

(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.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 3 1
A 6 3 F 5/04 6 0 5 D

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号 特願2017-231047 (P2017-231047)
 (22) 出願日 平成29年11月30日 (2017.11.30)
 (65) 公開番号 特開2019-97811 (P2019-97811A)
 (43) 公開日 令和1年6月24日 (2019.6.24)
 審査請求日 令和1年7月4日 (2019.7.4)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 (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
 ャイン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、

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、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、特許文献1参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5240949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、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2BB遊技中の入賞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。

【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、

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、

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（2×375/8000）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（2×3975/8000）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

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】

【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プロック図である。

【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

10

20

30

40

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RTの置数表を示す図である。

【図12】RT1の置数表を示す図である。

【図13】RT2の置数表を示す図である。

【図14】RT3の置数表を示す図である。

【図15】RBA遊技中の置数表を示す図である。

10

【図16】RGB遊技中の置数表を示す図である。

【図17】SB作動中の置数表を示す図である。

【図18】2BB遊技中の置数表を示す図である。

【図19】RT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】RWM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、CZ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、CZランク加算抽選処理を示すフローチャートであり、(b)は、CZ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、上乗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12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13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14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12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13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14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15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BB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、B B遊技、及びA T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、B B遊技、及びA T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、2 B B作動中に入賞可能となる小役を示す図であり、(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、2 B B作動中に入賞可能となる小役を示す図であり、(b)は、2 B B遊技中の入賞A L L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、C Z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。

「R T」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、「R T移行」とは、一のR Tから他の一のR T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R Tにおけるリプレイの種類ごとの当選確率は、そのR T特有の値であり、一のR Tと、他の一のR T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R Tと、他の一のR T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】

R Tは、本実施形態では、第1に、非R T、R T1、R T2、1 B B A ~ 1 B B C作動、2 B B A ~ 2 B B C作動を備える(後述する図19)。

なお、「非R T」とは、R Tの概念に含まれないという意味ではなく、「R T0」と等価である。したがって、本明細書において「R T」というときは、非R Tを含む。

また、本実施形態では、特別遊技中(役物作動)として1 B B A ~ 1 B B C作動、及び2 B B A ~ 2 B B C作動を備える。本実施形態では、1 B B A ~ 1 B B C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R Tには含まれないが、本実施形態の説明では、1つのR Tとして説明する。なお、1 B B A ~ 1 B B C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、1 B B A ~ 1 B B C作動も、1つのR Tといえる。

また、2 B B A ~ 2 B B C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、1 B B、2 B B以外の役物として、本実施形態ではS Bを備えるが、S B作動に基づくR T移行はない。

【0010】

さらに、本実施形態では、R Tとは異なる概念であって、R T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】

R T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R T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、R T移行し、かつ

10

20

30

40

50

メイン遊技状態も移行する。一方、R T 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で R T 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 R T の移行条件を満たさないときは、R T 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 6 1 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 6 1 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、1 B B（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）、2 B B（第二種役物連続作動装置；第二種ビッグボーナス）、R B（第一種特別役物；レギュラーボーナス）、C B（第二種特別役物；チャレンジボーナス）、S B（シングルボーナス）が挙げられる。

【0014】

1 B B（第一種役物連続作動装置）とは、R B（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、1 B B として、1 B B A～1 B B C を有し、R B として、R B A 及び R B B を備える。そして、1 B B A 作動中は R B A を連続して作動させる。また、1 B B B 及び 1 B B C 作動中は、R B A を連続作動させる。

30

1 B B の作動中において、本実施形態の R B 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、1 B B 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度 R B を作動させる。ただし、これに限らず、R B 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、2 B B（第二種役物連続作動装置）とは、C B（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。2 B B は、M B とも称される。

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

40

さらにまた、1 B B 及び 2 B B 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、S B 及び C B 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。

【0017】

そして、上述した本実施形態の当選番号「0」～「38」のうち、当選番号「0」～「22」は、入賞及びリプレイ条件装置番号「0」～「22」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「23」～「38」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「23」～「38」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。

【0018】

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「24」～「38」)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。

【0019】

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

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

【0020】

「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RTに移行(昇格)する若しくは不利なRT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。

【0021】

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A1～A6(小役A群)当選時の遊技、重複リプレイ(リプレイE1～E3(リプレイE群))当選時の遊技に相当する。

【0022】

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「PB=1」)。

【0023】

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（「P B = 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R Tに移行する図柄組合せや、リプレイ当選確率が高いR T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R T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R T（たとえばリプレイ当選確率の高いR T）から不利なR T（たとえばリプレイ当選確率の低いR T）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R Tに移行するためのリプレイ、又は有利なR T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」に従わなかつたからといって、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。 30

【0026】

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、「A T」という。A T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A Tを実行し、1セットのA Tを消化したときに、A Tの継続条件を満たすときは、再度、40遊技1セットのA Tを実行する。

【0028】

なお、第1実施形態における2B B遊技の入賞A L L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2B B遊技の入賞A L L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、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気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気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気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。

10

【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。

20

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。

30

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。

40

一方、有利区間に、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

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。

【0039】

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。

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、予め定めておいてもよい。

【0040】

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。

【0041】

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。

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

また、有利区間に非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。

10

20

30

40

50

【0044】

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（R T 2）でA Tを実行するため、A R Tとなる。

しかし、詳細は後述するが（図19）、R T 2中にS B又はリプレイ0 4が入賞すると、R T 1に移行する。R T 1に移行すると、3 3 3遊技を消化するか、1 B B又は2 B Bに当選しない限り、R T 1に滞在し続ける。ここで、本実施形態のR T 1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、R T 1中にA Tを実行するときは、厳密にはA R Tとはならない。

【0045】

引込み率（P B）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。 10

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、「P B（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、「P B = 1」と称する。

なお、以下の説明における「P B = 1」は、2 B B作動時の中リール3 1を除き、最大移動図柄数は「4」である。また、2 B B作動時の中リール3 1については、最大移動図柄は「1」である。 20

【0046】

「P B = 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、2 B B作動中の中リール3 1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、「P B = 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、「P B = 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、「P B = 1」となる。 30

【0047】

「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。

【0048】

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（E C O）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。 40

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。

【0049】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

＜第1実施形態＞

図1は、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 50

すプロック図である。

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、RWM53、ROM54、メインCPU55 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 を介して電気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。

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】

RWM53 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。

ROM54 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CPU55 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。

【0052】

また、メイン制御基板 50 上には、RWM53、ROM54、メインCPU55 及びレジスタを含む MPU が搭載される。なお、RWM53 及び ROM54 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、RWM83、ROM84、及びサブCPU85 を含む MPU が搭載される。なお、RWM83 及び ROM84 は、MPU 内部に搭載されるもの以外に、外部に備えててもよい。

【0053】

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

メダルセレクタは、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 と電気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。

【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。

10

20

30

40

50

投入センサ 4 4 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 4 4 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。

【 0 0 5 7 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 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 4 0 (4 0 a 又は 4 0 b)、スタートスイッチ 4 1 、(左、中、右) ストップスイッチ 4 2 、及び精算スイッチ 4 6 が電気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 5 0 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。

【 0 0 5 8 】

本実施形態では、スタートスイッチ 4 1 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) 4 1 」とも称される。) 、ベットスイッチ 4 0 、ストップスイッチ 4 2 、及び精算スイッチ 4 6 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) 4 0 」、「ストップボタン (スイッチ) 4 2 」、「精算ボタン (スイッチ) 4 6 」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付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付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 LED 等を赤色発光することにより、その操作スイッチの許可 / 不許可状態を遊技者に示すようにしている。

【 0 0 5 9 】

ベットスイッチ 4 0 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 4 0 a 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 4 0 b 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。

【 0 0 6 0 】

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 4 0 a 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 4 0 b 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 4 0 b を操作すれば一時に 2 枚のメダルを投入可能である。

【 0 0 6 1 】

また、スタートスイッチ 4 1 は、(左、中、右のすべての) リール 3 1 を始動させると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 4 2 は、3 つ (左、中、右) のリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 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

10

20

30

40

50

ある。

さらに、精算スイッチ 4 6 は、スロットマシン 1 0 内部にベット及び／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。

【 0 0 6 2 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 には、表示基板 7 5 が電気的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板 5 0 と表示基板 7 5 との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板 5 0 と中継基板、及び中継基板と表示基板 7 5 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 5 0 と表示基板 7 5 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。

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 5 0 とサブ制御基板 8 0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。

【 0 0 6 3 】

表示基板 7 5 には、貯留数表示 L E D 7 6 、有利区間表示 L E D 7 7 、及び獲得数表示 L E D 7 8 が搭載されている。

貯留数表示 L E D 7 6 は、スロットマシン 1 0 内部に貯留されたメダル枚数を表示する L E D 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 L E D 7 6 は、2 桁を表示する。

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。

【 0 0 6 4 】

また、獲得数表示 L E D 7 8 は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示する L E D 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 L E D 7 8 は、貯留数表示 L E D 7 6 と同様に、2 桁を表示する。

なお、獲得数表示 L E D 7 8 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。

【 0 0 6 5 】

また、獲得数表示 L E D 7 8 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 L E D として機能する。

さらにまた、獲得数表示 L E D 7 8 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） L E D として機能する。よって、本実施形態における獲得数表示 L E D 7 8 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 L E D 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 L E D 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 8 0 に接続された画像表示装置 2 3 によっても実行される。

【 0 0 6 6 】

有利区間表示 L E D 7 7 は、有利区間に点灯し、非有利区間（通常区間及び待機区間）には消灯となる L E D 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 L E D 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 L E D 7 6 又は獲得数表示 L E D 7 8 の上位桁及び／又は下位桁のデジットを、ドット（D P ; 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 L E D 7 8 の下位桁のドットを有利区間表示 L E D 7 7 として使用する。貯留数表示 L E D 7 6 の下位桁のドットを有利区間表示 L E D 7 7 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、

10

20

30

40

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。

【0067】

図1において、メイン制御基板50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）32等が電気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31と、各リール31をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ33とを含む。

【0068】

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段65によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

【0069】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄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31上の図柄の具体的配列は、後述する。

また、各リール31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31のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール31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33により検知される。リールセンサ33の信号は、メイン制御基板50に電気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33を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板50に入力され、そのリール31が所定位置を通過したことが検知される。

【0070】

また、リールセンサ33がリール31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ROM54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33がリール31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32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。

【0071】

また、メイン制御基板50には、メダル払出し装置が電気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35と、ホッパー35のメダルを払い出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ36と、ホッパーモータ36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37を備える。

【0072】

メダル投入口43から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「ショート部」とも称する。）を通してホッパー35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）37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37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37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37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。

【0073】

たとえば、ホッパーモータ36が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ37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。

【 0 0 7 4 】

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（外端信号）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、A T（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。

【 0 0 7 5 】

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、電気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、電気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、電気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。

【 0 0 7 6 】

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、R W M 83、R O M 84、及びサブ C P U 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気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。

R W M 83 は、サブ C P U 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、R O M 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。

【 0 0 7 7 】

演出ランプ 21 は、たとえば L E D 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。

【 0 0 7 8 】

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。

さらにまた、画像表示装置 23 は、液晶ディスプレイ、有機 E L 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（A T）中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

【 0 0 7 9 】

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 L E D 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

10

20

30

40

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 枚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」-「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。

10

20

30

40

50

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、1BBA～1BBC作動時を示し、「2枚（4）」は、2BBA～2BBC作動時を示す。

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（1BBA～1BBC）、3種類の2BB（2BBA～2BBC）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じゃないが、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。

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じゃないが、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じゃないが、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。

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。

【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。

10

20

30

40

50

小役 0 8 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 0 9 ~ 1 1 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 1 2 ~ 1 7 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 1 8 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 B 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 】

10

20

30

40

50

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、2BBC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、当選したりプレイ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C P U 55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。

【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ーが「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。

【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。

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。

【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できる。

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。

10

20

40

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

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、上乗せ抽選、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

50

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

【0117】

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」～「22」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「23」～「38」である。

特別役の当選は、本実施形態では1BB、2BB又はSBの当選に相当し、当選番号「23」～「38」、番号2の「1」～「7」に相当する。

10

【0118】

ここで、番号2が「1」であるときは、当選した特別役が1BBAであることを示し、「2」であるときは当選した特別役が1BBBであることを示し、「3」であるときは当選した特別役が1BBC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2BBAであることを示し、「5」であるときは当選した特別役が2BBBであることを示し、「6」であるときは当選した特別役が2BBC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SBであることを示す。

【0119】

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「23」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」(SBの単独当選)となる。

【0120】

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「24」は、1BBA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「14」、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、1BBの当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

30

【0121】

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、「PB = 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。

【0122】

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「PB = 1」とは、2BB作動中の中リール31を除く。

図2に示すように、中及び右リール31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31の「リプレイA」は、「PB = 1」配置である。なお、リール31の図柄数を「20」、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「PB = 1」となる。

40

また、中リール31の「スイカA」は、5図柄以内の間隔で配置されており、「PB = 1」配置である(リプレイ04の中リール31)。

同様に、すべてのリール31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31の「ベル」は、「PB = 1」配置である。

【0123】

さらにまた、左リール31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31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 BBB A 及び 2 BBC 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 BBB、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、「ブランク」、「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」、「ブランク」、「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」、「ブランク」、「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、SB 遊技中は、非 RT 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 BB 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

10

20

30

40

50

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。 30

【 0 1 3 1 】

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。

【0134】

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。

【0135】

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「132」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。

【0136】

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「213(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、「ANY」であるが(図 6 の役番号「047」)、本実施形態では、「ベル」を停止させるように制御する。

【0137】

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、右下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

【0138】

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「312(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。

【0139】

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「231(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

【0140】

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31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31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08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31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）。

【0141】

また、小役A5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08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31の停止時には「ベル」を停止させ、右リール31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）。

10

小役A5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31を停止させる（右上がりベル）。

小役A6の条件装置作動時は、正解押し順は「321（右中左）」である。この場合には、小役A5条件装置作動時と同様に、押し順正解時には小役03を入賞させ、押し順不正解時には小役08を入賞させる。

【0142】

当選番号「14」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04～小役07を含む。小役Bの条件装置作動時は、小役07の図柄組合せを有効ラインに停止させる。小役07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。

20

【0143】

当選番号「15」の小役C（強チェリー）は、小役12～小役14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14を入賞させるように制御する。小役14の図柄組合せである「ブランク／ベル」-「ベル」-「チェリー」であるが、左リール31の停止時に左上段に12番の「ベル」を停止させると左下段には10番の「チェリー」が停止する。また、中リール31の停止時に1番、6番又は11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31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31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。

30

【0144】

当選番号「16」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13を入賞させるように制御する。小役13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31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。

40

【0145】

当選番号「17」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15及び16を含む。小役Eの条件装置作動時は、小役15を有効ラインに停止させる。小役15の図柄組合せは、「青7」-「スイカA」-「赤7／青7／ブランク」であるが、左リール31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31の停止時に「赤7／青7／ブランク」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「18」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16又は小役17を有効ラインに停止させる。

50

【0146】

当選番号「19」は、SB遊技中に抽選される。当選番号「19」に当選したときの条件装置である小役G（安目ALL）は、小役08～小役11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08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「20」は、SB遊技中、RBAA遊技中、RBBA遊技中に抽選される。当選番号「20」に当選したときの条件装置である小役H（小役ALL）は、全小役、すなわち小役01～小役17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01（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A1又はA2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01を入賞させ、中第一停止時は小役02を入賞させ、右第一停止時は小役03を入賞させること等が挙げられる。いずれにせよ、小役01～03のいずれかを入賞させればよい。

【0147】

当選番号「21」は、RBAA遊技中及びRBBA遊技中に抽選される。当選番号「21」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02の単独当選となる条件装置である。この役は、BB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、BB遊技中のレア役（当選確率が低い役）として、当選番号「21」の弱レアと、後述する当選番号「22」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（AT）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（AT）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、AT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AT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AT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CZ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。

【0148】

当選番号「21」に当選し、小役Iの条件装置作動時は、上述した小役A2又はA3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。

当選番号「22」は、当選番号「21」と同様に、RBAA遊技中及びRBBA遊技中に抽選される。当選番号「22」に当選したときの条件装置である小役J（Vベル）は、小役06及び小役18の重複当選となる条件装置である。この役は、1BB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06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。

【0149】

当選番号「23」～「38」は、特別役を含む当選となる当選番号である。

当選番号「23」は、SBの単独当選となる当選番号である。SBの図柄組合せは、「PB 1」であるので、当該遊技で入賞しない場合を有する。また、SBの当選は次回遊技以降に持ち越さない。

また、1BBA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「24」～「27」）。

さらにまた、1BBBは、単独当選する場合（当選番号「28」）と、重複当選する場合（当選番号「29」～「31」）とを有する。

【0150】

同様に、1BBCは、単独当選する場合（当選番号「32」）と、重複当選する場合（当選番号「33」～「35」）とを有する。

10

20

30

40

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 6 1 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なるためである。

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(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23（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23（b））。なお、S B当選時は、有利区間に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31。「1」以上でA T当選）が実行される。

【0157】

図12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13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。

【0158】

図14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14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

【0159】

図15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15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

【0160】

図16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16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。40

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31（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。

【0161】

図17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18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61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（S B）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A L L」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。2 B B作動中におけるリプレイD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A L Lに書き換えられる（図中、「」）。

10

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

【0163】

2 B B遊技で入賞A L Lとなつた遊技（リプレイやS B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。

2 B B遊技は、1枚を超える払出しで終了する。したがって、入賞A L Lとなつたときは、いずれかの小役が入賞し、当該遊技（1遊技）で2 B B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、2 B B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、2 B B遊技は終了しない。

20

【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つたときは、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」となつたときは、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。

30

同様に、非内部中遊技において、当選番号「8」となつたときは、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、1 B B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、1 B Bの当選は持ち越されるので、今回遊技で1 B Bに当選し、当選した1 B Bに係る当選フラグが一旦オンになったときは、その1 B Bが入賞するまでオンの状態が維持され、その1 B Bが入賞した時点でオフにされる。

40

【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、1 B B 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、1 B B 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1 B B Bに単独当選したときは、今回遊技では、1 B B Bの当選フラグがオンとなり、今回遊技で1 B B Bが入賞しないときは、1 B B Bの当選フラグのオンは維持される。

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1 BBB 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、1 BBB 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）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63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LED78に「= 1」と表示する。

【0175】

演出グループ番号選択手段64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80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64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60は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80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61で決定した当選番号そのものをサブ制御基板80に送信することも考えられる。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80には送信しない。これにより、サブ制御基板80側では、今回遊技の当選役を完全に知ることができない。

20

【0177】

リール制御手段65は、リール31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41の操作を検知したときに、すべて(3つ)のリール31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65は、役抽選手段61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42が操作されたときに、ストップスイッチ42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42に対応するリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した位置にそのリール31を停止させるように制御する。

30

【0178】

たとえば、リール制御手段65は、少なくとも1つの当選フラグがオンである遊技では、リール31の停止制御の範囲内において、当選役(当選フラグがオンになっている役)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール31を停止制御するとともに、当選役以外の役(当選フラグがオフになっている役)に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

【0179】

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

40

本実施形態では、リール31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42が操作されたときは、2BB作動中のリール31を除き、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、2BB作動中のリール31を除き、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動図柄数が4図柄に設定されている。

一方、2BB作動中のリール31については、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が75ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、2BB作動中のリール31については、ストップスイッチ42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。

【0180】

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図柄スペリ)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。

一方、2 B B作動中のリール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図柄スペリ)の図柄が中中段に停止可能な図柄となる。

【0181】

ただし、上記に限らず、2 B B作動中のリール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。

同様に、2 B B作動中のリール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。

【0182】

なお、以下の説明では、2 B B作動中のリール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。

【0183】

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。

【0184】

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)。

【0185】

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

10

20

30

40

50

3 1 の停止時に、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 4 2 の押し順、ストップスイッチ 4 2 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。

【 0 1 8 6 】

さらに、リール制御手段 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段 6 5 は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 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 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号がリール制御手段 6 5 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 6 5 は、どのストップスイッチ 4 2 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 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を実行する。

【 0 1 8 7 】

さらに、リール制御手段 6 5 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 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 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 3 1 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 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何図柄スペリで）、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 4 2 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。

【 0 1 8 8 】

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 3 1 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 3 1 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 3 1 を停止させる。 30

【 0 1 8 9 】

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 3 1 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 3 1 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 0 1 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 3 1 の図柄を有効ラインに停止させることをいう。 40

【 0 1 9 0 】

たとえば、小役 A 1 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 3 1 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 3 1 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。

【 0 1 9 1 】

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 3 1 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 3 1 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 0 1 (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。

【0192】

上記の例において、たとえば小役A1当選時は、小役01、08、09、及び10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01：「青7」 - 「リプレイA」 - 「ベル」
 小役01：「スイカA」 - 「リプレイA」 - 「ベル」
 小役08：「青7」 - 「ベル」 - 「リプレイB」
 小役08：「青7」 - 「ベル」 - 「スイカA」
 小役08：「スイカA」 - 「ベル」 - 「リプレイB」
 小役08：「スイカA」 - 「ベル」 - 「スイカA」
 小役09：「青7」 - 「ベル」 - 「ブランク」
 小役09：「スイカA」 - 「ベル」 - 「ブランク」
 小役10：「青7」 - 「赤7」 - 「リプレイB」
 小役10：「青7」 - 「赤7」 - 「スイカA」
 小役10：「青7」 - 「青7」 - 「リプレイB」
 小役10：「青7」 - 「青7」 - 「スイカA」
 小役10：「スイカA」 - 「赤7」 - 「リプレイB」
 小役10：「スイカA」 - 「赤7」 - 「スイカA」
 小役10：「スイカA」 - 「青7」 - 「リプレイB」
 小役10：「スイカA」 - 「青7」 - 「スイカA」

10

である。

【0193】

ここで、中リール31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A1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31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31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31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31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31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A1当選時の中第一停止時は、小役08が入賞する。

【0194】

40

また、小役A1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、ぞれぞれ、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31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。

【0195】

次に、第二停止として左リール31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31の停止時には、「ベル」を停止させる。これにより、小役A1当選時の右第一停止時は、小役08が入賞する

50

。

【0196】

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。

【0197】

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。10 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。

【0198】

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。20

【0199】

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。

【0200】

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。40

【0201】

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 18 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。

10

20

30

40

50

【0202】

図51(a)は、2BB作動中の入賞ALL状況の状況下において、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、2BB作動中の入賞ALLの状況下において、ストップスイッチ42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51(a)において、2BB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01~04入賞時の払出し枚数は13枚であり、小役05~06入賞時の払出し枚数は12枚である。したがって、13枚払出しとなる小役が高目小役となり、12枚払出し小役が安目小役となる。なお、本実施形態では、2BB作動中の入賞ALLの状況下では、図51(a)に示す小役以外の小役、たとえば図6~図7の小役08~小役11は、2BB作動中に入賞する場合はない。

10

また、2BB作動中の入賞ALL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、2BB作動中の入賞ALLの状況下において、役のとりこぼしとなる場合がある。

【0203】

さらにまた、図51(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31の図柄数は20個であり、リール31の数は3個であるので、すべての停止パターンは、「20」の3乗で8000通りとなる。そして、たとえば押し順「123」時には小役02(役番号「047」)が停止するパターンが「7600」通りあることを意味する。換言すれば、押し順「123」時に小役02(役番号「047」)の入賞割合は、「7600/8000」ということになる。

20

【0204】

図51(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「231」は、中右左の押し順を示す。

1. 2BB作動中の入賞ALLの状況下における左第一停止時

2BB作動中の入賞ALL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42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：19/20

30

ブランク：1/20

となる。

【0205】

ここで、高目小役である役番号「047」~「051」の左リール31の図柄は「ベル」である。同様に、高目小役である役番号「052」~「054」の左リール31の図柄は「ブランク」である。したがって、左リール31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。

【0206】

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

40

また、左第一停止後の中リール31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42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31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、14番の「スイカA」が有効ライン上でビタ押しされたときは、15番の「スイカB」を有効ラインに停止させる。

【0207】

以上より、左第一停止後、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)

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）
 となる。
 10

【0208】

よって、中リール31の停止時に、有効ラインに停止する図柄の割合は、

ベル：4 / 20
 スイカA：8 / 20
 スイカB：2 / 20
 チェリー：6 / 20

となる。

【0209】

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

$$\begin{aligned} & '19/20' \text{ (左)} \times '20/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 7600 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

また、「ブランク」 - 「スイカA」 - 「ベル」（役番号「052」の小役04）が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '1/20' \text{ (左)} \times '8/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 160 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0210】

さらにまた、「ブランク」 - 「スイカB」 - 「ベル」（役番号「053」の小役04）が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '1/20' \text{ (左)} \times '2/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 40 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

さらに、「ブランク」 - 「チェリー」 - 「ベル」（役番号「054」の小役04）が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '1/20' \text{ (左)} \times '6/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 120 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

また、「ブランク」 - 「チェリー」 - 「ベル」（役番号「055」の小役05）が停止

20

50

30

40

50

する割合は、

$$\begin{aligned} & '1 / 2 0' \text{ (左)} \times '4 / 2 0' \text{ (中)} \times '2 0 / 2 0' \text{ (右)} \\ & = 8 0 / 8 0 0 0 \\ & \text{となる。} \end{aligned}$$

【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】

2.2B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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '20/20' \text{ (中)} \times '18/20' \text{ (右)} \\ & = 7200 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '2/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 40 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '2/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 40 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '6/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 120 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '6/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 120 / 8000 \end{aligned}$$

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、

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

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、

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

となる。

50

【0218】

さらにまた、「ベル」 - 「スイカA」 - 「リプレイB」（役番号「058」の小役06）が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '8/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 160/8000 \end{aligned}$$

となる。

さらに、「ベル」 - 「スイカA」 - 「スイカA」（役番号「059」の小役06）が停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '8/20' \text{ (中)} \times '1/20' \text{ (右)} \\ & = 160/8000 \end{aligned}$$

となる。

以上より、高目小役の入賞率は「7520/8000」であり、安目小役の入賞率は「480/8000」である。

以上は、押し順が312（右左中）時、及び321（右中左）時のいずれも同様である。

【0219】

3.2BB作動中の入賞ALLの状況下における「213」（中左右）時

次に、2BB作動中の入賞ALLの状態において、押し順が「213」（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（19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。

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42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。

【0220】

よって、中第一停止時の中リール31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（23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（10番）

10番ビタ：チェリー（10番）

11番ビタ：リプレイA（12番）

12番ビタ：リプレイA（12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：リプレイA（17番）

17番ビタ：リプレイA（17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。

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、

20

30

40

50

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3 1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」 - 「ANY」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」 - 「ANY」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3 1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3 1の0番の「ブランク」が有効ライン上でビ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：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3 1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、
 「19 / 2 0」(左) × 「1 / 2 0」(中) × 「20 / 2 0」(右)
 = 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、

「1 / 2 0」(左) × 「1 / 2 0」(中) × 「20 / 2 0」(右)
 = 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3 1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3 1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3 1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、

10

20

30

40

50

「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、

$$\begin{aligned} & '5/20' \text{ (左)} \times '7/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 700/8000 \\ & \text{となる。} \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '7/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 2100/8000 \\ & \text{となる。} \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '12/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 4800/8000 \\ & \text{となる。} \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '4800/8000' + '380/8000' \\ & = 5180/8000 \\ & \text{となる。} \end{aligned}$$

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、

30

$$\begin{aligned} \text{ベル} & : 1/20 \\ \text{リプレイA} & : 7/20 \\ \text{スイカA} & : 4/20 \\ \text{スイカB} & : 2/20 \\ \text{チェリー} & : 6/20 \\ \text{となる。} \end{aligned}$$

【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。

40

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、

$$\begin{aligned} \text{リプレイB} & : 1/20 \\ \text{スイカA} & : 1/20 \\ \text{ベル} & : 18/20 \\ \text{となる。} \end{aligned}$$

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

50

する割合は、

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

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、

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

となる。

【0229】

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

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

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、

$$\begin{aligned} & \text{青7 : } 5/20 \\ & \text{スイカA : } 15/20 \end{aligned}$$

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、

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

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、

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

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、

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

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、

$$\begin{aligned} & '4800/8000' + '360/8000' \\ & = 5160/8000 \end{aligned}$$

となる。

【0232】

10

20

30

40

50

以上説明したように、2 B B 作動中における入賞 A L L 時は、ストップスイッチ 4 2 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 5 1 (b) に示すように、押し順「2 1 3」(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、「7 9 8 0 / 8 0 0 0」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、「7 5 2 0 / 8 0 0 0」である。

よって、2 B B 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、2 B B 作動中において、中右左の押し順でも、「7 9 6 0 / 8 0 0 0」の割合で高目小役を入賞させることができる。

よって、総じて、中リール 3 1 (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 3 1 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、2 B B 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 0 5 を入賞させるように制御する。リプレイ 0 5 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 3 1 のいずれも、「P B = 1」である。また、75 ms の停止制御が実行される中リール 3 1 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 0 5 を入賞させることができる。

2 B B 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 0 5 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 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 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 6 6 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 4 2 の押し順及び / 又はストップスイッチ 4 2 の操作タイミングとから、リール 3 1 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 3 1 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。

【0235】

たとえば、小役 A 1 当選時の押し順正解時には、「P B = 1」で小役 0 1 が入賞するので、左中右の順でストップスイッチ 4 2 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 0 1 が入賞したと判断する。

また、上述した 2 B B 遊技中の入賞 A L L の状況下では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と、ストップスイッチ 4 2 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】

払出し手段 6 7 は、入賞判定手段 6 6 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】

R T 制御手段 6 8 は、毎遊技、全リール 3 1 の停止時に、R T の移行条件を満たすか否かを判断し、R T の移行条件を満たすと判断したときは、R T の移行を行うように制御するものである。

本実施形態の R T は、上述したように、非 R T (R T 0)、R T 1 ~ R T 3、1 B B A ~ 1 B B C 作動 (R B A 作動、R B B 作動)、2 B B A ~ 2 B B C 作動を備える。そして

10

20

30

40

50

、図11～図18で示したように、RT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、SB作動時に相当するRTはないが、非RT又はRT2においてSB作動図柄が表示されたとき(SB入賞時)は、RT1に移行する。

【0238】

本実施形態において、RTの移行タイミングは、図柄組合せの停止表示時又はRT移行役の入賞時、すなわち全停時(すべてのリール31の停止時)に設定されている。

ただし、非RT、RT1、RT2からRT3への移行は、1BBの当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、1BBに当選した遊技において1BBが入賞しなかったことにに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、1BBに当選し、当選した1BBが入賞しなかったときは、RT3に移行する。

非内部中遊技は、非RT、RT1、RT2に相当する。また、内部中遊技は、RT3に相当する。

【0239】

図19は、本実施形態のRT遷移図を示す図である。

RWM53の初期化時は、非RTから遊技を開始する。ただし、これに限らず、RWM53を初期化した場合であっても、初期前(電源断前)のRTを維持するようにしてもよい。たとえば1BBの当選を持ち越しているときにRWM53を初期化したときは、1BBの当選についても維持され(持ち越され)、RT3から開始してもよい。

非RTにおいて、SB作動図柄が表示されたとき(SB入賞時)は、次回遊技からRT1に移行する。RT2においてSB作動図柄が表示されたときも同様である。また、RT1において、333遊技を消化したときは非RTに移行する。さらにまた、RT2において、リプレイ04が入賞したときはRT1に移行する。

【0240】

ここで、本実施形態のATは、原則としてRT2において実行されるが、AT中は、当選番号「5」～「7」(リプレイE群)当選時は、リプレイ02を入賞させる押し順が報知されるので、リプレイ04が入賞することはない。RT2においてAT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02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04が入賞する。これにより、RT2からRT1に移行する(RTの転落)。なお、AT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04が入賞したときも、RT2からRT1に移行する。この場合は、AT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、RT1に転落したときは、1BB又は2BBに当選しない限りRT2に復帰できる場合はない。

【0241】

非RT、RT1、RT2の非内部中遊技において1BBに当選し、1BBが入賞しなかったときは、RT制御手段68は、RTの移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当するRT3に移行する。

【0242】

また、1BBに当選した遊技で1BBが入賞したときは、今回遊技の全停時に1BBの作動を開始するため、この場合にはRT3(内部中遊技)を経由しない。

一方、非RT又はRT2において、SBに当選し、そのSBが入賞したときは、RT1に移行する。そして、RT1においてSB遊技を実行する。SB遊技の終了後もRT1のままである。

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

【0243】

1BBに当選してRT3に移行すると、そのRT3は、当選した1BBが入賞するまで継続される。RT制御手段68は、RT3において1BBが入賞したと判断したときは、RTの移行条件を満たすと判断し、1BBA作動(RBA作動)、又は1BBB若しくは1BBC作動(RBB作動)に移行する。

1 BBA 作動中になると、1 BBA の作動終了条件（1 BBA 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 BBA 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 BBA 作動中は、上述したように、RBA の連続作動となる。RBA 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 BBA 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、RBA を作動させる。

【0244】

RT 制御手段 68 は、毎遊技、1 BBA 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 BBA 作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 RT に移行するように制御する。本実施形態の非 RT は、図 11 に示すように、RT2 と同様にリプレイ当選確率の高い RT である。本実施形態では、非有利区間（通常区間）中に 1 BBA に当選したときは、その 1 BBA 遊技終了後も有利区間（AT）に移行しない。そこで、有利区間（AT）には移行しないが、リプレイ当選確率の高い RT に移行させることで、メダルを減らすことなく 1 BB や 2 BB の当選を待つことができるようになる。

また、非 RT 中に SB が入賞すると、非 RT から RT1 に移行してしまう。このため、非 RT 中に SB 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、SB に当選した旨、及び SB 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、AT 中かつ RT2 中も同様である。

【0245】

また、1 BBB 又は 1 BBC 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 BBB 及び 1 BBC 作動中は、上述したように、RBB の連続作動となる。RBB は、RBA 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 BBB 又は 1 BBC 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、RBB を作動させる。

RT 制御手段 68 は、1 BBB 又は 1 BBC 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 BBB 又は 1 BBC の作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、RT2 に移行するように制御する。

【0246】

さらにまた、非 RT、RT1 又は RT2 において 2 BB 作動図柄が表示したとき（2 BB 入賞時）は、2 BB（2 BBA、2 BBB、2 BBC）作動に移行する。本実施形態では、2 BB 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 SB 作動（ここでは、「SB 当選」を意味する。）に設定されている。そして、2 BB の作動終了条件を満たしたときは、RT2 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、AT 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 BB

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内部中となつ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。

【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。

【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。

【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。

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

10

20

30

40

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。

10

【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。

20

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。

30

【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1BB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。

40

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

50

たときは、そのメイン遊技状態を維持して 2 B B 遊技を実行する。2 B B 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、1 B B に当選したときは、有利区間種別 3（有利区間かつ 1 B B 内部中）に移行する。有利区間種別 3 は、A T に関する抽選を行わない状態である。そして、当選した 1 B B が 1 B B A（設定差あり 1 B B）であり、その 1 B B A が入賞したときは、メイン遊技状態 1 5 に移行する。メイン遊技状態 1 5 は、有利区間中における 1 B B A 作動中のメイン遊技状態である。そして、1 B B A 作動が終了したときは、メイン遊技状態 1 2 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、1 B B B 又は 1 B B C（設定差なし 1 B B）が入賞したときは、メイン遊技状態 1 4 に移行する。メイン遊技状態 1 4 は、有利区間中における 1 B B B 又は 1 B B C 作動中のメイン遊技状態である。そして、1 B B B 又は 1 B B C 作動が終了したときは、メイン遊技状態 1 2 に移行する。

【0261】

メイン遊技状態 1 2 は、有利区間中に 1 B B に当選し、その 1 B B 作動終了後のメイン遊技状態である。1 B B A（設定差あり 1 B B）作動終了後、及び 1 B B B 又は 1 B B C（設定差なし 1 B B）作動終了後のいずれも、同一のメイン遊技状態 1 2 に移行する。

メイン遊技状態 1 2 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 1 2 では、A T 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 1 2 において、メイン遊技状態 2 又は 1 6 をセットする。具体的には、メイン遊技状態 1 2 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 2 2 であるときはメイン遊技状態 1 6 をセットし、話数カウンタが 2 2 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 1 2 の次回遊技では、メイン遊技状態 2 又は 1 6 となる。

【0262】

また、メイン遊技状態 2 において 1 B B に当選し、メイン遊技状態 1 4 又は 1 5 に移行し、その後、メイン遊技状態 1 2 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「4 0」に設定する（後述する図 4 7）。

ここで、たとえば話数カウンタ = 「5」、当該セットの A T で残り遊技回数「2 0」のときに 1 B B に当選し、その 1 B B 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 A T 4 0 遊技を再開する。すなわち、1 セット A T の 4 0 遊技途中で 1 B B に当選したときは、その時点で当該話数での A T セットを中止し、1 B B 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 A T 4 0 遊技を開始する。

また、話数カウンタが「2 1」以上であるときに 1 B B に当選すると、1 B B 終了後のメイン遊技状態 1 2（後述するバトル終了処理）において話数カウンタは「2 2」となり、メイン遊技状態 1 2 からメイン遊技状態 1 6 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 1 B B（1 B B B 又は 1 B B C）又は設定差あり 1 B B（1 B B A）作動中となったときは、いずれも、その B B 作動終了後にメイン遊技状態 1 2 に移行する。そして、メイン遊技状態 1 2 において、話数カウンタを「+ 1」とし、状態管理カウンタに「4 0」をセットし、かつ、メイン遊技状態 2 又は 1 6 をセットすることにより、次回遊技より A T 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 1 B B（1 B B A）に当選し、1 B B A 作動中となった場合において、1 B B A 作動終了後は、有利区間及び A T 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 1 B B（1 B B A）に当選し、1 B B A 作動中となった場合において、1 B B A 作動終了後は、A T がセット又は再セットされる。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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。

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「 2 2 」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 1 6 への移行条件を満たすと判断し、メイン遊技状態 1 6 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「 2 2 」が維持される。

【 0 2 7 0 】

「 繙続カウンタ 」 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 4 0 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。

「 上限ランク 」 は、A T (有利区間) を継続上限遊技回数である「 1 5 0 0 」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。

【 0 2 7 1 】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、外部信号送信手段 7 0 は、外部集中端子板 1 0 0 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。

【 0 2 7 2 】

制御コマンド送信手段 7 1 は、サブ制御基板 8 0 に対し、サブ制御基板 8 0 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。

【 0 2 7 3 】

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「 3 3 (H) 」(0 0 1 1 0 0 1 1 (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「 0 0 0 0 0 0 0 1 (B) 」である。よって、これらを結合した 2 バイトデータ、「 0 0 1 1 0 0 1 1 / 0 0 0 0 0 0 0 1 」(「 / 」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 5 0 からサブ制御基板 8 0 に送信される。

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 5 3 に記憶されているデータである。

【 0 2 7 4 】

なお、制御コマンド送信手段 7 1 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 8 0 に送信しない。たとえば当選番号「 8 」～「 1 3 」(小役 A 1 ～ A 6) 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 」(0 0 0 0 0 0 0 1 (B)) をサブ制御基板 8 0 に送信する。

【 0 2 7 5 】

図 1 において、サブ制御基板 8 0 のサブ C P U 8 5 は、演出出力制御手段 9 1 を備える。

演出出力制御手段 9 1 は、上述したように、メイン制御基板 5 0 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 4 1 の操作時や各

10

20

30

40

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。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

これに対し、メイン遊技状態 1 5 (有利区間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。

【0281】

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1B Bに当選し、1B 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1B 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1B 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】

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。 40

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S18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S13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S31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RWM53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S32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。

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S32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、RWM53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S33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S33では、当選した特別役が、1 BBB、1 BBC、又は2 BB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。1 BBB、1 BBC、又は2 BBのいずれかに当選したと判断されたときはステップS34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。

そして、ステップS34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S35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1 BBB又は1 BBC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2 BB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、2 BBに当選しただけではATには当選しない。これに対し、1 BBB又は1 BBC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。

【0290】

次のステップS36では、ステップS35で決定したCZランクを、RWM53(図21)に記憶する。次にステップS37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S38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。

【0291】

ステップS38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2 BB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、2 BB遊技終了後のメイン遊技状態1におけるガゼ前兆が5遊技実行されることを意味する。ただし、ガゼ前兆中にATに当選する場合もある。また、1 BBB又は1 BBC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1 BB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S224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

10

20

30

40

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24は、図22中、ステップS14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S51では、指示番号セット処理を実行する。この処理は、図26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S52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S53に進む。

ステップS53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27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25は、図22中、ステップS17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S61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S64に進み、有利区間種別が「2」であるときはステップS62に進み、有利区間種別が「1」又は「3」であるときはステップS63に進む。

ステップS64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30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S62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28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S63では、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S62及びS63の処理後は、ステップS64に進む。

そして、ステップS64の処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

【0295】

図26は、図24のステップS51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S71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RWM53の記憶領域をクリアする処理である。

次のステップS72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S73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】

ステップS73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E1作動時はステップS74に進み、当選番号「6」のリプレイE2作動時はステップS75に進み、当選番号「7」のリプレイE3作動時はステップS76に進む。また、リプレイE1～E3作動時以外はステップS80に進む。

【0297】

ステップS74では、指示番号の抽選を行う。ここでは、指示番号「A1」又は「A2」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。

A1：左中右（押し順「=1」を表示）

A2：左右中（押し順「=2」を表示）

10

20

40

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づれか 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」からいづれか 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」からいづれか 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」からいづれか 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」からいづれか 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 B B 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】

10

20

30

40

50

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（上乗せ抽選等）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、1BBA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。1BBA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、1BBA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1BBAに対応する図柄組合せでないと判断されたときは、1BBC又は1BBC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 146 では、メイン遊技状態 15 をセットする。そしてステップ S 149 に進む。

【0314】

一方、ステップ S 144 からステップ S 145 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 147 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 148 に進む。

ステップ S 147 では、メイン遊技状態 14 をセットする。そしてステップ S 149 に進む。これに対し、ステップ S 148 では、メイン遊技状態 13 をセットする。そしてステップ S 149 に進む。

ステップ S 149 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。

【0315】

図 30 は、図 25 中、ステップ S 64 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 164 では、有利区間クリアカウンタを「1」減算する。この処理は、RWM53 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 162 に進み、ステップ S 161 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 163 に進み、「0」でないと判断したときはステップ S 165 に進む。

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。

【0316】

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 163 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 164 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。

ステップ S 164 では、RWM53 に記憶されている有利区間クリアカウンタ値を「1500」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。

【0317】

一方、ステップ S 162 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 165 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「1500」、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 166 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。

【0318】

ステップ S 166 では、有利区間にに関する各種パラメータを全クリアする。RWM53 に記憶されているデータのうち、たとえば図 21 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 20 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 166 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 166 で改めて有利区間クリアカウンタをクリアしてもよい。

【0319】

10

20

30

40

50

図31(a)は、CZランク加算抽選を示すフローチャートである。なお、CZランク加算抽選は、図27のステップS103の他、後述する図32(メイン遊技状態1スタート時処理)のステップS182、後述する図35(メイン遊技状態13スタート時処理)のステップS222でも実行される。

また、図31(b)は、CZ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31(a)において、ステップS171では、AT抽選条件装置が作動したか否かを判断する。ここで、「AT抽選条件装置」とは、CZランク加算抽選の対象となる条件装置(CZランク加算抽選の対象となる当選番号)に相当する。

【0320】

10

図31(b)は、CZ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。

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

また、前兆中におけるAT抽選条件装置は、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)に相当する。

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

そして、ステップS171においてAT抽選条件装置作動時であると判断したときはステップS172に進み、AT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。

【0321】

20

ステップS172では、図31(b)に示す置数表に対応する当選確率で、AT抽選条件装置作動時に、CZランクの加算抽選を行う(ステップS172)。

CZランクは、「0」であるときはAT非当選に相当し、「1」以上であるときはAT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2BB遊技では、リプレイDに当選すれば、「134/256」の確率でCZランク「1」以上が選択されるので、AT当選となる。

30

【0322】

仮に、2BB遊技中にリプレイDに2遊技連続で当選すると、CZ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CZランクに加算される。なお、CZランクの上限値は、本実施形態では「4」である。したがって、CZランクがすでに「4」であるときは、CZ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、CZランクが「4」になったときは、CZランク加算抽選の実行条件を満たしても(AT抽選条件装置が作動しても)CZ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S173に進み、RWMZ53のCZ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CZランクが「1」で、当該遊技でのCZランク加算抽選で「1」に当選したときは、RWM53のCZ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

【0323】

図32は、図27のステップS104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20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S181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S182に進み、当該遊技で作動した条件装置に基づいてCZランク加算抽選を実行する。

50

【0324】

ここでの C Z ランク加算抽選は、前兆中におけるものであるので、図 3 1 (b) 中、「C Z ランク加算抽選 2」に相当する。当該遊技で 2 B B、小役 C、小役 D、又は小役 E の条件装置作動時には、図 3 1 (b) に示す置数により C Z 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、C Z ランク加算抽選を実行しない。なお、2 B B 当選時は、C Z 加算抽選を実行しないようにしてもよいが、図 3 1 (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 3 3 (a) は、図 2 7 中、ステップ S 1 0 5 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 3 3 (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。

図 3 3 (a) において、まず、ステップ S 1 9 1 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、A T 中であり、1 セットの A T 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、A T 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 A T 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 S 1 9 2 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 S 1 9 3 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 A T 4 0 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。

図 3 3 (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、2 B B、2 B B 遊技中のリプレイ D 及び S B、小役 C (強チェリー)、小役 D (弱チェリー)、小役 E (スイカ A)、1 B B 遊技中における小役 H (小役 A L L)、小役 I (B B 中は弱レア)、及び小役 J (B B 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 S 1 9 4 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。

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 S 1 9 1 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 S 1 9 5 に進むと、継続抽選処理を実行する。継続抽選処理は、A T の次回のセット (4 0 遊技) を実行するか否かの抽選であり、後述する図 4 5 のフローチャート及び図 4 6 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 S 1 9 6 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 S 1 9 9 に進み、R W M 5 3 の継続カウンタに「2」を記憶する。継続カウンタ「2」は、A T 継続を意味し、継続カウンタ「1」は、A T 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。

【0329】

これに対し、ステップ S 1 9 6 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 S 1 9 7 に進む。ステップ S 1 9 7 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「

10

20

30

40

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 223 に進み、状態管理カウンタが「0」であるか否かを判断する。ここで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 224 に進む。

【0337】

ステップ S 224 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 225 に進み、ステップ S 224 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 224 以前の状態管理カウンタが「5」であり、ステップ S 224 の抽選で「1」に当選したときは、ステップ S 225 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 226 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 A T 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 227 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 227 では、C Z ランクに「4」をセットする。具体的には、それまでの C Z 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 228 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、A T の継続率が最も高い C Z 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（A T）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、C Z ランクが最高値の「4」に到達しているときは、C Z ランク加算抽選を実行しない。また、現在の C Z 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、C Z ランクとして「4」を設定する。したがって、現在の C Z ランクが「0」（A T 非当選）であっても状態管理カウンタが「15」となり、C Z 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 1 B B 遊技中）では、毎遊技、C Z ランクが「4」でないことを条件に C Z 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、A T 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、A T 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 A L L）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。

10

20

30

40

50

【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

。

【0355】

一方、ステップS262でCZランクが「0」であると判断し、ステップS263に進むと、2BB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。2BB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S263において、2BB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S266に進む。ステップS266では、2BB非作動中であるか否かを判断する。2BB非作動中であると判断したときはステップS268に進み、有利区間に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」、CZランクが「0」、2BB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S268の処理は、図30のステップS166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。

【0356】

また、ステップS266で2BB非作動中でない(2BB作動中である)と判断したときはステップS267に進み、当該遊技で2BB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2BBの作動終了と判断する。2BBの作動を終了すると判断したときはステップS268に進んで有利区間に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S267において、当該遊技で2BB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。

【0357】

図40は、図28のステップS127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S281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」(AT非継続)であるときはステップS282に進み、継続カウンタが「2」(AT継続)であるときはステップS283に進む。

【0358】

ステップS282では、上述した図39のステップS268と同様に、有利区間に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。

継続カウンタが「2」であり、ステップS283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S287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S284に進む。ステップS284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34(a)のステップS213及び図34(b)と同様である。

【0359】

そして、次のステップS285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S286に進み、当選していないと判断したときはステップS287に進む。

ステップS286では、上限ランクに「7」をセットする。そしてステップS287に進む。

ステップS287のバトル終了処理は、図47に示す処理であり、AT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。

【0360】

図41は、図28中、ステップS128におけるメイン遊技状態12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S291でバトル終了処理を実行し、本フローチャートによる処

10

20

30

40

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 の全停止処理では、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) 等を出力する。

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「 4 0 」をセットする。ここでセットする「 4 0 」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「 1 0 」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、「 1 0 - 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(1 BBB又は1 BBC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。

先ず、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S343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 よりも大きいか否かを判断する。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。 10

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。 20

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。 30

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。 40

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 】

50

20

30

40

50

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。
10

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上乗せ数等を画像表示する。

【0377】

20

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。

30

【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。
40

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

50

演出の終了後に B B が入賞したとしても、その B B 遊技は、A T 中の B B 遊技とする。このため、A T かつエンディング演出が終了する前に B B に当選したが、その B B が A T を終了した時点で入賞していないときは、B B 2 当選確定演出を出力する。B B 2 当選確定演出としては、たとえば当選した B B 2 の図柄組合せを遊技者に報知する演出である。そして、B B 2 が入賞することにより B B 2 遊技に移行すると、この B B 2 遊技での演出は、エンディング演出中に B B 遊技を実行するときと同様に、B B 1 遊技演出となる。

【0381】

エンディング演出中に B B 2 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 B B 2 を意図的に入賞させず、エンディング演出（有利区間及び A T ）終了後に B B 2 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。

したがって、B B 2 に当選した遊技がエンディング演出中であるときは A T 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 B B 2 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、B B 2 遊技の最終遊技又は終了間際の数遊技で、B B 1 遊技演出から A T 終了演出に切り替える。さらに、B B 2 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 4 9 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 = 「2 2」となる前に）有利区間の遊技回数が継続上限遊技回数（1 5 0 0 遊技）に到達したときの例を示している。たとえば、A T 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「2 2」に到達する前に有利区間の遊技回数が「1 5 0 0」になる可能性がある。

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 B B 2 に当選し、B B 2 遊技中に有利区間の遊技回数が「1 5 0 0」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、B B 2 の当選に基づき B B 2 遊技に移行すると、B B 2 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とことから、B B 2 遊技中に A T 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 B B 2 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、B B 2 遊技での A T 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】

なお、B B 2 遊技開始時から B B 2 遊技演出を出力し続け、有利区間（及び A T ）の終了後は B B 1 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、B B 2 遊技演出を継続する方が好ましい。

そして、B B 2 遊技の終了間際には、パターン 0 ~ 2 と同様に A T 終了演出を出力し、B B 2 遊技終了後は、通常演出に切り替える。

【0384】

図 5 0 のパターン 4 は、A T かつ有利区間に B B 2 に当選したが、A T かつ有利区間の終了後に B B 2 が入賞し、B B 2 遊技を実行したときの例である。上述したように、A T 中に B B 2 に当選したが、A T 終了後にその B B 2 を入賞させて B B 2 遊技を実行したとしても、その B B 2 遊技では A T に関する抽選を実行しないようにする。したがって、B B 2 遊技中は、B B 1 遊技演出を実行する。

また、パターン 4 の例では、A T 中に B B 2 に当選し、当該遊技又はその数遊技以内に B B 2 当選確定演出を出力し、B B 2 当選確定演出中に A T が終了した例を示している。このような場合には、B B 2 が入賞するまで B B 2 当選確定演出を出力し、B B 2 が入賞したら、B B 1 遊技演出に切り替える。さらに、B B 2 遊技の最終遊技又はその数遊技前から A T 終了演出を出力する。そして、B B 2 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 A T 終了演出を出力することができる。

【0385】

図 5 0 のパターン 5 は、メイン遊技状態 1 6 であるときに B B 2 に当選し、B B 2 遊技

10

20

30

40

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 1 6 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 1 6 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 1 6 では、有利区間(及び A T)の継続上限回数である 1 5 0 0 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

【0 3 8 6】

<第2実施形態>

図 5 2 (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 5 2 (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 5 2 (a) は、第 1 実施形態における図 4 5 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。

【0 3 8 7】

20

図 5 2 (a) において、ステップ S 3 8 1 では、抽選番号として「 1 」をセットする。次にステップ S 3 4 2 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 5 2 (b) に示すように、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) である。

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 S 3 8 3 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 S 3 8 4 に進む。

ステップ S 3 8 3 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 5 2 (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

【0 3 8 8】

次のステップ S 3 8 4 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、「 2 5 6 / 2 5 6 」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 S 3 8 1 でセットした抽選番号「 1 」に基づいて、「 3 2 / 2 5 6 」の確率で「 1 」(「 2 2 4 / 2 5 6 」の確率で「 0 」)を選択する抽選を実行する。そして、ステップ S 3 8 5 に進み、継続抽選結果(「 0 」又は「 1 」)を R W M 5 3 の所定の記憶領域に記憶する。

【0 3 8 9】

40

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ることができる。

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 R W M 5 3 に記憶することができる、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。

【0 3 9 0】

<第3実施形態>

図 5 3 は、第 3 実施形態における 2 B B 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 0 1 ~ 0 2 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53では、2BB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、2BB作動中の入賞ALLの状況下では、「P B = 1」で、高目小役(13枚)又は安目小役(12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、2BB作動中に入賞可能となる小役は、小役01又は02であり、いずれも13枚である。そして、小役01又は02のとりこぼしとなる場合を有するようにリール31を停止制御する。

【0391】

まず、押し順123(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 : 15 / 20

ベル : 5 / 20

である。

【0392】

左第一停止後の中止には、「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31の14番の「スイカA」のビタ押し時は、15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01及び02の中に、中リール31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31の14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。

【0393】

以上より、左第一停止後、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。

【0394】

よって、左第一停止後、中リール31の停止時における有効ラインに停止する図柄の割

10

20

30

40

50

合は、

スイカA : 9 / 20

ベル : 5 / 20

チェリー : 6 / 20

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 : 15 / 20

ベル : 5 / 20

となる。

一方、「スイカA」 - 「スイカA」 - 「回転中」の停止形（小役02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 : 20 / 20

である。

【0395】

以上より、押し順123（左中右）時に、「スイカA」 - 「スイカA」 - 「スイカA」（役番号「049」の小役02）が有効ラインに停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '9/20' \text{ (中)} \times '15/20' \text{ (右)} \\ & = 2025 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '5/20' \text{ (左)} \times '5/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 500 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '5/20' \text{ (左)} \times '9/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 900 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0396】

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、

$$\begin{aligned} & '5/20' \text{ (左)} \times '6/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 600 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '9/20' \text{ (中)} \times '5/20' \text{ (右)} \\ & = 675 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0397】

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、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '11/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 3300 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

よって、

$$\begin{aligned} & '675 / 8000' + '3300 / 8000' \\ & = 3975 / 8000 \end{aligned}$$

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。

【0398】

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。 10

【0399】

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 (10 番)

10 番ビタ：チェリー (10 番)

11 番ビタ：ベル (11 番)

12 番ビタ：リプレイ A (12 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：リプレイ A (17 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。

よって、有効ラインに停止する図柄の割合は、

スイカ A : 5 / 20

ベル : 5 / 20

チェリー : 6 / 20

リプレイ A : 4 / 20

となる。 40

【0400】

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：15/20

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「5/20」）。

【0401】

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つたときは、左リール31及び右リール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：20/20

10

である。

また、左及び中リール31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213（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、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '5/20' \text{ (中)} \times '15/20' \text{ (右)} \\ & = 1125 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0402】

さらに、「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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '5/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 2000 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

さらに、「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、

$$\begin{aligned} & '5/20' \text{ (左)} \times '5/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 500 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0403】

30

また、「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、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '6/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 2400 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

さらにまた、「ベル」-「リプレイA」-「ベル」（役番号「048」の小役01）が有効ラインに停止する割合は、

$$\begin{aligned} & '20/20' \text{ (左)} \times '4/20' \text{ (中)} \times '20/20' \text{ (右)} \\ & = 1600 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

40

【0404】

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、

$$\begin{aligned} & '15/20' \text{ (左)} \times '5/20' \text{ (中)} \times '5/20' \text{ (右)} \\ & = 375 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

したがって、押し順213時は、「375/8000」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231（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213時と同一となる。

50

【0405】

次に、押し順321（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：15 / 20

ベル：5 / 20

である。

【0406】

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、ビタ押し又は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。

よって、有効ラインに停止する図柄の割合は、

スイカA：9 / 20

ベル：5 / 20

チェリー：6 / 20

となる。

【0407】

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：15 / 20

ベル：5 / 20

である。

また、「回転中」 - 「スイカA」 - 「スイカA」の停止形（小役02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、

$$\begin{aligned} & '15 / 20' \text{ (左)} \times '9 / 20' \text{ (中)} \times '15 / 20' \text{ (右)} \\ & = 2025 / 8000 \end{aligned}$$

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、 10

$$\begin{aligned} & '20 / 20' \text{ (左)} \times '5 / 20' \text{ (中)} \times '5 / 20' \text{ (右)} \\ & = 500 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '20 / 20' \text{ (左)} \times '9 / 20' \text{ (中)} \times '5 / 20' \text{ (右)} \\ & = 900 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

【0409】

20

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、

$$\begin{aligned} & '20 / 20' \text{ (左)} \times '6 / 20' \text{ (中)} \times '5 / 20' \text{ (右)} \\ & = 600 / 8000 \end{aligned}$$

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、

$$\begin{aligned} & '5 / 20' \text{ (左)} \times '9 / 20' \text{ (中)} \times '15 / 20' \text{ (右)} \\ & = 675 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

30

【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、

$$\begin{aligned} & '20 / 20' \text{ (左)} \times '11 / 20' \text{ (中)} \times '15 / 20' \text{ (右)} \\ & = 3300 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

よって、役のとりこぼしとなる割合は、

$$\begin{aligned} & '675 / 8000' + '3300 / 8000' \\ & = 3975 / 8000 \end{aligned}$$

となる。

40

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。

50

よって、遊技者は、少なくとも 2 B B 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(2 B B 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、2 B B 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2 B B 遊技が延長されるものである。

これに対し、第4実施形態では、2 B B 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、2 B B 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2 B B 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、2 B B 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、2 B B 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。

第1実施形態では、2 B B 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、2 B B 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、2 B B 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。

【0414】

第1実施形態では、2 B B 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、2 B B 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、2 B B 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、2 B B 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。

ここで、第4実施形態では、2 B B 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

10

20

30

40

50

、どのリプ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、たとえばリプレイ 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、リプレイ 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」のリプレイ C は、設定差を有するが、入賞したリプレイからリプレイ 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 C Z ランク加算抽選を実行する場合に、リプレイ C の条件装置の作動回数と、リプレイ 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、たとえばリプレイ 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。10

具体的には、リプレイ C の条件装置の作動回数を x、リプレイ 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。20

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、リプレイの連続回数、リプ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。30

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。40

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。50

【0420】

また第2に、リール制御手段65は、ストップスイッチ42の操作を検知すると、2B B作動中のリール31以外は最大移動図柄数が4図柄以内の範囲内でリール31を停止させ、2B B作動中のリール31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31を停止させる。

また、上述したように、リール31をビタ止めする場合もある。

一方、モータ32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32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31を停止させることができないおそれがある。

その他、モータ32やリール31の故障や不具合により、予め定めた位置でリール31が停止しないおそれがある。

【0421】

しかし、上記のような電断やモータ32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42の押し順）に基づいて、ストップスイッチ42が操作されると、その操作タイミングに対応するリール31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65は、モータ32を駆動制御して、決定（記憶）した位置にリール31が停止するように制御する。

そして、全リール31が停止した後に、記憶したリール31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31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。

【0422】

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42が操作されたときは（リプレイ01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31の停止後に実際に有効ライン上にリプレイ01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が操作されたときは、見た目上リプレイ01に対応する図柄組合せが停止していなくてもリプレイ01が入賞したものとし、全リール31の停止後に、メダルの自動投入を行うようとする。

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A1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42が操作され、最後の右ストップスイッチ42が操作されたときは（小役01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31の停止後に実際に有効ライン上に小役01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42が操作されたときは、見た目上小役01に対応する図柄組合せが停止していなくても小役01が入賞したものとし、全リール31の停止後に、11枚（役物非作動時）メダルの払出しを実行する。

【0423】

このようにすれば、イレギュラーな停止が生じても、遊技者に不利益を与えることなく

10

20

30

40

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 1 B B に当選し、当該遊技で 1 B B が入賞可能であり、かつ、遊技者により当選した 1 B B 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 4 2 が操作されたときは、最後のストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、全リール 3 1 の停止後に実際に有効ライン上に 1 B B 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 が操作されたときに、見た目上 1 B B に対応する図柄組合せが停止していなくても 1 B B が入賞したものとし、全リール 3 1 の停止後に、1 B B を作動させる。

また、たとえば当選番号「17」に当選した遊技において、小役 1 5 又は 1 6 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 4 2 が操作されたとき（換言すれば、小役 1 5 や 1 6 が非入賞となる操作タイミングでストップスイッチ 4 2 が操作されたとき）は、全リール 3 1 の停止後に実際に小役 1 5 又は 1 6 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】

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 3 1 の停止後に、役の入賞演出（演出ランプ 2 1 による入賞時の点灯、スピーカ 2 2 からの入賞音や払出し音、画像表示装置 2 3 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。

【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）4 0 b 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）4 0 b 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。

（1）本実施形態では、メイン遊技状態 1 4 又は 1 5 の終了後、1 遊技を実行するメイン遊技状態 1 2 に移行し、このメイン遊技状態 1 2 において、メイン遊技状態 2（又は 1 6）のセットや、状態管理カウンタ「4 0」のセット等を実行した（図 4 7 のバトル終了処理）。

しかし、これに限らず、メイン遊技状態 1 4 や 1 5 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 1 2 を設けることなく、メイン遊技状態 1 4 又は 1 5 から、直接、メイン遊技状態 2 又は 1 6 に移行するようにしてもよい。

【0427】

ただし、メイン遊技状態 1 2 を設ければ、このメイン遊技状態 1 2 の遊技中に、A T 導

10

20

30

40

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、種々の抽選で使用することが可能である。

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/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

【0439】

(12) 第3実施形態では、2B B作動中の入賞A L Lの状況下において、小役01及び02の払出し枚数をいずれも13枚に設定した。しかし、これに限らず、小役01を13枚に設定し、小役02を12枚に設定することも可能である。その逆に、小役01を12枚に設定し、小役02を13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。

【0440】

さらにまた、2B 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31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31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31を「P B = 1」に設定すれば、どの押し順でストップスイッチ42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。

10

【0441】

(13) 第1実施形態では、2B 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、2B B作動中の入賞A L Lの状況下において、小役02の図柄組合せは1種類とした。しかし、これに限らず、小役02の図柄組合せを複数種類設けてもよい。小役02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。

20

【0442】

ここで、2B 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、2B 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。

30

【0443】

(14) 本実施形態において、2B 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、2B 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ことができる。

一方、2B 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。

40

【0444】

(15) 2B B遊技では、最大移動図柄数が4図柄(190ms以内の停止)となるリールを左及び右リール31とし、最大移動図柄数が1図柄(75ms以内の停止)となるリールを中リール31とした。ただし、これに限らず、最大移動図柄数が1図柄(75ms以内の停止)となるリールは、どのリール31でもよく、かつ、2個又は3個のリール31でもよい。

また、第1実施形態の図51の例では、押し順213で最も高目小役の入賞率が高くなり、第3実施形態の図53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

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（75m/s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やメダルセレクタ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、

10

20

30

40

50

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（A T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（A T）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（A T）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(1B B B、1B B C)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(1B B B遊技、1B B C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(1B B)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、かっこ書きで、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(1B B B、1B 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(1B B A)とを有し、

10

20

30

40

50

第1特別役が入賞したことに基づいて特別遊技（1B B B遊技、1B 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（42）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（1B 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B B 2遊技演出）を出力し、

有利区間に第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（B B 1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（1B B B、1B 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（1B B A）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（1B B B遊技、1B 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（42）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（1B 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B B 2遊技演出）を出力し、

有利区間に第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（B B 1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】

10

20

30

40

50

(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。

10

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、特許第5240949号公報参照）。

【0465】

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。

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。

20

【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、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

30

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（12 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、

40

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。

【0468】

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、

10

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(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、

20

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(12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、

30

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。

【0469】

40

(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。

【0470】

8. 当初発明8

(a) 当初発明8が解決しようとする課題

50

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

10

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

20

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】

30

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

40

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

50

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、

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

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。

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。

【0476】

（b）当初発明10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

10

20

30

40

50

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、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C Z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

40a 1ベットスイッチ

40b 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

43a 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

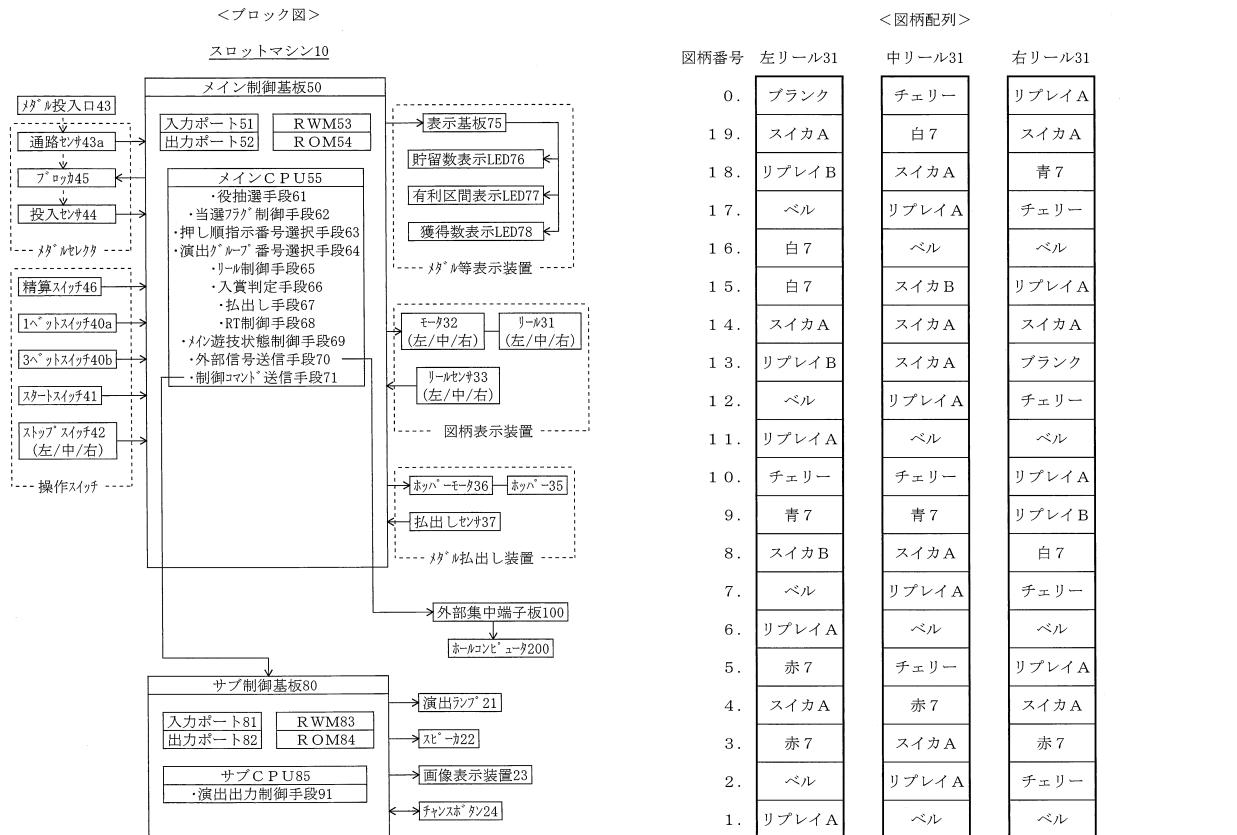
40

50

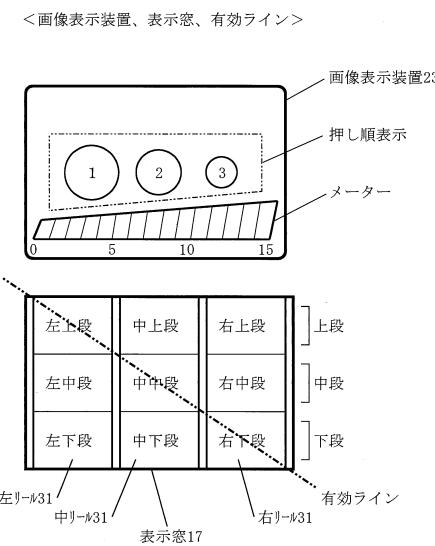
| | | |
|-------|-----------------|----|
| 5 5 | メイン C P U | |
| 6 1 | 役抽選手段 | |
| 6 2 | 当選フラグ制御手段 | |
| 6 3 | 押し順指示番号選択手段 | |
| 6 4 | 演出グループ番号選択手段 | |
| 6 5 | リール制御手段 | |
| 6 6 | 入賞判定手段 | |
| 6 7 | 払出し手段 | |
| 6 8 | R T 制御手段 | 10 |
| 6 9 | 有利区間制御手段 | |
| 7 0 | 外部信号送信手段 | |
| 7 1 | 制御コマンド送信手段 | |
| 7 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 | 20 |
| 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 | |

【図 1】

【図 2】



【図3】



【図4】

＜役の図柄組合せ及び払出し枚数等（1）＞

3枚(1)：役物未作動時
 3枚(2)：SB作動時
 3枚(3)：1BBA～1BBC作動時
 2枚(4)：2BBA～2BBC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 | 1BBA | 1BB | 1BB | — | — |
| 002 | 赤7 | 赤7 | 赤7 | 1BBB | 1BB | 1BB | — | — |
| 003 | 白7 | 白7 | 白7 | 1BBC | 1BB | 1BB | — | — |
| 004 | 青7 | ベル | ベル | 2BBA | 2BB | 2BB | — | — |
| 005 | スイカA | ベル | ベル | 2BBA | 2BB | 2BB | — | — |
| 006 | 赤7 | ベル | ベル | 2BBB | 2BB | 2BB | — | — |
| 007 | リプレイB | ベル | ベル | 2BBB | 2BB | 2BB | — | — |
| 008 | スイカB | ベル | ベル | 2BBB | 2BB | 2BB | — | — |
| 009 | 青7 | スイカA | リプレイA | 2BBC | 2BB | 2BB | — | — |
| 010 | スイカA | スイカA | リプレイA | 2BBC | 2BB | 2BB | — | — |
| 011 | ランク | 白7 | ランク | SB | SB | SB | — | SB |
| 012 | リプレイA | リプレイA | リプレイA | リプレイ01 | 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01 | 再遊技 | 再遊技 | — | 再遊技 |
| 014 | 赤7 | リプレイA | 赤7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 015 | 赤7 | リプレイA | 白7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 016 | 赤7 | リプレイA | 青7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 017 | 赤7 | リプレイA | ランク | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 018 | 白7 | リプレイA | 赤7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 019 | 白7 | リプレイA | 白7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 020 | 白7 | リプレイA | 青7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 021 | 白7 | リプレイA | ランク | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |

【図5】

【図6】

＜役の図柄組合せ及び払出し枚数等（2）＞

| 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 | ランク | リプレイA | 赤7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 023 | ランク | リプレイA | 白7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 024 | ランク | リプレイA | 青7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 025 | ランク | リプレイA | ランク | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 026 | リプレイB | リプレイA | 赤7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 027 | リプレイB | リプレイA | 白7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 028 | リプレイB | リプレイA | 青7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 029 | リプレイB | リプレイA | ランク | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 030 | スイカB | リプレイA | 赤7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 031 | スイカB | リプレイA | 白7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 032 | スイカB | リプレイA | 青7 | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 033 | スイカB | リプレイA | ランク | リプレイ02 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 034 | ベル | リプレイA | リプレイB | リプレイ03 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 035 | ベル | リプレイA | スイカA | リプレイ03 | 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03 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 037 | スイカA | リプレイA | スイカA | リプレイ03 | 再遊技 | 再遊技 | — | — |
| 038 | 赤7 | スイカA | リプレイA | リプレイ04 | 再遊技 | — | — | — |
| 039 | リプレイB | スイカA | リプレイA | リプレイ04 | 再遊技 | — | — | — |
| 040 | スイカB | スイカA | リプレイA | リプレイ04 | 再遊技 | — | — | — |
| 041 | ベル | — | 赤7 | リプレイ05 | 再遊技 | 再遊技 | — | 再遊技 |
| 042 | ベル | — | 白7 | リプレイ05 | 再遊技 | 再遊技 | — | 再遊技 |
| 043 | ベル | — | 青7 | リプレイ05 | 再遊技 | 再遊技 | — | 再遊技 |
| 044 | ベル | — | ランク | リプレイ05 | 再遊技 | 再遊技 | — | 再遊技 |

| 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01 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 046 | スイカA | リプレイA | ベル | 小役01 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 047 | ベル | — | ベル | 小役02 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 048 | ベル | スイカB | リプレイB | 小役03 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 049 | ベル | スイカB | スイカA | 小役03 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 050 | ベル | チェリー | リプレイB | 小役03 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 051 | ベル | チェリー | スイカA | 小役03 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 052 | ランク | スイカA | ベル | 小役04 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 053 | ランク | スイカA | ベル | 小役04 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 054 | ランク | チェリー | ベル | 小役04 | 11 | 11 | 11 | 13 |
| 055 | ランク | ベル | ベル | 小役05 | 11 | 11 | 11 | 12 |
| 056 | ベル | ベル | リプレイB | 小役06 | 11 | 11 | 11 | 12 |
| 057 | ベル | ベル | スイカA | 小役06 | 11 | 11 | 11 | 12 |
| 058 | ベル | スイカA | リプレイB | 小役06 | 11 | 11 | 11 | 12 |
| 059 | ベル | スイカA | スイカA | 小役06 | 11 | 11 | 11 | 12 |
| 060 | 赤7 | ベル | リプレイA | 小役07 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 061 | リプレイB | ベル | リプレイA | 小役07 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 062 | スイカB | ベル | リプレイA | 小役07 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 063 | 青7 | ベル | リプレイB | 小役08 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 064 | 青7 | ベル | スイカA | 小役08 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 065 | スイカA | ベル | リプレイB | 小役08 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 066 | スイカA | ベル | スイカA | 小役08 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 067 | 青7 | ベル | ランク | 小役09 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 068 | スイカA | ベル | ランク | 小役09 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 069 | 青7 | 赤7 | リプレイB | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 070 | 青7 | 赤7 | スイカA | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 071 | 青7 | 青7 | リプレイB | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 072 | 青7 | 青7 | スイカA | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 |

〔圖7〕

〔 四 8 〕

〈役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (4) 〉

| 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) | 3枚(4) | 3枚(5) | 3枚(6) | |
| 073 | スイカA | 赤7 | リプレイB | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 074 | スイカA | 赤7 | スイカA | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 075 | スイカA | 青7 | リプレイB | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 076 | スイカA | 青7 | スイカA | 小役10 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 077 | ブランク | ベル | リプレイB | 小役11 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 078 | ブランク | ベル | スイカA | 小役11 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 079 | チェリー | ベル | リプレイB | 小役11 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 080 | チェリー | ベル | スイカA | 小役11 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 081 | チェリー | ベル | ベル | 小役12 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 082 | チェリー | ベル | チェリー | 小役12 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 083 | チェリー | チェリー | ベル | 小役12 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 084 | チェリー | チェリー | チェリー | 小役12 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 085 | ベル | スイカB | チェリー | 小役13 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 086 | ベル | チェリー | チェリー | 小役13 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 087 | ブランク | ベル | チェリー | 小役14 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 088 | ベル | ベル | チェリー | 小役14 | 3 | 3 | 3 | 3 | |
| 089 | 青7 | スイカA | 赤7 | 小役15 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 090 | 青7 | スイカA | 青7 | 小役15 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 091 | 青7 | スイカA | ブランク | 小役15 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 092 | スイカA | スイカA | スイカA | 小役16 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 093 | スイカB | スイカA | スイカA | 小役16 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 094 | スイカA | スイカB | スイカA | 小役17 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 095 | スイカB | スイカB | スイカA | 小役17 | 8 | 8 | 8 | 8 | |
| 096 | 白7 | ベル | ベル | 小役18 | — | — | 1 | 1 | |

【 义 9 】

| <条件装置 (1)> | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|-----|----------------------|------|-------------|------|------|------|------|------|------|------|---------|------|
| 番号2: 入出力名及ドライバ条件装置番号 | | 番号1: 入出力名及ドライバ条件装置番号 | | 条件装置 名前等 | | | | 当適合 | | | | 判定 差 | |
| 当番号 | 番号2 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 | 端子番号 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 0 | 5 | 5 | 0 | 5 | 5 | 0 | 5 | 5 | 0 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 0 | 6 | 6 | 0 | 6 | 6 | 0 | 6 | 6 | 0 | 6 | 6 |
| 7 | 7 | 0 | 7 | 7 | 0 | 7 | 7 | 0 | 7 | 7 | 0 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 0 | 8 | 8 | 0 | 8 | 8 | 0 | 8 | 8 | 0 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 0 | 9 | 9 | 0 | 9 | 9 | 0 | 9 | 9 | 0 | 9 | 9 |
| 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 |
| 11 | 11 | 1 | 11 | 11 | 1 | 11 | 11 | 1 | 11 | 11 | 1 | 11 | 11 |
| 12 | 12 | 0 | 12 | 12 | 0 | 12 | 12 | 0 | 12 | 12 | 0 | 12 | 12 |
| 13 | 13 | 0 | 13 | 13 | 0 | 13 | 13 | 0 | 13 | 13 | 0 | 13 | 13 |
| 14 | 14 | 0 | 14 | 14 | 0 | 14 | 14 | 0 | 14 | 14 | 0 | 14 | 14 |
| 15 | 15 | 0 | 15 | 15 | 0 | 15 | 15 | 0 | 15 | 15 | 0 | 15 | 15 |
| 16 | 16 | 0 | 16 | 16 | 0 | 16 | 16 | 0 | 16 | 16 | 0 | 16 | 16 |
| 17 | 17 | 0 | 17 | 17 | 0 | 17 | 17 | 0 | 17 | 17 | 0 | 17 | 17 |
| 18 | 18 | 0 | 18 | 18 | 0 | 18 | 18 | 0 | 18 | 18 | 0 | 18 | 18 |
| 19 | 19 | 0 | 19 | 19 | 0 | 19 | 19 | 0 | 19 | 19 | 0 | 19 | 19 |
| 20 | 20 | 0 | 20 | 20 | 0 | 20 | 20 | 0 | 20 | 20 | 0 | 20 | 20 |
| 21 | 21 | 0 | 21 | 21 | 0 | 21 | 21 | 0 | 21 | 21 | 0 | 21 | 21 |
| 22 | 22 | 0 | 22 | 22 | 0 | 22 | 22 | 0 | 22 | 22 | 0 | 22 | 22 |
| 23 | 23 | 0 | 23 | 23 | 0 | 23 | 23 | 0 | 23 | 23 | 0 | 23 | 23 |
| 24 | 24 | 0 | 24 | 24 | 0 | 24 | 24 | 0 | 24 | 24 | 0 | 24 | 24 |
| 25 | 25 | 0 | 25 | 25 | 0 | 25 | 25 | 0 | 25 | 25 | 0 | 25 | 25 |
| 26 | 26 | 0 | 26 | 26 | 0 | 26 | 26 | 0 | 26 | 26 | 0 | 26 | 26 |
| 27 | 27 | 0 | 27 | 27 | 0 | 27 | 27 | 0 | 27 | 27 | 0 | 27 | 27 |
| 28 | 28 | 0 | 28 | 28 | 0 | 28 | 28 | 0 | 28 | 28 | 0 | 28 | 28 |
| 29 | 29 | 0 | 29 | 29 | 0 | 29 | 29 | 0 | 29 | 29 | 0 | 29 | 29 |
| 30 | 30 | 0 | 30 | 30 | 0 | 30 | 30 | 0 | 30 | 30 | 0 | 30 | 30 |
| 31 | 31 | 0 | 31 | 31 | 0 | 31 | 31 | 0 | 31 | 31 | 0 | 31 | 31 |
| 32 | 32 | 0 | 32 | 32 | 0 | 32 | 32 | 0 | 32 | 32 | 0 | 32 | 32 |
| 33 | 33 | 0 | 33 | 33 | 0 | 33 | 33 | 0 | 33 | 33 | 0 | 33 | 33 |
| 34 | 34 | 0 | 34 | 34 | 0 | 34 | 34 | 0 | 34 | 34 | 0 | 34 | 34 |
| 35 | 35 | 0 | 35 | 35 | 0 | 35 | 35 | 0 | 35 | 35 | 0 | 35 | 35 |
| 36 | 36 | 0 | 36 | 36 | 0 | 36 | 36 | 0 | 36 | 36 | 0 | 36 | 36 |
| 37 | 37 | 0 | 37 | 37 | 0 | 37 | 37 | 0 | 37 | 37 | 0 | 37 | 37 |
| 38 | 38 | 0 | 38 | 38 | 0 | 38 | 38 | 0 | 38 | 38 | 0 | 38 | 38 |
| 39 | 39 | 0 | 39 | 39 | 0 | 39 | 39 | 0 | 39 | 39 | 0 | 39 | 39 |
| 40 | 40 | 0 | 40 | 40 | 0 | 40 | 40 | 0 | 40 | 40 | 0 | 40 | 40 |
| 41 | 41 | 0 | 41 | 41 | 0 | 41 | 41 | 0 | 41 | 41 | 0 | 41 | 41 |
| 42 | 42 | 0 | 42 | 42 | 0 | 42 | 42 | 0 | 42 | 42 | 0 | 42 | 42 |
| 43 | 43 | 0 | 43 | 43 | 0 | 43 | 43 | 0 | 43 | 43 | 0 | 43 | 43 |
| 44 | 44 | 0 | 44 | 44 | 0 | 44 | 44 | 0 | 44 | 44 | 0 | 44 | 44 |
| 45 | 45 | 0 | 45 | 45 | 0 | 45 | 45 | 0 | 45 | 45 | 0 | 45 | 45 |
| 46 | 46 | 0 | 46 | 46 | 0 | 46 | 46 | 0 | 46 | 46 | 0 | 46 | 46 |
| 47 | 47 | 0 | 47 | 47 | 0 | 47 | 47 | 0 | 47 | 47 | 0 | 47 | 47 |
| 48 | 48 | 0 | 48 | 48 | 0 | 48 | 48 | 0 | 48 | 48 | 0 | 48 | 48 |
| 49 | 49 | 0 | 49 | 49 | 0 | 49 | 49 | 0 | 49 | 49 | 0 | 49 | 49 |
| 50 | 50 | 0 | 50 | 50 | 0 | 50 | 50 | 0 | 50 | 50 | 0 | 50 | 50 |
| 51 | 51 | 0 | 51 | 51 | 0 | 51 | 51 | 0 | 51 | 51 | 0 | 51 | 51 |
| 52 | 52 | 0 | 52 | 52 | 0 | 52 | 52 | 0 | 52 | 52 | 0 | 52 | 52 |
| 53 | 53 | 0 | 53 | 53 | 0 | 53 | 53 | 0 | 53 | 53 | 0 | 53 | 53 |
| 54 | 54 | 0 | 54 | 54 | 0 | 54 | 54 | 0 | 54 | 54 | 0 | 54 | 54 |
| 55 | 55 | 0 | 55 | 55 | 0 | 55 | 55 | 0 | 55 | 55 | 0 | 55 | 55 |
| 56 | 56 | 0 | 56 | 56 | 0 | 56 | 56 | 0 | 56 | 56 | 0 | 56 | 56 |
| 57 | 57 | 0 | 57 | 57 | 0 | 57 | 57 | 0 | 57 | 57 | 0 | 57 | 57 |
| 58 | 58 | 0 | 58 | 58 | 0 | 58 | 58 | 0 | 58 | 58 | 0 | 58 | 58 |
| 59 | 59 | 0 | 59 | 59 | 0 | 59 | 59 | 0 | 59 | 59 | 0 | 59 | 59 |
| 60 | 60 | 0 | 60 | 60 | 0 | 60 | 60 | 0 | 60 | 60 | 0 | 60 | 60 |
| 61 | 61 | 0 | 61 | 61 | 0 | 61 | 61 | 0 | 61 | 61 | 0 | 61 | 61 |
| 62 | 62 | 0 | 62 | 62 | 0 | 62 | 62 | 0 | 62 | 62 | 0 | 62 | 62 |
| 63 | 63 | 0 | 63 | 63 | 0 | 63 | 63 | 0 | 63 | 63 | 0 | 63 | 63 |
| 64 | 64 | 0 | 64 | 64 | 0 | 64 | 64 | 0 | 64 | 64 | 0 | 64 | 64 |
| 65 | 65 | 0 | 65 | 65 | 0 | 65 | 65 | 0 | 65 | 65 | 0 | 65 | 65 |
| 66 | 66 | 0 | 66 | 66 | 0 | 66 | 66 | 0 | 66 | 66 | 0 | 66 | 66 |
| 67 | 67 | 0 | 67 | 67 | 0 | 67 | 67 | 0 | 67 | 67 | 0 | 67 | 67 |
| 68 | 68 | 0 | 68 | 68 | 0 | 68 | 68 | 0 | 68 | 68 | 0 | 68 | 68 |
| 69 | 69 | 0 | 69 | 69 | 0 | 69 | 69 | 0 | 69 | 69 | 0 | 69 | 69 |
| 70 | 70 | 0 | 70 | 70 | 0 | 70 | 70 | 0 | 70 | 70 | 0 | 70 | 70 |
| 71 | 71 | 0 | 71 | 71 | 0 | 71 | 71 | 0 | 71 | 71 | 0 | 71 | 71 |
| 72 | 72 | 0 | 72 | 72 | 0 | 72 | 72 | 0 | 72 | 72 | 0 | 72 | 72 |
| 73 | 73 | 0 | 73 | 73 | 0 | 73 | 73 | 0 | 73 | 73 | 0 | 73 | 73 |
| 74 | 74 | 0 | 74 | 74 | 0 | 74 | 74 | 0 | 74 | 74 | 0 | 74 | 74 |
| 75 | 75 | 0 | 75 | 75 | 0 | 75 | 75 | 0 | 75 | 75 | 0 | 75 | 75 |
| 76 | 76 | 0 | 76 | 76 | 0 | 76 | 76 | 0 | 76 | 76 | 0 | 76 | 76 |
| 77 | 77 | 0 | 77 | 77 | 0 | 77 | 77 | 0 | 77 | 77 | 0 | 77 | 77 |
| 78 | 78 | 0 | 78 | 78 | 0 | 78 | 78 | 0 | 78 | 78 | 0 | 78 | 78 |
| 79 | 79 | 0 | 79 | 79 | 0 | 79 | 79 | 0 | 79 | 79 | 0 | 79 | 79 |
| 80 | 80 | 0 | 80 | 80 | 0 | 80 | 80 | 0 | 80 | 80 | 0 | 80 | 80 |
| 81 | 81 | 0 | 81 | 81 | 0 | 81 | 81 | 0 | 81 | 81 | 0 | 81 | 81 |
| 82 | 82 | 0 | 82 | 82 | 0 | 82 | 82 | 0 | 82 | 82 | 0 | 82 | 82 |
| 83 | 83 | 0 | 83 | 83 | 0 | 83 | 83 | 0 | 83 | 83 | 0 | 83 | 83 |
| 84 | 84 | 0 | 84 | 84 | 0 | 84 | 84 | 0 | 84 | 84 | 0 | 84 | 84 |
| 85 | 85 | 0 | 85 | 85 | 0 | 85 | 85 | 0 | 85 | 85 | 0 | 85 | 85 |
| 86 | 86 | 0 | 86 | 86 | 0 | 86 | 86 | 0 | 86 | 86 | 0 | 86 | 86 |
| 87 | 87 | 0 | 87 | 87 | 0 | 87 | 87 | 0 | 87 | 87 | 0 | 87 | 87 |
| 88 | 88 | 0 | 88 | 88 | 0 | 88 | 88 | 0 | 88 | 88 | 0 | 88 | 88 |
| 89 | 89 | 0 | 89 | 89 | 0 | 89 | 89 | 0 | 89 | 89 | 0 | 89 | 89 |
| 90 | 90 | 0 | 90 | 90 | 0 | 90 | 90 | 0 | 90 | 90 | 0 | 90 | 90 |
| 91 | 91 | 0 | 91 | 91 | 0 | 91 | 91 | 0 | 91 | 91 | 0 | 91 | 91 |
| 92 | 92 | 0 | 92 | 92 | 0 | 92 | 92 | 0 | 92 | 92 | 0 | 92 | 92 |
| 93 | 93 | 0 | 93 | 93 | 0 | 93 | 93 | 0 | 93 | 93 | 0 | 93 | 93 |
| 94 | 94 | 0 | 94 | 94 | 0 | 94 | 94 | 0 | 94 | 94 | 0 | 94 | 94 |
| 95 | 95 | 0 | 95 | 95 | 0 | 95 | 95 | 0 | 95 | 95 | 0 | 95 | 95 |
| 96 | 96 | 0 | 96 | 96 | 0 | 96 | 96 | 0 | 96 | 96 | 0 | 96 | 96 |
| 97 | 97 | 0 | 97 | 97 | 0 | 97 | 97 | 0 | 97 | 97 | 0 | 97 | 97 |
| 98 | 98 | 0 | 98 | 98 | 0 | 98 | 98 | 0 | 98 | 98 | 0 | 98 | 98 |
| 99 | 99 | 0 | 99 | 99 | 0 | 99 | 99 | 0 | 99 | 99 | 0 | 99 | 99 |
| 100 | 100 | 0 | 100 | 100 | 0 | 100 | 100 | 0 | 100 | 100 | 0 | 100 | 100 |
| 101 | 101 | 0 | 101 | 101 | 0 | 101 | 101 | 0 | 101 | 101 | 0 | 101 | 101 |
| 102 | 102 | 0 | 102 | 102 | 0 | 102 | 102 | 0 | 102 | 102 | 0 | 102 | 102 |
| 103 | 103 | 0 | 103 | 103 | 0 | 103 | 103 | 0 | 103 | 103 | 0 | 103 | 103 |
| 104 | 104 | 0 | 104 | 104 | 0 | 104 | 104 | 0 | 104 | 104 | 0 | 104 | 104 |
| 105 | 105 | 0 | 105 | 105 | 0 | 105 | 105 | 0 | 105 | 105 | 0 | 105 | 105 |
| 106 | 106 | 0 | 106 | 106 | 0 | 106 | 106 | 0 | 106 | 106 | 0 | 106 | 106 |
| 107 | 107 | 0 | 107 | 107 | 0 | 107 | 107 | 0 | 107 | 107 | 0 | 107 | 107 |
| 108 | 108 | 0 | 108 | 108 | 0 | 108 | 108 | 0 | 108 | 108 | 0 | 108 | 108 |
| 109 | 109 | 0 | 109 | 109 | 0 | 109 | 109 | 0 | 109 | 109 | 0 | 109 | 109 |
| 110 | 110 | 0 | 110 | 110 | 0 | 110 | 110 | 0 | 110 | 110 | 0 | 110 | 110 |
| 111 | 111 | 0 | 111 | 111 | 0 | 111 | 111 | 0 | 111 | 111 | 0 | 111 | 111 |
| 112 | 112 | 0 | 112 | 112 | 0 | 112 | 112 | 0 | 112 | 112 | 0 | 112 | 112 |
| 113 | 113 | 0 | 113 | 113 | 0 | 113 | 113 | 0 | 113 | 113 | 0 | 113 | 113 |
| 114 | 114 | 0 | 114 | 114 | 0 | 114 | 114 | 0 | 114 | 114 | 0 | 114 | 114 |
| 115 | 115 | 0 | 115 | 115 | 0 | 115 | 115 | 0 | 115 | 115 | 0 | 115 | 115 |
| 116 | 116 | 0 | 116 | 116 | | | | | | | | | |

(a) 特別役と性能

| 役番号 | 図柄組合せ | | | 名称 | 性能 |
|-----|----------|-------|--------|---------|------------------|
| | 左リール | 中リール | 右リール | | |
| 001 | 青 7 | 青 7 | 青 7 | 1 B B A | R B A(図柄なし)が連続作動 |
| 002 | 赤 7 | 赤 7 | 赤 7 | 1 B B B | R B B(図柄なし)が連続作動 |
| 003 | 白 7 | 白 7 | 白 7 | 1 B B C | R B B(図柄なし)が連続作動 |
| 004 | 青 7 | ベル | ベル | 2 B B A | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 005 | スイカ A | ベル | ベル | 2 B B A | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 006 | 赤 7 | ベル | ベル | 2 B B B | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 007 | リプレイ I B | ベル | ベル | 2 B B C | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 008 | スイカ B | ベル | ベル | 2 B B B | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 009 | 青 7 | スイカ A | リプレイ A | 2 B B C | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 010 | スイカ A | スイカ A | リプレイ A | 2 B B C | C B(図柄なし)が連続作動 |
| 011 | ブランク | 白 7 | ブランク | S B | 1 遊技で終了 |

(b) 特別役の作動終了条件

| 名称 | 終了条件 |
|---------|--------------------------------------|
| 1 B B A | 2 6 4 枚を超えるメダルの獲得 |
| R B A | 2回の遊技又は2回の入賞、1 B B A の作動終了 |
| 1 B B B | 2 4 2 枚を超えるメダルの獲得 |
| 1 B B C | 2 4 2 枚を超えるメダルの獲得 |
| R B B | 2回の遊技又は2回の入賞、1 B B B 又は1 B B C の作動終了 |
| 2 B B A | 1 枚を超えるメダルの獲得、又はS B 作動 |
| 2 B B B | 1 枚を超えるメダルの獲得、又はS B 作動 |
| 2 B B C | 1 枚を超えるメダルの獲得、又はS B 作動 |
| C B | 1 遊技で終了 |
| S B | 1 遊技で終了 |

【図10】

【図11】

| 条件装置 | | 置数 | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 当選番号 | 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_RTO | | | | | | | | |
| 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M123正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順べM132正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順べM213正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順べM312正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順べM231正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順べM321正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 14 | 小役B | 共通ルル | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 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中弱レ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 小役J | BB中強レ | 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12】

| 条件装置 | | 置数 | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------|------|------|------|------|------|------|
| 当選番号 | 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_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M123正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順べM132正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順べM213正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順べM312正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順べM231正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順べM321正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 14 | 小役B | 共通ルル | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 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中弱レ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 小役J | BB中強レ | 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13】

| 条件装置 | | 置数 | | | | | | |
|--------------|-------------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 当選番号 | 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_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M123正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順べM132正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順べM213正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順べM312正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順べM231正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順べM321正解 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 | 1220 |
| 14 | 小役B | 共通ルル | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 | 1310 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 | 228 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 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中弱レ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 小役J | BB中強レ | 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 | 13 |

【図15】

| <置数表: RBA遊技中 (1BBA遊技中) > | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---|---|
| 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 | 0 | 0 |
| 2 | リプレイB | 通常リプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| 4 | リプレイD | 内部中及び2BBリプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| 6 | リプレイE 2 | RT維持リプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| | TBL_LOT_1BB1 | | | | | | | | | |
| 8 | 小役A 1 | 押し順ベビ123正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順ベビ132正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順ベビ213正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順ベビ312正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順ベビ231正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順ベビ321正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 小役B | 共通ペル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 小役E | スカA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | 小役F | スカB | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 | 小役G | 安目ALL | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 20 | 小役H | 小役ALL | 62944 | 62944 | 62944 | 62300 | 62300 | 61112 | | |
| 21 | 小役I | BB中弱ヶ | 2560 | 2560 | 2560 | 3072 | 3072 | 4096 | | |
| 22 | 小役J | BB中強ヶ | 32 | 32 | 32 | 164 | 164 | 328 | | |
| | TBL_LOT_1BB1 | | | | | | | | | |
| 23 | S B | SB | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 24 | 1 BBA 重複 1 | 1BBA+小役B | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 25 | 1 BBA 重複 2 | 1BBA+小役C | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 26 | 1 BBA 重複 3 | 1BBA+小役D | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 27 | 1 BBA 重複 4 | 1BBA+小役F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 28 | 1 BBB 単独 | 1BBB | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 29 | 1 BBB 重複 1 | 1BBB+小役C | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 30 | 1 BBB 重複 2 | 1BBB+小役E | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 31 | 1 BBB 重複 3 | 1BBB+小役F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 32 | 1 BBC 単独 | 1BBC | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 33 | 1 BBC 重複 1 | 1BBC+小役C | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 34 | 1 BBC 重複 2 | 1BBC+小役E | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 35 | 1 BBC 重複 3 | 1BBC+小役F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 36 | 2 BBA 単独 | 2BBA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 37 | 2 BBB 単独 | 2BBB | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 38 | 2 BBC 単独 | 2BBC | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図16】

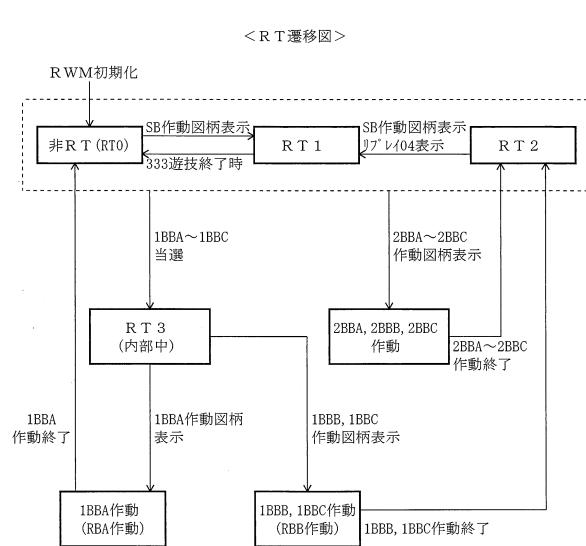
| <置数表: RBB遊技中 (1BBB, 1BBC遊技中) > | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--------------|--------------|------|------|------|------|------|------|---|---|
| 当選番号 | 条件装置 | | 置数 | | | | | | | |
| | 名称 | 通称 | 設定1 | 設定2 | 設定3 | 設定4 | 設定5 | 設定6 | | |
| 0 | 非当選 | | | | | | | | | |
| 1 | リプレイA | 通常リプレイ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | リプレイB | 通常リプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| 4 | リプレイD | 内部中及び2BBリプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| 6 | リプレイE 2 | RT維持リプレイ | 0 | 0 | 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 | 0 | 0 |
| | TBL_LOT_1BB2 | | | | | | | | | |
| 8 | 小役A 1 | 押し順ベビ123正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順ベビ132正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順ベビ213正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順ベビ312正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順ベビ231正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順ベビ321正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 小役B | 共通ペル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 小役E | スカA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | 小役F | スカB | 0 | 0 | 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中弱ヶ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 小役J | BB中強ヶ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | TBL_LOT_1BB2 | | | | | | | | | |
| 23 | S B | SB | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | | |
| 24 | 1 BBA 重複 1 | 1BBA+小役B | 4 | 5 | 12 | 16 | 32 | 32 | | |
| 25 | 1 BBA 重複 2 | 1BBA+小役C | 4 | 4 | 7 | 8 | 10 | 12 | | |
| 26 | 1 BBA 重複 3 | 1BBA+小役D | 4 | 4 | 9 | 10 | 16 | 16 | | |
| 27 | 1 BBA 重複 4 | 1BBA+小役F | 4 | 4 | 9 | 10 | 16 | 16 | | |
| 28 | 1 BBB 単独 | 1BBB | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | | |
| 29 | 1 BBB 重複 1 | 1BBB+小役C | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | | |
| 30 | 1 BBB 重複 2 | 1BBB+小役E | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | | |
| 31 | 1 BBC 重複 3 | 1BBC+小役F | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | | |
| 32 | 1 BBC 単独 | 1BBC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 33 | 1 BBC 重複 1 | 1BBC+小役C | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | | |
| 34 | 1 BBC 重複 2 | 1BBC+小役E | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | | |
| 35 | 1 BBC 重複 3 | 1BBC+小役F | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | | |
| 36 | 2 BBA 单独 | 2BBA | 67 | 67 | 67 | 67 | 67 | 67 | | |
| 37 | 2 BBB 单独 | 2BBB | 130 | 130 | 130 | 130 | 130 | 130 | | |
| 38 | 2 BBC 单独 | 2BBC | 130 | 130 | 130 | 130 | 130 | 130 | | |

※1: 非RTでSBに当選したときのみ抽選。

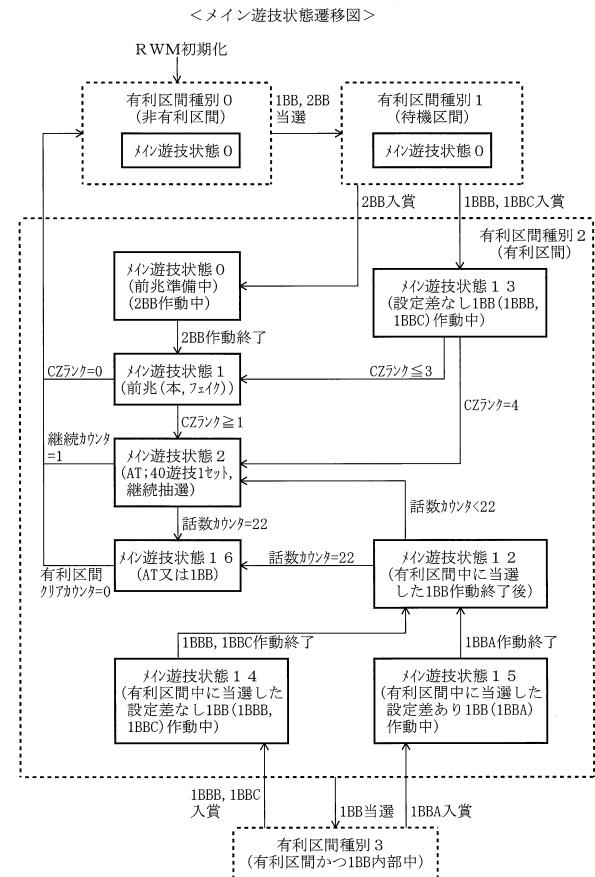
【図17】

| <置数表: SB遊技中 > | | | | | | | | | | |
|---------------|-------------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---|---|
| 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 | 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_SW | | | | | | | | | |
| 8 | 小役A 1 | 押し順ベビ123正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 小役A 2 | 押し順ベビ132正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | 小役A 3 | 押し順ベビ213正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 小役A 4 | 押し順ベビ312正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 小役A 5 | 押し順ベビ231正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | 小役A 6 | 押し順ベビ321正解 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 小役B | 共通ペル | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 小役C | 強チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | 小役D | 弱チュー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 小役E | スカA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | 小役F | スカB | 0 | 0 | 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中弱ヶ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 | 小役J | BB中強ヶ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | TBL_LOT_BNS | | | | | | | | | |
| 23 | S B | SB | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | 7700 | | |
| 24 | 1 BBA 重複 1 | 1BBA+小役B | 4 | 5 | 12 | 16 | 32 | 32 | | |
| 25 | 1 BBA 重複 2 | 1BBA+小役C | 4 | 4 | 7 | 8 | 10 | 12 | | |
| 26 | 1 BBA 重複 3 | 1BBA+小役D | 4 | 4 | 9 | 10 | 16 | 16 | | |
| 27 | 1 BBA 重複 4 | 1BBA+小役F | 4 | 4 | 9 | 10 | 16 | 16 | | |
| 28 | 1 BBB 単独 | 1BBB | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | | |
| 29 | 1 BBB 重複 1 | 1BBB+小役C | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | | |
| 30 | | | | | | | | | | |

【図19】



【図20】

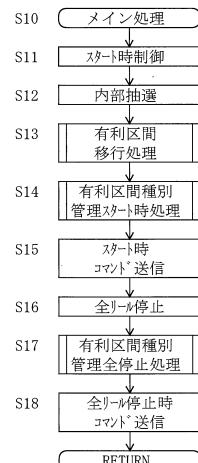


【図21】

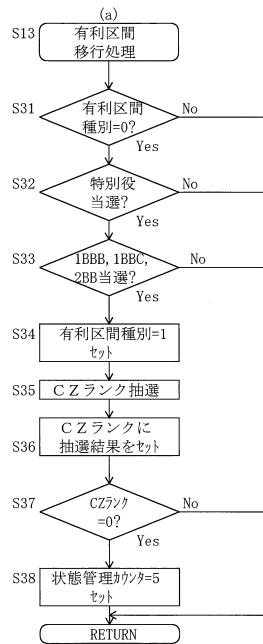
図21: <RWMの内容>

| 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: 繼続 |
| 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 |

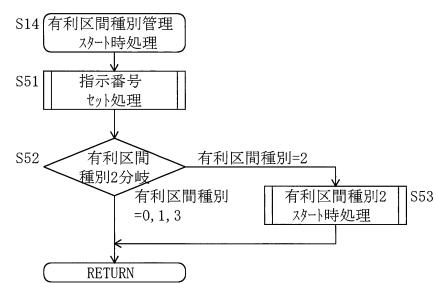
【図22】



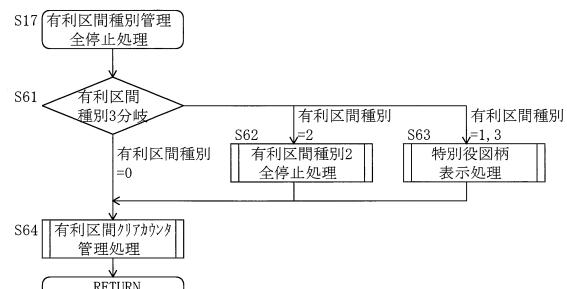
【図23】



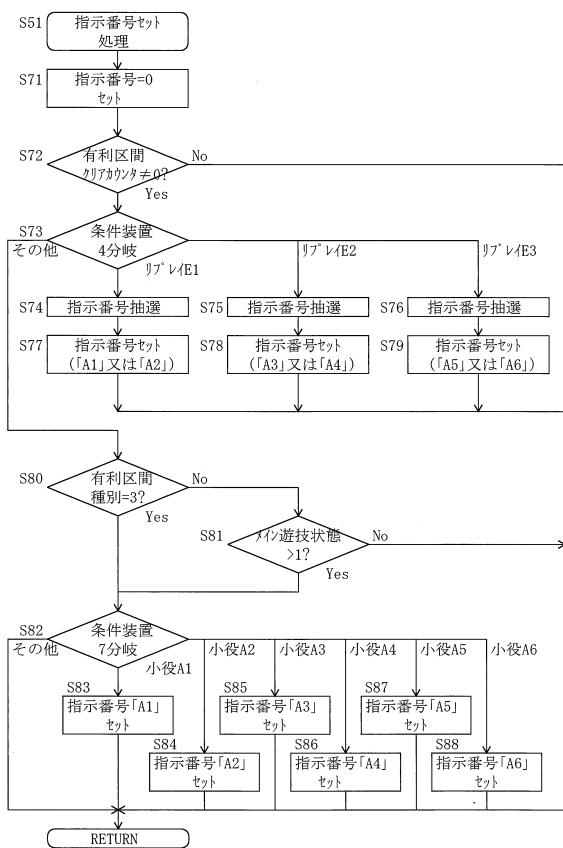
【図24】



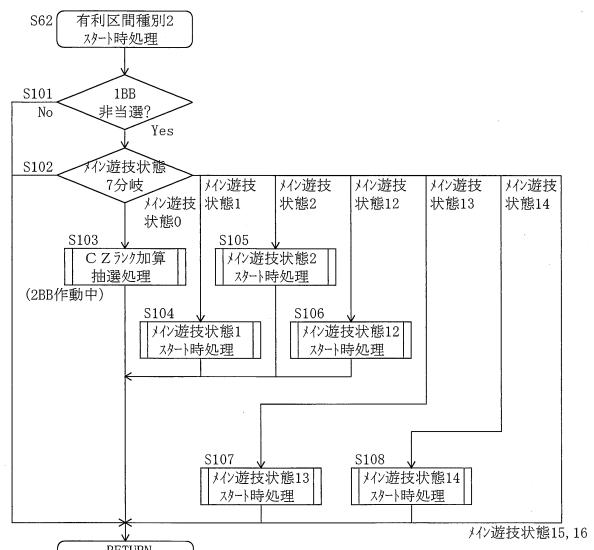
【図25】



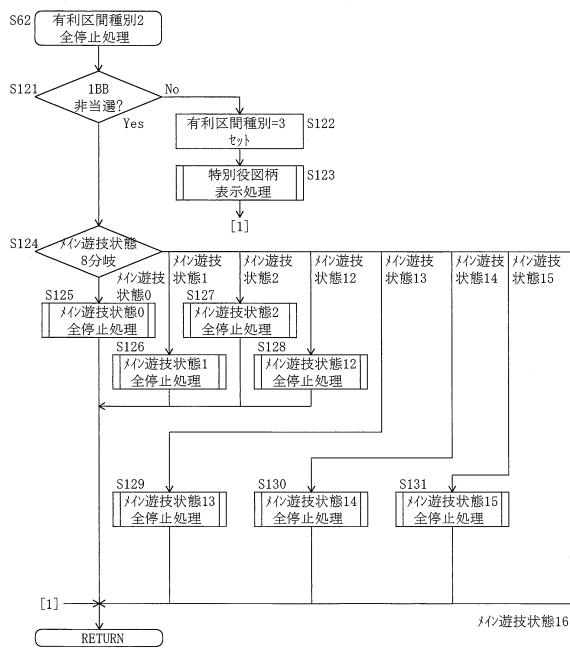
【図26】



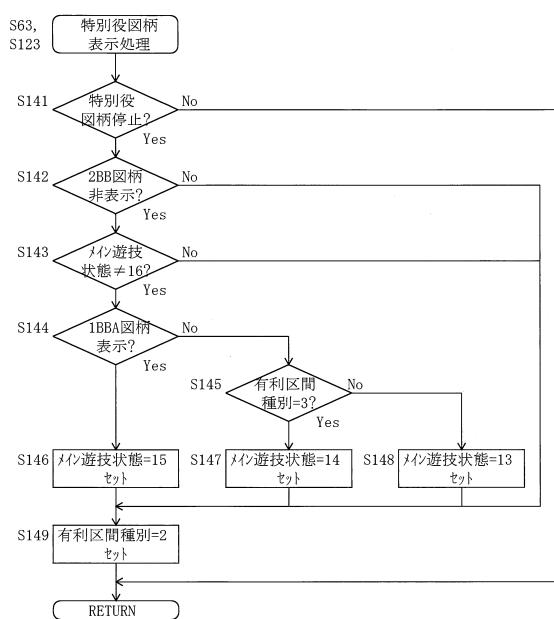
【図27】



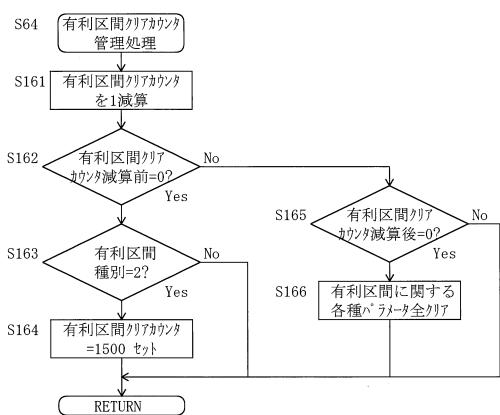
【図28】



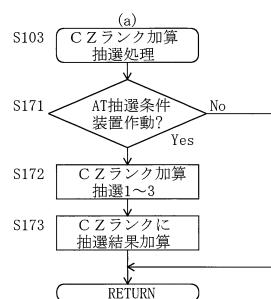
【図29】



【図30】



【図31】



(b) C Zランク加算抽選

C Zランク加算抽選 1 (前兆準備中及び前兆中;
スティップ S103)
リプレイID, SB(2BB遊技中)

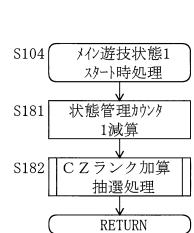
| 2BBA~2BBC | | 小役H(小役ALL) | |
|-----------|-------|------------|-------|
| 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 |
| 0 | 1 2 2 | 0 | 2 5 5 |
| 1 | 9 6 | 1 | 0 |
| 2 | 3 6 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 4 | 0 |
| 計 | 2 5 6 | 計 | 2 5 6 |

小役C(強チヨー)

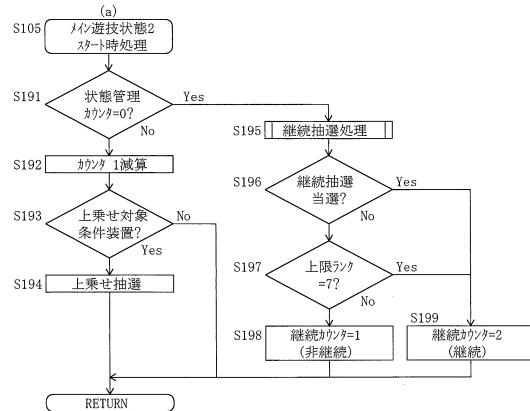
| 小役C(強チヨー) | | 設定共通 | |
|-----------|-------|------|-------|
| 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 |
| 0 | 1 9 2 | 0 | 2 4 7 |
| 1 | 6 4 | 1 | 8 |
| 2 | 0 | 2 | 1 |
| 3 | 0 | 3 | 0 |
| 4 | 0 | 4 | 0 |
| 計 | 2 5 6 | 計 | 2 5 6 |

| 小役D(弱チヨー), 小役E(スイカ), 小役J(BB中強チヨー) | | 設定共通 | |
|-----------------------------------|-------|------|-------|
| 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 | 設定共通 |
| 0 | 2 4 8 | 0 | 1 9 2 |
| 1 | 8 | 1 | 6 0 |
| 2 | 0 | 2 | 4 |
| 3 | 0 | 3 | 0 |
| 4 | 0 | 4 | 0 |
| 計 | 2 5 6 | 計 | 2 5 6 |

【図3-2】



【図3-3】

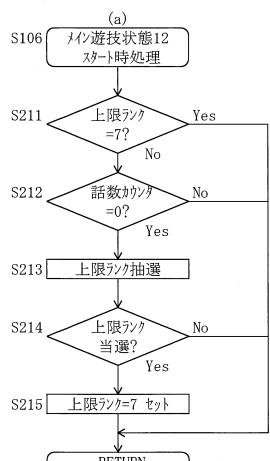


(b) 上乗せ抽選

| 2BBA～2BBC | | リフ'レイD, SB(2BB中) | | 小役C(強チュー) | | 小役D(弱チュー), 小役E(サイA) | |
|-----------|-------|------------------|-------|-----------|-------|---------------------|-------|
| | 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V7) | | 小役J(BB中強V7) | |
|------------|-------|-------------|-------|-------------|-------|
| | 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

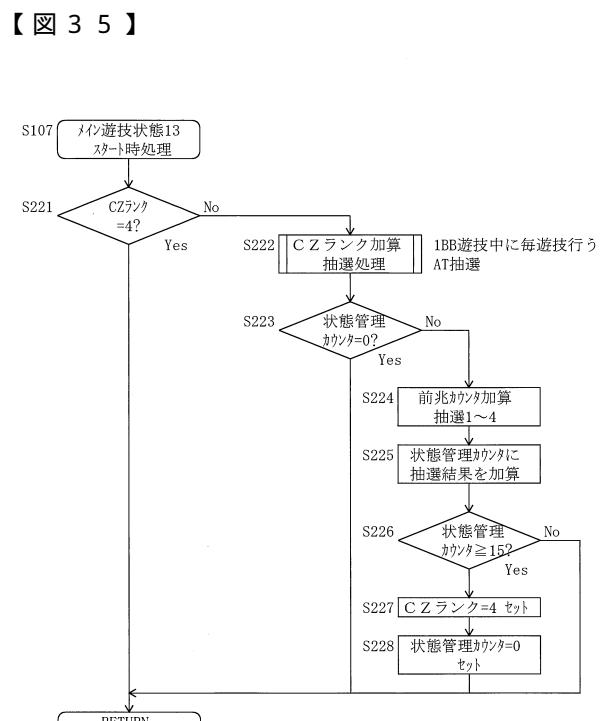
| CZランク = 0 | |
|-----------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 5 6 |
| 1 | 0 |
| 合計 | 2 5 6 |

| 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36】

前兆カウンタ加算抽選1
CZランク=0
状態管理カウント<10

| 小役H(小役ALL) | |
|------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 5 4 |
| 1 | 2 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役I(BB中弱レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 1 | 2 4 0 |
| 2 | 1 6 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役J(BB中強レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 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
CZランク>0
状態管理カウント<10

| 小役H(小役ALL) | |
|------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 4 8 |
| 1 | 8 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役I(BB中弱レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 1 | 1 6 0 |
| 2 | 8 0 |
| 3 | 1 6 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役J(BB中強レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 1 | 1 1 2 |
| 2 | 1 1 2 |
| 3 | 3 2 |
| 計 | 2 5 6 |

【図37】

前兆カウンタ加算抽選2
CZランク=0
状態管理カウント<10

| 小役H(小役ALL) | |
|------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 5 5 |
| 1 | 1 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役I(BB中弱レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 2 4 |
| 1 | 3 0 |
| 2 | 2 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役J(BB中強レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 1 | 2 3 2 |
| 2 | 2 4 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

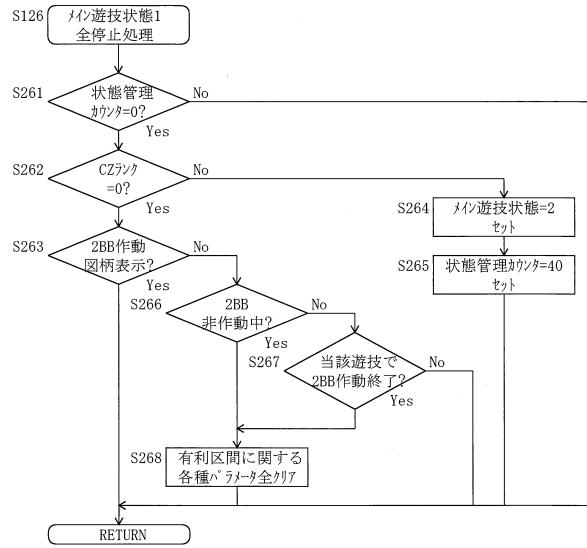
前兆カウンタ加算抽選4
CZランク>0
状態管理カウント<10

| 小役H(小役ALL) | |
|------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 5 2 |
| 1 | 4 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

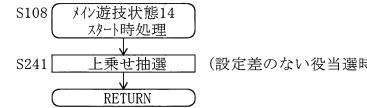
| 小役I(BB中弱レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 1 6 0 |
| 1 | 9 2 |
| 2 | 2 |
| 3 | 2 |
| 計 | 2 5 6 |

| 小役J(BB中強レア) | |
|-------------|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 0 |
| 1 | 1 9 2 |
| 2 | 3 2 |
| 3 | 3 2 |
| 計 | 2 5 6 |

【図39】



【図38】



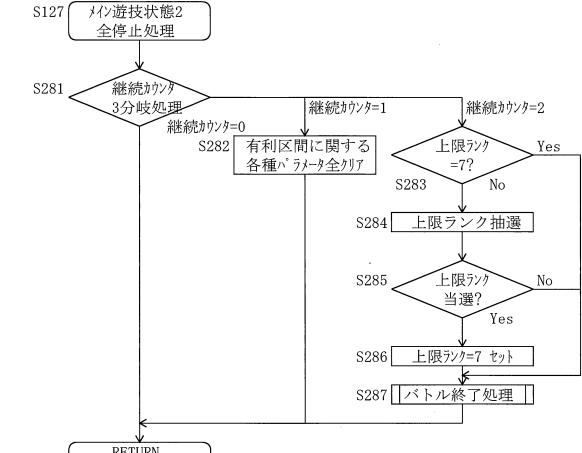
| (a) 前兆カウンタ抽選 | |
|--------------|---------|
| | CZランク=0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 0 |
| 5 | 0 |
| 6 | 0 |
| 7 | 1 2 8 |
| 8 | 1 0 |
| 9 | 7 3 |
| 10 | 1 7 |
| 11 | 1 |
| 12 | 1 |
| 13 | 0 |
| 14 | 2 5 |
| 15 | 1 |
| 合計 | 2 5 6 |

(期待値約8.6)

| (b) 前兆カウンタ抽選 | |
|--------------|---------|
| | CZランク>0 |
| 3 | 1 |
| 4 | 1 |
| 5 | 1 |
| 6 | 1 |
| 7 | 3 2 |
| 8 | 2 4 |
| 9 | 3 2 |
| 10 | 4 2 |
| 11 | 1 4 |
| 12 | 1 4 |
| 13 | 2 |
| 14 | 6 4 |
| 15 | 2 8 |
| 合計 | 2 5 6 |

(期待値約11.0)

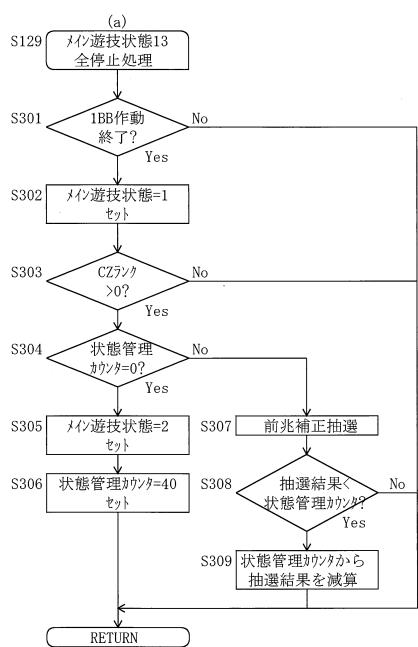
【図40】



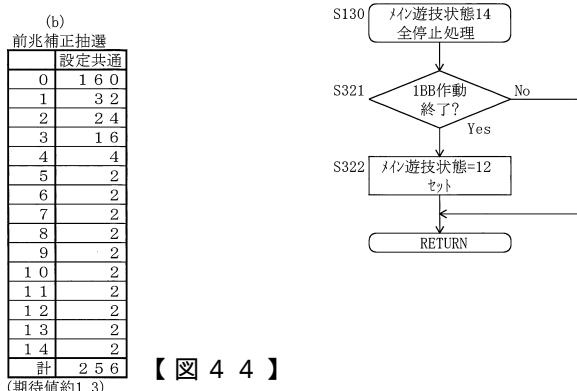
【図41】



【図4-2】

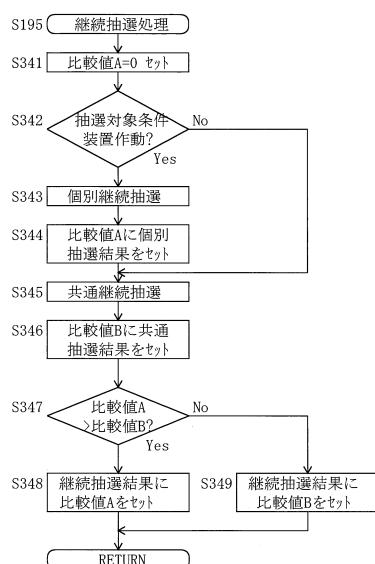


【 図 4 3 】



【図4-4】

【図45】



〔 四 6 〕



小役D(弱チュー), 小役E(スイカ)

共通継続抽選

C Z ランク = 1

CZランク = 2

G3 三(4) - 3

小役A1～A6

| | |
|---|-------|
| | 設定共通 |
| 0 | 2 2 4 |
| 1 | 6 6 |

CZランク = 3

小役B(共通ヘル)

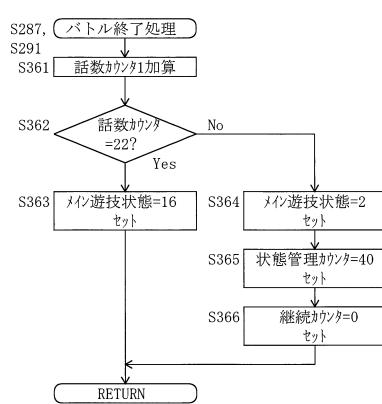
CZランク = 4

小役C(強チエリ)

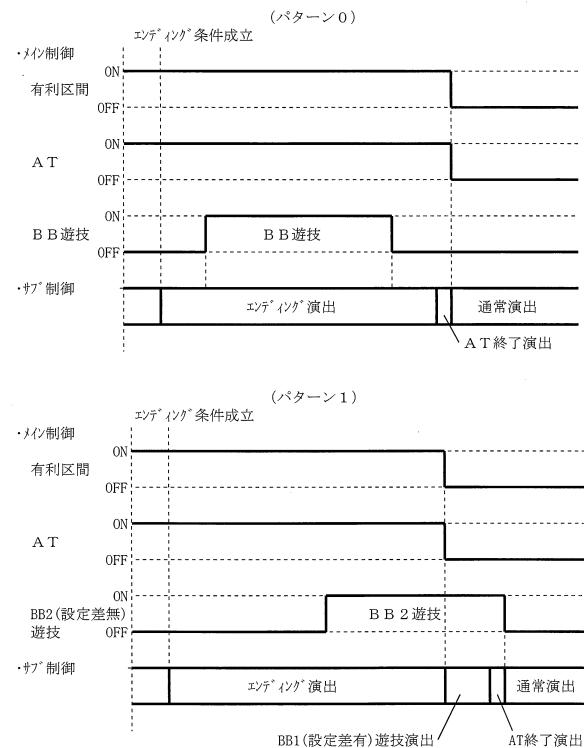
| | |
|------------|----------|
| 小役D(弱チャロー) | 小役E(スイカ) |
| 0 | 0 |
| 1 | 2 5 6 |

2BB中のリブ^レID, SB

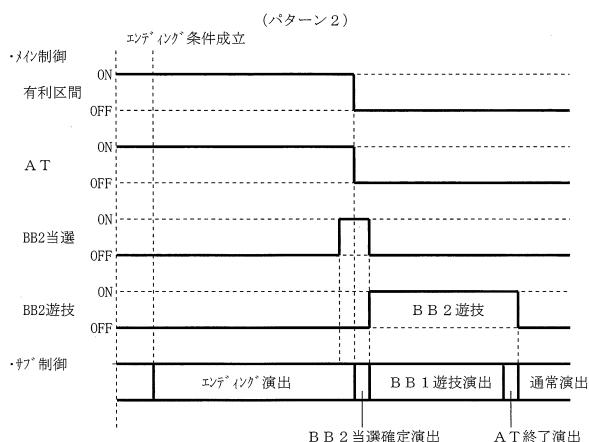
【図47】



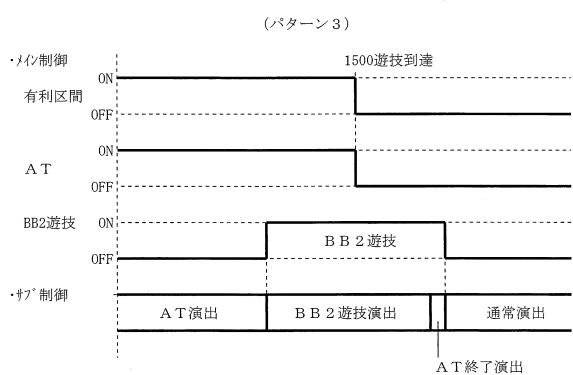
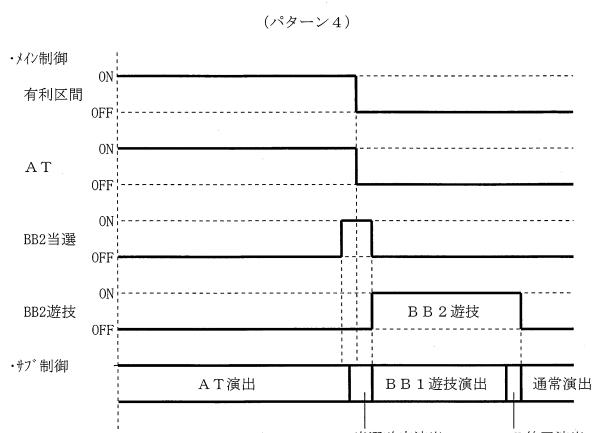
【図48】



【図49】



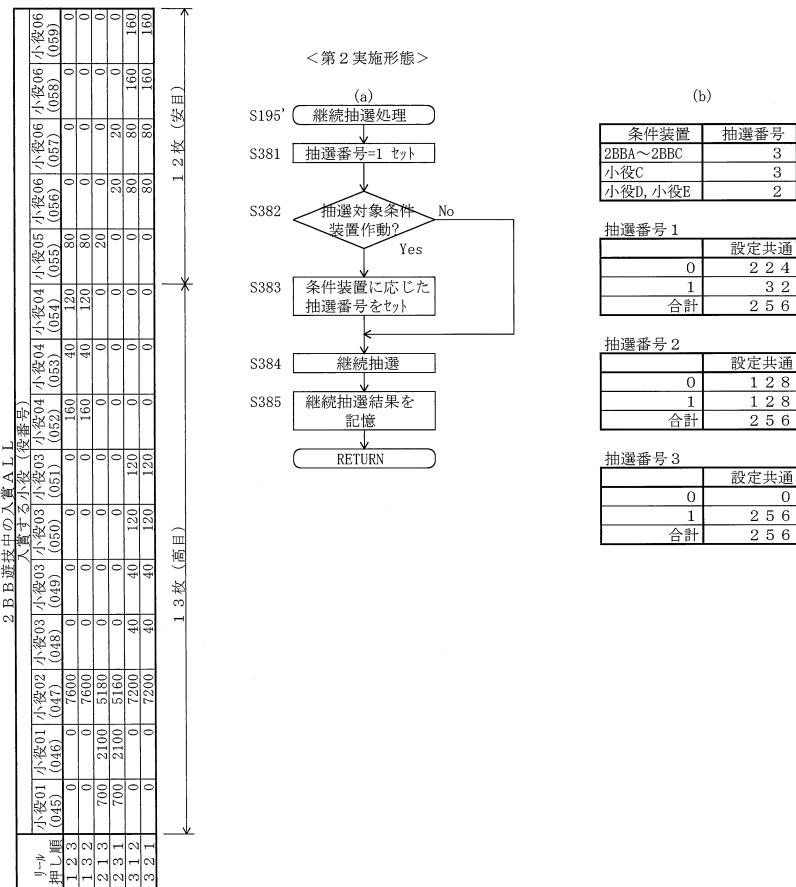
【図50】



【図51】

| 役番号 | 図柄の組合せ | | | 抽出枚数等(図6の一部抜粋) | | | |
|-----|--------|-------|-------|----------------|-------|------|------|
| | 左リール | 中リール | 右リール | 規定期間 | 規定期間 | 規定期間 | 規定期間 |
| 045 | 青7 | リプレイA | ベル | 小役0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 046 | スイカA | リプレイA | ベル | 小役0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 047 | ベル | スイカB | リプレイB | 小役0 2 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 048 | ベル | スイカB | リプレイB | 小役0 3 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 049 | ベル | スイカA | リプレイA | 小役0 3 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 050 | ベル | チエリー | リプレイA | 小役0 3 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 051 | ベル | チエリー | スイカA | 小役0 3 | 1 1 | 1 1 | 1 1 |
| 052 | ベル | ランク | スイカA | ベル | 小役0 4 | 1 1 | 1 1 |
| 053 | ベル | ランク | スイカB | ベル | 小役0 4 | 1 1 | 1 1 |
| 054 | ベル | ランク | チエリー | ベル | 小役0 4 | 1 1 | 1 1 |
| 055 | ベル | ランク | チエリー | ベル | 小役0 5 | 1 1 | 1 1 |
| 056 | ベル | ベル | リプレイB | 小役0 6 | 1 1 | 1 1 | 1 2 |
| 057 | ベル | ベル | スイカA | 小役0 6 | 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 2 |
| 059 | ベル | スイカA | スイカA | 小役0 6 | 1 1 | 1 1 | 1 2 |

【図52】



【図53】

<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0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 | 1 3 |
| 046 | ベル | スイカA | ベル | 小役0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 | 1 3 |
| 047 | ベル | チエリー | ベル | 小役0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 | 1 3 |
| 048 | ベル | リプレイA | ベル | 小役0 1 | 1 1 | 1 1 | 1 1 | 1 3 |
| 049 | スイカA | スイカA | スイカA | 小役0 2 | 1 1 | 1 1 | 1 1 | 1 3 |

【図54】

<第4実施形態>

C Zランク加算抽選

| 総遊技回数1回 | |
|---------|-------|
| 0 | 設定共通 |
| 1 | 2 5 5 |
| 2 | 1 |
| 3 | 0 |
| 4 | 0 |
| 計 | 2 5 6 |

| 総遊技回数2回 | |
|---------|-------|
| 0 | 設定共通 |
| 1 | 1 2 2 |
| 2 | 9 6 |
| 3 | 3 6 |
| 4 | 1 |
| 計 | 2 5 6 |

(b)
2B B遊技中の入賞ALL

| リール 押し順 | 2B B遊技中の入賞ALL | | | | | 非入賞 (取りこぼし) |
|------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------------|
| | 小役01 (045) | 小役01 (046) | 小役01 (047) | 小役01 (048) | 小役01 (049) | |
| 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 |

| 総遊技回数3回 | |
|---------|-------|
| 0 | 設定共通 |
| 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 | |
|-----------|-------|
| 0 | 設定共通 |
| 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)

A 63 F 5 / 04