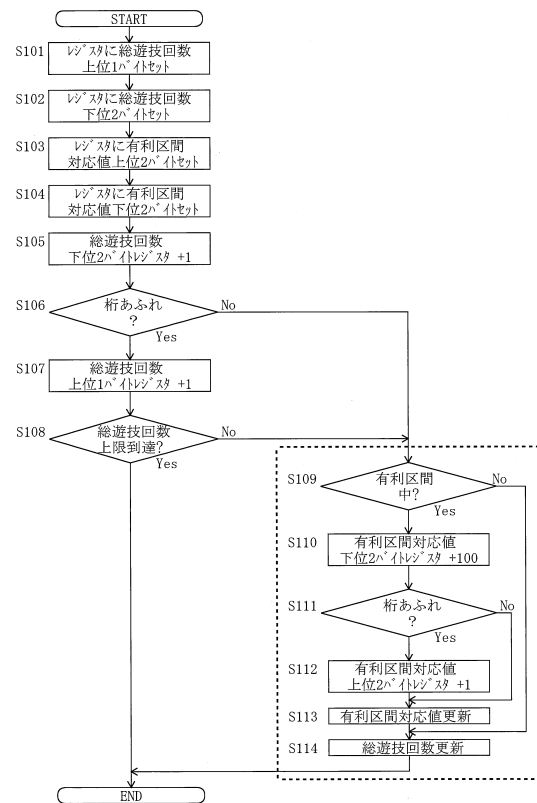
50



【図 3 1】



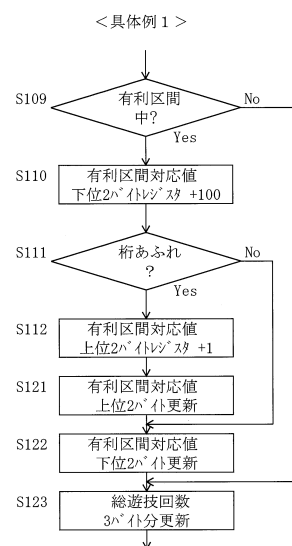
【図 3 2】



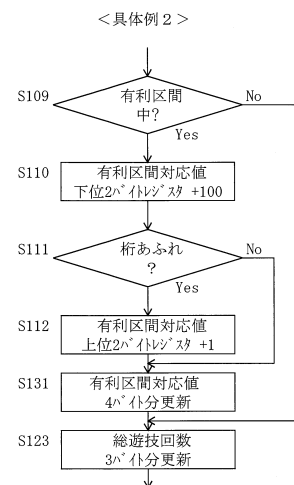
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

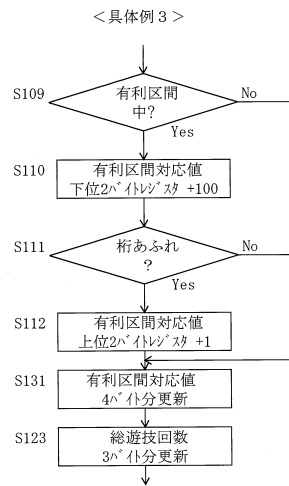


30

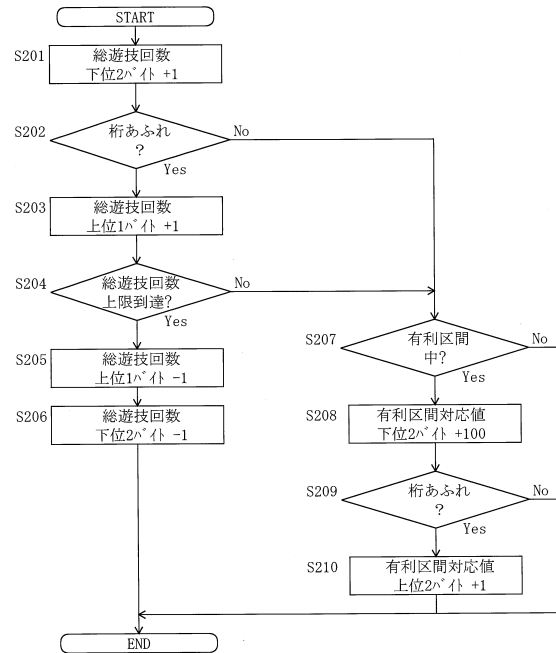
40

50

【図 3 5】



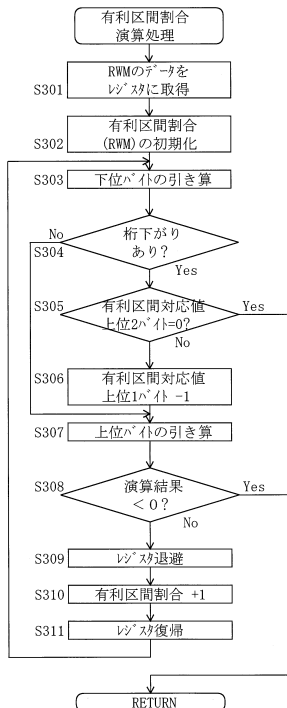
【図 3 6】



10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

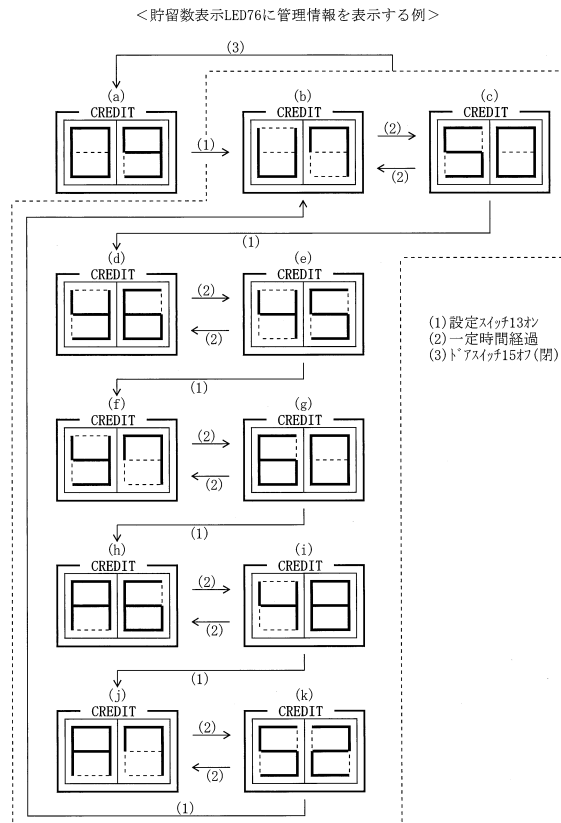
表示順	表示内容	分類	管理情報表示LED74	
			情報種別	数値
1	有利区間割合	累計	U7	50
2	連続役物比率	6000遊技 (15セット)	46	45
3	役物比率	6000遊技 (15セット)	47	60
4	連続役物比率	累計	A6	48
5	役物比率	累計	A7	52

30

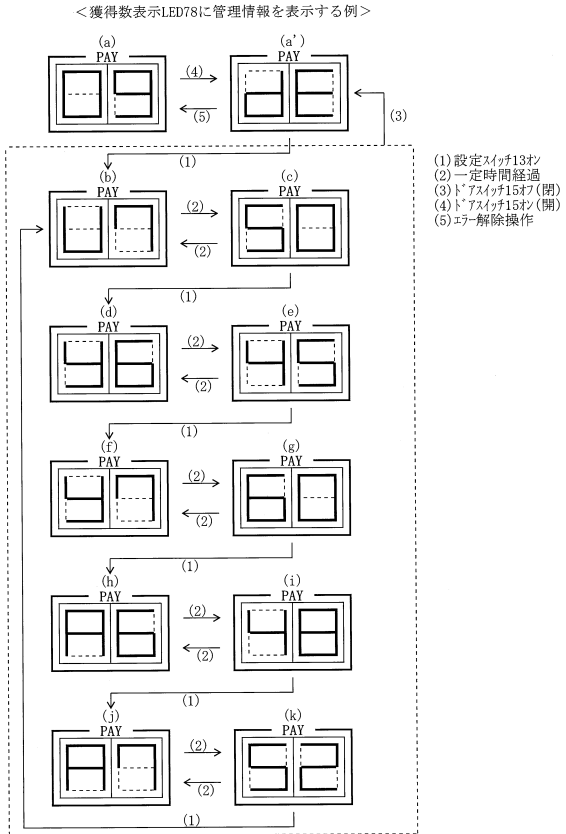
40

50

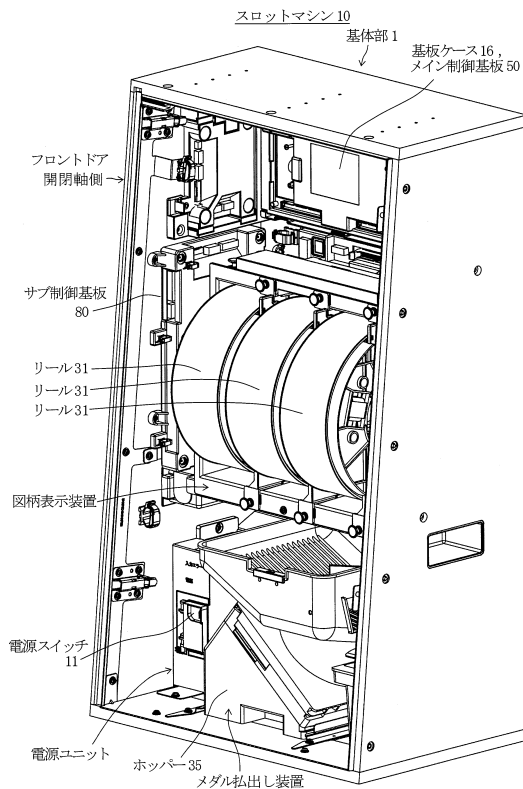
【図 39】



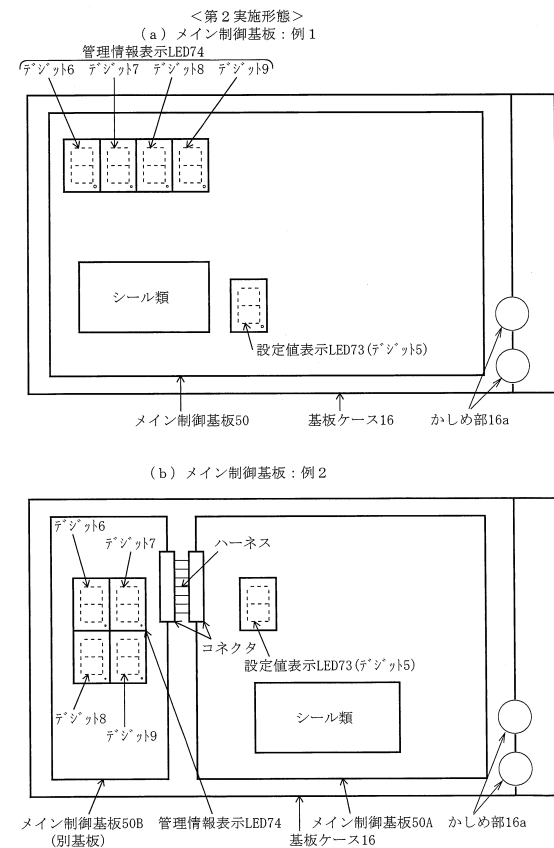
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 9 6 3 4 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 0 2 1 9 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 6 9 9 3 7 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4 、 7 / 0 2