(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6807545号
(P6807545)
(45)発行日　令和3年1月6日(2021.1.6)　(24)登録日　令和2年12月10日(2020.12.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620

請求項の数 2 (全 81 頁)

(21)出願番号　特願2019-187427(P2019-187427)
(22)出願日　令和1年10月11日(2019.10.11)
(62)分割の表示　特願2016-137442(P2016-137442)の分割
原出願日　平成26年9月9日(2014.9.9)
(65)公開番号　特開2020-941(P2020-941A)
(43)公開日　令和2年1月9日(2020.1.9)
審査請求日　令和1年11月6日(2019.11.6)

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　四方　紀之
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内
(72)発明者　西岡　順
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

審査官　櫻井　茂樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の賭数が設定されたことを条件に遊技が実行可能となり、複数種類の図柄が付された複数のリールの回転が停止した時に表示された図柄の組合せによって結果が定まるスロットマシンであって、
所定役と特別役とを含めて役を抽選し、抽選結果を決定可能な役抽選手段と、
各リールに対応して設けられた停止指示手段と、
前記特別役の抽選結果情報を次遊技に持ち越し可能とする持越制御手段と、
遊技者の有利度合いを変更可能な設定変更手段と、を備え、
前記特別役として、第１の特別役と、第２の特別役とを含み、
前記所定役として、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第１の所定役と、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第２の所定役とを含み、
単位遊技は、賭数Ｘの遊技と賭数Ｙの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
前記第１の特別役の抽選結果情報と前記第２の特別役の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｙの遊技では、前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定される確率が前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定される確率よりも高く、賭数Ｘの遊技では、前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定される確率が前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定される確率よりも低く設定されており、
少なくとも第一の遊技状態と、第二の遊技状態と、第三の遊技状態と、第四の遊技状態

とを含む複数の遊技状態を有し、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定され、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第１の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、
前記第三の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定され、前記第２の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第２の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、
前記第四の遊技状態は、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に滞在可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率と、少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率とは等しく設定されており、前記第四の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役と前記第２の所定役とが当選する第５抽選結果が決定される確率は、前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率及び少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率より高く設定されており、
前記第三の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第一の遊技状態で遊技を可能とし、
前記第二の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第二の遊技状態で遊技を可能とすることを特徴とするスロットマシン。

【請求項２】
所定の賭数が設定されたことを条件に遊技が実行可能となり、複数種類の図柄が付された複数のリールの回転が停止した時に表示された図柄の組合せによって結果が定まるスロットマシンであって、
所定役と特別役とを含めて役を抽選し、抽選結果を決定可能な役抽選手段と、
各リールに対応して設けられた停止指示手段と、
前記特別役の抽選結果情報を次遊技に持ち越し可能とする持越制御手段と、
遊技者の有利度合いを変更可能な設定変更手段と、を備え、
前記特別役として、第１の特別役と、第２の特別役とを含み、
前記所定役として、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第１の所定役と、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第２の所定役とを含み、
単位遊技は、賭数Ｘの遊技と賭数Ｙの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
前記第１の特別役の抽選結果情報と前記第２の特別役の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｙの遊技では、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果は決定されないよう設定されており、
前記第１の特別役の抽選結果情報と前記第２の特別役の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｘの遊技では、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果は決定されないよう設定されており、
少なくとも第一の遊技状態と、第二の遊技状態と、第三の遊技状態と、第四の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有し、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定され、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第１の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、

前記第三の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定され、前記第２の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第２の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、
前記第四の遊技状態は、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に滞在可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率と、少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率とは等しく設定されており、前記第四の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役と前記第２の所定役とが当選する第５抽選結果が決定される確率は、前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率及び少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率より高く設定されており、
前記第三の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第一の遊技状態で遊技を可能とし、
前記第二の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第二の遊技状態で遊技を可能と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】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、回転している複数のリールが停止したときに表示された図柄の組合せによって、遊技の結果が定まるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【０００２】

従来から遊技機の１つとして、スロットマシンが広く知られている。一般に、この種のスロットマシンでは、遊技者がメダルや遊技球などの遊技媒体を規定枚数投入すると、スタートスイッチの操作が有効になる。そして、遊技者が当該スタートスイッチを操作すると、各々複数の図柄が描かれた複数のリールが回転を開始するとともに、役抽選が行われる。やがてリールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作すると、操作されたストップスイッチに対応するリールが停止していく。

【０００３】

このとき、役抽選で何らかの役が当選したときは、その役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃うように、所定範囲（例えば、滑りコマ数が４コマの範囲）内でリール停止制御（引込制御）が行われる。これに対して、役抽選の結果がハズレであった場合は、何らかの役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃わないようなリール停止制御（蹴飛ばし制御）が行われる。そして、全てのリールが停止し、有効ライン上に何らかの役に対応する図柄組合せが停止表示された場合は、その役が入賞したことになり、入賞した役に応じた特典が遊技者に付与されて１回の遊技が終了する。一方、有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、いずれの役にも対応していなかった場合は、遊技者に特典が付与されることなく１回の遊技が終了する。以下、リールが回転することで開始され、全てのリールが停止することで結果が定まる遊技を、単位遊技という。

【０００４】

特許文献１に記載されたスロットマシンには、遊技状態に基づいて、停止可能位置の中から、いずれかの停止位置を選択するための停止位置選択手段が備えられている。停止位置選択手段は、異なる遊技状態のときに、異なる停止位置を選択することにより、遊技状態の違いを遊技者に報知する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】
【特許文献１】特開２００２－３６９９０９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
上記のスロットマシンでは、停止位置選択手段が、入賞抽選確率が高確率状態か否かに基づき停止位置を選択しているため、遊技者は自らの選択により遊技性又は遊技状態を決定することはできないという問題点があった。
【０００７】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、多様な遊技性を有するスロットマシンを提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上述した課題を解決するために、本発明は、所定の賭数が設定されたことを条件に遊技が実行可能となり、複数種類の図柄が付された複数のリールの回転が停止した時に表示された図柄の組合せによって結果が定まるスロットマシンであって、
所定役と特別役とを含めて役を抽選し、抽選結果を決定可能な役抽選手段と、
各リールに対応して設けられた停止指示手段と、
前記特別役の抽選結果情報を次遊技に持ち越し可能とする持越制御手段と、
遊技者の有利度合いを変更可能な設定変更手段と、を備え、
前記特別役として、第１の特別役（ＢＢＢ）と、第２の特別役（ＢＢＡ）とを含み、
前記所定役として、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第１の所定役と、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第２の所定役とを含み、
単位遊技は、賭数Ｘの遊技と賭数Ｙの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、
前記第１の特別役（ＢＢＢ）の抽選結果情報と前記第２の特別役（ＢＢＡ）の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｙの遊技では、前記役抽選手段により前記第１の特別役（ＢＢＢ）が当選する第１抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第２の特別役（ＢＢＡ）が当選する第２抽選結果は決定されないよう設定されており、
前記第１の特別役（ＢＢＢ）の抽選結果情報と前記第２の特別役（ＢＢＡ）の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｘの遊技では、前記役抽選手段により前記第２の特別役（ＢＢＡ）が当選する第２抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第１の特別役（ＢＢＢ）が当選する第１抽選結果は決定されないよう設定されており、
少なくとも第一の遊技状態と、第二の遊技状態と、第三の遊技状態と、第四の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有し、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定され、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第１の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、
前記第三の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定され、前記第２の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第２の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、
前記第四の遊技状態は、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に滞在可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率と、少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率とは等しく設定されており、前記第四の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定

役と前記第２の所定役とが当選する第５抽選結果が決定される確率は、前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率及び少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率より高く設定されており、

前記第三の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第一の遊技状態で遊技を可能とし、

前記第二の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第二の遊技状態で遊技を可能とすることを特徴とする。

【０００９】

上述した課題を解決するために、本発明は、

所定の賭数が設定されたことを条件に遊技が実行可能となり、複数種類の図柄が付された複数のリールの回転が停止した時に表示された図柄の組合せによって結果が定まるスロットマシンであって、

所定役と特別役とを含めて役を抽選し、抽選結果を決定可能な役抽選手段と、

各リールに対応して設けられた停止指示手段と、

前記特別役の抽選結果情報を次遊技に持ち越し可能とする持越制御手段と、

遊技者の有利度合いを変更可能な設定変更手段と、を備え、

前記特別役として、第１の特別役（ＢＢＢ）と、第２の特別役（ＢＢＡ）とを含み、

前記所定役として、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第１の所定役と、所定数の遊技媒体の払出しが対応付けられた第２の所定役とを含み、

単位遊技は、賭数Ｘの遊技と賭数Ｙの遊技とが可能であり、Ｘ及びＹは整数であって、ＸはＹよりも大きく、

前記第１の特別役（ＢＢＢ）の抽選結果情報と前記第２の特別役（ＢＢＡ）の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｙの遊技では、前記役抽選手段により前記第１の特別役（ＢＢＢ）が当選する第１抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第２の特別役（ＢＢＡ）が当選する第２抽選結果は決定されないよう設定されており、

前記第１の特別役の抽選結果情報と前記第２の特別役の抽選結果情報の何れも持ち越しされていないときに、賭数Ｘの遊技では、前記役抽選手段により前記第２の特別役（ＢＢＡ）が当選する第２抽選結果は決定されるが、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果は決定されないよう設定されており、

少なくとも第一の遊技状態と、第二の遊技状態と、第三の遊技状態と、第四の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有し、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第１の特別役が当選する第１抽選結果が決定され、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第１の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、

前記第三の遊技状態は、前記第一の遊技状態において、前記役抽選手段により前記第２の特別役が当選する第２抽選結果が決定され、前記第２の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示されなかった場合に滞在可能な前記第２の特別役の抽選結果情報を持ち越した遊技状態であり、

前記第四の遊技状態は、前記第１の特別役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に滞在可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率と、少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率とは等しく設定されており、前記第四の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役と前記第２の所定役とが当選する第５抽選結果が決定される確率は、前記第二の遊技状態において、少なくとも前記第１の所定役が当選する第３抽選結果が決定される確率及び

少なくとも前記第２の所定役が当選する第４抽選結果が決定される確率より高く設定されており、
前記第三の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第一の遊技状態で遊技を可能とし、
前記第二の遊技状態である状況において、前記設定変更手段により有利度合いが変更されると、有利度合いを変更した後は前記第二の遊技状態で遊技を可能とすることを特徴とする。

【００１０】
上述した課題を解決するために、本発明の変更例は、前記役抽選手段は、所定役として再遊技役をさらに抽選し、
前記第１の特別役（ＢＢＢ）内部中は、前記第２の特別役（ＢＢＡ）が持越されている第２の特別役（ＢＢＡ）内部中よりも、再遊技役の当選確率が高く、
前記第１の特別役（ＢＢＢ）内部中における、Ｘ枚賭けの遊技で当選する再遊技役の当選確率は、前記第１の特別役（ＢＢＢ）内部中における、Ｙ枚賭けの遊技で当選する再遊技役の当選確率又は前記第２の特別役（ＢＢＡ）内部中における、Ｘ枚賭けの遊技で当選する再遊技役の当選確率よりも高い、ことを特徴とする。

【発明の効果】
【００１１】
以上のように、本発明のスロットマシンによれば、多様な遊技性を有するスロットマシンを提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。
【図２】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。
【図３】同スロットマシンにおける制御に関する機能を示す機能ブロック図である。
【図４】同スロットマシンにおける条件装置番号０～４と対応する役との関係を説明するための図である。
【図５】同スロットマシンにおける条件装置番号５、６と対応する役との関係を説明するための図である。
【図６】同スロットマシンにおける条件装置番号７～９と対応する役との関係を説明するための図である。
【図７】同スロットマシンにおける条件装置番号１０～１２と対応する役との関係を説明するための図である。
【図８】同スロットマシンにおける条件装置番号１３～１６と対応する役との関係を説明するための図である。
【図９】同スロットマシンにおける条件装置番号２、１７、１８と対応する役との関係を説明するための図である。
【図１０】同スロットマシンにおける役抽選における各抽選対象の当選確率について説明するための図である。
【図１１】同スロットマシンにおけるＢＢＡ中及びＢＢＢ中の役抽選における各抽選対象の当選確率について説明するための図である。
【図１２】同スロットマシンにおける遊技状態の遷移をＢＢＢを例に説明するための図である。
【図１３】同スロットマシンにおける特殊演出（疑似遊技）の内容を説明するための図である。
【図１４】同スロットマシンにおける疑似遊技への移行操作順序の内容を説明するための図である。
【図１５】同スロットマシンにおける条件装置番号４の条件装置が当選したときに選択さ

れる通常遊技用滑りコマ数テーブルを説明するための図である。
【図１６】同スロットマシンにおける疑似７揃の疑似停止が決定されたときに選択される疑似遊技用滑りコマ数テーブルを説明するための図である。
【図１７】同スロットマシンにおいて、主制御回路から副制御回路へ送信されるコマンドのうち、主要なものについて説明するための説明図である。
【図１８】同スロットマシンで行われる特殊演出Ａにおける遊技状態を説明するための説明図である。
【図１９】同スロットマシンにおける１－２相励磁方式によるステッピングモータの回転制御の原理を説明するための図である。
【図２０】同スロットマシンにおける揺れ変動を説明するための図である。
【図２１】同スロットマシンにおける遊技状態の詳細な遷移を説明するための図である。
【図２２】同スロットマシンにおけるＡＴ状態の遷移を説明するための図である。
【図２３】同スロットマシンの主制御回路で実行される割込処理の内容を示すフローチャートである。
【図２４】同スロットマシンの主制御回路で実行される遊技の進行を制御するメインループの内容を示すフローチャートである。
【図２５】同スロットマシンの主制御回路で実行される遊技の進行を制御するメインループの内容を示すフローチャートである。
【図２６】同メインループ内で実行される遊技終了チェック処理を説明するためのフローチャートである。
【図２７】同メインループ内で実行されるＢＢ作動管理処理を説明するためのフローチャートである。
【図２８】同メインループ内で実行される特殊演出制御処理を説明するためのフローチャートである。
【図２９】同メインループ内で実行されるリール制御処理を説明するための図である。
【図３０】同メインループ内で実行される疑似遊技移行処理又は外端出力処理を説明するためのフローチャートである。
【図３１】同スロットマシンの副制御回路において実行される情報受信処理を説明するためのフローチャートである。
【図３２】同情報受信処理内で実行されるＡＴ関連処理を説明するためのフローチャートである。
【図３３】同情報受信処理内で実行されるペナルティ処理を説明するためのフローチャートである。
【図３４】同情報受信処理内で実行されるＡＴ終了判定処理を説明するためのフローチャートである。
【図３５】第２実施例の同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。
【図３６】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号０、１と対応する役との関係を説明するための図である。
【図３７】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２、３、２０～２３と対応する役との関係を説明するための図である。
【図３８】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２４～２７と対応する役との関係を説明するための図である。
【図３９】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２８～３１と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４０】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号３２～３５と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４１】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号３６～３９と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４２】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号４０～４３，１２と対応

する役との関係を説明するための図である。
【図４３】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号４４と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４４】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号１３～１６、４５と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４５】第２実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２、４６、４７と対応する役との関係を説明するための図である。
【図４６】第２実施例の同スロットマシンにおける役抽選における各抽選対象の当選確率について説明するための図である。
【図４７】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２、３、２０、２１、２２Ｂ、２３Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。
【図４８】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２４、２５、２６Ｂ、２７Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。
【図４９】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号２８、２９、３０Ｂ、３１Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。
【図５０】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号３２、３３、３４Ｂ、３５Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。
【図５１】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号３６、３７、３８Ｂ、３９Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。
【図５２】第３実施例の同スロットマシンにおける条件装置番号４０、４１、４２Ｂ、４３Ｂ、１２と対応する役との関係を説明するための図である。
【図５３】第３実施例の同スロットマシンにおける役抽選における各抽選対象の当選確率について説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。
【００１４】
［外観構造の説明］
本実施形態に係るスロットマシン１０の外観を図１に示す。図１は、スロットマシン１０の正面図であり、同図において、スロットマシン１０の筐体の前面部には、フロントパネル２０が設けられている。このフロントパネル２０の略中央には表示窓２２、表示窓２２の右側下方には表示窓２３が形成されており、スロットマシン１０の内部に回転自在に設けられている３個のメインリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ（以下メインリールはリールと称する）及び１個の演出リール４０Ｅの外周面に印刷された図柄が表示される。表示窓２２の左側から順に、演出リール４０Ｅ、中リール４０Ｃ、右リール４０Ｒが配置され、表示窓２３に対応する箇所には左リール４０Ｌが配置されている。
【００１５】
リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅは、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には２０個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓２２からは、演出リール４０Ｅ、リール４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに、各リールに印刷された２０個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する３つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓２２には、演出リール４０Ｅ、リール４０Ｃ及び４０Ｒに印刷された３［図柄］×３［リール］＝合計９つの図柄が停止表示される。また、表示窓２３からは、左リール４０Ｌが停止しているときに、左リール４０Ｌに印刷された２０個の図柄のうち、１つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓２３には、左リール４０Ｌに印刷された１［図柄］×１［リール］＝合計１つの図柄が停止表示される。ここで、演出リール４０Ｅ、リール４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに表示される連続する３つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段Ｕ、中央の停止表示位置を中段Ｍ、最も下側の停止表示位置を下段Ｌとし、左リール４０Ｌが停止しているときに表示

される１つの図柄の停止表示位置を中段Ｍとする。なお、表示窓２３及び左リール４０Ｌは、表示窓２２の下段の右側に配置されているが、表示窓２２の左側に配置されてもよい。また、各リールには２０個の図柄が印刷されているが、２１個の図柄が印刷されてもよい。

【００１６】

また、表示窓２２、２３には、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒを横切る１本の有効ラインが定められている。この有効ラインは、表示窓２２、２３内において、各リールの中段Ｍを通過する中段水平有効ラインＬ１によって構成されている。このように有効ラインＬ１は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒの、停止表示位置の中段Ｍを通過している。

【００１７】

有効ラインＬ１は、各々、予め定められた複数種類の役（後述する）に対応する図柄組合せを判定する際の基準となるラインであり、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、有効とみなされた有効ラインＬ１（以下、有効ラインという）に対応する停止表示位置に各々停止表示された３つの図柄の組合せが、いずれかの役に対応していたときに、その役が成立したことになる。

【００１８】

フロントパネル２０には、表示窓２２の他に、遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓２２の左側には、図１中、上から順に、操作指示ランプ２４Ｌ、２４Ｃ、２４Ｒが設けられている。これら操作指示ランプ２４Ｌ、２４Ｃ、２４Ｒは、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅが回転しているときに、遊技者に対して後述するストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作順序を指示するものである。すなわち、操作指示ランプ２４Ｌが点灯したときは左ストップスイッチ３７Ｌ及び演出リール４０Ｅを、操作指示ランプ２４Ｃが点灯したときは中ストップスイッチ３７Ｃを、操作指示ランプ２４Ｒが点灯したときは右ストップスイッチ３７Ｒを、各々操作すべきであることを示す。

【００１９】

表示窓２２の下側には、図１中、左から順に、ベット数（賭け枚数）表示ランプ２６ａ、２６ｂ、２６ｃ、クレジット数表示器２７、および、獲得枚数表示器２８が設けられている。ベット数表示ランプ２６ａ、２６ｂ、２６ｃは、１回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものである。すなわち、１枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ２６ａのみが点灯し、２枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ２６ａおよび２６ｂが点灯し、３枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ２６ａ、２６ｂ、２６ｃが点灯する。ここで、スロットマシン１０は、２枚又は３枚（ＢＢ遊技中は３枚）のメダルを投入することで１回の遊技が可能となり、有効ラインＬ１が有効ラインとなる、２枚、３枚賭機となっている。クレジット数表示器２７は、２桁の７セグメント表示器からなり、スロットマシン１０にクレジット（貯留）されているメダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器２８は、２桁の７セグメント表示器からなり、スロットマシン１０において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

【００２０】

上述したフロントパネル２０の下側には、概略水平の操作パネル部３０が設けられている。操作パネル部３０の上面右側には、スロットマシン１０へメダルを投入するためのメダル投入口３２が設けられている。このメダル投入口３２の内部には、メダルセンサ（図示略）が設けられており、メダル投入口３２から投入されたメダルを検出すると、メダル検出信号を出力する。このメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。また、操作パネル部３０の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン１０へ投入することができる１－ベットスイッチ３４および最大ベットスイッチ３５が設けられている。１－ベットスイッチ３４は、１回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち１枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン１０へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ３５は、クレジットされているメダルのうち３枚を遊技の賭けの対象としてスロットマシン１０へ投入する

ためのスイッチである。

【００２１】

メダル投入口３２から、又は、各種ベットスイッチ３４、３５を操作することにより、スロットマシン１０に３枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ２６ａ、２６ｂ、２６ｃが順次点灯していき、有効ラインＬ１が有効ラインとなる。また、各種ベットスイッチ３４、３５を操作してメダルを投入した場合は、後述する主制御回路のＲＡＭに記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算され、これに伴ってクレジット数表示器２７に表示されている値も減算される。規定枚数（３枚）のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口３２からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、主制御回路のＲＡＭに記憶されているクレジット数に加算されるとともに、クレジット数表示器２７に表示されている値に加算される。

【００２２】

操作パネル部３０の正面左側には、スタートスイッチ３６が傾動可能に設けられている。遊技者がスロットマシン１０に規定枚数（３枚又は２枚）のメダルを投入した後、スタートスイッチ３６を傾動操作すると、前述した４つのリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅが一斉に回転を開始する。これにより、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの各外周面に印刷された図柄は、表示窓２２、２３において上から下へと移動（スクロール）表示される。操作パネル部３０の正面中央部には、３つのストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒが設けられている。ここで、左ストップスイッチ３７Ｌは左リール４０Ｌ及び演出リール４０Ｅに対応し、中ストップスイッチ３７Ｃは中リール４０Ｃに対応し、右ストップスイッチ３７Ｒは右リール４０Ｒに対応している。ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転速度が所定の定常回転速度（例えば、８０回転／分）に達したときに、遊技者による操作が有効となる。

【００２３】

そして、左ストップスイッチ３７Ｌを遊技者が操作したときには、左リール４０Ｌ及び演出リール４０Ｅが停止し、中ストップスイッチ３７Ｃを操作したときには、中リール４０Ｃが停止し、右ストップスイッチ３７Ｒを操作したときには、右リール４０Ｒが停止する。このとき、３つのリール４０Ｃ、４０Ｒ、演出リール４０Ｅの各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか３つの図柄の各中心位置が、表示窓２２内の上段Ｕ、中段Ｍ、および、下段Ｌの各中央に位置付けられ、リール４０Ｌの外周面に描かれている図柄の中心位置が、表示窓２３内の中段Ｍに位置付けられるように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置という。スロットマシン１０においては、遊技者がストップスイッチを操作したことによって対応するリールを停止させる際に、図柄が必ず定位置で停止するように、リール停止制御が行われる。

【００２４】

操作パネル部３０の下側には、スロットマシン１０の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル５０が配設されている。下部パネル５０の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口６０が設けられている。すなわち、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、有効ラインに沿って停止表示された３つの図柄の組合せが、小役に対応していた場合、スロットマシン１０の内部に設置されたホッパー（図示略）が作動してその小役に対応した枚数のメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口６０から排出されて受け皿６１に貯留される。メダル払出口６０の右側および左側には、各々、スロットマシン１０内部に収納されたスピーカ６４Ｒ、６４Ｌ（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔６２Ｒ、６２Ｌが設けられている。

【００２５】

フロントパネル２０の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置７０

が設けられている。なお、表示装置７０は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置７０は、遊技履歴を表示したり、特別遊技中に表示される演出画像、役抽選の結果を報知するための演出画像、遊技の進行（メダル投入→スタートスイッチ３６の操作→リールの回転→ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作→全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒが停止し、何らかの役が成立した場合、成立した役に応じたパターンで点滅する上部演出ランプ７２が設けられている。

【００２６】

［リール図柄の説明］

次に、図２を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。前述したように、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの各外周面には２０個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、２０等分に区画した各図柄表示領域に１つの図柄が印刷されている。また、各図柄表示領域に表示される図柄の種類は、１０種類あり、各種類に応じて種別コード（図示略）が予め定められている。本実施形態における図柄の種類には、各々数字の７を赤色で表した「赤７」図柄と、棒状の塊をモチーフとして黒色で表した「黒ＢＡＲ」図柄と、棒状の塊をモチーフとして白色で表した「白ＢＡＲ」図柄と、ベルをモチーフとして白色で表した「ベルＡ」図柄、ベルをモチーフとして黒色で表した「ベルＢ」図柄、プラムをモチーフとした「リプレイ」図柄と、サクランボをモチーフとした「チェリー」図柄、スイカをモチーフとした「スイカ」図柄と、ブドウをモチーフとした「ブドウ」図柄と、所定のキャラクタを描いた「ブランク」図柄とがある。

【００２７】

また、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄表示領域には、「０」～「１９」の図柄番号が予め定められており、図２に示すように、各図柄番号には、当該図柄番号に対応する図柄表示領域に印刷された図柄の種別コードが対応付けられ、後述するＲＯＭに記憶されている。これらの情報は、スロットマシン１０が、表示窓２２の各停止表示位置（上段Ｕ、中段Ｍ、下段Ｌ）に表示された図柄を識別する際に参照される。以下では、図柄番号及び種別コードをまとめて図柄識別情報という。図２に示した内容のリールテープを、各々対応するリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの外周面に貼り付けると、図２の図柄配列において、図柄番号「０」と「１」の図柄が連続することになる。

【００２８】

また、３つのリール４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅが回転すると、表示窓２２内に表示される各リールの３つの図柄は、連続する３つの図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓２２の下段Ｌから上段Ｕに向かって、図柄番号「１」、「２」、「３」の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号「２」、「３」、「４」→図柄番号「３」、「４」、「５」→図柄番号「４」、「５」、「６」→……と変化する。そして、図柄番号「１８」、「１９」、「０」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「１９」、「０」、「１」→図柄番号「０」、「１」、「２」→図柄番号「１」、「２」、「３」→……と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号「０」から「１９」のうち連続する３つの図柄が循環的にスクロール表示される。また、リール４０Ｌが回転すると、表示窓２３内に表示される１つの図柄は、図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。

【００２９】

［制御回路の説明］

次に、図３に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン１０の制御を行う制御回路について説明する。スロットマシン１０の制御回路は、主制御回路１００（主制御基板

に備えられている回路、主制御手段とも呼ぶ）と副制御回路２００（副制御基板に備えられている回路、副制御手段とも呼ぶ）とによって構成されており、主制御回路１００は、スロットマシン１０における単位遊技の制御を行い、副制御回路２００は、主制御回路１００から送信された情報に基づいてスロットマシン１０で行われる演出の制御を行っている。なお、主制御回路１００と副制御回路２００との間の情報伝達は、主制御回路１００から副制御回路２００への一方向に限られており、副制御回路２００から主制御回路１００に対して何らかの情報が直接送信されることはない。

【００３０】

≪主制御回路の説明≫

＜主制御回路及びその周辺のハードウェア構成＞

主制御回路１００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、及び、外部と信号のやり取りを行うためのＩ／Ｏポートに加え、乱数を発生するための乱数発生器や、ＣＰＵなどが作動するためのクロック信号や割込信号を発生するクロック発生回路などによって構成されている。ここで、乱数発生器は０～６５５３５の数値範囲で乱数を発生している。主制御回路１００には、操作手段３００と、遊技情報表示手段４００と、モータ駆動回路４４と、インデックスセンサ４６と、ホッパー駆動回路８０及びメダル払出装置８２と、外部集中端子基板８４とが電気的に接続されている。

【００３１】

操作手段３００は、スタートスイッチ３６からなる回転指示手段３１０と、３つのストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒからなる停止指示手段３２０と、１－ベットスイッチ３４及び最大ベットスイッチ３５からなる投入指示手段３３０と、精算スイッチ３８とによって構成されている。また、遊技情報表示手段４００は、図１に示したベット数表示ランプ２６ａ～２６ｃと、クレジット数表示器２７と、獲得枚数表示器２８とによって構成されている。

【００３２】

モータ駆動回路４４は、主制御回路１００から出力される励磁信号に従って、各リール用のステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒを個々に励磁し、対応するリールを回転又は停止させる。インデックスセンサ４６Ｌ、４６Ｃ、４６Ｒは、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒに各々対応して設けられており、対応するリールの基準位置に設けられているインデックスを検出すると、主制御回路１００に対して基準位置信号を出力する。これにより主制御回路１００は、当該基準位置から計数を開始したステッピングモータのステップ数に基づいて、リールの回転位置（換言すると、表示窓２２に表示されている図柄）を認識している。各リールは３３６分割されており、ステッピングモータの１ステップの回転によりリール１分割が回転移動する。ホッパー駆動回路８０は、メダルを払い出す際に主制御回路１００から出力される駆動信号に従って、メダル払出装置８２を駆動する。また、メダル払出装置８２は、メダルを１枚払い出すごとに払出信号を主制御回路１００に対して出力し、主制御回路１００は、当該払出信号をカウントすることで、メダル払出装置８２から払い出すメダルの枚数を制御する。

【００３３】

外部集中端子基板８４は、スロットマシン１０が現在行われている遊技に関する情報を外部へ出力する際に、それらの情報を中継する基板である。これにより、スロットマシン１０が、例えばスロットマシン１０に対応して別途設置されている遊技情報表示装置や、遊技場に設置されている各遊技機の遊技状態や出玉などを管理しているいわゆるホールコンピュータへ情報を送信する場合は、この外部集中端子基板８４を介して行われる。ここで、スロットマシン１０から外部へ送信される情報としては、単位遊技が行われる際にスロットマシン１０へメダルが投入されたことを示す信号（ＩＮ信号）、単位遊技の結果、遊技者にメダルが払い出されたことを示す信号（ＯＵＴ信号）、遊技状態が「ＢＢ遊技中」になったことを示す信号（ＢＢ発生信号）、再遊技役が入賞したことを示す信号（ＲＰ発生信号）、スロットマシン１０に異常が発生したことを示す信号（異常発生信号）、スタートスイッチ３６が操作されたことを示す信号（スタート信号）、及び、後述するＡＴ

が行われていることを示すＡＴ実行信号を出力する。ここで、ＡＴ実行信号の出力契機は、条件装置番号８～１１の条件装置当選時にベル４又はベル５入賞の操作順序を２回連続して正解したときとなっている。なお、再遊技役が当選したときに、操作順序を設定し、例えば、３回連続で操作順序を正解したときとしてもよい。また、ＡＴ実行信号の出力契機は、疑似遊技において７揃が成立したときとしてもよい。

【００３４】

＜主制御回路の機能ブロック＞

次に、主制御回路１００の機能ブロックについて説明する。主制御回路１００は、役抽選手段１１０と、リール制御手段１２０と、特殊演出制御手段１３０と、入賞判定手段１４０と、入賞処理手段１５０と、貯留手段１６０と、外部信号出力手段１７０と、を含んでいる。なお、以下に説明する各手段の機能は、主制御回路１００を構成するＲＯＭに記憶された制御プログラムを、ＣＰＵによって実行することで実現されるものとする。

【００３５】

＜役抽選手段の説明＞

役抽選手段１１０は、遊技者によるスタートスイッチ３６の操作に応じて、主制御回路１００が有する乱数発生器によって発生された乱数をサンプリングし、当該サンプリングした乱数に基づいて、予め定められた条件装置（役抽選条件装置）のうちいずれか１つを当選した条件装置とするかを定めるものである。条件装置には、複数の役を含む条件装置があり、例えば、条件装置番号４の条件装置が当選した場合には、ベル１、１枚役１～１４の全ての役（当選役）が重複して当選したことになる。スロットマシン１０では、抽選される条件装置として、図４～図９に示す様に、条件装置番号０～１８の条件装置がある。各条件装置には、対応する役があり、各々の役には、図４～図９に示すように各図柄組合せが対応付けられている。そして、図１に示した有効ラインＬ１に沿って停止表示された図柄組合せが、役抽選によって当選役に定められた役の図柄合せと一致すると、その役が入賞したことになる。

【００３６】

次に、役抽選手段１１０により抽選された条件装置と、後述するリール制御手段１２０において説明する停止制御と、を用いて条件装置番号と対応する役との関係を説明する。図４は、条件装置番号０～４と対応する役との関係を説明するための図である。図４（ａ）は、３枚賭け又は２枚賭けにおける条件装置番号０、１と対応する役との関係を説明するための図である。図４（ｂ）は、３枚賭けにおける条件装置番号２～４と対応する役との関係を説明するための図である。

図４（ａ）に示した条件装置番号０に対応するＢＢＡは、入賞すると次の単位遊技からＢＢＡ遊技が開始される役であり、条件装置番号１に対応するＢＢＢは、入賞すると次の単位遊技からＢＢＢ遊技が開始される役である。ＢＢ遊技中は、図９に示す様に、条件装置番号２、１７、１８の条件装置から条件装置の抽選が行われる。そして、ＢＢＡ中に合計で４５枚のメダルが払い出されると、ＢＢＡ遊技が終了し、ＢＢＢ中に合計で１０枚のメダルが払い出されると、ＢＢＢ遊技が終了する。なお、ＢＢは、ＢＢＡ及びＢＢＢの総称である。本実施例では、ＢＢＡ又はＢＢＢが単独で当選するようになっているが、これに限らず１回の抽選で条件装置番号０に対応するＢＢＡと条件装置番号１に対応するＢＢＢが当選した役（つまり、ＢＢＡとＢＢＢとが重複当選する）となるようにしてもよい。

【００３７】

一般に、役抽選の結果、何らかの役が当選した場合は、その状態は当選した役が入賞するか否かを問わず、単位遊技が終了するとクリアされる。しかしながら、ＢＢ役が当選したときは、その単位遊技でＢＢ役を入賞させることができなくても、入賞するまで次の単位遊技以降に当選した状態が維持される。すなわち、ＢＢ役が入賞するまで、ＢＢ役を入賞させることができるチャンスが継続する。以下、ＢＢ役の当選状態が維持されている期間を、ボーナス持越中又は内部中という。なお、後述するように、内部中における役抽選ではＢＢ役が抽選対象とはされず、ＢＢ役が当選役になっているときに重ねて当選役と定められることはない。また、以下では、ＢＢ役が当選していない通常遊技が行われている

状態を「非内部中」といい、ＢＢ役の当選が維持されている通常遊技が行われている状態を「内部中」という。また、単に「通常遊技中」といった場合は、特に定義がなされていなければ、「非内部中」及び「内部中」の双方状態を意味する。また、ＢＢＡとＢＢＢ役の当選が双方維持されるようにしても良い。

【００３８】

次に、条件装置番号２に対応するハズレでは、いずれの役の組合せも構成しない図柄組合せを表示する。条件装置番号３に対応する再遊技役は、入賞すると次の単位遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技（再遊技又はリプレイともいう）を行うことができる役である。なお、上述したＢＢ役も、この再遊技役も、それぞれの役が入賞したことによるメダルの払い出しは無い。これに対して、小役は、入賞すると予め定められていた枚数のメダルが払い出されることになる。

【００３９】

条件装置名が左中右ベルである条件装置番号４の条件装置の役には、ベル１、１枚役１～１４が対応している。各役に対応する図柄組合せは、図示された図柄組合せになっており、例えば、ベル１に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ブドウ－白ＢＡＲ）となっている。また、１枚役１～１４に関しても同様に図示された図柄組合せになっている。

【００４０】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選すると、１／６の確率で、有効ラインに（ブドウ－ブドウ－ＢＡＲ）が表示され、同時にリール４０Ｃ、４０Ｒの上段Ｕとリール４０Ｌに（ベル－ベル－ＢＡＲ）が表示され、ベル１（８枚）を入賞させることができる。また、リール４０Ｅは演出リールであるため、ストップスイッチ３７の操作順番に応じて停止図柄を変更するようにしても良く、演出リール４０Ｅの上段にベルが停止するとなお認識しやすくなる。そして、演出リール４０Ｅの「ベルＡ」図柄を上段Ｕに表示することにより、有効ラインとは異なる位置にベルの図柄組合せが一直線に表示されるため、遊技者にベルが入賞したと認識させることができる。

【００４１】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選し、最初に左ストップスイッチ３７Ｌが操作されると、左リール４０Ｌの「白ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に停止制御される。左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、操作順序正解であるため中リール４０Ｃの「ブドウ」図柄が有効ライン上に停止制御される。一方、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、操作順序不正解であるため、１枚役２、３、５、６のいずれかを入賞させるため右リール４０Ｒの「ベルＡ」図柄、「ベルＢ」図柄のいずれかが、後述する個数優先停止制御により有効ライン上に停止制御される。１枚役２、３、５、６のいずれかに対応する図柄を停止させるための制御については後述する。

【００４２】

左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作され、３番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、操作順序正解であるため右リール４０Ｒの「ブドウ」図柄が有効ライン上に停止される。一方、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作され、３番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、操作順序不正解であるため、１枚役３、６のいずれかを入賞させるため中リール４０Ｃの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止制御される。

【００４３】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選し、最初に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、中リール４０Ｃの「ベルＡ」図柄が有効ライン上に停止される。本例では、条件装置番号４に含まれる役の中リール４０Ｃに対応する図柄は、１枚役７～１０に対応する「ベルＡ」図柄又は１枚役１、２、４、５に対応する「黒ＢＡＲ」図柄が４個と最も多く、操作順序不正解であるときには、最も個数の多い「ベルＡ」図柄又は「黒ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に停止制御される。この停止制御は、個数優先停止制御と呼ばれる。本例では、中リール４０Ｃの停止図柄は、「ベルＡ」図柄であるものとして説明する。

【００４４】

中リール４０Ｃに「ベルＡ」図柄が停止されたあと、２番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、１枚役７～１０を入賞させるために、「ブドウ」図柄又は「チェリー」図柄を有効ライン上に停止させる停止制御が行われる。図２の右リールの図柄配列からわかるように、「ブドウ」図柄又は「チェリー」図柄は、最大でも４つの図柄を挟んで配置されているため（４図柄間隔以内に配置）、１００％の確率で有効ライン上に引き込むことができる。３番目に左ストップスイッチ３７Ｌが操作されると、１枚役７～１０を入賞させるために、「ベルＡ」図柄又は「ベルＢ」図柄を有効ライン上に停止させる停止制御が行われる。図２の左リールの図柄配列からわかるように、「ベルＡ」図柄又は「ベルＢ」図柄は、図柄番号１０～１９の範囲で停止操作が行われると引き込まれる位置に配置されているので、１／２の確率で有効ライン上に引き込まれる。

【００４５】

よって、最初に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、１／２の確率で１枚役７～１０のいずれかが入賞する。以下同様に、操作順序不正解であるとき、第１停止時には個数優先停止制御が行われ、第２停止以後は入賞可能な当選役を入賞させる停止制御が個数優先停止制御に基づき行われる。

【００４６】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選し、最初に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、右リール４０Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止される。本例では、条件装置番号４に含まれる役の右リール４０Ｒに対応する図柄は、１枚役１１～１４に対応する「リプレイ」図柄が４個と最も多く、操作順序不正解であるときには、最も個数の多い「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止制御される。

【００４７】

２番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、１枚役１１～１４のいずれかを入賞させるために、「赤７」図柄又は「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させる停止制御が行われる。図２の右リールの図柄配列からわかるように、「赤７」図柄又は「スイカ」図柄は、図柄番号８～１７の範囲で停止操作が行われると引き込まれる位置に配置されているので、１／２の確率で有効ライン上に引き込まれる。３番目に左ストップスイッチ３７Ｌが操作されると、１枚役１１～１４のいずれかを入賞させるために、「リプレイ」図柄又は「ブランク」図柄を有効ライン上に停止させる停止制御が行われる。図２の左リールの図柄配列からわかるように、「リプレイ」図柄又は「ブランク」図柄は、図柄番号０～９の範囲で停止操作が行われると引き込まれる位置に配置されているので、１／２の確率で有効ライン上に引き込まれる。

【００４８】

よって、最初に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、１／４の確率で１枚役１１～１４のいずれかが入賞する。以下同様に、操作順序不正解であるとき、第１停止時には個数優先停止制御が行われ、第２停止以後は入賞可能な当選役を入賞させる停止制御が個数優先停止制御に基づき行われる。

【００４９】

また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入

賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選すると、２／３の確率でベル１（８枚）を入賞させることができる。

【００５０】

上述のように、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中において条件装置番号４の条件装置が当選したとき、条件装置番号４とＢＢＡとが同時に当選しているもの、又は、条件装置番号４とＢＢＢとが同時に当選しているものとみなせる。そのため、非内部中又はＢＢＡ内部中（非内部中、ＢＢＡ内部中）とＢＢＢ内部中とでは、条件装置番号４が当選した場合であっても当選した条件装置が異なるものとみなせるため、ベル又は１枚役を入賞可能とする操作順序を、非内部中又はＢＢＡ内部中とＢＢＢ内部中とにおいて異なる操作順序に設定することができる。そのため、非内部中又はＢＢＡ内部中（非内部中、ＢＢＡ内部中）とＢＢＢ内部中とでは同じ操作順序でも入賞可能な小役が異なるように設定できる。

【００５１】

図５は、３枚賭けにおける条件装置番号５、６と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が左右中ベルである条件装置番号５の条件装置の役には、ベル１、１枚役１～６、１５～２２が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（８枚）を入賞させることができる。

【００５２】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選すると、２／３の確率でベル１（８枚）を入賞させることができる。

【００５３】

条件装置名が中左右ベルである条件装置番号６の条件装置の役には、ベル２、３、１枚役１～３、７～１０、２３～２７が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中左右の順番で操作されるとベル２、３（８枚）が１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２又はベル３（８枚）を入賞させることができる。

【００５４】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル２又はベル３（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されるとベル２又はベル３（８枚）が１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選すると、２／３の確率でベル２又はベル３（８枚）を入賞させることができる。

【００５５】

図６は、３枚賭けにおける条件装置番号７～９と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が中右左ベルである条件装置番号７の条件装置の役には、ベル２、３、１枚役４～６、２３、２８～３３が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号７の

条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中左右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されるとベル２又はベル３（８枚）が１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号７の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２又はベル３（８枚）を入賞させることができる。

【００５６】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号７の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル２又はベル３（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されるとベル２又はベル３（８枚）が１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号７の条件装置が当選すると、２／３の確率でベル２又はベル３（８枚）を入賞させることができる。

【００５７】

条件装置名が右左中ベル１である条件装置番号８の条件装置の役には、ベル４、１枚役１５、１６、１枚役３４～３９が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されるとベル４（８枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号８の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（８枚）を入賞させることができる。

【００５８】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されるとベル４（８枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号８の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（８枚）を入賞させることができる。

【００５９】

条件装置名が右左中ベル２である条件装置番号９の条件装置の役には、ベル４、１枚役７、８、４０～４５が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されるとベル４（８枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号９の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（８枚）を入賞させることができる。

【００６０】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されるとベル４（８枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号９の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（８枚）を入賞させることができる。

【００６１】

図７は、３枚賭けにおける条件装置番号１０～１２と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が右中左ベル１である条件装置番号１０の条件装置の役には、ベル５、１枚役４６～５３が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号１０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右中左の順番で操作されるとベル５（８枚）が１００％の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号１０の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（８枚）を入賞させることができる。

【００６２】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右中左の順番で操作されるとベル５（８枚）が１００％の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１０の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（８枚）を入賞させることができる。

【００６３】

条件装置名が右中左ベル２である条件装置番号１１の条件装置の役には、ベル５、１枚役９、１０、５４～５９が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号１１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右中左の順番で操作されるとベル５（８枚）が１００％の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号１１の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（８枚）を入賞させることができる。

【００６４】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／４の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、右中左の順番で操作されるとベル５（８枚）が１００％の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１１の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（８枚）を入賞させることができる。

【００６５】

条件装置名がスイカである条件装置番号１２の条件装置の役には、スイカ１～４、１枚役６０が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１２の条件装置が当選すると、ストップスイッチ３７の操作に応じて、スイカ１～４、１枚役６０のいずれかを入賞させることができる。

【００６６】

図８は、２枚賭けにおける条件装置番号１３～１６と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が２枚賭け共通役Ａである条件装置番号１３の条件装置の役には、ベル１が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１３の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル１（２枚）が１００％の確率で入賞する。

【００６７】

条件装置名が２枚賭け共通役Ｂである条件装置番号１４の条件装置の役には、ベル２が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１４の条件装置

が当選すると、操作順序に関係なくベル２（２枚）が１００％の確率で入賞する。条件装置名が２枚賭け共通役Ｃである条件装置番号１５の条件装置の役には、ベル４が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１５の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル４（２枚）が１００％の確率で入賞する。条件装置名が２枚賭け共通役Ｄである条件装置番号１６の条件装置の役には、ベル５が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１６の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル５（２枚）が１００％の確率で入賞する。

【００６８】

図９は、３枚賭けにおける条件装置番号２、１７、１８と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置番号２に対応するハズレでは、いずれの役の組合せも構成しない図柄組合せを表示する。条件装置名が全小役ＡＬＬである条件装置番号１７の条件装置の役には、ベル１～５、スイカが対応しており、ベル１～５、スイカが入賞すると８枚の払い出しがある。条件装置名が１枚小役ＡＬＬである条件装置番号１８の条件装置の役には、１枚役１～６０が対応しており、１枚役が入賞すると１枚の払い出しがある。

【００６９】

次に、図１０に示す役抽選テーブルを参照して、役抽選における各抽選対象の当選確率について説明する。図１０に示す役抽選テーブルは、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中における各抽選対象について、主制御回路１００の乱数発生器が発生する乱数値（０～６５５３５のいずれかの整数）のうち、当選と見なされる数値の数（以下、置数という。）を示している。なお、乱数値「０」も数値に含まれるため、乱数発生器が発生し得る乱数値の数は６５５３６となる。よって、各抽選対象の当選確率は、対応する置数を６５５３６で割った値となる。また、図１０に示す役抽選テーブルは、「設定１」～「設定６」共通の役抽選テーブルとなっている。

【００７０】

この図に示す役抽選テーブルでは、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて４３００、非内部中の２枚賭けにおいて１となっている。条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて１、非内部中の２枚賭けにおいて４３００となっている。なお、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の置数は、非内部中の２枚賭けにおいて０、条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて０としてもよい。また、２枚賭けにおける置数は、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の３枚賭けにおける置数である４３００未満であれば、如何なる置数であってもよい。また、３枚賭けにおける置数は、条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の２枚賭けにおける置数である４３００未満であれば、如何なる置数であってもよい。また、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中は、ＢＢＡ及びＢＢＢの抽選は行われない。

【００７１】

条件装置名がハズレである条件装置番号２の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて０、非内部中の２枚賭けにおいて０、ＢＢＡ内部中の３枚賭けにおいて１７９３０、ＢＢＡ内部中の２枚賭けにおいて８５５８、ＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて０、ＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。このように、ＢＢＡ内部中においてのみ、ハズレが選ばれることがある。なお、非内部中又はＢＢＢ内部中においても、条件装置名がハズレである条件装置番号２の置数を１以上に設定し、ハズレが決定されるようにしてもよい。そして、ハズレが決定された場合には、ＡＴ又は特典が付与されるようにしてもよい。

【００７２】

条件装置名が再遊技である条件装置番号３の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて８９７８、非内部中の２枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＡ内部中の３枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＡ内部中の２枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて２６９０８、ＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて１７５３６となっている。

【００７３】

条件装置名が左中右ベルである条件装置番号４の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及び

ＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて２８２０、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。また、条件装置番号５～７の置数は、条件装置番号４の置数と同様に非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて２８２０、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【００７４】

条件装置名が右左中ベルである条件装置番号８、９の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて１３３００、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおける置数は１３３００と記載されているが、これは、条件装置番号８が６６５０、条件装置９が６６５０に設定されていることを示す。本実施例では、右第一停止操作すると通常時にメダルが増加する可能性がある。第一停止正解かつ第二停止不正解である操作をした際に、１枚役が揃う図柄が判別されてしまうこと防ぐため、右左中ベルに対応する条件装置を条件装置番号８、９の２つの条件装置に分けて、右左中ベルに対応する条件装置を２種類設けるようにしている。また、条件装置番号１０、１１についても同様な構成となっている。そして、条件装置番号１０、１１の置数は、条件装置番号８、９の置数と同一となっている。条件装置名がスイカである条件装置番号１２の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて７４８、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【００７５】

図１０において、ベル役が入賞する条件装置は、条件装置番号４～１１である。左第一正解の条件装置は、条件装置番号４、５の条件装置であり、中第一正解の条件装置は、条件装置番号６、７の条件装置であり、右第一正解の条件装置は、条件装置番号８～１１の条件装置である。条件装置番号４、５の条件装置の値数は合計５６４０、条件装置番号６、７の条件装置の値数は合計５６４０、条件装置番号８～１１の条件装置の値数は合計２６６００である。左第一正解と、中第一正解と、右第一正解と、の比率は１．５：１．５：７となっている。

【００７６】

このため、非ＡＴ中である通常時に右第一停止操作を行うと、ベル役が入賞しやすくなるため、非ＡＴ中である通常時に右第一停止操作を行うとペナルティが科されるようになっている。ペナルティの詳細については後述する。

【００７７】

ベル入賞操作順序正解が３択中２つ正解（例えば、右第一正解、中第一正解）となる条件は、非内部中、ＢＢＡ内部中であることであり（図４～７参照）、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解となる条件は、ＢＢＢ内部中であることである（図４～７参照）。

【００７８】

ＢＢＢ内部中は、再遊技当選確率がＢＢＡ内部中と比べて高いため、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解であっても後述する出玉期待値を高く保つことができる（５０枚メダルを所持している場合に遊技可能なゲーム数を多くすることができる）。一方、非内部中、ＢＢＡ内部中で６択中１つ正解とすると再遊技当選確率がＢＢＢ内部中と比べて低いため（再遊技当選確率が低いのは、ＢＢＡの入賞を容易にするため）、出玉期待値が低くなり遊技者に不快感を与える可能性がある。そのため、ベル入賞操作順序正解の確率を上げることで、ベルによる払い出しを増やし、出玉期待値を高く保つように制御している。このように、遊技状態（ＢＢの当選状態）に応じてベルが入賞するための停止制御を変更している。

【００７９】

条件装置名が２枚賭け共通役Ａ～Ｄである条件装置番号１３～１６の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて０、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて各々１２０００となっている。条件装置番号１３～１６に対応する図柄組合せは、それぞれベル１、ベル２、ベル４、ベル５に対応する図柄組合せに対応している。３枚賭けにおける条件装置番号４～１１におけるベル１、ベル２、ベル

４、ベル５の払い出し枚数は８枚であり、２枚賭けにおける条件装置番号１３～１６におけるベル１、ベル２、ベル４、ベル５の払い出し枚数は２枚である。このように、賭け枚数が異なると同じ図柄組合せが有効ラインに表示されたとしても、払い出し枚数が異なる。また、賭け枚数に応じて役抽選の対象となる条件装置や置数が異なるように設定されてもよい。また、賭け枚数に応じて有効ライン数、有効ライン位置を変更してもよい。

【００８０】

図１１に示す役抽選テーブルは、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中における各抽選対象について、主制御回路１００の乱数発生器が発生する乱数値（０～６５５３５のいずれかの整数）のうち、当選と見なされる数値の数を示している。条件装置名がハズレである条件装置番号２の置数は、３枚賭けにおいて１００となっている。条件装置名が全小役ＡＬＬである条件装置番号１７の置数は、３枚賭けにおいて１６３８４、条件装置名が１枚役ＡＬＬである条件装置番号１８の置数は、３枚賭けにおいて４９０５２となっている。なお、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中は、２枚賭け遊技は行われない。全小役ＡＬＬではベル１～ベル５のいずれかが入賞可能となるが、ベル１～ベル５については、任意の位置で停止操作をしても入賞可能となる図柄組合せで構成されている。本実施例では、全小役ＡＬＬが当選した場合はベル１が入賞するように設計されているものとするが、これに限らず、停止位置に応じて任意の図柄組合せが表示されるようにしてもよい。

【００８１】

また、非内部中、ＢＢＡ内部中、ＢＢＢ内部中では、ベル１が当選する確率は、条件装置番号４、５の条件装置が当選したとき、５６４０／６５５３５となる（図１０参照）。一方、ＢＢＡ中又はＢＢＢ中では、ベル１が当選する確率は、条件装置番号１７の条件装置が当選したとき、１６３８４／６５５３５となる（図１１参照）。このように、ＢＢＡ中又はＢＢＢ中に、ベル１が当選する確率は、非内部中、ＢＢＡ内部中、ＢＢＢ内部中にベル１が当選する確率よりも高く設定されている。さらに、非内部中、ＢＢＡ内部中、ＢＢＢ内部中では、操作順序に正解しないとベル１が入賞せず、ＢＢＡ中、ＢＢＢ中では任意の操作順序でベル１を入賞させることができるため、ＢＢＡ中、ＢＢＢ中の方がベル１に対応する８枚払い出しの配当を獲得できる可能性が高くなる。

【００８２】

しかし、ベル１等の図柄組合せの観点からみると、ＢＢ中が有利（当選確率に関して）であるが、８枚役の払い出しの機会が多いのは非ＢＢ中である。ＡＴ中に操作順序を正解すると、ベル１～５とスイカを獲得できる確率は３８６２８／６５５３５となるため、非ＢＢ中の方がＢＢ中よりも８枚払い出しの配当を獲得できる回数が多くなる。このように、ＡＴ等の遊技状態に応じて、有利度が異なる遊技性を提供できる。

【００８３】

また、ＢＢＡ中又はＢＢＢ中に、条件装置番号１７の条件装置が当選したとき、操作順序を設定し、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されるとベル１（８枚）が１００％の確率で入賞し、右第一の順番で操作されるとベル１以外のベル（８枚）のいずれかが１００％の確率で入賞するようにしてもよい。このとき、ベル１が有効ライン上に停止表示される確率は、条件装置番号１７の条件装置が当選したとき、左第一又は中第一の操作順序によりベル１を入賞させると、置数１６３８４は２／３となるため、１０９２３／６５５３５となる（図１１参照）。このように、条件装置番号１７の条件装置が当選したときベル１が入賞する操作順序を設定してもＢＢＡ中又はＢＢＢ中に、ベル１が有効ライン上に停止表示される確率は、非内部中、ＢＢＡ内部中、又は、ＢＢＢ内部中にベル１が有効ライン上に停止表示される確率（５６４０／６５５３５）よりも高くなるように設定できる。

【００８４】

＜遊技状態の遷移図の説明＞

図１２は、遊技状態の遷移をＢＢＢを例に説明するための図である。ここで、ＢＢＢ内部中となって再遊技役の当選確率が上昇した状態又はＢＢＡ内部中となった状態を「ＲＴ」中といい、内部中になる前（非内部中）の再遊技役の当選確率がＢＢＢ内部中よりも低

い状態を「非ＲＴ」中という。図１２を参照して、役抽選の観点から見た遊技状態（換言すると、主制御回路１００が直接的に認識し得る遊技状態）の遷移について説明すると、スロットマシン１０が工場から出荷された直後又は設定変更後は、「非ＲＴ」中になっており、再遊技役の当選確率は、約１／７．２９になっている。そして、この遊技状態でＢＢＡ又はＢＢＢが当選すると、「再遊技役の当選確率が１／２．４３～１／７．２９となる「ＲＴ」中に移行する。「ＲＴ」中の状態はＢＢＡ又はＢＢＢが入賞するまで継続し、有効ラインＬ１上に「ブランク－白ＢＡＲ－チェリー」の図柄組合せが揃ってＢＢＡが入賞又は有効ラインＬ１上に「ブランク－ブランク－チェリー」の図柄組合せが揃ってＢＢＢが入賞すると、次の単位遊技からＢＢＡ又はＢＢＢ遊技が開始される。そして、「ＢＢＡ遊技」中に払い出されたメダルの枚数が合計１０枚を超えると、又は、「ＢＢＢ遊技」中に払い出されたメダルの枚数が合計４５枚を超えると、遊技状態は再び「非ＲＴ」中となる。このように、スロットマシン１０では、「非ＲＴ」中、「ＲＴ」中、「ＢＢ遊技」中という３つの遊技状態を循環的に遷移している。また、ＢＢＢ内部中にあるときは、電源をオフにしてもＢＢＢ内部中のＲＴ状態が維持されるので、一旦ＲＴ状態に移行すると非ＲＴに移行することは困難になる。また、ＢＢＢ内部中にあるときは、設定変更するとＢＢＢ内部中のＲＴ状態はクリアされるが、設定変更してもＢＢＢ内部中のＲＴ状態が維持されるようにしてもよい。

【００８５】

＜リール制御手段の説明＞

図３に戻り、リール制御手段１２０は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅの回転駆動に関する制御を行う。すなわち、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されると、モータ駆動回路４４によってステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒ、４２Ｅの回転を開始させる。そして、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅの回転速度を加速していき、毎分８０回転の回転速度に達すると定速回転に移行し、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作が有効な状態にする。なお、演出リール４０Ｅは、副制御回路２００によって制御されてもよい。

【００８６】

リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作が有効になった後、遊技者によっていずれかのストップスイッチが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御（通常停止制御）を行う。通常遊技中は、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転を１９０ミリ秒以内に停止させる制御を行う。したがって、定速回転速度が約８０回転／分であり、１つのリールに配置された図柄数が２０個であるため、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチが操作されたときのリール位置から、最大で約５．０７図柄分だけ移動するまでの間に、リールを停止させることになる。ここで、前述したように、図柄の停止位置のばらつきを無くすため、リール上の図柄が定位置で停止表示されるように、リールを停止させなくてはならないという制約がある。このため、直ちにリールを停止させたい場合でも、ストップスイッチの操作タイミングによっては、ほぼ１図柄分、リールを回動させなくてはならない場合が生じ得る。したがって、この分の幅を考慮すると、ストップスイッチが操作されてから、最大で４図柄分リールが回動するまでの間が、停止制御可能範囲（すなわち、滑りコマ数が５）となる。

【００８７】

よって、リール停止制御手段１２２が引込制御を行う場合は、ストップスイッチが操作されたときに、有効ラインから上流側にある４つの図柄のうち、当選役に対応する図柄組合せを構成する図柄があるときは、その図柄が有効ラインＬ１上に停止表示されるように、リールの回転を停止させる。これに対して、リール停止制御手段１２２が蹴飛ばし制御を行う場合は、全てのリールが停止するまでに、有効ラインＬ１上に何らかの役に対応した図柄組合せが停止表示されないように、リールの回転を停止させる。

【００８８】

また、リール停止制御手段１２２は、図３に示すインデックスセンサ４６Ｌ、４６Ｃ、

４６Ｒから出力される各基準位置信号と、モータ駆動回路４４からステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒへ各々出力される励磁信号のパターンを更新した回数（すなわち、各ステッピングモータが１ステップ分、回動した回数）とに基づいて、表示窓２２に表示されている図柄を認識している。リール上の図柄の認識方法については、従来の方法が採用可能であるため、詳細な説明は省略する。

【００８９】

上述したリール停止制御を前提として、図２（ａ）に示した各リールの図柄配列と、図４～９に示した各役に対応した図柄組合せをみると、左リール４０Ｌに配置されている「白ＢＡＲ」図柄、リール４０Ｃ、４０Ｒに各々配置されている「リプレイ」図柄は、最大でも４つの図柄を挟んで配置されているため、通常遊技中は、役抽選で条件装置番号３に対応する再遊技役が当選したときは、如何なるタイミングでストップスイッチが操作されたとしても、必ず入賞させることができる。

【００９０】

ここで、図４（ｂ）に示す様に、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選したとき、ベル１及び１枚役１～１４が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左中右停止の順序で操作されたときに、ベル１を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチ３７が操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～１４のいずれか１つを入賞させるリール停止制御を行う。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４の条件装置が当選すると、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左第一停止又は中第一停止の順序で操作されたときに、ベル１を入賞させ、右第一停止の順序でストップスイッチ３７が操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～１４のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９１】

また、ＢＢＢ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選したとき、ベル１及び１枚役１～６、１５～２２が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左右中停止の順序で操作されたときに、ベル１を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～６、１５～２２のいずれか１つを入賞させるリール停止制御を行う。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号５の条件装置が当選すると、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左第一停止又は中第一停止の順序で操作されたときに、ベル１を入賞させ、右第一停止の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～６、１５～２２のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９２】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選したとき、ベル２、３及び１枚役１～３、７～１０、２３～２７が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が中左右停止の順序で操作されたときに、ベル２又はベル３を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～３、７～１０、２３～２７のいずれか１つを入賞させるリール停止制御を行う。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号６の条件装置が当選すると、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左第一停止又は中第一停止の順序で操作されたときに、ベル２又はベル３を入賞させ、右第一停止の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１～３、７～１０、２３～２７のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９３】

ＢＢＢ内部中に条件装置番号７の条件装置が当選したとき、ベル２、３及び１枚役４～６、２３、２８～３３が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が中右左停止の順序で操作されたときに、ベル２又はベル３を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに

応じて１枚役４～６、２３、２８～３３のいずれか１つを入賞させるリール停止制御を行う。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号７の条件装置が当選すると、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が左第一停止又は中第一停止の順序で操作されたときに、ベル２又はベル３を入賞させ、右第一停止の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役４～６、２３、２８～３３のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９４】

ＢＢＢ内部中、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号８の条件装置が当選したとき、ベル４及び１枚役１５、１６、３４～３９が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が右左中停止の順序で操作されたときに、ベル４を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役１５、１６、３４～３９のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９５】

ＢＢＢ内部中、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号９の条件装置が当選したとき、ベル４及び１枚役７、８、４０～４５が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が右左中停止の順序で操作されたときに、ベル４を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役７、８、４０～４５のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９６】

ＢＢＢ内部中、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１０の条件装置が当選したとき、ベル５及び１枚役４６～５３が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が右中左停止の順序で操作されたときに、ベル５を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役４６～５３のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９７】

ＢＢＢ内部中、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号１１の条件装置が当選したとき、ベル５及び１枚役９、１０、５４～５９が同時に当選することになる。このとき、リール停止制御手段１２２は、ストップスイッチ３７が右中左停止の順序で操作されたときに、ベル５を入賞させ、それ以外の順序でストップスイッチが操作されたときは、そのタイミングに応じて１枚役９、１０、５４～５９のいずれかを入賞させるようにリール停止制御を行う。

【００９８】

このように、リール停止制御手段１２２は、条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選したときは、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作順序に応じて入賞させる小役を変更している。上述したリール停止制御では、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４～１１の条件装置が当選すると、６通りの操作順序の中の１通りの操作順序（１／６の確率）でベル１～５のいずれかが入賞する。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４～７の条件装置が当選すると、３通りの操作順序の中の２通りの操作順序（２／３の確率）でベル１～５のいずれかが入賞する。また、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号８～１１の条件装置が当選すると、６通りの操作順序の中の１通りの操作順序（１／６の確率）でベル１～５のいずれかが入賞する。

【００９９】

また、内部中はＢＢ役が当選した状態が維持されることから、ＢＢ役と、小役又は再遊技役とが、同時に当選した状態となる。この場合、リール停止制御手段１２２は、再遊技役又は小役を優先的に入賞させるリール停止制御を行う。

【０１００】

なお、図１０に示すＢＢＢ内部中の役抽選テーブルには、ハズレが無いが、例えば、ハズレに対応する置数を１として役抽選テーブルにハズレを設け、ハズレが抽選されたとき

にＢＢ役が入賞するようにしてもよい。また、役抽選テーブルに取りこぼしのある小役を設け、その小役を取りこぼしたときに、ＢＢ役が入賞するようにしてもよい。また、１枚役又はスイカを取りこぼしたときに、ＢＢ役が入賞するようにしてもよい。

ここで、取りこぼしとは、当選役に対応する図柄を揃えることができず、当選役に対応する特典を獲得できずにその特典が消滅してしまうことをいう。取りこぼしには、当選した役に対応する図柄の組み合わせを引き込みできなかったことによる取りこぼしと、入賞するために操作順序が定められた小役が定められた操作順序で操作されなかったことにより入賞しなかったときの取りこぼしと、がある。

【０１０１】

＜特殊演出制御手段の説明＞

特殊演出制御手段１３０は、非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中の単位遊技において、特殊演出を行うか否かの決定を行う。特殊演出制御手段１３０は、条件装置番号８～１１の条件装置が当選したとき、ベル４、５のいずれかが合計２回入賞すると特殊演出（疑似遊技）を実行する。合計２回の入賞に限らず、操作順序正解数やスロットマシンの外部に信号を出力したことに基づいてもよい。

【０１０２】

図１３は、特殊演出（疑似遊技）の内容を示す図である。主制御回路１００は、条件装置番号８～１１の条件装置が当選してベル４、５のいずれかが合計２回入賞したとき、ＢＢＢ内部中に投入枚数が２の状態でスタートスイッチ３６が操作されたとき、特殊演出（疑似遊技又は操作手段の機能を一時停止）の実行を決定する。特殊演出番号ＰＤが０のときは、通常遊技が行われていることを示し、通常停止制御が行われる。条件装置番号８～１１の条件装置が当選してベル４、５のいずれかが合計２回入賞したとき、特殊演出番号ＰＤとしてＡが設定され、疑似７揃が１回揃う疑似遊技が１回行われる。また、ＢＢＢ内部中に投入枚数が２の状態でスタートスイッチ３６が最初に操作されたとき、特殊演出番号ＰＤとしてＢが設定され、操作手段の機能が一時停止状態となる特殊演出が行われる。そして、操作手段の機能が一時停止状態となる特殊演出が解除されると、特殊演出番号ＰＤとしてＣが設定される。また、副制御回路２００は、特殊演出Ａが行われると、ＡＴを開始する。

【０１０３】

主制御回路１００は、特殊演出Ｂが決定されると、操作手段の機能を一時停止状態とする。例えば、５秒間、操作手段からの信号を受け付けない状態にする。なお、疑似遊技で表示される疑似役は、疑似７揃に限らず、役抽選手段１１０によって決定された役と同じ図柄組合せを有する疑似ベル役、疑似再遊技役、疑似スイカ役、疑似ＢＡＲ揃役等としてもよい。

【０１０４】

図１３（ｂ）は、フラグＡと揺れ変動フラグの内容を示す図である。フラグＡが１（オフ）の遊技状態は、通常遊技が行われている通常遊技状態であることを示し、フラグＡが２（オン）の遊技状態は、疑似遊技が行われている疑似遊技状態であることを示す。揺れ変動フラグは、各リール４０毎に揺れ変動状態のときオンされ、揺れ変動状態にないときオフされる。

【０１０５】

図１４は、疑似遊技への移行操作順序の内容を示す図である。条件装置名が右左中ベル１、２である条件装置番号８、９の条件装置の役であるベル４は、右第一の順番、左第二の順番、中第三の順番でストップスイッチ３７が操作されると入賞する。また、条件装置名が右中左ベル１、２である条件装置番号１０、１１の条件装置の役であるベル５は、右第一の順番、中第二の順番、左第三の順番でストップスイッチ３７が操作されると入賞する。そして、主制御回路１００は、条件装置番号８～１１の条件装置が当選したとき、ベル４又は５が連続して２回入賞すると疑似遊技を行う。

【０１０６】

なお、本実施例では、特殊演出Ａを実行するための条件としてベル４又は５の合計２回

の入賞が必要であったが、これに限らず再遊技役当選時に操作順序抽選により決定した操作順序を２回操作することで特殊演出Ａを実行するようにしても良い。

【０１０７】

＜通常遊技用滑りコマ数テーブルの説明＞

通常遊技用滑りコマ数テーブルは、ストップスイッチ３７が操作されたときのリール４０の図柄番号に応じたリール４０の停止位置に関する情報を定めたものであり、具体的には、ストップスイッチ３７が操作された時点のリール４０の図柄番号に応じて、リール４０の図柄位置から移動可能な最大移動可能図柄数（最大滑りコマ数、５コマ）の範囲におけるいずれの位置でリール４０を停止させるかを定めたものである。

【０１０８】

通常遊技用滑りコマ数テーブルにおいては、リール４０の図柄が中段ラインＬ１に位置しているときを基準の図柄番号として、この基準の図柄番号から移動可能なコマ数（１コマから５コマまで）の範囲内のいずれかの図柄番号が停止位置として定められている。

【０１０９】

図１５は、条件装置番号４の条件装置が当選したときに選択される通常遊技用滑りコマ数テーブルである。図１５（ａ）は、停止操作を受け付けた時点の図柄番号とリール４０を停止させるまでの滑りコマ数との対応関係を示す図である。条件装置番号４の条件装置が当選すると、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅ各々に対応する通常遊技用滑りコマ数テーブルが選択される。例えば、左リール４０Ｌの図柄番号９の「白ＢＡＲ」図柄が左リール中段ラインＬ１に位置しているときに、左ストップスイッチ３７Ｌの停止操作が受け付けられると、３コマ滑って図柄番号１２の「白ＢＡＲ」が左リール中段ラインＬ１に停止されることを示す（図１５（ｂ）参照）。また、演出リール４０Ｅの図柄番号１０の「チェリー」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、左ストップスイッチ３７Ｌの停止操作が受け付けられると、５コマ滑って図柄番号１５の「ブドウ」が中段ラインＬ１に停止されることを示す。

【０１１０】

同様に、中リール４０Ｃの図柄番号１０の「ブドウ」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、中ストップスイッチ３７Ｃの停止操作が受け付けられると、５コマ滑って図柄番号１５の「ブドウ」図柄が中段ラインＬ１に停止されることを示す（図１５（ｃ）参照）。

また、右リール４０Ｒの図柄番号１０の「リプレイ」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、右ストップスイッチ３７Ｒの停止操作が受け付けられると、１コマ滑って図柄番号１１の「ブドウ」図柄が中段ラインＬ１に停止されることを示す（図１５（ｄ）参照）。

【０１１１】

＜疑似遊技用滑りコマ数テーブルの説明＞

疑似遊技用滑りコマ数テーブルは、ストップスイッチ３７が操作されたときのリール４０の図柄番号に応じたリール４０の疑似停止位置に関する情報を定めたものであり、疑似役に応じて対応する疑似遊技用滑りコマ数テーブルが選択される。より具体的には、ストップスイッチ３７が操作された時点のリール４０の図柄番号に応じて、リール４０の図柄位置から移動可能な最大移動可能図柄数（最大滑りコマ数、２０コマ）の範囲におけるいずれの位置でリール４０を停止させるかを定めたものである。

【０１１２】

図１６は、疑似７揃の疑似停止が決定されたときに選択される疑似遊技用滑りコマ数テーブルである。図１６（ａ）は、停止操作を受け付けた時点の図柄番号とリール４０を停止させるまでの滑りコマ数との対応関係を示す図である。疑似７揃の疑似停止が決定されると、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅ各々に対応する疑似遊技用滑りコマ数テーブルが選択される。例えば、左リール４０Ｌの図柄番号９の「白ＢＡＲ」図柄が左リール中段ラインＬ１に位置しているときに、左ストップスイッチ３７Ｌの停止操作が受け付けられると、３コマ滑って図柄番号１２の「白ＢＡＲ」図柄が左リール中段ラインＬ１に停

止されることを示す（図１６（ｂ）参照）。また、演出リール４０Ｅの図柄番号１２の「リプレイ」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、左ストップスイッチ３７Ｌの停止操作が受け付けられると、５コマ滑って図柄番号１７の「赤７」が中段ラインＬ１に停止されることを示す。

【０１１３】

同様に、中リール４０Ｃの図柄番号１２の「リプレイ」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、中ストップスイッチ３７Ｃの停止操作が受け付けられると、１コマ滑って図柄番号１０の「赤７」図柄が中段ラインＬ１に停止されることを示す（図１６（ｃ）参照）。

また、右リール４０Ｒの図柄番号１２の「ベルＢ」図柄が中段ラインＬ１に位置しているときに、右ストップスイッチ３７Ｒの停止操作が受け付けられると、２コマ滑って図柄番号１０の「赤７」図柄が中段ラインＬ１に停止されることを示す（図１６（ｄ）参照）。

【０１１４】

また、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅは、疑似停止したのち通常遊技とは異なる疑似遊技であることを遊技者が認識できるように揺れ変動する。

【０１１５】

なお、疑似遊技用滑りコマ数テーブルは、後述するフリーズ演出中における、リール演出又は疑似遊技において使用される。疑似遊技用滑りコマ数テーブルには、リール４０が順方向（図１に示した表示窓２２内において、図柄が上方から下方へ移動する方向）に回転して７揃が成立するテーブルと、左リール４０Ｌにおいて「赤７」図柄が中段ラインＬ１より半図柄上方向に離れた位置に疑似停止表示、中リール４０Ｃにおいて「赤７」図柄が中段ラインＬ１に疑似停止表示、右リール４０Ｒにおいて「赤７」図柄が中段ラインＬ１より半図柄下方向に離れた位置に疑似停止表示されるテーブルと、リール４０が順方向又は順方向と逆方向に回転して赤７揃が成立するテーブルと、を設けてもよい。

【０１１６】

なお、リール演出又は疑似遊技では、上述した疑似遊技用滑りコマ数テーブルを使用しなくてもよい。疑似遊技用滑りコマ数テーブルを使用しないときは、現在図柄が停止している位置から、図柄が疑似停止する位置までの距離を演算し、演算した距離分だけ図柄を移動させる。疑似遊技用滑りコマ数テーブルを使用することなく距離に基づき図柄を移動させることにより、テーブルが不要となるため、主制御回路１００の記憶容量が不足することを防げる。

【０１１７】

また、疑似遊技では疑似遊技用滑りコマ数テーブルを用いずに、直接停止すべき図柄の図柄番号を設定するようにしてもよい。例えば、疑似７揃が決定されたときには、疑似遊技用滑りコマ数テーブルを用いずに、中リール４０Ｃの場合には「赤７」図柄の図柄番号である１３（図２参照）を指定するようにしてもよい。そして、中リール４０Ｃの場合、主制御回路１００のＲＡＭに、停止位置用の図柄番号としてＲＡＭに１３の値を記憶する。右リール４０Ｒ、演出リール４０Ｅも同様に、停止位置用の図柄番号としてＲＡＭに１４、１７の値を記憶する。このようにすることにより、記憶容量の削減を行うことも可能である。

【０１１８】

＜フリーズ演出の説明＞

遊技の進行を所定期間一時停止状態にして遅延させる「フリーズ演出（特殊演出）」としては、例えば、遊技媒体の受付け、予めクレジットされた遊技媒体の賭け枚数を定めるためのベットスイッチ３５の操作の受付け、遊技を開始するためのスタートスイッチ３６の操作の受付け、又は、リール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ことが挙げられる。

【０１１９】

フリーズ演出としては、前述した遊技の進行に関わる全ての機能に関して一時停止状態

にしてもよいし、一部の機能に関してのみ一時停止状態にしてもよい。
【０１２０】
遊技の進行を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく制御処理（通過センサによる遊技媒体の投入検出処理、ベットスイッチ３５の操作に基づいた賭け枚数設定処理、スタートスイッチ３６の操作に基づいたリール回転処理又は役抽選処理、リール停止スイッチの操作に基づいたリール停止処理）を行わないことが挙げられる。
【０１２１】
フリーズ演出によって遊技の進行を一時停止している期間中に遊技者の操作に基づいた入力信号が発せられたときは、入力信号に基づく制御処理を行わない、入力信号を受付けない、入力信号の送信を所定期間が経過するまで遅延させるなどの処理を行うことで、フリーズ演出を行わない場合と比べ１回の遊技における終了タイミングが遅延することになる。
【０１２２】
スタートスイッチ３６の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、スタートスイッチ３６が操作されたときに所定期間はリールの回転を行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ３６が操作されたときに所定期間は役抽選とリールの回転を行わずに所定期間の経過後に役抽選とリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ３６が操作されたときに所定期間は役抽選を行うがリールの回転は行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ３６が操作されて役抽選が行われた後に所定期間を設定し所定期間中はリールの回転や停止を行う場合が挙げられる。
【０１２３】
ストップスイッチ３７の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、ストップスイッチ３７の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出とストップスイッチ３７の操作の結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出とにおいて、フリーズ演出の制御処理が異なる。
【０１２４】
ストップスイッチ３７の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出の制御処理は、回転しているリールの停止制御処理を行わないことが挙げられる。これにより所定期間においては、遊技者が回転しているリールを停止できなくなるが、所定期間が経過したことによりストップスイッチ３７の操作の受付け処理より後の停止制御処理を行うので、停止受付けからリール停止までのタイミングを遅延させることができる。
【０１２５】
ストップスイッチ３７の操作の結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出の制御処理は、最後のストップスイッチ３７以外のストップスイッチ３７の操作で特定の図柄がリール上に停止表示されたときは、次に停止するストップスイッチ３７の停止制御を行わず、最後のストップスイッチ３７の操作で特定の図柄がリール上に停止表示されたときは、次の遊技を開始するベットスイッチ３５の操作に基づいた賭け枚数設定処理、通過センサによる遊技媒体の投入検出処理、又は、リプレイが有効ライン上に停止したときに行う自動賭け枚数設定処理に基づく制御処理を行わないことが挙げられる。
【０１２６】
フリーズ演出は、スタートレバー操作に基づいた役抽選結果に基づき実行が決定されてもよい。また、所定の押し順操作が行われたとき、所定の図柄組合せが表示されたとき、全リール停止後所定の抽選に当選したとき、フリーズ演出は実行が決定されてもよい。
【０１２７】
＜リール演出の説明＞
フリーズ演出を行う所定期間は、遊技者の操作に基づく遊技進行制御を一時停止させるが、遊技の進行に関わらない遊技機動作は実行可能である。例えば、ストップスイッチ３７の操作に基づく停止制御処理は行わないが、リールの回転態様は任意に設定することが

できる。
【０１２８】
所定期間におけるリールの回転態様（以下リール演出と称する）として、リールを通常回転とは逆方向に回転すること、リールを所定図柄数回転し特定の図柄組合せを停止（以下リール演出中の停止を疑似停止又は仮停止と称する）すること、複数のリールのうち所定のリールを停止状態にして他のリールを回転状態にすること、リールの回転速度を変化すること、又は、遊技者の操作に起因してリールの動作を変化することが挙げられる。
【０１２９】
リール演出においては、所定の図柄を移動前位置から基準位置に移動して、遊技者のストップスイッチ３７の操作なしに、疑似停止させる特定リール制御が行われても良い。また特定リール制御では例えば前述した疑似遊技用停止テーブルが使用されても良い。
【０１３０】
なお、特定リール制御では疑似遊技用停止テーブルを用いずに、通常遊技用停止テーブルを使用してもよい。そして、通常遊技において、「赤７」図柄が有効ラインＬ１に沿って停止表示される例えば、赤７リプレイ役を設け、赤７リプレイ役と、疑似遊技において、「赤７」図柄が有効ラインＬ１に沿って疑似停止表示される疑似７揃と、を共通の通常遊技用停止テーブルにより停止表示してもよい。
【０１３１】
フリーズ演出を行う所定期間は、所定の条件（遊技者の操作、抽選等）によって変化させることができる。ここで、所定の条件とは、遊技者による操作（スタートスイッチ３６、ベットスイッチ３５、ストップスイッチ３７、精算スイッチ３８）に基づく信号の検出や抽選による所定の結果が挙げられる。また、変化させることとは一時停止期間を短くすることや長くすることが挙げられる。
【０１３２】
一時停止期間を短くする制御処理として、一時停止期間を強制終了すること、又は、一時停止期間よりも短い期間に書き換えることが挙げられる。そして、一時停止期間を長くする制御処理として、一時停止期間の後に他の期間を追加すること、又は、一時停止期間よりも長い期間に書き換えることが挙げられる。また、フリーズ演出に基づく一時停止期間は、最大時間が定められたものでなく、遊技者の操作に基づき一定の結果が得られるまで継続してもよい。
【０１３３】
フリーズ演出を行う一時停止期間は、ウエイト期間の経過後に設定してもよいし、ウエイト期間を含んで設定してもよい。ウエイト期間を含んだ場合は、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了するか否かを判断して、終了する場合は、ウエイト期間後にフリーズ演出期間を設定する態様やフリーズ演出終了後に残りのウエイト期間を再開する態様が挙げられる。又は、予めウエイト期間よりも長い期間のフリーズ演出期間を設けることで、このような判断処理を省略することも可能である。
【０１３４】
＜疑似遊技の説明＞
フリーズ演出として、あたかも通常の遊技を進行しているかのような疑似遊技フリーズ演出（以下疑似遊技と称する）を行うことが挙げられる。疑似遊技フリーズ演出（疑似遊技）は、スタートスイッチ３６が操作されたことに基づいたスタートスイッチ受付け処理からリール回転開始処理までの間にフリーズ演出期間を定め、フリーズ演出期間中は、通常の遊技のようにスタートスイッチ３６の操作に基づいてリール回転制御を行い、ストップスイッチ３７の操作に基づいてリールを停止（以下疑似遊技中の停止を疑似停止とも称する）する。但し、スタートスイッチ３６の操作に基づく役抽選処理やストップスイッチ３７の操作に基づく入賞判定処理又は払出し制御処理は行わない。
【０１３５】
疑似遊技フリーズ演出（疑似遊技）では、ストップスイッチ３７が操作されたタイミング、特定のリールが回転したタイミング、又は、全てのリールが停止したタイミングで疑

似停止したリール４０が上下に揺れ変動する動き（揺動ともいう）を行う。また、前述したリール演出により、リール４０が疑似停止したときにリール４０が上下に揺れ変動する動き（揺動ともいう）を行ってもよい。なお、疑似遊技において、ストップスイッチ３７が操作されることなく、所定時間が経過したとき、リール４０を自動停止し図柄が疑似停止表示されるようにしてもよい。そして、揺れ変動とは、疑似遊技中に、リール４０が出力相Φ０で励磁された第１の停止位置と、出力相Φ３・Φ０で励磁された第２の停止位置との間を、各停止位置を５００ｍｓ以内の停止時間で変動している停止状態である(図２１参照)。第１の停止位置と第２の停止位置との間の角度は、リール中心において１／３３６度（１図柄の１／１６又は１／１７の距離に相当）であることが望ましい。このように、疑似停止の揺れ変動は微小であるが、遊技者が通常停止と疑似停止との区別をすることが可能となっている。なお、疑似停止は、上述した第１の停止位置と第２の停止位置との間の揺れ変動に限らず、３箇所以上の位置間を揺れ変動する停止状態としてもよい。これにより、通常の遊技であるか疑似遊技フリーズ演出（疑似遊技）であるかを示唆することができる。

【０１３６】

なお、実施例において、フリーズ演出は、疑似遊技であるものとして説明を行うが、疑似遊技を前述したリール演出に置き換えることもできる。

【０１３７】

なお、本実施形態ではフリーズ当選確率状態Ａ（通常遊技状態）において、特殊演出の決定確率が異なるフリーズ当選確率状態Ａ１（高確率状態）とフリーズ当選確率状態Ａ２（通常確率状態）とを備え、高確率状態ではトータル確率（１／２４０）の確率で特殊演出を決定し、通常確率状態ではトータル確率（１／３６０）の確率で特殊演出を決定するようにしてもよい。

なお、これらの確率、種類（フリーズ当選確率状態Ａ１、Ａ２等）は適宜設定することができる。例えば、通常確率状態では特殊演出Ａは抽選されないように設定することもできる。

【０１３８】

また、通常確率状態から高確率状態への移行は、再遊技役が当選したときに予め定めた操作順序で停止操作された場合に高確率状態へ移行するように制御することや、再遊技役が当選したときに抽選により操作順序を決定し、決定された操作順序で停止操作された場合に高確率状態へ移行するように制御することが考えられる。

【０１３９】

一方、高確率状態から通常確率状態への移行は、条件装置番号４～１１の条件装置に当選したときにベル１～５に対応する図柄組合せが停止表示されなかった（操作順序の不正解）場合に通常確率状態に移行するように制御することや、条件装置番号４～１１の条件装置に当選した遊技が複数回あったときに連続してベル１～５に対応する図柄組合せが停止表示されなかった場合に通常確率状態に制御することが考えられる。

また、条件装置番号４～１１の条件装置に当選したときに１枚役に対応する図柄組合せが停止表示されなかった場合、又は、１枚役に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、通常確率状態に移行するように制御してもよい。

また、種々の遊技状態を管理するために、高確率状態や通常確率状態を記憶する為の記憶領域（ＲＡＭ）を備えていることが望ましい。

【０１４０】

なお、目的の図柄が必ず疑似停止表示される疑似遊技用停止テーブルの代りに、通常遊技で使用されるような５図柄滑り以内で目的の図柄が引き込めるときに目的の図柄を疑似停止するような停止テーブルを使用して疑似遊技を行ってもよい。このとき、目的の図柄を引き込めないとき、はずれの組み合わせを疑似停止して、リール４０を揺れ変動してもよい。疑似遊技において疑似停止表示される疑似役は、所定の操作（例えば、スタートスイッチ３６の操作）毎に抽選によって決定されてもよい。

【０１４１】

＜特殊演出の説明＞
図３に戻り、リール制御手段１２０は、非内部中又は内部中の単位遊技において、疑似遊技の開始が決定されるとスタートスイッチ３６の操作によって、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅを回転させ、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作に応じて対応するリールの回転を停止させる疑似遊技からなる特殊演出を行う。疑似遊技からなる特殊演出は、特殊演出Ａ（図１３参照）がある。なお、特殊演出中は、入賞判定（有効ラインＬ１上に疑似停止表示された図柄組合せが何らかの役に対応しているか否かの判定）を行わない、又は、入賞判定を行う場合であっても、何らかの役が入賞しても、その入賞を無効として扱う。このため、特殊演出中に疑似停止表示された図柄組合せが、たとえ何らかの役に対応する図柄組合せと一致していたとしても、その役が入賞したことによる特典が遊技者に付与されることはない。なお特殊演出は、疑似遊技とリール演出との組み合わせからなってもよい。また、特殊演出は、疑似遊技が複数回数（２回～１０回等）行われてもよい。
【０１４２】
＜入賞判定手段の説明＞
図３に戻り、入賞判定手段１４０は、遊技状態制御手段１４２を有し、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒがすべて停止すると、有効ラインＬ１上に停止表示された図柄組合せが、何らかの役に対応するか否か（すなわち、何らかの役が入賞したか否か）を判定する。また、その判定結果に基づいて、遊技状態制御手段１４２に遊技状態の移行制御を行わせる。ここで、入賞判定手段１４０は、有効ラインＬ１上に停止表示された図柄組合せを直接認識しなくともよく、各リールにおいて、予め定められた位置（例えば、各リールの下段Ｕや、各リールの表示窓２２の枠上など）の図柄を認識することで、間接的に有効ラインＬ１上に停止表示された図柄組合せを判断しても良い。また、入賞判定後に、小役又は再遊技役の当選状態（ＢＢ役の当選状態を除く）を非当選状態にし、当選していたＢＢ役が入賞したときに、ＢＢ役の当選状態を非当選状態にする。
【０１４３】
通常遊技が行われる通常遊技状態には、「非内部中」（「非ＲＴ」中）と「内部中」（「ＲＴ」中）とがある。遊技状態制御手段１４２は、図１２の遷移図に示すように、遊技状態が「非内部中」（「非ＲＴ」中）のときにＢＢＡ又はＢＢＢが当選すると、遊技状態を「ＢＢＡ内部中」（「ＲＴ」中）又は「ＢＢＢ内部中」（「ＲＴ」中）に移行させる。また、「ＢＢＡ内部中」又は「ＢＢＢ内部中」にＢＢＡ又はＢＢＢが入賞すると、遊技状態を「ＢＢＡ遊技中（ＢＢＡ中とも称する）」又は「ＢＢＢ遊技中（ＢＢＢ中とも称する）」に移行させる。さらに、ＢＢＡ遊技又はＢＢＢ遊技の終了条件が成立したか否かを判断し、成立したと判断したときは、遊技状態を「非内部中」に移行させる。
【０１４４】
＜入賞処理手段の説明＞
入賞処理手段１５０は、入賞判定手段１４０によりいずれかの小役が入賞したと判定されると、図３に示すホッパー駆動回路８０によってスロットマシン１０の内部に設けられているメダル払出装置８２を駆動して、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための制御を行う。すなわち、メダル払出装置８２が、１枚ずつメダルを払い出すたびに出力する払出信号を計数し、入賞した小役に対応する枚数が排出されたと判断すると、メダル払出装置８２の駆動を停止する。
【０１４５】
＜貯留手段の説明＞
貯留手段１６０は、図１に示したメダル投入口３２から投入されたメダルを最大で５０枚まで貯留する。すなわち、単位遊技の終了後、メダル投入口３２からメダルが投入されたメダルのうち、規定枚数を越えた分のメダルを貯留し、現在貯留しているメダルの枚数を、クレジット数表示器２７に表示する。なお、貯留されているメダルの枚数が５０枚になっているときに、メダル投入口３２にメダルが投入されると、投入されたメダルはそのままメダル排出口６０から排出される。また、メダルの投入受付期間中に精算スイッチ３

８が操作されると、ホッパー駆動回路８０によってメダル払出装置８２を駆動して、貯留していたメダルをメダル排出口６０から排出させる。

【０１４６】

また、再遊技役の成立後、スタートスイッチ３６が操作されるまでの期間に、メダルが投入されると、投入されたメダルは貯留手段１６０に貯留され、精算スイッチ３８が操作されると、貯留していたメダルはメダル排出口６０から排出される。

【０１４７】

＜外部信号出力手段の説明＞

外部信号出力手段１７０は、前述したＩＮ信号、ＯＵＴ信号、ＢＢ発生信号、ＲＰ発生信号、異常発生信号、スタート信号、特殊演出の実行信号、「疑似遊技において疑似停止表示された図柄番号」及び「疑似遊技において疑似停止表示されたこと」を示す信号、及び、ＡＴ実行信号等を、外部信号として外部集中端子基板８４へ出力する。これらの各信号は、外部集中端子基板８４で１つのコネクタにまとめられ、当該コネクタを介して、前述した遊技情報表示装置やホールコンピュータなどと接続される。そして、各信号は、それぞれ外部集中端子基板８４の対応する出力ピン（出力端子）から別の信号として出力される。

【０１４８】

＜外部信号出力方法の説明＞

外部信号出力手段１７０により遊技情報表示装置やホールコンピュータ等へ信号を送信するための方法が、いくつか挙げられる。例えば、ＢＢ役が入賞しＢＢ遊技が終了するまでの期間でＢＢ発生信号を出力することが挙げられる。これにより、遊技者はＢＢ遊技を何回行ったかを把握することができる。

【０１４９】

次に、ベル１～５のいずれかが所定回数連続して入賞したことに基づいてＡＴ実行信号を出力することが考えられる。また、ＡＴは、副制御回路で管理されており、主制御回路と副制御回路とは一方向通信で接続されていることから、主制御回路はＡＴの終了タイミングを把握することができない。ＡＴでは条件装置番号４～１１の条件装置当選時に最も払出枚数が多くなる操作順序を報知することからベル１～５のいずれかが頻繁に入賞するので、ベル１～５を取りこぼさずにベル１～５のいずれかが所定回数連続して入賞すること又はベル１～５のいずれかに関する図柄組合せが所定回数連続して表示されたことでＡＴ実行信号を出力するように制御してもよい。

【０１５０】

また、再遊技役が単独当選したときは、任意の操作順序で再遊技役が入賞可能であるが、再遊技役当選時に、主制御回路でＡＴ実行信号を出力するために、所定の操作順序を設定し、遊技者がその操作順序で操作したことに基づいてＡＴ実行信号を出力するようにしてもよい。操作順序の判定は１回の操作に限らず、複数回の再遊技役の操作順序の判定結果に基づいて出力を制御してもよい。

【０１５１】

上記の構成を挙げたが、疑似遊技中に表示された図柄又は図柄組合せによって外部信号出力を行ってもよく、疑似遊技を複数回数行うように設定し、疑似遊技において疑似７揃に関する図柄組合せが複数回表示されたことでＡＴ実行信号を出力するようにしてもよい。

【０１５２】

≪副制御回路の説明≫

＜副制御回路及びその周辺のハードウェア構成＞

副制御回路２００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、音声や画像を生成するための各種専用ＩＣ、及び、主制御回路１００や演出報知手段５００と情報の授受を行うためのインターフェイス回路などによって構成されている。副制御回路２００は、主制御回路１００の他に、演出報知手段５００と電気的に接続されている。演出報知手段５００は、図１に示した画像表示装置７０及び上部演出ランプ７２と、スロットマシン１０の下方内部に設けら

れたスピーカ６４Ｌ、６４Ｒと、を含んで構成されている。
【０１５３】
＜副制御回路の機能ブロック＞
次に、副制御回路２００の機能ブロックについて説明する。副制御回路２００は、主に演出制御手段２１０と、報知遊技制御手段２２０と、からなっている。
【０１５４】
＜演出制御手段の説明＞
演出制御手段２１０は、演出データ記憶手段２１２と、演出抽選手段２１４とを有し、演出報知手段５００において、単位遊技中に実行される演出を制御する。演出制御手段２１０は、例えば、疑似遊技中においては、画像表示装置に疑似遊技に特有の演出を行い、リール演出中においては、画像表示装置に、疑似遊技に特有の演出とは異なるリール演出に特有の演出を行う。また、ＡＴにおいては、画像表示装置にＡＴに特有の演出を行う。演出データ記憶手段２１２は、演出データとして、各種演出を実行するための、画像（動画又は静止画）データ、音声、楽音及び効果音データ、上部演出ランプ７２の点滅パターンデータ等を記憶している。演出抽選手段２１４は、主制御回路１００から送信される役抽選の結果及び遊技状態に応じて、実行する演出の内容を抽選によって決定する。そして、演出制御手段２１０は、演出抽選手段２１４によって決定された演出内容に対応する画像（動画又は静止画）データ、効果音又は楽音データ、点滅パターンデータに基づく各種制御信号を生成し、演出報知手段５００へ出力する。
【０１５５】
＜報知遊技制御手段の説明＞
報知遊技制御手段２２０は、報知期間制御手段２２２と、操作態様報知手段２２４と、特典付与手段２２６とを有し、通常遊技中において、より多くのメダルが獲得可能な遊技者にとって有利な遊技状態となるＡＴ遊技の制御を行う。以下、この報知遊技をＡＴ遊技とも称する。報知期間制御手段２２２は、報知遊技の開始及び終了を制御する。
【０１５６】
具体的には、報知遊技制御手段２２０は、ＡＴが終了すると次回のＡＴが発動するまでのゲーム数（天井遊技数）を決定し、天井遊技数を１ゲーム毎に減算し、天井遊技数が０ゲームになると、副制御回路２００の遊技状態を通常遊技状態からＡＴ準備状態に移行させる。また、条件装置番号１２（スイカ）の条件装置が当選したとき、ＡＴ抽選を行い、ＡＴに当選したならば天井遊技数を０ゲームに設定する。
【０１５７】
そして、主制御回路１００は、条件装置番号８～１１の条件装置が当選したとき、ベル４又は５が連続して２回入賞すると疑似遊技を行う。疑似遊技では、疑似７揃が疑似停止され、副制御回路２００に「疑似７揃成立」コマンドを送信し、ＲＡＭの外部信号１データ（ＡＴ）、及び、外部信号３データ（有利状態）に１を記憶する。外部信号１データ（ＡＴ）、及び、外部信号３データ（有利状態）は、割込処理において外部出力される。
【０１５８】
そして、副制御回路２００は、「疑似７揃成立」コマンドを受信すると、副制御回路２００の遊技状態をＡＴ準備状態からＡＴ状態に移行させる。なお、条件装置番号１２（スイカ）の条件装置が当選したとき、ＡＴのストック抽選を行い、ストックがあるときＡＴが実行されるようにしてもよい。
【０１５９】
副制御回路２００は、ＡＴ状態がＡＴ準備状態からＡＴに移行したときにＡＴゲーム数として５０ゲームを付与する。ＡＴゲーム数は、ＡＴゲームが単位遊技行われる毎に減算され、ＡＴゲーム数が０ゲームに達すると、ＡＴは終了する。なお、上乗があるときには上乗分を含めた単位遊技が行われると、ＡＴは終了する。
【０１６０】
また、ＡＴは、ゲーム数、条件装置番号４～１１の条件装置が当選した回数、ベル１～５が成立する操作順序を報知した回数、ＡＴ中の純増枚数、払出枚数等が所定の値を超え

ると終了するようにしてもよい。
【０１６１】
操作態様報知手段２２４は、報知期間制御手段２２２によってＡＴが開始されると、主制御回路１００の役抽選手段１１０による役抽選で、条件装置番号４～１１の条件装置が当選した時に、ベル１～５が入賞する操作順序を遊技者に報知する。この操作順序の報知は、画像表示装置７０に表示される画像や、スピーカ６４Ｌ、６４Ｒから出力される音声によって行われるが、その他にも、従来と同様の報知手段及び報知方法による操作態様の報知が可能である。
【０１６２】
特典付与手段２２６は、役抽選結果の情報に基づき遊技者に特典を付与する。ＡＴ中に、条件装置番号１２（スイカ）の条件装置が当選したとき、抽選によりＡＴゲーム数の上乗をするか否か、及び、上乗数の決定を行う。
【０１６３】
＜疑似遊技中の演出とリール演出中の演出＞
疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技（フリーズ演出の一つ）に対応した演出データを用いた演出制御を実行する。
例えば、スタートレバーの操作を行った後（全リールが疑似遊技の為の加速処理を行うとき）に「当該遊技で疑似遊技を実行すること」を遊技者に報知する確定演出や、遊技者の停止操作タイミング・操作順序に係わらず「赤７」図柄が揃う疑似遊技を実行すること（「赤７」図柄の報知）を遊技者に報知する図柄報知演出を出力することが挙げられる。
疑似遊技とは異なるリール演出を実行する場合には、実行されるリール演出（フリーズ演出の一つ）に対応した演出データを用いた演出制御を実行する。
【０１６４】
例えば、スタートレバーの操作を行った後、左リールが１ステップ上（Φ３・Φ０）に１０００割込位置した後に加速処理を実行する場合（ウェイト演出）や、加速処理を実行するまでに５００割込経過した後に全リールの加速処理を実行する場合は、「当選確率が低いレア役（例：スイカ役）が当選したこと」を遊技者に報知（示唆）する当選役示唆演出や、「ＡＴに移行する可能性があること」を遊技者に報知（示唆）するＡＴ示唆演出を実行する。
【０１６５】
また、スタートスイッチ３６の操作を行った後にリールが自動的に所定図柄「例えば疑似７揃」で疑似停止され、再度スタートスイッチ３６の操作を行うことによりリールが逆回転するときに、「ＡＴのゲーム数が上乗される可能性があること、又は、ＡＴのゲーム数が上乗されること」を遊技者に報知（示唆）する上乗演出を行うこともできる。
また演出として、全リールが停止したときにＡＴが終了する条件を満たした場合には、「ＡＴ遊技が終了したこと」を遊技者に報知するエンディング演出等が挙げられる。また、上記の条件を適宜組み合わせた演出を行うこともできる。
尚、演出は、上記の演出の内容に限られたものではなく、少なくとも「疑似遊技」で出力される演出と「リール演出」で出力される演出とで異なる演出が一部あればよい。換言すると、上記演出のうち一部は、「疑似遊技」で出力される演出であって「リール演出」でも出力される演出であって良い。
【０１６６】
＜ペナルティの説明＞
副制御回路２００は、通常遊技中において、条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選した遊技において、右リール第一停止の変則押し（ペナルティ押し）が行われたときは、ペナルティを与える。具体的なペナルティとしては、例えば、変則押し（ペナルティ押し）が行われた遊技から所定ゲーム間、ＡＴの抽選が行われなくなること、ＡＴの抽選確率が低確率から高確率になる状態への移行抽選が行われなくなること等が考えられる。また、当選した条件装置の種類に係らず、右リール第一停止の変則押し（ペナルティ押し）が行われたとき、ペナルティを与えてもよい。

【０１６７】
副制御回路２００は、ＡＴ中に報知された操作順序に従って遊技が行われなかったときには、ペナルティを与えてもよい。具体的なペナルティとしては、操作順序に従わなかった遊技から所定ゲーム間、操作順序の報知が行われなくなるようにしてもよい。また、所定ゲーム間、上乗抽選が行われなくなるようにしてもよい。さらに、ＡＴゲーム数は減算されないが、操作順序の報知が行われなくなるようにしてもよい。
【０１６８】
条件装置番号４～１１のいずれかが当選した遊技において、右リール第一停止の変則押し（ペナルティ押し）が行われ、ベル４又はベル５が成立した場合には、ペナルティが科される所定ゲーム間として７ゲームを科たし、ベル４又はベル５が成立してない場合には、ペナルティが科される所定ゲーム間として１ゲームを科たすようにしてもよい。換言すると、変則押し（ペナルティ押し）として「ベル４又はベル５」が入賞した場合と「ベル４又はベル５」が入賞しなかった場合とでペナルティが科されるゲーム数を変化させてもよい。
【０１６９】
≪主制御回路から副制御回路へ送信される情報の説明≫
次に図１７を参照して、１回の単位遊技中に主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される主な情報について説明する。主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される情報は、コマンドという形態で送信される。コマンドは、割込処理で送信され、１割込に１コマンド（識別情報と内容の両方）送信する。１つのコマンドは、コマンドの種類を識別するための識別情報と、そのコマンドによって送信する情報の内容を示す送信情報とによって構成されている。副制御回路２００は、主制御回路１００から受信したコマンドの種類及びコマンドと共に送られて来た情報に基づいて、単位遊技の進行について認識し得るとともに、各種演出に関する処理を行う。
【０１７０】
なお、図１７に示すコマンドの一覧は、１回の単位遊技が行われるごとに副制御回路２００へ送信される主立った情報を示しているが、リール演出中又は疑似遊技中においても、例えば各種スイッチの操作が行われたときや、リールの回転開始時又は疑似停止時などに、通常遊技中と同様のコマンドが送信されるようにしてもよい。また、図１７に示すコマンド以外にも、疑似遊技中に、副制御回路２００において演出や報知に関する制御を行わせる場合は、必要な情報を適宜送信するようにしても良い。
【０１７１】
（主なコマンドの内容）
以下に、図１７に示す各種コマンドの内容について説明する。
各種コマンドには下記（Ａ）～（Ｊ）までの上位コマンドと下記（１）～（２３）までの下位コマンドとがある。
（Ａ）遊技開始コマンドには、下記（１）～（４）のコマンドがある。
（１）設定値指定コマンド
新たな単位遊技の処理を開始する時に、現在、スロットマシン１０にセットされている「設定」の値（設定１～６のいずれか。）を送信するためのコマンドである。ここで、「新たな単位遊技の処理を開始する時」とは、後述する単位遊技終了コマンドの送信直後の状態をいう。
（２）遊技状態コマンド
上述した設定値指定コマンドに続いて送信されるコマンドであり、次に行われる単位遊技が、ＢＢ遊技、再遊技、又は、それらのいずれでもない遊技の、いずれであるかを示す情報を送信する。
【０１７２】
（３）ＲＴ状態コマンド
上述した遊技状態コマンドに続いて送信されるコマンドであり、現在のＲＴ状態が「非ＲＴ」中であるか、「ＲＴ」中であるかを示す情報を送信する。

（４）ＢＢ獲得可能枚数コマンド
ＢＢ遊技中のときに、上述したＲＴ状態コマンドに続いて送信されるコマンドであり、ＢＢ遊技の終了条件が成立するまでに獲得することができる残りのメダル枚数を示す情報を送信する。
【０１７３】
（Ｂ）メダル投入コマンド
ベットスイッチ３４、３５が操作されたとき、又は、メダル投入口３２にメダルが投入されたときに、投入されたメダルの枚数を送信するためのコマンドである。ここで、１－ベットスイッチ３４が操作されたときは、自動メダル投入（１）コマンドが送信される。また、最大ベットスイッチ３５が操作されたときは、自動メダル投入（３）コマンドが送信される。なお、最大ベットスイッチ３５が操作されたとき自動メダル投入（１）コマンドが連続して３回送信されてもよい。さらに、メダル投入口３２にメダルが投入されるごとに、手動メダル投入コマンドが送信される。
【０１７４】
（Ｃ）スタートスイッチ受付コマンドには、下記（５）～（７）のコマンドがある。
（５）スタートスイッチ受付コマンド
スタートスイッチ３６の操作が有効なときに、スタートスイッチ３６が操作されると送信されるコマンドであり、スタートスイッチ３６が操作されたときに投入されていたメダル枚数（２枚又は３枚）の値を送信する。
（６）役抽選結果１コマンド
スタートスイッチ３６が操作されたことによって役抽選が行われると送信されるコマンドであり、役抽選の結果を示す情報を送信する。ここでは、役抽選によって当選とされた条件装置（但し持ち越されているＢＢ役を除く）が送信される。すなわち、条件装置０～１８のいずれかが送信される。
（７）役抽選結果２コマンド
役抽選結果１コマンドに続いて送信されるコマンドであり、ＢＢ役が当選している状態になっているか否かを送信する。ここで、内部中は単位遊技が行われる毎に、ＢＢ役が当選していることが送信される。
【０１７５】
（Ｄ）回転開始コマンドには、下記（８）、（９）のコマンドがある。
（８）回転待機終了コマンド
役抽選結果２コマンドの送信後、前回の単位遊技でスタートスイッチ３６が操作されてから４．１秒が経過すると、送信されるコマンドである。なお、役抽選結果２コマンドを送信したときに、既に４．１秒が経過していたときは、直ちに回転待機終了コマンドが送信される。
（９）回転開始コマンド
回転待機終了コマンドに続いて送信されるコマンドであり、左リール４０Ｌが回転を開始したときに左リール回転開始コマンドが送信され、中リール４０Ｃが回転を開始したときに中リール回転開始コマンドが送信され、右リール４０Ｒが回転を開始したときに右リール回転開始コマンドが送信される。
【０１７６】
（Ｅ）回転停止コマンドには、下記（１０）、（１１）のコマンドがある。
（１０）リール停止受付コマンド
回転中のリールに対応するストップスイッチが操作されると、操作されたストップスイッチに応じて、左リール停止受付コマンド、中リール停止受付コマンド、又は、右リール停止受付コマンドが送信される。また、各リール停止受付コマンドが送信される際に、併せて、対応するリールに対する停止制御について、有効ラインＬ１上に停止させる予定の図柄番号（以下、停止図柄番号という。）を示す情報と、滑りコマ数を示す情報とが送信される。
（１１）リール停止コマンド

送信されたリール停止受付コマンドに対応するリールが、回転を停止したときに送信されるコマンドである。

【０１７７】

（Ｆ）全リール停止コマンドには、下記（１２）～（１４）のコマンドがある。

（１２）作動図柄コマンド

全リールの回転が停止し、入賞判定が行われると送信されるコマンドであり、入賞判定の結果、入賞した役（作動図柄）を示す情報を送信する。また、入賞した役がなかった場合は、その旨を示す情報が送信される。

（１３）メダル払出開始コマンド

作動図柄コマンドに続いて送信されるコマンドであり、小役が入賞した場合は、そのときの遊技状態（ＢＢ遊技中か否か）に応じた払出枚数を示す情報を送信する。また、ＢＢ役もしくは再遊技役が入賞したとき、又は、いずれの役も入賞しなかったときは、払出枚数が０枚であることを示す情報を送信する。

（１４）メダル払出終了コマンド

単位遊技の結果、小役が入賞したことによってメダルが払い出され、当該メダルの払い出しが終了したときに送信されるコマンドである。

【０１７８】

（Ｇ）遊技終了コマンドには、下記（１５）、（１６）のコマンドがある。

（１５）ＢＢ遊技終了コマンド

ＢＢ遊技中にメダル払出終了コマンドが送信された後に送信されるコマンドであり、小役が入賞したことによりメダルが払い出された結果、ＢＢ遊技の終了条件が満たされたときに送信されるコマンドである。

（１６）単位遊技終了コマンド

１回の単位遊技で行うべき処理が全て終了したときに送信されるコマンドである。

【０１７９】

（Ｈ）特殊演出コマンドには、下記（１７）～（２１）のコマンドがある。

（１７）特殊演出決定結果コマンド

特殊演出が実行されるとき、特殊演出の種類を送信するコマンドである。例えば、特殊演出を開始しないときは０を送信し、特殊演出Ａを開始するときは１、特殊演出Ｂを開始するときは２を送信する。

（１８）特殊演出開始コマンド

特殊演出を開始するときに送信されるコマンドである。

（１９）特殊演出終了コマンド

特殊演出処理において、特殊演出が終了したときに送信されるコマンドである。

（２０）疑似７揃成立コマンド

特殊演出処理において、疑似７揃が成立したときに送信されるコマンドである。

（２１）疑似役停止図柄コマンド

上述した特殊演出処理において、疑似遊技第３停止後に疑似停止している図柄組み合わせの情報を送信するコマンドである。

【０１８０】

＜特殊演出Ａの説明＞

図１８は特殊演出Ａにおける遊技状態の変遷を説明するための図である。特殊演出Ａにおいては、疑似遊技が１回行われ、図１８に示す形態では疑似役として疑似７揃が決定される。特殊演出制御手段１３０は、条件装置番号８～１１の条件装置当選時にベル４又はベル５入賞の操作順序を２回連続して正解したとき特殊演出Ａ（疑似遊技）の実行を決定する。そして、スタートスイッチ３６の操作で疑似遊技が実行され、特殊演出Ａの実行が決定される前には、遊技状態は通常遊技状態（フラグＡ＝１）、各リールの揺れ変動フラグはオフとなっている。そして、スタートスイッチ３６が操作されて特殊演出Ａが実行されると、遊技状態は疑似遊技状態（フラグＡ＝２）に移行し、全リールが回転を開始する。

【０１８１】
そして、ストップスイッチ３７が停止操作されると、対応するリール４０が疑似停止される。例えば、遊技者が左ストップスイッチ３７Ｌを第一停止操作すると、有効ラインＬ１に左リール４０Ｌの「白ＢＡＲ」図柄及び演出リール４０Ｅの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると左リール４０Ｌ及び演出リール４０Ｅの揺れ変動フラグがオンになり、左リール４０Ｌ及び演出リール４０Ｅは揺れ変動を開始する。次に、遊技者が中ストップスイッチ３７Ｃを第２停止操作すると、有効ラインＬ１に中リール４０Ｃの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると中リール４０Ｃの揺れ変動フラグがオンになり、中リール４０Ｃは揺れ変動を開始する。そして、遊技者が右ストップスイッチ３７Ｒを第３停止操作すると、有効ラインＬ１に右リール４０Ｒの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると右リール４０Ｒの揺れ変動フラグがオンになり、右リール４０Ｒは揺れ変動を開始する。そして、疑似７揃が成立したため、疑似７揃成立コマンドが副制御回路２００に送信される。そして、副制御回路２００は、画像表示装置７０に、ＡＴが開始されることを表示する。
【０１８２】
そして、スタートスイッチ３６が操作されると、遊技状態は通常遊技状態（フラグＡ＝１）に移行され、後述するリール回転開始待機カウンタが０になると、各リールの揺れ変動フラグはオフになり、リール４０は揺れ変動を終了する。揺れ変動フラグは、特殊演出(疑似遊技)の開始が決定されたのち、遊技進行メイン処理（メインループ）において設定されてもよい。
【０１８３】
なお、揺れ変動フラグは、一つとし、各リールが一つの揺れ変動フラグを参照するようにしてもよい。例えば、揺れ変動フラグは、疑似遊技の第一停止操作時にオンされ、全リールが疑似停止した後、全リールが加速処理を開始するとオフされる。なお、揺れ変動フラグをオンする場合は、少なくとも全リールが疑似遊技のための加速処理が開始された後であればいつでもよい。
【０１８４】
なお、疑似遊技において、ストップスイッチ３７の操作がないまま所定時間が経過したときは、一旦図柄を停止させ、通常遊技における通常回転を行うようにしてもよい。
【０１８５】
次に、スタートスイッチ３６が操作されると、全リールが回転を開始する。そして、ストップスイッチ３７が停止操作されると、対応するリール４０が疑似停止される。例えば、遊技者が左ストップスイッチ３７Ｌを第一停止操作すると、有効ラインＬ１に左リール４０Ｌの「白ＢＡＲ」図柄及び有効ラインＬ１に演出リール４０Ｅの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると左リール４０Ｌの揺れ変動フラグがオンになり、左リール４０Ｌは揺れ変動を開始する。次に、遊技者が中ストップスイッチ３７Ｃを第２停止操作すると、有効ラインＬ１に中リール４０Ｃの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると中リール４０Ｃの揺れ変動フラグがオンになり、中リール４０Ｃは揺れ変動を開始する。そして、遊技者が右ストップスイッチ３７Ｒを第３停止操作すると、有効ラインＬ１に右リール４０Ｒの「赤７」図柄が疑似停止表示され、後述する揺れ変動カウンタが０になると右リール４０Ｒの揺れ変動フラグがオンになり、右リール４０Ｒは揺れ変動を開始する。そして、疑似７揃が成立したため、疑似７揃成立コマンドが副制御回路２００に送信される。そして、副制御回路２００は、画像表示装置７０に、ＡＴが開始されることを表示する。
【０１８６】
＜ステッピングモータ制御＞
次に、リール制御手段１２０によるステッピングモータ４２への制御について説明する。図１９は、本実施形態のスロットマシンが採用する、１－２相励磁方式によるステッピングモータの回転制御の原理を説明するための図である。

【０１８７】
リールを回転駆動するステッピングモータ４２は、４つの相Φ０～Φ３を有している。主制御回路１００からの駆動指令データ信号に基づいて、各相Φ０～Φ３の励磁コイル４２１～４２４には、互いにπ／２（単位：ラジアン）だけ位相がずれた駆動パルス信号が所定周期の割込み処理により次々に供給される。また、駆動パルス信号は、デューティ比が３／８（１周期に対しては３／４π相当）のパルス幅を有している。
【０１８８】
図１９は、１－２相励磁法駆動パルス信号波形を説明するための図である。１－２相励磁方式により、各相の励磁状態がΦ３・Φ０、Φ０、Φ０・Φ１、Φ１、Φ１・Φ２、Φ２、Φ２・φΦ３及びΦ３の８つの励磁相のステップ順で推移しながら、これを１サイクルとして回転動作が繰り返される。なお、リール４０は、３３６ステップの励磁で一回転される。
【０１８９】
＜揺れ変動幅の説明＞
図２０は、揺れ変動幅を変更する形態を説明するための図である。図２０（ａ）は、疑似遊技において、遊技者が中ストップスイッチ３７Ｃを停止操作したときの中リール４０Ｃの疑似停止表示された「赤７」図柄の揺れ変動状態を示す。疑似遊技では、揺れ変動幅が有効ラインＬ１（Φ０相）から有効ラインＬ１の１ステップ上の位置（Φ３・Φ０相）までの揺れ変動幅となっている。
【０１９０】
図２０（ｂ）は、揺れ変動幅変更用の揺れ変動カウンタを説明するための図である。主制御回路１００は、１割込（２．３５ｍｓ）毎に１カウントインクリメントされる揺れ変動カウンタを有する。揺れ変動カウンタは、０～１５９までのカウンタ値を有し、０から１５９までを１周期として、その周期が周期的に繰り返される。主制御回路１００は、カウンタ値が２、３にあるときに、見た目上、揺れ変動を上部の位置に制御し、カウンタ値が０、１、４～１５９の間にあるときに、見た目上、揺れ変動を下部の位置に制御する。
【０１９１】
図２０（ｃ）は、揺れ変動カウンタとリール回転開始待機カウンタとの関係を示す図である。主制御回路１００は、揺れ変動カウンタ値が２、３にあるときに、見た目上、揺れ変動を上部の位置（Φ３・Φ０）に制御し、揺れ変動カウンタ値が０、１、４～１５９の間にあるときに、見た目上、揺れ変動を下部の位置（Φ０）に制御する。
リール回転開始待機カウンタの初期値の範囲は２～３３７であり、主制御回路１００のメインループ制御において０～３３５(３３６個)の乱数範囲からランダム抽選された値に＋２をした値である。なお、３３６個の乱数の個数は、リールを１回転させるのに必要な励磁数３３６ステップと同じ数となっている。リール回転開始待機カウンタの初期値とは、スタートスイッチ３６が操作されたときに最初に設定されるリール回転開始待機カウンタの値であり、割込毎に減算される値である。
【０１９２】
このため、リールが実際に回転を始めるステップ位置と決定された乱数値は１対１で対応するので、例えば乱数の個数が５００個であるときなど１対１に対応しない端数が発生する場合等に較べて制御プログラムが複雑化することを防げる。
【０１９３】
揺れ変動カウンタが２のときリール回転開始待機カウンタが３であり、揺れ変動カウンタが３のときリール回転開始待機カウンタが２である場合、ステッピングモータ４２のΦ３・Φ０が励磁される。そして、リール回転開始待機カウンタが０の時、加速処理が開始される。
【０１９４】
＜遊技状態の詳細な遷移図＞
図２１を参照して、遊技状態の詳細な遷移について説明する。スロットマシン１０が工場から出荷された直後、設定変更後、又は、ＢＢＡ及びＢＢＢ終了後は、遊技状態は非内

部中（「非ＲＴ」中）にあり、再遊技役の当選確率は、３枚賭け及び２枚賭けにおいて約１／７．２９（低）になっている。

【０１９５】

非内部中における２枚賭け遊技では、ＢＢＢの当選確率がＢＢＡの当選確率よりも高く、３枚賭け遊技では、ＢＢＢの当選確率がＢＢＡの当選確率よりも低くなっている（図１０参照）。非内部中において、３枚賭け遊技が行われると、ＢＢＡ当選確率は４３００／６５５３６、ＢＢＢ当選確率は１／６５５３６であるため、ほぼ遊技状態がＢＢＢ内部中に移行されることはなく、数ゲーム後には遊技状態はＢＢＡ内部中に移行される。そして、ＢＢＡが入賞するとＢＢＡ遊技が行われる。

【０１９６】

非内部中において、２枚賭け遊技が行われると、ＢＢＡ当選確率は１／６５５３６、ＢＢＢ当選確率は４３００／６５５３６であるため、ほぼ遊技状態がＢＢＡ内部中に移行されることはなく、数ゲーム後には遊技状態はＢＢＢ内部中に移行される。ＢＢＢ内部中においては、ＢＢＢが入賞するとＢＢＢ遊技が行われる。

【０１９７】

ＢＢＡ中及びＢＢＢ中は、８枚役の全小役ＡＬＬの当選確率は１６３８４／６５５３６であるため（図１１参照）、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中は遊技の進行に伴ってメダルが減少し、その出玉期待値は約７０％となっている。ここで、出玉期待値は、投入枚数に対する払出枚数の割合で表され、例えば出玉期待値７０％は合計３００枚メダルを投入したら２１０枚の払出枚数を得ることを期待できることを示す。

【０１９８】

＜当選役１００％入賞時の出玉期待値＞

ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中において、当選した役が１００％の確率で入賞したとき、８枚役であるベル１～５が全て操作順序正解となり入賞するので、その出玉期待値は、約１８０％となる。また、当選した役が１００％の確率で入賞する３枚賭け遊技を、例えば１７５００ゲーム行うと、非内部中における３枚賭けＢＢＢ当選確率は１／６５５３６と極端に低いため、遊技状態は非内部中からＢＢＡ内部中、ＢＢＡ内部中からＢＢＡ中、ＢＢＡ中から非内部中へ移行することを繰り返す。

【０１９９】

また、３枚賭け遊技において、当選した役が１００％の確率で入賞したとき、非内部中及びＢＢＡ内部中（非内部中＋ＢＢＡ内部中）と、ＢＢＡ中との遊技滞在比率は３：７になる。３枚賭け遊技において、当選した役が１００％の確率で入賞したとき、本実施形態においてはＢＢＡ中及びＢＢＢ中の出玉期待値は７０％であるため、３枚賭け遊技を連続して遊技したときの出玉期待値は約１２０％となり、理想的な遊技性を提供できる。一方、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中の出玉期待値が１００％を超えていると、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＡ中を通して３枚賭け遊技を連続して遊技したときの出玉期待値は、約１２０％を大きく超えてしまい射幸性が高くなってしまう。

【０２００】

＜ランダムな操作順序により操作したときの出玉期待値＞

ＢＢＢ内部中において、３枚賭けでストップスイッチ３７をランダムな操作順序により操作すると、条件装置番号４～１１の条件装置が当選したとき８枚役であるベル１～５が入賞するのは６種類（左中右、左右中、中右左、中左右、右中左、右左右）の操作順序の中の１種類である（図４～７参照）。ＢＢＢ内部中において、３枚賭け遊技が行われると、図柄配列と停止制御との関係から、ＢＢＢに入賞することはほぼないため、遊技状態はＢＢＢ内部中にほぼ滞在することになる。ＢＢＢ内部中において、３枚賭け遊技を、例えば１７５００ゲーム行うと、８枚役であるベル１～５が入賞する確率は１／６であるため、その出玉期待値は約４５％となる。そのため、ＢＢＢ内部中において、３枚賭けでストップスイッチ３７の操作順序をランダム操作すると、遊技者は比較的早い速度でメダルを消費することになる。

【０２０１】

ＢＢＡ内部中において、３枚賭けでストップスイッチ３７をランダムな操作順序により操作すると、条件装置番号４～１１の条件装置が当選したとき８枚役であるベル１～５が入賞するのは３種類（左第一、中左第一、右第一）の操作順序の中の２種類である（図４～７参照）。ＢＢＢ内部中はベル１～５が入賞する確率は１／６であるのに対し、ＢＢＡ内部中はベル１～５が入賞する確率は２／３であるので、ＢＢＡ内部中はＢＢＢ内部中と比べて８枚役を４倍の確率で入賞させることができる。

【０２０２】

ＢＢＡ内部中において、３枚賭け遊技がランダムな操作順序により行われると、ＢＢＡ内部中はハズレが決定される確率が１７９３０／６５５３６と高く比較的容易にＢＢＡ中に移行する。そのため、遊技状態はＢＢＡ内部中からＢＢＡ中、ＢＢＡ中から非内部中、非内部中からＢＢＡ内部中へ移行することを繰り返す。ＢＢＡ内部中は８枚役であるベル１～５が入賞する確率が２／３であること、ＢＢＡ中の出玉期待値は約７０％であることから、遊技を１７５００ゲーム行うと、その出玉期待値は、約５５％となる。このように、ＢＢＡ内部中において、３枚賭け遊技がランダムな操作順序により行われると、ＢＢＢ内部中と比べて遊技者はメダルの消費を抑えて遊技を行うことができる。

【０２０３】

このように、３枚賭け遊技でランダム操作したとき、ＢＢＢ内部中において条件装置番号４～１１の条件装置が当選したとき８枚役であるベル１～５が入賞する確率は１／６であるのに対し、ＢＢＡ内部中において条件装置番号４～１１の条件装置が当選したとき８枚役であるベル１～５が入賞する確率は２／３と高くなっている。そのため、３枚賭け遊技におけるＢＢＡ内部中における遊技はＢＢＢ内部中における遊技よりもメダルの消費を抑えた遊技を提供できる。そして、同じ条件装置が当選しても、ＢＢＡ内部中とＢＢＢ内部中とでは、８枚役であるベル１～５が入賞する操作順序が異なるため、異なる出玉期待値の遊技を提供できる。そのため、遊技者は多様な遊技性を楽しむことができる。

【０２０４】

また、設定変更を行ったあとは遊技状態が非内部中にあるため、遊技店関係者は設定変更後に３枚賭け遊技又は２枚賭け遊技を数ゲーム行うことにより、意図的に遊技状態をＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に滞在させることができる。そのため、多様な出玉期待値及び多様な遊技性を遊技者に提供できる。また、遊技者は、３枚賭け遊技と２枚賭け遊技とを適宜使い分けることにより異なる遊技性の遊技を楽しむことができる。

【０２０５】

なお、本実施形態においては、ＢＢＢ内部中において遊技が行われることが想定されている。そのため、設定変更時等にＢＢＢ内部中の情報がＲＡＭからクリアされたときは、遊技店関係者は、２枚賭け遊技で複数遊技を行うことにより遊技状態をＢＢＢ内部中に設定することができる。

【０２０６】

本実施形態においては、ＢＢＢ内部中において、所定の図柄組合せ（ブドウ－ブドウ－白ＢＡＲ）に対応する所定役（ベル１）を含む条件装置４が当選する確率である２８２０／６５５３６（図４及び図１０）は、ＢＢＢ中において、前記所定の図柄組合せ（ブドウ－ブドウ－白ＢＡＲ）に対応する所定役（ベル１）を含む条件装置１７が当選する確率である１６３８４／６５５３６（図９及び図１１）よりも低くなっている。

【０２０７】

また最もベルが当選する確率が高い場合でも、所定の図柄組合せ（ブドウ－ブドウ－ブドウ）に対応する所定役（ベル５）を含む条件装置１０が当選する確率である１３３００／６５５３６（図７及び図１０）は、ＢＢＢ中において、前記所定の図柄組合せ（ブドウ－ブドウ－ブドウ）に対応する所定役（ベル５）を含む条件装置１７が当選する確率である１６３８４／６５５３６（図９及び図１１）よりも低くなっている。このように、ＢＢＡ中又はＢＢＢ中は、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中と比べて、８枚役であるベル１～５が当選する確率に関して有利な状態となっている。

【０２０８】

また、ＢＢＢ内部中は、ＢＢＡ内部中よりも、再遊技役の当選確率が高く（図１０参照）、ＢＢＢ内部中における３枚賭け遊技で当選する再遊技役の当選確率は、ＢＢＢ内部中における２枚賭け遊技で当選する再遊技役の当選確率又はＢＢＡ内部中における３枚賭け遊技で当選する再遊技役の当選確率よりも高くなっている（図１０参照）。

【０２０９】

また、メダル（遊技媒体）の払出数（８枚）が同じ図柄組合せは少なくとも２種類ある（条件装置４：ブドウ－ブドウ－白ＢＡＲ、条件装置６：ベルＡ－ベルＡ－スイカ）。

【０２１０】

本実施形態においては、ＢＢＢ内部中において２枚投入の状態でスタートスイッチ３６が操作されると、遊技を一時停止する特殊演出Ｂが行われ、精算スイッチ３８、１－ベットスイッチ３４又は最大ベットスイッチ３５の操作により特殊演出Ｂが解除される。特殊演出Ｂが解除されると、特殊演出状態は特殊演出Ｃに移行される。特殊演出Ｂが解除されたあと特殊演出状態が特殊演出Ｃの状態にあるとき、ＢＢＢ内部中において２枚投入の状態でスタートスイッチ３６が操作されると、２枚賭け遊技が開始される。

【０２１１】

＜ＡＴ状態遷移図＞

図２２は、ＡＴ状態の遷移について説明するための図である。副制御回路２００は、非ＢＢ中において、条件装置番号１２（スイカ）の条件装置が当選すると、ＡＴの抽選を行う。ＡＴの当選確率には設定差が設けられており、設定６で条件装置番号１２（スイカ）の条件装置当選時の１／２、設定１で１／３となっている。なお、ＡＴは、ハズレが決定されたとき又はレア役が当選したとき、抽選されてもよい。ＡＴに当選すると、遊技状態が通常遊技からＡＴ準備中に変更される。

【０２１２】

副制御回路２００は、ＡＴ準備中において、条件装置番号４～１１の条件装置が当選すると、ベル１～５が入賞する操作順序を報知する。そして、主制御回路１００は、条件装置番号８～１１の条件装置が当選したとき、ベル４又は５が２回連続入賞すると、疑似７揃が成立する疑似遊技を行い、副制御回路２００に「疑似７揃成立」コマンドを送信する。副制御回路２００は、「疑似７揃成立」コマンドを受信すると、遊技状態をＡＴ準備中からＡＴ中に変更する。なお、疑似７揃が成立する疑似遊技は、条件装置番号４～１１の条件装置が当選したとき、ベル１～５のいずれかが２回連続入賞すると行われてもよい。

【０２１３】

ＡＴは、初期ゲームとして５０ゲームが付与され、条件装置番号１２（スイカ）の条件装置当選時に上乗抽選が行われる。上乗抽選に当選するとＡＴゲーム数の上乗数が決定され、上乗特別状態の抽選が行われる。上乗特別状態では、毎ゲーム上乗が発生する。そして、ＡＴは、規定ゲーム数を消化すると終了する。

【０２１４】

≪主制御回路における制御処理の説明≫

＜遊技進行メイン処理と割込処理との関係＞

遊技進行メイン処理（メインループ）では、遊技に係る主な制御が行われ、２．３５ｍｓごとに定期的に割込処理が行われる。約０．２～０．４ｍｓ行われる割込処理が行われているときには、遊技進行メイン処理（メインループ）は完全に停止し、割込処理が終了すると再び遊技進行メイン処理（メインループ）が行われる。割込処理では、リールの加速処理や揺れ変動処理等が行われる。

【０２１５】

＜割込処理の説明＞

図２３は、主制御回路で実行される割込処理の内容を示すフローチャートである。図２３のフローチャートを参照しつつ割込処理を説明する。まず、主制御回路１００は、メインループで使用しているＣＰＵのレジスタを割込処理で使用するため、現在のレジスタ値をＲＡＭのスタック領域に退避する（ステップＳ１０）。次に、割込処理中に次の割込処理が始まらないように、割込処理の禁止フラグをオンにする（ステップＳ１２）。そして

、今回の入力ポート２データ（電源断信号）の入力を行い（ステップＳ１４）、電源断検知を行う（ステップＳ１６）。

【０２１６】

主制御回路１００は、電源断と判断したとき（ステップＳ１６／ＹＥＳ）、電源断処理を行う（ステップＳ４０）。電源断処理では、ＲＡＭのチェックサムデータを算出し、記憶する。そして、電源電圧監視装置からリセット信号が出力されるまで待機する。

【０２１７】

主制御回路１００は、電源断でないと判断したとき（ステップＳ１６／ＮＯ）、入力ポート０～２の読み込みを行う（ステップＳ１８）。入力ポート０には、精算スイッチ信号、ベット信号（１、３枚）、スタート信号、停止ボタンセンサ信号（左、中、右、演出リール）等のデータ、入力ポート１には、第３センサ信号（セレクタの信号）、ドアスイッチ信号、設定キー信号、設定ドア信号、設定／リセットボタン信号、リールセンサ（第１、２、３、演出）等のデータ、入力ポート２には、電源断信号、投入センサ信号１、２、払出センサ信号１、２、満杯検知信号等のデータが入力される。

【０２１８】

そして、タイマ計測が行われる（ステップＳ２０）。タイマ計測では、４．１秒のウエイトの減算、メダル滞留時間の減算等が行われる。次に、ランプ管理処理が行われる（ステップＳ２２）。ランプ管理処理では、遊技機の状態に応じて、設定値、獲得枚数値、貯留枚数値の表示を行う７セグ等の発光パターンを制御する。

【０２１９】

そして、主制御回路１００は、入力ポート０～２の読み込みを再度行い、ステップ１８で読み込んだ値と同じか比較して同じであれば、入力ポートデータ（レベルデータ）を作成する（ステップＳ２４）。異なる場合は、先に読み込んだ入力ポート０～２の値はノイズによるものとしてレベルデータは作成されない。レベルデータは、入力ポートに入っているデータ（０、１）を読み込み、前回の割込時のデータと比較して立上がり、立下り（０→１又は１→０）を判別したレベルデータを作成する。

【０２２０】

そして、主制御回路１００は、リールの駆動制御を行い（ステップＳ２６）、リールの揺れ変動制御を行う（ステップＳ２８）。次に、リール、ホッパー、ブロッカの励磁出力を出力するポート出力処理を行う（ステップＳ３０）。そして、ＲＡＭ（送信用バッファ）に記憶されている未送信の制御コマンドを送信する（ステップＳ３２）。

【０２２１】

そして、主制御回路１００は、外部信号を出力する（ステップＳ３４）。次に、ＲＡＭのスタック領域に退避したレジスタのデータを復帰する（ステップＳ３６）。そして、次回割込の許可をし（ステップＳ３８）、割込処理を終了する。

【０２２２】

＜遊技進行メイン処理の説明＞

まず、主制御回路１００において実行される遊技進行メイン処理の説明を、図２４、２５のフローチャートを用いながら説明する。

【０２２３】

まず、主制御回路１００は、スロットマシン１０に設定されている設定値（１～６のいずれか）の情報を含んだ設定値指定コマンドを、副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１１２）。ここで、副制御回路２００へ送信するとは、送信用バッファに記憶することと同義であり、以下も同じ意味である。そして、これから行う単位遊技がＢＢ遊技又は再遊技であれば、そのいずれであるのかを示す情報を含んだ遊技状態コマンドを、副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１１４）。さらに、現在のＲＴ状態が、非ＲＴ中であるのか、ＲＴ中であるのかを示す情報を含んだＲＴ状態コマンドを副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１１６）。

【０２２４】

次に、主制御回路１００は、現在の遊技状態がＢＢ遊技中であるか否かを判断し（ステ

ップＳ１１８）、ＢＢ遊技中である（ＹＥＳ）と判断したとき、ＢＢ遊技の終了条件が成立するまでの残りメダル枚数を含むＢＢ獲得可能枚数コマンドを副制御回路２００に対して送信する（ステップＳ１２０）。主制御回路１００が、ステップＳ１２０の処理を行うと、又は、ステップＳ１１８の判断処理でＢＢ遊技中ではない（ＮＯ）と判断したときは直ちに、次に行う単位遊技が再遊技であるか否かを判断する（ステップＳ１２２）。再遊技役の成立後、スタートスイッチ３６が操作されるまでの期間に、メダルが投入されると、投入されたメダルは貯留手段１６０に貯留され、精算スイッチ３８が操作されると、貯留していたメダルはメダル排出口６０から排出される。主制御回路１００が次に行う単位遊技が再遊技である（ＹＥＳ）と判断したとき、副制御回路２００に対して自動メダル投入（２）コマンド又は自動メダル投入（３）コマンドを送信する（ステップＳ１２４）。

【０２２５】

主制御回路１００は、次に行う単位遊技が再遊技でない（ステップＳ１２２／ＮＯ）と判断したときは直ちに、メダル投入口３２にメダルが投入されたか否かを判断する（ステップＳ１２６）。そして、メダルが投入された（ステップＳ１２６／ＹＥＳ）と判断したとき、副制御回路２００に対して手動メダル投入コマンドを送信する（ステップＳ１２８）。メダルの投入操作が行われなかった（ステップＳ１２６／ＮＯ）と判断したとき、１－ベットスイッチ３４又は最大ベットスイッチ３５が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１３０）。主制御回路１００がいずれのベットスイッチも操作されなかった（ステップＳ１３０／ＮＯ）と判断したとき、スタートスイッチ３６が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１３３）。スタートスイッチ３６が操作されたと判断したとき（ステップＳ１３３／ＹＥＳ）、スロットマシン１０に投入されているメダルの枚数が、３枚に到達したか否かを判断する（ステップＳ１３４）。

【０２２６】

スタートスイッチ３６が操作されていないと判断したとき（ステップＳ１３３／ＮＯ）、スロットマシン１０に投入されているメダルの枚数が３枚に到達していれば、投入されたメダルの枚数を、記憶しているクレジット数（貯留枚数）に加算する。３枚に到達していないと判断したとき（ステップＳ１３４／ＮＯ）、スロットマシン１０に投入されているメダルの枚数が２枚に到達したか否かを判断する（ステップＳ１３６）。メダルの枚数が、２枚に到達していないと判断したとき（ステップＳ１３６／ＮＯ）、前述したステップＳ１２６の判断処理へ戻る。メダルの枚数が、２枚に到達したと判断したとき（ステップＳ１３６／ＹＥＳ）、ＢＢＢ内部中か否かを判断する（ステップＳ１３８）。

【０２２７】

３枚に到達したと判断したとき（ステップＳ１３４／ＹＥＳ）、及び、ＢＢＢ内部中でないと判断したとき（ステップＳ１３８／ＮＯ）、副制御回路２００へスタートスイッチ受付コマンドを送信する（ステップＳ１４６）。ＢＢＢ内部中であると判断したとき（ステップＳ１３８／ＹＥＳ）、特殊演出番号ＰＤが「Ｃ」であるか否かを判断する（ステップＳ１４０）。ここで、特殊演出番号ＰＤが「Ｃ」であることは、ＢＢＢ内部中の２枚賭け時において、２回目のスタートスイッチ３６の操作が行われたことを示す。

【０２２８】

特殊演出番号ＰＤが「Ｃ」であると判断したとき（ステップＳ１４０／ＹＥＳ）、特殊演出番号ＰＤを「０」に変更し副制御回路２００へスタートスイッチ受付コマンドを送信する（ステップＳ１４６）。特殊演出番号ＰＤが「Ｃ」でないと判断したとき（ステップＳ１４０／ＮＯ）、特殊演出番号ＰＤを「Ｂ」に変更する（ステップＳ１４１）。そして、特殊演出制御処理へ移行し（ステップＳ１４２）、特殊演出番号ＰＤを「Ｃ」に変更し（ステップＳ１４４）、前述したステップＳ１２６の判断処理へ戻る。

【０２２９】

次に、主制御回路１００は、役抽選処理を行う（ステップＳ１４８）。すなわち、現在の遊技状態に応じて、図１０又は図１１に示した役抽選テーブルに基づいて役抽選を行う。さらに、遊技状態が「非内部中」であるときに、ＢＢＡ又はＢＢＢが当選し、ＢＢＡ又はＢＢＢの当選を持ち越した場合は、遊技状態を「ＢＢＡ内部中」又は「ＢＢＢ内部中」

に更新する。そして、役抽選結果をバッファに1次的に記憶する（ステップＳ１５０）。
【０２３０】
なお、上述のフローでは、単位遊技が再遊技であるとき、ベットスイッチの操作及びメダル投入は行われないものとしたが、単位遊技が再遊技であるときにベットスイッチの操作及び／又はメダル投入を行うことを可能にしてもよい。また、疑似遊技及びリール演出を含むフリーズ中において、ベットスイッチの操作及び／又はメダル投入を行うことを可能にしてもよい。
【０２３１】
次に、ステップＳ１５０に続く制御処理の説明を、図２５のフローチャートを用いながら説明する。まず、主制御回路１００は、現在の遊技状態が「ＢＢ遊技中」であるか否かを判断する（ステップＳ１５２）。そして、「ＢＢ遊技中」である（ステップＳ１５２／ＹＥＳ）と判断したとき、ステップＳ１６８の判断処理へ移行する。「ＢＢ遊技中」でない（ステップＳ１５２／ＮＯ）と判断したとき、特殊演出状態であるか否かを判断する（ステップＳ１５４）。特殊演出状態であると判断したとき（ステップＳ１５４／ＹＥＳ）、特殊演出制御処理を行う（ステップＳ１５６）。
【０２３２】
＜特殊演出制御処理の説明＞
次に、図２５のステップＳ１５６に示した特殊演出制御処理において、特殊演出（疑似遊技）の処理が行われる場合を図２８のフローチャートを参照しつつ説明する。
まず、主制御回路１００は、図２８のステップＳ３００の処理へ進むと、特殊演出番号ＰＤがＢであるか否かを判断する（ステップＳ３００）。そして、特殊演出番号ＰＤがＢでないと判断したとき（ステップＳ３００／ＮＯ）、無操作許容時間ＷＴの値を「２０」にセットする（ステップＳ３０２）。主制御回路１００は、疑似７揃に対応する停止テーブルから、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ、右リール４０Ｒ、演出リール４０Ｅ各々に対応する停止可能位置を決定し（ステップＳ３０８）、滑りコマ数テーブルを作成する（ステップＳ３１０）。
【０２３３】
次に主制御回路１００は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの回転を開始し、全てのリールが定速に到達したか否かを判断する（ステップＳ３１２）。主制御回路１００は、単位遊技中における回転速度（約毎分８０回転）と同じ回転速度（例えば毎分８０回転）となるまで、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅを加速させる（ステップＳ３１２／ＮＯ）。なお、主制御回路１００は、単位遊技中における回転速度（約毎分８０回転）よりも速い回転速度（例えば毎分９０回転）となるように、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅを加速させても良い。これに限らず、単位遊技中における回転速度よりも遅い速度で回転させる、単位遊技中とは異なる方向にリールを回転させる、各リールの回転を開始させるタイミングを任意に、又は、遊技状態や役抽選の結果などに応じて変更する等、単位遊技中とは異なる回転制御を行っても良い。また、これらの回転制御を、特殊演出（疑似遊技）の実行毎に適宜切り替えても良い。さらに、単位遊技中におけるリール回転制御と、同じ加速度及び回転速度で定速回転させても良い。なお、リールの駆動は、割込処理におけるリール駆動制御（ステップＳ２６）によって行われる。
【０２３４】
そして、全てのリールが一定の回転速度になると（ステップＳ３１２／ＹＥＳ）、遊技者によりいずれかのストップスイッチに対して最初の操作（第一停止操作）が行われたか否かを判断し（ステップＳ３１４）、第一停止操作が行われていないと判断したとき（ステップＳ３１４／ＮＯ）、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったか否かを判断する（ステップＳ３２０）。そして、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったと主制御回路１００が判断したとき（ステップＳ３２０／ＹＥＳ）、回転しているリール４０を疑似停止テーブルに応じて自動停止し、停止したリール４０を揺れ変動させる（ステップＳ３２２）。

【０２３５】
第一停止操作が行われたと判断したとき（ステップＳ３１４／ＹＥＳ）、無操作許容時間ＷＴの値を「２０」にセットし（ステップＳ３１６）、揺れ変動処理を行う（ステップＳ３１８）。
【０２３６】
主制御回路１００は、遊技者により残りのいずれかのストップスイッチに対して最初の操作（第２停止操作）が行われたか否かを判断し（ステップＳ３３４）、第２停止操作が行われていないと判断したとき（ステップＳ３３４／ＮＯ）、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったか否かを判断する（ステップＳ３４０）。そして、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったと主制御回路１００が判断したとき（ステップＳ３４０／ＹＥＳ）、回転しているリール４０を疑似停止テーブルに応じて自動停止し、停止したリール４０を揺れ変動させる（ステップＳ３４２）。
【０２３７】
第２停止操作が行われたと判断したとき（ステップＳ３３４／ＹＥＳ）、無操作許容時間ＷＴの値を「２０」にセットし（ステップＳ３３６）、揺れ変動処理を行う（ステップＳ３３８）。
【０２３８】
そして、主制御回路１００は、遊技者により残りのいずれかのストップスイッチに対して最初の操作（第３停止操作）が行われたか否かを判断し（ステップＳ３５４）、第３停止操作が行われていないと判断したとき（ステップＳ３５４／ＮＯ）、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったか否かを判断する（ステップＳ３６０）。そして、無操作許容時間ＷＴの値が「０」になったと主制御回路１００が判断したとき（ステップＳ３６０／ＹＥＳ）、回転しているリール４０を疑似停止テーブルに応じて自動停止し、停止したリール４０を揺れ変動させる（ステップＳ３６２）。
【０２３９】
第３停止操作が行われたと判断したとき（ステップＳ３５４／ＹＥＳ）、無操作許容時間ＷＴの値を「２０」にセットし（ステップＳ３５６）、揺れ変動処理を行う（ステップＳ３５８）。そして、７揃が疑似停止された情報を含む疑似７揃成立コマンドを副制御回路２００に送信し（ステップＳ３６４）、特殊演出番号ＰＤを０に変更する（ステップＳ３６６）。また、疑似７揃成立コマンドの送信と共に疑似停止した図柄組み合わせの情報を含む疑似役停止図柄コマンドを送信してもよい。
【０２４０】
特殊演出番号ＰＤがＢであると判断したとき（ステップＳ３００／ＹＥＳ）、無操作許容時間ＷＴの値を「５」にセットする（ステップＳ３８０）。そして、精算スイッチ３８又はベットスイッチ３５が操作されたか否かを判断する（ステップＳ３８２）。精算スイッチ３８又はベットスイッチ３５が操作されたと判断したとき（ステップＳ３８２／ＹＥＳ）、無操作許容時間ＷＴの値を「０」にする（ステップＳ３８４）。精算スイッチ３８又はベットスイッチ３５が操作されてないと判断したとき（ステップＳ３８２／ＮＯ）、無操作許容時間ＷＴの値が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ３８６）。
【０２４１】
無操作許容時間ＷＴの値が「０」でないと判断したとき（ステップＳ３８６／ＮＯ）、ステップＳ３８２に処理へ移行する。無操作許容時間ＷＴの値が「０」であると判断したとき（ステップＳ３８６／ＹＥＳ）、図２８の特殊演出制御処理を終了する。
【０２４２】
図２５に戻り、主制御回路１００は、副制御回路２００へ特殊演出終了コマンドを送信し（ステップＳ１５８）、バッファに1次的に記憶されていた役抽選結果をＲＡＭに記憶する（ステップＳ１６０）。次に、役抽選結果をバッファからクリアする（ステップＳ１６２）。
【０２４３】
特殊演出状態でないと判断したとき（ステップＳ１５４／ＮＯ）、バッファに１次的に

記憶されていた役抽選結果をＲＡＭに記憶する（ステップＳ１６４）。次に、役抽選結果をバッファからクリアする（ステップＳ１６６）。遊技状態が特殊演出状態であると判断したとき（ステップＳ１５４／ＹＥＳ）、副制御回路２００へ特殊演出開始コマンドを送信し（ステップＳ１５５）、特殊演出制御処理を開始する（ステップＳ１５６）。「ＢＢ遊技中」である（ステップＳ１５２／ＹＥＳ）と判断したとき、役抽選結果１コマンド及び役抽選結果２コマンドを、副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１６８）。

【０２４４】

ステップＳ１６８の処理を終えると、主制御回路１００は、前回の単位遊技でスタートスイッチ３６が操作されてから、４．１秒が経過したか否かを判断する（ステップＳ１７０）。そして、４．１秒が経過していない（ステップＳ１７０／ＮＯ）と判断したとき、４．１秒が経過するまで待機状態となり、４．１秒が経過した（ステップＳ１７０／ＹＥＳ）と判断すると、回転待機終了コマンドを副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１７２）。

【０２４５】

そして、主制御回路１００は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅを一斉に回転させるためのリール制御処理を開始する（ステップＳ１７４）。

【０２４６】

＜リール制御処理の説明＞

次に、図２５のステップＳ１７４に示したリール制御処理の詳細な内容について、図２９のフローチャートを参照しつつ説明する。

【０２４７】

図２９は、通常遊技時のリール制御処理を説明するための図である。まず、主制御回路１００は、当選役に対応する停止テーブルから、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ、右リール４０Ｒ及び演出リール４０Ｅ各々に対応する停止可能位置の情報をセットし（ステップＳ６００）、滑りコマ数テーブルを作成する（ステップＳ６０６）。そして、主制御回路１００は、各リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの加速制御を行う（ステップＳ６０８）。各リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの回転数が所定の例えば８０回転／分となったとき（ステップＳ６１０／ＹＥＳ）、駆動パルス信号の周期を一定にしてリールを定速制御する（ステップＳ６１２）。なお、リール加速制御（ステップＳ６０８）、リール定速制御（ステップＳ６１２）における、リールの駆動は、割込処理におけるリール駆動制御（ステップＳ２６）によって行われる。

【０２４８】

主制御回路１００は、各リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅが定速回転に至ると、ストップボタン３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒによる停止操作の受け付けを許可する（ステップＳ６１４）。そして、回転中のリールについて、ストップボタンが操作されたことによる停止操作信号を受け付けたとき（ステップＳ６１６／ＹＥＳ）、リール停止制御を行ったことによりリールが停止すると、主制御回路１００は、副制御回路２００に対してリール停止受付コマンドを送信する（ステップＳ６１７）。その停止操作のタイミングに応じ、滑りコマ数テーブルを参照してリール停止制御を行う（ステップＳ６１８）。

【０２４９】

主制御回路１００は、全てのリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒが停止するまで、ステップＳ６００～Ｓ６１８までのリール制御処理を繰り返し実行する（ステップＳ６２０）。なお、１つのリールの停止を受付けたときに、その停止する図柄及び役抽選結果に応じて他の残りのリールの滑りコマ数テーブルを新たに作成するか、又はリール回転開始の際に作成した滑りコマ数テーブルをそのまま使用するかを決定してもよい。そして、ステップＳ６２０／ＹＥＳの処理の後、リール制御処理を終了し、図２５のステップＳ１７６の処理へ移行する。

【０２５０】

図２５に戻り、主制御回路１００は、何らかの役が入賞したか否かを判定する入賞判定

処理を行い（ステップＳ１７６）、ＢＢが入賞したと判定した場合は、遊技状態を「内部中」から「ＢＢ遊技中」に更新する。主制御回路１００は、何らかの役が入賞したと判定したとき、その入賞役の種類を、また、いずれの役も入賞しなかったと判定したとき、その旨を示す情報を、作動図柄コマンドによって副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１７８）。次に主制御回路１００は、入賞判定の結果に応じて払い出すメダルの枚数（０～５枚）の情報を含むメダル払出開始コマンドを副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１８０）。ここで、入賞判定によっていずれの役も入賞しなかったと判定されたとき、メダル払出開始コマンドによって送信される払い出しメダルの枚数は０枚となる。

【０２５１】

次に主制御回路１００は、入賞判定の結果、いずれかの小役が入賞したか否かを判断する（ステップＳ１８２）。そして、いずれかの小役が入賞したと判断したとき（ステップＳ１８２／ＹＥＳ）、図３に示したホッパー駆動回路８０を制御してメダル払出装置８２を駆動し、入賞した小役に対応する払出枚数（図４～９参照）のメダルを払い出す（ステップＳ１８４）。そして、メダルの払い出しを終えると、主制御回路１００は、メダル払出終了コマンドを副制御回路２００へ送信し（ステップＳ１８６）、遊技終了チェックを行う（ステップＳ１８８）。

【０２５２】

＜遊技終了チェック処理の説明＞

次に、図２５のステップＳ１８８に示した遊技終了チェック処理の詳細な内容について、図２６のフローチャートを参照しつつ説明する。

【０２５３】

図２６は、遊技終了チェック処理を説明するためのフローチャートである。まず、主制御回路１００は、非持越し役に対応する条件装置を記憶するＲＡＭのアドレスをセットする（ステップＳ２００）。ここで、再遊技役と小役とは非持越し役であり、ＢＢＡ及びＢＢＢは持越し役である。持越し役は、当選した遊技以降、持越し役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されないときに次遊技以降も当選状態が維持される。また、ＲＡＭは、各条件装置の当選状態を記憶するアドレスを備え、ステップＳ２００では、ＢＢＡ又はＢＢＢの条件装置を記憶するアドレス以外のアドレスが指定される。具体的には、小役等の非持越し役の条件装置を記憶するアドレスが指定される。

【０２５４】

次に、非持越し役に対応する条件装置が当選していることを示すフラグをオフにする（ステップＳ２０２）。そして、全ての非持越し役に対応する条件装置が当選していることを示すフラグがオフされたか否かを判断する（ステップＳ２０４）。全てのフラグがオフされていないと判断したとき（ステップＳ２０４／ＮＯ）、ステップＳ２０２の処理に戻り、全てのフラグがオフされたと判断したとき（ステップＳ２０４／ＹＥＳ）、ＢＢＡが入賞したか否かを判断する（ステップＳ２０６）。ＢＢＡが入賞したと判断したとき（ステップＳ２０６／ＹＥＳ）、ＢＢＡが当選していることを示すフラグをオフにする（ステップＳ２０８）。ＢＢＡが入賞していないと判断したとき（ステップＳ２０６／ＮＯ）、ＢＢＢが入賞したか否かを判断する（ステップＳ２１０）。

【０２５５】

ＢＢＢが入賞したと判断したとき（ステップＳ２１０／ＹＥＳ）、ＢＢＢが当選していることを示すフラグをオフにする（ステップＳ２１２）。ＢＢＢが入賞していないと判断したとき（ステップＳ２１０／ＮＯ）、作動フラグチェックが行われる（ステップＳ２１４）。作動フラグチェックでは、ＢＢＡ、ＢＢＢ、又は、再遊技が作動中であるか否かを示すフラグのチェックが行われる。

【０２５６】

次に、ＢＢ（ＢＢＡ又はＢＢＢ）が作動中か否かを判断する（ステップＳ２１６）。ＢＢが作動中であると判断したとき（ステップＳ２１６／ＹＥＳ）、後述するＢＢ作動管理を行う（ステップＳ２１８）。ＢＢが作動中でないと判断したとき（ステップＳ２１６／ＮＯ）、ＢＢに対応する条件装置が当選しているか否かを示すフラグを取得する（ステッ

プＳ２２０）。
【０２５７】
そして、ＲＴ状態を生成及び保存する（ステップＳ２２２）。ここでは、ステップＳ２２０で取得したフラグに基づき、ＢＢＡ条件装置が当選していることを示すフラグがオンならば、ＲＴ状態をＢＢＡ内部中に、ＢＢＢ条件装置が当選していることを示すフラグがオンならば、ＲＴ状態をＢＢＢ内部中にする。ＢＢ条件装置が当選していることを示すフラグがオフでありＢＢが作動中でないとき、ＲＴ状態を非内部中にする。また、ＢＢ条件装置が当選していることを示すフラグがオフでありＢＢが作動中であるとき、ＢＢ（ＢＢＡ又はＢＢＢ）中にする。上述の状態は、ＲＡＭに保存される。
【０２５８】
＜ＢＢ作動管理処理の説明＞
次に、図２６のステップＳ２１８に示したＢＢ作動管理処理の詳細な内容について、図２７のフローチャートを参照しつつ説明する。
【０２５９】
図２７は、ＢＢ作動管理処理を説明するためのフローチャートである。まず、主制御回路１００は、ＢＢ遊技中の払出枚数をカウントし（ステップＳ２３０）、ＢＢ遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ２３２）。現在の遊技状態が「ＢＢ遊技中」であり、当該ＢＢ遊技中におけるメダルの払出枚数が規定枚数を超えたと判断すると（ステップＳ２３２／ＹＥＳ）、主制御回路１００は、ＢＢ遊技終了コマンドを副制御回路２００へ送信し（ステップＳ２３４）、遊技状態を非内部中にする（ステップＳ２３６）。ＢＢ遊技の終了条件が成立していないと判断したとき（ステップＳ２３２／ＮＯ）、ＢＢ作動管理処理を終了する。
【０２６０】
図２５に戻り、主制御回路１００は、ステップＳ１８８の処理のあと、疑似遊技移行処理又は外端出力処理を行う（ステップＳ１９０）。
【０２６１】
＜疑似遊技移行処理又は外端出力処理の説明＞
次に、図２５のステップＳ１９０に示した疑似遊技移行処理又は外端出力処理の詳細な内容について、図３０のフローチャートを参照しつつ説明する。
【０２６２】
図３０は、疑似遊技移行処理又は外端出力処理を説明するためのフローチャートである。まず、主制御回路１００は、条件装置番号８～１１のいずれかの条件装置が当選したか否かを判断する（ステップＳ８００）。条件装置番号８～１１のいずれかがが当選したと判断すると（ステップＳ８００／ＹＥＳ）、ベル４又はベル５が入賞する操作順序を正解したか否かを判断する（ステップＳ８０２）。ベル４又はベル５が入賞する操作順序を正解したと判断したとき（ステップＳ８０２／ＹＥＳ）、ベル４又はベル５が入賞したか否かを判断する（ステップＳ８０４）。
【０２６３】
ベル４又はベル５が入賞したと判断したとき（ステップＳ８０４／ＹＥＳ）、ベル４又はベル５が入賞する操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）を１加算し（ステップＳ８０６）、操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）が２であるか否かを判断する（ステップＳ８０８）。操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）が２であると判断したとき（ステップＳ８０８／ＹＥＳ）、操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）を０にし（ステップＳ８１０）、特殊演出状態（フラグＡ＝２）をＲＡＭに記憶する（ステップＳ８１２）。
【０２６４】
そして、主制御回路１００は、副制御回路２００へ特殊演出開始コマンドを送信し（ステップＳ８１４）、ＲＡＭの外部信号１データ、外部信号３データに１（オン）を記憶する。ここで、外部信号１データはＡＴ中、外部信号２データはサブボーナス中、外部信号３データは通常状態と比べて有利な状態であることを示すデータである。なお、サブボーナスは、ＡＴの一種であり、副制御回路２００が制御するボーナスである。

【０２６５】
一方、操作順序を正解してないと判断したとき（ステップＳ８０２／ＮＯ）、操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）を０にし（ステップＳ８１８）、疑似遊技移行処理又は外端出力処理を終了する。また、条件装置番号８～１１のいずれかの条件装置が当選していない（ステップＳ８００／ＮＯ）、ベル４又はベル５が入賞していないと判断したとき（ステップＳ８０４／ＮＯ）、操作順序を正解した回数（ＢＥＲＵ）が２でないと判断したとき（ステップＳ８０８／ＮＯ）、疑似遊技移行処理又は外端出力処理を終了する。なお、ベル４又はベル５が入賞していないと判断したときは（ステップＳ８０４／ＮＯ）、ベル４又はベル５が入賞する操作順序を正解しているにも関わらず（ステップＳ８０２／ＹＥＳ）、ベル４又はベル５が入賞していない異常状態となるのでエラー報知が行われる。
【０２６６】
図２５に戻り、主制御回路１００は、ステップＳ１９０の処理のあと、単位遊技終了コマンドを副制御回路２００へ送信する（ステップＳ１９２）。そして、単位遊技終了コマンドを副制御回路２００へ送信すると、再びステップＳ１１２の処理へ戻り、次の単位遊技を行うための処理を開始する。以下、ステップＳ１１２～Ｓ１９２の処理を繰り返し行うことにより、遊技者は単位遊技を継続して繰り返し行うことができる。
【０２６７】
≪副制御回路における制御処理の説明≫
＜情報受信処理＞
図３１に示すフローチャートを参照して、主制御回路１００から送信されたコマンドを副制御回路２００が受信する情報受信処理の内容について説明する。
図３１は、情報受信処理を説明するためのフローチャートである。まず、副制御回路２００は、主制御回路１００から送信されたいずれかのコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ１０００）。ここで、いずれのコマンドも受信していない（ステップＳ１０００／ＮＯ）と、副制御回路２００が判断したとき、図３１の情報受信処理を終了する。これに対して、主制御回路１００から何らかのコマンドを受信した（ステップＳ１０００／ＹＥＳ）と、副制御回路２００が判断したとき、受信したコマンドが、役抽選結果コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ１００２）。受信したコマンドが、役抽選結果コマンドであるとき（ステップＳ１００２／ＹＥＳ）、ＡＴ関連処理を行う（ステップＳ１００４）。ここで、役抽選結果コマンドであるとき（ステップＳ１００２／ＹＥＳ）は、スタートスイッチ３６が操作されたあとに相当する。
【０２６８】
＜ＡＴ関連処理の説明＞
次に、図３２のステップＳ１００４に示したＡＴ関連処理の詳細な内容について、図３２のフローチャートを参照しつつ説明する。
【０２６９】
図３２は、ＡＴ関連処理を説明するためのフローチャートである。まず、副制御回路２００は、ＢＢＢ内部中か否かを判断する（ステップＳ１２００）。ＢＢＢ内部中であると判断したとき（ステップＳ１２００／ＹＥＳ）、条件装置番号１２（スイカ、図７参照）の条件装置が当選したか否かを判断する（ステップＳ１２０２）。条件装置番号１２（スイカ、図７参照）の条件装置が当選したと判断したとき（ステップＳ１２０２／ＹＥＳ）、ＡＴ抽選を行う（ステップＳ１２０４）。ＢＢＢ内部中でないと判断したとき（ステップＳ１２００／ＮＯ）、条件装置番号１２の条件装置が当選してないと判断したとき（ステップＳ１２０２／ＮＯ）、又は、ＡＴ抽選のあと、ＡＴ中か否かを判断する（ステップＳ１２０６）。
【０２７０】
ＡＴ中であると判断したとき（ステップＳ１２０６／ＹＥＳ）、ＢＢＢ内部中か否かを判断する（ステップＳ１２０８）。ＢＢＢ内部中であると判断したとき（ステップＳ１２０８／ＹＥＳ）、条件装置番号１２（スイカ、図７参照）の条件装置が当選したか否かを判断する（ステップＳ１２１０）。条件装置番号１２（スイカ、図７参照）の条件装置が

当選したと判断したとき（ステップＳ１２１０／ＹＥＳ）、上乗抽選を行う（ステップＳ１２１２）。なお、ＢＢＢ内部中でないと判断したとき（ステップＳ１２０８／ＮＯ）、例えば、ＢＢＡ内部中であるとき、ＢＢＢ内部中よりも低確率で上乗抽選を行ってもよい。

ＡＴ中でないと判断したとき（ステップＳ１２０６／ＮＯ）、ＢＢＢ内部中でないと判断したとき（ステップＳ１２０８／ＮＯ）、条件装置番号１２の条件装置が当選してないと判断したとき（ステップＳ１２１０／ＮＯ）、又は、上乗抽選のあと、ＡＴ関連処理を終了し、図３１のステップＳ１００６の処理へ移行する。

【０２７１】

図３１に戻り、副制御回路２００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ１００６）。ＡＴ抽選に当選したと判断したとき（ステップＳ１００６／ＹＥＳ）、天井遊技数カウンタを「０」にセットする（ステップＳ１００８）。ＡＴ抽選に当選していないと判断したとき（ステップＳ１００６／ＮＯ）、ペナルティ遊技カウンタが０より大きいか否かを判断する（ステップＳ１０２０）。ペナルティ遊技カウンタは、後述するように、ＡＴ中又はＡＴ準備中以外の遊技状態において、右ストップスイッチ３７Ｒが第一停止操作されペナルティ遊技が行われるときセットされるカウンタである。

【０２７２】

ペナルティ遊技カウンタが０より大きい即ちペナルティ遊技中でないと判断したとき（ステップＳ１０２０／ＮＯ）、天井遊技数カウンタを「１」減算する（ステップＳ１０２２）。ペナルティ遊技カウンタが０より大きい即ちペナルティ遊技中であると判断したとき（ステップＳ１０２０／ＹＥＳ）、ＢＢＢ内部中か否かを判断する（ステップＳ１０２１）。ＢＢＢ内部中であると判断したとき（ステップＳ１０２１／ＹＥＳ）、天井遊技数カウンタを「１」減算する（ステップＳ１０２２）。ＢＢＢ内部中でないと判断したとき（ステップＳ１０２１／ＮＯ）、天井遊技数カウンタを減算することなく、ステップＳ１０１０の処理に移行する。

【０２７３】

Ｓ１００８、又は、Ｓ１０２２の処理のあと、天井遊技数カウンタが「０」か否かを判断する（ステップＳ１０１０）。天井遊技数カウンタが「０」であると判断したとき（ステップＳ１０１０／ＹＥＳ）、副制御回路２００の遊技状態を、「通常遊技」から「ＡＴ準備中」に変更する（ステップＳ１０１２）。天井遊技数カウンタが「０」でないと判断したとき（ステップＳ１０１０／ＮＯ）、又は、ステップＳ１０１２の処理の後、条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選したか否かを判断する（ステップＳ１０１４）。

【０２７４】

条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選したと判断したとき（ステップＳ１０１４／ＹＥＳ）、ＡＴ中又はＡＴ準備中か否かを判断する（ステップＳ１０１６）。ＡＴ中又はＡＴ準備中であると判断したとき（ステップＳ１０１６／ＹＥＳ）、ベル１～５が入賞する操作順序を報知する（ステップＳ１０１８）。

【０２７５】

一方、受信したコマンドが役抽選結果コマンドでないと判断したとき（ステップＳ１００２／ＮＯ）、受信したコマンドが作動図柄コマンドか否かを判断する（ステップＳ１０２４）。受信したコマンドが作動図柄コマンドであると判断したとき（ステップＳ１０２４／ＹＥＳ）、ペナルティ処理を行う（ステップＳ１０２６）。ここで、受信したコマンドが作動図柄コマンドであると判断したときは、全リール停止時に相当する。なお、ペナルティ処理を行うときは、ストップスイッチ３７を第一停止したとき、条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選したとき、ベル４、５入賞時でもよい。

【０２７６】

＜ペナルティ処理の説明＞

次に、図３１のステップＳ１０２６に示したペナルティ処理の詳細な内容について、図３３のフローチャートを参照しつつ説明する。

【０２７７】
図３３は、ペナルティ処理を説明するための図である。まず、副制御回路２００は、ＡＴ中又はＡＴ準備中か否かを判断する（ステップＳ１４００）。そして、ＡＴ中又はＡＴ準備中であると判断したとき（ステップＳ１４００／ＹＥＳ）、右ストップスイッチ３７Ｒが第一停止操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０４）。右ストップスイッチ３７Ｒが第一停止操作されたと判断したとき（ステップＳ１４０４／ＹＥＳ）、ペナルティ遊技カウンタを「５」にセットする（ステップＳ１４０６）。
【０２７８】
右ストップスイッチ３７Ｒが第一停止操作されてないと判断したとき（ステップＳ１４０４／ＮＯ）、ペナルティ遊技カウンタが０より大きいか否かを判断する（ステップＳ１４０８）。ペナルティ遊技カウンタが０より大きいと判断したとき（ステップＳ１４０８／ＹＥＳ）、左ストップスイッチ３７Ｌ又は中ストップスイッチ３７Ｃが第一停止操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４１０）。左ストップスイッチ３７Ｌ又は中ストップスイッチ３７Ｃが第一停止操作されたと判断したとき（ステップＳ１４１０／ＹＥＳ）、ペナルティ遊技カウンタを「１」減算する（ステップＳ１４１２）。また、ＡＴ中又はＡＴ準備中でないと判断したとき（ステップＳ１４００／ＮＯ）、ペナルティ遊技カウンタが０であると判断したとき（ステップＳ１４０８／ＮＯ）、左ストップスイッチ３７Ｌ又は中ストップスイッチ３７Ｃが第一停止操作されてないと判断したとき（ステップＳ１４１０／ＮＯ）、ステップＳ１４０６の処理のあと、又は、ステップＳ１４１２の処理のあと、ペナルティ処理を終了し、図３１のステップＳ１０２８の処理へ移行する。
【０２７９】
＜ＡＴ終了判定処理の説明＞
次に、図３１のステップＳ１０２８に示したＡＴ終了判定処理の詳細な内容について、図３４のフローチャートを参照しつつ説明する。
【０２８０】
図３４は、ＡＴ終了判定処理を説明するためのフローチャートである。まず、副制御回路２００は、ＡＴ中か否かを判断する（ステップＳ１６００）。ＡＴ中であると判断したとき（ステップＳ１６００／ＹＥＳ）、ＡＴゲーム数（ＡＴＧ）を「１」減算する（ステップＳ１６０１）。ＡＴ中でないと判断したとき（ステップＳ１６００／ＮＯ）、ＡＴゲーム数（ＡＴＧ）が０か否かを判断する（ステップＳ１６０２）。ＡＴゲーム数（ＡＴＧ）が０であると判断したとき（ステップＳ１６０２／ＹＥＳ）、天井遊技数を抽選する（ステップＳ１６０４）。なお、天井遊技数は抽選により決定されるのではなく、予め定められた遊技数が設定されてもよい。
【０２８１】
次に、決定された天井遊技数を天井遊技数カウンタにセットし（ステップＳ１６０６）、副制御回路２００の遊技状態を、「ＡＴ中」から「通常遊技」に変更する（ステップＳ１６０８）。ＡＴゲーム数（ＡＴＧ）が０でないと判断したとき（ステップＳ１６０２／ＮＯ）、又は、ステップＳ１６０８の処理のあと、ＡＴ終了判定処理を終了する。
【０２８２】
図３１に戻り、受信したコマンドが作動図柄コマンドでないと判断したとき（ステップＳ１０２４／ＮＯ）、疑似７揃成立コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ１０３０）。疑似７揃成立コマンドを受信したと判断したとき（ステップＳ１０３０／ＹＥＳ）、遊技状態をＡＴ中に変更し（ステップＳ１０３２）、ＡＴゲーム数（ＡＴＧ）を５０ゲームにセットする（ステップＳ１０３４）。
【０２８３】
条件装置番号４～１１のいずれかの条件装置が当選していないと判断したとき（ステップＳ１０１４／ＮＯ）、ＡＴ中又はＡＴ準備中でないと判断したとき（ステップＳ１０１６／ＮＯ）、疑似７揃成立コマンドを受信してないと判断したとき（ステップＳ１０３０／ＮＯ）、ステップＳ１０１８、ステップＳ１０２８、ステップＳ１０３４の処理のあと、情報受信処理を終了する。

【０２８４】
＜第２実施例＞
次に、第２実施例について図３５～４６を参照しつつ説明する。
【０２８５】
［リール図柄の説明］
次に、図３５を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ及び演出リール４０Ｅの各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。図３５の図柄の配列は、図２の図柄の配列から右リールの図柄番号１２、１７の「ベルＢ」図柄が「ベルＡ」図柄に変更されている。他の配列は、図２の図柄の配列と同様であるため説明を省略する。
【０２８６】
図３６は、条件装置番号０、１と対応する役との関係を説明するための図である。ＢＢＡ中に合計で３００枚のメダルが払い出されると、ＢＢＡ遊技が終了し、ＢＢＢ中に合計で１２枚のメダルが払い出されると、ＢＢＢ遊技が終了する。図４（ａ）と同様の箇所は説明を省略する。
【０２８７】
図３７は、３枚賭けにおける条件装置番号２、３、２０～２３と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が左中右ベル１である条件装置番号２０の条件装置の役には、ベル１、１枚役２４、２６、１０１～１０４が対応している。
【０２８８】
各役に対応する図柄組合せは、図示された図柄組合せになっており、例えば、ベル１に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ブドウ－白ＢＡＲ）となっている。また、１枚役２４、２６、１０１～１０４に関しても同様に図示された図柄組合せになっている。
【０２８９】
ＢＢＢ内部中に条件装置番号２０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが５０％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２０の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。
【０２９０】
ＢＢＢ内部中に条件装置番号２０の条件装置が当選し、最初に左ストップスイッチ３７Ｌが操作されると、左リール４０Ｌの「白ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に停止される。左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、操作順序正解であるため中リール４０Ｃの「ブドウ」図柄が有効ライン上に停止制御される。一方、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、操作順序不正解であるため、１枚役１０１、１０２のいずれかを入賞させるため右リール４０Ｒの「ベルＡ」図柄が個数優先停止制御により有効ライン上に停止制御される。
【０２９１】
左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作され、３番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作されると、操作順序正解であるため右リール４０Ｒの「ブドウ」図柄が有効ライン上に停止される。一方、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたあと、２番目に右ストップスイッチ３７Ｒが操作され、３番目に中ストップスイッチ３７Ｃが操作されると、操作順序不正解であるため、１枚役１０１、１０２のいずれかを入賞させるため中リール４０Ｃの「赤７」図柄、「スイカ」図柄のいずれかが有効ライン上に停止制御される。図３５の中リールの図柄配列からわかるように、「赤７」図柄又は「スイカ」図柄は、図柄番号８～１７の範囲で停止操作が行われると引き

込まれる位置に配置されているので、１／２の確率で有効ライン上に引き込まれる。
【０２９２】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２０の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。
【０２９３】
上述のように、ＢＢＡ内部中又はＢＢＡ内部中において条件装置番号２０の条件装置が当選したとき、条件装置番号２０とＢＢＡとが同時に当選しているもの、又は、条件装置番号２０とＢＢＢとが同時に当選しているものとみなせる。そのため、非内部中又はＢＢＡ内部中（非内部中、ＢＢＡ内部中）とＢＢＢ内部中とでは、条件装置番号２０が当選した場合であっても当選した条件装置が異なるものとみなせるため、ベル又は１枚役を入賞可能とする操作順序を、非内部中又はＢＢＡ内部中とＢＢＢ内部中とにおいて異なる操作順序に設定することができる。そのため、非内部中又はＢＢＡ内部中（非内部中、ＢＢＡ内部中）とＢＢＢ内部中とでは同じ操作順序でも入賞可能な小役が異なるように設定できる。
【０２９４】
条件装置名が左中右ベル２である条件装置番号２１の条件装置の役には、ベル１、１枚役２５、２７、１０１、１０２、１０５、１０６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２１の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。
【０２９５】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２１の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。
【０２９６】
条件装置名が左中右ベル３である条件装置番号２２の条件装置の役には、ベル１、１枚役１１、１３、１０７～１１０が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２２の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。
【０２９７】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２２の条件装置が当選すると、１／３

の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０２９８】

条件装置名が左中右ベル４である条件装置番号２３の条件装置の役には、ベル１、１枚役１２、１４、１０７、１０８、１１１、１１２が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２３の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左中右の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左右中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２３の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０２９９】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２３の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２３の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３００】

図３８は、３枚賭けにおける条件装置番号２４～２７と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が左右中ベル１である条件装置番号２４の条件装置の役には、ベル１、１枚役３０、３２、１１３～１１６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２４の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左右中の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左中右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２４の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０１】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２４の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２４の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０２】

条件装置名が左右中ベル２である条件装置番号２５の条件装置の役には、ベル１、１枚役３１、３３、１１３、１１４、１１７、１１８が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左右中の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左中右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２５の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０３】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、

右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２５の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０４】

条件装置名が左右中ベル３である条件装置番号２６の条件装置の役には、ベル１、１枚役１９、２１、１１９～１２２が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左右中の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左中右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２６の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０５】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２６の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０６】

条件装置名が左右中ベル４である条件装置番号２７の条件装置の役には、ベル１、１枚役２０、２２、１１９、１２０、１２３、１２４が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２７の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左右中の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、左中右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２７の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０７】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２７の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が左第一の順番で操作されるとベル１（６枚）が１００％の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２７の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３０８】

図３９は、３枚賭けにおける条件装置番号２８～３１と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が中左右ベル１である条件装置番号２８の条件装置の役には、ベル２、１枚役７、９、２４、２６、４２、４４が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中左右の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２８の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３０９】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％

の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２８の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３１０】

条件装置２８に含まれる役は、図柄組合せ（ベルＡ－ブドウ－ベルＡ）に対応する１枚役７（ＢＢＢ内部中６択中右左）と、図柄組合せ（ベルＡ－ベルＡ－ブドウ）に対応するベル２（ＢＢＢ内部中６択中左右又はＢＢＡ内部中３択中第一）と、がある。

【０３１１】

遊技状態がＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中であり１枚役７及びベル２を含む条件装置２８が当選したとき、中ストップスイッチ３７Ｃが初めに操作されると、ベルＡ図柄（ベル２、１枚役７、９）が有効ラインＬに停止表示される。遊技状態がＢＢＡ内部中であり、かつ、１枚役７及びベル２を含む条件装置２８が当選したとき、中ストップスイッチ３７Ｃが初めに操作されたことを含む、３択中第一の操作順序でストップスイッチ３７が操作されたとき、ベル２に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ベルＡ－ブドウ）が有効ラインＬに表示可能となる。

【０３１２】

遊技状態がＢＢＢ内部中であり、かつ、１枚役７及びベル２を含む条件装置２８が当選したとき、中ストップスイッチ３７Ｃが初めに操作されたことを含む、６択中右左の操作順序でストップスイッチ３７が操作されたとき、１枚役７に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ブドウ－ベルＡ）が有効ラインＬに表示可能となる。

【０３１３】

遊技状態がＢＢＡ内部中であり、かつ、１枚役７及びベル２を含む条件装置２８が当選したとき、３択中第一でストップスイッチ３７が操作されると、ベル２に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ベルＡ－ブドウ）が有効ラインＬに表示され、３択右第一でストップスイッチ３７が操作されると、１枚役７に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ブドウ－ベルＡ）が有効ラインＬに表示可能となる。

【０３１４】

遊技状態がＢＢＢ内部中であり、かつ、１枚役７及びベル２を含む条件装置２８が当選したとき、６択中左右でストップスイッチ３７が操作されると、ベル２に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ベルＡ－ブドウ）が有効ラインＬに表示され、６択中右左でストップスイッチ３７が操作されると、１枚役７に対応する図柄組合せ（ベルＡ－ブドウ－ベルＡ）が有効ラインＬに表示可能となる。

【０３１５】

条件装置名が中左右ベル２である条件装置番号２９の条件装置の役には、ベル２、１枚役７、９、２５、２７、４３、４５が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号２９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中左右の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号２９の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３１６】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号２９の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３１７】

条件装置名が中左右ベル３である条件装置番号３０の条件装置の役には、ベル２、１枚役１５、１７、３０、３２、５６、５８が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中左右の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３０の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３１８】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３０の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３１９】

条件装置名が中左右ベル４である条件装置番号３１の条件装置の役には、ベル２、１枚役１５、１７、３１、３３、５７、５９が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中左右の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中右左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３１の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル１（６枚）を入賞させることができる。

【０３２０】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３１の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２１】

図４０は、３枚賭けにおける条件装置番号３２～３５と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が中右左ベル１である条件装置番号３２の条件装置の役には、ベル２、１枚役１１、１３、３６、３８、１２５、１２６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中右左の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中左右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３２の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２２】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３２の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２３】

条件装置名が中右左ベル２である条件装置番号３３の条件装置の役には、ベル２、１枚役１２、１４、３７、３９、１２５、１２６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３３の条件装置の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中右左の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中左右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３３の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２４】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３３の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３３の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２５】

条件装置名が中右左ベル３である条件装置番号３４の条件装置の役には、ベル２、１枚役３０、３２、４８、５０、１２７、１２８が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３４が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中右左の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中左右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３４の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２６】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３４の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３４の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２７】

条件装置名が中右左ベル４である条件装置番号３５の条件装置の役には、ベル２、１枚役３１、３３、４９、５１、１２７、１２８が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中右左の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、中左右の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３５の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２８】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３５の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が中第一の順番で操作されるとベル２（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３５の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル２（６枚）を入賞させることができる。

【０３２９】

図４１は、３枚賭けにおける条件装置番号３６～３９と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が右左中ベル１である条件装置番号３６の条件装置の役には、ベル４、１枚役３４、３５、４２、４４、１１５、１１６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右左中の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３６の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。

【０３３０】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３６の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３６の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。

【０３３１】

条件装置名が右左中ベル２である条件装置番号３７の条件装置の役には、ベル４、１枚役３４、３５、４３、４５、１１７、１１８が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３７の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右左中の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３７の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。

【０３３２】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３７の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３７の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。

【０３３３】

条件装置名が右左中ベル３である条件装置番号３８の条件装置の役には、ベル４、１枚役４０、４１、４８、５０、１０３、１０４が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右左中の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３８の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。

【０３３４】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３８の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３８の条件装置が当選すると、１／３

の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。
【０３３５】
条件装置名が右左中ベル４である条件装置番号３９の条件装置の役には、ベル４、１枚役４０、４１、４９、５１、１０９、１１０が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号３９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右左中の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、右中左の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号３９の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。
【０３３６】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３９の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号３９の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル４（６枚）を入賞させることができる。
【０３３７】
図４２は、３枚賭けにおける条件装置番号１２、４０～４３と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が右中左ベル１である条件装置番号４０の条件装置の役には、ベル５、１枚役３６、３８、４６、４７、１０５、１０６が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号４０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右中左の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４０の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。
【０３３８】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４０の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル４（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４０の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。
【０３３９】
条件装置名が右中左ベル２である条件装置番号４１の条件装置の役には、ベル５、１枚役３７、３９、４６、４７、１１１、１１２が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号４１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右中左の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、右第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４１の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。
【０３４０】
非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４１の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、

中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４１の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。

【０３４１】

条件装置名が右中左ベル３である条件装置番号４２の条件装置の役には、ベル５、１枚役５４、５５、５６、５８、１２１、１２２が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号４２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右中左の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４２の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。

【０３４２】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４２の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４２の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。

【０３４３】

条件装置名が右中左ベル４である条件装置番号４３の条件装置の役には、ベル５、１枚役５４、５５、５７、５９、１２３、１２４が対応している。ＢＢＢ内部中に条件装置番号４３の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右中左の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、右左中の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／２の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、ＢＢＢ内部中に条件装置番号４３の条件装置が当選すると、１／６の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。

【０３４４】

非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４３の条件装置が当選すると、操作順序が設定され、ストップスイッチ３７が右第一の順番で操作されるとベル５（６枚）が１００％の確率で入賞し、左第一の順番で操作されると１枚役（１枚）が１／８の確率で入賞し、中第一の順番で操作されると１枚役（１枚）のいずれかが１／８の確率で入賞する。このように、非内部中又はＢＢＡ内部中に条件装置番号４３の条件装置が当選すると、１／３の確率でベル５（６枚）を入賞させることができる。

【０３４５】

条件装置名がスイカである条件装置番号１２の条件装置の役には、スイカ１～４、１枚役６０が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１２の条件装置が当選すると、ストップスイッチ３７の操作に応じて、スイカ１～４、１枚役６０のいずれかを入賞させることができる。

【０３４６】

図４３は、条件装置番号４４と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名がプレミアである条件装置番号４４の条件装置の役には、プレミア役が対応している。プレミア役に対応する図柄組合せは、図示された図柄組合せになっており、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－白ＢＡＲ）となっている。

【０３４７】

図４４は、２枚賭けにおける条件装置番号１３～１６、４５と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置名が２枚賭け共通役Ａである条件装置番号１３の条件装

置の役には、ベル１が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１３の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル１（２枚）が１００％の確率で入賞する。

【０３４８】

条件装置名が２枚賭け共通役Ｂである条件装置番号１４の条件装置の役には、ベル２が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１４の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル２（２枚）が１００％の確率で入賞する。条件装置名が２枚賭け共通役Ｃである条件装置番号１５の条件装置の役には、ベル４が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１５の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル４（２枚）が１００％の確率で入賞する。

【０３４９】

条件装置名が２枚賭け共通役Ｄである条件装置番号１６の条件装置の役には、ベル５が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号１６の条件装置が当選すると、操作順序に関係なくベル５（２枚）が１００％の確率で入賞する。条件装置名が２枚賭け共通１枚役である条件装置番号４５の条件装置の役には、１枚役２３が対応している。非内部中、ＢＢＡ内部中又はＢＢＢ内部中に条件装置番号４５の条件装置が当選すると、操作順序に関係なく１枚役２３（１枚）が１００％の確率で入賞する。

【０３５０】

図４５は、３枚賭けにおける条件装置番号２、４６、４７と対応する役との関係を説明するための図である。条件装置番号２に対応するハズレでは、いずれの役の組合せも構成しない図柄組合せを表示する。条件装置名が全小役ＡＬＬである条件装置番号４６の条件装置の役には、ベル１、２、４、５、スイカが対応しており、ベル１、２、４、５、スイカが入賞すると６枚の払い出しがある。条件装置名が１枚小役ＡＬＬである条件装置番号４７の条件装置の役には、１枚役２０～４３が対応しており、１枚役が入賞すると１枚の払い出しがある。

【０３５１】

次に、図４６に示す役抽選テーブルを参照して、役抽選における各抽選対象の当選確率について説明する。図４６に示す役抽選テーブルは、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中における各抽選対象について、主制御回路１００の乱数発生器が発生する乱数値（０～６５５３５のいずれかの整数）のうち、当選と見なされる数値の数（以下、置数という。）を示している。なお、乱数値「０」も数値に含まれるため、乱数発生器が発生し得る乱数値の数は６５５３６となる。よって、各抽選対象の当選確率は、対応する置数を６５５３６で割った値となる。また、図４６に示す役抽選テーブルは、「設定１」～「設定６」共通の役抽選テーブルとなっている。

【０３５２】

この図に示す役抽選テーブルでは、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて６８６、非内部中の２枚賭けにおいて１となっている。条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて１、非内部中の２枚賭けにおいて１００００となっている。なお、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の置数は、非内部中の２枚賭けにおいて０、条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて０としてもよい。また、条件装置名がＢＢＡである条件装置番号０の３枚賭けにおける置数である６８６未満であれば、２枚賭けにおける置数は如何なる置数であってもよい。また、条件装置名がＢＢＢである条件装置番号１の２枚賭けにおける置数である１００００未満であれば、３枚賭けにおける置数は如何なる置数であってもよい。また、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中は、ＢＢＡ及びＢＢＢの抽選は行われない。

【０３５３】

条件装置名がハズレである条件装置番号２の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて０、非内部中の２枚賭けにおいて０、ＢＢＡ内部中の３枚賭けにおいて６８７、ＢＢＡ内部中の２枚賭けにおいて１１００１、ＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて０、ＢＢＢ内部中の２

枚賭けにおいて０となっている。このように、ＢＢＡ内部中においてのみ、ハズレが選ばれることがある。

【０３５４】

条件装置名が再遊技である条件装置番号３の置数は、非内部中の３枚賭けにおいて８９７８、非内部中の２枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＡ内部中の３枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＡ内部中の２枚賭けにおいて８９７８、ＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて９６６５、ＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて１９９７９となっている。

【０３５５】

条件装置名が左中右ベルである条件装置番号２０～２３の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて９１７６、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。また、条件装置番号２４～２７、２８～３１、３２～３５、３６～３９、４０～４３の置数も、条件装置番号２０～２３の置数と同一で非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて９１７６、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【０３５６】

条件装置名がスイカである条件装置番号１２の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて８１４、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【０３５７】

図４６において、ベル役が入賞する条件装置は、条件装置番号２０～４３である。３枚賭けにおいて、左第一正解となる条件装置は条件装置番号２０～２７の条件装置であり、中第一正解となる条件装置は条件装置番号２８～３５の条件装置であり、右第一正解となる条件装置は条件装置番号３６～４３の条件装置である。条件装置番号２０～２７の条件装置の値数は合計１８３５２、条件装置番号２８～３５の条件装置の値数は合計１８３５２、条件装置番号３６～４３の条件装置の値数は合計１８３５２である。左第一正解と、中第一正解と、右第一正解と、の比率は１：１：１となっている。

【０３５８】

左第一正解と、中第一正解と、右第一正解と、の比率は均一であるため、遊技者はどの操作順序で操作してもベル役が入賞する確率は変わらない。第１実施例においては、右第一停止操作にペナルティを科さないと、右第一停止の置数の配分が７割と高いため、通常時に右第一停止の操作を続けると出玉期待値が大きくなってしまう。しかしながら第２実施例では、第１実施例と異なり、通常時に右第一停止操作を行ってもベル役が入賞する確率は左第一停止操作及び中第一停止操作したときのベル役が入賞する確率と同じであるので、右第一停止操作にペナルティを科す必要がなくなる。そのため、右第一停止操作にペナルティが科され、左右中、左中右、中右左、中左右の４通りの操作順序でしか遊技できなかった第１実施例と異なり、第２実施例では、左右中、左中右、中右左、中左右、右中左、右左中の６通り全ての操作順序が可能になる。そのため、第２実施例では、操作順序にペナルティを科す必要がない遊技機の提供が可能になる。よって、遊技者に全ての操作順序を認める多様な遊技性を提供できる。

【０３５９】

ベル入賞操作順序正解が３択中１つ正解（例えば、右第一正解）となる条件は、非内部中、ＢＢＡ内部中であることであり（図３７～４２参照）、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解となる条件は、ＢＢＢ内部中であることである（図３７～４２参照）。

【０３６０】

ＢＢＢ内部中は、再遊技当選確率がＢＢＡ内部中と比べて高いため、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解であっても出玉期待値を高く保つことができる（５０枚メダルを所持している場合に遊技可能なゲーム数を多くすることができる）。一方、非内部中、ＢＢＡ内部中で６択中１つ正解とすると再遊技当選確率がＢＢＢ内部中と比べて低いため（再遊技当選確率が低いのは、ＢＢＡの入賞を容易にするため）、出玉期待値が低くなり遊技者に不快感を与える可能性がある。そのため、ベル入賞操作順序正解の確率を上げること

で、ベルによる払い出しを増やし、出玉期待値を高く保つように制御している。このように、遊技状態（ＢＢの当選状態）に応じてベルが入賞するための停止制御を変更している。

【０３６１】

条件装置名が２枚賭け共通役Ａ～Ｄである条件装置番号１３～１６の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて０、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて各々１１０００となっている。

【０３６２】

条件装置名がプレミアである条件装置番号４４の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて１、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。また、条件装置名が共通１枚役である条件装置番号４５の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて０、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて１５５７となっている。

【０３６３】

また、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中における役抽選テーブルは、図１１で説明した役抽選テーブルと同じ役抽選テーブルが使用される。

【０３６４】

＜第３実施例＞

次に、第３実施例について図４７～５３を参照しつつ説明する。第３実施例における図柄の配列は、第２実施例における図３５の図柄の配列と同じ図柄の配列が使用される。

【０３６５】

図４７は、３枚賭けにおける条件装置番号２、３、２０、２１、２２Ｂ、２３Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図４７における条件装置は、図３７における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３６６】

条件装置名が左中右ベル１、２である条件装置番号２０、２１のベル１は、図３７におけるベル１の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が左中右ベル３、４である条件装置番号２２Ｂ、２３Ｂのベル６に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（リプレイ－ブドウ－白ＢＡＲ）となっている。条件装置名が左中右ベル３、４である条件装置番号２２Ｂ、２３Ｂのベル６は、払い出し数が３枚に設定されている。

【０３６７】

図４８は、３枚賭けにおける条件装置番号２４、２５、２６Ｂ、２７Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図４８における条件装置は、図３８における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３６８】

条件装置名が左右中ベル１、２である条件装置番号２４、２５のベル１は、図３８におけるベル１の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が左右中ベル３、４である条件装置番号２６Ｂ、２７Ｂのベル７に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ベルＡ－白ＢＡＲ）となっている。条件装置名が左右中ベル３、４である条件装置番号２６Ｂ、２７Ｂのベル７は、払い出し数が３枚に設定されている。

【０３６９】

図４９は、３枚賭けにおける条件装置番号２８、２９、３０Ｂ、３１Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図４９における条件装置は、図３９における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３７０】

条件装置名が中左右ベル１、２である条件装置番号２８、２９のベル２は、図３９におけるベル２の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が中左

右ベル３、４である条件装置番号３０Ｂ、３１Ｂのベル８に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ベルＡ－スイカ）となっている。条件装置名が中左右ベル３、４である条件装置番号３０Ｂ、３１Ｂのベル８は、払い出し数が３枚に設定されている。

【０３７１】

図５０は、３枚賭けにおける条件装置番号３２、３３、３４Ｂ、３５Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図５０における条件装置は、図４０における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３７２】

条件装置名が中右左ベル１、２である条件装置番号３２、３３のベル２は、図４０におけるベル２の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が中右左ベル３、４である条件装置番号３４Ｂ、３５Ｂのベル８に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ベルＡ－スイカ）となっている。条件装置名が中右左ベル３、４である条件装置番号３４Ｂ、３５Ｂのベル８は、払い出し数が３枚に設定されている。

【０３７３】

図５１は、３枚賭けにおける条件装置番号３６、３７、３８Ｂ、３９Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図５１における条件装置は、図４１における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３７４】

条件装置名が右左中ベル１、２である条件装置番号３６、３７のベル４は、図４１におけるベル４の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が右第一ベル１、２である条件装置番号３８Ｂ、３９Ｂのベル９に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ベルＡ－ブドウ－スイカ）となっている。条件装置名が右第一ベル１、２である条件装置番号３８Ｂ、３９Ｂのベル９は、払い出し数が３枚に設定されている。また、ベル９は、ストップスイッチ３７が左中右又は左右中の操作順序（３択）で操作されると、入賞する。

【０３７５】

図５２は、３枚賭けにおける条件装置番号４０、４１、４２Ｂ、４３Ｂと対応する役との関係を説明するための図である。図５２における条件装置は、図４２における条件装置と略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３７６】

条件装置名が右中左ベル１、２である条件装置番号４０、４１のベル５は、図４２におけるベル５の払い出し数６枚から、払い出し数９枚に変更されている。条件装置名が右第一ベル３、４である条件装置番号４２Ｂ、４３Ｂのベル１０に対応する図柄組合せは、リール４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｌに対応して（ブドウ－ブドウ－ブドウ）となっている。条件装置名が右第一ベル３、４である条件装置番号４２Ｂ、４３Ｂのベル１０は、払い出し数が３枚に設定されている。また、ベル１０は、ストップスイッチ３７が右左中又は右中左の操作順序（３択）で操作されると、入賞する。

【０３７７】

次に、図５３に示す役抽選テーブルを参照して、役抽選における各抽選対象の当選確率について説明する。図４６の役抽選テーブルと略同じであり、先に説明した第２実施例と同じ箇所については説明を省略する。

【０３７８】

条件装置名が左中右ベル１、２である条件装置番号２０～２１の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて４５８８、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。また、条件装置番号２２Ｂ～２３Ｂ、２４～２５、２６Ｂ～２７Ｂ、２８～２９、３０Ｂ～３１Ｂ、３２～３３、３４Ｂ～３５Ｂ、３６～３７、３８Ｂ～３９Ｂ、４０～４１、４２Ｂ～４３Ｂの置数も、条件装置番号２０～２１の置数と同一で非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて

４５８８、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【０３７９】

条件装置名がスイカである条件装置番号１２の置数は、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の３枚賭けにおいて８１４、非内部中、ＢＢＡ内部中及びＢＢＢ内部中の２枚賭けにおいて０となっている。

【０３８０】

図５３において、ベル役が入賞する条件装置は、条件装置番号２０～２１、２２Ｂ～２３Ｂ、２４～２５、２６Ｂ～２７Ｂ、２８～２９、３０Ｂ～３１Ｂ、３２～３３、３４Ｂ～３５Ｂ、３６～３７、３８Ｂ～３９Ｂ、４０～４１、４２Ｂ～４３Ｂである。３枚賭けにおいて、左第一正解となる条件装置は、条件装置番号２０～２１、２２Ｂ～２３Ｂ、２４～２５、２６Ｂ～２７Ｂの条件装置であり、中第一正解となる条件装置は、条件装置番号２８～２９、３０Ｂ～３１Ｂ、３２～３３、３４Ｂ～３５Ｂの条件装置であり、右第一正解となる条件装置は、条件装置番号３６～３７、３８Ｂ～３９Ｂ、４０～４１、４２Ｂ～４３Ｂの条件装置である。条件装置番号２０～２１、２２Ｂ～２３Ｂ、２４～２５、２６Ｂ～２７Ｂの条件装置の値数は合計１８３５２、条件装置番号２８～２９、３０Ｂ～３１Ｂ、３２～３３、３４Ｂ～３５Ｂの条件装置の値数は合計１８３５２、条件装置番号３６～３７、３８Ｂ～３９Ｂ、４０～４１、４２Ｂ～４３Ｂの条件装置の値数は合計１８３５２である。左第一正解と、中第一正解と、右第一正解と、の比率は１：１：１となっている。

【０３８１】

左第一正解と、中第一正解と、右第一正解と、の比率は均一であるため、遊技者はどの操作順序で操作してもベル役が入賞する確率は変わらない。第１実施例においては、右第一停止操作にペナルティを科さないと、右第一停止の置数の配分が７割と高いため、通常時に右第一停止の操作を続けると出玉期待値が大きくなってしまう。しかしながら第３実施例では、第１実施例と異なり、通常時に右第一停止操作を行ってもベル役が入賞する確率は左第一停止操作及び中第一停止操作したときのベル役が入賞する確率と同じであるので、右第一停止操作にペナルティを科す必要がなくなる。そのため、右第一停止操作にペナルティが科され、左右中、左中右、中右左、中左右の４通りの操作順序でしか遊技できなかった第１実施例と異なり、第３実施例では、左右中、左中右、中右左、中左右、右中左、右左中の６通り全ての操作順序が可能になる。そのため、第３実施例では、操作順序にペナルティを科す必要がない遊技機の提供が可能になる。よって、遊技者に全ての操作順序を認める多様な遊技性を提供できる。

【０３８２】

また、左中右正解となる条件装置である９枚役の条件装置番号２０～２１の置数は４５８８、３枚役の条件装置番号２２Ｂ～２３Ｂの置数は４５８８である。９枚役の条件装置番号２０～２１と３枚役の条件装置番号２２Ｂ～２３Ｂの条件装置が当選する確率は同じであるため非ＡＴ中においては、左中右正解となるベル役の払い出し数の平均値は６枚となる。また、左右中正解、中左右正解、中右左正解、右左中正解、右中左正解の場合も同様に払い出し数の平均値は６枚となっている。

【０３８３】

また、第３実施例では、払い出し数が９枚と３枚との条件装置が備えられているため、両極端な払い出し数により出玉期待値を抑制でき、多様な遊技性を提供できる。なお、払い出し数の組み合わせは、１１枚と１枚、１０枚と２枚、というように適宜選択可能である。

【０３８４】

ベル入賞操作順序正解が３択中１つ正解（例えば、右第一正解）となる条件は、非内部中、ＢＢＡ内部中であることであり（図４７～５２参照）、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解となる条件は、ＢＢＢ内部中であることである（図４７～５２参照）。

【０３８５】

ＢＢＢ内部中は、再遊技当選確率がＢＢＡ内部中と比べて高いため、ベル入賞操作順序正解が６択中１つ正解であっても出玉期待値を高く保つことができる（５０枚メダルを所持している場合に遊技可能なゲーム数を多くすることができる）。一方、非内部中、ＢＢＡ内部中で６択中１つ正解とすると再遊技当選確率がＢＢＢ内部中と比べて低いため（再遊技当選確率が低いのは、ＢＢＡの入賞を容易にするため）、出玉期待値が低くなり遊技者に不快感を与える可能性がある。そのため、ベル入賞操作順序正解の確率を上げることで、ベルによる払い出しを増やし、出玉期待値を高く保つように制御している。このように、遊技状態（ＢＢの当選状態）に応じてベルが入賞するための停止制御を変更している。

【０３８６】

また、ＢＢＡ中及びＢＢＢ中における役抽選テーブルは、図１１で説明した役抽選テーブルと同じ役抽選テーブルが使用される。

【０３８７】

（別実施例）

以上に述べた実施例は一例にすぎず、他の派生案について記載をする。

【０３８８】

図１０の役抽選テーブルについて、ＢＢＡ又はＢＢＢの置数を０にしても良いと記載しているが、例えば、３枚賭け遊技時にＢＢＡが当選するとＢＢＡの当選状態となり、次遊技から２枚賭け又は３枚賭け遊技を開始した場合はＢＢＡ又はＢＢＢの抽選を行わないようになる。ＢＢＡが当選状態のときは、２枚賭け又は３枚賭け遊技ではＢＢＢが当選しない（置数０）、言い換えれば、ＢＢＢに対応する図柄組合せが規定されていないことと同義である。そのため、ＢＢＡが当選状態のときは、ＢＢＢに対応する図柄組合せを有効ライン上に停止表示可能であっても停止表示させないように制御する、又は停止表示したとしてもＢＢＢ遊技に移行せず現在の遊技状態を維持するように制御することも考えられる。

【０３８９】

図１３において説明したように、２枚賭けかつスタートスイッチ操作で特殊演出Ｃに移行されるように制御している。２枚賭け遊技については、投入口からメダル２枚を直接投入して２枚賭けが設定されたこと、１－ベットスイッチ３４を２回操作して２枚賭けが設定されたことで２枚賭け遊技を可能にしてもよい。また、特殊演出Ｂの解除に関して、貯留されている枚数かつ現在ベットされている枚数も考慮して、最大ベットスイッチ３５が操作されたとき３枚の賭け枚数が設定されることを条件に、最大ベットスイッチ３５が作動するようにして、特殊演出Ｂが解除されるようにしてもよい。

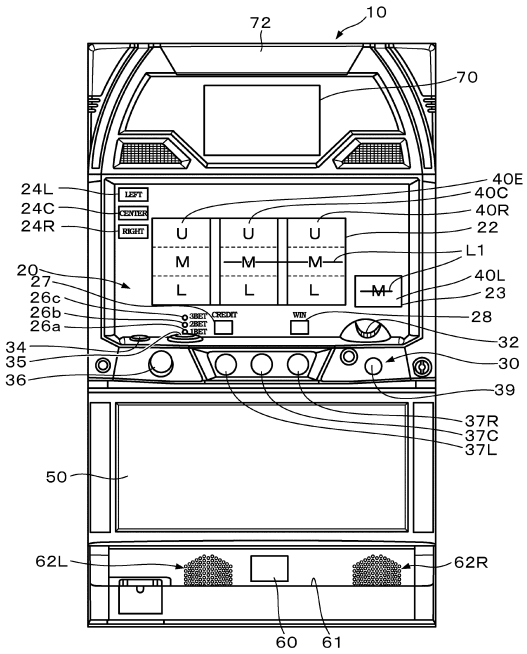
【符号の説明】

【０３９０】

１０　スロットマシン
２６ａ、２６ｂ、２６ｃ　ベット数表示ランプ
２７　クレジット数表示器
２８　獲得枚数表示器
３６　スタートスイッチ
３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒ　ストップスイッチ
３８　精算スイッチ
４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ、４０Ｅ　リール
６４Ｌ、６４Ｒ　スピーカ
７０　画像表示装置
７２　上部演出ランプ
８４　外部集中端子基板
１００　主制御回路
１１０　役抽選手段
１２０　リール制御手段

１３０　特殊演出制御手段
１４０　入賞判定手段
１５０　入賞処理手段
１６０　貯留手段
１７０　外部信号出力手段
２００　副制御回路
２１０　演出制御手段
２２０　報知遊技制御手段
５００　演出報知手段

【図１】



【図２】

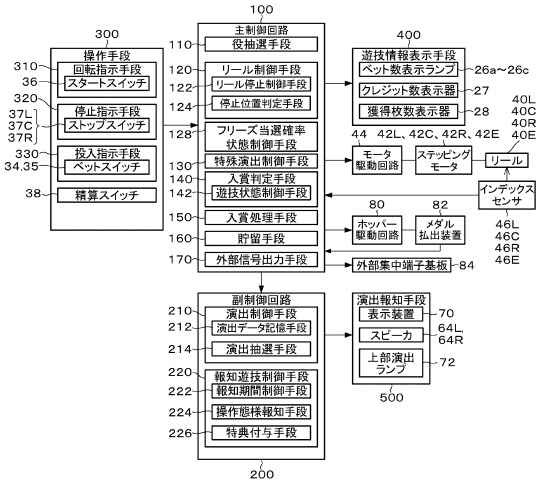
(a)

図柄番号	演出リール	中リール	右リール	左リール
0			R	
19	BAR	BAR	BAR	BAR
18				
17	赤	R		BAR
16	R			
15			R	
14			赤	BAR
13		赤		
12	R	R		BAR
11	BAR			
10			R	R
9		☆	BAR	BAR
8				
7	R	R		BAR
6				
5	☆		R	☆
4	R		☆	BAR
3		BAR		
2		R		
1	R			

(b)

図 柄	図柄名称
赤	赤7
BAR	黒BAR
BAR	白BAR
	ベルA
	ベルB
R	リプレイ
	チェリー
	スイカ
	ブドウ
☆	ブランク

【図３】



【図４】

（a）（3枚、2枚賭け共通）持越し可能な条件装置（非内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考
0	BBA	BBA	☆	BAR	7	0	45枚の払い出しで終了
1	BBB	BBB	☆	☆	7	0	10枚の払い出しで終了

（b）（3枚賭け時）条件装置番号2～4（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考 BBB内部中	備考 非内部中、BBA内部中
2	ハズレ	ハズレ						
3	再遊技	再遊技	R	R	BAR	RP		
4	左中右ベル	ベル1			BAR	8	（1／6で8枚正解） 左中右 8枚 100% 左右中 1枚 100% 中第一 1枚 1／2 右第一 1枚 1／4	（2／3で8枚正解） 左第一 8枚 100% 中第一 8枚 100% 右第一 1枚 1／4
		1枚役1	BAR	☆	BAR	1		
		1枚役2	BAR		BAR			
		1枚役3	R		BAR			
		1枚役4	BAR	赤7	BAR			
		1枚役5	BAR		BAR			
		1枚役6	R		BAR			
		1枚役7						
		1枚役8						
		1枚役9						
		1枚役10						
		1枚役11	赤7	R	R			
		1枚役12	赤7	R	☆			
		1枚役13		R	R			
		1枚役14		R	☆			

【図５】

（3枚賭け時）条件装置番号5、6（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考 BBB内部中	備考 非内部中、BBA内部中
5	左右中ベル	ベル1			BAR	8	（1／6で8枚正解） 左中右 1枚 100% 左右中 8枚 100% 中第一 1枚 1／2 右第一 1枚 1／4	（2／3で8枚正解） 左第一 8枚 100% 中第一 8枚 100% 右第一 1枚 1／4
		1枚役1	BAR	☆	BAR	1		
		1枚役2	BAR		BAR			
		1枚役3	R		BAR			
		1枚役4	BAR	赤7	BAR			
		1枚役5	BAR		BAR			
		1枚役6	R		BAR			
		1枚役15			R			
		1枚役16			R			
		1枚役17			☆			
		1枚役18			☆			
		1枚役19	赤7	R				
		1枚役20	赤7	R				
		1枚役21		R				
		1枚役22		R				
6	中左右ベル	ベル2				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／2 中左右 8枚 100% 中左左 1枚 100% 右第一 1枚 1／4	（2／3で8枚正解） 左第一 8枚 100% 中第一 8枚 100% 右第一 1枚 1／4
		ベル3				8		
		1枚役1	BAR	☆	BAR	1		
		1枚役2	BAR		BAR			
		1枚役3	R		BAR			
		1枚役7						
		1枚役8						
		1枚役9						
		1枚役10						
		1枚役23						
		1枚役24	BAR	R	R			
		1枚役25	BAR	R	☆			
		1枚役26		R	R			
		1枚役27		R	☆			

【図６】

（3枚賭け時）条件装置番号7～9（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考 BBB内部中	備考 非内部中、BBA内部中
7	中右左ベル	ベル2				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／2 中左右 1枚 100% 中右左 8枚 100% 右第一 1枚 1／4	（2／3で8枚正解） 左第一 8枚 100% 中第一 8枚 100% 右第一 1枚 1／4
		ベル3				8		
		1枚役4	BAR	赤7	BAR	1		
		1枚役5	BAR		BAR			
		1枚役6	R		BAR			
		1枚役23						
		1枚役28		赤7				
		1枚役29		BAR				
		1枚役30	BAR	R				
		1枚役31	BAR	R				
		1枚役32		R				
		1枚役33		R				
8	右左中ベル1	ベル4				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 8枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 8枚 100% 右中左 1枚 1／2
		1枚役15			R	1		
		1枚役16			R			
		1枚役34	R					
		1枚役35	R					
		1枚役36	BAR	赤7	BAR			
		1枚役37	BAR	BAR	BAR			
		1枚役38		赤7	BAR			
		1枚役39		BAR	BAR			
9	右左中ベル2	ベル4				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 8枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 8枚 100% 右中左 1枚 1／2
		1枚役7				1		
		1枚役8						
		1枚役40	R		R			
		1枚役41	R		☆			
		1枚役42	赤7	赤7	BAR			
		1枚役43	赤7	BAR	BAR			
		1枚役44		赤7	BAR			
		1枚役45		BAR	BAR			

【図７】

（3枚賭け時）条件装置番号10～12（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
10	右中左ベル1	ベル5				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 1枚 1／2 右中左 8枚 100%	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 1枚 1／2 右中左 8枚 100%
		1枚役46	赤7			1		
		1枚役47						
		1枚役48	BAR	BAR	BAR			
		1枚役49	BAR		BAR			
		1枚役50		BAR	BAR			
		1枚役51			BAR			
		1枚役52						
		1枚役53						
11	右中左ベル2	ベル5				8	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 1枚 1／2 右中左 8枚 100%	（1／6で8枚正解） 左第一 1枚 1／4 中第一 1枚 1／4 右左中 1枚 1／2 右中左 8枚 100%
		1枚役9				1		
		1枚役10						
		1枚役54	BAR					
		1枚役55						
		1枚役56	赤7	BAR	BAR			
		1枚役57	赤7		BAR			
		1枚役58		BAR	BAR			
		1枚役59			BAR			
12	スイカ	スイカ1		赤7		8	スイカ	スイカ
		スイカ2		BAR				
		スイカ3			BAR			
		スイカ4	赤7					
		1枚役60	R		BAR	1		

【図８】

（2枚賭け時）条件装置番号13～16（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 非内部中、BBA内部中、BBB内部中
13	2枚賭け共通役A	ベル1			BAR	2	左正解ベルの図柄
14	2枚賭け共通役B	ベル2				2	中正解ベルの図柄
15	2枚賭け共通役C	ベル4				2	右左中正解ベルの図柄
16	2枚賭け共通役D	ベル5				2	右中左正解ベルの図柄

【図９】

（3枚賭け時）条件装置番号2、17、18（BBA中、BBB中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考
2	ハズレ	ハズレ	－	－	－	0	ハズレの図柄
17	全小役ALL	全小役ALL	－	－	－	8	ベル1～ベル5、スイカの図柄
18	1枚小役ALL	1枚小役ALL	－	－	－	1	1枚役1～60の図柄

【図１０】

（役抽選テーブル）（設定1～6）（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

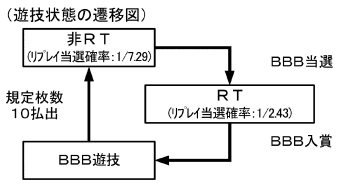
条件装置番号	条件装置名	非内部中 置数 3枚賭け	非内部中 置数 2枚賭け	BBA内部中 置数 3枚賭け	BBA内部中 置数 2枚賭け	BBB内部中 置数 3枚賭け	BBB内部中 置数 2枚賭け
0	BBA	4300	1	－	－	－	－
1	BBB	1	4300	－	－	－	－
2	ハズレ	0	0	17930	8558	0	0
3	再遊技	8978	8978	8978	8978	26908	17536
4	左中右ベル	2820	0	2820	0	2820	0
5	左右中ベル	2820	0	2820	0	2820	0
6	中左右ベル	2820	0	2820	0	2820	0
7	中右左ベル	2820	0	2820	0	2820	0
8、9	右左中ベル	13300	0	13300	0	13300	0
10、11	右中左ベル	13300	0	13300	0	13300	0
12	スイカ	748	0	748	0	748	0
13	2枚賭け共通役A	0	12000	0	12000	0	12000
14	2枚賭け共通役B	0	12000	0	12000	0	12000
15	2枚賭け共通役C	0	12000	0	12000	0	12000
16	2枚賭け共通役D	0	12000	0	12000	0	12000

【図１１】

（役抽選テーブル）（設定1～6）（BBA中及びBBB中）

条件装置番号	条件装置名	BBA中及びBBB中 置数 3枚賭け	置数 2枚賭け	払い出し
2	ハズレ	100	－	－
17	全小役ALL	16384	－	8
18	1枚役ALL	49052	－	1

【図１２】



【図１３】

（a）（特殊演出情報（疑似遊技パターン））

特殊演出番号PD	特殊演出	備　考
0	通常遊技	通常停止制御
A	特殊演出A	疑似遊技（7揃）1回後AT開始
B	特殊演出B	操作手段の機能を一時停止状態 スタートスイッチ操作1回目
C	特殊演出C	特殊演出Bによる操作手段の機能の一時停止状態 を解除後の状態

（b）（フラグ種類）

	フラグ種類	状態	備　考
フラグA（遊技状態）	1（通常）	通常遊技状態	
	2（疑似）	疑似遊技状態	
揺れ変動フラグ	オン	揺れ変動あり	各リール毎にフラグ設定
	オフ	揺れ変動なし	

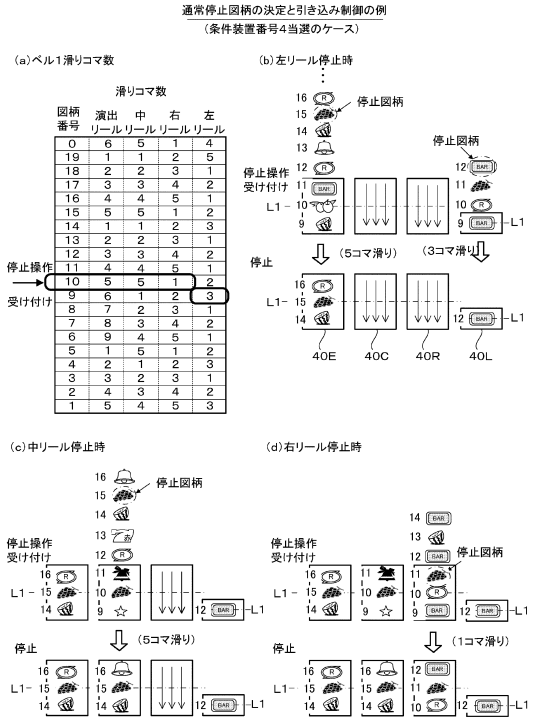
【図１４】

（疑似遊技への移行操作順序一覧表）

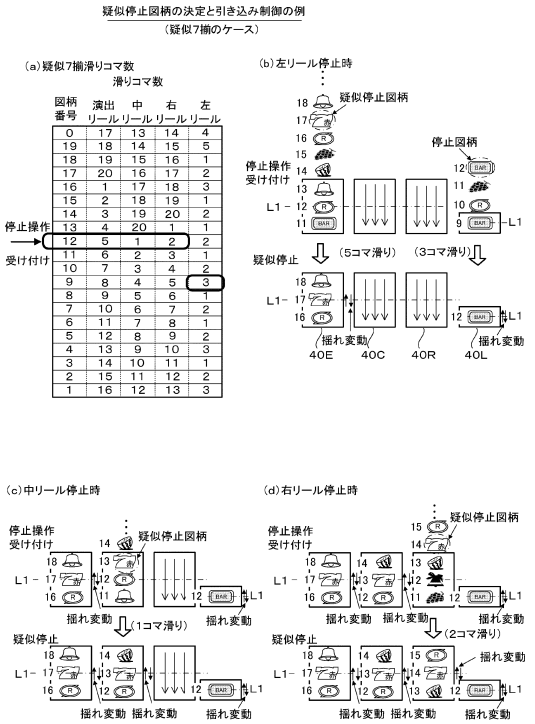
条件装置番号	条件装置名	操作順序 第1停止	第2停止	第3停止	移行先	表示図柄組み合わせ	備考
8、9	右左中1、2ベル	右	左	中	疑似遊技	ベル4	2回目のベル4、5の入賞で疑似遊技、外部出力
10、11	右中左1、2ベル	右	中	左	疑似遊技	ベル5	

左：左ストップスイッチ　中：中ストップスイッチ　右：右ストップスイッチ

【図１５】



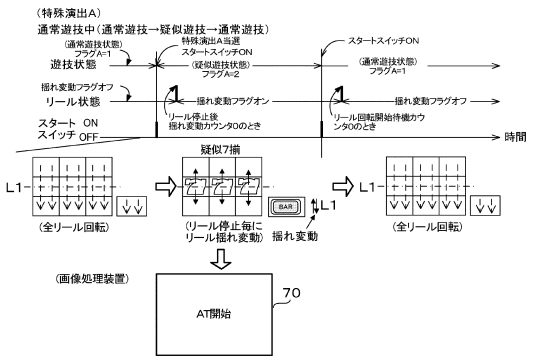
【図１６】



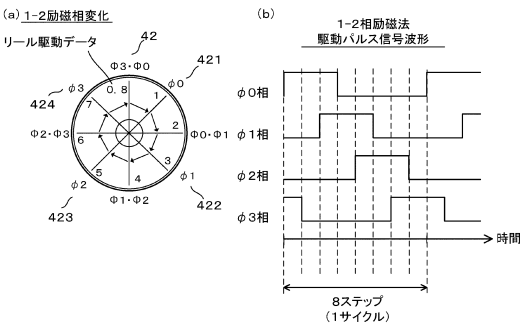
【図１７】

コマンド 名称		送信タイミング	送信する情報	備考
遊技開始	設定値指定	単位遊技開始時	設定値(1～6)	
	遊技状態（作動状態）	「設定値指定」コマンド送信後	BB遊技／再遊技	
	RT状態	「遊技状態」コマンド送信後	非RT／RT	
	BB獲得可能枚数	BB遊技中、かつ、「RT状態」コマンド送信後	獲得枚数(10～45枚)	BB遊技中の残り獲得枚数
メダル投入	自動メダル投入(1)	1枚自動投入時		ベットスイッチまたは再遊技によるメダル投入
	自動メダル投入(2)	2枚自動投入時		
	自動メダル投入(3)	3枚自動投入時		
	手動メダル投入	メダル投入口へのメダル投入時		
スタートスイッチ受付	スタートスイッチ受付	スタートスイッチ操作受付時	3枚投入／2枚投入	
	役抽選結果1	役抽選後	条件装置番号0～18のいずれか	
	役抽選結果2	「役抽選結果1」コマンド送信後	BB役非当選／BB役当選	
回転開始	回転待機終了	4．1秒経過時		
	左リール回転開始	左リール回転開始時		
	中リール回転開始	中リール回転開始時		
	右リール回転開始	右リール回転開始時		
回転停止	左リール停止受付	左リール停止受付時	停止図柄番号(0～19)＋滑りコマ数(1～5)	
	中リール停止受付	中リール停止受付時		
	右リール停止受付	右リール停止受付時		
	リール停止	リール回転停止時		
全リール停止	作動図柄表示（作動状態）	全リール停止時	小役入賞／BB役入賞／再遊技役入賞	
	メダル払出開始	「作動図柄表示」コマンド送信後	払出枚数(0～8)	
	メダル払出終了	メダル払出終了時		
遊技終了	BB遊技終了	BB遊技終了時		
	単位遊技終了	単位遊技終了時		
特殊演出	特殊演出決定結果	特殊演出決定時	特殊演出種類	
	特殊演出開始	特殊演出開始時		
	特殊演出終了	特殊演出の終了条件成立時		
	疑似7揃成立	疑似7揃成立		外部端子出力
	疑似役停止図柄	疑似遊技第3停止後	疑似停止図柄	

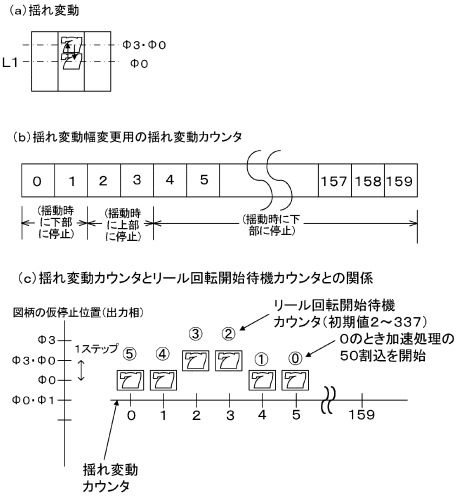
【図１８】



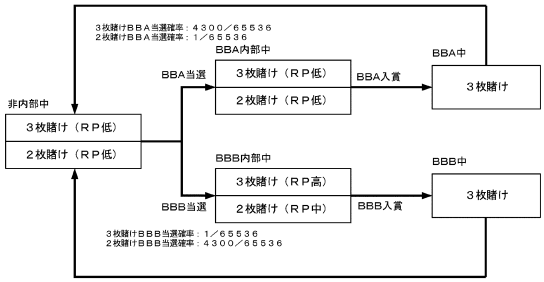
【図１９】



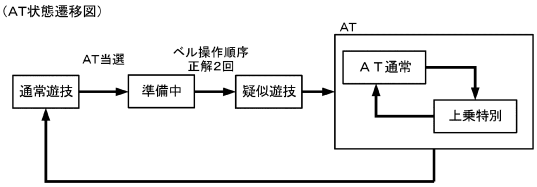
【図２０】



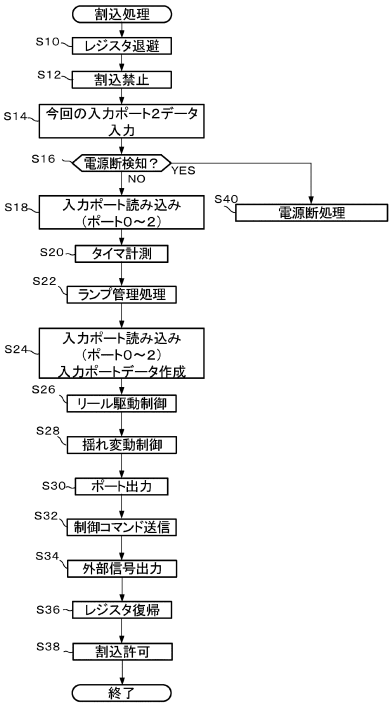
【図２１】



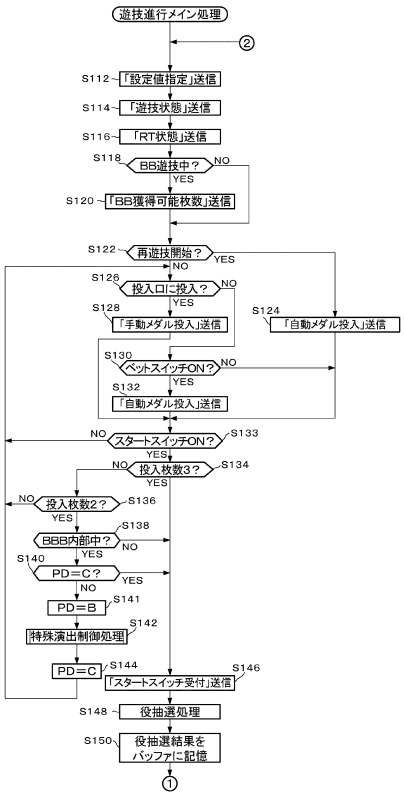
【図２２】



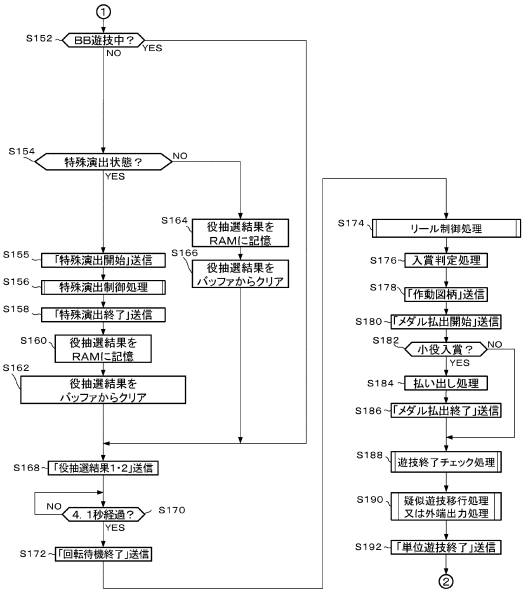
【図２３】



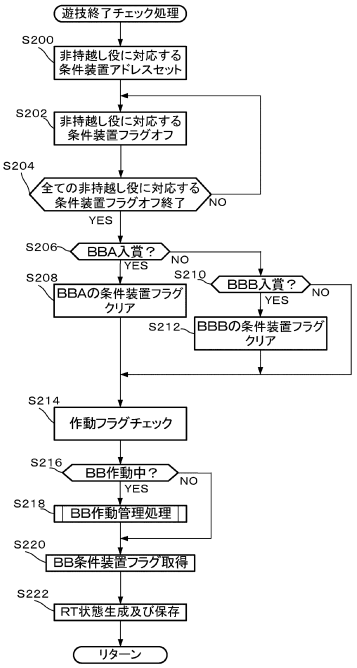
【図２４】



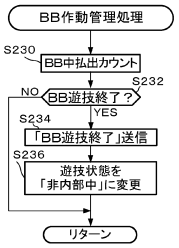
【図２５】



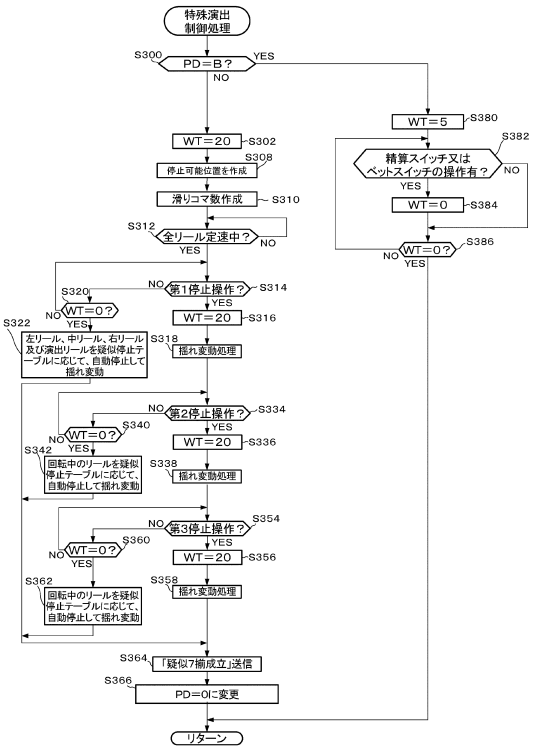
【図２６】



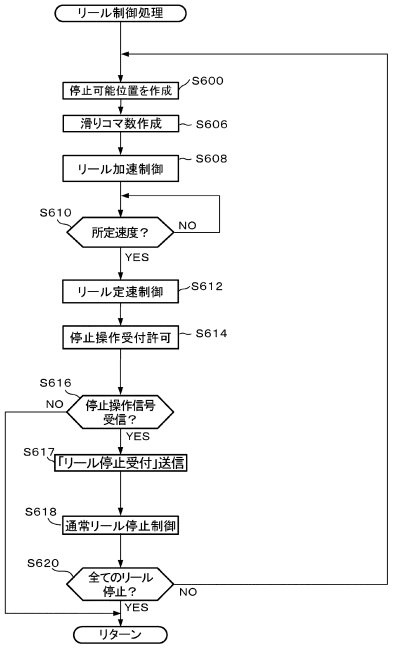
【図２７】



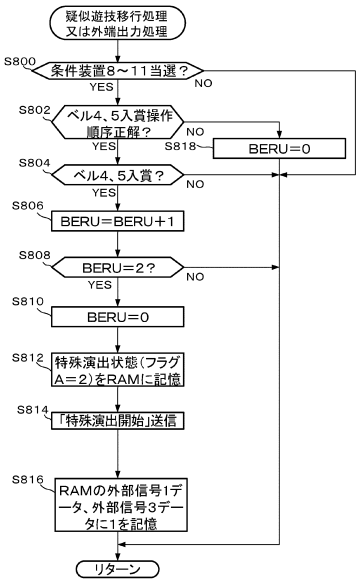
【図２８】



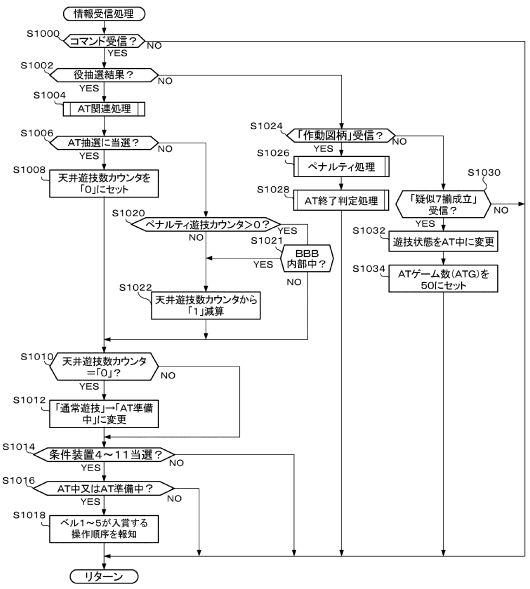
【図２９】



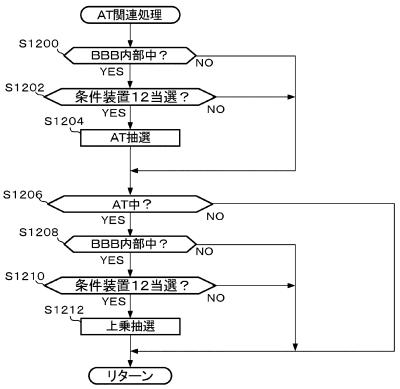
【図３０】



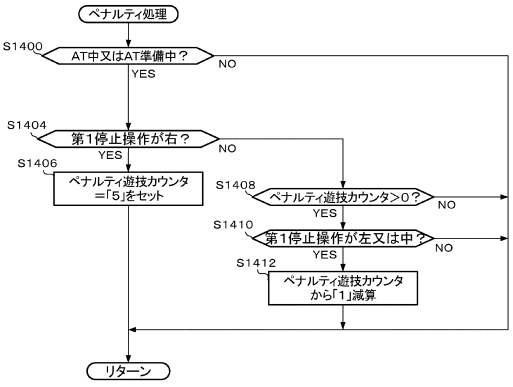
【図３１】



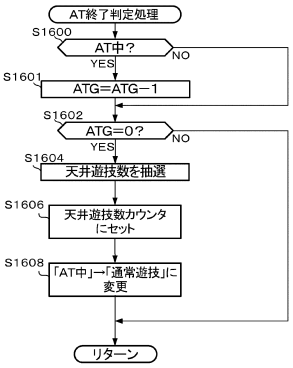
【図３２】



【図３３】



【図３４】



【図３５】

(a)

図柄番号	演出リール	中リール	右リール	左リール
0			R	
19	BAR	BAR	BAR	BAR
18				
17	赤	R		BAR
16	R			
15			R	
14			赤	BAR
13		赤		
12	R	R		BAR
11	BAR			
10			R	R
9		☆	BAR	BAR
8				
7	R	R		BAR
6				
5	☆		R	☆
4	R		☆	BAR
3		BAR		
2		R		
1	R			

(b)

図 柄	図柄名称
赤7	赤7
BAR	黒BAR
BAR	白BAR
	ベルA
	ベルB
R	リプレイ
	チェリー
	スイカ
	ブドウ
☆	ブランク

【図３６】

（3枚、2枚賭け共通）持越し可能な条件装置（非内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考
0	BBA	BBA	☆	BAR		0	300枚の払い出しで終了
1	BBB	BBB	☆	☆		0	12枚の払い出しで終了

【図３７】

（3枚賭け時）条件装置番号2、3、20～23（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考 BBB内部中	備考 非内部中、BBA内部中
2	ハズレ	ハズレ						
3	再遊技	再遊技役	R	R	BAR	RP		
20	左中右ベル1	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左中右 6枚 100% 左右中 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役101	赤		BAR	1		
		1枚役102			BAR			
		1枚役103		BAR				
		1枚役104		赤				
		1枚役24	BAR	R	R			
		1枚役26		R	R			
21	左中右ベル2	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左中右 6枚 100% 左右中 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役101	赤		BAR	1		
		1枚役102			BAR			
		1枚役105		BAR				
		1枚役106		☆				
		1枚役25	BAR	R	☆			
		1枚役27		R	☆			
22	左中右ベル3	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左中右 6枚 100% 左右中 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役107	BAR		BAR	1		
		1枚役108			BAR			
		1枚役109		BAR				
		1枚役110	赤	赤				
		1枚役11	赤	R	R			
		1枚役13		R	R			
23	左中右ベル4	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左中右 6枚 100% 左右中 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役107	BAR		BAR	1		
		1枚役108			BAR			
		1枚役111		BAR				
		1枚役112		☆				
		1枚役12	赤	R	☆			
		1枚役14		R	☆			

【図３８】

（3枚賭け時）条件装置番号24～27（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	図柄組合せ 左リール	払い出し	備考 BBB内部中	備考 非内部中、BBA内部中
24	左右中ベル1	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左右中 6枚 100% 左中右 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役113	R	BAR	BAR	1		
		1枚役114	R	赤	BAR			
		1枚役115		BAR	R			
		1枚役116		☆	R			
		1枚役30	BAR	R				
		1枚役32		R				
25	左右中ベル2	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左右中 6枚 100% 左中右 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役113	R	BAR	BAR	1		
		1枚役114	R	赤	BAR			
		1枚役117		BAR	☆			
		1枚役118		☆	☆			
		1枚役31	BAR	R				
		1枚役33		R				
26	左右中ベル3	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左右中 6枚 100% 左中右 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役119	R	BAR	BAR	1		
		1枚役120	R	☆	BAR			
		1枚役121		BAR	R			
		1枚役122		赤	R			
		1枚役19	赤	R				
		1枚役21		R				
27	左右中ベル4	ベル1			BAR	6	(1／6で6枚正解) 左右中 6枚 100% 左中右 1枚 1／2 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8	(1／3で6枚正解) 左第一 6枚 100% 中第一 1枚 1／8 右第一 1枚 1／8
		1枚役119	R	BAR	BAR	1		
		1枚役120	R	☆	BAR			
		1枚役123		BAR	☆			
		1枚役124		赤	☆			
		1枚役20	赤	R				
		1枚役22		R				

【図３９】

（3枚賭け時）条件装置番号28～31（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
28	中左右ベル1	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 6枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役42	赤	赤	BAR	1		
		1枚役44		赤	BAR			
		1枚役7						
		1枚役9						
		1枚役24	BAR	R	R			
		1枚役26		R	R			
29	中左右ベル2	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 6枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役43	赤	BAR	BAR	1		
		1枚役45		BAR	BAR			
		1枚役7						
		1枚役9						
		1枚役25	BAR	R				
		1枚役27		R				
30	中左右ベル3	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 6枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役56	赤	BAR	BAR	1		
		1枚役58		BAR	BAR			
		1枚役15			R			
		1枚役17						
		1枚役30	BAR	R				
		1枚役32		R				
31	中左右ベル4	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 6枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役57	赤		BAR	1		
		1枚役59			BAR			
		1枚役15			R			
		1枚役17						
		1枚役31	BAR	R				
		1枚役33		R				

【図４０】

（3枚賭け時）条件装置番号32～35（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
32	中右左ベル1	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 6枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役36	BAR	赤	BAR	1		
		1枚役38		赤	BAR			
		1枚役125		BAR				
		1枚役126						
		1枚役11	赤	R	R			
		1枚役13		R	R			
33	中右左ベル2	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 6枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役37	BAR	BAR	BAR	1		
		1枚役39		BAR	BAR			
		1枚役125		BAR				
		1枚役126						
		1枚役12	赤	R				
		1枚役14		R				
34	中右左ベル3	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 6枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役48	BAR	BAR	BAR	1		
		1枚役50		BAR	BAR			
		1枚役127		赤				
		1枚役128		BAR				
		1枚役30	BAR	R				
		1枚役32		R				
35	中右左ベル4	ベル2				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 6枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 6枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役49	BAR		BAR	1		
		1枚役51			BAR			
		1枚役127		赤				
		1枚役128		BAR				
		1枚役31	BAR	R				
		1枚役33		R				

【図４１】

（3枚賭け時）条件装置番号36～39（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
36	右左中ベル1	ベル4				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 6枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役34	R			1		
		1枚役35	R					
		1枚役42	赤	赤	BAR			
		1枚役44		赤	BAR			
		1枚役115		BAR	R			
		1枚役116			R			
37	右左中ベル2	ベル4				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 6枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役34	R			1		
		1枚役35	R					
		1枚役43	赤	BAR	BAR			
		1枚役45		BAR	BAR			
		1枚役117		BAR				
		1枚役118						
38	右左中ベル3	ベル4				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 6枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役40	R		R	1		
		1枚役41	R					
		1枚役48	BAR	BAR	BAR			
		1枚役50		BAR	BAR			
		1枚役103		BAR				
		1枚役104		赤				
39	右左中ベル4	ベル4				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 6枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役40	R		R	1		
		1枚役41	R					
		1枚役49	BAR		BAR			
		1枚役51			BAR			
		1枚役109		BAR				
		1枚役110		赤				

【図４２】

（3枚賭け時）条件装置番号40～43、12（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
40	右中左ベル1	ベル5				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 6枚 100%	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役46	赤			1		
		1枚役47						
		1枚役36	BAR	赤	BAR			
		1枚役38		赤	BAR			
		1枚役105		BAR				
		1枚役106						
41	右中左ベル2	ベル5				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 6枚 100%	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役46	赤			1		
		1枚役47						
		1枚役37	BAR	BAR	BAR			
		1枚役39		BAR	BAR			
		1枚役111		BAR				
		1枚役112						
42	右中左ベル3	ベル5				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 6枚 100%	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役54	BAR			1		
		1枚役55						
		1枚役56	赤	BAR	BAR			
		1枚役58		BAR	BAR			
		1枚役121		BAR	R			
		1枚役122		赤	R			
43	右中左ベル4	ベル5				6	（1／6で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 6枚 100%	（1／3で6枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 6枚 100%
		1枚役54	BAR			1		
		1枚役55						
		1枚役57	赤		BAR			
		1枚役59			BAR			
		1枚役123		BAR				
		1枚役124		赤				
12	スイカ	スイカ1		赤		8	スイカ	スイカ
		スイカ2		BAR				
		スイカ3			BAR			
		スイカ4	赤					
		1枚役60	R		BAR	1		

【図４３】

（3枚賭け時）条件装置番号44（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ			払い出し	備考
			中リール	右リール	左リール		非内部中、BBA内部中、BBB内部中
44	プレミア	プレミア役	BAR	BAR	BAR	1	

【図４４】

（2枚賭け時）条件装置番号13～16、45（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ			払い出し	備考
			中リール	右リール	左リール		非内部中、BBA内部中、BBB内部中
13	2枚賭け共通役A	ベル1			BAR	2	左正解ベルの図柄
14	2枚賭け共通役B	ベル2				2	中正解ベルの図柄
15	2枚賭け共通役C	ベル4				2	右左中正解ベルの図柄
16	2枚賭け共通役D	ベル5				2	右中左正解ベルの図柄
45	共通1枚役	1枚役23				1	条件装置番号6の中右左正解1枚役の図柄

【図４５】

（3枚賭け時）条件装置番号2、46、47（BBA中、BBB中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ			払い出し	備考
			中リール	右リール	左リール		
2	ハズレ	ハズレ	－	－	－	0	ハズレの図柄
46	全小役ALL	全小役ALL	－	－	－	6	ベル1、2、4、5、スイカの図柄
47	1枚小役ALL	1枚小役ALL	－	－	－	1	条件装置番号20～43の1枚役の図柄

【図４６】

（役決定用テーブル）（設定1～6）（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	非内部中 置数		BBA内部中 置数		BBB内部中 置数	
		3枚賭け	2枚賭け	3枚賭け	2枚賭け	3枚賭け	2枚賭け
0	BBA	686	1	－	－	－	－
1	BBB	1	10000	－	－	－	－
2	ハズレ	0	0	687	11001	0	0
3	再遊技	8978	8978	8978	8978	9665	19979
20～23	左中右ベル	9176	0	9176	0	9176	0
24～27	左右中ベル	9176	0	9176	0	9176	0
28～31	中左右ベル	9176	0	9176	0	9176	0
32～35	中右左ベル	9176	0	9176	0	9176	0
36～39	右左中ベル	9176	0	9176	0	9176	0
40～43	右中左ベル	9176	0	9176	0	9176	0
12	スイカ	814	0	814	0	814	0
13	2枚賭け共通役A	0	11000	0	11000	0	11000
14	2枚賭け共通役B	0	11000	0	11000	0	11000
15	2枚賭け共通役C	0	11000	0	11000	0	11000
16	2枚賭け共通役D	0	11000	0	11000	0	11000
44	プレミア	1	0	1	0	1	0
45	共通1枚役	0	1557	0	1557	0	1557

【図４７】

（3枚賭け時）条件装置番号2、3、20B～23B（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ			払い出し	備考	
			中リール	右リール	左リール		BBB内部中	非内部中、BBA内部中
2	ハズレ	ハズレ						
3	再遊技	再遊技役	R	R	BAR	RP		
20	左中右ベル1	ベル1			BAR	9	（1／6で9枚正解）左中右 9枚 100%　左右中 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解）左第一 9枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役101	赤		BAR	1		
		1枚役102			BAR			
		1枚役103		BAR				
		1枚役104		赤				
		1枚役24	BAR	R	R			
		1枚役26		R	R			
21	左中右ベル2	ベル1			BAR	9	（1／6で9枚正解）左中右 9枚 100%　左右中 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解）左第一 9枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役101	赤		BAR	1		
		1枚役102			BAR			
		1枚役105		BAR				
		1枚役106						
		1枚役25	BAR	R				
		1枚役27		R				
22B	左中右ベル3	ベル6	R		BAR	3	（1／6で3枚正解）左中右 3枚 100%　左右中 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解）左第一 3枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役107	BAR		BAR	1		
		1枚役108			BAR			
		1枚役109		BAR				
		1枚役110		赤				
		1枚役11	赤	R	R			
		1枚役13		R	R			
23B	左中右ベル4	ベル6	R		BAR	3	（1／6で3枚正解）左中右 3枚 100%　左右中 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解）左第一 3枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役107	BAR		BAR	1		
		1枚役108			BAR			
		1枚役111		BAR				
		1枚役112						
		1枚役12	赤	R				
		1枚役14		R				

【図４８】

（3枚賭け時）条件装置番号24～27（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ			払い出し	備考	
			中リール	右リール	左リール		BBB内部中	非内部中、BBA内部中
24	左右中ベル1	ベル1			BAR	9	（1／6で9枚正解）左右中 9枚 100%　左中右 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解）左第一 9枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役113	R	BAR	BAR	1		
		1枚役114	R	赤	BAR			
		1枚役115		BAR	R			
		1枚役116			R			
		1枚役30	BAR	R				
		1枚役32		R				
25	左右中ベル2	ベル1			BAR	9	（1／6で9枚正解）左右中 9枚 100%　左中右 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解）左第一 9枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役113	R	BAR	BAR	1		
		1枚役114	R	赤	BAR			
		1枚役117		BAR				
		1枚役118						
		1枚役31	BAR	R				
		1枚役33		R				
26B	左右中ベル3	ベル7			BAR	3	（1／6で3枚正解）左右中 3枚 100%　左中右 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解）左第一 3枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役119	R	BAR	BAR	1		
		1枚役120	R		BAR			
		1枚役121		BAR	R			
		1枚役122		赤	R			
		1枚役19	赤	R				
		1枚役21		R				
27B	左右中ベル4	ベル7			BAR	3	（1／6で3枚正解）左右中 3枚 100%　左中右 1枚 1／2　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解）左第一 3枚 100%　中第一 1枚 1／8　右第一 1枚 1／8
		1枚役119	R	BAR	BAR	1		
		1枚役120	R		BAR			
		1枚役123		BAR				
		1枚役124		赤				
		1枚役20	赤	R				
		1枚役22		R				

【図４９】

（3枚賭け時）条件装置番号28～31B（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
28	中左右ベル1	ベル2				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 9枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 9枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役42				1		
		1枚役44						
		1枚役7						
		1枚役9						
		1枚役24						
		1枚役26						
29	中左右ベル2	ベル2				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 9枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 9枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役43				1		
		1枚役45						
		1枚役7						
		1枚役9						
		1枚役25						
		1枚役27						
30B	中左右ベル3	ベル8				3	（1／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 3枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 3枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役56				1		
		1枚役58						
		1枚役15						
		1枚役17						
		1枚役30						
		1枚役32						
31B	中左右ベル4	ベル8				3	（1／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 3枚 100% 中右左 1枚 1／2 右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 3枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役57				1		
		1枚役59						
		1枚役15						
		1枚役17						
		1枚役31						
		1枚役33						

【図５０】

（3枚賭け時）条件装置番号32～35B（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
32	中右左ベル1	ベル2				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 9枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 9枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役36				1		
		1枚役38						
		1枚役125						
		1枚役126						
		1枚役11						
		1枚役13						
33	中右左ベル2	ベル2				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 9枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 9枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役37				1		
		1枚役39						
		1枚役125						
		1枚役126						
		1枚役12						
		1枚役14						
34B	中右左ベル3	ベル8				3	（1／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 3枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 3枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役48				1		
		1枚役50						
		1枚役127						
		1枚役128						
		1枚役30						
		1枚役32						
35B	中右左ベル4	ベル8				3	（1／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中左右 1枚 1／2 中右左 3枚 100% 右第一 1枚 1／8	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 3枚 100% 右第一 1枚 1／8
		1枚役49				1		
		1枚役51						
		1枚役127						
		1枚役128						
		1枚役31						
		1枚役33						

【図５１】

（3枚賭け時）条件装置番号36～39B（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
36	右左中ベル1	ベル4				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 9枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 9枚 100%
		1枚役34				1		
		1枚役35						
		1枚役42						
		1枚役44						
		1枚役115						
		1枚役116						
37	右左中ベル2	ベル4				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 9枚 100% 右中左 1枚 1／2	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 9枚 100%
		1枚役34				1		
		1枚役35						
		1枚役43						
		1枚役45						
		1枚役117						
		1枚役118						
38B	右第一ベル1	ベル9				3	（2／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 3枚 100% 右中左 3枚 100%	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 3枚 100%
		1枚役40				1		
		1枚役41						
		1枚役48						
		1枚役50						
		1枚役103						
		1枚役104						
39B	右第一ベル2	ベル9				3	（2／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 3枚 100% 右中左 3枚 100%	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 3枚 100%
		1枚役40				1		
		1枚役41						
		1枚役49						
		1枚役51						
		1枚役109						
		1枚役110						

【図５２】

（3枚賭け時）条件装置番号40～43B、12（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	役名称	図柄組合せ 中リール	右リール	左リール	払い出し	備考 BBB内部中	非内部中、BBA内部中
40	右中左ベル1	ベル5				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 9枚 100%	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 9枚 100%
		1枚役46				1		
		1枚役47						
		1枚役36						
		1枚役38						
		1枚役105						
		1枚役106						
41	右中左ベル2	ベル5				9	（1／6で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 1枚 1／2 右中左 9枚 100%	（1／3で9枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 9枚 100%
		1枚役46				1		
		1枚役47						
		1枚役37						
		1枚役39						
		1枚役111						
		1枚役112						
42B	右第一ベル3	ベル10				3	（2／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 3枚 100% 右中左 3枚 100%	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 3枚 100%
		1枚役54				1		
		1枚役55						
		1枚役56						
		1枚役58						
		1枚役121						
		1枚役122						
43B	右第一ベル4	ベル10				3	（2／6で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右左中 3枚 100% 右中左 3枚 100%	（1／3で3枚正解） 左第一 1枚 1／8 中第一 1枚 1／8 右第一 3枚 100%
		1枚役54				1		
		1枚役55						
		1枚役57						
		1枚役59						
		1枚役123						
		1枚役124						
12	スイカ	スイカ1				9	スイカ	スイカ
		スイカ2						
		スイカ3						
		スイカ4						
		1枚役60				1		

【図５３】

（役決定用テーブル）（設定1～6）（非内部中、BBA内部中、BBB内部中）

条件装置番号	条件装置名	非内部中		BBA内部中		BBB内部中	
		置数		置数		置数	
		3枚賭け	2枚賭け	3枚賭け	2枚賭け	3枚賭け	2枚賭け
0	BBA	686	1	－	－	－	－
1	BBB	1	10000	－	－	－	－
2	ハズレ	0	0	687	11001	0	0
3	再遊技	8978	8978	8978	8978	9665	19979
20、21	左中右ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
22B、23B	左中右ベル3、4	4588	0	4588	0	4588	0
24、25	左右中ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
26B、27B	左右中ベル3、4	4588	0	4588	0	4588	0
28、29	中左右ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
30B、31B	中左右ベル3、4	4588	0	4588	0	4588	0
32、33	中右左ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
34B、35B	中右左ベル3、4	4588	0	4588	0	4588	0
36、37	右左中ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
38B、39B	右第一ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
40、41	右中左ベル1、2	4588	0	4588	0	4588	0
42B、43B	右第一ベル3、4	4588	0	4588	0	4588	0
12	スイカ	814	0	814	0	814	0
13	2枚賭け共通役A	0	11000	0	11000	0	11000
14	2枚賭け共通役B	0	11000	0	11000	0	11000
15	2枚賭け共通役C	0	11000	0	11000	0	11000
16	2枚賭け共通役D	0	11000	0	11000	0	11000
44	プレミア	1	0	1	0	1	0
45	共通役1枚役	0	1557	0	1557	0	1557

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００７－１６７５０７（ＪＰ，Ａ）
特許第５３５５８１７（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１２－０５５４４０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－００８３３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０７８４５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０５４８９８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９２５７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１１５３２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０６７４１６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０４３００７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ５／０４