

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5505943号  
(P5505943)

(45) 発行日 平成26年5月28日(2014.5.28)

(24) 登録日 平成26年3月28日(2014.3.28)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F  
A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 11 (全 80 頁)

(21) 出願番号 特願2012-255728 (P2012-255728)  
 (22) 出願日 平成24年11月21日 (2012.11.21)  
 (65) 公開番号 特開2013-150782 (P2013-150782A)  
 (43) 公開日 平成25年8月8日 (2013.8.8)  
 審査請求日 平成25年5月16日 (2013.5.16)  
 (31) 優先権主張番号 特願2011-286667 (P2011-286667)  
 (32) 優先日 平成23年12月27日 (2011.12.27)  
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(73) 特許権者 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 100092897  
 弁理士 大西 正悟  
 (74) 代理人 100097984  
 弁理士 川野 宏  
 (74) 代理人 100157417  
 弁理士 並木 敏章  
 (72) 発明者 鈴木 洋七郎  
 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) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、  
 前記複数のリールを回転開始させるためのリール回転開始操作及び前記複数のリールの  
 各々を回転停止させるためのリール回転停止操作を順次受け付ける操作手段と、  
 所定の役決定開始条件が充足されたことを契機として、予め設定された役決定確率に基  
 づき複数の役決定結果の中から少なくとも1つの役決定結果を選出する役決定手段と、  
 前記操作手段が受け付けた前記リール回転開始操作及び前記リール回転停止操作と前記  
 役決定手段により選出された役決定結果に基づき前記複数のリールの駆動を制御するリ  
 ール制御手段と、

所定の設定変更指令操作に基づき前記役決定確率の設定を変更する設定変更手段と、  
 所定の遊技状態変更条件が充足されたことを契機として、複数の遊技状態の間で遊技状  
 態を移行させる遊技状態制御手段と、

前記遊技状態制御手段により設定された遊技状態及び各遊技状態に対応した各演出実行  
 許可条件の充足状態に基づき、各遊技状態に応じた演出を実行する演出実行手段と、を備  
 え、

前記役決定確率が設定変更された際には、前記遊技状態制御手段は、設定変更前の遊技  
 状態に応じて設定変更後に設定する遊技状態を決定し、前記演出実行手段は、設定変更後  
 に設定された遊技状態に応じて設定変更後は所定の遊技状態に基づく演出を実行するよう  
 に構成され、

前記複数の遊技状態の中には、特定種類の役決定結果の役決定確率が通常遊技状態よりも高く設定された有利遊技状態が含まれるスロットマシンであって、

前記設定変更後に前記有利遊技状態に設定されかつ前記通常遊技状態に移行されるまでの有利遊技状態設定継続期間において、前記有利遊技状態に対応した演出実行許可条件としての有利演出実行許可条件の一部要件が充足された場合には、別途の有利演出実行許可条件が所定の時点で設定され、該別途の有利演出実行許可条件の設定内容は、前記有利演出実行許可条件の前記一部要件が充足された後における遊技状態の移行状況または該別途の有利演出実行許可条件の充足状況に応じて調整可能に構成されている、ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

10

前記所定の時点において、前記別途の有利演出実行許可条件の構成要素としての規定遊技回数を設定する規定遊技回数設定手段と、

前記規定遊技回数が設定された場合に、該規定遊技回数の設定後に行われた所定の対象遊技の回数を実行遊技回数としてカウントする実行遊技回数計数手段と、を備え、

前記別途の有利演出実行許可条件とは、前記実行遊技回数計数手段によりカウントされた前記実行遊技回数が前記規定遊技回数に達することとされている、ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記規定遊技回数設定手段は、前記所定の時点において設定した前記規定遊技回数を、前記有利遊技状態から前記通常遊技状態へ移行されたことに基づき増減または再設定可能に構成されている、ことを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

20

【請求項 4】

前記有利遊技状態から前記通常遊技状態へ移行されたことに基づき前記規定遊技回数が再設定される場合には、前記所定の時点において前記規定遊技回数が設定される場合とは異なる設定基準に基づき、当該規定遊技回数の再設定が行われるように構成されている、ことを特徴とする請求項 3 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記規定遊技回数が設定されたことを契機として、該規定遊技回数の設定及び前記実行遊技回数のカウント開始を示唆する前兆演出が前記演出実行手段により行われるように構成されている、ことを特徴とする請求項 2 から 4 のいずれか一項に記載のスロットマシン

30

。

【請求項 6】

前記有利遊技状態として、特有の遊技結果が発生し得るように構成された特殊有利遊技状態が設定されており、

前記有利遊技状態設定継続期間における前記特殊有利遊技状態に設定された期間において、前記特有の遊技結果が発生する可能性が生じた場合には、該特有の遊技結果の発生を回避するための回避報知演出が前記演出実行手段により行われるように構成されている、ことを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 7】

40

前記特殊有利遊技状態において前記特有の遊技結果が発生したことを契機として、遊技者に対する特典付与の選択を行う特典付与選択手段を備え、該特典付与選択手段は、前記有利遊技状態設定継続期間における前記特殊有利遊技状態に設定された期間においては、前記特有の遊技結果が発生した場合であっても遊技者に前記特典を付与しないように構成されている、ことを特徴とする請求項 6 に記載のスロットマシン。

【請求項 8】

前記有利演出実行許可条件の前記一部要件とは、遊技者にとって有利となる情報を報知するアシスト演出の実行が許可される条件としての所定のアシスト演出開始条件が部分的または全体的に充足されることとされている、ことを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれか一項に記載のスロットマシン。

【請求項 9】

50

前記役決定確率が設定変更された際には、設定変更前における前記所定のアシスト演出開始条件の充足状態に関する情報がクリアされるように構成されている、ことを特徴とする請求項8に記載のスロットマシン。

【請求項10】

前記有利遊技状態設定継続期間においては、前記アシスト演出開始条件が部分的または全体的に充足される確率が低く設定される、ことを特徴とする請求項8または9に記載のスロットマシン。

【請求項11】

前記遊技状態の情報が格納される遊技状態情報記憶領域を含む複数の情報記憶領域が設けられたメイン情報記憶手段を備えており、前記設定変更前に前記複数の情報記憶領域に格納された各情報のうち前記遊技状態の情報を含む所定の情報は、前記設定変更の際に実行される電力供給のための主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合には前記設定変更の際にも保持され、正常に行うことが不可能な場合には前記設定変更の際にクリアされるように構成されている、ことを特徴とする請求項1から10のいずれか一項に記載のスロットマシン。10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を変動表示する複数のリールを備え、リール停止時に表示された図柄の組合せにより入賞の有無が決定される遊技を行うスロットマシンに関する。20

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、リールを用いた遊技に関する制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（役抽選）の制御、遊技メダル等の遊技媒体の受入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出の制御を行う副制御基板とを備えており、両基板間の情報伝達は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。

【0003】

また、スロットマシンでは、一般に、規定数の遊技媒体を投入することにより有効ラインが設定され、スタートレバーを傾動させるなどのリール回転開始操作が遊技者により行われることにより、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、トップスイッチを押下するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。30

【0004】

通常、リール回転操作を受け付けてから複数のリールが回転開始するまでの間に抽選により何れかの遊技役（以下、単に「役」と称することがある）またはハズレが決定され、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行われたタイミングから所定の時間（通常、最大で4図柄移動し得る時間）内の任意のタイミングで停止可能に制御されており、これにより、上記抽選により決定された（当選した）役は可能な限り成立し（役を構成する図柄の組合せ（対応図柄）が有効ライン上に停止表示され）、上記抽選により決定されていない（当選していない）役は成立しない（対応図柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。40

【0005】

また、従来のスロットマシンにおいて、リールを回転させたり停止させたりするための遊技者からのリール操作が無効となり、リールが通常とは異なる状態で作動する（例えば、逆回転したり非常にゆっくりと回転したりする）フリーズと称される状態を作り出すも50

のが知られている。このフリーズは、遊技者にとって有利な状況に移行する可能性が生じたときなどに設定され、これにより、有利な状況へ移行することへの遊技者の期待感を高めるなど、遊技の興奮を高める目的で利用されている。

#### 【 0 0 0 6 】

また、スロットマシンでは、一般に、再遊技役（成立しても遊技媒体は獲得できないが次の遊技を遊技媒体を投入することなく行うことが可能となる役）や小役（成立時に所定数の遊技媒体の獲得が可能となる役）と称される通常の役の他に、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件（例えば、所定の小役の決定確率（当選確率）が通常よりも高くなる）が設定される契機となるボーナス役と称されるような特別役が設けられている。通常、このような特別役は、決定される（当選する）確率が非常に低く設定されており、また、その対応図柄（例えば、「セブン・セブン・セブン」）は、各リール上において少数（通常、1個または2個）しか配置されていない。10

#### 【 0 0 0 7 】

このため、特別役が決定された（当選した）場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと（以下、このような操作を「目押し」と称する）ができないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されているのに、それを成立させることができなかった場合には、特別役が決定されたことを示す情報が次の遊技に持ち越されるようになっており、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている。20

#### 【 0 0 0 8 】

また、従来のスロットマシンにおいて、遊技媒体を投入することなく遊技を再度行うことが可能となる再遊技役（リプレイ役）の決定確率（当選確率）が通常の遊技状態のときは変更された（高めに変更されても低めに変更されてもよい）、RT（リプレイタイム）と称される遊技状態を設け、所定の条件が満足されたこと（例えば、通常の遊技状態中に所定の図柄が停止表示されたこと）を契機としてRTに移行するようにしたもののが一般的に知られている。このようなRTを含む複数の遊技状態間の移行は、役（再遊技役）の決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。なお、近年のスロットマシンでは、再遊技役が決定された（当選した）場合、リール回転停止操作のタイミングに関わらず必ず再遊技役を成立させることができるよう、再遊技役を構成する各図柄が複数のリール上に配列されている。30

#### 【 0 0 0 9 】

一方、遊技状態がRTに移行された際に、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、AT（アシストタイム）と称される演出期間を副制御基板において設定し、この演出期間内において所定の報知演出（アシスト演出）を行うこともなされており、このようなATが設定されるRTは、一般にART（アシストリプレイタイム）と称されている。ART中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された（当選した）場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる（対応図柄を有効ライン上に停止表示させる）ためのリール回転停止操作手順を報知したりするものなどが知られている。なお、ATの設定を副制御基板側で先に行い、その後にRTを主制御基板側で設定することにより、ARTが確定するような遊技性を持たせたスロットマシンも知られている。40

#### 【 0 0 1 0 】

また、特定のRT遊技状態において、特有の役決定結果が選出され、この特有の役決定結果に対応して特有の図柄組合せが停止表示され得るように構成されたスロットマシンも知られている。このような特有の役決定結果や特有の図柄組合せは、遊技者に対し所定の特典（例えば、ART中に行われるアシスト演出の実行可能回数の上乗せ等）を付与するための条件として設定されることが多い。

#### 【 0 0 1 1 】

また、スロットマシンでは一般的に、スロットマシンを設置する遊技店側の判断によっ50

て、役決定確率の高低を決める設定値を複数の選択肢の中から選択して変更する調整（以下「設定変更」と称する）を行えるようになっている。このような設定変更は、遊技店の営業利益等を調整する目的で利用されるものであり、営業時間外に従業員等の手動操作により行われるのが一般的である。

#### 【0012】

従来は設定変更が行われると、設定変更前に記憶されていた遊技に関する情報が初期化（クリア）されるとともに、設定変更後は、設定変更前の遊技状態とは関係なく初期化された遊技状態に設定される（以下、設定変更後における遊技状態の「設定」のことを適宜「復帰」と称する）ように構成されていた。しかし、近年では、設定変更前に記憶していた情報の一部（例えば、特別役が内部的に当選していることを示す情報等）をクリアせずに設定変更後も継続して記憶したり、設定変更前の遊技状態に応じて設定変更後に復帰する遊技状態を変更したり（例えば、設定変更前と同じ遊技状態に復帰）するように構成されたスロットマシン（以下、適宜「部分復帰型のスロットマシン」と称する）も知られている（例えば、下記特許文献1、2を参照）。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0013】

【特許文献1】特開2010-22605号公報

【特許文献2】特開2006-204626号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0014】

上述したような部分復帰型のスロットマシンでは、従来、設定変更時に行われていた遊技状態の初期化が行われないため、遊技店側にとっては、設定変更後に遊技者が獲得できる遊技媒体数等を予測することが難しくなる。例えば、設定変更前のA R T状態が設定変更後も継続されるような場合には、遊技者に不利となるような設定変更をした場合でも、A R T状態が続く間に予想以上に遊技媒体が払い出される虞がある。

#### 【0015】

そこで、主制御基板側が管理する遊技状態については、初期化せずに設定変更後も設定変更前の状態をそのまま継続したり反映したりする一方で、副制御基板側において実行する演出に関しては、副制御基板側が管理する情報（A Tの設定に関する情報等）を設定変更時に初期化するなどして、設定変更後に復帰した遊技状態に関わらず、所定の遊技状態（例えば、再遊技役の決定確率が標準値に設定された通常遊技状態）に対応した演出を行うように構成することが考えられる。このようにすれば、遊技者に有利なA R T状態が設定変更後も続くような状況を回避することが可能となる。

#### 【0016】

しかしながら、このように構成した場合、設定変更後の遊技状態と設定変更後に行われる演出とが整合しない状況が生じることがある。一般に遊技者は、行われている演出により遊技状態を推測することが多いため、遊技状態と演出とが整合しないような状況が続くと、遊技者が違和感を覚える虞がある。特に、特定種類の役決定結果（例えば、再遊技役を当選役とする役決定結果）の役決定確率が高く設定されたR T遊技状態に復帰しているが、通常遊技状態に対応した演出が行われているような状況下では、特定種類の役決定結果が通常遊技状態中よりも頻繁に選出される状況が続くことによって、遊技者が覚える違和感も大きくなることが予想される。

#### 【0017】

そこで、設定変更後の遊技状態と設定変更後に実行される演出とが整合しない状況が生じた場合には、早期に、実行される演出と対応した遊技状態に移行されることが望ましいと考えられる。しかし、遊技状態の移行は、所定の遊技結果（例えば、所定の役決定結果の選出により停止表示されることが許可された所定図柄が実際に停止表示されること等）の発生を契機として行われるのが一般的であるため、遊技状態の移行タイミングを制御す

10

20

30

40

50

ることは困難である。このため、上述のような所定の遊技結果が発生せず、その結果、設定変更後の遊技状態と設定変更後に実行される演出とが整合しない状況が予想外に継続されてしまうこともある。

#### 【0018】

また、設定変更後に復帰した遊技状態が継続している間に、その遊技状態に対応した演出を実行するために必要とされる条件（以下、適宜「演出実行許可条件」と称する）の一部要件が充足されることがある。例えば、或る役決定結果（以下、適宜「A T 設定契機の役決定結果」と称する）が選出されたことを契機として A T が設定され、この A T が設定されることが R T 遊技状態に対応した演出（A R T 演出）を実行するために必要とされる演出実行許可条件とされているような場合において、設定変更後に復帰した R T 遊技状態において上記 A T 設定契機の役決定結果が選出されることなどが、上記演出実行許可条件の一部要件の充足に相当する。10

#### 【0019】

このような場合において、例えば、A R T 演出に対応した演出実行許可条件（以下、適宜「A R T 演出実行許可条件」と称する）の一部要件が充足されている（A T 設定契機の役決定結果が選出されている）にも関わらず A R T 演出が実行されない状況が長く続いたり、逆に A R T 演出実行許可条件の一部要件が充足されてから A R T 演出が実行されるまでの期間が極端に短かったりすると、遊技者の違和感も強くなる虞がある。そこで、設定変更後に復帰した R T 遊技状態において A R T 演出実行許可条件の一部要件が充足された場合には、当該一部要件が充足された時点から A R T 演出が実行されるまでの期間の長さを、適切な長さとなるように設定し得るようにして、遊技者が違和感を覚えないように構成することが望ましい。そのための方策として、例えば、通常遊技状態において A R T 演出実行許可条件の一部要件が充足された場合に設定される A R T 演出許可条件の他要件と同様の条件を、別途の A R T 演出許可条件として、設定変更後に復帰した R T 遊技状態において A R T 演出実行許可条件の一部要件が充足された場合にも設定することが挙げられる。20

#### 【0020】

しかし、上記 A R T 演出許可条件の他要件として、遊技状態の設定に係る条件が含まれている場合（例えば、上記 A R T 演出実行許可条件の一部要件が充足された後に、少なくとも一時期は通常遊技状態に設定されていることが必要とされるような場合）には、上記別途の A R T 演出許可条件を適切に設定することが難しくなる。先述したように遊技状態の移行タイミングを制御することが困難なためである。したがって、別途の A R T 演出許可条件（例えば、所定回数の遊技が実行されること）を設定したとしても、R T 遊技状態から通常遊技状態になかなか移行せず、その間に、設定した別途の A R T 演出許可条件が充足されてしまうというような事態が生じ得る。このような事態が生じた場合には、設定した別途の A R T 演出許可条件が充足されたにも関わらず、A R T 演出が開始されない状況が発生することになるので、却って、遊技者が強く違和感を覚える虞がある。30

#### 【0021】

本発明はこのような事情に鑑みなされたもので、設定変更後の遊技状態と設定変更後に行われる演出とが整合しない状況が生じた場合でも、遊技者が違和感を覚えずに遊技を行うことが可能なスロットマシンを提供することを目的とする。40

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0022】

上記目的を達成するため本発明に係るスロットマシンは、以下の特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

#### 【0023】

本発明に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、複数のリールを回転開始させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー 25 の傾動操作）及び複数のリールの各々を回転停止させるためのリール回転停止操作（例えば、50

ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の押圧操作) を順次受け付ける操作手段と、所定の役決定開始条件が充足されたこと(例えば、スタートレバー 25 の傾動操作が有効に受け付けられたこと)を契機として、予め設定された役決定確率に基づき複数の役決定結果(例えば、役決定結果 A1 ~ A34)の中から少なくとも 1 つの役決定結果を選出する役決定手段と、操作手段が受け付けたリール回転開始操作及びリール回転停止操作と前記役決定手段により選出された役決定結果とに基づき複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、所定の設定変更指令操作(例えば、設定変更スイッチ 84 の操作)に基づき役決定確率の設定を変更する設定変更手段と、所定の遊技状態変更条件が充足されたことを契機として、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、遊技状態制御手段により設定された遊技状態及び各遊技状態に対応した各演出実行許可条件の充足状態に基づき、各遊技状態に応じた演出を実行する演出手段(例えば、演出実行制御手段 112、画像表示装置 11 等)と、を備え、役決定確率が設定変更された際には、遊技状態制御手段は、設定変更前の遊技状態に応じて設定変更後に設定する遊技状態(例えば、設定変更前の遊技状態と同じ遊技状態)を決定し、演出実行手段は、設定変更後に設定された遊技状態に応じて設定変更後は所定の遊技状態(例えば、通常遊技状態)に基づく演出(例えば、非 ART 演出)を実行するように構成され、複数の遊技状態の中には、特定種類の役決定結果(例えば、再遊技役を当選役とする役決定結果)の役決定確率が通常遊技状態よりも高く設定された有利遊技状態(例えば、RT1 遊技状態)が含まれるスロットマシンであって、設定変更後に有利遊技状態に設定されかつ通常遊技状態に移行されるまでの有利遊技状態設定継続期間(例えば、RT 復帰継続期間)において、有利遊技状態に対応した演出実行許可条件としての有利演出実行許可条件の一部要件(例えば、ナビ権が設定されること)が充足された場合には、別途の有利演出実行許可条件が所定の時点(例えば、ナビ権が設定された時点)で設定され、該別途の有利演出実行許可条件の設定内容は、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後における遊技状態の移行状況または該別途の有利演出実行許可条件の充足状況に応じて調整可能に構成されている、ことを特徴とする。

#### 【0024】

このような特徴構成のスロットマシンによれば、設定変更後の遊技状態と設定変更後に行われる演出とが整合しない状況が生じることがあるが、設定変更後に有利遊技状態に設定されかつ通常遊技状態に移行されるまでの有利遊技状態設定継続期間において、有利遊技状態に対応した有利演出実行許可条件の一部要件が充足された場合には、別途の有利演出実行許可条件が所定の時点で設定される。この別途の有利演出実行許可条件の設定内容は、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後における遊技状態の移行状況または当該別途の有利演出実行許可条件の充足状況に応じて調整可能に構成されているので、その設定内容を、遊技状態の移行状況や当該別途の有利演出実行許可条件の充足状況に応じて調整することにより、有利演出実行許可条件の一部要件が充足されてから有利遊技状態に応じた演出(例えば、ART1 演出)が実行されるまでの期間の長さを、適切な長さとなるように適宜設定することができるので、遊技者が違和感を覚える可能性を低減することが可能となる。

#### 【0025】

なお、本発明において「役決定結果を選出する」とは、予め設定された複数の役決定結果(1つまたは複数の遊技役またはハズレにより構成される)の中から、1つまたは複数の役決定結果を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為を意味している。ただし、役決定結果を選出するタイミングについては、選択行為の過程の中の種々の時点とすることができます。例えば、乱数を用いた抽選の場合、スロットマシンが、乱数列の中から 1 つの乱数を取得した時点や、取得した乱数を記憶領域に格納した時点、取得した乱数が、抽選テーブル上に設定された複数の数値範囲のどの数値範囲に属するかを判別した時点、取得した乱数が属する数値範囲に対応する役決定結果を判別した時点、判別した役決定結果の情報を記憶領域に格納した時点等の何れかを、役決定結果の選出時点とすることができます。

10

20

30

40

50

## 【0026】

また、別途の有利演出実行許可条件が設定される「所定の時点」とは、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された時点や、遊技状態が移行された時点(有利遊技状態から通常遊技状態への移行された時点の他に、有利遊技状態が複数設定されている場合における一の有利遊技状態から他の有利遊技状態へ移行された時点等を含む)、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後に所定数の遊技が実行された時点など、種々の態様を含む意味である。

## 【0027】

また、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後における「遊技状態の移行状況」とは、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後に生じた遊技状態の移行に関する情報を含む意味である。例えば、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された時点から、その後に有利遊技状態から通常遊技状態に移行された時点までに実行された遊技の回数に関する情報や、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後に有利遊技状態から移行された遊技状態が、移行前の有利遊技状態と比較して、遊技者にとってより有利となる遊技状態であるか不利となる遊技状態であるかに関する情報等が、「遊技状態の移行状況」に含まれる。

10

## 【0028】

また、有利演出実行許可条件の一部要件が充足された後における「別途の有利演出実行許可条件の充足状況」とは、別途の有利演出実行許可条件の充足状態を示す情報を含む意味である。例えば、別途の有利演出実行許可条件が完全に充足されたことを示す情報や、有利遊技状態から通常遊技状態に移行された時点における有利演出実行許可条件の充足状態を示す情報等が、「別途の有利演出実行許可条件の充足状況」に含まれる。

20

## 【0029】

なお、本発明でいう図柄組合せとは、複数の図柄（図柄の種類については全てが同一であっても一部のみが同一であっても全てが異なっていてもよい）の組合せからなる場合と、単独（1つ）の図柄からなる場合とを含む意味である。単独の図柄からなる場合、それが所定位置に停止表示されるとは、所定のリール上に配置された所定の図柄が図柄表示部（例えば、表示窓W）内の所定位置に停止表示されることを意味する。

## 【0030】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、前記所定の時点において別途の有利演出実行許可条件の構成要素としての規定遊技回数を設定する規定遊技回数設定手段と、規定遊技回数が設定された場合に、規定遊技回数の設定後に行われた所定の対象遊技（例えば、全ての遊技）の回数を実行遊技回数としてカウントする実行遊技回数計数手段と、を備え、別途の有利演出実行許可条件とは、実行遊技回数計数手段によりカウントされた実行遊技回数が規定遊技回数に達することとができる。

30

## 【0031】

この態様のスロットマシンによれば、有利遊技状態設定継続期間において有利演出実行許可条件の一部要件が充足された場合における、有利遊技状態に応じた演出が実行されるまでの期間の長さを、規定遊技回数の設定により適宜調整することができる。

## 【0032】

40

なお、本発明において「所定の対象遊技」とは、任意に設定することができる。例えば、全ての遊技を対象遊技に設定したり、何れの遊技役も成立しなかったときの遊技（以下、適宜「ハズレ遊技」と称する）のみを対象遊技に設定したり、所定の遊技役（任意の遊技役をあてることができる）が成立したときの遊技を対象遊技に設定したりすることが挙げられる。

## 【0033】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、規定遊技回数設定手段は、所定の時点において設定した規定遊技回数を、有利遊技状態から通常遊技状態へ移行されたことに基づき増減または再設定可能に構成することができる。

## 【0034】

50

この態様のスロットマシンによれば、所定の時点で設定した規定遊技回数を、有利遊技状態から通常遊技状態へ移行されたことに基づき増減または再設定することにより、有利遊技状態設定継続期間において有利演出実行許可条件の一部要件が充足された場合における、有利遊技状態に応じた演出が実行されるまでの期間の長さを、遊技状態の移行状況に応じて適宜調整することが可能となる。

【0035】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、有利遊技状態から通常遊技状態へ移行されたことに基づき規定遊技回数が再設定される場合には、所定の時点で規定遊技回数が設定される場合とは異なる設定基準に基づき、規定遊技回数の再設定が行われるように構成することができる。

10

【0036】

この態様のスロットマシンによれば、所定の時点で設定した規定遊技回数を、所定の時点で規定遊技回数が設定される場合とは異なる設定基準に基づき再設定することができるので、有利遊技状態設定継続期間において有利演出実行許可条件の一部要件が充足された場合における、有利遊技状態に応じた演出が実行されるまでの期間の長さを、遊技状態の移行状況に応じてより適切に調整することが可能となる。

【0037】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、規定遊技回数が設定されたことを契機として、規定遊技回数の設定及び実行遊技回数のカウント開始を示唆する前兆演出が演出実行手段により行われるように構成することができる。

20

【0038】

この態様のスロットマシンによれば、規定遊技回数が設定され、実行遊技回数のカウントが開始されていること示唆する情報を、前兆演出によって遊技者に提示することが可能となる。

【0039】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、有利遊技状態として、特有の遊技結果が発生し得るように構成された特殊有利遊技状態（例えば、R T 2 遊技状態）が設定されており、有利遊技状態設定継続期間における特殊有利遊技状態に設定された期間において、特有の遊技結果が発生する可能性が生じた場合には、該特有の遊技結果の発生を回避するための回避報知演出が演出実行手段により行われるように構成することができる。

30

【0040】

この態様のスロットマシンによれば、有利遊技状態設定継続期間における特殊有利遊技状態に設定された期間において、特有の遊技結果が発生する可能性が生じた場合には、その発生を回避するための回避報知演出が行われるので、本来であれば特有の遊技結果が発生しない期間において特有の遊技結果が実際に発生してしまい、これにより遊技者が違和感を覚えるような事態が生じる可能性を低減することが可能となる。

【0041】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、特殊有利遊技状態において特有の遊技結果が発生したことを契機として、遊技者に対する特典付与の選択を行う特典付与選択手段を備え、該特典付与選択手段は、有利遊技状態設定継続期間における特殊有利遊技状態に設定された期間においては、特有の遊技結果が発生した場合であっても遊技者に特典を付与しないように構成することができる。

40

【0042】

この態様のスロットマシンによれば、有利遊技状態設定継続期間における特殊有利遊技状態に設定された期間においては、特有の遊技結果が発生した場合であっても遊技者に特典が付与されないので、本来であれば特有の遊技結果が発生せず、したがって特典が付与されることがない期間において実際に特典が付与されてしまい、これにより、遊技者が違和感を覚えるような事態が生じることを回避することが可能となる。

【0043】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、有利演出実行許可条件の一部要件とは、

50

遊技者にとって有利となる情報を報知するアシスト演出の実行が許可される条件としての所定のアシスト演出開始条件（例えば、ナビ権が設定されて A T が設定されること）が部分的または全体的に充足されることと/or ことができる。

#### 【 0 0 4 4 】

このような態様のスロットマシンにおいて、役決定確率が設定変更された際には、設定変更前における所定のアシスト演出開始条件の充足状態に関する情報がクリアされるように構成することができる。

#### 【 0 0 4 5 】

この態様のスロットマシンによれば、設定変更前における所定のアシスト演出開始条件の充足状態に関する情報が設定変更後に持ち越された場合に生じる可能性がある状況、すなわち、設定変更後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であるにも関わらず、設定変更後に直ちにアシスト演出が行われて遊技者が過度に有利になる状況が生じることを回避することができる。

10

#### 【 0 0 4 6 】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、有利遊技状態設定継続期間においては、所定のアシスト演出開始条件が部分的または全体的に充足される確率を（例えば、通常遊技状態に設定された期間よりも）低く設定するようにしてもよい。

#### 【 0 0 4 7 】

この態様のスロットマシンによれば、遊技者にとって有利となる有利遊技状態設定継続期間においては、所定のアシスト演出開始条件が部分的または全体的に充足される可能性を低くすることができるので、設定変更後に遊技者が過度に有利な状況になる割合を低減することができる。

20

#### 【 0 0 4 8 】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、遊技状態の情報が格納される遊技状態情報記憶領域を含む複数の情報記憶領域が設けられたメイン情報記憶手段を備えており、設定変更前に複数の情報記憶領域に格納された各情報のうち遊技状態の情報を含む所定の情報（例えば、特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に格納された特別役に係る役決定結果の情報、及び遊技状態情報記憶領域 1 0 7 4 に格納された遊技状態の情報）は、設定変更の際に実行される電力供給のための主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合には設定変更の際にも保持され、正常に行うことが不可能な場合には設定変更の際にクリアされるように構成されている、とすることができる。

30

#### 【 0 0 4 9 】

この態様のスロットマシンによれば、主制御電源投入処理を正常に行うことができないという異常な状況下において、設定変更前に格納された、遊技状態の情報を含む所定の情報が設定変更後に引き継がれてしまい、これにより、設定変更後の遊技を正常に行うことができないというような不測の事態が生じることを防止することができる。

#### 【 発明の効果 】

#### 【 0 0 5 0 】

本発明に係るスロットマシンによれば、上述の特徴構成を備えていることにより、設定変更後の遊技状態と設定変更後に行われる演出とが整合しない状況が生じた場合でも、遊技者が違和感を覚えずに遊技を行うことが可能となる。

40

#### 【 図面の簡単な説明 】

#### 【 0 0 5 1 】

【 図 1 】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【 図 2 】本実施形態に係るスロットマシンの全体構成を概略的に示すブロック図である。

【 図 3 】本実施形態に係るスロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【 図 4 】本実施形態に係るスロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【 図 5 】本実施形態に係るスロットマシンのメイン情報記憶手段の構成を示す図である。

【 図 6 】本実施形態に係るスロットマシンの A T 設定手段の構成を示す図である。

【 図 7 】本実施形態に係るスロットマシンの演出実行制御手段の構成を示す図である。

50

【図 8】本実施形態に係るスロットマシンのサブ情報記憶手段の構成を示す図である。

【図 9】本実施形態に係るスロットマシンにおいて設定される遊技状態の関係を示す図である。

【図 10】本実施形態に係るスロットマシンにおいて設定される遊技役の種類を示す図である。

【図 11】本実施形態に係るスロットマシンにおいて設定される遊技役の種類を示す別図である。

【図 12】本実施形態の通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 13】本実施形態の通常中持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 14】本実施形態の RT 1 中非持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。 10

【図 15】本実施形態の RT 1 中持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 16】本実施形態の RT 2 中非持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 17】本実施形態の RT 2 中持越し遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 18】本実施形態の BB 中遊技期間の抽選テーブルを示す図である。

【図 19】本実施形態の 3 択押し順ベルの正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。

【図 20】本実施形態の 3 択押し順リプレイ V の正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。

【図 21】本実施形態の 3 択押し順リプレイ W の正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。 20

【図 22】本実施形態の 3 択押し順リプレイ X の正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。

【図 23】本実施形態の 3 択押し順リプレイ Y の正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。

【図 24】本実施形態の 3 択押し順リプレイ Z の正解押し順及び対応する役決定結果を示す図である。

【図 25】本実施形態の 3 択押し順ベルに対応したベルこぼし目を示す図である。

【図 26】本実施形態のナビ権設定抽選の抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 27】本実施形態の規定遊技回数設定抽選の抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 28】本実施形態のアシスト可能回数上乗せ抽選の抽選テーブルの一例を示す図である。 30

【図 29】本実施形態の押し順ナビ演出の一例を示す図である。

【図 30】本実施形態の主制御電源断処理の流れを示すフローチャートである。

【図 31】本実施形態の主制御電源投入処理の流れを示すフローチャートである。

【図 32】本実施形態の主制御設定変更処理の流れを示すフローチャートである。

【図 33】本実施形態の遊技制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 34】本実施形態の役決定結果情報更新処理の流れを示すフローチャートである。

【図 35】本実施形態の遊技状態設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 36】本実施形態の遊技開始受付処理の流れを示すフローチャートである。

【図 37】本実施形態の役決定処理の流れを示すフローチャートである。 40

【図 38】本実施形態の押し順対応のリール停止制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 39】本実施形態の停止表示図柄判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 40】本実施形態の副制御電源断処理の流れを示すフローチャートである。

【図 41】本実施形態の副制御電源投入処理の流れを示すフローチャートである。

【図 42】本実施形態の副制御設定変更処理の流れを示すフローチャートである。

【図 43】本実施形態の特殊非 ART 演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図 44】本実施形態の前兆遊技設定処理 A の流れを示すフローチャートである。

【図 45】本実施形態の前兆遊技管理処理 A の流れを示すフローチャートである。

【図 46】本実施形態の前兆演出管理処理の流れを示すフローチャートである。 50

【図47】本実施形態の前兆遊技管理処理Bの流れを示すフローチャートである。

【図48】本実施形態のB B演出移行処理Aの流れを示すフローチャートである。

【図49】本実施形態の通常非ART演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図50】本実施形態の前兆遊技設定処理Bの流れを示すフローチャートである。

【図51】本実施形態の前兆遊技管理処理Cの流れを示すフローチャートである。

【図52】本実施形態のART1演出移行処理の流れを示すフローチャートである。

【図53】本実施形態のART1演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図54】本実施形態の通常非ART演出移行処理の流れを示すフローチャートである。

【図55】本実施形態のB B演出移行処理Bの流れを示すフローチャートである。

【図56】本実施形態のART2演出処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図57】本実施形態のB B演出移行処理Cの流れを示すフローチャートである。

【図58】本実施形態のB B演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図59】他の実施形態において設定される遊技状態の関係を示す図である。

【図60】他の実施形態のB B内部中の抽選テーブルを示す図である。

【図61】本実施形態（上記一実施形態）の主制御基板上のRAM内の構成（メモリマップ）の一例を示す図である。

【図62】本実施形態の主制御電源投入処理Aの流れを示すフローチャートである。

【図63】本実施形態の主制御設定変更処理Aの流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0052】

20

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。まず、本発明の一実施形態に係るスロットマシンの全体的な構成について、図1及び図2を参照しながら説明する。なお、以下の説明において、「遊技役が成立する」と「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、後述の役決定手段により選出された役決定結果に対応する遊技役（遊技メダルの払出しがある遊技役（小役等の入賞役）か、払出しのない遊技役（再遊技役やBB役）かは問わない）を構成する図柄の組合せ（対応図柄）が、後述の有効ライン上に停止表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることができたタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができます。

30

【0053】

また、以下の説明において、「遊技期間」とは、遊技者によるベット操作（後述の1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作等）が後述の操作手段95により受け付けられた時点または後述の自動ベット処理が行われた時点（以下、これらを総称して「ベット時点」と称することがある）から、次のベット時点までの期間を指す概念として用いている。

【0054】

40

<スロットマシンの外観>

本実施形態に係るスロットマシン1は、図1に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。

【0055】

上記上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置11（図2参照）の表示画面11aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a、13b、第3演出ランプ14a、14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a、15bが配置されている。

50

## 【0056】

上記中パネルアセンブリ20の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された3個のリール3a, 3b, 3cの表面が臨む表示窓Wが設けられており、この表示窓Wの下方には遊技に供する遊技メダルが投入されるメダル投入口21、クレジットされた範囲内で遊技に供する遊技メダルを1枚投入するための1-BETスイッチ22、遊技に供する遊技メダルを最大許容投入枚数（例えば3枚）投入するためのMAX-BETスイッチ23、クレジットされた遊技メダルを払い出すための貯留メダル精算スイッチ24、全リール3a, 3b, 3cを一斉に回転開始させるためのスタートレバー25、各リール3a, 3b, 3cの回転を個別に停止させるための3個のストップスイッチ26a, 26b, 26c及びメダル投入口21に投入した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ27等が設けられている。また、メダル投入口21の内部には、遊技メダルを検知するための投入メダルセンサ28（図2参照）が設けられている。10

## 【0057】

上記表示窓Wは、3個のリール3a, 3b, 3cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。また、表示窓Wには、表示窓W内の左中段、中央中段及び右中段の各図柄表示領域を横一直線に結ぶ1本の入賞ライン29が表示可能に設けられている。この入賞ライン29は、規定枚数の遊技メダルがベットされることにより有効化される。以下、有効化された入賞ライン29のことを適宜「有効ライン29」と称する。20

## 【0058】

上記下パネルアセンブリ30の中央部には、透明な下パネルカバー31が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ32a, 32bが配置されている。なお、下パネルカバー31の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明用蛍光灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明用蛍光灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するよう構成されている。20

## 【0059】

上記受け皿アセンブリ40には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口41が開設されているとともに、遊技メダル払出口41に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿42が設けられており、この遊技メダル貯留皿42の左には、灰皿43が設けられている。また、遊技メダル払出口41の左右には、受け皿アセンブリ40の背面側に配置された一対の下部スピーカ44a, 44b（図2参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口45a, 45bが形成されている。30

## 【0060】

さらに、本体筐体内には、所定の賞状態が構成された場合に遊技メダルを払い出すためのホッパー50（図2参照）が設けられており、このホッパー50には遊技メダルを検出するためのメダル検出部51（図2参照）が設けられている。

## 【0061】

<リール>

各リール3a, 3b, 3cはそれぞれステッピングモータ35a, 35b, 35c（図2参照）の駆動により回転するように構成されている。また、各リール3a, 3b, 3cは透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄（図3参照）が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール3a, 3b, 3cの内面側には、バックランプ38a, 38b, 38c（図2参照）が配設されており、このバックランプ38a, 38b, 38cを点灯させることにより、各リール3a, 3b, 3cの図柄を内面側から照明するよう構成されている。40

## 【0062】

<遊技を行うための基本操作>

スロットマシン1で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口21に遊技メダルを投入するか、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の何れかを操作して50

クレジットの範囲内で規定枚数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン29を有効化する。本実施形態では、入賞ライン29を有効化するために必要となる遊技メダルの規定枚数が、後述する非R T遊技状態中、R T 1遊技状態中及びR T 2遊技状態中においては3枚に設定され、後述するB B遊技状態中においては2枚に設定されるが、規定枚数についてはこれに限定されるものではなく適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設けておき、遊技メダルのB E T数に応じて、有効化される入賞ラインを変更するようにしてもよい。

#### 【0063】

次に、遊技者がスタートレバー25を操作すると、各リール3a, 3b, 3cが回転を開始し、リール3a, 3b, 3cの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓W内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール3a, 3b, 3cの回転が所定の速度に達すると各ストップスイッチ26a, 26b, 26cが有効化され、遊技者が各ストップスイッチ26a, 26b, 26cを操作すると、対応するリール3a, 3b, 3cの回転がそれぞれ停止する。10

#### 【0064】

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

#### 【0065】

##### <制御基板と各機器との接続>

スロットマシン1では、遊技に関する主たる制御が図2に示す主制御基板60上に配設された制御回路により行われ、画像表示装置11による演出画像表示制御、上部スピーカ15a, 15b等のスピーカからの音声発生制御及びバックランプ38a, 38b, 38c等のランプによる照明制御等は、副制御基板70上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、両制御基板60, 70間の情報伝達は、主制御基板60から副制御基板70への一方方向のみ行うことが可能となっている。20

#### 【0066】

主制御基板60には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインCPU61と、制御プログラム等を記憶したROM62と、一時記憶領域であるRAM63とが配設されており、ROM62に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における遊技に関する主たる制御が行われるようになっている。30

#### 【0067】

上記メインCPU61には、駆動パルスを発生するためのクロックパルス発生器64、クロックパルス発生器64で発生した駆動パルスを分周するための分周器65、小役やビッグボーナス等の大役の抽選に用いる乱数を発生するための乱数発生器66、及び乱数発生器66で発生した乱数をサンプリングして抽選を行うためのサンプリング回路67が接続されている。また、メインCPU61は、インターフェイス回路68を介して、モータ駆動回路36、ホッパー駆動回路52及び副制御基板70に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路37及び払出完了信号回路53からの信号を受信するように構成されている。40

#### 【0068】

ここで、モータ駆動回路36は、各リール3a, 3b, 3cを回転駆動するステッピングモータ35a, 35b, 35cの回転・停止制御を行うための回路であり、リール位置検出回路37は、各リール3a, 3b, 3cに設置されたセンサ（図示せず）からの検出信号に基づき、各リール3a, 3b, 3cの回転位置を検出する回路である。また、ホッパー駆動回路52は、小役等の賞態様が成立した際に、ホッパー50を駆動して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出完了信号回路53は、ホッパー50から所定数の遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部31により検出された際に、主制御基板60に払出完了信号を送信する回路である。50

## 【0069】

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

## 【0070】

電源スイッチ81は、電源装置80からスロットマシン1への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ82は、スロットマシン1においてエラーが発生した際等に、主制御基板60に搭載された各回路等をリセットするためのスイッチである。また、設定鍵型スイッチ83は、役決定確率(遊技役の当選確率)等の設定変更を行う場合に、電源装置80からの電力が供給されていない状態(電源断の状態)で操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ84は、役決定確率等の設定を、例えば6段階で変更するためのスイッチである。この設定変更スイッチ84は、設定鍵型スイッチ83がONとされ、電源装置80からスロットマシン1に電源が投入された後に操作されるようになっている。

10

## 【0071】

なお、電源スイッチ81、リセットスイッチ82、設定鍵型スイッチ83及び設定変更スイッチ84の各スイッチと、主制御基板60との接続様は、上述の様に限られるものではない。例えば、電源スイッチ81、リセットスイッチ82及び設定鍵型スイッチ83の全てのスイッチまたはそれらの一部を、電源装置80を介さずに主制御基板60に接続することや、設定変更スイッチ84を、電源装置80を介して主制御基板60に接続することも可能である。

20

## 【0072】

また、メインCPU61には、スイッチ基板90に接続されているか、またはスイッチ基板90上に搭載されている、リール停止信号回路91、スタートレバー25、投入メダルセンサ28、1-BETスイッチ22、MAX-BETスイッチ23、貯留メダル精算スイッチ24及びリジェクトスイッチ27からの各信号が、インターフェイス回路68を介して入力されるようになっている。

30

## 【0073】

一方、副制御基板70には、演出に関する各種の演算処理を行うサブCPU71と、制御プログラム等を記憶したROM72と、一時記憶領域であるRAM73とが配設されており、ROM72に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における演出に関する制御が行われるようになっている。

## 【0074】

上記サブCPU71は、インターフェイス回路74を介して、主制御基板60からの各種信号を受信するとともに、表示装置制御回路16、スピーカ制御回路17及びランプ制御回路18に対し信号を送信するように構成されている。ここで、表示装置制御回路16は、画像表示装置11を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路17は、上部スピーカ15a, 15b等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路であり、ランプ制御回路18は、バックランプ38a, 38b, 38c等のランプの点灯を制御する回路である。

40

## 【0075】

次に、主に図3～図29を参照しながら、本実施形態に係るスロットマシンの特徴構成について説明する。

## 【0076】

## &lt;リールの図柄配置&gt;

本実施形態では、各リール3a, 3b, 3cが表示する図柄が、図3に示すように配置されている(図3中の「左リール」、「中リール」及び「右リール」は、リール3a、リ

50

ール 3 b 及びリール 3 c をそれぞれ表す）。すなわち、「赤セブン」、「白セブン」、「ベル A」、「ベル B」、「スイカ」、「チェリー」、「バー」、「ランク」、「リプレイ A」、「リプレイ B」の各図柄が所定数ずつ各リール 3 a , 3 b , 3 c に配置されている。

#### 【 0 0 7 7 】

< 機能プロックの説明 >

図 4 に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口 2 1 への遊技メダルの投入操作、1 - B E T スイッチ 2 2 または M A X - B E T スイッチ 2 3 の押圧操作）や、複数種類の図柄を可変表示する 3 個のリール 3 a , 3 b , 3 c の回転開始及び回転停止に関する遊技者からのリール操作（例えば、スタートレバー 2 5 の傾動操作やストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の押圧操作）を受け付ける操作手段 9 5 と、各リール 3 a , 3 b , 3 c を用いた遊技に関する制御を行う主制御手段 1 0 0 と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段 1 1 0 とを備えてなる。10

#### 【 0 0 7 8 】

上記主制御手段 1 0 0 は、役決定手段 1 0 1 、リール制御手段 1 0 2 、設定変更手段 1 0 3 、遊技状態制御手段 1 0 4 、ベット管理手段 1 0 5 、停止表示図柄判定手段 1 0 6 、メイン情報記憶手段 1 0 7 、及び情報送信手段 1 0 9 を備えている。なお、主制御手段 1 0 0 における上述の各手段は、図 2 に示す主制御基板 6 0 上に配されたメイン C P U 6 1 、R O M 6 2 、R A M 6 3 、電子回路等のハードウェア及び R O M 6 2 等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。20

#### 【 0 0 7 9 】

上記役決定手段 1 0 1 は、スタートレバー 2 5 が傾動操作され、その信号が入力された際に、予め設定された役決定確率に基づき複数の役決定結果の中から少なくとも 1 つの役決定結果を選出するための役決定を行うように構成されている。なお、この役決定は、図 2 に示す乱数発生器 6 6 及びサンプリング回路 6 7 を用いた乱数抽選により行われる。具体的には、乱数発生器 6 6 により生成された乱数列の中から、サンプリング回路 6 7 によって 1 つの乱数（数字）を取得した後、その取得乱数が、役抽選テーブル（図 1 2 ~ 図 1 8 参照）に設定された複数の数値範囲の中のどの数値範囲に属するのかを判定し、取得乱数が属する数値範囲に対応した役決定結果を選出するように構成されている。30

#### 【 0 0 8 0 】

上記リール制御手段 1 0 2 は、スタートレバー 2 5 が傾動操作され、その信号が入力された際に、各リール 3 a , 3 b , 3 c を一齊に回転開始させるとともに、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次押圧操作され、それらの各信号が入力された際に、対応する各リール 3 a , 3 b , 3 c を順次回転停止させるように構成されている。なお、各リール 3 a , 3 b , 3 c の回転停止制御は、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたタイミングから、各リール 3 a , 3 b , 3 c が最大で 4 図柄移動する範囲内で行われる。すなわち、役決定手段 1 0 1 による役決定の結果、所定の遊技役が決定されている場合には、その決定された遊技役の対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されるよう、ハズレの場合には、設定された何れの遊技役の対応図柄も有効ライン 2 9 上に停止表示されないように停止制御がなされるようになっている。40

#### 【 0 0 8 1 】

上記設定変更手段 1 0 3 は、設定変更スイッチ 8 4 が受け付けた設定変更指令操作に基づき役決定確率等の設定を、例えば 6 段階（設定値 1 ~ 設定値 6 ）で変更する設定変更を行うように構成されている。また、設定変更を行った場合には、設定変更後の設定値の情報等を、上記情報送信手段 1 0 9 を介して副制御手段 1 1 0 へ送信するように構成されている。

#### 【 0 0 8 2 】

上記遊技状態制御手段 1 0 4 は、後述する条件 P , Q , R , S , T の何れかが満足されることを契機として、後述する通常遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、B B 遊50

技状態の4つの遊技状態(図9参照)のうちの何れかの遊技状態を設定するように構成されている。また、上記設定変更手段103により設定変更が行われた際には、設定変更後の遊技状態が設定変更前の遊技状態と同じ遊技状態となるように、設定変更後に設定する遊技状態を決定するように構成されている。つまり、設定変更の前後で遊技状態の変更が行われないようになっている。なお、以下の説明において、設定変更後における遊技状態の「設定」を適宜「復帰」と称するが、この「復帰」とは、設定変更後の遊技状態が設定変更前の遊技状態と同じ遊技状態とされる場合に限定されることを意味するものではない。

#### 【0083】

なお、本実施形態では、後述のBB遊技状態にあるときは、設定変更を行えないように構成されている。このため、設定変更後にBB遊技状態に復帰することはない(BB遊技状態でも設定変更を行えるようにしたり、設定変更後にBB遊技状態に復帰できるように設定したりすることも可能)。また、本実施形態では、遊技が進行中の段階(遊技途中)でも設定変更が行えるように構成されているが、遊技途中では設定変更を行うことができないように構成してもよい。

10

#### 【0084】

上記ベット管理手段105は、操作手段95が受け付けたベット操作(1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作等)により設定されたBET数が規定枚数に達したか否かを判定するように構成されている。また、再遊技役が成立した場合に、次の遊技期間において、自動ベット処理(遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、直前の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を作る処理)を行うように構成されている。

20

#### 【0085】

上記停止表示図柄判定手段106は、各リール3a, 3b, 3cにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するように構成されている。また、有効ライン29上に停止表示された図柄の組合せから、遊技役が成立しているかどうかを判定し、成立した遊技役を示す情報(以下、適宜「成立役情報」と称する)を、上記情報送信手段109を介して副制御手段110へ送信するように構成されている。

#### 【0086】

上記メイン情報記憶手段107は、役決定手段101による役決定(乱数抽選)により選出された役決定結果を示す情報や、遊技状態制御手段104により設定された遊技状態を示す情報を記憶するように構成されており、図5に示すように、特別役決定情報記憶領域1071、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072、成立役情報記憶領域1073、遊技状態情報記憶領域1074、設定値情報記憶領域1075等の記憶領域を備えている。

30

#### 【0087】

特別役決定情報記憶領域1071は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される契機となる特別役(後述の第1BB役または第2BB役)の決定に関する役決定結果(後述の役決定結果A1または役決定結果A2)が選出された場合に、選出された役決定結果の情報が記憶される領域である。また、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072は、役決定により小役(後述の小役1~14)または再遊技役(後述の再遊技役1~8)の決定に関する役決定結果(後述の役決定結果A3~A34)が得られた場合に、選出された役決定結果の情報が記憶される領域である。

40

#### 【0088】

なお、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に記憶された役決定結果A3~A34の情報は、情報が記憶された後、次の遊技期間に移行されるまでの間にクリア(消去)され、特別役決定情報記憶領域1071に記憶された役決定結果A1または役決定結果A2の情報は、それぞれ第1BB役または第2BB役が成立した場合にはクリアされ、成立しなかった場合にはクリアされず、次の遊技期間に持ち越されるようになっている。

#### 【0089】

成立役情報記憶領域1073は、上記停止表示図柄判定手段106により成立したと判定された遊技役に関する成立役情報が記憶される領域であり、遊技状態情報記憶領域10

50

7 4 は、上記遊技状態制御手段 1 0 4 により設定された遊技状態を示す情報が記憶される領域である。また、設定値情報記憶領域 1 0 7 5 は、上記設定変更手段 1 0 3 により設定された役決定確率等の設定値を示す情報が記憶される領域である。

#### 【 0 0 9 0 】

なお、メイン情報記憶手段 1 0 7 における上述の各記憶領域は、具体的には、上記 R A M 6 3 ( 図 2 参照 ) 内に設定される。例えば、図 6 1 に示すように、R A M 6 3 内には、後述の遊技制御処理等において使用される数値データやフラグ情報等が書き換え可能に格納される作業領域 A R 1 が設けられており、メイン情報記憶手段 1 0 7 における上述の各記憶領域は、この作業領域 A R 1 内に設定される。また、R A M 6 3 内には、この作業領域 A R 1 の他に、主に後述の主制御電源投入処理において仮のスタックエリアとして使用される仮スタック領域 A R 2 、遊技制御処理等において正規のスタックエリアとして使用されるスタック領域 A R 3 、及び未使用領域 A R 4 , A R 5 が設けられている。なお、図 6 1 において例示した各領域の大きさやアドレス番号 ( 16 進数表記 ) 等は適宜変更可能である。

#### 【 0 0 9 1 】

上記情報送信手段 1 0 9 は、遊技に関する各種情報 ( 例えば、スタートレバー 2 5 やストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたことの情報、役決定結果を示す情報及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態の設定情報等 ) を副制御手段 1 1 0 に送信するように構成されている。

#### 【 0 0 9 2 】

一方、上記副制御手段 1 1 0 は、A T 設定手段 1 1 1 、演出実行制御手段 1 1 2 、特典付与選択手段 1 1 3 、サブ情報記憶手段 1 1 4 及び情報受信手段 1 1 9 を備えている。なお、副制御手段 1 1 0 における上述の各手段は、図 2 に示す副制御基板 7 0 上に配されたサブ C P U 7 1 、R O M 7 2 、R A M 7 3 、電子回路等のハードウェア及び R O M 7 2 に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

#### 【 0 0 9 3 】

上記 A T 設定手段 1 1 1 ( 図 4 参照 ) は、後述する押し順ナビ演出 ( 本実施形態におけるアシスト演出 ) を行うことが可能となる A T ( アシストタイム ) の設定に関する種々の制御を行うように構成されており、図 6 に示すように、ナビ権設定選択手段 1 1 1 1 、規定遊技回数設定手段 1 1 1 2 及び実行遊技回数計数手段 1 1 1 3 を備えている。

#### 【 0 0 9 4 】

ナビ権設定選択手段 1 1 1 1 は、役決定により所定の役決定結果 ( 後述の役決定結果 A 4 ) が選出されたことを契機として、押し順ナビ演出が行われる権利 ( 以下、適宜「ナビ権」と称する ) を設定するか否かを選択するための、後述のナビ権設定抽選を行い、このナビ権設定抽選において「当り」の抽選結果が得られた場合に、ナビ権を設定するように構成されている。本実施形態では、このナビ権の設定が、後述の R T 1 遊技状態 ( 本実施形態における有利遊技状態 ) に応じた演出 ( 後述の A R T 1 演出 ) の実行を許可するための有利演出実行許可条件の一部要件とされている。

#### 【 0 0 9 5 】

規定遊技回数設定手段 1 1 1 2 は、ナビ権設定選択手段 1 1 1 1 によりナビ権が設定された場合に、押し順ナビ演出の実行が許可される条件としての規定遊技回数を、後述の規定遊技回数設定抽選により決定するように構成されている。

#### 【 0 0 9 6 】

実行遊技回数計数手段 1 1 1 3 は、規定遊技回数設定手段 1 1 1 2 により規定遊技回数が決定された後に行われた所定の対象遊技の回数を、実行遊技回数としてカウントするように構成されている。

#### 【 0 0 9 7 】

本実施形態では、ナビ権設定選択手段 1 1 1 1 によりナビ権が設定された状態において、実行遊技回数計数手段 1 1 1 3 によりカウントされる実行遊技回数が、規定遊技回数設

10

20

30

40

50

定手段 1112 により決定された規定遊技回数に達することが、A T を設定するための条件（本実施形態における所定のアシスト演出開始条件。以下、適宜「A T 設定条件」と称する）とされている。すなわち、ナビ権が設定された状態において、実行遊技回数が規定遊技回数に達すると A T 設定条件が充足されて A T が設定され、後述の押し順ナビ演出（通常の押し順ナビ演出）の実行が許可される。本実施形態では、A T が設定され、かつ後述の R T 1 遊技状態に設定（移行）されることが、後述の R T 1 遊技状態に応じた演出（A R T 1 演出）の実行を許可するための有利演出実行許可条件とされている。

#### 【0098】

また、上記設定変更手段 103（図 4 参照）による設定変更後に後述の R T 1 遊技状態または R T 2 遊技状態に復帰され、かつ後述の通常遊技状態に移行されるまでの期間（本実施形態における有利遊技状態設定継続期間。以下、適宜「R T 復帰継続期間」と称する）において、ナビ権設定選択手段 1111 によりナビ権が設定された場合には、上記規定遊技回数が別途の有利演出実行許可条件の構成要素として設定される（ただし、規定遊技回数を設定するための設定基準（抽選テーブル）は、通常遊技状態において規定遊技回数を設定する場合とは異なる）。その場合、R T 復帰継続期間においても実行遊技回数のカウントが開始されるが、R T 復帰継続期間中にカウントされた実行遊技回数が規定遊技回数に達した場合でも A T は設定されず、規定遊技回数（後述のカウンタ C<sub>1</sub> の数値）を増加する処理が行われる。また、R T 復帰継続期間において規定遊技回数が設定され、その後、通常遊技状態に設定（移行）された場合には、移行された時点において、規定遊技回数の再設定が行われる（再設定が行われずに、後述のカウンタ C<sub>1</sub> の数値が通常遊技状態に持ち越される場合もある）。この規定遊技回数の再設定は、通常遊技状態において規定遊技回数を設定する場合及び R T 復帰継続期間において最初に規定遊技回数を設定する場合とは、設定基準（抽選テーブル）が異なるように構成されている。

#### 【0099】

なお、本実施形態では、全ての遊技を所定の対象遊技として設定するが、何れの遊技役も成立しなかったときの遊技（ハズレ遊技）や、所定の遊技役（例えば、再遊技役）が成立したときの遊技のみを、所定の対象遊技として設定するようにしてもよい。

#### 【0100】

上記演出実行制御手段 112（図 4 参照）は、種々の演出を画像表示装置 11 の表示画面 11a 上において行うとともに、その演出に対応した音声をスピーカ 15a, 15b から出力するように構成されており、図 7 に示すように、連続演出制御手段 1121、前兆演出制御手段 1122、アシスト演出制御手段 1123 及びアシスト可能回数管理手段 1124 を備えている。

#### 【0101】

連続演出制御手段 1121 は、後述する各遊技状態及び各遊技状態に対応した各演出実行許可条件の充足状態に基づき、複数の遊技期間に亘って連続する演出（以下、適宜「連続演出」と称する）を行うように構成されている。本実施形態では連続演出として、後述する非 A R T 演出、A R T 1 演出、A R T 2 演出及び B B 演出が設定されている。

#### 【0102】

前兆演出制御手段 1122 は、上記規定遊技回数設定手段 1112（図 6 参照）により上記規定遊技回数が設定されたことを契機として、後述の前兆演出を行うように構成されている。

#### 【0103】

アシスト演出制御手段 1123 は、上述の A T 設定条件が充足されて A T が設定された状態において、操作手段 95 が受け付けたリール回転停止操作（ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の押圧操作）の順序によって各リール 3a, 3b, 3c 上に停止表示される図柄組合せが変更される、後述の押し順対応の役決定結果が役決定により選出された場合に、適切なリール回転停止操作順序（以下、適宜「正解押し順」と称する）を報知するための後述の押し順ナビ演出（通常の押し順ナビ演出）を行うように構成されている。

#### 【0104】

10

20

30

40

50

また、上述の R T 復帰継続期間において、後述の押し順対応の役決定結果が役決定により選出された場合には、ナビ権の設定の有無、選出された押し順対応の役決定結果の種類に応じて、正解押し順とは異なる別のリール回転停止操作順序（以下、適宜「不正解押し順」と称する）を報知するための後述の特殊押し順ナビ演出を行うように構成されている（詳しくは後述する）。

#### 【0105】

アシスト可能回数管理手段 1124 は、上述の A T 設定条件が充足されて A T が設定され、かつ後述の R T 1 遊技状態に設定（移行）されたことを契機として、押し順ナビ演出（通常の押し順ナビ演出）を行うことが可能な回数（以下、適宜「アシスト可能回数」と称する）を設定、管理するように構成されている。本実施形態では、A T 設定条件が充足されて A T が設定され、かつ R T 1 遊技状態に設定（移行）されることにより所謂 A R T（アシストリプレイタイム）の状態となる。10

#### 【0106】

上記特典付与選択手段 113（図4参照）は、後述の R T 2 遊技状態中において特有の遊技結果（後述の再遊技役 5～8 の何れかの成立）が得られた場合に、遊技者に対する特典としての、上記アシスト可能回数の上乗せ回数を、後述のアシスト可能回数上乗せ抽選より決定するように構成されている。ただし、上述の R T 復帰継続期間においては、特有の遊技結果が得られた場合であってもアシスト可能回数上乗せ抽選は行わないように構成されている。

#### 【0107】

上記サブ情報記憶手段 114 は、主制御手段 100 から送信された情報や、演出制御に関する情報を記憶するように構成されており、図8に示すように、遊技情報記憶領域 1141、A T 設定情報記憶領域 1142、アシスト可能回数情報記憶領域 1143 等の記憶領域を備えている。20

#### 【0108】

遊技情報記憶領域 1141 は、主制御手段 100 から送信された、役決定結果の情報や成立役情報、遊技状態の情報、役決定確率の設定値の情報等が記憶される領域であり、A T 設定情報記憶領域 1142 は、上記 A T 設定手段 111（図4参照）により決定された、A T の設定に関する各情報（後述のナビ権ストック数や規定遊技回数、実行遊技回数に関する情報等）を記憶する領域である。また、アシスト可能回数情報記憶領域 1143 は、上記アシスト可能回数に関する情報を記憶する領域である。30

#### 【0109】

上記情報受信手段 119 は、主制御手段 100 から送信された遊技に関する各種情報を受信し、上述の A T 設定手段 111、演出実行制御手段 112、特典付与選択手段 113 及びサブ情報記憶手段 114 に対し必要な情報を伝達するように構成されている。

#### 【0110】

##### <遊技状態の移行>

上述したように遊技状態制御手段 104 は、通常遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、B B 遊技状態の4つの遊技状態（図9参照。なお、図9では「遊技状態」を省略して表記している）の間で遊技状態を移行させるように構成されている。40

#### 【0111】

通常遊技状態は、本実施形態において標準となる遊技状態であり、後述する再遊技役 1 が単独当選する確率が基準値（1 / 7 . 3）に設定されている。この通常遊技状態において、条件 P が充足されたことを契機として R T 1 遊技状態に移行され、条件 S が充足されたことを契機として B B 遊技状態に移行されるようになっている。

#### 【0112】

条件 P とは、後述の再遊技役 2 が成立すること、すなわち、再遊技役 2 の対応図柄「リプレイ A・リプレイ A・赤セブン」、「リプレイ A・リプレイ A・バー」、「リプレイ A・リプレイ A・スイカ」、「リプレイ A・リプレイ B・赤セブン」、「リプレイ A・リプレイ B・バー」、「リプレイ A・リプレイ B・スイカ」の何れかが有効ライン 29 上に停50

止表示されることである。一方、条件 S とは、後述の第 1 B B 役または第 2 B B 役が成立すること、すなわち、第 1 B B 役の対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」または第 2 B B 役の対応図柄「白セブン・白セブン・白セブン」が有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。

#### 【 0 1 1 3 】

R T 1 遊技状態は、本実施形態において有利遊技状態に相当する遊技状態であり、再遊技役 1 が単独当選する確率が通常遊技状態中よりも高い値（1 / 1 . 5）に設定されている。この R T 1 遊技状態中において、条件 Q が充足されたことを契機として R T 2 遊技状態に移行され、条件 R が充足されたことを契機として通常遊技状態に移行され、上述の条件 S が充足されたことを契機として B B 遊技状態に移行されるようになっている。 10

#### 【 0 1 1 4 】

条件 Q とは、後述の再遊技役 3 が成立すること、すなわち、再遊技役 3 の対応図柄「リプレイ A ・ ベル A ・ ベル A」、「リプレイ A ・ ベル A ・ ベル B」、「リプレイ A ・ ベル A ・ チェリー」、「リプレイ A ・ ベル B ・ ベル A」、「リプレイ A ・ ベル B ・ ベル B」、「リプレイ A ・ ベル B ・ チェリー」の何れかが有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。一方、条件 R とは、後述の再遊技役 4 が成立すること、すなわち、再遊技役 4 の対応図柄「リプレイ A ・ リプレイ A ・ ベル A」、「リプレイ A ・ リプレイ A ・ ベル B」、「リプレイ A ・ リプレイ B ・ ベル A」、「リプレイ A ・ リプレイ B ・ ベル B」の何れかが有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。 20

#### 【 0 1 1 5 】

R T 2 遊技状態は、本実施形態において有利遊技状態のうちの特殊有利遊技状態に相当する遊技状態であり、再遊技役 1 が単独当選する確率は通常遊技状態中及び R T 1 遊技状態中よりも低い値（1 / 5 0）に設定されているが、後述の再遊技役 5 ~ 8 が重複当選するという特定の役決定結果（後述の役決定結果 A 3 1 ~ A 3 3）が選出される確率が高い値（1 / 5）に設定されている。この R T 2 遊技状態中において、上述の条件 P が充足されたことを契機として R T 1 遊技状態に移行され、上述の条件 S が充足されたことを契機として B B 遊技状態に移行されるようになっている。 20

#### 【 0 1 1 6 】

B B 遊技状態は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件が設定される特別遊技状態である。本実施形態において、遊技者にとって通常よりも有利な遊技条件とは、後述の小役 4 の当選確率が高確率（1 / 1）に設定されることである。この B B 遊技状態中において、条件 T が充足されたことを契機として、通常遊技状態に移行されるようになっている。条件 T とは、B B 遊技状態中に行われた遊技において、所定枚数（後述の第 1 B B 役の成立により B B 遊技状態に移行した場合は 3 7 0 枚超、後述の第 2 B B 役の成立により B B 遊技状態に移行した場合は 2 4 0 枚超）の遊技メダルが払い出されて B B 遊技状態が終了したこととされる。 30

#### 【 0 1 1 7 】

##### < 遊技役の種類 >

本実施形態においては、図 1 0 , 1 1 に示すように、2 つの特別役（第 1 B B 役及び第 2 B B 役）と、小役 1 ~ 1 4 までの 1 4 個の小役と、再遊技役 1 ~ 8 までの 8 個の再遊技役の計 2 4 個の遊技役が設定され、それぞれの遊技役が成立するための各リール 3 a , 3 b , 3 c による表示図柄の組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払枚数等は、図 1 0 , 1 1 に示すように設定されている。 40

#### 【 0 1 1 8 】

第 1 B B 役は、その対応図柄「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が有効ライン 2 9 上に停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技から B B 遊技状態に移行されることを示す遊技役となっている。同様に、第 2 B B 役は、その対応図柄「白セブン・白セブン・白セブン」が有効ライン 2 9 上に停止表示された際には、遊技メダルは払い出されず、次の遊技から B B 遊技状態に移行されることを示す遊技役となっている。 B B 遊技状態に設定されている期間は、第 1 B B 役の成立により B B 状態に移行した場合は 3 7 50

0枚を超える遊技メダルが払い出されるまでの期間であり、第2B B役の成立によりB B状態に移行した場合は240枚を超える遊技メダルが払い出されるまでの期間である。

#### 【0119】

小役1は、リール3a(左リール)とリール3b(中リール)において、「チェリー」の図柄が有効ライン29上に停止表示されたことにより成立が確定する遊技役である(図10中の「チェリー・チェリー・-」の「-」は任意の図柄であることを示している)。また、小役2は、その対応図柄が「スイカ・スイカ・スイカ」とされた遊技役である。

#### 【0120】

小役3は、12組の図柄組合せ「ベルA・リプレイA・赤セブン」、「ベルA・リプレイA・バー」、「ベルA・リプレイA・スイカ」、「ベルA・リプレイB・赤セブン」、「ベルA・リプレイB・バー」、「ベルA・リプレイB・スイカ」、「ベルB・リプレイA・赤セブン」、「ベルB・リプレイA・バー」、「ベルB・リプレイA・スイカ」、「ベルB・リプレイB・赤セブン」、「ベルB・リプレイB・バー」、「ベルB・リプレイB・スイカ」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。

10

#### 【0121】

なお、リール3a(左リール)において小役3を構成する図柄「ベルA」、「ベルB」は、図3に示すようにリール3a上において5図柄以内毎に配置されている。同様に、リール3b(中リール)において小役3を構成する図柄「リプレイA」、「リプレイB」は、図3に示すようにリール3b上において5図柄以内毎に配置されており、リール3c(右リール)において小役3を構成する図柄「赤セブン」、「スイカ」、「バー」は、図3に示すようにリール3c上において5図柄以内毎に配置されている。したがって、小役3が当選した場合、上述の12組の対応図柄の何れかは、リール回転停止操作(ストップスイッチ26a, 26b, 26cの押圧操作)のタイミングに関わらず、有効ライン29上に停止表示されるようにリール制御することが可能となっている。この小役3のように、リール回転停止操作のタイミングに関わらず、その対応図柄(複数組ある場合にはそのうちの何れか)を有効ライン29上に停止表示させるようにリール制御することが可能な役を、以下、便宜的に「100%引込み可能な遊技役」と称する。

20

#### 【0122】

小役4は、8組の図柄組合せ「ベルA・ベルA・ベルA」、「ベルA・ベルA・ベルB」、「ベルA・ベルB・ベルA」、「ベルA・ベルB・ベルB」、「ベルB・ベルA・ベルA」、「ベルB・ベルA・ベルB」、「ベルB・ベルB・ベルA」、「ベルB・ベルB・ベルB」の何れもが、その対応図柄とされた役である。なお、小役4を構成する図柄「ベルA」または「ベルB」は、図3に示すように各リール3a, 3b, 3c上においてそれぞれ5図柄以内毎に配置されているので、小役4は、小役3と同様に、100%引込み可能な遊技役となっている。

30

#### 【0123】

小役5は、9組の図柄組合せ「リプレイA・赤セブン・白セブン」、「リプレイA・赤セブン・リプレイA」、「リプレイA・赤セブン・リプレイB」、「リプレイA・バー・白セブン」、「リプレイA・バー・リプレイA」、「リプレイA・バー・リプレイB」、「リプレイA・スイカ・白セブン」、「リプレイA・スイカ・リプレイA」、「リプレイA・スイカ・リプレイB」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。図3に示すように、リール3a(左リール)において小役5を構成する図柄「リプレイA」、リール3b(中リール)において小役5を構成する図柄「赤セブン」、「バー」または「スイカ」、リール3c(右リール)において小役5を構成する図柄「白セブン」、「リプレイA」または「リプレイB」は、各リール3a, 3b, 3c上においてそれぞれ5図柄以内毎に配置されているので、小役5は、小役3, 4と同様に、100%引込み可能な遊技役となっている。

40

#### 【0124】

図11に示すように、小役6は、2組の図柄組合せ「ベルA・リプレイA・白セブン」、「ベルA・リプレイA・リプレイA」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役であり

50

、小役 7 は、その対応図柄が「ベル A ・リプレイ A ・リプレイ B」とされた遊技役である。また、小役 8 は、2 組の図柄組合せ「ベル B ・リプレイ A ・白セブン」、「ベル B ・リプレイ A ・リプレイ A」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役であり、小役 9 は、その対応図柄が「ベル B ・リプレイ A ・リプレイ B」とされた遊技役である。小役 10 は、2 組の図柄組合せ「ベル A ・リプレイ B ・白セブン」、「ベル A ・リプレイ B ・リプレイ A」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役であり、小役 11 は、その対応図柄が「ベル A ・リプレイ B ・リプレイ B」とされた遊技役である。

#### 【 0 1 2 5 】

小役 12 は、2 組の図柄組合せ「ベル B ・リプレイ B ・白セブン」、「ベル B ・リプレイ B ・リプレイ A」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役であり、小役 13 は、その対応図柄が「ベル B ・リプレイ B ・リプレイ B」とされた遊技役である。10 また、小役 14 は、6 組の図柄組合せ「赤セブン・ベル A ・赤セブン」、「赤セブン・ベル A ・バー」、「赤セブン・ベル A ・スイカ」、「赤セブン・ベル B ・赤セブン」、「赤セブン・ベル B ・バー」、「赤セブン・ベル B ・スイカ」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。

#### 【 0 1 2 6 】

なお、以下においては便宜的に、小役 1 のことを「チェリー役」、小役 2 のことを「スイカ役」、小役 3 ~ 小役 14 のことを総称して「ベル役」と称することがある。

#### 【 0 1 2 7 】

再遊技役 1 は、4 組の図柄組合せ「リプレイ A ・リプレイ A ・リプレイ A」、「リプレイ A ・リプレイ A ・リプレイ B」、「リプレイ A ・リプレイ B ・リプレイ A」、「リプレイ A ・リプレイ B ・リプレイ B」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。20 図 3 に示すように、リール 3 a (左リール) において再遊技役 1 を構成する図柄「リプレイ A」、リール 3 b (中リール) 及びリール 3 c (右リール) において再遊技役 1 を構成する図柄「リプレイ A」または「リプレイ B」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上においてそれぞれ 5 図柄以内毎に配置されているので、再遊技役 1 は、小役 3 ~ 小役 5 と同様に、100% 引込み可能な遊技役となっている。

#### 【 0 1 2 8 】

再遊技役 2 は、6 組の図柄組合せ「リプレイ A ・リプレイ A ・赤セブン」、「リプレイ A ・リプレイ A ・バー」、「リプレイ A ・リプレイ A ・スイカ」、「リプレイ A ・リプレイ B ・赤セブン」、「リプレイ A ・リプレイ B ・バー」、「リプレイ A ・リプレイ B ・スイカ」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。30 図 3 に示すように、リール 3 a (左リール) において再遊技役 2 を構成する図柄「リプレイ A」、リール 3 b (中リール) において再遊技役 2 を構成する図柄「リプレイ A」または「リプレイ B」、及びリール 3 c (右リール) において再遊技役 2 を構成する図柄「リプレイ A」または「リプレイ B」、または「スイカ」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上においてそれぞれ 5 図柄以内毎に配置されているので、再遊技役 2 は、小役 3 ~ 小役 5 、再遊技役 1 と同様に、100% 引込み可能な遊技役となっている。

#### 【 0 1 2 9 】

再遊技役 3 は、6 組の図柄組合せ「リプレイ A ・ベル A ・ベル A」、「リプレイ A ・ベル A ・ベル B」、「リプレイ A ・ベル A ・チエリー」、「リプレイ A ・ベル B ・ベル A」、「リプレイ A ・ベル B ・ベル B」、「リプレイ A ・ベル B ・チエリー」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。40 図 3 に示すように、リール 3 a (左リール) において再遊技役 3 を構成する図柄「リプレイ A」、リール 3 b (中リール) において再遊技役 3 を構成する図柄「ベル A」または「ベル B」、リール 3 c (右リール) において再遊技役 3 を構成する図柄「ベル A」、「ベル B」または「チエリー」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上においてそれぞれ 5 図柄以内毎に配置されているので、再遊技役 3 は、小役 3 ~ 小役 5 、再遊技役 1 , 2 と同様に、100% 引込み可能な遊技役となっている。

#### 【 0 1 3 0 】

再遊技役 4 は、4 組の図柄組合せ「リプレイ A ・リプレイ A ・ベル A」、「リプレイ A

50

・リプレイ A ・ベル B 」、「リプレイ A ・リプレイ B ・ベル A 」、「リプレイ A ・リプレイ B ・ベル B 」の何れもが、その対応図柄とされた遊技役である。図 3 に示すように、リール 3 a (左リール)において再遊技役 4 を構成する図柄「リプレイ A 」、リール 3 b (中リール)において再遊技役 4 を構成する図柄「リプレイ A 」または「リプレイ B 」、リール 3 c (右リール)において再遊技役 4 を構成する図柄「ベル A 」または「ベル B 」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上においてそれぞれ 5 図柄以内毎に配置されているので、再遊技役 4 は、小役 3 ~ 小役 5 、再遊技役 1 ~ 3 と同様に、100%引込み可能な遊技役となっている。

#### 【 0 1 3 1 】

再遊技役 5 は、その対応図柄が「チェリー・リプレイ A ・リプレイ A 」とされた遊技役であり、再遊技役 6 は、その対応図柄が「チェリー・リプレイ A ・リプレイ B 」とされた遊技役である。また、再遊技役 7 は、その対応図柄が「チェリー・リプレイ B ・リプレイ A 」とされた遊技役であり、再遊技役 8 は、その対応図柄が「チェリー・リプレイ B ・リプレイ B 」とされた遊技役である。10

#### 【 0 1 3 2 】

なお、図 3 に示すように、リール 3 a (左リール)において再遊技役 5 ~ 8 の何れかを構成する図柄「チェリー」、リール 3 b (中リール)において再遊技役 5 ~ 8 の何れかを構成する図柄「リプレイ A 」または「リプレイ B 」、リール 3 c (右リール)において再遊技役 5 ~ 8 の何れかを構成する図柄「リプレイ A 」または「リプレイ B 」は、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上においてそれぞれ 5 図柄以内毎に配置されている。したがって、再遊技役 5 ~ 8 が重複当選した場合(後述の役決定結果 A 3 1 ~ A 3 3 の何れかが選出された場合)には、再遊技役 5 ~ 8 の何れの対応図柄は、リール回転停止操作(ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の押圧操作)のタイミングに関わらず、有効ライン 2 9 上に停止表示されるようにリール制御することが可能となっている。20

#### 【 0 1 3 3 】

##### < 各遊技状態中の役の抽選テーブル >

通常遊技状態中においては、図 1 2 及び図 1 3 に示す抽選テーブルが用いられる。図 1 2 に示す抽選テーブルは、通常遊技状態中であって、かつ第 1 B B 役または第 2 B B 役が内部当選していることを示す情報(以下、適宜「特別役の当選フラグ情報」と称する)が持ち越されていない遊技期間(以下「通常中非持越し遊技期間」と称する)での役決定に用いられる。一方、図 1 3 に示す抽選テーブルは、通常遊技状態中であって、かつ特別役の当選フラグ情報が持ち越されている遊技期間(以下「通常中持越し遊技期間」と称する)での役決定に用いられる。なお、役抽選テーブルは、上記設定変更手段 1 0 3 により設定される設定値に応じて複数設けられている。図 1 2 及び図 1 3 に示す抽選テーブルは、そのうちの或る設定値に対応したものを例示したものである。このことは、後述する R T 1 遊技状態中の抽選テーブル(図 1 4 及び図 1 5 参照)、R T 2 遊技状態中の抽選テーブル(図 1 6 及び図 1 7 参照)においても同様である。30

#### 【 0 1 3 4 】

図 1 2 に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルには、乱数発生器 6 6 により生成される乱数列の全数値範囲(1 ~ N<sub>z</sub>; N<sub>z</sub> 等の、N に数字や英文字を付したものは整数を表す)を 2 2 個に分割した各数値範囲に対応した A 1 ~ A 2 1 , Z 1 の役決定結果が設定されており、各役決定結果には、図 1 2 に示すように各々の遊技役またはハズレが対応付けられている。40

#### 【 0 1 3 5 】

すなわち、役決定結果 A 1 (乱数の数値範囲 1 ~ N<sub>1</sub>) には第 1 B B 役が対応付けられており、役決定結果 A 2 (乱数の数値範囲 N<sub>1</sub> + 1 ~ N<sub>2</sub>) には第 2 B B 役が対応付けられており、役決定結果 A 3 (乱数の数値範囲 N<sub>2</sub> + 1 ~ N<sub>3</sub>) 及び役決定結果 A 4 (乱数の数値範囲 N<sub>3</sub> + 1 ~ N<sub>4</sub>) には、小役 1 及び小役 2 がそれぞれ対応付けられている。また、役決定結果 A 5 (乱数の数値範囲 N<sub>4</sub> + 1 ~ N<sub>5</sub>) には、小役 3 ~ 小役 1 4 が重複当選役として対応付けられている。50

## 【0136】

役決定結果 A 6 (乱数の数値範囲  $N_5 + 1 \sim N_6$ ) には小役 4、小役 6 及び小役 13 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 7 (乱数の数値範囲  $N_6 + 1 \sim N_7$ ) には小役 4、小役 7 及び小役 12 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 8 (乱数の数値範囲  $N_7 + 1 \sim N_8$ ) には、小役 4、小役 8 及び小役 11 が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果 A 9 (乱数の数値範囲  $N_8 + 1 \sim N_9$ ) には、小役 4、小役 9 及び小役 10 が重複当選役として対応付けられている。

## 【0137】

役決定結果 A 10 (乱数の数値範囲  $N_9 + 1 \sim N_{10}$ ) には小役 3、小役 6 及び小役 13 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 11 (乱数の数値範囲  $N_{10} + 1 \sim N_{11}$ ) には小役 3、小役 7 及び小役 12 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 12 (乱数の数値範囲  $N_{11} + 1 \sim N_{12}$ ) には、小役 3、小役 8 及び小役 11 が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果 A 13 (乱数の数値範囲  $N_{12} + 1 \sim N_{13}$ ) には、小役 3、小役 9 及び小役 10 が重複当選役として対応付けられている。10

## 【0138】

役決定結果 A 14 (乱数の数値範囲  $N_{13} + 1 \sim N_{14}$ ) には小役 5、小役 6 及び小役 13 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 15 (乱数の数値範囲  $N_{14} + 1 \sim N_{15}$ ) には小役 5、小役 7 及び小役 12 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 16 (乱数の数値範囲  $N_{15} + 1 \sim N_{16}$ ) には、小役 5、小役 8 及び小役 11 が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果 A 17 (乱数の数値範囲  $N_{16} + 1 \sim N_{17}$ ) には、小役 5、小役 9 及び小役 10 が重複当選役として対応付けられている。20

## 【0139】

役決定結果 A 18 (乱数の数値範囲  $N_{17} + 1 \sim N_{18}$ ) には再遊技役 1 が当選役として対応付けられている。また、役決定結果 A 19 (乱数の数値範囲  $N_{18} + 1 \sim N_{19}$ ) には再遊技役 1、再遊技役 2 及び再遊技役 5 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 20 (乱数の数値範囲  $N_{19} + 1 \sim N_{20}$ ) には、再遊技役 1、再遊技役 2 及び再遊技役 6 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 21 (乱数の数値範囲  $N_{20} + 1 \sim N_{21}$ ) には、再遊技役 1、再遊技役 2 及び再遊技役 7 が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果 Z 1 (乱数の数値範囲  $N_{Z1} + 1 \sim N_Z$ ) にはハズレが対応付けられている。30

## 【0140】

表中の確率の欄に記されている各数値は、各役決定結果 A 1 ~ A 21, Z 1 に対応した各乱数の数値範囲の全数値範囲に占める割合を概略的に示している。例えば、乱数発生器 6 6 により生成される乱数列の中からサンプリング回路 6 7 によって 1 つの乱数 (数字) を取得した際、その取得乱数が役決定結果 A 1 の乱数の数値範囲 1 ~  $N_1$  に属し、それにより第 1 B B 役が当選役として決定される確率は略 1 / 8 0 0 であることを示している。なお、ハズレに対応する役決定結果 Z 1 の確率  $p_1$  は、役決定結果 A 1 ~ A 23 の各確率を合計した値を 1 から引いた値である。

## 【0141】

図 13 に示す通常中持越し遊技期間の抽選テーブルは、A 3 ~ A 21, Z 1 ~ Z 3 の各役決定結果が設定されており、各役決定結果に対応する乱数の数値範囲、役及び確率は図 13 に示すように設定されている。図 12 に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルとの違いは、図 12 に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲 1 ~  $N_1$  と対応する役決定結果 A 1 が第 1 B B 役に対応付けられており、乱数の数値範囲  $N_1 + 1 \sim N_2$  と対応する役決定結果 A 2 が第 2 B B 役に対応付けられているのに対し、図 13 に示す通常中持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲 1 ~  $N_1$  と対応する役決定結果 Z 2 と、乱数の数値範囲  $N_1 + 1 \sim N_2$  と対応する役決定結果 Z 3 が共にハズレに対応付けられている点にある。40

## 【0142】

R T 1 遊技状態中においては、図 14 及び図 15 に示す抽選テーブルが用いられる。図50

図14に示す抽選テーブルは、RT1遊技状態中であって、かつ特別役の当選フラグ情報が持ち越されていない遊技期間（以下「RT1中非持越し遊技期間」と称する）での役決定に用いられる。一方、図15に示す抽選テーブルは、RT1遊技状態中であって、かつ特別役の当選フラグ情報が持ち越されている遊技期間（以下「RT1中持越し遊技期間」と称する）での役決定に用いられる。

#### 【0143】

図14に示すRT1中非持越し遊技期間の抽選テーブルには、乱数発生器66により生成される乱数列の全数値範囲（1～N<sub>Z</sub>）を25個に分割した各数値範囲に対応したA1～A18, A22～A27, Z1の役決定結果が設定されており、各役決定結果には図14に示すように各々の遊技役またはハズレが対応付けられている。図12に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルと異なるのは、再遊技役1が対応付けられた役決定結果A18（乱数の数値範囲N<sub>L7</sub>+1～N<sub>L1</sub>）の確率が1/1.5と高く設定されている点、役決定結果A19～A21が設定されておらず、代わって役決定結果A22～A27（乱数の数値範囲N<sub>L1</sub>+1～N<sub>L7</sub>）が設定されている点と、それに伴い、ハズレが対応付けられた役決定結果Z1（乱数の数値範囲N<sub>L7</sub>+1～N<sub>Z</sub>）の確率がp<sub>2</sub>（p<sub>1</sub>）に設定されている点にあり、他の構成は、図12に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルと同じである。

#### 【0144】

役決定結果A22（乱数の数値範囲N<sub>L1</sub>+1～N<sub>L2</sub>）には再遊技役1, 3, 5が重複当選役として対応付けられており、役決定結果A23（乱数の数値範囲N<sub>L2</sub>+1～N<sub>L3</sub>）には、再遊技役1, 3, 6が重複当選役として対応付けられており、役決定結果A24（乱数の数値範囲N<sub>L3</sub>+1～N<sub>L4</sub>）には、再遊技役1, 3, 7が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果A25（乱数の数値範囲N<sub>L4</sub>+1～N<sub>L5</sub>）には、再遊技役1, 4, 5が重複当選役として対応付けられており、役決定結果A26（乱数の数値範囲N<sub>L5</sub>+1～N<sub>L6</sub>）には、再遊技役1, 4, 6が重複当選役として対応付けられており、役決定結果A27（乱数の数値範囲N<sub>L6</sub>+1～N<sub>L7</sub>）には、再遊技役1, 4, 7が重複当選役として対応付けられている。

#### 【0145】

図15に示すRT1中持越し遊技期間の抽選テーブルは、A3～A18, A22～A27, Z1～Z3の各役決定結果が設定されており、各役決定結果に対応する乱数の数値範囲、遊技役及び確率は図15に示すように設定されている。図14に示すRT1中非持越し遊技期間の抽選テーブルとの違いは、図14に示すRT1中非持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲1～N<sub>1</sub>と対応する役決定結果A1が第1BB役に対応付けられており、乱数の数値範囲N<sub>1</sub>+1～N<sub>2</sub>と対応する役決定結果A2が第2BB役に対応付けられているのに対し、図15に示すRT1中持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲1～N<sub>1</sub>と対応する役決定結果Z2と、乱数の数値範囲N<sub>1</sub>+1～N<sub>2</sub>と対応する役決定結果Z3が共にハズレに対応付けられている点にある。

#### 【0146】

RT2遊技状態中においては、図16及び図17に示す抽選テーブルが用いられる。図16に示す抽選テーブルは、RT2遊技状態中であって、かつ特別役の当選フラグ情報が持ち越されていない遊技期間（以下「RT2中非持越し遊技期間」と称する）での役決定に用いられる。一方、図17に示す抽選テーブルは、RT2遊技状態中であって、かつ特別役の当選フラグ情報が持ち越されている遊技期間（以下「RT2中持越し遊技期間」と称する）での役決定に用いられる。

#### 【0147】

図16に示すRT2中非持越し遊技期間の抽選テーブルには、乱数発生器66により生成される乱数列の全数値範囲（1～N<sub>Z</sub>）を25個に分割した各数値範囲に対応したA1～A18, A28～A33, Z1の役決定結果が設定されており、各役決定結果には図16に示すように各々の遊技役またはハズレが対応付けられている。図14に示すRT1中非持越し遊技期間の抽選テーブルと異なるのは、再遊技役1が対応付けられた役決定結果

10

20

30

40

50

A 1 8 (乱数の数値範囲  $N_{17} + 1 \sim N_{M1}$ ) の確率が 1 / 50 と低く設定されている点、役決定結果 A 2 2 ~ A 2 7 が設定されておらず、代わって役決定結果 A 2 8 ~ A 3 3 (乱数の数値範囲  $N_{M1} + 1 \sim N_{M7}$ ) が設定されている点と、それに伴い、ハズレが対応付けられた役決定結果 Z 1 (乱数の数値範囲  $N_{M7} + 1 \sim N_z$ ) の確率が  $p_3$  ( $p_2, p_1$ ) に設定されている点にあり、他の構成は、図 1 4 に示す R T 1 中非持越し遊技期間の抽選テーブルと同じである。

#### 【 0 1 4 8 】

役決定結果 A 2 8 (乱数の数値範囲  $N_{M1} + 1 \sim N_{M2}$ ) には再遊技役 1 ~ 3, 5 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 2 9 (乱数の数値範囲  $N_{M2} + 1 \sim N_{M3}$ ) には、再遊技役 1 ~ 3, 6 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 3 0 (乱数の数値範囲  $N_{M3} + 1 \sim N_{M4}$ ) には、再遊技役 1 ~ 3, 7 が重複当選役として対応付けられている。また、役決定結果 A 3 1 (乱数の数値範囲  $N_{M4} + 1 \sim N_{M5}$ ) には再遊技役 1, 2, 5 ~ 8 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 3 2 (乱数の数値範囲  $N_{M5} + 1 \sim N_{M6}$ ) には、再遊技役 1, 3, 5 ~ 8 が重複当選役として対応付けられており、役決定結果 A 3 3 (乱数の数値範囲  $N_{M6} + 1 \sim N_{M7}$ ) には、再遊技役 1, 4, 5 ~ 8 が重複当選役として対応付けられている。10

#### 【 0 1 4 9 】

図 1 7 に示す R T 2 中持越し遊技期間の抽選テーブルは、A 3 ~ A 1 8, A 2 8 ~ A 3 3, Z 1 ~ Z 3 の各役決定結果が設定されており、各役決定結果に対応する乱数の数値範囲、遊技役及び確率は図 1 7 に示すように設定されている。図 1 6 に示す R T 2 中非持越し遊技期間の抽選テーブルとの違いは、図 1 6 に示す R T 2 中非持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲 1 ~  $N_1$  と対応する役決定結果 A 1 が第 1 B B 役に対応付けられており、乱数の数値範囲  $N_1 + 1 \sim N_2$  と対応する役決定結果 A 2 が第 2 B B 役に対応付けられているのに対し、図 1 7 に示す R T 2 中持越し遊技期間の抽選テーブルでは、乱数の数値範囲 1 ~  $N_1$  と対応する役決定結果 Z 2 と、乱数の数値範囲  $N_1 + 1 \sim N_2$  と対応する役決定結果 Z 3 が共にハズレに対応付けられている点にある。20

#### 【 0 1 5 0 】

第 1 B B 役または第 2 B B 役が成立したことを契機として移行される B B 遊技状態中 (以下「B B 中」と略記することがある)においては、図 1 8 に示す抽選テーブルが用いられる。図 1 8 に示す B B 中の抽選テーブルには、乱数発生器 6 6 により生成される乱数列の全数値範囲 (1 ~  $N_z$ ) に対応した役決定結果 A 3 4 のみが設定されており、この役決定結果 A 3 4 には、小役 4 が対応付けられている。このように、B B 中の役決定においては、小役 4 が 100% の確率で決定されるように設定されている。先に述べたように小役 4 は、100% 引込み可能な役であるため、B B 中においては、多くの遊技メダルを効率良く獲得することが可能となる。なお、各遊技状態中に抽選される役の種類や確率は、増やしたり減らしたりするなど適宜設定することが可能である。例えば、B B 遊技状態中において、小役 4 以外の役の抽選を行うようにしたり、ハズレを設定したりしてもよい。30

#### 【 0 1 5 1 】

##### < 押し順対応の役決定結果 >

上述した役決定結果 A 1 ~ A 3 4 のうちの役決定結果 A 6 ~ A 1 7, A 1 9 ~ A 3 3 は、「押し順対応の役決定結果」として設定されている。ここで、押し順対応の役決定結果とは、重複当選する複数の遊技役の組合せが設定され、組み合わせられた複数の遊技役が重複当選した際に、ストップスイッチ 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c がどのような順序で操作されたのかによって、複数の遊技役のうちのどの遊技役を優先して成立させる (何れも成立しない場合もある) のかが変動する役決定結果のことを意味している。40

#### 【 0 1 5 2 】

本実施形態では、図 1 9 に示す「3 択押し順ベル」、図 2 0 に示す「3 択押し順リプレイ V」、図 2 1 に示す「3 択押し順リプレイ W」、図 2 2 に示す「3 択押し順リプレイ X」、図 2 3 に示す「3 択押し順リプレイ Y」、及び図 2 4 に示す「3 択押し順リプレイ Z」の 6 種の押し順対応の役決定結果が設定されている。50

## 【0153】

## 《3 押押し順ベル》

「3 押押し順ベル」では、図19に示すように、「押し順1」～「押し順3」の3通りの押し順が設定されている。「押し順1」は、役決定結果A6～A9のうちの何れかが選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26bが最初に操作された場合(図19では「中第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順1」の場合、ストップスイッチの操作順が26b 26a 26c(中 左 右)の場合と、26b 26c 26a(中 右 左)の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

## 【0154】

10

同様に、「押し順2」は、役決定結果A10～A13のうちの何れかが選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26aが最初に操作された場合(図19では「左第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。また、「押し順3」は、役決定結果A14～A17のうちの何れかが選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26cが最初に操作された場合(図19では「右第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。

## 【0155】

「3 押押し順ベル」において、上述の「押し順1」が設定された場合には、次のようなリール制御が行われる。すなわち、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの実際の操作順が正解押し順に合致していた場合(以下、適宜「押し順正解時」と称する)には、10%引き込み可能な遊技役である小役4を成立させるようにリール制御が行われる。一方、実際の操作順が正解押し順に合致していなかった場合(以下、適宜「押し順不正解時」と称する)には、図25に示すベルこぼし目を有効ライン29上に停止表示させるようにリール制御が行われる(具体例を後述する)。

20

## 【0156】

ベルこぼし目とは、8組の図柄組合せ「ベルA・リプレイA・ベルA」、「ベルA・リプレイA・ベルB」、「ベルB・リプレイA・ベルA」、「ベルB・リプレイA・ベルB」、「ベルA・リプレイB・ベルA」、「ベルA・リプレイB・ベルB」、「ベルB・リプレイB・ベルA」、「ベルB・リプレイB・ベルB」の何れかが、有効ライン29上に停止表示されるように設定されたこぼし目である。

30

## 【0157】

また、「3 押押し順ベル」において、上述の「押し順2」が設定された場合には、次のようなリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である小役3を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、図25に示すベルこぼし目を有効ライン29上に停止表示させるようにリール制御が行われる。

## 【0158】

同様に「3 押押し順ベル」において、上述の「押し順3」が設定された場合には、次のようなリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である小役5を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、図25に示すベルこぼし目を有効ライン29上に停止表示させるようにリール制御が行われる。

40

## 【0159】

ここで、「3 押押し順ベル」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A6(小役4、小役6、小役13の重複当選)が選出されたことにより「押し順1」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26b 26a 26c(中 左 右)の正解押し順で操作された場合について説明する。なお、ここでの説明では、リール3a, 3b, 3cを、それぞれ左リール、中リール、右リールと表記する。また、図柄を有効ライン29上に停止表示させることを「引き込む」と表記する。

## 【0160】

(1A) 最初に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、小役4の対応図柄「ベルA」または「ベルB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミング

50

により引き込むことが可能な方を引き込む（この段階で、小役 6、小役 13 が成立する可能性はなくなる）。なお、中リールでは「ベル A」と「ベル B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0161】

(2A) 2番目に操作されるストップスイッチ 26a に対応した左リールでは、小役 4 の対応図柄「ベル A」または「ベル B」のうち、ストップスイッチ 26a の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。なお、左リールにおいても「ベル A」と「ベル B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0162】

(3A) 最後に操作されるストップスイッチ 26c に対応した右リールでは、小役 4 の対応図柄「ベル A」または「ベル B」のうち、ストップスイッチ 26c の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図 10 に示す 8 組の小役 4 の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン 29 上に停止表示されて小役 4 が成立する。なお、右リールにおいても「ベル A」と「ベル B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0163】

一方、役決定結果 A6 が選出されたことにより「押し順 1」が設定され、その際にストップスイッチ 26a, 26b, 26c が、26a 26b 26c (左 中 右) の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。

#### 【0164】

(1B) 最初に操作されたストップスイッチ 26a の操作タイミングにより、左リールでは、ベルこぼし目の対応図柄「ベル A」または「ベル B」のうち、ストップスイッチ 26a の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。左リールにおいては「ベル A」と「ベル B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0165】

(2B) 2番目に操作されるストップスイッチ 26b に対応した中リールでは、ベルこぼし目の対応図柄「リプレイ A」または「リプレイ B」のうち、ストップスイッチ 26b の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイ A」と「リプレイ B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0166】

(3B) 最後に操作されるストップスイッチ 26c に対応した右リールでは、ベルこぼし目の対応図柄「ベル A」または「ベル B」のうち、ストップスイッチ 26c の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図 25 に示すベルこぼし目の 8 組の対応図柄のうちの何れかが、有効ライン 29 上に停止表示される。なお、右リールにおいても「ベル A」と「ベル B」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0167】

なお、上述の「3 押し順ベル」において、押し順不正解時に何れかの対応図柄が有効ライン 29 上に停止表示されるベルこぼし目は、遊技役ではない。したがって、ベルこぼし目の対応図柄が有効ライン 29 上に停止表示されても遊技メダルの払出しは行われず、再遊技を行うこともできない。

#### 【0168】

##### 《3 押し順リプレイ V》

「3 押し順リプレイ V」は、通常遊技状態中でのみ設定される。「3 押し順リプレイ V」では、図 20 に示すように、「押し順 V1」～「押し順 V3」の 3 通りの押し順が設定されている。「押し順 V1」は、役決定結果 A19 (再遊技役 1, 2, 5 の重複当選) が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ 26b が最初に操作された場合 (図 20 では「中第一」と記載) に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順 V1」の場合、ストップスイッチの操作順が 26b 26a 26c (中 左 右) の場合と、26b 26c 26a (中 右 左) の場合が正解押し順となり、他の

10

20

30

40

50

操作順の場合は不正解押し順となる。

**【0169】**

「押し順V2」は、役決定結果A20（再遊技役1，2，6の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26aが最初に操作された場合（図20では「左第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順V2」の場合、ストップスイッチの操作順が26a 26b 26c（左 中 右）の場合と、26a 26c 26b（左 右 中）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

**【0170】**

「押し順V3」は、役決定結果A21（再遊技役1，2，7の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26cが最初に操作された場合（図20では「右第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順V3」の場合、ストップスイッチの操作順が26c 26a 26b（右 左 中）の場合と、26c 26b 26a（右 中 左）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

**【0171】**

「3択押し順リプレイV」では、上述の「押し順V1」～「押し順V3」の何れが設定された場合においても、次のような同様のリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である再遊技役2を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、同じく100%引き込み可能な遊技役である再遊技役1を成立させるようにリール制御が行われる（具体例を次述する）。

**【0172】**

「3択押し順リプレイV」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A20（再遊技役1，2，6の重複当選）が選出されたことにより「押し順V2」が設定され、その際にストップスイッチ26a，26b，26cが、26a 26b 26c（左 中 右）の正解押し順で操作された場合について説明する。

**【0173】**

(1C) 最初に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役2の対応図柄「リプレイA」を引き込む。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0174】**

(2C) 2番目に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、再遊技役2の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0175】**

(3C) 最後に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役2の対応図柄「赤セブン」、「バー」または「スイカ」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能なものを引き込み、これにより、図11に示す6組の再遊技役2の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン29上に停止表示されて再遊技役2が成立する。なお、右リールにおいても「赤セブン」、「バー」、「スイカ」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0176】**

一方、役決定結果A20が選出されたことにより「押し順V2」が設定され、その際にストップスイッチ26a，26b，26cが、26b 26a 26c（中 左 右）の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。

**【0177】**

(1D) 最初に操作されたストップスイッチ26bの操作タイミングにより、中リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおい

10

20

30

40

50

ては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

【0178】

(2D) 2番目に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」を引き込む。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

【0179】

(3D) 最後に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図11に示す再遊技役1の4組の対応図柄のうちの何れかが、有効ライン29上に停止表示される。なお、右リールにおいても「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。10

【0180】

なお、上述の「3 押し順リプレイV」において、押し順正解時に成立する再遊技役2は、図9に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン29上に停止表示されること）が通常遊技状態からRT1遊技状態への移行条件となっている。したがって、通常遊技状態において役決定結果A19～A21の何れかが選出されて「3 押し順リプレイV」が設定され、その際に、ストップスイッチ26a, 26b, 26cが正解押し順で操作された場合には再遊技役2が成立し、これにより、通常遊技状態からRT1遊技状態へ移行されることとなる。20

【0181】

《3 押し順リプレイW》

「3 押し順リプレイW」は、RT1遊技状態中でのみ設定される。「3 押し順リプレイW」では、図21に示すように、「押し順W1」～「押し順W3」の3通りの押し順が設定されている。「押し順W1」は、役決定結果A22（再遊技役1, 3, 5の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26bが最初に操作された場合（図21では「中第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順W1」の場合、ストップスイッチの操作順が26b 26a 26c（中 左 右）の場合と、26b 26c 26a（中 右 左）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。30

【0182】

「押し順W2」は、役決定結果A23（再遊技役1, 3, 6の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26aが最初に操作された場合（図21では「左第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順W2」の場合、ストップスイッチの操作順が26a 26b 26c（左 中 右）の場合と、26a 26c 26b（左 右 中）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

【0183】

「押し順W3」は、役決定結果A24（再遊技役1, 3, 7の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26cが最初に操作された場合（図21では「右第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順W3」の場合、ストップスイッチの操作順が26c 26a 26b（右 左 中）の場合と、26c 26b 26a（右 中 左）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。40

【0184】

「3 押し順リプレイW」では、上述の「押し順W1」～「押し順W3」の何れが設定された場合においても、次のような同様のリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である再遊技役3を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、同じく100%引き込み可能な遊技役である再遊技役1を成立させるようにリール制御が行われる（具体例を次述する）。50

## 【0185】

「3 択押し順リプレイW」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A24（再遊技役1, 3, 7の重複当選）が選出されたことにより「押し順W3」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26c 26a 26b（右 左 中）の正解押し順で操作された場合について説明する。

## 【0186】

(1E) 最初に操作されたストップスイッチ26cの操作タイミングにより、右リールでは、再遊技役3の対応図柄「ベルA」、「ベルB」または「チェリー」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能なものを引き込む。右リールにおいては「ベルA」、「ベルB」、「チェリー」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。10

## 【0187】

(2E) 2番目に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役3の対応図柄「リプレイA」を引き込む。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

## 【0188】

(3E) 最後に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、再遊技役3の対応図柄「ベルA」または「ベルB」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図11に示す6組の再遊技役3の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン29上に停止表示されて再遊技役3が成立する。なお、中リールにおいても「ベルA」と「ベルB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。20

## 【0189】

一方、役決定結果A24が選出されたことにより「押し順W3」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26b 26a 26c（中 左 右）の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。

## 【0190】

(1F) 最初に操作されたストップスイッチ26bの操作タイミングにより、中リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。30

## 【0191】

(2F) 2番目に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」を引き込む。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

## 【0192】

(3F) 最後に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図11に示す再遊技役1の4組の対応図柄のうちの何れかが有効ライン29上に停止表示されて再遊技役1が成立する。なお、右リールにおいても「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。40

## 【0193】

なお、上述の「3 択押し順リプレイW」において、押し順正解時に成立する再遊技役3は、図9に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン29上に停止表示されること）がRT1遊技状態からRT2遊技状態への移行条件となっている。したがって、RT1遊技状態において役決定結果A22～A24の何れかが選出されて「3 択押し順リプレイW」が設定され、その際に、ストップスイッチ26a, 26b, 26cが正解押し順で操作された場合には再遊技役3が成立し、これにより、RT1遊技状態からRT2遊技状態へ移行されることとなる。50

## 【0194】

## 《3 押押し順リプレイX》

「3 押押し順リプレイX」は、RT1遊技状態中でのみ設定される。「3 押押し順リプレイX」では、図22に示すように、「押し順X1」～「押し順X3」の3通りの押し順が設定されている。「押し順X1」は、役決定結果A25(再遊技役1, 4, 5の重複当選)が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26bが最初に操作された場合(図22では「中第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順X1」の場合、ストップスイッチの操作順が26b 26a 26c(中 左 右)の場合と、26b 26c 26a(中 右 左)の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

10

## 【0195】

「押し順X2」は、役決定結果A26(再遊技役1, 4, 6の重複当選)が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26aが最初に操作された場合(図22では「左第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順X2」の場合、ストップスイッチの操作順が26a 26b 26c(左 中 右)の場合と、26a 26c 26b(左 右 中)の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

## 【0196】

「押し順X3」は、役決定結果A27(再遊技役1, 4, 7の重複当選)が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26cが最初に操作された場合(図22では「右第一」と記載)に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順X3」の場合、ストップスイッチの操作順が26c 26a 26b(右 左 中)の場合と、26c 26b 26a(右 中 左)の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

20

## 【0197】

「3 押押し順リプレイX」では、上述の「押し順X1」～「押し順X3」の何れが設定された場合においても、次のような同様のリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である再遊技役1を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、同じく100%引き込み可能な遊技役である再遊技役4を成立させるようにリール制御が行われる(具体例を次述する)。

30

## 【0198】

「3 押押し順リプレイX」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A25(再遊技役1, 4, 5の重複当選)が選出されたことにより「押し順X1」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26b 26c 26a(中 右 左)の正解押し順で操作された場合について説明する。

## 【0199】

(1G) 最初に操作されたストップスイッチ26bの操作タイミングにより、中リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

40

## 【0200】

(2G) 2番目に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。右リールにおいても「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

## 【0201】

(3G) 最後に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」を引き込み、これにより、図11に示す再遊技役1の4組の対応図柄のうちの何れかが有効ライン29上に停止表示されて再遊技役1が成立する。なお、左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

50

**【0202】**

一方、役決定結果 A 2 5 が選出されたことにより「押し順 X 1」が設定され、その際にストップスイッチ 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c が、2 6 c 2 6 b 2 6 a (右 中 左) の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。

**【0203】**

(1H) 最初に操作されたストップスイッチ 2 6 c の操作タイミングにより、右リールでは、再遊技役 4 の対応図柄「ベルA」または「ベルB」のうち、ストップスイッチ 2 6 c の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。右リールにおいては「ベルA」と「ベルB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0204】**

(2H) 2 番目に操作されるストップスイッチ 2 6 b に対応した中リールでは、再遊技役 4 の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ 2 6 b の操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0205】**

(3H) 最後に操作されるストップスイッチ 2 6 a に対応した左リールでは、再遊技役 4 の対応図柄「リプレイA」を引き込み、これにより、図 11 に示す 4 組の再遊技役 4 の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されて再遊技役 4 が成立する。なお、左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

10

**【0206】**

なお、上述の「3 押し順リプレイX」において、押し順不正解時に成立する再遊技役 4 は、図 9 に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されること）が RT 1 遊技状態から通常遊技状態への移行条件となっている。したがって、RT 1 遊技状態において役決定結果 A 2 5 ~ A 2 7 の何れかが選出されて「3 押し順リプレイX」が設定され、その際に、ストップスイッチ 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c が不正解押し順で操作された場合には再遊技役 4 が成立し、これにより、RT 1 遊技状態から通常遊技状態へ移行されることとなる。

**【0207】****《3 押し順リプレイY》**

30

「3 押し順リプレイY」は、RT 2 遊技状態中でのみ設定される。「3 押し順リプレイY」では、図 23 に示すように、「押し順 Y 1」～「押し順 Y 3」の 3 通りの押し順が設定されている。「押し順 Y 1」は、役決定結果 A 2 8 (再遊技役 1, 2, 3, 5 の重複当選) が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ 2 6 b が最初に操作された場合 (図 23 では「中第一」と記載) に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順 Y 1」の場合、ストップスイッチの操作順が 2 6 b 2 6 a 2 6 c (中 左 右) の場合と、2 6 b 2 6 c 2 6 a (中 右 左) の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

**【0208】**

「押し順 Y 2」は、役決定結果 A 2 9 (再遊技役 1, 2, 3, 6 の重複当選) が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ 2 6 a が最初に操作された場合 (図 23 では「左第一」と記載) に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順 Y 2」の場合、ストップスイッチの操作順が 2 6 a 2 6 b 2 6 c (左 中 右) の場合と、2 6 a 2 6 c 2 6 b (左 右 中) の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

40

**【0209】**

「押し順 Y 3」は、役決定結果 A 3 0 (再遊技役 1, 2, 3, 7 の重複当選) が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ 2 6 c が最初に操作された場合 (図 23 では「右第一」と記載) に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順 Y 3」の場合、ストップスイッチの操作順が 2 6 c 2 6 a 2 6 b (右 左 中) の場合

50

と、26c 26b 26a(右 中 左)の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

#### 【0210】

「3 押し順リプレイ」では、上述の「押し順Y1」～「押し順Y3」の何れが設定された場合においても、次のような同様のリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、100%引き込み可能な遊技役である再遊技役1を成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、同じく100%引き込み可能な遊技役である再遊技役2を成立させるようにリール制御が行われる(具体例を次述する)。

#### 【0211】

「3 押し順リプレイ」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A29(再遊技役1, 2, 3, 6の重複当選)が選出されたことにより「押し順Y2」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26a 26c 26b(左 右 中)の正解押し順で操作された場合について説明する。10

#### 【0212】

(1J) 最初に操作されたストップスイッチ26aの操作タイミングにより、左リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」を引き込む。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0213】

(2J) 2番目に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。右リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。20

#### 【0214】

(3J) 最後に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込み、これにより、図11に示す再遊技役1の4組の対応図柄のうちの何れかが有効ライン29上に停止表示されて再遊技役1が成立する。なお、左リールにおいても「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0215】

一方、役決定結果A29が選出されたことにより「押し順Y2」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26c 26b 26a(右 中 左)の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。30

#### 【0216】

(1K) 最初に操作されたストップスイッチ26cの操作タイミングにより、右リールでは、再遊技役2の対応図柄「赤セブン」、「バー」または「スイカ」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能なものを引き込む。右リールにおいては「赤セブン」、「バー」、「スイカ」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

#### 【0217】

(2K) 2番目に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、再遊技役2の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。40

#### 【0218】

(3K) 最後に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役2の対応図柄「リプレイA」を引き込み、これにより、図11に示す6組の再遊技役2の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン29上に停止表示されて再遊技役2が成立する。なお、左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。50

## 【0219】

なお、上述の「3 択押し順リプレイY」において、押し順不正解時に成立する再遊技役2は、図9に示すように、成立すること（対応図柄が有効ライン29上に停止表示されること）がRT2遊技状態からRT1遊技状態への移行条件となっている。したがって、RT2遊技状態において役決定結果A28～A30の何れかが選出されて「3 択押し順リプレイY」が設定され、その際に、ストップスイッチ26a, 26b, 26cが不正解押し順で操作された場合には再遊技役2が成立し、これにより、RT2遊技状態からRT1遊技状態へ移行されることとなる。

## 【0220】

## 《3 択押し順リプレイZ》

10

「3 択押し順リプレイZ」は、RT2遊技状態中でのみ設定される。「3 択押し順リプレイZ」では、図24に示すように、「押し順Z1」～「押し順Z3」の3通りの押し順が設定されている。「押し順Z1」は、役決定結果A31（再遊技役1, 2, 5～8の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26bが最初に操作された場合（図24では「中第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順Z1」の場合、ストップスイッチの操作順が26b 26a 26c（中 左 右）の場合と、26b 26c 26a（中 右 左）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

## 【0221】

「押し順Z2」は、役決定結果A32（再遊技役1, 3, 5～8の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26aが最初に操作された場合（図24では「左第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順Z2」の場合、ストップスイッチの操作順が26a 26b 26c（左 中 右）の場合と、26a 26c 26b（左 右 中）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

20

## 【0222】

「押し順Z3」は、役決定結果A33（再遊技役1, 4, 5～8の重複当選）が選出された場合に設定されるもので、ストップスイッチ26cが最初に操作された場合（図24では「右第一」と記載）に正解押し順が確定するものである。すなわち、この「押し順Z3」の場合、ストップスイッチの操作順が26c 26b 26a（右 中 左）の場合と、26c 26a 26b（右 左 中）の場合が正解押し順となり、他の操作順の場合は不正解押し順となる。

30

## 【0223】

「3 択押し順リプレイZ」では、上述の「押し順Z1」～「押し順Z3」の何れが設定された場合においても、次のような同様のリール制御が行われる。すなわち、押し順正解時には、再遊技役5～再遊技役8の何れかを成立させるようにリール制御が行われ、押し順不正解時には、100%引き込み可能な遊技役である再遊技役1を成立させるようにリール制御が行われる（具体例を次述する）。

## 【0224】

「3 択押し順リプレイZ」におけるリール制御の具体例として、役決定結果A33が選出されたことにより「押し順Z3」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26c 26a 26b（右 左 中）の正解押し順で操作された場合について説明する。

40

## 【0225】

（1L）最初に操作されたストップスイッチ26cの操作タイミングにより、右リールでは、再遊技役5及び再遊技役7に共通の対応図柄「リプレイA」を引き込める場合にはこれを引き込み（この場合は、再遊技役5と再遊技役7の何れかが成立する可能性が残る）、再遊技役6及び再遊技役8に共通の対応図柄「リプレイB」を引き込める場合にはこれを引き込む（この場合は、再遊技役6と再遊技役8の何れかが成立する可能性が残る）。右リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の

50

停止態様はない。

**【0226】**

(2L) 2番目に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役5～8に共通の対応図柄「チェリー」を引き込む(この段階では、上記(1L)において、右リールで再遊技役5及び再遊技役7に共通の対応図柄「リプレイA」を引き込んでいた場合には再遊技役5と再遊技役7の何れかが成立する可能性が残り、再遊技役6及び再遊技役8に共通の対応図柄「リプレイB」を引き込んでいた場合には再遊技役6と再遊技役8の何れかが成立する可能性が残る)。左リールにおいては、「チェリー」は必ず引き込めるので、他の態様はない。

**【0227】**

10

(3L) 最後に操作されるストップスイッチ26bに対応した中リールでは、上記(1L)において、右リールで再遊技役5及び再遊技役7に共通の対応図柄「リプレイA」を引き込んでいた場合には、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより、再遊技役5の対応図柄「リプレイA」を引き込める場合にはこれを引き込み(この場合には、再遊技役5が成立する)、再遊技役7の対応図柄「リプレイB」を引き込める場合にはこれを引き込む(この場合には、再遊技役7が成立する)。

**【0228】**

20

一方、上記(1L)において、右リールで再遊技役6及び再遊技役8に共通の対応図柄「リプレイB」を引き込んでいた場合には、最後に操作されたストップスイッチ26bの操作タイミングにより、再遊技役6の対応図柄「リプレイA」を引き込める場合にはこれを引き込み(この場合には、再遊技役6が成立する)、再遊技役8の対応図柄「リプレイB」を引き込める場合にはこれを引き込む(この場合には、再遊技役8が成立する)。なお、中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0229】**

一方、役決定結果A33が選出されたことにより「押し順Z3」が設定され、その際にストップスイッチ26a, 26b, 26cが、26b 26c 26a(中 右 左)の不正解押し順で操作された場合には、次のようなリール制御が行われる。

**【0230】**

30

(1M) 最初に操作されたストップスイッチ26bの操作タイミングにより、中リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26bの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。中リールにおいては「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0231】**

(2M) 2番目に操作されるストップスイッチ26cに対応した右リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」または「リプレイB」のうち、ストップスイッチ26cの操作タイミングにより引き込むことが可能な方を引き込む。右リールにおいても「リプレイA」と「リプレイB」の何れかは引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0232】**

40

(3M) 最後に操作されるストップスイッチ26aに対応した左リールでは、再遊技役1の対応図柄「リプレイA」を引き込み、これにより、図11に示す4組の再遊技役1の対応図柄のうち何れかの対応図柄が有効ライン29上に停止表示されて再遊技役1が成立する。左リールにおいては「リプレイA」は必ず引き込めるので、他の停止態様はない。

**【0233】**

なお、上述の「3択押し順リプレイZ」において、押し順正解時に何れかが成立する再遊技役5～8の対応図柄は、有効ライン29上に停止表示されることが遊技者への特典付与の契機とされる特有の図柄組合せとなっている。本実施形態においては、RT2遊技状態において役決定結果A31～A33の何れかが選出されて「3択押し順リプレイZ」が設定され、その際に、ストップスイッチ26a, 26b, 26cが正解押し順で操作された場合には再遊技役5～8の何れかが成立し、これを契機として後述のアシスト可能回数

50

上乗せ抽選が行われるようになっている。

**【0234】**

< 設定変更後の復帰処理 >

先にも述べたように本実施形態では、設定変更スイッチ84が設定変更指令操作を受け付けた場合には、上記設定変更手段103により、役決定確率等の設定変更が行われるように構成されている。この設定変更が行われた場合、上記メイン情報記憶手段107の各記憶領域(図5参照)に記憶された情報、及び上記サブ情報記憶手段114の各記憶領域(図8参照)に記憶された情報は次のように処理されるように構成されている。

**【0235】**

設定変更は、電源断の状態において設定鍵型スイッチ83をONにし、再び電源を投入した後に設定変更スイッチ84を操作することにより可能となる。電源断時には、メイン情報記憶手段107の各記憶領域に記憶されていた情報、及びサブ情報記憶手段114の各記憶領域に記憶されていた情報は、一旦全て保存(そのままの状態で保持)される。

10

**【0236】**

一方、設定変更時には、サブ情報記憶手段114の各記憶領域に記憶されていた情報は全て初期化されてクリアされるのに対し、メイン情報記憶手段107の各記憶領域に記憶されていた情報は、一部は初期化されてクリアされたり更新されたりするが、他の一部は設定変更後に引き継がれるように復帰(設定変更開始前の電源断時に記憶されていた情報が、そのままの状態で設定変更終了時においても継続して保持される)するようになっている。

20

**【0237】**

具体的には、特別役決定情報記憶領域1071に記憶されていた特別役に係る役決定結果の情報、及び遊技状態情報記憶領域1074に記憶されていた遊技状態の情報は設定変更後に引き継がれ、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に記憶されていた小役や再遊技役に係る役決定結果の情報、及び成立役決定情報記憶領域1073に記憶されていた成立役情報は設定変更時に初期化されてクリアされる(クリアせずに設定変更後に引き継ぐようにすることも可)。また、設定値情報記憶領域1075に記憶されていた設定値の情報は、設定変更により新たに設定された設定値の情報に更新される。以下、設定変更前にメイン情報記憶手段107の各記憶領域に記憶されていた情報の一部を、上述のように設定変更後に引き継いで復帰させることを、適宜「部分復帰」と称する。なお、このような部分復帰が行われるのは、設定変更をする際の電源投入(電源断復帰)時の処理(後述の主制御電源投入処理)において、電源断復帰を正常に行える場合であり、電源断復帰を正常に行えない場合には、特別役決定情報記憶領域1071に記憶されていた特別役に係る役決定結果の情報、及び遊技状態情報記憶領域1074に記憶されていた遊技状態の情報についてもクリアされるようになっている(詳しくは後述する)。

30

**【0238】**

< ナビ権設定抽選 >

先述したように、役決定により上述の役決定結果A4(図12参照)が選出されること(以下、適宜「スイカ当選」と称する)を契機として、上記ナビ権設定選択手段1111(図6参照)によりナビ権設定抽選が行われる。このナビ権設定抽選は、上記AT設定条件を充足するために必要なナビ権を設定するか否かを選択するための抽選であり、本実施形態では、図26(A)に示すナビ権設定抽選テーブルAまたは同図(B)に示すナビ権設定抽選テーブルBを用いて行われる。このナビ権設定抽選において「当り」の抽選結果が得られた場合には、ナビ権設定選択手段1111によりナビ権が設定される。

40

**【0239】**

ナビ権設定抽選テーブルAは、主に通常遊技状態中においてスイカ当選した場合に用いられる(レアケースであるが、ATが設定されていない状態で通常遊技状態から移行したRT1遊技状態中やRT2遊技状態中でスイカ当選した場合にも用いられる)抽選テーブルであり、ナビ権を設定する「当り」の確率と、ナビ権を設定しない「ハズレ」の確率が共に1/2に設定されている(確率の具体的数値については適宜変更し得る)。

50

**【 0 2 4 0 】**

ナビ権設定抽選テーブルBは、上述したR T復帰継続期間においてスイカ当選した場合に用いられる抽選テーブルであり、ナビ権を設定する「当り」の確率が、ナビ権設定抽選テーブルAよりも低い値(1/4)に設定されている(確率の具体的数値については適宜変更し得る)。

**【 0 2 4 1 】**

なお、ナビ権が設定されてからA Tが設定されるまでの期間(実行遊技回数のカウント数が規定遊技回数に達していない期間)に、再びスイカ当選してナビ権設定抽選が行われ、そこで再び「当り」となることもある。この場合は、既にナビ権が設定されているので、2回目以降の「当り」により、ナビ権が重複して設定されることとなる。そこで、本実施形態では、ナビ権設定抽選における1回の「当り」毎にナビ権が1つずつストックされ、このストック数(以下、適宜「ナビ権ストック数」と称する)により、アシスト可能回数の設定数を変える(詳しくは後述する)ように構成されている。10

**【 0 2 4 2 】**

## &lt;規定遊技回数設定抽選&gt;

上記ナビ権設定抽選の結果、ナビ権が設定された場合には、先述したように上記規定遊技回数設定手段1112(図6参照)により規定遊技回数設定抽選が行われる。この規定遊技回数設定抽選は、上記A T設定条件の前提となる規定遊技回数を決定(設定)するための抽選であり、本実施形態では、図27(A)~(D)に示す4つの規定遊技回数設定抽選テーブルK, L, M, Nを用いて行われる。20

**【 0 2 4 3 】**

規定遊技回数設定抽選テーブルK(図27(A)参照)は、主に通常遊技状態中においてナビ権が設定された場合に用いられる(レアケースであるが、ナビ権が設定されていない状態で通常遊技状態から移行したR T1遊技状態中やR T2遊技状態中でナビ権が設定された場合にも用いられる)抽選テーブルである。この規定遊技回数設定抽選テーブルKでは、規定遊技回数が8, 12, 16, 20, 24, 28, 32回の何れかの回数(回数の具体的数値については適宜変更し得る)の中から選択されるように、かつそれらが選択される確率が全て1/7に設定されている(回数によって確率の設定を変えるなど、確率の具体的数値については適宜変更し得る)。

**【 0 2 4 4 】**

規定遊技回数設定抽選テーブルL(図27(B)参照)は、上述のR T復帰継続期間においてナビ権が設定された場合に規定遊技回数を設定するために用いられる抽選テーブルである。この規定遊技回数設定抽選テーブルLでは、規定遊技回数が28, 32回の何れかの回数(回数の具体的数値については適宜変更し得る)の中から選択されるように、かつ規定遊技回数として28回が選択される確率が1/3に、32回が選択される確率が2/3に設定されている(確率の具体的数値については適宜変更し得る)。30

**【 0 2 4 5 】**

規定遊技回数設定抽選テーブルM(図27(C)参照)は、上述のR T復帰継続期間におけるR T1遊技状態から通常遊技状態に移行された場合に、規定遊技回数を再設定するために用いられる抽選テーブルであり、特に、R T復帰継続期間において規定遊技回数が設定されてから通常遊技状態に移行されるまでの期間が比較的短い場合(本実施形態では、移行時点における後述のカウンタC<sub>1</sub>の数値が20以上(具体的数値は適宜変更可能)である場合)に用いられる。この規定遊技回数設定抽選テーブルMでは、規定遊技回数が16, 20, 24回の何れかの回数(回数の具体的数値については適宜変更し得る)の中から選択されるように、かつそれらが選択される確率が全て1/3に設定されている(回数によって確率の設定を変えるなど、確率の具体的数値については適宜変更し得る)。40

**【 0 2 4 6 】**

規定遊技回数設定抽選テーブルN(図27(D)参照)は、上述のR T復帰継続期間におけるR T1遊技状態から通常遊技状態に移行された場合に、規定遊技回数を再設定するために用いられる抽選テーブルであり、特に、R T復帰継続期間において規定遊技回数が50

設定されてから通常遊技状態に移行されるまでの期間が中間的な長さの場合（本実施形態では、移行時点における後述のカウンタ  $C_1$  の数値が 6 以上 19 以下（具体的な数値は適宜変更可能）である場合）に用いられる。この規定遊技回数設定抽選テーブル N では、規定遊技回数が 8, 12 回の何れかの回数（回数の具体的な数値については適宜変更し得る）の中から選択されるように、かつ規定遊技回数として 8 回が選択される確率が 2/3 に、12 回が選択される確率が 1/3 に設定されている（確率の具体的な数値については適宜変更し得る）。

#### 【0247】

なお、本実施形態では、上述の RT 復帰継続期間において規定遊技回数が設定されてから通常遊技状態に移行されるまでの期間が比較的長い場合（本実施形態では、移行時点における後述のカウンタ  $C_1$  の数値が 5 以下（具体的な数値は適宜変更可能）である場合（カウンタ  $C_1$  がリセットされた場合を含む））には、規定遊技回数の再設定は行われず、移行時点における後述のカウンタ  $C_1$  の数値がそのまま通常遊技状態に持ち越されるようになっている（この場合においても規定遊技回数の再設定を行うようにしてもよい）。

10

#### 【0248】

規定遊技回数が決定されると、先述したように、規定遊技回数が決定された後に行われた全ての遊技の回数が実行遊技回数としてカウントされる。そして、カウントされた実行遊技回数が規定遊技回数に達すると AT が設定される（上述の RT 復帰継続期間は除く）。ただし、通常遊技状態において規定遊技回数が決定された場合には、通常遊技状態から BB 遊技状態に移行されると規定遊技回数の設定が取り消されてナビ権の設定も取り消される（AT が設定されている場合、その設定は取り消されない）。同様に、上述の RT 復帰継続期間において規定遊技回数が決定された場合においても、BB 遊技状態に移行されると規定遊技回数の設定が取り消されてナビ権の設定も取り消される（AT が設定されている場合、その設定は取り消されない）。

20

#### 【0249】

##### <アシスト可能回数の設定>

AT が設定され、かつ RT 1 遊技状態に設定（移行）されると、上記アシスト可能回数管理手段 1124（図 7 参照）によりアシスト可能回数が設定、管理される。アシスト可能回数は、RT 1 遊技状態中または RT 1 遊技状態から移行した RT 2 遊技状態中において押し順ナビ演出（通常の押し順ナビ演出）を行うことが可能な回数であり、本実施形態では、以下のように設定される。

30

#### 【0250】

すなわち、AT が設定され、かつ RT 1 遊技状態に設定（移行）されるという条件が充足されるまでの期間においてストックされたナビ権の数（ナビ権ストック数）に 50（他の数値としてもよい）を乗じて得られた数値を、アシスト可能回数の初期値に設定する（例えば、ナビ権ストック数が 2 の場合は、100 となる）。また、初期値が設定されたアシスト可能回数は、RT 1 遊技状態または RT 2 遊技状態において、押し順ナビ演出が行われたか否かに関係なく、遊技が行われる毎に 1 つずつ減少するように管理される。なお、設定された AT は、上記アシスト可能回数が 0 となった場合、または RT 1 遊技状態から通常遊技状態または BB 遊技状態への移行条件（図 9 に示す条件 R または条件 S）が満足されて RT 1 遊技状態が終了した場合に終了するようになっている。

40

#### 【0251】

##### <アシスト可能回数上乗せ抽選>

先述したように、RT 2 遊技状態中（上述の RT 復帰継続期間は除く）において再遊技役 5 ~ 8 の何れかが成立した場合には、上記特典付与選択手段 113（図 4 参照）によりアシスト可能回数上乗せ抽選が行われる。このアシスト可能回数上乗せ抽選は、遊技者に対する特典としての、上記アシスト可能回数の上乗せ回数を決定するための抽選であり、本実施形態では、図 28 に示すアシスト可能回数上乗せ抽選テーブルを用いて行われる。このアシスト可能回数上乗せ抽選テーブルでは、アシスト可能回数に上乗せされる回数が 10, 20, 30, 40, 50 回の何れかの回数（回数の具体的な数値については適宜変更

50

し得る)の中から選択されるように、かつそれらが選択される確率が全て1/5に設定されている(回数によって確率の設定を変えるなど、確率の具体的な数値については適宜変更し得る)。

#### 【0252】

##### <連続演出>

先述したように本実施形態では、図9に示す各遊技状態及び各遊技状態に対応した各演出許可条件に基づいて、複数の遊技期間に亘って連続する連続演出が、連続演出制御手段1121(図7参照)により行われるように構成されている。本実施形態において設定される連続演出には、非ART演出、ART1演出、ART2演出及びBB演出がある。

#### 【0253】

##### 《非ART演出》

非ART演出は、主に通常遊技状態中で行われる連続演出である。ただし、設定変更後における上述のRT復帰継続期間においては、遊技状態がRT1遊技状態またはRT2遊技状態でも行われる。また、レアケースであるが、ATが設定されていない状態で通常遊技状態から移行したRT1遊技状態中やRT2遊技状態中でも行われる。本実施形態では、この非ART演出の実行が許可されるための演出許可条件(以下、適宜「非ART演出許可条件」と称する)は、ATが設定されていないことと、BB遊技状態に設定されていないこととされる。

#### 【0254】

この非ART演出は、遊技者にとって特段有利でも不利でもない通常の遊技状態にあることを示唆するものであり、その態様は任意に設定することができる。例えば、特定のキャラクタが歩いている状態の動画を、画像表示装置11の表示画面11a上に表示させることが挙げられるが、別の態様でも構わない。また、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14bやスピーカ15a, 15b等を用いて非ART演出を行ったり、これらを、画像表示装置11を用いた演出と組み合わせたりしてもよい。

#### 【0255】

##### 《ART1演出》

ART1演出は、ATが設定されておりかつRT1遊技状態に設定されている期間において行われる連続演出である。本実施形態では、このART1演出の実行が許可されるための演出許可条件(本実施形態における有利演出実行許可条件。以下、適宜「ART1演出許可条件」と称する)が、ATが設定されるための上述のAT設定条件とされており、その一部要件(本実施形態における有利演出実行許可条件の一部要件)が、上述のナビ権が設定されることとされる。

#### 【0256】

このART1演出は、遊技者にとって通常よりも有利な遊技状態にあることを示唆するものであり、その態様は任意に設定することができる。例えば、特定のキャラクタが走ったり、別のキャラクタと対決したりしている状態の動画を、画像表示装置11の表示画面11a上に表示させることが挙げられるが、別の態様でも構わない。また、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14bやスピーカ15a, 15b等を用いてART1演出を行ったり、これらを、画像表示装置11を用いた演出と組み合わせたりしてもよい。

#### 【0257】

##### 《ART2演出》

ART2演出は、ATが設定されている状態でRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行された場合に開始され、RT2遊技状態が終了するまで行われる連続演出である。本実施形態では、このART2演出の実行が許可されるための演出許可条件(以下、適宜「ART2演出許可条件」と称する)は、ATが設定されている状態でRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行されることとされる。

#### 【0258】

このART2演出は、遊技者にとって通常よりもさらに有利な遊技状態にあることを示唆するものであり、その態様は任意に設定することができる。例えば、特定のキャラクタ

10

20

30

40

50

が空を飛んだり、複数の別のキャラクタと対決したりしている状態の動画を、画像表示装置11の表示画面11a上に表示させることが挙げられるが、別の様式でも構わない。また、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14bやスピーカ15a, 15b等を用いてART2演出を行ったり、これらを、画像表示装置11を用いた演出と組み合わせたりしてもよい。

#### 【0259】

##### 《BB演出》

BB演出は、BB遊技状態に移行された場合に開始され、BB遊技状態が終了するまで行われる連続演出である。本実施形態では、このBB演出の実行が許可されるための演出許可条件（以下、適宜「BB演出許可条件」と称する）は、BB遊技状態に設定されることとされる。10

#### 【0260】

このBB演出は、遊技者にとって格段に有利な遊技状態にあることを示唆するものであり、その様式は任意に設定することができる。例えば、特定のキャラクタが宇宙空間を飛んだり、複数の別のキャラクタとの対決に連勝したりしている状態の動画を、画像表示装置11の表示画面11a上に表示させることが挙げられるが、別の様式でも構わない。また、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14bやスピーカ15a, 15b等を用いてBB演出を行ったり、これらを、画像表示装置11を用いた演出と組み合わせたりしてもよい。

#### 【0261】

##### <前兆演出>

先にも述べたように、規定遊技回数設定手段1112（図6参照）により規定遊技回数が設定された場合には、前兆演出制御手段1122（図7参照）により、前兆演出が行われるようになっている。この前兆演出は、規定遊技回数が設定され、かつ遊技が行われる毎に実行遊技回数がカウントされていることを示唆する内容の演出であり、その様式は任意に設定することができる。例えば、規定遊技回数が設定された時点で、設定された規定遊技回数の数値を画像表示装置11の表示画面11a上に表示させ、以降、遊技が行われる毎に、表示した数値を1つずつ減少させていく様式が挙げられるが、別の様式でも構わない。また、演出ランプ12, 13a, 13b, 14a, 14bやスピーカ15a, 15b等を用いて前兆演出を行ったり、これらを、画像表示装置11を用いた演出と組み合わせたりしてもよい。20

#### 【0262】

本実施形態では、上述のRT復帰継続期間または通常遊技状態中において規定遊技回数が設定され得るようになっており、規定遊技回数が設定された場合には遊技が行われる毎に実行遊技回数がカウントされるようになっている。また、前兆演出では、実行遊技回数の実際のカウント数と同じく、遊技が行われる毎にカウントが進むようになっている。ただし、上述のRT復帰継続期間において最初に設定された規定遊技回数は、実行遊技回数のカウント数が規定遊技回数に達した場合（後述のカウンタC<sub>1</sub>の数値が0になった場合）及びRT1遊技状態から通常遊技状態に移行された場合に再設定（または増減）されるようになっているが、前兆演出の再設定等は行われない（前兆演出についても再設定等を行うようにしてもよい）。30

#### 【0263】

なお、前兆演出においては、前兆演出開始時に表示する数値を規定遊技回数の設定値とは異なる数値としたり、実行遊技回数のカウントの進行が遊技の進行と必ずしも一致しないような演出様式（例えば、1回の遊技で2つカウントされたり、カウントされなかったりするような様式）とすることも可能である。また、通常遊技状態中において規定遊技回数が設定された場合とRT復帰継続期間において規定遊技回数が設定された場合とで、前兆演出におけるカウントの進み方を変えるようにすることも可能である。

#### 【0264】

##### <押し順ナビ演出>

10

20

30

40

50

本実施形態では、役決定により、上述した「3 択押し順ベル」(図19参照)に対応した役決定結果A6～A17、「3 択押し順リプレイV」(図20参照)に対応した役決定結果A19～A21、「3 択押し順リプレイW」(図21参照)に対応した役決定結果A22～A24、「3 択押し順リプレイX」(図22参照)に対応した役決定結果A25～A27、「3 択押し順リプレイY」(図23参照)に対応した役決定結果A28～A30、「3 択押し順リプレイZ」(図24参照)に対応した役決定結果A31～A33の何れかの役決定結果が選出された場合には、アシスト演出制御手段1123(図7参照)により状況に応じて、リール回転停止操作順序(押し順)を報知するための押し順ナビ演出が行われるように構成されている。本実施形態では、押し順ナビ演出として、次述する通常の押し順ナビ演出と特殊押し順ナビ演出が設定されている。

10

#### 【0265】

##### 《通常の押し順ナビ演出》

通常の押し順ナビ演出は、ATが設定されている状態において、上述の役決定結果A6～A17、A19～A33の何れかの役決定結果が選出された場合に、選出された役決定結果に対応した、遊技者にとって有利となる正解押し順を報知する単発の演出であり、その態様は任意に設定することができる。

#### 【0266】

例えば、正解押し順が「中第一」となる役決定結果(図19～図24参照)が選出された場合には、画像表示装置11の表示画面11a上に、正解押し順を示す数字を「2、1、3」の順番(「3、1、2」の順番としてもよい)で左側から並べて表示したり(図29参照)、「中第一」といった文字情報を表示画面11a上に表示したりすることが挙げられる。

20

#### 【0267】

また、正解押し順を示す数字を表示する際には、1番目に操作すべきストップスイッチ26bの位置を示す「なか」という音声、2番目に操作すべきストップスイッチ26aの位置を示す「ひだり」という音声、及び3番目に操作すべきストップスイッチ26cの位置を示す「みぎ」という音声を、各ストップスイッチの操作タイミングに合わせるように、この順序で、スピーカ15a, 15bから出力することも一例として挙げられるが(図29参照)、他の態様としても構わない。正解押し順が「左第一」となる役決定結果が得られた場合や、正解押し順が「右第一」となる役決定結果(図19～図24参照)が選出された場合にも、正解押し順が「中第一」となる場合に準じた態様とすることが挙げられるが、他の態様としても構わない。

30

#### 【0268】

このような通常の押し順ナビ演出が行われることにより、通常の押し順ナビ演出が示す順序に従って遊技者がストップスイッチ26a, 26b, 26cを操作し、その結果、正解押し順に対応した遊技役が成立するように導くことができる。例えば、通常遊技状態において、上述の「3 択押し順リプレイV」に係る役決定結果(図20参照)が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役2を成立させることができ、通常遊技状態からRT1遊技状態に移行させることができる。

40

#### 【0269】

同様に、RT1遊技状態において、上述の「3 択押し順リプレイW」に係る役決定結果(図21参照)が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役3を成立させることができるので、RT1遊技状態からRT2遊技状態に移行させることができる。また、RT1遊技状態において、上述の「3 択押し順リプレイX」に係る役決定結果(図22参照)が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役1を成立させができる。したがって、押し順が不正解のために再遊技役4が成立し、その結果、RT1遊技状態から通常遊技状態に移行されることを回避することができる。

#### 【0270】

50

さらに、R T 2 遊技状態に移行された後、上述の「3 択押し順リプレイY」に係る役決定結果（図23参照）が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役1を成立させることができる。したがって、押し順が不正解のために再遊技役2が成立し、その結果、R T 2 遊技状態からR T 1 遊技状態に移行されることを回避することができる。同様に、R T 2 遊技状態中において、上述の「3 択押し順リプレイZ」に係る役決定結果（図24参照）が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役5～8の何れかを成立させることができ、その結果、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われてアシスト可能回数を上乗せすることが可能となる。

## 【0271】

10

また、通常遊技状態、R T 1 遊技状態及びR T 2 遊技状態において、上述の「3 択押し順ベル」に係る役決定結果（図19参照）が選出された場合には、通常の押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応したベル役（小役3～5の何れか）を成立させることができるので、遊技者が遊技メダルを獲得できるように導くことができる。

## 【0272】

## 《特殊押し順ナビ演出》

特殊押し順ナビ演出は、設定変更後における上述のR T 復帰継続期間において、以下の（ ）～（ ）の4つの場合において実行される、不正解押し順を報知する単発の演出である。

## 【0273】

20

（ ）R T 復帰継続期間におけるR T 1 遊技状態において、上述のA R T 1 演出が未実行であるときに上述の「3 択押し順リプレイW」（図21参照）に係る役決定結果A 2 2～A 2 4の何れかが選出された場合である。この場合において実行される特殊押し順ナビ演出は、不正解押し順を報知することにより、再遊技役1が成立してR T 1 遊技状態が維持されるように誘導する。

（ ）R T 復帰継続期間におけるR T 1 遊技状態において、ナビ権が設定されていないときに上述の「3 択押し順リプレイX」（図22参照）に係る役決定結果A 2 5～A 2 7の何れかが選出された場合である。この場合において実行される特殊押し順ナビ演出は、不正解押し順を報知することにより、再遊技役4が成立してR T 1 遊技状態から通常遊技状態へ移行されるように誘導する。

30

（ ）R T 復帰継続期間におけるR T 2 遊技状態において、上述の「3 択押し順リプレイY」（図23参照）に係る役決定結果A 2 8～A 3 0の何れかが選出された場合である。この場合において実行される特殊押し順ナビ演出は、不正解押し順を報知することにより、再遊技役2が成立してR T 2 遊技状態からR T 1 遊技状態に移行されるように誘導する。

（ ）R T 復帰継続期間におけるR T 2 遊技状態において、上述の「3 択押し順リプレイZ」（図24参照）に係る役決定結果A 3 1～A 3 3の何れかが選出された場合である。この場合において実行される特殊押し順ナビ演出は、本実施形態において回避報知演出に相当するものであり、不正解押し順を報知することにより、再遊技役5～8の何れかの成立という特有の遊技結果が発生することが回避されるように誘導する。

40

## 【0274】

特殊押し順ナビ演出の具体的な態様としては、例えば、正解押し順が「中第一」となる役決定結果（図21～図24参照）が得られた場合には、画像表示装置11の表示画面11a上に、不正解押し順を示す数字を「1、2、3」の順番（「3、2、1」や「1、3、2」、「2、3、1」の順番としてもよい）で左側から並べて表示したり、「左第一」や「右第一」といった文字情報を表示画面11a上に表示したりすることが挙げられる。正解押し順が「左第一」となる役決定結果が選出された場合や、正解押し順が「右第一」となる役決定結果（図21～図24参照）が選出された場合にも、正解押し順が「中第一」となる場合に準じた、不正解押し順を報知する態様とすることが挙げられるが、他の態様としても構わない。

50

## 【0275】

このような特殊押し順ナビ演出を行うことにより、特殊押し順ナビ演出が示す順序に従って遊技者がストップスイッチ 26a, 26b, 26c を操作し、その結果、不正解押し順に対応した再遊技役が成立するように導くことができる。

## 【0276】

例えば、上記( )の場合には、特殊押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役 3 が成立することを回避することができる。一方、ナビ権が設定されていないときの上記( )の場合には、特殊押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、不正解押し順に対応した再遊技役 4 を成立させ、その結果、R T 1 遊技状態から通常遊技状態に移行されるように導くことができる。したがって、ナビ権が設定されていない場合には比較的早期に、設定変更後の遊技状態と設定変更後に行われる演出とが整合しない状況を解消することができ、遊技者が違和感を覚えるような状況が続く可能性を低減することが可能となる。10

## 【0277】

同様に、上記( )の場合には、特殊押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、不正解押し順に対応した再遊技役 2 を成立させ、その結果、R T 2 遊技状態からR T 1 遊技状態に移行されるように導くことができる。また、上記( )の場合には、特殊押し順ナビ演出に遊技者が従うことにより、正解押し順に対応した再遊技役 5 ~ 8 の何れかが成立することを回避することができる。したがって、非 A R T 演出が行われているときの遊技状態では、通常は成立することが無い再遊技役 5 ~ 8 の何れかが成立してしまい、その結果、遊技者が違和感を覚えることを回避することができる。20

## 【0278】

以下、本実施形態における主要な制御処理について、主に図 30 ~ 図 58、図 62、図 63 を参照しながら説明する。以下では、まず、図 30 ~ 図 39、図 62、図 63 を用いて、主制御手段 100 により行われる制御処理のうち、特に、主制御電源断処理、主制御電源投入処理、主制御設定変更処理及び遊技制御処理を説明する。次に、図 40 ~ 図 58 を用いて、副制御手段 110 により行われる各種の制御処理のうち、特に、副制御電源断処理、副制御電源投入処理及び副制御設定変更処理と、特殊非 R T 演出処理、通常非 A R T 演出処理、A R T 1 演出処理、A R T 2 演出処理及びB B 演出処理について説明する。なお、主制御手段 100 による遊技制御処理中、遊技に関する各種情報（例えば、スタートレバー 25 やストップスイッチ 26a, 26b, 26c が操作されたことの情報、役抽選結果及び当選役の成立の有無の情報、遊技状態が設定された情報等）が適宜なタイミングで副制御手段 110 に送信されるが、そのタイミング等については、主要なもの以外は説明を省略する。30

## 【0279】

## &lt;主制御電源断処理&gt;

主制御手段 100 における電源断処理は、主制御手段 100 への電力の供給が停止されたとき（電源断時）に、それまで行われていた制御処理を中断して行われる処理であり（電源断されることを示す電源断信号が主制御手段 100（例えば、メイン C P U 61 の N M I N T 端子等）に入力されたことにより直ちに電源断処理が開始されるようにもよいし、所定時間毎に行われるタイマ割込処理（インターバル割込処理）において電源断信号の入力の有無を確認し、電源断信号の入力が確認されたことにより電源断処理が開始されるようにもよい）、図 30 に示すように、まず、制御状態を示す主制御情報を保存する（ステップ P1）。具体的には、レジスタの退避（例えば、メイン C P U 61 に備えられた各レジスタ（A レジスタ、F レジスタ、P C レジスタ、S P レジスタ等）が示すデータを R A M 63 の作業領域 A R 1 内に格納すること）やスタックポインタの保存（例えば、スタックポインタ（メイン C P U 61 の S P レジスタ）が示す、スタック領域 A R 3 内のアドレス情報を作業領域 A R 1 内に格納すること）、割込み状態の保存（例えば、電源断時の割込み状態が割込許可状態であったか割込禁止状態であったかを示す情報を作業4050

領域 A R 1 内に格納すること)、チェックサムのセット(例えば、R A M 6 3 の全領域に格納された各データに基づきチェックサムを算出し、その値を作業領域 A R 1 内に格納すること)等を行う。次いで、遊技情報の保存(ステップ P 2 )、具体的には、メイン情報記憶手段 1 0 7 の各記憶領域( R A M 6 3 内の作業領域 A R 1 )に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報の保存(そのままの状態で保持すること)を行い、主電源断処理を終了(電源が再投入されるまで待機)する。なお、より詳細には、この主制御電源断処理において、上述の各処理が正常に行われたか否かを示す情報(以下、適宜「電源断処理済みフラグ」と称する)が生成され、メイン情報記憶手段 1 0 7 (例えば、R A M 6 3 内の作業領域 A R 1 )に保存されるようになっている。

## 【 0 2 8 0 】

10

## &lt; 主制御電源投入処理 &gt;

主制御手段 1 0 0 における電源投入処理は、主制御手段 1 0 0 への電力の供給が開始されたとき(電源投入時)に行われる処理であり、図 3 1 に示すように、まず、電源断復帰の準備を行う(ステップ Q 1 )。具体的には、仮スタックポインタのセット(例えば、この主制御電源投入処理において使用される、R A M 6 3 の仮スタック領域 A R 2 内の基点(底)のアドレス情報を、メイン C P U 6 1 の S P レジスタに入れる)やチェックサムの算出、チェック(例えば、R A M 6 3 の全領域に格納された各データ(上述の主制御電源断処理において算出されたチェックサムの値を含む)に基づき新たなチェックサムを算出し、このチェックサムが正常値(例えば、「0」)になるか否かをチェックすること)等を行い、電源断復帰の処理が行えるようにする。次いで、設定鍵型スイッチ 8 3 が O N されているか否かを判定(詳細には、前扉 2 の開閉状態を示すドア開閉スイッチ(図示略)が O N (開扉状態)か否かも併せて判定)し(ステップ Q 2 )、O N されている場合(詳細には、ドア開閉スイッチも O N の場合)には、主制御設定変更処理に移行する。

## 【 0 2 8 1 】

20

一方、設定鍵型スイッチ 8 3 が O N されていない場合には、電源断時に保存された主制御情報を復帰させる(ステップ Q 3 )。具体的には、スタックポインタの復帰(例えば、上述の主制御電源断処理において R A M 6 3 の作業領域 A R 1 内に格納された、電源断時のスタックポインタ(メイン C P U 6 1 の S P レジスタ)が示していた、スタック領域 A R 3 内のアドレス情報をメイン C P U 6 1 の S P レジスタに戻すこと)や割込みの起動(例えば、タイマ割込処理等の開始時機を導出するタイマを起動させること)を行い、電源断時の制御状態(電源断時に行われていた制御処理)に復帰させる。次に、電源断時に保存された遊技情報の復帰(ステップ Q 4 )、具体的には、電源断時にメイン情報記憶手段 1 0 7 の各記憶領域に記憶されていた、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報を復帰させる(各情報をクリアしたり変更したりせず、電源断時の制御処理(電源断処理により中断された制御処理)に復帰した時点においても、各情報を電源断時の状態のまま保持する)。

## 【 0 2 8 2 】

30

なお、図 3 1 の主制御電源投入処理は、電源投入(電源断復帰)を正常に行える場合の処理内容は示しているが、電源投入を正常に行えない場合の処理内容を省略した簡略化したものとなっている。以下、図 6 2 を用いて、電源投入を正常に行えない場合の処理内容も加えた、より詳細な主制御電源投入処理(以下、適宜「主制御電源投入処理 A」と称する)について説明する。

## 【 0 2 8 3 】

40

## &lt; 主制御電源投入処理 A &gt;

この主制御電源投入処理 A では、まず、仮スタックポインタをセットし(ステップ Q 1 1 )、次いで、複数の割込モードの中から所定の割込モードを選択して設定する、割込モードのセットを行う(ステップ Q 1 2 )。次に、R A M 6 3 のチェックを行い、電源断復帰データを生成する(ステップ Q 1 3 )。電源断復帰データとは、電源断状態から電源が再投入された際の R A M 6 3 内のデータが正常であるか異常であるかを示すデータであり、上述の主制御電源断処理が正常に行われたという第 1 の条件(上述の電源断処理済みフ

50

ラグから判断される)と、主制御電源断処理において保存されたスタックポインタが示すアドレスがRAM63のスタック領域AR3内のアドレスであるという第2の条件、及びRAM63の全領域に格納された各データに基づき算出されたチェックサムが正常値であるという第3の条件の全てが充足された場合には「正常」、1つでも充足されなかった場合には「異常」とされるように構成されている。

#### 【0284】

次いで、スイッチ状態を保存する(ステップQ14)。ここでいうスイッチ状態とは、ビッグボーナス等の特別遊技が終了した時点で打ち止めとなるように設定するための打止スイッチ(図示略)の状態、及び特別遊技が終了した時点でクレジットされていた遊技メダルが自動的に精算されるように設定するための自動精算スイッチ(図示略)の状態のことであり、これらのスイッチが設けられていない場合には、ステップQ14の処理は省略可能である。

#### 【0285】

次に、設定鍵型スイッチ83及びドア開閉スイッチ(図示略)が共にONされているか否かを判定し(ステップQ15)、共にONされている場合には、ステップQ16に進み、どちらか一方でもONされていない場合には、ステップQ18に進む。ステップQ16では、上述の電源断復帰データが異常であるか否か、及び復帰不可能状態であるか否かを判定する。ここで、復帰不可能状態とは、通常では起こり得ないようなエラー(例えば、役抽選時に、規定数とは異なる遊技メダルがベットされていたことが検出された場合のエラー、制御プログラムが正常に作動していないことが検出された場合のエラー、全リール3a, 3b, 3cの停止時に表示された図柄組合せが異常(本来であれば表示されない図柄組合せ)であると検出された場合のエラー、設定値が規定の数値範囲外の数値(例えば、「7」)となっていることが検出された場合のエラー、乱数更新用のRCK端子等に入力されたクロック周波数の異常が検出された場合のエラー等)が発生しているなど、通常の主制御電源投入処理を行うことができない状態をいう。

#### 【0286】

上記ステップQ16において、電源断復帰データは正常であり、かつ復帰不可能状態ではないと判定された場合には、次に設定変更可能な期間であるか否かを判定し(ステップQ17)、設定変更可能な期間である場合には、次述する主制御設定変更処理に移行し、設定変更可能な期間でない場合には、上記ステップQ18に進む。一方、上記ステップQ16において、電源断復帰データが異常であるか、または復帰不可能状態であると判定された場合には、設定変更可能な期間であるか否かに関わらず(上記ステップQ17の処理は行わずに)、主制御設定変更処理に移行する。

#### 【0287】

上記ステップQ18では、ステップQ16と同様に、電源断復帰データが異常であるか否か、及び復帰不可能状態であるか否かを判定する。ここで、電源断復帰データが異常であるか、または復帰不可能状態であると判定された場合(主制御電源投入処理を正常に行うことが不可能な場合)には、電源断復帰を正常に行うことができないことを報知するエラー表示(ステップQ19)を行いながら待機する。一方、上記ステップQ18において、電源断復帰データは正常であり、かつ復帰不可能状態ではないと判定された場合(主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合)には、電源断時に保存されたスタックポインタの復帰(ステップQ20)、電源断時に保存されたポート出力データの復帰(ステップQ21)、設定値のエラーチェック(ステップQ22)、RAM63のスタック領域A3(主制御電源投入処理において必要な領域は除く)及び未使用領域A4, A5の初期化(ステップQ23)、割込みの起動(ステップQ24)、入力ポートの読み込み(ステップQ25)等の処理を経て、電源断時の制御処理に戻る(復帰する)。

#### 【0288】

この主電源投入処理Aにおいて、RAM63の作業領域AR1に格納されたデータに対するクリア処理や変更処理は行われず、したがって、主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合には、電源断時にメイン情報記憶手段107の各記憶領域に記憶されてい

10

20

30

40

50

た、役決定結果や遊技状態に関する各情報は、電源断時の制御処理に復帰した時点においても、電源断時の状態のまま保持されることになる。

#### 【0289】

##### <主制御設定変更処理>

上述の主制御電源投入処理におけるステップQ2（主電源投入処理AにおけるステップQ16またはQ17）から移行する、主制御手段100における設定変更処理では、図32に示すように、遊技店の店員等による設定変更スイッチ84の設定変更指令操作が受け付けられるまでその状態で待機し（ステップR1）、受け付けられた場合には、設定変更が確定するまでその状態で待機する（ステップR2）。設定変更が確定するのは、例えば、設定変更スイッチ84が操作された後、設定鍵型スイッチ83がOFFとされ、さらにスタートレバー25が操作されたことなどの特定の操作がなされたこととされる。10

#### 【0290】

次いで、電源断時に保存された主制御情報を初期化する（ステップR3）。具体的には、スタックポインタの初期化（例えば、RAM63のスタック領域AR3内の基点（底）のアドレスを、メインCPU61のSPレジスタに入れること）や割込みの初期化を行う。次に、電源断時に保存された遊技情報を部分復帰させる（ステップR4）。具体的には、メイン情報記憶手段107の特別役決定情報記憶領域1071に記憶されていた特別役に係る役決定結果の情報、及び遊技状態情報記憶領域1074に記憶されていた遊技状態の情報は復帰（各情報をクリアしたり変更したりせずに電源断時の状態のまま保持）させ、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に記憶されていた小役や再遊技役に係る役決定結果の情報、及び成立役決定情報記憶領域1073に記憶されていた成立役情報は初期化してクリアする。20

#### 【0291】

上記ステップR4における、メイン情報記憶手段107に対する処理内容は、主電源投入処理AのステップQ17から主制御設定変更処理に移行した場合（主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合（電源断復帰データが正常でありかつ復帰不可能状態ではない場合））に対応するものである。ステップQ16から直接、主制御設定変更処理に移行した場合（主制御電源投入処理を正常に行うことが不可能な場合（電源断復帰データが異常であるかまたは復帰不可能状態である場合））には、特別役決定情報記憶領域1071に記憶されていた特別役に係る役決定結果の情報、及び遊技状態情報記憶領域1074に記憶されていた遊技状態の情報についてもクリアされる（遊技状態情報記憶領域1074に記憶されていた遊技状態の情報がクリアされると通常遊技状態に設定される）ようになっている。30

#### 【0292】

なお、RAM63の領域に関して説明すれば、主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合における主制御設定変更処理では、特別役に係る役決定結果の情報、遊技状態の情報、及び設定値の情報が格納された領域（作業領域AR1のうちの一部領域）を除く他の領域の全てがクリアされる（データ値「0」が入れられる）。一方、主制御電源投入処理を正常に行うことが不可能な場合における主制御設定変更処理では、RAM63の全ての領域がクリアされる。ただし、上述の主制御電源投入処理Aにおいて、打止スイッチまたは自動精算スイッチのスイッチ状態の保存を行っている場合には、そのスイッチ状態が保存された領域については、クリアせずに電源断時の状態を保持するようにしてよい。40

#### 【0293】

遊技情報の部分復帰後、設定変更時に設定された設定値を設定変更後の設定値として、メイン情報記憶手段107の設定値情報記憶領域1075に格納する（ステップR5）。次いで、設定変更が行われたことを示す設定変更コマンドをサブ（副制御手段110）へ送信し（ステップR6）、さらに設定変更後のメイン情報（主制御情報及び遊技情報）をサブ（副制御手段110）へ送信し（ステップR7）、後述の遊技制御処理に移行する。

#### 【0294】

50

なお、上述の主制御設定変更処理では、設定値を変更して確定させる処理の実行後に、メイン情報記憶手段107の各記憶領域（RAM63の各領域）に記憶されている情報をクリアしたり保持したりする処理（以下、適宜「設定変更時の記憶情報更新処理」と称する）を行うようになっているが、この設定変更時の記憶情報更新処理を、設定値を変更して確定させる処理よりも先に行うようにしてもよい。以下、図63を用いて、設定変更時の記憶情報更新処理を先に実行するようにした主制御設定変更処理（以下、適宜「主制御設定変更処理A」と称する）について説明する。

#### 【0295】

##### <主制御設定変更処理A>

この主制御設定変更処理Aでは、まず、スタックポインタをセット（ステップR11）し（例えば、RAM63のスタック領域AR3内の基点（底）のアドレスを、メインCPU61のSPレジスタに入れ）、次に、設定変更時の記憶情報更新処理（ステップR12）を行う。設定変更時の記憶情報更新処理の内容は、上述の主制御設定変更処理のステップR4における、メイン情報記憶手段107（RAM63）に対する処理内容（上述のように、主制御電源投入処理を正常に行うことが可能な場合と不可能な場合とで処理内容が異なる）と同様である。10

#### 【0296】

次いで、割込みの起動（ステップR13）、設定値チェック（電源断時に記憶された設定値が所定の数値範囲内（例えば、1以上6以下）であるか否かをチェックし、範囲外の場合には「1」にセットする）を行い（ステップR14）、設定変更中（設定変更装置作動中）であることを、所定の表示部（例えば、遊技メダルの獲得枚数表示ランプ（図示略））に表示する（ステップR15）。次に、設定変更スイッチ84がOFFからONに切り替えられたか否かを判定し（ステップR16）、切り替えられたと判定した場合には、ステップR17において、現設定値に「1」を加算（最大設定値を超えた場合には「1」にセット）し、ステップR18に進む。一方、上記ステップR16において、設定変更スイッチ84がOFFからONに切り替えられた状態ではないと判定した場合には、上記ステップR17の処理は行わずに、ステップR18に進む。20

#### 【0297】

このステップR18では、スタートレバー25がOFFからONに切り替えられたか否かを判定し、切り替えられたと判定した場合には、設定値が確定したことを報知する設定値確定表示を、所定の表示部（例えば、設定値表示ランプ（図示略））において行い（ステップR19）、スタートレバー25がOFFからONに切り替えられた状態ではないと判定した場合には、上記ステップR15に戻る。設定値確定表示後、設定鍵型スイッチ83がONからOFFに切り替えられるまでその状態で待機し（ステップR20）、切り替えられた場合には、メイン情報記憶手段107の設定値情報記憶領域に格納されていた、設定変更前の設定値を設定変更後の設定値に書き換え（ステップR21）、設定値確定表示を終了し（ステップR22）、次述する遊技制御処理に移行する。30

#### 【0298】

##### <遊技制御処理>

主制御手段100により行われる遊技制御処理では、図33に示すように、RAM等における未使用記憶領域の初期化等の、遊技開始時の初期化（ステップS1）を行った後、役決定結果情報更新処理を行う（ステップS2）。40

#### 【0299】

##### 《役決定結果情報更新処理》

この役決定結果情報更新処理では、図34に示すように、まず、メイン情報記憶手段107の小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に記憶された情報をクリア（消去）する（ステップS21）。

#### 【0300】

ここで、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072の情報をクリアするとは、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に役決定結果の情報を記憶されていない状態にする（当50

選フラグをOFFにする)ことを意味する。この情報のクリア処理により、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に何らかの役決定結果の情報が記憶されている場合(何らかの当選フラグがONの場合)にはその役決定結果の情報がクリアされ(その当選フラグがOFFとされ)、役決定結果の情報が何ら記憶されていない場合(何れの当選フラグもOFFの場合)には、その状態が継続されることとなる。このことは、以下の特別役決定情報記憶領域1071の情報をクリアする場合についても同じである。

#### 【0301】

上記ステップS21の処理に次いで、メイン情報記憶手段107の成立役情報記憶領域1073に特別役(第1BB役または第2BB役)の成立役情報が記憶されているか否かを判定し(ステップS22)、記憶されている場合には、特別役決定情報記憶領域1071の情報(役決定結果A1または役決定結果A2の情報)をクリアし(ステップS23)、役決定結果情報更新処理を終了してリターンする。一方、成立役情報記憶領域1073に特別役(第1BB役または第2BB役)の成立役情報が記憶されていない場合には、特別役決定情報記憶領域1071の情報のクリアは行わず、役決定結果情報更新処理を終了してリターンする。10

#### 【0302】

《遊技状態設定処理》  
上記役決定結果情報更新処理の後、図33に示すように、遊技状態設定処理を行う(ステップS3)。この遊技状態設定処理では、図35に示すように、まず、遊技状態の現設定を確認する(ステップS31)。ここで遊技状態の確認では、通常遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態及びBB遊技状態のうちの何れの遊技状態に設定されているかを確認する。20

#### 【0303】

遊技状態の現設定を確認した後、遊技状態の移行条件が充足されているか否かを判定する(ステップS32)。現設定が通常遊技状態の場合には上述の条件PまたはSが充足されているか否かを判定し、現設定がRT1遊技状態の場合には上述の条件Q、RまたはSが充足されているか否かを判定する。また、現設定がRT2遊技状態の場合には上述の条件PまたはSが充足されているか否かを判定し、現設定がBB遊技状態の場合には上述の条件Tが充足されているか否かを判定する。30

#### 【0304】

何れかの移行条件が充足されていれば、遊技状態の設定を変更する必要があると判定して遊技状態の設定を変更(遊技状態情報記憶領域1074の情報を更新)し(ステップS33)、何れの移行条件も満足されていなければ、遊技状態の設定を変更する必要はないと判定して遊技状態の現設定(遊技状態情報記憶領域1074の情報)を維持する(ステップS34)。

#### 【0305】

上記ステップS33または上記ステップS34の処理の後、成立役情報記憶領域1073に、特別役(第1BB役または第2BB役)の成立役情報または小役の成立役情報が記憶されている場合には、これらの情報をクリアし(ステップS35)、メイン情報記憶手段107の各記憶領域に記憶された遊技情報を副制御手段(サブ)110に送信し(ステップS36)、遊技状態設定処理を終了してリターンする。40

#### 【0306】

《遊技開始受付処理》  
上記遊技状態設定処理の後、図33に示すように、遊技開始受付処理を行う(ステップS4)。この遊技開始受付処理では、図36に示すように、まず、成立役情報記憶領域1073に再遊技役の成立役情報が記憶されているか否かを判定する(ステップS41)。再遊技の成立役情報が記憶されていない場合には、遊技者によるベット操作を操作手段95が受け付けるまでその状態で待機し(ステップS42)、受け付けた場合にはベットされた遊技枚数が規定枚数(本実施形態の場合、通常遊技状態中、RT1遊技状態中及びRT2遊技状態中では3枚、BB遊技状態中では2枚)に達したか否かを判定する(ステッ50

プ S 4 3 )。ここで、規定枚数に達していない場合には、上記ステップ S 4 2 に戻り、規定枚数に達している場合には、遊技開始受付処理を終了してリターンする。

#### 【 0 3 0 7 】

一方、上記ステップ S 4 1 の判定において、成立役情報記憶領域 1 0 7 3 に再遊技役（再遊技役 1 ~ 再遊技役 8 の何れか）の成立役情報が記憶されている場合には、遊技者によるベット操作を受け付けずに、上述の自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、直前の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を作る処理）を行う（ステップ S 4 4）。そして、成立役情報記憶領域 1 0 7 3 に記憶されている再遊技役の成立役情報をクリアし（ステップ S 4 5）、遊技開始受付処理を終了してリターンする。本実施形態では、遊技者によるベット操作を受け付けた時点または自動ベット処理を行った時点で新しい遊技期間に移行したものとする。10

#### 【 0 3 0 8 】

##### 《 役決定処理 》

上記遊技開始受付処理の後、図 3 3 に示すように、スタートレバー 2 5 が操作されるまでその状態で待機し（ステップ S 5 ）、スタートレバー 2 5 が操作された場合には役決定処理を行う（ステップ S 6 ）。この役決定処理では、図 3 7 に示すように、まず、乱数発生器 6 6 により生成された乱数列の中から、サンプリング回路 6 7 によって 1 つの乱数を取得し（ステップ S 5 1 ）、役決定確率の設定値の確認（ステップ S 5 2 ）と、遊技状態の設定の確認（ステップ S 5 3 ）を行う。ここで遊技状態の確認では、通常遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態及び B B 遊技状態のうちの何れの遊技状態に設定されているのかを確認する。20

#### 【 0 3 0 9 】

また、通常遊技状態、R T 1 遊技状態または R T 2 遊技状態に設定されている場合には、上記特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に、特別役（第 1 B B 役または第 2 B B 役）の決定に関する役決定結果 A 1 または役決定結果 A 2 の情報が記憶されているか否かの確認も併せて行う。この時点において、特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に役決定結果 A 1 または役決定結果 A 2 の情報が記憶されていることは、その遊技期間が、特別役の当選フラグ情報が持ち越されている持越し遊技期間（通常中持越し遊技期間、R T 1 中持越し遊技期間または R T 2 中持越し遊技期間）であることを示している。

#### 【 0 3 1 0 】

役決定確率の設定値及び遊技状態の設定を確認した後、設定値及び遊技状態の設定に対応した抽選テーブルを参照し（ステップ S 5 4 ）、参照した抽選テーブルに基づく役決定結果を選出する（ステップ S 5 5 ）。具体的には、B B 遊技状態に設定されていた場合には、図 1 8 に示す B B 中遊技期間の抽選テーブルを参照して、遊技が行われる毎に役決定結果 A 3 4 を選出する。通常遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に当選フラグ情報が記憶されていない場合には、図 1 2 に示す通常中非持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A 1 ~ A 2 1 , Z 1 の何れかの役決定結果を選出する。通常遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に当選フラグ情報が記憶されている場合には、図 1 3 に示す通常中持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A 3 ~ A 2 1 , Z 1 ~ Z 3 の何れかの役決定結果を選出する。30

#### 【 0 3 1 1 】

同様に、R T 1 遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に当選フラグ情報が記憶されていない場合には、図 1 4 に示す R T 1 中非持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A 1 ~ A 1 8 , A 2 2 ~ A 2 7 , Z 1 の何れかの役決定結果を選出する。R T 1 遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に当選フラグ情報が記憶されている場合には、図 1 5 に示す R T 1 中持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A 3 ~ A 1 8 , A 2 2 ~ A 2 7 , Z 1 ~ Z 3 の何れかの役決定結果を選出する。40

#### 【 0 3 1 2 】

また、R T 2 遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域 1 0 7 1 に当選

50

フラグ情報が記憶されていない場合には、図16に示すRT2中非持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A1～A18, A28～A33, Z1の何れかの役決定結果を選出する。RT2遊技状態に設定されており、かつ特別役決定情報記憶領域1071に当選フラグ情報が記憶されている場合には、図17に示すRT2中持越し遊技期間の抽選テーブルを参照して、A3～A18, A28～A33, Z1～Z3の何れかの役決定結果を選出する。

#### 【0313】

役決定結果を選出した後、その選出した役決定結果の情報（当選フラグ情報）を上記特別役決定情報記憶領域1071または小役・再遊技役役決定情報記憶領域1072に格納する（ステップS56）とともに、格納した当選フラグ情報を副制御手段（サブ）110に送信し（ステップS57）、役決定処理を終了してリターンする。10

#### 【0314】

##### 《リール停止制御の設定》

役決定処理の後、図33に示すように、リール停止制御の設定を行う（ステップS7）。このリール停止制御の設定は、役決定結果に基づき行われるもので、役決定結果に対応させて、リール停止操作のタイミングに応じどの位置にどの図柄を停止表示させるかを決めるものである。例えば、再遊技役1, 2, 5が重複当選役として決定される役決定結果A19が得られた場合には、リール停止操作のタイミングに応じて、有効ライン29上に再遊技役1, 2, 5の何れかの対応図柄（図11参照）を停止表示させるためのリール停止制御が設定される。また、第1BB役または第2BB役と小役が共に同じ遊技期間内において決定されている場合には、第1BB役または第2BB役よりも小役を成立させることを優先させる小役優先のリール停止制御が設定される。同様に、第1BB役または第2BB役と再遊技役が共に同じ遊技期間内において決定されている場合には、第1BB役または第2BB役よりも再遊技役を成立させることを優先させる再遊技役優先のリール停止制御が設定される。20

#### 【0315】

小役優先のリール停止制御が設定された場合、リール停止操作のタイミングが、小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させることができたタイミングであった場合には、小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させるようにリールの停止位置が制御される。一方、小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させることができたタイミングではなかったが、小役と共に決定されている第1BB役または第2BB役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることは可能なタイミングであった場合には、第1BB役または第2BB役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させるようにリールの停止位置が制御される。30

#### 【0316】

また、小役・再遊技役決定情報記憶領域1072に、100%引き込み可能な役ではない或る小役（例えば、小役2）を当選役とする役決定結果の当選フラグ情報（例えば、役決定結果A4の当選フラグ情報）のみが記憶されており、特別役決定情報記憶領域1071には情報が記憶されていない場合、リール停止操作のタイミングにより、可能な場合にはその小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させ、可能でない場合にはその小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させないリール停止制御が設定される。40

#### 【0317】

具体的には、例えば、最初のリール停止操作（第1リール停止操作）のタイミングが、その小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させることができたタイミングであった場合には、最初のリールにおいてはその小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させるが、次のリール停止操作（第2リール停止操作）のタイミングが、その小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させることができたタイミングではなかった場合には、次のリールにおいてはその小役の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させないリール停止制御が設定される。

#### 【0318】

また、この場合、最後のリール停止操作（第3リール停止操作）のタイミングにより、最後のリールの停止位置が決定されるが、最後のリールが停止した状態（全リール停止状態）においては何れの遊技役の対応図柄も有効ライン上に揃っていないようにするリール停止制御が設定される。小役1または小役2が当選役の場合には、その対応図柄を有効ライン29上に揃えることができない場合、最終的に所定のこぼし目（図示略）が有効ライン29上に揃うようなリール停止制御が設定される。

#### 【0319】

押し順対応の役決定結果として決定されるA6～A17,A19～A33の何れかの役決定結果が得られた場合には、その役決定結果に対応した正解押し順（図19～図24参照）の順番でストップスイッチ26a,26b,26cが操作されたか否かによってリール制御を変更する押し順対応のリール制御が設定される。この押し順対応のリール制御は、ストップスイッチ26a,26b,26cが、役決定結果に対応した正解押し順の順番で操作された場合には、遊技者にとって有利となる押し順正解時のリール制御を行い、正解押し順の順番で操作されなかった場合には、遊技者にとって必ずしも有利とはならない押し順不正解時のリール制御を行うように設定されている。例えば、上述の「3 押し順リプレイV」の「押し順V2」が設定された場合、押し順正解時のリール制御では、再遊技役2の対応図柄を有効ライン29上に停止表示させるようにリールが制御され、押し順不正解時のリール制御では、再遊技役1の対応図柄を有効ライン29上に停止表示するようにリールが制御される。

#### 【0320】

リール停止制御を設定した後、図33に示すように、各リール3a,3b,3cを回転開始させ（ステップS8）、全リール3a,3b,3cが予め設定された一定の速度で回転するまでその状態で待機し（ステップS9）、定速回転となった場合には、上記ステップS7において設定されたリール停止制御を実行する（ステップS10）。

#### 【0321】

##### 《リール停止制御の実行》

このリール停止制御の実行については、一例として、上記ステップS7において上述の押し順対応のリール制御が設定された場合の処理について、図38を用いて説明する。押し順対応のリール停止制御処理では、最初のリール停止操作（第1リール停止操作）が受け付けられるまでその状態で待機し（ステップS91）、受け付けられた場合には、その第1リール停止操作の順番（第1押し順）が正解の順番であるか否かを判定する（ステップS92）。ここで、正解であると判定した場合には、第1リール停止操作に対応したリールについて押し順正解時のリール停止制御を行い（ステップS93）、ステップS95に進む。一方、上記ステップS92において、正解ではないと判定した場合には、第1リール停止操作に対応したリールについて押し順不正解時のリール停止制御を行い（ステップS94）、ステップS95に進む。

#### 【0322】

このステップS95では、2番目のリール停止操作（第2リール停止操作）が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられた場合には、その第2リール停止操作の順番（第2押し順）と先の第1押し順が共に正解であるか否かを判定する（ステップS96）。ここで、正解であると判定した場合には、第2リール停止操作に対応したリールについて押し順正解時のリール停止制御を行い（ステップS97）、ステップS99に進む。一方、上記ステップS96において、正解ではないと判定した場合には、第2リール停止操作に対応したリールについて押し順不正解時のリール停止制御を行い（ステップS98）、ステップS99に進む。

#### 【0323】

このステップS99では、3番目のリール停止操作（第3リール停止操作）が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられた場合には、その第3リール停止操作の順番（第3押し順）と先の第1押し順及び第2押し順が全て正解であるか否かを判定する（ステップS100）。ここで、正解であると判定した場合には、第3リール停止操作に対応

10

20

30

40

50

したリールについて押し順正解時のリール停止制御を行い(ステップS101)、押し順対応のリール制御を終了してリターンする。一方、上記ステップS100において、正解ではないと判定した場合には、第3リール停止操作に対応したリールについて押し順不正解時のリール停止制御を行い(ステップS102)、押し順対応のリール停止制御を終了してリターンする。

#### 【0324】

##### 《停止表示図柄判定処理》

リール停止制御を実行した後、図33に示すように、停止表示図柄判定処理を行う(ステップS11)。この停止表示図柄判定処理では、図39に示すように、特別役(第1B B役または第2B B役)が成立しているか否かを判定する(ステップS121)。特別役が成立している場合には、成立役情報記憶領域1073に、成立した特別役の成立役情報を格納し(ステップS122)、ステップS125に進む。

10

#### 【0325】

一方、上記ステップS121において、特別役が成立していない場合には、小役(小役1~14の何れか)または再遊技役(再遊技役1~8の何れか)が成立しているか否かを判定する(ステップS123)。小役または再遊技役が成立している場合には、成立役情報記憶領域1073に、成立した小役または再遊技役の成立役情報を格納して(ステップS124)ステップS125に進み、成立していない場合にはそのままステップS125に進む。このステップS125では、成立役情報記憶領域1073に格納した成立役情報を副制御手段(サブ)110に送信し、停止表示図柄判定処理を終了してリターンする。

20

#### 【0326】

停止表示図柄判定処理を実行した後、図33に示すように、遊技メダルの払出しが有るか否かを判定する(ステップS12)。払出しが有る場合には、成立している小役に応じて遊技メダルを払い出した(ステップS13)後、上記ステップS1の処理に戻り、払出しが無い場合には、上記ステップS13の処理は実行せずに、上記ステップS1の処理に戻る。

#### 【0327】

##### <副制御電源断処理>

次に、副制御手段110により実行される副制御電源断処理について説明する。この副制御電源断処理は、副制御手段110への電力の供給が停止されたとき(電源断時)や、主制御手段100における上述の主制御電源断処理が終了したことまたは開始されたことを受けて行われる処理であり、図40に示すように、まず、制御状態を示す副制御情報を保存する(ステップE1)。具体的には、レジスタの退避やスタックポインタの保存、割込み状態の保存等を行う。次いで、演出情報の保存(ステップE2)、具体的には、サブ情報記憶手段114の各記憶領域に記憶されている、遊技状態等に関する遊技情報やATの設定に関する情報、アシスト可能回数に関する情報の保存(そのままの状態で保持すること)、チェックサムのセットを行い、副制御電源断処理を終了する。

30

#### 【0328】

##### <副制御電源投入処理>

副制御手段110における電源投入処理は、副制御手段110への電力の供給が開始されたとき(電源投入時)に、主制御手段100における上述の主制御電源投入処理に先立って行われる処理であり、図41に示すように、まず、電源断復帰の準備を行う(ステップF1)。具体的には、仮スタックポインタのセットやチェックサムの算出、チェック等を行い、電源復帰の処理が行えるようにする。次いで、主制御手段100からの設定変更コマンドを受信したか否かを判定し(ステップF2)、受信した場合には、副制御設定変更処理に移行する。

40

#### 【0329】

一方、設定変更コマンドを受信していない場合には、電源断時に保存された副制御情報を復帰させる(ステップF3)。具体的には、スタックポインタの復帰や割込みの起動を行い、電源断時の制御状態に復帰させる。次に、電源断時に保存された演出情報の復帰(

50

ステップF4)、具体的には、電源断時にサブ情報記憶手段114の各記憶領域に記憶されていた、遊技状態等に関する遊技情報やA Tの設定に関する情報、アシスト可能回数に関する情報を復帰させる(各情報をクリアしたり変更したりせず、電源断時の制御状態に復帰した時点においても、各情報を電源断時の状態のまま保持する)。

#### 【0330】

##### <副制御設定変更処理>

上述の副制御電源投入処理におけるステップF2から移行する、副制御手段110における設定変更処理では、図42に示すように、まず、電源断時に保存された副制御情報を初期化する(ステップG1)。具体的には、スタックポインタの初期化や割込みの初期化を行う。次に、電源断時に保存された演出情報を初期化する(ステップG2)。具体的には、サブ情報記憶手段114の各記憶領域に記憶されていた、遊技状態等に関する遊技情報やA Tの設定に関する情報、アシスト可能回数に関する情報を初期化してクリアする。

10

#### 【0331】

次いで、主制御手段100からの設定変更後の遊技情報を受信するまでその状態で待機し(ステップG3)、受信した場合には、設定変更後の遊技情報をサブ情報記憶手段114の遊技情報記憶領域1141に格納する(ステップG4)。そして、通常遊技状態に復帰したか否かを判定し(ステップG5)、通常遊技状態に復帰していない場合には次述する特殊非A R T演出処理に移行し、通常遊技状態に復帰していた場合には後述の通常非A R T演出処理に移行する。

#### 【0332】

20

##### <特殊非A R T演出処理>

特殊非A R T演出処理は、設定変更後における上述のR T復帰継続期間において実行される演出処理であり、図43に示すように、まず、上述の非A R T演出を開始する(ステップH1)。

#### 【0333】

30

次いで、役決定におけるスイカ当選(役決定結果A4の選出)の有無を判定する(ステップH2)。スイカ当選ではない場合には、押し順リプレイWの当選(役決定結果A22～A24の何れかの選出)の有無、押し順リプレイYの当選(役決定結果A28～A30の何れかの選出)の有無、または押し順リプレイZの当選(役決定結果A31～A33の何れかの選出)の有無を判定し(ステップH3)、押し順リプレイW、YまたはZの何れかの押し順リプレイが当選している場合には、不正解押し順を報知する上述の特殊押し順ナビ演出を行い(ステップH4)、ステップH12に進む。

#### 【0334】

一方、上記ステップH2においてスイカ当選の場合には、ステップH5に進み、上述のナビ権設定抽選をナビ権設定抽選テーブルB(図26(B)参照)を用いて行う。次に、このナビ権設定抽選においてナビ権を設定する「当り」が選択されたか否かを判定し(ステップH6)、「当り」が選択された場合には、ナビ権ストック数に1を加算する(ステップH7)。

#### 【0335】

40

次いで、前兆フラグがONであるか否かを判定し、前兆フラグがONでない場合には、次述する前兆遊技設定処理A(ステップH9)を行い、前兆遊技設定処理Aの終了後はステップH17に進む。なお、前兆フラグは、前兆遊技設定処理AにおいてONに設定されるフラグである。一方、上記ステップH6において「当り」が選択されていない場合と、上記ステップH8において前兆フラグがONである場合には、ステップH12に進む。

#### 【0336】

##### 《前兆遊技設定処理A》

前兆遊技設定処理Aでは、図44に示すように、まず、上述の規定遊技回数設定抽選を規定遊技回数設定抽選テーブルL(図27(B)参照)を用いて行い(ステップH91)、A T設定の前提となる規定遊技回数を決定する。次に、規定遊技回数設定抽選において決定された規定遊技回数の数値をカウンタC<sub>1</sub>にセットする(ステップH92)。例え

50

、決定された規定遊技回数が28回であればC<sub>1</sub>に28をセットする。また、上述の前兆演出を実行するためのカウンタC<sub>2</sub>に規定遊技回数の数値をセットし(ステップH93)、さらに前兆フラグをONにして(ステップH94)、前兆演出を開始し(ステップH95)、前兆遊技設定処理Aを終了してリターンする。

#### 【0337】

上記ステップH3において、押し順リプレイW、YまたはZの何れの押し順リプレイも当選していない場合には、押し順リプレイXの当選(役決定結果A25～A27の何れかの選出)の有無を判定し(ステップH10)、押し順リプレイX当選の場合には、前兆フラグがONであるか否かを判定する(ステップH11)。ここで、前兆フラグがONでない場合には、不正解押し順を報知する特殊押し順ナビ演出を行い(ステップH4)、ステップH12に進む。一方、上記ステップH10において押し順リプレイXが当選していない場合と、上記ステップH11において前兆フラグがONである場合には、ステップH4の処理は行わずにステップH12に進む。10

#### 【0338】

上記ステップH12では、図43に示すように、各リール3a, 3b, 3c上において図柄が停止表示されるまでその状態で待機し、停止表示された場合には、前兆フラグがONであるか否かを判定する(ステップH13)。前兆フラグがONである場合には、次述する前兆遊技管理処理A(ステップH14)を行い、前兆遊技管理処理Aの終了後にステップH15に進む。一方、前兆フラグがONでない場合には、前兆遊技管理処理Aを行わずにステップH15に進む。20

#### 【0339】

##### 《前兆遊技管理処理A》

前兆遊技管理処理Aでは、図45に示すように、カウンタC<sub>1</sub>の数値を1つ減数し(ステップH141)、カウンタC<sub>1</sub>の数値が0であるか否かを判定する(ステップH142)。カウンタC<sub>1</sub>の数値が0である場合にはカウンタC<sub>1</sub>の数値を5つ(具体的な数値については適宜変更可能)増加して(ステップH143)リターンし、カウンタC<sub>1</sub>の数値が0でない場合には、ステップH143の処理は行わずにリターンする。

#### 【0340】

上記ステップH15においては、図43に示すように、前兆演出が実行中であるか否かを判定し、前兆演出が実行中である場合には、次述する前兆演出管理処理(ステップH16)を行い、前兆演出管理処理の終了後はステップH17に進む。一方、前兆演出が実行されていない場合には、前兆演出管理処理を行わずにステップH17に進む。30

#### 【0341】

##### 《前兆演出管理処理》

前兆演出管理処理では、図46に示すように、カウンタC<sub>2</sub>の数値を1つ減数し(ステップH161)、カウンタC<sub>2</sub>の数値が0であるか否かを判定する(ステップH162)。カウンタC<sub>2</sub>の数値が0である場合には前兆演出を終了させ(ステップH163)、カウンタC<sub>2</sub>の数値が0でない場合には前兆演出を更新させ(ステップH164)、それぞれ前兆演出管理処理を終了してリターンする。

#### 【0342】

上記ステップH17では、図43に示すように、BB遊技状態に移行したか否かを判定し、BB遊技状態に移行していない場合には、通常遊技状態に移行したか否かを判定する(ステップH18)。ここで、通常遊技状態に移行していない場合には、上記ステップH2の処理に戻り、通常遊技状態に移行した場合には、次述する前兆遊技管理処理Bを実行し(ステップH19)、実行後に、後述する通常非ART演出処理に移行する。40

#### 【0343】

##### 《前兆遊技管理処理B》

前兆遊技管理処理Bでは、図47に示すように、前兆フラグがONであるか否かを判定し(ステップH191)、前兆フラグがONである場合には、カウンタC<sub>1</sub>の数値が20以上であるか否かを判定する(ステップH192)。ここで、カウンタC<sub>1</sub>の数値が20以上であるか否かを判定する(ステップH192)。ここで、カウンタC<sub>1</sub>の数値が20以上であるか否かを判定する(ステップH192)。50

以上である場合には、上述の規定遊技回数設定抽選テーブルM（図27（C）参照）を用いて規定遊技回数設定抽選を行い（ステップH193）、この規定遊技回数設定抽選において決定された規定遊技回数の数値をカウンタC<sub>1</sub>にリセット（規定遊技回数を再設定）する（ステップH194）。

#### 【0344】

上記ステップH192において、カウンタC<sub>1</sub>の数値が20以上でない場合には、カウンタC<sub>1</sub>の数値が6以上19以下であるか否かを判定する（ステップH195）。ここで、カウンタC<sub>1</sub>の数値が6以上19以下である場合には、上述の規定遊技回数設定抽選テーブルN（図27（D）参照）を用いて規定遊技回数設定抽選を行い（ステップH196）、この規定遊技回数設定抽選において決定された規定遊技回数の数値をカウンタC<sub>1</sub>にリセット（規定遊技回数を再設定）する（ステップH197）。

10

#### 【0345】

一方、上記ステップH191において、前兆フラグがONでない場合には、上記ステップH191～H197の処理を行わずにリターンし、上記ステップH195において、カウンタC<sub>1</sub>の数値が6以上19以下でない場合（カウンタC<sub>1</sub>の数値が5以下である場合）には、上記ステップH196、H197の処理を行わずにリターンする。

#### 【0346】

また、上記ステップH17において、図43に示すように、BB遊技状態に移行した場合には、次述するBB演出移行処理Aを実行し（ステップH20）、実行後に、後述するBB演出処理に移行する。

20

#### 【0347】

##### 《BB演出移行処理A》

BB演出移行処理Aでは、図48に示すように、カウンタC<sub>1</sub>、C<sub>2</sub>の初期化（カウンタC<sub>1</sub>、C<sub>2</sub>の設定の取消し）を行い（ステップH201）、前兆フラグをOFFし（ステップH202）、非ART演出を終了させて（ステップH203）リターンする。

#### 【0348】

##### <通常非ART演出処理>

通常非ART演出処理では、図49に示すように、上述の非ART演出が実行中であるか否かを判定し（ステップJ1）、実行中でなければ非ART演出を開始して（ステップJ2）、ステップJ3に進み、実行中であれば直接ステップJ3に進む。

30

#### 【0349】

上記ステップJ3では、役決定におけるスイカ当選（役決定結果A4の選出）の有無を判定する。スイカ当選ではない場合には、ATフラグがONであるか否かを判定し（ステップJ4）、ATフラグがONである場合には、押し順ベル当選（役決定結果A6～A17の何れかの選出）の有無を判定する（ステップJ5）。押し順ベル当選の場合には、正解押し順を報知する上述の通常の押し順ナビ演出を行い（ステップJ7）、ステップJ13に進む。押し順ベル当選ではない場合には、押し順リプレイ当選（役決定結果A19～A33の何れかの選出）の有無を判定し（ステップJ6）、押し順リプレイ当選の場合には、通常の押し順ナビ演出を行い（ステップJ7）、ステップJ13に進む。

#### 【0350】

40

一方、上記ステップJ4においてATフラグがONでない場合には、上記ステップJ5～J7の処理を行わずにステップJ13に進み、上記ステップJ6において押し順リプレイ当選ではない場合には、上記ステップJ7の処理を行わずにステップJ13に進む。なお、ATフラグは、後述する前兆遊技管理処理CにおいてONに設定されるフラグである。

#### 【0351】

また、上記ステップJ3においてスイカ当選の場合には、ステップJ8に進み、上述のナビ権設定抽選をナビ権設定抽選テーブルA（図26（A）参照）を用いて行う。次に、このナビ権設定抽選においてナビ権を設定する「当り」が選択されたか否かを判定し（ステップJ9）、「当り」が選択された場合には、ナビ権ストック数に1を加算する（ステ

50

ツプJ10)。

#### 【0352】

次いで、図49に示すように、前兆フラグがONであるか否かを判定し(ステップJ11)、前兆フラグがONでない場合には、次述する前兆遊技設定処理Bを行い(ステップJ12)、前兆遊技設定処理Bの終了後はステップJ18に進む。一方、上記ステップJ9において「当り」が選択されていない場合と、上記ステップJ11において前兆フラグがONである場合には、ステップJ13に進む。

#### 【0353】

##### 《前兆遊技設定処理B》

前兆遊技設定処理Bでは、図50に示すように、まず、上述の規定遊技回数設定抽選を規定遊技回数設定抽選テーブルK(図27(A)参照)を用いて行い(ステップH121)、AT設定の前提となる規定遊技回数を決定する。次に、規定遊技回数設定抽選において決定された規定遊技回数の数値をカウンタC<sub>1</sub>にセットする(ステップH122)。例えば、決定された規定遊技回数が20回であればC<sub>1</sub>に20をセットする。また、上述の前兆演出を実行するためのカウンタC<sub>2</sub>に規定遊技回数の数値をセットし(ステップH123)、さらに前兆フラグをONにして(ステップH124)、前兆演出を開始し(ステップH125)、前兆遊技設定処理Bを終了してリターンする。

10

#### 【0354】

上記ステップJ13では、各リール3a, 3b, 3c上において図柄が停止表示されるまでその状態で待機し、停止表示された場合には、ATフラグがONであるか否かを判定する(ステップJ14)、ATフラグがONでない場合には、次述する前兆遊技管理処理C(ステップJ15)を行い、前兆遊技管理処理Bの終了後にステップJ16に進む。一方、ATフラグがONである場合には、前兆遊技管理処理Cを行わずにステップJ16に進む。

20

#### 【0355】

##### 《前兆遊技管理処理C》

前兆遊技管理処理Cでは、図51に示すように、カウンタC<sub>1</sub>の数値を1つ減数し(ステップJ151)、カウンタC<sub>1</sub>の数値が0であるか否かを判定する(ステップJ152)。カウンタC<sub>1</sub>の数値が0である場合にはATフラグをONにして(ステップJ153)リターンし、カウンタC<sub>1</sub>の数値が0でない場合には、ステップJ153の処理は行われずリターンする。

30

#### 【0356】

上記ステップJ16では、前兆演出が実行中であるか否かを判定する。前兆演出が実行中である場合には、上述した前兆演出管理処理(ステップJ17)を行い、前兆演出管理処理の終了後はステップJ18に進む。一方、前兆演出が実行されていない場合には、前兆演出管理処理を行わずにステップJ18に進む。

#### 【0357】

上記ステップJ18では、BB遊技状態に移行したか否かを判定し、BB遊技状態に移行していない場合には、RT1遊技状態に移行したか否かを判定する(ステップJ19)。ここで、RT1遊技状態に移行していない場合には上記ステップJ3の処理に戻る。RT1遊技状態に移行した場合にはATフラグがONであるか否かを判定し(ステップJ20)、ATフラグがONでない場合には上記ステップJ3の処理に戻り、ATフラグがONである場合には、次述するART1演出移行処理(ステップJ21)を行い、ART1演出移行処理の終了後に、後述するART1演出処理に移行する。一方、上記ステップJ18において、BB遊技状態に移行した場合には、上述したBB演出移行処理A(ステップJ22)を行い、BB演出移行処理Aの終了後に、後述するBB演出処理に移行する。

40

#### 【0358】

##### 《ART1演出移行処理》

ART1演出移行処理では、図52に示すように、カウンタC<sub>1</sub>, C<sub>2</sub>を初期化し(ステップJ211)、前兆フラグをOFFし(ステップJ212)、非ART演出を終了させ

50

て（ステップJ213）リターンする。

**【0359】**

<ART1演出処理>

ART1演出処理では、図53に示すように、まず、アシスト可能回数を設定する（ステップK1）。前述したように本実施形態では、ナビ権ストック数に50を乗じた数値（例えば、ナビ権ストック数が2である場合は、100）をアシスト可能回数の初期値として設定する。また、アシスト可能回数を設定した際にナビ権ストック数を初期化（0に設定）する。そして、上述したART1演出を開始する（ステップK2）。なお、アシスト可能回数を設定した際に、その数値を報知する演出を行うようにしてもよい。

**【0360】**

10

次いで、アシスト可能回数が0であるか否かを判定し（ステップK3）、アシスト可能回数が0でない場合には、押し順ベル当選（役決定結果A6～A17の何れかの選出）の有無を判定する（ステップK4）。押し順ベル当選の場合には、正解押し順を報知する上述の通常の押し順ナビ演出を行い（ステップK6）、ステップK7に進む。押し順ベル当選ではない場合には、押し順リプレイ当選（役決定結果A19～A33の何れかの選出）の有無を判定し（ステップK5）、押し順リプレイ当選の場合には、通常の押し順ナビ演出を行い（ステップK6）、ステップK7に進む。

**【0361】**

一方、上記ステップK3においてアシスト可能回数が0である場合には、上記ステップK4～K6の処理を行わずにステップK7に進み、上記ステップK5において押し順リプレイ当選ではない場合には、上記ステップK6の処理を行わずにステップK7に進む。

20

**【0362】**

上記ステップK7では、各リール3a, 3b, 3c上において図柄が停止表示されるまでその状態で待機し、停止表示された場合には、アシスト可能回数を1つ減数する（ステップK8）。次いで、BB遊技状態に移行したか否かを判定し（ステップK9）、BB遊技状態に移行していない場合には、RT2遊技状態に移行したか否かを判定する（ステップK10）。ここで、RT2遊技状態に移行していない場合には、通常遊技状態に移行したか否かを判定し（ステップK11）、通常遊技状態に移行していない場合には上記ステップK3の処理に戻る。通常遊技状態に移行した場合には、次述する通常非ART演出移行処理（ステップK12）を行い、通常非ART演出移行処理の終了後に、上述した通常非ART演出処理に移行する。

30

**【0363】**

一方、上記ステップK10において、RT2遊技状態に移行した場合には、ART1演出を終了させ（ステップK13）、後述するART2演出処理に移行する。また、上記ステップK9において、BB遊技状態に移行した場合には、後述するBB演出移行処理B（ステップK14）を行い、BB演出移行処理Bの終了後に、後述するBB演出処理に移行する。

**【0364】**

《通常非ART演出移行処理》

通常非ART演出移行処理では、図54に示すように、アシスト可能回数を初期化（0に設定）し（ステップK121）、ATフラグをOFFし（ステップK122）、ART1演出を終了させて（ステップK123）リターンする。

40

**【0365】**

《BB演出移行処理B》

BB演出移行処理Bでは、図55に示すように、アシスト可能回数を初期化し（ステップK141）、ATフラグをOFFし（ステップK142）、ART1演出を終了させて（ステップK143）リターンする。

**【0366】**

<ART2演出処理>

ART2演出処理では、図56に示すように、まず、上述したART2演出を開始する

50

(ステップT1)。次いで、アシスト可能回数が0であるか否かを判定し(ステップT2)、アシスト可能回数が0でない場合には、押し順ベル当選(役決定結果A6～A17の何れかの選出)の有無を判定する(ステップT3)。押し順ベル当選の場合には、正解押し順を報知する上述の通常の押し順ナビ演出を行い(ステップT5)、ステップT6に進む。押し順ベル当選ではない場合には、押し順リプレイ当選(役決定結果A19～A33の何れかの選出)の有無を判定し(ステップT4)、押し順リプレイ当選の場合には、通常の押し順ナビ演出を行い(ステップT5)、ステップT6に進む。

#### 【0367】

一方、上記ステップT2においてアシスト可能回数が0である場合には、上記ステップT3～T5の処理を行わずにステップT6に進み、上記ステップT4において押し順リプレイ当選ではない場合には、上記ステップT5の処理を行わずにステップT6に進む。  
10

#### 【0368】

上記ステップT6では、各リール3a, 3b, 3c上において図柄が停止表示されるまでその状態で待機し、停止表示された場合には、アシスト可能回数を1つ減数する(ステップT7)。次いで、特殊再遊技役(再遊技役5～8の何れか)が成立したか否かを判定し(ステップT8)、成立した場合には、上述のアシスト可能回数上乗せ抽選(図28参照)を行い(ステップT9)、選択された上乗せ回数をアシスト可能回数に加算し(ステップT10)、ステップT11に進む。上記ステップT8において特殊再遊技役(再遊技役5～8の何れか)が成立していない場合には、上記ステップT9, T10の処理を行わずに、ステップT11に進む。  
20

#### 【0369】

上記ステップT11では、BB遊技状態に移行したか否かを判定し、BB遊技状態に移行していない場合には、RT1遊技状態に移行したか否かを判定する(ステップT12)。ここで、RT1遊技状態に移行していない場合には、上記ステップT2の処理に戻る。RT1遊技状態に移行した場合には、ART2演出を終了させ(ステップT13)、上述したART1演出処理(図53参照)のステップK2の処理に移行する。

#### 【0370】

一方、上記ステップT11において、BB遊技状態に移行した場合には、次述するBB演出移行処理C(ステップT14)を行い、BB演出移行処理Cの終了後に、後述するBB演出処理に移行する。  
30

#### 【0371】

##### 《BB演出移行処理C》

BB演出移行処理Cでは、図57に示すように、アシスト可能回数を初期化し(ステップT141)、ATフラグをOFFし(ステップT142)、ART2演出を終了させて(ステップT143)リターンする。

#### 【0372】

##### <BB演出処理>

BB演出処理では、図58に示すように、まず、上述したBB演出を開始する(ステップU1)。次いで、小役4が成立するまでその状態で待機し(ステップU2)、小役4が成立した場合には、入賞を祝福する内容の入賞祝福演出を行う(ステップU3)。次に、通常遊技状態に移行したか否かを判定し(ステップU4)、通常遊技状態に移行していない場合には、上記ステップU2の処理に戻る。通常遊技状態に移行した場合には、BB演出を終了させて(ステップU5)、上述した通常非ART演出処理に移行する。  
40

#### 【0373】

##### <態様の変更>

上述の実施形態では、特別役(第1BB役または第2BB役)の役決定結果(役決定結果A1またはA2)が選出された場合に、そのことを報知する演出については説明していないが、このような報知演出を行うようにしてもよい。その場合、特別役の役決定結果が選出された遊技において直ちに報知演出を行うようにしてもよいが、特別役の役決定結果の情報が持ち越されている遊技期間が所定の回数に達するという条件が満足された場合に  
50

、報知演出を行うようにしてもよい。

#### 【0374】

また、上述の実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、B B 遊技状態の4つの遊技状態（図9参照）が設定されているが、図59に示すように、これらの遊技状態に加えて、B B 内部中遊技状態（図59では「遊技状態」を省略して表記している）を設定し、このB B 内部中遊技状態中においては、図60に示すB B 内部中の抽選テーブルを用いて役決定を行うようにしてもよい。図59に示すようにB B 内部中遊技状態は、通常遊技状態、R T 1 遊技状態またはR T 2 遊技状態において、特別役（第1B B 役または第2B B 役）が当選するという条件Uが充足された場合に、これらの遊技状態から移行し、B B 内部中遊技状態において、特別役（第1B B 役または第2B B 役）が成立するという上述の条件Sが充足された場合に、B B 遊技状態に移行される遊技状態である。10

#### 【0375】

また、図60に示すB B 内部中の抽選テーブルには、乱数発生器66により生成される乱数列の全数値範囲（1～N<sub>Z</sub>）を19個に分割した各数値範囲に対応したA3～A18，Z1～Z3の役決定結果が設定されており、各役決定結果には図60に示すように各々の遊技役またはハズレが対応付けられている。図13に示す通常中持越し遊技期間の抽選テーブルと異なるのは、再遊技役1が対応付けられた役決定結果A18（乱数の数値範囲N<sub>17</sub>+1～N<sub>N1</sub>）の確率が1/5と高めに設定されている点、押し順対応の役決定結果A19～A21が設定されていない点と、ハズレが対応付けられた役決定結果Z1（乱数の数値範囲N<sub>M7</sub>+1～N<sub>Z</sub>）の確率がp<sub>4</sub>（p<sub>1</sub>, p<sub>2</sub>, p<sub>3</sub>）に設定されている点にあり、他の構成は、図13に示す通常中持越し遊技期間の抽選テーブルと同じである。20

#### 【0376】

また、上述の実施形態では、R T 1 遊技状態とR T 2 遊技状態の2つの遊技状態が有利遊技状態として設定されているが、有利遊技状態として設定される遊技状態の数を増減することも可能である。例えば、R T 1 遊技状態のみを有利遊技状態として設定するようしたり、通常遊技状態とR T 1 遊技状態との間に別の有利遊技状態（以下、適宜「準備R T 遊技状態」と称する）を設定したりすることが挙げられる。

#### 【0377】

また、上述の実施形態では、R T 復帰継続期間においてナビ権が設定された時点で規定遊技回数（カウンタC<sub>1</sub>）が設定されるように構成されているが、ナビ権が設定された時点では規定遊技回数を設定せず（前兆遊技のカウンタC<sub>2</sub>のみを設定するようにしてもよい）、その後に所定数の遊技が行われた時点や、通常遊技状態に移行された時点で規定遊技回数を設定するようにしてもよい。通常遊技状態に移行された時点で規定遊技回数を設定する構成とした場合には、例えば、ナビ権が設定された時点から通常遊技状態へ移行された時点までにR T 復帰継続期間において行われた遊技の回数に応じて、規定遊技回数の設定数を調整するようにしてもよい。30

#### 【0378】

また、上述の実施形態では、R T 復帰継続期間においてナビ権が設定された場合、抽選（規定遊技回数設定抽選）により規定遊技回数を設定するようにしているが、予め設定された所定回数を規定遊技回数として設定するようにしてもよい。この場合の所定回数としては、例えば、通常遊技状態において規定遊技回数が設定される場合に選択される、規定遊技回数の設定数の最小値や平均値または最大値（図27（A）に示す規定遊技回数設定抽選テーブルKにおける8、20、32回）とすることが挙げられる。また、R T 復帰継続期間においてナビ権が設定された場合における、ナビ権の設定時点から通常遊技状態へ移行される時点までに行われる遊技の回数の平均値を予め統計的手法等により求めておき、この統計的平均値の回数を規定遊技回数として設定するようにしてもよい。40

#### 【0379】

また、上述の実施形態では、R T 復帰継続期間において規定遊技回数を設定する場合、ナビ権が設定された時点における遊技状態（R T 1 遊技状態であるかR T 2 遊技状態であ50

るか)を特に考慮していないが、ナビ権が設定された時点における遊技状態がR T 1遊技状態である場合と、R T 2遊技状態である場合とで、規定遊技回数の設定基準を変えるようにしてよい。

#### 【0380】

また、上述の実施形態では、R T復帰継続期間において規定遊技回数が設定された後、R T復帰継続期間における実行遊技回数が規定遊技回数に達した場合(カウンタC<sub>1</sub>の数値が0となった場合)には、カウンタC<sub>1</sub>の数値が増加されるように構成されているが、抽選等により規定遊技回数の再設定(カウンタC<sub>1</sub>のリセット)を行うようにしてもよい。また、カウンタC<sub>1</sub>の数値が0となった場合に、カウンタC<sub>1</sub>の数値の増加やリセット等は行わず、その後、通常遊技状態に移行されるまでのR T復帰継続期間を、遊技者にとって有利な期間(例えば、スイカ当選したときのナビ権設定確率が高く設定される期間)に設定することも可能である。10

#### 【0381】

また、上述の実施形態では、R T復帰継続期間において規定遊技回数が設定された後、有利遊技状態間(R T 1遊技状態とR T 2遊技状態との間)で遊技状態が移行された場合については特に考慮していないが、有利遊技状態間での遊技状態の移行が生じた場合には、規定遊技回数を増減したり再設定したりするように構成してもよい。この場合、通常遊技状態に近づくような遊技状態の移行(R T 2遊技状態からR T 1遊技状態への移行)が行われた場合と、通常遊技状態から遠ざかるような遊技状態の移行(R T 1遊技状態からR T 2遊技状態への移行)が行われた場合とで、規定遊技回数の増減または再設定の基準を変更するようにしてもよい。例えば、通常遊技状態に近づくような遊技状態の移行が行われた場合には規定遊技回数を減少させ、通常遊技状態から遠ざかるような遊技状態の移行が行われた場合には規定遊技回数を増加させるようにすることが挙げられる。20

#### 【0382】

また、上述の実施形態では、R T復帰継続期間において設定された規定遊技回数が設定された後、R T復帰継続期間における実行遊技回数が規定遊技回数に達した場合(カウンタC<sub>1</sub>の数値が0となった場合)、カウンタC<sub>1</sub>の数値が増加されてA Tは設定されないように構成されているが、この場合においてもA Tの設定がなされてART 1演出が開始されるようにしてもよい。

#### 【0383】

また、上述の実施形態では、A Tが設定された状態でR T 1遊技状態に設定(移行)された際には、「3 押し順リプレイW」に係る役決定結果A 2 2～A 2 4(図21参照)が選出された場合と、「3 押し順リプレイX」に係る役決定結果A 2 5～A 2 7(図22参照)が選出された場合において、それぞれ、通常の押し順ナビ演出が行われて正解押し順が報知されるように設定されているが、「3 押し順リプレイW」に係る役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合には、正解押し順の報知を制限するように設定してもよい。

#### 【0384】

例えば、R T 1遊技状態に移行された後、所定回数の遊技が行われるまでの期間においては、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合に正解押し順を報知するが、所定回数の遊技が行われた後の期間においては、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合でも正解押し順を報知せず、表示画面11a上に、例えば「?・?・?」等の、押し順を遊技者に選択させるような演出表示を行い、押し順の選択を遊技者に任せるようにしてもよい。あるいは、R T 1遊技状態に移行された後、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された回数が所定回数に達するまでは、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合に正解押し順を報知するが、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された回数が所定回数に達した後は、役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合に、押し順を遊技者に選択させるような演出表示を行うようにしてもよい。また、このような条件は設けずに、R T 1遊技状態中に役決定結果A 2 2～A 2 4が選出された場合には、初めから正解押し順を報知せずに、押し順の選択を遊技者に任せるようにしてもよい。なお、「3 押し順リプレイX」に係る役決4050

定結果 A 25 ~ A 27 が選出された場合における正解押し順の報知に関しても、このような制限を設定するようにしてもよい。

#### 【0385】

同様に、上述の実施形態では、A T が設定された状態で R T 1 遊技状態から R T 2 遊技状態に移行された際には、「3 押し順リプレイ Y」に係る役決定結果 A 28 ~ A 30 ( 図 23 参照 ) が選出された場合と、「3 押し順リプレイ Z」に係る役決定結果 A 31 ~ A 33 ( 図 24 参照 ) が選出された場合とにおいて、それぞれ、通常の押し順ナビ演出が行われて正解押し順が報知されるように設定されているが、「3 押し順リプレイ Y」に係る役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合には、正解押し順の報知を制限するように設定してもよい。

10

#### 【0386】

例えば、R T 2 遊技状態に移行された後、所定回数の遊技が行われるまでの期間においては、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合に正解押し順を報知するが、所定回数の遊技が行われた後の期間においては、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合でも正解押し順を報知せず、表示画面 11a 上に、例えば「? · ? · ?」等の、押し順を遊技者に選択させるような演出表示を行い、押し順の選択を遊技者に任せることによってよい。あるいは、R T 2 遊技状態に移行された後、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された回数が所定回数に達するまでは、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合に正解押し順を報知するが、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された回数が所定回数に達した後は、役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合に、押し順を遊技者に選択させるような演出表示を行うことによってよい。また、このような条件は設けずに、R T 2 遊技状態中に役決定結果 A 28 ~ A 30 が選出された場合には、初めから正解押し順を報知せずに、押し順の選択を遊技者に任せることによってよい。なお、「3 押し順リプレイ Z」に係る役決定結果 A 31 ~ A 33 が選出された場合における正解押し順の報知に関しても、同様の制限を設定することによってよい。

20

#### 【0387】

また、上述の実施形態では、設定変更後における上述の R T 復帰継続期間において、「3 押し順リプレイ W」に係る役決定結果 A 22 ~ A 24、「3 押し順リプレイ Y」に係る役決定結果 A 28 ~ A 30、「3 押し順リプレイ Z」に係る役決定結果 A 31 ~ A 33 の何れかが選出された場合、何れの場合であっても、特殊押し順ナビ演出が行われて不正解押し順が報知されるように構成されているが、それらの一部の場合だけに不正解押し順が報知されるように構成することも可能である。例えば、設定変更後における上述の R T 復帰継続期間において、「3 押し順リプレイ Z」に係る役決定結果 A 31 ~ A 33 の何れかが選出された場合には不正解押し順を報知するが、他の役決定結果 A 22 ~ A 33 が選出された場合には不正解押し順を報知せずに、押し順の選択を遊技者に任せることによってよい。また、不正解押し順を報知しても遊技者がこれに従わずに正解押し順でリール停止操作を行い、正解押し順に対応した図柄組合せが有効ライン 29 上に停止表示された場合には、その後、所定回数の遊技が行われるまでや、通常遊技状態に移行されるまでは、その間にスイカ当選しても、ナビ権設定抽選を行わない、またはナビ権設定抽選は行うが当り（ナビ権を設定する）の確率を低くするなどの罰則（ペナルティ）を設けることによってよい。

30

#### 【0388】

また、上述の実施形態では、A T が設定された R T 2 遊技状態において、再遊技役 5 ~ 8 の何れかが成立することを、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われるための条件としているが、A T が設定された R T 2 遊技状態において、再遊技役 5 ~ 8 の何れかが当選すること（役決定結果 A 31 ~ A 33 の何れかが選出されること）を、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われるための条件としてもよい。

40

#### 【0389】

また、上述の実施形態では、再遊技役の対応図柄とされる図柄組合せのうち、特典付との契機（アシスト可能回数上乗せ抽選の実行契機）となる特有の図柄組合せ（再遊技役 5

50

～8の対応図柄)を、左リール(リール3a)における図柄が「チェリー」の図柄となる図柄組合せとしているが、他の特徴的な図柄組合せを特有の図柄組合せとして設定してもよい。例えば、「バー・バー・バー」の図柄組合せを特有の図柄組合せとしたり、「ベルA・白セブン・チェリー」の図柄組合せ(有効ライン29上に並ぶと「白セブン」の図柄が表示窓W内の右上がりのライン上に並ぶことがある図柄組合せ)を特有の図柄組合せとしたりすることが挙げられる。

#### 【0390】

また、上述の実施形態では、設定変更後における上述のRT復帰継続期間においては、「3 押し順リプレイ」に係る役決定結果A31～A33の何れかが選出された場合に、特殊押し順ナビ演出により不正解押し順を報知することにより、特有の図柄組合せ(再遊技役5～8の対応図柄)が停止表示されないように導くようにしている。これに対し、設定変更後の所定期間または設定変更後における上述のRT復帰継続期間において、「3 押し順リプレイ」に係る役決定結果A31～A33の何れかが選出された場合には、実際の押し順が正解押し順であっても、再遊技役5～8の対応図柄が停止表示されないように、主制御手段100側においてリール制御を行うように構成してもよい。10

#### 【0391】

また、上述の実施形態では、遊技者に付与される特典が、RT1遊技状態中またはRT2遊技状態中に行われる押し順ナビ演出の実行可能回数の上乗せとされているが、他の様の特典を付与するようにしてもよい。例えば、BB遊技状態中においても押し順対応の役決定結果が選出されるような場合に、BB遊技状態中において押し順ナビ演出が実行されることを、特典とすることなどが挙げられる。20

#### 【0392】

また、上述の実施形態において設定されている押し順対応の役決定結果は、何れも最初のリール停止操作の順序(第1押し順)によって正解押し順であるか否かが決まる3 押し順とされているが、第1押し順だけではなく第2押し順も正解でなければ正解押し順が確定しないような5 押し順や6 押し順のものを設定するようにしてもよい。

#### 【0393】

また、上述の実施形態において設定されている3 押し順リプレイでは、正解押し順であれば、必ず正解押し順に対応した再遊技役が成立するように構成されているが、正解押し順であっても、目押しにより所定のタイミングでリール停止操作を行わなければ有効ライン上に停止表示させることができないような図柄(以下、適宜「目押し図柄」と称する)を対応図柄とする再遊技役(以下、適宜「目押し型再遊技役」と称する)を、正解押し順に対応した再遊技役として設定してもよい。30

#### 【0394】

また、上記目押し型再遊技役と、100%引き込み可能な別の再遊技役とが重複当選するような、押し順対応の役決定結果ではない役決定結果(以下、適宜「目押し対応の再遊技役決定結果」と称する)が選出されるように設定し、この目押し対応の再遊技役決定結果が選出された場合には、目押し図柄を停止表示させることができ可能なタイミングでリール停止操作が行われた場合には、目押し型再遊技役を優先して成立させ、目押し図柄を停止表示させることができ可能なタイミングでリール停止操作が行われなかつた場合には、100%引き込み可能な別の再遊技役を成立させるようなリール制御が行われるように構成してもよい。また、目押し対応の再遊技役決定結果が選出された場合には、目押し図柄を報知するようなアシスト演出を行うようにしてもよい。さらに、このような目押し型再遊技役を、特典付与の条件(例えば、アシスト可能回数上乗せ抽選の実行条件)として設定する場合には、目押し型再遊技役が成立したことではなく、目押し対応の再遊技役決定結果が選出されたことを、特典付与の条件として設定することにより、目押しが苦手な遊技者に対して特典付与の機会を担保することが可能となる。40

#### 【0395】

また、上述の実施形態においては、ナビ権が設定される契機となるのが、スイカ当選(役決定結果A4の選出)とされているが、他の役決定結果が選出されたことや、所定の小50

役が成立することを、ナビ権の設定契機としてもよい。また、ナビ権の設定契機を複数設けるようにしてもよい。例えば、チェリー当選(役決定結果 A 3 の選出)とスイカ当選(役決定結果 A 4 の選出)を共にナビ権の設定契機として設定し、チェリー当選の場合は、スイカ当選の場合よりもナビ権が設定される確率を低く設定することなどが挙げられる。

#### 【 0 3 9 6 】

また、上述の実施形態において、A R T 1 演出またはA R T 2 演出が行われている期間中にスイカ当選した場合やチェリー当選した場合には、アシスト可能回数の上乗せ抽選が行われるように設定してもよい。このような設定とした場合、A R T 1 演出が行われている期間中においては、スイカ当選やチェリー当選により、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われる機会が遊技者に与えられ、A R T 2 演出が行われている期間中においては、スイカ当選やチェリー当選、さらに、再遊技役 5 ~ 8 の当選または成立によってもアシスト可能回数上乗せ抽選が行われる機会が遊技者に与えられることになる。特に、チェリー役(小役 1 )と再遊技役 5 ~ 8 は、左リール(リール 3 a )における対応図柄が何れも「チェリー」とされているので、A R T 2 演出が行われている期間中においては、左リールにおいて、有効ライン 2 9 上に「チェリー」の図柄が停止表示されることにより、アシスト可能回数上乗せ抽選が行われることが確定することになる。

#### 【 0 3 9 7 】

また、上述の実施形態においては、スイカ当選してナビ権が設定された場合には、規定遊技回数が設定され、その設定後に行われた遊技の実行遊技回数が規定遊技回数に達しなければ、A T が設定されないようになっている。これに対し、通常遊技状態中にナビ権が設定された場合には、画像表示装置を用いた演出上のゲーム(所定のミッションを達成すれば成功となるミッションゲーム等)が設定されるようにし、このゲームを成功しなければA T が設定されないように設定してもよい。この場合、設定変更後のR T 復帰継続期間においてナビ権が設定された場合でも同様に、このようなゲームが行われるようにしてよい。また、その際、ゲームに成功する確率が、通常遊技状態中にナビ権が設定された場合とは異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態から移行する、遊技者にとって不利になる別の遊技状態を設定し、ゲームに成功した場合には、遊技者にとって有利となるR T 1 遊技状態へ導くような押し順ナビ演出を行い、ゲームに成功しなかった場合には、遊技者にとって不利になる別の遊技状態へ導くような押し順ナビ演出を行うようにしてもよい。

#### 【 0 3 9 8 】

また、上述の実施形態では、上述の規定遊技回数設定抽選(図 2 7 参照)により規定遊技回数を決定された際(カウンタ C<sub>1</sub> がセットされた際)に、前兆演出を実行するためのカウンタ C<sub>2</sub> がセットされて前兆演出が開始されるように構成されているが、規定遊技回数設定抽選が行われていない場合において、カウンタ C<sub>2</sub> をセットし、前兆演出を開始するように構成してもよい。

#### 【 0 3 9 9 】

また、上述の実施形態では、上述したR T 復帰継続期間においてスイカ当選した場合にナビ権が設定される確率が、通常遊技状態中においてスイカ当選した場合にナビ権が設定される確率よりも低く設定されているが(図 2 6 参照)、前者の場合の確率を、後者の場合の確率と同じに設定することや、後者の場合の確率よりも高く設定するようにしてもよい。

#### 【 0 4 0 0 】

また、上述の実施形態では、上述の特殊非A R T 演出処理(図 4 3 参照)や通常非A R T 演出処理(図 4 9 参照)が行われている期間内にB B 遊技状態に移行された場合には、上述のB B 演出移行処理 A(図 4 8 参照)において、カウンタ C<sub>1</sub> , C<sub>2</sub> が初期化されるとともに、前兆フラグがO F F にされるように構成されているが、カウンタ C<sub>1</sub> , C<sub>2</sub> の初期化や前兆フラグO F F の処理を行わずにB B 遊技状態へ移行し、B B 遊技状態の終了後に、B B 遊技状態へ移行する時点でのカウンタ C<sub>1</sub> , C<sub>2</sub> の数値や前兆フラグのO N 状態を、継続復帰させるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

**【0401】**

同様に、上述の実施形態では、上述の A R T 1 演出処理（図 5 3 参照）や A R T 2 演出処理（図 5 6 参照）が行われている期間内に B B 遊技状態に移行された場合には、上述の B B 演出移行処理 B , C ( 図 5 5 , 5 7 参照 ) において、アシスト可能回数が初期化されるとともに、A T フラグが O F F にされるように構成されているが、アシスト可能回数の初期化や A T フラグ O F F の処理を行わずに B B 遊技状態へ移行し、B B 遊技状態の終了後に、B B 遊技状態へ移行する時点で残っていたアシスト可能回数や A T フラグの O N 状態を、継続復帰させるように構成してもよい。

**【0402】**

また、上述の実施形態では、特に設定されていないが、遊技の進行を所定期間一時停止状態または次の処理の開始が遅延する状態（例えば、スタートレバー 2 5 を操作してもリール 3 a , 3 b , 3 c が回転開始しない状態等）にする演出（以下、適宜「フリーズ演出」と称する）を、主制御手段 1 0 0 側において制御して実行するようにしてもよい。また、特定の遊技状態（ここでは、R T 2 遊技状態とする）では、そのフリーズ演出が高い頻度で行われるように設定してもよい。その場合、設定変更後に R T 2 遊技状態に復帰し、フリーズ演出が高い頻度で行われるのに、副制御手段 1 1 0 側において実行される演出は、R T 2 遊技状態に対応したものではないとすると、遊技者が違和感を覚える虞がある。そこで、設定変更後に R T 2 遊技状態に復帰した場合には、所定回数（例えば、1 0 回程度）の遊技が実行されるまでフリーズ演出の実行を禁止したり、R T 2 遊技状態から他の遊技状態に移行されるまでフリーズ演出の実行を禁止したりするようにしてもよい。また、設定変更を行って電源断復帰した場合と設定変更を行わないで電源断復帰した場合との差が遊技者に分からないようにするために、設定変更を行わないで電源断復帰した場合でも、所定回数の遊技が実行されるまでフリーズ演出の実行を禁止するようにしてもよい。10  
20

**【0403】**

また、遊技店の店員等が設定変更を行う際や設定変更を行った後に、店員等に対して設定変更に係る種々の情報を報知するようにしてもよい。例えば、設定変更後の遊技状態と実行される演出とが整合しない場合（例えば、設定変更後に R T 1 または R T 2 遊技状態に復帰したが非 A R T 演出が行われる場合）には、そのような特殊な状態であることを報知したり、設定変更時に通常の電源断復帰を行うことが不可能なエラー等が検出されたために、本来であれば、設定変更後に引き継がれるはずの遊技情報や遊技状態が引き継がれずに入初期化された場合には、そのような異常な事態であることを報知したりすることが挙げられる。その他の例として、設定変更しようとした際に、設定変更処理の実行中であった場合には設定変更中であることを報知したり、設定変更することができない期間であつた場合には設定変更不可であることを報知したりするようにしてもよい。また、報知する内容や重要性等に応じて、報知態様を変更するようにしてもよい。30

**【0404】**

また、上述した実施形態や変更態様における各構成は、適宜組み合わせて用いることが可能である。

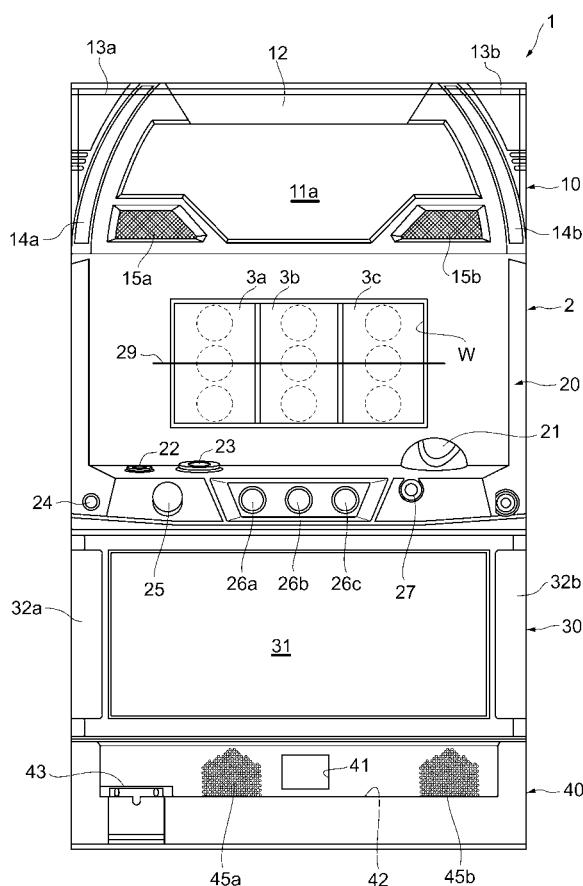
**【符号の説明】****【0405】**

- 1 スロットマシン
- 3 a , 3 b , 3 c リール
- 2 5 スタートレバー
- 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c ストップスイッチ
- 6 0 主制御基板
- 7 0 副制御基板
- 8 3 設定鍵型スイッチ
- 8 4 設定変更スイッチ
- 1 0 0 主制御手段
- 1 0 1 役決定手段

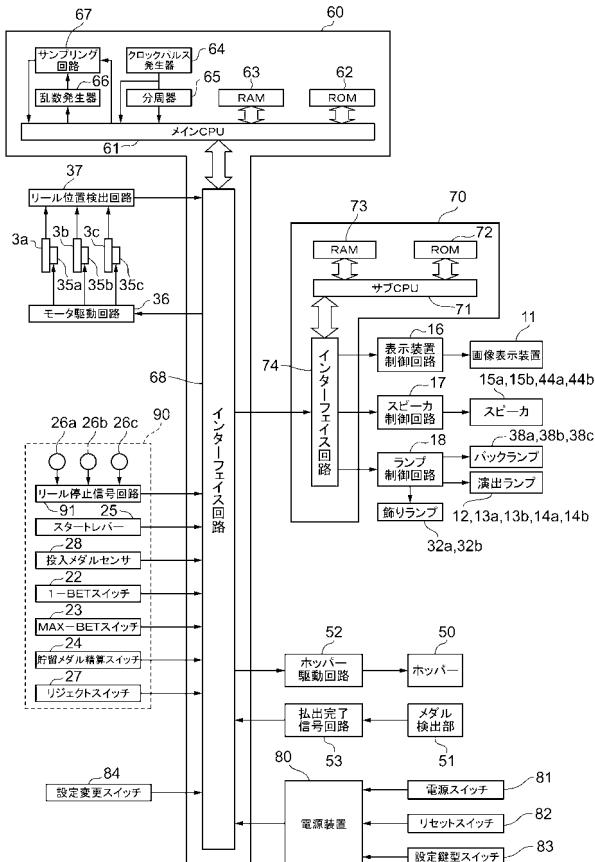
4050

1 0 2	リール制御手段	
1 0 3	設定変更手段	
1 0 4	遊技状態制御手段	
1 0 5	ペット管理手段	
1 0 6	停止表示図柄判定手段	
1 0 7	メイン情報記憶手段	
1 0 9	情報送信手段	
1 1 0	副制御手段	
1 1 1	A T 設定手段	10
1 1 2	演出実行制御手段	
1 1 3	特典付与選択手段	
1 1 4	サブ情報記憶手段	
1 1 9	情報受信手段	
1 1 1 1	ナビ権設定選択手段	
1 1 1 2	規定遊技回数設定手段	
1 1 1 3	実行遊技回数計数手段	
1 1 2 1	連続演出制御手段	
1 1 2 2	前兆演出制御手段	
1 1 2 3	アシスト演出制御手段	
1 1 2 4	アシスト可能回数管理手段	20

【図 1】



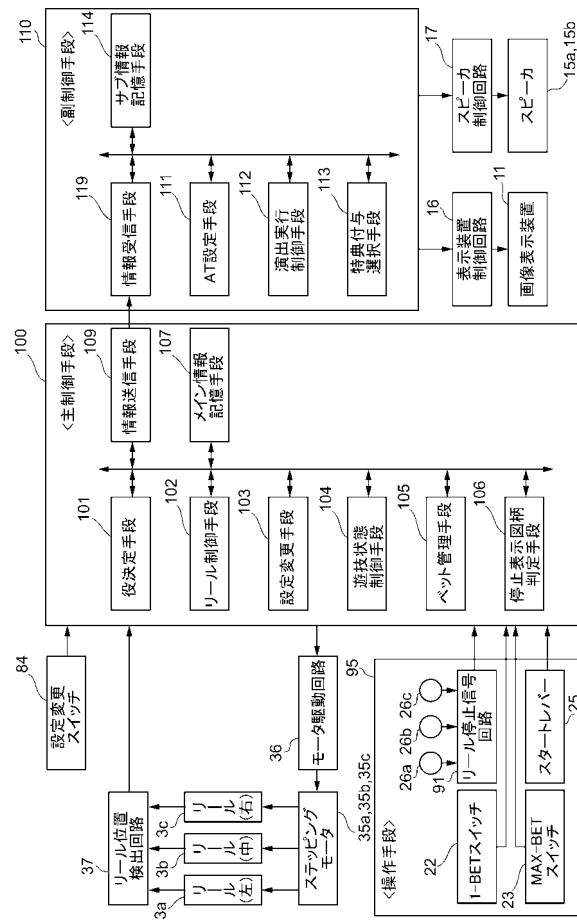
【図 2】



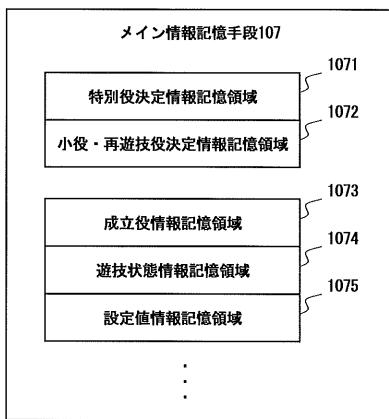
【図3】

固柄番号	左リール	中リール	右リール
21	チェリー	スイカ	スイカ
20	リプレイA	ベルA	リプレイA
19	ベルA	リプレイA	ベルB
18	チェリー	スイカ	赤セブン
17	赤セブン	赤セブン	赤セブン
16	スイカ	赤セブン	スイカ
15	リプレイA	ベルA	リプレイB
14	ベルB	リプレイA	ベルA
13	チェリー	スイカ	スイカ
12	バー	ベルA	リプレイB
11	スイカ	リプレイA	ベルB
10	リプレイA	白セブン	バー
9	ベルA	ブランク	スイカ
8	チェリー	スイカ	バー
7	リプレイA	ベルA	リプレイA
6	ベルA	リプレイB	ベルA
5	白セブン	バー	スイカ
4	ベルA	チェリー	リプレイA
3	チェリー	バー	チェリー
2	リプレイA	ベルB	白セブン
1	ベルA	リプレイA	ベルA

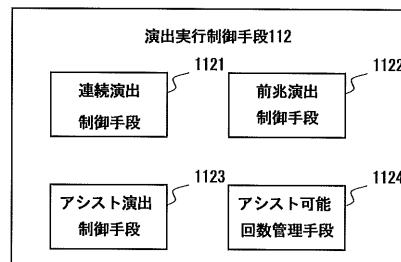
【図4】



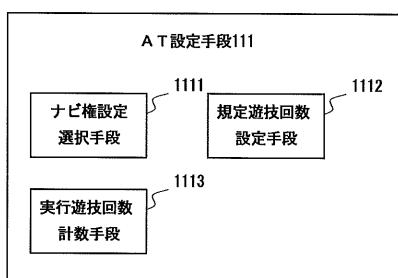
【図5】



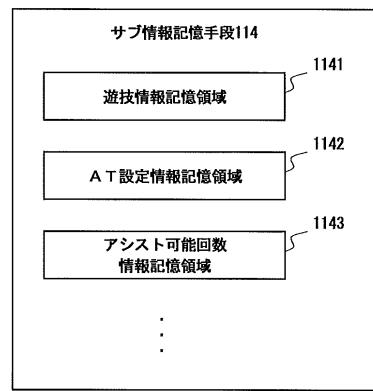
【図7】



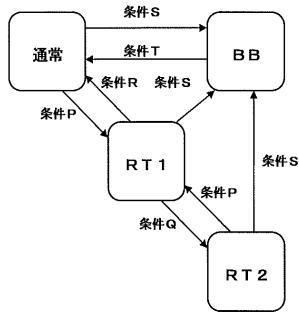
【図6】



【図8】



【図9】



条件P：再遊技役2が成立  
条件Q：再遊技役3が成立

条件R：再遊技役4が成立

条件S：第1B役または第2B役が成立

条件T：規定枚数超の遊技メダルの払出

【図10】

遊技役の種類（その1）

遊技役	対応図柄	払枚数	備考
第1B役	赤セブン・赤セブン・赤セブン	0	370枚超の払出で終了
第2B役	白セブン・白セブン・白セブン	0	240枚超の払出で終了
小役1	チュー・チュー・-	2	-
小役2	スイカ・スイカ・スイカ	5	-
小役3	ベルA・リプレイA・赤セブン	10	12組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	ベルA・リプレイA・バー		
	ベルA・リプレイA・スイカ		
	ベルA・リプレイB・赤セブン		
	ベルA・リプレイB・バー		
	ベルA・リプレイB・スイカ		
	ベルB・リプレイA・赤セブン		
	ベルB・リプレイA・バー		
	ベルB・リプレイA・スイカ		
	ベルB・リプレイB・赤セブン		
小役4	ベルB・リプレイB・バー	10	8組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	ベルB・リプレイB・スイカ		
	ベルA・ベルA・ベルA		
	ベルA・ベルA・ベルB		
	ベルA・ベルB・ベルA		
	ベルA・ベルB・ベルB		
	ベルB・ベルA・ベルA		
	ベルB・ベルA・ベルB		
小役5	リプレイA・赤セブン・白セブン	10	9組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	リプレイA・赤セブン・リプレイA		
	リプレイA・赤セブン・リプレイB		
	リプレイA・バー・白セブン		
	リプレイA・バー・リプレイA		
	リプレイA・バー・リプレイB		
	リプレイA・スイカ・白セブン		
	リプレイA・スイカ・リプレイA		
	リプレイA・スイカ・リプレイB		

【図11】

遊技役の種類（その2）

遊技役	対応図柄	払枚数	備考
小役6	ベルA・リプレイA・白セブン ベルA・リプレイA・リプレイA	10	2組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
小役7	ベルA・リプレイA・リプレイB	10	-
小役8	ベルB・リプレイA・リプレイA ベルB・リプレイA・白セブン	10	2組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
小役9	ベルB・リプレイA・リプレイB	10	-
小役10	ベルB・リプレイB・白セブン ベルA・リプレイB・リプレイA	10	2組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
小役11	ベルA・リプレイB・リプレイB	10	-
小役12	ベルB・リプレイB・白セブン ベルB・リプレイB・リプレイA	10	2組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
小役13	ベルB・リプレイB・リプレイB	10	-
小役14	赤セブン・ベルA・赤セブン 赤セブン・ベルA・バー	10	6組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	赤セブン・ベルA・スイカ		
	赤セブン・ベルB・赤セブン		
	赤セブン・ベルB・バー		
	赤セブン・ベルB・スイカ		
	リプレイA・リプレイA・リプレイA リプレイA・リプレイA・リプレイB		
再遊技役1	リプレイA・リプレイB・リプレイA リプレイA・リプレイB・リプレイB	0	4組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	リプレイA・リプレイA・赤セブン		
	リプレイA・リプレイA・バー		
	リプレイA・リプレイB・スイカ		
	リプレイA・リプレイA・スイカ		
再遊技役2	リプレイA・リプレイA・ベルA リプレイA・リプレイA・ベルB	0	6組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	リプレイA・リプレイA・チュー		
	リプレイA・リプレイB・ベルA		
	リプレイA・リプレイB・ベルB		
	リプレイA・リプレイB・チュー		
再遊技役3	リプレイA・リプレイA・ベルA リプレイA・リプレイA・ベルB	0	6組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	リプレイA・リプレイB・チュー		
	リプレイA・リプレイB・ベルA		
	リプレイA・リプレイB・ベルB		
	リプレイA・リプレイB・チュー		
再遊技役4	リプレイA・リプレイA・ベルA リプレイA・リプレイA・ベルB	0	4組の図柄パターンの何れかが揃っても成立
	リプレイA・リプレイB・ベルA		
	リプレイA・リプレイB・ベルB		
	リプレイA・リプレイB・チュー		
再遊技役5	チュー・リプレイA・リプレイA	0	-
再遊技役6	チュー・リプレイA・リプレイB	0	-
再遊技役7	チュー・リプレイB・リプレイA	0	-
再遊技役8	チュー・リプレイB・リプレイB	0	-

【図12】

通常中非持越し遊技期間の抽選テーブル

投票決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
A 1	1～N <sub>1</sub>	第1B役	1/600
A 2	N <sub>1</sub> +1～N <sub>2</sub>	第2B役	1/600
A 3	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	小役1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	小役2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> +1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> +1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> +1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> +1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> +1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> +1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> +1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> +1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> +1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> +1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> +1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> +1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> +1～N <sub>18</sub>	再遊技役1	1/7.3
A 19	N <sub>18</sub> +1～N <sub>19</sub>	再遊技役1+2+5	1/30
A 20	N <sub>19</sub> +1～N <sub>20</sub>	再遊技役1+2+6	1/30
A 21	N <sub>20</sub> +1～N <sub>21</sub>	再遊技役1+2+7	1/30
Z 1	N <sub>21</sub> +1～N <sub>2</sub>	ハズレ	P <sub>1</sub>

【図13】

通常中持越し遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
Z 2	1～N <sub>1</sub>	ハズレ	1/800
Z 3	N <sub>1</sub> +1～N <sub>2</sub>	ハズレ	1/600
A 3	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	小役1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	小役2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> +1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> +1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> +1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> +1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> +1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> +1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> +1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> +1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> +1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> +1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> +1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> +1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> +1～N <sub>18</sub>	再遊技役1	1/7.3
A 19	N <sub>18</sub> +1～N <sub>19</sub>	再遊技役1+2+5	1/30
A 20	N <sub>19</sub> +1～N <sub>20</sub>	再遊技役1+2+6	1/30
A 21	N <sub>20</sub> +1～N <sub>21</sub>	再遊技役1+2+7	1/30
Z 1	N <sub>21</sub> +1～N <sub>2</sub>	ハズレ	P <sub>1</sub>

【図14】

RT 1 中持越し遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
A 1	1～N <sub>1</sub>	第1B日役	1/800
A 2	N <sub>1</sub> +1～N <sub>2</sub>	第2B日役	1/600
A 3	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	小役1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	小役2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> +1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> +1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> +1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> +1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> +1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> +1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> +1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> +1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> +1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> +1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> +1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> +1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> +1～N <sub>18</sub>	再遊技役1	1/1.5
A 22	N <sub>18</sub> +1～N <sub>19</sub>	再遊技役1+3+5	1/300
A 23	N <sub>19</sub> +1～N <sub>20</sub>	再遊技役1+3+6	1/300
A 24	N <sub>20</sub> +1～N <sub>21</sub>	再遊技役1+3+7	1/300
A 25	N <sub>21</sub> +1～N <sub>2</sub>	再遊技役1+4+5	1/30
A 26	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	再遊技役1+4+6	1/30
A 27	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	再遊技役1+4+7	1/30
Z 1	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	ハズレ	P <sub>2</sub>

【図15】

RT 1 中持越し遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
Z 2	1～N <sub>1</sub>	ハズレ	1/800
Z 3	N <sub>1</sub> +1～N <sub>2</sub>	ハズレ	1/600
A 3	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	小役1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	小役2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> +1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> +1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> +1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> +1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> +1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> +1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> +1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> +1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> +1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> +1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> +1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> +1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> +1～N <sub>18</sub>	再遊技役1	1/1.5
A 22	N <sub>18</sub> +1～N <sub>19</sub>	再遊技役1+3+5	1/300
A 23	N <sub>19</sub> +1～N <sub>20</sub>	再遊技役1+3+6	1/300
A 24	N <sub>20</sub> +1～N <sub>21</sub>	再遊技役1+3+7	1/300
A 25	N <sub>21</sub> +1～N <sub>2</sub>	再遊技役1+4+5	1/30
A 26	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	再遊技役1+4+6	1/30
A 27	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	再遊技役1+4+7	1/30
Z 1	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	ハズレ	P <sub>2</sub>

【図16】

RT 2 中持越し遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
A 1	1～N <sub>1</sub>	第1B日役	1/800
A 2	N <sub>1</sub> +1～N <sub>2</sub>	第2B日役	1/600
A 3	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	小役1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	小役2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> +1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> +1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> +1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> +1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> +1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> +1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> +1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> +1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> +1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> +1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> +1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> +1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> +1～N <sub>18</sub>	再遊技役1	1/50
A 28	N <sub>18</sub> +1～N <sub>19</sub>	再遊技役1+2+3+5	1/30
A 29	N <sub>19</sub> +1～N <sub>20</sub>	再遊技役1+2+3+6	1/30
A 30	N <sub>20</sub> +1～N <sub>21</sub>	再遊技役1+2+3+7	1/30
A 31	N <sub>21</sub> +1～N <sub>2</sub>	再遊技役1+2+5+6+7+8	1/5
A 32	N <sub>2</sub> +1～N <sub>3</sub>	再遊技役1+3+5+6+7+8	1/5
A 33	N <sub>3</sub> +1～N <sub>4</sub>	再遊技役1+4+5+6+7+8	1/5
Z 1	N <sub>4</sub> +1～N <sub>5</sub>	ハズレ	P <sub>3</sub>

【図17】

RT2中持越し遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技またはハズレ	確率
Z 2	1～N <sub>1</sub>	ハズレ	1/800
Z 3	N <sub>1</sub> ～1～N <sub>2</sub>	ハズレ	1/600
A 3	N <sub>2</sub> ～1～N <sub>3</sub>	小役 1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> ～1～N <sub>4</sub>	小役 2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> ～1～N <sub>5</sub>	小役3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> ～1～N <sub>6</sub>	小役4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> ～1～N <sub>7</sub>	小役4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> ～1～N <sub>8</sub>	小役4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> ～1～N <sub>9</sub>	小役4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> ～1～N <sub>10</sub>	小役3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> ～1～N <sub>11</sub>	小役3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> ～1～N <sub>12</sub>	小役3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> ～1～N <sub>13</sub>	小役3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> ～1～N <sub>14</sub>	小役5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> ～1～N <sub>15</sub>	小役5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> ～1～N <sub>16</sub>	小役5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> ～1～N <sub>17</sub>	小役5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> ～1～N <sub>M1</sub>	再遊技役1	1/50
A 28	N <sub>M1</sub> ～1～N <sub>M2</sub>	再遊技役1+2+3+5	1/30
A 29	N <sub>M2</sub> ～1～N <sub>M3</sub>	再遊技役1+2+3+6	1/30
A 30	N <sub>M3</sub> ～1～N <sub>M4</sub>	再遊技役1+2+3+7	1/30
A 31	N <sub>M4</sub> ～1～N <sub>M5</sub>	再遊技役1+2+5+6+7+8	1/5
A 32	N <sub>M5</sub> ～1～N <sub>M6</sub>	再遊技役1+3+5+6+7+8	1/5
A 33	N <sub>M6</sub> ～1～N <sub>M7</sub>	再遊技役1+4+5+6+7+8	1/5
Z 1	N <sub>M7</sub> ～1～N <sub>Z</sub>	ハズレ	p <sub>3</sub>

【図18】

B日中遊技期間の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役	確率
A 34	N <sub>0</sub> ～N <sub>2</sub>	小役 4	1/1

【図19】

3択押し順ペル

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順1	中第一	A 6～A 9のうちの何れか
押し順2	左第一	A 10～A 13のうちの何れか
押し順3	右第一	A 14～A 17のうちの何れか

【図25】

ペルコボシ目

ペルコボシ目	対応図柄		8組の図柄パターンのうちの何れか	備考
	ペルA・リプレイA・ペルA			
	ペルA・リプレイA・ペルB			
	ペルB・リプレイA・ペルA			
	ペルB・リプレイA・ペルB			
	ペルA・リプレイB・ペルA			
	ペルA・リプレイB・ペルB			
	ペルB・リプレイB・ペルA			

【図26】

(A) ナビ権設定抽選テーブルA

選択項目	ナビ権	確率
当り	設定する	1/2
ハズレ	設定しない	1/2

(B) ナビ権設定抽選テーブルB

選択項目	ナビ権	確率
当り	設定する	1/4
ハズレ	設定しない	3/4

【図20】

3択押し順リプレイV

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順V 1	中第一	A 19 (再遊技役1+2+5)
押し順V 2	左第一	A 20 (再遊技役1+2+6)
押し順V 3	右第一	A 21 (再遊技役1+2+7)

【図21】

3択押し順リプレイW

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順W 1	中第一	A 22 (再遊技役1+3+5)
押し順W 2	左第一	A 23 (再遊技役1+3+6)
押し順W 3	右第一	A 24 (再遊技役1+3+7)

【図22】

3択押し順リプレイX

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順X 1	中第一	A 25 (再遊技役1+4+5)
押し順X 2	左第一	A 26 (再遊技役1+4+6)
押し順X 3	右第一	A 27 (再遊技役1+4+7)

【図23】

3択押し順リプレイY

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順Y 1	中第一	A 28 (再遊技役1+2+3+5)
押し順Y 2	左第一	A 29 (再遊技役1+2+3+6)
押し順Y 3	右第一	A 30 (再遊技役1+2+3+7)

【図24】

3択押し順リプレイZ

種類	正解押し順	対応する役決定結果
押し順Z 1	中第一	A 31 (再遊技役1+2+5+6+7+8)
押し順Z 2	左第一	A 32 (再遊技役1+3+5+6+7+8)
押し順Z 3	右第一	A 33 (再遊技役1+4+5+6+7+8)

【図27】

(A) 規定期回数設定抽選テーブルK (B) 規定期回数設定抽選テーブルL

選択項目	確率
8回	1/7
12回	1/7
16回	1/7
20回	1/7
24回	1/7
28回	1/7
32回	1/7

選択項目	確率
28回	1/3
32回	2/3

(C) 規定期回数設定抽選テーブルM (D) 規定期回数設定抽選テーブルN

選択項目	確率
16回	1/3
20回	1/3
24回	1/3

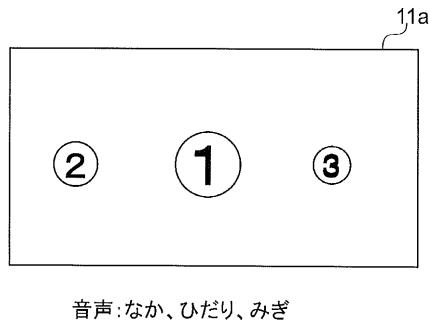
選択項目	確率
8回	2/3
12回	1/3

【図28】

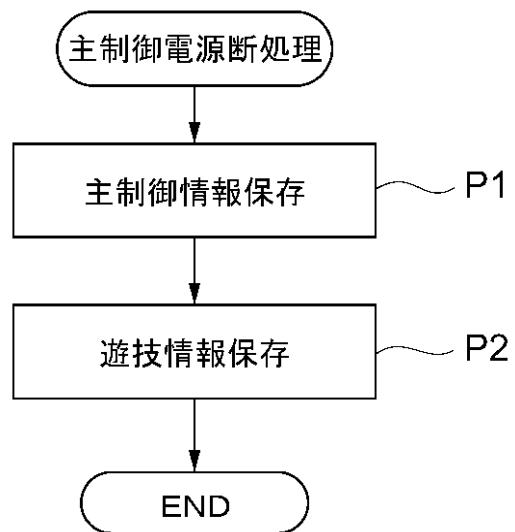
アシスト可能回数上乗せ抽選テーブル

選択項目	確率
10回	1/5
20回	1/5
30回	1/5
40回	1/5
50回	1/5

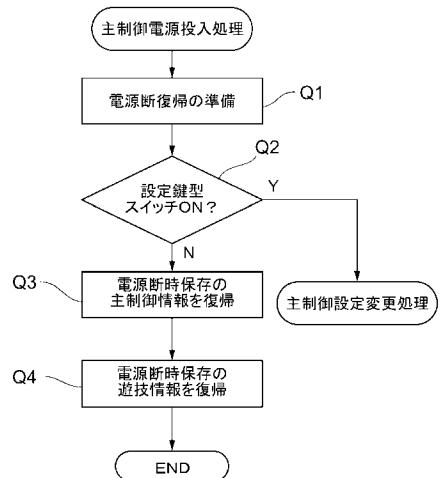
【図 2 9】



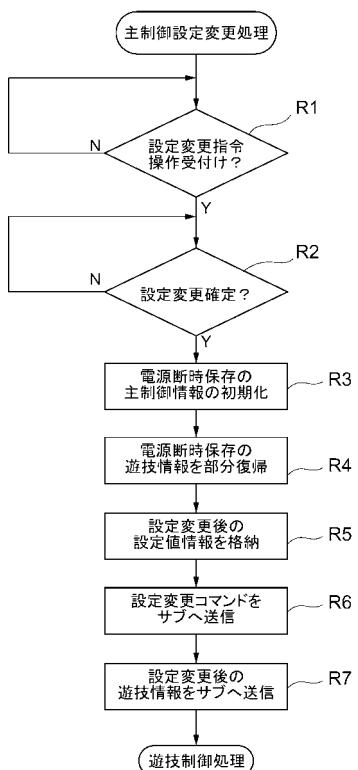
【図 3 0】



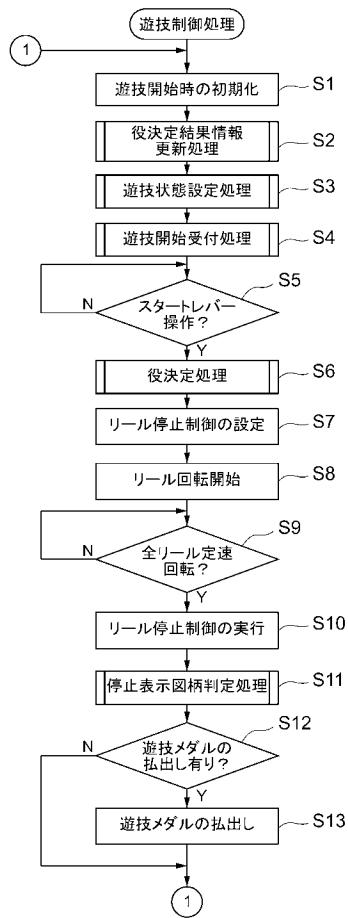
【図 3 1】



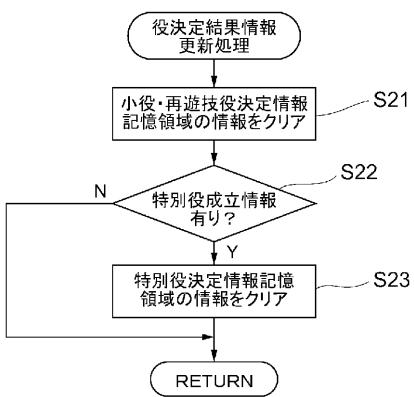
【図 3 2】



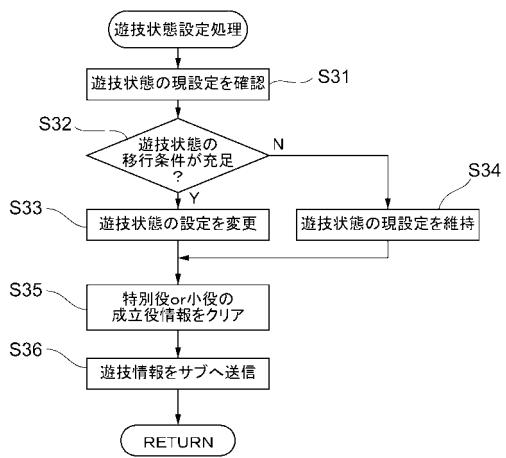
【図33】



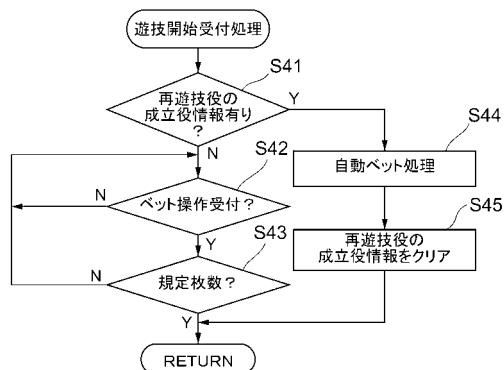
【図34】



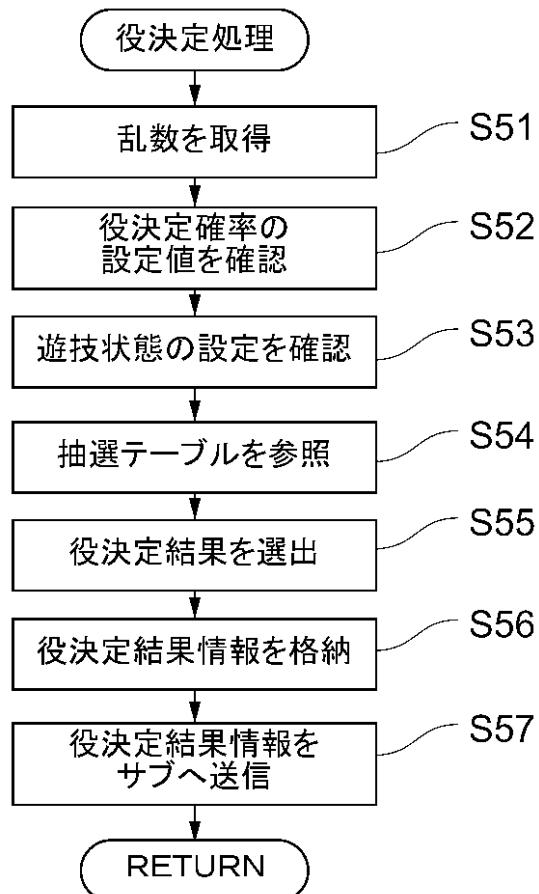
【図35】



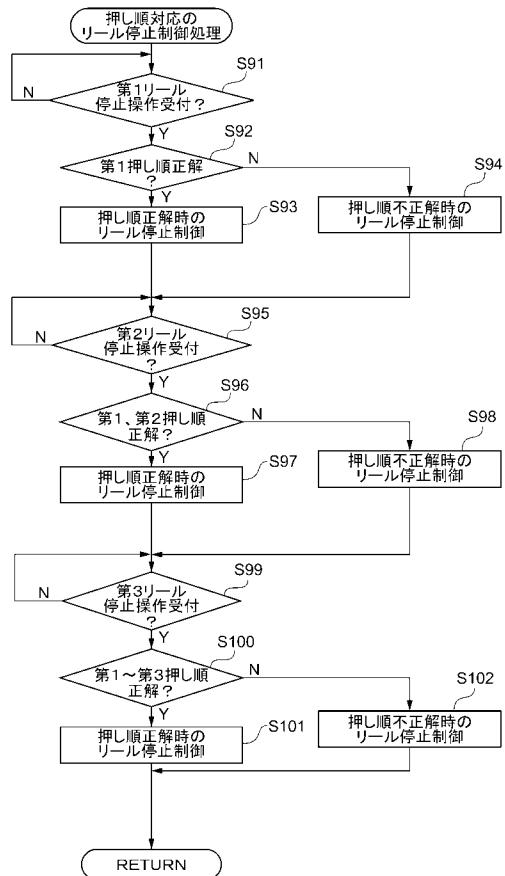
【図36】



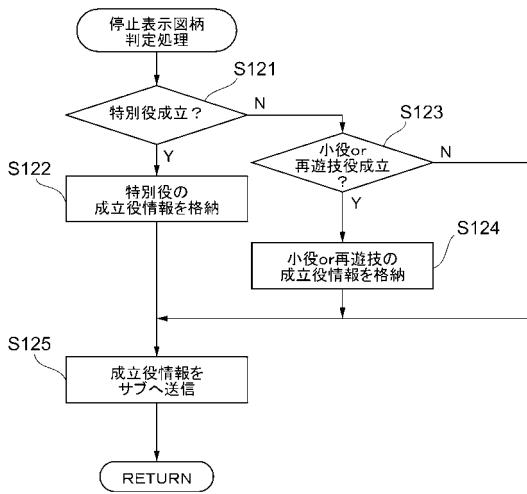
【図37】



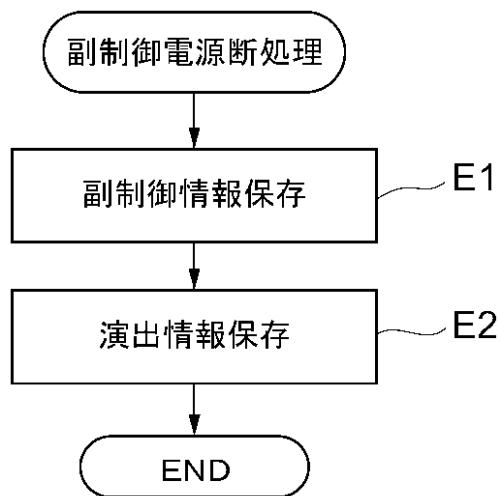
【図38】



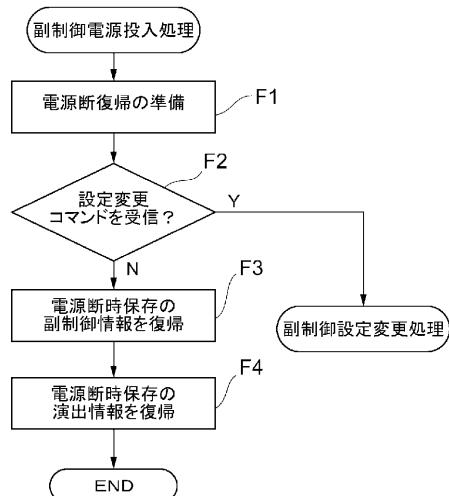
【図39】



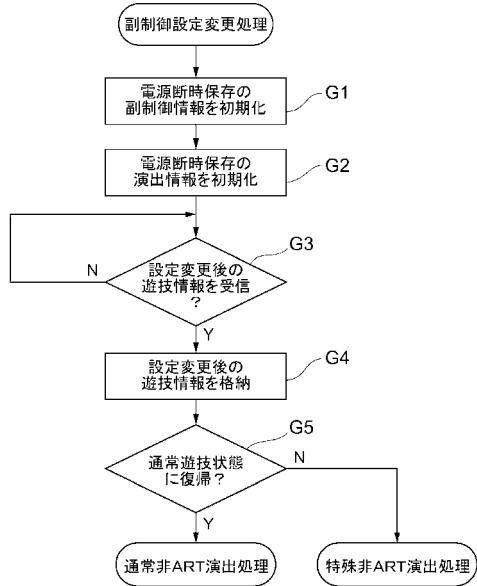
【図40】



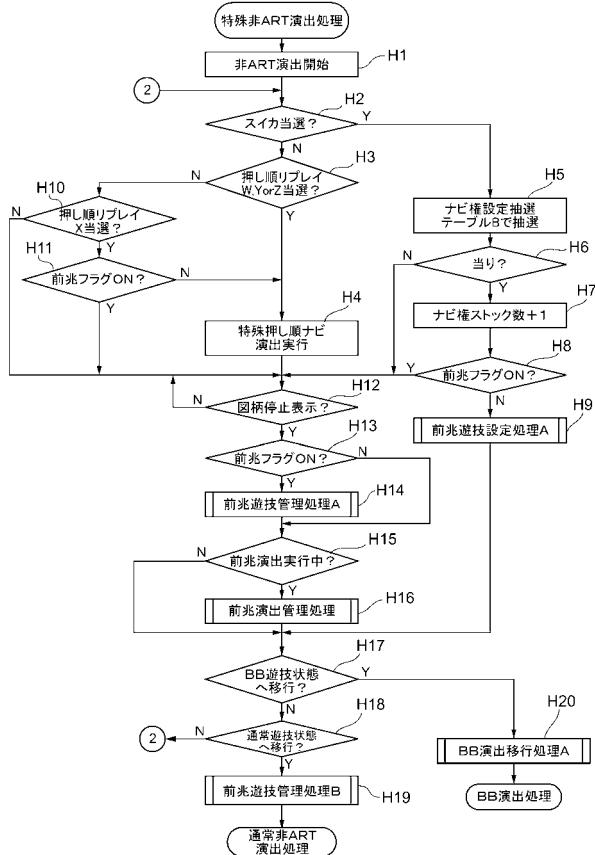
【図41】



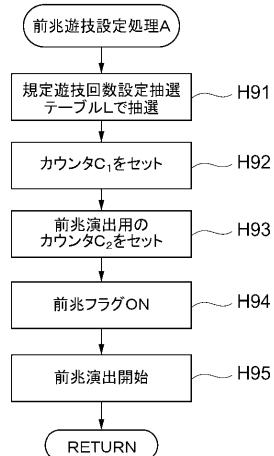
【図42】



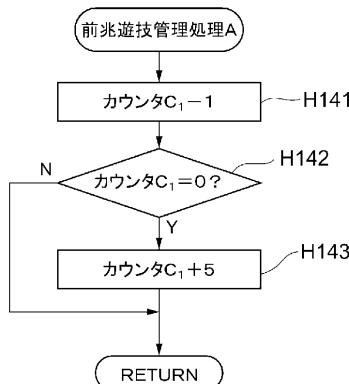
【図43】



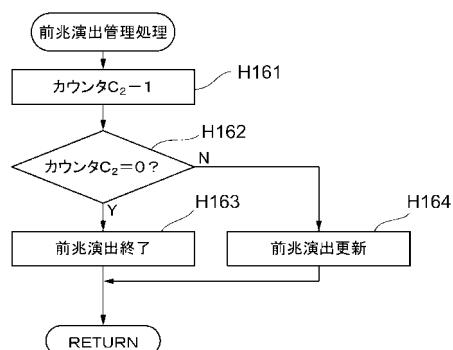
【図44】



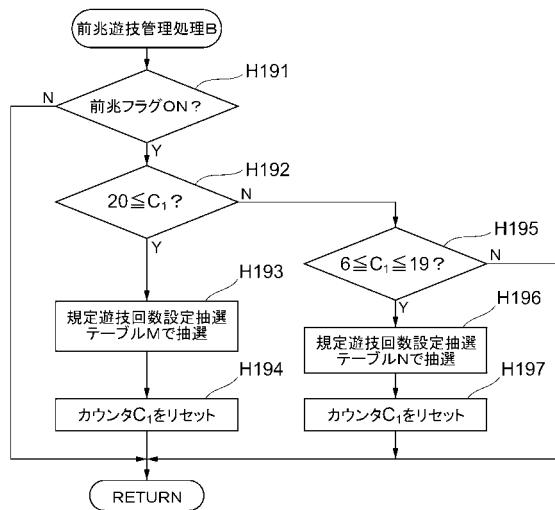
【図45】



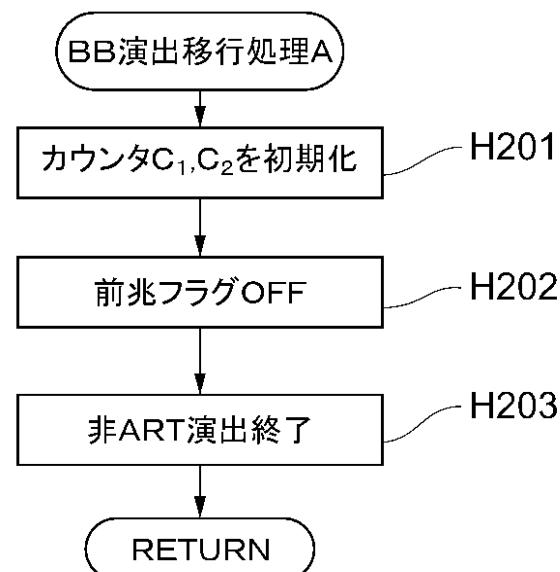
【図46】



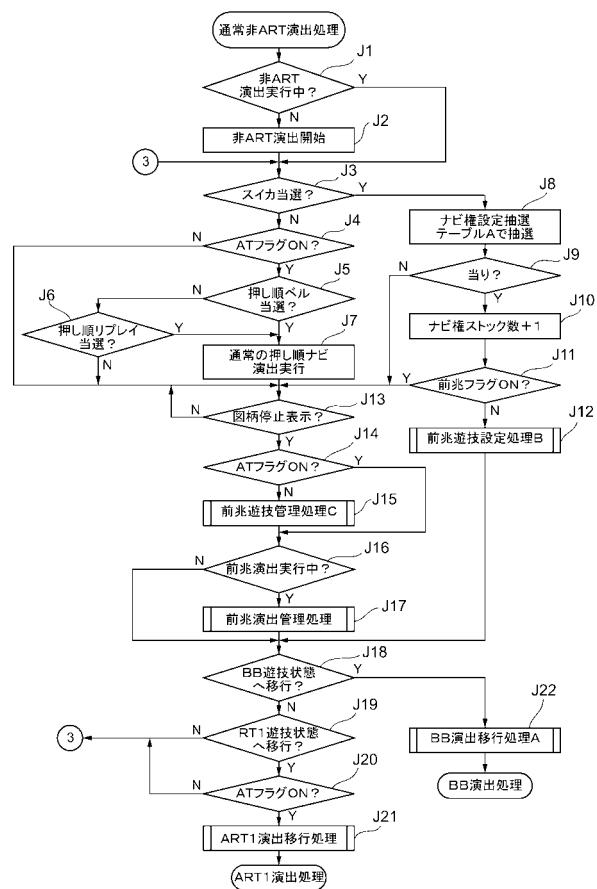
【図47】



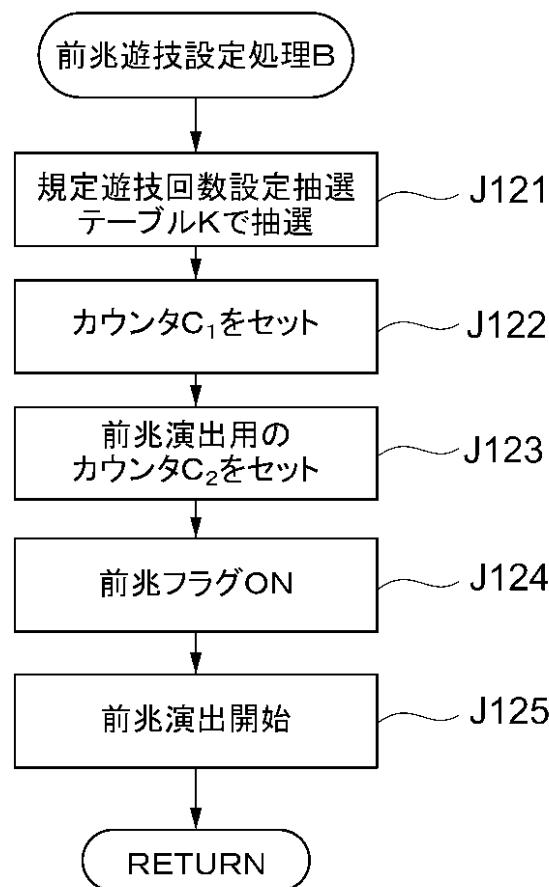
【図48】



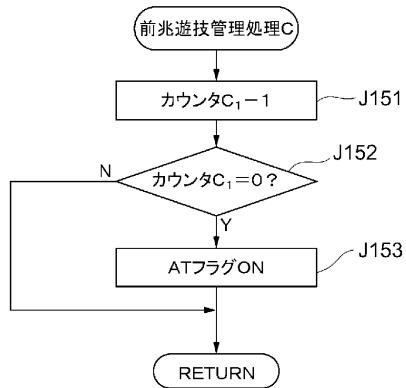
【図49】



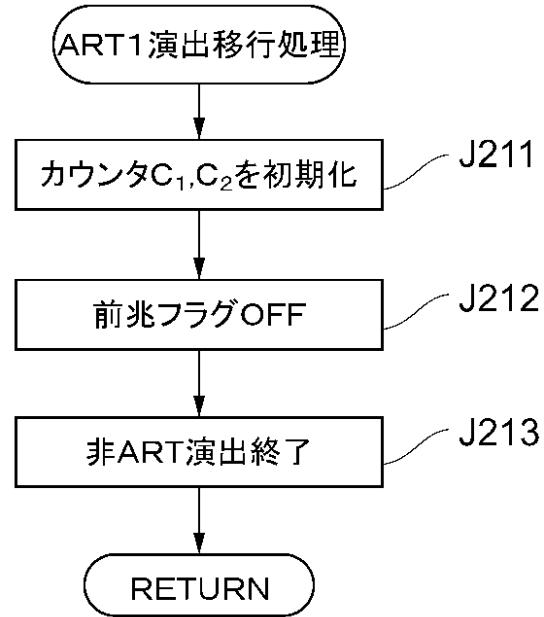
【図50】



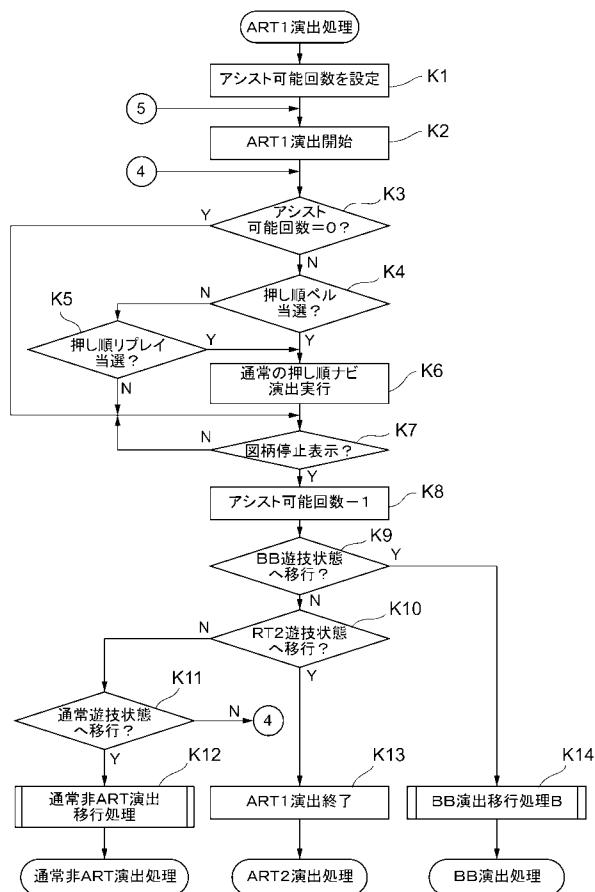
【図 5 1】



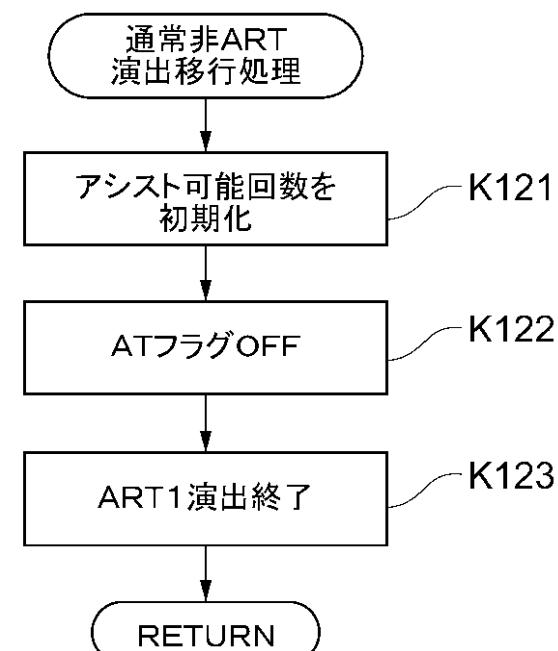
【図 5 2】



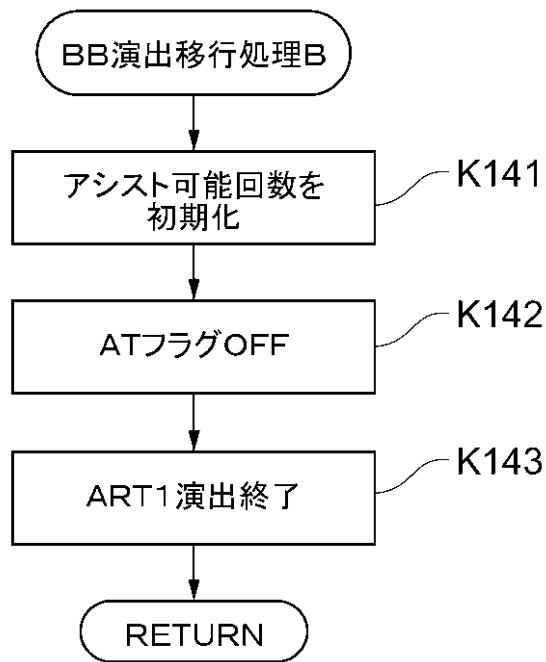
【図 5 3】



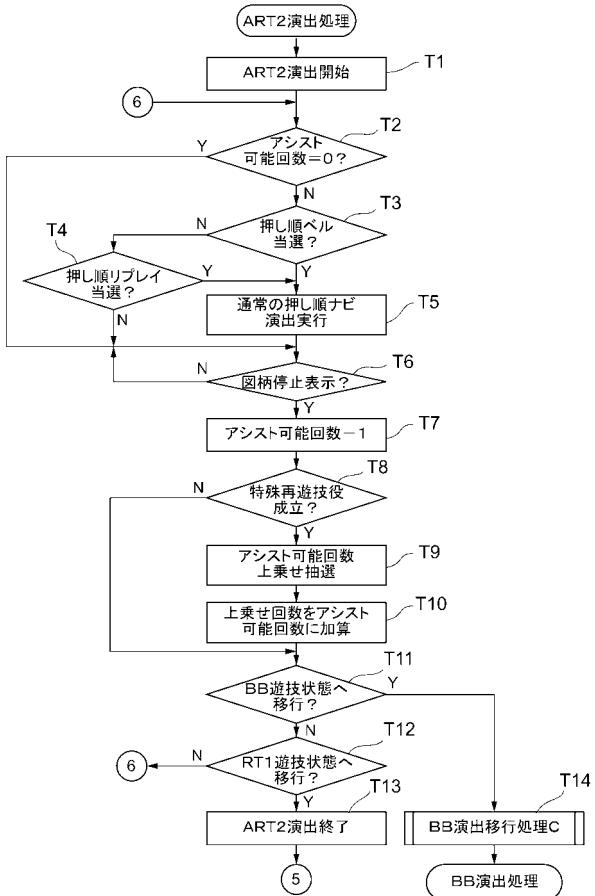
【図 5 4】



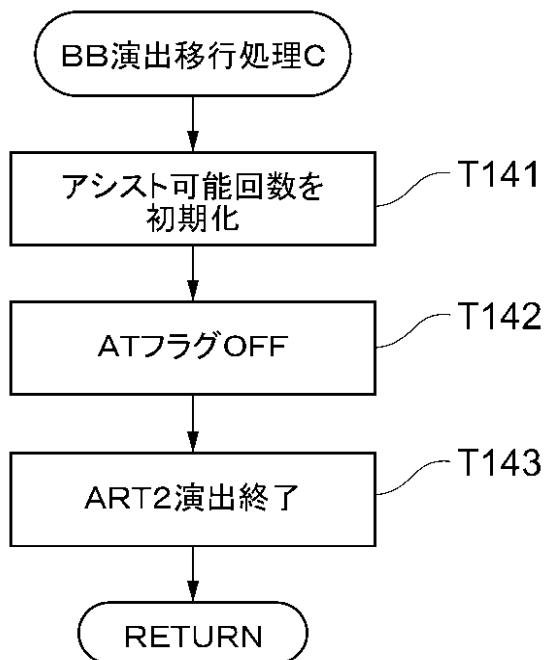
【図 5 5】



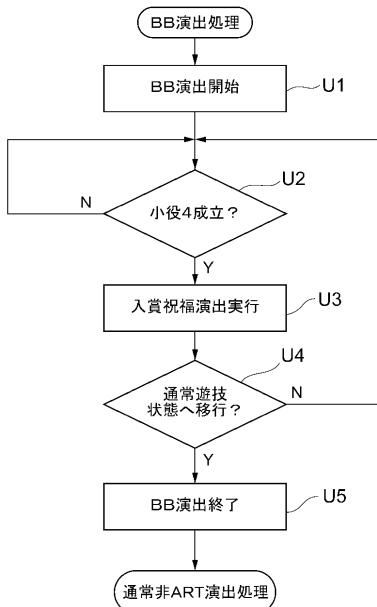
【図 5 6】



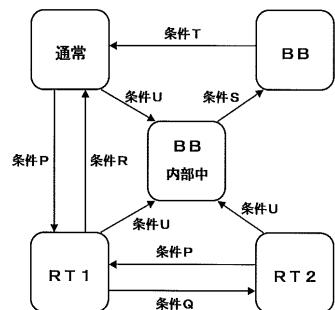
【図 5 7】



【図 5 8】



【図59】



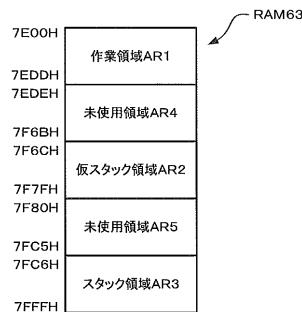
条件 P : 再遊技役 2 が成立  
 条件 Q : 再遊技役 3 が成立  
 条件 R : 再遊技役 4 が成立  
 条件 S : 第 1 BB 役または第 2 BB 役が成立  
 条件 T : 規定期数超の遊技メダルの払出  
 条件 U : 第 1 BB 役または第 2 BB 役が当選

【図60】

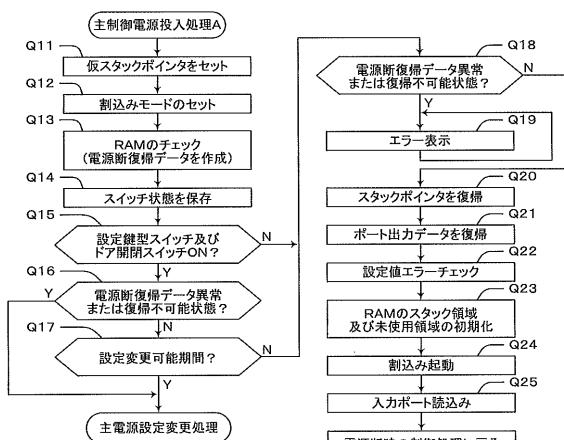
BB 内部中の抽選テーブル

役決定結果	乱数の数値範囲	対応する遊技役またはハズレ	確率
Z 2	1 ~ N <sub>1</sub>	ハズレ	1/800
Z 3	N <sub>1</sub> + 1 ~ N <sub>2</sub>	ハズレ	1/600
A 3	N <sub>2</sub> + 1 ~ N <sub>3</sub>	小役 1	1/60
A 4	N <sub>3</sub> + 1 ~ N <sub>4</sub>	小役 2	1/80
A 5	N <sub>4</sub> + 1 ~ N <sub>5</sub>	小役 3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14	1/130
A 6	N <sub>5</sub> + 1 ~ N <sub>6</sub>	小役 4+6+13	1/130
A 7	N <sub>6</sub> + 1 ~ N <sub>7</sub>	小役 4+7+12	1/130
A 8	N <sub>7</sub> + 1 ~ N <sub>8</sub>	小役 4+8+11	1/130
A 9	N <sub>8</sub> + 1 ~ N <sub>9</sub>	小役 4+9+10	1/130
A 10	N <sub>9</sub> + 1 ~ N <sub>10</sub>	小役 3+6+13	1/130
A 11	N <sub>10</sub> + 1 ~ N <sub>11</sub>	小役 3+7+12	1/130
A 12	N <sub>11</sub> + 1 ~ N <sub>12</sub>	小役 3+8+11	1/130
A 13	N <sub>12</sub> + 1 ~ N <sub>13</sub>	小役 3+9+10	1/130
A 14	N <sub>13</sub> + 1 ~ N <sub>14</sub>	小役 5+6+13	1/130
A 15	N <sub>14</sub> + 1 ~ N <sub>15</sub>	小役 5+7+12	1/130
A 16	N <sub>15</sub> + 1 ~ N <sub>16</sub>	小役 5+8+11	1/130
A 17	N <sub>16</sub> + 1 ~ N <sub>17</sub>	小役 5+9+10	1/130
A 18	N <sub>17</sub> + 1 ~ N <sub>18</sub>	再遊技役	1/5
Z 1	N <sub>N<sub>1</sub></sub> + 1 ~ N <sub>N<sub>2</sub></sub>	ハズレ	P <sub>4</sub>

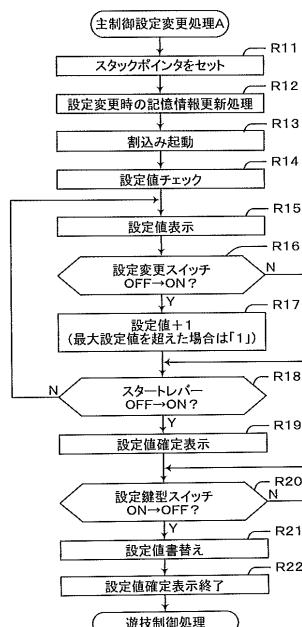
【図61】



【図62】



【図63】



---

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

(72)発明者 沢田 智

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 今村 亮介

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

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特開2011-212356(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04