

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6550831号
(P6550831)

(45) 発行日 令和1年7月31日(2019.7.31)

(24) 登録日 令和1年7月12日(2019.7.12)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 1 (全 96 頁)

(21) 出願番号	特願2015-63456 (P2015-63456)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成27年3月25日 (2015.3.25)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2016-182204 (P2016-182204A)		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
(43) 公開日	平成28年10月20日 (2016.10.20)	(74) 代理人	110001508
審査請求日	平成30年3月19日 (2018.3.19)		特許業務法人 津国
		(72) 発明者	岡本 浩一
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	新村 研二
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	谷口 侑磯
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の回胴と、

複数の停止ボタンと、

停止ボタンの操作態様を報知可能な第1の報知装置と、

停止ボタンの操作態様を報知可能な第2の報知装置と、

第1の報知装置を制御する第1の制御手段と、

第2の報知装置を制御する第2の制御手段と、を備え、

第2の報知装置は遊技媒体の付与数を報知可能とし、

第1の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、所定の停止ボタンが最初に操作されたときは、所定の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、

第2の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、所定の停止ボタンが最初に操作されても、所定の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了せず、

第1の制御手段は、

10

20

所定の抽せん結果となった遊技において、第 1 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、特定の停止ボタンが最初に操作される特定の操作態様で操作されたときは、最後の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第 1 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、

第 2 の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第 2 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、特定の停止ボタンが最初に操作される特定の操作態様で操作されたときは、最後の停止ボタンが操作された以降の所定のタイミングで、第 2 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、その後、遊技媒体を付与する場合は、第 2 の報知装置による所定の表示をした後に第 2 の報知装置による遊技媒体の付与数の報知を開始可能とする

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体を投入して遊技を行う遊技機に関する。

【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。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数投入すると、スタートスイッチの操作が有効になり、この状態で遊技者がスタートスイッチを操作すると、役抽選が行われ、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。そし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の停止制御が行われる。

20

【0003】

すなわち、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、ストップスイッチが操作されてから 190 ミリ秒以内の範囲でリール停止制御（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る。この特典には、前述した遊技媒体を付与したり、次の遊技に限って遊技媒体を投入することなく遊技を可能としたり（再遊技）、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、いわゆるボーナスゲームという遊技者に有利な状態にしたりするものがある。

30

【0004】

また、例えば特許文献 1 に記載されているスロットマシンは、主制御部において特定の役に内部当選すると、副制御部では A T 状態となり、A T 状態においては、副制御部は、所定の操作手順で停止操作を行わないと入賞しない小役（以下、「押し順役」という。）が内部当選したときに、当該所定の手順を報知するようになる。これにより、A T 状態では、報知された所定の手順に従って停止操作を行うことで、遊技者は押し順役を入賞させることができるが、非 A T 状態では所定の手順が報知されないため、押し順役を入賞させることができない場合が生じる（いわゆる取りこぼし）。このように、所定の操作手順を報知するか否かを制御することによって、遊技者に有利な状態（A T 状態）と、有利ではない状態（非 A T 状態）とを作り出している。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2009 - 178190 号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したように、従来のスロットマシンでは、主制御部で役抽選を行い、副制御部でA T状態へ移行するか否かを決定していたため、主制御部は、A T状態になっているか否かを直接認識することができなかった。このため、特許文献1に記載されているスロットマシンでは、押し順役が入賞した回数のカウント値に基づいてA T状態か否かを判断しており、主制御部がA T状態であるか否かを判断するのに複数ゲームを要するとともに、必ずしも正確に判断ができるとは限らなかった。

【0007】

また、主制御部で行われた役抽選の結果に基づいて副制御部がA T状態に関する制御を行う場合、不正行為によって主制御部から副制御部へ送信される役抽選の結果に関する情報を改竄することで、強制的にA T状態へ移行させたり、A T状態を維持させたりすることが可能になる余地があった。

【0008】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態を主制御部において制御することができる遊技機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】

【0009】

上述した課題を解決するために、本発明は、

複数の回胴と、

複数の停止ボタンと、

停止ボタンの操作態様を報知可能な第1の報知装置と、

停止ボタンの操作態様を報知可能な第2の報知装置と、

第1の報知装置を制御する第1の制御手段と、

第2の報知装置を制御する第2の制御手段と、を備え、

第2の報知装置は遊技媒体の付与数を報知可能とし、

第1の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、所定の停止ボタンが最初に操作されたときは、所定の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、

第2の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、所定の停止ボタンが最初に操作されても、所定の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了せず、

第1の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、特定の停止ボタンが最初に操作される特定の操作態様で操作されたときは、最後の停止ボタンが操作されたことに基づいて、第1の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、

第2の制御手段は、

所定の抽せん結果となった遊技において、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知が開始した後に、特定の停止ボタンが最初に操作される特定の操作態様で操作されたときは、最後の停止ボタンが操作された以降の所定のタイミングで、第2の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知を終了し、その後、遊技媒体を付与する場合は、第2の報知装置による所定の表示をした後に第2の報知装置による遊技媒体の付与数の報知を開始可能とする

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

上述した発明によれば、所定の抽せん結果となった遊技において、所定の停止ボタンが最初に操作されたときは、第 1 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知は終了するが、第 2 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知は終了しない。また、所定の抽せん結果となった遊技において、特定の停止ボタンが最初に操作される特定の操作態様で操作されたときは、第 1 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知は最後の停止ボタンが操作されたときに終了するが、第 2 の報知装置による停止ボタンの操作態様の報知は、最後の停止ボタンが操作された以降の所定のタイミングで終了し、その後、遊技媒体を付与する場合は、第 2 の報知装置による所定の表示をした後に第 2 の報知装置による遊技媒体の付与数の報知を開始可能とする。さらに、第 2 の報知装置によって停止ボタンの操作態様の報知が行われるなど、A T 状態のような遊技者に有利な状態を第 2 の制御手段において制御する。

10

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

以上のように、本発明の遊技機によれば、遊技者に有利な状態を主制御部において制御することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【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。

20

【図 3】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。

【図 4】同スロットマシンの役抽選における各当選役の当選確率を定めた役抽選テーブル内容を説明するための説明図である。

【図 5】同スロットマシンの役抽選における当選役の種類と、各当選役に対応する条件装置について説明するための説明図である。

【図 6】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。

【図 7】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。

【図 8】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。

30

【図 9】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。

【図 10】同スロットマシンの役抽選で再遊技が当選した状態における停止操作に応じたりール停止制御の内容を説明するための説明図である。

【図 11】同スロットマシンの役抽選で入賞が当選した状態における停止操作に応じたりール停止制御の内容を説明するための説明図である。

【図 12】同スロットマシンの遊技で特定の入賞を取りこぼしたときに表示される可能性がある特定の図柄組合せについて説明するための説明図である。

【図 13】同スロットマシンの役抽選における各抽選対象の当選確率に関する抽選状態の移行と、その移行条件を示す状態遷移図である。

40

【図 14】同スロットマシンにおいて A T の実行に関わるメインモードの移行と、その移行条件を示す状態遷移図である。

【図 15】同スロットマシンの主制御手段によって制御されるストップスイッチの操作順序の表示内容について説明するための説明図である。

【図 16】同スロットマシンの主制御手段および副制御手段によって各々制御されるストップスイッチの操作順序の表示タイミングについて説明するためのタイミングチャートである。

【図 17】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段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。

50

【図 18】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段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 19】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段へ送信される当選番号の内容について説明するための説明図である。

【図 20】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図 21】同遊技進行メイン処理内で実行される非 A T 状態処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 22】同遊技進行メイン処理内で実行される A T 状態処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

10

【図 23】同 A T 状態処理内で実行される A T 準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 24】同 A T 状態処理内で実行される A T 準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 25】同 A T 状態処理における A T 準備中処理内で実行される共通処理 1 の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 26】同 A T 状態処理内で実行される特化ゾーン中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 27】同 A T 状態処理内で実行される特化ゾーン中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

20

【図 28】同 A T 状態処理内で実行される特化ゾーン準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 29】同 A T 状態処理内で実行される特化ゾーン準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 30】同 A T 状態処理内で実行される A T 中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 31】同 A T 状態処理内で実行される A T 中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 32】同 A T 状態処理における A T 中処理内で実行される共通処理 2 の詳細な内容を示すフローチャートである。

30

【図 33】同 A T 状態処理における A T 中処理内で実行される共通処理 3 の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 34】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理内で実行されるフリーズ抽選処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 35】同遊技進行メイン処理内で実行されるフリーズ抽選処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 36】同遊技進行メイン処理内で実行される遊技終了チェック処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 37】同遊技進行メイン処理内で実行される遊技終了チェック処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

40

【図 38】同遊技終了チェック処理内で実行される R T 移行処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 39】同遊技終了チェック処理における R T 移行処理内で実行される共通処理 4 の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 40】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御手段によって実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 41】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。

【図 42】同スロットマシンの副制御手段において電源投入時に実行されるサブ電源投入時処理の内容を示すフローチャートである。

50

【図４３】同サブ電源投入時処理内で実行される１コマンド処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図４４】同サブ電源投入時処理における１コマンド処理内で実行されるスタートスイッチ操作時処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図４５】同サブ電源投入時処理における１コマンド処理内で実行される第１～第３停止操作受付時に実行される停止操作受付時処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図４６】本発明の第２実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図４７】同遊技進行メイン処理内で実行されるダミーコマンドセット処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図４８】本発明の第２実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。

【図４９】本発明の第３実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図５０】同遊技進行メイン処理内で実行されるフリーズ抽選処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図５１】本発明の第３実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

以下、図面を参照しながら、本発明の各実施形態を詳細に説明する。

【００１４】

１．第１実施形態

[筐体構造の説明]

本発明の第１実施形態に係るスロットマシン１０の外観正面図を図１に示す。スロットマシン１０の筐体は、内部に各種装置を収容するための箱体と、箱体の前面部に開閉自在に設けられた前面扉とによって構成されている。この前面扉には、フロントパネル２０が設けられ、その略中央には表示窓２２が形成されている。スロットマシン１０の内部には回転自在に設けられている３個のリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが設けられ、各リールの外周面に印刷された図柄を表示窓２２から視認できるようになっている。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒは、各回転軸が水平方向の同一直線上に並ぶように設置されている。各リールの形状はリング状になっており、その外周面には均等に区分された２０個の図柄領域に、各々１つずつ図柄が印刷されている帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、リール４０Ｌ、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、表示窓２２から視認可能となっている。すなわち、表示窓２２には３〔図柄〕×３〔リール〕＝合計９つの図柄が停止表示される。ここで、リール４０Ｌ、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、最も上側の図柄が停止表示される位置（停止表示位置ともいう）を上段Ｕ、中央の図柄が停止表示される位置を中段Ｍ、最も下側の図柄が停止表示される位置を下段Ｄという。

【００１５】

また、表示窓２２には、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各中段Ｍを横切る１本の入賞ラインＬが定められている。この入賞ラインＬは、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が停止表示されたか否かを判定する際の基準となるラインである。すなわち、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、入賞ラインＬが通過する停止表示位置（各リールの中段Ｍ）に停止表示された横並びの３つの図柄からなる組合せが、いずれかの役に対応していればその役が入賞したことになる。なお、以下では、単に「図柄組合せが停止表示された」または「図柄（または図柄組合せ）が揃った」と記載されている場合は、その図柄組合せが入賞ラインＬに沿って停止表示されたことを意味する。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

フロントパネル 2 0 には、表示窓 2 2 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。表示窓 2 2 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 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c、クレジット数表示器 2 7、および、獲得枚数表示器 2 8 が設けられている。ベット数表示ランプ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c は、1 回の遊技にベットされるメダルの枚数を表示するものである。ここでは、1 枚のメダルがベットされるとベット数表示ランプ 2 6 a のみが点灯し、2 枚のメダルがベットされるとベット数表示ランプ 2 6 a および 2 6 b が点灯し、3 枚のメダルがベットされるとベット数表示ランプ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が点灯する。

【 0 0 1 7 】

スロットマシン 1 0 で遊技を行うためにベットするメダルは遊技媒体の一種であり、遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよいし、磁気カード、非接触式 IC カードまたは IC チップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された価値を示す情報であってもよい。スロットマシン 1 0 では、3 枚のメダルがベットされると 1 回の遊技が可能となり、入賞ライン L が有効ラインとされる。クレジット数表示器 2 7 は、2 桁の 7 セグメント表示器からなり、スロットマシン 1 0 にクレジット（貯留）されている（より具体的には、後述する主制御手段 1 0 0 内の RWM（リードライトメモリ。記憶したデータを書き換え可能なメモリ。）に記憶されている）メダルの枚数を表示する。ここで本実施形態において、クレジットすることができるメダルの上限数は 5 0 枚である。獲得枚数表示器 2 8 は、2 桁の 7 セグメント表示器からなり、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。

【 0 0 1 8 】

上述したフロントパネル 2 0 の下側には、スロットマシン 1 0 の全幅に亘って概略水平に形成され、遊技者方向に突出した操作パネル部 3 0 が設けられている。操作パネル部 3 0 の上面右側には、スロットマシン 1 0 へメダルを投入するためのメダル投入口 3 2 が設けられている。また、スロットマシン 1 0 の内部（具体的には、メダルを選別する為のセレクタ）には、メダルセンサ（通過センサ）が設けられており、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御手段 1 0 0 へメダル検出信号を出力する。これにより、主制御手段 1 0 0 は、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。

【 0 0 1 9 】

また、操作パネル部 3 0 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 1 0 にベットする（換言すると、賭数を設定する）ためのベットスイッチ 3 4 , 3 5 が設けられている。1 - ベットスイッチ 3 4 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ベットする。最大ベットスイッチ 3 5 は、クレジットされているメダルのうち、現在の遊技においてベットすることができる最大枚数（規定枚数）のメダルを、遊技の賭けの対象としてベットする。ここで、スロットマシン 1 0 においては、規定枚数が 3 枚になっている。また、規定枚数までメダルがベットされている状態でメダル投入口 3 2 にメダルが投入されると、その投入されたメダルはクレジットに記憶される。なお、規定枚数のメダルがベットされ、かつ、クレジットに記憶された枚数が上限値に達した状態でメダル投入口 3 2 にメダルが投入されたときは、そのメダルは後述するメダル払出口 6 0 から受け皿 6 1 に戻される。

【 0 0 2 0 】

操作パネル部 3 0 の正面左側には、スタートスイッチ 3 6 が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ 3 6 は、遊技者がスロットマシン 1 0 に規定枚数のメダルがベットされると操作が有効となる。ただし、遊技で後述する再遊技役が入賞したときは、規定枚数のメダルがベットされていなくても、ベット数表示ランプ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が規定枚数分だけ点灯し、次の遊技を行うためのスタートスイッチ 3 6 の操作が有効となる。なお、この状態でメダル投入口 3 2 へメダルが投入された場合、そのメダルを受け皿 6 1 に返却するようにしてもよいし、クレジットの上限値に達するまで貯留するようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。

【 0 0 2 1 】

スタートスイッチ 3 6 の操作が有効になった状態で、遊技者がスタートスイッチ 3 6 を傾動操作すると、3 つのリール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R が回転を開始する。これにより、リール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に印刷された図柄は、原則として、表示窓 2 2 内を上から下へと変動（スクロール）表示されるが、後述するフリーズ演出中は、図柄が下から上へと変動表示される場合がある。

【 0 0 2 2 】

操作パネル部 3 0 の正面中央部には、リール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R に対応してストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R が設けられている。ここで、ストップスイッチ 3 7 L、3 7 C 及び 3 7 R は、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が発光するとともに、その発光色に変化し得る構造になっている。例えば、ストップスイッチの操作が無効になっているときは、そのストップスイッチの押しボタン部分が赤い発光色となり、有効になっているときは青い発光色となる。ストップスイッチ 3 7 L、3 7 C 及び 3 7 R は、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転速度が所定の定常回転速度（例えば、8 0 回転 / 分。単に「定速」ともいう。）に達したことを条件として、遊技者の操作が有効（受付可能な状態）となる。なお、遊技者のストップスイッチに対する操作が無効（受付られない状態）になっている間は、ストップスイッチを赤く発光させる代わりに、消灯するようにしてもよい。

【 0 0 2 3 】

また、遊技中に左ストップスイッチ 3 7 L が押動操作されると、当該遊技において左リール 4 0 L のリール停止制御が行われて回転が停止し、中ストップスイッチ 3 7 C が押動操作されると、中リール 4 0 C のリール停止制御が行われて回転が停止し、右ストップスイッチ 3 7 R が押動操作されると、右リール 4 0 R のリール停止制御が行われて回転が停止する。なお、以下では、全リールが回転を開始してから最初のストップスイッチの操作を第 1 停止操作といい、2 番目の操作を第 2 停止操作といい、最後の操作を第 3 停止操作という。リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が停止するときは、各リールの外周面に設定された 2 0 個の図柄領域のうち表示窓 2 2 に停止表示される 3 つの図柄領域の各中心位置が、表示窓 2 2 内に設定された上段 U、中段 M および下段 D の各中央位置に一致するように停止する。ここで、図柄領域の中心位置と、停止表示位置の中央位置とが一致する位置を定位置という。

【 0 0 2 4 】

操作パネル部 3 0 の左側には、清算スイッチ 3 3 が設けられており、メダルのベット受付期間内に操作されると、ベットされているメダル及びクレジットされていたメダルがすべて払い戻され、クレジット数表示器 2 7 に表示されている値が「 0 」になる。ここで、メダルのベット受付期間は、例えば、全てのリールが停止してから（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了してから）、規定枚数のメダルがベットされてスタートスイッチ 3 6 の操作が有効となるまでの間とする。上述した清算スイッチ 3 3 は、1 回操作すると、ベットされたメダルとクレジットされていたメダルの双方が払い戻されるようになっているが、例えば、ベットされているメダルがあるときに清算スイッチ 3 3 が操作された場合は、ベットされていたメダルのみを払い戻し、この状態（メダルがベットされていない状態）で清算スイッチ 3 3 が操作された場合に、クレジットされているメダルを全て払い出すようにしてもよい。また、ある遊技で再遊技役が入賞し、次の遊技で再遊技を行うことになったときに清算スイッチ 3 3 が操作された場合は、クレジットされているメダルのみを払い戻し、再遊技はそのまま実行可能な状態にするとよい。

【 0 0 2 5 】

操作パネル部 3 0 の下側には、スロットマシン 1 0 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 5 0 が配設されている。下部パネル 5 0 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 6 0 が設けられている。例えば、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が停止したときに、入賞ライン L 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メダル払出装置が作動してその小役に対応した枚数のメダルがクレジットに記憶または払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で清算スイッチ３３が操作されると、クレジットされていたメダルが払い出される。そして、メダル払出口６０から払い出されたメダルは受け皿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。

【００２６】

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画像表示装置７０が設けられている。なお、画像表示装置７０は、上述した液晶ディスプレイパネルに限らず、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、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。この画像表示装置７０は、遊技履歴を表示したり、遊技中に表示される演出用画像、役抽選の結果やストップスイッチの操作態様（操作タイミングまたは操作順序など）を報知するための演出画像、スロットマシン本来の遊技の進行（メダルベット 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することができる。画像表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが停止し、何らかの役が入賞した場合や、遊技によってメダルが払い出されやすい状態になっている場合などに応じて、所定の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。

【００２７】

[図柄および図柄配列の説明]

次に、図２を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒ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。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面には、図２（ａ）に示すように２０個の図柄が印刷されている。各図柄は、リールテープの長手方向において、２０等分に区画された各図柄領域に１つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類には、図２（ｂ）に示すように、数字の７を赤および白色で表した「赤７」図柄および「白７」図柄と、“ＢＡＲ”の文字が描かれた「バー」図柄と、水色のプラムをモチーフとした「リプレイＡ」図柄および紫色のプラムをモチーフとした「リプレイＢ」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカＡ」図柄および「スイカＢ」図柄と、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄と、大木をモチーフにした「樹木」図柄とがある。

【００２８】

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領域には、図２（ａ）に示すように「０」～「１９」の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御手段１００のＲＯＭに記憶されている。各リールの図柄番号および対応する種別コードは、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Ｄ）に表示された図柄を認識し、後述するリール停止制御を行う際に参照される。図２（ａ）に示す各リールテープは、図柄番号「０」と「１」の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「０」と「１」の図柄が連続することになる。

【００２９】

[制御手段の説明]

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の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン１０の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段１００と、遊技の演出を制御する副制御手段２００とによって構成されている。主制御手段１００は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段２００は、主制御手段１００から送信された情報に基づいて遊技に伴って実行される演出や各種情報を報知する制御を行う。なお、主制御手段１００と副制御手段２００との間でやりとり

される情報の送信は、主制御手段１００から副制御手段２００への一方向に限られており、副制御手段２００から何らかの情報が主制御手段１００へ直接送信されることはない。

【００３０】

主制御手段の説明

<主制御手段およびその周辺のハードウェア構成>

主制御手段１００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ、乱数生成手段（乱数回路）およびタイマカウント手段（タイマ回路）、Ｉ／Ｏポートが１つのチップ内に構成されたものである。この主制御手段１００は主制御基板とも呼ばれ、主制御手段１００の機能を実現するための回路は一枚の基板上に構成されている。なお、図３において、図１に示した各部と同じ構成については同一の符号を付し、その詳しい説明を省略する。

10

【００３１】

乱数生成手段は、各種抽選を行う際に使用される乱数を生成し、タイマカウント手段は、ＣＰＵなどが作動するためのクロック信号の計数値に基づいて割込要求信号を生成する。また、Ｉ／Ｏポートは、操作手段３００、ベット数表示ランプ２６ａ～２６ｃ、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８、ステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒ、リール回転位置センサ４４Ｌ、４４Ｃ、４４Ｒ、ブロック４５、ホッパーモータ４６、払出センサ４７、ドアスイッチ４８、設定ドアスイッチ４９および外部集中端子基板８４といった各部構成に対する信号を出力し、各部構成からの信号を入力する。

【００３２】

ここで、ステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒは、主制御手段１００から出力される励磁信号にしたがって、対応するリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを回転または停止させる。リール回転位置センサ４４Ｌ、４４Ｃ、４４Ｒ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たインデックス（被検出部材）を検出すると、その検出信号を主制御手段１００に対して出力する。これにより主制御手段１００は、当該インデックスの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（延いては表示窓２２に表示されている図柄）を認識することができる。

20

【００３３】

ホッパーモータ４６は、メダル投入口３２から投入されたメダルを貯留するメダルホッパー（図示略）に設けられ、主制御手段１００から出力される駆動信号にしたがって貯留されているメダルをメダル払出口６０から排出させる。払出センサ４７は、ホッパーモータ４６が駆動することによって払い出されるメダルを検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。ブロック４５は、スロットマシン１０の内部に設けられたメダル投入口３２からメダルホッパーへ至るメダル流路の途中に設置され、主制御手段１００からのオン／オフ信号にしたがってメダル流路の形成または解除する。なお、メダル投入口３２から投入されたメダルは、メダル流路の形成されている（ブロックがオン）ときはメダルホッパーに貯留され、メダル流路が形成されていない（ブロックがオフ）ときは、メダル払出口６０から排出される。ドアスイッチ４８は前述した前面扉の開閉を検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。設定ドアスイッチ４９は後述する設定値を設定するための設定変更キースイッチ９２およびリセット／設定スイッチ９３を開閉可能に覆っている設定ドアの開閉を検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。

30

40

【００３４】

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の遊技情報表示装置やホールコンピュータに対して主制御手段１００から出力される各種信号を中継する。主制御手段１００から外部へ送信される信号としては、遊技が行われる際にメダルがベットされたことを示すベット信号（ＩＮ信号）、遊技者にメダルが払い出されたことを示す払出信号（ＯＵＴ信号）、後述する役抽選状態がＢＢ中になったことを示す信号（ＢＢ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）、および、後述するＡＴ遊技が行われていることを示す信号（ＡＴ信号）がある。ここで、外部集

50

中端子基板 8 4 は、上述した各種信号の内容を、ハイレベルを示す電位と、ローレベルを示す電位とによって表してもよいし、各種信号に対応するリレー回路を設けて、各リレー回路を開閉することで上述した各種信号の内容を表してもよい。

【 0 0 3 5 】

操作手段 3 0 0 は、図 1 に示したスロットマシン 1 0 の前面扉に設けられた各種スイッチの他に、スロットマシン 1 0 の内部に設けられた電源スイッチ 9 1、設定変更キースイッチ 9 2 およびリセット / 設定スイッチ 9 3 を含む。電源スイッチ 9 1 はスロットマシン 1 0 に供給される電力をオン / オフするスイッチである。設定変更キースイッチ 9 2 は鍵穴を有し、当該鍵穴に挿入した設定変更用の鍵を回動することでオンまたはオフとなるスイッチである。リセット / 設定スイッチ 9 3 はエラーが発生したときにそのエラー状態を
10
リセットしたり、後述する設定値を変化させたりする際に操作される押しボタン式のスイッチである。

【 0 0 3 6 】

< 主制御手段の機能ブロック >

次に、主制御手段 1 0 0 の機能ブロックについて説明する。主制御手段 1 0 0 は、当選役決定手段 1 1 0 と、フリーズ制御手段 1 2 0 と、リール制御手段 1 3 0 と、遊技状態制御手段 1 4 0 と、入賞判定手段 1 5 0 と、制御コマンド送信手段 1 6 0 と、外部信号送信手段 1 7 0 と、を含んでいる。以下に説明する各手段の機能は、主制御手段 1 0 0 を構成する CPU によって、ROM に記憶された制御プログラムを実行することで実現されるものとする。
20

【 0 0 3 7 】

(当選役決定手段の説明)

当選役決定手段 1 1 0 は、主制御手段 1 0 0 に含まれる乱数生成手段が発生する乱数 (数値範囲 : 0 ~ 6 5 5 3 5) に基づく抽選によって当選役を決定する。ここで、当選役には大別するとボーナス、再遊技および入賞の 3 種類があり、これら当選役 (以下、「ボーナス役」、「再遊技役」および「入賞役」という。) が入賞すると、遊技者に所定の特典が付与されることになる。すなわち、ボーナス役が入賞すると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利なボーナスゲーム (以下、「特別遊技」ともいう。) が行われる。再遊技役が入賞すると、次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる。ここで、再遊技役が入賞したことによってメダルを投入することなく実行することができる遊技を再遊技という。また、入賞役が入賞すると、予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出される。
30

【 0 0 3 8 】

ここで、各当選役の当選確率を定めた抽選テーブルを図 4 に示す。当選役決定手段 1 1 0 によって行われる抽選では、当選役として、ボーナス役である BB 0 1、再遊技役である再遊技 - A ~ T、および、入賞役である入賞 - A ~ S が定められている。また、非 RT および RT 1 ~ 6 という 7 つの RT 状態が定められており、各 RT 状態に応じて上述した当選役の当選確率が異なっている。RT 状態は、予め定められた移行条件に応じて移行するようになっており、移行条件の成立判断や移行先は、後述する抽選状態移行手段 1 4 2 によって制御される。
40

【 0 0 3 9 】

具体的には、非 RT ではボーナス役、再遊技 - C ~ H、入賞 - A ~ R が当選する可能性があり、RT 1 では、ボーナス役、再遊技 - B ~ H、入賞 - A ~ R が当選する可能性がある。RT 2 では、ボーナス役、再遊技 - I ~ N、入賞 - A ~ R が当選する可能性がある。RT 3 では、ボーナス役、再遊技 - O ~ T、入賞 - A ~ R が当選する可能性がある。RT 4 では、ボーナス役、再遊技 - A および O ~ T、入賞 - A ~ R が当選する可能性がある。RT 5 では、再遊技 - C ~ H および入賞 - A ~ R が当選する可能性があり、RT 6 では入賞 - S のみが必ず当選する (当選確率 1 0 0 %) ようになっている。

【 0 0 4 0 】

また、各 RT 状態のうち、非 RT および RT 1 における再遊技役の合成当選確率が最も
50

低くなっており（それぞれ 1 / 7 . 3 および 1 / 7 . 3 0 1 ）、以下、R T 5、R T 2、R T 3、R T 4 の順に再遊技役の合成当選確率が高くなっている。再遊技役の合成当選確率が高い程、メダルを投入することなく遊技を行うことができる機会が増え、特に、R T 2 ~ 4 においてはボーナス役が当選する可能性があるため、遊技者に有利な状態になっているといえる。

【 0 0 4 1 】

なお、本実施形態では、図 4 に示す抽選テーブルにおける当選確率とは異なる当選確率の抽選テーブルをさらに 5 つ備えており、後述する設定変更キー 9 3 およびリセット / 設定スイッチ 9 4 によって、遊技に使用する抽選テーブルを指定可能にしている。すなわち、各抽選テーブルには予め 1 ~ 6 の番号のうち、固有の番号が 1 つ付与されており、設定変更キー 9 3 およびリセット / 設定スイッチ 9 4 によって設定された設定値（1 ~ 6）に対応する抽選テーブルが遊技に使用される。

10

【 0 0 4 2 】

図 4 に示した各当選役には所定の条件装置が定められており、当選役決定手段 1 1 0 によって当選役が決定されると、決定された当選役に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せ（詳しくは後述する）が入賞ライン L 上に揃うように（すなわち、当選役が入賞し得るように）リール停止制御が行われる。なお、以下の説明において、図柄組合せが入賞ライン L 上に揃うことを、単に「図柄組合せが揃う」ともいう。

【 0 0 4 3 】

図 5 に当選役と作動する条件装置との関係を示す。ここで、図 5（a）はボーナス役が当選したときに作動する条件装置を示し、図 5（b）は再遊技役および入賞役が当選した時に作動する条件装置を示している。図 5（a）に示すように、ボーナス役が当選すると作動する条件装置は B B 0 1 であり、条件装置 B B 0 1 が一旦作動するとボーナス役が入賞するまで作動している状態が維持される。この状態を「内部中」または「ボーナスフラグ持越し中」という。

20

【 0 0 4 4 】

また、当選役決定手段 1 1 0 による抽選の結果、何らかの当選役が当選すると、各当選役に対応する当選番号が後述する副制御手段 2 0 0 へ送信される。この当選番号には、ボーナス役に対応する役物当選番号と、入賞役および再遊技役に対応する入賞・再遊技当選番号とがある。役物当選番号は、ボーナス役が当選するまでは「0」になっており、抽選によってボーナス役が当選すると、ボーナス役が入賞するまで役物当選番号が「1」となる。また、抽選によって再遊技役および入賞役のいずれかが当選すると、副制御手段 2 0 0 へ対応する入賞・再遊技当選番号（図 5（b）参照）が送信される。これに対していずれの再遊技役および入賞役も当選しなかった場合（ハズレ）は、入賞・再遊技当選番号として「0」が副制御手段 2 0 0 へ送信される。

30

【 0 0 4 5 】

また、図 5（b）に示すように、再遊技 - A ~ T には再遊技 0 1 ~ 1 0 の 1 0 種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられており、入賞 - A ~ S には入賞 0 1 ~ 3 3 の 3 3 種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられている。また、入賞 - M を除き、各再遊技役および入賞役に複数の条件装置が対応付けられている。複数の条件装置が対応付けられた当選役が当選した場合は、後述するストップスイッチの操作順序や操作タイミングに応じて、入賞ライン L 上に揃う図柄組合せが異なっている（詳しくは後述する）。また、各再遊技役および入賞役に対応する条件装置は、ボーナス役に対応する条件装置と異なり、対応する当選役が決定された遊技の間だけ作動し、当該遊技が終了するとその作動を終了する。

40

【 0 0 4 6 】

次に、各条件装置に対応付けられた図柄組合せを図 6 ~ 図 9 に示す。図 6（a）は条件装置 B B 0 1 に対応付けられた図柄組合せを示し、図 6（b）は条件装置再遊技 0 1 ~ 1 0 に対応付けられた図柄組合せを示す。また、図 7 ~ 図 9 は、入賞 0 1 ~ 3 3 に対応付けられた図柄組合せを示す。これらの図に示すように、各条件装置には 1 つまたは複数の図

50

柄組合せが対応付けられており、対応づけられた図柄組合せのうちいずれかが揃うと、対応する当選役が入賞することになる。

【 0 0 4 7 】

例えば、B B 0 1 に対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技からボーナスゲームが開始し、再遊技 0 1 ~ 1 0 のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと再遊技が行われる。また、入賞 0 1 ~ 1 0 のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと、予め定められた枚数のメダルが払い出される。ここで、図 7 ~ 図 9 に示すように、入賞 0 1 ~ 0 4 および 3 3 に対応する図柄組合せが揃ったときは 9 枚、入賞 0 5 ~ 1 4 に対応する図柄組合せが揃ったときは 1 枚、入賞 1 5 ~ 2 6 に対応する図柄組合せが揃ったときは 8 枚、入賞 2 7 ~ 2 9 に対応する図柄組合せが揃ったときは 2 枚、入賞 3 0 ~ 3 2 に対応する図柄組合せが揃ったときは 5 枚のメダルが払い出される。

10

【 0 0 4 8 】

なお、以下では図柄組合せを文言で表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括弧することとする。例えば図 6 (b) に示す再遊技 0 4 の「 1 」に対応する図柄組合せは「ベル - 赤 7 - スイカ A」と表す。

【 0 0 4 9 】

(フリーズ制御手段の説明)

フリーズ制御手段 1 2 0 は、所定の条件が成立すると、スタートスイッチ 3 6 が操作された後に遊技の進行を遅延させる、いわゆるフリーズ状態にする。本実施形態におけるフリーズ状態の発生タイミングは、スタートスイッチ 3 6 が操作されてからリールが回転を開始するまでの間であるが、この他にも、リールが回転を開始してからストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの間、ストップスイッチの操作が受け付け可能になってから各ストップスイッチが操作されるまでの間、全リールの回転が停止してから次の遊技を開始することができる状態になるまでの間、などにフリーズ状態を発生させてもよい。

20

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態ではフリーズ状態になっているときに、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R を適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるための演出 (リール演出) を行っており、フリーズ制御手段 1 2 0 は、フリーズ状態を発生させるか否かを決定すると共に、フリーズ状態になっているときに実行するリール演出の種類も決定する。リール演出の種類としては、例えば、通常回転とは逆方向にリールを回転させたり、リールを所定図柄数だけ回転させて特定の図柄組合せを表示したり、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したり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりすることが考えられる。

30

【 0 0 5 1 】

また、フリーズ演出を行うフリーズ期間は、所定の条件によって変化させることができる。このフリーズ期間の変化には、フリーズ状態中の一時停止期間を短くすることや長くすることが含まれる。また、所定の条件としては、遊技者による各種スイッチ (スタートスイッチ 3 6 、ベットスイッチ 3 4 , 3 5 、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R 、清算スイッチ 3 3 など) の操作に基づく信号の検出や、抽選によって所定の結果が得られることなどが挙げられる。

40

【 0 0 5 2 】

一時停止期間を短くする制御処理としては、一時停止期間を強制終了すること、または、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は、一時停止期間の後に別の停止期間を追加すること、または、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。

【 0 0 5 3 】

フリーズ演出を行うフリーズ期間は、いわゆるウエイト期間 (前回の遊技でリールが回転を開始してから次遊技でリールの回転開始が可能になるまでの最短時間。例えば 4 . 1

50

秒間)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、ウエイト期間経過後にフリーズ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。または、予めウエイト期間よりも長い期間のフリーズ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ができる。

【0054】

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演出を行ってもよい。疑似遊技演出は、スタートスイッチが操作されたことに基づいたスタートスイッチ受け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37L, 37C, 37Rの操作に基づいてリール停止制御を行う。但し、疑似遊技演出中において、スタートスイッチ36の操作に基づく当選役の抽選処理や、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作に基づいて全リール入賞判定処理または払出し制御処理は行わない。

【0055】

疑似遊技演出では、ストップスイッチ36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上下に揺動する動きを行ってもよい。これにより、通常の遊技であるか疑似遊技演出であるかを判断することができる。また、疑似遊技演出において、特定の図柄組合せが入賞ラインL上に揃った場合は、疑似遊技演出が終了して本来の遊技に戻る際に、特定の図柄組合せが入賞ラインL上に揃っていた場合は、各リール間の相対的な角度が維持されないようにするとよい。これを実現するには、例えば、疑似遊技演出を終了して再び各リールを回転させる際に、その回転開始タイミングを各リール間でランダムに遅延させることが考えられる。

【0056】

(リール制御手段の説明)

リール制御手段130は、リール40L, 40C, 40Rを回転/停止させるステッピングモータ42L, 42C, 42Rを駆動制御する。すなわち、遊技者によってスタートレバー36が操作されたことに基づいてステッピングモータ42L, 42C, 42Rの回転を開始し、リール40L, 40C, 40Rの回転速度が前述した定速に達すると、以下、定速を維持する。そして、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール(より正確にはステッピングモータ)について停止制御を行う。

【0057】

このとき、リール制御手段130は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに20図柄が設けられたリールを、定速(80回転/分)の状態から190ミリ秒以内にリールの回転を停止させるとすると、 $80(\text{回転})/60(\text{秒}) \times 0.19(\text{秒}) \times 20(\text{図柄}) = \text{約}5.067$ 図柄分が回転するまでにリールを停止させればよい。ただし、リール制御手段130は、ストップスイッチが操作されたときに表示窓22の中段Mを通過中の図柄は、中段Mに停止させない(すなわち、最大でほぼ1図柄分のマージンを設けている)。このため、ストップスイッチが操作されたときに、中段Mを通過している図柄の1つ上流側に位置する図柄から、4つ上流側に位置する図柄までの、いずれかの図柄を中段Mに停止させることができる。ここで、「ストップスイッチが操作されたときに、中段Mを通過している図柄の1つ上流側に位置する図柄から、4つ上流側に位置する図柄まで」の範囲を「停止制御範囲」ともいう。

【0058】

リール制御手段130は、当選役決定手段110によっていずれかの当選番号が決定されたときは、その当選番号に対応する当選役の図柄組合せが入賞ラインLに停止するようにリールの回転を停止させる(いわゆる引込制御を行う)。ただし、当選役の図柄組合せ構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、当選役以外の役が入賞しないようにリ

ールを停止させる（いわゆる蹴飛ばし制御を行う）。

【0059】

また、図5に示した再遊技 - A ~ T（当選番号1 ~ 20）、入賞 - A ~ J（当選番号21 ~ 30）および入賞 - P ~ R（当選番号36 ~ 38）のうち、所定の当選役が定められたときはストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序（以下、「押し順」ともいう。）に応じて引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置（以下、「引込制御の対象となる条件装置」という。）が異なっている。すなわち、例えば抽選によってある当選役が決定されたときに、第1の条件装置および第2の条件装置が作動したとすると、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが第1の押し順で操作された場合は、第1の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、第2の押し順で操作された場合は、第2の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

10

【0060】

ここで、図10および図11に当選役と、押し順に応じた引込制御の対象となる条件装置との関係を示す。図10は、再遊技役が当選した時の押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示しており、図10(a)は非RTおよびRT1で当選し得る再遊技 - B ~ H（再遊技 - BはRT1でのみ当選する可能性がある）に関する押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。なお、RT5においても非RTと同様に再遊技 - C ~ Hが当選し得るが、RT5では押し順に関係なく常に再遊技01に対応する図柄組合せが引込制御の対象となっている。また、図10(b)はRT2で当選し得る再遊技 - I ~ Nについて、図10(c)はRT3およびRT4で当選し得る再遊技 - A, O ~ T（再遊技 - AはRT4でのみ当選する可能性がある）について、押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。図11は、入賞 - A ~ J、P ~ Rに関する押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。

20

【0061】

図10(a)に示すように、RT状態がRT1のときに再遊技 - Bが当選すると、左または中ストップスイッチが最初に停止操作された場合は再遊技01に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。これに対して右ストップスイッチ37Rが第1停止操作された場合、右 左 中の押し順では再遊技09に対応する図柄組合せに対して引込制御が行われる。ただし、右リールにおいて再遊技09に対応する図柄組合せ（「赤7」図柄）を入賞ラインL上に揃えることができないタイミングでストップスイッチが操作されたとき（いわゆる目押しに失敗したとき）は、再遊技01に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。

30

【0062】

また、右 中 左の押し順では再遊技10に対応する図柄組合せに対して引込制御が行われる。ただし、右リールにおいて「赤7」図柄の目押しに失敗したときは、再遊技01に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。また、右リールにおいて「赤7」図柄の目押しに成功したが、中リールにおいて「赤7」図柄の目押しに失敗したときは、それ以降の停止操作において、再遊技09に対応する図柄組合せ（中リールの「ベル」図柄および左リールの「赤7」図柄または「スイカA」図柄）について引込制御を行う。

【0063】

40

非RTまたはRT1において、再遊技 - C ~ Hが当選したときは、押し順に応じて再遊技01, 02, 05のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。特に、再遊技 - C ~ Fが当選したときは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが、6通りの押し順のうち1つの特定の押し順で操作されると、再遊技05に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、再遊技 - GまたはHが当選したときは、右ストップスイッチが第1停止操作されると、再遊技05に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。

【0064】

次にRT2では、図10(b)に示すように、再遊技 - I ~ Nが当選したときは、押し順に応じて再遊技01, 02, 06のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象と

50

なる。特にストップスイッチ 37L, 37C, 37R が、6通りの押し順のうち1つの特定の押し順で操作されると、再遊技 06 に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、RT4 では、図 10 (c) に示すように、再遊技 - A が当選したときは、押し順に関係なく再遊技 01 に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、RT3 および RT4 において、再遊技 - O ~ T が当選したときは、押し順に応じて再遊技 01, 03, 04, 06, 08 のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。特にストップスイッチ 37L, 37C, 37R が、6通りの押し順のうち1つの特定の押し順で操作されると、再遊技 08 に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。

【0065】

なお、非 RT および RT1 ~ 5 において、再遊技役が当選した場合、押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せが対応する条件装置は異なるものの、いずれかの再遊技役は必ず入賞し、取りこぼしが発生することはない。

10

【0066】

次に図 11 に示すように、非 RT および RT1 ~ 5 において入賞 - A が当選したときは、逆押し(右 中 左)されたときは、入賞 02 に対応する図柄組合せについて引込制御が行われ、それ以外の押し順がされたときは入賞 01 に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、入賞 - B ~ G が当選したときは、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R が、6通りの押し順のうち1つの特定の押し順で操作されると、入賞 01 ~ 03 のうち作動している条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。また、特定の押し順以外の押し順で操作されたときは、作動した条件装置のうちメダル払出枚数が 1 枚の条件装置(入賞 05 ~ 08 のいずれか)に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

20

【0067】

ここで、入賞ライン L 上に揃うとメダルが払い出されることとなる図柄組合せに対応する条件装置を、払出枚数に応じた役として扱う。これにより、例えば入賞 01 ~ 04 および 33 は対応する図柄組合せが揃うとメダルが 9 枚払い出されることから 9 枚役ともいう。同様に、入賞 05 ~ 14 は 1 枚役、入賞 15 ~ 26 は 8 枚役、入賞 27 ~ 29 は 2 枚役、入賞 30 ~ 32 は 5 枚役ともいう。

【0068】

入賞 - H ~ J が当選したときは、第 1 停止操作されたストップスイッチの種類に応じて、入賞 01 ~ 03 のうち作動している条件装置に対応する図柄組合せが、引込制御の対象となる。すなわち、入賞 - H が当選したときに左ストップスイッチ 37L が第 1 停止操作されると入賞 01 に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、入賞 - I が当選したときに中ストップスイッチ 37C が第 1 停止操作されると入賞 02 に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、入賞 - J が当選したときに右ストップスイッチ 37R が第 1 停止操作されると入賞 03 に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

30

【0069】

なお、入賞 - B ~ J が当選したときは、9 枚役または 1 枚役のいずれかが入賞することとなり、取りこぼしは発生しない。

【0070】

40

次に入賞 - P ~ R が当選したときは、所定のストップスイッチが第 1 停止操作されると、いずれかの 8 枚役が入賞するが、所定のストップスイッチ以外のストップスイッチが第 1 停止操作されると、その後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては 8 枚役を取りこぼすことになる。具体的には、入賞 - P が当選したときに、左ストップスイッチ 37L が第 1 停止操作されると、入賞 15 ~ 18 に対応する図柄組合せが引込制御の対象となるため、これらのいずれかが必ず揃うことになる。

【0071】

これに対して、中ストップスイッチ 37C が第 1 停止操作されたときは入賞 19、右ストップスイッチ 37R が第 1 停止操作されたときは入賞 23 に対応する図柄組合せが引込制御の対象となるため、その後に操作されるストップスイッチは、これらの図柄組合せを

50

構成する図柄が前述した停止制御範囲内に位置しているときに操作されなければ、入賞ラインLの位置（中段M）に停止させることができず、8枚役を取りこぼしてしまう。

【0072】

例えば、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作されたときは、操作タイミングに関わらず「ベル」図柄を入賞ラインLの位置（中段M）に停止させ、続いて右ストップスイッチ37Rが「赤7」図柄が停止制御範囲内に位置しているときに第2停止操作されたときは、「赤7」図柄を入賞ラインLの位置（中段M）に停止させるが、「赤7」図柄が停止制御範囲内に位置していないときに第2停止操作されたときは、「リプレイB」図柄が入賞ラインLの位置（中段M）に停止するため、8枚役を取りこぼしてしまう。

【0073】

同様に、入賞 - Q が当選したときは中ストップスイッチ37Cを、入賞 - R が当選したときは右ストップスイッチ37Rを、第1停止操作するといずれかの8枚役が入賞するが、それ以外のストップスイッチを第1停止操作すると、その後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては8枚役を取りこぼしてしまう可能性がある。ここで、入賞 - P ~ R が当選して8枚役を取りこぼしたときに、入賞ラインL上に停止表示される可能性がある特別な図柄組合せについて、図12を参照して説明する。この図において、特別図柄01には4種類の図柄組合せがあり、入賞 - Q または R が当選し、左ストップスイッチ37Lが第1停止操作されたときにその後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては入賞ラインL上に停止表示される可能性がある。また、特別図柄02には2種類の図柄組合せがあり、入賞 - P または R が当選し、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作されたときにその後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては入賞ラインL上に停止表示される可能性がある。特別図柄03には2種類の図柄組合せがあり、入賞 - P または Q が当選し、右ストップスイッチ37Rが第1停止操作されたときにその後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては入賞ラインL上に停止表示される可能性がある。これら特別図柄は、RT状態の移行に関係している。

【0074】

なお、入賞 - K ~ O および S については、引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置が、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの押し順によって変化することはない。すなわち、入賞 - K および L では、入賞07 ~ 08、入賞27 ~ 29のいずれかがストップスイッチの操作タイミングによって、引込制御の対象となる。なお、入賞 - K および L は、入賞27 ~ 29に対応する図柄組合せが入賞ラインL上に停止した場合に、入賞ラインLを含むいずれかのラインに「スイカA」図柄又は「スイカB」図柄が一直線上に揃うためスイカ役ともいい、特に入賞 - K を弱スイカ、入賞 - L を強スイカという。

【0075】

また、入賞 - N が当選していたときは、入賞 - M と同様に入賞30に対応する図柄組合せが引込制御の対象になっている。ただし、「スイカA」図柄および「チェリー」図柄の双方を中段Mに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ37Lが操作された場合、入賞 - M が当選していたときは、「スイカA」図柄を中段Mに停止させ、入賞 - N が当選していたときは、「チェリー」図柄を中段Mに停止させる。さらに、「BAR」図柄および「チェリー」図柄の双方が中段Mに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ37Lが操作された場合において、入賞 - M が当選していたときは「BAR」図柄を中段Mに停止させ、入賞 - N が当選していたときは「チェリー」図柄を中段Mに停止させる。

【0076】

また、「BAR」図柄、「スイカA」図柄および「チェリー」図柄が中段Mに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ37Lが操作された場合において、入賞 - M が当選していたときは「スイカA」図柄を中段Mに停止させ、入賞 - N が当選していたときは「チェリー」図柄を中段Mに停止させる。「BAR」図柄および「スイカA」図柄の双方が中段Mに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ37Lが操作された場合において、入賞 - M が当選していたときは、「スイカA」図柄を中段Mに停

10

20

30

40

50

止させ、入賞 - N が当選していたときは、「BAR」図柄を中段 M に停止させる。なお、入賞 - M および N は、いずれも入賞 30 が作動して左リール 40 L および中リール 40 C において「チェリー」図柄が入賞ライン L に停止する可能性があるためチェリー役ともいい、特に入賞 - M を弱チェリー、入賞 - N を強チェリーという。

【0077】

入賞 - O が当選したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて入賞 07 または 08 に対応する図柄組合せのうち、入賞ライン L 上に停止させることができる図柄によって構成される図柄組合せを引込制御の対象にする。ここで、入賞 - O が当選したときに入賞 07 および 08 に対応する図柄組合せを揃えることができなかったときに表示される図柄組合せ（「こぼし目」ともいう。）を「チャンス目」ともいう。入賞 - S が当選したときは、9 枚役（入賞 01 ～ 04 および入賞 33）に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。

【0078】

（遊技状態制御手段の説明）

遊技状態制御手段 140 は、抽選状態制御手段 142、モード制御手段 144 および報知遊技制御手段 146 を有し、当選役決定手段 110 で行われる抽選の当選確率や、再遊技役または入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる押し順を報知するか否かの状態を制御する。抽選状態制御手段 142 は、前述した RT 状態の移行を制御するものであり、図 13 の状態遷移図に示すように、初期状態である非 RT において、図 12 に示した特別図柄 01 ～ 03 のいずれかが入賞ライン L 上に停止表示されると抽選状態制御手段 142 は RT 状態を RT1 へ移行させる。

【0079】

RT1 において、再遊技 05 に対応する図柄組合せが揃うと、抽選状態制御手段 142 は RT 状態を RT2 へ移行させ、RT2 において、再遊技 06 に対応する図柄組合せが揃うと RT 状態を RT3 へ移行させ、RT3 において、再遊技 08 に対応する図柄組合せが揃うと RT 状態を RT4 へ移行させる。また、RT2 ～ 4 において、特別図柄 01 ～ 03、再遊技 02 または 04 に対応する図柄組合せが揃うと RT 状態を RT1 へ移行させる。さらに、RT4 においては、再遊技 06 に対応する図柄組合せが揃うと RT 状態を RT3 へ移行させる。

【0080】

非 RT および RT1 ～ 4 において、当選役決定手段 110 によって BB01 が当選役に決定され、BB01 に対応する図柄組合せが揃わなかったときは RT 状態を RT5 へ移行させ、非 RT および RT1 ～ 5 において BB01 に対応する図柄組合せが揃うと RT 状態を RT6 へ移行させる。そして、RT6 においてメダルの払出枚数の合計数が 450 枚を超えると非 RT へ移行して、次の遊技から当選役決定手段 110 は非 RT における抽選を行う。なお、本実施形態では、BB01 に対応する図柄組合せが揃わなかったときに非 RT および RT1 ～ 4 から RT5 へ移行させていたが、これに限らず、特定の役（例えば BB01）が当選役に決定されたときに非 RT および RT1 ～ 4 から RT5 へ移行させてもよい。

【0081】

モード制御手段 144 は、再遊技役または入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる押し順を報知するか否かの状態（メインモード）の移行を制御する。ここで、本実施形態においては 4 つのメインモード 1 ～ 4 があり、図 14 に示すように、通常時はメインモード 1 または 2 に滞在する。ここで、初期状態においてはメインモード 1 に滞在している。メインモード 1 においては高確モード移行抽選が行われ、高確モード移行抽選に当選するとメインモード 2 へ移行する。また、メインモード 2 に移行してから 20 ゲームが行われると、メインモード 1 へ移行する。

【0082】

メインモード 1 および 2 に滞在中は、基本的には通常状態であるが、チャンスゾーン（以下、「CZ」ともいう。）状態へ移行するか否かを決定する CZ 抽選を行い、CZ 抽選

10

20

30

40

50

に当選すると通常状態からC Z状態へ移行する。このC Z状態では、後述するA T抽選が行われる確率が高くなっている。ここで、A T抽選に当選する確率は、メインモード1よりもメインモード2の方が高くなっている。また、メインモード1または2に滞在中は、A Tへ移行するか否かを決定するA T抽選を行い、A T抽選に当選するとメインモード3（A T前兆状態）へ移行する。そして、メインモード3において所定の遊技回数が行われるとメインモード4へ移行して後述する押し順フラグがオンとなり、上述した押し順の報知が行われる。なお、A T抽選に当選したときに、メインモード3を経ずに直ちにメインモード4へ移行するようにしてもよい。

【0083】

メインモード4に滞在中は、まず、A T準備中となり、メインモード4（A T抽選に当選しているとき）において、再遊技 - O ~ Tのいずれかが当選するとA T遊技を開始（後述するA Tフラグをオンに更新する）する。再遊技 - O ~ Tのいずれかが当選したことで、A T遊技を開始するようにしているのは、再遊技 - O ~ Tの当選時に、R T状態をR T4へ移行させるための押し順を報知するように制御しており、遊技者が報知に従ってストップスイッチを操作すればR T4へ移行できるので、再遊技 - O ~ Tの当選をA T遊技の開始条件にしても遊技者の不利益にはならないからである。

【0084】

A T遊技の開始条件を、再遊技 - O ~ Tのいずれかが当選したことなく、例えば「R T4へ移行したこと」とすると、R T状態をR T4へ移行させるための押し順が報知されているにも関わらず、遊技者がそれに従わずに遊技を行うと、一向にA T遊技が開始されなくなってしまうことになる。この場合、本実施形態では、メインモード4に滞在中であれば、A T遊技が開始されなくても、入賞 - A ~ JおよびP ~ Rのいずれかが当選すると押し順が報知されるため、遊技者としては、再遊技 - O ~ Tのいずれかが当選したときの押し順の報知には従わず、入賞 - A ~ JおよびP ~ Rのいずれかが当選したときの押し順の報知には従うことで、遊技媒体が増える期間を維持できてしまうことになる。

【0085】

なお、本実施形態では、再遊技 - O ~ Tのいずれかが当選していなくても、押し順の報知が行われているとき（押し順フラグがオンのとき）に、報知した押し順とは異なる押し順が行われた場合も、A T遊技を開始するようにしている。すなわち、報知と異なる押し順で操作を行った遊技者は、今後も報知した押し順に従わない可能性が高いため、R T状態がR T4へ移行するまでA T遊技を開始するのを待つ（換言すると、A T遊技の終了条件の成立時期を遅らせる）必要がないからである。このように、報知した押し順とは異なる押し順が行われたときは、R T状態がR T1 ~ R T3であっても、A T遊技が開始するようになっている。

【0086】

A T遊技中は、特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン抽選を行い、特化ゾーン抽選に当選すると、特化ゾーン準備中を経て、特化ゾーンへ移行する。この特化ゾーン中は、毎ゲーム必ずA T遊技の上乗せが行われる。ここで、特化ゾーン中に毎ゲーム必ずA T遊技の上乗せを行わずに、例えば、A T遊技中よりも高い頻度で上乗せが行われるようにしてもよい。そして、A T遊技が開始してから所定遊技回数（上乗せされた遊技回数も含む）が行われると、移行抽選を行って、その結果に従ってメインモード1または2のいずれかに移行する。

【0087】

なお、上述した移行抽選は、メインモード3から4へ移行するとき、A T遊技を開始して所定遊技回数が行われたとき、または、それらの間のいずれのタイミングで行ってもよい。また、移行抽選を行う代わりに、A T遊技が開始されることとなった当選役の種類（再遊技 - O ~ Tのいずれか）に応じて、または、これら当選役が決定されたときに揃った図柄組合せに応じて、メインモード1または2のいずれに移行するのかを決めてもよい。さらに、移行抽選を行う代わりに、A T抽選に当選したときに滞在していたメインモードに戻るようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 8 】

報知遊技制御手段 1 4 6 は、上述したメインモード 4 において、当選役に応じて遊技者に報知する押し順の決定、後述する副制御手段 2 0 0 へ送信する押し順番号の決定、および、上述した A T 遊技の開始 / 終了の判断を行う。ここで、報知遊技制御手段 1 4 6 が決定する当選役と押し順との関係を図 1 5 (a) に示す。まず、報知する押し順の種類としては、第 1 停止操作から第 3 停止操作までのストップスイッチを示す 6 通りの押し順（押し順番号 1 ~ 6 ）と、第 1 停止操作のストップスイッチを示す 3 通りの押し順（押し順番号 7 ~ 9 ）とがある。

【 0 0 8 9 】

また、基本的に押し順を報知しない場合のために、特定の押し順を表さない「不明」という状態があり、この場合についても押し順の 1 つとして扱っている（押し順番号 0 ）。ここで、「基本的に押し順を報知しない場合」には、メインモード 4 に滞在しており、後述する押し順フラグはオンになっているが、主制御手段 1 0 0 によって押し順の決定がなされないとき（具体的には、押し順の報知を必要としない役が当選役に決定されたときや、副制御手段で報知する押し順を決定するとき等）や、メインモード 1 ~ 3 に滞在しており、後述する押し順フラグがオフとなっているときなどがある。

【 0 0 9 0 】

さらに、通常、遊技者に報知される押し順は、遊技者にとって有利な遊技結果が得られることになる押し順になっているが、押し順の一部またはすべてを遊技者に秘匿した情報を報知し、その状態で有利な遊技結果が得られる押し順を遊技者に当てさせる「押し順当てゲーム」で使用される押し順番号も定められている。具体的には、有利な遊技結果が得られる押し順の第 1 停止操作が左ストップスイッチ 3 7 L であり、第 2 停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号 1 0、有利な遊技結果が得られる押し順の第 1 停止操作が中ストップスイッチ 3 7 C であり、第 2 停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号 1 1、有利な遊技結果が得られる押し順の第 1 停止操作が右ストップスイッチ 3 7 R であり、第 2 停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号 1 2 がある。また、第 1 ~ 第 3 停止操作すべきストップスイッチをすべて秘匿した押し順番号 1 3 も定められている。

【 0 0 9 1 】

上述した押し順番号は、後述する副制御手段 2 0 0 へ送信され、副制御手段 2 0 0 は受信した押し順番号に応じた押し順を報知する。

【 0 0 9 2 】

次に、上述した押し順番号が報知される当選役について説明する。図 1 5 (a) に示すように、例えば押し順番号 1 に対応付けられた当選役は再遊技 - C , I , O および入賞 - B であり、これらの当選役が決定された場合は、押し順番号 1 対応する左 中 右の押し順が報知される。これにより、例えば再遊技 - C は非 R T、R T 1 または R T 5 のときに当選役に決定される可能性があるが（図 4 参照）、R T 1 に滞在中に再遊技 - C が当選役に決定され、押し順番号 1 に対応する押し順が報知されたとする。このとき、遊技者が報知に従って左 中 右の押し順でストップスイッチを操作すると、再遊技 0 5 に対応する図柄組合せが揃うため（図 1 0 (a) 参照）、R T 状態は R T 1 から R T 2 へ移行する（図 1 3 参照）。また、入賞 - B が当選役に決定されときに押し順番号 1 に対応する押し順でストップスイッチが操作された場合は入賞 0 1（払出枚数 9 枚）に対応する図柄組合せが揃う（図 1 1 参照）。

【 0 0 9 3 】

このように、各押し順番号には、その押し順でストップスイッチが操作されると、より有利な R T 状態へ移行できる図柄組合せが揃うか、より多くのメダルが払い出される図柄組合せが揃うこととなる当選役が対応付けられている。当選役によっては対応付けられた押し順番号と異なる押し順番号を決定し、決定した押し順番号に対応する押し順を報知してもよい。例えば、再遊技 - C が当選役に決定されたときに押し順番号 6 を決定し、押し順番号 6 に対応する押し順（右 中 左）を報知してもよい。このとき、遊技者が報知に

従って右 中 左の押し順でストップスイッチを操作すると再遊技 0 1 に対応する図柄組合せが揃う(図 1 0 (a) 参照)。

【 0 0 9 4 】

なお、図 1 3 に示すように、R T 状態が R T 2 ~ 4 のときに特定図柄 0 1 ~ 0 3 (入賞 - P , Q , R を取りこぼすと表示される可能性がある図柄組合せ)のいずれかが揃うと R T 1 へ移行してしまうため、図 1 5 (a) では、入賞 - P ~ R については、図 1 1 に示す取りこぼしが生じない押し順(すなわち、入賞 - P については左第 1 停止操作、入賞 - Q については中第 1 停止操作、入賞 - R については右第 1 停止操作)の押し順番号に対応付けられている。しかしながら、R T 状態が非 R T のときは特定図柄 0 1 ~ 0 3 が揃うと R T 1 へ移行するため、非 R T に滞在しているときに入賞 - P , Q , R が当選役に決定されたときは、特別図柄 0 1 ~ 0 3 のいずれかが表示される可能性がある押し順に対応した押し順番号を副制御手段 2 0 0 に送信するようにしてもよい。

10

【 0 0 9 5 】

また、当選役によっては報知したくない押し順番号を決定し、副制御手段 2 0 0 に送信することで、副制御手段 2 0 0 は、受信した押し順番号に対応する以外の押し順を報知してもよい。この場合は、副制御手段 2 0 0 により報知される押し順と、後述する獲得枚数表示器 2 8 に表示される押し順番号が食い違ってしまうため、押し順フラグがオンであっても、獲得枚数表示器 2 8 に決定された押し順番号を表示しないことが好ましい。もちろん獲得枚数表示器 2 8 に決定された押し順番号を表示してもよい。また、例えば、押し順によって遊技者に付与される特典(ボーナスゲームまたは再遊技の開始や、R T 状態の移行や、メダル払出枚数など)に変化が生じない当選役が決定されたときは、報知する押し順を副制御手段 2 0 0 において決定させてもよい。この場合は、主制御手段 1 0 0 は、押し順不明に対応する押し順番号 0 を決定して副制御手段 2 0 0 に送信し、副制御手段 2 0 0 において報知する押し順を決定し、決定した押し順を報知することとなる。

20

【 0 0 9 6 】

また、第 1 停止操作のストップスイッチが正しいストップスイッチであった場合は、第 2 停止操作のストップスイッチがいずれのストップスイッチであっても、遊技者に付与される特典に変化が生じない当選役(例えば入賞 - H ~ J)が決定された場合は、報知する押し順の一部を副制御手段 2 0 0 において決定してもよい。この場合、主制御手段 1 0 0 は、第 1 停止操作のストップスイッチを示す押し順番号を決定して副制御手段 2 0 0 に送信し、副制御手段 2 0 0 において第 2 停止操作のストップスイッチをいずれのストップスイッチにするか決定し、副制御手段 2 0 0 は、受信した押し順番号に対応する第 1 停止操作のストップスイッチと、副制御手段 2 0 0 において決定した第 2 停止操作のストップスイッチ(第 2 および第 3 停止操作のストップスイッチであってもよい)とを報知することとなる。このように、当選役によっては報知する押し順を決定する処理を副制御手段 2 0 0 で行うことで、主制御手段 1 0 0 による処理の負担を軽減することができる。

30

【 0 0 9 7 】

前述したように、上述した押し順番号に対応する押し順は副制御手段 2 0 0 のみならず、主制御手段 1 0 0 によっても報知される。この押し順を報知するための報知手段としては、スロットマシン 1 0 に既存の表示器を流用してもよいし、押し順報知用に新たな表示器を設けてもよい。本実施形態では、主制御手段 1 0 0 の処理負担を過度に増加させないようにするため、図 1 に示した獲得枚数表示器 2 8 を押し順報知用の表示器として流用し、決定された押し順番号を表示している。ここで、押し順番号 1 0 ~ 1 3 については 1 桁目の表示器に a ~ d を表示してもよいし、十の位の「 1 」を 2 桁目の 7 セグメント表示器におけるセグメント A および B を用いて表示してもよい。

40

【 0 0 9 8 】

また、図 1 5 (b) のように、獲得枚数表示器 2 8 を押し順報知用の表示器として流用する場合、獲得枚数表示器 2 8 は 2 つの 7 セグメント表示器を用いて 2 桁の数字が表示可能になっているため、たとえば、1 桁目の 7 セグメント表示器(図 1 5 (b)において右側の表示器)に押し順番号を表示し、2 桁目の 7 セグメント表示器(図 1 5 (b)におい

50

て左側の表示器)に、当選役が再遊技役か入賞役かの種別を表示するようにしてもよい。例えば、2桁目の7セグメント表示器において、再遊技役が当選したときはセグメントCを点灯し、入賞役が当選したときは消灯するようにしてもよい。図15(b)は、網掛け部分が点灯している状態を示しており、再遊技役が当選し、かつ、表示している押し順番号が2であることを図示している。

【0099】

なお、2桁目の7セグメント表示器におけるセグメントCを、当選役の種別の表示に用いる代わりに、表示している値が払出枚数を表示しているのか押し順番号を表示しているのかを区別するために用いてもよい。たとえば、払出枚数を表示しているときはセグメントCを消灯し、押し順番号を表示しているときはセグメントCを点灯させるとよい。このよう

10

【0100】

本実施形態では、メダルの投入(ベットスイッチ34, 35の操作による場合も含む)に応じて獲得枚数表示器28の表示を消灯(すなわち、すべてのセグメントが消灯した状態)し、スタートスイッチ36の操作に応じて押し順番号が決定されると、その押し順番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦消灯させてから、払出枚数を表示する。

【0101】

20

さらに、獲得枚数表示器28を用いて押し順番号と払出枚数とを表示する場合、メダルの投入(ベットスイッチ34, 35の操作による場合も含む)に応じて“00”を表示し、スタートスイッチ36の操作に応じて押し順番号が決定されると、その押し順番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦“00”に戻してから、払出枚数を表示するようにしてもよい。この場合、再びメダルが投入されたときに獲得枚数表示器28の表示を“00”することが好ましい。これに対して、入賞役が入賞しなかった場合は、全リールが停止した時点で獲得枚数表示器28の表示を“00”に戻して、次の遊技で押し順番号が決定されるまではその状態を維持するようにしてもよい。

【0102】

なお、上述した2つの例では、払出枚数を表示する前に、押し順番号の表示から一旦消灯、または“00”を表示していたが、押し順番号の表示から直接払出枚数の表示に変更してもよい。また、図10および図11に示したように、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が判明するため、押し順番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。

30

【0103】

図15(c)は、押し順番号の表示器として、4つのLEDランプLED1~LED4を、例えばフロントパネル20に設けた場合における押し順番号の表示態様(点灯パターン)を示している。この図では、網掛け部分がLEDの点灯状態を示している。ここで、消灯状態を「0」、点灯状態を「1」に置き換えてみると、LED1~LED4の点灯パターンは、押し順番号を2進法の数値で表したものとなる。なお、押し順番号が0~7ま

40

【0104】

図15(d)は、1つの7セグメント表示器を用いて7ビットの数値(0~127)を表示する場合の例を示している。この図に示すように、セグメントa~gをBit0~6に対応させ、各セグメントを点灯または消灯させることで、二進法で表した7桁の数字で押し順番号を表示する。この場合、たとえば押し順番号9を表示する場合は、セグメントaおよびdを点灯させる。また、図10および図11に示したように、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が判明するため、押し順番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。例えば、当選番号28を表示する場合は、セグメントc, d, e

50

を点灯させる。さらに、押し順番号と当選番号を表示可能とする場合は、表示内容が押し順番号であればセグメント g を点灯し、当選番号であれば消灯するようにして、セグメント a ~ f により 2 進法で 6 ビットの数値を表示するようにしてもよい。

【 0 1 0 5 】

次に、図 1 6 に示すタイミングチャートを参照して、主制御手段 1 0 0 による押し順番号の表示タイミングと、副制御手段 2 0 0 による押し順番号に基づく押し順報知のタイミングとについて説明する。主制御手段 1 0 0 で決定された押し順番号は、後述する制御コマンドによって副制御手段 2 0 0 へ送信される。本実施形態では、図 1 6 (a) に示すように、まず、スタートスイッチ 3 6 の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に応じた押し順番号が獲得枚数表示器 2 8 に表示される。そして押し順番号コマンド（制御コマンドの一種）によって副制御手段 2 0 0 に押し順番号が送信され、副制御手段 2 0 0 は、受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置 7 0 に表示する。

10

【 0 1 0 6 】

本実施形態では、押し順番号コマンドが送信された後に、決定された当選役に応じた入賞・再遊技当選番号コマンド（後述する押し順フラグがオンのときは、後述するマスク処理が行われていない入賞・再遊技当選番号であり、後述する押し順フラグがオフのときは、後述するマスク処理が行われたマスク番号）と、役物当選番号コマンドとが、副制御手段 2 0 0 に送信され、副制御手段 2 0 0 は、役物当選番号コマンドに基づく処理において、先に受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置 7 0 に表示する。このようにすることで、副制御手段 2 0 0 は、いずれかのコマンドが送信される度に、そのコマンドに基づく処理をする必要がなくなり、副制御手段 2 0 0 における処理の負担も軽減することができる。なお、副制御手段 2 0 0 は、押し順番号コマンドに基づく処理を別途行い、押し順番号コマンドに基づく処理において、押し順番号に対応する押し順を画像表示装置 7 0 に表示するようにしてもよい。

20

【 0 1 0 7 】

そして、画像表示装置 7 0 に表示された押し順は、第 3 停止操作が行われたタイミングで非表示となるが、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号は維持され、全てのリールが停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号は、非表示になるまで表示内容が変化することはないが、画像表示装置 7 0 に表示される押し順の表示態様は、たとえば遊技者によって停止操作されるごとに表示内容を変化させてもよい。

30

【 0 1 0 8 】

また、画像表示装置 7 0 に表示された押し順は、後述するように、表示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われると非表示となるが、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号は維持され、全てのリールの回転が停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号も、表示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われると非表示としてもよい。ただし、この場合は、画像表示装置 7 0 にのみ押し順が表示されているという状況をなくすため、画像表示装置 7 0 に表示された押し順が非表示となった後に、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号を非表示にすることが好ましいが、画像表示装置 7 0 に表示された押し順と獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号を同時に非表示にしてもよいし、獲得枚数表示器 2 8 に表示された押し順番号を先に非表示にしてもよい。

40

【 0 1 0 9 】

図 1 6 (a) に示す押し順番号および押し順の表示タイミングは一例に過ぎず、例えば図 1 6 (b) ~ (d) のいずれかのタイミングで表示するようにしてもよい。図 1 6 (b) に示すタイミングでは、スタートスイッチ 3 6 の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段 2 0 0 に送信される。そして、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号が表示され、その後、副制御手段 2 0 0 によって、受信した押し順番号に対応する押し順が画像表示装置 7 0 に表示される。副制御手段 2 0 0 は、押し順番号コマンドに基づく処理において画像表示装置 7 0 に押し順を表示してもよいし、押し

50

順番号コマンドの後に送信される役物当選番号コマンドに基づく処理において画像表示装置 70 に押し順を表示してもよい。また、第 3 停止操作が行われたタイミングで画像表示装置 70 に表示された押し順が非表示となり、さらに、全リールが停止したタイミングで獲得枚数表示器 28 に表示された押し順番号が非表示となる。

【0110】

なお、本実施形態とは異なり、制御コマンドの送信処理および獲得枚数表示器 28 の表示制御処理をタイマ割込処理によって行う場合、例えば、押し順番号が送信されたタイマ割込処理において、獲得枚数表示器 28 に押し順番号を表示する処理を行うようにして、画像表示装置 70 に押し順が表示されるよりも早く、獲得枚数表示器 28 に押し順番号が表示されるようにしてもよい。

10

【0111】

次に図 16 (c) に示すタイミングでは、主制御手段 100 は押し順番号の他に、表示完了コマンドを副制御手段 200 に送信し、副制御手段 200 は、表示完了コマンドの受信によって押し順番号に基づく押し順を表示する。まず、スタートスイッチ 36 の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段 200 に送信される。そして、獲得枚数表示器 28 に押し順番号が表示されると、副制御手段 200 に対して表示完了コマンドが送信され、これにより、副制御手段 200 は、表示完了コマンドに基づく処理において先に受信していた押し順番号に対応する押し順を画像表示装置 70 に表示する。そして、第 3 停止操作が行われたタイミングで画像表示装置 70 に表示された押し順が非表示となり、その後、全リールが停止したタイミングで獲得枚数表示器 28 に表示された押し順番号が非表示となる。

20

【0112】

図 16 (a) ~ (c) に示した例では、主制御手段 100 によって獲得枚数表示器 28 に押し順番号を表示した後、副制御手段 200 によって画像表示装置 70 に押し順が報知される。これにより、例えば主制御手段 100 から副制御手段 100 に送られた押し順番号の内容が何等かの原因によって本来の押し順番号と異なってしまう、誤った押し順が報知されてしまったとしても、遊技者は獲得枚数表示器 28 に表示された押し順番号に基づいてストップスイッチを操作することで、有利な遊技結果が得られることとなり、不利益を被ることがない。

【0113】

次に図 16 (d) に示すタイミングは、上述した図 16 (a) ~ (c) の場合と異なり、押し順番号が獲得枚数表示器 28 に表示される前に、画像表示装置 70 に押し順が表示される場合を示している。まず、スタートスイッチ 36 の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段 200 に送信される。そして、副制御手段 200 は、獲得枚数表示器 28 に押し順番号が表示されるよりも前に押し順番号に応じた押し順を画像表示装置 70 に表示する。副制御手段 200 は、押し順番号コマンドに基づく処理において画像表示装置 70 に押し順を表示してもよいし、押し順番号コマンドの後に送信される役物当選番号コマンドに基づく処理において画像表示装置 70 に押し順を表示してもよい。

30

【0114】

これに対して、主制御手段 100 は、画像表示装置 70 に押し順が表示された後に、獲得枚数表示器 28 に押し順番号を表示する。例えば、押し順番号コマンドを送信してから所定時間（画像表示装置 70 に押し順が表示されるまでの時間）が経過したことをもって、獲得枚数表示器 28 に押し順番号を表示する。そして、第 3 停止操作が行われたタイミングで画像表示装置 70 に表示された押し順が非表示となり、その後、全リールが停止したタイミングで獲得枚数表示器 28 に表示された押し順番号が非表示となる。

40

【0115】

（入賞判定手段の説明）

入賞判定手段 150 は、リール 40L, 40C, 40R がすべて停止すると、入賞ライン L 上に停止表示された図柄組合せが、図 6 ~ 図 9 に示した図柄組合せのいずれかに対応

50

するか否かを判定する。これにより、ボーナス役が入賞したと判定された場合は、次の遊技からボーナスゲームが開始され、再遊技役が入賞したと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、小役が入賞した場合は、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出される。なお、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値（例えば50枚）に達するまで、現在のクレジット枚数に、入賞した小役に対応するメダル枚数を加算することによって行い、クレジット枚数の上限値（例えば50枚）に達した後は、図1に示したメダル払出口60からメダルを排出するようにしてもよい。

【0116】

（制御コマンド送信手段の説明）

制御コマンド送信手段160は、主制御手段100の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段200へ送信する。主制御手段100と副制御手段200との間でやり取りされる情報は、主制御手段100から副制御手段200への一方向に限られており、副制御手段200から主制御手段100に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段100から副制御手段200への情報は、シリアル通信によって制御コマンドという形態で送信される。制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第1制御コマンド（1バイト）と、送信する情報の内容を示す第2制御コマンド（1バイト）とで構成されている。

【0117】

ここで、図17および図18に、主制御手段100から副制御手段200へ送信される制御コマンドのうち主要なものを示す。これらの図に示すように、第1および第2制御コマンドは16進法の数（16進数）で表されており、その他に、各コマンドの名称、コマンドが送信されるタイミング、コマンドを受信したときに副制御手段200で行われる処理の概要を示している。また、備考欄には主に第2制御コマンドとして送信される情報の内容を示している。なお、第2制御コマンドの値として「##」と表記しているものは、備考欄の記載内容に応じて定まる数値が代入される。ただし、備考欄の記載内容に応じて定まる数値が一桁だった場合は、その上位の桁には「0」が代入される。また、各制御コマンドを表す16進法の4桁の数値には、末尾に付与する「H」の文字を省略する。

【0118】

まず、図17において、「設定変更装置作動開始」コマンド（8038）は、スロットマシン10の前面扉とスロットマシン10の内部に設けられた設定ドアとが開放された状態で、設定キーがオンにされたまま、スロットマシン10の電源がオンされたときに送信される。副制御手段200はこの制御コマンドを受信すると、設定の変更操作が行われていることや、初期化処理を行っていることを、図1に示した画像表示装置70や音声によって報知する。なお、電源を遮断する際に現在の押し順フラグ（後述する）の状態およびRT状態を不揮発性メモリに保存しておき、再び電源を投入した際に、上述した初期化処理において、保存されている押し順フラグの状態およびRT状態に復帰するようにしてもよい。また、副制御手段200においても主制御手段100の初期化処理に伴って初期化処理が実行される。

【0119】

「設定変更装置作動終了」コマンド（8001～8006）は、遊技場の係員などによってセットされた設定値の値（1～6のいずれか）を副制御手段200へ送信する制御コマンドであり、下2桁の第2制御コマンド部分の数値がセットされた設定値の値を示している。この制御コマンドは、上述した係員などによってリセット/設定スイッチ93の操作により設定値が選択され、スタートスイッチ36の操作（設定値を確定する操作）が行われた後に設定変更キースイッチ92がオンからオフ（設定キー信号の立下りともいう）になったときに送信される。このコマンドを受信した副制御手段200は、遊技の待機状態になっていることを報知する。

【0120】

なお、設定値を変更した際には、押し順フラグの状態をオフにクリアする一方で、RT状態は現状を維持するようにしてもよい。これは、設定値の変更は、遊技場の営業時間外

10

20

30

40

50

に行われることが多く、本実施形態のように非 R T から R T 1 への移行条件が容易ではない（すなわち、入賞 - P ~ R の当選確率は高確率でもなく、特定図柄 0 1 ~ 0 3 が表示されるには、押し順だけでなくいわゆる目押しも必要である）場合、仮に設定変更時に R T 状態を非 R T に初期化してしまうと、営業時間内において遊技者に有利とはいえない非 R T で相当数のゲーム数を経ないと R T 1 へ移行できない可能性があるためである。他方、押し順フラグの状態をオフにクリアすれば、押し順の報知が行われなくなるため、設定変更前の R T 状態（例えば、R T 2 ~ R T 4）を維持しても容易に R T 1 へ移行させることができる。すなわち、再遊技 - I ~ T の当選確率が高確率であり、操作タイミングにかかわらず押し順のみで再遊技 0 2 または再遊技 0 4 が表示されるため、容易に R T 1 へ移行することになる。

10

【 0 1 2 1 】

また、本実形態とは異なる R T 状態、例えば、非 R T と、非 R T において B B 0 1 が当選役に決定され、B B 0 1 に対応する図柄組合せが揃わないと移行する第 1 の R T 状態（ボーナスの内部中）、非 R T および第 1 の R T 状態において B B 0 1 に対応する図柄組合せが揃うと移行する第 2 の R T 状態のみを備える場合であり、基本的にボーナスの内部中（第 1 の R T 状態）において遊技し、ボーナスの内部中になると再遊技役の合成当選確率が著しく上昇するタイプのスロットマシンの場合は、設定変更時に R T 状態を非 R T に初期化してしまうと、再遊技役が当選しにくくなったことにより、ボーナス役が入賞しやすくなってしまう。このため、設定変更時は、非 R T に初期化することなく、設定変更前の R T 状態を維持することが望ましい。設定値を変更しない場合には、リセット / 設定スイッチ 9 3 の操作を行わず、スタートスイッチ 3 6 が操作された後の設定キー信号の立下りで送信することもできる。

20

【 0 1 2 2 】

「設定値指定」コマンド（8 2 0 1 ~ 8 2 0 6 ）、「作動状態」コマンド（8 4 0 1 / 8 4 0 2 / 8 4 0 4 / 8 4 0 6）および「R T 状態」コマンド（8 5 0 0 / 8 5 0 1）は、遊技が行われるごとに送信される制御コマンドである。「設定値指定」コマンドの第 2 制御コマンドはセットされている「設定値」の値であり、「作動状態」コマンドの第 2 制御コマンドは、これから行われる遊技が再遊技またはボーナスゲームのどちらであることを示す情報である。「R T 状態」コマンドの第 2 制御コマンドは、現在の R T 状態が、非 R T または R T 1 ~ 6 のいずれであることを示す情報である。

30

【 0 1 2 3 】

「清算開始」コマンド（8 F 0 2）は清算スイッチ 3 3 が操作されると送信され、「清算終了」コマンド（8 F 0 3）はクレジットされていたメダルを全て払い出し終わると送信される。これにより、副制御手段 2 0 0 は、受信した制御コマンドに応じてメダルの払出開始音または払出終了音を発生する。「貯留投入枚数（1 枚）」~「貯留投入枚数（3 枚）」コマンド（9 0 0 1 ~ 9 0 0 3）および「メダル投入（1 枚）」コマンド（9 0 7 1）は、メダルがベットされたときに、その枚数に応じて送信される制御コマンドである。ここで、「貯留投入枚数（1 枚）」~「貯留投入枚数（3 枚）」コマンドはベットスイッチ 3 4 または 3 5 が操作されたことを契機に、「メダル投入（1 枚）」コマンドは、メダル投入口 3 2 にメダルが投入されたことを契機として送信される。これにより、副制御手段 2 0 0 は受信した制御コマンドによって示される枚数分のメダル投入音を発生する。

40

【 0 1 2 4 】

「リール回転開始受付」コマンド（9 3 0 0 ~ 9 3 0 3）、「フリーズ番号」コマンド（9 4 0 0 ~ 9 4 0 2）、「押し順番号」コマンド（9 5 0 0 ~ 9 5 0 D）、「メインモード番号」コマンド（9 6 0 1 ~ 9 4 0 4）、「A T フラグ」コマンド（9 7 0 0 / 9 7 0 1）、「押し順フラグ」コマンド（B 0 0 0 / B 0 0 1）、「上乗せゲーム数」コマンド（B 1 # #）、「入賞・再遊技当選番号」コマンド（B 2 0 0 ~ B 2 2 7）および「役物当選番号」コマンド（B 3 0 0 / B 3 0 1）は、遊技者によってスタートスイッチ 3 6 が操作されたことを契機に送信される。

【 0 1 2 5 】

50

「リール回転開始受付」コマンドは、第2制御コマンドによって遊技に投入されたメダル枚数（遊技者によって設定された賭数）が副制御手段200へ送信される。副制御手段200は、例えば後述するAT遊技中に遊技者が獲得したメダルの合計枚数を表示している場合は、当該合計枚数から遊技に投入されたメダルの枚数を減算するなどの処理を行う。「フリーズ番号」コマンドは、第2制御コマンドによってフリーズ演出を行うか否か、およびフリーズを行う場合は、フリーズ演出AおよびBのいずれを実行するのかを副制御手段200へ送信する。具体的にはフリーズ演出を行わない場合は第2制御コマンドの値が「0」となり、フリーズ演出Aを実行する場合は第2制御コマンドの値が「1」となり、フリーズ演出Bを実行する場合は第2制御コマンドの値が「2」となる。

【0126】

10

ここで、フリーズ演出AとBは、フリーズ状態におけるリール40L、40C、40Rの動き（回転態様）が異なっている。また、副制御手段200は、フリーズ演出が行われる場合、画像表示装置70やスピーカ64L、64Rを制御して、フリーズ演出の種類に応じた演出を実行する。

【0127】

「押し順番号」コマンドは、第2制御コマンドによって、図15に示した押し順番号を副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は、後述する押し順フラグがオンになっている場合、受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置70に表示する画像や音声によって遊技者に報知する。ただし、副制御手段200は、押し順番号0（不明）を受信した場合は、副制御手段200で押し順を決定する場合（後述する）を除いて押し順を報知しない。このように、「押し順番号」コマンドによって、当選役決定手段110によって決定された当選役から独立して押し順に関する情報を副制御手段200へ送信しているため、同じ当選役であっても、必要に応じて異なる押し順を副制御手段200によって報知することができる。

20

【0128】

「メインモード番号」コマンドは、第2制御コマンドによって、現在のメインモード（図14参照）を副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は各メインモードに応じた演出を制御する。

【0129】

「ATフラグ」コマンドは、第2制御コマンドによって、ATフラグがオンかオフかを副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は、ATフラグがオンであれば、AT遊技中の演出やAT遊技の残りゲーム数の更新などを行う。ここでいう「ATフラグ」は、主制御手段100において、AT遊技中であるか否かを示すフラグであり、ATフラグがオンに更新されるとAT遊技の開始とされ、ATフラグがオンのときは、基本的にAT遊技の残りゲーム数の更新などが行われる。

30

【0130】

「押し順フラグ」コマンドは、第2制御コマンドによって、押し順フラグがオンかオフかを副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は、押し順フラグがオンであれば、「押し順番号」コマンドによって受信した押し順番号に応じた押し順を報知する。ここでいう「押し順フラグ」は、主制御手段100において、押し順の報知を行うか否かを示すフラグであり、押し順フラグがオンであるときは、基本的に主制御手段100は、獲得枚数表示器28に決定された押し順番号を表示する。基本的に、メインモード4に移行すると押し順フラグはオンとなり、メインモード4が終了すると押し順フラグはオフとなる。ただし、メインモード4以外のメインモードに滞在中であっても、押し順フラグがオンになる場合があり、この場合は、当該遊技が終了すると押し順フラグがオフにされる。

40

【0131】

「上乗せゲーム数」コマンドは、第2制御コマンドによって、AT遊技の上乗せ数を副制御手段200へ送信する。これにより、副制御手段200は、ATフラグがオンになっているとき（すなわちAT遊技中）に、1以上の数値を受信すると、現在のAT遊技の残

50

りゲーム数に、受信した値を加算する。そして、副制御手段200は、「役物当選番号」コマンドに基づく処理において、加算後のAT遊技の残りゲーム数と加算前のAT遊技の残りゲーム数との差数を画像表示装置70に表示する上乗せ演出を行う。また、副制御手段200は、1以上の数値を受信すると、受信した数値を記憶しておき、「役物当選番号」コマンドに基づく処理において、受信した数値に応じた上乗せ演出を行った後に、現在のAT遊技の残りゲーム数に、受信した値を加算するようにしてもよい。

【0132】

「入賞・再遊技当選番号」コマンドは、図3に示した当選役決定手段110によって当選役に再遊技役または入賞役のいずれかが決定されると、決定された当選役に対応する当選番号の値が第2制御コマンドとして送信される。後述するマスク処理が行われる場合は、マスク処理後のマスク番号の値が第2制御コマンドとして送信される。また「役物当選番号」コマンドは、当選役決定手段110によって当選役にボーナス役が決定されると、第2制御コマンドの値が「0」から「1」となり、この値はボーナス役が入賞するまで維持され、毎遊技、副制御手段200に送信される。そしてボーナス役が入賞して、ボーナスゲームが開始されると第2制御コマンドの値が「1」から「0」になる。

【0133】

なお、RT状態が非RT、RT1~4のいずれかのときにいずれの当選役も決定されなかった場合は、「入賞・再遊技当選番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値が共に「0」となる。また、ボーナス役が当選すると、RT状態はRT5となり、「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値は「1」となる。そして、ボーナス役が入賞するまでは、「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値は「1」になったまま、「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値が、決定された当選役に対応する当選番号の値になる。これにより、副制御手段200は、「入賞・再遊技当選番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドに基づいて、決定された当選役に応じた演出を行うことができる。また、「役物当選番号」コマンドは、スタートスイッチ36が操作されたことを副制御手段200へ伝達するという役割も兼ねている。副制御手段200では、「役物当選番号」コマンドに基づいて、スタートスイッチが操作されたときの処理（例えば、受信した押し順番号に応じた押し順の報知を開始する処理）を行う。

【0134】

また、「押し順番号」コマンド、「メインモード番号」コマンド、「ATフラグ」コマンド、「押し順フラグ」コマンド、および「上乗せゲーム数」コマンドの送信順序は適宜定めればよいが、これらのコマンドは「入賞・再遊技当選番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドよりも先に副制御手段200へ送信されることが望ましい。「押し順番号」コマンドは、押し順番号が獲得枚数表示器28に表示された後に送信されることが望ましく、「入賞・再遊技当選番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドは、リールが定速回転に到達すると、ストップスイッチの操作が受け付け可能な状態になるため、副制御手段200において、リールが定速回転に到達する前に、押し順番号に応じた押し順の報知を開始させるためには、リールが定速回転に到達する前までに副制御手段200へ送信されることが望ましい。本実施形態では、「入賞・再遊技当選番号」コマンドがおよ

【0135】

また、押し順番号と、ATフラグおよび押し順フラグの少なくとも一方のオン/オフ状態とを、1つの第2制御コマンドにまとめて送信するようにしてもよい。例えば、押し順不明および6通りの押し順に対応する押し順番号と、ATフラグとを、1つの第2制御コマンドにまとめる場合、ATフラグがオフのときの押し順不明を押し順番号0に定め、ATフラグがオフのときの左 中 右の押し順を押し順番号1に定める、というようにATフラグがオフのときの押し順不明および6通りの押し順を押し順番号0~6に定め、次い

でATフラグがオンのときの押し順不明および6通りの押し順を押し順番号7～13に定めることによって、ATフラグとを、1つの第2制御コマンドにまとめることができる。

【0136】

同様の方法により、6通りの押し順に対応する押し順番号と、押し順フラグとを、1つの第2制御コマンドにまとめる場合、押し順フラグがオフのときの押し順は常に不明となるため、これを押し順番号0に定め、押し順フラグがオンのときの左 右 中の押し順を押し順番号1に定める、というように押し順フラグがオンのときの6通りの押し順を押し順番号1～6に定めることによって、押し順フラグとを、1つの第2制御コマンドにまとめることができる。

【0137】

また、例えば、「押し順番号」コマンドにおける第2制御コマンドの最上位ビットをATフラグまたは押し順フラグのオン/オフ状態を表すビットとして使用し、下位7ビットを押し順番号を表すビットとして使用してもよい。さらに、最上位ビットをATフラグ、その1つ下位のビットを押し順フラグのオン/オフ状態を表すビットとして使用し、下位6ビットを押し順番号を表すビットとして使用してもよい。なお、この場合、ATフラグおよび押し順フラグのいずれを最上位ビットにするかは、適宜定めればよい。

【0138】

「左リール回転停止」コマンド(987E)、「中リール回転停止」コマンド(997E)および「右リール回転停止」コマンド(9A87E)は、それぞれ対応するリールの停止制御を行うときに、副制御手段200へ送信される。これにより副制御手段200は、リールの背面に設けられたバックランプの消灯やいわゆるテンパイ音などを発生するなどして、入賞の期待感を高める演出を行う。

【0139】

「リール回転開始待機」コマンド(9B00)は、前回の遊技でリールの回転が開始してから4.1秒(最小遊技時間)が経過した時に副制御手段200へ送信される。これにより副制御手段200は、ウエイト期間中に発生していた演出用の音声(ウエイト音)を停止させる。

【0140】

次に図18において、「左リール停止受付」コマンド(9E00～9E77)は、左ストップスイッチ37Lが操作されたことを契機に副制御手段200へ送信され、第2制御コマンドとして、中段Mに停止させられる図柄番号(停止図柄番号:0～19(16進法では0H～13H))に「6」を乗じた値に滑りコマ数(0～5)を加算した値が送信される。これにより副制御手段200において、受信した第2制御コマンドの値を「6」で割った値が停止図柄番号となり、その余りが滑りコマ数となる。また、停止図柄番号から滑りコマ数を引いた値は、ストップスイッチが操作されたときに中段Mを通過している図柄番号(以下、「停止操作受付図柄番号」ともいう。)となる。

【0141】

例えば、左リールの停止操作受付番号が「18」であって停止図柄番号が「1」であった場合、滑りコマ数は、1(停止図柄番号) - 18(停止操作受付図柄番号) + 20(補正值:1リール当たりの図柄数) = 3(コマ)となる。これにより、第2制御コマンドの値は $1 \times 6 + 3 = 9$ となるから、この場合における「左リール停止受付」コマンドは9E09となる。また、副制御手段200は、当該コマンドを受信したこと契機に、出力していた演出の切り換えや停止操作受付音を出力する。「左リール回転開始」コマンド(9E7F)は、左リール40Lが回転を開始するときに送信され、これにより副制御手段200は、リール回転開始時の演出音などを発生することができる。

【0142】

なお、中リール40Cおよび右リール40Rについても左リール40Lと同様に、「中リール停止受付」コマンド(9F00～9F77)および「中リール回転開始」コマンド(9F7F)、並びに「右リール停止受付」コマンド(A000～A077)および「右リール回転開始」コマンド(A07F)が副制御手段200へ送信される。

【 0 1 4 3 】

「表示種類」コマンド(A 4 0 0 ~ A 4 0 2)および「図柄組合せ表示」コマンド(A 5 0 0 / A 5 0 1)は、全リールの回転が停止したことを契機に副制御手段2 0 0へ送信される。「表示種類」コマンドは、第2制御コマンドの値によって入賞ライン上に停止表示された図柄組合せの種類を副制御手段2 0 0へ送信する。具体的には、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが特別図柄0 1 ~ 0 3のいずれかであったときは0 1 Hとなり、そうでなければ0 0 Hとなる。

【 0 1 4 4 】

「図柄組合せ表示」コマンドは、第2制御コマンドの値によって入賞ライン上に停止表示された図柄組合せがボーナス役または再遊技役に対応しているか否かを副制御手段2 0 0へ送信する。具体的には、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せがB B 0 1に対応していた場合は0 1 H、再遊技0 1 ~ 1 0のいずれかの図柄組合せに対応していたときは0 2 H、それら以外の図柄組合せが表示された場合は0 0 Hとなる。これにより副制御手段2 0 0は、全リールが停止したと判断でき、次遊技の演出抽選処理などを行うことができる。

【 0 1 4 5 】

「遊技メダル払出開始」コマンド(A 6 0 0 ~ A 6 0 9)は、入賞ラインL上に小役に対応する図柄組合せのいずれかが停止表示された場合に払い出されるメダル枚数を第2制御コマンドの値(0 0 H ~ 0 9 H)によって副制御手段2 0 0へ送信する。「遊技メダル払出終了」コマンド(A 6 7 F)は、入賞ラインL上に入賞役に対応する図柄組合せのいずれかが停止表示され、メダルの払い出しが完了したときに副制御手段2 0 0へ送信される。「遊技終了表示」コマンド(A 9 0 0)は1回の遊技が終了したときに副制御手段2 0 0へ送信され、「B B 終了」コマンド(A 9 0 0)はボーナスゲームが終了したときに副制御手段2 0 0へ送信される。

【 0 1 4 6 】

なお、図1 0および図1 1に示したように、本実施形態においては、再遊技役および入賞役が当選した場合、ストップスイッチの押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せが異なっており、当選役ごとに有利な遊技結果となる押し順(以下、「有利な押し順」ともいう。)が異なっている。ここで、「有利な遊技結果」とは、例えば、より再遊技役の合成当選確率が高くなるR T状態へ移行する図柄組合せが揃うことや、より多くのメダルが払い出されることとなる図柄組合せが揃うことをいう。このため、何らかの不正行為によって副制御手段2 0 0へ送信された「入賞・再遊技当選番号」コマンドが取得されてしまうと、その第2制御コマンドから有利な押し順が判断可能となり、不正に有利な遊技結果が得られてしまうことになる。

【 0 1 4 7 】

そこで、制御コマンド送信手段1 6 0は、押し順フラグがオフになっており、遊技者に対して押し順の報知を行わないときは、「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドとして、決定された入賞・再遊技当選番号の代わりに別の番号に置き換え、置き換えた後の番号(以下、「マスク番号」または「マスク処理後の入賞・再遊技当選番号」という)を「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドとして副制御手段2 0 0へ送信する。なお、マスク処理とは、決定された入賞・再遊技当選番号から押し順に関する情報を除くことで、決定された入賞・再遊技当選番号の種類の特定を困難にさせる処理のことをいい、本実施形態では、決定された入賞・再遊技当選番号をマスク番号に置き換える処理を「マスク処理」と称している。また、本実施形態では、押し順フラグがオンになっているときでも、押し順当てゲームを行うときは、不正に有利な遊技結果が得られないようマスク処理を行うようにしている。

【 0 1 4 8 】

ここで、当選番号とマスク番号との対応について図1 9 (a)を参照して説明する。まず、抽選で再遊技 - AまたはBが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段1 6 0は副制御手段2 0 0に送信する当選番号(1または2)をマスク番号4 0(共通再遊技 -

10

20

30

40

50

A)に置き換える。すなわち、「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値を40にする。また、再遊技-C~Tのいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段160は副制御手段200に送信する当選番号(3~20のいずれか)をマスク番号41(共通再遊技-B)に置き換える。

【0149】

次に、入賞-A~J(9枚役が入賞する可能性がある入賞役)のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段160は副制御手段200に送信する当選番号(21~30のいずれか)をマスク番号42(共通-ベル)に置き換える。また、入賞-KまたはL(2枚役が入賞する可能性がある入賞役)のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段160は副制御手段200に送信する当選番号(31または32)をマスク番号43(共通-スイカ)に置き換える。ここで、入賞-KまたはLは押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せを変化させない。また、入賞した場合の払出枚数が規定数(3枚)よりも少ないため、上述したマスク処理を省略してもよい。

【0150】

また、入賞-MまたはN(5枚役が入賞する可能性がある入賞役)のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段160は副制御手段200に送信する当選番号(33または34)をマスク番号44(共通-チェリー)に置き換える。さらに入賞-P~R(8枚役が入賞する可能性がある入賞役)のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段160は副制御手段200に送信する当選番号(35~37のいずれか)をマスク番号45(共通-8枚)に置き換える。

【0151】

このように、複数の当選番号に対して共通のマスク番号が副制御手段200へ送信されるため、仮に不正行為によってマスク番号が取得されてしまっても、有利な押し順を特定することはできなくなる。また、副制御手段200はマスク番号40を受信した場合は、遊技者に対してより期待感が高まる演出(強演出)を行う。これに対して、マスク番号41を受信した場合は、遊技者に対して上述した強演出よりは期待感が低い演出(弱演出)を行う。同様に、副制御手段200は、マスク番号42~45を受信したときにも、各マスク番号に応じた演出を実行する。

【0152】

本実施形態では、入賞-Oが当選した場合は、押し順フラグがオフになっていても、マスク処理を行わないようにしている。これは、入賞-Oは押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せを変化させない。また、入賞した場合の払出枚数が規定数(3枚)よりも少ないため、何らかの不正行為によって副制御手段200へ送信された「入賞・再遊技当選番号」コマンドが取得されたとしても、損害が少ないからである。

【0153】

図19(a)に示すように、当選番号をマスク番号に置き換える方法の他に、例えば、図19(b)に示すように、予め当選番号1~38を実行する演出の内容や、メダル払出枚数などに基づいてグループ分けをして、各グループに固有の番号(グループ番号)を付与しておき、マスク処理として、当選番号の代わりにグループ番号を副制御手段200へ送信するようにしてもよい。なお、この場合においても、当選番号31、32または35が当選役に決定されたときに、このマスク処理を省略してもよい。

【0154】

ところで、図19(b)に示すようなマスク処理を行う場合、当選番号と同じ値のグループ番号を受信が存在しているため、例えば副制御手段200が受信した「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値が1~7のいずれかであった場合、それが当選番号とグループ番号のどちらであるのか区別することができない。よって、「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドを表す1バイト(8ビット)のデータのうち、特定のビット(例えば最上位ビット)に、当選番号とグループ番号とを区別するための情報を含めてもよい。例えば、第2制御コマンドの最上位ビットの値が「0」のときは、下位7ビットの値は当選番号を表しており、最上位ビットの値が「1」のときは、下位7

10

20

30

40

50

ビットの値はグループ番号を表す、といったように定める。

【 0 1 5 5 】

また、当選番号とグループ番号とを区別する方法として、第 1 制御コマンドの値を当選番号とグループ番号とで異なる値にしてもよい。例えば、図 1 9 (b) に示すマスク処理を行う場合において、当選番号を送信する場合の第 1 制御コマンドを B 2 (1 6 進法)、グループ番号を送信する場合の第 1 制御コマンドを B 4 (1 6 進法) に定めておく。そして、例えば当選番号 2 をそのまま送信する場合は、B 2 0 2 という制御コマンド (下位 1 バイトの値は当選番号を表す。) を副制御手段 2 0 0 へ送信し、マスク処理を行ってグループ番号を送信する場合は B 4 0 1 という制御コマンド (下位 1 バイトの値はグループ番号を表す。) を副制御手段 2 0 0 へ送信する。

10

【 0 1 5 6 】

(外部信号送信手段の説明)

図 3 に戻り、外部信号送信手段 1 7 0 は、主制御手段 1 0 0 において所定周期で実行されるタイマ割込処理 (後述する) により外部集中端子基板 8 4 を介して、前述した I N 信号、O U T 信号、B B 信号、異常発生信号、スタート信号および A T 信号を外部へ出力する。本実施形態では、A T フラグの状態がオフからオンに更新されたときに、A T 信号オンを出力し、A T フラグの状態がオンからオフに更新されたときに、A T 信号オフを出力するようにしている。これは、A T フラグの状態がオンであるときに、B B 0 1 が当選役に決定されても、A T フラグの状態がオフに更新されないためである。

【 0 1 5 7 】

20

なお、A T フラグの状態がオフからオンに更新されても、R T 状態が R T 4 へ移行するまでは、A T 信号オンを出力しないようにしてもよい。また、A T フラグの状態がオンであるときに、B B 0 1 が当選役に決定されると、A T フラグの状態がオフに更新されるような仕様の場合は、B B 0 1 が当選役に決定され、A T フラグの状態がオフに更新されても、A T 信号オンの出力を維持してもよい。このような仕様の場合は、ボーナスゲームが終了すると、再び A T フラグの状態がオンに更新されるためである。もちろん、A T フラグの状態がオフに更新されると、A T 信号オフを出力するようにしてもよい。

【 0 1 5 8 】

副制御手段の説明

< 副制御手段およびその周辺のハードウェア構成 >

30

副制御手段 2 0 0 は、C P U、R O M、R W M 等を含んで構成され、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する副制御基板 2 0 2 と、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、画像表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R および演出用ランプ 7 2 などの演出手段を駆動する画像制御基板 2 0 4 とを含んで構成されている。

【 0 1 5 9 】

< 副制御基板の機能ブロック >

副制御基板 2 0 2 は、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出または報知の内容を決定し、決定した演出または報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段 2 1 0 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段 2 2 0 と、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板 2 0 4 へ送信するサブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 とを含んで構成されている。

40

【 0 1 6 0 】

(演出制御手段の説明)

演出制御手段 2 1 0 は、遊技状態に応じて実行する演出を制御する手段であって、演出抽選手段 2 1 2 および演出状態制御手段 2 1 4 を含んで構成されている。上述した遊技状態には、当選役決定手段 1 1 0 によって決定された当選役の種類、R T 状態、メインモードおよびフリーズ番号の状態や、A T フラグおよび押し順フラグのオン / オフ状態などがある。

50

【 0 1 6 1 】

演出制御手段 2 1 0 は、主制御手段 1 0 0 から受信した制御コマンドと、現在の演出状態（後述する）とに応じた演出を抽選によって決定する演出抽選手段 2 1 2 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段 2 1 4 とを有している。ここで、演出状態制御手段 2 1 4 によって制御される演出状態は、大別すると非 A T 状態と、A T 状態とがある。そして、非 A T 状態には、さらに通常状態、チャンスゾーン（以下、「C Z」ともいう。）状態、および、A T 前兆状態が存在する。また、A T 状態には、A T 準備中、A T 中、特化ゾーン準備中、および、特化ゾーン中が存在する。

【 0 1 6 2 】

10

（制御コマンド受信手段の説明）

制御コマンド受信手段 2 2 0 は、主制御手段 1 0 0 からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段 2 0 0 が有するコマンドバッファ（例えば R W M の記憶領域の一部）に蓄積していく。これにより、演出制御手段 2 1 0 は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。

【 0 1 6 3 】

（サブ制御コマンド送受信手段の説明）

サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期（例えば 1 6 ミリ秒）ごとにシリアル通信によって画像制御基板 2 0 4 に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、後述するサブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 から送信されたコマンドを受信する。

20

【 0 1 6 4 】

< 画像制御基板の機能ブロック >

画像制御基板 2 0 4 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 と、画像 / サウンド出力手段 2 4 0 とを含み、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて画像表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R および演出用ランプ 7 2 を駆動制御し、演出制御手段 2 1 0 によって決定された演出を実行する。

【 0 1 6 5 】

（サブ制御コマンド送受信手段の説明）

30

サブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 は、画像制御基板 2 0 4 が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 に送信する。これにより、副制御基板 2 0 2 は、画像制御基板 2 0 4 で発生した異常を検知することができ、画像制御基板 2 0 4 がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

【 0 1 6 6 】

40

（画像 / サウンド出力手段の説明）

画像 / サウンド出力手段 2 5 0 は、画像制御基板 2 0 4 で生成された演出用の画像信号および音声信号を、画像表示装置 7 0 とスピーカ 6 4 L、6 4 R へ出力する。これにより、画像表示装置 7 0 には演出画像が表示され、スピーカ 6 4 L、6 4 R から音声が発生する。一方、画像表示装置 7 0 やスピーカ 6 4 L、6 4 R からは、正常に動作可能な状態であるか否かを示す正常動作信号が画像制御基板 2 0 4（または副制御基板 2 0 2）に対して出力される。正常動作信号が受信できない場合には、画像 / 音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

【 0 1 6 7 】

[制御手段による処理の説明]

50

主制御手段における制御処理の説明

まず、主制御手段 100 において実行され、遊技の進行を制御する遊技進行メイン処理の内容について、図 20 のフローチャートを参照しつつ説明する。図 20 に示す遊技進行メイン処理は、スロットマシン 10 の電源投入後に実行される各種チェック処理が行われた後に実行されるものであり、遊技進行メイン処理を繰り返し実行することで遊技の制御を行うことができる。

【0168】

< 遊技進行メイン処理の説明 >

遊技進行メイン処理が開始されると、主制御手段 100 は、遊技開始処理を行う（ステップ S10）。この遊技開始処理では、副制御手段 200 に対して、設定値を示す情報（「設定値指定」コマンド）、次に行われる遊技が再遊技またはボーナスゲームであるか否か示す情報（「作動状態」コマンド）、RT 状態を示す情報（「RT 状態」コマンド）が送信される。また、ブロック 45（図 3 参照。）をオンにしてメダル流路を形成し、メダル投入口 32 からのメダル投入を有効にする。但し、次に行う遊技が再遊技の場合は、メダルの自動投入処理（例えばベット数表示ランプ 26a, 26b, 26c を自動的に点灯させるなど）を行い、さらにクレジット枚数が上限値に達していた場合はブロック 45 をオフにして、メダル投入口 32 から投入されたメダルを受け皿 62 から返却する。また、RWM に記憶されていた押し順番号を「0」に更新する。

【0169】

次に、主制御手段 100 は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップ S12）。この処理としては、例えば、クレジット数表示器 27 の表示の更新処理、クレジット数の減算処理、メダル投入口 32 からのメダル投入に関する不正行為の判断処理、ベット数のカウント処理などを実行する。次に主制御手段 100 は、投入されたメダル枚数が規定数に達してスタートスイッチ 36 の操作を受け付けられる状態になるとスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断し（ステップ S14）、操作されていない（NO）と判断したときは、ステップ S12 の処理に戻る。

【0170】

また、ステップ S14 の判断処理で、スタートスイッチ 36 が操作された（YES）と判断したときは、ブロック 45 をオフにして、メダル投入口 32 からのメダル投入を無効にして、「リール回転開始受付」コマンドを副制御手段 200 へ送信する（ステップ S16）。次に主制御手段 100 は、図 4 に示した抽選テーブルに基づいて役抽選処理を行い、その結果に基づいて、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号を RWM の所定の記憶領域に保存する（ステップ S18）。次いで主制御手段 100 は、現在の RT 状態が RT5 または RT6 のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S20）。現在の RT 状態が非 RT または RT1 ~ RT4 であった場合は、ステップ S20 の判断結果が NO となって、主制御手段 100 は、現在のメインモードが 1 から 3 のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S22）。そして、メインモードが 1 から 3 のいずれかであった場合は判断結果が YES となって非 AT 状態処理を行い（ステップ S24）、メインモード 4 であった場合は判断結果が NO となって AT 状態処理を行う（ステップ S26）。ここで、ステップ S24 の非 AT 状態処理およびステップ S26 の AT 状態処理では、当選番号に応じた押し順が決定されるが、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。

【0171】

非 AT 状態処理または AT 状態処理のいずれかを行うと、主制御手段 100 は、フリーズ演出を行うか否かを決定し、フリーズ演出を行うと決定した場合は、フリーズ演出 A または B のいずれを行うのかを決定するフリーズ抽選処理を行う（ステップ S28）。このフリーズ抽選処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。そして、ステップ S28 のフリーズ抽選処理によってフリーズ番号が 1 または 2 に決定されたか否かを判断し（ステップ S30）、フリーズ番号が 1 または 2 に決定された（すなわち、フリーズ演出を実行することが決定された）場合は判断結果が YES となっ

て、計時する時間として20秒間をタイマにセットする(ステップS32)。この計時時間は、フリーズ演出を行う時間(最長フリーズ時間)を計時するためのものである。

【0172】

次に主制御手段100は、フリーズ抽選処理によって決定されたフリーズ番号に対応するフリーズ演出を開始する(ステップS34)。すなわち、フリーズ番号1が決定された場合はフリーズ演出Aを開始し、フリーズ番号2が決定された場合はフリーズ演出Bを開始する。そして、フリーズ演出中は、後述するタイマ割込処理によって各々のフリーズ演出に応じてリール40L, 40C, 40Rの回転制御が行われる。そして、タイマにセットした最長フリーズ時間が経過したか否かを判断し(ステップS36)、最長フリーズ時間が経過するまでステップS36の判断処理を繰り返し実行する。

10

【0173】

最長フリーズ時間が経過すると、ステップS36の判断結果がYESとなり、次に主制御手段100は、獲得枚数表示器28に押し順番号に対応する情報を表示するための押し順表示処理を実行する(ステップS38)。なお、前述したステップS28のフリーズ抽選処理でフリーズ番号0が決定された場合は、ステップS30の判断結果がNOとなり、直ちにステップS38の押し順表示処理へ移行する。この押し順表示処理については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。

【0174】

次に主制御手段100は、押し順フラグのオン/オフ状態をRWMの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する(ステップS40)。なお、前述したステップS20において判断結果がYESとなった場合は(すなわち、現在のRT状態がRT5またはRT6であった場合)、直ちにステップS40の処理へ移行する。このリングバッファは、副制御手段200へ送信する制御コマンドを一時的に保存するものであり、上述したRWMの一部の記憶領域をリングバッファとして利用している。リングバッファに保存された制御コマンドは、後に説明するタイマ割込処理によって最先に保存されたものから順次、副制御手段200へ送信され、送信された制御コマンドはリングバッファから消去される。すなわち、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも先に副制御手段200へ送信されることはない。

20

【0175】

なお、制御コマンドごとに優先度を設け、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも優先度が高い場合は、後から保存された制御コマンドを先に副制御手段200へ送信するようにしてもよい。例えば、次に説明する押し順番号コマンドを入賞・再遊技当選番号コマンドおよび役物当選番号コマンドよりも優先度を高く設定しておくことで、本実施形態とは異なり、まず入賞・再遊技当選番号コマンドおよび役物当選番号コマンドをリングバッファに保存し、その後に押し順番号コマンドをリングバッファに保存した場合であっても押し順番号コマンドを先に副制御手段200へ送信してもよい。

30

【0176】

そして、主制御手段100は、押し順番号をRWMの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する(ステップS42)。これにより、上述したタイマ割込処理によって、押し順フラグのオン/オフ状態に続き、押し順番号が副制御手段200へ送信される。次に主制御手段100は、ステップS18の役抽選処理によってRWMに保存された入賞・再遊技当選番号を読み出し、CPUのレジスタ(以下、単に「レジスタ」という。)にセットし(ステップS44)、RWMに記憶されている押し順フラグの状態がオンであるか否かを判断する(ステップS46)。押し順フラグがオンであった場合はステップS46の判断結果がYESとなり、次にRWMに記憶されている押し順番号が10~13のいずれかであるか否かを判断する(ステップS48)。押し順番号が10~13のいずれかであった場合は、ステップS48の判断結果がYESとなり、主制御手段100は次に当選番号35(入賞-O)が当選役に決定されたか否かを判断する(ステップS50)。なお、ステップS46の判断処理において、押し順フラグがオフになっていた場合は

40

50

判断結果がNOとなり、ステップS48の判断処理を行うことなくステップS50の判断処理へ移行する。

【0177】

ステップS50の判断処理において、当選役に決定された当選番号が35以外であった場合は判断結果がNOとなり、図19(a)に示したマスク処理を行う(ステップS52)。ここで、当選番号をマスク番号に置き換える方法として、ステップS44の処理でレジスタにセットした当選番号に所定のオフセット値を加算して、対応するマスク番号の値にする。すなわち、上述したオフセット値は、各当選番号が、図19(a)に示したマスク番号となるように予め定められた値である。例えば、当選番号1に対応するオフセット値は39、当選番号2に対応するオフセット値は38と定められている。これにより、当選番号1および当選番号2についてステップS52のマスク処理を行うと、当選番号とオフセット値とが加算され、いずれもマスク番号が40となる。このオフセット値は、加算する処理中のプログラム上に予め書き込んでいてもよいし、予めテーブルとして定めておき、テーブルから読み出したオフセット値を加算するようにしてもよい。

10

【0178】

なお、ステップS48の判断処理において、押し順番号が10～13以外であった場合(判断結果がNO)またはステップS50の判断処理において、当選番号が35だった場合(判断結果がYES)は、ステップS52のマスク処理は行われない。

【0179】

次に主制御手段100は、CPUのレジスタにセットされた入賞・再遊技当選番号またはマスク番号をリングバッファに保存する(ステップS54)。すなわち、押し順フラグがオンのときに押し順番号が10～13以外の場合(ステップS46(YES)かつS48(NO))、押し順フラグがオンのときに押し順番号が10～13のいずれかであるが、当選番号が35であった場合(ステップS46(YES)かつS48(YES)かつS50(YES))、または、押し順フラグがオフだが当選番号が35であった場合(ステップS46(NO)かつS50(YES))は、ステップS44の処理でレジスタにセットされた入賞・再遊技当選番号がリングバッファに保存される。

20

【0180】

このように、ステップS52のマスク処理の直後に、当該マスク処理によるマスク番号をリングバッファに保存するため(ステップS54)、RWMにマスク番号を保存しておくための記憶領域を確保する必要がない。

30

【0181】

一方、押し順フラグがオンで押し順番号が10～13のいずれかであり、なおかつ当選番号が35以外だったとき(ステップS46(YES)かつS48(YES)かつS50(NO))、または、押し順フラグがオンでなおかつ当選番号が35以外だったときは(ステップS46(NO)かつS50(NO))、ステップS52の処理によるマスク番号がリングバッファに保存される。次いで、主制御手段100は、RWMに記憶されている役物当選番号を読み出して、リングバッファに保存する(ステップS56)。

【0182】

ステップS56の処理を行うと、主制御手段100は、リール停止管理処理を行うことで(ステップS58)、リール40L, 40C, 40Rの回転を開始し、ストップスイッチ37L, 37C, 37R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について停止制御を行う。ここで、リール停止制御は、当選番号に基づいて生成された作動フラグに基づいて行われる。この作動フラグは、図6～図9に示した各図柄組合せに対して、引込制御の対象とするか否かを示すフラグ情報を対応付けたものであり、ステップS18の役抽選処理によって決定された当選番号に基づいて生成され、RWMの所定記憶領域に保存される。また、スタートスイッチ36が操作された時に、前回の遊技でリールが回転してから4.1秒が経過していなかった場合は、4.1秒経過時に「リール回転開始待機」コマンドを副制御手段200へ送信する。また、ストップスイッチが操作される毎に、操作されたストップスイッチに対応するリール回転停止コマンドを副制御手段2

40

50

00へ送信する。

【0183】

次に、全てのリールが停止すると、主制御手段100はステップS38の押し順表示処理によって、獲得枚数表示器28に表示した押し順番号に対応する情報を非表示にする(ステップS60)。そして、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、図6~図9に示した図柄組合せのいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行(ステップS62)。なお、ステップS60およびステップS62の処理の行う順序を入れ替えてもよい。次に、主制御手段100は、表示判定処理の結果に基づいて「表示種類」コマンドおよび「図柄組合せ表示」コマンドを副制御手段200へ送信する。また、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、入賞役の図柄組合せ(図7~図9参照)のいずれかと一致していた場合は、ホッパーモータ46を駆動して、一致した入賞役に対応する枚数のメダルを払い出すための払出処理を行う(ステップS64)。このとき、メダルの払い出しを開始する時に「遊技メダル払出開始」コマンドを副制御手段200へ送信し、メダルの払い出しが終了すると「遊技メダル払出終了」コマンドを副制御手段200へ送信する。

10

【0184】

次に主制御手段100は、遊技終了チェック処理を行い(ステップS66)、停止表示された図柄組合せなどに基づいて、メインモードの移行制御やRT状態の移行制御を行う。また、BB01に対応する図柄組合せが停止表示されたときは、外部集中端子基板84を介してBB信号およびRB信号をオンにする。また、副制御手段200に対して「遊技終了表示」コマンドを送信し、ボーナスゲームが終了したときに「BB終了」コマンドも副制御手段200へ送信する。

20

【0185】

以上の処理によって1回の遊技が終了すると、主制御手段100は、再びステップS10の処理に戻って次の遊技のための処理を実行する。このように、図02に示す遊技進行メイン処理では、役抽選処理(ステップS18)によって当選番号が決定された後、非AT状態処理(ステップS24)またはAT状態処理(ステップS26)により、当選番号に応じた押し順番号が決定されるが、副制御手段200に対しては、先に押し順番号が送信され(ステップS40)、その後、当選番号が送信されることになる(ステップS54)。

30

【0186】

<非AT状態処理の説明>

次に、図20のステップS24で実行される非AT状態処理の内容について、図21に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS24の非AT状態処理を開始すると、まず現在のメインモードが3であるか否かを判断する(ステップS100)。現在のメインモードが3であった場合は、ステップS100の判断結果がYESとなり、AT前兆中の処理を行う(ステップS102)。このAT前兆中の処理としては、例えばAT前兆期間を短縮させるか否かを決定する短縮抽選を行い、短縮抽選に当選したときは、AT前兆期間が終了するまでの残り遊技回数を減少させる処理などを行う。そして、ステップS102の処理を終えたと図21の非AT状態処理を終了して、図20のステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

40

【0187】

ステップS100の判断処理で、現在のメインモードが3で無ければ、判断結果がNOとなり、チャンスゾーンのゲーム数CZCNTの値が1以上であるか否かを判断する(ステップS104)。ここで、チャンスゾーンは、有利な押し順が報知されたり、より有利なメインモードに移行する可能性が高くなったりする遊技状態である。なお、このチャンスゾーンゲーム数CZCNTの値を制御コマンドによって副制御手段200へ送信するようにしてもよい。ステップS104の判断処理でCZCNTの値が0のときは判断結果がNOとなり、通常中の処理を行う。これに対して、CZCNTの値が1以上のときは判断結果がYESとなり、チャンスゾーン中の処理を行う。以下、遊技状態が通常中のときと

50

、チャンスゾーン中のときとに分けて、各遊技状態における処理の内容を説明する。

【0188】

(a) 通常中の処理

ステップS104の判断結果がNOになると、主制御手段100は、通常中の処理を行う。まず、主制御手段100は、図20のステップS18で実行された役抽選処理の結果、当選番号1～30のいずれかが当選役に決定されたか否かを判断する(ステップS106)。そして、当選番号1～30のいずれかが当選役に決定された場合はステップS106の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、通常中からチャンスゾーンへ移行するか否かを決定するチャンスゾーン抽選を行う(ステップS108)。そして、チャンスゾーン抽選に当選したか否かを判断し(ステップS110)、チャンスゾーン抽選に当選しなかった場合は、ステップS110の判断結果がNOとなって、図21の非AT状態処理を終了する。

10

【0189】

これに対して、チャンスゾーン抽選に当選した場合は、ステップS110の判断結果がYESとなって、チャンスゾーンの期間である遊技回数 を抽選によって決定する(ステップS112)。そして、抽選によって決定した遊技回数 をRWM内の所定の記憶領域に保存し(ステップS114)、RWMに記憶されているチャンスゾーン移行フラグの状態をオンに更新する(ステップS116)。なお、チャンスゾーンゲーム数 の値およびチャンスゾーン移行フラグのオン/オフ状態を、制御コマンドによって副制御手段200へ送信するようにしてもよい。

20

【0190】

次に主制御手段100は、図20のステップS18で実行された役抽選処理の結果、当選番号31～35(入賞-K～O)のいずれかが当選役に決定されたか否かを判断する(ステップS118)。ここで、ステップS106の判断結果がNO(当選番号1～30が決定されなかった)になったときは、直ちにステップS118の判断処理に移行する。ステップS118の判断処理において、当選番号31～35のいずれも決定されなかった場合は、判断結果がNOとなり、図21の非AT状態処理を終了する。

【0191】

これに対して、当選番号31～35のいずれかが当選役に決定された場合は、ステップS118の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、AT遊技を開始するか否かを決定するAT抽選を行う(ステップS120)。そして、AT抽選に当選したか否かを判断し(ステップS122)、AT抽選に当選したときはステップS122の判断結果がYESとなり、AT前兆ゲーム数 の値を抽選によって決定する(ステップS124)。そして、抽選で決定した の値をRWMの所定記憶領域に保存し(ステップS126)、RWMに記憶されているAT前兆フラグの状態をオンに更新してから(ステップS128)、図21の非AT状態処理を終了する。なお、AT前兆ゲーム数 の値およびAT前兆フラグのオン/オフ状態を、制御コマンドによって副制御手段200へ送信するようにしてもよい。

30

【0192】

(b) チャンスゾーン中の処理

40

ステップS104の判断結果がYESになると、主制御手段100は、チャンスゾーン中の処理を行う。まず、主制御手段100は、現在のRT状態がRT1であるか否かを判断する(ステップS130)。現在のRT状態がRT1であった場合はステップS130の判断結果がYESとなり、次に図20のステップS18で実行された役抽選処理の結果、当選番号2が当選役に決定されたか否かを判断する(ステップS132)。当選番号2(再遊技-B)が当選役に決定された場合、ステップS132の判断結果はYESとなり、主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に押し順番号6(右 中 左)を保存する(ステップS134)。

【0193】

ここで、当選番号2が決定されたときに右 中 左の押し順でストップスイッチ37L

50

、37C、37Rが操作されると、操作タイミングによっては再遊技10に対応する図柄組合せである「赤7 - 赤7 - 赤7」が揃う可能性がある(図10(a)参照)。ここで、本実施形態では、ステップS132の判断結果がYESになった場合、ステップS134で、主制御手段100において右 中 左の押し順を決定しているが、このときの押し順を副制御手段200において決定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップS134の処理は、押し順番号0(不明)をRWMに記憶し、副制御手段200へ送信するとよい。また、副制御手段200によって押し順を報知する際、右 中 左の押し順の押し順と共に、「赤7を狙え!」などのメッセージを画像や音声により遊技者に報知してもよい。さらに、副制御手段200において、たとえば決定された当選番号が0(はずれ)のときに、所定の確率で右 中 左の押し順および「赤7を狙え!」といった報知(いわゆるガセ報知)を行ってもよい。

10

【0194】

ステップS132の判断処理において、当選番号が2に決定されていなかった場合は、判断結果がNOになり、次に当選番号3~8(再遊技-C~H)のいずれかが決定されたか否かを判断する(ステップS136)。押し順番号が3~8のいずれかに決定された場合は、ステップS136の判断結果がYESとなって、再遊技05が入賞しない押し順(図10(a)参照)の中から1つを選択して、選択した押し順に対応する押し順番号を、RWMの所定記憶領域に保存する(ステップS138)。

【0195】

ここで、再遊技05が入賞しない押し順を報知する理由は、RT1においては、後述するAT抽選の契機となる当選番号2が1/32の確率で当選役に決定されるが(図4参照)、再遊技05に対応する図柄組合せが表示されてRT2に移行してしまうと(図13参照)、当選番号2が抽選対象になっていないため、AT抽選の機会が減ってしまうからである。なお、本実施形態では、主制御手段100において再遊技05が入賞しない押し順を決定しているが、副制御手段200において再遊技05が入賞しない押し順を決定するようにしてもよい。この場合、ステップS138の処理では、報知したくない再遊技05が入賞する押し順に対応する押し順番号をRWMに記憶させて副制御手段200へ送信し、副制御手段200では、受信した押し順番号以外の押し順を適宜選択して報知してもよい。この場合にも、副制御手段200では押し順を報知するため、主制御手段100は、RWMに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新されるが(ステップS140)、前述した押し順表示処理(ステップS38)において、後述する図35のステップS632(押し順番号の表示処理)を行わなくてもよい。

20

30

【0196】

ステップS134の処理によって押し順番号6がRWMに記憶されるか、ステップS138の処理によって再遊技05が入賞しない押し順に対応する押し順番号がRWMに記憶されると、主制御手段100は、RWMに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新する(ステップS140)。これにより、チャンスゾーン中にRT1に滞在していた場合は、当選番号2または3~8が当選したときに、押し順が報知される。

【0197】

現在のRT状態がRT1ではないとき(ステップS130(NO))、決定された当選番号が2~8のいずれでもなかったとき(ステップS136(NO))、または、ステップS140の処理を行うと、次に主制御手段100は決定された当選番号が2または31~35(入賞-K~O)のいずれかであるか否かを判断する(ステップS142)。決定された当選番号が2または31~35のいずれでも無かった場合は、判断結果がNOとなり、主制御手段100は、図21の非AT状態処理を終了する。

40

【0198】

これに対して、決定された当選番号が2または31~35のいずれかであった場合は、ステップS142の判断結果がYESとなり、次に現在のメインモードが1であるか否かを判断する(ステップS144)。現在のメインモードが1であった場合は、判断結果がYESとなり、メインモード2へ移行するか否かを決定する高確モード移行抽選を行う(

50

ステップS 1 4 6)。そして、高確モード移行抽選に当選したか否かを判断し(ステップS 1 4 8)、高確モード移行抽選に当選したときは、判断結果がYESとなって、RWMに記憶されている高確モード移行フラグの状態をオンに更新する(ステップS 1 5 0)。ここで、高確モード移行フラグがオンになった場合は、後述する遊技終了チェック処理によって、メインモード1から2に移行する(図36、ステップS 6 6 8～S 6 7 0参照)。

【0199】

ステップS 1 5 0の処理で高確モード移行フラグの状態をオンに更新すると、前述したステップS 1 2 0のAT抽選以降の処理を行う。なお、現在のメインモードが1ではないとき(ステップS 1 4 4(NO))、または、高確モード移行抽選に当選しなかったとき

10

(ステップS 1 4 8(NO))は、直ちにステップS 1 2 0のAT抽選以降の処理を行う。このように、通常中は決定された当選番号が31～35のいずれかであった場合(合成確率は約1/16.2)のみ、AT抽選が行われていたが(ステップS 1 1 8(YES)S 1 2 0)、チャンスゾーン中は当選番号2が決定されたときもAT抽選が行われるため、遊技者にとって有利な状態になっているといえる。さらに、CZ中と通常中のAT抽選に用いられるAT抽選テーブルを変えることにより、CZ中のAT抽選の方が通常中のAT抽選よりも高確率でAT抽選に当選するようにしてもよい。また、決定された当選番号が2のときに、遊技者が報知に従ってストップスイッチを操作した結果、「赤7-赤7-赤7」の図柄組合せが揃った場合、AT抽選が行われることがわかるため、AT抽選に当選することへの期待を遊技者に持たせることができる。

20

【0200】

そして、主制御手段100は、ステップS 1 2 0～S 1 2 8の処理を行うと、図21の非AT状態処理を終了する。

【0201】

<AT状態処理の説明>

次に、図20のステップS 2 6で実行されるAT状態処理の内容について、図22に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS 2 6のAT状態処理を開始すると、RWMに記憶されているATフラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップS 1 6 0)。そして、ATフラグの状態がオンになっている場合は、ステップS 1 6 0の判断結果がYESとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明するAT準備中処理を行う(ステップS 1 6 2)。そして、AT準備中処理を行うと、図22のAT状態処理を終了し、図20のステップS 2 8に示すフリーズ抽選処理へ移行する。

30

【0202】

ステップS 1 6 0の判断処理において、ATフラグの状態がオンだった場合は、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数TZCNTの値が1以上であるか否かを判断する(ステップS 1 6 4)。そして、TZCNTの値が1以上であった場合は、判断結果がYESとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する特化ゾーン中処理を行った後(ステップS 1 6 6)、図22のAT状態処理を終了する。

40

【0203】

ステップS 1 6 4の判断処理において、TZCNTの値が0であった場合は、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップS 1 6 8)。特化ゾーン移行フラグの状態がオンだった場合は、判断結果がYESとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する特化ゾーン準備中処理を行った後(ステップS 1 7 0)、図22のAT状態処理を終了する。

【0204】

これに対して、ステップS 1 6 8の判断処理において、特化ゾーン移行フラグの状態がオフだった場合は、判断結果がNOとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳し

50

く説明するA T中処理を行った後(ステップS 1 7 2)、図2 2のA T状態処理を終了する。

【0 2 0 5】

< A T準備中処理の説明 >

次に、図2 2のステップS 1 6 2で実行されるA T準備中処理の内容について、図2 3および図2 4に示すフローチャートを参照して説明する。この図におけるA T準備中処理は、非R T、R T 1 ~ 4の各R T状態において、決定された当選番号に応じて押し順番号を決定する処理を行っている。以下、各R T状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【0 2 0 6】

(a) 非R Tにおける処理

主制御手段1 0 0が、図2 2に示したステップS 1 6 2のA T準備中処理を開始すると、まず、現在のR T状態が非R Tであるか否かを判断する(ステップS 1 8 0)。そして、現在のR T状態が非R Tであった場合は判断結果がY E Sとなり、以下、非R Tにおける当選番号に応じた押し順番号の決定処理を行う。すなわち、主制御手段1 0 0は、図2 0のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が3 ~ 8(再遊技 - C ~ H)のいずれかであるか否かを判断する(ステップS 1 8 2)。そして、決定された当選番号が3 ~ 8のいずれかであった場合は、判断結果がY E Sとなり、決定された当選番号に応じて再遊技0 5に対応する図柄組合せが揃う押し順(図1 0 (a)参照)をR W Mの所定記憶領域に保存する(ステップS 1 8 4)。

【0 2 0 7】

一方、ステップS 1 8 2の判断処理において、決定された当選番号が3 ~ 8のいずれでも無かった場合、判断結果がN Oとなり、次に主制御手段1 0 0は、決定された当選番号が2 1であるか否かを判断する(ステップS 1 8 6)。なお、上述したステップS 1 8 4の処理を終えた場合もステップS 1 8 6の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が2 1であった場合は、判断結果がY E Sとなり、押し順番号1(左 中 右)をR W Mの所定記憶領域に保存する(ステップS 1 8 8)。また、ステップS 1 8 6の判断処理において、決定された当選番号が2 1で無かった場合、判断結果がN Oとなり、次に主制御手段1 0 0は、決定された当選番号が2 2 ~ 3 0のいずれかであるか否かを判断する(ステップS 1 9 0)。なお、上述したステップS 1 8 8の処理を終えた場合もステップS 1 9 0の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が2 2 ~ 3 0のいずれかであった場合は、判断結果がY E Sとなり、決定された当選番号に応じて入賞0 1 ~ 0 3に対応する図柄組合せが揃う押し順(図1 1参照)の押し順番号をR W Mの所定記憶領域に保存する(ステップS 1 9 2)。

【0 2 0 8】

ステップS 1 9 2の処理が終わると、または、ステップS 1 9 0の判断結果がN O(決定された当選番号が2 2 ~ 3 0のいずれでもない)になると、次に主制御手段1 0 0は、特別図柄0 1 ~ 0 3が表示される可能性がある押し順番号を決定する。すなわち、決定された当選番号が3 6(入賞 - P)だった場合は(ステップS 1 9 4(Y E S))、押し順番号8(中第1停止操作)をR W Mの所定記憶領域に記憶し(ステップS 1 9 6)、決定された当選番号が3 7(入賞 - Q)だった場合は(ステップS 1 9 8(Y E S))、押し順番号9(右第1停止操作)をR W Mの所定記憶領域に記憶し(ステップS 2 0 0)、決定された当選番号が3 8(入賞 - R)だった場合は(ステップS 2 0 2(Y E S))、押し順番号7(左第1停止操作)をR W Mの所定記憶領域に記憶する(ステップS 2 0 4)。そして、ステップS 2 0 4の処理を行った後、または、ステップS 2 0 2の判断結果がN Oになった場合はそのまま図2 3のA T準備中処理および図2 2のA T状態処理を終了して、図2 0におけるステップS 2 8のフリーズ抽選処理へ移行する。

【0 2 0 9】

このように、A T準備中における非R Tでは、9枚役が入賞する押し順と、特定図柄0 1 ~ 0 3が表示される(すなわち、R T 1へ移行する)可能性のある押し順とが、報知さ

10

20

30

40

50

れることになる。

【0210】

(b) RT1における処理

ステップS180の判断処理において、RT状態がRT1～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT1であるか否かを判断する(ステップS206)。そして、現在のRT状態がRT1であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が2(再遊技-B)であるか否かを判断する(ステップS208)。そして、決定された当選番号が2であった場合は、判断結果がYESとなり、押し順番号1(左 中 右)をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS210)。

10

【0211】

ここで、押し順番号1を保存しているのは、当選番号が2であった場合は、右 中 左の押し順でストップスイッチが操作されると、「赤7-赤7-赤7」の図柄組合せが揃ってしまう可能性があるからである。AT準備中においては、当選番号が2であっても何かしらの利益(例えば、AT遊技の残りゲーム数を上乘せする)が付与されることがないため、「赤7-赤7-赤7」の図柄組合せが揃ってしまうことで遊技者に対し何かしらの利益が付与されるのではないかといった誤った期待を持たせないようにするためである。

【0212】

一方、ステップS208の判断処理において、決定された当選番号が2では無かった場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、決定された当選番号が3～8のいずれかであるか否かを判断する(ステップS212)。なお、上述したステップS210の処理を終えた場合もステップS212の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が3～8のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、決定された当選番号に応じて再遊技05に対応する図柄組合せが揃う押し順(図10(a)参照)をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS214)。

20

【0213】

ここで、図21の非AT状態処理では、未だATが開始されない状態(すなわちメインモード1～3)であることから、CZ中においては当選番号が3～8のいずれかであった場合でも、AT抽選の機会をより多くするため、RT1に留まるように再遊技05が入賞しない押し順を報知していた(図21のステップS138参照)。しかしながら、AT状態処理では、ATを開始することができる状態(すなわちメインモード4)になっていることから、当選番号が3～8のいずれかである場合は、再遊技役の合成当選確率が飛躍的に向上するRT2(図4参照)へ移行すべく、再遊技05に対応する図柄組合せが表示される押し順を報知する。

30

【0214】

ステップS214の処理が終了すると、または、ステップS212の判断結果がNO(決定された当選番号が2～8のいずれでもない)になった場合は、次に主制御手段100は、RT状態がRT1～4のときに共通して実行される共通処理1へ移行する(ステップS216)。この共通処理1については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。そして、ステップS216の共通処理1を終えると、図23のAT準備中処理および図22のAT状態処理を終了して、図20におけるステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

40

【0215】

このように、AT準備中におけるRT1では、RT状態がRT2へ移行する再遊技05に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。

【0216】

(c) RT2における処理

ステップS206の判断処理において、RT状態がRT2～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT2であるか否かを判断する(ステップS218)。そして、現在のRT状態がRT2であった場合は判断

50

結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が9～14（再遊技-I～N）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS220）。そして、決定された当選番号が9～14のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、決定された当選番号に応じて再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順（図10（b）参照）の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS222）。

【0217】

そして、ステップS222の処理が終了すると、または、ステップS220の判断結果がNO（決定された当選番号が9～14のいずれでもない）になった場合は、次に主制御手段100は、ステップS216の共通処理1へ移行し、共通処理1を終えると図23のAT準備中処理を終了する。

10

【0218】

このように、AT準備中におけるRT2では、RT状態がRT3へ移行する再遊技06に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。

【0219】

（d）RT3における処理

ステップS218の判断処理において、RT状態がRT3または4である場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図24に示すフローチャートの処理へ移行する。すなわち、まず現在のRT状態がRT3であるか否かを判断する（ステップS230）。そして、現在のRT状態がRT3であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20（再遊技-O～T）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS232）。そして、決定された当選番号が15～20のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、決定された当選番号に応じて再遊技08に対応する図柄組合せが揃う押し順（図10（c）参照）の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS234）。

20

【0220】

そして、ステップS234の処理が終了すると、または、ステップS232の判断結果がNO（決定された当選番号が15～20のいずれでもない）になった場合は、次に主制御手段100は、図23に示したステップS216の共通処理1へ移行し、共通処理1を終えると図23のAT準備中処理を終了する。

30

【0221】

このように、AT準備中におけるRT3では、RT状態がRT4へ移行する再遊技08に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。

【0222】

（e）RT4における処理

ステップS230の判断処理において、RT状態がRT4であった場合、判断結果がNOとなる。この場合、次に主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が1（再遊技-A）であるか否かを判断する（ステップS236）。決定された当選番号が1であった場合は、判断結果がYESとなり、図15（a）に示す押し順番号1～9のうち、いずれか1つを抽選によって決定する（ステップS238）。そして、決定した押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS240）。ここで、当選番号が1であった場合は、いずれの押し順であっても、再遊技01に対応する図柄組合せが表示されるため、9通りの押し順の中から報知する押し順を適宜決定している。

40

【0223】

そして、ステップS240の処理が終了すると、または、ステップS236の判断結果がNO（決定された当選番号が1ではない）になった場合は、次に主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20（再遊技-O～T）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS242）。そして、決

50

決定された当選番号が15～20のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、決定された当選番号に応じて再遊技08に対応する図柄組合せが揃う押し順(図10(c)参照)の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS244)。

【0224】

ステップS244の処理が終了すると、または、ステップS242の判断結果がNO(決定された当選番号が15～20のいずれでもない)になると、次に主制御手段100は、図23に示したステップS216の共通処理1へ移行し、共通処理1を終えると図23のAT準備中処理を終了する。

【0225】

このように、AT準備中におけるRT4では、当選番号が15～20のいずれになった場合、再遊技06に対応する図柄組合せが表示されて、RT状態がRT3へ移行してしまわないように(図13参照)、再遊技08に対応する図柄組合せが表示される押し順を報知する。

【0226】

(共通処理1の説明)

次に図25に示すフローチャートを参照して、AT準備中処理においてRT1～4のときに共通して実行される共通処理1の内容について説明する。主制御手段100は、図23のステップS216へ移行すると、図25に示すフローチャートの処理を開始し、まず、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が21(入賞-A)であるか否かを判断する(ステップS250)。決定された当選番号が21であった場合は、判断結果がYESとなり、押し順番号1(左 中 右)をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS252)。

【0227】

ステップS252の処理が終了すると、または、ステップS250の判断結果がNO(決定された当選番号が21ではない)になった場合は、次に主制御手段100は、決定された当選番号が22～30のいずれかであるか否かを判断する(ステップS254)。そして、決定された当選番号が22～30のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、決定された当選番号に応じて入賞01～03に対応する図柄組合せが揃う押し順(図11参照)の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS256)。

【0228】

ステップS256の処理が終わると、または、ステップS254の判断結果がNO(決定された当選番号が22～30のいずれでもない)になると、次に主制御手段100は、RT状態がRT1へ移行してしまわないように特別図柄01～03が表示されない押し順番号を決定する。すなわち、決定された当選番号が36(入賞-P)だった場合は(ステップS258(YES))、押し順番号7(左第1停止操作)をRWMの所定記憶領域に記憶し(ステップS260)、決定された当選番号が37(入賞-Q)だった場合は(ステップS262(YES))、押し順番号8(中第1停止操作)をRWMの所定記憶領域に記憶し(ステップS264)、決定された当選番号が38(入賞-R)だった場合は(ステップS266(YES))、押し順番号9(右第1停止操作)をRWMの所定記憶領域に記憶する(ステップS268)。そして、ステップS268の処理を行った後、または、ステップS266の判断結果がNOになった場合はそのまま図25の共通処理1を終了し、図23のAT準備中処理および図22のAT状態処理を終了して、図20におけるステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

【0229】

<特化ゾーン中処理の説明>

次に、図22のステップS166で実行される特化ゾーン中処理の内容について、図26および図27に示すフローチャートを参照して説明する。この図における特化ゾーン中処理は、非RT、RT1～4の各RT状態において、決定された当選番号に応じて押し順番号を決定する処理に加えて、所定の条件が成立するとAT遊技の残り遊技回数を増加させる上乗せ処理を行っている。ここで、残り遊技回数に加算する遊技回数のことを「上乗

10

20

30

40

50

せゲーム数」ともいう。以下、各 R T 状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【 0 2 3 0 】

(a) 非 R T における処理

主制御手段 1 0 0 が、図 2 2 に示したステップ S 1 6 6 の特化ゾーン中処理を開始すると、まず、現在の R T 状態が非 R T であるか否かを判断する (ステップ S 2 8 0)。そして、現在の R T 状態が非 R T であった場合は判断結果が Y E S となり、以下、非 R T における処理を行う。

【 0 2 3 1 】

まず、主制御手段 1 0 0 は、図 2 3 の A T 準備中処理におけるステップ S 1 8 0 ~ S 2 0 4 と同じ処理を行って、当選番号に応じた押し順番号を R W M に保存する。すなわち、当選番号が 3 ~ 8 のいずれかに決定された場合は (ステップ S 2 8 2 (Y E S))、再遊技 0 5 に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号を R W M に保存する (ステップ S 2 8 4)。また、当選番号が 2 1 に決定された場合は (ステップ S 2 8 6 (Y E S))、押し順番号 1 (左 中 右) を R W M に保存する (ステップ S 2 8 8)。また、当選番号が 2 2 ~ 3 0 のいずれかに決定された場合は (ステップ S 2 9 0 (Y E S))、決定された当選番号に応じて入賞 0 1 ~ 0 3 に対応する図柄組合せが揃う押し順 (図 1 1 参照) の押し順番号を R W M に保存する (ステップ S 2 9 2)。

【 0 2 3 2 】

さらに、決定された当選番号が 3 6 (入賞 - P) だった場合は (ステップ S 2 9 4 (Y E S))、押し順番号 8 (中第 1 停止操作) を R W M の所定記憶領域に記憶し (ステップ S 2 9 6)、決定された当選番号が 3 7 (入賞 - Q) だった場合は (ステップ S 2 9 8 (Y E S))、押し順番号 9 (右第 1 停止操作) を R W M の所定記憶領域に記憶し (ステップ S 3 0 0)、決定された当選番号が 3 8 (入賞 - R) だった場合は (ステップ S 3 0 2 (Y E S))、押し順番号 7 (左第 1 停止操作) を R W M の所定記憶領域に記憶する (ステップ S 3 0 4)。

【 0 2 3 3 】

以上の処理を行って当選番号を R W M に記憶すると、次に主制御手段 1 0 0 は、前述した上乗せ処理を行う。まず、決定された当選番号が 1 ~ 3 8 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 3 0 6)。ここで、当選番号 0 (はずれ) が決定された場合は、判断結果が N O になって、図 2 6 の特化ゾーン中処理を終了し、さらに図 2 2 の A T 状態処理も終了して、図 2 0 におけるステップ S 2 8 のフリーズ抽選処理へ移行する。

【 0 2 3 4 】

これに対して、選番号が 1 ~ 3 8 のいずれかであった場合は、ステップ S 3 0 6 の判断結果が Y E S となり、当選番号に応じて上乗せゲーム数 を決定する (ステップ S 3 0 8)。ここで、当選番号に応じた上乗せゲーム数 としては、例えば図 4 に示した抽選テーブルにおいて、当選確率が低い当選番号ほど上乗せゲーム数 の値を大きくしてもよいし、抽選によって上乗せゲーム数 を決定する場合は、当選確率が低い当選番号ほど上乗せ数 の値が大きくなる確率を高くしてもよい。さらに、抽選によって上乗せゲーム数 を決定する場合、各 R T 状態に応じた上乗せ抽選テーブルを用意しておき、現在の R T 状態に対応する上乗せ抽選テーブルに基づいて上乗せゲーム数 を決定してもよい。このステップ S 3 0 8 の処理により、特化ゾーン中は何らかの役が当選すれば必ず A T の遊技回数 に の値が加算される。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 3 0 8 の処理によって上乗せゲーム数 を決定すると、主制御手段 1 0 0 は決定した上乗せゲーム数 をリングバッファに保存する (ステップ S 3 1 0)。この処理により、上乗せゲーム数は、図 2 0 の遊技進行メインにおけるステップ S 5 4 の処理によってリングバッファに保存される入賞・再遊技当選番号よりも先に副制御手段 2 0 0 へ送信される。そして、R W M の所定記憶領域に記憶されている A T 遊技回数 A T C N T の値に上乗せゲーム数 の値を加算し (ステップ S 3 1 2)、図 2 6 の特化ゾーン中処理を終

10

20

30

40

50

了する。

【0236】

(b) RT1における処理

ステップS280の判断処理において、RT状態がRT1～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT1であるか否かを判断する(ステップS314)。そして、現在のRT状態がRT1であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS208～S214と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が2(再遊技-B)であれば(ステップS316(YES))、押し順番号1をRWMに保存し(ステップS318)、決定された当選番号が3～8のいずれかであれば(ステップS320(YES))、再遊技05に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する(ステップS322)。

10

【0237】

そして、図25に示した共通処理1を実行し(ステップS324)、共通処理1を終えると、引き続き前述したステップS306～S312に示した上乗せ処理を行った後、図26の特化ゾーン中処理を終了する。

【0238】

(c) RT2における処理

ステップS314の判断処理において、RT状態がRT2～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT2であるか否かを判断する(ステップS326)。そして、現在のRT状態がRT2であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS220～S222と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が9～14のいずれかであれば(ステップS328(YES))、再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する(ステップS330)。

20

【0239】

そして、図25に示した共通処理1を実行し(ステップS324)、共通処理1を終えると、引き続き前述したステップS306～S312に示した上乗せ処理を行った後、図26の特化ゾーン中処理を終了する。

30

【0240】

(d) RT3における処理

ステップS326の判断処理において、RT状態がRT3または4である場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図27に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のRT状態がRT3であるか否かを判断する(ステップS340)。そして、現在のRT状態がRT3であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20(再遊技-O～T)であった場合は(ステップS342(YES))、決定された当選番号に応じて再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順(図10(c)参照)の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS344)。

40

【0241】

したがって、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技06に対応する図柄組合せが揃うと、RT状態はRT3に維持される。このことは、例えば、図26のステップS308で、現在のRT状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選を行うことで上乗せゲーム数を決定する場合、RT3のときに用いる抽選テーブルが、他のRT状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数が選択されやすくなっている場合は、遊技者にとって有利な押し順が報知されていることになる。また、特化ゾーン中は、RT状態に応じて演出が異なるように制御している場合に、RT3に固有の演出を実行する場合は、遊技者が当該固有の演出に接する可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させる一因になり得る。

50

【0242】

ステップS344の処理が終了すると、または、ステップS342の判断結果がNO（決定された当選番号が15～20のいずれでもない）になった場合、主制御手段100は、図26のステップS324へ移行し、図25に示した共通処理1を実行する。そして、共通処理1を終えると、引き続き図26のステップS306～S312に示した上乗せ処理を行った後、図26の特化ゾーン中処理を終了する。

【0243】

（e）RT4における処理

ステップS340の判断処理において、RT状態がRT4であった場合、判断結果がNOとなる。この場合、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が1（再遊技-A）であるか否かを判断する（ステップS346）。決定された当選番号が1だった場合は判断結果がYESとなり、図15（a）に示す押し順番号1～9のうち、いずれか1つを抽選によって決定し（ステップS348）、決定した押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS350）。

10

【0244】

また、決定された当選番号が15～20（再遊技-O～T）のいずれかである場合は（ステップS352（YES））は、決定された当選番号に応じて再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順（図10（c）参照）の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS354）。そして、図26のステップS324へ移行して、図25に示した共通処理1を実行し、引き続き図26のステップS306～S312に示した上乗せ処理を行った後、図26の特化ゾーン中処理を終了する。

20

【0245】

このように、特化ゾーン中処理では、いずれのRT状態においてもAT遊技の上乗せ処理が必ず行われる。

【0246】

<特化ゾーン準備中処理の説明>

次に、図22のステップS170で実行される特化ゾーン準備中処理の内容について、図28および図29に示すフローチャートを参照して説明する。特化ゾーン準備中は、AT遊技において、特化ゾーン移行抽選に当選してから特化ゾーンへ移行するまでの間の状態である。後述するが、特化ゾーン移行抽選に当選すると特化ゾーン移行フラグがオンとなり、特化ゾーン移行フラグがオンであるときに、当選番号が9～20のいずれかに決定されると、特化ゾーンへ移行する。以下、各RT状態において行われる処理の内容について各々説明する。

30

【0247】

（a）非RTにおける処理

主制御手段100が、図22に示したステップS170の特化ゾーン準備中処理を開始すると、まず、現在のRT状態が非RTであるか否かを判断する（ステップS360）。そして、現在のRT状態が非RTであった場合は判断結果がYESとなり、以下、非RTにおける処理を行う。

【0248】

まず、主制御手段100は、図23のAT準備中処理におけるステップS180～S204と同じ処理を行って、当選番号に応じた押し順番号をRWMに保存する。すなわち、当選番号が3～8のいずれかに決定された場合は（ステップS362（YES））、再遊技05に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する（ステップS364）。また、当選番号が21に決定された場合は（ステップS366（YES））、押し順番号1（左 中 右）をRWMに保存する（ステップS368）。また、当選番号が22～30のいずれかに決定された場合は（ステップS370（YES））、決定された当選番号に応じて入賞01～03に対応する図柄組合せが揃う押し順（図11参照）の押し順番号をRWMに保存する（ステップS372）。

40

【0249】

50

さらに、決定された当選番号が36（入賞 - P）だった場合は（ステップS374（YES））、押し順番号8（中第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶し（ステップS376）、決定された当選番号が37（入賞 - Q）だった場合は（ステップS378（YES））、押し順番号9（右第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶し（ステップS380）、決定された当選番号が38（入賞 - R）だった場合は（ステップS382（YES））、押し順番号7（左第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶する（ステップS384）。

【0250】

以上の処理を行うと、主制御手段100は、図28の特化ゾーン準備中処理を終了し、さらに図22のAT状態処理も終了して、図20におけるステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

【0251】

（b）RT1における処理

ステップS360の判断処理において、RT状態がRT1～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT1であるか否かを判断する（ステップS386）。そして、現在のRT状態がRT1であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS208～S214と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が2（再遊技 - B）であれば（ステップS388（YES））、押し順番号1をRWMに保存し（ステップS390）、決定された当選番号が3～8のいずれかであれば（ステップS392（YES））、再遊技05に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する（ステップS394）。

【0252】

そして、図25に示した共通処理1を実行し（ステップS402）、共通処理1を終えると、図28の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【0253】

（c）RT2における処理

ステップS386の判断処理において、RT状態がRT2～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT2であるか否かを判断する（ステップS396）。そして、現在のRT状態がRT2であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS220～S222と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が9～14のいずれかであれば（ステップS398（YES））、再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する（ステップS400）。

【0254】

そして、図25に示した共通処理1を実行し（ステップS402）、共通処理1を終えると、図28の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【0255】

（d）RT3における処理

ステップS396の判断処理において、RT状態がRT3または4である場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図29に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のRT状態がRT3であるか否かを判断する（ステップS410）。そして、現在のRT状態がRT3であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20（再遊技 - O～T）であった場合は（ステップS412（YES））、決定された当選番号に応じて再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順（図10（c）参照）の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する（ステップS414）。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作すると再遊技06に対応する図柄組合せが揃い、RT状態がRT3に維持される。

【 0 2 5 6 】

これにより、特化ゾーンにおいて、現在の R T 状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選を行うことで上乗せゲーム数 を決定する場合、R T 3 のときに用いる抽選テーブルを、他の R T 状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数 が選択されやすく設定しておけば、上述したように、R T 状態を R T 3 に維持させた上で特化ゾーンへ移行させることで、遊技者にとって有利にすることができる。

【 0 2 5 7 】

ステップ S 4 1 4 の処理が終了すると、または、ステップ S 4 1 2 の判断結果が N O (決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれでもない) になった場合、主制御手段 1 0 0 は、図 2 8 のステップ S 4 0 2 へ移行し、図 2 5 に示した共通処理 1 を実行する。そして、共通処理 1 を終わると、図 2 8 の特化ゾーン準備中処理を終了する。

10

【 0 2 5 8 】

(e) R T 4 における処理

図 2 9 のステップ S 4 1 0 の判断処理において、R T 状態が R T 4 であった場合、判断結果が N O となる。この場合、主制御手段 1 0 0 は、図 2 0 のステップ S 1 8 における役抽選処理によって決定された当選番号が 1 (再遊技 - A) であるか否かを判断する (ステップ S 4 1 6)。決定された当選番号が 1 だった場合は判断結果が Y E S となり、図 1 5 (a) に示す押し順番号 1 ~ 9 のうち、いずれか 1 つを抽選によって決定し (ステップ S 4 1 8)、決定した押し順番号を R W M の所定記憶領域に保存する (ステップ S 4 2 0)。

20

【 0 2 5 9 】

また、決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 (再遊技 - O ~ T) のいずれかである場合は (ステップ S 4 2 2 (Y E S)) は、決定された当選番号に応じて再遊技 0 6 に対応する図柄組合せが揃う押し順 (図 1 0 (c) 参照) の押し順番号を R W M の所定記憶領域に保存する (ステップ S 4 2 4)。これにより、特化ゾーンにおいて、現在の R T 状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選を行うことで上乗せゲーム数 を決定する場合、R T 3 のときに用いる抽選テーブルを、他の R T 状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数 が選択されやすく設定しておけば、上述した場合と同様に、R T 状態を R T 3 へ移行させた上で特化ゾーンへ移行させることで、遊技者にとって有利にすることができる。そして、図 2 8 のステップ S 4 0 2 へ移行して、図 2 5 に示した共通処理 1 を実行した後、図 2 8 の特化ゾーン準備中処理を終了する。

30

【 0 2 6 0 】

< A T 中処理の説明 >

次に、図 2 2 のステップ S 1 7 2 で実行される A T 中処理の内容について、図 3 0 および図 3 1 に示すフローチャートを参照して説明する。以下、各 R T 状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【 0 2 6 1 】

(a) 非 R T における処理

主制御手段 1 0 0 が、図 2 2 に示したステップ S 1 7 2 の A T 中処理を開始すると、まず、現在の R T 状態が非 R T であるか否かを判断する (ステップ S 4 6 0)。そして、現在の R T 状態が非 R T であった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、図 2 0 のステップ S 1 8 における役抽選処理によって決定された当選番号が 3 ~ 8 (再遊技 - C ~ H) のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 4 6 2)。そして、決定された当選番号が 3 ~ 8 のいずれかであった場合は、判断結果が Y E S となり、決定された当選番号に応じて再遊技 0 5 に対応する図柄組合せが揃う押し順 (図 1 0 (a) 参照) を R W M の所定記憶領域に保存する (ステップ S 4 6 4)。

40

【 0 2 6 2 】

一方、ステップ S 4 6 2 の判断処理において、決定された当選番号が 3 ~ 8 のいずれでも無かった場合、判断結果が N O となり、次に主制御手段 1 0 0 は、決定された当選番号が 2 1 ~ 3 0 のいずれかのときの押し順を定める共通処理 2 を実行する (ステップ S 4 6

50

6)。この共通処理2は、RT1～4のときにも実行される処理であり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。主制御手段100は、ステップS466の共通処理2を終えると、次に特別図柄01～03が表示される可能性がある押し順番号を決定する。

【0263】

すなわち、決定された当選番号が36（入賞-P）だった場合は（ステップS468（YES））、押し順番号8（中第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶し（ステップS470）、決定された当選番号が37（入賞-Q）だった場合は（ステップS472（YES））、押し順番号9（右第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶し（ステップS474）、決定された当選番号が38（入賞-R）だった場合は（ステップS476（YES））、押し順番号7（左第1停止操作）をRWMの所定記憶領域に記憶する（ステップS478）。

10

【0264】

ステップS478の処理を行った後、または、ステップS476の判断結果がNOになった場合は、ステップS478の処理を行うことなく、主制御手段100は、決定された当選番号が31～35のいずれかであるか否かを判断する（ステップS480）。そして、決定された当選番号が31～35のいずれかであった場合、主制御手段100は、特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン移行処理を行う。すなわち、まず特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン移行抽選を行い（ステップS482）、特化ゾーン移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップS484）。特化ゾーン移行抽選にはずれた場合は、ステップS484の判断結果がNOとなり、図30のAT中処理を終了し、さらに図22のAT状態処理も終了して、図20のステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

20

【0265】

これに対して、特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、ステップS484の判断結果がYESとなり、RWMに記憶された特化ゾーン移行フラグの状態をオンに更新する（ステップS486）。これにより、図22のAT状態処理において、ステップS168の判断結果がYESとなって、ステップS170の特化ゾーン準備中処理（図28、図29参照）が行われることになる。ステップS486の処理を終えると、主制御手段100は、図30のAT中処理を終了する。

30

【0266】

なお、上述した特化ゾーン移行フラグのオン/オフ状態を副制御手段200へ送信し、副制御手段200において、特化ゾーン準備中に対応する演出を行うようにしてもよい。

【0267】

（b）RT1における処理

ステップS460の判断処理において、RT状態がRT1～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT1であるか否かを判断する（ステップS488）。そして、現在のRT状態がRT1であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS208～S214と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が2（再遊技-B）であれば（ステップS490（YES））、押し順番号1をRWMに保存し（ステップS492）、決定された当選番号が3～8のいずれかであれば（ステップS494（YES））、再遊技05に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する（ステップS496）。

40

【0268】

そして、ステップS466で実行した共通処理2を実行し（ステップS504）、次いで特定図柄01～03が表示されるのを避けるための共通処理3を実行する（ステップS506）。この共通処理3は、RT1～4のときにも実行される処理であり（ただし、RT4においては当選番号1のときに限って実行されない。）、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。主制御手段100は、ステップS506の共通処理3を終

50

えると、ステップS 4 8 0へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

【0269】

(c) RT 2における処理

ステップS 4 8 8の判断処理において、RT状態がRT 2～4のいずれかである場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、現在のRT状態がRT 2であるか否かを判断する(ステップS 4 9 8)。そして、現在のRT状態がRT 2であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図23に示したAT準備中処理のステップS 2 2 0～S 2 2 2と同様の処理を行う。すなわち、図20のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が9～14のいずれかであれば(ステップS 5 0 0 (YES))、再遊技06に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をRWMに保存する(ステップS 5 0 2)。

10

【0270】

ステップS 5 0 2の処理を終えると、ステップS 5 0 4の共通処理2およびステップS 5 0 6の共通処理3を実行し、さらにステップS 4 8 0へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

【0271】

(d) RT 3における処理

ステップS 4 9 8の判断処理において、RT状態がRT 3または4である場合、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図31に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のRT状態がRT 3であるか否かを判断する(ステップS 5 1 0)。そして、現在のRT状態がRT 3であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図20のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20(再遊技-O～T)であった場合は(ステップS 5 1 2 (YES))、決定された当選番号に応じて再遊技08に対応する図柄組合せが揃う押し順(図10(c)参照)の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS 5 1 4)。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技08に対応する図柄組合せが揃うと、RT状態はRT 4へ移行する。

20

【0272】

ステップS 5 1 4の処理が終了すると、または、ステップS 5 1 2の判断結果がNO(決定された当選番号が15～20のいずれでもない)になった場合、主制御手段100は、図30のステップS 5 0 4へ移行して共通処理2を実行した後、ステップS 5 0 6の共通処理3を実行し、さらにステップS 4 8 0へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

30

【0273】

(e) RT 4における処理

図31のステップS 5 1 0の判断処理において、RT状態がRT 4であった場合、判断結果がNOとなる。この場合、主制御手段100は、図20のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が15～20(再遊技-O～T)であった場合は(ステップS 5 1 2 (YES))、決定された当選番号に応じて再遊技08に対応する図柄組合せが揃う押し順(図10(c)参照)の押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS 5 1 8)。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技08に対応する図柄組合せが揃うと、RT状態はRT 4へ移行する。そして、図30のステップS 5 0 4へ移行して共通処理2を実行した後、ステップS 5 0 6の共通処理3を実行し、さらにステップS 4 8 0へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

40

【0274】

ステップS 5 1 6の判断処理において、決定された当選番号が15～20のいずれでもなかったときは判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図20のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が1(再遊技-A)であるか否かを判断する(ステップS 5 2 0)。決定された当選番号が1でなかった場合は判断結果がNO

50

となり、主制御手段100は、図30のステップS504へ移行して共通処理2を実行した後、ステップS506の共通処理3を実行し、さらにステップS480へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

【0275】

これに対して、決定された当選番号が1であった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図15(a)に示す押し順番号1~9のうち、いずれか1つを抽選によって決定し(ステップS522)、決定した押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS524)。次に主制御手段100は、AT遊技の残り遊技回数を増加させるか否かを決定する上乗せ抽選を行い(ステップS526)、当該上乗せ抽選に当選したか否かを判断する(ステップS528)。上乗せ抽選に当選しなかった場合は判断結果が

10

【0276】

一方、上乗せ抽選に当選した場合は、ステップS528の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図26に示した特化ゾーン中処理におけるステップS308~S312と同様の処理を行う。すなわち、当選番号に応じて上乗せゲーム数を決定し(ステップS530)、決定した上乗せゲーム数をリングバッファに保存した後(ステップS532)、RWMの所定記憶領域に記憶されているAT遊技回数ATCNTの値に上乗せゲーム数の値を加算する(ステップS534)。ここで、ステップS530における当選番号に応じた上乗せゲーム数の決定方法については、前述したステップS308と同様

20

【0277】

そして、ステップS534の処理を終えると、AT中処理および図22のAT状態処理を終了して図20の遊技進行メイン処理におけるステップS28のフリーズ抽選処理へ移行する。

【0278】

なお、上述したステップS526~S534の上乗せ処理は、RT4のときにのみ決定され得る当選番号が1のときに実行されている。このように、RT4の場合のみ上乗せ処理を行うため、決定された当選番号が15~20になったときに、報知された押し順を無視した結果、再遊技04または再遊技06に対応する図柄組合せが揃ってしまい、RT1またはRT3へ移行してしまった場合は、上乗せ抽選が行われる可能性がなくなってしまう。このため、遊技者が、報知された押し順に従ってストップスイッチを操作する可能性が高くなる。また、本実施形態では、上乗せ処理の契機として、RT4のときのみ決定され得る当選番号が1のときとしたが、RT4以外のときも決定され得る当選番号を上乗せ処理の契機としてもよい。ただし、RT4以外のときは著しく当選確率が低く設定しておくことが望ましい。

30

【0279】

また、上述した上乗せ処理では、上乗せ抽選に当選したときに上乗せゲーム数を決定していたが(ステップS528, YES S530)、ステップS526の上乗せ抽選で、0を含む上乗せゲーム数抽選を行い、その抽選結果をATCNTの値に加算するようにしてもよい。また、上乗せゲーム数を決定すると、その直後にATCNTの値に加算していたが、上乗せゲーム数の決定やATCNTの値に加算するタイミングは、その後のゲームで行ってもよい。たとえば、何ゲーム後に上乗せゲーム数を加算するかを抽選によって決定し、決定したゲーム数が経過したときに上乗せゲーム数をATCNTの値に加算してもよい。

40

【0280】

また、上乗せゲーム数の代わりに、主制御手段100から副制御手段200へ残りATゲーム数を毎遊技送信するようにし、副制御手段200において、前回の遊技における残りATゲーム数との差分に基づいて上乗せの発生および上乗せゲーム数を判断してもよい

50

。

【0281】

(共通処理2の説明)

次に図32に示すフローチャートを参照して、図30に示したAT中処理のステップS466およびS504において非RTおよびRT1～4のときに共通して実行される共通処理2の内容について説明する。主制御手段100は、まず、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が21(入賞-A)であるか否かを判断する(ステップS540)。決定された当選番号が21であった場合は、判断結果がYESとなり、押し順番号6(右 中 左)をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS542)。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作した場合は、入賞02に対応する図柄組合せ「ベル-ベル-ベル」が揃う(図11および図7参照)。また、副制御手段200により、報知する押し順を決定する場合は、ステップS542において、押し順番号9(右 中 左)をRWMの所定記憶領域に保存する。副制御手段200で押し順を決定する場合の処理は後述する。

10

【0282】

ステップS542の処理が終了すると、または、ステップS540の判断結果がNO(決定された当選番号が21ではない)になった場合は、次に主制御手段100は、決定された当選番号が22～27(入賞-B～G)のいずれかであるか否かを判断する(ステップS544)。そして、決定された当選番号が22～27のいずれかであった場合は、判断結果がYESとなり、後述する押し順当てゲームを行うか否かを決定する押し順当てゲーム抽選を行う(ステップS546)。

20

【0283】

ここで、押し順当てゲームとは、9枚役が入賞する押し順を遊技者が当てられるか否かに挑むゲームである。遊技者が、9枚役の入賞する押し順を当てられた場合は、AT遊技の権利が付与(いわゆるストックの発生)されたり、AT遊技の残りゲーム数を上乗せしたり等の特典が付与されるようにしてもよい。押し順当てゲームの種類は、6通りの押し順のうち9枚役を入賞させることができる押し順はどれかを遊技者に選択させる六者択一の押し順当てゲームと、第1停止操作のストップスイッチだけを遊技者に報知し、第2停止操作するストップスイッチを、残り2つのストップスイッチの中から選択させる二者択一の押し順当てゲームとがある。ステップS546で行う押し順当てゲーム抽選は、押し順当てゲームを行わない(ハズレ)、六者択一の押し順当てゲームを行う、二者択一の押し順当てゲームを行う、という3つの選択肢から1つを選択する。

30

【0284】

ステップS546で押し順当てゲーム抽選を行うと、次に主制御手段100は、押し順当てゲーム抽選に当選したか否かを判断する(ステップS548)。そして、当選した場合(六者択一または二者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合は)判断結果がYESとなり、当選した押し順当てゲームに応じた押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS550)。すなわち、六者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合は、押し順番号13(図15(a)参照)をRWMに記憶する。副制御手段200がこの押し順番号を受信した場合、例えば「?-?-?」(第1～第3停止操作するストップスイッチを遊技者が判断することを示す)の押し順を画像表示装置70に表示する。

40

【0285】

また、二者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合は、押し順番号10～12(図15(a)参照)のいずれかをRWMに記憶する。具体的には、当選番号22または23(入賞-BまたはC)が決定された場合は、押し順番号10をRWMに記憶する。副制御手段200がこの押し順番号を受信した場合、例えば「1-?-?」(左ストップスイッチ37Lを第1停止操作することを示す)の押し順を画像表示装置70に表示する。当選番号24または25(入賞-DまたはE)が決定された場合は、押し順番号11をRWMに記憶する。副制御手段200がこの押し順番号を受信した場合、例えば「?-

50

1 - ?」(中ストップスイッチ37Cを第1停止操作することを示す)の押し順を画像表示装置70に表示する。当選番号26または27(入賞-FまたはG)が決定された場合は、押し順番号12をRWMに記憶する。副制御手段200がこの押し順番号を受信した場合、例えば「?-?-1」(右ストップスイッチ37Rを第1停止操作することを示す)の押し順を画像表示装置70に表示する。

【0286】

これに対して、押し順当てゲーム抽選にはずれた場合はステップS550の判断結果がNOとなり、入賞01~03が入賞する押し順に対応する押し順番号をRWMの所定記憶領域に保存する(ステップS552)。次に、ステップS544の判断処理で判断結果がNO(決定された当選番号が22~27のいずれでもない)になった場合、または、ステップS550またはS552の処理を行うと、主制御手段100は、決定された当選番号が28~30のいずれかであるか否かを判断する(ステップS554)。そして、決定された当選番号が28~30のいずれでもなかった場合は判断結果がNOとなり、図32の共通処理2を終了する。

10

【0287】

一方、当選番号が28~30のいずれかに決定された場合、ステップS554の判断結果がYESとなり、6択ナビを行うか否かを決定する6択ナビ抽選を行う(ステップS556)。ここで、当選番号28~30は、所定のストップスイッチが第1停止操作されれば、第2停止操作以降は、どのストップスイッチが操作されても9枚役が入賞する(図11参照。)。よって、第1停止操作すべきストップスイッチだけ報知すれば、遊技者は9枚役を入賞させることができるが、上述した6択ナビは、演出の一環としてさらに第2、第3停止操作すべきストップスイッチも報知するものである。したがって、第2停止操作以降は、6択ナビで報知されたストップスイッチと異なるストップスイッチが操作されたとしても9枚役は入賞する。

20

【0288】

次に主制御手段100は、ステップS556で行った6択ナビ抽選に当選したか否かを判断し(ステップS558)、当選した場合は判断結果がYESとなって、入賞01~03に対応する図柄組合せが揃う第1停止操作のストップスイッチを含む押し順を決定する(ステップS560)。すなわち、当選番号が28に決定された場合は、左 中 右または左 右 中のいずれか一方を選択する。また当選番号が29に決定された場合は、中 左 右または中 右 左のいずれか一方を選択する。さらに当選番号が30に決定された場合は、右 左 中または右 中 左のいずれか一方を選択する。そして、ステップS560で決定した押し順に対応する押し順番号を、RWMの所定記憶領域に保存し(ステップS562)、図32の共通処理2を終了する。

30

【0289】

また、ステップS558の判断処理において、6択ナビ抽選にはずれた場合は判断結果がNOになって、決定された当選番号に応じて入賞01~03が入賞する押し順に対応する押し順番号(7~9のいずれか)を、RWMの所定記憶領域に保存し(ステップS564)、図32の共通処理2を終了する。

【0290】

なお、ステップS544の判断処理で、当選番号が22~27のいずれかに決定されたときに押し順当てゲームを実施しない場合は、ステップS546~S550の処理を省略し、ステップS544の判断結果がYESとなったときに、直ちにステップS552へ移行させればよい。また、ステップS554の判断処理で、当選番号が28~30のいずれかに決定されたときに6択ナビを実施しない場合は、ステップS556~S562の処理を省略し、ステップS554の判断結果がYESとなったときに、直ちにステップS564へ移行させればよい。

40

【0291】

さらに、6択ナビを実施する場合において、第2、第3停止操作すべきストップスイッチをステップS560の処理によって決定していたが、これらのストップスイッチを副制

50

御手段 200 で決定してもよい。この場合、主制御手段 100 は 9 枚役が入賞する第 1 停止操作のストップスイッチ（すなわち、押し順番号 7 ～ 9 のいずれか）を副制御手段 200 に送信し、副制御手段 200 において第 2、第 3 停止操作のストップスイッチを決定する。

【0292】

（共通処理 3 の説明）

次に図 33 に示すフローチャートを参照して、図 30 に示した A T 中処理のステップ S506 において R T 1 ～ 4 のときに共通して実行される共通処理 3 の内容について説明する。主制御手段 100 は、まず、図 20 のステップ S18 における役抽選処理によって決定された当選番号が 36（入賞 - P）であるか否かを判断する（ステップ S570）。決定された当選番号が 36 であった場合は、判断結果が Y E S となり、R W M の所定記憶領域に押し順番号 7（左第 1 停止）を保存する（ステップ S572）。ステップ S570 の判断結果が N O（当選番号が 36 ではない）の場合、または、ステップ S572 の処理を終えたと、次に主制御手段 100 は、決定された当選番号が 37（入賞 - Q）であるか否かを判断する（ステップ S574）。決定された当選番号が 37 であった場合は、判断結果が Y E S となり、R W M の所定記憶領域に押し順番号 8（中第 1 停止）を保存する（ステップ S576）。

10

【0293】

さらに、ステップ S574 の判断結果が N O（当選番号が 37 ではない）の場合、または、ステップ S576 の処理を終えたと、次に主制御手段 100 は、決定された当選番号が 38（入賞 - R）であるか否かを判断する（ステップ S578）。決定された当選番号が 38 であった場合は、判断結果が Y E S となり、R W M の所定記憶領域に押し順番号 9（右第 1 停止）を保存する（ステップ S580）。そして、ステップ S580 の処理を終えたと、または、ステップ S578 の判断結果が N O（当選番号が 38 ではない）の場合は直ちに、図 33 の共通処理 3 を終了する。

20

【0294】

このような共通処理 3 を実施することで、当選番号が 36 ～ 38 のいずれかに決定されたときに、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作した場合は、9 枚役（入賞 Q ～ R のいずれか）が入賞し、特別図柄 01 ～ 03 の表示を回避することができるため、現在の R T 状態（R T 1 ～ 4 のいずれか）から非 R T へ移行してしまうことがない（図 13 参照）。

30

【0295】

なお、上述した共通処理 3 では、9 枚役が入賞する押し順として第 1 停止操作すべきストップスイッチを遊技者に報知するようにしているが、例えば、図 32 の共通処理 2 におけるステップ S560 および S562 と同様の処理を行うことで、6 択ナビを行ってもよい。その場合、第 2、第 3 停止操作すべきストップスイッチを主制御手段 100 ではなく、副制御手段 200 で決定してもよい。

【0296】

< フリーズ抽選処理の説明 >

次に、図 20 のステップ S28 で実行されるフリーズ抽選処理の内容について、図 34 に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段 100 は、ステップ S28 のフリーズ抽選処理を開始すると、図 20 のステップ S18 における役抽選処理によって決定された当選番号が 22 ～ 27（入賞 - B ～ G）のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S590）。決定された当選番号が 22 ～ 27 のいずれかであった場合は、判断結果が Y E S となり、主制御手段 100 は第 1 フリーズ抽選を行う（ステップ S592）。この第 1 フリーズ抽選は、フリーズ演出を実行しない（はずれ）、フリーズ演出 A を実行する（当選 1）、または、フリーズ演出 B を実行する（当選 2）のいずれか 1 つを決定する。なお、フリーズ演出 B よりもフリーズ演出 A の方が実行する確率が高く設定されている。

40

【0297】

そして、主制御手段 100 は第 1 フリーズ抽選に当選したか否かを判断し（ステップ S

50

594)、第1フリーズ抽選に当選したときは判断結果がYESになって、実行することが決定されたフリーズ演出の種類に応じたフリーズ番号を定める(ステップS596)。すなわち、フリーズ演出Aの実行が決定されたときはフリーズ番号を1にし、フリーズ演出Bの実行が決定されたときはフリーズ番号を2にする。また、第1フリーズ抽選にはずれたときは判断結果がNOになって、フリーズ番号を0に定める(ステップS598)。そして、ステップS596またはS598の処理によって決定したフリーズ番号をリングバッファに保存して(ステップS600)、図34に示したフリーズ抽選処理を終了し、図20のステップS30の判断処理へ移行する。

【0298】

前述したステップS590の判断処理において、決定された当選番号が22~27のいずれでもなかったときは、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、決定された当選番号が32であるか否かを判断する(ステップS602)。ここで、決定された当選番号が32でなかった場合は判断結果がNOとなり、前述したステップS598へ移行してフリーズ番号を0に定め、ステップS600へ移行してフリーズ番号0をリングバッファに保存した後、図34に示したフリーズ抽選処理を終了し、図20のステップS30の判断処理へ移行する。

【0299】

これに対して、当選番号が32に決定された場合は、判断結果がYESとなって、第2フリーズ抽選を行う(ステップS604)。この第2フリーズ抽選は、フリーズ演出を実行しない(はずれ)、または、フリーズ演出Bを実行する(当選)のいずれか1つを決定する。なお、第2フリーズ抽選においてフリーズ演出Bの実行が選択される確率は、ステップS592の第1フリーズ抽選において、フリーズ演出AまたはBを実行する確率よりも高く設定されている。

【0300】

そして、主制御手段100は第2フリーズ抽選に当選したか否かを判断し(ステップS604)、第2フリーズ抽選に当選したときは判断結果がYESになって、フリーズ番号を2に定める(ステップS608)。すなわち、第2フリーズ抽選に当選したときは、必ずフリーズ演出Bが実行される。そして、フリーズ番号2をリングバッファに保存して(ステップS610)、図34に示したフリーズ抽選処理を終了し、図20のステップS30の判断処理へ移行する。また、第2フリーズ抽選にはずれたときは、ステップS606の判断結果がNOになり、主制御手段100はステップS596の処理へ移行してフリーズ番号を0にして、ステップS6600の処理により、フリーズ番号0がリングバッファに保存される。

【0301】

上述したフリーズ抽選処理は、図20に示した遊技進行メイン処理のステップS28で実行され、同図のステップS54の処理によって入賞・再遊技当選番号(またはマスク番号)がリングバッファに保存されるよりも早い段階で、フリーズ番号がリングバッファに保存される。これにより、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号よりも先にフリーズ番号が副制御手段200に送信されることになる。

【0302】

<押し順表示処理の説明>

次に、図20のステップS38で実行される押し順表示処理の内容について、図35に示すフローチャートを参照して説明する。まず主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に記憶されている押し順フラグのオン/オフ状態がオンであるか否かを判断する(ステップS630)。押し順フラグがオンになっていた場合は、RWMに記憶されている押し順番号に対応する表示態様を、所定の表示器に表示する(ステップS632)。

【0303】

ここで、所定の表示器が図15(b)に示した獲得枚数数表示器28であった場合、押し順番号に対応する表示態様は、押し順番号を示す数字であり、ステップS632の処理によって獲得枚数数表示器28に押し順番号の数値を表示させる。この場合、既に説明し

10

20

30

40

50

たように、当選役の種類（入賞役か再遊技役かの区別）や、表示内容の種類（払出枚数の表示か押し順番号の表示かの区別）を併せて表示するようにしてもよい。

【0304】

また、図15(c)に示した4つのLEDによって押し順番号を表示する場合は、押し順番号を2進法の数値で表し、「0」の値を示す桁を消灯し「1」の値を示す桁を点灯させる表示態様となる。さらに、図15(d)に示したように、7セグ表示器のセグメントa~gと、押し順番号および当選番号の値を2進法の数値で表したときの各ビットと、を対応させ、「0」の値を示すビットを消灯し「1」の値を示すビットを点灯させる表示態様となる。

【0305】

そして、ステップS632の処理によって押し順番号を表示すると、主制御手段100は、図35に示す押し順表示処理を終了して図20に示すステップS40の処理へ移行する。

【0306】

これに対して、ステップS630の判断処理において、押し順フラグがオフになっていた場合は判断結果がNOとなり、ステップS632の処理によって所定の表示器に表示された表示内容（押し順番号に関する情報）を非表示にする（ステップS634）。ここで、押し順番号に関する情報を非表示にする方法としては、例えば図15(b)に示したように、獲得枚数数表示器28に押し順番号を表示する場合は、「00」という値を表示してもよいし、消灯させてもよい。また、図15(c)に示した4つのLEDの場合は消灯させることが考えられる。また、ステップS630の判断結果がNOになったときに、ステップS634を行うことなく、直ちに図35の押し順表示処理を終了させてもよい。

【0307】

<遊技終了チェック処理の説明>

次に、図20のステップS66で実行される遊技終了チェック処理の内容について、図36~図39に示すフローチャートを参照して説明する。遊技終了チェック処理は大別すると、メインモードの移行を制御するための処理と、RT状態の移行を制御するための処理とに分けることができる。

【0308】

(a)メインモードの移行制御

(a-1)メインモード1における処理

主制御手段100が遊技終了チェック処理を開始すると、まずは現在のメインモードが1であるか否かを判断する（ステップS640）。メインモードが1のときはステップS640の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に保存されているAT前兆フラグのオン/オフ状態がオンになっているか否かを判断する（ステップS642）。AT前兆フラグオンになっていた場合は判断結果がYESとなり、RWMの所定記憶領域に記憶されている現在のメインモードの値を1から3に更新する（ステップS644）。

【0309】

そして、図21に示した非AT状態処理のステップS126の処理によってRWMに記憶されたAT前兆ゲーム数の値を読み出し（ステップS646）、AT前兆ゲーム数を計数するためのAT前兆ゲーム数ATZCNTの値にの値をセットする（ステップS648）。また、RWMの所定記憶領域に記憶されているAT前兆フラグの状態をオフに更新し（ステップS650）、さらにチャンスゾーン移行フラグ（以下、「CZ移行フラグ」ともいう。）の状態もオフに更新する（ステップS652）。

【0310】

次に主制御手段100は、RAMの所定記憶領域に記憶されているチャンスゾーンゲーム数CZCNTの値を0にクリアし（ステップS654）、RWMの所定記憶領域に記憶されている高確モード移行フラグの状態をオフに更新する（ステップS656）。そして、RWMに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し（ステップS658）、後

10

20

30

40

50

に詳細なフローチャートを参照して詳しく説明するR T移行処理を実行する(ステップS 6 6 0)。ステップS 6 6 0のR T移行処理が終了すると、図3 6の遊技終了チェック処理が終了し、すなわち、図2 0に示す遊技進行メインのステップS 6 6の遊技終了チェック処理が終了し、次の遊技を開始するためにステップS 1 0の遊技開始処理へ移行する。

【0 3 1 1】

次に前述したステップS 6 4 2の判断処理において、A T前兆フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0はR W Mに記憶されているチャンスゾーンのゲーム数C Z C N T(図2 1のステップS 1 0 4参照)の値が1以上であるか否かを判断する(ステップS 6 6 2)。チャンスゾーンのゲーム数C Z C N Tの値が1以上であった場合は判断結果がY E Sとなり、記憶されていたC Z C N Tの値から1を減算する(ステップS 6 6 4)。次に主制御手段1 0 0は、R W Mに記憶されているチャンスゾーン移行フラグ(以下、「C Z移行フラグ」ともいう。)の状態がオンであるか否かを判断する(ステップS 6 6 6)。なお、ステップS 6 6 2の判断処理において、C Z C N Tの値が0だった場合は、判断結果がN Oとなり、ステップS 6 6 4の処理を行うことなく直ちにステップS 6 6 6の判断処理を行う。

【0 3 1 2】

ステップS 6 6 6の判断処理において、C Z移行フラグの状態がオンであった場合は判断結果がY E Sとなり、図2 1のステップS 1 1 4でR W Mに記憶されたチャンスゾーンゲーム数 の値を読み出す(ステップS 6 6 8)。そして、R W Mに記憶されているチャンスゾーンのゲーム数C Z C N Tの値を に更新し(ステップS 6 7 0)、R W Mに記憶されているC Z移行フラグの状態をオフに更新する(ステップS 6 7 2)。次に主制御手段1 0 0は、R W Mに記憶されている高確モード移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する(ステップS 6 7 4)。ここで、ステップS 6 6 6の判断結果がN Oになった(C Z移行フラグがオフだった)場合は、ステップS 6 6 8 ~ S 6 7 2の処理を行うことなく、ステップS 6 7 4の判断処理へ移行する。

【0 3 1 3】

ステップS 6 7 4の判断処理において、高確モード移行フラグの状態がオンである場合は、R W Mに記憶されている現在のメインモードの値を1から2に更新する(ステップS 6 7 8)。そして、メインモード2に滞在することができる残り遊技回数M M 2 C N Tの値を2 0に更新する(ステップS 6 8 0)。そして、前述したステップS 6 5 6の処理へ進み、高確モード移行フラグの状態をオフにした後、ステップS 6 5 8へ進み押し順フラグの状態をオフにした後、ステップS 6 6 0のR T移行処理を終え、図3 6の遊技終了チェック処理(図2 0のステップS 6 6)が終了し、次の遊技を開始するためにステップS 1 0の遊技開始処理へ移行する。なお、ステップS 6 7 4の判断処理で高確モード移行フラグがオフだった場合は判断結果がN Oとなり、ステップS 6 7 8 ~ S 6 8 0の処理を行うことなく、ステップS 6 5 6の処理へ移行する。

【0 3 1 4】

(a - 2)メインモード2における処理

前述したステップS 6 4 0の判断処理において、現在のメインモードが2 ~ 4のいずれかであった場合は判断結果がN Oとなり、次に主制御手段1 0 0は現在のメインモードが2であるか否かを判断する(ステップS 6 8 2)。メインモードが2のときはステップS 6 8 2の判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は、R W Mの所定記憶領域に保存されているA T前兆フラグのオン/オフ状態がオンになっているか否かを判断する(ステップS 6 8 4)。A T前兆フラグオンになっていた場合は判断結果がY E Sとなり、R W Mの所定記憶領域に記憶されている現在のメインモードの値を2から3に更新する(ステップS 6 8 6)。

【0 3 1 5】

そして、ステップS 6 4 6の処理と同様にR W Mに記憶されたA T前兆ゲーム数 の値を読み出し(ステップS 6 8 8)、A T前兆ゲーム数を計数するカウンタに の値をセットする(ステップS 6 9 0)。また、R W Mの所定記憶領域に記憶されているA T前兆フ

ラグの状態をオフに更新し（ステップS 6 9 2）、C Z 移行フラグの状態もオフに更新する（ステップS 6 9 4）。次いで、R A Mの所定記憶領域に記憶されているチャンスゾーンゲーム数C Z C N Tの値を0にクリアし（ステップS 6 9 6）、さらに前述したM M 2 C N Tの値も0にクリアする（ステップS 6 9 8）。そしてステップS 6 5 8へ移行して、R W Mに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップS 6 6 0のR T移行処理を実行した後、図3 6の遊技終了チェック処理を終了する。

【0 3 1 6】

次に前述したステップS 6 8 2の判断処理において、A T前兆フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0はR W Mに記憶されているC Z C N Tの値が1以上であるか否かを判断する（ステップS 7 0 0）。C Z C N Tの値が1以上であった場合は判断結果がY E Sとなり、記憶されていたC Z C N Tの値から1を減算する（ステップS 7 0 2）。次に主制御手段1 0 0は、R W Mに記憶されているC Z 移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップS 7 0 4）。なお、ステップS 7 0 0の判断処理において、C Z C N Tの値が0だった場合は、判断結果がN Oとなり、ステップS 7 0 2の処理を行うことなく直ちにステップS 7 0 4の判断処理を行う。

10

【0 3 1 7】

ステップS 7 0 4の判断処理において、C Z 移行フラグの状態がオンであった場合は判断結果がY E Sとなり、R W Mに記憶されているチャンスゾーンゲーム数の値を読み出し（ステップS 7 0 6）、R W Mに記憶されているC Z C N Tの値を に更新する（ステップS 7 0 8）。そして、C Z 移行フラグの状態をオフに更新し（ステップS 7 1 0）、R W Mに記憶されているM M 2 C N Tの値から1を減算する（ステップS 7 1 2）。ここで、ステップS 7 0 4の判断結果がN Oになった（C Z 移行フラグがオフだった）場合は、ステップS 7 0 6～S 7 1 0の処理を行うことなく、ステップS 7 1 2の処理へ移行する。

20

【0 3 1 8】

次いで主制御手段1 0 0は、M M 2 C N Tの値が1以上であるか否かを判断し（ステップS 7 1 4）、M M 2 C N Tの値が0であった場合は判断結果がN Oとなり、現在のメインモードを1に更新する（ステップS 7 1 6）。そして、ステップS 6 5 8へ移行して、R W Mに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップS 6 6 0のR T移行処理を実行した後、図3 6の遊技終了チェック処理を終了する。これに対して、ステップS 7 1 4の判断処理において、M M 2 C N Tの値が1以上であった場合は判断結果がY E Sとなり、直ちにステップS 6 5 8へ移行して、R W Mに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップS 6 6 0へ進み、R T移行処理を実行した後、図3 6の遊技終了チェック処理を終了する。

30

【0 3 1 9】

（a - 3）メインモード3における処理

前述したステップS 6 8 2の判断処理において、現在のメインモードが3または4のいずれかであった場合は判断結果がN Oとなり、次に主制御手段1 0 0は図3 7のフローチャートの処理を行う。すなわち、まず現在のメインモードが3であるか否かを判断する（ステップS 7 2 0）。メインモードが3のときはステップS 7 2 0の判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は、R W Mの所定記憶領域に保存されているA T前兆ゲーム数A T Z C N Tの値から1を減算する（ステップS 7 2 2）。

40

【0 3 2 0】

次に主制御手段1 0 0は、A T前兆ゲーム数A T Z C N Tの値が1以上であるか否かを判断する（ステップS 7 2 6）。A T Z C N Tの値が1以上であった場合は判断結果がY E Sとなり、R W Mに記憶されている押し順フラグの状態をオフにして（ステップS 7 2 6）、図3 6のステップS 6 6 0のR T移行処理を行う。これに対してA T Z C N Tの値が0であった場合は判断結果がN Oとなり、押し順フラグの状態をオンにして（ステップS 7 2 8）、現在のR T状態を3から4に更新してから（ステップS 7 3 0）、図3 6のステップS 6 6 0へ移行してR T移行処理を行う。なお、ステップS 7 2 8およびステッ

50

プ S 7 3 の処理を行う順序を入れ替えてもよい。

【 0 3 2 1 】

(a - 4) メインモード 4 における処理

前述したステップ S 7 2 0 の判断処理において、現在のメインモードが 4 のであった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は R W M に記憶されている現在の R T 状態が R T 5 または 6 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 7 3 2) 。現在の R T 状態が R T 5 または 6 のいずれかであった場合は判断結果が Y E S となり、図 3 6 のステップ S 6 6 0 の R T 移行処理を行う。このように本実施形態では、現在の R T 状態が R T 5 または 6 のいずれかであるときは、A T フラグがオンであっても、A T 遊技の残りゲーム数を変更することがないため、B B 0 1 に当選しても A T フラグをオフに更新しないようにしている。

10

【 0 3 2 2 】

これに対して、現在の R T 状態が非 R T または R T 1 ~ 4 のいずれかであった場合は判断結果が N O となり、次に R W M に記憶されている A T フラグの状態がオンであるか否かを判断する (ステップ S 7 3 4) 。ここで、A T フラグは、A T 遊技中であるか否かを示すフラグであり、オンのときは A T 遊技中であることを示し、オフのときは A T 遊技中ではないことを示している。以下、A T フラグがオンのときに行う処理と、オフのときに行う処理とに分けて説明する。

【 0 3 2 3 】

(A T フラグがオフのときの処理)

20

ステップ S 7 3 4 の判断処理で、A T フラグがオフのときは判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、図 2 0 のステップ S 1 8 における役抽選処理によって決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 (再遊技 - O ~ T) のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 7 3 6) 。ここで、当選番号 1 5 ~ 2 0 は、R T 3 または 4 のときに当選する可能性があり (図 4 参照) 、かつ、R T 3 から R T 4 へ移行する再遊技 0 8 の図柄組合せが、押し順に応じて表示される (図 1 0 (c) , 図 1 3 参照) 。

【 0 3 2 4 】

ステップ S 7 3 6 の判断処理において、当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれにも決定されなかった場合、判断結果は N O となり、次に R W M の所定記憶領域に記憶されている押し順番号 (すなわち、今回の遊技で報知された押し順番号) の値が 1 ~ 9 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 7 3 8) 。何らかの押し順番号 (または押し順番号に応じた押し順) が報知されていた場合は、判断結果が Y E S となり、次に R W M に記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致するか否かを判断する (ステップ S 7 4 0) 。

30

【 0 3 2 5 】

ステップ S 7 4 0 の判断処理において、R W M に記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致なかった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、R W M の所定記憶領域に記憶されている A T フラグの状態をオンに更新する (ステップ S 7 4 2) 。なお、このステップ S 7 4 2 の処理において、図 3 に示した外部集中端子基板 8 4 を介して外部へ出力する A T 信号を、オンにするための制御を行ってもよい。また、これに限らず、A T フラグがオン、かつ、R T 状態が特定の R T (例えば R T 4) に移行したときに、上述した A T 信号を出力するようにしてもよい。前述したステップ S 7 3 6 の判断処理で、当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれかに決定された場合は、判断結果が Y E S となり、直ちにステップ S 7 4 2 の処理が行われる。

40

【 0 3 2 6 】

そして、主制御手段 1 0 0 は、R W M に記憶されている A T 遊技中のゲーム回数をカウントするための A T 遊技ゲーム数 A T C N T の値に 5 0 をセットし (ステップ S 7 4 4) 、図 3 6 のステップ S 6 6 0 の R T 移行処理に進む。なお、ステップ S 7 3 8 の判断処理において、判断結果が N O になった場合 (押し順番号が 0 または 1 0 ~ 1 3 だったとき) 、または、ステップ S 7 4 0 の判断処理において、判断結果が Y E S になった場合 (遊技

50

者が報知された押し順でストップスイッチを操作した場合)は、ステップS742およびS744の処理を行うことなく直ちに図36のステップS660へ移行してRT移行処理を行う。

【0327】

このように、メインモード4において、役抽選処理で当選番号15~20のいずれかに決定された場合(ステップS736(YES))、または当選番号15~20以外のいずれかに決定され、かつ、報知された押し順に従ってストップスイッチが操作されなかった場合は、AT遊技が開始される。ここで、メインモード4で(ステップS720,NO)、ATフラグがオフのときに(ステップS734,NO)、当選番号15~20(再遊技O~T)のいずれかに決定された場合(ステップS736,YES)、報知された押し順と、操作された押し順との一致を判断することなくATフラグをオンにするのは、有利な状態がいつまでも継続してしまうのを避けるためである。

10

【0328】

すなわち、当選番号15~20はRT状態がRT3のときにも決定される可能性があり、かつ、RT3は、RT4と同様に再遊技役の合成当選確率が非常に高く設定されている(図4参照)。ここで、RT3からRT4への移行条件は、再遊技08の入賞になっている(図13参照)。また、メインモード4の終了条件は、AT遊技開始後、所定ゲーム数(50ゲーム+上乘せゲーム数)を消化することである(図14参照)。よって、例えばAT遊技の開始条件を「再遊技O~Tのいずれかが決定されたときに、再遊技08が入賞すること」(図10(c)参照)と定めた場合、RT3かつメインモード4の状態のときに、遊技者が再遊技08の入賞を回避させれば、再遊技の当選確率が非常に高い状態(RT3)で、かつ、9枚役が入賞する押し順が報知される状態(図23のAT準備中処理内の共通処理1(図24)参照)を維持することが可能になってしまう。このため、本実施形態では、役抽選処理で再遊技O~Tのいずれかが決定された場合は、再遊技08が入賞したか否かに関わらず、ATフラグをオンにしている。

20

【0329】

(ATフラグがオンのときの処理)

ステップS734の判断処理で、ATフラグがオンのときは判断結果がYESとなり、主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に記憶された特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数TZCNTの値が1以上であるか否かを判断する(ステップS746)。TZCNTの値が1以上である場合は、判断結果がYESとなり、TZCNTの値から1を減算した後(ステップS748)、図36のステップS660へ移行してRT移行処理を行う。

30

【0330】

これに対して、ステップS746の判断処理で、TZCNTの値が0のときは、判断結果がNOとなり、主制御手段100は、RWMに記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する(ステップS750)。特化ゾーン移行フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がNOとなり、RWMに記憶されているAT遊技ゲーム数ATCNTの値から1を減算する(ステップS752)。そして、ATCNTの値が1以上であるか否かを判断し(ステップS754)、1以上であった場合は判断結果がYESとなり、図36のステップS660へ移行してRT移行処理を行う。これに対してATCNTの値が0であった場合は、判断結果がNOとなり、AT遊技を終了する際の処理を行う。

40

【0331】

すなわち、RWMに記憶されているATフラグの状態をオフに更新し(ステップS756)、メインモード1と2のいずれに移行するかを決定するメインモード移行抽選を行う(ステップS758)。なお、ステップS756の処理において、図3に示した外部集中端子基板84を介して外部へ出力するAT信号を、オフにするための制御を行ってもよい。また、ステップS758で行うメインモード移行抽選では、メインモード2に移行する確率よりもメインモード1へ移行する確率の方が高く設定されているが、各々の確率は

50

、例えば、前述した設定値や、当該遊技で決定された当選番号などに応じて異ならせてもよい。ステップS758のメインモード移行抽選で、メインモード2に当選すると、判断結果がYESとなりRWMに記憶されている現在のメインモードを示す情報を、メインモード2に更新する(ステップS762)。一方、メインモード1に当選したときは、判断結果がNOとなり、現在のメインモードを示す情報をメインモード1に更新する(ステップS764)。ステップS762またはS764の処理を行うと、主制御手段100は、RWMに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し(ステップS766)、図36のステップS660へ移行してRT移行処理を行う。

【0332】

前述したステップS750の判断処理で、RWMに記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンになっていた場合は、判断結果がYESとなり、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が9~20(再遊技-J~N, O~T)のいずれかであるか否かを判断する(ステップS736)。ここで、当選番号9~14は、RT2のときに当選する可能性があり(図4参照)、かつ、RT2からRT3へ移行する再遊技06の図柄組合せが、押し順に応じて表示される(図10(b), 図13参照)。また、当選番号15~20は、RT3または4のときに当選する可能性があり(図4参照)、かつ、RT3からRT4へ移行する再遊技08の図柄組合せが、押し順に応じて表示される(図10(c), 図13参照)。

【0333】

ステップS768の判断処理において、当選番号が9~20のいずれにも決定されなかった場合、判断結果はNOとなり、次にRWMの所定記憶領域に記憶されている押し順番号(すなわち、今回の遊技で報知された押し順番号)の値が1~9のいずれかであるか否かを判断する(ステップS770)。何らかの押し順番号(または押し順番号に応じた押し順)が報知されていた場合は、判断結果がYESとなり、次にRWM記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致するか否かを判断する(ステップS772)。

【0334】

ステップS772の判断処理において、RWM記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致なかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、RWMの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態をオフに更新する(ステップS774)。なお、前述したステップS768の判断処理で、当選番号が9~20のいずれかに決定された場合は、判断結果がYESとなり、直ちにステップS774の処理が行われる。

【0335】

次いで主制御手段100は、特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数TZCNTの値に10をセットし(ステップS776)、RWMに記憶されているAT遊技ゲーム数ATCNTの値から1を減算してから(ステップS778)、図36のステップS660へ移行してRT移行処理を行う。ここで、特化ゾーン移行フラグがオンのときに、当選番号が9~20(再遊技-J~N, O~T)のいずれかに決定された場合(ステップS736, YES)、報知された押し順と、操作された押し順との一致を判断することなくTZCNTの値に10をセットするのは、有利な状態がいつまでも継続してしまうのを避けるためである。

【0336】

基本的に特化ゾーン移行フラグがオンのときは、ATフラグがオンであってもAT遊技の残りゲーム数の減算を行わないようにしている。そのため、例えば特化ゾーンへの移行を「再遊技-J~N, O~Tのいずれかが決定されたときに、再遊技06が入賞すること」と定めた場合、当選番号が9~20(再遊技-I~T)のいずれかに決定された場合に遊技者が再遊技06の入賞を回避させれば、AT遊技の残りゲーム数の減算を行わない状態を維持することが可能になってしまうからである。

【0337】

10

20

30

40

50

一方、ステップS 7 7 0の判断処理において、判断結果がN Oになった場合（押し順番号が0または1 0～1 3だったとき）、または、ステップS 7 7 2の判断処理において、判断結果がY E Sになった場合（遊技者が報知された押し順でストップスイッチを操作した場合）は、ステップS 7 7 4～S 7 7 8の処理を行うことなく直ちに図3 6のステップS 6 6 0へ移行してR T移行処理を行う。

【0 3 3 8】

（b）R T移行処理

次に図3 6の遊技終了チェック処理におけるステップS 6 6 0のR T移行処理の内容について、図3 8および図3 9のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0 3 3 9】

（b - 1）非R Tにおける処理

主制御手段1 0 0が、図3 6に示したステップS 6 6 0のR T移行処理を開始すると、図3 8に示すR T移行処理を開始し、まず、現在のR T状態が非R Tであるか否かを判断する（ステップS 7 9 0）。現在のR T状態が非R Tであった場合は、判断結果がY E Sとなり、ステップS 8 3 0へ移行し、後に図3 9を参照して詳しく説明する共通処理4を実行する。そして、共通処理4を終了すると、図3 6の遊技終了チェック処理が終了し、次の遊技を開始すべく、図2 0に示したステップS 1 0の遊技開始処理を行う。

【0 3 4 0】

（b - 2）R T 1における処理

ステップS 7 9 0の判断処理において、現在のR T状態がR T 1～6のいずれかであった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0はR W Mに記憶されている現在のR T状態がR T 1であるか否かを判断する（ステップS 7 9 2）。現在のR T状態がR T 1であった場合は判断結果がY E Sとなり、次に主制御手段1 0 0は、図2 0のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が3～8（再遊技 - C～H）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 7 9 4）。決定された当選番号が3～8のいずれでもない場合は判断結果がN Oとなり、ステップS 8 3 0へ移行して後述する共通処理4を実行する。

【0 3 4 1】

ステップS 7 9 4の判断処理において、決定された当選番号が3～8のいずれかであった場合は判断結果がY E Sとなり、再遊技0 5に対応する図柄組合せ（図6（b）参照）が入賞ラインL上に揃ったか否かを判断する（ステップS 7 9 6）。入賞ラインL上に再遊技0 5に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がN Oとなり、図3 8のR T移行処理を終了し、さらに図3 6の遊技終了チェック処理も終了して、図2 0のステップS 1 0へ移行する。これに対して、入賞ラインL上に再遊技0 5に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がY E Sとなり、R W Mに記憶されている現在のR T状態をR T 1からR T 2に更新し（ステップS 7 9 8）、図3 8のR T移行処理を終了する。

【0 3 4 2】

（b - 3）R T 2における処理

ステップS 7 9 2の判断処理において、現在のR T状態がR T 2～6のいずれかであった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0はR W Mに記憶されている現在のR T状態がR T 2であるか否かを判断する（ステップS 8 0 0）。現在のR T状態がR T 2であった場合は判断結果がY E Sとなり、次に主制御手段1 0 0は、図2 0のステップS 1 8における役抽選処理によって決定された当選番号が9～1 4（再遊技 - I～N）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 8 0 2）。決定された当選番号が9～1 4のいずれでもない場合は判断結果がN Oとなり、ステップS 8 3 0へ移行して後述する共通処理4を実行する。

【0 3 4 3】

ステップS 8 0 2の判断処理において、決定された当選番号が9～1 4のいずれかであった場合は判断結果がY E Sとなり、再遊技0 6に対応する図柄組合せ（図6（b）参照）が入賞ラインL上に揃ったか否かを判断する（ステップS 8 0 4）。入賞ラインL上に

10

20

30

40

50

再遊技 0 6 に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果が Y E S となり、R W M に記憶されている現在の R T 状態を R T 2 から R T 3 に更新し (ステップ S 8 0 6)、図 3 8 の R T 移行処理を終了する。

【 0 3 4 4 】

これに対して、入賞ライン L 上に再遊技 0 6 に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果が N O となり、次に再遊技 0 2 に対応する図柄組合せ (図 6 (b) 参照) が入賞ライン L 上に揃ったか否かを判断する (ステップ S 8 0 8)。入賞ライン L 上に再遊技 0 2 に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果が Y E S となり、R W M に記憶されている現在の R T 状態を R T 2 から R T 1 に更新し (ステップ S 8 1 0)、図 3 8 の R T 移行処理を終了する。これに対して、入賞ライン L 上に再遊技 0 2 に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果が N O となり、そのまま図 3 8 の R T 移行処理を終了する。

10

【 0 3 4 5 】

(b - 4) R T 3 における処理

ステップ S 8 0 0 の判断処理において、現在の R T 状態が R T 3 ~ 6 のいずれかであった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は R W M に記憶されている現在の R T 状態が R T 3 であるか否かを判断する (ステップ S 8 1 2)。現在の R T 状態が R T 3 であった場合は判断結果が Y E S となり、次に主制御手段 1 0 0 は、図 2 0 のステップ S 1 8 における役抽選処理によって決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 (再遊技 - O ~ T) のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 8 1 4)。決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれでもない場合は判断結果が N O となり、ステップ S 8 3 0 へ移行して後述する共通処理 4 を実行する。

20

【 0 3 4 6 】

ステップ S 8 1 4 の判断処理において、決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれかであった場合は判断結果が Y E S となり、再遊技 0 8 に対応する図柄組合せ (図 6 (b) 参照) が入賞ライン L 上に揃ったか否かを判断する (ステップ S 8 1 6)。入賞ライン L 上に再遊技 0 8 に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果が Y E S となり、R W M に記憶されている現在の R T 状態を R T 3 から R T 4 に更新し (ステップ S 8 1 8)、図 3 8 の R T 移行処理を終了する。

【 0 3 4 7 】

これに対して、入賞ライン L 上に再遊技 0 8 に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果が N O となり、次に再遊技 0 4 に対応する図柄組合せ (図 6 (b) 参照) が入賞ライン L 上に揃ったか否かを判断する (ステップ S 8 2 0)。入賞ライン L 上に再遊技 0 4 に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果が Y E S となり、R W M に記憶されている現在の R T 状態を R T 3 から R T 1 に更新し (ステップ S 8 2 2)、図 3 8 の R T 移行処理を終了する。これに対して、入賞ライン L 上に再遊技 0 4 に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果が N O となり、そのまま図 3 8 の R T 移行処理を終了する。

30

【 0 3 4 8 】

(b - 5) R T 4 における処理

ステップ S 8 1 2 の判断処理において、現在の R T 状態が R T 4 ~ 6 のいずれかであった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は R W M に記憶されている現在の R T 状態が R T 4 であるか否かを判断する (ステップ S 8 2 4)。現在の R T 状態が R T 4 であった場合は判断結果が Y E S となり、次に主制御手段 1 0 0 は、図 2 0 のステップ S 1 8 における役抽選処理によって決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 (再遊技 - O ~ T) のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 8 2 8)。決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれでもない場合は判断結果が N O となり、ステップ S 8 3 0 へ移行して後述する共通処理 4 を実行する。

40

【 0 3 4 9 】

ステップ S 8 2 8 の判断処理において、決定された当選番号が 1 5 ~ 2 0 のいずれかで

50

あった場合は判断結果がＹＥＳとなり、再遊技０６に対応する図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８３２）。入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ４からＲＴ３に更新し（ステップＳ８３４）、図３８のＲＴ移行処理を終了する。

【０３５０】

これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に再遊技０４に対応する図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８３６）。入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ４からＲＴ１に更新し（ステップＳ８３８）、図３８のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図３８のＲＴ移行処理を終了する。

10

【０３５１】

（ｂ－６）ＲＴ５における処理

ステップＳ８２４の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ５または６であった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ５であるか否かを判断する（ステップＳ８４０）。現在のＲＴ状態がＲＴ５であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、ＢＢ０１に対応する図柄組合せ（図６（ａ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８４２）。入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ５からＲＴ６に更新し（ステップＳ８４４）、図３８のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図３８のＲＴ移行処理を終了する。なお、ステップＳ８４４の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＢＢ信号を、オンにするための制御を行ってもよい。

20

【０３５２】

（ｂ－７）ＲＴ６における処理

ステップＳ８４０の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ６であった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はボーナスゲーム中に払い出されたメダル of 合計枚数が４５０枚を超えたか否かを判断する（ステップＳ８４６）。払い出されたメダル of 合計枚数が４５０枚を超えていなかった場合は判断結果がＮＯとなり、そのまま図３８のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、払い出されたメダル of 合計枚数が４５０枚を超えたときは判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ６から非ＲＴに更新する（ステップＳ８４８）。なお、ステップＳ８４８の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＢＢ信号を、オフにするための制御を行ってもよい。

30

【０３５３】

そして、主制御手段１００は、現在のメインモードが４であるか否かを判断し（ステップＳ８５０）、現在のメインモードが４でなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図３８のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、現在のメインモードが４であった場合は、ステップＳ８５０の判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新した後（ステップＳ８５２）、図３８のＲＴ移行処理を終了する。

40

【０３５４】

（共通処理４の説明）

次に図３９に示すフローチャートを参照して、図３８に示したＲＴ移行処理のステップＳ３８０で非ＲＴおよびＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理４の内容について説明する。主制御手段１００は、まず、図２０のステップＳ１８における役抽選処理に

50

よって決定された当選番号が36～38（入賞 - P～R）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS860）。決定された当選番号が36～38のいずれかに決定された場合は判断結果がYESとなり、入賞ラインL上に特別図柄01～03（図12参照）のいずれかの図柄組合せが揃ったか否かを判断する（ステップS862）。

【0355】

入賞ラインL上に特別図柄01～03（図12参照）のいずれかの図柄組合せが揃った場合は、ステップS862の判断結果がYESとなり、RWMに記憶されている現在のRT状態をRT5に更新し（ステップS864）、図39の共通処理4を終了して、さらに図38のRT移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインL上に特別図柄01～03のいずれの図柄組合せも揃わなかった場合は、判断結果がNOとなり、そのまま図39の共通処理4および図38のRT移行処理を終了する。

10

【0356】

前述したステップS860の判断処理において、決定された当選番号が36～38のいずれでもなかった場合は、判断結果がNOとなり、次に主制御手段100は、図20のステップS18における役抽選処理によって決定された当選番号が役物当選番号1であるか否かを判断する（ステップS866）。役物当選番号1が決定されなかった場合は、ステップS866の判断結果がNOとなり、そのまま図39の共通処理4および図38のRT移行処理を終了する。

【0357】

また、ステップS866の判断処理において、役物当選番号1が決定された場合は判断結果がYESとなり、次に主制御手段100は、入賞ラインL上にBB01に対応する図柄組合せが揃ったか否かを判断する（ステップS868）。入賞ラインL上にBB01に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がYESとなり、RWMに記憶されている現在のRT状態をRT6に更新する（ステップS870）。なお、ステップS870の処理において、図3に示した外部集中端子基板84を介して外部へ出力するBB信号を、オンにするための制御を行ってもよい。

20

【0358】

ステップS868の判断処理において、入賞ラインL上にBB01に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がNOとなり、RWMに記憶されている現在のRT状態をRT5に更新する（ステップS872）。そして、ステップS870またはS872の処理を終えると、RWMに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新してから（ステップS874）、図39の共通処理4および図38のRT移行処理を終了する。

30

【0359】

このように、図36～図39の処理を行うことにより、図13に示したRT移行制御および図14に示したメインモードの移行制御を実現している。なお、本実施形態では、RT5（ボーナス内部中）における出玉率を下げるために、RT5へ移行したとき（ステップS868，YES）は、押し順フラグをオフにしているが（ステップS874）、RT5へ移行した後も押し順フラグのオン状態を維持し、ボーナスゲームが開始されたときに押し順フラグの状態をオフにしてもよい。また、本実施形態のように、RT5へ移行したとき（ステップS868，YES）は、押し順フラグをオフにするが、別途カウンタを設け、RT5へ移行したときに、カウンタをセットし、このカウンタが0になるまでは、押し順フラグがオフであっても、押し順の報知が行われるようにしてもよい。

40

【0360】

< タイマ割込処理の説明 >

主制御手段100において遊技を制御する上で重要な処理として、図20に示した遊技進行メイン処理の他に、所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理がある。このタイマ割込処理は、約2.235ミリ秒の周期で繰り返し実行され、図3に示した操作手段300の各スイッチに対する操作の検出、副制御手段200に対する制御コマンドの送信、ステッピングモータ42L，42C，42Rの駆動制御を行うための制御信号の生成および出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新などの処理を行っている。以

50

下、図40に示すフローチャートを参照して、上述したタイマ割込処理の内容について説明する。

【0361】

主制御手段100は、チップ内に設けられているタイマカウント手段から割込要求信号（発生周期：約2.235ミリ秒）が出力されると、図40に示すタイマ割込処理を開始する。まず、主制御手段100は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う（ステップS900）。例えば、CPUのレジスタにセットされていたデータをRWMのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように、割込禁止フラグをオンにする。

【0362】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力されている電源断検知信号に基づいて電源断（電源電圧が所定値よりも下回ったこと）が検知されたか否かを判断する（ステップS902）。なお、この電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路から出力されているものとする。主制御手段100によって電源断が検出された場合は、ステップS902の判断結果がYESとなり、電断時に行う電源断処理を行う（ステップS904）。この電源断処理では、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグの値を「1」にセットし、RWMのチェックサムを算出して、その結果を不揮発性メモリに記憶する。また、RWM内の各フラグの値を、CPUのレジスタおよびスタックポインタの値と共に不揮発性メモリに保存した後、RWMへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

【0363】

これに対して、ステップS902の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がNOとなり、主制御手段100は、各種制御を行う際に参照される各種制御用カウンタの値を更新し（ステップS906）、所定時間を計時するために汎用的に利用される計時タイマの計数値を更新する（ステップS908）。そして、クレジット数表示器27や獲得枚数表示器28の表示内容を更新するための7セグ表示制御を行う（ステップS910）。ここで、7セグ表示制御として、本実施形態ではいわゆるダイナミック駆動制御を行っている。

【0364】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力された外部からの各種信号を読み込んでRWMの所定アドレスに各々格納する（ステップS912）。そして、リール40L、40C、40Rの回転を制御するために、ステップモータ42L、42C、42Rの各々に対してリール駆動管理処理を実行する（ステップS914）。そして、全てのステップモータについてリール駆動管理処理を行うと（ステップS916、YES）、主制御手段100は、各種表示器の表示データや、各ステップモータ42L、42C、42Rに対する制御信号などを、内部の出力ポートから出力する（ステップS918）。

【0365】

次に主制御手段100は、RWM内に設定されているリングバッファに保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段200へ送信する（ステップS920）。

【0366】

次いで主制御手段100は、外部集中端子基板84を介して外部へ出力する各種信号（IN信号、OUT信号、BB信号、異常発生信号、スタート信号およびAT信号など）の出力処理を行い（ステップS922）、役抽選などに使用する乱数の値を更新する（ステップS924）。さらに主制御手段100は、ステップS900の初期処理によってRWMの所定アドレスに格納していたレジスタの値や各種フラグの状態を元に戻す復帰処理を行って（ステップS926）、図40のタイマ割込処理を終了する。

【0367】

<制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係>

次に、図41のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理を実

10

20

30

40

50

行した場合における制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図20のステップS34でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。

【0368】

(a) フリーズ演出を実行する場合

スタートスイッチ36が操作されると、図20のステップS14の判断結果がYESとなって役抽選処理が行われ(ステップS18)、メインモードに応じて非AT状態処理(ステップS24)またはAT状態処理(ステップS26)により押し順番号が決定される。そしてステップS28でフリーズ抽選が行われ(図34、ステップS592またはS604)、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号1または2が副制御手段200に送信される(図34、ステップS600またはS610)。この場合、図20のステップS30の判断結果がYESとなって、ステップS34でフリーズ演出(リール演出)が開始され、フリーズ演出が終了すると(ステップS36, YES)、ステップS38で押し順番号が獲得枚数表示器28に表示される。

10

【0369】

次いで、ステップS40で押し順フラグの状態が副制御手段200に送信され、ステップS42で押し順番号が副制御手段200に送信される。その後、ステップS54およびS56の処理により、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号が副制御手段200に送信される。このように、フリーズ演出を実行する場合には、フリーズの演出が終了した後に、獲得枚数表示器28、画像表示装置70による押し順の報知が行われるようにしている。

20

【0370】

これには、次のような理由がある。本実施形態では、当選番号22~27によりフリーズ演出が行われる場合と、当選番号32によりフリーズ演出が行われる場合がある。AT遊技の場合、当選番号22~27のときは押し順の報知を行うが、当選番号32のときは押し順の報知を行う必要がないため押し順を報知しない。このため、スタートレバーの操作を契機に押し順の報知が行われるようにすると、当選番号22~27の当選によりフリーズ演出が行われる場合は、フリーズ演出中に押し順の報知が行われてしまう可能性があり、押し順の報知の有無により、今回のフリーズ演出が当選番号22~27によるものなのか、当選番号32によるものなのかが、遊技者に分かってしまうので、フリーズ演出に対する関心が薄れてしまう虞があるためである。

30

【0371】

また、本実施形態では、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号を、リールが定速回転に達するまでに副制御手段200へ送信するために、リールの回転が開始する前までに送信するようにしている。また、本実施形態の場合は、役物当選番号は、フリーズ演出が終了した後に副制御手段200へ送信されるため、副制御手段200は、別途フリーズ番号コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理中にフリーズ演出中の演出を開始することが望ましい。

【0372】

(b) フリーズ演出を実行しない場合

40

スタートスイッチ36が操作されると、役抽選処理が行われ、メインモードに応じて非AT状態処理またはAT状態処理により押し順番号が決定される。そしてフリーズ抽選にはずれると(図34、ステップS594またはS606、NO)、フリーズ番号0が副制御手段200に送信される(図34、ステップS598 S600)。この場合、フリーズ演出が実行されることなく、押し順番号が獲得枚数表示器28に表示され(ステップS30, NO S38)、その後、押し順フラグ、押し順番号、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号が、順次、副制御手段200へ送信される。

【0373】

副制御手段における制御処理の説明

次に、副制御手段200で実行される各種処理の内容について説明する。まずスロット

50

マシン 10 の電源が投入されると、副制御手段 200 は図 42 に示すサブ電源投入処理を実行する。

【0374】

<サブ電源投入処理の説明>

まず、副制御手段 200 はサブ電源投入処理の実行中は、副制御手段 200 によるタイマ割込処理の実行を禁止する処理を行った後（ステップ S s 10）、RWM のチェックサムを算出し、前回の電源遮断時に算出され、外部の不揮発性メモリに記憶されていた同じ RWM のチェックサムの算出結果と比較し、両者が一致するか否かを判断する（ステップ S s 12）。双方のチェックサムの値が一致しなかった場合は判断結果が NO となり、副制御手段 200 は、副制御手段 200 が内蔵する RWM の記憶内容をクリアする（ステップ S s 14）。

10

【0375】

また、ステップ S s 12 の判断処理で、双方のチェックサムの値が一致した場合は、判断結果が YES となり、副制御手段 200 は、前回の電源断が、後述する 1 コマンド処理中に発生した物であるか否かを判断する（ステップ S s 16）。ここで、副制御手段 200 は、後述する 1 コマンド処理を行っているときに電源の遮断が発生したときは、再び電源が投入されたときに、電源遮断時に行っていた処理から再開させるために、その時点における各種情報（CPU のレジスタや各種フラグの状態を示すデータ）を外部の不揮発性メモリに保存する処理（電源遮断処理）を行っている。

【0376】

20

また、前回の電源遮断時に、この電源遮断処理を行ったか否かを示す電断処理フラグも外部の不揮発性メモリに保存している。したがって、ステップ S s 16 に示す判断処理は、外部の不揮発性メモリに保存されていた電断処理フラグのオン/オフ状態に基づいて判断している。ここでは、電断処理フラグがオンになっているときは、上述した電源遮断処理が行われた（すなわち、1 コマンド処理中に電源断が発生した）ことを示し、オフになっているときは、電源遮断処理が行われなかった（すなわち、1 コマンド処理中に電源断が発生しなかった）ことを示している。

【0377】

ステップ S s 16 の判断処理において、1 コマンド処理中に電源断が発生していた場合は判断結果が YES となり、ステップ S s 10 で副制御手段 200 におけるタイマ割込処理の実行を許可し（ステップ S s 18）、電源断時に実行していた処理を再開する。

30

【0378】

前述したステップ S s 14 の処理によって副制御手段 200 内の RWM の記憶内容をクリアするか、ステップ S s 16 の判断結果が NO になった（前回の電源断は 1 コマンド処理中に発生しなかった）場合は、ウォッチドッグタイマの値をクリアしてから（ステップ S s 20）、ウォッチドッグタイマの動作を開始させる（ステップ S s 22）。このウォッチドッグタイマは、後述するステップ S s 24 ~ S s 28 の処理にかかる時間が 16 ミリ秒を超えた場合、異常が発生したことを知らせるためのものである。

【0379】

副制御手段 200 は、ステップ S s 10 で禁止したタイマ割込処理の実行を許可した後（ステップ S s 24）、主制御手段 100 から受信した制御コマンドをコマンドバッファから読み出し、当該制御コマンドに基づく処理（1 コマンド処理）を行う（ステップ S s 26）。そして、ステップ S s 22 の処理でウォッチドッグタイマの動作を開始させてから 16 ミリ秒が経過したか否かを判断する（ステップ S s 28）。そして、16 ミリ秒が経過していない（NO）と判断したときは、再びステップ S s 26 へ移行してコマンドバッファに蓄積されていたコマンドを読み出し、当該制御コマンドに基づく 1 コマンド処理を行う。そして、16 ミリ秒が経過するまでステップ S s 26 の 1 コマンド処理を繰り返し行い、16 ミリ秒が経過すると、ステップ S s 28 の判断結果が YES となって、ステップ S s 20 の処理に戻る。

40

【0380】

50

このように、副制御手段 200 は上述したサブ・メインルーチン処理を繰り返し実行することで、主制御手段 100 から送信された制御コマンドに基づく演出制御処理を行っている。

【0381】

< 1 コマンド処理の説明 >

次に図 43 ~ 図 45 に示すフローチャートを参照し、図 42 のステップ S s 26 における 1 コマンド処理の内容について説明する。ここで、以下に説明する 1 コマンド処理は、図 17 に示した「役物当選番号」コマンド (B3##) を受信してから図 18 に示した「表示種類」コマンド (A4##) を受信するまでに行う処理を示している。また、「役物当選番号」コマンドを受信する前に受信した各種制御コマンドに含まれていた第 2 制御コマンドの内容は、副制御手段 200 の RWM における所定記憶領域に保存されているものとする。

10

【0382】

図 42 に示したステップ S s 26 の 1 コマンド処理を開始すると、副制御手段 200 は、図 43 に示すフローチャートにおいて、主制御手段 100 から受信した制御コマンドの種別を判断する (ステップ S s 100)。そして、受信した制御コマンドが「役物当選番号」コマンドだった場合は、ステップ S s 100 の判断結果が YES となり、既に主制御手段 100 から受信している押し順番号および当選番号に基づいて押し順を報知するスタートスイッチ操作時処理を実行する (ステップ S s 102)。このスタートスイッチ操作時処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、スタートスイッチ操作時処理を終えると、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

20

【0383】

ステップ S s 100 の判断処理で、副制御手段 200 が「役物当選番号」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、各リールの「リール回転開始」コマンド (9E7F, 9F7F, A07F) を受信したか否かを判断する (ステップ S s 104)。各リールの「リール回転開始」コマンドを受信したときは、ステップ S s 104 の判断結果は YES となり、各リールが回転を開始したタイミングで実行中の演出内容を切り替えたり、演出内容を進展させたりする (ステップ S s 106)。そして、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

30

【0384】

ステップ S s 104 の判断処理で、副制御手段 200 が「リール回転開始」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、各リールの「リール停止受付」コマンド (9E##, 9F## または A0##) のうち、リールが回転を開始してから最初に受信する「リール停止受付」コマンド (第 1 停止操作受付) であるか否かを判断する (ステップ S s 108)。ここで、以下ではリールが回転を開始してから最初に受信する「リール停止受付」コマンドを「第 1 リール停止受付」コマンド、2 番目に受信した「リール停止受付」コマンドを「第 2 リール停止受付」コマンド、最後に受信した「リール停止受付」コマンドを「第 3 リール停止受付」コマンドという。

40

【0385】

そして、「第 1 リール停止受付」コマンド (第 1 停止操作受付) であった場合は、判断結果が YES となり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知態様を変化させる第 1 停止操作受付時処理を実行する (ステップ S s 110)。この第 1 停止操作受付時処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第 1 停止操作受付時処理を終えると、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

【0386】

ステップ S s 108 の判断処理で、「第 1 リール停止受付」コマンドを受信していない

50

と副制御手段 200 が判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、第 1 停止、すなわち、各リールが回転を開始してから最初に受信した「リール回転停止」コマンド(987E、9F7E または A07E)であるか否かを判断する(ステップ S s 112)。ここで、以下ではリールが回転を開始してから最初に受信する「リール回転停止」コマンドを「第 1 リール回転停止」コマンド、2 番目に受信した「リール回転停止」コマンドを「第 2 リール回転停止」コマンド、最後に受信した「リール回転停止」コマンドを「第 3 リール回転停止」コマンドという。

【0387】

そして、「第 1 リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップ S s 112 の判断結果が YES となり、停止するリールに対応付けてリール停止時に発生する演出(例えばリール停止音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など)を実行する(ステップ S s 114)。そして、第 1 停止時の演出を実行すると、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

10

【0388】

ステップ S s 112 の判断処理で、副制御手段 200 が「第 1 リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、「第 2 リール停止受付」コマンド(第 2 停止操作受付)であるか否かを判断する(ステップ S s 116)。そして、「第 2 リール停止受付」コマンド(第 2 停止操作受付)であった場合は、ステップ S s 116 の判断結果が YES となり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知態様を変化させる第 2 停止操作受付時処理を実行する(ステップ S s 118)。この第 2 停止操作受付時処理の内容についても、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第 2 停止操作受付時処理を終え、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

20

【0389】

ステップ S s 116 の判断処理で、「第 2 リール停止受付」コマンドを受信していないと副制御手段 200 が判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、第 2 停止、すなわち、「第 2 リール回転停止」コマンドであるか否かを判断する(ステップ S s 120)。「第 2 リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップ S s 120 の判断結果が YES となり、停止するリールに対応付けてリール停止時に発生する演出(例えばテンパイ音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など)を実行する(ステップ S s 122)。そして、第 2 停止時の演出を実行すると、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

30

【0390】

ステップ S s 120 の判断処理で、副制御手段 200 が「第 2 リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、「第 3 リール停止受付」コマンド(第 3 停止操作受付)であるか否かを判断する(ステップ S s 124)。そして、「第 3 リール停止受付」コマンド(第 3 停止操作受付)であった場合は、ステップ S s 124 の判断結果が YES となり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知を終了させる第 3 停止操作受付時処理を実行する(ステップ S s 126)。この第 3 停止操作受付時処理の内容についても、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第 3 停止操作受付時処理を終え、図 43 の 1 コマンド処理を終了し、図 42 のステップ S s 28 の判断処理へ移行する。

40

【0391】

ステップ S s 124 の判断処理で、「第 3 リール停止受付」コマンドを受信していないと副制御手段 200 が判断したときは判断結果が NO となり、次に副制御手段 200 は、受信したコマンドが、第 3 停止、すなわち、「第 3 リール回転停止」コマンドであるか否かを判断する(ステップ S s 128)。「第 3 リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップ S s 128 の判断結果が YES となり、停止するリールに対応付けてリール

50

停止時に発生する演出（例えばリール停止音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など）を実行する（ステップS s 1 3 0）。そして、第3停止時の演出を実行すると、図43の1コマンド処理を終了し、図42のステップS s 2 8の判断処理へ移行する。

【0392】

ステップS s 1 2 8の判断処理で、副制御手段200が「第3リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときはステップS s 1 2 8の判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、受信したコマンドが、「表示種類」コマンド（全リール停止）であるか否かを判断する（ステップS s 1 3 2）。そして、「表示種類」コマンドであった場合は、ステップS s 1 3 2の判断結果がYESとなり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、副制御手段200は、演出抽選手段212（図3参照）において次の遊技で実行する演出を決定するための演出抽選処理を行う（ステップS 1 3 4）。そして、演出抽選処理を終えると、図43の1コマンド処理を終了し、図42のステップS s 2 8の判断処理へ移行する。

10

【0393】

なお、図32に示した共通処理2のステップS 5 4 6～S 5 5 0の処理により、押し順当てゲームを実行したときに、遊技者がストップスイッチを操作する毎に、そのストップスイッチが正解（すなわち、停止操作されたストップスイッチが、9枚役の図柄組合せが揃う押し順に従っている）か否かを判定する。そして、正解であると判定したときは正解であることを示す正解コマンドを副制御手段200へ送信する。他方、不正解であると判定したときは不正解であることを示す不正解コマンドを副制御手段へ送信する。判定のタイミングとしては、ストップスイッチの操作が行われたときに行ってもよいし、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た後に行ってもよい。ストップスイッチの操作が行われたときに判定する場合は、正解コマンド又は不正解コマンドは各リール停止受付コマンドを送信した後に、送信してもよい。この場合、副制御手段200は、正解コマンドまたは不正解コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理において正解または不正解に対応する演出を開始してもよいし、正解コマンドまたは不正解コマンドの後に送信される各リール回転停止コマンドに基づく処理において、正解または不正解に対応する演出を開始してもよい。

20

【0394】

また、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た後に判定する場合は、正解コマンド又は不正解コマンドは各リール回転停止コマンドを送信した後に、送信してもよい。この場合、副制御手段200は、正解コマンド又は不正解コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理において正解又は不正解に対応する演出を開始することが望ましい。

30

【0395】

<スタートスイッチ操作時処理の説明>

次に図43のステップS s 1 0 2におけるスタートスイッチ操作時処理の内容について説明する。

【0396】

（a）副制御手段200で押し順を決定しない場合

40

本実施形態では、図20に示した遊技進行メイン処理のステップS 2 4の非AT状態処理またはステップS 2 6のAT状態処理によって報知する押し順（より具体的には押し順番号）を決定しているため、副制御手段200は、受信した押し順番号に対応する押し順を報知すればよい。この報知態様は、従来のスロットマシンに採用されている報知態様を用いることができる。

【0397】

したがってこの場合、図43のステップS s 1 0 2の処理を開始すると、副制御手段200は、主制御手段100から受信した「押し順フラグ」コマンドの第2制御コマンドに含まれていた押し順フラグの状態がオンになっているか否かを判断し、押し順フラグがオフであれば、そのまま図43のステップS s 1 0 2の処理を終了して、図43に示した1

50

コマンド処理を終了する。これに対して、押し順フラグの状態がオンになっている場合は、主制御手段100から受信した「押し順番号」コマンドの第2制御コマンドに含まれていた押し順番号に応じた押し順を報知してから、図43のステップSs102の処理を終了する。

【0398】

(b) 副制御手段200で押し順を決定する場合

前述したように、押し順によって遊技者に付与される特典(ボーナスゲームまたは再遊技の開始や、RT状態の移行や、メダル払出枚数など)に変化が生じない場合、一部の押し順(第2、第3停止操作の順番)によって遊技者に付与される特典に変化が生じない場合や、図柄組合せが揃ってメダルが払い出されることになっても、その払出枚数がメダル投入枚数よりも少ないなど、出玉に影響が出にくい場合は、報知する押し順を副制御手段200で決定してもよい。以下では、報知する押し順を副制御手段200で決定する場合におけるスタートスイッチ操作時処理の内容について、図44のフローチャートを参照して説明する。

【0399】

副制御手段200が、図43に示したステップSs102のスタートスイッチ操作時処理を開始すると、まず、「押し順フラグ」コマンドの第2制御コマンドに含まれていた押し順フラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップSs150)。そして、押し順フラグがオフになっていたときは、判断結果がNOとなって、図44に示すスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【0400】

これに対して、押し順フラグがオンになっていたときは、ステップSs150の判断結果はYESとなり、次に「ATフラグ」コマンドの第2制御コマンドに含まれていたATフラグの状態がオンになっているか否かを判断する(ステップSs152)。前述したように、ATフラグはAT中であるか否かを示すフラグであり、オンであればAT中であり、オフであればAT中ではないこと示している。以下の説明では、ATフラグの状態がオフになっている場合と、オンになっている場合とに分けて説明する。

【0401】

(b-1) ATフラグがオフになっている場合

ステップSs152の判断処理で、ATフラグがオフになっている場合は、判断結果がNOとなり、副制御手段200は、主制御手段100から受信したチャンスゾーンゲーム数CZCNTの値が1以上であるか否かを判断する(ステップSs154)。CZCNTの値が0であったときは判断結果がNOとなり、主制御手段100から受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行し(ステップSs156)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。ここで、押し順ナビ演出とは、遊技者に押し順を報知することを目的とした演出であり、従来の押し順ナビ演出の態様を採用することができる。

【0402】

ステップSs154の判断処理で、CZCNTの値が1以上であった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、主制御手段100から受信した「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドに含まれていた当選番号が2(再遊技-B)であるか否かを判断する(ステップSs158)。当選番号が2だった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rに対する6通りの押し順(左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左)の中から1つを抽選によって決定する(ステップSs160)。そして、決定した押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し(ステップSs162)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【0403】

ステップSs158の判断処理で、受信した当選番号が2ではなかった場合、判断結果はNOとなり、次に副制御手段200は、受信した当選番号が3~8のいずれかであるか否かを判断する(ステップSs164)。当選番号が2だった場合は判断結果がYESと

10

20

30

40

50

なり、副制御手段200は、上述した6通りの押し順のうち、主制御手段100から受信した押し順番号に対応する押し順以外の5通りの押し順の中から1つを抽選によって決定する(ステップS s 166)。

【0404】

これは、図21に示した非AT状態処理のステップS 138と同様の理由によるものであり、当選番号が3～8のいずれかに決定されるということは、RT状態がRT1になっており(図4参照)、かつ、チャンスゾーン中はRT1に留まった方がAT抽選の機会をより多く得られるためである。そして、抽選によって決定した押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し(ステップS s 168)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

10

【0405】

これに対して、ステップS s 164の判断処理において、当選番号が3～8のいずれでもなかった場合は判断結果がNOとなり、副制御手段200は、主制御手段100から受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行し(ステップS s 170)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【0406】

(b-2) ATフラグがオンになっている場合

ステップS s 152の判断処理で、ATフラグがオンになっている場合は、判断結果がYESとなり、副制御手段200は、主制御手段100から受信した「入賞・再遊技当選番号」コマンドの第2制御コマンドに含まれていた当選番号が21(入賞-A)であるか否かを判断する(ステップS s 172)。当選番号が21だった場合は判断結果がYESとなり、次に主制御手段100から受信した押し順番号が9(右第1停止)であるか否かを判断する(ステップS s 174)。主制御手段100から受信した押し順番号が9でなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100から受信した押し順番号に対応する押し順の押し順ナビ演出を実行し(ステップS s 176)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

20

【0407】

ステップS s 174の判断処理で、受信した押し順番号が9であった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は第2停止操作を左ストップスイッチ37Lとし、第3停止操作を中ストップスイッチ37Cとするか、第2停止操作を中ストップスイッチ37Cとし、第3停止操作を左ストップスイッチ37Lとするかを抽選により決定する(ステップS s 178)。そして、第1停止操作を右ストップスイッチ37Rとし、第2・第3停止操作をステップS s 178で決定したストップスイッチとする押し順(すなわち、右 左 中または右 中 左)に対応する押し順ナビ演出を実行し(ステップS s 180)、図44のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

30

【0408】

前述したステップS s 172の判断処理で、主制御手段100から受信した当選番号が21ではなかった場合、次に副制御手段200は、受信した当選番号が28～30のいずれかであるか否かを判断する(ステップS s 182)。そして、受信した当選番号が28～30のいずれかであった場合は判断結果がYESとなり、図32に示した共通処理2のステップS 556と同様の6択ナビ抽選を実行する(ステップS s 184)。すなわち、本来、第1停止操作すべきストップスイッチを報知すれば、遊技者は当選番号に応じた図柄組合せを揃えられるところ、第1～第3停止操作の押し順を報知するか否かを抽選によって決定する。

40

【0409】

そして、副制御手段200はステップS s 184の6択ナビ抽選に当選したか否かを判断し(ステップS s 186)、当選しなかった場合は判断結果がNOとなって受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行する(ステップS s 188)。なお、ステップS s 182の判断処理で、受信した当選番号が28～30のいずれでもなかった場合は判断結果がNOとなり、ステップS s 184およびS s 186の処理を行うことなく、ステ

50

ップ S s 1 8 8 の処理へ移行する。

【 0 4 1 0 】

ステップ S s 1 8 6 の判断処理で、ステップ S s 1 8 4 で行った 6 択ナビ抽選に当選した場合は判断結果が Y E S となり、受信した当選番号に対応する図柄組合せが揃うこととなる第 1 停止操作すべきストップスイッチを除く残り 2 つのストップスイッチについて、第 2、第 3 停止操作するストップスイッチをどれにするのかを抽選によって決定する（ステップ S s 1 9 0）。そして、受信した当選番号に対応する図柄組合せが揃うこととなる第 1 停止操作すべきストップスイッチと、ステップ S s 1 9 0 の処理によって決定した第 2、第 3 停止操作すべきストップスイッチとを合わせた押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップ S s 1 9 2）、図 4 4 のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

10

【 0 4 1 1 】

< 停止操作受付時処理の説明 >

次に図 4 3 のステップ S s 1 1 0、S s 1 1 8 および S s 1 2 6 における第 1 ~ 第 3 停止操作受付時処理の内容について、図 4 5 (a)、図 4 5 (b) に示すフローチャートを参照して説明する。ここで、図 4 5 (a) は第 1 および第 2 停止操作受付時処理のフローチャートを示し、図 4 5 (b) は第 3 停止操作受付時処理のフローチャートを示す。

【 0 4 1 2 】

(a) 第 1 および第 2 停止操作受付時処理

副制御手段 2 0 0 が、図 4 3 のステップ S s 1 1 0 または S s 1 1 8 の処理を開始すると、図 4 5 (a) のフローチャートにおいて、押し順ナビ演出を実行中であるか否かを判断する（ステップ S s 2 0 0）。図 4 3 に示したステップ S s 1 0 2 のスタートスイッチ操作時処理において、押し順ナビ演出が実行されなかったときは判断結果が N O となり、図 4 5 (a) の停止操作受付時処理を終了する。これに対して、押し順ナビ演出が実行されていたときは、判断結果が Y E S となり、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合するものであるかを判断する（ステップ S s 2 0 2）。

20

【 0 4 1 3 】

そして、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合していたときは、判断結果が Y E S となり、実行中の押し順ナビ演出を、次に停止操作するストップスイッチを示唆する演出に変化させる（ステップ S s 2 0 4）。すなわち、第 1 停止操作受付時にステップ S s 2 0 4 の処理を行った場合は、第 2 停止操作を行うストップスイッチを示唆し、第 2 停止操作受付時にステップ S s 2 0 4 の処理を行った場合は、第 3 停止操作を行うストップスイッチを示唆する。そして、ステップ S s 2 0 4 の処理を行うと、図 4 5 (a) の停止操作受付時処理を終了する。

30

【 0 4 1 4 】

ステップ S s 2 0 2 の判断処理において、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合していなかったときは、判断結果が N O となり、実行中の押し順ナビ演出を終了し（ステップ S s 2 0 6）、押し順不正解演出を行った後（ステップ S s 2 0 8）、図 4 5 (a) の停止操作受付時処理を終了する。

【 0 4 1 5 】

(b) 第 3 停止操作受付時処理

副制御手段 2 0 0 が、図 4 3 のステップ S s 1 2 6 の処理を開始すると、図 4 5 (b) のフローチャートにおいて、押し順ナビ演出を実行中であるか否かを判断する（ステップ S s 2 2 0）。図 4 3 に示したステップ S s 1 0 2 のスタートスイッチ操作時処理において、押し順ナビ演出が実行されなかったときは判断結果が N O となり、図 4 5 (b) の停止操作受付時処理を終了する。これに対して、押し順ナビ演出が実行されていたときは、判断結果が Y E S となり、実行中の押し順ナビ演出を終了し（ステップ S s 2 2 2）、押し順正解時の演出を行った後（ステップ S s 2 2 4）、図 4 5 (b) の停止操作受付時処理を終了する。

40

【 0 4 1 6 】

50

図45(a), (b)に示した停止操作受付時操作処理を行う場合において、例えば図43に示すステップS s 1 0 2のスタートスイッチ操作時処理で図45(c)(ア)に示すように、中 右 左の押し順を示す押し順ナビ演出が実行されたとする。このとき、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作されると、図45(a)のステップS s 2 0 0およびs 2 0 2における判断結果が共にYESとなり、ステップS s 2 0 4において、第2停止操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ37Rであることを示す演出が行われる(図45(c)(イ)参照)。

【0417】

次に、右ストップスイッチ37Rが第2停止操作されると、図43のステップS s 1 1 8の第2停止操作受付時処理で、第1停止操作時と同様、図45(a)のステップS s 2 0 0およびs 2 0 2における判断結果が共にYESとなり、ステップS s 2 0 4において、第3停止操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ37Lであることを示す演出が行われる(図45(c)(ウ)参照)。そして、最後に左ストップスイッチ37Lが第3停止操作されると、図43のステップS s 1 2 6の第3停止操作受付時処理で、図45(b)のステップS s 2 2 0の判断結果がYESとなり、ステップS s 2 2 2で押し順ナビ演出が終了し、ステップS s 2 2 4で押し順正解時の演出が実行される(図45(c)(エ)参照)。

【0418】

これに対して、第2停止操作として左ストップスイッチ37Lが操作されたときは、図43のステップS s 1 1 8の第2停止操作受付時処理で、図45(a)のステップS s 2 0 2の判断結果がNOになって、ステップS s 2 0 6の処理が行われ、押し順ナビ演出が終了する(図45(c)(オ)参照)。そして、ステップS s 2 0 8の処理で押し順不正解演出が行われる(図45(c)(カ)参照)。また、この場合は図43のステップS s 1 2 6の第3停止操作受付時処理で、図45(c)のステップS s 2 2 0の判断結果がNOとなるため、ステップS s 2 2 4の押し順正解時の演出は実行されない。

【0419】

なお、図45(c)の例では、第2停止操作時に遊技者が押し順をミスした場合を示したが、このときに、獲得枚数表示器28に表示した押し順番号に対応する表示は、そのまま維持してもよいし、表示を消去してもよい。なお、獲得枚数表示器28の表示を消去するタイミングは、副制御手段200において、図45(a)に示したステップS s 2 0 6の押し順ナビ演出の終了前であってもよいが、当該押し順ナビ演出の終了後であることが望ましい。このように構成した場合、主制御手段100による押し順番号に応じた表示がなされていないときに、副制御手段200による押し順ナビ演出が実行されている状態を避けることができる。

【0420】

さらに、第1停止操作時に遊技者が押し順をミスしたときは、主制御手段100において、改めて第2、第3停止操作時に操作すべきストップスイッチを決定し、遊技者が第1停止操作したストップスイッチと、新たに決定した第2、第3停止操作するストップスイッチとからなる押し順に対応する押し順番号の表示を行うようにしてもよい。また、新たに決め直した押し順番号の表示を行った後に、副制御手段200において、当初の第2、第3停止操作に関する押し順の報知を、新たに決め直した押し順番号に従った第2、第3停止操作に関する報知に切り替えてもしてもよい。

【0421】

2. 第2実施形態

次に、本発明の第2実施形態に係るスロットマシンについて説明する。本実施形態のスロットマシンと、上述した第1実施形態に係るスロットマシンとの違いは、主制御手段100にて実行される遊技進行メイン処理の一部が異なっている点であり、ハードウェア構成や、その他の制御内容については第1実施形態に係るスロットマシンと同様である。図46に、本実施形態における遊技進行メイン処理のフローチャートを示す。

【0422】

この図に示す遊技進行メイン処理において、第1実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理(図20)と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図46に示す遊技進行メイン処理が、図20に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、ステップS28のフリーズ抽選処理によって、フリーズ番号が1または2に決定された場合に、ダミーコマンドセット処理(ステップSA1)を行う点である。

【0423】

ここで、図47のフローチャートを参照して、ダミーコマンドセット処理の詳しい内容について説明する。図46に示す遊技進行メイン処理のステップS28で実行されたフリーズ抽選処理において、フリーズ番号が1または2に決定されると、ステップS30の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図47に示すダミーコマンドセット処理を実行する。まず、主制御手段100は、押し順フラグのオフ状態を示す第2制御コマンドを含んだ「押し順フラグ」コマンド(B000。図17参照)をリングバッファに保存する(ステップS880)。次に主制御手段100は、押し順番号0を示す第2制御コマンドを含んだ「押し順番号」コマンド(9500。図17参照)をリングバッファに保存する(ステップS882)。

10

【0424】

次に、主制御手段100は、ステップS18の役抽選処理によってRWMに記憶された、入賞・再遊技当選番号を読み出してCPUのレジスタにセットし(ステップS884)、セット当選番号にオフセット値(図19(a)参照)を加算してマスク番号とするマスク処理を行う(ステップS886)。そして、マスク番号をリングバッファに保存し(ステップS888)、次いでRWMの所定記憶領域に記憶された役物当選番号を読み出してリングバッファに保存して(ステップS890)、図47に示すダミーコマンドセット処理を終了する。

20

【0425】

<制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係>

次に、図48のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理を実行した場合における、制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図46のステップS34でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。

【0426】

30

(a)フリーズ演出を実行する場合

スタートスイッチ36が操作されると、図46のステップS14の判断結果がYESとなって役抽選処理が行われ(ステップS18)、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がRWMの所定記憶領域に記憶される。その後、メインモードに応じて非AT状態処理(ステップS24)またはAT状態処理(ステップS26)により押し順番号が決定される。そしてステップS28でフリーズ抽選が行われ(図34、ステップS592またはS604)、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号1または2が副制御手段200に送信される(図34、ステップS600またはS610)。

【0427】

また、図46のステップS30の判断結果がYESとなって、ステップSA1のダミーコマンドセット処理により、押し順フラグの状態がオフ、押し順番号0の情報が副制御手段200へ送信される(図47、ステップS880およびS882)。ここで、実際の押し順フラグはオンになっている場合もあるが、この段階では強制的に押し順フラグがオフの状態を副制御手段200に送信される。続いて、マスク番号、役物当選番号の情報が副制御手段200へ送信される(図47、ステップS888およびS890)。そして、ステップS34でフリーズ演出(リール演出)が開始され、フリーズ演出が終了すると(ステップS36、YES)、ステップS38で、押し順表示処理(図35)が行われる。

40

【0428】

ここで、本来の押し順フラグがオンになっていた場合は(図35、ステップS630、YES)、非AT状態処理(ステップS24)またはAT状態処理(ステップS26)に

50

よって決定された押し順番号が獲得枚数表示器 28 に表示される (図 35、ステップ S 632)。これに対して、本来の押し順フラグがオフになっていた場合は、獲得枚数表示器 28 に押し順番号が表示されない (図 35、ステップ S 634)。

【0429】

そして、ステップ S 40 で本来の押し順フラグの状態が副制御手段 200 に送信され、ステップ S 42 で本来の押し順番号が副制御手段 200 に送信される。その後、ステップ S 54 の処理により、ステップ S 18 の役抽選処理で決定された本来の入賞・再遊技当選番号またはマスク番号が副制御手段 200 に送信される。フリーズの演出が終了した後に、獲得枚数表示器 28、画像表示装置 70 による押し順の報知が行われるようにしているのは、第 1 実施形態と同様の理由である。

10

【0430】

また、第 2 実施形態の場合は、副制御手段 200 は、別途フリーズ番号コマンドに基づく処理を設けることなく、役物当選番号に基づく処理において、フリーズ番号に対応する演出を開始することできる。例えば、1 遊技における 1 回目の役物当選番号に基づく処理では、フリーズ番号に対応する演出を開始するが、押し順フラグはオフであるため、押し順の報知は行わない。2 回目の役物当選番号に基づく処理では、2 回目のため、フリーズ番号に対応する演出は行わないが、本来の押し順フラグがオンであるときは、押し順の報知を行うことができる。このようにすることで、副制御手段 200 に、それぞれのコマンドごとに処理を設ける必要がなくなり、副制御手段 200 の処理負担も軽減することができる。

20

【0431】

(b) フリーズ演出を実行しない場合

スタートスイッチ 36 が操作されると、役抽選処理によって、抽選で決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号が RWM に記憶され、その後、メインモードに応じて非 AT 状態処理または AT 状態処理により押し順番号が決定される。そして、フリーズ抽選にはずれると (図 34、ステップ S 594 または S 606、NO)、フリーズ番号 0 が副制御手段 200 に送信される (図 34、ステップ S 598 S 600)。この場合、図 47 のダミーコマンドセット処理は行われず、フリーズ演出も実行されない。

【0432】

このため、AT 状態処理または AT 状態処理によって決定された押し順番号が獲得枚数表示器 28 に表示され (ステップ S 30, NO S 38)、その後、押し順フラグ、押し順番号、入賞・再遊技当選番号又はマスク番号、および役物当選番号が、順次、副制御手段 200 へ送信される。

30

【0433】

3. 第 3 実施形態

次に、本発明の第 3 実施形態に係るスロットマシンについて説明する。本実施形態のスロットマシンも、第 2 実施形態に係るスロットマシンと同様に、主制御手段 100 にて実行される遊技進行メイン処理の一部が、前述した第 1 実施形態に係るスロットマシンと異なっている。また、第 1 実施形態におけるフリーズ抽選処理 (図 34) も一部異なっている。図 49 に、本実施形態における遊技進行メイン処理のフローチャートを示す。また、図 50 に、本実施形態におけるフリーズ抽選処理のフローチャートを示す。

40

【0434】

図 49 に示す本実施形態の遊技進行メイン処理において、第 1 実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理 (図 20) と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図 49 に示す遊技進行メイン処理が、図 20 に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、フリーズ演出の実行に関する処理 (ステップ S 30 ~ S 36) が、ステップ S 58 のリール停止管理処理の直前に実行される点である (図 49 中、破線で示す)。

【0435】

また、図 50 に示す本実施形態のフリーズ抽選処理において、第 1 実施形態に係るスロ

50

ットマシンのフリーズ抽選処理（図34）と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図50に示すフリーズ抽選処理が、図34に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、第2フリーズ抽選に当選したときに、フリーズ番号2の情報を副制御手段200へ送信するために、ステップS610で「フリーズ番号」コマンド（図17参照）をリングバッファに保存した後、押し順フラグの状態に応じて当選番号32について、押し順抽選を行う点である。

【0436】

すなわち、図49に示すステップS28のフリーズ抽選処理では、図50に示すフリーズ抽選処理を実行し、ステップS610で、フリーズ番号2を示す第2制御コマンドを含んだ「フリーズ番号」コマンドをリングバッファに保存すると、次に、RWMに記憶されている押し順フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップSB1）。押し順フラグの状態がオフであった場合は判断結果がNOとなり、図50のフリーズ抽選処理を終了して、図49に示す遊技進行メインのステップS38（押し順表示処理）へ移行する。

【0437】

これに対して、ステップSB1の判断処理で、押し順フラグの状態がオンであった場合は判断結果がYESとなり、ストップスイッチ37L、37C、37Rの6通りの押し順の中からいずれか1つを決定する（ステップSB2）。そして、決定した押し順に対応する押し順番号を、RWMの所定記憶領域に保存した後（ステップSB3）、図50のフリーズ抽選処理を終了して、図49に示す遊技進行メインのステップS38（押し順表示処理）へ移行する。

【0438】

< 制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係 >

次に、図51のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理およびフリーズ抽選処理を実行した場合における、制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図49のステップS34でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。

【0439】

（a）フリーズ演出を実行する場合

スタートスイッチ36が操作されると、図49のステップS14の判断結果がYESとなって役抽選処理が行われ（ステップS18）、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がRWMの所定記憶領域に記憶される。その後、メインモードに応じて非AT状態処理（ステップS24）またはAT状態処理（ステップS26）により押し順番号が決定される。そしてステップS28でフリーズ抽選が行われ、（図50、ステップS592またはS604）、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号1または2が副制御手段200に送信される（図50、ステップS600またはS610）。

【0440】

次に、図49のステップS38の押し順表示処理において、押し順フラグがオンになっていた場合は（図35、ステップS630、YES）、非AT状態処理（ステップS24）もしくはAT状態処理（ステップS26）、または、図50のステップSB2の押し順抽選によって決定された押し順番号が獲得枚数表示器28に表示される（図35、ステップS632）。これに対して、押し順フラグがオフになっていた場合は、獲得枚数表示器28に押し順番号が表示されない（図35、ステップS634）。

【0441】

そして、ステップS40の処理に基づいて押し順フラグの状態が副制御手段200に送信され、ステップS42の処理に基づいて、ステップS38の処理によって押し順番号が副制御手段200に送信される。また、入賞・再遊技当選番号又はマスク番号、役物当選番号が副制御手段200に送信される。その後、ステップS30の判断結果がYESとなって、フリーズ演出が開始され（ステップS34）、フリーズ演出が終了すると（ステップS36、YES）、ステップS58のリール停止管理処理によってリールの回転が開始される。

【 0 4 4 2 】

第3実施形態では、フリーズ演出を実行する場合であっても、スタートレバーの操作を契機に、獲得枚数表示器28、画像表示装置70による押し順の報知が行われるようにしている。しかしながら、第3実施形態では、本来押し順の報知が必要のない当選番号32であっても、押し順フラグがオンであるときは、押し順の報知を行うようにしている。このため、スタートレバーの操作を契機に、押し順の報知が行われるようにした場合であっても、今回のフリーズ演出が当選番号22～27によるものなのか、当選番号32によるものなのかが、遊技者に分からないようにしている。このようにすることで、フリーズ演出を行う場合とフリーズ演出を行わない場合とで、押し順の報知を行うタイミングを変更しなくてもよい。主制御手段100の処理負担を軽減することができる。

10

【 0 4 4 3 】

(b) フリーズ演出を実行しない場合

スタートスイッチ36が操作されると、役抽選処理が行われ、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がRWMに記憶される。その後、メインモードに応じて非AT状態処理またはAT状態処理によって押し順番号が決定される。そしてフリーズ抽選が行われ、フリーズ抽選にハズレるとフリーズ番号0が副制御手段200に送信される。

【 0 4 4 4 】

次いで、獲得枚数表示器28に押し順番号が表示され、さらに、押し順フラグの状態と、押し順番号とが副制御手段200へ送信される。そして、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、および役物当選番号が副制御手段200へ送信された後、ステップS30の判断結果がNOとなって、フリーズ演出を行うことなく、ステップS58のリール停止管理処理によってリールの回転が開始される。

20

【 0 4 4 5 】

また、第3実施形態では、リール演出の開始前、およびリール回転開始前に獲得枚数表示器28に押し順番号を表示する。すなわち、遊技者が押し順番号の表示の有無によってリール演出なのか、本来のリールの回転が開始したのかを判別することができない。したがって、あたかも本来のリールの回転が開始したかのようなリール演出を行っても、それがリール演出であることを判別できないため、リール演出による興趣が損なわれることがない。

30

【 0 4 4 6 】

なお、図50のフリーズ抽選処理において、ステップS604の第2フリーズ抽選に当選した場合のみ、押し順抽選を行っていたが、第2フリーズ抽選の当否に拘わらず、当選番号が32に決定されたときにステップSB1～SB3の処理を行ってもよい。このような処理を行うことで、押し順の報知の有無によって特定の当選番号が決定されなかったことを遊技者に知られてしまうのを避けることができる。

【 0 4 4 7 】

< 変形例 >

(1) 上述の実施形態において、副制御手段200が押し順番号を受信しなかった場合や、優先して報知すべき押し順が無いような場合には、副制御手段200において、主制御手段100から送信された入賞・再遊技当選番号に対応して予め定められていた押し順を報知するようにしてもよい。

40

【 0 4 4 8 】

(2) 上述の実施形態におけるAT遊技は、AT遊技が開始してから所定遊技回数の遊技を消化すると終了するようにしているが、ATの終了これに限らず、所定枚数の払出数があったことによって終了するようにしてもよいし、所定枚数の差枚数が得られたことによって終了するようにしてもよい。また、所定回数の押し順の報知が行われたことによって終了するようにしてもよい。ここで、「所定回数」は、すべての押し順の報知の回数を計数してもよいし、入賞-B～Gに当選した遊技における押し順の報知または入賞-B～Jに当選した遊技における押し順の報知の回数を計数してもよい。

50

【 0 4 4 9 】

(3) 上述の実施形態において、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、役物当選番号の順に副制御手段 2 0 0 へ送信しているが、役物当選番号、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号の順に副制御手段 2 0 0 へ送信してもよい。この場合は、副制御手段 2 0 0 は、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号を受信したことで、スタートスイッチ操作時処理を行うようにすることが望ましい。

【 0 4 5 0 】

(4) 上述の実施形態において、フリーズ演出を実行しない場合は、スタートスイッチの操作を契機に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示するようにし、フリーズ演出を実行する場合は、フリーズ演出の終了後に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示するようにしていたが、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示するタイミングはこれに限らず、リールが回転を開始した後に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示してもよいし、リールが定速回転に到達した後に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示してもよい。また、第 2 停止操作からの押し順を報知する場合は、第 1 停止操作があった後に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示してもよい。なお、リールが回転開始した後に、獲得枚数表示器 2 8 に押し順番号を表示する場合は、表示後に押し順番号、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、役物当選番号を送信するようにし、役物当選番号はリールが定速回転に到達する前までに副制御手段 2 0 0 へ送信されていることが望ましい。

【 0 4 5 1 】

(5) 上述の実施形態では、押し順当てゲームを行うときは、押し順番号 1 0 ~ 1 3 が決定され、入賞・再遊技当選番号はマスク処理されるようにしているが、押し順番号 1 0 ~ 1 3 を決定するのではなく、例えば、押し順のすべてを秘匿するときは押し順番号 0 を決定し、押し順の一部を秘匿するときは押し順番号 7 ~ 9 のうちいずれかを決定してもよい。この場合は、副制御手段 2 0 0 に対し、別途、押し順当てゲームを行うことを伝えるため、別途、押し順当てゲームを行うことを示す押し順当てゲームコマンドを送信してもよいし、入賞・再遊技当選番号をマスク処理する際に、押し順当てゲーム用のマスク番号に置き換える処理を行ってもよい。ただし、押し順当てゲーム用のマスク番号は別途定めて置く必要がある。上述の実施形態では、A T 遊技中に、押し順当てゲームが行われる場合があるが、A T 遊技でないときに、押し順当てゲームが行われるようにしてもよい。(例えば、通常状態やC Z 状態中に、当選番号が 2 2 ~ 2 7 となった場合に、押し順当てゲームが行われるようにしてもよい)。

【 0 4 5 2 】

(6) 上述の実施形態では、コマンドの送信をシリアル通信方式で行っているがパラレル通信方式により行ってもよい。ただし、パラレル通信方式とした場合には、複数の通信線のうち何れかの通信線が断線等していても通信が可能となるので、誤った情報が伝達される虞がある。そこで、パラレル通信方式とする場合には、毎遊技の開始時(例えば、スタートレバーの操作時)に、所定のコマンド(例えば、「0 0 0 0 0 1 0 1」)を送信し、毎遊技の終了時(例えば、全停止時)に、所定のコマンドと各 b i t の O N / O F F が逆になるコマンド(例えば、「1 1 1 1 0 1 0」)を送信し、これらの論理演算の結果により断線しているか否かを判別するようにしてもよい。

【 0 4 5 3 】

(7) 上述した各実施形態において、役抽選処理の抽選結果を、より遊技者に有利な抽選結果の結果に昇格させるか否かを決定する昇格抽選を行ってもよい。例えば、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が表示されると、より有利なメインモードへ移行する、より当選確率が高い A T 抽選を行う、などの特典が遊技者に付与されるように予め構成しておく。そして、主制御手段 1 0 0 において、役抽選処理で当選番号 2 (再遊技 - B) が決定されたときに昇格抽選を行い、昇格抽選に当選(便宜上、「レア役に当選」という。)したときは、当選番号を 2 から 4 6 に書き換え、主制御部 1 0 0 では、当選番号 4 6 (レア役当選)に応じた処理(例えば、図 2 0 に示す非 A T 状態処理 / A T 状態処理、フリーズ抽選処理、押し順表示処理など)を行うと共に、副制御手段 2 0 0 へ条件装置番号 4 6 を送信する。なお、

リールの停止制御については、当選番号の書き換えを行う前に当選番号 2 に基づいて生成された作動フラグに従って行われる。

【 0 4 5 4 】

そして、副制御手段 2 0 0 では、当選番号 2 を受信した場合は、左 中 右の押し順（再遊技 0 1 の図柄組合せが揃う）を報知し、当選番号 4 6 を受信した場合は、右 中 左の押し順（再遊技 1 0 の図柄組合せが揃う可能性がある）を報知する（併せて「赤 7 を狙え！」などの報知をしてもよい）ように定めておく。これにより、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が表示されたときは、前述した特典を遊技者に付与する。

【 0 4 5 5 】

なお、遊技者が、「赤 7」図柄の目押しに失敗した場合や、報知された押し順に従わずにストップスイッチを操作した場合でも、レア役に当選したことに基づいて前述した特典を付与するようにしてもよい。主制御手段 1 0 0 では、レア役に当選（昇格抽選に当選）し、当選番号もレア役の当選番号「4 6」に書き換えられているため、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せが揃ったか否かに関わらず、レア役に当選した場合の処理を行うことができる。

【 0 4 5 6 】

また、本変形例では、レア役（「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」）を表示させるための押し順が 1 つ（右 中 左）であるが、レア役を表示させる押し順が複数ある場合は、当選番号 4 6 に特定の押し順を対応付けせず、主制御手段 1 0 0 から、当選番号 4 6 とともに押し順番号（レア役を表示させるための押し順のいずれか）を、副制御手段 2 0 0 へ送信してもよい。

【 0 4 5 7 】

また、昇格抽選当選時における当選番号の書き換えは、副制御手段 2 0 0 へ当選番号（より具体的には「入賞・再遊技当選番号」コマンド）の送信の直前ではなく、昇格抽選の当選後に直ちに行うようにするとよい。これは、押し順番号の決定やフリーズ抽選処理などを書き換え後の当選番号に基づいて処理するためである。ただし、少なくとも、リール停止制御の際に参照される作動フラグを生成し、外部に出力するための当選番号を R W M の所定記憶領域に保存するまでは、当選番号の書き換えが行われないようにする必要がある。ここで、外部に出力された当選番号の用途としては、例えば出玉率を検証する際に利用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 4 5 8 】

- 1 0 スロットマシン
- 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c ベット数表示ランプ
- 2 7 クレジット数表示器
- 2 8 獲得枚数表示器
- 3 3 清算スイッチ
- 3 4 1 - ベットスイッチ
- 3 5 最大ベットスイッチ
- 3 6 スタートスイッチ
- 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R ストップスイッチ
- 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R リール
- 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R ステッピングモータ
- 4 4 L , 4 4 C , 4 4 R リール回転位置センサ
- 4 5 ブロッカ
- 4 6 ホッパーモータ
- 4 7 払出センサ
- 4 8 ドアセンサ
- 4 9 設定ドアスイッチ
- 6 4 L , 6 4 R スピーカ

10

20

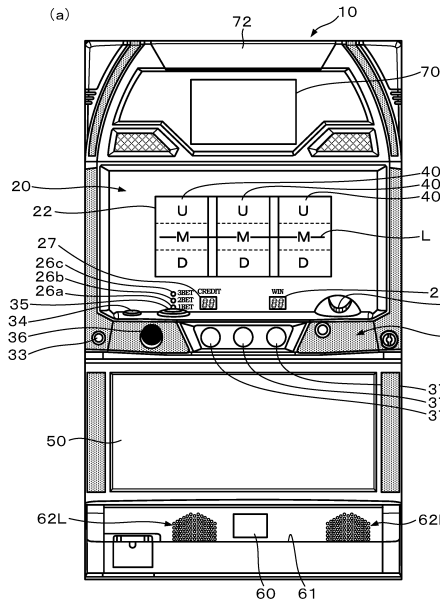
30

40

50

7 0	画像表示装置	
7 2	上部演出ランプ	
8 4	外部集中端子基板	
9 1	電源スイッチ	
9 2	設定変更キースイッチ	
9 3	リセット / 設定スイッチ	
1 0 0	主制御手段	
1 1 0	当選役決定手段	
1 2 0	フリーズ制御手段	
1 2 2	リール演出制御手段	10
1 3 0	リール制御手段	
1 4 0	遊技状態制御手段	
1 4 2	抽選状態制御手段	
1 4 4	モード制御手段	
1 4 6	報知遊技制御手段	
1 5 0	入賞判定手段	
1 6 0	制御コマンド送信手段	
1 7 0	外部信号送信手段	
2 0 0	副制御手段	
2 0 2	副制御基板	20
2 0 4	画像制御基板	
2 1 0	演出制御手段	
2 1 2	演出抽選手段	
2 1 4	演出状態制御手段	
2 2 0	制御コマンド受信手段	
2 3 0 , 2 4 0	サブ制御コマンド送受信手段	
2 5 0	画像 / サウンド出力手段	
3 0 0	操作手段	

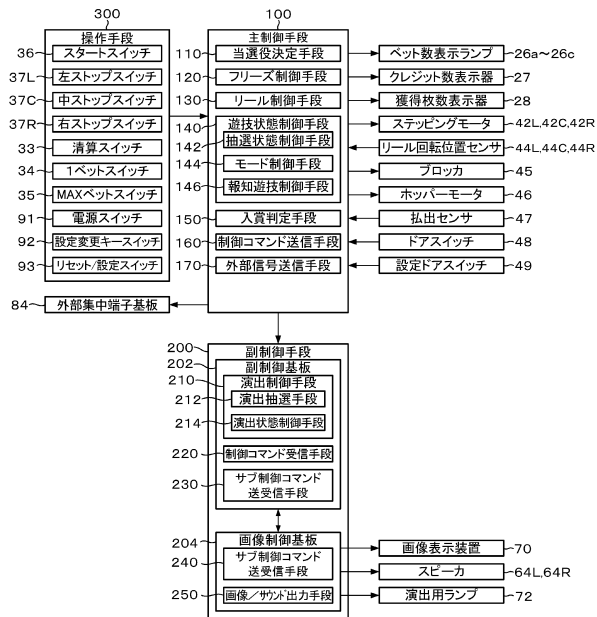
【図 1】



【図 2】

(a)				(b)	
図柄番号	左リール	中リール	右リール	図柄	図柄名称
0					赤7
19					白7
18					バー
17					ベル
16					リプレイA
15					リプレイB
14					スイカA
13					スイカB
12					チェリー
11					樹木
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					

【図 3】



【図 4】

当選番号	当選役	当選確率					
		非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
1	BB01			1/1092			
2	再遊技-A					1/12	
3	再遊技-B		1/32				
4	再遊技-C	1/43.8	1/56.76				1/19.56
5	再遊技-D	1/43.8	1/56.76				1/19.56
6	再遊技-E	1/43.8	1/56.76				1/19.56
7	再遊技-F	1/43.8	1/56.76				1/19.56
8	再遊技-G	1/43.8	1/56.76				1/19.56
9	再遊技-H	1/43.8	1/56.76				1/19.56
10	再遊技-I			1/10.56			
11	再遊技-J			1/10.56			
12	再遊技-K			1/10.56			
13	再遊技-L			1/10.56			
14	再遊技-M			1/10.56			
15	再遊技-N			1/10.56			
16	再遊技-O				1/8.28	1/9.30	
17	再遊技-P				1/8.28	1/9.30	
18	再遊技-Q				1/8.28	1/9.30	
19	再遊技-R				1/8.28	1/9.30	
20	再遊技-S				1/8.28	1/9.30	
21	再遊技-T				1/8.28	1/9.30	
22	入賞-A			1/1024			
23	入賞-B			1/54			
24	入賞-C			1/54			
25	入賞-D			1/54			
26	入賞-E			1/54			
27	入賞-F			1/54			
28	入賞-G			1/54			
29	入賞-H			1/54			
30	入賞-I			1/54			
31	入賞-J			1/54			
32	入賞-K			1/127.5			
33	入賞-L			1/255			
34	入賞-M			1/112.95			
35	入賞-N			1/225.9			
36	入賞-O			1/27.3			
37	入賞-P			1/54			
38	入賞-Q			1/54			
39	入賞-R			1/54			
40	入賞-S						1/1
再遊技合成当選確率		1/7.3001	1/7.3011	1/1.7601	1/1.3801	1/1.3731	1/3.260

※BB01の当選番号は役物当選番号。

※再遊技-A～Tおよび入賞-A～Sの当選番号は入賞・再遊技当選番号。

【図 5】

(a) 第1制御コマンド: 95H

役物 当選番号	当選役	作動する 条件装置	備 考
1	BB01	BB01	当選役が入賞するまで条件装置は作動し続ける。

(b) 第1制御コマンド: 96H

入賞・ 再遊技 当選番号	当選役	作動する条件装置			
0	—	(ハズレ)			
1	再遊技-A	再遊技01	再遊技09		
2	再遊技-B	再遊技01	再遊技09	再遊技10	
3	再遊技-C	再遊技01	再遊技02	再遊技05	
4	再遊技-D	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技05
5	再遊技-E	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技05
6	再遊技-F	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技09
7	再遊技-G	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技10
8	再遊技-H	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技07
9	再遊技-I	再遊技01	再遊技02	再遊技06	
10	再遊技-J	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技06
11	再遊技-K	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技06
12	再遊技-L	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技09
13	再遊技-M	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技10
14	再遊技-N	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技07
15	再遊技-O	再遊技01	再遊技04	再遊技06	再遊技08
16	再遊技-P	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06
17	再遊技-Q	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06
18	再遊技-R	再遊技01	再遊技04	再遊技06	再遊技08
19	再遊技-S	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06
20	再遊技-T	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06
21	入賞-A	入賞01	入賞02	入賞03	
22	入賞-B	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06
23	入賞-C	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06
24	入賞-D	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06
25	入賞-E	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06
26	入賞-F	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06
27	入賞-G	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06
28	入賞-H	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06
29	入賞-I	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06
30	入賞-J	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06
31	入賞-K	入賞07	入賞08	入賞27	入賞28
32	入賞-L	入賞07	入賞08	入賞27	入賞28
33	入賞-M	入賞30			
34	入賞-N	入賞30	入賞31	入賞32	
35	入賞-O	入賞07	入賞08		
36	入賞-P	入賞15	入賞16	入賞17	入賞18
37	入賞-Q	入賞15	入賞19	入賞20	入賞21
38	入賞-R	入賞17	入賞21	入賞23	入賞24
39	入賞-S			入賞01～入賞33	

【図 6】

(a)

条件装置	図柄組合せ			備 考
	左リール	中リール	右リール	
BB01				450枚を超える払出しでBBゲームが終了する。

(b)

条件装置	図柄組合せ			備 考
	左リール	中リール	右リール	
再遊技 01	1			通常リプレイ
	2			
再遊技 02	1			RT1移行リプレイ 上段ラインに「リブ-A-リブ-B」または「リブ-B-リブ-A-リブ-B」が表示される。
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
再遊技 03	1			RT1移行リプレイ 上段ラインに「リブ-A-リブ-A」または「リブ-B-リブ-A-リブ-A」が表示される。
	2			
再遊技 04	1			RT1移行リプレイ 上段ラインに「リブ-A-リブ-A」または「リブ-B-リブ-A-リブ-A」が表示される。
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
再遊技 05	1			RT2移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-B」または「リブ-B-リブ-A-リブ-B」が表示される。
	2			
	3			
	4			
再遊技 06	5			RT3移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-A」または「リブ-B-リブ-A-リブ-A」が表示される。
	6			
再遊技 07	7			RT3移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-A」または「リブ-B-リブ-A-リブ-A」が表示される。
	8			
	9			
再遊技 08	1			RT4移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-B」または「リブ-B-リブ-A-リブ-B」が表示される。
	2			
	3			
	4			
再遊技 09	1			RT4移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-B」または「リブ-B-リブ-A-リブ-B」が表示される。
	2			
再遊技 10	1			RT4移行リプレイ 右下がリラインに「リブ-A-リブ-B」または「リブ-B-リブ-A-リブ-B」が表示される。
	2			

【図 7】

条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ			条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ		
	左リール	中リール	右リール		左リール	中リール	右リール
入賞01 (9枚)	1			入賞06 (1枚)	1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	5				5		
	6				6		
	7				7		
	8				8		
入賞02 (9枚)	1			入賞07 (1枚)	1		
	2				2		
入賞03 (9枚)	1			入賞08 (1枚)	1		
	2				2		
入賞04 (9枚)	1			入賞09 (1枚)	1		
	2				2		
	3				3		
入賞05 (1枚)	1				4		
	2				5		
	3				6		
	4				7		
	5				8		
	6				9		
	7				1		
	8				2		
入賞10 (1枚)	1			入賞10 (1枚)	1		
	2				2		
	3				3		

【図 8】

条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ			条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ		
	左リール	中リール	右リール		左リール	中リール	右リール
入賞11 (1枚)	1			入賞18 (8枚)	1		
	2				2		
	3				3		
入賞12 (1枚)	1			入賞19 (8枚)	1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	5				5		
	6				6		
入賞13 (1枚)	1			入賞20 (8枚)	1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	5				5		
	6				6		
入賞14 (1枚)	1			入賞21 (8枚)	1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	5				5		
	6				6		
入賞15 (8枚)	1			入賞22 (8枚)	1		
	2				2		
入賞16 (8枚)	1			入賞23 (8枚)	1		
	2				2		
入賞17 (8枚)	1			入賞24 (8枚)	1		
	2				2		
入賞18 (8枚)	1			入賞25 (8枚)	1		
	2				2		
入賞19 (8枚)	1			入賞26 (8枚)	1		
	2				2		
入賞20 (8枚)	1			入賞27 (2枚)	1		
	2				2		

【図 9】

条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ			条件装置 (払出枚数)	図柄組合せ		
	左リール	中リール	右リール		左リール	中リール	右リール
入賞28 (2枚)	1			1			
	2			2			
	3			3			
	4			4			
	5			5			
	6			6			
	7			7			
	8			8			
	9			9			
	10			10			
	11			11			
	12			12			
	13			13			
	14			14			
	15			15			
	16			16			
入賞29 (2枚)	1			1			
	2			2			
	3			3			
	4			4			

【図 10】

(a) 非RT, RT1

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	再遊技-B	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技09	再遊技10
3	再遊技-C	再遊技05	再遊技02	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
4	再遊技-D	再遊技02	再遊技05	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
5	再遊技-E	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技01	再遊技02	再遊技02
6	再遊技-F	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技05	再遊技02	再遊技02
7	再遊技-G	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技05
8	再遊技-H	再遊技01	再遊技01	再遊技02	再遊技02	再遊技05	再遊技05

※再遊技-Bは、RT1のときのみ当選する可能性がある。
 ※RT5においては、再遊技-C～Hのいずれかが当選しても押し順不問で再遊技01を揃える。
 ※再遊技10は停止操作のタイミングによって赤7揃い。再遊技05はRT2移行リプレイ。

(b) RT2

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
9	再遊技-I	再遊技06	再遊技02	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
10	再遊技-J	再遊技02	再遊技06	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
11	再遊技-K	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技01	再遊技02	再遊技02
12	再遊技-L	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技01	再遊技02	再遊技02
13	再遊技-M	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技06
14	再遊技-N	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技06

※再遊技06はRT3移行リプレイ。再遊技02はRT1移行リプレイ。

(c) RT3, RT4

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
1	再遊技-A	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01
15	再遊技-O	再遊技08	再遊技04	再遊技01	再遊技01	再遊技04	再遊技04
16	再遊技-P	再遊技04	再遊技08	再遊技04	再遊技04	再遊技06	再遊技06
17	再遊技-Q	再遊技04	再遊技06	再遊技08	再遊技01	再遊技04	再遊技04
18	再遊技-R	再遊技04	再遊技04	再遊技01	再遊技08	再遊技06	再遊技06
19	再遊技-S	再遊技06	再遊技04	再遊技04	再遊技04	再遊技08	再遊技03
20	再遊技-T	再遊技04	再遊技04	再遊技06	再遊技03	再遊技03	再遊技08

※再遊技-Aは、RT4のときのみ当選する可能性がある。
 ※再遊技08はRT4移行リプレイ。再遊技04はRT1移行リプレイ。

【図 11】

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
21	入賞-A	入賞01	入賞01	入賞01	入賞01	入賞01	入賞02
22	入賞-B	入賞01	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
23	入賞-C	1枚役	入賞01	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
24	入賞-D	1枚役	1枚役	入賞02	1枚役	1枚役	1枚役
25	入賞-E	1枚役	1枚役	入賞02	1枚役	1枚役	1枚役
26	入賞-F	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	入賞03	1枚役
27	入賞-G	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	入賞03
28	入賞-H	入賞01	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	
29	入賞-I	1枚役	入賞02	1枚役	1枚役		
30	入賞-J	1枚役	1枚役	入賞03	1枚役		
36	入賞-P	入賞15~18	入賞19*	入賞23*			
37	入賞-Q	入賞15*	入賞19~22	入賞25*			
38	入賞-R	入賞17*	入賞21*	入賞23~26			

※入賞01～03は9枚役。入賞15～26は8枚役。

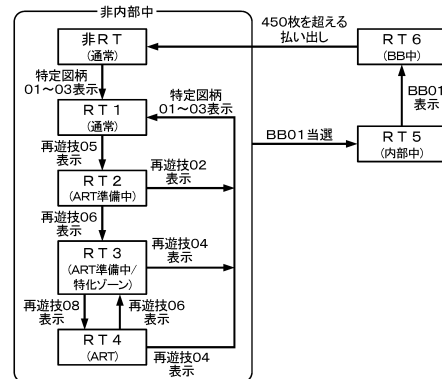
※1枚役は取りこぼし無し。

※「*」は停止操作のタイミングによって入賞(取りこぼし)の可能性有り。

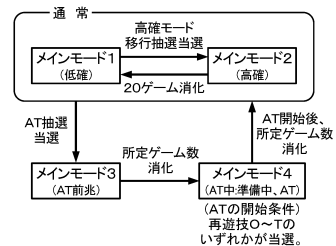
【図 12】

特定図柄	図柄組合せ			備 考
	左リール	中リール	右リール	
特定図柄 01	1			入賞-Q or Rが 当選し、かつ、左第 1停止操作時に表 示可能性あり
	2			
	3			
	4			
特定図柄 02	1			入賞-P or Rが 当選し、かつ、中第 1停止操作時に表 示可能性あり
	2			
特定図柄 03	1			入賞-P or Qが 当選し、かつ、右第 1停止操作時に表 示可能性あり
	2			

【図 13】



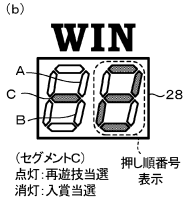
【図 14】



【図 15】

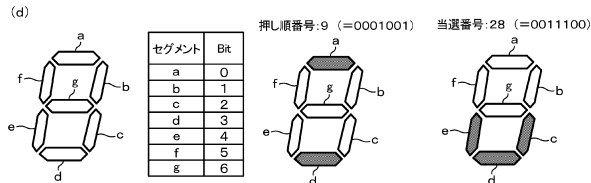
(a)

押し順番号	対応押し順	当選役
0	不明	
1	左中右	再遊技-C, I, O / 入賞-B
2	左右中	再遊技-D, J, P / 入賞-C
3	中左右	再遊技-E, K, Q / 入賞-D
4	中右左	再遊技-F, L, R / 入賞-E
5	右左中	再遊技-G, M, S / 入賞-F
6	右中左	再遊技-B, H, N, T / 入賞-G
7	左第一停止	入賞-H, P
8	中第一停止	入賞-I, Q
9	右第一停止	入賞-J, R
10	左第一正解	入賞-B, C(押し順当てゲーム時)
11	中第一正解	入賞-D, E(押し順当てゲーム時)
12	右第一正解	入賞-F, G(押し順当てゲーム時)
13	6枚表示	入賞-B~G(押し順当てゲーム時)



(c)

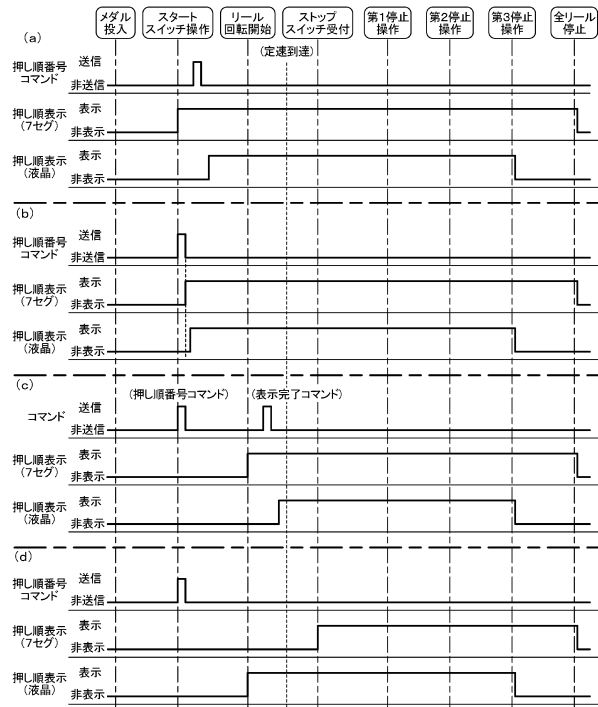
押し順番号	点灯パターン			
	LED4	LED3	LED2	LED1
0	○	○	○	○
1	○	○	○	●
2	○	○	○	○
3	○	○	○	○
4	○	○	○	○
5	○	○	○	○
6	○	○	○	○
7	○	○	○	○
8	●	○	○	○
9	●	○	○	○
10	○	○	○	○
11	○	○	○	○
12	○	○	○	○
13	○	○	○	○



【図 17】

コマンド		送信タイミング	主要表示	備 考	
第1	第2	名 称			
電源投入・設定変更	38	設定変更装置作動開始	設定キーON+両ドア開+電源投入	設定変更中表示 初期化実行表示	
	##	設定変更装置作動終了	設定キーON→OFF	遊技待機表示 ##: 設定値(1~6)	
遊技開始	82	設定値指定	毎遊技開始時(1)	設定確認時の 設定値表示 ##: 設定値(1~6)	
	84	作動状態	毎遊技開始時(2)	##: BIT1→BB BIT0→再遊技	
メダル投入待ち	85	RT状態	毎遊技開始時(3)	RT状態表示 ##: 0.1~6→非RT, RT1~6	
	02	清算開始	清算スイッチON時	遊技終了抽出開始音	
	03	清算終了	清算スイッチによる清算終了時	遊技終了抽出終了音	
	01	貯留投入(1枚)	1枚自動投入時	遊技終了投入音×1	※ベツトスイッチまたは 再遊技による投入
	02	貯留投入(2枚)	2枚自動投入時	遊技終了投入音×2	
03	貯留投入(3枚)	3枚自動投入時	遊技終了投入音×3		
リール回転開始	71	メダル投入(1枚)	投入口からのメダル投入時	遊技終了投入音×1	
	93	リール回転開始受付	スタートスイッチ受付時(1)	メダル投入に伴う 獲得枚数表示の更新 ##: BIT0.1→投入枚数	
スタートスイッチ受付	04	フリーズ番号	スタートスイッチ受付時(2)	演出表示 #0: フリーズ演出不実行 #1: フリーズ演出A実行 #2: フリーズ演出B実行 BIT0: 0→オフ、1→オン	
	95	押し順フラグ	スタートスイッチ受付時(3)	BIT0: 0→オフ、1→オン	
	96	押し順番号	スタートスイッチ受付時(4)	#: 0~D→押し順番号	
	97	ATフラグ	スタートスイッチ受付時(5)	BIT0: 0→オフ、1→オン	
	B0	メインモード番号	スタートスイッチ受付時(6)	#: 1~4→メインモード1~4	
	B1	上乗せゲーム数	スタートスイッチ受付時(7)	残りゲーム数表示の更新 ##: 上乗せゲーム数	
	B2	入賞・再遊技当選番号	スタートスイッチ受付時(8)	演出表示 ##: 入賞・再遊技当選番号 (0~2D)	
	B3	役物当選番号	スタートスイッチ受付時(9)	##: 役物当選番号 0: BB01以外が当選 1: BB01が当選	
	回転停止	98	左リール回転停止	左リール回転停止時	入賞期待表示
99		中リール回転停止	中リール回転停止時	入賞期待表示	
7A		右リール回転停止	右リール回転停止時	入賞期待表示	
回転開始待機	9B	00	リール回転開始待機 前回遊技のリール回転開始から 4.1秒経過時	リール回転開始待機 演出	

【図 16】



【図 18】

	コマンド		送信タイミング	主要表示	備考
	第1	第2			
リール停止	9E	##	左リール停止受付	左リール停止受付時	演出表示
	7F	##	左リール回転開始	左リール回転開始時	左リール回転開始音
	9F	##	中リール停止受付	中リール停止受付時	演出表示
リール停止	7F	##	中リール回転開始	中リール回転開始時	中リール回転開始音
	A0	##	右リール停止受付	右リール停止受付時	演出表示
リール停止	7F	##	右リール回転開始	右リール回転開始時	右リール回転開始音
	A4	##	表示種類	全リール停止時(1)	演出図柄表示
全リール停止	A5	##	図柄組合せ表示	全リール停止時(2)	演出図柄表示
	A6	##	遊技終了抽出開始	全リール停止時(3)	演出開始表示
	7F	##	遊技終了抽出終了	演出終了時	演出終了表示
遊技終了	A0	##	遊技終了表示	遊技終了時	演出表示
	02	##	BB終了	ボーナスゲーム終了時	BB作動終了表示

【図 19】

(a)

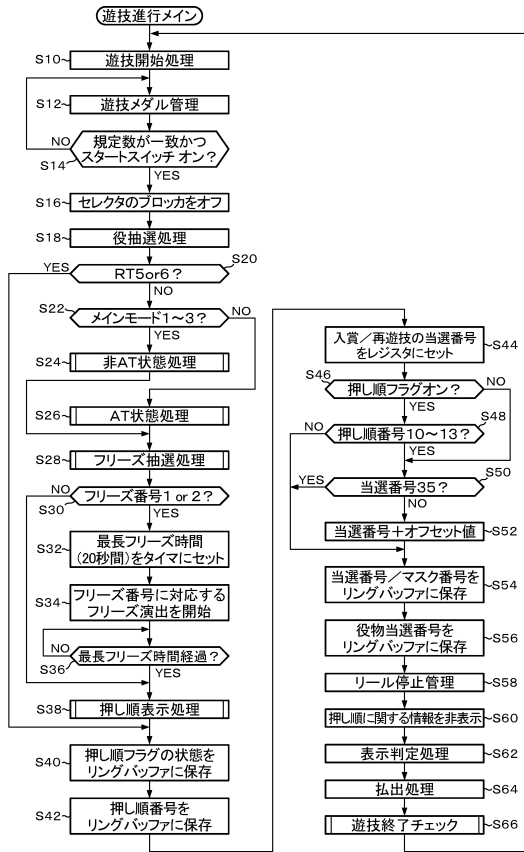
当選番号	当選役	オフセット値	マスク番号	名称	備考
1, 2	再遊技-A, B	40-当選番号	40	共通再遊技-A	強演出
3~20	再遊技-C~T	41-当選番号	41	共通再遊技-B	弱演出
21~30	入賞-A~J	42-当選番号	42	共通-ベル	
31, 32	入賞-K, L	43-当選番号	43	共通-スイカ	マスク処理省略可
33, 34	入賞-M, N	44-当選番号	44	共通-チェリー	
36~38	入賞-P~R	45-当選番号	45	共通-8枚	

※オフセット値は事前に算出され、ROMに記憶されている。
※マスク番号=当選番号+オフセット値

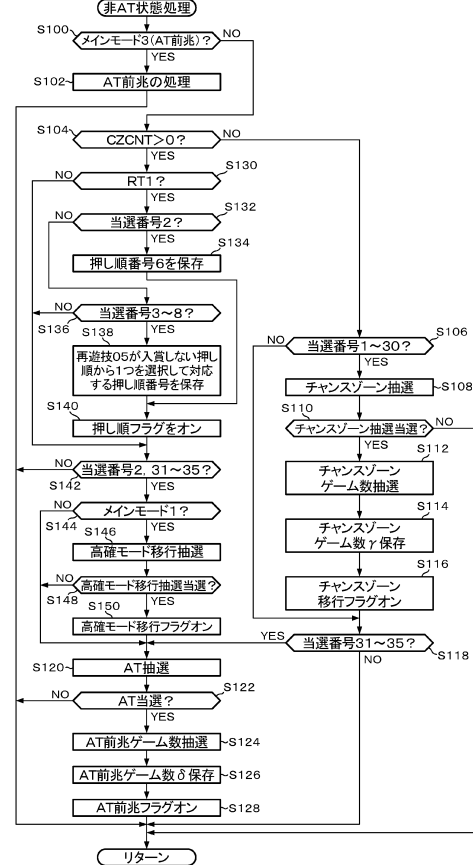
(b)

グループ番号	当選番号	当選役	備考
1	1, 2	再遊技-A, B	強演出
2	3~20	再遊技-C~T	弱演出
3	21~30	入賞-A~J	
4	31, 32	入賞-K, L	マスク処理省略可
5	33, 34	入賞-M, N	
6	35	入賞-O	マスク処理省略可
7	36~38	入賞-P~R	

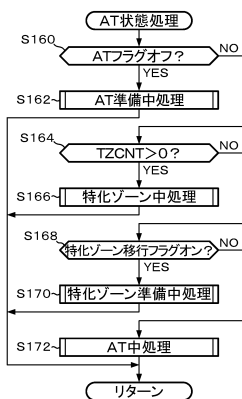
【図 20】



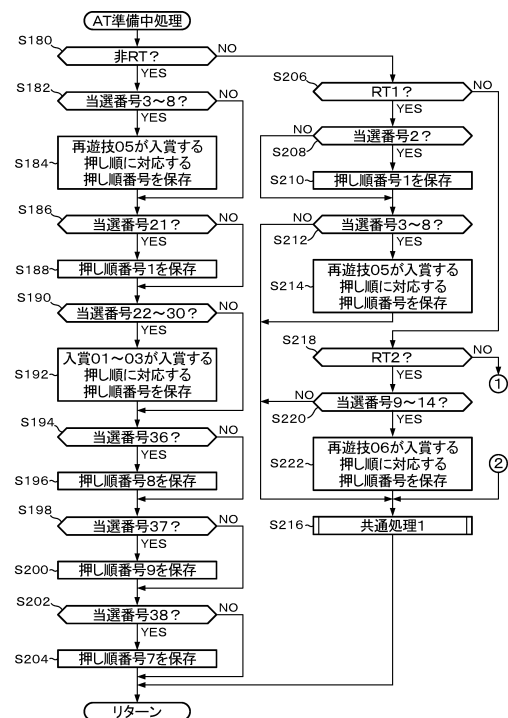
【図 21】



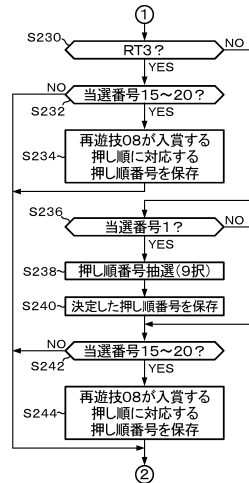
【図 22】



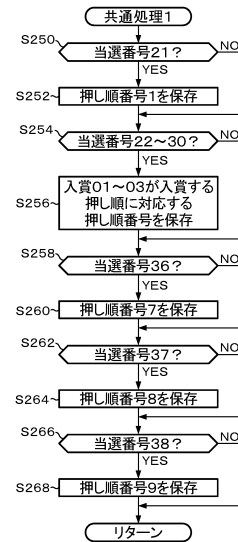
【図 23】



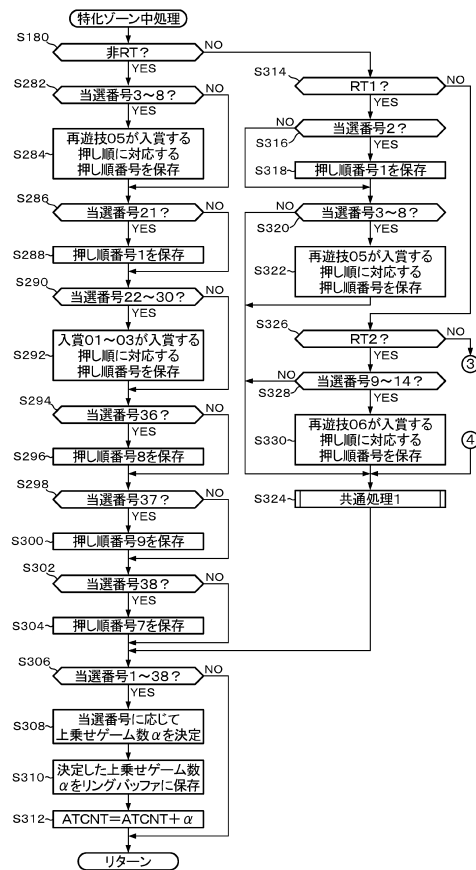
【図 24】



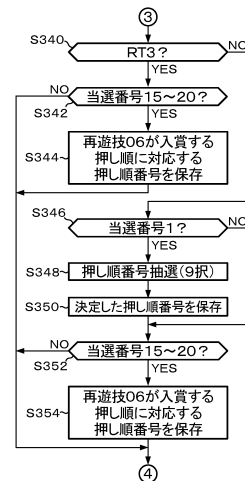
【図 25】



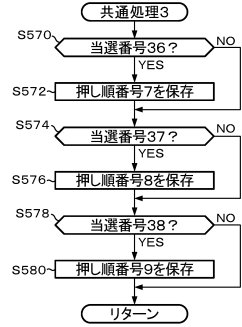
【図 26】



【図 27】



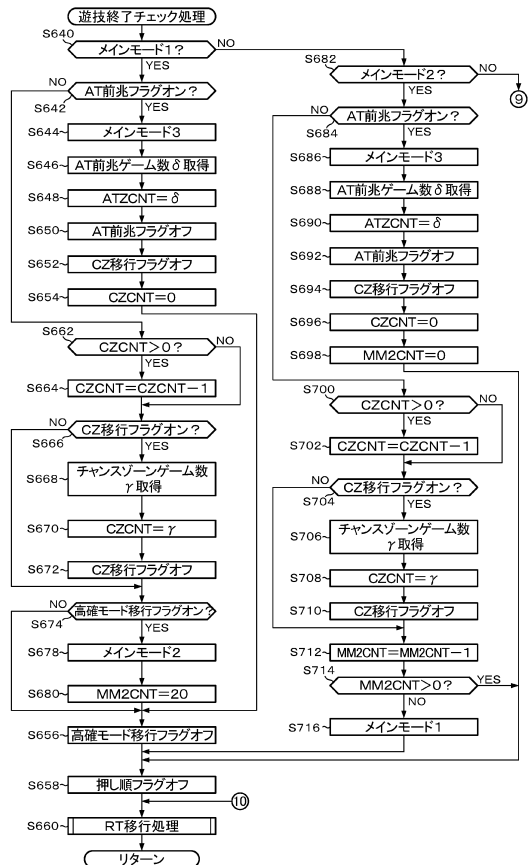
【 図 3 3 】



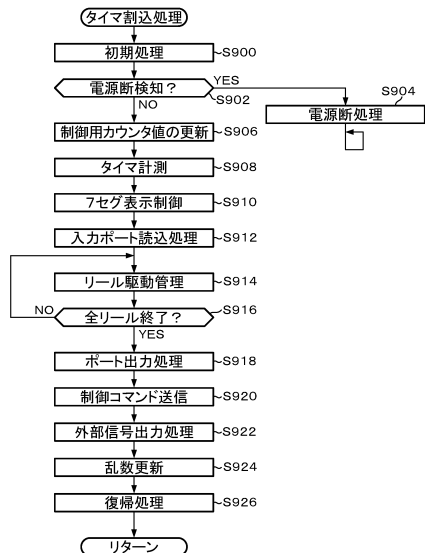
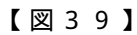
```

graph TD
    Start([フリーズ抽選処理]) --> S590{当選番号22~27?}
    S590 -- YES --> S592[第1フリーズ抽選]
    S590 -- NO --> S602{当選番号32?}
    S602 -- YES --> S604[第2フリーズ抽選]
    S602 -- NO --> S592
    S604 --> S606{当選?}
    S606 -- YES --> S608[フリーズ番号=2]
    S606 -- NO --> S592
    S608 --> S610[フリーズ番号をリングバッファに保存]
    S592 --> S594{当選?}
    S594 -- YES --> S596[フリーズ番号=1 or 2]
    S594 -- NO --> S602
    S596 --> S598{フリーズ番号=0}
    S598 -- YES --> S600[フリーズ番号をリングバッファに保存]
    S598 -- NO --> S610
    S600 --> Return([リターン])
    S610 --> Return
  
```

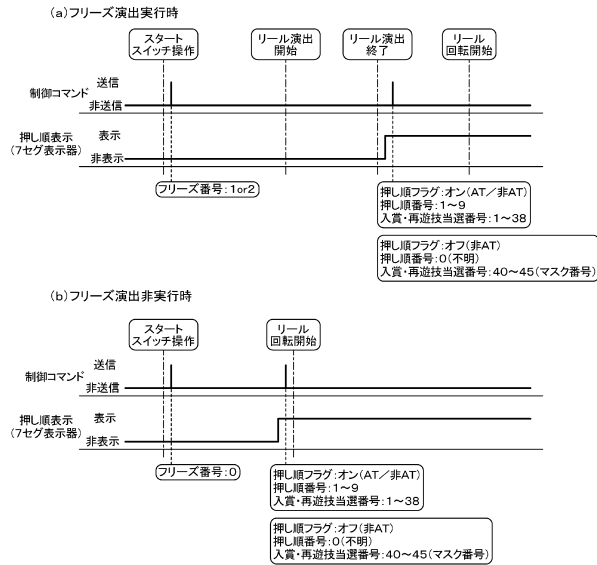
【 図 3 6 】



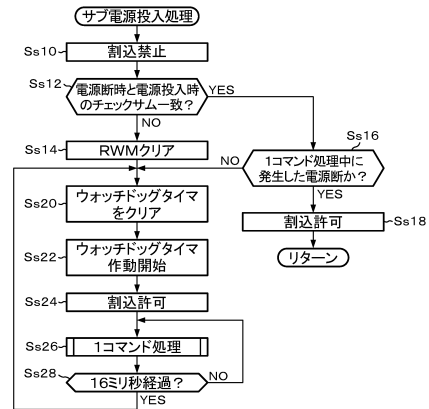
【 図 3 7 】



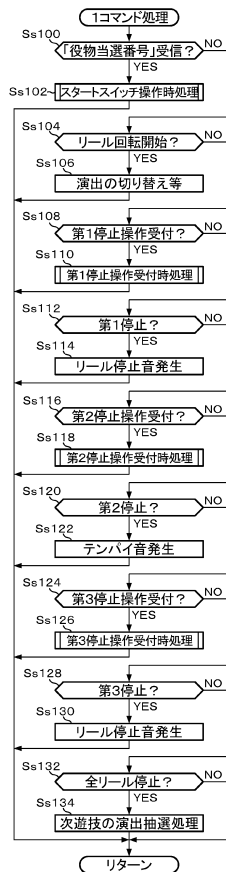
【図 4 1】



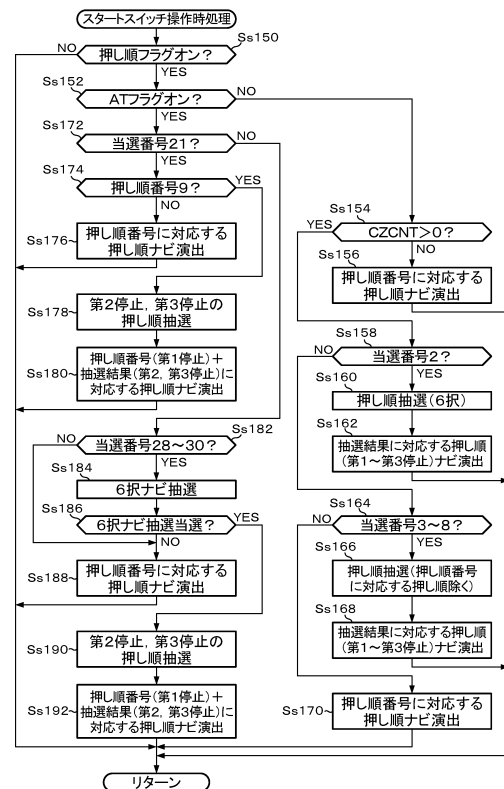
【図 4 2】



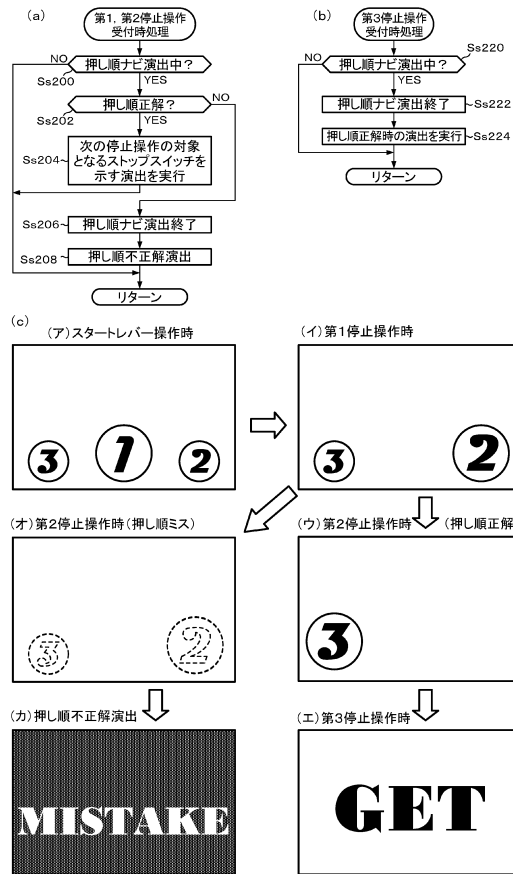
【図 4 3】



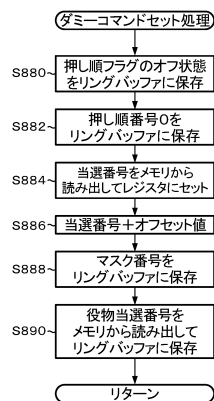
【図 4 4】



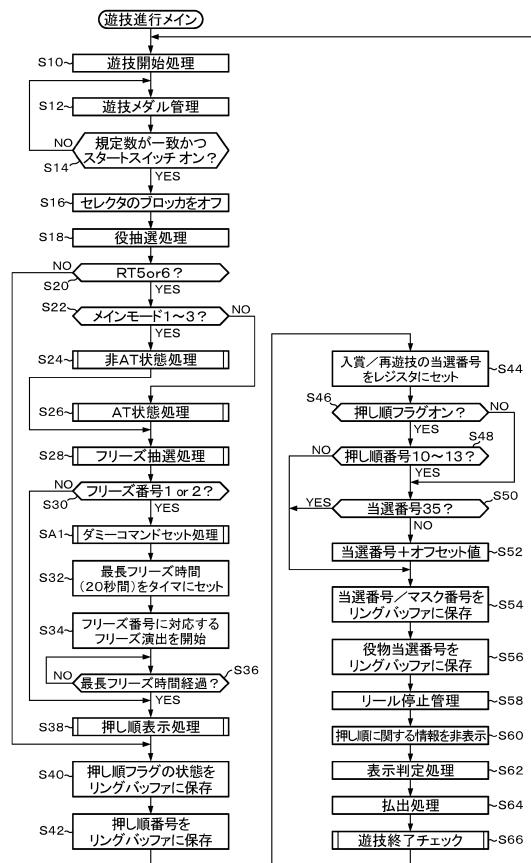
【図 45】



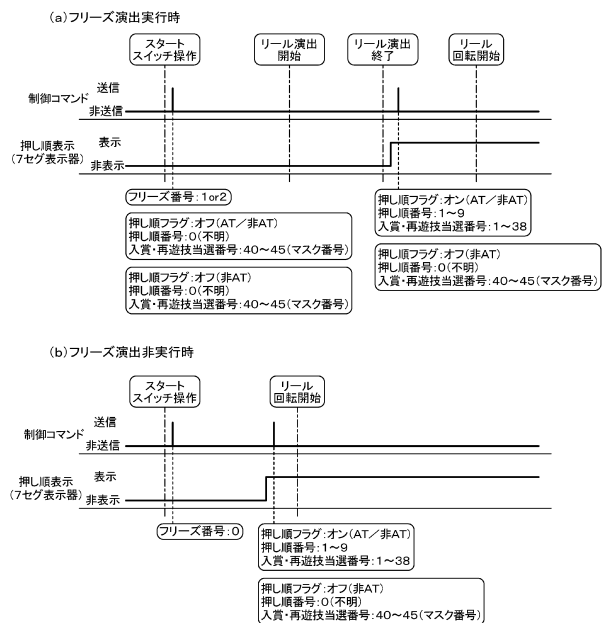
【図 47】



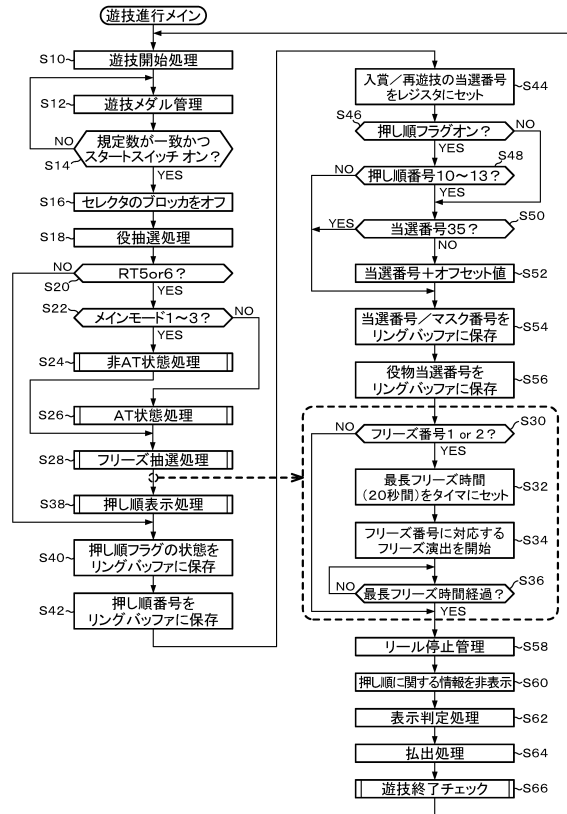
【図 46】



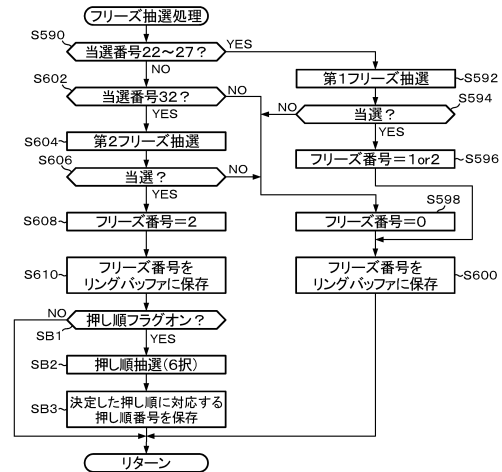
【図 48】



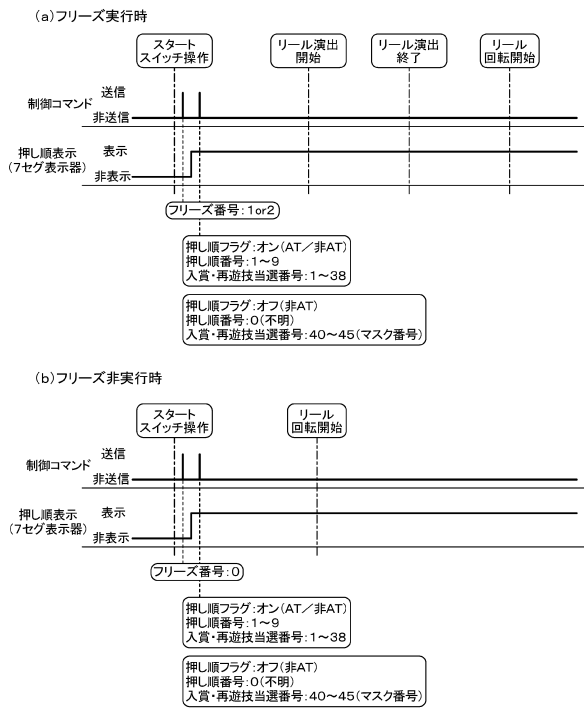
【図 49】



【図 50】



【図 51】



フロントページの続き

(72)発明者 古川 英昭

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 鶴岡 直樹

(56)参考文献 特許第5770922(JP, B1)

特開2016-082990(JP, A)

特開2016-171869(JP, A)

特開2014-150881(JP, A)

特開2014-180351(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04