

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7598610号
(P7598610)

(45)発行日 令和6年12月12日(2024.12.12)

(24)登録日 令和6年12月4日(2024.12.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

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

請求項の数 1 (全81頁)

(21)出願番号 特願2020-142331(P2020-142331)
 (22)出願日 令和2年8月26日(2020.8.26)
 (65)公開番号 特開2022-38046(P2022-38046A)
 (43)公開日 令和4年3月10日(2022.3.10)
 審査請求日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(73)特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74)代理人 110000936
 弁理士法人青海国際特許事務所
 菅野 翔太
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (72)発明者 株式会社オリンピア内
 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】**

第1の当選役と、前記第1の当選役よりも払出量が多い第2の当選役とが重複し、第1の操作が行われたことによって前記第1の当選役が入賞可能、かつ、第2の操作が行われたことによって前記第2の当選役が入賞可能に設定された第1の当選種別と、非内部遊技状態においてボーナス役と重複し、前記第1の当選役が入賞可能な第2の当選種別と、を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

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

第1状態、および、前記第1状態より有利な第2状態を含む複数の状態のいずれかに移行させる状態制御手段と、

前記第1状態において前記第1の当選種別が決定された場合に前記第1の当選役が入賞可能な操作態様を報知する演出を実行する演出実行手段と、

前記第1の当選種別が決定され前記第1の当選役が入賞可能な操作態様を報知する演出に従って前記第1の当選役が入賞可能な操作態様で操作が行われたことに基づいて、前記第2状態に係る特典を付与可能な特典付与手段と、

を備え、

前記第1の当選役と前記第2の当選役とは所定のリールに設定される図柄が等しい遊技

機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

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

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2011 - 010751 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

スロットマシンにおいては、払出枚数が相対的に少ない当選役と、払出枚数が相対的に多い当選役とが重複した当選種別に当選したときに、払出枚数が相対的に少ない当選役の入賞条件となるストップスイッチの操作態様が報知される補助演出を実行することが考えられる。このような当選種別が設けられたスロットマシンにおいては、新たな遊技性が希求されている。

【0006】

本発明は、このような課題に鑑み、新たな遊技性を提供することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、第 1 の当選役（例えば、当選役「小役 33」）と、前記第 1 の当選役よりも払出量が多い第 2 の当選役（例えば、当選役「小役 1」）とが重複し、第 1 の操作が行われたことによって前記第 1 の当選役が入賞可能、かつ、第 2 の操作が行われたことによって前記第 2 の当選役が入賞可能に設定された第 1 の当選種別（例えば、当選種別「打順チャンス役 B 1」）と、非内部遊技状態においてボーナス役（例えば、当選役「RBB」）と重複し、前記第 1 の当選役が入賞可能な第 2 の当選種別（例えば、当選種別「RBB + 共通 1 枚 2」）と、を含む複数種類の当選種別のい

50

すれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するトップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記トップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、第1状態（例えば、通常演出状態）、および、前記第1状態より有利な第2状態（例えば、通常A T演出状態）を含む複数の状態のいずれかに移行させる状態制御手段と、前記第1状態において前記第1の当選種別が決定された場合に前記第1の当選役が入賞可能な操作態様を報知する演出を実行する演出実行手段と、前記第1の当選種別が決定され前記第1の当選役が入賞可能な操作態様を報知する演出に従って前記第1の当選役が入賞可能な操作態様で操作が行われたことに基づいて、前記第2状態に係る特典（例えば、A T演出状態の抽選）を付与可能な特典付与手段と、を備え、前記第1の当選役と前記第2の当選役とは所定のリール（例えば、左リール1 1 0 a）に設定される図柄（例えば、図柄「リプレイ」）が等しい。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、新たな遊技性を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

【図3】リールの図柄配列および有効ラインを説明する図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電気的構成を示したブロック図である。

【図5】当選役を説明するための説明図である。

【図6】当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図7】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。

【図8】遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図9】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図10】当選種別「打順チャンス役」決定時の補助演出を説明する図である。

【図11】主制御基板におけるCPU初期化処理を説明するフローチャートである。

【図12】主制御基板におけるコールドスタート処理を説明するフローチャートである。

【図13】主制御基板におけるエラー停止処理を説明するフローチャートである。

【図14】主制御基板における設定値切り替え処理を説明するフローチャートである。

【図15】主制御基板における初期化スタート処理を説明するフローチャートである。

【図16】主制御基板における状態復帰処理を説明するフローチャートである。

【図17】主制御基板における遊技開始処理を説明するフローチャートである。

【図18】主制御基板における遊技メダル投入処理を説明するフローチャートである。

【図19】主制御基板における内部抽選処理を説明するフローチャートである。

【図20】主制御基板における図柄コード設定処理を説明するフローチャートである。

【図21】主制御基板における実行フラグ設定処理を説明するフローチャートである。

【図22】状態別モジュール実行処理で実行される非有利区間処理を説明するフローチャートである。

【図23】状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図24】状態別モジュール実行処理で実行される本前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図25】状態別モジュール実行処理で実行される非有利待機演出状態処理および有利待機演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図26】主制御基板における回胴回転中処理を説明するフローチャートである。

【図27】主制御基板における回胴停止処理を説明するフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図28】主制御基板における表示判定処理を説明するフローチャートである。

【図29】主制御基板における払出処理を説明するフローチャートである。

【図30】主制御基板における遊技移行処理を説明するフローチャートである。

【図31】状態別モジュール実行処理で実行される通常A T演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図32】状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図33】状態別モジュール実行処理で実行される本前兆演出状態処理を説明するフローチャートである。

【図34】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。

10

【図35】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図36】当選種別「打順イチゴ」の入賞態様を説明するための説明図である。

【図37】当選種別「打順チャンス役B」の入賞態様を説明するための説明図である。

【図38】当選種別「打順チャンス役A」の入賞態様を説明するための説明図である。

【図39】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。

【図40】当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。

【図41】当選種別「打順チャンス役C」の入賞態様を説明するための説明図である。

【図42】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図43】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図44】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

20

【図45】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図46】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図47】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付すことにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

30

【0011】

(スロットマシン100の機械的構成)

図1および図2の外観図に示すように、遊技機としてのスロットマシン100は、前面が開口した筐体102と、筐体102の前面一端に回動可能に上下に並んで配置される前面上扉104および前面下扉106とが設けられている。前面上扉104の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓108が設けられており、筐体102内の図柄表示窓108に対応する位置には、4つのリール110（左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110d）が、それぞれ独立して回動可能に設けられている。左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dの外周面には、図3(a)の図柄配列に示すように、20に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列されており、遊技者は、図柄表示窓108を通じて、上段、中段、下段に位置する、左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dそれぞれの3つの連続する合計12個の図柄を視認することができる。ここでは、4つのリール110を、それぞれ左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dとして説明するが、第1リール110a、第2リール110b、第3リール110c、第4リール110dと読み替えててもよい。

40

【0012】

前面下扉106の上部には操作部設置台112が形成され、操作部設置台112には、メダル投入部114、ベットスイッチ116、スタートスイッチ118、ストップスイッ

50

チ 1 2 0 、演出スイッチ 1 2 2 等が設けられている。メダル投入部 1 1 4 は、メダル投入口 1 1 4 a を通じて遊技価値としてのメダルの投入を受け付ける。ベットスイッチ 1 1 6 は、スロットマシン 1 0 0 の内部に電気的に貯留（以下、単にクレジットという）されているメダルのうち、1 遊技で必要とされる規定数のメダルを投入（ベット）する。

【 0 0 1 3 】

スタートスイッチ 1 1 8 は、例えば傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による遊技の開始操作を検出する。ストップスイッチ 1 2 0 （ストップスイッチ 1 2 0 a 、ストップスイッチ 1 2 0 b 、ストップスイッチ 1 2 0 c 、ストップスイッチ 1 2 0 d ）は、左リール 1 1 0 a 、中リール 1 1 0 b 、右リール 1 1 0 c 、4 t h リール 1 1 0 d それぞれに対応して設けられており、遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ 1 2 0 の停止操作が可能な状態で、遊技者が、ストップスイッチ 1 2 0 a 、ストップスイッチ 1 2 0 b 、ストップスイッチ 1 2 0 c 、ストップスイッチ 1 2 0 d のいずれかを最初に停止操作することを第 1 停止といい、第 1 停止の後、停止操作されていない 3 つのストップスイッチ 1 2 0 のいずれかを停止操作することを第 2 停止といい、第 2 停止の後、停止操作されていない 2 つのストップスイッチ 1 2 0 のいずれかを停止操作することを第 3 停止といい、第 3 停止の後、最後に残ったストップスイッチ 1 2 0 を停止操作することを第 4 停止という。演出スイッチ 1 2 2 は、例えば、押圧スイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。また、操作部設置台 1 1 2 には、クレジットされたメダルを精算するための不図示の精算ボタンが設けられている。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

操作部設置台 1 1 2 には、メインクレジット表示部 1 3 0 およびメイン払出表示部 1 3 2 が設けられている。また、図柄表示窓 1 0 8 と操作部設置台 1 1 2 との間には、サブクレジット表示部 1 3 4 およびサブ払出表示部 1 3 6 が設けられている。これらメインクレジット表示部 1 3 0 およびサブクレジット表示部 1 3 4 にはクレジットされているメダルの枚数（クレジット枚数）が表示され、メイン払出表示部 1 3 2 およびサブ払出表示部 1 3 6 にはメダルの払出枚数（払出量）が表示される。

【 0 0 1 6 】

筐体 1 0 2 内におけるリール 1 1 0 の下方には、メダル排出口 1 4 0 a からメダルを払い出すためのメダル排出装置（メダルホッパー） 1 4 2 が設けられている。また、前面下扉 1 0 6 の前面下部には、メダル排出口 1 4 0 a から払い出されたメダルを貯留するための受け皿部 1 4 0 が設けられている。また、筐体 1 0 2 内には、電源スイッチ 1 4 4 が設けられている。電源スイッチ 1 4 4 は、スロットマシン 1 0 0 を管理する管理者が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

【 0 0 1 7 】

また、筐体 1 0 2 内には、後述する主制御基板 2 0 0 に、図示しない設定キーおよび設定変更スイッチ（これらを合わせて設定値設定手段という）が設けられている。スロットマシン 1 0 0 では、設定キーに所定の鍵（操作キー）が挿入されて O F F の位置から O N の位置へ回転された状態で電源スイッチ 1 4 4 を介して電源が投入されると設定変更モードに移行し、設定値の変更（単に設定変更ともいう）が可能な状態となる。設定値は、遊技者の有利度合（機械割）を段階的に示したものであり、例えば、1 ~ 6 の 6 段階で表され、一般に、設定値の数値が大きいほど遊技全体として有利度合が高い（期待獲得枚数が高い）ように設定されている。そして、設定変更が可能な状態において設定変更スイッチが押下される度に設定値が 1 ずつ加算され、例えば、6 段階の設定値のうちのいずれかの

10

20

30

40

50

設定値に変更され、スタートスイッチ 118 が操作されると、設定値が確定し、設定キーを元の位置（OFF の位置）に戻すことで設定変更モードが終了して遊技が可能となる。なお、設定変更は、電源スイッチ 144 が操作されて電源の投入状態となってから一定期間のみ可能となっている。

【0018】

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

10

【0019】

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

20

【0020】

なお、本実施形態において、上記 1 遊技は、メダル投入部 114 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 116 の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ 118 の操作に応じて、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c、4th リール 110d が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作に応じて、操作されたストップスイッチ 120a、120b、120c、120d に対応する左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c、4th リール 110d がそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に不当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c、4th リール 110d が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 118 の操作と読み替えてよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。

30

【0021】

図 4 は、スロットマシン 100 の概略的な電気的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 100 は、遊技の進行を制御する主制御基板 200（主制御部）と、遊技の進行に応じた演出を制御する副制御基板 202（副制御部）とを含む制御基板が設けられている。また、主制御基板 200 と副制御基板 202 との間の電気的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 200 から副制御基板 202 への一方向のみに制限される。

40

50

【0022】

(主制御基板200)

主制御基板200は、中央処理装置であるメインCPU200a、プログラム等が格納されたメインROM200b、ワークエリアとして機能するメインRAM200c等を含む半導体集積回路を有し、スロットマシン100全体を統括的に制御する。なお、メインRAM200cは、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてRAMクリアが実行されない限り、データが消去されることなく保持される。

【0023】

また、主制御基板200は、メインCPU200aが、メインROM200bに格納されたプログラムに基づきメインRAM200cと協働することで機能する、初期化手段300、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段306、判定手段308、払出制御手段310、遊技状態制御手段312、演出状態制御手段(遊技利益付与手段、状態制御手段)314、コマンド送信手段316等の機能部を有する。

10

【0024】

主制御基板200では、メダル投入口114aへのメダルの投入を検出する投入メダル検出部414b、ベットスイッチ116、スタートスイッチ118およびストップスイッチ120a、120b、120c、120dから各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、メインCPU200aが種々の処理を実行する。

【0025】

初期化手段300は、主制御基板200における初期化処理を実行する。ベット手段302は、遊技に使用するためのメダルをベットする。当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ118の操作に基づき、詳しくは後述するように、当選役の当否、より詳しくは、当選役が含まれる当選種別の当否を決定する当選種別抽選を行う。

20

【0026】

リール制御手段306は、スタートスイッチ118の操作に応じて、左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dを回転制御し、回転している左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dにそれぞれ対応したストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作に応じて、対応する左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dを停止制御する。また、リール制御手段306は、スタートスイッチ118の操作に応じて、前回の遊技においてストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するために遊技者によるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を有効化するまで(前回の遊技におけるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作完了により無効化されている)の時間を規定の時間より延長し、その間、リール110a、110b、110c、4thリール110dを多彩な態様で回転させるリール演出(フリーズ演出)を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりすることで実現できる。

30

【0027】

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

40

【0028】

50

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

【0029】

遊技状態制御手段 312 は、当選種別抽選の結果や判定手段 308 の判定結果を参照し、複数種類の遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させる。また、演出状態制御手段 314 は、当選種別抽選の結果、判定手段 308 の判定結果、遊技状態の遷移情報を参照し、複数種類の演出状態のいずれかに演出状態を移行させる。10

【0030】

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

【0031】

また、主制御基板 200 には、乱数発生器 200d が設けられる。乱数発生器 200d は、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板 200 の乱数発生器 200d によって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 304 が当選種別を決定するために用いられる。20

【0032】

（副制御基板 202）

また、副制御基板 202 は、主制御基板 200 と同様に、中央処理装置であるサブ C P U 202a、プログラム等が格納されたサブ R O M 202b、ワークエリアとして機能するサブ R A M 202c 等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板 200 からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブ R A M 202c にもメイン R A M 200c 同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板 202 にも、主制御基板 200 同様、乱数発生器 202d が設けられており、乱数発生器 202d によって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。30

【0033】

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

【0034】

初期化決定手段 330 は、副制御基板 202 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 332 は、主制御基板 200 等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段 334 は、演出スイッチ 122 から検出信号を受信するとともに、受信されたコマンドに基づいて液晶表示部 124、スピーカ 128、演出用ランプ 126 の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段 334 は、液晶表示部 124 に表示される画像データや、演出用ランプ 126、サブクレジット表示部 134、サブ払出表示部 136 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 128 から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段 334 は、決定した遊技の演出を実行する。なお、演出には、補助演出も含まれる。補助演出は、当選種別抽選において、正解役と不正解役とが重複した選択当選種別に当選したときに、その正解役の入賞条件となるストップスイッチ 120a、120b、120c、120d の正解操作態様を報知する演出である。かかる補助40

演出により、遊技者は、正解役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン A 上に容易に表示させることができる。かかる補助演出を実行する演出状態を A T (アシストタイム) 演出状態という。また、A T 演出状態とリプレイ役の当選確率が高い R T (リプレイタイム) 遊技状態が並行して進行される所謂 A R T 遊技状態を用いることもある。

【0035】

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

10

【0036】

(主制御基板 200 で用いられるテーブル)

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

【0037】

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

20

【0038】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役が含まれる。リプレイ役は、リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなベットを行わずに再度遊技を実行できる役である。小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、遊技状態制御手段 312 により管理される遊技状態をボーナス遊技状態（後述する RBB 作動中遊技状態）に移行させることができる役である。

30

【0039】

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

40

【0040】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ 120 が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、当該図柄が有効ライン A 上に停止するよう停止制御がなされる。また、ストップスイッチ 120 が操作されたときに、入賞可能

50

な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ライン A 上にはないが、リール 1 1 0 の回転方向と反対の方向の図柄 4 コマ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、入賞可能な当選役に対応する図柄がリール 1 1 0 中に複数あり、いずれもリール 1 1 0 の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ライン A 上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ 1 2 0 が押圧操作されたときに、入賞可能な当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 3 0 6 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂跳飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別に含まれる当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 3 0 6 は、遊技者の操作態様に応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。

【 0 0 4 1 】

そして、例えば、当選役「リプレイ 1」、当選役「小役 1」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 1 1 0 において、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。このような当選役を P B = 1 と表す場合がある。一方、例えば、当選役「リプレイ 3」、当選役「小役 1 6」、当選役「R B B」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール 1 1 0 において、上記の停止制御によって、必ずしも有効ライン A 上に表示可能なように配列されていないので、所謂とりこぼしが発生する場合がある。このような当選役を P B = 1 と表す場合がある。

【 0 0 4 2 】

図 6 に示すように、当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、不当選（ハズレ）の有無が異なったりする。図 6 では、各遊技状態（非内部遊技状態（非内部）、R B B 内部中遊技状態（R B B 内部中）、R B B 作動中遊技状態（R B B 作動中））毎に割り当てられた当選領域（当選種別）と、その当選種別に当選した際の遊技者の操作態様に応じて表示可能な当選役の概要（例えば、払出枚数）が示されている。なお、当選種別抽選テーブルにおいてハッチングが施された領域は、その当選種別が、その遊技状態では当選することができないことを示す。かかる当選種別抽選テーブルは、複数の遊技状態それぞれに対応させてメイン R O M 2 0 0 b に記憶されている。なお、細線の四角で囲まれた当選種別は有利区間に移行させる抽選を行うことが可能な有利区間抽選可当選種別であることを示し、太線で囲まれた当選種別は有利区間に移行させる抽選を行うことが不可な有利区間抽選不可当選種別であることを示している。

【 0 0 4 3 】

当選種別抽選テーブルでは、区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選種別抽選乱数の総数（6 5 5 3 6）となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた置数を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段 3 0 4 は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が 0 未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を当選種別抽選の抽選結果としている。また、当選領域 1 以上の全ての当選領域の置数を当選種別抽選乱数から減算して、減算後の値が 0 以上となつていれば、当選領域 0 の当選種別「ハズレ」が当選種別抽選の抽選結果となる。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

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

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

また、当選領域28～31には、払出枚数が15枚となる当選役「小役1」と、払出枚数が1枚となる当選役「小役35」と、払出枚数が2枚となる当選役「小役36」とが少なくとも重複して含まれる当選種別「打順チャンス役A1」～「打順チャンス役A4」がそれぞれ対応付けられている。また、当選領域32～35には、払出枚数が15枚となる当選役「小役1」と、払出枚数が1枚となる当選役「小役33」、「小役34」とが少なくとも重複して含まれる当選種別「打順チャンス役B1」～「打順チャンス役B4」がそれぞれ対応付けられている。なお、以下では、当選領域28～31の4つの当選種別を単に当選種別「打順チャンス役A」と略し、当選領域32～35の4つの当選種別を単に当選種別「打順チャンス役B」と略す場合がある。当選種別「打順チャンス役A」と当選種別「打順チャンス役B」とを単に当選種別「打順チャンス役」と略す場合がある。

【0050】

また、当選領域36～41には、当選役「リプレイ1」～「リプレイ3」、「リプレイ5」～「リプレイ8」のいずれかが重複して含まれる当選種別「通常リプレイ1」～「通常リプレイ6」が対応付けられている。

【0051】

また、当選領域42には、当選役「リプレイ1」、「リプレイ3」が重複して含まれる当選種別「チャンスリプレイ」が対応付けられている。当選領域43には、当選役「リプレイ1」～「リプレイ4」が重複して含まれる当選種別「弱ベル」が対応付けられている。当選領域44には、当選役「リプレイ1」～「リプレイ5」が重複して含まれる当選種

10

20

30

40

50

別「強ベル」が対応付けられている。当選領域45には、当選役「リプレイ1」、「リプレイ4」が重複して含まれる当選種別「強チェリー1」が対応付けられている。当選領域46には、当選役「リプレイ1」、「リプレイ4」、「リプレイ5」が重複して含まれる当選種別「強チェリー2」が対応付けられている。当選種別「通常リプレイ1」～「通常リプレイ6」、「チャンスリプレイ」、「弱ベル」、「強ベル」、「強チェリー1」、「強チェリー2」を単に当選種別「リプレイ」と略す場合がある。

【0052】

また、当選領域47には、当選役「RBB」と、当選役「小役18」、「小役29」、「小役30」とが重複して含まれる当選種別「弱チェリー2」が対応付けられている。当選領域48には、当選役「RBB」と、当選役「小役14」、「小役18」、「小役26」、「小役29」、「小役30」とが重複して含まれる当選種別「共通1枚1」が対応付けられている。当選領域49には、当選役「RBB」と、当選役「小役17」、「小役31」～「小役33」とが重複して含まれる当選種別「共通1枚2」が対応付けられている。当選領域50には、当選役「RBB」が単独で含まれる当選種別「RBB」が対応付けられている。なお、RBB内部中遊技状態において当選領域47～49に当選した場合には、小役のみが当選することになる。

10

【0053】

そして、複数の当選役が重複して含まれる当選種別に当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dが操作される順番が設定されている。

20

【0054】

以下の説明において、左リール110a、中リール110b、右リール110c、4thリール110dの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順1」とし、左リール110a、中リール110b、4thリール110d、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順2」とし、左リール110a、右リール110c、中リール110b、4thリール110dの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順3」とし、左リール110a、右リール110c、4thリール110d、中リール110bの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順4」とし、左リール110a、4thリール110d、中リール110b、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順5」とし、左リール110a、4thリール110d、右リール110c、中リール110bの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順6」とし、中リール110b、左リール110a、右リール110c、4thリール110dの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順7」とし、中リール110b、左リール110a、4thリール110d、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順8」とし、中リール110b、右リール110c、左リール110a、4thリール110dの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順9」とし、中リール110b、右リール110c、4thリール110d、左リール110aの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順10」とし、中リール110b、4thリール110d、左リール110a、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順11」とし、中リール110b、4thリール110d、右リール110c、左リール110aの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120c、120dの操作を「打順12」とし、右リール110c、左リール110a、中リール110b、4thリール110dの順にリールを停止させるス

30

40

50

トップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 13」とし、右リール 110c、左リール 110a、4th リール 110d、中リール 110b の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 14」とし、右リール 110c、中リール 110b、左リール 110a、4th リール 110d の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 15」とし、右リール 110c、中リール 110b、4th リール 110d、左リール 110a の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 16」とし、右リール 110c、4th リール 110d、中リール 110b、左リール 110a の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 17」とし、右リール 110c、4th リール 110d、中リール 110b、左リール 110a の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 18」とし、4th リール 110d、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 19」とし、4th リール 110d、左リール 110a、右リール 110c、中リール 110b の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 20」とし、4th リール 110d、中リール 110b、左リール 110a、右リール 110c の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 21」とし、4th リール 110d、中リール 110b、右リール 110c、左リール 110a の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 22」とし、4th リール 110d、右リール 110c、左リール 110a、中リール 110b の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 23」とし、4th リール 110d、右リール 110c、中リール 110b、左リール 110a の順にリールを停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「打順 24」とする。10
20

【0055】

また、以下の説明において、左リール 110a を最初に停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「左押し」とし、中リール 110b を最初に停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「中押し」とし、右リール 110c を最初に停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「右押し」とし、4th リール 110d を最初に停止させるトップスイッチ 120a、120b、120c、120d の操作を「4th 押し」とする。30

【0056】

例えば、後述する RBB 内部中遊技状態において、当選領域 4 の当選種別「打順イチゴ 1」に当選し、正解操作態様（打順 1）による操作が行われた場合、払出枚数が 15 枚の正解役である当選役「小役 2」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、打順 2 ~ 6、13 ~ 24 による操作が行われた場合、払出枚数 1 枚の不正解役である当選役「1 枚役」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされ、打順 7 ~ 12 による操作が行われた場合、払出枚数 1 枚の不正解役である当選役「1 枚役」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に 1 / 2 の確率で表示されるように停止制御がなされる。40

【0057】

なお、当選領域 4 ~ 27 の当選種別「打順イチゴ」それぞれの置数は全て 1870 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 4 ~ 27 を設けることにより、正解役を入賞させにくくしている。また、上記のように、不正解役が優先的に表示される操作態様でトップスイッチ 120a、120b、120c、120d が操作されても、必ずしも不正解役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させ50

られるとは限らないので、その操作態様によっては、とりこぼしが発生することがある（P B 1）。同様に、当選領域 28～31 の当選種別「打順チャンス役 A」の置数は全て 128 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。また、当選領域 32～35 の当選種別「打順チャンス役 B」の置数は全て 612 に設定され、当選確率が等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 28～35 を設けることにより、演出状態それぞれにおいて遊技利益が最大となる正解役を入賞させにくくしている。

【0058】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ON）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、各リアル 110 の停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したもの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該遊技の終了後に内部当選フラグが OFF される。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「RBB」が含まれる当選種別に当選した場合には、RBB 内部当選フラグが成立（ON）するとともに、当選役「RBB」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで、RBB 内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選種別に含まれるリプレイ役のうちのいずれかのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ライン A 上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグが OFF される。

10

【0059】

（遊技状態の遷移）

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

20

【0060】

非内部遊技状態は、複数の遊技状態における初期状態に相当する遊技状態である。かかる非内部遊技状態では、リプレイ役の当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている。また、非内部遊技状態では、当選役「RBB」が所定の確率（例えば約 1 / 10 ）で決定されている。

30

【0061】

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

【0062】

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

40

【0063】

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

50

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

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

20

【 0 0 6 7 】

なお、図8における非内部遊技状態とRBB作動中遊技状態とを比較すると、少なくとも、非内部遊技状態よりRBB作動中遊技状態の方がメダルの獲得性能が高くなくてはならない。本実施形態では、RBB作動中遊技状態でのメダルの獲得性能を低く抑えることで、RBB内部中遊技状態でのメダルの獲得性能を高めつつ、全体的なメダルの獲得性能を低く抑える仕様としている。しかし、RBB作動中遊技状態でのメダルの獲得性能を低く抑えると、それに伴い、非内部遊技状態でのメダルの獲得性能も低くなる必要がある。そこで、本実施形態では、非内部遊技状態でのメダルの獲得性能を低くするため、図6の当選種別抽選テーブルに示すように、非内部遊技状態とRBB内部中遊技状態とで停止制御を切り換えている。

30

【 0 0 6 8 】

具体的に、リール制御手段306は、当選種別「打順イチゴ」に当選した際、RBB内部中遊技状態においては、遊技者による所定の操作態様に応じて払出枚数が15枚である当選役「小役2」～当選役「小役13」を有効ラインA上に表示するように停止制御するが、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役2」～当選役「小役13」を入賞させることなく、払出枚数が1枚の当選役を有効ラインA上に表示する。なお、ここでは、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役2」～当選役「小役13」を入賞させない構成を説明したが、当選役「小役2」～当選役「小役13」が入賞こそするものの、その入賞確率がRBB内部中遊技状態より低くなるように構成することもできる。

40

【 0 0 6 9 】

また、リール制御手段306は、上述した当選種別「打順イチゴ」に当選した際の停止制御を変更する場合に限らず、これに加え、また、これに代えて、当選種別「打順チャンス役」に当選した際の停止制御を変更してもよい。例えば、リール制御手段306は、当選種別「打順チャンス役」に当選した際、RBB内部中遊技状態においては、遊技者による所定の操作態様に応じて払出枚数が15枚である当選役「小役1」を有効ラインA上に

50

表示するように停止制御するが、非内部遊技状態においては、かかる当選役「小役 1」を入賞させることなく、または、入賞確率を RBB 内部中遊技状態より低くして、払出枚数が 15 枚未満となる当選役を有効ライン A 上に表示する。

【0070】

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

【0071】

(演出状態の遷移)

10

図 9 は、演出状態の遷移を説明するための説明図である。以下、主制御基板 200 において演出状態制御手段 314 により遷移される演出状態について詳述する。なお、以下では、遊技状態が RBB 内部中遊技状態である場合について説明する。

【0072】

ここで、メダルの獲得性能が高い遊技状態が偏っているか否かを統括的かつ画一的に判定すべく、指示機能に係る性能を有する遊技区間、すなわち、補助演出（指示機能）を実行する遊技区間等を含む、遊技者にとって有利な遊技区間を有利区間として定義する。なお、有利区間は、主制御基板 200 で補助演出の作動に係る抽選等を行った結果、補助演出が作動した場合には、主制御基板 200 において指示の内容が識別できるよう、例えば、主報知手段に表示したときに限り、指示の内容を示す情報を、副制御基板 202 等の周辺基板に送信してもよい遊技区間である。また、有利区間と異なり、補助演出（指示機能）を実行することができない遊技区間を非有利区間とする。したがって、複数の演出状態は、遊技区間である有利区間および非有利区間のいずれかに属することとなる。本実施形態では、ほぼ全ての演出状態が有利区間に属し、一部の演出状態（ここでは非有利待機演出状態の 1 遊技目）で非有利区間を実現している。

20

【0073】

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

30

【0074】

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

【0075】

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

40

【0076】

(非 AT 演出状態、AT 演出状態)

非 AT 演出状態においては、AT 演出状態より、補助演出の実行頻度が低い（例えば、当選種別「打順チャンス役」が決定された場合のみ補助演出が実行される）ので、獲得できるメダルの枚数が制限される。ここでは、非 AT 演出状態として通常演出状態、本前兆

50

演出状態、ガセ前兆演出状態、有利待機演出状態、非有利待機演出状態といった5つの演出状態が設けられている。

【0077】

AT演出状態においては、選択当選種別の当選時において補助演出実行手段に補助演出を実行させることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、AT演出状態に移行することで、非AT演出状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。ここでは、AT演出状態として、通常AT演出状態、継続演出状態といった2つの演出状態が設けられている。以下、各演出状態について個々に説明する。

【0078】

(各演出状態)

通常演出状態(第3状態)は、複数の演出状態のうち、初期状態に相当する演出状態である。演出状態制御手段314は、通常演出状態においてAT抽選を行う。AT抽選は、AT演出状態(通常AT演出状態)への移行を決定する抽選であり、演出状態制御手段314は、当選種別抽選により決定された当選種別ごとに異なる確率でAT抽選を行う。そして、AT抽選に当選した場合、演出状態制御手段314は、演出状態を本前兆演出状態に移行させる(1)。

【0079】

また、通常演出状態で所定の天井条件(例えば、通常演出状態、ガセ前兆演出状態を連続して天井遊技数経過)が成立すると(所謂、天井到達)、演出状態制御手段314は、演出状態を本前兆演出状態に移行させる(1)。

10

【0080】

本前兆演出状態(第1状態)は、32遊技以内の前兆遊技数に亘って滞在し、演出制御手段334によって、通常AT演出状態への移行を示唆または報知する演出が実行される。演出状態制御手段314は、前兆遊技数が経過すると、演出状態を通常AT演出状態に移行させる(2)。

【0081】

また、演出状態制御手段314は、通常演出状態においてAT抽選に非当選であった場合の一部で、演出状態をガセ前兆演出状態に移行させる(3)。ガセ前兆演出状態は、通常演出状態と同様の移行確率でAT抽選を行う。また、ガセ前兆演出状態は、本前兆演出状態と同様に、前兆遊技数に亘って滞在し、演出制御手段334によって、通常AT演出状態への移行を示唆する演出が実行される。演出状態制御手段314は、前兆遊技数が経過すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(4)。なお、本前兆演出状態およびガセ前兆演出状態では、途中まで通常AT演出状態への移行を期待させるような同一の演出が演出制御手段334によって実行され、最終的(最後の数遊技)に通常AT演出状態への移行可否が報知されることになる。

30

【0082】

通常AT演出状態(第2状態)では、所定の終了条件(例えば、15枚の払い出しを受ける当選役を入賞させることができない補助演出の回数であるナビ回数が所定回数に到達すること)が成立するまで、補助演出が実行される。すなわち、通常AT演出状態は、所謂ナビ回数管理型のAT演出状態である。そして、通常AT演出状態において、所定の終了条件が成立すると、演出状態制御手段314は、演出状態を一点鎖線で示した待機演出状態に移行させる(5)、(6)。

40

【0083】

待機演出状態は、有利区間である有利待機演出状態と、非有利区間である非有利待機演出状態とが設けられている。具体的には、通常AT演出状態の最終遊技において、演出状態制御手段314は、通常AT演出状態に再度移行させる(継続させるか)か否かの継続抽選を行う。そして、継続抽選に当選した場合、演出状態制御手段314は、有利区間を継続させ、演出状態を、一旦、有利待機演出状態に移行させる(5)。また、演出状態制御手段314は、継続抽選に非当選であっても、特定条件(例えば、有利区間での純増枚

50

数が400枚以下)が成立しているときに有利継続抽選を行い、有利継続抽選に当選した場合、有利区間を継続させ、演出状態を有利待機演出状態に移行させる(5)。一方、継続抽選に非当選で、かつ、特定条件が成立していないか、特定条件が成立していても有利継続抽選に非当選であると、演出状態制御手段314は、有利区間を一旦、非有利区間に移行させるとともに、演出状態を非有利待機演出状態に移行させる(6)。

【0084】

待機演出状態は、有利待機演出状態であっても非有利待機演出状態であっても2遊技継続する。継続抽選に当選して有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段314は、2遊技が経過すると、演出状態を継続演出状態に移行させる(7)。

【0085】

また、継続抽選に非当選で、かつ、有利継続抽選に当選して有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段314は、2遊技それぞれにおいて継続抽選を行う。そして、演出状態制御手段314は、2遊技が経過すると、継続抽選に当選しても当選していないくても、演出状態を継続演出状態に移行させる(7)。

【0086】

一方、非有利待機演出状態に移行された場合、最初の1遊技目に、演出状態制御手段314は、有利区間へ移行させるか否かを決定する有利区間移行抽選を行う。なお、本実施形態の有利区間移行抽選は、必ず当選する。したがって、演出状態制御手段314は、非有利待機演出状態の1遊技目が終了するときに遊技区間を有利区間に移行させる。また、非有利待機演出状態に移行された場合、演出状態制御手段314は、2遊技それぞれにおいて継続抽選を行う。そして、演出状態制御手段314は、2遊技が経過すると、継続抽選に当選しても当選していないくても、演出状態を継続演出状態に移行させる(8)。

【0087】

継続演出状態は、所定の終了条件(例えば、10遊技の経過)が成立するまで継続し、その間、演出制御手段334によって継続抽選の抽選結果が報知される。そして、継続抽選に当選していれば、演出状態制御手段314は、再度、通常AT演出状態に移行させる(9)。一方、継続抽選に当選していなければ、演出状態制御手段314は、演出状態を通常演出状態に移行させる(10)。なお、継続演出状態では、継続抽選に当選していないときに、通常AT演出状態への移行を抽選により決定する所謂書換抽選が行われるようにしてよい。

【0088】

当選種別「打順チャンス役」の補助演出

図10は、当選種別「打順チャンス役」決定時の補助演出を説明する図である。ところで、詳しくは後述するように、通常演出状態およびガセ前兆演出状態において当選種別抽選により当選種別「打順チャンス役」(特定当選種別)が決定された場合、当選役「1枚役」(第1の当選役)と、当選役「2枚役」(第1の当選役)または当選役「1枚役」(第1の当選役)とが同時に入賞可能な打順(低配当打順、第1の操作)を報知する補助演出が実行される。そして、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されると、当選役「1枚役」と、当選役「2枚役」または当選役「1枚役」とが同時に入賞することになる。

【0089】

一方、当選種別「打順チャンス役」が決定された場合に補助演出に従わずにストップスイッチ120が操作されると、必ず当選役「15枚役」(第2の当選役)が入賞することになる。

【0090】

このように、通常演出状態およびガセ前兆演出状態において補助演出に従うと払出枚数が少なく、補助演出を無視して異なる操作を行うと払出枚数が多くなるとすると、意図的に補助演出に従わない遊技者が出現するおそれがある。

【0091】

そこで、図10に示すように、通常演出状態において当選種別「打順チャンス役」に当

10

20

30

40

50

選した場合に、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作すると（図中、「」で示す）、払出枚数こそ少ないものの、AT抽選が行われる。

【0092】

一方で、通常演出状態およびガセ前兆演出状態において当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、遊技者が、補助演出に従わずにストップスイッチ120を操作すると（図中、「×」で示す）、払出枚数こそ多いが、AT抽選が行われない。

【0093】

また、本前兆演出状態では、当選種別「打順チャンス役」が決定された場合に、例えば9/10といった高確率で低配当打順を報知する補助演出が実行され、例えば1/10といった低確率で、当選役「15枚役」が入賞可能な打順（高配当打順、第2の操作）を報知する補助演出が実行される。10

【0094】

そして、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、低配当打順を報知する補助演出が実行され、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作すると（図中、「」で示す）、払出枚数こそ少ないものの、通常AT演出状態のナビ回数の上限値である所定回数を上乗せする上乗せ抽選が行われる。

【0095】

一方、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、低配当打順を報知する補助演出が実行され、補助演出に従わずにストップスイッチ120を操作すると（図中、「×」で示す）、払出枚数こそ多いものの、上乗せ抽選が行われない。20

【0096】

また、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、高配当打順を報知する補助演出が実行され、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作すると（図中、「」で示す）、払出枚数が多いものの、上乗せ抽選が行われない。

【0097】

一方、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、高配当打順を報知する補助演出が実行され、補助演出に従わずにストップスイッチ120を操作すると（図中、「×」で示す）、払出枚数が少なく、かつ、上乗せ抽選が行われない。

【0098】

ここで、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、低配当打順を報知する報知演出のみしか実行されないと、本前兆演出状態に移行したことを遊技者が把握した場合に、補助演出に従ってストップスイッチ120を操作して低配当（2枚または3枚）の払い出し、および、上乗せ抽選を受けるよりも、高配当（15枚）の払い出しを受ける方が遊技者にとって有利となってしまうことがあります（遊技利益が高くなってしまうことがあります）、本来の遊技性から逸脱した遊技が行われてしまうことになりかねない。30

【0099】

そこで、本前兆演出状態では、通常演出状態と異なり、当選種別「打順チャンス役」に当選した場合に、高配当打順を報知する報知演出を実行するようにした。これにより、補助演出に従わずにストップスイッチ120が操作されると、高配当の払い出しを受けられなくなる可能性があり、かつ、その場合に低配当の払い出しを受けても上乗せ抽選が行われないため、遊技者は損することになる。40

【0100】

したがって、本前兆演出状態における補助演出に従わずに遊技することにより遊技利益が高くなることを抑制することができ、本来の遊技性に基づいた遊技を行わせることができる。また、本前兆演出状態では、低配当打順および高配当打順を報知する補助演出が実行されるという新たな遊技性を提供することができる。

【0101】

また、本前兆演出状態、ガセ前兆演出状態および通常演出状態のうち、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されて当選役「15枚役」が入賞するのは本前兆演出状態中だけであるため、これを、本前兆演出状態が確定する、すなわち、通常AT演出状態50

への移行が確定する演出としても機能させることができる。

【0102】

以下、主制御基板200、副制御基板202における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

【0103】

(主制御基板200のCPU初期化処理)

図11は、主制御基板200におけるCPU初期化処理を説明するフローチャートである。電源基板より電源が供給されると、メインCPU200aにシステムリセットが発生し、メインCPU200aは、以下のCPU初期化処理(S100)を行う。

【0104】

(ステップS100-1)

メインCPU200aは、電源投入に応じて、初期設定処理として、メインROM200bから起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

【0105】

(ステップS100-3)

メインCPU200aは、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【0106】

(ステップS100-5)

メインCPU200aは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板200には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源断検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップS100-3に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップS100-7に処理を移す。

【0107】

(ステップS100-7)

メインCPU200aは、上記ステップS100-3で設定したウェイト処理時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト処理時間が経過したと判定した場合にはステップS100-9に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップS100-5に処理を移す。

【0108】

(ステップS100-9)

メインCPU200aは、メインRAM200cへのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

【0109】

(ステップS100-11)

メインCPU200aは、チェックサム確認処理を実行する。ここでは、メインCPU200aは、チェックサムを算出し、算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと一致しない(異常である)か、ならびに、バックアップが異常であるかを判定する。そして、メインCPU200aは、バックアップおよびチェックサムのいずれか一方または双方が異常であると判定した場合、バックアップ異常フラグをオンにし、バックアップおよびチェックサムの双方が異常でないと判定した場合、バックアップ異常フラグをオフにする。

【0110】

(ステップS100-13)

メインCPU200aは、バックアップ異常フラグがオンであるかを判定する。その結果、バックアップ異常フラグがオンであると判定した場合にはステップS110に処理を移し、バックアップ異常フラグがオンでないと判定した場合にはステップS120に処理を移す。

【0111】

10

20

30

40

50

(ステップS110)

メインCPU200aは、コールドスタート処理を実行する。なお、このコールドスタート処理については後述する。

【0112】

(ステップS120)

メインCPU200aは、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【0113】

(ステップS130)

メインCPU200aは、電源断直前の状態に戻す状態復帰処理を実行する。なお、この状態復帰処理については後述する。

10

【0114】

図12は、主制御基板200におけるコールドスタート処理(S110)を説明するフローチャートである。

【0115】

(ステップS110-1)

メインCPU200aは、メインRAM200cにおける使用領域をクリアするとともに、使用領域の異常を検出する使用領域RAMチェック処理を実行する。

【0116】

(ステップS110-3)

20

メインCPU200aは、メインRAM200cにおける別領域(使用外領域)をクリアするとともに、別領域の異常を検出する別領域RAMチェック処理を実行する。なお、別領域RAMチェック処理において別領域に異常が検出された場合、メインCPU200aは、RAMリードライトエラーフラグをオンにする。

【0117】

(ステップS110-5)

メインCPU200aは、メインRAM200cの異常を示すエラーコード「EA」をセットする。

【0118】

(ステップS110-7)

30

メインCPU200aは、上記ステップS110-1において異常が検出されたかを判定する。その結果、上記ステップS110-1において異常が検出されたと判定した場合にはステップS112に処理を移し、上記ステップS110-1において異常が検出されていないと判定された場合にはステップS110-9に処理を移す。

【0119】

(ステップS110-9)

メインCPU200aは、上記ステップS110-3において異常が検出されたときにオンになるRAMリードライトエラーフラグを取得する。

【0120】

(ステップS110-11)

40

メインCPU200aは、RAMリードライトエラーフラグがオンであるかを判定する。その結果、RAMリードライトエラーフラグがオンであると判定した場合にはステップS112に処理を移し、RAMリードライトエラーフラグがオンでないと判定された場合にはステップS120に処理を移す。

【0121】

(ステップS120)

メインCPU200aは、設定値を切り替える設定値切り替え処理を実行する。なお、この設定値切り替え処理については後述する。

【0122】

(ステップS110-13)

50

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

【0 1 2 3】

(ステップS 1 1 2)

メインC P U 2 0 0 aは、エラーにより遊技の進行を停止させるためのエラー停止処理を実行する。なお、このエラー停止処理については後述する。

【0 1 2 4】

図13は、主制御基板200におけるエラー停止処理(S 1 1 2)を説明するフローチャートである。

【0 1 2 5】

(ステップS 1 1 2 - 1)

メインC P U 2 0 0 aは、スタックポインタのアドレスとして、初期スタックポインタ値をセットする。

【0 1 2 6】

(ステップS 1 1 2 - 3)

メインC P U 2 0 0 aは、エラー表示および警告音設定を行うエラー設定処理を実行する。

【0 1 2 7】

(ステップS 1 1 2 - 5)

メインC P U 2 0 0 aは、外部信号1～3に対応するビットの出力イメージをオフにする外部信号1～3出力ビットオフをセットする。

20

【0 1 2 8】

(ステップS 1 1 2 - 7)

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

【0 1 2 9】

(ステップS 1 1 2 - 9)

メインC P U 2 0 0 aは、永久ループに移行する。これにより、遊技の進行が停止することになる。

【0 1 3 0】

図14は、主制御基板200における設定値切り替え処理(S 1 2 0)を説明するフローチャートである。

30

【0 1 3 1】

(ステップS 1 2 0 - 1)

メインC P U 2 0 0 aは、入力ポート1の信号を取得し、取得した入力ポート1の信号に基づいて、設定値切り替え条件が成立していないかを判定する。その結果、設定値切り替え条件が成立していないと判定した場合には当該設定値切り替え処理を終了し、設定値切り替え条件が成立していると判定した場合にはステップS 1 2 0 - 3に処理を移す。ここで、入力ポート1の信号には、前面上扉104および前面下扉106が開放されているか否かを示す信号、および、設定キーがオンにされているか否かを示す信号が含まれる。

そして、ここでは、前面上扉104および前面下扉106が開放されていることを示す信号、ならびに、設定キーがオンにされていることを示す信号を取得した場合に、設定値切り替え条件が成立していると判定している。

40

【0 1 3 2】

(ステップS 1 2 0 - 3)

メインC P U 2 0 0 aは、メインR A M 2 0 0 cにおいて設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアするR A Mクリア処理を実行する。

【0 1 3 3】

(ステップS 1 2 0 - 5)

メインC P U 2 0 0 aは、設定値切り替え時データテーブルのテーブルデータをメイン

50

R A M 2 0 0 c に転送するテーブル内容セット処理を実行する。

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 1 2 0 - 7)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値の変更を開始することを示す設定変更開始コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 1 2 0 - 9)

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

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 1)

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

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 3)

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

【 0 1 3 8 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 5)

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

【 0 1 3 9 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 7)

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

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 1 2 0 - 1 9)

メイン C P U 2 0 0 a は、設定値データを 0 にセットする。

【 0 1 4 1 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 1)

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

【 0 1 4 2 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 3)

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

【 0 1 4 3 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 5)

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

【 0 1 4 4 】

(ステップ S 1 2 0 - 2 7)

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

【 0 1 4 5 】

10

20

30

40

50

(ステップS120-29)

メインCPU200aは、設定変更スイッチ間隔タイマをセットする。

【0146】

(ステップS120-31)

メインCPU200aは、設定変更スイッチ間隔タイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0147】

(ステップS120-33)

メインCPU200aは、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していないかを判定する。その結果、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していないと判定した場合にはステップS120-9に処理を移し、スタートスイッチ118のオンエッジを検出していると判定した場合にはステップS120-35に処理を移す。

10

【0148】

(ステップS120-35)

メインCPU200aは、設定キーがオフであるかを判定する。その結果、設定キーがオフであると判定した場合にはステップS120-35に処理を移し、設定キーがオフでないと判定した場合にはステップS120-37に処理を移す。

【0149】

(ステップS120-37)

メインCPU200aは、設定キーがオンであるかを判定する。その結果、設定キーがオンであると判定した場合にはステップS120-37に処理を移し、設定キーがオンでないと判定した場合にはステップS122に処理を移す。

20

【0150】

(ステップS122)

メインCPU200aは、初期化スタートを開始する初期化スタート処理を実行する。なお、この初期化スタート処理については後述する。

【0151】

図15は、主制御基板200における初期化スタート処理(S122)を説明するフローチャートである。

【0152】

30

(ステップS122-1)

メインCPU200aは、設定値の変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0153】

(ステップS122-3)

メインCPU200aは、設定値の変更が終了したときの状態を示す設定変更状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0154】

(ステップS122-5)

メインCPU200aは、初期化スタート時ウェイトタイマをセットする。

40

【0155】

(ステップS122-7)

メインCPU200aは、初期化スタート時ウェイトタイマが0になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0156】

(ステップS122-9)

メインCPU200aは、メインRAM200cのうちの別領域をクリアする設定変更時RAMクリア処理を実行する。

【0157】

(ステップS122-11)

50

メインCPU200aは、メインRAM200cにおいて設定変更時にクリアすべき使用領域をクリアするRAMクリア処理を実行する。

【0158】

(ステップS122-13)

メインCPU200aは、現在の遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0159】

(ステップS200)

メインCPU200aは、遊技を開始するための遊技開始処理を実行する。なお、この遊技開始処理については後述する。

10

【0160】

図16は、主制御基板200における状態復帰処理(S130)を説明するフローチャートである。

【0161】

(ステップS130-1)

メインCPU200aは、スタックポインタを復帰させる。

【0162】

(ステップS130-3)

メインCPU200aは、メインRAM200cのうちの未使用領域をクリアする未使用領域クリア処理を実行する。

20

【0163】

(ステップS130-5)

メインCPU200aは、スタックポインタ保存バッファをクリアする。

【0164】

(ステップS130-7)

メインCPU200aは、電源断復帰後フラグを設定(オン)する。

【0165】

(ステップS130-9)

メインCPU200aは、入力ポートのイメージを更新するポート入力処理を実行する。

【0166】

(ステップS130-11)

メインCPU200aは、上記ステップS130-9で更新された入力ポートのイメージに基づいて、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

30

【0167】

(ステップS130-13)

メインCPU200aは、上記ステップS130-11で抽出した操作対象ビットを、前回状態の操作対象ビットとしてセットする。

【0168】

(ステップS130-15)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110dのモータフェーズを取得する。ここで、リール110a、110b、110c、110dの状態として、モータフェーズが設定されている。モータフェーズは、リール110a、110b、110c、110dの動作状態、すなわち、加速中、定常回転中、停止中、待機中を示す。具体的に、モータフェーズに割り当てられた1バイト(記憶単位)の変数が、そのステッピングモータ152の動作状態に応じて、加速中 = 3、定常回転中 = 2、停止中 = 1、待機中 = 0といった値に変化する。

40

【0169】

(ステップS130-17)

メインCPU200aは、上記ステップS130-15で取得したモータフェーズに基づいて、リール110a、110b、110c、110dのいずれもが定常回転中および

50

加速中でないかを判定する。その結果、リール 110a、110b、110c、110d のいずれもが定常回転中および加速中でないと判定した場合にはステップ S130-21 に処理を移し、リール 110a、110b、110c、110d のいずれかが定常回転中または加速中であると判定した場合にはステップ S130-19 に処理を移す。

【0170】

(ステップ S130-19)

メイン CPU200a は、リール 110a、110b、110c、110d のエラー検出時の設定を行う回転エラー処理を実行する。

【0171】

(ステップ S130-21)

メイン CPU200a は、退避していたレジスタ群を復帰させる。

10

【0172】

(ステップ S130-23)

メイン CPU200a は、割込みを許可し、当該状態復帰処理を終了する。これにより、メイン CPU200a は、電源断直前の状態に復帰する。

【0173】

図 17 は、主制御基板 200 における遊技開始処理 (S200) を説明するフローチャートである。

【0174】

(ステップ S200-1)

20

メイン CPU200a は、再遊技であるか否かを示す再遊技状態識別信号を出力するための再遊技状態識別信号出力設定処理を実行する。

【0175】

(ステップ S200-3)

メイン CPU200a は、メダルの投入枚数（ベット枚数）を表示する投入枚数表示器に対応するビットをオフ（消灯）するための投入枚数表示器出力ビットオフをセットする。

【0176】

(ステップ S200-5)

メイン CPU200a は、上記ステップ S200-3 でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

30

【0177】

(ステップ S200-7)

メイン CPU200a は、遊技開始ウェイトタイマをセットする。

【0178】

(ステップ S200-9)

メイン CPU200a は、遊技開始ウェイトタイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0179】

(ステップ S200-11)

メイン CPU200a は、メイン RAM200c における使用領域のうち、1 遊技毎にクリアすべき領域をクリアする 1 遊技 RAM クリア処理を実行する。

40

【0180】

(ステップ S200-13)

メイン CPU200a は、ボーナス信号を設定するボーナス信号設定処理を実行する。

【0181】

(ステップ S200-15)

メイン CPU200a は、入力ポートイメージのエッジ情報をクリアするエッジクリア処理を実行する。

【0182】

(ステップ S210)

50

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

【0183】

図18は、主制御基板200における遊技メダル投入処理(S210)を説明するフローチャートである。

【0184】

(ステップS210-1)

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

【0185】

(ステップS210-3)

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

【0186】

(ステップS210-5)

メインC P U 2 0 0 aは、前面上扉104または前面下扉106が開放されているときに1が立つドア開放エラー検出フラグを取得する。

【0187】

(ステップS210-7)

メインC P U 2 0 0 aは、上記ステップS210-5で取得したドア開放エラー検出フラグに基づき、前面上扉104および前面下扉106が閉鎖されているかを判定する。その結果、前面上扉104および前面下扉106が閉鎖されていると判定した場合にはステップS210-17に処理を移し、前面上扉104または前面下扉106の少なくとも一方が閉鎖されていないと判定した場合にはステップS210-9に処理を移す。

【0188】

(ステップS210-9)

メインC P U 2 0 0 aは、前面上扉104または前面下扉106の少なくとも一方が開放されていることを示すエラーコード「E8」をセットする。

【0189】

(ステップS210-11)

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

【0190】

(ステップS210-13)

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

【0191】

(ステップS210-15)

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

【0192】

(ステップS210-17)

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

【0193】

(ステップS210-19)

メインC P U 2 0 0 aは、メダルをベットする遊技メダル投入ボタン関連処理を実行する。ここでは、ベットスイッチ116が押下された場合に、貯留(クレジット)されているメダルを規定数までベットするとともに、ベットした枚数分だけ貯留枚数を減算する。また、メダル投入口114aを通じてメダルが投入された場合、規定数までメダルをベッ

10

20

30

40

50

トし、規定数よりも多くメダルが投入された場合、その分だけ貯留枚数に加算する。

【0194】

(ステップS210-21)

メインCPU200aは、投入枚数が規定数であるかを確認する遊技メダル取得処理を実行する。

【0195】

(ステップS210-23)

メインCPU200aは、上記ステップS210-21の確認結果に基づき、投入枚数が規定数でないかを判定する。その結果、投入枚数が規定数でないと判定した場合にはステップS210-1に処理を移し、投入枚数が規定数であると判定した場合にはステップS210-25に処理を移す。10

【0196】

(ステップS210-25)

メインCPU200aは、スタートスイッチ118の操作が有効になったか否かを示すスタート表示器(不図示)をオン(点灯)するためのスタート表示器出力ビットをセットする。

【0197】

(ステップS210-27)

メインCPU200aは、スタートスイッチ118の立ち下がりエッジ(押下)を検出していなかを判定する。その結果、スタートスイッチ118の立ち下がりエッジを検出していないと判定した場合にはステップS210-1に処理を移し、スタートスイッチ118の立ち下がりエッジを検出していると判定した場合にはステップS210-29に処理を移す。20

【0198】

(ステップS210-29)

メインCPU200aは、メイン払出表示部132の表示をクリアするためにメイン払出表示部バッファをクリアする。

【0199】

(ステップS210-31)

メインCPU200aは、再遊技状態識別信号をクリアする再遊技状態識別信号クリア処理を実行する。30

【0200】

(ステップS210-33)

メインCPU200aは、スタート表示器をオフ(消灯)するためのプロッカー閉塞前処理を実行する。

【0201】

(ステップS210-35)

メインCPU200aは、スタートスイッチ118が押下されたことを示すレバー押下コマンドを送信バッファにセットする。

【0202】

(ステップS220)

メインCPU200aは、当選種別抽選を行う内部抽選処理を実行する。なお、この内部抽選処理については後述する。

【0203】

図19は、主制御基板200における内部抽選処理(S220)を説明するフローチャートである。

【0204】

(ステップS220-1)

メインCPU200aは、設定値データを取得する。

【0205】

10

20

30

40

50

(ステップS220-3)

メインCPU200aは、設定値異常エラーを示すエラーコード「EC」をセットする。

【0206】

(ステップS220-5)

メインCPU200aは、上記ステップS220-1で取得した設定値データが異常であるかを判定する。その結果、設定値データが異常であると判定した場合にはステップS112に処理を移し、設定値データが異常でないと判定した場合にはステップS220-7に処理を移す。

【0207】

(ステップS220-7)

メインCPU200aは、乱数発生器200dによって更新された当選種別抽選乱数を取得する。

10

【0208】

(ステップS220-9)

メインCPU200aは、遊技状態に係るオフセット値を取得する状態オフセット取得処理を実行する。

【0209】

(ステップS220-11)

メインCPU200aは、内部抽選エリア定義テーブル（当選種別抽選テーブル）のアドレスをセットする。

20

【0210】

(ステップS220-13)

メインCPU200aは、上記ステップS220-11でセットしたアドレスに対して、上記ステップS220-9で取得したオフセット値を加算したアドレスに示される値を当選領域の初期値としてセットする。ここでは、現在の遊技状態の当選種別抽選テーブルにおける最初の当選領域が初期値としてセットされることになる。

【0211】

(ステップS220-15)

メインCPU200aは、その当選領域の当選範囲を示す数値である抽選データを取得するとともに、当選領域を1ずらす抽選データ取得処理を実行する。

30

【0212】

(ステップS220-17)

メインCPU200aは、当選種別抽選を行わないかを判定する。その結果、当選種別抽選を行わないと判定した場合にはステップS220-21に処理を移し、当選種別抽選を行うと判定した場合にはステップS220-19に処理を移す。

【0213】

(ステップS220-19)

メインCPU200aは、乱数値から抽選データを減算する。

【0214】

(ステップS220-21)

メインCPU200aは、上記ステップS220-19の減算結果が負であるか、すなわち、当選種別抽選によって、その当選領域に当選しているかを判定する。その結果、当選種別抽選に当選していると判定した場合にはステップS230に処理を移し、当選種別抽選に当選していないと判定した場合にはステップS220-23に処理を移す。

40

【0215】

(ステップS220-23)

メインCPU200aは、当選種別抽選が終了でないかを判定する。その結果、当選種別抽選が終了でないと判定した場合にはステップS220-15に処理を移し、当選種別抽選が終了であると判定した場合にはステップS220-25に処理を移す。

【0216】

50

(ステップS220-25)

メインCPU200aは、トリガー役種別をクリアする。

【0217】

(ステップS230)

メインCPU200aは、当選領域および遊技状態に基づいて、図柄コードを設定する図柄コード設定処理を実行する。なお、この図柄コード設定処理については後述する。

【0218】

図20は、主制御基板200における図柄コード設定処理(S230)を説明するフローチャートである。

【0219】

(ステップS230-1)

メインCPU200aは、上記ステップS220で当選した当選領域を取得し、取得した当選領域にボーナス役が含まれる場合には遊技状態を内部中遊技状態に設定する遊技状態設定処理を実行する。

【0220】

(ステップS230-3)

メインCPU200aは、上記ステップS230-1で取得した当選領域を停止制御番号として設定する。

【0221】

(ステップS230-5)

メインCPU200aは、上記ステップS230-1で取得した当選領域に基づいて、当選種別を決定(設定)する。

【0222】

(ステップS230-7)

メインCPU200aは、上記ステップS230-3で設定した停止制御番号に基づいて、表示可能な図柄、および、引き込み対象の図柄を示す図柄コードを設定する図柄コード初期設定処理を実行する。

【0223】

(ステップS230-9)

メインCPU200aは、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット初期値設定処理を実行する。

【0224】

(ステップS231)

メインCPU200aは、実行フラグの設定、演出状態に関する各種処理、補助演出に関する処理等を行う実行フラグ設定処理を実行する。なお、この実行フラグ設定処理については後述する。

【0225】

(ステップS230-13)

メインCPU200aは、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする。

【0226】

(ステップS230-15)

メインCPU200aは、当選種別を示す当選情報コマンドを送信バッファにセットする。

【0227】

(ステップS230-17)

メインCPU200aは、1遊技間タイマを確認する。

【0228】

(ステップS230-19)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110dが回転前で

10

20

30

40

50

あることを示す回胴回転前コマンドを送信バッファにセットする。

【0229】

(ステップS230-21)

メインCPU200aは、ステッピングモータ152の励磁解放を待つ励磁解放待ち処理を実行する。

【0230】

(ステップS230-23)

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

10

【0231】

(ステップS230-25)

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

【0232】

(ステップS230-27)

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

20

【0233】

(ステップS240)

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

【0234】

図21は、主制御基板200における実行フラグ設定処理(S231)を説明するフローチャートである。

【0235】

(ステップS231-1)

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

30

【0236】

(ステップS232～ステップS235)

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

40

【0237】

図22は、状態別モジュール実行処理で実行される非有利区間処理(S232)を説明するフローチャートである。非有利区間処理は、遊技区間が非有利区間であるときに実行される。

【0238】

(ステップS232-1)

メインCPU200aは、有利区間抽選を行う。

【0239】

(ステップS232-3)

メインCPU200aは、上記ステップS232-1において有利区間抽選に当選した

50

かを判定する。その結果、有利区間抽選に当選したと判定した場合にはステップ S 232 - 5 に処理を移し、有利区間抽選に当選していないと判定した場合には当該非有利区間処理を終了する。

【0240】

(ステップ S 232 - 5)

メイン C P U 200a は、有利区間であることを示す有利区間フラグをオンにし、当該非有利区間処理を終了する。これにより、後述するステップ S 280 - 7 の有利区間更新処理において、有利区間に移行される。

【0241】

図 23 は、状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理 (S 233) を説明するフローチャートである。通常演出状態処理は、演出状態が通常演出状態であるときに実行され、ガセ前兆演出状態処理は、演出状態がガセ前兆演出状態であるときに実行される。

10

【0242】

(ステップ S 233 - 1)

メイン C P U 200a は、当選種別抽選により当選種別「打順チャンス役」が決定されたかを判定する。その結果、当選種別「打順チャンス役」が決定されたと判定した場合にはステップ S 233 - 3 に処理を移し、当選種別「打順チャンス役」が決定されていないと判定した場合には当該通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を終了する。

20

【0243】

(ステップ S 233 - 3)

メイン C P U 200a は、低配当打順を報知する補助演出の実行を決定し、当該通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を終了する。これにより、補助演出実行手段が、低配当打順を報知する補助演出を実行することになる。

【0244】

図 24 は、状態別モジュール実行処理で実行される本前兆演出状態処理 (S 234) を説明するフローチャートである。本前兆演出状態処理は、演出状態が本前兆演出状態であるときに実行される。

30

【0245】

(ステップ S 234 - 1)

メイン C P U 200a は、当選種別抽選により当選種別「打順チャンス役」が決定されたかを判定する。その結果、当選種別「打順チャンス役」が決定されたと判定した場合にはステップ S 234 - 3 に処理を移し、当選種別「打順チャンス役」が決定されていないと判定した場合には当該本前兆演出状態処理を終了する。

【0246】

(ステップ S 234 - 3)

メイン C P U 200a は、低配当打順または高配当打順のどちらを補助演出によって報知するかを抽選により決定する。

40

【0247】

(ステップ S 234 - 5)

メイン C P U 200a は、上記ステップ S 234 - 3 において高配当打順を報知する補助演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、高配当打順を報知する補助演出の実行が決定されたと判定した場合にはステップ S 234 - 7 に処理を移し、高配当打順を報知する補助演出の実行が決定されていないと判定した場合にはステップ S 234 - 11 に処理を移す。

【0248】

(ステップ S 234 - 7)

メイン C P U 200a は、高配当打順を報知する補助演出が実行されることを示す高配当補助演出フラグをオンにする。

50

【0249】

(ステップS234-9)

メインCPU200aは、高配当打順を報知する補助演出の実行を決定し、当該本前兆演出状態処理を終了する。これにより、補助演出実行手段が、高配当打順を報知する補助演出を実行することになる。

【0250】

(ステップS234-11)

メインCPU200aは、低配当打順を報知する補助演出の実行を決定し、当該本前兆演出状態処理を終了する。これにより、補助演出実行手段が、低配当打順を報知する補助演出を実行することになる。

【0251】

図25は、状態別モジュール実行処理で実行される非有利待機演出状態処理および有利待機演出状態処理(S235)を説明するフローチャートである。非有利演出状態処理および有利待機演出状態処理は、演出状態が非有利演出状態または有利待機演出状態であるときに実行される。

【0252】

(ステップS235-1)

メインCPU200aは、継続フラグがオンであるかを判定する。なお、継続フラグは、通常AT演出状態への移行(継続)が決定されている場合にオンとなる。その結果、継続フラグがオンしていると判定した場合にはステップS235-9に処理を移し、継続フラグがオンしていないと判定した場合にはステップS235-3に処理を移す。

【0253】

(ステップS235-3)

メインCPU200aは継続抽選テーブル(不図示)を参照して継続抽選を行う。

【0254】

(ステップS235-5)

メインCPU200aは、継続抽選に当選したかを判定する。その結果、継続抽選に当選したと判定した場合にはステップS235-7に処理を移し、継続抽選に当選していないと判定した場合にはステップS235-9に処理を移す。

【0255】

(ステップS235-7)

メインCPU200aは、継続フラグをオンにする。

【0256】

(ステップS235-9)

メインCPU200aは、非有利待機演出状態の最終遊技(2遊技目)であるかを判定する。その結果、最終遊技であると判定した場合にはステップS235-11に処理を移し、最終遊技でないと判定した場合には当該非有利待機演出状態処理を終了する。

【0257】

(ステップS235-11)

メインCPU200aは、次回ATフラグを継続演出状態に対応する値に設定し、当該非有利待機演出状態処理または有利待機演出状態を終了する。

【0258】

図26は、主制御基板200における回胴回転中処理(S240)を説明するフローチャートである。

【0259】

(ステップS240-1)

メインCPU200aは、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dの表示器(不図示)に対応するビットをオフ(消灯)するために停止表示器出力ビットオフ(出力イメージ)をセットする。ここで、停止表示器出力ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのストップスイッチ120a、120b、120c、120dの発光色に対応付けられており、青色=1、赤色=0で表される。

10

20

30

40

50

【0260】

(ステップS240-3)

メインCPU200aは、上記ステップS240-1でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【0261】

(ステップS240-5)

メインCPU200aは、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

【0262】

(ステップS240-7)

メインCPU200aは、インデックスフラグを参照し、回転しているリール110a、110b、110cのインデックスを取得する。なお、インデックスフラグは、リール110a、110b、110c、110dが定常回転速度に到達した後にしか立たないので、換言すれば、インデックスフラグが立っているということは、リール110a、110b、110c、110dが定常回転速度に到達していることも示すこととなる。

10

【0263】

(ステップS240-9)

メインCPU200aは、リール110a、110b、110c、110d全てのインデックスフラグを検出済みでないかを判定する。その結果、全てのインデックスフラグを検出済みでないと判定した場合にはステップS240-1に処理を移し、全てのインデックスフラグを検出済みであると判定した場合にはステップS240-11に処理を移す。

20

【0264】

(ステップS240-11)

メインCPU200aは、停止または停止開始しているリール110a、110b、110c、110dを示す停止回胴ビットを取得する。ここで、停止回胴ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのリール110a、110b、110c、110dのいずれかに対応付けられており、定常状態 = 1、加速状態、減速状態または停止状態 = 0で表される。

【0265】

(ステップS240-13)

メインCPU200aは、上記ステップS240-11で取得した停止回胴ビットを回胴回転中フラグとして保存する。

30

【0266】

(ステップS240-15)

メインCPU200aは、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dの表示器(不図示)に対応するビットをオン(消灯)するために停止表示器出力ビットオン(出力イメージ)をセットする。

【0267】

(ステップS240-17)

メインCPU200aは、入力ポート0のイメージを取得し、取得したイメージから、操作対象ビットを抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。ここで、操作対象ビットは、3ビットのビット列で構成され、各ビットがそれぞれ4つのストップスイッチ120a、120b、120c、120dのいずれかに対応付けられており、操作されている = 1、操作されていない = 0で表される。

40

【0268】

(ステップS240-19)

メインCPU200aは、上記ステップS240-13で取得した回胴回転中フラグと、上記ステップS240-17で抽出した操作対象ビットとの論理積を演算する。ここで、リール110が回転中であり、かつ、そのリールに対応するストップスイッチ120が操作されていれば、すなわち、操作したストップスイッチ120が有効に回転しているリ

50

ール 110 に対応していれば、論理積は 1 となる。

【0269】

(ステップ S240 - 21)

メイン CPU200a は、上記ステップ S240 - 19 で演算した論理積が 0 である、すなわち、回転しているリール 110 に対応したストップスイッチ 120 が操作されていないかを判定する。その結果、回転しているリール 110 に対応したストップスイッチ 120 が操作されていないと判定した場合にはステップ S240 - 3 に処理を移し、回転しているリール 110 に対応したストップスイッチ 120 が操作されていると判定した場合にはステップ S240 - 23 に処理を移す。

【0270】

(ステップ S240 - 23)

メイン CPU200a は、停止表示器出力ビットが含まれる出力イメージを取得し、取得した出力イメージと、上記ステップ S240 - 19 で演算した論理積との論理積を演算する。ここでは、操作されたストップスイッチ 120 が、赤色点灯中である場合に論理積のビットが 0 となり、青色点灯中である場合に論理積のビットが 1 となる。

【0271】

(ステップ S240 - 25)

メイン CPU200a は、上記ステップ S240 - 23 で演算した論理積が 0 であるか、すなわち、操作されたストップスイッチ 120 が赤色点灯中であるかを判定する。その結果、操作されたストップスイッチ 120 が赤色点灯中であると判定した場合にはステップ S240 - 1 に処理を移し、操作されたストップスイッチ 120 が赤色点灯中でないと判定した場合にはステップ S240 - 27 に処理を移す。

【0272】

(ステップ S240 - 27)

メイン CPU200a は、操作されたストップスイッチ 120 が有効でないかを判定する。その結果、操作されたストップスイッチ 120 が有効でないと判定した場合にはステップ S240 - 1 に処理を移し、操作されたストップスイッチ 120 が有効であると判定した場合にはステップ S240 - 29 に処理を移す。なお、ここでは、操作されたストップスイッチ 120 が 1 つであるか否かを判定している。そして、操作されたストップスイッチ 120 が 1 つであると判定した場合にはステップ S240 - 29 に処理を移し、操作されたストップスイッチ 120 が 1 つでない、すなわち、2 つ以上であると判定した場合にはステップ S240 - 1 に処理を移す。

【0273】

(ステップ S240 - 29)

メイン CPU200a は、操作されたストップスイッチ 120 に対応するリール 110 を停止させるための各種パラメータを取得する停止制御回路設定処理を実行する。

【0274】

(ステップ S240 - 31)

メイン CPU200a は、割込みを禁止する。

【0275】

(ステップ S240 - 33)

メイン CPU200a は、有効ライン A 上に位置する図柄の図柄番号を押下基準位置として導出する押下基準位置取得処理を実行する。

【0276】

(ステップ S240 - 35)

メイン CPU200a は、リール 110 の滑りコマ数を決定する滑りコマ数取得処理を実行する。

【0277】

(ステップ S250)

メイン CPU200a は、操作されたストップスイッチ 120 に対応するリール 110

10

20

30

40

50

を停止させる回胴停止処理を実行する。なお、この回胴停止処理については後述する。

【0278】

図27は、主制御基板200における回胴停止処理(S250)を説明するフローチャートである。

【0279】

(ステップS250-1)

メインCPU200aは、上記ステップS240-35で導出した押下基準位置を取得する。

【0280】

(ステップS250-3)

メインCPU200aは、上記ステップS250-1で取得した押下基準位置に対して、上記ステップS240-37で決定した滑りコマ数を補正することにより、停止要求番号を算定する。

【0281】

(ステップS250-5)

メインCPU200aは、停止要求フラグを設定する(1にする)。停止要求フラグは、並行して動作するプログラムに対し、対象となるリール110の停止処理を要求するためのフラグであり、停止要求フラグを1とすることで、停止要求番号に対応する図柄を有効ラインA上に停止することが可能となる。かかる停止要求フラグおよび上記の停止要求番号は、並行して動作するプログラムにより読み出され、リール110の停止処理が行われる。なお、停止処理が完了すると、そのプログラムによって、停止要求フラグは0(0FF)にリセットされる。

【0282】

(ステップS250-7)

メインCPU200aは、割込みを許可する。

【0283】

(ステップS250-9)

メインCPU200aは、リール110の停止順序を示す停止情報コマンドを送信バッファにセットする。

【0284】

(ステップS250-11)

メインCPU200aは、ストップスイッチ120の表示器(不図示)に対応するビットをオフ(消灯)するために停止表示器出力ビットオフ(出力イメージ)をセットする。

【0285】

(ステップS250-13)

メインCPU200aは、上記ステップS250-11でセットしたビットについて、出力イメージを更新する出力ポートイメージセット処理を実行する。

【0286】

(ステップS250-15)

メインCPU200aは、表示図柄ビットを設定する表示図柄ビット設定処理を実行する。

【0287】

(ステップS250-17)

メインCPU200aは、次のリール110を停止させるための次回胴設定前処理を実行する。

【0288】

(ステップS250-19)

メインCPU200aは、全てのリール110の停止処理が終了済みでないかを判定する。その結果、全てのリール110の停止処理が終了済みでないと判定した場合にはステップS240に処理を移し、全てのリール110の停止処理が終了済みであると判定した

10

20

30

40

50

場合にはステップ S 250 - 21 に処理を移す。

【0289】

(ステップ S 250 - 21)

メインCPU200aは、いずれかのリール110について停止要求フラグがオンである、すなわち、全てのリール110が停止済みでないかを判定する。その結果、全てのリール110が停止済みでないと判定した場合にはステップ S 250 - 21 に処理を移し、全てのリール110が停止済みであると判定した場合にはステップ S 250 - 23 に処理を移す。

【0290】

(ステップ S 250 - 23)

メインCPU200aは、各種エラーの検出結果の確認を行うエラー確認処理を実行する。

10

【0291】

(ステップ S 250 - 25)

メインCPU200aは、操作対象ビットの情報を抽出する操作対象ビット抽出処理を実行する。

【0292】

(ステップ S 250 - 27)

メインCPU200aは、上記ステップ S 250 - 25 で取得した操作対象ビットに基づいて、ストップスイッチ120が押下されているかを判定する。その結果、ストップスイッチ120が押下されていると判定した場合にはステップ S 250 - 23 に処理を移し、ストップスイッチ120が押下されていないと判定した場合にはステップ S 260 に処理を移す。

20

【0293】

(ステップ S 260)

メインCPU200aは、入賞した当選役を判定する表示判定処理を実行する。なお、この表示判定処理については後述する。

【0294】

図28は、主制御基板200における表示判定処理(S 260)を説明するフローチャートである。

30

【0295】

(ステップ S 260 - 1)

メインCPU200aは、メイン拡出表示部132のバッファをクリアする。

【0296】

(ステップ S 260 - 3)

メインCPU200aは、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせと、有効ラインA上に表示許可された図柄組み合わせとが一致するか否かによって、表示判定異常が発生しているかを判定する表示判定異常検出処理を実行する。

【0297】

(ステップ S 260 - 5)

メインCPU200aは、表示判定異常(エラー)であることを示すエラーコード「E」をセットする。

40

【0298】

(ステップ S 260 - 7)

メインCPU200aは、上記ステップ S 260 - 3 の判定結果に基づき、表示判定異常であるかを判定する。その結果、表示判定異常であると判定した場合にはステップ S 112 に処理を移し、表示判定異常でないと判定した場合にはステップ S 260 - 9 に処理を移す。

【0299】

(ステップ S 260 - 9)

50

メインCPU200aは、有効ラインA上に停止（表示）された図柄組み合わせに基づいて、入賞した当選役を決定する表示図柄識別生成処理を実行する。

【0300】

（ステップS260-11）

メインCPU200aは、払出枚数の初期値として0をセットする。

【0301】

（ステップS260-13）

メインCPU200aは、小役が入賞したかを判定する。その結果、小役が入賞したと判定した場合にはステップS260-15に処理を移し、小役が入賞していないと判定した場合にはステップS260-35に処理を移す。

10

【0302】

（ステップS260-15）

メインCPU200aは、小役が入賞したことを示す入賞フラグをオンにする。

【0303】

（ステップS260-17）

メインCPU200aは、入賞した小役に応じた払出枚数を設定する払出枚数設定処理を実行する。

【0304】

（ステップS260-19）

メインCPU200aは、有利区間でないかを判定する。その結果、有利区間でないと判定した場合にはステップS270に処理を移し、有利区間であると判定した場合にはステップS260-21に処理を移す。

20

【0305】

（ステップS260-21）

メインCPU200aは、有利区間中の純増枚数をカウントする有利区間MYカウンタの値を取得する。

【0306】

（ステップS260-23）

メインCPU200aは、上記ステップS260-23で取得した有利区間MYカウンタの値に払出枚数を加算する。

30

【0307】

（ステップS260-25）

メインCPU200aは、当該遊技の投入枚数を取得する。

【0308】

（ステップS260-27）

メインCPU200aは、上記ステップS260-23で加算した値から投入枚数を減算する。

【0309】

（ステップS260-29）

メインCPU200aは、上記ステップS260-27の減算結果が負でないかを判定する。その結果、減算結果が負でないと判定した場合にはステップS260-33に処理を移し、減算結果が負であると判定した場合にはステップS260-31に処理を移す。

40

【0310】

（ステップS260-31）

メインCPU200aは、有利区間MYカウンタの値をクリアする（0にする）。

【0311】

（ステップS260-33）

メインCPU200aは、上記ステップS260-27で減算した値、または、上記ステップS260-31でクリアした値に、有利区間MYカウンタの値を更新する。

【0312】

50

(ステップS260-35)

メインCPU200aは、リプレイ役が入賞していないかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップS270に処理を移し、リプレイ役が入賞していると判定した場合にはステップS260-37に処理を移す。

【0313】

(ステップS260-37)

メインCPU200aは、払出枚数に投入枚数をセットする。

【0314】

(ステップS260-39)

メインCPU200aは、再遊技作動中フラグをオンにする。

10

【0315】

(ステップS260-41)

メインCPU200aは、自動投入枚数をセットする。

【0316】

(ステップS270)

メインCPU200aは、メダルを払い出す払出処理を実行する。なお、この払出処理については後述する。

【0317】

図29は、主制御基板200における払出処理(S270)を説明するフローチャートである。

20

【0318】

(ステップS270-1)

メインCPU200aは、再遊技作動中フラグを取得する。

【0319】

(ステップS270-3)

メインCPU200aは、メダルの払い出しが開始されたことを示す払出開始コマンドを送信バッファにセットする。

【0320】

(ステップS270-5)

メインCPU200aは、上記ステップS270-1で取得した再遊技作動中フラグに基づいて、リプレイ役が入賞したかを判定する。その結果、リプレイ役が入賞したと判定した場合にはステップS270-41に処理を移し、リプレイ役が入賞していないと判定した場合にはステップS270-7に処理を移す。

30

【0321】

(ステップS270-7)

メインCPU200aは、メイン払出表示部132に0を表示するためのメイン表示器表示処理を実行する。

【0322】

(ステップS270-9)

メインCPU200aは、払い出しがない(払出枚数が0枚)を判定する。その結果、払い出しがないと判定した場合にはステップS270-35に処理を移し、払い出しがあると判定した場合にはステップS270-11に処理を移す。

40

【0323】

(ステップS270-11)

メインCPU200aは、貯留枚数が50枚以上であるかを判定する。その結果、貯留枚数が50枚以上であると判定した場合にはステップS270-13に処理を移し、貯留枚数が50枚以上でないと判定した場合にはステップS270-15に処理を移す。

【0324】

(ステップS270-13)

メインCPU200aは、メダル払出装置142からメダルを1枚払い出させるメダル

50

払出装置制御処理を実行し、ステップ S 270 - 23 に処理を移す。

【0325】

(ステップ S 270 - 15)

メイン CPU 200a は、払出開始間隔タイマをセットする。

【0326】

(ステップ S 270 - 17)

メイン CPU 200a は、払出開始タイマが 0 でない、すなわち、初回払出時であるかを判定する。その結果、初回払出時であると判定した場合にはステップ S 270 - 21 に処理を移し、初回払出時でないと判定した場合にはステップ S 270 - 19 に処理を移す。

【0327】

(ステップ S 270 - 19)

メイン CPU 200a は、払出開始間隔タイマが 0 になるまで待つタイマウェイト処理を実行する。

【0328】

(ステップ S 270 - 21)

メイン CPU 200a は、貯留枚数を 1 インクリメントする。

【0329】

(ステップ S 270 - 23)

メイン CPU 200a は、1 枚のメダルが払い出されたことを示す払出実行コマンドを送信バッファにセットする。

【0330】

(ステップ S 270 - 25)

メイン CPU 200a は、既に払い出された払出枚数をメイン払出表示部 132 に表示するためのメイン表示器表示前処理を実行する。

【0331】

(ステップ S 270 - 27)

メイン CPU 200a は、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップ S 270 - 31 に処理を移し、ボーナス遊技状態であると判定した場合にはステップ S 270 - 29 に処理を移す。

【0332】

(ステップ S 270 - 29)

メイン CPU 200a は、ボーナス遊技状態において払い出されたメダルの枚数であるボーナス作動中獲得枚数を 1 インクリメントする。

【0333】

(ステップ S 270 - 31)

メイン CPU 200a は、払出枚数のメダルの払い出しが終了していないかを判定する。その結果、払い出しが終了していないと判定した場合にはステップ S 270 - 11 に処理を移し、払い出しが終了していると判定した場合にはステップ S 270 - 33 に処理を移す。

【0334】

(ステップ S 270 - 33)

メイン CPU 200a は、メダルの払い出しを終了するための払出終了処理を実行する。

【0335】

(ステップ S 270 - 35)

メイン CPU 200a は、オーバーエラーが検出されていないかを判定する。その結果、オーバーエラーが検出されていないと判定した場合にはステップ S 270 - 41 に処理を移し、オーバーエラーが検出されていると判定した場合にはステップ S 270 - 37 に処理を移す。

【0336】

(ステップ S 270 - 37)

10

20

30

40

50

メインCPU200aは、オーバーエラーを示すエラーコード「E5」をセットする。

【0337】

(ステップS270-39)

メインCPU200aは、エラー表示、警告音の要求、ならびに、エラー復帰待ちを行うエラーウェイト処理を実行する。

【0338】

(ステップS270-41)

メインCPU200aは、メダルの払い出しが終了したことを示す払出終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0339】

(ステップS280)

メインCPU200aは、遊技状態の移行、有利区間を管理する処理等を行う遊技移行処理を実行する。なお、この遊技移行処理については後述する。

【0340】

図30は、主制御基板200における遊技移行処理(S280)を説明するフローチャートである。

【0341】

(ステップS280-1)

メインCPU200aは、再遊技作動中フラグを取得し、取得した再遊技作動中フラグに基づいて、次遊技が再遊技であることを示すリプレイ表示器(不図示)に対応するビットをオンまたはオフするために停止表示器出力ビットオフ(出力イメージ)をセットし、セットした出力イメージの出力ビットを更新するリプレイ表示器制御処理を実行する。

【0342】

(ステップS280-3)

メインCPU200aは、ボーナス役が入賞した場合に、ボーナス遊技状態を制御するための各種パラメータを設定する役物作動図柄表示処理を実行する。

【0343】

(ステップS281～S283)

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

【0344】

(ステップS280-5)

メインCPU200aは、ボーナス遊技状態において、ボーナス作動中獲得枚数が所定枚数に到達した場合に、遊技状態を非内部遊技状態に移行させるボーナス作動終了処理を実行する。

【0345】

(ステップS280-7)

メインCPU200aは、有利区間を管理する有利区間更新処理を実行する。

【0346】

(ステップS280-9)

メインCPU200aは、次遊技がA T演出状態でないかを判定する。その結果、次遊技がA T演出状態でないと判定した場合にはステップS280-15に処理を移し、次遊技がA T演出状態であると判定した場合にはステップS280-11に処理を移す。

【0347】

(ステップS280-11)

メインCPU200aは、ボーナス遊技状態でないかを判定する。その結果、ボーナス遊技状態でないと判定した場合にはステップS280-15に処理を移し、ボーナス遊技

10

20

30

40

50

状態であると判定した場合にはステップ S 280 - 13 に処理を移す。

【0348】

(ステップ S 280 - 13)

メイン CPU200a は、区間表示器 160 を点灯させるための有利ランプフラグをオンにセットする。

【0349】

(ステップ S 280 - 15)

メイン CPU200a は、有利区間に関するコマンドである演出コマンドを送信バッファにセットする演出コマンド設定処理を実行する。

【0350】

(ステップ S 280 - 17)

メイン CPU200a は、1 遊技が終了したことを示す遊技終了コマンドを送信バッファにセットする。

【0351】

(ステップ S 280 - 19)

メイン CPU200a は、外部信号を出力するための端子板信号出力処理を実行する。

【0352】

(ステップ S 280 - 21)

メイン CPU200a は、上記ステップ S 280 - 7 において有利区間を終了させるとときに設定される演出用ウェイトタイマが 0 でないかを判定する。その結果、演出用ウェイトタイマが 0 でないと判定した場合にはステップ S 280 - 21 に処理を移し、演出用ウェイトタイマが 0 であると判定した場合にはステップ S 280 - 23 に処理を移す。

【0353】

(ステップ S 280 - 23)

メイン CPU200a は、遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信バッファにセットする。

【0354】

(ステップ S 280 - 25)

メイン CPU200a は、次遊技の開始を示す遊技開始コマンドを送信バッファにセットし、ステップ S 200 に処理を移す。

【0355】

図 31 は、状態別モジュール実行処理で実行される通常 AT 演出状態処理 (S 281) を説明するフローチャートである。通常 AT 演出状態処理は、演出状態が通常 AT 演出状態であるときに実行される。

【0356】

(ステップ S 281 - 1)

メイン CPU200a は、通常 AT 演出状態におけるナビ回数が所定回数になったか否かに基づいて、通常 AT 演出状態の最終遊技であるかを判定する。その結果、通常 AT 演出状態の最終遊技であると判定した場合にはステップ S 281 - 3 に処理を移し、通常 AT 演出状態の最終遊技でないと判定した場合には当該通常 AT 演出状態処理を終了する。

【0357】

(ステップ S 281 - 3)

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

【0358】

(ステップ S 281 - 5)

メイン CPU200a は、継続抽選に当選したかを判定する。その結果、継続抽選に当選したと判定した場合にはステップ S 281 - 7 に処理を移し、継続抽選に当選していないと判定した場合にはステップ S 281 - 9 に処理を移す。

【0359】

(ステップ S 281 - 7)

10

20

30

40

50

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

【0360】

(ステップS281-9)

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

【0361】

(ステップS281-11)

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

10

【0362】

(ステップS281-13)

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

【0363】

(ステップS281-15)

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

20

【0364】

(ステップS281-17)

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

【0365】

図32は、状態別モジュール実行処理で実行される通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理(S282)を説明するフローチャートである。通常演出状態処理は、演出状態が通常演出状態であるときに実行され、ガセ前兆演出状態処理は、演出状態がガセ前兆演出状態であるときに実行される。

30

【0366】

(ステップS282-1)

メインCPU200aは、当選種別抽選により当選種別「打順チャンス役」が決定されたかを判定する。その結果、当選種別「打順チャンス役」が決定されていると判定した場合にはステップS282-3に処理を移し、当選種別「打順チャンス役」が決定されていないと判定した場合にはステップS282-5に処理を移す。

【0367】

(ステップS282-3)

メインCPU200aは、当選種別「打順チャンス役」が決定された場合に実行される補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されたかを判定する。その結果、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されたと判定した場合にはステップS282-5に処理を移し、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されていないと判定した場合には当該通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を終了する。

40

【0368】

(ステップS282-5)

メインCPU200aは、通常演出状態およびガセ前兆演出状態の滞在遊技数を示す継続遊技数をカウントするための継続遊技数カウンタを1インクリメントする。なお、継続遊技数カウンタは、通常AT演出状態に移行される際にリセットされる。

【0369】

50

(ステップS282-7)

メインCPU200aは、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上であるかを判定する。その結果、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上であると判定した場合にはステップS282-13に処理を移し、継続遊技数カウンタの値が天井遊技数以上でないと判定した場合にはステップS282-9に処理を移す。

【0370】

(ステップS282-9)

メインCPU200aは、当選種別抽選により決定された当選種別に基づきAT抽選を行う。

【0371】

(ステップS282-11)

メインCPU200aは、上記ステップS282-9においてAT抽選に当選したかを判定する。その結果、AT抽選に当選したと判定した場合にはステップS282-13に処理を移し、AT抽選に当選していないと判定した場合には当該通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を終了する。

【0372】

(ステップS282-13)

メインCPU200aは、次回ATフラグを本前兆演出状態に対応する値に設定し、当該通常演出状態処理、ガセ前兆演出状態処理を終了する。

【0373】

図33は、状態別モジュール実行処理で実行される本前兆演出状態処理(S283)を説明するフローチャートである。本前兆演出状態処理は、演出状態が本前兆演出状態であるときに実行される。

【0374】

(ステップS283-1)

メインCPU200aは、当選種別抽選により当選種別「打順チャンス役」が決定されたかを判定する。その結果、当選種別「打順チャンス役」が決定されていると判定した場合にはステップS283-3に処理を移し、当選種別「打順チャンス役」が決定されていないと判定した場合にはステップS283-7に処理を移す。

【0375】

(ステップS283-3)

メインCPU200aは、当選種別「打順チャンス役」が決定された場合に実行される補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されたかを判定する。その結果、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されたと判定した場合にはステップS283-5に処理を移し、補助演出に従ってストップスイッチ120が操作されていないと判定した場合にはステップS283-9に処理を移す。

【0376】

(ステップS283-5)

メインCPU200aは、高配当補助演出フラグがオンであるかを判定する。その結果、高配当補助演出フラグがオンであると判定した場合にはステップS283-9に処理を移し、高配当補助演出フラグがオンでないと判定した場合にはステップS283-7に処理を移す。

【0377】

(ステップS283-7)

メインCPU200aは、当選種別抽選で決定された当選種別に基づいて上乗せ抽選を行う。

【0378】

(ステップS283-9)

メインCPU200aは、高配当補助演出フラグがオンであるかを判定する。その結果、高配当補助演出フラグがオンであると判定した場合にはステップS283-11に処理

10

20

30

40

50

を移し、高配当補助演出フラグがオンでないと判定した場合には当該本前兆演出状態処理を終了する。

【0379】

(ステップS283 - 11)

メインCPU200aは、高配当補助演出フラグをオフにし、当該本前兆演出状態処理を終了する。

【0380】

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

【0381】

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

10

【0382】

(主制御基板200の電源断時退避処理)

図34は、主制御基板200における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。メインCPU200aは、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【0383】

(ステップS300 - 1)

電源断予告信号が入力されると、メインCPU200aは、レジスタを退避する。

20

【0384】

(ステップS300 - 3)

メインCPU200aは、電源断予告信号をチェックする。

【0385】

(ステップS300 - 5)

メインCPU200aは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップS300 - 11に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップS300 - 7に処理を移す。

【0386】

(ステップS300 - 7)

メインCPU200aは、レジスタを復帰させる。

30

【0387】

(ステップS300 - 9)

メインCPU200aは、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

【0388】

(ステップS300 - 11)

メインCPU200aは、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

【0389】

(ステップS300 - 13)

メインCPU200aは、別領域についての電源断時の退避処理を実行する。

40

【0390】

(ステップS300 - 15)

メインCPU200aは、メインRAM200cへのアクセスを禁止するために必要なRAMプロテクト設定処理を実行する。

【0391】

(ステップS300 - 17)

メインCPU200aは、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウンタ値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

50

【0392】

(ステップS300-19)

メインCPU200aは、上記ステップS300-17でセットしたループカウンタの値を1減算する。

【0393】

(ステップS300-21)

メインCPU200aは、ループカウンタのカウンタ値が0でないかを判定する。その結果、カウンタ値が0ではないと判定した場合にはステップS300-19に処理を移し、カウンタ値が0であると判定した場合には上記したCPU初期化処理(ステップS1000)に移行する。

10

【0394】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップS300-19～ステップS300-21をループしている間にスロットマシン100の稼働が停止する。

【0395】

(主制御基板200のタイマ割込み処理)

図35は、主制御基板200におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板200には、所定の周期(同時回し参考例では1.49ミリ秒、以下「1.49ms」という)毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

20

【0396】

(ステップS400-1)

メインCPU200aは、レジスタを退避する。

【0397】

(ステップS400-3)

メインCPU200aは、割込みフラグをクリアする。

【0398】

(ステップS400-5)

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

30

【0399】

(ステップS400-7)

メインCPU200aは、セットされた出力イメージを出力ポートに出力し、メインクリジット表示部130、メイン払出表示部132、投入枚数表示器、スタート表示器、ストップスイッチ120a、120b、120c、120dの表示器、リプレイ表示器、区間表示器160を点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

【0400】

(ステップS400-9)

メインCPU200aは、タイマ割込み処理用フェーズを更新する。なお、タイマ割込み処理用フェーズは、0～3のいずれかであり、ここでは、タイマ割込み処理用フェーズが0、1、2の場合には1加算され、タイマ割込み処理用フェーズが3の場合には0に変更される。

40

【0401】

(ステップS400-11)

メインCPU200aは、送信バッファに格納されたコマンドを副制御基板202に送信するためのサブコマンド送信処理を行う。

【0402】

(ステップS400-13)

メインCPU200aは、ステッピングモータ152を制御するステッピングモータ制御処理を実行する。

50

【0403】

(ステップS400-15)

メインCPU200aは、メダル払出装置142へ出力する出力イメージを出力する出力ポートイメージ出力処理を実行する。

【0404】

(ステップS400-17)

メインCPU200aは、各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する。

【0405】

(ステップS400-19)

メインCPU200aは、エラーに対応する外部信号(外部信号4、5)を外部に出力するためにエラーを検出する不正監視処理を実行する。

10

【0406】

(ステップS400-21)

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

20

【0407】

(ステップS400-23)

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

【0408】

(ステップS400-25)

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

【0409】

(ステップS400-27)

メインCPU200aは、レジスタを復帰する。

30

【0410】

(ステップS400-29)

メインCPU200aは、割込みを許可し、当該タイマ割込み処理を終了する。

【0411】

(選択当選種別)

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

【0412】

図36は、当選種別「打順イチゴ」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順イチゴ」として、当選種別「打順イチゴ1」の打順1、2、7を挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順イチゴ1」は、図36の上側に示されるように、払出枚数が15枚となる当選役「小役2」(正解役)と、払出枚数が1枚の当選役「小役14」、「小役15」、「小役18」、「小役19」(不正解役)とが重複して含まれる選択当選種別である。

40

【0413】

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

50

ど優先度が高くなるように設定される。

【0414】

図36に示すように、当選種別「打順イチゴ1」に当選し、正解操作態様である打順1に従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「イチゴA」、「黒丸」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール110aの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役19」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」、「小役18」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴA」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「イチゴA」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「イチゴA」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴA」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、中リール110bの有効ラインA上に図柄「イチゴA」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役18」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って右リール110cを3番目に停止するようにストップスイッチ120cが操作されると、引き込み対象となる図柄「ベル」、「赤7」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120cの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール110cにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、右リール110cの有効ラインA上に図柄「ベル」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役14」、「小役15」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」のみに入賞の可能性が残される。続いて、正解操作態様である打順1に従って4thリール110dを4番目に停止するようにストップスイッチ120dが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120dの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、4thリール110dにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、4thリール110dの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選役「小役2」の入賞が確定する。ここでは、正解操作態様である打順1による操作を行うことで、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役2」（正解役）をPB=1で入賞させることが可能となる。

【0415】

次に、図36に示すように、当選種別「打順イチゴ1」に当選し、不正解操作態様である打順2に従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「イチゴA」、「黒丸」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1

10

20

30

40

50

なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール110aの有効ラインA上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役19」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」、「小役18」のみに入賞の可能性が残される。続いて、不正解操作態様である打順2に従って中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴA」、「チェリー」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役2」を構成する図柄「イチゴA」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「イチゴA」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴA」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、中リール110bの有効ラインA上に図柄「イチゴA」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役18」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役2」、「小役14」、「小役15」のみに入賞の可能性が残される。続いて、不正解操作態様である打順2に従って4thリール110dを3番目に停止するようにストップスイッチ120dが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「チェリー」、「赤7」のうち、有効ラインA上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が最も多くなる当選役「小役14」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120dの操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、4thリール110dにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、4thリール110dの有効ラインA上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順イチゴ1」に含まれる当選役「小役2」、「小役15」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役14」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、4thリール110dにおいて図柄「チェリー」をPB=1で停止させることで、払出枚数が15枚となる当選役「小役2」（正解役）の入賞を回避することができる。続いて、不正解操作態様である打順2に従って右リール110cを4番目に停止するようにストップスイッチ120cが操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120cの操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、右リール110cにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、右リール110cの有効ラインA上に図柄「チェリー」が停止することで、当選役「小役14」の入賞が確定する。ここでは、不正解操作態様である打順2による操作を行うことで、払出枚数の最小値である1枚の払い出しを受け得る当選役「小役14」をPB=1で入賞させることが可能となる。なお、ここでは、4番目に停止された4thリール110dにおける当選役「小役14」を構成する図柄を、PB=1の図柄「チェリー」とする例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、上記のように、第3停止において当選種別「打順イチゴ1」に含まれる他の全ての当選役（当選役「小役2」、「小役15」、「小役18」、「小役19」）の入賞可能性を排除しさえすれば、当選役「小役14」を構成する図柄としてPB=1の図柄を採用してもよい。

【0416】

次に、図36に示すように、当選種別「打順イチゴ1」に当選し、不正解操作態様である打順7に従って中リール110bを最初に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴA」、「チェリー」、「ベル」のうち、有効ラインA上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が最も多くなる当選役「小役19」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示すること

10

20

30

40

50

ができる。このように、中リール 110 b の有効ライン A 上に図柄「ベル」が停止することで、当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる当選役「小役 2」、「小役 14」、「小役 15」、「小役 18」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 19」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 110 b において図柄「ベル」を P B = 1 で停止させることで、払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 2」(正解役) の入賞を回避することができる。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って左リール 110 a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴ A」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 a の操作に応じて、図柄「イチゴ A」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴ A」は、左リール 110 a において P B

1 であり、無作為に操作した場合、停止制御によって 1 / 2 でしか有効ライン A 上に表示することができない。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って右リール 110 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120 c が操作されると、引き込み対象となる図柄「イチゴ A」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 c の操作に応じて、図柄「イチゴ A」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴ A」は、右リール 110 c において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、不正解操作態様である打順 7 に従って 4th リール 110 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120 d が操作されると、引き込み対象となる図柄「BAR」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 d の操作に応じて、図柄「BAR」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「BAR」は、4th リール 110 d において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。したがって、不正解操作態様である打順 7 による操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 19」を 1 / 2 の確率で入賞させることが可能となる。なお、ここでは、2 番目に停止された左リール 110 a における当選役「小役 19」を構成する図柄を、P B = 1 の図柄「イチゴ A」とする例を挙げて説明した。しかし、第 1 停止において当選種別「打順イチゴ 1」に含まれる他の全ての当選役（当選役「小役 2」、「小役 14」、「小役 15」、「小役 18」）の入賞可能性を排除しているので、第 2 停止、第 3 停止、第 4 停止のいずれのリール 110 における当選役「小役 19」を構成する図柄として P B = 1 の図柄を採用してもよい。

【0417】

なお、ここでは、当選種別「打順イチゴ 1」が当選した場合の打順 1、2、7 を挙げて停止制御を説明したが、打順 3 ~ 6、打順 13 ~ 24 については、打順 2 と同様の停止制御が行われ、遊技者は、1 枚のメダルの払い出しを受けることができ、打順 8 ~ 12 については、打順 7 と同様の停止制御が行われ、遊技者は、1 / 2 の確率で 1 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0418】

このように、選択当選種別として当選種別「打順イチゴ」を採用し、AT 演出状態において補助演出を行うことで、非 AT 演出状態に比べ AT 演出状態における単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に高めることができる。具体的に、非 AT 演出状態において当選種別「打順イチゴ」に当選しても、補助演出がほぼ行われないので、遊技者は、ストップスイッチ 120 を、打順（例えば左押しの打順 1）を決めて操作、もしくは、無作為に操作することとなり、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、 $(15 \text{ 枚} (\text{正解役}) \times 1 + 1 \text{ 枚} \times 17 + 1 / 2 \text{ 枚} \times 6) / 24 = 1.46 \text{ 枚}$ となる。一方、AT 演出状態において当選種別「打順イチゴ」に当選すると、補助演出が実行されるので、遊技者は、正解操作態様（ここでは打順 1）によって操作することができ、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、15 枚となる。このように、AT 演出状態に滞在させることで、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、短時間に多くの遊技利益を得ることが可能となるので、遊技者の遊技意欲を向上することができる。

【0419】

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

【0420】

そこで、A T 演出状態への移行確率を低く設定したり、抽選を行わない期間を設けることなく、非 A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くすることで、遊技者の遊技意欲を維持しつつ、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくすることを検討する。

【0421】

図37は、当選種別「打順チャンス役B」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順チャンス役B」として、当選種別「打順チャンス役B1」の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順チャンス役B1」は、図37の上側に示されるように、払出枚数が15枚となる当選役「小役1」と、払出枚数が1枚の当選役「小役33」、「小役34」とが重複して含まれる選択当選種別である。なお、本実施形態において、当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合、非 A T 演出状態か A T 演出状態かによって正解操作態様（正解役）が異なる。例えば、非 A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となり、A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる。ここでは、非 A T 演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることが可能となる例を述べる。

【0422】

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

【0423】

図37に示すように、当選種別「打順チャンス役B1」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。ここでは、まだ、当選種別「打順チャンス役B1」に含まれる当選役「小役1」、「小役33」、「小役34」の全てについて入賞の可能性が残される。続いて、中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「イチゴA」のうち、有効ラインA上に表示可能となる当選役の種類が最も多くなる当選役「小役33」、「小役34」を構成する図柄「イチゴA」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「イチゴA」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「イチゴA」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、中リール110bの有効ラインA上に図柄「イチゴA」が停止することで、当選種別「打順チャンス役B1」に含まれる当選役「小役1」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役33」、「小役34」のみに入賞の可能性が残される。

10

20

30

40

50

すなわち、中リール 110 bにおいて図柄「イチゴ A」を PB = 1で停止させることで、払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 1」の入賞を回避することができる。続いて、右リール 110 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120 c が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 34」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるよう に設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 110 c において PB = 1 なので、停止制御によつて必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4th リール 110 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120 d が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 33」を構成する図柄「BAR」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 d の操作に応じて、図柄「BAR」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「BAR」は、4th リール 110 d において PB = 1 なので、停止制御によつて必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4th リール 110 d の有効ライン A 上に図柄「BAR」が停止することで、当選役「小役 33」および当選役「小役 34」のいずれの入賞も確定する。ここでは、左押しによる操作を行うことで、払出枚数の最小値である 1 枚の払い出しをそれぞれが受け得る当選役「小役 33」、「小役 34」を PB = 1 で入賞させ、遊技者は、2 枚（1 枚 + 1 枚）のメダルの払い出しを受けることができる。

【0424】

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

【0425】

次に、図 37 に示すように、当選種別「打順チャンス役 B 1」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール 110 b を最初に停止するようにストップスイッチ 120 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「イチゴ A」のうち、メダルの払出枚数が 15 枚と最も多くなる当選役「小役 1」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 b の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール 110 b において PB = 1 なので、停止制御によつて必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110 b の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 B 1」に含まれる当選役「小役 33」、「小役 34」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 1」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール 110 b において図柄「チェリー」を PB = 1 で停止させることで、払出枚数がそれぞれ 1 枚となる当選役「小役 33」、「小役 34」の入賞を回避することができる。続いて、左リール 110 a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 110 a において PB = 1 なので、停止制御によつて必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、右リール 110 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120 c が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120 c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 110 c において PB = 1 なので、停止制御によつて必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4th リール 110 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 120 d が操作されると、引き込み対象となる図柄「白丸」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッ

10

20

30

40

50

チ 1 2 0 d の操作に応じて、図柄「白丸」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「白丸」は、4 t h リール 1 1 0 d において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4 t h リール 1 1 0 d の有効ライン A 上に図柄「白丸」が停止することで、当選役「小役 1」の入賞が確定する。ここでは、中押しによる操作を行うことで、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」を P B = 1 で入賞させることが可能となり、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【 0 4 2 6 】

なお、ここでは、当選種別「打順チャンス役 B 1」が当選した場合の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明したが、右押し、4 t h 押しについては、中押しと同様の停止制御が行われ、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。10

【 0 4 2 7 】

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

【 0 4 2 8 】

なお、ここで、払出枚数が少なくなる当選役を入賞させる操作態様を正解操作態様として補助演出できるのは、以下の理由からである。すなわち、他の当選役（図 3 7 では当選役「小役 1」）に関しては、配列上、有効ライン A 上に表示可能な当選役の種類が 1 つであるのに対し、対象となる当選役（図 3 7 では当選役「小役 3 3」、「小役 3 4」）に関しては、配列上、有効ライン A 上に同時に（重複して）表示可能となり、有効ライン A 上に表示可能な当選役の種類が 2 つと、他の当選役より多くなり、遊技者が有利に遊技を進行することができると考えられるからである。遊技者は、かかる補助演出によって、有効ライン A 上に複数の当選役を表示可能となる。20

【 0 4 2 9 】

このように、A T 演出状態での単位遊技当たりの期待獲得枚数に対し、非 A T 演出状態において、遊技者が無作為に操作した場合には単位遊技当たりの期待獲得枚数がそれなりに高くなる（投資額を抑えられる）ところ、敢えて、払出枚数の小さい当選役を入賞させる補助演出を行い、単位遊技当たりの期待獲得枚数を相対的に低くする遊技性を採用することで、非 A T 演出状態と A T 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくし、遊技者の遊技意欲を向上することが可能となる。30

【 0 4 3 0 】

しかし、非 A T 演出状態において補助演出に従うと払出枚数が少なく、補助演出を無視して異なる操作を行うと払出枚数が多くなるとすると、意図的に補助演出に従わない遊技者が出現するおそれがある。そこで、当選種別「打順チャンス役 B」の当選においては、A T 演出状態（C Z 演出状態）の抽選を行い、その遊技を所謂天井の消化遊技とする（もしくは天井の到達遊技数を短縮する）とした上で、補助演出に従わない場合、それらを制限する仕様とする。すなわち、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合に、遊技者は、補助演出に従って正解操作態様により操作すると、払出枚数こそ少ないものの、A T 演出状態の抽選が行われ、また、その遊技を所謂天井の消化遊技とする（もしくは天井の到達遊技数を短縮する）ことができる。一方で、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合に、遊技者が、補助演出に従わず、不正解操作態様により操作すると、払出枚数こそ多いが、A T 演出状態の抽選を受けることができず、また、その遊技を所謂天井の消化遊技とする（もしくは天井の到達遊技数を短縮する）ことができない（天井の到達遊技数が延長される）。換言すれば、遊技者に補助演出を無視させないため、不正解操作態様で操作するより、結果として有利になる遊技利益、例えば、A T 演出状態の抽選等を付与することとする。このような遊技性を採用しているので、非 A T 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」に当選した場合は、払出枚数が少ない操作態様を正解操作態様とし、払出枚数が多い操作態様を不正解操作40

態様とすることができます。

【0431】

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

【0432】

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

10

【0433】

なお、非 A T演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合に、払出枚数が少ない操作態様が正解操作態様となり、払出枚数が多い操作態様が不正解操作態様となる例を挙げて説明したが、A T演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合は、A T演出状態の抽選の制限はなく、払出枚数が多い操作態様が正解操作態様となり、払出枚数が少ない操作態様が不正解操作態様となる。したがって、A T演出状態において当選種別「打順チャンス役B」に当選した場合、補助演出が実行され、遊技者は、正解操作態様（図37の例では、左押し以外の例えば中押し）によって操作することができ、単位遊技当たりの期待獲得枚数は、払出枚数の最大値である15枚（正解役）となる。

20

【0434】

図37を用いて説明した当選種別「打順チャンス役B」の例では、払出枚数が多い当選役「小役1」が有効ラインA上に表示可能な当選役の種類（1つ）より、払出枚数が少なくなる当選役「小役33」、「小役34」が有効ラインA上に表示可能な当選役の種類（2つ）の方が多いことを理由に、当選役「小役33」、「小役34」を入賞させる操作態様を正解操作態様として補助演出した。したがって、当選役が2つ重複して入賞することになるので、図37で説明したように、少なくとも、当選役「小役33」の払い出し1枚と当選役「小役34」の払い出し1枚の合計2枚が払い出されることとなる。

30

【0435】

ここで、遊技に必要な規定数が3枚であった場合に払出枚数が2枚となると、2つの小役が入賞したにも拘わらず、払い出されたメダルに追加で1枚ベッドしなければ、次の遊技を開始できない。そこで、入賞する2つの小役のそれぞれの払出枚数を1枚とせず、2枚にしたとする。そうすると、2つの小役が入賞したときに払い出されたメダル4枚から規定数の3枚をベットし、次の遊技を開始することができる。しかし、払出枚数が4枚となると、不正解操作態様で操作した場合に払い出される15枚との差が小さくなり、非 A T演出状態と A T演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果が薄れる。

【0436】

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

40

【0437】

図38は、当選種別「打順チャンス役A」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、当選種別「打順チャンス役A」として、当選種別「打順チャンス役A1」の左押し、中押しを挙げて停止制御を説明する。当選種別「打順チャンス役A1」は、図38の上側に示されるように、払出枚数が15枚となる当選役「小役1」と、払出枚数が1枚の当選役「小役35」と、払出枚数が2枚の当選役「小役36」とが重複して含まれる選択当選種別である。なお、本実施形態においても、図37同様、当選種別「打順チャンス役A」に当選した場合、非 A T演出状態か A T演出状態かによって正解操作態様（正解役

50

) が異なる。例えば、非 A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役(正解役)を入賞させることが可能となり、A T 演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役(正解役)を入賞させることが可能となる。ここでは、非 A T 演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役(正解役)を入賞させることが可能となる例を述べる。

【 0 4 3 8 】

ここでは、図 3 7 同様、有効ライン A 上に表示可能な当選役(条件装置)の種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の種類が多いほど優先度が高くなるように設定され、また、メダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように設定される。

【 0 4 3 9 】

図 3 8 に示すように、当選種別「打順チャンス役 A 1」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール 1 1 0 a を最初に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤 7」、「ベル」のうち、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の種類が最も多くなる当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」を構成する図柄「赤 7」もしくは「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a の操作に応じて、図柄「赤 7」もしくは「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤 7」と「ベル」との配列は、両図柄を合わせると、左リール 1 1 0 a において P B = 1 なので、停止制御によっていずれかの図柄を必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、左リール 1 1 0 a の有効ライン A 上に図柄「赤 7」もしくは「ベル」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 A 1」に含まれる当選役「小役 1」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、左リール 1 1 0 a において図柄「ベル」を P B = 1 で停止させることで、払出枚数が 1 5 枚となる当選役「小役 1」の入賞を回避することができる。続いて、中リール 1 1 0 b を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 b が操作されると、引き込み対象となる図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 b の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール 1 1 0 b において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、右リール 1 1 0 c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 c が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 5」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 c の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール 1 1 0 c において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。続いて、4 t h リール 1 1 0 d を 4 番目に停止するようにストップスイッチ 1 2 0 d が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 3 6」を構成する図柄「赤 7」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 d の操作に応じて、図柄「赤 7」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤 7」は、4 t h リール 1 1 0 d において P B = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、4 t h リール 1 1 0 d の有効ライン A 上に図柄「赤 7」が停止することで、当選役「小役 3 5」および当選役「小役 3 6」のいずれの入賞も確定する。ここでは、左押しによる操作を行うことで、払い出し枚数の最小値である 1 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 3 5」と、2 枚の払い出しを受け得る当選役「小役 3 6」とを P B = 1 で入賞させ、遊技者は、3 枚(1 枚 + 2 枚)のメダルの払い出しを受けることができる。

【 0 4 4 0 】

また、ここでは、当選役「小役 3 5」、「小役 3 6」を P B = 1 で確実に入賞させるこ

10

20

30

40

50

とで、遊技者に、当選した当選種別が、当選種別「打順チャンス役 A」であることを明示することができ、当選種別「打順チャンス役 A」に基づく遊技利益を期待させることができる。

【0441】

次に、図38に示すように、当選種別「打順チャンス役 A 1」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール110bを最初に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が15枚と最も多くなる当選役「小役 1」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、中リール110bの有効ラインA上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 A 1」に含まれる当選役「小役 35」、「小役 36」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 1」のみに入賞の可能性が残される。すなわち、中リール110bにおいて図柄「チェリー」をPB=1で停止させることで、払出枚数が1枚の当選役「小役 35」および払出枚数が2枚の当選役「小役 36」の入賞を回避することができる。続いて、左リール110aを2番目に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。続いて、右リール110cを3番目に停止するようにストップスイッチ120cが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120cの操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール110cにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。続いて、4thリール110dを4番目に停止するようにストップスイッチ120dが操作されると、引き込み対象となる図柄「白丸」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120dの操作に応じて、図柄「白丸」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「白丸」は、4thリール110dにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、4thリール110dの有効ラインA上に図柄「白丸」が停止することで、当選役「小役 1」の入賞が確定する。ここでは、中押しによる操作を行うことで、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役 1」をPB=1で入賞させることができ、遊技者は、15枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0442】

なお、ここでは、当選種別「打順チャンス役 A 1」が当選した場合の中押し、中押しを挙げて停止制御を説明したが、右押し、4th押しについては、中押しと同様の停止制御が行われ、遊技者は、15枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0443】

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

【0444】

また、ここでは、非AT演出状態において当選種別「打順チャンス役 A」に当選した場

10

20

30

40

50

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

【0445】

なお、ここでは、AT演出状態において、当選種別「打順イチゴ」（第1選択当選種別）の当選時に、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役2」（第2役）が入賞可能となる操作（第2操作）を報知し、また、当選種別「打順チャンス役」（第2選択当選種別）の当選時に、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役1」（第4役）が入賞可能となる操作（第4操作）を報知し、非AT演出状態において、当選種別「打順チャンス役」（第2選択当選種別）の当選時に、払出枚数が15枚より少ない当選役「小役33」、「小役34」、「小役35」、「小役36」（第3役）が入賞可能となる操作（第3操作）を報知する例を挙げて説明した。このとき、当選種別「打順イチゴ」（第1選択当選種別）における高配当の当選役「小役2」（第2役）と、当選種別「打順チャンス役」（第2選択当選種別）における高配当の当選役「小役1」（第4役）との払出枚数（配当）は、15枚で等しい。

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

また、ここでは、差枚数管理の例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、AT演出状態の様々な管理態様において、当選種別「打順イチゴ」に当選したときの補助演出のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときの補助演出もAT演出状態の遊技利益として計数する。具体的に、演出状態制御手段314は、AT演出状態を、差枚数ではなく、補助演出を受け得る様々な遊技機会の消化、例えば、払出枚数で管理する場合（払

10

20

30

40

50

出枚数管理)や、15枚の払い出しを受ける当選役を入賞させることが可能な補助演出の回数であるナビ回数で管理する場合(ナビ回数管理)のいずれにおいても、当選種別「打順イチゴ」に当選したときの補助演出のみならず、当選種別「打順チャンス役」に当選したときの補助演出もAT演出状態の遊技利益として計数する。そして、演出状態制御手段314は、AT演出状態において、払出枚数管理においては、入賞した当選役の払出枚数を計数し、所定払出枚数以上となるまでAT演出状態を継続し、所定払出枚数以上となるとAT演出状態を終了する。同様に、演出状態制御手段314は、AT演出状態において、ナビ回数管理においては、入賞した当選役のナビ回数を計数し、所定ナビ回数以上となるまでAT演出状態を継続し、所定ナビ回数以上となるとAT演出状態を終了する。また、演出状態制御手段314は、補助演出を受け得るAT演出状態において、差枚数、払出枚数、または、ナビ回数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると、差枚数、払出枚数、または、ナビ回数を増加させる(終了条件を変更する)。

【0451】

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

【0452】

また、当選種別「打順イチゴ」(第1選択当選種別)の当選時に、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役2」(第2役)が入賞した場合、図柄表示窓108内のいずれかのライン上において、少なくとも3つの図柄が直線的に表示される。例えば、図36の例では、図柄表示窓108内において、左リール110aの上段、中リール110bの中段、右リール110cの下段に、所定の図柄組み合わせ(ここでは、図柄「イチゴA」、「イチゴA」、「イチゴA」の図柄組み合わせ、または、図柄「イチゴB」、「イチゴA」、「イチゴA」の図柄組み合わせ)が直線的に表示されている。また、当選種別「打順チャンス役」(第2選択当選種別)の当選時に、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを受け得る当選役「小役1」(第4役)が入賞した場合も、当選種別「打順イチゴ」同様、図柄表示窓108内のいずれかのライン上において、少なくとも3つの図柄が直線的に表示される。例えば、図37、図38の例では、図柄表示窓108内において、左リール110aの上段、中リール110bの上段、右リール110cの上段に、所定の図柄組み合わせ(ここでは、図柄「イチゴA」、「イチゴA」、「イチゴA」の図柄組み合わせ、または、図柄「イチゴB」、「イチゴA」、「イチゴA」の図柄組み合わせ)が直線的に表示されている。このように、本実施形態においては、当選役「小役2」(第2役)が入賞したときに図柄表示窓108内のいずれかのライン上において直線的に表示される図柄組み合わせと、当選役「小役1」(第4役)が入賞したときに図柄表示窓108内のいずれかのライン上において直線的に表示される図柄組み合わせとを等しくしている。

【0453】

かかる構成により、AT演出状態において、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれの当選時においても、図柄表示窓108内に、同一の図柄組み合わせを直線的に表示しつつ、払出枚数の最大値である15枚の払い出しを行うことがで

10

20

30

40

50

きる。したがって、A T 演出状態において、遊技者は、当選した当選種別が、当選種別「打順イチゴ」であるか当選種別「打順チャンス役」であるかを意識することなく、直線的に表示された図柄組み合わせを視認することで、最大払出枚数を得たことを認識することが可能となる。

【 0 4 5 4 】

なお、直線的に表示される図柄組み合わせが等しいとは、直線的に表示される図柄組み合わせを構成する各図柄が完全に等しい場合のみならず、例えば、直線的に表示される図柄組み合わせを構成する各図柄が、図柄「イチゴ A」と図柄「イチゴ B」のように、遊技者が同一の小役として認識可能な異なる図柄の場合も含む。

【 0 4 5 5 】

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

10

【 0 4 5 6 】

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

20

【 0 4 5 7 】

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

30

【 0 4 5 8 】

このように大別した当選種別「打順イチゴ」、当選種別「打順チャンス役」、当選種別

40

50

「リプレイ」の置数は、当選種別「打順イチゴ」、当選種別「打順チャンス役」、かつ、当選種別「リプレイ」、当選種別「打順チャンス役」の関係が成り立っている。これは、以下の理由からである。すなわち、当選種別「打順チャンス役」は、非 A T 演出状態において、補助演出を伴い、遊技者は、A T 演出状態の抽選を受けるため、補助演出に従ってストップスイッチ 1 2 0 を操作する。しかし、非 A T 演出状態において、補助演出を実行する頻度を高めすぎると、遊技者は正解操作態様による操作を強いられ、徒に遊技に時間を費やすおそれがある。ここでは、当選種別「打順チャンス役」の置数を、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「リプレイ」のいずれの置数より小さくすることで、非 A T 演出状態における補助演出の頻度を抑制することができる。

【 0 4 5 9 】

また、一般的に、A T 演出状態への当選確率が高い等、遊技利益が高い役を、レア役と呼ぶ場合がある。本実施形態においては、当選領域 3 の当選種別「弱チェリー 1」、当選領域 4 2 の当選種別「チャンスリプレイ」、当選領域 4 3 の当選種別「弱ベル」、当選領域 4 4 の当選種別「強ベル」、当選領域 4 5 の当選種別「強チェリー 1」、当選領域 4 6 の当選種別「強チェリー 2」、当選領域 4 7 の当選種別「R B B + 弱チェリー 2」がレア役に相当する。かかるレア役を含む当選種別を当選種別「レア役」（レア役当選種別）と呼ぶ場合がある。レア役である、当選領域 3 の当選種別「弱チェリー 1」に置数 2 2 0 が割り当てられ、当選領域 4 2 の当選種別「チャンスリプレイ」に置数 4 0 0 が割り当てられ、当選領域 4 3 の当選種別「弱ベル」に置数 8 0 0 が割り当てられ、当選領域 4 4 の当選種別「強ベル」に置数 9 0 が割り当てられ、当選領域 4 5 の当選種別「強チェリー 1」に置数 2 0 が割り当てられ、当選領域 4 6 の当選種別「強チェリー 2」に置数 2 0 0 が割り当てられ、当選領域 4 7 の当選種別「R B B + 弱チェリー 2」に置数 6 0 が割り当てられている。したがって、レア役に相当する当選種別の合計置数は 1 7 9 0 となる。

【 0 4 6 0 】

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

【 0 4 6 1 】

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

【 0 4 6 2 】

図 4 0 は、当選種別抽選テーブルの置数を示した図である。かかる図 4 0 は、図 6 で示した当選種別抽選テーブルにおける R B B 内部中遊技状態の当選領域 4 ~ 3 1 を抜粋し、図 7 とは異なる置数を対応付けたものである。ここでは、当選領域 4 ~ 2 7 の当選種別「打順イチゴ」の各当選種別の置数を均等とせず、左リール 1 1 0 a を第 1 停止する打順（打順 1 ~ 6 ）を正解操作態様とする当選種別「打順イチゴ 1 」～「打順イチゴ 6 」の置数を、他の打順（打順 7 ~ 2 4 ）より小さくすることを目的とする。

【 0 4 6 3 】

非 A T 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選しても、補助演出は実行されないので、遊技者は、自ら打順を決めて操作、もしくは、無作為に操作することとなる。なお、左リール 1 1 0 a を第 1 停止する打順（打順 1 ~ 6 ）で操作すると遊技者に有利になる仕様の場合、遊技者は、左リール 1 1 0 a を第 1 停止する打順（打順 1 ~ 6 ）で操作する。このとき、当選種別「打順イチゴ 1 」～「打順イチゴ 6 」の置数を、他の当選種別「打順イチゴ 7 」～「打順イチゴ 2 4 」の置数より小さくすると、非 A T 演出状態における

10

20

30

40

50

る単位遊技当たりの期待獲得枚数を低下させることができる。また、非 A T 演出状態において、当選種別「打順チャンス役 A」に当選すると、上記のように、補助演出が実行され、遊技者は、補助演出に従ってストップスイッチ 120 を操作するので、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 3 枚となる。ここで、当選種別「打順チャンス役 A」の各当選種別の置数は均等に振り分けられているので、補助演出の出現頻度は等しくなる。

【 0 4 6 4 】

一方、A T 演出状態において、当選種別「打順イチゴ」に当選すると、補助演出が実行され、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 15 枚となる。しかし、当選種別「打順イチゴ 1」～「打順イチゴ 6」の置数が、他の当選種別「打順イチゴ 7」～「打順イチゴ 24」の置数より小さいので、補助演出の出現頻度は偏ってしまう。そこで、かかる補助演出の偏りを、当選種別「打順チャンス役 A」で吸収する。すなわち、A T 演出状態において、当選種別「打順チャンス役 A 1」に当選すると、補助演出として打順 7～24 のいずれかを均等に報知し、かつ、当選種別「打順チャンス役 A 2」～当選種別「打順チャンス役 A 4」に当選すると、補助演出として打順 1～6 のいずれかを均等に報知する。この場合も、単位遊技当たりの期待獲得枚数は 15 枚となる。ただし、補助演出として打順 1～6 のいずれかが報知される確率は、打順 7～24 のいずれかが報知される確率の 9 倍となる。したがって、当選種別「打順イチゴ」と当選種別「打順チャンス役 A」との置数の比率を調整することで、A T 演出状態における補助演出の出現頻度を等しくすることができる。

【 0 4 6 5 】

具体的に、当選種別「打順イチゴ 1」～「打順イチゴ 6」の置数を A 、当選種別「打順イチゴ 7」～「打順イチゴ 24」の置数を B 、当選種別「打順チャンス役 A 1」～当選種別「打順チャンス役 A 4」の置数を C とすると、 $A + B / 2 = C + D / 18$ が成り立つように、各置数を設定する。例えば、図 40 に示すように、 $A = 1790$ 、 $B = 1870$ 、 $C = 180$ と設定すると、 $A + B / 2 = C + D / 18$ が成り立つ。このように設定することで、A T 演出状態において、補助演出として打順 1～6 のいずれかが報知される確率は $(A + B / 2) / 65536 = 1880 / 65536$ となり、補助演出として打順 7～24 のいずれかが報知される確率は $(C + D / 18) / 65536 = 1880 / 65536$ となり、A T 演出状態における補助演出の打順の出現頻度が等しくなることが理解できる。なお、上述したように、A T 演出状態においては、当選種別「打順イチゴ」および当選種別「打順チャンス役」のいずれの当選時においても、図柄表示窓 108 内に、同一の図柄組み合わせを直線的に表示しつつ、払出枚数の最大値である 15 枚の払い出しを行うことができる。したがって、A T 演出状態において、遊技者は、当選した当選種別が、当選種別「打順イチゴ」であるか当選種別「打順チャンス役」であるかを意識することなく、直線的に表示された図柄組み合わせを視認することで、最大払出枚数を得たことを認識することが可能となる。また、当選種別「打順チャンス役 A」の各当選種別の置数は 180 と均等に振り分けられているので、補助演出の打順の出現頻度は等しくなる。

【 0 4 6 6 】

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

【 0 4 6 7 】

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

【 0 4 6 8 】

例えば、上述した実施形態では、図 36 を用いて説明したように、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 14」、「小役 15」、「小役 18」、「小役 19」（いずれも第 1 役）と、

10

20

30

40

50

払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 2」（第 2 役）とが重複し、不正解操作態様である打順 2 ~ 24（第 1 操作）によって当選役「小役 14」、「小役 15」、「小役 18」、「小役 19」のいずれかが入賞可能、かつ、正解操作態様である打順 1（第 2 操作）によって当選役「小役 2」が入賞可能に設定された当選種別「打順イチゴ」（第 1 選択当選種別）が当選種別抽選により決定し、AT 演出状態において当選種別「打順イチゴ」の当選時に、補助演出として正解操作態様である打順 1 を報知する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、所定の第 1 役と所定の第 2 役とが重複し、第 1 操作によって第 1 役が入賞可能、かつ、第 2 操作によって第 2 役が入賞可能に設定された第 1 選択当選種別が当選種別抽選により決定し、AT 演出状態において第 1 選択当選種別の当選時に第 2 操作を報知することがあれば足りる。また、このとき、入賞時の払出枚数の関係は、第 1 役 第 2 役であればよい。

10

【0469】

また、上述した実施形態では、図 37 を用いて説明したように、払出枚数が 1 枚の当選役「小役 33」、「小役 34」（いずれも第 3 役）と、払出枚数が 15 枚となる当選役「小役 1」（第 4 役）とが重複し、左押し（第 3 操作）によって当選役「小役 33」および当選役「小役 34」のいずれか一方または双方が入賞可能、かつ、中押し、右押し、4th 押し（いずれも第 4 操作）によって当選役「小役 1」が入賞可能に設定された当選種別「打順チャンス役 B」（第 2 選択当選種別）が当選種別抽選により決定し、非 AT 演出状態において当選種別「打順チャンス役 B」の当選時に、補助演出として左押しを報知する例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、所定の第 3 役と所定の第 4 役とが重複し、第 3 操作によって第 3 役が入賞可能、かつ、第 4 操作によって第 4 役が入賞可能に設定された第 2 選択当選種別が当選種別抽選により決定し、非 AT 演出状態において第 2 選択当選種別の当選時に第 3 操作を報知することがあれば足りる。また、このとき、入賞時の払出枚数の関係は、第 3 役 第 4 役であればよい。

20

【0470】

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

30

【0471】

また、図 38 を用いて説明したように、非 AT 演出状態において当選種別「打順チャンス役 A」（第 2 選択当選種別）の当選時に左押し（第 3 操作）の報知に従い当選役「小役 35」（第 3 役）と当選役「小役 36」（第 3 役）とが同時に入賞したときの払出枚数が、規定数（3 枚）である例を挙げて説明した。しかし、かかる場合に限らず、非 AT 演出状態において第 2 選択当選種別の当選時に第 3 操作の報知に従い複数の第 3 役が同時に入賞したときの払出枚数が、規定数以上であれば足り、例えば、複数の第 3 役の合計として 4 枚 ~ 14 枚のいずれかの枚数を設定してもよい。このように、合計の払出枚数を 3 枚以上とすることで、非 AT 演出状態と AT 演出状態との期待獲得枚数の差を大きくする効果の抑制を最小限に留め、遊技者の遊技意欲の向上を図りつつ、遊技者は、追加でメダルをベットするといった煩わしい作業を行うことなく、次の遊技を開始することが可能となる。

40

【0472】

また、上述した実施形態においては、当選種別「打順チャンス役 B」（第 2 選択当選種別）において重複する、当選役「小役 33」（第 3 役）と当選役「小役 34」（第 3 役）

50

との2つの当選役や、当選種別「打順チャンス役A」（第2選択当選種別）において重複する、当選役「小役35」（第3役）と当選役「小役36」（第3役）との2つの当選役が同時に入賞可能である例を挙げて説明したが、同時に入賞可能な当選役は2つに限らず、例えば、払出枚数が1枚の3つの当選役が同時に入賞可能である等、一度に3つ以上の当選役が入賞可能に設定されればよい。

【0473】

また、上述した実施形態においては、当選種別「打順チャンス役B」（第2選択当選種別）において重複する、当選役「小役33」（第3役）と当選役「小役34」（第3役）との2つの当選役や、当選種別「打順チャンス役A」（第2選択当選種別）において重複する、当選役「小役35」（第3役）と当選役「小役36」（第3役）との2つの当選役が同時に1つの有効ラインA上に入賞可能である例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、複数の当選役がそれぞれ異なる有効ライン上に同時に入賞してもよい。

10

【0474】

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

【0475】

図41は、当選種別「打順チャンス役C」の入賞態様を説明するための説明図である。ここでは、リール110が、図3(a)のうち3つの左リール110a、中リール110b、右リール110cから構成され、有効ラインAは、図柄表示窓108に臨む9個の図柄（3リール×上中下の3段）のうち、左リール110aの中段、中リール110bの中段、右リール110cの中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインに設定されているとする。また、ここでは、仮に、当選種別「打順チャンス役C」を設定している。当選種別「打順チャンス役C」は、図41の上側に示されるように、払出枚数が1枚の当選役「小役4」（第3役）と、払出枚数が2枚の当選役「小役5」（第3役）と、払出枚数が15枚となる当選役「小役3」（第4役）とが重複して含まれる選択当選種別であるとする。なお、当選種別「打順チャンス役C」に当選した場合、非AT演出状態では、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることができ、AT演出状態では、正解操作態様により払出枚数が大きい当選役（正解役）を入賞させることができる。ここでは、非AT演出状態、すなわち、正解操作態様により払出枚数が小さい当選役（正解役）を入賞させることができる例を述べる。

20

【0476】

図41に示すように、当選種別「打順チャンス役C」に当選し、正解操作態様である左押しに従って左リール110aを最初に停止するようにストップスイッチ120aが操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤7」、「ベル」のうち、有効ラインA上に表示可能となる当選役の種類が最も多くなる当選役「小役4」、「小役5」を構成する図柄「赤7」もしくは「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120aの操作に応じて、図柄「赤7」もしくは「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「赤7」と「ベル」との配列は、左リール110aにおいてPB=1なので、停止制御によっていずれかの図柄を必ず有効ラインA上に表示することができる。このように、左リール110aの有効ラインA上に図柄「赤7」もしくは「ベル」が停止することで、当選種別「打順チャンス役C」に含まれる当選役「小役3」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役4」、「小役5」のみに入賞の可能性が残される。続いて、中リール110bを2番目に停止するようにストップスイッチ120bが操作されると、引き込み対象となる当選役「小役5」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段306は、ストップスイッチ120bの操作に応じて、図柄「ベル」が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、中リール110bにおいてPB=1なので、停止制御によって必ず有効ラインA上に表示す

30

40

50

ることができる。続いて、右リール 110c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120c が操作されると、引き込み対象となる当選役「小役 4」を構成する図柄「ベル」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120c の操作に応じて、図柄「ベル」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「ベル」は、右リール 110c において PB = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、右リール 110c の有効ライン A 上に図柄「ベル」が停止することで、当選役「小役 4」および当選役「小役 5」のいずれの入賞も確定し、遊技者は、3 枚（1 枚 + 2 枚）のメダルの払い出しを受けることができる。

【0477】

次に、図 41 に示すように、当選種別「打順チャンス役 C」に当選し、不正解操作態様である中押しに従って中リール 110b を最初に停止するようにストップスイッチ 120b が操作されると、引き込み対象となる図柄「チェリー」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が 15 枚と最も多くなる当選役「小役 3」を構成する図柄「チェリー」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120b の操作に応じて、図柄「チェリー」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「チェリー」は、中リール 110b において PB = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、中リール 110b の有効ライン A 上に図柄「チェリー」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 C」に含まれる当選役「小役 5」が入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3」、「小役 4」のみに入賞の可能性が残される。続いて、左リール 110a を 2 番目に停止するようにストップスイッチ 120a が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」、「赤 7」、「ベル」のうち、メダルの払出枚数が 15 枚と最も多くなる当選役「小役 3」を構成する図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120a の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、左リール 110a において PB = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、左リール 110a の有効ライン A 上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選種別「打順チャンス役 C」に含まれる当選役「小役 4」は入賞する可能性がなくなり、当選役「小役 3」のみに入賞の可能性が残される。続いて、右リール 110c を 3 番目に停止するようにストップスイッチ 120c が操作されると、引き込み対象となる図柄「リプレイ」が優先的に表示されるように設定される。そして、リール制御手段 306 は、ストップスイッチ 120c の操作に応じて、図柄「リプレイ」が有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御する。なお、図柄「リプレイ」は、右リール 110c において PB = 1 なので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、右リール 110c の有効ライン A 上に図柄「リプレイ」が停止することで、当選役「小役 3」の入賞が確定し、遊技者は、15 枚のメダルの払い出しを受けることができる。

【0478】

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

【0479】

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

10

20

30

40

50

の他の例を説明する。

【0480】

図42～図47は、演出状態の遷移を説明するための説明図である。ここでは、主制御基板200において演出状態制御手段314により遷移される演出状態について詳述する。なお、ここでは、遊技状態がRGB内部中遊技状態であるとする。各図において、「イチゴナビ」とは、当選種別「打順イチゴ」に当選した際に、払出枚数が15枚となる当選役を入賞可能な操作態様を報知するか否かを示し、「有」は報知することを示し、「無」は報知しないことを示し、「低」は、報知はするものの、その報知確率が低いことを示す。また、「低配当ナビ」とは、当選種別「打順チャンス役」に当選した際に、払出枚数が15枚より低い当選役を入賞可能な操作態様を報知するか否かを示し、「有」は報知することを示し、「無」は報知しないことを示す。

10

【0481】

図42の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビがある。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をAT準備中演出状態に移行させる(1)。AT準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、AT準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をAT演出状態に移行させる(2)。AT演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、AT演出状態が終了すると、演出状態をインターバル演出状態に移行させる(3)。インターバル演出状態では、イチゴナビを任意(「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、インターバル演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、AT演出状態に復帰する(4)。また、演出状態制御手段314は、有利区間において計数される値が所定値に達したこと(例えば、滞在遊技数が1500より少ない所定の遊技数に達したり、純増枚数が2400枚より少ない所定の枚数を超えたこと)に基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行させる(5)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、インターバル演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(6)。

20

【0482】

図43の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビがある。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をCZAT準備中演出状態に移行させる(1)。CZAT準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、CZAT準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をCZAT演出状態に移行させる(2)。CZAT演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、CZAT演出状態が終了すると、演出状態をCZ演出状態に移行させる(3)。CZ演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、CZ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をAT演出状態に移行させる(4)。また、演出状態制御手段314は、CZAT演出状態中に所定の移行条件を満たした場合も、演出状態をAT演出状態に移行させる場合がある(5)。AT演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、AT演出状態が終了すると、演出状態をインターバル演出状

30

40

50

態に移行させる(6)。インターバル演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、インターバル演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、A T演出状態に復帰する(7)。また、演出状態制御手段314は、有利区間ににおいて計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態制御手段314は、演出状態をエンディング演出状態に移行させる(8)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、C Z演出状態またはインターバル演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(9)。

10

【0483】

図44の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をC Z A T準備中演出状態に移行させる(1)。C Z A T準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、C Z A T準備中演出状態が終了すると、通常演出状態に戻る(2)。なお、C Z A T準備中演出状態終了後において直ちに通常演出状態に戻らず、演出状態をインターバル演出状態に移行させることでもよい。インターバル演出状態を設けた場合、インターバル演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、C Z A T準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をC Z A T演出状態に移行させる(3)。C Z A T演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、C Z A T演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T準備中演出状態に移行させる(4)。A T準備中演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。なお、演出状態としてA T準備中演出状態を設けない仕様も可能であり、その場合、演出状態制御手段314は、C Z A T演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T演出状態に直接移行することとなる。演出状態制御手段314は、A T準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T演出状態に移行させる(5)。A T演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、有利区間ににおいて計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行させる(6)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、C Z A T演出状態またはA T演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(7)。

20

【0484】

図45の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態をC Z A T準備中演出状態に移行させる(1)。C Z A T準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、C Z A T準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をC Z A T演出状態に移行させる(2)。C Z A T演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。したがって、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、C Z A T演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T演出

30

40

50

状態に移行させる(3)。A T演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、A T演出状態が終了すると、演出状態を継続ジャッジ演出状態に移行させる(4)。継続ジャッジ演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、継続ジャッジ演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、A T演出状態に復帰する(5)。また、演出状態制御手段314は、有利区間において計数される値が所定値に達したことに基づいて、演出状態をエンディング演出状態に移行させる(6)。エンディング演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、C Z A T演出状態または継続ジャッジ演出状態において所定の終了条件を満たすか、エンディング演出状態が終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(7)。

【0485】

図46の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる(1)。疑似ボ準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる(2)。疑似(擬似)ボーナス演出状態は、ボーナス遊技状態を模擬した演出状態であり、例えば、図柄表示窓108内にボーナス役を連想させる図柄「赤7」等を直線上に表示させることで、その演出状態の開始を示す。疑似ボーナス演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、疑似ボーナス演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T準備中演出状態に移行させる(3)。一方、演出状態制御手段314は、所定の移行条件を満たすことなく疑似ボーナス演出状態を終了すると、演出状態を通常演出状態に移行させる(4)。なお、演出状態制御手段314は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T準備中演出状態に移行させる場合がある(5)。A T準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、A T準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T演出状態に移行させる(6)。A T演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる(1枚、2枚、4枚、6枚)複数のA Tモードが設けられており、演出状態制御手段314は、複数のA Tモードから1のA Tモードを決定する。なお、A T演出状態が継続する場合、A Tモードは所定のセット単位で変更することが可能であり、一旦、A Tモードが決定されると、それ以降のA T演出状態中に、そのA Tモードより単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が低いA Tモードは選択されないとすることができる。A T演出状態では、イチゴナビが有り、A Tモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1枚または2枚の場合、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4枚または6枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定することができる。A T演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、A T演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる(7)。特化ゾーン演出状態では、イチゴナビが有り、低配当ナビが無いので、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、特化ゾーン演出状態では、A T演出状態の継続を延長する所謂上乗せが実行される確率がA T演出状態より高い。演出状態制御手段314は、特化ゾーン演出状態が終了すると、A T演出状態に復帰する(8)。また、演出状態制御手段

10

20

30

40

50

314は、A T演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる場合がある(9)。また、演出状態制御手段314は、A T演出状態において所定の終了条件を満たすと、演出状態を通常演出状態に移行させる(10)。

【0486】

図47の例では、まず、初期状態として通常演出状態に滞在する。通常演出状態では、イチゴナビが無く、低配当ナビが有る。演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、有利区間に移行させるとともに、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる(1)。また、演出状態制御手段314は、通常演出状態中に所定の移行条件を満たすと、疑似ボ準備中演出状態に移行させる前段の演出状態として、演出状態を特化ゾーン演出状態に移行させる場合がある(2)。特化ゾーン演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。また、特化ゾーン演出状態では、疑似ボーナス演出状態の継続期間を延長する所謂上乗せが実行される。演出状態制御手段314は、特化ゾーン演出状態が終了すると、演出状態を疑似ボ準備中演出状態に移行させる(3)。疑似ボ準備中演出状態では、イチゴナビを任意(「有」、「無」または「低」)に設定でき、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定できる。演出状態制御手段314は、疑似ボ準備中演出状態中に所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる(4)。疑似ボーナス演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる(1.8枚、5枚)複数の疑似ボーナスマードが設けられており、演出状態制御手段314は、複数の疑似ボーナスマードから1の疑似ボーナスマードを決定する。なお、疑似ボーナス演出状態中に疑似ボーナスマードを変更することができる。疑似ボーナス演出状態では、イチゴナビが有り、A Tモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚の場合、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が5枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定することができる。疑似ボーナス演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。演出状態制御手段314は、疑似ボーナス演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態をA T演出状態に移行させる(5)。A T演出状態としては、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が異なる(1.8枚、4.5枚)複数のA Tモードが設けられており、演出状態制御手段314は、複数のA Tモードを段階的に移行させる。演出状態制御手段314は、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚となるA TモードのA T演出状態に移行し、所定の移行条件を満たすと、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚となるA TモードのA T演出状態に移行させる場合がある。また、演出状態制御手段314は、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚となるA TモードのA T演出状態中に、所定の終了条件を満たすと、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚となるA TモードのA T演出状態に復帰する。A T演出状態では、イチゴナビが有り、A Tモードによって、例えば、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が1.8枚の場合、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定し、単位遊技当たりの期待獲得枚数の平均が4.5枚の場合、低配当ナビを無しにする等、低配当ナビを任意(「有」または「無」)に設定することができる。A T演出状態において、遊技者は、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。また、演出状態制御手段314は、A T演出状態が終了するまでに所定の移行条件を満たすと、演出状態を疑似ボーナス演出状態に移行させる場合がある(6)。また、演出状態制御手段314は、疑似ボーナス演出状態またはA T演出状態において所定の終了条件を満たすと、演出状態を通常演出状態に移行させる(7)。

【0487】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり

10

20

30

40

50

、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【0488】

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

【0489】

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

10

【0490】

また、上記した実施形態では、第1状態、第2状態、第3状態が、本前兆演出状態、通常AT演出状態、通常演出状態とした場合について説明したが、第1状態、第1状態とは異なる第2状態が少なくとも含まれていれば、第1状態、第2状態、第3状態はどのような状態であってもよい。

【0491】

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

20

【0492】

また、上述した実施形態では、演出スイッチ122が、演出の設定を含む操作に用いられる演出操作部として押圧スイッチと、ジョグダイヤルスイッチとから構成されたようにした。しかしながら、演出スイッチ122は、これに限らない。

【0493】

例えば、演出スイッチ122が、十字キーおよび決定ボタンによって構成されていてよい。そして、精算ボタンの操作に基づくメダルの払い出しに係る音声（例えば、払い出しの完了を報知する音声）が出力されている間に、十字キーの左右ボタン（第1の演出操作部）が操作されると、演出制御手段334は、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、音量を調整するための音量調整画面を液晶表示部124に表示する。また、精算ボタンの操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に決定ボタン（第1の演出操作部）が操作されると、演出制御手段334は、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、各種設定を行うためのメニュー画面を液晶表示部124に表示する。すなわち、演出制御手段334は、精算ボタンの操作に基づくメダルの払い出しに係る音声が出力されている間に第1の演出操作部が操作されると、メダルの払い出しに係る音声の出力を停止し、第1の演出操作部の操作に基づく処理を行う。

30

【0494】

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

40

【符号の説明】

【0495】

100 スロットマシン（遊技機）

304 当選種別抽選手段

306 リール制御手段

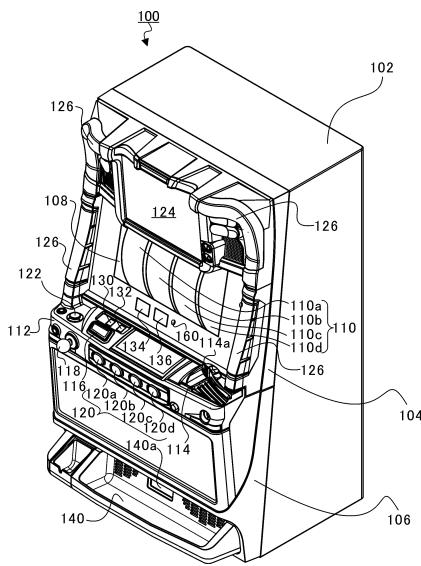
312 遊技状態制御手段

314 演出状態制御手段

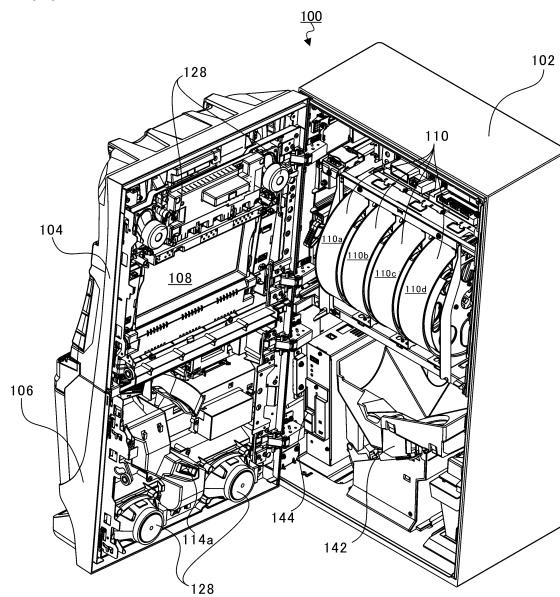
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

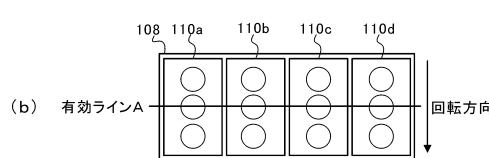
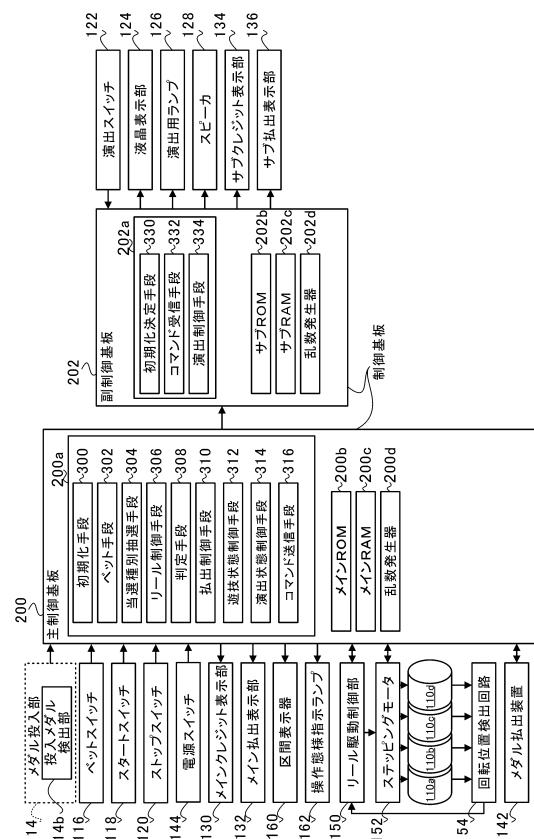
40

【図 3】

(a)

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

【図 4】

回転方向
↓

50

【図 5】

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

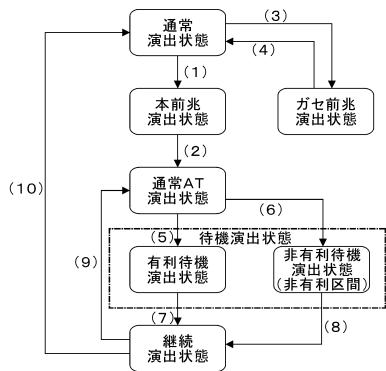
【図 6】

当選種別	非内部				RBB内部中												RBB 作動中		
	左押	中押	右押	押し	4th 順	順	順	順	順	順	順	順	順	順	順	順	順	順	
0 ハズレ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1 小役ALL	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15
2 1枚ALL	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
3 翼チャージーI	220	220	220	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4 打順イチゴ1	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5 打順イチゴ2	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6 打順イチゴ3	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7 打順イチゴ4	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8 打順イチゴ5	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9 打順イチゴ6	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10 打順イチゴ7	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11 打順イチゴ8	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12 打順イチゴ9	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13 打順イチゴ10	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14 打順イチゴ11	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
15 打順イチゴ12	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16 打順イチゴ13	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
17 打順イチゴ14	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
18 打順イチゴ15	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
19 打順イチゴ16	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20 打順イチゴ17	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
21 打順イチゴ18	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22 打順イチゴ19	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
23 打順イチゴ20	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24 打順イチゴ21	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
25 打順イチゴ22	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
26 打順イチゴ23	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
27 打順イチゴ24	1870	1870	1870	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
28 打順チャンス役A1	128	128	128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	(2) RBB 終了	—	—	
29 打順チャンス役A2	128	128	128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	(1) RBB 当選 表示	—	—	
30 打順チャンス役A3	128	128	128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	(3) RBB 当選 非表示	—	—	
31 打順チャンス役A4	128	128	128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
32 打順チャンス役B1	612	612	612	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
33 打順チャンス役B2	612	612	612	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34 打順チャンス役B3	612	612	612	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
35 打順チャンス役B4	612	612	612	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36 通常リフレイ1	4	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
37 通常リフレイ2	3524	3524	3524	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
38 通常リフレイ3	1400	1400	1400	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
39 通常リフレイ4	1200	1200	1200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40 通常リフレイ5	800	800	800	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
41 通常リフレイ6	500	500	500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42 チャンスリフレイ	400	400	400	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
43 強ペベル	800	800	800	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44 強ペル	90	90	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
45 強チャージー1	20	20	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
46 強チャージー2	200	200	200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
47 RBB+弱チャージー2	60	60	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
48 RBB+共通1枚1	4540	4540	4540	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
49 RBB+共通1枚2	3934	3934	3934	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
50 RBB	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図 7】

当選種別	非内部	RBB内部中	RBB作動中
0 ハズレ	—	—	8881
1 小役ALL	—	—	3240
2 1枚ALL	—	—	53315
3 翼チャージーI	220	220	—
4 打順イチゴ1	1870	1870	—
5 打順イチゴ2	1870	1870	—
6 打順イチゴ3	1870	1870	—
7 打順イチゴ4	1870	1870	—
8 打順イチゴ5	1870	1870	—
9 打順イチゴ6	1870	1870	—
10 打順イチゴ7	1870	1870	—
11 打順イチゴ8	1870	1870	—
12 打順イチゴ9	1870	1870	—

【図 9】

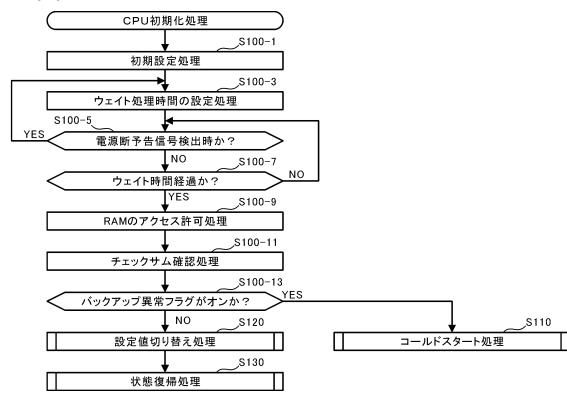


【図 10】

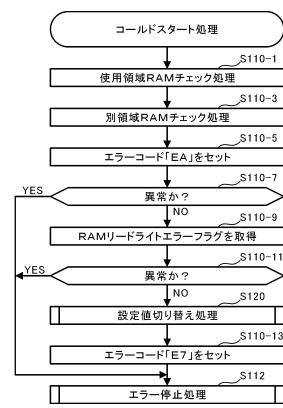
演出状態	補助演出	補助演出に従った操作	AT抽選	上乗せ抽選
通常演出状態	低配当打順	○	あり	—
本前兆演出状態	低配当打順 (高確率)	×	なし	—
	高配当打順 (低確率)	○	—	なし
	×	—	—	なし
ガセ前兆演出状態	低配当打順	○	あり	—
	×	—	なし	—

10

【図 11】



【図 12】



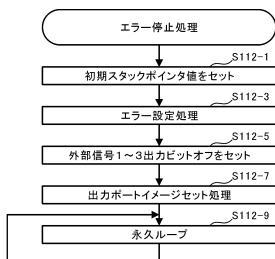
20

30

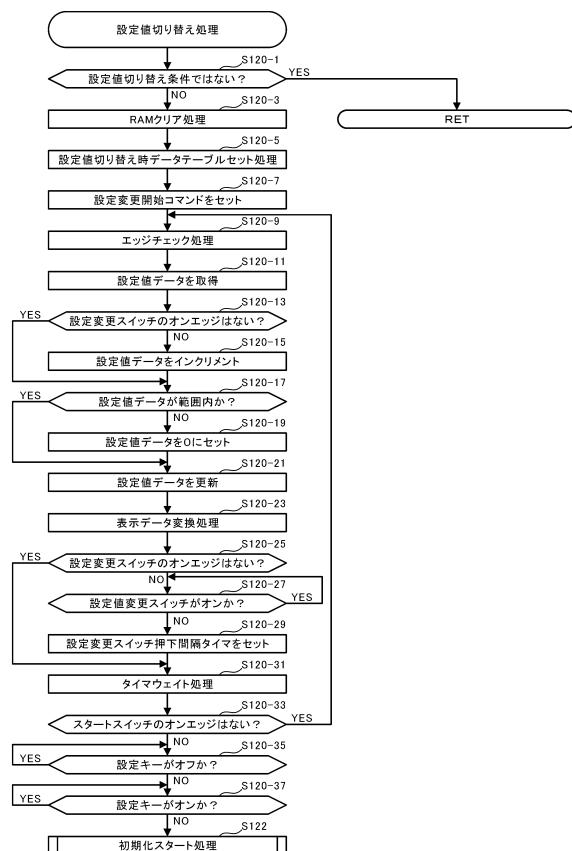
40

50

【図13】



【図14】



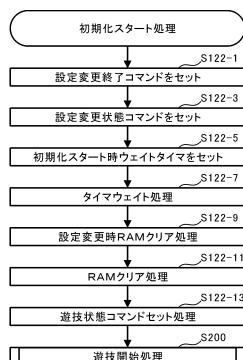
10

20

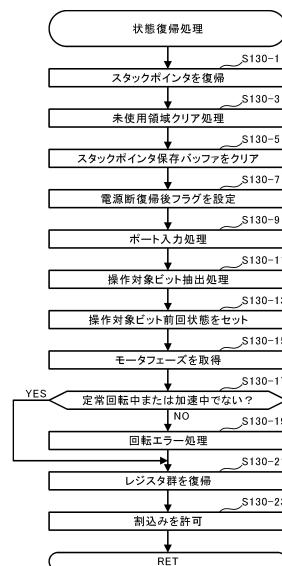
30

40

【図15】

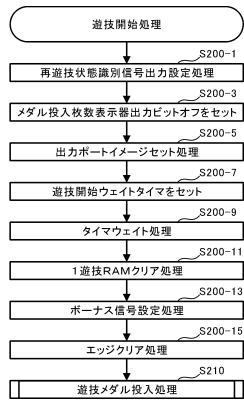


【図16】

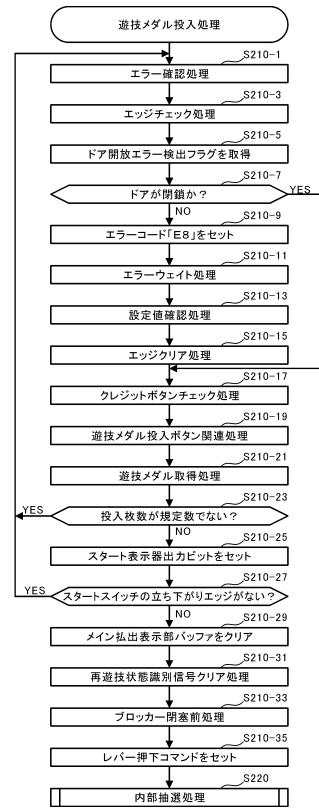


50

【図17】



【図18】



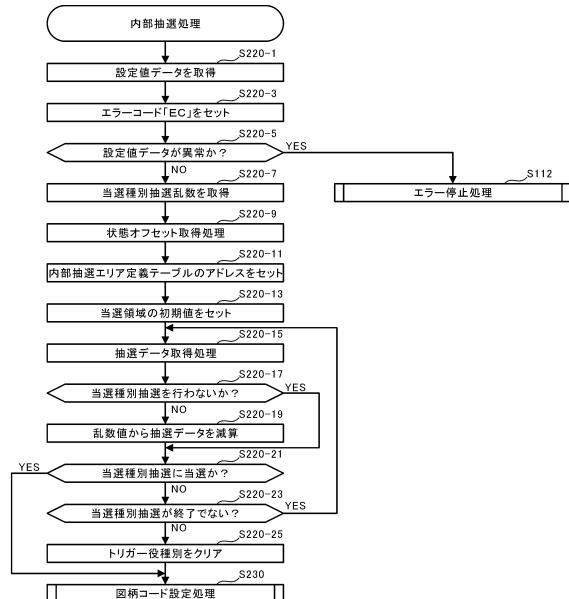
10

20

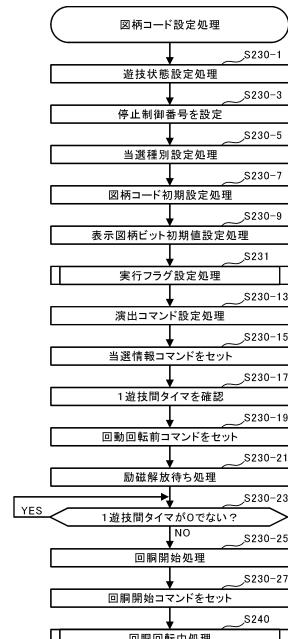
30

40

【図19】

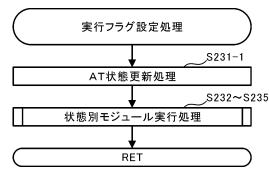


【図20】

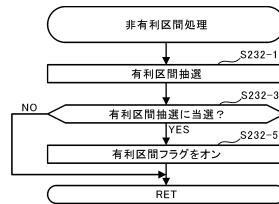


50

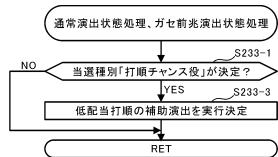
【図 2 1】



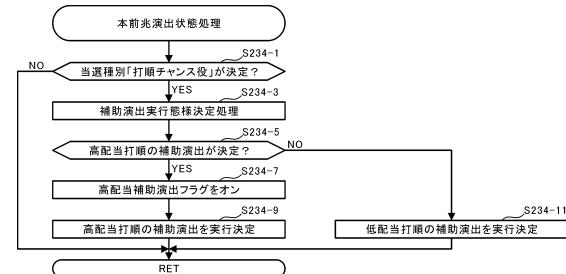
【図 2 2】



【図 2 3】



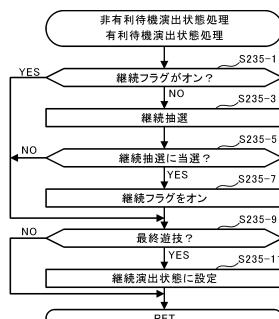
【図 2 4】



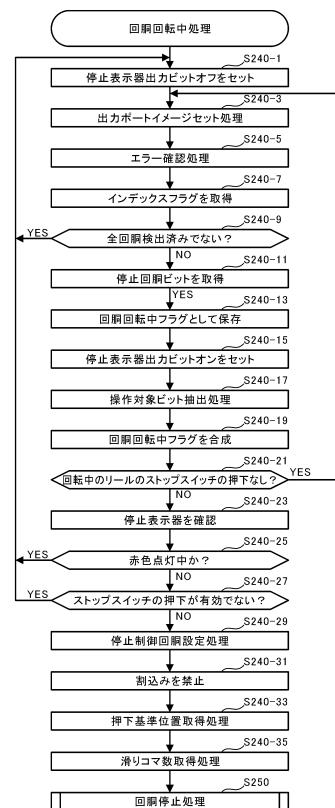
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

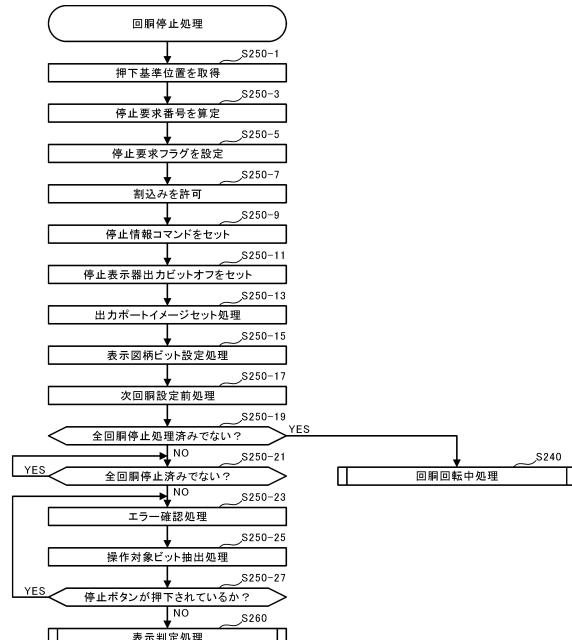


30

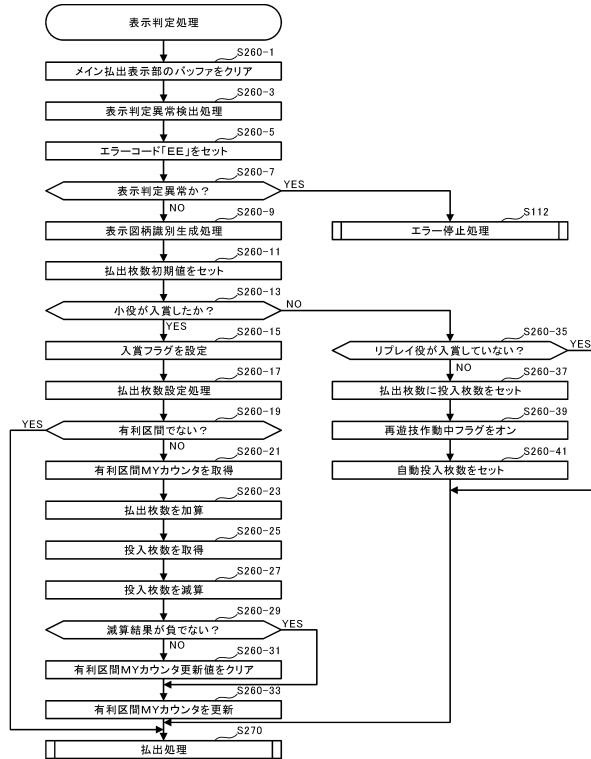
40

50

【図27】



【図28】



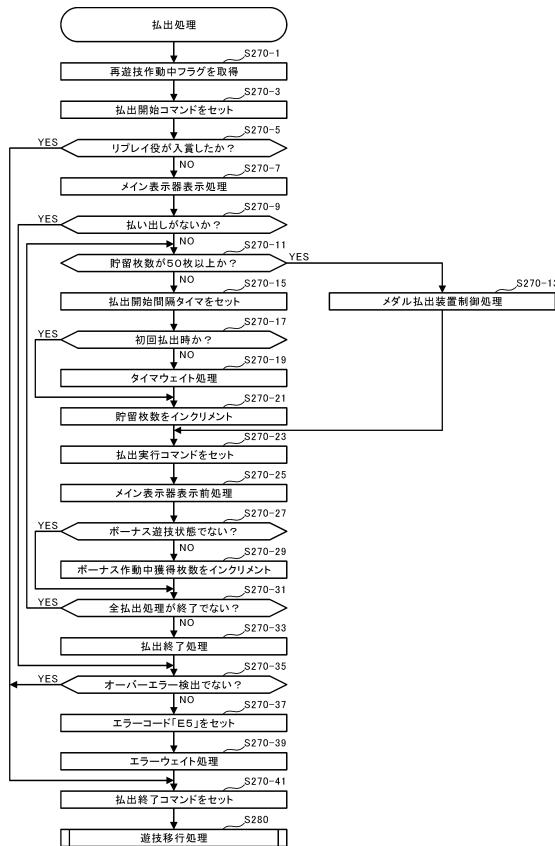
10

20

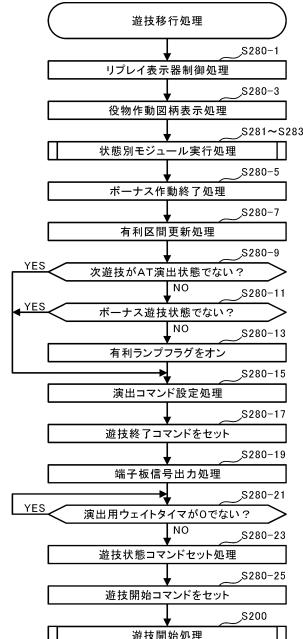
30

40

【図29】

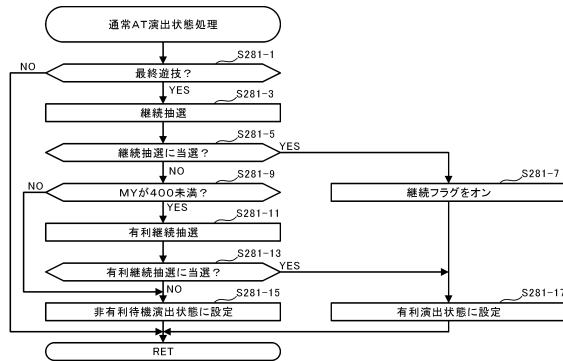


【図30】

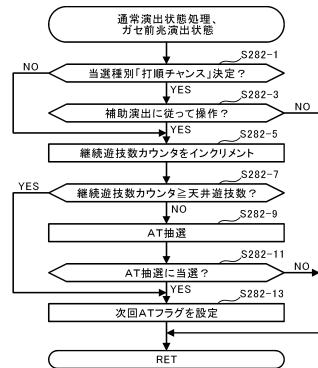


50

【図31】

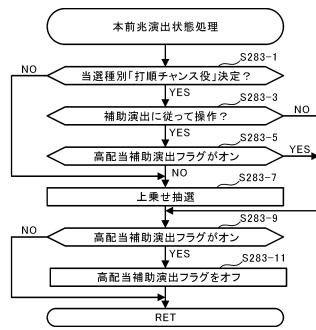


【図32】

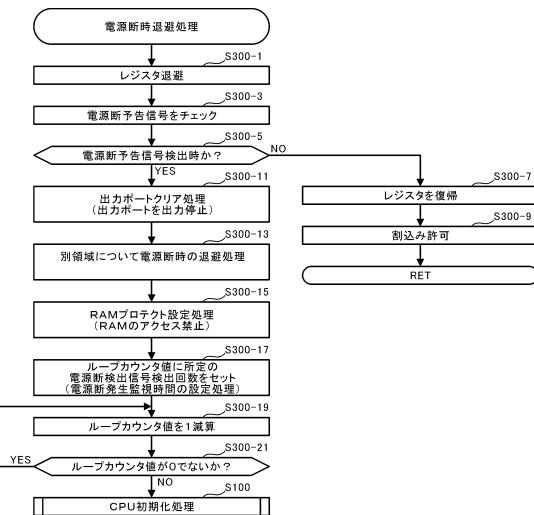


10

【図33】



【図34】



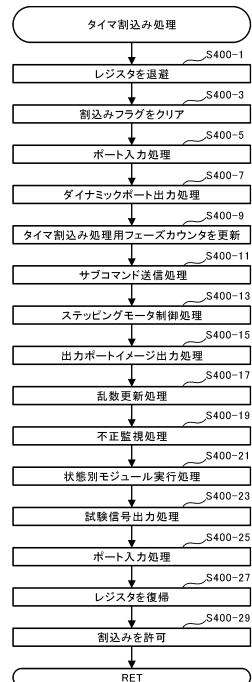
20

30

40

50

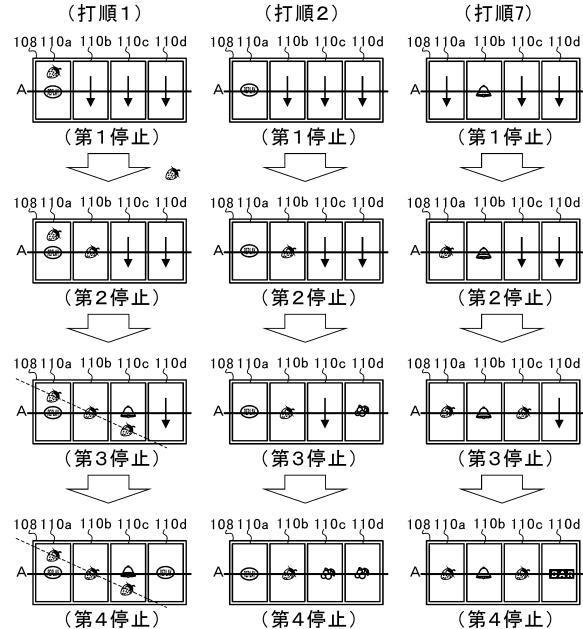
【図35】



【図36】

(当選領域4) 当選種別「打順イチゴ1」

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払枚数
小役2	◎	◎	△	◎	15
小役14	◎	◎	◎	◎	1
小役15	◎	◎	◎	◎	1
小役18	◎	◎	◎	◎	1
小役19	◎	●	△	●	1



10

20

【図37】

(当選領域32) 当選種別「打順チャンス役B1」

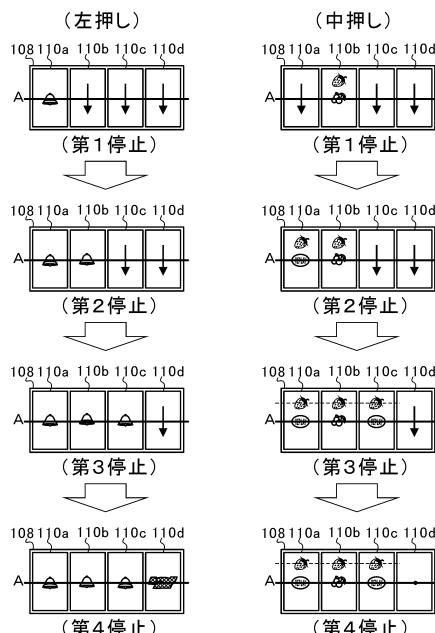
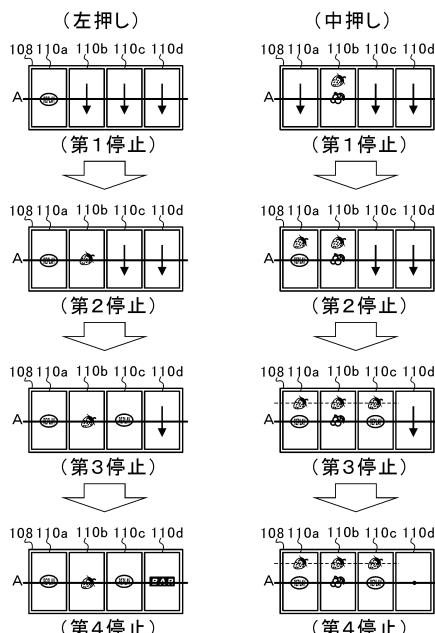
当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払枚数
小役1	◎	◎	◎	●	15
小役33	◎	◎	ANY	◎	1
小役34	◎	◎	◎	ANY	1

【図38】

(当選領域28) 当選種別「打順チャンス役A1」

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	4thリール110d	払枚数
小役1	◎	◎	◎	●	15
小役35	◎	△	△	△	1
小役36	◎	△	△	◎	2

30



40

50

【図39】

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

レア役

打順イチゴ

打順チャンス役

リプレイ

レア役

10

20

30

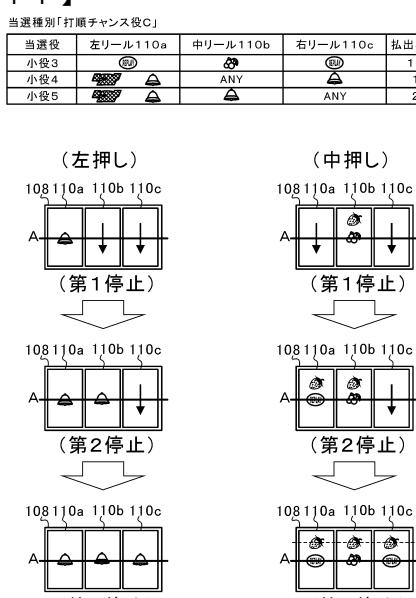
40

【図40】

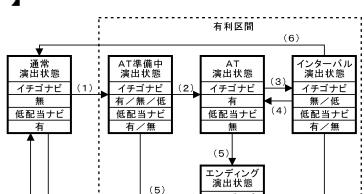
当選種別	RBB内部中															置数										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
4 打順イチゴ1	15	1	1	1(%)																					1790	
5 打順イチゴ2	1	15	1	1(%)																					1790	
6 打順イチゴ3	1	15	1	1(%)																					1790	
7 打順イチゴ4	1	15	1	1(%)																					1790	
8 打順イチゴ5	1	15	1	1(%)																					1790	
9 打順イチゴ6	1	15	1	1(%)																					1790	
10 打順イチゴ7	1	15	1	1(%)																					1790	
11 打順イチゴ8	1	15	1	1(%)																					1790	
12 打順イチゴ9	1	15	1	1(%)																					1790	
13 打順イチゴ10	1	15	1	1(%)																					1790	
14 打順イチゴ11	1	15	1	1(%)																					1790	
15 打順イチゴ12	1	15	1	1(%)																					1790	
16 打順イチゴ13	1	15	1	1(%)																					1790	
17 打順イチゴ14	1	15	1	1(%)																					1790	
18 打順イチゴ15	1	15	1	1(%)																					1790	
19 打順イチゴ16	1	15	1	1(%)																					1790	
20 打順イチゴ17	1	15	1	1(%)																					1790	
21 打順イチゴ18	1	15	1	1(%)																					1790	
22 打順イチゴ19	1	15	1	1(%)																					1790	
23 打順イチゴ20	1	15	1	1(%)																					1790	
24 打順イチゴ21	1	15	1	1(%)																					1790	
25 打順イチゴ22	1	15	1	1(%)																					1790	
26 打順イチゴ23	1	15	1	1(%)																					1790	
27 打順イチゴ24	1	15	1	1(%)																					1790	
28 打順チャンス役A1	15	15	15	15																					180	
29 打順チャンス役A2	15	15	15	15																					180	
30 打順チャンス役A3	15	15	15	15																					180	
31 打順チャンス役A4	15	15	15	15																					180	
32 打順チャンス役B1	15	15	15	15																					180	
33 打順チャンス役B2	15	15	15	15																					180	
34 打順チャンス役B3	15	15	15	15																					180	
35 打順チャンス役B4	15	15	15	15																					180	
36 通常リフレイ1	4	8	8	8																						180
37 通常リフレイ2	3524	3524	3524	3524																						180
38 通常リフレイ3	1400	1400	1400	1400																						180
39 通常リフレイ4	1200	1200	1200	1200																						180
40 通常リフレイ5	800	800	800	800																						180
41 通常リフレイ6	500	500	500	500																						180
42 チャンスリフレイ	400	400	400	400																						180
43 強ベル	800	800	800	800																						180
44 強ベル	90	90	90	90																						180
45 強チャリ-1	20	20	20	20																						180
46 強チャリ-2	200	200	200	200																						180
47 RBB+強チャリ-2	60	60	60	60																						180
48 RBB+共通1枚1	4540	4540	4540	4540																						180
49 RBB+共通1枚2	3934	3934	3934	3934																						180
50 RBB	4	—	—	—																						180

20

【図41】

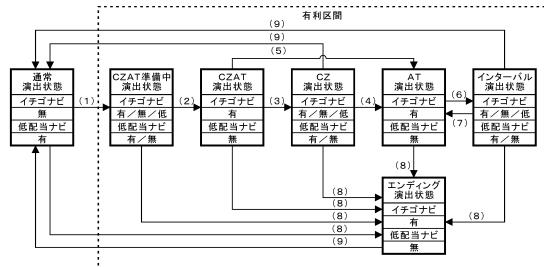


【図42】

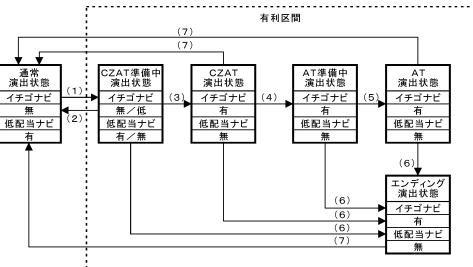


50

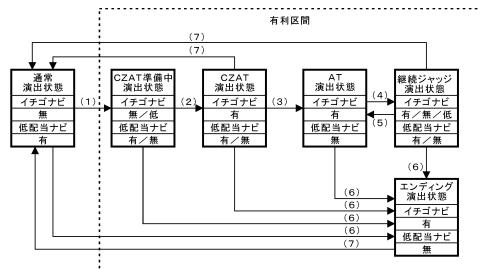
【図 4 3】



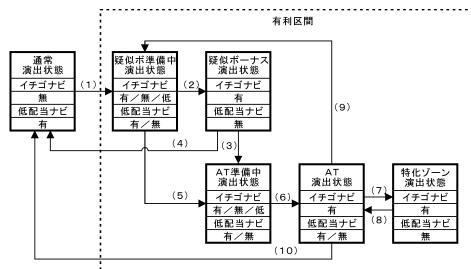
【図 4 4】



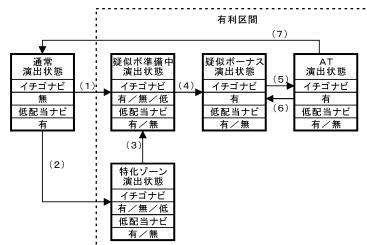
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第5863208(JP, B1)
 特開2018-057542(JP, A)
 特開2016-198637(JP, A)
 特開2019-017502(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 5 / 04