

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6624188号  
(P6624188)

(45) 発行日 令和1年12月25日 (2019. 12. 25)

(24) 登録日 令和1年12月6日 (2019. 12. 6)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 6 3 1

A 6 3 F 5 / 0 4 6 0 5 D

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2017-231047 (P2017-231047)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成29年11月30日 (2017. 11. 30)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2019-97811 (P2019-97811A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43) 公開日	令和1年6月24日 (2019. 6. 24)	(74) 代理人	100113228
審査請求日	令和1年7月4日 (2019. 7. 4)		弁理士 中村 正
早期審査対象出願		(72) 発明者	四方 紀之
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシヤイン60 サミー株式会社内
		審査官	金子 和孝
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のリールと、  
複数のストップスイッチと、  
役の抽選を行う役抽選手段と、  
前記ストップスイッチが停止操作されると最大移動図柄数の範囲内においてリールを停止制御するリール制御手段と  
を備え、  
前記リール制御手段は、所定の遊技状態では、前記複数のリールのうちの少なくとも1つの特定リールに対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる停止制御を実行可能とし、  
前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記複数のストップスイッチの停止操作順及び停止操作タイミングに応じて、第1の小役に対応する図柄組合せ1が停止表示する場合と、第2の小役に対応する図柄組合せ2が停止表示する場合と、遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない場合とを有し、  
前記所定の遊技状態における所定の遊技において、図柄組合せ1又は図柄組合せ2が停止表示した場合は、特定数の遊技媒体を付与可能とし、  
前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合は、前記特定リールに少なくとも図柄組合せ1に対応する図柄、又は図柄組合せ2に対応する図柄を停止表示させ、

10

20

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された遊技では、図柄組合せ 1 が停止表示する場合と、図柄組合せ 2 が停止表示する場合と、遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない場合とを有し、

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合に遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない割合は、前記特定リール以外の所定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合に遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない割合よりも低く、

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作され、前記所定リールに対応する前記ストップスイッチが次に停止操作されたことにより停止した各リールには図柄組合せ 2 に対応する図柄がそれぞれ停止表示されており、残りのリールに対応する前記ストップスイッチの停止操作が図柄組合せ 2 が停止表示しないタイミングで受け付けられたにもかかわらず、当該停止操作に対応するリールに対する所定の回転不良により、図柄組合せ 2 が停止表示したとしても遊技媒体を付与しない

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、少なくとも 1 つのリールについてリールの停止時における最大移動図柄数が異なるように制御される所定の遊技状態において、ストップスイッチの操作に応じて停止表示される図柄組合せが異なるようにした遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、2 B B ( M B ) 遊技中においてリプレイの抽選を実行し、リプレイの当選とストップスイッチの操作に応じて、リプレイが入賞する場合と小役が入賞する場合と有するようにした遊技機が知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特許第 5 2 4 0 9 4 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述の従来の遊技機では、2 B B 遊技中においてリプレイに当選していない遊技では、リールの停止制御が同一であり、停止表示される図柄組合せも同一、かつ払出し枚数も同一であった。このため、2 B B 遊技中におけるリプレイの非当選時は、遊技者の技量が発揮できないという問題がある。

本発明が解決しようとする課題は、所定の遊技状態における所定の遊技（たとえば 2 B B 遊技中の入賞 A L L の状況下）において、遊技者の技術介入性を持たせることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

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

本発明（第 3 実施形態）は、

複数のリール（31）と、

複数のストップスイッチ（42）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記ストップスイッチが停止操作されると最大移動図柄数の範囲内においてリールを停

10

20

30

40

50

止制御するリール制御手段（６５）と  
を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態（２ＢＢ遊技中）では、前記複数のリールのうちの少なくとも１つの特定リール（中リール３１）に対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる（特定リールは「１」、特定リール以外は「４」となる）停止制御を実行可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技（入賞ＡＬＬの状況下）において、前記複数のストップスイッチの停止操作順及び停止操作タイミングに応じて、第１の小役（小役０１）に対応する図柄組合せ１が停止表示する場合と、第２の小役（小役０２）に対応する図柄組合せ２が停止表示する場合と、遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない場合とを有し、

10

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、図柄組合せ１又は図柄組合せ２が停止表示した場合は、特定数の遊技媒体（１３枚のメダル）を付与可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合は、前記特定リールに少なくとも図柄組合せ１に対応する図柄（ベル、スイカＡ、チェリー、又はリプレイＡ）、又は図柄組合せ２に対応する図柄（スイカＡ）を停止表示させ、

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された遊技では、図柄組合せ１が停止表示する場合と、図柄組合せ２が停止表示する場合と、遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない場合とを有し、

20

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合に遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない割合（ $2 \times 375 / 8000$ ）は、前記特定リール以外の所定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作された場合に遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない割合（ $2 \times 3975 / 8000$ ）よりも低く、

前記所定の遊技状態における所定の遊技において、前記特定リールに対応する前記ストップスイッチが最初に停止操作され、前記所定リールに対応する前記ストップスイッチが次に停止操作されたことにより停止した各リールには図柄組合せ２に対応する図柄がそれぞれ停止表示されており、残りのリールに対応する前記ストップスイッチの停止操作が図柄組合せ２が停止表示しないタイミングで受け付けられたにもかかわらず、当該停止操作に対応するリールに対する所定の回転不良により、図柄組合せ２が停止表示したとしても遊技媒体を付与しない

30

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００６】

本発明によれば、遊技者のストップスイッチの操作に基づいて、図柄組合せ１が停止表示する場合、図柄組合せ２が停止表示する場合、及び遊技媒体の付与を行う図柄組合せが停止表示しない場合を設けたので、技術介入性を持たせることができる。

【図面の簡単な説明】

40

【０００７】

【図１】本実施形態における遊技機の一例であるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図２】リールの図柄配列を示す図である。

【図３】画像表示装置、表示窓、有効ライン等を示す図である。

【図４】役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（１）である。

【図５】役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（２）である。

【図６】役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（３）である。

【図７】役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（４）である。

【図８】（ａ）は、特別役と性能を示す図であり、（ｂ）は、特別役の作動終了条件を示

50

す図である。

【図 9】当選番号、当選番号に対応する条件装置、及び条件装置に含まれる当選役の内容等を示す図 ( 1 ) である。

【図 10】当選番号、当選番号に対応する条件装置、及び条件装置に含まれる当選役の内容等を示す図 ( 2 ) である。

【図 11】非 R T の置数表を示す図である。

【図 12】R T 1 の置数表を示す図である。

【図 13】R T 2 の置数表を示す図である。

【図 14】R T 3 の置数表を示す図である。

【図 15】R B A 遊技中の置数表を示す図である。

10

【図 16】R B B 遊技中の置数表を示す図である。

【図 17】S B 作動中の置数表を示す図である。

【図 18】2 B B 遊技中の置数表を示す図である。

【図 19】R T 遷移を示す図である。

【図 20】メイン遊技状態の遷移を示す図である。

【図 21】R W M の内容 ( の一部 ) を示す図である。

【図 22】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 23】( a ) は、有利区間移行処理を示すフローチャートであり、( b ) は、C Z ランク抽選の置数表を示す図である。

【図 24】有利区間種別管理スタート時処理を示すフローチャートである。

20

【図 25】有利区間種別管理全停止処理を示すフローチャートである。

【図 26】指示番号セット処理を示すフローチャートである。

【図 27】有利区間種別 2 スタート時処理を示すフローチャートである。

【図 28】有利区間種別 2 全停止処理を示すフローチャートである。

【図 29】特別役図柄表示処理を示すフローチャートである。

【図 30】有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 31】( a ) は、C Z ランク加算抽選処理を示すフローチャートであり、( b ) は、C Z ランク加算抽選の置数表を示す図である。

【図 32】メイン遊技状態 1 スタート時処理を示すフローチャートである。

【図 33】( a ) は、メイン遊技状態 2 スタート時処理を示すフローチャートであり、( b ) は、上乘せ抽選の置数表を示す図である。

30

【図 34】( a ) は、メイン遊技状態 1 2 スタート時処理を示すフローチャートであり、( b ) は、上限ランク抽選の置数表を示す図である。

【図 35】メイン遊技状態 1 3 スタート時処理を示すフローチャートである。

【図 36】前兆カウンタ加算抽選処理 1 ~ 4 の置数表を示す図である。

【図 37】メイン遊技状態 1 4 スタート時処理を示すフローチャートである。

【図 38】( a ) は、メイン遊技状態 0 全停止処理を示すフローチャートであり、( b ) は、前兆カウンタ抽選の置数表を示す図である。

【図 39】メイン遊技状態 1 全停止処理を示すフローチャートである。

【図 40】メイン遊技状態 2 全停止処理を示すフローチャートである。

40

【図 41】メイン遊技状態 1 2 全停止処理を示すフローチャートである。

【図 42】( a ) は、メイン遊技状態 1 3 全停止処理を示すフローチャートであり、( b ) は、前兆補正抽選の置数表を示すフローチャートである。

【図 43】メイン遊技状態 1 4 全停止処理を示すフローチャートである。

【図 44】メイン遊技状態 1 5 全停止処理を示すフローチャートである。

【図 45】継続抽選処理を示すフローチャートである。

【図 46】個別継続抽選及び共通継続抽選の置数表を示す図である。

【図 47】バトル終了処理を示すフローチャートである。

【図 48】有利区間、及び B B 遊技と、サブで実行される演出との関係を示すタイムチャートであり、パターン 0 及び 1 を示す図である。

50

【図４９】有利区間、ＢＢ遊技、及びＡＴと、サブで実行される演出との関係を示すタイムチャートであり、パターン２及び３を示す図である。

【図５０】有利区間、ＢＢ遊技、及びＡＴと、サブで実行される演出との関係を示すタイムチャートであり、パターン４及び５を示す図である。

【図５１】（ａ）は、２ＢＢ作動中に入賞可能となる小役を示す図であり、（ｂ）は、２ＢＢ作動中の入賞ＡＬＬの状況下において、ストップスイッチの押し順と小役の入賞率との関係を示す図である。

【図５２】第２実施形態において、（ａ）は、継続抽選処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、継続抽選の置数表を示す図である。

【図５３】第３実施形態において、（ａ）は、２ＢＢ作動中に入賞可能となる小役を示す図であり、（ｂ）は、２ＢＢ遊技中の入賞ＡＬＬの状況下において、ストップスイッチの押し順と小役の入賞率との関係を示す図である。

【図５４】第４実施形態において、ＣＺランク加算抽選処理の置数表を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。

「ＲＴ」とは、抽選対象となる条件装置（役物（特別役）、リプレイ、小役）の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴに移行することによって、抽選対象となる少なくとも１つの条件装置（たとえば、リプレイ）の当選確率が変動することを意味する。したがって、一のＲＴにおけるリプレイの種類ごとの当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの種類ごとの当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

【０００９】

ＲＴは、本実施形態では、第１に、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動、２ＢＢＡ～２ＢＢＣ作動を備える（後述する図１９）。

なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。

また、本実施形態では、特別遊技中（役物作動）として１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動、及び２ＢＢＡ～２ＢＢＣ作動を備える。本実施形態では、１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動は、いずれも、リプレイの抽選を行うものではない。したがって、厳密にはＲＴには含まれないが、本実施形態の説明では、１つのＲＴとして説明する。なお、１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動中に少なくとも１つのリプレイの抽選を行ってもよく、この場合には、１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動も、１つのＲＴといえる。

また、２ＢＢＡ～２ＢＢＣ作動中は、リプレイを抽選する。

なお、「役物作動」と称するときは、役物に当選したことを意味する場合と、役物に係る特別遊技中を意味する場合とを有する。

さらにまた、１ＢＢ、２ＢＢ以外の役物として、本実施形態ではＳＢを備えるが、ＳＢ作動に基づくＲＴ移行はない。

【００１０】

さらに、本実施形態では、ＲＴとは異なる概念であって、ＲＴと同様にメイン制御基板５０によって移行（遷移）が制御されるメイン遊技状態を備える。本実施形態のメイン遊技状態は、後述する図２０に示すように、メイン遊技状態０～２、及び１２～１６を備える。ここで、メイン遊技状態３～１１は、本実施形態では欠番として取り扱う。実機ではメイン遊技状態３～１１を有するが、以下の実施形態では、説明の簡素化のため、メイン遊技状態３～１１を省略（削除）して説明する。

【００１１】

ＲＴとメイン遊技状態とは、連動する場合と連動しない場合とを有する。たとえばＲＴ移行及びメイン遊技状態の移行を同時に満たす条件が成立したときは、ＲＴ移行し、かつ

10

20

30

40

50

メイン遊技状態も移行する。一方、ＲＴの移行条件を満たすがメイン遊技状態の移行条件を満たさないときは、メイン遊技状態はそのままＲＴのみが移行する。これとは逆に、メイン遊技状態の移行条件を満たすがＲＴの移行条件を満たさないときは、ＲＴはそのままメイン遊技状態のみが移行する。

#### 【００１２】

本実施形態では、後述する役抽選手段６１により、「当選番号」の抽選を実行する。したがって、役抽選手段６１は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称される。

本実施形態の当選番号には、非当選となる当選番号「０」と、いずれかの当選となる当選番号「１」～「３８」とを備える（後述する図９及び図１０）。そして、当選番号を決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。

10

「条件装置番号」には、「役物条件装置番号」と、「入賞及びリプレイ条件装置番号」とを有する。

そして、条件装置番号が生成されると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動することにより、作動した条件装置に対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となる。

#### 【００１３】

「役物条件装置番号」は、いずれかの特別役（役物）に対応する条件装置番号であり、本実施形態では、「役物条件装置番号」として、「０」～「７」を備える。

役物条件装置番号「０」は、特別役（役物）の非当選に対応する役物条件装置番号であり、役物条件装置番号「１」～「７」は、いずれかの特別役（役物）の当選に対応する役物条件装置番号である。

20

ここで、「特別役（役物）」としては、１ＢＢ（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）、２ＢＢ（第二種役物連続作動装置；第二種ビッグボーナス）、ＲＢ（第一種特別役物；レギュラーボーナス）、ＣＢ（第二種特別役物；チャレンジボーナス）、ＳＢ（シングルボーナス）が挙げられる。

#### 【００１４】

１ＢＢ（第一種役物連続作動装置）とは、ＲＢ（第一種特別役物）を連続して作動させることができる装置をいう。

本実施形態では、１ＢＢとして、１ＢＢＡ～１ＢＢＣを有し、ＲＢとして、ＲＢＡ及びＲＢＢを備える。そして、１ＢＢＡ作動中はＲＢＡを連続して作動させる。また、１ＢＢＢ及び１ＢＢＣ作動中は、ＲＢＡを連続作動させる。

30

１ＢＢの作動中において、本実施形態のＲＢは、２回の小役の入賞又は２遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度ＲＢを作動させる。ただし、これに限らず、ＲＢは、「Ｎ」（「Ｎ」は、「２」以上「８」以下）回の小役の入賞、又は「Ｍ」（「Ｍ」は、「２」以上「１２」以下）回の遊技回数のいずれかを満たしたときに終了するものであればよい。

#### 【００１５】

また、２ＢＢ（第二種役物連続作動装置）とは、ＣＢ（第二種特別役物）を連続して作動させることができる装置をいう。２ＢＢは、ＭＢとも称される。

さらにまた、ＳＢ（シングルボーナス）とは、１遊技からなるＳＢ遊技を実行する役物である。ＳＢ遊技（１遊技）を終了すると、ＳＢ遊技移行前の遊技状態に戻る。

40

さらにまた、１ＢＢ及び２ＢＢは、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役であり、ＳＢ及びＣＢは、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない特別役である。当選情報の次回遊技以降への持越しについては後述する。

#### 【００１６】

また、「入賞及びリプレイ条件装置番号」は、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない小役又はリプレイに対応する条件装置番号であり、本実施形態では、「入賞及びリプレイ条件装置番号」として、「０」～「２２」を有する。入賞及びリプレイ条件装置番号「０」は、小役及びリプレイの非当選に対応する条件装置番号であり、入賞及びリプレイ条件装置番号「１」～「２２」は、いずれかの小役又はリプレイの当選に対応する条件装置番

50

号である。

【 0 0 1 7 】

そして、上述した本実施形態の当選番号「 0 」～「 3 8 」のうち、当選番号「 0 」～「 2 2 」は、入賞及びリプレイ条件装置番号「 0 」～「 2 2 」に対応し、かつ、役物条件装置番号が「 0 」の当選番号である。

これに対し、当選番号「 2 3 」～「 3 8 」は、役物条件装置番号「 1 」～「 5 」に対応する当選番号である。ここで、当選番号「 2 3 」～「 3 8 」には、特別役の単独当選に相当する当選番号と、特別役及び小役又はリプレイが重複当選する当選番号とを備える。

【 0 0 1 8 】

また、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役のいずれかが含まれる当選番号（本実施形態では、当選番号「 2 4 」～「 3 8 」）に当選したときは、その特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

ここで、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる当選番号に当選していない遊技を、「非内部中」という。これに対し、特別役が含まれる当選番号に当選したが、当選した特別役に対応する図柄組合せが未だ有効ラインに停止していないとき、すなわち特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」という。本実施形態では、特別役に当選した遊技については「非内部中」に含めるが、特別役に当選した遊技を「内部中」に含めてもよい。

【 0 0 1 9 】

なお、本実施形態の 1 B B は、当選した遊技で入賞しない場合を有するので、1 B B の内部中となる場合がある。一方、本実施形態の 2 B B は、当選した遊技で常に入賞するので、2 B B の内部中になる場合はない。

また、S B は、当選情報を次回遊技以降に持ち越さないので、S B 当選時に内部中になることはない。

【 0 0 2 0 】

「遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報」とは、ストップスイッチの操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出し枚数の多い役（図柄組合せ）が入賞する（停止表示する）操作態様、又は有利な R T に移行（昇格）する若しくは不利な R T に移行（転落）しない図柄組合せが入賞する（停止表示する）操作態様の情報を指す。

【 0 0 2 1 】

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）に相当する。

そして、「ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技」は、本実施形態では、押し順ベルである小役 A 1 ～ A 6（小役 A 群）当選時の遊技、重複リプレイ（リプレイ E 1 ～ E 3（リプレイ E 群））当選時の遊技に相当する。

【 0 0 2 2 】

さらに、押し順ベル当選時に、正解押し順でストップスイッチを操作されたときに入賞するベル（小役）を高目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役等、その図柄組合せが表示されることが遊技者にとって最も有利となるベル（小役））と称する場合がある。

一方、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役よりも払出し数が少ない小役等）が入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とがあげられる。役のとりこぼし時に表示される停止出目を「こぼし目」と称する。

ただし、本実施形態では、押し順ベル当選時の押し順不正解時には、常に安目ベルが入賞し、こぼし目が停止する場合はない（後述する「 P B = 1 」）。

【 0 0 2 3 】

また、リプレイ重複当選時には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄組合せ

10

20

30

40

50

が停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない(「PB = 1」)。

この場合、遊技者に有利な図柄組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高いRTに移行する図柄組合せや、リプレイ当選確率が高いRTを維持する図柄組合せを停止表示させる押し順(遊技者にとって有利なRTとなるための押し順)を、「正解押し順」又は「昇格押し順」と称する。

これに対し、遊技者にとって有利なRT(たとえばリプレイ当選確率の高いRT)から不利なRT(たとえばリプレイ当選確率の低いRT)に移行する図柄組合せが停止表示される押し順を、「不正解押し順」又は「転落(降格)押し順」と称する。

【0024】

「指示機能」とは、上述した「有利な操作態様」を遊技者に表示(報知)する機能を意味する。

10

いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置(制御)を指す。一方、「指示機能」が小役の入賞を容易にする装置である場合、「指示機能」は、狭義には、押し順ベル当選時に正解押し順(高目ベル)を入賞させるための正解押し順を表示することを指し、リプレイ重複当選時に有利なリプレイ(有利なRTに移行するためのリプレイ、又は有利なRTを維持するためのリプレイ)を入賞させるための正解押し順を表示することは含まない。

【0025】

ただし、以下の実施形態では、「指示機能」は、「有利な操作態様」を遊技者に表示する機能を指すものとし、「指示機能の作動」は、押し順ベル当選時に正解押し順を表示すること、及びリプレイ重複当選時に有利なリプレイを入賞させる正解押し順を表示することの双方を含む意味で使用する。

20

なお、「指示」内容を遊技者に見せることが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。

また、「指示」とは、「命令」の意味合いを有する概念であるが、「指示」に従わなかったからといって、遊技者に何らかのペナルティが課されることはない。ただし、指示機能の作動により表示された正解押し順に従わなければ、押し順ベル当選時に高目ベルが入賞しないことや、リプレイ重複当選時に不利なリプレイが入賞する場合がある。

【0026】

30

さらにまた、「指示機能作動遊技」とは、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技(ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置(小役A群、リプレイE群)に当選した遊技)において、指示機能を作動させる遊技(遊技者に有利な操作態様を報知する遊技)を意味する。このため、指示機能作動遊技は、一遊技である。指示機能作動遊技は、報知遊技とも称することがある。なお、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技であっても、指示機能を作動させないときは、当該遊技は、指示機能作動遊技ではない。

【0027】

また、指示機能を連続して作動させること、すなわち指示機能作動遊技(報知遊技)を連続して実行する遊技区間を、「AT」という。AT中は、ストップスイッチの有利な操作態様を有する役に当選したときに、基本的に、指示機能を作動させる。

40

本実施形態では、40遊技(上乗せなし時)を1セットしたATを実行し、1セットのATを消化したときに、ATの継続条件を満たすときは、再度、40遊技1セットのATを実行する。

【0028】

なお、第1実施形態における2BB遊技の入賞ALLの状況下(詳細は後述する)では、ストップスイッチ42の押し順及び操作タイミングに応じて、高目小役(13枚)が入賞する場合と安目小役(12枚)が入賞する場合とを有する。第1実施形態のこの状況下では、役のとりこぼしは生じない。

一方、第3実施形態における2BB遊技の入賞ALLの状況下では、ストップスイッチ

50



４２の押し順及び操作タイミングに応じて、小役（１３枚）が入賞する場合と役の非入賞となる場合（役をとりこぼす場合）とを有する。

そして、本実施形態の２ＢＢ遊技中は、後述する有利区間ではあるものの、ストップスイッチ４２の有利な押し順を報知する指示機能を作動させることはない（２ＢＢ遊技は、指示機能作動遊技ないしＡＴではない）。

２ＢＢ遊技では、遊技者のストップスイッチ４２の操作に基づいて高目／安目小役が入賞する（第１実施形態）か、小役の入賞／非入賞となる（第３実施形態）ものであり、技術介入性を持つものである。

#### 【００２９】

本実施形態において、「遊技区間」には、「通常区間」、「待機区間」、及び「有利区間」を備える。なお、有利区間以外の遊技区間、すなわち通常区間と待機区間とを総称して「非有利区間」と称する場合があります、あるいは、通常区間を「非有利区間」を称する場合もある。

まず、「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間を指す。換言すれば、通常区間は、指示機能の作動ができない遊技区間、有利な操作態様の表示（報知）ができない遊技区間である。ただし、当選番号の抽選に加え、有利区間やＡＴに移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。

#### 【００３０】

通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板と電氣的に接続された所定の表示装置（ＬＥＤ等）での押し順指示情報の表示（報知）を行うことができず、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、後述するサブ制御基板に電氣的に接続されたランプ、スピーカー又は画像表示装置等による有利な操作態様の表示（報知）を行うことができない。

#### 【００３１】

なお、本実施形態の「通常区間」は、有利区間（ＡＴ）に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる遊技区間である。しかし、これに限らず、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる第１通常区間（有利区間抽選可能区間）と、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができない第２通常区間（有利区間抽選不可期間）とを設けることも可能である。

たとえば、第１通常区間において第２通常区間への移行条件を満たしたとき（たとえば所定の当選番号に当選したとき）に、第２通常区間に移行することが挙げられる。あるいは、特別役（たとえば１ＢＢ）作動終了後（特別遊技終了後）や有利区間の終了後、一律に又は所定の条件下で、第２通常区間に移行することが挙げられる

#### 【００３２】

。

また、第２通常区間から第１通常区間への移行は、所定遊技回数の消化、所定の当選番号の当選、所定の図柄組合せの表示、所定のＲＴ（たとえば、複数のＲＴの中で滞在比率の最も高いＲＴ）への移行等を条件にすることが挙げられる。

本実施形態では、通常区間中に１ＢＢ又は２ＢＢに当選したことを条件として有利区間に移行する。さらに、有利区間では、後述する「ＣＺランク」が「１」以上となったことを条件にＡＴに移行する。有利区間に移行した後、ＣＺランクが「０」のままで有利区間の終了条件を満たしたときは、ＡＴを実行することなく通常区間に移行する。

#### 【００３３】

「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板において指示内容（有利な操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示（報知）する場合に限り、指示機能に係る信号（たとえば、有利な操作態様が把握可能となる、押し順に関する情

10

20

30

40

50

報や、入賞及びリプレイ条件装置番号)をサブ制御基板に送信することができる遊技区間を指す。換言すれば、有利区間は、指示機能の作動ができる(指示機能を作動させてもよい)遊技区間、有利な操作態様の表示(報知)ができる(表示(報知)してもよい)遊技区間である。有利区間中の遊技は、報知可能遊技とも称することがある。逆に、通常区間中の遊技や待機区間中の遊技は、報知不可能遊技(非有利区間中の遊技)と称することがある。

ただし、サブ制御基板は、メイン制御基板が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

#### 【0034】

一般に、有利区間では、指示機能作動遊技を実行可能な遊技(役物非作動時)における規定数(「3」枚)に対応する最大払出し枚数(本実施形態では「11」枚)を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置(小役A群)に当選した遊技において、最大払出し枚数に係る役(小役01~03)が入賞するストップスイッチの操作態様を指示すること(具体的には、メイン制御基板と電氣的に接続された所定の表示装置(LED等)で押し順を報知すること)を、少なくとも1遊技以上行うことが必要である。最大払出し枚数に係る役(小役01~03)が獲得可能に指示機能を作動させたときは、「最大指示発生」済みとなる。

#### 【0035】

一方、特別役の当選に基づいて有利区間に移行するときは、必ずしも指示機能作動遊技を実行する必要はない。本実施形態では、通常区間では、特別役(1BB又は2BB)の当選に基づいて有利区間に移行するため、必ずしも指示機能作動遊技を実行する必要はない。

また、小役又はリプレイの当選に基づいて有利区間に移行した後、指示機能作動遊技を実行することなく、所定の特別役(たとえば1BB)に当選したとき、又は、所定の特別役に係る特別遊技(たとえば1BB遊技)を実行したときは、指示機能作動遊技を必ずしも実行する必要はない。

#### 【0036】

本実施形態では、通常区間から待機区間又は有利区間への移行は、いずれも、設定差を有さない1BB又は2BBに当選したことに基づいて行う。したがって、本実施形態では、特別役に当選することなく、小役又はリプレイの当選に基づいて有利区間に移行する場合はない。

特に本実施形態では、2BBに当選し、2BB遊技を終了したときは、その時点では、有利区間であるが非ATであり、2BB遊技及びその後の前兆遊技中に、ATに移行するか否かを、作動した条件装置に基づいて抽選で決定する。ATに移行するか否かの抽選は、本実施形態の「CZランク加算抽選処理」に相当する。CZランク加算抽選処理は、設定差を有さない条件装置の作動時に実行する。

#### 【0037】

また、有利区間中は、有利な操作態様を有する役に当選した遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチの有利な操作態様を表示してもよい。すなわち、このような遊技区間は、「AT」となる。本実施形態において、後述するメイン遊技状態2又は16(有利区間)では、ATに相当する遊技状態であり、指示機能を作動可能な条件装置の作動時には、常に指示機能を作動させる。

一方、有利区間中に、有利な操作態様を有する役に当選した遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。本実施形態において、後述するメイン遊技状態1(有利区間)は、前兆中であり、常に指示機能を作動させる遊技状態ではない。メイン遊技状態1では、押し順ベル(小役A群)当選時には指示機能を作動させないが、押し順リプレイ(リプレイE群)当選時は指示機能を作動させることによりRT(RT2)を維持する。

#### 【0038】

さらにまた、「待機区間」とは、有利区間に移行することに決定した後、未だ有利区間

10

20

30

40

50

に移行していないときの遊技区間を指す。待機区間は、設けてもよく、設けなくてもよい。すなわち、通常区間から有利区間に移行してもよく、通常区間から待機区間に移行し、さらにこの待機区間から有利区間に移行してもよい。

ここで、待機区間では、メイン制御基板において指示機能を作動させることや、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することはできない。メイン制御基板において指示機能を作動させ、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信する場合には、有利区間中であることが条件となる。

#### 【 0 0 3 9 】

また、有利区間から待機区間に移行することはできず、有利区間の終了後は常に通常区間に移行する。本実施形態では、通常区間において特別役（１ＢＢ又は２ＢＢ）に当選したときは、常に待機区間に移行する。当該遊技で常に入賞する２ＢＢに当選したときは、２ＢＢに当選したときに待機区間に移行し、２ＢＢが入賞したとき（「その図柄組合せが停止したとき」を意味する。以下同じ。）に有利区間に移行する。一方、当該遊技で１ＢＢに当選したときは待機区間に移行し、１ＢＢが入賞するまで待機区間を維持する。なお、待機区間は、特別役が入賞したときに終了することに限らず、それよりも前に終了してもよい。

10

なお、特別役が含まれる当選番号の種類に応じて、予め待機区間に移行する特別役と、待機区間に移行せずに有利区間に移行する特別役とを、予め決めておいてもよい。

#### 【 0 0 4 0 】

本実施形態の有利区間において、メイン遊技状態０（前兆準備中）は、２ＢＢ作動中であるので、指示機能を作動させる場合はない。また、メイン遊技状態１（前兆中）では、上述したように、押し順ベル当選時は指示機能を作動させないが、押し順リプレイ当選時に指示機能を作動させる。また、ＡＴ中に相当するメイン遊技状態２又は１６では、押し順リプレイ当選時及び押し順リプレイ当選時のいずれも、指示機能を作動させる。

20

#### 【 0 0 4 1 】

また、本実施形態では、ＡＴ中に、ＡＴの遊技回数を上乗せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行う。本実施形態のように、１セット４０遊技のＡＴを実行するような場合には、セット数の上乗せを行うが、１セット内での遊技回数の上乗せを行わないようにしてもよい。あるいは、１セット内での遊技回数の上乗せ及びセット数の上乗せの双方を実行してもよく、又はいずれも実行しないように設定してもよい。

30

また、有利区間には、継続上限遊技回数（本実施形態では１５００遊技）が定められており、継続上限遊技回数に到達したときは、有利区間やＡＴの残り遊技回数を有する場合であっても、その時点で常に有利区間及びＡＴを終了し、通常区間に移行する。

#### 【 0 0 4 2 】

さらに、有利区間又はＡＴにおいて継続上限遊技回数に到達したときは、最大払出し枚数（役物非作動時での最大払出し枚数を指す。本実施形態では、１１枚。）を獲得できる有利な操作態様を有する役（小役Ａ群）に１度も当選していなくても、その時点で常に有利区間を終了し、通常区間に移行する。

#### 【 0 0 4 3 】

なお、有利区間とＡＴとの関係については任意に設定することができる。ただし、ＡＴ中は必ず有利区間中であることが必要である。たとえば、「有利区間＝ＡＴ」に設定してもよい。この場合には、有利区間中はずっとＡＴを継続する。

40

また、有利区間中に非ＡＴとＡＴとを繰り返す（少なくとも１回のＡＴを実行する）ようにしてもよい。本実施形態では、有利区間かつＡＴである場合（たとえばメイン遊技状態２や１６）と、有利区間かつ非ＡＴである場合（たとえばメイン遊技状態０又は１）とを有する。さらに、メイン遊技状態１４及び１５は、１ＢＢ作動中であり、ＡＴは実行しない。

なお、有利区間に移行しただけでは、ＡＴの実行条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、ＡＴを実行するか否かを抽選等で決定し、ＡＴを実行することに決定したときは、ＡＴの終了条件を満たすまでＡＴを実行するものであってもよい。

50

## 【 0 0 4 4 】

本実施形態では、原則として、リプレイの当選確率が高確率の状態（ＲＴ２）でＡＴを実行するため、ＡＲＴとなる。

しかし、詳細は後述するが（図１９）、ＲＴ２中にＳＢ又はリプレイ０４が入賞すると、ＲＴ１に移行する。ＲＴ１に移行すると、３３３遊技を消化するか、１ＢＢ又は２ＢＢに当選しない限り、ＲＴ１に滞在し続ける。ここで、本実施形態のＲＴ１におけるリプレイの当選確率は、約「１／７．３」（図１１）である。したがって、ＲＴ１中にＡＴを実行するときは、厳密にはＡＲＴとはならない。

## 【 0 0 4 5 】

引込み率（ＰＢ）とは、ストップスイッチを操作した瞬間からリールが停止するまでの間（最大移動図柄（コマ）数）に、有効ラインに停止させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を示す。

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

これに対し、ストップスイッチが操作された瞬間のリールがどの位置であっても（ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを、「ＰＢ＝１」と称する。

なお、以下の説明における「ＰＢ＝１」は、２ＢＢ作動時の中リール３１を除き、最大移行図柄数は「４」である。また、２ＢＢ作動時の中リール３１については、最大移動図柄は「１」である。

## 【 0 0 4 6 】

「ＰＢ＝１」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の（一部の）リールについてのみそのようになっている場合とを有する。

本実施形態では、最大移動図柄数は「４」に設定されているので（ただし、２ＢＢ作動中の中リール３１を除く）、５図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「ＰＢ＝１」となり、５図柄を超える（６図柄以上の）間隔で配列されているときは、「ＰＢ＝１」となる。特に、本実施形態のリールの図柄数は「２０」に設定されており、５図柄間隔で４個配置とすれば、その図柄は、「ＰＢ＝１」となる。

## 【 0 0 4 7 】

「Ｎ－１」遊技目、「Ｎ」遊技目、「Ｎ＋１」遊技目、・・・（「Ｎ」は、２以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「Ｎ」遊技目であるとき、「Ｎ」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「Ｎ－１」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。さらにまた、「Ｎ＋１」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

## 【 0 0 4 8 】

また、「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式（ＥＣＯ）遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報（電子メダル、電子データ）が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機に貯留可能となるものである。

また、遊技媒体が電子情報である場合において、「メダルの払出し」とは、遊技機に備えられた遊技媒体貯留装置にクレジット（加算）することを意味する。したがって、本発明において、「メダルの払出し」とは、実際にメダルをホッパーから払い出すことのみを意味するものではなく、遊技媒体貯留装置（たとえば実施形態の貯留数表示ＬＥＤ７６）に、入賞役に対応する配当分の電子情報をクレジット（加算）する処理も含まれる。

## 【 0 0 4 9 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

## &lt; 第１実施形態 &gt;

図１は、本実施形態における遊技機の一例であるスロットマシン１０の制御の概略を示

10

20

30

40

50

すブロック図である。

スロットマシン 10 に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とを備える。

メイン制御基板 50 は、入力ポート 51 及び出力ポート 52 を有し、RWM 53、ROM 54、メインCPU 55 等を備える（図 1 で図示したもののみを備える意味ではない）。

#### 【0050】

図 1 において、メイン制御基板 50 と、ベットスイッチ 40 等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート 51 又は出力ポート 52 を介して電氣的に接続されている。入力ポート 51 は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート 52 は、モータ 32 等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

10

図 1 中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板 50 に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板 50 からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板 80 も同様である）。

#### 【0051】

RWM 53 は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。

ROM 54 は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

メインCPU 55 は、メイン制御基板 50 上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール 31 の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

20

#### 【0052】

また、メイン制御基板 50 上には、RWM 53、ROM 54、メインCPU 55 及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM 53 及びROM 54 は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。

後述するサブ制御基板 80 上には、RWM 83、ROM 84、及びサブCPU 85 を含むMPUが搭載される。なお、RWM 83 及びROM 84 は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

#### 【0053】

30

図 1 において、メダル投入口 43 から投入されたメダルは、メダルセレクト内部に送られる。

メダルセレクトは、図 1 に示すように、通路センサ 43a、ブロック 45、投入センサ 44 を備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板 50 と電氣的に接続されている。

メダル投入口 43 からメダルが投入されると、最初に、通路センサ 43a により検知されるように構成されている。

#### 【0054】

さらに、通路センサ 43a の下流側には、ブロック 45 が設けられている。ブロック 45 は、メダルの投入を許可 / 不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口 43 から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口 43 から投入されたメダルをホッパー 35 に案内するメダル通路を形成する。

40

#### 【0055】

ここで、ブロック 45 は、遊技中（リール 31 の回転開始時から、全リール 31 が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロック 45 がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

#### 【0056】

ブロック 45 のさらに下流側には、投入センサ（光学センサ）44 が設けられている。

50

投入センサ４４は、本実施形態では所定距離を隔てて配置された一対の投入センサからなり、メダルが一方の投入センサにより検知されてから所定時間を経過した後に他方の投入センサにより検知されるように構成されている。そして、一対の投入センサ４４がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、正しいメダルが投入されたか否かを判断する。

#### 【００５７】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４６が電氣的に接続されている。

ここで、「操作スイッチ（又は、単に、「スイッチ）」とは、遊技者（操作者）による操作体の操作に基づいて（外部からの力を受け）、電気信号のオン／オフを切り替える装置（電気回路及び／又は電気部品を含む）を指し、遊技者が操作する操作体の形状を限定するものではない。操作スイッチがオフ状態であるときは、たとえば発光素子からの光が受光素子に入射し続けている（受光素子が光を検知し続けているときは、操作スイッチはオフ状態にある。）。そして、遊技者等により操作スイッチ（の操作体）が操作されると、発光素子からの光が受光素子に入射しない状態となる。この状態を検知したときに、操作スイッチがオン状態になったことを示す電気信号をメイン制御基板５０に送信する。なお、上記とは逆に、操作スイッチがオフ状態であるときは発光素子からの光が受光素子に入射せず、発光素子からの光が受光素子に入射したときにオン状態となるように構成してもよい。

#### 【００５８】

本実施形態では、スタートスイッチ４１の操作体は、レバー（棒）状であり（このため、「スタートレバー（スイッチ）４１」とも称される。）、ベットスイッチ４０、ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４６の操作体は、押しボタン状である（このため、「ベットボタン（スイッチ）４０」、「ストップボタン（スイッチ）４２」、「精算ボタン（スイッチ）４６」とも称される。）。

なお、図１では図示しないが、操作スイッチの操作体及び／又はその周囲若しくは近傍には、ＬＥＤ等（発光手段）が設けられている。そして、その操作スイッチの操作受けが許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチに対応するＬＥＤ等を青色発光し、その操作スイッチの操作受けが不許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチの

#### 【００５９】

ベットスイッチ４０は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者に操作される操作スイッチである。本実施形態では、１枚のメダルを投入するための１ベットスイッチ４０ａと、３枚（最大数ないし規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０ｂとを備える。

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

#### 【００６０】

また、本実施形態の規定数は、役物非作動時、ＳＢ作動時、１ＢＢ作動時は３枚、２ＢＢ作動時は２枚に設定されている。１ベットスイッチ４０ａを２回操作すると２枚のメダルを投入可能であり、３回操作すると３枚のメダルを投入可能である。また、規定数が３枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に３枚のメダルを投入可能であり、規定数が２枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に２枚のメダルを投入可能である。

#### 【００６１】

また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者に操作される操作スイッチで

ある。

さらに、精算スイッチ 46 は、スロットマシン 10 内部にベット及びノ又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者に操作される操作スイッチである。

#### 【0062】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 50 には、表示基板 75 が電氣的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板 50 と表示基板 75 との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板 50 と中継基板、及び中継基板と表示基板 75 とが接続されているが、図 1 では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板 50 と表示基板 75 とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。

10

さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 との間に 1 つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

#### 【0063】

表示基板 75 には、貯留数表示 LED 76、有利区間表示 LED 77、及び獲得数表示 LED 78 が搭載されている。

貯留数表示 LED 76 は、スロットマシン 10 内部に貯留されたメダル枚数を表示する LED であり、上位桁及び下位桁のデジットから構成されている。すなわち、貯留数表示 LED 76 は、2 桁を表示する。

20

ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメントディスプレイ（セブンセグメント表示部、いわゆる 7 セグ）から構成されている。

#### 【0064】

また、獲得数表示 LED 78 は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示する LED であり、上位桁及び下位桁から構成されている。したがって、獲得数表示 LED 78 は、貯留数表示 LED 76 と同様に、2 桁を表示する。

なお、獲得数表示 LED 78 は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「0」表示してもよい。

#### 【0065】

30

また、獲得数表示 LED 78 は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示する LED として機能する。

さらにまた、獲得数表示 LED 78 は、指示機能作動遊技において、押し順指示情報を表示する（有利な押し順の報知を報知する）LED として機能する。よって、本実施形態における獲得数表示 LED 78 は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねる LED である。ただし、これに限らず、押し順指示情報を表示する専用の LED 等を設けてもよいのはもちろんである。

なお、指示機能作動遊技では、有利な押し順の報知は、サブ制御基板 80 に接続された画像表示装置 23 によっても実行される。

#### 【0066】

40

有利区間表示 LED 77 は、有利区間中に点灯し、非有利区間（通常区間及び待機区間）には消灯となる LED であり、遊技者に対し、有利区間であることを報知するための LED である。

なお、図 1 では図示していないが、本実施形態では、貯留数表示 LED 76 又は獲得数表示 LED 78 の上位桁及びノ又は下位桁のデジットを、ドット（DP；デシマルポイント）付きの 7 セグメントディスプレイとし、獲得数表示 LED 78 の下位桁のドットを有利区間表示 LED 77 として使用する。貯留数表示 LED 76 の下位桁のドットを有利区間表示 LED 77 として使用してもよいのはもちろんである。

また、各デジットは、割込み処理ごとにダイナミック点灯される。たとえば、ある割込み処理では一つのデジットのみが点灯可能となり、他のデジットは消灯となる。そして、

50

その次の割込み処理では他の一つのデジットのみが点灯可能となり、残りのデジットは消灯となる。

【 0 0 6 7 】

図 1 において、メイン制御基板 5 0 には、図柄表示装置のモータ（本実施形態ではステッピングモータ）3 2 等が電氣的に接続されている。

図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では 3 つの）リール 3 1 と、各リール 3 1 をそれぞれ駆動するモータ 3 2 と、リール 3 1 の位置を検出するためのリールセンサ 3 3 とを含む。

【 0 0 6 8 】

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるためのものであり、各リール 3 1 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 6 5 によって制御される。ここで、リール 3 1 は、左リール 3 1、中リール 3 1、右リール 3 1 からなり、左リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であり、中リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であり、右リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 である。

【 0 0 6 9 】

リール 3 1 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール 3 1 上の図柄の具体的配列は、後述する。

また、各リール 3 1 には、1 個（2 個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール 3 1 のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール 3 1 が所定位置を通過したか否かや、1 回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ 3 3 により検知される。リールセンサ 3 3 の信号は、メイン制御基板 5 0 に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ 3 3 を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板 5 0 に入力され、そのリール 3 1 が所定位置を通過したことが検知される。

【 0 0 7 0 】

また、リールセンサ 3 3 がリール 3 1 のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予め ROM 5 4 に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。さらに、リールセンサ 3 3 がリール 3 1 のインデックスを検知した瞬間から、（ステッピング）モータ 3 2 を何パルス駆動すれば、前記基準位置上の図柄から数えて何図柄先の図柄を有効ライン上に停止させることができるかを識別可能となる。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

払出しセンサ（光学センサ）3 7 は、本実施形態では、所定距離を隔てて配置された一対の払出しセンサからなり、メダルが一方の払出しセンサ 3 7 により検知されてから所定時間を経過した後に他方の払出しセンサ 3 7 により検知されるように構成されている。そして、一対の払出しセンサ 3 7 がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【 0 0 7 3 】

たとえば、ホッパーモータ 3 6 が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ 3 7 の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

10

20

30

40

50



一方、払出しセンサ 37 の信号の少なくとも 1 つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

【0074】

さらにまた、出力ポート 52 の一部からは、外部集中端子板 100 への外部信号（外部信号）が出力される。

ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板 100 を介してスロットマシン 10 の外部（ホールコンピュータ 200 や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号として、AT（有利区間）や特別遊技に関する信号、スロットマシン 10 で生じたエラーや電源断から復帰したこと（電源がオンとなったこと）等を示す信号、スロットマシン 10 のフロントドアの開放を示す信号、メダルベット信号、メダル払出し信号等を設けている。

10

【0075】

図 1 において、サブ制御基板 80 は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

ここで、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板 50（後述する制御コマンド送信手段 71）は、パラレル通信によってサブ制御基板 80 に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

なお、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

20

【0076】

サブ制御基板 80 は、メイン制御基板 50 と同様に、入力ポート 81、出力ポート 82、RWM 83、ROM 84、及びサブ CPU 85 等を備える。

サブ制御基板 80 には、入力ポート 81 又は出力ポート 82 を介して、図 1 に示すような以下の演出ランプ 21 等の演出用周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。

RWM 83 は、サブ CPU 85 が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ROM 84 は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

30

【0077】

演出ランプ 21 は、たとえば LED 等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ 21 には、各リール 31 の内周側に配置され、リール 31 に表示された図柄（表示窓 17 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール 31 の上部からリール 31 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 10 のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

【0078】

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

40

さらにまた、画像表示装置 23 は、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、当該遊技で作動する条件装置に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間（AT）中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

【0079】

また、チャンスボタン 24 は、演出中に遊技者に操作を促す画像を出力し、操作をさせることで、演出を次の段階に発展させること等に用いられる操作スイッチである。チャンスボタン 24 の操作を促すような場合には、チャンスボタン 24 の内部又は周囲に設けられた LED を点灯等させるため、サブ制御基板 80 からチャンスボタン 24 に対して信号

50

を出力可能とし、また、チャンスボタン 24 が操作されたことをサブ制御基板 80 が検出可能とするために、チャンスボタン 24 が操作されたことの信号をサブ制御基板 80 に入力可能としている。

#### 【0080】

続いて、本実施形態の役、図柄組合せ等について説明する。

図 2 は、本実施形態におけるリール 31 の図柄配列を示す図である。図 2 では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール 31 において、図柄番号 0 番の図柄は、「ブランク」である。

図 2 に示すように、本実施形態では、各リール 31 は、20 コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。

リプレイの図柄は、リプレイ A とリプレイ B とを有する。この 2 つの図柄は、一見すると同一図柄のように見えるが、よく観察すると異なる図柄であることがわかる程度に類似する。スイカ A 及びスイカ B とを有するスイカの図柄も同様である。

また、「ブランク」図柄とは、何も表示されていないものではなく、実際には所定の（淡色系の）図柄が表示されている。

#### 【0081】

また、図 3 は、スロットマシン 10 の前面部に設けられた画像表示装置 23 と、表示窓（透明窓）17 と、各リール 31 の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

表示窓 17 から、内部に配置されたリール 31 が透視できるようになっている。

各リール 31 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 31、中リール 31、及び右リール 31）設けられている。さらに、各リール 31 は、表示窓 17 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓 17 から、合計 9 個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。

#### 【0082】

また、図 3 では、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール 31 ごとに、表示窓 17 から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール 31 であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

#### 【0083】

さらにまた、図 3 に示すように、表示窓 17 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、リール 31 の停止時における図柄の並びラインであって図柄組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、規定数 3 枚時（3 ベットで遊技を行う場合）と、規定数 2 枚時（2 ベットで遊技を行う場合）とで、有効ラインが同一に設定されている。

本実施形態の有効ラインは、いわゆる右下がりの一直線状のライン（「左上段」 - 「左中段」 - 「右下段」）である。それ以外は無効ラインである。

#### 【0084】

さらに、図 3 中、画像表示装置 23 は、表示窓 17 より上側に設けられている。図 3 の例では、A T 中の押し順の表示と、A T 当選期待度を示唆するためのメーターを例示している。これらの演出については後述する。

#### 【0085】

図 4 ~ 図 7 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 61 で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール 31 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は0枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される（再遊技）。

また、図柄組合せにおいて、「-」（たとえば、役番号「041」の中リール31の図柄）とあるのは、「ANY（任意の図柄）」を意味する。

#### 【0086】

図4～図7において、規定数及び遊技状態に表示された「3枚」とは、規定数が3枚であるときの払出し枚数等を示し、「2枚」は、規定数が2枚であるときの払出し枚数等を示している。また、「3枚（1）」は、役物未作動時を示し、「3枚（2）」は、SB作動時（SB遊技中）を示す。さらにまた、「3枚（3）」は、1BB A～1BB C作動時を示し、「2枚（4）」は、2BB A～2BB C作動時を示す。

10

たとえば、役番号「012」のリプレイ01は、規定数3枚（1）、（2）、2枚（4）では再遊技となることを示し、規定数3枚（3）の「-」は、抽選されないことを示している。

#### 【0087】

図4中、役番号「001」～「011」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として3種類の1BB（1BB A～1BB C）、3種類の2BB（2BB A～2BB C）と、1種類のSBが設けられている。

特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。

いずれかの1BBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する1BB遊技（1BB作動）に移行する。

20

1BB遊技中（役物作動時）は、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、役物非作動時以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

#### 【0088】

同様に、2BBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する2BB遊技を実行する（2BBの作動）。

さらに同様に、SBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技（1遊技）で、特別遊技に相当するSB遊技を実行する（SBの作動）。

#### 【0089】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。なお、たとえば、今回遊技の規定数が「3」のときにリプレイが入賞し、次回遊技の規定数が「2」のような場合には、今回遊技で投入したメダル枚数を維持せず、次回遊技の規定数である「2」が自動ベットされるようにしてもよい。

30

本実施形態のリプレイは、図4及び図5に示すように、リプレイ01～05（役番号「012」～「044」）を備える。

#### 【0090】

リプレイには、リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、RTが移行するリプレイとRTが移行しないリプレイとを有する。前者は、RT移行リプレイ（又は単に「移行リプレイ」）と称する場合がある。

詳細は後述するが、図19に示すように、RT2においてリプレイ04が入賞すると、次回遊技からRT1に移行する。

40

#### 【0091】

小役は、図6及び図7に示すように、小役01～18（役番号「045」～「096」）を備える。

小役A群当選時（後述）に、正解押し順でストップスイッチ42を操作すると、小役01～03のいずれかが入賞する。小役01～03は、本実施形態で設けられている（役物非作動時の）小役の中で、最も払出し枚数が多い小役である。

これに対し、小役08～14の払出し枚数は3枚に設定されている。

また、小役15～17は8枚に設定され、小役18（1BB作動時のみ）は11枚に設定されている。

50

小役 08 は、小役 A 群当選時の押し順不正解時に入賞可能となる小役である。

小役 09 ~ 11 は、小役 A 群当選時の制御役としての役割を有する。

また、小役 12 ~ 17 は、レア小役（たとえば当選時に、有利区間や A T に関する有利な抽選が実行される等）としての役割を有する。

さらにまた、小役 18 は、1 B B 作動時にのみ停止可能となる小役である。

#### 【 0 0 9 2 】

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

持ち越される役は、本実施形態では 1 B B ( 1 B B A ~ 1 B B C ) である。1 B B の図柄組合せは、「 P B 1 」に設定されているので、1 B B に当選した遊技で入賞しない場合を有する。そして、1 B B に当選したときは、1 B B が入賞するまでの遊技において、その 1 B B の当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

#### 【 0 0 9 3 】

また、2 B B は、本来であれば、1 B B と同様に、当選が次遊技以降に持越し可能な特別役である。ただし、本実施形態では、2 B B の図柄組合せは、「 P B = 1 」に設定されており、当選した遊技で常に入賞するように設定されている。このため、本実施形態では、当選した 2 B B が次遊技以降に持ち越される場合はない。

また、S B、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが入賞可能にリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

#### 【 0 0 9 4 】

図 8 において、( a ) は、本実施形態における特別役の種類と性能を示す図であり、( b ) は、特別役の作動終了条件を示す図である。

図 8 ( a ) に示すように、本実施形態の 1 B B は、1 B B A ~ 1 B B C の 3 種類を備え、いずれもいずれかの色の「 7 」揃いである。「青 7」、「赤 7」、「白 7」、及び「青 7」は、図 2 に示すように、各リール 3 1 に 1 個配置されている。よって、1 B B の図柄組合せは、「 P B 1 」である。

また、1 B B A が入賞して 1 B B A 遊技に移行すると、R B A ( レギュラーボーナス ) が連続作動する。R B A に対応する図柄組合せは設けられていない。

#### 【 0 0 9 5 】

R B A は、2 回の遊技若しくは 2 回の入賞、又は 1 B B A の作動終了によって終了する。そして、1 B B A の作動終了条件は、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。このため、1 B B A 作動中は、2 回の遊技又は 2 回の入賞となるまで R B A を連続作動させ、毎遊技、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しが行われたか否かを判断する。2 6 4 枚を超えるメダルの払出しが行われていないときは、R B A を継続する。そして、R B A の連続作動により 2 回の遊技又は 2 回の入賞となったときは、R B A の作動を一旦終了する。次に、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しが行われたか否かを判断し、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しが行われたときは 1 B B A の作動終了条件を満たすので、1 B B A の作動を終了する。これにより、R B A の作動も終了する。一方、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しが行われていないと判断したときは、再度、R B A の作動を開始する。

#### 【 0 0 9 6 】

また、1 B B C 又は 1 B B C がそれぞれ入賞し、それぞれ 1 B B B 遊技及び 1 B B C 遊技に移行すると、R B B ( レギュラーボーナス ) が連続作動する。R B B に対応する図柄組合せは設けられていない。1 B B B 又は 1 B B C 作動中の R B B の連続作動は、上述の 1 B B A 及び R B A と同様である。1 B B B 作動及び 1 B B C 作動は、2 4 2 枚を超えるメダルの払出しで終了する。

#### 【 0 0 9 7 】

また、本実施形態の２ＢＢは、２ＢＢＡ～２ＢＢＣの３種類を備える。

たとえば２ＢＢＡの図柄組合せは、「青７／スイカＡ」-「ベル」-「ベル」に設定されており、各リール３１の図柄は、すべて合算で「ＰＢ＝１」に配置されている。同様に、２ＢＢＢの図柄組合せは、「赤７／リプレイＢ／スイカＢ」-「ベル」-「ベル」であり、２ＢＢＣの図柄組合せは、「青７／スイカＡ」-「スイカＡ」-「リプレイＡ」であり、各リール３１の図柄は、すべて合算で「ＰＢ＝１」に配置されている。

よって、本実施形態の２ＢＢは、「ＰＢ＝１」で入賞する。

２ＢＢ作動中は、ＣＢが連続作動するように設定される。ＣＢの図柄組合せは設けられていない。

また、本実施形態の２ＢＢＡ～２ＢＢＣ遊技は、いずれも、１枚を超えるメダルの払出し、又はＳＢ作動（ＳＢ当選）により終了する。２ＢＢ遊技は、ＣＢが連続作動している状況下であるが、この場合には、すべての小役の当選フラグが立っている（すべての小役が入賞可能となっている）ことを意味する。以下、この状況を「入賞ＡＬＬ」という。

【００９８】

２ＢＢ遊技中は、所定のリプレイ（リプレイＣ及びＤ）とＳＢとが抽選される。

２ＢＢ遊技中に、所定のリプレイ（リプレイＣ及びＤ）及びＳＢのいずれも当選していないときは、ＣＢの作動によって入賞ＡＬＬの当選フラグが立ち、いずれかの小役の入賞となる。ＣＢ作動時に入賞する小役は、押し順や操作タイミングによっても変化する。この点については後述する。

【００９９】

また、２ＢＢ遊技でＳＢに当選しても、ＳＢは入賞せず、入賞ＡＬＬを優先するように制御する。なお、２ＢＢ遊技中のＳＢの当選は、２ＢＢ遊技の終了条件を満たすので、当該遊技で２ＢＢ遊技を終了するように制御する。

さらにまた、２ＢＢ遊技でリプレイＣ又はＤに当選したときは、当該遊技では、当選したリプレイＣ又はＤが入賞するように制御する。この場合、再遊技となり、２ＢＢ遊技の終了条件である「１枚を超える払出し」の条件を満たさないので、次回遊技も、２ＢＢ遊技（リプレイの入賞による再遊技）となる。したがって、２ＢＢ遊技では、リプレイＣ又はＤに当選し続ける限り、２ＢＢ遊技は終了しない。

【０１００】

遊技を開始するときは、遊技者は、ベットスイッチ４０の操作により予め貯留されたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口４３からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。遊技状態に対応する規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、役抽選手段６１により当選番号の抽選を行うとともに、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓１７内で上下方向に移動表示される。

【０１０１】

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の抽選結果に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。

【０１０２】

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

10

20

30

40

50

## 【0103】

次に、メイン制御基板50の具体的構成について説明する。

図1に示すように、メイン制御基板50のメインCPU55は、以下の役抽選手段61等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

## 【0104】

役抽選手段61は、当選番号の抽選（決定、選択）を行う。そして、当選番号が決定されると、その当選番号に基づいて、入賞及びリプレイ条件装置番号、並びに役物条件装置番号が決定され、当該遊技で作動可能となる入賞及びリプレイ条件装置、並びに役物条件装置が定まることとなる。このため、役抽選手段61は、条件装置番号の決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段等とも称される。

10

## 【0105】

役抽選手段61は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、当選番号を決定する当選番号決定手段とを備えている。

## 【0106】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば10進数で「0」～「65535」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n（ナノ）secで1カウントを行うカウンタが「0」～「65535」の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

20

## 【0107】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する当選番号を決定する。たとえば、抽出した乱数値が当選番号「1」の領域に属する場合は、当該遊技における当選番号を「1」に決定する。そして、当選番号「1」であるときは、当該遊技における入賞及びリプレイ条件装置番号は「1」（リプレイA1）、役物条件装置番号は「0」となる。

## 【0108】

図9及び図10は、役抽選手段61によって抽選される当選番号、当選番号に対応する条件装置番号、及び条件装置番号に含まれる当選役の内容等を示す図である。

30

図9及び図10において、当選番号「0」～「38」は、特別役、小役、及びリプレイのすべての当選を含む通し番号である。

また、「番号1」は、入賞及びリプレイ条件装置番号（特別役を含まない条件装置番号）である。

さらにまた、「番号2」は、特別役を含む役物条件装置番号である。

## 【0109】

なお、上述したように、当選番号「0」～「38」のうち、当選番号「0」～「22」は、特別役を含まない当選番号であり、当選番号「23」～「38」は、特別役を含む当選番号である。これにより、役抽選手段61により決定された当選番号が「23」未満か否かを判定することで、入賞及びリプレイ条件装置番号と役物条件装置番号の決定（生成）処理を簡素化することができる。

40

## 【0110】

具体的には、当選番号が「23」未満の場合には、決定された当選番号を入賞及びリプレイ条件装置番号としてRWM53の所定アドレスにそのまま記憶することが可能となる。

一方、当選番号が「23」未満でない場合には、決定された当選番号から、役物条件装置番号と入賞及びリプレイ条件装置番号とを生成するための制御処理を実行する。たとえば、当選番号から、役物条件装置番号と入賞及びリプレイ条件装置番号とを生成するための特定テーブルを持たせる。そして、当選番号と当該特定テーブルとに基づいて、役物条

50

件装置番号と入賞及びリプレイ条件装置番号とを生成可能とし、生成した役物条件装置番号、及び生成した入賞及びリプレイ条件装置番号を、それぞれRWM53の所定アドレスに記憶可能とする。

#### 【0111】

なお、役物条件装置番号を記憶するアドレスに「1」～「4」のいずれかが記憶されている状況下（いわゆる、特別役（1BB）内部中）において、当選番号「23」～「38」のいずれかに当選したときは、その当選番号に基づいて生成された役物条件装置番号を、役物条件装置番号を記憶するアドレスに上書きしないように制御する。

#### 【0112】

図9及び図10において、「演出GRP（グループ）番号」は、入賞及びリプレイ条件装置番号に紐付けて設定されており、サブ制御基板80に送信される番号である。サブ制御基板80は、メイン制御基板50から受信した演出グループ番号に基づいて、演出を決定する。たとえば、当選番号「8（小役A1）」～「13（小役A6）」の演出グループ番号は、いずれも「6」である。サブ制御基板80は、演出グループ番号「6」を受信すると、ベルの当選に対応する演出を出力可能とする。

#### 【0113】

ここで、非AT中の遊技（正解押し順を報知しない遊技）では、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に対し、決定した演出グループ番号をサブ制御基板80に送信するが、決定した押し順指示番号はサブ制御基板80に送信しない。そして、サブ制御基板80側では、非AT中の遊技では、受信した演出グループ番号に基づいて演出を決定する。したがって、たとえば演出グループ番号「6」を受信したときは、いずれかのベル（又は小役）に当選したことを示す旨の演出（たとえば、色演出では、ベルに対応する黄色演出や、いずれかの役に対応する白色演出）を出力可能であるが、正解押し順に関する演出を出力することはできない。また、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対して押し順指示番号を送信しないので、サブ制御基板80、あるいはメイン制御基板50とサブ制御基板80との間の情報送信経路に不正な電子機器を取り付け、正解押し順を不正に取得することもできないので、ゴト行為を防止することができる。

#### 【0114】

これに対し、AT中の遊技（正解押し順を報知する遊技）では、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に対し、押し順指示番号及び演出グループ番号を送信する。これにより、サブ制御基板80は、当選役の演出に加え、メイン制御基板50による指示機能の作動とは別個に、正解押し順に関する演出を出力することができる。

#### 【0115】

図9及び図10では、抽選対象となるRTを「」で示している。たとえば当選番号「2」のリプレイBでは、非RT、RT2、及びSB遊技中で抽選されることを意味する。

また、「設定差」において、「有」とあるのは、当該当選番号の当選確率が全設定値で同一でないことを意味する。これに対し、「設定差」が「無」では、当該当選番号の当選確率が全設定値で同一であることを示す。

なお、「全設定値で同一でない」とは、設定1～6のすべてにおいて当選確率が異なる場合の他に、少なくとも1つの設定値における当選確率が他の少なくとも1つの設定値における当選確率と異なることを含む。

上述したように、有利区間の抽選を、当選番号に紐付いて行う場合には、設定差を有さない当選番号に決定されたときに行う必要がある。したがって、有利区間の抽選を実行可能な当選番号は、「設定差」が「無」のものに限られる。

#### 【0116】

さらにまた、「有利区間中抽選」とは、有利区間中において、ATに関する抽選（具体的には、後述するCZランク抽選、CZランク加算抽選、上乘せ抽選、前兆カウンタ加算抽選、継続抽選（個別継続抽選や共通継続抽選）等）を実行するか否かを示すものであり、図中、「」は、有利区間中にこれらのいずれかの抽選を実行することを意味する。本実施形態では、有利区間中において、2BB遊技中のリプレイD当選時、小役A群当選時

10

20

30

40

50

、小役 B ～ E 当選時、2 B B 遊技中の S B 当選時、R B B ( 1 B B B 又は 1 B B C ) 遊技中の小役 H、I、及び J 当選時、1 B B B 当選時、1 B B C 当選時、2 B B 当選時に、これらのいずれかの抽選を実行する。

【 0 1 1 7 】

図 9 及び図 10 において、リプレイの当選となる当選番号は、当選番号「 1 」～「 7 」であり、小役の単独当選となる当選番号は、当選番号「 8 」～「 2 2 」である。また、特別役の当選（特別役の単独当選、又は特別役と小役若しくはリプレイの重複当選）となる当選番号は、当選番号「 2 3 」～「 3 8 」である。

特別役の当選は、本実施形態では 1 B B、2 B B 又は S B の当選に相当し、当選番号「 2 3 」～「 3 8」、番号 2 の「 1 」～「 7 」に相当する。

10

【 0 1 1 8 】

ここで、番号 2 が「 1 」であるときは、当選した特別役が 1 B B A であることを示し、「 2 」であるときは当選した特別役が 1 B B B であることを示し、「 3 」であるときは当選した特別役が 1 B B C であることを示す。同様に、番号 2 が「 4 」であるときは当選した特別役が 2 B B A であることを示し、「 5 」であるときは当選した特別役が 2 B B B であることを示し、「 6 」であるときは当選した特別役が 2 B B C であることを示す。さらに同様に、番号 2 が「 7 」であるときは当選した特別役が S B であることを示す。

【 0 1 1 9 】

図 9 において、たとえば当選番号が「 1 」であるときは、入賞及びリプレイ条件装置番号は「 1 」(リプレイ A の当選)、役物条件装置番号は「 0 」となる。

20

一方、たとえば当選番号が「 2 3 」であるときは、入賞及びリプレイ条件装置番号は「 0」、役物条件装置番号は「 7 」(S B の単独当選)となる。

【 0 1 2 0 】

さらにまた、本実施形態では、特別役と小役又はリプレイの重複当選となる場合を有し、たとえば当選番号「 2 4 」は、1 B B A と小役 B の重複当選となり、入賞及びリプレイ条件装置番号は「 1 4」、役物条件装置番号は「 1 」となる。

なお、特別役と小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される(この優先順位は任意に設定可能である)。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、1 B B の当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

30

【 0 1 2 1 】

特に第 1 実施形態では、小役及びリプレイに係る条件装置の作動時は、いずれも、「 P B = 1 」となるように、それぞれ小役及びリプレイの図柄が配列されている。このため、特別役と小役又はリプレイの重複当選した遊技では、当選した小役又はリプレイが優先して入賞し、当選した特別役は入賞しない。なお、特別役の単独当選時には、当選した特別役に係る図柄を目押しすれば、当該遊技で当選した特別役を入賞させることができる。

【 0 1 2 2 】

次に、本実施形態における図柄配列(図 2)について説明する。なお、以下の図柄配列の説明における「 P B = 1 」とは、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除く。

図 2 に示すように、中及び右リール 3 1 において、「リプレイ A」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、中及び右リール 3 1 の「リプレイ A」は、「 P B = 1 」配置である。なお、リール 3 1 の図柄数を「 2 0」、最大移動図柄数を「 4 」に設定したときは、対象図柄を 5 図柄間隔で 4 個配置すれば、対象図柄は「 P B = 1 」となる。

40

また、中リール 3 1 の「スイカ A」は、5 図柄以内の間隔で配置されており、「 P B = 1 」配置である(リプレイ 0 4 の中リール 3 1)。

同様に、すべてのリール 3 1 において、「ベル」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、すべてのリール 3 1 の「ベル」は、「 P B = 1 」配置である。

【 0 1 2 3 】

さらにまた、左リール 3 1 において、「リプレイ A」又は「リプレイ B」のいずれかは、5 図柄以内の間隔で 5 個配置されている。これにより、左リール 3 1 では、「リプレイ

50



A / リプレイ B」の合算で「PB = 1」配置である。

同様に、中リール 3 1 において、「スイカ B」又は「チェリー」のいずれかは、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、中リール 3 1 では、「スイカ B / チェリー」の合算で「PB = 1」配置である。

#### 【0124】

さらにまた、左リール 3 1 において、「スイカ A」又は「青 7」のいずれかは、5 図柄間隔で配置されている。これにより、左リール 3 1 の「スイカ A / 青 7」は、「PB = 1」配置である（2 B B A 及び 2 B B C の左リール 3 1）。

さらに、左リール 3 1 において、「赤 7」、「リプレイ B」又は「スイカ B」のいずれかは、5 図柄以内の間隔で 5 個配置されている。これにより、左リール 3 1 の「赤 7 / リプレイ B / スイカ B」は、「PB = 1」配置である（2 B B B、リプレイ 0 4、及び小役 0 7 の左リール 3 1）。

#### 【0125】

さらにまた、中リール 3 1 において、「スイカ A」は、5 図柄以内の間隔で 5 個配置されている。これにより、中リール 3 1 の「スイカ A」は、「PB = 1」配置である。

さらに、右リール 3 1 において、「スイカ A」又は「リプレイ B」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、右リール 3 1 の「スイカ A / リプレイ B」は、「PB = 1」配置である（小役 0 3 の右リール 3 1）。

#### 【0126】

また、右リール 3 1 において、「チェリー」は、5 図柄間隔で配置されている。したがって、右リール 3 1 の「チェリー」は、「PB = 1」配置である（小役 1 2 ~ 1 4 の右リール 3 1）。

さらにまた、左リール 3 1 において、「blank」、「白 7」、「リプレイ B」、「スイカ B」、「赤 7」は、5 図柄以内の間隔で配置されている。よって、これらの図柄合算で「PB = 1」配置である（リプレイ 0 2 の左リール 3 1）。

さらに、右リール 3 1 において、「青 7」、「blank」、「白 7」、又は「赤 7」は、これら 4 図柄合算で、5 図柄間隔で配置されているので、これら 4 図柄合算で「PB = 1」配置である（リプレイ 0 2 の右リール 3 1）。すなわち、どのタイミングでストップスイッチ 4 2 が操作されても、「青 7」、「blank」、「白 7」、又は「赤 7」のいずれかを有効ラインに停止させることができる。

#### 【0127】

以下、図 9 及び図 10 における当選番号とその条件装置について説明する。

当選番号「0」は、役の非当選（いわゆるハズレ）となる当選番号である。

当選番号「1」のリプレイ A、及び当選番号「2」のリプレイ B は、いずれも、リプレイ 0 1 を含むリプレイの重複当選である。この条件装置の作動時は、リプレイ 0 1 を入賞させる。なお、S B 遊技中は、非 R T 時のみ、リプレイ B に当選する場合がある。

当選番号「3」のリプレイ C、及び当選番号「4」のリプレイ D は、リプレイ 0 5 を含むリプレイの当選であり、この条件装置の作動時は、リプレイ 0 5 を入賞させるように制御する。リプレイ C は、当選確率に設定差を有する（後述）リプレイであるが、リプレイ D は、設定差を有さないリプレイである。2 B B 遊技中は、リプレイ C 及びリプレイ D を抽選し、リプレイ D の当選時は、有利区間（A T）に関する抽選（後述）を実行する。

リプレイ C 及びリプレイ D の当選時は、いずれも、リプレイ 0 5 が入賞するので、見た目上、どちらに当選したかは遊技者にはわからない。

#### 【0128】

当選番号「5」~「7」は、リプレイ E 群である。リプレイ E 群は、リプレイ E 1 ~ E 3 の 3 種類を有し、当選役に、それぞれリプレイ 0 2 及び 0 4 を含むリプレイの重複当選である。

リプレイ E 群当選時は、特定の第一停止時にはリプレイ 0 2 が入賞し、他の第一停止時にはリプレイ 0 4 が入賞するようにリール 3 1 が停止制御される。

リプレイ E 1 の条件装置作動時は、押し順「1 - -」（左第一停止を意味する）である

ときはリプレイ 0 2 を入賞させ、中又は右第一停止時はリプレイ 0 4 を入賞させる。

また、リプレイ E 2 の条件装置作動時は、押し順「 - 1 - 」(中第一停止を意味する)であるときはリプレイ 0 2 を入賞させ、左又は右第一停止時はリプレイ 0 4 を入賞させる。

さらにまた、リプレイ E 3 の条件装置作動時は、押し順「 - - 1 」(右第一停止を意味する)であるときはリプレイ 0 2 を入賞させ、左又は中第一停止時はリプレイ 0 4 を入賞させる。

#### 【 0 1 2 9 】

本実施形態では、R T 2 中で当選番号「 5 」～「 7 」を抽選し、リプレイ 0 2 入賞時は R T 2 を維持し、リプレイ 0 4 入賞時は R T 2 から R T 1 に移行(転落)させる R T 移行  
リプレイとして機能する。

10

なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ(再遊技役)が入賞するので、メダルの払出し等についての高目/安目の概念はない。しかし、R T 2 においてリプレイ E 1 に当選したときは、左第一停止ではリプレイ 0 2 が入賞し、R T 2 を維持する。一方、中又は右第一停止では、リプレイ 0 4 が入賞し、R T 2 から R T 1 (R T 2 よりも遊技者にとって不利な R T)に移行する。

#### 【 0 1 3 0 】

当選番号「 8 」～「 1 3 」の小役 A 1 ～小役 A 6 は、押し順が 6 択のいわゆる押し順ベルである。小役 A 1 及び小役 A 2 の条件装置には、当選役として小役 0 1 及び 0 8 を含む。そして、押し順正解時には小役 0 1 (役物非作動時で 1 1 枚)を入賞させ、押し順不正  
解時には小役 0 8 (3 枚)を入賞させる。

20

押し順ベルにおいて、図中、押し順「 1 2 3 」とは、押し順「左中右」を意味する。同様に、押し順「 1 3 2 」は押し順「左右中」を示し、押し順「 2 1 3 」は押し順「中左右」を示し、押し順「 3 1 2 」は押し順「中右左」を示し、押し順「 2 3 1 」は押し順「右左中」を示し、押し順「 3 2 1 」は押し順「右中左」を示す。

なお、本実施形態とは異なり、押し順ベル当選時の押し順不正解時には、一定割合で当選役のとりこぼし(役の非入賞)となるように設定することも可能である。これに対し、本実施形態では、押し順不正解時には「 P B = 1 」で 3 枚の小役 0 8 が入賞するように設定されている。

#### 【 0 1 3 1 】

30

まず、「小役 A 1」を例に挙げて説明する。

小役 A 1 当選時の正解押し順は、「 1 2 3 (左中右)」である。したがって、左第一停止時には、小役 0 1 を入賞させる。小役 0 1 の図柄組合せは、「青 7 / スイカ A」 - 「ベル」 - 「ベル」であり、全リール 3 1 において「ベル」は「 P B = 1 」配置であるから、小役 0 1 を常に入賞させることができる。

また、左第一停止時点では、押し順正解になるか不正解になるかは未定であるが、左リール 3 1 の停止時には、常に左上段(有効ライン; 図 3 参照)に「青 7 / スイカ A」を停止させる。

#### 【 0 1 3 2 】

これに対し、中又は右第一停止時は、この時点で押し順不正解が確定するので、小役 0 1 を入賞させず、小役 0 8 を入賞させるように制御する。

40

たとえば、中第一停止時には、有効ライン(中中段)に「ベル」を停止させる。そして、この場合には、その後の左リール 3 1 の停止時には「青 7 / スイカ A」を停止させ、右リール 3 1 の停止時には「リプレイ B / スイカ A」を停止させる。

同様に、右第一停止時には、有効ライン(右下段)に「リプレイ B / スイカ A」を停止させる。そして、この場合には、その後の左リール 3 1 の停止時には「青 7 / スイカ A」を停止させ、中リール 3 1 の停止時には「ベル」を停止させる。

#### 【 0 1 3 3 】

左第一停止時に、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させた場合において、中第二停止であるときは、この時点で押し順正解が確定するので、中第二停止時には、中中段に「リ

50

プレイ A」を停止させる。さらに、その後の右リール 3 1 の停止時には、右下段に「ベル」を停止させる。

一方、左第一停止時に、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させた場合において、右第二停止であるときは、この時点で押し順不正解が確定するので、右第二停止時には、右下段に「リプレイ B / スイカ A」を停止させる。さらに、その後の中リール 3 1 の停止時には、中中段に「ベル」を停止させる。

【 0 1 3 4 】

以上のようにして、押し順正解時には、有効ラインに「青 7 / スイカ A」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」を停止させる。このとき、「左下段」 - 「中下段」 - 「右下段」には、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」（下段水平ベル）が停止する。

10

また、押し順不正解時には、有効ラインに「青 7 / スイカ A」 - 「ベル」 - 「リプレイ B / スイカ A」を停止させる。このとき、「左下段」 - 「中中段」 - 「右上段」には、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」（右上がりベル）が停止する。

【 0 1 3 5 】

上記の制御は、小役 A 2 ~ 小役 A 6 についても同様である。小役 A 2 の条件装置作動時は、正解押し順「1 3 2」であるときは小役 0 1 を入賞させ、他の押し順であるときは小役 0 8 を入賞させる。

【 0 1 3 6 】

小役 A 3 及び小役 A 4 の条件装置には、押し順正解時に入賞する小役 0 2 と、押し順不正解時に入賞する小役 0 8 とを含むものである。

20

たとえば小役 A 3 の条件装置作動時は、正解押し順は「2 1 3（中左右）」である。この場合において、中第一停止であるときは、この時点では押し順正解 / 不正解が定まっていないので、小役 0 2 の中リール 3 1 に係る図柄を中中段に停止させる。ここで、小役 0 2 の中リール 3 1 の図柄は、「A N Y」であるが（図 6 の役番号「0 4 7」）、本実施形態では、「ベル」を停止させるように制御する。

【 0 1 3 7 】

次に、左第二停止であるときは、この時点で押し順正解が確定するので、左リール 3 1 の停止時には左上段に「ベル」を停止させる。さらに、右リール 3 1 の停止時には右下段に「ベル」を停止させる。これにより、右上がりベルの停止形となる。

一方、中第一停止後、右第二停止であるときは、この時点で押し順不正解となるので、小役 0 8 を入賞させるため、右下段には「リプレイ B / スイカ A」を停止させる。そして、左リール 3 1 の停止時には、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させる（右上がりベル）。

30

【 0 1 3 8 】

また、小役 A 3 の条件装置作動時において、左第一停止時は、この時点で押し順不正解となるので、小役 0 8 を入賞させるため、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させる。その後は、そして、中リール 3 1 の停止時には「ベル」を停止させ、右リール 3 1 の停止時には「リプレイ B / スイカ A」を停止させる（右上がりベル）。

小役 A 3 の条件装置作動時において、右第一停止時も、上記と同様に各リール 3 1 を停止させる（右上がりベル）。

40

小役 A 4 の条件装置作動時は、正解押し順は「3 1 2（中右左）」である。この場合には、小役 A 3 条件装置作動時と同様に、押し順正解時には小役 0 2 を入賞させ、押し順不正解時には小役 0 8 を入賞させる。

【 0 1 3 9 】

小役 A 5 及び小役 A 6 の条件装置には、押し順正解時に入賞する小役 0 3 と、押し順不正解時に入賞する小役 0 8 とを含むものである。

たとえば小役 A 5 の条件装置作動時は、正解押し順は「2 3 1（右左中）」である。この場合において、右第一停止であるときは、この時点では押し順正解 / 不正解が定まっていないので、小役 0 3 の右リール 3 1 に係る図柄である「リプレイ B / スイカ A」を右下中段に停止させる。

50

## 【 0 1 4 0 】

次に、左第二停止であるときは、この時点で押し順正解が確定するので、左リール 3 1 の停止時には左上段に「ベル」を停止させる。さらに、中リール 3 1 の停止時には中中段に「スイカ B / チェリー」を停止させる。これにより、上段水平ベルの停止形となる。

一方、右第一停止後、中第二停止であるときは、この時点で押し順不正解となるので、小役 0 8 を入賞させるため、中中段には「ベル」を停止させる。そして、左リール 3 1 の停止時には、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させる（右上がりベル）。

## 【 0 1 4 1 】

また、小役 A 5 の条件装置作動時において、左第一停止時は、この時点で押し順不正解となるので、小役 0 8 を入賞させるため、左上段に「青 7 / スイカ A」を停止させる。その後は、そして、中リール 3 1 の停止時には「ベル」を停止させ、右リール 3 1 の停止時には「リプレイ B / スイカ A」を停止させる（右上がりベル）。

小役 A 5 の条件装置作動時において、中第一停止時も、上記と同様に各リール 3 1 を停止させる（右上がりベル）。

小役 A 6 の条件装置作動時は、正解押し順は「3 2 1（右中左）」である。この場合には、小役 A 5 条件装置作動時と同様に、押し順正解時には小役 0 3 を入賞させ、押し順不正解時には小役 0 8 を入賞させる。

## 【 0 1 4 2 】

当選番号「1 4」の小役 B（共通ベル）は、押し順にかかわらずベル揃いの停止形となるように制御される条件装置であり、当選役として小役 0 4 ~ 小役 0 7 を含む。小役 B の条件装置作動時は、小役 0 7 の図柄組合せを有効ラインに停止させる。小役 0 7 の図柄組合せは、「赤 7 / リプレイ B / スイカ B」 - 「ベル」 - 「リプレイ A」であるが、この図柄組合せが有効ラインに停止すると、水平方向中段ラインにベル揃いが停止する。

## 【 0 1 4 3 】

当選番号「1 5」の小役 C（強チェリー）は、小役 1 2 ~ 小役 1 4 の重複当選となる条件装置である。小役 C の条件装置作動時は、小役 1 4 を入賞させるように制御する。小役 1 4 の図柄組合せである「blank / ベル」 - 「ベル」 - 「チェリー」であるが、左リール 3 1 の停止時に左上段に 1 2 番の「ベル」を停止させると左下段には 1 0 番の「チェリー」が停止する。また、中リール 3 1 の停止時に 1 番、6 番又は 1 1 番の「ベル」を停止させると中下段には「チェリー」が停止する。さらにまた、右リール 3 1 の停止時には、下段に「チェリー」を停止させる。したがって、遊技者が各リール 3 1 の停止時に下段に「チェリー」を目押しすると、下段ライン（一直線状のライン）にチェリー揃い（3 連チェリー）が停止する。

## 【 0 1 4 4 】

当選番号「1 6」の小役 D（弱チェリー）は、小役 C とは異なり、チェリー揃いが停止しない条件装置である。小役 D の条件装置作動時は、当選役の 1 つである小役 1 3 を入賞させるように制御する。小役 1 3 の図柄組合せは、「ベル」 - 「スイカ B / チェリー」 - 「チェリー」であるが、中リール 3 1 の停止時に、上記の小役 C と異なり、中下段には「チェリー」が停止しないので、一直線状のラインにはチェリー揃いが停止しない。

## 【 0 1 4 5 】

当選番号「1 7」の小役 E（スイカ A）は、水平ラインにスイカ揃いが停止可能となる条件装置であり、当選役に小役 1 5 及び 1 6 を含む。小役 E の条件装置作動時は、小役 1 5 を有効ラインに停止させる。小役 1 5 の図柄組合せは、「青 7」 - 「スイカ A」 - 「赤 7 / 青 7 / blank」であるが、左リール 3 1 の停止時に左上段に「青 7」を停止させると左中段に「スイカ B」が停止する。また、右リール 3 1 の停止時に「赤 7 / 青 7 / blank」を右下段に停止させると右中段に「スイカ A」が停止する。したがって、この場合には、中段水平ラインにスイカ揃いとなる。

当選番号「1 8」の小役 F（スイカ B）は、有効ライン（右下がりライン）にスイカ揃いが停止可能となる条件装置である。この場合、小役 1 6 又は小役 1 7 を有効ラインに停止させる。

## 【 0 1 4 6 】

当選番号「 1 9 」は、S B 遊技中に抽選される。当選番号「 1 9 」に当選したときの条件装置である小役 G ( 安目 A L L ) は、小役 0 8 ~ 小役 1 1 の重複当選となる条件装置である。この条件装置作動時は、3 枚の払出しとなる小役 0 8 を入賞させるように制御する。このときの停止制御は、上述した小役 A 当選時の押し順不正解時の停止制御と同様である。

当選番号「 2 0 」は、S B 遊技中、R B A 遊技中、R B B 遊技中に抽選される。当選番号「 2 0 」に当選したときの条件装置である小役 H ( 小役 A L L ) は、全小役、すなわち小役 0 1 ~ 小役 1 7 の重複当選となる条件装置である。この条件装置作動時は、小役 0 1 ( 下段ラインにベル揃い ) を入賞させるように制御する。この停止制御は、上述した小役 A 1 又は A 2 当選時の押し順正解時と同様である。なお、小役 H の条件装置作動時は、押し順に応じて入賞する小役を異ならせることも可能である。たとえば左第一停止時は小役 0 1 を入賞させ、中第一停止時は小役 0 2 を入賞させ、右第一停止時は小役 0 3 を入賞させること等が挙げられる。いずれにせよ、小役 0 1 ~ 0 3 のいずれかを入賞させればよい。

10

## 【 0 1 4 7 】

当選番号「 2 1 」は、R B A 遊技中及び R B B 遊技中に抽選される。当選番号「 2 1 」に当選したときの条件装置である小役 I ( 斜めベル ) は、小役 0 2 の単独当選となる条件装置である。この役は、B B 遊技中の弱レア役としての役割を有する。なお、本実施形態では、B B 遊技中のレア役 ( 当選確率が低い役 ) として、当選番号「 2 1 」の弱レアと、後述する当選番号「 2 2 」の強レアとを有する。そして、これらの当選番号の当選時は、いずれも、有利区間 ( A T ) に関する抽選が実行される。さらに、強レア当選時は、弱レア当選時よりも、有利区間 ( A T ) に関する抽選が優遇される。すなわち、強レア当選時は、有利区間に移行することに決定する確率が弱レアよりも高い、A T に移行することに決定する確率が弱レアよりも高い、有利区間又は A T の遊技回数の上乗せ数を決定する確率が弱レアよりも高い、有利区間又は A T の遊技回数の上乗せ数の期待値が弱レアよりも大きい、等が挙げられる。本実施形態では、後述する C Z ランク加算抽選において、強レア当選時は弱レア当選時よりも抽選で優遇される。

20

## 【 0 1 4 8 】

当選番号「 2 1 」に当選し、小役 I の条件装置作動時は、上述した小役 A 2 又は A 3 当選時の押し順正解時と同様の停止制御が実行され、有効ライン、すなわち右下がりラインにベル揃いが停止する。

30

当選番号「 2 2 」は、当選番号「 2 1 」と同様に、R B A 遊技中及び R B B 遊技中に抽選される。当選番号「 2 2 」に当選したときの条件装置である小役 J ( V ベル ) は、小役 0 6 及び小役 1 8 の重複当選となる条件装置である。この役は、1 B B 遊技中の強レア役としての役割を有する。

小役 J の条件装置作動時は、小役 0 6 を入賞させるように制御する。これにより、「左上段」 - 「中中段」 - 「右上段」 ( V ライン ) に、ベル揃いが停止する。

## 【 0 1 4 9 】

当選番号「 2 3 」 ~ 「 3 8 」は、特別役を含む当選となる当選番号である。

40

当選番号「 2 3 」は、S B の単独当選となる当選番号である。S B の図柄組合せは、「 P B 1 」であるので、当該遊技で入賞しない場合を有する。また、S B の当選は次回遊技以降に持ち越さない。

また、1 B B A は、単独当選する場合はなく、いずれかの小役と重複当選する ( 当選番号「 2 4 」 ~ 「 2 7 」 ) 。

さらにまた、1 B B B は、単独当選する場合 ( 当選番号「 2 8 」 ) と、重複当選する場合 ( 当選番号「 2 9 」 ~ 「 3 1 」 ) とを有する。

## 【 0 1 5 0 】

同様に、1 B B C は、単独当選する場合 ( 当選番号「 3 2 」 ) と、重複当選する場合 ( 当選番号「 3 3 」 ~ 「 3 5 」 ) とを有する。

50

1 B B A ~ 1 B B C といずれかの小役との重複当選となったときは、当該遊技では、重複当選した小役の入賞が優先され、当選した 1 B B A ~ 1 B B C は、次回遊技以降にその当選が持ち越される。

また、1 B B B 又は 1 B B C の単独当選時は、当該遊技でこれらの特別役の図柄を目押しすれば有効ラインに停止可能となるが、入賞しなければ、次回遊技以降にその当選が持ち越される。

当選番号「36」～「38」は、それぞれ、2 B B A ~ 2 B B C の単独当選となる当選番号である。上述したように、本実施形態の 2 B B の図柄組合せは、「P B = 1」であるので、2 B B に当選した遊技で常に入賞し、2 B B の当選を次回遊技以降に持ち越す場合はない。

10

#### 【0151】

図11～図18は、役抽選手段61により当選番号の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、R T（遊技状態）ごと及び設定値ごとの当選番号の置数を示す図（置数表）である。図11～図18で示す数値を「65536」で割ると、当選確率となる。たとえば、図11中、当選番号「1」の置数は、全設定共通で「8978」であり、当選確率は、「8978 / 65536」となる。

#### 【0152】

また、図11～図18では、抽選テーブルの名称を示している。たとえば図11の非 R T で用いられる抽選テーブルは、リプレイ抽選用の抽選テーブル「TBL\_LOT\_RT0」と、小役抽選用の抽選テーブル「TBL\_LOT\_WIN1」と、特別役抽選用の抽選テーブル「TBL\_LOT\_BNS」とからなる。

20

なお、図15及び図16に示すように、R B A 遊技中及び R B B 遊技中は、特別役抽選用の抽選テーブルは用いられない（特別役は抽選されない）。

#### 【0153】

図11は、非 R T における置数表を示す図である。非 R T のリプレイでは、押し順リプレイ（リプレイ E 群）やレアリプレイ（リプレイ C、D）は抽選されず、当選番号「1」及び「2」の通常リプレイのみが抽選される。ただし、リプレイの当選確率（合算値）は、後述する R T 2 と同様に高確率に設定されている。このように設定しているのは、後述するように、1 B B A 遊技の終了後は有利区間には移行しないが、この非 R T に移行させ、非 R T において、メダルをあまり減らさずに次の特別役の当選を待つことができるようにするためである。

30

#### 【0154】

また、小役は、当選番号「8」～「17」が抽選される。さらにまた、特別役は、当選番号「23」～「38」のすべてが抽選される。

特別役のうち、1 B B A は、全設定値で当選確率が同一でないように（高設定ほど当選確率が高くなるように）設定されている。これに対し、S B、1 B B B、1 B B C、2 B B A ~ 2 B B C は、全設定値で当選確率が同一である。

#### 【0155】

通常区間中の有利区間に関する抽選や決定等は、当選番号に紐付けて行うときは、全設定値で当選確率が同一である当選番号に当選したときに実行可能である。このため、本実施形態では、1 B B B、1 B B C、2 B B を含む当選時は、有利区間に移行する。なお、たとえば、当選番号「29」のような「1 B B B + 小役 C」のような重複当選時は、これら複数の役の合算での当選確率が全設定値で同一であることが、有利区間（A T）に関する抽選や決定等を実行可能とするための条件となる。したがって、仮に 1 B B B の単独当選確率が設定差を有する場合には、1 B B B 単独当選時には有利区間（A T）に関する抽選や決定等を行うことができないが、「1 B B B + 小役 C」（1 B B B 重複 1）が設定差を有さないときは、この 1 B B B 重複当選 1 となったときは、有利区間（A T）に関する抽選や決定等を行うことができる。

40

#### 【0156】

特に本実施形態では、後述するように、通常区間中の 1 B B B 又は 1 B B C 当選時は、

50

C Zランク抽選において「4 / 2 5 6」の確率で「4」に当選（A Tに当選）するように設定されている（後述する図2 3（b））。また、通常区間中の2 B B当選時は、上記と同様にC Zランク抽選を実行するが、このC Zランク抽選では必ず「0」が当選するように、すなわちA Tに非当選となるように設定されている（後述する図2 3（b））。なお、S B当選時は、有利区間に関する抽選を実行しない。

さらに、1 B B B若しくは1 B B C作動中、又は2 B B作動中は、作動した条件装置に応じて、C Zランク加算抽選（後述する図3 1。「1」以上でA T当選）が実行される。

#### 【0 1 5 7】

図1 2は、R T 1における置数表を示す図である。R T 1では、リプレイは、当選番号「1」のリプレイAのみが抽選される。また、小役及び特別役については、非R Tと同一である。

10

図1 3は、R T 2における置数表を示す図である。上記の非R T及びR T 1は、非A T中での滞在を予定しているR Tであるが、R T 2は、A T中に滞在を予定しているR Tである。そして、本実施形態のA Tは、A R T（リプレイ当選確率を高確率）とするため、R T 2では、リプレイの当選確率を高く設定している。

具体的には、R T 2では、当選番号「1」及び「2」（リプレイA及びリプレイB）に加えて、当選番号「5」～「7」（リプレイE 1～E 3）の抽選を実行する。この当選番号「5」～「7」の置数により、R T 2でのリプレイ当選確率が高くなる。

#### 【0 1 5 8】

図1 4は、R T 3における置数表を示す図である。R T 3は、1 B B内部中となったときのR Tである。図1 4において、特別役を抽選するための「TBL\_LOT\_BNS」は、他のR Tと同様に用いられるが、たとえばR T 3において特別役に単独当選したとき（特別役の単独当選に相当する乱数を取得したとき）は、非当選に書き換えられる（図中、「1」）。また、特別役と小役との重複当選に相当する乱数を取得したときは、特別役と重複当選する小役の単独当選に書き換えられる（図中、「2」）。さらにまた、R T 3では、当選番号「3」のリプレイC及び当選番号「4」のリプレイDが抽選される。

20

#### 【0 1 5 9】

図1 5は、R B A遊技中（1 B B A遊技中）における置数表を示す図である。R B A遊技中は、リプレイ及び特別役の当選を含む抽選テーブルは用いられず、図1 5に示すように、小役H～小役Jの抽選を行う抽選テーブルである「TBL\_LOT\_1BB1」のみが用いられる。また、いずれの設定値においても、小役H～小役Jの合算での当選確率は、「6 5 5 3 6 / 6 5 5 3 6」に設定されている。

30

#### 【0 1 6 0】

図1 6は、R B B遊技中（1 B B B又は1 B B C遊技中）における置数表を示す図である。R B B遊技中は、リプレイ及び特別役の当選を含む抽選テーブルは用いられず、図1 6に示すように、小役H～小役Jの抽選を行う抽選テーブルである「TBL\_LOT\_1BB2」のみが用いられる。また、いずれの設定値においても、小役H～小役Jの合算での当選確率は、「6 5 5 3 6 / 6 5 5 3 6」に設定されている。R B B遊技中は、R B A遊技中に対し、小役I（B B中弱レア）及び小役J（B B中強レア）の当選確率を高く設定している。

さらに、1 B B B又は1 B B C作動中における小役当選時は、A Tに関する抽選（後述するC Zランク加算抽選（図3 1（b）））を実行するため、小役H～Jの当選確率は、設定差を有さない。

40

#### 【0 1 6 1】

図1 7は、S B遊技中における置数表を示す図である。S B遊技中においては、特別役を含む抽選は、非R T等と同じ当選確率で抽選が行われる。また、リプレイは、リプレイA及びリプレイBが抽選される。ただし、リプレイBは、非R TでS Bに当選したときのS B遊技でのみ抽選される。さらにまた、小役は、小役G及び小役Hが抽選される。

図1 8は、2 B B遊技中における置数表を示す図である。2 B B遊技中では、役抽選手段6 1による役抽選結果とは別個に、入賞A L Lの当選フラグが立つ遊技である。入賞A L Lは、当選番号「2 0」の条件装置（小役A L L）と同等であり、小役0 1～小役1 7

50

の当選フラグが立つものである。

【0162】

ただし、図18に示すように、リプレイ、小役、及び特別役(SB)の抽選が実行される。リプレイC又はDに当選したときは、当該遊技での当選フラグは「リプレイC又はD + 入賞ALL」となるが、リプレイC又はDの入賞が優先され、小役は入賞しない。

さらに、リプレイDは、当選確率の設定差を有さない。2BB作動中におけるリプレイD当選時は、ATに関する抽選(後述するCZランク加算抽選(図31(b)))を実行する。

また、小役に当選したときは、当選フラグは入賞ALLに書き換えられる(図中、「」)。

さらにまた、SBに当選したときは、「入賞ALL + SB」となるが、小役の入賞が優先される。

【0163】

2BB遊技で入賞ALLとなった遊技(リプレイやSBに非当選の遊技)では、後述するように、ストップスイッチ42の押し順や操作タイミングに応じて、所定の小役が入賞するように設定されている。

2BB遊技は、1枚を超える払出しで終了する。したがって、入賞ALLとなったときは、いずれかの小役が入賞し、当該遊技(1遊技)で2BB遊技が終了する。

これに対し、リプレイC又はDが入賞したときは、当該遊技での払出しはないので、2BB遊技は、次回遊技も継続される。すなわち、たとえばリプレイC又はDに当選し続ける限り、2BB遊技は終了しない。

【0164】

説明を図1に戻す。

当選フラグ制御手段62は、役抽選手段61による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン/オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段61による抽選においていずれかの役の当選となったときは、その役の当選フラグをオンにする(当選フラグを立てる)。

【0165】

たとえば、非内部中遊技において、当選番号「1」となったときは、当選番号「1」に対応する条件装置(リプレイA)に含まれるリプレイ01、02、及び03の3つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

同様に、非内部中遊技において、当選番号「8」となったときは、当選番号「8」に対応する条件装置(小役A1)に含まれる小役01、08、09、及び10の4つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

【0166】

さらに、上述したように、1BB以外の役の当選は持ち越されないので、今回遊技で当選を持ち越さない役に当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。

これに対し、1BBの当選は持ち越されるので、今回遊技で1BBに当選し、当選した1BBに係る当選フラグが一旦オンになったときは、その1BBが入賞するまでオンの状態が維持され、その1BBが入賞した時点でオフにされる。

【0167】

また、たとえば役抽選手段61で当選番号「24」に当選したときは、1BB A及び小役B(小役04~07)に対応する当選フラグがオンとなり、上述したように、当該遊技では、小役07を入賞させるように制御する。そして、当該遊技の終了時に、小役04~07の当選フラグはオフとなり、1BB Aの当選フラグのオンは維持される。

【0168】

さらにまた、たとえば役抽選手段61で、当選番号「28」の1BB Bに単独当選したときは、今回遊技では、1BB Bの当選フラグがオンとなり、今回遊技で1BB Bが入賞しないときは、1BB Bの当選フラグのオンは維持される。

10

20

30

40

50



さらに、次回遊技（内部中）で、当選番号「８」（小役Ａ１）に当選したときは、当選を持ち越している１ＢＢＢに加え、当選番号「８」の条件装置（小役Ａ１）に対応する小役０１、０８、０９、及び１０の当選フラグがオンとなる。そして、今回遊技の終了時に、小役０１、０８、０９、及び１０の当選フラグはオフとなり、１ＢＢＢの当選フラグのオンは維持される（当該遊技では小役０１又は０８が入賞する）。

#### 【０１６９】

押し順指示番号選択手段６３は、役抽選手段６１による当選番号の抽選結果に基づいて、押し順指示番号（正解押し順に相当する番号）の選択（決定）を行うものである。

ここで選択される押し順指示番号の「押し順」とは、遊技者にとって有利な押し順を意味する。たとえば小役Ａ群の当選時には、高目ベルを入賞させる押し順を指す。また、リプレイ重複当選時は、有利なＲＴに昇格させる押し順又は不利なＲＴに転落させない押し順を指す。

10

#### 【０１７０】

なお、有利区間及び通常区間のいずれであっても、押し順指示番号選択手段６３は、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよいが、これに限らず、たとえば有利区間（ＡＴ）中に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。あるいは、有利区間において高目ベルを１回入賞させた後は、ＡＲＴ中に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。

#### 【０１７１】

また、選択した押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信することができるのは、有利区間中に限られる。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたとしても（なお、通常区間では選択しても選択しなくてもよい）、その押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることはない。

20

本実施形態では、当選番号ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。

#### 【０１７２】

本実施形態では、ＡＴ（メイン遊技状態２又は１６）中における小役Ａ群当選時及びリプレイＥ群当選時、並びに前兆中（メイン遊技状態１）中におけるリプレイＥ群当選時に限り、押し順指示番号選択手段６３は、押し順指示番号を選択する。

押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたときは、メイン制御基板６３による押し順の報知、すなわち指示機能を作動させる。これにより、獲得数表示ＬＥＤ７８に、押し順指示番号に対応する押し順指示情報が表示される。なお、この押し順指示番号はサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、受信した押し順指示番号に基づいて、押し順の報知を行う。

30

#### 【０１７３】

押し順指示番号としては、たとえば、

正解押し順１２３：押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」

正解押し順１３２：押し順指示番号「Ａ２（Ｈ）」

正解押し順２１３：押し順指示番号「Ａ３（Ｈ）」

正解押し順２３１：押し順指示番号「Ａ４（Ｈ）」

正解押し順３１２：押し順指示番号「Ａ５（Ｈ）」

正解押し順３２１：押し順指示番号「Ａ６（Ｈ）」

40

と定められている。したがって、たとえばＡＴ中に小役Ａ１に当選したときは、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、この押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」を受信すると、たとえば「左中右」のように正解押し順の報知を行う。

#### 【０１７４】

また、メイン制御基板５０は、予め、押し順指示番号と押し順指示情報との関係を定めておく。たとえば、

押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」：押し順指示情報「＝１」

押し順指示番号「Ａ２（Ｈ）」：押し順指示情報「＝２」

50

押し順指示番号「A 3 (H)」：押し順指示情報「= 3」  
押し順指示番号「A 4 (H)」：押し順指示情報「= 4」  
押し順指示番号「A 5 (H)」：押し順指示情報「= 5」  
押し順指示番号「A 6 (H)」：押し順指示情報「= 6」  
と定める。

この場合、押し順指示番号選択手段 6 3 が押し順指示番号「A 1 (H)」を選択したときは、指示機能の作動により、獲得数表示 LED 7 8 に「= 1」と表示する。

#### 【0175】

演出グループ番号選択手段 6 4 は、当選番号に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板 8 0 に送信するための番号を選択するものである。

10

図 9 及び図 10 に示したように、当選番号に対応する演出グループ番号を定めている。たとえば、当選番号「5」～「7」(リプレイ E 群)のいずれかに当選したときの演出グループ番号は「5」である。そして、演出グループ番号選択手段 6 4 は、当該遊技の当選番号に対応する演出グループ番号を選択し、メイン制御基板 6 0 は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に関する演出を出力する。

#### 【0176】

ここで、役抽選手段 6 1 で決定した当選番号そのものをサブ制御基板 8 0 に送信することとも考えられる。しかし、本実施形態では、当選番号そのものをサブ制御基板 8 0 には送信しない。これにより、サブ制御基板 8 0 側では、今回遊技の当選役を完全に知ることが

20

#### 【0177】

リール制御手段 6 5 は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 の操作を検知したときに、すべて(3つ)のリール 3 1 の回転を開始するように制御する。さらに、リール制御手段 6 5 は、役抽選手段 6 1 により当選番号の決定が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン/オフを参照して、当選フラグのオン/オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知したときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御

30

#### 【0178】

たとえば、リール制御手段 6 5 は、少なくとも 1 つの当選フラグがオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役(当選フラグがオンになっている役)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役(当選フラグがオフになっている役)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

#### 【0179】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間又はリール 3 1 の回転量(移動図柄(コマ)数)の範囲内を意味する。

40

本実施形態では、リール 3 1 は、定速時は 1 分間で約 80 回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除き、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 を停止させるまでの時間が 190 ms 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除き、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からリール 3 1 が停止するまでの最大移動図柄数が 4 図柄に設定されている。

一方、2 B B 作動中の中リール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 を停止させるまでの時間が 75 ms 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、2 B B 作動中の中リール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操

50

作された瞬間の図柄からリール 3 1 が停止するまでの最大移動図柄数が 1 図柄に設定されている。

【 0 1 8 0 】

たとえば図 2 において、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ A」が左下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除き、その 4 図柄先、すなわち 5 番の「赤 7」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1 番（ビタ止め）～ 5 番（4 図柄スベリ）の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

なお、以下の説明において、「ビタ（止め）」とは、その図柄が有効ラインを通過する直前（通過する瞬間）にストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄を有効ラインに停止させることを指す。

10

一方、2 B B 作動中の中リール 3 1 については、中リール 3 1 の 1 番の「ベル」が中中段に位置する瞬間に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その 1 図柄先、すなわち 2 番の「リプレイ A」までが中中段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1 番（ビタ止め）～ 2 番（1 図柄スベリ）の図柄が中中段に停止可能な図柄となる。

【 0 1 8 1 】

ただし、上記に限らず、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除き、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動図柄数を 4 図柄に設定することも可能である。この場合には、たとえば、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ A」が左下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その次の図柄、すなわち 2 番の「ベル」から、その 4 図柄先の図柄である 6 番の「リプレイ A」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、2 番～ 6 番の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

20

同様に、2 B B 作動中の中リール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動図柄数を 1 図柄に設定することも可能である。この場合には、たとえば、中リール 3 1 の 1 番の「ベル」が中中段に位置する瞬間に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その次の図柄、すなわち 2 番の「リプレイ A」から、その 1 図柄先の図柄である 3 番の「スイカ A」までが中中段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、2 番～ 3 番の図柄が中中段に停止可能な図柄となる。

30

【 0 1 8 2 】

なお、以下の説明では、2 B B 作動中の中リール 3 1 を除き、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動図柄数を 4 図柄として説明する。また、2 B B 作動中の中リール 3 1 については、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動図柄数を 1 図柄として説明する。

【 0 1 8 3 】

まず、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

40

【 0 1 8 4 】

すなわち、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 を停止させるまでの間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

【 0 1 8 5 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール

50

３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

さらに、複数の役に当選している遊技では、当選役、ストップスイッチ４２の押し順、ストップスイッチ４２の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

#### 【０１８６】

さらに、リール制御手段６５は、ストップスイッチ４２の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段６５は、遊技者によりストップスイッチ４２が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ４２のうち、いずれが操作されたかを検出する。

10

ストップスイッチ４２が操作されると、そのストップスイッチ４２が操作された旨の信号がリール制御手段６５に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段６５は、どのストップスイッチ４２が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行する。

#### 【０１８７】

さらに、リール制御手段６５は、当選番号ごと（条件装置ごと）に停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置に対する、リール３１の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば１番の図柄（左リール３１であれば「リプレイＡ」）が左下段を通過する瞬間にストップスイッチ４２が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何図柄スベリで）、何番の図柄を左下段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

20

以上のように、当選番号（条件装置）と、押し順と、ストップスイッチ４２の操作タイミングによって、有効ラインに停止する図柄が、停止位置決定テーブルによって予め定められている。

#### 【０１８８】

ここで、当選した当選番号が複数の小役の重複当選となるときのリール３１の停止制御として、以下の方法が挙げられる。

第１優先として、当選している図柄組合せを構成する（当該リール３１の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール３１を停止させる。

30

#### 【０１８９】

次に、「当選している図柄組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第１優先を採用することができないとき）は、第２優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール３１を停止制御する。

ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄組合せを構成する当該リール３１の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。このため、小役Ａ群当選時においては、小役０１が払出し枚数の最も多い（１１枚の）図柄組合せに相当する。

一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄組合せ数が最も多くなるように、当該リール３１の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

40

#### 【０１９０】

たとえば、小役Ａ１に当選し、中第一停止であるとき、当選している役に係る中リール３１のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。当選している小役の中リール３１の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは１本であるので、１種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

#### 【０１９１】

したがって、小役Ａ群当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール３１を停止制御する。そして本実施形態では、小役Ａ群当選時に、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール３１を停止制御する。個数優先によりリールを停止制御すると、小役０１（１１枚役）は入賞せずに３

50

枚役が入賞可能となるように構成されている。

【 0 1 9 2 】

上記の例において、たとえば小役 A 1 当選時は、小役 0 1、0 8、0 9、及び 1 0 の重複当選となるので、入賞可能となる図柄組合せは、

小役 0 1 : 「青 7」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」  
 小役 0 1 : 「スイカ A」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」  
 小役 0 8 : 「青 7」 - 「ベル」 - 「リプレイ B」  
 小役 0 8 : 「青 7」 - 「ベル」 - 「スイカ A」  
 小役 0 8 : 「スイカ A」 - 「ベル」 - 「リプレイ B」  
 小役 0 8 : 「スイカ A」 - 「ベル」 - 「スイカ A」  
 小役 0 9 : 「青 7」 - 「ベル」 - 「ブランク」  
 小役 0 9 : 「スイカ A」 - 「ベル」 - 「ブランク」  
 小役 1 0 : 「青 7」 - 「赤 7」 - 「リプレイ B」  
 小役 1 0 : 「青 7」 - 「赤 7」 - 「スイカ A」  
 小役 1 0 : 「青 7」 - 「青 7」 - 「リプレイ B」  
 小役 1 0 : 「青 7」 - 「青 7」 - 「スイカ A」  
 小役 1 0 : 「スイカ A」 - 「赤 7」 - 「リプレイ B」  
 小役 1 0 : 「スイカ A」 - 「赤 7」 - 「スイカ A」  
 小役 1 0 : 「スイカ A」 - 「青 7」 - 「リプレイ B」  
 小役 1 0 : 「スイカ A」 - 「青 7」 - 「スイカ A」

10

である。

【 0 1 9 3 】

ここで、中リール 3 1 の図柄数は、

リプレイ A : 2 個

ベル : 6 個

赤 7 : 4 個

青 7 : 4 個

である。

したがって、小役 A 1 当選時において、中第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「ベル」を有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄組合せ数は、6 個となって最大となる。したがって、中第一停止時に個数優先を実行する場合には、中リール 3 1 の停止時に、「ベル」を有効ラインに停止させる。

30

次に、第二停止として左リール 3 1 が停止するときは、「青 7」又は「スイカ A」を停止させると、停止可能となる図柄組合せ数は、最大数となる。よって、左リールの停止時には「青 7」又は「スイカ A」を停止させる。なお、左リール 3 1 において「青 7」及び「スイカ A」は、合算で「PB = 1」である。さらにまた、右リール 3 1 の停止時には、「リプレイ B」又は「スイカ A」を停止させる。なお、右リール 3 1 において「リプレイ B」及び「スイカ A」は、合算で「PB = 1」である。これにより、小役 A 1 当選時の中第一停止時は、小役 0 8 が入賞する。

【 0 1 9 4 】

40

また、小役 A 1 当選時において、右第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「リプレイ B」又は「スイカ A」を有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄組合せ数は、それぞれ、6 個となって最大となる。したがって、この場合には、右リール 3 1 の停止時に、「リプレイ B」又は「スイカ A」を有効ラインに停止させる。

【 0 1 9 5 】

次に、第二停止として左リール 3 1 が停止するときは、「青 7」又は「スイカ A」を停止させると、停止可能となる図柄組合せ数は、最大数となる。よって、左リールの停止時には「青 7」又は「スイカ A」を停止させる。さらに、中リール 3 1 の停止時には、「ベル」を停止させる。これにより、小役 A 1 当選時の右第一停止時は、小役 0 8 が入賞する

50

。

## 【 0 1 9 6 】

一方、小役 A 1 当選時において、左第一停止であるときは、この時点では押し順正解であるので、左リール 3 1 は、枚数優先により、小役 0 1 に係る図柄である「青 7」又は「スイカ A」を停止させる。そして、中第二停止であるときは、この時点で押し順正解が確定するので、第二停止以降も枚数優先を実行し、小役 0 1 を入賞させる。

## 【 0 1 9 7 】

これに対し、左第一停止後、右第二停止であるときは、この時点で、押し順不正解が確定するので、個数優先に切り替える。したがって、右リール 3 1 の停止時に、「リプレイ B」又は「スイカ A」を停止させれば、停止可能となる図柄組合せ数は、最大数となる。よって、右リールの停止時には「リプレイ B」又は「スイカ A」を停止させる。さらに、中リール 3 1 の停止時には「ベル」を停止させる。これにより、小役 A 1 当選時の押し順左右中時は、小役 0 8 が入賞する。

小役 A 2 ~ 小役 A 6 についても上記と同様に、押し順正解時は枚数優先、押し順不正解時は個数優先によりリール 3 1 を停止制御する。

## 【 0 1 9 8 】

一方、当選番号「14」(小役 B (共通ベル)) ~ 「16」(小役 D (弱チェリー)) は、いずれも 3 枚小役同士の重複当選であり、払出し枚数が同一の小役の重複当選となるので、枚数優先や個数優先はない。上述したように、当選番号「14」(小役 B) 当選時は、小役 0 7 の図柄組合せを有効ラインに停止させる。また、当選番号「15」(小役 C) 当選時は、小役 1 4 を入賞させるように制御する。さらにまた、当選番号「16」(小役 D) 当選時は、小役 1 3 を入賞させるように制御する。

## 【 0 1 9 9 】

当選番号「17」(小役 E (スイカ A)) 及び当選番号「18」(小役 F (スイカ B)) は、いずれも 8 枚小役同士の重複当選であり、払出し枚数が同一の小役の重複当選となるので、枚数優先や個数優先はない。上述したように、当選番号「17」(小役 E) 当選時は、小役 1 5 を有効ラインに停止させる。また、当選番号「18」(小役 F) 当選時は、小役 1 6 又は小役 1 7 を有効ラインに停止させる。

## 【 0 2 0 0 】

当選番号「19」は、3 枚小役同士の重複当選であり、払出し枚数が同一の小役の重複当選となるので、枚数優先や個数優先はない。本実施形態では、上述したように小役 0 8 を入賞させるように制御する。

当選番号「20」は、全小役、すなわち小役 0 1 ~ 小役 1 7 の重複当選であり、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず枚数優先によりリール 3 1 を停止制御する。本実施形態では、小役 0 1 を入賞させるように制御する。なお、上述したように、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、小役 0 1 ~ 0 3 のいずれかを入賞させることも可能である。

当選番号「22」は、11 枚小役同士の重複当選であり、払出し枚数が同一の小役の重複当選となるので、枚数優先や個数優先はない。本実施形態では、上述したように小役 0 6 を入賞させるように制御する。

## 【 0 2 0 1 】

続いて、2 B B 作動中のリール 3 1 の停止制御について説明する。

2 B B 作動中は、左及び右リール 3 1 については、最大移行図柄数は 4 個であり、中リール 3 1 については、最大移動図柄数は 1 個である。

2 B B 作動中は、図 1 8 に示す当選番号の抽選が実行されるが、リプレイ C 当選時は、リプレイ C の条件装置作動時のリール停止制御が実行される。同様に、リプレイ D 作動時は、リプレイ D の条件装置作動時のリール停止制御が実行される。

また、役の非当選時、いずれかの小役の当選時、S B 当選時は、入賞 A L L の当選フラグが立ち、押し順に応じて所定の小役(高目小役、又は安目小役)が入賞するように停止制御される。

## 【 0 2 0 2 】

図 5 1 ( a ) は、2 B B 作動中の入賞 A L L 状態の状況下において、入賞可能となる小役を示す図 ( 図 6 の一部抜粋 ) であり、( b ) は、2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、ストップスイッチ 4 2 の押し順と小役の入賞割合 ( 入賞率、入賞比率 ) との関係を示す図である。図 5 1 ( a ) において、2 B B 作動中の規定数及び遊技状態は、「2 枚 ( 4 )」に相当する。したがって、小役 0 1 ~ 0 4 入賞時の払出し枚数は 1 3 枚であり、小役 0 5 ~ 0 6 入賞時の払出し枚数は 1 2 枚である。したがって、1 3 枚払出しとなる小役が高目小役となり、1 2 枚払出し小役が安目小役となる。なお、本実施形態では、2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下では、図 5 1 ( a ) に示す小役以外の小役、たとえば図 6 ~ 図 7 の小役 0 8 ~ 小役 1 1 は、2 B B 作動中に入賞する場合はない。

10

また、2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、本実施形態では、役の取りこぼしとなる場合 ( 役が非入賞となる場合 ) はない。ただし、後述する第 3 実施形態では、2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、役のとりこぼしとなる場合がある。

## 【 0 2 0 3 】

さらにまた、図 5 1 ( b ) において、表示される置数は、「通り」を示す。

ここで、本実施形態では、リール 3 1 の図柄数は 2 0 個であり、リール 3 1 の数は 3 個であるので、すべての停止パターンは、「2 0」の 3 乗で 8 0 0 0 通りとなる。そして、たとえば押し順「1 2 3」時には小役 0 2 ( 役番号「0 4 7」) が停止するパターンが「7 6 0 0」通りあることを意味する。換言すれば、押し順「1 2 3」時に小役 0 2 ( 役番号「0 4 7」) の入賞割合は、「7 6 0 0 / 8 0 0 0」ということになる。

20

## 【 0 2 0 4 】

図 5 1 ( b ) において、リール停止順は、「1」が左、「2」が中、「3」が右を示す。したがって、たとえば「2 3 1」は、中右左の押し順を示す。

1 . 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下における左第一停止時

2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、左第一停止時に、0 番の「ブランク」が左上段 ( 有効ライン ) にビタ押しされたときは、0 番の「ブランク」を有効ラインに停止させる。それ以外の位置で左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「ベル」を有効ラインに停止させる。

よって、左第一停止時において有効ライン上に停止する図柄の割合は、

ベル : 1 9 / 2 0

ブランク : 1 / 2 0

となる。

30

## 【 0 2 0 5 】

ここで、高目小役である役番号「0 4 7」~「0 5 1」の左リール 3 1 の図柄は「ベル」である。同様に、高目小役である役番号「0 5 2」~「0 5 4」の左リール 3 1 の図柄は「ブランク」である。したがって、左リール 3 1 の停止時に「ベル」又は「ブランク」を有効ラインに停止させれば、高目小役に係る図柄を有効ラインに停止させたことになり、枚数優先制御となる。

## 【 0 2 0 6 】

左第一停止後の右リール 3 1 については、「ベル」を有効ラインに停止させる ( 2 0 / 2 0 ) 。

40

また、左第一停止後の中リール 3 1 については、「ベル」が有効ライン上でビタ押しされたときは「ベル」を有効ライン ( 中中段 ) に停止させる。それ以外の位置で中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「スイカ A」、「スイカ B」、又は「チェリー」を停止させる。なお、中リール 3 1 の停止時に、「スイカ A」と「スイカ B」とが競合したときは、「スイカ B」の停止を優先する。具体的には、1 4 番の「スイカ A」が有効ライン上でビタ押しされたときは、1 5 番の「スイカ B」を有効ラインに停止させる。

## 【 0 2 0 7 】

以上より、左第一停止後、中リール 3 1 の停止時における有効ライン上の停止図柄は、

1 番ビタ : ベル ( 1 番 )

50

2 番ビタ：スイカ A ( 3 番 )  
 3 番ビタ：スイカ A ( 3 番 )  
 4 番ビタ：チェリー ( 5 番 )  
 5 番ビタ：チェリー ( 5 番 )  
 6 番ビタ：ベル ( 6 番 )  
 7 番ビタ：スイカ A ( 8 番 )  
 8 番ビタ：スイカ A ( 8 番 )  
 9 番ビタ：チェリー ( 10 番 )  
 10 番ビタ：チェリー ( 10 番 )  
 11 番ビタ：ベル ( 11 番 )  
 12 番ビタ：スイカ A ( 13 番 )  
 13 番ビタ：スイカ A ( 13 番 )  
 14 番ビタ：スイカ B ( 15 番 )  
 15 番ビタ：スイカ B ( 15 番 )  
 16 番ビタ：ベル ( 16 番 )  
 17 番ビタ：スイカ A ( 18 番 )  
 18 番ビタ：スイカ A ( 18 番 )  
 19 番ビタ：チェリー ( 0 番 )  
 0 番ビタ：チェリー ( 0 番 )

10

となる。

20

#### 【 0 2 0 8 】

よって、中リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止する図柄の割合は、

ベル：4 / 20

スイカ A：8 / 20

スイカ B：2 / 20

チェリー：6 / 20

となる。

#### 【 0 2 0 9 】

よって、「ベル」 - 「ANY」 - 「ベル」 ( 役番号「047」の小役 0 2 ) が停止する割合は、

30

「19 / 20」 ( 左 ) × 「20 / 20」 ( 中 ) × 「20 / 20」 ( 右 )

= 7600 / 8000

となる。

また、「blank」 - 「スイカ A」 - 「ベル」 ( 役番号「052」の小役 0 4 ) が停止する割合は、

「1 / 20」 ( 左 ) × 「8 / 20」 ( 中 ) × 「20 / 20」 ( 右 )

= 160 / 8000

となる。

#### 【 0 2 1 0 】

さらにまた、「blank」 - 「スイカ B」 - 「ベル」 ( 役番号「053」の小役 0 4 ) が停止する割合は、

40

「1 / 20」 ( 左 ) × 「2 / 20」 ( 中 ) × 「20 / 20」 ( 右 )

= 40 / 8000

となる。

さらに、「blank」 - 「チェリー」 - 「ベル」 ( 役番号「054」の小役 0 4 ) が停止する割合は、

「1 / 20」 ( 左 ) × 「6 / 20」 ( 中 ) × 「20 / 20」 ( 右 )

= 120 / 8000

となる。

また、「blank」 - 「チェリー」 - 「ベル」 ( 役番号「055」の小役 0 5 ) が停止

50



する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「1 / 20」(左)} \times \text{「4 / 20」(中)} \times \text{「20 / 20」(右)} \\ & = 80 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

#### 【0211】

よって、高目小役の入賞率は「7920 / 8000」であり、安目小役の入賞率は「80 / 8000」である。

以上は、押し順が123（左中右）時、及び132（左右中）時のいずれにもあてはまる。

#### 【0212】

2. 2BB作動中の入賞ALLの状況下における右第一停止時

次に、2BB作動中の入賞ALLの状況下において、右第一停止時のリール停止制御を説明する。

右リール31の停止時に、14番の「スイカA」を右下段（13番の「ブランク」を枠下）にビタ押ししたときは、この「スイカA」を右下段に停止させる。また、9番の「リプレイB」を右下段（8番の「白7」を枠下）にビタ押ししたときは、この「リプレイB」を右下段に停止させる。それ以外の位置で右ストップスイッチ42を操作したときは、「ベル」を停止させる。

#### 【0213】

よって、右第一停止時における右リール31の有効ラインに停止する図柄の割合は、

ベル：18 / 20

スイカA：1 / 20

リプレイB：1 / 20

となる。

右第一停止後の左リール31については、「ベル」を有効ラインに停止させる（20 / 20）。

さらに、右第一停止後の中リール31については、「スイカA」又は「ベル」を有効ラインに停止可能な位置で中ストップスイッチ42が操作されたときはそれぞれ「スイカA」又は「ベル」を有効ラインに停止させ、「スイカA」又は「ベル」を有効ラインに停止させることができないときは、「チェリー」又は「スイカB」を有効ラインに停止させる

#### 【0214】

以上より、右第一停止後、中リール31の停止時における有効ライン上の停止図柄は、

1番ビタ：ベル（1番）

2番ビタ：スイカA（3番）

3番ビタ：スイカA（3番）

4番ビタ：チェリー（5番）

5番ビタ：チェリー（5番）

6番ビタ：ベル（6番）

7番ビタ：スイカA（8番）

8番ビタ：スイカA（8番）

9番ビタ：チェリー（10番）

10番ビタ：チェリー（10番）

11番ビタ：ベル（11番）

12番ビタ：スイカA（13番）

13番ビタ：スイカA（13番）

14番ビタ：スイカB（15番）

15番ビタ：スイカB（15番）

16番ビタ：ベル（16番）

17番ビタ：スイカA（18番）

10

20

30

40

50

18番ビタ：スイカA（18番）

19番ビタ：チェリー（0番）

0番ビタ：チェリー（0番）

となる。

すなわち、有効ラインに停止する図柄の割合は、

ベル：4 / 20

スイカA：8 / 20

スイカB：2 / 20

チェリー：6 / 20

となる。

10

#### 【0215】

よって、「ベル」-「ANY」-「ベル」（役番号「047」の小役02）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「20 / 20」（中）×「18 / 20」（右）

= 7200 / 8000

となる。

また、「ベル」-「スイカB」-「リプレイB」（役番号「048」の小役03）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「2 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 40 / 8000

20

となる。

さらにまた、「ベル」-「スイカB」-「スイカA」（役番号「049」の小役03）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「2 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 40 / 8000

となる。

#### 【0216】

さらに、「ベル」-「チェリー」-「リプレイB」（役番号「050」の小役03）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「6 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 120 / 8000

30

となる。

また、「ベル」-「チェリー」-「スイカA」（役番号「051」の小役03）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「6 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 120 / 8000

となる。

以上は、高目小役の入賞率に相当する。

#### 【0217】

さらに、安目小役の入賞率は、以下の通りである。

40

「ベル」-「ベル」-「リプレイB」（役番号「056」の小役06）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「4 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 80 / 8000

となる。

また、「ベル」-「ベル」-「スイカA」（役番号「057」の小役06）が停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「4 / 20」（中）×「1 / 20」（右）

= 80 / 8000

となる。

50

## 【 0 2 1 8 】

さらにまた、「ベル」 - 「スイカ A」 - 「リプレイ B」 ( 役番号「 0 5 8 」の小役 0 6 ) が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「 2 0 / 2 0 」 ( 左 )} \times \text{「 8 / 2 0 」 ( 中 )} \times \text{「 1 / 2 0 」 ( 右 )} \\ & = 1 6 0 / 8 0 0 0 \end{aligned}$$

となる。

さらに、「ベル」 - 「スイカ A」 - 「スイカ A」 ( 役番号「 0 5 9 」の小役 0 6 ) が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「 2 0 / 2 0 」 ( 左 )} \times \text{「 8 / 2 0 」 ( 中 )} \times \text{「 1 / 2 0 」 ( 右 )} \\ & = 1 6 0 / 8 0 0 0 \end{aligned}$$

10

となる。

以上より、高目小役の入賞率は「 7 5 2 0 / 8 0 0 0 」であり、安目小役の入賞率は「 4 8 0 / 8 0 0 0 」である。

以上は、押し順が 3 1 2 ( 右左中 ) 時、及び 3 2 1 ( 右中左 ) 時のいずれも同様である。

## 【 0 2 1 9 】

3 . 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下における「 2 1 3 」 ( 中左右 ) 時

次に、2 B B 作動中の入賞 A L L の状態において、押し順が「 2 1 3 」 ( 中左右 ) 時のリール停止制御を説明する。

中第一停止時に、1 番の「ベル」を、有効ラインである中中段 ( 1 9 番の「白 7」を枠下 ) にビタ押ししたときは、1 番の「ベル」を中中段に停止させる。そして、中第一停止時に「ベル」を有効ラインに停止させるのは、この 1 箇所のビタ押し時だけである。

20

また、「リプレイ A」が有効ラインに停止可能に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「リプレイ A」を有効ラインに停止させる。次に、「リプレイ A」を有効ラインに停止させることができないときは、「チェリー」、「スイカ A」、又は「スイカ B」のいずれかを有効ラインに停止させる。

## 【 0 2 2 0 】

よって、中第一停止時の中リール 3 1 の停止位置は、以下の通りとなる。

- 1 番ビタ：ベル ( 1 番 )
- 2 番ビタ：リプレイ A ( 2 3 番 )
- 3 番ビタ：スイカ A ( 3 番 )
- 4 番ビタ：チェリー ( 5 番 )
- 5 番ビタ：チェリー ( 5 番 )
- 6 番ビタ：リプレイ A ( 7 番 )
- 7 番ビタ：リプレイ A ( 8 番 )
- 8 番ビタ：スイカ A ( 8 番 )
- 9 番ビタ：チェリー ( 1 0 番 )
- 1 0 番ビタ：チェリー ( 1 0 番 )
- 1 1 番ビタ：リプレイ A ( 1 2 番 )
- 1 2 番ビタ：リプレイ A ( 1 2 番 )
- 1 3 番ビタ：スイカ A ( 1 3 番 )
- 1 4 番ビタ：スイカ B ( 1 5 番 )
- 1 5 番ビタ：スイカ B ( 1 5 番 )
- 1 6 番ビタ：リプレイ A ( 1 7 番 )
- 1 7 番ビタ：リプレイ A ( 1 7 番 )
- 1 8 番ビタ：スイカ A ( 1 8 番 )
- 1 9 番ビタ：チェリー ( 0 番 )
- 0 番ビタ：チェリー ( 0 番 )

30

となる。

すなわち、中第一停止時に、有効ラインに停止する図柄の割合は、

50

40

ベル：1 / 2 0  
 リプレイ A：7 / 2 0  
 スイカ A：4 / 2 0  
 スイカ B：2 / 2 0  
 チェリー：6 / 2 0  
 となる。

#### 【0221】

次に、左第二停止時は、中第一停止時に「ベル」が停止したときは、個数優先を用いて左リール31を停止制御する。

中第一停止で「ベル」を停止させ、かつ左第二停止時に「ベル」を停止させたとき、「ベル」 - 「ベル」 - 「回転中」となるが、「ベル」 - 「ベル」 - 「A N Y」となる図柄組合せは、役番号「056」、「057」、及び「088」番（図7参照）の3個である。

これに対し、中第一停止で「ベル」を停止させ、かつ左第二停止時に「ブランク」を停止させたとき、「ブランク」 - 「ベル」 - 「A N Y」となる図柄組合せは、役番号「055」、「077」、「078」、及び「087」番（図7参照）の4個である。よって、左リール31については、「ブランク」を有効ラインに停止させたときの方が、有効ラインに停止可能となる図柄組合せ数が最も多くなるので、個数優先により、「ブランク」を停止可能であるときはブランクを停止させ、「ブランク」を停止させることができないときは「ベル」を停止させる。

#### 【0222】

本実施形態では、中第一停止時に「ベル」が停止した場合において、左リール31の0番の「ブランク」が有効ライン上でピタ押しされたときは「ブランク」を有効ラインに停止させ、それ以外は「ベル」を停止させる。

よって、左リール31の停止時に、有効ラインに停止する図柄の割合は、

ベル：19 / 2 0  
 ブランク：1 / 2 0  
 となる。

#### 【0223】

以上のようにして、「ベル」 - 「ベル」 - 「回転中」、又は「ブランク」 - 「ベル」 - 「回転中」となったときは、右リール31の停止時には、「ベル」を停止させる。

よって、

「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」（役番号「047」の小役02）が停止する割合は、  
 $\frac{19}{20} \times \frac{1}{20} \times \frac{20}{20}$   
 $= \frac{380}{8000}$

となる。

また、「ブランク」 - 「ベル」 - 「ベル」（役番号「055」の小役05）が停止する割合は、

$\frac{1}{20} \times \frac{1}{20} \times \frac{20}{20}$   
 $= \frac{20}{8000}$

となる。

#### 【0224】

次に、中第一停止時に「リプレイ A」を停止させた場合において、左リール31の停止時は、「青7」又は「スイカ A」を有効ラインに停止させる。

よって、左リール31の停止時に、有効ラインに停止する図柄の割合は、

青7：5 / 2 0  
 スイカ A：15 / 2 0  
 となる。

さらに、右リール31の停止時には「ベル」を有効ラインに停止させる。

#### 【0225】

以上より、

「青 7」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」 (役番号「045」の小役 01) が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「5 / 20」 (左)} \times \text{「7 / 20」 (中)} \times \text{「20 / 20」 (右)} \\ & = 700 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

また、「スイカ A」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」 (役番号「046」の小役 01) が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「15 / 20」 (左)} \times \text{「7 / 20」 (中)} \times \text{「20 / 20」 (右)} \\ & = 2100 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

10

#### 【0226】

また、中第一停止時に「スイカ A」、「スイカ B」、又は「チェリー」を停止させた場合において、左リール 31 の停止時は「ベル」を有効ラインに停止させ、右リール 31 の停止時も「ベル」を有効ラインに停止させる。

よって、「ベル」 - 「スイカ A / スイカ B / チェリー」 - 「ベル」 (役番号「047」の小役 02) が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「20 / 20」 (左)} \times \text{「12 / 20」 (中)} \times \text{「20 / 20」 (右)} \\ & = 4800 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

また、上述したように、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」 (役番号「047」の小役 02) が停止する割合は、「380 / 8000」であるから、役番号「047」の小役 02 が停止する割合の合算値は、

$$\begin{aligned} & \text{「4800 / 8000」} + \text{「380 / 8000」} \\ & = 5180 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

20

#### 【0227】

4. 2BB 作動中の入賞 ALL の状況下における「231」 (中右左) 時

次に、2BB 作動中の入賞 ALL の状況下において、押し順が「231」 (中右左) 時のリール停止制御を説明する。

中第一停止時の停止制御は、上述した押し順「213」時と同様である。すなわち、中第一停止時における有効ラインの図柄の割合は、

ベル：1 / 20

リプレイ A：7 / 20

スイカ A：4 / 20

スイカ B：2 / 20

チェリー：6 / 20

となる。

30

#### 【0228】

中第一停止時に「ベル」が有効ラインに停止した場合において、右第二停止時は、9 番の「リプレイ B」が右下段にビタ押しされたときは 9 番の「リプレイ B」を右下段に停止させる。また、14 番の「スイカ A」が右下段にビタ押しされたときは 14 番の「スイカ A」を右下段に停止させる。また、それ以外の位置で右ストップスイッチ 42 が操作されたときは、「ベル」を有効ラインに停止させる。

すなわち、この場合の右リール 31 の停止時における有効ラインの図柄の割合は、

リプレイ B：1 / 20

スイカ A：1 / 20

ベル：18 / 20

となる。

そして、上記の場合に、左第三停止時には、「ベル」を有効ラインに停止させる。

よって、「ベル」 - 「ベル」 - 「リプレイ B」 (役番号「056」の小役 06) が停止

40

50

する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「} 20 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 1 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 1 / 20 \text{」(右)} \\ & = 20 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

同様に、「ベル」-「ベル」-「スイカA」(役番号「057」の小役06)が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「} 20 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 1 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 1 / 20 \text{」(右)} \\ & = 20 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0229】

10

また、「ベル」-「ベル」-「ベル」(役番号「047」の小役02)が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「} 20 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 1 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 18 / 20 \text{」(右)} \\ & = 360 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0230】

一方、中第一停止時に「リプレイA」が停止した場合において、右第二停止時は「ベル」を有効ラインに停止させる。さらに、左第三停止時には、「青7」又は「スイカA」を有効ラインに停止させる。この場合、有効ラインの図柄の割合は、「青7」、「スイカA」が有効ラインに停止する割合は、上記と同様に、

20

青7：5 / 20

スイカA：15 / 20

となる。

よって、「青7」-「リプレイA」-「ベル」(役番号「045」の小役01)が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & \text{「} 5 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 7 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 20 / 20 \text{」(右)} \\ & = 700 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

同様に、「スイカA」-「リプレイA」-「ベル」(役番号「046」の小役01)が停止する割合は、

30

$$\begin{aligned} & \text{「} 15 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 7 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 20 / 20 \text{」(右)} \\ & = 2100 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0231】

また、中第一停止時に、「ベル」又は「リプレイA」以外(「スイカA」、「スイカB」、又は「チェリー」)が停止する割合は、「12 / 20」である。

この場合、右第二停止時には「ベル」を有効ラインに停止させ、左第三停止時にも「ベル」を有効ラインに停止させる。

よって、「ベル」-「ANY(スイカA/スイカB/チェリー)」-「ベル」(役番号「047」の小役02)が停止する割合は、

40

$$\begin{aligned} & \text{「} 20 / 20 \text{」(左)} \times \text{「} 12 / 20 \text{」(中)} \times \text{「} 20 / 20 \text{」(右)} \\ & = 4800 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

さらに、上述したように、「ベル」-「ベル」-「ベル」(役番号「047」の小役02)が停止する割合は、「360 / 8000」であるから、役番号「047」の小役02が停止する割合の合算値は、

$$\begin{aligned} & \text{「} 4800 / 8000 \text{」} + \text{「} 360 / 8000 \text{」} \\ & = 5160 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0232】

50

以上説明したように、２ＢＢ作動中における入賞ＡＬＬ時は、ストップスイッチ４２の押し順に応じて入賞する小役の種類や入賞率が相違する。仮に、目押しをしないと仮定すると、図５１（ｂ）に示すように、押し順「２１３」（中左右）時が、高目小役（１３枚）が入賞する割合が最も高く、その割合は、「７９８０／８０００」である。

これに対し、高目小役が入賞する割合が最も低くなるのは、右第一停止時であり、その割合は、「７５２０／８０００」である。

よって、２ＢＢ作動中は、中左右の押し順で遊技を消化することが遊技者にとって最も有利となる（目押しをする場合を除く）。

また、２ＢＢ作動中において、中右左の押し順でも、「７９６０／８０００」の割合で高目小役を入賞させることができる。

10

よって、総じて、中リール３１（最大移動図柄数が１図柄で停止制御されるリール）を第一停止リールにすると、他のリール３１を第一停止リールにするよりも、高目小役が入賞しやすくなる。

#### 【０２３３】

また、２ＢＢ作動中において、リプレイＣの条件装置作動時は、リプレイ０５を入賞させるように制御する。リプレイ０５の図柄組合せは、図５に示すように、「ベル」－「－」－「赤７／白７／青７／ブランク」であり、左及び右リール３１のいずれも、「ＰＢ＝１」である。また、７５ｍｓの停止制御が実行される中リール３１の図柄は任意である。このため、リプレイＣの条件装置作動時は、常にリプレイ０５を入賞させることができる。

20

２ＢＢ作動中において、リプレイＤの条件装置作動時も、上記と同様にリプレイ０５を入賞させるように制御する。

#### 【０２３４】

説明を図１に戻す。

入賞判定手段６６は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１の図柄組合せが、いずれかの役に対応する図柄組合せであるか否かを判断するものである。

ここで、入賞判定手段６６は、実際に、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを検知することはない。

具体的には、当該遊技で作動した条件装置と、ストップスイッチ４２の押し順及び／又はストップスイッチ４２の操作タイミングとから、リール３１が実際に停止する前に有効ラインに停止する図柄組合せを予め判断するか、又はリール３１の停止後に有効ラインに停止した図柄組合せを予め判断する。

30

#### 【０２３５】

たとえば、小役Ａ１当選時の押し順正解時には、「ＰＢ＝１」で小役０１が入賞するので、左中右の順でストップスイッチ４２が操作されたときは、実際に停止した有効ライン上の図柄組合せを判断することなく、小役０１が入賞したと判断する。

また、上述した２ＢＢ遊技中における入賞ＡＬＬの状況下では、ストップスイッチ４２の押し順と、ストップスイッチ４２の操作タイミングとを検知すれば、実際に停止した有効ライン上の図柄組合せを判断することなく、どの小役が入賞したかを判断することができる。

#### 【０２３６】

40

払出し手段６７は、入賞判定手段６６により、役の入賞と判断されたときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、今回遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

#### 【０２３７】

ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、全リール３１の停止時に、ＲＴの移行条件を満たすか否かを判断し、ＲＴの移行条件を満たすと判断したときは、ＲＴの移行を行うように制御するものである。

本実施形態のＲＴは、上述したように、非ＲＴ（ＲＴ０）、ＲＴ１～ＲＴ３、１ＢＢＡ～１ＢＢＣ作動（ＲＢＡ作動、ＲＢＢ作動）、２ＢＢＡ～２ＢＢＣ作動を備える。そして

50

、図 1 1 ~ 図 1 8 で示したように、R T ごとに、当選番号の種類や数、及びその当選確率が異なっている。なお、S B 作動時に相当する R T はないが、非 R T 又は R T 2 において S B 作動図柄が表示されたとき ( S B 入賞時 ) は、R T 1 に移行する。

#### 【 0 2 3 8 】

本実施形態において、R T の移行タイミングは、図柄組合せの停止表示時又は R T 移行役の入賞時、すなわち全停時 ( すべてのリール 3 1 の停止時 ) に設定されている。

ただし、非 R T、R T 1、R T 2 から R T 3 への移行は、1 B B の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、1 B B に当選し、当選した 1 B B が入賞しなかったときは、R T 3 に移行する。

10

非内部中遊技は、非 R T、R T 1、R T 2 に相当する。また、内部中遊技は、R T 3 に相当する。

#### 【 0 2 3 9 】

図 1 9 は、本実施形態の R T 遷移図を示す図である。

R W M 5 3 の初期化時は、非 R T から遊技を開始する。ただし、これに限らず、R W M 5 3 を初期化した場合であっても、初期前 ( 電源断前 ) の R T を維持するようにしてもよい。たとえば 1 B B の当選を持ち越しているときに R W M 5 3 を初期化したときは、1 B B の当選についても維持され ( 持ち越され )、R T 3 から開始してもよい。

非 R T において、S B 作動図柄が表示されたとき ( S B 入賞時 ) は、次回遊技から R T 1 に移行する。R T 2 において S B 作動図柄が表示されたときも同様である。また、R T 1 において、3 3 3 遊技を消化したときは非 R T に移行する。さらにまた、R T 2 において、リプレイ 0 4 が入賞したときは R T 1 に移行する。

20

#### 【 0 2 4 0 】

ここで、本実施形態の A T は、原則として R T 2 において実行されるが、A T 中は、当選番号「5」~「7」( リプレイ E 群 ) 当選時は、リプレイ 0 2 を入賞させる押し順が報知されるので、リプレイ 0 4 が入賞することはない。R T 2 において A T が終了し、当選番号「5」~「7」に当選した遊技において、リプレイ 0 2 を入賞させる押し順が報知されないときは、「2 / 3」の確率でリプレイ 0 4 が入賞する。これにより、R T 2 から R T 1 に移行する ( R T の転落 )。なお、A T 中に当選番号「5」~「7」に当選した遊技において、押し順をミスしたことによりリプレイ 0 4 が入賞したときも、R T 2 から R T 1 に移行する。この場合は、A T であってもリプレイ高確率とはならない。本実施形態では、R T 1 に転落したときは、1 B B 又は 2 B B に当選しない限り R T 2 に復帰できる場合はない。

30

#### 【 0 2 4 1 】

非 R T、R T 1、R T 2 の非内部中遊技において 1 B B に当選し、1 B B が入賞しなかったときは、R T 制御手段 6 8 は、R T の移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当する R T 3 に移行する。

#### 【 0 2 4 2 】

また、1 B B に当選した遊技で 1 B B が入賞したときは、今回遊技の全停時に 1 B B の作動を開始するため、この場合には R T 3 ( 内部中遊技 ) を経由しない。

40

一方、非 R T 又は R T 2 において、S B に当選し、その S B が入賞したときは、R T 1 に移行する。そして、R T 1 において S B 遊技を実行する。S B 遊技の終了後も R T 1 のままだる。

また、S B の図柄組合せは、図 4 で示したように、「P B 1」である。したがって、S B に当選した遊技で S B が入賞しなかったときは、R T 移行はない。

#### 【 0 2 4 3 】

1 B B に当選して R T 3 に移行すると、その R T 3 は、当選した 1 B B が入賞するまで継続される。R T 制御手段 6 8 は、R T 3 において 1 B B が入賞したと判断したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、1 B B A 作動 ( R B A 作動 )、又は 1 B B B 若しくは 1 B B C 作動 ( R B B 作動 ) に移行する。

50



1 B B A 作動中になると、1 B B A の作動終了条件（1 B B A 遊技の終了条件）を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B A の作動終了条件は、図 8（2）に示すように、264 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。

1 B B A 作動中は、上述したように、R B A の連続作動となる。R B A は、2 回の役の入賞又は 2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 B B A 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、R B A を作動させる。

#### 【0244】

R T 制御手段 68 は、毎遊技、1 B B A 作動中には、264 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、264 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B A 作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 R T に移行するように制御する。本実施形態の非 R T は、図 11 に示すように、R T 2 と同様にリプレイ当選確率の高い R T である。本実施形態では、非有利区間（通常区間）中に 1 B B A に当選したときは、その 1 B B A 遊技終了後も有利区間（A T）に移行しない。そこで、有利区間（A T）には移行しないが、リプレイ当選確率の高い R T に移行させることで、メダルを減らすことなく 1 B B や 2 B B の当選を待つことができるようにする。

また、非 R T 中に S B が入賞すると、非 R T から R T 1 に移行してしまう。このため、非 R T 中に S B に当選したときは、たとえば「！」マークを画像表示装置 23 に画像表示する等して、S B に当選した旨、及び S B の入賞を回避すべき旨を示唆する演出を出力する。このことは、A T 中かつ R T 2 中も同様である。

#### 【0245】

また、1 B B B 又は 1 B B C 作動の終了条件は、図 8（2）に示すように、242 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。

1 B B B 及び 1 B B C 作動中は、上述したように、R B B の連続作動となる。R B B は、R B A と同様に、2 回の役の入賞又は 2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、それぞれ 1 B B B 又は 1 B B C 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、R B B を作動させる。

R T 制御手段 68 は、1 B B B 又は 1 B B C 作動中は、毎遊技、242 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、242 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B B 又は 1 B B C の作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、R T 2 に移行するように制御する。

#### 【0246】

さらにまた、非 R T、R T 1 又は R T 2 において 2 B B 作動図柄が表示したとき（2 B B 入賞時）は、2 B B（2 B B A、2 B B B、2 B B C）作動に移行する。本実施形態では、2 B B 作動の終了条件は、図 8（2）に示すように、1 枚を超えるメダルの払出し、又は S B 作動（ここでは、「S B 当選」を意味する。）に設定されている。そして、2 B B の作動終了条件を満たしたときは、R T 2 に移行する。

#### 【0247】

図 1 において、メイン遊技状態制御手段 69 は、遊技開始時に、後述するメイン遊技状態に応じた処理（スタート時処理）を実行し、遊技終了時にも、後述するメイン遊技状態に応じた処理（全停止処理）を実行し、メイン遊技状態の移行条件を満たすときは、メイン遊技状態を移行させる。また、メイン遊技状態制御手段 69 は、有利区間の開始及び終了、A T の開始及び終了についても制御する。

#### 【0248】

図 20 は、メイン遊技状態の遷移を示す図である。

本実施形態のメイン遊技状態は、メイン遊技状態 0、1、及び 2 と、メイン遊技状態 12、13、14、及び 15 と、メイン遊技状態 16 とを備える。本実施形態に対応する遊技機の実機では、メイン遊技状態 0～16 のすべてが設けられているが、本実施形態では、説明の簡素化のため、メイン遊技状態 3～11 を省略している。

また、有利区間種別として、有利区間種別 0（非有利区間（通常区間））、有利区間種別 1（待機区間）、有利区間種別 2（有利区間）、有利区間種別 3（有利区間かつ 1 B B

10

20

30

40

50

内部中)を備える。

【0249】

メイン遊技状態0は、有利区間種別0、1、又は2のいずれかである。

メイン遊技状態0かつ有利区間種別0は、特別役にも有利区間にも当選していない、いわゆる通常区間中である。

メイン遊技状態0かつ有利区間種別1(待機区間)は、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0において1BB又は2BBに当選し、1BB又は2BB内部中となったときの遊技状態である。

また、メイン遊技状態0かつ有利区間種別2は、本実施形態では、2BB遊技中、換言すれば前兆準備中に対応するメイン遊技状態である。

10

【0250】

本実施形態では、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0(非有利区間)において2BBに当選したときは、その時点で、メイン遊技状態0かつ有利区間種別1(内部中)に移行する。また、本実施形態では、2BB当選時は、当該遊技で常に2BBが入賞するように設定されている。このため、2BB入賞時は、メイン遊技状態0かつ有利区間種別1から、メイン遊技状態0かつ有利区間種別2(有利区間)に移行する。すなわち、2BB当選時に非有利区間から待機区間に移行し、2BB入賞時に、待機区間から有利区間に移行する。

そして、メイン遊技状態0かつ有利区間種別2の状態(前兆準備中)で、2BB遊技を実行する。なお、2BB遊技は、演出上は、通常遊技(非特別遊技)のように見せている。したがって、遊技者は、2BBが入賞したことを気づかなければ、2BB遊技中であることを意識することはない。2BB遊技の終了後は、メイン遊技状態1かつ有利区間種別2(前兆)に移行する。

20

【0251】

メイン遊技状態1、2、12~16は、いずれも、有利区間種別2である。

メイン遊技状態1(有利区間種別2)は、メイン遊技状態0かつ有利区間種別2(前兆準備中)から移行する遊技状態であって、前兆に対応する遊技状態である。この前兆中は、本前兆(後にATに移行する場合)と、フェイク(ガゼ)前兆(後に、ATに移行せずに通常区間に移行する場合)とを有する。メイン遊技状態0かつ有利区間種別2(2BB作動中)において2BB作動の終了条件を満たしたときはメイン遊技状態1に移行する。また、メイン遊技状態0において1BBB又は1BBCに当選し、1BBB又は1BBC作動中となり(メイン遊技状態13に移行し)、1BBB又は1BBCの作動終了条件を満たしたときは、(後述するCZランクが「4」でない限り)メイン遊技状態1に移行する。

30

【0252】

ここで、図19に示すように、2BBの作動終了後、及び1BBB又は1BBCの作動終了後は、RT2(リプレイ高確率状態)に移行する。そして、ATを実行するときは、このRT2に滞在する。このため、メイン遊技状態1に移行したときは、メイン遊技状態1の終了条件を満たすまで、リプレイEの条件装置作動時は、RT2に滞在するための正解押し順を報知する。ただし、小役Aの条件装置が作動しても、正解押し順は報知しない。そして、メイン遊技状態1の終了条件を満たした場合において、ガゼ前兆時はメイン遊技状態0に移行し、本前兆時はメイン遊技状態2に移行する。メイン遊技状態2は、ATに相当するメイン遊技状態である。

40

メイン遊技状態0に移行したときは、それ以降はリプレイE及び小役Aの条件装置作動時に正解押し順を報知しない。これに対し、メイン遊技状態2に移行したときは、それ以降はリプレイEに加え、小役Aの条件装置作動時にも正解押し順を報知する。

【0253】

メイン遊技状態2は、原則40遊技(上乗せがない場合)で1セットのATを、終了条件を満たすまで繰り返す。1セットATの終了時は、再度、1セットATを継続するか否かを抽選で決定する。そして、メイン遊技状態2において、ATの継続条件を満たしたと

50

きは、後述する継続カウンタに「2」をセットし、話数カウンタが「22」未満のときはメイン遊技状態2を維持して再度1セットAT（初期値40遊技）を継続する。

ここで、「話数カウンタ」とは、メイン遊技状態2に移行したときに、初期値として「1」がセットされ、1セットATを繰り返すごとに「1」ずつ加算されていく。話数カウンタが「22」未満のときはメイン遊技状態2を維持し、話数カウンタが「22」に到達すると、メイン遊技状態16に移行する。

一方、ATの終了条件を満たしたときは、継続カウンタに「1」をセットし、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0に移行する。

#### 【0254】

本実施形態では、AT中は、原則として1セット40遊技とするが、40遊技中に上乗せ抽選を実行し、上乗せ抽選に当選したときは、当該セットを、40遊技を超えてATを実行する。その当選番号に当選したときに、何遊技の上乗せを実行するかについては後述のフローチャートで説明する。本実施形態では、当選番号に応じて、上乗せ遊技回数を「0」、「10」、「30」、「50」の中から抽選で決定する。

#### 【0255】

メイン遊技状態16は、有利区間の継続上限遊技回数である1500遊技に到達するまでAT（1BB作動を含む）を継続する遊技状態である。すなわち、一旦、メイン遊技状態16に移行した後は、1BBA～1BBC作動中もメイン遊技状態16のままである（後述するメイン遊技状態14又は15には移行しない）。さらに、メイン遊技状態16に移行したときは、上乗せ抽選も実行しない。

メイン遊技状態16において、有利区間クリアカウンタが「0」（有利区間中の遊技回数が「1500」）に到達したときは、AT及び有利区間の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態16を終了し、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0に移行する。

#### 【0256】

一方、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0（非有利区間）において1BBAに当選したときは、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0のままであり、待機区間には移行せず、メイン遊技状態と、有利区間種別はそのままである。そして、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0の状態では1BBA遊技を実行し、1BBA遊技終了後も、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0を維持する。

#### 【0257】

これに対し、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0（非有利区間）において1BBB又は1BBCに当選したときは、メイン遊技状態0かつ有利区間種別1（待機区間）に移行する。さらに、当選した1BBB又は1BBCが入賞したときはメイン遊技状態13かつ有利区間種別2に移行する。このように、1BBA（設定差あり1BB）の当選及び入賞によっては有利区間には移行しないが、1BBB又は1BBCに当選したときは、1BBB又は1BBC（設定差なし1BB）が入賞したときは有利区間に移行する。

#### 【0258】

メイン遊技状態13は、1BBB又は1BBC作動中のメイン遊技状態、すなわち1BBB遊技中又は1BBC遊技中である。そして、1BBB又は1BBCの作動が終了すると（1BBB遊技又は1BBC遊技の終了条件を満たすと）、メイン遊技状態1又は2に移行する。

メイン遊技状態13では、CZランク加算の抽選が行われる（後述する図35）。そして、メイン遊技状態13終了時のCZランクが「3」以下であるときはメイン遊技状態1（前兆）に移行するが、CZランクが「4」であるときは、メイン遊技状態1の前兆を経ることなくメイン遊技状態2に移行する。

なお、上述したように、CZランクは、「0」がAT非当選を意味し、「1」以上がAT当選を意味する。CZランクは、数値が大きいほど（最高値が「4」）、AT継続率が高いことを意味する。

#### 【0259】

メイン遊技状態0、1又は2、かつ有利区間種別2において、2BBに当選し、入賞し

10

20

30

40

50

たときは、そのメイン遊技状態を維持して2BB遊技を実行する。2BB遊技の終了後もそのメイン遊技状態を維持する。

また、メイン遊技状態0、1又は2、かつ有利区間種別2において、1BBに当選したときは、有利区間種別3（有利区間かつ1BB内部中）に移行する。有利区間種別3は、ATに関する抽選を行わない状態である。そして、当選した1BBが1BBA（設定差あり1BB）であり、その1BBAが入賞したときは、メイン遊技状態15に移行する。メイン遊技状態15は、有利区間中における1BBA作動中のメイン遊技状態である。そして、1BBA作動が終了したときは、メイン遊技状態12に移行する。

【0260】

さらにまた、メイン遊技状態0、1又は2、かつ有利区間種別2において、1BBB又は1BBC（設定差なし1BB）が入賞したときは、メイン遊技状態14に移行する。メイン遊技状態14は、有利区間中における1BBB又は1BBC作動中のメイン遊技状態である。そして、1BBB又は1BBC作動が終了したときは、メイン遊技状態12に移行する。

【0261】

メイン遊技状態12は、有利区間中に1BBに当選し、その1BB作動終了後のメイン遊技状態である。1BBA（設定差あり1BB）作動終了後、及び1BBB又は1BBC（設定差なし1BB）作動終了後のいずれも、同一のメイン遊技状態12に移行する。

メイン遊技状態12は、本実施形態では、1遊技である。ただし、これに限らず、複数遊技に設定してもよい。メイン遊技状態12では、ATに関する特定の処理を実行する。本実施形態では、メイン遊技状態12において、メイン遊技状態2又は16をセットする。具体的には、メイン遊技状態12に移行したときの話数カウンタの値を判断し、話数カウンタが22であるときはメイン遊技状態16をセットし、話数カウンタが22未満（「0」であるときを含む）であるときはメイン遊技状態2をセットする。これにより、メイン遊技状態12の次回遊技では、メイン遊技状態2又は16となる。

【0262】

また、メイン遊技状態2において1BBに当選し、メイン遊技状態14又は15に移行し、その後、メイン遊技状態12に移行したときは、話数カウンタを「+1」、状態管理カウンタを「40」に設定する（後述する図47）。

ここで、たとえば話数カウンタ＝「5」、当該セットのATで残り遊技回数「20」のときに1BBに当選し、その1BB作動終了後に再度メイン遊技状態2に戻ったときは、話数カウンタ＝「6」での1セットAT40遊技を再開する。すなわち、1セットATの40遊技途中で1BBに当選したときは、その時点で当該話数でのATセットを中止し、1BB作動により話数カウンタを「+1」とする。そして、メイン遊技状態2に戻ると、再度、1セットAT40遊技を開始する。

また、話数カウンタが「21」以上であるときに1BBに当選すると、1BB終了後のメイン遊技状態12（後述するバトル終了処理）において話数カウンタは「22」となり、メイン遊技状態12からメイン遊技状態16に移行する。

【0263】

以上のように、有利区間中においては、設定差なし1BB（1BBB又は1BBC）又は設定差あり1BB（1BBA）作動中となったときは、いずれも、そのBB作動終了後にメイン遊技状態12に移行する。そして、メイン遊技状態12において、話数カウンタを「+1」とし、状態管理カウンタに「40」をセットし、かつ、メイン遊技状態2又は16をセットすることにより、次回遊技よりATをセット又は再セットすることができる。

よって、非有利区間（通常区間）において、設定差あり1BB（1BBA）に当選し、1BBA作動中となった場合において、1BBA作動終了後は、有利区間及びATには移行しない。これに対し、有利区間中において、設定差あり1BB（1BBA）に当選し、1BBA作動中となった場合において、1BBA作動終了後は、ATがセット又は再セットされる。

## 【0264】

図21は、本実施形態において、RWM53に記憶されるAT関連データを示す図である。なお、図21に示すデータは、一部であり、図21に示すデータ以外にも、種々のデータがRWM53に記憶される。

図21において、「有利区間種別」は、現在の遊技区間に応じて、「0（非有利区間、すなわち通常区間）」、「1（待機区間）」、「2（有利区間かつ非内部中）」、「3（有利区間かつ内部中）」のいずれかの値を記憶する。

## 【0265】

たとえば、図20において、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0であるときは、有利区間種別には「0」を記憶する。そして、この状態でたとえば1BBB又は1BBCに当選すると、メイン遊技状態0かつ有利区間種別1（待機区間）となり、当該データは、「0」から「1」に更新される。さらに、当選した1BBB又は1BBCが入賞すると、メイン遊技状態13かつ有利区間種別2となるので、当該データは、「1」から「2」に更新される。

## 【0266】

「メイン遊技状態」は、現在のメイン遊技状態を判断するためのデータであり、メイン遊技状態0であれば「0」を記憶し、メイン遊技状態2であれば「2」を記憶する。

「有利区間クリアカウンタ」は、有利区間の遊技回数をカウントするためのデータであり、非有利区間では「0」であり、有利区間に移行したときは、有利区間開始時に「1500」（初期値）をセットする。そして、1遊技消化するごとに「1」を減算する（デクリメントカウンタ）。有利区間クリアカウンタが「0」となったときは、有利区間の継続上限遊技回数に到達したと判断し、有利区間を終了する。

## 【0267】

なお、有利区間クリアカウンタをインクリメントカウンタから構成したときは、有利区間中は、毎遊技、「1」を加算し、有利区間クリアカウンタが「1500」となったときは、有利区間の上限遊技回数に到達したと判断し、有利区間を終了するとともに、有利区間クリアカウンタをクリアする（「0」にする）。

「CZ（チャンスゾーン）ランク」は、ATに移行するか否か、及びATに移行するときにはその有利度（継続率）を示す値である。CZランクが「0」であるときは、AT非当選状態であり、「1」以上であるときはAT当選状態を示す。また、CZランクの値が大きい程、AT継続率（メイン遊技状態2において、1セットAT終了時の継続抽選の当選確率）が高くなるように設定されている。

## 【0268】

「状態管理カウンタ」は、メイン遊技状態1（前兆）、又はメイン遊技状態2（AT）での残り遊技回数を示すデータ（デクリメントカウンタ）であり、メイン遊技状態1のときは、毎遊技、「1」を減算する。そして、状態管理カウンタが「0」となったときは、メイン遊技状態1（前兆）の終了条件を満たすと判断し、その時点でのCZランクに応じて、メイン遊技状態0かつ有利区間種別0、又はメイン遊技状態2かつ有利区間種別2に移行する。

## 【0269】

また、メイン遊技状態2では、1セットのATを開始するときに「40」をセットし、毎遊技、「1」を減算する。AT中に遊技回数の上乗せ抽選に当選したときは、当選した遊技回数を状態管理カウンタに加算する。そして、メイン遊技状態2において、状態管理カウンタが「0」となったときは、当該セットのATを終了し、継続抽選を実行する。

「話数カウンタ」は、ATセット数に対応するデータ（インクリメントカウンタ）であり、メイン遊技状態2に移行する前は「0」であり、メイン遊技状態2に移行したときは、「1」となる。そして、1セット40遊技のATを実行し、AT継続抽選に当選したときは、話数カウンタは「+1」となり、再度、1セット40遊技のATを実行する。また、有利区間中に1BBに当選し、メイン遊技状態12に移行すると、話数カウンタは「+1」となる。

10

20

30

40

50

これに対し、A T 継続抽選に非当選となったときは、話数カウンタをクリアし、メイン遊技状態 0 かつ有利区間種別 0 に移行する。

話数カウンタが「22」に到達したときは、メイン遊技状態 2 からメイン遊技状態 16 への移行条件を満たすと判断し、メイン遊技状態 16 に移行する。そして、A T (有利区間) を終了するまで、話数カウンタ「22」が維持される。

#### 【0270】

「継続カウンタ」は、A T を継続するか否かを示すデータであり、A T を継続するか否かを決定する前は「0」、A T を継続しないことに決定したときは「1」、A T を継続することに決定したときは「2」の値を記憶する。メイン遊技状態 2 の 1 セット A T 40 遊技の終了時に、継続カウンタの値を読み取り、A T を継続するか否かを判断する。

10

「上限ランク」は、A T (有利区間) を継続上限遊技回数である「1500」遊技まで実行するか否かを判断するためのデータであり、継続上限遊技回数まで実行すると判断したときは「7」を記憶し、それ以外は「0」を記憶する。A T 中は、この上限ランクを「7」にするか否かを抽選で決定する。

#### 【0271】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、外部信号送信手段 70 は、外部集中端子板 100 に、外部信号を送信する。この外部信号は、有利区間の開始及び終了、A T の開始及び終了、役物の作動開始及び作動終了を示す信号等である。

#### 【0272】

20

制御コマンド送信手段 71 は、サブ制御基板 80 に対し、サブ制御基板 80 で出力する演出に必要な情報(制御コマンド)を送信する。

制御コマンドは、たとえば、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとからなる。第 1 制御コマンド及び第 2 制御コマンドは、いずれも、たとえば 8 ビットの 1 バイトデータである。そして、1 つの制御コマンドは、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとを対にしたものである。たとえば、第 1 制御コマンドを、制御コマンドの種別を示すデータに設定し、第 2 制御コマンドを、パラメータ(変数)を示すデータに設定することが挙げられる。

#### 【0273】

たとえば、R T を示す制御コマンドである場合、第 1 制御コマンドは、本実施形態では「33(H)」(00110011(B))である。また、R T のパラメータは、たとえば R T 1 であるときは、本実施形態では「00000001(B)」である。よって、これらを結合した 2 バイトデータ、「00110011/00000001」(「/」は、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。)が R T の制御コマンドとして、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に送信される。

30

押し順指示番号(押し順報知時のみ)、演出グループ番号、役物条件装置番号についても、上記 R T と同様に送信される。また、この場合にも、第 1 制御コマンドは、種別データであり、第 2 制御コマンドは、R W M 53 に記憶されているデータである。

#### 【0274】

なお、制御コマンド送信手段 71 は、入賞及びリプレイ条件装置番号についてはサブ制御基板 80 に送信しない。たとえば当選番号「8」~「13」(小役 A1~A6)当選時には、不正行為により、入賞及びリプレイ条件装置番号に基づいて正解押し順を知られてしまうおそれがあるためである。これに対し、役物条件装置番号については、上記のような不正行為のおそれがない。したがって、たとえば 1 B B A に当選しているときは、役物条件装置番号「1」(00000001(B))をサブ制御基板 80 に送信する。

40

#### 【0275】

図 1 において、サブ制御基板 80 のサブ C P U 85 は、演出出力制御手段 91 を備える。

演出出力制御手段 91 は、上述したように、メイン制御基板 50 から送信されてくる制御コマンド、具体的には、押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番号等の各制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで(スタートスイッチ 41 の操作時や各

50

ストップスイッチ 4 2 の操作時等)、どのような演出を出力するか(ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 2 3 にどのような画像を表示させるか等)等の、具体的な演出内容を抽選によって決定する。

#### 【 0 2 7 6 】

そして、演出出力制御手段 9 1 は、その決定に従い、演出ランプ 2 1、スピーカ 2 2、画像表示装置 2 3 の出力を制御する。また、1 B B 作動中や A T 中は、獲得枚数、及び遊技回数(残り遊技回数又は消化遊技回数)等を画像表示する。さらに、A T 中において、指示機能の作動時は、正解押し順を報知(画像表示)する。たとえば、A T 中の遊技で小役 A 1 に当選し、押し順指示番号に対応する制御コマンドを受信したときは、正解押し順である「1 2 3」や「左中右」等のように、遊技者が正解押し順を容易に知り得る内容を報知する。図 3 では、「1 2 3」と押し順を画像表示した例を示している。

10

#### 【 0 2 7 7 】

さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの当選番号(役)に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、小役 A 群に当選したことを示す演出グループ番号「6」(図 9 参照)に対応する制御コマンドを受信したとき、小役 A 群の中のいずれに当選したかまではサブ制御基板 8 0 側で知ることとはできない。しかし、いずれかの小役 A 群に当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。

20

#### 【 0 2 7 8 】

上述したように、メイン遊技状態 1 3 (設定差なし 1 B B 作動中)では、(C Z ランク = 「4」でないことを条件に)C Z ランク加算抽選を行うが、演出出力制御手段 9 1 は、メイン遊技状態 1 3 において、C Z ランク加算抽選の有無や抽選結果等を示唆する演出を出力可能とする。

また、メイン遊技状態 1 (前兆中)では、演出出力制御手段 9 1 は、A T に当選しているか否か(C Z ランク)を示唆する演出を出力可能とする。さらに、メイン遊技状態 1 では、当該遊技で作動した条件装置に基づいて C Z ランク加算抽選が実行されるので、演出出力制御手段 9 1 は、C Z ランク加算抽選の有無や抽選結果等を示唆する演出を出力可能とする。

30

#### 【 0 2 7 9 】

さらにまた、メイン遊技状態 2 (A T)では、当該遊技で作動した条件装置に基づいて上乗せ抽選が実行されるので、演出出力制御手段 9 1 は、メイン遊技状態 2 において、上乗せ抽選の有無や抽選結果等を示唆する演出を出力可能とする。さらに、メイン遊技状態 2 では、1 セット A T の終了時の遊技で継続抽選が実行されるので、演出出力制御手段 9 1 は、その継続抽選結果を示唆する演出を出力可能とする。

また、メイン遊技状態 1 4 (有利区間中に当選した設定差なし 1 B B に係る 1 B B 遊技)では、当該遊技で作動した条件装置に基づいて上乗せ抽選が実行されるので、演出出力制御手段 9 1 は、メイン遊技状態 1 4 において、上乗せ抽選の有無や抽選結果等を示唆する演出を出力可能とする。

40

#### 【 0 2 8 0 】

これに対し、メイン遊技状態 1 5 (有利区間中に当選した設定差あり 1 B B に係る 1 B B 遊技)では、メイン遊技状態 1 4 のような上乗せ抽選は実行されないのので、演出出力制御手段 9 1 は、メイン遊技状態 1 5 において、上乗せ抽選に関する演出は出力しない。たとえば、演出出力制御手段 9 1 は、メイン遊技状態 1 5 では、登場キャラクタの紹介や、ストーリーの紹介等を画像表示等する演出を出力する。しかし、メイン遊技状態 1 5 の終了後は、メイン遊技状態 1 2 を経由してメイン遊技状態 2 又は 1 6 (A T)に移行するので、メイン遊技状態 1 5 の終了後は A T に移行することを示す演出を出力可能である。

#### 【 0 2 8 1 】

また、メイン遊技状態 1 6 は、有利区間が継続上限遊技回数に到達するまで A T を実行

50

することが確定するメイン遊技状態であり、A Tの継続や遊技回数の上乗せに関する抽選は実行しない。したがって、演出出力制御手段91は、メイン遊技状態16では、たとえばレア小役に当選しても、A Tの継続や遊技回数の上乗せ等に関する演出(報知遊技(A T)に関する演出)は出力しない。

ここで、「報知遊技(A T)に関する演出」とは、報知遊技(A T)の当選や継続についての示唆演出や告知演出、A T遊技回数の上乗せに関する示唆演出や告知演出を含むが、たとえば報知遊技(A T)自体の説明の演出は含まない。

また、メイン遊技状態16において1 B Bに当選し、1 B B遊技を実行しても、メイン遊技状態16は維持される。このため、現在が1 B B遊技中である旨を演出は出力可能であるが、メイン遊技状態14で出力した上乗せ抽選に関する演出は出力しない。

10

#### 【0282】

メイン遊技状態16において、有利区間クリアカウンタが「88」以下となったときは、それまでのA T演出から、エンディング演出に切り替える。エンディング演出は、有利区間(A T)の残り遊技回数が少なくなったこと、換言すれば、有利区間(A T)が終了に近づいていることを遊技者に知らせるための演出である。

エンディング演出中に1 B Bに当選したときの演出の詳細は後述するが(図48~図49)、エンディング演出は、B B遊技中演出よりも優先し、エンディング演出中にB B遊技に移行したときでもエンディング演出を継続する。

#### 【0283】

続いて、本実施形態の制御の流れについて説明する。

20

本実施形態では、遊技を進行する情報処理として、1遊技あたり1回行うメイン処理(メインループともいう。)が設けられている。メイン処理では、投入されたメダルの検知や、リール31の停止制御、全リール31が停止した後の入賞処理等が行われる処理である。

#### 【0284】

図22は、本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。

なお、図22のメイン処理は、主として本実施形態で説明を要する最低限の処理を挙げたものであり、メダル受付処理、リールの停止制御処理、及び払出し処理等を省略しているが、これらの処理を実行しないという意味ではない。

図22において、ステップS11では、スタート時制御を行う。この処理は、当該遊技の規定数のメダルがベットされ、かつスタートスイッチ41が操作されたときに実行する処理であり、たとえばリール制御手段65は、リール31の回転開始等の処理を実行する。

30

次にステップS12に進み、役抽選手段61は、当選番号の抽選を行う。次のステップS13では、有利区間移行処理を実行する。この処理は、後述する図23に示す処理であり、当該遊技でB Bに当選したときに、C Zランク抽選を行い、その抽選結果をセット(記憶)する処理等である。

次にステップS14に進み、有利区間種別管理スタート時処理を実行する。この処理は、後述する図24に示す処理であり、押し順指示番号のセット等を行う処理である。

#### 【0285】

40

次のステップS15では、スタート時コマンド送信を行う。この処理では、制御コマンド送信手段71は、サブ制御基板80に対し、演出グループ番号や、押し順指示情報等の送信を行う。演出グループ番号や押し順指示情報は、ステップS12での役抽選結果(当選番号)に基づいて決定される。

次にステップS16に進み、リール制御手段65は、ステップS12での役抽選結果(当選番号)に基づいて、ストップスイッチ42が操作されると、そのストップスイッチ42に対応するリール31を停止制御する。すべてのリール31を停止させたときはステップS17に進む。

#### 【0286】

ステップS17では、有利区間種別管理全停止処理を実行する。この処理は、図25に

50



示す処理であり、停止図柄に応じた処理や、有利区間クリアカウンタの管理処理等を行う。そして、ステップS 18に進み、制御コマンド送信手段71は、サブ制御基板80に対し、入賞役の情報や、払出し枚数の情報等の送信を行う。

【0287】

図23(a)は、図22中、ステップS 13における有利区間移行処理を示すフローチャートである。

図23(a)において、ステップS 31では、有利区間種別が「0」であるか否かを判断する。この判断は、図21で示したRWM 53の有利区間種別の値が「0」であるか否かを判断することにより行う。有利区間種別が「0」であると判断したときはステップS 32に進み、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

10

ここで、本フローチャートでは、有利区間種別が「0」であるときに、有利区間種別を「1」とする条件を満たしたか否かを判断し、当該条件を満たしたと判断したときは、有利区間を「1」にする処理を行うものである。

【0288】

次のステップS 32では、当該遊技で特別役に当選したか否かを判断する。当該遊技で特別役に当選したときは、RWM 53の記憶領域中、役物条件装置番号に「0」以外の値が記憶されるので、この記憶領域に記憶されている値が「0」以外であるか否かを判断する。特別役に当選していると判断したときはステップS 33に進み、特別役に当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS 33では、当選した特別役が、1BBB、1BBC、又は2BBのいずれかであるか否かが判断される。役物条件装置番号が「2」～「6」であるときは、これらのいずれかの特別役に当選していると判断される。1BBB、1BBC、又は2BBのいずれかに当選したと判断されたときはステップS 34に進み、当選していないと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。

20

そして、ステップS 34では、有利区間種別に「1」をセットする。これにより、遊技区間は、待機区間となる。

【0289】

次にステップS 35に進み、CZランク抽選を行う。この抽選は、メイン遊技状態2すなわちATに移行するか否かを決定するためのものである。ここで、図23(b)は、当選役に応じたCZランク抽選の置数を示す図である。当選した特別役が1BBB又は1BBCであるときは、「4/256」の確率で、CZランク「4」が選択される。これに対し、当選した特別役が2BBであるときは、「256/256」の確率で、CZランク「0」が選択される。本実施形態では、CZランクが「0」であるときは、AT非当選状態を示し、CZランクが「1」以上であるときは、AT当選状態を示している。したがって、2BBに当選しただけではATには当選しない。これに対し、1BBB又は1BBCに当選したときは、CZランク＝「4」(ATに当選)となる場合がある。

30

【0290】

次のステップS 36では、ステップS 35で決定したCZランクを、RWM 53(図21)に記憶する。次にステップS 37に進み、CZランクが「0」であるか否かを判断する。CZランクが「0」であるときはステップS 38に進み、「0」でないとときは本フローチャートによる処理を終了する。

40

【0291】

ステップS 38では、状態管理カウンタに「5」をセットする。ここでセットされる状態管理カウンタの「5」は、前兆遊技回数となる。たとえば2BBの当選に基づいて状態管理カウンタに「5」がセットされたときは、2BB遊技終了後のメイン遊技状態1におけるガセ前兆が5遊技実行されることを意味する。ただし、ガセ前兆中にATに当選する場合もある。また、1BBB又は1BBCの当選に基づき状態管理カウンタが「5」にセットされたときは、メイン遊技状態13(設定差なし1BB遊技)での状態管理カウンタの初期値が「5」となる。メイン遊技状態13では、後述する図35のステップS 224に示すように、前兆カウンタ加算抽選(前兆遊技回数を加算する抽選)が実行され、この

50

抽選に当選すると、状態管理カウンタに当選値（前兆遊技回数）が加算される。ステップ S 3 8 の後、本フローチャートによる処理を終了する。

【0292】

図 2 4 は、図 2 2 中、ステップ S 1 4 における有利区間種別管理スタート時処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 5 1 では、指示番号セット処理を実行する。この処理は、図 2 6 に示す処理であり、当選番号に応じた押し順指示番号をセットする処理である。

次のステップ S 5 2 では、有利区間種別の分岐を実行する。ここでは、この時点での有利区間種別を判断し、有利区間種別が「0」、「1」又は「3」であるときは本フローチャートによる処理を終了し、有利区間種別が「2」であるときはステップ S 5 3 に進む。

10

ステップ S 5 3 では、有利区間種別 2 スタート時処理を実行する。この処理は、図 2 7 に示す処理であり、メイン遊技状態に対応するスタート時処理を実行するものである。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0293】

図 2 5 は、図 2 2 中、ステップ S 1 7 における有利区間種別管理全停止処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 6 1 では、有利区間種別 3 分岐を実行する。現時点での有利区間種別を判断し、有利区間種別が「0」であるときはステップ S 6 4 に進み、有利区間種別が「2」であるときはステップ S 6 2 に進み、有利区間種別が「1」又は「3」であるときはステップ S 6 3 に進む。

20

ステップ S 6 4 では、有利区間クリアカウンタ管理処理を実行する。この処理は、図 3 0 に示す処理であり、有利区間クリアカウンタの更新処理等を実行するものである。

【0294】

一方、ステップ S 6 2 では、有利区間種別 2 に対応する全停止処理を実行する。この処理は、図 2 8 に示す処理であり、メイン遊技状態に応じた全停止処理を実行するものである。また、ステップ S 6 3 では、特別役図柄表示処理を実行する。この処理は、図 2 9 に示す処理であり、特別役に対応する図柄組合せが停止したとき（特別役が入賞したとき）に、メイン遊技状態のセット等を行う処理である。ステップ S 6 2 及び S 6 3 の処理後は、ステップ S 6 4 に進む。

そして、ステップ S 6 4 の処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0295】

図 2 6 は、図 2 4 のステップ S 5 1 における指示番号セット処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 7 1 で、指示番号「0」をセットする。この処理は、指示番号を記憶している RWM 5 3 の記憶領域をクリアする処理である。

次のステップ S 7 2 では、有利区間クリアカウンタが「0」でないか否かを判断する。「0」でないと判断したとき（すなわち、有利区間中であるとき）はステップ S 7 3 に進み、「0」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。したがって、指示番号セット処理は、有利区間中にのみ実行される。

【0296】

40

ステップ S 7 3 では、当該遊技で当選した当選番号に対応する条件装置の 4 分岐処理を行う。当選番号「5」のリプレイ E 1 作動時はステップ S 7 4 に進み、当選番号「6」のリプレイ E 2 作動時はステップ S 7 5 に進み、当選番号「7」のリプレイ E 3 作動時はステップ S 7 6 に進む。また、リプレイ E 1 ~ E 3 作動時以外はステップ S 8 0 に進む。

【0297】

ステップ S 7 4 では、指示番号の抽選を行う。ここでは、指示番号「A 1」又は「A 2」からいずれか 1 つを選択する。ここで、指示番号と押し順との関係は、以下の通りである。

A 1 : 左中右（押し順「1」を表示）

A 2 : 左右中（押し順「2」を表示）

50

A 3 : 中左右 (押し順「 = 3 」を表示)

A 4 : 中右左 (押し順「 = 4 」を表示)

A 5 : 右左中 (押し順「 = 5 」を表示)

A 6 : 右中左 (押し順「 = 6 」を表示)

本実施形態では、リプレイ E 1 ~ E 3 作動時の正解押し順は、第一停止のストップスイッチ 4 2 のみが定まっている。このため、たとえばリプレイ E 1 作動時の正解押し順は左第一停止である。また、本実施形態では、押し順指示番号として、6 択のみを定めている。そこで、リプレイ E 1 ~ E 3 作動時は、正解押し順と一致する 6 択押し順の中から抽選でいずれか 1 つを選択している。たとえばリプレイ E 1 作動時は、「A 1」又は「A 2」からいずれか 1 つを選択する。また、「A 1」~「A 6」は、16 進数であるので、たとえば「A 1」は、「1 0 1 0 0 0 0 1 (B)」となり、この値を RWM 5 3 の押し順指示番号の記憶領域に記憶する。さらに、本実施形態では、「A」に対応するセグメント点灯パターンは、「 = 」である。したがって、押し順指示番号「A 1」を選択したときは、獲得数表示 LED 7 8 に「 = 1 」と表示する。

【0298】

以上のようにして、リプレイ E 1 作動時は、「A 1」又は「A 2」からいずれか 1 つを選択し (ステップ S 7 4)、選択した押し順指示番号を RWM 5 3 に記憶する (ステップ S 7 7)。同様に、リプレイ E 2 作動時は、「A 3」又は「A 4」からいずれか 1 つを選択し (ステップ S 7 5)、選択した押し順指示番号を RWM 5 3 に記憶する (ステップ S 7 8)。さらに同様に、リプレイ E 3 作動時は、「A 5」又は「A 6」からいずれか 1 つを選択し (ステップ S 7 6)、選択した押し順指示番号を RWM 5 3 に記憶する (ステップ S 7 9)。以上の処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

【0299】

一方、ステップ S 7 3 からステップ S 8 0 に進むと、有利区間種別が「3」(有利区間かつ 1 BB 内部中)であるか否かを判断する。有利区間種別「3」であると判断したときはステップ S 8 2 に進み、有利区間種別「3」でないと判断したときはステップ S 8 1 に進む。ステップ S 8 1 では、メイン遊技状態が「1」を超えているか (たとえばメイン遊技状態 2 であるか否か) 否かを判断する。メイン遊技状態が「1」を超えると判断したときはステップ S 8 2 に進み、「1」を超えていないとき (メイン遊技状態が「0」又は「1」のとき) は本フローチャートによる処理を終了する。

【0300】

ステップ S 8 2 では、条件装置の 7 分岐を実行する。当該遊技で当選番号「8」~「13」に当選し、それぞれ条件装置の小役 A 1 ~ A 6 作動時は、それぞれ、ステップ S 8 3 ~ 8 8 に進む。これに対し、小役 A 1 ~ A 6 の作動時以外は本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 8 2 において小役 A 1 作動時であると判断されたときはステップ S 8 3 に進み、指示番号「A 1」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 8 2 において小役 A 2 作動時であると判断されたときはステップ S 8 4 に進み、指示番号「A 2」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0301】

同様に、ステップ S 8 2 において小役 A 3 作動時であると判断されたときはステップ S 8 5 に進み、指示番号「A 3」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 8 2 において小役 A 4 作動時であると判断されたときはステップ S 8 6 に進み、指示番号「A 4」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

さらに同様に、ステップ S 8 2 において小役 A 5 作動時であると判断されたときはステップ S 8 7 に進み、指示番号「A 5」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 8 2 において小役 A 6 作動時であると判断されたときはステップ S 8 8 に進み、指示番号「A 6」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

【0302】

以上の処理により、有利区間クリアカウンタが「0」でなければ（有利区間中であるときは）、リプレイE群当選時に正解押し順を報知する。

また、有利区間種別が「3」であるとき（有利区間中の1BB内部中）、又はメイン遊技状態が「1」を超えるとき（AT中）は、小役A群当選時に正解押し順を報知する。

#### 【0303】

図27は、図24中、ステップS53における有利区間種別2スタート時処理を示すフローチャートである。

図27において、ステップS101では、1BBに非当選であるか否かを判断する。1BBに非当選であると判断したときはステップS102に進み、1BBに当選していると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

10

#### 【0304】

ステップS102では、現在のメイン遊技状態に応じて7分岐を実行する。このように制御するのは、メイン遊技状態に応じて、スタート時処理が異なるためである。

まず、メイン遊技状態0であるときはステップS103に進み、CZランク加算抽選処理を実行する。ここで、有利区間種別2すなわち有利区間中においてメイン遊技状態0であるときは、図20に示すように、2BB遊技中の場合に相当する。2BB遊技では、作動した条件装置に基づいてCZランク加算抽選処理を実行する。上述したように、2BB当選時は、CZランクは「0」である（図23（b））。そして、2BB遊技に移行すると、CZランクの加算抽選処理を実行する。この処理は、後述する図31に示す処理であり、実質上のAT抽選である。CZランク加算抽選処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

20

#### 【0305】

一方、ステップS102においてメイン遊技状態1であると判断されたときはステップS104に進み、メイン遊技状態1スタート時処理（後述する図32）を実行する。同様に、ステップS102においてメイン遊技状態2であると判断されたときはステップS105に進み、メイン遊技状態2スタート時処理（後述する図33（a））を実行する。さらに同様に、ステップS102においてメイン遊技状態12であると判断されたときはステップS106に進み、メイン遊技状態12スタート時処理（後述する図34（a））を実行する。

#### 【0306】

30

また、ステップS102においてメイン遊技状態13であると判断されたときはステップS107に進み、メイン遊技状態13スタート時処理（後述する図35）を実行する。同様に、ステップS102においてメイン遊技状態14であると判断されたときはステップS108に進み、メイン遊技状態14スタート時処理（後述する図37）を実行する。さらに同様に、ステップS102においてメイン遊技状態0、1、2、12、13、又は14のいずれでもない（したがって、メイン遊技状態15又は16）であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。

上記の各メイン遊技状態ごとのスタート時処理は、各遊技状態に応じた抽選等を実行する処理である。

#### 【0307】

40

図28は、図25中、ステップS62における有利区間種別2全停止処理を示すフローチャートである。

まず、ステップS121では、1BBに非当選であるか否かを判断する。1BBに非当選であると判断したときはステップS124に進む。これに対し、1BBに当選したと判断したときはステップS122に進む。ステップS122では、有利区間種別「3」をセットする。すなわち、有利区間中の1BB内部中を示す有利区間種別となる。次にステップS123に進み、特別役図柄表示処理を実行する。この処理は、図29に示す処理であり、特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かの判断や、それに応じてメイン遊技状態をセット等する処理である。そして、この処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

50

## 【0308】

ステップS124では、メイン遊技状態に応じて8分岐を実行する。このようにするのは、各メイン遊技状態に応じて、全リール31停止時の処理が異なるためである。まず、ステップS124においてメイン遊技状態0であると判断されたときはステップS125に進み、メイン遊技状態0全停止処理（後述する図38(a)）を実行する。同様に、ステップS124においてメイン遊技状態1であると判断されたときはステップS126に進み、メイン遊技状態1全停止処理（後述する図39）を実行する。同様に、ステップS124においてメイン遊技状態2であると判断されたときはステップS127に進み、メイン遊技状態2全停止処理（後述する図40）を実行する。さらに同様に、ステップS124においてメイン遊技状態12であると判断されたときはステップS128に進み、メイン遊技状態12全停止処理（後述する図41）を実行する。

10

## 【0309】

また、ステップS124においてメイン遊技状態13であると判断されたときはステップS129に進み、メイン遊技状態13全停止処理（後述する図42(a)）を実行する。同様に、ステップS124においてメイン遊技状態14であると判断されたときはステップS130に進み、メイン遊技状態14全停止処理（後述する図43）を実行する。さらに同様に、ステップS124においてメイン遊技状態15であると判断されたときはステップS131に進み、メイン遊技状態15全停止処理（後述する図44）を実行する。同様に、ステップS124においてメイン遊技状態0~2、12~15のいずれでもない（したがって、メイン遊技状態16である）と判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。

20

## 【0310】

以上のように、各遊技状態に応じた全停止処理を実行した後、本フローチャートによる処理を終了する。

また、図27及び図28に示すように、有利区間種別2（有利区間中）では、遊技状態ごとのスタート処理及び全停止処理を実行する。

なお、メイン遊技状態16であるときは、ATに関する抽選（上乘せ抽選等）を実行しないので、メイン遊技状態16特有のスタート時処理及び全停止処理を有さない。

## 【0311】

図29は、図25のステップS63、及び図28のステップS123における特別役図柄表示処理を示すフローチャートである。なお、本フローチャートにおける「特別役」とは、SBを除く特別役（1BB及び2BB）を指している。

30

まず、ステップS141において、当該遊技で特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか（特別役が入賞したか）否かを判断する。特別役が入賞したと判断したときはステップS142に進み、特別役が入賞していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

## 【0312】

ステップS142では、2BBに対応する図柄組合せが非表示であるか否かを判断する。2BBの図柄組合せが非表示である（2BBが入賞していない）と判断したときはステップS143に進み、2BBの図柄組合せが非表示でない（2BBが入賞した）と判断したときはステップS149に進む。

40

ステップS143では、メイン遊技状態16でないか否かを判断する。メイン遊技状態16でないと判断したときはステップS144に進み、メイン遊技状態16であると判断したときはステップS149に進む。

## 【0313】

ステップS144では、1BB Aに対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを判断する。1BB Aに対応する図柄組合せが有効ラインに停止したと判断したときはステップS146に進み、1BB Aに対応する図柄組合せが有効ラインに停止していないと判断したときはステップS145に進む。なお、ステップS144で1BB Aに対応する図柄組合せでないと判断されたときは、1BB B又は1BB Cに対応する図柄組合せが有

50

効ラインに停止したときである。

ステップS 1 4 6では、メイン遊技状態 1 5をセットする。そしてステップS 1 4 9に進む。

【 0 3 1 4 】

一方、ステップS 1 4 4からステップS 1 4 5に進んだときは、有利区間種別が「 3 」であるか否かを判断する。有利区間種別「 3 」であると判断したときはステップS 1 4 7に進み、有利区間種別が「 3 」でないと判断したときはステップS 1 4 8に進む。

ステップS 1 4 7では、メイン遊技状態 1 4をセットする。そしてステップS 1 4 9に進む。これに対し、ステップS 1 4 8では、メイン遊技状態 1 3をセットする。そしてステップS 1 4 9に進む。

10

ステップS 1 4 9では、有利区間種別 2をセットする。この処理により、有利区間種別「 3 」又は「 1 」から、「 2 」に更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 1 5 】

図 3 0は、図 2 5中、ステップS 6 4における有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

まず、ステップS 1 6 4では、有利区間クリアカウンタを「 1 」減算する。この処理は、RWM 5 3に記憶されている有利区間クリアカウンタ値を「 1 」減算する処理である。次にステップS 1 6 2に進み、ステップS 1 6 1での減算前の有利区間クリアカウンタが「 0 」であるか否かを判断する。「 0 」であると判断したときはステップS 1 6 3に進み、「 0 」でないと判断したときはステップS 1 6 5に進む。

20

ここで、有利区間クリアカウンタの減算前の値が「 0 」ということは、有利区間中でないことを意味する。

【 0 3 1 6 】

なお、フローチャートでは図示していないが、有利区間クリアカウンタの減算前の値が「 0 」であるときに、「 1 」を減算しても、減算後の値は「 0 」となるカウンタを用いている。

ステップS 1 6 3では、有利区間種別が「 2 」、すなわち有利区間中であるか否かを判断する。有利区間種別が「 2 」であると判断したときはステップS 1 6 4に進み、有利区間種別が「 2 」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

30

ステップS 1 6 4では、RWM 5 3に記憶されている有利区間クリアカウンタ値を「 1 5 0 0 」に更新する。すなわち、有利区間の開始に伴い、有利区間クリアカウンタの初期値をセットする処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 1 7 】

一方、ステップS 1 6 2において減算前の有利区間クリアカウンタが「 0 」でないと判断し、ステップS 1 6 5に進むと、減算後の有利区間クリアカウンタが「 0 」であるか否かを判断する。ここで「 0 」と判断されるのは、有利区間中の遊技回数が「 1 5 0 0 」、すなわち有利区間の継続上限遊技回数に到達したときである。減算後の有利区間クリアカウンタが「 0 」であると判断したときはステップS 1 6 6に進み、「 0 」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

40

【 0 3 1 8 】

ステップS 1 6 6では、有利区間に関する各種パラメータを全クリアする。RWM 5 3に記憶されているデータのうち、たとえば図 2 1で示したパラメータは、全て「 0 」にする。これにより、有利区間種別は「 0 」となり、メイン遊技状態も「 0 」となる。これにより、次回遊技より、図 2 0に示すように、有利区間種別 0（非有利区間）かつメイン遊技状態 0の遊技状態に移行する。そして本フローチャートによる処理を終了する。なお、ステップS 1 6 6の時点では、有利区間クリアカウンタは既に「 0 」になっているのでクリアする必要はないが、たとえば一括クリア処理の方が処理効率がよいような場合には、ステップS 1 6 6で改めて有利区間クリアカウンタをクリアしてもよい。

【 0 3 1 9 】

50

図 3 1 ( a ) は、C Z ランク加算抽選を示すフローチャートである。なお、C Z ランク加算抽選は、図 2 7 のステップ S 1 0 3 の他、後述する図 3 2 ( メイン遊技状態 1 スタート時処理 ) のステップ S 1 8 2、後述する図 3 5 ( メイン遊技状態 1 3 スタート時処理 ) のステップ S 2 2 2 でも実行される。

また、図 3 1 ( b ) は、C Z ランク加算抽選処理における条件装置と置数表とを示す図である。

図 3 1 ( a ) において、ステップ S 1 7 1 では、A T 抽選条件装置が作動したか否かを判断する。ここで、「A T 抽選条件装置」とは、C Z ランク加算抽選の対象となる条件装置 ( C Z ランク加算抽選の対象となる当選番号 ) に相当する。

【 0 3 2 0 】

10

図 3 1 ( b ) は、C Z ランク加算抽選処理の対象となる条件装置とその置数を示す図である。

A T 抽選条件装置は、前兆準備中又は前兆中における 2 B B 遊技中では、リプレイ D、及び S B に相当する。なお、リプレイ D や S B に当選したときは、同時に、入賞 A L L の当選フラグも立っている。

また、前兆中における A T 抽選条件装置は、2 B B ( 2 B B A ~ 2 B B C )、小役 C ( 強チェリー )、小役 D ( 弱チェリー )、及び小役 E ( スイカ A ) に相当する。

さらにまた、1 B B 遊技中における A T 抽選条件装置は、小役 H ( 小役 A L L )、小役 I ( B B 中弱レア )、及び小役 J ( B B 中強レア ) に相当する。

そして、ステップ S 1 7 1 において A T 抽選条件装置作動時であると判断したときはステップ S 1 7 2 に進み、A T 抽選条件装置作動時でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

20

【 0 3 2 1 】

ステップ S 1 7 2 では、図 3 1 ( b ) に示す置数表に対応する当選確率で、A T 抽選条件装置作動時に、C Z ランクの加算抽選を行う ( ステップ S 1 7 2 )。

C Z ランクは、「0」であるときは A T 非当選に相当し、「1」以上であるときは A T 当選に相当する。

たとえば、前兆準備中又は前兆中における 2 B B 遊技では、リプレイ D に当選すれば、「1 3 4 / 2 5 6」の確率で C Z ランク「1」以上が選択されるので、A T 当選となる。

【 0 3 2 2 】

30

仮に、2 B B 遊技中にリプレイ D に 2 遊技連続で当選すると、C Z ランク加算抽選 1 を 2 回受けることができる。そして、2 回の合計値が C Z ランクに加算される。なお、C Z ランクの上限值は、本実施形態では「4」である。したがって、C Z ランクがすでに「4」であるときは、C Z ランク加算抽選が実行されても、その抽選結果を加算しない。ただし、これに限らず、C Z ランクが「4」になったときは、C Z ランク加算抽選の実行条件を満たしても ( A T 抽選条件装置が作動しても ) C Z ランク加算抽選を実行しないようにしてもよい。

次にステップ S 1 7 3 に進み、R W M Z 5 3 の C Z ランクに、抽選結果に対応する値を加算する。たとえば、それまでの C Z ランクが「1」で、当該遊技での C Z ランク加算抽選で「1」に当選したときは、R W M 5 3 の C Z ランクは「2」に更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

【 0 3 2 3 】

図 3 2 は、図 2 7 のステップ S 1 0 4 におけるメイン遊技状態 1 スタート時処理を示すフローチャートである。図 2 0 に示すように、メイン遊技状態 1 は、有利区間種別 2 の前兆中に相当する。

まず、ステップ S 1 8 1 では、状態管理カウンタを「1」減算する。ここでの状態管理カウンタは、前兆遊技回数をカウントするものであり、メイン遊技状態 1 に移行するときに所定値がセットされている。そして、メイン遊技状態 1 では、毎遊技、状態管理カウンタから「1」を減算する。次にステップ S 1 8 2 に進み、当該遊技で作動した条件装置に基づいて C Z ランク加算抽選を実行する。

50

## 【0324】

ここでのCZランク加算抽選は、前兆中におけるものである。図31(b)中、「CZランク加算抽選2」に相当する。当該遊技で2BB、小役C、小役D、又は小役Eの条件装置作動時には、図31(b)に示す置数によりCZランクに加算する値が決定される。また、これらの条件装置作動時以外は、CZランク加算抽選を実行しない。なお、2BB当選時は、CZ加算抽選を実行しないようにしてもよいが、図31(b)に示すように、100%の確率で「0」が選択される抽選を実行してもよい。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

## 【0325】

図33(a)は、図27中、ステップS105におけるメイン遊技状態2スタート時処理を示すフローチャートである。また、図33(b)は、上乗せ抽選時における条件装置ごとの置数表を示す図である。

10

図33(a)において、まず、ステップS191では、状態管理カウンタの値が「0」であるか否かを判断する。なお、メイン遊技状態2は、AT中であり、1セットのATが開始されるときは、状態管理カウンタに「40」が記憶される。そして、AT中は、毎遊技、状態管理カウンタを「1」減算する。状態管理カウンタが「0」となったときは、1セットATの終了条件を満たすと判断する。

## 【0326】

状態管理カウンタが「0」でないと判断し、ステップS192に進むと、状態管理カウンタの値を「1」減算する。次にステップS193に進み、当該遊技で上乗せ対象条件装置が作動したか否かを判断する。ここで、本フローチャートにおける「上乗せ対象条件装置」は、1セットAT40遊技の遊技回数の上乗せを実行可能とする条件装置を指す。

20

図33(b)は、上乗せ抽選の対象となる条件装置とその置数表を示している。上乗せ対象条件装置は、2BB、2BB遊技中のリプレイD及びSB、小役C(強チェリー)、小役D(弱チェリー)、小役E(スイカA)、1BB遊技中における小役H(小役ALL)、小役I(BB中は弱レア)、及び小役J(BB中強レア)である。

## 【0327】

これらの条件装置が作動したと判断したときはステップS194に進んで上乗せ抽選を実行する。たとえば、小役C(強チェリー)作動時は、「85/256」の確率で上乗せ数「30」に決定され、「85/256」の確率で上乗せ数「50」に決定される。

30

この上乗せ抽選の結果、「0」を超える上乗せ数に当選したときは、その値を状態管理カウンタに加算する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

## 【0328】

これに対し、ステップS191において状態管理カウンタが「0」であると判断し、ステップS195に進むと、継続抽選処理を実行する。継続抽選処理は、ATの次のセット(40遊技)を実行するか否かの抽選であり、後述する図45のフローチャート及び図46の置数表に示す当選確率によって実行される。

次のステップS196では、継続抽選に当選したか否かを判断する。ここでは、継続抽選結果が「0」であるときは非当選であると判断し、継続抽選結果が「1」であるときは当選と判断する。継続抽選に当選したと判断したときはステップS199に進み、RWM53の継続カウンタに「2」を記憶する。継続カウンタ「2」は、AT継続を意味し、継続カウンタ「1」は、AT非継続(終了)を意味する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

## 【0329】

これに対し、ステップS196で継続抽選に当選していないと判断されたときはステップS197に進む。ステップS197では、上限ランクが「7」であるか否かを判断する。

ここで、「上限ランク」とは、有利区間を継続上限遊技回数(1500遊技)まで実行するか否かを示すフラグであり、上限ランクが「7」であるときは有利区間を継続上限遊技回数(1500遊技)まで実行することに定められていることを示し、上限ランクが「

50



0」であるときは有利区間を継続上限遊技回数（1500遊技）まで実行することに定められていないことを示す。

#### 【0330】

ステップS197において、上限ランクが「7」であると判断されたときは、有利区間を継続上限遊技回数（1500遊技）まで実行するので、ステップS199に進み、継続カウンタを「2」にする。すなわち、継続抽選で非当選であっても上限ランクが「7」であればAT継続とする。

一方、ステップS197で上限ランクが「7」でないと判断されたときはステップS198に進み、継続カウンタに「1」（AT非継続）を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

#### 【0331】

図34(a)は、図27中、ステップS106におけるメイン遊技状態2スタート時処理を示すフローチャートである。図34(b)は、図34(a)中、ステップS213における上限ランク抽選の置数表を示す図である。

図34(a)中、まず、ステップS211では、上限ランクが「7」であるか否かを判断する。上限ランクが既に「7」であるときは上限ランクの抽選を行わないためである。上限ランクが「7」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、上限ランクが「7」でないと判断したときはステップS212に進む。

#### 【0332】

ステップS212では、話数カウンタが「0」であるか否かを判断する。話数カウンタが「0」であるときはステップS213に進み、話数カウンタが「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

20

ここで、メイン遊技状態12であって話数カウンタが「0」とは、フェイク前兆（メイン遊技状態1）中に1BBに当選し、その1BB遊技が終了した後の1遊技目である。この場合には、上限ランクの抽選を実行する。なお、上限ランクの抽選は、このステップS213以外に、後述する図40（メイン遊技状態2全停止処理）のステップS284でも実行される。

#### 【0333】

そして、ステップS213に進むと、上限ランクの抽選を実行する。

上限ランクの抽選は、図34(b)に示すように、当該遊技におけるCZランクの値に基づき実行される。たとえば、CZランクが「0」であるときは、上限ランクに当選する場合はない。これに対し、たとえばCZランクが「4」であるときは、「32/256」の確率で上限ランクに当選する。

30

#### 【0334】

そしてステップS214に進み、上限ランクに当選したか否かを判断し、上限ランクに当選したと判断したときはステップS215に進み、上限ランクに当選していないときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS215（上限ランク当選時）では、RWM53の上限ランクの記憶領域に「7」を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

#### 【0335】

図35は、図27のステップS107におけるメイン遊技状態13スタート時処理を示すフローチャートである。メイン遊技状態13は、設定差なし1BB作動（遊技）中に相当する。そして、図35の処理は、メイン遊技状態13において、CZランク加算や前兆遊技回数の抽選を実行するものである。

40

まず、ステップS221では、CZランクが「4」であるか否かを判断する。CZランクが「4」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。CZランクがすでに最高値「4」であるときは、CZランク加算抽選等を実行しないためである。一方、CZランクが「4」でないと判断したときは、ステップS222に進む。

#### 【0336】

ステップS222では、CZランク加算抽選を実行する。このCZ加算抽選は、図31

50

に示す抽選処理である。

次にステップS 2 2 3に進み、状態管理カウンタが「0」であるか否かを判断する。ここの状態管理カウンタは、前兆遊技回数を指すものとなる。状態管理カウンタが「0」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、状態管理カウンタが「0」でないと判断したときはステップS 2 2 4に進む。

【0337】

ステップS 2 2 4では、前兆カウンタ加算抽選1～4を行う。

ここで、「前兆カウンタ加算抽選」とは、前兆の遊技回数を加算するか否かを抽選し、当選した前兆遊技回数を、現在の前兆遊技回数に加算するものである。前兆カウンタ加算抽選については後述する。

10

次にステップS 2 2 5に進み、ステップS 2 2 4の抽選結果、すなわち当選した前兆遊技回数（加算すべき前兆遊技回数）を、状態管理カウンタに加算する。たとえば、ステップS 2 2 4以前の状態管理カウンタが「5」であり、ステップS 2 2 4の抽選で「1」に当選したときは、ステップS 2 2 5において状態管理カウンタを「6」に更新する処理を実行する。

【0338】

次にステップS 2 2 6に進み、状態管理カウンタが「15」以上であるか否かを判断する。本実施形態では、状態管理カウンタが「15」以上となったときは、最も継続率の高いATに当選したものとする。状態管理カウンタが「15」以上であると判断したときはステップS 2 2 7に進み、「15」以上でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

20

【0339】

ステップS 2 2 7では、CZランクに「4」をセットする。具体的には、それまでのCZランクが「4」以外であるときは、「4」に書き換える。次にステップS 2 2 8に進み、状態管理カウンタに「0」をセットする。このようにするのは、ATの継続率が最も高いCZランク「4」となったときは、前兆（メイン遊技状態1）を行うことなくメイン遊技状態2（AT）に移行させるため、状態管理カウンタ（前兆遊技回数）を「0」にセットする処理を実行する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0340】

図35の処理からわかるように、CZランクが最高値の「4」に到達しているときは、CZランク加算抽選を実行しない。また、現在のCZランクにかかわらず、状態管理カウンタが「15」となったときは、CZランクとして「4」を設定する。したがって、現在のCZランクが「0」（AT非当選）であっても状態管理カウンタが「15」となり、CZランクが「4」に設定される場合もある。

30

【0341】

以上のようにして、メイン遊技状態13（設定差なし1BB遊技中）では、毎遊技、CZランクが「4」でないことを条件にCZランク加算抽選を実行し、状態管理カウンタが「0」でないことを条件に前兆カウンタ加算抽選を実行する。

さらに、メイン遊技状態13では、前兆カウンタ値に基づいて、画像表示装置23に、AT当選期待度を表示する。

40

図3に示す画像表示装置23では、メーターを表示している。メーターは、0～15に区分され、AT当選期待度が高いほど、メーター数が多くなるように制御する。このため、メイン制御基板50は、状態管理カウンタ値を毎遊技、サブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、状態管理カウンタ値に基づいて、メーター数及びその色を決定し、画像表示する。

【0342】

メイン遊技状態13に移行すると、たとえば初期段階では毎遊技（状態管理カウンタ値にかかわらず）メーターを上げていく演出を出力する。たとえば小役H（小役ALL）当選時にもメーターを上げる。そして、基本的には、「状態管理カウンタ値＝メーター数」となるようにメーターを上げていく。また、メーターの上昇に伴って、メーターの色を、

50

「白 青 黄 緑 赤 レインボー（ＣＺランク「４」時）」と変化させるように制御する。

状態管理カウンタが「１５」となったとき（図３５中、ステップＳ２２６で「Ｙｅｓ」のとき）は、ＣＺランク＝「４」が確定する（最も継続率の高いＡＴとなる）ので、この場合には、画像表示装置２３のメーター数を「１５」（ＭＡＸ）とし、かつ、メーター色をレインボーとし、ＣＺランクが「４」であること（最も継続率の高いＡＴ当選となったこと）を遊技者に報知する。

#### 【０３４３】

なお、後述する図４２（ａ）に示すように、メイン遊技状態１３の全停止処理として、１ＢＢ作動終了時、すなわちメイン遊技状態１３の最終遊技で、状態管理カウンタを減算する抽選（前兆補正抽選）を実行する（状態管理カウンタ「０」のとき）。本実施形態では、前兆遊技回数が長いほどＡＴ当選期待度が高いように設定されているが、前兆遊技回数が少ないほど遊技者のメダル消費量が少なくなるため（前兆中はメダルが減少する遊技状態であるため）、抽選によって前兆遊技回数を短くする。なお、前兆遊技回数を短くしたときであっても、上記のメーター数を減らすことはない。

#### 【０３４４】

そして、メイン遊技状態１３を終了してメイン遊技状態１（前兆）に移行したときは、毎遊技、メーター数に応じてＡＴ当選期待をあおる演出を出力する。

ここで、図３２に示すように、メイン遊技状態１でもＣＺランク加算抽選処理を行っている。そして、たとえばメイン遊技状態１に移行したときはＣＺランクが「０」であったが、メイン遊技状態１の遊技中にＣＺランク加算抽選によってＣＺランクが「１」以上になったときは、メーター数を加算等し、最終演出を、ＡＴ非当選演出からＡＴ当選演出に変更する。

#### 【０３４５】

図３６は、図３５のステップＳ２２４で実行される前兆カウンタ加算抽選１～４の置数表を示す図である。前兆カウンタ加算抽選は、現在のＣＺランク及び状態管理カウンタ値に応じて、前兆カウンタ加算抽選１～４の４種類を備える。そして、当該遊技で作動する条件装置に応じて、加算数を決定する。

たとえば、ＣＺランクが「０」、及び状態管理カウンタが「１０」未満であるときは、前兆カウンタ加算抽選１が実行される。この場合、たとえば当該遊技で当選番号「２１」に当選し、小役Ⅰ（ＢＢ中弱レア）の条件装置が作動したときは、「２４０／２５６」の確率で「１」が選択され、「１６／２５６」の確率で「２」が選択されることとなる。

#### 【０３４６】

メイン遊技状態１３（１ＢＢＢ又は１ＢＢＣ遊技中）は、当選番号「２０」（小役Ｈ）～「２２」（小役Ｊ）が抽選されるが、当選確率の低い（レア度の高い）条件装置ほど、多い加算数が選択されやすく設定されている。また、状態管理カウンタ値が「１０」以上よりも「１０」未満である方が、多い加算数が選択されやすく設定されている。

#### 【０３４７】

図３７は、図２７のステップＳ１０８におけるメイン遊技状態１４スタート時処理を示すフローチャートである。メイン遊技状態１４は、有利区間中に当選した設定差なし１ＢＢ（１ＢＢＢ又は１ＢＢＣ）遊技中に相当する。

メイン遊技状態１４では、毎遊技、遊技開始時に、ステップＳ２４１に示す上乗せ抽選を行う。この抽選は、図３３（ａ）におけるステップＳ１９４と同様であり、図３３（ｂ）で示した置数表に基づき実行される。１ＢＢＢ又は１ＢＢＣ遊技では、図１６に示すように、当選番号「２０」（小役Ｈ）～「２２」（小役Ｊ）の抽選が行われるので、当選番号に対応する条件装置の作動となったときに、ＡＴ遊技回数の上乗せ抽選を実行する。たとえば小役Ｊに当選したときは、「８５／２５６」の当選確率で「３０」が選択され、「８５／２５６」の当選確率で「５０」が選択される。そして、本フローチャートによる処理を終了する。これにより、メイン遊技状態１４では、毎遊技、ＡＴ遊技回数の上乗せ抽選が実行されることとなる。

## 【0348】

メイン遊技状態14で決定されたAT遊技回数の上乗せ数は、メイン遊技状態14の終了後、メイン遊技状態2に移行したときの最初のAT1セットにおける遊技回数「40」に上乗せ数を加算する。たとえばメイン遊技状態2かつ話数カウンタ「5」の場合においてメイン遊技状態14に移行し、AT遊技回数の上乗せ数が「30」に決定されたと仮定する。この場合は、メイン遊技状態14を終了し、メイン遊技状態12を経由してメイン遊技状態2に移行すると、話数カウンタ「6」での1セットATが開始されるが、話数カウンタ「6」でのAT遊技回数は、「 $40 + 30 = 70$ 」にセットされる。

## 【0349】

図38(a)は、図28中、ステップS125におけるメイン遊技状態0全停止処理を示すフローチャートである。また、図38(b)は、図38(a)のステップS252における前兆カウンタ抽選の置数表を示す図である。

図28に示すように、この処理は、有利区間種別2におけるメイン遊技状態0全停止処理である。したがって、2BB遊技中における全停止処理である。

## 【0350】

まず、ステップS251では、2BB作動が終了したか否かを判断する。2BB作動の終了条件は、1枚を超えるメダルの払出しであるので、当該遊技でいずれかの小役が入賞したときは2BBの作動終了条件を満たす。これに対し、当該遊技でリプレイC又はDの条件装置が作動し、リプレイ05が入賞したときは、当該遊技でのメダル払出しはないので、2BBの作動終了条件を満たさないと判断する。

2BBの作動終了条件を満たすと判断したときはステップS252に進み、2BBの作動終了条件を満たさないとときは、本フローチャートによる処理を終了する。

## 【0351】

ステップS252では、前兆カウンタ(前兆遊技回数)の抽選を実行する。前兆カウンタ抽選は、図38(b)に示すように、CZランクが「0」であるか否かに応じて決定する。CZランクが「0」であるときの前兆カウンタの期待値は、約「8.6」であり、CZランクが「1」以上であるときの前兆カウンタの期待値は、約「11.0」である。したがって、AT当選時はAT非当選時よりも前兆遊技回数の期待値が大きくなる。

## 【0352】

次のステップS253では、前兆カウンタ抽選で決定した前兆遊技回数を状態管理カウンタにセットする。次にステップS254に進み、メイン遊技状態に「1」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

ここで決定した前兆遊技回数と、図23(a)のステップS38で設定した「5」との合計値が、メイン遊技状態1(前兆)での遊技回数となる。

## 【0353】

図39は、図28のステップS126におけるメイン遊技状態1全停止処理を示すフローチャートである。

まず、ステップS261では、状態管理カウンタが「0」であるか否かを判断する。状態管理カウンタが「0」であるときはステップS262に進み、「0」でないときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS262では、CZランクが「0」であるか否かを判断する。CZランクが「0」であると判断したときはステップS263に進み、「0」でないとは判断したときはステップS264に進む。

## 【0354】

ステップS264では、メイン遊技状態として「2」をセットする。すなわち、メイン遊技状態1(前兆)においてその遊技回数が終了し(状態管理カウンタ=「0」)、CZランクが「0」でないとき(AT当選時)は、次回遊技からメイン遊技状態2(AT)に移行させる。

次にステップS265に進み、状態管理カウンタに「40」をセットする。この値は、1セットATの遊技回数の初期値となる。そして本フローチャートによる処理を終了する

10

20

30

40

50

。

## 【 0 3 5 5 】

一方、ステップ S 2 6 2 で C Z ランクが「 0 」であると判断し、ステップ S 2 6 3 に進むと、2 B B に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを判断する。2 B B に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップ S 2 6 3 において、2 B B に対応する図柄組合せが有効ラインに停止していないと判断したときはステップ S 2 6 6 に進む。ステップ S 2 6 6 では、2 B B 非作動中であるか否かを判断する。2 B B 非作動中であると判断したときはステップ S 2 6 8 に進み、有利区間に関する各種パラメータをクリアする。すなわち、当該遊技で有利区間を終了する。状態管理カウンタが「 0 」、C Z ランクが「 0 」、2 B B 非作動中であるときは、メイン遊技状態 1 ( 有利区間 ) の終了条件を満たすためである。このステップ S 2 6 8 の処理は、図 3 0 のステップ S 1 6 6 と同様の処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

## 【 0 3 5 6 】

また、ステップ S 2 6 6 で 2 B B 非作動中でない ( 2 B B 作動中である ) と判断したときはステップ S 2 6 7 に進み、当該遊技で 2 B B 作動を終了するか否かを判断する。たとえば当該遊技で 1 枚を超えるメダルの払出しがあったときは 2 B B の作動終了と判断する。2 B B の作動を終了すると判断したときはステップ S 2 6 8 に進んで有利区間に関する各種パラメータをクリアし、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ステップ S 2 6 7 において、当該遊技で 2 B B の作動を終了しないと判断したときは、本フローチャートによる処理を終了する。

20

## 【 0 3 5 7 】

図 4 0 は、図 2 8 のステップ S 1 2 7 におけるメイン遊技状態 2 全停止処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 2 8 1 では、継続カウンタ値に応じて 3 分岐処理を実行する。継続カウンタが「 0 」であるときは本フローチャートによる処理を終了し、継続カウンタが「 1 」 ( A T 非継続 ) であるときはステップ S 2 8 2 に進み、継続カウンタが「 2 」 ( A T 継続 ) であるときはステップ S 2 8 3 に進む。

## 【 0 3 5 8 】

ステップ S 2 8 2 では、上述した図 3 9 のステップ S 2 6 8 と同様に、有利区間に関する各種パラメータの全クリアを実行する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

30

継続カウンタが「 2 」であり、ステップ S 2 8 3 に進むと、上限ランクが「 7 」であるか否かを判断する。上限ランクが「 7 」であると判断したときはステップ S 2 8 7 に進む。一方、上限ランクが「 7 」でないと判断したときはステップ S 2 8 4 に進む。ステップ S 2 8 4 では、上限ランクの抽選を実行する。ここでの上限ランクの抽選は、図 3 4 ( a ) のステップ S 2 1 3 及び図 3 4 ( b ) と同様である。

## 【 0 3 5 9 】

そして、次のステップ S 2 8 5 において、上限ランクに当選したか否かを判断する。上限ランクに当選したと判断したときはステップ S 2 8 6 に進み、当選していないと判断したときはステップ S 2 8 7 に進む。

40

ステップ S 2 8 6 では、上限ランクに「 7 」をセットする。そしてステップ S 2 8 7 に進む。

ステップ S 2 8 7 のバトル終了処理は、図 4 7 に示す処理であり、A T の 1 セット終了時に、話数カウンタやメイン遊技状態の更新等を行う処理である。このバトル終了処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

## 【 0 3 6 0 】

図 4 1 は、図 2 8 中、ステップ S 1 2 8 におけるメイン遊技状態 1 2 の全停止処理を示すフローチャートである。

この処理は、ステップ S 2 9 1 でバトル終了処理を実行し、本フローチャートによる処

50

理を終了する。

メイン遊技状態 1 2 は、上述したように、メイン遊技状態 1 4 又は 1 5 ( 1 B B 遊技 ) の終了後に実行する 1 遊技からなるメイン遊技状態である。メイン遊技状態 1 2 の全停処理では、図 4 0 のステップ S 2 8 7 と同様に、バトル終了処理を実行する。この処理により、話数カウンタが「+ 1」にされる。したがって、メイン遊技状態 2 ( A T ) の途中で 1 B B に当選し、メイン遊技状態 1 4 又は 1 5 に移行した後、1 B B 遊技を終了してメイン遊技状態 1 2 に移行したときは、話数カウンタが更新される。さらに、メイン遊技状態も更新される。

また、バトル終了処理では、メイン遊技状態 1 6 に移行する場合を除き、メイン遊技状態 2 すなわち A T に移行することの演出 ( A T 導入演出 ) 等を入力する。

10

#### 【 0 3 6 1 】

図 4 2 ( a ) は、図 2 8 中、ステップ S 1 2 9 におけるメイン遊技状態 1 3 の全停止処理を示すフローチャートである。また、図 4 2 ( b ) は、図 4 2 ( a ) のステップ S 3 0 7 における前兆補正抽選での置数表を示す図である。

メイン遊技状態 1 3 は、図 2 0 に示すように、非有利区間で設定差なし 1 B B に当選し、1 B B 作動を開始したとき ( 有利区間種別 2 ) のメイン遊技状態である。

図 4 2 ( a ) において、まず、ステップ S 3 0 1 では、1 B B 作動を終了したか否かを判断する。1 B B の作動を終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。1 B B の作動を終了したと判断したときはステップ S 3 0 2 に進む。すなわち、ステップ S 3 0 2 以降の処理は、1 B B 作動終了遊技 ( メイン遊技状態 1 3 の最終遊技 ) での処理である。

20

#### 【 0 3 6 2 】

ステップ S 3 0 2 では、メイン遊技状態 1 をセットする。

次のステップ S 3 0 3 では、C Z ランクが「0」を超えるか否かを判断する。C Z ランクが「0」を超えると判断したときはステップ S 3 0 4 に進み、「0」を超えない ( C Z ランク「0」 ) と判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

C Z ランクが「0」を超えると判断し、ステップ S 3 0 4 に進むと、状態管理カウンタが「0」であるか否かを判断する。状態管理カウンタが「0」、すなわち前兆遊技回数が「0」であると判断したときは、ステップ S 3 0 5 に進み、メイン遊技状態「2」をセットする。状態管理カウンタが「0」であるときは、メイン遊技状態 1 ( 前兆 ) には移行せず、メイン遊技状態 2 ( A T ) に移行するためである。なお、この時点で状態管理カウンタが「0」となるのは、C Z ランクが「4」にセットされたとき ( 図 3 5 中、ステップ S 2 2 6 ~ S 2 8 ) である。次にステップ S 3 0 6 に進み、状態管理カウンタに「40」をセットする。ここでセットする「40」は、A T 1 セットの遊技回数初期値である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

30

#### 【 0 3 6 3 】

一方、ステップ S 3 0 4 において状態管理カウンタが「0」でないと判断されたときは、ステップ S 3 0 7 に進む。ステップ S 3 0 7 では、前兆補正抽選を実行する。

ここで、「前兆補正抽選」とは、現時点での前兆遊技回数を減算する抽選を行うことである。たとえば、現時点での前兆遊技回数が「10」であり、前兆補正抽選で「2」が当選したときは、前兆遊技回数は、「 $10 - 2 = 8$ 」に更新される。

40

前兆補正抽選は、図 4 2 ( b ) に示す置数にて実行される。この置数に基づく前兆遊技回数の補正值 ( 減少値 ) の期待値は、約「1.3」である。

#### 【 0 3 6 4 】

前兆補正抽選を実行した後、ステップ S 3 0 8 に進み、ステップ S 3 0 7 での抽選結果が、状態管理カウンタ値よりも小さいか否かを判断する。小さいと判断したときは、ステップ S 3 0 9 に進み、小さくないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップ S 3 0 9 では、状態管理カウンタ値から抽選結果を減算する。そして、その値を状態管理カウンタに記憶する。

一方、ステップ S 3 0 7 で、抽選結果が状態管理カウンタ値以上であると判断したとき

50

は、本フローチャートによる処理を終了する。

【0365】

以上のように、メイン遊技状態13(1BBB又は1BBC遊技)の最終遊技において、CZランクが「1」以上、すなわちATに移行することが決定しており、本前兆の前兆遊技回数である状態管理カウンタが「0」でないときは、前兆遊技回数を短縮する抽選を実行する。これにより、前兆遊技回数がランダムに変更されるので、AT告知タイミング(前兆終了タイミング)を推測しにくくすることができる。

なお、CZカウンタが「0」であり、フェイク前兆に移行するときは、前兆遊技回数を短縮することを行わない。

【0366】

また、メイン遊技状態13では、スタート時処理として前兆カウンタ加算抽選を実行し(図35)、さらに、全停止処理として前兆補正抽選を実行した。このようにして前兆遊技回数を決定すれば、前兆遊技回数がより多様化し、前兆遊技回数からAT当選の有無を推測することを困難にすることができる。

【0367】

図43は、図28のステップS130におけるメイン遊技状態14全停止処理を示すフローチャートである。

図43において、ステップS321では、1BB作動を終了したか否かを判断する。1BB作動が終了したと判断したときはステップS322に進み、1BB作動が終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS322では、メイン遊技状態12をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

よって、メイン遊技状態14の最終遊技でメイン遊技状態12がセットされるので、次回遊技は、メイン遊技状態12での遊技となる。

【0368】

図44は、図28のステップS131におけるメイン遊技状態15全停止処理を示すフローチャートである。

図44において、ステップS331では、1BB作動を終了したか否かを判断する。1BB作動が終了したと判断したときはステップS332に進み、1BB作動が終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS332では、メイン遊技状態12をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

よって、メイン遊技状態15の最終遊技でメイン遊技状態12がセットされるので、次回遊技は、メイン遊技状態12での遊技となる。

【0369】

図45は、図33のステップS195における継続抽選処理(1セットATの最終遊技で実行される継続抽選処理)を示すフローチャートである。また、図46は、継続抽選処理における個別継続抽選及び共通継続抽選を実行するときの置数表を示す図である。

まず、ステップS341では、比較値Aに「0」をセットする。この比較値A及び後述する比較値Bは、RWM53の所定領域に記憶するか、又は所定のレジスタに記憶する。

次にステップS442に進み、個別継続抽選の対象となる条件装置が作動したか否かを判断する。ここで、個別継続抽選の対象となる条件装置は、図46に示すように、2BB、SB、小役A、小役B、小役C、小役D、小役E、並びに2BB遊技中のリプレイD及びSBである。これらの条件装置が作動したと判断したときはステップS343に進み、作動していないと判断したときはステップS345に進む。

【0370】

ステップ343では、個別継続抽選を行う。この個別継続抽選は、作動した条件装置に応じて、図46に示す置数表の当選確率で実行される。たとえば、小役Aに当選したときは、「32/256」の確率で「1」に当選する。次にステップS344に進み、比較値Aに個別抽選結果を記憶する。たとえばステップS344で「1」に当選したときは、比

10

20

30

40

50

較値 A に「 1 」が記憶される。

【 0 3 7 1 】

次のステップ S 3 4 5 では、共通継続抽選を実行する。共通継続抽選は、作動する条件装置にかかわらない継続抽選であり、図 4 6 に示すように、C Z ランクに基づき実行される。たとえば当該遊技における C Z ランクが「 2 」であるときは、「 1 5 4 / 2 5 6 」の確率で「 1 」に当選する。次にステップ S 3 4 6 に進み、比較値 B に共通抽選結果を記憶する。これにより、比較値 A には個別継続抽選結果が記憶され、比較値 B には共通継続抽選結果が記憶される。

【 0 3 7 2 】

そして、次のステップ S 3 4 7 では、比較値 A が比較値 B よりも大きいかなんかを判断する。比較値 A が比較値 B よりも大きいと判断したときはステップ S 3 4 8 に進み、比較値 A が比較値 B よりも大きくないと判断したときはステップ S 3 4 9 に進む。

ステップ S 3 4 8 では、継続抽選結果に比較値 A をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップ S 3 4 9 では、継続抽選結果に比較値 B をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 7 3 】

以上の処理により、条件装置に基づく個別継続抽選結果（比較値 A）が、条件装置に基づかない共通継続抽選結果（比較値 B）よりも大きいときは、比較値 A が継続抽選結果として選択される。一方、条件装置に基づく個別継続抽選結果（比較値 A）が条件装置に基づかない共通継続抽選結果（比較値 B）以下であるときは、比較値 B が継続抽選結果として選択される。

したがって、条件装置が作動しなくても（個別継続抽選が実行される条件装置に対応する当選番号に当選しなくても）継続抽選が実行される。また、個別継続抽選が実行される条件装置が作動したときは、共通継続抽選に加えて、個別継続抽選が実行される。この個別継続抽選の結果が共通継続抽選結果以下であるときは、共通継続抽選結果が選択されるので、個別継続抽選が実行されることによる不利益はない。さらに、個別継続抽選が実行される条件装置が作動し、個別継続抽選が実行されるときは、最終的な継続抽選結果が共通抽選結果未満になることはない。

よって、個別継続抽選が実行されれば遊技者により有利となり、かつ、個別抽選結果が実行されないからといって遊技者に不利になることはない。

そして、継続抽選処理で記憶（選択）された継続抽選結果が「 0 」であるときは、図 3 3 のステップ S 1 9 6 において非当選と判断され、継続抽選結果が「 1 」であるときは、図 3 3 のステップ S 1 9 6 において当選と判断される。

【 0 3 7 4 】

図 4 7 は、図 4 0 のステップ S 2 8 7 又は図 4 1 のステップ S 2 9 1 におけるバトル終了処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 3 6 1 では、話数カウンタを「 1 」加算する。次にステップ S 3 6 2 に進み、話数カウンタが「 2 2 」に到達したか否かを判断する。話数カウンタが「 2 2 」であると判断したときはステップ S 3 6 3 に進み、話数カウンタが「 2 2 」に到達していないと判断したときはステップ S 3 6 4 に進む。

ステップ S 3 6 3 では、メイン遊技状態として「 1 6 」をセットする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 7 5 】

一方、ステップ S 3 6 4 では、メイン遊技状態として「 2 」をセットする。それまでメイン遊技状態 2 であるときは、そのメイン遊技状態 2 が維持される。次にステップ S 3 6 5 に進み、状態管理カウンタに「 4 0 」をセットする。この値は、1 セット A T の遊技回数初期値に相当する。次にステップ S 3 6 6 に進み、継続カウンタに「 0 」をセットする。1 セット A T の開始前に継続カウンタを「 0 」クリアする処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 7 6 】



続いて、エンディング演出、A T、及び1 B B 作動と演出との関係を説明する。

なお、エンディング演出の出力中は、有利区間かつA T中である。

図48～図50は、A T中やB B 遊技中における演出内容を説明するタイムチャートであり、パターン0（図48）～パターン5（図50）を示している。

また、図48～図50において、B B 1とは、設定差ありB Bを示し、本実施形態の1 B B Aに相当する。また、B B 2とは、設定差なしB Bを示し、本実施形態の1 B B B及び1 B B Cに相当する。

本実施形態では、話数カウンタが「22」に到達し、メイン遊技状態16に移行した場合において、A T（有利区間）の残り遊技回数が「88」（有利区間クリアカウンタ＝「88」）となったときは、エンディング演出を出力する。このエンディング演出は、1 B B 遊技中の演出よりも優先して出力される。

また、1 B B 遊技中の演出として、B B 1演出とB B 2演出とを備える。

B B 1演出は、1 B B A（設定差有り1 B B）遊技中の演出に相当し、A T遊技回数の上乗せ演出を実行しないときの演出であり、たとえばスロットマシン10における演出上の登場キャラクタの紹介や、ストーリーを解説する画像等を表示する。

一方、B B 2演出は、A T遊技回数の上乗せ演出を実行可能な演出であり、1 B B B又は1 B B C（設定差なし1 B B）遊技中の演出に相当する。たとえば上乗せの対象となる条件装置の作動時には、上乗せされるか否かや、上乗せされたときの乗せ数等を画像表示する。

#### 【0377】

図48において、パターン0は、エンディング演出中にB B（1 B B A～1 B B Cのいずれか）に当選し、かつ、エンディング演出中に1 B B 遊技が終了する場合の例を示している。上述したように、メイン遊技状態16に移行した後は、1 B B 遊技中もメイン遊技状態16を維持し、エンディング演出を継続する。なお、エンディング演出中に1 B Bに当選したときは、1 B Bに当選した旨及び当選した1 B Bに対応する図柄組合せを遊技者に報知する。

また、エンディング演出の最終遊技、又はその最終遊技から遡って数遊技間、A T終了演出を実行する。

A T終了演出の後には、非有利区間（通常区間）に移行するので、通常演出に切り替える。

#### 【0378】

図48のパターン1は、エンディング演出中にB B 2（設定差なしB B）に当選したが、B B 2に基づくB B 2遊技が有利区間及びA T終了後も継続する例を示している。エンディング演出中にB B 2に当選したときは、上記と同様に、B B 2に当選した旨及び当選したB B 2に対応する図柄組合せを遊技者に報知する。そして、B B 2遊技が開始されても、エンディング演出を継続する。

#### 【0379】

エンディング演出は、有利区間の遊技回数が「1500」（有利区間クリアカウンタ＝「0」）まで継続し、A T及び有利区間の終了後（エンディング演出の終了後）は、B B 1遊技演出に切り替える。ここで、エンディング演出中にB B 2に当選しても、そのB B 2遊技中は、上乗せ抽選等を実行しないので、B B 1遊技演出を出力する。

そして、B B 1遊技演出（B B 2遊技）の終了間際で、A T終了演出を実行する。なお、この時点で実際にはA Tを既に終了しているが、エンディング演出の終了時であるB B 2遊技中にはA T終了演出を実行せず、B B 1遊技演出の終了時（B B 2遊技終了時）にA T終了演出を実行する方が演出の流れとして好ましいため、パターン1のように演出を制御する。

#### 【0380】

図49のパターン2は、エンディング演出中にB B 2に当選したが、エンディング演出（有利区間及びA T）の終了後にB B 2が入賞し、B B 2遊技を実行したときの例である。本実施形態では、A Tかつエンディング演出中にB Bに当選したときは、エンディング

演出の終了後にＢＢが入賞したとしても、そのＢＢ遊技は、ＡＴ中のＢＢ遊技とする。このため、ＡＴかつエンディング演出が終了する前にＢＢに当選したが、そのＢＢがＡＴを終了した時点で入賞していないときは、ＢＢ２当選確定演出を出力する。ＢＢ２当選確定演出としては、たとえば当選したＢＢ２の図柄組合せを遊技者に報知する演出である。そして、ＢＢ２が入賞することによりＢＢ２遊技に移行すると、このＢＢ２遊技での演出は、エンディング演出中にＢＢ遊技を実行するときと同様に、ＢＢ１遊技演出となる。

#### 【０３８１】

エンディング演出中にＢＢ２当選に遊技者が気づいた場合において、エンディング演出の終了時までＢＢ２を意図的に入賞させず、エンディング演出（有利区間及びＡＴ）終了後にＢＢ２を入賞させたときに遊技者に有利な抽選等が実行されてしまうのは、好ましくないからである。

10

したがって、ＢＢ２に当選した遊技がエンディング演出中であるときはＡＴに関する抽選等を行わない。なお、これに対し、エンディング演出終了後の通常区間中にＢＢ２に当選したときは、再度、有利区間に移行するのはもちろんである。

パターン２の例では、ＢＢ２遊技の最終遊技又は終了間際の数遊技で、ＢＢ１遊技演出からＡＴ終了演出に切り替える。さらに、ＢＢ２遊技が終了したときは、次回遊技から通常演出に切り替える。

#### 【０３８２】

図４９のパターン３は、エンディング演出を出力することなく（話数カウンタ＝「２２」となる前に）有利区間の遊技回数が継続上限遊技回数（１５００遊技）に到達したときの例を示している。たとえば、ＡＴ中の遊技回数の上乗せ数が多い場合等には、話数カウンタが「２２」に到達する前に有利区間の遊技回数が「１５００」になる可能性がある。

20

パターン３では、有利区間クリアカウンタが「０」になる前にＢＢ２に当選し、ＢＢ２遊技中に有利区間の遊技回数が「１５００」に到達したときを示している。このように、エンディング演出中でない場合には、ＢＢ２の当選に基づきＢＢ２遊技に移行すると、ＢＢ２遊技演出を出力する。ただし、有利区間の残り遊技回数が少ないことから、ＢＢ２遊技中にＡＴ遊技回数の上乗せ抽選は実行しない。このような例の制御としては、たとえばＢＢ２遊技開始時の有利区間クリアカウンタを判断し、所定値以下であるときは、ＢＢ２遊技でのＡＴ遊技回数の上乗せ抽選を実行しないように制御することが挙げられる。

#### 【０３８３】

30

なお、ＢＢ２遊技開始時からＢＢ２遊技演出を出力し続け、有利区間（及びＡＴ）の終了後はＢＢ１遊技演出に切り替えることも可能である。ただし、演出の流れからは、ＢＢ２遊技演出を継続する方が好ましい。

そして、ＢＢ２遊技の終了間際には、パターン０～２と同様にＡＴ終了演出を出力し、ＢＢ２遊技終了後は、通常演出に切り替える。

#### 【０３８４】

図５０のパターン４は、ＡＴかつ有利区間中にＢＢ２に当選したが、ＡＴかつ有利区間の終了後にＢＢ２が入賞し、ＢＢ２遊技を実行したときの例である。上述したように、ＡＴ中にＢＢ２に当選したが、ＡＴ終了後にそのＢＢ２を入賞させてＢＢ２遊技を実行したとしても、そのＢＢ２遊技ではＡＴに関する抽選を実行しないようにする。したがって、ＢＢ２遊技中は、ＢＢ１遊技演出を実行する。

40

また、パターン４の例では、ＡＴ中にＢＢ２に当選し、当該遊技又はその数遊技以内にＢＢ２当選確定演出を出力し、ＢＢ２当選確定演出中にＡＴが終了した例を示している。このような場合には、ＢＢ２が入賞するまでＢＢ２当選確定演出を出力し、ＢＢ２が入賞したら、ＢＢ１遊技演出に切り替える。さらに、ＢＢ２遊技の最終遊技又はその数遊技前からＡＴ終了演出を出力する。そして、ＢＢ２遊技が終了したときは、次回遊技から通常演出に切り替える。このようにすれば、演出の連続性が不自然になることなくＡＴ終了演出を出力することができる。

#### 【０３８５】

図５０のパターン５は、メイン遊技状態１６であるときにＢＢ２に当選し、ＢＢ２遊技

50

に移行したときの例を示す図である。本実施形態では、メイン遊技状態 16 に移行した後は、いずれの 1 B B に当選してもメイン遊技状態を移行せず、メイン遊技状態 16 を維持する。この場合において、B B 2 に当選し、B B 2 遊技を実行したときは、B B 2 遊技に対応する演出として、B B 1 遊技演出を実行する。メイン遊技状態 16 では、有利区間（及び A T）の継続上限回数である 1500 遊技まで実行することが確定しているので、A T 遊技回数の上乗せ等を行わず、B B 2 遊技演出を出力しない。

また、B B 2 遊技が終了すると、再度、A T 演出に切り替える。そして、エンディング演出の出力条件を満たしたときは、エンディング演出に切り替える。

なお、A T 演出からエンディング演出に切り替えるときは、1～数遊技間、エンディング導入演出を出力してもよい。

10

#### 【0386】

##### <第2実施形態>

図52(a)は、第2実施形態における継続抽選処理を示すフローチャートであり、図52(b)は、継続抽選処理での条件装置と置数表を示す図である。図52(a)は、第1実施形態における図45に相当するフローチャートである。

第1実施形態では、比較値Aの抽選結果と比較値Bの抽選結果とを得て、両者を対比して抽選結果を決定した。これに対し、第2実施形態では、1回の継続抽選によって抽選結果を決定する。このように、本願発明の継続抽選は、第1実施形態のような複数回の抽選に限られるものではない。

#### 【0387】

図52(a)において、ステップS381では、抽選番号として「1」をセットする。次にステップS342に進み、当該遊技で抽選対象となる条件装置が作動したか否かを判断する。抽選対象となる条件装置は、図52(b)に示すように、2BB(2BBA～2BBC)、小役C(強チェリー)、小役D(弱チェリー)、及び小役E(スイカA)である。

20

これらの条件装置の作動時であると判断したときはステップS383に進み、当該条件装置の作動時でないと判断したときはステップS384に進む。

ステップS383では、作動している条件装置に応じた抽選番号をセットする。図52(b)に示すように、たとえば小役C作動時は「3」、小役D作動時は「2」をセットする。

30

#### 【0388】

次のステップS384では、継続抽選を実行する。ここでは、抽選番号に応じて置数表に基づく抽選を実行する。たとえば小役C作動時であるときは抽選番号「3」であるので、「256/256」の確率で「1」を選択する抽選を実行する。また、当該遊技で上記条件装置の作動時でないときは、ステップS381でセットした抽選番号「1」に基づいて、「32/256」の確率で「1」(「224/256」の確率で「0」)を選択する抽選を実行する。そして、ステップS385に進み、継続抽選結果(「0」又は「1」)をRWM53の所定の記憶領域に記憶する。

#### 【0389】

以上のように継続抽選を行えば、特定の条件装置作動時でない遊技(たとえば役に非当選の遊技)でも継続抽選(共通継続抽選)を受けることができ、かつ、継続抽選で当選することも可能となる。また、特定の条件装置作動時の遊技では、特定の条件装置作動時でない遊技よりも有利な条件で継続抽選を受けられることができる。

40

そして、第1実施形態のように継続抽選結果を対比することなく、抽選で決定した継続抽選結果をすぐにRWM53に記憶することができるので、プログラムの簡素化、及び処理時間の短縮を図ることができる。

#### 【0390】

##### <第3実施形態>

図53は、第3実施形態における2BB作動中の小役入賞制御を示す図であり、(a)は、第3実施形態における小役01～02の図柄組合せであり、(b)は、押し順ごとの

50

小役の入賞割合を示す図である。

なお、図 5 3 では、2 B B 作動中の制御を説明する最低限の小役のみを図示するが、第 3 実施形態の他の小役やリプレイは、第 1 実施形態と相違するように設定される。

第 1 実施形態において、2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下では、「P B = 1」で、高目小役（1 3 枚）又は安目小役（1 2 枚）のいずれかを入賞させるようにした。これに対し、第 3 実施形態では、2 B B 作動中に入賞可能となる小役は、小役 0 1 又は 0 2 であり、いずれも 1 3 枚である。そして、小役 0 1 又は 0 2 のとりこぼしとなる場合を有するようにリール 3 1 を停止制御する。

#### 【0 3 9 1】

まず、押し順 1 2 3（左中右）において、左第一停止時は、「スイカ A」を第 1 優先とし、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、第 2 優先として「ベル」を有効ラインに停止させる。左第一停止時に、「スイカ A」又は「ベル」が有効ラインに停止する割合は、

スイカ A : 1 5 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

である。

#### 【0 3 9 2】

左第一停止後の中停止時には、「スイカ A」を有効ラインに停止させるように制御する。なお、第 1 実施形態では、中リール 3 1 の 1 4 番の「スイカ A」のビタ押し時は、1 5 番の「スイカ B」を有効ラインに停止させるように制御したが、第 3 実施形態では、小役 0 1 及び 0 2 の中に、中リール 3 1 の図柄が「スイカ B」である小役は存在しないので、中リール 3 1 の 1 4 番の「スイカ A」がビタ押しされたときは、この「スイカ A」を有効ラインに停止させる。

また、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、「ベル」又は「チェリー」のいずれかを有効ラインに停止させる。

#### 【0 3 9 3】

以上より、左第一停止後、中リール 3 1 の停止時における有効ライン上の停止図柄は、

1 番ビタ : ベル（1 番）

2 番ビタ : スイカ A（3 番）

3 番ビタ : スイカ A（3 番）

4 番ビタ : チェリー（5 番）

5 番ビタ : チェリー（5 番）

6 番ビタ : ベル（6 番）

7 番ビタ : スイカ A（8 番）

8 番ビタ : スイカ A（8 番）

9 番ビタ : チェリー（10 番）

10 番ビタ : チェリー（10 番）

11 番ビタ : ベル（11 番）

12 番ビタ : スイカ A（13 番）

13 番ビタ : スイカ A（13 番）

14 番ビタ : スイカ A（14 番）

15 番ビタ : ベル（16 番）

16 番ビタ : ベル（16 番）

17 番ビタ : スイカ A（18 番）

18 番ビタ : スイカ A（18 番）

19 番ビタ : チェリー（0 番）

0 番ビタ : チェリー（0 番）

となる。

#### 【0 3 9 4】

よって、左第一停止後、中リール 3 1 の停止時における有効ラインに停止する図柄の割

合は、

スイカ A : 9 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

チェリー : 6 / 2 0

となる。

また、左第一停止後の右停止時は、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「回転中」となっているときは「スイカ A」を有効ラインに停止させる。

この場合の割合は、

スイカ A : 1 5 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

となる。

一方、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「回転中」の停止形（小役 0 2 のテンパイ形）となっていないときは、「ベル」を有効ラインに停止させる。

この場合の割合は、

ベル : 2 0 / 2 0

である。

#### 【 0 3 9 5 】

以上より、押し順 1 2 3（左中右）時に、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「スイカ A」（役番号「0 4 9」の小役 0 2）が有効ラインに停止する割合は、

「1 5 / 2 0」（左）×「9 / 2 0」（中）×「1 5 / 2 0」（右）

= 2 0 2 5 / 8 0 0 0

となる。

また、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」（役番号「0 4 5」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「5 / 2 0」（左）×「5 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）

= 5 0 0 / 8 0 0 0

となる。

さらにまた、「ベル」 - 「スイカ A」 - 「ベル」（役番号「0 4 6」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「5 / 2 0」（左）×「9 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）

= 9 0 0 / 8 0 0 0

となる。

#### 【 0 3 9 6 】

さらに、「ベル」 - 「チェリー」 - 「ベル」（役番号「0 4 7」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「5 / 2 0」（左）×「6 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）

= 6 0 0 / 8 0 0 0

となる。

さらにまた、役をとりこぼす場合は、第 1 に、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「回転中」の場合において右ルール 3 1 の停止時に「スイカ A」を停止させることができないときであるので、

「1 5 / 2 0」（左）×「9 / 2 0」（中）×「5 / 2 0」（右）

= 6 7 5 / 8 0 0 0

となる。

#### 【 0 3 9 7 】

さらに、役をとりこぼす場合は、第 2 に、「スイカ A」 - 「回転中」 - 「回転中」の場合において、中ルール 3 1 の停止時に「スイカ A」を停止させることができないときであるので、

「1 5 / 2 0」（左）×「1 1 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）

= 3 3 0 0 / 8 0 0 0

10

20

30

40

50

となる。

よって、

$$\begin{aligned} & \text{「 6 7 5 / 8 0 0 0 」} + \text{「 3 3 0 0 / 8 0 0 0 」} \\ & = 3 9 7 5 / 8 0 0 0 \end{aligned}$$

となる。

したがって、押し順 1 2 3 時は、概ね半分の割合でとりこぼす。

また、以上のリール制御は、押し順 1 3 2 (左右中) 時も同様であり、各小役の入賞割合、及び取りこぼし割合も押し順 1 2 3 時と同一となる。

#### 【 0 3 9 8 】

次に、押し順 2 1 3 (中左右) において、中第一停止時は、「スイカ A」を第 1 優先とし、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、第 2 優先として「ベル」、「チェリー」又は「リプレイ A」を有効ラインに停止させる。ここで、中第一停止時において、「スイカ A」は、ビタ押し時のみ有効ラインに停止可能となる。

#### 【 0 3 9 9 】

したがって、中第一停止時における有効ライン上の停止図柄は、

- 1 番ビタ：ベル ( 1 番 )
- 2 番ビタ：リプレイ A ( 2 番 )
- 3 番ビタ：スイカ A ( 3 番 )
- 4 番ビタ：チェリー ( 5 番 )
- 5 番ビタ：チェリー ( 5 番 )
- 6 番ビタ：ベル ( 6 番 )
- 7 番ビタ：リプレイ A ( 7 番 )
- 8 番ビタ：スイカ A ( 8 番 )
- 9 番ビタ：チェリー ( 1 0 番 )
- 1 0 番ビタ：チェリー ( 1 0 番 )
- 1 1 番ビタ：ベル ( 1 1 番 )
- 1 2 番ビタ：リプレイ A ( 1 2 番 )
- 1 3 番ビタ：スイカ A ( 1 3 番 )
- 1 4 番ビタ：スイカ A ( 1 4 番 )
- 1 5 番ビタ：ベル ( 1 6 番 )
- 1 6 番ビタ：ベル ( 1 6 番 )
- 1 7 番ビタ：リプレイ A ( 1 7 番 )
- 1 8 番ビタ：スイカ A ( 1 8 番 )
- 1 9 番ビタ：チェリー ( 0 番 )
- 0 番ビタ：チェリー ( 0 番 )

となる。

よって、有効ラインに停止する図柄の割合は、

スイカ A : 5 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

チェリー : 6 / 2 0

リプレイ A : 4 / 2 0

となる。

#### 【 0 4 0 0 】

中第一停止時に、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができたときは、左リール 3 1 及び右リール 3 1 についても、「スイカ A」を有効ラインに停止させるように制御する。そして、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、「ベル」を有効ラインに停止させるように制御する。

中第一停止時に「スイカ A」を有効ラインに停止させた後、左リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時に、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができる割合は、いずれも

、

10

20

30

40

50

スイカ A : 1 5 / 2 0

である。

また、「スイカ A」を停止させることができないときは、「ベル」を停止させる（割合「5 / 2 0」）。

【0 4 0 1】

また、中第一停止時に、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができなかったときは、左リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止時には、「ベル」を有効ラインに停止させるように制御する。

この場合、「ベル」を有効ラインに停止させることができる割合は、

ベル : 2 0 / 2 0

10

である。

また、左及び中リール 3 1 の停止後、右第三停止時には、小役を入賞可能であるときは、その入賞可能な小役の図柄組合せを有効ラインに停止するように制御する。

以上より、押し順 2 1 3（中左右）時に、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「スイカ A」が有効ラインに停止する割合は、

「1 5 / 2 0」（左）×「5 / 2 0」（中）×「1 5 / 2 0」（右）  
= 1 1 2 5 / 8 0 0 0

となる。

【0 4 0 2】

さらに、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」（役番号「0 4 5」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

20

「2 0 / 2 0」（左）×「5 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）  
= 2 0 0 0 / 8 0 0 0

となる。

さらに、「ベル」 - 「スイカ A」 - 「ベル」（役番号「0 4 6」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「5 / 2 0」（左）×「5 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）  
= 5 0 0 / 8 0 0 0

となる。

【0 4 0 3】

30

また、「ベル」 - 「チェリー」 - 「ベル」（役番号「0 4 7」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「2 0 / 2 0」（左）×「6 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）  
= 2 4 0 0 / 8 0 0 0

となる。

さらにまた、「ベル」 - 「リプレイ A」 - 「ベル」（役番号「0 4 8」の小役 0 1）が有効ラインに停止する割合は、

「2 0 / 2 0」（左）×「4 / 2 0」（中）×「2 0 / 2 0」（右）  
= 1 6 0 0 / 8 0 0 0

となる。

40

【0 4 0 4】

さらに、役をとりこぼす場合は、第 1 に、「スイカ A」 - 「スイカ A」 - 「回転中」の場合において右リール 3 1 の停止時に「スイカ A」を停止させることができないときであるので、

「1 5 / 2 0」（左）×「5 / 2 0」（中）×「5 / 2 0」（右）  
= 3 7 5 / 8 0 0 0

となる。

したがって、押し順 2 1 3 時は、「3 7 5 / 8 0 0 0」の割合で小役をとりこぼす。

また、以上のリール制御は、押し順 2 3 1（中右左）時も同様であり、各小役の入賞割合、及び取りこぼし割合も押し順 2 1 3 時と同一となる。

50

## 【 0 4 0 5 】

次に、押し順 3 2 1 ( 右中左 ) において、右第一停止時は、「スイカ A」を第 1 優先とし、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、第 2 優先として「ベル」を有効ラインに停止させる。したがって、左第一停止時に、「スイカ A」又は「ベル」が有効ラインに停止する割合は、

スイカ A : 1 5 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

である。

## 【 0 4 0 6 】

右第一停止時に「スイカ A」を停止させた後、中第二停止時には、「スイカ A」を有効ラインに停止させるように制御する。左第一停止時と同様に、「スイカ A」は、ピタ押し又は 1 図柄移動時のみ停止可能となり、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、「ベル」又は「チェリー」のいずれかを有効ラインに停止させる。

以上より、右第一停止 ( スイカ A ) 後、中リール 3 1 の停止時における有効ライン上の停止図柄は、

1 番ピタ : ベル ( 1 番 )

2 番ピタ : スイカ A ( 3 番 )

3 番ピタ : スイカ A ( 3 番 )

4 番ピタ : チェリー ( 5 番 )

5 番ピタ : チェリー ( 5 番 )

6 番ピタ : ベル ( 6 番 )

7 番ピタ : スイカ A ( 8 番 )

8 番ピタ : スイカ A ( 8 番 )

9 番ピタ : チェリー ( 1 0 番 )

1 0 番ピタ : チェリー ( 1 0 番 )

1 1 番ピタ : ベル ( 1 1 番 )

1 2 番ピタ : スイカ A ( 1 3 番 )

1 3 番ピタ : スイカ A ( 1 3 番 )

1 4 番ピタ : スイカ A ( 1 4 番 )

1 5 番ピタ : ベル ( 1 6 番 )

1 6 番ピタ : ベル ( 1 6 番 )

1 7 番ピタ : スイカ A ( 1 8 番 )

1 8 番ピタ : スイカ A ( 1 8 番 )

1 9 番ピタ : チェリー ( 0 番 )

0 番ピタ : チェリー ( 0 番 )

となる。

よって、有効ラインに停止する図柄の割合は、

スイカ A : 9 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

チェリー : 6 / 2 0

となる。

## 【 0 4 0 7 】

また、右第一停止後の左停止時は、「スイカ A」を有効ラインに停止させ、「スイカ A」を有効ラインに停止させることができないときは、「ベル」を有効ラインに停止させる。

この場合の割合は、

スイカ A : 1 5 / 2 0

ベル : 5 / 2 0

である。

また、「回転中」 - 「スイカ A」 - 「スイカ A」の停止形 ( 小役 0 2 のテンパイ形 ) と

10

20

30

40

50



なっていないときは、「ベル」を有効ラインに停止させる。この場合の割合は、

ベル：20 / 20

である。

#### 【0408】

以上より、押し順321（右中左）時に、「スイカA」-「スイカA」-「スイカA」が有効ラインに停止する割合は、

「15 / 20」（左）×「9 / 20」（中）×「15 / 20」（右）  
= 2025 / 8000

となる。

また、「ベル」-「ベル」-「ベル」（役番号「045」の小役01）が有効ラインに停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「5 / 20」（中）×「5 / 20」（右）  
= 500 / 8000

となる。

さらにまた、「ベル」-「スイカA」-「ベル」（役番号「046」の小役01）が有効ラインに停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「9 / 20」（中）×「5 / 20」（右）  
= 900 / 8000

となる。

#### 【0409】

さらに、「ベル」-「チェリー」-「ベル」（役番号「047」の小役01）が有効ラインに停止する割合は、

「20 / 20」（左）×「6 / 20」（中）×「5 / 20」（右）  
= 600 / 8000

となる。

さらにまた、役をとりこぼす場合は、第1に、「回転中」-「スイカA」-「スイカA」の場合において左リール31の停止時に「スイカA」を停止させることができないときであるので、

「5 / 20」（左）×「9 / 20」（中）×「15 / 20」（右）  
= 675 / 8000

となる。

#### 【0410】

さらに、役をとりこぼす場合は、第2に、「回転中」-「回転中」-「スイカA」の場合において、中リール31の停止時に「スイカA」を停止させることができないときであるので、

「20 / 20」（左）×「11 / 20」（中）×「15 / 20」（右）  
= 3300 / 8000

となる。

よって、役のとりこぼしとなる割合は、

「675 / 8000」+「3300 / 8000」  
= 3975 / 8000

となる。

したがって、押し順321時は、概ね半分の割合でとりこぼす。

また、以上のリール制御は、押し順312（右左右）時も同様であり、各小役の入賞割合、及び取りこぼし割合も押し順321時と同一となる。

#### 【0411】

以上より、第3実施形態では、2BB作動中の入賞ALL時に、所定割合で小役のとりこぼし（払出しなし）となる場合がある。

また、左又は右第一停止時は、概ね半分の割合で小役をとりこぼすが、中第一停止時は「375 / 8000」の割合でしか小役をとりこぼさない。

よって、遊技者は、少なくとも2BB作動中は、中第一停止で遊技を消化することが最も有利となる。さらに、目押しが正確であれば、13枚を確実に入賞させることができ、役をとりこぼすことはない。

なお、第1実施形態においても、中左右の押し順が遊技者に最も有利であること、及び目押しが正確であれば13枚を確実に入賞させることができることは、同様である。

#### 【0412】

##### <第4実施形態>

第4実施形態は、第1実施形態の変形例である。

第1実施形態では、メイン遊技状態0(2BB遊技中)において、当選番号「4」に当選し、リプレイD又はSBの条件装置が作動したときに、CZランク加算抽選処理を実行した(図27、図31)。すなわち、SB作動を除外して考えると、2BB遊技中は、リプレイDの条件装置が作動したときに、ATに関する抽選が実行され、かつ2BB遊技が延長されるものである。

10

これに対し、第4実施形態では、2BB遊技の途中ではCZランク加算抽選(ATに関する抽選)を行わず、2BB遊技終了時(メイン遊技状態0の終了時)にCZランク加算抽選(ATに関する抽選)を行うものである。

#### 【0413】

図54は、第4実施形態における2BB遊技終了時におけるCZランク加算抽選時の置数を示す図である。第4実施形態では、2BB遊技中の総遊技回数に基づいて、CZランク加算抽選を実行する。そして、図54に示すように、2BB遊技の総遊技回数が多いほど、CZランク加算抽選において「1」以上に当選しやすく、かつ、高いCZランクに当選しやすく設定されている。

20

第1実施形態では、2BB遊技中に、リプレイD又はSBの条件装置作動時のみ、CZランク抽選を行っていた。このため、たとえばリプレイC作動時は、次回遊技のCZランク加算抽選に期待できる条件装置であるものの、CZランク加算抽選を受けることができなかった。

これに対し、第4実施形態では、リプレイCの条件装置が作動したときは、2BB遊技の遊技回数が増えるので、それだけ、CZランク加算抽選に有利となる。たとえば、2BB遊技において、4遊技連続でリプレイC条件装置が作動すれば、リプレイDの条件装置が1度も作動していなくても、CZランク加算抽選で「3」以上(AT当選)が確定する。

30

#### 【0414】

第1実施形態では、2BB遊技での条件装置の作動に基づいてCZランク加算抽選を実行したので、設定差を有さないリプレイDの作動時にCZランク加算抽選を実行し、設定差を有するリプレイCの作動時はCZランク加算抽選処理を実行しなかった。

これに対し、第4実施形態では、2BB遊技の総遊技回数に基づいてCZランク加算抽選を実行するので、2BB遊技中にリプレイCの条件装置が作動しても、CZランク加算抽選で有利となる。

したがって、当選番号「3」(リプレイC)は、設定差を有しており、高設定ほど当選確率が高く設定されている。このため、高設定ほど、2BB遊技が継続しやすくなる。すなわち、高設定ほどCZランク加算抽選(ATに関する抽選)の当選確率が高くなる。

40

ここで、第4実施形態では、2BB遊技の総遊技回数に基づいてCZランク加算抽選を実行したが、たとえばリプレイCの条件装置の作動回数のみ、リプレイDの条件装置の作動回数のみ、又は、リプレイC及びDの条件装置の作動回数の合計値に基づいて、CZランク加算抽選を実行してもよい(入賞ALLのみではCZランク加算抽選を実行しないようにしてもよい)。

#### 【0415】

また、第4実施形態では、リプレイCの条件装置作動時とリプレイDの条件装置作動時のリール停止制御は同一である。したがって、いずれのリプレイの条件装置作動時でも、リプレイ05が入賞する。よって、遊技者から見ると、入賞したリプレイの種類だけでは

50

、どのリブレイの条件装置が作動したかはわからない。

このような場合には、たとえばリブレイ D の条件装置の作動回数のみで C Z ランク抽選を行うときでも、遊技者は、リブレイ D の条件装置作動時であるか否かを知り得ないので、抽選結果を推測することができない。

特に、当選番号「3」のリブレイ C は、設定差を有するが、入賞したリブレイからリブレイ C の条件装置の作動時であるか否かを判断できないので、設定値を推測できないようになる。

#### 【0416】

また、2 B B 遊技において、リブレイ C 及び D の条件装置の作動回数の合計値に基づいて C Z ランク加算抽選を実行する場合に、リブレイ C の条件装置の作動回数と、リブレイ D の条件装置の作動回数とで、単に合計を算出するのではなく、たとえばリブレイ D の条件装置の作動回数を優遇するように合計を算出してもよい。

具体的には、リブレイ C の条件装置の作動回数を  $x$ 、リブレイ D の条件装置の作動回数を  $y$  としたとき、

$$「x + 2 \times y」$$

を算出し、この値を総遊技回数として図 5 4 に示す置数で C Z ランク加算抽選を実行してもよい。

#### 【0417】

また、2 B B 遊技終了時にのみ C Z ランク加算抽選を実行することに限らず、毎遊技、図 5 4 の置数表に基づき C Z ランク加算抽選を実行してもよい。

たとえば最初の 1 遊技目は、図 5 4 中、「総遊技回数 1 回」の置数で抽選を行い、2 遊技目が実行されるときは、「総遊技回数 2 回」の置数で抽選を行う。そして、2 B B 作動終了時に、C Z ランク加算抽選での合計値を C Z ランクに設定してもよい（C Z ランクが「4」を超えるときは「4」に設定する。）。

また、毎遊技抽選を行う場合に、C Z ランク加算抽選で「1」以上が当選したとき（A T に当選したとき）は、次回遊技から、A T セット数のストック、A T 遊技回数の上乗せ抽選、サブボーナス抽選、上乗せ特化ゾーンに切り替えることも可能である。

#### 【0418】

また、第 1 実施形態では、2 B B 遊技の終了条件は、1 枚を超えるメダルの獲得に設定した。しかし、これに限らず、たとえば少なくとも複数回の小役が入賞可能となる枚数の獲得に設定してもよい。この場合、2 B B 遊技の総遊技回数、リブレイの連続回数、リブレイの累積回数等によって、C Z ランク加算抽選（A T に関する抽選）を実行することができる。

一方、第 1 実施形態のように、2 B B 遊技を 1 遊技で終了可能とし、少ない遊技回数で 2 B B 遊技を終了するように設定すれば、設定判別を困難にすることができる。

#### 【0419】

##### <イレギュラーな停止時の処理>

続いて、リール 3 1 の停止制御時に、メイン制御基板 5 0 で想定している図柄組合せが有効ラインに停止しなかったとき（イレギュラーな停止時）の処理について説明する。

メイン制御基板 5 0 のリール制御手段 6 5 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように、モータ（ステッピングモータ）3 2 を駆動制御し、リール 3 1 を所定位置に停止させる。したがって、通常は、リール 3 1 の停止位置は、常に予め定めた位置に停止する。

しかし、たとえば第 1 に、リール 3 1 の停止制御の最中、たとえばストップスイッチ 4 2 の操作を検知した後、リール 3 1 を最終位置で停止させる前、具体的にはリール 3 1 を減速している最中に電断が発生すると、モータ 3 2 を駆動するための電源が供給されなくなり、リール 3 1 の停止前にモータ 3 2 への電源供給が断たれる場合がある。このような場合には、リール制御手段 6 5 により正しい位置にリール 3 1 を停止させる制御を行ったとしても、最後まで正しい停止制御ができなくなり、予め定めた位置でリール 3 1 が停止しないおそれがある。

## 【 0 4 2 0 】

また第 2 に、リール制御手段 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知すると、2 B B 作動中のリール 3 1 以外は最大移動図柄数が 4 図柄以内の範囲内でリール 3 1 を停止させ、2 B B 作動中のリール 3 1 については最大移動図柄数が 1 図柄以内の範囲内でリール 3 1 を停止させる。

また、上述したように、リール 3 1 をビタ止めする場合もある。

一方、モータ 3 2 の起動時（回転開始時）や停止時に、モータ軸にはわずかの遅れや進みが生じる。この量は、パルス速度に応じて異なるが、パルス速度が速いと、モータ 3 2 がパルス速度に追従できなくなり、脱調してしまうおそれがある。これにより、予め定めた位置でリール 3 1 を停止させることができないおそれがある。

10

その他、モータ 3 2 やリール 3 1 の故障や不具合により、予め定めた位置でリール 3 1 が停止しないおそれがある。

## 【 0 4 2 1 】

しかし、上記のような電断やモータ 3 2 の脱調等により、本来であれば有効ライン上に役に対応する図柄組合せが停止するところ、その図柄組合せが停止しなかった場合において、見た目上の停止位置を判別し、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったからといって、入賞するはずであった役に対応するメダルの払出しを行わないと、遊技者に不利となる。

そこで、本実施形態では、当選役及び停止位置決定テーブル（さらにはストップスイッチ 4 2 の押し順）に基づいて、ストップスイッチ 4 2 が操作されると、その操作タイミングに対応するリール 3 1 の停止位置（図柄番号）を内部的に決定し、記憶する。ここで、リール制御手段 6 5 は、モータ 3 2 を駆動制御して、決定（記憶）した位置にリール 3 1 が停止するように制御する。

20

そして、全リール 3 1 が停止した後に、記憶したリール 3 1 の停止位置（図柄番号）に基づいて、有効ラインに（見た目上）停止しているであろう図柄組合せ（内部的に決定した停止位置から定められる図柄組合せ）を用いて、入賞判定を行う。換言すれば、実際に停止しているリール 3 1 に基づいて図柄組合せを判断し、入賞判定を行うものではない。

そして、上記入賞判定の結果、小役が入賞する遊技では、その小役に対応するメダルの払出しを行う。また、リプレイが入賞する遊技では、再遊技の付与（自動ベット処理）を行う、さらにまた、特別役が入賞する遊技では、特別遊技の設定や特別遊技の開始処理等を行い、いずれの役も入賞しない遊技では、メダルの払出し、再遊技の付与、特別遊技の開始処理等を行わない。

30

## 【 0 4 2 2 】

たとえば、当選番号「1」に当選したときは、当該遊技ではリプレイ A の条件装置が作動する。この場合、最後のストップスイッチ 4 2 が操作されたときは（リプレイ 0 1 に対応する図柄が停止可能な操作タイミングでは）、全リール 3 1 の停止後に実際に有効ライン上にリプレイ 0 1 に対応する図柄組合せが停止したか否かの判断や確認を行うことなく内部的なデータを用いて入賞判定を行う。最後のストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、見た目上リプレイ 0 1 に対応する図柄組合せが停止していなくてもリプレイ 0 1 が入賞したものとし、全リール 3 1 の停止後に、メダルの自動投入を行うようにする。

40

同様に、たとえば当該遊技で当選番号「8」に当選し、当該遊技で小役 A 1 の条件装置が作動した場合において、遊技者により「左中右」の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作され、最後の右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは（小役 0 1 に対応する図柄が停止可能な操作タイミングでは）、全リール 3 1 の停止後に実際に有効ライン上に小役 0 1 に対応する図柄組合せが停止したか否かの判断や確認を行うことなく、内部的なデータを用いて入賞判定を行う。右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、見た目上小役 0 1 に対応する図柄組合せが停止していなくても小役 0 1 が入賞したものとし、全リール 3 1 の停止後に、1 1 枚（役物非作動時）メダルの払出しを実行する。

## 【 0 4 2 3 】

このようにすれば、イレギュラーな停止が生じて、遊技者に不利益を与えることなく

50

、入賞するはずである役に対応するメダルの払出しや、メダルの自動投入（リプレイ作動時）を実行することができ、遊技を円滑に行うことができる。

また、当該遊技でたとえば１ＢＢに当選し、当該遊技で１ＢＢが入賞可能であり、かつ、遊技者により当選した１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するタイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、最後のストップスイッチ４２が操作されたときに、全リール３１の停止後に実際に有効ライン上に１ＢＢに対応する図柄組合せが停止したか否かの判断や確認を行うことなく、内部的なデータを用いて入賞判定を行う。最後のストップスイッチ４２が操作されたときに、見た目上１ＢＢに対応する図柄組合せが停止していなくても１ＢＢが入賞したものとし、全リール３１の停止後に、１ＢＢを作動させる。

10

また、たとえば当選番号「１７」に当選した遊技において、小役１５又は１６に対応するいずれの図柄組合せも停止させることができない操作タイミングで最後のストップスイッチ４２が操作されたとき（換言すれば、小役１５や１６が非入賞となる操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたとき）は、全リール３１の停止後に実際に小役１５又は１６に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したとしても、いずれの役も入賞していないものとし、メダルの払出しを実行しない。

なお、以上は、最後の停止操作（第三停止操作）を例に説明したが、第一停止操作や第二停止操作の際にイレギュラーな停止が生じても、上記と同様に、見た目上ではなく、内部的なデータに基づいて入賞判定を行う。

#### 【０４２４】

20

また、内部的なデータに基づいて入賞判定を行った結果、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したと判断したときは、全リール３１の停止後に、役の入賞演出（演出ランプ２１による入賞時の点灯、スピーカ２２からの入賞音や払出し音、画像表示装置２３による入賞演出等）を実行することで、イレギュラーが生じて役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかった場合であっても、演出により、内部的には入賞が成立したことを遊技者に知らせることができる。

さらにまた、役物作動時の最終遊技では、フリーズ演出（一定時間、操作スイッチの操作を受け付けない状態とすること）や役物作動の終了を知らせる演出を実行することで、イレギュラーが生じて役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかった場合であっても、遊技者に役物作動の終了を知らせることができる。

30

#### 【０４２５】

さらに、当該遊技でリプレイに当選していない遊技では、当該遊技の終了後、３ベットスイッチ（マックスベットスイッチ）４０ｂを点灯させるようにしてもよい。たとえば、当該遊技でリプレイに当選していないが、上述したようなイレギュラーが発生し、リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止してしまった場合であっても、３ベットスイッチ（マックスベットスイッチ）４０ｂを点灯させることで、ベットが可能であること、すなわち当該遊技では自動ベットされないこと（リプレイの入賞ではないこと）を遊技者に知らせることができる。

#### 【０４２６】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

40

（１）本実施形態では、メイン遊技状態１４又は１５の終了後、１遊技を実行するメイン遊技状態１２に移行し、このメイン遊技状態１２において、メイン遊技状態２（又は１６）のセットや、状態管理カウンタ「４０」のセット等を実行した（図４７のバトル終了処理）。

しかし、これに限らず、メイン遊技状態１４や１５の最終遊技の全停止処理として、これらの処理を実行し、メイン遊技状態１２を設けることなく、メイン遊技状態１４又は１５から、直接、メイン遊技状態２又は１６に移行するようにしてもよい。

#### 【０４２７】

ただし、メイン遊技状態１２を設ければ、このメイン遊技状態１２の遊技中に、ＡＴ導

50

入演出や、A T開始演出を出力することができる。

なお、第1実施形態のようにメイン遊技状態12を設けるときは、1遊技に限らず、メイン遊技状態12において複数回の遊技を実行してもよい。

なお、メイン遊技状態14や15の開始時に、メイン遊技状態12やその後に移行するメイン遊技状態2又は16に関する処理を実行可能であるときは、メイン遊技状態14や15の開始時に当該処理を実行してもよい。

#### 【0428】

(2) 図45の継続抽選処理において、設定差を有さない条件装置の作動時のみ、比較値Aに対応する個別継続抽選を実行した。しかし、これに限らず、設定差を有する条件装置の作動時も含めて比較値Aに対応する個別継続抽選を実行してもよい。この場合には、図45中、ステップS341をなくすとともに、たとえば設定差を有する条件装置の作動時は、100%の確率で「比較値A=0」(すなわち、設定差を有する条件装置の作動時は、置数「0」)となる個別継続抽選を実行することが挙げられる。このようにすれば、設定差なしの条件装置の作動時であるか否かの判断処理をなくすことができるので、処理負担の軽減を図ることができる。

10

#### 【0429】

第2実施形態においても同様に、設定差を有する条件装置の作動時も含めて継続抽選を実行してもよい(図52のステップS382の判断をなくす。 )。

また、設定差を有する条件装置の作動時も個別継続抽選を実行する場合には、設定差を有さない条件装置の作動時よりも有利な個別継続抽選を行うこと、あるいはその逆に、設定差を有さない条件装置の作動時よりも不利な個別継続抽選を行うことのいずれでもよい。

20

#### 【0430】

(3) 図45において、比較値Aに対応する個別継続抽選は、設定差を有さないすべての条件装置の作動時に実行してもよく、あるいは、設定差を有さない一部の条件装置の作動時に実行してもよい。

#### 【0431】

(4) 図45において、ステップS347~S349では、比較値Aと比較値Bとを対比し、大きい方を継続抽選結果として記憶した。しかし、これに限らず、「比較値A+比較値B」を算出し、当該値を継続抽選結果とすることも可能である。

30

また、図45の継続抽選処理では、比較値A及び比較値Bのうち、大きい値の方を継続抽選結果としたが、これに限らず、小さい値の方を参照し、継続抽選結果を決定してもよい。

さらにまた、最初の継続抽選(第1実施形態では個別継続抽選)で遊技者に極めて有利な結果が得られた場合には、それ以降の継続抽選を実行しないようにしてもよい。

さらに、第1実施形態では、比較値Aと比較値Bとを求めるために、2回の抽選を行ったが、これに限らず、3回以上の継続抽選を実行し、比較値A、比較値B、比較値C、・・を求め、最も有利な結果を採用してもよい。

#### 【0432】

(5) 図45の継続抽選処理では、「0=非継続」、「1=継続」の2択とした。しかし、これに限らず、継続抽選結果をたとえばCZランクのように「0」~「4」とし、値が大きい程、より有利となるように設定してもよい。「より有利」としては、たとえば、次回の1セットA T中では遊技回数の上乗せがしやすくなること、次回又は次回以降の継続抽選において、有利な条件で継続抽選を受けることができること、次回又は次回以降の継続について、抽選を行うことなく無条件で継続になること(又は、当選確率100%の継続抽選を実行すること)等が挙げられる。

40

#### 【0433】

(6) 図45の個別継続抽選と共通継続抽選との2段階抽選は、A Tの継続抽選に限ることなく、たとえばA Tの遊技回数の上乗せ抽選、A T遊技回数の上乗せを毎遊技実行する上乗せ特化ゾーン、CZランク抽選、CZランク加算抽選、上限ランク抽選、前兆カウ

50

ンタ抽選、前兆補正抽選、その他モード抽選、演出内容抽選等、種々の抽選で使うことが可能である。

演出の抽選で用いる場合には、たとえば条件装置に基づく抽選（個別抽選）を敵キャラクタの攻撃内容の抽選に用い、共通抽選を味方キャラクタの攻撃内容の抽選に用いることが挙げられる。また、条件装置に基づく抽選を攻撃終了抽選に用い、共通抽選を味方キャラクタ敗退時の復活抽選に用いること等が挙げられる。

#### 【0434】

（7）第2実施形態（図52）において、たとえば通常遊技中に相当する非RTやRT1では有利な抽選番号である抽選番号2を選択し、RT2（増加RT）では、抽選番号2よりも不利な抽選番号（たとえば抽選番号1）を選択してもよい。

10

このようにすれば、AT中に、遊技者のストップスイッチ42の操作ミスによってRT2からRT1に転落させてしまった場合でも、出玉が不利にならないように補填することができる。

#### 【0435】

（8）本実施形態では、メイン遊技状態2のスタート時処理（図33）において、1セットAT終了時（状態管理カウンタ「0」時）に継続抽選処理（図45）を実行した。しかし、継続抽選処理は、これに限らず、有利区間中（たとえばメイン遊技状態14や15）であれば、いつ実行してもよく、メイン遊技状態2でも毎遊技実行してもよい。

また、継続抽選処理は、条件装置に基づく個別継続抽選と、条件装置に基づかない共通抽選処理とを実行した。

20

ここで、条件装置に基づかない共通抽選処理は、一律に実行するのではなく、たとえば遊技状態（RT、メイン遊技状態、役物作動中の有無、AT抽選の確率状態（たとえば高確率）等）に応じて、異なる抽選を実行してもよい。あるいは、ATに関する変数（CZランク（ATレベルや継続率）、AT中に更新されるポイント、パラメータ、遊技回数等）に応じて異なる抽選を実行してもよい。さらに、メイン遊技状態とATに関する変数との双方に基づいて、それぞれ異なる共通継続抽選を実行してもよい。

#### 【0436】

（9）図48及び図49において、エンディング演出の出力条件を満たすとき（有利区間クリアカウンタが「88」となったとき）は、エンディング演出を出力するようにした。しかし、これに限らず、AT演出からエンディング演出への移行時に、エンディング準備中演出を1～10遊技程度設けてもよい。エンディング準備中演出のときは、条件装置の作動に基づく上乗せ演出や連続演出の出力を行わない（又は制限する）。

30

#### 【0437】

（10）第1実施形態では、2BB遊技中にリプレイ（リプレイC及びD）を抽選したが、これに限らず、2BB遊技中はリプレイを抽選しないようにしてもよい。

第3実施形態においても、2BB遊技中にリプレイを抽選するか否かは任意である。

第3実施形態においても第1実施形態と同様のリプレイ（リプレイC及びD）の抽選を実行するときは、リプレイC又はDの条件装置作動時には、「PB=1」でリプレイ05を入賞させることができる。

また、第1又は第3実施形態において、2BB遊技中にリプレイを抽選し、リプレイに当選したときは、当選したリプレイを入賞させずにいずれかの小役が入賞するようにしてもよい。

40

#### 【0438】

（11）第1実施形態において、2BB作動中の入賞ALLの状況下では、13枚高目小役又は12枚安目小役が入賞するようにしたが、これらの払出し枚数は、何枚に設定してもよい。ただし、「高目小役払出し枚数>安目小役払出し枚数」とする。

また、高目小役払出し枚数は、その遊技機における小役入賞時の最大払出し枚数Xとし、安目小役払出し枚数は、「X-1」枚とするのが好ましい。ストップスイッチ42の操作タイミング及びノ又は押し順により、安目小役が入賞したときでも、遊技者の損失を最小限に設定することができるからである。

50

## 【 0 4 3 9 】

( 1 2 ) 第 3 実施形態では、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、小役 0 1 及び 0 2 の払出し枚数をいずれも 1 3 枚に設定した。しかし、これに限らず、小役 0 1 を 1 3 枚に設定し、小役 0 2 を 1 2 枚に設定することも可能である。その逆に、小役 0 1 を 1 2 枚に設定し、小役 0 2 を 1 3 枚に設定することも可能である。

また、第 3 実施形態のようにどの押し順でも小役をとりこぼす場合を有するように設定してもよいが、たとえば特定押し順では「 P B = 1 」で小役が入賞し、前記特定押し順以外の押し順では小役が「 P B = 1 」となるように設定してもよい。

## 【 0 4 4 0 】

さらにまた、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、「 P B = 1 」の図柄組合せを設けるときは、一部のリール 3 1 のみを「 P B = 1 」の図柄配列及び移動図柄数に設定する方法と、すべてのリール 3 1 を「 P B = 1 」の図柄配列及び移動図柄数に設定する方法とが挙げられる。すべてのリール 3 1 を「 P B = 1 」に設定すれば、どの押し順でストップスイッチ 4 2 を操作しても、小役をとりこぼす場合を設けることができる。

## 【 0 4 4 1 】

( 1 3 ) 第 1 実施形態では、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、高目小役及び安目小役の図柄組合せは、それぞれ複数種類設けた。しかし、これに限らず、高目小役又は安目小役の少なくとも一方の図柄組合せを 1 種類としてもよい。

同様に、第 3 実施形態では、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、小役 0 2 の図柄組合せは 1 種類とした。しかし、これに限らず、小役 0 2 の図柄組合せを複数種類設けてもよい。小役 0 2 の図柄組合せを複数種類設ければ、停止出目のバリエーションを増やすことができる。

## 【 0 4 4 2 】

ここで、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、高目小役、安目小役、とりこぼしの可能性を有する小役の図柄組合せを 1 種類とすれば、これらの小役に対応する図柄組合せを構成する図柄を引込み制御されていることを遊技者が認識しやすくなる。

一方、高目小役、安目小役、とりこぼしの可能性を有する小役の図柄組合せを複数種類とすれば、これらの小役に対応する図柄組合せを構成する図柄を引込み制御されていることを遊技者が認識しにくくなり、遊技者の知識に基づく技術介入性を高くすることができる。すなわち、 2 B B 作動中の入賞 A L L の状況下において、入賞可能な小役の図柄組合せを 1 種類としても複数種類としても、それぞれにメリットを有する。

## 【 0 4 4 3 】

( 1 4 ) 本実施形態において、 2 B B 作動中は、規定数（メダル投入枚数）を 2 枚に設定した。ここで、規定数を 3 枚に設定すると、小役のとりこぼし時に遊技者が受ける不利益が大きくなるので、第 1 実施形態のように、高目小役又は安目小役のいずれかを入賞可能とし、とりこぼしがないように設定することが挙げられる。なお、 2 B B 作動中の規定数を 3 枚に設定し、とりこぼしを有するように設定すれば、より技術介入性の高い遊技機にすることができる。

一方、 2 B B 作動中において、小役のとりこぼしを有するように設定した場合において、規定数を 1 枚に設定すれば、たとえ小役をとりこぼしたとしても、遊技者の受ける不利益を最小限にすることができる。

## 【 0 4 4 4 】

( 1 5 ) 2 B B 遊技では、最大移動図柄数が 4 図柄（ 1 9 0 m s 以内の停止）となるリールを左及び右リール 3 1 とし、最大移動図柄数が 1 図柄（ 7 5 m s 以内の停止）となるリールを中リール 3 1 とした。ただし、これに限らず、最大移動図柄数が 1 図柄（ 7 5 m s 以内の停止）となるリールは、どのリール 3 1 でもよく、かつ、2 個又は 3 個のリール 3 1 でもよい。

また、第 1 実施形態の図 5 1 の例では、押し順 2 1 3 で最も高目小役の入賞率が高くなり、第 3 実施形態の図 5 3 の例では、中第一停止で最も高目小役の入賞率が高くなるようにした。しかし、これに限らず、遊技者は、通常、左第一停止（順押し）で遊技を行うこ

10

20

30

40

50



とが最も多いと考えられるので、たとえば最大移動図柄数が1図柄(75ms以内での停止)となるリールを左リール31に設定し、左第一停止時に最も高目小役の入賞率が高くなる又は最もとりこぼす確率を低くするように設定すれば、初心者であっても損をしにくい遊技機とすることができる。

#### 【0445】

(16)本実施形態では、設定差を有する1BBを1BBA(1種類)とし、設定差を有さない1BBを1BBB及び1BBC(2種類)とした。しかし、これに限らず、設定差を有する1BBを複数種類設けてもよく、また、設定差を有さない1BBを1種類としてもよい。

同様に、本実施形態では、設定差を有さない2BBを3種類設けたが、これに限らず、1種類としてもよい。さらに、設定差を有する2BBを、1種類又は2種類以上設けてもよい。

#### 【0446】

(17)本実施形態では、遊技機の1つとしてスロットマシンを例に挙げたが、たとえばカジノマシンや封入式遊技機(メダルレス遊技機)にも適用することができる。

ここで、封入式遊技機(メダルレス遊技機)は、たとえば、図1中、メダル払出し装置(ホッパー35、ホッパーモータ36、及び払出しセンサ37を含むユニット)をなくすることが可能となる。また、メダル投入口43やメダルセレクトも不要にすることができる。そして、役の入賞により付与された電子メダル(電子遊技媒体)は、すべて、貯留数表示LED76に貯留されるようにする。この場合、貯留数表示LED76は、たとえば5桁から構成する(最高で「99,999」枚の電子メダルを貯留可能とする)ことが考えられる。

(18)本実施形態で示したカウンタ値や置数等は、一例にすぎず、これに限定されるものではない。

#### 【0447】

##### <付記>

本願の当初明細書等に記載した発明(当初発明)は、たとえば以下の当初発明1~10を挙げることができ、それぞれ、各当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明1~10に限ることを意味するものではない。

#### 【0448】

##### 1. 当初発明1

##### (a) 当初発明1が解決しようとする課題

当初発明は、設定差を有する特別役に当選したときでも、報知遊技(AT)に関する処理を実行可能とする遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、設定差を有する(少なくとも1つの設定値での当選確率が他の少なくとも1つの設定値の当選確率と異なる)特別役に当選したときは、その特別役の当選に基づき、有利区間に移行させることができない。このため、その特別役の当選によってATに関する抽選等を実行することができない(たとえば、特許第6112524号公報の図17及び図18参照)。

上記のように、従来の遊技機では、設定差を有する特別役に当選したときは有利区間及びATを付与できないので、設定差を有する特別役に当選したときは、遊技者を落胆させてしまうという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する特別役に当選したときでも、遊技者に利益を付与可能とすることである。

#### 【0449】

(b) 当初発明1の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、

特別遊技(1BB遊技)に移行するための特別役(1BB)を含む役の抽選を実行可能

10

20

30

40

50

とし（役抽選手段 6 1）、

特別役として、少なくとも、すべての設定値で当選確率が同一である第 1 特別役（1 B B B、1 B B C）と、少なくとも一部の設定値で当選確率が異なる第 2 特別役（1 B B A）とを有し、

第 1 特別役が入賞し、特別遊技（1 B B B 遊技又は 1 B B C 遊技）に移行したときは、その特別遊技では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ（4 2）の操作情報（正解押し順）を報知する報知遊技（A T）に関する処理（図 3 7 のステップ S 4 2 1 における上乗せ抽選処理等）を実行可能とし、

第 2 特別役が入賞し、特別遊技（1 B B A 遊技）に移行したときは、その特別遊技では、前記報知遊技に関する処理を実行せず、

遊技区間として、報知遊技を実行できない通常区間（非有利区間）と、報知遊技を実行できる有利区間とを有し、

有利区間中に第 1 特別役が入賞し、特別遊技に移行したときは、その特別遊技の終了後に、所定の処理（メイン遊技状態 1 2 における処理）を実行可能とし、

有利区間中に第 2 特別役が入賞し、特別遊技に移行したときは、その特別遊技の終了後に、前記所定の処理を実行可能とし、

前記所定の処理では、報知遊技に関する特定の処理（メイン遊技状態 2 又は 1 6 を設定し、かつ状態管理カウンタ「4 0」を設定する処理。図 4 1、及び図 4 7 のステップ S 3 6 3、S 3 6 4、ステップ S 3 6 5。）を実行する

ことを特徴とする。

【0 4 5 0】

（c）当初発明 1 の効果

当初発明によれば、有利区間中では、第 1 特別役及び第 2 特別役のいずれに当選したときであっても、その特別遊技の終了後に所定の処理を実行可能とし、その所定の処理では、報知遊技に関する特定の処理を実行するので、設定差を有する第 2 特別役に当選したときであっても、所定の処理及び特定の処理を通じて、遊技者に利益を付与することが可能となる。

【0 4 5 1】

2．当初発明 2

（a）当初発明 2 が解決しようとする課題

当初発明は、設定差を有する特別役に当選したときでも、報知遊技（A T）に関する処理を実行可能とする遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、設定差を有する（少なくとも 1 つの設定値での当選確率が他の少なくとも 1 つの設定値の当選確率と異なる）特別役に当選したときは、その特別役の当選に基づき、有利区間に移行させることができない。このため、その特別役の当選によって A T に関する抽選等を実行することができない（たとえば、特許第 6 1 1 2 5 2 4 号公報の図 1 7 及び図 1 8 参照）。

従来の遊技機では、設定差を有する役の当選に基づいて有利区間及び A T を付与できないので、設定差を有する役（たとえばレア小役）に当選しても、有利区間及び A T の付与に関して遊技者に期待を与えることができないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する役の当選時であっても、遊技者に利益を付与可能とすることである。

【0 4 5 2】

（b）当初発明 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

役の抽選を行う役抽選手段（6 1）と、

遊技者にとって有利となるストップスイッチ（4 2）の操作情報（正解押し順）を報知する報知遊技（A T）を実行する報知遊技実行手段と

を備え、

所定の遊技（継続抽選処理を実行する遊技）で、前記役抽選手段の抽選結果に基づく第1の抽選（個別継続抽選）と、前記役抽選手段の抽選結果に基づかない第2の抽選（共通継続抽選）とを実行可能とし、

第1の抽選の結果（比較値A）と第2の抽選の結果（比較値B）とのうち、いずれか一方の抽選の結果に基づいて、報知遊技に関する所定の判定（ATの継続抽選に当選したか否かの判定。図33のステップS196。）を行う

ことを特徴とする。

【0453】

（c）当初発明2の効果

当初発明によれば、たとえば役抽選手段の抽選結果が非当選である場合であっても、報知遊技に関する所定の判定において有利な結論を期待することができる。また、役抽選手段の抽選結果が有利な抽選結果である場合も、前記判定で有利な結論を期待することができる。

【0454】

3．当初発明3

（a）当初発明3が解決しようとする課題

当初発明2と同じ。

（b）当初発明3の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

遊技者にとって有利となるストップスイッチ（42）の操作情報（正解押し順）を報知する報知遊技（AT）を実行するか否かを抽選する報知遊技抽選手段と

を備え、

前記報知遊技抽選手段は、

前記役抽選手段の抽選結果に基づく第1の抽選と、遊技状態（RT、メイン遊技状態、総遊技回数等）に基づく第2の抽選とを実行可能とし、

第1の抽選の結果と第2の抽選の結果とを対比し、所定の条件に基づいて一方の抽選の結果を定め、その結果に基づき、報知遊技に関する所定の処理を実行する

ことを特徴とする。

【0455】

（c）当初発明3の効果

当初発明によれば、たとえば役抽選手段の抽選結果が非当選である場合であっても、滞在する遊技状態に応じて、報知遊技に関する所定の判定において有利な結論を期待することができる。また、役抽選手段の抽選結果が有利な抽選結果である場合も、前記判定で有利な結論を期待することができる。

【0456】

4．当初発明4

（a）当初発明4が解決しようとする課題

当初発明は、報知遊技を実行する前の前兆遊技の遊技回数を変動させる遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、報知遊技（AT）を実行する前の前兆遊技の遊技回数は、前兆遊技の開始時に決定されていた（たとえば、特開2017-012479号公報参照）。

前述の従来の遊技機では、前兆遊技回数が固定化されているので、前兆遊技回数の多様化や、前兆遊技の終了タイミング（報知遊技の開始タイミング）に意外性を持たせることができないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、前兆遊技の遊技回数を変動可能とすることである。

【0457】

（b）当初発明4の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形

10

20

30

40

50

態を記載する。)

当初発明は、

役の抽選を行う役抽選手段(61)を備え、

前記役抽選手段で特別役(1BBB、1BBC)に当選し、特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技(1BBB遊技、1BBC遊技)に移行し、

特別遊技の終了後、前兆遊技(メイン遊技状態1)を経て、遊技者にとって有利となるストップスイッチ(42)の操作情報(正解押し順)を報知する報知遊技(AT)を実行可能とし、

特別遊技中に、前記役抽選手段による抽選結果に基づいて前兆遊技の遊技回数を決定し(図35のステップS224の前兆カウンタ加算抽選1~4)、決定した遊技回数を所定のカウンタ(状態管理カウンタ)に累積して加算可能とし、

特別遊技の終了後、前記所定のカウンタ値に対応する遊技回数の前兆遊技(メイン遊技状態0)を実行可能とし(図32のステップS181)、

前兆遊技の終了後、報知遊技の実行条件を満たしているとき(図39のステップS262で「No」時)は、報知遊技(メイン遊技状態2)を開始可能とする

ことを特徴とする。

【0458】

(c)当初発明4の効果

当初発明によれば、特別遊技中における役抽選手段の抽選結果に応じて前兆遊技の遊技回数が変動するので、特別遊技中における役抽選手段の抽選結果を反映させた前兆遊技を実行可能となる。

【0459】

5. 当初発明5

(a)当初発明5が解決しようとする課題

当初発明は、有利区間の継続上限終了と特別遊技とが重なる場合において、演出を適切に出力する遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、有利区間の終了間際(継続上限遊技回数である1500遊技に近づいたとき)は、エンディング演出を出力することが知られている。さらに、エンディング演出中に特別役(1BB)に当選し、特別遊技に移行したときも、エンディング演出を継続することが知られている(たとえば、特許第6112524号公報の図70(b)参照)。

【0460】

従来の遊技機のように、エンディング演出を優先して出力するときは、エンディング演出が繰り返されたり、変化の無い演出状態が続く等、演出内容が意図したものにならないおそれがある。

さらに、エンディング演出中に、特別遊技の実行に基づいて有利区間やATの遊技回数の上乗せ等に関する演出を出力すると、遊技者の誤解を招く(有利区間やATがさらに延長されると遊技者が誤解をする)おそれがあるという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、有利区間の継続上限遊技回数に到達するまで有利区間を継続するときに出力可能な特定演出と、すべての設定値で当選確率が同一である第1特別役に係る特別遊技中の演出と、少なくとも一部の設定値で当選確率が異なる第2特別役に係る特別遊技中の演出とで、誤解のない演出を出力することである。

【0461】

(b)当初発明5の課題を解決するための手段(なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。)

第1の解決手段は、

特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を実行可能とし、

特別役として、少なくとも、すべての設定値で当選確率が同一である第1特別役(1BBB、1BBC)と、少なくとも一部の設定値で当選確率が異なる第2特別役(1BBAA)とを有し、

第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技(1BBB遊技、1BBC遊技)に移行したときは、その特別遊技では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ(42)の操作情報(正解押し順)を報知する報知遊技(AT)に関する処理(図37のステップS241における上乗せ抽選)を実行可能とし、さらに、前記報知遊技に関する演出を含む第1の演出(上乗せされたか否かの演出)を出力可能とし、

第2特別役が入賞したことに基づいて特別遊技(1BBA遊技)に移行したときは、その特別遊技では、前記報知遊技に関する演出を含まない第2の演出(登場キャラクタの紹介や、ストーリー紹介等)を出力し、

遊技区間として、報知遊技を実行できない通常区間と、報知遊技を実行できる有利区間とを有し、

有利区間において所定の条件を満たしたとき(話数カウンタ=「22」到達時)は、有利区間の継続上限遊技回数(1500遊技)に到達するまで有利区間を継続可能とし、

有利区間において前記所定の条件を満たしたときは、特定演出(エンディング演出)を出力可能とし、

有利区間において前記特定演出を出力していない場合において、第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技に移行したときは、第1の演出(図49のパターン3におけるBB2遊技演出)を出力し、

有利区間中に第1特別役に当選し、有利区間の終了後に第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技に移行したときは、第2の演出(BB1遊技演出)を出力する(図49のパターン2)

ことを特徴とする。

【0462】

第2の解決手段は、

特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を実行可能とし、

特別役として、少なくとも、すべての設定値で当選確率が同一である第1特別役(1BBB、1BBC)と、少なくとも一部の設定値で当選確率が異なる第2特別役(1BBA)とを有し、

第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技(1BBB遊技、1BBC遊技)に移行したときは、その特別遊技では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ(42)の操作情報(正解押し順)を報知する報知遊技(AT)に関する処理(図37のステップS241における上乗せ抽選)を実行可能とし、さらに、前記報知遊技に関する演出を含む第1の演出(上乗せされたか否かの演出)を出力可能とし、

第2特別役が入賞したことに基づいて特別遊技(1BBA遊技)に移行したときは、その特別遊技では、前記報知遊技に関する演出を含まない第2の演出(登場キャラクタの紹介や、ストーリー紹介等)を出力し、

遊技区間として、報知遊技を実行できない通常区間と、報知遊技を実行できる有利区間とを有し、

有利区間において所定の条件を満たしたとき(話数カウンタ=「22」到達時)は、有利区間の継続上限遊技回数(1500遊技)に到達するまで有利区間を継続可能とし、

有利区間において前記所定の条件を満たしたときは、特定演出(エンディング演出)を出力可能とし、

有利区間において前記特定演出を出力していない場合において、第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技に移行したときは、第1の演出(図49のパターン3におけるBB2遊技演出)を出力し、

有利区間中に第1特別役が入賞したことに基づき特別遊技に移行し、有利区間の終了後もその特別遊技が継続するときは、有利区間中の特別遊技では前記特定演出を出力し、有利区間終了後の特別遊技では第2の演出(BB1遊技演出)を出力する(図48のパターン1)

ことを特徴とする。

【0463】

## (c) 当初発明 5 の効果

当初発明によれば、有利区間中の特定演出と特別遊技中とが重なる場合においても、適切な演出を出力することができる。特に、報知遊技に関する抽選を実行しない状況下では、報知遊技に関する演出を含まない演出を出力することができる。

## 【0464】

## 6. 当初発明 6

## (a) 当初発明 6 が解決しようとする課題

当初発明は、少なくとも 1 つのリールについてリールの停止時における最大移動図が数  
10  
が異なるように制御される所定の遊技状態において、ストップスイッチの操作に応じて停止表示される図柄組合せが異なるようにした遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、2BB(MB)遊技中においてリプレイの抽選を実行し、リプレイの当選とストップスイッチの操作に応じて、リプレイが入賞する場合と小役が入賞する場合と有するようにした遊技機が知られている(たとえば、特許第5240949号公報参照)。

## 【0465】

しかし、前述の従来の遊技機では、2BB遊技中においてリプレイに当選していない遊技では、リールの停止制御が同一であり、停止表示される図柄組合せも同一、かつ払出し枚数も同一であった。このため、2BB遊技中におけるリプレイの非当選時は、遊技者の  
20  
技量が発揮できないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、所定の遊技状態における所定の遊技(たとえば2BB遊技中  
20  
の入賞ALLの状況下)において、遊技者の技術介入性を持たせることである。

## 【0466】

(b) 当初発明 6 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、

複数のリール(31)と、

前記リールごとに対応して設けられたストップスイッチ(42)と、

役の抽選を行う役抽選手段(61)と、

前記ストップスイッチの操作を検知したときに、前記役抽選手段の抽選結果に基づいて  
30  
、前記リールの最大移動図柄数の範囲内において前記リールを停止制御するリール制御手段(65)と

を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態(2BB遊技中)では、前記複数のリールのうちの少なくとも1つの特定リール(中リール31)に対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる(特定リールは「1」、特定リール以外は「4」となる)停止制御を実行可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技(入賞ALLの状況下)において、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても、第1の払出し数(13枚)に対応する図柄組合せ1(小役01~04)、又は第1の払出し数よりも少ない第2の払出し数(1  
40  
2枚)に対応する図柄組合せ2(小役05及び06)のいずれかを停止表示可能とし、

前記特定リールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときに図柄組合せ1を停止表示する割合(押し順「213」のときは、「7980/8000」、押し順「231」のときは「7960/8000」)は、前記特定リール以外の所定リールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときに図柄組合せ1を停止表示する割合よりも高い

ことを特徴とする。

## 【0467】

## (c) 当初発明 6 の効果

当初発明によれば、遊技者のストップスイッチの操作(押し順)に基づいて払出し枚数  
50

が異なる図柄組合せを停止可能としたので、技術介入性を持たせることができる。

また、図柄組合せ 1 又は図柄組合せ 2 を停止表示させることで、必要以上に遊技者に不利益を与えることがないようにすることができる。

【 0 4 6 8 】

7 . 当初発明 7

( a ) 当初発明 7 が解決しようとする課題

当初発明 6 と同じ。

( b ) 当初発明 7 の課題を解決するための手段 ( なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。 )

当初発明は、

複数のリール ( 3 1 ) と、

前記リールごとに対応して設けられたストップスイッチ ( 4 2 ) と、

役の抽選を行う役抽選手段 ( 6 1 ) と、

前記ストップスイッチの操作を検知したときに、前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの最大移動図柄数の範囲内において前記リールを停止制御するリール制御手段 ( 6 5 ) と

を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態 ( 2 B B 遊技中 ) では、前記複数のリールのうちの少なくとも 1 つの特定リール ( 中リール 3 1 ) に対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる ( 特定リールは「 1」、特定リール以外は「 4 」となる ) 停止制御を実行可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技 ( 入賞 A L L の状況下 ) において、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても、第 1 の払出し数 ( 1 3 枚 ) に対応する図柄組合せ 1 ( 小役 0 1 ~ 0 4 )、又は第 1 の払出し数よりも少ない第 2 の払出し数 ( 1 2 枚 ) に対応する図柄組合せ 2 ( 小役 0 5 及び 0 6 ) のいずれかを停止表示可能とし、

前記特定リールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときに図柄組合せ 1 を停止表示する割合 ( 押し順「 2 1 3 」のときは、「 7 9 8 0 / 8 0 0 0」、押し順「 2 3 1 」のときは「 7 9 6 0 / 8 0 0 0」 ) は、前記特定リール以外のリールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときに図柄組合せ 1 を停止表示する割合よりも高く、

図柄組合せ 1 が停止表示可能な状況下において、図柄組合せ 1 が停止表示可能なタイミングで最終停止操作されたにもかかわらず、前記リールに対する所定の回転不良により図柄組合せ 1 を停止表示することができないときでも、すべての前記リールの停止表示後に、第 1 の払出し数を払い出すように制御し、

図柄組合せ 2 が停止表示可能な状況下において、図柄組合せ 2 が停止表示可能なタイミングで最終停止操作されたにもかかわらず、前記リールに対する所定の回転不良により図柄組合せ 1 を停止表示することができないときでも、すべての前記リールの停止表示後に、第 2 の払出し数を払い出すように制御する

ことを特徴とする。

【 0 4 6 9 】

( c ) 当初発明 7 の効果

当初発明によれば、遊技者のストップスイッチの操作 ( 押し順 ) に基づいて払出し枚数が異なる図柄組合せを停止可能としたので、技術介入性を持たせることができる。

また、図柄組合せ 1 又は図柄組合せ 2 を停止表示させることで、必要以上に遊技者に不利益を与えることがないようにすることができる。

さらに、いわゆるイレギュラーなリールの停止が生じたときでも、本来の正しい数の遊技媒体を払い出すことができる。

【 0 4 7 0 】

8 . 当初発明 8

( a ) 当初発明 8 が解決しようとする課題

当初発明 6 と同じ。

(b) 当初発明 8 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 3 実施形態）は、

複数のリール（31）と、

前記リールごとに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記ストップスイッチの操作を検知したときに、前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの最大移動図柄数の範囲内において前記リールを停止制御するリール制御手段（65）と

を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態（2 B B 遊技中）では、前記複数のリールのうちの少なくとも 1 つの特定リール（中リール 31）に対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる（特定リールは「1」、特定リール以外は「4」となる）停止制御を実行可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技（入賞 A L L の状況下）において、前記ストップスイッチの押し順及び操作タイミングに応じて、第 1 の小役（小役 01）に対応する図柄組合せ 1 が停止表示する場合と、第 2 の小役（小役 02）に対応する図柄組合せ 2 が停止表示する場合と、いずれの役に対応する図柄組合せも停止表示しない場合とを有し、

前記特定リールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときにいずれの役の図柄組合せも停止表示しない割合（375 / 8000）は、前記特定リール以外のリールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときにいずれの役に対応する図柄組合せも停止表示しない割合よりも低い

ことを特徴とする。

#### 【0471】

(c) 当初発明 8 の効果

当初発明によれば、遊技者のストップスイッチの操作に基づいて、図柄組合せ 1 が停止する場合、図柄組合せ 2 が停止する場合、及びいずれの役に対応する図柄組合せも停止しない場合を設けたので、技術介入性を持たせることができる。

#### 【0472】

9. 当初発明 9

(a) 当初発明 9 が解決しようとする課題

当初発明 6 と同じ。

(b) 当初発明 9 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

当初発明（第 3 実施形態）は、

複数のリール（31）と、

前記リールごとに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記ストップスイッチの操作を検知したときに、前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの最大移動図柄数の範囲内において前記リールを停止制御するリール制御手段（65）と

を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態（2 B B 遊技中）では、前記複数のリールのうちの少なくとも 1 つの特定リール（中リール 31）に対し、前記最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる（特定リールは「1」、特定リール以外は「4」となる）停止制御を実行可能とし、

前記所定の遊技状態における所定の遊技（入賞 A L L の状況下）において、前記ストップスイッチの押し順及び操作タイミングに応じて、第 1 の小役（小役 01）に対応する図

10

20

30

40

50



柄組合せ 1 が停止表示する場合と、第 2 の小役（小役 0 2）に対応する図柄組合せ 2 が停止表示する場合と、いずれの役の図柄組合せも停止表示しない場合とを有し、

前記特定リールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときにいずれの役の図柄組合せも停止表示しない割合（375 / 8000）は、前記特定リール以外のリールに対応する前記ストップスイッチを最初に操作したときにいずれの役の図柄組合せも停止表示しない割合よりも低く、

前記所定の遊技状態における前記所定の遊技において、図柄組合せ 1 が停止表示可能なタイミングで最終停止操作されたにもかかわらず、前記リールに対する所定の回転不良により図柄組合せ 1 を停止表示することができないときでも、すべての前記リールの停止表示後に、第 1 の払出し数を払い出すように制御し、

10

前記所定の遊技状態における前記所定の遊技において、図柄組合せ 2 が停止表示可能なタイミングで最終停止操作されたにもかかわらず、前記リールに対する所定の回転不良により図柄組合せ 1 を停止表示することができないときでも、すべての前記リールの停止表示後に、第 2 の払出し数を払い出すように制御し、

前記所定の遊技状態における前記所定の遊技において、いずれの役に対応する図柄組合せも停止表示しないタイミングで最終停止操作されたときは、停止表示した図柄組合せにかかわらず、払出しを行わないように制御する

ことを特徴とする。

#### 【0473】

（c）当初発明 9 の効果

20

当初発明によれば、遊技者のストップスイッチの操作に基づいて、図柄組合せ 1 が停止する場合、図柄組合せ 2 が停止する場合、及びいずれの役に対応する図柄組合せも停止しない場合を設けたので、技術介入性を持たせることができる。

さらに、いわゆるイレギュラーなリールの停止が生じたときでも、本来の正しい数の遊技媒体を払い出すことができる。

#### 【0474】

10．当初発明 10

（a）当初発明 10 が解決しようとする課題

当初発明は、少なくとも 1 つのリールについてリールの停止時における最大移動図が数が異なるように制御される所定の遊技状態において、ストップスイッチの操作に応じて停止表示される図柄組合せが異なるようにした遊技機に関するものである。

30

従来の遊技機において、2BB（MB）遊技中においてリプレイの抽選を実行し、リプレイの当選とストップスイッチの操作に応じて、リプレイが入賞する場合と小役が入賞する場合と有するようにした遊技機が知られている（たとえば、特許第 5240949 号公報参照）。

#### 【0475】

しかし、前述の従来の遊技機では、2BB 遊技中においてリプレイが入賞すると、再遊技となり、それだけ 2BB 遊技が延長されるだけであった。このため、2BB 遊技中において、リプレイの当選（入賞）を利用した遊技性が求められる。

当初発明が解決しようとする課題は、所定の遊技状態における所定の遊技（たとえば 2BB 遊技中の入賞 ALL の状況下）において、リプレイの当選（入賞）を利用した遊技性を提供することである。

40

#### 【0476】

（b）当初発明 10 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 4 実施形態）は、

複数のリール（31）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの最大移動図柄数の範囲内において前記リールを停止制御するリール制御手段（65）と

50

を備え、

前記リール制御手段は、所定の遊技状態（２ＢＢ遊技中）では、前記複数のリールのうちの少なくとも１つの特定リール（中リール３１）に対し、最大移動図柄数が前記特定リール以外のリールと異なる（特定リールは「１」、特定リール以外は「４」となる）停止制御を実行可能とし、

前記役抽選手段は、前記所定の遊技状態において、所定のリプレイ（リプレイＣ）の抽選を行い、

前記所定の遊技状態において、前記所定のリプレイの当選確率は、少なくとも１つの設定値で異なり（図１８）、

前記所定の遊技状態においてリプレイが入賞したときは、次回遊技も前記所定の遊技状態を継続し、

前記所定の遊技状態は、遊技媒体の払出し数が所定数（１枚）に到達したときに終了し、

前記所定の遊技状態における遊技回数に基づいて、特典を付与する（図５４におけるＣＺランク加算抽選）

ことを特徴とする。

【０４７７】

（ｃ）当初発明１０の効果

当初発明によれば、設定値に応じて当選確率が異なる所定のリプレイの当選（入賞）となった遊技回数に基づいて遊技者に特典を付与するので、たとえば特典をＡＴ当選、ＡＴの継続、ＡＴ遊技回数の上乗せ等に設定することにより、ＡＴに関する特典の期待値に設定値を反映させることができる。

【符号の説明】

【０４７８】

１０ スロットマシン（遊技機）

１７ 表示窓

２１ 演出ランプ

２２ スピーカ

２３ 画像表示装置

２４ チャンスボタン

３１ リール

３２ モータ

３３ リールセンサ

３５ ホッパー

３６ ホッパーモータ

３７ 払出しセンサ

４０ ａ １ベットスイッチ

４０ ｂ ３ベットスイッチ

４１ スタートスイッチ

４２ ストップスイッチ

４３ メダル投入口

４３ ａ 通路センサ

４４ 投入センサ

４５ ブロッカ

４６ 精算スイッチ

５０ メイン制御基板（メイン制御手段）

５１ 入力ポート

５２ 出力ポート

５３ ＲＷＭ

５４ ＲＯＭ

10

20

30

40

50

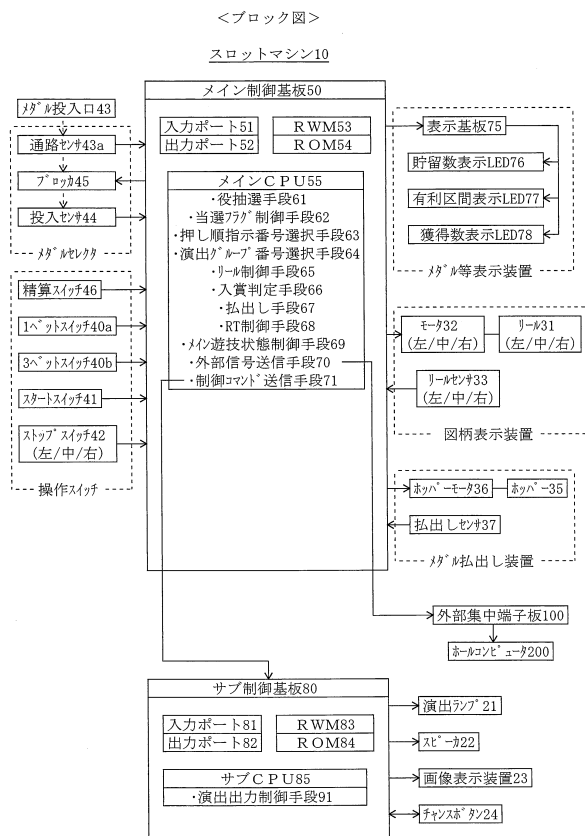
- 5 5    メイン C P U
- 6 1    役抽選手段
- 6 2    当選フラグ制御手段
- 6 3    押し順指示番号選択手段
- 6 4    演出グループ番号選択手段
- 6 5    リール制御手段
- 6 6    入賞判定手段
- 6 7    払出し手段
- 6 8    R T 制御手段
- 6 9    有利区間制御手段
- 7 0    外部信号送信手段
- 7 1    制御コマンド送信手段
- 7 5    表示基板
- 7 6    貯留数表示 L E D
- 7 7    有利区間表示 L E D
- 7 8    獲得数表示 L E D
- 8 0    サブ制御基板 (サブ制御手段)
- 8 1    入力ポート
- 8 2    出力ポート
- 8 3    R W M
- 8 4    R O M
- 8 5    サブ C P U
- 9 1    演出出力制御手段
- 1 0 0    外部集中端子板
- 2 0 0    ホールコンピュータ

10

20

【図 1】

【図 2】

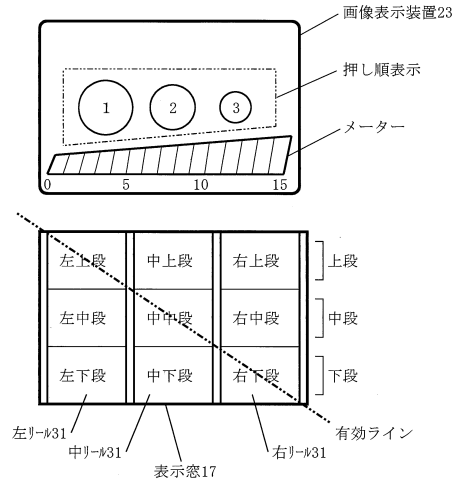


&lt;図柄配列&gt;

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ブランク	チェリー	リプレイA
19.	スイカA	白7	スイカA
18.	リプレイB	スイカA	青7
17.	ベル	リプレイA	チェリー
16.	白7	ベル	ベル
15.	白7	スイカB	リプレイA
14.	スイカA	スイカA	スイカA
13.	リプレイB	スイカA	ブランク
12.	ベル	リプレイA	チェリー
11.	リプレイA	ベル	ベル
10.	チェリー	チェリー	リプレイA
9.	青7	青7	リプレイB
8.	スイカB	スイカA	白7
7.	ベル	リプレイA	チェリー
6.	リプレイA	ベル	ベル
5.	赤7	チェリー	リプレイA
4.	スイカA	赤7	スイカA
3.	赤7	スイカA	赤7
2.	ベル	リプレイA	チェリー
1.	リプレイA	ベル	ベル

【図 3】

&lt;画像表示装置、表示窓、有効ライン&gt;



【図 4】

&lt;役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (1)&gt;

3枚(1): 役物未作動時

3枚(2): S B 作動時

3枚(3): 1 B B A ~ 1 B B C 作動時

2枚(4): 2 B B A ~ 2 B B C 作動時

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態			
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)	2枚(4)
001	青 7	青 7	青 7	1 B B A	1 B B	1 B B	—	—
002	赤 7	赤 7	赤 7	1 B B B	1 B B	1 B B	—	—
003	白 7	白 7	白 7	1 B B C	1 B B	1 B B	—	—
004	青 7	ベル	ベル	2 B B A	2 B B	2 B B	—	—
005	スイカ A	ベル	ベル	2 B B A	2 B B	2 B B	—	—
006	赤 7	ベル	ベル	2 B B B	2 B B	2 B B	—	—
007	リプレイ B	ベル	ベル	2 B B B	2 B B	2 B B	—	—
008	スイカ B	ベル	ベル	2 B B B	2 B B	2 B B	—	—
009	青 7	スイカ A	リプレイ A	2 B B C	2 B B	2 B B	—	—
010	スイカ A	スイカ A	リプレイ A	2 B B C	2 B B	2 B B	—	—
011	blank	白 7	blank	S B	S B	S B	—	S B
012	リプレイ A	リプレイ A	リプレイ A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—	再遊技
013	リプレイ B	リプレイ A	リプレイ A	リプレイ 0 1	再遊技	再遊技	—	再遊技
014	赤 7	リプレイ A	赤 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
015	赤 7	リプレイ A	白 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
016	赤 7	リプレイ A	青 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
017	赤 7	リプレイ A	blank	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
018	白 7	リプレイ A	赤 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
019	白 7	リプレイ A	白 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
020	白 7	リプレイ A	青 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
021	白 7	リプレイ A	blank	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—

【図 5】

&lt;役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (2)&gt;

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態			
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)	2枚(4)
022	blank	リプレイ A	赤 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
023	blank	リプレイ A	白 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
024	blank	リプレイ A	青 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
025	blank	リプレイ A	blank	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
026	リプレイ B	リプレイ A	赤 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
027	リプレイ B	リプレイ A	白 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
028	リプレイ B	リプレイ A	青 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
029	リプレイ B	リプレイ A	blank	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
030	スイカ B	リプレイ A	赤 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
031	スイカ B	リプレイ A	白 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
032	スイカ B	リプレイ A	青 7	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
033	スイカ B	リプレイ A	blank	リプレイ 0 2	再遊技	再遊技	—	—
034	ベル	リプレイ A	リプレイ B	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—	—
035	ベル	リプレイ A	スイカ A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—	—
036	スイカ A	リプレイ A	リプレイ B	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—	—
037	スイカ A	リプレイ A	スイカ A	リプレイ 0 3	再遊技	再遊技	—	—
038	赤 7	スイカ A	リプレイ A	リプレイ 0 4	再遊技	—	—	—
039	リプレイ B	スイカ A	リプレイ A	リプレイ 0 4	再遊技	—	—	—
040	スイカ B	スイカ A	リプレイ A	リプレイ 0 4	再遊技	—	—	—
041	ベル	—	赤 7	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—	再遊技
042	ベル	—	白 7	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—	再遊技
043	ベル	—	青 7	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—	再遊技
044	ベル	—	blank	リプレイ 0 5	再遊技	再遊技	—	再遊技

【図 6】

&lt;役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (3)&gt;

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態			
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)	2枚(4)
045	青 7	リプレイ A	ベル	小役 0 1	1 1	1 1	1 1	1 3
046	スイカ A	リプレイ A	ベル	小役 0 1	1 1	1 1	1 1	1 3
047	ベル	—	ベル	小役 0 2	1 1	1 1	1 1	1 3
048	ベル	スイカ B	リプレイ B	小役 0 3	1 1	1 1	1 1	1 3
049	ベル	スイカ B	スイカ A	小役 0 3	1 1	1 1	1 1	1 3
050	ベル	チェリー	リプレイ B	小役 0 3	1 1	1 1	1 1	1 3
051	ベル	チェリー	スイカ A	小役 0 3	1 1	1 1	1 1	1 3
052	blank	スイカ A	ベル	小役 0 4	1 1	1 1	1 1	1 3
053	blank	スイカ A	ベル	小役 0 4	1 1	1 1	1 1	1 3
054	blank	チェリー	ベル	小役 0 4	1 1	1 1	1 1	1 3
055	blank	ベル	ベル	小役 0 5	1 1	1 1	1 1	1 2
056	ベル	ベル	リプレイ B	小役 0 6	1 1	1 1	1 1	1 2
057	ベル	ベル	スイカ A	小役 0 6	1 1	1 1	1 1	1 2
058	ベル	スイカ A	リプレイ B	小役 0 6	1 1	1 1	1 1	1 2
059	ベル	スイカ A	スイカ A	小役 0 6	1 1	1 1	1 1	1 2
060	赤 7	ベル	リプレイ A	小役 0 7	1 1	1 1	1 1	1 1
061	リプレイ B	ベル	リプレイ A	小役 0 7	1 1	1 1	1 1	1 1
062	スイカ B	ベル	リプレイ A	小役 0 7	1 1	1 1	1 1	1 1
063	青 7	ベル	リプレイ B	小役 0 8	3	3	3	3
064	青 7	ベル	スイカ A	小役 0 8	3	3	3	3
065	スイカ A	ベル	リプレイ B	小役 0 8	3	3	3	3
066	スイカ A	ベル	スイカ A	小役 0 8	3	3	3	3
067	青 7	ベル	blank	小役 0 9	3	3	3	3
068	スイカ A	ベル	blank	小役 0 9	3	3	3	3
069	青 7	赤 7	リプレイ B	小役 1 0	3	3	3	3
070	青 7	赤 7	スイカ A	小役 1 0	3	3	3	3
071	青 7	青 7	リプレイ B	小役 1 0	3	3	3	3
072	青 7	青 7	スイカ A	小役 1 0	3	3	3	3



【図 1 1】

<置数表：非 R T>								
当選 番号	条件装置	置数						
0	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_RT0								
1	リプレイ A	通常リプレイ	8978	8978	8978	8978	8978	8978
2	リプレイ B	通常リプレイ	37486	37485	37465	37452	37418	37408
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_WIN1								
8	小役 A 1	押し順べ <sup>*</sup> #123正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
9	小役 A 2	押し順べ <sup>*</sup> #132正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
10	小役 A 3	押し順べ <sup>*</sup> #213正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
11	小役 A 4	押し順べ <sup>*</sup> #312正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
12	小役 A 5	押し順べ <sup>*</sup> #231正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
13	小役 A 6	押し順べ <sup>*</sup> #321正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
14	小役 B	共通ベ <sup>*</sup>	1310	1310	1310	1310	1310	1310
15	小役 C	強フェリー	228	228	228	228	228	228
16	小役 D	弱フェリー	1022	1022	1022	1022	1022	1022
17	小役 E	スイA	900	900	900	900	900	900
18	小役 F	スイB	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役ALL	0	0	0	0	0	0
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_BNS								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	4	5	12	16	32	32
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	4	4	7	8	10	12
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	4	4	9	10	16	16
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	4	4	9	10	16	16
28	1 B B B 単独	1BBB	12	12	12	12	12	12
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	35	35	35	35	35	35
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	45	45	45	45	45	45
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	10	10	10	10	10	10
32	1 B B C 単独	1BBC	5	5	5	5	5	5
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	75	75	75	75	75	75
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	55	55	55	55	55	55
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	10	10	10	10	10	10
36	2 B B A 単独	2BBA	67	67	67	67	67	67
37	2 B B B 単独	2BBB	130	130	130	130	130	130
38	2 B B C 単独	2BBC	130	130	130	130	130	130

【図 1 3】

<置数表：R T 2>								
当選 番号	条件装置	置数						
0	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_RT2								
1	リプレイ A	通常リプレイ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
2	リプレイ B	通常リプレイ	374	373	353	340	306	296
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	15030	15030	15030	15030	15030	15030
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	15030	15030	15030	15030	15030	15030
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	15030	15030	15030	15030	15030	15030
TBL_LOT_WIN1								
8	小役 A 1	押し順べ <sup>*</sup> #123正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
9	小役 A 2	押し順べ <sup>*</sup> #132正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
10	小役 A 3	押し順べ <sup>*</sup> #213正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
11	小役 A 4	押し順べ <sup>*</sup> #312正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
12	小役 A 5	押し順べ <sup>*</sup> #231正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
13	小役 A 6	押し順べ <sup>*</sup> #321正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
14	小役 B	共通ベ <sup>*</sup>	1310	1310	1310	1310	1310	1310
15	小役 C	強フェリー	228	228	228	228	228	228
16	小役 D	弱フェリー	1022	1022	1022	1022	1022	1022
17	小役 E	スイA	900	900	900	900	900	900
18	小役 F	スイB	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役ALL	0	0	0	0	0	0
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_BNS								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	4	5	12	16	32	32
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	4	4	7	8	10	12
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	4	4	9	10	16	16
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	4	4	9	10	16	16
28	1 B B B 単独	1BBB	12	12	12	12	12	12
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	35	35	35	35	35	35
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	45	45	45	45	45	45
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	10	10	10	10	10	10
32	1 B B C 単独	1BBC	5	5	5	5	5	5
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	75	75	75	75	75	75
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	55	55	55	55	55	55
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	10	10	10	10	10	10
36	2 B B A 単独	2BBA	67	67	67	67	67	67
37	2 B B B 単独	2BBB	130	130	130	130	130	130
38	2 B B C 単独	2BBC	130	130	130	130	130	130

【図 1 2】

<置数表：R T 1>								
当選 番号	条件装置	置数						
0	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_RT1								
1	リプレイ A	通常リプレイ	8978	8978	8978	8978	8978	8978
2	リプレイ B	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_WIN1								
8	小役 A 1	押し順べ <sup>*</sup> #123正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
9	小役 A 2	押し順べ <sup>*</sup> #132正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
10	小役 A 3	押し順べ <sup>*</sup> #213正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
11	小役 A 4	押し順べ <sup>*</sup> #312正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
12	小役 A 5	押し順べ <sup>*</sup> #231正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
13	小役 A 6	押し順べ <sup>*</sup> #321正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
14	小役 B	共通ベ <sup>*</sup>	1310	1310	1310	1310	1310	1310
15	小役 C	強フェリー	228	228	228	228	228	228
16	小役 D	弱フェリー	1022	1022	1022	1022	1022	1022
17	小役 E	スイA	900	900	900	900	900	900
18	小役 F	スイB	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役ALL	0	0	0	0	0	0
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup>	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_BNS								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	4	5	12	16	32	32
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	4	4	7	8	10	12
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	4	4	9	10	16	16
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	4	4	9	10	16	16
28	1 B B B 単独	1BBB	12	12	12	12	12	12
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	35	35	35	35	35	35
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	45	45	45	45	45	45
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	10	10	10	10	10	10
32	1 B B C 単独	1BBC	5	5	5	5	5	5
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	75	75	75	75	75	75
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	55	55	55	55	55	55
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	10	10	10	10	10	10
36	2 B B A 単独	2BBA	67	67	67	67	67	67
37	2 B B B 単独	2BBB	130	130	130	130	130	130
38	2 B B C 単独	2BBC	130	130	130	130	130	130

【図 1 4】

<置数表：R T 3 (1BBA～1BBC内部中)>								
当選 番号	条件装置		置数					
	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_RT3								
1	リプレイ A	通常リプレイ	15500	15500	15500	15500	15500	15500
2	リプレイ B	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	250	250	250	250	250	250
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	250	250	250	250	250	250
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_WIN1								
8	小役 A 1	押し順べ <sup>*</sup> #123正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
9	小役 A 2	押し順べ <sup>*</sup> #132正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
10	小役 A 3	押し順べ <sup>*</sup> #213正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
11	小役 A 4	押し順べ <sup>*</sup> #312正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
12	小役 A 5	押し順べ <sup>*</sup> #231正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
13	小役 A 6	押し順べ <sup>*</sup> #321正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
14	小役 B	共通ベ <sup>*</sup> ル	1310	1310	1310	1310	1310	1310
15	小役 C	強フェ <sup>*</sup> ル	342	342	345	346	348	350
16	小役 D	弱フェ <sup>*</sup> ル	1026	1026	1031	1032	1038	1038
17	小役 E	スハカ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
18	小役 F	スハカB	24	24	24	24	24	24
19	小役 G	安目ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役ALL	0	0	0	0	0	0
21	小役 I	BB中弱フェ <sup>*</sup> ル	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強フェ <sup>*</sup> ル	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_BNS								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	4	5	12	16	32	32
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	4	4	7	8	10	12
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	4	4	9	10	16	16
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	4	4	9	10	16	16
28	1 B B B 単独	1BBB	12	12	12	12	12	12
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	35	35	35	35	35	35
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	45	45	45	45	45	45
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	10	10	10	10	10	10
32	1 B B C 単独	1BBC	5	5	5	5	5	5
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	75	75	75	75	75	75
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	55	55	55	55	55	55
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	10	10	10	10	10	10
36	2 B B A 単独	2BBA	67	67	67	67	67	67
37	2 B B B 単独	2BBB	130	130	130	130	130	130
38	2 B B C 単独	2BBC	130	130	130	130	130	130

【図 15】

<置数表：R B A 游戏中 (1BB A 游戏中)>								
当選番号	条件装置		置数					
	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
1	リプレイ A	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
2	リプレイ B	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_1BB1								
8	小役 A 1	押し順ベ <sup>レ</sup> #123正解	0	0	0	0	0	0
9	小役 A 2	押し順ベ <sup>レ</sup> #132正解	0	0	0	0	0	0
10	小役 A 3	押し順ベ <sup>レ</sup> #213正解	0	0	0	0	0	0
11	小役 A 4	押し順ベ <sup>レ</sup> #312正解	0	0	0	0	0	0
12	小役 A 5	押し順ベ <sup>レ</sup> #231正解	0	0	0	0	0	0
13	小役 A 6	押し順ベ <sup>レ</sup> #321正解	0	0	0	0	0	0
14	小役 B	共通ベ <sup>レ</sup> #	0	0	0	0	0	0
15	小役 C	強チェリー	0	0	0	0	0	0
16	小役 D	弱チェリー	0	0	0	0	0	0
17	小役 E	ス役 A	0	0	0	0	0	0
18	小役 F	ス役 B	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目 ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役 ALL	62944	62944	62944	62300	62300	61112
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup> 7	2560	2560	2560	3072	3072	4096
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup> 7	32	32	32	164	164	328
23	S B	SB	0	0	0	0	0	0
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	0	0	0	0	0	0
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	0	0	0	0	0	0
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	0	0	0	0	0	0
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	0	0	0	0	0	0
28	1 B B B 単独	1BBB	0	0	0	0	0	0
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	0	0	0	0	0	0
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	0	0	0	0	0	0
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	0	0	0	0	0	0
32	1 B B C 単独	1BBC	0	0	0	0	0	0
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	0	0	0	0	0	0
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	0	0	0	0	0	0
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	0	0	0	0	0	0
36	2 B B A 単独	2BBA	0	0	0	0	0	0
37	2 B B B 単独	2BBB	0	0	0	0	0	0
38	2 B B C 単独	2BBC	0	0	0	0	0	0

【図 17】

<置数表：S B 游戏中>								
当選番号	条件装置		置数					
	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_SB								
1	リプレイ A	通常リプレイ	8978	8978	8978	8978	8978	8978
2	リプレイ B (*1)	通常リプレイ	37486	37486	37486	37486	37486	37486
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_WIN2								
8	小役 A 1	押し順ベ <sup>レ</sup> #123正解	0	0	0	0	0	0
9	小役 A 2	押し順ベ <sup>レ</sup> #132正解	0	0	0	0	0	0
10	小役 A 3	押し順ベ <sup>レ</sup> #213正解	0	0	0	0	0	0
11	小役 A 4	押し順ベ <sup>レ</sup> #312正解	0	0	0	0	0	0
12	小役 A 5	押し順ベ <sup>レ</sup> #231正解	0	0	0	0	0	0
13	小役 A 6	押し順ベ <sup>レ</sup> #321正解	0	0	0	0	0	0
14	小役 B	共通ベ <sup>レ</sup> #	0	0	0	0	0	0
15	小役 C	強チェリー	0	0	0	0	0	0
16	小役 D	弱チェリー	0	0	0	0	0	0
17	小役 E	ス役 A	0	0	0	0	0	0
18	小役 F	ス役 B	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目 ALL	7641	7641	7641	7641	7641	7641
20	小役 H	小役 ALL	3140	4130	3140	3140	3140	3140
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup> 7	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup> 7	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_BNS								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	4	5	12	16	32	32
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	4	4	7	8	10	12
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	4	4	9	10	16	16
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	4	4	9	10	16	16
28	1 B B B 単独	1BBB	12	12	12	12	12	12
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	35	35	35	35	35	35
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	45	45	45	45	45	45
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	10	10	10	10	10	10
32	1 B B C 単独	1BBC	5	5	5	5	5	5
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	75	75	75	75	75	75
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	55	55	55	55	55	55
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	10	10	10	10	10	10
36	2 B B A 単独	2BBA	67	67	67	67	67	67
37	2 B B B 単独	2BBB	130	130	130	130	130	130
38	2 B B C 単独	2BBC	130	130	130	130	130	130

\*1: 非RTでSBに当選したときのみ抽選。

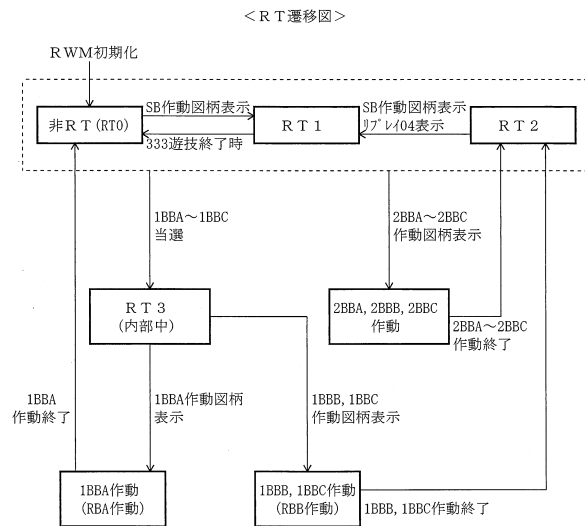
【図 16】

<置数表：R B B 游戏中 (1BBB, 1BBC 游戏中)>								
当選番号	条件装置		置数					
	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
1	リプレイ A	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
2	リプレイ B	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	0	0	0	0	0	0
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_1BB2								
8	小役 A 1	押し順ベ <sup>レ</sup> #123正解	0	0	0	0	0	0
9	小役 A 2	押し順ベ <sup>レ</sup> #132正解	0	0	0	0	0	0
10	小役 A 3	押し順ベ <sup>レ</sup> #213正解	0	0	0	0	0	0
11	小役 A 4	押し順ベ <sup>レ</sup> #312正解	0	0	0	0	0	0
12	小役 A 5	押し順ベ <sup>レ</sup> #231正解	0	0	0	0	0	0
13	小役 A 6	押し順ベ <sup>レ</sup> #321正解	0	0	0	0	0	0
14	小役 B	共通ベ <sup>レ</sup> #	0	0	0	0	0	0
15	小役 C	強チェリー	0	0	0	0	0	0
16	小役 D	弱チェリー	0	0	0	0	0	0
17	小役 E	ス役 A	0	0	0	0	0	0
18	小役 F	ス役 B	0	0	0	0	0	0
19	小役 G	安目 ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役 ALL	49152	49152	49152	49152	49152	49152
21	小役 I	BB中弱 <sup>レ</sup> 7	14336	14336	14336	14336	14336	14336
22	小役 J	BB中強 <sup>レ</sup> 7	2048	2048	2048	2048	2048	2048
23	S B	SB	0	0	0	0	0	0
24	1 B B A 重複 1	1BBA+小役B	0	0	0	0	0	0
25	1 B B A 重複 2	1BBA+小役C	0	0	0	0	0	0
26	1 B B A 重複 3	1BBA+小役D	0	0	0	0	0	0
27	1 B B A 重複 4	1BBA+小役F	0	0	0	0	0	0
28	1 B B B 単独	1BBB	0	0	0	0	0	0
29	1 B B B 重複 1	1BBB+小役C	0	0	0	0	0	0
30	1 B B B 重複 2	1BBB+小役E	0	0	0	0	0	0
31	1 B B B 重複 3	1BBB+小役F	0	0	0	0	0	0
32	1 B B C 単独	1BBC	0	0	0	0	0	0
33	1 B B C 重複 1	1BBC+小役C	0	0	0	0	0	0
34	1 B B C 重複 2	1BBC+小役E	0	0	0	0	0	0
35	1 B B C 重複 3	1BBC+小役F	0	0	0	0	0	0
36	2 B B A 単独	2BBA	0	0	0	0	0	0
37	2 B B B 単独	2BBB	0	0	0	0	0	0
38	2 B B C 単独	2BBC	0	0	0	0	0	0

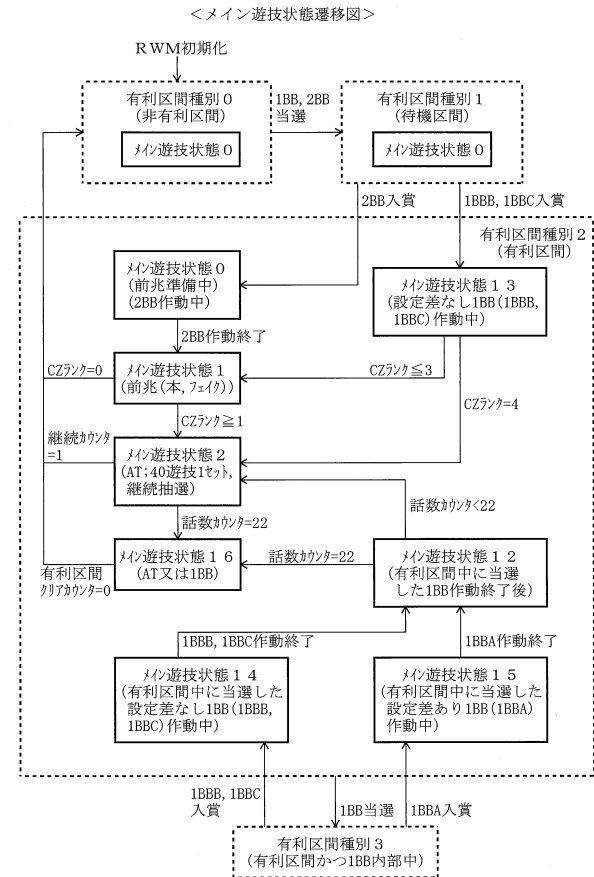
【図 18】

<置数表：2 B B 游戏中>								
当選番号	条件装置		置数					
番号	名称	通称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選							
TBL_LOT_2BB								
1	リプレイ A	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
2	リプレイ B	通常リプレイ	0	0	0	0	0	0
3	リプレイ C	内部中及び2BBリプレイ	20368	27000	21500	33100	30000	33400
4	リプレイ D	内部中及び2BBリプレイ	12400	12400	12400	12400	12400	12400
5	リプレイ E 1	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
6	リプレイ E 2	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
7	リプレイ E 3	RT維持リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_WIN3(当選しても入賞ALLに書換え)								
8	小役 A 1	押し順ベ #123 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
9	小役 A 2	押し順ベ #132 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
10	小役 A 3	押し順ベ #213 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
11	小役 A 4	押し順ベ #312 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
12	小役 A 5	押し順ベ #231 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
13	小役 A 6	押し順ベ #321 正解	1220	1220	1220	1220	1220	1220
14	小役 B	共通ベ #	1310	1310	1310	1310	1310	1310
15	小役 C	強チェリー	342	342	345	346	348	350
16	小役 D	弱チェリー	1026	1026	1031	1032	1038	1038
17	小役 E	ス役 A	1000	1000	1000	1000	1000	1000
18	小役 F	ス役 B	24	24	24	24	24	24
19	小役 G	安目 ALL	0	0	0	0	0	0
20	小役 H	小役 ALL	0	0	0	0	0	0
21	小役 I	BB中弱リプレイ	0	0	0	0	0	0
22	小役 J	BB中強リプレイ	0	0	0	0	0	0
TBL_LOT_2BB								
23	S B	SB	7700	7700	7700	7700	7700	7700
24	1 B A 重複 1	1BBA + 小役 B	0	0	0	0	0	0
25	1 B A 重複 2	1BBA + 小役 C	0	0	0	0	0	0
26	1 B A 重複 3	1BBA + 小役 D	0	0	0	0	0	0
27	1 B A 重複 4	1BBA + 小役 F	0	0	0	0	0	0
28	1 B B 単独	1BBB	0	0	0	0	0	0
29	1 B B 重複 1	1BBB + 小役 C	0	0	0	0	0	0
30	1 B B 重複 2	1BBB + 小役 E	0	0	0	0	0	0
31	1 B B 重複 3	1BBB + 小役 F	0	0	0	0	0	0
32	1 B C 単独	1BBC	0	0	0	0	0	0
33	1 B C 重複 1	1BBC + 小役 C	0	0	0	0	0	0
34	1 B C 重複 2	1BBC + 小役 E	0	0	0	0	0	0
35	1 B C 重複 3	1BBC + 小役 F	0	0	0	0	0	0
36	2 B A 単独	2BBA	0	0	0	0	0	0
37	2 B B 単独	2BBB	0	0	0	0	0	0
38	2 B C 単独	2BBC	0	0	0	0	0	0

【 図 1 9 】



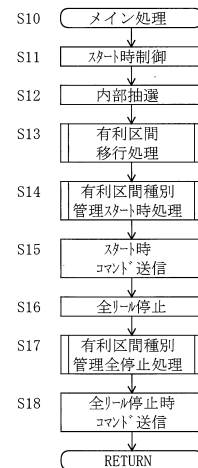
【 図 2 0 】



【 図 2 1 】

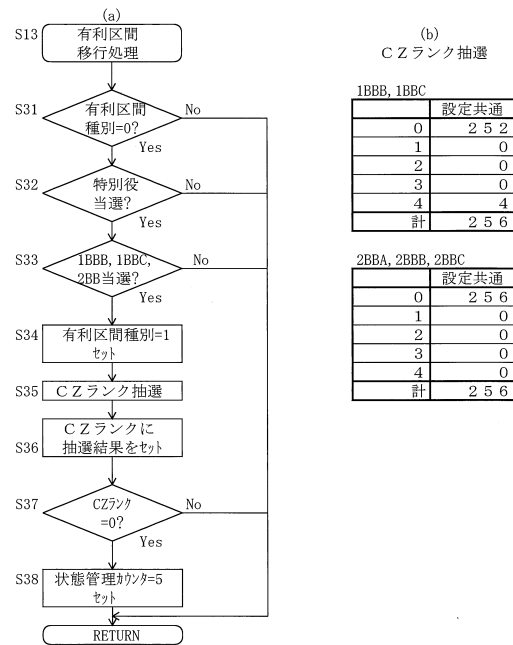
<RWMの内容>		
名称	範囲	内容
有利区間種別	0～2	0：非有利区間 1：待機区間 2：有利区間（非内部中） 3：有利区間（内部中）
メイン遊技状態	0～16	現在のメイン遊技状態を示すデータ。
有利区間クリアカウンタ	0～1500	有利区間の遊技回数をカウントするカウンタ。 有利区間開始時に「1500」をセット。 「1→0」で有利区間継続上限遊技回数到達。
CZランク	0～4	0：フェイク前兆 1～4：本前兆（AT移行） （値が大きい程、AT高継続率）
状態管理カウンタ	0～65535	メイン遊技状態の長さを管理するカウンタ。 前兆遊技回数、AT1セット遊技回数を管理するカウンタ。
話数カウンタ	0～22	ATのセット数を管理するカウンタ。 「22」到達で有利区間1500遊技まで継続。
継続カウンタ	0～2	0：未判定 1：終了 2：継続
上限ランク	0～7	7：有利区間1500遊技（上限）まで継続。 0：その他

【 図 2 2 】

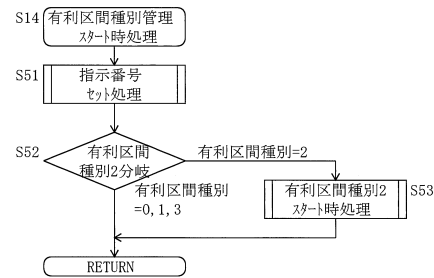




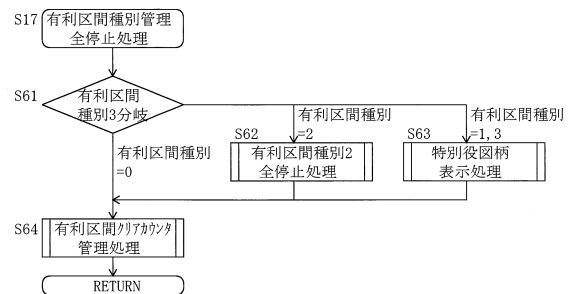
【図 23】



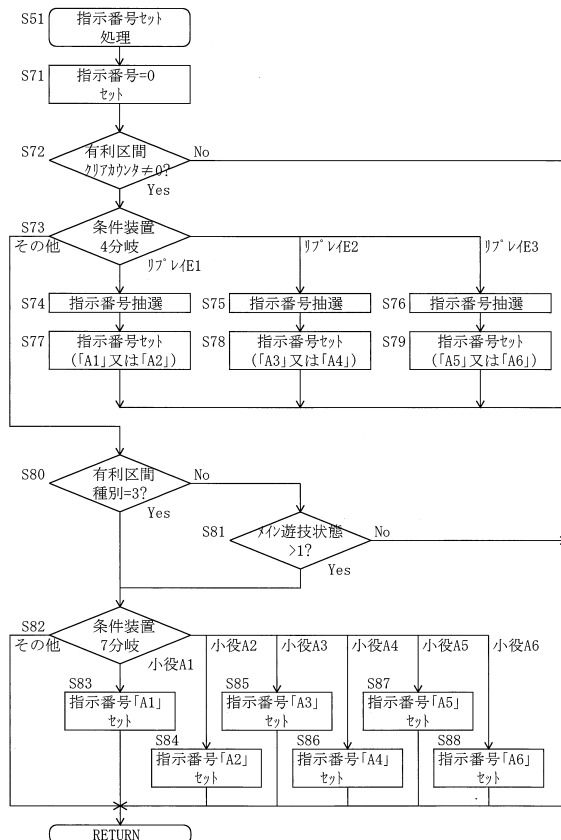
【図 24】



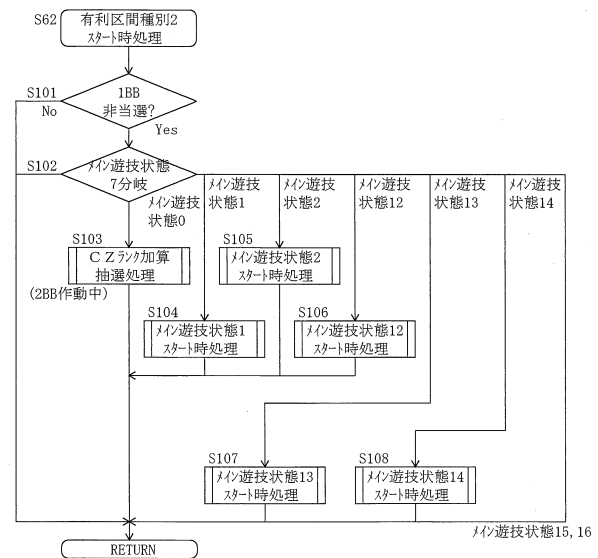
【図 25】



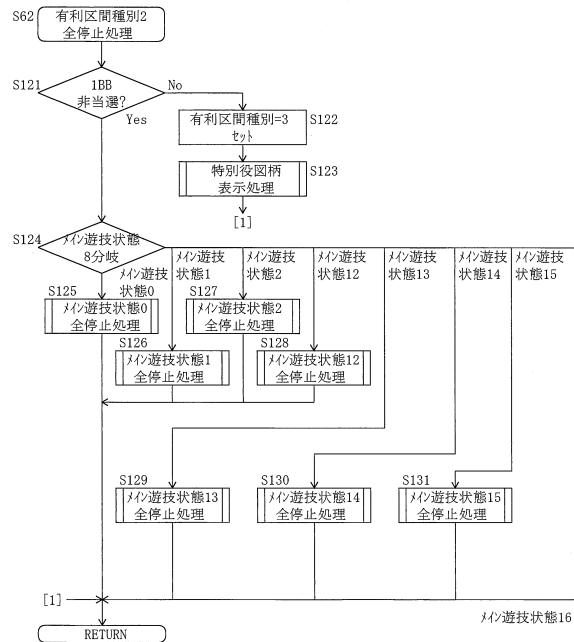
【図 26】



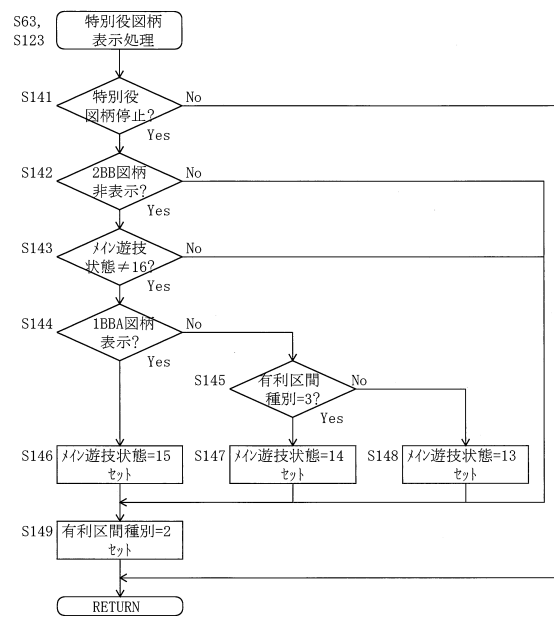
【図 27】



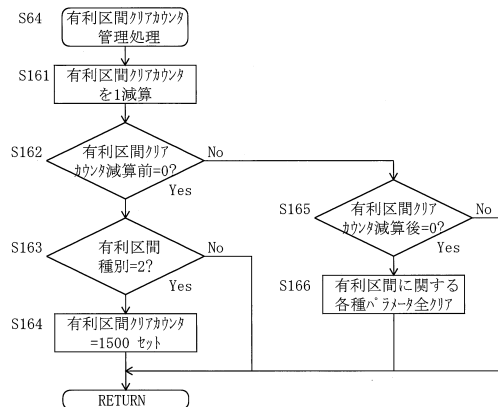
【図 28】



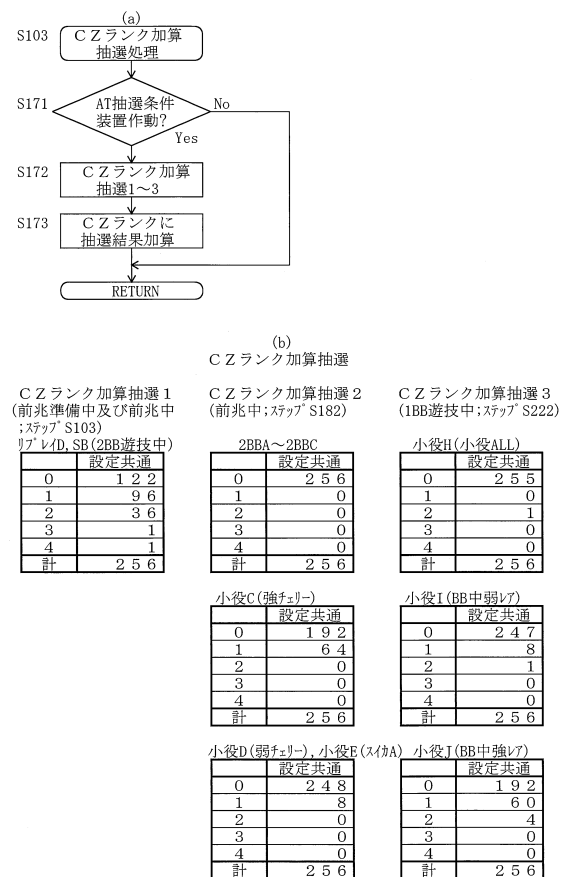
【図 29】



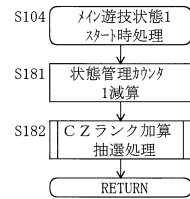
【図 30】



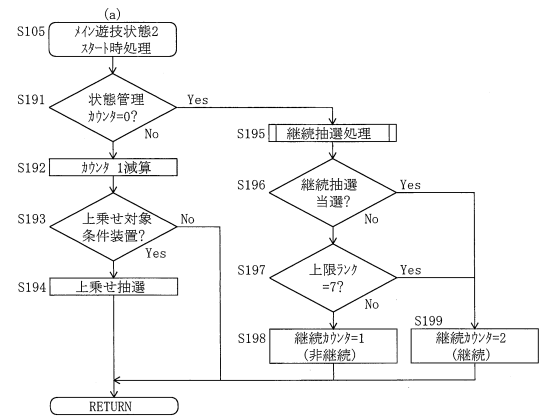
【図 31】



【図 3 2】



【図 3 3】

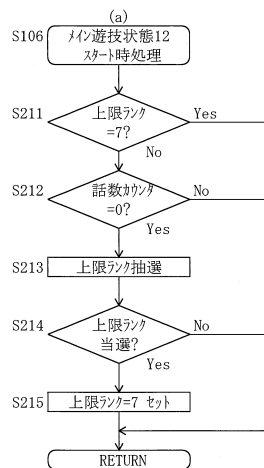
(b)  
上乗せ抽選

2BBA~2BBC	リプレイD, SB (2BB中)	小役C (強チェリー)	小役D (弱チェリー), 小役E (スイカ)
設定共通	設定共通	設定共通	設定共通
0 2 3 1	0 2 2 1	0 8 6	0 2 2 1
1 0 2 5	1 0 2 5	1 0 0	1 0 2 5
3 0 0	3 0 1 0	3 0 8 5	3 0 1 0
5 0 0	5 0 0	5 0 8 5	5 0 0
計 2 5 6	計 2 5 6	計 2 5 6	計 2 5 6

小役H (小役ALL)	小役I (BB中弱レ)	小役J (BB中強レ)
設定共通	設定共通	設定共通
0 2 5 6	0 2 2 1	0 8 6
1 0 0	1 0 2 5	1 0 0
3 0 0	3 0 1 0	3 0 8 5
5 0 0	5 0 0	5 0 8 5
計 2 5 6	計 2 5 6	計 2 5 6

【図 3 4】

(b)  
上限ランク抽選

CZランク=0
設定共通
0 2 5 6
1 0
合計 2 5 6

CZランク=1
設定共通
0 2 5 5
1 1
合計 2 5 6

CZランク=2
設定共通
0 2 5 5
1 1
合計 2 5 6

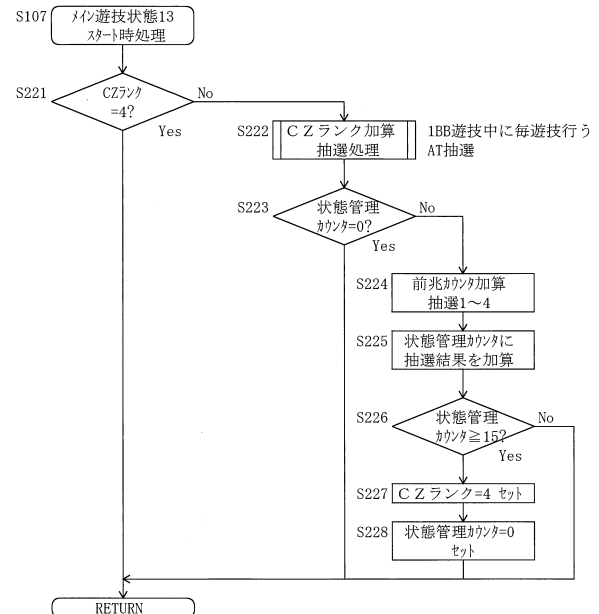
  

CZランク=3
設定共通
0 2 5 1
1 5
合計 2 5 6

CZランク=4
設定共通
0 2 2 4
1 3 2
合計 2 5 6

【図 3 5】



【図 36】

前兆カウンタ加算抽選 1  
C Z ランク = 0  
状態管理カウンタ < 10

小役H(小役ALL)	
0	設定共通
1	2 5 4
2	2
3	0
計	2 5 6

小役I(BB中弱役)	
0	設定共通
1	2 4 0
2	1 6
3	0
計	2 5 6

小役I(BB中強役)	
0	設定共通
1	1 2 8
2	1 2 8
3	0
計	2 5 6

前兆カウンタ加算抽選 3  
C Z ランク > 0  
状態管理カウンタ < 10

小役H(小役ALL)	
0	2 4 8
1	8
2	0
3	0
計	2 5 6

小役I(BB中弱役)	
0	設定共通
1	1 6 0
2	8 0
3	1 6
計	2 5 6

小役I(BB中強役)	
0	設定共通
1	1 1 2
2	1 1 2
3	3 2
計	2 5 6

前兆カウンタ加算抽選 2  
C Z ランク = 0  
状態管理カウンタ ≥ 10

小役H(小役ALL)	
0	2 5 5
1	1
2	0
3	0
計	2 5 6

小役I(BB中弱役)	
0	2 2 4
1	3 0
2	2
3	0
計	2 5 6

小役I(BB中強役)	
0	設定共通
1	2 3 2
2	2 4
3	0
計	2 5 6

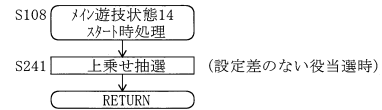
前兆カウンタ加算抽選 4  
C Z ランク > 0  
状態管理カウンタ ≥ 10

小役H(小役ALL)	
0	2 5 2
1	4
2	0
3	0
計	2 5 6

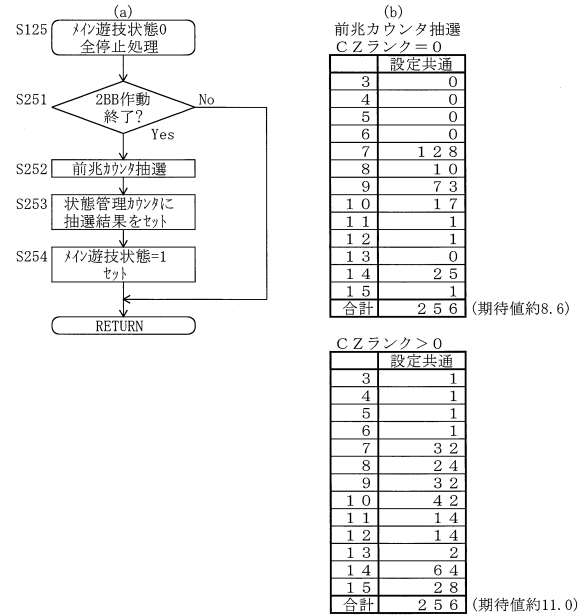
小役I(BB中弱役)	
0	1 6 0
1	9 2
2	2
3	2
計	2 5 6

小役I(BB中強役)	
0	設定共通
1	1 9 2
2	3 2
3	3 2
計	2 5 6

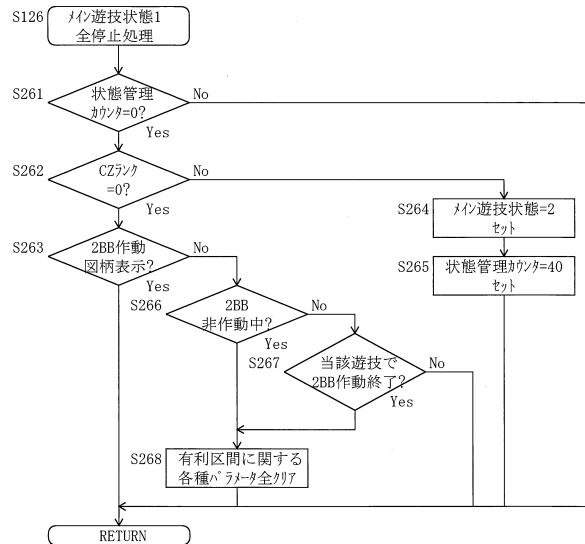
【図 37】



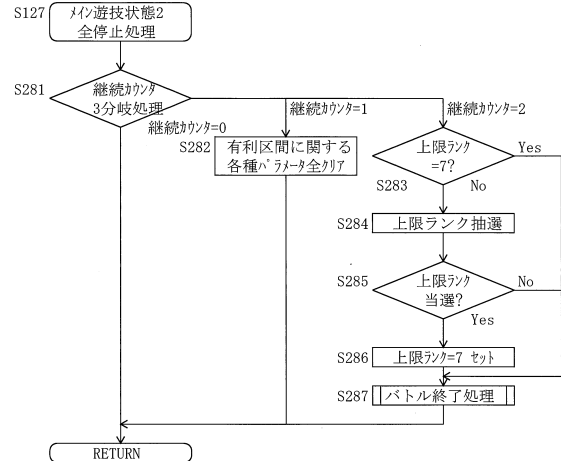
【図 38】



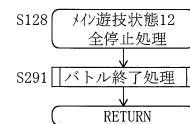
【図 39】



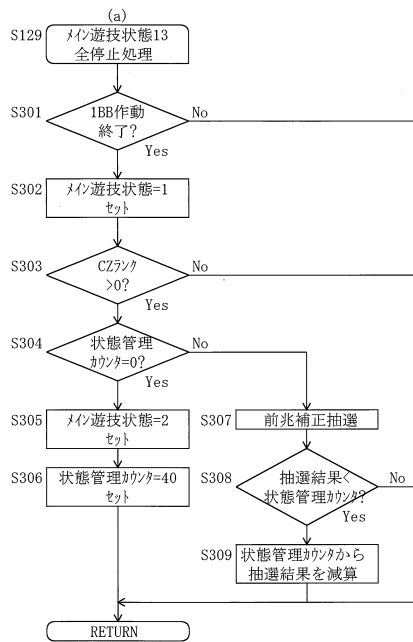
【図 40】



【図 41】



【図 4 2】



【図 4 3】

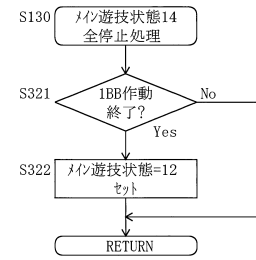
(b)

前兆補正抽選

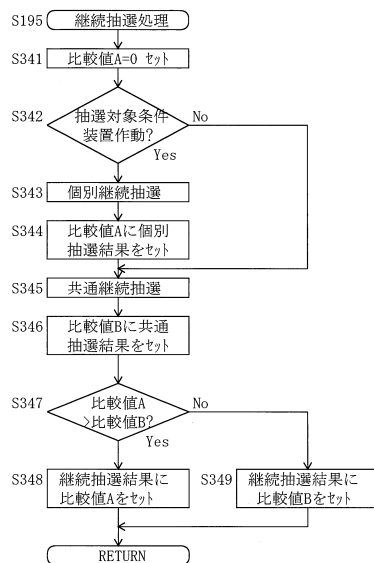
	設定共通
0	1 6 0
1	3 2
2	2 4
3	1 6
4	4
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
11	2
12	2
13	2
14	2
計	2 5 6

(期待値約1.3)

【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

個別継続抽選

2BBA~2BBC

	設定共通
0	0
1	2 5 6

SB

	設定共通
0	2 2 4
1	3 2

小役A1~A6

	設定共通
0	2 2 4
1	3 2

小役B(共通ベ)

	設定共通
0	0
1	2 5 6

小役C(強チェリ)

	設定共通
0	0
1	2 5 6

小役D(弱チェリ)、小役E(スイ&A)

	設定共通
0	0
1	2 5 6

2BB中のリブ/D, SB

	設定共通
0	0
1	2 5 6

共通継続抽選

CZランク=1

	設定共通
0	1 2 8
1	1 2 8

CZランク=2

	設定共通
0	1 0 2
1	1 5 4

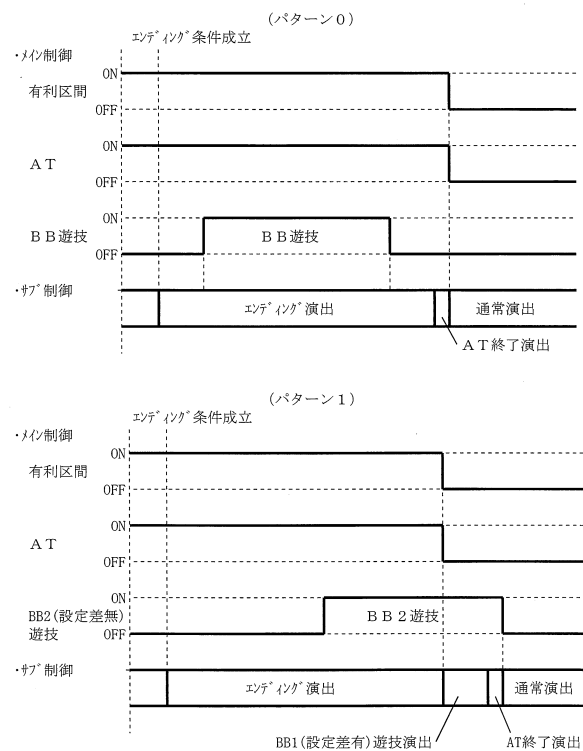
CZランク=3

	設定共通
0	7 6
1	1 8 0

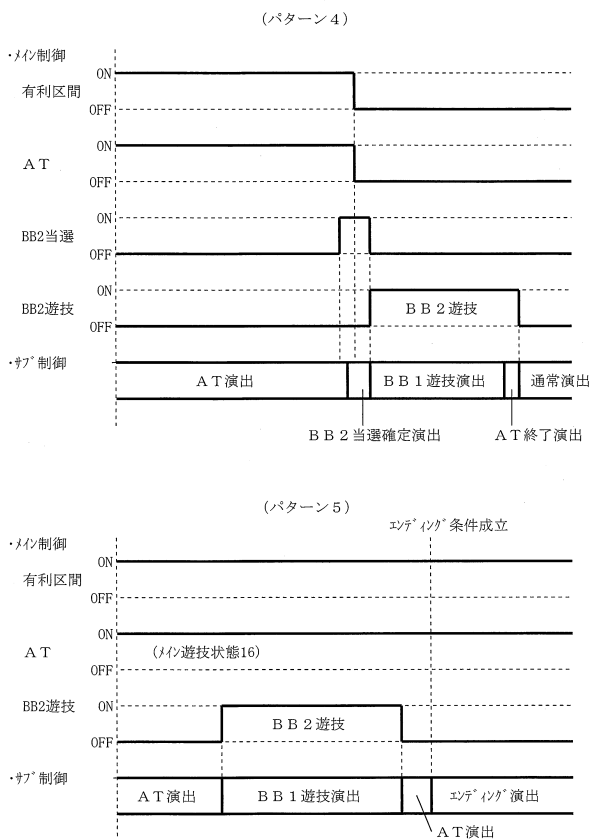
CZランク=4

	設定共通
0	5 1
1	2 0 5

【 ㄨ 4 8 】



【 ㄨ 5 0 】



【図 5 1】

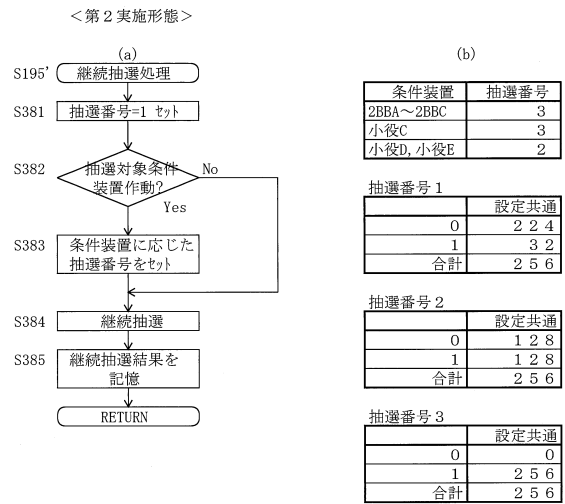
(a) 図柄の組合せ及び払出し枚数等 (図 6 の一部抜粋)

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態			
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)	2枚(4)
045	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役01	11	11	11	13
046	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役01	11	11	11	13
047	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役02	11	11	11	13
048	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役03	11	11	11	13
049	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役03	11	11	11	13
050	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役03	11	11	11	13
051	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役03	11	11	11	13
052	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役04	11	11	11	13
053	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役04	11	11	11	13
054	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役04	11	11	11	13
055	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役05	11	11	11	12
056	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役06	11	11	11	12
057	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役06	11	11	11	12
058	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役06	11	11	11	12
059	リプレイ	リプレイ	リプレイ	小役06	11	11	11	12

(b) 2BB遊技中の入賞ALL (役番号)

リール 押し順	小役01 (045)	小役02 (046)	小役03 (047)	小役03 (048)	小役03 (049)	小役04 (050)	小役04 (051)	小役04 (052)	小役04 (053)	小役05 (054)	小役05 (055)	小役06 (056)	小役06 (057)	小役06 (058)	小役06 (059)
1 2 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 3 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 1 3	700	2100	5180	0	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	0
2 3 1	700	2100	5180	0	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	0
3 1 2	0	0	7200	40	40	120	120	0	0	0	0	80	80	160	160
3 2 1	0	0	7200	40	40	120	120	0	0	0	0	80	80	160	160

【図 5 2】



【図 5 3】

<第3実施形態>

(a) 役の図柄組合せ及び払出し枚数等

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態			
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)	2枚(4)
045	ベル	ベル	ベル	小役01	11	11	11	13
046	ベル	スイカA	ベル	小役01	11	11	11	13
047	ベル	チェリー	ベル	小役01	11	11	11	13
048	ベル	リプレイA	ベル	小役01	11	11	11	13
049	スイカA	スイカA	スイカA	小役02	11	11	11	13

(b) 2BB遊技中の入賞ALL

リール 押し順	小役01 (045)	小役01 (046)	小役01 (047)	小役01 (048)	小役02 (049)	非入賞 (取りこぼし)
1 2 3	500	900	600	0	2025	3975
1 3 2	500	900	600	0	2025	3975
2 1 3	2000	500	2400	1600	1125	375
2 3 1	2000	500	2400	1600	1125	375
3 1 2	500	900	600	0	2025	3975
3 2 1	500	900	600	0	2025	3975

【図 5 4】

<第4実施形態>  
CZランク加算抽選

総遊技回数 1 回

	設定共通
0	2 5 5
1	1
2	0
3	0
4	0
計	2 5 6

総遊技回数 2 回

	設定共通
0	1 2 2
1	9 6
2	3 6
3	1
4	1
計	2 5 6

総遊技回数 3 回

	設定共通
0	1
1	1 0 6
2	4 2
3	5 4
4	5 3
計	2 5 6

総遊技回数 4 回以上

	設定共通
0	0
1	0
2	0
3	1
4	2 5 5
計	2 5 6

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-205089(JP,A)  
特開2015-073647(JP,A)  
特開2015-104454(JP,A)  
特開2013-154102(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04