(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-144021
(P2017-144021A)
(43)公開日　平成29年8月24日(2017.8.24)

| (51)Int.Cl. | | F I | | | テーマコード（参考） |
|---|---|---|---|---|---|
| A63F 5/04 | (2006.01) | A63F | 5/04 | 516F | 2C082 |
| | | A63F | 5/04 | 512D | |

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 101 頁）

(21)出願番号　特願2016-27647(P2016-27647)
(22)出願日　平成28年2月17日(2016.2.17)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100113228
弁理士　中村　正
(72)発明者　米田　公昭
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　伊東　竜馬
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　佐潟　晋佑
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【要約】
【課題】ＡＴに関する制御とベット数とを関連させた技術を提供する。
【解決手段】ＡＴを実行することに決定する確率が高く設定されたＡＴ高確期間、及びＡＴ高確期間よりもＡＴを実行することに決定する確率が低く設定された非ＡＴ高確期間と、ＡＴ高確期間の終了条件（１５００ゲーム又は３０００枚を上限）を満たすか否かを判断するための変数を更新するＡＴ高確カウンタとを備える。メダルのベット数として、３枚及び２枚を有する。ＡＴ高確期間を実行することに決定されたときは、メダルのベット数が３枚であることを条件に、ＡＴ高確カウンタを更新する。特別遊技では、ベット数２枚で遊技が可能であり、ベット数２枚での特別遊技中は、ＡＴ高確カウンタの変数を更新しない。
【選択図】図３４

＜第１０実施形態＞

| 遊技の種類 | ベット数 | |
|---|---|---|
| | ３枚 | ２枚 |
| 非特別遊技 | 遊技可能 | 遊技可能 |
| 特別遊技 | 遊技不可 | 遊技可能 |

【特許請求の範囲】
【請求項１】
ストップスイッチの操作態様に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間を実行するか否かを決定する期間抽選手段と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタと、
少なくとも１つの役の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技に移行するための特別役を含めて役の抽選を行う役抽選手段と
を備え、
遊技媒体の投入数として、少なくとも第１投入数及び第２投入数を有し、
前記期間抽選手段において前記高確率抽選期間を実行することに決定されたときは、遊技媒体の投入数が第１投入数であることを条件に、前記カウンタの変数を更新し、
前記特別遊技では、第２投入数で遊技が可能であり、
第２投入数での前記特別遊技中は、前記カウンタの変数を更新しない
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、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、メダルのベット数として複数種類を設け、いずれかのベット数で遊技を行わせるスロットマシンが知られている（たとえば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１５－０８０５３０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、従来のスロットマシンにおいて、ＡＴに関する制御とベット数とを関連させた技術は、存在しなかった。
本発明が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）に関する制御とベット数とを関連させた技術を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。
なお、本願の当初請求項に係る発明は、後述する当初発明１～１２のうち、当初発明１０に相当する。
本発明は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（

正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間を実行するか否かを決定する期間抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
遊技媒体の投入数（ベット数）として、少なくとも第１投入数（３枚）及び第２投入数を（２枚）有し、
前記期間抽選手段において前記高確率抽選期間を実行することに決定されたときは、遊技媒体の投入数が第１投入数であることを条件に、前記カウンタの変数を更新し、
前記特別遊技では、第２投入数で遊技が可能であり、
第２投入数での前記特別遊技中は、前記カウンタの変数を更新しない
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００６】

本発明によれば、高確率抽選期間は、第１投入数のときに進行するので、第２投入数で遊技を行うときは、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。そして、特別遊技は第２投入数で遊技が可能であるので、特別遊技中は、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【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】リールの図柄配列を示す図である。
【図３】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４】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５】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６】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７】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８】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９】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１０】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１１】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１２】条件装置とその当選確率を示す図である。
【図１３】押し順指示番号テーブルを示す図である。
【図１４】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１５】演出グループ番号テーブルを示す図である。
【図１６】ＲＴの移行を説明する図である。
【図１７】ＡＴ高確カウンタを具体的に説明する図である。
【図１８】ＡＴ高確期間／非ＡＴ高確期間、ＡＴ／非ＡＴ、差枚数の変化等を説明する図である。

【図１９】ＡＴ高確カウンタ、ＡＴ高確フラグ、ＡＴカウンタ、ＡＴフラグの制御の流れを示すフローチャートである。
【図２０】メイン制御基板、獲得数表示ＬＥＤ、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２１】メイン制御基板、獲得数表示ＬＥＤ、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２２】獲得数表示ＬＥＤ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２３】第２実施形態において、メイン制御基板のメインＣＰＵに設けられた内蔵レジスタである乱数ソフトラッチレジスタ（ＲＤＳＬ）を示す図である。
【図２４】第２実施形態におけるＡＴ高確抽選、ＡＴ抽選、役抽選の流れを示すフローチャートである。
【図２５】第３実施形態を説明する図であり、ＡＴ高確期間中の試験信号、及びＡＴ中の外部信号を示す図である。
【図２６】第４実施形態の例１を説明するタイムチャートである。
【図２７】第４実施形態の例２を説明するタイムチャートである。
【図２８】第５実施形態を説明する図である。
【図２９】第６実施形態を説明する図である。
【図３０】第７実施形態において、ＡＴ高確期間の当選、ＡＴ高確期間中、ＡＴ高確期間の内部中、ＡＴの当選、ＡＴ中の関係を示すタイムチャートである。
【図３１】第７実施形態における個数優先及び枚数優先を示す図である。
【図３２】第８実施形態におけるＲＴ移行を示す図である。
【図３３】第９実施形態を説明する図である。
【図３４】第１０実施形態を説明する図である。
【図３５】第１１実施形態を説明する図である。
【図３６】第１２実施形態を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。
「ＲＴ」とは、抽選対象となる条件装置（１ＢＢ、２ＢＢ、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、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴ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ＲＴにおけるリプレイの種類ごとの当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴ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ＲＴと、他の一のＲＴ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。
【０００９】
ＲＴは、たとえば第１実施形態では、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、及びＲＴ３を備える（後述する図１６）。さらに、後述する第８実施形態ではＲＴ４及びＲＴ５を備え、第１２実施形態ではＲＴ６及びＲＴ７を備える。
なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。
本実施形態では、非内部中を非ＲＴ、ＲＴ１、又はＲＴ２とし、内部中をＲＴ３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）及びその当選確率を異ならせているためである。
【００１０】
さらにまた、本実施形態では、特別遊技中のＲＴとして１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技を備えている。本実施形態では、１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技のいずれもリプレイの抽選を行わないが、リプレイの抽選を行わないＲＴも一ＲＴである。すなわち、１ＢＢ遊技であるＲＴと、２ＢＢ遊技であるＲＴとを備えることとなる。

なお、現行規則では、１ＢＢは「第一種役物連続作動装置」と称し、２ＢＢは「第二種役物連続作動装置」と称する。
また、第一種役物連続作動装置とは、第一種特別役物を連続して作動させることができる装置をいい、「第一種特別役物」とは、ＲＢ（レギュラーボーナス）を指す。
同様に、第二種役物連続作動装置とは、第二種特別役物を連続して作動させることができる装置をいい、「第一種特別役物」とは、ＣＢ（チャレンジボーナス）を指す。
すなわち、１ＢＢ遊技中は、ＲＢを連続作動させることが可能であり、２ＢＢ遊技中は、ＣＢを連続作動させることが可能である。

【００１１】

なお、上記以外の特別役として、ＳＢ（シングルボーナス；普通役物）を設けることも可能である。たとえば、通常遊技中にＳＢを抽選し、ＳＢに当選したときは、ＳＢに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。ＳＢは、特別役の１つであるが、当選を次回遊技に持ち越さないので、「ＰＢ＝１」に設定することが望ましい。ＳＢが入賞すると、次回遊技で、ＳＢ遊技（１遊技）を実行する。ＳＢ遊技は、所定役が高確率で当選・入賞するように設定された遊技（通常遊技よりも遊技者に有利となる遊技）である。
ＳＢの当選に基づいて、後述するＡＴ高確期間を開始するように設定してもよい。この場合には、ＳＢ遊技の終了後、ＡＴ高確期間を開始する。

【００１２】

「入賞及びリプレイ条件装置」は、いわゆる小役及びリプレイに係る当選役を意味し、当選を持ち越す特別役は含まれない。
第１実施形態では、当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置である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」は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な当選役を示し、第１実施形態では、上述の１ＢＢ及び２ＢＢを有する。

【００１３】

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（以下、このような遊技を必要に応じて「遊技結果変動遊技」という。）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ＲＴに移行する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。
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ように目押しをすること）を指す概念である。

【００１４】

また、本実施形態において、押し順ベル当選時の「不正解押し順」には、２種類設けられている。本実施形態における押し順ベルのうち、後述する小役Ａ１～Ｂ６は、ストップスイッチの押し順、又は押し順及び操作タイミングに応じて、正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞する高目ベル（払出し枚数の多い８枚又は３枚ベル）と、不正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞する安目ベル（払出し枚数の少ない１枚ベル）とを有する。

【００１５】

さらに、上記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）を「こぼし目」と称し、本実施形態では「特図（「特定図柄の略称」）と称している。

【００１６】

また、押し順ベルのうち、後述する小役Ｃ１～Ｃ６は、ストップスイッチの押し順に応じて、正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞するＲＴ維持ベル（払出し枚数は３枚）と、不正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞するＲＴ移行（転

落）ベル（払出し枚数は３枚）とを有する。

【００１７】

一方、リプレイ重複当選時（後述するリプレイＢ１～Ｂ６の当選）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「ＰＢ＝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ＲＴに移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率がより高いＲＴ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」、「昇格押し順」と称する。

これに対し、遊技者にとって有利なＲＴ（たとえばリプレイ当選確率の高いＲＴ）から不利なＲＴ（たとえばリプレイ当選確率の低いＲＴ）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」、「転落押し順」と称する。

【００１８】

「表示機能（指示機能と同義。以下同じ。）」とは、広義には、上述した「有利な操作態様」を遊技者に表示（指示）する機能を意味する。

これに対し、「表示機能」は、狭義には、入賞を容易にする装置を指す。このため、狭義の「表示機能」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ＲＴに移行するためのリプレイ、又は有利なＲＴ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。

以下の実施形態では、「表示機能」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、「表示機能の作動」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。

【００１９】

また、「表示機能作動遊技」とは、遊技結果変動遊技において、表示機能を作動させる遊技を意味する。このため、表示機能作動遊技は、一遊技である。

「ＡＴ（アシストタイム）」とは、少なくとも複数回の遊技において表示機能作動遊技を実行する遊技期間（表示機能連続作動期間）を意味する。

たとえば、「Ｎ」遊技目が押し順ベルに当選して正解押し順を表示した表示機能作動遊技であり、「Ｎ＋１」遊技目が役の非当選となり正解押し順を表示せず（表示機能作動遊技でなく）、「Ｎ＋２」遊技目が押し順ベルに当選して正解押し順を表示した表示機能作動遊技であるとき、「Ｎ」遊技目～「Ｎ＋２」遊技目は、ＡＴ（表示機能連続作動期間）中となる。

【００２０】

ＡＴの開始条件及び終了条件は、種々設定することができる。

たとえば、ＡＴの開始条件は、毎遊技行う抽選により当選したことが挙げられる。さらに、ＡＴの抽選は、役の抽選とは別個に抽選を行うとともに、ＡＴの抽選に当選したときは、次回遊技から開始する場合が挙げられる。あるいは、ＡＴに相当する条件装置を持たせ、当該条件装置を、役の抽選とともに、あるいは役の抽選とは別個に行い、当該条件装置に当選したときは、遊技者のストップスイッチ４２の操作に基づいて当該条件装置に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、この図柄の組合せが停止したときに、次回遊技から、ＡＴを開始することが挙げられる。

【００２１】

また、ＡＴの抽選は、役抽選と関連付けることも可能である。たとえば、役抽選においてレア役当選時に、ＡＴの抽選を実行することが挙げられる。具体的には、たとえば後述するリプレイＣの当選時には２０％の確率でＡＴに当選するように設定し、小役Ｄ１の当選時には５０％の確率でＡＴに当選するように設定すること等が挙げられる。

【００２２】

また、ＡＴの終了条件は、遊技回数、払出し枚数、差枚数が上限値に到達したこと（所定枚数を超えたこと）に設定される。たとえば、遊技回数を「５０」に設定したときは、

ＡＴの開始後、遊技回数をカウントし続け、カウントした遊技回数が「５０」に到達したときは、当該遊技をもってＡＴを終了する。また、ＡＴの終了条件を払出し枚数又は差枚数に設定したときは、ＡＴの開始後、払出し枚数又は差枚数をカウントし続け、カウントした枚数が所定数（たとえば、払出し枚数が４８０枚）を超えたときは、当該遊技をもってＡＴを終了する。

【００２３】

ＡＴ中は、原則として、遊技結果変動遊技では、常に、表示機能を作動させる。しかし、後述するように、ＡＴ中に、遊技者のストップスイッチの操作ミスによってＲＴが転落した場合には、表示機能を作動させない場合がある。たとえば、ＡＴ中に、ストップスイッチの操作ミスによってＲＴ２（ＡＴの実行に対応する有利なＲＴ）から非ＲＴ（リプレイ当選確率がＲＴ２よりも低い不利なＲＴ）に転落した場合には、遊技者の救済のために、再度、ＲＴ２に戻す必要がある。ここで、非ＲＴからＲＴ１に移行するためには、非ＲＴにおいて特図を表示する必要がある。

【００２４】

特図は、押し順ベルＡ１～Ａ６、Ｂ１～Ｂ６当選時（特図を表示可能な遊技）のこぼし目（押し順不正解時に一定の割合で表示される出目）であるから、特図を表示させるためには、正解押し順を表示することはできない。さらに、特図を表示させる押し順を表示することは、不正解押し順、すなわち遊技者に不利な押し順を表示することになるから、規則上、問題があるおそれがある。そこで、本実施形態では、ＡＴ中に非ＲＴに転落したときは、特図を表示可能な遊技において表示機能を作動させないようにする。

【００２５】

「ＡＴ高確期間」とは、ＡＴを実行することに決定する確率（ＡＴ当選確率）が高く設定された遊技期間を意味する。ＡＴ高確期間以外の遊技期間を、非ＡＴ高確期間と称する。このため、遊技期間は、ＡＴ高確期間又は非ＡＴ高確期間のいずれかとなる。

なお、以下の実施形態では、ＡＴ高確期間及び非ＡＴ高確期間の２つを備えるが、これら２つに限らず、超ＡＴ高確期間（たとえば当選確率が１／１０）、ＡＴ高確期間（たとえば当選確率が１／３０）、非ＡＴ高確期間（たとえば、当選確率が１／３００）等のように、当選確率が異なる３種類以上の抽選期間を設けてもよい。

【００２６】

ＡＴ高確期間の開始条件及び終了条件は、種々設定することができる。

たとえば、ＡＴ高確期間の開始条件は、毎遊技行う抽選により当選したことが挙げられる。さらに、ＡＴ高確期間の抽選は、役の抽選とは別個に抽選を行うとともに、ＡＴ高確期間の抽選に当選したときは、次回遊技から開始する場合が挙げられる。あるいは、ＡＴ高確期間に相当する条件装置を持たせ、当該条件装置を、役の抽選とともに、あるいは役の抽選とは別個に行い、当該条件装置に当選したときは、遊技者のストップスイッチ４２の操作に基づいて、当該条件装置に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、この図柄の組合せが停止したときに、次回遊技から、ＡＴ高確期間を開始することが挙げられる。

【００２７】

また、ＡＴ高確期間の終了条件は、遊技回数、払出し枚数、差枚数が上限値に到達したこと（所定枚数を超えたこと）に設定される。たとえば、遊技回数を「１５００」に設定したときは、ＡＴ高確期間の開始後、遊技回数をカウントし続け、カウントした遊技回数が「１５００（ゲーム）」に到達したときは、当該遊技をもってＡＴ高確期間を終了する。また、ＡＴ高確期間の終了条件を払出し枚数に設定したときは、ＡＴ高確期間の開始後、払出し枚数をカウントし続け、カウントした払出し枚数が所定数（たとえば、３０００枚）を超えたときは、当該遊技をもってＡＴ高確期間を終了する。

【００２８】

なお、ＡＴ高確期間に当選したときは、当選した遊技の次回遊技から遊技回数（又は払出し枚数等）をカウントする場合と、ＡＴ高確期間に当選しただけでは、遊技回数等のカウントを行わず、所定の条件を満たしたときから遊技回数等をカウントすることが挙げら

れる。
たとえば、ＡＴ高確期間に相当する条件装置（図柄の組合せ）を有する場合に、当該図柄の組合せが有効ラインに停止したことを条件として、遊技回数等のカウントを開始する場合が挙げられる。
【００２９】
また、ＡＴ高確期間に対応するＲＴを有し、そのＲＴに移行したことを条件として、ＡＴ高確期間の遊技回数等のカウントを開始する場合が挙げられる。
なお、「ＡＴ高確期間に対応するＲＴ」とは、ＡＴ高確期間中に、できるだけ滞在させたいＲＴを指す。第１実施形態のように、特定のリプレイの入賞や特図表示を条件としてＲＴ移行するときは、ＡＴ高確期間は、常に同一のＲＴに滞在するとは限らない。しかし、たとえば第１２実施形態のＲＴ６のように、リプレイ当選確率を高確率に設定したＲＴを設け、そのＲＴ６をＡＴ高確期間用にするときは、ＡＴ高確期間中はＲＴ６にとどまるように制御する。
【００３０】
ＡＴの抽選と、ＡＴ高確期間の抽選とは、別個に実行してもよく、関連させて実行してもよい。ＡＴとＡＴ高確期間との抽選を行う場合には、
（１）ＡＴに当選したが、ＡＴ高確期間には非当選である場合
（２）ＡＴには非当選であるが、ＡＴ高確期間に当選した場合
（３）ＡＴに当選し、かつ、ＡＴ高確期間に当選した場合
が挙げられる。
さらに、ＡＴとＡＴ高確期間とを関連付けて抽選を行う場合には、ＡＴ高確期間に当選した場合には、同時に、ＡＴの当選になるように設定することが挙げられる。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
「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」と称し、前回遊技及びそれ以前の遊技との双方を含む場合には「前回遊技以前」と称する。一方、「Ｎ＋１」遊技目の遊技を「次回遊技」と称し、次回遊技及びそれ以降の遊技との双方を含む場合には「次回遊技以降」と称する。
【００３４】
「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。

【００３５】

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。

【００３６】

「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、ベット可能な最大（限界）枚数は、常に、３枚に設定されている。ただし、これに限らず、後述する第１０実施形態のように、通常遊技（非特別遊技）では３枚に設定し、特別遊技（１ＢＢ遊技等）は、３枚以外、たとえば２枚に設定すること等が挙げられる。

また、第１実施形態では、ベット可能な枚数は「３」に固定しているが、これに限らず、たとえば第９実施形態のように、ベット可能な枚数を「２」又は「３」（複数種類）に設定し、状況に応じて遊技者が選択できるようにしてもよい。詳細は後述するが、たとえば、ベット数「３」で遊技を行い、ＡＴ高確期間（高確率契機役）に当選したときは、ベット数「２」にしてＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる遊技を行うことが挙げられる。

なお、「ベット数」を「規定数」と称する場合もある。

【００３７】

「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。

【００３８】

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」ことと、遊技者がメダルを「獲得する」こととは、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）」と称する場合と、「獲得（枚数）」と称する場合とを有するが、いずれも同じ意味である。

【００３９】

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）。

【００４０】

図１において、メイン制御基板５０と、図１で図示したベットスイッチ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を介して電気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）。

【００４１】

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。

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。

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。

【００４２】

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、及びメイン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。

【００４３】

図１において、メダル投入口４３から投入されたメダルは、メダルセレクタ内部に送られる。

メダルセレクタは、図１に示すように、通路センサ４３ａ、ブロッカ４５、投入センサ４４ａ及び４４ｂ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と電気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。

【００４４】

さらに、通路センサ４３ａの下流側には、ブロッカ４５が設けられている。ブロッカ４５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４３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４３から投入されたメダルをホッパー３５に案内するメダル通路を形成する。

【００４５】

ここで、ブロッカ４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１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、ブロッカ４５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。

【００４６】

ブロッカ４５のさらに下流側には、投入センサ４４ａ及び４４ｂ（光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口４３から投入されたメダルは、通路センサ４３ａによって検知された後、さらに、投入センサ４４ａ（上流側）及び４４ｂ（下流側）により検知されるように構成されている。

【００４７】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０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４０、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４６が電気的に接続されている。

ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）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４０ａと、３枚（最大数）のメダルを投入するための３ベッ

トスイッチ４０ｂとを備える。
さらに、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。
なお、本実施形態では、上述したように、３枚投入専用機のスロットマシン１０であるが、１ベットスイッチ４０ａが設けられている。１ベットスイッチ４０ａを３回操作（オンに）しても、３枚のメダルを投入可能である。
【００４８】
また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１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４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１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４６は、スロットマシン１０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。
【００４９】
また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、メダル表示装置（表示基板）が接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０とメダル表示装置との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板とメダル表示装置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。
【００５０】
メダル表示装置には、貯留数表示ＬＥＤ３８、及び獲得数表示ＬＥＤ３９が接続されている。
貯留数表示ＬＥＤ３８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と、下位桁を表示するデジットとから構成されている。すなわち、貯留数表示ＬＥＤ３８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、セブンセグメントディスプレイ（いわゆる７セグ）から構成されている。
【００５１】
貯留数表示ＬＥＤ３８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ＬＥＤ３８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、今回遊技のためにその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、今回遊技のために３枚のメダルがベットされる（ベット限界枚数が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ＬＥＤ３８によって表示される。
【００５２】
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ＬＥＤ３８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、ブロッカ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。
【００５３】
ここで、メダル払出しのある役（小役）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、後述する８枚役（押し順正解ベル）が入賞すると、貯留数表示ＬＥＤ３８の表示が「１０」から「１８」に更新される。
【００５４】
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さされる。たとえば、役の入賞前に貯留枚数が「４

７」であり、８枚役の入賞によって８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５枚については払出し口から払い出される。

【００５５】

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、今回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、今回遊技を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。

【００５６】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」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。

【００５７】

また、獲得数表示ＬＥＤ３９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と、下位桁を表示するデジット４から構成されている。したがって、獲得数表示ＬＥＤ３９は、貯留数表示ＬＥＤ３８と同様に、２桁を表示する。

獲得数表示ＬＥＤ３９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８枚役が入賞して８枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示は、「００」から「０８」となる。

なお、獲得数表示ＬＥＤ３９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、上位桁を消灯し、下位桁のみを「０」表示してもよい。

【００５８】

また、獲得数表示ＬＥＤ３９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。

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ３９は、ＡＴ中等に、遊技者にとって有利な押し順の情報（押し順指示情報）を表示するＬＥＤとして機能する。具体的には、ＡＴ制御手段７０により表示機能を作動させたときは、獲得数表示ＬＥＤ３９に、押し順指示情報（有利な操作態様）を表示する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ３９は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねるＬＥＤである。なお、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。

【００５９】

ここで、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称し、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ３９を用いた押し順の表示を、「押し順指示情報の表示（表示機能の作動）」と称する。また、サブ制御基板８０による押し順の表示を「（正解）押し順の報知」と称する。

なお、詳細は後述するが、押し順指示番号「Ａ１」であるとき、押し順指示情報は、「＝１」となる。本実施形態では、上位桁に「＝」を表示することにより、獲得数の表示と誤認・混同しないようにしている。また、報知される押し順は、「左中右」となる。

【００６０】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、図柄表示装置のモータ３２等が電気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とを含む。

【００６１】

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。

【００６２】

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置は、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の例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に電気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。

【００６３】

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。

【００６４】

また、メイン制御基板５０には、メダル払出し装置が電気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３５と、ホッパー３５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３６と、ホッパーモータ３６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３７ａ及び３７ｂを備える。

【００６５】

メダル投入口４３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３５内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ３７ａ及び３７ｂは、投入センサ４４ａ及び４４ｂと同様に、上流側に払出しセンサ３７ａが設けられ、下流側に払出しセンサ３７ｂが設けられている。

【００６６】

払出しセンサ３７ａと３７ｂとは、所定距離を隔てて配置され、メダルが払出しセンサ３７ａにより検知されてから所定時間を経過した後に払出しセンサ３７ｂにより検知されるように構成されている。そして、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂ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。

【００６７】

たとえば、ホッパーモータ３６が駆動しているにもかかわらず、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂ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３７ａ又は３７ｂ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。なお、払出しセンサ３７を１つだけ設け、上記エラーを検知するようにしてもよい。

【００６８】

さらにまた、出力ポート５２の一部（本実施形態では、出力ポート５）からは、外部集中端子板１００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１００を介してスロットマシン１０の外部（ホールコンピュータや、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（ＢＢ信号、ＲＢ信号、ＡＴ信号）や、スロットマシン１０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１０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。

【００６９】
図１において、サブ制御基板８０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５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されており、メイン制御基板５０（後述する制御コマンド送信手段７２）は、パラレル通信によってサブ制御基板８０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５０とサブ制御基板８０とは、電気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、電気的接続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。
【００７０】
サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０と同様に、入力ポート８１、出力ポート８２、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５等を備える。
サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、図１に示すような以下の演出用の周辺機器が電気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。
ＲＷＭ８３は、サブＣＰＵ８５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、ＲＯＭ８４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。
【００７１】
演出ランプ２１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２１には、各リール３１の内周側に配置され、リール３１に表示された図柄（表示窓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３１の上部からリール３１上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン１０のフロントカバー前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。
【００７２】
また、スピーカ２２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２３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（特別遊技及びＡＴ中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。
【００７３】
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２は、本実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図２では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール３１において、図柄番号０番の図柄は、「リプレイ」である。
図２に示すように、本実施形態では、各リール３１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。
【００７４】
また、図３（Ａ）は、スロットマシン１０のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）１１と、各リール３１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３１は、本実施形態では横方向に並列に３つ（左リール３１、中リール３１、及び右リール３１）設けられている。さらに、各リール３１は、表示窓１１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１０の表示窓１

１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。

【００７５】

また、図３（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３１ごとに、表示窓１１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３１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３（Ａ）に示すように、表示窓１１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。

【００７６】

ここで、「有効ライン」とは、リール３１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（「左中段」－「中中段」－「右中段」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。

【００７７】

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、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【００７８】

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、遊技中は、常に３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３（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３（Ａ）に示す一直線状の中段ラインを指すものである。

【００７９】

図４～図７は、本実施形態における役（後述する役抽選手段６１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７には、役ではないが、特定の条件装置に当選したときに表示される場合がある図柄の組合せとして、特図（特定図柄）０１～０３（こぼし目）を併せて図示している（図７、役番号「６４」～「７５」（後述））。

【００８０】

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３１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）。

【００８１】

特別役は、図４に示すように、１ＢＢ（第１種ビッグボーナス）（役番号「１」）、及び２ＢＢ（第２種ビッグボーナス。ミドルボーナス（ＭＢ）と称される場合もある。）（役番号「２」）が設けられている。なお、特別役としては、他に、ＲＢ（レギュラーボーナス）、ＳＢ（シングルボーナス）等が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【００８２】

特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。
１ＢＢ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１ＢＢ遊技に移行する。同様に、２ＢＢ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２ＢＢ遊技に移行する。
１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技は、いずれも、出玉率が「１」を超えるように設定されていることで、通常遊技（非ＡＴ、非特別遊技）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。

【００８３】
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４に示すように、リプレイ０１～０６（役番号「３」～「８」）を備える。
リプレイ０１及び０２、並びにリプレイ０３及び０４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。

【００８４】
より具体的には、ＲＴ１又はＲＴ２においてリプレイ０１又は０２が入賞すると、次回遊技から、非ＲＴ（遊技者に有利なＲＴであるＲＴ２から遠ざかるＲＴ）に移行させる。このため、リプレイ０１及び０２は、転落リプレイとも称される。
また、ＲＴ１においてリプレイ０３又は０４が入賞すると、次回遊技から、ＲＴ２（それまでのＲＴよりも遊技者に有利なＲＴ）に移行させる。このため、リプレイ０３及び０４は、昇格リプレイとも称される。

【００８５】
また、リプレイ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、Ｂ４、Ｂ６に含まれるリプレイである。リプレイＢ２、Ｂ４、Ｂ６に当選したときは、制御用リプレイとしてのリプレイ０５は有効ラインに停止することはない。
さらに、リプレイ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Ｃ（リプレイ０５）に相当する。リプレイＣ当選時には、一定条件下で、ＡＴに関する抽選（初当たり抽選、継続抽選、上乗せ抽選）が実行される（後述する図１６及び図１９）。

【００８６】
また、リプレイ０６は、第１に、１ＢＢと重複当選する可能性を有するリプレイ（リプレイＤ）として用いられる（後述する図１２）。
さらに、リプレイ０６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Ｄ（リプレイ０６）に相当する。リプレイＤ当選時には、一定条件下で、ＡＴに関する抽選（初当たり抽選、継続抽選）が実行される（後述する図１６）。

【００８７】
また、小役は、図４～図７に示すように、小役０１～３１（役番号「９」～「６３」）を備える。なお、小役０１、小役３０、及び小役３１の払出し枚数は８枚に設定されており、小役０２～小役２５の払出し枚数は１枚に設定されている。また、小役２６～小役２９の払出し枚数は３枚に設定されている。

【００８８】
小役０１～２９は、いわゆる押し順ベル（小役Ａ１～Ｃ６）の条件装置に含まれる役である。
また、小役３０及び３１は、レア小役として用いられ、当選時には、ＡＴ抽選等が行われるように設定される。特に、小役３０の図柄の組合せにおいて、左リール３１の図柄は「チェリー」であるので、いわゆる中段チェリーの停止出目を出現可能な役である。

【００８９】
特図０１～０３は、上述したように、役自体ではないが、小役Ａ１～Ｂ６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、特図は、特定のＲＴ（本実施形態では非ＲＴ又はＲＴ２）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ＲＴ１に移行させる）図柄の組合せである。
【００９０】
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、特別役（本実施形態では１ＢＢ及び２ＢＢ）である。特別役に当選したときは、特別役が入賞するまでの遊技において、その特別役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。
【００９１】
一方、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。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３１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。
【００９２】
そして、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、前回遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役が入賞していない遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。本実施形態では、特別役に当選した遊技を「非内部中」に含めているが（特別役の当選が持ち越されていない遊技であるため）、特別役に当選した遊技を「内部中」に含めてもよい。
【００９３】
遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ４０を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口４３からメダルを投入し、スタートスイッチ４１を操作（オン）する。スタートスイッチ４１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５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓１１内で上下方向に移動表示される。
【００９４】
そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２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５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。
【００９５】
そして、すべてのリール３１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。
【００９６】
次に、メイン制御基板５０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５０のメインＣＰＵ５５は、以下の役抽選手段６１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。

【００９７】

役抽選手段６１は、条件装置（すなわち、当選役）の抽選（決定、選択）を行う。ここで、「条件装置」とは、１又は複数の役からなる役抽選対象であり、たとえば一つの条件装置に当選（決定、選択）すると、その条件装置に含まれる役の当選となる。

したがって、役抽選手段６１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。

【００９８】

また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

役抽選手段６１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。このような抽選方法は、以下のＡＴ抽選等でも同様である。

【００９９】

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ーが「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。

【０１００】

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４１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、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。

【０１０１】

図８～図１１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、当該条件装置当選時における押し順や操作タイミング（目押し）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。

【０１０２】

本実施形態の条件装置は、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な条件装置である「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。

役物条件装置は、特別役（本実施形態では１ＢＢ又は２ＢＢ）の当選に相当し、役物条件装置番号「１」～「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、１ＢＢの当選に相当し、役物条件装置番号「２」は、２ＢＢの当選に相当する。

【０１０３】

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。

また、１ＢＢ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。

さらにまた、１ＢＢ＋リプレイＤ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「９」となる。

なお、特別役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、特別役の当選は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

【０１０４】

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。

【０１０５】

条件装置番号「２」～「６」のリプレイＢ１～Ｂ６は、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のいずれか１つと、リプレイ０３～０４のいずれか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、リプレイ０１又は０２が入賞する場合と、リプレイ０３又は０４が入賞する場合とを有する。

たとえば条件装置番号「２」のリプレイＢ１では、左中右の押し順ではリプレイ０３が入賞し、左中右以外の押し順（５通り）では、リプレイ０１が入賞する。

【０１０６】

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、高目／安目の概念はない。しかし、ＲＴ２においてリプレイ重複当選となったときは、一方の押し順では現ＲＴを維持するリプレイを入賞させ、他方の押し順ではＲＴを移行（転落）させるリプレイを入賞させる。また、ＲＴ１においてリプレイ重複当選となったときは、一方の押し順ではＲＴを移行（昇格）させるリプレイを入賞させ、他方の押し順でもＲＴを移行（転落）させるリプレイを入賞させる。

【０１０７】

リプレイＢ１当選時には、左中右の押し順は、ＲＴ２に移行させる押し順に相当するので、正解（昇格）押し順となり、左中右以外の押し順は、非ＲＴに移行させる押し順に相当するので、不正解（転落）押し順に相当する。

条件装置番号「３」～「７」のリプレイＢ２～Ｂ６についても、リプレイＢ１と同様に、いずれか１つの押し順がリプレイ０３又は０４を入賞させる正解押し順となり、他の押し順がリプレイ０１又は０２を入賞させる不正解押し順となる。

【０１０８】

条件装置番号「８」のリプレイＣは、リプレイ０５の単独当選である。リプレイＣ当選時は、押し順不問でリプレイ０５が入賞する。

同様に、条件装置番号「９」のリプレイＤは、リプレイ０６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０６が入賞する。これらのリプレイ０５及び０６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、リプレイＤ（リプレイ０６）は、１ＢＢと重複当選している可能性を有するリプレイである。したがって、リプレイ０６が停止表示されたときは、リプレイ０６に単独当選した場合と、１ＢＢとリプレイ０６とに重複当選し、今回遊技ではリプレイ０６が入賞した場合とを有する。

【０１０９】

図９において、条件装置番号「１０」～「１５」の小役Ａ１～Ａ６は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役０１（８枚役）と、小役０２～２５（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４２の押し順に応じて、正解押し順であるときは「ＰＢ＝１」で高目ベル（８枚ベル）である小役０１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４２の操作タイミング（ストップスイッチ４２を操作した瞬間のリール３１の位置）に応じて、小役０２～２５（１枚役）が入賞する場合と、いずれも小役も入賞しない場合（とりこぼしにより特図が表示される場合）とを有する。

小役０２～２５が入賞すると、次回遊技から非ＲＴに移行する。したがって、小役０２～２５は、ＲＴ移行小役となる。また、特図が表示されると、ＲＴ１に移行する。

【０１１０】

図１０において、条件装置番号「１６」～「２１」の小役Ｂ１～Ｂ６は、上記の小役Ａ１～Ａ６と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役２８（３枚役）と、小役０２～２５（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４２の押し順に応じて、正解押し順であるときは「ＰＢ＝１」で高目ベル（３枚ベル）である小役２８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４２の操作タイミングに応じて、小役０２～２５（１枚役）が入賞する場合（非ＲＴに移行する場合）と、いずれも小役も入賞しない場合（とりこぼしにより特図が表示され、ＲＴ１に移行する場合）とを有する。

【０１１１】

小役Ａ１～Ａ６は、高目入賞時は８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）８枚となり、今回遊技での差枚数は「＋５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Ｂ１～Ｂ６は、高目入賞時は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枚又は０枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。

【０１１２】

図１１において、条件装置番号「２２」～「２７」の小役Ｃ１～Ｃ６は、上記の小役Ａ１～Ａ６と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役２６～２９のうち、少なくとも２つを含む重複当選である。

小役Ｃ１～Ｃ６当選時には、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、いずれの押し順であっても、当選した条件装置に含まれる小役２６～小役２９のいずれかが入賞する。そして、ストップスイッチ４２の操作タイミングにかかわらず、いずれの押し順でも「ＰＢ＝１」で、小役２６～小役２９のいずれかが入賞する（とりこぼし、すなわち特図表示はない。）。さらに、小役２６～２９の払出し枚数は、いずれも３枚となるので、これらの条件装置当選時には、イン３枚、アウト３枚となる。

【０１１３】

そして、小役Ｃ１～Ｃ６当選時は、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、入賞する小役が異なる。図１１に示すように、小役２８又は２９が入賞したときは、ＲＴを移行しない。これに対し、小役２６又は２７が入賞したときは、非ＲＴに移行する。したがって、小役２６及び２７は、ＲＴ移行小役となる。

【０１１４】

条件装置番号「２８」の小役Ｄ１は、いわゆるレア小役としての役割を有するものであり、小役Ｄ１当選時には、ＡＴに関する抽選が実行される。小役Ｄ１は、小役３０及び３１の重複当選であり、双方の役の図柄の組合せを合算して「ＰＢ＝１」に設定されている。

また、条件装置番号「２９」の小役Ｄ２は、上記小役Ｄ１と同様に、いわゆるレア小役としての役割を有するものであり、小役Ｄ２当選時には、ＡＴに関する抽選が実行される。小役Ｄ１は、小役３０の単独当選である。小役３０の図柄の組合せは、詳細は後述するが、「ＰＢ≠１」配置であるので、小役Ｄ２の当選時には、小役３０を入賞させることができる場合と、入賞させることができない（とりこぼす）場合とを有する。

さらにまた、条件装置番号「３０」の小役Ｅは、１ＢＢ遊技におけるＲＢ遊技で抽選される条件装置であり、小役０１～小役３１の重複当選である。

【０１１５】

図１２は、役抽選手段６１により条件装置の抽選が行われるときの条件装置抽選テーブルにより定められる当選確率であって、ＲＴごとの、役物条件装置、並びに入賞及びリプレイ条件装置と、その当選確率（置数）を示す図である。

条件装置抽選テーブルは、ＲＴごとに、条件装置の当選確率を定めている。図１２で示す数値は、置数「６５５３６」に対する値であり、たとえば一番上の欄に表示した１ＢＢ

の確率置数「２８４」は、当選確率「２８４／６５５３６」であることを示す。
【０１１６】
図１２において、上から２つの条件装置は、役物条件装置番号「１」～「２」を示している。また、上から３つめ以降の条件装置は、入賞及びリプレイ条件装置番号「１」～「３０」を示している。
図１２に示すように、本実施形態のＲＴは、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技を有する。
【０１１７】
そして、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２は、非内部中であり、ＲＴ３は、内部中である。
これにより、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２（非内部中）は、特別役の抽選が行われるので、役物条件装置番号「１」～「２」が抽選される（確率置数が「１」以上に設定されている）。
さらに、役物条件装置番号「１」（１ＢＢ）と、入賞及びリプレイ条件装置「９」（リプレイＤ）とが重複当選する場合を有するように設定されている。１ＢＢとリプレイＤとの重複当選となる置数は、図１２に示すように「１６３」に設定されている。したがって、１ＢＢの単独当選となる置数は「２８４」、リプレイＤの単独当選となる置数は「１６３」となる。
また、ＲＴ３、１ＢＢ遊技、２ＢＢ遊技では、役物条件装置は抽選されない。
【０１１８】
非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３は、いずれも、少なくとも１つの抽選対象となるリプレイの種類（数）及び／又は当選確率が異なる抽選状態を意味するので、これら４つのＲＴにおける抽選対象となるリプレイの当選確率は異なっている。
内部中であるＲＴ３では、リプレイは、リプレイＡのみが抽選される。
【０１１９】
また、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２では、リプレイＤが抽選される。さらにまた、ＲＴ２でのみ、リプレイＣが抽選される。
ここで、詳細は後述するが、本実施形態では、レアリプレイ（リプレイＣ及びリプレイＤ）の当選時にはＡＴに関する抽選を実行するが、ＲＴ３（内部中）になった後はＡＴに関する抽選を行わない。
しかし、ＲＴ３に移行した後にレアリプレイが表示されると、遊技者は、ＡＴ抽選が行われないＲＴ下で、ＡＴ抽選対象役を引いてしまい、無駄引きをしたという印象を持ってしまうおそれがある。そこで、ＲＴ３移行後は、レアリプレイの抽選自体を行わないようにし、ＲＴ３でレアリプレイが表示されないようにしている。
【０１２０】
その他、ＲＴ３に移行した後にレアリプレイが表示されないようにするために、リプレイＣ及びリプレイＤは、非内部中は特別役と重複当選しない条件装置に設定してもよい（本実施形態では、リプレイＣはそのように設定されている）。このようにすることで、内部中であるＲＴ３に移行したときにリプレイＣ又はリプレイＤに当選すると、条件装置は、「特別役（たとえば１ＢＢ）＋リプレイＣ（又はリプレイＤ）」となるので、非内部中と内部中とで条件装置が異なることとなる。このような条件装置の相違を利用して、リール３１の停止制御を変更することが挙げられる。しかし、本実施形態のように、非内部中で特別役と重複当選するように設定しているときは、非内部中と内部中とで同じ条件装置となるため、リール３１の停止制御を変更することはできない。そのため、上述したようにＲＴ３移行後は、レアリプレイの抽選自体を行わないようにすることで、ＲＴ３でレアリプレイが表示されないようにすることが好ましい。
【０１２１】
なお、非ＲＴとＲＴ３とを比較した場合、リプレイＤの当選に相当する確率置数分（３２６）を、ＲＴ３では、リプレイＡに割り振っている。このため、非ＲＴとＲＴ３とを比較すると、リプレイの合算の当選確率は、非ＲＴとＲＴ３とで同一（確率置数「９１４１」）である。

このように設定したのは、異なるＲＴ間では、リプレイの当選確率（当選するリプレイの数や種類）を異ならせることができるためである。

【０１２２】

非ＲＴでは、リプレイの当選に相当する条件装置として、リプレイＡ及びリプレイＤを備え、他のリプレイは抽選されない。

また、ＲＴ１及びＲＴ２では、リプレイＡは抽選されず、リプレイＢ１～Ｂ６が抽選される。

リプレイＣは、ＲＴ２でのみ抽選される。ＲＴ２では、リプレイＣの抽選を行い、リプレイＣに当選したときは、ＡＴに関する抽選を行う。

【０１２３】

また、ＲＴ２は、他のＲＴよりも、リプレイの当選確率が最も高く設定されている（リプレイ合算で、確率置数は「４２７６３」、当選確率が約「１／１．５」）。したがって、リプレイ入賞時の払出し枚数を「３」（投入枚数は「３」）とカウントすると、ＲＴ２は、他のＲＴよりもメダル払出し枚数期待値が最も高くなる。よって、他のＲＴよりも、遊技者に有利なＲＴといえる。特に、ＲＴ２は、ＡＴ中に滞在させるように制御するＲＴであるので、リプレイの当選確率を最も高く設定している。

また、本実施形態の１ＢＢ遊技及びＲＢ遊技では、リプレイは抽選されない。なお、１ＢＢ遊技やＲＢ遊技でもリプレイを含む条件装置の抽選を行うことも可能である。

【０１２４】

押し順ベルに相当する小役Ａ１～Ｃ６、小役Ｄ１及びＤ２の当選確率は、非特別遊技である非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３において、同一確率に設定されている。

１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技では、小役Ａ１～小役Ｄ２は抽選されない。

１ＢＢ遊技では、小役Ｅのみが抽選される。その確率置数は「６５５３６」であるので、当選確率は「１」である。

また、２ＢＢ遊技では、条件装置の抽選は行われない。ただし、２ＢＢ遊技では、小役Ｅ、すなわち小役０１～小役３１の全小役の当選フラグがオンとなる。これにより、いずれかの小役が入賞可能な遊技となる。

【０１２５】

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ラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【０１２６】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイＢ１に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ０１及びリプレイ０３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Ａ１に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役０１、小役１０、小役１１、小役１８、及び小役１９の５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。

【０１２７】

さらに、上述したように、特別役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、特別役の当選は持ち越されるので、今回遊技で特別役に当選し、当選した特別役に係る当選フラグが一旦オンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

【０１２８】

たとえば役抽選手段６１で、１ＢＢに単独当選したときは、今回遊技では、１ＢＢの当

選フラグがオンとなり、今回遊技で１ＢＢが入賞しないときは、１ＢＢ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Ａ１に当選したときは、当選を持ち越している１ＢＢに加え、小役０１、小役１０、小役１１、小役１８、及び小役１９の合計６個の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、１ＢＢが入賞しなかったときは、１ＢＢの当選フラグのオンは維持され、小役０１、小役１０、小役１１、小役１８、及び小役１９の当選フラグはオフとなる。

【０１２９】
押し順指示番号選択手段６３は、役抽選手段６１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１３は、押し順指示番号テーブルを示す図である。
本実施形態では、図１３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「Ａ０」であり、小役Ａ１に対応する押し順指示番号は「Ａ７」である。押し順指示番号は、「Ａ０」～「Ａ９」を備える。

【０１３０】
図１４は、押し順指示番号と、遊技者に有利な押し順、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「Ａ０」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「Ａ１」～「Ａ９」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「Ａ２」に対応する有利な押し順は、左右中であり、押し順指示番号「Ａ９」に対応する有利な押し順は、右第一停止（右左中、又は右中左）である。

【０１３１】
このように、リプレイＢ１～Ｂ６当選時の正解（有利な）押し順は、遊技者に有利なＲＴ（ＲＴ２）を維持する押し順又はＲＴを転落させない押し順である。具体的には、リプレイ０３若しくは０４を入賞させる押し順、又はリプレイ０１若しくは０２を入賞させない押し順に相当する。

【０１３２】
また、小役Ａ１～Ａ６当選時の正解押し順は、８枚役を入賞させる押し順（非ＲＴに移行する１枚役を入賞させない押し順、かつ特図の表示によりＲＴ１に移行させない押し順）に相当する。
さらにまた、小役Ｂ１～Ｂ６当選時の正解押し順は、３枚役を入賞させる押し順（非ＲＴに移行する１枚役を入賞させない押し順、かつ特図の表示によりＲＴ１に移行させない押し順）に相当する。
さらに、小役Ｃ１～Ｃ６当選時の正解押し順は、小役２８又は２９を入賞させる（小役２６又は２７を入賞させない）押し順（非ＲＴに転落させない押し順）に相当する。

【０１３３】
図１４において、「表示内容１」は、表示機能の作動（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ＬＥＤ３９に表示する押し順指示情報である。本実施形態では、押し順指示番号の「０」～「９」及び「Ａ」は、それぞれ、ＬＥＤ（７セグメントディスプレイ）の「０」～「９」及び「＝」の表示に対応する。「＝」を表示するときは、７セグメントディスプレイのうち、長手方向が横方向である３つのセグメント（上段、中段、下段）のうち、２つ（本実施形態では、中段及び下段）を点灯させる（図２２参照）。

【０１３４】
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、「表示機能の作動」は、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ３９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「表示

機能の作動」には含まれない。
たとえば、入賞及びリプレイ条件装置「１０」に当選したときは、押し順指示番号「Ａ７」が選択され、獲得数表示ＬＥＤ３９には「＝７」と表示される。また、画像表示装置２３には、たとえば「１〇〇」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。
【０１３５】
図１において、演出グループ番号選択手段６４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８０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、当選した条件装置情報そのものをサブ制御基板８０に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した条件装置情報そのものをサブ制御基板８０には送信しない。これにより、サブ制御基板８０側では、今回遊技で当選した条件装置番号を知ることができない。
【０１３６】
一方、メイン制御基板５０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定めておく。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８０に送信する。サブ制御基板８０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。
【０１３７】
図１５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１５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Ａ１～Ａ６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。
【０１３８】
したがって、メイン制御基板５０は、条件装置の抽選の結果、小役Ａ１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８０に送信する。
サブ制御基板８０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Ａ１～Ａ６のいずれか（押し順ベル）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。
【０１３９】
しかし、サブ制御基板８０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、正解押し順は、正解押し順に対応する押し順指示番号を受信しなければ、知ることができない。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（押し順指示番号「Ａ７」～「Ａ９」）は、ＡＴ中にはサブ制御基板８０に送信するが、非ＡＴ中には送信しない（押し順指示番号「Ａ０」が送信される）。したがって、ＡＴ中には、サブ制御基板８０は、小役Ａ１～Ａ６（押し順ベル）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、非ＡＴ中には、サブ制御基板８０は、小役Ａ１～Ａ６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。
【０１４０】
また、同一の押し順指示番号がサブ制御基板８０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Ｂ１に当選したときの押し順指示番号は「Ａ１」（左中右）であり、小役Ｃ１に当選したときの押し順指示番号は「Ａ１」（左中右）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８０に送信される。
しかし、リプレイＢ１に当選したときは演出グループ番号「２」が送信され、小役Ｃ１に当選したときは演出グループ番号「７」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「７」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。

【０１４１】

図１において、リール制御手段６５は、リール３１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４１が操作されたときに、すべて（３つ）のリール３１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６５は、役抽選手段６１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４２が操作されたときに、ストップスイッチ４２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４２に対応するリール３１の停止位置を決定するとともに、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【０１４２】

たとえば、リール制御手段６５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３１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３１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３１を停止制御する。

【０１４３】

ここで、「リール３１の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が実際に停止するまでの時間又はリール３１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３１は、定速時は１分間で約８０回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ４２が操作されたときは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１を停止させるまでの時間が１９０ｍｓ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４２が操作された瞬間の図柄からリール３１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。

【０１４４】

たとえば、図２において、左リール３１の１番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、その４コマ先、すなわち５番の「リプレイ」までが左中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）の図柄が左中段に停止可能な図柄となる。

【０１４５】

ただし、上記に限らず、ストップスイッチ４２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３１の１番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、その次の図柄、すなわち２番の「チェリー」から、その４コマ先の図柄である６番の「スイカ」までが左中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番の図柄が左中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４２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。

【０１４６】

まず、ストップスイッチ４２の操作を検知した瞬間に、リール３１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４２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。

【０１４７】

すなわち、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１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３１を停止させるまでの間に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１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）。

【０１４８】

また逆に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１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３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１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４２の押し順や、ストップスイッチ４２の操作タイミング等に応じて、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。

【０１４９】

さらに、リール制御手段６５は、ストップスイッチ４２の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段６５は、遊技者によりストップスイッチ４２が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ４２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４２が操作されると、そのストップスイッチ４２が操作された旨の信号がリール制御手段６５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６５は、どのストップスイッチ４２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４２に対応するリール３１の停止制御を実行する。

【０１５０】

さらに、リール制御手段６５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４２が操作された瞬間のリール３１の位置に対する、リール３１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３１であれば「スイカ」）が中段を通過する瞬間にストップスイッチ４２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）、何番の図柄を中段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【０１５１】

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２に示すように、すべてのリール３１において、「リプレイ」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、各リール３１の「リプレイ」は、「ＰＢ＝１」配置である。

同様に、すべてのリール３１において、「ベル」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、各リール３１の「ベル」は、「ＰＢ＝１」配置である。

さらに同様に、すべてのリール３１において、「スイカ」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、各リール３１の「スイカ」は、「ＰＢ＝１」配置である。

【０１５２】

ここで、リプレイ０１～０６の図柄の組合せを構成する図柄は、「スイカ」、「リプレイ」、又は「ベル」のいずれである。したがって、リプレイの当選時には、常に、対象図柄を有効ラインに停止させることができるので、「ＰＢ＝１」である。

また、小役０１、及び小役２６～２９の図柄の組合せについても、「ベル」、「スイカ」、「リプレイ」のいずれかからなるので、小役０１、及び小役２６～２９についても「ＰＢ＝１」である。

【０１５３】

また、すべてのリール３１において、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれか１つは、５図柄間隔で配置されている。したがって、これら４図柄合算では、「ＰＢ＝１」配置である。すなわち、５図柄間隔で、「赤７」、「青７」、「白７」、又は「黒ＢＡＲ」のいずれか１つが配置されている。

【０１５４】

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８～図１１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３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１５５】

リプレイＡテーブルは、リプレイＡ当選（リプレイ０１の単独当選）時に用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０１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。リプレイ０１、及び後述するリプレイ０２～０６に係る各リール３１の図柄は、すべてのリール３１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。

【０１５６】

リプレイＢ１テーブルは、リプレイＢ１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、押し順「左中右」時はリプレイ０３を有効ラインに停止させ、「左中右」以外の押し順時は、リプレイ０１を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０１５７】

まず、リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には、左中段に「ベル」を停止させる。次に、中第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）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「ベル」を右中段に停止させる。これによりリプレイ０３の入賞となる。

これに対し、左第一停止後、右第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「スイカ」を右中段に停止させる。そして、中第三停止時には「ベル」を中中段に停止させる。これによりリプレイ０１の入賞となる。

【０１５８】

一方、リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、中中段に「ベル」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ０１の入賞となる。

リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「スイカ」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させる。これにより、リプレイ０１の入賞となる。

【０１５９】

リプレイＢ２テーブルは、リプレイＢ２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、押し順「左右中」時はリプレイ０３を有効ラインに停止させ、「左右中」以外の押し順時は、リプレイ０１を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。リプレイＢ１の当選役にはリプレイ０５が含まれるが、リプレイ０５は、リプレイＢ２テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。

リプレイＢ２テーブルが用いられた遊技において、押し順「左右中」時は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、右停止時には「ベル」を右中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。一方、押し順「左右中」以外は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。

【０１６０】

リプレイＢ３テーブルは、リプレイＢ３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、押し順「中左右」時はリプレイ０３を有効ラインに停止させ、「中左右」以外の押し順時は、リプレイ０２を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

リプレイＢ３テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には、左中段に「リプレイ」を停止させる。次に、左第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）には、左中段に「ベル」を停止させる。そして、右第三停止時には「ベル」を右中段に停止させる。これによりリプレイ０３の入賞となる。

これに対し、中第一停止後、右第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「リプレイ」を右中段に停止させる。そして、左第三停止時には「リプレイ」を左中段に停止させる。これによりリプレイ０２の入賞となる。

【０１６１】

一方、リプレイＢ３テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、左中段に「リプレイ」を停止させる。その後、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「リプレイ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ０２の入賞となる。

リプレイＢ３テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「リプレイ」を停止させる。その後、左停止時には「リプレイ」を左中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。これにより、リプレイ０２の入賞となる。

【０１６２】

リプレイＢ４テーブルは、リプレイＢ４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、押し順「中右左」時はリプレイ０３を有効ラインに停止させ、「中右左」以外の押し順時は、リプレイ０２を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。リプレイＢ４の当選役にはリプレイ０５が含まれるが、リプレイ０５は、リプレイＢ４テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。

【０１６３】

リプレイＢ４テーブルが用いられた遊技において、押し順「中右左」時は、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「ベル」を右中段に停止させ、左停止時には「ベル」を左中段に停止させる。一方、押し順「中右左」以外は、左停止時には「リプレイ」を左中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「リプレイ」を右中段に停止させる。

【０１６４】

リプレイＢ５テーブルは、リプレイＢ５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、押し順「右左中」時はリプレイ０４を有効ラインに停止させ、「右左中」以外の押し順時は、リプレイ０１を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０１６５】

リプレイＢ５テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（押し順正解時）には、右中段に「スイカ」を停止させる。次に、左第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）には、左中段に「スイカ」を停止させる。そして、中第三停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。これによりリプレイ０４の入賞となる。

これに対し、右第一停止後、中第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「ベル」を中中段に停止させる。そして、左第三停止時には「ベル」を左中段に停止させる。これによりリプレイ０１の入賞となる。

【０１６６】

一方、リプレイＢ５テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、左中段に「ベル」を停止させる。その後、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ０１の入賞となる。

リプレイＢ５テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「ベル」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「スイカ」を中中段に停止させる。これにより、リプレ

イ０１の入賞となる。
【０１６７】
リプレイＢ６テーブルは、リプレイＢ６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、押し順「右中左」時はリプレイ０４を有効ラインに停止させ、「右中左」以外の押し順時は、リプレイ０１を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。リプレイＢ６の当選役にはリプレイ０５が含まれるが、リプレイ０５は、リプレイＢ６テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。
リプレイＢ６テーブルが用いられた遊技において、押し順「右中左」時は、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、左停止時には「スイカ」を左中段に停止させる。一方、押し順「右中左」以外は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。
【０１６８】
リプレイＣテーブルは、リプレイＣ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、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０５を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。リプレイ０５は、図４に示すように、「スイカ」揃いの図柄の組合せを有し、見た目上、レア小役の図柄の組合せを有するが、実際にはリプレイの１つである。
【０１６９】
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３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０６を有効ラインに停止させるように（図８参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。リプレイ０６は、図４に示すように、「スイカ」はずれ（「スイカ」テンパイ後のはずれ）となるチャンス目の停止形を有するが、実際にはリプレイの１つである。
【０１７０】
続いて、小役（押し順ベル）当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。
本実施形態において、小役Ａ１～Ａ６は、８枚役である小役０１と、１枚役である小役０２～２５の重複当選（いわゆる押し順ベル）である。このように、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３１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３１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３１を停止させる。
【０１７１】
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３１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３１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０１～２５当選時においては、小役０１が、払出し枚数の最も多い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３１の図柄を有効ラインに停止させることをいう。
【０１７２】
たとえば、小役Ａ１に当選し、左第一停止であるとき、当選している役に係る左リール３１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。小役０１、１０、１１、１８、１９の左リール３１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。
【０１７３】
したがって、小役Ａ１～Ａ６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３１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３１を停止制御する。そして、個数優先によりリールを停止制御すると、８枚役は入賞せずに１枚役が入賞可能に（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４２の操作態様に応じて枚数優先又は個数優先を行うことを、「個数・枚数優先」と称する。

【０１７４】

ここで、小役Ａ１当選時を例に挙げて説明する。

図９に示すように、小役Ａ１当選時は、小役０１、１０、１１、１８、及び１９の小役の重複当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。

小役０１：「リプレイ」－「ベル」－「リプレイ」（８枚）
小役１０：「赤７」－「リプレイ」－「赤７」（１枚）
小役１０：「赤７」－「リプレイ」－「青７」（１枚）
小役１１：「赤７」－「リプレイ」－「白７」（１枚）
小役１１：「赤７」－「リプレイ」－「黒ＢＡＲ」（１枚）
小役１８：「赤７」－「赤７」－「ベル」（１枚）
小役１８：「赤７」－「青７」－「ベル」（１枚）
小役１９：「赤７」－「白７」－「ベル」（１枚）
小役１９：「赤７」－「黒ＢＡＲ」－「ベル」（１枚）

【０１７５】

そして、左第一停止時（押し順正解時）に枚数優先を行うときは、小役０１を入賞させるように左リール３１を停止制御するので、左リール３１の停止時には、「リプレイ」を有効ライン（左中段）に停止させる。その後の中及び右停止時においても枚数優先によってリール３１を停止制御するので、中停止時には「ベル」を有効ライン（中中段）に停止させ、右停止時には「リプレイ」を有効ライン（右中段）に停止させる。

【０１７６】

これに対し、中第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「リプレイ」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４個となって最大となる。したがって、中第一停止時に個数優先を行うときは、「リプレイ」（小役１０又は１１に係る図柄）を有効ライン（中中段）に停止させる。中第一停止後、左及び右停止時には、個数優先によって入賞可能となった小役（小役１０又は１１）に係る図柄を有効ラインに停止可能なときは当該図柄を有効ラインに停止させる。当該図柄を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかの特図が有効ラインに停止するように図柄を停止させる。

【０１７７】

また、右第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「ベル」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４個となって最大となる。したがって、右第一停止時に個数優先を行うときは、「ベル」（小役１８又は１９に係る図柄）を有効ライン（右中段）に停止させる。右第一停止後、左及び中停止時には、個数優先によって入賞可能となった小役（小役１８又は１９）に係る図柄を有効ラインに停止可能なときは当該図柄を有効ラインに停止させる。当該図柄を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかの特図が有効ラインに停止するように図柄を停止させる。

本実施形態では、第一停止時には、押し順正解及び不正解時の双方で、第一停止時には「ＰＢ＝１」の図柄を引き込むように設定されている。

以上のリール３１の停止制御は、小役Ａ１～Ａ６当選時で共通する。

【０１７８】

また、詳細は後述するが、小役Ａ１～Ａ６当選時において、押し順正解によって小役０

１が入賞すると、ＲＴ移行はない。これに対し、押し順不正解によって１枚役が入賞すると、非ＲＴ以外のＲＴに滞在しているときは、次回遊技から非ＲＴに移行する。また、押し順不正解によって特図が表示されると、ＲＴ１以外のＲＴ（非ＲＴを含む）に滞在しているときは、次回遊技からＲＴ１に移行する。

【０１７９】

小役Ａ１テーブルは、小役Ａ１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、押し順が左第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１０若しくは１１を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１８若しくは１９を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

まず、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には、上記枚数優先により、「リプレイ」を左中段に停止させる。その後、中及び右停止時には、それぞれ、「ベル」、「リプレイ」を中中段、右中段に停止させる。これにより、小役０１が入賞する。

【０１８０】

また、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、小役１０又は１１に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。

また、中第一停止後の左停止時には、小役１０又は１１に係る図柄である「赤７」を左中段に停止可能であるときは、「赤７」を左中段に停止させる。図２に示すように、左リール３１には、「赤７」は、１個設けられているので、無作為に左リール３１を停止させたとき、「赤７」を左中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「赤７」を左中段に停止させることができないときは、「ベル」を左中段に停止させる。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には、小役１０又は１１に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる。上述したように、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置（５図柄間隔４個配置）であるので、常に、これらのうちのいずれかの図柄を右中段に停止させることができる。

【０１８１】

さらに、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役１８又は１９に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役１８又は１９に係る図柄である「赤７」を左中段に停止可能であるときは「赤７」を左中段に停止させ、「赤７」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、右第一停止後の中停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを中中段に停止させる。

【０１８２】

以上より、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。

また、中第一停止時には、「赤７」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」（「／」は、「又は」を示す。以下同じ。）が有効ラインに停止して、小役１０又は１１の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。

さらにまた、右第一停止時には、「赤７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が有効ラインに停止して、小役１８又は１９の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０１である「ベル」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が停止する（確率「３／４」）。

【０１８３】

小役Ａ２テーブルは、小役Ａ２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、押し順が左第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順

が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１２若しくは１３を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２０若しくは２１を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

小役Ａ２テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時における各リール３１の停止制御は、小役Ａ１テーブルと同様である。

【０１８４】

また、小役Ａ２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）。さらにまた、中第一停止後の左停止時には、小役１２又は１３に係る図柄である「青７」を左中段に停止可能であるときは、「青７」を左中段に停止させる。図２に示すように、左リール３１には、「青７」は、１個設けられているので、無作為に左リール３１を停止させたとき、「青７」を左中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「青７」を左中段に停止させることができないときは、「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、中第一停止後の右停止時には、小役１２又は１３に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役Ａ１テーブルと同様に「ＰＢ＝１」である。

【０１８５】

さらに、小役Ａ２テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役２０又は２１に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役２０又は２１に係る図柄である「青７」を左中段に停止可能であるときは「青７」を左中段に停止させ、「青７」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、右第一停止後の中停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを中中段に停止させる。

【０１８６】

以上より、小役Ａ２テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。

また、中第一停止時には、「青７」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役１２又は１３の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。

さらにまた、右第一停止時には、「青７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が有効ラインに停止して、小役２０又は２１の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０１である「ベル」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が停止する（確率「３／４」）。

【０１８７】

小役Ａ３テーブルは、小役Ａ３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、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０２若しくは０３を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２０若しくは２１を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時における各リール３１の停止制御は、小役Ａ１テーブルと同様である。

【０１８８】

また、小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役０２又は０３に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には、小役０２又は０３に係る図柄である「赤７」を中中段に停止可能であるときは、「赤７」を中中段に停止させる。図２に示すように、中リール３１には、「赤７

」は、１個設けられているので、無作為に中リール３１を停止させたとき、「赤７」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「赤７」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。
さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役０２又は０３に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役Ａ１テーブルと同様に「ＰＢ＝１」である。
【０１８９】
さらに、小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役２２又は２３に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役２２又は２３に係る図柄である「白７」を左中段に停止可能であるときは「白７」を左中段に停止させ、「白７」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。図２に示すように、左リール３１には、「白７」は、１個設けられているので、無作為に左リール３１を停止させたとき、「白７」を左中段に停止させることができる確率は「１／４」である。
また、右第一停止後の中停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを中中段に停止させる。
【０１９０】
以上より、小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。
また、左第一停止時には、「ベル」－「赤７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役０２又は０３の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。
さらにまた、右第一停止時には、「白７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が有効ラインに停止して、小役２２又は２３の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０１である「ベル」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が停止する（確率「３／４」）。
【０１９１】
小役Ａ４テーブルは、小役Ａ４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、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０４若しくは０５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２４若しくは２５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。
小役Ａ４テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時における各リール３１の停止制御は、小役Ａ１テーブルと同様である。
【０１９２】
また、小役Ａ４テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役０４又は０５に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には、小役０４又は０５に係る図柄である「青７」を中中段に停止可能であるときは、「青７」を中中段に停止させる。図２に示すように、中リール３１には、「青７」は、１個設けられているので、無作為に中リール３１を停止させたとき、「青７」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「青７」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。
さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役０４又は０５に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役Ａ１テーブルと同様に「ＰＢ＝１」である。
【０１９３】
さらに、小役Ａ４テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役２４又は２５に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、右第一停止

後の左停止時には、小役２４又は２５に係る図柄である「黒ＢＡＲ」を左中段に停止可能であるときは「黒ＢＡＲ」を左中段に停止させ、「黒ＢＡＲ」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。図２に示すように、左リール３１には、「黒ＢＡＲ」は、１個設けられているので、無作為に左リール３１を停止させたとき、「黒ＢＡＲ」を左中段に停止させることができる確率は「１／４」である。

また、右第一停止後の中停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを中中段に停止させる。

【０１９４】

以上より、小役Ａ４テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。

また、左第一停止時には、「ベル」－「青７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役０４又は０５の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。

さらにまた、右第一停止時には、「黒ＢＡＲ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が有効ラインに停止して、小役２４又は２５の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０１である「ベル」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」－「ベル」が停止する（確率「３／４」）。

【０１９５】

小役Ａ５テーブルは、小役Ａ５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、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０６若しくは０７を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１４若しくは１５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時における各リール３１の停止制御は、小役Ａ１テーブルと同様である。

【０１９６】

また、小役Ａ５テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役０６又は０７に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には、小役０６又は０７に係る図柄である「白７」を中中段に停止可能であるときは、「白７」を中中段に停止させる。図２に示すように、中リール３１には、「白７」は、１個設けられているので、無作為に中リール３１を停止させたとき、「白７」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「白７」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役０６又は０７に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。

【０１９７】

さらに、小役Ａ５テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、小役１４又は１５に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、中第一停止後の左停止時には、小役１４又は１５に係る図柄である「白７」を左中段に停止可能であるときは「白７」を左中段に停止させ（確率「１／４」）、「白７」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

また、中第一停止後の右停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを中中段に停止させる。

【０１９８】

以上より、小役５テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。

また、左第一停止時には、「ベル」－「白７」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役０６又は０７の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０

２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。
さらにまた、中第一停止時には、「白７」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役１４又は１５の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。
【０１９９】
小役Ａ６テーブルは、小役Ａ６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、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役０１を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０８若しくは０９を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１６若しくは１７を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図９参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。
小役Ａ３テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時における各リール３１の停止制御は、小役Ａ１テーブルと同様である。
【０２００】
また、小役Ａ６テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役０８又は０９に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には、小役０８又は０９に係る図柄である「黒ＢＡＲ」を中中段に停止可能であるときは、「黒ＢＡＲ」を中中段に停止させる。図２に示すように、中リール３１には、「黒ＢＡＲ」は、１個設けられているので、無作為に中リール３１を停止させたとき、「黒ＢＡＲ」を中中段に停止させることができる確率は「１／４」である。一方、「黒ＢＡＲ」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。
さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役０８又は０９に係る図柄である「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
【０２０１】
さらに、小役Ａ６テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、小役１６又は１７に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、中第一停止後の左停止時には、小役１６又は１７に係る図柄である「黒ＢＡＲ」を左中段に停止可能であるときは「黒ＢＡＲ」を左中段に停止させ（確率「１／４」）、「黒ＢＡＲ」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。
また、中第一停止後の右停止時には、「赤７」、「青７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」のいずれかを右中段に停止させる。
【０２０２】
以上より、小役６テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（押し順正解時）には小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。
また、左第一停止時には、「ベル」－「黒ＢＡＲ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役０８又は０９の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。
さらにまた、中第一停止時には、「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止して、小役１６又は１７の入賞となるか（確率「１／４」）、又は特図０２である「ベル」－「リプレイ」－「赤７／青７／白７／黒ＢＡＲ」が停止する（確率「３／４」）。
【０２０３】
小役Ｂ１～Ｂ６当選時は、上述した小役Ａ１～Ａ６当選時と同様に、払出し枚数の異なる複数種類の小役が重複当選するものであり、いわゆる押し順ベルに相当する。ただし、小役Ｂ１～Ｂ６は、払出し枚数が３枚である小役２８と、払出し枚数が１枚である小役０２～２５の重複当選である。この場合にも、上述した小役Ａ１～Ａ６当選時と同様に、押

し順正解時には枚数優先によって小役２８を入賞させ、押し順不正解時には個数優先によって小役０２～２５を入賞可能にする（小役Ａ１～Ａ６当選時と同様に、取りこぼす場合がある。）

【０２０４】

小役Ｂ１テーブルは、小役Ｂ１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、押し順が左第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１０若しくは１１を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１８若しくは１９を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図１０参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０５】

同様に、小役Ｂ２テーブルは、小役Ｂ２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、押し順が左第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１２若しくは１３を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２０若しくは２１を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０６】

小役Ｂ３テーブルは、小役Ｂ３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、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０２若しくは０３を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２２若しくは２３を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０７】

小役Ｂ４テーブルは、小役Ｂ４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、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０４若しくは０５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役２４若しくは２５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０８】

小役Ｂ５テーブルは、小役Ｂ５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、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０６若しくは０７を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１４若しくは１５を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０９】

小役Ｂ６テーブルは、小役Ｂ６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、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役０８若しくは０９を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役１６若しくは１７を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２１０】

以上の小役Ｂ１テーブル～小役Ｂ６テーブルにおいて、押し順正解時には、小役２８を入賞させるように制御する。すなわち、左停止時には「リプレイ」、中停止時には「スイカ」、右停止時には「スイカ」を有効ライン（中段）に停止させる。

これに対し、小役Ｂ１テーブル～小役Ｂ６テーブルにおける押し順不正解時は、それぞ

れ、小役Ａ１テーブル～小役Ａ６テーブルにおける押し順不正解時と同一である。具体的には、たとえば小役Ｂ１テーブルが用いられた遊技における中第一停止時は、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技における中第一停止時と同一である。また、小役Ｂ１テーブルが用いられた遊技における右第一停止時は、小役Ａ１テーブルが用いられた遊技における右第一停止時と同一である。

さらに、押し順正解時及び不正解時のＲＴ移行についても、小役Ａ１～Ａ６当選時と同一である。

【０２１１】

小役Ｃ１～Ｃ６当選は、小役２６又は２７のいずれか１つと、小役２８又は２９のいずれか１つを含む重複当選である。

また、小役Ｃ１～Ｃ６には、（１）小役２６～２９の少なくとも２つを含む場合と、（２）小役２６～２９の少なくとも２つと、１枚役とを含む場合とを有する。

そして、小役２６～２９の少なくとも２つを含む場合（小役Ｃ１及び小役Ｃ３）は、いずれも、３枚役のみを含むので、個数優先や枚数優先とは無関係に、所定の図柄（役）を有効ラインに停止させるように制御する。

【０２１２】

たとえば、小役Ｃ１テーブルは、小役Ｃ１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、押し順が左中右のとき（押し順正解時）は小役２９を入賞させ、押し順が左中右以外のとき（押し順不正解時）は小役２７を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

上述したように、小役２９及び２７のいずれも、「ＰＢ＝１」であるので、常に、押し順正解時／不正解時に応じて、小役２９又は２７を入賞させることができる。

【０２１３】

また、小役Ｃ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には「スイカ」を左中段に停止させ、中第二停止時（押し順正解時）には「リプレイ」を中中段に停止させて小役２９を入賞させるように制御する。これに対し、左第一停止後の右第二停止時（押し順不正解時）には、「ベル」を右中段に停止させて小役２７を入賞させるように制御する。

したがって、小役Ｃ１テーブルでは、押し順正解時及び不正解時のいずれも３枚役が入賞する。そして、押し順正解時はＲＴ移行はないが、押し順不正解時（小役２７入賞時）は、非ＲＴ以外のＲＴ滞在時は、次回遊技から非ＲＴに移行する。

【０２１４】

小役Ｃ２テーブル、小役Ｃ４テーブル～小役Ｃ６テーブルについては後述する。

小役Ｃ３テーブルは、小役Ｃ３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、押し順が中左右のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が中左右以外のとき（押し順不正解時）は小役２６を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

また、小役Ｃ３テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には「スイカ」を左中段に停止させ、左第二停止時（押し順正解時）には「リプレイ」を左中段に停止させて小役２８を入賞させるように制御する。これに対し、中第一停止後の右第二停止時（押し順不正解時）には、「スイカ」を右中段に停止させて小役２６を入賞させるように制御する。

【０２１５】

小役Ｃ２当選は、小役２７、２９、小役０２の重複当選である。

ここで、

小役２７：「スイカ」－「ベル」－「ベル」：３枚

小役２９：「スイカ」－「リプレイ」－「リプレイ」：３枚

小役２：「ベル」－「赤７」－「赤７」：１枚

である。

そして、本実施形態における小役Ｃ２、Ｃ４～Ｃ６当選時は、正解押し順及び不正解押

し順のいずれであっても、枚数優先により、条件装置に含まれる小役を入賞させるように制御する。ただし、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、入賞させる３枚役の種類を異ならせるようにする。

【０２１６】

まず、小役Ｃ２テーブルは、小役Ｃ２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、押し順が左右中のとき（押し順正解時）は小役２９を入賞させ、押し順が左右中以外のとき（押し順不正解時）は小役２７を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

よって、リール３１の停止制御は、小役Ｃ１テーブルと同一となる。小役Ｃ２テーブルでは、押し順正解時及び押し順不正解時のいずれも枚数優先によって、対象図柄を有効ラインに停止させる。

【０２１７】

小役Ｃ４テーブルは、小役Ｃ４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、押し順が中右左のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が中右左以外のとき（押し順不正解時）は小役２６を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

小役Ｃ５テーブルは、小役Ｃ５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、押し順が右左中のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が右左中以外のとき（押し順不正解時）は小役２６を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２１８】

小役Ｃ６テーブルは、小役Ｃ６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、押し順が右中左のとき（押し順正解時）は小役２８を入賞させ、押し順が右中左以外のとき（押し順不正解時）は小役２６を入賞させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

以上より、小役Ｃ４テーブル、小役Ｃ５テーブル、小役Ｃ６テーブルにおいて、正解押し順時はいずれも小役２８を入賞させ、不正解押し順時にはいずれも小役２６を入賞させる。

【０２１９】

小役Ｄ１テーブルは、小役Ｄ１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３０又は３１を入賞可能に、リール３１の停止位置を定めたものである。ここで、小役３０の左リール３１の図柄は「チェリー」であるので、左リール３１については「ＰＢ≠１」である。同様に、小役３１の左リール３１の図柄は「ブランク」であるので、左リール３１については「ＰＢ≠１」である。ただし、これらを合算した「チェリー」及び「ブランク」のいずれか１つは、５図柄間隔で４か所に配置されているので、合算では「ＰＢ＝１」である。したがって、小役Ｄ１テーブルが用いられた遊技では、常に、小役３０又は３１のいずれかを入賞させることができる。なお、小役３０及び３１の中及び右リール３１の図柄は「ＡＮＹ」（任意）である。

【０２２０】

小役Ｄ２テーブルは、小役Ｄ２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３０を入賞可能に、リール３１の停止位置を定めたものである。上述したように、小役３０は「ＰＢ≠１」であるので、入賞する場合と入賞しない場合とを有する。

小役Ｅテーブルは、小役Ｅ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～小役３１のいずれかを入賞可能に、リール３１の停止位置を定めたものである。本実施形態において、小役Ｅテーブルが用いられた遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、枚数優先によって、小役０１を入賞させるように制御する。

【０２２１】

２ＢＢ遊技中テーブルは、２ＢＢ遊技中で用いられ、小役０１、小役３０、小役３１（

いずれも８枚役）のいずれかを入賞させるとともに、これら３つの役のうちのいずれも入賞させることができないときは、役の非入賞となるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

ここで、本実施形態の２ＢＢ遊技では、役抽選手段６１による役の抽選は行われない。ただし、小役Ｅテーブルが用いられるときと同様に、小役０１～３１の全当選フラグがオンとなる。

【０２２２】

さらに、本実施形態の２ＢＢ遊技では、左リールについてはストップスイッチ４２を操作した瞬間からリール３１が停止するまでの時間が７５ｍｓ以内に設定されている。これにより、２ＢＢ遊技中の最大スベリコマ数は、「１」に設定されている。また、上記左リール３１以外のリール３１については、２ＢＢ遊技以外と同様に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの時間は１９０ｍｓ以内、最大スベリコマ数は「４」以内に設定される。

【０２２３】

なお、左リール３１について、左ストップスイッチ４２が操作された瞬間から７５ｍｓ以内に左リール３１を停止させる場合、上述したように、たとえば図２において、

（１）左リール３１の１番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、その１番の「スイカ」と、その次の２番の「チェリー」を有効ラインに停止可能な図柄に設定する場合と、

（２）左ストップスイッチ４２が操作された瞬間に有効ライン上に位置する１番の「スイカ」の次の図柄、すなわち２番の「チェリー」と、その次の３番の「黒ＢＡＲ」を、有効ラインに停止可能な図柄に設定する場合と

が挙げられる。

後者を採用したときは、中及び右リール３１についても、ストップスイッチ４２が操作されたときに有効ライン上に位置する図柄の次の図柄を基準として、最大４コマスベリとする。

【０２２４】

２ＢＢテーブルが用いられた遊技において、左リール３１の停止時に、左中段に、「リプレイ」（小役０１）、「チェリー」（小役３０）、「ブランク」（小役３１）のいずれかを停止可能であるときは、これらの図柄のうちのいずれかを停止させる。

左リール３１の停止時に左中段に「リプレイ」を停止させたときは、中及び右リール３１の停止時にはそれぞれ「ベル」及び「リプレイ」を有効ラインに停止させ、小役０１を入賞させる。また、左リール３１の停止時に「チェリー」を左中段に停止させたときは、その時点で小役３０の入賞が確定する。同様に、左リール３１の停止時に「ブランク」を左中段に停止させたときは、その時点で小役３１の入賞が確定する。

また、左リール３１の停止時に、「リプレイ」、「チェリー」、「ブランク」のいずれも左中段に停止させることができなかったときは、今回遊技では役の非入賞となるように各リール３１を停止させる。

【０２２５】

１ＢＢテーブルは、役物条件装置番号「１」当選（１ＢＢ単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に１ＢＢ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。

【０２２６】

同様に、２ＢＢテーブルは、役物条件装置番号「２」当選（２ＢＢ単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に２ＢＢ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、２ＢＢ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、２ＢＢ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。
２ＢＢの図柄は、すべてのリール３１で「青７」であるので（ＰＢ≠１）、目押しをしないと「青７」を有効ラインに停止させることができない。
【０２２７】
なお、詳細な説明は割愛するが、特別役と小役又はリプレイが重複当選した遊技（前回遊技以前に特別役に当選し、今回遊技で小役又はリプレイに当選したときを含む）では、以下の停止制御が挙げられる。
【０２２８】
たとえば第１に、当選している特別役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、特別役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、特別役、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、当選している特別役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、当選している特別役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。
【０２２９】
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、当選している特別役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。
なお、特別役と、「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、当選した特別役の図柄と、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、リプレイは、「ＰＢ＝１」であるので、本実施形態の１ＢＢ及びリプレイＤの重複当選時は、リプレイ０６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。
【０２３０】
説明を図１に戻す。
入賞判定手段６６は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１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６６は、たとえばモータ３２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。
【０２３１】
払出し手段６７は、入賞判定手段６６により、リール３１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。
【０２３２】
ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、全リール３１の停止時に、ＲＴの移行条件を満たすか否かを判断し、ＲＴの移行条件を満たすと判断したときは、ＲＴの移行を行うように制御するものである。
図１６は、本実施形態におけるＲＴ移行図を示す図である。第１実施形態のＲＴは、上述したように、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３、１ＢＢ遊技及び２ＢＢ遊技を備える。そして、図１２で示したように、ＲＴ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。

【０２３３】

本実施形態において、ＲＴの移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又はＲＴ移行役の入賞時、すなわち全停時（すべてのリール３１の停止時）に設定されている。したがって、図１６において、たとえばＲＴ１中に、全リール３１の停止時にリプレイ０３が入賞したときは、当該全停時にＲＴがＲＴ１からＲＴ２に移行する。なお、非ＲＴ、ＲＴ１、又はＲＴ２からＲＴ３への移行は、特別役の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、特別役に当選した遊技において特別役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、特別役に当選した遊技において特別役が入賞しなかったことに基づいてＲＴ３に移行するようにしている。

【０２３４】

非内部中遊技は、非ＲＴ、ＲＴ１、及びＲＴ２に相当する。また、内部中遊技は、ＲＴ３に相当する。

なお、後述するＡＴの実行中は、スロットマシン１０側の制御としてＲＴ２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４２の押し順ミス等が発生したときは、非ＲＴやＲＴ１に滞在する場合もある。

【０２３５】

また、非ＡＴ中であっても、ＲＴ２に移行する場合もある。

まず、非ＲＴ、ＲＴ１、及びＲＴ２は、いずれも非内部中遊技であり、これら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ＲＴにおいて特別役に当選し、特別役が入賞しなかったときは、ＲＴ制御手段６８は、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当するＲＴ３に移行する。

【０２３６】

なお、特別役に当選した瞬間にＲＴ移行させ、特別役に当選した遊技を内部中遊技と定義付けることも可能である。しかし、本実施形態では、上記のように、ＲＴの移行条件を全停時としているため、特別役に当選した時（瞬間）から今回遊技の全停時までは非内部中遊技であり、特別役に当選した遊技での全停時（特別役が入賞していない場合）に内部中遊技に移行する。また、特別役に当選した遊技で特別役が入賞したときは、今回遊技の全停時に特別遊技（１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技）に移行するため、この場合にはＲＴ３（内部中遊技）を経由しない。

【０２３７】

ＲＴ３は、当選した特別役が入賞するまで継続される。ＲＴ制御手段６８は、ＲＴ３において１ＢＢ又は２ＢＢが入賞したと判断したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、それぞれ１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技に移行する。

１ＢＢ遊技に移行すると、１ＢＢ遊技の終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、１ＢＢ遊技の終了条件は、２６４枚を超えるメダルの払出しに設定されている。１ＢＢ遊技では、小役Ｅが毎遊技当選し、毎遊技、８枚の払出し（小役０１の入賞）となるので、３４遊技目に、払出し枚数が２６４枚を超えることとなる。

ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、１ＢＢ遊技において２６４枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、２６４枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、１ＢＢ遊技の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非ＲＴに移行するように制御する。

【０２３８】

２ＢＢ遊技についても上記と同様である。２ＢＢ遊技に移行すると、２ＢＢ遊技の終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、２ＢＢ遊技の終了条件は、５５枚を超えるメダルの払出しに設定されている。

ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、２ＢＢ遊技において５５枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、５５枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、２ＢＢ遊技の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非ＲＴに移行するように制御する。

なお、ＲＷＭ５３の初期化時も、非ＲＴから遊技を開始する。ただし、これに限らず、

ＲＷＭ５３を初期化した場合であっても、ＲＴを維持するようにしてもよい。ここで、たとえば特別役の当選を持ち越しているときにＲＷＭ５３を初期化したときは、特別役の当選についても維持される（持ち越される）。

【０２３９】

ＲＴ制御手段６８は、非ＲＴでは、特図が表示されるまで非ＲＴを継続する。非ＲＴでは、小役Ａ１～小役Ｂ６が抽選され、これらのいずれかの条件装置に当選し、今回遊技で当選小役を取りこぼすと、特図が表示される。ＲＴ制御手段６８は、特図が表示されたときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ１に移行する。

【０２４０】

ＲＴ１は、（１）リプレイ０３又は０４が停止表示されるまで、（２）リプレイ０１又は０２が停止表示されるまで、（３）小役０２～２７が停止表示されるまで継続される。ＲＴ１において、リプレイＢ１～Ｂ６に当選し、正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることによりリプレイ０３又は０４が停止表示されたときは、次回遊技から、ＲＴ２に移行する。また、ＲＴ１において、リプレイＢ１～Ｂ６に当選し、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることによりリプレイ０１又は０２が停止表示されたときは、次回遊技から、非ＲＴに移行する。さらに、ＲＴ１において、小役Ａ１～小役Ｂ６に当選し、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることにより、小役０２～２７のいずれかが停止表示されたときは、次回遊技から、非ＲＴに移行する。

【０２４１】

ＲＴ２は、（１）特図が表示されるまで、（２）リプレイ０１又は０２が停止表示されるまで、（３）小役０２～２７が停止表示されるまで継続される。ＲＴ２において、小役Ａ１～小役Ｂ６に当選し、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることにより、いずれかの特図（特図０１～０３）が停止表示されたときは、次回遊技から、ＲＴ１に移行する。

また、ＲＴ２において、リプレイＢ１～Ｂ６に当選し、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることによりリプレイ０１又は０２が停止表示されたときは、次回遊技から、非ＲＴに移行する。さらにまた、ＲＴ２において、小役Ａ１～Ｃ６に当選し、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されることにより、小役０２から２７のいずれかが停止表示されたときは、次回遊技から、非ＲＴに移行する。

【０２４２】

以上のＲＴ移行において、非内部中かつ非ＡＴ中（後述するＡＴ高確期間を含む）は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２間の移行を繰り返す。ただし、ＲＴ２は、ＲＴ１において、リプレイＢ１～Ｂ６の当選時に、「１／６」の正解押し順でストップスイッチ４２を操作しないと移行しない。さらに、ＲＴ２移行後は、リプレイＢ１～Ｂ６当選時、又は小役Ａ１～Ｃ６当選時に不正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると、非ＲＴ又はＲＴ１に移行する。このため、非ＡＴ中は、確率上、ＲＴ２には、わずかしか滞在しない（滞在確率が最も低くなる）。したがって、非内部中かつ非ＡＴ中の多くは、非ＲＴ又はＲＴ１に滞在している。

【０２４３】

本実施形態では、非ＡＴ中の特定の押し順にペナルティを設定するわけでもなく、ＲＴ１から複数のＲＴを経由しないとＲＴ２に移行しないように設定しているわけでもないが、非ＡＴ中はＲＴ２に移行（滞在）しにくくなっている。本実施形態では、ＲＴ１からＲＴ２に移行するまでに、複数のＲＴを持たせる必要がないため、ＲＴを移行させるためのリプレイの種類を従来よりも減少させることができる。これにより、メイン容量を削減することができる。

【０２４４】

また、本実施形態では、小役Ａ１～Ｂ６当選時に、１枚役入賞時は非ＲＴに移行し、特図表示時はＲＴ１に移行するようにしている。すなわち、押し順ベル当選時の押し順不正解時に、停止出目に応じて複数のＲＴの移行先が設定されている。このように設定することにより、ＲＴを移行させるためのリプレイの種類を増加させないようにすることができ

る。これにより、メイン容量を削減することができる。
【０２４５】
ＡＴ高確制御手段６９は、ＡＴ高確期間を実行するか否かを抽選によって決定するものである。
本実施形態では、ＡＴの当選確率を定める期間として、ＡＴ高確期間と、非ＡＴ高確期間とを備える。ＡＴ高確期間は、ＡＴの当選確率が高く設定された期間をいい、本実施形態ではＡＴ当選確率が「１／３０」に設定されている。これに対し、非ＡＴ高確期間は、ＡＴ高確期間以外の期間をいい、ＡＴ当選確率が「１／３００」に設定されている。
なお、これらの当選確率は、スロットマシン１の仕様に応じて適宜変更することができ、この当選確率に限定されるものではない。
また、「非ＡＴ高確期間」では、ＡＴ当選確率が「０」の場合も含まれる。すなわち、ＡＴ高確期間に当選しない限り、ＡＴには当選しない仕様となる。
【０２４６】
ＡＴ高確制御手段６９は、非ＡＴ高確期間であることを条件に抽選が行われ、ＡＴ高確期間中は抽選が行われない。なお、これに限らず、ＡＴ高確期間中であってもＡＴ高確期間を実行するか否かの抽選を実行し、この抽選に当選したときはＡＴ高確期間の当選をストックし、現在のＡＴ高確期間が終了したときに、ストックされているＡＴ高確期間を実行するようにしてもよい。
【０２４７】
あるいは、ＡＴ高確期間中にさらにＡＴ高確期間の抽選に当選したときは、現在実行しているＡＴ高確期間をさらに延長する（ＡＴ高確期間の遊技回数又は上限払出し枚数を加算する）ことが挙げられる。たとえば、ＡＴ高確期間中にＡＴ高確期間の抽選に当選したとき、その時点におけるＡＴ高確期間の残り遊技回数を増加させることが挙げられる。
【０２４８】
ＡＴ高確制御手段６９は、ＡＴ高確期間を実行するか否かの抽選を行うが、この抽選に当選した場合において、非ＡＴ中であるときは、たとえば、同時にＡＴに当選したことに設定することが挙げられる。
具体的には、非ＡＴ高確期間かつ非ＡＴ中である場合において、ＡＴ高確期間に当選したときは、ＡＴ高確期間の当選かつＡＴの当選となるように設定する。そして、ＡＴ高確期間を開始するとともに、ＡＴを開始し、ＡＴの終了条件を満たしたときは、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴとする。
【０２４９】
本実施形態におけるＡＴ高確期間の終了条件は、１５００ゲーム到達時、又は払出し枚数が３０００枚に到達したときに設定されている。なお、払出し枚数で設定するのではなく、差枚数で設定してもよい。さらに、「１５００ゲーム」や「３０００枚」は、任意であり、スロットマシン１０の仕様に応じて、ＡＴ高確期間の終了条件となる遊技回数や払出し枚数を設定することができる。
これらのＡＴ高確期間の終了条件を満たすか否かを判断するために、図１に示すように、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂを備える。
図１７は、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂをより具体的に説明する図である。ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、インクリメントカウンタ、デクリメントカウンタのいずれであってもよい。
【０２５０】
ＡＴ高確期間を開始したとき、ＡＴ高確カウンタ６９ａは、ＡＴ高確期間の遊技回数をカウントする。ＡＴ高確カウンタ６９ａ、６９ｂがインクリメントカウンタであるとき、ＡＴ高確期間を開始する前は、ＡＴ高確カウンタ６９ａの値は、「０」に設定されているが、ＡＴ高確期間を開始すると、１遊技消化ごとに、「１」を加算していく。そして、ＡＴ高確カウンタ６９ａのカウント値が「１５００」に到達したときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。なお、ＡＴ高確カウンタ６９ａがデクリメントカウンタであるときは、ＡＴ高確期間の開始時にカウント値として「１５００」を設定し、１遊技消化

ごとに、「１」を減算していく。そして、カウント値が「０」になったときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。

【０２５１】

また、ＡＴ高確カウンタ６９ｂは、ＡＴ高確期間の（メダル）払出し枚数をカウントするカウンタである。ＡＴ高確カウンタ６９ｂがインクリメントカウンタであるとき、たとえば、小役Ａ１に当選し、小役０１が入賞したときは、カウント値に「８」を加算する。そして、ＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値が「３０００」に到達したときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。

なお、ＡＴ高確カウンタ６９ｂがデクリメントカウンタであるときは、ＡＴ高確期間の開始時にカウント値として「３０００」を設定し、払出しがあるごとに、その払出し数を減算していく。そして、カウント値が「０」になったときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。

【０２５２】

さらに本実施形態では、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのうち、いずれか一方がＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。たとえば、ＡＴ高確カウンタ６９ａによるカウント値が「１５００」に到達したときは、ＡＴ高確カウンタ６９ｂによるカウント値が「３０００」を超えていない場合であっても、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすと判断する。

なお、これに限らず、遊技回数と払出し枚数の双方の条件を満たしたことを条件に、ＡＴ高確期間を終了するように設定してもよい。

【０２５３】

ＡＴ高確期間は、一度、当選したときは、その後は１５００ゲーム又は３０００枚の終了条件を満たさない限り、終了しないように設定することが挙げられる。なお、その他の方法として、毎遊技、ＡＴ高確期間の終了（パンク）抽選を実行し、終了抽選に当選したときは、ＡＴ高確期間を終了するようにしてもよい。ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂがそれぞれ終了条件を満たす値までカウントしないうちにＡＴ高確期間のパンク抽選に当選したときは、その後、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウント値をクリアする。

【０２５４】

ＡＴ高確期間は、遊技者がわかるように表示してもよく、遊技者にはわからないようにしてもよい。ＡＴ高確期間中であることを表示する場合には、メイン制御基板５０による表示（点灯）制御と、サブ制御基板８０による表示制御とが挙げられる。この点については、後述する。

【０２５５】

ＡＴ高確期間であるか否かにかかわらず、非ＡＴ中は表示機能を作動させない期間であり、ＡＴ中であるときは表示機能を作動させる期間（表示機能連続作動期間）である。

したがって、ＡＴ高確期間中であっても、非ＡＴであるときは、非ＲＴ、ＲＴ１、及びＲＴ２の間を行き来することとなり、ＲＴ２に滞在し続けるものではない。

【０２５６】

ＡＴ高確フラグ６９ｃは、ＡＴ高確期間中であるときにオンとなり、非ＡＴ高確期間中であるときにはオフになるフラグである。ＡＴ高確フラグ６９ｃは、現在の遊技がＡＴ高確期間中であるか否かを判断するフラグである。

非ＡＴ高確期間においてＡＴ高確期間に当選し、ＡＴ高確期間を開始し、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂによるカウントを開始したときは、ＡＴ高確フラグ６９ｃをオンにする。そして、ＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときは、ＡＴ高確フラグ６９ｃをオフにする。

【０２５７】

ＡＴ制御手段７０は、遊技中においてＡＴに関する制御（ＡＴの抽選、ＡＴの実行等）を行うものである。

まず、ＡＴ制御手段７０は、ＡＴを実行するか否かを抽選によって決定する。本実施形態では、ＡＴ制御手段７０は、非ＡＴ高確率期間中、すなわちＡＴ当選確率が「１／３０

０」であるときは、リプレイＣ、リプレイＤ、小役Ｄ１、小役Ｄ２（いずれかのレア役）の当選となったときに、ＡＴを実行するか否かを抽選で決定する。これらのレア役の当選確率を考慮して、ＡＴ当選確率が「１／３００」となるように設定する。

【０２５８】

また、ＡＴ制御手段７０は、ＡＴ高確期間中、すなわちＡＴ当選確率が「１／３０」であるときは、上記レア役に加えて、リプレイＡ当選時、押し順ベル当選時、役の非当選時を含めてＡＴ抽選を実行し、これらの各当選確率を考慮して、ＡＴ当選確率が「１／３００」となるように設定する。

このように、ＡＴ抽選を、役抽選結果に基づいて実行する場合には、上述の役抽選手段６１による役の抽選後、当選役（当選した条件装置）を判断し、役抽選結果がＡＴ抽選対象となるときに、ＡＴ抽選を実行する。

【０２５９】

なお、ＡＴ制御手段７０によるＡＴ抽選を、役抽選手段６１による役抽選結果に基づかないように実行することも可能である。たとえば、ＡＴ高確期間であるときは、毎遊技、当選確率「１／３０」でＡＴ抽選を実行する。また、非ＡＴ高確期間であるときは、毎遊技、当選確率「１／３００」でＡＴ抽選を実行することが挙げられる。

ＡＴ抽選が役抽選結果に基づかない場合には、役抽選手段６１による役の抽選と同時に、あるいは、役抽選手段６１による役抽選前に、ＡＴ抽選を行うことも可能となる。

【０２６０】

さらに、ＡＴ抽選を、ＡＴ高確期間の抽選と同時に実行することも可能となる。たとえば、ＡＴ抽選及びＡＴ高確期間の抽選を、１つの乱数値に基づいて実行する場合、抽出した乱数値に応じて、「ＡＴ非当選、ＡＴ高確期間非当選」、「ＡＴ当選、ＡＴ高確期間非当選」、「ＡＴ非当選、ＡＴ高確期間当選」、及び「ＡＴ当選、ＡＴ高確期間当選」の４つを設けることが挙げられる。

ＡＴ当選、かつＡＴ高確期間非当選となったときは、非ＡＴ高確期間のままでＡＴが実行され、ＡＴ終了後は、非ＡＴかつ非ＡＴ高確期間となる。

また、ＡＴ非当選、かつＡＴ高確期間当選となったときは、非ＡＴのままであるが、次回遊技よりＡＴ高確期間が開始されるので、次回遊技からはＡＴ当選確率が高くなる。

【０２６１】

ＡＴ制御手段７０は、ＡＴカウンタ７０ａ、及びＡＴフラグ７０ｃを備える。

図１７では、ＡＴカウンタ７０ａの内容を具体的に説明している。本実施形態のＡＴは、払出し枚数が４８０枚を超えるまで実行することに設定されている。そして、ＡＴカウンタ７０ａは、ＡＴの終了条件を満たすか否かを判断するために、ＡＴ中のメダル枚数をカウントする。

【０２６２】

ここで、ＡＴカウンタ７０ａは、押し順正解／不正解に応じて、配当の異なる図柄の組合せが停止する押し順ベル（本実施形態では小役Ａ１～Ｂ６）に当選した場合、押し順正解であるか不正解であるかにかかわらず、当該遊技では、押し順正解時に払い出される配当数を減算するように、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値を更新する。すなわち、表示機能を作動させた遊技では、表示機能の作動に基づき遊技者が獲得できる最大数をカウント値から差し引く（デクリメントカウンタの場合）ように制御する。

【０２６３】

たとえば、ＡＴカウンタ７０ａがデクリメントカウンタである場合において、遊技開始前に、カウンタ値が「３００」であるとき、当該遊技において、小役Ａ１に当選したときは、遊技者のストップスイッチ４２の押し順（正解押し順であるか不正解押し順であるか）にかかわらず、「８（枚）」を減算し、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値を「２９２」に更新する。ここで、ＡＴカウンタ７０ａの更新タイミングは、遊技開始時（スタートスイッチ４１が操作され、条件装置が抽選された直後）、全リール３１の停止時（役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した時）、メダル払出し時等、種々設定することができる。このように、最大獲得枚数に基づく更新を行うことにより、意図しない遊技の延

長を防止することができる。
【０２６４】
なお、ＡＴカウンタ７０ａが差枚数（メダル払出し数からベット数を引いた枚数）をカウントする仕様である場合において、上記の例では、遊技直前のカウント値が「３００」であるとき、差枚数は「５」であるので、当該遊技終了時のカウント値は「２９５」に更新される。
【０２６５】
一方、ＡＴ高確期間中であるが、非ＡＴ中であるとき（表示機能が作動していないとき）は、ＡＴ高確カウンタ６９ｂは、実際に払い出された枚数を減算する。たとえば、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴ中（表示機能非作動時）において、小役Ａ１に当選し、１枚役（たとえば小役１０）が入賞したときは、ＡＴ高確カウンタ６９ｂがデクリメントカウンタであれば、カウント値を「１」だけ減算する。
【０２６６】
なお、ＡＴカウンタ７０ａは、インクリメントカウンタ、又はデクリメントカウンタのいずれであってもよい。
ＡＴカウンタ７０ａがインクリメントカウンタであるとき、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値は、ＡＴ開始前は「０」に設定される。そして、ＡＴを開始し、たとえば小役０１が入賞して８枚のメダルが払い出されたときは、ＡＴカウンタ７０ａは「０」から「８」となる。
【０２６７】
なお、ＡＴカウンタ７０ａにおける払出し枚数のカウントは、本実施形態では、押し順ベルに当選したときは、当選した押し順ベルで枚数優先を行った結果、払い出されるメダル枚数分を、常に、更新するように設定している。
たとえば、遊技開始前に、ＡＴカウンタ７０ａによるカウント値が「Ｎ」であり、当該遊技で小役Ａ１に当選したときは、その当選時に、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値を「Ｎ＋８」に更新する。
なお、ＡＴカウンタ７０ａの更新タイミングは、小役Ａ１の当選時に限らず、表示機能の作動時（正解押し順の表示時）、全リール３１の停止時、メダル払出し終了時等、種々設定することができる。
【０２６８】
また、本実施形態では、上記のようにＡＴカウンタ７０ａを更新するので、たとえば小役Ａ１当選時に、遊技者のストップスイッチ４２の操作ミスにより正解押し順でストップスイッチ４２を操作しなかった場合において、１枚役入賞時、又は役のとりこぼし時（メダル払出しなし時）であっても（正解押し順に対応する払出し枚数分の）ＡＴカウンタ７０ａを更新する。
【０２６９】
ＡＴ制御手段７０は、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値が「４８０」を超えたときは、ＡＴ終了条件を満たすと判断し、当該遊技をもってＡＴを終了する。これにより、次回遊技からは非ＡＴとなる。
ＡＴフラグ７０ｃは、ＡＴ中であるときにオンとなり、非ＡＴ中であるときにはオフになるフラグである。ＡＴフラグ７０ｃは、現在の遊技がＡＴ中であるか否かを判断するフラグである。
【０２７０】
非ＡＴにおいてＡＴに当選し、ＡＴを開始したときは、ＡＴフラグ７０ｃをオンにする。そして、ＡＴの終了条件を満たしたとき（４８０枚を超える払出し時、すなわちＡＴカウンタ６９ａのカウント値が「４８０」を超えたとき）は、ＡＴフラグ７０ｃをオフにする。
なお、ＡＴカウンタ７０ａがデクリメントカウンタであるときは、ＡＴ開始時に、カウント値として「４８０」をセットし、払出しがあるごとに払出し枚数を減算していく。そして、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値が「０」になったとき、ＡＴの終了条件を満たす

と判断する。
【０２７１】
なお、本実施形態において、ＡＴは、ＲＴ２に滞在させるように制御する。このため、たとえば非ＲＴやＲＴ１の滞在中にＡＴに当選したときは、非ＲＴやＲＴ１のままであってもＡＴを開始する場合と、ＲＴ２に移行してからＡＴを開始する場合とが挙げられる。
非ＲＴやＲＴ１のままＡＴを開始する場合には、ＡＴの開始と同時に、上記のＡＴカウンタ７０ａのカウントが開始される。また、非ＲＴにおいて特図が表示可能な遊技（小役Ａ１～Ａ６、及びＢ１～Ｂ６当選時）には、表示機能を作動させず（正解押し順を報知せず）に特図が表示されやすくする。ただし、この場合に、特図を表示させるための押し順を表示するか否か（表示機能を作動させるか否か）については任意である。
【０２７２】
また、ＲＴ１に滞在しているときは、リプレイＢ１～Ｂ６当選時に、表示機能の作動により正解押し順を表示し、ＲＴ２に移行させるようにする。ＲＴ２への移行後は、リプレイＢ１～Ｂ６当選時、押し順ベル当選時には、いずれも、表示機能の作動により正解押し順を表示し、ＲＴ２に滞在させるように制御する。
一方、ＡＴに当選した後、ＲＴ２に移行してからＡＴを開始する場合には、ＲＴ２に移行したとき（リプレイ０３又は０４の入賞時における遊技終了時）に、ＡＴカウンタ７０ａのカウントを開始する。
【０２７３】
さらにまた、本実施形態では、ＡＴ高確期間に当選し、ＡＴ高確期間を開始しても、ＲＴは、非ＡＴ高確期間と同様である。したがって、ＡＴ高確期間であっても、非ＡＴ高確期間と同様に、入賞役等に応じて、非ＲＴ、ＲＴ１、及びＲＴ２の間を移行し続ける。
また、ＡＴ高確期間及び非ＡＴ高確期間のいずれであっても、ＡＴに当選したときは、ＡＴ中はできる限りＲＴ２に滞在させるように制御する。このため、ＡＴに当選したときは、ＲＴ２に移行してからＡＴを開始するか、又はＡＴを開始してからＲＴ２に移行するように制御する。
【０２７４】
ＡＴ制御手段７０は、ＡＴフラグ７０ｃがオンである場合（押し順指示状態）において、押し順ベル（小役Ａ１～Ｃ６）当選時、又はリプレイ重複（リプレイＢ１～Ｂ６）当選時には、表示機能を作動させることにより、正解押し順を表示する。
ＡＴ中は、表示機能を作動させることにより、その表示機能に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、押し順ベル当選時に、小役０１（８枚役）を入賞させることができるので、特図が表示されたり、小役０２～２７が入賞することはなく、ＲＴ２に滞在し続けることができる。さらに、リプレイ重複当選時には、ＲＴ２に移行するか、又はＲＴ２を維持することができる。
【０２７５】
なお、ＡＴ高確期間は、本実施形態に限らず、リプレイ当選確率が高確率に設定された特有のＲＴ（ＡＴ高確期間用のＲＴ）を設けてもよい。ＡＴ高確期間に当選したときは、ＡＴ高確期間用のＲＴに移行し、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすまで、そのＲＴに滞在し続けるように制御してもよい。
このように、ＡＴ高確期間用のＲＴに滞在させる場合、ＡＴ高確期間中にＡＴに当選したときは、ＲＴを移行させることなくＡＴを開始する。
【０２７６】
さらにまた、ＡＴ高確期間中は、リプレイＢ１～Ｂ６当選時に表示機能を作動させて正解押し順を表示し、ＲＴ２から転落しないように制御してもよい。
以上のようなＡＴ高確期間中のＲＴ制御により、ＡＴ高確期間をリプレイ高確率に設定することが可能となる。
【０２７７】
図１８は、ＡＴ高確期間／非ＡＴ高確期間、ＡＴ／非ＡＴ、差枚数の変化等を説明する図である。

なお、この例では、ＡＴに当選すると直ちにＡＴが開始され、ＡＴ高確期間に当選すると直ちにＡＴ高確期間が開始される例である。また、図中、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ、ＡＴカウンタ７０ａにおいて、「○」はカウント中であることを示し、それ以外はカウントしないことを示す。

【０２７８】

図１８において、最初は、非ＡＴ高確期間、かつ非ＡＴ中である。この場合は、遊技の進行に伴って、差枚数が徐々に減少していく。

次に、図中、「Ａ」のタイミングでＡＴに当選し、ＡＴ高確期間には非当選であるとき、非ＡＴ高確期間を維持してＡＴが実行される。上述したように、ＡＴ中は、表示機能が作動状態となる。また、ＡＴ中にはＲＴはＲＴ２となる。ＡＴ中は、ＡＴカウンタ７０ａは払出し枚数をカウントするが、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは作動しない（カウントしない）。

ＡＴ中は、押し順ベル当選時に正解押し順が報知される（表示機能が作動する）ので、遊技の進行とともに差枚数が増加する。これに対し、ＡＴが終了する（図中、「Ａ’」）と、表示機能は非作動となるので、遊技の進行とともに差枚数は減少する。

【０２７９】

次に、図中、「Ｂ」のタイミングで、ＡＴに当選し、かつＡＴ高確期間に当選した例を示している。ＡＴ高確期間の開始に伴い、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、カウントを開始する。また、ＡＴの開始に伴い、ＡＴカウンタ７０ａは、カウントを開始する。

【０２８０】

ＡＴ高確期間中であっても非ＡＴ中は、表示機能が作動しないので、差枚数は、遊技の進行とともに減少していく。本実施形態のように、ＡＴ高確期間であっても非ＡＴ中であるときは、リプレイ当選確率が通常確率（たとえば、１／７．３）に設定されたＲＴに滞在しやすいので、差枚数は減少する。しかし、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴであるときに、非ＡＴ高確期間かつ非ＡＴであるときと異なるＲＴであって、リプレイ当選確率が上記通常確率よりも高く設定されたＲＴに滞在しやすいように設定すれば、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴ中の差枚数の減少を少なくすることができる。

【０２８１】

図１８の例では、ＡＴ高確期間を開始した後、２回目のＡＴ中（図中、「Ｃ」のタイミング）でＢＢ（１ＢＢ又は２ＢＢ）に当選し、ＢＢ遊技を開始した例を示している。ＡＴ中にＢＢに当選したときは、当選したＢＢが優先され、ＢＢ遊技が実行される。ＡＴ中にＢＢに当選すると、ＡＴは中断する。そして、ＢＢ遊技の終了後、中断していたＡＴが再開する。

また、ＡＴ高確期間を開始した後、３回目のＡＴが実行されている途中（図中、「Ｄ」のタイミング）で、ＡＴ高確期間の終了条件（１５００ゲーム又は３０００枚）を満たした例を示している。ＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときは、ＡＴ中であっても、ＡＴ高確期間の終了条件を満たした遊技で、ＡＴ高確期間かつＡＴが終了する。

【０２８２】

さらにまた、ＡＴに当選し、ＡＴに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させた後、ＡＴを開始するように設定する場合には、ＡＴに当選しただけではＡＴカウンタ７０ａのカウントを開始しない。この場合には、ＡＴに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、次回遊技からＡＴを開始するときに、当該次回遊技からＡＴカウンタ７０ａのカウントを開始する。

【０２８３】

さらに、ＡＴ高確期間に当選し、ＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときに、次回遊技からＡＴ高確期間を開始するときは、当該次回遊技からＡＴカウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを開始する。ただし、これに限らず、ＡＴ高確期間に当選したときは、ＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する前であってもＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを開始してもよい。

また、ＡＴ中にＢＢに当選したときは、ＢＢの当選をもってＡＴカウンタ７０ａのカウ

ントを停止する場合と、ＢＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、次回遊技からＢＢ遊技が開始されたときに、ＡＴカウンタ７０ａのカウントを停止する場合とが挙げられる。後者の場合には、ＢＢ内部中はＡＴカウンタ７０ａのカウントが継続される。

【０２８４】

なお、ＡＴ高確期間の終了条件である１５００ゲーム又は３０００枚には、ＢＢ遊技中のゲーム数や払出し枚数を含めるか否かについては種々設定できる。図１８の例では、ＢＢ遊技中においてもＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを継続しているので、ＢＢ遊技中であっても、ＡＴ高確期間中のゲーム数及び払出し枚数は更新される。

ただし、これに限らず、たとえばＡＴ高確期間中のＢＢ遊技中は、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを停止し、ＢＢ遊技中のゲーム数及び払出し枚数は、ＡＴ高確期間中のゲーム数及び払出し枚数には含めないようにしてもよい。

【０２８５】

あるいは、ＢＢ遊技中のゲーム数はＡＴ高確期間中のゲーム数に含めるが、ＢＢ遊技中の払出し枚数はＡＴ高確期間中の払出し枚数には含めないようにしてもよい。この場合には、ＡＴ高確期間のＢＢ遊技中はＡＴ高確カウンタ６９ａ（ゲーム数）のカウントは継続するが、ＡＴ高確カウンタ６９ｂ（払出し枚数）のカウントを中断する。

【０２８６】

また、これとは逆に、ＢＢ遊技中の払出し枚数はＡＴ高確期間中の払出し枚数に含めるが、ＢＢ遊技中のゲーム数はＡＴ高確期間中の払出し枚数には含めないようにしてもよい。この場合には、ＡＴ高確期間のＢＢ遊技中はＡＴ高確カウンタ６９ｂ（払出し枚数）のカウントは継続するが、ＡＴ高確カウンタ６９ａ（ゲーム数）のカウントを中断する。

さらにまた、ＡＴ高確期間中にＢＢに当選したときは、ＢＢに当選してからＢＢが入賞するまで（内部中）の遊技ではＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを継続するが、ＢＢ遊技中は、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ（又はいすれか一方）のカウントを中断してもよい。

【０２８７】

以上より、ＡＴ高確期間中にＢＢに当選したときに、ＢＢに当選した遊技でのＡＴ高確カウンタ６９ａ（ゲーム数）のカウント値、及びＡＴ高確カウンタ６９ｂ（払出し枚数）のカウント値をＣ１、ＢＢ遊技終了後におけるＡＴ高確カウンタ６９ａのカウント値、及びＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値をＣ１’としたとき、

Ｃ１’≦Ｃ１

の関係を満たすものとなる（インクリメントカウンタの場合）。

なお、ＡＴ高確カウンタ６９ａやＡＴ高確カウンタ６９ｂがデクリメントカウンタであるときは、

Ｃ１’≧Ｃ１

となる。

【０２８８】

また、ＡＴ中にＢＢに当選したときは、ＡＴカウンタ７０ａのカウントは中断する。

さらに、ＡＴ中にＢＢに当選したときは、そのＢＢ当選に基づいて、ＡＴの払出し枚数（又は遊技回数）を上乗せする抽選を行うことも可能である。さらにまた、ＡＴを中断してＢＢ遊技に移行したときは、そのＢＢ遊技においてＡＴの払出し枚数の上乗せ抽選（毎遊技一律に行う場合と、ＢＢ遊技中における当選役（たとえばレア役当選）に基づいて行う場合とが挙げられる。）を行うことも可能である。

【０２８９】

したがって、ＡＴ中にＢＢに当選したときは、ＢＢに当選した遊技でのＡＴカウンタ７０ａのカウント値Ｃ２に対し、ＢＢ遊技の終了後、ＡＴを再開したときのＡＴカウンタ７０ａのカウント値Ｃ２’とは、

Ｃ２’≧Ｃ２

の関係を満たすものとなる（インクリメントカウンタの場合）。

なお、ＡＴカウンタ７０ａがデクリメントカウントであるときは、

Ｃ２’≦Ｃ２
となる。
【０２９０】
図１９は、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ、ＡＴ高確フラグ６９ｃ、ＡＴカウンタ７０ａ、ＡＴフラグ７０ｃの制御の流れを示すフローチャート（カウンタ更新処理）である。
なお、本フローチャートによる処理は、たとえば毎遊技終了時に実行される。
また、本フローチャートの例では、ＡＴ高確カウンタ６９ａ、６９ｂ、及びＡＴカウンタ７０ａは、デクリメントカウンタであるものとする。このため、ＡＴ高確期間の開始時には、ＡＴ高確カウンタ６９ａの初期値として「１５００」が設定され、ＡＴ高確カウンタ６９ｂの初期値として「３０００」が設定される。また、ＡＴの開始時には、ＡＴカウンタ７０ａの初期値として「４８０」が設定される。
【０２９１】
まず、ステップＳ１１では、メイン制御基板５０は、ＡＴ高確期間中であるか否かを判断する。ここでの判断は、ＡＴ高確フラグ６９ｃがオンであるか否かを判断する。オンであると判断したときはステップＳ１２に進み、オンでないと判断したときはステップＳ１３に進む。
ステップＳ１２では、メイン制御基板５０は、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂの更新処理を実行する。ＡＴ高確カウンタ６９ｂは、遊技回数の消化とともに更新されるので毎遊技実行される。これに対し、ＡＴ高確カウンタ６９ｂは、小役の入賞時（メダル払出し有り時）にのみ更新される。そしてステップＳ１３に進む。
【０２９２】
ステップＳ１３では、メイン制御基板５０は、ＡＴ中であるかを判断する。ここでの判断は、ＡＴフラグ７０ｃがオンであるか否かを判断する。ＡＴフラグ７０ｃがオンであると判断したときはステップＳ１４に進み、オンでないと判断したときはステップＳ１６に進む。
ステップＳ１４では、ＢＢ（１ＢＢ又は２ＢＢ）作動中であるか否か、すなわちＢＢ遊技中であるか否かを判断する。本実施形態における図示は省略しているが、ＢＢ作動中であるときにはオンとなるＢＢフラグが設けられており、このＢＢフラグがオンであるか否かを判断する。ＢＢ作動中であると判断したときはステップＳ１６に進み、ＢＢ作動中でないと判断したときはステップＳ１５に進む。
【０２９３】
ステップＳ１５では、ＡＴカウンタ７０ａを更新する。なお、ＡＴカウンタ７０ａは、メダル払出し数を更新するカウンタであるので、当該遊技で小役が入賞していない（メダル払出しがない）ときには更新されない。そしてステップＳ１６に進む。
以上より、ＡＴ中であってもＢＢ作動中であるときには、ＡＴフラグ７０ｃは更新されない。ただし、ＡＴ中にＢＢに当選し、ＢＢ遊技に移行したときは、ＡＴは中断するが、このフローチャートの例では、ＡＴフラグ７０ｃのオン状態は維持される。
【０２９４】
ステップＳ１６では、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのうち少なくとも一方が「０」であるか否かを判断する。ここで、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのうち少なくとも一方のカウント値が「０」であるときは、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすこととなる。ステップＳ１６において少なくとも一方のカウント値が「０」であると判断したときはステップＳ１８に進み、ＡＴ高確期間の終了処理を実行する。これに対し、ステップＳ１６においていずれのカウント値も「０」でないと判断したときはステップＳ１７に進む。
【０２９５】
ステップＳ１７では、ＡＴカウンタ７０ａのカウント値が「０」であるか否かを判断する。ＡＴカウンタ７０ａのカウント値が「０」であるときはＡＴの終了条件を満たすときである。ＡＴカウンタ７０ａのカウント値が「０」であると判断したときはステップＳ１９に進み、「０」で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Ｓ１９では、ＡＴフラグ７０ｃをオフにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０２９６】

これに対し、ステップＳ１８では、ＡＴ高確フラグ６９ｃをオフにする。また、ＡＴフラグ７０ｃをオフにし、ＡＴカウンタ７０ａを「０」にする（クリアする）。なお、ステップＳ１８では記載していないが、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値のうちいずれか一方が「０」となってステップＳ１８に進んだときは、カウント値が「０」となっていない他方のカウンタのカウント値を「０」にする処理を実行する。具体的には、ステップＳ１７において、たとえばＡＴ高確カウンタ６９ａ＝「０」、ＡＴ高確カウンタ６９ｂ≠「０」となってステップＳ１８に進んだときは、ＡＴ高確カウンタ６９ｂ＝「０」の処理を実行する。

【０２９７】

図１において、外部信号送信手段７１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、ＡＴ開始、ＡＴ終了、ＢＢ遊技開始、ＢＢ遊技終了を示す信号となる。

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、ＡＴ開始、ＡＴ終了、ＢＢ遊技開始、ＢＢ遊技終了に応じて異なる値をとる番号である。

【０２９８】

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、所定の出力ポート５２から、外部信号送信手段７１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、外部集中端子板１００に入力されると、ホールコンピュータに送信される。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。

【０２９９】

制御コマンド送信手段７２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）を送信するものである。

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。

【０３００】

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のパラメーラは、たとえばＲＴ１であるときは、本実施形態では「００００００００１（Ｂ）」となる。よって、これらを結合した２バイトデータ、「００１１００１１／００００００００１」（「／」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、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。

【０３０１】

なお、ＡＴ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、ＡＴ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、押し順指示番号の取得やＲＷＭ５３への記憶は行われない。

【０３０２】

図１において、サブ制御基板８０のサブＣＰＵ８５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。

【０３０３】

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、特別遊技中やＡＴ中は、獲得枚数、及びゲーム数（残りゲーム数、実行しているゲーム数）等を画像表示する。さらに、ＡＴ中は、正解押し順を報知（画像表示）する。

なお、非ＡＴ中のときは、押し順指示番号は、「Ａ０」の情報が送信されるので、サブ制御基板８０は、非ＡＴ中のときは、正解押し順を報知することはない。ただし、押し順と無関係の条件装置、たとえばリプレイＡの当選時に、単なる演出として「左中右」と押し順を報知すること等は可能である。

【０３０４】

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Ａ１～Ａ６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Ａ１～Ａ６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。

【０３０５】

さらに、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信される押し順指示番号を受信する。ここで、押し順指示状態であるときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が送信されるが、押し順指示状態でないときは、当選した条件装置にかかわらず、送信される押し順指示番号は「Ａ０」（押し順なし）となる。そして、演出出力制御手段９１は、押し順指示状態（ＡＴ中）である場合において、押し順指示番号「Ａ０」以外を受信したときは、受信した押し順指示番号に対応する正解押し順を報知する。たとえば、ＡＴ中の遊技で小役Ａ１に当選し、押し順指示番号「Ａ７」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。

【０３０６】

また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、押し順指示状態では、サブ制御基板８０による正解押し順の報知とは別個に、押し順指示情報を表示する（表示機能の作動）。押し順指示情報の表示は、メダル表示装置中、獲得数表示ＬＥＤ３９により行う。たとえば、ＡＴ中に、上記のように小役Ａ１に当選したときは、押し順指示番号「Ａ７」に対応する押し順指示情報「＝７」を、獲得数表示ＬＥＤ３９に表示する。

【０３０７】

図２０及び図２１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マンドを送信するタイミングと、獲得数表示ＬＥＤ３９による押し順指示情報の表示（表示機能の作動（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２０及び図２１では、４つの例１～例４を示す。

図２０及び図２１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、押し順指示状態であるときは、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。
【０３０８】
　また、メイン制御基板５０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マンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、ＡＴ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、ＡＴ中であるときは、決定した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する（表示機能の作動）。
【０３０９】
　図２０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。
【０３１０】
　また、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が操作されるまでである。第３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３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３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ＡＴ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。
【０３１１】
　さらに、獲得数表示ＬＥＤ３９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。押し順指示情報の表示後における獲得数表示ＬＥＤ３９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）、「－－」等が挙げられる。
【０３１２】
　図２０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、獲得数表示ＬＥＤ３９により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。
【０３１３】
　また、図２１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。
【０３１４】
　図２１の「例４」は、メイン制御基板５０による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。
【０３１５】

図２０及び図２１では、４つの例を示したが、押し順指示情報を表示するときは、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側による押し順指示情報の表示を行った後に、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による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側による押し順指示情報の表示は、入賞判定時まで行っているが、第３リール３１停止時まででもよい。

あるいは、サブ制御基板８０側による押し順の報知は、入賞判定時まで行ってもよい。

【０３１６】

続いて、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２２は、遊技の流れ（図中、上から下に向かう流れ）と、獲得数表示ＬＥＤ３９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２２の例は、図２０の「例１」に相当するタイミングである。

【０３１７】

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、獲得数表示ＬＥＤ３９に、押し順指示情報を表示する。図２２の例では、押し順指示番号「Ａ１」（左中右）に対応する役に当選した例を示している。したがって、獲得数表示ＬＥＤ３９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。なお、本例では、小役Ｃ１当選時と仮定する。

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２２の例では、「１２３」と表示した例を示している。

【０３１８】

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の正解押し順に対応する部分を消去する。したがって、表示内容は、「－２３」となる。一方、操作された第１ストップスイッチ４２が中又は右ストップスイッチ４２であったとき、すなわち不正解押し順であったときは、その時点で、正解押し順の報知を消去する。

【０３１９】

次に、第２ストップスイッチ４２が操作されたとき、操作された第２ストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２（正解押し順）であったときは、画像表示装置２３の正解押し順に対応する部分を消去する。したがって、表示内容は、「－－３」となる。これに対し、第２ストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２（不正解押し順）であったときは、その時点で、正解押し順の報知を消去する。

第１ストップスイッチ４２が左、第２ストップスイッチ４２が中であったとき、すなわち正解押し順が確定したときは、第３（右）ストップスイッチ４２の操作に基づき、画像表示装置２３による正解押し順の報知を消去する。

【０３２０】

また、図２２の例では、獲得数表示ＬＥＤ３９による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２０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、表示を消去してもよい。ただし、この場合、画像表示装置２３による報知を中止した後に、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示を中止することが望ましい。メイン制御基板５０側による押し順指示情報の表示が行われ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。もちろん、画像表示装置２３による報知と同時に、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示を中止してもよいし、画像表示装置２３による報知よりも前に、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示を中止してもよい。

【０３２１】

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。
【０３２２】
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２９が入賞し、３枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示は、押し順指示情報の表示「＝１」から、３枚のメダルが払い出されたことを示す「０３」に変化する。なお、小役Ｃ１当選時には、常に３枚役が入賞するが、仮に、小役Ａ１等の当選時であって役の非入賞であったときは、獲得数表示ＬＥＤ３９の表示は、押し順指示情報の表示「＝１」から、「００」に変化する（「＊＊」にしてもよい。）。なお、押し順指示情報の表示「＝１」から、メダル払出し枚数「０３」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）→「０３」と表示してもよい。
【０３２３】
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）→「０３」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、メダルを投入してメダルがベットされると、獲得数表示ＬＥＤ３９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。）。
【０３２４】
＜第２実施形態＞
続いて、第２実施形態について説明する。
上記のように、本願発明では、上述したように、ＡＴ高確期間の抽選とＡＴ抽選とを実行するが、両者の抽選は、別々に実行してもよく、１つの抽選で双方の抽選を行ってもよい。
たとえば前者の場合には、ＡＴ高確期間の抽選とＡＴ抽選とを異なる乱数値を用いて行う方法が挙げられる。この場合、２つの乱数値の取得は、同一タイミングで行ってもよく、異なるタイミングで行ってもよい。さらに、異なるタイミングで行う場合には、いずれを先に行ってもよい。
【０３２５】
一方、後者の場合には、１つの乱数値を取得して、その乱数値に基づいて、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行する。たとえば取得した乱数値が第１の範囲に属するときは、ＡＴ高確期間の当選かつＡＴの当選となり、第２の範囲に属するときは、ＡＴ高確期間の当選かつＡＴの非当選に設定する。さらに、第３の範囲に属するときは、ＡＴ高確期間の非当選かつＡＴの当選となり、第４の範囲に属するときは、ＡＴ高確期間の非当選かつＡＴの非当選となるように設定することが挙げられる。
【０３２６】
さらにまた、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選と、役抽選手段６１による役（条件装置）の抽選とを別個に行う方法と、同時に行う方法とが挙げられる。
ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選と、役抽選とを同時に行う場合には、１つの乱数値を取得した後、その乱数値が属する範囲に応じて、ＡＴ高確期間及びＡＴの当否を決定し、かつ当選役（条件装置）を決定することが挙げられる。
また、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選と、役抽選とを別個に行う場合には、双方を同一タイミングで行う場合（たとえば、スタートスイッチ４１が操作された瞬間）に行う場合と、異なるタイミングで行う場合とが挙げられる。
【０３２７】
さらに、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選と、役抽選とを異なるタイミングで行う場合には、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行した後、役抽選を実行すれば、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選は、役抽選とは無関係に行われること（当選役に基づかずにＡＴ高確期間及びＡＴの抽選が実行されていること）を明確にすることができる。ただし、これに限らず、役

抽選の後、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行してもよいのはもちろんである。
さらにまた、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選と、役抽選とを関連付けて行うことも可能である。たとえば、ＡＴ高確期間の抽選については、当選役のうち、いわゆるレア役に当選したことを条件として実行することが挙げられる。

【０３２８】

図２３は、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５（実際には、ＭＰＵ）に設けられた内蔵レジスタである乱数ソフトラッチレジスタ（ＲＤＳＬ）を示す図である。
また、以下の説明において、１６ビット乱数発生回路として、１６ビット乱数ＲＬ０と、ＲＬ１とを有するものとする。
図２３において、アドレス「ＦＥ７４（Ｈ）」の「ＲＤＳＬ」は、Ｄ０～Ｄ７ビットからなり、乱数値をレジスタに取り込むか否かを定めるデータである。
特に第２実施形態では、ＲＤＳＬのうち、Ｄ０ビットである「ＲＬ０ＳＬ」は、１６ビット乱数ＲＬ０の乱数値（１６ビット分）を、後述する「ＲＬ０ＳＶ（ＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタ）」に取り込むためのビットに定められている。

【０３２９】

また、Ｄ１ビットである「ＲＬ１ＳＬ」は、１６ビット乱数ＲＬ１の乱数値（１６ビット分）を、後述する「ＲＬ１ＳＶ（ＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタ）」に取り込むためのビットに定められている。
なお、その他のＤ３～Ｄ７ビットについても、それぞれ所定の乱数値を取り込むためのビットに定められているが、本実施形態では説明を省略する。

【０３３０】

そして、たとえば、スタートスイッチ４１の操作に基づいて１６ビット乱数を用いて、２つの抽選を行う場合には、アドレス「ＦＥ７４（Ｈ）」に、「００００００１１（Ｂ）」を書き込む。
Ｄ０ビットに「１」が書き込まれた瞬間に、１６ビット乱数ＲＬ０の乱数値（１６ビット分）を、「ＲＬ０ＳＶ（ＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタ）」に取り込む処理が行われる。
すなわち、１６ビット乱数ＲＬ０の乱数値のうち、下位８ビットがアドレス「ＦＥ７６（Ｈ）」に取り込まれ、上位８ビットがアドレス「ＦＥ７７（Ｈ）」に取り込まれる。

【０３３１】

同様に、Ｄ１ビットに「１」が書き込まれた瞬間に、１６ビット乱数ＲＬ１の乱数値（１６ビット分）を、「ＲＬ１ＳＶ（ＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタ）」に取り込む処理が行われる。
すなわち、１６ビット乱数ＲＬ１の乱数値のうち、下位８ビットがアドレス「ＦＥ７８（Ｈ）」に取り込まれ、上位８ビットがアドレス「ＦＥ７９（Ｈ）」に取り込まれる。
このようにして、スタートスイッチ４１が操作された瞬間の同一タイミングであっても、異なる乱数発生回路（１６ビット乱数ＲＬ０及びＲＬ１）から乱数値を取得するため、異なる乱数値を取得することができる。
たとえば、アドレス「ＦＥ７６」及び「ＦＥ７７」に格納された１６ビット乱数値を用いてＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行し、アドレス「ＦＥ７８」及び「ＦＥ７９」に格納された１６ビット乱数値を用いて役（条件装置）の抽選を実行することができる。

【０３３２】

以上は、２つの乱数発生回路から２つの乱数値を取り込む例を示しているが、アドレス「ＦＥ７４（Ｈ）」に、「０００００１１１（Ｂ）」を書き込むことにより、３つの乱数発生回路から３つの乱数値を、それぞれ所定のレジスタに取り込むことができる。
これにより、たとえば、ＡＴ高確期間の抽選（第１の乱数値）、ＡＴ抽選（第２の乱数）、役（条件装置）抽選（第３の乱数値）とを、同時に行うことも可能となる。
なお、各アドレスに格納された乱数値をそのまま使用して抽選を実行してもよいが、その乱数値を加工する演算処理（所定の定数を加算すること、又は別の乱数値を加算すること等）により得られた値を用いることも可能である。

【０３３３】
なお、たとえば１６ビット乱数ＲＬ０の乱数値（１つの乱数値）によって、ＡＴ高確期間の抽選及びＡＴ抽選を実行する場合、１つの抽選テーブルを用いて両者の抽選を実行する場合と、異なる抽選テーブルを用いて両者の抽選を実行する場合とが挙げられる。
前者の場合、１つの抽選テーブルにおいて、ＡＴ高確期間の当選となる置数範囲、及びＡＴ当選となる置数範囲を設定しておき、両者が重複する置数範囲を設ければ、ＡＴ高確期間の当選かつＡＴ当選となる場合を設けることができる。
また、後者の場合、１つの抽選テーブルは、ＡＴ高確期間の抽選用の抽選テーブルであり、ＡＴ高確期間の当選となる置数範囲が定められている。また、他の１つの抽選テーブルは、ＡＴ抽選用の抽選テーブルであり、ＡＴ当選となる置数範囲が定められている。
【０３３４】
さらに、１６ビット乱数ＲＬ１の乱数値によって、役の抽選を実行する場合、ＡＴ高確期間の抽選やＡＴ抽選を実行するときと同一の抽選テーブルを用いる場合と、異なる抽選テーブルを用いる場合とが挙げられる。
前者の場合、ＡＴ高確期間及び／又はＡＴ抽選用の抽選テーブルにおいて、各条件装置の当選となる置数範囲を定める。
後者の場合、役抽選用の抽選テーブルにおいて、各条件装置の当選となる置数範囲を定める。
【０３３５】
図２４は、第２実施形態におけるＡＴ高確抽選、ＡＴ抽選、役抽選の流れを示すフローチャートである。
まず、ステップＳ３１では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。本実施形態では、スタートスイッチ４１の操作を契機として上記抽選を行う。なお、役抽選についてはスタートスイッチ４１の操作を契機として抽選を行うが、ＡＴ高確抽選及びＡＴ抽選については、他の操作スイッチ、たとえば第３ストップスイッチ４２操作時等を契機として抽選を実行することも可能である。
【０３３６】
ステップＳ３１においてスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ３２に進む。ステップＳ３２では、内蔵乱数を乱数値レジスタに取り込む。図２３の例では、乱数ソフトラッチレジスタ（ＲＤＳＬ）に「００００００１１（Ｂ）」を書き込み、この瞬間に、１６ビット乱数ＲＬ０の乱数値がＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタ（ＲＬ０ＳＶ；ＦＥ７６（Ｈ）及びＦＥ７７（Ｈ））に取り込まれるとともに、１６ビット乱数ＲＬ１の乱数値がＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタ（ＲＬ１ＳＶ；ＦＥ７８（Ｈ）及びＦＥ７９（Ｈ））に取り込まれる。
【０３３７】
次のステップＳ３３では、ブロッカ４５をオフにし、メダル投入口４３からのメダルの投入を禁止とする。遊技中はメダル投入を禁止するためである。次にステップＳ３４に進み、ＡＴ高確制御手段６９及びＡＴ制御手段７０は、それぞれ、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行する。たとえば、ＲＬ０ソフトラッチ乱数値レジスタ（ＲＬ０ＳＶ）に格納された１６ビット乱数値を用いて、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選を実行する。次にステップＳ３５に進み、役抽選手段６１は、ＲＬ１ソフトラッチ乱数値レジスタ（ＲＬ１ＳＶ）に格納された１６ビット乱数値を用いて、役の抽選を実行する。そしてフローチャートによる処理を終了する。
なお、フローチャートでは図示を省略しているが、ＡＴ高確期間及びＡＴの抽選結果、並びに当選役の情報は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶される。
【０３３８】
＜第３実施形態＞
第３実施形態は、試験信号及び外部信号（外端）の出力に関する。
図２５は、第３実施形態を説明する図であり、ＡＴ高確期間中の試験信号、及びＡＴ中の外部信号を示す図である。

外部信号は、上述したように、外部信号送信手段７１によって（出力ポート５２のうち所定のポートを介して）外部集中端子板１００に送信される。ここで、外部信号の１つは、ＡＴ中であることを示す信号（ＡＴ信号）である。ＡＴ信号は、ＡＴの開始に基づき送信を開始し、ＡＴの終了に基づき送信を終了するものである。

ここで、たとえばＡＴに当選した遊技の次回遊技からＡＴを開始するものであるときは、次回遊技からＡＴ信号を送信する。

【０３３９】

また、ＡＴに対応する図柄の組合せが設けられており、ＡＴに当選しただけではＡＴを開始せず、ＡＴ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条件としてＡＴを開始する場合には、ＡＴ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条件としてＡＴ信号の送信を開始する。

さらにまた、ＡＴに対応するＲＴとしてＲＴ２（リプレイ高確率状態）が設けられており、ＡＴに当選しただけではＡＴを開始せず、ＡＴに対応するＲＴ２に移行したことを条件としてＡＴを開始する場合には、ＲＴ２移行後に、ＡＴ信号の送信を開始する。

なお、ＡＴに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したこと、かつＲＴ２に移行したことを条件としてＡＴを開始する場合には、これらの条件を満たされたときにＡＴ信号の送信を開始する。

【０３４０】

また、上述した外部信号の他に、試験信号を送信する場合がある。出力ポート５２には、試験信号送信用の出力ポートが設けられている。

ここで、「試験信号」とは、スロットマシン１０と試験機とを接続し、スロットマシン１０から試験機に対して送信することで、スロットマシン１０が「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」に則って設計されているかを確認するために用いられる信号である。ここで、スロットマシン１０と試験機との接続は、直接接続されるものだけでなく、中継するためのインターフェイスボードを介して接続してもよい。

なお、試験信号を送信するための出力ポートは、スロットマシン１０の工場出荷時（ホールへの設置値）には、取り外される。

【０３４１】

また、試験信号は、ＲＷＭ５３に設けられた「作動状態フラグ」の値を、試験信号送信用の出力ポートから送信する。作動状態フラグは、たとえば１ＢＢ、２ＢＢ（場合によってはリプレイを含む）等が作動しているか否かを判断するためのフラグである。具体的には、たとえば８ビットからなる１バイトデータであり、１ＢＢ作動中であるときは、１ＢＢに対応するビットが「１」となる。

そして、作動状態フラグの特定ビットにＡＴ高確期間の有無を判断する特定ビットを設定し、ＡＴ高確期間となったときは、作動状態フラグの前記特定ビットを「１」にする。

【０３４２】

なお、遊技を進行する情報処理として、１遊技あたり１回行うメイン処理（メインループともいう。）が設けられている。メイン処理では、投入されたメダルの検知や、全リール３１が停止した後の入賞処理等が行われる処理である。

さらに、このメイン処理中に、メイン処理を一旦抜けて、割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する。そして、割込み処理では、入力ポート５１を検知する処理や、上述の外部信号、試験信号の送信処理を行い、その処理の実行後、再度、メイン処理に戻る処理を定期的に行っている。その割込み時間の間隔は、本実施形態では２．２３５ｍｓである。すなわち、２．２３５ｍｓ間隔の割込み処理ごとに、外部信号や試験信号を送信する。

【０３４３】

第３実施形態において、試験信号として送信されるのは、ＡＴ高確信号である。ＡＴ高確信号は、ＡＴ高確期間中に送信される信号である。たとえば図１８中、「Ｂ」から「Ｄ」の間の期間は、ＡＴ高確信号が試験信号として試験機に送信する。

ＡＴ高確信号の送信は、ＡＴ高確期間がＡＴ高確期間の当選の次回遊技から開始されるときは、ＡＴ高確期間の当選遊技の次回遊技から送信する。

これに対し、ＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せを有し、ＡＴ高確期間に当選した後、ＡＴ高確期間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条件としてＡＴ高確期間を開始する場合（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを開始する場合）には、ＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せが停止して、ＡＴ高確期間を開始してから、ＡＴ高確信号を試験信号として送信する。

【０３４４】

なお、ＡＴ高確期間中にＡＴ高確信号を試験信号として送信する場合、外部（特に、遊技者）にわからないようにする方法と、外部にわかるようにする方法とが挙げられる。

外部にわからないようにＡＴ高確信号を送信する場合には、スロットマシン１０側やデータカウンタ側で特に表示を行う必要はない。

これに対し、ＡＴ高確信号の送信中であることを外部に知らせる場合には、スロットマシン１０側に設けたランプ等やデータカウンタで表示することが挙げられる。たとえば、スロットマシン１０側に設けたランプ等によってＡＴ高確信号の送信中であることを外部に知らせる場合には、それが、ＡＴ高確期間中であることを外部に知らせることと同様の意味を持つものとなる。

【０３４５】

＜第４実施形態＞

第４実施形態では、ＡＴ高確期間中かつＡＴ中にＢＢに当選し、ＢＢ遊技に移行する場合において、ＢＢ遊技の終了時に、ＡＴ高確期間の終了条件である１５００ゲーム又は３０００枚近くとなったとき、又はＡＴ高確期間の終了条件である１５００ゲーム又は３０００枚に到達しているときは、特定演出を出力可能とするものである。

すなわち、特定演出は、ＡＴ高確期間の終了が近づいていること、又はＡＴ高確期間（かつＡＴ）が終了することを遊技者に知らせる演出となる。

【０３４６】

図２６及び図２７は、第４実施形態を説明するタイムチャートである。

第４実施形態では、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウント値にそれぞれ所定の閾値を設けておき、ＢＢ遊技の終了時にＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウント値を判断し、少なくとも一方のＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９が、所定の閾値に到達しているときは、特定演出を出力することに決定する。

なお、「特定演出」は、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ３９等の点灯制御でもよく、サブ制御基板８０による画像表示装置２３の画像表示演出でもよく、あるいは、これら両者による演出でもよい。

【０３４７】

特定演出は、ＡＴ高確期間の終了が近づいたこと又はＡＴ高確期間が終了することを遊技者に知らせる演出であるから、ＡＴ中にＢＢに当選し、ＢＢ遊技に移行したとしても、そのことのみで特定演出が出力されることはない。

また、ＡＴ高確期間中であっても、非ＡＴ中であるときは、ＢＢに当選し、ＢＢ遊技に移行したとしても、ＢＢ遊技の終了時に特定演出が出力されることはない。

本実施形態では、ＡＴ高確期間中かつＡＴ中にＢＢに当選し（ＢＢ当選によりＡＴを中断し）、ＢＢ遊技に移行し、そのＢＢ遊技の終了時に、所定の閾値に到達しているときは、特定演出を出力する。

【０３４８】

本実施形態では、「所定の閾値」は、以下のように設定されている。

ＡＴ高確カウンタ６９ａ：１４５０ゲーム

ＡＴ高確カウンタ６９ｂ：２８００枚

また、特定演出の出力タイミングとしては、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂが所定の閾値に到達した時点（ＢＢ遊技中において所定の閾値に到達した遊技）でもよく、所定の閾値に到達した時点からＢＢ遊技の終了時までの間の任意の期間でもよい。

なお、上述した所定の閾値の値は、一例であり、これに限定されるものではない。

【０３４９】

図２６の例１では、「Ｎ」回目のＢＢ遊技、及び「Ｎ＋１」回目のＢＢ遊技では、ＡＴ高確期間中かつ所定の閾値に到達という条件を満たしていないので、ＢＢ遊技の終了時に特定演出は出力されない。一方、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技では、その途中で特定演出の出力条件を満たしたので、その時点から、そのＢＢ遊技の終了時までの任意の間において、特定演出を出力する例を示している。さらに、ＢＢ遊技の終了後は、ＡＴ高確期間かつ、ＡＴ（中断していたＡＴの再開）となる。その後、ＡＴ高確期間の方がＡＴより先に終了するときは、次回遊技から、非ＡＴ高確期間かつ非ＡＴとなる（図２６の例）。これに対し、ＡＴ高確期間よりもＡＴの方が先に終了するときは、次回遊技から、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴとなる。

【０３５０】

図２７の例２は、ＡＴ高確期間中にＢＢに当選し、ＢＢ遊技の終了時前に、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値がＡＴ高確期間の終了条件を満たす値に到達する例である。ＢＢ遊技中にＡＴ高確期間の１５００ゲーム又は３０００枚を満たしたときは、ＢＢ遊技の終了後は、非ＡＴ高確期間かつ非ＡＴとなる。この場合、ＢＢ遊技の終了後、中断したＡＴは再開されない。

そして、このような場合には、ＢＢ遊技の終了時に、第２特定演出（エンディング演出；遊技者に有利な状態が終了することを示す演出）を出力する。この第２特定演出により、中断したＡＴが再開されないことを遊技者に知らせるものとなる。

【０３５１】

さらにまた、ＡＴ高確期間の終了条件（払出し枚数）が３０００枚であり、ＡＴの終了条件が４８０枚であるときは、ＡＴ高確期間中にＡＴは最高で６回実行される可能性がある。そして、たとえば、ＡＴ高確期間中に６回目のＡＴが実行されたときは、そのＡＴの終了時に、第３の特定演出（エンディング演出）を出力することも可能である（図示せず）。この場合には、ＢＢ遊技の終了時ではなく、ＡＴ終了時にエンディング演出を出力する。

【０３５２】

なお、ＡＴを中断して１ＢＢ遊技を開始した場合において、１ＢＢ遊技が、第１実施形態のように、小役Ｅ（条件装置番号「３０」）が毎遊技当選する遊技であって、表示機能を作動させない遊技であるときは、ＡＴカウンタ６９ａが更新されることはない。

これに対し、１ＢＢ遊技中であっても押し順ベルを抽選し、押し順ベルに当選したときに表示機能を作動させるものであるときは、ＡＴカウンタ６９ａを更新するように設定することも可能である。

【０３５３】

また、図２６及び図２７において、「Ｎ＋１」回目のＢＢ遊技と、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技とで、途中から演出内容を異ならせる場合と、最初から演出内容を異ならせる場合とが挙げられる。

「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の演出内容を途中から異ならせる場合には、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値が所定の閾値に到達する前は、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の演出内容を、「Ｎ＋１」回目のＢＢ遊技の演出内容と共通にする。そして、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値が所定の閾値に到達したときは、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の演出内容を、「Ｎ＋１」回目のＢＢ遊技の演出内容と異なるようにする。

【０３５４】

また、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の演出内容を最初から異ならせる場合には、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の開始時に、ＢＢ遊技で獲得できるメダルの平均値に基づいて、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の終了時に所定の閾値に到達するか否かを推測する。そして、所定の閾値に到達すると判断したときは、「Ｎ＋２」回目のＢＢ遊技の演出内容を、最初から、「Ｎ＋１」回目のＢＢ遊技の演出内容と異ならせる。

さらにまた、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値が所定の閾値に到達した後、ＢＢに当選する場合がある。この場合には、そのＢＢ遊技の開始時から、特殊な演出を出力することも可能である。

【０３５５】
＜第５実施形態＞
図２８は、第５実施形態を説明する図である。
第５実施形態は、特別役（１ＢＢ又は２ＢＢ）の当選期待を煽る演出であって複数回（たとえば、３～５遊技程度）の遊技にわたる連続演出を出力可能としたものである。
たとえば、条件装置が第１実施形態と同様である場合には、リプレイＤの単独当選時（ＢＢ非当選時）の３０％の確率で連続演出が出力されるように設定し、「１ＢＢ＋リプレイＤ」の当選であるときは、５０％の確率で連続演出が出力されるように設定することが挙げられる。
このように、特別役に当選したときは常に連続演出が出力されるわけではない。一方、特別役に当選していないときには常に連続演出が出力されないわけでもない。
そして、このような連続演出の終了時（連続演出の最終ゲーム）では、特別役に当選しているか否かの確定演出を出力することが一般的である。
【０３５６】
したがって、特別役に当選後、連続演出が出力されるときは、遊技者は、連続演出を見つつ遊技を継続し、連続演出の最中に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能に目押しを行うことは、あまりない。したがって、特別役に当選し、連続演出が出力された場合において、連続演出の終了時の確定演出が出力されるまでは、特別役の内部中になっていることが一般的である。このため、連続演出を出力すると、その連続演出の遊技回数だけ、特別役内部中の遊技を実行することとなる。
これに対し、ＡＴ高確期間中は、遊技回数の上限値が１５００ゲームに定められているので、ＡＴ高確期間中に特別役に当選したときは、連続演出は出力しないか、又は出力機会を少なくすることで、ＢＢに当選したときは速やかにＢＢを入賞させた方が、ＡＴ高確期間の遊技回数の消費を少なくすることができる。
【０３５７】
そこで、第５実施形態では、ＡＴ高確期間と非ＡＴ高確期間とで、特別役に当選したときに、連続演出の出現率が異なるように設定した。
たとえば、非ＡＴ高確期間中に特別役に当選したときに、連続演出を出力した後に特別役の当選を報知する割合をｘ１とし、
ＡＴ高確期間中に特別役に当選したときに、連続演出を出力した後に特別役の当選を報知する割合をｘ２としたとき、
ｘ１＞０、ｘ２≧０、かつ、ｘ１＞ｘ２
に設定する。
【０３５８】
図２８の例では、「ｘ１＝５０％」、「ｘ２＝３％」に設定されている。
さらに、ＡＴ高確期間中に特別役に当選し、連続演出を出力することなく特別役に当選した遊技、又は特別役に当選した遊技の次回遊技の開始時まで（スタートスイッチ４１の操作時まで。ベットスイッチ４０の操作後を含む。）に特別役の当選を報知する割合（即報知の割合）をｘ３としたとき、
ｘ３＞ｘ２
に設定した。
【０３５９】
このように設定すれば、連続演出の出現割合を必要以上に制限することなく、ＡＴ高確期間中においては、特別役に当選した後に連続演出を介して特別役の当選報知を行うよりも、特別役に当選したときは速やかに特別役の当選報知を行う（いち早く特別役を入賞させる）ことで、ＡＴ高確期間中の遊技回数の消費を少なくすることができる。
【０３６０】
また、連続演出の出現割合を、設定値に応じて異ならせることも可能である。具体的には、たとえば設定値が「１」であるときは、「ｘ１＝５０％」、「ｘ２＝３％」に設定し、設定値が「６」であるときは、「ｘ１＝７５％」、「ｘ２＝１０％」に設定することが

挙げられる。このようにすれば、遊技者は、連続演出の発生頻度から設定値を推測することが可能となるので、スロットマシン１０の稼働率向上を期待することができる。

【０３６１】

＜第６実施形態＞

第６実施形態は、ＡＴ高確期間と非ＡＴ高確率期間とで、リーチ目の出現頻度を異ならせるものである。

図２９は、第６実施形態を説明する図である。

まず、リーチ目とは、特別役に当選したときから特別役が入賞するまでの期間（特別役内部中）において、特別役に当選していないときには出現しない特有の停止出目をいう。

なお、一般的に、リーチ目とは、特別役内部中であることを条件に停止可能となる停止出目であるが、たとえば、特別役非内部中であっても低確率で出現するチャンス目を含めてもよい。

【０３６２】

たとえば、特別役非当選時には、有効ライン上に、「リプレイ」－「リプレイ」－「ベル」を停止可能とするが、「リプレイ」－「リプレイ」－「スイカ」（リーチ目）は停止しないように制御する。

これに対し、特別役内部中となったときは、有効ライン上に、「リプレイ」－「リプレイ」－「スイカ」（リーチ目）を停止可能とする。

なお、リーチ目は、当該遊技で役の非当選時に出現する停止出目としたが、小役又はリプレイの当選時に、入賞態様として出現するようにしてもよい。本実施形態では、有効ラインは１ラインであるが、たとえば有効ラインを５ラインとしたとき、小役又はリプレイの当選時に、特定の有効ラインに図柄の組合せが停止したものをリーチ目に設定することが挙げられる。

【０３６３】

また、第６実施形態において、役抽選手段６１は、高確率契機役の抽選を含めて役の抽選を行う。そして、役抽選手段６１において高確率契機役に当選し、高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止すると、ＡＴ高確期間を開始する。

すなわち、第６実施形態では、ＡＴ高確制御手段６９がＡＴ高確期間を開始するか否かの抽選を行うのではなく、役抽選手段６１がＡＴ高確期間を開始するか否かの抽選を行うこととなる。ただし、ＡＴ高確制御手段６９は、ＡＴ高確期間中の遊技回数や払出し枚数のカウント等を制御することは、他の実施形態と同様である。

【０３６４】

なお、ＡＴ高確期間は、高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止した遊技の次回遊技から開始されるのではなく、高確率契機役に当選した遊技の次回遊技から開始されるようにしてもよい。

また、高確率契機役に対応する図柄の組合せの各図柄を「ＰＢ＝１」とし、高確率契機役に当選した遊技で常に停止するものでよい。あるいは、高確率契機役に対応する図柄の組合せの少なくとも１図柄を「ＰＢ≠１」とし、高確率契機役に対応する図柄の組合せが表示されるように目押しを行わせるものであってもよい。

【０３６５】

ＡＴ高確期間を役物の１つ（高確率契機役）としたとき、役物非作動時（非ＡＴ高確期間）と、役物作動時（ＡＴ高確期間）とでは、リール３１の停止制御を変更することが可能となる。

このことは、たとえばＢＢ非作動時（通常遊技中）とＢＢ作動時（ＢＢ遊技中）とで、リール３１の停止制御を異ならせることができることに基づくものである。

そこで、ＡＴ高確期間では、非ＡＴ高確期間に対し、特別役に当選したとき（特別役内部中）に、リーチ目の出現割合を高く設定する。

【０３６６】

たとえば、上記のように、「リプレイ」－「リプレイ」－「スイカ」をリーチ目に設定したとする。そして、左及び中リール３１の停止時に、「リプレイ」－「リプレイ」－「

回転中」という停止形になったと仮定する。
この場合、非ＡＴ高確期間中の特別役内部中では、右ストップスイッチ４２が操作されたときに、右リール３１の「スイカ」図柄が有効ラインから２図柄以内にあるときに、「スイカ」を有効ラインに停止させ、リーチ目を出現させる。
これに対し、ＡＴ高確期間中の特別役内部中では、右ストップスイッチ４２が操作されたときに、右リール３１の「スイカ」図柄が有効ラインから４図柄以内にあるときに、「スイカ」を有効ラインに停止させ、リーチ目を出現させる。
【０３６７】
これにより、非ＡＴ高確期間中とＡＴ高確期間中とで、リーチ目の出現割合を２倍に設定することができる。
その他、リーチ目の図柄の引込み率を変更したり、特定の範囲の図柄が有効ラインにあるときにだけ対象図柄を有効ラインに停止させる等して、リーチ目の出現割合を種々変更することができる。
【０３６８】
以上のようにして、ＡＴ高確期間中において特別役内部中でのリーチ目の出現割合をｘ１、非ＡＴ高確期間中において特別役内部中でのリーチ目の出現割合をｘ２としたとき、
ｘ１≧ｘ２
に設定する。
ＡＴ高確期間では、特別役に当選し、特別役内部中となったときであっても、１５００ゲームの遊技回数はカウントされ続ける。このため、ＡＴ高確期間中に特別役に当選したときは、リーチ目の出現割合を高くして、いち早く遊技者に特別役の当選を気づかせるようにしたものである。
図２９の例では、非ＡＴ高確期間中のリーチ目の出現率は３０％に設定されており、ＡＴ高確期間中のリーチ目の出現率は６０％に設定されている例を示している。
【０３６９】
＜第７実施形態＞
図３０及び図３１は、第７実施形態を説明する図である。
図３０は、ＡＴ高確期間の当選、ＡＴ高確期間中、ＡＴ高確期間の内部中、ＡＴの当選、ＡＴ中との関係を示すタイムチャートである。
第７実施形態では、第６実施形態と同様に、役抽選手段６１は、高確率契機役の抽選を行う。そして、高確率契機役に当選すると、ＡＴ高確期間の内部中となる。
【０３７０】
さらに、ＡＴ高確期間の内部中において、ＡＴに当選すると、高確率契機役に対応する図柄の組合せを表示可能とする。高確率契機役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、ＡＴ高確期間の内部中を終了するとともに、ＡＴ高確期間かつＡＴを開始する。高確率契機役に対応する図柄の組合せは、正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに限り有効ラインに停止可能とする。
第７実施形態では、高確率契機役に対応する図柄の組合せとしては、「青７／赤７／白ＢＡＲ／黒ＢＡＲ」－「青７／赤７／白ＢＡＲ／黒ＢＡＲ」－「青７／赤７／白ＢＡＲ／黒ＢＡＲ」のうち、全リール３１で同一図柄となる４つの図柄の組合せを除く６０通り設けられている。さらに、各図柄の組合せには、その図柄の組合せが停止可能となる１つの押し順が設定されている。
【０３７１】
たとえば、「青７」－「赤７」－「青７」からなる図柄の組合せであって、「右左中」の押し順で有効ラインに停止可能な図柄の組合せを有する高確率契機役に当選したとする。
この高確率契機役の当選に伴い、ＡＴカウンタ６９ａ及び６９ｂはカウントを開始する。したがって、高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止する前（高確率契機役の内部中）であっても、ＡＴ高確期間が開始する。ただし、この状態では未だ非ＡＴ中である。
そして、ＡＴに当選すると、当選した高確率契機役に対応する図柄の組合せ及び正解押

し順を、画像表示装置２３を使用して画像表示する。

【０３７２】

当選した高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止表示すると、次回遊技より、ＡＴを開始する。

開始したＡＴの終了条件については、種々設定することができる。たとえば、第１実施形態と同様に、払出し枚数が４８０枚に到達するまで継続してもよい。あるいは、毎遊技、転落抽選を行い、この転落抽選に当選するまでは、ＡＴを継続してもよい。

そして、第７実施形態では、ＡＴが終了すると、同時に、ＡＴ高確期間も終了する。したがって、ＡＴ終了かつＡＴ高確期間の終了となる。これにより、次回遊技では、通常遊技（非ＡＴ高確期間、かつ非ＡＴ）となる。

【０３７３】

第７実施形態では、高確率契機役の当選に伴ってＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂを作動させるので、高確率契機役の当選後、ＡＴを開始するまでの間、ＡＴ高確カウンタ６９ａのカウント値（ゲーム数）は毎遊技更新されるが、ＡＴ高確カウンタ６９ｂ（払出し枚数）のカウント値については、できる限り更新されないようにしたい。

そこで、高確率契機役に当選した後、ＡＴ開始前は、小役Ａ１～Ｂ６当選時に、個数優先のみを行うように制御する。小役Ａ１～Ｂ６当選時に個数優先制御を行えば、ＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値の進行を抑制することができる。

したがって、図３１に示すように、非ＡＴ高確期間かつ非ＡＴでは、個数・枚数優先を実行する。また、ＡＴ高確期間かつ非ＡＴ中は、個数優先を実行し（枚数優先を実行せず）、ＡＴ高確期間かつＡＴ中は、個数・枚数優先を実行する。

【０３７４】

なお、高確率契機役のように、ＡＴ高確期間を実行する図柄の組合せを有するとき、ＡＴ高確期間に当選したが、ＡＴ高確期間を実行する図柄の組合せが停止するまでの間は、ＡＴ高確期間に当選する前、あるいはＡＴ高確期間を実行する図柄の組合せが停止した後の遊技に対して、リール３１の停止制御を異ならせることができる。高確率契機役の内部中となり、高確率契機役の非内部中と遊技状態が異なるためである。たとえば、ＢＢ非内部中にはリーチ目を出現させないが、ＢＢ内部中になるとリーチ目を出現可能にリール３１を停止制御することと同じである。

そこで、高確率契機役に当選したが、高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止するまでの間（高確率契機役の内部中）は、個数・枚数優先制御を行わず、個数優先制御を行うようにした。

【０３７５】

ここで、小役Ａ１～Ｂ６当選時の個数・枚数優先は、上述の図９及び図１０に示した内容と同一である。

これに対し、個数優先のみを行う場合、たとえば、図９において、小役Ａ１当選時に、左第一停止時、すなわち押し順正解時であっても、小役１０、小役１１、小役１８、又は小役１９のいずれかを入賞させるように制御し、これらの小役を入賞させることができないときは、特図を表示させるように制御する。したがって、個数優先のみを行う場合には、小役Ａ１当選時に、押し順正解時であっても、１枚役の入賞又は特図表示（とりこぼし）となる。

なお、小役Ｃ１～Ｃ６当選時には、第１実施形態で説明したように個数・枚数優先は適用されないので、第７実施形態においても、第１実施形態と同様の停止制御となる。

【０３７６】

また、個数優先のみの遊技期間を設けるとともに、たとえば枚数優先のみを行う遊技期間を設けてもよい。図３１に示すように、特別役に当選した後、特別遊技に移行するまでの期間（特別役内部中）を、枚数優先のみを行う遊技期間に設定することが挙げられる。

枚数優先のみを行うときは、個数優先のみを行うときとは、逆の停止制御となる。たとえば、上述した図９において、小役Ａ１当選時は、いかなる押し順であっても、小役０１を入賞させるように制御する。

【０３７７】
＜第８実施形態＞
第８実施形態は、ＡＴ高確期間の終了が近づいたときに、ＲＴを移行させ、ＡＴ高確期間が終了しても、移行先のＲＴに、一定期間滞在させるように制御するものである。
図３２は、第８実施形態におけるＲＴ移行を示す図である。
まず、第８実施形態では、ＲＴとして、ＲＴ４及びＲＴ５を設ける。
また、リプレイとして、リプレイ０７を設ける。さらに、リプレイの条件装置として、リプレイ０１、０２、０７が重複当選するリプレイＥを設ける。
リプレイＥは、ＲＴ２でのみ抽選される。
【０３７８】
リプレイＥ当選時の遊技において、正解押し順（６択のうちのいずれか１つ）でストップスイッチ４２が操作されたときはリプレイ０７を入賞させ、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときはリプレイ０１又は０２を入賞させる。
ＲＴ２において、リプレイＥ当選時に、リプレイ０７が入賞したときはＲＴ４に移行させ、リプレイ０１又は０２が入賞したときは、第１実施形態と同様に非ＲＴに移行させる。
【０３７９】
ＲＴ４は、一旦、移行すると、所定遊技回数を消化するまで他のＲＴに移行しないＲＴ（完走型の有限ＲＴ）である。また、ＲＴ４における小役は、第１実施形態と同様に抽選される。さらにまた、リプレイは、たとえばＲＴ３と同様に、リプレイＡのみが抽選される。また、ＲＴ４において特別役に当選すると、ＲＴ３（内部中ＲＴ）に移行する点は第１実施形態と同様である（図３２では、ＲＴ３や特別遊技の図示を省略している。）。
【０３８０】
ＡＴ高確期間の終了が近づいてきたときに、ＲＴ２に滞在しているときは、リプレイＥに当選すると、表示機能を作動させて正解押し順を表示する。これにより、遊技者は、表示された正解押し順に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、ＲＴ４に移行することができる。
また、「ＡＴ高確期間の終了が近づいてきたとき」とは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値が特定の閾値に到達したことを指し、たとえば、ＡＴ高確カウンタ６９ａのカウント値が「１４００」以上であるか、又はＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値が「２９００」であることに設定されている（インクリメントカウンタである場合）。そして、この条件を満たしているときに、ＲＴ２に滞在しており、かつリプレイＥに当選したときは、表示機能を作動させてＲＴ４への誘導を促す。
【０３８１】
なお、上記のように、ＲＴ２に滞在している場合のみ表示機能を作動させてもよいが、たとえば、ＲＴ１に滞在しているときに、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又はＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値が上記特定の閾値に到達しているときは、リプレイＢ１～Ｂ６当選時に表示機能を作動させ、リプレイ０３又は０４を入賞させる正解押し順を表示してもよい。さらに、表示機能を作動させてＲＴ１からＲＴ２に移行させた後、リプレイＥに当選する前に、押し順ベルに当選した遊技では、表示機能を作動させて正解押し順（ＲＴ２から転落しない押し順）を表示してもよい。同様に、ＲＴ２においては、リプレイＢ１～Ｂ６に当選したときに、表示機能を作動させて正解押し順（ＲＴ２から転落しない押し順）を表示してもよい。
【０３８２】
ＲＴ４の終了条件（所定遊技回数の消化）は、種々設定することができるが、たとえば１００遊技、又は２００遊技程度の消化に設定することが挙げられる。
また、ＲＴ４に移行した後、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値がＡＴ高確期間の終了条件を満たさない限りＡＴ高確期間を継続する方法と、ＲＴ４に移行した時点でＡＴ高確期間を終了する方法（ＲＴ４に移行したときに、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又はＡＴ高確カウンタ６９ｂのカウント値をクリアする）が挙げられる。

【０３８３】
さらにまた、ＲＴ４のリプレイ当選確率は、たとえばＲＴ２以下、かつ非ＲＴ以上に設定することが挙げられる。
また、たとえば、ＡＴ高確期間中は、一定のＲＴに滞在させる仕様である場合、「前記一定のＲＴのリプレイ当選確率≧ＲＴ４のリプレイ当選確率＞非ＲＴのリプレイ当選確率」に設定することが挙げられる。
すなわち、ＲＴのリプレイ当選確率は、ＡＴ高確期間におけるリプレイ当選確率より若干低いが、いわゆる通常遊技よりは高く設定する。
これにより、ＡＴ高確期間の終了後は、ＡＴ中のリプレイ当選確率（ＲＴ２におけるリプレイ当選確率）と、通常遊技におけるリプレイ当選確率（非ＲＴ又はＲＴ１）との中間のリプレイ当選確率に設定されたＲＴを経由するようにする。
【０３８４】
ＲＴ４において所定遊技回数を消化すると、ＲＴ５に移行する。ＲＴ５は、通常遊技（非ＲＴ又はＲＴ１）に戻すためのＲＴである。ＲＴ５では、非ＲＴと同様の条件装置の抽選が行われる。ＲＴ５においてリプレイ０１又は０２が表示されたとき、又は小役０２～２７が表示されたときは非ＲＴに移行し、特図が表示されたときはＲＴ１に移行する。
【０３８５】
なお、第８実施形態では、ＲＴ２からＲＴ４に移行可能としたが、たとえば非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２のいずれにおいてもリプレイＥを抽選し、どのＲＴからでもＲＴ４に移行できるように設定してもよい。
また、ＲＴ４の滞在中にＢＢに当選したときは、ＲＴ３（ＢＢ内部中）に移行し、ＲＴ４は終了（パンク）とする。
【０３８６】
＜第９実施形態＞
図３３は、第９実施形態を説明する図である。
第１実施形態では、メダルの投入数（ベット数）は、「３」に設定した。
これに対し、第９実施形態では、ベット数「３」又は「２」のいずれかで遊技可能としている。さらに、これに限らず、ベット数「１」で遊技可能としてもよい。
そして、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂによるカウント値の更新条件は、ベット数が「３」であることに設定されている。このため、たとえばＡＴ高確期間に当選した後、ベット数「２」で遊技を消化したときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂによるカウント値は更新されない。
一方、ＡＴカウンタ７０ａは、メダルのベット数にかかわらず、更新される。ただし、これに限らず、特別役に当選している状態では、ＡＴカウンタ７０ａを更新しないようにしてもよい。
【０３８７】
これにより、たとえばＡＴ高確期間中に特別役に当選したときに、遊技者は、特別役の当選を知ったとき（たとえば、特別役の当選報知が行われたとき）は、ベット数を「２」にして遊技を行うことができる。これにより、ベット数「２」で、当選している特別役を入賞させることができる。よって、特別役の当選内部中となったときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウント値の更新を一時停止することができるので、その分だけ、ＡＴ高確期間の終了条件に到達することを遅らせることができる。
具体的には、特別役に当選し、連続演出が出力され、連続演出の途中の遊技で遊技者が特別役の当選に気づいたとき（たとえば、特別役の当選可能性が極めて高い演出が出力された等）には、その時点からベット数「２」で遊技を行うことができる。
【０３８８】
なお、第９実施形態では、ベット数「２」で遊技を行うときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂの双方の更新を一時停止したが、たとえば、いずれか一方のみの更新を一時停止してもよい。たとえば、ベット数「２」で遊技を行うときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａの更新のみを一時停止してもよい。

これにより、目押しに不慣れなスロットマシン１０の初級者が、特別役を入賞するまでに遊技を費やしたとしても、ＡＴ高確期間の遊技回数（ＡＴ高確カウンタ６９ａのカウント値）を無駄にしてしまうことがない。

【０３８９】

＜第１０実施形態＞

図３４は、第１０実施形態を説明する図である。

第１０実施形態は、第９実施形態と同様に、メダルのベット数を「３」にして遊技を行うときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂが更新されるが、メダルのベット数を「２」にして遊技を行うときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂが更新されないように設定されている。

さらに、図３４に示すように、非特別遊技（特別遊技以外の遊技を意味する）では、上述したように、ベット数「２」又は「３」のいずれでも遊技可能である。なお、一般には、ベット数「３」をベット数「２」にしたときは、小役の当選確率は、「２／３」となる。

【０３９０】

したがって、第１０実施形態においても、特別役に当選した後、ベット数「２」で内部中遊技を行い、特別役を入賞させることができる。

さらに、特別遊技に移行すると、特別遊技では、ベット数は「２」に限定され、ベット数「３」では遊技を行うことができないように設定されている。

さらに、特別遊技中であっても、ベット数「２」で遊技を行うときは、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは更新されない。

【０３９１】

これにより、特別役内部中の遊技、及び特別遊技の双方で、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂが更新されないので、ＡＴ高確期間が、特別役の当選や特別遊技の消化によって減らないようにすることができる。

なお、これに限らず、たとえば非ＡＴ高確期間中に特別遊技に移行したときは、その特別遊技については、ベット数「３」で遊技を行うように設定し、ＡＴ高確期間中に特別遊技に移行したときは、その特別遊技については、ベット数「２」で遊技を行うように設定してもよい。

【０３９２】

また、特別遊技は、ベット数「２」に限定するのではなく、遊技者によりベット数「２」又は「３」を任意に選択可能とすることもできる。ベット数「２」で特別遊技を消化したときと、ベット数「３」で特別遊技を消化したときとで、差枚数に変化がないように設定すれば、遊技者は、非ＡＴ高確期間中に特別遊技に移行したときは通常のようにベット数「３」を選択し、ＡＴ高確期間中に特別遊技に移行したときはベット数「２」を選択することができる。

【０３９３】

なお、ベット数「３」の状態からベット数「２」の状態に移行するには、ＲＴ移行があればよい。したがって、たとえば特別役非内部中のＲＴをベット数「３」限定とし、特別役内部中のＲＴをベット数「２」に限定することも可能となる。

さらに、特別役内部中（ＲＴ３）のベット数を「２」に限定したときは、遊技中に突然ベット数「２」でのみ遊技可能となれば、遊技者は、特別役の当選に気づくことができる。

また、特別遊技では、特別遊技用のＲＴに移行するので、特別遊技でも、ベット数「２」に限定することができる。

【０３９４】

＜第１１実施形態＞

図３５は、第１１実施形態を説明する図である。

第１１実施形態では、第９実施形態等と同様に、通常遊技（非特別遊技）ではベット数「３」で遊技を行い、１ＢＢ遊技ではベット数「２」で遊技を行うようにしたものである

。
さらに、通常遊技及び１ＢＢ遊技のいずれにおいても、ＡＴ高確期間の抽選を実行する。さらに、ＡＴ高確期間の抽選は、役（条件装置）抽選に関連する。
図中、（ａ）に示す参考例は、通常遊技と１ＢＢ遊技とで、ベット数「３」に設定されている例である。そして、ベット数と、ＡＴ高確期間の抽選置数との関係については種々挙げられるが、この参考例では、ベット数が同一であるときは、ＡＴ高確期間の抽選置数も同一に設定するとの考えに基づくものである。
なお、第１１実施形態では、役の抽選と、ＡＴ高確期間の抽選とを、１つの抽選テーブルを用いて行うものである。たとえば、図中、役の当選置数範囲を定めた抽選テーブルと、ＡＴ高確期間の当選置数範囲を定めた抽選テーブルとは、同一の抽選テーブルである。
【０３９５】
ここで、参考例では、役の非当選の一部と、レア役当選とに、ＡＴ高確期間の当選置数を設定している。
なお、図３５では、当選役を簡素化しているが、実際には、第１実施形態（図１２）と同様に設定されている。レア役とは、たとえば、リプレイＣ、リプレイＤ、小役Ｄ１、又は小役Ｄ２のうちの少なくとも１つである。
参考例では、通常遊技と１ＢＢ遊技とで、ＡＴ高確期間の当選置数に変わりはない。また、当選役の置数を設定した後、その当選置数に合わせて、ＡＴ高確期間の当選置数を設定している（非当選の一部、及びレア役当選）。
また、ＡＴ高確期間の当選置数に合わせるように、１ＢＢ遊技での役の当選置数を設定している。これにより、１ＢＢ遊技では、ＡＴ高確期間の当選置数に対し、レア役の当選置数を割り当てている。
【０３９６】
しかし、このように設定すると、１ＢＢ遊技での当選役の置数範囲の割り当てが制限されるおそれがある。また、１ＢＢ遊技において、押し順ベル等の当選時にＡＴ高確期間の当選になる場合がある。
そこで、第１１実施形態では、通常遊技と１ＢＢ遊技とで、ベット数を異ならせることにより、ＡＴ高確期間の当選置数範囲も異ならせるようにした。
図３５（ｂ）は、第１１実施形態での当選置数を示す図である。ここで、通常遊技での当選役の置数範囲、及びＡＴ高確期間の置数範囲は、参考例と同一である。
これに対し、１ＢＢ遊技は、第９実施形態等と同様に、ベット数「２」で遊技を行わせる。ベット数が異なるので、ＡＴ高確期間の当選置数範囲を変更することが可能となる。
【０３９７】
そこで、図中（ｂ）に示すように、１ＢＢ遊技でのＡＴ高確期間の当選置数範囲を、１つの範囲にまとめている。この当選置数の範囲は、１ＢＢ遊技中におけるレア役の当選置数範囲と一致する。なお、レア役当選時以外にもＡＴ高確期間に当選するように設定してもよいのはもちろんである。さらに、レア役当選時にＡＴ高確期間には非当選になるように設定してもよいのはもちろんである。
第１１実施形態では、ＡＴ高確期間の当選置数について説明しているが、ＡＴの当選置数についても、第１１実施形態と同様の考え方で設定することができる。
第１１実施形態（図３５（ｂ））のようにＡＴ高確期間の当選置数範囲を用いることにより、容量を削減することができ、また、開発工数を削減することができる。
【０３９８】
＜第１２実施形態＞
図３６は、第１２実施形態を説明する図である。
第１２実施形態では、ＡＴ高確期間に対応するＲＴを有するものであり、図中、ＲＴ６に相当する。
非ＡＴ高確期間中は、第１実施形態と同様に、ＡＴに当選すると、ＲＴ１におけるリプレイＢ１～Ｂ６当選時に、リプレイ０３又は０４を入賞させる正解押し順を表示し、ＲＴ２に移行させ、ＲＴ２においてＡＴを実行する。ＡＴ終了後は、ＲＴ転落役の入賞や特図

表示により非ＲＴ又はＲＴ１に移行する。
　これに対し、非ＡＴ高確期間中にＡＴ高確期間に当選したときは、ＲＴ６に移行させるように制御する。
【０３９９】
　第１２実施形態では、リプレイとして、リプレイ０８を設ける。
　さらに、非ＲＴ、ＲＴ１、及びＲＴ２で抽選されるリプレイの条件装置として、リプレイ０１、０２、０８が重複当選するリプレイＦを設ける。
　リプレイＦ当選時の遊技において、正解押し順（６択のうちのいずれか１つ）でストップスイッチ４２が操作されたときはリプレイ０８を入賞させ、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときはリプレイ０１又は０２を入賞させる。
　そして、リプレイＦ当選時に、リプレイ０８が入賞したときはＲＴ６（ＡＴ高確期間）に移行させ、リプレイ０１又は０２が入賞したときは、第１実施形態と同様に非ＲＴに移行させる。すなわち、リプレイ０８は、遊技状態（ＲＴ）移行役の役割を果たすものである。
【０４００】
　さらに、リプレイＦは、ベット数「３」では、当選確率が極めて低く設定されており（たとえば、「１／６５５３６」）、ほとんど当選しない。
　これに対し、ベット数「２」では、リプレイＢ１～Ｂ６の当選確率程度に設定されている。
　また、ＡＴ高確期間は、ベット数「３」では所定確率で当選するが、ベット数「２」ではほとんど当選しないように設定されている。
　このため、非ＡＴ高確期間では、遊技者は、ベット数「３」で遊技を実行し、ＡＴ高確期間に当選することを待つ。
【０４０１】
　ＡＴ高確期間に当選したときは、ベット数「２」で遊技を行うことを報知する。そして、ベット数「２」で遊技を行わせ、リプレイＦに当選したときは、正解押し順を表示する。これにより、リプレイ０８が入賞すると、次回遊技より、ＲＴ６に移行する。
　ＲＴ６は、ＲＴ２と同程度にリプレイ高確率に設定されている。これにより、メダル枚数を通常遊技のように減らすことＡＴ高確期間を実行することができる。
【０４０２】
　また、ＲＴ６（ＡＴ高確期間）に移行した後、ＡＴに当選したときは、ＲＴ６を維持してＡＴを実行する。ＲＴ６では、リプレイ当選確率がＲＴ２と同程度であるので、ＲＴ２でＡＴが実行されることと出玉率に差はない。
　さらにまた、ＲＴ６では、ベット数「３」で遊技を行うものとする。たとえば、ＲＴ６中のＡＴ高確期間では、ベット数「３」であるときはＡＴ当選確率が高確率（たとえば、「１／３０」）となるが、ベット数「２」であるときは、ＡＴ当選確率を低確率（たとえば、「１／３００」）とすることで、ＲＴ６ではベット数「３」で遊技を行わせる。
【０４０３】
　さらに、第１２実施形態では、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、ベット数「３」ではカウント値を更新するが、ベット数「２」ではカウント値を更新しない。この点は、第９実施形態等と同様である。
　したがって、ＡＴ高確期間に当選すると、ＲＴ６に移行するまでは、ベット数「２」で遊技を行うので、ＡＴ高確期間に当選してからＲＴ６に移行するまでの間、ＡＴ高確期間が進行しないようにすることができる。
　そして、ＲＴ６に移行し、ベット数「３」でＡＴ高確期間が開始されると、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、カウント値を更新する。
【０４０４】
　ＡＴ高確期間であるＲＴ６は、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすまで継続される。たとえば、ＲＴ６は、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚で終了する完走型ＲＴとする。そして、ＡＴ高確期間が終了すると、ＲＴ７（非ＡＴ高確期間）に移行する。ＲＴ７は

、通常遊技（非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２）に戻すためのＲＴであり、第８実施形態のＲＴ５に相当する。なお、ＲＴ７におけるリプレイの当選確率は、通常確率（非ＲＴ、ＲＴ１と同等）である。ＲＴ７において、特図が表示されたときはＲＴ１に移行し、リプレイ０１若しくは０２、又は小役０２～２７が入賞したときは非ＲＴに移行する。これにより、通常遊技に移行する。

【０４０５】

なお、ＲＴ６に滞在しているときにＢＢに当選したときは、ＲＴ３（ＢＢ内部中）に移行する。また、ＡＴ高確フラグ６９ｃをオンのままとし、ＡＴ高確期間を終了させないように制御する。そして、ＢＢ遊技の終了後、非ＲＴに移行したときは、再度、ベット数「２」で遊技を行うことを報知する。この状態でリプレイＦに当選したときは、正解押し順を表示する。これにより、リプレイ０８が入賞するので、ＲＴ６に移行し、ＡＴ高確期間を再開する。

【０４０６】

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）ＡＴ高確期間の終了条件は、１５００ゲーム又は３０００枚に設定したが、これに限られることなく、たとえば１０００ゲーム又は２０００枚等、種々設定することができる。さらに、複数種類のＡＴ高確期間を設け、これらを抽選し、当選したＡＴ高確期間を実行することも可能である。たとえば、

ＡＴ高確期間１：１００ゲーム又は２００枚で終了
ＡＴ高確期間２：５００ゲーム又は１０００枚で終了
ＡＴ高確期間３：１０００ゲーム又は２０００枚で終了
ＡＴ高確期間４：１５００ゲーム又は３０００枚で終了（第１実施形態）

を設け、これらを抽選することが挙げられる。

【０４０７】

さらに、ＡＴ高確期間に当選した後、ＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せを表示させる場合、ＡＴ高確期間１～４に対応する図柄の組合せを異ならせることも可能である。

たとえば、

ＡＴ高確期間１：「赤７」－「赤７」－「青７」
ＡＴ高確期間２：「青７」－「青７」－「赤７」
ＡＴ高確期間３：「白ＢＡＲ」－「白ＢＡＲ」－「赤７」
ＡＴ高確期間４：「黒ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」－「青７」

と定める。

そして、当選したＡＴ高確期間に対応する図柄の組合せを報知すれば、遊技者は、どのＡＴ高確期間に当選したかを知ることができる。

【０４０８】

（２）ＡＴの終了条件は、４８０枚に設定したが、これに限られることなく、たとえば２００枚、１０００枚等、種々設定することができる。また、ＡＴの終了条件は、払出し枚数で設定するのではなく、遊技回数や差枚数にすることも可能である。

さらに、上記のＡＴ高確期間と同様に、複数のＡＴを設け、これらを抽選し、当選したＡＴを実行することも可能である。たとえば、

ＡＴ１：２００枚で終了
ＡＴ２：５００枚で終了
ＡＴ３：１０００枚で終了

を設け、これらを抽選することが挙げられる。

【０４０９】

（３）上記実施形態では、ＡＴ高確期間の抽選とＡＴ抽選とを独立して実行したが、これに限らず、いずれ一方に当選したときに、他方の抽選を実行するように設定してもよい。

たとえば、非ＡＴ高確期間中かつ非ＡＴ中は、ＡＴ高確期間の抽選を実行し、ＡＴ高確

期間の抽選に当選したときは、ＡＴの抽選を実行することが挙げられる。なお、この場合に、ＡＴ高確期間の抽選に当選したが、ＡＴの抽選に非当選であったときは、その後は、ＡＴ高確期間中に、ＡＴ抽選のみを実行する。

また、非ＡＴ高確期間中かつ非ＡＴ中は、ＡＴの抽選を実行し、ＡＴの抽選に当選したときは、ＡＴ高確期間の抽選を実行することが挙げられる。なお、この場合に、ＡＴに当選し、かつＡＴ高確期間にも当選したときは、そのＡＴの終了後は、ＡＴ高確期間となり、ＡＴの抽選のみを実行する。

【０４１０】

（４）ＡＴを開始するときは、リプレイＢ１～Ｂ６当選時にリプレイ０３又は０４を入賞させ、ＲＴ２（リプレイ高確率）に移行させた後、ＡＴを開始した。

ここで、通常遊技中においても、ベット数「２」と「３」のいずれでも遊技可能に設定する。そして、ＡＴに当選していないときは、ベット数「３」で遊技を進行させる。ＲＴ１では、ベット数「３」ではリプレイＢ１～Ｂ６にはほとんど当選しないように設定し、ベット数「２」でのみ第１実施形態で示した確率で当選するように設定する。

【０４１１】

そして、ＡＴに当選したときは、ベット数「２」で遊技を進行することを遊技者に報知し、ＲＴ１においてリプレイＢ１～Ｂ６に当選させるように設定することが挙げられる。

このように設定すれば、ＡＴに当選していないときは、ＲＴ２にほとんど移行しないようにすることができる。また、ＲＴ２ではＡＴ抽選を実行しないようにすれば、ＡＴに当選していないときに意図的にベット数「２」とし、ＲＴ２に移行させることを抑制することができる。

そして、ＲＴ２に移行した後は、ベット数「３」で遊技を行わせるようにする。

【０４１２】

（５）第６実施形態において、ＡＴ高確期間では、リーチ目の出現率が高くなるように設定した。

ここで、リーチ目１とリーチ目２とを有する場合に、リーチ目１については非ＡＴ高確期間とＡＴ高確期間とで出現率を同一に設定し、リーチ目２については出現率を異ならせる（ＡＴ高確期間中の方が非ＡＴ高確期間中よりも出現率が高い）ように設定することが挙げられる。

たとえば、リーチ目１を一般的リーチ目、リーチ目２を広く知られたリーチ目や１確目（左リール３１の停止位置のみでリーチ目となる出目）等に設定することが挙げられる。

【０４１３】

（６）本実施形態では、押し順指示番号を取得した後、押し順指示情報に変換して（たとえば、「Ａ１」を「＝１」にして）表示したが、これに限らず、押し順指示番号そのものを表示することも可能である。あるいは、当選した条件装置番号そのものを表示してもよい。たとえば、小役Ａ１に当選したときは、「１０」と表示することが挙げられる。

【０４１４】

（７）本実施形態では、小役Ａ１～Ｂ６当選時は、個数優先及び枚数優先によるリール３１の停止制御を行った。しかし、これに限らず、以下のようなリール３１の停止制御を採用することも可能である。

たとえば、押し順を６択とする。そして、第１停止不正解時には非ＲＴへの移行条件を満たす図柄の組合せを表示させる。また、第１停止正解かつ第２停止不正解時には、ＲＴ１への移行条件を満たす図柄の組合せ（特図）を表示させる。このように設定しても、押し順ベル当選時に、非ＲＴ移行、ＲＴ１移行、ＲＴ２維持という３パターンを設けることができる。

【０４１５】

（８）本実施形態では、非ＲＴからＲＴ１に移行させるとき、押し順ベルＡ１～Ｂ６に当選し、かつ特図が表示されることを待つものであった。また、上述したように、不正解押し順を報知することは、規則上の制約がある。

したがって、仮に、規則上の問題がなければ、非ＲＴにおいて、押し順ベルＡ１～Ｂ６

当選時に、非ＲＴからＲＴ１に移行させる特図が表示可能となる押し順（移行押し順）を、獲得数表示ＬＥＤ３９に表示してもよい。この場合にも、表示機能の作動の１つといえる。なお、画像表示装置２３に移行押し順を報知するか否かは任意である。

また、非ＲＴにおいて小役Ａ１～Ｂ６に当選したときであっても、正解押し順を、獲得数表示ＬＥＤ３９に表示するようにしてもよい。この場合に、画像表示装置２３においては押し順を報知しないようにしてもよい。

【０４１６】

（９）押し順指示情報の表示は、獲得数表示ＬＥＤ３９を用いたが、これに限らず、他のＬＥＤ、又は押し順指示情報の表示専用のＬＥＤを設けてもよい。あるいは、貯留数の表示であるか押し順指示情報の表示であるかを誤認・混同するおそれがなければ、貯留数表示ＬＥＤ３８に押し順指示情報を表示することも可能である。本実施形態のように、たとえば上位桁の表示に「＝」を用いれば、貯留数とは誤認・混同するおそれはないと考えられる。

【０４１７】

（１０）ＡＴ高確期間を終了したことに基づいて、ＲＷＭ５３に記憶されているＡＴに関する各種データ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのデータ、ＡＴカウンタ７０ａのデータ等）を初期化することが望ましい。なお、ここでいう「初期化」とは、ＲＷＭ５３のデータを「０」（クリア）することだけを意味するものではなく、所定の初期値を設定することも含まれる。

【０４１８】

（１１）上記実施形態の例によっては、たとえばＡＴ高確期間を開始したが、一度もＡＴが開始されない場合も想定される。しかし、ＡＴ高確期間を開始したときは、少なくとも（最低でも）複数回、「押し順に応じて配当が異なる押し順ベル（実施形態では小役Ａ１～Ｂ６）当選時における表示機能作動遊技（以下、「押し順ベル当選時表示機能作動遊技」という。）」を実行するように設定することが挙げられる。たとえば、押し順ベル当選時表示機能作動遊技を２遊技実行することが挙げられる。

【０４１９】

この場合、最低保証回数としての押し順ベル当選時表示機能作動遊技を、どのタイミングで実行するかについては、種々設定することができる。

たとえば、ＡＴ高確期間に移行した後、押し順ベルに当選した最初の２回の遊技を、押し順ベル当選時表示機能作動遊技に設定することが挙げられる。

【０４２０】

具体的には、ＡＴ高確期間に当選し（「Ｎ」遊技目）、次回遊技（「Ｎ＋１」遊技目）からＡＴ高確期間を開始すると仮定する。そして、ＡＴ高確期間の最初の１遊技目、すなわち「Ｎ＋１」遊技目で押し順ベルに当選したときは、１回目の押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行する。次の「Ｎ＋２」遊技目において、たとえばリプレイＡに当選したときは、押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行することができない。さらに、次の「Ｎ＋３」遊技目において、押し順ベルに当選したときは、２回目の押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行する。これにより、上述した最低保証回数の押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行することができる。

【０４２１】

一方、押し順ベル当選時表示機能作動遊技の最低保証回数を定めるのではなく、押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行可能な最低保証期間を定めてもよい。たとえば、ＡＴ高確期間に移行したときに、最初の２遊技（押し順ベルに当選したか否かにかかわらない）を最低保証期間に定めることが挙げられる。

【０４２２】

この場合、２遊技とも押し順ベルに当選したときは、いずれも押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行する。これに対し、２遊技のうち、１遊技は押し順ベルに当選したが、他の１遊技はリプレイＡに当選したり役の非当選となったときは、１遊技のみ押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行することとなるが、それをもって最低保証期間を終了する

。したがって、最低保証期間として「ｎ」遊技期間を設けたとき、「ｎ」遊技期間中、押し順ベル当選時表示機能作動遊技は、「０」～「ｎ」回となる。
なお、上記の最低保証回数や、最低保証期間は、１遊技であってもよい。
【０４２３】
また、ＡＴ高確期間に当選したときに、最低保証回数の押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行することや、最低保証期間を設けた場合に、ＡＴ高確期間に移行した後、所定遊技回数の前兆を経た後に実行することが挙げられる。
たとえば、ＡＴ高確期間に当選した後、３０遊技（ただし、これに限らず、何遊技に設定してもよい）間を、前兆期間に位置づける。この前兆期間中は、ＡＴ高確期間に当選したか否かの演出を出力してもよい。なお、ＡＴ高確期間には当選していないが、ガゼ前兆演出を出力することに決定したときも、ＡＴ高確期間に当選したか否かの演出を出力してもよい。
【０４２４】
そして、ＡＴ高確期間に当選しているときは、３０遊技の前兆期間を経て、最低保証回数の押し順ベル当選時表示機能作動遊技、又は最低保証期間を実行する。
さらに、ＡＴ高確期間に当選しているときは、前兆演出からＡＴ高確期間の演出（表示）に切り替える。これに対し、ＡＴ高確期間に当選していないとき（ガゼ前兆演出の出力時）は、３０遊技のガゼ前兆演出をもってＡＴ高確期間に関する演出の出力を終了する。
【０４２５】
また、ＡＴ高確期間における押し順ベル当選時表示機能作動遊技の最低保証回数又は最低保証期間を、ＡＴ高確期間の終了間際又は終了近くに行うことが挙げられる。たとえば、ＡＴ高確カウンタ６９ａによるカウント値に基づいて、ＡＴ高確期間の残り遊技回数が「２」となったときは、最低保証期間を実行することが挙げられる。なお、この場合も、ＡＴ高確期間の開始時と同様に、２遊技ともに押し順ベル当選時表示機能作動遊技となる場合もあり、１遊技だけが押し順ベル当選時表示機能作動遊技となる場合もある。あるいは、押し順ベル当選時表示機能作動遊技が実行されない場合もある。
【０４２６】
さらにまた、ＡＴ高確期間において、押し順ベル当選時表示機能作動遊技の最低保証回数を２遊技に設定したときは、たとえばＡＴ高確期間の残り遊技回数がたとえば「５０」以下になったときに、その後に押し順ベルに当選した２遊技で、押し順ベル当選時表示機能作動遊技を実行することが挙げられる。
【０４２７】
（１２）第１１実施形態では、ベット数が異なることに基づいて、１ＢＢ遊技中におけるＡＴ高確期間の当選置数を１つの範囲に設けた。しかし、通常遊技と１ＢＢ遊技とで、いずれもベット数が同一（たとえば３枚）である場合に、ＡＴ高確期間の当選確率が同一であれば、当選役（当選した条件装置）に基づいてＡＴ高確期間の抽選を行うことが可能である。
たとえば、通常遊技において、役抽選結果Ａ、役抽選結果Ｂ、役抽選結果ＣのそれぞれのａＴ高確期間の当選確率を「１／９００」に設定する。すなわち、役抽選結果Ａ、役抽選結果Ｂ、及び役抽選結果Ｃの合算でのＡＴ高確期間の当選確率は、「１／３００」である。
【０４２８】
この場合、通常遊技とベット数が同一である１ＢＢ遊技において、役抽選結果ＤであるときのａＴ高確期間の当選確率を「１／３００」に設定することができる。
また、役抽選とＡＴ高確期間の抽選とで、同一の乱数値を用いて抽選してもよく、あるいは第２実施形態で示したように異なる乱数値を用いて抽選してもよい。
さらにまた、通常遊技中は、図１６で示したように、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２のうち、どのＲＴにも滞在している可能性を有する。したがって、役抽選結果に基づいてＡＴ高確期間の抽選を行うときは、ＲＴによって当選置数範囲が変化しない役（小役や特別役）に基づいて抽選を実行すれば、メイン制御基板５０の容量削減につながる。

【０４２９】
（１３）上記実施形態のＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、ＡＴ高確期間の開始に伴いカウントを開始し、ＡＴ高確期間の終了に伴いカウントを終了するようにした。
しかし、たとえば特別役に当選し、特別遊技に移行したときに、その特別遊技の終了後の遊技をＡＴ高確期間に設定することが挙げられる。すなわち、特別遊技の終了後にＡＴ高確期間となる特別役を設ける。
この場合には、特別役に当選した遊技、特別役に当選した遊技の次回遊技（内部中遊技）、又は特別遊技の開始時に、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂのカウントを開始することが挙げられる。
したがって、ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂは、特別遊技を含め、遊技者に有利となる遊技区間をカウントするカウンタであるので、有利区間カウンタとも称することができる。
【０４３０】
（１４）上述したように、ＡＴ高確期間は、遊技者がわかるように表示してもよい。現在の遊技がＡＴ高確期間であることを遊技者にわかるように表示する場合には、たとえばセグメント表示装置等の情報表示装置、又はランプ等の演出出力機器を用いて、ＡＴ高確期間であることを表示すればよい。
ここで、獲得数表示ＬＥＤ３９のような情報表示装置は、メイン制御基板５０によって制御されるので、当該情報表示装置によってＡＴ高確期間を表示するときは、メイン制御基板５０によってＡＴ高確期間の表示が制御される。一方、画像表示装置２３（液晶表示装置）のような演出出力機器は、サブ制御基板８０によって制御されるので、当該演出出力機器によってＡＴ高確期間を表示するときは、サブ制御基板８０によってＡＴ高確期間の表示が制御される。
【０４３１】
ＡＴ高確期間を遊技者に報知（表示）する具体的方法としては、たとえば以下の方法が挙げられる。
上記実施形態では、獲得数表示ＬＥＤ３９を用いて押し順指示情報を表示したが、この表示において、ＡＴ高確率期間であるときと、非ＡＴ高確期間であるときとで、異なる表示を行うことが挙げられる。たとえば、図２２の例では、「＝１」と表示した例を示したが、この表示を、非ＡＴ高確期間の表示であるとする。そして、ＡＴ高確期間では、たとえば「≡１」のように、「＝１」とは異なる表示を行うことが挙げられる。
【０４３２】
また、本実施形態では、図２２に示すように、獲得数表示ＬＥＤ３９は、７個のセグメントから構成されるＬＥＤとしたが、これに限らず、８個のセグメントから構成することも可能である。具体的には、「０．」のように、数字を表す７個のセグメントの右下に、ドット状のセグメントを付加することが挙げられる。
そして、非ＡＴ高確期間における表示は、図２２の例のように「＝１（ドット点灯なし）」とし、ＡＴ高確期間における表示は、「＝１．（ドット点灯あり）」のように表示することが挙げられる。
【０４３３】
また、画像表示装置２３（液晶表示装置）に、ＡＴ高確期間であることを示す報知を行うことが挙げられる。画像表示装置２３に表示する場合には、画像表示領域内において、遊技者が視認しやすい位置に、視認しやすい大きさで表示することが好ましい。また、一定期間遊技が行われないとき（遊技待機中）は、画像表示装置２３は、デモンストレーション画面に移行するように制御される。ＡＴ高確期間中に画像表示装置２３がデモンストレーション画面に移行したときは、ＡＴ高確期間中であることを表示する必要はない。そして、メダルが投入されたときや遊技が開始されたときに、ＡＴ高確期間であることを表示できるようにする。なお、これに限らず、遊技待機中は、スロットマシン１０に設けたサイドランプや下パネル等の点灯パターンで、ＡＴ高確期間中であることを報知してもよい。

【０４３４】
さらにまた、ＡＴ高確期間であることをランプの点灯で報知する場合、点灯面積が小さいと、ＡＴ高確期間であることを遊技者が容易に理解できないおそれがある。このため、ＡＴ高確期間であることをランプの点灯で報知する場合、一定の点灯面積を確保することが好ましい。たとえば、リール３１に付された図柄の大きさ（たとえば縦２５ｍｍ以上、横３５ｍｍ以上）以上にすれば、遊技者は、その点灯時には、ＡＴ高確期間であることを容易に知ることができる。
さらに、点灯を行う場所は、遊技者が遊技を行うときの視認範囲が好ましい。たとえば、リール３１の表示窓１１の周囲に配置されているランプや、スロットマシン１０の上部に設けたランプで行うことが挙げられる。
【０４３５】
（１５）上記実施形態において、非ＡＴ高確期間におけるＡＴ高確期間の当選確率は、「１／３００」とした。ここで、ＡＴ高確期間の当選確率は、設定値によって変動させることが考えられるが、変動しないことが好ましい。すなわち、ＡＴ高確期間の当選確率は、設定値にかかわらず一定値にする。
【０４３６】
（１６）ＡＴ高確期間中にＡＴを実行する場合、たとえば、複数回のＡＴを連続で実行することが考えられる。具体的には、ＡＴ高確期間中に１回目のＡＴを実行し、１回目のＡＴの最終遊技の次回遊技で、２回目のＡＴを開始するような場合である。
このように、ＡＴ高確期間中に複数回のＡＴを実行する場合には、設定値に応じてＡＴの実行パターンが異なるように設定することが考えられるが、ＡＴの実行パターンは、設定値にかかわらず一定であることが好ましい。
【０４３７】
（１７）第１２実施形態では、ＡＴ高確期間特有のＲＴ（ＲＴ６）を設けたが、ＡＴ高確期間の開始や終了において、必ずしもＲＴ移行が条件にされるものではない。すなわち、ＡＴ高確期間の終了にＲＴ移行が条件となるものではなく、ＡＴ高確カウンタ６９ａ又は６９ｂのカウント値がＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときは、当該遊技をもってＡＴ高確期間を終了し、次回遊技からは、非ＡＴ高確期間とする。このとき、ＲＴが移行するか否かは不問である。
【０４３８】
（１８）５号機の規則では、遊技者の射幸心を過度に煽ることがないようにするために、１７５００ゲームでの出玉率（機械割）は、５５％以上、かつ１２０％未満でなければならないと定められている。ここで、ＡＴ高確期間についても、１７５００ゲーム間において、何らかの範囲を定めることが考えられる。具体的には、１７５００ゲーム間のうち、ＡＴ高確期間が占める割合は、たとえば、７０％以下に設定することが挙げられる。このように設定するのは、ＡＴ高確期間が終了した後、すぐにＡＴ高確期間に当選する等して、ＡＴ高確期間がいわゆる数珠連し、１７５００ゲーム間で、ＡＴ高確期間が多くを占める可能性を有するからである。
【０４３９】
仮に、このように設定する場合、上記実施形態とは別のＡＴ高確カウンタ６９ｄを設け、このＡＴ高確カウンタ６９ｄは、現時点から過去１７５００ゲーム間で、ＡＴ高確期間が占めたゲーム数をカウントする。そして、たとえば、過去１７５００ゲーム間でＡＴ高確期間が７０％以上になった（１７５００ゲームのうち、１２２５０ゲーム以上）と判断したときは、当該遊技をもって、ＡＴ高確期間のリミッタを作動させ、ＡＴ高確期間を終了することが挙げられる。なお、このようにＡＴ高確期間を終了する場合にも、第４実施形態で示したように、特定演出を出力することが挙げられる。
また、１７５００ゲーム間におけるＡＴ高確期間の遊技回数（所定の記憶手段に記憶されている）は、設定変更時にクリアされるようにしてもよく、あるいは、設定変更時であってもクリアされないようにしてもよい。
さらにまた、１７５００ゲーム間に限らず、たとえば６０００ゲーム程度に設定するこ

とも可能である。６０００ゲーム程度に設定する理由は、１日のホール営業時間内で遊技者が消化するであろう遊技回数だからである。６０００ゲーム間に設定した場合も、設定変更時にカウント値をクリアしてもよく、クリアしなくてもよい。さらに、６０００ゲーム間に設定した場合に、たとえば４０００ゲーム（途中の）消化時点で、ＡＴ高確期間の占めた割合が７０％以下（ＡＴ高確期間の遊技回数が２８００ゲーム以下）であるか否かを確認する等、中継地点における判断を設けてもよい。設定変更時から６０００ゲームに設定した場合も、上記と同様に、６０００ゲーム消化時点でＡＴ高確期間が７０％以上であるときは、ＡＴ高確期間のリミッタを作動させる。

【０４４０】

（１９）２ＢＢ遊技では、８枚役を入賞させるようにリール３１を停止制御するが、左リール３１の停止制御が７５ｍｓ以内の停止制御であるので、８枚役を入賞させることができない場合があり、この場合には役の非入賞となるように設定した。そして、上記実施形態では、２ＢＢ遊技中は、役の抽選を行わないように設定した（図１２参照）。しかし、これに限らず、２ＢＢ遊技中にリプレイや特別役（ＲＢやＳＢ）の抽選を行うことも可能である。２ＢＢ遊技中にリプレイに当選したときは、当選フラグが立っている全小役よりも、当選したリプレイの入賞を優先する。リプレイ当選時においても、１つのリール３１については７５ｍｓ以内の停止制御となるが、リプレイは「ＰＢ＝１」であることが好ましい。したがって、２ＢＢ遊技中にリプレイに当選したときでも、「ＰＢ＝１」でリプレイが入賞するように、リプレイの図柄の組合せ及びリール３１の図柄配列を設定することが好ましい。

【０４４１】

また、２ＢＢ遊技中に特別役（ＲＢやＳＢ）に当選したときも、上記リプレイ当選時と同様に、当選フラグが立っている全小役よりも、当選した特別役の入賞を優先する。ここで、２ＢＢ遊技中における役の入賞の優先順位は、「リプレイ＞特別役（ＲＢ、ＳＢ）＞フラグが立っている全小役」となる。したがって、たとえば２ＢＢ遊技中にリプレイ及び特別役の双方に当選したときは、リプレイの入賞が最優先される。

【０４４２】

なお、役の入賞の優先順位である「リプレイ＞特別役＞小役」は、通常遊技中にも適用することもできる。通常遊技中にリプレイ及び特別役の双方に当選したときは、リプレイの入賞が優先される。これに対し、通常遊技中に特別役及び小役の双方に当選したときは、特別役の入賞が優先され、特別役を入賞させることができないときは、次に小役を入賞させるように制御する。

なお、リプレイは、通常、「ＰＢ＝１」に設定されるので、リプレイの入賞が優先されるときは、リプレイ以外の役が入賞することはない。

また、通常遊技中に特別役に当選し、内部中遊技に移行したときも、上記と同様である。内部中遊技においてリプレイに当選したときは、当選を持ち越している特別役よりもリプレイの入賞を優先する。これに対し、内部中遊技において小役に当選したときは、当選を持ち越している特別役の入賞を小役よりも優先する。

【０４４３】

（２０）各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、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０４４４】

＜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１～１２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、当初発明は、以下の当初発明１～１２に限ることを意味するものではない。また、当初発明１～１２は、それぞれ第１実施形態～第１２実施形態に対応している。

【０４４５】

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１は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間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操作態様に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる表示機能作動遊技を、少なくとも複数回の遊技において実行する表示機能連続作動期間（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もののほか、メイン制御基板で実行するものが知られている（たとえば、特開２０１４－１５０８８１号公報参照）。
【０４４６】
従来のスロットマシンにおいて、ＡＴの制御（管理）をメイン制御基板又はサブ制御基板のいずれで実行する場合であっても、偶発的に、ＡＴ中の出玉が極めて多くなる場合があった。これにより、遊技者に対して過度に射幸心を煽るおそれがあるという問題がある。
当初発明１が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）の継続性と出玉とのバランスを図ることにより、表示機能連続作動期間（ＡＴ）をより適正なものとすることである。
【０４４７】
（ｂ）当初発明１の課題を解決するための手段（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）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記表示機能連続作動期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（払出し枚数４８０枚）をカウントする第１カウンタ（ＡＴカウンタ７０ａ）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための第２変数（１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚）をカウントする第２カウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役(１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
第１カウンタが第１変数をカウントしており、かつ第２カウンタが第２変数をカウントしている場合において前記特別役に当選したときは、第１カウンタによる第１変数のカウントを中断し、第２のカウンタによる第２変数のカウントを継続する
ことを特徴とする。
【０４４８】
第２の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記表示機能連続作動期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（払出し枚数４８０枚）をカウントする第１カウンタ（ＡＴカウンタ７０ａ）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための第２変数（１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚）をカウントする第２カウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役(１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
第１カウンタ及び第２カウンタは、いずれも、インクリメントカウンタであり、
第１カウンタが第１変数をカウントしており、かつ第２カウンタが第２変数をカウントしている遊技中に、前記特別役に当選したことに基づいて前記特別遊技に移行し、その特別遊技を終了した場合において、
前記特別役に当選した遊技での第１カウンタの変数をＣ１、第２カウンタの変数をＣ２とし、
前記特別遊技の終了後の最初の遊技開始時での第１カウンタの変数をＣ１’、第２カウンタの変数をＣ２’としたとき、
Ｃ１’≦Ｃ１、
Ｃ２’≧Ｃ２
を満たす
ことを特徴とする。
【０４４９】
第３の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記表示機能連続作動期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（払出し枚数４８０枚）をカウントする第１カウンタ（ＡＴカウンタ７０ａ）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための第２変数（１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚）をカウントする第２カウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
第１カウンタ及び第２カウンタは、いずれも、デクリメントカウンタであり、
第１カウンタが第１変数をカウントしており、かつ第２カウンタが第２変数をカウントしている遊技中に、前記特別役に当選したことに基づいて前記特別遊技に移行し、その特別遊技を終了した場合において、
前記特別役に当選した遊技での第１カウンタの変数をＣ１、第２カウンタの変数をＣ２

とし、
前記特別遊技の終了後の最初の遊技開始時での第１カウンタの変数をＣ１’、第２カウンタの変数をＣ２’としたとき、
Ｃ１’≧Ｃ１、
Ｃ２’≦Ｃ２
を満たす
ことを特徴とする。
【０４５０】
（ｃ）当初発明１の効果
当初発明１によれば、表示機能連続作動期間、高確率抽選期間、及び特別遊技を有する場合に、遊技者に不利益を与えることなく、高確率抽選期間の終了タイミングを適切なものに設定することができる。これにより、表示機能連続作動期間の継続性と出玉とのバランスを図り、表示機能連続作動期間をより適正なものとすることができる。
【０４５１】
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２は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間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操作態様に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる表示機能作動遊技を、少なくとも複数回の遊技において実行する表示機能連続作動期間（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もののほか、メイン制御基板で実行するものが知られている（たとえば、特開２０１４－１５０８８１号公報参照）。
【０４５２】
従来のスロットマシンにおいて、ＡＴの制御（管理）をメイン制御基板又はサブ制御基板のいずれで実行する場合であっても、役抽選とＡＴ抽選とが同期してしまう可能性がある。
当初発明２が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）やその継続性の抽選において、役抽選と同期しないようにすることである。
【０４５３】
（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。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う第１抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記表示機能連続作動期間を実行するか否か、及び／又は前記高確率抽選期間を実行するか否かの抽選を行う第２抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９、ＡＴ制御手段７０）と
を備え、
所定の操作スイッチ（スタートスイッチ４１）の操作を契機として第１抽選手段による

抽選及び第２抽選手段による抽選を実行し、
　第１抽選手段による抽選と、第２抽選手段による抽選とを、異なるタイミングで実行する
　ことを特徴とする。
【０４５４】
　第２の解決手段は、第１の解決手段において、
　第１抽選手段による抽選は、第２抽選手段による抽選の後に実行され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、第１抽選手段による抽選と第２抽選手段による抽選とで、異なる乱数発生装置、及び／又は異なる抽選テーブルを使用することを特徴とする。
【０４５５】
　（ｃ）当初発明２の効果
　当初発明２によれば、役抽選と、表示機能連続作動期間及び／又は高確率抽選期間の抽選とが同期しないようにすることができる。
【０４５６】
　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３は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間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操作態様に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる表示機能作動遊技を、少なくとも複数回の遊技において実行する表示機能連続作動期間（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もののほか、メイン制御基板で実行するものが知られている（たとえば、特開２０１４－１５０８８１号公報参照）。
【０４５７】
　従来のスロットマシンにおいて、ＡＴ中は、表示機能の作動により正解押し順が表示されるので、抽選結果に従った遊技状況となっているか否かの正当性を客観的に判断することができる。これに対し、表示機能が作動していない状況下（たとえば非ＡＴ中）では、抽選結果に従った遊技状況となっているか否かの正当性を客観的に判断することができないという問題がある。
　当初発明３が解決しようとする課題は、表示機能が作動していない状況下であっても、抽選結果に従った遊技状況となっているか否かの正当性を客観的に判断できるようにすることである。
【０４５８】
　（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。）
　当初発明３は、
　ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
　少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
　前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
　前記表示機能連続作動期間を実行するか否かを抽選する第１期間抽選手段（ＡＴ制御手段７０）と、

前記高確率抽選期間を実行するか否かを抽選する第２期間抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９）と、
信号を外部に出力する信号出力手段（外部信号送信手段７１）と
を備え、
前記信号出力手段は、
前記高確率抽選期間を開始することに基づいて試験信号を出力可能とし、かつ、前記高確率抽選期間を終了したことに基づいて前記試験信号の出力を停止し、
前記表示機能連続作動期間を開始することに基づいて前記表示機能連続作動期間中であることを示す外部信号を出力可能とし、かつ、前記表示機能連続作動期間を終了したことに基づいて前記外部信号の出力を停止する
ことを特徴とする。

【０４５９】
（ｃ）当初発明３の効果
当初発明３によれば、高確率抽選期間の開始及び終了を表示しない（遊技者に知られないようにする）場合であっても、試験信号の出力に基づいて、高確率抽選期間の開始及び終了が理論値通りに設計されているか否かを判断することができる。また、試験信号に基づいて、開発段階での出玉設計を適正に行うことができ、工数を削減することができる。

【０４６０】
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４は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間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操作態様に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる表示機能作動遊技を、少なくとも複数回の遊技において実行する表示機能連続作動期間（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もののほか、メイン制御基板で実行するものが知られている（たとえば、特開２０１４－１５０８８１号公報参照）。

【０４６１】
従来のスロットマシンにおいて、ＡＴの制御（管理）をメイン制御基板又はサブ制御基板のいずれで実行する場合であっても、偶発的に、ＡＴ中の出玉が極めて多くなる場合があった。このため、遊技者に対して過度に射幸心を煽るおそれがある。
ここで、たとえばＡＴを含めた出玉の上限値を設ける（出玉を規制する）ことが考えられる。しかし、スロットマシンには、ＡＴ以外にもＢＢ遊技等の特別遊技を有しており、たとえばＡＴ中に特別役に当選し、特別遊技中に移行したときに、特別遊技中に出玉の上限値に到達することも考えられる。このような場合において、何らの前触れ無しに出玉の上限値に到達したことに基づいて出玉を規制すると、遊技者に対する不意打ちとなり、好ましくない。
当初発明４が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）の継続性と出玉とのバランスを図ることにより、表示機能連続作動期間（ＡＴ）をより適正なものとし、さらに、出玉の上限値に近づいたことを示唆できるようにすることである。

【０４６２】
（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。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数（遊技回数、払出し枚数）をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、
演出の出力を制御する演出制御手段（サブ制御基板８０）と
を備え、
前記カウンタは、前記高確率抽選期間中であるときは、前記表示機能連続作動期間又は前記特別遊技中であっても変数を更新し、
前記表示機能連続作動期間中に前記特別役に当選したときは、前記表示機能連続作動期間を中断して前記特別遊技に移行し、その特別遊技の終了後に前記表示機能連続作動期間を再開し、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たしたときは、前記表示機能連続作動期間中であっても前記表示機能連続作動期間及び前記高確率抽選期間を終了し、
前記演出制御手段は、
前記高確率抽選期間中かつ前記表示機能連続作動期間中に前記特別遊技に移行し、その特別遊技の終了時に、前記カウンタの変数が所定の閾値（１４５０ゲーム、又は２８００枚）に到達したときは、特定の演出を出力可能とし、
前記高確率抽選期間中かつ前記表示機能連続作動期間中に前記特別遊技に移行し、その特別遊技の終了時に、前記カウンタの変数が前記所定の閾値に到達していないときは、前記特定の演出を出力しないようにする
ことを特徴とする。

【０４６３】

第２の解決手段は、第１の解決手段において、
前記高確率抽選期間中であるが前記表示機能連続作動期間でないときに前記特別遊技に移行したときは、その特別遊技の終了時に前記カウンタの変数が前記所定の閾値に到達していても、前記特定の演出を出力しないようにすることを特徴とする。

【０４６４】

（ｃ）当初発明４の効果
当初発明４によれば、高確率抽選期間中かつ表示機能連続作動期間中に特別遊技に移行したことに基づいて高確率抽選期間の終了が近づいたときは、特別遊技の終了時に特定の演出を出力するので、高確率抽選期間の終了が近づいていることを遊技者に示唆することができる。また、特定の演出を、通常は出力されない演出に設定することにより、高確率抽選期間の終了時に、特別な演出（プレミア演出）を遊技者に見せることができる。

【０４６５】

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５は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。
従来より、１ＢＢ等の特別役とレア役とが重複当選するように設定したスロットマシンが知られている。そして、特別役とレア役とが重複当選したときは、複数回の遊技にわたる連続演出を出力する場合を有する。連続演出が出力されると、その連続演出中に、特別役に当選したか否かを示唆等する演出を出力する（たとえば、特開２０１４－８７６３４号公報）。なお、連続演出は、一般には、最終遊技まで消化させ、その最終遊技で特別役に当選しているか否かを報知する。

【０４６６】

従来のスロットマシンにおいて、特別役に当選して連続演出の出力が開始されたとき、連続演出中は、特別役の内部中となる。一方、連続演出が出力されると、その連続演出は、最後まで遊技者に見せることを前提としているので、特別役内部中の連続演出中には、特別役の入賞機会が減少する。このため、連続演出を出力することは、いいかえれば、特別役の内部中を引き伸ばすことにつながる。

当初発明５が解決しようとする課題は、特別役の当選期待を煽る連続演出を出力する場合に、連続演出の出力頻度を適切なものとすることである。

【０４６７】

（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５は、

ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、

少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、

少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

演出の出力を制御する演出制御手段（サブ制御基板８０）と

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別役の当選期待を煽る演出であって複数回の遊技にわたる連続演出を出力可能とし、

前記非高確率抽選期間中に前記特別役に当選し、前記連続演出の出力を開始した後、前記特別役の当選を報知する割合をｘ１とし、

前記高確率抽選期間中に前記特別役に当選し、前記連続演出の出力を開始した後、前記特別役の当選を報知する割合をｘ２としたとき、

ｘ１＞０、ｘ２≧０、かつ、ｘ１＞ｘ２

であり、

前記高確率抽選期間中に前記特別役に当選し、前記連続演出を出力することなく前記特別役に当選した遊技の次回遊技の開始時までの間に前記特別役の当選を報知する割合をｘ３としたとき、

ｘ３＞ｘ２

である

ことを特徴とする。

【０４６８】

（ｃ）当初発明５の効果

当初発明５によれば、高確率抽選期間中は、連続演出の出力割合を少なくすることにより、特別役内部中の遊技を少なくすることができる。これにより、高確率抽選期間を効率良く消費できるようになる。

【０４６９】

６．当初発明６

当初発明６は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。

従来より、１ＢＢ等の特別役とレア役とが重複当選するように設定したスロットマシン

が知られている。そして、特別役に当選したとき（特別役内部中）は、特別役に当選していないとき（特別役非内部中）に対し、リールの停止制御を異ならせること（たとえばリーチ目の出現）が知られている（たとえば、特開２０１３－１５８５７７号公報）。

【０４７０】

従来のスロットマシンにおいて、特別役当選時は、特別役非当選時に対し、リールの停止制御を異ならせることが可能である。しかし、ＡＴの非当選時と当選時とで、リールの停止制御を異ならせることはできなかった。

当初発明６が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）に関する遊技状態が変化したときに、リールの停止制御を異ならせることである。

【０４７１】

（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６は、

ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、

少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、

前記高確率抽選期間を実行するための高確率契機役、及び、少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

前記役抽選手段による役の抽選結果と、前記ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と

を備え、

前記役抽選手段で前記高確率契機役に当選し、前記高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止したときは、前記高確率抽選期間を実行し、

前記リール制御手段は、

前記特別役に当選したときは、前記特別役の当選を意味する特有の停止出目（リーチ目）を表示可能とし、

前記高確率抽選期間中に前記特別役に当選したときは、前記非高確率抽選期間中に前記特別役に当選したときよりも、前記特有の停止出目の出現割合を高くする

ことを特徴とする。

【０４７２】

（ｃ）当初発明６の効果

当初発明６によれば、表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を設け、高確率契機役に当選し、高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止したときに高確率抽選期間を実行するので、高確率抽選期間と非高確率抽選期間とで、特有の停止出目の出現割合を異ならせることができる。

【０４７３】

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７は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。

従来より、１ＢＢ等の特別役とレア役とが重複当選するように設定したスロットマシンが知られている。そして、特別役に当選したとき（特別役内部中）は、特別役に当選していないとき（特別役非内部中）に対し、リールの停止制御を異ならせること（たとえばリ

ーチ目を出現させること）が知られている（たとえば、特開２０１３－１５８５７７号公報）。

【０４７４】

従来のスロットマシンにおいて、特別役当選時は、特別役非当選時に対し、リールの停止制御を異ならせることが可能である。しかし、ＡＴの非当選時と当選時とで、リールの停止制御を異ならせることはできなかった。

当初発明７が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）に関する遊技状態が変化したときに、リールの停止制御を異ならせることである。

【０４７５】

（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７は、

ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、

少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、

前記高確率抽選期間を実行するための高確率契機役、及び、少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

前記役抽選手段による役の抽選結果と、前記ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と

を備え、

前記役抽選手段で前記高確率契機役に当選し、前記高確率契機役に対応する図柄の組合せが停止したときは、前記高確率抽選期間を実行し、

前記役抽選手段は、少なくとも、図柄の組合せＡ（たとえば、小役０１に対応する図柄の組合せ）、又は図柄の組合せＢ（たとえば、小役１０及び１１に対応する図柄の組合せ）若しくは図柄の組合せＣ（たとえば、小役１８及び１９に対応する図柄の組合せ）が停止表示可能となる特定当選（たとえば、小役Ａ１）を含めて役の抽選を行い、

図柄の組合せＡが有効ラインに停止したときの配当（８枚の払出し）は、図柄の組合せＢ又は図柄の組合せＣが有効ラインに停止したときの配当（１枚の払出し）よりも多く設定されており、

前記リール制御手段は、

前記高確率抽選期間かつ前記表示機能連続作動期間中の遊技で前記特定当選となった場合において、有利な操作態様（正解押し順）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Ａを優先して有効ラインに停止させるように制御し（枚数優先）、有利な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（押し順不正解時）は図柄の組合せＢ又は図柄の組合せＣを有効ラインに停止させるように制御し（個数優先）、

前記高確率抽選期間中であるが前記表示機能連続作動期間中でない遊技で前記特定当選となったときは、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、図柄の組合せＢ又は図柄の組合せＣを有効ラインに停止させるように制御する（個数優先のみの停止制御）

ことを特徴とする。

【０４７６】

（ｃ）当初発明７の効果

当初発明７によれば、表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を設け、高確率契機役に当選し、高確率契機役に対応する図柄の組

合せが停止したときに高確率抽選期間を実行するので、高確率抽選期間と非高確率抽選期間とで、個数優先及び枚数優先の停止制御を異ならせることができる。

【０４７７】

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８は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。

従来より、複数のＲＴ（特有のリプレイ当選確率を有する遊技状態）を設け、満たした条件に応じてＲＴを移行させるスロットマシンが知られている（たとえば、特開２０１５－１６７８１０号公報）。

【０４７８】

従来のスロットマシンにおいて、たとえば、リプレイ当選確率が高確率に設定されたＲＴに移行させてＡＴを実行しても、ＡＴが終了すると、リプレイ当選確率が通常確率に設定されたＲＴに移行（転落）させるため、ＡＴの終了後は、メダルの消費を抑えることができないという問題がある。

当初発明８が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）に関する遊技状態の変化に合わせて、適切なＲＴ（抽選状態）に移行させることである。

【０４７９】

（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。）

第１の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、

少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、

前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、

役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

前記役抽選手段による役の抽選結果と、前記ストップスイッチの操作タイミングとに基づいて、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と、

前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と

を備え、

前記役抽選手段は、複数種類のリプレイの重複当選からなる所定当選（リプレイＥ）を含めて役の抽選を行い、

前記リール制御手段は、前記所定当選時に、前記ストップスイッチが特定の操作態様（正解押し順）で操作されたときは特定のリプレイ（リプレイ０７）を有効ラインに停止させ、前記ストップスイッチが前記特定の操作態様で操作されなかったときは前記特定のリプレイを有効ラインに停止させないように制御し、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも１つのリプレイの当選確率が異なる第１の抽選状態（ＲＴ２）及び第２の抽選状態（ＲＴ４）を備え、

前記カウンタの変数が特定の閾値（たとえば、１４００ゲーム又は２９００枚）に到達した後、前記所定当選となったときは、前記特定の操作態様を報知し、

前記高確率抽選期間かつ第１の抽選状態に滞在しているときに、前記特定のリプレイが有効ラインに停止したときは、第２の抽選状態に移行するように制御し、

第２の抽選状態に移行したときは、前記高確率抽選期間を終了したときであっても、第２の抽選状態の終了条件（所定遊技回数の消化）を満たすまで、第２の抽選状態に滞在す

る
ことを特徴とする。
【０４８０】
第２の解決手段は、第１の解決手段において、
前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも１つのリプレイの当選確率が異なる第３の抽選状態（ＲＴ５、非ＲＴ、ＲＴ１）をさらに備え、
各遊技状態におけるリプレイの当選確率は、
第１の抽選状態≧第２の抽選状態＞第３の抽選状態
であり、
前記高確率抽選期間では、第１の抽選状態に滞在しやすいように制御され、
第２の抽選状態の終了条件を満たしたときは、第３の抽選状態に移行する
ことを特徴とする。
【０４８１】
（ｃ）当初発明８の効果
当初発明８によれば、高確率抽選期間かつ第１の抽選状態から、第２の抽選状態を経て、第３の抽選状態（たとえば通常遊技）に移行するようにしたので、たとえば第２の抽選状態を第３の抽選状態よりも遊技者に有利な状態に設定すれば、高確率抽選期間の終了後、第３の抽選状態よりも有利な状態で、再度の高確率抽選期間の当選等を期待することができる。
【０４８２】
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９は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。
従来より、メダルのベット数として複数種類を設け、いずれかのベット数で遊技を行わせるスロットマシンが知られている（たとえば、特開２０１５－０８０５３０号公報）。
しかし、従来のスロットマシンにおいて、ＡＴに関する制御とベット数とを関連させた技術は、存在しなかった。
当初発明９が解決しようとする課題は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）に関する制御とベット数とを関連させた技術を提供することである。
【０４８３】
（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。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間を実行するか否かを決定する期間抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と
を備え、
遊技媒体の投入数（ベット数）として、少なくとも第１投入数（３枚）及び第２投入数（２枚）を有し、

前記期間抽選手段において前記高確率抽選期間を実行することに決定されたときは、遊技媒体の投入数が第１投入数であることを条件に、前記カウンタの変数を更新する
ことを特徴とする。
【０４８４】
第２の解決手段は、第１の解決手段において、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）を備え、
第１投入数による遊技で前記特別役に当選した後、第２投入数による遊技で前記特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることが可能である
ことを特徴とする。
【０４８５】
（ｃ）当初発明９の効果
当初発明９によれば、高確率抽選期間は、第１投入数のときに進行するので、第２投入数で遊技を行うときは、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。これにより、たとえば高確率抽選期間中に特別役に当選したときに、特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる遊技を第２投入数で行えば、その遊技では、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。
【０４８６】
１０．当初発明１０
（ａ）当初発明１０が解決しようとする課題
当初発明９と同じ。
（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１０は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間を実行するか否かを決定する期間抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
少なくとも１つの役（たとえば小役Ｅ）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
遊技媒体の投入数（ベット数）として、少なくとも第１投入数（３枚）及び第２投入数を（２枚）有し、
前記期間抽選手段において前記高確率抽選期間を実行することに決定されたときは、遊技媒体の投入数が第１投入数であることを条件に、前記カウンタの変数を更新し、
前記特別遊技では、第２投入数で遊技が可能であり、
第２投入数での前記特別遊技中は、前記カウンタの変数を更新しない
ことを特徴とする。
【０４８７】

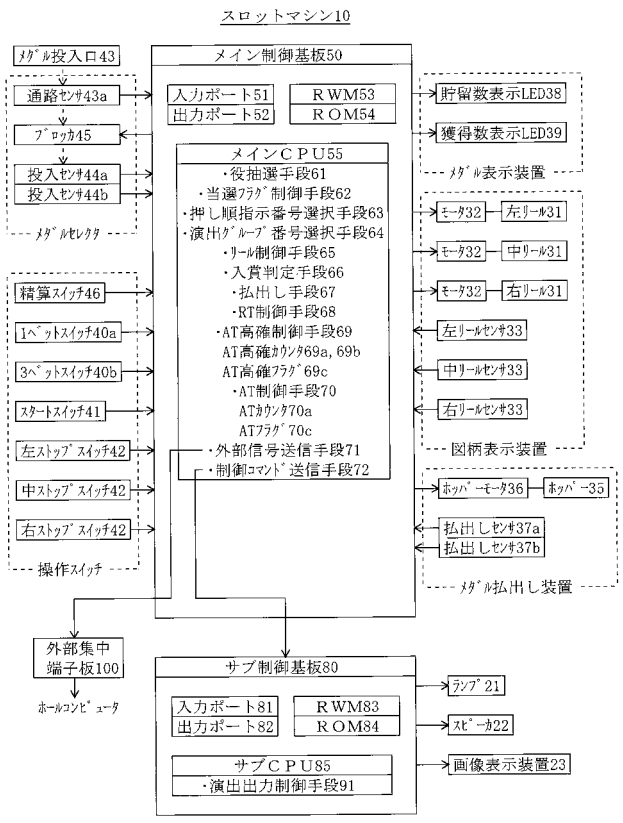
（ｃ）当初発明１０の効果
当初発明１０によれば、高確率抽選期間は、第１投入数のときに進行するので、第２投入数で遊技を行うときは、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。そして、特別遊技は第２投入数で遊技が可能であるので、特別遊技中は、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。
【０４８８】
１１．当初発明１１
（ａ）当初発明１１が解決しようとする課題
当初発明１１は、表示機能連続作動期間（ＡＴ）を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間を有するスロットマシンに関するものである。
従来より、メダルのベット数として複数種類を設け、いずれかのベット数で遊技を行わせるスロットマシンが知られている（たとえば、特開２０１５－０８０５３０号公報）。さらに、役抽選とＡＴ抽選とを関連付けて行うことが知られている。
しかし、役抽選とＡＴ抽選とを関連付けて行う場合に、役抽選における当選置数が変更されると、ＡＴの当選置数を正しく定めることができないおそれがあるという問題がある。
当初発明１１が解決しようとする課題は、役の抽選に関連づけて表示機能連続作動期間（ＡＴ）又はそれに関連する抽選を実行する場合に、役抽選における当選置数に合わせて、表示機能連続作動期間（ＡＴ）又はそれに関連する抽選の当選置数を適切に配置することである。
【０４８９】
（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、対応する実施形態を記載する。）
当初発明１１は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
抽選手段（役抽選手段６１、ＡＴ高確制御手段６９、ＡＴ制御手段７０）と
を備え、
遊技媒体の投入数（ベット数）として、少なくとも第１投入数（３枚）及び第２投入数（２枚）を有し、
前記抽選手段は、１つの抽選テーブルを用いて、役の抽選と、前記高確率抽選期間及び／又は前記表示機能連続作動期間の抽選とを実行し、
前記抽選テーブルは、第１投入数に対応する第１抽選テーブルと、第２投入数に対応する第２抽選テーブルとを備え、
前記抽選手段は、少なくとも１つの役（たとえば、図３５中、ベル）の当選確率がそれまでよりも高く設定された特別遊技（１ＢＢ遊技）に移行するための特別役（１ＢＢ）を含めて抽選を行い、
前記特別遊技に移行する前の遊技では第１投入数で遊技を行うことが可能であり、前記特別遊技では第２投入数で遊技を行うことが可能であり、
第１抽選テーブルでは、複数種類の置数範囲に前記高確率抽選期間及び／又は前記表示機能連続作動期間の当選が割り当てられており、
第２抽選テーブルでは、少なくとも一部の当選役に対応する置数範囲が第１抽選テーブルと異なり、かつ、前記高確率抽選期間及び／又は前記表示機能連続作動期間の当選は、

１つの置数範囲に割り当てられている
ことを特徴とする。
【０４９０】
（ｃ）当初発明１１の効果
当初発明１１によれば、特別遊技では、非特別遊技に対して当選役に対応する置数範囲が異なるが、遊技媒体の投入数を特別遊技と非特別遊技とで異ならせるので、それに合わせて、遊技媒体の投入数に応じて、高確率抽選期間及び／又は表示機能連続作動期間の当選の置数範囲を異ならせることができる。これにより、第２投入数では、高確率抽選期間及び／又は表示機能連続作動期間の当選の置数範囲を１箇所に割り当てることができ、当該置数の配置を簡素化することができる。
また、遊技媒体の投入数ごとに高確率抽選期間及び／又は表示機能連続作動期間の当選の置数を定めることができるので、開発工数を削減することができる。
【０４９１】
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９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。）
当初発明１２は、
ストップスイッチ（４２）の操作態様（押し順）に応じて遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、前記ストップスイッチの有利な操作態様を表示する機能を作動させる（正解押し順を表示する）表示機能作動遊技と、
少なくとも複数回の遊技において前記表示機能作動遊技を実行する表示機能連続作動期間（ＡＴ、払出し枚数４８０枚区間）と、
前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が高く設定された高確率抽選期間（ＡＴ高確期間、１５００ゲーム又は払出し枚数３０００枚区間）、及び前記高確率抽選期間よりも前記表示機能連続作動期間を実行することに決定する確率が低く設定された非高確率抽選期間（非ＡＴ高確期間）からなる複数の抽選期間と、
前記高確率抽選期間を実行するか否かを決定する期間抽選手段（ＡＴ高確制御手段６９）と、
前記高確率抽選期間の終了条件を満たすか否かを判断するための変数をカウントするカウンタ（ＡＴ高確カウンタ６９ａ及び６９ｂ）と、
役の抽選を行う役抽選手段（６１）と
を備え、
遊技媒体の投入数（ベット数）として、少なくとも第１投入数（３枚）及び第２投入数（２枚）を有し、
前記期間抽選手段は、第１投入数であるときの前記高確率抽選期間の当選確率と、第２投入数であるときの前記高確率抽選期間の当選確率とが異なるように設定し、
前記期間抽選手段において前記高確率抽選期間を実行することに決定されたときは、遊技媒体の投入数が第１投入数であることを条件に、前記カウンタの変数を更新し、
第１投入数の遊技で前記高確率抽選期間に当選した後、第２投入数で遊技を行うことが可能であり、
前記役抽選手段は、第２投入数による遊技において、遊技状態移行役（リプレイ０８）の抽選を行い、
第２投入数による遊技で前記遊技状態移行役に当選し、前記遊技状態移行役に対応する図柄の組合せが停止したことに基づいて、前記高確率抽選期間に対応する所定の遊技状態（ＲＴ６）に移行させ、
前記カウンタは、前記高確率抽選期間かつ前記所定の遊技状態であることを条件に、変数の更新を行う
ことを特徴とする。

【０４９２】
（ｃ）当初発明１２の効果
当初発明１２によれば、遊技媒体の投入数の相違を利用して、高確率抽選期間に対応する所定の遊技状態に移行させることができる。また、高確率抽選期間に当選した後、高確率抽選期間に対応する所定の遊技状態に移行させるまでの間、高確率抽選期間が進行しないようにすることができる。
【符号の説明】
【０４９３】
１０　スロットマシン
１１　表示窓
２１　ランプ
２２　スピーカ
２３　画像表示装置
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
３７ａ、３７ｂ　払出しセンサ
３８　貯留数表示ＬＥＤ
３９　獲得数表示ＬＥＤ
４０ａ　１ベットスイッチ
４０ｂ　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
４３ａ　通路センサ
４４ａ、４４ｂ　投入センサ
４５　ブロッカ
４６　精算スイッチ
５０　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　ＡＴ高確制御手段
６９ａ　ＡＴ高確カウンタ（ゲーム数）
６９ｂ　ＡＴ高確カウンタ（払出し数）
６９ｃ　ＡＴ高確フラグ
７０　ＡＴ制御手段
７０ａ　ＡＴカウンタ

７０ｃ　ＡＴフラグ
７１　外部信号送信手段
７２　制御コマンド送信手段
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

【図１】

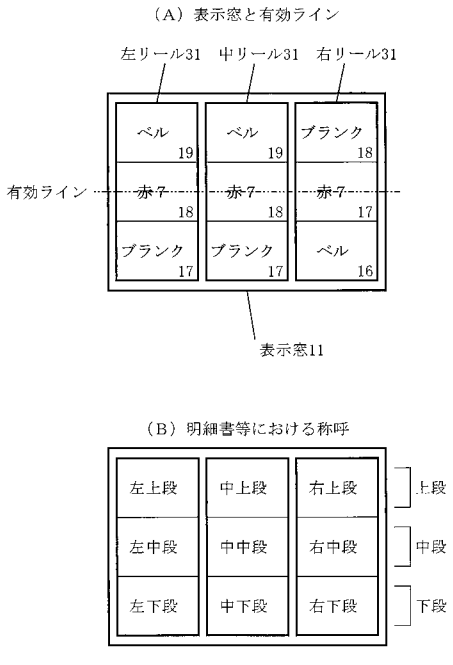



【図２】

＜図柄配列＞

| 図柄番号 | 左リール31 | 中リール31 | 右リール31 |
|---|---|---|---|
| 0. | リプレイ | リプレイ | リプレイ |
| 19. | ベル | ベル | スイカ |
| 18. | 赤７ | 赤７ | ブランク |
| 17. | ブランク | ブランク | 赤７ |
| 16. | スイカ | スイカ | ベル |
| 15. | リプレイ | リプレイ | リプレイ |
| 14. | ベル | ベル | スイカ |
| 13. | 青７ | 青７ | ブランク |
| 12. | ブランク | ブランク | 青７ |
| 11. | スイカ | スイカ | ベル |
| 10. | リプレイ | リプレイ | リプレイ |
| 9. | ベル | ベル | スイカ |
| 8. | 白７ | 白７ | チェリー |
| 7. | チェリー | チェリー | 白７ |
| 6. | スイカ | スイカ | ベル |
| 5. | リプレイ | リプレイ | リプレイ |
| 4. | ベル | ベル | スイカ |
| 3. | 黒ＢＡＲ | 黒ＢＡＲ | チェリー |
| 2. | チェリー | チェリー | 黒ＢＡＲ |
| 1. | スイカ | スイカ | ベル |

【図３】




【図４】

＜役と図柄組合せ等（１）＞

| 番号 | 役 | 払出し枚数等 | 図柄の組合せ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 左リール | 中リール | 右リール |
| 1 | １ＢＢ | ０枚＋1BB遊技 | 赤７ | 赤７ | 赤７ |
| 2 | ２ＢＢ | ０枚＋2BB遊技 | 青７ | 青７ | 青７ |
| 3 | リプレイ０１ | 再遊技 | ベル | ベル | スイカ |
| 4 | リプレイ０２ | 同上 | リプレイ | リプレイ | リプレイ |
| 5 | リプレイ０３ | 同上 | ベル | リプレイ | ベル |
| 6 | リプレイ０４ | 同上 | スイカ | リプレイ | スイカ |
| 7 | リプレイ０５ | 同上 | スイカ | スイカ | スイカ |
| 8 | リプレイ０６ | 同上 | スイカ | スイカ | リプレイ |
| 9 | 小役０１ | ８枚 | リプレイ | ベル | リプレイ |
| 10 | 小役０２ | １枚 | ベル | 赤７ | 赤７ |
| 11 | 小役０２ | 同上 | ベル | 赤７ | 青７ |
| 12 | 小役０３ | 同上 | ベル | 赤７ | 白７ |
| 13 | 小役０３ | 同上 | ベル | 赤７ | 黒ＢＡＲ |
| 14 | 小役０４ | 同上 | ベル | 青７ | 赤７ |
| 15 | 小役０４ | 同上 | ベル | 青７ | 青７ |
| 16 | 小役０５ | 同上 | ベル | 青７ | 白７ |
| 17 | 小役０５ | 同上 | ベル | 青７ | 黒ＢＡＲ |

【図５】

＜役と図柄組合せ等（２）＞

| 番号 | 役 | 払出し枚数等 | 図柄の組合せ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 左リール | 中リール | 右リール |
| 18 | 小役０６ | １枚 | ベル | 白７ | 赤７ |
| 19 | 小役０６ | 同上 | ベル | 白７ | 青７ |
| 20 | 小役０７ | 同上 | ベル | 白７ | 白７ |
| 21 | 小役０７ | 同上 | ベル | 白７ | 黒ＢＡＲ |
| 22 | 小役０８ | 同上 | ベル | 黒ＢＡＲ | 赤７ |
| 23 | 小役０８ | 同上 | ベル | 黒ＢＡＲ | 青７ |
| 24 | 小役０９ | 同上 | ベル | 黒ＢＡＲ | 白７ |
| 25 | 小役０９ | 同上 | ベル | 黒ＢＡＲ | 黒ＢＡＲ |
| 26 | 小役１０ | 同上 | 赤７ | リプレイ | 赤７ |
| 27 | 小役１０ | 同上 | 赤７ | リプレイ | 青７ |
| 28 | 小役１１ | 同上 | 赤７ | リプレイ | 白７ |
| 29 | 小役１１ | 同上 | 赤７ | リプレイ | 黒ＢＡＲ |
| 30 | 小役１２ | 同上 | 青７ | リプレイ | 赤７ |
| 31 | 小役１２ | 同上 | 青７ | リプレイ | 青７ |
| 32 | 小役１３ | 同上 | 青７ | リプレイ | 白７ |
| 33 | 小役１３ | 同上 | 青７ | リプレイ | 黒ＢＡＲ |
| 34 | 小役１４ | 同上 | 白７ | リプレイ | 赤７ |
| 35 | 小役１４ | 同上 | 白７ | リプレイ | 青７ |
| 36 | 小役１５ | 同上 | 白７ | リプレイ | 白７ |
| 37 | 小役１５ | 同上 | 白７ | リプレイ | 黒ＢＡＲ |

【図６】

＜役と図柄組合せ等（３）＞

| 番号 | 役 | 払出し枚数等 | 図柄の組合せ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 左リール | 中リール | 右リール |
| 38 | 小役１６ | １枚 | 黒ＢＡＲ | リプレイ | 赤７ |
| 39 | 小役１６ | 同上 | 黒ＢＡＲ | リプレイ | 青７ |
| 40 | 小役１７ | 同上 | 黒ＢＡＲ | リプレイ | 白７ |
| 41 | 小役１７ | 同上 | 黒ＢＡＲ | リプレイ | 黒ＢＡＲ |
| 42 | 小役１８ | 同上 | 赤７ | 赤７ | ベル |
| 43 | 小役１８ | 同上 | 赤７ | 青７ | ベル |
| 44 | 小役１９ | 同上 | 赤７ | 白７ | ベル |
| 45 | 小役１９ | 同上 | 赤７ | 黒ＢＡＲ | ベル |
| 46 | 小役２０ | 同上 | 青７ | 赤７ | ベル |
| 47 | 小役２０ | 同上 | 青７ | 青７ | ベル |
| 48 | 小役２１ | 同上 | 青７ | 白７ | ベル |
| 49 | 小役２１ | 同上 | 青７ | 黒ＢＡＲ | ベル |
| 50 | 小役２２ | 同上 | 白７ | 赤７ | ベル |
| 51 | 小役２２ | 同上 | 白７ | 青７ | ベル |
| 52 | 小役２３ | 同上 | 白７ | 白７ | ベル |
| 53 | 小役２３ | 同上 | 白７ | 黒ＢＡＲ | ベル |
| 54 | 小役２４ | 同上 | 黒ＢＡＲ | 赤７ | ベル |
| 55 | 小役２４ | 同上 | 黒ＢＡＲ | 青７ | ベル |
| 56 | 小役２５ | 同上 | 黒ＢＡＲ | 白７ | ベル |
| 57 | 小役２５ | 同上 | 黒ＢＡＲ | 黒ＢＡＲ | ベル |

【図７】

＜役と図柄組合せ等（４）＞

| 番号 | 役 | 払出し枚数等 | 図柄の組合せ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 左リール | 中リール | 右リール |
| 58 | 小役２６ | ３枚 | ベル | スイカ | スイカ |
| 59 | 小役２７ | 同上 | スイカ | ベル | ベル |
| 60 | 小役２８ | 同上 | リプレイ | スイカ | スイカ |
| 61 | 小役２９ | 同上 | スイカ | リプレイ | リプレイ |
| 62 | 小役３０ | ８枚 | チェリー | ＡＮＹ | ＡＮＹ |
| 63 | 小役３１ | ８枚 | ブランク | ＡＮＹ | ＡＮＹ |
| 64 | 特図０１ | － | ベル | 赤７ | ベル |
| 65 | 特図０１ | 同上 | ベル | 青７ | ベル |
| 66 | 特図０１ | 同上 | ベル | 白７ | ベル |
| 67 | 特図０１ | 同上 | ベル | 黒ＢＡＲ | ベル |
| 68 | 特図０２ | 同上 | ベル | リプレイ | 赤７ |
| 69 | 特図０２ | 同上 | ベル | リプレイ | 青７ |
| 70 | 特図０２ | 同上 | ベル | リプレイ | 白７ |
| 71 | 特図０２ | 同上 | ベル | リプレイ | 黒ＢＡＲ |
| 72 | 特図０３ | 同上 | 赤７ | リプレイ | ベル |
| 73 | 特図０３ | 同上 | 青７ | リプレイ | ベル |
| 74 | 特図０３ | 同上 | 白７ | リプレイ | ベル |
| 75 | 特図０３ | 同上 | 黒ＢＡＲ | リプレイ | ベル |

【図８】

＜条件装置（１）＞

当選情報を次回遊技に持越し可能な条件装置（役物条件装置）

| 番号 | 名称 | 当選役 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ０ | 非当選 | | |
| １ | １ＢＢ | １ＢＢ | 264枚を超える払出しで終了 |
| ２ | ２ＢＢ | ２ＢＢ | 55枚を超える払出しで終了 |

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置（入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置）

| 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０１ | 押し順不問 |
| ２ | リプレイＢ１<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０１<br>リプレイ０３ | 左中右：リプレイ０３(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０１(非RTに移行) |
| ３ | リプレイＢ２<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０１<br>リプレイ０３<br>リプレイ０５ | 左右中：リプレイ０３(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０１(非RTに移行) |
| ４ | リプレイＢ３<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０２<br>リプレイ０３ | 中左右：リプレイ０３(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０２(非RTに移行) |
| ５ | リプレイＢ４<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０２<br>リプレイ０３<br>リプレイ０５ | 中右左：リプレイ０３(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０２(非RTに移行) |
| ６ | リプレイＢ５<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０１<br>リプレイ０４ | 右左中：リプレイ０４(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０１(非RTに移行) |
| ７ | リプレイＢ６<br>(RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ) | リプレイ０１<br>リプレイ０４<br>リプレイ０５ | 右中左：リプレイ０４(RT2に移行)<br>その他：リプレイ０１(非RTに移行) |
| ８ | リプレイＣ | リプレイ０５ | 押し順不問(スイカ揃い) |
| ９ | リプレイＤ | リプレイ０６ | 押し順不問(スイカはずれ目) |

【図９】

＜条件装置（２）＞

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置（入及びﾘﾌﾟﾚｲ賞条件装置）

| 番号 | 名称 | 当選役 | 備考（押し順と表示役） |
|---|---|---|---|
| １０ | 小役Ａ１<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役１０<br>小役１１<br>小役１８<br>小役１９ | 左－－：小役０１(PB=1)<br>中－－：小役１０又は１１(PB≠1)<br>右－－：小役１８又は１９(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １１ | 小役Ａ２<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役１２<br>小役１３<br>小役２０<br>小役２１ | 左－－：小役０１(PB=1)<br>中－－：小役１２又は１３(PB≠1)<br>右－－：小役２０又は２１(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １２ | 小役Ａ３<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役０２<br>小役０３<br>小役２２<br>小役２３ | 中－－：小役０１(PB=1)<br>左－－：小役０２又は０３(PB≠1)<br>右－－：小役２２又は２３(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １３ | 小役Ａ４<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役０４<br>小役０５<br>小役２４<br>小役２５ | 中－－：小役０１(PB=1)<br>左－－：小役０４又は０５(PB≠1)<br>右－－：小役２４又は２５(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １４ | 小役Ａ５<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役０６<br>小役０７<br>小役１４<br>小役１５ | 右－－：小役０１(PB=1)<br>左－－：小役０６又は０７(PB≠1)<br>中－－：小役１４又は１５(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １５ | 小役Ａ６<br>(押し順ベル) | 小役０１<br>小役０８<br>小役０９<br>小役１６<br>小役１７ | 右－－：小役０１(PB=1)<br>左－－：小役０８又は０９(PB≠1)<br>中－－：小役１６又は１７(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |

【図１０】

＜条件装置（３）＞

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置（入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置）

| 番号 | 名称 | 当選役 | 備考（押し順と表示役） |
|---|---|---|---|
| １６ | 小役Ｂ１<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役１０<br>小役１１<br>小役１８<br>小役１９ | 左－－：小役２８(PB=1)<br>中－－：小役１０又は１１(PB≠1)<br>右－－：小役１８又は１９(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １７ | 小役Ｂ２<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役１２<br>小役１３<br>小役２０<br>小役２１ | 左－－：小役２８(PB=1)<br>中－－：小役１２又は１３(PB≠1)<br>右－－：小役２０又は２１(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １８ | 小役Ｂ３<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役０２<br>小役０３<br>小役２２<br>小役２３ | 中－－：小役２８(PB=1)<br>左－－：小役０２又は０３(PB≠1)<br>右－－：小役２２又は２３(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| １９ | 小役Ｂ４<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役０４<br>小役０５<br>小役２４<br>小役２５ | 中－－：小役２８(PB=1)<br>左－－：小役０４又は０４(PB≠1)<br>右－－：小役２４又は２５(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| ２０ | 小役Ｂ５<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役０６<br>小役０７<br>小役１４<br>小役１５ | 右－－：小役２８(PB=1)<br>左－－：小役０６又は０７(PB≠1)<br>中－－：小役１４又は１５(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |
| ２１ | 小役Ｂ６<br>(押し順ベル) | 小役２８<br>小役０８<br>小役０９<br>小役１６<br>小役１７ | 右－－：小役２８(PB=1)<br>左－－：小役０８又は０９(PB≠1)<br>中－－：小役１６又は１７(PB≠1)<br>押し順不正解時取得率:1/4<br>押し順正解時：RT移行なし<br>不正解入賞時：非RTに移行<br>こぼし(特図表示)時：RT1に移行 |

【図１１】

＜条件装置（４）＞

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置（入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置）

| 番号 | 名称 | 当選役 | 備考（押し順と表示役） |
|---|---|---|---|
| ２２ | 小役Ｃ１<br>（押し順ベル） | 小役２７<br>小役２９ | 左中右：小役２９（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２７（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２３ | 小役Ｃ２<br>（押し順ベル） | 小役２７<br>小役２９<br>小役０２ | 左右左：小役２９（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２７（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２４ | 小役Ｃ３<br>（押し順ベル） | 小役２６<br>小役２８ | 中左右：小役２８（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２６（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２５ | 小役Ｃ４<br>（押し順ベル） | 小役２６<br>小役２８<br>小役０９ | 中右左：小役２８（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２６（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２６ | 小役Ｃ５<br>（押し順ベル） | 小役２６<br>小役２８<br>小役１０ | 右左中：小役２８（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２６（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２７ | 小役Ｃ６<br>（押し順ベル） | 小役２６<br>小役２８<br>小役１１ | 右中左：小役２８（PB=1）<br>RT移行なし<br>その他：小役２６（PB=1）<br>非RTに移行 |
| ２８ | 小役Ｄ１ | 小役３０<br>小役３１ | 合算でPB=1<br>（中段ﾁｪﾘｰ） |
| ２９ | 小役Ｄ２ | 小役３０ | PB≠1（中段ﾁｪﾘｰ） |
| ３０ | 小役Ｅ | 小役０１<br>小役０２<br>：<br>小役３０<br>小役３１ | RB遊技中のみ |

【図１２】

＜条件装置と当選確率＞ （置数/65536）

| 条件装置番号 | | 名称 | ＲＴ状態 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 非RT | RT1 | RT2 | RT3 | 1BB | 2BB |
| 役物 | １ | １ＢＢ | 447(*1) | 447(*1) | 447(*1) | | | |
| 役物 | ２ | ２ＢＢ | 64 | 64 | 64 | | | |
| 入賞及びリプレイ | １ | リプレイＡ | 8815 | | | 9141 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２ | リプレイＢ１ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ３ | リプレイＢ２ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ４ | リプレイＢ３ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ５ | リプレイＢ４ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ６ | リプレイＢ５ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ７ | リプレイＢ６ | | 1470 | 7099 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ８ | リプレイＣ | | | 6 | | | |
| 入賞及びリプレイ | ９ | リプレイＤ | 326(*2) | 326(*2) | 326(*2) | | | |
| 入賞及びリプレイ | １０ | 小役Ａ１ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １１ | 小役Ａ２ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １２ | 小役Ａ３ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １３ | 小役Ａ４ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １４ | 小役Ａ５ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １５ | 小役Ａ６ | 2110 | 2110 | 2110 | 2110 | | |
| 入賞及びリプレイ | １６ | 小役Ｂ１ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | １７ | 小役Ｂ２ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | １８ | 小役Ｂ３ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | １９ | 小役Ｂ４ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２０ | 小役Ｂ５ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２１ | 小役Ｂ６ | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２２ | 小役Ｃ１ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２３ | 小役Ｃ２ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２４ | 小役Ｃ３ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２５ | 小役Ｃ４ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２６ | 小役Ｃ５ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２７ | 小役Ｃ６ | 300 | 300 | 300 | 300 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２８ | 小役Ｄ１ | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 入賞及びリプレイ | ２９ | 小役Ｄ２ | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 入賞及びリプレイ | ３０ | 小役Ｅ | | | | | 65536 | |

*1:「447」のうち「163」は「1BB+ﾘﾌﾟﾚｲD」
*2:「326」のうち「163」は「1BB+ﾘﾌﾟﾚｲD」

【図１３】

押し順指示番号テーブル

| 入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置番号 | | 押し順指示番号 |
|---|---|---|
| ０ | 非当選 | Ａ０ |
| １ | リプレイＡ | Ａ０ |
| ２ | リプレイＢ１ | Ａ１ |
| ３ | リプレイＢ２ | Ａ２ |
| ４ | リプレイＢ３ | Ａ３ |
| ５ | リプレイＢ４ | Ａ４ |
| ６ | リプレイＢ５ | Ａ５ |
| ７ | リプレイＢ６ | Ａ６ |
| ８ | リプレイＣ | Ａ０ |
| ９ | リプレイＤ | Ａ０ |
| １０ | 小役Ａ１ | Ａ７ |
| １１ | 小役Ａ２ | Ａ７ |
| １２ | 小役Ａ３ | Ａ８ |
| １３ | 小役Ａ４ | Ａ８ |
| １４ | 小役Ａ５ | Ａ９ |
| １５ | 小役Ａ６ | Ａ９ |
| １６ | 小役Ｂ１ | Ａ７ |
| １７ | 小役Ｂ２ | Ａ７ |
| １８ | 小役Ｂ３ | Ａ８ |
| １９ | 小役Ｂ４ | Ａ８ |
| ２０ | 小役Ｂ５ | Ａ９ |
| ２１ | 小役Ｂ６ | Ａ９ |
| ２２ | 小役Ｃ１ | Ａ１ |
| ２３ | 小役Ｃ２ | Ａ２ |
| ２４ | 小役Ｃ３ | Ａ３ |
| ２５ | 小役Ｃ４ | Ａ４ |
| ２６ | 小役Ｃ５ | Ａ５ |
| ２７ | 小役Ｃ６ | Ａ６ |
| ２８ | 小役Ｄ１ | Ａ０ |
| ２９ | 小役Ｄ２ | Ａ０ |
| ３０ | 小役Ｅ | Ａ０ |

【図１４】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

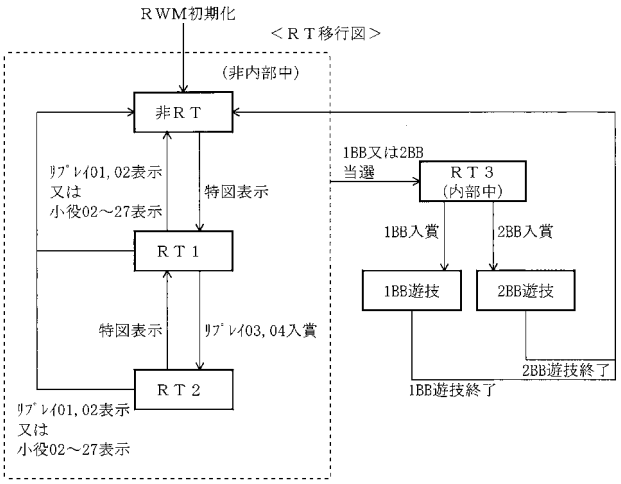
| 押し順指示番号 | 有利な押し順 | 表示内容１<br>（押し順指示情報） | 表示内容２<br>（正解押し順） |
|---|---|---|---|
| Ａ０ | 押し順なし | ＝０ | 表示なし |
| Ａ１ | 左中右 | ＝１ | （１・２・３） |
| Ａ２ | 左右中 | ＝２ | （１・３・２） |
| Ａ３ | 中左右 | ＝３ | （２・１・３） |
| Ａ４ | 中右左 | ＝４ | （２・３・１） |
| Ａ５ | 右左中 | ＝５ | （３・１・２） |
| Ａ６ | 右中左 | ＝６ | （３・２・１） |
| Ａ７ | 左第一停止 | ＝７ | （１・○・○） |
| Ａ８ | 中第一停止 | ＝８ | （○・１・○） |
| Ａ９ | 右第一停止 | ＝９ | （○・○・１） |

【図１５】

演出グループ番号テーブル

| 入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置番号 | | 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Ｂ１ | ２ |
| ３ | リプレイＢ２ | |
| ４ | リプレイＢ３ | |
| ５ | リプレイＢ４ | |
| ６ | リプレイＢ５ | |
| ７ | リプレイＢ６ | |
| ８ | リプレイＣ | ３ |
| ９ | リプレイＤ | ４ |
| １０ | 小役Ａ１ | ５ |
| １１ | 小役Ａ２ | |
| １２ | 小役Ａ３ | |
| １３ | 小役Ａ４ | |
| １４ | 小役Ａ５ | |
| １５ | 小役Ａ６ | |
| １６ | 小役Ｂ１ | ６ |
| １７ | 小役Ｂ２ | |
| １８ | 小役Ｂ３ | |
| １９ | 小役Ｂ４ | |
| ２０ | 小役Ｂ５ | |
| ２１ | 小役Ｂ６ | |
| ２２ | 小役Ｃ１ | ７ |
| ２３ | 小役Ｃ２ | |
| ２４ | 小役Ｃ３ | |
| ２５ | 小役Ｃ４ | |
| ２６ | 小役Ｃ５ | |
| ２７ | 小役Ｃ６ | |
| ２８ | 小役Ｄ１ | ８ |
| ２９ | 小役Ｄ２ | ９ |
| ３０ | 小役Ｅ | １０ |

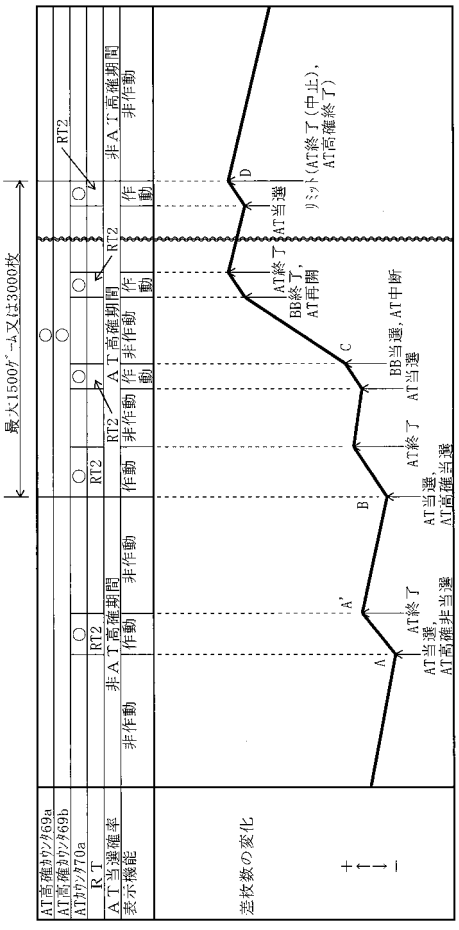
【図１６】



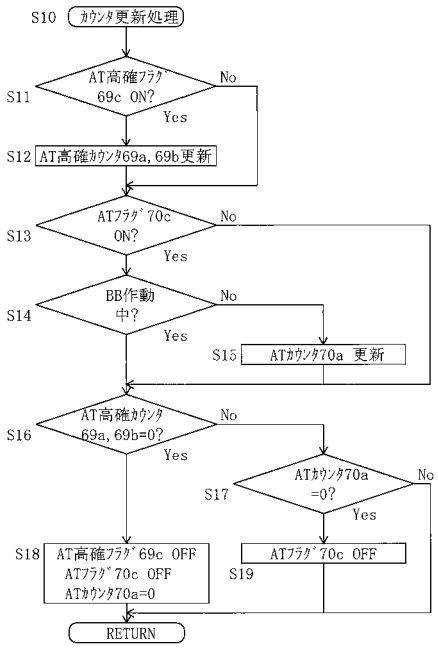

【図１７】

| カウンタ名称 | 内容 | カウント範囲 |
|---|---|---|
| ＡＴ高確<br>カウンタ69a | ＡＴ高確期間の開始に基づきカウントを開始し、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすか否かを判断するためのゲーム数(変数)をカウントするためのカウンタ。<br>ＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときはカウント値がクリアされる。 | 0～1500 |
| ＡＴ高確<br>カウンタ69b | ＡＴ高確期間の開始に基づきカウントを開始し、ＡＴ高確期間の終了条件を満たすか否かを判断するための払出し数(変数)をカウントするためのカウンタ。<br>ＡＴ高確期間の終了条件を満たしたときはカウント値がクリアされる。 | 0～3000 |
| ＡＴ<br>カウンタ70a | ＡＴの開始に基づきカウントを開始し、ＡＴの終了条件を満たすか否かを判断するための払出し数（変数）をカウントするためのカウンタ。<br>ＡＴの終了条件を満たしたときはカウント値がクリアされる。 | 0～480 |

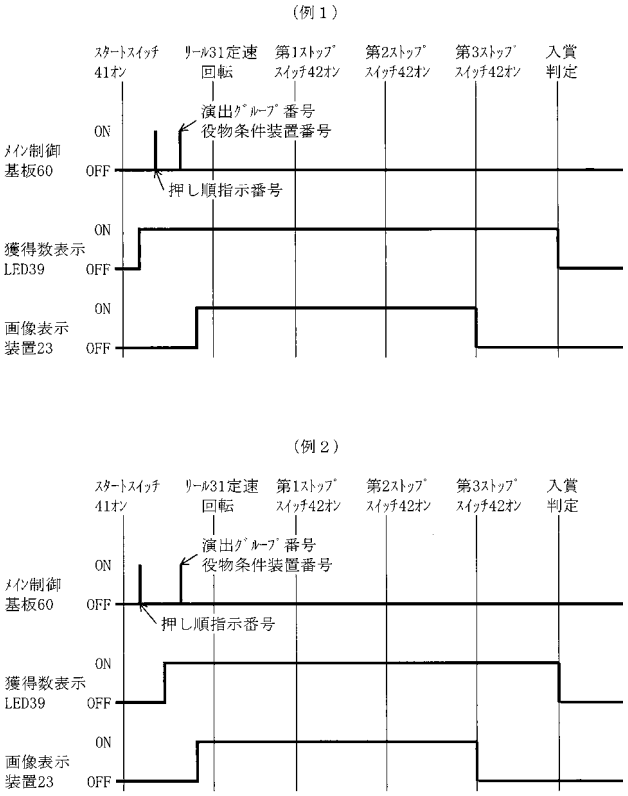
【図１８】



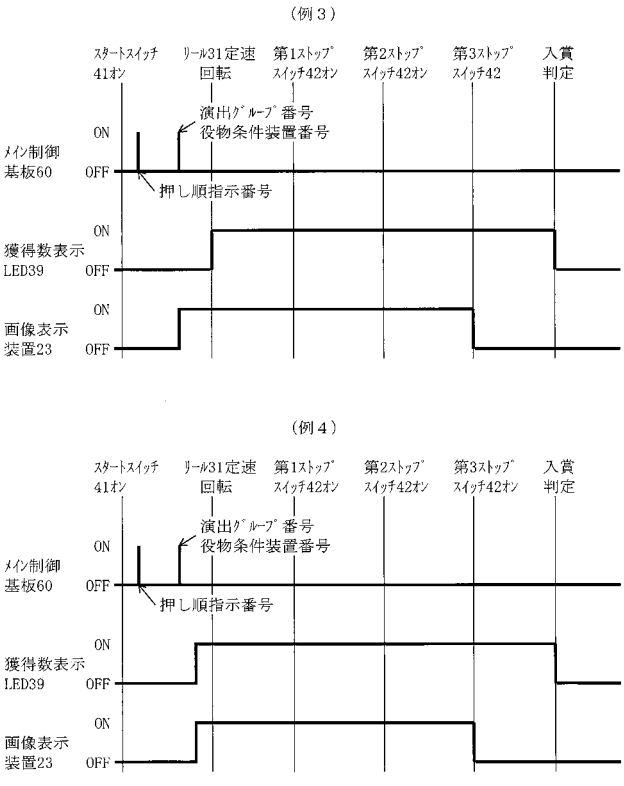
【図１９】



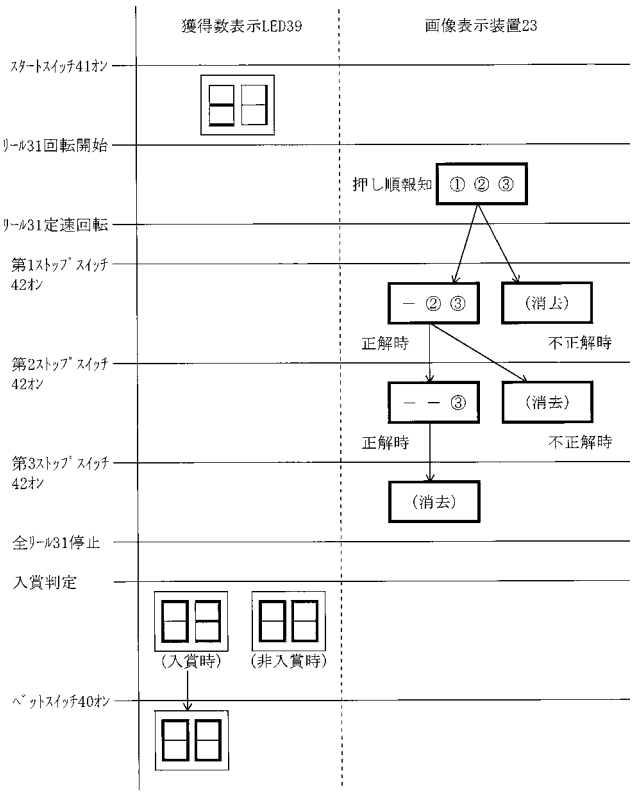

【図２０】




【図２１】




【図２２】



【図２３】

＜第２実施形態＞

乱数ソフトラッチレジスタ（ＲＤＳＬ）
アドレス：ＦＥ７４（Ｈ）

| Ｄ７ | Ｄ６ | Ｄ５ | Ｄ４ | Ｄ３ | Ｄ２ | Ｄ１ | Ｄ０ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RS3SL | RS2SL | RS1SL | RS0SL | RL3SL | RL2SL | RL1SL | RL0SL |

RL0SL：16ﾋﾞｯﾄ乱数RL0の乱数値を、RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ(RL0SV)に取り込むためのﾋﾞｯﾄ。
RL1SL：16ﾋﾞｯﾄ乱数RL1の乱数値を、RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀ(RL1SV)に取り込むためのﾋﾞｯﾄ。

アドレス：ＦＥ７６（Ｈ）
RL0SV（RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀの下位8ﾋﾞｯﾄ）

| Ｄ７ | Ｄ６ | Ｄ５ | Ｄ４ | Ｄ３ | Ｄ２ | Ｄ１ | Ｄ０ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RL0SV7 | RL0SV6 | RL0SV5 | RL0SV4 | RL0SV3 | RL0SV2 | RL0SV1 | RL0SV0 |

アドレス：ＦＥ７７（Ｈ）
RL0SV（RL0ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀの上位8ﾋﾞｯﾄ）

| Ｄ７ | Ｄ６ | Ｄ５ | Ｄ４ | Ｄ３ | Ｄ２ | Ｄ１ | Ｄ０ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RL0SV15 | RL0SV14 | RL0SV13 | RL0SV12 | RL0SV11 | RL0SV10 | RL0SV9 | RL0SV8 |

アドレス：ＦＥ７８（Ｈ）
RL1SV（RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀの下位8ﾋﾞｯﾄ）

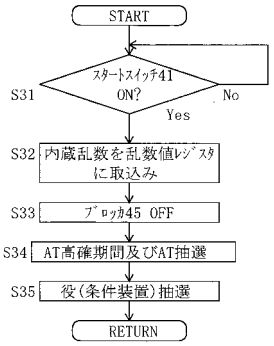
| Ｄ７ | Ｄ６ | Ｄ５ | Ｄ４ | Ｄ３ | Ｄ２ | Ｄ１ | Ｄ０ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RL1SV7 | RL1SV6 | RL1SV5 | RL1SV4 | RL1SV3 | RL1SV2 | RL1SV1 | RL1SV0 |

アドレス：ＦＥ７９（Ｈ）
RL1SV（RL1ｿﾌﾄﾗｯﾁ乱数値ﾚｼﾞｽﾀの上位8ﾋﾞｯﾄ）

| Ｄ７ | Ｄ６ | Ｄ５ | Ｄ４ | Ｄ３ | Ｄ２ | Ｄ１ | Ｄ０ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RL1SV15 | RL1SV14 | RL1SV13 | RL1SV12 | RL1SV11 | RL1SV10 | RL1SV9 | RL1SV8 |

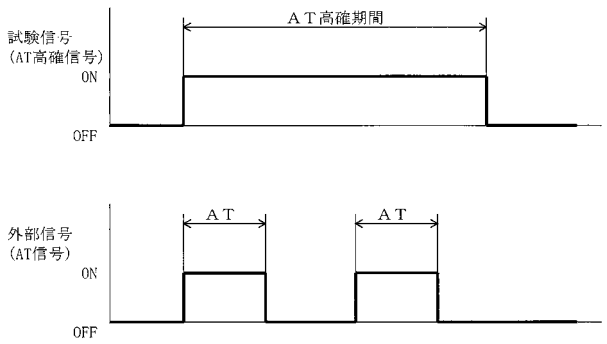
【図２４】

＜第２実施形態＞



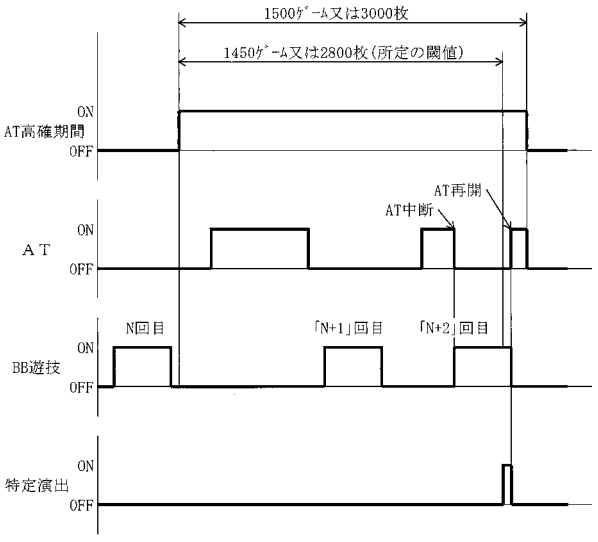

【図２５】

＜第３実施形態＞

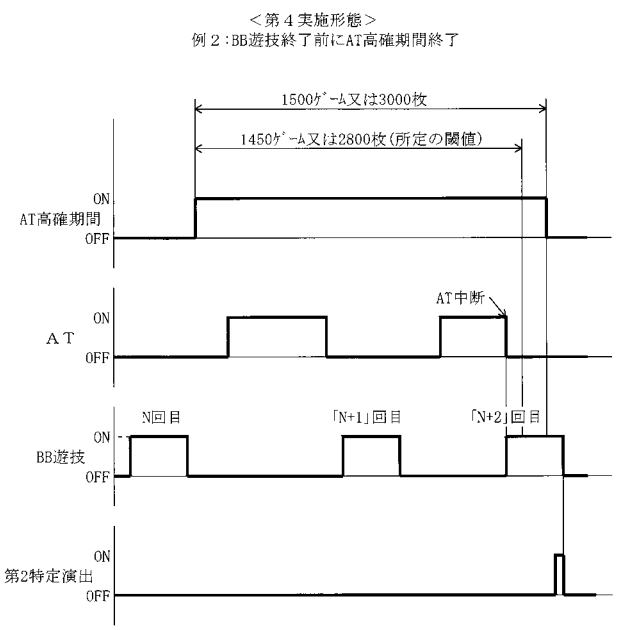



【図２６】

＜第４実施形態＞
例１：BB遊技終了後にAT高確期間終了



【図２７】




【図２８】

＜第５実施形態＞

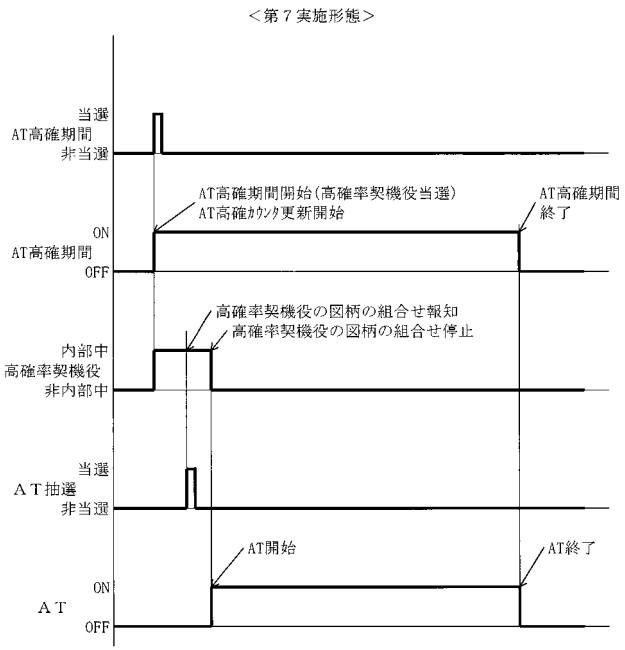
| | 特別役当選時の連続演出の出力割合 |
|---|---|
| 非ＡＴ高確率期間 | ５０％(x1) |
| ＡＴ高確率期間 | ３％(x2) |

【図２９】

＜第６実施形態＞

| | 特別役当選時のリーチ目出現率 |
|---|---|
| 非ＡＴ高確率期間 | ３０％ |
| ＡＴ高確率期間 | ６０％ |

【図３０】

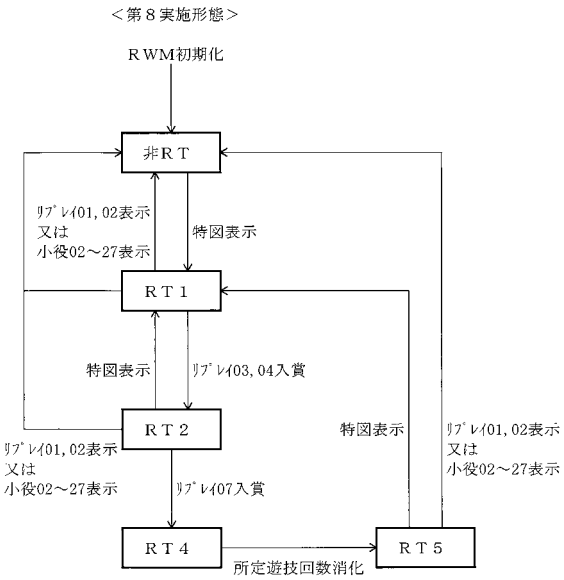



【図３１】

＜第７実施形態＞

| 状態 | | リールの停止制御 |
|---|---|---|
| 非ＡＴ高確期間 | 非ＡＴ | 個数・枚数優先 |
| 非ＡＴ高確期間 | ＡＴ | 個数・枚数優先 |
| ＡＴ高確期間 | 非ＡＴ | 個数優先 |
| ＡＴ高確期間 | ＡＴ | 個数・枚数優先 |
| 特別役内部中 | | 枚数優先 |

【図３２】




【図３３】

＜第９実施形態＞

| カウンタ | ベット数 | |
|---|---|---|
| | ３枚 | ２枚 |
| ＡＴ高確カウンタ６９ａ | 更新あり | 更新なし |
| ＡＴ高確カウンタ６９ｂ | 更新あり | 更新なし |
| ＡＴカウンタ７０ａ | 更新あり | 更新あり |

【図３４】

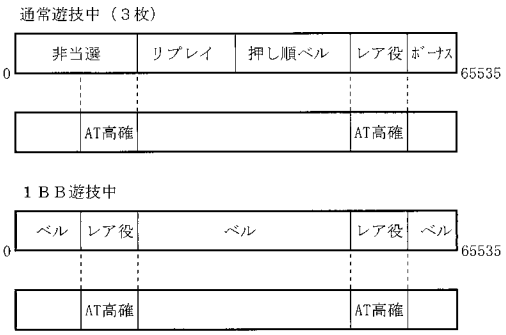
＜第１０実施形態＞

| 遊技の種類 | ベット数 | |
|---|---|---|
| | ３枚 | ２枚 |
| 非特別遊技 | 遊技可能 | 遊技可能 |
| 特別遊技 | 遊技不可 | 遊技可能 |

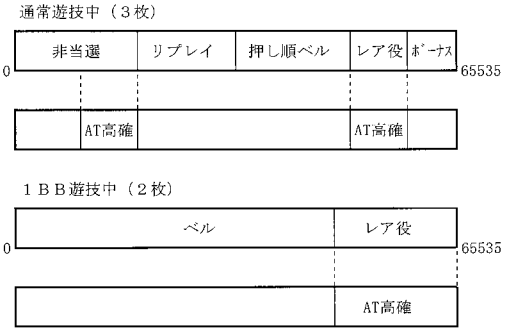
【図３５】

＜第１１実施形態＞

（ａ）参考例：通常遊技及び１ＢＢ遊技が、いずれもベット数「３」

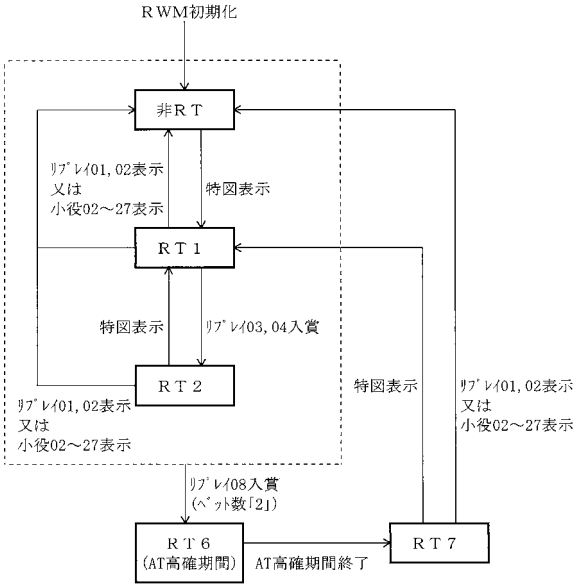



（ｂ）第１１実施形態：通常遊技はベット数「３」、１ＢＢ遊技はベット数「２」




【図３６】

＜第１２実施形態＞



フロントページの続き

(72)発明者　梅津　裕和
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

Ｆターム(参考) 2C082 AB03 AB16 AC14 AC23 AC34 AC74 AC75 AC77 BA02 BA22
BA35 BB02 BB03 BB16 BB46 BB63 BB78 BB80 BB83 BB93
BB94 CA02 CA27 CB04 CB23 CB33 CC01 CC13 CC51 CD11
CD12 CD13 CD23 CD25 CD55 CD56 DA52 DA54 DA58 DA63