

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-18372

(P2017-18372A)

(43) 公開日 平成29年1月26日 (2017.1.26)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 6 C 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 82 頁)

(21) 出願番号 特願2015-139168 (P2015-139168) (71) 出願人 390031783  
 (22) 出願日 平成27年7月10日 (2015.7.10) サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100113228  
 弁理士 中村 正  
 (72) 発明者 林 英司  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】遊技媒体の投入数と、小役入賞時における差枚数との関係を適切に設定する。

【解決手段】非内部中遊技で特別役Aに当選し、特別役Aが入賞しなかったときは内部中遊技Aに移行し、特別役Aが入賞したときは特別遊技Aに移行し、非内部中遊技で特別役Bに当選し、特別役Bが入賞しなかったときは内部中遊技Bに移行し、特別役Bが入賞したときは特別遊技Bに移行する。非内部中遊技において、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N1のときは、特別役Aの抽選は行うが、特別役Bの抽選は行わず、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N2 (N2>N1)のときは、特別役Bの抽選は行うが、特別役Aの抽選は行わない。内部中遊技Aにおいて、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N1のときは、特定小役の配当を規定数N1未満にし、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N2のときは、特定小役の配当を規定数N2以上にする。

【選択図】 図4

&lt;役の種類(1)&gt;

| 役      | 図柄の組合せ |      |      | 配当                             |       |                 |
|--------|--------|------|------|--------------------------------|-------|-----------------|
|        | 左リール   | 中リール | 右リール | 非内部中/1BB-A内部中/1BB-B内部中<br>2枚投入 | 3枚投入  | 1BB-A/<br>1BB-B |
| 1BB-A  | 赤7     | チェリー | 白BAR | 1BB-A                          | —     | —               |
| 1BB-B  | 赤7     | チェリー | ブラック | —                              | 1BB-B | —               |
| リプレイ01 | ベル     | 赤7   | ベル   | 再遊技                            | 再遊技   | 再遊技             |
|        | ベル     | 黒BAR | ベル   |                                |       |                 |
|        | ベル     | 白BAR | ベル   |                                |       |                 |
|        | ベル     | ブラック | ベル   |                                |       |                 |
| リプレイ02 | JAC    | 白BAR | 白BAR | 再遊技                            | 再遊技   | 再遊技             |
| リプレイ03 | ベル     | リプレイ | 白BAR | 再遊技                            | 再遊技   | 再遊技             |
| リプレイ04 | 白BAR   | 白BAR | 白BAR | 再遊技                            | 再遊技   | 再遊技             |
| リプレイ05 | 黒BAR   | JAC  | JAC  | 再遊技                            | 再遊技   | 再遊技             |
| 小役01   | リプレイ   | JAC  | リプレイ | 7枚                             | 7枚    | 7枚              |
| 小役02   | ベル     | ベル   | ベル   | 7枚                             | 7枚    | 7枚              |
| 小役03   | 黒BAR   | リプレイ | JAC  | 7枚                             | 7枚    | 7枚              |
| 小役04   | JAC    | リプレイ | JAC  | 1枚                             | 3枚    | 3枚              |
| 小役05   | リプレイ   | ベル   | JAC  | 1枚                             | 3枚    | 3枚              |
| 小役06   | 黒BAR   | ベル   | JAC  | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役07   | 黒BAR   | ベル   | スイカ  | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役08   | JAC    | ベル   | JAC  | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役09   | JAC    | ベル   | スイカ  | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役10   | JAC    | ベル   | チェリー | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役11   | 赤7     | 赤7   | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役12   | 赤7     | 黒BAR | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役13   | 黒BAR   | 赤7   | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役14   | 黒BAR   | 黒BAR | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役15   | JAC    | 赤7   | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役16   | JAC    | 黒BAR | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役17   | 赤7     | リプレイ | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役18   | 黒BAR   | リプレイ | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役19   | 黒BAR   | ブラック | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役20   | JAC    | 白BAR | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |
| 小役21   | JAC    | ブラック | ベル   | 1枚                             | 1枚    | 1枚              |

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技の進行を制御するメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

特定小役の当選となる場合、特別役 A の当選となる場合、及び特別役 B の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段と、

特別役 A 及び特別役 B のいずれにも当選していない非内部中遊技において特別役 A に当選し、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 A の当選情報を持ち越している内部中遊技 A に移行させ、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 A に移行させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 B に移行させる遊技状態制御手段と

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 (  $N 2 > N 1$  ) のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記メイン制御手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、前記特定小役の配当を規定数 N 1 未満にし、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 のときは、前記特定小役の配当を規定数 N 2 以上にする

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 2】

請求項 1 において、

前記抽選手段は、遊技者に再遊技を行わせるための特定リプレイの当選となる場合を有するように抽選を行うとともに、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 のときより、前記特定リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とするスロットマシン。

## 【請求項 3】

遊技の進行を制御するメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

小役の当選となる場合、特別役 A の当選となる場合、及び特別役 B の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段と、

特別役 A 及び特別役 B のいずれにも当選していない非内部中遊技において特別役 A に当選し、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 A の当選情報を持ち越している内部中遊技 A に移行させ、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 A に移行させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 B に移行させる遊技状態制御手段と

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 (  $N 2 > N 1$  ) のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記メイン制御手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、前記小役の配当を規定数 N 1 未満にし、1 遊技あたりの遊技媒体の投

10

20

30

40

50

入数が規定数N2のときは、前記小役の配当を規定数N2以上にする  
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

請求項3において、

前記抽選手段は、遊技者に再遊技を行わせるためのリプレイの当選となる場合を有するように抽選を行うとともに、内部中遊技Aにおいて、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N1のときは、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N2のときより、前記リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体の投入数に応じて、抽選する特別役の種類、及び小役の配当を異ならせるスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、メダルの投入枚数に応じて、特別役の当選確率、及び有効ラインの本数を異ならせるスロットマシンが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-297576号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1のスロットマシンでは、ベルの配当（入賞時におけるメダルの払出し枚数）は、メダルの投入枚数にかかわらず、8枚に設定されている。

このため、ベル入賞時におけるメダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数は、2枚投入時には6枚となり、3枚投入時には5枚となる。

30

このように、特許文献1のスロットマシンでは、2枚投入時には、3枚投入時より、ベル入賞時における差枚数が多くなる。

本発明が解決しようとする課題は、遊技媒体の投入数と、小役入賞時における差枚数との関係を適切に設定することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

本発明（第1実施形態）は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）を備え、

40

前記メイン制御手段は、

特定小役（小役G（小役04+05））の当選となる場合、特別役A（1BB-A）の当選となる場合、及び特別役B（1BB-B）の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（63b）と、

特別役A及び特別役Bのいずれにも当選していない非内部中遊技（非RT）において特別役Aに当選し、特別役Aに対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役Aの当選情報を持ち越している内部中遊技A（1BB-A内部中（RT1））に移行させ、特別役Aに対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技A（1BB-A遊技）に移行させ、前記非内部中遊技において特別役Bに当選し、特別役Bに対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役Bの当選情報を持ち越している内部中遊技B（1BB-B

50

内部中（R T 2））に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 B（1 B B－B 遊技）に移行させる遊技状態制御手段（6 3 f）と

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体（メダル）の投入数が規定数 N 1（2 枚）のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2（ $N 2 > N 1$ ）（3 枚）のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記メイン制御手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、前記特定小役の配当（入賞時のメダルの払出し枚数）を規定数 N 1 未満（1 枚）にし、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 のときは、前記特定小役の配当を規定数 N 2 以上（3 枚）にする

10

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0 0 0 6】

本発明によれば、内部中遊技 A では、投入数が規定数 N 1 のときは、特定小役の配当が規定数 N 1 未満になり、投入数が規定数 N 2 のときは、特定小役の配当が規定数 N 2 以上になる。

このため、内部中遊技 A では、投入数が規定数 N 2 のときは、投入数が規定数 N 1 のときより、特定小役入賞時における遊技媒体の払出し数から投入数を引いた差枚数が多くなるようにすることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0 0 0 7】

【図 1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】スロットマシンに設けられた表示窓と、各リールの位置関係と、有効ラインとを示す図である。

【図 4】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

【図 5】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

【図 6】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

30

【図 7】条件装置（当選役）の種類とその内容を示す図である。

【図 8】メイン遊技状態ごとの各条件装置の当選確率を示す図である。

【図 9】メイン遊技状態の移行を説明する図である。

【図 10】内部状態の移行を説明する図である。

【図 11】サブ遊技状態の移行を説明する図である。

【図 12】遊技回数決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 13】サブ遊技状態 E・F 移行決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】サブ遊技状態 G・H 移行決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 15】第 2 実施形態における内部状態の移行を説明する図である。

【図 16】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

40

【図 17】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 18】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 19】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 20】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 21】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表

50

示タイミングを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

<第1実施形態>

図1は、スロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

スロットマシン10は、メイン制御基板60とサブ制御基板80とを備える。

メイン制御基板60と、ベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート又は出力ポート（図示せず）を介して電氣的に接続されている。入力ポートは、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポートは、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

なお、図1において、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板60に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板60からその周辺機器に向かう矢印で示している。

【0009】

メイン制御基板60は、RWM（メインメモリ）61、ROM62、メインCPU63等を備える（図1で図示したもののみを備える意味ではない）。

RWM（メインメモリ）61は、遊技の進行等に基づいた各種データを記憶（更新）可能な記憶媒体である。

ROM62は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

メインCPU63は、メイン制御基板60上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、条件装置の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

【0010】

サブ制御基板80は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

メイン制御基板60とサブ制御基板80とは電氣的に接続されており、メイン制御基板60のメインCPU63内にあるシリアル通信回路により、サブ制御基板80に一方向で演出等に必要な情報（信号、データ、制御コマンド等）を送信する。

なお、メイン制御基板60とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、シリアル通信に限らず、パラレル通信であってもよい。

【0011】

サブ制御基板80は、メイン制御基板60と同様に、RWM81、ROM82、及びサブCPU83等を備えている。

RWM（サブメモリ）81は、サブCPU83が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

ROM（サブROM）82は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【0012】

メダル投入口44から投入されたメダルは、メダルセクタ45を通過するように構成されている。

メダルセクタ45は、図1に示すように、通路センサ46、ブロック47、投入センサ48a及び48bを備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板60と電氣的に接続されている。

メダル投入口44からメダルが投入されると、最初に、通路センサ46により検知されるように構成されている。

【0013】

さらに、通路センサ46の下流側には、ブロック47が設けられている。ブロック47

10

20

30

40

50

は、メダルの通路中に設けられ、メダルの通過（投入）を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口４４から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口４４から投入されたメダルをホッパー３５aに案内するメダル通路を形成する。

#### 【００１４】

ここで、ブロック４７は、遊技中（リール３１の回転開始時から、すべてのリール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可（オフ）状態とする。すなわち、ブロック４７がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

10

#### 【００１５】

ブロック４７のさらに下流側には、投入センサ４８a及び４８b（光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口４４から投入されたメダルは、通路センサ４６によって検知された後、さらに、投入センサ４８a（上流側）及び４８b（下流側）により検知されるように構成されている。

#### 【００１６】

また、図１に示すように、メイン制御基板６０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、精算スイッチ４３、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２が電氣的に接続されている。

20

#### 【００１７】

精算スイッチ４３は、スロットマシン１０の内部に貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者が操作するスイッチである。

ベットスイッチ４０は、貯留されたメダルを当該遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態におけるベットスイッチ４０は、１枚をベットするための１ベットスイッチ４０aと、当該遊技でベット可能な最大枚数のメダルをベットするためのマックスベットスイッチ４０bとを備える。

#### 【００１８】

本実施形態では、通常遊技（非内部中、１ＢＢ－Ａ内部中、１ＢＢ－Ｂ内部中）では、２枚又は３枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、特別遊技（１ＢＢ－Ａ遊技、１ＢＢ－Ｂ遊技）では、３枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。このため、マックスベットスイッチ４０bを操作すると、３枚のメダルが投入される。

30

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

また、本実施形態では、通常遊技（非内部中、１ＢＢ－Ａ内部中、１ＢＢ－Ｂ内部中）では、メダル投入口４３から２枚のメダルを手入れした場合に限り、２枚投入で遊技を行うことができるように設定している。

#### 【００１９】

したがって、たとえば、スロットマシン１０の内部に貯留（クレジット）されているメダルの枚数が２枚のときに、マックスベットスイッチ４０bが操作されると、２枚のメダルが投入されることになるが、このときにスタートスイッチ４１が操作されても、メイン制御基板６０は、このスタートスイッチ４１の操作を受け付けないようにしている。

40

なお、スロットマシン１０の内部に貯留されているメダルの枚数が２枚のときに、マックスベットスイッチ４０bが操作されると、メイン制御基板６０は、このマックスベットスイッチ４０bの操作を受け付けないようにしてもよい。

#### 【００２０】

スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

#### 【００２１】

また、図１に示すように、メイン制御基板６０には、表示基板７０が電氣的に接続され

50

ている。

なお、実際には、メイン制御基板 60 と表示基板 70 との間には、中継基板が設けられており、メイン制御基板 60 と中継基板とが接続されるとともに、中継基板と表示基板 70 とが接続されているが、図 1 では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板 60 と表示基板 70 とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。

#### 【0022】

表示基板 70 には、貯留数表示 LED 71、獲得数表示 LED 72、及び状態表示 LED 73 が接続されている。

貯留数表示 LED 71 は、貯留されているメダル枚数を表示する LED であり、2桁の数字を表示するために、2つのセブンセグメントディスプレイ（いわゆる7セグ）から構成されている。

本実施形態では、貯留数表示 LED 71 は、「00」～「50」（整数）の間の数字を表示する。

#### 【0023】

たとえば、メダルが全くベット及び貯留されていない状態では、貯留数表示 LED 71 の表示は、「00」となっている。ここで、1枚のメダルが手入れされると、当該遊技のためにその1枚のメダルがベットされる。さらに2枚のメダルが追加投入されると、当該遊技のために3枚のメダルがベットされる（ベット限界枚数が3枚の場合）。したがって、手入れされたメダルが3枚までのときは、そのメダルはベットされ、貯留されない。さらにメダルが手入れされ続けると、スロットマシン10内部にメダルが貯留されるとともに、その貯留枚数が貯留数表示 LED 71 によって表示される。

#### 【0024】

本実施形態では、最大で50枚のメダルを貯留可能である。したがって、貯留枚数が50枚となったとき（貯留数表示 LED 71 に「50」と表示されたとき）は、それ以上、メダルは貯留されない。この状態で、仮に、メダル投入口43からメダルが手入れされると、ブロック45により、手入れされたメダルは、払出し口14から返却される。

#### 【0025】

獲得数表示 LED 72 は、役の入賞時に、払い出すメダル枚数（遊技者が獲得したメダル枚数）を表示する LED であり、貯留数表示 LED 71 と同様に、2つのセブンセグメントディスプレイから構成されている。

払い出すメダルがないときは、獲得数表示 LED 72 の表示は「00」であるが、たとえば1枚のメダルを払い出すときは、獲得数表示 LED 72 の表示は「00」から「01」となる。

なお、獲得数表示 LED 72 は、払い出すメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。

#### 【0026】

ここで、メダル払出しのある役（リプレイを除く）が入賞してその役に対応するメダルを払い出すときは、払出し口14から払い出すことより優先して、スロットマシン10内部にメダルを貯留する。たとえば、貯留枚数が「10」のときに、1枚のメダルを払い出すと、獲得数表示 LED 72 の表示を「00」から「01」に更新するとともに、貯留数表示 LED 71 の表示を「10」から「11」に更新する。

また、役の入賞時に、貯留枚数が「50」を超えるときは、「50」を超えた分については払出し口14から払い出す。たとえば、貯留枚数が「47」のときに、7枚のメダルを払い出すと、3枚は貯留して貯留枚数が「50」となり、「50」を超える4枚については払出し口14から払い出す。

#### 【0027】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払出しは行わず、当該遊技でベットされていた枚数のメダルを再遊技のために自動ベットする。たとえば、当該遊技を3ベット（3枚）で行い、リプレイが入賞したときは、3枚のメダルを自動ベットする。リプレイ

10

20

30

40

50

の入賞に基づく自動ベットは、再遊技を行うためのメダルの投入であるので、その後に精算（返却）操作が行われても、当該メダルを精算しない。

#### 【0028】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、再遊技に係る条件装置を作動させる（メダル等の投入によらずに行う遊技を付与することとされ、「入賞（メダル等を獲得するための図柄の組合せが表示されること）」ではないと解釈されている。しかし、本明細書等では、リプレイについても役の1つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

#### 【0029】

状態表示LED73は、7個のLED（73a～73g）から構成されている。

リプレイ表示LED73aは、リプレイの入賞時に点灯するLEDであり、リプレイの入賞に基づく自動ベットが行われると、ほぼ同時に、リプレイ表示LED73aが点灯し、自動ベット状態であることを遊技者に知らせる。

投入可表示LED73bは、メダルを投入可能な状態のときに点灯するLEDである。すなわち、遊技が終了し、次遊技に移行するためのメダルが投入される前に点灯し、いわゆるベット待ち状態を示す。

#### 【0030】

精算表示LED73cは、精算処理中に点灯するLEDである。貯留メダル及び／又はベットメダル（リプレイ入賞時の自動ベットを除く）を有する状態で、精算スイッチ46がオンされたときに、メダルを実際に払い出している最中に点灯する。

遊技開始LED73dは、メダルが投入され、スタートスイッチ41を操作可能な状態となったときに点灯するLEDである。したがって、メダルがベットされていない（又はリプレイの自動投入がされていない）状態では点灯しない。

#### 【0031】

（1枚、2枚、3枚）投入表示LED73e～73gは、ベットされているメダル枚数を表示するLEDである。

1枚のメダルがベットされたときは、「1BET（1枚投入表示LED73e）」が点灯し、2枚のメダルがベットされたときは、「1BET（1枚投入表示LED73e）」及び「2BET（2枚投入表示LED73f）」が点灯し、3枚のメダルがベットされたときは、「1BET（1枚投入表示LED73e）」、「2BET（2枚投入表示LED73f）」及び「3BET（3枚投入表示LED73g）」が点灯する。

#### 【0032】

メイン制御基板60には、図柄表示装置30のモータ32等が電氣的に接続されている。

図柄表示装置30は、図柄を表示する（本実施形態では3つの）リール31と、各リール31をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ39とを含む。

#### 【0033】

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段63cによって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

#### 【0034】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。

図2は、リール31の図柄配列を示す図である。図2では、図柄番号を併せて図示して

10

20

30

40

50

いる。たとえば、左リール 3 1 において、図柄番号 2 0 番の図柄は「ベル」である。

なお、図柄において、「ブランク」は、ブランクすなわち空白を意味するものではなく、それぞれ特有の図柄を有している。

#### 【0035】

図 2 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 の図柄表示領域は、2 0 コマ（図柄）に等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。なお、スロットマシン 1 0 の仕様によっては、2 1 コマであってもよい。

図 3 は、スロットマシン 1 0 に設けられた表示窓（透明窓）1 3 と、各リール 3 1 の位置関係と、有効ラインとを示す図である。

各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 3 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 3 から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

#### 【0036】

なお、本明細書では、図 3 中、左リール 3 1 の「リプレイ（1 1 番）」、中リール 3 1 の「J A C（1 2 番）」、及び右リール 3 1 の「リプレイ（1 3 番）」の図柄が停止している位置を「上段」と称し、左リール 3 1 の「ベル（1 0 番）」、中リール 3 1 の「ベル（1 1 番）」、及び右リール 3 1 の「ベル（1 2 番）」の図柄が停止している位置を「中段」と称し、左リール 3 1 の「J A C（0 9 番）」、中リール 3 1 の「リプレイ（1 0 番）」、及び右リール 3 1 の「J A C（1 1 番）」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

#### 【0037】

さらにまた、図 3 に示すように、表示窓 1 3 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインであり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインであり、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行うラインである。本実施形態では、図 3 に示すように、水平方向中段の一直線状の有効ライン（1 本）のみが定められ、他の図柄組合せラインは、全て無効ラインとなっている。

#### 【0038】

たとえば、図 3 中、各リール 3 1 の上段を通過する一直線状の図柄組合せラインや、左リール 3 1 の下段、中リール 3 1 の中段、及び右リール 3 1 の上段を通過する屈曲線状の図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。

無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

#### 【0039】

ここで、従来より、メダルのベット枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。たとえば、メダルベット枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダルベット枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダルベット枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。

これに対し、本実施形態では、通常遊技（非内部中、1 B B－A 内部中、1 B B－B 内部中）では、2 枚又は 3 枚のメダルを投入して遊技を行い、特別遊技（1 B B－A 遊技、1 B B－B 遊技）では、3 枚のメダルを投入して遊技を行うが、すべての遊技において、常に水平方向中段の 1 本のみが有効ラインとなる。

#### 【0040】

また、各リール 3 1 には、1 個（2 個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール 3 1 の例えば周側面に凸状に設けられており、リール 3 1 が所定位置を通過したか否かや、1 回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ 3 9 により検知される。リールセンサ 3 9 の信号は、メイン制御基板 6 0 に電氣的に接続されている。そして、リールセンサ 3 9 がインデックスを検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板 6 0 に入力され、そのリール 3 1 が所定位置を通過したことが検知される。

#### 【0041】

また、リールセンサ 3 9 がリール 3 1 のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予め ROM 6 2 に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

10

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

#### 【0042】

メダル投入口 4 4 から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シュート部」とも称する。）を通してホッパー 3 5 a 内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b は、投入センサ 4 8 a 及び 4 8 b と同様に、上流側に払出しセンサ 3 7 a が設けられ、下流側に払出しセンサ 3 7 b が設けられている。

20

#### 【0043】

払出しセンサ 3 7 a と 3 7 b とは、所定距離を隔てて配置され、メダルが払出しセンサ 3 7 a により検知されてから所定時間を経過した後に払出しセンサ 3 7 b により検知されるように構成されている。そして、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

#### 【0044】

たとえば、ホッパーモータ 3 6 が駆動しているにもかかわらず、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

一方、払出しセンサ 3 7 a 又は 3 7 b の信号の少なくとも 1 つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

30

満杯センサ 3 8 は、ホッパー 3 5 a から溢れたメダルを収容するサブタンク 3 5 b の満杯を検知するセンサであり、サブタンク 3 5 b のメダルが満杯となったときにメダルが接触することで通電する回路から構成される。

#### 【0045】

ドアスイッチ 1 6 は、スロットマシン 1 0 のフロントカバー（図示せず）の開閉状態を検知するためのスイッチであり、フロントカバーを開けたときにオンとなり、閉じたときにオフとなるように構成されている。

電源スイッチ 5 1 は、スロットマシン 1 0 の電源のオン／オフを行うスイッチである。

設定キースイッチ 5 2 は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右に 90 度回転しているときにオンとなるスイッチであり、設定確認時や設定変更時にオンとする。

40

#### 【0046】

設定変更／リセットスイッチ 5 3 は、1 つのスイッチで設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねているスイッチである。なお、設定変更スイッチとリセットスイッチとは、別々に設けてもよい。

設定変更／リセットスイッチ 5 3 は、設定値を変更するときに操作される。また、設定キースイッチ 5 2 をオンにしつつ電源スイッチ 5 1 がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、RWM 6 1 及び RWM 8 1 に記憶されている所定のデータがクリアされる。

#### 【0047】

50

設定ドアスイッチ54は、設定ドア（設定キースイッチ52及び設定変更／リセットスイッチ53を覆うドア）（図示せず）の開閉状態を検知するためのスイッチであり、設定ドアを開けたときにオンとなり、閉じたときにオフとなるように構成されている。

たとえば、設定ドアスイッチ54がオフ、すなわち設定ドアが開けられていない状態で設定キースイッチ52がオンであるとき等は、エラーとなる。

#### 【0048】

サブ制御基板80には、入力ポート又は出力ポート（図示せず）を介して、以下のような演出用の周辺機器が電氣的に接続されている。

演出ランプ21は、たとえばLED等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ21には、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓13から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール31の上部からリール31上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン10の前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

#### 【0049】

スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

画像表示装置23は、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（AT中の押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（AT中の遊技回数、差枚数等）等を表示するものである。

プッシュボタン24及び十字キー25は、遊技者が意図する情報を表示させるとき、又はホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

#### 【0050】

次に、メイン制御基板60の具体的構成について説明する。

図1に示すように、メイン制御基板60のメインCPU63は、以下の設定変更手段63a等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

#### 【0051】

設定変更手段63aは、設定値を変更・決定する手段である。

ここで、設定値とは、遊技者の有利度、より具体的にはメダルの投入枚数に対する払出し枚数の期待値（遊技者が獲得できるメダル）の程度を定めるものであり、本実施形態では設定1～設定6の6段階を設けている。

そして、設定値が高くなるほど、少なくとも一部の条件装置の当選確率が高く設定される等、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定してもよいし、異なるように設定してもよい。

#### 【0052】

また、設定値が高くなるほど、ATに移行する確率（AT抽選の当選確率）が高くなり、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

なお、ATに移行する確率を高くすることのみに限られるものではなく、たとえばAT中の遊技回数、メダルの払出し枚数、又はメダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数（純増枚数）を上乗せする確率（上乗せ抽選の当選確率）を高くしたり、ATを継続する確率（継続抽選の当選確率）を高くしてもよい。

#### 【0053】

設定値を設定・変更するには、電源スイッチ51、設定キースイッチ52、設定変更／リセットスイッチ53を用いる。

本実施形態では、電源スイッチ51がオフである電源断の状態で、設定キー挿入口に設定キーを差し込み、これを時計回りに90度回転させると、設定キースイッチ52がオンとなる。この状態で電源スイッチ51を再度オンにすると、設定変更中、すなわち設定変更モードになる。この場合、通常の立ち上げ処理は行われない。したがって、設定変更中

10

20

30

40

50

にするためには、電源スイッチ 5 1 のオン／オフ操作が必要である。また、上記操作によって、リセット、すなわち初期化処理が行われ、RWM 6 1 及び RWM 8 1 に記憶された所定のデータ（たとえば、設定値に関する情報、AT に関する情報等）が消去される。

#### 【0054】

設定変更モードでは、設定変更手段 6 3 a は、設定値表示 LED 6 4 に、現在の設定値を表示する。

また、設定変更手段 6 3 a は、設定変更／リセットスイッチ 5 3 が 1 回操作（オン）されるごとに、設定値の表示を、・・・→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「1」→「2」→・・・と順次変化させる。

#### 【0055】

さらに、設定変更手段 6 3 a は、スタートスイッチ 4 1 がオンにされると、このときに設定値表示 LED 6 4 に表示していた数値で設定値を決定し、設定値が決定されたことを示す「0」を設定値表示 LED 6 4 に表示する。

そして、設定キーを反時計回りに 90 度回転させると、設定キースイッチ 5 2 がオフになり、このとき、設定変更手段 6 3 a は、決定した設定値を RWM 6 1 中の所定の記憶領域に記憶する。これにより、設定変更後の設定値で遊技が可能となる。

#### 【0056】

また、メダルがベットされていない状態で、かつ条件装置の抽選が行われていない状態（スタートスイッチ 4 1 の操作前）で、設定キーが設定キー挿入口に挿入され、設定キースイッチ 5 2 がオンにされると、「設定確認中」になる。すなわち、設定値を確認するだけの場合には、電源スイッチ 5 1 のオン／オフは不要である。設定確認中は、設定変更中と同様に、現時点での設定値が設定表示 LED 6 4 に表示される。

#### 【0057】

ここで、本実施形態では、メイン制御基板 6 0 側の遊技状態（メイン遊技状態）として、非内部中、1BB-A 内部中、1BB-B 内部中、特別遊技（1BB-A 遊技、1BB-B 遊技）を有する。

また、メイン制御基板 6 0 は、1BB-A 内部中では、電源切断時（電源スイッチ 5 1 がオフにされるとき）に、メイン遊技状態が 1BB-A 内部中である旨の情報、及び 1BB-B-A の当選情報を持ち越している旨の情報を、RWM（メインメモリ）6 1 中の所定の記憶領域に記憶（バックアップ）する。

#### 【0058】

さらにまた、電源投入時（電源スイッチ 5 1 がオンにされるとき）に、設定キースイッチ 5 2 がオフの状態であり、このとき、RWM 6 1 に、メイン遊技状態が 1BB-A 内部中である旨の情報、及び 1BB-B-A の当選情報を持ち越している旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 6 0 は、これらの情報に基づいて、メイン遊技状態を、1BB-A の当選情報を持ち越している 1BB-A 内部中とする。

#### 【0059】

さらに、電源投入時に、設定キースイッチ 5 2 がオンの状態であると、メイン制御基板 6 0 は、設定変更中（設定変更モード）にするとともに、初期化処理（リセット）を行う。このとき、RWM 6 1 に、メイン遊技状態が 1BB-A 内部中である旨の情報、及び 1BB-B-A の当選情報を持ち越している旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 6 0 は、これらの情報については消去（クリア）せず、これらの情報に基づいて、メイン遊技状態を、1BB-B-A の当選情報を持ち越している 1BB-B-A 内部中とする。

#### 【0060】

このように、1BB-B-A 内部中では、初期化処理が行われても、メイン遊技状態が 1BB-B-A 内部中である旨の情報、及び 1BB-B-A の当選情報を持ち越している旨の情報については RWM 6 1 から消去せず、1BB-B-A 内部中に復帰させる。

ただし、設定値に関する情報、及び AT に関する情報については、1BB-B-A 内部中であっても、初期化処理時に、RWM 6 1 及び RWM 8 1 から消去する。

#### 【0061】

10

20

30

40

50

また、メイン制御基板 60 は、1 B B - B 内部中では、電源切断時に、メイン遊技状態が 1 B B - B 内部中である旨の情報、及び 1 B B - B の当選情報を持ち越している旨の情報を、R W M 6 1 中の所定の記憶領域に記憶する。

そして、電源投入時に、設定キースイッチ 5 2 がオフの状態であり、このとき、R W M 6 1 に、メイン遊技状態が 1 B B - B 内部中である旨の情報、及び 1 B B - B の当選情報を持ち越している旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 60 は、これらの情報に基づいて、メイン遊技状態を、1 B B - B の当選情報を持ち越している 1 B B - B 内部中とする。

#### 【0062】

ただし、電源投入時に、設定キースイッチ 5 2 がオンの状態であり、このとき、R W M 6 1 に、メイン遊技状態が 1 B B - B 内部中である旨の情報、及び 1 B B - B の当選情報を持ち越している旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 60 は、これらの情報を消去して、工場出荷時の状態である非内部中とする。

このように、1 B B - B 内部中では、初期化処理が行われると、メイン遊技状態が 1 B B - B 内部中である旨の情報、及び 1 B B - B の当選情報を持ち越している旨の情報を R W M 6 1 から消去して、工場出荷時の状態にする。

#### 【0063】

また、メイン制御基板 60 は、電源切断時に、1 B B - A 遊技中であれば、メイン遊技状態が 1 B B - A 遊技である旨の情報を R W M 6 1 に記憶し、1 B B - B 遊技中であれば、メイン遊技状態が 1 B B - B 遊技である旨の情報を R W M 6 1 に記憶する。

そして、電源投入時に、設定キースイッチ 5 2 がオフの状態であり、このとき、R W M 6 1 に、メイン遊技状態が 1 B B - A 遊技である旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 60 は、この情報に基づいて、メイン遊技状態を 1 B B - A 遊技とする。同様に、R W M 6 1 に、メイン遊技状態が 1 B B - B 遊技である旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 60 は、この情報に基づいて、メイン遊技状態を 1 B B - B 遊技とする。

#### 【0064】

ただし、電源投入時に、設定キースイッチ 5 2 がオンの状態であり、このとき、R W M 6 1 に、メイン遊技状態が 1 B B - A 遊技又は 1 B B - B 遊技である旨の情報が記憶されていると、メイン制御基板 60 は、この情報を消去して、工場出荷時の状態である非内部中とする。

このように、1 B B - A 遊技又は 1 B B - B 遊技では、初期化処理が行われると、メイン遊技状態が 1 B B - A 遊技又は 1 B B - B 遊技である旨の情報を R W M 6 1 から消去して、工場出荷時の状態にする。

#### 【0065】

抽選手段 6 3 b は、遊技ごとに、遊技開始時に、条件装置の抽選を行うものである。

また、「条件装置」とは、1 又は複数の役の組合せを意味するものである。

一つの条件装置に当選すると、その条件装置に含まれる役の当選となる。

ここで、本実施形態の役と、その図柄の組合せ等について説明する。

図 4 ～ 図 6 は、本実施形態における役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。たとえば、図 4 において、「リプレイ 0 1」に対応する図柄の組合せは、「ベル」 - 「赤 7」 - 「ベル」、「ベル」 - 「黒 B A R」 - 「ベル」、「ベル」 - 「白 B A R」 - 「ベル」、「ベル」 - 「ブランク」 - 「ベル」の 4 種類を有するという意味である（他の役において、複数の図柄の組合せを有する場合も、同様の意味である。）。

#### 【0066】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ、小役を有する。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の配当（払出し枚数等）が定められている。すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

#### 【0067】

まず、特別役とは、特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、1 B B（第1種ビッグボーナス）を設けているとともに、1 B Bとして、1 B B－A及び1 B B－Bの2種類を設けている。

なお、特別役としては、他に、M B（ミドルボーナス。第2種ビッグボーナス（2 B B）ともいう。）、R B（レギュラーボーナス）、S B（シングルボーナス）等が挙げられるが、本実施形態では設けていない。

1 B B－Aが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技としての1 B B－A遊技に移行する。1 B B－Bが入賞したときについても、1 B B－Aが入賞したときと同様に、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技としての1 B B－B遊技に移行する。

10

#### 【0068】

また、リプレイ（再遊技役）とは、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。

リプレイは、図4に示すように、リプレイ01～05を備える。

また、小役は、図4～図6に示すように、小役01～27を備える。

小役01～03は、入賞時の配当（メダル払出し枚数）が、メイン遊技状態及びメダルの投入枚数にかかわらず、7枚に設定されている。

#### 【0069】

小役04及び05は、入賞時の配当が、非内部中、1 B B－A内部中、及び1 B B－B内部中の2枚投入時には1枚に設定され、非内部中、1 B B－A内部中、及び1 B B－B内部中の3枚投入時には3枚に設定され、特別遊技（1 B B－A遊技、1 B B－B遊技）では3枚に設定されている。

20

小役27は、入賞時の配当が、非内部中、1 B B－A内部中、及び1 B B－B内部中では設定されておらず、特別遊技（1 B B－A遊技、1 B B－B遊技）では1枚に設定されている。

上記以外の小役（小役06～26）については、入賞時の配当が、メイン遊技状態及びメダルの投入枚数にかかわらず、1枚に設定されている。

#### 【0070】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

30

持ち越される役は、特別役である1 B B－A及び1 B B－Bである。

1 B B－Aに当選したときは、1 B B－Aが入賞するまで、1 B B－Aの当選情報を次遊技に持ち越す。また、1 B B－Aの当選情報を持ち越している遊技では、1 B B－A及び1 B B－Bのいずれの抽選も行わない。

同様に、1 B B－Bに当選したときは、1 B B－Bが入賞するまで、1 B B－Bの当選情報を次遊技に持ち越す。また、1 B B－Bの当選情報を持ち越している遊技では、1 B B－A及び1 B B－Bのいずれの抽選も行わない。

#### 【0071】

これに対し、小役及びリプレイは、持ち越されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利（つまり、情報）は消滅する。

40

#### 【0072】

なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役が入賞していない遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

50

本実施形態では、1 B B - A の当選情報を持ち越している遊技を「1 B B - A 内部中」といい、1 B B - B の当選情報を持ち越している遊技を「1 B B - B 内部中」という。

#### 【0073】

抽選手段63bは、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数や、メインCPU63に備えられている乱数生成回路等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置の種類を判定する判定手段とを備えている。

#### 【0074】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば10進法で0～65535）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n（ナノ）secで1カウントを行うカウンタが0～65535の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数（ハードウェア乱数）や予め定められたランダムな数値順序（数列）に対してメインCPU63に入力されるクロックの周期毎に更新する乱数（内蔵乱数）であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

#### 【0075】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41が操作（オン）された時に抽出する。

判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が1 B B - A の当選領域に属する場合は、1 B B - A の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。なお、抽出した乱数を演算により加工して抽選テーブルと照合してもよい。

#### 【0076】

抽選テーブルは、抽選される条件装置の種類と、各条件装置の当選確率とを定めたものである。抽選テーブルは、メイン遊技状態及びメダルの投入枚数ごとに設けられ、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各条件装置の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される条件装置が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

#### 【0077】

図7は、抽選手段63bで抽選される条件装置の種類とその内容を示す図である。

本実施形態では、当選番号として、「00」～「22」を有する。

当選番号「00」の非当選は、いずれの条件装置も当選しない。

また、当選番号「01」のリプレイAは、リプレイ01が単独当選し、同「02」のリプレイBは、リプレイ05が単独当選し、同「16」の小役J1は、小役25が単独当選し、同「18」の小役J3は、小役26が単独当選する。

さらにまた、当選番号「21」の1 B B - A は、1 B B - A が単独当選し、同「22」の1 B B - B は、1 B B - B が単独当選する。

#### 【0078】

上記以外の他の当選番号については、2種類以上の役が重複当選（同時当選）する。

たとえば、当選番号「03」のリプレイCは、リプレイ01、リプレイ02、及びリプレイ03の3種類のリプレイが重複当選する。

本実施形態では、リプレイは、リプレイ同士で重複当選し、リプレイ以外の役と重複当選する場合を有しない。また、小役は、小役同士で重複当選し、小役以外の役と重複当選する場合を有しない。

#### 【0079】

リプレイの単独当選又は重複当選としては、当選番号「01」～「04」を有する。

また、当選番号「03」～「04」のリプレイC～Dは、リプレイ01と他のリプレイとが重複当選するものである。そして、ストップスイッチ42の押し順によって、入賞可能となるリプレイの種類が異なるものである。このようなリプレイを、「押し順リプレイ」と称する。

10

20

30

40

50

## 【0080】

小役の単独当選又は重複当選としては、当選番号「05」～「20」を有する。

また、当選番号「05」～「06」の小役A～Bは、小役03と他の小役とが重複当選し、当選番号「07」～「08」の小役C～Dは、小役02と他の小役とが重複当選し、当選番号「09」～「10」の小役E～Fは、小役01と他の小役とが重複当選し、当選番号「11」の小役Gは、小役04及び05が重複当選するものである。

特に、当選番号「05」～「10」の小役A～Fは、複数の小役が重複当選するとともに、ストップスイッチ42の押し順によって、入賞可能となる小役の種類が異なるものである。このような小役を、「押し順小役」と称する。

## 【0081】

さらにまた、当選番号「19」の小役K1は、小役01～26の26種類の小役が重複当選し、当選番号「20」の小役K2は、小役06～27の22種類の小役が重複当選するものである。

上記の各条件装置において、ストップスイッチ42の押し順と入賞役との関係が予め定められているが、その点については後述する。

## 【0082】

図8は、上述した当選番号「00」～「22」のメイン遊技状態及びメダルの投入枚数ごとの当選確率を示す図である。いいかえれば、図8は、メイン遊技状態及びメダルの投入枚数ごとの抽選テーブルを示すものである。

上述したように、本実施形態では、メイン制御基板60側の遊技状態（メイン遊技状態）として、非内部中、1BB-A内部中、1BB-B内部中、及び特別遊技（1BB-A遊技、1BB-B遊技）を有する。

## 【0083】

また、非内部中、1BB-A内部中、及び1BB-B内部中では、2枚又は3枚のメダルを投入して遊技を行い、特別遊技では、3枚のメダルを投入して遊技を行う。

さらにまた、図8において、「置数」とは、乱数値がとる全範囲「65536」のうち、当選となる範囲を示す値である。したがって、当選確率＝「置数／65536」となる。たとえば、非内部中の2枚投入時において、当選番号「01」のリプレイAの置数は「8975」であるので、リプレイAの当選確率は「8975／65536」である。

## 【0084】

図8に示すように、非内部中の2枚投入時には、当選番号「00」の非当選となる確率は「1／65536」であり、当選番号「01」のリプレイAの当選確率は「8975／65536」である。

また、非内部中の2枚投入時には、当選番号「21」の1BB-Aの当選確率は「13051／65536」であり、当選番号「22」の1BB-Bの当選確率は「0」である。

このように、非内部中の2枚当選時には、1BB-Aの抽選は行われるが、1BB-Bの抽選は行われない。そして、1BB-Aに当選すると、1BB-Aが入賞するまで、1BB-Aの当選情報を持ち越している1BB-A内部中となる。

## 【0085】

さらにまた、非内部中の3枚投入時には、当選番号「00」の非当選となる確率は、2枚投入時とは異なり、「190／65536」であるが、当選番号「01」のリプレイAの当選確率は、2枚投入時と同じ「8975／65536」である。

さらに、非内部中の3枚投入時には、2枚投入時とは異なり、当選番号「21」の1BB-Aの当選確率は「0」であり、当選番号「22」の1BB-Bの当選確率は「1841／65536」である。

このように、非内部中の3枚投入時には、2枚投入時とは逆に、1BB-Bの抽選は行われるが、1BB-Aの抽選は行われない。そして、1BB-Bに当選すると、1BB-Bが入賞するまで、1BB-Bの当選情報を持ち越している1BB-B内部中となる。

## 【0086】

また、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、当選番号「0 0」の非当選となる確率は「0」であり、当選番号「0 1」のリプレイ A の当選確率は「2 2 0 1 3 / 6 5 5 3 6」である。

さらにまた、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時には、当選番号「0 0」の非当選となる確率は「2 0 3 1 / 6 5 5 3 6」であり、当選番号「0 1」のリプレイ A の当選確率は「8 9 6 1 / 6 5 5 3 6」である。

さらに、1 B B－A 内部中では、2 枚投入時及び 3 枚投入時のいずれにおいても、1 B B－A 及び 1 B B－B のいずれの抽選も行わない。

#### 【0 0 8 7】

ここで、本実施形態では、1 B B－A は、メダルの投入枚数が 2 枚のときにのみ入賞可能となり、1 B B－B は、メダルの投入枚数が 3 枚のときにのみ入賞可能となるように設定されている。

また、本実施形態では、1 B B－A 内部中において、リプレイに当選したときは、1 B B－A よりリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役に当選したときは、1 B B－A より小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するように設定されている。

#### 【0 0 8 8】

さらに、本実施形態では、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、リプレイ A の当選確率を、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時より高くするように設定している。

具体的には、図 8 に示すように、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時には、リプレイ A の当選確率を「8 9 6 1 / 6 5 5 3 6」とし、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、リプレイ A の当選確率を「2 2 0 1 3 / 6 5 5 3 6」とするように設定している。

#### 【0 0 8 9】

さらに、図 8 に示すように、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、リプレイ A の当選確率は、非内部中の 2 枚投入時、非内部中の 3 枚投入時、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時、1 B B－B 内部中の 2 枚投入時、1 B B－B 内部中の 3 枚投入時のいずれよりも高くなるように設定している。

なお、図 8 に示すように、リプレイ A の当選確率のみならず、すべてのリプレイ（リプレイ A～D）の当選確率の合算値についても、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、非内部中の 2 枚投入時、非内部中の 3 枚投入時、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時、1 B B－B 内部中の 2 枚投入時、1 B B－B 内部中の 3 枚投入時のいずれよりも高くなるように設定している。

そして、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、リプレイ A の当選確率（すべてのリプレイの当選確率の合算値）を高くすることにより、抽選手段 6 3 b で非当選となる確率を「0」にするようにしている。

#### 【0 0 9 0】

このため、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時に、当選を持ち越している 1 B B－A が入賞することはない。

また、1 B B－A は、メダルの投入枚数が 2 枚のときにのみ入賞可能となるため、1 B B－A 内部中の 3 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となっても、当選を持ち越している 1 B B－A が入賞することはない。

したがって、非内部中において 1 B B－A に当選し、当該遊技で 1 B B－A を入賞させることができずに 1 B B－A 内部中に移行した後は、1 B B－A 内部中に滞在し続けることになる。

#### 【0 0 9 1】

ここで、1 B B－A 内部中の 2 枚投入時には、リプレイ A の当選確率が 1 B B－A 内部中の 3 枚投入時より高くなるとともに、非当選となる確率が「0」になるため、遊技者にとって有利になり過ぎないように調整する必要がある。

そこで、本実施形態では、小役 0 4 及び 0 5 の入賞時におけるメダルの払出し枚数について、2 枚投入時には、3 枚投入時より少なくするように設定している。

## 【0092】

具体的には、図4に示すように、小役04及び05の入賞時におけるメダルの払出し枚数を、3枚投入時には「3枚」とするとともに、2枚投入時には「1枚」とするように設定している。特に、3枚投入時には3枚払出しとなるため、遊技者のメダルの枚数は増加も減少もしないが、2枚投入時には1枚払出しとなるため、遊技者のメダルが減少する。

## 【0093】

このように、1BB-A内部中の2枚投入時に、リプレイAの当選確率を1BB-A内部中の3枚投入時より高くするとともに、非当選となる確率を「0」にした分、小役04及び05の配当（入賞時におけるメダルの払出し枚数）を1BB-A内部中の3枚投入時より少なくすることで、遊技者にとって有利になり過ぎないように調整することができる。

10

特に、1BB-A内部中の2枚投入時には、小役04及び05の配当を、メダルの投入枚数未満としている。これにより、小役04又は05に入賞しても、メダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数がマイナスになるようにし、遊技者のメダルが減少するようにして、遊技者に有利になり過ぎないように調整を図っている。

## 【0094】

また、1BB-B内部中の2枚投入時には、当選番号「00」の非当選となる確率は「13052/65536」であり、当選番号「01」のリプレイAの当選確率は「8966/65536」である。

さらにまた、1BB-B内部中の3枚投入時には、当選番号「00」の非当選となる確率は「2031/65536」であり、当選番号「01」のリプレイAの当選確率は「8966/65536」である。

20

さらに、1BB-B内部中では、2枚投入時及び3枚投入時のいずれにおいても、1BB-A及び1BB-Bのいずれの抽選も行わない。

## 【0095】

また、1BB-B内部中の3枚投入時に、抽選手段63bで非当選となると、当選を持ち越している1BB-Bが入賞可能となる。このとき、1BB-Bが入賞すると1BB-B遊技に移行し、1BB-B遊技の終了条件を満たすと非内部中に移行する（戻る）。

なお、1BB-Bは、メダルの投入枚数が3枚のときにのみ入賞可能となるため、1BB-B内部中の2枚投入時に、抽選手段63bで非当選となっても、当選を持ち越している1BB-Bが入賞することはない。

30

## 【0096】

特別遊技（1BB-A遊技、1BB-B遊技）では、メダルの投入枚数は3枚となり、当選番号「00」の非当選となる確率は「10844/65536」となる。

また、特別遊技では、当選番号「01」～「04」のリプレイA～Dの当選確率は「0」となり、同「05」～「18」の小役A～J3の当選確率も「0」となるが、同「19」の小役K1の当選確率は「15880/65536」となり、同「20」の小役K2の当選確率は「38812/65536」となる。

さらに、特別遊技では、1BB-A及び1BB-Bのいずれの抽選も行わない。

## 【0097】

また、非内部中、1BB-A内部中、1BB-B内部中では、2枚投入時及び3枚投入時のいずれにおいても、当選番号「01」～「04」のリプレイA～Dの当選となる場合を有するとともに、同「05」～「18」の小役A～J3の当選となる場合を有するが、同「19」～「20」の小役K1～K2の当選となる場合を有しない。

40

これに対し、特別遊技では、当選番号「01」～「04」のリプレイA～Dの当選となる場合を有さず、同「05」～「18」の小役A～J3の当選となる場合も有さないが、同「19」～「20」の小役K1～K2の当選となる場合を有する。

## 【0098】

また、図7に示すように、当選番号「09」の小役Eの当選時、同「10」の小役Fの当選時、同「19」の小役K1の当選時に、小役01に当選する。

50

そして、図 8 に示すように、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時には、小役 0 1 の当選確率は合算で「1 1 0 0 0 / 6 5 5 3 6」となり、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中の 3 枚投入時には、小役 0 1 の当選確率は合算で「1 5 8 8 0 / 6 5 5 3 6」となり、特別遊技では、小役 0 1 の当選確率は「1 5 8 8 0 / 6 5 5 3 6」となる。

小役 0 2 及び 0 3 の当選確率についても、小役 0 1 の当選確率と同様である。

#### 【0 0 9 9】

また、図 7 に示すように、当選番号「0 5」の小役 A の当選時、同「0 7」の小役 C の当選時、同「0 8」の小役 D の当選時、同「0 9」の小役 E の当選時、同「1 9」の小役 K 1 の当選時、同「2 0」の小役 K 2 の当選時に、小役 0 6 に当選する。

10

そして、図 8 に示すように、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時には、小役 0 6 の当選確率は合算で「2 2 0 0 0 / 6 5 5 3 6」となり、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中の 3 枚投入時には、小役 0 6 の当選確率は合算で「3 1 7 6 0 / 6 5 5 3 6」となり、特別遊技では、小役 0 6 の当選確率は合算で「5 4 6 9 2 / 6 5 5 3 6」となる。

小役 0 7 の当選確率についても、小役 0 6 の当選確率と同様である。

#### 【0 1 0 0】

このように、本実施形態では、すべての小役（小役 0 1 ~ 2 7）について、特別遊技での当選確率を、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中での当選確率以上とするように設定している。

20

したがって、特別遊技は、非内部中、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中より、遊技者にとって有利な遊技であるといえることができる。

#### 【0 1 0 1】

また、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時には、小役 A ~ G の当選確率の合算値は「5 2 4 5 0 / 6 5 5 3 6」（約 8 0 %）に設定され、すべてのリプレイ（リプレイ A ~ D）の当選確率の合算値は「8 9 7 8 / 6 5 5 3 6」（約 1 3 . 7 %）に設定されている。

このため、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時には、リプレイ当選（リプレイ A ~ D のいずれかの当選）となる確率より、小役 A ~ G のいずれかの当選となる確率の方が高くなる。

また、当選番号「1 2」~「1 8」の小役 H 1 ~ J 3 は、当選確率が他の小役より低い「レア小役」として位置づけられている。

30

#### 【0 1 0 2】

図 1 において、メイン C P U 6 3 は、抽選手段 6 3 b による条件装置の抽選結果に基づいて、当選した条件装置に含まれる役に対応する当選フラグのオン／オフを制御する。

本実施形態では、すべての役について、各役ごとに当選フラグ（R W M 6 1 の記憶領域の一部）を備える。そして、抽選手段 6 3 b による条件装置の抽選において、いずれかの条件装置の当選となったときは、当該条件装置に含まれる役に対応する当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

たとえば、当選番号「0 4」のリプレイ D に当選したときは、図 7 に示すように、リプレイ 0 1、リプレイ 0 2、リプレイ 0 3、及びリプレイ 0 4 の合計 4 個の当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

40

#### 【0 1 0 3】

図 1 において、リール制御手段 6 3 c は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべて（3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御する。

また、リール制御手段 6 3 c は、抽選手段 6 3 b により条件装置の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグのオン／オフを参照して、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択し、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定し、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御する。

50

## 【0104】

たとえば、リール制御手段63cは、少なくとも1つの当選フラグがオンである遊技では、リール31の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール31を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

## 【0105】

ここで、「リール31の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が実際に停止するまでの時間又はリール31の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。

10

本実施形態では、リール31は、定速時は1分間に約80回転する速度で回転する。

そして、ストップスイッチ42が操作されたときは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動コマ数（最大移動図柄数）が4コマ（4図柄）に設定されている。

## 【0106】

たとえば、図2において、左リール31の停止時に、01番の「リプレイ」が中段（有効ライン）を通過する直前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、01番の「リプレイ」（ビタ止まり）、02番の「チェリー」（1コマスベリ）、03番の「白BAR」（2コマスベリ）、04番の「JAC」（3コマスベリ）、又は05番の「ベル」（4コマスベリ）のいずれかが中段（有効ライン上）に停止可能となる。

20

このように、本実施形態では、すべてのメイン遊技状態において、すべてのリール31について、上述した190ms以内（最大4コマスベリ）の停止制御となる。

## 【0107】

そして、ストップスイッチ42の操作を検知した瞬間に、リール31の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ42が操作されたときに、その図柄が有効ライン上に停止するように、リール31を停止制御する（モータ32を駆動制御する）。

すなわち、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選している役に係る図柄が有効ラインに停止しないときには、リール31を停止させるまでの間に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転させることで、当選している役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止するように、リール31を停止制御する（引込み停止制御）。

30

## 【0108】

逆に、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール31を停止させるまでの間に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転させることで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように、リール31を停止制御する（蹴飛ばし停止制御）。

40

## 【0109】

さらに、複数種類の図柄の組合せが有効ラインに停止可能な遊技では、有効ラインに停止させる図柄の組合せの優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

本実施形態では、複数種類のリプレイの図柄の組合せが停止可能となっている遊技では、ストップスイッチ42の押し順に応じて、有効ラインに停止可能となるリプレイの図柄の組合せが定められている。

また、複数種類の小役の図柄の組合せが停止可能となっている遊技において、いずれの図柄の組合せを優先して有効ラインに停止させるかについて、本実施形態では、ストップスイッチ42の押し順の他、枚数優先と個数優先とを有する。

50

## 【0110】

「枚数優先」とは、重複当選している小役の図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い小役の図柄の組合せを優先して有効ラインに停止させる（その図柄の組合せを構成する図柄を優先して有効ラインに引き込む）ように停止制御することである。

たとえば、図4において、小役02（7枚払出し）及び小役08（1枚払出し）が重複当選したと仮定すると、払出し枚数の多い図柄の組合せは、小役02に係る「ベル」－「ベル」－「ベル」である。

このため、枚数優先では、たとえば左リール31を最初に停止させるときは、小役08に係る図柄である「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」より優先して、小役02に係る図柄である「ベル」を有効ラインに停止させることを優先する。

10

## 【0111】

これに対し、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能な小役の図柄の組合せのうち、その図柄を有効ラインに停止させると、有効ラインに停止可能となる小役の図柄の組合せ数が最大数となるように、その図柄の組合せを構成する図柄を優先して有効ラインに引き込むように停止制御することである。

たとえば、図4において、小役02及び小役08が重複当選したと仮定すると、有効ラインに停止可能となる小役の図柄の組合せは、

「ベル」－「ベル」－「ベル」（小役02）

「赤7」－「赤7」－「ベル」（小役08）

「赤7」－「黒BAR」－「ベル」（小役08）

「黒BAR」－「赤7」－「ベル」（小役08）

「黒BAR」－「黒BAR」－「ベル」（小役08）

「JAC」－「赤7」－「ベル」（小役08）

「JAC」－「黒BAR」－「ベル」（小役08）

の7種類である。

20

## 【0112】

そして、たとえば最初に左リール31を停止させる場合において、「ベル」を有効ラインに停止させると、その時点で、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は1個となる。これに対し、「赤7」を有効ラインに停止させると、その時点で、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は2個となる。「黒BAR」を有効ラインに停止させた場合、及び「JAC」を有効ラインに停止させた場合も同様に2個となる。

30

このため、個数優先では、最初に左リール31を停止させるときは、小役02に係る図柄である「ベル」より優先して、小役08に係る図柄である「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」のいずれかを有効ラインに停止させる。

## 【0113】

なお、上記例のように、「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」のいずれでも、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、2個で同数となるので、両者に優劣はなく、いずれを停止させてもよい。このような場合には、事前にいずれかに決めておくことが挙げられる。また、図柄の最大移動コマ数の範囲内においていずれかを停止可能であるときは、停止可能な図柄を停止させる。

40

なお、個数優先及び枚数優先の概念は、入賞時にメダル払出しのある小役について用いられ、メダル払出しのないリプレイ当選時には、複数の図柄の組合せが停止可能であっても適用されることはない。

## 【0114】

リール31の停止制御において、適切なリール31の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを、「PB（引込み率）≠1」と称する。

これに対し、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31がどの位置であっても（ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ライン

50

に停止させる（引き込む）ことができることを、「PB = 1」と称する。

#### 【0115】

そして、「PB = 1」は、その役の図柄の組合せにおいて、すべてのリール31がそのようになっている場合と、特定の（一部の）リール31についてのみそのようになっている場合とを有する。

上述したように、本実施形態では、最大移動コマ数は「4」であるので、5図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「PB = 1」となり、5図柄を超えた間隔で配列されているときは、「PB ≠ 1」となる。

#### 【0116】

たとえば、図2の左リール31において、「黒BAR」単体では「PB ≠ 1」配置であり、「JAC」単体でも「PB ≠ 1」配置である。しかし、5コマ間隔で、「黒BAR」又は「JAC」のいずれかが配置されている（04番、09番、14番、及び19番）。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ42を操作しても、最大移動コマ数（4コマ）の範囲内で、有効ライン（中段）に、「黒BAR」又は「JAC」を停止させることができる。

#### 【0117】

したがって、上述したように、小役02及び08が重複当選し、個数優先制御を行う場合、左リール31の停止時には、常に、「黒BAR」又は「JAC」を停止させることができるので、「黒BAR」及び「JAC」の合算で、「PB = 1」で個数優先制御を行うことができる。

以下の説明において、対象となる図柄が5図柄以内の間隔で配置されていることを「PB = 1」配置と称し、5図柄を超える間隔で配置されていることを「PB ≠ 1」配置と称する。

#### 【0118】

図2に示すように、本実施形態では、すべてのリール31において、「ベル」及び「リプレイ」は、それぞれ「PB = 1」配置（5図柄以内の間隔）である。

また、左リール31では、「黒BAR」及び「JAC」の合算で「PB = 1」配置である。

さらにまた、中及び右リール31では、「JAC」は「PB = 1」配置であり、「チェリー」及び「スイカ」の合算で「PB = 1」配置であり、「赤7」、「黒BAR」、「白BAR」及び「blank」の合算で「PB = 1」配置である。

#### 【0119】

上述したように、本実施形態では、図2に示すように、各リール31には、20コマの図柄表示領域が設けられ、各コマには、それぞれ所定の図柄が表示されている。

また、図3に示すように、各リール31は、上下に連続する3図柄が表示窓13内に表示されるように配置され、有効ラインは、水平方向中段の1本のみが定められている。

さらにまた、本実施形態では、最大移動コマ数（最大移動図柄数）は「4」である。

#### 【0120】

ここで、各リール31に表示されている図柄の個数を「N」とし、最大移動図柄数を「M」とし、Nは、Mで割り切れる数とする。この場合、 $(N/M - 1)$ 個の対象図柄が、 $(M + 1)$ 図柄以内の間隔で配置されているときは、「PB = 1」となり、 $(M + 1)$ 図柄を超える間隔で配置されているときは「PB ≠ 1」となる。

本実施形態では、4個（ $(20/4 - 1)$ 個）の対象図柄が、5図柄（ $(4 + 1)$ 図柄）以内の間隔で配置されているときは、「PB = 1」となる。また、5図柄を超える間隔で配置されているときは、「PB ≠ 1」となる。

#### 【0121】

具体的には、図2に示すように、左リール31には、05番、10番、15番、20番に「ベル」が配置されている。すなわち、左リール31には、4個の「ベル」が5図柄の間隔で配置されている。このため、左リール31の「ベル」は「PB = 1」配置である。

また、図2に示すように、左リール31には、02番、17番に「チェリー」が配置さ

10

20

30

40

50

れている。すなわち、2個の「チェリー」が5図柄を超える間隔で配置されている。このため、左リール31の「チェリー」は「PB≠1」配置である。

#### 【0122】

さらにまた、図2に示すように、左リール31には、01番、06番、11番、16番、18番に「リプレイ」が配置されている。すなわち、左リール31には、5個の「リプレイ」が5図柄以内の間隔で配置されている。このため、左リール31の「リプレイ」は「PB=1」配置である。

ここで、左リール31の5個の「リプレイ」のうち、01番、06番、11番、16番の4個の「リプレイ」は、5図柄の間隔で配置されている。このため、左リール31では、01番、06番、11番、16番の4個の「リプレイ」によって「PB=1」配置となるが、18番にも「リプレイ」が配置されている。すなわち、左リール31には、「PB=1」配置とするために必要な数を超える「リプレイ」が配置されている。

10

#### 【0123】

なお、図2に示すように、中及び右リール31には、4個の「リプレイ」が5図柄の間隔で配置されており、これにより、中及び右リール31の「リプレイ」は「PB=1」配置となっている。

また、02番の「チェリー」については、下側（01番）にのみ「リプレイ」が隣接して配置されているが、17番の「チェリー」については、上側（18番）及び下側（16番）の双方に「リプレイ」が隣接して配置されている。

#### 【0124】

20

そして、小役I2当選時に、左第一停止で、左リール31の13番、14番、15番、16番、又は17番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミングで左ストップスイッチ42が操作されると、リール制御手段63cは、16番の「リプレイ」が下段に停止し、17番の「チェリー」が中段に停止し、18番の「リプレイ」が上段に停止するように、左リール31を停止制御する。この場合、小役22（強チェリー）が入賞することとなる。

また、左リール31の16番の「リプレイ」が下段に停止し、17番の「チェリー」が中段に停止し、18番の「リプレイ」が上段に停止すると、中段の「チェリー」の上下にそれぞれ「リプレイ」が停止するという特徴的な停止出目が表示されることとなり、遊技者に対して強い印象を与えることができる。また、同時に演出出力制御手段83aの制御により、演出ランプ21を点灯／点滅させることで、遊技者に対してより強い印象を与えることができる。

30

#### 【0125】

さらにまた、小役I2当選時に、左第一停止で、左リール31の19番、20番、01番、02番、又は03番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミングで左ストップスイッチ42が操作されると、リール制御手段63cは、02番の「チェリー」が下段に停止し、03番の「BAR」が中段に停止し、04番の「JAC」が上段に停止するように、左リール31を停止制御する。この場合、小役24（強チェリー）が入賞することとなる。

さらに、小役24入賞時には、斜め右上がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、「チェリー」－「チェリー」－「チェリー」（右上がり3連チェリー）が停止する場合を有する。

40

#### 【0126】

さらに、リール制御手段63cは、ストップスイッチ42の押し順（操作順番）を検出する。

ストップスイッチ42が操作されると、そのストップスイッチ42が操作された旨の信号がリール制御手段63cに入力される。この信号を判別することで、どのストップスイッチ42が操作されたかを検出する。

#### 【0127】

停止位置決定テーブルは、当選フラグのオン／オフの状態ごと、すなわち抽選手段63

50

bによる条件装置の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置に対する、リール31の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば01番の図柄（左リール31であれば「リプレイ」）が中段（有効ライン）を通過する瞬間にストップスイッチ42が操作されたときは、移動制御（何コマスベリ）を行って、何番の図柄を中段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

#### 【0128】

停止位置決定テーブルは、以下のものを備える。

1BB-Aテーブルは、1BB-Aの当選フラグのみがオンであるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、1BB-Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1BB-A以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止位置を定めたものである。

10

#### 【0129】

本実施形態では、非内部中の2枚投入時に1BB-Aに当選した当該遊技、又は1BB-A内部中の2枚投入時に抽選手段63bで非当選となった遊技において、1BB-Aの当選フラグのみがオンになる。

ただし、本実施形態では、1BB-A内部中の2枚当選時に抽選手段63bで非当選となる確率は「0」である。

したがって、本実施形態では、1BB-Aは、非内部中の2枚投入時に1BB-Aに当選した当該遊技においてのみ、1BB-Aの当選フラグのみがオンになる。

20

#### 【0130】

また、図4に示すように、1BB-Aの図柄の組合せは、「赤7」-「チェリー」-「白BAR」である。

さらにまた、左リール31の「赤7」、中リール31の「チェリー」、右リール31の「白BAR」は、いずれも「PB≠1」配置である。

したがって、非内部中の2枚投入時に1BB-Aに当選した当該遊技において、1BB-Aの入賞を取りこぼす場合を有する。そして、1BB-Aの入賞を取りこぼすと、次遊技から、1BB-A内部中となる。

#### 【0131】

1BB-Bテーブルは、1BB-Bの当選フラグのみがオンであるときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、1BB-Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1BB-B以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止位置を定めたものである。

30

本実施形態では、非内部中の3枚投入時に1BB-Bに当選した当該遊技、又は1BB-B内部中の3枚投入時に抽選手段63bで非当選となった遊技において、1BB-Bの当選フラグのみがオンになる。

#### 【0132】

また、図4に示すように、1BB-Bの図柄の組合せは、「赤7」-「チェリー」-「ブランク」である。

さらにまた、左リール31の「赤7」、中リール31の「チェリー」、右リール31の「ブランク」は、いずれも「PB≠1」配置である。

40

したがって、非内部中の3枚投入時に1BB-Bに当選した当該遊技において、1BB-Bの入賞を取りこぼす場合を有する。そして、1BB-Bの入賞を取りこぼすと、次遊技から、1BB-B内部中となる。

#### 【0133】

リプレイAテーブルは、リプレイA当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、リプレイ01を入賞させるとともに、リプレイ01以外の役を入賞させないように、リール31の停止位置を定めたものである。

ここで、リプレイ01の図柄の組合せは、図4に示すように、

「ベル」-「赤7」-「ベル」

50

「ベル」－「黒BAR」－「ベル」  
「ベル」－「白BAR」－「ベル」  
「ベル」－「blank」－「ベル」

の4種類である。

#### 【0134】

また、左及び右リール31において、「ベル」は「PB=1」配置（5図柄以内の間隔）であり、中リール31において、「赤7」、「黒BAR」、「白BAR」及び「blank」は合算で「PB=1」配置である。

したがって、リプレイAの当選時には、「PB=1」でリプレイ01が入賞する。

なお、リプレイ01入賞時には、各リール31の上段を通過する水平方向上段の一直線状の図柄組合せライン（無効ライン）に、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止する。また、同時に演出出力制御手段83aの制御により、演出ランプ21を点灯／点滅させることで、遊技者に対してより強い印象を与えることができる。

#### 【0135】

リプレイBテーブルは、リプレイB当選時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、リプレイ05（PB=1）を入賞させるとともに、リプレイ05以外の役を入賞させないように、リール31の停止位置を定めたものである。

なお、リプレイ05の入賞時には、水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に、「JAC」－「JAC」－「JAC」が停止する場合を有する。そして、これらの図柄の背後のバックランプを点滅させて、通常のリプレイとは図柄の組合せが異なる特殊リプレイが入賞したことを遊技者に知らせる。

#### 【0136】

リプレイCテーブルは、リプレイC当選時に用いられ、ストップスイッチ42の押し順に応じて当選役に含まれるリプレイを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めたものである。

本実施形態では、リプレイCテーブルは、左又は中第一停止時にはリプレイ01（PB=1）を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ01（PB=1）、リプレイ02（PB≠1）、又はリプレイ03（PB≠1）を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

#### 【0137】

また、リプレイC当選時の右第一停止時には、リプレイ02又は03に対応する「白BAR」を有効ラインに停止させることを優先し、「白BAR」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ01に対応する「ベル」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。

また、リプレイC当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止した場合には、中第二停止時には、リプレイ02に対応する「白BAR」を有効ラインに停止させることを優先し、「白BAR」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ03に対応する「リプレイ」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。

#### 【0138】

さらにまた、リプレイC当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止し、中第二停止時に「白BAR」が有効ラインに停止した場合には、左第三停止時には、リプレイ02に対応する「JAC」又は「ベル」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

さらに、リプレイC当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止し、中第二停止時に「リプレイ」が有効ラインに停止した場合には、左第三停止時には、リプレイ03に対応する「ベル」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

また、リプレイC当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止せずに「ベル」が有効ラインに停止したときは、中及び左停止時には、リプレイ01に対応する図柄を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。

## 【0139】

リプレイDテーブルは、リプレイD当選時に用いられ、ストップスイッチ42の押し順に応じて当選役に含まれるリプレイを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めたものである。

本実施形態では、リプレイDテーブルは、左又は中第一停止時にはリプレイ01（PB＝1）を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ01（PB＝1）、リプレイ02（PB≠1）、リプレイ03（PB≠1）、又はリプレイ04（PB≠1）を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

## 【0140】

また、リプレイD当選時の右第一停止時には、リプレイ02、03又は04に対応する「白BAR」を有効ラインに停止させることを優先し、「白BAR」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ01に対応する「ベル」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。

10

また、リプレイD当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止した場合には、中第二停止時には、リプレイ02又は04に対応する「白BAR」を有効ラインに停止させることを優先し、「白BAR」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ02又は03に対応する「リプレイ」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。

## 【0141】

さらにまた、リプレイD当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止し、中第二停止時に「白BAR」又は「リプレイ」が有効ラインに停止した場合には、左第三停止時には、リプレイ04に対応する「白BAR」を有効ラインに停止させることを優先し、「白BAR」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ03に対応する「ベル」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

20

さらに、リプレイD当選時の右第一停止時に「白BAR」が有効ラインに停止せずに「ベル」が有効ラインに停止したときは、中及び左停止時には、リプレイ01に対応する図柄を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。

## 【0142】

なお、リプレイ04の入賞時には、水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に、「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」が停止する場合を有する。そして、これらの図柄の背後のバックランプを点滅させて、通常のリプレイとは図柄の組合せが異なる特殊リプレイが入賞したことを遊技者に知らせる。

30

## 【0143】

小役Aテーブルは、小役A当選時（小役03、小役06、小役08、小役10の各当選フラグオン時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の操作態様に応じて、当選した小役03、小役06、小役08、又は小役10を入賞させる（入賞可能となる）ように、リール31の停止位置を定めている。

ここで、ストップスイッチ42の「操作態様」とは、「押し順」及び「操作タイミング」の双方を含む概念である。

小役A当選時には、正解押し順と不正解押し順とを有し、正解押し順は左中右（順押し）であり、他の5通りの押し順は不正解押し順となる。正解押し順時は、上述した枚数優先により小役03を入賞可能とし、不正解押し順時には、上述した個数優先により小役06、小役08、又は小役10を入賞可能とする。

40

## 【0144】

小役Aテーブルでは、左第一停止時（押し順正解）には、枚数優先により小役03に対応する「黒BAR」又は「JAC」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

また、中第一停止時（押し順不正解）には、小役06に対応する「ベル」を有効ラインに停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（3個）となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。

50

## 【0145】

さらにまた、右第一停止時（押し順不正解）には、小役08に対応する「ベル」を有効ラインに停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（6個）となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。

なお、左リール31の「黒BAR」及び「JAC」は合算で「PB=1」配置であり、中及び右リール31の「ベル」は「PB=1」配置である。

## 【0146】

以上より、小役A当選時は、

左第一停止時（押し順正解）：「黒BAR／JAC」－「回転中」－「回転中」

中第一停止時（押し順不正解）：「回転中」－「ベル」－「回転中」

右第一停止時（押し順不正解）：「回転中」－「回転中」－「ベル」

となる。

10

## 【0147】

（1）左第一停止時：「黒BAR／JAC」－「回転中」－「回転中」

中第二停止時には押し順正解となる。この場合、枚数優先により小役03を入賞させるので、中リール31の「リプレイ」を有効ラインに停止させる。さらに、右第三停止時には、右リール31の「JAC」を有効ラインに停止させる。

なお、中リール31の「リプレイ」、及び右リール31の「JAC」は、いずれも「PB=1」配置であるので、常に有効ラインに停止させることができる。

## 【0148】

20

これにより、小役A当選時の押し順正解時（押し順が左中右のとき）には、小役03が入賞して、7枚のメダルが払い出される。

なお、小役03入賞時には、各リール31の上段を通過する水平方向上段の一直線状の図柄組合せライン（無効ライン）に、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

## 【0149】

右第二停止時には押し順不正解となる。この場合、枚数優先を行わず、個数優先を採用する。右第二停止時には、小役10に対応する「リプレイ」を停止させると、その時点で停止可能となる図柄の組合せ数は最大数（6個）となるので、「リプレイ」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。

なお、右リール31の「リプレイ」は「PB=1」配置であるので、常に有効ラインに停止させることができる。

30

## 【0150】

中第三停止時には、小役10に対応する「スイカ」、「チェリー」又は「ブランク」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。

そして、小役10に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役04の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。

なお、中リール31の「スイカ」、「チェリー」及び「ブランク」は合算で「PB=1」配置であるので、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

## 【0151】

（2）中第一停止時：「回転中」－「ベル」－「回転中」

40

左第二停止時には、小役06に対応する「黒BAR」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

なお、左リール31の「黒BAR」は「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

## 【0152】

左第二停止時に左リール31の「黒BAR」が有効ラインに停止したときは、右第三停止時には、小役06に対応する「JAC」、「スイカ」又は「チェリー」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。そして、小役06に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役06の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。

なお、右リール31の「JAC」、「スイカ」及び「チェリー」は合算で「PB=1」

50

配置であるので、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

#### 【0153】

右第二停止時には、小役06に対応する「JAC」、「スイカ」又は「チェリー」を有効ラインに停止させるように右リール31を停止制御する。

上述したように、右リール31の「JAC」、「スイカ」及び「チェリー」は合算で「PB=1」配置であるので、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

#### 【0154】

左第三停止時には、小役06に対応する「黒BAR」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。そして、「黒BAR」が有効ラインに停止すると、小役06の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。

上述したように、左リール31の「黒BAR」は「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

#### 【0155】

(3) 右第一停止時：「回転中」－「回転中」－「ベル」

左第二停止時には、小役08に対応する「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

なお、左リール31の「赤7」、「黒BAR」及び「JAC」は合算で「PB=1」配置であるので、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

#### 【0156】

中第三停止時には、小役08に対応する「赤7」又は「黒BAR」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。そして、「赤7」又は「黒BAR」が有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。

なお、中リール31の「赤7」及び「黒BAR」は合算で「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

#### 【0157】

中第二停止時には、小役08に対応する「赤7」又は「黒BAR」を有効ラインに停止させるように中リール31を停止制御する。

上述したように、中リール31の「赤7」及び「黒BAR」は合算で「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

#### 【0158】

中第二停止時に中リール31の「赤7」又は「黒BAR」が有効ラインに停止したときは、左第三停止時には、小役08に対応する「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」を有効ラインに停止させるように左リール31を停止制御する。

上述したように、左リール31の「赤7」、「黒BAR」及び「JAC」は合算で「PB=1」配置であるので、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

そして、左リール31の「赤7」、「黒BAR」又は「JAC」が有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。

#### 【0159】

小役B～F当選時についても、小役A当選時と同様に、押し順正解時には小役01～03（7枚払出し）を入賞させ、押し順不正解時には小役01～03以外の当選役（1枚払出し）を入賞させるか又は役の取りこぼしとなるように、リール31を停止制御する。

なお、小役01入賞時には、各リール31の下段を通過する水平方向下段の一直線状の図柄組合せライン（無効ライン）に、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

また、小役02入賞時には、水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

#### 【0160】

さらにまた、小役C当選時に、小役14に対応する「ベル」－「黒BAR」－「リプレイ」が水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に停止すると、斜め右上がり方向の一直線状の図柄組合せライン（無効ライン）に、「黒BAR」－「黒BAR」－「黒B

10

20

30

40

50

A R」(黒BAR揃い)が停止する場合を有する。

本実施形態では、斜め右上がり方向の黒BAR揃いは、1BB-B内部中においてのみ停止可能とされ、1BB-A内部中には停止しないように設定されている。

#### 【0161】

小役Gテーブルは、小役G当選時(小役04、小役05の各当選フラグオン時)に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順に応じて、当選した小役04又は小役05を入賞させる(入賞可能となる)ように、リール31の停止位置を定めている。

小役Gテーブルでは、左第一停止時及び押し順が中左右のときは、小役04(PB=1)に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、右第一停止時及び押し順が中右左のときは、小役05(PB=1)に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31を停止制御する。

#### 【0162】

小役H1テーブルは、小役H1当選時(小役17、小役20、小役21の各当選フラグオン時)に用いられ、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リール31の停止制御の範囲内において、小役20(弱スイカ)を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

図5に示すように、小役20に対応する図柄の組合せは、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」(中段スイカ)である。

#### 【0163】

また、小役20に係る図柄は、いずれのリール31においても「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

なお、小役H1において、小役17及び小役21は、制御役として設けたもの(条件装置を複数設けるためのもの)であり、実際に入賞させる役ではない。

#### 【0164】

小役H2テーブルは、小役H2当選時(小役17、小役20、小役21、小役26の各当選フラグオン時)に用いられ、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リール31の停止制御の範囲内において、小役21(強スイカ)を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

図5に示すように、小役21に対応する図柄の組合せは、「黒BAR/blank」-「スイカ」-「赤7/黒BAR」である。

#### 【0165】

小役21に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、斜め右上がり方向の一直線状の図柄組合せライン(無効ライン)に、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」(右上がりスイカ)が停止する。

また、小役21に係る図柄は、いずれのリール31においても「PB≠1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

なお、小役H2において、小役17、小役20、及び小役26は、制御役として設けたものであり、実際に入賞させる役ではない。

#### 【0166】

小役I1テーブルは、小役I1当選時(小役22、小役23の各当選フラグオン時)に用いられ、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リール31の停止制御の範囲内において、小役23(弱チェリー)を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

図6に示すように、小役23に対応する図柄の組合せは、「白BAR/リプレイ」-「スイカ/チェリー」-「スイカ/チェリー」である。

#### 【0167】

小役23に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、左リール31の下段に「チェリー」(角チェリー)が停止する場合を有する。

また、小役23に係る図柄は、いずれのリール31においても合算で「PB=1」配置

10

20

30

40

50

であるので、常に有効ラインに停止させることができる。

なお、小役 I 1 において、小役 2 2 は、制御役として設けたものであり、実際に入賞させる役ではない。

#### 【0168】

小役 I 2 テーブルは、小役 I 2 当選時（小役 2 2、小役 2 3、小役 2 4 の各当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 2 又は小役 2 4（いずれも強チェリー）を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

図 6 に示すように、小役 2 2 に対応する図柄の組合せは 1 2 通り有し、小役 2 4 に対応する図柄の組合せは 1 6 通り有する。

#### 【0169】

小役 2 2 に係る図柄は、いずれのリール 3 1 においても単独又は合算で「PB = 1」配置となっている。また、小役 2 6 に係る図柄は、いずれのリール 3 1 においても合算で「PB = 1」配置となっている。よって、小役 I 2 当選時には、常に小役 2 2 又は小役 2 4 の入賞となる。

なお、小役 I 2 において、小役 2 3 は、制御役として設けたものであり、実際に入賞させる役ではない。

#### 【0170】

また、小役 I 2 当選時に、左第一停止で、左リール 3 1 の 1 3 番、1 4 番、1 5 番、1 6 番、又は 1 7 番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作されると、リール制御手段 6 3 c は、1 6 番の「リプレイ」が下段に停止し、1 7 番の「チェリー」が中段に停止し、1 8 番の「リプレイ」が上段に停止するように、左リール 3 1 を停止制御する。この場合、小役 2 2（強チェリー）が入賞することとなる。

#### 【0171】

このように、小役 2 2 入賞時には、左リール 3 1 の中段に「チェリー」（中段チェリー）が停止する場合を有する。

また、左リール 3 1 の 1 6 番の「リプレイ」が下段に停止し、1 7 番の「チェリー」が中段に停止し、1 8 番の「リプレイ」が上段に停止すると、中段の「チェリー」の上下にそれぞれ「リプレイ」が停止するという特徴的な停止出目が表示されることとなり、遊技者に対して強い印象を与えることができる。

#### 【0172】

さらにまた、小役 I 2 当選時に、左第一停止で、左リール 3 1 の 1 9 番、2 0 番、0 1 番、0 2 番、又は 0 3 番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作されると、リール制御手段 6 3 c は、0 2 番の「チェリー」が下段に停止し、0 3 番の「白BAR」が中段に停止し、0 4 番の「JAC」が上段に停止するように、左リール 3 1 を停止制御する。この場合、小役 2 4（強チェリー）が入賞することとなる。

さらに、小役 2 4 入賞時には、斜め右上がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、「チェリー」－「チェリー」－「チェリー」（右上がり 3 連チェリー）が停止する場合を有する。

#### 【0173】

小役 J 1 テーブルは、小役 J 1 当選時（小役 2 5 の当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 5 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

小役 J 2 テーブルは、小役 J 2 当選時（小役 1 6、小役 1 7 の各当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 6 又は 1 7 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

小役 J 3 テーブルは、小役 J 3 当選時（小役 2 6 の当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小

10

20

30

40

50

役 2 6 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0174】

小役 K 1 テーブルは、小役 K 1 当選時（小役 0 1 ～ 2 6 の各当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 0 1 ～ 2 6 のいずれかを入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

小役 K 2 テーブルは、小役 K 2 当選時（小役 0 6 ～ 2 7 の各当選フラグオン時）に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 0 6 ～ 2 7 のいずれかを入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【0175】

非当選テーブルは、いずれの役にも当選していない遊技（すべての当選フラグがオフ時）で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

本実施形態では、非内部中の 2 枚投入時に抽選手段 6 3 b で非当選となったとき、及び非内部中の 3 枚投入時に抽選手段 6 3 b で非当選となったときは、すべての当選フラグがオフであるため、非当選テーブルが用いられることとなる。

【0176】

また、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時の非当選時には、1 B B - A の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - A の当選フラグを含め、すべての当選フラグがオフであるため、非当選テーブルが用いられることとなる。

20

さらにまた、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時の非当選時には、1 B B - B の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - B の当選フラグを含め、すべての当選フラグがオフであるため、非当選テーブルが用いられることとなる。

【0177】

1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、小役又はリプレイに当選したときは、1 B B - A と、小役又はリプレイとの双方の当選フラグがオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞を優先する停止位置決定テーブルを用いる。

たとえば、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、小役 A に当選したときは、1 B B - A の当選フラグに加えて、小役 A に対応する小役 0 3、小役 0 6、小役 0 8、及び小役 1 0 の当選フラグがオンになる。

30

【0178】

このとき、当該遊技で当選した小役 A に対応する小役 0 3、小役 0 6、小役 0 8、及び小役 1 0 のうちいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、これらの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、1 B B - A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御する。

さらに、1 B B - A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

40

【0179】

ここで、本実施形態では、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、小役 A ～ J 3 に当選したときは、いずれの押し順であっても、常に、小役を構成する図柄を有効ラインに停止させ、1 B B - A を構成する図柄を有効ラインに停止させることはない。したがって、1 B B - A が入賞することはない。

同様に、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、リプレイ A ～ D に当選したときは、いずれの押し順であっても、常に、リプレイを構成する図柄を有効ラインに停止させ、1 B B - A を構成する図柄を有効ラインに停止させることはない。したがって、1 B B - A が入賞することはない。

【0180】

50

さらに、図 8 に示すように、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となる確率は「0」に設定されている。

したがって、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時に、当選を持ち越している 1 B B - A が入賞することはない。

#### 【0181】

1 B B - A 内部中の 3 枚投入時に、小役又はリプレイに当選したときは、1 B B - A の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - A の当選フラグはオフであり、小役又はリプレイの当選フラグのみがオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイに対応した停止位置決定テーブルを用いる。

たとえば、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時に、小役 A に当選したときは、小役 A に対応する小役 0 3、小役 0 6、小役 0 8、及び小役 1 0 の当選フラグがオンになる。このときは、上述した小役 A テーブルを用いてリール 3 1 を停止制御する。

#### 【0182】

また、図 8 に示すように、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となる確率は「2031 / 65536」に設定されている。

そして、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となったときは、1 B B - A の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - A の当選フラグを含め、すべての当選フラグがオフである。このとき、非当選テーブルが用いられることとなる。

したがって、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時に、当選を持ち越している 1 B B - A が入賞することはない。

#### 【0183】

このように、1 B B - A 内部中では、2 枚投入時及び 3 枚投入時のいずれにおいても、当選を持ち越している 1 B B - A が入賞することはない。

したがって、非内部中において 1 B B - A に当選し、当該遊技で 1 B B - A を入賞させることができずに 1 B B - A 内部中に移行した後は、1 B B - A 内部中に滞在し続けることになる。

#### 【0184】

1 B B - B 内部中の 2 枚投入時に、小役又はリプレイに当選したときは、1 B B - B の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - B の当選フラグはオフであり、小役又はリプレイの当選フラグのみがオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイに対応した停止位置決定テーブルを用いる。

たとえば、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時に、小役 A に当選したときは、小役 A に対応する小役 0 3、小役 0 6、小役 0 8、及び小役 1 0 の当選フラグがオンになる。このときは、上述した小役 A テーブルを用いてリール 3 1 を停止制御する。

#### 【0185】

また、図 8 に示すように、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となる確率は「13052 / 65536」に設定されている。

そして、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時に、抽選手段 6 3 b で非当選となったときは、1 B B - B の当選情報を持ち越しているものの、1 B B - B の当選フラグを含め、すべての当選フラグがオフになる。このとき、非当選テーブルが用いられることとなる。

したがって、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時に、当選を持ち越している 1 B B - B が入賞することはない。

#### 【0186】

1 B B - B 内部中の 3 枚投入時に、小役又はリプレイに当選したときは、1 B B - B と、小役又はリプレイとの双方の当選フラグがオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞を優先する停止位置決定テーブルを用いる。

たとえば、1 B B - B 内部中の 3 枚投入時に、小役 A に当選したときは、1 B B - B の当選フラグに加えて、小役 A に対応する小役 0 3、小役 0 6、小役 0 8、及び小役 1 0 の当選フラグがオンになる。

#### 【0187】

10

20

30

40

50

このとき、当該遊技で当選した小役Aに対応する小役03、小役06、小役08、及び小役10のうちいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、これらの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、1BB-Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。

さらに、1BB-Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

#### 【0188】

ここで、本実施形態では、1BB-B内部中の3枚投入時に、小役A～J3に当選したときは、いずれの押し順であっても、常に、小役を構成する図柄を有効ラインに停止させ、1BB-Bを構成する図柄を有効ラインに停止させることはない。したがって、1BB-Bが入賞することはない。

同様に、1BB-B内部中の3枚投入時に、リプレイA～Dに当選したときは、いずれの押し順であっても、常に、リプレイを構成する図柄を有効ラインに停止させ、1BB-Bを構成する図柄を有効ラインに停止させることはない。したがって、1BB-Bが入賞することはない。

#### 【0189】

また、図8に示すように、1BB-B内部中の3枚投入時に、抽選手段63bで非当選となる確率は「2031/65536」に設定されている。

そして、1BB-B内部中の3枚投入時に、抽選手段63bで非当選となったときは、当選を持ち越している1BB-Bの当選フラグのみがオンになり、1BB-Bテーブルが用いられる。このとき、1BB-Bが入賞可能となり、1BB-Bが入賞すると、次遊技から特別遊技としての1BB-B遊技に移行する。

#### 【0190】

図1において、メインCPU63の入賞判定手段63dは、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否かを判断する。

入賞判定手段63dは、たとえばリールセンサ39がインデックスを検知してからのもータ32のステップ数を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。ただし、入賞判定手段63dは、ストップスイッチ42が操作され、リール31の停止位置が決定された時に、そのリール31が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

#### 【0191】

払出し手段63eは、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したと判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出す。

払出しは、貯留枚数として加算するか、又は貯留枚数が「50」を超えるときは実際にメダルを払出し口から払い出す。メダルを実際に払い出すときは、ホッパーモータ36を駆動制御して、所定枚数のメダルを払い出す。メダルの払出し時には、払い出されたメダルを払出しセンサ37a及び37bにより検知し、正しく払い出されたか否かをチェックする。

#### 【0192】

以上説明したように、遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口44からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。スタートスイッチ41が操作されると、リール制御手段63cは、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてモータ32によってリール31が回転することで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓13内で上から下に移動表示される。また、スタートスイッチ41が操作されると、抽選手段63bは、条件装置の抽選を行う。

#### 【0193】

10

20

30

40

50

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、リール制御手段６３ｃは、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。

さらに、すべてのリール３１の停止時における図柄の組合せにより、当該遊技の遊技結果を表示する。そして、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止した（その役の入賞となった）ときは、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

#### 【０１９４】

図１に示すように、メイン制御基板６０のメインＣＰＵ６３は、遊技状態制御手段６３  
f、ＲＴ状態制御手段６３ｇ、及び内部状態制御手段６３ｈを備え、サブ制御基板８０の  
サブＣＰＵ８３は、サブ遊技状態制御手段８３ｂを備えている。

また、本実施形態では、メイン制御基板６０側の遊技状態（メイン遊技状態）として、通常遊技及び特別遊技を有し、通常遊技として、非内部中（２枚投入又は３枚投入）、１ＢＢ－Ａ内部中（２枚投入又は３枚投入）及び１ＢＢ－Ｂ内部中（２枚投入又は３枚投入）を有し、特別遊技として、１ＢＢ－Ａ遊技（３枚投入）及び１ＢＢ－Ｂ遊技（３枚投入）を有している。

#### 【０１９５】

さらにまた、本実施形態では、メイン制御基板６０側において、メイン遊技状態とは別個に、複数のＲＴ状態を有している。具体的には、ＲＴ状態として、非ＲＴ、ＲＴ１及び  
ＲＴ２を有している。

さらに、本実施形態では、メイン制御基板６０側において、メイン遊技状態とは別個に、複数の内部状態を有している。具体的には、内部状態として、内部状態Ａ（通常）、内部状態Ｂ（高確）、内部状態Ｃ（前兆）、及び内部状態Ｄ（ＡＴ）を有している。

#### 【０１９６】

また、本実施形態では、サブ制御基板８０側の遊技状態（サブ遊技状態）として、サブ遊技状態Ａ（非ＡＴ）、サブ遊技状態Ｂ（ＡＴ通常）、サブ遊技状態Ｃ（上乗せバトル準備）、サブ遊技状態Ｄ（上乗せバトル）、サブ遊技状態Ｅ（継続バトル準備）、サブ遊技状態Ｆ（継続バトル）、サブ遊技状態Ｇ（昇天準備）、サブ遊技状態Ｈ（昇天）、及びサブ遊技状態Ｉ（終了準備）を有している。

#### 【０１９７】

そして、遊技状態制御手段６３ｆは、メイン遊技状態の移行を制御し、ＲＴ状態制御手段６３ｇは、ＲＴ状態の移行を制御し、内部状態制御手段６３ｈは、遊技状態制御手段６３  
fによるメイン遊技状態の移行制御とは別個独立して、内部状態の移行を制御する。

また、サブ遊技状態制御手段８３ｂは、サブ遊技状態の移行を制御する。

特に、本実施形態では、メイン遊技状態を１ＢＢ－Ａ内部中に滞在させたまま、内部状態をＡ～Ｄの間で移行させる。

#### 【０１９８】

また、メイン制御基板６０側の内部状態がＡ～Ｃのときは、サブ制御基板８０側では、サブ遊技状態をＡとする。

さらにまた、メイン制御基板６０側の内部状態がＣからＤに移行するときに、サブ制御基板８０側では、サブ遊技状態をＡからＢに移行させる。

さらに、メイン制御基板６０側の内部状態がＤのときは、サブ制御基板８０側では、サブ遊技状態をＢ～Ｉの間で移行させる。

#### 【０１９９】

なお、本実施形態では、メイン制御基板６０側の内部状態制御手段６３ｈにより、ＡＴを実行するか否かの決定（ＡＴ抽選）、及びＡＴの開始を制御（管理）する。

また、ＡＴの開始後は、サブ制御基板８０側のサブ遊技状態制御手段８３ｂにより、ＡＴ中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、ＡＴの継続、及びＡＴの終了を制御（管理）する。そして、サブ制御基板８０側でＡＴを終了すると、メイン制御基板６０側では、

内部状態をDからAに移行させる。

#### 【0200】

ここで、「RT」とは、リプレイの当選確率が非RTより高い遊技状態をいう。

リプレイの当選確率が非RTとは異なる遊技状態を、RTと称することもある。また、「リプレイの当選確率が異なる」には、複数種類のリプレイの当選確率の合算値は同一であるが、各リプレイの当選確率の振分け方が異なる場合や、抽選されるリプレイの種類が異なる場合を含む。さらに、非RTにおけるリプレイの当選確率を、RTより高く設定してもよい。このように、RTとは、狭義には、リプレイの当選確率を非RTより高く設定した遊技を意味し、広義には、リプレイの当選確率が非RTとは異なる遊技を意味する。

#### 【0201】

また、「AT」とは、ストップスイッチ42の操作（押し順及び／又は操作タイミング）に応じて遊技者にとって有利／不利が生じる条件装置（1の役の単独当選時及び複数の役の重複当選時の双方を含む）となったときに、遊技者にとって最も有利となるストップスイッチ42の操作情報を報知するサブ遊技状態をいう。

なお、RT中にATが実行されると、RTかつAT（ART）となる。

#### 【0202】

本実施形態では、AT中は、小役A～F（押し順小役）当選時には、小役01～03が入賞して7枚払出しとなる押し順（正解押し順）を報知する。これに対し、非AT中は、正解押し順を報知しない。これにより、AT中は、遊技者は、報知に従ってストップスイッチ42を操作すれば、小役A～F（押し順小役）当選時に、小役01～03を入賞させることができる。

#### 【0203】

具体的には、本実施形態では、メイン制御基板60側の内部状態がDであり、サブ制御基板80側のサブ遊技状態がB～Hのときは、AT中となり、小役A～F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知する。

これに対し、メイン制御基板60側の内部状態がA～Cであり、サブ制御基板80側のサブ遊技状態がAのときは、非AT中となり、小役A～F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知しない。

#### 【0204】

また、メイン制御基板60側の内部状態がDであり、サブ制御基板80側のサブ遊技状態がIのときも、非AT中となり、小役A～F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知しない。

なお、非AT中の小役A～F（押し順小役）当選時に、稀に、正解押し順を報知することもある。

#### 【0205】

図9は、メイン遊技状態及びRT状態の移行を説明する図であり、図10は、内部状態の移行を説明する図である。以下、図9及び図10を参照しつつ、遊技状態制御手段63fによるメイン遊技状態の移行制御、RT状態制御手段63gによるRT状態の移行制御、及び内部状態制御手段63hによる内部状態の移行制御について説明する。

遊技状態制御手段63fは、特別役（1BB-A、1BB-B）の当選、特別役（1BB-A、1BB-B）の入賞、及び特別遊技（1BB-A遊技、1BB-B遊技）中のメダルの払出し枚数に基づいて、メイン遊技状態を移行させる。

#### 【0206】

まず、非内部中の2枚投入時には、1BB-Aの抽選は行うが、1BB-Bの抽選は行わない。そして、非内部中の2枚投入時に1BB-Aに当選し、当選した1BB-Aが当該遊技で入賞しなかったときは、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、1BB-A内部中に移行させる。

なお、非内部中から1BB-A内部中への移行は、1BB-A当選時、1BB-Aに当選した遊技ですべてのルール31の停止時、又は1BB-Aに当選した遊技で1BB-A非入賞の判定時に行ってもよい。

10

20

30

40

50

## 【0207】

また、非内部中の2枚投入時に1BB-Aに当選し、当選した1BB-Aが当該遊技で入賞したときは、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、1BB-A遊技に移行させる。すなわち、非内部中から、1BB-A内部中を経由することなく、1BB-A遊技に移行する。

1BB-A内部中に移行したときは、遊技状態制御手段63fは、1BB-Aが入賞するまで、1BB-A内部中を継続する。そして、1BB-A内部中において、1BB-Aが入賞すると、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、1BB-A遊技に移行させる。

## 【0208】

ここで、上述したように、1BB-A内部中の2枚投入時には、非当選となる確率は「0」であり、リプレイ当選時には、1BB-Aよりリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役当選時には、1BB-Aより小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するため、当選を持ち越している1BB-Aが入賞することはない。

## 【0209】

また、1BB-A内部中の3枚投入時には、1BB-Aの当選情報を持ち越しているものの、1BB-Aの当選フラグがオンになることはないため、1BB-Aが入賞することはない。なお、1BB-A内部中の3枚投入時の小役当選時には、当選した小役のみが入賞可能となり、リプレイ当選時には、当選したリプレイのみが入賞可能となり、非当選時には、いずれの役も入賞しない。

よって、非内部中において1BB-Aに当選し、当該遊技で1BB-Aを入賞させることができずに1BB-A内部中に移行した後は、1BB-A内部中に滞在し続けることになる。

## 【0210】

また、非内部中の3枚投入時には、1BB-Bの抽選は行うが、1BB-Aの抽選は行わない。そして、非内部中の3枚投入時に1BB-Bに当選し、当選した1BB-Bが当該遊技で入賞しなかったときは、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、1BB-B内部中に移行させる。

なお、非内部中から1BB-B内部中への移行は、1BB-B当選時、1BB-Bに当選した遊技ですべてのルール31の停止時、又は1BB-Bに当選した遊技で1BB-B非入賞の判定時に行ってもよい。

## 【0211】

また、非内部中の3枚投入時に1BB-Bに当選し、当選した1BB-Bが当該遊技で入賞したときは、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、1BB-B遊技に移行させる。すなわち、非内部中から、1BB-B内部中を経由することなく、1BB-B遊技に移行する。

1BB-B内部中に移行したときは、遊技状態制御手段63fは、1BB-Bが入賞するまで、1BB-B内部中を継続する。そして、1BB-B内部中において、1BB-Bが入賞すると、遊技状態制御手段63fは、次遊技から、メイン遊技状態を1BB-B遊技に移行させる。

## 【0212】

ここで、1BB-B内部中の2枚投入時には、1BB-Bの当選情報を持ち越しているものの、1BB-Bの当選フラグがオンになることはないため、1BB-Bが入賞することはない。なお、1BB-B内部中の2枚投入時の小役当選時には、当選した小役のみが入賞可能となり、リプレイ当選時には、当選したリプレイのみが入賞可能となり、非当選時には、いずれの役も入賞しない。

## 【0213】

また、1BB-B内部中の3枚投入時のリプレイ当選時には、1BB-Bよりリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役当選時には、1BB-Bより小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するため、

当選を持ち越している 1 B B - B が入賞することはない。

ただし、1 B B - A 内部中の 3 枚投入時の非当選時には、当選を持ち越している 1 B B - B が入賞可能となる。このとき、1 B B - B が入賞すると、遊技状態制御手段 6 3 f は、次遊技から、1 B B - B 遊技に移行させる。

#### 【0 2 1 4】

1 B B - A 遊技及び 1 B B - B 遊技では、メダルの投入枚数は 3 枚となり、非当選となる確率は「1 0 8 4 4 / 6 5 5 3 6」となり、リプレイ A ~ D 及び小役 A ~ J 3 の当選確率は「0」となり、小役 K 1 の当選確率は「1 5 8 8 0 / 6 5 5 3 6」となり、小役 K 2 の当選確率は「3 8 8 1 2 / 6 5 5 3 6」となる。

また、遊技状態制御手段 6 3 f は、1 B B - A 遊技に移行したときは、1 B B - A 遊技の終了条件を満たすまで、1 B B - A 遊技を継続し、1 B B - B 遊技に移行したときは、1 B B - B 遊技の終了条件を満たすまで、1 B B - B 遊技を継続する。

1 B B - A 遊技の終了条件は、1 B B - A 遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数（1 6 枚）以上になったことに設定され、1 B B - B 遊技の終了条件は、1 B B - B 遊技中のメダル払出し枚数が他の所定枚数（1 7 0 枚）以上になったことに設定されている。

#### 【0 2 1 5】

また、遊技状態制御手段 6 3 f は、1 B B - A 遊技中のメダルの払出し枚数が 1 6 枚以上になると、当該遊技で 1 B B - A 遊技を終了する。同様に、1 B B - B 遊技中のメダル払出し枚数が 1 7 0 枚以上になると、当該遊技で 1 B B - B 遊技を終了する。そして、次遊技から、非内部中に移行させる（戻す）。

以上のようにして、遊技状態制御手段 6 3 f は、各メイン遊技状態において、メイン遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定のメイン遊技状態に移行させる。

#### 【0 2 1 6】

また、R T 状態制御手段 6 3 g は、R T 状態の移行を制御するものである。

R T 状態制御手段 6 3 g は、非内部中の 2 枚投入時又は 3 枚投入時には、R T 状態を非 R T とし、1 B B - A 内部中の 2 枚投入時又は 3 枚投入時には、R T 状態を R T 1 とし、1 B B - B 内部中の 2 枚投入時又は 3 枚投入時には、R T 状態を R T 2 とする。

#### 【0 2 1 7】

また、内部状態制御手段 6 3 h は、内部状態の移行を制御するものである。

ここで、内部状態 A（通常）は、通常時に滞在する内部状態であり、内部状態 B（高確）は、A T 抽選の当選確率が内部状態 A（通常）より高い内部状態であり、内部状態 C（前兆）は、内部状態 A（通常）又は B（高確）から内部状態 D（A T）に移行するときに経由する内部状態であり、内部状態 D（A T）は、サブ制御基板 8 0 側で A T を実行させる内部状態である。

#### 【0 2 1 8】

内部状態制御手段 6 3 h は、通常時には、内部状態 A（通常）とする。

内部状態 A（通常）では、内部状態制御手段 6 3 h は、レア小役（小役 H 1 ~ J 3）当選時に、A T を実行するか否かを決定する A T 抽選を行う。そして、A T 抽選で当選（A T を実行することに決定）したときは、内部状態制御手段 6 3 h は、当該遊技で内部状態 A（通常）を終了し、次遊技から、内部状態 C（前兆）に移行させる。

#### 【0 2 1 9】

また、内部状態 A（通常）においてレア小役に当選し、A T 抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段 6 3 h は、当該遊技で内部状態 A（通常）を終了し、次遊技から、内部状態 B（高確）に移行させる。

なお、たとえば、レア小役当選時の A T 抽選非当選時に、内部状態 B（高確）に移行させるか否かを決定する高確移行抽選を行い、この高確移行抽選で当選したときに、内部状態 B（高確）に移行させるようにしてもよい。

また、当選したレア小役の種類に応じて、高確移行抽選の当選確率を異ならせるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0220】

内部状態 B（高確）移行時には、内部状態 B（高確）に滞在する遊技回数の初期値（たとえば「34」）を高確カウンタにセットする。また、内部状態 B（高確）では、A T 抽選の当選確率が、内部状態 A（通常）より高くなる。さらに、内部状態 B（高確）において1遊技消化するごとに、高確カウンタのカウント値を1減算する。そして、高確カウンタのカウント値が「0」になると、内部状態制御手段63hは、内部状態 B（高確）を終了し、次遊技から、内部状態 A（通常）に移行させる（戻す）。

## 【0221】

また、内部状態 B（高確）においてレア小役に当選し、A T 抽選で当選したときは、内部状態制御手段63hは、当該遊技で内部状態 B（高確）を終了し、次遊技から、内部状態 C（前兆）に移行させる。

10

これに対し、内部状態 B（高確）においてレア小役に当選し、A T 抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段63hは、再度、高確カウンタに遊技回数の初期値（「34」）をセットする。

## 【0222】

ここで、内部状態 A（通常）では、A T 抽選の当選確率は、小役 H 1（弱スイカ）当選時には「2%」、小役 H 2（強スイカ）当選時には「15%」、小役 I 1（弱チェリー）当選時には「1%」、小役 I 2（強チェリー）当選時には「25%」、小役 J 1～J 3（チャンス目）当選時には「1%」に設定されている。

これに対し、内部状態 B（高確）では、A T 抽選の当選確率は、小役 H 1（弱スイカ）当選時には「20%」、小役 H 2（強スイカ）当選時には「50%」、小役 I 1（弱チェリー）当選時には「10%」、小役 I 2（強チェリー）当選時には「100%」、小役 J 1～J 3（チャンス目）当選時には「10%」に設定されている。

20

## 【0223】

内部状態 C（前兆）移行時には、内部状態制御手段63hは、内部状態 C（前兆）に滞在する遊技回数（前兆ゲーム数）を抽選で決定し、決定した前兆ゲーム数を前兆カウンタにセットする。前兆ゲーム数は、「34」、「27」、「17」又は「7」の中からいずれか1つを抽選で決定する。「34」の選択確率は「40%」、「27」の選択確率は「30%」、「17」の選択確率は「20%」、「7」の選択確率は「10%」に設定されている。

30

## 【0224】

内部状態 C（前兆）では、内部状態 D（A T）に移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。また、内部状態 C（前兆）において1遊技消化するごとに、前兆カウンタのカウント値を1減算する。そして、前兆カウンタのカウント値が「0」になると、内部状態制御手段63hは、内部状態 C（前兆）を終了し、次遊技から、内部状態 D（A T）に移行させる。

## 【0225】

また、内部状態 Dに移行後の最初の遊技（前兆カウンタのカウント値が「0」になった遊技の次遊技）で、スタートスイッチ41が操作（オン）された時に、メイン制御基板60は、フリーズを実行するとともに、このフリーズ中にリール演出を実行する。

40

ここで、「フリーズ」とは、遊技の進行を、所定期間一時停止状態にして、遅延させることを意味する。フリーズ中は、たとえば、メダルの受付け、ベットスイッチ40の操作の受付け、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42の操作の受付け（リール31の停止操作の受付け）に関する機能を一時停止状態にする。

また、「リール演出」とは、フリーズ中に、通常とは異なる態様でリール31を変動させる演出を意味する。

## 【0226】

本実施形態では、メイン制御基板60は、内部状態 Dに移行後の最初の遊技でスタートスイッチ41の操作時に、フリーズを開始するとともに、その経過時間を計測する。

また、メイン制御基板60は、フリーズを開始するとともに、すべてのリール31の回

50

転を開始し、その後、水平方向中段の一直線状の有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させる（揺れ変動を伴う図柄の表示状態とする）リール演出を実行する。

【0227】

「揺れ変動」とは、図柄が一定の振幅（揺れ幅）をもって上下移動を繰り返すものであり、常に上下移動を繰り返す場合や、静止及び移動を繰り返す場合、たとえば有効ラインを基準として上寄りの位置で所定時間静止した後、下寄りに移動してその位置で所定時間静止した後、再度上寄りに移動して所定時間静止することを繰り返す等の動作である。

そして、フリーズの開始から所定時間が経過すると、メイン制御基板 60 は、フリーズを終了するとともに、リールの再変動を行う。このとき、ランダム遅延によって、各リール 31 ごとに、再変動の開始タイミングを異ならせる。これにより、フリーズ及びリール演出後の遊技において目押しの補助にならないようにしている。

10

【0228】

内部状態 D (AT) に移行すると、内部状態制御手段 63 h は、内部状態 D (AT) の終了条件を満たすまで、内部状態 D (AT) を継続する。

本実施形態では、内部状態制御手段 63 h は、小役 A～F（押し順小役）当選時に正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数をカウントする押し順正解カウンタと、小役 A～F（押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数をカウントする押し順不正解カウンタとを備えている。

【0229】

押し順正解カウンタは、小役 A～F（押し順小役）当選時に、正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されると、カウント値を 1 加算し、不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されると、カウント値をクリアする。

20

また、押し順不正解カウンタは、小役 A～F（押し順小役）当選時に、不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されると、カウント値を 1 加算し、正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されると、カウント値をクリアする。

【0230】

そして、内部状態制御手段 63 h は、内部状態 D (AT) において、押し順不正解カウンタのカウント値が規定値（本実施形態では「3」）になると、内部状態 A（通常）に移行させる。すなわち、内部状態 D (AT) において、小役 A～F（押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が規定遊技回数（本実施形態では「3 遊技」）になると、内部状態 A（通常）に移行させる。

30

このように、内部状態 D (AT) の終了条件は、小役 A～F（押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が規定遊技回数（3 遊技）になったことに設定されている。

【0231】

また、本実施形態では、メイン制御基板 60 側の内部状態制御手段 63 h により、AT を実行するか否かの決定（AT 抽選）、及び AT の開始を制御（管理）し、AT の開始後は、サブ制御基板 80 側のサブ遊技状態制御手段 83 b により、AT 中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、AT の継続、及び AT の終了を制御（管理）する。

さらに、サブ制御基板 80 側で AT を終了すると、小役 A～F（押し順小役）当選時に、正解押し順を報知しなくなる。そして、内部状態 D (AT) において、小役 A～F（押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が規定遊技回数（3 遊技）になると、メイン制御基板 60 側では、内部状態 D (AT) から内部状態 A（通常）に移行させる。

40

【0232】

ここで、メイン制御基板 60 側は内部状態 D (AT) であり、サブ制御基板 80 側では AT を実行中であり、小役 A～F（押し順小役）当選時に、正解押し順を報知しているにもかかわらず、遊技者の操作ミス等により、不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されて、内部状態 D (AT) から内部状態 A（通常）に移行（転落）してしまう場合を有する。

50

この場合、サブ制御基板 80 側では、A T の終了条件を満たすまで、A T を終了させずに継続し、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に、正解押し順を報知する。

【0233】

そして、内部状態制御手段 63h は、内部状態 A（通常）又は内部状態 B（高確）において、押し順正解カウンタのカウント値が規定値（本実施形態では「20」）になると、内部状態 D（A T）に移行（復帰）させる。すなわち、内部状態 A（通常）又は内部状態 B（高確）において、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が規定遊技回数（本実施形態では「20 遊技」）になると、内部状態 D（A T）に移行（復帰）させる。

【0234】

これにより、遊技者の操作ミス等により、内部状態 D（A T）から内部状態 A（通常）に移行（転落）してしまったときに、遊技者を救済することができる。

なお、押し順正解カウンタのカウント値が「20」になったことに基づいて、内部状態 A 又は内部状態 B から内部状態 D に移行したときは、フリーズを実行することはなく、したがって、水平方向中段の有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出を実行することもない。

【0235】

また、押し順正解カウンタは、カウント値が規定値（本実施形態では「20」）になると、カウント値を一旦クリアし、その後、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数のカウントを再開する。

これにより、押し順正解カウンタは、A T 中は、「0」～「20」のカウントを繰り返すこととなる。

【0236】

図 1 に示すように、メイン制御基板 60 は、外部集中端子板 100 と電氣的に接続されている。そして、メイン制御基板 60 は、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）への移行時（A T 開始時）に、外部集中端子板 100 に対して外部信号（A T に関する信号。「A T 信号」とも称する。）を送信する。A T 信号は、外部集中端子板 100 から、遊技情報表示装置 110 やホールコンピュータ等へ送信される。

【0237】

また、遊技者は、遊技情報表示装置 110 を見ることで、当日及び過去数日間におけるトータルの遊技回数、及び A T の実行回数等の遊技履歴を知ることができる。

さらにまた、ホール管理者は、ホールコンピュータを見ることで、当日及び過去数日間におけるトータルの遊技回数、A T の実行回数、及び出玉の推移（出玉情報）等を知ることができ、これをホールの運営に利用することができる。

【0238】

また、メイン制御基板 60 は、A T 開始時に、所定の表示器に、A T に関する情報（A T 情報）を表示し、その後に、A T 信号を送信する。本実施形態では、獲得数表示 LED 72 を所定の表示器とし、A T 情報を「77」に設定している。

ここで、上述したように、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行後の最初の遊技で、スタートスイッチ 41 の操作時に、メイン制御基板 60 は、フリーズを開始するとともに、このフリーズ中に、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出を実行する。

【0239】

そして、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出を実行すると、メイン制御基板 60 は、メイン遊技状態が 1BB－A 内部中であることを条件に、獲得数表示 LED 72 に A T 情報「77」を表示し、その後、外部集中端子板 100 への A T 信号の出力をオンにする。

また、メイン遊技状態が 1BB－A 内部中であり、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行し、A T 信号の出力をオンにした後は、メイン制御基板 60 は、内部状態 A（通常）に移行する（戻る）まで、A T 信号の出力のオンを維持し、内部状態 D（A T

10

20

30

40

50

）から内部状態 A（通常）への移行時（A T 終了時）に、A T 信号の出力をオフにする。

#### 【0240】

さらに、メイン遊技状態が非内部中のときは、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行しても、メイン制御基板 60 は、獲得数表示 L E D 72 に A T 情報「77」を表示せず、A T 信号の出力もオンにしない。

ここで、上述したように、小役 A～F（押し順小役）当選時に、正解押し順を報知しているにもかかわらず、遊技者の操作ミス等により、不正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されて、内部状態 D（A T）から内部状態 A（通常）に移行（転落）してしまう場合を有する。この場合、メイン制御基板 60 は、内部状態 A（通常）への移行（転落）時に、A T 信号の出力をオフにする。

10

#### 【0241】

また、上述したように、内部状態 A（通常）又は内部状態 B（高確）において、押し順正解カウンタのカウント値が「20」になると、内部状態 D（A T）に移行（復帰）させる。この場合、メイン制御基板 60 は、内部状態 D への復帰時に、獲得数表示 L E D 72 に A T 情報「77」を表示し、その後、A T 信号の出力をオンにする。すなわち、メイン制御基板 60 は、小役 A～F（押し順小役）当選時に正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が 20 遊技になると、A T 信号の出力をオンにする。

#### 【0242】

ここで、前兆カウンタのカウント値が「0」になったことに基づいて、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行したときは、フリーズを実行するとともに、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出を実行するが、押し順正解カウンタのカウント値が「20」になったことに基づいて、内部状態 A（通常）又は内部状態 B（高確）から内部状態 D（A T）に移行したときは、フリーズを実行せず、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出も実行しない。

20

#### 【0243】

したがって、前兆カウンタのカウント値が「0」になったことに基づいて、内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行したときは、メイン制御基板 60 は、フリーズを実行し、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出を実行して、A T 信号の出力をオンにすることとなる。

これに対し、押し順正解カウンタのカウント値が「20」になったことに基づいて、内部状態 A（通常）又は内部状態 B（高確）から内部状態 D（A T）に移行したときは、メイン制御基板 60 は、フリーズを実行せず、有効ラインに「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」を仮停止させるリール演出も実行せずに、A T 信号の出力をオンにすることとなる。

30

#### 【0244】

また、メイン制御基板 60 は、A T 信号の出力をオンにしている場合において、小役 A～F（押し順小役）当選時に正解押し順でストップスイッチ 42 が操作された遊技回数が 20 遊技になるごとに（押し順正解カウンタのカウント値が「20」になるごとに）、A T 信号の出力を一旦オフにし、その後、A T 信号の出力を再度オンにするように制御する。すなわち、A T 信号を出力し直すように制御する。

これにより、A T が終了せずに継続していることを外部に知らせることができる。

40

#### 【0245】

なお、メイン制御基板 60 と電氣的に接続された専用の表示器（L E D 等）を設け、A T 開始時には、専用の表示器に A T 情報を表示（L E D の点灯を含む）してもよい。

また、A T 開始時に、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に、A T の開始に関する情報を送信する。さらに、サブ制御基板 80 側では、A T の開始に関する情報を受信したときは、サブ制御基板 80 と電氣的に接続された画像表示装置 23 又は専用の表示器（L E D 等）に A T 情報を表示する。その後、メイン制御基板 60 側で、外部集中端子板 100 への A T 信号の出力をオンにしてもよい。

#### 【0246】

さらにまた、メイン制御基板 60 側又はサブ制御基板 80 側に専用の表示器を設け、A

50

T開始時に、専用の表示器へのA T情報の表示を開始し、その後、A T信号の出力をオンにしたとする。この場合、内部状態A（通常）に移行するまで、A T情報の表示を継続するとともに、A T信号の出力のオンを維持する。そして、A T終了時に、A T信号の出力をオフにし、その後、A T情報の表示を終了してもよい。

#### 【0247】

このように、A T開始時に、メイン制御基板60又はサブ制御基板80と接続された所定の表示器にA T情報を表示し、その後、外部集中端子板100に対してA T信号を送信することにより、A Tの開始を、スロットマシン10側及び遊技情報表示装置110側の双方で遊技者に知らせることができる。

また、外部集中端子板100にA T信号を送信するときは、スロットマシン10側で所定の表示器にA T情報を表示するので、スロットマシン10側で遊技者に知らせていないことを遊技情報表示装置110側で遊技者に知らせてしまうという問題が生じないようにすることができる。

#### 【0248】

コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、各種の情報（コマンド）を送信するものである。

送信する情報として、メダルが投入（ベット）された旨の情報、メダルの投入枚数に関する情報、スタートスイッチ41が操作された旨の情報、条件装置（当選役）に関する情報、リール31の回転が開始した旨の情報、ストップスイッチ42が操作された旨の情報、リール31が停止した旨の情報、各リール31の停止位置（有効ラインに停止した図柄）に関する情報、入賞役に関する情報、メイン遊技状態に関する情報、内部状態に関する情報、A Tに関する情報、フリーズに関する情報、リール演出に関する情報、ストップスイッチ42の操作態様に関する情報（操作情報）等が挙げられる。

#### 【0249】

メイン遊技状態に関する情報としては、非内部中、1BB-A内部中、1BB-B内部中、1BB-A遊技、1BB-B遊技のいずれに滞在しているかを示す情報等が挙げられる。

内部状態に関する情報としては、内部状態A（通常）、内部状態B（高確）、内部状態C（前兆）、内部状態D（A T）のいずれに滞在しているかを示す情報等が挙げられる。

A Tに関する情報としては、A Tを実行するか否かの決定（A T抽選）に関する情報、A Tの開始に関する情報等が挙げられる。

ストップスイッチ42の操作情報（指示情報）としては、小役A～F（押し順小役）当選時における正解押し順に関する情報等が挙げられる。

#### 【0250】

演出出力制御手段83aは、メイン遊技状態、内部状態、及び条件装置（当選役）等に応じて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）を抽選によって決定する。

そして、演出出力制御手段83aは、その決定に従い、演出ランプ21、スピーカ22、画像表示装置23の出力を制御する。

#### 【0251】

また、リプレイ01入賞時には、水平方向中段の有効ラインに、「ベル」－「赤7／黒BAR／白BAR／ブランク」－「ベル」が停止すると同時に、水平方向上段の一直線状の無効ラインに、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止する。

そして、リプレイ01入賞時には、演出出力制御手段83aは、リプレイが入賞したことを示す演出（無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する演出）を出力する。

リプレイが入賞したことを示す演出としては、たとえば、リプレイに対応する青色の色彩を付した物品を画像表示装置23に表示したり、演出ランプ21としての枠ランプを青色で点滅させること等を挙げることができる。

## 【0252】

ここで、リプレイ01入賞時に、リプレイが入賞したことを示す演出（無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する演出）を出力すると、有効ラインに停止した図柄の組合せが「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」であるという誤解を遊技者に与えてしまう可能性を有する。

そこで、演出出力制御手段83aは、リプレイ01入賞時には、有効ラインに停止した図柄の組合せである「ベル」－「赤7／黒BAR／白BAR／ブランク」－「ベル」を画像表示装置23に表示する。

## 【0253】

これにより、有効ラインに停止した図柄の組合せが「ベル」－「赤7／黒BAR／白BAR／ブランク」－「ベル」であることが遊技者にわかるので、有効ラインに停止した図柄の組合せが「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」であるという誤解を遊技者に与えないようにすることができる。すなわち、有効ラインに停止した図柄の組合せについて遊技者に誤認させないようにすることができる。

## 【0254】

また、小役01入賞時には、水平方向中段の有効ラインに、「リプレイ」－「JAC」－「リプレイ」が停止すると同時に、水平方向下段の一直線状の無効ラインに、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

さらにまた、小役03入賞時には、水平方向中段の有効ラインに、「黒BAR／JAC」－「リプレイ」－「JAC」が停止すると同時に、水平方向上段の一直線状の無効ラインに、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

## 【0255】

さらに、小役01又は03入賞時には、演出出力制御手段83aは、ベルが入賞したことを示す演出（無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する演出）を出力する。

ベルが入賞したことを示す演出としては、たとえば、ベルに対応する黄色の色彩を付した物品を画像表示装置23に表示したり、演出ランプ21としての枠ランプを黄色で点滅させること等を挙げることができる。

## 【0256】

ここで、小役01又は03入賞時に、ベルが入賞したことを示す演出を出力すると、有効ラインに停止した図柄の組合せが「ベル」－「ベル」－「ベル」であると、遊技者に誤認させてしまう可能性を有する。

そこで、演出出力制御手段83aは、小役01入賞時には、有効ラインに停止した図柄の組合せである「リプレイ」－「JAC」－「リプレイ」を画像表示装置23に表示し、小役03入賞時には、有効ラインに停止した図柄の組合せである「黒BAR／JAC」－「リプレイ」－「JAC」を画像表示装置23に表示する。

## 【0257】

これにより、有効ラインに停止した図柄の組合せが「リプレイ」－「JAC」－「リプレイ」、又は「黒BAR／JAC」－「リプレイ」－「JAC」であることが遊技者にわかるので、有効ラインに停止した図柄の組合せが「ベル」－「ベル」－「ベル」であるという誤解を遊技者に与えないようにすることができる。

## 【0258】

また、演出出力制御手段83aは、最後に停止するリール31に対応するストップスイッチ42が操作された時から、メイン制御基板60の入賞判定手段63dによりいずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否かの判定が行われるまでの間に、有効ラインに停止した図柄の組合せを画像表示装置23に表示する。

具体的には、たとえば、最後に停止するリール31に対応するストップスイッチ42の操作時（第三停止時）、すべてのリール31の回転停止時（有効ラインに図柄の組合せが停止した時）、又は入賞判定手段63dによる入賞判定時に、有効ラインに停止した図柄の組合せを画像表示装置23に表示することができる。

## 【0259】

また、演出出力制御手段 8 3 a は、リプレイ 0 1 入賞時に、リプレイが入賞したことを示す演出（無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する演出）を出力しないときは、有効ラインに停止した図柄の組合せである「ベル」－「赤 7 / 黒 B A R / 白 B A R / ブランク」－「ベル」を画像表示装置 2 3 に表示しない。

同様に、演出出力制御手段 8 3 a は、小役 0 1 入賞時に、ベルが入賞したことを示す演出を出力しないときは、「リプレイ」－「J A C」－「リプレイ」を画像表示装置 2 3 に表示せず、小役 0 3 入賞時に、ベルが入賞したことを示す演出を出力しないときは、「黒 B A R / J A C」－「リプレイ」－「J A C」を画像表示装置 2 3 に表示しない。

これらの場合には、有効ラインに停止した図柄の組合せについて遊技者に誤認させることがないためである。

10

#### 【0 2 6 0】

また、小役 0 2 入賞時には、水平方向中段の有効ラインに、「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する。

そして、小役 0 2 の入賞時には、演出出力制御手段 8 3 a は、ベルが入賞したことを示す演出を出力する。

なお、小役 0 2 入賞時には、有効ラインに停止した図柄の組合せである「ベル」－「ベル」－「ベル」を画像表示装置 2 3 に表示してもよく、表示しなくてもよい。小役 0 2 入賞時には、ベルが入賞したことを示す演出を出力しても、有効ラインに停止した図柄の組合せについて遊技者に誤認させてしまうことがないためである。

20

#### 【0 2 6 1】

また、小役 C 当選時に、小役 1 4 に対応する「ベル」－「黒 B A R」－「リプレイ」が水平方向中段の有効ラインに停止すると、斜め右上がり方向の一直線状の有効ラインに、「黒 B A R」－「黒 B A R」－「黒 B A R」（黒 B A R 揃い）が停止する場合を有する。

そして、演出出力制御手段 8 3 a は、斜め右上がり方向の有効ラインに黒 B A R 揃いが停止したときは、この黒 B A R 揃いは特典を付与するものではない旨を画像表示装置 2 3 に画像表示する。黒 B A R 揃いが表示されたのに特典が付与されないのは不具合が生じているためではないか、という誤解を遊技者に与えないようにするためである。

#### 【0 2 6 2】

また、メイン制御基板 6 0 側では、内部状態制御手段 6 3 h は、A T を実行するか否かの決定（A T 抽選）、及び A T の開始を制御（管理）し、コマンド制御手段 6 3 i は、内部状態に関する情報、A T に関する情報、及びストップスイッチ 4 2 の操作情報を、サブ制御基板 8 0 に送信する。

30

そして、サブ制御基板 8 0 側では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、メイン制御基板 6 0 から送信される情報に基づいて、A T を開始する。

#### 【0 2 6 3】

また、サブ制御基板 8 0 側では、条件装置と正解押し順との関係を示すデータを R O M （サブ R O M）8 2 に記憶している。

そして、A T の開始後は、演出出力制御手段 8 3 a は、小役 A ～ F （押し順小役）に当選したことを示す情報を受信すると、小役 0 1 ～ 0 3 が入賞するストップスイッチ 4 2 の押し順（正解押し順）を報知し、さらには、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）や遊技回数等を画像表示する。

40

#### 【0 2 6 4】

また、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、A T の開始後は、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、A T の継続、及び A T の終了を制御（管理）する。

さらに、A T が終了すると、演出出力制御手段 8 3 a は、小役 A ～ F （押し順小役）当選時に正解押し順を報知しなくなる。また、小役 A ～ F （押し順小役）当選時に正解押し順が報知されないと、遊技者は、偶然でしか、正解押し順でストップスイッチ 4 2 を操作することができなくなる。

そして、メイン制御基板 6 0 側では、内部状態制御手段 6 3 h は、内部状態 D （A T）において、小役 A ～ F （押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操

50

作された遊技回数が規定遊技回数（３遊技）になると、内部状態 D（A T）から A（通常）に移行させる。

#### 【０２６５】

また、本実施形態では、サブ遊技状態として、サブ遊技状態 A（非 A T）、サブ遊技状態 B（A T 通常）、サブ遊技状態 C（上乗せバトル準備）、サブ遊技状態 D（上乗せバトル）、サブ遊技状態 E（継続バトル準備）、サブ遊技状態 F（継続バトル）、サブ遊技状態 G（昇天準備）、サブ遊技状態 H（昇天）、及びサブ遊技状態 I（終了準備）を有している。そして、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、サブ遊技状態の移行を制御する。

#### 【０２６６】

図 １１は、サブ遊技状態の移行を説明する図である。以下、図 １１を参照しつつ、サブ遊技状態制御手段 ８３b によるサブ遊技状態の移行制御について説明する。

メイン制御基板 ６０側が内部状態 A ～ C のときは、サブ制御基板 ８０側では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、サブ遊技状態 A（非 A T）とする。また、サブ遊技状態 A（非 A T）では、演出出力制御手段 ８３a は、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知しない。

また、メイン制御基板 ６０側で内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）に移行させるときは、サブ制御基板 ８０側では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、サブ遊技状態 A（非 A T）からサブ遊技状態 B（A T 通常）に移行させる。

#### 【０２６７】

さらにまた、メイン制御基板 ６０側が内部状態 D（A T）のときは、サブ制御基板 ８０側では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、サブ遊技状態 B ～ I の間で移行させる。このサブ遊技状態の移行により、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）を上乗せしたり、A T を継続したり、A T を終了させたりする。

さらに、サブ遊技状態 B ～ H では、演出出力制御手段 ８３a は、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知する。

そして、サブ遊技状態 I に移行すると、演出出力制御手段 ８３a は、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知しなくなる。

#### 【０２６８】

また、サブ遊技状態 B（A T 通常）では、A ステージ、B ステージ、C ステージ、D ステージの４つのステージを有している。

そして、サブ遊技状態 B への移行時には、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、各ステージに滞在する遊技回数の初期値を決定し、決定した各ステージの遊技回数の初期値を A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタにそれぞれセットする。

#### 【０２６９】

図 １２は、遊技回数決定処理の流れを示すフローチャートである。

ステップ S １０１において、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、サブ遊技状態 B での全体の遊技回数の初期値（A T 基準遊技回数）を決定し、次のステップ S １０２では、決定した A T 基準遊技回数を A T 基準カウンタにセットする。そして、次のステップ S １０３に進む。

ステップ S １０３では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、A ステージに滞在する遊技回数の初期値（A ステージ遊技回数）を決定し、次のステップ S １０４では、決定した A ステージ遊技回数を A ステージカウンタにセットする。そして、次のステップ S １０５に進む。

#### 【０２７０】

ステップ S １０５では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、B ステージに滞在する遊技回数の初期値（B ステージ遊技回数）を決定し、次のステップ S １０６では、決定した B ステージ遊技回数を B ステージカウンタにセットする。そして、次のステップ S １０７に進む。

ステップ S １０７では、サブ遊技状態制御手段 ８３b は、D ステージに滞在する遊技回

10

20

30

40

50

数の初期値（Dステージ遊技回数）を決定し、次のステップS108では、決定したDステージ遊技回数をDステージカウンタにセットする。そして、次のステップS109に進む。

#### 【0271】

ステップS109では、サブ遊技状態制御手段83bは、AT基準カウンタのカウント値から、Aステージカウンタ、Bステージカウンタ、及びDステージカウンタのカウント値を減算して得た数値を、Cステージに滞在する遊技回数の初期値（Cステージ遊技回数）として、Cステージカウンタにセットする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

このように、本実施形態では、最初に、サブ遊技状態Bでの全体の遊技回数の初期値を決定し、次に、4つのステージのうち、Aステージ、Bステージ、Dステージの3つのステージの遊技回数の初期値をそれぞれ決定し、最後に、全体の遊技回数の初期値から、Aステージ、Bステージ、Dステージの各ステージの遊技回数の初期値を減算して、残りをCステージの遊技回数の初期値とする。

#### 【0272】

具体的には、たとえば、サブ遊技状態Bでの全体の遊技回数の初期値として「95」を決定し、次に、Aステージの遊技回数の初期値として「23」を、Bステージの遊技回数の初期値として「32」を、Dステージの遊技回数の初期値として「10」を、それぞれ決定し、最後に、「 $95 - (23 + 32 + 10) = 30$ 」により、Cステージの遊技回数の初期値を「30」とする。

#### 【0273】

また、サブ遊技状態制御手段83bは、遊技回数を決定するときは、0～9の数値の中からいずれか1つを抽選で決定し、決定した数値を10倍にするとともに、再度、0～9の数値の中からいずれか1つを抽選で決定し、決定した数値を、10倍にした数値に加算する。すなわち、1回目の抽選で、遊技回数の10の位の数値を決定し、2回目の抽選で、遊技回数の1の位の数値を決定する。

なお、0～9の数値の中からいずれか1つを決定する抽選には、0～9の各数値の選択確率を定めた抽選テーブルを用いる。

これにより、0～99の各数値の選択確率を定めた抽選テーブルを備えることなく、0～99の遊技回数を決定することができるので、メモリ容量を削減することができる。

#### 【0274】

サブ遊技状態B（AT通常）に移行すると、まず、Aステージに滞在させる。Aステージ滞在中は、1遊技消化するごとに、Aステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、Aステージカウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段83bは、Aステージを終了し、次遊技から、Bステージに移行させる。

また、Bステージ滞在中は、1遊技消化するごとに、Bステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、Bステージカウンタのカウント値が「0」になると、Bステージを終了し、次遊技から、Cステージに移行させる。

#### 【0275】

さらにまた、Cステージ滞在中は、1遊技消化するごとに、Cステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、Cステージカウンタのカウント値が「0」になると、Cステージを終了し、次遊技から、Dステージに移行させる。

さらに、Dステージ滞在中は、1遊技消化するごとに、Dステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、Dステージカウンタのカウント値が「0」になると、Dステージを終了するとともに、サブ遊技状態Bを終了し、次遊技から、サブ遊技状態E（継続バトル準備）に移行させる。

#### 【0276】

また、サブ遊技状態B（AT通常）への移行時には、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態B（AT通常）におけるメダルの差枚数の初期値を決定し、決定した差枚数の初期値（たとえば「100」）を差枚数カウンタにセットする。なお、差枚数とは、メ

ダルの払出し枚数から投入枚数を引いた枚数（純増枚数）を意味する。

また、サブ遊技状態 B（A T 通常）では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、レア小役（小役 H 1 ～ J 3）当選時に、メダルの差枚数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。そして、上乗せ抽選で当選（上乗せすることに決定）したときは、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、上乗せ数（たとえば「10」、「20」又は「50」のいずれか）を決定し、決定した上乗せ数を、差枚数カウンタのカウント値に加算する。

#### 【0277】

さらにまた、サブ遊技状態 B（A T 通常）では、小役 A ～ F（押し順小役）当選時に小役 0 1 ～ 0 3 が入賞するごとに、当該遊技における差枚数を差枚数カウンタから減算する。そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になると、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 B を終了し、次遊技から、サブ遊技状態 E（継続バトル準備）に移行させる。

10

なお、サブ遊技状態 B（A T 通常）において、小役 A ～ F（押し順小役）に当選したときは、小役 0 1 ～ 0 3 が入賞したか否かにかかわらず、差枚数に相当する数値（本実施形態では「4」）を差枚数カウンタから減算するようにしてもよい。

#### 【0278】

さらに、サブ遊技状態 B（A T 通常）では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、レア小役（小役 H 1 ～ J 3）当選時に、サブ遊技状態を移行させるか否かを決定する移行抽選を行う。そして、移行抽選で当選（移行させることに決定）したときは、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、次遊技から、サブ遊技状態 E（継続バトル準備）に移行させる。

20

このように、サブ遊技状態 B（A T 通常）から E（継続バトル準備）への移行条件は、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になった（サブ遊技状態 B における差枚数が所定枚数に到達した）こと、D ステージカウンタのカウント値が「0」になった（サブ遊技状態 B において所定遊技回数を消化した）こと、レア小役（小役 H 1 ～ J 3）当選時に移行抽選で当選したことに設定されている。

#### 【0279】

また、差枚数カウンタのカウント値が「1」以上であっても、D ステージカウンタのカウント値が「0」になれば、サブ遊技状態 B を終了して、サブ遊技状態 E に移行する。

さらにまた、D ステージカウンタのカウント値が「1」以上であっても、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になれば、サブ遊技状態 B を終了して、サブ遊技状態 E に移行する。

30

もちろん、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になるとともに、D ステージカウンタのカウント値が「0」になったときも、サブ遊技状態 B を終了して、サブ遊技状態 E に移行する。

#### 【0280】

図 1 3 は、サブ遊技状態 E ・ F 移行決定処理の流れを示すフローチャートである。

ステップ S 2 0 1 において、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、A ステージカウンタのカウント値が「0」より大きいかなんかを判断する。ここで、「0」より大きいと判断したときは、ステップ S 2 0 2 に進む。これに対し、「0」であると判断したときは、ステップ S 2 0 3 に進む。

40

ステップ S 2 0 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、A ステージカウンタを更新する。具体的には、A ステージカウンタのカウント値を 1 減算する。そして、ステップ S 2 0 9 に進む。

#### 【0281】

ステップ S 2 0 3 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、B ステージカウンタのカウント値が「0」より大きいかなんかを判断する。ここで、「0」より大きいと判断したときは、ステップ S 2 0 4 に進む。これに対し、「0」であると判断したときは、ステップ S 2 0 5 に進む。

ステップ S 2 0 4 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、B ステージカウンタを更新する。具体的には、B ステージカウンタのカウント値を 1 減算する。そして、ステップ S 2

50

09に進む。

【0282】

ステップS205では、サブ遊技状態制御手段83bは、Cステージカウンタのカウント値が「0」より大きいかなかを判断する。ここで、「0」より大きいと判断したときは、ステップS206に進む。これに対し、「0」であると判断したときは、ステップS207に進む。

ステップS206では、サブ遊技状態制御手段83bは、Cステージカウンタを更新する。具体的には、Cステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、ステップS209に進む。

【0283】

ステップS207では、サブ遊技状態制御手段83bは、Dステージカウンタを更新する。具体的には、Dステージカウンタのカウント値を1減算する。そして、ステップS208に進む。

ステップS208では、サブ遊技状態制御手段83bは、Dステージカウンタのカウント値が「0」かなかを判断する。ここで、「0」であると判断したときは、ステップS215に進む。これに対し、「0」でないと判断したときは、ステップS209に進む。

【0284】

ステップS209では、サブ遊技状態制御手段83bは、小役01～03のいずれかが入賞したかなかを判断する。ここで、入賞したと判断したときは、次のステップS210に進む。これに対し、入賞していないと判断したときは、ステップS210をスキップして、ステップS211に進む。

ステップS210では、サブ遊技状態制御手段83bは、差枚数カウンタを更新する。具体的には、差枚数カウンタのカウント値から、当該遊技における差枚数を減算する。そして、次のステップS211に進む。

【0285】

ステップS211では、サブ遊技状態制御手段83bは、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下かなかを判断する。ここで、「0」以下であると判断したときは、ステップS215に進む。これに対し、「0」より大きいと判断したときは、ステップS212に進む。

ステップS212では、サブ遊技状態制御手段83bは、レア小役（小役H1～J3）に当選したかなかを判断する。ここで、当選したと判断したときは、次のステップS213に進む。これに対し、当選していないと判断したときは、ステップS213～ステップS215をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0286】

ステップS213では、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態を移行させるかなかを決定する移行抽選を行う。そして、次のステップS214に進む。

ステップS214では、サブ遊技状態制御手段83bは、移行抽選で当選（移行させることに決定）したかなかを判断する。ここで、当選したと判断したときは、次のステップS215に進む。これに対し、当選していないと判断したときは、ステップS215をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0287】

ステップS215では、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態E（継続バトル準備）及びF（継続バトル）に移行させることに決定する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、サブ遊技状態E及びFに移行させることに決定すると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態B（AT通常）を終了し、次遊技から、サブ遊技状態Eに移行させる。

サブ遊技状態E（継続バトル準備）は、サブ遊技状態B（AT通常）からサブ遊技状態F（継続バトル）に移行するときに経由するサブ遊技状態である。

【0288】

10

20

30

40

50

サブ遊技状態 E 移行時には、サブ遊技状態 E に滞在する遊技回数の初期値（たとえば「5」）を継続準備カウンタにセットする。また、サブ遊技状態 E において 1 遊技消化するごとに、継続準備カウンタのカウント値を 1 減算する。そして、継続準備カウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段 83b は、当該遊技でサブ遊技状態 E を終了し、次遊技から、サブ遊技状態 F に移行させる。

すなわち、サブ遊技状態 E に移行すると、所定遊技回数（5 遊技）を消化するまで、サブ遊技状態 E を継続し、所定遊技回数を消化すると、サブ遊技状態 E を終了して、サブ遊技状態 F に移行させる。

#### 【0289】

また、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E への移行時に、A T を継続するか否かを決定する継続抽選の当選確率（継続率）を決定する。そして、このとき決定した継続率で、サブ遊技状態 E からサブ遊技状態 F への移行時に、継続抽選を行う。

具体的には、サブ遊技状態 B の最後の遊技で、遊技者が第三ストップスイッチ 42（最後に操作したストップスイッチ 42）から手を離れた瞬間に、継続率を決定する。

#### 【0290】

ここで、A ステージ、B ステージ、又は C ステージ滞在時に、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、継続率は、「66%」、「79%」、「84%」、又は「88%」の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。

また、A ステージ滞在時であれば、継続率「66%」の選択確率は「40%」、継続率「79%」の選択確率は「30%」、継続率「84%」は選択確率は「20%」、継続率「88%」の選択確率は「10%」に設定されている。

#### 【0291】

さらにまた、B ステージ滞在時であれば、継続率「66%」の選択確率は「25%」、継続率「79%」の選択確率は「35%」、継続率「84%」は選択確率は「25%」、継続率「88%」の選択確率は「15%」に設定されている。

さらに、C ステージ滞在時であれば、継続率「66%」の選択確率は「10%」、継続率「79%」の選択確率は「40%」、継続率「84%」は選択確率は「30%」、継続率「88%」の選択確率は「20%」に設定されている。

#### 【0292】

また、D ステージ滞在時に、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、継続率は、「100%」とするように設定されている。

このように、A ステージ、B ステージ、C ステージ、又は D ステージのいずれに滞在しているときに、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したかによって、継続率が異なるように設定されている。

なお、たとえば、A T 抽選当選時、又は内部状態 C（前兆）から内部状態 D（A T）への移行時に、継続率を決定するようにしてもよい。

#### 【0293】

さらに、レア小役（小役 H1～J3）当選時に移行抽選で当選することにより、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、継続率は、「100%」とするように設定されている。

そして、サブ遊技状態 E（継続バトル準備）の最後の遊技で、遊技者が第三ストップスイッチ 42 から手を離れた瞬間に、継続抽選を行う。

なお、たとえば、サブ遊技状態 F（継続バトル）の最後の遊技で、遊技者が第三ストップスイッチ 42 から手を離れた瞬間に、継続抽選を行うようにしてもよい。

#### 【0294】

サブ遊技状態 F（継続バトル）移行時には、サブ遊技状態 F に滞在する遊技回数の初期値（たとえば「8」）を継続バトルカウンタにセットする。

また、サブ遊技状態 F では、演出出力制御手段 83a は、複数遊技（たとえば 8 遊技）にわたって、継続抽選の結果に応じた連続演出を出力する。さらに、演出出力制御手段 83a は、継続抽選で当選（継続させることに決定）したときは、サブ遊技状態 F の最後の

10

20

30

40

50

遊技で、主人公キャラクターがバトルで勝利する演出を出力し、継続抽選で非当選（継続させないことに決定）のときは、サブ遊技状態 F の最後の遊技で、主人公キャラクターがバトルで敗北する演出を出力する。

#### 【0295】

さらに、サブ遊技状態 F において 1 遊技消化するごとに、継続バトルカウンタのカウント値を 1 減算し、継続バトルカウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段 83b は、当該遊技でサブ遊技状態 F を終了する。すなわち、サブ遊技状態 F に移行すると、所定遊技回数（たとえば 8 遊技）を消化するまで、サブ遊技状態 F を継続し、所定遊技回数を消化すると、サブ遊技状態 F を終了する。

そして、継続抽選で当選したときは、次遊技から、サブ遊技状態 B（AT 通常）に移行させる（AT を継続する）。

これに対し、継続抽選で非当選のときは、次遊技から、サブ遊技状態 I（終了準備）に移行させる。

#### 【0296】

また、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になることにより、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタ、及び差枚数カウンタをクリアする。そして、継続抽選で当選したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、サブ遊技状態 B への移行（復帰）時に、各ステージに滞在する遊技回数の初期値を再度決定して、決定した各ステージの遊技回数の初期値を A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタにそれぞれセットするとともに、サブ遊技状態 B（AT 通常）におけるメダルの差枚数の初期値を再度決定して、決定した差枚数の初期値を差枚数カウンタにセットする。

#### 【0297】

さらにまた、D ステージカウンタのカウント値が「0」になることにより、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、及び D ステージカウンタについてはクリアするが、差枚数カウンタについては、カウント値を維持する。そして、継続抽選で当選したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、サブ遊技状態 B への移行（復帰）時に、各ステージに滞在する遊技回数の初期値を再度決定して、決定した各ステージの遊技回数の初期値を A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタにそれぞれセットするが、差枚数カウンタについては、維持したカウント値から更新を再開する。

#### 【0298】

さらに、レア小役（小役 H1～J3）当選時に移行抽選で当選することにより、サブ遊技状態 B からサブ遊技状態 E に移行したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタ、及び差枚数カウンタのカウント値を維持する。そして、継続抽選で当選し、サブ遊技状態 B への移行（復帰）したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、A ステージカウンタ、B ステージカウンタ、C ステージカウンタ、D ステージカウンタ、及び差枚数カウンタについて、維持したカウント値から更新を再開する。

#### 【0299】

また、サブ遊技状態 B（AT 通常）では、サブ遊技状態制御手段 83b は、レア小役（小役 H1～J3）当選時に、上乘せバトルに移行させるか否かを決定する上乘せバトル抽選を行う。そして、上乘せバトル抽選で当選したときは、サブ遊技状態制御手段 83b は、次遊技から、サブ遊技状態 C（上乘せバトル準備）に移行させる。

サブ遊技状態 C（上乘せバトル準備）は、サブ遊技状態 B（AT 通常）からサブ遊技状態 D（上乘せバトル）に移行するときに経由するサブ遊技状態である。

#### 【0300】

サブ遊技状態 C 移行時には、サブ遊技状態 C に滞在する遊技回数の初期値（たとえば「

10

20

30

40

50

5」)を上乗せ準備カウンタにセットする。また、サブ遊技状態Cでは、サブ遊技状態Dに移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。さらに、サブ遊技状態Cにおいて1遊技消化するごとに、上乗せ準備カウンタのカウント値を1減算する。そして、上乗せ準備カウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Cを終了し、次遊技から、サブ遊技状態Dに移行させる。

#### 【0301】

サブ遊技状態D移行時には、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態Dに滞在する遊技回数の初期値(上乗せバトル遊技回数)を抽選で決定し、決定した上乗せバトル遊技回数を上乗せバトルカウンタにセットする。

上乗せバトル遊技回数は、「7」、「14」、又は「21」の中からいずれか1つを抽選で決定する。「7」の選択確率は「60%」、「14」の選択確率は「30%」、「21」の選択確率は「10%」に設定されている。

#### 【0302】

サブ遊技状態Dでは、抽選手段63bでいずれかの条件装置に当選するごとに、当選した条件装置の種類に応じて、メダルの差枚数に上乗せする枚数(上乗せ数)を抽選で決定し、決定した上乗せ数を差枚数カウンタのカウント値に加算していく。

たとえば、リプレイA～D当選時には、上乗せ数として、「10」(選択確率70%)又は「20」(選択確率30%)を決定する。

#### 【0303】

同様に、上乗せ数として、小役A～G当選時には「20」(選択確率70%)又は「30」(選択確率30%)を決定し、小役H1～H2(スイカ)当選時には「30」(選択確率70%)又は「50」(選択確率30%)を決定し、小役I1～I2(チェリー)当選時には「50」(選択確率70%)又は「100」(選択確率30%)を決定し、小役J1～J3(チャンス目)当選時には「10」(選択確率70%)又は「20」(選択確率30%)を決定する。

#### 【0304】

また、サブ遊技状態Dにおいて1遊技消化するごとに、上乗せバトルカウンタのカウント値を1減算する。そして、上乗せバトルカウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Dを終了し、次遊技から、サブ遊技状態B(AT通常)に移行させる(戻す)。

#### 【0305】

なお、サブ遊技状態B(AT通常)において上乗せバトル抽選で当選し、サブ遊技状態C(上乗せバトル準備)に移行したときは、サブ遊技状態D(上乗せバトル)を経由してサブ遊技状態B(AT通常)に戻るまで、差枚数カウンタ、Aステージカウンタ、Bステージカウンタ、Cステージカウンタ、及びDステージカウンタのカウント値を維持する。そして、サブ遊技状態Bに戻ると、これらのカウンタの更新を再開する。

このため、サブ遊技状態C及びDにおいて、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になったり、Dステージカウンタのカウント値が「0」になって、サブ遊技状態E(継続バトル準備)に移行することはない。

#### 【0306】

また、継続抽選で当選したときは、サブ遊技状態制御手段83bは、ポイントを付与し、付与したポイントをポイントカウンタに加算する。

上乗せバトル抽選で当選したときも、継続抽選で当選したときと同様に、サブ遊技状態制御手段83bは、ポイントを付与し、付与したポイントをポイントカウンタに加算する。

また、ポイントは、「1」、「2」、又は「3」の中からいずれか1つを抽選で決定する。「1」の選択確率は「70%」、「2」の選択確率は「20%」、「3」の選択確率は「10%」に設定されている。

#### 【0307】

さらに、ポイントカウンタのカウント値が所定値(たとえば「20」)以上になると、

10

20

30

40

50

サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 G（昇天準備）及び H（昇天）に移行させることに決定する。

そして、サブ遊技状態 G 及び H に移行させることに決定したときは、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 F（継続バトル）の終了条件を満たすと、次遊技から、サブ遊技状態 G（昇天準備）に移行させる。

#### 【0308】

図 1 4 は、サブ遊技状態 G・H 移行決定処理の流れを示すフローチャートである。

ステップ S 3 0 1 において、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、継続抽選を実行したか否かを判断する。ここで、継続抽選を実行したと判断したときは、次のステップ S 3 0 2 に進む。これに対し、継続抽選を実行していないと判断したときは、ステップ S 3 0 4 に進む。

10

ステップ S 3 0 2 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、継続抽選で当選したか否かを判断する。ここで、継続抽選で当選したと判断したときはステップ S 3 0 3 に進み、「1」～「3」の中から選択したいいずれかのポイントを付与する。そして、ステップ S 3 0 7 に進む。これに対し、継続抽選で当選していない（非当選）と判断したときは、ステップ S 3 0 3～ステップ S 3 0 9 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0309】

ステップ S 3 0 4 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、上乗せバトル抽選を実行したか否かを判断する。ここで、上乗せバトル抽選を実行したと判断したときは、次のステップ S 3 0 5 に進む。これに対し、上乗せバトル抽選を実行していないと判断したときは、ステップ S 3 0 5～ステップ S 3 0 9 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

20

ステップ S 3 0 5 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、上乗せバトル抽選で当選したか否かを判断する。ここで、上乗せバトル抽選で当選したと判断したときはステップ S 3 0 6 に進み、「1」～「3」の中から選択したいいずれかのポイントを付与する。そして、ステップ S 3 0 7 に進む。これに対し、上乗せバトル抽選で当選していない（非当選）と判断したときは、ステップ S 3 0 6～ステップ S 3 0 9 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0310】

ステップ S 3 0 7 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、ポイントカウンタを更新する。具体的には、ステップ S 3 0 3 又はステップ S 3 0 6 で付与したポイントを、ポイントカウンタのカウント値に加算する。そして、次のステップ S 3 0 8 に進む。

30

ステップ S 3 0 8 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、ポイントカウンタのカウント値が「20」以上か否かを判断する。ここで、「20」以上であると判断したときは、次のステップ S 3 0 9 に進む。これに対し、「20」以上ではない（「20」未満である）と判断したときは、ステップ S 3 0 9 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0311】

ステップ S 3 0 9 では、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 G（昇天準備）及び H（昇天）に移行させることに決定する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

40

また、サブ遊技状態 G 及び H に移行させることに決定したときは、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 F（継続バトル）の終了条件を満たすと、次遊技から、サブ遊技状態 G（昇天準備）に移行させる。

#### 【0312】

サブ遊技状態 G（昇天準備）は、サブ遊技状態 F（継続バトル）からサブ遊技状態 H（昇天準備）に移行するときに経由するサブ遊技状態である。

サブ遊技状態 G 移行時には、サブ遊技状態 G に滞在する遊技回数の初期値（たとえば「5」）を昇天準備カウンタにセットする。また、サブ遊技状態 G では、サブ遊技状態 H に移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。さらに、サブ遊技状態 G において 1

50

遊技消化するごとに、昇天準備カウンタのカウント値を1減算する。そして、昇天準備カウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Gを終了し、次遊技から、サブ遊技状態Hに移行させる。

#### 【0313】

サブ遊技状態H（昇天）移行時には、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態Hに滞在する遊技回数の初期値（昇天遊技回数）を抽選で決定し、決定した昇天遊技回数を昇天カウンタにセットする。

昇天遊技回数は、「7」、「14」、又は「21」の中からいずれか1つを抽選で決定する。「7」の選択確率は「40%」、「14」の選択確率は「30%」、「21」の選択確率は「30%」に設定されている。

10

#### 【0314】

サブ遊技状態Hでは、抽選手段63bでいずれかの条件装置に当選するごとに、当選した役の種類に応じて、メダルの差枚数に上乗せする枚数（上乗せ数）を抽選で決定し、決定した上乗せ数を差枚数カウンタのカウント値に加算していく。

たとえば、リプレイA～D当選時には、上乗せ数として、「20」（選択確率70%）又は「30」（選択確率30%）を決定する。

#### 【0315】

同様に、上乗せ数として、小役A～G当選時には「30」（選択確率70%）又は「40」（選択確率30%）を決定し、小役H1～H2（スイカ）当選時には「40」（選択確率70%）又は「50」（選択確率30%）を決定し、小役I1～I2（チェリー）当選時には「50」（選択確率70%）又は「100」（選択確率30%）を決定し、小役J1～J3（チャンス目）当選時には「20」（選択確率70%）又は「30」（選択確率30%）を決定する。

20

#### 【0316】

また、サブ遊技状態Hにおいて1遊技消化するごとに、昇天カウンタのカウント値を1減算する。そして、昇天カウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Hを終了し、次遊技から、サブ遊技状態B（AT通常）に移行させる（戻す）。

#### 【0317】

上述したように、本実施形態では、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になるか、又はDステージカウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態F（継続バトル）に移行させるとともに、継続抽選を行う。そして、継続抽選に当選すると、ATを継続するとともに、サブ遊技状態H（昇天）に移行する条件となるポイントを付与する。

30

このため、差枚数が上乗せされるなどして、差枚数カウンタのカウント値が「0」に到達しにくくても、Dステージカウンタのカウント値が「0」になることにより、サブ遊技状態Fに移行し、継続抽選で当選して、ポイントが付与される可能性を有するので、サブ遊技状態Hへの移行に対する期待感を遊技者に持たせることができる。

#### 【0318】

また、サブ遊技状態F（継続バトル）への移行時に、継続抽選で非当選となったときは、サブ遊技状態制御手段83bは、サブ遊技状態Fの終了条件を満たすと、次遊技から、サブ遊技状態I（終了準備）に移行させる。

40

サブ遊技状態I（終了準備）は、サブ遊技状態F（継続バトル）からサブ遊技状態B（AT通常）に移行する（戻る）ときに経由するサブ遊技状態である。

#### 【0319】

サブ遊技状態Iに移行すると、演出出力制御手段83aは、小役A～F（押し順小役）当選時に正解押し順を報知しなくなる。

また、小役A～F（押し順小役）当選時に正解押し順が報知されないと、遊技者は、偶然でしか、正解押し順でストップスイッチ42を操作することができなくなる。

#### 【0320】

さらに、メイン制御基板60側の内部状態制御手段63hは、内部状態D（AT）にお

50

いて、小役 A～F（押し順小役）当選時に不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作された遊技回数が規定遊技回数（3 遊技）になると、内部状態 D（A T）から内部状態 A（通常）に移行させる。

そして、内部状態 D から内部状態 A に移行すると、サブ遊技状態制御手段 8 3 b は、サブ遊技状態 I（終了準備）からサブ遊技状態 A（非 A T）に移行させる。

#### 【0 3 2 1】

##### < 第 2 実施形態 >

図 1 5 は、第 2 実施形態における内部状態の移行を説明する図であり、第 1 実施形態の図 1 0 に対応する図である。以下、第 1 実施形態と異なる点を主として説明する。

第 1 実施形態では、メイン制御基板 6 0 側の内部状態制御手段 6 3 h により、A T を実行するか否かの決定（A T 抽選）、及び A T の開始を制御（管理）し、A T の開始後は、サブ制御基板 8 0 側のサブ遊技状態制御手段 8 3 b により、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、A T の継続、及び A T の終了を制御（管理）した。

#### 【0 3 2 2】

これに対し、第 2 実施形態では、メイン制御基板 6 0 側の内部状態制御手段 6 3 h により、A T を実行するか否かの決定、A T の開始、A T 中のメダルの差枚数の上乗せ、A T の継続、及び A T の終了を制御（管理）する。

本実施形態では、内部状態として、内部状態 A'（通常）、内部状態 B'（高確）、内部状態 C'（前兆）、内部状態 D'（A T 通常）、内部状態 E'（上乗せバトル準備）、内部状態 F'（上乗せバトル）、内部状態 G'（継続バトル準備）、内部状態 H'（継続バトル）を有する。そして、内部状態制御手段 6 3 h は、内部状態の移行を制御する。

#### 【0 3 2 3】

なお、メイン遊技状態として、非内部中、1 B B－A 内部中、1 B B－B 内部中、1 B B－A 遊技、1 B B－B 遊技を有すること、遊技状態制御手段 6 3 f は、メイン遊技状態の移行を制御し、内部状態制御手段 6 3 h は、内部状態の移行を制御することは、第 1 実施形態と同様である。

そして、第 2 実施形態では、メイン遊技状態を 1 B B－A 内部中に滞在させたまま、内部状態を内部状態 A'～H' の間で移行させる。

また、メイン制御基板 6 0 側が内部状態 A'、B'、C' のときは、サブ制御基板 8 0 側では非 A T とし、メイン制御基板 6 0 側が内部状態 D'、E'、F'、G'、H' のときは、サブ制御基板 8 0 側では A T とする。

図 1 5 では、メイン制御基板 6 0 側の内部状態を実線で示し、サブ制御基板 8 0 側のサブ遊技状態（非 A T 又は A T）を二点鎖線で示している。

#### 【0 3 2 4】

内部状態制御手段 6 3 h は、通常時には、内部状態 A'（通常）とする。

内部状態 A'（通常）では、レア小役当選時に A T 抽選を行い、A T 抽選で当選すると、内部状態 C'（前兆）に移行し、A T 抽選で非当選になると、内部状態 B'（高確）に移行する。

内部状態 B'（高確）では、A T 抽選の当選確率が、内部状態 A' より高くなる。そして、内部状態 B' で所定遊技回数（たとえば「3 4 遊技」）を消化すると、内部状態 A' に戻る。また、内部状態 B' でレア小役に当選し、A T 抽選で当選すると、内部状態 C'（前兆）に移行する。

#### 【0 3 2 5】

内部状態 C'（前兆）移行時には、内部状態 C' に滞在する遊技回数（前兆ゲーム数）を決定する。そして、内部状態 C' において前兆ゲーム数を消化すると、内部状態 D'（A T 通常）に移行する。

内部状態 D'（A T 通常）移行時には、内部状態 D' におけるメダルの差枚数の初期値を決定し、決定した差枚数の初期値を差枚数カウンタにセットする。

また、内部状態 D' では、レア小役当選時に上乗せバトル抽選を行い、上乗せバトル抽選で当選すると、内部状態 E'（上乗せバトル準備）に移行する。

## 【0326】

内部状態E'（上乗せバトル準備）は、所定遊技回数（たとえば5遊技）を消化するまで継続し、所定遊技回数を消化すると、内部状態F'（上乗せバトル）に移行する。

内部状態F'（上乗せバトル）移行時には、内部状態F'に滞在する遊技回数（上乗せバトルゲーム数）を決定する。そして、内部状態F'において上乗せバトルゲーム数を消化すると、内部状態D'（AT通常）に戻る。

## 【0327】

内部状態F'（上乗せバトル）では、いずれかの条件装置に当選するごとに、当選した条件装置の種類に応じて、内部状態D'におけるメダルの差枚数に上乗せする枚数（上乗せ数）を決定し、決定した上乗せ数を差枚数カウンタのカウント値に加算する。

内部状態D'（AT通常）では、小役A～F当選時に小役01～03が入賞するごとに、差枚数カウンタから当該遊技における差枚数を減算する。そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になると、内部状態G'（継続バトル準備）に移行する。

## 【0328】

内部状態G'（継続バトル準備）は、所定遊技回数（たとえば5遊技）を消化するまで継続し、所定遊技回数を消化すると、内部状態H'（継続バトル）に移行する。

また、内部状態G'の最後の遊技で遊技者が第三ストップスイッチ42から手を離れた瞬間に、継続抽選を行う。なお、継続抽選の当選確率（継続率）は、内部状態C'（前兆）から内部状態D'（AT通常）への移行時に決定しており、この継続率で、内部状態G'から内部状態H'への移行時に継続抽選を行う。

## 【0329】

内部状態H'（継続バトル）は、所定遊技回数（たとえば8遊技）を消化するまで継続する。また、内部状態H'では、継続抽選の結果に応じた連続演出を出力する。さらに、継続抽選の当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで勝利する演出を出力し、継続抽選の非当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで敗北する演出を出力する。

また、内部状態H'（継続バトル）で所定遊技回数を消化すると、内部状態H'を終了する。そして、継続抽選の当選時には、内部状態D'（AT通常）に戻る（ATを継続する）とともに、再度、差枚数の初期値を差枚数カウンタにセットする。これに対し、継続抽選の非当選時には、内部状態A'（通常）移行する（ATを終了する）。

## 【0330】

また、内部状態A'、B'、C'では、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、条件装置を識別可能な情報は送信せず、小役A～G（押し順ベル）当選時に正解押し順を識別可能な情報も送信しない。

このため、サブ制御基板80を不正改造し、メイン制御基板60からサブ制御基板80に送信する情報を不正取得しても、非AT中は、正解押し順に関する情報を取得することができない。

これにより、非AT中の押し順ベル当選時に正解押し順が不正に知られてしまうことを防止するとともに、サブ制御基板80側でメダルの払出し（出玉）をコントロールすることを防止することができる。

## 【0331】

また、内部状態D'、E'、F'、G'、H'では、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、条件装置を識別可能な情報を送信するか、又は押し順ベル当選時に正解押し順を識別可能な情報を送信する。

これにより、サブ制御基板80側では、AT中は、押し順ベル当選時に、正解押し順を報知することができる。

## 【0332】

また、内部状態D'、E'、F'、G'、H'では、メイン制御基板60は、押し順ベル当選時には、所定の表示装置（たとえば、獲得数表示LED72）に、条件装置を識別可能な情報を表示するか、又は正解押し順を識別可能な情報を表示する。

サブ制御基板80側で押し順ベル当選時に正解押し順を報知するときは、メイン制御基

10

20

30

40

50

板 60 側においても、押し順ベル当選時に正解押し順に関する情報を報知することが好ましいためである。

#### 【0333】

ここで、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に送信する情報であって、条件装置又はストップスイッチ 42 の操作態様に関するものを「指示情報」という。

また、メイン制御基板 60 側で所定の表示装置（たとえば、獲得数表示 LED 72）に表示する内容であって、条件装置又はストップスイッチ 42 の操作態様に関するものを「メイン側指示内容」という。

さらにまた、サブ制御基板 80 側で他の所定の表示装置（たとえば、画像表示装置 23）に表示する内容であって、条件装置又はストップスイッチ 42 の操作態様に関するものを「サブ側指示内容」という。

10

#### 【0334】

内部状態 D'、E'、F'、G'、H' では、メイン制御基板 60 は、獲得数表示 LED 72 に、メイン側指示内容として、当選番号を表示する。

たとえば、小役 A 当選時には、メイン側指示内容として、当選番号「05」を表示し、小役 B 当選時には、メイン側指示内容として、当選番号「06」を表示する。

また、内部状態 D'、E'、F'、G'、H' では、コマンド制御手段 63i は、サブ制御基板 80 に対し、指示情報として、当選番号を送信する。

たとえば、小役 A 当選時には、指示情報として、当選番号「05」を送信し、小役 B 当選時には、指示情報として、当選番号「06」を送信する。

20

#### 【0335】

さらに、サブ制御基板 80 側では、当選番号「05」は小役 A 当選を示す情報であり、小役 A 当選時の正解押し順は「左中右」であることを、ROM（サブ ROM）82 に記憶している。

そして、サブ制御基板 80 側において、当選番号「05」を受信すると、演出出力制御手段 83a は、画像表示装置 23 に、押し順ベルに関する演出（ベルに対応する黄色の表示）を出力するとともに、「左中右」が正解押し順であることを示す演出を出力する（サブ側指示内容「123」を表示する）。

#### 【0336】

これに対し、内部状態 A'、B'、C' では、メイン制御基板 60 は、獲得数表示 LED 72 に、メイン側指示内容を表示せず、サブ制御基板 80 側においても、演出出力制御手段 83a は、画像表示装置 23 に、サブ側指示内容を表示しない。

30

また、内部状態 A'、B'、C' では、コマンド制御手段 63i は、サブ制御基板 80 に対し、小役 A～G 当選時には、指示情報「23」を送信し、リプレイ C～D 当選時には、指示情報「24」を送信する。

#### 【0337】

ここで、指示情報「23」は、小役 A～G のいずれかに当選したことを示す情報である。しかし、指示情報「23」からは、小役 A～G のいずれに当選したかまでは識別不能であり、条件装置（当選番号）も識別不能であり、正解押し順も識別不能である。

したがって、サブ制御基板 80 側では、指示情報「23」を受信したときは、正解押し順を報知することはできないが、押し順ベルに関する演出（たとえば、ベルに対応する色（黄色）の表示）を出力することは可能である。

40

#### 【0338】

また、指示情報「24」は、リプレイ C～D のいずれかに当選したことを示す情報である。しかし、指示情報「24」からは、リプレイ C～D のいずれに当選したかまでは識別不能であり、条件装置（当選番号）も識別不能である。

したがって、サブ制御基板 80 側では、指示情報「24」を受信したときは、押し順リプレイに関する演出（たとえば、リプレイに対応する色（青色）の表示）を出力することは可能である。

#### 【0339】

50

このように、内部状態 A'、B'、C' では、メイン制御基板 60 は、サブ制御基板 80 に対し、小役 A～G（押し順ベル）当選時に正解押し順を識別可能な情報を送信しないので、サブ制御基板 80 側を不正改造し、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に送信される情報を不正取得しても、正解押し順に関する情報を取得することができない。

これにより、非 A T 中の小役 A～G（押し順ベル）当選時に正解押し順が不正に知られてしまうことを防止することができるとともに、サブ制御基板 80 側でメダルの払出し（出玉）をコントロールすることを防止することができる。

#### 【0340】

次に、指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングについて説明する。

図 16～図 21 は、指示情報の送信タイミングと、メイン側指示内容の表示タイミングと、サブ側指示内容の表示タイミングとの関係を示すタイミングチャートである。

#### 【0341】

図 16 は、内部状態 A'、B'、C' における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示している。

図 16 に示すように、内部状態 A'、B'、C' では、スタートスイッチ 41 の操作時に、コマンド制御手段 63 i は、サブ制御基板 80 に対し、指示情報を送信する。

また、内部状態 A'、B'、C' では、押し順を報知することはないため、メイン制御基板 60 は、メイン側指示内容を表示せず、また、演出出力制御手段 83 a は、サブ側指示内容を表示しない。

#### 【0342】

図 17 は、内部状態 D'、E'、F'、G'、H' における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示している。

図 17 に示すように、内部状態 D'、E'、F'、G'、H' においても、内部状態 A'、B'、C' と同様に、スタートスイッチ 41 の操作時に、コマンド制御手段 63 i は、サブ制御基板 80 に対し、指示情報を送信する。

#### 【0343】

また、内部状態 D'、E'、F'、G'、H' では、指示情報の送信後、メイン制御基板 60 は、獲得数表示 LED 72 に、メイン側指示内容の表示を開始する。その後、メイン制御基板 60 は、第三ストップスイッチ 42 操作時まで（3 番目のストップスイッチ 42 がオンされるまで）、メイン側指示内容の表示を継続する。そして、メイン制御基板 60 は、第三ストップスイッチ 42 の操作時に、メイン側指示内容の表示を終了する。

#### 【0344】

さらに、内部状態 D'、E'、F'、G'、H' では、指示情報の送信後、メイン側指示内容の表示開始とほぼ同時に、演出出力制御手段 83 a は、画像表示装置 23 に、サブ側指示内容の表示を開始する。その後、演出出力制御手段 83 a は、第三ストップスイッチ 42 操作時まで、サブ側指示内容の表示を継続する。そして、演出出力制御手段 83 a は、第三ストップスイッチ 42 の操作時に、サブ側指示内容の表示を終了する。

#### 【0345】

なお、指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示開始のタイミングは、スタートスイッチ 41 の操作後、ストップスイッチ 42 の操作受け可能状態になる前までであれば、いつでもよい。

また、メイン側指示内容の表示開始とサブ側指示内容の表示開始とは同時でもよく、メイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、サブ側指示内容の表示を開始してもよく、逆に、サブ側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、メイン側指示内容の表示を開始してもよい。

#### 【0346】

さらにまた、メイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、指示情報を送信するとともに、サブ側指示内容の表示を開始してもよい。

たとえば、スタートスイッチ 41 の操作時に、サブ側指示内容の表示開始を遅延させる

10

20

30

40

50

か否かを決定する抽選を行い、この抽選で遅延させることに決定したときに、サブ側指示内容の表示開始を遅延させてもよい。

【0347】

さらに、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示終了のタイミングは、第二ストップスイッチ42操作時（2番目のストップスイッチ42がオンされた時）以降であれば、いつでもよい。表示終了のタイミングとして、たとえば、第二ストップスイッチ42操作時、第三ストップスイッチ42操作時、全リール31停止時、入賞判定手段63dによる入賞判定前の所定時等のタイミングを挙げることができる。

特に、獲得数表示LED72にメイン側指示内容を表示する場合には、入賞判定手段63dによる入賞判定後までメイン側指示内容の表示を継続すると、遊技者が、メイン側指示内容とメダルの獲得枚数とを混同するおそれがある。よって、入賞判定手段63dによる入賞判定前にメイン側指示内容の表示を終了することが好ましい。

10

【0348】

また、メイン側指示内容の表示終了とサブ側指示内容の表示終了とは同時でもよく、メイン側指示内容の表示を終了し、それから遅延して、サブ側指示内容の表示を終了してもよく、逆に、サブ側指示内容の表示を終了し、それから遅延して、メイン側指示内容の表示を終了してもよい。

【0349】

たとえば、図18に示すように、スタートスイッチ41の操作時に指示情報を送信し、その後、メイン側指示内容の表示を開始し、その後、リール31の回転開始時に、サブ側指示内容の表示を開始してもよい。

20

また、図19に示すように、スタートスイッチ41の操作時に指示情報を送信し、その後、リール31の回転開始時にメイン側指示内容の表示を開始し、その後、ストップスイッチ42が操作受け可能状態になる前にサブ側指示内容の表示を開始してもよい。

【0350】

また、図20に示すように、スタートスイッチ41の操作時に指示情報を送信し、その後、リール31の回転開始時にサブ側指示内容の表示を開始し、その後、ストップスイッチ42が操作受け可能状態になる時にメイン側指示内容の表示を開始してもよい。

さらに、図21に示すように、スタートスイッチ41の操作時にメイン側指示内容の表示を開始し、その後、リール31の回転開始後に指示情報を送信し、その後、ストップスイッチ42が操作受け可能状態になる前にサブ側指示内容の表示を開始してもよい。

30

【0351】

具体的には、たとえば、内部状態D'（AT通常）では、図17に示すように、スタートスイッチ41の操作時に、コマンド制御手段63iにより指示情報を送信し、その後、メイン制御基板60により獲得数表示LED72にメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始する。

これに対し、内部状態E'（上乗せバトル準備）では、図19に示すように、リール31の回転開始時に、メイン制御基板60により獲得数表示LED72にメイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始する。

40

【0352】

また、図20に示すように、内部状態E'では、リール31の回転開始時に、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始し、ストップスイッチ42が操作受け可能状態になる時に、メイン制御基板60により獲得数表示LED72にメイン側指示内容の表示を開始してもよい。

さらにまた、たとえば、内部状態D'では、スタートスイッチ41の操作時に、メイン制御基板60によりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段83aによりサブ側指示内容の表示を開始し、内部状態E'では、サブ側指示内容についてはスタートスイッチ41の操作時に表示を開始するが、メイン側指示内容についてはリール

50

3 1 の回転開始時に表示を開始してもよい。

【0353】

さらに、たとえば、内部状態 D' では、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、メイン制御基板 6 0 によりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段 8 3 a によりサブ側指示内容の表示を開始し、内部状態 E' では、リール 3 1 の回転開始時に、メイン制御基板 6 0 によりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段 8 3 a によりサブ側指示内容の表示を開始してもよい。

すなわち、内部状態 D' の小役 A ~ G 当選時と、内部状態 E' の小役 A ~ G 当選時とで、異なるタイミングで、メイン制御基板 6 0 により獲得数表示 LED 7 2 にメイン側指示内容を表示したり、演出出力制御手段 8 3 a により画像表示装置 2 3 にサブ側指示内容を表示してもよい。

【0354】

このように、内部状態によって、メイン側指示内容及び／又はサブ側指示内容の表示タイミングを異ならせることができる。

また、内部状態によって、メイン側指示内容の表示タイミングと、サブ側指示内容の表示タイミングとを、ほぼ同時にしたり、ずらしたりすることもできる。

たとえば、内部状態 D' と内部状態 E' とで、メイン側指示内容及び／又はサブ側指示内容の表示タイミングを異ならせてもよい。具体的には、内部状態 D' の押し順ベル当選時にはスタートスイッチ 4 1 の操作時に、内部状態 E' の押し順ベル当選時にはストップスイッチ 4 2 が操作受け可能状態になる時に、獲得数表示 LED 7 2 にメイン側指示内容を表示することができる。

これにより、いずれの内部状態に滞在しているかを遊技者に知らせることができる。

【0355】

また、特定の内部状態では、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、表示タイミングに関する抽選を行い、この抽選の結果によって、メイン側指示内容及び／又はサブ側指示内容の表示タイミングを決定してもよい。

さらにまた、特定の内部状態では、シナリオ（予め定めた演出パターン）に従って、メイン側指示内容及び／又はサブ側指示内容の表示タイミングを決定してもよい。

これにより、いずれの内部状態に滞在しているかを遊技者に推測させることができる。

【0356】

また、図 1 7 ~ 図 2 1 では、第三ストップスイッチ 4 2 操作時まで、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を継続し、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を終了したが、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容を表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様（報知した押し順と異なる押し順）でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その時点で、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を終了してもよい。

【0357】

さらにまた、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容を表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様（報知した押し順と異なる押し順）でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、獲得数表示 LED 7 2 及び画像表示装置 2 3 の表示を、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容から、他の情報（たとえば、押し順ミスをしたことを示す情報）に切り替えてもよい。

なお、ストップスイッチ 4 2 が 3 個の場合、第一ストップスイッチ 4 2 操作時（1 番目のストップスイッチ 4 2 がオンされた時）に押し順ミスとなる場合、及び第二ストップスイッチ 4 2 操作時（2 番目のストップスイッチ 4 2 がオンされた時）に押し順ミスとなる場合を有する。

【0358】

また、押し順ベル当選時に、正解押し順（最大枚数の払出しとなる小役を入賞させるための押し順）を報知した場合において、遊技者の押し順ミスにより、最大枚数の払出しとなる小役を取りこぼしたが、最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役が入賞可能と

10

20

30

40

50

きは、正解押し順の報知から、その最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役を入賞させるためのストップスイッチ４２の操作態様（押し順又は／及び操作タイミング）の報知に切り替えてもよい。

#### 【０３５９】

具体的には、内部状態Ｄ'の小役Ａ～Ｇ当選時に、正解押し順に対応するメイン側指示内容を獲得数表示ＬＥＤ７２に表示するとともに、正解押し順に対応するサブ側指示内容を画像表示装置２３に表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様（報知した押し順と異なる押し順）でストップスイッチ４２が操作されたとする。

この場合、メイン制御基板６０は、その時点で入賞可能な他の小役の有無を判断し、入賞可能な他の小役があると判断したときは、コマンド制御手段６３ｉは、当該他の小役に対応する情報をサブ制御基板８０に送信する。

10

#### 【０３６０】

また、メイン制御基板６０は、獲得数表示ＬＥＤ７２の表示を、正解押し順に対応するメイン側指示内容から、当該他の小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる（入賞させる）ためのストップスイッチ４２の操作態様に関する情報に切り替える。

さらにまた、演出出力制御手段８３ａは、画像表示装置２３の表示を、正解押し順に対応するサブ側指示内容から、当該他の小役を入賞させるためのストップスイッチ４２の操作態様に関する情報に切り替える。

このようにして、正解押し順の報知から、最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役を入賞させるためのストップスイッチ４２の操作態様に関する情報の報知に切り替えることができる。

20

#### 【０３６１】

また、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず共通の遊技結果（同一の利益を遊技者に付与する遊技結果）となる条件装置となった遊技では、サブ制御基板８０側で決定したストップスイッチ４２の操作態様を画像表示装置２３に表示するようにしてもよい。

具体的には、たとえば、抽選手段６３ｂによる抽選でリプレイＡ当選（当選番号０１）となった遊技では、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、常にリプレイ０１が入賞する。すなわち、リプレイＡ当選は、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず共通の遊技結果となる条件装置である。

#### 【０３６２】

30

また、リプレイＡ当選となった遊技では、メイン制御基板６０のコマンド制御手段６３ｉは、サブ制御基板８０に対し、当選番号「０１」を送信する。

そして、サブ制御基板８０側では、当選番号「０１」を受信したときは、ストップスイッチ４２の操作態様を決定し、演出出力制御手段８３ａは、決定した操作態様を画像表示装置２３に表示する。

たとえば、リプレイＡ当選時に、「左中右」の押し順を報知することに決定したときは、演出出力制御手段８３ａは、「左中右」の押し順を示す「１２３」を画像表示装置２３に表示し、「右中左」の押し順を報知することに決定したときは、演出出力制御手段８３ａは、「右中左」の押し順を示す「３２１」を画像表示装置２３に表示する。

#### 【０３６３】

40

なお、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず共通の遊技結果となる条件装置としては、リプレイＡ当選の他に、リプレイＢを挙げることができるが、これらに限られるものではない。

たとえば、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず小役０１（７枚払出し）が入賞する条件装置を設定することができる。そして、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず小役０１が入賞する条件装置となった遊技で、サブ制御基板８０側で独自にストップスイッチ４２の操作態様を決定し、決定したストップスイッチ４２の操作態様を画像表示装置２３に表示するようにしてもよい。

#### 【０３６４】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定される

50

ものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 実施形態では、左リール31に「リプレイ」の図柄を5個配置したが、5個に限られるものではなく、たとえば、6個以上配置してもよい。

【0365】

(2) 実施形態では、小役04及び05の入賞時におけるメダルの払出し枚数を、2枚投入時には「1枚」とし、3枚投入時には「3枚」とした。

しかし、これに限らず、すべての小役(小役01～26)について、2枚投入時には、3枚投入時より、配当(入賞時の払出し枚数)を少なく設定してもよい。

すなわち、メダルの投入枚数が規定数N1のときは、メダルの投入枚数が規定数N2( $N2 > N1$ )のときより、すべての小役の配当を少なく設定してもよい。

10

【0366】

特に、すべての小役(小役01～26)について、2枚投入時には配当を2枚未満とし、3枚投入時には配当を3枚以上にすることができる。

すなわち、メダルの投入枚数が規定数N1のときは、すべての小役の配当を規定数N1未満にし、メダルの投入枚数が規定数N2( $N2 > N1$ )のときは、すべての小役の配当を規定数N2以上にすることができる。

【0367】

(3) 実施形態では、1BB-A内部中では、リプレイAの当選確率を、2枚投入時には「22013/65536」とし、3枚投入時には「8961/65536」とした。

しかし、これに限らず、1BB-A内部中では、2枚投入時には、3枚投入時より、すべてのリプレイの当選確率を高く設定してもよい。

20

すなわち、1BB-A内部中では、メダルの投入枚数が規定数N1のときは、メダルの投入枚数が規定数N2( $N2 > N1$ )のときより、すべてのリプレイの当選確率を高く設定してもよい。

【0368】

(4) 実施形態では、サブ遊技状態C(上乗せバトル準備)移行時に、サブ遊技状態Cに滞在する遊技回数の初期値を上乗せ準備カウンタにセットした。そして、サブ遊技状態Cにおいて1遊技消化するごとに、上乗せ準備カウンタのカウント値を1減算し、カウント値が「0」になると、サブ遊技状態D(上乗せバトル)に移行させた。

【0369】

30

しかし、これに限らず、たとえば、サブ遊技状態Cでは、リプレイDに当選するのを待ち、リプレイDに当選したときは、サブ制御基板80側で、「逆押しで白BARを狙え!」のような報知を行うことにより、右中左の押し順で各リール31の「白BAR」が有効ラインに停止可能となる操作タイミングで各ストップスイッチ42を操作するように遊技者に目押しをさせる。

そして、サブ遊技状態CにおいてリプレイD当選時に「白BAR」-「白BAR」-「白BAR」が有効ラインに停止してリプレイ04が入賞すると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Cを終了し、次遊技から、サブ遊技状態Dに移行させるようにしてもよい。

【0370】

40

また、リプレイ04に係る図柄は「PB≠1」配置であるため、取りこぼす場合を有し、リプレイ04を取りこぼしたときは、リプレイ01、02又は03が入賞するようにリール31を停止制御する。そして、リプレイ01、02又は03が入賞したときも、リプレイ04が入賞したときと同様に、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Cを終了し、次遊技から、サブ遊技状態Dに移行させてもよい。

【0371】

(5) 実施形態では、サブ遊技状態E(継続バトル準備)移行時に、サブ遊技状態Eに滞在する遊技回数の初期値を継続準備カウンタにセットした。そして、サブ遊技状態Eにおいて1遊技消化するごとに、継続準備カウンタのカウント値を1減算し、カウント値が「0」になると、サブ遊技状態F(継続バトル)に移行させた。

50

## 【0372】

しかし、これに限らず、たとえば、サブ遊技状態Eでは、リプレイBに当選するのを待つ。また、リプレイBに当選した遊技では、押し順不問でリプレイ05（PB＝1）が入賞する。さらにまた、リプレイ05入賞時には、水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に、「JAC」－「JAC」－「JAC」が停止する場合を有する。

そして、サブ遊技状態Eにおいて、リプレイ05が入賞すると、サブ遊技状態制御手段83bは、当該遊技でサブ遊技状態Eを終了し、次遊技から、サブ遊技状態Fに移行させるようにしてもよい。

## 【0373】

（6）実施形態では、Aステージ、Bステージ、Cステージ、又はDステージのいずれに滞在しているときに、サブ遊技状態B（AT通常）からサブ遊技状態E（継続バトル準備）に移行したかによって、継続率（継続抽選の当選確率）が異なるように設定した。

しかし、これに限らず、たとえば、内部状態C（前兆）の最後の遊技で遊技者が第三ストップスイッチ42（最後に操作したストップスイッチ42）から手を離れた瞬間に、ATの継続率を抽選で決定してもよい。すなわち、内部状態C（前兆）から内部状態D（AT）への移行時に、継続率を決定してもよい。

## 【0374】

また、継続率は、「66%」、「79%」、「84%」又は「88%」の中からいずれか1つを抽選で決定することができる。たとえば、継続率「66%」の選択確率は「40%」、継続率「79%」の選択確率は「30%」、継続率「84%」は選択確率は「20%」、継続率「88%」の選択確率は「10%」に設定することができる。

## 【0375】

（7）実施形態では、継続抽選又は上乘せバトル抽選に当選するとポイントを付与し、付与したポイントが累計で「20」以上になると、サブ遊技状態G（昇天準備）・H（昇天）に移行させることに決定したが、これに限らず、たとえば、継続抽選の当選回数が所定値（たとえば「20」）以上になると、サブ遊技状態G・Hに移行させることに決定してもよい。

## 【0376】

（8）実施形態では、サブ遊技状態B（AT通常）において、Aステージ、Bステージ、Cステージ、Dステージの4つのステージを設けた。そして、サブ遊技状態Bへの移行時に、各ステージに滞在する遊技回数の初期値を決定し、決定した各ステージの遊技回数の初期値をAステージカウンタ、Bステージカウンタ、Cステージカウンタ、Dステージカウンタにそれぞれセットした。

## 【0377】

しかし、これに限らず、サブ遊技状態B（AT）では、ステージを分けなくてもよい。たとえば、サブ遊技状態Bへの移行時に、サブ遊技状態Bに滞在する遊技回数の初期値を決定し、決定した遊技回数の初期値を遊技回数カウンタにセットする。

そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になるか、又は遊技回数カウンタのカウント値が「0」になると、サブ遊技状態F（継続バトル）に移行させるとともに、継続抽選を行うようにしてもよい。

## 【0378】

（9）実施形態では、有効ラインに停止した図柄の組合せを画像表示装置23に表示することにより、有効ラインに停止した図柄の組合せについて遊技者に誤認させないようにした。

しかし、これに限らず、たとえば、有効ラインに停止した図柄の組合せを示す情報を、たとえば、貯留数表示LED71、獲得数表示LED72、又は状態表示LED73など、メイン制御基板60側で表示を制御する表示装置に表示してもよい。

## 【0379】

また、有効ラインに停止した図柄の組合せを示す情報を表示するための専用の表示装置を設け、この専用の表示装置に、有効ラインに停止した図柄の組合せを示す情報を表示し

10

20

30

40

50

てもよい。

さらに、この専用の表示装置は、メイン制御基板 60 側で表示を制御してもよく、サブ制御基板 80 側で表示を制御してもよい。

#### 【0380】

(10) 実施形態では、内部状態制御手段 63h は、内部状態 A (通常) において、レア小役 (小役 H 1 ~ J 3) 当選時に、A T 抽選を行った。また、A T 抽選で当選したときは、内部状態 A (通常) から内部状態 C (前兆) に移行させた。そして、内部状態 C で所定遊技回数 (34 遊技等) を消化したときは、内部状態 D (A T) に移行させた。

しかし、これに限らず、たとえば、内部状態制御手段 63h は、内部状態 D (A T) から内部状態 A (通常) への移行時 (A T 終了時) に、所定の範囲内 (たとえば「1」~「1024」の範囲内) で 1 つの数値を選択し、選択した数値を、次に内部状態 D に移行するまでの解除遊技回数として設定する。

#### 【0381】

また、内部状態制御手段 63h は、A T 終了時からカウントした遊技回数が、解除遊技回数に到達するまでの残り遊技回数を算出し、残り遊技回数が所定遊技回数 (たとえば 34 遊技) となったときは、内部状態 A から内部状態 C (前兆) に移行させる。

そして、内部状態制御手段 63h は、A T 終了時からカウントした遊技回数が、解除遊技回数に到達したときは、内部状態 C (前兆) から内部状態 D (A T) に移行させてもよい。

#### 【0382】

(11) 実施形態では、サブ遊技状態制御手段 83b は、サブ遊技状態 B (A T 通常) への移行時に、サブ遊技状態 B におけるメダルの差枚数の初期値を決定し、決定した差枚数の初期値 (たとえば「100」) を差枚数カウンタにセットした。また、サブ遊技状態 B (A T 通常) では、小役 A ~ F (押し順小役) 当選時に小役 01 ~ 03 が入賞するごとに、当該遊技における差枚数を差枚数カウンタから減算した。そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になると、サブ遊技状態 E (継続バトル準備) やサブ遊技状態 F (継続バトル) に移行させた。

#### 【0383】

しかし、これに限らず、たとえば、サブ遊技状態制御手段 83b は、サブ遊技状態 B における遊技回数、メダルの払出し枚数、所定の役 (たとえば小役 A ~ F) の当選回数、所定の役 (たとえば小役 01 ~ 03) の入賞回数が所定値に到達したときに、サブ遊技状態 E やサブ遊技状態 F に移行させるようにしてもよい。

この場合、サブ遊技状態 D (上乗せバトル) やサブ遊技状態 H (昇天) では、サブ遊技状態 B (A T 通常) の滞在期間が長くなるように、サブ遊技状態 B の終了条件を定める変数 (遊技回数、メダルの払出し枚数、所定の役の当選回数、所定の役の入賞回数) を変更することができる。

#### 【0384】

##### (12) マイスロ遊技

スロットマシン 10 を利用して、マイスロ遊技を実行することも可能である。

ここで、「マイスロ遊技」とは、以下の内容である。

スロットマシン 10 は、遊技者の遊技履歴 (遊技回数、A T 抽選の当選回数等) を記憶しておく。遊技終了時に、スロットマシン 10 は、遊技履歴を二次元コードとして画像表示装置 23 に画像表示する。

#### 【0385】

遊技者は、その二次元コードを遊技者自身の携帯通信端末 (二次元コードを読み取り可能な C C D を備えるスマートフォン等) で読み取り、スロットマシン 10 の製造メーカー等が運営するサーバーコンピュータにアクセスする。サーバーコンピュータには、その遊技者の最新の遊技履歴が記憶される。また、サーバーコンピュータは、遊技者が保有する携帯通信端末に対し、パスワードを発行する。遊技者は、遊技開始時に、そのパスワードを入力して遊技を開始すれば、遊技履歴を引き継ぐことができるというものである。

## 【0386】

このようなマイスロ遊技では、遊技履歴は、RWM81に記憶しておく。そして、単なる電源のオン／オフ時におけるRWM81の初期化時には、その遊技履歴を消去するように設定する場合と、消去しないように設定する場合とが挙げられる。

また、設定変更を開始した場合の初期化時には、遊技履歴を含めて消去する。

たとえば、電源がオフからオンになったときに遊技履歴を消去するようにしておくことにより、設定変更を開始したときの挙動と同じになることで、マイスロ遊技を用いて設定変更をしたか否かということを遊技者には知らせないことが可能となる。

## 【0387】

また、電源のオフからオンになったときに遊技履歴を一律に消去してしまうと、遊技中に意図しない電源断が生じた場合に遊技者に不利益を与えてしまう。そこで、電源のオフから時間を計時し、所定時間（例えば2時間）経過した場合は電源のオン時に遊技履歴を消去し、所定時間経過前の場合には、電源オン時に遊技履歴を保持するようにしてもよい。

10

この遊技履歴は、上述したマイスロ遊技に限らず、例えば画像表示装置23に表示されている遊技に関する実行回数（通常ゲーム数、ATゲーム数等）も同様に制御することができる。

## 【0388】

（13）実施形態で示した各メイン遊技状態（RT）ごとの条件装置の種類とその当選確率、役入賞時の配当（払出し枚数）は、あくまでも例示であり、実施形態で示したものに限定されるものではない。

20

（14）上記の各実施形態及び上記の各変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

## 【0389】

（15）付記

本願の出願当初の発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明1～当初発明6を挙げることができ、それぞれ当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

なお、本願の請求項に係る当初発明は、以下の当初発明1に相当する。

## 【0390】

30

1. 当初発明1

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、メダルの投入枚数に応じて、特別役の当選確率、及び有効ラインの本数を異ならせるスロットマシンが知られている（たとえば、特開2009-297576号公報参照）。

ここで、特開2009-297576号公報のスロットマシンでは、ベルの配当（ベル入賞時におけるメダルの払出し枚数）は、メダルの投入枚数にかかわらず、8枚に設定されている。

## 【0391】

40

このため、ベル入賞時におけるメダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数は、2枚投入時には6枚となり、3枚投入時には5枚となる。

このように、特開2009-297576号公報のスロットマシンでは、2枚投入時には、3枚投入時より、ベル入賞時における差枚数が多くなる。

当初発明が解決しようとする課題は、遊技媒体の投入数と、小役入賞時における差枚数との関係を適切に設定することである。

## 【0392】

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

50

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 60）を備え、  
前記メイン制御手段は、

特定小役（小役 G（小役 04 + 05））の当選となる場合、特別役 A（1BB-A）の  
当選となる場合、及び特別役 B（1BB-B）の当選となる場合を有するように抽選を行  
う抽選手段（63b）と、

特別役 A 及び特別役 B のいずれにも当選していない非内部中遊技（非 RT）において特  
別役 A に当選し、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 A の  
当選情報を持ち越している内部中遊技 A（1BB-A 内部中（RT1））に移行させ、特別  
役 A に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 A（1BB-A 遊技）に移行  
させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが  
停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B（1BB-B  
内部中（RT2））に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特  
別遊技 B（1BB-B 遊技）に移行させる遊技状態制御手段（63f）と

10

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体（メダル）の投入数が規定数 N1  
（2 枚）のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N2（N2 > N  
1）（3 枚）のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記メイン制御手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規  
定数 N1 のときは、前記特定小役の配当（入賞時のメダルの払出し枚数）を規定数 N1 未  
満（1 枚）にし、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N2 のときは、前記特定小役  
の配当を規定数 N2 以上（3 枚）にする

20

ことを特徴とする。

#### 【0393】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記抽選手段は、遊技者に再遊技を行わせるための特定リプレイ（リプレイ A）の当選  
となる場合を有するように抽選を行うとともに、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの  
遊技媒体の投入数が規定数 N1 のときは、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N2  
のときより、前記特定リプレイの当選確率を高くする

30

ことを特徴とする。

#### 【0394】

第 3 の解決手段（変形例）は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 60）を備え、

前記メイン制御手段は、

小役の当選となる場合、特別役 A（1BB-A）の当選となる場合、及び特別役 B（1  
BB-B）の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（63b）と、

特別役 A 及び特別役 B のいずれにも当選していない非内部中遊技（非 RT）において特  
別役 A に当選し、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 A の  
当選情報を持ち越している内部中遊技 A（1BB-A 内部中（RT1））に移行させ、特別  
役 A に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 A（1BB-A 遊技）に移行  
させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが  
停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B（1BB-B  
内部中（RT2））に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特  
別遊技 B（1BB-B 遊技）に移行させる遊技状態制御手段（63f）と

40

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体（メダル）の投入数が規定数 N1  
（2 枚）のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N2（N2 > N

50

1) (3枚)のときは、特別役Bの抽選は行いが、特別役Aの抽選は行わないようにし、前記メイン制御手段は、内部中遊技Aにおいて、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N1のときは、前記小役の配当を規定数N1未満(1枚)にし、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N2のときは、前記小役の配当を規定数N2以上(3枚)にすることを特徴とする。

#### 【0395】

第4の解決手段は、

前記抽選手段は、遊技者に再遊技を行わせるためのリプレイの当選となる場合を有するように抽選を行うとともに、内部中遊技Aにおいて、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N1のときは、1遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数N2のときより、前記リプレイの当選確率を高くすることを特徴とする。

#### 【0396】

(c)当初発明の効果

当初発明によれば、内部中遊技Aでは、投入数が規定数N1のときは、特定小役の配当が規定数N1未満になり、投入数が規定数N2のときは、特定小役の配当が規定数N2以上になる。

これにより、内部中遊技Aでは、投入数が規定数N2のときは、投入数が規定数N1のときより、特定小役入賞時における遊技媒体の払出し数から投入数を引いた差枚数が多くなるようにすることができる。

#### 【0397】

2. 当初発明2

(a)当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、メダルの投入枚数に応じて、特別役の当選確率、及び有効ラインの本数を異ならせるスロットマシンが知られている(たとえば、特開2009-297576号公報参照)。

ここで、特開2009-297576号公報のスロットマシンでは、特別役の当選を持ち越している内部中遊技では、非当選となると、当選を持ち越している特別役を入賞させることが可能となる。

#### 【0398】

また、内部中遊技では、非当選となる確率は、メダルの投入枚数にかかわらず同一に設定されている。

このため、内部中遊技では、メダルの投入枚数にかかわらず同一の確率で、当選を持ち越している特別役を入賞させることが可能となる。

当初発明が解決しようとする課題は、遊技媒体の投入数と、当選を持ち越している特別役を入賞させることが可能となる確率との関係を適切に設定することである。

#### 【0399】

(b)当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段(第1実施形態)は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段(メイン制御基板60)を備え、

前記メイン制御手段は、

遊技者に再遊技を行わせるための特定リプレイ(リプレイA)の当選となる場合、特別役A(1BB-A)の当選となる場合、及び特別役B(1BB-B)の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段(63b)と、

特別役A及び特別役Bのいずれにも当選していない非内部中遊技(非RT)において特別役Aに当選し、特別役Aに対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役Aの当選情報を持ち越している内部中遊技A(1BB-A内部中(RT1))に移行させ、特別役Aに対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技A(1BB-A遊技)に移行

10

20

30

40

50

させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B (1 B B - B 内部中 (R T 2)) に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 B (1 B B - B 遊技) に移行させる遊技状態制御手段 (6 3 f) と

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体 (メダル) の投入数が規定数 N 1 (2 枚) のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 (N 2 > N 1) (3 枚) のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記抽選手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 のときより、前記特定リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とする。

#### 【0400】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記抽選手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、内部中遊技 B において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 又は N 2 のときより、前記特定リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とする。

#### 【0401】

第 3 の解決手段 (変形例) は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段を備え、

前記メイン制御手段は、

遊技者に再遊技を行わせるためのリプレイの当選となる場合、特別役 A (1 B B - A) の当選となる場合、及び特別役 B (1 B B - B) の当選となる場合を有するように抽選を行う抽選手段 (6 3 b) と、

特別役 A 及び特別役 B のいずれにも当選していない非内部中遊技 (非 R T) において特別役 A に当選し、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 A の当選情報を持ち越している内部中遊技 A (1 B B - A 内部中 (R T 1)) に移行させ、特別役 A に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 A (1 B B - A 遊技) に移行させ、前記非内部中遊技において特別役 B に当選し、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、特別役 B の当選情報を持ち越している内部中遊技 B (1 B B - B 内部中 (R T 2)) に移行させ、特別役 B に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技 B (1 B B - B 遊技) に移行させる遊技状態制御手段 (6 3 f) と

を備え、

前記抽選手段は、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体 (メダル) の投入数が規定数 N 1 (2 枚) のときは、特別役 A の抽選は行うが、特別役 B の抽選は行わないようにし、

前記非内部中遊技において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 (N 2 > N 1) (3 枚) のときは、特別役 B の抽選は行うが、特別役 A の抽選は行わないようにし、

前記抽選手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 2 のときより、前記リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とする。

#### 【0402】

第 4 の解決手段は、第 3 の解決手段において、

前記抽選手段は、内部中遊技 A において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 のときは、内部中遊技 B において、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が規定数 N 1 又は N 2 のときより、前記リプレイの当選確率を高くする

ことを特徴とする。

#### 【0403】

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、内部中遊技Aでは、投入数が規定数N1のときは、投入数が規定数N2のときより、特定リプレイの当選確率が高くなり、その分、非当選となる確率が低くなるようにすることができる。

これにより、内部中遊技Aでは、投入数が規定数N1のときは、投入数が規定数N2のときより、当選を持ち越している特別役Aを入賞させることが可能となる確率が低くなるようにすることができる。

#### 【0404】

##### 3. 当初発明3

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、対象図柄を常に有効ラインに停止させることが可能なように、リールに図柄を配列したスロットマシンが知られている（たとえば、特開2013-066569号公報参照）。

特開2013-066569号公報のスロットマシンでは、ストップスイッチが操作されてからリールが停止するまでの最大移動図柄数は4図柄に設定され、各リールには「ベル」や「リプレイ」が5図柄以内の間隔で配列されている。このため、各リールの「ベル」や「リプレイ」は、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、常に有効ラインに停止させることが可能である。

#### 【0405】

ここで、たとえば、有効ラインの本数を1本とし、各リールの図柄数を20図柄とし、最大移動図柄数を4図柄とする場合には、4個の対象図柄を5図柄間隔で配置すれば、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、対象図柄を常に有効ラインに停止させることが可能となる。

しかし、この場合、対象図柄が有効ラインに停止することとなるリールの停止位置は4箇所に限られるため、停止出目のパターンが比較的少なくなってしまう。

したがって、当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、対象図柄を常に有効ラインに停止させることが可能にしつつ、停止出目のパターンを増やすことである。

#### 【0406】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

N個（20個）の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

特定抽選結果（小役I2当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（63b）と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作された瞬間から最大移動図柄数M（4図柄）の範囲内で前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と

を備え、

N（「20」）は、 $(M+1)$ （「5」）で割り切れる数であり、

各前記リールは、少なくとも3個の連続する図柄が表示窓（13）内に表示されるように配置されており、

複数の前記リールのうち、少なくとも1つの特定リール（左リール31）には、 $(N/(M+1)+1)$ 個以上（5個以上）の図柄P（「リプレイ」）が、 $(M+1)$ 図柄以内（5図柄以内）の間隔で配置されているとともに、少なくとも2個の図柄Q（「チェリー」）が、 $(M+1)$ 図柄（5図柄）を超える間隔で配置されており、

10

20

30

40

50

前記特定リール上の図柄Qとして、上側及び下側の双方に図柄Pが隣接して配置されている図柄Q 1（図柄番号17番の「チェリー」）と、上側又は下側のいずれか一方にのみ図柄Pが隣接して配置されている図柄Q 2（図柄番号02番の「チェリー」）とを有し、  
前記リール制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技では、

操作タイミングT 1（13番、14番、15番、16番、又は17番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミング）で前記特定リールに対応する前記ストップスイッチ（左ストップスイッチ41）が操作されたときは、図柄Q 1が特定位置（中段（有効ライン））に停止して、1個の図柄Q 1と2個の図柄Pとが表示窓内に表示されるように、前記特定リールを停止制御し、

操作タイミングT 2（ $T 2 \neq T 1$ ）（19番、20番、01番、02番、又は03番の図柄が中段（有効ライン）を通過する直前のタイミング）で前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが操作されたときは、図柄Q 2が前記特定位置とは異なる位置（下段）に停止して、1個の図柄Q 2が表示窓内に表示されるように、前記特定リールを停止制御する

ことを特徴とする。

#### 【0407】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記抽選手段は、遊技者に再遊技を行わせるためのリプレイの当選となる場合を有するように抽選を行い、

前記リール制御手段は、前記リプレイの当選となった遊技では、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが操作タイミングT 1又はT 2のいずれで操作されたときも、図柄Qが表示窓内に表示されないように、前記特定リールを停止制御する

ことを特徴とする。

#### 【0408】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、

前記特定リールには、前記特定リール以外の前記リールより、図柄Pが多く表示されている

ことを特徴とする。

#### 【0409】

第4の解決手段は、第1～第3の解決手段において、

図柄Q 1が特定位置に停止して、1個の図柄Q 1と2個の図柄Pとが表示窓内に表示されたとき、及び図柄Q 2が前記特定位置とは異なる位置に停止して、1個の図柄Q 2が表示窓内に表示されたときのいずれにおいても、遊技者に対して特典を付与するか否かを決定する（AT抽選を行う）

ことを特徴とする。

#### 【0410】

第5の解決手段は、第1～第4の解決手段において、

前記抽選手段は、他の特定抽選結果（小役G（小役04+05））となる場合を有するように抽選を行い、

前記リール制御手段は、前記他の特定抽選結果となった遊技において、特定の押し順（中右左、又は右第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、特定の図柄の組合せ（「リプレイ」－「ベル」－「JAC」（右上がりベル））が有効ラインに停止するように、前記リールを停止制御し、

前記他の特定抽選結果となった遊技では、前記特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したか否かにかかわらず、遊技者に対して特典を付与するか否かの決定を行わない（AT抽選を行わない）

ことを特徴とする。

#### 【0411】

（c）当初発明の効果

当初発明によれば、各リールの図柄数をN図柄とし、最大移動図柄数をM図柄としてい

10

20

30

40

50

る。また、特定リールには、 $(N / (M + 1) + 1)$  個以上の図柄 P を、 $(M + 1)$  図柄以内の間隔で配置している。

このため、特定リールについては、ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、図柄 P を常に有効ラインに停止させることができる。すなわち、特定リールの図柄 P を「 $PB = 1$ 」とすることができる。

また、特定リールには、「 $PB = 1$ 」とするために必要な数  $(N / (M + 1))$  より多い数  $((N / (M + 1) + 1) \text{ 以上})$  の図柄 P を配置しているので、「 $PB = 1$ 」とするために必要な数だけ図柄 P を配置したときと比較して、停止出目のパターンを増やすことができる。

#### 【0412】

10

##### 4. 当初発明 4

##### (a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、所定の遊技状態における所定の役の入賞回数に応じて、遊技者の期待感を高める演出を出力するスロットマシンが知られている（たとえば、特開 2009-106357 号公報参照）。

ここで、所定の条件を満たすと所定の変数を更新し、所定の変数が所定値に到達すると、有利な遊技状態への移行の条件となるポイントを付与するスロットマシンでは、所定の変数が所定値に到達しにくい状況になると、ポイントの付与及び有利な遊技状態への移行に対する期待感を遊技者に持たせることができなくなってしまう。

#### 【0413】

20

当初発明が解決しようとする課題は、所定の条件を満たすと所定の変数を更新し、所定の変数が所定値に到達すると、有利な遊技状態への移行の条件となるポイントを付与するスロットマシンにおいて、所定の変数が所定値に到達しにくい状況になっても、ポイントの付与及び有利な遊技状態への移行に対する期待感を遊技者に持たせることである。

#### 【0414】

##### (b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第 1 の解決手段（第 1 実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

30

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

特定抽選結果（小役 A～F（押し順小役）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（63b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役 01～03（7 枚払出しとなる小役）入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と

を備え、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態（サブ遊技状態 B～H（AT））を有し、

40

前記報知状態として、第 1 報知状態（サブ遊技状態 B（AT 通常））と、第 1 報知状態より遊技者にとって有利となる第 2 報知状態（サブ遊技状態 H（昇天））とを有し、

前記報知状態に関する制御を行う報知状態制御手段（サブ遊技状態制御手段 83b）を備え、

前記報知状態制御手段は、

第 1 報知状態の終了条件に関する第 1 変数（サブ遊技状態 B（AT 通常）における差枚数）の初期値を設定（差枚数カウンタにセット）するとともに、第 1 報知状態の終了条件に関する第 2 変数（サブ遊技状態 B（AT 通常）の D ステージに滞在する遊技回数）の初期値を設定（D ステージカウンタにセット）し、

50

第1報知状態において第1条件を満たした（小役01～03が入賞した）ときは第1変数を更新（当該遊技における差枚数を差枚数カウンタから減算）し、

第1報知状態において第2条件を満たした（サブ遊技状態B（AT通常）のDステージ滞在中に1遊技消化した）ときは第2変数を更新（Dステージカウンタのカウント値を1減算）し、

第1変数又は第2変数の少なくとも一方が、第1報知状態の終了条件に相当する値になった（差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になるか、又はDステージカウンタのカウント値が「0」になった）ことを条件に、第1報知状態を継続するか否かを決定し（継続抽選を行い）、

第1報知状態を継続することに決定（継続抽選に当選）したことを条件にポイントを付与し（「1」～「3」の中からいずれかのポイントを付与するとともに、付与したポイントをポイントカウンタに加算し）、

付与したポイントの累計値が所定値（ポイントカウンタのカウント値が「20」以上）に到達したことを条件に、第2報知状態に移行させることを可能にする

ことを特徴とする。

#### 【0415】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記報知状態制御手段は、第2報知状態に移行したときは、第1報知状態の遊技期間が長くなるように、第1変数を変更する（上乗せ数を決定し、決定した上乗せ数を差枚数カウンタのカウント値に加算する）ことを可能にする

ことを特徴とする。

#### 【0416】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、

前記報知状態制御手段は、第2変数が第1報知状態の終了条件に相当する値となったときは、常に、第1報知状態を継続することに決定する

ことを特徴とする。

#### 【0417】

第4の解決手段は、第1～第3の解決手段において、

前記報知状態制御手段は、

第1変数が第1報知状態の終了条件に相当する値となったことに基づいて第1報知状態を継続することに決定したときは、第1変数の初期値を再設定するとともに、第2変数の初期値を再設定し、

第2変数が第1報知状態の終了条件に相当する値となったことに基づいて第1報知状態を継続することに決定したときは、第1変数を維持しつつ、第2変数の初期値を再設定する

ことを特徴とする。

#### 【0418】

（C）当初発明の効果

当初発明によれば、第1報知状態の終了条件に関する第1変数及び第2変数を有し、第1報知状態で第1条件を満たすと第1変数を更新し、第1報知状態で第2条件を満たすと第2変数を更新する。そして、第1変数又は第2変数の少なくとも一方が第1報知状態の終了条件に相当する値になると、第1報知状態を継続するか否かを決定し、第1報知状態を継続することに決定すると、第2報知状態への移行の条件となるポイントを付与する。

このため、第1変数が第1遊技状態の終了条件に相当する値に到達しにくくても、第2変数が第1遊技状態の終了条件に相当する値に到達する可能性を有するので、ポイントの付与及び第2報知状態への移行に対する期待感を遊技者に持たせることができる。

#### 【0419】

5. 当初発明5

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、遊技の進行を遅延させるフリーズの実行中に、所定の

10

20

30

40

50

図柄の組合せが表示されると、A Tに移行したことを示す外部信号を出力するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2015-000224号公報参照）。

#### 【0420】

このようなスロットマシンでは、フリーズの実行中に、所定の図柄の組合せが表示されないと、A Tに移行しても、外部信号が出力されないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、フリーズの実行中に所定の条件を満たすと外部信号を出力するスロットマシンにおいて、フリーズの実行中に所定の条件を満たさなくても、外部信号を出力可能にすることである。

#### 【0421】

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段

10

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）を備え、

前記メイン制御手段は、

所定の条件を満たしたときは、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能とするように制御し、

前記フリーズの実行中に、第1条件を満たした（有効ラインに「赤7」－「赤7」－「赤7」を仮停止させるリール演出が実行された）ときは、外部信号（A T信号）を出力可能とするように制御し、

20

第1条件を満たさなくても、複数遊技にわたる遊技期間において、第2条件を満たした（内部状態A又はBにおいて押し順正解カウンタのカウント値が「20」になった）ときは、前記外部信号を出力可能とするように制御する

ことを特徴とする。

#### 【0422】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

30

特定抽選結果（小役A～F（押し順小役）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（63b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役01～03（7枚払出しとなる小役）入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と

を備え、

第1条件は、前記フリーズの実行中に、通常とは異なる態様で前記リールを変動させるリール演出（有効ラインに「赤7」－「赤7」－「赤7」を仮停止させるリール演出）が実行されたことに設定され、

40

第2条件は、前記特定抽選結果となった遊技において前記特定操作態様で前記ストップスイッチが操作された遊技回数が所定遊技回数（20遊技）となったことに設定されている

ことを特徴とする。

#### 【0423】

第3の解決手段は、第2の解決手段において、

前記メイン制御手段は、前記外部信号を出力している場合において、前記特定抽選結果となった遊技において前記特定操作態様で前記ストップスイッチが操作された遊技回数が前記所定遊技回数となるごとに、前記外部信号を出力し直す（A T信号の出力を一旦オフ

50

にし、その後、A T 信号の出力を再度オンにする）ように制御することを特徴とする。

#### 【0424】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、フリーズの実行中に第1条件を満たしたこと、又は複数遊技にわたる遊技期間において第2条件を満たしたことを、外部信号を出力可能にする条件としている。このため、フリーズの実行中に第1条件を満たさなくても、複数遊技にわたる遊技期間において第2条件を満たしたときは、外部信号を出力可能とすることができる。

#### 【0425】

6. 当初発明 6

10

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、屈曲線状の有効ラインに、所定役に対応する図柄の組合せを停止させると同時に、一直線状の無効ラインに、所定役に対応する図柄の組合せではないが役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せを停止させることで、無効ラインに役が入賞したかのような擬似入賞態様を作り出すスロットマシンが知られている（たとえば、特開2013-090978号公報参照）。

#### 【0426】

このようなスロットマシンでは、無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する役が入賞したという誤解を遊技者に与えてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、無効ラインに停止した図柄の組合せに対応する役が入賞したという誤解を遊技者に与えないようにすることである。

20

#### 【0427】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

前記リールの停止制御を含む、遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

30

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段（サブ制御基板80）と、

前記サブ制御手段によって表示を制御される表示装置（画像表示装置23）とを備え、

前記リールの停止時に図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインとして、

役に対応する図柄の組合せが停止したときにその役の入賞となる有効ラインと、

役に対応する図柄の組合せが停止したときであってもその役の入賞にならない無効ラインと

を有し、

すべての前記リールの停止時に、所定役（リプレイ01）に対応する図柄の組合せX1（「ベル」－「赤7／黒BAR／白BAR／ブランク」－「ベル」）が前記有効ラインに停止すると同時に、前記所定役に対応する図柄の組合せではない図柄の組合せX2（「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」）が前記無効ラインに停止する場合を有するように、各前記リールに図柄が配列されており、

40

前記サブ制御手段は、図柄の組合せX1が前記有効ラインに停止し、かつ図柄の組合せX2が前記無効ラインに停止した場合において、前記無効ラインに停止した図柄の組合せX2に対応する演出（リプレイが入賞したことを示す演出）を出力するときは、前記有効ラインに停止した図柄の組合せX1を前記表示装置に表示する

ことを特徴とする。

#### 【0428】

50

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記サブ制御手段は、最後に停止する前記リールに対応する前記ストップスイッチが操作された時から、前記メイン制御手段によりいずれかの役に対応する図柄の組合せが前記有効ラインに停止したか否かの判定が行われるまでの間に、前記有効ラインに停止した図柄の組合せ X 1 を前記表示装置に表示する

ことを特徴とする。

#### 【0429】

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

前記サブ制御手段は、図柄の組合せ X 1 が前記有効ラインに停止し、かつ図柄の組合せ X 2 が前記無効ラインに停止した場合において、前記無効ラインに停止した図柄の組合せ X 2 に対応する演出を出力しないときは、前記有効ラインに停止した図柄の組合せ X 1 を前記表示装置に表示しない

ことを特徴とする。

#### 【0430】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、図柄の組合せ X 1 が有効ラインに停止し、かつ図柄の組合せ X 2 が無効ラインに停止した場合において、無効ラインに停止した図柄の組合せ X 2 に対応する演出を出力するときは、有効ラインに停止した図柄の組合せ X 1 を表示装置に表示する。

これにより、有効ラインに停止した図柄の組合せが図柄の組合せ X 1 であることが遊技者にわかるので、無効ラインに停止した図柄の組合せ X 2 に対応する役が入賞したという誤解を遊技者に与えないようにすることができる。

#### 【符号の説明】

#### 【0431】

- 10    スロットマシン
- 13    表示窓
- 16    ドアスイッチ
- 21    演出ランプ
- 22    スピーカ
- 23    画像表示装置
- 24    プッシュボタン
- 25    十字キー
- 31    リール
- 32    モータ
- 35    メダル払出し装置
- 35 a    ホッパー
- 35 b    サブタンク
- 36    ホッパーモータ
- 37 a、37 b    払出しセンサ
- 38    満杯センサ
- 39    リールセンサ
- 40    ベットスイッチ
- 41    スタートスイッチ
- 42    ストップスイッチ
- 43    精算スイッチ
- 44    メダル投入口
- 45    メダルセレクタ
- 46    通路センサ
- 47    ブロック
- 48 a、48 b    投入センサ
- 50    電源ユニット

10

20

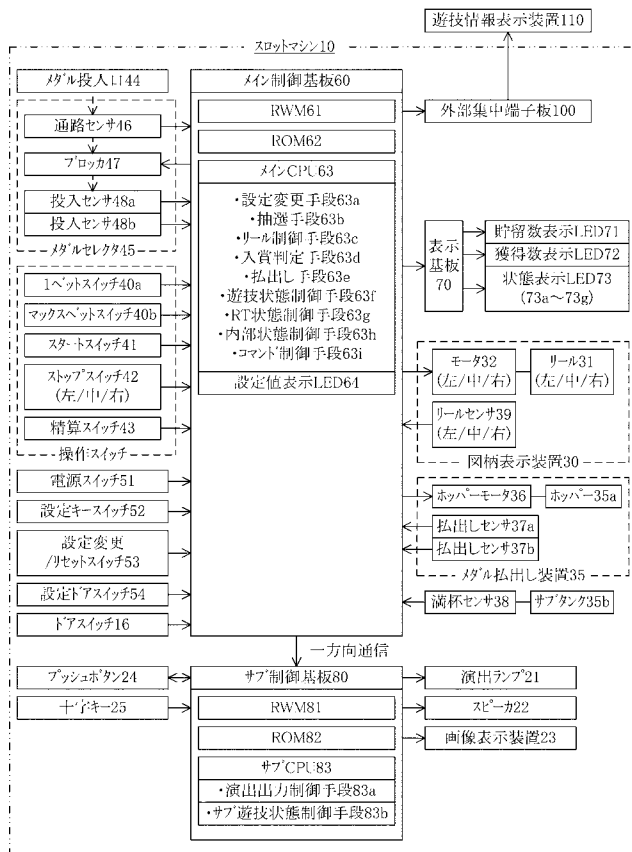
30

40

50

|       |                                      |    |
|-------|--------------------------------------|----|
| 5 1   | 電源スイッチ                               |    |
| 5 2   | 設定キースイッチ                             |    |
| 5 3   | 設定変更／リセットスイッチ                        |    |
| 5 4   | 設定ドアスイッチ                             |    |
| 6 0   | メイン制御基板（メイン制御手段、遊技制御手段（基板）、主制御手段（基板） |    |
| )     |                                      |    |
| 6 1   | R W M                                |    |
| 6 2   | R O M                                |    |
| 6 3   | メイン C P U                            |    |
| 6 3 a | 設定変更手段                               | 10 |
| 6 3 b | 抽選手段                                 |    |
| 6 3 c | リール制御手段                              |    |
| 6 3 d | 入賞判定手段                               |    |
| 6 3 e | 払出し手段                                |    |
| 6 3 f | 遊技状態制御手段                             |    |
| 6 3 g | R T 状態制御手段                           |    |
| 6 3 h | 内部状態制御手段（A T 制御手段）                   |    |
| 6 3 i | コマンド制御手段                             |    |
| 6 4   | 設定値表示 L E D                          |    |
| 7 0   | 表示基板                                 | 20 |
| 7 1   | 貯留数表示 L E D                          |    |
| 7 2   | 獲得数表示 L E D                          |    |
| 7 3   | 状態表示 L E D                           |    |
| 7 3 a | リプレイ表示 L E D                         |    |
| 7 3 b | 投入可表示 L E D                          |    |
| 7 3 c | 精算表示 L E D                           |    |
| 7 3 d | 遊技開始 L E D                           |    |
| 7 3 e | 1 枚投入表示 L E D                        |    |
| 7 3 f | 2 枚投入表示 L E D                        |    |
| 7 3 g | 3 枚投入表示 L E D                        | 30 |
| 8 0   | サブ制御基板（サブ制御手段、演出制御手段（基板）、副制御手段（基板））  |    |
| 8 1   | R W M                                |    |
| 8 2   | R O M                                |    |
| 8 3   | サブ C P U                             |    |
| 8 3 a | 演出出力制御手段                             |    |
| 8 3 b | サブ遊技状態制御手段                           |    |
| 1 0 0 | 外部集中端子板                              |    |
| 1 1 0 | 遊技情報表示装置                             |    |

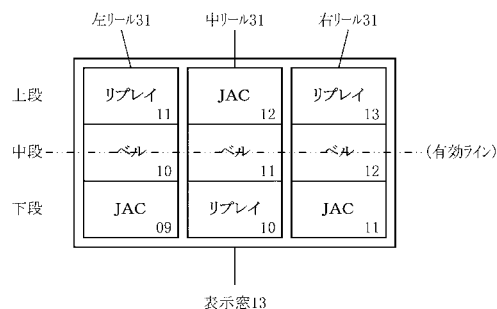
【図 1】



【図 2】

| 図柄番号 | 左リール31 | 中リール31 | 右リール31 |
|------|--------|--------|--------|
| 20.  | ベル     | リプレイ   | スイカ    |
| 19.  | JAC    | 赤7     | 赤7     |
| 18.  | リプレイ   | スイカ    | リプレイ   |
| 17.  | チェリー   | JAC    | ベル     |
| 16.  | リプレイ   | ベル     | JAC    |
| 15.  | ベル     | リプレイ   | スイカ    |
| 14.  | 黒BAR   | 黒BAR   | 黒BAR   |
| 13.  | スイカ    | スイカ    | リプレイ   |
| 12.  | 赤7     | JAC    | ベル     |
| 11.  | リプレイ   | ベル     | JAC    |
| 10.  | ベル     | リプレイ   | チェリー   |
| 09.  | JAC    | ブランク   | ブランク   |
| 08.  | ブランク   | チェリー   | リプレイ   |
| 07.  | スイカ    | JAC    | ベル     |
| 06.  | リプレイ   | ベル     | JAC    |
| 05.  | ベル     | リプレイ   | チェリー   |
| 04.  | JAC    | 白BAR   | 白BAR   |
| 03.  | 白BAR   | チェリー   | リプレイ   |
| 02.  | チェリー   | JAC    | ベル     |
| 01.  | リプレイ   | ベル     | JAC    |

【図 3】



【図 4】

< 役の種類(1) >

| 役      | 図柄の組合せ |      |      | 配当                     |       |             |
|--------|--------|------|------|------------------------|-------|-------------|
|        | 左リール   | 中リール | 右リール | 非内部中/1BB-A内部中/1BB-B内部中 |       | 1BB-A/1BB-B |
|        |        |      |      | 2枚投入                   | 3枚投入  |             |
| 1BB-A  | 赤7     | チェリー | 白BAR | 1BB-A                  | —     | —           |
| 1BB-B  | 赤7     | チェリー | ブランク | —                      | 1BB-B | —           |
| リプレイ01 | ベル     | 赤7   | ベル   | 再遊技                    | 再遊技   | 再遊技         |
|        | ベル     | 黒BAR | ベル   |                        |       |             |
|        | ベル     | 白BAR | ベル   |                        |       |             |
|        | ベル     | ブランク | ベル   |                        |       |             |
| リプレイ02 | JAC    | 白BAR | 白BAR | 再遊技                    | 再遊技   | 再遊技         |
| リプレイ03 | ベル     | 白BAR | 白BAR | 再遊技                    | 再遊技   | 再遊技         |
| リプレイ04 | 白BAR   | 白BAR | 白BAR | 再遊技                    | 再遊技   | 再遊技         |
| リプレイ05 | 黒BAR   | JAC  | JAC  | 再遊技                    | 再遊技   | 再遊技         |
| 小役01   | JAC    | JAC  | JAC  | 7枚                     | 7枚    | 7枚          |
| 小役02   | リプレイ   | JAC  | リプレイ | 7枚                     | 7枚    | 7枚          |
| 小役03   | ベル     | ベル   | ベル   | 7枚                     | 7枚    | 7枚          |
|        | 黒BAR   | リプレイ | JAC  |                        |       |             |
| 小役04   | JAC    | リプレイ | JAC  | 1枚                     | 3枚    | 3枚          |
|        | 黒BAR   | ベル   | リプレイ |                        |       |             |
| 小役05   | JAC    | ベル   | リプレイ | 1枚                     | 3枚    | 3枚          |
|        | 黒BAR   | ベル   | JAC  |                        |       |             |
| 小役06   | リプレイ   | ベル   | JAC  | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | 黒BAR   | ベル   | スイカ  |                        |       |             |
| 小役07   | 黒BAR   | ベル   | チェリー | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | JAC    | ベル   | JAC  |                        |       |             |
| 小役08   | JAC    | ベル   | スイカ  | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | JAC    | ベル   | チェリー |                        |       |             |
| 小役09   | 赤7     | 赤7   | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | 黒BAR   | 黒BAR | ベル   |                        |       |             |
| 小役10   | 黒BAR   | 赤7   | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | JAC    | 黒BAR | ベル   |                        |       |             |
| 小役11   | JAC    | 赤7   | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | 黒BAR   | 黒BAR | ベル   |                        |       |             |
| 小役12   | 赤7     | 白BAR | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | 黒BAR   | 白BAR | ベル   |                        |       |             |
| 小役13   | 黒BAR   | ブランク | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | JAC    | 白BAR | ベル   |                        |       |             |
| 小役14   | 黒BAR   | ブランク | ベル   | 1枚                     | 1枚    | 1枚          |
|        | JAC    | 白BAR | ベル   |                        |       |             |

【図 5】

&lt; 役の種類 (2) &gt;

| 役    | 図柄の組合せ |      |      | 配当                         |      |                 |
|------|--------|------|------|----------------------------|------|-----------------|
|      | 左リール   | 中リール | 右リール | 非内部中/<br>1BB-A内部中/1BB-B内部中 |      | 1BB-A/<br>1BB-B |
|      |        |      |      | 2枚投入                       | 3枚投入 |                 |
| 小役10 | 黒BAR   | スイカ  | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 黒BAR   | チェリー | リプレイ |                            |      |                 |
|      | 黒BAR   | ブランク | リプレイ |                            |      |                 |
|      | JAC    | スイカ  | リプレイ |                            |      |                 |
|      | JAC    | チェリー | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役11 | JAC    | ブランク | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 黒BAR   | JAC  | スイカ  |                            |      |                 |
|      | 黒BAR   | JAC  | チェリー |                            |      |                 |
| 小役12 | ベル     | JAC  | 赤7   | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | JAC  | 黒BAR |                            |      |                 |
| 小役13 | ベル     | JAC  | 白BAR | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | JAC  | ブランク |                            |      |                 |
| 小役14 | ベル     | 黒BAR | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | スイカ  | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役15 | ベル     | 白BAR | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | チェリー | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役16 | ベル     | 赤7   | 赤7   | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | 黒BAR | 赤7   |                            |      |                 |
|      | ベル     | 白BAR | 赤7   |                            |      |                 |
|      | ベル     | ブランク | 赤7   |                            |      |                 |
|      | ベル     | 赤7   | スイカ  |                            |      |                 |
|      | ベル     | 黒BAR | スイカ  |                            |      |                 |
|      | ベル     | 白BAR | スイカ  |                            |      |                 |
|      | ベル     | ブランク | スイカ  |                            |      |                 |
|      | ベル     | 赤7   | チェリー |                            |      |                 |
| 小役17 | ベル     | 黒BAR | チェリー | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ベル     | 白BAR | チェリー |                            |      |                 |
|      | ベル     | ブランク | チェリー |                            |      |                 |
|      | ベル     | 赤7   | ブランク |                            |      |                 |
|      | ベル     | 黒BAR | ブランク |                            |      |                 |
|      | ベル     | 白BAR | ブランク |                            |      |                 |
|      | ベル     | ブランク | ブランク |                            |      |                 |
| 小役18 | 黒BAR   | 白BAR | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 黒BAR   | リプレイ | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役19 | JAC    | 赤7   | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | JAC    | リプレイ | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役20 | スイカ    | スイカ  | スイカ  | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 黒BAR   | スイカ  | 赤7   |                            |      |                 |
|      | 黒BAR   | スイカ  | 黒BAR |                            |      |                 |
|      | ブランク   | スイカ  | 赤7   |                            |      |                 |
| 小役21 | ブランク   | スイカ  | 黒BAR | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | ブランク   | スイカ  | 黒BAR |                            |      |                 |

【図 7】

&lt; 条件装置 &gt;

| 当選番号 | 名称    | 当選役              | 押し順及び入賞役                                                            |
|------|-------|------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 00   | 非当選   | —                | —                                                                   |
| 01   | リプレイA | リプレイ01           | リプレイ01(上段リプレイ揃い)                                                    |
| 02   | リプレイB | リプレイ05           | リプレイ05(JAC揃い)                                                       |
| 03   | リプレイC | リプレイ01,02,03     | 左又は中第 一:リプレイ01<br>右第 一:リプレイ01,02又は03                                |
| 04   | リプレイD | リプレイ01,02,03,04  | 左又は中第 一:リプレイ01<br>右第 一:リプレイ01,02,03又は04                             |
| 05   | 小役A   | 小役03,06,08,10    | 左中右:小役03,左右中:小役10<br>中第 一:1/2で小役06,右第 一:1/2で小役08                    |
| 06   | 小役B   | 小役03,07,09,11    | 左右中:小役03,左右中:小役07又は11<br>中第 一:1/2で小役07,右第 一:1/2で小役09                |
| 07   | 小役C   | 小役02,06,07,12,14 | 左中右:1/2で小役12,左右中:1/2で小役14<br>中左右:小役02,中右左:小役06又は07<br>右第 一:1/2で小役14 |
| 08   | 小役D   | 小役02,06,07,13,15 | 左中右:1/2で小役13,左右中:1/2で小役15<br>中左右:小役02,中右左:小役06又は07<br>右第 一:1/2で小役15 |
| 09   | 小役E   | 小役01,06,16,18,19 | 左第 一:1/2で小役16,中第 一:1/2で小役06<br>右左中:小役01,右中左:小役18又は19                |
| 10   | 小役F   | 小役01,07,17,18,19 | 左第 一:1/2で小役17,中第 一:1/2で小役07<br>右中左:小役01,右左中:小役18又は19                |
| 11   | 小役G   | 小役04,05          | 左第 一:小役04<br>中左右:小役04,中右左:小役05<br>右第 一:小役05                         |
| 12   | 小役H1  | 小役17,20,21       | 小役20(中段スイカ(強スイカ))入賞可                                                |
| 13   | 小役H2  | 小役17,20,21,26    | 小役21(右上がりのスイカ(強スイカ))入賞可                                             |
| 14   | 小役H1  | 小役22,23          | 小役23(角チェリー(弱チェリー))入賞可                                               |
| 15   | 小役H2  | 小役22,23,24       | 小役22(中段チェリー(強チェリー))<br>又は24(右上がりの3連チェリー(強チェリー))入賞可                  |
| 16   | 小役J1  | 小役25             | 小役25(チャンス目)入賞可                                                      |
| 17   | 小役J2  | 小役16,17          | 小役16又は17(チャンス目)入賞可                                                  |
| 18   | 小役J3  | 小役26             | 小役26(チャンス目)入賞可                                                      |
| 19   | 小役K1  | 小役01~26          | —                                                                   |
| 20   | 小役K2  | 小役06~27          | —                                                                   |
| 21   | 1BB-A | 1BB-A            | —                                                                   |
| 22   | 1BB-B | 1BB-B            | —                                                                   |

【図 6】

&lt; 役の種類 (3) &gt;

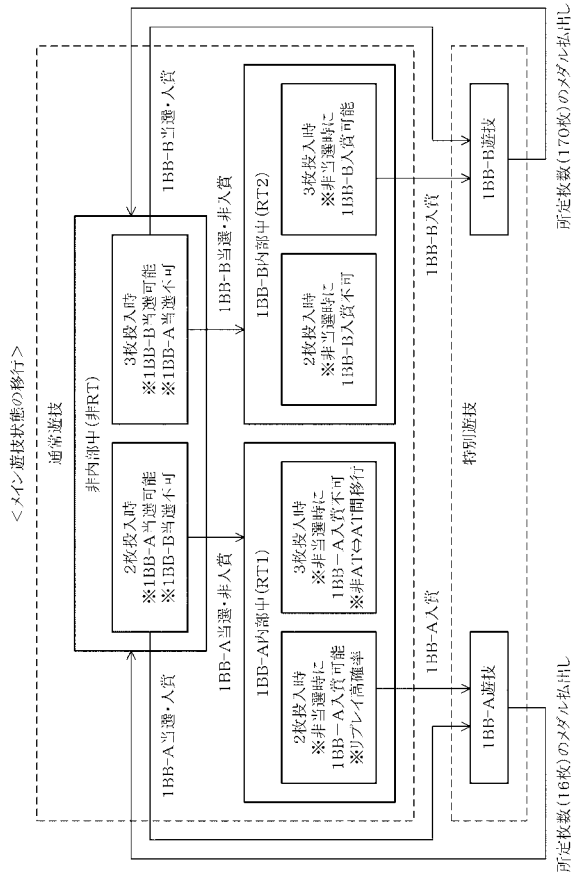
| 役    | 図柄の組合せ |      |      | 配当                         |      |                 |
|------|--------|------|------|----------------------------|------|-----------------|
|      | 左リール   | 中リール | 右リール | 非内部中/<br>1BB-A内部中/1BB-B内部中 |      | 1BB-A/<br>1BB-B |
|      |        |      |      | 2枚投入                       | 3枚投入 |                 |
| 小役22 | 白BAR   | 赤7   | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 白BAR   | 黒BAR | リプレイ |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | 白BAR | リプレイ |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | ブランク | リプレイ |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | 赤7   | リプレイ |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | 黒BAR | リプレイ |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | 白BAR | リプレイ |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | ブランク | リプレイ |                            |      |                 |
|      | チェリー   | 赤7   | リプレイ |                            |      |                 |
|      | チェリー   | 黒BAR | リプレイ |                            |      |                 |
| 小役23 | チェリー   | 白BAR | リプレイ | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | チェリー   | ブランク | リプレイ |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | スイカ  | スイカ  |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | スイカ  | チェリー |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | スイカ  |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | チェリー |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | スイカ  | スイカ  |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | スイカ  | チェリー |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | スイカ  |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | チェリー |                            |      |                 |
| 小役24 | 白BAR   | スイカ  | 赤7   | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | 白BAR   | スイカ  | 黒BAR |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | スイカ  | 白BAR |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | スイカ  | ブランク |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | 赤7   |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | 黒BAR |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | 白BAR |                            |      |                 |
|      | 白BAR   | チェリー | ブランク |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | スイカ  | 赤7   |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | スイカ  | 黒BAR |                            |      |                 |
| 小役25 | リプレイ   | スイカ  | 白BAR | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
|      | リプレイ   | スイカ  | ブランク |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | 赤7   |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | 黒BAR |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | 白BAR |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | チェリー | ブランク |                            |      |                 |
|      | 黒BAR   | ベル   | ベル   |                            |      |                 |
|      | JAC    | ベル   | ベル   |                            |      |                 |
|      | リプレイ   | ベル   | ベル   |                            |      |                 |
|      | スイカ    | スイカ  | 赤7   |                            |      |                 |
| 小役26 | スイカ    | スイカ  | JAC  | 1枚                         | 1枚   | 1枚              |
| 小役27 | ベル     | リプレイ | JAC  | —                          | —    | 1枚              |

【図 8】

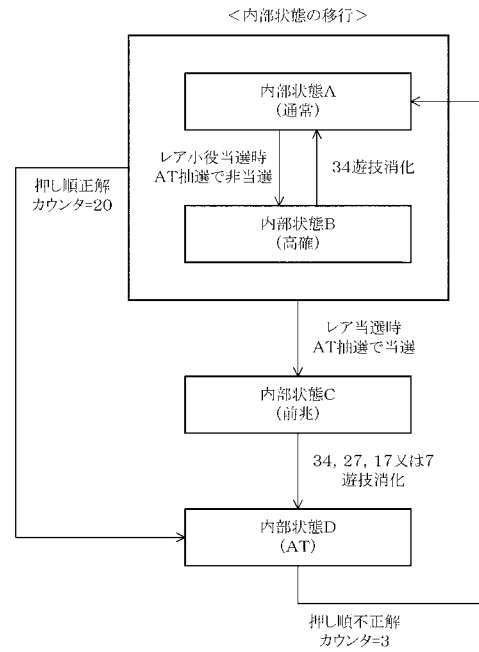
&lt; 抽選テーブル &gt;

| 当選番号 | 名称    | 当選確率(置数/65536) |      |          |      |          |       |
|------|-------|----------------|------|----------|------|----------|-------|
|      |       | 非内部中           |      | 1BB-A内部中 |      | 1BB-B内部中 |       |
|      |       | 2枚投入           | 3枚投入 | 2枚投入     | 3枚投入 | 2枚投入     | 3枚投入  |
| 00   | 非当選   | 1              | 190  | 0        | 2031 | 13052    | 2031  |
| 01   | リプレイA | 8975           | 8975 | 22013    | 8961 | 8966     | 8966  |
| 02   | リプレイB | 1              | 1    | 1        | 1    | 1        | 1     |
| 03   | リプレイC | 1              | 1    | 8        | 8    | 10       | 10    |
| 04   | リプレイD | 1              | 1    | 8        | 8    | 1        | 1     |
| 05   | 小役A   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 06   | 小役B   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 07   | 小役C   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 08   | 小役D   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 09   | 小役E   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 10   | 小役F   | 5500           | 7940 | 5500     | 7940 | 5500     | 7940  |
| 11   | 小役G   | 10400          | 4810 | 10400    | 4810 | 10400    | 4810  |
| 12   | 小役H1  | 100            | 500  | 100      | 500  | 100      | 500   |
| 13   | 小役H2  | 1              | 164  | 1        | 164  | 1        | 164   |
| 14   | 小役H1  | 1              | 540  | 1        | 540  | 1        | 540   |
| 15   | 小役H2  | 1              | 285  | 1        | 285  | 1        | 285   |
| 16   | 小役J1  | 1              | 408  | 1        | 408  | 1        | 408   |
| 17   | 小役J2  | 1              | 128  | 1        | 128  | 1        | 128   |
| 18   | 小役J3  | 1              | 52   | 1        | 52   | 1        | 52    |
| 19   | 小役K1  | 0              | 0    | 0        | 0    | 0        | 15880 |
| 20   | 小役K2  | 0              | 0    | 0        | 0    | 0        | 38812 |
| 21   | 1BB-A | 13051          | 0    | 0        | 0    | 0        | 0     |
| 22   | 1BB-B | 0              | 1841 | 0        | 0    | 0        | 0     |

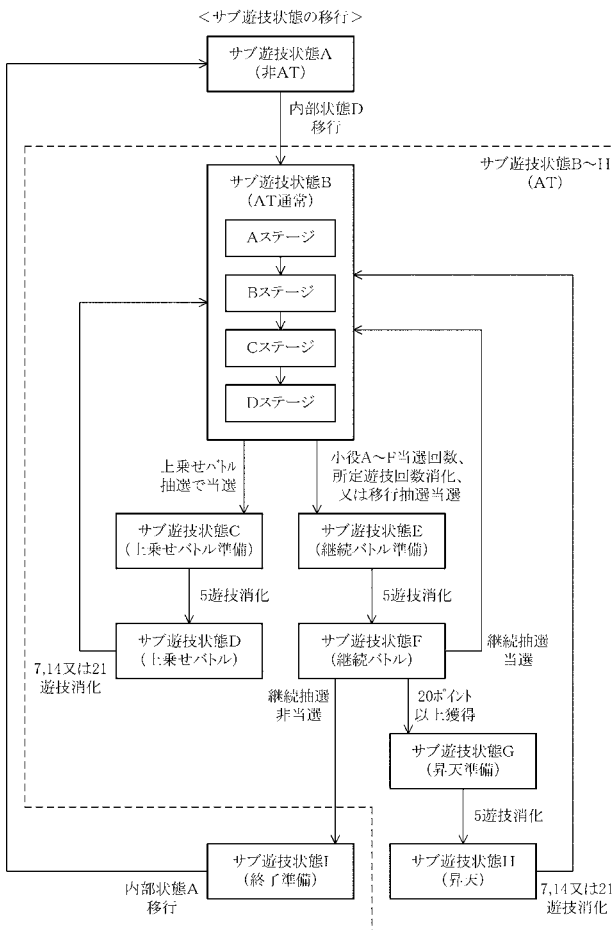
【図 9】



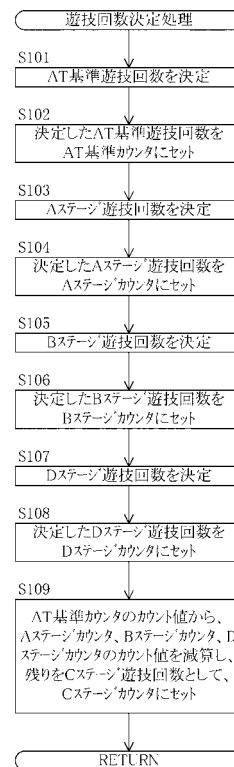
【図 10】



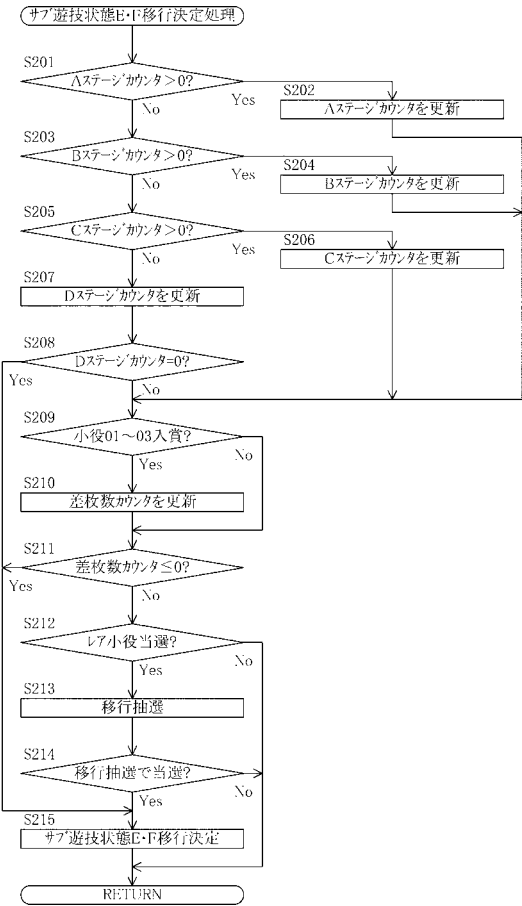
【図 11】



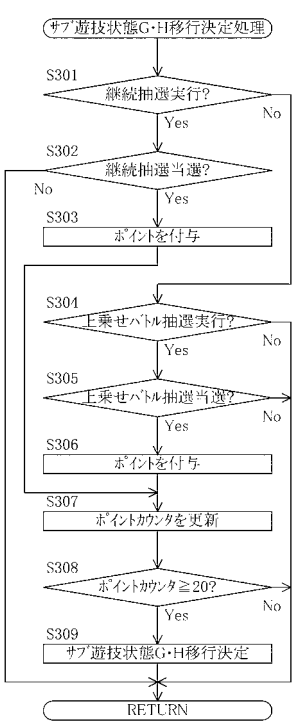
【図 12】



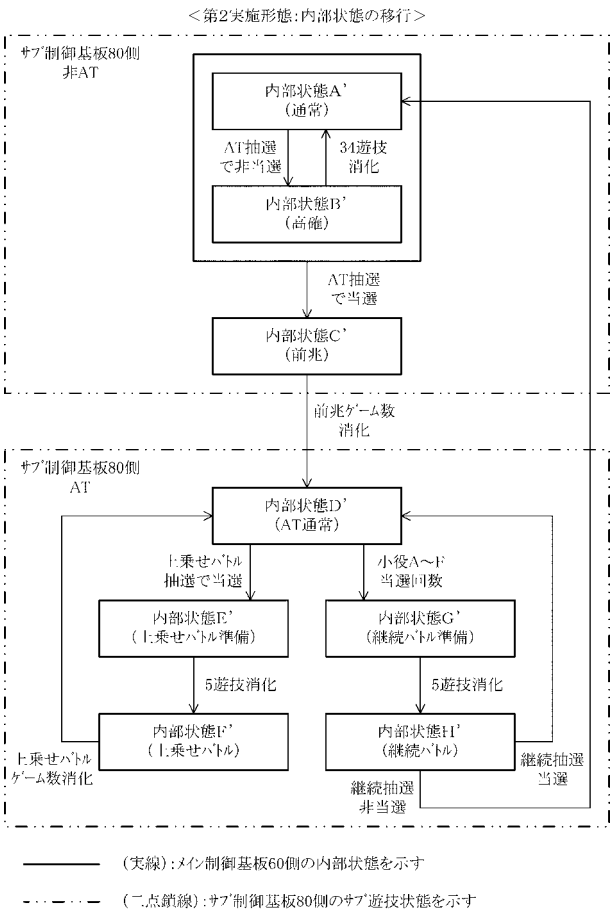
【図 1 3】



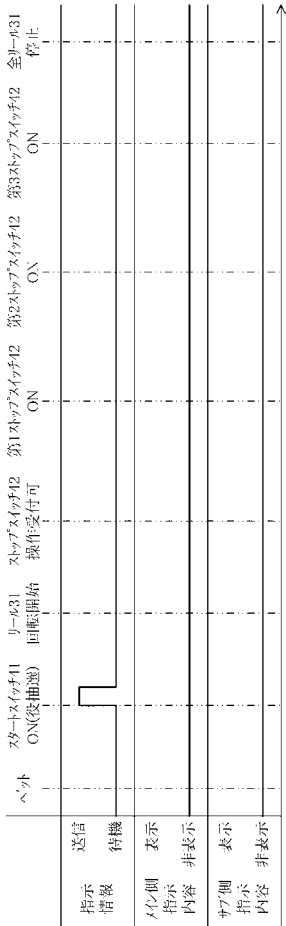
【図 1 4】



【図 1 5】

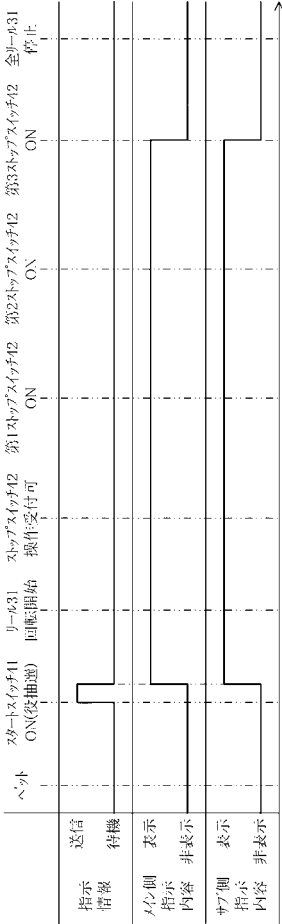


【図 1 6】



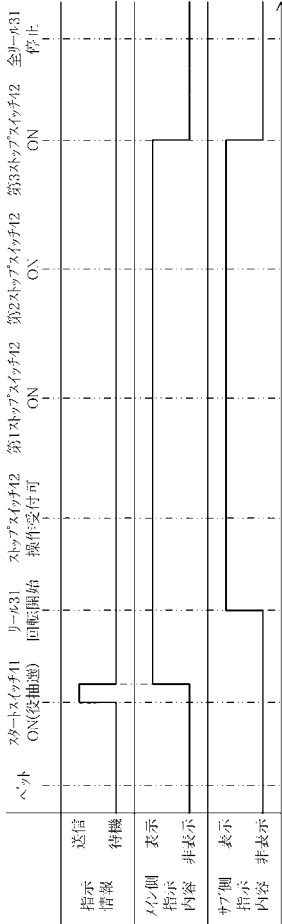
【図 1 7】

<タイミングチャート(2)>



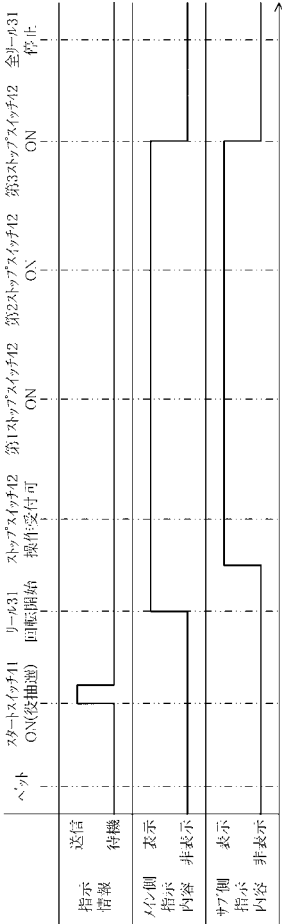
【図 1 8】

<タイミングチャート(3)>



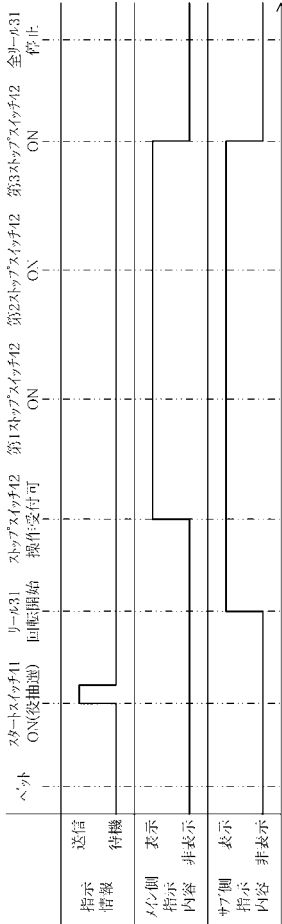
【図 1 9】

<タイミングチャート(4)>



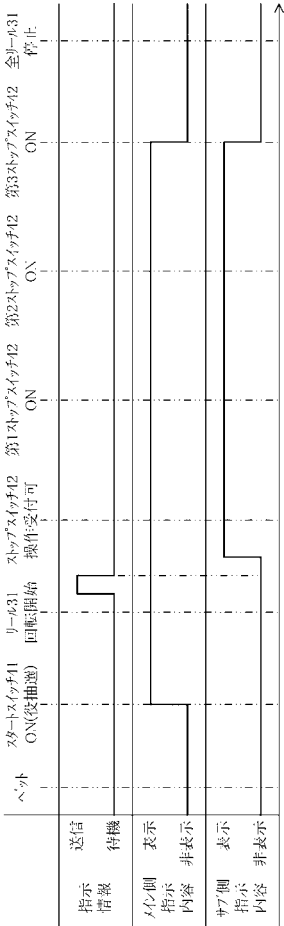
【図 2 0】

<タイミングチャート(5)>



【図 2 1】

<タイミングチャート(6)>



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65  
AC77 AC82 BA03 BA07 BA08 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38  
BB02 BB13 BB14 BB16 BB48 BB74 BB78 BB83 BB93 CA02  
CA23 CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB33 CB42 CC01 CC13  
CC24 CC28 CC51 CD06 CD11 CD12 CD13 CE15 CE22 DA52  
DA54 DA58 DA63 DA64