

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-33388
(P2022-33388A)

(43)公開日 令和4年3月2日(2022.3.2)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 2 0
A 6 3 F 5/04 6 6 1

テーマコード (参考)
2 C 5 1 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全80頁)
(21)出願番号	特願2020-137231(P2020-137231)	(71)出願人	390031772	株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号 110000936 特許業務法人青海特許事務所 長沢 隆 東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内 澤田 悠生 東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内 ▲高▼橋 純一 東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内 F ターム (参考) 2C518 AA02 CA03 DA03 DA06 最終頁に続く		
(22)出願日	令和2年8月17日(2020.8.17)	(74)代理人				
		(72)発明者				
		(72)発明者				
		(72)発明者				

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技者の遊技意欲を維持しつつ、遊技性の向上を図る。

【解決手段】本発明では、第1選択当選種別（当選種別「打順イチゴ」）の当選時に第2操作を報知し、また、第2選択当選種別（当選種別「打順チャンス役」）の当選時に第4操作を報知することがあるA T演出状態、および、第2選択当選種別の当選時に第3操作を報知することがある非A T演出状態を含む複数種類の演出状態のいずれかに移行させる演出状態制御手段を備え、当選種別抽選により決定される確率は、第1選択当選種別 第2選択当選種別、かつ、第2選択当選種別 レア役当選種別である。

【選択図】図3 6

当選種別抽選テーブル(置数)

当選種別	当選種別	非内部	RBB内部中
0	ハズレ	—	—
1	小役A1L	—	—
2	1役A1L	—	—
3	弱チェリー1	220	220
4	打順イチゴ1	1870	1870
5	打順イチゴ2	1870	1870
6	打順イチゴ3	1870	1870
7	打順イチゴ4	1870	1870
8	打順イチゴ5	1870	1870
9	打順イチゴ6	1870	1870
10	打順イチゴ7	1870	1870
11	打順イチゴ8	1870	1870
12	打順イチゴ9	1870	1870
13	打順イチゴ10	1870	1870
14	打順イチゴ11	1870	1870
15	打順イチゴ12	1870	1870
16	打順イチゴ13	1870	1870
17	打順イチゴ14	1870	1870
18	打順イチゴ15	1870	1870
19	打順イチゴ16	1870	1870
20	打順イチゴ17	1870	1870
21	打順イチゴ18	1870	1870
22	打順イチゴ19	1870	1870
23	打順イチゴ20	1870	1870
24	打順イチゴ21	1870	1870
25	打順イチゴ22	1870	1870
26	打順イチゴ23	1870	1870
27	打順イチゴ24	1870	1870
28	打順チャンス役A1	128	128
29	打順チャンス役A2	128	128
30	打順チャンス役A3	128	128
31	打順チャンス役A4	128	128
32	打順チャンス役B1	612	612
33	打順チャンス役B2	612	612
34	打順チャンス役B3	612	612
35	打順チャンス役B4	612	612
36	通常リプレイ1	4	8
37	通常リプレイ2	3524	3524
38	通常リプレイ3	1400	1400
39	通常リプレイ4	1200	1200
40	通常リプレイ5	800	800
41	通常リプレイ6	500	500
42	チャンスリプレイ	400	400
43	弱ベル	800	800
44	強ベル	90	90
45	強チェリー1	20	20
46	強チェリー2	200	200
47	RBB+弱チェリー2	60	60
48	RBB+共通1枚1	4540	4540
49	RBB+共通1枚2	3934	3934
50	RBB	4	—

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 役と前記第 1 役より払出枚数が多い第 2 役とが重複し、第 1 操作によって前記第 1 役が入賞可能、かつ、第 2 操作によって前記第 2 役が入賞可能に設定された第 1 選択当選種別と、第 3 役と前記第 3 役より払出枚数が多い第 4 役とが重複し、第 3 操作によって前記第 3 役が入賞可能、かつ、第 4 操作によって前記第 4 役が入賞可能に設定された第 2 選択当選種別と、レア役を含むレア役当選種別とを含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

前記第 1 選択当選種別の当選時に前記第 2 操作を報知し、また、前記第 2 選択当選種別の当選時に前記第 4 操作を報知することがある A T 演出状態、および、前記第 2 選択当選種別の当選時に前記第 3 操作を報知することがある非 A T 演出状態を含む複数種類の演出状態のいずれかに移行させる演出状態制御手段と、

を備え、

前記当選種別抽選により決定される確率は、

前記第 1 選択当選種別 前記第 2 選択当選種別、かつ、前記第 2 選択当選種別 前記レア役当選種別である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者に遊技上の利益を付与するか否かを抽選により決定する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機としてのスロットマシンでは、遊技者によるメダル（遊技媒体）のベットおよびスタートスイッチの操作に応じて、当選役の抽選を行うとともに、種々の図柄が記された複数のリールが回転する。そして、抽選結果と遊技者によるストップスイッチの操作に応じてリールが順次停止され、払い出しの対象となるライン上である有効ライン上に、当選役に対応する図柄組み合わせが表示されると、所定枚数のメダルが払い出されるなど、遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

【0003】

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合い（遊技利益）を異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、遊技利益が大きい当選役（以下、正解役という）と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その正解役の入賞条件となるストップスイッチの操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する（正解役の入賞を補助する）演出を単に補助演出という）、当該正解役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、A T（アシストタイム）が実行される A T 演出状態を設けているスロットマシンもある。また、リプレイ役の当選確率が高く設定された R T（リプレイタイム）遊技状態を用いたり、上記の A T 演出状態と R T 遊技状態が同時に進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011 - 010751 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

スロットマシンにおいては、A T演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を任意に設定することができる。例えば、A T演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を高めることで、遊技者は、短時間に多くの遊技利益を得ることが可能となり、遊技意欲が向上することとなる。

【0006】

しかし、A T演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を高めるため、通常演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数が相対的に低くなるように設定すると、遊技者の投資額が徒に大きくなってしまう。

【0007】

一方、通常演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数の低下を抑えようとする、A T演出状態への移行確率を低く設定したり、抽選を行わない期間を設けざるを得ない。

【0008】

そうすると、A T演出状態への移行頻度が下がり、遊技者が倦怠感を覚える結果を招きかねない。

【0009】

本発明は、このような課題に鑑み、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、遊技性の向上を図ることが可能な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】**【0010】**

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、第1役と前記第1役より払出枚数が多い第2役とが重複し、第1操作によって前記第1役が入賞可能、かつ、第2操作によって前記第2役が入賞可能に設定された第1選択当選種別と、第3役と前記第3役より払出枚数が多い第4役とが重複し、第3操作によって前記第3役が入賞可能、かつ、第4操作によって前記第4役が入賞可能に設定された第2選択当選種別と、レア役を含むレア役当選種別とを含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記第1選択当選種別の当選時に前記第2操作を報知し、また、前記第2選択当選種別の当選時に前記第4操作を報知することがあるA T演出状態、および、前記第2選択当選種別の当選時に前記第3操作を報知することがある非A T演出状態を含む複数種類の演出状態のいずれかに移行させる演出状態制御手段と、を備え、前記当選種別抽選により決定される確率は、前記第1選択当選種別 前記第2選択当選種別、かつ、前記第2選択当選種別 前記レア役当選種別である。

【発明の効果】**【0011】**

本発明によれば、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、遊技性の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】**【0012】**

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

【図2】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための前面扉を開いた状態での外観図である。

【図3】リールの図柄配列および有効ラインを説明する図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【図5】当選役を説明するための説明図である。

【図6】当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図7】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8】遊技状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 9】演出状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 10】主制御基板における CPU 初期化処理を説明するフローチャートである。
- 【図 11】主制御基板におけるコールドスタート処理を説明するフローチャートである。
- 【図 12】主制御基板におけるエラー停止処理を説明するフローチャートである。
- 【図 13】主制御基板における設定値切り替え処理を説明するフローチャートである。
- 【図 14】主制御基板における初期化スタート処理を説明するフローチャートである。
- 【図 15】主制御基板における状態復帰処理を説明するフローチャートである。
- 【図 16】主制御基板における遊技開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 17】主制御基板における遊技メダル投入処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 18】主制御基板における内部抽選処理を説明するフローチャートである。
- 【図 19】主制御基板における図柄コード設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 20】主制御基板における実行フラグ設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 21】状態別モジュール実行処理で実行される非有利区間処理を説明するフローチャートである。
- 【図 22】状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理を説明するフローチャートである。
- 【図 23】状態別モジュール実行処理で実行される CZ 演出状態処理を説明するフローチャートである。
- 【図 24】状態別モジュール実行処理で実行される非有利待機演出状態処理および有利待機演出状態処理を説明するフローチャートである。 20
- 【図 25】主制御基板における回胴回転中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 26】主制御基板における回胴停止処理を説明するフローチャートである。
- 【図 27】主制御基板における表示判定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 28】主制御基板における払出処理を説明するフローチャートである。
- 【図 29】主制御基板における遊技移行処理を説明するフローチャートである。
- 【図 30】状態別モジュール実行処理で実行される通常 AT 演出状態処理を説明するフローチャートである。
- 【図 31】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。
- 【図 32】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図 33】当選種別「打順イチゴ」の入賞態様を説明するための説明図である。
- 【図 34】当選種別「打順チャンス役 B」の入賞態様を説明するための説明図である。
- 【図 35】当選種別「打順チャンス役 A」の入賞態様を説明するための説明図である。
- 【図 36】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。
- 【図 37】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。
- 【図 38】当選種別「打順チャンス役 C」の入賞態様を説明するための説明図である。
- 【図 39】演出状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 40】演出状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 41】演出状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 42】演出状態の遷移を説明するための説明図である。 40
- 【図 43】演出状態の遷移を説明するための説明図である。
- 【図 44】演出状態の遷移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】
- 以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。
- 【0014】 50

(スロットマシン 1 0 0 の機械的構成)

図 1 および図 2 の外観図に示すように、遊技機としてのスロットマシン 1 0 0 は、前面が開口した筐体 1 0 2 と、筐体 1 0 2 の前面一端に回動可能に上下に並んで配置される前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 とが設けられている。前面上扉 1 0 4 の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓 1 0 8 が設けられており、筐体 1 0 2 内の図柄表示窓 1 0 8 に対応する位置には、4 つのリール 1 1 0 (左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d) が、それぞれ独立して回動可能に設けられている。左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d の外周面には、図 3 (a) の図柄配列に示すように、2 0 に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列されており、遊技者は、図柄表示窓 1 0 8 を通じて、上段、中段、下段に位置する、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d それぞれの 3 つの連続する合計 1 2 個の図柄を視認することができる。ここでは、4 つのリール 1 1 0 を、それぞれ左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d として説明するが、第 1 リール 1 1 0 a、第 2 リール 1 1 0 b、第 3 リール 1 1 0 c、第 4 リール 1 1 0 d と読み替えてもよい。

10

【 0 0 1 5 】

前面下扉 1 0 6 の上部には操作部設置台 1 1 2 が形成され、操作部設置台 1 1 2 には、メダル投入部 1 1 4、ベットスイッチ 1 1 6、スタートスイッチ 1 1 8、ストップスイッチ 1 2 0、演出スイッチ 1 2 2、精算スイッチ 1 2 3 等が設けられている。メダル投入部 1 1 4 は、メダル投入口 1 1 4 a を通じて遊技価値としてのメダルの投入を受け付ける。ベットスイッチ 1 1 6 は、スロットマシン 1 0 0 の内部に電氣的に貯留 (以下、単にクレジットという) されているメダルのうち、1 遊技で必要とされる規定数のメダルを投入 (ベット) する。

20

【 0 0 1 6 】

スタートスイッチ 1 1 8 は、例えば傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による遊技の開始操作を検出する。ストップスイッチ 1 2 0 (ストップスイッチ 1 2 0 a、ストップスイッチ 1 2 0 b、ストップスイッチ 1 2 0 c、ストップスイッチ 1 2 0 d) は、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d それぞれに対応して設けられており、遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ 1 2 0 の停止操作が可能な状態で、遊技者が、ストップスイッチ 1 2 0 a、ストップスイッチ 1 2 0 b、ストップスイッチ 1 2 0 c、ストップスイッチ 1 2 0 d のいずれかを最初に停止操作することを第 1 停止といい、第 1 停止の後、停止操作されていない 3 つのストップスイッチ 1 2 0 のいずれかを停止操作することを第 2 停止といい、第 2 停止の後、停止操作されていない 2 つのストップスイッチ 1 2 0 のいずれかを停止操作することを第 3 停止といい、第 3 停止の後、最後に残ったストップスイッチ 1 2 0 を停止操作することを第 4 停止という。演出スイッチ 1 2 2 は、例えば、押圧スイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者が演出に関する例えば楽曲の音量といった各種設定を行うための押圧操作や回転操作を検出する。精算スイッチ 1 2 3 は、クレジットされたメダルを精算 (払い出し) するために用いられる。

30

40

【 0 0 1 7 】

前面上扉 1 0 4 の上部略中央には、演出に伴う様々な画像を表示する液晶表示部 1 2 4 が設けられている。また、前面上扉 1 0 4 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード (L E D) によって構成される演出用ランプ 1 2 6 が設けられる。また、前面上扉 1 0 4 の裏面における液晶表示部 1 2 4 の左右位置や前面下扉 1 0 6 の裏面における左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ 1 2 8 が設けられている。

【 0 0 1 8 】

操作部設置台 1 1 2 には、メインクレジット表示部 1 3 0 およびメイン払出表示部 1 3 2 が設けられている。また、図柄表示窓 1 0 8 と操作部設置台 1 1 2 との間には、サブクレジット表示部 1 3 4 およびサブ払出表示部 1 3 6 が設けられている。これらメインクレジ

50

ット表示部 130 およびサブクレジット表示部 134 にはクレジットされているメダルの枚数（クレジット枚数）が表示され、メイン払出表示部 132 およびサブ払出表示部 136 にはメダルの払出枚数が表示される。

【0019】

筐体 102 内におけるリール 110 の下方には、メダル排出口 140 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置（メダルホッパー）142 が設けられている。また、前面下扉 106 の前面下部には、メダル排出口 140 a から払い出されたメダルを貯留するための受け皿部 140 が設けられている。また、筐体 102 内には、電源スイッチ 144 が設けられている。電源スイッチ 144 は、スロットマシン 100 を管理する管理者が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

10

【0020】

また、筐体 102 内には、後述する主制御基板 200 に、図示しない設定キーおよび設定変更スイッチ（これらを合わせて設定値設定手段という）が設けられている。スロットマシン 100 では、設定キーに所定の鍵（操作キー）が挿入されて OFF の位置から ON の位置へ回転された状態で電源スイッチ 144 を介して電源が投入されると設定変更モードに移行し、設定値の変更（単に設定変更ともいう）が可能な状態となる。設定値は、遊技者の有利度合（機械割）を段階的に示したものであり、例えば、1～6 の 6 段階で表され、一般に、設定値の数値が大きいほど遊技全体として有利度合が高い（期待獲得枚数が高い）ように設定されている。そして、設定変更が可能な状態において設定変更スイッチが押下される度に設定値が 1 ずつ加算され、例えば、6 段階の設定値のうちのいずれかの設定値に変更され、スタートスイッチ 118 が操作されると、設定値が確定し、設定キーを元の位置（OFF の位置）に戻すことで設定変更モードが終了して遊技が可能となる。なお、設定変更は、電源スイッチ 144 が操作されて電源の投入状態となってから一定期間のみ可能となっている。

20

【0021】

スロットマシン 100 では、遊技が開始可能となり、規定数のメダルがベットされると、有効ライン A が有効化するとともに、スタートスイッチ 118 に対する操作が有効となる。ここで、ベットは、ベットスイッチ 116 の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部 114 を通じてメダルを投入する場合と、詳しくは後述するリプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。また、有効ライン A は、当選役の入賞を判定するためのラインであり、本実施形態では 1 本である。有効ライン A は、図 3（b）に示すように、図柄表示窓 108 に臨む 12 個の図柄（4 リール×上中下の 3 段）のうち、左リール 110 a の中段、中リール 110 b の中段、右リール 110 c の中段、4 t h リール 110 d の中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインに設定されている。

30

【0022】

そして、遊技者によりスタートスイッチ 118 が操作されると、遊技が開始され、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d が回転されるとともに、当選種別抽選等が実行される。その後、ストップスイッチ 120 a、120 b、120 c、120 d の操作に応じて、対応する左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d をそれぞれ停止させる。そして、当選種別抽選の抽選結果および有効ライン A 上に表示された図柄の組み合わせによって、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合にはメダルの払い出しが実行され、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合には左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d が全て停止したことをもって、遊技が終了する。

40

【0023】

なお、本実施形態において、上記 1 遊技は、メダル投入部 114 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 116 の操作を通じてクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われ

50

てから、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作に応じて、操作されたストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d に対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d がそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作と読み替えてもよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。

10

【0024】

図 4 は、スロットマシン 1 0 0 の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 0 は、遊技の進行を制御する主制御基板 2 0 0 (主制御部) と、遊技の進行に応じた演出を制御する副制御基板 2 0 2 (副制御部) とを含む制御基板が設けられている。また、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 との間の電氣的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 2 0 0 から副制御基板 2 0 2 への一方向のみに制限される。

20

【0025】

(主制御基板 2 0 0)

主制御基板 2 0 0 は、中央処理装置であるメイン CPU 2 0 0 a、プログラム等が格納されたメイン ROM 2 0 0 b、ワークエリアとして機能するメイン RAM 2 0 0 c 等を含む半導体集積回路を有し、スロットマシン 1 0 0 全体を統括的に制御する。なお、メイン RAM 2 0 0 c は、電源が切断された場合においても、設定変更が行われて RAM クリアが実行されない限り、データが消去されることなく保持される。

【0026】

また、主制御基板 2 0 0 は、メイン CPU 2 0 0 a が、メイン ROM 2 0 0 b に格納されたプログラムに基づきメイン RAM 2 0 0 c と協働することで機能する、初期化手段 3 0 0、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、遊技状態制御手段 3 1 2、演出状態制御手段 3 1 4、コマンド送信手段 3 1 6 等の機能部を有する。

30

【0027】

主制御基板 2 0 0 では、メダル投入口 1 1 4 a へのメダルの投入を検出する投入メダル検出部 4 1 4 b、ベットスイッチ 1 1 6、スタートスイッチ 1 1 8 およびストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、メイン CPU 2 0 0 a が種々の処理を実行する。

【0028】

初期化手段 3 0 0 は、主制御基板 2 0 0 における初期化処理を実行する。ベット手段 3 0 2 は、遊技に使用するためのメダルをベットする。当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に基づき、詳しくは後述するように、当選役の当否、より詳しくは、当選役が含まれる当選種別の当否を決定する当選種別抽選を行う。

40

【0029】

リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d を回転制御し、回転している左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d にそれぞれ対応したストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作に応じて、対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d を停止制御する。また、リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作

50

に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ 120 a、120 b、120 c、120 d の操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ 120 a、120 b、120 c、120 d の操作を有効化するまで（前回の遊技におけるストップスイッチ 120 a、120 b、120 c、120 d の操作完了により無効化されている）の時間を規定の時間より延長し、その間、リール 110 a、110 b、110 c、4 t h リール 110 d を多彩な態様で回転させるリール演出（フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることで実現できる。

10

【0030】

また、主制御基板 200 には、リール駆動制御部 150 が接続されている。このリール駆動制御部 150 は、スタートスイッチ 118 の操作信号に応じ、リール制御手段 306 から送信される、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 152 を駆動する。また、リール駆動制御部 150 は、ストップスイッチ 120 の操作信号に応じ、リール制御手段 306 から送信される、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d それぞれの停止信号および回転位置検出回路 154 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 152 の駆動を停止する。

20

【0031】

判定手段 308 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたか否かを判定する。ここで、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段 310 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたこと（入賞したこと）に基づいて、当該当選役に対応する数（価値量）だけメダルを払い出す。また、主制御基板 200 には、メダル払出装置 142 が接続されており、払出制御手段 310 は、メダルの払出枚数を計数しながらメダルを排出する。

【0032】

遊技状態制御手段 312 は、当選種別抽選の結果や判定手段 308 の判定結果を参照し、複数種類の遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させる。また、演出状態制御手段 314 は、当選種別抽選の結果、判定手段 308 の判定結果、遊技状態の遷移情報を参照し、複数種類の演出状態のいずれかに演出状態を移行させる。

30

【0033】

コマンド送信手段 316 は、ベット手段 302、当選種別抽選手段 304、リール制御手段 306、判定手段 308、払出制御手段 310、遊技状態制御手段 312、演出状態制御手段 314 等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定し、決定したコマンドを副制御基板 202 に順次送信する。

【0034】

また、主制御基板 200 には、乱数発生器 200 d が設けられる。乱数発生器 200 d は、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板 200 の乱数発生器 200 d によって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 304 が当選種別を決定するために用いられる。

40

【0035】

（副制御基板 202）

また、副制御基板 202 は、主制御基板 200 と同様に、中央処理装置であるサブ CPU 202 a、プログラム等が格納されたサブ ROM 202 b、ワークエリアとして機能するサブ RAM 202 c 等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板 200 からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブ RAM 202 c にもメイン RAM 200 c 同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、

50

データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板 202 にも、主制御基板 200 同様、乱数発生器 202 d が設けられており、乱数発生器 202 d によって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

【0036】

また、副制御基板 202 では、サブ CPU 202 a が、サブ ROM 202 b に格納されたプログラムに基づき、サブ RAM 202 c と協働することで機能する、初期化決定手段 330、コマンド受信手段 332、演出制御手段 334 等の機能部を有する。

【0037】

初期化決定手段 330 は、副制御基板 202 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 332 は、主制御基板 200 等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段 334 は、演出スイッチ 122 から検出信号を受信するとともに、受信されたコマンドに基づいて液晶表示部 124、スピーカ 128、演出用ランプ 126 の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段 334 は、液晶表示部 124 に表示される画像データや、演出用ランプ 126、サブクレジット表示部 134、サブ払出表示部 136 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 128 から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段 334 は、決定した遊技の演出を実行する。なお、演出には、補助演出も含まれる。補助演出は、当選種別抽選において、正解役と不正解役とが重複した選択当選種別に当選したときに、その正解役の入賞条件となるストップスイッチ 120 a、120 b、120 c、120 d の正解操作態様を報知する演出である。かかる補助演出により、遊技者は、正解役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン A 上に容易に表示させることができる。かかる補助演出を実行する演出状態を A T（アシストタイム）演出状態という。また、A T 演出状態とリプレイ役の当選確率が高い R T（リプレイタイム）遊技状態が並行して進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもある。

【0038】

なお、以下では、液晶表示部 124、演出用ランプ 126、スピーカ 128、サブクレジット表示部 134、サブ払出表示部 136 といった、副制御基板 202 を含む、主制御基板 200 以外の基板で管理される報知手段を他報知手段という場合がある。これに対し、メインクレジット表示部 130、メイン払出表示部 132 といった、主制御基板 200 で管理される報知手段を主報知手段（指示モニタ）という場合がある。また、補助演出を実行可能な主報知手段および他報知手段を合わせて補助演出実行手段という場合もある。演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態において、補助演出を補助演出実行手段に実行させる。

【0039】

（主制御基板 200 で用いられるテーブル）

図 5 は、当選役を説明するための説明図であり、図 6 は、当選種別抽選テーブルを説明するための説明図であり、図 7 は、当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。

【0040】

スロットマシン 100 においては、詳しくは後述するように、複数種類の遊技状態および演出状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態および演出状態が移行される。そして、主制御基板 200 では、遊技状態制御手段 312 により管理、制御される遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメイン ROM 200 b に格納されている。当選種別抽選手段 304 は、メイン RAM 200 c に記憶された現在の設定値（遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの）と現在の遊技状態に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメイン ROM 200 b から抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ 118 の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別に対応するか判定する。

【0041】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役が含まれる。リプレイ役は、リプレイ役に対応する図柄組み合わせが

10

20

30

40

50

有効ライン A 上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなるベットを行わずして再度遊技を実行できる役である。小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、遊技状態制御手段 312 により管理される遊技状態をボーナス遊技状態（後述する R B B 作動中遊技状態）に移行させることができる役である。

【0042】

本実施形態における当選役は、図 5 に示すように、ボーナス役として、当選役「R B B」が設けられている。また、小役として、当選役「小役 1」～「小役 37」が設けられている。また、リプレイ役として、当選役「リプレイ 1」～「リプレイ 8」が設けられている。図 5 では、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c、4 t h リール 110 d それぞれに、各当選役を構成する 1 または複数の図柄が対応付けられている。なお、以下では、当選役「小役 1」～「小役 13」を当選役「15 枚役」、当選役「小役 14」～「小役 35」を当選役「1 枚役」と略す場合がある。

10

【0043】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ 120 が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、当該図柄が有効ライン A 上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ 120 が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ライン A 上にはないが、リール 110 の回転方向と反対の方向の図柄 4 コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段 306 によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、入賞可能な当選役に対応する図柄がリール 110 中に複数あり、いずれもリール 110 の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ライン A 上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ 120 が押圧操作されたときに、入賞可能な当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別に含まれる当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 306 は、遊技者の操作態様に応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。

20

30

【0044】

そして、例えば、当選役「リプレイ 1」、当選役「小役 1」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 110 において、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。このような当選役を $P B = 1$ と表す場合がある。一方、例えば、当選役「リプレイ 3」、当選役「小役 16」、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 110 において、上記の停止制御によって、必ずしも有効ライン A 上に表示可能なように配列されていないので、所謂とりこぼしが発生する場合がある。このような当選役を $P B \neq 1$ と表す場合がある。

40

【0045】

図 6 に示すように、当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、不当選（ハズレ）の有無が異なったりする。図 6 では、各遊技状態（非内部遊技状態（非内部）、R B B 内部中遊技状態（R B B 内部中）、R B B 作動中遊技状態（R B B 作動中））毎に割り当てられた当選領域（当選種別）と、その当選種別に当選した際の遊技者の操作態様に応じて表示可能な当

50

選役の概要（例えば、払出枚数）が示されている。なお、当選種別抽選テーブルにおいてハッチングが施された領域は、その当選種別が、その遊技状態では当選することがないことを示す。かかる当選種別抽選テーブルは、複数の遊技状態それぞれに対応させてメインROM 200bに記憶されている。なお、細線の四角で囲まれた当選種別は有利区間に移行させる抽選を行うことが可能な有利区間抽選可当選種別であることを示し、太線で囲まれた当選種別は有利区間に移行させる抽選を行うことが不可な有利区間抽選不可当選種別であることを示している。

【0046】

当選種別抽選テーブルでは、区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選種別抽選乱数の総数（65536）となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を当選種別抽選の抽選結果としている。また、当選領域1以上の全ての当選領域の置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が0以上となっていれば、当選領域0の当選種別「ハズレ」が当選種別抽選の抽選結果となる。

【0047】

ここで、当選種別「RBB」を構成する当選役「RBB」について補足する。所定の第1種特別役物RBは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組み合わせの数を増加させ、または規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し、12回を超えない回数（回数）の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものをいう。ここで、条件装置は、その作動が入賞、再遊技、役物または役物連続作動装置の作動に係る図柄の組み合わせが表示されるために必要な条件とされている装置で、当選種別抽選（遊技機内で行われる電子計算機によるくじ）に当選した場合に作動するもの、すなわち、当選フラグを意味する。そして、当選種別「RBB」を構成する第1種特別役物に係る役物連続作動装置（当選役「RBB」）は、第1種特別役物RBを連続して作動させることができる装置であり、特定の図柄の組み合わせが表示された場合に作動し、あらかじめ定められた場合に作動を終了するものをいう。

【0048】

図6の当選種別抽選テーブルによれば、例えば当選領域0には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかる当選種別に当選すると、図5に示したいずれの当選役に対応する図柄組み合わせも有効ラインA上に表示されることはなく、メダルの払い出し等が行われることはない。

【0049】

また、当選領域1には、当選役「小役1」～「小役37」が重複して含まれる（当選する）当選種別「小役ALL」が対応付けられており、当選領域2には、当選役「小役14」～「小役33」が重複して含まれる当選種別「1枚ALL」が対応付けられている。

【0050】

また、当選領域3には、払出枚数が1枚となる当選役「小役22」と払出枚数が3枚となる当選役「小役37」とが重複して含まれる当選種別「弱チェリー1」が対応付けられている。

【0051】

また、当選領域4～27には、払出枚数が15枚となる正解役（当選役「小役2」～「小役13」）のいずれかと、払出枚数が1枚の不正解役（当選役「小役14」～「小役29」）のいずれかとが重複して含まれる選択当選種別（当選種別「打順イチゴ1」～「打順イチゴ24」）がそれぞれ対応付けられている。なお、以下では、当選領域4～27の24つの当選種別を単に当選種別「打順イチゴ」と略す場合がある。

【 0 0 5 2 】

また、当選領域 2 8 ~ 3 1 には、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」と、払出枚数が 1 枚となる当選役「小役 3 5」と、払出枚数が 2 枚となる当選役「小役 3 6」とが少なくとも重複して含まれる当選種別「打順チャンス役 A 1」~「打順チャンス役 A 4」がそれぞれ対応付けられている。また、当選領域 3 2 ~ 3 5 には、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」と、払出枚数が 1 枚となる当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」とが少なくとも重複して含まれる当選種別「打順チャンス役 B 1」~「打順チャンス役 B 4」がそれぞれ対応付けられている。なお、以下では、当選領域 2 8 ~ 3 1 の 4 つの当選種別を単に当選種別「打順チャンス役 A」と略し、当選領域 3 2 ~ 3 5 の 4 つの当選種別を単に当選種別「打順チャンス役 B」と略す場合がある。また、当選種別「打順チャンス役 A」と当選種別「打順チャンス役 B」とを単に当選種別「打順チャンス役」と略す場合がある。

【 0 0 5 3 】

また、当選領域 3 6 ~ 4 1 には、当選役「リプレイ 1」~「リプレイ 3」、「リプレイ 5」~「リプレイ 8」のいずれかが重複して含まれる当選種別「通常リプレイ 1」~「通常リプレイ 6」が対応付けられている。

【 0 0 5 4 】

また、当選領域 4 2 には、当選役「リプレイ 1」、「リプレイ 3」が重複して含まれる当選種別「チャンスリプレイ」が対応付けられている。当選領域 4 3 には、当選役「リプレイ 1」~「リプレイ 4」が重複して含まれる当選種別「弱ベル」が対応付けられている。当選領域 4 4 には、当選役「リプレイ 1」~「リプレイ 5」が重複して含まれる当選種別「強ベル」が対応付けられている。当選領域 4 5 には、当選役「リプレイ 1」、「リプレイ 4」が重複して含まれる当選種別「強チェリー 1」が対応付けられている。当選領域 4 6 には、当選役「リプレイ 1」、「リプレイ 4」、「リプレイ 5」が重複して含まれる当選種別「強チェリー 2」が対応付けられている。当選種別「通常リプレイ 1」~「通常リプレイ 6」、「チャンスリプレイ」、「弱ベル」、「強ベル」、「強チェリー 1」、「強チェリー 2」を単に当選種別「リプレイ」と略す場合がある。

【 0 0 5 5 】

また、当選領域 4 7 には、当選役「R B B」と、当選役「小役 1 8」、「小役 2 9」、「小役 3 0」とが重複して含まれる当選種別「弱チェリー 2」が対応付けられている。当選領域 4 8 には、当選役「R B B」と、当選役「小役 1 4」、「小役 1 8」、「小役 2 6」、「小役 2 9」、「小役 3 0」とが重複して含まれる当選種別「共通 1 枚 1」が対応付けられている。当選領域 4 9 には、当選役「R B B」と、当選役「小役 1 7」、「小役 3 1」~「小役 3 3」とが重複して含まれる当選種別「共通 1 枚 2」が対応付けられている。当選領域 5 0 には、当選役「R B B」が単独で含まれる当選種別「R B B」が対応付けられている。なお、R B B 内部中遊技状態において当選領域 4 7 ~ 4 9 に当選した場合には、小役のみが当選することになる。

【 0 0 5 6 】

そして、複数の当選役が重複して含まれる当選種別に当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d が操作される順番が設定されている。

【 0 0 5 7 】

以下の説明において、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d の順にリールを停止させるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作を「打順 1」とし、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、4 t h リール 1 1 0 d、右リール 1 1 0 c の順にリールを停止させるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作を「打順 2」とし、左リール 1 1 0 a、右リール 1 1 0 c、中リール 1 1 0 b、4 t h リール 1 1 0 d の順にリールを停止させるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作を「打順 3」とし、左リール 1 1 0 a、右リール 1 1 0 c、4 t h リール 1 1 0 d、中リール 1 1 0 b の順にリールを停止

10

50

し」とし、右リール 1 1 0 c を最初に停止させるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作を「右押し」とし、4 t h リール 1 1 0 d を最初に停止させるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の操作を「4 t h 押し」とする。

【 0 0 5 9 】

例えば、後述する R B B 内部中遊技状態において、当選領域 4 の当選種別「打順イチゴ 1」に当選し、正解操作態様（打順 1）による操作が行われた場合、払出枚数が 1 5 枚の正解役である当選役「小役 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、打順 2 ~ 6、1 3 ~ 2 4 による操作が行われた場合、払出枚数 1 枚の不正解役である当選役「1 枚役」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、打順 7 ~ 1 2 による操作が行われた場合、払出枚数 1 枚の不正解役である当選役「1 枚役」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に 1 / 2 の確率で表示されるように停止制御がなされる。

10

【 0 0 6 0 】

なお、当選領域 4 ~ 2 7 の当選種別「打順イチゴ」それぞれの置数は全て 1 8 7 0 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 4 ~ 2 7 を設けることにより、正解役を入賞させにくくしている。また、上記のように、不正解役が優先的に表示される操作態様でストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d が操作されても、必ずしも不正解役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させられるとは限らないので、その操作態様によっては、とりこぼしが発生することがある（P B ≠ 1）。同様に、当選領域 2 8 ~ 3 1 の当選種別「打順チャンス役 A」の置数は全て 1 2 8 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。また、当選領域 3 2 ~ 3 5 の当選種別「打順チャンス役 B」の置数は全て 6 1 2 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 2 8 ~ 3 5 を設けることにより、演出状態それぞれにおいて遊技利益が最大となる正解役を入賞させにくくしている。

20

【 0 0 6 1 】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（O N）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、各リール 1 1 0 の停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該遊技の終了後に内部当選フラグが O F F される。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「R B B」が含まれる当選種別に当選した場合には、R B B 内部当選フラグが成立（O N）するとともに、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで、R B B 内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選種別に含まれるリプレイ役のうちのいずれかのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ライン A 上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグが O F F される。

30

40

【 0 0 6 2 】

（遊技状態の遷移）

ここで、図 8 を用い、遊技状態の遷移について説明する。ここでは、非内部遊技状態、R B B 内部中遊技状態、R B B 作動中遊技状態といった複数の遊技状態が準備されている。各遊技状態は、後述するように、ボーナス役の当選、入賞（作動）、終了に応じて遷移させる。

【 0 0 6 3 】

非内部遊技状態は、複数の遊技状態における初期状態に相当する遊技状態である。かかる

50

非内部遊技状態では、リプレイ役の当選確率が約 $1/7.3$ に設定されている。また、非内部遊技状態では、当選役「RBB」が所定の確率（例えば約 $1/10$ ）で決定されている。

【0064】

遊技状態制御手段312は、当選役「RBB」の当選に応じて遊技状態を遷移させる。例えば、当選役「RBB」が当選した遊技において、当選役「RBB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されると、遊技状態制御手段312は、遊技状態をRBB作動中遊技状態に移行させる（1）。

【0065】

RBB作動中遊技状態では、リプレイ役の当選確率が0に設定されている。なお、かかるRBB作動中遊技状態では、当選可能な当選種別として、当選領域1に当選種別「小役ALL」が、当選領域2に当選種別「1枚ALL」が設定されている。当選種別「小役ALL」に当選すると、当選役「小役1」～「小役37」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示され、当選種別「1枚ALL」に当選すると、当選役「小役14」～「小役33」のいずれかに対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるように停止制御される。ここでは、かかる小役の構成によりRBB作動中遊技状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を低くしている。

10

【0066】

RBB作動中遊技状態の終了条件が成立すると、すなわち、獲得枚数が所定枚数に到達すると、遊技状態制御手段312は、遊技状態を非内部遊技状態に移行させる（2）。

20

【0067】

一方、当選役「RBB」が当選した遊技において、当選役「RBB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示することができなかった場合、遊技状態制御手段312は、遊技状態をRBB内部中遊技状態に移行させる（3）。

【0068】

RBB内部中遊技状態では、リプレイ役の当選確率が約 $1/5.9$ に設定されている。また、RBB内部中遊技状態では当選種別「ハズレ」に当選することはない。換言すれば、当選役「RBB」の当選遊技で当選役「RBB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示することができなかった場合、その後は、当選役「RBB」より小役やリプレイ役の方が優先して有効ラインA上に停止制御されるので、当選役「RBB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示することができない。したがって、一旦、遊技状態がRBB内部中遊技状態に移行すると、その後、遊技状態が遷移することなく、RBB内部中遊技状態が維持されることとなる。ここでは、かかるRBB内部中遊技状態を維持しつつ、そのRBB内部中遊技状態においてAT演出状態を実現する。

30

【0069】

ここでは、RBB内部中遊技状態において、複数種類の正解役が互いに重複せずに当選するため、正解役を入賞させることができる機会を多くすることができ、その結果、例えば、RBB内部中遊技状態におけるAT演出状態において補助演出が行われることで、メダルを獲得しやすくなる。一方、RBB作動中遊技状態では、複数種類の正解役が重複して当選するため、正解役を入賞させることができる機会が少ないので、他の遊技状態におけるAT演出状態よりも正解役を入賞させることができる機会が減り、遊技者が所有するメダルを増やしにくくしている。したがって、RBB内部中遊技状態よりも入賞に係る当選役の当選確率が高いというRBB作動中遊技状態の機能を備えつつ、メダルの獲得性能の面ではRBB作動中遊技状態がRBB内部中遊技状態に劣るという仕様（アクセルRBB）を実現することができる。

40

【0070】

なお、図8における非内部遊技状態とRBB作動中遊技状態とを比較すると、少なくとも、非内部遊技状態よりRBB作動中遊技状態の方がメダルの獲得性能が高くてはならない。本実施形態では、RBB作動中遊技状態でのメダルの獲得性能を低く抑えることで、RBB内部中遊技状態でのメダルの獲得性能を高めつつ、全体的なメダルの獲得性能を

50

低く抑える仕様としている。しかし、R B B 作動中遊技状態でのメダルの獲得性能を低く抑え、それに伴い、非内部遊技状態でのメダルの獲得性能も低くする必要がある。そこで、本実施形態では、非内部遊技状態でのメダルの獲得性能を低くするため、図 6 の当選種別抽選テーブルに示すように、非内部遊技状態と R B B 内部中遊技状態とで停止制御を切り換えている。

【 0 0 7 1 】

具体的に、リール制御手段 3 0 6 は、当選種別「打順イチゴ」に当選した際、R B B 内部中遊技状態においては、遊技者による所定の操作態様に応じて払出枚数が 1 5 枚である当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を有効ライン A 上に表示するように停止制御するが、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を入賞させることなく、払出枚数が 1 枚の当選役を有効ライン A 上に表示する。なお、ここでは、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を入賞させない構成を説明したが、当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」が入賞こそするものの、その入賞確率が R B B 内部中遊技状態より低くなるように構成することもできる。また、ここでは、非内部遊技状態においては、当選種別「打順イチゴ」、すなわち、当選種別「打順イチゴ 1」～「打順イチゴ 2 4」のいずれに当選した場合にも、当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を入賞させない構成を説明したが、当選種別「打順イチゴ」のうちの少なくとも 1 つの当選種別で当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を入賞させないようにし、他の当選種別「打順イチゴ」では当選役「小役 2」～当選役「小役 1 3」を入賞させる構成としてもよい。

【 0 0 7 2 】

また、リール制御手段 3 0 6 は、上述した当選種別「打順イチゴ」に当選した際の停止制御を変更する場合に限らず、これに加え、または、これに代えて、当選種別「打順チャンス役」に当選した際の停止制御を変更してもよい。例えば、リール制御手段 3 0 6 は、当選種別「打順チャンス役」に当選した際、R B B 内部中遊技状態においては、遊技者による所定の操作態様に応じて払出枚数が 1 5 枚である当選役「小役 1」を有効ライン A 上に表示するように停止制御するが、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役 1」を入賞させることなく、または、入賞確率を R B B 内部中遊技状態より低くして、払出枚数が 1 5 枚未満となる当選役を有効ライン A 上に表示する。また、ここでは、非内部遊技状態においては、当選種別「打順チャンス役」、すなわち、当選種別「打順チャンス役 A 1」～「打順チャンス役 A 4」、当選種別「打順チャンス役 B 1」～「打順チャンス役 B 4」のいずれに当選した場合にも、当選役「小役 1」を入賞させない、または、入賞確率を低くする構成を説明したが、当選種別「打順チャンス役」のうちの少なくとも 1 つの当選種別で当選役「小役 1」を入賞させない、または、入賞確率を低くするようにし、他の当選種別「打順チャンス役」では当選役「小役 1」を高確率で入賞させる構成としてもよい。

【 0 0 7 3 】

かかる構成により、R B B 内部中遊技状態よりも入賞に係る当選役の当選確率が高いという R B B 作動中遊技状態の機能を備えつつ、メダルの獲得性能の面では R B B 作動中遊技状態が R B B 内部中遊技状態に劣るという仕様を実現するとともに、非内部遊技状態のメダルの獲得性能より R B B 作動中遊技状態のメダルの獲得性能を高くすることができる。

【 0 0 7 4 】

(演出状態の遷移)

図 9 は、演出状態の遷移を説明するための説明図である。以下、主制御基板 2 0 0 において演出状態制御手段 3 1 4 により遷移される演出状態について詳述する。なお、以下では、遊技状態が R B B 内部中遊技状態である場合について説明する。

【 0 0 7 5 】

ここで、メダルの獲得性能が高い遊技状態が偏っているか否かを統括的かつ画一的に判定すべく、指示機能に係る性能を有する遊技区間、すなわち、補助演出 (指示機能) を実行する遊技区間等を含む、遊技者にとって有利な遊技区間を有利区間として定義する。なお

10

20

30

40

50

、有利区間は、主制御基板 200 で補助演出の作動に係る抽選等を行った結果、補助演出が作動した場合には、主制御基板 200 において指示の内容が識別できるよう、例えば、主報知手段に表示したときに限り、指示の内容を示す情報を、副制御基板 202 等の周辺基板に送信してもよい遊技区間である。また、有利区間と異なり、補助演出（指示機能）を実行することができない遊技区間を非有利区間とする。したがって、複数の演出状態は、遊技区間である有利区間および非有利区間のいずれかに属することとなる。本実施形態では、ほぼ全ての演出状態が有利区間に属し、一部の演出状態（ここでは非有利待機演出状態の 1 遊技目）で非有利区間を実現している。

【0076】

なお、有利区間において、補助演出がないと正解役を取りこぼしてしまう当選態様のうち、正解役の配当が最大（ここでは、15 枚）となる選択当選種別において、正解役の入賞を補助する補助演出（最大払出枚数を獲得できる補助演出）を行う場合、例えば、区間表示器 160 を点灯させることによって、その旨を報知しなければならない。

【0077】

また、非有利区間においては、当選種別の当選確率を設定値毎に異ならせることは可能であるが、同一の当選種別において補助演出を伴う演出状態（AT 演出状態）への移行を決定する確率は設定値毎に異ならせてはならない。一方、有利区間においては、当選種別の当選確率、および、同一の当選種別における補助演出を伴う演出状態（AT 演出状態）への移行（または追加）を決定する確率のいずれも設定値毎に異ならせることは可能である。

【0078】

したがって、演出状態制御手段 314 は、演出状態の移行の管理に加え、非有利区間と有利区間との移行も管理することとなる。また、有利区間は、このような管理に拘わらず、以下の終了条件が成立することで強制的に終了する。例えば、有利区間において計数される値が所定値に達したこと（例えば、滞在遊技数が 1500 遊技に達したり、純増枚数が 2400 枚を超えたこと）に基づいて強制的に終了する。いずれの場合においても、演出状態制御手段 314 は、有利区間から非有利区間に移行させることで、有利区間で更新された情報（指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての変数）を全てリセットする。

【0079】

（非 AT 演出状態、AT 演出状態）

非 AT 演出状態においては、AT 演出状態より、補助演出の実行頻度が極めて低く、補助演出がほぼ行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。ここでは、非 AT 演出状態として通常演出状態、CZ 演出状態（チャンスゾーン演出状態）、特化ゾーン演出状態、有利待機演出状態、非有利待機演出状態、引戻演出状態といった 6 つの演出状態が設けられている。

【0080】

AT 演出状態においては、選択当選種別の当選時において補助演出実行手段に補助演出を実行させることで、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、AT 演出状態に移行することで、非 AT 演出状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。ここでは、AT 演出状態として、OP 演出状態（オープニング演出状態）、通常 AT 演出状態、継続演出状態、特別特化ゾーン演出状態といった 4 つの演出状態が設けられている。以下、各演出状態について個々に説明する。

【0081】

（各演出状態）

通常演出状態は、複数の演出状態のうち、初期状態に相当する演出状態である。演出状態制御手段 314 は、通常演出状態において CZ 抽選を行う。CZ 抽選は、CZ 演出状態への移行を決定する抽選であり、演出状態制御手段 314 は、詳しくは後述するように、当選種別抽選により決定された当選種別ごとに異なる確率で CZ 抽選を行う。そして、通常演出状態において CZ 抽選に当選した場合、演出状態制御手段 314 は、演出状態を CZ

10

20

30

40

50

演出状態に移行させる（１）。

【００８２】

ＣＺ演出状態では、演出状態制御手段３１４は、ＡＴ抽選を行う。ＡＴ抽選は、ＡＴ演出状態（通常ＡＴ演出状態）への移行を決定する抽選であり、演出状態制御手段３１４は、当選種別抽選により決定された当選種別ごとに異なる確率でＡＴ抽選を行う。そして、ＣＺ演出状態においてＡＴ抽選に当選した場合、演出状態制御手段３１４は、演出状態をＡＴ演出状態であるＯＰ演出状態に移行させる（２）。なお、ＣＺ演出状態は、補助演出が実行される通常ＡＴ演出状態への移行が決定されることがあるため、通常演出状態よりも有利な演出状態と言える。

【００８３】

一方、演出状態制御手段３１４は、ＣＺ演出状態において所定の終了条件（例えば、ＡＴ抽選に当選することなく所定の遊技数を経過すること）が成立すると、演出状態を通常演出状態に移行させる（３）。

【００８４】

また、ＯＰ演出状態または特別特化ゾーン演出状態に移行することなく通常演出状態またはＣＺ演出状態で所定の天井条件（例えば、通常演出状態、ＣＺ演出状態および引戻演出状態をそれら以外の演出状態に移行することなく連続して天井遊技数経過）が成立すると（所謂、天井到達）、演出状態制御手段３１４は、演出状態をＯＰ演出状態へ移行させる（２）、（４）。

【００８５】

ＯＰ演出状態では、所定の終了条件（例えば、正解当選種別に５回当選し、５回の補助演出が実行されること）が成立するまで、補助演出が実行される。そして、ＯＰ演出状態において、所定の終了条件が成立すると、演出状態制御手段３１４は、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる（５）。特化ゾーン演出状態では、後に移行される通常ＡＴ演出状態において獲得可能な差枚数（純増枚数）を抽選により決定する。なお、差枚数は、入賞した当選役の払出枚数と、その遊技に費やした規定数との差で表される。特化ゾーン演出状態は、例えば１５遊技継続し、１５遊技が経過すると、演出状態制御手段３１４は、演出状態を通常ＡＴ演出状態に移行させる（６）。

【００８６】

通常ＡＴ演出状態では、所定の終了条件（例えば、特化ゾーンで決定された差枚数のメダルを獲得すること）が成立するまで、補助演出が実行される。すなわち、通常ＡＴ演出状態は、差枚数管理型のＡＴ演出状態である。そして、通常ＡＴ演出状態において、所定の終了条件が成立すると、演出状態制御手段３１４は、演出状態を一点鎖線で示した待機演出状態に移行させる（７）、（８）。

【００８７】

待機演出状態は、有利区間である有利待機演出状態と、非有利区間である非有利待機演出状態とが設けられている。詳しい説明は後述するが、通常ＡＴ演出状態の最終遊技において、演出状態制御手段３１４は、通常ＡＴ演出状態に再度移行させる（継続させるか）か否かの継続抽選を行う。そして、継続抽選に当選した場合、演出状態制御手段３１４は、有利区間を継続させ、演出状態を、一旦、有利待機演出状態に移行させる（７）。また、演出状態制御手段３１４は、継続抽選に非当選であっても、特定条件が成立しているときに有利継続抽選を行い、有利継続抽選に当選した場合、有利区間を継続させ、演出状態を有利待機演出状態に移行させる（７）。一方、継続抽選に非当選で、かつ、特定条件が成立していないか、特定条件が成立していても有利継続抽選に非当選であると、演出状態制御手段３１４は、有利区間を一旦、非有利区間に移行させるとともに、演出状態を非有利待機演出状態に移行させる（８）。

【００８８】

待機演出状態は、有利待機演出状態であっても非有利待機演出状態であっても２遊技継続する。継続抽選に当選して有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段３１４は、２遊技が経過すると、演出状態を継続演出状態に移行させる（９）。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 9 】

また、継続抽選に非当選で、かつ、有利継続抽選に当選して有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段 3 1 4 は、2 遊技それぞれにおいて継続抽選を行う。そして、演出状態制御手段 3 1 4 は、2 遊技が経過すると、継続抽選に当選しても当選していなくても、演出状態を継続演出状態に移行させる（ 9 ）。

【 0 0 9 0 】

一方、非有利待機演出状態に移行された場合、最初の 1 遊技目に、演出状態制御手段 3 1 4 は、有利区間へ移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選を行う。なお、本実施形態の有利区間移行抽選は、必ず当選する。したがって、演出状態制御手段 3 1 4 は、非有利待機演出状態の 1 遊技目が終了するときに遊技区間を有利区間に移行させる。また、非有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段 3 1 4 は、2 遊技それぞれにおいて継続抽選を行う。そして、演出状態制御手段 3 1 4 は、2 遊技が経過すると、継続抽選に当選しても当選していなくても、演出状態を継続演出状態に移行させる（ 1 0 ）。

10

【 0 0 9 1 】

継続演出状態は、所定の終了条件（例えば、1 0 遊技の経過）が成立するまで継続し、その間、演出制御手段 3 3 4 によって継続抽選の抽選結果が報知される。そして、継続抽選に当選していれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、再度、特化ゾーン演出状態に移行させる（ 1 1 ）。一方、継続抽選に当選していなければ、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を引戻演出状態に移行させる（ 1 2 ）。なお、継続演出状態では、継続抽選に当選していないときに、通常 A T 演出状態への移行を抽選により決定する所謂書換抽選が行われるようにしてもよい。

20

【 0 0 9 2 】

引戻演出状態は、所定の終了条件（例えば、3 0 遊技の経過）が成立するまで継続し、その間、演出状態制御手段 3 1 4 は、通常 A T 演出状態の引戻抽選を行う。そして、引戻抽選に当選すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる（ 1 3 ）。一方、引戻抽選に当選せずに終了条件が成立すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を通常演出状態に移行させる（ 1 4 ）。

【 0 0 9 3 】

ところで、破線で示した、通常演出状態、C Z 演出状態および引戻演出状態においては、当選種別抽選によって所定の当選種別（例えば当選種別「リプレイ 3」、「リプレイ 4」）が当選したときに、演出状態制御手段 3 1 4 は、詳しくは後述するロック 3 のリール演出（フリーズ演出）の実行可否を抽選により決定する。そして、ロック 3 のリール演出の実行が決定された場合、リール制御手段 3 0 6 によってロック 3 のリール演出が実行されるとともに、演出状態制御手段 3 1 4 は、次遊技に演出状態を特別特化ゾーン演出状態に移行させる（ 1 5 ）。

30

【 0 0 9 4 】

特別特化ゾーン演出状態は、特化ゾーン演出状態よりも遊技者に有利な状態となっている。具体的には、特別特化ゾーン演出状態では、特化ゾーン演出状態と同様に、後に移行される通常 A T 演出状態において獲得可能な差枚数（純増枚数）を抽選により決定することになるが、決定される差枚数が特化ゾーン演出状態よりも大きな値に決定されやすくなっている。例えば、特別特化ゾーン演出状態では、1 回の有利区間において獲得可能な最大純増枚数である 2 4 0 0 枚が合計で決定される。なお、特別特化ゾーン演出状態には、ロック 3 のリール演出の実行が決定された場合以外にも、詳しくは後述する特定条件が成立した場合に移行されることがある。

40

【 0 0 9 5 】

そして、特別特化ゾーン演出状態が終了すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を通常 A T 演出状態に移行させる（ 1 6 ）。

【 0 0 9 6 】

以下、主制御基板 2 0 0、副制御基板 2 0 2 における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

50

【 0 0 9 7 】

(主制御基板 2 0 0 の C P U 初期化処理)

図 1 0 は、主制御基板 2 0 0 における C P U 初期化処理を説明するフローチャートである。電源基板より電源が供給されると、メイン C P U 2 0 0 a にシステムリセットが発生し、メイン C P U 2 0 0 a は、以下の C P U 初期化処理 (S 1 0 0) を行う。

【 0 0 9 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、電源投入に応じて、初期設定処理として、メイン R O M 2 0 0 b から起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

10

【 0 0 9 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【 0 1 0 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板 2 0 0 には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源断検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップ S 1 0 0 - 3 に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

20

【 0 1 0 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 で設定したウェイト処理時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト処理時間が経過したと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 9 に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップ S 1 0 0 - 5 に処理を移す。

【 0 1 0 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン R A M 2 0 0 c へのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

30

【 0 1 0 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、チェックサム確認処理を実行する。ここでは、メイン C P U 2 0 0 a は、チェックサムを算出し、算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと一致しない (異常である) か、ならびに、バックアップが異常であるかを判定する。そして、メイン C P U 2 0 0 a は、バックアップおよびチェックサムのいずれか一方または双方が異常であると判定した場合、バックアップ異常フラグをオンにし、バックアップおよびチェックサムの双方が異常でないと判定した場合、バックアップ異常フラグをオフにする。

【 0 1 0 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、バックアップ異常フラグがオンであるかを判定する。その結果、バックアップ異常フラグがオンであると判定した場合にはステップ S 1 1 0 に処理を移し、バックアップ異常フラグがオンでないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 に処理を移す。

40

【 0 1 0 5 】

(ステップ S 1 1 0)

メイン C P U 2 0 0 a は、コールドスタート処理を実行する。なお、このコールドスタート処理については後述する。

【 0 1 0 6 】

50

(ステップ S 1 2 0)

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【 0 1 0 7 】

(ステップ S 1 3 0)

メイン CPU 2 0 0 a は、電源断直前の状態に戻す状態復帰処理を実行する。なお、この状態復帰処理については後述する。

【 0 1 0 8 】

図 1 1 は、主制御基板 2 0 0 におけるコールドスタート処理 (S 1 1 0) を説明するフローチャートである。

10

【 0 1 0 9 】

(ステップ S 1 1 0 - 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c における使用領域をクリアするとともに、使用領域の異常を検出する使用領域 RAM チェック処理を実行する。

【 0 1 1 0 】

(ステップ S 1 1 0 - 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c における別領域 (使用外領域) をクリアするとともに、別領域の異常を検出する別領域 RAM チェック処理を実行する。なお、別領域 RAM チェック処理において別領域に異常が検出された場合、メイン CPU 2 0 0 a は、RAM リードライトエラーフラグをオンにする。

20

【 0 1 1 1 】

(ステップ S 1 1 0 - 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン RAM 2 0 0 c の異常を示すエラーコード「 E A 」をセットする。

【 0 1 1 2 】

(ステップ S 1 1 0 - 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されたかを判定する。その結果、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されたと判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、上記ステップ S 1 1 0 - 1 において異常が検出されていないと判定された場合にはステップ S 1 1 0 - 9 に処理を移す。

30

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 1 0 - 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 1 0 - 3 において異常が検出されたときにオンになる RAM リードライトエラーフラグを取得する。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、RAM リードライトエラーフラグがオンであることを判定する。その結果、RAM リードライトエラーフラグがオンであると判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、RAM リードライトエラーフラグがオンでないと判定された場合にはステップ S 1 2 0 に処理を移す。

40

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 1 2 0)

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【 0 1 1 6 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、バックアップエラーであることを示すエラーコード「 E 7 」をセットする。

【 0 1 1 7 】

(ステップ S 1 1 2)

50

メインCPU 200aは、エラーにより遊技の進行を停止させるためのエラー停止処理を実行する。なお、このエラー停止処理については後述する。

【0118】

図12は、主制御基板200におけるエラー停止処理(S112)を説明するフローチャートである。

【0119】

(ステップS112-1)

メインCPU 200aは、スタックポインタのアドレスとして、初期スタックポインタ値をセットする。

【0120】

(ステップS112-3)

メインCPU 200aは、エラー表示および警告音設定を行うエラー設定処理を実行する。

【0121】

(ステップS112-5)

メインCPU 200aは、外部信号1～3に対応するビットの出力イメージをオフにする外部信号1～3出力ビットオフをセットする。

【0122】

(ステップS112-7)

メインCPU 200aは、上記ステップS112-5でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【0123】

(ステップS112-9)

メインCPU 200aは、永久ループに移行する。これにより、遊技の進行が停止することになる。

【0124】

図13は、主制御基板200における設定値切り替え処理(S120)を説明するフローチャートである。

【0125】

(ステップS120-1)

メインCPU 200aは、入力ポート1の信号を取得し、取得した入力ポート1の信号に基づいて、設定値切り替え条件が成立していないかを判定する。その結果、設定値切り替え条件が成立していないと判定した場合には当該設定値切り替え処理を終了し、設定値切り替え条件が成立していると判定した場合にはステップS120-3に処理を移す。ここで、入力ポート1の信号には、前面上扉104および前面下扉106が開放されているか否かを示す信号、および、設定キーがオンにされているか否かを示す信号が含まれる。そして、ここでは、前面上扉104および前面下扉106が開放されていることを示す信号、ならびに、設定キーがオンにされていることを示す信号を取得した場合に、設定値切り替え条件が成立していると判定している。

【0126】

(ステップS120-3)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cにおいて設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアするRAMクリア処理を実行する。

【0127】

(ステップS120-5)

メインCPU 200aは、設定値切り替え時データテーブルのテーブルデータをメインRAM 200cに転送するテーブル内容セット処理を実行する。

【0128】

(ステップS120-7)

メインCPU 200aは、設定値の変更を開始することを示す設定変更開始コマンドを送

10

20

30

40

50

信バッファにセットする。

【 0 1 2 9 】

(ステップ S 1 2 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポートの信号の立ち下がりエッジ (オンエッジ) を検出するエッジチェック処理を実行する。

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、現在の設定値を示す設定値データを取得する。

【 0 1 3 1 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 0 - 9 において設定変更スイッチのオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 7 に処理を移し、設定変更スイッチのオンエッジを検出したと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データを 1 インクリメントする。

【 0 1 3 3 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データが、設定値として設定可能な範囲 (1 ~ 6) 内であるかを判定する。その結果、設定値データが範囲内であると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 1 に処理を移し、設定値データが範囲内でないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データを 0 にセットする。

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 0 - 1 5 または上記ステップ S 1 2 0 - 1 9 でインクリメントまたはセットされた値に設定値データを更新する。

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値をメインクレジット表示部 1 3 0 に表示する表示データ変換処理を実行する。

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、設定変更スイッチのオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 3 1 に処理を移し、設定変更スイッチのオンエッジを検出していると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 7 に処理を移す。

【 0 1 3 8 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定変更スイッチがオンであるかを判定する。その結果、設定変更スイッチがオンであると判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 7 に処理を移し、設定変更スイッチがオンでないと判定した場合にはステップ S 1 2 0 - 2 9 に処理を移す。

【 0 1 3 9 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定変更スイッチ間隔タイマをセットする。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 1 2 0 - 3 1)

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、設定変更スイッチ間隔タイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0141】

(ステップS120-33)

メインCPU 200aは、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップS120-9に処理を移し、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していると判定した場合にはステップS120-35に処理を移す。

【0142】

(ステップS120-35)

メインCPU 200aは、設定キーがオフであることを判定する。その結果、設定キーがオフであると判定した場合にはステップS120-35に処理を移し、設定キーがオフでないと判定した場合にはステップS120-37に処理を移す。

【0143】

(ステップS120-37)

メインCPU 200aは、設定キーがオンであることを判定する。その結果、設定キーがオンであると判定した場合にはステップS120-37に処理を移し、設定キーがオンでないと判定した場合にはステップS122に処理を移す。

【0144】

(ステップS122)

メインCPU 200aは、初期化スタートを開始する初期化スタート処理を実行する。なお、この初期化スタート処理については後述する。

【0145】

図14は、主制御基板200における初期化スタート処理(S122)を説明するフローチャートである。

【0146】

(ステップS122-1)

メインCPU 200aは、設定値の変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0147】

(ステップS122-3)

メインCPU 200aは、設定値の変更が終了したときの状態を示す設定変更状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0148】

(ステップS122-5)

メインCPU 200aは、初期化スタート時ウェイトタイマをセットする。

【0149】

(ステップS122-7)

メインCPU 200aは、初期化スタート時ウェイトタイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0150】

(ステップS122-9)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cのうちの別領域をクリアする設定変更時RAMクリア処理を実行する。

【0151】

(ステップS122-11)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cにおいて設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアするRAMクリア処理を実行する。

【0152】

(ステップS122-13)

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、現在の遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0153】

(ステップS200)

メインCPU 200aは、遊技を開始するための遊技開始処理を実行する。なお、この遊技開始処理については後述する。

【0154】

図15は、主制御基板200における状態復帰処理(S130)を説明するフローチャートである。

【0155】

10

(ステップS130-1)

メインCPU 200aは、スタックポインタを復帰させる。

【0156】

(ステップS130-3)

メインCPU 200aは、メインRAM 200cのうちの未使用領域をクリアする未使用領域クリア処理を実行する。

【0157】

(ステップS130-5)

メインCPU 200aは、スタックポインタ保存バッファをクリアする。

【0158】

20

(ステップS130-7)

メインCPU 200aは、電源断復帰後フラグを設定(オン)する。

【0159】

(ステップS130-9)

メインCPU 200aは、入力ポートのイメージを更新するポート入力処理を実行する。

【0160】

(ステップS130-11)

メインCPU 200aは、上記ステップS130-9で更新された入力ポートのイメージに基づいて、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

【0161】

30

(ステップS130-13)

メインCPU 200aは、上記ステップS130-11で抽出した操作対象ビットを、前回状態の操作対象ビットとしてセットする。

【0162】

(ステップS130-15)

メインCPU 200aは、リール110a、110b、110c、110dのモータフェーズを取得する。ここで、リール110a、110b、110c、110dの状態として、モータフェーズが設定されている。モータフェーズは、リール110a、110b、110c、110dの動作状態、すなわち、加速中、定常回転中、停止中、待機中を示す。具体的に、モータフェーズに割り当てられた1バイト(記憶単位)の変数が、そのステッ

40

ピングモータ152の動作状態に応じて、加速中=3、定常回転中=2、停止中=1、待機中=0といった値に変化する。

【0163】

(ステップS130-17)

メインCPU 200aは、上記ステップS130-15で取得したモータフェーズに基づいて、リール110a、110b、110c、110dのいずれもが定常回転中および加速中でないかを判定する。その結果、リール110a、110b、110c、110dのいずれもが定常回転中および加速中でないと判定した場合にはステップS130-21に処理を移し、リール110a、110b、110c、110dのいずれかが定常回転中または加速中であると判定した場合にはステップS130-19に処理を移す。

50

【 0 1 6 4 】

(ステップ S 1 3 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、ルール 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c、1 1 0 d のエラー検出時の設定を行う回転エラー処理を実行する。

【 0 1 6 5 】

(ステップ S 1 3 0 - 2 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、退避していたレジスタ群を復帰させる。

【 0 1 6 6 】

(ステップ S 1 3 0 - 2 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、割込みを許可し、当該状態復帰処理を終了する。これにより、
メイン C P U 2 0 0 a は、電源断直前の状態に復帰する。 10

【 0 1 6 7 】

図 1 6 は、主制御基板 2 0 0 における遊技開始処理 (S 2 0 0) を説明するフローチャートである。

【 0 1 6 8 】

(ステップ S 2 0 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技であるか否かを示す再遊技状態識別信号を出力するための再遊技状態識別信号出力設定処理を実行する。

【 0 1 6 9 】

(ステップ S 2 0 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの投入枚数 (ベット枚数) を表示する投入枚数表示器に対応するビットをオフ (消灯) するための投入枚数表示器出力ビットオフをセットする。 20

【 0 1 7 0 】

(ステップ S 2 0 0 - 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 0 0 - 3 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 2 0 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、遊技開始ウェイトタイマをセットする。

【 0 1 7 2 】

(ステップ S 2 0 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、遊技開始ウェイトタイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。 30

【 0 1 7 3 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン R A M 2 0 0 c における使用領域のうち、1 遊技毎にクリアすべき領域をクリアする 1 遊技 R A M クリア処理を実行する。

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、ボーナス信号を設定するボーナス信号設定処理を実行する。 40

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 2 0 0 - 1 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポートイメージのエッジ情報をクリアするエッジクリア処理を実行する。

【 0 1 7 6 】

(ステップ S 2 1 0)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの投入を受け付ける遊技メダル投入処理を実行する。なお、この遊技メダル投入処理については後述する。

【 0 1 7 7 】

図 1 7 は、主制御基板 2 0 0 における遊技メダル投入処理 (S 2 1 0) を説明するフロー 50

チャートである。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 2 1 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 2 1 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポートの信号の立ち下がりエッジ (オンエッジ) を検出するエッジチェック処理を実行する。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 2 1 0 - 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 が開放されているときに 1 が立つドア開放エラー検出フラグを取得する。

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 2 1 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 1 0 - 5 で取得したドア開放エラー検出フラグに基づき、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が閉鎖されているかを判定する。その結果、前面上扉 1 0 4 および前面下扉 1 0 6 が閉鎖されていると判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 1 7 に処理を移し、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 の少なくとも一方が閉鎖されていないと判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 9 に処理を移す。

【 0 1 8 2 】

(ステップ S 2 1 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、前面上扉 1 0 4 または前面下扉 1 0 6 の少なくとも一方が開放されていることを示すエラーコード「 E 8 」をセットする。

【 0 1 8 3 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、エラー表示、警告音の要求、ならびに、エラー復帰待ちを行うエラーウェイト処理を実行する。

【 0 1 8 4 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値を確認する設定値確認処理を実行する。

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、入力ポートイメージのエッジ情報をクリアするエッジクリア処理を実行する。

【 0 1 8 6 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、貯留 (クレジット) されているメダルを払い戻すためのクレジットスイッチ (不図示) が押下されている場合に、貯留されているメダルを払い戻すクレジットボタンチェック処理を実行する。

【 0 1 8 7 】

(ステップ S 2 1 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルをベットする遊技メダル投入ボタン関連処理を実行する。ここでは、ベットスイッチ 1 1 6 が押下された場合に、貯留 (クレジット) されているメダルを規定数までベットするとともに、ベットした枚数分だけ貯留枚数を減算する。また、メダル投入口 1 1 4 a を通じてメダルが投入された場合、規定数までメダルをベットし、規定数よりも多くメダルが投入された場合、その分だけ貯留枚数に加算する。

【 0 1 8 8 】

(ステップ S 2 1 0 - 2 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、投入枚数が規定数であるかを確認する遊技メダル取得処理を実

10

20

30

40

50

行する。

【 0 1 8 9 】

(ステップ S 2 1 0 - 2 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 1 0 - 2 1 の確認結果に基づき、投入枚数が規定数でないかを判定する。その結果、投入枚数が規定数でないと判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 1 に処理を移し、投入枚数が規定数であると判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 2 5 に処理を移す。

【 0 1 9 0 】

(ステップ S 2 1 0 - 2 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作が有効になったか否かを示すスタート表示器 (不図示) をオン (点灯) するためのスタート表示器出力ビットをセットする。

10

【 0 1 9 1 】

(ステップ S 2 1 0 - 2 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジ (押下) を検出していないかを判定する。その結果、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジを検出していないと判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 1 に処理を移し、スタートスイッチ 1 1 8 の立ち下がりエッジを検出していると判定した場合にはステップ S 2 1 0 - 2 9 に処理を移す。

【 0 1 9 2 】

(ステップ S 2 1 0 - 2 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン払出表示部 1 3 2 の表示をクリアするためにメイン払出表示部バッファをクリアする。

20

【 0 1 9 3 】

(ステップ S 2 1 0 - 3 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、再遊技状態識別信号をクリアする再遊技状態識別信号クリア処理を実行する。

【 0 1 9 4 】

(ステップ S 2 1 0 - 3 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、スタート表示器をオフ (消灯) するためのブロッカー閉塞前処理を実行する。

30

【 0 1 9 5 】

(ステップ S 2 1 0 - 3 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、スタートスイッチ 1 1 8 が押下されたことを示すレバー押下コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 1 9 6 】

(ステップ S 2 2 0)

メイン CPU 2 0 0 a は、当選種別抽選を行う内部抽選処理を実行する。なお、この内部抽選処理については後述する。

【 0 1 9 7 】

図 1 8 は、主制御基板 2 0 0 における内部抽選処理 (S 2 2 0) を説明するフローチャートである。

40

【 0 1 9 8 】

(ステップ S 2 2 0 - 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値データを取得する。

【 0 1 9 9 】

(ステップ S 2 2 0 - 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、設定値異常エラーを示すエラーコード「 E C 」をセットする。

【 0 2 0 0 】

(ステップ S 2 2 0 - 5)

50

メインCPU 200aは、上記ステップS 220 - 1で取得した設定値データが異常であるかを判定する。その結果、設定値データが異常であると判定した場合にはステップS 112に処理を移し、設定値データが異常でないと判定した場合にはステップS 220 - 7に処理を移す。

【0201】

(ステップS 220 - 7)

メインCPU 200aは、乱数発生器200dによって更新された当選種別抽選乱数を取得する。

【0202】

(ステップS 220 - 9)

メインCPU 200aは、遊技状態に係るオフセット値を取得する状態オフセット取得処理を実行する。

【0203】

(ステップS 220 - 11)

メインCPU 200aは、内部抽選エリア定義テーブル(当選種別抽選テーブル)のアドレスをセットする。

【0204】

(ステップS 220 - 13)

メインCPU 200aは、上記ステップS 220 - 11でセットしたアドレスに対して、上記ステップS 220 - 9で取得したオフセット値を加算したアドレスに示される値を当選領域の初期値としてセットする。ここでは、現在の遊技状態の当選種別抽選テーブルにおける最初の当選領域が初期値としてセットされることになる。

【0205】

(ステップS 220 - 15)

メインCPU 200aは、その当選領域の当選範囲を示す数値である抽選データを取得するとともに、当選領域を1ずらす抽選データ取得処理を実行する。

【0206】

(ステップS 220 - 17)

メインCPU 200aは、当選種別抽選を行わないかを判定する。その結果、当選種別抽選を行わないと判定した場合にはステップS 220 - 21に処理を移し、当選種別抽選を行うと判定した場合にはステップS 220 - 19に処理を移す。

【0207】

(ステップS 220 - 19)

メインCPU 200aは、乱数値から抽選データを減算する。

【0208】

(ステップS 220 - 21)

メインCPU 200aは、上記ステップS 220 - 19の減算結果が負であるか、すなわち、当選種別抽選によって、その当選領域に当選しているかを判定する。その結果、当選種別抽選に当選していると判定した場合にはステップS 230に処理を移し、当選種別抽選に当選していないと判定した場合にはステップS 220 - 23に処理を移す。

【0209】

(ステップS 220 - 23)

メインCPU 200aは、当選種別抽選が終了でないかを判定する。その結果、当選種別抽選が終了でないと判定した場合にはステップS 220 - 15に処理を移し、当選種別抽選が終了であると判定した場合にはステップS 220 - 25に処理を移す。

【0210】

(ステップS 220 - 25)

メインCPU 200aは、トリガー役種別をクリアする。

【0211】

(ステップS 230)

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、当選領域および遊技状態に基づいて、図柄コードを設定する図柄コード設定処理を実行する。なお、この図柄コード設定処理については後述する。

【0212】

図19は、主制御基板200における図柄コード設定処理(S230)を説明するフローチャートである。

【0213】

(ステップS230-1)

メインCPU 200aは、上記ステップS220で当選した当選領域を取得し、取得した当選領域にボーナス役が含まれる場合には遊技状態を内部中遊技状態に設定する遊技状態設定処理を実行する。

10

【0214】

(ステップS230-3)

メインCPU 200aは、上記ステップS230-1で取得した当選領域を停止制御番号として設定する。

【0215】

(ステップS230-5)

メインCPU 200aは、上記ステップS230-1で取得した当選領域に基づいて、当選種別を決定(設定)する。

【0216】

(ステップS230-7)

メインCPU 200aは、上記ステップS230-3で設定した停止制御番号に基づいて、表示可能な図柄、および、引き込み対象の図柄を示す図柄コードを設定する図柄コード初期設定処理を実行する。

20

【0217】

(ステップS230-9)

メインCPU 200aは、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット初期値設定処理を実行する。

【0218】

(ステップS231)

メインCPU 200aは、実行フラグの設定、演出状態に関する各種処理、補助演出に関する処理等を行う実行フラグ設定処理を実行する。なお、この実行フラグ設定処理については後述する。

30

【0219】

(ステップS230-13)

メインCPU 200aは、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする。

【0220】

(ステップS230-15)

メインCPU 200aは、当選種別を示す当選情報コマンドを送信バッファにセットする。

40

【0221】

(ステップS230-17)

メインCPU 200aは、1遊技間タイマを確認する。

【0222】

(ステップS230-19)

メインCPU 200aは、リール110a、110b、110c、110dが回転前であることを示す回胴回転前コマンドを送信バッファにセットする。

【0223】

(ステップS230-21)

メインCPU 200aは、ステッピングモータ152の励磁解放を待つ励磁解放待ち処理

50

を実行する。

【0224】

(ステップS230 - 23)

メインCPU200aは、1遊技間タイマが0でないかを判定する。その結果、1遊技間タイマが0でないと判定した場合にはステップS230 - 23に処理を移し、1遊技間タイマが0であると判定した場合にはステップS230 - 25に処理を移す。

【0225】

(ステップS230 - 25)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110dの回転を開始させるための回胴開始処理を実行する。ここでは、リール110a、110b、110c、110dのモータフェーズを加速中に設定して各リールの回転を開始させたり、1遊技間タイマを4.1秒に相当する値にセットしたりする。

10

【0226】

(ステップS230 - 27)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110dの回転が開始したことを示す回胴開始コマンドを送信バッファにセットする。

【0227】

(ステップS240)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110dの回転中の処理である回胴回転中処理を実行する。なお、この回胴回転中処理については後述する。

20

【0228】

図20は、主制御基板200における実行フラグ設定処理(S231)を説明するフローチャートである。

【0229】

(ステップS231 - 1)

メインCPU200aは、次回ATフラグに基づいて演出状態を更新する(移行させる)AT状態更新処理を実行する。なお、次回ATフラグは、次遊技において設定する演出状態を示すものであり、下記の処理で設定されることになる。

【0230】

(ステップS232 ~ ステップS235)

メインCPU200aは、演出状態、遊技区間ごとのモジュールを実行する状態別モジュール実行処理を実行し、当該実行フラグ設定処理を終了する。なお、状態別モジュール実行処理では、移行されている演出状態、遊技区間に対応するモジュール(処理)がメインROM200bから読み出されて実行される。以下では、本実施形態の特徴に関するモジュールについて詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係のモジュールについては説明を省略する。

30

【0231】

図21は、状態別モジュール実行処理で実行される非有利区間処理(S232)を説明するフローチャートである。非有利区間処理は、遊技区間が非有利区間であるときに実行される。

40

【0232】

(ステップS232 - 1)

メインCPU200aは、有利区間抽選を行う。

【0233】

(ステップS232 - 3)

メインCPU200aは、上記ステップS232 - 1において有利区間抽選に当選したかを判定する。その結果、有利区間抽選に当選したと判定した場合にはステップS232 - 5に処理を移し、有利区間抽選に当選していないと判定した場合には当該非有利区間処理を終了する。

【0234】

50

(ステップ S 2 3 2 - 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、有利区間であることを示す有利区間フラグをオンにし、当該非有利区間処理を終了する。これにより、後述するステップ S 2 8 0 - 7 の有利区間更新処理において、有利区間に移行される。

【 0 2 3 5 】

図 2 2 は、状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理 (S 2 3 3) を説明するフローチャートである。通常演出状態処理は、演出状態が通常演出状態であるときに実行される。

【 0 2 3 6 】

(ステップ S 2 3 3 - 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、継続遊技数をカウントするための継続遊技数カウンタを 1 インクリメントする。なお、継続遊技数カウンタは、下記の C Z 演出状態処理、および、引戻演出状態であるときに実行される不図示の引戻演出状態処理でも、1 遊技毎に 1 インクリメントされる。また、継続遊技数カウンタは、O P 演出状態または特別特化ゾーン演出状態に移行される際にリセットされる。

【 0 2 3 7 】

(ステップ S 2 3 3 - 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、所定の当選種別の当選時に、リール演出の実行可否を抽選により決定するリール演出抽選処理を実行する。

【 0 2 3 8 】

(ステップ S 2 3 3 - 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上であるかを判定する。その結果、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上であると判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 7 に処理を移し、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上でないと判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 9 に処理を移す。

【 0 2 3 9 】

(ステップ S 2 3 3 - 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグを特別特化ゾーン演出状態に対応する値に設定し、ステップ S 2 3 3 - 1 5 に処理を移す。

【 0 2 4 0 】

(ステップ S 2 3 3 - 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づき C Z 抽選を行う。

【 0 2 4 1 】

(ステップ S 2 3 3 - 1 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 3 - 9 において C Z 抽選に当選したかを判定する。その結果、C Z 抽選に当選したと判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 1 3 に処理を移し、C Z 抽選に当選していないと判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 1 5 に処理を移す。

【 0 2 4 2 】

(ステップ S 2 3 3 - 1 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、次回 A T フラグを C Z 演出状態に対応する値に設定する。

【 0 2 4 3 】

(ステップ S 2 3 3 - 1 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 3 3 - 3 においてリール演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、リール演出に当選していたと判定した場合にはステップ S 2 3 3 - 1 7 に処理を移し、リール演出に当選していないと判定した場合には当該通常演出状態処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

(ステップ S 2 3 3 - 1 7)

10

20

30

40

50

メインCPU 200aは、上記ステップS 2 3 3 - 3において決定されたリール演出を実行し、当該通常演出状態処理を終了する。

【0 2 4 5】

図2 3は、状態別モジュール実行処理で実行されるC Z演出状態処理(S 2 3 4)を説明するフローチャートである。C Z演出状態処理は、演出状態がC Z演出状態処理であるときに実行される。なお、C Z演出状態処理における各処理のうち、通常演出状態処理と同一の処理に同一の符号を付し、その説明は省略する。

【0 2 4 6】

(ステップS 2 3 4 - 1)

メインCPU 200aは、当選種別抽選により決定された当選種別に基づきA T抽選を行う。 10

【0 2 4 7】

(ステップS 2 3 4 - 3)

メインCPU 200aは、上記ステップS 2 3 4 - 1においてA T抽選に当選したかを判定する。その結果、A T抽選に当選したと判定した場合にはステップS 2 3 4 - 5に処理を移し、A T抽選に当選していないと判定した場合にはステップS 2 3 4 - 7に処理を移す。

【0 2 4 8】

(ステップS 2 3 4 - 5)

メインCPU 200aは、次回A TフラグをO P演出状態に対応する値に設定し、ステップS 2 3 3 - 1 5に処理を移す。 20

【0 2 4 9】

(ステップS 2 3 4 - 7)

メインCPU 200aは、C Z演出状態の最終遊技であるかを判定する。その結果、C Z演出状態の最終遊技であると判定した場合にはステップS 2 3 4 - 9に処理を移し、C Z演出状態の最終遊技でないと判定した場合にはステップS 2 3 3 - 1 5に処理を移す。

【0 2 5 0】

(ステップS 2 3 4 - 9)

メインCPU 200aは、次回A Tフラグを通常演出状態に対応する値に設定する。

【0 2 5 1】

図2 4は、状態別モジュール実行処理で実行される非有利待機演出状態処理および有利待機演出状態処理(S 2 3 5)を説明するフローチャートである。非有利演出状態処理および有利待機演出状態処理は、演出状態が非有利演出状態または有利待機演出状態であるときに実行される。

【0 2 5 2】

(ステップS 2 3 5 - 1)

メインCPU 200aは、継続フラグがオンであるかを判定する。なお、継続フラグは、通常A T演出状態への移行(継続)が決定されている場合にオンとなる。その結果、継続フラグがオンしていると判定した場合にはステップS 2 3 5 - 9に処理を移し、継続フラグがオンしていないと判定した場合にはステップS 2 3 5 - 3に処理を移す。 40

【0 2 5 3】

(ステップS 2 3 5 - 3)

メインCPU 200aは継続抽選テーブル(不図示)を参照して継続抽選を行う。

【0 2 5 4】

(ステップS 2 3 5 - 5)

メインCPU 200aは、継続抽選に当選したかを判定する。その結果、継続抽選に当選したと判定した場合にはステップS 2 3 5 - 7に処理を移し、継続抽選に当選していないと判定した場合にはステップS 2 3 5 - 9に処理を移す。

【0 2 5 5】

(ステップS 2 3 5 - 7)

メインCPU 200aは、継続フラグをオンにする。

【0256】

(ステップS235-9)

メインCPU 200aは、非有利待機演出状態の最終遊技(2遊技目)であるかを判定する。その結果、最終遊技であると判定した場合にはステップS235-11に処理を移し、最終遊技でないと判定した場合には当該非有利待機演出状態処理を終了する。

【0257】

(ステップS235-11)

メインCPU 200aは、次回ATフラグを継続演出状態に対応する値に設定し、当該非有利待機演出状態処理または有利待機演出状態を終了する。

10

【0258】

図25は、主制御基板200における回胴回転中処理(S240)を説明するフローチャートである。

【0259】

(ステップS240-1)

メインCPU 200aは、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dの表示器(不図示)に対応するビットをオフ(消灯)するために停止表示器出力ビットオフ(出力イメージ)をセットする。ここで、停止表示器出力ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのストップスイッチ120a、120b、120c、120dの発光色に対応付けられており、青色=1、赤色=0で表される。

20

【0260】

(ステップS240-3)

メインCPU 200aは、上記ステップS240-1でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【0261】

(ステップS240-5)

メインCPU 200aは、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

【0262】

(ステップS240-7)

メインCPU 200aは、インデックスフラグを参照し、回転しているリール110a、110b、110cのインデックスを取得する。なお、インデックスフラグは、リール110a、110b、110c、110dが定常回転速度に到達した後にしか立たないの、換言すれば、インデックスフラグが立っているということは、リール110a、110b、110c、110dが定常回転速度に到達していることも示すこととなる。

30

【0263】

(ステップS240-9)

メインCPU 200aは、リール110a、110b、110c、110d全てのインデックスフラグを検出済みでないかを判定する。その結果、全てのインデックスフラグを検出済みでないと判定した場合にはステップS240-1に処理を移し、全てのインデックスフラグを検出済みであると判定した場合にはステップS240-11に処理を移す。

40

【0264】

(ステップS240-11)

メインCPU 200aは、停止または停止開始しているリール110a、110b、110c、110dを示す停止回胴ビットを取得する。ここで、停止回胴ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのリール110a、110b、110c、110dのいずれかに対応付けられており、定常状態=1、加速状態、減速状態または停止状態=0で表される。

【0265】

(ステップS240-13)

50

メインCPU 200aは、上記ステップS 240 - 11で取得した停止回胴ビットを回胴回転中フラグとして保存する。

【0266】

(ステップS 240 - 15)

メインCPU 200aは、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dの表示器(不図示)に対応するビットをオン(消灯)するために停止表示器出力ビットオン(出力イメージ)をセットする。

【0267】

(ステップS 240 - 17)

メインCPU 200aは、入力ポート0のイメージを取得し、取得したイメージから、操作対象ビットを抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。ここで、操作対象ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのストップスイッチ120a、120b、120c、120dのいずれかに対応付けられており、操作されている=1、操作されていない=0で表される。

10

【0268】

(ステップS 240 - 19)

メインCPU 200aは、上記ステップS 240 - 13で取得した回胴回転中フラグと、上記ステップS 240 - 17で抽出した操作対象ビットとの論理積を演算する。ここで、リール110が回転中であり、かつ、そのリールに対応するストップスイッチ120が操作されていれば、すなわち、操作したストップスイッチ120が有効に回転しているリール110に対応していれば、論理積は1となる。

20

【0269】

(ステップS 240 - 21)

メインCPU 200aは、上記ステップS 240 - 19で演算した論理積が0である、すなわち、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていないかを判定する。その結果、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていないと判定した場合にはステップS 240 - 3に処理を移し、回転しているリール110に対応したストップスイッチ120が操作されていると判定した場合にはステップS 240 - 23に処理を移す。

【0270】

(ステップS 240 - 23)

メインCPU 200aは、停止表示器出力ビットが含まれる出力イメージを取得し、取得した出力イメージと、上記ステップS 240 - 19で演算した論理積との論理積を演算する。ここでは、操作されたストップスイッチ120が、赤色点灯中である場合に論理積のビットが0となり、青色点灯中である場合に論理積のビットが1となる。

30

【0271】

(ステップS 240 - 25)

メインCPU 200aは、上記ステップS 240 - 23で演算した論理積が0であるか、すなわち、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中であるかを判定する。その結果、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中であると判定した場合にはステップS 240 - 1に処理を移し、操作されたストップスイッチ120が赤色点灯中でないと判定した場合にはステップS 240 - 27に処理を移す。

40

【0272】

(ステップS 240 - 27)

メインCPU 200aは、操作されたストップスイッチ120が有効でないかを判定する。その結果、操作されたストップスイッチ120が有効でないと判定した場合にはステップS 240 - 1に処理を移し、操作されたストップスイッチ120が有効であると判定した場合にはステップS 240 - 29に処理を移す。なお、ここでは、操作されたストップスイッチ120が1つであるか否かを判定している。そして、操作されたストップスイッチ120が1つであると判定した場合にはステップS 240 - 29に処理を移し、操作さ

50

れたストップスイッチ 120 が 1 つでない、すなわち、2 つ以上であると判定した場合にはステップ S 240 - 1 に処理を移す。

【0273】

(ステップ S 240 - 29)

メイン CPU 200a は、操作されたストップスイッチ 120 に対応するリール 110 を停止させるための各種パラメータを取得する停止制御回胴設定処理を実行する。

【0274】

(ステップ S 240 - 31)

メイン CPU 200a は、割込みを禁止する。

【0275】

(ステップ S 240 - 33)

メイン CPU 200a は、有効ライン A 上に位置する図柄の図柄番号を押下基準位置として導出する押下基準位置取得処理を実行する。

【0276】

(ステップ S 240 - 35)

メイン CPU 200a は、リール 110 の滑りコマ数を決定する滑りコマ数取得処理を実行する。

【0277】

(ステップ S 250)

メイン CPU 200a は、操作されたストップスイッチ 120 に対応するリール 110 を停止させる回胴停止処理を実行する。なお、この回胴停止処理については後述する。

【0278】

図 26 は、主制御基板 200 における回胴停止処理 (S 250) を説明するフローチャートである。

【0279】

(ステップ S 250 - 1)

メイン CPU 200a は、上記ステップ S 240 - 35 で導出した押下基準位置を取得する。

【0280】

(ステップ S 250 - 3)

メイン CPU 200a は、上記ステップ S 250 - 1 で取得した押下基準位置に対して、上記ステップ S 240 - 37 で決定した滑りコマ数を補正することにより、停止要求番号を算定する。

【0281】

(ステップ S 250 - 5)

メイン CPU 200a は、停止要求フラグを設定する (1 にする)。停止要求フラグは、並行して動作するプログラムに対し、対象となるリール 110 の停止処理を要求するためのフラグであり、停止要求フラグを 1 とすることで、停止要求番号に対応する図柄を有効ライン A 上に停止することが可能となる。かかる停止要求フラグおよび上記の停止要求番号は、並行して動作するプログラムにより読み出され、リール 110 の停止処理が行われる。なお、停止処理が完了すると、そのプログラムによって、停止要求フラグは 0 (OFF) にリセットされる。

【0282】

(ステップ S 250 - 7)

メイン CPU 200a は、割込みを許可する。

【0283】

(ステップ S 250 - 9)

メイン CPU 200a は、リール 110 の停止順序を示す停止情報コマンドを送信バッファにセットする。

【0284】

10

20

30

40

50

(ステップ S 2 5 0 - 1 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、ストップスイッチ 1 2 0 の表示器 (不図示) に対応するビットをオフ (消灯) するために停止表示器出力ビットオフ (出力イメージ) をセットする。

【 0 2 8 5 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 5 0 - 1 1 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【 0 2 8 6 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット設定処理を実行する 10

【 0 2 8 7 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、次のリール 1 1 0 を停止させるための次回胴設定前処理を実行する。

【 0 2 8 8 】

(ステップ S 2 5 0 - 1 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みでないかを判定する。その結果、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みでないとは判定した場合にはステップ S 2 4 0 に処理を移し、全てのリール 1 1 0 の停止処理が終了済みであると判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 1 に処理を移す。 20

【 0 2 8 9 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、いずれかのリール 1 1 0 について停止要求フラグがオンである、すなわち、全てのリール 1 1 0 が停止済みでないかを判定する。その結果、全てのリール 1 1 0 が停止済みでないとは判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 1 に処理を移し、全てのリール 1 1 0 が停止済みであると判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 3 に処理を移す。

【 0 2 9 0 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する 30

【 0 2 9 1 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

【 0 2 9 2 】

(ステップ S 2 5 0 - 2 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 5 0 - 2 5 で取得した操作対象ビットに基づいて、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されているかを判定する。その結果、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されているとは判定した場合にはステップ S 2 5 0 - 2 3 に処理を移し、ストップスイッチ 1 2 0 が押下されていないとは判定した場合にはステップ S 2 6 0 に処理を移す。 40

【 0 2 9 3 】

(ステップ S 2 6 0)

メイン CPU 2 0 0 a は、入賞した当選役を判定する表示判定処理を実行する。なお、この表示判定処理については後述する。

【 0 2 9 4 】

図 2 7 は、主制御基板 2 0 0 における表示判定処理 (S 2 6 0) を説明するフローチャートである。 50

【 0 2 9 5 】

(ステップ S 2 6 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、メイン払出表示部 1 3 2 のバッファをクリアする。

【 0 2 9 6 】

(ステップ S 2 6 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせと、有効ライン A 上に表示許可された図柄組み合わせとが一致するか否かによって、表示判定異常が発生しているかを判定する表示判定異常検出処理を実行する。

【 0 2 9 7 】

(ステップ S 2 6 0 - 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、表示判定異常 (エラー) であることを示すエラーコード「 E E 」をセットする。

【 0 2 9 8 】

(ステップ S 2 6 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 3 の判定結果に基づき、表示判定異常であるかを判定する。その結果、表示判定異常であると判定した場合にはステップ S 1 1 2 に処理を移し、表示判定異常でないと判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 9 に処理を移す。

【 0 2 9 9 】

(ステップ S 2 6 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、有効ライン A 上に停止 (表示) された図柄組み合わせに基づいて、入賞した当選役を決定する表示図柄識別生成処理を実行する。

【 0 3 0 0 】

(ステップ S 2 6 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、払出枚数の初期値として 0 をセットする。

【 0 3 0 1 】

(ステップ S 2 6 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、小役が入賞したかを判定する。その結果、小役が入賞したと判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 1 5 に処理を移し、小役が入賞していないと判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 5 に処理を移す。

【 0 3 0 2 】

(ステップ S 2 6 0 - 1 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、小役が入賞したことを示す入賞フラグをオンにする。

【 0 3 0 3 】

(ステップ S 2 6 0 - 1 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、入賞した小役に応じた払出枚数を設定する払出枚数設定処理を実行する。

【 0 3 0 4 】

(ステップ S 2 6 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、有利区間でないかを判定する。その結果、有利区間でないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 に処理を移し、有利区間であると判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 2 1 に処理を移す。

【 0 3 0 5 】

(ステップ S 2 6 0 - 2 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、有利区間中の純増枚数をカウントする有利区間 M Y カウンタの値を取得する。

【 0 3 0 6 】

(ステップ S 2 6 0 - 2 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 3 で取得した有利区間 M Y カウンタの値に払出枚数を加算する。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 7 】	
(ステップ S 2 6 0 - 2 5)	
メイン C P U 2 0 0 a は、当該遊技の投入枚数を取得する。	
【 0 3 0 8 】	
(ステップ S 2 6 0 - 2 7)	
メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 3 で加算した値から投入枚数を減算する。	
【 0 3 0 9 】	
(ステップ S 2 6 0 - 2 9)	
メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 7 の減算結果が負でないかを判定する。その結果、減算結果が負でないと判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 3 に処理を移し、減算結果が負であると判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 1 に処理を移す。	10
【 0 3 1 0 】	
(ステップ S 2 6 0 - 3 1)	
メイン C P U 2 0 0 a は、有利区間 M Y カウンタの値をクリアする (0 にする) 。	
【 0 3 1 1 】	
(ステップ S 2 6 0 - 3 3)	
メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 6 0 - 2 7 で減算した値、または、上記ステップ S 2 6 0 - 3 1 でクリアした値に、有利区間 M Y カウンタの値を更新する。	20
【 0 3 1 2 】	
(ステップ S 2 6 0 - 3 5)	
メイン C P U 2 0 0 a は、リプレイ役が入賞していなかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 に処理を移し、リプレイ役が入賞していると判定した場合にはステップ S 2 6 0 - 3 7 に処理を移す。	
【 0 3 1 3 】	
(ステップ S 2 6 0 - 3 7)	
メイン C P U 2 0 0 a は、払出枚数に投入枚数をセットする。	
【 0 3 1 4 】	
(ステップ S 2 6 0 - 3 9)	
メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグをオンにする。	30
【 0 3 1 5 】	
(ステップ S 2 6 0 - 4 1)	
メイン C P U 2 0 0 a は、自動投入枚数をセットする。	
【 0 3 1 6 】	
(ステップ S 2 7 0)	
メイン C P U 2 0 0 a は、メダルを払い出す払出処理を実行する。なお、この払出処理については後述する。	
【 0 3 1 7 】	
図 2 8 は、主制御基板 2 0 0 における払出処理 (S 2 7 0) を説明するフローチャートである。	40
【 0 3 1 8 】	
(ステップ S 2 7 0 - 1)	
メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグを取得する。	
【 0 3 1 9 】	
(ステップ S 2 7 0 - 3)	
メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの払い出しが開始されたことを示す払出開始コマンドを送信バッファにセットする。	
【 0 3 2 0 】	
(ステップ S 2 7 0 - 5)	
メイン C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 2 7 0 - 1 で取得した再遊技作動中フラグに基	50

づいて、リプレイ役が入賞したかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞したと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 4 1 に処理を移し、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 7 に処理を移す。

【 0 3 2 1 】

(ステップ S 2 7 0 - 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、メイン払出表示部 1 3 2 に 0 を表示するためのメイン表示器表示処理を実行する。

【 0 3 2 2 】

(ステップ S 2 7 0 - 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、払い出しがない (払出枚数が 0 枚) を判定する。その結果、払い出しがないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 5 に処理を移し、払い出しがあると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 1 に処理を移す。 10

【 0 3 2 3 】

(ステップ S 2 7 0 - 1 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、貯留枚数が 5 0 枚以上であるかを判定する。その結果、貯留枚数が 5 0 枚以上であると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 3 に処理を移し、貯留枚数が 5 0 枚以上でないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 3 2 4 】

(ステップ S 2 7 0 - 1 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、メダル払出装置 1 4 2 からメダルを 1 枚払い出させるメダル払出装置制御処理を実行し、ステップ S 2 7 0 - 2 3 に処理を移す。 20

【 0 3 2 5 】

(ステップ S 2 7 0 - 1 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、払出開始間隔タイマをセットする。

【 0 3 2 6 】

(ステップ S 2 7 0 - 1 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、払出開始タイマが 0 でない、すなわち、初回払出時であるかを判定する。その結果、初回払出時であると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 2 1 に処理を移し、初回払出時でないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 3 2 7 】

(ステップ S 2 7 0 - 1 9)

メイン CPU 2 0 0 a は、払出開始間隔タイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。 30

【 0 3 2 8 】

(ステップ S 2 7 0 - 2 1)

メイン CPU 2 0 0 a は、貯留枚数を 1 インクリメントする。

【 0 3 2 9 】

(ステップ S 2 7 0 - 2 3)

メイン CPU 2 0 0 a は、1 枚のメダルが払い出されたことを示す払出実行コマンドを送信バッファにセットする。 40

【 0 3 3 0 】

(ステップ S 2 7 0 - 2 5)

メイン CPU 2 0 0 a は、既に払い出された払出枚数をメイン払出表示部 1 3 2 に表示するためのメイン表示器表示前処理を実行する。

【 0 3 3 1 】

(ステップ S 2 7 0 - 2 7)

メイン CPU 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 1 に処理を移し、ボーナス遊技状態であると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 2 9 に処理を移す。

【 0 3 3 2 】

(ステップ S 2 7 0 - 2 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、ボーナス遊技状態において払い出されたメダルの枚数であるボーナス作動中獲得枚数を 1 インクリメントする。

【 0 3 3 3 】

(ステップ S 2 7 0 - 3 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、払出枚数のメダルの払い出しが終了していないかを判定する。その結果、払い出しが終了していないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 1 1 に処理を移し、払い出しが終了していると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 3 に処理を移す。

【 0 3 3 4 】

(ステップ S 2 7 0 - 3 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの払い出しを終了するための払出終了処理を実行する。

【 0 3 3 5 】

(ステップ S 2 7 0 - 3 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、オーバーエラーが検出されていないかを判定する。その結果、オーバーエラーが検出されていないと判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 4 1 に処理を移し、オーバーエラーが検出されていると判定した場合にはステップ S 2 7 0 - 3 7 に処理を移す。

【 0 3 3 6 】

(ステップ S 2 7 0 - 3 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、オーバーエラーを示すエラーコード「 E 5 」をセットする。

【 0 3 3 7 】

(ステップ S 2 7 0 - 3 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、エラー表示、警告音の要求、ならびに、エラー復帰待ちを行うエラーウェイト処理を実行する。

【 0 3 3 8 】

(ステップ S 2 7 0 - 4 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダルの払い出しが終了したことを示す払出終了コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 3 3 9 】

(ステップ S 2 8 0)

メイン C P U 2 0 0 a は、遊技状態の移行、有利区間を管理する処理等を行う遊技移行処理を実行する。なお、この遊技移行処理については後述する。

【 0 3 4 0 】

図 2 9 は、主制御基板 2 0 0 における遊技移行処理 (S 2 8 0) を説明するフローチャートである。

【 0 3 4 1 】

(ステップ S 2 8 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、再遊技作動中フラグを取得し、取得した再遊技作動中フラグに基づいて、次遊技が再遊技であることを示すリプレイ表示器 (不図示) に対応するビットをオンまたはオフするために停止表示器出力ビットオフ (出力イメージ) をセットし、セットした出力イメージの出力ビットを更新するリプレイ表示器制御処理を実行する。

【 0 3 4 2 】

(ステップ S 2 8 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、ボーナス役が入賞した場合に、ボーナス遊技状態を制御するための各種パラメータを設定する役物作動図柄表示処理を実行する。

【 0 3 4 3 】

(ステップ S 2 8 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、演出状態、区間状態ごとのモジュールを実行する状態別モジュール実行処理を実行する。なお、状態別モジュール実行処理では、移行されている演出状

10

20

30

40

50

態に対応するモジュール（処理）がメインROM 200bから読み出されて実行される。以下では、本実施形態の特徴に関するモジュールについて詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係のモジュールについては説明を省略する。

【0344】

（ステップS280-5）

メインCPU 200aは、ボーナス遊技状態において、ボーナス作動中獲得枚数が所定枚数に到達した場合に、遊技状態を非内部遊技状態に移行させるボーナス作動終了処理を実行する。

【0345】

（ステップS280-7）

メインCPU 200aは、有利区間を管理する有利区間更新処理を実行する。

【0346】

（ステップS280-9）

メインCPU 200aは、次遊技がAT演出状態でないかを判定する。その結果、次遊技がAT演出状態でないと判定した場合にはステップS280-15に処理を移し、次遊技がAT演出状態であると判定した場合にはステップS280-11に処理を移す。

【0347】

（ステップS280-11）

メインCPU 200aは、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップS280-15に処理を移し、ボーナス遊技状態であると判定した場合にはステップS280-13に処理を移す。

【0348】

（ステップS280-13）

メインCPU 200aは、区間表示器160を点灯させるための有利ランプフラグをオンにセットする。

【0349】

（ステップS280-15）

メインCPU 200aは、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする演出コマンド設定処理を実行する。

【0350】

（ステップS280-17）

メインCPU 200aは、1遊技が終了したことを示す遊技終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0351】

（ステップS280-19）

メインCPU 200aは、外部信号を出力するための端子板信号出力処理を実行する。

【0352】

（ステップS280-21）

メインCPU 200aは、上記ステップS280-7において有利区間を終了させるときに設定される演出用ウェイトタイマが0でないかを判定する。その結果、演出用ウェイトタイマが0でないと判定した場合にはステップS280-21に処理を移し、演出用ウェイトタイマが0であると判定した場合にはステップS280-23に処理を移す。

【0353】

（ステップS280-23）

メインCPU 200aは、遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0354】

（ステップS280-25）

メインCPU 200aは、次遊技の開始を示す遊技開始コマンドを送信バッファにセットし、ステップS200に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0355】

図30は、状態別モジュール実行処理で実行される通常AT演出状態処理（S281）を説明するフローチャートである。通常AT演出状態処理は、演出状態が通常AT演出状態であるときに実行される。

【0356】

（ステップS281-1）

メインCPU200aは、通常AT演出状態における純増枚数に基づいて、通常AT演出状態の最終遊技であるかを判定する。その結果、通常AT演出状態の最終遊技であると判定した場合にはステップS281-3に処理を移し、通常AT演出状態の最終遊技でないと判定した場合には当該通常AT演出状態処理を終了する。

10

【0357】

（ステップS281-3）

メインCPU200aは、継続抽選テーブル（不図示）を参照して継続抽選を行う。

【0358】

（ステップS281-5）

メインCPU200aは、継続抽選に当選したかを判定する。その結果、継続抽選に当選したと判定した場合にはステップS281-7に処理を移し、継続抽選に当選していないと判定した場合にはステップS281-9に処理を移す。

【0359】

（ステップS281-7）

メインCPU200aは、継続フラグをオンにし、ステップS281-17に処理を移す。

20

【0360】

（ステップS281-9）

メインCPU200aは、有利区間MYカウンタの値が400未満であるかを判定する。その結果、有利区間MYカウンタの値が400未満であると判定した場合にはステップS281-11に処理を移し、有利区間MYカウンタの値が400未満でないと判定した場合にはステップS281-15に処理を移す。

【0361】

（ステップS281-11）

メインCPU200aは、有利継続抽選テーブル（不図示）を参照して有利継続抽選を行う。

30

【0362】

（ステップS281-13）

メインCPU200aは、有利継続抽選に当選したかを判定する。その結果、有利継続抽選に当選したと判定した場合にはステップS281-17に処理を移し、有利継続抽選に当選していないと判定した場合にはステップS281-15に処理を移す。

【0363】

（ステップS281-15）

メインCPU200aは、次回ATフラグを非有利待機演出状態に対応する値に設定するとともに、上記ステップS280-7において遊技区間を非有利区間に設定するためのフラグを設定し、当該通常AT演出状態処理を終了する。

40

【0364】

（ステップS281-17）

メインCPU200aは、次回ATフラグを有利待機演出状態に対応する値に設定し、当該通常AT演出状態処理を終了する。

【0365】

ステップS200からステップS280までの一連の処理を通じて1遊技が実行される。以後は、ステップS200からステップS280までを繰り返すこととなる。

【0366】

50

次に、主制御基板 200 における電源断時退避処理およびタイマ割込み処理について説明する。

【0367】

(主制御基板 200 の電源断時退避処理)

図 31 は、主制御基板 200 における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。メイン CPU 200a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【0368】

(ステップ S300 - 1)

電源断予告信号が入力されると、メイン CPU 200a は、レジスタを退避する。

10

【0369】

(ステップ S300 - 3)

メイン CPU 200a は、電源断予告信号をチェックする。

【0370】

(ステップ S300 - 5)

メイン CPU 200a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップ S300 - 11 に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップ S300 - 7 に処理を移す。

【0371】

(ステップ S300 - 7)

20

メイン CPU 200a は、レジスタを復帰させる。

【0372】

(ステップ S300 - 9)

メイン CPU 200a は、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

【0373】

(ステップ S300 - 11)

メイン CPU 200a は、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

30

【0374】

(ステップ S300 - 13)

メイン CPU 200a は、別領域についての電源断時の退避処理を実行する。

【0375】

(ステップ S300 - 15)

メイン CPU 200a は、メイン RAM 200c へのアクセスを禁止するために必要な RAM プロテクト設定処理を実行する。

【0376】

(ステップ S300 - 17)

メイン CPU 200a は、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウント値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

40

【0377】

(ステップ S300 - 19)

メイン CPU 200a は、上記ステップ S300 - 17 でセットしたループカウンタの値を 1 減算する。

【0378】

(ステップ S300 - 21)

メイン CPU 200a は、ループカウンタのカウント値が 0 でないかを判定する。その結果、カウント値が 0 ではないと判定した場合にはステップ S300 - 19 に処理を移し、カウント値が 0 であると判定した場合には上記した CPU 初期化処理 (ステップ S1000) に移行する。

50

【 0 3 7 9 】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップ S 3 0 0 - 1 9 ~ ステップ S 3 0 0 - 2 1 をループしている間にスロットマシン 1 0 0 の稼働が停止する。

【 0 3 8 0 】

(主制御基板 2 0 0 のタイマ割込み処理)

図 3 2 は、主制御基板 2 0 0 におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板 2 0 0 には、所定の周期 (同時回し参考例では 1 . 4 9 ミリ秒、以下「 1 . 4 9 m s 」という) 毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

10

【 0 3 8 1 】

(ステップ S 4 0 0 - 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、レジスタを退避する。

【 0 3 8 2 】

(ステップ S 4 0 0 - 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、割込みフラグをクリアする。

【 0 3 8 3 】

(ステップ S 4 0 0 - 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、各種の入力ポートイメージを読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

20

【 0 3 8 4 】

(ステップ S 4 0 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、セットされた出力イメージを出力ポートに出力し、メインクレジット表示部 1 3 0、メイン払出表示部 1 3 2、投入枚数表示器、スタート表示器、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c、1 2 0 d の表示器、リプレイ表示器、区間表示器 1 6 0 を点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

【 0 3 8 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、タイマ割込み処理用フェーズを更新する。なお、タイマ割込み処理用フェーズは、0 ~ 3 のいずれかであり、ここでは、タイマ割込み処理用フェーズが 0、1、2 の場合には 1 加算され、タイマ割込み処理用フェーズが 3 の場合には 0 に変更される。

30

【 0 3 8 6 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 1)

メイン C P U 2 0 0 a は、送信バッファに格納されたコマンドを副制御基板 2 0 2 に送信するためのサブコマンド送信処理を行う。

【 0 3 8 7 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 3)

メイン C P U 2 0 0 a は、ステッピングモータ 1 5 2 を制御するステッピングモータ制御処理を実行する。

40

【 0 3 8 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 5)

メイン C P U 2 0 0 a は、メダル払出装置 1 4 2 へ出力する出力イメージを出力する出力ポートイメージ出力処理を実行する。

【 0 3 8 9 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する。

【 0 3 9 0 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、エラーに対応する外部信号 (外部信号 4、5) を外部に出力す

50

るためにエラーを検出する不正監視処理を実行する。

【0391】

(ステップS400-21)

メインCPU200aは、上記ステップS400-9で更新したタイマ割込み処理用フェーズに対応するモジュール(サブルーチン)を実行する。ここで、タイマ割込み処理用フェーズは0~3のいずれかに設定されており、タイマ割込み処理用フェーズ0~3それぞれに対応するモジュールが1つずつ設けられているため(合計4つ)、1つのモジュールは、タイマ割込み処理の4回に1回(5.96ms毎に)実行されることになる。例えば、各種タイマを減算する時間監視処理を実行するモジュールが1つのタイマ割込み処理用フェーズに対応付けられている。

10

【0392】

(ステップS400-23)

メインCPU200aは、試験信号を外部に出力する試験信号出力処理を実行する。

【0393】

(ステップS400-25)

メインCPU200aは、各種の入力ポートイメージを読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

【0394】

(ステップS400-27)

メインCPU200aは、レジスタを復帰する。

20

【0395】

(ステップS400-29)

メインCPU200aは、割込みを許可し、当該タイマ割込み処理を終了する。

【0396】

(選択当選種別)

上述したように、本実施形態のスロットマシン100では、選択当選種別として、当選種別「打順イチゴ」を採用し、AT演出状態では補助演出を行うことで、通常演出状態に比べAT演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に高めることができる。

【0397】

図33は、当選種別「打順イチゴ」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順イチゴ」として、当選種別「打順イチゴ1」の打順1、2、7を挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順イチゴ1」は、図33の上側に示されるように、払出枚数が15枚となる当選役「小役2」(正解役)と、払出枚数が1枚の当選役「小役14」、「小役15」、「小役18」、「小役19」(不正解役)とが重複して含まれる選択当選種別である。

30

【0398】

ここでは、有効ラインA上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ラインA上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように設定され、また、メダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ラインA上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように設定される。

40

【0399】

図33に示すように、当選種別「打順イチゴ1」に当選し、正解操作態様である打順1に従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「イチゴA」、「黒丸」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール11

50

0 aの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役19」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」、「小役18」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴA」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「イチゴA」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「イチゴA」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴA」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、中リール110bの有効ラインA上に図柄「イチゴA」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役18」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って右リール110cを3番目に停止するようにストップスイッチ120cが操作されると、引き込み対象となる図柄「ベル」、「赤7」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120cの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール110cにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、右リール110cの有効ラインA上に図柄「ベル」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役14」、「小役15」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って4thリール110dを4番目に停止するようにストップスイッチ120dが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120dの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、4thリール110dにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、4thリール110dの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選役「小役2」の入賞が確定する。ここでは、正解操作態様である打順1による操作を行うことで、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役2」（正解役）をPB=1で入賞させることが可能となる。

【0400】

次に、図33に示すように、当選種別「打順イチゴ1」に当選し、不正解操作態様である打順2に従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「イチゴA」、「黒丸」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール110aの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役19」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」、「小役18」のみに入賞の可能性が残される。続いて、不正解操作態様である打順2に従って中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴA」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「イチゴA」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「イチゴA」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴA」は、中リール110bにおい

て $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110b の有効ライン A 上に図柄「イチゴ A」が停止することで、当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる当選役「小役 18」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 2」、「小役 14」、「小役 15」のみに入賞の可能性が残される。続いて、不正解操作態様である打順 2 に従って 4th リール 110d を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120d が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「チェリー」、「赤 7」のうち、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が最も多くなる当選役「小役 14」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120d の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。10

なお、図柄「チェリー」は、4th リール 110d において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4th リール 110d の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる当選役「小役 2」、「小役 15」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 14」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、4th リール 110d において図柄「チェリー」を $PB = 1$ で停止させることで、払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 2」（正解役）の入賞を回避することができる。続いて、不正解操作態様である打順 2 に従って右リール 110c を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120c が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120c の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、右リール 110c において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、右リール 110c の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選役「小役 14」の入賞が確定する。ここでは、不正解操作態様である打順 2 による操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 14」を $PB = 1$ で入賞させることが可能となる。なお、ここでは、4 番目に停止された 4th リール 110d における当選役「小役 14」を構成する図柄を、 $PB = 1$ の図柄「チェリー」とする例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、上記のように、第 3 停止において当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる他の全ての当選役（当選役「小役 2」、「小役 15」、「小役 18」、「小役 19」）の入賞可能性を排除しさえ 30

すれば、当選役「小役 14」を構成する図柄として $PB \neq 1$ の図柄を採用してもよい。

【0401】

次に、図 33 に示すように、当選種別「打順イチゴ 1」に当選し、不正解操作態様である打順 7 に従って中リール 110b を最初に停止するようにストップスイッチ 120b が操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴ A」、「チェリー」、「ベル」のうち、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が最も多くなる当選役「小役 19」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120b の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール 110b において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110b の有効ライン A 上に図柄「ベル」が停止することで、当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる当選役「小役 2」、「小役 14」、「小役 15」、「小役 18」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 19」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 110b において図柄「ベル」を $PB = 1$ で停止させることで、払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 2」（正解役）の入賞を回避することができる。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って左リール 110a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120a が操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴ A」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120a の操作に応じて、図柄「イチゴ A」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴ A」は、左リール 110a において $PB \neq$ 50

1 であり、無作為に操作した場合、停止制御によって 1 / 2 でしか有効ライン A 上に表示することができない。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って右リール 1 1 0 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 c が操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴ A」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、図柄「イチゴ A」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴ A」は、右リール 1 1 0 c において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って 4 t h リール 1 1 0 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 d が操作されると、引き込み対象となる図柄「BAR」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 d の操作に応じて、図柄「BAR」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「BAR」は、4 t h リール 1 1 0 d において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。したがって、不正解操作態様である打順 7 による操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1 9」を 1 / 2 の確率で入賞させることが可能となる。なお、ここでは、2 番目に停止された左リール 1 1 0 a における当選役「小役 1 9」を構成する図柄を、P B ≠ 1 の図柄「イチゴ A」とする例を挙げて説明した。しかし、第 1 停止において当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる他の全ての当選役（当選役「小役 2」、「小役 1 4」、「小役 1 5」、「小役 1 8」）の入賞可能性を排除しているので、第 2 停止、第 3 停止、第 4 停止のいずれのリール 1 1 0 における当選役「小役 1 9」を構成する図柄として P B ≠ 1 の図柄を採用してもよい。

【0402】

なお、ここでは、当選種別「打順イチゴ 1」が当選した場合の打順 1、2、7 を挙げて停止制御を説明したが、打順 3 ~ 6、打順 1 3 ~ 2 4 については、打順 2 と同様の停止制御が行われ、遊技者は、1 枚のメダルの払い出しを受けることができ、打順 8 ~ 1 2 については、打順 7 と同様の停止制御が行われ、遊技者は、1 / 2 の確率で 1 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0403】

このように、選択当選種別として当選種別「打順イチゴ」を採用し、A T 演出状態において補助演出を行うことで、非 A T 演出状態に比べ A T 演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に高めることができる。具体的に、非 A T 演出状態において当選種別「打順イチゴ」に当選しても、補助演出がほぼ行われないので、遊技者は、ストップスイッチ 1 2 0 を、打順（例えば左押しの打順 1）を決めて操作、もしくは、無作為に操作することとなり、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、 $(15 \text{ 枚 (正解役)} \times 1 + 1 \text{ 枚} \times 17 + 1 / 2 \text{ 枚} \times 6) / 24 = 1.46 \text{ 枚}$ となる。一方、A T 演出状態において当選種別「打順イチゴ」に当選すると、補助演出が実行されるので、遊技者は、正解操作態様（ここでは打順 1）によって操作することができ、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、15 枚となる。このように、A T 演出状態に滞在させることで、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、短時間に多くの遊技利益を得ることが可能となるので、遊技者の遊技意欲を向上することができる。

【0404】

しかし、A T 演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を高めるため、上記のように、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数が相対的に低くなるように設定すると、非 A T 演出状態に滞在し続けることで、遊技者の投資額が徒に大きくなってしまう。一方、A T 演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を高めつつ、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数の低下を抑えようとする、A T 演出状態への移行確率を低く設定したり、抽選を行わない期間を設けざるを得ない。そうすると、A T 演出状態への移行頻度が下がり、遊技者が倦怠感を覚える結果を招きかねない。

【0405】

そこで、A T 演出状態への移行確率を低く設定したり、抽選を行わない期間を設けること

なく、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くすることで、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくすることを検討する。

【 0 4 0 6 】

図 3 4 は、当選種別「打順チャンス役 B」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順チャンス役 B」として、当選種別「打順チャンス役 B 1」の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順チャンス役 B 1」は、図 3 4 の上側に示されるように、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」と、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」とが重複して含まれる選択当選種別である。なお、本実施形態において、当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合、非 A T 演出状態か A T 演出状態かによって正解操作態様（正解役）が異なる。例えば、非 A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となり、A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる。ここでは、非 A T 演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる例を述べる。

10

【 0 4 0 7 】

ここでは、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように設定され、また、メダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように設定される。

20

【 0 4 0 8 】

図 3 4 に示すように、当選種別「打順チャンス役 B 1」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール 1 1 0 a を最初に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 1 1 0 a において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。ここでは、まだ、当選種別「打順チャンス役 B 1」に含まれる当選役「小役 1」、「小役 3 3」、「小役 3 4」の全てについて入賞の可能性が残される。続いて、中リール 1 1 0 b を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「イチゴ A」のうち、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組合せの種類が最も多くなる当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」を構成する図柄「イチゴ A」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 b の操作に応じて、図柄「イチゴ A」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴ A」は、中リール 1 1 0 b において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 1 1 0 b の有効ライン A 上に図柄「イチゴ A」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 B 1」に含まれる当選役「小役 1」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 1 1 0 b において図柄「イチゴ A」を P B = 1 で停止させることで、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」の入賞を回避することができる。続いて、右リール 1 1 0 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 c が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 4」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 1 1 0 c において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4 t h リール 1 1 0 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 d が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 3」を構成する図柄「B A R」が優先的に表示されるように設定され

30

40

50

る。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 d の操作に応じて、図柄「BAR」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「BAR」は、4 th リール 110 d において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4 th リール 110 d の有効ライン A 上に図柄「BAR」が停止することで、当選役「小役 33」および当選役「小役 34」のいずれの入賞も確定する。ここでは、左押しによる操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しをそれぞれが受け得る当選役「小役 33」、「小役 34」を $PB = 1$ で入賞させ、遊技者は、2 枚 (1 枚 + 1 枚) のメダルの払い出しを受けることができる。

【0409】

また、ここでは、当選役「小役 33」、「小役 34」を $PB = 1$ で確実に入賞させることで、遊技者に、当選した当選種別が、当選種別「打順チャンス役 B」であることを明示することができる、当選種別「打順チャンス役 B」に基づく遊技利益を期待させることができる。

10

【0410】

次に、図 34 に示すように、当選種別「打順チャンス役 B 1」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール 110 b を最初に停止するようにストップスイッチ 120 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「イチゴ A」のうち、メダルの払出枚数が 15 枚と最も多くなる当選役「小役 1」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 b の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール 110 b において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110 b の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 B 1」に含まれる当選役「小役 33」、「小役 34」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 1」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 110 b において図柄「チェリー」を $PB = 1$ で停止させることで、払出枚数がそれぞれ 1 枚となる当選役「小役 33」、「小役 34」の入賞を回避することができる。続いて、左リール 110 a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 110 a において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、右リール 110 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120 c が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 110 c において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4 th リール 110 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120 d が操作されると、引き込み対象となる図柄「白丸」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 d の操作に応じて、図柄「白丸」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「白丸」は、4 th リール 110 d において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4 th リール 110 d の有効ライン A 上に図柄「白丸」が停止することで、当選役「小役 1」の入賞が確定する。ここでは、中押しによる操作を行うことで、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」を $PB = 1$ で入賞させることが可能となり、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

20

30

40

【0411】

なお、ここでは、当選種別「打順チャンス役 B 1」が当選した場合の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明したが、右押し、4 th 押しについては、中押しと同様の停止制御が

50

行われ、遊技者は、15枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0412】

上述したように、当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合、非AT演出状態かAT演出状態かによって正解操作態様（正解役）を異ならせている。特に、非AT演出状態においては、正解操作態様で操作すると2枚しか払い出しがないが、不正解操作態様で操作すると15枚の払い出しを受けることができる。

【0413】

なお、ここで、払出枚数が少なくなる当選役を入賞させる操作態様を正解操作態様として補助演出できるのは、以下の理由からである。すなわち、中リール110bの停止時において、他の当選役（図34では当選役「小役1」）に関しては、配列上、有効ラインA上に表示可能な当選役の図柄組合せの種類が1つであるのに対し、対象となる当選役（図34では当選役「小役33」、「小役34」）に関しては、配列上、有効ラインA上に同時に（重複して）表示可能となり、有効ラインA上に表示可能な当選役の図柄組合せの種類が2つと、他の当選役より多くなり、遊技者が有利に遊技を進行することができると考えられるからである。遊技者は、かかる補助演出によって、有効ラインA上に複数の当選役を表示可能となる。

10

【0414】

このように、AT演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数に対し、非AT演出状態において、遊技者が無作為に操作した場合には単位遊技当たりの期待獲得枚数がそれなりに高くなる（投資額を抑えられる）ところ、敢えて、払出枚数の小さい当選役を入賞させる補助演出を行い、単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くする遊技性を採用することで、非AT演出状態とAT演出状態との期待獲得枚数の差を大きくし、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

20

【0415】

しかし、非AT演出状態において補助演出に従うと払出枚数が少なく、補助演出を無視して異なる操作を行うと払出枚数が多くなるとすると、意図的に補助演出に従わない遊技者が出現するおそれがある。そこで、当選種別「打順チャンス役B」の当選においては、AT演出状態（CZ演出状態）の抽選を行い、その遊技を所謂天井の消化遊技とする（もしくは天井の到達遊技数を短縮する）とした上で、補助演出に従わない場合、それらを制限する仕様とする。すなわち、非AT演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合に、遊技者は、補助演出に従って正解操作態様により操作すると、払出枚数こそ少ないものの、AT演出状態の抽選が行われ、また、その遊技を所謂天井の消化遊技とすることができる。一方で、非AT演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合に、遊技者が、補助演出に従わず、不正解操作態様により操作すると、払出枚数こそ多いが、AT演出状態の抽選を受けることができず、また、その遊技を所謂天井の消化遊技とする（もしくは天井の到達遊技数を短縮する）ことができない（天井の到達遊技数が延長される）。換言すれば、遊技者に補助演出を無視させないため、不正解操作態様で操作するより、結果として有利になる遊技利益、例えば、AT演出状態の抽選等を付与することとする。このような遊技性を採用しているので、非AT演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合は、払出枚数が少ない操作態様を正解操作態様とし、払出枚数が多い操作態様を不正解操作態様とすることができる。

30

40

【0416】

なお、AT演出状態の抽選は、非AT演出状態において、遊技者が補助演出に従ったこと（もしくは、当選役「小役33」、「小役34」の入賞や、2枚の払い出し）を確認し、第3停止後に行っている。しかし、かかる場合に限らず、非AT演出状態において、スタートスイッチ118の操作に応じてAT演出状態の抽選を行い、遊技者が補助演出に従わなかったことを確認すると、その抽選結果をキャンセルするとしてもよい。

【0417】

かかる構成により、AT演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数に対し、非AT演出

50

状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を、補助演出を通じて相対的に低くでき、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくすることが可能となる。

【 0 4 1 8 】

なお、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合に、払出枚数が少ない操作態様が正解操作態様となり、払出枚数が多い操作態様が不正解操作態様となる例を挙げて説明したが、A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合は、A T 演出状態の抽選の制限はなく、払出枚数が多い操作態様が正解操作態様となり、払出枚数が少ない操作態様が不正解操作態様となる。したがって、A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合、補助演出が実行され、遊技者は、正解操作態様（図 3 4 の例では、左押し以外の例えば中押し）によって操作することができ、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、払出枚数の最大値である 1 5 枚（正解役）となる。

10

【 0 4 1 9 】

図 3 4 を用いて説明した当選種別「打順チャンス役 B」の例では、中リール 1 1 0 b の停止時において、払出枚数が多い当選役「小役 1」が有効ライン A 上に表示可能な当選役の図柄組合せの種類（1 つ）より、払出枚数が少なくなる当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」が有効ライン A 上に表示可能な当選役の図柄組合せの種類（2 つ）の方が多いいことを理由に、当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」を入賞させる操作態様を正解操作態様として補助演出した。したがって、当選役が 2 つ重複して入賞することになるので、図 3 4 で説明したように、少なくとも、当選役「小役 3 3」の払い出し 1 枚と当選役「小役 3 4」の払い出し 1 枚の合計 2 枚が払い出されることとなる。

20

【 0 4 2 0 】

ここで、遊技に必要な規定数が 3 枚であった場合に払出枚数が 2 枚となると、2 つの小役が入賞したにも拘わらず、払い出されたメダルに追加で 1 枚ベッドしなければ、次の遊技を開始できない。そこで、入賞する 2 つの小役のそれぞれの払出枚数を 1 枚とせず、2 枚にしたとする。そうすると、2 つの小役が入賞したときに払い出されたメダル 4 枚から規定数の 3 枚をベットし、次の遊技を開始することができる。しかし、払出枚数が 4 枚となると、不正解操作態様で操作した場合に払い出される 1 5 枚との差が小さくなり、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果が薄れる。

30

【 0 4 2 1 】

そこで、ここでは、2 つの小役の払出枚数を異ならせ、例えば、一方の当選役の払出枚数を 1 枚とし、他方の当選役の払出枚数を 2 枚とすることで、合計の払出枚数を奇数枚、例えば、3 枚とする。

【 0 4 2 2 】

図 3 5 は、当選種別「打順チャンス役 A」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順チャンス役 A」として、当選種別「打順チャンス役 A 1」の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順チャンス役 A 1」は、図 3 5 の上側に示されるように、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」と、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 3 5」と、払出枚数が 2 枚の当選役「小役 3 6」とが重複して含まれる選択当選種別である。なお、本実施形態においても、図 3 4 同様、当選種別「打順チャンス役 A」に当選した場合、非 A T 演出状態か A T 演出状態かによって正解操作態様（正解役）が異なる。例えば、非 A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となり、A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる。ここでは、非 A T 演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる例を述べる。

40

【 0 4 2 3 】

ここでは、図 3 4 同様、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が

50

多いほど優先度が高くなるように設定され、また、メダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように設定される。

【0424】

図35に示すように、当選種別「打順チャンス役 A 1」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール 1 1 0 a を最初に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤 7」、「ベル」のうち、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組合せの種類が最も多くなる当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」を構成する図柄「赤 7」もしくは「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a の操作に応じて、図柄「赤 7」もしくは「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤 7」と「ベル」との配列は、両図柄を合わせると、左リール 1 1 0 a において $PB = 1$ なので、停止制御によっていずれかの図柄を必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、左リール 1 1 0 a の有効ライン A 上に図柄「赤 7」もしくは「ベル」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 A 1」に含まれる当選役「小役 1」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、左リール 1 1 0 a において図柄「ベル」を $PB = 1$ で停止させることで、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」の入賞を回避することができる。続いて、中リール 1 1 0 b を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 b の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール 1 1 0 b において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、右リール 1 1 0 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 c が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 5」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール 1 1 0 c において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4 t h リール 1 1 0 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 d が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 6」を構成する図柄「赤 7」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 d の操作に応じて、図柄「赤 7」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤 7」は、4 t h リール 1 1 0 d において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4 t h リール 1 1 0 d の有効ライン A 上に図柄「赤 7」が停止することで、当選役「小役 3 5」および当選役「小役 3 6」のいずれの入賞も確定する。ここでは、左押しによる操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 3 5」と、2 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 3 6」とを $PB = 1$ で入賞させ、遊技者は、3 枚 (1 枚 + 2 枚) のメダルの払い出しを受けることができる。

【0425】

また、ここでは、当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」を $PB = 1$ で確実に入賞させることで、遊技者に、当選した当選種別が、当選種別「打順チャンス役 A」であることを明示することができ、当選種別「打順チャンス役 A」に基づく遊技利益を期待させることができる。

【0426】

次に、図35に示すように、当選種別「打順チャンス役 A 1」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール 1 1 0 b を最初に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が 1 5 枚と最も多くなる当選役「小役 1」を構成する図柄「チェリー」が優先的に

表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120b の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール 110b において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110b の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 A1」に含まれる当選役「小役 35」、「小役 36」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 1」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 110b において図柄「チェリー」を $PB = 1$ で停止させることで、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 35」および払出枚数が 2 枚の当選役「小役 36」の入賞を回避することができる。続いて、左リール 110a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 110a において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、右リール 110c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120c が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 110c において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4th リール 110d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120d が操作されると、引き込み対象となる図柄「白丸」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120d の操作に応じて、図柄「白丸」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「白丸」は、4th リール 110d において $PB = 1$ なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4th リール 110d の有効ライン A 上に図柄「白丸」が停止することで、当選役「小役 1」の入賞が確定する。ここでは、中押しによる操作を行うことで、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」を $PB = 1$ で入賞させることが可能となり、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0427】

なお、ここでは、当選種別「打順チャンス役 A1」が当選した場合の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明したが、右押し、4th 押しについては、中押しと同様の停止制御が行われ、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0428】

このように、AT 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数に対し、非 AT 演出状態において、遊技者が無作為に操作した場合には単位遊技当たりの期待獲得枚数がそれなりに高くなる（投資額を抑えられる）ところ、敢えて、払出枚数の小さい当選役を入賞させる補助演出を行い、単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くする遊技性を採用することで、非 AT 演出状態と AT 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくし、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。

【0429】

また、ここでは、非 AT 演出状態において当選種別「打順チャンス役 A」に当選した場合に、補助演出に従って正解操作態様による操作を行うと、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 35」および払出枚数が 2 枚の当選役「小役 36」がいずれも入賞し、合計で 3 枚のメダルの払い出しを受けることができる。このように、合計の払出枚数を 3 枚とすることで、非 AT 演出状態と AT 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果の抑制を最小限に留め、遊技者の遊技意欲の向上を図りつつ、遊技者は、追加でメダルをベットするといった煩わしい作業を行うことなく、次の遊技を開始することが可能となる。

【0430】

なお、ここでは、AT 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」（第 1 選択当選種別）

の当選時に、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 2」（第 2 役）が入賞可能となる操作（第 2 操作）を報知し、また、当選種別「打順チャンス役」（第 2 選択当選種別）の当選時に、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」（第 4 役）が入賞可能となる操作（第 4 操作）を報知し、非 A T 演出状態において、当選種別「打順チャンス役」（第 2 選択当選種別）の当選時に、払出枚数が 15 枚より少ない当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」、「小役 3 5」、「小役 3 6」（第 3 役）が入賞可能となる操作（第 3 操作）を報知する例を挙げて説明した。このとき、当選種別「打順イチゴ」（第 1 選択当選種別）における高配当の当選役「小役 2」（第 2 役）と、当選種別「打順チャンス役」（第 2 選択当選種別）における高配当の当選役「小役 1」（第 4 役）との払出枚数（配当）は、15 枚で等しい。

10

【0431】

このように、当選種別「打順イチゴ」と当選種別「打順チャンス役」とで、高配当の払出枚数を等しくすることで、A T 演出状態等の高配当の払い出しを行う際の処理負荷を削減できる。例えば、上述したように、A T 演出状態が差枚数管理型である場合、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれが当選した場合においても、共通して差枚数 12 枚（最大払出枚数 15 枚 - 規定数 3 枚）を計数すれば済むことになる。

【0432】

なお、ここでは、上記のように、A T 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選した場合のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合も、15 枚の払い出しを受け得る当選役（例えば、当選役「小役 1」）を入賞可能な補助演出を行っている。換言すれば、補助演出を行うことで高い遊技利益を得られる当選種別として、当選種別「打順イチゴ」のみならず、当選種別「打順チャンス役」も対象となっている。

20

【0433】

かかる構成により、当選種別「打順イチゴ」のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときにも、15 枚の払い出しを受けることができるので、遊技者は、短時間に多くの遊技利益を得ることが可能となる。

【0434】

なお、この場合、当選種別「打順イチゴ」に当選したときの補助演出のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときの補助演出も A T 演出状態の遊技利益として計数する。例えば、演出状態制御手段 314 は、本実施形態のような差枚数管理の場合、当選種別「打順イチゴ」に当選し、補助演出を通じて 15 枚の払い出しを受けた場合に差枚数 12 枚（最大払出枚数 15 枚 - 規定数 3 枚）を計数するとともに、当選種別「打順チャンス役」に当選し、補助演出を通じて 15 枚の払い出しを受けた場合においても、差枚数 12 枚（最大払出枚数 15 枚 - 規定数 3 枚）を計数する。演出状態制御手段 314 は、差枚数が所定差枚数以上となるまで A T 演出状態を継続し、差枚数が所定差枚数以上となると A T 演出状態を終了する。

30

【0435】

また、ここでは、差枚数管理の例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、A T 演出状態の様々な管理態様において、当選種別「打順イチゴ」に当選したときの補助演出のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときの補助演出も A T 演出状態の遊技利益として計数する。具体的に、演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態を、差枚数ではなく、補助演出を受け得る様々な遊技機会の消化、例えば、払出枚数で管理する場合（払出枚数管理）や、15 枚の払い出しを受ける当選役を入賞させることが可能な補助演出の回数であるナビ回数で管理する場合（ナビ回数管理）のいずれにおいても、当選種別「打順イチゴ」に当選したときの補助演出のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときの補助演出も A T 演出状態の遊技利益として計数する。そして、演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態において、払出枚数管理においては、入賞した当選役の払出枚数を計数し、所定払出枚数以上となるまで A T 演出状態を継続し、所定払出枚数以上となると A T 演出状態を終了する。同様に、演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態において、ナビ回数管理においては、入賞した当選役のナビ回数を計数し、所定ナビ回数以上となる

40

50

まで A T 演出状態を継続し、所定ナビ回数以上となると A T 演出状態を終了する。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、補助演出を受け得る A T 演出状態において、差枚数、払出枚数、または、ナビ回数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると、差枚数、払出枚数、または、ナビ回数を増加させる（終了条件を変更する）。

【0436】

また、非 A T 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選した場合、補助演出が行われないので、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、 $(15 \text{ 枚 (正解役)} \times 1 + 1 \text{ 枚} \times 17 + 1/2 \text{ 枚} \times 6) / 24 = 1.46 \text{ 枚}$ となり、当選種別「打順チャンス役 A」に当選した場合、補助演出が行われて、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 3 枚となり、当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合、補助演出が行われて、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 2 枚となる。一方、A T 演出状態において当選種別「打順イチゴ」または当選種別「打順チャンス役」のいずれに当選した場合であっても、補助演出が実行されるので、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 1.5 枚となる。このように、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を低く設定し、A T 演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を最大払出枚数とすることで、両者の単位遊技当たりの期待獲得枚数の差を大きくとることができる。したがって、A T 演出状態に滞在させることで、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、短時間に多くの遊技利益を得ることが可能となるので、遊技意欲を向上することができる。

10

【0437】

また、当選種別「打順イチゴ」（第 1 選択当選種別）の当選時に、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 2」（第 2 役）が入賞した場合、図柄表示窓 108 内のいずれかのライン上において、少なくとも 3 つの図柄が直線的に表示される。例えば、図 33 の例では、図柄表示窓 108 内において、左リール 110 a の上段、中リール 110 b の中段、右リール 110 c の下段に、所定の図柄組み合わせ（ここでは、図柄「イチゴ A」、「イチゴ A」、「イチゴ A」の図柄組み合わせ、または、図柄「イチゴ B」、「イチゴ A」、「イチゴ A」の図柄組み合わせ）が直線的に表示されている。また、当選種別「打順チャンス役」（第 2 選択当選種別）の当選時に、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」（第 4 役）が入賞した場合も、当選種別「打順イチゴ」同様、図柄表示窓 108 内のいずれかのライン上において、少なくとも 3 つの図柄が直線的に表示される。例えば、図 34、図 35 の例では、図柄表示窓 108 内において、左リール 110 a の上段、中リール 110 b の上段、右リール 110 c の上段に、所定の図柄組み合わせ（ここでは、図柄「イチゴ A」、「イチゴ A」、「イチゴ A」の図柄組み合わせ、または、図柄「イチゴ B」、「イチゴ A」、「イチゴ A」の図柄組み合わせ）が直線的に表示されている。このように、本実施形態においては、当選役「小役 2」（第 2 役）が入賞したときに図柄表示窓 108 内のいずれかのライン上において直線的に表示される図柄組み合わせと、当選役「小役 1」（第 4 役）が入賞したときに図柄表示窓 108 内のいずれかのライン上において直線的に表示される図柄組み合わせとを等しくしている。

20

30

【0438】

かかる構成により、A T 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれの当選時においても、図柄表示窓 108 内に、同一の図柄組み合わせを直線的に表示しつつ、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを行うことができる。したがって、A T 演出状態において、遊技者は、当選した当選種別が、当選種別「打順イチゴ」であるか当選種別「打順チャンス役」であるかを意識することなく、直線的に表示された図柄組み合わせを視認することで、最大払出枚数を得たことを認識することが可能となる。

40

【0439】

なお、直線的に表示される図柄組み合わせが等しいとは、直線的に表示される図柄組み合わせを構成する各図柄が完全に等しい場合のみならず、例えば、直線的に表示される図柄組み合わせを構成する各図柄が、図柄「イチゴ A」と図柄「イチゴ B」のように、遊技者

50

が同一の小役として認識可能な異なる図柄の場合も含む。

【0440】

また、当選種別「打順イチゴ」(第1選択当選種別)を構成する払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役2」(第2役)に対応する図柄組み合わせと、当選種別「打順チャンス役」(第2選択当選種別)の当選時に、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役1」(第4役)に対応する図柄組み合わせ、すなわち、両者の条件装置を等しくすることもできる。

【0441】

かかる構成により、AT演出状態において、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれの当選時においても、有効ラインA上に同一の図柄組み合わせを表示しつつ、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを行うことができる。したがって、AT演出状態において、遊技者は、当選した当選種別が、当選種別「打順イチゴ」であるか当選種別「打順チャンス役」であるかを意識することなく、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせを視認することで、最大払出枚数を得たことを認識することが可能となる。

【0442】

図36は、当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。図36では、図7で示した当選種別抽選テーブルの特に置数について説明する。ここでは、当選種別を複数の種別、例えば、当選種別「打順イチゴ」(第1選択当選種別)、当選種別「打順チャンス役」(第2選択当選種別)、当選種別「リプレイ」(リプレイ当選種別)に大別する。当選種別「打順イチゴ」としては、当選領域4~27の当選種別「打順イチゴ1」~当選種別「打順イチゴ24」に均等に置数1870が割り当てられている。したがって、当選種別「打順イチゴ」の合計置数は、 $1870 \times 24 = 44880$ となる。また、当選種別「打順チャンス役」としては、当選領域28~31の当選種別「打順チャンス役A1」~当選種別「打順チャンス役A4」に均等に置数128が割り当てられ、当選領域32~35の当選種別「打順チャンス役B1」~当選種別「打順チャンス役B4」に均等に置数612が割り当てられている。したがって、当選種別「打順チャンス役」の合計置数は、 $128 \times 4 + 612 \times 4 = 2960$ となる。また、当選種別「リプレイ」としては、当選領域36の当選種別「通常リプレイ1」に非内部遊技状態では置数4が、RBB内部中遊技状態では置数8が割り当てられ、当選領域37の当選種別「通常リプレイ2」に置数3524が割り当てられ、当選領域38の当選種別「通常リプレイ3」に置数1400が割り当てられ、当選領域39の当選種別「通常リプレイ4」に置数1200が割り当てられ、当選領域40の当選種別「通常リプレイ5」に置数800が割り当てられ、当選領域41の当選種別「通常リプレイ6」に置数500が割り当てられ、当選領域42の当選種別「チャンスリプレイ」に置数400が割り当てられ、当選領域43の当選種別「弱ベル」に置数800が割り当てられ、当選領域44の当選種別「強ベル」に置数90が割り当てられ、当選領域45の当選種別「強チェリー1」に置数20が割り当てられ、当選領域46の当選種別「強チェリー2」に置数200が割り当てられている。したがって、当選種別「リプレイ」の合計置数は、非内部遊技状態では8938、RBB内部中遊技状態では8942となる。

【0443】

このように大別した当選種別「打順イチゴ」、当選種別「打順チャンス役」、当選種別「リプレイ」の置数は、当選種別「打順イチゴ」、当選種別「打順チャンス役」、かつ、当選種別「リプレイ」、当選種別「打順チャンス役」の関係が成り立っている。これは、以下の理由からである。すなわち、当選種別「打順チャンス役」は、非AT演出状態において、補助演出を伴い、遊技者は、AT演出状態の抽選を受けるため、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作する。しかし、非AT演出状態において、補助演出を実行する頻度を高めすぎると、遊技者は正解操作態様による操作を強いられ、徒に遊技に時間を費やすおそれがある。ここでは、当選種別「打順チャンス役」の置数を、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「リプレイ」のいずれの置数より小さくすることで、非AT演出

状態における補助演出の頻度を抑制することができる。

【0444】

また、一般的に、AT演出状態への当選確率が高い等、遊技利益が高い役を、レア役と呼ぶ場合がある。本実施形態においては、当選領域3の当選種別「弱チェリー1」、当選領域42の当選種別「チャンスリプレイ」、当選領域43の当選種別「弱ベル」、当選領域44の当選種別「強ベル」、当選領域45の当選種別「強チェリー1」、当選領域46の当選種別「強チェリー2」、当選領域47の当選種別「RBB+弱チェリー2」がレア役に相当する。かかるレア役を含む当選種別を当選種別「レア役」（レア役当選種別）と呼ぶ場合がある。レア役である、当選領域3の当選種別「弱チェリー1」に置数220が割り当てられ、当選領域42の当選種別「チャンスリプレイ」に置数400が割り当てられ、当選領域43の当選種別「弱ベル」に置数800が割り当てられ、当選領域44の当選種別「強ベル」に置数90が割り当てられ、当選領域45の当選種別「強チェリー1」に置数20が割り当てられ、当選領域46の当選種別「強チェリー2」に置数200が割り当てられ、当選領域47の当選種別「RBB+弱チェリー2」に置数60が割り当てられている。したがって、レア役に相当する当選種別の合計置数は1790となる。

10

【0445】

かかるレア役に相当する当選種別の置数と、上記で大別した当選種別「打順イチゴ」、当選種別「打順チャンス役」の置数とは、当選種別「打順イチゴ」 当選種別「打順チャンス役」、かつ、当選種別「打順チャンス役」 レア役に相当する当選種別の関係が成り立っている。これは、以下の理由からである。すなわち、当選種別「打順チャンス役」の置数を、当選種別「打順イチゴ」の置数より小さくすることで、非AT演出状態における補助演出の頻度を抑制することができる。また、レア役の置数を、当選種別「打順チャンス役」および当選種別「打順イチゴ」のいずれの置数より小さくすることで、レア役の出現頻度を下げ、その分、AT演出状態への当選確率が高い等、遊技利益を高めることが可能となる。

20

【0446】

また、図6および図7に示した当選種別抽選テーブルの置数を調整することで、異なる遊技性を構成することができる。

【0447】

図37は、当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。かかる図37は、図6で示した当選種別抽選テーブルにおけるRBB内部中遊技状態の当選領域4～31を抜粋し、図7とは異なる置数を対応付けたものである。ここでは、当選領域4～27の当選種別「打順イチゴ」の各当選種別の置数を均等とせず、左リール110aを第1停止する打順（打順1～6）を正解操作態様とする当選種別「打順イチゴ1」～「打順イチゴ6」の置数を、他の打順（打順7～24）より小さくすることを目的とする。

30

【0448】

非AT演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選しても、補助演出は実行されない。遊技者は、自ら打順を決めて操作、もしくは、無作為に操作することとなる。なお、左リール110aを第1停止する打順（打順1～6）で操作すると遊技者に有利になる仕様の場合、遊技者は、左リール110aを第1停止する打順（打順1～6）で操作する。このとき、当選種別「打順イチゴ1」～「打順イチゴ6」の置数を、他の当選種別「打順イチゴ7」～「打順イチゴ24」の置数より小さくすると、非AT演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を低下させることができる。また、非AT演出状態において、当選種別「打順チャンス役A」に当選すると、上記のように、補助演出が実行され、遊技者は、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作するので、単位遊技当たりの期待獲得枚数は3枚となる。ここで、当選種別「打順チャンス役A」の各当選種別の置数は均等に振り分けられているので、補助演出の出現頻度は等しくなる。

40

【0449】

一方、AT演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選すると、補助演出が実行され、単位遊技当たりの期待獲得枚数は15枚となる。しかし、当選種別「打順イチゴ1」

50

～「打順イチゴ6」の置数が、他の当選種別「打順イチゴ7」～「打順イチゴ24」の置数より小さいので、補助演出の出現頻度は偏ってしまう。そこで、かかる補助演出の偏りを、当選種別「打順チャンス役A」で吸収する。すなわち、AT演出状態において、当選種別「打順チャンス役A1」に当選すると、補助演出として打順7～24のいずれかを均等に報知し、かつ、当選種別「打順チャンス役A2」～当選種別「打順チャンス役A4」に当選すると、補助演出として打順1～6のいずれかを均等に報知する。この場合も、単位遊技当たりの期待獲得枚数は15枚となる。ただし、補助演出として打順1～6のいずれかが報知される確率は、打順7～24のいずれかが報知される確率の9倍となる。したがって、当選種別「打順イチゴ」と当選種別「打順チャンス役A」との置数の比率を調整することで、AT演出状態における補助演出の出現頻度を等しくすることができる。

10

【0450】

具体的に、当選種別「打順イチゴ1」～「打順イチゴ6」の置数を α 、当選種別「打順イチゴ7」～「打順イチゴ24」の置数を β 、当選種別「打順チャンス役A1」～当選種別「打順チャンス役A4」の置数を γ とすると、 $\alpha + \gamma / 2 = \beta + \gamma / 18$ が成り立つように、各置数を設定する。例えば、図37に示すように、 $\alpha = 1790$ 、 $\beta = 1870$ 、 $\gamma = 180$ と設定すると、 $\alpha + \gamma / 2 = \beta + \gamma / 18$ が成り立つ。このように設定することで、AT演出状態において、補助演出として打順1～6のいずれかが報知される確率は、 $(\alpha + \gamma / 2) / 65536 = 1880 / 65536$ となり、補助演出として打順7～24のいずれかが報知される確率は、 $(\beta + \gamma / 18) / 65536 = 1880 / 65536$ となり、AT演出状態における補助演出の打順の出現頻度が等しくなることが理解できる。なお、上述したように、AT演出状態においては、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれの当選時においても、図柄表示窓108内に、同一の図柄組み合わせを直線的に表示しつつ、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを行うことができる。したがって、AT演出状態において、遊技者は、当選した当選種別が、当選種別「打順イチゴ」であるか当選種別「打順チャンス役」であるかを意識することなく、直線的に表示された図柄組み合わせを視認することで、最大払出枚数を得たことを認識することが可能となる。また、当選種別「打順チャンス役A」の各当選種別の置数は180と均等に振り分けられているので、補助演出の打順の出現頻度は等しくなる。

20

【0451】

かかる構成により、AT演出状態における補助演出の打順の出現頻度、および、非AT演出状態における補助演出の打順の出現頻度を等しくしつつ、左リール110aを第1停止する打順（打順1～6）を正解操作態様とする当選種別「打順イチゴ1」～「打順イチゴ6」の置数を、他の当選種別「打順イチゴ7」～「打順イチゴ24」の置数より小さくし、非AT演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を低下させることができる。

30

【0452】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことはいうまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【0453】

例えば、上述した実施形態では、図33を用いて説明したように、払出枚数が1枚の当選役「小役14」、「小役15」、「小役18」、「小役19」（いずれも第1役）と、払出枚数が15枚となる当選役「小役2」（第2役）とが重複し、不正解操作態様である打順2～24（第1操作）によって当選役「小役14」、「小役15」、「小役18」、「小役19」のいずれかが入賞可能、かつ、正解操作態様である打順1（第2操作）によって当選役「小役2」が入賞可能に設定された当選種別「打順イチゴ」（第1選択当選種別）が当選種別抽選により決定し、AT演出状態において当選種別「打順イチゴ」の当選時に、補助演出として正解操作態様である打順1を報知する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、所定の第1役と所定の第2役とが重複し、第1操作によって第1役が入賞可能、かつ、第2操作によって第2役が入賞可能に設定された第1選択当選種別が

40

50

当選種別抽選により決定し、A T 演出状態において第 1 選択当選種別の当選時に第 2 操作を報知することがあれば足りる。また、このとき、入賞時の払出枚数の関係は、第 1 役第 2 役であればよい。

【 0 4 5 4 】

また、上述した実施形態では、図 3 4 を用いて説明したように、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」（いずれも第 3 役）と、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」（第 4 役）とが重複し、左押し（第 3 操作）によって当選役「小役 3 3」および当選役「小役 3 4」のいずれか一方または双方が入賞可能、かつ、中押し、右押し、4 t h 押し（いずれも第 4 操作）によって当選役「小役 1」が入賞可能に設定された当選種別「打順チャンス役 B」（第 2 選択当選種別）が当選種別抽選により決定し、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」の当選時に、補助演出として左押しを報知する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、所定の第 3 役と所定の第 4 役とが重複し、第 3 操作によって第 3 役が入賞可能、かつ、第 4 操作によって第 4 役が入賞可能に設定された第 2 選択当選種別が当選種別抽選により決定し、非 A T 演出状態において第 2 選択当選種別の当選時に第 3 操作を報知することがあれば足りる。また、このとき、入賞時の払出枚数の関係は、第 3 役 第 4 役であればよい。

10

【 0 4 5 5 】

また、このように、第 1 役と第 2 役とが重複し、第 1 操作によって第 1 役が入賞可能、かつ、第 2 操作によって第 2 役が入賞可能に設定された第 1 選択当選種別と、第 3 役と第 4 役とが重複し、第 3 操作によって第 3 役が入賞可能、かつ、第 4 操作によって第 4 役が入賞可能に設定された第 2 選択当選種別とを含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定し、A T 演出状態において第 1 選択当選種別の当選時に第 2 操作を報知することがあり、非 A T 演出状態において第 2 選択当選種別の当選時に第 3 操作を報知することがあることを前提に、入賞時の払出枚数の関係は、第 2 役 第 3 役、かつ、複数の第 3 役が同時に入賞した場合の合計 第 1 役であればよい。かかる構成により、A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数に対し、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くでき、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくすることが可能となる。

20

【 0 4 5 6 】

また、図 3 5 を用いて説明したように、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 A」（第 2 選択当選種別）の当選時に左押し（第 3 操作）の報知に従い当選役「小役 3 5」（第 3 役）と当選役「小役 3 6」（第 3 役）とが同時に入賞したときの払出枚数が、規定数（3 枚）である例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、非 A T 演出状態において第 2 選択当選種別の当選時に第 3 操作の報知に従い複数の第 3 役が同時に入賞したときの払出枚数が、規定数以上であれば足り、例えば、複数の第 3 役の合計として 4 枚～14 枚のいずれかの枚数を設定してもよい。このように、合計の払出枚数を 3 枚以上とすることで、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果の抑制を最小限に留め、遊技者の遊技意欲の向上を図りつつ、遊技者は、追加でメダルをベットするといった煩わしい作業を行うことなく、次の遊技を開始することが可能となる。

30

【 0 4 5 7 】

また、上述した実施形態においては、当選種別「打順チャンス役 B」（第 2 選択当選種別）において重複する、当選役「小役 3 3」（第 3 役）と当選役「小役 3 4」（第 3 役）との 2 つの当選役や、当選種別「打順チャンス役 A」（第 2 選択当選種別）において重複する、当選役「小役 3 5」（第 3 役）と当選役「小役 3 6」（第 3 役）との 2 つの当選役が同時に入賞可能である例を挙げて説明したが、同時に入賞可能な当選役は 2 つに限らず、例えば、払出枚数が 1 枚の 3 つの当選役が同時に入賞可能である等、一度に 3 つ以上の当選役が入賞可能に設定されればよい。

40

【 0 4 5 8 】

また、上述した実施形態においては、当選種別「打順チャンス役 B」（第 2 選択当選種別）において重複する、当選役「小役 3 3」（第 3 役）と当選役「小役 3 4」（第 3 役）と

50

の2つの当選役や、当選種別「打順チャンス役A」（第2選択当選種別）において重複する、当選役「小役35」（第3役）と当選役「小役36」（第3役）との2つの当選役が同時に1つの有効ラインA上に入賞可能である例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、複数の当選役がそれぞれ異なる有効ライン上に同時に入賞してもよい。

【0459】

また、上述した実施形態においては、リール110の数が4つ（左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110d）の例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、リール110の数が3つ（左リール110a、中リール110b、右リール110c）や5以上の場合にも適用できる。

【0460】

図38は、当選種別「打順チャンス役C」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、リール110が、図3(a)のうち3つの左リール110a、中リール110b、右リール110cから構成され、有効ラインAは、図柄表示窓108に臨む9個の図柄（3リール×上中下の3段）のうち、左リール110aの中段、中リール110bの中段、右リール110cの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインに設定されているとする。また、ここでは、仮に、当選種別「打順チャンス役C」を設定している。当選種別「打順チャンス役C」は、図38の上側に示されるように、払出枚数が1枚の当選役「小役4」（第3役）と、払出枚数が2枚の当選役「小役5」（第3役）と、払出枚数が15枚となる当選役「小役3」（第4役）とが重複して含まれる選択当選種別であるとする。なお、当選種別「打順チャンス役C」に当選した場合、非AT演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となり、AT演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる。ここでは、非AT演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる例を述べる。

【0461】

図38に示すように、当選種別「打順チャンス役C」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤7」、「ベル」のうち、有効ラインA上に表示可能となる当選役の図柄組合せの種類が最も多くなる当選役「小役4」、「小役5」を構成する図柄「赤7」もしくは「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「赤7」もしくは「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤7」と「ベル」との配列は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によっていずれかの図柄を必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール110aの有効ラインA上に図柄「赤7」もしくは「ベル」が停止することで、当選種別「打順チャンス役C」に含まれる当選役「小役3」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役4」、「小役5」のみに入賞の可能性が残される。続いて、中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる当選役「小役5」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。続いて、右リール110cを3番目に停止するようにストップスイッチ120cが操作されると、引き込み対象となる当選役「小役4」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120cの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール110cにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、右リール110cの有効ラインA上に図柄「ベル」が停止することで、当選役「小役4」および当選役「小役5」のいずれの入賞も確定し、遊技者は、3枚（1枚+2枚）のメダ

10

20

30

40

50

ルの払い出しを受けることができる。

【 0 4 6 2 】

次に、図 3 8 に示すように、当選種別「打順チャンス役 C」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール 1 1 0 b を最初に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が 1 5 枚と最も多くなる当選役「小役 3」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 b の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール 1 1 0 b において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 1 1 0 b の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 C」に含まれる当選役「小役 5」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3」、「小役 4」のみに入賞の可能性が残される。続いて、左リール 1 1 0 a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤 7」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が 1 5 枚と最も多くなる当選役「小役 3」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 1 1 0 a において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、左リール 1 1 0 a の有効ライン A 上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 C」に含まれる当選役「小役 4」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3」のみに入賞の可能性が残される。続いて、右リール 1 1 0 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 c が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 1 1 0 c において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、右リール 1 1 0 c の有効ライン A 上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選役「小役 3」の入賞が確定し、遊技者は、1 5 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【 0 4 6 3 】

ここでは、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 C」に当選した場合に、補助演出に従って正解操作態様による操作を行うと、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 4」および払出枚数が 2 枚の当選役「小役 5」がいずれも入賞し、合計で 3 枚のメダルの払い出しを受けることができる。このように、合計の払出枚数を 3 枚とすることで、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果の抑制を最小限に留め、遊技者の遊技意欲の向上を図りつつ、遊技者は、追加でメダルをベットするといった煩わしい処理を行うことなく、次の遊技を開始することが可能となる。

【 0 4 6 4 】

また、上述した実施形態においては、図 9 を用いて、演出状態の移行態様を説明した。しかし、上述した当選種別「打順イチゴ」や当選種別「打順チャンス役」の仕様は、図 9 の例に限らず、様々な演出状態の移行態様に適用できる。以下では、演出状態の移行態様の他の例を説明する。

【 0 4 6 5 】

図 3 9 ~ 図 4 4 は、演出状態の遷移を説明するための説明図である。ここでは、主制御基板 2 0 0 において演出状態制御手段 3 1 4 により遷移される演出状態について詳述する。なお、ここでは、遊技状態が R B B 内部中遊技状態であるとする。各図において、「イチゴナビ」とは、当選種別「打順イチゴ」に当選した際に、払出枚数が 1 5 枚となる当選役を入賞可能な操作態様を報知するか否かを示し、「有」は報知することを示し、「無」は報知しないことを示し、「低」は、報知はするものの、その報知確率が低いことを示す。

また、「低配当ナビ」とは、当選種別「打順チャンス役」に当選した際に、払出枚数が 15 枚より低い当選役を入賞可能な操作態様を報知するか否かを示し、「有」は報知することを示し、「無」は報知しないことを示す。

【0466】

図 39 の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段 314 は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を A T 準備中演出状態に移行させる (1)。A T 準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段 314 は、A T 準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を A T 演出状態に移行させる (2)。A T 演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態が終了すると、演出状態をインターバル演出状態に移行させる (3)。インターバル演出状態では、イチゴナビを任意(「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段 314 は、インターバル演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、A T 演出状態に復帰する (4)。また、演出状態制御手段 314 は、有利区間において計数される値が所定値に達したこと(例えば、滞在遊技数が 1500 より少ない所定の遊技数に達したり、純増枚数が 2400 枚より少ない所定の枚数を越えたこと)に基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行させる (5)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段 314 は、インターバル演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる (6)。

【0467】

図 40 の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段 314 は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を C Z A T 準備中演出状態に移行させる (1)。C Z A T 準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段 314 は、C Z A T 準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を C Z A T 演出状態に移行させる (2)。C Z A T 演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段 314 は、C Z A T 演出状態が終了すると、演出状態を C Z 演出状態に移行させる (3)。C Z 演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段 314 は、C Z 演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を A T 演出状態に移行させる (4)。また、演出状態制御手段 314 は、C Z A T 演出状態中に所定の移行条件を満たした場合も、演出状態を A T 演出状態に移行させる場合がある (5)。A T 演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段 314 は、A T 演出状態が終了すると、演出状態をインターバル演出状態に移行させる (6)。インターバル演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段 314 は、インターバル演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、A T 演出状態に復帰する (7)。また、演出状態制御手段 314 は、有利区間において計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態制御手段 314 は、演出状態をエンディング演出状態に移行させる (8)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段 314 は、C Z 演出状態またはインター

バル演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる（９）。

【０４６８】

図４１の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段３１４は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をＣＺＡＴ準備中演出状態に移行させる（１）。ＣＺＡＴ準備中演出状態では、イチゴナビを任意（「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ準備中演出状態が終了すると、通常演出状態に戻る（２）。なお、ＣＺＡＴ準備中演出状態終了後において直ちに通常演出状態に戻らず、演出状態をインターバル演出状態に移行させるとしてもよい。インターバル演出状態を設けた場合、インターバル演出状態では、イチゴナビを任意（「有」、「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＣＺＡＴ演出状態に移行させる（３）。ＣＺＡＴ演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ準備中演出状態に移行させる（４）。ＡＴ準備中演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。なお、演出状態としてＡＴ準備中演出状態を設けない仕様も可能であり、その場合、演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ演出状態に直接移行させることとなる。演出状態制御手段３１４は、ＡＴ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ演出状態に移行させる（５）。ＡＴ演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段３１４は、有利区間において計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行させる（６）。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ演出状態またはＡＴ演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる（７）。

10

20

30

【０４６９】

図４２の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段３１４は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をＣＺＡＴ準備中演出状態に移行させる（１）。ＣＺＡＴ準備中演出状態では、イチゴナビを任意（「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＣＺＡＴ演出状態に移行させる（２）。ＣＺＡＴ演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。したがって、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ演出状態に移行させる（３）。ＡＴ演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段３１４は、ＡＴ演出状態が終了すると、演出状態を継続ジャッジ演出状態に移行させる（４）。継続ジャッジ演出状態では、イチゴナビを任意（「有」、「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、継続ジャッジ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、ＡＴ演出状態に復帰する（５）。また、演出状態制御手段３１４は、有利区間において計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行さ

40

50

せる（６）。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段３１４は、ＣＺＡＴ演出状態または継続ジャッジ演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる（７）。

【０４７０】

図４３の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段３１４は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる（１）。疑似ボ準備中演出状態では、イチゴナビを任意（「有」、「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる（２）。疑似（擬似）ボーナス演出状態は、ボーナス遊技状態を模擬した演出状態であり、例えば、図柄表示窓１０８内にボーナス役を連想させる図柄「赤７」等を直線上に表示させることで、その演出状態の開始を示す。疑似ボーナス演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段３１４は、疑似ボーナス演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ準備中演出状態に移行させる（３）。一方、演出状態制御手段３１４は、所定の移行条件を満たすことなく疑似ボーナス演出状態を終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる（４）。なお、演出状態制御手段３１４は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ準備中演出状態に移行させる場合がある（５）。ＡＴ準備中演出状態では、イチゴナビを任意（「有」、「無」または「低」）に設定でき、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定できる。演出状態制御手段３１４は、ＡＴ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をＡＴ演出状態に移行させる（６）。ＡＴ演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる（１枚、２枚、４枚、６枚）複数のＡＴモードが設けられており、演出状態制御手段３１４は、複数のＡＴモードから１のＡＴモードを決定する。なお、ＡＴ演出状態が継続する場合、ＡＴモードは所定のセット単位で変更することが可能であり、一旦、ＡＴモードが決定されると、それ以降のＡＴ演出状態中に、そのＡＴモードより単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が低いＡＴモードは選択されないことができる。ＡＴ演出状態では、イチゴナビが有り、ＡＴモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が１枚または２枚の場合、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が４枚または６枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意（「有」または「無」）に設定することができる。ＡＴ演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段３１４は、ＡＴ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる（７）。特化ゾーン演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、特化ゾーン演出状態では、ＡＴ演出状態の継続を延長する所謂上乘せが実行される確率がＡＴ演出状態より高い。演出状態制御手段３１４は、特化ゾーン演出状態が終了すると、ＡＴ演出状態に復帰する（８）。また、演出状態制御手段３１４は、ＡＴ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる場合がある（９）。また、演出状態制御手段３１４は、ＡＴ演出状態において所定の終了条件を満たすと、演出状態を通常演出状態に移行させる（１０）。

【０４７１】

図４４の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段３１４は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を疑似ボ準備中演出状

10

20

30

40

50

態に移行させる(1)。また、演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、疑似ボ準備中演出状態に移行させる前段の演出状態として、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる場合がある(2)。特化ゾーン演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。また、特化ゾーン演出状態では、疑似ボーナス演出状態の継続期間を延長する所謂上乘せが実行される。演出状態制御手段314は、特化ゾーン演出状態が終了すると、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる(3)。疑似ボ準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる(4)。疑似ボーナス演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる(1.8枚、5枚)複数の疑似ボーナスモードが設けられており、演出状態制御手段314は、複数の疑似ボーナスモードから1の疑似ボーナスモードを決定する。なお、疑似ボーナス演出状態中に疑似ボーナスモードを変更することができる。疑似ボーナス演出状態では、イチゴナビが有り、ATモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚の場合、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が5枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定することができる。疑似ボーナス演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、疑似ボーナス演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をAT演出状態に移行させる(5)。AT演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる(1.8枚、4.5枚)複数のATモードが設けられており、演出状態制御手段314は、複数のATモードを段階的に移行させる。演出状態制御手段314は、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚となるATモードのAT演出状態に移行し、所定の移行条件を満たすと、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚となるATモードのAT演出状態に移行させる場合がある。また、演出状態制御手段314は、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚となるATモードのAT演出状態中に、所定の終了条件を満たすと、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚となるATモードのAT演出状態に復帰する。AT演出状態では、イチゴナビが有り、ATモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚の場合、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定することができる。AT演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、AT演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる場合がある(6)。また、演出状態制御手段314は、疑似ボーナス演出状態またはAT演出状態において所定の終了条件を満たすと、演出状態を通常演出状態に移行させる(7)。

【0472】

また、上述した実施形態では、演出スイッチ122が、演出の設定を含む操作に用いられる演出操作部として、押圧スイッチとジョグダイヤルスイッチとから構成される例を挙げて説明した。しかしながら、演出スイッチ122の構成は、これに限らない。例えば、演出スイッチ122が、十字キーおよび決定ボタンによって構成されていてもよい。

【0473】

ここで、遊技者がクレジットを精算しようとして精算スイッチ123を操作すると、精算スイッチ123の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声(例えば、払い出しの完了を報知する音声)が出力される。かかる精算スイッチ123の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声出力されている間に、十字キーの左右ボタン(第1の演出操作部)が操作されると、演出制御手段334は、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、音量を調整するための音量調整画面を液晶表示部124に表示する。また、精算スイッチ123

の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に決定ボタン（第１の演出操作部）が操作されると、演出制御手段３３４は、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、各種設定を行うためのメニュー画面を液晶表示部１２４に表示する。すなわち、演出制御手段３３４は、精算スイッチ１２３の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に第１の演出操作部が操作されると、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、第１の演出操作部の操作に基づく処理を行う。

【０４７４】

一方、精算スイッチ１２３の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に、十字キーの上下ボタン（第２の演出操作部）が操作されても、演出制御手段３３４は、十字キーの上下ボタンに基づく処理を実行しない。すなわち、演出制御手段３３４は、精算スイッチ１２３の操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に第２の演出操作部が操作されても、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止することなく、第２の演出操作部の操作に基づく処理を行わない。

10

【０４７５】

なお、ここでは、第１の演出操作部として、十字キーの左右ボタンや決定ボタンを挙げ、第２の演出操作部として、十字キーの上下ボタンを挙げて説明したが、かかる場合に限らず、十字キーの左ボタン、右ボタン、上ボタン、下ボタン、および、決定ボタンのいずれを第１の演出操作部として設定してもよいし、それ以外のボタンのいずれを第２の演出操作部として設定してもよい。

【０４７６】

また、上述した実施形態では、主制御基板２００と副制御基板２０２とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板２００の機能部を副制御基板２０２に配しても、副制御基板２０２の機能部を主制御基板２００に配してもよく、また、全ての機能部を１の制御基板に纏めて配することもできる。

20

【０４７７】

また、上記した実施形態では、遊技価値としてのメダルを用いて遊技を行うようにしたが、遊技価値は電気的な情報であってもよい（所謂メダルレスであってもよい）。この場合、当選役が入賞したときに、当選役に対応する価値量を遊技者に電気的な情報で付与すればよい。

【０４７８】

また、上述した主制御基板２００および副制御基板２０２が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

30

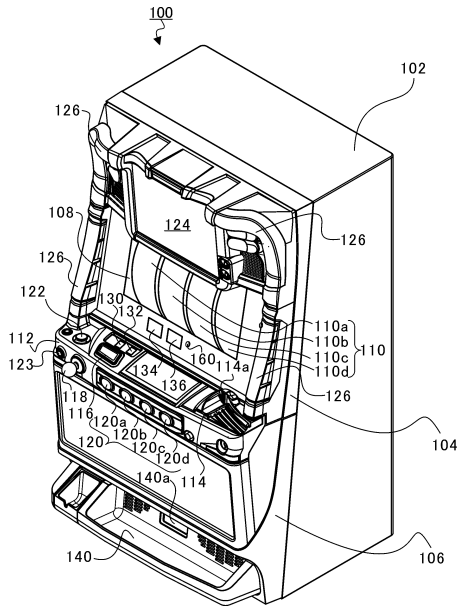
【符号の説明】

【０４７９】

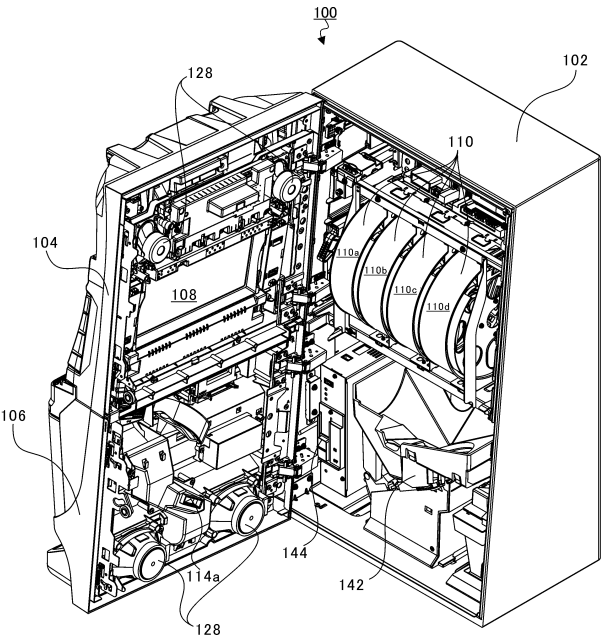
- １００ スロットマシン（遊技機）
- ３０４ 当選種別抽選手段
- ３０６ リール制御手段
- ３１２ 遊技状態制御手段
- ３１４ 演出状態制御手段

40

【 図 面 】
【 図 1 】

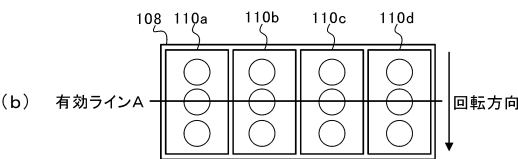


【 図 2 】

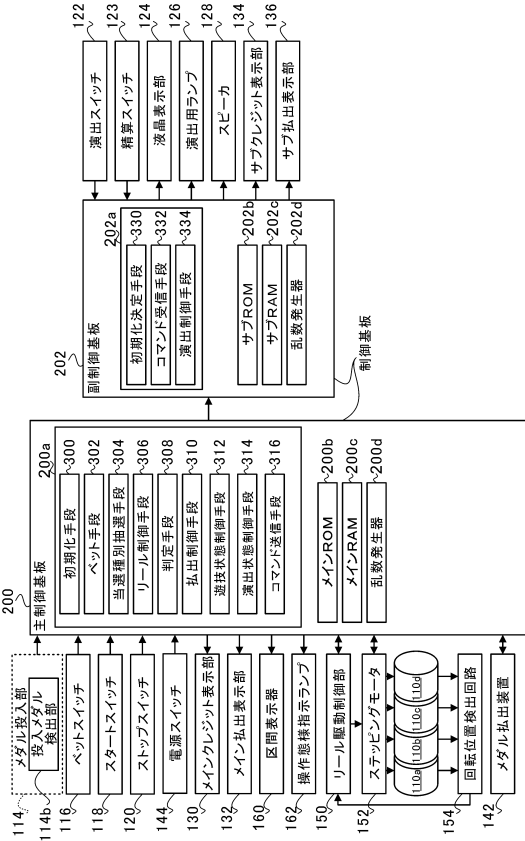


【 図 3 】
(a)

図柄番号	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d
0	イチゴB	イチゴA	イチゴA	リプレイ
1	リプレイ	チェリー	リプレイ	チェリー
2	白丸	ベル	白7	BAR
3	赤7	BAR	チェリー	白丸
4	ベル	リプレイ	ベル	赤7
5	イチゴB	イチゴA	イチゴA	リプレイ
6	リプレイ	チェリー	リプレイ	チェリー
7	赤7	ベル	赤7	BAR
8	赤7	赤7	チェリー	白丸
9	赤7	リプレイ	ベル	赤7
10	イチゴA	イチゴA	イチゴA	リプレイ
11	リプレイ	チェリー	リプレイ	チェリー
12	黒丸	ベル	BAR	BAR
13	白7	白丸	チェリー	白丸
14	ベル	リプレイ	ベル	赤7
15	イチゴA	イチゴA	イチゴA	リプレイ
16	リプレイ	チェリー	リプレイ	チェリー
17	BAR	ベル	黒丸	BAR
18	チェリー	白7	チェリー	白丸
19	ベル	リプレイ	ベル	赤7



【 図 4 】



【図 5】

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払出枚数
RBB					—
小役1					15
小役2					15
小役3					15
小役4					15
小役5					15
小役6					15
小役7					15
小役8					15
小役9					15
小役10					15
小役11					15
小役12					15
小役13					15
小役14					1
小役15					1
小役16					1
小役17					1
小役18					1
小役19					1
小役20					1
小役21					1
小役22					1
小役23					1
小役24					1
小役25					1
小役26					1
小役27					1
小役28					1
小役29					1
小役30					1
小役31					1
小役32					1
小役33					1
小役34					1
小役35					1
小役36					2
小役37					3
リプレイ1					—
リプレイ2					—
リプレイ3					—
リプレイ4					—
リプレイ5					—
リプレイ6					—
リプレイ7					—
リプレイ8					—

【図 6】

当選種別	非内部	RBB内部中	RBB作動中
0	ハズレ	—	—
1	小役ALL	—	—
2	1枚ALL	—	—
3	弱チェリー1	3(PB≠1)	3(PB≠1)
4	打順イチゴ1	1 1(%) 1 15 1 1(%) 1	1
5	打順イチゴ2	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
6	打順イチゴ3	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
7	打順イチゴ4	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
8	打順イチゴ5	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
9	打順イチゴ6	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
10	打順イチゴ7	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
11	打順イチゴ8	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
12	打順イチゴ9	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
13	打順イチゴ10	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
14	打順イチゴ11	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
15	打順イチゴ12	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
16	打順イチゴ13	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
17	打順イチゴ14	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
18	打順イチゴ15	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
19	打順イチゴ16	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
20	打順イチゴ17	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
21	打順イチゴ18	1 1(%) 1 1 15 1 1(%) 1	1
22	打順イチゴ19	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
23	打順イチゴ20	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
24	打順イチゴ21	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
25	打順イチゴ22	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
26	打順イチゴ23	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
27	打順イチゴ24	1(%) 1 1(%) 1 15 1	1
28	打順チャンス役A1	1+2 15 1+2 15 15	15
29	打順チャンス役A2	15 1+2 15 15 1+2 15 15	15
30	打順チャンス役A3	15 1+2 15 15 1+2 15 15	15
31	打順チャンス役A4	15 1+2 15 15 1+2 15 15	15
32	打順チャンス役B1	1+1 15 15 1+1 15 15	15
33	打順チャンス役B2	15 1+1 15 15 1+1 15 15	15
34	打順チャンス役B3	15 1+1 15 15 1+1 15 15	15
35	打順チャンス役B4	15 1+1 15 15 1+1 15 15	15
36	通常リプレイ1	リプレイ	リプレイ
37	通常リプレイ2	リプレイ	リプレイ
38	通常リプレイ3	リプレイ	リプレイ
39	通常リプレイ4	リプレイ	リプレイ
40	通常リプレイ5	リプレイ	リプレイ
41	通常リプレイ6	リプレイ	リプレイ
42	チャンスリプレイ	リプレイ	チャンスリプレイ
43	強ベル	リプレイ	強ベル
44	強チェリー1	リプレイ	強チェ
45	強チェリー2	リプレイ	強チェ
46	強チェリー3	リプレイ	強チェ
47	RBB+弱チェリー2	1(PB=1)	1(PB=1)
48	RBB+共通1枚1	1	弱チェ
49	RBB+共通1枚2	1	リーチ目
50	RBB	—	—

10

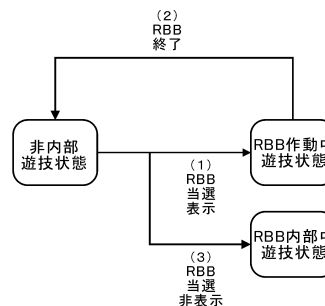
20

【図 7】

当選種別抽選テーブル(置数)

当選種別	当選種別	非内部	RBB内部中	RBB作動中
0	ハズレ	—	—	8981
1	小役ALL	—	—	3240
2	1枚ALL	—	—	53315
3	弱チェリー1	220	220	—
4	打順イチゴ1	1870	1870	—
5	打順イチゴ2	1870	1870	—
6	打順イチゴ3	1870	1870	—
7	打順イチゴ4	1870	1870	—
8	打順イチゴ5	1870	1870	—
9	打順イチゴ6	1870	1870	—
10	打順イチゴ7	1870	1870	—
11	打順イチゴ8	1870	1870	—
12	打順イチゴ9	1870	1870	—
13	打順イチゴ10	1870	1870	—
14	打順イチゴ11	1870	1870	—
15	打順イチゴ12	1870	1870	—
16	打順イチゴ13	1870	1870	—
17	打順イチゴ14	1870	1870	—
18	打順イチゴ15	1870	1870	—
19	打順イチゴ16	1870	1870	—
20	打順イチゴ17	1870	1870	—
21	打順イチゴ18	1870	1870	—
22	打順イチゴ19	1870	1870	—
23	打順イチゴ20	1870	1870	—
24	打順イチゴ21	1870	1870	—
25	打順イチゴ22	1870	1870	—
26	打順イチゴ23	1870	1870	—
27	打順イチゴ24	1870	1870	—
28	打順チャンス役A1	128	128	—
29	打順チャンス役A2	128	128	—
30	打順チャンス役A3	128	128	—
31	打順チャンス役A4	128	128	—
32	打順チャンス役B1	612	612	—
33	打順チャンス役B2	612	612	—
34	打順チャンス役B3	612	612	—
35	打順チャンス役B4	612	612	—
36	通常リプレイ1	4	8	—
37	通常リプレイ2	3524	3524	—
38	通常リプレイ3	1400	1400	—
39	通常リプレイ4	1200	1200	—
40	通常リプレイ5	800	800	—
41	通常リプレイ6	500	500	—
42	チャンスリプレイ	400	400	—
43	強ベル	800	800	—
44	強ベル	90	90	—
45	強チェリー1	20	20	—
46	強チェリー2	200	200	—
47	RBB+弱チェリー2	60	60	—
48	RBB+共通1枚1	4540	4540	—
49	RBB+共通1枚2	3934	3934	—
50	RBB	4	—	—

【図 8】

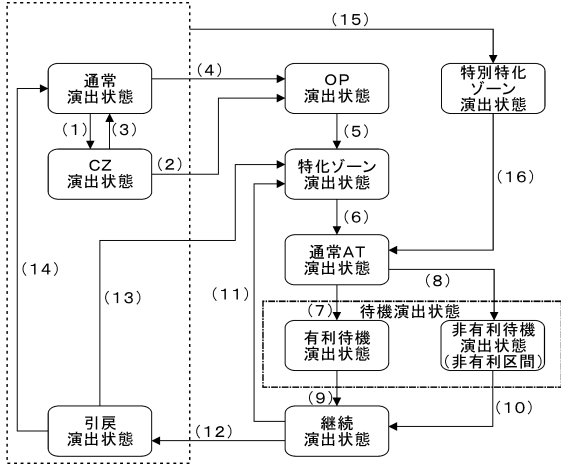


30

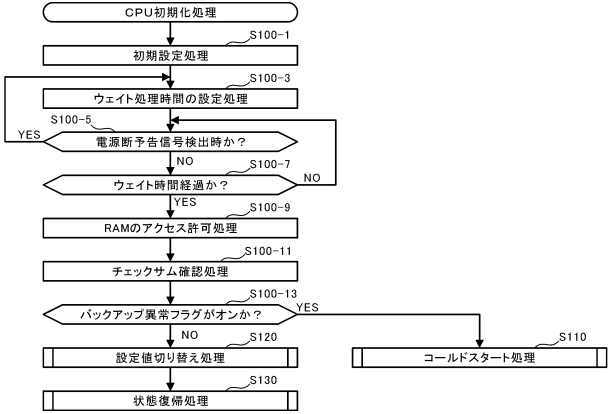
40

50

【図 9】

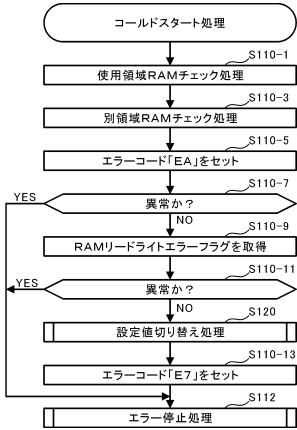


【図 10】

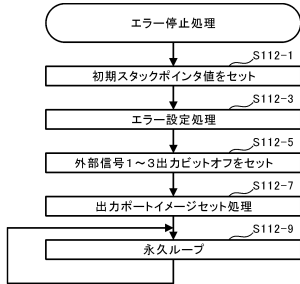


10

【図 11】



【図 12】



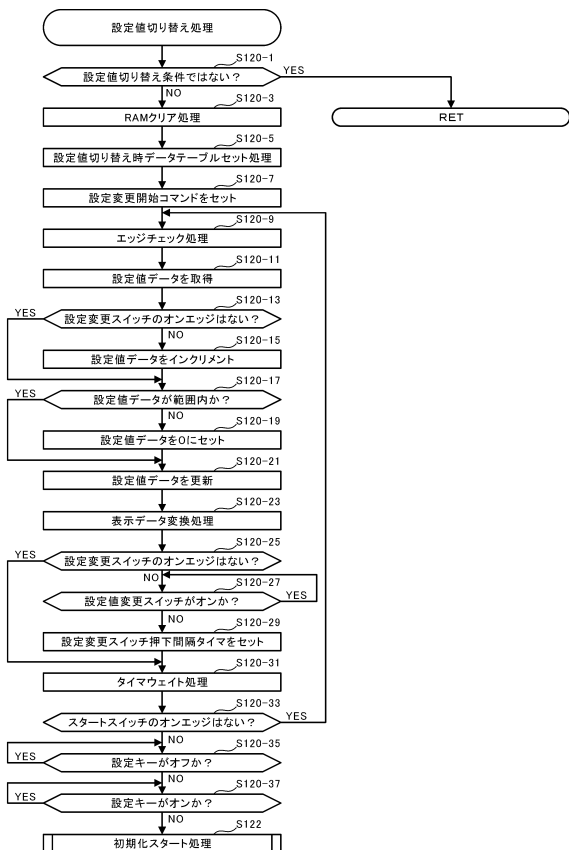
20

30

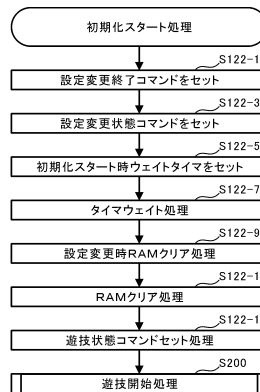
40

50

【図 13】



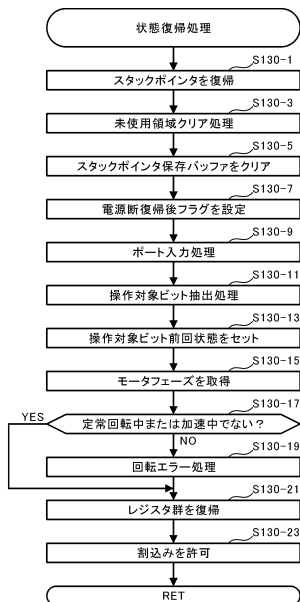
【図 14】



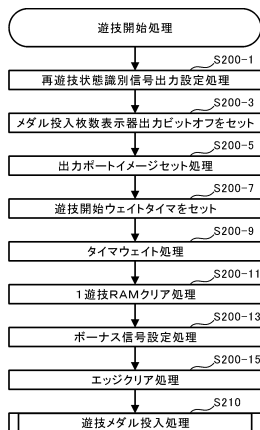
10

20

【図 15】



【図 16】

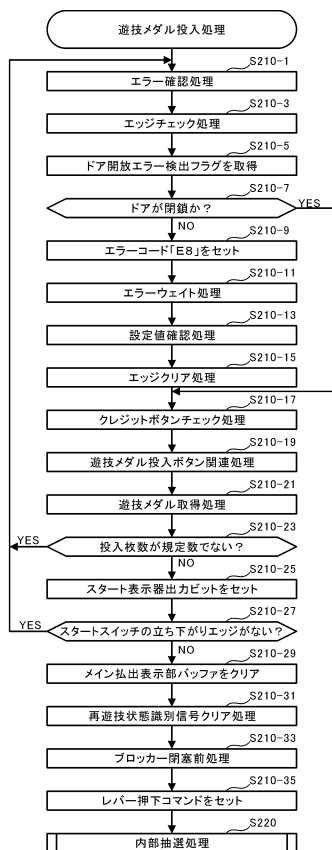


30

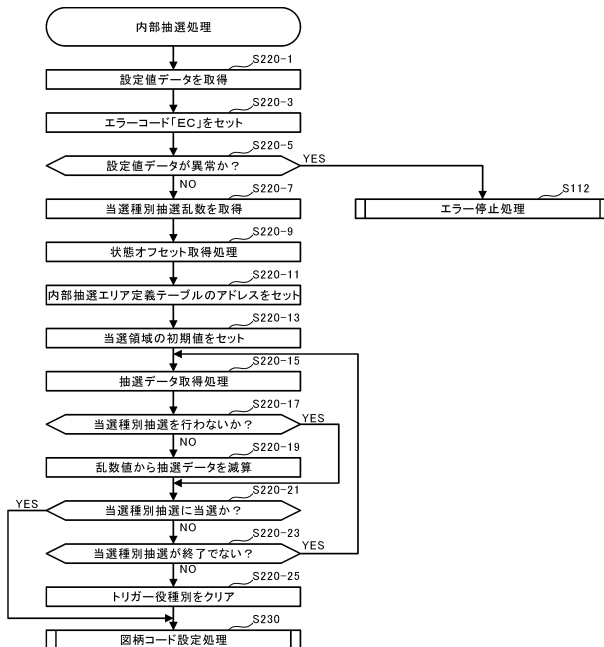
40

50

【図 17】



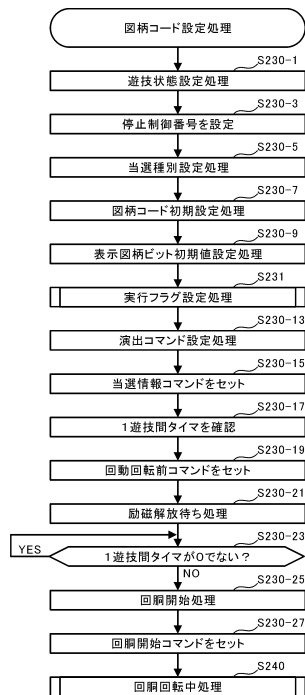
【図 18】



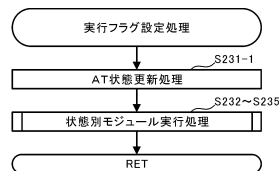
10

20

【図 19】



【図 20】

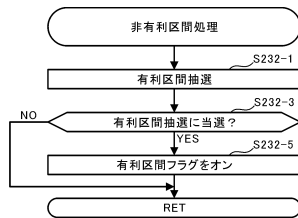


30

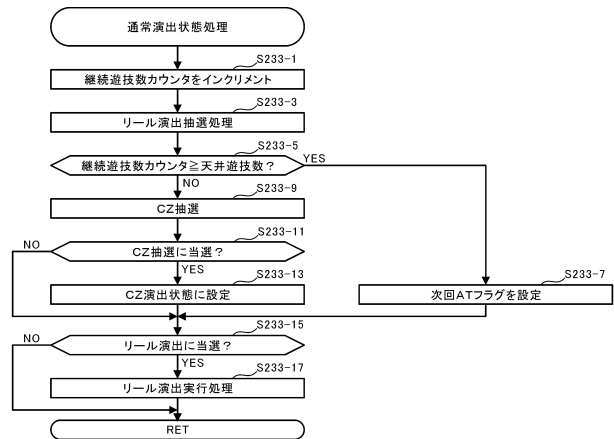
40

50

【図 2 1】

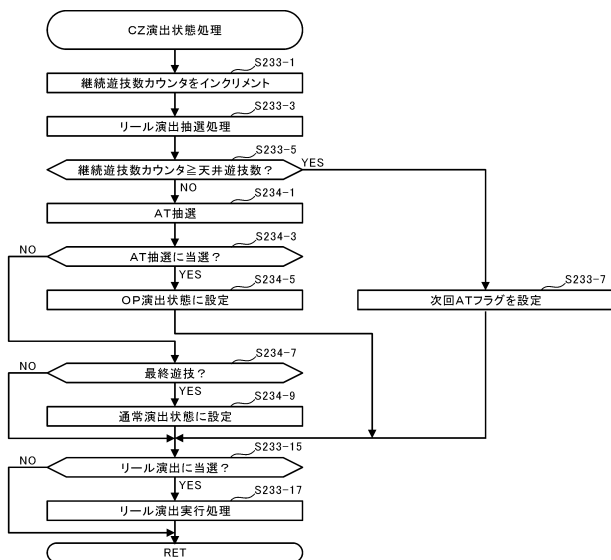


【図 2 2】

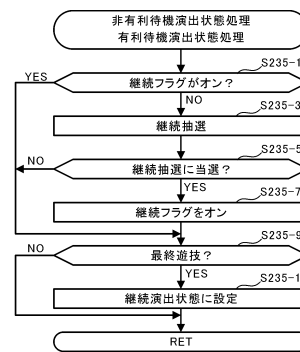


10

【図 2 3】



【図 2 4】



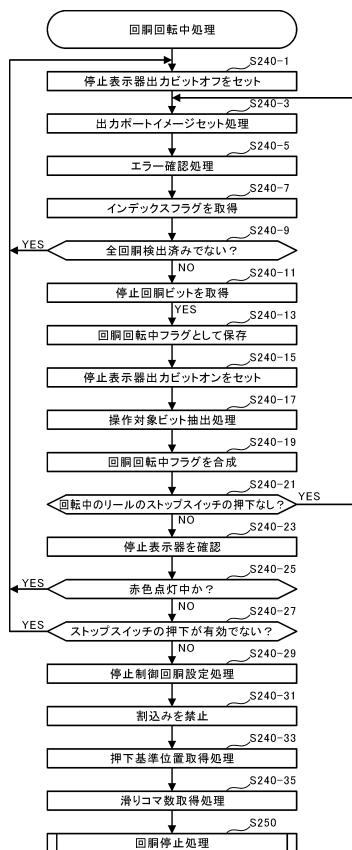
20

30

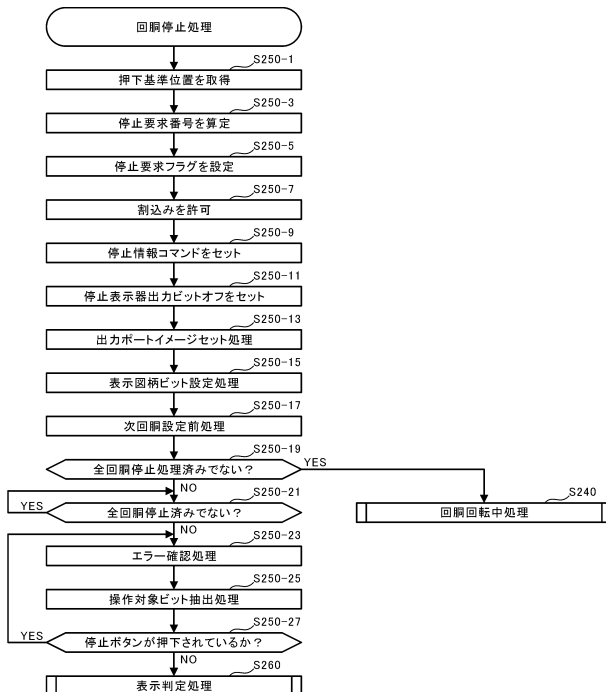
40

50

【図 25】



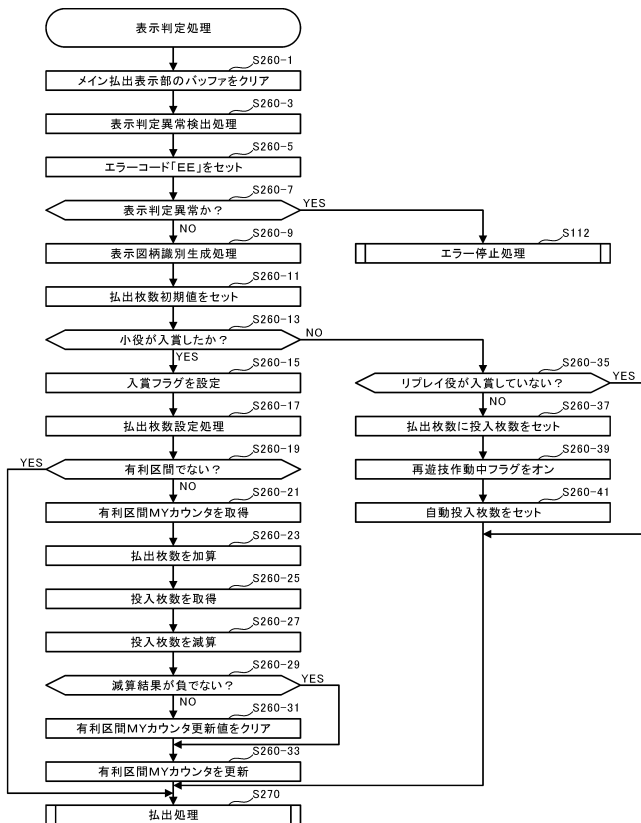
【図 26】



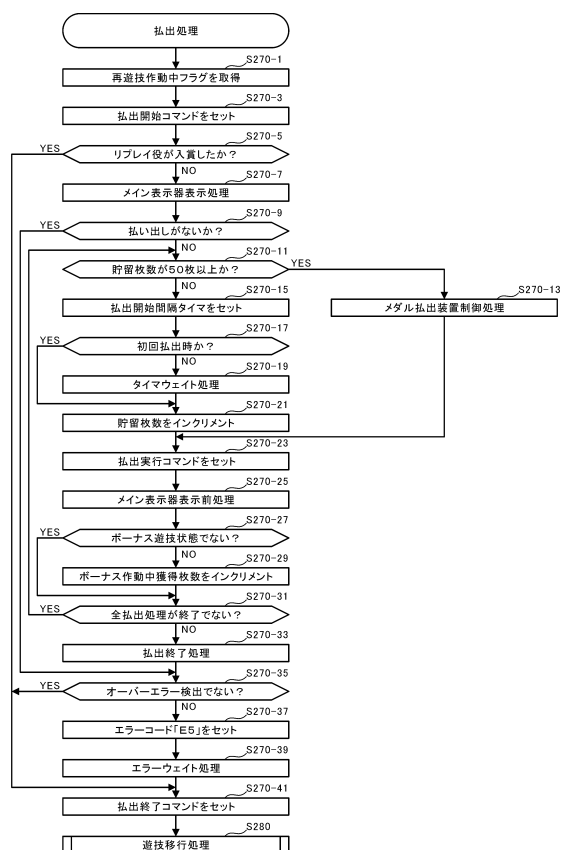
10

20

【図 27】



【図 28】

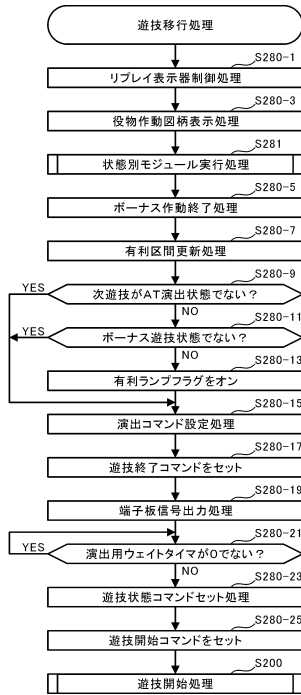


30

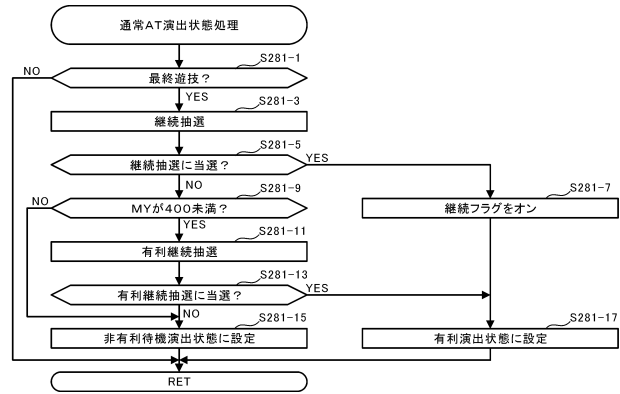
40

50

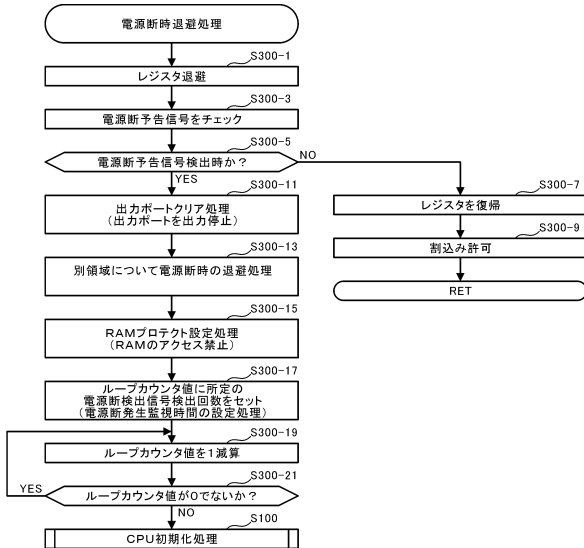
【 図 2 9 】



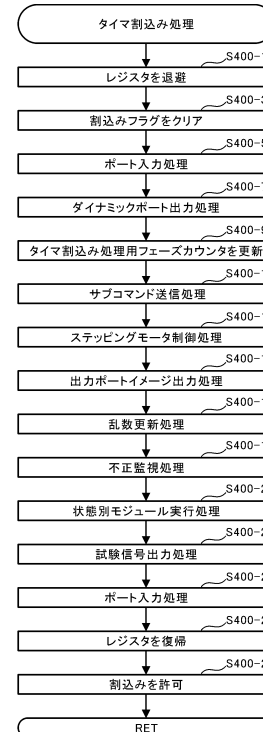
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



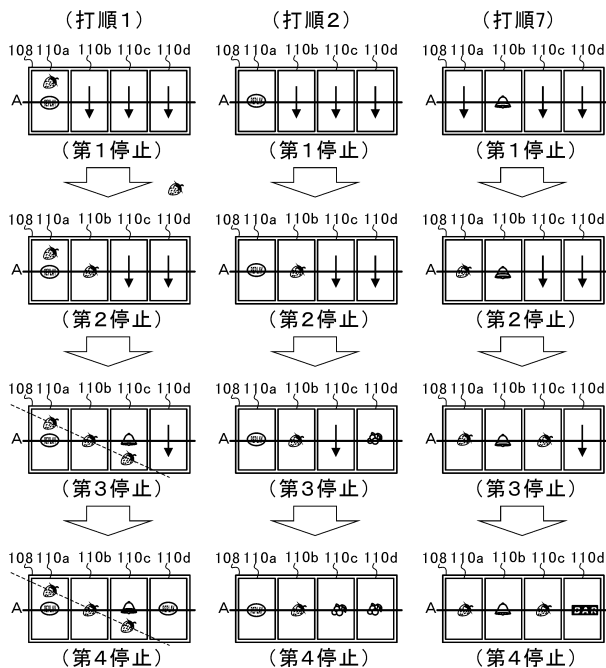
【 図 3 2 】



【図 33】

(当選領域4) 当選種別「打順イチゴ1」

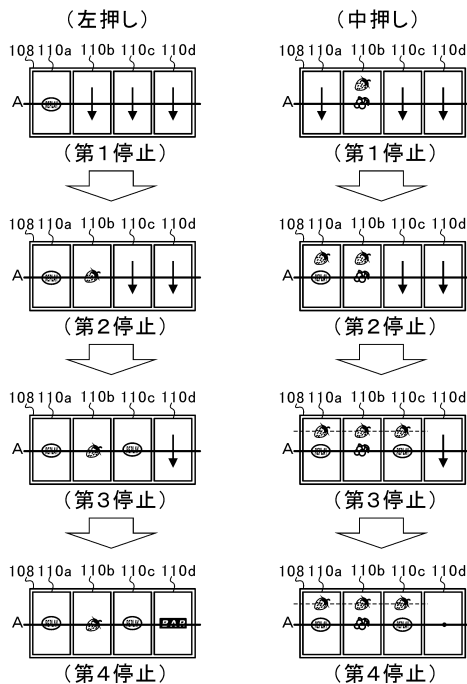
当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払出枚数
小役2	RE	RE	RE	RE	15
小役14	RE	RE	RE	RE	1
小役15	RE	RE	RE	RE	1
小役18	RE	RE	RE	RE	1
小役19	RE	RE	RE	RE	1



【図 34】

(当選領域32) 当選種別「打順チャンス役B1」

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払出枚数
小役1	RE	RE	RE	RE	15
小役33	RE	RE	ANY	BAR	1
小役34	RE	RE	RE	ANY	1



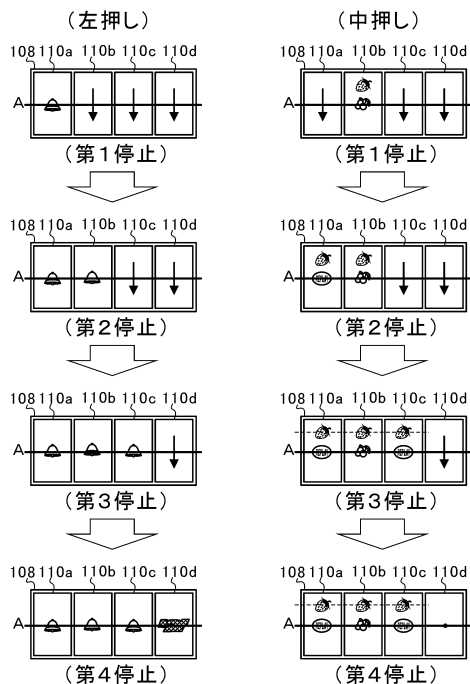
10

20

【図 35】

(当選領域28) 当選種別「打順チャンス役A1」

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払出枚数
小役1	RE	RE	RE	RE	15
小役35	RE	RE	ANY	ANY	1
小役36	RE	RE	ANY	ANY	2



【図 36】

当選種別抽選テーブル(置数)

当選領域	当選種別	非内部	RBB内部中
0	ハズレ	—	—
1	小役ALL	—	—
2	1枚ALL	—	—
3	弱チェリー1	220	220
4	打順イチゴ1	1870	1870
5	打順イチゴ2	1870	1870
6	打順イチゴ3	1870	1870
7	打順イチゴ4	1870	1870
8	打順イチゴ5	1870	1870
9	打順イチゴ6	1870	1870
10	打順イチゴ7	1870	1870
11	打順イチゴ8	1870	1870
12	打順イチゴ9	1870	1870
13	打順イチゴ10	1870	1870
14	打順イチゴ11	1870	1870
15	打順イチゴ12	1870	1870
16	打順イチゴ13	1870	1870
17	打順イチゴ14	1870	1870
18	打順イチゴ15	1870	1870
19	打順イチゴ16	1870	1870
20	打順イチゴ17	1870	1870
21	打順イチゴ18	1870	1870
22	打順イチゴ19	1870	1870
23	打順イチゴ20	1870	1870
24	打順イチゴ21	1870	1870
25	打順イチゴ22	1870	1870
26	打順イチゴ23	1870	1870
27	打順イチゴ24	1870	1870
28	打順チャンス役A1	128	128
29	打順チャンス役A2	128	128
30	打順チャンス役A3	128	128
31	打順チャンス役A4	128	128
32	打順チャンス役B1	612	612
33	打順チャンス役B2	612	612
34	打順チャンス役B3	612	612
35	打順チャンス役B4	612	612
36	通常リプレイ1	4	8
37	通常リプレイ2	3524	3524
38	通常リプレイ3	1400	1400
39	通常リプレイ4	1200	1200
40	通常リプレイ5	800	800
41	通常リプレイ6	500	500
42	チャンスリプレイ	400	400
43	弱ベル	800	800
44	強ベル	90	90
45	強チェリー1	20	20
46	強チェリー2	200	200
47	RBB+弱チェリー2	60	60
48	RBB+共通1枚1	4540	4540
49	RBB+共通1枚2	3934	3934
50	RBB	4	—

30

40

50

【図 3 7】

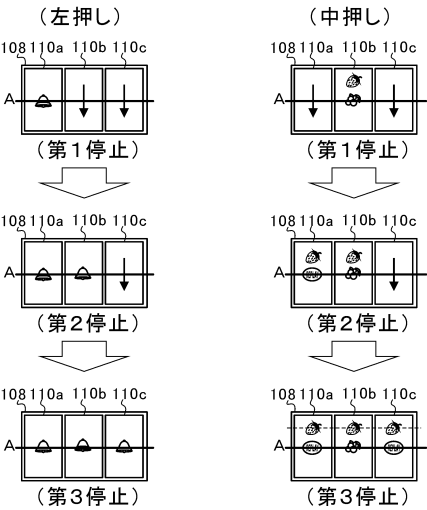
当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	RBB内部中																								置数
		打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6	打順7	打順8	打順9	打順10	打順11	打順12	打順13	打順14	打順15	打順16	打順17	打順18	打順19	打順20	打順21	打順22	打順23	打順24	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	
4	打順イチゴ1	15	1													1(%)									1	1790
5	打順イチゴ2	1	15	1												1(%)									1	1790
6	打順イチゴ3	1	15	1												1(%)									1	1790
7	打順イチゴ4	1	15	1												1(%)									1	1790
8	打順イチゴ5	1	15	1												1(%)									1	1790
9	打順イチゴ6	1	15	1												1(%)									1	1790
10	打順イチゴ7	1	15	1												1(%)									1	1870
11	打順イチゴ8	1	15	1												1(%)									1	1870
12	打順イチゴ9	1	15	1												1(%)									1	1870
13	打順イチゴ10	1	15	1												1(%)									1	1870
14	打順イチゴ11	1	15	1												1(%)									1	1870
15	打順イチゴ12	1	15	1												1(%)									1	1870
16	打順イチゴ13	1	15	1												1(%)									1	1870
17	打順イチゴ14	1	15	1												1(%)									1	1870
18	打順イチゴ15	1	15	1												1(%)									1	1870
19	打順イチゴ16	1	15	1												1(%)									1	1870
20	打順イチゴ17	1	15	1												1(%)									1	1870
21	打順イチゴ18	1	15	1												1(%)									1	1870
22	打順イチゴ19	1(%)														15	1								1	1870
23	打順イチゴ20	1(%)														15	1								1	1870
24	打順イチゴ21	1(%)														15	1								1	1870
25	打順イチゴ22	1(%)														15	1								1	1870
26	打順イチゴ23	1(%)														15	1								1	1870
27	打順イチゴ24	1(%)														15	1								1	1870
28	打順チャンス役A1	1+2														15										180
29	打順チャンス役A2	15														15										180
30	打順チャンス役A3	15														1+2								15		180
31	打順チャンス役A4	15																						1+2		180
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

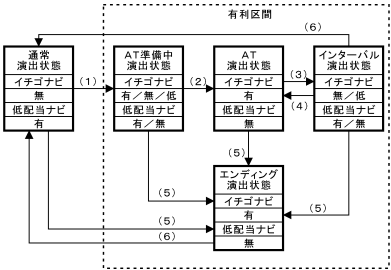
【図 3 8】

当選種別「打順チャンス役C」

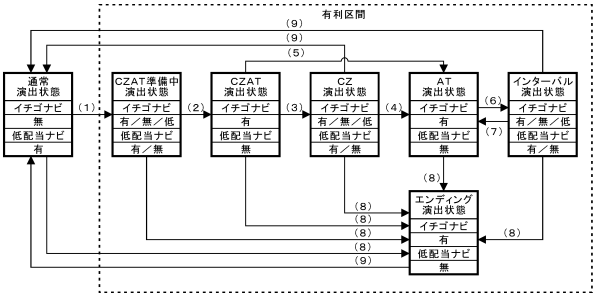
当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	払出枚数
小役3	EU	ANY	ANY	15
小役4	EU	ANY	ANY	1
小役5	EU	ANY	ANY	2



【図 3 9】



【図 4 0】



10

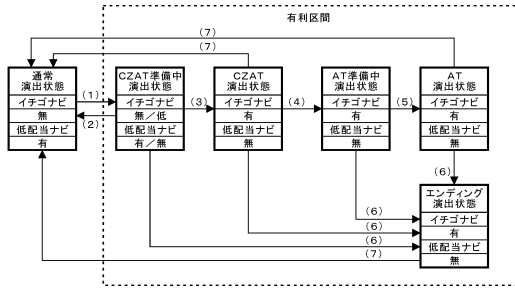
20

30

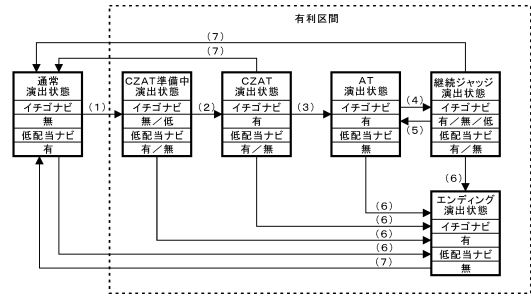
40

50

【図 4 1】

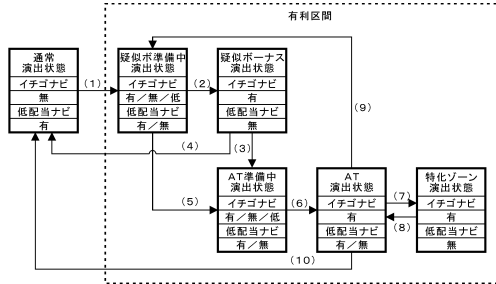


【図 4 2】

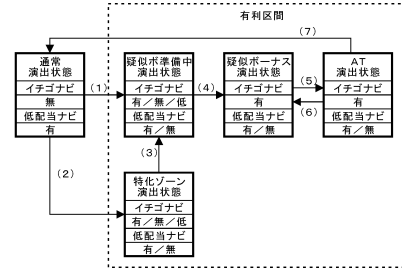


10

【図 4 3】



【図 4 4】



20

30

40

50

フロントページの続き

Fターム(参考) EA12