

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7029075号

(P7029075)

(45)発行日 令和4年3月3日(2022.3.3)

(24)登録日 令和4年2月22日(2022.2.22)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 5 1

請求項の数 1 (全186頁)

(21)出願番号	特願2019-176841(P2019-176841)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和1年9月27日(2019.9.27)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2021-52883(P2021-52883A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和3年4月8日(2021.4.8)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和3年6月3日(2021.6.3)	(74)代理人	100092897
早期審査対象出願			弁理士 大西 正悟
		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(74)代理人	100218095
			弁理士 山崎 一夫
		(72)発明者	伊達 彬雄
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		審査官	高木 亨

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】

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された場合は、所定図柄組合せが停止可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止した場合は所定数の遊技媒体を付与可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止して所定数の遊技媒体を付与されるときは、表示手段の第1の表示領域で獲得演出を所定期間に亘って実行可能であり、

遊技中において、動画像に合わせて表示手段の第2の表示領域に表示されるキャラクタの台詞に関する文字列（以下、「動画像に合わせて表示手段の第2の表示領域に表示されるキャラクタの台詞に関する文字列」を「台詞文字」と称す）を表示手段の第2の表示領域に表示する所定演出を実行可能であり、

台詞文字が表示され得る複数の演出を有し、

前記複数の演出の中には前記所定演出を含み、

前記複数の演出の中には、第1停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出があり、

前記複数の演出の中には、第3停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出があり、

前記複数の演出のうち、第1停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出

よりも第3停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出の方が多くなるよう構成されており、

所定の遊技状態であって、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された遊技において前記所定演出が実行される場合は、最後のストップスイッチが操作されたことに基づいて所定図柄組合せが停止され、その後、前記獲得演出が所定期間に亘って実行された後も表示手段の第2の表示領域に台詞文字が表示されている

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄列をスクロール表示する画像表示装置やリールを備えた遊技機としては、スロットマシン（「回胴式遊技機」ともいう。）やパチンコ機などがある。この種の遊技機の中には、例えば特許文献1に示すようなスロットマシンがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-144015号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上述した課題を解決するために、本発明は、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された場合は、所定図柄組合せが停止可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止した場合は所定数の遊技媒体を付与可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止して所定数の遊技媒体を付与されるときは、表示手段の第1の表示領域で獲得演出を所定期間に亘って実行可能であり、

遊技中において、動画像に合わせて表示手段の第2の表示領域に表示されるキャラクタの台詞に関する文字列（以下、「動画像に合わせて表示手段の第2の表示領域に表示されるキャラクタの台詞に関する文字列」を「台詞文字」と称す）を表示手段の第2の表示領域に表示する所定演出を実行可能であり、

台詞文字が表示され得る複数の演出を有し、

前記複数の演出の中には前記所定演出を含み、

前記複数の演出の中には、第1停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出があり、

前記複数の演出の中には、第3停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出があり、

前記複数の演出のうち、第1停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出よりも第3停止操作時に台詞文字が新たに表示される場合を有する演出の方が多くなるよう構成されており、

所定の遊技状態であって、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された遊技において前記所定演出が実行される場合は、最後のストップスイッチが操作されたことに基づいて所定図柄組合せが停止され、その後、前記獲得演出が所定期間に亘って実行さ

10

20

30

40

50

れた後も表示手段の第2の表示領域に台詞文字が表示されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

以上のように、本発明の遊技機によれば、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】同スロットマシンのフロントパネル部分を示す正面図である。

【図3】同スロットマシンの内部構造を示す正面図である。

【図4】同スロットマシンの副制御基板に設けられた音量調整用のロータリースイッチについて説明するための説明図である。

【図5】同スロットマシンの内部に設けられたメダルセレクタの構造を説明するための説明図である。

【図6】同スロットマシンの内部に設けられたホッパーの構造を説明するための説明図である。

【図7】同スロットマシンのスタートスイッチがオンとなる位置を説明するための説明図である。

【図8】同スロットマシンの電源ユニットに設けられた各種スイッチがオンとなる位置を説明するための説明図である。

【図9】同スロットマシンのベットスイッチおよび決定スイッチをオンにするために要する力を説明するための説明図である。

【図10】同スロットマシンのベットスイッチの大きさとメダルの大きさの関係について説明するための説明図である。

【図11】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図12】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図13】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図14】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図15】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図16】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。

【図17】同スロットマシンにおける条件装置の内容を説明するための説明図である。

【図18】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

【図19】同スロットマシンの抽せん状態の移行と、その移行条件を示す抽せん状態遷移図である。

【図20】同スロットマシンにおける遊技区間（メイン遊技状態番号）の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。

【図21】同スロットマシンにおける指示モニタの表示内容を説明するための説明図である。

【図22】同スロットマシンの可動実績をモニタするための役比モニタの表示内容を説明するための説明図である。

【図23】同スロットマシンの内部に設けられた記憶装置に記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。

【図24】同スロットマシンの内部に設けられた記憶装置に記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。

【図25】同スロットマシンにおいて、1回の遊技における駆動状態の変化を説明するた

10

20

30

40

50

めの説明図である。

【図 26】同スロットマシンにおいて、リールの加速処理を行うときに参照される加速パターンの内容を説明するための説明図である。

【図 27】同スロットマシンの主制御手段で実行される遊技の進行を制御するための遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図 28】同スロットマシンのメダルセレクト内を通過するメダルの検出過程を説明するための説明図である。

【図 29】同スロットマシンのメダルセレクト内を通過するメダルの検出タイミングに応じた処理について説明するための説明図である。

【図 30】同遊技進行メイン処理で実行される有利区間移行抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

10

【図 31】同有利区間移行抽せん処理で実行される A T 抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

【図 32】同 A T 抽せん処理で実行される A T ゲーム数抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

【図 33】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理で実行されるリール回転開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 34】同遊技進行メイン処理によってホッパーがメダルを払い出すときの動作を説明するための説明図である。

【図 35】同遊技進行メイン処理で実行される有利区間クリアカウンタ管理処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 36】図 35 の有利区間クリアカウンタ管理処理とは異なる有利区間クリアカウンタ管理処理の内容を示すフローチャートである。

【図 37】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの主制御手段で実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 38】同スロットマシンの電源が遮断されたことによる電圧低下に伴うスロットマシンの挙動について説明するための説明図である。

【図 39】同スロットマシンのタイマ割込処理で実行されるリール駆動管理処理の内容を示すフローチャートである。

【図 40】図 39 のリール駆動管理処理で実行されるリール駆動制御処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図 41】同リール駆動制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 42】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンにおけるリールの加速処理の概要を説明するための説明図である。

【図 43】同スロットマシンにおけるリールに設けられたインデックスの検出時に行う補正処理について説明するための説明図である。

【図 44】同インデックスの検出時に行う補正処理について説明するための説明図である。

【図 45】同インデックスの検出時に行う補正処理の変形例について説明するための説明図である。

【図 46】同インデックスの検出時に行う補正処理の変形例について説明するための説明図である。

40

【図 47】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの副制御手段で実行される受信割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 48】同スロットマシンの副制御手段で実行されるメインループ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 49】同スロットマシンの副制御手段で実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 50】図 49 のタイマ割込処理で実行される決定スイッチ入力判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 51】図 49 のタイマ割込処理で実行される演出用スイッチ入力判定処理の内容を示

50

すフローチャートである。

【図 5 2】図 4 9 のタイマ割込処理で実行される選択スイッチ入力判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 5 3】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンの副制御手段によって制御される各種スイッチの操作に応じた画像表示制御について説明するための説明図である。

【図 5 4】同副制御手段によって制御される各種スイッチの操作を無効または有効とするパターンの内容を説明するための説明図である。

【図 5 5】同副制御手段によって制御される各種スイッチに対する特定の操作を無効または有効とするパターンの内容を説明するための説明図である。

【図 5 6】本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシンにおいて、演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

10

【図 5 7】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 5 8】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 5 9】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 6 0】同スロットマシンの副制御基板に設けられたロータリースイッチによる演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 6 1】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリースイッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

20

【図 6 2】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリースイッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 6 3】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリースイッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 6 4】同スロットマシンのベットランプの点灯制御について説明するための説明図である。

【図 6 5】同スロットマシンのベットランプおよび獲得枚数表示器の点灯制御について説明するための説明図である。

【図 6 6】同スロットマシンのリセットスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

30

【図 6 7】同スロットマシンの最大ベットスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【図 6 8】同スロットマシンのスタートスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【図 6 9】同スロットマシンのストップスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【図 7 0】本発明の第 2 実施形態に係るスロットマシンのフロントパネル部分を示す正面図である。

【図 7 1】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

40

【図 7 2】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明する 6 ための説明図である。

【図 7 3】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 7 4】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 7 5】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 7 6】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

50

【図 7 7】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 7 8】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 7 9】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 8 0】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 8 1】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。

【図 8 2】同スロットマシンにおける条件装置の内容を説明するための説明図である。

10

【図 8 3】同スロットマシンにおける条件装置の内容を説明するための説明図である。

【図 8 4】同スロットマシンにおける条件装置の内容を説明するための説明図である。

【図 8 5】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

【図 8 6】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

【図 8 7】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

【図 8 8】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

20

【図 8 9】同スロットマシンの R T 状態の移行と、その移行条件を示す抽せん状態遷移図である。

【図 9 0】同スロットマシンにおける遊技区間およびメイン遊技状態番号の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。

【図 9 1】同スロットマシンにおいて作動した条件装置に対する A T 抽せんの当せん確率について説明するための説明図である。

【図 9 2】同スロットマシンにおける指示モニタの表示内容を説明するための説明図である。

【図 9 3】同スロットマシンの主制御手段においてスタートスイッチが操作されたときに実行される指示番号決定処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図 9 4】同スロットマシンの主制御手段において遊技終了時に実行される遊技終了処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 5】同スロットマシンの主制御手段において遊技終了時に実行される遊技終了処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 6】同スロットマシンの主制御手段において遊技終了時に実行される遊技終了処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9 7】同スロットマシンで実行される演出の内容について説明するための説明図である。

【図 9 8】同スロットマシンで実行される演出の内容について説明するための説明図である。

40

【図 9 9】同スロットマシンにおいて実行する演出の選択について説明するための説明図である。

【図 1 0 0】同スロットマシンで実行される演出の内容について説明するための説明図である。

【図 1 0 1】同スロットマシンで実行される演出の遷移について説明するための説明図である。

【図 1 0 2】同スロットマシンにおいて実行するバトル演出の展開を選択する方法について説明するための説明図である。

【図 1 0 3】同スロットマシンで実行されるバトル演出の内容について説明するための説明図である。

50

【図104】同スロットマシンで実行される会話演出について説明するための説明図である。

【図105】同スロットマシンで実行される動画演出について説明するための説明図である。

【図106】同スロットマシンで実行される動画演出について説明するための説明図である。

【図107】同スロットマシンで会話演出および動画演出が行われているときのエラー表示について説明するための説明図である。

【図108】同スロットマシンで動画演出が行われているときの押し順ナビ演出の表示態様について説明するための説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0008】

〔第1実施形態〕

以下、図面を参照しながら、本発明の第1実施形態について詳細に説明する。なお、以下では記載された数値の後に「(H)」と付している場合は16進法の数値を表し、「(D)」と付している場合は10進法の数値を表し、「(B)」と付している場合は2進法の数値を表している。また、特に断りなく単に数値のみが記載されている場合は10進法の数値を表している。

【0009】

〔筐体の外部構成に関する説明〕

20

図1に、本発明の第1実施形態であるスロットマシン10の外観斜視図を示す。スロットマシン10の筐体は、各種装置を収容する本体部12と、本体部12の前面側（遊技者側）に開閉可能に設けられた前面扉（遊技扉）14とによって構成されている。この前面扉14のほぼ中央部には、フロントパネル20が設けられ、その略中央には表示窓21が形成されている。本体部12の内部には3個のリール40L、40C及び40Rが回転自在に設けられ、表示窓21から各リールの図柄を視認できるようになっている。

【0010】

リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が水平方向の同一直線上に並ぶように設置されている。各リールの形状はリング状になっており、その外周面には均等に区分された20個の図柄領域に、各々1つずつ図柄が印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに表示窓21から、各リールに印刷された20個の図柄のうち各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。これにより、表示窓21には3〔図柄〕×3〔リール〕＝合計9つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに停止表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の図柄が停止表示される位置（停止表示位置ともいう）を上段U、中央の図柄が停止表示される位置を中段M、最も下側の図柄が停止表示される位置を下段Dという。

30

【0011】

3つのリールが停止したときに何らかの役が入賞したか否かは、上述した9つの図柄のうち、所定の停止表示位置に停止表示された図柄の組合せ（以下、「図柄組合せ」という。）によって判断され、これらの停止表示位置を結ぶ線を入賞ラインという。本実施形態では、左リール40L、中リール40C及び右リール40Rの各中段Mを結ぶライン（中段水平ライン）が入賞ラインLとなる。これにより、現在の遊技においてベットすることができるメダル枚数（規定数）のメダルが賭けられた状態で遊技が行われると、入賞ラインLに停止表示された図柄組合せによって入賞したか否かが判断される。

40

【0012】

ここで、入賞ラインとなっている停止表示位置のことを、「入賞停止位置」ともいう。また、入賞ラインLとは別に、左リール40L、中リール40Cおよび右リール40Rの上段Uを結ぶ線を上段ライン、左リール40L、中リール40Cおよび右リール40Rの下段Dを結ぶ線を下段ラインという。また、左リール40Lの下段D、中リール40Cの中

50

段Mおよび右リール40Rの上段Uを結ぶ線を右上がりライン、左リール40Lの上段U、中リール40Cの中段Mおよび右リール40Rの下段Dを結ぶ線を右下がりラインという。なお、以下では、単に「図柄組合せが停止表示された」または「図柄組合せが揃った」と記載されている場合は、その図柄組合せが入賞ライン上に停止表示された（すなわち、図柄組合せに対応する役が入賞した）ことを意味する。

【0013】

フロントパネル20には、表示窓21の他に遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓21の左側には後述するAT中に点灯するATランプALPが設けられている。ATランプALPの発光源は、フロントパネル20の背面に設けられた2つのLED29a、29b（後述する）であり、これらLEDの光が図1および図2中、破線で示す透光領域を透過することによって発光する。

【0014】

図2において、表示窓21の下側には、左から順に、遊技開始表示LED25、3つのLEDからなるベットLED26、クレジット数表示器27（以下、「貯留枚数表示器27」ともいう。）、獲得枚数表示器28（以下、「払出枚数表示器28」ともいう。）、再遊技表示LED23、投入可能表示LED24、および、清算表示LED22が設けられている。遊技開始表示LED25は、図1に示すスタートスイッチ36の操作を受け付け可能な状態のときに点灯し、それ以外の状態のときに消灯する。ベットLED26は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cで構成され、ベットされているメダルの枚数を表示する。具体的には、1枚のメダルがベットされると1ベットLED26aが点灯し、2枚のメダルがベットされるとベットLED26aおよび2ベットLED26bが点灯し、3枚のメダルがベットされると1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cが点灯する。

【0015】

クレジット数表示器27は、2桁の8セグメント表示器からなり、スロットマシン10にクレジット（以下、「貯留」ともいう。）されているメダルの枚数（上限は50枚）を表示する。スロットマシン10にクレジットされているメダルの枚数は、記憶したデータを書き換え可能な不揮発性メモリ（RWM：リードライトメモリ）に記憶されている。ここで、8セグメント表示器とは、図21（a）に示すように（特にクレジット数表示器27の上位桁参照）、セグメントa～gおよびセグメントDPからなる表示器をいう。クレジット数表示器27の下位桁のセグメントDPは、後述する有利区間ランプ（以下、「有利区間LED」、「有利区間表示器」、「区間表示器」ともいう。）として使用される。ただし、クレジット数表示器27のセグメントDPではなく、獲得枚数表示器28の下位桁のセグメントDPを有利区間ランプとして使用してもよい。

【0016】

なお、図21（a）では、クレジット数表示器27の上位桁のみセグメントa～gおよびセグメントDPの符号を図示しているが、他の8セグメント表示器における各セグメントも、上述したセグメントa～gに対応しているものとする。

【0017】

スロットマシン10で遊技を行うためにベットするメダルは、遊技媒体の一種である。遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよいし、磁気カード、非接触式ICカードまたはコイン状の物体内部に埋設されたICチップなどの記録媒体に記録された価値（ポイント）を示す情報であってもよい。これらの記録媒体は、スロットマシン10に直接投入することができるようになっていてもよいし、スロットマシン10以外の外部装置に投入し、記録媒体に記録された価値（ポイント）を示す情報が外部装置を介して、スロットマシン10に投入することができるようになっていてもよい。スロットマシン10は、規定数のメダルがベットされると1回の遊技が可能となる。

【0018】

獲得枚数表示器28は、図21（b）に示すように、2桁の8セグメント表示器からなり

10

20

30

40

50

、入賞した役に応じて遊技者へ払い出される（遊技者が獲得する）メダルの枚数を表示する。なお、獲得枚数表示器 28 は必ずしも 8 セグメント表示器で構成する必要は無く、セグメント DP を使用しない場合には、セグメント a ~ g のみからなる 7 セグメント表示器を採用してもよい。以下では、8 セグメント表示器および 7 セグメント表示器の総称として「セグメント表示器」ともいう。

【0019】

再遊技表示 LED 23 は、次の遊技が再遊技であるときに点灯し、当該再遊技が終了したときに消灯する。投入可能表示 LED 24 は、スロットマシン 10 がメダルの投入を受け付けているときに点灯し、メダルの投入を受け付けていないときに消灯する。清算表示 LED 22 は、図 1 に示す清算スイッチ 33 が操作されたことにより、クレジットされていたメダルが払い出されている間、点灯する。

【0020】

フロントパネル 20 の下側には、スロットマシン 10 の全幅に亘って遊技者方向に突出する操作パネル部 30 が設けられており、操作パネル部 30 の上面は、後述するように遊技者側に向かうに連れて下方へ傾斜している。操作パネル部 30 の上面右側には、スロットマシン 10 へメダルを投入するためのメダル投入口 32 が設けられている。また、スロットマシン 10 の内部には、投入されたメダルを選別する為のセレクトア 80（後述する）が設けられ、セレクトア 80 内のメダルセンサ（投入センサ 811, 812）が、メダル投入口 32 から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御手段 100 へメダル検出信号を出力する。主制御手段 100 は、入力されたメダル検出信号に基づいて、投入されたメダル枚数のカウントや、メダル投入時の不正行為などの異常の検出（以下、「エラーの検出」ともいう。）を行っている。

【0021】

操作パネル部 30 の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン 10 にベットする（換言すると、賭数を設定する）ためのベットスイッチ 34, 35 が設けられている。1 ベットスイッチ 34 は、1 回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち 1 枚だけを遊技の賭けの対象としてベットする。最大ベットスイッチ 35 は、クレジットされているメダルのうち、現在の遊技における規定数のメダルを、遊技の賭けの対象としてベットする。また、規定数を越えるメダルがメダル投入口 32 に投入されると、その投入されたメダルはクレジットされる。具体的には、主制御手段 100 の RWM に投入されたメダルの枚数が記憶される。規定数のメダルがベットされており、かつ、クレジット（RWM に記憶）された枚数が上限（50 枚）に達した状態で、メダル投入口 32 にメダルが投入されたときは、そのメダルは後述するメダル払出口 60 から受け皿 61 に戻される。

【0022】

メダル投入口 32 と最大ベットスイッチ 35 との間には、遊技者がスロットマシン 10 へ情報を入力するための選択スイッチ（「方向スイッチ」または「十字キー」ともいう。）38 および決定スイッチ（「メニュースイッチ」または「PUSH ボタン」ともいう。）39 が設けられている。選択スイッチ 38 は、上下左右の方向を指定する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチの 4 つのスイッチで構成されている。そして、操作されたスイッチに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。

【0023】

ここで、上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチは、各スイッチに個々に対応するボタンを設けて、個別にオン／オフできるようにしてもよいし、十字型のキートップ（十字キー）を設けて十字キーを傾倒操作した方向のスイッチがオンにされるようにしてもよい。十字キーにより上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチをオン／オフ可能とする場合、隣り合った 2 つのスイッチ（上と右、右と下、下と左、左と上）は同時にオンすることが可能であるが、対向するスイッチ（上と下、右と左）については同時にオンすることができないようにしてもよい。決定スイッチ 39 は、光が透過する

10

20

30

40

50

部材で形成され、その内部にはLEDなどの光源が設けられており、決定スイッチ39の操作が無効になっているときはスイッチ内部の光源が消灯し、有効になっているときは点滅（点灯でもよい）するようになっている。

【0024】

操作パネル部30の正面左側には、リールを回転させるためのスタートスイッチ36が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ36は、後述するシャフトと、シャフトの先端に取り付けられたグリップとにより構成されるレバーを有するレバー式のスイッチである。レバーは、外部から操作されていない状態では初期位置（「中立位置」ともいう。）に留まっており、外部からの力によってレバーを初期位置から上下左右のいずれかの方向に傾動させることで、スタートスイッチ36がオンとなる。また、シャフトは初期位置に復帰するように付勢されており、例えば遊技者がグリップに手を添えてシャフトを傾動させた状態でその手を離すと、グリップおよびシャフトは初期位置に戻るようになっている。

10

【0025】

遊技者がスロットマシン10に規定数のメダルをベットすると、スタートスイッチ36の操作が有効となる。また、この他にも、後述する再遊技に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃った（再遊技役が入賞した）ときは、そのときにベットされていたメダルと同じ枚数のメダルが次の遊技（再遊技）で自動的にベットされて、スタートスイッチ36の操作が有効となる。なお、この自動的にベットされた状態でメダル投入口32へメダルが投入された場合は、そのメダルを受け皿61に返却するようにしてもよいし、上限（50枚）に達するまでクレジットするようにしてもよい。

20

【0026】

スタートスイッチ36の操作が有効になった状態で、遊技者がスタートスイッチ36を傾動操作すると、3つのリール40L、40C及び40Rが回転を開始する。これにより、リール40L、40C及び40Rの各外周面に印刷された図柄は、原則として、表示窓21内を上から下へと変動（スクロール）表示されるが、フリーズ演出中は、図柄が下から上へと変動表示される場合がある。フリーズ演出は、遊技の進行が遅延している状態において実行される演出であり、特に、スタートスイッチが操作された直後に遊技の進行が遅延させる場合は、リール40L、40C、40Rを適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるフリーズ演出を実行することができる。

30

【0027】

ここで、フリーズ中にリール40L、40C、40Rを回転させる演出のことを「リール演出」ともいう。リール演出としては、例えば、通常の回転方向（上から下）とは逆方向（下から上）にリールを回転させたり、リールを所定の図柄数分だけ上から下または下から上に回動させて特定の図柄組合せを停止表示したり、複数のリールのうち所定のリールを停止させたまま、他のリールを回転させたり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりしてもよい。

【0028】

操作パネル部30の正面中央部には、リールの回転を停止させるためのストップスイッチが設けられている。具体的には、ストップスイッチ37L、37C及び37Rが、リール40L、40C及び40Rに対応して設けられている。ストップスイッチ37L、37C及び37Rは、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が発光するとともに、その発光色に変化し得る構造になっている。例えば、ストップスイッチの操作が無効（受け付けられない状態）になっているときは、そのストップスイッチの押しボタン部分が赤い発光色となり、操作が有効（受け付け可能な状態）になっているときは青い発光色となる。なお、遊技者のストップスイッチに対する操作が無効になっている間は、ストップスイッチを赤く発光させる代わりに消灯させてもよい。

40

【0029】

ここで、例えば、リールの回転中に1ベットスイッチ34、最大ベットスイッチ35またはスタートスイッチ36が操作された場合、それらのスイッチが操作されている間は回

50

転中のリールに対応するストップスイッチの操作が受け付けられない状態（無効）となる。また、既に停止しているリールに対応するストップスイッチが操作されている場合にも、未だ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が受け付けられない状態となる。これと同様に、遊技が終了してメダルの投入が可能なときに、いずれかのストップスイッチまたはスタートスイッチ36が操作されている場合は、その間1ーベットスイッチ34および最大ベットスイッチ35の操作が受け付けられない状態となる。また、規定数のメダルが投入されている状態で、1ーベットスイッチ34、最大ベットスイッチ35またはいずれかのストップスイッチが操作されている場合は、その間スタートスイッチ36の操作が受け付けられない状態となる。

【0030】

ただし、リールの回転中に、後述する選択スイッチ38、決定スイッチ39または演出用スイッチ52が操作されていたとしても、それによってストップスイッチの操作は無効化されない。同様に、また、メダルの投入が可能なときに、選択スイッチ38、決定スイッチ39または演出用スイッチ52が操作されていたとしても、それにより1ーベットスイッチ34および最大ベットスイッチ35の操作は無効化されない。さらに規定数のメダルが投入されている状態で、選択スイッチ38、決定スイッチ39または演出用スイッチ52が操作されていたとしても、それによりスタートスイッチ36の操作は無効化されない。

【0031】

ストップスイッチ37L、37C及び37Rは、少なくともリール40L、40C及び40Rの回転速度が所定の定常回転速度（例えば80回転／分。単に「定速」ともいう。）に達したことを条件として、遊技者の操作が有効となる。ここで、全リールの回転速度が定速に達し、かつ、すべてのリールのインデックス（後述する）を検出した（換言すると、後述する回胴センサ信号の立ち上がりを検出した）ことを、ストップスイッチの操作を有効にする条件としてもよい。また、遊技が開始されてリールが回転しているときに左ストップスイッチ37Lが押動操作されると、当該遊技において左リール40Lの停止制御が行われて回転が停止し、中ストップスイッチ37Cが押動操作されると、中リール40Cの停止制御が行われて回転が停止し、右ストップスイッチ37Rが押動操作されると、右リール40Rの停止制御が行われて回転が停止する。

【0032】

以下では、ストップスイッチを操作することを「停止操作」といい、全リールが回転を開始してから最初の停止操作を第1停止操作、2番目の停止操作を第2停止操作、3番目（最後）の停止操作を第3停止操作または最終停止操作という。なお、リールおよびストップスイッチを各々4つずつ備えるスロットマシンの場合は、3番目の停止操作を第3停止操作、4番目（最後）の停止操作を第4停止操作または最終停止操作という。リール40L、40C及び40Rが停止するときは、各リールの外周面に設定された20個の図柄領域のうち表示窓21に停止表示された連続する3つの図柄領域の各中心位置が、上段U、中段Mおよび下段Dの各中央位置に一致するように停止する。ここで、図柄領域の中心位置と、停止表示位置の中央位置とが一致する位置を定位置ともいう。

【0033】

操作パネル部30の左側には、清算スイッチ33が設けられており、受付期間内に操作されると（すなわち、精算条件が満たされると）、すでにベットされていたメダルとクレジットされていたメダルとがすべて払い戻され（返却され）、クレジット数表示器27の表示が「0」になる。ここで、「清算」の文言は「精算」と表記してもよい。上述した受付期間は、例えば、全てのリールが停止してから（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了してから）、規定数のメダルがベットされてスタートスイッチ36の操作がなされたときまでの間とする。

【0034】

上述した清算スイッチ33は、1回操作すると、ベットされたメダルとクレジットされていた全てのメダルが一度に払い戻されるようになっている。これに限らず、例えば、ベットされているメダルおよびクレジットされているメダルがあるときに清算スイッチ33が

10

20

30

40

50

操作された場合は、ベットされていたメダルのみを払い戻し、この状態（メダルがベットされていない状態）で、再度、清算スイッチ３３が操作された場合に、クレジットされているメダルを全て払い出すようにしてもよい。また、ある遊技で再遊技役が入賞し、次の遊技で再遊技を行うことが可能な状態になったときに、清算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルのみを払い戻し、再遊技はそのまま実行可能な状態にするとよい。

【００３５】

操作パネル部３０の下側には、スロットマシン１０の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル５０が配設されている。下部パネル５０の正面右側には、特定演出（後述する）の実行中に操作が有効となる押しボタン式の演出用スイッチ５２が設けられている。下部パネル５０の両側には、遊技待機中や遊技結果に応じて所定のパターンに従って点滅する装飾用のサイドランプ５４Ｌ，５４Ｒが設けられている。ここで、下部パネル５０の左側に設けられたサイドランプを左サイドランプ５４Ｌといい、右側に設けられたサイドランプを右サイドランプ５４Ｒという。

【００３６】

下部パネル５０の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口６０が設けられている。例えば、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが小役（「入賞役」ともいう。）に対応していた場合、その小役に対応した枚数のメダルがクレジット（ＲＷＭに記憶）されるか、またはホッパー８３（後述する）のホッパーモータ４６が作動して、ホッパー８３に貯留されているメダルのうち、入賞した入賞役に対応する枚数のメダルが実際に払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で清算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされていたメダルが実際に払い出される。そして、メダル払出口６０から払い出されたメダルは受け皿６１に貯留される。メダル払出口６０の右側および左側には、各々、スロットマシン１０内部に収納されたスピーカ６４Ｒ，６４Ｌ（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔６２Ｒ，６２Ｌが設けられている。

【００３７】

なお、受け皿６１は、前面扉１４においてスタートスイッチ３６よりも下方に設けられており、かつスタートスイッチ３６のレバーの先端（後述する）よりも遊技者側に突出している。このように構成することにより、例えば、遊技者が、頭を受け皿６１よりも低い位置に下げて床に落ちたメダルを拾った後、再び頭を上げるときに、頭が受け皿６１に当たらないように受け皿６１をよけると、自ずとスタートスイッチ３６もよけやすくなっている。したがって、遊技者の頭でスタートスイッチ３６を意図せず操作してしまう可能性をより低くすることができる。

【００３８】

フロントパネル２０の上部には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置７０が設けられている。この画像表示装置７０は、主に抽せんの結果やストップスイッチの操作態様（操作タイミングまたは操作順序など）を報知するための演出画像（いわゆる演出画面）、スロットマシンの遊技の進行（メダルをベット→スタートスイッチ３６の操作→リールの回転→ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作→全リールの回転停止）に応じた演出画像（いわゆる演出画面）等を表示することができる。なお、以下では遊技を進行させるために行う操作（ベットスイッチ、スタートスイッチ、およびストップスイッチの操作）を遊技操作という。なお、例えば規定数のメダルが投入されていない状態でのスタートスイッチ３６の操作や、リールが回転していない状態でのストップスイッチの操作は、遊技操作に該当しない。また、演出画像の他にも、総遊技回数（総ゲーム数ともいう）やボーナス役の総当せん回数や当選したボーナス役の履歴等を表示するための遊技履歴用の画像（いわゆる遊技履歴画面）等を表示することもできる。さらに、遊技待機中に表示されるデモ用の画像（いわゆるデモ画面。遊技待機画面ともいう。）も表示することもできる。

【００３９】

加えて、例えば遊技が行われていないときに決定スイッチ３９が操作されると画像表示装置７０に複数の項目を含んだメニュー画面を表示し、表示されたメニュー画面において、選択スイッチ３８の操作に応じて選択された項目に対応する情報を表示するようにしてもよい。このメニュー画面は、遊技者に提供する情報を選択させるための情報選択画面ともいえる。ここで、メニュー画面に含まれる項目としては、上述した各種遊技履歴に関するもの、遊技者が所定のサーバ（例えば、インターネットに接続され、スロットマシン１０に関する各種サービスを提供するサーバ）から入手したパスワードの入力画面、パスワードの入力後からの遊技回数（ゲーム数ともいう）やボーナス役の当選回数等を含んだ二次元コードを表示するための二次元コードの画像（いわゆる二次元コード画面）などがある。

【００４０】

なお、画像表示装置７０は、液晶ディスプレイパネルに限らず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中や非遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることができる。また、上述したメニュー画面に含まれる項目として、演出音の音量調整の項目や、演出時に点灯するランプ類の明るさ調整の項目を含めてもよく、これらの項目が選択されたときは、例えば遊技者が選択スイッチ３８の上スイッチおよび下スイッチを操作することにより、音量や明るさを増減可能としてもよい。

【００４１】

画像表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが停止し、何らかの役が入賞した場合や、メダルが払い出されやすい状態（例えば、ボーナス遊技中やＡＴ中のように、遊技者にとって有利な状態）になっている場合などに応じて、所定のパターンで点滅（または点灯）する演出用ランプ７２が設けられている。

【００４２】

〔筐体の内部構成に関する説明〕

次に、図３を参照して、スロットマシン１０の内部構成について説明する。なお、図３において、図１に示した各部と同じものについては同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図３は前面扉１４を開けた状態を示しており、前面扉１４の裏側（筐体内部側）と、本体部１２の内側とを図示している。

【００４３】

図３において、前面扉１４の上方、図１に示した画像表示装置７０の裏側には、スロットマシン１０で行われる遊技の演出の実行を制御する副制御手段２００がケースに收容された状態で取り付けられている。副制御手段２００は、後述する副制御基板２０２と画像制御基板２５０とによって構成される（図１６参照）。これら各制御基板には、プリント基板上に実装されたＣＰＵやその他ＩＣ等の電子部品を含む回路が構成されている。図３中、表示窓２１の右側には、複数のＬＥＤが設けられており、そのうちＬＥＤ２９ａ，２９ｂは、図１に示したＡＴランプＡＬＰの発光源になっている。

【００４４】

また、副制御基板２０２上には、各種電子部品と共に演出音の音量を調整するためのロータリースイッチ（以下、「ロータリＳＷ」ともいう。）２０４が設けられている。図４（ａ）および（ｂ）にロータリＳＷ２０４の上面図および底面図を示す。図４（ａ）の上面図に示すように、ロータリＳＷ２０４の上面には、時計方向および反時計方向のいずれにも回転可能なポジション設定部２０４ａ（図中、ハッチング部分参照）を有している。ロータリＳＷ２０４は、「０」～「９」の１０個のポジションを有しており、これら１０個のポジションのうち、ポジション設定部２０４ａによっていずれか１のポジションを指定できるようになっている。

【００４５】

具体的には、ポジション設定部２０４ａの上面に形成された矢印形状の溝にマイナスドライバー等を挿入してポジション設定部２０４ａを回転させるか、ポジション設定部２０４ａにつまみを取り付けられているタイプのロータリＳＷであれば、つまみを手で回転させることで、矢印形状の溝によって指し示された位置が指定されたポジションとなる。例えば、図４（ａ）に示す上面図は、ポジション「０」が指定されている状態を表している。

10

20

30

40

50

また、図4（b）の底面図に示すように、ロータリSW204の底面には、信号ライン用の端子であるピンP1、P2、P4、P8と、グランドに接地されるコモン端子のピンPcが設けられている。そして、ポジション設定部204aによって指定されたポジションと、ピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間のオン／オフ状態は、図4（c）に示す表の通りになっている。

【0046】

すなわち、ポジション「0」のときは、ピンP1、P2、P4、P8がすべてオフ（いずれもピンPcと非接続状態）となり、ポジション「1」のときはピンP1のみ、ポジション「2」のときはピンP2のみ、ポジション「3」のときはピンP1およびピンP2がオン（ピンPcと接続状態）となる。ポジション「4」のときはピンP4のみオンとなり、ポジション「5」のときはピンP1およびピンP4がオンとなり、ポジション「6」のときはピンP2およびピンP4がオンとなる。さらに、ポジション「7」のときはピンP1、P2、P4がオンとなり、ポジション「8」のときはピンP4のみがオンとなり、ポジション「9」のときはピンP1およびピンP8がオンとなる。

【0047】

これにより、例えばピンP1、P2、P4、P8に各々ハイレベルの電圧を印加しておけば、ピンP1、P2、P4、P8からポジションの数値に対応するBCD（2進化10進数）データを出力することができる。すなわち、ピンP1を最下位ビット（LSB）、ピンP8を最上位ビット（MSB）とした場合、図4（d）に示すようにポジションを「0」→「1」→「2」→……と変化させると、ロータリSW204から出力されるBCDデータは0000→0001→0010→……と変化する。これにより、副制御基板202は、ロータリSW204から出力されるBCDデータに基づいて、演出音の音量を最小音量から最大音量まで10段階の設定を可能としている。すなわち、ロータリSW204のポジションが「0」であった場合は、演出音の音量が最小となり、ポジションが「9」であった場合は演出音の音量が最大となる。

【0048】

そして、ポジションの数値が「0」→「1」→……→「8」→「9」と1つずつ増加するごとに、演出音の音量が1ステップずつ段階的に増大していき、「9」→「8」→……→「1」→「0」と1つずつ減少するごとに、演出音の音量が1ステップずつ段階的に低下していく。なお、ロータリSW204のポジションが「0」のとき、ポジション設定部204aを反時計回りに1ステップ変化させてポジションを「9」にすると、1ステップの変化で演出音の音量を最小から最大に変化させることができる。これとは逆に、ロータリSW204のポジションが「9」のとき、ポジション設定部204aを時計回りに1ステップ変化させてポジションを「0」にすると、1ステップの変化で演出音の音量を最大から最小に変化させることができる。

【0049】

このように本実施形態では、ロータリSW204によって、演出音の音量を最小から最大に亘って10段階、かつ循環的に設定することができる。なお、本実施形態のロータリSW204は、指定されたポジションの数値と、ピンP1、P2、P4、P8の各ピンとピンPcとのオン／オフ関係を図4（c）の表に示したが、これらのオン／オフ関係の論理が反転しているロータリSWを採用してもよい。すなわち、図4（c）に示した表において、「○」印がピンPcとの非接続を示し、無印がピンPcとの接続を示すようなロータリSWを採用してもよい。また、図4（d）に示したBCDデータは、「0」がハイレベルの電圧で「1」がローレベルの電圧（すなわち負論理）であってもよいし、「0」がローレベルの電圧で「1」がハイレベルの電圧（すなわち正論理）であってもよい。

【0050】

また、本実施形態のロータリSW204はポジションが「0」から「9」まであり、ポジションの数値に対応するBCDデータを出力可能であるが、たとえば、図4（e）に示すように、ポジション設定部204a'によって「0」から「F」まで16のポジションを指定可能であり、指定されたポジションの数値に対応するバイナリデータを出力可能なロー

10

20

30

40

50

タリSW204'を採用してもよい。

【0051】

図3に戻り、表示窓21の下側には、セクタ80が設けられており、図1に示したメダル投入口32へ投入されたメダルの中から正規のメダルを選別する。例えば、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に合わなかった場合は、そのメダルを図1のメダル払出口60に接続する返却通路81aへと導き、受け皿61へ排出する。一方、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に適合していた場合は、そのメダルを後述するホッパー83のメダル貯留部90（メダルを貯留する容器）へ送るための受入通路81bへ導く。前面扉14の下側には、図1に示した透音孔62R、62Lの位置に、各々スピーカ64R、64Lが取り付けられている。

10

【0052】

図5（a）は、セクタ80の略下半分を覆う前面カバーを取り外した状態での内部構造を示す正面図である。セクタ80は、硬質プラスチック等の合成樹脂で一体的に形成された矩形のケース801を備える。セクタ80は、ケース801の正面に位置するケース前面802と、図示しない前面カバーとが、間隙を有して対向して組み立てられる。そして、これらの間隙に図1のメダル投入口32に投入されたメダルが通過するメダル案内通路814が形成される。すなわち、メダル投入口32に投入されたメダルは、メダル入口814aから受け入れられ、正当なメダルであればメダル案内通路814を通してメダル出口814bから受入通路81bへ至る。

【0053】

セクタ80のメダル入口814a付近には、規定以上の厚みを有するメダルを排除するための調整ネジ803が、ケース801のケース前面802（メダル案内通路814）から突出して設けられている。セクタ80のメダル出口814b付近には、後述するブロック機構部820を通過したメダルを検知する第1投入センサ811および第2投入センサ812が設けられている。第1投入センサ811および第2投入センサ812は、各々、対向配置される反射部810で反射した光がメダルにより遮光されたときにオンになるフォトセンサによって構成される。以下、第1投入センサ811および第2投入センサ812の双方をまとめていう場合は、単に「投入センサ」という。また、第1投入センサ811および第2投入センサ812、並びに次に述べる通路センサ813から出力されるオン／オフ信号を、「メダル検出信号」ともいう。

20

【0054】

また、少なくともブロック機構部820よりも上流側（メダル入口814a側）には、メダル案内通路814内で揺動可能なフラップを有する通路センサ813が設けられている。通路センサ813は、メダル入口814aから投入されたメダルの通過によるフラップの回動を検知するフォトセンサとして構成される。ブロック機構部820は、投入センサよりも上流側のメダル案内通路814に設けられ、メダルを受け入れる位置（メダル受入許可位置）と阻止する位置（メダル受入阻止位置）とを移動する少なくともブロック821を備えている。

【0055】

ここで、図5（b）、（c）は、図5（a）に示したブロック機構部820の動作を説明するために簡略化した縦断面図である。図5（b）はブロック821のメダル受入許可位置の状態（ブロックON）を示し、図5（c）はブロック821のメダル受入阻止位置の状態（ブロックOFF）を示す。図5（b）、（c）に示すように、メダル案内通路814の下縁には、メダルの外周面を載せて転動させるためのレール部830がケース前面802から突出して形成されている。また、レール部830の前縁に沿うように、返却通路81aに向けてメダルを滑り落とすための傾斜板831がケース801に取り付けられている。

30

40

【0056】

ブロック機構部820は、ケース前面802の背後に固定されるソレノイド45、軸ピン822を介してケース前面802に対し回動可能に軸支されるブロック821、および、

50

下端側が支承されソレノイド４５のオン／オフ（ＯＮ／ＯＦＦ）で揺動する金属製の作動プレート８２３を主に備える。ブロッカ８２１は、図５（ａ）に示されるトーションバネ８２４を介して、ブロッカ爪８２１ａがメダル案内通路８１４内へ進入する側（図５（ｂ）に示される側）に常時付勢されている。また、作動プレート８２３は、図示しないバネを介して、ソレノイド４５から離れる側（図５（ｃ）に示される側）に常時付勢されている。

【００５７】

かかる構成のセレクト８０は次のように動作する。メダル入口８１４ａから投入されたメダルは、一定の外径及び厚みを有するメダルのみが選別され、レール部８３０を転動してブロッカ機構部８２０へと移動する。図５（ｂ）に示されるように、主制御手段１００からブロッカ信号が出力されてソレノイド４５が励磁（ＯＮ）になる「ブロッカオン」の状態では、ソレノイド４５の磁力によって作動プレート８２３が引き付けられる。このとき、ソレノイド４５側に作動プレート８２３が揺動し、その上部の押圧部８２３ａがブロッカ８２１の上部の受圧部８２１ｂを当接して押圧する。これにより、ブロッカ８２１は、前部の開閉板８２１ｃがケース前面８０２と平行になるように閉じ、ブロッカ爪８２１ａがメダル案内通路８１４から退避して静止する。

【００５８】

ブロッカ８２１が「メダル受入許可位置」にあるときは、図５（ｂ）に示すようにブロッカ８２１の開閉板８２１ｃが閉じてメダル案内通路８１４を形成し、先端部であるブロッカ爪８２１ａがメダル案内通路８１４から退避する位置にあることをいう。この位置では、ケース前面８０２とブロッカ８２１との間にメダルＭを通過させるための空間であるメダル案内通路８１４が確保されるので、レール部８３０上を移動するメダルＭはブロッカ機構部８２０を通過することができる。

【００５９】

一方、図５（ｃ）に示されるように、ブロッカ信号の出力が停止されソレノイド４５が非励磁（ＯＦＦ）の「ブロッカオフ」の状態では、作動プレート８２３がソレノイド４５から離れる位置で静止する。この状態では、作動プレート８２３上部の押圧部８２３ａがブロッカ８２１上部の受圧部８２１ｂから離れ、トーションバネ８２４（図５（ａ）参照）の付勢力によりブロッカ８２１が傾いた状態となる。これにより、ブロッカ８２１は、開閉板８２１ｃが開きブロッカ爪８２１ａをメダル案内通路８１４内へ突出させる位置で静止する。

【００６０】

ブロッカ８２１が「メダル受入阻止位置」にあるとは、図５（ｃ）に示されるように開閉板８２１ｃが開きブロッカ爪８２１ａがメダル案内通路８１４内に突出する位置にあることをいう。すなわち、このブロッカオフの位置では、レール部８３０上を移動するメダルがブロッカ爪８２１ａに衝突して傾斜板８３１上を滑り落ち、返却通路８１ａに向けて排除される。

【００６１】

図３に戻り、本体部１２内部の正面右上には、前面扉１４の開閉を検出するドアスイッチ４４が取り付けられている。ここで、図３ではドアスイッチ４４が本体部１２側に設けられているが、前面扉１４側に設けてもよい。本体部１２の内部、背板上方には、遊技の制御を行う主制御手段１００のハードウェア部分を構成する主制御基板１０１を収容した主制御基板ケース１０２が取り付けられている。主制御基板ケース１０２の正面には、４つの８セグメント表示器からなる役比モニタ１０３（後述する）の表示を視認するための役比モニタ表示窓ＹＭが形成されている。役比モニタ１０３は、スロットマシン１０が遊技場に設置された後に、スロットマシン１０が不正に改造されていないことを確認しやすくするために設けられるものである。役比モニタ１０３には、スロットマシン１０の稼働実績に基づいてメダルの払出枚数や遊技状態に関する複数の情報を表示されるが、それらの表示内容については後に詳しく説明する。

【００６２】

ドアスイッチ 44 の下側には、外部集中端子基板 86 が設置されている。外部集中端子基板 86 は、スロットマシン 10 で行われている遊技に関する情報を含んだ信号を、外部の各種機器（いわゆるホールコンピュータや、遊技場に設置された遊技履歴表示装置など）に対して出力するための中継基板である。外部集中端子基板 86 から出力される信号には、スタートスイッチ 36 の操作に基づいて遊技に賭けられた（ベットされた）ベット数と同数のパルス信号が出力されるメダル投入信号、小役が入賞したことに基づいて払い出されたメダルの枚数と同数のパルス信号が出力されるメダル払出信号、1BB 遊技中にオン状態となる BB 信号、後述する AT 中にオン状態となる AT 信号等がある。AT 信号に代えて、有利区間に滞在している間はオン状態になる有利区間信号としてもよい。

【0063】

本体部 12 内の略中央には、リール 40L, 40C, 40R を内包するリールユニットが設置されている。リール 40L, 40C, 40R の内側には、各々対応するリールを回転させるためのステッピングモータ 42L, 42C, 42R と、対応するリールのインデックス（後述する）を検出するための回胴センサ 43L, 43C, 43R が設けられている。本実施形態では、各回胴センサが、表示窓 21 の中段 M における中央位置に設けられている。上述したインデックスは、回胴センサによって検出されるものであることから、「被検出部」ともいう。

【0064】

本体部 12 内の下方には、図 3 中、左側から順に、電源ユニット 82、ホッパー 83 およびメダル補助収容庫 84 が配設されている。電源ユニット 82 は、入力された AC100V を複数種類の直流電圧に変換し、スロットマシン 10 が備える各種装置に供給する。また、電源ユニット 82 の正面パネル面において、上方左側には、スロットマシン 10 の電源をオン／オフするためのロッカースイッチである電源スイッチ 82a が設けられている。また、電源スイッチ 82a の右側には、いわゆる設定値の変更を可能にするためのキースイッチ 82b（設定キースイッチ 82b）が設けられている。電源スイッチ 82a の下側には、押しボタン式の設定／リセットスイッチ 82c が設けられている。この設定／リセットスイッチ 82c は、後述する各種異常（一部の異常は除く）が検知されたことによって遊技の進行（制御処理）が強制的に停止された場合に、再び遊技の進行（制御処理）を開始させる際に操作されるものである。

【0065】

メダル補助収容庫 84 は上面に開口を有する箱状の部材であり、ホッパー 83 のメダル貯留部 90 に蓄積されたメダルが許容量を超えたことにより、メダル貯留部 90 から溢れ出たメダルを収容する。

【0066】

ホッパー 83 は、遊技の結果、小役が入賞したとき、または、クレジットされていたメダルを遊技者へ返却するときに作動する、メダルを払い出す装置である。ホッパー 83 は、上側の開口部よりメダルを受け入れて貯留可能なメダル貯留部 90 と、メダル貯留部 90 の底部に位置する払出機構部 92 とを備えている。払出機構部 92 は、ホッパーモータ 46 を駆動し、回転捕捉板 91 を回転させることによってメダル貯留部 90 に貯留されたメダルを 1 枚ずつメダル排出口 92a から外部へ放出して払い出す。

【0067】

図 6 は、図 3 に示したホッパー 83 のメダル貯留部 90 を取り除いて矢印 A から見た場合の払出機構部 92 の外観図であって、回転捕捉板 91 の一部を破断して示している。図 6 に示すように、払出機構部 92 は、上述したメダル貯留部 90 に貯留されているメダルを捕捉する複数の捕捉孔 91a が形成された回転捕捉板 91 と、当該回転捕捉板 91 の裏面に当接する搬送板 93 とが、上述のメダル貯留部 90 の底面の位置で、ホッパーモータ 46 により一体的に回転するように設けられている。

【0068】

回転捕捉板 91 は、略円板状であり、メダルよりも若干大きな径を有して貫通する円孔である捕捉孔 91a が周方向に等配分されて複数形成されている。回転捕捉板 91 の中心位

10

20

30

40

50

置は、内蔵するホッパーモータ46の駆動軸46aに固定されている。搬送板93は、回転捕捉板91の裏面に当接するとともに、その中心位置でホッパーモータ46の回転軸420aに固定されている。すなわち、回転捕捉板91および搬送板93は、共通の駆動軸46aを介してホッパーモータ46の駆動トルクが直接的に伝達され、一体的に回転するように取り付けられている。

【0069】

搬送板93には、捕捉孔91aの直下の位置から若干、中心軸方向に湾入して切り欠かれた湾入部93aと、互いに隣接する各湾入部93a間で半径方向に放射状に延び、その先端部分が回転方向(図6中、矢印A参照)とは逆方向に緩やかに曲がる押進突起93bとが形成されている。払出機構部92の傾斜する上面部には、回転捕捉板91および搬送板93の回転領域を含む略円形の搬送路面94が陥没して形成されている。かかる構成により、回転捕捉板91の捕捉孔91aを介して捕捉された一枚のメダルは、搬送路面94、搬送板93の湾入部93aおよび回転捕捉板91で画成される隙間空間に保持される。

【0070】

搬送路面94の一部(図6においては左上部分)は、メダル排出口92aへと続く排出路面95と繋がっており、搬送路面94と排出路面95との境界付近には、固定ピンローラ96と可動ピンローラ97とが設けられている。可動ピンローラ97の軸は遮光ベース98に固定され、遮光ベース98は支軸98aを中心に回転自在に設けられている。また、遮光ベース98は、引張コイルバネ99によって図6に示す位置(初期位置)に復帰するように常時付勢されている。ここで、図6に示すように、可動ピンローラ97が初期位置にあるときの固定ピンローラ96および可動ピンローラ97の状態を「初期状態」という。また、固定ピンローラ96および可動ピンローラ97が初期状態のときは、遮光ベース98の遮光部98bが第1払出センサ47aを遮光する位置にある。

【0071】

ホッパー83からメダルが排出されるときには、搬送板93の回転に伴い、前述した隙間空間に保持されたメダルが押進突起93bによって固定ピンローラ96と可動ピンローラ97との間に押しやられ、これにより可動ピンローラ97が図6中、矢印Bの方向へ移動する。可動ピンローラ97の移動によって遮光ベース98が支軸98aを中心にして回転し、これにより、遮光ベース98の遮光部98bが第1払出センサ47aを遮光する位置から第2払出センサ47bを遮光する位置へ移動する。固定ピンローラ96と可動ピンローラ97との間に押しやられたメダルが、押進突起93bによってさらに押し込まれると、やがて遮光部98bが第2払出センサ47bを遮光する位置に達する。そして引張コイルバネ99の付勢力によって遮光ベース98が元の位置に復帰する力により、メダルが排出路面95を通りメダル排出口92aから飛び出す。

【0072】

【スタートスイッチのオン位置に関する説明】

次に、図7(a)～(d)を参照して、スタートスイッチ36がオンになるレバーの位置について説明する。ここで、図7(a)～(d)に図示するスタートスイッチ36は、スイッチの動きを見やすくするために、グリップ36gシャフト36s以外の構成を省略して図示している。図7(a)はスタートスイッチ36が操作されていない状態を示しており、(ア)は側面図、(イ)は正面図、(ウ)は上面図を示している。なお、(ア)側面図および(イ)正面図についてはスタートスイッチ36を単体で図示しているが、(ウ)上面図については操作パネル部30も含めて図示している。

【0073】

スタートスイッチ36が操作されていない状態では、スタートスイッチ36のレバーは初期位置で静止している。スロットマシン1を側方から見たときのレバーの初期位置は、図7(a)(ア)に示すように、円柱形状のシャフト36sの中心軸Lxが水平方向と平行になっている。また、スロットマシン1を上方から見下ろしたときのレバーの初期位置は、図7(a)(ウ)に示すように、シャフト36sの中心軸Lxが操作パネル部30の正面に対して直角を成している。

【0074】

スタートスイッチ36のレバーは、初期位置から上下左右方向（図7（a）（イ）参照）へ傾動可能となっている。ここで、レバーが鉛直方向において上方向（「真上」ともいう。）または下方向（「真下」ともいう。）へ傾動するときのシャフト36sにおける傾動軸を、図7（a）（ア）においてOUDで示す。ここで、シャフト36sは、必ずしも上下方向の傾動軸OUDにおいて軸支する必要はなく、例えば特開2005-21434号公報に開示されているスタートレバーのように、傾動軸に依らず、メインケース内においてワッシャと受け部材とバネによってレバーのシャフトを全方向（上下左右360°）において傾動自在に把持するものであってもよい。なお、特開2005-21434号公報に開示されているスタートレバーは、全方向へ傾動可能だけでなく、さらに手前（遊技者側）に引いても、遊技機側へ押してもオンになるようにシャフトが把持されている。

10

【0075】

次に、図7（b）～（d）を参照して、スタートスイッチ36のレバーが初期位置から傾動されたことによってオフからオンへ変化する位置（以下、「オン位置」ともいう。）について説明する。なお、スタートスイッチ36がオフからオンへ変化する位置は、主制御部100において、スタートスイッチ36が操作されたと判断されるレバーの位置でもある。ここで、レバーの傾動を、例えば発光部と受光部とを有するフォトインタラプタのようなセンサによって検出する場合、レバーの傾動を検出する方法に応じて、発光部から射出された光をレバーのシャフト後端面で反射し、その反射光を受光部が検出できている状態をスタートスイッチ36のオフ状態とし、上述した反射光を受光部が検出できていない状態をスタートスイッチ36のオン状態としてもよい。また、これとは異なる公知の構成を採用することで、発光部からの光を受光部が検出できていない状態をスタートスイッチ36のオフ状態とし、発光部からの光を受光部が検出できている状態をスタートスイッチ36のオン状態としてもよい。

20

【0076】

以下ではシャフト36sの中心軸Lxの延長上に位置するグリップ36gの表面上の点を基準点Pと称し、この基準点Pをレバーの先端とする。特に、レバーが初期位置にあるときの基準点Pを基準点PNと記す。また、図7（b）に示すように、レバーを初期位置から真上方向に傾動させてオン位置に到達したときの基準点をPUと記し、レバーを初期位置から真下方向に傾動させてオン位置に到達したときの基準点をPDと記す。本実施形態では、真上方向においてレバーを傾動させることができる限界位置（図7（b）において破線で示す）に達する前にオン位置となる。換言すると、真上方向の限界位置における基準点をPULとすると、 $\angle PNOUDPU$ の角度よりも、 $\angle PNOUDPUL$ の角度の方が大きくなっている。ただし、真上方向におけるオン位置と限界位置とが一致してもよい。

30

【0077】

なお、図7（b）には示していないが、真下方向においても、レバーを傾動させることができる限界位置に達する前にオン位置となってもよいし、真下方向におけるオン位置と限界位置とが一致してもよい。

【0078】

本実施形態では、レバーを初期位置から真上方向のオン位置まで傾動させたときにレバーの先端（基準点P）が描く軌跡（弧PNPU）の長さをLU、レバーを初期位置から真下方向のオン位置まで傾動させたときにレバーの先端（基準点P）が描く軌跡（弧PNPD）の長さをLDとした場合、長さLUは長さLDよりも長くなっている。換言すると、 $\angle PNOUDPD$ の角度よりも、 $\angle PNOUDPU$ の角度の方が大きくなっている。

40

【0079】

これは、一般に遊技を開始する際、遊技者はスタートスイッチ36を下方向へ操作すること多く、このため、スタートスイッチ36がオンになるまでの操作量（操作幅）を少なくすることで遊技者の負担を軽減することができる。一方、上方向における操作量を多くすることで、たとえば、遊技者が落ちたメダルを拾った後、頭を上げるときに、頭などでスタートスイッチ36のレバーを上方向に動かしてしまった場合、下方向に比べてレバーが

50

オン位置に到達するまでの距離が長くなっているため、スタートスイッチ36が意図せずオンになりにくくなるという効果も期待できる。さらには、スタートスイッチ36のレバーを真下から真上へ操作する場合、グリップ36gに掛かる重力などの影響により、真上から真下へ操作する場合よりも、オン位置まで傾動させるのに要する力がより多く必要となり、かつ、オン位置に到達するまでの距離も長くなるので、真下から真上へのレバーの操作では、遊技者の意図に反してスタートスイッチ36がオンになりにくい。

【0080】

また、図7(b)に示すように、例えば、遊技者がスタートスイッチ36のレバーを真上方向における限界位置まで傾動させ、その位置から手を離れた(換言すると、レバーを真上方向における限界位置まで傾動させた力を解放した)とする。なお、このときレバーに対しては如何なる方向にも力が加わっていないものとする。これにより、レバーに掛かっている付勢力(厳密には、さらに限界位置におけるレバーの位置エネルギーが加わる)によってレバーは真下方向へ移動するが、その際の勢いによってレバーが真下方向におけるオン位置に到達することがないように、レバーに付与する付勢力が定められている。

【0081】

ここで、例えば、あるスイッチがオンになっているときに、他のスイッチが操作されると、他のスイッチの操作を無効にする遊技機があったと仮定する。このような遊技機において、遊技者がリールを回転させるべく、スタートスイッチ36を真上方向の限界位置まで傾動させてオンにしてリールを回転させたとする。そして、真上方向の限界位置においてスタートスイッチ36から手を離すと、レバーは初期位置へ復帰しようとするが、その際に、真下方向でスタートスイッチ36がオンになってしまうと、その次に遊技者が行った最初のストップスイッチの停止操作が受け付けられなくなる虞が生じてしまう。

【0082】

このため、本実施形態では、上述したように真上方向における限界位置から如何なる方向にも力を加えることなくレバーから手を離れた場合であっても、初期位置に復帰する際の勢いによって真下方向でオンとならないようにすることで、上述したような問題が生じないようにしている。

【0083】

なお、真下方向における限界位置から如何なる方向にも力を加えることなくレバーから手を離れた場合に、その際の勢いによってレバーが真上方向におけるオン位置まで到達することが無いように、レバーに付与する不勢力を定めるようにしてもよい。さらには、右方向(および左方向)についても、限界位置から如何なる方向にも力を加えることなくレバーから手を離れた場合に、その際の勢いによってレバーが左方向(および右方向)におけるオン位置に到達しないように、レバーに付与する不勢力を定めるようにしてもよい。

【0084】

次に上下方向のオン位置と、左右方向および前後方向のオン位置との関係について説明する。図7(c)は左右方向のオン位置を示す正面図および上面図である。この図に示す上面図において、符号 O_{LR} は、初期位置から水平方向に左(以下、「左水平方向」という。)または水平方向に右(以下、「右水平方向」という。)へ傾動するときのシャフト36sにおける傾動軸を示す。ここで、シャフト36sは、必ずしも左右方向の傾動軸 O_{LR} で軸支する必要はなく、前述したように、特開2005-21434号公報に開示されている方法によって傾動自在に把持するものであってもよい。

【0085】

図7(c)の正面図および側面図において、符号 P_N はレバーが初期位置にあるときの基準点Pの位置、符号 P_R はレバーが初期位置から右水平方向へ傾動されたときのオン位置における基準点Pの位置、符号 P_L はレバーが初期位置から左水平方向へ傾動されたときのオン位置における基準点Pの位置を示している。また、図7(d)はレバーを初期位置から遊技者側(以下、「手前方向」ともいう)に引いたとき、および、遊技機側(以下、「後ろ方向」ともいう)へ押したときのオン位置を示す側面図である。この図において、符号 P_N はレバーが初期位置にあるときの基準点Pの位置、符号 P_{pull} はレバーが初期位

10

20

30

40

50

置から手前方向へ引っ張られたときのオン位置における基準点Pの位置、符号 P_{push} はレバーが後ろ方向へ押されたときのオン位置における基準点Pの位置を示している。

【0086】

ここで、本実施形態では、図7(c)に示すように、レバーを初期位置から右水平方向のオン位置まで傾動させたときにレバーの先端(基準点P)が描く軌跡(弧 $P_N P_R$)の長さを L_R 、レバーを初期位置から左水平方向のオン位置まで傾動させたときにレバーの先端(基準点P)が描く軌跡(弧 $P_N P_L$)の長さを L_L とした場合、長さ L_R および長さ L_L は、いずれも長さ L_U および長さ L_D よりも短くなっている。なお、長さ L_R と長さ L_L とは、同じ長さであっても、一方が他方より長くてもよい。

【0087】

また、図7(d)に示すように、初期位置における基準点 P_N と手前方向のオン位置における基準点 P_{pull} との間の長さを L_{PL} 、初期位置における基準点 P_N と後ろ方向のオン位置における基準点 P_{push} との間の長さを L_{PS} とした場合、長さ L_{PL} および長さ L_{PS} は、いずれも長さ L_R および長さ L_L よりも短くなっている。なお、長さ L_{PL} と長さ L_{PS} とは、同じ長さであっても、一方が他方より長くてもよい。

【0088】

〔設定キースwitchのオン位置に関する説明〕

次に、図7(a)～(d)を参照して、スタートスイッチ36がオンになるレバーの位置について説明する。ここで、図7(a)～(d)に図示するスタートスイッチ36は、スイッチの動きを見やすくするために、グリップ36gシャフト36s以外の構成を省略して図示している。図7(a)はスタートスイッチ36が操作されていない状態を示しており、(ア)は側面図、(イ)は正面図、(ウ)は上面図を示している。なお、(ア)側面図および(イ)正面図についてはスタートスイッチ36を単体で図示しているが、(ウ)上面図については操作パネル部30も含めて図示している。

【0089】

次に図8を参照して、図3に示した電源ユニット82の正面パネルに取り付けられた設定キースwitch82bおよび設定/リセットスイッチ82cのオン位置について説明する。まず、図8(a)に設定キースwitch82bを正面から見たときの模式図を示す。なお、設定キースwitch82bをオン/オフするには、鍵穴KHに設定キーを挿入しなくてはならず、挿入した設定キーを時計方向または反時計方向へ回動させることでオンまたはオフにセットする。図8(a)では、設定キースwitch82bのオン/オフ位置を見やすくするために鍵穴KHに挿入された設定キーの図示を省略し、鍵穴KHのみを図示している。

【0090】

図8(a)において、鍵穴KHが実線で示される向きになっているとき、すなわち、鍵穴KHが回動する中心点 O_R を通過する垂直線 V_L と、鍵穴KHの長手方向とが平行になっているときに、設定キースwitch82bはオフとなる。ここで、設定キースwitch82bがオフになっているときの鍵穴KHの向きをオフの向きという。また、鍵穴KHがオフの向きになっているときに、鍵穴KHの長手方向上端における垂直線 V_L 上の点を、基準点Pとし、さらに設定キースwitch82bがオフになっているときの基準点Pの位置をオフ位置 P_{off} と称す。

【0091】

また、鍵穴KHが破線で示される向きになっているとき、すなわち、鍵穴KHが回動する中心点 O_R を通過する水平線 H_L と、鍵穴KHの長手方向とが平行になっているとき、さらに換言すると、鍵穴KHがオフの向きから時計方向に 90° 回動した向きになっているときに、設定キースwitch82bはオンとなる。ここで、設定キースwitch82bがオンになっているときの鍵穴KHの向きをオンの向きという。また、鍵穴KHがオンの向きになっているときの基準点Pの位置を、設定キースwitch82bのオン位置 P_{on} と称す。なお、オン位置 P_{on} は、鍵穴KHがオンの向きになっているときに、鍵穴KHの長手方向右端における水平線 H_L 上の点でもある。

【0092】

10

20

30

40

50

ここで、本実施形態では、有利度（遊技者に付与されるメダルの期待値（メダル付与期待値））を変えられるように、「設定値」（１～６の整数）を指定することで、抽せんの当せん確率を最大６段階で変化させることが可能になっている。具体的には、図３に示した電源スイッチ８２ａがオフになっているときに、設定キースイッチ８２ｂをオンにした状態で電源スイッチ８２ａをオンにすると、スロットマシン１０は設定変更モードへ移行する。設定変更モードにおいて、設定／リセットスイッチ８２ｃを押下する（オンにする）ごとに、設定値が１→２→３→４→５→６→１→……と、循環的に変化する。

【００９３】

設定／リセットスイッチ８２ｃによって所望する設定値にしたときにスタートスイッチ３６をオンにすると、後述する主制御手段１００のＲＷＭ（リード・ライト・メモリ）に記憶されている設定値が、スタートスイッチ３６をオンにしたときの設定値に更新される。そして、設定キースイッチ８２ｂをオンからオフに変化させると、設定変更モードが終了してスロットマシン１０における遊技が可能となる。

【００９４】

ここで、図８（ａ）において、鍵穴ＫＨがオンの向きからオフの向きへと回動されたときに、基準点Ｐがオン位置 P_{on} からオフ位置 P_{off} へ移動する間に描く軌跡（弧 $P_{on}P_{off}$ ）の長さを L_K とすると、長さ L_K は、図７（ｂ）に示した弧 P_NP_D の長さ L_D よりも長くなっている。これにより、スタートスイッチ３６による設定値を更新する操作と、設定キースイッチ８２ｂによる設定変更モードを終了させる操作とを同時に行った場合、設定キースイッチ８２ｂがオフとなるよりも先に、スタートスイッチ３６がオンとなるため、先に所望する設定値に更新された後に、設定変更モードが終了する可能性が高くなる。このため、例えば、遊技場に設置された多数の遊技機の設定を変更する場合において、設定値の変更操作をやり直す手間が減少し、作業時間の短縮が可能となる。

【００９５】

なお、長さ L_K は、長さ L_D に対してのみならず、図７（ｂ）に示した長さ L_U 、図７（ｃ）に示した長さ L_L および L_R 、並びに図７（ｄ）に示した長さ L_{PL} および L_{PS} よりも長くなっているもよい。

【００９６】

また、図８（ａ）に示すように、鍵穴ＫＨの基準点Ｐをオン位置 P_{on} からオフ位置 P_{off} まで動かすのに必要な力を F_K とした場合、力 F_K は、図７（ｂ）に示した力 F_D よりも大きくなっている。すなわち、スタートスイッチ３６を真下方向に傾動させてオンにするよりも、設定キースイッチ８２ｂをオンからオフに切り替える方がより多くの力が必要となる。これにより、仮に、スタートスイッチ３６の初期位置から真下方向におけるオン位置までの長さ L_D と、設定キースイッチ８２ｂのオン位置からオフ位置までの長さ L_K とが等しかったとしても、同じ力でスタートスイッチ３６および設定キースイッチ８２ｂとを操作した場合、先に所望する設定値に更新された後に、設定変更モードが終了する可能性が高くなる。このため、例えば、遊技場に設置された多数の遊技機の設定を変更する場合において、設定値の変更操作をやり直す手間が減少し、作業時間の短縮が可能となる。

【００９７】

次に、図８（ｂ）を参照して、設定／リセットスイッチ８２ｃのオン位置について説明する。この図は、設定／リセットスイッチ８２ｃを電源ユニット８２の側方から見たときの状態を図示している。この図において、破線は設定／リセットスイッチ８２ｃが何ら操作されていない状態を示しており、以下、この状態を設定／リセットスイッチ８２ｃの初期位置という。また、実線は、設定／リセットスイッチ８２ｃのボタンを電源ユニット８２のパネル側に押下して、オフからオンに転じた位置（オン位置）を示している。そして、符号 L_{ON} は、初期位置におけるボタン表面の位置と、オン位置との間の長さを示している。

【００９８】

本実施形態においては、上述した長さ L_{ON} は、図７（ｂ）に示した長さ L_D および L_U よりも長くなっている。これにより、前述した設定変更モード中において、設定値を変更し

10

20

30

40

50

ているときに、設定／リセットスイッチ 82c とスタートスイッチ 36 とを同時に操作したとしても、スタートスイッチ 36 よりも先に設定／リセットスイッチ 82c がオンとなるため、主制御手段 100 の RWM に記憶されていた設定値が、変更後の設定値に更新される可能性が高くなる。このため、例えば、遊技場に設置された多数の遊技機の設定を変更する場合において、その作業時間の短縮が可能となる。

【0099】

なお、例えば、図 1 に示した選択スイッチ 38 および決定スイッチ 39 の初期位置からオン位置までの長さを、最大ベットスイッチ 35 の初期位置からオン位置までの長さよりも長くしてもよい。このようにすることで、例えば、音量調整画面（図 57 参照。詳しくは後述する。）において選択スイッチ 38 または決定スイッチ 39 を操作して演出音の音量を調整中に、最大ベットスイッチ 35 が操作された場合、音量調整よりも優先して音量調整画面が消去されてスロットマシン 10 における遊技が可能となる。

【0100】

これにより、例えば、図 1 に示したように最大ベットスイッチ 35 と選択スイッチ 38 との位置が接近している場合、音量調整画面における音量調整が終了し、そこからスロットマシン 10 における遊技を行うべく最大ベットスイッチ 35 を操作したときに、誤って遊技者の指が選択スイッチ 38 に掛かってしまったとしても、設定した音量が変化してしまう虞を低くすることができる。

【0101】

次に図 9 を参照して、操作パネル部 30 の上面に設けられた最大ベットスイッチ 35 および決定スイッチ 39 をオンにするために必要となる力について説明する。図 9 は、前面扉 14 の正面に向かって右側方から見た最大ベットスイッチ 35 および決定スイッチ 39 の模式図であり、図 9（a）は最大ベットスイッチ 35、図 9（b）は決定スイッチ 39 を示している。前述したように、操作パネル部 30 の上面は水平面に対して傾斜しており、より具体的には、図 9 に示すように、遊技者側からフロントパネル側に向かって水平面に対して上方に角度 θ （すなわち仰角 θ ）だけ傾斜している。

【0102】

そして、図 9（a）に示すように、最大ベットスイッチ 35 をオンにするために、遊技者が鉛直方向から最大ベットスイッチ 35 に対して力 F_{MB} を加える必要があった場合、最大ベットスイッチ 35 の押下方向に掛かる分力は $F_{MB} \cdot \cos \theta$ となる。これに対して、図 9（b）に示すように、決定スイッチ 39 をオンにするために、遊技者が鉛直方向から決定スイッチ 39 に対して力 F_{PS} を加える必要があった場合、決定スイッチ 39 の押下方向に掛かる分力は $F_{PS} \cdot \cos \theta$ となる。

【0103】

ここで、本実施形態では、最大ベットスイッチ 35 をオンにするために本来必要とする分力 $F_{MB} \cdot \cos \theta$ は、決定スイッチ 39 をオンにするために本来必要とする分力 $F_{PS} \cdot \cos \theta$ よりも大きくなるように定めている。これにより、例えば、遊技者がメダル投入口 32 へ複数のメダルを連続して投入しようとして、手に持っていた複数のメダルをうっかり最大ベットスイッチ 35 の上にこぼしてしまったとしても、こぼれたメダルによって最大ベットスイッチ 35 がオンとなりにくくなる。したがって、遊技者の意思に反してクレジットされているメダルからベットされてしまうことを起きにくくすることができる。一方、決定スイッチ 39 については、弱い力でも容易にオンにすることができるため、決定スイッチ 39 の操作性を向上させることができる。

【0104】

これとは逆に、分力 $F_{PS} \cdot \cos \theta$ が分力 $F_{MB} \cdot \cos \theta$ よりも大きくなるように定めてもよい。この場合、例えば、遊技場のスタッフが遊技機の筐体を拭き掃除しているときに、最大ベットスイッチ 35 と決定スイッチ 39 とに同じ力を掛けてしまった場合、最大ベットスイッチ 35 よりも決定スイッチ 39 の方がオンになりにくくなる。このため、決定スイッチ 39 がオンにされたことによって画像表示装置 70 にメニュー画面（後述する）が表示されてしまう鬱陶しさを軽減することができる。一方、仮にクレジットされているメダル

があった場合は、最大ベットスイッチ35がオンになりやすいことにより、上述した状況において、クレジットに残っているメダルがベットされることで、スタッフがそのことに気づきやすくなるという利点がある。また、遊技者による最大ベットスイッチ35の操作性を向上させることもできる。

【0105】

次に、図10を参照して、1ベットスイッチ34とメダルの大きさとの関係について説明する。図10(a)は、図1に示した1ベットスイッチ34の上面を示しており、遊技者によって押下されるボタン部34bの形状は円形となっている。また、破線で示す円形はメダルMの大きさを示しており、本実施形態におけるメダルの直径Dは25mmになっている。この図に示すように、1ベットスイッチ34のボタン部34bの直径dは、メダルMの直径Dよりも小さくなっている。

10

【0106】

図10(b)は、周辺の操作パネル部30を含む1ベットスイッチ34の側断面を示す概略図であり、この図においては、1ベットスイッチ34の構成としてスイッチ本体34Bおよびボタン部34bのみを図示している。この図において、(ア)はボタン部34bが何等操作されていない状態の位置(図中、実線で示す位置)と、1ベットスイッチ34がオフからオンへ変化する位置(オン位置。図中、破線で示す位置)とを示している。また、(イ)は、ボタン部34bの押下方向と平行に立てたメダルMによってボタン部34bの中心を押下している状態を示している。図10(b)(イ)に示すように、本実施形態の1ベットスイッチ34は、ボタン部34bを立てたメダルMによって押下したとしても、ボタン部34bがオン位置まで到達することができない形状寸法になっている。

20

【0107】

ここで、図10(b)(イ)に示すメダルMの寸法とボタン部34bの寸法との関係について、図10(c)を参照して説明する。図10(c)は、メダルMの正面図の一部を図示しており、この図において、点OはメダルMの中心を示し、メダルMの円周上の点エはボタン部34bの中心と接する点である。また、メダルMの円周上の点ア、点イは、点エがボタン部34bの中心と接した状態でメダルMによりボタン部34bを押下したときに、スイッチ本体34Bの開口部の内縁と当接する位置を示している。さらに点ウは、中心Oと点エを結ぶ線と、それと直交する点ア、点イを結ぶ線との交点を示している。以下では点アと点イを結ぶ線を「弦」とも称し、その長さを符号 L_{ST} で表す。また、点ウと点エを結ぶ線を「矢」とも称し、その長さを符号 L_{AR} で表す。

30

【0108】

ここで、スイッチ本体34Bの開口面OSから1ベットスイッチ34がオンになる位置までの長さを L_{ON} とすると、図10(b)(イ)に示したように、立てたメダルMでボタン部34bを押下しても1ベットスイッチ34がオンとならないようにするには、弦の長さ L_{ST} が、ボタン部34bの直径dとほぼ同じ寸法となっているときに、矢の長さ L_{AR} が長さ L_{ON} よりも短くなるようにすればよい。

【0109】

このように、本実施形態では、メダルMを寝かせた状態であっても、立てた状態であっても、メダルMによって1ベットスイッチ34をオンにすることができない。このため、例えば、いわゆるドル箱(払い出された多量のメダルを収容する容器)や遊技者の手などから複数枚のメダルがこぼれて1ベットスイッチ34の上に落ちたとしても、1ベットスイッチ34がオンにならないので、遊技者の意思に反したメダルの投入を防ぐことができる。

40

【0110】

なお、図10(a)のボタン部34bは、円形であったが、図10(d)のボタン部34b'のように不規則な形状であった場合は、ボタン部34b'の外周(輪郭)上において、互い最も離れる2つの点A、B間の長さ d_{AB} が、メダルMの直径Dよりも短くなるようにすればよい。また、図10(b)(ア)に示したボタン部34bの初期位置は、スイッチ本体34Bの開口面OSよりも突出していたが、1ベットスイッチ34がオンとならない位置であれば、例えば図10(b)(イ)に示すボタン部34bの位置など、スイッチ本

50

体 3 4 B の開口面 O S よりもボタン部 3 4 b が引っ込んだ位置であってもよい。

【0111】

〔図柄および図柄配列の説明〕

次に、図 1 1 を参照して、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面には、図 1 1 (a) に示すように 2 0 個の図柄が印刷されている。なお、図 1 1 (a) に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）でリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓 2 1 内でスクロールする方向を示している。

【0112】

リール上の各図柄は、リールテープの長手方向において、2 0 個に区画された各図柄領域に 1 つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類には、図 1 1 (b) に示すように、数字の 7 を白色および赤色で表した「白 7」図柄および「赤 7」図柄と、「BAR」の文字をあしらった「バー」図柄と、青色のプラムをモチーフとした「リプレイ A」図柄および「リプレイ B」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ A」図柄および「スイカ B」図柄と、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄と、樹木をモチーフにした「ブランク」図柄と、がある。

【0113】

リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図 1 1 (a) に示すように 0 ~ 1 9 の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御手段 1 0 0 の ROM に記憶されている。各リールの図柄番号および対応する種別コードは、スロットマシン 1 0 が、各リールについて、表示窓 2 1 の各停止表示位置（上段 U、中段 M、下段 D）に表示された図柄を認識する場合などに参照される。図 1 1 (a) に示す各リールテープは、図柄番号 0 と図柄番号 1 の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の外周面に貼り付けたときは、図柄番号 0 と図柄番号 1 の図柄が連続することになる。

【0114】

〔特典が付与される図柄組合せの説明〕

次に、遊技者に対して特典を付与される図柄組合せについて図 1 2 ~ 図 1 5 を参照して説明する。図 1 2 ~ 図 1 5 に示す図柄組合せは、全リールが停止したときに入賞ライン L 上に表示される図柄組合せを図示している。遊技者に対して付与される特典には、再遊技、入賞（メダルの払い出し）およびボーナス遊技の 3 種類があり、これらの特典に対して予め定められた図柄組合せが対応付けられている。以下では、再遊技が行われることとなる図柄組合せを再遊技役またはリプレイ役、入賞となる図柄組合せを小役または入賞役、ボーナス遊技が行われることとなる図柄組合せをボーナス役という。

【0115】

ボーナス役の図柄組合せが入賞ライン L 上に揃う（ボーナス役が入賞する）と、その図柄組合せに応じたボーナス遊技が開始される。本実施形態では、図 1 2 に示すように、ボーナス役の図柄組合せは、「白 7」図柄で構成された図柄組合せと、「赤 7」図柄で構成された図柄組合せとの 2 種類ある。ボーナス遊技が開始されると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利な R B 遊技が繰り返し行われる。R B 遊技中は抽せんにおいて小役が極めて高い確率（1 0 0 % であってもよい）で当せんし、所定回数の遊技が行われるか、または、所定回数の小役が入賞するかの、いずれか早い方が達成されたときに終了する。本実施形態では、2 回の遊技が行われたとき、および、小役が 2 回入賞したとき、が終了条件となっており、いずれか一方の終了条件が先に成立するか、双方の終了条件が同時に成立すると、R B 遊技が終了する。

【0116】

なお、R B 遊技は第一種特別役物ともいい、R B 遊技が繰り返し行われる（第一種特別役物が連続して作動する）ボーナス遊技のことを、第一種特別役物に係る役物連続作動装置

10

20

30

40

50

または1BB遊技という。また、上述した1BB遊技では、1BB遊技の開始とともにRB遊技が連続して行われていたが、1BB遊技の開始後、RB遊技が開始されることとなる図柄組合せ（以下、「RB図柄組合せ」ともいう。）が表示された場合にRB遊技を開始するようにしてもよい。すなわち、1BB遊技中が開始されると、まず1BB遊技中の一般遊技（以下、「BB中一般遊技」という。）が開始され、BB中一般遊技中にRB図柄組合せが表示されるとRB遊技が開始される。そして、RB遊技の終了条件が成立すると再びBB中一般遊技中が開始され、以下、1BB遊技の終了条件が成立するまでBB中一般遊技またはRB遊技を行う。

【0117】

また、BB中一般遊技中にRB図柄組合せが表示されてRB遊技が開始されると、再度RB遊技を行うか否かを決定する抽せん（以下、「RB抽せん」という。）を、当該RB遊技中に行うようにしてもよい。この場合、当該RB遊技の終了条件が成立すると、次の遊技から再びBB中一般遊技が開始されるが、RB遊技中に上述したRB抽せんに当せんしていた場合は、RB遊技後のBB中一般遊技中においてRB図柄組合せが表示可能な状態になっている。

【0118】

1BB遊技中は、1回のRB遊技が終了すると引き続き次のRB遊技が開始され、これを1BB遊技が開始されてから所定枚数を越えるメダルが払い出されると1BB遊技が終了する。本実施形態では、「白7」図柄が入賞ライン上に揃った場合は、1BB遊技中に払い出されたメダルが100枚を超えると1BB遊技が終了し、「赤7」図柄が入賞ライン上に揃った場合は、1BB遊技中に払い出されたメダルが30枚を超えると1BB遊技が終了する。以下では、「白7」図柄が入賞ライン上に揃ったときに行われる1BB遊技を1BB-A遊技といい、「赤7」図柄が入賞ライン上に揃ったときに行われる1BB遊技を1BB-B遊技という。

【0119】

次に、再遊技役の種類は、図12および図13に示すように、再遊技01～再遊技06の6種類あり、各再遊技役について1つまたは複数の図柄組合せが対応付けられている。なお、以下では図柄組合せを表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括弧することとする。例えば図12に示す再遊技02の1番目の図柄組合せは「チェリーー白7ーリプレイA」と記す。

【0120】

小役の図柄組合せが入賞ラインL上に揃うと、その図柄組合せに応じた枚数のメダルが遊技者に払い出される。小役の種類は、図14および図15に示すように、入賞01～入賞18の18種類あり、各小役について1つまたは複数の図柄組合せが対応付けられている。入賞01～入賞18の図柄組合せは、ボーナス役が当せんしていないとき（役物未作動時）、ボーナス役が当せんしているとき（BB内部中）、ボーナス遊技中（RB作動時）のいずれにおいても入賞する可能性がある。入賞時のメダル払出枚数は、入賞01～入賞16が1枚、入賞17および入賞18が10枚になっている。

【0121】

〔制御手段の説明〕

次に、図16に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン10の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン10の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段100と、演出の実行を制御する副制御手段200とによって構成されている。主制御手段100は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段200は、主制御手段100から送信された情報に基づき、遊技の進行に伴って実行される演出や各種情報の報知（表示等）を制御する。なお、主制御手段100と副制御手段200との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段100から副制御手段200への一方方向に限られており、副制御手段200から主制御手段100に対して何らかの情報が直接送信されることはない。

【0122】

10

20

30

40

50

《主制御手段の説明》

＜主制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞

主制御手段１００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ（リード・オンリー・メモリ）、ＲＷＭ（リード・ライト・メモリ）、乱数生成手段（乱数回路）およびタイマカウント手段（タイマ回路）、入力ポートおよび出力ポート（両者をまとめて「Ｉ／Ｏポート」ともいう。）が１つのチップ内に構成されたものである。このチップを含め、主制御手段１００の機能を実現するための回路は、一枚の主制御基板上に構成されている。

【０１２３】

上述したＣＰＵは、演算を行うためのアキュムレータ（Ａレジスタ）と、複数の汎用レジスタ（Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、ＬレジスタおよびＱレジスタ）と、フラグレジスタとを備えている。これらのレジスタはいずれも１バイト（８ビット）で構成されている。また、汎用レジスタのうち、ＢおよびＣレジスタ、ＤおよびＥレジスタ、ＨおよびＬレジスタは、それぞれペアで用いて１６ビット（２バイト）のレジスタとして使用することができる。なお、２つの汎用レジスタをペアで使用する場合は、各レジスタを表す２つのアルファベットをまとめて表記する。たとえば、ＨレジスタとＬレジスタをペアで使用する場合は、ＨＬレジスタと表記する。

【０１２４】

また、フラグレジスタは各ビットがＣＰＵによる演算結果に関する状態を示すフラグになっているものであるが、本実施形態のフラグレジスタには、キャリーフラグ、ゼロフラグおよび第２ゼロフラグが含まれている。ここで、キャリーフラグは、演算（加算）を行ったときに桁上がりが生じた場合、および演算（減算）を行ったときに桁下がりが生じた場合に「１」となるフラグである。ゼロフラグは、演算結果が「０」になったときに「１」となるフラグである。第２ゼロフラグは、ゼロフラグが「１」になったとき、および、ＬＤ命令を行ったときに「０」がセットされときに「１」となるフラグである。これらＣＰＵ内の各種レジスタ、および前述したＲＯＭとＲＷＭとは、各々記憶手段ともいえる。

【０１２５】

主制御手段１００のＩ／Ｏポートは図１に示した各種ランプやスイッチおよび表示器および図３に示した各種装置との間で信号のやり取りを行う。Ｉ／Ｏポートを介して授受される主な信号としては以下のようなものがある。まず、図１に示した清算スイッチ３３、１ベットスイッチ３４、最大ベットスイッチ３５、スタートスイッチ３６およびストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒは、遊技者に操作されるスイッチであり、これらをまとめて操作手段３００と称する。主制御手段１００は、操作手段３００から出力される各スイッチのオン／オフ信号を取り込み、図１に示したクレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８に対して、各８セグメント表示器のセグメントａ～ｇ（図２１（ａ）参照）に関する点灯／消灯信号を出力する。

【０１２６】

ここで、操作手段３００に含まれる各種スイッチ、および図３に示したキースwitch ８２ｂ、設定／リセットスイッチ８２ｃは、主制御手段１００においてそれらスイッチに応じた処理が行われるため、それらスイッチをまとめて「メインスイッチ」ともいう。

【０１２７】

次に図３において、セレクトア８０に対しては、第１投入センサ８１１、第２投入センサ８１２および通路センサ８１３から出力されるメダル検出信号を取り込み、ソレノイド４５（図５（ｂ）、（ｃ）参照）に対するオン／オフ信号を出力する。また、主制御手段１００は、本体部１２内に設けられたドアスイッチ４４から出力される遊技扉１４の開閉信号を取り込み、主制御基板上に設けられた役比モニタ１０３を構成する４つの８セグメント表示器のセグメントａ～ｇに関する点灯／消灯信号を出力する。また、外部集中端子基板８６に対しては、前述したメダル投入信号、メダル払出信号、ＢＢ信号、ＡＴ信号等を出力する。

【０１２８】

本体部１２内に設けられたステッピングモータ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒに対しては、各相

10

20

30

40

50

に対する励磁信号を出力し、回胴センサ43L、43C、43Rから各々出力される回胴センサ信号（後述する）を取り込む。ホッパー83については、ホッパーモータ46に対して駆動信号を出力し、第1払出センサ47aおよび第2払出センサ47bから出力されるメダル払出信号（後述する）を取り込む。

【0129】

<主制御手段の機能ブロック>

主制御手段100は、抽せん手段110と、リール制御手段115と、抽せん状態制御手段120と、遊技区間制御手段125と、フリーズ制御手段130と、報知遊技制御手段135と、入賞判定手段140と、異常検出手段145と、LED表示制御手段150と、制御コマンド送信手段155と、外部信号送信手段160と、を含んでいる。これら各手段の機能は、主制御手段100が備えるCPUが、ROMに記憶された制御プログラムを実行する（制御処理を行う）ことで実現される。

【0130】

（抽せん手段の説明）

抽せん手段110は、主制御手段100に含まれる乱数生成手段が発生する乱数（数値範囲：0～65535）と、主制御手段100のROMに記憶されている抽せんテーブルとに基づく抽せんを行い、これにより作動する条件装置を決定する。ここで、抽せん手段110による抽せんの結果によって作動し得る条件装置の種類を図17に、抽せんテーブルの内容を図18に示す。

【0131】

図17に示すように、各条件装置には1つまたは複数の図柄組合せが対応付けられており、抽せんによっていずれかの条件装置が作動すると、その条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができる状態となる。たとえば、再遊技-Aの条件装置が作動した場合は、再遊技01の図柄組合せを揃えられる状態となる。また、再遊技-Cの条件装置が作動した場合は、再遊技01～06のうち、いずれかの図柄組合せを揃えられる状態となる。

【0132】

図17に示す各条件装置には各々固有の入賞及び再遊技条件装置番号（図17中、「イ」欄参照。）が対応付けられており、抽せんによっていずれかの条件装置が作動した場合は、その条件装置に対応する入賞及び再遊技条件装置番号に基づいてリール停止制御などが行われる。さらに各条件装置には演出グループ番号（図17中、「ア」欄参照。）が対応付けられており、作動した条件装置に対応する演出グループ番号が副制御手段200へ送信される。これにより、副制御手段200は、受信した演出グループ番号に応じた演出を行う。この演出グループ番号は、ストップスイッチの押し順に応じて遊技者が獲得する利益が異なってくる条件装置のグループ（詳しくは後述する）に対して1つの番号が付与されている。具体的には、入賞-A1～A6に対しては演出グループ番号「4」が対応付けられている。

【0133】

ボーナス役に対応する条件装置は、1BB-Aおよび1BB-Bがあり、いずれかの条件装置が作動した場合は、その条件装置と同名のボーナス役の図柄組合せが揃えられる状態になる。ボーナス役に関する条件装置には、再遊技役および小役に付与されている入賞及び再遊技当選番号の代わりにボーナス条件装置番号が付与されている。本実施形態では、1BB-A役の条件装置には「1」、1BB-B役の条件装置には「2」が付与されている（図14中、ウ欄参照）。ボーナス役に関する条件装置が作動した場合は、作動したボーナス役に関する条件装置に対応するボーナス条件装置番号と、演出グループ番号「0」とが副制御手段200へ送信される。

【0134】

ここで、ある遊技で小役および再遊技役の条件装置が作動した場合は、その遊技が終了すると作動も終了するが、ボーナス役に関する条件装置は、対応するボーナス役の図柄組合せが揃うまで作動し続ける。すなわち、小役および再遊技役の条件装置が作動した場合は、その遊技でしか作動した条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができないが、ボ

10

20

30

40

50

ーナス役に関する条件装置が作動したときは、作動したボーナス役に関する条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができるまで、その図柄組合せを揃えられる状態が継続する。以下、この状態を「ボーナス内部中」または単に「内部中」という。

【0135】

内部中のときは、抽せんによって他のボーナス役の条件装置または同じボーナス役の条件装置が再び作動することはない。また、内部中に、抽せんによって何らかの小役または再遊技役の条件装置が作動したときは、作動した小役または再遊技役の条件装置に対応する演出グループ番号と、すでに作動しているボーナス役の条件装置に対応するボーナス条件装置番号とが副制御手段200へ送信される。

【0136】

なお、ボーナス役に関する条件装置が作動していない状態で、図17に示すいずれかの条件装置が作動した場合は、作動した入賞及び再遊技条件装置番号に対応する演出グループ番号と、ボーナス条件装置番号「0」とが副制御手段200へ送信される。

【0137】

次に、抽せん手段110が抽せんを行う際に参照する抽せんテーブルの内容を図15に示す。図18に示す抽せんテーブルは、主制御手段100の乱数生成手段が発生し得る乱数値の数（0から65535までの65536）のうち、各条件装置が作動することとなる乱数値の数（以下、「置数」という。）を示すものである。したがって、各条件装置に対応する置数を65536で割った値が、各条件装置が作動する確率を示す。

【0138】

本実施形態では、非RT、1BB-A内部中、1BB-B内部中、1BB-A中および1BB-B中の、5つの抽せん状態があり、各条件装置に対して各抽せん状態に応じた置数が割り振られている。ここで、非RTは1BB-Aおよび1BB-Bのいずれの条件装置も作動しておらず、ボーナス遊技中でもない状態（「役物未作動時」ともいう。）である。1BB-A内部中は1BB-A役の条件装置が作動している状態であり、1BB-B内部中は1BB-B役の条件装置が作動している状態（これらの状態を合わせて「BB内部中」ともいう。）である。また、1BB-A中は1BB-A遊技が行われている状態であり、1BB-B中は1BB-B遊技が行われている状態（これらの状態を合わせて「RB作動時」ともいう。）である。

【0139】

図18に示すように、1BB-A内部中、1BB-B内部中、1BB-A中、および1BB-B中は、ボーナス役の条件装置に対する置数が0となっているためこれらの条件装置が作動することはない。また、1BB-A中および1BB-B中は3枚のメダルを投入しなければ1回の遊技ができないが、非RT、1BB-A内部中および1BB-B内部中は、2枚または3枚のメダルを投入すれば1回の遊技を行うことができる。ここで、1BB-A内部中および1BB-B内部中は、メダルを2枚投入したときと3枚投入したときとで、各条件装置の作動確率に差はない。ただし、入賞-A1～A6の作動装置が作動したときに、後述する正解押し順が遊技者に対して報知されなかった場合（すなわち入賞-A1～A6の作動装置が作動したときに、10枚のメダルが払い出される確率が1/6になる場合）は、出玉率が100%を下回るような抽せん確率になっている。

【0140】

これに対して非RTにおいては、再遊技役および小役の条件装置についてはメダルの投入枚数に関わらず同じ作動確率になっているが、ボーナス役に関する条件装置の作動確率はメダルの投入枚数に応じて異なっている。具体的には、メダルを2枚投入して行う遊技（「2枚賭け遊技」ともいう。）では、1BB-A役の条件装置が作動することはないが（作動確率が0）、1BB-B役の条件装置は作動し得る（作動確率が約1/5.23）。これに対してメダルを3枚投入して行う遊技（「3枚賭け遊技」ともいう。）では、1BB-B役の条件装置が作動することはないが（作動確率が0）、1BB-A役の条件装置は作動し得る（作動確率が約1/5.23）。

【0141】

前述したように本実施形態の遊技機は、「設定値」（１～６の整数）を指定することで、抽せんの当せん確率（換言すると予め定められた条件装置の作動確率）を最大６段階で変化させることが可能になっている。図１８に示した抽せんテーブルは設定値が１のものであるが、他の設定値（設定値２～６）においても同じ置数の抽せんテーブルを使用しており、設定値の値が大きくなる程、後述する有利区間移行抽せんにおいてＡＴおよびチャンスゾーンへ移行する確率（当せん確率）が大きくなっている。ただし、必ずしも６段階の各段階毎に有利区間移行抽せんの当せん確率を異ならせなくてもよく、一部の設定値（例えば、設定値３と４）で同じ当せん確率であってもよい。

【０１４２】

（リール制御手段の説明）

リール制御手段１１５は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを回転および停止させるステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒを駆動制御する。具体的には、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されたことに基づいてリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を開始し、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転速度が前述した定速に達した後は、定速を維持する。そして、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール（より正確にはステッピングモータ）について停止制御を行う。

【０１４３】

リール制御手段１１５は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を１９０ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに２０図柄が設けられたリールを、定速（８０回転／分）の状態から１９０ミリ秒以内にリールの回転を停止させる場合は、 $80（回転）／60（秒）×0.19（秒）×20（図柄）＝約5.067$ 図柄分が回転するまでにリールを停止させる。

【０１４４】

また、リール制御手段１１５は、ストップスイッチが操作されたときに入賞ラインに係る停止表示位置（以下、「入賞停止位置」という。）を通過中の図柄は、その入賞停止位置に停止させないようにステッピングモータを制御する。したがって、停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄までのうち、いずれかの図柄を入賞停止位置に停止させることができる。ここで、「停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄まで」の範囲を「停止制御範囲」ともいう。

【０１４５】

リール制御手段１１５は、抽せん手段１１０の抽せんによっていずれかの条件装置が作動すると、作動した条件装置に対応する図柄組合せが入賞ラインＬに停止するようにリールの回転を停止させる（いわゆる引込制御を行う）。ただし、その図柄組合せを構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、作動していない条件装置に対応する図柄組合せが入賞ラインＬに揃わないようにリールを停止させる（いわゆる蹴飛ばし制御を行う）。また、抽せんでいずれの条件装置も作動しなかった場合も蹴飛ばし制御を行う。

【０１４６】

例えば、図１２に示した再遊技０１の図柄組合せ（「リプレイＡーリプレイＡーリプレイＡ」および「リプレイＢーリプレイＡーリプレイＡ」）については、図１１に示した各リールの図柄配列と上述した停止制御範囲との関係上、いずれか一方の図柄組合せを遊技者によるストップスイッチの操作タイミングに依らずに必ず入賞ラインＬ上に揃えることができる（いわゆる「取りこぼし」が無い）。これに対して、例えば図１４に示した入賞０１の図柄組合せ（「リプレイＡーリプレイＡー白７」および「リプレイＢーリプレイＡー白７」）の場合、右リール４０Ｒにおいて、停止制御範囲に「白７」図柄が存在しないタイミングで停止操作が行われると、引込制御によって「白７」図柄を入賞ライン上に停止させることができず、入賞０１の図柄組合せを揃えることができない（すなわち、取りこぼす）。

【０１４７】

10

20

30

40

50

また、入賞－A 1～A 6のいずれかの条件装置が作動した場合、リール制御手段 1 1 5 は、ストップスイッチ 3 7 L，3 7 C，3 7 Rが特定の順序で操作された場合、メダルの払出枚数が 1 0 枚となる小役の図柄組合せ（すなわち入賞 1 7 または入賞 1 8）を入賞ライン L 上に揃える引込制御を行う。以下、この特定の順序を「正解押し順」ともいう。具体的には、入賞－A 1の条件装置が作動した場合の正解押し順は左→中→右（順押し）、入賞－A 2の条件装置が作動した場合の正解押し順は左→右→中（ハサミ押し）、入賞－A 3の条件装置が作動した場合の正解押し順は中→左→右（順中押し）、入賞－A 4の条件装置が作動した場合の正解押し順は中→右→左（逆中押し）、入賞－A 5の条件装置が作動した場合の正解押し順は右→左→中（逆ハサミ押し）、入賞－A 6の条件装置が作動した場合の正解押し順は右→中→左（逆押し）、となっている。

10

【0 1 4 8】

また、リール制御手段 1 1 5 は、入賞－A 1～A 6のいずれかの条件装置が作動したときに、特定の順序以外の順序（以下、「不正解押し順」ともいう。）でストップスイッチ 3 7 L，3 7 C，3 7 Rが操作された場合は、入賞 1 7 または 1 8 以外の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。この場合、ストップスイッチの操作タイミングによっては、いずれかの小役に対応する図柄組合せを揃えられず、取りこぼしとなる場合がある。取りこぼした場合、リール制御手段 1 1 5 は、図 1 5 に示すパターン 0 1～0 3のいずれかの図柄組合せが入賞ライン L 上に表示されるようなリール停止制御を行う。

【0 1 4 9】

なお、ボーナス役に係る条件装置が作動した場合、リール制御手段 1 1 5 は、作動したボーナス役の条件装置に対応する図柄組合せについて引込制御を行うが、例えば内部中に小役または再遊技役の条件装置が作動したときは、作動した小役または再遊技役の条件装置に対応する図柄組合せについて優先的に引込制御を行う。

20

【0 1 5 0】

（抽せん状態制御手段の説明）

図 1 6 に戻り、抽せん状態制御手段 1 2 0 は、前述した非 R T、1 B B－A 内部中、1 B B－B 内部中、1 B B－A 中および 1 B B－B 中という 5 つの抽せん状態を、所定の条件に基づいて移行させる。具体的には、図 1 9 に示すように、本実施形態における抽せん状態の初期状態は非 R T（抽せん状態番号 0）であり、非 R Tにおいて、抽せん手段 1 1 0 によって行われた抽せんの結果、1 B B－A 役の条件装置が作動すると抽せん状態が非 R T から 1 B B－A 内部中（抽せん状態番号 1）へ移行し、1 B B－B 役の条件装置が作動すると 1 B B－B 内部中（抽せん状態番号 2）へ移行する。なお、遊技場のスタッフなどにより設定値の変更が行われると、現状の抽せん状態が 1 B B－A 中および 1 B B－B 中だった場合は設定値の変更後に非 R T となるが、それ以外の抽せん状態だった場合は現状の抽せん状態を維持する。

30

【0 1 5 1】

ここで、図 1 8 の抽せんテーブルに示したように、非 R Tにおいて 2 枚賭け遊技を行った場合の 1 B B－A 役に係る条件装置の作動確率は 0 であり、3 枚賭け遊技を行った場合の 1 B B－B 役に係る条件装置の作動確率は 0 である。したがって、非 R Tにおいて 2 枚賭け遊技を行っている間は 1 B B－A 内部中へ移行することはない。

40

【0 1 5 2】

1 B B－A 内部中において、1 B B－A の図柄組合せ（「白 7－白 7－白 7」）が入賞ライン L 上に揃うと 1 B B－A 中（抽せん状態番号 3）へ移行し（矢印 B 参照）、1 B B－A 中において 1 B B－A 遊技の終了条件（1 0 0 枚超のメダル払い出し）を満たすと非 R T へ移行する（矢印 C 参照）。また、1 B B－B 内部中において、1 B B－B の図柄組合せ（「赤 7－赤 7－赤 7」）が入賞ライン L 上に揃うと 1 B B－B 中（抽せん状態番号 4）へ移行し（矢印 E 参照）、1 B B－B 中において 1 B B－B 遊技の終了条件（3 0 枚超のメダル払い出し）を満たすと非 R T へ移行する（矢印 F 参照）。

【0 1 5 3】

このように、本実施形態の抽せん状態は、大別すると、非 R T、内部中（1 B B－A また

50

は1 B B - B)、ボーナス遊技中(1 B B - A遊技または1 B B - B遊技)の3つの抽せん状態を遷移するようになっている。

【0154】

(遊技区間制御手段の説明)

図16に戻り、遊技区間制御手段125は、有利区間カウンタ126、純増枚数カウンタ127およびATカウンタ128を有し、通常区間と有利区間との間の移行、および有利区間内における性能(「メイン遊技状態」ともいう)の変更(移行)を行う。ここで、「通常区間」とは、ストップスイッチの操作態様に応じて有利／不利が発生する抽せんの結果が決定された遊技において、有利なストップスイッチの操作態様を把握可能な情報(例えば、作動した入賞及び再遊技条件装置番号など)を、主制御手段100から副制御手段200へ送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、ストップスイッチの有利な操作態様の報知を禁止する遊技区間をいう。

【0155】

「有利区間」とは、ストップスイッチの操作態様に応じて有利／不利が発生する抽せんの結果が決定された遊技において、有利なストップスイッチの操作態様を把握可能な情報(例えば、作動した条件装置を表す入賞及び再遊技条件装置番号)を、主制御手段100から副制御手段200へ送信することが可能な遊技区間であり、かつ、ストップスイッチの有利な操作態様を遊技者に報知可能な区間をいう。有利区間にはさらに複数の性能(メイン遊技状態)が存在し、有利区間に滞在中は所定の条件に従ってこれらの性能が遷移する。

【0156】

また、有利区間カウンタ126は、通常区間から有利区間へ移行すると、有利区間において行われたすべての遊技回数のカウントを開始する。具体的には通常区間から有利区間へ移行するとカウント値の初期値として1500(D)がセットされ、有利区間で遊技が行われるごとに1ずつ減算される。純増枚数カウンタ127は、通常区間から有利区間へ移行すると、有利区間における純増枚数(メダルの払出枚数から投入枚数を引いた値)のカウントを開始する。具体的には、カウント値の初期値は0であり、このカウント値に対して、有利区間の各遊技におけるメダル投入枚数の値の減算とメダル払出枚数の値の加算とが行われる。

【0157】

ATカウンタ128は、有利区間において後述するAT中というメイン遊技状態へ移行すると、AT中に行われた遊技回数のカウントを開始する。具体的には有利区間においてAT中へ移行するとカウント値の初期値として抽せんによって決定された値(100(D)または30(D))がセットされ、AT中で遊技が行われるごとに1ずつ減算される。

【0158】

以下、図20を参照して遊技区間制御手段125によるメイン遊技状態の移行制御について説明する。遊技区間制御手段125は、遊技区間の種類(通常区間または有利区間)を区間種別番号SCの値によって管理し、メイン遊技状態をメイン遊技状態番号(GS)の値に基づいて管理している。図20に示すように、通常区間の区間種別番号SCは0であり、有利区間の区間種別番号SCは1である。また、有利区間内のメイン遊技状態(性能)はメイン遊技状態番号GSの値によって管理しており、本実施形態では、「チャンスゾーン」(GS=1)、「AT中」(GS=2)、「上乗せチャンス」(GS=3)および「終了待機中」(GS=4)の4つのメイン遊技状態が設けられている。

【0159】

なお、通常区間に滞在中のときのメイン遊技状態は「通常中」として扱われ、メイン遊技状態番号GSは0となる。また、1 B B - A遊技中および1 B B - B遊技中は「ボーナス中」という1つのメイン遊技状態として扱われ、メイン遊技状態番号GSは5となる。なお、通常区間でボーナス遊技が開始された場合であっても、有利区間でボーナス遊技が開始された場合であっても、メイン遊技状態は同じ「ボーナス中」として扱われる。

【0160】

図20において、遊技区間の初期状態は通常区間(SC=0)かつ通常中(GS=0)で

10

20

30

40

50

ある。通常中において、抽せん状態が非 R T または 1 B B - B 内部中のときに 3 枚賭け遊技が行われたときに、抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって所定の抽せん結果になると、有利区間移行抽せんが行われる。有利区間移行抽せんはハズレ、チャンスゾーンおよび A T のいずれかを決定するものであり、スタートスイッチ 3 6 が操作されたことを契機として行われる。有利区間移行抽せんによりチャンスゾーンが決定された場合はチャンスゾーン (G S = 1) へ移行し (矢印ア参照) 、 A T が決定された場合は A T 中 (G S = 2) へ移行する (矢印イ参照) 。

【 0 1 6 1 】

なお、これらの移行により区間種別番号 S C も 0 から 1 へ移行する。また、有利区間カウンタ 1 2 6 には初期値として 1 5 0 0 (D) がセットされ、純増枚数カウンタ 1 2 7 には「 0 」がセットされる。これに対して、有利区間移行抽せんによりハズレが決定された場合は、メイン遊技状態番号 G S および区間種別番号 S C の値はいずれも 0 を維持する。また、有利区間へ移行すると、有利区間で行われた遊技回数および有利区間における純増枚数のカウントが開始される。

【 0 1 6 2 】

チャンスゾーンでは、抽せん状態が 1 B B - B 内部中であり、かつ、3 枚賭け遊技が行われた場合は、抽せん手段 1 1 0 による抽せん結果の如何にかかわらず A T 中 (G S = 2) へ移行するか否かを決定する A T 移行抽せんが行われる。そして A T 移行抽せんによって当せんすると、抽せんによって A T カウンタ 1 2 8 にセットされる初期値 (1 0 0 または 3 0) が決定され、 A T 中 (G S = 2) へ移行する (矢印ウ参照) 。これに対して、チャンスゾーンで 1 0 回の遊技を行っても A T 中へ移行することができなかった場合は、通常中 (G S = 0) へ戻る (矢印エ参照) 。なお、有利区間移行抽せんによるチャンスゾーンまたは A T 中への移行確率、および A T 移行抽せんによる A T 中への移行確率は、前述した設定値に応じて異ならせてもよい。たとえば、設定値が大きい程 A T 中 (またはチャンスゾーン) への移行確率を高くしてもよい。

【 0 1 6 3 】

A T 中へ移行すると、抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって入賞 - A 1 ~ A 6 のうちいずれかの条件装置が作動したときに、入賞 1 7 または入賞 1 8 の図柄組合せが入賞ライン L 上に揃うこととなるストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序 (正解押し順) が遊技者に対して報知される。これにより、遊技者は報知された押し順に従ってストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R を操作することで 1 0 枚のメダルを獲得することができる。また、 A T 中で遊技が行われるごとに A T カウンタ 1 2 8 のカウント値から 1 が減算され、カウント値が「 0 」になると (すなわち A T 中へ移行してからセットされた初期値の回数の遊技が行われると) 、終了待機中 (G S = 4) へ移行する (矢印オ参照) 。したがって、本実施形態では A T 中へ移行すると、1 セットの A T 遊技を行うことができる。

【 0 1 6 4 】

A T 中において、抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって再遊技 - B (スイカリプレイ) または再遊技 - C (チェリーリプレイ) の条件装置が作動 (換言すると、レア役が当せん) すると、主制御手段 1 0 0 は上乗せチャンス抽せんを行い、この抽せんによって当せんすると上乗せチャンス (G S = 3) へ移行する (矢印カ参照) 。上乗せチャンスでは、5 回の遊技が行われる間に抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって所定の条件装置 (例えば入賞 - B (共通ベル)) が作動した場合は、主制御手段 1 0 0 の R W M に記憶されている A T ストックの値に 1 が加算 (A T ストックが上乗せ) される。また、入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動した遊技で、遊技者に対して敢えて正解押し順を報知せず、その状態で入賞 1 7 または入賞 1 8 の図柄組合せが揃った場合 (すなわちストップスイッチが正解押し順で操作された場合) に A T ストックの値に 1 を加算してもよい。

【 0 1 6 5 】

上乗せチャンスで 5 回の遊技が行われると、再び A T 中へ移行する (矢印キ参照) 。なお、上乗せチャンスに滞在している間に行われた遊技回数は、 A T 遊技としてカウントしてもよい (すなわち、上乗せチャンス中も遊技を行う毎に A T カウンタ 1 2 8 の値を 1 ず

10

20

30

40

50

つ減算する)、カウントしなくてもよい。なお、上乘せチャンスにおける遊技回数、さらには前述したチャンスゾーン($GS=1$)における遊技回数をカウントするためのカウンタは、それぞれ専用に設けてもよいし、ATカウンタ128を流用してもよい。

【0166】

AT中に50回の遊技が行われ、終了待機中へ移行すると、主制御手段100はRWMに記憶されているATストックの値を判断する。ATストックの値が1以上だった場合はその値から1を減算し、再びAT中へ移行する(矢印ク参照)。これにより、引き続き1セットのAT遊技を行うことができる。これに対してATストックの値が0だった場合は通常中へ移行する(矢印ケ参照)。有利区間から通常区間へ移行するときは、有利区間に関するすべての情報がクリアされる。クリアされる情報には、例えば有利区間中に行われた遊技回数、有利区間中の純増枚数、AT中における遊技回数、ATストック数などがある。

10

【0167】

通常区間または有利区間においてボーナス遊技が開始された場合は、いずれの場合もボーナス中($GS=5$)へ移行する(矢印コ参照)。そして、開始されたボーナス遊技が終了したときに、区間種別番号SCが0(通常区間)だった場合は通常中($GS=0$)へ移行し(矢印サ参照)、区間種別番号SCが1(有利区間)だった場合はチャンスゾーン($GS=1$)へ移行する(矢印シ参照)。

【0168】

ここで、有利区間中にボーナス中へ移行した場合は、ボーナス中に行われた遊技回数についても有利区間中の遊技として有利区間カウンタ126でカウントされる。また、有利区間中にボーナス中へ移行し、ボーナス遊技が終了してチャンスゾーンへ移行したときは、チャンスゾーンにおける遊技回数が初期値からカウントし直される。これにより、10回の遊技が行われる間にAT中へ移行できなかった場合は通常中へ移行する。なお、有利区間中にボーナス中へ移行した場合、ボーナス遊技が終了したときに、チャンスゾーンへ移行するのではなく、ボーナス中へ移行する直前に滞在していたメイン遊技状態に戻るようにしてもよい。

20

【0169】

有利区間カウンタ126の値が0になると、すなわち、有利区間中に行われた遊技回数が1500回に達すると通常区間へ移行する(矢印ス参照)。また、純増枚数カウンタ127の値が2400(D)を超えると、すなわち、有利区間中の純増枚数が2400枚を超えると、通常区間へ移行する(矢印セ参照)。ここで、有利区間中の遊技回数が1500回に達する前であっても、純増枚数が2400枚を超えたときは通常区間へ移行し、有利区間中の純増枚数が2400枚を超える前であっても、遊技回数が1500回に達したときは通常区間へ移行する。なお、有利区間中の遊技回数が1500回に達する前であり、かつ、純増枚数が2400枚を超える前であっても、終了待機中($GS=4$)においてATストックが0であると判断された場合は通常区間へ移行する。そして有利区間から通常区間へ移行する際に、前述したような有利区間に関するすべての情報がクリアされる。

30

【0170】

また、本実施形態では、有利区間になっている(区間種別番号SC=1)ことを、有利区間ランプ(図21(a)に示すクレジット数表示器27上位桁のセグメントDP)を点灯させることで目視により確認することができる。このような有利区間ランプを設けたのは以下の理由による。

40

【0171】

従来のスロットマシンの中には、所定の抽せんによって、遊技者に有利なストップスイッチの押し順(および/または操作タイミング)を報知可能なAT遊技を開始させるか否かを決定するものがあった。また、このようなスロットマシンにおいて、上述した所定の抽せん(以下、「AT抽せん」という。)でAT遊技を開始することが決定された場合であっても、直ちにそのことを遊技者に報知しないものがある。この種のスロットマシンでは、AT抽せんに当せんした旨の報知を遅らせて、その間AT遊技が開始されることへの遊技者の期待感を高める演出を行うことで、遊技の興趣を向上させようとするものもある。

50

【0172】

このため、遊技者の中には、A T抽せんに当選しているにもかかわらず、そのことに気が付かず、A T抽せんに当選したことを報知する前に遊技を止めてしまう者がいた。特に、初心者にもその傾向が見られた。その一方で、そもそも自力でA T抽せんに当選させる気がなく、所定回数の遊技だけ行って既にA T抽せんに当選しているスロットマシンを見つけ出して遊技を行う者もある。このような状況において、A T抽せんに当選したときに遊技を行っていた者（A T抽せんに当選させた者）がA T遊技を行わず、A T抽せんの当選に何等寄与していない第三者がA Tに関する遊技を行うのは不条理ではないかという声があった。

【0173】

一方、有利区間ランプを点灯させることで目視により有利区間に滞在していることを確認可能としたが、遊技場の経営者の観点から、翌日の遊技場の営業開始時に有利区間中の状態から開始させたくない場合も有り得る。このような場合には、遊技場のスタッフがスロットマシン10の有利区間ランプを確認し、点灯していた場合は設定値の変更操作をすることで、メイン遊技状態が初期化されて通常区間（SC=0）および通常中（GS=0）から遊技が開始されることとなる。

【0174】

このような声に応えるため、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能な有利区間へ移行するか否かを決定する移行抽せんに当選したことに気付かずに、その後の遊技を止めてしまう虞を少なくすることができるスロットマシンを提供する必要があった。

【0175】

また、従来のスロットマシンには有利区間ランプに相当するようなランプが備えられていなかったため、現在の状態が遊技者にとって有利なメイン遊技状態（例えばチャンスゾーン）なのか否かをスタッフが判別できなかった。このため、例えば遊技場のスタッフが、同じ設定値を翌日も使いたい、メイン遊技状態をリセットしたい場合は、すべてのスロットマシンに対して設定値を変更する作業を行って、RWMを初期化することによりメイン遊技状態をリセットしていた。そして、同じ設定値を使うスロットマシンに対しては、既に設定されている設定値と同じ設定値を再度設定するという作業を行っていた。これに対して、有利区間ランプを備えることにより、同じ設定値（設定値データ）を翌日も使いたい場合、有利区間ランプが消灯しているスロットマシンについては設定値を変更する作業が不要であることが分かるため、スタッフの作業の手間を省くことができる。

【0176】

ここで、有利区間ランプは、通常区間から有利区間へ移行したときに点灯させてもよい。ただし、通常区間から有利区間へ移行したときに、移行後のメイン遊技状態における出玉率が100%未満のとき（1回の遊技におけるメダルの獲得枚数の期待値が投入枚数よりも下回っているとき）は、必ずしも有利区間ランプを点灯させなくてもよい。例えば図20に示したメイン遊技状態の遷移図において、チャンスゾーン（GS=1）の出玉率が100%未満だった場合、通常中からチャンスゾーンへ移行したときに有利区間ランプを点灯しなくてもよい。ただし、チャンスゾーンにおいて、遊技者に対してストップスイッチの押し順など何らかの指示を行う場合は、有利区間ランプを点灯させるのが望ましい。また、一旦有利区間ランプを点灯させたときは、以後、通常区間へ移行するまで点灯状態を維持するのが望ましい。

【0177】

本実施形態では、図20に示したメイン遊技状態の遷移図において、チャンスゾーン（GS=1）の出玉率が100%未満であり、A T中に出玉率が100%以上に設定されているものとして、通常中からチャンスゾーンへ移行したとき（図20矢印ア参照）は有利区間ランプを点灯させないが、通常中からA T中へ移行したとき（図20矢印イ参照）およびチャンスゾーンからA T中へ移行したとき（図20矢印ウ参照）に有効ランプを点灯させる。

10

20

30

40

50

【0178】

このように、通常中からチャンスゾーン（出玉率が100%未満）へ移行したときは有利区間ランプを点灯させないことにより、次のような利点がある。例えば、有利区間ランプが点灯しているときにスロットマシンの電源がオフにされた場合は、再度電源がオンにされたときに有利区間ランプを点灯させる必要がある。一方、有利区間に滞在しているときに設定変更を行うと、設定変更によりRWMの初期化が行われ、通常区間に戻ってしまうことにより、有利区間ランプが消灯することになる。このため、前日の遊技場の営業終了時に有利区間ランプが点灯したにもかかわらず、翌日の営業開始時に有利区間ランプが消灯していたとすると、前日の営業終了後に設定変更が行われたことが遊技者に知られてしまう。

10

【0179】

そのような事態をできるだけ避けるため、通常区間から有利区間へ移行すると直ちに有利区間ランプを点灯させるのではなく、有利区間へ移行しても遊技者に有利とはいえないメイン遊技状態（例えば出玉率が100%未満）のときは有利区間ランプを点灯させず、有利区間において遊技者に有利なメイン遊技状態（例えば出玉率が100%以上）となったときに、有利区間ランプを点灯させるようにしている。

【0180】

前述したように、本実施形態では、クレジット数表示器27上位桁のセグメントDPを有利区間ランプとして利用するようにしている。これにより、遊技者がクレジットにメダルが残っていないか確認する際に、併せて現在のメイン遊技状態が有利なメイン遊技状態になっているか否かを確認できるようになっている。さらに、クレジット数表示器27の未使用セグメントを利用することで、別途LEDを設ける必要がなく、コストが増えることもない。

20

【0181】

なお、有利区間ランプとして、図21(b)に示す獲得枚数表示器28の8セグメント表示器におけるセグメントDPを使用してもよい。この場合、獲得枚数表示器28をクレジット数表示器27と横並び、または上下に並べて設けることが好ましい。これにより、遊技者がクレジットにメダルが残っていないか確認する際に、併せて現在のメイン遊技状態が有利なメイン遊技状態になっているか否かを確認できるようになるからである。さらに、獲得枚数表示器28を決定スイッチ39の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することを決定した際は、決定スイッチ39の操作が有効になる前に有利区間ランプを点灯させることが好ましい。これにより、例えば1遊技の終了後（メダルの払い出しがない場合はすべてのリールの停止後であり、メダルの払い出しがある場合は払い出し後）や非遊技中に決定スイッチ39が操作されると、遊技履歴画面や二次元コード画面を画像表示装置70に表示するスロットマシン10では、遊技者が有利区間ランプの点灯を見落としにくくなる。

30

【0182】

具体的には、1遊技の終了後や非遊技中に決定スイッチ39が操作されると、メニュー画面を画像表示装置70に表示する。そして、メニュー画面が表示されている状況下では、選択スイッチ38の操作により、遊技履歴画面、パスワード入力するためのパスワード入力画面、二次元コード画面のうち、次にどの画面を表示するか選択可能となっている。すなわち、遊技者は遊技を終えるときに、遊技履歴を確認するため、または携帯端末に備わっている二次元コードリーダーを起動させて二次元コードを取得するため、決定スイッチ39を操作することになる。

40

【0183】

そして、獲得枚数表示器28を決定スイッチ39の近傍に設けていることにより、決定スイッチ39を操作する際に、その視界には獲得枚数表示器28が入っているため、有利区間ランプが点灯していれば、点灯に気づかないことは稀であると言える。すなわち、次の遊技から有利区間に移行することに気付かず遊技を終えてしまうことを抑制することができる。もちろん、クレジット数表示器27のセグメントDPを、有利区間ランプとして使

50

用する場合も、クレジット数表示器 27 は決定スイッチ 39 の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することが決定した際は、決定スイッチ 39 の操作が有効になる前に有利区間ランプを点灯させることが好ましい。

【0184】

なお、有利区間ランプを点灯させるタイミングは、清算スイッチ 33 の操作が有効になる前が望ましい。一般に、大半の遊技者は遊技をやめる際に、クレジットにメダルが残っていないか確認をする。そして、クレジットにメダルが残っていたときは、清算スイッチ 33 を操作することになる。したがって、遊技者が清算スイッチ 33 を操作する（遊技をやめる）前に、有利区間ランプを点灯させて、区間移行抽せんに当選したことを報知することにより、誤って（区間移行抽せんに当選していることに気が付かず）遊技をやめてしまうことを抑止できる。

10

【0185】

また、本実施形態では、従来のいわゆる天井機能のように、通常区間における遊技回数が特定の値（例えば 1000 ゲーム）に達したことに基づいて有利区間へ移行とするような機能を設けていないため、通常区間においてどの遊技回数から遊技を始めても遊技者にとって有利度が変わることはない。

【0186】

（フリーズ制御手段の説明）

図 16 に戻り、フリーズ制御手段 130 は、所定の状況になると遊技の進行を遅延させるフリーズ制御を実行する。本実施形態では、上乗せチャンス（GS = 4）において AT ストックが上乗せされる可能性がある場合に、スタートスイッチ 36 が操作されてから所定時間だけフリーズさせる。具体的には、上乗せチャンスにおいて入賞 - B の条件装置が作動すると、スタートスイッチ 36 の操作を契機として 2 秒間のフリーズが発生する。このフリーズが発生する際、画像表示装置 70 には「！」という記号がごく短時間表示される演出（いわゆるインサート演出）が実行される。そして、フリーズが開始してから所定時間が経過すると、フリーズが解除されてリール 40L、40C、40R が一斉に回転する。

20

【0187】

また、例えば入賞 - A1 ~ A6 のいずれかの条件装置が作動した遊技で、遊技者に対して敢えて正解押し順を報知せず、その状態で入賞 17 または入賞 18 の図柄組合せが揃った場合（すなわちストップスイッチが正解押し順で操作された場合）に AT ストックの値に 1 を加算する場合、フリーズが発生している間、ストップスイッチを正解押し順で操作できれば AT ストックが上乗せされることを画像表示装置 70 に表示してもよい。この場合、正解押し順の第 1 停止操作のみを遊技者に報知し、第 2 停止操作を遊技者に当てさせるようにしてもよい（正解押し順となる確率は 1 / 2）。

30

【0188】

また、フリーズ中に、ストップスイッチを正解押し順で操作できれば AT ストックが上乗せされることを画像表示装置 70 に表示し、その後フリーズを解除し、遊技者が報知に依らず自力で正解押し順の第 1 停止操作を行った場合は、再度フリーズが発生させる。このフリーズ中は第 2 停止操作が無効化される。そして、このフリーズの間、第 2 停止操作を遊技者に報知するようにしてもよい（正解押し順となる確率は 1 / 3）。

40

【0189】

（報知遊技制御手段の説明）

報知遊技制御手段 135 は、有利区間に移行すると、滞在しているメイン遊技状態と作動した条件装置とに応じてストップスイッチ 37L、37C、37R の操作順序（「押し順」ともいう。）を報知する。押し順の報知は、指示番号という数値を図 1 に示した獲得枚数表示器 28 に表示することによって行われる。具体的には、図 21（b）および（c）に示すように、獲得枚数表示器 28 の上位桁に「=」（指示番号であることを示す記号）を表示し、下位桁に操作態様（押し順）に応じた数値を表示する。ここでは、「1」は左→中→右（順押し）、「2」は左→右→中（ハサミ押し）、「3」は中→左→右（順中押し）、「4」は中→右→左（逆中押し）、「5」は右→左→中（逆ハサミ押し）、「6」

50

は右→中→左（逆押し）の押し順に対応している。

【0190】

遊技者に指示する押し順は、AT中において入賞-A1～入賞-A6の条件装置が作動したときに、作動した条件装置に対応する正解押し順であるが、入賞-Bの条件装置が作動した場合も1つの押し順が指示される。すなわち、入賞-Bの条件装置が作動したときは、ストップスイッチが任意の押し順で操作されても入賞17または入賞18の図柄組合せが入賞ラインLに揃うことになるが、6通りの押し順のうち1つが適宜選択され、選択された押し順に対応する指示番号が獲得枚数表示器28に表示される。

【0191】

また、図18に示したように、本実施形態では非RT、1BB-A内部中および1BB-B内部中においては2枚賭け遊技および3枚賭け遊技のいずれも可能であるが、獲得枚数表示器28を用いて遊技者に対して何らかの指示を行うのは、3枚賭け遊技が行われたときだけである（すなわち、2枚賭け遊技では遊技者に対する指示は行われない。）。そこで、本実施形態では、2枚賭け遊技および3枚賭け遊技のいずれも可能な抽せん状態において、メダルの投入枚数（2枚または3枚）を指示する場合がある（詳しくは後述する。）。

10

【0192】

ここで、遊技者に対して2枚賭け遊技を指示する場合は、獲得枚数表示器28の上位桁に「=」を表示し、下位桁に「A」を表示する。また、3枚賭け遊技を指示する場合は、獲得枚数表示器28の上位桁に「=」を表示し、下位桁に「C」を表示する。このように、獲得枚数表示器28には遊技者に対する指示内容が表示されるため、獲得枚数表示器28のことを指示モニタとも称する。

20

【0193】

遊技者に対するメダルの投入枚数の指示は、抽せん状態が非RTのときに3枚賭け遊技が行われたときに、その遊技が終了してから次の遊技を行うためのメダル投入が可能になるまでの間に、獲得枚数表示器28に「=A」が表示されるとともに画像表示装置70に「2枚賭けせよ!」と表示される。また、抽せん状態が1BB-B内部中に3枚賭け遊技が行われたときに、その遊技が終了してから次の遊技を行うためのメダル投入が可能になるまでの間に、獲得枚数表示器28に「=C」が表示されるとともに画像表示装置70に「3枚賭けせよ!」と表示される。

30

【0194】

なお、投入枚数に関する指示（メッセージ）を画像表示装置70に表示した場合、そのメッセージの表示を終了するタイミングとしては、(i)メッセージを表示した遊技においてスタートスイッチ36が操作されたとき、(ii)メッセージを表示した遊技において全リールが停止したとき、(iii)メッセージを表示後、指示した投入枚数と同じ投入枚数でスタートスイッチ36が操作されたとき、(iv)メッセージを表示後、指示した投入枚数と同じ投入枚数で遊技が行われて全リールが停止したとき、(v)2枚賭けのメッセージの表示後、2枚賭けで行われた遊技で1BB-Bの条件装置が作動したとき、(vi)2枚賭けのメッセージの表示後、2枚賭けで行われた遊技で1BB-Bの条件装置が作動し、かつ、作動した遊技で全リールが停止したとき、などが考えられる。

40

【0195】

上述した(iii)～(vi)については、表示終了の条件が満たされるまで複数の遊技にまたがって、画像表示装置70に投入枚数の指示メッセージが表示されることとなるが、これを実現するには、主制御手段100によって表示制御される指示モニタにおいても、同様の表示終了条件が成立するまで指示内容を表示し続ける必要がある。したがって、(iii)～(vi)の表示終了タイミングを実現するには、本実施形態のように、指示モニタを獲得枚数表示器28と兼用せずに、専用の指示モニタを設けるとよい。

【0196】

ここで、本実施形態では、押し順の指示は「1」～「6」の数字を用いて行うため、投入枚数の指示にはアルファベットを用いることで、指示する内容が押し順と区別し易いよう

50

にしている。なお、投入枚数の指示はアルファベットに限らず、7つのセグメントのうち特定の1または複数のセグメントを点灯させる（ただし表示態様は、数字、記号、アルファベットなど何らかの意味を持たないようにする）ようにしてもよい。

【0197】

また、遊技者に対して指示する押し順やメダルの投入枚数を獲得枚数表示器28に表示したときは、それに併せて表示した指示内容が遊技者に理解されやすい表示態様（図21（c）、「液晶表示」欄参照）を画像表示装置70に表示する。例えば押し順については、「1」、「2」、「3」の3つの丸数字を画面の横方向に並べて画像表示装置70に表示する。画面の横方向に並べた3つの丸数字の表示位置は、一番左の丸数字が左ストップスイッチ37Lの操作順序を示し、真ん中の丸数字が中ストップスイッチ37Cの操作順序を示し、一番右の丸数字が右ストップスイッチ37Rの操作順序を示している。

10

【0198】

また、丸数字の値は操作すべき順序を示しており、「1」の丸数字は最初に操作（第1停止操作）すべきこと（第1停止操作）を示し、「2」の丸数字は2番目に操作（第2停止操作）すべきことを示し、「3」の丸数字は最後に操作（第3停止操作）すべきことを示している。さらに、操作すべき順序に応じて丸数字の大きさも異なっており、「1」の丸数字が最も大きく、「3」の丸数字が最も小さく、「2」の丸数字がそれらの中間の大きさで表示される。したがって、例えば獲得枚数表示器28に「=5」を表示して逆ハサミ押し（右→左→中）を指示した場合、画像表示装置70の画面において一番右側に最も大きい丸数字「1」が表示され、一番左側に2番目に大きい丸数字「2」が表示され、真ん中に一番小さい丸数字「3」が表示される。

20

【0199】

獲得枚数表示器28によってメダルの投入枚数を指示する場合は、画像表示装置70の画面にメダルの投入枚数を指示するメッセージを表示する。例えば獲得枚数表示器28に「=A」を表示して2枚のメダルを投入することを指示した場合、画像表示装置70の画面に「2枚賭けせよ!」というメッセージを表示する。また、獲得枚数表示器28に「=C」を表示して3枚のメダルを投入することを指示した場合、画像表示装置70の画面に「3枚賭けせよ!」というメッセージを表示する。

【0200】

本実施形態では、獲得枚数表示器28に、メダルの払出枚数と、エラーコード（後述する）と、遊技者に対する指示内容とを表示するため、遊技者に対する指示内容を表示する際には、メダルの払出枚数およびエラーコードを表示するときには表示されない「=」を表示することで、表示されている情報の種類（指示内容であるか否か）を遊技者が判断できるようにしている。したがって、獲得枚数表示器28に表示される他の情報との区別が付けば良く、例えば、上位桁に指示内容（1～6，A，C）を表示し、下位桁を無表示としてもよい。このように、少なくとも数字以外の文字または記号と共に指示番号を表示することで、小役が入賞したときの払出枚数の表示とは区別することができる。ただし、必ずしも遊技者に対する指示であることを示す記号（「=」）と共に指示番号を表示する必要は無く、指示番号のみを表示するようにしてもよい。

30

【0201】

また、押し順を指示するときの表示態様として、敢えて押し順を伏せていることを遊技者に示す場合は、「=0」を表示してもよいし、無表示としてもよい。無表示の態様としては、8セグメント表示器の全セグメント消灯させることなどが考えられる。ただし、8セグメント表示器の全セグメントのうち、有利区間ランプとして使用しているセグメントがあれば、そのセグメントは消灯させない。また、無表示の代わりに上位桁と下位桁の双方に「=」を表示してもよい。

40

【0202】

さらに、遊技者に対して押し順を指示する態様として、例えば、押し順を示す数字を獲得枚数表示器28の上位桁に表示しておき、現に操作すべきストップスイッチを示す番号（例えば、左ストップスイッチ37Lは1番（「1」）、中ストップスイッチ37Cは2番

50

(「2」)、右ストップスイッチ37Rは3番(「3」))を下位桁に順次表示するようにしてもよい。例えばハサミ押し(左→右→中)を指示する場合、抽せん手段110による抽せん後に獲得枚数表示器28の上位桁に「2」を、下位桁に左ストップスイッチ37Lを示す「1」を表示する。これにより遊技者が左ストップスイッチ37Lを第1停止操作すると、獲得枚数表示器28の上位桁に「2」を表示したまま、下位桁に右ストップスイッチ37Rを示す「3」を表示する。そして、遊技者が右ストップスイッチ37Rを第2停止操作すると、獲得枚数表示器28の上位桁に「2」を表示したまま、下位桁に中ストップスイッチ37Cを示す「2」を表示する。なお、上位桁に表示する内容(押し順)と下位桁に表示する内容(操作すべきストップスイッチ)とを入れ替えてもよい。

【0203】

(入賞判定手段の説明)

図16に戻り、入賞判定手段140は、リール40L、40C、40Rがすべて停止すると、入賞ラインL上に停止表示された図柄組合せが、図12～図15に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、1BB-Aまたは1BB-Bの図柄組合せが入賞ラインLに表示されたと判定された場合は、次の遊技から表示された図柄組合せに対応するボーナス遊技が開始される。また、再遊技01～再遊技06の図柄組合せが入賞ラインLに表示されたと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、入賞01～入賞18の図柄組合せが入賞ラインLに表示されたと判定された場合は、表示された図柄組合せに対応する枚数のメダルが払い出される。ここで、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値(例えば50枚)に達するまでは、入賞した小役に対応するメダル枚数を現在のクレジット枚数に加算し、クレジット枚数の上限(例えば50枚)に達した後は、図1に示したメダル払出口60からメダルを排出するようにしてもよい。

【0204】

(異常検出手段の説明)

異常検出手段145は、遊技が行われていないときや遊技中にスロットマシン10で発生し得る異常な状態や遊技の進行の障害となる事態を検出し、検出した異常または障害(以下、まとめて「エラー」ともいう。)に対応するエラーコードを、獲得枚数表示器28に表示する。異常検出手段145が検出するエラーの種類には、電断復帰エラー、エンプティエラー、メダル詰まりエラーおよびドア開放エラーがある。

【0205】

電断復帰エラー(エラーコード:E1)は、スロットマシン10の電源をON(以下、「オン」または「投入」ともいう。)したときに、主制御手段100のRWMの内容が正常でないとき(例えば、電源遮断時のRWMの内容と、電源投入時のRWMの内容とが一致しない(パリティチェックエラー)など)に検出されるエラーであるが、出荷後、初めて電源をONしたときにも検出され得る。エンプティエラー(エラーコード:CA)は、本体部12内のホッパーに貯留されているメダルが無くなったときに検出されるエラーである。メダル滞留エラー(エラーコード:C1)は、図5(a)に示した第1投入センサ811がOFF状態になった後、第2投入センサ812のON状態が所定時間を超えて継続した場合に検出されるエラーである。ドア開放エラー(エラーコード:Cd)は、スロットマシン10の前面扉14が開放されているときに検出されるエラーである。

【0206】

また、これらのエラーが検出されると、検出されたエラーに対応するエラーコードが後述するLED表示制御手段150によって獲得枚数表示器28に表示され、エラーが発生したことが報知される。ここで、何らかの異常を検出したときに、検出した異常に対応するエラーコードを副制御手段200へ送信し、副制御手段200が受信したエラーコードに対応する報知を行ってもよい。

【0207】

上述したエラーのうち、電断復帰エラーは、スロットマシン10の電源投入時に検出され得るエラーであり、エンプティエラー、メダル滞留エラーおよびドア開放エラーは、非遊技中(エンプティエラーは除く)および遊技中に検出され得るエラーである。また、各エ

10

20

30

40

50

ラーが検出されると、主制御手段100は、遊技の進行が不可能な状態（以下、「遊技不可能状態」ともいう。）となるが、遊技不可能状態から遊技の進行を再開する方法（復帰する方法）は、エラーの種類に応じて異なっている。

【0208】

まず、エンプティエラー、メダル滞留エラーまたはドア開放エラーが発生したことによって遊技不可能状態になった場合は、エラー要因が解消され、本体部12内に設けられた設定／リセットスイッチ82c（図3参照）を操作することによって遊技の制御処理が再開することができる。このように、エンプティエラー、メダル滞留エラーおよびドア開放エラーは設定／リセットスイッチ82cの操作によって遊技の制御処理を再開（復帰）させることができるため、復帰可能エラーと称する。

10

【0209】

これに対して、電源投入直後に検出され得る電断復帰エラーが発生した場合は、一旦スロットマシン10の電源をオフにして、本体部12内に設けられたキースwitch82b（図3参照）をオンにした状態で、電源の再投入を行う必要がある。このような手順でスロットマシン10を起動させると、通常の起動とは異なり、スロットマシン10は起動後、設定変更モードへ移行する。設定変更モードへ移行すると、設定変更処理の状態となり、このときRWMの所定の記憶領域がクリア（すなわちRWMが初期化）されるとともに、前述した設定値の変更が可能となる。このように、電断復帰エラーは遊技の制御処理を再開（復帰）させることができないため、復帰不可能エラーと称する。

【0210】

20

復帰不可能エラーが発生した時は、復帰時にRWMの所定記憶領域がクリアされ、クリアされた記憶領域に記憶されていた遊技に関する情報は維持されないため、初期状態（例えば、抽せん状態は非RT、区間種別番号SCは「0」（通常区間）、メイン遊技状態番号GSは「0」（通常中））から遊技が行われることになる。このため、有利区間ランプが点灯している状態で復帰不可能エラーが発生した場合や設定変更作業を行った場合は、復帰したときに有利区間ランプが消灯することになる。

【0211】

（LED表示制御手段の説明）

LED表示制御手段150は、主制御手段100のROMに記憶されたLEDセグメントテーブルに基づいて、クレジット数表示器27および獲得枚数表示器28（指示モニタでもある。）の表示制御を行う。LEDセグメントテーブルは、数字、アルファベット、記号などを8セグメント表示器に表示するために、各セグメントa～g（図21（a）参照）のいずれを点灯させるのかを示すデータであり、換言すると、予め8セグメント表示器の表示態様を定めているデータともいえる。また、LED表示制御手段150は、図2に示した各種LED（精算表示LED22、再遊技表示LED23、投入可能表示LED24、遊技開始表示LED25、ベットLED26）や、有利区間ランプ（クレジット数表示器27の下位桁におけるセグメントDP）の点灯制御も行っている。なお、図1に示したATランプALPの点灯制御は、副制御手段200が行っている。

30

【0212】

（制御コマンド送信手段の説明）

40

制御コマンド送信手段155は、主制御手段100の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段200へ送信する。主制御手段100と副制御手段200との間でやり取りされる情報は、主制御手段100から副制御手段200への一方向に限られており、副制御手段200から主制御手段100に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段100から副制御手段200へ送信される情報は、シリアル通信によって制御コマンドによって送信される。

【0213】

制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第1制御コマンド（1バイト）と、送信する情報の内容を示す第2制御コマンド（1バイト）とで構成されている。なお、シリアル通信に限らず、パラレル通信（例えば16本のハーネス）によって制御コマンドを送信して

50

もよい。

【0214】

主制御手段100から副制御手段200へ送信される制御コマンドによって送信される情報のうち、主要なものとしては、設定値に関するもの、メイン遊技状態に関するもの、投入されたメダルの枚数に関するもの、抽せんの結果に関するもの、遊技区間の移行や有利区間内の性能（メイン遊技状態）の移行制御に関するもの（遊技回数、遊技区間制御手段125内の各種カウンタの値やメイン遊技状態の移行に関する各種抽せん結果など）、各種スイッチ操作に関するもの、リールの停止制御に関するもの、遊技の結果に関するもの、発生したエラーの種類を示すもの等がある。

【0215】

メイン遊技状態に関する情報としては、図19に示した各抽せん状態（非RT、1BB-A内部中、1BB-B内部中、1BB-A中、1BB-B中）および図20に示した区間種別番号SCとメイン遊技状態番号GSを示す情報などがある。また、抽せんの結果に関するものとしては、演出グループ番号、ボーナス条件装置番号および指示番号などがある。また、各種スイッチ操作に関するものとしては、清算スイッチ33、スタートスイッチ36およびストップスイッチ37L、37C、37Rのいずれかが操作されたことを示す情報などがある。リールの停止制御に関するものとしては、停止表示させる図柄およびいわゆる滑りコマ数を示す情報などがある。遊技の結果に関するものとしては、停止表示させた図柄や払い出すメダル枚数を示す情報などがある。

【0216】

エラーの種類を示すコマンドとしては、前述した異常検出手段145によって検出される、電断復帰エラー、エンプティエラーおよびドア開放エラーなどがある。これにより、副制御手段200がエラーの種類を示すコマンドを受信すると、受信したコマンドによって示されるエラーの種類に応じた画像表示や音声を発生する。例えば、副制御手段200がドア開放エラーが発生したことを示すコマンドを受信した場合、画像表示装置70に「扉が開いています」というメッセージを表示する。

【0217】

また、副制御手段200は、前面扉14が開いているときに、本体部12内に設けられたキースwitch82bがオンにされると、管理者モードへ移行する。この管理者モードは、遊技場のスタッフによってスロットマシン10に関する各種設定が可能となるモードであり、例えば、演出中に発生する演出音の音量調整、遊技待機画面を表示しているときの演出用ランプ72の点滅パターンのテスト、遊技者に対して遊技に関する各種情報を表示するか否かの選択が可能となる。

【0218】

なお、演出音の調整や演出時におけるランプ類の光量調整については、管理者モードへ移行したときに表示装置70に表示されるメニュー画面に含まれている演出音の音量調整やランプ類の光量調整に対応した項目を選択することで、音量や光量を可能としてもよいし、管理者モードへ移行するとメニュー画面を経ることなく、選択スイッチ38を操作することで調整可能としてもよい。この場合、例えば選択スイッチ38の上下スイッチを操作することで演出音の増減を可能とし、左右スイッチを操作することでランプの光量の増減を可能としてもよい。

【0219】

（外部信号送信手段の説明）

外部信号送信手段160は、主制御手段100において所定周期（2.235ミリ秒毎）で実行されるタイマ割込処理（後述する）により外部集中端子基板86を介して、前述したメダル投入信号、メダル払出信号、BB信号、および、AT信号等を外部へ出力する。本実施形態では、ボーナス役の図柄組合せ（図12参照）が入賞ラインL上に揃うとBB信号がオンになり、ボーナス遊技が終了するとBB信号がオフになる（レベル出力）。また、AT中へ移行するとAT信号がオンになり、AT中から他のメイン遊技状態へ移行するとオフ状態となる（レベル出力）。上述した各種信号の出力処理（外部信号出力処理）

10

20

30

40

50

は、図 2 7 に示すタイマ割込処理のステップ S 5 2 0 で実行される。

【0 2 2 0】

(役比モニタの説明)

図 1 6 に示す役比モニタ 1 0 3 は、図 2 2 (a) に示すように 4 つの 8 セグメント表示器からなり、その表示内容は図 3 に示した主制御基板ケース 1 0 2 の役比モニタ表示窓 Y M から視認することができる。4 つの 8 セグメント表示器のうち、上位 2 桁 (図 2 2 (a) 中、左側 2 つ) の 8 セグメント表示器は、比率表示部 R A に表示された比率の種類 (以下、「識別子」ともいう。) を表示する識別子表示部 I D になっており、下位 2 桁 (図 2 2 (a) 中、右側の 2 つ) の 8 セグメント表示器は、各種の比率 (後述する) を表す数値を表示する比率表示部 R A になっている。

10

【0 2 2 1】

役比モニタ 1 0 3 には、(i) 有利区間比率または指示込み役物比率、(ii) 中期間連役比、(iii) 中期間役比、(iv) 長期間連役比、(v) 長期間役比、(vi) 役物等状態比率という 6 種類の情報が、1 つずつ循環的に順次切り替えられて表示される。ここで、(i) 有利区間比率または指示込み役物比率は、スロットマシンの仕様に応じていずれか一方が表示される。具体的には、有利区間移行抽せんにおいて、通常区間から有利区間へ移行する確率が設定値に応じて変動する仕様のスロットマシンにおいては指示込み役物比率を表示し、変動しない仕様のスロットマシンにおいては有利区間比率を表示する。本実施形態のスロットマシンは、通常区間から有利区間へ移行する確率が設定値に応じて変動する仕様であり、指示込み役物比率を表示するものとする。

20

【0 2 2 2】

(i) の有利区間比率は、識別子が「7 U」であり、直近の 1 7 5 0 0 0 ゲームのうち、有利区間中に行われたゲーム数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。また (i) の指示込み役物比率は、識別子が「7 P」であり、原則として直近の 1 7 5 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち、遊技者に対して正解押し順が報知された遊技および役物作動中 (1 B B - A 遊技、1 B B - B 遊技) に払い出されたメダル枚数の割合を、2 桁の百分率で表した値である。

【0 2 2 3】

(ii) の中期間連役比は、識別子が「6 y」であり、原則として直近の 6 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物 (いわゆる R B) の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。(iii) の中期間役比は、識別子が「7 y」であり、原則として直近の 6 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物 (いわゆる C B) および普通役物 (いわゆる S B) の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第二種特別役物および普通役物が搭載されていないため、中期間役比の値は (ii) の中期間連役比と同じ値になる。

30

【0 2 2 4】

(iv) の長期間連役比は、識別子が「6 A」であり、原則として直近の 1 7 5 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。(v) の長期間役比は、識別子が「7 A」であり、原則として直近の 1 7 5 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物および普通役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第二種特別役物および普通役物が搭載されていないため、長期間役比の値は (iv) の長期間連役比と同じ値になる。

40

【0 2 2 5】

(vi) の役物状態比率は、識別子が「5 H」であり、1 7 5 0 0 0 ゲームのうち、役物作動中 (第一種特別役物、第二種特別役物、普通役物、役物連続作動装置) のゲーム数を合算したものの割合を 2 桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が搭載されているため、これら役物および役物連続作動装置が作動しているときの合計ゲーム数の割合となる。

50

【0226】

上述した各種情報は、指示込み役物比率（または有利区間比率）→中期間連役比→中期間役比→長期間連役比→長期間役比→役物状態比率という順で、循環的に表示され、各情報は各々5秒間（許容差±10%）ずつ表示される。また、役比モニタ103に上述した各情報を表示しているときは、識別子表示部IDの下位桁側の8セグメント表示器において、小数点を表すセグメントDPを点灯させる。これにより、識別子表示部IDの表示態様は「7P.」→「6y.」→「7y.」→「6A.」→「7A.」→「5H.」→「7U.」→……と遷移し、比率表示部RAには表示された識別子に対応する百分率の値が表示される。

【0227】

図22（b）に示すように、比率表示部RAには、各々対応する項目における百分率の値が「00」～「99」の数値範囲内で表示される。比率表示部RAに表示される百分率の値は小数点以下を切り捨てた値であり、算出された比率が100%であるときには、比率表示部RAに「99」が表示されるように制御される。本実施形態の遊技機では、指示込み役物比率（7P）が70%以下、中期間連役比（6y）が60%以下、中期間役比（7y）が70%以下、長期間連役比（6A）が60%以下、長期間役比（7A）が70%以下、役物等状態比率（5H）が50%以下となるように設計されている。なお、有利区間比率を表示する遊技機（いわゆる「7Uタイプ」）の場合、有利区間比率が70%以下となるように設計されることが望ましい。

【0228】

また、中期間連役比および中期間役比を表示する際に、たとえば稼働を開始してから日が浅いなどの理由で、総ゲーム数が6000回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子（「6y」、「7y」）を点滅させる。また、長期間連役比および長期間役比を表示するときに、総ゲーム数が17500回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子（「6A」、「7A」）を点滅させる。さらに、指示込み役物比率（または有利区間比率）、役物等状態比率を表示するときに、総ゲーム数が175000回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子（「7P」（または「7U」）、「5H」）を点滅させる。これらの場合における点滅表示は、点灯期間と消灯期間の合計時間が0.6秒間（許容差±10%）であり、点灯期間のデューティ比が50%とされる。すなわち、点灯期間が約0.3秒、消灯期間が約0.3秒となるように制御される。

【0229】

なお、有利区間比率（識別子：7U）を表示するタイプのスロットマシンにおいて、例えば第一種特別役物、第二種特別役物、普通役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を一切搭載されていなかった場合は、中期間連役比、中期間役比、長期間連役比および長期間役比を算出することができない。したがって、役比モニタ103の識別子表示部IDに表示される識別子は、前述したように「7U.」→「6y.」→「7y.」→「6A.」→「7A.」→「7U.」→……と遷移するが、情報が存在しない識別子に対応する比率表示部RAの表示態様は「—」と表示される。ただし、「—」と表示する代わりに、存在しない情報の表示を省略するようにしてもよい。例えば、普通役物は備えているが、第一種特別役物、第二種特別役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載していないスロットマシンの場合、役比モニタ103の表示内容を「7U.」→「7y.」→「7A.」→「7U.」→…と遷移させて、有利区間比率、中期間役比および長期間役比の3種類の情報だけを表示するようにしてもよい。

【0230】

また、役比モニタ103を構成する4つの8セグメント表示器は、スロットマシン10の電源が投入されると、不具合を起こしているセグメントの有無をチェックし易くするためのテストパターンの表示として、全セグメントが所定時間（例えば5秒間）点灯するようになっている。また、役比モニタ103に表示する各項目（前述した(i)～(vi)）の演算処理が行われる直前に、電源断処理（後述する図37のステップS508参照。）が実行さ

10

20

30

40

50

れた場合、電源が復帰して上述したテストパターンを表示しつつ役比モニタ103に表示する各項目の演算処理を実行し、テストパターンの表示終了後に演算後の値を参照して役比モニタ103に表示するようにしてもよい。さらに、設定値を変更するための操作が行われたときに、役比モニタ103におけるテストパターンの表示を所定時間（例えば5秒間）行ってもよく、この間に役比モニタ103へ表示する各項目の演算処理を実行してもよい。

【0231】

なお、ぱちんこ遊技機においても性能表示モニタという表示器を設け、役比モニタ103に類似する表示を行っている。ここで、スロットマシンにおける役比モニタと、ぱちんこ遊技機における性能表示モニタを、合わせて「管理情報表示LED」ともいう。性能表示モニタでは、遊技球を60000個発射するごとに、100個のアウト球に対するセーフ球の個数の割合（「ベース」ともいい、アルファベットの“B”で表す）の値を、前々回の60000個発射時のベースと、前回の60000個発射時のベースと、現在のベースとを、順次切り換えて循環的に表示する。この性能表示モニタにおいても、テストパターンの表示と、その間における表示する項目に関する演算処理とを、前述した役比モニタ103と同様に実行してもよい。

【0232】

<主制御手段のRWMに記憶される情報の説明>

次に図23および図24を参照して、主制御手段100のRWMに記憶される各種情報の一部と、それら情報が記憶されるアドレスについて説明する。図23および図24に示す情報は、RWM記憶されるデータの一部を示すものであり、これらデータの他にも遊技を制御する上で必要となるデータがRWMに記憶されることはいうまでもない。図23はI/Oポートから取り込んだ各種信号の状態を示す情報であり、図24は各種タイマの値や抽せん手段110の抽せん結果、ステッピングモータ42L、42C、42Rを駆動制御するための各種情報である。なお、本実施形態に用いられているRWMは、各アドレスに1バイトのデータを格納することができる。また、図23および図24を参照して説明する際のアドレスの値は全て16進法の数で表記しており、アドレスを表す16進法の4桁の数値には、末尾に付与する「H」の文字を省略している。

【0233】

また、図23および図24の「アドレス」欄において、16進法の4桁の数値で表すアドレス値の下に記載されたカッコ内の数値は、そのアドレスに記憶されているデータのバイト数を示している。本実施形態のRWMは、1つのアドレスに1バイト（8ビット）のデータしか記憶できないため、2バイトのデータをRWMに記憶するときは上位1バイトと下位1バイトに分けて、連続する2つのアドレスに各々記憶し、「アドレス」欄において2バイトのデータであることを示すために「（2）」と記す。

【0234】

まず図23に示すように、アドレスF00Aには入力ポート0レベルデータが記憶される。具体的には、D0ビットは設定／リセットスイッチ82cのオン／オフ状態を表す設定／リセットスイッチ信号、D1ビットは設定キースイッチ82bのオン／オフ状態を表す設定キースイッチ信号、D2ビットはドアスイッチ44のオン／オフ状態を表すドアスイッチ信号、D5ビットは電源断検知信号、D6ビットは満杯検知信号の値を示す。

【0235】

D0～D2ビットにおける各スイッチ信号は、対応するスイッチがオンのときはその値が「1」となり、オフのときは「0」となる。D5ビットにおける電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路（図示略）から出力されており、電源電圧が正常値であるときは「1」となり、電源電圧が所定値を下回ったとき（電源断を検知したとき）は「0」となる。D6ビットにおける電源断検知信号は、メダル補助収容庫84内にも設けられたメダル検出手段（図示略）から出力されており、メダル補助収容庫84に蓄積されたメダルが所定量以上になったときは「1」となり、所定量未満のときは「0」となる。なお、D3ビット、D4ビットおよびD7ビットは未使用である。

10

20

30

40

50

【0236】

アドレス F00B には入力ポート 1 レベルデータが記憶される。具体的には、D0～D2 ビットは各ストップスイッチのオン／オフ状態を示すスイッチセンサ信号に対応し、D0 ビットは右ストップスイッチ 37R に対応する右ストップスイッチセンサ信号、D1 ビットは中ストップスイッチ 37C に対応する中ストップスイッチセンサ信号、D2 ビットは左ストップスイッチ 37L に対応する左ストップスイッチセンサ信号の値を示す。D3 および D4 ビットは各ベットスイッチのオン／オフ状態を示す投入センサ信号に対応し、D3 ビットは最大ベットスイッチ 35 に対応する 3 枚投入センサ信号、D4 ビットは 1 ベットスイッチ 34 に対応する 1 枚投入センサ信号の値を示す。

【0237】

D5 ビットは清算スイッチ 33 のオン／オフ状態を表す清算スイッチ信号、D6 ビットはスタートスイッチ 36 のオン／オフ状態を表すスタートスイッチセンサ信号の値を示す。D0～D6 ビットにおける各スイッチ信号の値は、対応するスイッチがオンのときは「1」となり、オフのときは「0」となる。なお、D7 ビットは未使用である。

【0238】

アドレス F00C には、入力ポート 2 レベルデータが記憶される。具体的には、D0 ビットは回胴センサ 43L から出力される左リール回胴センサ信号、D1 ビットは回胴センサ 43C から出力される中リール回胴センサ信号、D1 ビットは回胴センサ 43R から出力される右リール回胴センサ信号の値を示す。各回胴センサ信号は、対応するリールのインデックス（後述する）を検出すると「1」となり、インデックスを検出していないときは「0」となる。

【0239】

D3 ビットは第 1 払出センサ 47a から出力される第 1 払出センサ信号、D4 ビットは第 2 払出センサ 47b から出力される第 2 払出センサ信号の値を示す。各払出センサ信号の値は、図 6 に示した遮光部 98b を検出すると「1」となり、遮光部 98b を検出していないときは「0」となる。D5 ビットは第 1 投入センサ 811 から出力される第 1 投入センサ信号、D6 ビットは第 2 投入センサ 812 から出力される第 2 投入センサ信号、D7 ビットは通路センサ 813 から出力されるメダル通路センサ信号の値を示す。これらのセンサ信号の値は、セレクト 80 のメダル案内通路 814 を通過するメダルを検出すると「1」となり、メダルを検出していないときは「0」となる。

【0240】

RWM のアドレス F00D には、入力ポート 2 に入力された第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号の立ち下がりデータが記憶される。ここで、立ち下がりデータとは、対応する信号がオン状態からオフ状態に変化したときに 1 となり、対応する信号のオン／オフ状態が維持している（換言すると、変化しない）とき、および、オフ状態からオン状態に変化したときは 0 となるデータをいう。D0 ビットには第 1 投入センサ信号、D1 ビットには第 2 投入センサ信号の、各立ち下がりデータが記憶される。なお、D2～D7 ビットは未使用である。

【0241】

RWM のアドレス F00E には、入力ポート 1 に入力された各信号の立ち上がりデータが記憶される。ここで、立ち上がりデータとは、対応する信号がオフ状態からオン状態に変化したときに 1 となり、対応する信号のオン／オフ状態が維持している（換言すると、変化しない）とき、および、オン状態からオフ状態に変化したときは 0 となるデータをいう。D0 ビットには右ストップスイッチセンサ信号、D1 ビットには中ストップスイッチセンサ信号、D2 ビットには左ストップスイッチセンサ信号、D3 ビットには 3 枚投入センサ信号、D4 ビットには 1 枚投入スイッチ信号、D5 ビットには清算スイッチ信号、D6 ビットにはスタートスイッチセンサ信号の、各立ち上がりデータが記憶される。なお、D7 ビットは未使用である。

【0242】

アドレス F00F には、入力ポート 2 に入力された各信号の立ち上がりデータが記憶され

10

20

30

40

50

る。具体的には、D 0 ビットには左リール回胴センサ信号、D 1 ビットには中リール回胴センサ信号、D 2 ビットには右リール回胴センサ信号、D 3 ビットには第 1 払出センサ信号、D 4 ビットには第 2 払出スイッチ信号の立ち上がりデータ、D 5 ビットには第 1 投入センサ信号、D 6 ビットには第 2 投入センサ信号、D 7 ビットにはメダル通路センサ信号の、各立ち上がりデータが記憶される。

【0243】

なお、入力ポート 0 ~ 2 の各種信号は、後述するタイマ割込処理が行われるごとに読み取られ、アドレス F 0 0 A ~ F 0 0 F に記憶されている各ビットの値が更新される。また、アドレス F 0 0 E および F 0 0 F に保存される各種立ち上がりデータの値は、対応する信号のレベルデータの変化（具体的には信号電圧がローレベルからハイレベルへ変化したとき）がタイマ割込処理で検出されると「1」にされ、次のタイマ割込処理で「0」に戻される。

【0244】

次に図 2 4 に示すように、RWM のアドレス F 0 3 A には「最小遊技時間（ウエイト時間）」の値が記憶される。この値は、前回の遊技でリールが回転を開始してから最小遊技時間（4. 1 秒間）を計時するための計数値が格納される。すなわち、リールが回転を開始するとこのアドレスに初期値が記憶され、後述するタイマ割込処理が行われる毎にデクリメントされ、値が 0 になると 4. 1 秒が経過したことになる。本実施形態ではタイマ割込処理が 2. 235 ミリ秒毎に行われるため、初期値として 1 8 3 5（D）が記憶される。また、前述したように、本実施形態の RWM は 1 つのアドレスに 1 バイトのデータしか記憶できないため、最小遊技時間の初期値（1 8 3 5（D）= 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1（B））を記憶する際は、下位 1 バイトの値（0 0 1 0 1 0 1 1（B））をアドレス F 0 3 A に記憶し、上位 1 バイトの値（0 0 0 0 0 1 1 1（B））をアドレス F 0 3 B に記憶させる。これにより図 2 4 の「アドレス」欄において、アドレス値の下に「（2）」と表記している。

【0245】

アドレス F 0 4 8 および F 0 4 9 には、それぞれ抽せん手段 1 1 0 による抽せんの結果、作動することとなった条件装置の番号が記憶される。具体的には、再遊技または入賞に係る条件装置が作動した場合は、図 1 7 のイ欄に示された数値がアドレス F 0 4 8 に記憶される。また、ボーナスに係る条件装置が作動した場合は、図 1 7 のウ欄に示された数値がアドレス F 0 4 9 に記憶される。なお、アドレス F 0 4 8 に記憶された値は、次の遊技が開始されるまでにリセットされるが、F 0 4 9 に記憶された値は、対応する図柄組合せが揃うまでは維持され、いわゆる「ボーナス持ち越し中（内部中）」となる。

【0246】

アドレス F 0 4 E ~ アドレス F 0 5 6（厳密には F 0 5 7）には、左リール 4 0 L を回転／停止させるステッピングモータ 4 2 L を駆動制御するための各種データが記憶される。まずアドレス F 0 4 E には、左リールの駆動状態、すなわち、ステッピングモータ 4 2 L の現在の駆動状態番号が格納される。本実施形態では、図 2 5 に示すようにステッピングモータの回転開始から停止するまで 6 つの駆動状態があり、各駆動状態に対して番号（駆動状態番号）を付与している。具体的には、駆動状態番号「0」は「停止中」、「1」は「回転開始待機」、「2」は「減速中」、「3」は「減速開始」、「4」は「加速中」、「5」は「定速中」となっている。図 1 6 に示したリール制御手段 1 1 5 は、この駆動状態番号に基づいて現状に応じたステッピングモータの駆動制御を行っている。

【0247】

「停止中」は、リールが停止している状態を示しており、このときステッピングモータは、4 相すべての相が励磁されていない状態になっている。「回転開始待機」は、スタートスイッチ 3 6 が操作された後、ステッピングモータの加速処理を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「停止中」から「加速中」へ移行するまでの期間になっている。具体的には、リールの駆動状態が「加速中」になった時点から最小遊技時間（約 4. 1 秒）が経過する前に、次の遊技のスタートスイッチが

10

20

30

40

50

操作された場合は、「回転開始待機」の状態となる。

【0248】

「加速中」は、リールが静止している状態から定速に至るまで加速している状態である。本実施形態では、「加速中」は図26に示す加速パターンに従って各ステッピングモータの励磁する相を切り替える。図26に示す加速パターンにおいて、「切替回数」は、ステッピングモータが定速に達するまでに励磁する相を切り替える回数を示している。したがって、図26の加速パターンでは、リールの停止状態から定速に達するまで励磁する相を9回切り換えることになる。また、「割込回数」はステッピングモータの各相に対して現在励磁している状態を維持する期間を示すものである。

【0249】

例えば、1回転当たり336ステップのステッピングモータについて、図26に示す加速パターンに基づく加速処理を、約2.235ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込処理によって行う場合、加速処理が開始されると「切替回数」の値が「9」となり、ステッピングモータの所定の相が励磁される。そして、50回のタイマ割込処理が行われると（すなわち約111.75ミリ秒が経過すると）、「切替回数」の値が「8」となり、励磁する相が切り替えられる。この励磁状態のままタイマ割込処理が14回行われると（すなわち約31.29ミリ秒が経過すると）、「切替回数」の値が「7」となり、励磁する相が切り替えられる。このようにして、図26の加速パターンにおいて「切替回数」の値が「1」になると、次のタイマ割込処理で（すなわち約2.235ミリ秒後に）励磁する相が切り替わり、駆動状態が「加速中」から「定速中」へ移行する。

【0250】

「定速中」は、リールの回転速度が定速になっている状態であり、この状態では、ステッピングモータの励磁する相はタイマ割込処理が行われるごとに切り替わる。すなわち、1回転当たり336ステップのステッピングモータについて2.235ミリ秒周期でタイマ割込処理を行った場合は、回転速度が $1 / (2.235 \text{ ミリ秒} \times 336 \text{ ステップ}) \times 60 = 79.90$ （回転／分）となる。

【0251】

「減速開始」は、遊技者によってストップスイッチが操作されてから、停止制御を開始するまでの状態を示すものである。「減速開始」の期間は、ストップスイッチが操作されたときに表示窓21の中段Mを通過している図柄（停止操作受付図柄ともいう）と、中段Mに停止させる図柄とに基づいて定まる。ここで、中段Mに停止させる図柄は、作動した条件装置に応じた停止制御テーブルや、ストップスイッチの押し順およびストップスイッチの操作タイミングなどに基づいて定められる。なお、本実施形態において「中段Mを通過している図柄」とは、上段Uの定位置を通過した直後から中段Mの定位置までの間に存在する図柄をいう。

【0252】

「減速中」は、「減速開始」の期間が終了すると、リールの回転を停止すべくステッピングモータの4相すべてを励磁（すなわち4相励磁）し続ける状態である。そして、「減速中」へ移行してから所定時間が経過すると、前述した「停止中」の駆動状態へ移行する。

【0253】

図24に戻り、アドレスF04Fには駆動パルス出力カウンタの値が記憶される。具体的には、対応するステッピングモータの各相について現在励磁している状態を維持する割込回数（例えば図26の「割込回数」の値）が格納される。ここで、割込回数の最大値は「90」になっているが、この値は駆動状態が「減速中」になっている期間（リールの回転を停止させるためにステッピングモータを4相励磁する期間）に対応している。

【0254】

アドレスF050には駆動パルス切替え回数、すなわち、1つの駆動状態において励磁する相を切り替える回数（例えば図26の「切替回数」の値）が記憶される。アドレスF051には、1図柄のステップ数、すなわち、現在中段Mを通過している図柄番号のステップ数が記憶される。ここで本実施形態のステッピングモータは、336ステップで1回転

10

20

30

40

50

し、1つのリールに20個の図柄が付されているため、16ステップの図柄が4個、17ステップの図柄が16個となる。ここでは、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」の図柄が16ステップの図柄で、その他の図柄番号が17ステップの図柄とする。アドレスF052には、図柄番号（通過位置用）、すなわち、現在、中段Mを通過している左リール40L上の図柄の図柄番号（停止操作受付図柄番号）が記憶される。ここで、スタートスイッチ36が操作され、ステッピングモータ42Lが回転を開始してから、回胴センサ43Lによってリール40Lのインデックスが検出されるまでの間は、FFHの値が記憶される。

【0255】

アドレスF053には、図柄番号（停止位置用）、すなわち、ストップスイッチ37Lが操作されたときに、作動した条件装置の種類やストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序などに応じて、中段Mに停止させる図柄の図柄番号（停止図柄番号）が記憶される。なお、左リール40Lが回転を開始してからストップスイッチ37Lが未だ操作されていない場合など、中段Mに停止させる図柄番号が決定されていないときは、FFHの値が記憶される。アドレスF054には、回転不良検出カウンタの値、すなわち、ステッピングモータ42Lが定速で回転しているときに脱調を起こしたか否かを検出するためのカウント値が記憶される。このアドレスに記憶されている値は、左ステッピングモータ42Lが2ステップ回転するごとに値が1ずつ増加し、回胴センサ43Lによってリール40Lのインデックスが検出されると、記憶されている値が「0」にクリアされる。

【0256】

本実施形態のステッピングモータ42L、42C、42Rの1回転当たりのステップ数は336であるから、タイマ割込処理が行われる毎に1ステップ回転する定速で回転しているときは、アドレスF054に格納された値の最大値は「168」となる。したがってこの値を超えた場合は、ステッピングモータの1回転当たりのステップ数と、1回転当たりの割込回数とに食い違いが生じ、脱調を起こしていることになる。しかしながら、ステッピングモータの脱調は様々な要因によって起こり得るため、脱調の判定を厳密にしまうと、遊技を行う上で問題とならない脱調が発生しても回転不良と判定されてしまい、スロットマシン10の稼働を低下させてしまう。そこで、本実施形態ではステッピングモータの1回転当たりのステップ数と、1回転当たりの割込回数と差に許容範囲を設けて、回転不良検出カウンタの値が「184」以内であれば脱調として扱わないようにしている。

【0257】

アドレスF055には、駆動パルスデータ検索用カウンタの値が記憶される。この値は、リールが定速に達しているときにはタイマ割込処理が行われる毎に「1」ずつ増加し、「255」に達すると次のタイマ割込処理で「0」にクリアされる。そして、アドレスF055に記憶される値のうち下位3ビットの値（0～7）は、ステッピングモータの各相のうち励磁する相を指定するデータとして用いる。本実施形態は、4相（ $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ ）のステッピングモータを1-2相励磁しているため、励磁する相は、 $\phi 0$ 、 $\phi 0 \cdot \phi 1$ 、 $\phi 1$ 、 $\phi 1 \cdot \phi 2$ 、 $\phi 2$ 、 $\phi 2 \cdot \phi 3$ 、 $\phi 3$ 、 $\phi 3 \cdot \phi 0$ の8パターンある。これにより、0から7までの数値範囲内で、励磁する相のパターンに対して固有の値を対応付けることで、上述した下位3ビットの値によって励磁する相を指定することができる。

【0258】

アドレスF056およびF057には、回転開始待機カウンタの値、すなわち、スタートスイッチ36が操作されてから図26に示した加速パターンに従って左ステッピングモータ42Lの加速処理を開始するまでの待機時間を計時するための値が格納される。この値は、タイマ割込処理が行われると「1」減算され、「0」になると上述した加速処理が開始される。したがって、通常の遊技では、スタートスイッチ36が操作されると「1」がセットされ、直後のタイマ割込処理で「0」となり加速処理が開始される。これに対して、フリーズが発生させる場合は、リールの回転開始を遅延させる時間に応じた数値がセットされる。

【0259】

10

20

30

40

50

上述した駆動状態（F 0 4 E）、駆動パルス出力カウンタ（F 0 4 F）、駆動パルス切替え回数（F 0 5 0）、1 図柄のステップ数（F 0 5 1）、図柄番号（通過位置用）（F 0 5 2）、図柄番号（停止位置用）（F 0 5 3）、回転不良検出カウンタ（F 0 5 4）、駆動パルスデータ検索用カウンタ（F 0 5 5）および回転開始待機カウンタ（F 0 5 6、F 0 5 7）は、左リール 4 0 L に関するものであるが、中リール 4 0 C および右リール 4 0 R についても同様の情報が記憶されている（図示略）。

【0 2 6 0】

また、左リール 4 0 L、中リール 4 0 C および右リール 4 0 R に関する上述した各種情報について、各リール間で互いに対応する情報が格納されるアドレス番地は、一定の間隔を置いて設けられている。例えば、左リールの駆動状態はアドレス F 0 4 E に格納され、中リールの駆動状態は、アドレス F 0 4 E から 1 0 番地分離れたアドレス F 0 5 8 に格納される。さらに、右リールの駆動状態は、アドレス F 0 5 8 から 1 0 番地分離れたアドレス F 0 6 2 に格納される。また、左リールの回転不良検出カウンタはアドレス F 0 5 4 に格納され、中リールの回転不良検出カウンタはそこから 1 0 番地離れたアドレス F 0 5 E に格納され、さらに右リールの回転不良検出カウンタはそこから 1 0 番地離れたアドレス F 0 6 8 に格納される。

【0 2 6 1】

＜副制御手段の説明＞

＜副制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞

副制御手段 2 0 0 は、副制御基板 2 0 2 と、画像制御基板 2 5 0 とを含んで構成されている。副制御基板 2 0 2 は、CPU、ROM および RWM 等で構成され、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する。画像制御基板 2 5 0 は、CPU、ROM、RWM および VDP（Video Display Processor）で構成され、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、画像表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R、および、演出用ランプ 7 2 などの演出手段を駆動する。なお、A T ランプ A L P などの一部の演出手段の駆動を副制御基板 2 0 2 が担ってもよい。なお、図 1 6 に示した副制御手段 2 0 0 は、副制御基板 2 0 2 と画像制御基板 2 5 0 という 2 つの制御基板で構成されていたが、副制御基板 2 0 2 および画像制御基板 2 5 0 の機能を集約して、1 つの制御基板によって副制御手段 2 0 0 を構成してもよい。

【0 2 6 2】

＜副制御基板の機能ブロック＞

副制御基板 2 0 2 は、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出または報知の内容を決定し、決定した演出または報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段 2 1 0 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段 2 2 0 と、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板 2 5 0 へ送信するサブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 とを含んで構成されている。

【0 2 6 3】

（演出制御手段の説明）

演出制御手段 2 1 0 は、遊技に応じた演出を制御する手段であって、演出抽せん手段 2 1 2 および演出状態制御手段 2 1 4 を含んで構成されている。ここで、遊技に応じた演出とは、設定値、抽せん状態（図 1 9 参照）、抽せん手段 1 1 0 による抽せんの結果、区間種別番号 S C（図 2 0 参照）、メイン遊技状態番号 G S（図 2 0 参照）、メイン遊技状態番号の移行に関わる各種カウンタ（図 1 6 参照）の値等や各種抽せんの結果などに応じた演出をいう。また、選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 が操作されたか否かを示すオン／オフ信号に応じて、遊技履歴に関する情報や、図 1 2 ～図 1 5 に示した各種図柄組み合わせ（以下、「配当組合せ」や「配当表」ともいう。）などを、画像表示装置 7 0 に表示する。

【0 2 6 4】

さらに、演出用スイッチ 5 2 が操作されたか否かを示すオン／オフ信号に応じて、前述し

10

20

30

40

50

た「特定演出」を実行しているときに演出用スイッチ５２が操作された場合は、その操作に応じて実行中の演出内容を変化させる。ここで、選択スイッチ３８、決定スイッチ３９および演出用スイッチ５２の各オン／オフ信号は副制御手段２００に入力されて処理されるので、これらのスイッチをまとめて「サブスイッチ」ともいう。

【０２６５】

演出制御手段２１０は、主制御手段１００から受信した制御コマンドと、現在の演出状態とに応じた演出を抽せんによって決定する演出抽せん手段２１２と、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段２１４とを有している。ここで、演出状態制御手段２１４によって制御される演出状態は、主制御手段１００における区間種別番号ＳＣ（０または１）およびメイン遊技状態番号ＧＳ（０～５）に対応する演出状態を設け（ただし、必ずしも１対１で対応していなくてよい。）、演出状態制御手段２１４によって遊技区間制御手段１２５と同様の移行制御を行ってもよい。

【０２６６】

（制御コマンド受信手段の説明）

制御コマンド受信手段２２０は、主制御手段１００からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段２００が有するコマンドバッファ（例えばＲＷＭの記憶領域の一部）に蓄積していく。これにより、演出制御手段２１０は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。

【０２６７】

（サブ制御コマンド送受信手段の説明）

サブ制御コマンド送受信手段２３０は、演出制御手段２１０によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期（例えば１ミリ秒）ごとにシリアル通信によって画像制御基板２５０に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段２３０は、後述するサブ制御コマンド送受信手段２４０から送信されたコマンドを受信する。

【０２６８】

<画像制御基板の機能ブロック>

画像制御基板２５０は、サブ制御コマンド送受信手段２６０と、画像／サウンド出力手段２７０とを含み、副制御基板２０２から送信されたサブ制御コマンドに基づいて画像表示装置７０、スピーカ６４Ｌ、６４Ｒおよび各種ランプ（サイドランプ５４Ｌ、５４Ｒ、ＡＴランプＡＬＰ、演出用ランプ７２）を駆動制御し、演出制御手段２１０によって決定された演出を実行する。

【０２６９】

（サブ制御コマンド送受信手段の説明）

サブ制御コマンド送受信手段２４０は、サブ制御コマンド送受信手段２３０からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段２６０は、画像制御基板２５０が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段２３０から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段２３０に送信する。これにより、副制御基板２０２は、画像制御基板２５０で発生した異常を検知することができ、画像制御基板２５０がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

【０２７０】

（画像／サウンド出力手段の説明）

画像／サウンド出力手段２７０は、画像制御基板２５０で生成された演出用の画像信号および音声信号を、画像表示装置７０およびスピーカ６４Ｌ、６４Ｒへ出力する。これにより、画像表示装置７０には演出画像が表示され、スピーカ６４Ｌ、６４Ｒから音声が発生する。一方、画像表示装置７０およびスピーカ６４Ｌ、６４Ｒからは、正常に作動可能な

10

20

30

40

50

状態であるか否かを示す正常作動信号が画像制御基板 250（または副制御基板 202）に対して出力される。正常作動信号が受信できない場合には、画像／音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

【0271】

〔制御手段による処理の説明〕

＜主制御手段における制御処理の説明＞

以下、図 27、図 30～図 33 および図 35～図 37 に示すフローチャートを参照して、主制御手段 100 が実行する遊技制御の処理内容について説明する。

【0272】

＜遊技進行メイン処理の説明＞

まず、図 27 に示すフローチャート参照して、スロットマシン 10 で実行される遊技の進行の制御を行うための遊技進行メイン処理の内容について説明する。まず、主制御手段 100 は、遊技開始処理を行う（ステップ S10）。この遊技開始処理では、遊技待機（いわゆるデモ画面を表示する状態）になるまでの時間の設定や、副制御手段 200 に対して、現在の設定値、遊技状況（次の遊技が再遊技やボーナス遊技中であるか否か）、現在の抽せん状態、現在の区間種別番号 SC およびメイン遊技状態番号 GS などの情報が送信される。

【0273】

次に主制御手段 100 は、遊技を行うためのメダルが投入されているか否かを判断する（ステップ S12）。投入されたメダルがなかった場合は、判断結果が NO となって、本体部 12 内に設けられたキースイッチ 82b のオン／オフ状態に応じて現在の設定値を確認可能とする遊技メダル投入待機時表示処理を行う（ステップ S14）。この遊技メダル投入待機時表示処理では、メダルがベットされていない状態、または、再遊技が入賞してメダルが自動投入されていない状態で、キースイッチ 82b がオフからオンに変化したことが検出されると、設定値の表示を開始することを示す設定値表示開始コマンドを副制御手段 200 へ送信するとともに、設定確認モードへ移行して、獲得枚数表示器 28 の下位桁に現在の設定値を表示する。このとき、獲得枚数表示器 28 の上位桁は消灯してもよいし、下位桁に設定値を表示していることを示す表示態様を表示してもよい。また、設定値を表示しているときに、キースイッチ 82b がオンからオフに変化したことが検出されると、現在の設定値の表示を終了して、設定値の表示を終了することを示す設定値表示終了コマンドを副制御手段 200 へ送信する。

【0274】

なお、獲得枚数表示器 28 における設定値の表示を終了した後は、設定値を表示する前の表示内容に戻してもよいし、消灯してもよいし、「0」を表示してもよい。また、設定確認モードへの移行条件は、キースイッチ 82b がオンになったこと、前回の遊技で再遊技役が入賞していないこと、遊技扉 14 が開放されていること、設定／リセットスイッチ 82c がオンにされたことなどのいずれかであってもよく、これらを組み合わせたものであってもよい。

【0275】

ステップ S12 の判断結果が YES になった（メダルが投入されていた）場合、または、ステップ S14 の処理を終えると、主制御手段 100 は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップ S16）。この処理としては、例えば、清算スイッチ 33 が操作された場合の清算処理、メダル投入口 32 に投入されたメダルの検出処理（詳しくは後述する）などが含まれる。次に主制御手段 100 は、スタートスイッチ 36 の操作が受付可能状態になり、かつ、スタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する（ステップ S18）。ここで、スタートスイッチ 36 の操作は、規定数のメダルが投入された場合または前回の遊技で再遊技役が入賞した場合に受付可能状態になる。また、2 枚賭け遊技および 3 枚賭け遊技のいずれも可能な抽せん状態（具体的には非 RT、1BB-A 内部中および 1BB-B 内部中）においては、少なくとも 2 枚のメダルが投入された場合に受付可能状態になる。

【0276】

ステップS18の判断処理で、スタートスイッチ36が操作されていない場合はステップS18の判断結果がNOとなって、ステップS12の処理に戻る。一方、スタートスイッチ36が操作された(YES)と判断したときは、セクタ80のソレノイド45(図3(b),(c)参照)をオフにして、メダル投入口32からのメダル投入を無効にする(ステップS20)。そして、現在の設定値および抽せん状態に応じた抽せんテーブル(図18参照)に基づいて、作動する条件装置を決定するための抽せん処理を行う(ステップS22)。次いで、抽せん決定された抽せん結果や、現在の区間種別番号SCおよびメイン遊技状態番号GSに応じて図20に示した各種遊技区間およびメイン遊技状態の移行制御を行うための各抽せんが行われる遊技区間抽せん処理を行う(ステップS24)。この遊技区間抽せん処理では、後述する有利区間移行抽せん処理(図30参照)も行われる。

10

【0277】

次に主制御手段100は、AT中(GS=2)において、抽せんによって入賞-A1~A6のいずれかの条件装置が作動した場合は、作動した条件装置に対応する正解押し順を獲得枚数表示器28に表示するための指示表示処理を行う(ステップS26)。そして、遊技区間関連情報を副制御手段200へ送信する(ステップS28)。ここで、遊技区間関連情報は、現在の区間種別番号SC、メイン遊技状態番号GSおよび抽せん状態における遊技に関する情報であり、例えば、遊技区間制御手段125が有する各カウンタの値、ATストック数、ステップS22の抽せん処理、およびステップS24の遊技区間抽せん処理で行われた各種抽せん結果に関する情報などが該当する。

20

【0278】

次に主制御手段100は、抽せん決定された入賞及び再遊技条件装置番号に応じて副制御手段200で実行される演出を指示するための演出グループ番号を生成するマスク処理を行う(ステップS30)。そして、抽せんの結果に応じたボーナス条件装置番号および演出グループ番号などの情報を含む抽せん関連情報を副制御手段200へ送信する(ステップS32)。次に主制御手段100は、リール40L, 40C, 40Rの回転を開始する前に行うリール回転開始準備処理を行った後(ステップS34)、リール停止管理処理を行う(ステップS36)。

【0279】

このリール停止管理処理では、後述する図33に示すリール回転開始処理などを行って、リール40L, 40C, 40Rの回転を開始し、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。ここで、リールの停止制御は、入賞及び再遊技条件装置番号およびボーナス条件装置番号に基づいて行われる。また、ストップスイッチが操作される毎に、操作されたストップスイッチを示す情報や、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止したことを副制御手段200へ送信する。

30

【0280】

次に、全てのリールが停止すると、主制御手段100は、図12~図15に示した図柄組合せ(配当組合せ)のいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行い、表示判定処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに関する情報を副制御手段200へ送信する(ステップS38)。入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、小役の図柄組合せのいずれかに一致していた場合は、表示された図柄組合せに対応するメダル払出枚数をRWMの所定記憶領域に記憶する。そして、クレジットへの加算処理またはホッパーモータ46を駆動して、ホッパー83によりメダルを払い出すための払出処理(詳しくは後述する。)を行う(ステップS40)。また、クレジットへの加算または払い出し終了時に、そのことを示す情報を副制御手段200に対して送信する。

40

【0281】

そして、現在の抽せん状態に応じて、表示された図柄組合せの種類、ボーナス役に係る条件装置の作動の有無、ボーナス遊技が行われている場合はそのボーナス遊技の終了条件が

50

成立したか否かの判断などに基づいて、図19に示した抽せん状態の移行処理を行う（ステップS42）。次いで、現在の区間種別番号SCおよびメイン遊技状態番号GSに応じて、所定の条件装置の作動状況や、メイン遊技状態番号GSの移行に関連する各種抽せん結果、ATストックの有無、遊技区間制御手段125が有する各カウンタの値などに基づいて、図20に示したメイン遊技状態番号の移行を制御する遊技区間移行処理を行う（ステップS44）。この遊技区間移行処理では、後述する有利区間クリアカウンタ管理の処理（図35、図36参照）も行われる。

【0282】

なお、ステップS44の遊技区間移行処理によってメイン遊技状態番号GSが更新されたとしても、更新後のメイン遊技状態番号GSに係る処理を実行するのは、次の遊技におけるスタートスイッチ36の操作時以降である。したがって、次の遊技でスタートスイッチ36が操作されるまでは、更新後のメイン遊技状態番号GSに係る処理は実行しない。

【0283】

次に主制御手段100は、外部集中端子基板86を介して外部へ出力する各種信号のオン／オフ制御や、副制御手段200に対して遊技が終了したことを示す情報の送信制御などの処理を含む遊技終了チェック処理を行う（ステップS46）。この遊技終了チェック処理において、今回の遊技の抽せん状態が非RTであり、3枚賭け遊技が行われていた場合は、遊技者に対して2枚賭け遊技を指示する「=A」の表示態様を指示モニタ（獲得枚数表示器28）に表示する。このとき副制御手段200は、画像表示装置70に「2枚賭けせよ！」というメッセージを表示する。

【0284】

また、抽せん状態が1BB-B内部中のときに2枚賭け遊技が行われた場合は、その次に3枚賭け遊技が行われたときに3枚賭け遊技を指示する「=C」の表示態様を指示モニタに表示する。なお、このとき副制御手段200は、画像表示装置70に「3枚賭けせよ！」というメッセージを表示する。ここで、後述するように1BB-B内部中においては、2枚賭け遊技が行われたときは有利区間移行抽せんが行われませんが、3枚賭け遊技が行われたときは有利区間移行抽せんが行われる。したがって、2枚賭け遊技が行われた場合、3枚賭け遊技を行うように遊技者に指示することで、遊技者にとってより有利な条件で遊技が行われるように誘導することができる。

【0285】

ここで、メダルの投入枚数を指示するタイミングとしては、すべてのリールが停止した後からスタートスイッチ36が操作されるまでの間、より望ましくは、メダルの投入が可能となる前および再遊技の開始に伴う自動ベットが行われる前までが望ましい。このとき、小役の図柄組合せが表示されてメダルが払い出される場合は、獲得枚数表示器28に表示したメダルの払出枚数をクリア（具体的には消灯）した後、メダルの投入枚数に関する指示を表示するのが望ましい。ただし、獲得枚数表示器28を指示モニタとして流用せずに専用の指示モニタを設けた場合は、獲得枚数表示器28におけるメダルの払出枚数の表示に併行して、専用の指示モニタにメダルの投入枚数に関する指示を表示してもよい。

【0286】

また、全リールが停止した後にフリーズを発生させるときに、次の遊技の投入枚数を指示するタイミングとしては、次の（ア）～（ウ）が考えられる。なお、全リールが停止した後にフリーズを発生させる場合としては、例えば、ボーナス遊技やAT遊技などの特別遊技が行われた場合に、その最後の遊技が終了したときにエンディング画面（獲得枚数の表示を含む）を表示するためにフリーズを発生させる場合などがある。

【0287】

（ア）全リール停止後、フリーズ開始前に投入枚数の指示を指示モニタに表示する。
この場合、遊技者をフリーズ中の演出（例えば上述したエンディング画面の表示）に集中させることができ、フリーズ中の演出に対する注意を逸らさせないという効果が期待できる。

【0288】

(イ) フリーズ中に投入枚数の指示を指示モニタに表示する。

この場合、遊技者がメダルを投入する前に投入枚数を指示することができるので、遊技者が指示された投入枚数で遊技を行う可能性が高くなる。また、フリーズ中に指示を行うことで、時間を掛けて指示内容を確実に遊技者へ知らせることができる。なお、指示モニタへの表示制御は、後述するタイマ割込処理（図３７）で行われ、このタイマ割込処理はフリーズ中も実行されるので、フリーズ中であっても指示モニタの表示制御は可能である。

【０２８９】

(ウ) フリーズが解除されたときに投入枚数の指示を指示モニタに表示する。

この場合、フリーズ中に遊技者に対する指示が行われなため、遊技者をフリーズ中の演出に集中させることができ、かつ、次の遊技の開始直前にメダルの投入枚数を指示するので、遊技者が指示された投入枚数で遊技を行う可能性が高くなることが期待できる。

【０２９０】

なお、また、非ＲＴにおいて３枚賭け遊技が行われ、再遊技役が入賞した場合は、２枚賭け遊技の指示を行ったとしても、再遊技は３枚賭け遊技で行われてしまう（すなわち、再遊技においてメダルの投入枚数を変更することはできない）が、遊技者に２枚賭け遊技を行うべきだったことを気付かせることが期待できる。また、この場合、副制御手段２００は、例えば画像表示装置７０に、再遊技の次の遊技では２枚賭けをするように指示してもよい。また、これとは別に、そもそも再遊技役が入賞した場合は、再遊技における自動ベットが行われる前にメダル投入枚数の指示を実行しないようにしてもよい。

【０２９１】

以上のような処理を行うことによって１回の遊技が終了すると、主制御手段１００は、再びステップＳ１０の遊技開始処理に戻って次の遊技のための処理を行う。

【０２９２】

（投入されたメダルの検出処理の説明）

次に図２７（遊技進行メイン）のステップＳ１６（遊技メダル管理）で行われるメダルの検出処理について、図２８および図２９を参照して説明する。ここで、図２８および図２９では、メダルＭが通過する過程を分かり易くするためセクタ８０を簡略化して図示している。また、図２９に示す（ａ）～（ｆ）のタイミングは、図２８の（ａ）～（ｆ）に各々対応している。まず、図１に示したメダル投入口３２から投入されたメダルＭは、遊技扉１４の裏面に取り付けられたセクタ８０のメダル入口８１４ａ（図３（ａ）参照）からセクタ内に入り、ほぼ垂直にメダル案内通路８１４を落下する。ここで、図２８（ａ）に示すようにメダルＭの全体がセクタ８０内に入り切った瞬間（正面視でメダルが視認できなくなった瞬間）を、便宜上、「メダル投入時」という。

【０２９３】

メダル案内通路８１４に侵入したメダルＭが、通路センサ８１３によって検出されるとメダル通路センサ信号が「１」となり、メダルＭが通路センサ８１３の位置を通過して検出されなくなるとメダル通路センサ信号が「０」となる。メダル案内通路８１４は、図３（ａ）に示したようにほぼＬ字状になっているため、メダルＭが通路センサ８１３の位置を通過するとメダル案内通路８１４は傾斜路となり、図２８（ｂ）に示すようにメダルＭは第１投入センサ８１１に向けて転動していく。ここで、図２９に示すように、メダル投入時から第１投入センサ８１１によってメダルＭが検出されるまでは、第１投入センサ信号および第２投入センサ信号は、いずれもＯＦＦ（「０」）になっている。

【０２９４】

そして、図２８（ｃ）に示すようにメダルＭが第１投入センサ８１１によって検出されると、第１投入センサ信号のみがＯＮ（「１」）となって立ち上がり、さらにメダルＭが転動すると、図２８（ｄ）に示すようにメダルＭが第１投入センサ８１１のみならず、第２投入センサ８１２によっても検出される。これにより、第２投入センサ信号もＯＮ（「１」）となって立ち上がり、第１投入センサ信号および第２投入センサ信号は、いずれもＯＮ（「１」）になる。

【０２９５】

そして、図 28 (e) に示すようにメダル M が第 1 投入センサ 8 1 1 を通過すると第 1 投入センサ信号のみが OFF (「0」) となり、第 1 投入センサ信号が立ち下がる。主制御手段 1 0 0 は、第 2 投入センサ信号が ON になっている状態 (アドレス F 0 0 C の D 6 ビットが「1」) で第 1 投入センサ信号の立ち下がりを検出する (アドレス F 0 0 D の D 0 ビットが「1」) と、投入されたメダルの加算処理を行う (図 29 参照)。例えば、投入されたメダルの枚数が規定数に達していなければ、投入されたメダルの枚数を 1 つ加算し、投入されたメダルの枚数が規定数に達していれば、クレジットしているメダルの枚数を 1 つ加算する。

【0296】

さらにメダル M が転動して第 2 投入センサ 8 1 2 を通過すると、図 28 (f) に示すように第 2 投入センサ信号も OFF (「0」) となり、第 2 投入センサ信号が立ち下がって、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号は、いずれも OFF (「0」) になる。主制御手段 1 0 0 は、第 1 投入センサ信号が OFF になっている状態 (アドレス F 0 0 C の D 5 ビットが「0」) で第 2 投入センサ信号の立ち下がりを検出する (アドレス F 0 0 D の D 1 ビットが「1」) と、副制御手段 2 0 0 に対してメダルが投入されたことを示す制御コマンドを送信し、これにより、副制御手段 2 0 0 はスピーカ 6 4 L, 6 4 R からメダルの投入音を発生させる (図 29 参照)。

【0297】

このように、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号がともに OFF になったタイミングでメダルの加算処理を行うのではなく、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号が ON になっている状態から第 1 投入センサ信号のみが OFF になったときに、メダルの加算処理を行うことで、投入されたメダルをより正確にカウントすることができる。すなわち、前述したように、スロットマシン 1 0 にクレジットすることができるメダルの枚数は 5 0 枚であるが、例えば 4 9 枚がクレジットされている状態で、5 0 枚目と 5 1 枚目のメダルが連続してメダル投入口 3 2 に投入されたとする。

【0298】

この場合、5 0 枚目のメダルはセクタ 8 0 のメダル出口 8 1 4 b (図 3 (a) 参照) から受入通路 8 1 b (図 3 参照) へ通過させる必要があるが、5 1 枚目のメダルはソレノイド 4 5 を OFF にして傾斜板 8 3 1 (図 3 参照) から返却通路 8 1 a (図 3 参照) へ落下させなくてはならない (図 3 (c) 参照)。そのような状況で、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号が共に OFF になったとき (より詳しくは、第 1 投入センサ信号が OFF の状態で第 2 投入センサ信号が ON から OFF に立ち下がったとき) にメダルの加算処理を行ったとする。

【0299】

このような加算処理を行う場合、たとえば 5 0 枚目と 5 1 枚目のメダルが連なってメダル案内通路 8 1 4 を通過したとすると、5 0 枚目のメダルがカウントされたときにソレノイド 4 5 を OFF にしても、5 1 枚目のメダルを傾斜板 8 3 1 に落下させることができるタイミングに間に合わず、メダル出口 8 1 4 b から受入通路 8 1 b へ通過してしまう虞がある。そして、そのようなことが生じた場合、5 1 枚目のメダルはクレジットされず、かつ、遊技者に返却されないことになり、いわゆる「飲み込んで」しまうことになる。

【0300】

したがって、本実施形態では少しでも早いタイミングでメダルの加算処理を行って、メダルのクレジット枚数が上限に達したときに、直ちにソレノイド 4 5 を OFF にして 5 1 枚目のメダルを返却通路 8 1 a に落下させることができるように (「飲み込んで」しまわないように) している。すなわち、第 2 投入センサ信号が ON の状態で第 1 投入センサ信号が立ち下がったときに、メダルの加算処理を行うようにしている。ここで、図 28 (e) に示すように、第 2 投入センサ信号が ON の状態で第 1 投入センサ信号が立ち下がった段階では、メダル M は未だ受入通路 8 1 b に達していない状態ではあるが、メダル M がこの位置まで到達すれば、その後、受入通路 8 1 b に至る可能性が極めて高いため、メダルの加算処理を行っても支障はない。

10

20

30

40

50

【0301】

このように、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときにメダルの加算処理を行うことで、例えば、前述したメダル滞留エラー（第1投入センサ811がOFF状態で、第2投入センサ812が所定時間以上ON状態）が検出されたとしても、滞留したメダルに関する加算処理は既に行われているため、そのメダルを「飲み込んで」しまうことがない。

【0302】

また、本実施形態では、第1投入センサ信号がOFFの状態第2投入センサ信号が立ち下がったときにメダルの投入音を発生させているため、例えば、前述したメダル滞留エラーが発生した場合、投入音よりも先にエラー報知が行われるため、異常が起きたことを遊技者にいち早く知らせることができる。また、メダル滞留エラーが報知された後に、滞留していたメダルを取り除き、設定／リセットスイッチ82cを操作して復帰したことによって第2投入センサ信号が立ち下がったときに、メダルの投入音を発生させるようにすることで、滞留していたメダルが投入されたことを遊技者に知らせることができる。

10

【0303】

なお、メダルの投入音は、メダルの加算処理と同様、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときに発生させてもよい。このようなタイミングで投入音を発生させることで、メダルの加算処理（例えば、クレジット数表示器27に表示するクレジット数の更新）と投入音とを一致させることができるので、遊技者に違和感を与えることがない。また、メダル滞留エラーが発生した場合、そのエラー報知が行われる前にメダルの投入音が発生するので、遊技者が投入したメダルの取り扱いについて安心感を与えることができる。また、このようなタイミングでメダルの投入音を発生させる場合は、第2投入センサ信号がOFFになってからスタートスイッチ36の操作を有効にするとよい。これにより、メダルの投入音と、スタートスイッチ36が操作されたことによって発生する演出音とが被ってしまうことがなくなり、いずれか一方の音が聴き取りにくくなってしまいうのを避けることができる。

20

【0304】

さらに、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときにメダル投入音を発生させる場合において、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とが共にON状態になっており、第1投入センサ信号が立ち下がる前（すなわち投入音が発生する前）にメダルが滞留してメダル滞留エラーが検出された場合は、滞留したメダルを取り除き、メダル滞留エラーを解除したときに、メダル投入音を発生させてもよい。

30

【0305】

（有利区間移行抽せん処理の説明）

次に図27（遊技進行メイン）のステップS24（遊技区間抽せん処理）で実行される有利区間移行抽せん処理の内容について、図30に示すフローチャートを参照して説明する。この有利区間移行抽せん処理では、抽せん状態および遊技を行う際に投入されたメダル枚数に応じて通常区間から有利区間へ移行するか否かを決定するための抽せんを行う。

【0306】

まず、主制御手段100は、現在の抽せん状態が非RTまたは1BB-B内部中のいずれかであるか否かを判断する（ステップS100）。現在の抽せん状態が非RTまたは1BB-B内部中のいずれでもなかった場合はステップS100の判断結果がNOとなり、図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。これに対して、現在の抽せん状態が非RTまたは1BB-B内部中だった場合は、ステップS100の判断結果がYESとなり、次に主制御手段100は、今回の遊技が3枚賭け遊技であったか否かを判断する（ステップS102）。2枚賭け遊技であった場合は判断結果がNOとなり、図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。

40

【0307】

これに対して、3枚賭け遊技であった場合はステップS102の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、図27のステップS22（抽せん処理）によって得られた抽せん

50

結果が、有利区間移行抽せんの対象とされていたか否かを判断する（ステップS104）。すなわち、図27のステップS22の処理によって作動した条件装置が、有利区間移行抽せんを行う契機として予め定められていた条件装置（以下、「移行抽せん契機条件装置」ともいう。）であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、再遊技-B（スイカリプレイ）、再遊技-C（チェリープレイ）、入賞-A1～A6（6択ベル）の条件装置が、移行抽せん契機条件装置に定められているものとする。

【0308】

ステップS104において、作動した条件装置が移行抽せん契機条件装置でなかった場合、判断結果がNOとなり、図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。これに対して、作動した条件装置が移行抽せん契機条件装置だった場合はステップS104の判断結果がYESとなり、作動した条件装置が再遊技-Bまたは再遊技-Cの条件装置だったか否かをさらに判断する（ステップS106）。作動した条件装置が6択ベルだった場合は判断結果がNOとなり、有利区間移行抽せんを行う（ステップS108）。この有利区間移行抽せんは、ハズレ、チャンスゾーン（以下、「CZ」ともいう。）またはATのいずれかを決定するものであり、AT→チャンスゾーン→ハズレの順に確率が高く設定されている。また、設定値の値が大きくなる程、チャンスゾーンまたはATとなる確率が高くなっている。

【0309】

ステップS108で有利区間移行抽せんを行うと、次に主制御手段100は有利区間移行抽せんでハズレが決定されたか否かを判断する（ステップS110）。有利区間移行抽せんの結果がハズレとなった場合は判断結果がYESとなり、そのまま図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。一方、有利区間移行抽せんの結果がチャンスゾーン（CZ）またはATとなった場合は、判断結果がNOとなり、後述するAT抽せん処理を行ってから（ステップS112）、図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。

【0310】

ステップS106において、作動した条件装置が再遊技-B（スイカリプレイ）または再遊技-C（チェリープレイ）だった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、有利区間移行抽せんの結果をATに決定する（ステップS114）。この場合、必ずATが決定される抽せんテーブルを用いて有利区間移行抽せんを行ってもよいし、有利区間移行抽せんを行わずに、有利区間移行抽せんの結果を記憶しているRWMのアドレスにATが決定されたことを示す情報を直接記憶させてもよい。そして、上述したステップS112のAT抽せん処理を行った後、図30の有利区間移行抽せん処理を終了する。

【0311】

なお、ステップS108の有利区間移行抽せんでは、抽せん結果としてハズレも含まれていたが、ATまたはチャンスゾーンのいずれかを決定するもの（すなわち、有利区間への移行確率が100%）であってもよい。また、抽せん状態が非RTのときと1BB-B内部中のときとで、抽せん結果や抽せん確率が異なってもよい。本実施形態では、1BB-B内部中のときの有利区間移行抽せんでは、抽せん結果がハズレ、チャンスゾーンまたはATのいずれかとなるが、非RTではハズレまたはチャンスゾーンのいずれかしか決定されないものとする。この場合、1BB-B内部中のときにチャンスゾーンへ移行したときは遊技者にATへの移行に対する期待を高める演出を行うが、非RTのときにチャンスゾーンへ移行したときは演出上は通常中（GS=0）と同様の演出を行うことで（すなわち演出上は変化が生じない）、遊技者にチャンスゾーンへ移行したことが認識されにくくしてもよい。

【0312】

また、抽せん状態が非RTのときと1BB-B内部中のときとで、メイン遊技状態の移行先が異なる有利区間移行抽せんを行ってもよい。例えば、図20に示した有利区間（SC=1）に「非チャンスゾーン」（GS=6）というメイン遊技状態を追加し、1BB-B内部中の有利区間移行抽せんでは、チャンスゾーンまたはAT中へ移行する可能性があるが、非RTの有利区間移行抽せんでは、非チャンスゾーンのみ移行し得るようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。この非チャンスゾーンでは、通常中と同様の演出を行い、所定遊技回数が行われると再び通常中へ移行するようにしてもよい。

【0313】

さらに、ステップS100の判断処理において、抽せん状態が非RTまたは1BB-B内部中のときに判断結果がYESとなって、有利区間移行抽せんが行われる可能性が発生していたが、非RTのときは判断結果がNOになるようにして、1BB-B内部中のときにだけ、有利区間移行抽せんが行われ得るようにしてもよい。

【0314】

(AT抽せん処理の説明)

次に図31のフローチャートを参照して、図30のステップS112で行われるAT抽せん処理の内容について説明する。図30のステップS110の判断結果がNO（有利区間移行抽せんの結果がCZまたはAT）であった場合、またはステップS114の処理によって有利区間移行抽せんの結果がATにされた場合、主制御手段100は図31のAT抽せん処理を開始する。

10

【0315】

AT抽せん処理を開始すると、まず主制御手段100は、有利区間移行抽せんの結果がATとなったか否かを判断する（ステップS120）。有利区間移行抽せんの結果がATだった場合はステップS120の判断結果がYESとなり、メイン遊技状態をATにセットする（ステップS122）。すなわち、区間種別番号SCを「0」から「1」へ更新するとともに、メイン遊技状態番号GSを0から2へ更新する。そして、主制御手段100は後述するATゲーム数抽せん処理を行ってから（ステップS124）、図31のAT抽せん処理を終了する。

20

【0316】

ステップS120の判断処理において、有利区間移行抽せんの結果がATではなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100はメイン遊技状態をCZにセットする（ステップS126）。すなわち、区間種別番号SCを0から1へ更新するとともに、メイン遊技状態番号GSを0から1へ更新する。そして、図31のAT抽せん処理を終了する。

【0317】

(ATゲーム数抽せん処理の説明)

次に図32のフローチャートを参照して、図31のステップS124で行われるATゲーム数抽せん処理の内容について説明する。図31のステップS122でメイン遊技状態がATにセットされると、主制御手段100は、図27（遊技進行メイン）のステップS22の抽せん処理による抽せん結果が確定役となった（確定役の条件装置が作動した）か否かを判断する（ステップS130）。ここで、確定役の条件装置は再遊技-C（チェリーリプレイ）の条件装置とする。再遊技-Cの条件装置が作動した場合はステップS130の判断結果がYESとなって、ATカウンタ128に初期値として100（D）をセットする（ステップS132）。

30

【0318】

一方、再遊技-C以外の条件装置が作動した場合はステップS130の判断結果がNOとなって、ATカウンタ128に初期値として30（D）をセットする（ステップS134）。そして、ステップS132またはS134の処理によりATカウンタ128に初期値をセットすると、図32のATゲーム数抽せん処理を終了する。

40

【0319】

なお、チャンスゾーンにおいては、毎ゲーム、図27に示す遊技進行メインのステップS24において、図30の有利区間移行抽せん処理と同様の処理が行われる。具体的には、ステップS104の判断処理が省略され、ステップS108における有利区間移行抽せんではATかハズレかの二者択一の抽せんが行われる。この有利区間移行抽せんにおけるATの当せん確率は、図30のステップS108における有利区間移行抽せんにおけるATの当せん確率とは別途定められたものであってもよい。このように、チャンスゾーンでは通常中よりもAT中へ移行する可能性が高くなっている。

50

【0320】

(リール回転開始処理の説明)

次に図27（遊技進行メイン）のステップS36（リール停止管理）で行われるリール回転開始処理の内容について、図33を参照して説明する。まず主制御手段100は、回転を開始するリールがあるか否かを判断する（ステップS150）。例えば、規定数のメダルが投入されて、スタートスイッチ36が操作された場合は、3つのリール全てが回転を開始するリールとなる。回転を開始するリールがあった場合は判断結果がYESとなり、ストップスイッチ37L、37C、37Rの発光色を赤くするためのデータをRWMに記憶する（ステップS152）。ここで、全リールに対応するストップスイッチを赤く発光させるためのデータをRWMに記憶する理由は、以下のステップS154～S174の処理を実行している間は、少なくとも遊技者によるストップスイッチの操作を受けられない期間であり、それを遊技者に報知するためである。例えば左リール、中リールは定速に達しているものの、右リールについて脱調を検出したときは右リールのみ再度加速処理が実行されることになるが、このような場合であっても全リールについてストップスイッチの操作が受け付けられないことを報知する。

10

【0321】

そして主制御手段100は、回転を開始するリールに対応したビットデータをCPUのAレジスタにセットする（ステップS154）。ここで、スタートスイッチ36の操作後に最初にステップS154の処理を行う場合は、左リール40L、中リール40C、右リール40Rの全てが後述するステップS162～S168の処理によって加速処理を行うための初期化を行う対象となるため、ステップS160の処理でBレジスタにセットされたデータ11100000（B）をAレジスタに読み込む。ここでは、最上位ビットが右リール40Rに対応し、その1つ下位のビットが中リール40Cに対応し、さらにその1つ下位ビットが左リール40Lに対応している。

20

【0322】

次にスロットマシン10に設けられたリールの個数（すなわち「3」）をCPUのBレジスタにセットして（ステップS156）、後述するタイマ割込処理（図37参照）の実行を禁止する（ステップS158）。そして主制御手段100は、以後の処理により右リール40R、中リール40C、左リール40Lの順に、加速処理を開始するための各種初期値をセットする。まず、CPUのレジスタにリールの駆動状態として駆動状態番号「1」（回転開始待機。図25参照）をセットする（ステップS162）。次に主制御手段100は、初期値をセットしているリールに対応するRWMのアドレスに記憶されている駆動パルス出力カウンタの値（左リールについてはF04F）およびリール駆動パルス切替え回数の値（左リールについてはF050）を初期化する（ステップS164）。

30

【0323】

次に主制御手段100は、処理対象のリールに対応するRWMのアドレスに記憶されている図柄番号（通過位置用）の値（左リールについてはF052）および図柄番号（停止位置用）の値（左リールについてはF053）を初期値に更新する（ステップS166）。さらに主制御手段100は、処理対象のリールに対応するRWMのアドレスに記憶されている回転不良検出カウンタの値（左リールについてはF054）を初期値に更新する（ステップS168）。そして次の処理対象のリールについて、上述したステップS162～S168の処理を行うために次のリールに関する各種駆動制御データが格納されているRWMのアドレス（例えば中リールであればF04E+A=F058）をCPUのレジスタにセットする（ステップS170）。

40

【0324】

ここで、前述したステップS160の判断処理で、主制御手段100が回転を開始するリールではない（NO）と判断したときは、ステップS162～S168の処理を行うことなく、直ちにステップS170の処理へ移行する。

【0325】

そして、回転を開始する全てのリールについてステップS162～S168の処理を行っ

50

たか否かを判断する（ステップS 1 7 2）。初期値をセットすべきリールが残っていた場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は、再びステップS 1 6 0の処理に戻り、次のリールについて各種初期値をセットする処理を行う。これに対して、回転を開始する全てのリールについて各種初期値をセットしたときは判断結果がY E Sとなって、ステップS 1 5 8の処理で禁止したタイマ割込処理の実行を許可する（ステップS 1 7 4）。

【0 3 2 6】

このように、ステップS 1 6 2～S 1 6 8の処理によって各種初期値を設定する際にタイマ割込処理の実行を禁止しているのは、回転を開始する全てのリールについて初期値を設定し終わらないうちにタイマ割込処理が実行されて加速処理が開始されてしまうと、ステッピングモータを正常に加速させることができなくなる虞があるためである。例えば、ステップS 1 6 6の処理を行っているときに、リール駆動パルス出力カウンタの値は初期化されたが、リール駆動パルス切替回数の値が初期化されていない状態で、タイマ割込処理が実行されて加速処理が行われてしまうと、ステッピングモータを本来の加速パターンに従って加速させることができなくなり、脱調などの回転不良を起こしてリールを定速へ移行させることができなくなる虞がある。そこで本実施形態では、一連の初期値を設定している間に加速処理が開始されないようにするため、ステップS 1 5 8の処理によってタイマ割込処理の実行を禁止することで、支障なく加速処理を開始させることができる。

【0 3 2 7】

そして主制御手段1 0 0は、これから行う処理の対象となる左リール4 0 Lを示すビットデータと、「加速中」を示す駆動状態番号「4」とを、C P Uのレジスタにセットする（ステップS 1 7 6）。具体的には、H Lレジスタに左リールの駆動状態番号を格納しているアドレスF 0 4 Eをセットし、Bレジスタに0 0 1 0 0 0 0 0（B）（左リールを示すビットデータ）、Cレジスタに0 0 0 0 0 1 0 0（B）（駆動状態番号「4」）をセットする。なお、前述したステップS 1 5 0の判断処理で、回転を開始するリールが無かった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は、ステップS 1 5 2～S 1 7 4の処理を行わず、直ちにステップS 1 7 6の処理へ移行する。

【0 3 2 8】

次に主制御手段1 0 0は、左リール4 0 Lが定速で回転中であるか否かを判断する（ステップS 1 7 8）。具体的には、ステップS 1 7 6の処理でH Lレジスタにセットされたアドレス（F 0 4 E）に格納されているデータが「4」であるか否かを判断する。左リール4 0 Lが定速で回転していた場合は判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は、左リールに対応するリール回転不良検出カウンタの値をRWM（アドレスF 0 5 4）から取得して（ステップS 1 8 0）、リールが正常に回転しているか否か、すなわち定速回転中に脱調を起こしていないかを判定する（ステップS 1 8 2、S 1 8 4）。具体的には、H Lレジスタにセットされているアドレス値（F 0 4 E）に「6」を加算したアドレス値（F 0 5 4）に記憶されているデータに基づいて判断する。そして、主制御手段1 0 0は、リール回転不良検出カウンタの値が「1 8 4」を超えていたときは、脱調を起こしたと判断する。このように、本実施形態では、リール回転不良検出カウンタの値と、所定値との比較という簡単な処理によってステッピングモータの脱調を判断することができる。

【0 3 2 9】

リールが回転不良を起こしていた場合はステップS 1 8 4の判断結果がY E SとなってステップS 1 5 0の処理へ戻り、ステップS 1 5 4の処理において、回転不良を起こしたと判断したリールのビットデータをC P Uのレジスタにセットする。そして、ステップS 1 5 6以降の処理を行うことで、当該リールについて再び加速処理を行うための初期値をセットする。ここで、Bレジスタの値が0 0 1 0 0 0 0 0（B）であることから、左リールのみ初期値がセットされるようになっている。例えば、中リールについて判定処理を行っているときは、Bレジスタの値が0 1 0 0 0 0 0 0（B）となることから、中リールのみ初期値がセットされる。また、右リールについて判定処理を行っているときは、Bレジスタの値が1 0 0 0 0 0 0 0（B）となることから、右リールのみ初期値がセットされる。

【0 3 3 0】

これに対して、ステップS184またはS178の判断結果がNOであった場合は、次のリールの駆動制御データが格納されているRWMのアドレスをCPUのHLレジスタにセットする（ステップS186）。ここで、ステップS178～S190の処理は、左リールL→中リール40C→右リール40Rの順で行われるため、左リール40Lの処理が終了したときの「次のリール」は中リール40Cであり、中リール40Cの処理が終了したときの「次のリール」は右リール40Rとなる。

【0331】

また、ステップS186の処理では、現在のセットされているHLアドレスの値に10（D）の値を加算することで、次のリールの駆動制御データが格納されているRWMのアドレスをセットする。例えば、上述した場合はCPUのHLレジスタにF04Eがセットされているため、これに10（D）（16進法で「A」）の値を加えてF058とし、中リールの駆動状態番号を格納したアドレスを指定する。なお、最後の右リールについてステップS178～S184の処理を行った後に、ステップS186の処理を行ったときにも、HLレジスタにセットされている右リールの駆動状態番号を格納したアドレスF062に10（D）が加算されて以後の処理とは関係無いアドレスがセットされるが、そのアドレスに基づいて何らかの処理が行われることはないため、以後の処理に支障を来すことはない。

【0332】

そして、上述した「次のリール」を示すビットデータをCPUのBレジスタにセットする（ステップS188）。具体的には、現在のBレジスタの値を上位ビット側に1ビットシフトさせる処理を行った値をレジスタにセットする。例えば、Bレジスタの値が00100000（B）であるとき、ステップS188の処理により上位ビット側に1ビットシフトされるので、Bレジスタの値は01000000（B）となる。また、Bレジスタの値が10000000（B）である場合（右リールについて処理を行った場合）は、ステップS188の処理によってBレジスタの値が00000000（B）となる。このとき、最上位ビット（第7ビット）の値は、「1」がシフトされることによって「0」となり、このシフト処理によって桁上がりが生じるため、フラグレジスタのキャリーフラグがオンとなる。

【0333】

その後、全てのリールについて定速回転中の不良検出を行ったか否かを判断する（ステップS190）。当該判断処理は、本実施形態では前述したキャリーフラグがあったか否かによって判断している。つまり、ビット列を用いることで再度加速処理を実行しなければならないリールを特定することができる。さらに、当該ビット列により全リールの判定が完了したか否かを判断することができる。また、全リールを加速する場合（通常の加速処理）と、脱調等により特定のリールのみについて再度加速処理を実行する場合とで、同一の処理を用いることができるため、プログラム処理を簡素化できる。全てのリールについて定速回転中の不良検出を行っていない（NO）と、主制御手段100が判断したときは、ステップS178の処理へ戻り、ステップS186およびS188でセットしたアドレスとビットデータに基づいて、次のリールについて不良を起こしたか否かの検出を行う。そして、ソフト乱数の更新処理を行い（ステップS192）、図33に示したリール回転開始処理を終了する。

【0334】

（ホッパーによるメダルの払い出しに関する説明）

次に図27（遊技進行メイン）のステップS40（払出処理）によってメダルが払い出されときのホッパーの動作について、図34を参照して説明する。ここで、図34（a）～（c）の各図は、図6と同じ位置から見た場合の払出機構部92を図示したものであるが、回転捕捉板91の図示を省略し、搬送路面94のうち遮光ベース98の周辺を破断して示している。

【0335】

まず、メダル貯留部90に貯留されているメダルMは、回転捕捉板91の捕捉孔91a（

10

20

30

40

50

図示略) から、搬送路面 9 4、搬送板 9 3 の湾入部 9 3 a および回転捕捉板 9 1 の裏面で画成される隙間空間 S に保持される。図 3 4 (a) では、隙間空間 S の領域を大まかに示しており、かつ、図示を簡略化するため一箇所だけ示しているが、搬送板 9 3 に形成されている各湾入部 9 3 a について隙間空間 S が形成されているのはいうまでもない。そして、上述した払出処理が開始され、ホッパーモータ 4 6 が駆動されると、搬送板 9 3 が図中、矢印の方向に回転し、保持されているメダル M が押進突起 9 3 b に押されて搬送路面 9 4 の外周面 9 4 a に沿って周回し、メダル排出口 9 2 a に繋がる排出路面 9 5 に向けて搬送される。

【0336】

押進突起 9 3 b に押されたメダル M は、図 3 4 (a) に示すように、やがて初期状態にある固定ピンローラ 9 6 および可動ピンローラ 9 7 に当接するが、この状態では遮光ベース 9 8 は初期状態にあるため、遮光部 9 8 b が第 1 払出センサ 4 7 a を遮る位置にある。したがって、第 1 払出センサ 4 7 a から出力される第 1 払出センサ信号は ON 状態になっており、第 2 払出センサ 4 7 b から出力される第 2 払出センサ信号は OFF 状態になっている。

【0337】

図 3 4 (a) に示す状態から、さらに押進突起 9 3 b によって押圧力が加えられてメダル M が排出路面 9 5 へと押しやられると、図 3 4 (b) に示すように可動ピンローラ 9 7 が引張コイルバネ 9 9 の付勢力に抗しながら矢印方向に移動し、固定ピンローラ 9 6 との間隔が広がっていく。これにより遮光ベース 9 8 が徐々に回転していき、遮光部 9 8 b が第 1 払出センサ 4 7 a を遮光する位置から脱すると、第 1 払出センサ信号は ON 状態から OFF 状態へ立ち下がる。また、この段階では遮光部 9 8 b が未だ第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置に達していないため、第 2 払出センサ信号は OFF 状態を維持する。

【0338】

搬送板 9 3 がさらに回転し、図 3 4 (c) に示すようにメダル M の中心が固定ピンローラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 との各軸を結ぶ線に達すると、固定ピンローラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 との間は最も離れた状態となる。このとき、遮光部 9 8 b が第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置に到達し、第 2 払出センサ 4 7 b から出力される第 2 払出センサ信号は OFF 状態から ON 状態に立ち上がる。また、第 1 払出センサ信号は OFF 状態を維持している。

【0339】

そして、メダル M の中心が固定ピンローラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 との各軸を結ぶ線を超えると、引張コイルバネ 9 9 の弾性収縮力が遮光ベース 9 8 作用し、遮光ベース 9 8 が初期状態に戻るように回転させる。この遮光ベース 9 8 の動きによって、初期位置に戻ろうとする可動ピンローラ 9 7 がメダル M を弾き飛ばし、排出路面 9 5 を通ってメダル排出口 9 2 a から排出されたメダル M は、図 3 に示したメダル孔 8 1 d を通って図 1 のメダル払出口 6 0 から受け皿 6 1 へ排出される。

【0340】

また、遮光部 9 8 b は、第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置から脱した後、遮光ベース 9 8 が初期状態に戻ると第 1 払出センサ 4 7 a を遮光する位置に達する。これにより、第 2 払出センサ信号は ON 状態から OFF 状態へ立ち下がり、遮光ベース 9 8 が初期状態に戻った後も OFF 状態を維持する。また、第 1 払出センサ信号は遮光ベース 9 8 が初期状態に戻ると OFF 状態から ON 状態に立ち上がり、以後、ON 状態を維持する。

【0341】

これにより、遮光ベース 9 8 が初期状態から 1 枚のメダルを排出して再び初期状態に戻るまでの第 1 払出センサ信号の ON / OFF 状態は、ON (OFF) → OFF (OFF) → OFF (ON) → OFF (OFF) → ON (OFF) と変遷する。ここで、かつこ内は第 2 払出センサ信号の ON / OFF 状態の変遷を示している。

【0342】

なお、上述した実施形態では、第 1 払出センサ 4 7 a および第 2 払出センサ 4 7 b は、各

10

20

30

40

50

々透過型フォトセンサから構成されるが、検知対象物（この場合メダル）からの反射光によりオンとなる反射型フォトセンサであってもよい。また、上述した実施形態では、回転捕捉板 9 1 および搬送板 9 3 を別部材で構成しているが、メダルを捕捉する捕捉孔と搬送する湾入部とが一体で成形された 1 つの回転部材により実現してもよい。

【0343】

（有利区間クリアカウンタ管理の説明）

次に図 2 7（遊技進行メイン）のステップ 4 4（遊技区間移行処理）で実行される有利区間クリアカウンタ管理に関する処理の内容について、図 3 5 のフローチャートを参照して説明する。有利区間クリアカウンタ管理では、図 1 6 に示した有利区間カウンタ 1 2 6 および純増枚数カウンタ 1 2 7 の各カウント値を更新し、各カウント値が有利区間の終了条件を満たしたか否かを判断している。

10

【0344】

まず、主制御手段 1 0 0 は、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が記憶されている RWM のアドレスを HL レジスタにセットする（ステップ S 2 0 0）。ここで、有利区間カウンタ 1 2 6 の値は、通常区間においては常時 0 となっており、通常区間から有利区間へ移行したときに初期値として 1 5 0 0 がセットされる。次に主制御手段 1 0 0 は、HL レジスタにセットされた値が示す RWM のアドレスから有利区間カウンタ 1 2 6 の値を読み出して AL レジスタにセットし、その値から 1 を減算する（ステップ S 2 0 2）。

【0345】

このとき、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 2 以上であれば単に値が 1 つ減るだけだが、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 だった場合は、そこから 1 が減算されて 0 となり、ゼロフラグがオフからオンになるが、キャリーフラグはオフのままとなる。また、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 だった場合は、そこから 1 が減算されるとキャリーフラグがオフからオンになるが、ゼロフラグはオンにはならない。なお、本実施形態ではキャリーフラグがオンになると、有利区間カウンタ 1 2 6 の値を 0 にする処理が行われる。

20

【0346】

次に主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 2 0 2 の減算処理を行う前の有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 だったか否かを判断する（ステップ S 2 0 4）。換言すると通常区間に滞在しているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグのオン／オフ状態に基づいてステップ S 2 0 4 の判断処理が行われる。すなわち、減算処理の結果、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 になった場合、減算処理が行われる前の値は 0 または 1 ということになるが、前述したように、減算処理の前の値が 1 であればゼロフラグがオンになり、減算処理の前の値が 0（すなわち通常区間に滞在中）であればキャリーフラグがオンになる。したがって、キャリーフラグがオンになっていた場合はステップ S 2 0 4 の判断結果が YES となり、後述するステップ S 2 3 0 の処理へ移行する。

30

【0347】

これに対してキャリーフラグがオフ（すなわち有利区間に滞在中）になっていた場合はステップ S 2 0 4 の判断結果が NO（減算処理前の値は 0 以外）となり、次に主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 2 0 2 の減算処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 から 0 に変化したか否かを判断する（ステップ S 2 0 6）。換言すると有利区間の終了条件が成立した遊技（すなわち、有利区間へ移行してから 1 5 0 0 ゲーム目の遊技）であったか否かを判断する。この判断は、ゼロフラグのオン／オフ状態によって判断され、ゼロフラグがオンになっていた場合は、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 から 0 に変化したことを意味するため、ステップ S 2 0 6 の判断結果が YES となり、後述するステップ S 2 2 8 の処理へ移行する。

40

【0348】

これに対してゼロフラグがオフになっていた（すなわち有利区間の最終ゲームではない）場合は、ステップ S 2 0 6 の判断結果が NO となり、次に主制御手段 1 0 0 は、純増枚数カウンタの値を更新するための処理を行う。まず、RWM の所定記憶領域に記憶されている純増枚数カウンタ 1 2 7 の値を取得して、HL レジスタにセットする（ステップ S 2 0

50

8)。ここで、Hレジスタの値は純増枚数カウンタ127の値の上位1バイトを示し、Lレジスタの値は純増枚数カウンタ127の値の下位1バイトを示すものとする。

【0349】

そして、今回の遊技で再遊技役の図柄組合せが入賞ラインLに表示されたか否かを判断する(ステップS210)。再遊技役の図柄組合せが入賞ラインLに表示された場合はステップS210の判断結果がYESとなって、後述するステップS226へ移行する。これにより、再遊技役が入賞した場合は純増枚数カウンタ127の更新処理が回避される。

【0350】

一方、再遊技役の図柄組合せが入賞ラインLに表示されなかった場合はステップS210の判断結果がNOとなって、純増枚数カウンタ127の更新処理が行われる。まず、ステップS212～S218の処理によって、今回の遊技におけるメダル投入枚数およびメダル払出枚数を純増枚数カウンタ127の値に反映させるための差枚数演算処理を行う。まず、今回の遊技で遊技者に払い出されたメダルの枚数(払出枚数)をRWMの所定記憶領域から読み出してAレジスタにセットする(ステップS212)。ここで、メダルが払い出されなかった場合はAレジスタに0がセットされる。そして、Aレジスタの値(払出枚数)をHLレジスタにセットされている純増枚数カウンタ127の値に加算する(ステップS214)。

【0351】

次に、今回の遊技で遊技者が投入したメダルの枚数(投入枚数)をRWMの所定記憶領域から読み出してAレジスタにセットし(ステップS216)、HLレジスタの値からAレジスタの値(投入枚数)を減算する(ステップS218)。この減算処理によってHLレジスタの値が0未満になった場合は、キャリーフラグがオンになるとともに、少なくともHレジスタの最上位ビットの値が1となる。そして、減算処理の結果、HLレジスタの値が0未満になったか否かを判断する(ステップS220)。この判断は、キャリーフラグのオン/オフ状態に基づいて行ってもよいし、Hレジスタ(純増枚数カウンタ127の値の上位1バイト)の特定ビットの値に基づいて行ってもよい。

【0352】

ここで、有利区間の終了条件が成立するのは純増枚数カウンタ127の値が2400(D)を超えたときである。すなわち、HLレジスタの値が0000100101100000(B)を超えたときであるため、通常であればHLレジスタ(より厳密にはHレジスタ)の上位4ビットの値が1になることはない。したがって、Hレジスタの上位4ビットのいずれか1つまたは複数の値が1であった場合に、ステップS218の減算結果が0未満になったと判断してもよい。

【0353】

ステップS218の減算結果が0未満になった場合はステップS220の判断結果がYESとなり、HLレジスタの値をクリア(0)にして(ステップS222)、HLレジスタの値をRWMの所定記憶領域(純増枚数カウンタの値が記憶されているアドレス)に記憶する(ステップS224)。これに対してステップS218の減算結果が0未満にならなかった場合はステップS220の判断結果がNOとなり、ステップS222の処理を行わずにステップS224へ移行するため、ステップS218の減算結果の値がRWMの所定記憶領域に記憶される。

【0354】

次に主制御手段100は、純増枚数カウンタ127の値が2400(D)(上限値)を超えたか否かを判断する(ステップS226)。具体的には、HLレジスタの値と2401(D)との比較演算を行い、HLレジスタの値の方が小さかった(上限値を超えなかった)場合はキャリーフラグがオフとなり、HLレジスタの値の方が大きかった(上限値を超えた)場合はキャリーフラグがオンとなる。なお、この比較演算によってHLレジスタの値が変化することはない。

【0355】

前述したように、ステップS210の判断処理で、再遊技役が入賞した場合(判断結果が

10

20

30

40

50

YES) はステップ S 2 1 2 ~ S 2 2 4 の処理が行われず、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が変わらないので、通常であればステップ S 2 2 6 の判断結果は NO となるはずである。しかしながら、何らかの不正行為によって純増枚数の値が変化させられてしまう虞もあるため、本実施形態では、再遊技役が入賞した場合であっても純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えたか否かの判断処理を行うようにしている。

【0356】

ステップ S 2 2 6 の判断処理において、2 4 0 1 (D) の値よりも H L レジスタの値の方が大きかった場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えたことを意味するため判断結果が YES となり、主制御手段 1 0 0 は RWM に記憶されている有利区間に関する各種の情報 (図 1 9 参照) をクリアする (ステップ S 2 2 8)。次に主制御手段 1 0 0 は、RWM の所定記憶領域に記憶されている区間種別番号 S C の値が 0 (通常区間) であるか否かを判断する (ステップ S 2 3 0)。RWM に記憶されている区間種別番号 S C の値が 0 でなかった場合は、ステップ S 2 3 0 の判断結果が NO となり、H L レジスタの値によって示される RWM のアドレスに 1 5 0 0 (D) の値を記憶して (ステップ S 2 3 2)、図 3 5 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。

【0357】

ここで、ステップ S 2 3 0 の判断結果が NO となり得るのは、ステップ S 2 0 4 の判断結果が NO となった場合だけである。より詳細には、前回の遊技においても有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 でありながら、区間種別番号 S C の値が有利区間を示す 1 になっていた場合であり、すなわち、当該遊技において通常区間から有利区間へ移行したことを意味することから、ステップ S 2 3 2 の処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 に初期値である 1 5 0 0 (D) をセットするのである。また、この場合 H L レジスタには、ステップ S 2 0 0 の処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 の値が記憶されている RWM のアドレスがセットされている。

【0358】

また、前述したステップ S 2 2 6 の判断結果が NO となった (純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えなかった) 場合は、RWM に記憶されている有利区間カウンタの値おと有利区間に関する各種の情報とを維持したまま図 3 5 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。また、ステップ S 2 3 0 の判断結果が YES (区間種別番号の値が 0 (通常区間)) となった場合は、有利区間カウンタ 1 2 6 に初期値をセットせずに図 3 5 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。

【0359】

(有利区間クリアカウンタ管理の変形例の説明)

次に、図 3 5 に示した有利区間クリアカウンタ管理の変形例を示す。図 3 5 に示した有利区間クリアカウンタ管理では、ステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 に示したように、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に払出枚数を加算した後に投入枚数を減算している。これに対して、本変形例では、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値から先に投入枚数を減算し、その後払出枚数を加算する。

【0360】

以下、本変形例について図 3 6 に示すフローチャートを参照して説明する。ここで、図 3 6 に示す有利区間クリアカウンタ管理では、図 3 5 の有利区間クリアカウンタ管理におけるステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 の処理 (純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に各遊技での投入枚数と払出枚数とを反映させる処理) の代わりに、ステップ S 2 5 0 ~ S 2 5 6 の処理を行う点である。したがって、ステップ S 2 5 0 ~ S 2 5 6 以外のステップについては、図 3 5 の有利区間クリアカウンタ管理と同じ符号を付し、それらのステップに関する詳しい説明を省略する。

【0361】

ステップ S 2 1 0 の判断結果が NO (今回の遊技で再遊技役の図柄組合せが表示されなかった) と判断されると、主制御手段 1 0 0 は、今回の遊技で遊技者が投入したメダル枚数 (投入枚数) を RWM の所定記憶領域から読み出して A レジスタにセットし (ステップ

10

20

30

40

50

S 2 5 0)、H Lレジスタの値からAレジスタの値(投入枚数)を減算する(ステップS 2 5 2)。

【0 3 6 2】

次いで、今回の遊技で遊技者に払い出されたメダルの枚数(払出枚数)をRWMの所定記憶領域から読み出してAレジスタにセットする(ステップS 2 5 4)し、Aレジスタの値(払出枚数)をH Lレジスタにセットされている純増枚数カウンタ1 2 7の値に加算する(ステップS 2 5 6)。

【0 3 6 3】

ステップS 2 5 6の処理を行うと、ステップS 2 2 0へ進み、H Lレジスタの値が0未満になったか否かの判断を行う。ここで、図35の有利区間クリアカウンタ管理では、キャリーフラグの値か、またはHレジスタの上位4ビットのいずれか1つまたは複数のビットの値が1になっているか否かで、H Lレジスタの値が0未満になったか否かを判断することができたが、本変形例においてはキャリーフラグの値によってH Lレジスタの値が0未満になったか否かを判断することはできない。

【0 3 6 4】

例えば、ステップS 2 5 2の処理により、H Lレジスタの値(純増枚数カウンタ1 2 7の値)から投入枚数を減算したときにH Lレジスタの値が0未満になったとすると、キャリーフラグがオンとなる。そして、引き続きステップS 2 5 6の処理により、H Lレジスタの値に払出枚数が加算されたときにH Lレジスタの値が0未満から0以上に变化した場合は、やはりキャリーフラグがオンとなる。したがって、キャリーフラグがオンになっている場合であっても、H Lレジスタの値が0未満であるとは限らない。

【0 3 6 5】

また、ステップS 2 5 2の処理により、H Lレジスタの値(純増枚数カウンタ1 2 7の値)から投入枚数を減算したときにH Lレジスタの値が0未満にならなかった場合は、ステップS 2 5 6の加算処理によってH Lレジスタの値が0未満になることはないので、キャリーフラグはオフのままである。一方、H Lレジスタの値から投入枚数を減算したときにH Lレジスタの値が0未満になった場合は、キャリーフラグがオンになるが、続いて払出枚数が加算されたときにH Lレジスタの値が0以上にならなかった場合は、キャリーフラグがオフになる。したがって、キャリーフラグがオフになっている場合であっても、H Lレジスタの値が0以上であるとは限らない。

【0 3 6 6】

以上のことから、キャリーフラグに基づいてステップS 2 2 0におけるH Lレジスタの値が0未満であるか否かの判断を行うことができないため、本変形例においてはHレジスタの上位4ビットの値に基づいてH Lレジスタの値が0未満であるか否かを判断する。

【0 3 6 7】

なお、本実施形態では、有利区間中であってもA T中でなければ入賞-A 1~A 6のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知しないが、例えば、純増枚数カウンタ1 2 7とは別に、マイナスの値もカウント可能な純増枚数カウンタを設け、このカウンタの値に基づいて有利区間へ移行した後の所定ゲーム数の間の出玉率が特定の値を下回ったと判断された場合は、A T中でなくても有利区間に滞在していれば、入賞-A 1~A 6のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知してもよい。

【0 3 6 8】

また、例えば小役の押し順役として、ストップスイッチを特定の操作順序(例えば左→中→右)で停止操作したときは10枚のメダルが払い出される図柄組合せを表示し、所定の操作順序(例えば左→右→中)で停止操作したときは3枚のメダルが払い出される図柄組合せを表示し、それ以外の操作順序で停止操作したときは1枚のメダルが払い出される図柄組合せを停止操作のタイミングに応じて表示する(すなわち停止操作のタイミングによっては取りこぼす)条件装置を複数種類設けておく。そして、有利区間カウンタ1 2 6の値は上限に達していないが、純増枚数カウンタ1 2 7の値が上限に達する直前であった場

合は、上述した条件装置が作動したときに、3枚のメダルが払い出される図柄組合せが表示される操作順序を指示する。このような指示を行うことで、3枚のメダルを投入して3枚のメダルが払い出される遊技が繰り返される（すなわち純増枚数が増加しない）ようになる。これにより、有利区間カウンタ126の上限値に達するまでメダルの消費を抑えつつ、ボーナスに係る条件装置が作動するのを待つことが可能となる。

【0369】

これとは逆に、上述したマイナスの値もカウント可能な純増枚数カウンタの値に基づいて、有利区間へ移行した後の所定ゲーム数の間の出玉率が所定値を上回った場合は、たとえAT中であっても、入賞-A1~A6のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知しなくてもよい。

【0370】

また、投入されたメダルの枚数に応じて有利区間中に行う処理の実行／不実行を制御してもよい。例えば、有利区間中において、3枚賭け（第1規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ127およびATカウンタ128の更新処理を行い、2枚賭け（第2規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ127の更新処理は行うが、ATカウンタ128の更新処理は行わないようにしてもよい。

【0371】

また、AT中の終了条件を遊技回数でなく、AT中の純増枚数によって定める場合、AT中の純増枚数をカウントするためのカウンタ（仮に「AT純増枚数カウンタ」という。）を設けたとする。このような場合でも、有利区間中において、3枚賭け（第1規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ127およびAT純増枚数カウンタの更新処理を行い、2枚賭け（第2規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ127の更新処理は行うが、AT純増枚数カウンタの更新処理は行わないようにしてもよい。

【0372】

上述したカウンタの更新処理以外にも、例えば、2枚賭け（第2規定数）で遊技が行われた場合は、有利区間カウンタ126および純増枚数カウンタ127の更新処理や、抽せん状態の移行制御は行うが、有利区間移行抽せん処理、指示モニタによる指示内容の表示制御、メイン遊技状態番号の移行制御などは行わないようにしてもよい。

【0373】

ここで、有利区間中において最大ベットスイッチ35が操作されたときはクレジットされたメダルから3枚のメダルが投入され、通常区間において最大ベットスイッチ35が操作されたときは2枚のメダルが投入されるようにしてもよい。この場合において、通常区間のときに先に1枚のメダルをメダル投入口32へ投入し、次いで最大ベットスイッチ35が操作されたときは2枚のメダルを追加投入して、3枚賭け遊技を実行可能にしてもよい。

【0374】

<タイマ割込処理の説明>

次に、図37を参照して、主制御手段100において所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理の内容について説明する。このタイマ割込処理は、約2.235ミリ秒の周期で繰り返し実行され、各種8セグメント表示器およびLEDの表示制御処理、図16に示した操作手段300の各スイッチに対する操作の検出処理、副制御手段200に対する制御コマンドの送信処理、外部集中端子基板86に対する外部信号の出力処理、ステッピングモータ42L、42C、42Rの駆動制御処理（各種制御信号の生成および出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新など）等の各種処理を行っている。

【0375】

主制御手段100は、自己が備えるタイマカウント手段（タイマ回路）から割込要求信号（発生周期：約2.235ミリ秒）が出力されるごとに、図37に示すタイマ割込処理を開始する。タイマ割込処理が実行されると、図27の遊技進行メイン処理等において、実行していた処理の戻り番地等がスタック領域に記憶される。これにより、タイマ割込処理が終了した後に、スタック領域に記憶された戻り番地に基づいて、遊技進行メイン処理などで実行していた処理の続きから処理を再開することができる。

【0376】

図37のタイマ割込処理が開始されると、まず、主制御手段100は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う（ステップS500）。例えば、CPUの各レジスタにセットされていたデータをRWMのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように割込禁止フラグをオンにする。

【0377】

次に主制御手段100は、電源断検知信号に基づいて電源断（電源電圧が所定値よりも下回ったこと）が検知されたか否かを判断する（ステップS502）。この電源断検知信号は、主制御手段100が備えている電源監視回路（図示略）から出力されるものとする。この電源監視回路は、図38に示すように、スロットマシン10に供給される電源電圧の値を監視しており、正常な電源（電圧値Vcc）が供給されているときに何らかの原因で電源が遮断された場合、電源電圧が低下していき、その電圧値がV₁になると電源断検知信号を出力する。そして、さらに電源電圧が低下していき電圧値がV₂になった場合は、スロットマシン10はその作動を停止する。なお、図3に示した電源ユニット82は、電源断が発生してから電源電圧の値がV₁に低下するまで、少なくともt₂の時間（図38参照）を確保できるように設計されている。

10

【0378】

ステップS502の判断処理において、電源断が検知された場合は判断結果がYESとなり、電源断が発生した回数をカウントする（ステップS504）。具体的にはRWMに記憶されていた変数CNTOFFの値に1を加算する。そして、変数CNTOFFの値が1を上回った（2以上になった）か否かを判断し（ステップS506）、変数CNTOFFの値が1を上回っていた場合は判断結果がYESとなって電断時に行う電源断処理を行う（ステップS508）。

20

【0379】

この電源断処理を開始すると、まず、主制御手段100からスロットマシン10内の各装置へ制御信号等を出力するための出力ポート（後述するステップS522参照）の値をクリアする。この処理を行うことで、すべての出力ポートの全ビットの値が「0」となり、これにより、例えばセクタ80のソレノイド45がオフになって、メダル投入口32へ投入されたメダルはレール部830から傾斜板831へ落下し（図3（c）参照）、返却通路81aを通して受け皿61へ返却されるようになる。

30

【0380】

また、ホッパーモータ46が回転していた場合は、その回転が停止することになるため、搬送板93が惰性で回転してメダルがホッパー83から払い出されてしまうのを阻止することができる。さらに電源断処理では、Sプレジスタ（スタックとして使用するRWMの記憶領域のアドレスを格納しているレジスタ）の値をRWMの所定アドレス（例えば前述したスタックポインター時記憶領域）に記憶し、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグをセットし、RWMの所定アドレス範囲のチェックサムを算出して、その結果に基づいた値（2の補数）をRWMの所定の記憶領域に記憶する。また、RWMへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

【0381】

ステップS502の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がNOとなり、前述した変数CNTOFFの値を「0」にリセットする（ステップS510）。このような処理を行うことで、例えば、電源断が検出されて（ステップS502、YES）、ステップS510の処理により変数CNTOFFの値が「0」から「1」に加算されたとしても、次の割込要求信号によってタイマ割込処理を行ったときに電源断が検出されなければ（ステップS502、NO）、電源断処理が行われることはない。

40

【0382】

また、電源断が検出されなければステップS510の処理によって変数CNTOFFの値がリセットされるので、前回のタイマ割込処理で電源断が検出され、さらに今回のタイマ割込処理で電源断が検出されなければ（すなわち、電源断が2回連続して検出されなけれ

50

ば)、電源断処理が行われない。なお、電源断処理が行われることとなる電源断の連続検出回数は、2回に限らず適宜定めることができる。このように電源断が1回検出されただけでは電源断処理が行われないので、例えばノイズなどの影響によって電源が瞬間的に遮断された(すなわち電源断の状態から瞬時に復帰する)ような場合にまで電源断処理が行われてしまうのを避けることができる。

【0383】

ステップS510の処理を行った後、または、ステップS506の判断結果がNOとなった場合は、主制御手段100は、図2に示した各種LEDや、クレジット数表示器27および獲得枚数表示器28などの表示制御を行うLED表示処理を実行する(ステップS512)。次に主制御手段100は、所定時間を計時するために汎用的に利用されるタイマの計数値を更新するタイマ計測処理を行う(ステップS514)。このタイマ計測処理では、主制御手段100のRWMにおける所定記憶領域に保存されている各種計時用のカウント値が減算される。これにより、例えば、遊技待機(いわゆるデモ画面を表示する状態)になるまでの時間や、最小遊技時間(4.1秒間)や、各種センサが検出している時間を計時することができる。

【0384】

ここで、最小遊技時間は、規定数のメダルが賭けられた状況でスタートスイッチ36が操作された後にセットされる時間であって、時間値(カウント値)として1835(D)がRWMに記憶される。そして、記憶された時間値がタイマ割込処理が行われるごとに1ずつ減算されていき、時間値が「0」になる($2.235 \times 10^{-3} \times 1835 = 4.101225$ 秒が経過する)まで、次の遊技を開始するためのスタートスイッチ36の操作があったとしても、リールを回転開始するための回転開始制御が実行されないようになっている。

【0385】

また、各種センサの検出時間には、メダル投入口32から投入されたメダルがセレクト80内で滞留(メダル詰まり)したか否かを判断するためのメダル通過時間を計測するためのタイマ値や、メダルがホッパー83内で滞留したか否かを判断するためのメダル通過時間等がある。さらに、クレジット数が上限(50枚)に達しているときに小役が入賞した場合には、小役に対応したメダルの払出枚数をホッパー83から払い出すが、このときメダルが払い出されていないか否かを判断するためのメダル未払い時間等もある。

【0386】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力された外部からの各種信号(操作手段300からのオン/オフ信号など)を読み込んでRWMの所定アドレスに各々保存する入力ポート読み込み処理を行い(ステップS516)、リール40L, 40C, 40Rの回転を制御するために、ステッピングモータ42L, 42C, 42Rの各々について、後述するリール駆動管理処理を行う(ステップS518)。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行ったか否かを判断し(ステップS520)、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行っていない場合は判断結果がNOとなって、再度ステップS518のリール駆動管理処理を行う。

【0387】

全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理が行われると、ステップS520の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、RWMに記憶されているデータ等に基づいて、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ42L, 42C, 42Rに対する制御信号、ソレノイド45の駆動信号、ホッパーモータ46の駆動信号など、各種装置を制御するための信号を出力ポートから出力するポート出力処理を実行する(ステップS522)。

【0388】

次に主制御手段100は、RWM内に設定されているリングバッファ領域に保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段200へ送信する(ステップS524)。そして、外部集中端子基板86を介して外部へ出力する各種信号を

出力する外部信号出力処理を行った後（ステップ S 5 2 6）、ステップ S 5 0 0 の初期処理によって RWM の所定アドレス（スタック領域）に格納していた各種レジスタの値等を元に戻す復帰処理を行って（ステップ S 5 2 8）、図 3 7 のタイマ割込処理を終了する。

【0389】

（電源検知時間とセクタにおけるメダルの検出時間との関係について）

図 3 8 に示したように、本実施形態においては電源断が発生してから電源断が発生したと検知されるまで（換言すると、電源電圧が V_1 に低下するまで）時間 t_2 を要する。また、図 2 9 に示したように、セクタ 8 0 のメダル案内通路 8 1 4 を通過しているメダル M が第 1 投入センサ 8 1 1 に検出されて（第 1 投入センサ信号が ON）から、第 2 投入センサ 8 1 2 によって検出されなくなる（第 2 投入センサ信号が OFF）まで時間 t_1 かかっている。そして、本実施形態では時間 t_1 が時間 t_2 よりも短くなっている（すなわち、 $t_1 < t_2$ ）。

【0390】

このような構成は、図 2 9 において第 2 投入センサ信号が ON 状態から OFF 状態に立ち下がったときにメダルの加算処理を行う場合に次の様な長所がある。例えば第 1 投入センサ信号が OFF 状態から ON 状態に立ち上がったときに電源断が発生した場合、第 2 投入センサ信号が ON 状態から OFF 状態に立ち下がる前に電源断処理を開始してしまうと、検出したメダルに関する加算処理が行われず、またメダルを返却するためにソレノイド 4 5 をオフにするのが間に合わない（すなわち、メダルがセクタ 8 0 を通過してホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 に達してしまう）虞があり、その場合はメダルを「飲み込んで」しまうことになる。したがって、時間 t_1 を時間 t_2 よりも短くすることで、投入されたメダルについて確実に加算処理を行うことが可能となる。

【0391】

なお、 $t_1 < t_2$ の関係を実現する方法としては、例えば電源ユニット 8 2 において、コンデンサなどを用いて電源断が発生したときに電源電圧が V_{cc} から V_1 まで低下する時間を長引かせることで t_2 の長期化を図ったり、第 1 投入センサ 8 1 1 と第 2 投入センサ 8 1 2 との設置間隔を短くしたり、メダル案内通路 8 1 4 の傾斜角度を大きくするなどして t_1 の短縮を図ったりすることが考えられる。

【0392】

また、本実施形態では、メダル投入時（メダル M の全体がセクタ 8 0 内に入り切った瞬間。図 2 8（a）参照）から第 1 投入センサ信号が ON になるまでの時間 t_1' （図 2 9 参照）が時間 t_2 よりも長くなっている（すなわち、 $t_1' > t_2$ ）。これにより、たとえばメダル投入時に電源断が発生した場合、第 1 投入センサ 8 1 1 がメダルを検出する前に電源断処理が開始されるため、メダルがセクタ 8 0 を通過してしまう前に、ソレノイド 4 5 をオフにしてメダルを返却通路 8 1 a から受け皿 6 1 へ返却することができる。

【0393】

さらに本実施形態では、図 3 4（b）に示したように第 1 払出センサ信号が ON 状態から OFF 状態に立ち下がってから、図 3 4（b）に示したように第 2 払出センサ信号が OFF 状態から ON 状態に立ち上がるまでの時間を t_1'' とした場合、 $t_1'' < t_2$ の関係が成り立つようになっている。これにより、たとえばメダルを排出しようとしている途中で電源断が発生した場合、電源断処理が行われる前にそのメダルを払い出すことができる。これにより、図 2 7 に示した遊技進行メイン処理のステップ S 4 0（払出処理）において、実際にメダルが払い出されたにも関わらず、メダルの払出枚数がカウントされない（すなわち、遊技場側の損失につながる）という事態を回避することができる。

【0394】

上述した電源断が発生してから電源断処理が開始されるまでの時間 t_2 と、各種検出時間との関係については、ぱちんこ遊技機に対しても適用することができる。たとえば、いわゆる特別図柄の変動表示を開始させるための始動口（および／または大入賞口（いわゆるアタッカー））に遊技球が入球したことを検出してから、その遊技球がパチンコ遊技機から排出されたことを検知するまでの時間を t_{p1} とした場合、 $t_{p1} < t_2$ の関係が成り

10

20

30

40

50

立つようにする。

【0395】

また、大入賞口の内部に設けられた特定領域（遊技球が通過すると大当たり終了後、確変状態となる領域）を、遊技球が通過したことを検出してから、その遊技球がパチンコ遊技機から排出されたことを検知するまでの時間を t_{p2} とした場合、 $t_{p2} < t_2$ の関係が成り立つようにしてもよい。

【0396】

このような構成にすることで、始動口および／または大入賞口への入球や特定領域の通過と同時に電源断が発生しても、電源断を検知するまでにそれら遊技球の排出をカウントできるため、入球もしくは通過した遊技球の数と排出された遊技球の数との整合性を保つことができる。

10

【0397】

（リール駆動管理処理の説明）

次に図39に示すフローチャートを参照して、図37（タイマ割込処理）のステップS518で実行されるリール駆動管理処理の内容について説明する。図39に示すリール駆動管理処理では、リール40L、40C、40Rに対応する各ステッピングモータを、右ステッピングモータ42R→中ステッピングモータ42C→左ステッピングモータ42Lの順番で、個別に駆動制御を行っている。

【0398】

図39のリール駆動管理処理を開始すると、主制御手段100は、CPUのレジスタにリールの個数（「3」）をCPUのCレジスタにセットする（ステップS540）。Cレジスタにセットした値は、リール40L、40C、40Rのうち、特定のリールを指定するデータとしても用いられる。ここでは、「1」のときは左リール40L、「2」のときは中リール40C、「3」のときは右リール40Rを指定している。

20

【0399】

そして、リール制御データアドレスセット処理（ステップS542）を行うことによって、まず、右リール40Rに関する各種駆動制御データを格納しているRWMの先頭アドレス（具体的にはリール駆動状態番号を記憶しているアドレス）を指定するデータをCPUのHLレジスタにセットする。そして、HLレジスタにセットされたアドレスに基づいて、右ステッピングモータ42Rを制御するためのリール駆動制御処理を行い（ステップS544）、全てのステッピングモータについてステップS544のリール駆動制御処理を行ったか否かを判断する（ステップS546）。この判断処理は、Cレジスタの値（リールの個数としてセットされた値）から「1」減算する処理を行い、減算した結果が「0」か否か（ゼロフラグの値が「1」か否か）を判定する。

30

【0400】

この時点では、Cレジスタの値は「2」となるから判断結果はNOとなり、再びステップS542のリール制御データアドレスセット処理を行う。ステップS542の処理で、主制御手段100は、中リール40Cに関する各種駆動制御データを格納しているRWMの先頭アドレスを指定するデータを、CPUのHLレジスタにセットする。これにより、主制御手段100は中ステッピングモータ42CについてステップS544のリール駆動制御処理を行った後、ステップS546の判断処理へ移行して、再び全てのステッピングモータについてステップS544のリール駆動制御処理を行ったか否かを判断する。

40

【0401】

この時点では、ステップS546においてCレジスタの値は「1」となることからステップS556の判断結果はNOとなり、さらにステップS542のリール制御データアドレスセット処理を行う。そして、左リール40Lに関する各種駆動制御データを格納しているRWMの先頭アドレスを指定するデータを、CPUのHLレジスタにセットする。これにより、主制御手段100は左ステッピングモータ42LについてステップS544のリール駆動制御処理を行う。そして、Cレジスタの値は「0」となるからステップS546の判断結果がYESとなり、図39のリール駆動管理処理を終了して図37のステップS

50

5 2 2 (ポート出力処理) へ移行する。

【0 4 0 2】

(リール駆動制御処理の説明)

次に図 4 0 および図 4 1 に示すフローチャートを参照して、図 3 9 のステップ S 5 4 4 で実行されるリール駆動制御処理の内容について説明する。このリール駆動制御処理は、前述したように、右リール 4 0 R → 中リール 4 0 C → 左リール 4 0 L (より具体的には、右ステッピングモータ 4 2 R → 中ステッピングモータ 4 2 C → 左ステッピングモータ 4 2 L) の順で、各リールについて各々実行される処理である。以下では、ステッピングモータの駆動状態番号ごとに駆動制御の処理内容を説明する。

【0 4 0 3】

(1) 「停止中」のときのリール駆動制御処理

まず、主制御手段 1 0 0 は、RWM に格納されている、制御対象となるリールの駆動状態番号の値が「0」(停止中)であるか否かを判断する(ステップ S 5 5 0)。駆動状態番号「0」であった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は図 3 9 のリール駆動制御処理を終了して図 3 9 に示したリール駆動管理処理のステップ S 5 4 6 に示した判断処理を行う。

【0 4 0 4】

(2) 「回転開始待機」のときのリール駆動制御処理

ステップ S 5 5 0 の判断処理で、主制御手段 1 0 0 が駆動状態番号が「0」ではない(N O)と判断したときは、次に駆動状態番号が「1」(回転開始待機)であるか否かを判断する(ステップ S 5 5 2)。ここで、駆動状態が「停止中」から「回転開始待機」への移行は、図 2 7 の遊技進行メイン処理において、スタートスイッチ 3 6 の操作が受け付けられた後に行われるものとする。そして、駆動状態番号が「1」であった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、回転開始待機カウンタの値が記憶されている RWM のアドレス(左リールの場合は F 0 5 6)にアクセスし、記憶されている値から「1」を減算する(ステップ S 5 5 4)。

【0 4 0 5】

次に主制御手段 1 0 0 は、回転開始待機カウンタの値が「0」になったか否かを判断し(ステップ S 5 5 6)、「0」でなかったときは判断結果が N O となり、図 4 0 のリール駆動制御処理を終了して図 3 9 に示したリール駆動管理処理のステップ S 5 4 6 に示した判断処理を行う。これに対してステップ S 5 5 8 の判断処理で、回転開始待機カウンタの値が「1」だった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、RWM の所定アドレス(左リールの場合は F 0 5 5)に記憶されているリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を補正する(ステップ S 5 5 8)。

【0 4 0 6】

この補正は次のような理由で行われる。物理的なリールが実際に停止しているステップ位置と、リール駆動パルスデータ検索用カウンタが示す値(パルス出力するための基本となるデータ)とは、相違していることがあり、相違していた場合はリールの加速がスムーズにいかず、リールが「ガクッ」とした動きを示す場合が多い。このため、ステップ S 5 5 8 の補正処理において、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を 1 ステップ分、減算することでリールをスムーズに加速させている。

【0 4 0 7】

次に主制御手段 1 0 0 は、副制御手段 2 0 0 に対してリールが回転を開始したことを知らせるためのコマンド(リール回転開始コマンド)の出力要求を C P U のレジスタにセットし(ステップ S 5 6 0)、リール回転開始コマンドを RWM のリングバッファに記憶する(ステップ S 5 6 2)。ここで、リングバッファに記憶されたリール回転開始コマンドは、図 3 7 に示したタイマ割込処理のステップ S 5 2 4 (制御コマンド送信処理)の処理によって副制御手段 2 0 0 へ送信される。そして、C P U のレジスタに駆動状態番号「4」(加速中)をセットして(ステップ S 5 6 4)、現在リール駆動制御を行っているリール(以下、「制御対象リール」ともいう。)の駆動状態番号が記憶されているアドレスにア

10

20

30

40

50

クセスし、記憶されている値（駆動状態番号）をステップ S 5 6 4 でレジスタにセットされた値（「4」）に更新する（ステップ S 5 6 6）。

【0408】

次に主制御手段 100 は、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されているアドレス（左リールの場合は F 0 4 F）にアクセスし、図 3 3（リール回転開始処理）のステップ S 1 6 4 で記憶されたリール駆動パルス出力カウンタの初期値から「1」を減算する（ステップ S 5 6 8）。そして、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になったか否かを判断し（ステップ S 5 7 0）リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」でなかった場合は判断結果が N O となり、図 4 0 のリール駆動制御処理を終了する。この場合、ステップ S 5 6 6 の処理によって駆動状態番号が「4」に更新されているため、次のタイマ割込処理が実行されたときは、駆動状態が「加速中」のリール駆動制御が行われる。なお、ステップ S 5 7 0 の判断結果が Y E S（リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」）になった場合の処理については次の「加速中」の処理において説明する。

【0409】

（3）「加速中」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「加速中」（駆動状態番号が「4」）になっているときに図 4 0 のリール駆動制御処理を開始すると、まず、ステップ S 5 5 0 および S 5 5 2 の判断結果が共に N O となり、ステップ S 5 6 6 を経てステップ S 5 6 8 の処理へ移行し、制御対象リールに対応するリール駆動パルス出力カウンタのアドレスに格納されていた値から「1」を減算する。そして、格納されている値が「0」（Y E S）と判断されるまで、タイマ割込処理が行われるごとにステップ S 5 5 0（N O）→S 5 5 2（N O）→S 5 6 6～S 5 7 0（N O）→リターンの処理を繰り返し実行する。

【0410】

そして、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になるとステップ S 5 7 0 の判断結果が Y E S となり、制御対象リールを駆動しているステッピングモータの全ての相をオフにするためのデータ（駆動パルスクリアデータ）と、リール駆動状態を「停止中」にするためのデータとを兼ねたデータを、C P U のレジスタにセットする（ステップ S 5 7 2）。具体的には 0 0（H）のデータをレジスタにセットする。そして、このデータが駆動状態番号が記憶されている R W M のアドレスに記憶されると、「停止中」（駆動状態番号「0」）を意味することになる。また、このデータの下位 4 ビットを、ステッピングモータの $\phi 0 \sim \phi 3$ の各相に対する励磁（「1」）／非励磁（「0」）の状態を指示するデータとして用いた場合は、全相の非励磁を指示する意味となる。

【0411】

次に主制御手段 100 は、現在のリール駆動状態が「減速中」（駆動状態番号「2」）であるか否かを判断する（ステップ S 5 7 4）。ここでは、リール駆動状態が「加速中」になっているので、ステップ S 6 1 2 の判断結果は N O となり、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値に「1」を加算して（ステップ S 5 8 0）、リール駆動状態が「定速中」であるか否かを判断する（ステップ S 5 8 2）。上述したように、リール駆動状態は「加速中」であるからステップ S 5 8 2 の判断結果は N O となり、制御対象リールに対応するステッピングモータに出力している駆動パルスを更新する（ステップ S 5 8 8）。

【0412】

具体的には、制御対象リールのリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が記憶されている R W M アドレス（左リールの場合は F 0 5 5）にアクセスし、記憶されている値に「1」を加算する。ここで、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値の下位 3 ビットは、駆動パルスデータとして用いられる。駆動パルスデータは、ステッピングモータの各相（ $\phi 0 \sim \phi 3$ ）のうち励磁すべき相（励磁パターン）を指定するデータである。

【0413】

本実施形態では、駆動パルスデータが 0（H）のとき $\phi 3$ と $\phi 0$ の励磁を指定し、1（H）のとき $\phi 0$ の励磁を指定し、2（H）のとき $\phi 0$ と $\phi 1$ の励磁を指定し、3（H）のと

10

20

30

40

50

き $\phi 1$ の励磁を指定し、4 (H) のとき $\phi 1$ と $\phi 2$ の励磁を指定し、5 (H) のとき $\phi 2$ の励磁を指定し、6 (H) のとき $\phi 2$ と $\phi 3$ の励磁を指定し、7 (H) のとき $\phi 3$ の励磁を指定するものとする。したがって、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数のときは1つの相が励磁され、偶数のときは2つの相が励磁されることになる。このように、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を「1」加算することで駆動パルスデータも更新され、その結果、制御対象リールに対応するステッピングモータが1ステップ分回転することになる。

【0414】

次に主制御手段100は、制御対象リールのリール駆動状態が記憶されているアドレス値と、記憶させる値（駆動状態番号）として「5」（定速中）とを、CPUのレジスタにセットする（ステップS590）。そして、制御対象リールのリール駆動状態番号が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記憶されている値が「4」（加速中）であるか否かを判断する（ステップS592）。この時点ではリール駆動状態が「加速中」になっていることからステップS592の判断結果はYESとなり、制御対象リールのリール駆動パルス切替回数の値が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記憶されている値から「1」を減算する（ステップS594）。

【0415】

そして、リール駆動パルス切替回数の値が「0」になったか否かを判断し（ステップS596）、「0」になっていなければ判断結果がNOとなって、ステップS590の処理でCPUのレジスタにセットされていたアドレスの値を、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されているRWMアドレスの値に更新する（ステップS598）。次に、ステップS594の処理によって「1」減算されたパルス切替回数をRWMから取得して（ステップS600）、主制御手段100内のROMに記憶されている加速パターン情報（図24参照）の先頭アドレス（図24において、切替回数「9」に対応する割込回数が記憶されているアドレス）の値をCPUのレジスタにセットする（ステップS602）。

【0416】

そして、ステップS600で取得した切替回数に対応する割込回数が記憶されているROMアドレスをCPUのレジスタにセットする（ステップS604）。これにより、ROMから次の割込回数の値を取得して、ステップS598でセットしたRWMアドレスに記憶して（ステップS606）、図40のリール駆動制御処理を終了する。このステップS606の処理によって、ステップS580で「1」を加算されたリール駆動パルス出力カウンタの値は、ROMから取得した割込回数の値に更新される。

【0417】

主制御手段100は、次のタイマ割込処理からステップS550（NO）→S552（NO）→S566～S570（NO）→リターンの処理を繰り返し、ステップS570の処理で、ステップS606で更新されたリール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になると、ステップS570の判断結果がYESとなって、前述したステップS572→S574（NO）→S580→S582（NO）→S588→S590→S592（YES）→S594→S596（NO）→S598～S606→リターンの処理が行われ。これにより、図24に示した加速パターン情報における、次のリール駆動パルス出力カウンタおよびリール駆動パルス切替回数の値が更新される。

【0418】

以上の処理により、例えば、図24に示した加速パターンに従ってリールを加速する場合、図33に示したリール回転開始処理のステップS164の処理により、RWMの所定アドレスに記憶されているリール駆動パルス出力カウンタの値が初期値として50（D）に更新され、リール駆動パルス切替回数の値が初期値として9（D）に更新される。そして、割込処理が許可されると以後に繰り返し実行されるタイマ割込処理において、ステップS550（NO）→S552（NO）→S566～S570（NO）→リターンの処理を繰り返し、ステップS568の処理によって、リール駆動パルス出力カウンタの値が「1

10

20

30

40

50

」ずつ減算される。

【0419】

そして、加速を開始してから50回の割込処理が行われると、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になり、ステップS570の判断結果がYESとなって、ステップS572→S574(NO)→S580→S582(NO)の処理を経て、ステップS588で制御対象リールに対応するステッピングモータに出力している駆動パルスが更新される。そして、ステップS590→S592(YES)となって、ステップS594でRWMに記憶されているリール駆動パルス切替回数の値が「1」減算されて「8」となる。その後、ステップS596(NO)→S598～S604の処理を経てステップS606で、図24の加速パターンから、ステップS594によって更新された切替回数(「8」)に対応する割込回数(「14」)が読み込まれて、リール駆動パルス切替回数の値が「14」に更新される。そして、これらの処理をステップS596で切替回数が「0」となるまで繰り返す。

10

【0420】

これにより、図42(a)に示すように、加速を開始してから111.75ミリ秒後に(すなわちタイマ割込処理が50回行われると)ステッピングモータが1ステップ分回転し、その31.29ミリ秒後に(すなわちタイマ割込処理が14回行われると)ステッピングモータが1ステップ分回転し、さらにその6.705ミリ秒後に(すなわちタイマ割込処理が3回行われると)ステッピングモータが1ステップ分回転する。その後、4.47ミリ秒経過する毎に(すなわちタイマ割込処理が2回行われる毎に)ステッピングモータが1ステップ分ずつ回転していき、切替回数が9回になると2.235ミリ秒後に(すなわちタイマ割込処理が1回行われると)ステッピングモータが1ステップ分回転して、加速処理が完了する。

20

【0421】

図24の加速パターン情報において、最後の切替回数について処理を終えると、ステップS596の判断結果がYESとなって直ちにステップS606の処理を行う。すなわち、ステップS598～604の処理を行わないため、CPUのアドレスには、ステップS590の処理によってCPUのレジスタにセットされた、制御対象リールのリール駆動状態が記憶されたアドレスの値と、駆動状態番号の値(「5」:定速中)とが、上書きされずに残っている。したがって、ステップS606の処理により、制御対象リールの駆動状態が記憶されているRWMアドレスに、駆動状態番号「5」が記憶されることになる。これにより、次のタイマ割込処理からリール駆動状態が「定速中」のときの駆動制御が開始される。また、このときステップS598～604の処理が行われないため、リール駆動パルス出力カウンタの値もステップS580によって「1」加算された値(すなわち「1」)が維持される。

30

【0422】

(4)「定速中」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「定速中」へ移行した次のタイマ割込処理で図40のリール駆動制御処理が行われると、ステップS550(NO)→S552(NO)→S566の処理を経て、ステップS568の処理によってリール駆動パルス出力カウンタの値が「1」減算される。ここで、リール駆動状態が「加速中」のときに最後に行われたステップS580の処理によってリール駆動パルス出力カウンタの値が「1」になっていることから、「定速中」へ移行して最初のステップS568の処理によって、リール駆動パルス出力カウンタの値は「0」になる。これにより、ステップS570の判断結果がYESとなり、ステップS572の処理を経てステップS574の判断結果がNOとなって、ステップS580の処理によりリール駆動パルス出力カウンタの値が再び「1」になる。

40

【0423】

次に、ステップS582の判断処理では、現在のリール駆動状態が「定速中」であることから判断結果はYESとなる。これにより主制御手段100は、制御対象リールのリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記

50

憶されていた値が偶数であるか否かを判断する（ステップ S 5 8 4）。リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数であった場合は、判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、R W M に記憶されているリール回転不良検出カウンタの値に「1」を加算する（ステップ S 5 8 6）。

【0 4 2 4】

ステップ S 5 8 4 および S 5 8 6 の処理により、制御対象リールに対応するステッピングモータが 2 ステップ分回転する毎に、リール回転不良検出カウンタの値が「1」ずつ増加することになる。これにより、ステッピングモータの 1 回転当たりのステップ数（「3 3 6」）が 1 バイトで表すことができる値（すなわち 2 5 6）を超えていたとしても、リール回転不良検出カウンタの値を 1 バイトで管理することができる。なお、リール回転不良カウンタの値に「1」を加算する条件として、「回胴センサ信号の値が「0」のとき」という条件を追加してもよい。この条件を追加した場合、例えばインデックスの検出を、回胴センサ信号の立ち上がりでなく、レベルによって判断している場合、回胴センサがインデックスを検出している期間は回胴センサ信号の値が「1」の状態まま維持され、リール回転不良カウンタの値が増加しないため、その期間にリールが再加速されることはない。

【0 4 2 5】

ステップ S 5 8 6 の処理を終えると、主制御手段 1 0 0 はステップ S 5 8 8 および S 5 9 0 の処理を行い、ステップ S 5 9 2 で現在のリール駆動状態が「加速中」であるか否かを判断する。この時点では「定速中」になっていることから、ステップ S 5 9 2 の判断結果は N O となる。これにより、主制御手段 1 0 0 は図 4 1 のステップ S 6 1 0 の処理へ移行し、制御対象リールに関する 1 図柄のステップ数（1 6 または 1 7）が記憶されている R W M アドレス値を C P U のレジスタにセットし、現在のリール駆動状態が「定速中」であるか否かを判断する（ステップ S 6 1 2）。現時点では「定速中」であることから判断結果が Y E S となって、図 3 7（タイマ割込処理）のステップ S 5 1 6 の処理によって入力ポートから取り込まれ、R W M の所定アドレスに記憶された回胴センサ信号の値（「0」または「1」）を取得する（ステップ S 6 1 4）。具体的には、アドレス F 0 0 C に記憶されている入力ポート 2 レベルデータおよびアドレス F 0 0 F に記憶されている入力ポート 2 立ち上がりデータ（図 2 3 参照）を取得する。

【0 4 2 6】

そして主制御手段 1 0 0 は、入力ポート 2 立ち上がりデータを参照して、制御対象リールの回胴センサ信号が立ち上がったか否かを判断する（ステップ S 6 1 6）。このように、本実施形態ではリール駆動状態が「定速中」のときのみ回胴センサ信号の立ち上がりをチェックし、「加速中」、「減速開始」、「減速中」のときには、回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしていない。

【0 4 2 7】

ステップ S 6 1 6 の判断処理において、回胴センサ信号が立ち上がっていた場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、基準ステップ数の補正処理を行う（ステップ S 6 1 8）。具体的には、基準ステップ数補正值を決定し、決定した基準ステップ数補正值に基づいて基準ステップ数を生成して所定の R W M アドレスに記憶する。ここで、基準ステップ数とは、図柄番号「1 9」と図柄番号「0」との境界線の位置を「0」とし、ステッピングモータが 1 ステップ分だけ回転するごとに「1」ずつ増加していく値をいう（詳しくは後述する）。

【0 4 2 8】

上述した基準ステップ数補正值は、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数だった場合は「3」となり、偶数だった場合は「4」となる。本来、回胴センサ信号の立ち上がり直後は、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数または奇数のいずれか一方で一定しているはずである。しかしながら、回胴センサの精度の関係でインデックスの検出位置にばらつきが生じてしまうため、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数であったり奇数であったりする。このようなばらつきに対応するために、上述したようにリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数か奇数かに応じてセットする補

10

20

30

40

50

正値を異ならせている。

【0429】

次に主制御手段100は、リールのインデックスを検出した時の図柄番号（以下、「基準図柄番号」という。）を、中段Mを通過中の図柄としてRWMの所定アドレスに記憶納する（ステップS620）。ここで、本実施形態では、基準図柄番号を「0」としている。このように、本実施形態においては、制御対象リールのインデックスが検出されると、制御対象リールの回転位置に関する情報（具体的には、基準ステップ数および基準図柄番号）がRWMに記憶される。そして、制御対象リールのリール回転不良検出カウンタの値が記憶されているRWMアドレスにアクセスして、記憶されていた値を「0」に初期化し（ステップS622）、図41に示すリール駆動制御処理を終了する。

10

【0430】

これに対して、ステップS616の判断処理で、制御対象リールに対応する回胴センサ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、制御対象リールが回転を開始した後、インデックスを検出しているか否か（換言すると、回胴センサ信号が立ち上がったか否か）を判断する（ステップS624）。そして、回胴センサが未だインデックスを検出していなかった場合は判断結果がNOとなり、図41のリール駆動制御処理を終了する。これに対して、ステップS624の判断処理で、回胴センサがインデックスを検出済みであった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、制御対象リールに対応する基準ステップ数の値に「1」を加算し、1図柄のステップ数が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記憶されている値から「1」を減算する（ステップS626）。

20

【0431】

次いで主制御手段100は、ステップS626の処理によって減算された値が「0」になった（すなわち、1図柄分回転した）か否かを判断し（ステップS628）、「0」になった場合は判断結果がYESとなって、1図柄分の所定ステップ数（ここでは「17」とする）を、制御対象リールに関する1図柄のステップ数が記憶されているRWMアドレス（左リールの場合はF051）に記憶する（ステップS630）。このとき、RWMに記憶する1図柄のステップ数を、前述した基準ステップ数に基づいて修正してもよい。

【0432】

次に主制御手段100は、制御対象リールの図柄番号（通過位置）のアドレスに記憶されている値を、次の図柄番号の値に更新する（ステップS632）。そして、制御対象リールに関する1図柄のステップ数が記憶されているRWMアドレスの値をCPUのレジスタにセットし（ステップS634）、制御対象リールに関する図柄番号（通過位置）のアドレスに記憶されている値が、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」のいずれかであったときは、ステップS634でセットしたRWMアドレスにアクセスし、格納されている値（「17」）を「16」に補正する（ステップS636）。

30

【0433】

ステップS636の処理を終えると、または、ステップS628の判断結果がNOになると、RWMに記憶されている図柄番号（通過位置）の値が、図柄番号（停止位置）の値と一致しているか否かを判断する（ステップS638）。双方の値が一致していなかった場合は判断結果がNOとなり、図41に示すリール駆動制御処理を終了する。ここで、図柄番号（停止位置）の値は、ストップスイッチが操作されたときに所定のRWMアドレスに記憶される。また、図示は省略するが、本実施形態ではリール駆動状態が「定速中」のときに停止させる図柄番号が決定されることがないような処理を行っているため、ステップS638の判断結果がYESになることはない。

40

【0434】

このように、リール駆動状態が「定速中」になっているときは、ステップS550（NO）→S552（NO）→S566～S574（NO）→S580～S584（→S586）→S588～S592（NO）→S610～S616の処理を行って、1回のタイマ割込処理を行う毎に、制御対象リールに対応するステッピングモータを1ステップ分回転さ

50

せていく。そして、制御対象リールに対応する回胴センサがリールのインデックスを検出したとき（ステップS616，YES）は、ステップS620およびS622の処理を行って図41のリール駆動制御処理を終了する。これに対して、制御対象リールに対応する回胴センサがリールのインデックスを検出していないとき（ステップS616，NO）は、ステップS624～S638の処理を行って、中段Mを通過している図柄番号（通過位置用）を更新していく。

【0435】

（各リールのインデックスと、その検出位置に関する説明）

ここで、リールのインデックスと、それを検出する回胴センサの取付位置について、図43を参照して説明する。図43（a）は、リールの図柄番号と、ステッピングモータのステップの値との対応を示す図であり、この対応は3つのリール全てにおいて共通である。図43（b）は、リールに形成されるインデックスIDXの位置を示す図であり、図中、矢印aはリールの回転方向（表示窓21内において図柄が移動する方向）を示している。

【0436】

まず、本実施形態におけるステッピングモータは、1周当たりステップ数が336であり、基準ステップ数は、図43（a），（b）に示すように、図柄番号「19」と「0」との境界を「0」として、ステッピングモータが1ステップ回転するごとに「1」ずつ増加していき、1回転すると再び「0」となる値である。したがって、基準ステップ数の値が「1」増加する毎に、リールは約 1.07° （ $360^{\circ} / 336$ ）ずつ回転しており、基準ステップ数とリールの回転角度は対応しているといえる。

【0437】

本実施形態では、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」の図柄領域の円周方向における長さは16ステップ分となっており、その他の図柄番号の円周方向における長さは17ステップ分となっている。したがって、各図柄番号に対して対応付けられる基準ステップ数の数値範囲は、図43（a）に示す通りとなる。また、各図柄番号の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は、一つ下流側の図柄番号との境界における基準ステップ数に「8」を加算した値となる。したがって、図柄番号「0」の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は「8」（ $0 + 8 = 8$ ）となり、図柄番号「1」の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は「24」（ $16 + 8 = 24$ ）となる。

【0438】

本実施形態では、図42に示したように、回胴センサ信号が立ち上がると、基準ステップ数の補正処理が行われるが（ステップS616，YES→S618）、この補正処理が行われるタイミングについて図44を参照して説明する。

【0439】

まず、図44（a）に示すように、リールが矢印bの方向に回転しているときに、図柄番号「19」の図柄領域の回転方向における中央位置が、表示窓21の中段Mの中央位置に到達すると、すなわち図柄番号「19」の図柄が定位置に到達すると、「基準ステップ数」の値が「327」となる。そして、その位置からリールが1ステップずつ回転していき、やがて図44（b）に示すように、回胴センサによってインデックスIDXが検出されると、換言すると、回胴センサが制御対象リールの所定の回転位置を検出すると、回胴センサ信号がOFF状態からON状態に立ち上がる。

【0440】

また、図43（b）に示したように、インデックスIDXの回転方向における長さが約2ステップ分になっているため、回胴センサ信号が立ち上がってからリールが2ステップ分回転すると、回胴センサ信号は、ON状態からOFF状態へ立ち下がる。なお、例えばインデックスIDXの回転方向における幅を、リールの半周に亘る長さとし、回胴センサ信号が立ち上がってからリールが半回転したときに立ち下がるようにしてもよい。

【0441】

回胴センサ信号がOFF状態からON状態に立ち上がると、図41のステップS618の基準ステップ数補正処理が行われる。ここで、図43（b）に示すように、インデックス

10

20

30

40

50

ＩＤＸの検出開始端ｄｓの位置は、図柄番号「１９」と「０」との境界から３ステップ分、上流側の位置になっている。したがって、実際のリールの回転角度と、基準ステップ数の値とにズレが無ければ、基準ステップ数の値は「３」となるが、本実施形態では、インデックスが検出されたときに基準ステップ数の値を「１」加算ステップ数の加算処理を行っていないため、その分を勘案して基準ステップ数の値を「４」とする。

【０４４２】

また、このとき、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を参照し、その値が奇数だった場合は「基準ステップ数」の値を「３」にセットし、偶数だった場合は「４」にセットする。したがって、回胴センサ信号が立ち上がった直後に対応するストップスイッチが操作されると、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数だった場合はステッピングモータが６ステップ分回転したところでリールが停止し、偶数だった場合は５ステップ分回転したところでリールが停止するような減速処理が行われる。これにより、１－２相励磁によってステッピングモータを駆動している過程で、２つの相を励磁するタイミングのときに、リールを減速させるための４相励磁を開始しないようにすることができる。

【０４４３】

このように、本実施形態の回胴センサは、図柄番号「０」の図柄が中段Ｍの定位置に到達したときにインデックスＩＤＸを検出する（すなわち回胴センサ信号が立ち上がる）のではなく、定位置に達する前（より具体的には、５ステップ分上流側に位置するとき）にインデックスＩＤＸが検出される。このため、回胴センサによってインデックスＩＤＸが検出された直後にストップスイッチが操作された場合でも、時間的な余裕を設けることができ、インデックスを検出した時点における図柄番号の図柄を中段Ｍの定位置に停止させることが可能となる。

【０４４４】

また、図柄番号「０」の図柄が中段Ｍの定位置から５ステップ分上流側に位置しているときに、回胴センサによってリールのインデックスが検出され、その直後にストップスイッチが操作された場合は、図柄番号「０」の図柄を中段Ｍの定位置に停止させることができる。これにより、図４１のステップＳ６２０（回胴センサ通過時基準図柄番号保存）は、ＲＷＭに記憶されている値を「０」にリセットするだけで済むため、クリア処理において、回胴センサリールの駆動制御処理を簡素化することができる。

【０４４５】

（リールのインデックスの検出時に行う補正処理の変形例）

上述した図４３および図４４に示した例では、インデックスＩＤＸの検出時に基準ステップ数の値を補正し、基準ステップ数に基づいて１図柄のステップ数を補正する構成としていたが、インデックスＩＤＸの検出時に直接、１図柄のステップ数を補正するようにしてもよい。ここで、インデックスＩＤＸの検出時に１図柄のステップ数を補正する場合について、図４５および図４６を参照して説明する。ここで、図４５は、リールに形成されるインデックスＩＤＸの位置を示す図であり、図中、矢印ｃはリールの回転方向（表示窓２１内において図柄が移動する方向）を示している。また、図４６は回胴センサによってリールのインデックスＩＤＸが検出されるタイミングを説明するための説明図である。

【０４４６】

なお、この変形例においても、ステッピングモータの１周当たりステップ数が３３６であり、図柄番号「０」、「５」、「１０」、「１５」の図柄領域の円周方向における長さは１６ステップ分、その他の図柄番号の円周方向における長さは１７ステップ分となっている。

【０４４７】

本実施形態では、図４１のステップＳ６２８～Ｓ６３６を参照して説明したように、図柄が表示窓２１における中段Ｍの定位置に到達すると、１図柄のステップ数の値が「０」となって、次の図柄番号に更新され、次の図柄番号の図柄が中段Ｍの定位置に到達するまでのステップ数がＲＷＭに記憶される。また、図４１のステップＳ６１６～Ｓ６２０を参照して説明したように、回胴センサ信号の立ち上がりが検出されると、図柄番号は「０」と

される。したがって、各図柄番号における図柄の位置と、1図柄のステップ数の値との対応は、図45に示す通りとなる。すなわち、図柄番号「0」の図柄が中段Mの定位置に達すると、1図柄ステップ数の値が「0」となり、次の図柄番号の図柄が中段Mの定位置に到達するまでのステップ数（「16」）がRWMに記憶される。

【0448】

この変形例においても、インデックスID Xの検出開始端dsの位置は、図柄番号「19」と「0」の境界から3ステップ分、上流側になっている。したがって、回胴センサ信号の立ち上がりが検出された時点における1図柄のステップ数の値は、図45に示すように「5」となる。以上を踏まえて、回胴センサがリールのインデックスID Xを検出したことにより、回胴センサ信号が立ち上がったときに1図柄のステップ数の値を補正する場合について図46を参照して説明する。

10

【0449】

まず、図46(a)に示すように、リールが矢印dの方向に回転しているときに、図柄番号「19」の図柄領域の回転方向における中央位置が、表示窓21の中段Mの中央位置に到達すると、すなわち図柄番号「19」の図柄が定位置に到達すると、「1図柄のステップ数」の値が「0」となり、図柄番号「19」のステップ数である「17」がセットされて、図柄番号の値が次の図柄番号である「0」に更新される。そして、リールが1ステップずつ回転していく毎に「1図柄のステップ数」の値が「1」ずつ減算されていき、やがて図44(b)に示すように、インデックスID Xが回胴センサによって検出されると、回胴センサ信号がOFF状態からON状態に立ち上がる。

20

【0450】

回胴センサ信号がOFF状態からON状態に立ち上がると、まず、リール駆動パルスデータ検算カウンタの値を参照し、その値が奇数だった場合は「1図柄のステップ数」の値を「6」にセットし、偶数だった場合は「5」にセットする。したがって、回胴センサ信号が立ち上がった直後に対応するストップスイッチが操作されると、リール駆動パルスデータ検算カウンタの値が奇数だった場合はステッピングモータが6ステップ分回転したところでリールが停止し、偶数だった場合は5ステップ分回転したところでリールが停止する。これにより、1-2相励磁によってステッピングモータを駆動している過程で、2つの相を励磁するタイミングのときに、リールを減速させるための4相励磁を開始しないようにすることができる。

30

【0451】

このように、変形例における回胴センサは、図柄番号「0」の図柄が中段Mの定位置に達する前（より具体的には、5ステップ分上流側に位置するとき）にインデックスID Xが検出される。このため、回胴センサによってインデックスID Xが検出された直後にストップスイッチが操作された場合でも、時間的な余裕を設けることができ、その時点における図柄番号の図柄を中段Mの定位置に停止させることが可能となる。

【0452】

また、図柄番号「0」の図柄が中段Mの定位置から5ステップ分上流側に位置しているときに、回胴センサによってリールのインデックスが検出され、その直後にストップスイッチが操作された場合は、図柄番号「0」の図柄を中段Mの定位置に停止させることができる。これにより、図41のステップS620（回胴センサ通過時基準図柄番号保存）は、RWMに記憶されている値を「0」にリセットするだけで済むため、クリアするにおいて、回胴センサリールの駆動制御処理を簡素化することができる。

40

【0453】

なお、本実施形態では、リールのインデックスを検出する位置を表示窓21の中段Mとしているが、上段Uであってもよいし、下段Dであってもよい。また、図柄番号「0」の図柄領域における中央位置が、中段Mの中央位置（すなわち定位置）に到達する前にリールのインデックスを検出可能（本実施形態の場合は5ステップ手前で検出）であれば、回胴センサの取付位置およびリールのインデックスの形成位置は、本実施形態に限定されるものではない。

50

【0454】

また、図41のステップS616の判断処理で、回胴センサ信号が立ち上がったか否かを判断しているが、リールの駆動状態に関係なく、リールが1回転する間に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常発生時の処理を実行しないようにしている。特に「加速中」においてはステップS616の判断処理を実行しないため、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、主制御手段100は、そのことによって特別な処理を行うことはない。したがって、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常が発生したと判断されることはない。また、仮に「加速中」において回胴センサ信号の立ち上がり判断するようにしたとしても、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったときに異常発生時の処理を実行しないようにするのが好ましい。

10

【0455】

例えば、インデックスの位置が回胴センサの位置に接近した状態（より顕著な例としては、回胴センサがインデックスを検出した位置）でリールが停止したとする。この状態で、次の遊技が開始されて、そのリールが回転を開始したときに、加速初期時におけるステッピングモータの不安定な動作によってリールの動きにブレが生じ、その結果、回胴センサがインデックスを複数回検出してしまう虞がある。

【0456】

したがって、リールが1回転する間に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常発生時の処理を実行しないようにすることで、例えばリールの回転開始時に、リールにブレが生じたとしても異常が発生したとみなされることがなく、また、異常が発生したことにより、遊技が中断されてしまうこともない。これにより、ステッピングモータの駆動制御に関して設計上の余裕ができるとともに、スムーズな遊技の進行が可能となる。

20

【0457】

また、前述したステップS616で説明したように、本実施形態では「加速中」、「減速開始」、「減速中」のときには、回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしていないが、例えば「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしてもよい。このようにした場合、より早い段階でストップスイッチの操作を有効（換言すると、受け付け可能な状態）にすることが可能となる。例えば、リールの回転速度が定速に達し、かつ、回胴センサ信号の立ち上がりが検出されたことを条件に、ストップスイッチの操作を有効したとする。

【0458】

このとき、「加速中」は回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしない場合は、例えば加速中に（すなわち定速に到達する前に）回胴センサがリールのインデックスを検出したとしても、リールが定速に到達し、その後、回胴センサがリールのインデックスを検出するまで、ストップスイッチの操作が有効にならない。したがって、リールが定速に達した後、リールがほぼ1回転した後には有効化されることになる。これに対して、「加速中」にも回胴センサ信号の立ち上がりをチェックするようにすれば、加速中に回胴センサがリールのインデックスを検出した場合、リールの加速が終了して定速に達したときに、ストップスイッチの操作を有効にすることができる。

30

【0459】

ここで、「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりをチェックするように構成する場合において、所定の加速パターンに従ってリールの加速処理を行っている途中で回胴センサ信号の立ち上がりを検出した場合、基準図柄番号の記憶処理やリール回転不良検出カウンタの初期化を行った後に、引き続き検出時の状態から加速処理を再開させようとする、加速処理に関する各種の値を検出時の状態に戻すために煩雑な処理を行わなくてはならない。

40

【0460】

したがって、そのような場合に加速処理を再開するときは、加速パターンの予め定められた状態から加速処理を再開するとよい。例えば、「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりを検出したときは、図24に示した加速パターンにおいて、「切替回数」の値が「7」の状態から加速処理を再開すると定めたとする。この場合、例えば図42(b)に示すように、6回目の切替回数（すなわち「切替回数」の値が「4」）のときに、回胴センサ信

50

号の立ち上がりが発出された場合は、次のタイマ割込処理で、「切替回数」の値が「7」の状態から加速処理を再開するようにする。

【0461】

このように、所定の加速パターンに従って加速処理を行っているときに回胴センサ信号の立ち上がりが発出した場合は、所定の加速パターンにおける所定の状態から加速処理を再開することで、加速処理の再開時の処理を簡略化することができる。

【0462】

(5) 「減速開始」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「定速中」のときに、ストップスイッチの操作が受け付けられると、主制御手段100は、図27に示した遊技進行メイン処理のステップS36（リール停止管理）において、操作されたストップスイッチに対応するリールのリール駆動状態を「定速中」から「減速開始」に移行させる。この状態で図40および図41のリール駆動制御処理が行われると、「定速中」と同様に、ステップS550（NO）→S552（NO）→S566～S574（NO）→S580→S582（NO）→S588～S592（NO）→S610の処理を行って、制御対象となるステッピングモータを、1回のタイマ割込処理を行う毎に1ステップ分回転させていく。そして、リール駆動状態が「減速開始」であるためステップS612の判断結果がNOとなり、ステップS624～S636の処理を行って、必要に応じて中段Mを通過中の図柄番号を更新する。

【0463】

そして、ステップS638の判断処理で、RWMに記憶されている図柄番号（通過位置）の値と、図柄番号（停止位置）の値とが一致していなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、図41に示すリール駆動制御処理を終了する。これに対して、双方の値が一致した場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、4相減速時パルスデータ（制御対象のステッピングモータの全ての相を励磁するデータ）をCPUのレジスタにセットし（ステップS640）、4相減速時に対応するリール駆動パルス出力カウンタの所定値を、CPUのレジスタにセットする（ステップS642）。ここで、レジスタにセットするリール駆動パルス出力カウンタの値は、90割込み（約200ms）に相当する値とする。

【0464】

次に主制御手段100は、制御対象リールに関するリール駆動状態が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記憶されている駆動状態番号を「2」に更新する（ステップS644）。そして、制御対象リールに関するリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されているRWMのアドレスに、CPUのレジスタにセットされている所定値（90割込みに相当）を記憶する（ステップS646）。次いで、副制御手段200に対してリールの回転を停止させることを知らせるためのコマンド（リール回転停止コマンド）の出力要求をCPUのレジスタにセットする（ステップS648）。これにより、リール回転停止コマンドがRWMのリングバッファに記憶され（ステップS650）、図37に示したタイマ割込処理のステップS524（制御コマンド送信処理）の処理によって副制御手段200へ送信される。

【0465】

副制御手段200は、リール回転停止コマンドを受信すると、対応するリールの回転が停止するときの演出（例えば、リールの停止音の発生、テンパイ音の発生、バックランプの消灯など）を実行する。ここで、リール回転停止コマンドは、リール駆動状態が「減速開始」のとき（すなわち実際にリールが停止する前）に送信されることから、副制御手段200がリール回転停止コマンドの受信を契機としてリール停止時の演出処理を開始することで、実行する演出に関する処理、リールが停止する開始することができる。このため、演出の実行タイミングを実際のリールのタイミングに合わせ易くなるという利点がある。例えば、リール回転停止コマンドを受信してから直ちにリール停止時の演出を実行すると、リールが停止するタイミングよりも演出が行われるタイミングの方が早過ぎてしまう場合は、副制御手段200においてリール停止時の演出を所定時間待機させる処理を行うよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。また、この待機時間の長さを調整可能にしてもよい。

【0466】

次いで主制御手段100は、RWMの所定アドレスに記憶されている減速中フラグの値を「0」にクリアする(ステップS652)。そして、ステップS640の処理でCPUのレジスタにセットした制御対象リールに対応するステッピングモータの全ての相を励磁するデータを、RWMの所定アドレスに記憶して(ステップS654)、図41に示すリール駆動制御処理を終了する。

【0467】

(6)「減速中」のときのリール駆動制御処理

図41のステップS644の処理によってリール駆動状態が「減速中」に移行すると、次の割込周期で実行されるタイマ割込処理で、ステップS550(NO)→S552(NO)→S566の処理を経て、ステップS568の処理において、ステップS646の処理によって制御対象リールに関するリール駆動パルス出力カウンタのアドレスに記憶された値(90割込分)から「1」が減算される。そして、ステップS570の判断処理で、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になったか否かを判断し、以下、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になるまで、ステップS550(NO)→S552(NO)→S566～S570(NO)→リターンの処理を繰り返し実行する。この間、制御対象リールに対応するステッピングモータに対しては、4相励磁の駆動パルスが出力され続ける。

【0468】

そして、ステップS570の判断処理において、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になると判断結果がYESとなり、主制御手段100は、ステップS572の処理によって駆動状態番号「0」とするデータと、制御対象リールに対応するステッピングモータの全相を非励磁(オフ)にするデータとを兼ねた値(00H)を、CPUのレジスタにセットする。次いでステップS574の判断処理では、現在のリール駆動状態が「減速中」になっていることから判断結果はYESとなり、CPUのレジスタにセットされている「0」のデータを、リール駆動状態を記憶するRWMの所定アドレスに記憶する(ステップS576)。これにより、リール駆動状態番号は「0」となり、リール駆動状態は「停止中」となる。そして、ステップS578のリール駆動パルスセット処理を行い、図41のリール駆動制御処理を終了する。

【0469】

上述したように、図40および図41に示したリール駆動制御処理は、各リールの駆動状態に応じて処理内容が分岐している。このため、先述した図39のリール駆動管理処理におけるステップS542の処理によって、各リールについて図40および図41のリール駆動制御処理を行う際に最初に指定される先頭アドレスを、駆動状態番号を記憶するアドレスとすることで、必要なデータをRWMから効率良く読み出すことができる。

【0470】

《副制御手段における制御処理の説明》

次に、本実施形態において、副制御手段200で行われる主な処理の内容について、図47～図49に示すフローチャートを参照して説明する。図47は受信した制御コマンドを記憶する受信割込処理、図48は制御コマンドの送受信処理を行うメインループ処理、図49は各種スイッチ信号の処理を行うタイマ割込処理の内容を示している。図47～図49に示す各処理は、所定の周期ごとに繰り返し実行される。

【0471】

まず、図47の受信割込処理を開始すると、副制御手段200は、主制御手段100から送信された制御コマンドおよび画像制御基板250から送信されたサブ制御コマンドをRWMに設けられたバッファメモリに記憶する(ステップSs100)。また、受信割込処理を終了して他の処理を行う。また、図48のメインループ処理を開始すると、副制御手段200は、画像制御基板250に対してサブ制御コマンドを送信するサブ制御コマンド送信処理を行う(ステップSs110)。そして、上述したバッファメモリに記憶されて

いる各種制御コマンドの解析処理を行い（ステップ S s 1 1 2）、図 4 8 のメインループ処理を終了して他の処理を行う。

【0 4 7 2】

図 4 9 のタイマ割込処理を開始すると、副制御手段 2 0 0 は、まず、決定スイッチ 3 9 に対する操作に応じた処理を行う決定スイッチ入力判定の処理を行い（ステップ S s 2 2 0）、次いで演出用スイッチ 5 2 に対する操作に応じた処理を行う演出用スイッチ入力判定の処理を行う（ステップ S s 2 0 2）。そして、選択スイッチ 3 8 に対する操作に応じた処理を行う選択スイッチ入力判定の処理を行うと（ステップ S s 2 0 4）、図 4 9 のタイマ割込処理を終了して他の処理を行う。

【0 4 7 3】

<決定スイッチ入力判定の処理の説明>

次に図 5 0 のフローチャートを参照して、図 4 9（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 0 で実行される決定スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段 2 0 0 は、現在、決定スイッチ 3 9 の有効期間（操作を受け付けることができる期間）であるか否かを判断する（ステップ S s 2 2 0）。ここで、決定スイッチ 3 9 の有効期間とは、全てのリールが停止してから（メダルを払い出す場合はメダルの払い出しが完了してから）、次の遊技を開始させるためにスタートスイッチ 3 6 が操作されるまでの期間をいう。決定スイッチ 3 9 の有効期間でなかった場合は、ステップ S s 2 2 0 の判断結果が N O となって、副制御手段 2 0 0 は、図 5 0 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 9（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【0 4 7 4】

これに対して、ステップ S s 2 2 0 の判断処理において、決定スイッチ 3 9 の有効期間だった場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、決定スイッチ 3 9 のオン／オフ状態を示す入力信号（以下、「決定スイッチ信号」ともいう。）が、オフ状態からオン状態へ立ち上がったか否かを判断する（ステップ S s 2 2 2）。この入力信号は、決定スイッチ 3 9 が押下されていないときにオフ状態となり、押下されているときにオン状態となる。決定スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は、ステップ S s 2 2 2 の判断結果が N O となって、図 5 0 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 9（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【0 4 7 5】

これに対して、ステップ S s 2 2 2 の判断処理において、決定スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、表示装置 7 0 にメニュー画面を表示させるためのメニューコマンドを生成する（ステップ S s 2 2 4）。そして、生成したメニューコマンドを送信用のバッファメモリに記憶して（ステップ S s 2 2 6）、図 5 0 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 9（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【0 4 7 6】

ステップ S s 2 2 4 の処理によってバッファメモリに記憶されたメニューコマンドは、図 4 8（メインループ処理）のステップ S s 1 1 0 の処理によって画像制御基板 2 5 0 へ送信される。そして、画像制御基板 2 5 0 においてメニューコマンドが受信されると、表示装置 7 0 にメニュー画面を表示するための処理が行われる。

【0 4 7 7】

<演出用スイッチ入力判定の処理の説明>

次に図 5 1 のフローチャートを参照して、図 4 9（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2 で実行される演出用スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段 2 0 0 は、現在、演出用スイッチ 5 2 の有効期間であるか否かを判断する（ステップ S s 2 4 0）。ここで、演出用スイッチ 5 2 の有効期間とは、表示装置 7 0 において、前述した「特定演出」が実行されている期間をいう。また、「特定演出」とは、遊技者の期待を高めるための演出の一種であり、演出の開始前または演出の冒頭に、遊技者に対して演出

10

20

30

40

50

用スイッチ52の操作を促すメッセージや音声が表示され、特定演出の実行中に演出用スイッチ52が操作されると、実行中の演出内容が変化する演出をいう。

【0478】

演出用スイッチ52の有効期間でなかった場合は、ステップS s 240の判断結果がNOとなって、副制御手段200は、図51に示す演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図49（タイマ割込処理）のステップS s 204（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。これに対して、演出用スイッチ52の有効期間だった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、演出用スイッチ52のオン／オフ状態を示す入力信号（以下、「演出用スイッチ信号」ともいう。）が、オン状態になっているか否かを判断する（ステップS s 242）。この入力信号は、演出用スイッチ52が押下されていないときにオフ状態となり、押下されているときにオン状態となる。演出用スイッチ信号がオフ状態だった場合は、ステップS s 242の判断結果がNOとなって、図51の演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図49（タイマ割込処理）のステップS s 204（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【0479】

これに対して、ステップS s 242の判断処理において、演出用スイッチ信号がオン状態になっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、実行中の演出内容を変化させるための演出コマンドを生成する（ステップS s 244）。ここで、演出内容の変化としては、例えば、画像表示装置70に表示されたレベルメータのレベルを上昇させたり、画像表示装置70に表示された2つのキャラクタのうち一方が他方を攻撃したりするなど、様々な変化が考えられる。なお、演出用スイッチ52が所定時間、操作され続けた（いわゆる長押しされた）場合は、演出用スイッチ52が短時間かつ断続的に連続して操作されたときと同じ状態となる機能（いわゆるオート連打機能）を備えてもよい。

【0480】

そして、副制御手段200は、生成した演出コマンドを送信用のバッファメモリに記憶してから（ステップS s 246）、図51の演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図49（タイマ割込処理）のステップS s 204（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【0481】

<選択スイッチ入力判定の処理の説明>

次に図52のフローチャートを参照して、図49（タイマ割込処理）のステップS s 204で実行される選択スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段200は、現在、選択スイッチ38の有効期間であるか否かを判断する（ステップS s 260）。ここで、選択スイッチ38の有効期間とは、表示装置70に対してメニュー画面の表示が開始されてから、メニュー画面の表示が終了するまでの間において、画面の切り替えや画面に表示されているカーソルの移動が可能な状態になっている期間をいう。

【0482】

なお、選択スイッチ38の有効期間としてはこれだけでなく、例えば遊技待機中を選択スイッチ38の有効期間としてもよい。例えば、遊技待機中に選択スイッチ38の左右スイッチが操作されたときは演出音の音量を増減可能とし、上下スイッチが操作されたときは演出時に発光するランプ類の光量を増減可能としてもよい。さらには、演出音の音量調整およびランプ類の光量調整に限って、常時、選択スイッチ38の有効期間としてもよい。

【0483】

選択スイッチ38の有効期間でなかった場合は、ステップS s 260の判断結果がNOとなって、副制御手段200は、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了し、他の処理を行う。これに対して、選択スイッチ38の有効期間だった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、選択スイッチ38を構成する上スイッチのオン／オフ状態を示す入力信号（以下、「上スイッチ信号」ともいう。）が、オフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する（ステップS s 262）。

【0484】

ここで、上スイッチ信号は、上スイッチが押下されていないときにオフ状態となり、押下

されているときにオン状態となる。また、上スイッチと共に選択スイッチ38を構成している下スイッチ、左スイッチ、右スイッチについても上スイッチと同様の入力信号が入力されており、下スイッチに対応する入力信号を下スイッチ信号、左スイッチに対応する入力信号を左スイッチ信号、右スイッチに対応する入力信号を右スイッチ信号という。

【0485】

ステップS s 262の判断処理において、上スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、上スイッチが操作されたことに応じて変化させる（例えばカーソルの表示位置を移動させる等）ための上スイッチコマンドを生成する（ステップS s 264）。そして、生成した上スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶して（ステップS s 278）、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

10

【0486】

これに対して、ステップS s 262の判断処理において、上スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、下スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する（ステップS s 266）。下スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、下スイッチが操作されたことに応じて変化させるための下スイッチコマンドを生成する（ステップS s 268）。そして、ステップS s 278へ移行して、生成した下スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

20

【0487】

上述したステップS s 266の判断処理において、下スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、左スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する（ステップS s 270）。左スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、左スイッチが操作されたことに応じて変化させるための左スイッチコマンドを生成する（ステップS s 272）。そして、ステップS s 278へ移行して、生成した左スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

【0488】

上述したステップS s 270の判断処理において、左スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、右スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する（ステップS s 274）。右スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、右スイッチが操作されたことに応じて変化させるための右スイッチコマンドを生成する（ステップS s 276）。そして、ステップS s 278へ移行して、生成した右スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

30

【0489】

なお、ステップS s 274の判断処理において、右スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、そのまま図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。そして、図52に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了すると、図49に示したタイマ割込処理も終了し、これにより副制御手段200は他の処理を実行する。

40

【0490】

<サブスイッチの操作に応じた処理に関する説明>

次に図53を参照して、決定スイッチ39および演出用スイッチ52が操作されたときの処理内容について説明する。ここで、図53(a)は、決定スイッチ39が操作されたときの処理内容を示し、図53(b)は、決定スイッチ39および演出用スイッチ52が操作されたときの処理内容を示している。

【0491】

50

まず、図53(a)において、遊技機が遊技待機中（ここでは、前回の遊技が終了して次の遊技のためのメダル投入が受付可能な状態）になっているときは、表示装置70は通常表示を行う。この通常表示は、前回の遊技終了時に行われていた演出画面（動画も含む）の表示であってもよいし、所定時間、遊技操作が行われなかったときに表示されるいわゆるデモ画面の表示でもよい。そして、規定数のメダルが投入されてスタートスイッチ36が操作されると、遊技中となって決定スイッチ39の有効期間が終了し、表示装置70には通常演出の演出画面が表示される。ここで通常演出とは、前述した特定演出以外の演出をいう。

【0492】

前述したように、遊技中は決定スイッチ39の有効期間ではないため、決定スイッチ39が操作されて、決定スイッチ信号がONになったとしても、表示装置70にメニュー画面は表示されない。また、図50に示したように、決定スイッチ信号の立ち上がりによってメニューコマンドが生成されるため（ステップSs222、YES→Ss224）、遊技中に決定スイッチ信号がOFFからONに立ち上がり、ON状態のまま遊技が終了して遊技待機中（決定スイッチ39の有効期間）へ移行しても、表示装置70にメニュー画面は表示されない。

【0493】

これにより、例えば遊技中に、決定スイッチ39や決定スイッチ信号の伝達経路において何かしらの不具合が生じて、決定スイッチ39に対する操作の有無に関わらず、決定スイッチ信号のON状態になり続けてしまった場合でも、その遊技の終了後に、遊技者の意思に関わらず表示装置70にメニュー画面が表示されないため、遊技者に煩わしさを感じさせてしまうことがない。また、メニュー画面が表示されることによって、そのときに行われていた演出が妨げられることがない。なお、図53(a)では、遊技が終了しても表示装置70は引き続き通常演出の画面を表示しているが、遊技終了と共に遊技中に行っていた演出とは異なる演出に切り換えてもよい。

【0494】

遊技が終了して決定スイッチ39の有効期間になり、このときに決定スイッチ39が操作されると、決定スイッチ信号の立ち上がりによって表示装置70にメニュー画面が表示される。ここで、有効期間中であれば、1BBの条件装置に対応した図柄組合せが表示された後（すなわち、ボーナス役の入賞後）や、AT中、遊技扉14が開放しているときなど、それぞれの状況に対応した画像が表示装置70に表示されている場合であっても、決定スイッチ39の操作に応じてメニュー画面を表示するようにしてもよい。また、有効期間中に、ボーナス役の入賞後、AT中、遊技扉14の開放時など、それらの状況に対応した画像が表示装置70に表示されているときは、決定スイッチ39が操作された場合はメニュー画面を表示しなくてもよい。

【0495】

また、例えば上述したように、何らかの不具合によって決定スイッチ信号のON状態が維持された状態になってしまったとする。この間に何らかの異常が発生した場合は、表示装置70の画面がメニュー画面から異常が発生したことを報知するためのエラー表示に切り替わる。さらに、異常状態から正常に復帰して遊技待機中になったときは、決定スイッチ信号のON状態が維持された状態であっても表示装置70は前述した通常表示を行う。

【0496】

次に、図53(b)に示すように、遊技待機中に演出用スイッチ52が操作（長押しを含む）されたとしても、遊技待機中は演出用スイッチ52の有効期間ではないため、表示装置70の表示は何等変化しない。また、遊技中において、通常演出が実行されているときに演出用スイッチ52が操作（長押しを含む）されたとしても、演出用スイッチ52の有効期間ではないため、通常演出の内容は何等変化することがない。そして、遊技中において、特定演出が開始されると演出用スイッチ52の有効期間となり、図51に示したように、演出用スイッチ信号がON状態のときに演出コマンドが生成される（ステップSs242、YES→Ss244）ことにより、図53(b)にハッチングで示すように表示装

10

20

30

40

50

置 7 0 に表示された特定演出の画像が変化する。

【 0 4 9 7 】

ここで、本実施形態では、演出用スイッチ信号が ON 状態であれば演出コマンドが生成される（ステップ S s 2 4 2 → S s 2 4 4）。したがって、図 5 3（b）に示すように、通常演出中に演出用スイッチ 5 2 が操作され、操作された状態で特定演出が開始された場合は、特定演出の開始時に演出用スイッチ 5 2 の操作が検出され、特定演出の内容が変化することになる。また、演出用スイッチ 5 2 が長押しされた場合は、オート連打機能により演出用スイッチ 5 2 が操作されている間、演出用スイッチ 5 2 を短時間かつ断続的に連続して操作した場合と同じ様に特定演出の画像が変化する。

【 0 4 9 8 】

ここで、図 5 3（b）に示すように、特定演出中に演出用スイッチ 5 2 が操作されているときに、決定スイッチ 3 9 が操作されて決定スイッチ信号が立ち上がったとしても、表示装置 7 0 にメニュー画面は表示されず、演出用スイッチ 5 2 の操作に応じて特定画面の表示が変化する。このように、特定演出の実行中に演出用スイッチ 5 2 が操作されると、それに応じて演出内容が変化し、仮に何らかの不具合によって演出用スイッチ信号の ON 状態になり続けてしまった場合でも、オート連打機能によって特定演出を楽しむことができる。また、オート連打機能を備えていなかったとしても、演出用スイッチ信号が ON 状態になり続けることで特定演出の実行が妨げられることはないため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 9 9 】

さらに図 5 3（b）に示すように、遊技が終了しても（すなわち、決定スイッチ 3 9 の有効期間になっても）引き続き特定演出が行われているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、決定スイッチ信号の立ち上がりに応じて、表示装置 7 0 の表示が特定演出からメニュー画面に切り替わる。すなわち、特定演出がキャンセルされてメニュー画面が表示される。これにより、決定スイッチ 3 9 の有効期間中は、演出の実行中であっても、遊技者の意思に応じてメニュー画面を表示させることができる。なお、図 5 3（b）では遊技の終了後に特定演出が継続する場合を示したが、遊技の終了後に通常演出が継続した場合でも同様にメニュー画面を表示してもよい。

【 0 5 0 0 】

選択スイッチ 3 8、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 のうち、あるスイッチが操作された状態で、他のスイッチが操作された場合、他のスイッチの操作を無効にするか有効にするかについては、様々な組み合わせを採用することができる。ここで、図 5 4 にそれらの組み合わせを示す。図 5 4 は、決定スイッチ 3 9、選択スイッチ 3 8 および演出用スイッチの各有効期間において、有効期間中ではないスイッチ（以下、「非有効化スイッチ」という。）が継続して操作されているときに、有効期間中のスイッチ（以下、「有効化スイッチ」という。）が操作された場合、有効化スイッチの操作が有効とされるか、無効とされるのかの組み合わせを示している。

【 0 5 0 1 】

ここで、図 5 4 に示す各スイッチの有効期間の欄に設けられた“ A → B ”という項目は、A スwitchが操作されているときに B スwitchが操作された場合を意味し、そのときに B スwitchの操作が有効とされる場合は「○」となり、無効とされる場合は「×」となる。例えば、図 5 3（b）に示したように、特定演出中（演出用スイッチ 5 2 の有効期間中）に決定スイッチ 3 9 が操作されている状態で演出用スイッチ 5 2 が操作されたときは、演出用スイッチ 5 2 の操作を受け付けて（有効にして）、演出用スイッチ 5 2 の操作に応じた処理を行っているが、このことを図 5 4 においては、「演出用スイッチ有効期間」欄の項目「決定→演出」を「○」とすることで表す。なお、「選択スイッチ有効期間」欄には項目「選択 A → 選択 B」とあるが、これは選択スイッチ 3 8 を構成する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチ、右スイッチのうち、あるスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作された場合を意味する。

【 0 5 0 2 】

これにより、例えば図54のパターン1では、決定スイッチ39の有効期間中において、選択スイッチ38のいずれかが操作されているときに決定スイッチ39が操作された場合（項目「選択→決定」に対応）、および、演出用スイッチ52が操作されているときに決定スイッチ39が操作された場合（項目「演出→決定」に対応）は、いずれも決定スイッチ39の操作が無効（「×」）にされる。

【0503】

また、パターン1では、選択スイッチ38の有効期間中において、決定スイッチ39が操作されているときに選択スイッチ38のいずれかが操作された場合（項目「決定→選択」に対応）、演出用スイッチ52が操作されているときに選択スイッチ38のいずれかが操作された場合（項目「演出→選択」に対応）、および、選択スイッチ38のうち、あるスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作された場合（項目「選択A→選択B」に対応）、いずれも選択スイッチ38（選択スイッチ38の「他のスイッチ」）の操作が無効（「×」）とされる。

【0504】

さらに、パターン1では、演出用スイッチ52の有効期間中において、決定スイッチ39が操作されているときに演出用スイッチ52が操作された場合（項目「決定→演出」に対応）、および、選択スイッチ38のいずれかが操作されているときに演出用スイッチ52が操作された場合（項目「選択→演出」に対応）は、いずれも演出用スイッチ52の操作が無効（「×」）にされる。

【0505】

図54のパターン2については、決定スイッチ39および選択スイッチ38の有効期間中は、パターン1と同様になるが、演出用スイッチ52の有効期間中は、演出用スイッチ52の操作が有効（「○」）となる。以下、パターン3～10については説明が煩雑となるため省略するが、例えばパターン9は、決定スイッチ39および選択スイッチ38の有効期間において、演出用スイッチ52の操作は、決定スイッチ39および選択スイッチ38の操作を妨げない一方で、演出用スイッチ52の有効期間中において、演出用スイッチ52の操作は、決定スイッチ39および選択スイッチ38の操作に妨げられてしまうことを意味している。また、パターン10については、パターン9と同様、決定スイッチ39および選択スイッチ38の有効期間において、演出用スイッチ52の操作は、決定スイッチ39および選択スイッチ38の操作を妨げず、演出用スイッチ52の有効期間中において、演出用スイッチ52の操作は、決定スイッチ39および選択スイッチ38の操作に妨げられないことを意味している。

【0506】

なお、図54に示す表において、有効（「○」）とされるスイッチが所定時間以上操作され続けた場合は、いわゆるオート連打機能を実行するようにしてもよい。

【0507】

次に、図55を参照して、選択スイッチ38および決定スイッチ39の有効期間中（例えば、メニュー画面の表示中）と、演出用スイッチ52の有効期間中（例えば、特定演出実行中）とにおいて、各々、有効となっているスイッチに対して特定の操作（例えば長押し）が行われた場合に、そのスイッチが断続的かつ連続して操作されたときと同様の作用を呈する（いわゆるオート連打が行われる）か否かの組み合わせについて説明する。ここで、図55において、「◎」はオート連打機能が実行されることを表し、「×」はオート連打機能が実行されないことを示している。

【0508】

図55において、パターン1はメニュー画面表示中に、選択スイッチ38のいずれかが長押しされてもそのスイッチについてオート連打機能が実行されず、かつ、決定スイッチ39が長押しされても決定スイッチ39についてオート連打機能が実行されないことを表している。ここで、パターン5のメニュー画面表示中における選択スイッチ38および決定スイッチ39のオート連打機能についてもパターン1と同様であるが、パターン1においては、特定演出中に演出用スイッチ52が長押しされてもオート連打機能は実行されない

のに対し、パターン5においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【0509】

また、パターン2については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ38のいずれかが長押しされてもそのスイッチについてオート連打機能が実行されないが、決定スイッチ39が長押しされた場合は決定スイッチ39のオート連打機能が実行されること示されている。ここで、パターン6のメニュー画面表示中における選択スイッチ38および決定スイッチ39のオート連打機能についてもパターン2と同様であるが、パターン2においては、特定演出中に演出用スイッチ52が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン6においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【0510】

また、パターン3については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ38のいずれかが長押しされた場合はそのスイッチについてオート連打機能が実行されるが、決定スイッチ39が長押しされても決定スイッチ39のオート連打機能は実行されないことを示している。ここで、パターン7のメニュー画面表示中における選択スイッチ38および決定スイッチ39のオート連打機能についてもパターン3と同様であるが、パターン3においては、特定演出中に演出用スイッチ52が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン7においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【0511】

さらに、パターン4については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ38のいずれかが長押しされるとそのスイッチについてオート連打機能が実行され、決定スイッチ39が長押しされた場合も決定スイッチ39のオート連打機能が実行されること示されている。ここで、パターン8のメニュー画面表示中における選択スイッチ38および決定スイッチ39のオート連打機能についてもパターン4と同様であるが、パターン4においては、特定演出中に演出用スイッチ52が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン8においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【0512】

なお、選択スイッチ38、決定スイッチ39および演出用スイッチ52の操作を有効にするか、無効にするかについては、次のようなことも考えられる。

(1) 例えば、複数の被選択項目（例えば遊技者に提供する情報の名称）が含まれるメニュー画面が表示されているときに、選択スイッチ38のいずれかが操作されると、被選択項目を選択するためのカーソルの表示が、操作されたスイッチに対応する方向に移動し、決定スイッチ39が操作されると、カーソルによって指定されている被選択項目に対応する情報を表示するものとする。

【0513】

この場合において、メニュー画面の表示中（選択スイッチ38の有効期間）に、選択スイッチ38のいずれかが操作されている状態で、決定スイッチ39が操作された場合は、決定スイッチ39の操作を有効にする（すなわち、カーソル表示によって指定されている被選択項目に対応する情報を表示する）。一方、決定スイッチ39が操作されている状態で、選択スイッチ38のいずれかが操作された場合は、選択スイッチ38の操作を無効にする（すなわち、カーソルの表示を移動させない）。

【0514】

(2) 上述した(1)と同様のメニュー画面を表示する場合において、メニュー画面の表示中（選択スイッチ38の有効期間）に、決定スイッチ39が操作されている状態で、選択スイッチ38のいずれかが操作された場合は、選択スイッチ38の操作を有効にする（すなわち、カーソルの表示を移動させる）。一方、選択スイッチ38のいずれかが操作されている状態で、決定スイッチ39が操作された場合は、決定スイッチ39の操作を無効にする（すなわち、カーソル表示によって指定されている被選択項目に対応する情報を表示しない）。

【0515】

(3) メニュー画面が表示されている場合において、選択スイッチ38、決定スイッチ3

10

20

30

40

50

9 および演出用スイッチ 5 2 のうち、複数のスイッチが操作されている状況下では選択スイッチ 3 8、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 の操作による処理を無効にしており、複数のスイッチが操作されている状況下において 1 つのスイッチに対する操作を維持したまま、他のスイッチの操作をやめた場合は、操作を維持している 1 つのスイッチに対する操作を有効にしてもよい。具体的には選択スイッチ 3 8 と決定スイッチ 3 9 を同時に操作している状況下において、決定スイッチ 3 9 を離すと選択スイッチの操作が有効になりカーソルが移動するよう構成している。このように構成することで、演出用スイッチ 5 2 が故障で常にオンとなっている状況であっても他のスイッチをオン→オフとすることで、演出用スイッチ 5 2 の立ち上がりデータを作成することができる。

【0516】

(4) 選択スイッチ 3 8、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 に各々対応するスイッチ信号の立ち上がりによって、各スイッチに対する操作を判断する場合において、複数のスイッチが同時に操作され続けている間、操作されているスイッチに対応するスイッチ信号について、OFF 状態から ON 状態への立ち上がり、タイマ割込処理などによって周期的に生成するようにしてもよい。

(5) 図 5 4 に示したパターン 5 において、決定スイッチ 3 9 と、演出用スイッチ 5 2 とを個別に設ける代わりに、1 つのスイッチで兼用してもよい。

【0517】

(6) 例えば、表示装置 7 0 にメニュー画面が表示されている場合（選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 の操作有効期間）において、選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作されている間はその選択スイッチ 3 8 の方向に連続的にカーソルが移動し、この状態で決定スイッチ 3 9 が操作された場合は、その操作を無効としてもよい。このように構成することで、決定スイッチ 3 9 が操作されたときに、カーソルによって選択されている項目が遊技者の意思に反して決定されないようにすることができる。また、メニュー画面が表示されているときに、決定スイッチ 3 9 が操作されている間は決定処理を繰り返し連続して行われるように構成している場合において、決定スイッチ 3 9 が操作されている状況下で選択スイッチ 3 8 が操作されると、選択スイッチ 3 8 の操作を有効としてもよい。これにより、繰り返し連続して行われていた決定処理が終了して、カーソル移動処理へ移行するようになる。このように構成することで、カーソルが連続的に移動しているときに決定スイッチ 3 9 の操作を無効とすることで、誤って遊技履歴がクリアされることを防ぐことができ、また、決定処理を繰り返し行われているときに選択スイッチ 3 8 の操作を有効にすることで決定スイッチ 3 9 が故障で常にオンとなっても項目を選択することができるようになる。

【0518】

(7) メニュー画面の表示中（選択スイッチ 3 8 の有効期間）において、選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作され続けた場合、メニュー画面内のカーソル表示を、操作されたスイッチの方向に移動し続けるようにしてもよい。また、この状態で遊技扉 1 4 が開放されるとカーソル表示の移動を停止し、遊技扉 1 4 が再び閉じられるとカーソル表示の移動を再開してもよい。このように、遊技扉 1 4 の開放中はサブスイッチの操作を無効とすることにより、例えばホッパー 8 3 にメダルを補給する場合など、営業中に遊技扉 1 4 を開放する際に、不用意にサブスイッチが操作されてしまい副制御手段 2 0 0 に記憶されていた遊技履歴などの情報を誤って消去してしまう虞がない。

【0519】

(8) 例えば遊技中（決定スイッチ 3 9 の無効期間中）に、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドが、副制御手段 2 0 0 において受信できない状態になり、その状態で、全リールが停止して遊技が終了し、遊技待機中へ移行してから再び副制御手段 2 0 0 が制御コマンドを受信できる状態になったとする。ここで、副制御手段 2 0 0 が制御コマンドを受信できない状態としては、例えば主制御手段 1 0 0 および副制御手段 2 0 0 はいずれも正常な動作をしているが、双方を接続する信号線やそのコネクタの不具合により、制御コマンドが正しく伝達できない状態などがある。このような状況下では、副制御手段 2 0

10

20

30

40

50

0 は、全リールが停止したことを示す制御コマンドを受信していないので、副制御手段 200 においては遊技中の状態となっている。したがって、決定スイッチ 39 が操作されたとしても、その操作は無効とされて表示装置 70 にメニュー画面は表示されない。

【0520】

また、このような状況下において、例えば遊技場のスタッフが、前述した設定確認モードへ移行させて獲得枚数表示器 28 に現在の設定値を表示し、その後、設定確認モードを終了したとする。そのような状況で、決定スイッチ 39 が操作された場合は、やはりその操作は無効とされて表示装置 70 にメニュー画面は表示されない。しかしながら、図 1 に示した清算スイッチ 33 が操作されたことにより、クレジットされていたメダルの払い出しが開始された以降に決定スイッチ 39 が操作された場合は、画像表示装置 70 にメニュー画面を表示するようにしてもよい。例えば、クレジットされていたメダルが払い出されている最中であっても決定スイッチ 39 が操作されたことによりメニュー画面を表示してもよいし、クレジットされていたメダルが払い出されている最中は決定スイッチ 39 が操作されてもメニュー画面を表示せず、すべてのメダルの払い出しが完了した後に決定スイッチ 39 が操作されるとメニュー画面を表示してもよい。

【0521】

これにより、設定値の確認や、エラー解除、遊技扉 14 の開放、電源断からの復帰などの操作は、遊技者が行うことができないが、不正行為とは関連性のないコマンド通信の異常が発生した場合は、遊技者が操作可能な清算スイッチ 33 を操作することで復帰可能としている。ただし、設定値の確認等を行った後にコマンド通信の異常からの復帰操作が行われた場合は、設定値に関する不正行為、不正行為によるエラーの発生及び解除、遊技扉開放による不正行為、電源断を介した不正行為等が行われた可能性があるため、正常に復帰させない方が望ましい。

【0522】

<サブスイッチの操作に応じた音量調整に関する説明>

次に図 56～図 59 を参照して、サブスイッチを用いて演出音の音量調整を行う場合の操作方法について説明する。

【0523】

(メニュー画面およびメニュー画面における操作の説明)

副制御手段 200 は、演出の制御に関する処理の他にも、遊技者に対して遊技に関する各種情報を提供したり、遊技者や遊技場のスタッフなどが演出についてカスタマイズできるようにしている。例えば遊技者は、画像表示装置 70 にメニュー画面(図 56 参照)を表示させ、メニュー画面を介して演出音の音量を調整することができる。ここで、図 56 に本実施形態のスロットマシン 10 の画像表示装置 70 に表示されるメニュー画面の一例を示す。このメニュー画面は、スロットマシン 10 において遊技が行われていないとき(すなわち非遊技中)に、決定スイッチ 39 が押下されると画像表示装置 70 に表示される。

【0524】

図 56(a) は、非遊技中に決定スイッチ 39 が操作されると、最初に画像表示装置 70 に表示されるメニュー画面の初期状態を示している。メニュー画面 MP は、表示中の画面のタイトルが表示されるタイトル表示領域 TD と、遊技者に提供する情報などが表示される情報表示領域 INF とが含まれている。メニュー画面 MP のタイトル表示領域 TD に「メニュー画面」というタイトルが表示される。また、メニュー画面 MP の初期状態では、情報表示領域 INF に、遊技者が選択スイッチ 38 および決定スイッチ 39 によって選択することができる選択項目 SI と、選択された選択項目 SI の機能に関する説明文が表示される説明欄 EX とが表示される。

【0525】

図 56(a) において、情報表示領域 INF に表示されている選択項目 SI のうち、白抜きで表示されている選択項目 SI は、選択されていることを示しており、ハッチングで表示されている選択項目 SI は選択されていない状態を示している。メニュー画面 MP の初期状態において、白抜きで表示される位置(以後、「選択位置」という。)は、中央領域

ＣＡに表示された４つの選択項目ＳＩのうち、一番上の選択項目ＳＩ（図５６（ａ）では「パスワード入力」）の位置になっている。ここで、選択位置の選択項目ＳＩ（白抜きで表示されている選択項目ＳＩ）が、遊技者によって選択された項目であることを意味する。

【０５２６】

メニュー画面ＭＰの初期状態における選択位置（「初期位置ＩＮＩ」と称する。）は、中央領域ＣＡの「パスワード入力」の選択項目ＳＩの位置になっている。したがって、この状態は「パスワード入力」の選択項目ＳＩが選択されていることを意味する。なお、本実施形態ではメニュー画面の初期状態として、初期位置ＩＮＩを「パスワード入力」の選択項目ＳＩにしていたが、その代わりに、いずれの選択項目ＳＩも選択されていない状態、または「終了」の選択項目ＳＩを選択している状態をメニュー画面の初期状態としてもよい。

10

【０５２７】

図５６（ａ）の状態、遊技者が選択スイッチ３８の左スイッチを操作すると、選択位置（白抜きの表示）は初期位置ＩＮＩから「会員登録」の位置に移動し、選択位置が「会員登録」の選択項目ＳＩの位置になっているときに、さらに選択スイッチ３８の左スイッチが操作されると、選択位置は「終了」の選択項目ＳＩの位置へ移行する。また、図５６（ａ）の状態、遊技者が選択スイッチ３８の右スイッチを操作すると、選択位置は初期位置ＩＮＩから「終了」の位置に移動し、選択位置が「終了」の選択項目ＳＩの位置になっているときに、さらに選択スイッチ３８の右スイッチが操作されると、選択位置は「会員登録」の選択項目ＳＩの位置へ移行する。

20

【０５２８】

このように、メニュー画面ＭＰの初期状態において、選択スイッチ３８の左スイッチが操作されるごとに、選択位置が「パスワード入力」→「会員登録」→「終了」→「パスワード入力」→……と循環的に移行していく。また、メニュー画面ＭＰの初期状態において、選択スイッチ３８の右スイッチが操作されるごとに、選択位置が「パスワード入力」→「終了」→「会員登録」→「パスワード入力」→……と循環的に移行していく。

【０５２９】

次に、メニュー画面ＭＰの初期状態で、遊技者が選択スイッチ３８の上下スイッチを操作すると、選択位置が中央領域ＣＡの一番上に固定されたまま、中央領域ＣＡ内に表示されている複数の選択項目ＳＩが上下方向にスクロールする。

30

【０５３０】

例えば、図５６（ａ）の状態、上スイッチが１回操作されると、中央領域ＣＡに表示されていた各選択項目ＳＩの表示位置が上方に１つずつシフトする。この結果、図５６（ｂ）に示すように、中央領域ＣＡの一番上には「音量調整」の選択項目ＳＩが表示され、一番下にはそれまで表示されていなかった「データクリア」の選択項目ＳＩが表示される。一方、図５６（ａ）の状態、下スイッチが１回操作されると、中央領域ＣＡに表示されていた各選択項目ＳＩの表示位置が下方に１つずつシフトする。この結果、一番下には「二次元コード表示」の選択項目ＳＩが表示され、一番上には、それまで表示されていなかった「データクリア」の選択項目ＳＩが表示される。

【０５３１】

40

このように、選択位置が中央領域ＣＡの一番上の選択項目ＳＩの位置にあるときに、選択スイッチ３８の上下スイッチが操作されると、選択位置は固定のまま、「パスワード入力」、「音量調整」、「光量調整」、「二次元コード表示」、「配当表」および「データクリア」の６つの選択項目ＳＩが上下方向にスクロールする。ただしメニュー画面に表示されるのは、６つの選択項目ＳＩのうち４つである。

【０５３２】

（メニュー画面における選択項目の説明）

上述した各種選択項目ＳＩのいずれかが選択されているときに決定スイッチ３９が操作されると、選択されていた選択項目ＳＩの機能が実行される。例えば、「会員登録」の選択項目ＳＩが選択されているときに決定スイッチ３９が操作されると、画像表示装置７０に

50

、インターネット上の所定のサーバのURLを含む二次元コード（ただし遊技履歴などの情報は含まない）が表示される。そして遊技者が、表示された二次元コードを情報端末で読み取って、インターネットを介して所定のサイトにアクセスすると、情報端末の画面に会員登録するための画面が表示される。会員登録後は、アクセスした情報端末に新規のパスワードが送信される。また、「終了」の選択項目S Iが選択されているときに決定スイッチ3 9が操作されると、画像表示装置7 0の画面がメニュー画面M Pから遊技待機画面に切り替わる。

【0 5 3 3】

次に、選択位置が中央領域C Aに位置している場合において、「パスワード入力」が選択されていた場合は、画像表示装置7 0に表示されていたメニュー画面が、パスワードを入力する画面に切り替わり、パスワードの入力が可能な状態となる。入力するパスワードは、遊技者の情報端末からインターネットを介してアクセス可能な所定のサーバから発行され、アクセスした情報端末に表示されたものである。このパスワードには、遊技者が実行した総遊技回数やA T遊技の実行回数などの遊技履歴情報が含まれている。

【0 5 3 4】

「音量調整」が選択されているときに決定スイッチ3 9が操作されると、画像表示装置7 0に音量調整画面（後述する）が表示され、スロットマシン1 0から出力される演出音の音量が、遊技者により調整可能となる。「光量調整」が選択されているときに決定スイッチ3 9が操作されると、演出用ランプ7 2およびサイドランプ5 4 L, 5 4 Rが点灯し、これらのランプの明るさが遊技者により調整可能となる。ここで、複数の発光色で点灯可能なランプについては、明るさの違いが認識しやすい色（例えば赤）で点灯させてもよい。

【0 5 3 5】

具体的な光量調整方法としては、選択スイッチ3 8の右スイッチを操作するごとにランプが明るくなり、左スイッチを操作するごとにランプが暗くなる。また、演出用ランプ7 2およびサイドランプ5 4 L, 5 4 Rに限らず、特定のメイン遊技状態にならないと点灯しないA TランプA L P（図1参照）や、例えば極めて当選確率が低い役が当せんしたときに所定の確率で点灯するLED（換言すると通常は点灯しないLED）の明るさを調整できるようにしてもよい。

【0 5 3 6】

また、選択スイッチ3 8の上下スイッチを操作するごとに、点灯させるランプ／LED（換言すると、光量調整の対象となるランプ／LED）を順次切り替えていき、点灯しているランプ／LEDについて、左右スイッチを操作することで明るさを調整できる（すなわち、複数のランプ／LEDの明るさを個別に調整できる）ようにしてもよい。さらに、上述した「音量調整」と「光量調整」を統合して、例えば「音量調整／光量調整」のような選択項目S Iを設け、選択スイッチ3 8の左右スイッチが操作されたときは演出の音量を増減させ、上下スイッチが操作されたときは上述したランプやLEDの明るさを調整できるようにしてもよい。

【0 5 3 7】

「二次元コード表示」が選択されているときに決定スイッチ3 9が操作されると、パスワードを入力して遊技を行っていた場合、現時点までに行われた遊技に関する遊技履歴情報を含んだ二次元コードが、画像表示装置7 0に表示される。この二次元コードを遊技者の情報端末で読み取って、インターネットを介して所定のサイトにアクセスすると、二次元コードに含まれていた遊技履歴情報が、アクセスしたサイトのサーバに保存されるとともに、遊技履歴情報の内容が情報端末の画面に表示される。

【0 5 3 8】

なお、「二次元コード表示」の選択項目S Iは、パスワードが入力された状態で遊技が行われたときに限って選択スイッチ2 8により選択できるようにしてもよい。例えば、中央領域C Aに表示されている複数の選択項目S Iのうち、「二次元コード表示」の選択項目S Iを中央領域C Aの最上位までスクロールさせても、パスワードが入力されていないければ、「二次元コード表示」の選択項目S Iを白抜き表示しないようにしてもよい。また別

10

20

30

40

50

の方法としては、メニュー画面の初期状態においては、中央領域 C A に表示され得る選択項目 S I の中に「二次元コード表示」の選択項目 S I を含めず、「パスワード入力」の選択項目 S I が選択されてパスワードが入力されたときに、「パスワード入力」の選択項目 S I の表示を、「二次元コード表示」の選択項目 S I の表示に差し替えるようにしてもよい。

【0539】

「配当表」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 に表示されていたメニュー画面が、ボーナス役、小役、再遊技役の図柄組合せ（すなわち、図 1 2 ～図 1 5 に示した各図柄組合せ）と各図柄組合せ対応する特典とを示す配当表の画面に切り替わる。なお、図柄組合せの数が多いため、1 つの画面に表示しきれない場合は、複数の画面に亘って表示するようにしてもよい。なお、複数の画面に亘って表示する場合は、選択スイッチ 3 8 の操作により、各画面が切り替えられるようにすることが好ましい。また、「配当表」において、いわゆる「チャンス目」や「リーチ目」等の図柄組合せや、図 1 5 に示したパターン 0 1 ～0 3 の図柄組合せ等を表示してもよい。「データクリア」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、パスワードを入力した後に行った遊技に関する遊技履歴情報（副制御手段 2 0 0 の R W M に記憶されている）が消去される。

【0540】

（音量調整画面による演出音の音量調整について）

図 5 6 に示したメニュー画面 M P において、「音量調整」の選択項目 S I が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、図 5 7 に示す音量調整画面が画像表示装置 7 0 に表示される。この図に示す音量調整画面では、タイトル表示領域 T D に「音量調整画面」というタイトルが表示され、情報表示領域 I N F には最小音量から最大音量まで、1 0 段階で音量を調整するためのレベルメータ L V が表示されている。このレベルメータ L V において、レベル L v 7 の位置に「標準」の文字とともに三角形のマークが表示されている。これは、音量がレベル L v 7 に設定された場合は、発生する演出音が遊技機メーカによって推奨される標準的な音量であることを示している。また、レベル L v 3 の位置に「e c o」の文字とともに逆三角形のマークが表示されている。これは、音量がレベル L v 3 に設定された場合は、発生する演出音の音量は標準的な音量よりも小さくなるが、消費電力を抑えることができることを示している。

【0541】

レベルメータ L V は、レベル L v 0 が最小音量（M I N）、レベル L v 9 が最大音量（M A X）となっており、レベル L v 0 ～L v 9 の 1 0 段階で演出音の音量を設定することができる。また、設定されている音量は、レベルメータ L V を構成しているレベルを白色表示することで示される。例えば図 5 7 に示す音量調整画面では、レベル L v 0 ～L v 7 が白色表示され、レベル L v 8 および L v 9 が黒色表示されているので、この状態では音量が L v 7 に設定されていることになる。

【0542】

音量調整画面において、遊技中に発生する演出音の音量を増大させるには、選択スイッチ 3 8 の右スイッチを操作し、減少させるには選択スイッチ 3 8 の左スイッチを操作する。すなわち、選択スイッチ 3 8 の右スイッチが 1 回操作されると、レベルが 1 つ増大して、白色表示されている最も大きなレベル L v の、右隣りのレベル L v が黒色表示から白色表示に変化する。また、選択スイッチ 3 8 の左スイッチが 1 回操作されると、レベルが 1 つ減少して、白色表示されているレベル L v のうち最も大きなレベル L v が白色表示から黒色表示に変化する。なお、音量調整画面では、選択スイッチ 3 8 の上スイッチおよび下スイッチが操作されても音量は変動しない。

【0543】

例えば、図 5 7 に示す音量調整画面の状態から右スイッチが操作されると、音量がレベル L v 8 に設定され、レベル L v 8 の箇所が黒色表示から白色表示に変化する。また、図 5 7 に示す音量調整画面の状態から左スイッチが操作されると、音量がレベル L v 6 に設定

され、レベルLv7の箇所が白色表示から黒色表示に変化する。ここで、レベルが変動するごとに、遊技者が変動後の音量を確認することができるように、変動後の音量で所定音を発生させてもよい。例えば、音量がレベルLv7からレベルLv8に設定された場合、レベルLv8の音量で所定音を発生させてもよい。この所定音としては、例えば「ピロ〜ン」といったチャイム音や、変動後のレベルの数値を示す音声（たとえばレベルLv7からレベルLv8に設定された場合、「レベル8です」という音声）であってもよい。

【0544】

演出音の音量が最大に設定されている（すなわち、レベルLv0〜Lv9まで全て白色表示されている）ときに、さらに選択スイッチ38の右スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最大音量が維持される。また、演出音の音量が最小に設定されている（すなわち、レベルLv0のみ白色表示されている）ときに、さらに選択スイッチ38の左スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最小音量が維持される。

【0545】

したがって、音量調整画面のレベルメータLVにより音量を調整する場合は、レベルLvを循環的に変化させることができないため、音量をレベルLv9からLv0へ減少させる場合は、選択スイッチ38の左スイッチを9回操作する必要がある。同様に、音量をレベルLv0からLv9へ増加させる場合は、選択スイッチ38の右スイッチを9回操作する必要がある。このように、一般的なロータリースwitchのように音量を循環的に調整できるものとは異なり、例えば最小音量であるLv0から最大音量であるLv9へ、いきなり変動することがないので、遊技者を驚かせるようなことがない。

【0546】

また、レベルメータLVの各レベルLvと、図4(a)に示したロータリSW204のポジションの各値は対応しており、画像表示装置70に表示されたメニュー画面MPが、図57に示す音量調整画面に切り替わったときの、レベルメータLVにおける初期レベルは、ロータリSW204において指定されているポジションの値に対応するレベルLvになっている。例えば、レベルメータLVの初期レベルが図57のようにレベルLv7になっていた場合は、ロータリSW204におけるポジションが「7」になっていることを意味している。

【0547】

演出音の音量調整を終了する場合は、音量調整画面が表示されているときに決定スイッチ39を操作することで、画像表示装置70の画面が音量調整画面からメニュー画面MPに切り替わり、演出音の音量調整が終了する。

【0548】

なお、上述した例では、非遊技中に表示可能となるメニュー画面MPに含まれていた「音量調整」の選択項目SIを選択することで、遊技者による演出音の音量調整を可能としていたが、このようなメニュー画面を経ることなく、遊技中／非遊技中に関わらず、任意のタイミングで選択スイッチ38の左右スイッチが操作されたときに、演出音の音量を一段階ずつ増減させてもよい。この場合、選択スイッチ38の左右スイッチが操作されたときに、画像表示装置70の画面の隅にレベルメータLVと同様のレベルメータを小さく表示し、選択スイッチ38の左右スイッチの操作に応じて、設定された音量の増減を表示するようにしてもよい。さらに、このように構成した場合は、図56に示したメニュー画面MPに「音量調整」の選択項目SIを含めなくてもよい。

【0549】

（システムメニュー画面の説明）

次に、上述したメニュー画面MPとは別に、遊技場のスタッフなどが操作することができるメニュー画面（以下、「システムメニュー画面」という。）により、演出音の音量を調整する場合について説明する。図58にシステムメニュー画面の初期状態を示す。このシステムメニュー画面は、前述した設定変更モードおよび設定確認モードへ移行したときに、最初に画像表示装置70に表示されるシステムメニュー画面の状態を示している。ここ

10

20

30

40

50

で、既に説明したように、設定変更モードおよび設定確認モードへ移行するには、前面扉 14 を開けてキースイッチ 82b をオンにする必要があるため、一般の遊技者にはシステムメニュー画面を表示させることができないようになっている。

【0550】

図 58 に示すように、本実施形態のスロットマシン 10 におけるシステムメニュー画面には、図中、上から順に「音量調整モード」、「遊技待機ランプ色選択モード」、「サイドランプテストモード」および「遊技データ表示設定モード」という 4 つの選択項目 S I が表示されている。そして、システムメニュー画面の初期状態では、「音量調整モード」の選択項目 S I が選択された（白抜きの文字で表されている）状態になっている。この状態で、選択スイッチ 38 の上スイッチが操作されると、白抜きの文字で表される（すなわち選択される）選択項目 S I が「音量調整モード」→「遊技データ表示設定モード」→「サイドランプテストモード」→「遊技待機ランプ色選択モード」→「音量調整モード」→…と循環的に変化していく。

10

【0551】

これに対して、システムメニュー画面の初期状態において選択スイッチ 38 の下スイッチが操作されると、白抜きの文字で表される選択項目 S I が「音量調整モード」→「遊技待機ランプ色選択モード」→「サイドランプテストモード」→「遊技データ表示設定モード」→「音量調整モード」→…と循環的に変化していく。そして、所望する選択項目 S I が選択されている状態で決定スイッチ 39 が操作されると、選択された選択項目 S I のモードへ移行する。

20

【0552】

なお、図 58 に示すシステムメニュー画面は、設定確認モードへ移行したときに表示されるものであり、画像表示装置 70 の画面左上には「システムメニュー」、「設定確認中」の文字が表示されている。これに対して、設定変更モードへ移行したときに表示されるシステムメニュー画面は、画面内に表示される選択項目 S I については設定確認モードと同様であるが、画面左上に表示される文字が「システムメニュー」、「設定変更中」となる。また、設定確認モードへ移行したことによってシステムメニュー画面が表示された場合、例えば、キースイッチ 82b がオフにされたことによって設定確認モードが終了したときに、画像表示装置 70 の表示をシステムメニュー画面から遊技待機画面に切り替える。

【0553】

これに対して、設定変更モードへ移行したことによってシステムメニュー画面が表示された場合は、キースイッチ 82b をオフにしても画像表示装置 70 にシステムメニュー画面が表示され続ける。したがって、システムメニュー画面から抜けるには、スロットマシン 10 の電源が一旦オフにし、キースイッチ 82b をオフにした状態でスロットマシン 10 の電源を再びオンにする必要がある（この場合、画像表示装置 70 には通常の起動時と同様の表示が開始される）。

30

【0554】

（システムメニュー画面から移行し得る各モードの説明）

図 58 のシステムメニュー画面に示すように、本実施形態における遊技機において、システムメニュー画面から移行可能なモードには「音量調整モード」、「遊技待機ランプ色選択モード」、「サイドランプテスト」および「遊技データ表示設定モード」の 4 つのモードがある。

40

【0555】

「音量調整モード」は、後述するように演出音の音量が調整可能となるモードである。「遊技待機ランプ色選択モード」は、遊技待機表示中に発光する演出用ランプ 72 およびサイドランプ 54L, 54R の発光色が選択可能となるモードである。「サイドランプテストモード」は、予め定められている点滅パターンでサイドランプ 54L, 54R を点滅させることで、サイドランプのテストを実施することができるモードである。「遊技データ表示設定モード」は、遊技者に対して遊技履歴に関するデータを表示するか否かを選択することができるモードである。

50

【0556】

(システムメニュー画面による演出音の音量調整について)

図58に示したシステムメニュー画面において、「音量調整モード」の選択項目S Iが選択されている(白抜き文字で表示されている)ときに決定スイッチ39が操作されると、画像表示装置70に図59に示す音量調整モード画面が表示される。音量調整モード画面の画面左上には「音量調整モード」の文字が表示され、画面中央には、図57に示した音量調整画面のレベルメータLVと同様のレベルメータLVが表示されている。また、レベルメータLVの下には、「十字キーで音量を調整して下さい。PUSHボタンでシステムメニューへ戻ります。」という文字が表示されている。ここで、「十字キー」は選択スイッチ38に対応し、「PUSHボタン」は決定スイッチ39に対応している。

10

【0557】

なお、図59に示すレベルメータLVにおいて、「MIN」、「MAX」、「eco」、「標準」の文字、およびLv0～Lv9が示す意味は、図57に示したレベルメータLVと同様であるため、それらの詳しい説明は省略する。また、図59に示す音量調整画面に切り替わったときの、レベルメータLVにおける初期レベルは、ロータリSW204において指定されているポジションの値に対応するレベルLvになっている。

【0558】

音量調整モード画面により演出音の音量調整を行う方法は、図57に示した音量調整画面による音量調整と同様である。すなわち、「音量調整モード」のレベルメータLVによる音量調整も、レベルLv0(最小音量)～Lv9(最大音量)の10段階で演出音の音量を設定することができる。すなわち、選択スイッチ38の右スイッチが操作されるごとに、演出音の音量が一段階ずつ増大していく。また、選択スイッチ38の左スイッチが操作されるごとに、演出音の音量が一段階ずつ減少していく。このときのレベルメータLVにおける表示態様の变化は、図57に示したレベルメータLVと同様であるため、それらの詳しい説明は省略する。そして、所望する音量に設定した後は、決定スイッチ39を操作することで、図59の音量調整モード画面が図58に示したシステムメニュー画面に戻り、設定された音量が反映される。これに限らず、選択スイッチ38の左右スイッチが操作されたことにより画面のレベルメータLVのレベルが変動したときに、変動後のレベルに対応する音量に設定されるようにしてもよい。

20

【0559】

なお、演出音の音量が最大に設定されている(すなわち、レベルLv0～Lv9まで全て白色表示されている)ときに、さらに選択スイッチ38の右スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最大音量が維持される。また、演出音の音量が最小に設定されている(すなわち、レベルLv0のみ白色表示されている)ときに、さらに選択スイッチ38の左スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最小音量が維持される。

30

【0560】

ここで、レベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されたとき、またはレベルメータLVがレベルLv0に達している状態でさらに左スイッチが操作されたときは、前述した所定音を発生させないようにしてもよい。このように構成したときは、例えばレベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されるごとに所定音が最大音量で発生することがないので、周囲の人達に不快感を与えてしまうのを避けることができる。これとは逆に、レベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されたとき、またはレベルメータLVがレベルLv0に達している状態でさらに左スイッチが操作されたときに、前述した所定音を発生させてもよい。このように構成したときは、右スイッチを操作してもそれ以上所定音の音量が大きくなり、または、左スイッチを操作してもそれ以上所定音の音量が小さくならないので、画像表示装置70に表示されたレベルメータLVを見なくても、調整後の音量が最小音量または最大音量に達したことが分かる。

40

【0561】

50

（ロータリSWによる演出音の音量調整について）

前述したように、本実施形態の遊技機では、上述した音量調整画面や音量調整モードによる演出音の音量調整だけでなく、図4に示したロータリSW204によっても演出音の音量調整が可能である。ここで、前述したように、ロータリSW204のポジションの値と、ロータリSW204から出力されるBCDデータ（負論理）の値とは対応しており、さらにロータリSW204のポジションの値（BCDデータ（負論理）の値）「0」～「9」と、図57および図59に示したレベルメータLVのレベルLv0～Lv9とは、対応している。これにより、例えばロータリSW204のポジションが「0」（BCDデータの値が「0」）であれば、演出音の音量はレベルメータLVのレベルLv0と同じ音量（最小音量）に設定され、ポジションの値が「9」（BCDデータの値が「9」）であれば、演出音の音量はレベルメータLVのレベルLv9と同じ音量（最大音量）に設定される。

10

【0562】

また、本実施形態の遊技機においては、例えばBGMのような演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値（すなわちBCDデータの値）を変化させると、発生している演出音の音量がリアルタイムでロータリSW204から出力されるBCDデータの値に応じた音量に変化する。このとき画像表示装置70の画面に図57の音量調整画面が表示されていた場合は、ロータリSW204のポジションの値に変化に応じて、設定音量は変化するが画面内のレベルメータLVのレベルLvの表示は変動しない。この状態で十字キーの右スイッチが操作されるとロータリSW204で設定した音量レベルに1を足した音量レベルになる（ロータリSW204のポジションが「5」のときはレベルメータLVのレベルLv6となる）。なお、画像表示装置70の画面に図57の音量調整画面が表示されていない場合は、ロータリSW204のポジションの値を変化させた後に音量調整画面が表示されると変化させた値に応じた画面内のレベルメータLVのレベルLvが表示される。

20

【0563】

前述したように、ロータリSW204においては、ポジション設定部204aを1ステップだけ変動させることにより、ポジションの値を「0」から「9」へ、または「9」から「0」へ変動させることができる。ここで、ポジション設定部204aを1ステップだけ動かして、ポジション「9」から「0」へ、または「0」から「9」へ変動させる場合、ピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間の接続は、図60（a）の表に示すように変化する。

30

【0564】

まず、ポジションの値を「9」から「0」へ変化させる場合、ポジション設定部204aの矢印がポジション「9」の位置を指しているときは、ピンP1とP8がオンとなり、これによりロータリSW204によるBCDデータの値は「9」（負論理）となる。そして、ポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図60（a）に示すThの範囲に達するとロータリSW204のピンP1とピンPcとの接続が遮断状態となり、ピンP8とピンPcのみ接続状態となる。これにより、ロータリSW204によるBCDデータの値は「8」（負論理）となる。

40

【0565】

さらにポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図60（a）に示すThの範囲を脱すると、ロータリSW204のピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間の接続は全て遮断状態となり、ロータリSW204によるBCDデータの値は「0」（負論理）となる。このように、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」へ変化させる場合、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「9」→「8」→「0」と遷移する。

【0566】

したがって、例えば演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値を

50

1ステップで「9」から「0」へ変化させると、発生している演出音の音量は、Lv9（最大音量）に相当する音量から、Lv8に相当する音量となり、その後Lv0（最小音量）に相当する音量まで低下することになる。

【0567】

次に、ポジションの値を「0」から「9」へ変化させる場合、ポジション設定部204aの矢印がポジション「0」の位置を指しているときは、ピンP1，P2，P4，P8と、ピンPcとの間の接続は全て遮断状態となり、ロータリSW204によるBCDデータの値は「0」（負論理）となる。そして、ポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図60（a）に示すThの範囲に達すると、ロータリSW204のピンP1とピンPcとが接続され、ロータリSW204によるBCDデータの値が「1」（負論理）となる。

10

【0568】

さらにポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図60（a）に示すThの範囲を脱すると、ピンP8とピンPcとが接続状態となる。これにより、ロータリSW204によるBCDデータの値は「9」（負論理）となる。このように、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させる場合、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「0」→「1」→「9」と遷移する。

【0569】

したがって、例えば演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させると、発生している演出音の音量は、Lv0（最小音量）に相当する音量から、Lv1に相当する音量を経て、その後Lv9（最大音量）に相当する音量に増大することになる。ここで、ロータリSW204のポジションの値が変遷する過程で前述した所定音が発生させる場合は、画像／サウンド出力手段270（図16参照）において、ポジションの値に応じた所定音を同一の音声チャンネルから出力するとよい。例えば、図60（a）に示したように、ロータリSW204のポジションの値が「9」→「8」→「0」と変遷する過程で、ポジションの値に応じて所定音を出力する音声チャンネルを切り替えた場合、ある音声チャンネルからポジション「9」に対応する所定音を出力しているときに、別の音声チャンネルからポジション「8」に対応する所定音出力されてしまう可能性がある。この場合、複数の所定音が併行して発生するため、どの音量に調整したのか分かりにくくなってしまう。これに対して、ポジションの値に応じた所定音を同一の音声チャンネルから出力するようにすれば、複数の所定音が併行して発生することがないので、どの音量に調整されたのか分かり易くなる。

20

30

【0570】

このように、本実施形態における遊技機では、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで最小値から最大値へ変化させる場合、最小音量と最大音量の間の音量を経た後に最大音量となるため、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化して、音量調整を行っている作業者を驚かせる虞がない。また、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで最小値から最大値へ変化させた場合に、例えば、スピーカ64L，64Rへ音声信号を出力するアンプの利得を最小から最大へと、なだらかに変化させるなどして、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化させないようにすることもできる。しかしながらこの場合、アンプの利得をなだらかに変化させるための回路などを追加する必要があるため、部品点数やコストが増加し、追加した回路によって基板上のスペースを圧迫し、当該回路の調整作業などが増えてしまう虞がある。

40

【0571】

これに対して、本実施形態の遊技機では、ロータリSW204のポジションが最小値から最大値へ1ステップで変化する過程で、BCDデータを最小値→最小値と最大値の間の所定値（図60（a）の場合は「1」）→最大値と変化させ、このBCDデータに応じた音量に調整するため、回路を複雑化させることなく、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化させないようにすることができる。

50

【0572】

なお、ロータリSW240のポジションの値を、1ステップで最大値から最小値へ変化させるときにBCDデータの値が「9」→「8」→「0」と遷移し、1ステップで最小値から最大値へ変化させるときにBCDデータの値が「0」→「1」→「9」と遷移していたが、ポジションの値が最大値から最小値、または、最小値から最大値へ変化する途中で経るBCDデータの値は、最小値よりも大きく最大値よりも小さい値であれば、「8」や「1」以外の値であってもよい。

【0573】

ロータリSW204のポジションの値が「9」から「0」へ1ステップで変化するときには、BCDデータの値が途中で「8」となり、「0」から「9」へ1ステップで変化するときには、BCDデータの値が途中で「1」となっていたが、変化の途中で経るBCDデータの値は、同じ値であってもよい。例えばロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」に変化させる場合、BCDデータが「9」→「5」→「0」と遷移し、ポジションの値を1ステップで「0」から「9」に変化させる場合、BCDデータが「0」→「5」→「9」と遷移するようにしてもよい。

【0574】

また、ロータリSW204のポジションの値が1ステップで最大値から最小値または最小値から最大値へ変化するとき、BCDデータの値が途中で複数の値となるようにしてもよい。例えば、ポジションの値を「9」から「0」へ変化させる場合、ポジション設定部204aをポジション「9」から「0」に向けて時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図60(b)に示すTh1の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「8」（負論理）とする。さらにポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図60(b)に示すTh2の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「1」（負論理）とする。

【0575】

そして、ポジション設定部204aの矢印がTh2の範囲を脱すると、ロータリSW204によるBCDデータの値を「0」（負論理）とする。したがって、この場合ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」へ変化させると、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「9」→「8」→「1」→「0」と遷移する。

【0576】

これに対して、ポジション設定部204aをポジション「0」から「9」に向けて反時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が図60(b)に示すTh2の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「1」（負論理）とする。さらにポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図60(b)に示すTh1の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「8」（負論理）とする。

【0577】

そして、ポジション設定部204aの矢印がTh1の範囲を脱すると、ロータリSW204によるBCDデータの値を「9」（負論理）とする。したがって、この場合ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させると、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「0」→「1」→「8」→「9」と遷移する。

【0578】

上述したロータリSW204では、ポジション「0」～「9」に対して、調整し得る演出音の最小音量から最大音量まで10段階の音量を割り当てていたが、ポジション「0」～「9」を複数の区分に分けて、各区分における音量調整を可能にしてもよい。例えば非省エネモードと省エネモードという区分を設け、非省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「0」～「4」の5段階で調整し、省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「5」～「9」の5段階で調整するようにしてもよい。この場合、非省エネモードにおける最大音量のポジション「4」と、省エ

10

20

30

40

50

ネモードにおける最小音量のポジション「5」とが隣り合うことになる。

【0579】

この場合、ポジションを「5」から「4」へ変動させる場合は、出力するBCDデータの値を例えば「5」→「2」→「4」と遷移させてもよい。このように、省エネモードの最小音量から非省エネモードの最大音量へ直接遷移するのではなく、非省エネモードにおける最小音量よりも大きく最大音量よりも小さい所定の音量（例えば「2」）を経て遷移させてもよい。

【0580】

同様に、ポジション設定部204aを反時計回りに回してポジション「0」から「9」へ変動させる場合は、出力するBCDデータの値を例えば「0」→「7」→「9」と遷移させてもよい。このように、非省エネモードの最小音量から省エネモードの最大音量へ直接遷移するのではなく、省エネモードにおける最小音量よりも大きく最大音量よりも小さい所定の音量（例えば「7」）を経て遷移させてもよい。

【0581】

上述した例では、ポジションが「0」から「4」へ変動していくに連れて非省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていき、ポジションが「5」になると省エネモードの最小音量となり、ポジションが「5」から「9」へ変動していくに連れて省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていく。これに対して、例えばポジションが「0」から「4」へ変動していくに連れて非省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていくが、ポジションが「5」になると省エネモードの最大音量となり、ポジションが「5」から「9」へ変動していくに連れて省エネモードにおける音量が徐々に小さくなっていくようにしてもよい。

【0582】

この場合、ポジション「4」と「5」は、非省エネモードの最大音量と、省エネモードの最大音量とが隣り合うことになる。また、ポジション「9」と「0」は、非省エネモードの最小音量と、省エネモードの最小音量とが隣り合うことになる。これにより、ロータリSW204のポジションを「5」から「4」へ、または「0」から「9」へ、1段階変動させたときに演出音の音量が急激に変動することがない。

【0583】

また、上述した例では、ロータリSW204のポジション「0」～「9」を非省エネモードと省エネモードの2つに区分していたが、この他にも例えば可変音量域と固定音量域との2つの区分に分けてもよい。例えばロータリSW204のポジション「0」～「4」の範囲を可変音量域、「5」～「9」の範囲を固定音量域としてもよい。この場合、ポジション「0」～「4」の範囲では、ロータリSW204のポジションに応じた音量調整および図57に示した音量調整画面による音量調整を可能とするが、ポジション「5」～「9」の範囲では、どのポジションに設定しても一定の音量となり、かつ図57に示した音量調整画面による音量調整ができないようにする。なお、固定音量域において、ロータリSW204のポジションに応じた音量調整のみ可能とし、図57に示した音量調整画面による音量調整は不可としてもよい。

【0584】

また、区分する数は2つに限らず3つにしてもよい。例えば、ロータリSW204のポジション「0」～「9」のうち、「0」～「4」を上述した可変音量域、「5」～「8」を上述した固定音量域、「9」をシステムメニュー移行モードという区分に振り分けてもよい。ここで、システムメニュー移行モードは、画像表示装置70に図58に示したシステムメニュー画面を表示させることができるモードである。具体的には、スロットマシン10の電源がオフになっているときにロータリSW204のポジションを「9」に合わせ、その状態で電源スイッチ82a（図3参照）をオンにしてスロットマシン10を起動すると、図58のシステムメニュー画面が画像表示装置70に表示される。これにより、前述した要領でシステムメニュー画面内の各モードへ移行することができる。

【0585】

また、演出音の音量調整手段としては、図60(a)および(b)に示したロータリSW204に限らず、図60(c)に示すようなスライド型ディップスイッチ205(以下、「スライドSW205」という。)を用いてもよい。スライドSW205は、ロータリSW204と同様に、「0」～「9」のポジションを有しており、各ポジションにおけるBCDデータは図4(d)と同様になっている。ただし、スライド式のスイッチであるため、当然ながらポジション「0」と「9」は連続しておらず、循環的にポジションを変動させることはできない。

【0586】

したがって、図60(a)および(b)に示したように、ポジション「0」と「9」との間で、出力されるBCDデータが最小値と最大値との間の所定値となることはない。しかしながら、前述したように、非省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「0」～「4」の5段階で調整し、省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「5」～「9」の5段階で調整するようにし場合は、ポジション「5」から「4」へ変動するときに、例えば出力するBCDデータを「5」→「2」→「4」と遷移させてよい。

【0587】

(ロータリSW204および音量調整画面による演出音の音量調整について)

次に、図61～図63を参照して、ロータリSW204による演出音の音量調整と、57に示した音量調整画面による演出音の音量調整との関連性について説明する。まず、図61に示すように、ロータリSW204のポジションが「5」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置70にメニュー画面を表示させ(図61(a)参照)、音量調整画面に移行させた場合、音量調整画面におけるレベルメータLVの初期状態は、ロータリSW204のポジションの値(「5」)に対応するレベルLv5となっている(図61(b)参照)。

【0588】

この状態で選択スイッチ38の左スイッチを2回操作すると、演出音の音量はレベルLv3に減少する(図61(c)参照)。このとき、左スイッチが操作されるごとにレベルメータLVの表示が、レベルLv5→Lv4→Lv3と変動していくが、レベルが1つ減少するごとに、その都度、減少したレベルに対応する音量で所定音を発生してもよい。また、演出音の音量は、レベルメータLVのレベルが減少するごとに、その都度確定させてもよいし、確定操作(例えば選択スイッチ38の上スイッチまたは下スイッチの操作)が行われたときに、演出音の音量を、そのときのレベルに対応する音量に変動させてもよい。この場合、例えば図61(c)においてはレベルメータLVがレベルLv3になっているが、選択スイッチ38の上スイッチまたは下スイッチが操作されることなく(すなわち確定操作が行われることなく)、決定スイッチ39が操作された場合は、レベルメータLVのレベルが反映されることなく、演出音の音量はロータリSW204によって設定されたレベルLv5に対応する音量のままとなる。

【0589】

図61(c)に示したように、ロータリSW204のポジションが「5」に設定されており、画像表示装置70に表示されているレベルメータLVがLv3に設定されている状態で、例えばスロットマシン10の電源がオフにされ、その後再びオンにされると、通常の起動時と同様に画像表示装置70には遊技待機画面が表示される(図61(d)参照)。そして、この状態から遊技者が決定スイッチ39を操作して画像表示装置70にメニュー画面を表示させ(図61(e)参照)、メニュー画面において「音量調整」の選択項目SIを選択して決定スイッチ39を操作すると、画像表示装置70の表示がメニュー画面から音量調整画面に切り替わる。このとき、音量調整画面内のレベルメータLVの状態は、電源が遮断される前に設定されたレベルLv3ではなく、ロータリSW204のポジションの値(「5」)に対応するレベルLv5となる(図61(f)参照)。

【0590】

このように、本実施形態の遊技機では、一旦電源がオフにされ、再び電源がオンになった

10

20

30

40

50

ときは、改めてロータリSW204のBCDデータが読み取られ、演出音の音量が、読み取ったBCDデータの値に対応する音量に設定される。

【0591】

次に、図62に示すように、ロータリSW204のポジションが「5」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置70にメニュー画面を表示させた後（図62（a）参照）、音量調整画面に移行した場合、音量調整画面におけるレベルメータLVの初期状態は、ロータリSW204のポジションの値（「5」）に対応するレベルLv5となっている（図62（b）参照）。この状態で、例えば遊技場のスタッフがスロットマシン10の前面扉14を開けて、ロータリSW204のポジションを「5」から「8」へ変動させたとする（図62（c）参照）。この場合、音量調整画面のレベルメータLVにおいては、ロータリSW204におけるポジションの変化が反映されず、レベルLv5の状態が維持される（図62（d）参照）。また、演出音の音量もレベルLv5に対応する音量を維持し、増大することはない。

10

【0592】

この状態で、例えば遊技者が選択スイッチ38の左スイッチを操作したとすると、この操作によって、ロータリSW204のポジションの値（「8」）が反映され、その値から左スイッチが操作されたことによって音量が1ステップ分減少することで、レベルメータLVはレベルLv7に設定されている状態となり、所定音（図62においては「ピロ〜ン」という音）がレベルLv7に対応する音量で発生する（図62（e-1）参照）。

【0593】

また、図62（d）の状態から、例えば遊技者が選択スイッチ38の右スイッチを操作したとすると、この操作によって、ロータリSW204のポジションの値（「8」）が反映され、その値から右スイッチが操作されたことによって音量が1ステップ分増大することで、レベルメータLVはレベルLv9に設定されている状態となり、所定音がレベルLv9に対応する音量（最大音量）で発生する（図62（e-2）参照）。

20

【0594】

また、図62（d）の状態から、例えば、遊技者が選択スイッチ38の上スイッチを操作したとする。ここで、音量調整画面において、選択スイッチ38の上スイッチは無効とされるため、上スイッチが操作されたとしてもレベルメータLVの表示は図62（d）の状態から変化しない（図62（e-3）参照）。同様に、遊技者が選択スイッチ38の下スイッチを操作したとしても、レベルメータLVの表示は図62（d）の状態から変化しない（図62（e-4）参照）。

30

【0595】

なお、図62（d）の状態、遊技者が選択スイッチ38の上スイッチまたは下スイッチを操作したときに、ロータリSW204のポジションの値（「8」）をレベルメータLVの表示に反映させた上で、レベルLv8に対応する音量で所定音を発生させてもよい。このようにすることで、例えばロータリSW204のポジションの値を変動させたときに、変動後のポジションの値に応じた音量の所定音をリアルタイムで発生させない場合、選択スイッチ38を操作することで、ポジションの値を変動させた後の音量を知ることができる。

40

【0596】

次に、図63に示すように、ロータリSW204のポジションが「5」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置70にメニュー画面を表示させた後（図63（a）参照）、音量調整画面に移行した場合、音量調整画面におけるレベルメータLVの初期状態は、ロータリSW204のポジションの値（「5」）に対応するレベルLv5となっている（図63（b）参照）。この状態で、例えば遊技場のスタッフがスロットマシン10の前面扉14を開けて、キースイッチ82b（図3参照）をオンにして設定確認モードへ移行させたとする、画像表示装置70に「設定確認中です」というメッセージが表示され（図63（c）参照）、設定確認モードへ移行したことが報知される。

【0597】

50

設定確認モードへ移行している間は、音量調整画面の代わりに画像表示装置 70 に「設定確認中です」というメッセージが表示され続け、選択スイッチ 38 および決定スイッチ 39 が操作されても音量調整ができない状態となる。ただし、設定確認モード中であってもロータリ SW 204 による音量調整は可能であり、例えば、図 63 (d) に示すように、ロータリ SW 204 のポジションが「5」から「7」へ変化させた場合は、演出音の音量は、ポジション「7」に対応する音量に増大する。

【0598】

なお、設定確認モードへ移行している間は、例えば「設定確認中です」という音声メッセージや所定の BGMなどを繰り返し発生させてもよい。この場合、上述した音声メッセージや所定の BGMは演出音ではなく警告音の一種として扱い、設定確認モードにおいてロータリ SW 204 による音量調整が行われても、それらの音声メッセージや所定の BGMの音量を変化させないようにしてもよい。このようにすることで、例えば不正行為によって設定確認モードへ移行した場合、ロータリ SW 204 によって演出音の音量を下げることはできるが、警告音の音量は低下させることができないため、遊技場のスタッフが不正行為による設定確認モードへの移行に気付き易くなる。

【0599】

そして、遊技場のスタッフがキースイッチ 82b をオフにして、設定確認モードを終了させると、画像表示装置 70 の表示が遊技待機画面に切り替わる（図 63 (e) 参照）。この状態で、遊技者が決定スイッチ 39 を操作して画像表示装置 70 にメニュー画面を表示させ（図 63 (f) 参照）、メニュー画面において「音量調整」の選択項目 SI を選択して決定スイッチ 39 を操作すると、画像表示装置 70 の表示がメニュー画面から音量調整画面に切り替わる。このとき、音量調整画面内のレベルメータ LV の状態は、設定確認モード中にロータリ SW 204 で設定されたポジション「7」に対応するレベル Lv 7 になっている（図 63 (g) 参照）。

【0600】

なお、本実施形態の遊技機では、演出音の音量を、ロータリ SW 204 のポジション「0」～「9」およびレベルメータ LV のレベル Lv 0～Lv 9 の 10 段階で調整可能としていたが、例えば、ロータリ SW 204 のポジションが「0」に設定されている場合は、音量調整画面による音量調整を行うことができない状態（音量調整不可モード）にしてもよい。この場合、ロータリ SW 204 による音量調整範囲は、ポジション「1」（最小音量）～「9」（最大音量）の 9 段階とする。また、音量調整画面内のレベルメータ LV は、Lv 1～Lv 9 の 9 段階で構成されるようにする。このように、遊技者によって演出音の音量調整を不可とするモードを設けて、遊技場のスタッフによる音量調整のみを可能とすることで、遊技場の営業方針などに適した遊技機の運用が可能となる。

【0601】

図 63 に示した例では、設定確認モード中にロータリ SW 204 による音量調整が行われた場合について説明したが、設定変更モード中においてもロータリ SW 204 による音量調整を可能としてもよい。この場合、設定変更モード中にロータリ SW 204 のポジションを変動させても設定変更モード中の演出音の音量を変化させず、設定変更モードが終了し、スロットマシン 10 を通常の手順で起動させたときに、通常遊技状態の演出音、デモ画面時の演出音、又は設定変更モードを終了する旨のアナウンス音を、変動後の音量に変化させるようにしてもよい。

【0602】

また、図 16 に示したフリーズ制御手段 130 によってフリーズ制御が行われているときに、ロータリ SW 204 による音量調整が行われた場合、フリーズ中に発生している演出音の音量をリアルタイムで変動させてもよい。また、エラーが発生したときに、そのエラーが解消するまでエラーが発生したことを知らせる警告音（または特定の音声や特定の BGM など）を発生させる場合、ロータリ SW 204 のポジションの値を変動させることで、発生している警告音などの音量を変動させてもよい。また、演出音の音量調整用のロータリ SW 204 とは別に、警告音などの音量調整を行うためのロータリ SW を設けてもよ

10

20

30

40

50

い。

【0603】

また、BGMなどの演出音が発生しているときに前面扉14が開放された場合は、発生している演出音の音量を所定値まで低下させてもよい。そして、再び前面扉14が閉じられたときに演出音の音量を元の音量に戻してもよい。この場合、例えば図57に示した音量調整画面が画像表示装置70に表示されているときに前面扉14が開けられた場合、画像表示装置70の表示を、例えば「前面扉が開いています」というメッセージ画面に切り替え、前面扉14の開扉中は音量調整画面による音量調整ができないようにしてもよい。

【0604】

また、図61～図63に示した例では、ロータリSW204および図57に示した音量調整画面の双方から、演出音の音量を10段階で調整可能としていたが、図57に示した音量調整画面によって演出音の音量を調整可能とする一方で、その音量調整可能範囲をロータリSW204のポジションの値に応じて変化させてもよい。例えば、演出音の音量を、最小音量から最大音量までレベル0～19（20段階）で調整可能とした場合、ロータリSW204のポジションの値を「0」～「3」のいずれかに設定したときは、図57に示した音量調整画面において、レベル0～9の10段階の音量調整を可能とする。また、ロータリSW204のポジションの値を「4」～「6」のいずれかに設定したときは、図57に示した音量調整画面において、レベル5～14の10段階の音量調整を可能とする。さらに、ロータリSW204のポジションの値を「7」～「9」のいずれかに設定したときは、図57に示した音量調整画面において、レベル10～19の10段階の音量調整を可能とする。

【0605】

また、上述したロータリSW204および図57に示した音量調整画面による演出音の音量調整については、スロットマシンに限らず、ぱちんこ遊技機、パロット、アレンジボール、じゃん球遊技機、カジノマシン（ストップスイッチを備えておらず、遊技者の操作に依らずリールの回転が停止するスロットマシン）などの各種遊技機に適用してもよい。

【0606】

（ベットLEDの点灯制御について）

前述したように、主制御手段100のLED表示制御手段150は、メダルの投入に応じてベットLED26（図2参照）の点灯／消灯制御を行っている。以下、図64を参照して遊技進行に応じたベットLED26の点灯／消灯制御について説明する。まず、図64（a）に示すように、スロットマシン10にメダルが投入されていない状態で、メダル投入口32に1枚目のメダルが投入されると（または、メダルがクレジットされている状態で、1ーベットスイッチ34が操作されると）、LED表示制御手段150は、1ベットLED26aを点灯させる。次いで2枚目のメダルがメダル投入口32へ投入されると（または、1ーベットスイッチ34に対して2回目の操作が行われると）、2ベットLED26bを点灯させる。これにより、1ベットLED26aと2ベットLED26bとが点灯する。

【0607】

さらに、3枚目のメダルがメダル投入口32へ投入されると（または、1ーベットスイッチ34に対して3回目の操作が行われると）、LED表示制御手段150は3ベットLED26cを点灯させ、これにより、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cがすべて点灯する。なお、メダルが3枚以上クレジットされている状態で最大ベットスイッチ35が操作された場合は、1回の操作で3枚のメダルが投入されたこととなり、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cを順次点灯させていく。

【0608】

規定数のメダルが投入されたことで、スタートスイッチ36の操作が受付可能状態となり、スタートスイッチ36が操作されると、リール40L、40C、40Rが回転を開始し、遊技が開始される。そして、遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rに対し

10

20

30

40

50

て、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作を順次行い、全てのリールが停止して遊技が終了すると、主制御手段100は所定時間T1の計時を開始する。この計時は、例えば図37に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理によって行われる。遊技が終了してから時間T1が経過した時に、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cをすべて消灯させる。

【0609】

このように、本実施形態の遊技機は、遊技中も投入されたメダルの枚数を示すベットLED26a、26b、26cが点灯しており、さらに全てのリールが停止して遊技が終了した後もベットLED26a、26b、26cが点灯し続ける。これにより、遊技が終了した後も、遊技者は、その遊技で投入されたメダルの枚数を確認することができる。

10

【0610】

また、全リールが停止すると、主制御手段100から副制御手段200へ、図柄組合せコマンドが送信される。この図柄組合せコマンドは、入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、小役以外（すなわちボーナス役または再遊技役）の図柄組合せに対応しているか否かを示すコマンドである。副制御手段200が、図柄組合せコマンドを受信すると時間T2の計時を開始し、時間T2が経過した時に画像表示装置70に遊技待機画面を表示する。

【0611】

ここで時間T2は、全リールが停止してから図柄組合せコマンドが送信されるまでの時間や、副制御手段200が図柄組合せコマンドを受信してから計時を開始するまでの時間を考慮して、主制御手段100において全リールが停止してから時間T1が経過するタイミングに一致するように予め定められる。ここで、例えば、誰も遊技を行っていないスロットマシンの画像表示装置に遊技待機画面が表示されているにも関わらずベットLED26が点灯していたとすると、他の遊技者は、未だ遊技をしている者がいるかも知れないと思い、そのスロットマシンで遊技を行うことを避けてしまう虞がある。しかしながら、全リールが停止してから各ベットLEDが消灯するタイミングと、全リールが停止してから遊技待機画面の表示が開始されるタイミングとを、ほぼ一致させることで、上述したような理由によってスロットマシンの稼働を低下させてしまうのを避けることができる。

20

【0612】

なお、全てのリールが停止してから時間T1が経過する前に、次の遊技を行うためのメダルが投入された場合は、各ベットLEDの点灯状態が一旦クリア（すなわち全消灯）されることなく上書きされていく。すなわち、図64（b）に示すように、全てのリールが停止してから、依然として全てのベットLEDが点灯している状態で、次の遊技を行うために1枚目のメダルが投入されると、1ベットLED26aが点灯したまま、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cが消灯する（矢印(i),(ii)参照）。すなわち、1ベットLED26aのみ点灯した状態となり、1枚のメダルが投入されたことが示される。そして、2枚目のメダルが投入されると2ベットLED26bが点灯し、3枚目のメダルが投入されるとベットLED26cが点灯する。

30

【0613】

（獲得枚数表示器の点灯制御について）

次に図65を参照して、LED表示制御手段150による遊技進行に応じた獲得枚数表示器28の点灯／消灯制御について説明する。まず、図65（a）を参照して、遊技が行われた結果、小役の図柄組合せが揃い、当該小役に対応する枚数のメダルが払い出される場合の獲得枚数表示器28の表示制御について説明する。図64（a）を参照して説明したようにLED表示制御手段150は、メダルが投入されるごとにベットLED26を、1ベットLED26a→2ベットLED26b→3ベットLED26cの順に逐次点灯していく。

40

【0614】

規定数のメダルが投入されるとスタートスイッチ36の操作が受付可能状態となり、この

50

とき遊技者によってスタートスイッチ36が操作されると、リール40L、40C、40Rが回転を開始し、遊技が開始される。そして、遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rに対して、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作を順次行い、全てのリールが停止して遊技が終了すると、主制御手段100は、例えば図37に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理により、所定時間T1の計時を開始する。

【0615】

また、小役が入賞したことにより、主制御手段100は、図27に示した遊技進行メインのステップS40（払出処理）において、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出す。また、LED表示制御手段150は、払い出されるメダル枚数を獲得枚数表示器28に表示させる。

【0616】

その後、図37に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理により、遊技が終了してから時間T1が経過したと判断されると、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26c、ならびに獲得枚数表示器28の表示を消灯させる。すなわち、ベットLED26および獲得枚数表示器28の表示が同時に消灯（ただし消灯制御の仕方によっては、消灯するタイミングにごく僅かなズレが生じる場合も有り得る）する。ここで、遊技後もベットLED26または獲得枚数表示器28を点灯させ続けたとすると、例えば、遊技者が遊技場の閉店間際にあるスロットマシンで小役を入賞させて獲得枚数表示器28を点灯させておき、翌日、そのスロットマシンの獲得枚数表示器28が点灯していれば、RWMクリア（設定変更）が行われなかったことになる。したがって、遊技終了後に所定時間が経過するとベットLED26および獲得枚数表示器28を消灯させることで、遊技者に設定変更が行われた否かが知られてしまうのを避けることができる。

【0617】

次に、図65（b）を参照して、小役が入賞した遊技において、メダルが払い出されているときに、設定確認モードへ移行した場合のベットLED26および獲得枚数表示器28の点灯／消灯制御について説明する。なお、メダルが投入されてから全てのリールが停止するまでの、ベットLED26および獲得枚数表示器28に関する制御については図65（a）と同様なので、説明が冗長となるのを避けるためその説明を省略する。

【0618】

図65（b）において、全てのリールが停止して何らかの小役が入賞すると、主制御手段100は時間T1の計時を開始し、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための制御を行う。また、LED表示制御手段150は、払い出されるメダルの枚数を獲得枚数表示器28に表示させる。ここで、遊技場のスタッフにより、時間T1の計時を開始してから時間Ta（ただしTa<T1）が経過した時点で、設定確認モードへ移行したとする。なお、前述したように設定確認モードへの移行は、遊技扉14を開放し、スロットマシン10の内部のキースイッチ82bをオンにすることで可能となる。

【0619】

設定確認モードへ移行すると、主制御手段100は、図37に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理による時間T1の計時を停止し、LED表示制御手段150は、ベットLED26の点灯状態を維持するが、獲得枚数表示器28に表示されているメダルの払出枚数は非表示（全セグメントが消灯）にする。これにより、設定確認モードへ移行した場合であっても、ベットされたメダルの枚数を把握することができる。また、獲得枚数表示器28の表示は消えてもベットLED26は点灯し続けるため、遊技が行われたこと、延いては、表示窓21に停止表示されている図柄組合せを勘案し、遊技が行われて小役が入賞し、メダルが払い出されたことを察することができる。

【0620】

また、前述したように、画像表示装置70には「設定確認中です」というメッセージ（設定確認モード画面）が表示される（図63（c）参照）。その後、キースイッチ82bが再びオフにされて設定確認モードが終了すると、画像表示装置70には、遊技待機画面（

10

20

30

40

50

図 6 3 (e) 参照) が表示され、主制御手段 1 0 0 は時間 T 1 の計時を再開する。すなわち、遊技が終了して時間 t a が経過した時点から計時を再開する。そして時間 T 1 を計時すると (より詳しくは、計時を再開してから時間 t b が経過した時点で)、ベット L E D 2 6 の各 L E D が消灯する。

【 0 6 2 1 】

なお、図 6 5 (b) に示した例では、設定確認モードへ移行したときに、獲得枚数表示器 2 8 の全セグメントを消灯させていたが、消灯する代わりに、遊技扉 1 4 が開放されたことを示すエラーコード (ドア開放エラー : C d) または設定値を獲得枚数表示器 2 8 に表示してもよい。また、設定確認モードへ移行したときに、時間 T 1 の計時を停止させていたが、計時をそのまま継続して時間 T 1 が経過した時点で、たとえ設定確認モード中であつたとしてもベット L E D 2 6 を消灯させてもよい。また、設定確認モードが終了したときに時間 T 1 の計時を最初からやり直し、設定確認モードが終了してから時間 T 1 が経過した時点でベット L E D 2 6 を消灯させてもよい。これとは別に、設定確認モードへ移行したときにベット L E D 2 6 を消灯させて、時間 T 1 の計時を終了してもよい。

【 0 6 2 2 】

次に、図 6 5 (c) を参照して、小役が入賞した遊技において、メダルが払い出されているときに、復帰可能エラー (エンプティエラー : C A) が発生した場合のベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 の点灯 / 消灯制御について説明する。なお、メダルが投入されてから全てのリールが停止するまでの、ベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 に関する制御については図 6 5 (a) , (b) と同様なので、説明が冗長となるのを避けるためその説明を省略する。

【 0 6 2 3 】

図 6 5 (c) において、全てのリールが停止して何らかの小役が入賞すると、主制御手段 1 0 0 は時間 T 1 の計時を開始し、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための制御を行う。また、L E D 表示制御手段 1 5 0 は、払い出されるメダルの枚数を獲得枚数表示器 2 8 に表示させる。ここで、メダルの払い出しが完了する前にホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 内のメダルが無くなってしまった場合は、異常検出手段 1 4 5 (図 1 6 参照) によってエンプティエラーが検出される。これにより、L E D 表示制御手段 1 5 0 は、1ベット L E D 2 6 a、2ベット L E D 2 6 b および 3ベット L E D 2 6 c を点灯させ、獲得枚数表示器 2 8 の表示を、メダルの払出枚数からエンプティエラーのエラーコード「C A」に切り替える。

【 0 6 2 4 】

一方、主制御手段 1 0 0 からエラーコードを受信した副制御手段 2 0 0 は、受信したエラーコードに対応するエラー画面 (例えば、「メダルを補充して下さい」などのメッセージ) を画像表示装置 7 0 に表示する。

【 0 6 2 5 】

そして、遊技場のスタッフにより、ホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 にメダルが補充され、設定 / リセットスイッチ 8 2 c (図 3 参照) が操作されると、エンプティエラーが解消し、画像表示装置 7 0 に表示されていたエラー画面が消去される。また、L E D 表示制御手段 1 5 0 は、獲得枚数表示器 2 8 に表示されていたエラーコードを消去するが、遊技が終了してから時間 T 1 が経過する前にエンプティエラーが解消した場合は、エラーが発生する前に表示していたメダルの払出枚数を再び表示させる。そして、遊技が終了してから時間 T 1 が経過した時点で、L E D 表示制御手段 1 5 0 は獲得枚数表示器 2 8 の全てのセグメントを消灯させる。

【 0 6 2 6 】

このように、本実施形態の遊技機は、遊技の終了後、未だベット L E D 2 6 が点灯しているときに、設定確認モードへ移行したときはベット L E D 2 6 の点灯を維持するが (図 6 5 (b) 参照)、エラーが発生したときはベット L E D 2 6 を消灯させる (図 6 5 (c) 参照)。ここで、例えばエラーが発生しても、所定時間が経過すればベット L E D 2 6 を消灯させるようにした場合は、エラーが発生した後も点灯していたベット L E D 2 6 が、

10

20

30

40

50

途中で（エラーが解消する前に）消灯してしまう事態も起こり得る。この場合、ベットしたメダルが消失してしまったという誤解を与えかねないため、エラーが発生したときはベットLED26を消灯させることで、そのような誤解が生じにくくなるようにしている。また、前述したように、メダルがベットされているとき（再遊技役の入賞による自動投入も含む）は、設定確認モードへ移行することができないため、たとえ設定確認モードへ移行したときにベットLED26が点灯していたとしても、その点灯は、設定確認モードへ移行する前、より詳しくは、既に終了した遊技に対してベットされたメダルの枚数を示していることが分かる。

【0627】

なお、図65（c）の例では、遊技が終了してベットLED26が点灯しているときにエラーが発生した場合、ベットLED26を消灯させ、その後点灯させることはなかったが、例えば、エラーが発生した場合でも時間T1の計時を継続し、遊技終了後から時間T1が経過する前にエラーが解消したときは、再びベットLED26をエラー発生前の点灯状態となるように点灯させてもよい。また、再びベットLED26を点灯させた後は、遊技終了後から時間T1が経過した時点でベットLED26を消灯してもよいし、所定時間（例えば30秒間）が経過した時点でベットLED26を消灯してもよい。

【0628】

また、遊技が終了して獲得枚数表示器28にメダルの払出枚数が表示されているときにエラーが発生した場合、発生したエラーのエラーコードを表示する代わりに、全てのセグメントを消灯させてもよい。また、エラーが発生したとしても、遊技の終了から開始した時間T1の計時を継続していたが、計時を終了させてもよい。この場合、エラーが解消したときに、獲得枚数表示器28に表示されていたエラーコードが消去（全セグメントが消灯）してもよい。また、エラーが解消したときに、エラーが発生する前に表示していたメダルの払出枚数を再び表示させるとともに、新たに所定時間（例えば30秒間）の計時を開始し、当該所定時間が経過した時点で獲得枚数表示器28の全セグメントを消灯させてもよい。

【0629】

（複数のメインスイッチの操作状況に応じた各種制御について）

次に図66～図69を参照して、複数のメインスイッチが操作された状態における、遊技機の制御について説明する。まず、図66を参照して、設定／リセットスイッチ82cが操作されている状態で、設定／リセットスイッチ82c以外のメインスイッチ（「他のメインスイッチ」）が操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否か（換言すると、当該他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であるか）を示す表である。

【0630】

ここで、図66（a）は、設定／リセットスイッチ82cが無効オンにされているときに、他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であるかを示す表である。また、図66（b）は、設定／リセットスイッチ82cが有効オンにされているときに、他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であるかを示す表である。ここで、「有効オン」とは、復帰可能エラーが発生した際に、その復帰可能エラーから復帰すべく設定／リセットスイッチ82cを操作し、かつ、操作し続けている状態を意味する。また、「無効オン」とは、復帰可能エラーが発生していない状態で設定／リセットスイッチ82cを操作し、かつ、操作し続けている状態を意味する。また、図66（a）および（b）において、「○」は他のメインスイッチが操作されたときに、操作されたメインスイッチに応じた処理が行われること（有効）を意味し、「×」は他のメインスイッチが操作されても、操作されたメインスイッチに応じた処理が行われないこと（無効）を意味する。

【0631】

図66（a）に示す表において、例えばNo.1のパターンの場合、「ベットスイッチ」欄の「最大」および「1」欄にはいずれも「×」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ82cが無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能なときに最大ベ

10

20

30

40

50

ットスイッチ３５または１－ベットスイッチ３４が操作されたとしても、操作されたベットスイッチに応じた枚数のメダルが投入されないことを示している。これに対して、「メダル投入」欄には「○」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、メダルの投入が可能なときにメダル投入口３２にメダルが投入されたときは、メダルがベットされたものとしてカウントされることを示している。また、「自動投入」欄に「○」印が記されているのは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状況であっても、前回の遊技で再遊技役が入賞した場合、次の遊技で自動的にメダルが投入されることを示している。

【０６３２】

次に、「スタートスイッチ」欄に「○」印が記されているのは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ３６が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

【０６３３】

さらに、「精算」欄に「×」印が記されているのは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。これに対して、図６６（ａ）に示す表のＮｏ．２のパターンを見ると、「精算」欄に「○」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。

【０６３４】

また、パターンＮｏ．１とＮｏ．３との違いは、パターンＮｏ．３では「ベットスイッチ」欄の「最大」および「１」欄にいずれも「○」印が記されていることである。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、メダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ３５または１－ベットスイッチ３４が操作された場合は、操作されたベットスイッチに応じた枚数のメダルが投入されることを示している。また、パターンＮｏ．４～Ｎｏ．１２では、「スタートスイッチ」欄に「×」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされている状態で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ３６が操作されてもリールが回転しないことを示している。したがって、パターンＮｏ．４～Ｎｏ．１２ではリールが回転する場合が無いため、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄には「×」印が記されている。

【０６３５】

また、パターンＮｏ．５～Ｎｏ．８においては、「自動投入」欄に「×」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが無効オンにされているときは、前回の遊技で再遊技役が入賞したとしても、次の遊技で自動的にメダルが投入されないことを示している。

【０６３６】

次に、図６６（ｂ）に示す表と、図６６（ａ）の表との違いは、図６６（ｂ）においては、設定／リセットスイッチ８２ｃが有効オンにされているときの各メインスイッチの有効／無効を示している点である。したがって、図６６（ｂ）に示す表において、「ベットスイッチ」欄の「最大」欄および「１」欄、「メダル投入」欄、「自動投入」欄、「スタートスイッチ」欄、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄、および「精算」欄に記された「○」印および「×」印の意味は、図６６（ａ）の表と同様である。

【０６３７】

ここで、例えば図６６（ｂ）に示す表において、パターンＮｏ．３の「ベットスイッチ」欄の「最大」欄には「△」印が記されている。これは、設定／リセットスイッチ８２ｃが有効オンにされている状態で、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ３５が操

10

20

30

40

50

作された場合は、規定数のメダルが投入されるが、その後スタートスイッチ 36 が操作されてもリールが回転しないことを示している。また、「ベットスイッチ」欄の「1」欄にも「△」印が記されているが、これは、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、メダルの投入が可能ときに 1-ベットスイッチ 34 が操作されると最初の 1 枚目のメダルは投入されるが、次に 1-ベットスイッチ 34 が操作されたときは 2 枚目のメダルが投入されないことを示している。

【0638】

また、「スタートスイッチ」欄にも「△」印が記されているが、これは、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ 36 が操作された場合は、リール 40 L, 40 C, 40 R は回転を開始するが、その後どのストップスイッチが操作されても、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御が行われないことを示している。

10

【0639】

また、「ストップスイッチ」欄の「左」欄に記された「△」印は、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、全リールが回転しているときに左ストップスイッチ 37 L が第 1 停止操作された場合は、左リール 40 L についてリール停止制御が行われるが、その後、中ストップスイッチ 37 C または右ストップスイッチ 37 R が操作されても、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御が行われないことを示している。

【0640】

また、「ストップスイッチ」欄の「中」欄に記された「△」印は、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、全リールが回転しているときに中ストップスイッチ 37 C が第 1 停止操作された場合は、中リール 40 C についてリール停止制御が行われるが、その後、左ストップスイッチ 37 L または右ストップスイッチ 37 R が操作されても、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御が行われないことを示している。

20

【0641】

さらに、「ストップスイッチ」欄の「右」欄に記された「△」印は、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、全リールが回転しているときに右ストップスイッチ 37 R が第 1 停止操作された場合は、右リール 40 R についてリール停止制御が行われるが、その後、左ストップスイッチ 37 L または中ストップスイッチ 37 C が操作されても、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御が行われないことを示している。

30

【0642】

また、「精算」欄にも「△」印が記されているが、これは、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンされている状態で、非遊技中に精算スイッチ 33 が操作されるとクレジットされているメダルは払い出されるが、その後、メダルの投入は受け付けられなくなることを示している。このように、「△」印は、対応するメインスイッチの操作は有効となるが、その後に行われるメインスイッチの操作が無効とされることを意味している。

【0643】

以上のように、設定／リセットスイッチ 82 c が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについては 12 通りのパターンを示し、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについては 4 つのパターンを示したが、各々の場合についてどのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

40

【0644】

なお、図 66 (a), (b) において、設定／リセットスイッチ 82 c が有効オンまたは無効オンにされている状況における 1-ベットスイッチ 34 の有効／無効について図示したが、遊技機に必ずしも 1-ベットスイッチ 34 を設けなくてもよく、または、例えば精

50

算スイッチ３３と１ベットスイッチ３４とを、１つのスイッチで兼用してもよい。また、設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されている間は、それが無効オンおよび有効オンのいずれの場合であっても設定値を変更することができないようにしてもよい。また、リールの回転中は、エラーの発生を報知しなくてもよいし、エラーの発生は報知するが、エラーの解除はできないようにしてもよい。さらに、いずれかのストップスイッチが操作されているときにエラーが発生した場合は、そのエラーを報知しなくてもよいし、そのエラーは報知するがエラーの解除はできないようにしてもよい。

【０６４５】

また、復帰可能エラーが発生した際に、その復帰可能エラーから復帰すべく設定／リセットスイッチ８２ｃを操作した場合、設定／リセットスイッチ８２ｃのオン／オフ信号が、オフからオンに立ち上がったときにエラー状態から復帰させてもよいし、オンからオフへ立ち下がったときにエラー状態から復帰させてもよい。

【０６４６】

設定／リセットスイッチ８２ｃのオン／オフ信号が、オフからオンに立ち上がったときにエラー状態から復帰させる場合、例えば、設定／リセットスイッチ８２ｃに不具合が生じてオンになりっぱなしになってしまった場合でも、エラー状態から復帰することができる。また、オンからオフに立ち下がったときにエラー状態から復帰させる場合、例えば、不正行為によって設定／リセットスイッチ８２ｃがオンとなってもオフにしないと正常な状態に復帰しないため、不正行為による正常状態への復帰を困難にすることができる。

【０６４７】

また、リールの図柄配列により、リール停止制御によって必ず入賞ライン上に停止させることができる図柄で構成された図柄組合せに対応する小役（すなわち、取りこぼしが生じない小役）が当選したときに、第３停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定／リセットスイッチ８２ｃがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出し、その後、次の遊技を行うためのメダル投入を無効にしてもよい。また、取りこぼしが生じない再遊技役が当選したときに、第３停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定／リセットスイッチ８２ｃがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、再遊技役が入賞したことによるメダルの自動投入は実施するが、スタートスイッチ３６の操作を受け付けないようにしてもよい。このように構成することで、不正行為に基づく遊技の進行を阻止することができる。

【０６４８】

取りこぼしが生じない小役が当選したときに、第３停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定／リセットスイッチ８２ｃがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、メダルの払い出しを実施しないようにしてもよい。また、取りこぼしが生じない再遊技役が当選したときに、第３停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定／リセットスイッチ８２ｃがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、再遊技役が入賞したことによるメダルの自動投入を実施しないようにしてもよい。このように構成することで、不正行為が行われた遊技において利益の付与を回避するとともに、その後の遊技の進行を阻止することができる。

【０６４９】

次に、図６７を参照して、最大ベットスイッチ３５が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、最大ベットスイッチ３５が無効オンされている状態とは、最大ベットスイッチ３５が操作されても規定数のメダルが投入されないときに、最大ベットスイッチ３５が操作されている状態をいう。

【０６５０】

図６７に示す表において、例えばパターンＮｏ．１の「スタートスイッチ」欄には「○」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ３５が無効オンにされている状態で、既に規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ３６が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。ここで、「最大ベットスイッチ３

10

20

30

40

50

5が無効オンにされているとき」の一例としては、例えば既に規定数のメダルが投入されている状態で最大ベットスイッチ35がオンにされ続けている状況がある。

【0651】

また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

【0652】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、例えば非遊技中に精算スイッチ33が操作されたときは、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状況でも、設定／リセットスイッチ82cが操作された場合は、正常状態に復帰することができることを示している。

【0653】

これに対して、図67の表のパターンNo.3, No.4, No.7, No.8では、「スタートスイッチ」欄に「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、規定数のメダルが投入されているときに、スタートスイッチ36が操作されたとしても、全リールは回転せず、遊技が開始されないことを示している。また、図67の表のパターンNo.5～No.8では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作されたとしても、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、リール停止制御が行われないことを示している。

【0654】

また、図67の表のパターンNo.2, No.4, No.6, No.8では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ33が操作されたとしても、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。

【0655】

以上のように、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて図67に8つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

【0656】

なお、図67の表のパターンNo.1, No.2, No.5, No.6においては、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状況では、スタートスイッチ36の操作は有効であるが、最大ベットスイッチ35が有効オンにされている状況では、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ36が操作されたとしても、リール40L, 40C, 40Rの回転を開始させなくてもよい。なお、最大ベットスイッチ35が有効オンにされている状況としては、例えば、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ35をオンにし続けている状況が該当する。

【0657】

次に、図68を参照して、スタートスイッチ36が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、スタートスイッチ36が無効オンされている状態とは、スタートスイッチ36が操作されてもリールが回転を開始しないときに、スタートスイッチ36が操作されている状態をいう。

【0658】

図 6 8 に示す表において、例えばパターン No. 1 の「最大ベット」欄には「○」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、例えばメダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ 3 5 が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

【0659】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ 3 3 が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状況でも、設定／リセットスイッチ 8 2 c が操作された場合、正常状態に復帰することができることを示している。

10

【0660】

これに対して、図 6 8 の表のパターン No. 3, No. 4, No. 7, No. 8 では、「最大ベット」欄に「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、例えばメダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ 3 5 を操作したとしても、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルを投入することができないことを示している。また、図 6 8 の表のパターン No. 5 ~ No. 8 では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、リール停止制御が行われないことを示している。

20

【0661】

また、図 6 8 の表のパターン No. 2, No. 4, No. 6, No. 8 では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ 3 3 が操作されたとしてもクレジットされているメダルが返却されないことを示している。

30

【0662】

以上のように、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされているときに、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて図 6 8 に 8 つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

【0663】

なお、図 6 8 の表のパターン No. 1 ~ No. 4 においては、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている間であっても、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R の操作が有効（ただし対応するリールが回転中であること）であるが、規定数のメダルが投入されて、リールを回転させるべくスタートスイッチ 3 6 を操作し、その状態を維持しているとき（すなわちスタートスイッチ 3 6 が有効オンされている間）に、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R のいずれかが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御を実施しないようにしてもよい。

40

【0664】

次に、図 6 9 を参照して、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R のいずれかが無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R のいずれかが無効オンされている状態とは、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R のうち、回転していないリールに対応するストップスイッチが操作

50

されている状態をいう。

【0665】

図69に示す表において、例えばパターンNo. 1の「最大ベット」欄には「○」印が記されている。これは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状態で、メダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ35が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されることを示している。また、「スタートスイッチ」欄には「○」印が記されているが、これは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状態で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ36が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。

10

【0666】

「ストップスイッチ」欄の「左」欄に「○」印が記されているのは、中ストップスイッチ37Cが無効オンにされている状況、または、右ストップスイッチ37Rが無効オンにされている状況で、左リール40Lが回転しているときに、左ストップスイッチ37Lが操作された場合は、左リール40Lについてリール停止制御が行われることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「中」欄に「○」印が記されているのは、左ストップスイッチ37Lが無効オンにされている状況、または、右ストップスイッチ37Rが無効オンにされている状況で、中リール40Cが回転しているときに、中ストップスイッチ37Cが操作された場合、中リール40Cについてリール停止制御が行われることを示している。

20

【0667】

さらに、「ストップスイッチ」欄の「右」欄に「○」印が記されているのは、左ストップスイッチ37Lが無効オンにされている状況、または、中ストップスイッチ37Cが無効オンにされている状況で、右リール40Rが回転しているときに、右ストップスイッチ37Rが操作された場合、右リール40Rについてリール停止制御が行われることを示している。

【0668】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ33が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状況でも、設定／リセットスイッチ82cが操作された場合は、正常状態に復帰することができることを示している。

30

【0669】

これに対して、図69の表のパターンNo. 3, No. 4, No. 7, No. 8では、「最大ベット」欄に「×」印が記されている。これは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ35が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されないことを示している。また、図69の表のパターンNo. 5～No. 8では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、あるストップスイッチが無効オンにされている状況で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、操作された他のストップスイッチに対応するリールについて、リール停止制御が行われないことを示している。

40

【0670】

また、図69の表のパターンNo. 2, No. 4, No. 6, No. 8では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ33が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。

【0671】

50

以上のように、ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R のいずれかが無効オンにされているときに、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて、図 69 に 8 つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

【0672】

なお、図 69 の表のパターン No. 1 ~ No. 4 においては、ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R のいずれかが無効オンにされている状態で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、当該他のストップスイッチに対応するリールの停止制御を実施していたが、ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R のいずれかが有効オンにされている状態で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、操作された他のストップスイッチに対応するリールの停止制御を実施しないようにしてもよい。ここで、ストップスイッチが有効オンにされている状況とは、回転しているリールに対応するストップスイッチがオンにされ（オンにされたストップスイッチに対応するリールについては停止制御が行われる）、そのオン状態が継続している状況をいう。

【0673】

〔第 2 実施形態〕

次に、本発明の第 2 実施形態について詳細に説明する。なお、第 1 実施形態で説明したスロットマシンの構造や制御内容は、以下に説明する内容に齟齬をきたさない範囲において、本実施形態にも適用可能とする。

【0674】

《フロントパネルの構成》

図 70 に本実施形態におけるフロントパネル 20 の正面図を示す。この図において、図 2 に示したフロントパネルと同様の構成については同じ符号を付し、詳しい説明を省略する。図 70 に示すように、本実施形態では右下がりラインが入賞ライン L になっている。したがって、本実施形態において「入賞ライン L の位置」は、左リール 40 L については上段 U、中リール 40 C については中段 M、右リール 40 R については下段 D のことをいう。また、フロントパネル 20 の裏面において、矩形の表示窓 21 の周囲には 4 つの演出ランプが設けられている。ここで、表示窓 21 の上辺に沿って設けられた演出ランプを上辺演出ランプ LPU、表示窓 21 の下辺に沿って設けられた演出ランプを下辺演出ランプ LPD、表示窓 21 の左辺に沿って設けられた演出ランプを左辺演出ランプ LPL、表示窓 21 の右辺に沿って設けられた演出ランプを右辺演出ランプ LPR という。

【0675】

フロントパネル 20 において、上述した 4 つの演出ランプが設けられている領域は、各々の演出ランプの光が透過するように構成されている。また、4 つの演出ランプは、通常は全て点灯しているが、表示窓 21 内に特定の図柄組合せ（後述する）が表示されると、上辺演出ランプ LPU のみが点灯し、下辺演出ランプ LPD、左辺演出ランプ LPL および右辺演出ランプ LPR は消灯するように制御される。このように、表示窓 21 の周囲に設けられた下辺演出ランプ LPD、左辺演出ランプ LPL および右辺演出ランプ LPR を消灯させることで、遊技者の注意が表示窓 21 に向かうようにするとともに、上辺演出ランプ LPU のみを点灯させることで表示窓 21 内に表示された各図柄の視認性が確保されるようにしている。

【0676】

なお、スタートスイッチ 36 の操作により抽せん手段 110 により一の役が決定された場合や表示窓 21 内に特定の図柄組合せが表示された場合の演出として、下辺演出ランプ LPD、左辺演出ランプ LPL および右辺演出ランプ LPR を消灯（上辺演出ランプ LPU のみを点灯）させる他、下部パネル 50 の照明を消灯させてもよい。

【0677】

《図柄および図柄配列の説明》

次に図 71 を参照して、本実施形態におけるスロットマシンの図柄配列について説明する。本実施形態においてもリール 40 L、40 C 及び 40 R の各外周面には、各々 20 個の

図柄が図 7 1 (a) に示す配列で印刷されている。ここで、図 7 1 (a) に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）にリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が回転しているときに、各リールの図柄が表示窓 2 1 内でスクロールする方向を示している。

【0678】

本実施形態における各リールに描かれている図柄は 10 種類あり、図 7 1 (b) に示すように、数字の 7 を赤色および青色で表した「赤 7」図柄および「青 7」図柄と、“BAR”の文字をあしらった「バー」図柄と、青色のプラムをモチーフとした「リプレイ A」図柄および「リプレイ B」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ A」図柄および「スイカ B」図柄と、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー A」図柄および「チェリー B」図柄と、樹木をモチーフにした「ブランク」図柄と、がある。

10

【0679】

《特典が付与される図柄組合せの説明》

次に、本実施形態のスロットマシンにおいて、遊技者に対して特典を付与される図柄組合せについて図 7 2 ～図 8 0 を参照して説明する。図 7 2 ～図 8 0 に示す図柄組合せは、全リールが停止したときに入賞ライン L（右下がりライン）上に表示される図柄組合せを図示している。

【0680】

本実施形態では、図 7 2 に示すように、1 B B 遊技が開始されることとなる図柄組合せ（1 B B 役）が 1 種類、R B 遊技が開始されることとなる図柄組合せ（R B 役）が 2 種類ある。1 B B 遊技が開始されることとなる図柄組合せは「BAR-BAR-BAR」であり、「1 B B」という名称が付与されている。この図柄組合せが揃うと次の遊技から 1 B B 遊技が開始される。1 B B 遊技の終了条件は、1 B B 遊技中に払い出されたメダルが 1 3 4 枚を超えたことであり、1 B B 遊技中のある遊技で、1 B B 遊技中に払い出された合計のメダル枚数が 1 3 4 枚を超えた場合は、その遊技の終了とともに 1 B B 遊技も終了する。ここで、「BAR-BAR-BAR」の図柄組合せを「1 B B 図柄」ともいう。

20

【0681】

R B 遊技が開始されることとなる図柄組合せには「R B 0 1」という名称が付与された「BAR-青 7-BAR」という図柄組合せと、「R B 0 2」という名称が付与された「BAR-ブランク-BAR」という図柄組合せとがある。これらの図柄組合せが揃うと次の遊技から R B 遊技が開始される。R B 遊技の終了条件は、R B 遊技中に行われた遊技が 1 2 回に達したとき、および、R B 遊技中に小役が入賞した回数が 8 回に達したときの 2 種類あり、これら 2 種類の終了条件のうち一方の終了条件が満たされると、他方の終了条件を満たしていなかったとしても R B 遊技が終了する。

30

【0682】

本実施形態では、1 B B 遊技中（より厳密には後述する S R B 内部中）のみ R B 0 1 および R B 0 2 の図柄組合せが揃う可能性があるため、R B 遊技は 1 B B 遊技中において実行されることになる。したがって、R B 遊技中に 1 B B 遊技の終了条件が満たされた場合は、終了条件が満たされた遊技が終了すると、1 B B 遊技とともに R B 遊技も終了する。ここで、R B 0 1 および R B 0 2 の図柄組合せをまとめて「S R B 図柄」ともいい、1 B B 遊技中に行われる R B 遊技を S R B 遊技ともいう。さらに S R B 遊技が行われている状態を S R B 作動中ともいう。

40

【0683】

次に、再遊技が行われることとなる図柄組合せ（再遊技役またはリプレイ役）の種類は、図 7 2 ～図 7 4 に示すように、再遊技 0 1 ～再遊技 2 3 の 2 3 種類あり、各再遊技役について 1 つまたは複数の図柄組合せが対応付けられている。再遊技役は、役物未作動時（非 1 B B 遊技中）または、B B 一般中および S R B 内部中に揃う可能性があり、S R B 作動中には揃うことがない。

【0684】

メダルが払い出されることとなる図柄組合せ（小役）の種類は、図 7 5 ～図 8 0 に示すよ

50

うに、入賞01～入賞59の59種類ある。このうち、入賞01～入賞14は、揃うと15枚のメダルが払い出されることになるため15枚役ともいう。また、入賞15～入賞26は、揃うと3枚のメダルが払い出されることになるため3枚役ともいう。さらに、入賞27～入賞59は、揃うと1枚のメダルが払い出されることになるため1枚役ともいう。

【0685】

15枚役のうち、入賞01～入賞05、入賞07～入賞12は、たとえ対応する条件装置（後述する）が作動したとしても、BB一般中およびSRB内部中以外では揃うことはない。また、入賞06はたとえ対応する条件装置が作動したとしても、非1BB中は揃うことはない。さらに、入賞13、14は、たとえ対応する条件装置が作動したとしても、SRB作動中は揃うことがない。

【0686】

また、3枚役のうち、入賞15は、たとえ対応する条件装置が作動したとしても、SRB作動中は揃うことがない。入賞16は、No.1～No.12の図柄組合せについては、非1BB遊技中および1BB遊技中のいずれの状態であっても揃う可能性があるが、No.7～No.12の図柄組合せについては、たとえ対応する条件装置（後述する）が作動したとしても、BB一般中およびSRB内部中以外では揃うことはない。また、入賞17～入賞26は、たとえ対応する条件装置が作動したとしても、BB一般中およびSRB内部中以外では揃うことはない。ただし、入賞19のNo.3およびNo.5の図柄組合せについては非1BB遊技中に揃う可能性がある。

【0687】

さらに、1枚役のうち、入賞36、入賞40、入賞42、入賞47、入賞48、入賞53、入賞55～59以外は、たとえ対応する条件装置（後述する）が作動したとしても、SRB作動中は揃うことがない。ここで、入賞27のNo.2の図柄組合せにおいて、左リール40Lの図柄番号15（「リプレイB」図柄）、中リールの図柄番号14（「青7」図柄）、および右リールの図柄番号13（「ベル」図柄）が入賞ラインL上で停止した場合、中段水平ラインに「青7－青7－青7」の図柄組合せが表示されることになる。

【0688】

1枚役のうち入賞36および55の図柄組合せは、非1BB遊技中および1BB遊技中のいずれの状態であっても揃う可能性がある。入賞40、42、47、48、53の図柄組合せは、たとえ対応する条件装置（後述する）が作動したとしても、BB一般中およびSRB内部中以外では揃うことはない。入賞58の図柄組合せは、たとえ対応する条件装置（後述する）が作動したとしても、1BB遊技中は揃うことがなく、入賞59の図柄組合せは、SRB作動中のみ揃う可能性がある。

【0689】

次に、図81の機能ブロック図を参照して、本実施形態の制御手段100について説明する。ここで、図81の機能ブロック図において、図16に示した機能ブロック図と同様の機能を有する構成については同じ符号を付し、詳しい説明を省略する。

【0690】

＜主制御手段の構成＞

図81の機能ブロック図における主制御手段100の構成が、図16に示した機能ブロック図の構成と異なる点は、遊技区間制御手段125が、天井カウンタ170およびバトルカウンタ172を有し、これらのカウンタの値に基づいてメイン遊技状態の移行制御を行う点である。

【0691】

天井カウンタ170は、基本的にはAT遊技が終了してから行われた遊技回数をカウントするカウンタである。天井カウンタ170によって所定の遊技回数がカウントされると、AT遊技を開始するか否かを決定するためのAT抽せんで必ず当せんすることになる。バトルカウンタ172は、後述するバトル演出が行われる遊技回数をカウントするためのカウンタである。バトル演出は、複数回数の遊技にわたって実行される一連の演出であり、画像表示装置70の画面において、複数回数の遊技にわたって味方キャラクタと敵キャラ

10

20

30

40

50

クタとがバトルを展開し、味方キャラクタが勝てばA T遊技の開始が確定し、敵キャラクタが勝てばA T遊技は開始されないこととなる。

【0692】

＜副制御手段の構成＞

図81の機能ブロック図における副制御手段200の構成が、図16に示した機能ブロック図の構成と異なる点は、演出制御手段210が、演出決定手段216と演出ポイント管理手段218とを有している点である。演出ポイント管理手段218は、演出制御手段210によって後述する前兆演出または連続演出の制御が行われるときに、実行する演出の決定に関与する演出ポイントの値を管理する。演出決定手段216は、上述した演出ポイントの値に基づいて、予め定められている複数種類の演出の中から実行する演出を決定する。なお、上述した一連の演出を実行する際の制御については、後に詳しく説明する。

10

【0693】

図81に示した主制御手段100に含まれる各手段の基本的な機能は、図16に示した各手段と同様である。しかしながら、以下に、抽せん手段110、リール制御手段115、抽せん状態制御手段125、および遊技区間制御手段125において、本実施形態の特徴を示す内容について説明する。

【0694】

＜抽せん手段110について＞

本実施形態における抽せん手段110は、主制御手段100に含まれる乱数生成手段が発生する乱数（数値範囲：0～65535）と、主制御手段100のROMに記憶されている抽せんテーブルとに基づく抽せんを行い、これにより作動する条件装置を決定する、という機能は図16に示した抽せん手段110と同様であるが、作動する条件装置や抽せんテーブルの内容は異なっている。

20

【0695】

まず、図82に本実施形態におけるボーナス役に関する条件装置の種類を示す。この図に示すように、本実施形態では、ボーナス役に関する条件装置が、1BB、RB-AおよびRB-Bの3種類ある。また、条件装置1BBには1BBの図柄組合せが対応し、条件装置RB-AにはRB01の図柄組合せが対応し、条件装置RB-BにはRB02の図柄組合せが対応している。これにより、ボーナス役に関する条件装置が作動したとき（換言すると、ボーナス役が当せんしたとき）は対応するボーナス役のみが揃うこととなり、例えばボーナス役と小役とがいわゆる同時当せんすることはない（すなわちボーナス役は単独で当せんする）。

30

【0696】

次に、図83に本実施形態における再遊技役に関する条件装置の種類を示す。この図に示すように、再遊技役に関する条件装置は20種類あり、「図柄組合せ」欄に示すように、各条件装置に対して1つまたは複数の図柄組合せ（図72～図74参照）が対応している。また、再遊技-F～H、再遊技-I1～I3、再遊技-J1～J6、再遊技-K1～K3のいずれかの条件装置が作動したときに特定の図柄組合せが表示された場合は、後述するA T抽せんが実行される。そして、A T抽せんに当せんした場合は後述するA T遊技が開始されることが確定する。ここで、再遊技-F～Hの条件装置が作動した場合における特定の図柄組合せは再遊技01、再遊技-I1～I3、J1～J6、K1～K3の条件装置が作動した場合における特定の図柄組合せは再遊技02である。

40

【0697】

また、特定の図柄組合せが表示されたことによって実行されたA T抽せんにおける当せん確率は、再遊技-F～Hの条件装置が作動したときが最も高く（当せん確率100%）、再遊技-I1～I3の条件装置が作動したとき、再遊技-J1～J6およびK1～K3の条件装置が作動したとき、の順に低くなっていく。また、前述したように、表示窓21内に特定の図柄組合せが表示されると、左辺演出ランプLPL、右辺演出ランプLPRおよび下辺演出ランプLPDが消灯し、上辺演出ランプLPUのみによってリールの図柄が照らされることになる。なお、再遊技-F～H、再遊技-I1～I3、J1～J6、K1～

50

K 3 の条件装置のようなに、作動すると A T 抽せんが行われることとなる条件装置を「レア」役ともいう。

【0698】

次に、図 8 4 に本実施形態における小役に関する条件装置の種類を示す。この図に示すように、小役に関する条件装置は 3 4 種類あり、「図柄組合せ」欄に示すように、各条件装置に対して 1 つまたは複数の図柄組合せ（図 7 5 ～ 図 8 0 参照）が対応している。ここで、1 つの条件装置に対して複数の図柄組合せが対応している場合、どの図柄組合せを入賞ライン L に停止させるかは、後述するリール制御手段 1 1 5 によって制御される。小役に関する条件装置の中にも前述したレア役があり、入賞 - J が作動したときは、再遊技 - I 1 ～ I 3 の条件装置が作動したときと同じ当せん確率の A T 抽せんが行われる。また、入賞 - K が作動したときは、再遊技 - J 1 ～ J 6 および K 1 ～ K 3 の条件装置が作動したときと同じ当せん確率の A T 抽せんが行われる。入賞 - A 1 ～ 入賞 - K（入賞及び再遊技条件装置番号 2 1 ～ 5 1）は、S R B 作動中以外の状態で作動し、入賞 - L ～ 入賞 - N（入賞及び再遊技条件装置番号 5 2 ～ 5 4）は、S R B 作動中のみ作動する。

10

【0699】

次に、図 8 2 ～ 図 8 4 に示した各条件装置のうち、作動する条件装置を決定するための抽せんで参照される抽選テーブル（置数表）の内容について、図 8 5 ～ 図 8 7 を参照して説明する。本実施形態における抽せんも、数値範囲が 0 ～ 6 5 5 3 5（6 5 5 3 6 通り）の乱数を用いるため、図 8 5 ～ 図 8 7 の抽選テーブルに示されている各置数を 6 5 5 3 6 で割った値が、その条件装置が作動する確率（当せん確率）となる。また、本実施形態における抽せん状態には、非 R T、B B 内部中（非 R T）、R T 1、B B 内部中（R T 1）、B B 一般中、S R B 内部中、S R B 作動中の 7 種類があり、抽せん状態に応じて各条件装置に対応する置数が異なっている。ここで、非 R T、B B 内部中（非 R T）、R T 1 および B B 内部中（R T 1）の 4 つの抽せん状態は 1 B B 遊技が行われていない状態（非 1 B B 遊技中）であり、B B 一般中、S R B 内部中、S R B 作動中の 3 つの抽せん状態は 1 B B 遊技が行われている状態（1 B B 遊技中）である。また、本実施形態にも設定値が 1 ～ 6 の 6 通り存在し、各設定値に応じて一部の条件装置に対応する置数が異なっている。

20

【0700】

まず、図 8 5 を参照してボーナス役に関する抽選テーブルの内容について説明する。図 8 5（a）は、抽せん状態が非 R T および R T 1 のときの 1 B B 役に関する抽せんテーブルを示している。ここで、1 B B の条件装置は非 R T および R T 1 のみ作動する可能性があり、それ以外の抽せん状態においては当せんすることはない。この図に示すように、1 B B の条件装置に対応付けられた置数は、非 R T と R T 1 とで同じ値であり、設定 1 ～ 3 が 2 1 9 3 8 で最も多く、設定 4（2 1 8 7 8）、設定 5（2 1 8 1 8）、設定 6（2 1 7 3 8）と順次少なくなっていく。したがって、非 R T および R T 1 における 1 B B 役の当せん確率は概ね $1/3$ となり、設定 1 ～ 3 が最も高く、設定 4、5、6 で順次低くなっていく。

30

【0701】

このように、設定値が小さいほど 1 B B の当せん確率を高くし、設定値が大きいほど 1 B B の当せん確率を低くすることで、例えば、設定値が小さくなるほど A T 抽せんの当せん確率を低く定めたとしても、1 B B の当せん確率が高くなっていることによって、早期に 1 B B 遊技へ移行する可能性が高くなり、A T 遊技中の出玉の減少を抑制可能になるものと考えられる。

40

【0702】

図 8 5（b）は、抽せん状態が B B 一般中のときの R B - A 役および R B - B 役に関する抽せんテーブルを示している。ここで、R B - A および R B - B の条件装置は B B 一般中のみ作動する可能性があり、それ以外の抽せん状態においては当せんすることはない。この図に示すように、R B - A と R B - B の条件装置に各々対応付けられている置数は同じ値であり、設定 1 ～ 3 が 1 5 4 6 0 で最も多く、設定 4（1 5 4 3 0）、設定 5（1 5 4 0 0）、設定 6（1 5 3 6 0）と順次少なくなっていく。したがって、B B 一般中におけ

50

る1BB役の当せん確率は概ね1/4となり、設定1～3が最も高く、設定4、5、6で順次低くなっていく。以下、設定値に応じて置数が異なる場合は「設定差あり」といい、設定差に関わらず置数が一定の場合は「設定差なし」という。

【0703】

次に、図86を参照して再遊技役に関する抽選テーブルの内容について説明する。再遊技役の当せん確率はボーナス役とは異なり、設定値の違いによる当せん確率の差はない。まず、非1BB遊技中において、非RTとBB内部中（非RT）の間では、各再遊技の条件装置に対応付けられる置数の値は同じとなり、RT1とBB内部中（RT1）の間でも、各再遊技の条件装置に対応付けられる置数の値は同じとなる。また、非RTおよびBB内部中（非RT）と、RT1およびBB内部中（RT1）における各再遊技の条件装置に対応付けられる置数は、再遊技-Dに対するものだけが異なり（非RTおよびBB内部中（非RT）では54に対して、RT1とBB内部中（RT1）では50）、他の条件装置に対応付けられる置数は同じ値になっている。

10

【0704】

次に1BB遊技中において、BB一般中およびSRB作動中においては各再遊技の条件装置に対応付けられる置数がすべて0となるため、条件装置が作動することはない。また、SRB内部中においては再遊技-Aの条件装置に対して15592、再遊技-EおよびFの条件装置に対して各々4の置数が対応付けられている。

【0705】

このように、再遊技役の抽せん確率から見た抽せん状態は、(i)非RTおよびBB内部中（非RT）、(ii)RT1およびBB内部中（RT1）、(iii)BB一般中およびSRB作動中、(iv)SRB内部中の、4つの状態に分けることができる。このように、再遊技役の抽せん確率から見て4つに分類した抽せん状態をRT状態ともいう。

20

【0706】

次に、図87を参照して小役に関する抽選テーブルの内容について説明する。小役の条件装置に対応付けられた置数は、非RT、BB内部中（非RT）、RT1、BB内部中（RT1）、BB一般中およびSRB内部中において共通であり、SRB作動中のみ他の抽せん状態と異なっている。また、入賞-A1～A6、入賞-I1～I6、入賞-J、入賞-Kの条件装置に対応付けられた置数には設定差があるが、その他の条件装置については設定差がない。さらに入賞-L～Nの条件装置については置数が0になっているため、これらの条件装置が作動することはない。これに対して、SRB内部中は入賞-L～Nの条件装置のみに置数が対応付けられており、その他の条件装置については置数が0になっている。したがって、入賞-L～Nの条件装置はSRB内部中に限って作動する可能性がある。また、SRB内部中において入賞-L～Nの条件装置に対応付けられた置数の値に設定差はない。

30

【0707】

次に、図88を参照して、各抽せん状態において、図85～図87に示した各条件装置に対応付けられた置数を、条件装置の種別ごとに合計したもの（合算置数表）を示す。図88(a)は、非RTおよびBB内部中（非RT）の合算置数表を示す。この図において両者を比較すると、再遊技および小役に対する置数は同じであり、小役の表示内容（引込制御）も同じであるが、非RTにおける1BBの置数が、BB内部中（非RT）においてはハズレとなる。しかしながら、仮に1BB役が揃ってもメダルは払い出されないため、1BBの条件装置が作動したこと自体は出玉率の増加には寄与しない。したがって、非RTとBB内部中（非RT）とにおけるメダル獲得期待値に差はないといえる。

40

【0708】

図88(b)は、RT1およびBB内部中（RT1）の合算置数表を示す。この図において両者を比較すると、再遊技および小役に対する置数は同じであり、RT1における1BBの置数は、BB内部中（RT1）においてはハズレとなる。したがって、RT1とBB内部中（非RT）とにおける出玉率に差はないといえる。なお、非RTおよびBB内部中（非RT）と比較した場合は、RT1およびBB内部中（RT1）においてはハズレの置

50

数が4だけ大きいため、RT1およびBB内部中(RT1)の出玉率は僅かに低いといえる。

【0709】

図88(c)は、BB一般中の合算置数表を示す。この図に示すように、BB一般中における小役の置数は非RTおよびRT1と変わらないが、再遊技の置数が0であり、RBの条件装置が作動したこと自体は出玉率に寄与しないことから、出玉率は、非RT、BB内部中(非RT)、RT1およびBB内部中(RT1)よりも若干悪いといえる。図88(d)は、SRB内部中の合算置数表を示す。この図に示すように、SRB内部中における小役の置数は非RTおよびRT1と変わらないが、再遊技の置数は7つの抽せん状態のうち最も大きな値となっている。したがって、SRB内部中の出玉率は、非RT、BB内部中(非RT)、RT1、BB内部中(RT1)およびBB一般中における出玉率よりも高いといえる。

10

【0710】

図88(e)は、SRB作動中の合算置数表を示す。この図においては、再遊技の置数が0で、小役の置数が他の抽せん状態における小役の置数よりも少なくなっている。したがって、SRB作動中に作動し得る小役の種類と、SRB作動中以外に作動し得る小役の種類とは異なるものの、少なくともSRB作動中の出玉率が、SRB内部中の出玉率を上回ることではない。したがって、以上のことから、本実施形態においては、各抽せん状態のうち、SRB内部中の出玉率が最も高く設定されている。

20

【0711】

<リール制御手段115について>

本実施形態におけるリール制御手段115も、第1実施形態におけるリール制御手段115と同様に、ストップスイッチが操作されると190ミリ秒以内に対応するリールの回転を停止させるが、その際、作動した条件装置に対応する図柄組合せを構成する図柄(「当せん図柄」ともいう)のうち、停止させるリールに対応する当せん図柄について引込制御を行う。ただし、所定の条件装置に対応する図柄組合せについては、抽せん状態とストップスイッチの操作順序に応じて引込制御を行う図柄(延いては図柄組合せ)を異ならせる。以下、抽せん状態とストップスイッチの操作順序とに応じて引込制御が変化する条件装置について説明する。なお、以下では非RT、RT1、BB内部中(非RT)、BB内部中(RT1)をまとめて非1BB遊技中と記す。

30

【0712】

(a) 入賞-A1~A6

(ア) 抽せん状態が非1BB遊技中およびBB一般中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず1枚役のみが揃うが、右ストップスイッチ37Rが第1停止操作された場合に限って、操作タイミングによっては入賞27のNo.2の図柄組合せ(「リプレイB-青7-ベル」、図78参照)が入賞ラインLに揃う。このとき、中段水平ラインに「青7-青7-青7」が揃う可能性がある。

(イ) 抽せん状態がSRB内部中のとき

図84に示すように、ストップスイッチ37L、37C、37Rが正解押し順で操作されると、正解押し順に応じた15枚役の図柄組合せ(入賞01~06)が入賞ラインLに揃うように引込制御を行い、不正解押し順で操作されると、1枚役の図柄組合せ(操作タイミングに応じて入賞27、28、35、36、37、40のいずれか)が入賞ラインLに揃うように引込制御を行う。ここで、入賞-A1の正解押し順は順押し、入賞-A2の正解押し順はハサミ押し、入賞-A3の正解押し順は順中押し、入賞-A4の正解押し順は逆中押し、入賞-A5の正解押し順は逆ハサミ押し、入賞-A6の正解押し順は逆押しとなっている。

40

【0713】

ここで、図84に示した条件装置の名称のうち、冒頭に3桁の数字があるものについては、その3桁の数字が正解押し順を表している。すなわち、「1」は左ストップスイッチ37L、「2」は中ストップスイッチ37C、「3」は右ストップスイッチ37Rを意味し

50

、記載順序は操作順序を表している。例えば、入賞－A 1の名称は「1 2 3 正解ベル A」となっているが、これは左→中→右の順序（順押し）が正解順序であることを示している。

【0 7 1 4】

（b）入賞－B 1～B 6

（ア）抽せん状態が非1 B B遊技中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず1枚役のみが揃う。

（イ）抽せん状態がB B一般中およびS R B内部中のとき

図8 4に示すように、ストップスイッチ3 7 L，3 7 C，3 7 Rが正解押し順で操作されると、正解押し順に応じた1 5枚役の図柄組合せ（入賞0 1～0 6）が入賞ラインLに揃うように引込制御を行い、不正解押し順で操作されると、1枚役の図柄組合せが入賞ラインLに揃うように引込制御を行う。ここで、入賞－A 1の正解押し順は順押し、入賞－A 2の正解押し順はハサミ押し、入賞－A 3の正解押し順は順中押し、入賞－A 4の正解押し順は逆中押し、入賞－A 5の正解押し順は逆ハサミ押し、入賞－A 6の正解押し順は逆押しとなっている。

【0 7 1 5】

（c）入賞－D～G

（ア）抽せん状態が非1 B B遊技中およびB B一般中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず1枚役の図柄組合せのみが揃う。なお、複数の1枚役の図柄組合せのうち、操作タイミングに応じて特定の図柄組合せが表示されるようにしておき、この特定の図柄組合せが表示されたときにA T抽せんを行うようにしてもよいし、1枚役の図柄組合せが表示される条件装置が作動したときにA T抽せんを行うようにしてもよい。

（イ）抽せん状態がS R B内部中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず1 5枚役の図柄組合せ（入賞0 1または0 7）のみが揃う。

【0 7 1 6】

（d）入賞－H 1～H 6

（ア）抽せん状態が非1 B B遊技中およびB B一般中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず1枚役の図柄組合せのみが揃う。なお、複数の1枚役の図柄組合せのうち、操作タイミングに応じて特定の図柄組合せが表示されるようにしておき、この特定の図柄組合せが表示されたときにA T抽せんを行うようにしてもよいし、1枚役の図柄組合せが表示される条件装置が作動したときにA T抽せんを行うようにしてもよい。

（イ）抽せん状態がB B一般中およびS R B内部中のとき

図8 4に示すように、ストップスイッチ3 7 L，3 7 C，3 7 Rが正解押し順で操作されると、正解押し順に応じた1 5枚役の図柄組合せ（入賞0 1～0 6）が入賞ラインLに揃うように引込制御を行い、不正解押し順で操作されると、1枚役の図柄組合せが入賞ラインLに揃うように引込制御を行う。ここで、入賞－A 1の正解押し順は順押し、入賞－A 2の正解押し順はハサミ押し、入賞－A 3の正解押し順は順中押し、入賞－A 4の正解押し順は逆中押し、入賞－A 5の正解押し順は逆ハサミ押し、入賞－A 6の正解押し順は逆押しとなっている。

【0 7 1 7】

（e）入賞－I 1～I 6

（ア）抽せん状態が非1 B B遊技中のとき

ストップスイッチの操作順序に係わらず3枚役のみが揃う。なお、入賞－I 5およびI 6の条件装置が作動した場合に限って、ストップスイッチの操作態様に応じて、入賞1 9の図柄組合せが引込制御される。さらに、中ストップスイッチを第1停止し、かつ中リール4 0 Cの図柄番号1 8番の赤7図柄が入賞ラインLの位置に達している状態で、中ストップスイッチ3 7 Cを操作することで、入賞1 9のNo.3またはNo.5の図柄組合せ（図8 2参照）が入賞ラインL上に揃う可能性がある。

10

20

30

40

50

(イ) 抽せん状態がＢＢ一般中およびＳＲＢ内部中のとき

図８４に示すように、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが正解押し順で操作されると、正解押し順に応じた１５枚役の図柄組合せ（入賞０７～１２）が入賞ラインＬに揃うように引込制御を行い、不正解押し順で操作されると、１枚役の図柄組合せが入賞ラインＬに揃うように引込制御を行う。ここで、入賞－Ａ１の正解押し順は順押し、入賞－Ａ２の正解押し順はハサミ押し、入賞－Ａ３の正解押し順は順中押し、入賞－Ａ４の正解押し順は逆中押し、入賞－Ａ５の正解押し順は逆ハサミ押し、入賞－Ａ６の正解押し順は逆押しとなっている。

【０７１８】

本実施形態のリール制御手段１１５は、不正解押し順で操作された場合でも、必ず何らかの小役の図柄組合せが揃うように引込制御を行っている（すなわち「取りこぼし」がない）が、ストップスイッチの操作タイミングによっては取りこぼしが生じるような図柄配列、小役の図柄組合せ、および／またはリール停止制御を採用してもよい。

【０７１９】

また、小役に限らず再遊技の条件装置に対応する図柄組合せについて、ストップスイッチの操作順序に応じた引込制御を行ってもよい。たとえば再遊技－Ｉ１～Ｉ３のいずれかの条件装置が作動したときに、第１停止操作されたストップスイッチの種類に応じて特定の再遊技の図柄組合せについて引込制御を行ってもよい。具体的には、再遊技０２の図柄組合せについて引込制御が行われる操作順序を正解押し順とし、再遊技－Ｉ１の条件装置が作動したときは、第１停止操作が左ストップスイッチ３７Ｌだった場合を正解押し順とし、再遊技－Ｉ２の条件装置が作動したときは、第１停止操作が中ストップスイッチ３７Ｃだった場合を正解押し順とし、再遊技－Ｉ３の条件装置が作動したときは、第１停止操作が右ストップスイッチ３７Ｒだった場合を正解押し順としてもよい。

【０７２０】

<抽せん状態制御手段１２０について>

図８９を参照して、本実施形態における抽せん状態制御手段１２０によって行われる抽せん状態の移行制御について説明する。本実施形態における抽せん状態の初期状態は非ＲＴであり、この状態で１ＢＢ役が当せんすると、ＢＢ内部中（非ＲＴ）へ移行する（矢印Ａ）。そして、ＢＢ内部中（非ＲＴ）において１ＢＢ図柄が揃うと、１ＢＢ遊技が開始され、ＢＢ一般中へ移行する（矢印Ｂ）。ＢＢ一般中においてＲＢ－Ａ役またはＲＢ－Ｂ役が当せんすると、ＳＲＢ内部中へ移行し（矢印Ｃ）、ＳＲＢ内部中において当せんしたＲＢ役（換言すると作動しているＲＢの条件装置）に対応するＳＲＢ図柄が揃うとＳＲＢ作動中へ移行する（矢印Ｄ）。

【０７２１】

ＳＲＢ作動中において、１２回の遊技が行われるか、小役が入賞した回数が８回になった場合は、ＲＢ遊技の終了条件が満たされて、再びＢＢ一般中へ移行する（矢印Ｅ）。そして、１ＢＢ遊技終了条件が満たされるまでは、ＢＢ一般中、ＳＲＢ内部中およびＳＲＢ作動中の抽せん状態を遷移する。これらの抽せん状態のいずれかに滞在しているときに、１ＢＢ遊技終了条件が満たされ場合は、その抽せん状態からＲＴ１へ移行し（矢印Ｆ）、非１ＢＢ遊技中となる。そして、ＲＴ１において１ＢＢ役が当せんすると、ＢＢ内部中（ＲＴ１）へ移行し（矢印Ａ）、１ＢＢ図柄が揃うとＢＢ一般中へ移行するが（矢印Ｂ）、ＲＴ１において１ＢＢ役が当せんすることなく２０００回の遊技が行われた場合は、非ＲＴへ移行する（矢印Ｇ）。

【０７２２】

なお、前述したＲＴ状態の種別を示す変数ＲＴを設けて、非ＲＴおよびＢＢ内部中（非ＲＴ）をＲＴ＝０、ＲＴ１およびＢＢ内部中（ＲＴ１）をＲＴ＝１、ＢＢ一般中およびＳＲＢ作動中をＲＴ＝３、ＳＲＢ内部中をＲＴ＝４と定め、変数ＲＴの値に応じて再遊技の条件装置に関する抽せん確率を切り替えるようにしてもよい。

【０７２３】

<遊技区間制御手段１２５について>

図90を参照して、本実施形態における遊技区間制御手段125によって行われるメイン遊技状態の移行制御について説明する。本実施形態におけるメイン遊技状態は、各々に付与された固有のメイン遊技状態番号GSによって管理され、具体的には非有利区間(GS=0)、通常(GS=1)、バトル(GS=2)、確定告知(GS=3)、BIG一般(GS=4)、BIGJAC(GS=5)、および、REGJAC(GS=6)の、7つのメイン遊技状態がある。

【0724】

本実施形態における遊技区間種別およびメイン遊技状態の初期状態は、通常区間(SC=0)かつ非有利区間(GS=0)である。この状態で遊技区間種別番号SCが1(有利区間)となり、バトルカウンタ172の値が0でAT種別番号が0になると、メイン遊技状態は通常(GS=1)へ移行する(矢印ア)。ここで、遊技区間種別番号SCは、抽せん手段110における抽せんの結果、演出グループ番号1~3および5~22に対応する条件装置(図83および図84参照)のいずれかが作動すると0から1へ変化する。AT種別番号は、後述するAT抽せんの結果に応じて変化するものであり、初期値は0(非当せん)となっている。そして、AT抽せんが行われと、AT種別番号の値が0(非当せん)、1(REG当せん)、または2(BIG当せん)のいずれかに決定される。また、通常(GS=1)において、バトルカウンタ172の値が0、AT種別番号の値が0(非当せん)、かつ、有利区間カウンタ126の値が350以下となったか、または純増枚数カウンタ127の値が1700以上になると、有利区間カウンタ126に1がセットされ、非有利区間(GS=0)へ移行し、遊技区間種別番号SCが0(通常区間)となる(矢印イ)。

【0725】

通常区間(SC=0)かつ非有利区間(GS=0)、または有利区間(SC=1)かつ通常(GS=1)において、バトルカウンタ172の値が0かつAT種別番号の値が1以上であれば、現状のメイン遊技状態から確定告知(GS=3)へ移行する(矢印ウ)。また、通常区間(SC=0)かつ非有利区間(GS=0)、または有利区間(SC=1)かつ通常(GS=1)において、バトルカウンタ172の値が1以上だった場合は、バトル(GS=2)へ移行する(矢印エ)。バトル(GS=2)において、バトルカウンタ172の値が0となったときにAT種別番号の値が0だった場合は、通常(GS=1)へ移行する(矢印オ)。これに対して、バトル(GS=2)において、バトルカウンタ172の値が0となったときにAT種別番号の値が1以上だった場合は、確定告知(GS=3)へ移行する(矢印カ)。

【0726】

確定告知(GS=3)において、AT種別番号の値が1であり、後述する処理フラグの値が1になると、BIG一般(GS=4)へ移行する(矢印キ)。そして、BIG一般(GS=4)において、抽せん状態が非1BB遊技中(図89参照)であり、かつ、1BB図柄(「BAR-BAR-BAR」)が入賞ラインL上に表示されると、BIGJAC(GS=5)へ移行する(矢印キ)。そして、1BB遊技が終了すると、BIGJAC(GS=5)から他のメイン遊技状態へ移行するが、以下の条件に応じて移行先のメイン遊技状態が異なる。

【0727】

まず、1BB遊技が終了したときに、消化JAC回数の値が最大JAC回数の値に達していなかった場合は、BIG一般(GS=4)へ戻る(矢印ケ)。ここで、最大JAC回数の値は、メイン遊技状態が確定告知(GS=3)からBIG一般(GS=4)へ移行したときにセットされ、初期値は5となる。また、消化JAC回数の値は、初期値が0であり、BIG一般(GS=4)からBIGJAC(GS=5)へ移行するごとに1ずつ加算される。さらに最大JAC回数および消化JAC回数の値は、1BB遊技が終了するとクリアされる。

【0728】

BIGJAC(GS=5)において1BB遊技が終了したときに、消化JAC回数の値が

10

20

30

40

50

最大 J A C 回数の値に達したが、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 未満、かつ有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 を超えており、さらに A T 種別番号の値が 1 以上かつ、1 B B 遊技が終了してクリアされる直前の消化 J A C 回数の値が 1 以上であった場合は、確定告知 (G S = 3) へ戻る (矢印コ)。これに対して、B I G J A C (G S = 5) において 1 B B 遊技が終了したときに、消化 J A C 回数の値が最大 J A C 回数の値に達したが、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 未満、かつ有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 を超えており、加えて A T 種別番号の値が 1 以上かつ、1 B B 遊技が終了してクリアされる直前の消化 J A C 回数の値が 0 であった場合は、通常 (G S = 1) へ戻る (矢印サ)。さらに、B I G J A C (G S = 5) において 1 B B 遊技が終了したときに、消化 J A C 回数の値が最大 J A C 回数の値に達し、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 以上、または有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 以下であった場合は、非有利区間 (G S = 0) へ移行し、区間種別番号 S C の値は 0 となる (矢印シ)。

10

【0729】

確定告知 (G S = 3) において、前述した 1 B B 図柄が表示され、かつ、A T 指示番号の値が 1 でなく、A T 種別番号の値が 2 だった場合は、処理フラグが 1 になると B I G J A C (G S = 5) へ移行する (矢印ス)。ここで、A T 指示番号の値は遊技者に対して揃えるべき図柄を指示する際に参照され、0 のときは図柄の指示が行われず、1 のときは中段水平ラインに「青 7 - 青 7 - 青 7」の図柄組合せを揃える (このとき、入賞ライン L 上には「リプレイ B - 青 7 - ベル」の図柄組合せが表示される) 旨の指示が行われ、2 のときは入賞ライン L に「B A R - B A R - B A R」の図柄組合せを揃える旨の指示が行われる。

20

【0730】

本実施形態においては、A T 種別番号に対応した情報を指示するように A T 指示番号が設定されるようになっているが、A T 種別番号が 2 でありながら、A T 指示番号が 1 に設定されるようにしてもよい。これにより、遊技者は液晶表示では R E G (後述する第 2 A T 遊技) であるように認識するが、遊技中に B I G (後述する第 1 A T 遊技) に昇格するようにすることで遊技の興趣をさらに高めることができる。また、A T 種別番号が 1 でありながら、A T 指示番号が 2 に設定される状況は設けない。これは、遊技者からすると B I G であったにも関わらず、メダル獲得期待枚数が下がる R E G になることは遊技の興趣を減少させる可能性が高いためである。内部的には B I G J A C であるが、画像表示装置 7 0 には R E G J A C の表示が行われる状況で移行し、液晶表示上で R E G J A C から B I G J A C への昇格演出を行う際に遷移する。

30

【0731】

また、確定告知 (G S = 3) において、前述した 1 B B 図柄が表示され、かつ、A T 指示番号の値が 1 でなく、A T 種別番号の値が 2 でなかった場合は、処理フラグが 1 になると R E G J A C (G S = 6) へ移行する (矢印セ)。R E G J A C (G S = 6) において 1 B B 遊技が終了したときに、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 未満、かつ有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 を超えており、バトルカウンタの値が 1 以上になっていた場合は、バトル (G S = 2) へ移行する (矢印ソ)。これに対して、R E G J A C (G S = 6) において 1 B B 遊技が終了したときに、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 未満、かつ有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 を超えており、バトルカウンタの値が 0 であった場合は、通常 (G S = 1) へ移行する (矢印タ)。さらに、R E G J A C (G S = 6) において 1 B B 遊技が終了したときに、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 1 7 0 0 以上になっていた、もしくは、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 3 5 0 以下になっていた場合は、非有利区間 (G S = 0) へ移行し、区間種別番号 S C の値は 0 となる (矢印チ)。

40

【0732】

なお、メイン遊技状態が非有利区間 (G S = 0) 以外のとき (すなわち有利区間に滞在しているとき) に、1 回の遊技が終了して有利区間カウンタ 1 2 6 の値を 1 減算する前の値が 1 以上であり、1 減算した後の値が 0 だった場合、または、1 回の遊技が終了して有利区間カウンタ 1 2 6 の値を 1 減算する前の値が 1 以上であり、1 減算した後の値も 1 以上であるが、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 2 4 0 0 を超えた場合は、現在のメイン遊技状

50

態から非有利区間（ $GS = 0$ ）へ移行し、区間種別番号 SC の値は 0 となる（矢印ツ）

【0733】

上述した各メイン遊技状態のうち、BIG 一般（ $GS = 4$ ）、BIG JAC（ $GS = 5$ ）および REG JAC（ $GS = 6$ ）における遊技が AT 遊技となり、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R の押し順に応じて遊技者に付与される利益が異なる条件装置が作動したときに、正解押し順が遊技者に指示（報知）される。本実施形態における AT 遊技には、第 1 AT 遊技（「BIG」ともいう）と第 2 AT 遊技（「REG」ともいう）とがある。第 1 AT 遊技は、メイン遊技状態が BIG 一般（ $GS = 4$ ）および BIG JAC（ $GS = 5$ ）のときに行われ（図 90 中、符号 AT1）、第 2 AT 遊技はメイン遊技状態が REG JAC（ $GS = 6$ ）のときに行われる（図 90 中、符号 AT2）。

10

【0734】

第 1 AT 遊技は、AT 抽せんで at 種別番号が 2 に決定され、基本的には、確定告知（ $GS = 3$ ）において入賞 A1～A6 の条件装置が作動したときに中段水平ラインに「青7－青7－青7」の図柄組合せが表示されると、BIG 一般（ $GS = 4$ ）へ移行して開始される（矢印キ）。第 1 AT 遊技中は、BIG 一般（ $GS = 4$ ）において 1BB 図柄が揃うと 1BB 遊技が開始されて BIG JAC（ $GS = 5$ ）へ移行し（矢印ク）、1BB 遊技が終了すると BIG 一般（ $GS = 4$ ）に戻る（矢印ケ）。そして、基本的には BIG 一般（ $GS = 4$ ）から BIG JAC（ $GS = 5$ ）へ移行した回数が 5 回になると、第 1 AT 遊技が終了する。

【0735】

なお、遊技者の技量によっては入賞 A1～A6 の条件装置が作動したときに「青7－青7－青7」の図柄組合せを中段水平ラインに揃えることが困難となることが想定される。したがって、例えば、入賞 A1～A6 の条件装置が作動したときに「青7－青7－青7」の図柄組合せが中段水平ラインに揃わなかった回数に応じて第 1 AT 遊技を開始させてもよい。また、確定告知（ $GS = 3$ ）において中段水平ラインに「青7－青7－青7」の図柄組合せが表示される前に、入賞ライン L に沿って「BAR－BAR－BAR」が揃ってしまった場合は、BIG JAC（ $GS = 5$ ）へ移行した状態から第 1 AT 遊技が開始される（矢印ス）。

20

【0736】

これに対して第 2 AT 遊技は、基本的には AT 抽せんで at 種別番号が 1 に決定され、確定告知（ $GS = 3$ ）において 1BB 図柄が揃い、1BB 遊技が開始されて REG JAC（ $GS = 6$ ）へ移行すると開始される（矢印セ）。そして、REG JAC（ $GS = 6$ ）において 1BB 遊技が終了すると、第 2 AT 遊技も終了する。

30

【0737】

なお、以下では第 1 AT 遊技と第 2 AT 遊技とをまとめていうときは、単に AT 遊技という。また、メイン遊技状態が非有利区間（ $GS = 0$ ）、通常（ $GS = 1$ ）、バトル（ $GS = 2$ ）および確定告知（ $GS = 3$ ）になっているときに行われる遊技を非 AT 遊技中という。

【0738】

（AT 抽せんの当せん確率について）

40

次に図 91 を参照して、遊技区間制御手段 125 によって行われる AT 抽せんの当せん確率について説明する。AT 抽せんは、メイン遊技状態が非有利区間、通常およびバトルのいずれかに滞在しているときに、抽せん手段 110 による抽せんの結果、作動した条件装置の種類に応じて行われる。この AT 抽せんの当せん確率は、作動した条件装置の種類と抽せん状態とによって異なっている。ここで、図 91 に示す当せん確率は、前述した AT 種別番号が、1 に決定される確率と、2 に決定される確率とを合成した当せん確率である。また、条件装置の作動に関する抽せんとは異なり、本実施形態における AT 抽せんの当せん確率は、設定値に応じて変動することはないが、例えば設定値が大きい程当せん確率が高くなるように定めてもよい。

【0739】

50

まず、抽せん状態が非 1 B B 遊技中は、入賞－K、J の条件装置および再遊技－J 1～J 6、－K 1～K 6、－I 1～I 3、－F～H の条件装置のうち、いずれかが作動したときに A T 抽せんが行われる。非 1 B B 遊技中における A T 抽せんの当せん確率は、非 R T および R T 1 と、B B 内部中（非 R T）および B B 内部中（非 R T）とで同じ確率となっている。具体的には、入賞－K および再遊技－J 1～J 6、－K 1～K 6 の条件装置のいずれかが作動したときの当せん確率は 30% となる。また、入賞－J および再遊技－I 1～I 3 の条件装置のいずれかが作動したときの当せん確率は 50% となる。さらに再遊技－F～H の条件装置のいずれかが作動したときの当せん確率は 100% となる。なお、非 1 B B 遊技中は入賞－L～M の条件装置が作動することがないため、A T 抽せんは行われない。

10

【0740】

これに対して、1 B B 遊技中（B B 一般中、S R B 内部中、S R B 作動中）のうち、B B 一般中の当せん確率は、入賞－K の条件装置が作動した場合は 10%、再遊技－J 1～J 6、－K 1～K 6 の条件装置のいずれかが作動した場合は 20%、入賞－J および再遊技－I 1～I 3 の条件装置のいずれかが作動した場合は 30% となる。また、再遊技－F～H の条件装置のいずれかが作動した場合は、A T 抽せんに当せんすることはない。次に、S R B 内部中は、上述したいずれの条件装置が作動しても A T 抽せんに当せんすることはない。そして、S R B 作動中は、入賞－L～M の条件装置しか作動せず、作動した場合の当せん確率は 5% となっている。

【0741】

20

ここで、図 88 に示したように、S R B 内部中の出玉率は、非 R T、R T 1、B B 内部中（非 R T）、B B 内部中（R T 1）、B B 一般中および S R B 作動中も高くなっている。また、本実施形態における A T 抽せんの当せん確率は、1 B B 遊技中に比べて非 1 B B 遊技中の方が高く設定されており、1 B B 遊技中において、B B 一般中および S R B 作動中では A T 抽せんが行われるが、S R B 内部中では行われない。

【0742】

したがって、出玉率に関して、B B 一般中および S R B 作動中は、S R B 内部中よりも不利な状態であるが、A T 抽せんの当せん確率は S R B 内部中よりも高くなっているため、遊技者は、A T 当せんに期待を持って遊技をすることができ、遊技意欲が著しく損なわれることがない。

30

【0743】

ここで、前述した処理フラグについて説明する。処理フラグとは、遊技者が正常な遊技動作を行っているか否かを判断するためのフラグである。処理フラグが 1 のときは、正常な遊技動作が行われていることを示し、処理フラグが 0 のときは、異常な遊技動作が行われていることを示す。そして、処理フラグが 0 のときは、処理フラグが 1 のときよりも遊技者に不利な状況となるように制御するようにしている。例えば、処理フラグが 1 のときは図 91 に示した当せん確率の A T 抽せんを行うが、処理フラグが 0 のときは図 91 に示した当せん確率の A T 抽せんを 1% の確率で行う（すなわち、99% は A T 抽せんが行われない）ようにする。処理フラグが 0 になる状況として、非 A T 遊技中にも関わらず、S R B 内部中に滞在している場合や、メイン遊技状態が B I G 一般（G S = 4）のときに、「B A R－B A R－B A R」を狙う様に指示したにもかかわらず、入賞ライン L 上に表示しなかった場合に処理フラグが 0 になる。これにより、遊技者が出玉率の高い S R B 内部中に滞在したとしても、A T 抽せんが行われにくい状況とすることや、メイン遊技状態が B I G 一般中は技術介入役（入賞－I 5 又は入賞－I 6）に当選し入賞 19 の図柄組合せが表示されたとたしても特典付与がされにくい仕様とすることで、いわゆる攻略要素につながる恐れを無くし、遊技者に正常な遊技状態で遊技を行うことを間接的に促すことができる。

40

【0744】

<指示モニタの表示内容>

本実施形態においても、A T 遊技が開始されると、獲得枚数表示器 28（指示モニタ）および画像表示装置 70 によって遊技者に対してストップスイッチ 37 L，37 C，37 R

50

の操作態様に関する指示が出される。ここで、図 9 2 に各指示内容に応じた獲得枚数表示器 2 8 および画像表示装置 7 0 における表示態様を示す。まず、指示番号（図 9 2 において「No.」欄の数字）1～6 は、ストップスイッチ 3 7 L，3 7 C，3 7 R の 6 通りの押し順（いわゆる 6 択の押し順）を指示するときの表示態様であり、獲得枚数表示器 2 8 および画像表示装置 7 0 における表示態様は、図 2 1（c）に示した指示番号 1～6 と同様である。

【0 7 4 5】

指示番号 7～9 は、第 1 停止操作すべきストップスイッチの種類（いわゆる 3 択の押し順）を指示するための表示態様である。指示番号 7 は左ストップスイッチ 3 7 L を第 1 停止操作することを指示しており、指示番号 8 は中ストップスイッチ 3 7 C を第 1 停止操作することを指示しており、指示番号 9 は右ストップスイッチ 3 7 R を第 1 停止操作することを指示している。

10

【0 7 4 6】

指示番号 1～9 において、獲得枚数表示器 2 8 の上位桁における表示態様は、セグメント d および e（図 2 1（b）参照）の点灯としていたが、次に説明する指示番号 1 0～1 7 において、獲得枚数表示器 2 8 の上位桁における表示態様は、セグメント a および e（図 2 1（b）参照）の点灯としている。

【0 7 4 7】

指示番号 1 0～1 2 は、第 1 停止操作すべきストップスイッチの種類（いわゆる 3 択の押し順）を指示するための表示態様である。指示番号 1 0 は中ストップスイッチ 3 7 C もしくは右ストップスイッチ 3 7 R を第 1 停止操作することを指示しており、指示番号 1 1 は左ストップスイッチ 3 7 L もしくは右ストップスイッチ 3 7 R を第 1 停止操作することを指示しており、指示番号 1 2 は左ストップスイッチ 3 7 L もしくは中ストップスイッチ 3 7 C を第 1 停止操作することを指示している。

20

【0 7 4 8】

指示番号 1 3～1 7 は、ストップスイッチ 3 7 L，3 7 C，3 7 R の操作順序と、各リールの操作タイミングとを指示するものである。たとえば、左リール 4 0 L について目押しする図柄番号を 1 9 番（「BAR」図柄）と指示した場合は、左リール 4 0 L の図柄番号 1 9 番の「BAR」図柄が入賞ライン L の位置（すなわち上段 U）に引込制御されるタイミングで、左ストップスイッチ 3 7 L を操作することを指示している。

30

【0 7 4 9】

指示番号 1 3 は、右ストップスイッチ 3 7 R を第 1 停止操作し、その際図柄番号 1 3（「ベル」図柄）を目押しし、中ストップスイッチ 3 7 C を第 2 停止操作し、その際図柄番号 1 4（「青 7」図柄）を目押しし、左ストップスイッチ 3 7 L を第 3 停止操作し、その際図柄番号 1 4（「青 7」図柄）を目押しすることを指示している。

【0 7 5 0】

指示番号 1 4 は、右ストップスイッチ 3 7 R を第 1 停止操作し、その際図柄番号 1 7（「BAR」図柄）を目押しし、中ストップスイッチ 3 7 C を第 2 停止操作し、その際図柄番号 1 2（「BAR」図柄）を目押しし、左ストップスイッチ 3 7 L を第 3 停止操作し、その際図柄番号 4（「BAR」図柄）を目押しすることを指示している。

40

【0 7 5 1】

指示番号 1 5 は、中ストップスイッチ 3 7 C を第 1 停止操作し、その際図柄番号 1 8（「赤 7」図柄）を目押しすることを指示しており、第 2 停止操作および第 3 停止操作については任意の順序および操作タイミングで操作することを指示している。

【0 7 5 2】

指示番号 1 6 は、左ストップスイッチ 3 7 L を第 1 停止操作し、その際図柄番号 4（「BAR」図柄）を目押しし、中ストップスイッチ 3 7 C を第 2 停止操作し、その際図柄番号 1 4（「青 7」図柄）を目押しし、右ストップスイッチ 3 7 R を第 3 停止操作し、その際図柄番号 1 7（「BAR」図柄）を目押しすることを指示している。

【0 7 5 3】

50

指示番号１７は、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止操作し、その際図柄番号４（「ＢＡＲ」図柄）を目押しし、中ストップスイッチ３７Ｃを第２停止操作し、その際図柄番号４（「blank」図柄）を目押しし、右ストップスイッチ３７Ｒを第３停止操作し、その際図柄番号１７（「ＢＡＲ」図柄）を目押しすることを指示している。

【０７５４】

なお、獲得枚数表示器２８に表示される指示番号は、リール回転開始時から全リール停止時まで表示されていることが望ましいが、リール回転開始時から、最後に操作されたストップスイッチのオン／オフ状態がオフとなるまで（換言すると、第３停止操作されたストップスイッチから遊技者の指が離されるまで）指示番号を表示してもよい。

【０７５５】

《主制御手段１００による制御内容について》

本実施形態においても、主制御手段１００は、図２７に示した遊技進行メイン処理および図３７に示したタイマ割込処理と同様の処理を行うことで、遊技機の制御を行っている。以下では、図２７に示した遊技進行メイン処理の各ステップのうち、本実施形態において特徴的な処理について説明する。

【０７５６】

（指示番号決定処理の説明）

まず、図９３を参照して、指示番号決定処理の内容について説明する。この処理は図２７に示した遊技進行メイン処理のステップＳ２６における指示表示処理の一部として実行される処理であり、メイン遊技状態がＢＩＧ一般（ＧＳ＝４）のときに実行される。

【０７５７】

主制御手段１００により指示番号決定処理が開始されると、１ＢＢ遊技中であるか否かが判断される（ステップＳａ１０）。具体的には、現在の抽せん状態がＢＢ一般中、ＳＲＢ内部中またはＳＲＢ作動中のいずれかであった場合は、ステップＳａ１０の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は図９３の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。これに対して、現在の抽せん状態が、非ＲＴ、ＢＢ内部中（非ＲＴ）、ＲＴ１またはＢＢ内部中（ＲＴ１）の何れかであった場合は、ステップＳａ１０の判断結果がＮＯとなり、上乗せ抽せん確率変更処理を行う（ステップＳａ１２）。ここで、上乗せ抽せんは前述した最大ＪＡＣ回数の値を増加させるか否かを決定する抽せんであり、ステップＳａ１２の上乗せ抽せん確率変更処理は、入賞－Ｉ１～Ｉ６の条件装置うちいずれかの条件装置が作動したときに、上乗せ抽せんの当せん確率を所定の割合だけ上昇させる。

【０７５８】

そして、抽せん手段１１０によって行われた抽せんにより、１ＢＢの条件装置が単独で作動しているか否かを判断する（ステップＳａ１４）。ここで、１ＢＢの条件装置が単独で作動している場合には、非ＲＴおよびＲＴ１において、１ＢＢの条件装置が作動した場合と、ＢＢ内部中（非ＲＴ）およびＢＢ内部中（ＲＴ１）において（すなわち１ＢＢの条件装置は作動している）、抽せん手段１１０の抽せんの結果がハズレになった場合とがある。

【０７５９】

（ａ）１ＢＢの条件装置が単独で作動していた場合

ステップＳａ１４の判断処理において、１ＢＢの条件装置が単独で作動している場合は、ステップＳａ１４の判断結果がＹＥＳとなって、ＢＢ待機カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳａ１６）。ここで、ＢＢ待機カウンタの値は、ＢＢ一般中において、遊技者に対して１ＢＢ図柄（「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」）を揃えるべきことの指示を行わない遊技回数を示している。ＢＢ待機カウンタの値は、メイン遊技状態がＢＩＧＪＡＣ（ＧＳ＝５）のときに１ＢＢ遊技が終了すると初期値として１が保存される（詳しくは後述する）。

【０７６０】

そして、ステップＳａ１６の判断処理において、ＢＢ待機カウンタの値が０でなかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は図９３の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。これに対して、ＢＢ待機カウンタの値が０だった場合は判断結果がＹＥＳと

10

20

30

40

50

なり、次に指示済みフラグの値が1であるか否かを判断する（ステップS a 1 8）。ここで、指示済みフラグは、他のメイン遊技状態からB B一般中（G S = 4）へ移行してから指示番号1 3または1 4（図9 2参照）の指示を行ったか否かを示すフラグである。指示済みフラグの値が0だった場合は、未だ指示番号1 3または1 4の指示を行っていない（すなわち、指示番号1 3または1 4の表示態様を獲得枚数表示器2 8に表示していない）ことを示し、指示済みフラグの値が1だった場合は、既に指示番号1 3または1 4の指示を行っていることを示している。

【0 7 6 1】

指示済みフラグの値が1だった場合は、ステップS a 1 8の判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。これに対して指示済みフラグの値が0だった場合は、ステップS a 1 8の判断結果がN Oとなり、A T開始指示抽せんを行い（ステップS a 2 0）、A T開始指示抽せんに当選したか否かを判断する（ステップS a 2 2）。なお、A T開始指示抽せんは、所定の確率（例えば3 / 4の確率）でA T開始指示抽せんに当せんするものとする。

【0 7 6 2】

ステップS a 2 2の判断処理で、A T開始指示抽せんに当せんしなかった場合は、判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。一方、A T開始指示抽せんに当せんしていた場合は、判断結果がY E Sとなり、種制御手段1 0 0が備えるRWMに設けられている、指示番号を保存するための所定アドレスに1 4の値を保存する（ステップS a 2 4）。これにより、タイマ割込処理により、獲得枚数表示器2 8には指示番号1 4に対応する表示態様が表示されるとともに、指示番号1 4を示すコマンドが副制御手段2 0 0に送信されて、画像表示装置7 0に「B A R - B A R - B A R」の図柄組合せが表示される。そして、主制御手段1 0 0は、指示済みフラグの値を1に更新し（ステップS a 2 6）、図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。

【0 7 6 3】

（b）1 B Bの条件装置が単独で作動していなかった場合

ステップS a 1 4の判断処理において、1 B Bの条件装置が単独で作動していなかった場合は、ステップS a 1 4の判断結果がN Oとなって、純増枚数カウンタ1 2 7の値が1 7 0 0以上であるか否かを判断する（ステップS a 2 8）。そして、純増枚数カウンタ1 2 7の値が1 7 0 0以上であった場合は、判断結果がY E Sとなり、主制御手段1 0 0は、図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。これに対して、純増枚数カウンタ1 2 7の値が1 7 0 0未満であった場合は、判断結果がN Oとなり、抽せん手段1 1 0により入賞 - I 5またはI 6の条件装置が作動したか否かを判断する（ステップS a 3 0）。

【0 7 6 4】

ステップS a 3 0の判断処理で、入賞 - I 5またはI 6の条件装置が作動していた場合は判断結果がY E Sとなって、指示番号を保存するための所定アドレスに1 5の値を保存する（ステップS a 3 2）。これにより、タイマ割込処理により、獲得枚数表示器2 8には指示番号1 5に対応する表示態様が表示されるとともに、指示番号1 5を示すコマンドが副制御手段2 0 0に送信されて、画像表示装置7 0に「- 赤 7 -」の画像が表示される。次に主制御手段1 0 0は、救済抽せんを行う（ステップS a 3 4）。この救済抽せんは、ステップS a 1 2で行った上乘せ抽せん確率変更処理と同様の処理であり、所定の確率に基づく抽せんに当せんすると、後述する図9 5の遊技終了処理により、上乘せ抽せんの当せん確率が所定の割合だけ上昇する。そして、ステップS a 3 4の救済抽せんを行うと、主制御手段1 0 0は、図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。

【0 7 6 5】

なお、ステップS a 3 0の判断処理において、入賞 - I 5またはI 6の条件装置が作動していなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段1 0 0は、そのまま図9 3の指示番号決定処理を終えて他の処理を行う。

【0 7 6 6】

上述した指示番号決定処理により、ＢＢ一般中において、１ＢＢの条件装置が作動しているときに、ＢＢ待機カウンタの値が１以上になっている間は遊技者に対して１ＢＢ図柄を揃える旨の指示が行われない。なお、ステップＳａ１６の判断処理において、ＢＢ待機カウンタの値が１以上であったとき（判断結果がＮＯ）は、図９３の処理を終了していたが、ステップＳａ１６の判断結果がＮＯになった場合は、ステップＳａ２８へ移行させてもよい。この場合、ＢＢ内部中の状態であっても、ＢＢ待機カウンタの値が０でなければ、入賞－Ｉ５またはＩ６の条件装置が作動したときに、指示番号１５の指示が行われる可能性がある。

【０７６７】

（遊技終了処理の説明）

次に、図９４～図９６を参照して、各メイン遊技状態で行われる遊技終了処理について説明する。これらの遊技終了処理は、図２７に示した遊技進行メイン処理のステップＳ４４における遊技区間移行処理の一部として実行される処理である。ここで、図９４は、メイン遊技状態が通常（ＧＳ＝１）およびバトル（ＧＳ＝２）のときに実行される遊技終了処理である。また、図９５は、メイン遊技状態がＢＩＧ一般（ＧＳ＝４）のときに実行される遊技終了処理である。さらに、図９６は、メイン遊技状態がＢＢＪＡＣ（ＧＳ＝５）のときに実行される遊技終了処理である。

【０７６８】

（ａ）通常およびバトル（ＧＳ＝１～２）における遊技終了処理

図９４を参照してメイン遊技状態が通常およびバトルのときに実行される遊技終了処理について説明する。主制御手段１００が図９４に示す遊技終了処理を開始すると、まず、１ＢＢ遊技中であるか否かが判断される（ステップＳａ１００）。そして、現在の抽せん状態がＢＢ一般中、ＳＲＢ内部中またはＳＲＢ作動中のいずれかであった場合は、ステップＳａ１００の判断結果がＹＥＳとなり、現在の抽せん状態がＳＲＢ内部中であるか否かを判断する（ステップＳａ１０２）。現在の抽せん状態がＳＲＢ内部中であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は図９４の遊技終了処理を終えて他の処理を行う。これに対して、現在の抽せん状態がＢＢ一般中またはＳＲＢ作動中であった場合、ステップＳａ１０２の判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００のＲＷＭの所定アドレスに保存されている天井カウンタ１７０の値を１減算する（ステップＳａ１０４）。

【０７６９】

このように、非ＡＴ遊技中かつ１ＢＢ遊技中において、出玉率が最も高く設定されているＳＲＢ内部中は天井カウンタの値を減算させないが、ＳＲＢ内部中よりも出玉率が低いＢＢ一般中およびＳＲＢ作動中は天井カウンタの値を減算させている。加えて、図９１に示したように、１ＢＢ遊技中において、ＳＲＢ内部中はＡＴ抽せんに当せんすることはないが、ＢＢ一般中およびＳＲＢ作動中においては当せんする可能性がある。したがって、非ＡＴ遊技中にＳＲＢ内部中へ移行してしまうと、遊技者に大きな利益をもたらすＡＴ遊技への移行が遅滞するため、遊技者が非ＡＴ遊技中にＳＲＢ内部中へ移行させてしまうのを抑止することができる。

【０７７０】

ここで、例えば、１ＢＢ遊技中における全ての抽せん状態（ＢＢ一般中、ＳＲＢ内部中およびＳＲＢ作動中）で、ＡＴ抽せんの不実施や天井カウンタの減算を停止させてしまうと、１ＢＢ遊技中はＡＴ遊技が開始されるという期待が持てず、遊技意欲を低下させてしまう。また、悪意ある遊技者が、意図的に１ＢＢ遊技を開始させて、次の遊技者が不利な状態で遊技を開始するようにしてしまう虞がある。したがって、上述したようなＡＴ抽せんや天井カウンタのカウント制御を行うことで、遊技者の遊技意欲を低下させたり、意図的な遊技操作によって不利な状態になってしまうのを避けることができる。

【０７７１】

また、ステップＳａ１００の判断処理において、現在の抽せん状態が非ＲＴ、ＢＢ内部中（非ＲＴ）、ＲＴ１またはＢＢ内部中（ＲＴ１）の何れかであった場合は、ステップＳａ１００の判断結果がＮＯとなり、ステップＳａ１０４へ移行して天井カウンタ１７０の値

10

20

30

40

50

を1減算する。

【0772】

次に主制御手段100は、現在のメイン遊技状態がバトル（GS=2）であるか否かを判断する（ステップSa106）。現在のメイン遊技状態がバトルであった場合は判断結果がYESとなり、バトルカウンタ172の値から1を減算し（ステップSa108）、バトルカウンタ172の値が0になったか否かを判断する（ステップSa110）。一方、バトルカウンタ172の値が0になった場合は、ステップSa110の判断結果がYESとなり、AT種別番号の値が0（AT抽せんに非当せん）であるか否かを判断する（ステップSa112）。

10

【0773】

ここで、前述したようにAT種別番号の値はAT抽せんによって決定され、AT抽せんは、メイン遊技状態が、通常およびバトルのいずれかに滞在しているときに、抽せん手段110による抽せんの結果、所定の条件装置が作動した場合に、図91に示した当せん確率に基づいて行われる。そして、AT種別番号の値が0だった場合はステップSa112の判断結果がYESとなり、メイン遊技状態番号を2から1に更新した後（ステップSa114）、図94の遊技終了処理を終了して他の処理を行う。これに対してAT種別番号の値が0でなかった場合は、ステップSa112の判断結果がNOとなり、メイン遊技状態番号を2から3に更新した後（ステップSa116）、図94の遊技終了処理を終了して他の処理を行う。

20

【0774】

また、ステップSa106の判断処理において、メイン遊技状態がバトルでなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、バトルカウンタ172の値が0になっているか否かを判断する（ステップSa118）。バトルカウンタ172の値が0でなかった場合は、ステップSa118の判断結果がNOとなり、メイン遊技状態番号を現在の値から2に更新した後（ステップSa120）、図94の遊技終了処理を終了して他の処理を行う。これに対してバトルカウンタ172の値が0だった場合は、ステップSa118の判断結果がYESとなり、ステップSa112へ移行してAT種別番号が0であるか否かを判断する。そして、AT種別番号が0であった場合はステップSa114へ移行してメイン遊技状態番号を1に更新し、AT種別番号が0でなかった場合はステップSa116へ移行してメイン遊技状態番号を3に更新した後、図94の遊技終了処理を終了して他の処理を行う。

30

【0775】

（天井カウンタの値が0になった場合）

上述したステップSa104の処理により、天井カウンタ170の値が1減算されるが、以下に、天井カウンタ170の値が0になった場合の動作について説明する。ここで、天井カウンタ170の値が0になったということは、AT遊技が行われることなく実行された遊技回数が900回に達したことを意味する。天井カウンタ170の値が0になると、それ以降に行われた遊技において、所定の条件装置（図91参照）が作動したときに実行されたAT抽せんで必ず当せん（当せん確率100%）となる。

40

【0776】

以上のように、通常およびバトルにおける遊技終了処理では、バトルカウンタ172の値やAT種別番号の値に応じてメイン遊技状態番号を更新している。

【0777】

（b）BIG一般（GS=4）における遊技終了処理

図95を参照してメイン遊技状態がBIG一般のときに実行される遊技終了処理について説明する。主制御手段100が図95に示す遊技終了処理を開始すると、まず、1BB遊技中であるか否かが判断される（ステップSa130）。すなわち、現在の抽せん状態がBB一般中、SRB内部中またはSRB作動中のいずれかであった場合は、ステップSa110の判断結果がYESとなり、主制御手段100は図95の遊技終了処理を終えて他の

50

処理を行う。

【0778】

これに対して、現在の抽せん状態が、非RT、BB内部中（非RT）、RT1またはBB内部中（RT1）の何れかであった場合は、ステップSa130の判断結果がNOとなり、主制御手段100のRWMの所定アドレスに保存されているBB待機カウンタの値を1減算する（ステップSa132）。次に主制御手段100は、入賞19の図柄組合せのうちNo. 3の図柄組合せ（「リプレイA-赤7-ベル」）またはNo. 5の図柄組合せ（「リプレイB-赤7-ベル」）が入賞ラインLに沿って表示されたか否かを判断する（ステップSa134）。ここで、前述したように、入賞19の図柄組合せが入賞ラインL上に停止し得るのは、入賞-I5またはI6の条件装置が作動した場合に限られる。入賞19のNo. 3またはNo. 5の図柄組合せが入賞ラインLに沿って表示されていた場合は、ステップSa134の判断結果がYESとなって、上乗せ抽せんの当せん確率を所定の割合だけ上昇させる（ステップSa136）。 10

【0779】

これに対して、入賞19のNo. 3またはNo. 5の図柄組合せが入賞ラインLに沿って表示されていなかった場合は、ステップSa134の判断結果がNOとなって、図93に示した指示番号決定処理のステップSa34で行われた救済抽せんに当せんしているか否かを判断する（ステップSa138）。救済抽せんに当せんしていなかった場合は、ステップSa138の判断結果がNOとなり、主制御手段100は図95の遊技終了処理を終えて他の処理を行う。これに対して、救済抽せんに当せんしていた場合は、ステップSa138の判断結果がYESとなり、ステップSa136へ移行して、上乗せ抽せんの当せん確率を所定の割合だけ上昇させる。これにより、図93に示した指示番号決定処理のステップSa34で行われた救済抽せんに当せんしていた場合は、遊技者が入賞19のNo. 3またはNo. 5の図柄組合せを入賞ラインLに揃えることができなかったとしても、上乗せ抽せんの当せん確率が上昇することになる。 20

【0780】

次に主制御手段100は、入賞ラインLに沿って1BB図柄が表示されたか否かを判断する（ステップSa140）。入賞ラインLに沿って1BB図柄が表示されていなかった場合はステップSa140の判断結果がNOとなり、主制御手段100は図95の遊技終了処理を終えて他の処理を行う。これに対して入賞ラインLに沿って1BB図柄が表示されていた場合はステップSa140の判断結果がYESとなり、指示済みフラグの値を0に更新し（ステップSa142）、メイン遊技状態番号を5（BIGJAC）に更新する（ステップSa144）。そして、上乗せ抽せんを行い（ステップSa146）、上乗せ抽せんに当せんした場合は最大JAC回数の値に1を加算してから、図95の遊技終了処理を終了し、他の処理を行う。 30

【0781】

このように、BIG一般における遊技終了処理では、停止表示された図柄の組合せに応じて、上乗せ抽せんにおける当せん確率の上昇や、上乗せ抽せんを行っている。

【0782】

（c）BIGJAC（GS=5）における遊技終了処理 40

図96を参照してメイン遊技状態がBIGJACのときに実行される遊技終了処理について説明する。主制御手段100が図96に示す遊技終了処理を開始すると、まず、1BB遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップSa150）。具体的には、1BB遊技中に払い出されたメダル合計枚数が134枚を超えたか否かを判断する。1BB遊技中に払い出されたメダル合計枚数が134枚を超えていなかった場合は、ステップSa150の判断結果がNOとなり、主制御手段100は図96の遊技終了処理を終了し、他の処理を行う。

【0783】

これに対して、1BB遊技中に払い出されたメダル合計枚数が134枚を超えた場合は、ステップSa150の判断結果がYESとなり、BB待機カウンタの値に1を保存する 50

(ステップ S a 1 5 2)。そして、主制御手段 1 0 0 の R W M に保存されていた最大 J A C 回数の値よりも、主制御手段 1 0 0 の R W M に保存されていた消化 J A C 回数の値よりも大きいか否かを判断する(ステップ S a 1 5 4)。最大 J A C 回数の値が消化 J A C 回数の値よりも大きかった場合はステップ S a 1 5 4 の判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、メイン遊技状態番号 G S の値を 5 から 4 (B I G 一般中)に更新した後(ステップ S a 1 5 6)、図 9 6 の遊技終了処理を終了し、他の処理を行う。

【0784】

一方、ステップ S a 1 5 4 の判断処理において、最大 J A C 回数の値が消化 J A C 回数の値以下であった場合は、判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、メイン遊技状態番号 G S の値を 5 から 1 (通常)に更新する(ステップ S a 1 5 8)。そして、主制御手段 1 0 0 の R W M に保存されていた最大 J A C 回数および消化 J A C 回数の値を 0 にクリアし、上乗せ抽せんの当せん確率を初期値に戻す(ステップ S a 1 6 0)。さらに、天井カウンタ 1 7 2 の値に初期値である 9 0 0 をセットした後(ステップ S a 1 6 2)、主制御手段 1 0 0 は図 9 6 の遊技終了処理を終了し、他の処理を行う。

【0785】

このように、B I G J A C における遊技終了処理では、1 B B 遊技が終了したときに、最大 J A C 回数および消化 J A C 回数に基づいてメイン遊技状態の移行制御を行っている。

【0786】

本実施形態では、遊技終了処理(G S = 5)にて天井カウンタに 9 0 0 を保存することで、当該有利区間において、遊技者は再度 A T へ移行するか否かを楽ませる仕様となっているが、これに限らず、図 9 6 に示した遊技終了処理(G S = 5)が実行されたことに基づいて、区間種別番号 S C を 0 にし、非有利区間(G S = 0)に移行するようにしてもよい。この場合、非有利区間において、有利区間移行抽せんに当選し、区間種別番号 S C の値が 1 になった後で天井カウンタに 9 0 0 を保存し、その後遊技終了処理(G S = 1 ~ 2)を実行するようにしてもよい。

【0787】

≪メイン遊技状態および抽せん状態に応じた報知内容について≫

次にメイン遊技状態および抽せん状態に応じて、抽せん手段 1 1 0 による抽せん結果に基づく報知内容について説明する。以下では、非 A T 遊技中と、A T 遊技中(第 1 A T 遊技中)との場合に分け、各抽せん状態に応じて所定の条件装置が作動した場合の報知について説明する。

【0788】

(a) 第 1 A T 遊技中の報知

まず、抽せん状態が非 R T のときに、メイン遊技状態が確定告知から B I G 一般に移行したことにより第 1 A T 遊技が開始された場合を例にして説明する。前述したように、図 8 9 に示した各種の抽せん状態において、出玉率が最も高いのは S R B 内部中である。したがって、遊技者に有利な状態である A T 遊技中において、さらに遊技者に有利となるようにするには、できるだけ S R B 内部中に留まって遊技が行われることが望ましい。そこで、B I G 一般かつ非 R T において、1 B B の条件装置が作動した場合は、B B 待機カウンタおよび指示済みフラグの値がともに 0 のときに、A T 開始指示抽せんに当せんすると、抽せん状態を S R B 内部中へ移行させるべく、獲得枚数表示器 2 8 には指示番号 1 4 の表示態様を表示する(図 9 3 参照)。

【0789】

ここで、指示番号の表示は、第 1 停止操作時(または第 2 停止操作時)に 1 B B 図柄を構成する図柄が入賞ライン L の位置に停止しなかった場合は、第 1 停止操作(または第 2 停止操作)が受け付けられてから、対応するリールが停止するまでの間のいずれかの時点で、表示していた指示番号を消灯させてもよい。また、第 1 停止操作時(または第 2 停止操作時)に 1 B B 図柄を構成する図柄が入賞ライン L の位置に停止しなかった場合は、第 3 停止操作が受け付けられてから第 3 停止リールが停止するまでの間のいずれかの時点で、表示していた指示番号を消灯させてもよい。

【0790】

このとき、画像表示装置70には図97(a)に示すように「BAR-BAR-BAR」の図柄組合せ(1BB図柄)が表示される。ここで、図97(a)において、画像表示装置70の画面右上の「JAC 0/5」という表示において、分数で示す0/5のうち分子の値(0)は消化JAC回数を示し、分母の値(5)は最大JAC回数を示している。このような報知を行うことで、遊技者は1BB図柄が揃えられる状態であることを明確に認識することができる。

【0791】

なお、非RTにおいて、1BB役の当せん確率は高確率(約1/3)になっているため(図85(a)参照)、非RTの滞在期間は比較的短くなる可能性が高い。遊技者が1BB図柄を揃えられなかった場合、抽せん状態がBB内部中(非RT)へ移行するが、1BB図柄を揃えられる状況になったとき(たとえば、ボーナス持ち越し中に再遊技および小役の条件装置が作動しなかったとき)だけ1BB図柄の報知を行ってもよいし、BB内部中(非RT)に移行した後も継続して1BB図柄の報知を行ってもよい。

10

【0792】

入賞ラインL上に1BB図柄が揃うと、抽せん状態はBB一般中へ移行し、メイン遊技状態はBIGJACへ移行する。これにより、消費JAC回数の値は1加算される。BB一般中かつBIGJACにおいて、SRB役の当せん確率(換言すると、RB-AまたはRB-Bの条件装置が作動する確率)は、非常に高確率(約1/2)になっているため(図85(a)参照)、BB一般中の滞在期間は短くなる可能性が高い。BB一般中において、RB-AまたはRB-Bの条件装置が作動すると、画像表示装置70に図97(b)に示すような集中線が表示される。

20

【0793】

この表示は、後述するようにメイン遊技状態に応じて、1BBの条件装置が作動したときや、図91に記載のAT抽せんが実行される条件装置が作動したときにも表示される場合があるため、必ずしもRB-AまたはRB-Bの条件装置が作動している(換言するとSRB図柄を揃えられる)ことを示すものとはいえない。前述したように、出玉率はSRB内部中が最も高く、SRB内部中からSRB作動中へ移行すると出玉率が下がってしまう。したがって、画像表示装置70に図97(b)に示す示唆報知が行われた場合、遊技者は、SRB図柄が揃わないタイミングで各ストップスイッチを操作することにより、SRB作動中への移行を回避することができる。

30

【0794】

なお、図97(b)に示したボーナス役の示唆演出は、ボーナス役が当せんしたとき(すなわち、1BB、RB-AまたはRB-Bの条件装置が作動したとき)に限らず、レア役が当せんしたとき(例えば、AT抽せんが行われることとなる条件装置が作動したとき)にも実行してもよい。この場合、レア役の条件装置に対応する図柄組合せの中に、リール上においてSRB図柄について引込制御を行うことができない位置に配置された図柄が含まれていると、なおよい。

【0795】

メイン遊技状態がBIGJACかつ抽せん状態がSRB内部中において、1BB遊技の終了条件が満たされるとBB待機カウンタには1の値が保存され(図96、ステップSa152参照)、その後、メイン遊技状態がBIG一般へ移行し、抽せん状態がRT1へ移行したとする。この場合、たとえ1BB遊技が終了した次の遊技で1BBの条件装置が作動したとしても、BB待機カウンタの値が1になっているため、図97(a)に示した報知は行われない(図93のステップSa16(NO)→リターン)。なお、このとき図97(b)に示したボーナス役の示唆報知を行ってもよい。

40

【0796】

そして、抽せん状態がBB内部中へ移行し、1BB遊技が開始するまでは、入賞-I5またはI6の条件装置が作動したときに、純増枚数カウンタ127の値が1700未満であれば、獲得枚数表示器28に指示番号15の表示態様が表示され(図93、ステップSa

50

28 (NO) → Sa 30 (NO) → Sa 32)、画像表示装置70には図97(c)に示すように、「-赤7-」の画像が表示される。これにより、遊技者が、中リール40Cの「赤7」図柄が中段Mに停止し得るタイミングで中ストップスイッチ37Cを第1停止操作すると、中段Mの位置に「赤7」図柄が停止し、上乘せ抽せんの当せん確率が上昇する(図95、ステップSa 134 (YES) → Sa 136)。

【0797】

また、抽せん状態がBB内部中のときに、抽せん手段110による抽せんの結果がハズレになった場合は、BB待機カウンタの値が0であり、AT開始指示抽せんに当せんしたときに、獲得枚数表示器28に指示番号14の表示態様が表示され、画像表示装置70によって図97(a)に示した報知が行われる(図93、ステップSa 14およびSa 16 (YES) → Sa 18 (NO) → Sa 20 → Sa 22 (YES) → Sa 24)。

10

【0798】

なお、本実施形態においては、入賞-I 5またはI 6の条件装置が作動する確率(約1/18.2)よりも、1BBの条件装置が作動する確率(約1/3)の方が高い(図85(a)および図87参照)。したがって、BB待機カウンタの初期値を適宜定めることで、1BBの条件装置が作動したことを悟られにくくし、入賞-I 5またはI 6の条件装置が作動したときに、中リール40Cにおいて「赤7」図柄を中段Mに停止させることができる機会を増やすことによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0799】

その他にも、設定値毎に応じてBB待機カウンタの初期値を異ならせてもよい。例えば、設定6の方が設定1よりもBB待機カウンタの初期値が多く割り当てられやすくすることで、入賞-I 5またはI 6の条件装置の作動する機会を多くして、遊技者に有利になるようにしてもよい。また、例えば、設定1, 3, 5の方が設定2, 4, 6よりも初期値が多く割り当てられやすくすることで、設定値を推測する要素を遊技者に与えることができる

20

【0800】

さらに、本実施形態ではボーナス役に関する条件装置が単独で作動するが、ボーナス役に関する条件装置は小役に関する条件装置(例えば、入賞A 1~I 6に関する条件装置のうちいずれか)と同時に作動する(換言すると、ボーナス役と小役とが同時当せんする)ようにし、リール停止制御によってボーナス役の図柄組合せよりも小役の図柄組合せを優先して引込制御を行うようにしてもよい。このようにすることで、BIG一般中(GS=4)において、BB待機カウンタが0でないときに、1BB当選示唆演出が表示されている場合に小役の図柄組合せが優先して引き込まれるため、誤ってボーナス役(この場合、1BB)の図柄組合せを表示させる機会を少なくすることができる。

30

【0801】

(b) 非AT遊技中の報知

次に、抽せん状態が非RTであり、かつ、非AT遊技中(非通常区間、通常、バトルまたは確定告知)だった場合の報知について説明する。前述したように、図89に示した各種の抽せん状態において、出玉率が最も高いのはSRB内部中である。したがって、本来、遊技者に有利な状態ではない非AT遊技中において、出玉率の高いSRB内部中ではできるだけ遊技が行われないことが望ましい。本実施形態では前述したように、AT遊技中は遊技者がより有利な状態で遊技を行うことができるように、できるだけSRB内部中で遊技が行われるような報知を行っている。このような報知を行う上に、さらに非AT遊技中においてもSRB内部中で遊技が行われ易くなるような報知を行ってしまうと、全体的に出玉率が高くなってしまい、遊技者の射幸性を著しく煽ってしまう怖れがある。

40

【0802】

そこで、非AT遊技中において、例えば非RTのときに1BBの条件装置が作動した場合は図97(a)に示したような1BB図柄の報知ではなく、図97(b)に示したようなボーナスの示唆報知を行う。またこのとき、第1停止操作および第2停止操作が行われた結果、1BB図柄のうち2つの図柄が入賞ラインLの位置に停止したとき(いわゆるテンパイしたとき)には、1BB図柄が揃う可能性があることを遊技者に知らせるための特定

50

演出を行う。具体的には、第3停止操作の受付を遅延させる（換言すると、2つ目のリールが停止した後に所定時間、フリーズ状態となる）、画像表示装置70にメッセージを表示する、スピーカ64L、64Rから警告音を発生させる、前面扉14に設けられた演出用のランプを点灯または点滅させる、などの演出を行う。

【0803】

なお、上述した報知はテンパイ時に限らず、最初のリールが停止したときに、そのリールにおける1BB図柄が入賞ラインLの位置に停止したときに行ってもよい。また、最初のリールが停止したときと、2つ目のリールが停止したときの双方で行ってもよい。この場合、最初のリールが停止したときと、2つ目のリールが停止したときとで、報知態様を変えてもよい。また、このような特定演出は、AT遊技中において、SRB内部中にRB-AまたはRB-Bの条件装置が作動している状況で、SRB図柄の一部が入賞ラインLの位置に停止したときに行ってもよい。

【0804】

このような報知を行うことで、非AT遊技中において、SRB内部中のようにAT抽せんに当せんすることが無く、かつ、天井カウンタのカウントが停止してしまう抽せん状態（すなわち、AT遊技への移行に不利な抽せん状態）への移行に繋がってしまう停止操作（すなわち、1BB図柄が揃ってしまう停止操作）を抑止でき、適切な遊技方法を遊技者に認識させることができる。

【0805】

このような報知を行ってもなお、遊技者が1BB図柄を揃えてしまい、抽せん状態がBB一般中へ移行してしまった場合、主制御手段100は、RB-AまたはRB-Bの条件装置が作動したときに、SRB図柄を揃えることができる状態であることを遊技者に報知する。具体的は、RB-AまたはRB-Bの条件装置のち、作動した条件装置に応じて指示番号16（RB-Aの条件装置が作動したとき）または指示番号17（RB-Bの条件装置が作動したとき）の表示態様を獲得枚数表示器28に表示する。

【0806】

また、獲得枚数表示器28に指示番号16の表示態様を表示したときは、図98（a）に示す画像を画像表示装置70に表示し、獲得枚数表示器28に指示番号17の表示態様を表示したときは、図98（b）に示す画像を画像表示装置70に表示する。図98（a）に示す図柄組合せは、RB-Aの条件装置に対応する図柄組合せ（「BAR-青7-BAR」）を示しており、図98（b）に示す図柄組合せは、RB-Bの条件装置に対応する図柄組合せ（「BAR-ブランク-BAR」）を示している。

【0807】

ここで、図98（b）に示すRB-Bの条件装置に対応する図柄組合せの表示は、図98（a）のように「BAR-ブランク-BAR」の図柄組合せだけを表示するものではなく、「BAR-ブランク-BAR」の図柄組合せが入賞ラインL上に揃ったときに、表示窓21に表示される9つの図柄を表示するとともに、中リール40Cに対応する表示については、表示窓21から2コマ上流側の図柄（「リプレイA」図柄および「BAR」図柄）を、表示窓21に表示される9つの図柄よりも目立たないように（例えば薄い色で）表示している。

【0808】

SRB図柄を入賞ラインL上に揃えるには、SRB図柄を構成する図柄が、入賞ラインLの位置に引込制御可能な範囲内に到達しているタイミングで、ストップスイッチを操作（すなわち「目押し」）しなければならない。ここで、RB-Bの条件装置に対応する図柄組合せのうち、中リール40Cにおける図柄は「ブランク」図柄であり、「赤7」図柄、「青7」図柄、「バー」図柄よりも視認性の低い図柄であるため目押しが困難となる。また、そこで、「ブランク」図柄よりも上流側において視認性の高い「BAR」図柄を併せて表示することにより、「BAR」図柄を目標として目押しをし易いようにしている。すなわち、遊技者は、「BAR」図柄が表示窓21よりも2コマ分、上流側に到達するタイミングで中ストップスイッチ37Cを停止操作すればよいことを理解することができる。

10

20

30

40

50

ここで、視認性とは、他のいずれかの図柄と比較して大きさが異なる、透過性が異なるなどリールが回転している状況で通常の遊技者が区別できるか否かを示している。

【0809】

なお、非AT遊技中に抽せん状態がSRB内部中へ移行した場合は、SRB作動中へ移行するまでの間、画像表示装置70の画面に、出玉率が高くなっていることを示す画像を表示してもよい。このような報知を行うことで、AT中への移行が停滞する（すなわち、AT抽せんに当せんすることなく、天井カウンタのカウントが停止する）状態ではあるが、出玉率が高い状態になっていることを遊技者が認識することができるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、上述した報知は遊技待機中（デモ画面の表示中）に行ってもよい。

10

【0810】

また、図98（b）に示す報知画面において、中リール40Cについて表示窓21から2コマ上流側の図柄を、表示窓21内に表示される図柄よりも目立たないように表示していたが、表示窓21内に表示される図柄と同等に表示してもよい。また、表示された各図柄の横に、対応する図柄番号（図71参照）も一緒に表示してもよい。

【0811】

本実施形態では、図98（b）に示す報知画面を表示するようにしたが、7番の「BAR」図柄が含まれるようにしてもよいし、中リール40Cにおける7番の「BAR図柄」および12番の「BAR図柄」がともに表示されるようにしてもよい。これにより、9番の「blank」図柄よりも視認性の高い図柄を表示することで遊技者に対して判別しやすいように出すことができる。

20

【0812】

＜副制御手段200による制御内容について＞

本実施形態においても、副制御手段200の演出制御手段210によって、画像表示装置70、スピーカ64L、64R、および、各種演出用ランプの制御を行うが、以下では、演出決定手段216および演出ポイント管理手段218によって実施される演出制御について説明する。

【0813】

＜複合演出に関する説明＞

演出決定手段216および演出ポイント管理手段218によって制御される演出には、複数種類の演出で構成された複合演出がある。この複合演出は、いわゆる遊技者に有利な状態となるか否かを煽る前兆演出や、演出内容に一貫性のある一連の演出で構成された連続演出が該当する。なお、複合演出は、複数回の遊技にわたって実行されてもよいし、1回の遊技内で行われてもよい。1回の遊技で複合演出を行う場合は、例えばスタートスイッチ36の操作および第1～第3停止操作の各操作毎に順次演出を切り替えて行ってもよい。

30

【0814】

演出決定手段216は、後述する演出ポイントに基づいて予め定められた複数の演出の中から複合演出で実行する演出を決定する。また、演出ポイント管理手段218は、演出ポイントの初期値や、演出決定手段216によって決定された演出に応じた演出ポイントの値の変動を管理する。

40

【0815】

（前兆演出で実行される演出の決定について）

図99に、前兆演出で実行する演出を決定する際に参照される各種データの内容について説明する。図99（a）は演出テーブルであり、予め定められている複数種類の演出パターンに各々定められている属性を表すものである。本実施形態では、A～Eの演出群があり、演出群A～Dには各々4つの演出パターンが属しており、演出群Eには1つの演出パターンが属している。なお、以下では図99（a）に示す演出群と番号とによって、個々の演出パターンを特定する。例えば、演出群Aの1番の演出パターン（演出無し）を、「演出パターンA1」と記す。

【0816】

50

各演出パターンにおける演出内容は、演出パターンA1を除き、図100に示す演出画面内の表示態様に変化をもたらすものである。図100に示す演出画面において、演出パターンによる変化の内容は、演出画面全体の色調（青または赤）、海面SSの模様（無地、キリン柄、虹）、魚群FSの発生、水泡SBの発生、右側海草SRおよび左側海草RLの揺れ、がある（図99（a）「演出内容」欄参照）。ここで、図99（a）「演出内容」欄には記載されていないが、演出群A～Cに属する演出パターンにおける海面SSは無地である。

【0817】

各演出パターンには、遊技者に有利な状態となることに関する期待度に応じて予め減算ポイントが定められている。遊技者に有利な状態としては、本実施形態においては、AT遊技の開始が確定している状態や、AT抽せんや上乘せ抽せんの当せん確率が高くなっている状態などある。また、対応付けられた減算ポイントの値が大きい程、期待度が高い（すなわち、遊技者に有利な状態となっている可能性が高い）演出パターンであることを意味する。したがって、演出群D、Eには期待度の高い演出パターンが属しており、演出群A～Cには期待度の低い演出パターンが属しているといえる（図99（a）「減算ポイント」欄参照）。

【0818】

次に、前兆演出の開始前において、演出ポイント管理手段218は、図99（a）に示した演出テーブルから演出パターンを選択する際の基準となる選択ポイントの初期値を、振り分け抽せんによって決定する。本実施形態における前兆演出は、16ゲームに亘って実行される前兆演出であり、ガセ前兆と本前兆とがある。ガセ前兆は、遊技者に有利な状態とはならない場合に実行される前兆演出であり、本前兆は遊技者に有利な状態となる場合に実行される前兆演出である。ガセ前兆および本前兆を開始するにあたり、まず、振り分け抽せんを行って選択ポイントの初期値を決定しているが、図99（b）に、振り分け抽せんにおける初期値の振り分け確率を示す。

【0819】

図99（b）に示す振り分け確率では、抽せん対象となる初期値が、25pt（ポイント）、50pt、60pt、75pt、90pt、100ptの6種類があり、ガセ前兆に対する選択ポイントの初期値は、最も少ない25ptに決定される可能性が突出して高く（50%）、100ptに決定される可能性は無い。これに対して、本前兆に対する選択ポイントの初期値は、25ptから100ptまでほぼ均等に決定される可能性があるが、25ptの振り分け確率が最も低く設定されている。

【0820】

次に、図99（c-1）～（c-3）に、実行する前兆演出を構成する演出パターンを決定するための抽せん（以下、「演出パターン抽せん」という。）における選択割合を示す。本実施形態では、演出パターン抽せんを行う際の選択ポイント（残りポイント）に応じて各演出パターンの選択割合が異なっている。ここで、図99（c-1）は、残りポイントが1～24の場合における選択割合を示し、図99（c-2）は、残りポイントが25～49の場合における選択割合を示し、図99（c-3）は、残りポイントが50～100の場合における選択割合を示している。これらの図に示すように、残りポイントの値が大きい程、期待度の高い演出パターンの選択割合が高くなっている。

【0821】

次に、図99に示した内容の選択ポイントの初期値の振り分け抽せんおよび演出パターン抽せんに基づいて、ガセ前兆および本前兆を構成する演出パターンを選択する手順について、図101（a）～（d）を参照して説明する。まず、図101（a）はガセ前兆を行う際に、選択ポイントの初期値が25ptに決定された場合における演出パターンの決定例を示す。選択ポイントの初期値が25ptの場合、演出パターンは図99（c-2）の選択割合に従って決定される。そして、ガセ前兆が開始して最初ゲームにおいて、演出パターンA1が選択された場合、現在の選択ポイント（ここでは初期値の25pt）から演出パターンA1の減算ポイント（0）と、定数である1とが減算される。このため、減算

10

20

30

40

50

ポイントが0の演出パターンを選択した場合でも、現在の選択ポイント（すなわち、残りポイント）から少なくとも1が減算されることになる。

【0822】

次に、第2ゲーム目で実行される演出パターンを決定する際は、残りポイントが24ptであるため、第2ゲーム目以降の演出パターンは、図99（c-1）の選択割合に従って決定されることになる。そして、第2ゲーム目において演出パターンA2が決定された場合は残りポイントは23ptとなるが、次の第3ゲーム目で演出パターンを決定する際に、残りポイントよりも大きい減算ポイントが対応付けられている演出パターンを選択しないように決定する。したがって、第3ゲーム目に実行される演出パターンは、演出群A～Cに属する演出パターンの中から決定される。

10

【0823】

このようにして、図99（c-1）の選択割合に従った演出パターンの決定と、決定した演出パターンに対応する減算ポイントを現在の残りポイントから減算する処理を繰り返し行っていく。第3ゲーム目から第10ゲーム目まで、演出パターンがA1→A1→B1→A1→A3→B1→B2→A1と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→1→3→1→2→3→3→1と順次減算されていく。そして、第11ゲーム目において残りポイントが8ptとなることから、演出群A、演出群B、演出パターンC1、C2の中から演出パターンが決定されることになる。

【0824】

このような決定を行う場合、演出パターンC3、C4を選択対象から除外して演出パターン抽せんを行ってもよいし、演出パターンC3またはC4を選択した場合は再度演出パターン抽せんを行い、演出群A、演出群B、演出パターンC1、C2の中から演出パターンが選択されるまで、演出パターン抽せんを繰り返すようにしてもよい。

20

【0825】

このようにして、第16ゲーム目までの演出パターンを決定していく。なお、第15ゲーム目の残りポイントは3ptとなるため、第15ゲーム目の演出パターンは、演出群Aおよび演出パターンB1、B2の中から決定される。なお、第1ゲーム目～第16ゲーム目までの演出パターンは、ガセ前兆を開始する前にすべて決定してもよいし、1ゲーム行われる毎に決定してもよい。

【0826】

次に、図101（b）は、ガセ前兆を行う際に選択ポイントの初期値が50ptに決定された場合における演出パターンの決定例を示す。この場合、第1ゲーム目の演出パターンは図99（c-3）の選択割合に従って決定される。そして、演出パターンA1が決定された場合は残りポイントは49ptになるため、第2ゲーム目以降の演出パターンは図99（c-2）の選択割合に従って決定される。第2ゲーム目から第5ゲーム目まで、演出パターンがA2→A1→A1→D3と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→1→1→25と順次減算されていく。これにより、第5ゲーム目において残りポイントが21ptとなることから、第6ゲーム目以降の演出パターンは、図99（c-1）の選択割合に従って、演出群A～Cに属する演出パターンの中から決定される。

30

【0827】

図101（b）に示す選択例では、第6ゲーム目以降、演出パターンがA1→A3→A1→A1→A1→A1→A1→A1→A3→A1→A1と決定され、残りポイントから減算ポイントが1→2→1→1→1→1→1→1→2→1→1と順次減算されている。

40

【0828】

次に、図101（c）は、本前兆を行う際に選択ポイントの初期値が75ptに決定された場合における演出パターンの決定例を示す。この場合、第1ゲーム目の演出パターンは図99（c-3）の選択割合に従って決定される。そして、第1ゲーム目から第5ゲーム目まで、演出パターンがA1→A2→A1→A1→D3と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→1→1→1→25と順次減算されていく。これにより、第5ゲーム目の残りポイントが46ptになるため、第6ゲーム目以降の演出パターンは図99（

50

c-2)の選択割合に従って決定される。

【0829】

そして、第6ゲーム目から第9ゲーム目まで、演出パターンがA1→A3→B1→D2と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→2→3→30と順次減算されていく。これにより、第9ゲーム目の残りポイントが10ptになるため、第10ゲーム目以降の演出パターンは図99(c-1)の選択割合に従って、演出群A～Cに属する演出パターンの中から決定される。そして、第10ゲーム目に演出パターンB2が決定された場合は残りポイントが7ptになるため、第11ゲーム目以降の演出パターンは演出群A、演出群B、演出パターンC1、C2の中から決定されることになる。

【0830】

さらに、第11ゲーム目から第14ゲーム目まで、演出パターンがA1→A1→A1→A3と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→1→1→2と順次減算されていき、第15ゲーム目において残りポイントが2ptとなる。これにより、第15ゲーム目の演出パターンは、演出群Aおよび演出パターンB1、B2の中から決定される。

【0831】

次に、図101(d)は、本前兆を行う際に選択ポイントの初期値が100ptに決定された場合における演出パターンの決定例を示す。この場合、第1ゲーム目の演出パターンは図99(c-3)の選択割合に従って決定される。そして、第1ゲーム目から第9ゲーム目まで、演出パターンがA1→A2→A1→A1→D3→A1→A3→B1→D2と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが1→1→1→1→25→1→2→3→30と順次減算されていく。これにより、第9ゲーム目の残りポイントが35ptになるため、第10ゲーム目以降の演出パターンは図99(c-2)の選択割合に従って、演出群A～Dに属する演出パターンの中から決定される。

【0832】

そして、第10ゲーム目から第13ゲーム目まで、演出パターンがB2→A1→A1→D1と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが3→1→1→25と順次減算されていく。これにより、第13ゲーム目の残りポイントが5ptになるため、第14ゲーム目以降の演出パターンは図99(c-1)の選択割合に従って、演出群A、演出群B、演出パターンC1、C2の中から演出パターンが決定される。そして、第14ゲーム目および第15ゲーム目において、演出パターンがB2→A4と決定された場合、残りポイントから減算ポイントが3→2と順次減算され、第16ゲーム目の残りポイントが0ptとなる。この場合、減算ポイントが0ptになっている演出パターンA1およびA2の中から演出パターンを決定し、演出パターンの決定処理を終了する。

【0833】

(バトル演出で実行される演出の決定について)

次に、図102および図103を参照して、図90に示したメイン遊技状態のうち、バトル(GS=2)で実行されるバトル演出の内容を決定する際の、演出決定手段216および演出ポイント管理手段218の動作について説明する。まず、図102(a)に、バトル演出で実行され得る演出パターンの種類と、各演出パターンの属性とを表す演出テーブルを示す。この図に演出テーブルは、4ゲームに亘って実行されるバトル演出を構成する演出パターンについて示している。

【0834】

本実施形態のバトル演出は、画像表示装置70に表示された味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行う演出であり、4ゲームに亘って行われるバトル演出では、第1ゲーム目および第3ゲーム目に味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃し、第2ゲーム目に敵キャラクタが味方キャラクタを攻撃し、第4ゲーム目にバトルの勝敗を表示するものである。第4ゲーム目に味方キャラクタが勝利した場合は、AT種別番号の値が1以上であること(すなわち、BIG一般またはREGJACへ移行すること)を示し、味方キャラクタが敗北した場合は、AT種別番号の値が0であること(すなわち、通常へ移行すること)を示す。

10

20

30

40

50

【0835】

図102(a)に示すように、バトル演出が開始して第1ゲーム目～第4ゲーム目に行われる演出パターンには、各々4つの演出パターン（演出パターン1～4）が対応付けられており、演出決定手段216は、バトル演出中の各ゲームにおいて、対応付けられた演出パターン1～4の中から1つを選択して実行する。バトル演出中の各ゲームに対応付けられた演出パターン1～4には、0, 10, 20, 30の減算ポイントが割り当てられており、割り当てられた減算ポイントの値が大きい程、AT種別番号の値が1以上であることに対する期待度が高い演出パターンであることを示している。

【0836】

また、上述したバトル演出を開始する際の選択ポイントの初期値は、0pt、10pt、20pt、30pt、40pt、50ptの中から所定の確率に基づいて決定される。ここで、各初期値の選択割合は、AT種別番号の値が1以上である場合はより大きな値の初期値が選択される確率を高くし、AT種別番号の値が0である場合は小さな値の初期値が選択される確率を高くしてもよい。また、図102(a)に示すように、第4ゲーム目において、勝利または大勝利となる演出パターンの減算ポイントが20以上であることから、勝利が確定している（換言すると、AT種別番号の値が1以上である）ときのバトル演出では、20pt未満の初期値が選択されないようになっている。

【0837】

次に、上述したバトル演出における演出パターン抽せんで参照する選択テーブルを図102(b)に示す。この図に示す選択テーブルは、各ゲームにおける演出パターン1～4に割り当てられている置数を、0pt、10pt、20pt、30pt、40pt、50ptの残りポイント毎に分けて表したものであり、各演出パターンに割り当てられた置数を65536で割った値が、その演出パターンの選択確率となっている。

【0838】

本実施形態のバトル演出を実行する場合、まず、選択ポイントの初期値の振り分け抽せんを行って選択ポイントの初期値を決定し、決定した初期値（第1ゲーム目における残りポイント）に対応する置数に基づく抽せんによって、第1ゲーム目に実行する演出パターンを演出パターン1～4の中から選択する。そして、選択した演出パターンに割り当てられている減算ポイントを残りポイントから減算し、減算後の残りポイントに対応する置数に基づいて第2ゲーム目に実行する演出パターンを選択する。そして、第3ゲーム目および第4ゲーム目についても同様の処理を行うことにより、4ゲームに亘って実行されるバトル演出の内容を決定する。

【0839】

次に、図103を参照して、図102(b)に示した選択テーブルに基づいて決定されたバトル演出の内容について説明する。ここで、図103(a-1)～(a-4)は、AT種別番号の値が0のときに行われるバトル演出であり、4ゲーム目に味方キャラクタが敗北するバトル演出（以下、「敗北パターンのバトル演出」ともいう。）の一例を示している。また、図103(b-1)～(b-4)は、AT種別番号の値が1以上のときに行われるバトル演出であり、4ゲーム目に味方キャラクタが勝利するバトル演出（以下、「勝利パターンのバトル演出」ともいう。）の一例を示している。なお、図103に示す敗北パターンおよび勝利パターンのバトル演出は、いずれも選択ポイントの初期値が50ptに決定された場合を例示している。

【0840】

（敗北パターンのバトル演出の一例）

まず、図103(a-1)～(a-4)を参照して、4ゲームに亘って実行される敗北パターンのバトル演出で実行する演出パターンの決定手順について説明する。まず、選択ポイントの初期値が50ptであることから、図102(b)の選択テーブルにおいて、「残りポイント（敗北パターン）」欄の「50」欄における置数に基づいて、1ゲーム目に実行する演出パターンを決定する。ここで、「50」欄において、1ゲーム目の演出パターン1～4に対して割り当てられた置数は、演出パターン4のみに対して65536の置

10

20

30

40

50

数が割り当てられている。

【0841】

したがって、演出パターン4が必ず選択されることとなるため、1ゲーム目に行われる演出パターンは、演出パターン4のチャンスアップCとなり（図102（a）参照）、図103（a-1）に示すように、味方キャラクターが敵キャラクターに対して強力な攻撃を加える演出が画像表示装置70に表示される。また、選択ポイントから演出パターン4の減算ポイント30ptが減算されるため、残りポイントは20ptとなる。

【0842】

これにより、2ゲーム目に行われる演出パターンは、図102（b）に示した選択テーブルの「残りポイント（敗北パターン）」欄の「20」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「20」欄において、2ゲーム目の演出パターン1～4に対して割り当てられた置数は、演出パターン1および2に対しては8192、演出パターン3に対しては327680の置数が割り当てられ、演出パターン4に対しては置数が割り当てられていない。したがって、2ゲーム目は、演出パターン1または2が各々1／8の確率で選択され、演出パターン3が3／4の確率で選択される。なお、図103（a-2）は、演出パターン3のチャンスアップBが選択され、敵キャラクターが弱い反撃を行う演出が画像表示装置70に表示される。なお、この場合、演出パターン3の減算ポイントが20ptであることから、残りポイントは0ptとなる。

【0843】

これにより、3ゲーム目に行われる演出パターンは、図102（b）に示した選択テーブルの「残りポイント（敗北パターン）」欄の「0」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「0」欄において、3ゲーム目の演出パターン1～4に対して割り当てられた置数は、演出パターン1のみに65536が割り当てられ、演出パターン2～4に対しては置数が割り当てられていない。したがって、3ゲーム目は、演出パターン1の通常が必ず選択されて、図103（a-3）に示すように、味方キャラクターが敵キャラクターを攻撃しない演出が画像表示装置70に表示される。また、演出パターン1の減算ポイントは0ptであることから、残りポイントは0ptのままとなる。

【0844】

したがって、4ゲーム目に行われる演出パターンは、図102（b）に示した選択テーブルの「残りポイント（敗北パターン）」欄の「0」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「0」欄において、4ゲーム目の演出パターン1～4に対して割り当てられた置数は、演出パターン1のみに65536が割り当てられ、演出パターン2～4に対しては置数が割り当てられていない。したがって、4ゲーム目は、演出パターン1の通常が必ず選択され、画像表示装置70において味方キャラクターが大きなダメージを受けた演出が行われた後、図103（a-4）に示すように「敗北」の文字が表示される。

【0845】

（勝利パターンのバトル演出の一例）

次に、図103（b-1）～（b-4）を参照して、4ゲームに亘って実行される勝利パターンのバトル演出で実行する演出パターンの決定手順について説明する。まず、選択ポイントの初期値が50ptであることから、図102（b）の選択テーブルにおいて、「残りポイント（勝利パターン）」欄の「50」欄における置数に基づいて、1ゲーム目に行われる演出パターンを決定する。ここで、「50」欄において、1ゲーム目の演出パターン1～4に対して割り当てられた置数は、演出パターン1のみに65536の置数が割り当てられている。

【0846】

したがって、演出パターン1が必ず選択されることとなるため、1ゲーム目に行われる演出パターンは、演出パターン1の通常となり（図102（a）参照）、図103（b-1）に示すように、味方キャラクターが敵キャラクターを攻撃しない演出が画像表示装置70に表示される。また、演出パターン1の減算ポイントは0ptであるため、残りポイントは50ptのままとなる。

【0847】

これにより、2ゲーム目に実行する演出パターンは、図102(b)に示した選択テーブルの「残りポイント(勝利パターン)」欄の「50」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「50」欄において、2ゲーム目の演出パターン1~4に対して割り当てられた置数は、演出パターン1のみに対して65536の置数が割り当てられている。したがって、演出パターン1が必ず選択されることとなるため、2ゲーム目に実行される演出パターンは、演出パターン1の通常となり(図102(a)参照)、図103(b-2)に示すように、敵キャラクタが強力な反撃を行う演出が画像表示装置70に表示される。また、選択ポイントから演出パターン1の減算ポイントは0ptであるため、残りポイントは50ptのままとなる。

10

【0848】

これにより、3ゲーム目に実行する演出パターンは、図102(b)に示した選択テーブルの「残りポイント(勝利パターン)」欄の「50」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「0」欄において、3ゲーム目の演出パターン1~4に対して割り当てられた置数は、演出パターン3のみに65536が割り当てられ、演出パターン1、2、4に対しては置数が割り当てられていない。したがって、3ゲーム目は、演出パターン3のチャンスアップBが必ず選択されて、図103(b-3)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに対して強力な攻撃を加える演出が画像表示装置70に表示される。また、演出パターン3の減算ポイントが20ptであることから、残りポイントは30ptとなる。

20

【0849】

したがって、4ゲーム目に実行する演出パターンは、図102(b)に示した選択テーブルの「残りポイント(勝利パターン)」欄の「30」欄における置数に基づいて決定される。ここで、「30」欄において、4ゲーム目の演出パターン1~4に対して割り当てられた置数は、演出パターン4のみに65536が割り当てられ、演出パターン1~3に対しては置数が割り当てられていない。したがって、4ゲーム目は、演出パターン4の通常が必ず選択され、画像表示装置70において敵キャラクタが大きなダメージを受けた演出が行われた後、図103(b-4)に示すように「大勝利」の文字が表示される。

【0850】

以上のように、上述した複合演出を構成する演出の選択方法によれば、複数種類の演出の各々に対して、期待度の高い演出であるほど大きな値の減算ポイントを割り当てておき、現在の選択ポイントから実行した演出に割り当てられている減算ポイントを減算し、次の演出を決定する際に、減算後の選択ポイントよりも大きな値の減算ポイントが割り当てられている演出を選択しないようにしている。

30

【0851】

このため、たとえばガセ前兆のように遊技者に有利な状況ではないときに実行される複合演出において、期待度の高い演出が頻発して遊技者を嫌喜ばせたり、本前兆のように遊技者に有利な状況であるときに実行される複合演出において、有利な状況であることを示す演出を頻発させて遊技者にうんざりされたりすることがないように、実行する演出の期待度をバランス良く、適度に調整することができる。

40

【0852】

なお、遊技者に有利な状況ではないときに実行される複合演出において、所定ゲーム数が行われるごとに、遊技者に有利な状況になったか否かをチェックし、遊技者に有利な状況になった場合は、現在の選択ポイントに対して抽せん等によって決定した加算値を加算することで、複合演出の途中から期待度の高い演出が実行され易くなるようにしてもよい。

【0853】

〈会話演出に関する説明〉

演出制御手段210は、上述した複合演出の他にも会話演出および動画演出を行う。まず、図104を参照して、会話演出の内容について説明する。会話演出は、遊技者によって行われたスタートスイッチ36やストップスイッチ37L、37C、37Rに対する操作

50

を契機として実行される演出であり、画像表示装置 70 に、キャラクタの画像、そのキャラクタの名前、および、そのキャラクタが発するセリフを表示する演出である。また、会話演出は、遊技を進めるための操作（メダルの投入→スタートスイッチ 36 の操作→ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R の操作）が漫然と繰り返されている状況にアクセントを加えることを主な目的としている演出である。したがって、会話演出は、一般に、ボーナス役の当せんや、AT 抽せんや上乘せ抽せんに当せんしていることへの期待度（以下、「ボーナス等の期待度」という。）を高めるために実行される連続演出が実行されているときには発生しにくく、ボーナス役の当せんや、AT 抽せんや上乘せ抽せんに当せんしていないときに、発生しやすくなっている。また、会話演出によってボーナス等の期待度が高いことを示唆する演出が行われる確率は低く設定されているので、会話演出はボーナス等の期待度が低い演出といえる。

10

【0854】

例えば、図 104（a）に示す会話演出の例では、ある遊技において規定数のメダルが投入され、スタートスイッチ 36 が操作されたときに、キャラクタ C1 の画像および「今日は晴れて良かった！」というセリフを含むフキダシ（セリフの表示領域）CS1 を、キャラクタ C1 の属性（例えば、名前「◎■▽」）CN1 と共に画像表示装置 70 に表示している。ここで、本実施形態の会話演出では、キャラクタ C1 の画像と、フキダシ CS1 の表示とが重ならないように表示される。また、キャラクタの名前 CN1 の文字のサイズは、フキダシ CS1 内のセリフの文字のサイズよりも小さくなっている。

【0855】

なお、図 104（a）に示す例では、キャラクタ C1 の画像の上にその名前 CN1 を表示しているが、例えば、フキダシ CS1 の中に表示してもよい。また、キャラクタ C1、名前 CN1 およびフキダシ CS1 の表示に併せて、そのセリフ（「今日は晴れて良かった！」）を音声により発生させてもよい。また、キャラクタ C1 の画像は静止画に限らず、まばたきをしたり、音声により発せられたセリフに合わせて口を開閉させたりなど、動画で表示してもよい。

20

【0856】

また、キャラクタ C1、名前 CN1 およびフキダシ CS1 を表示するタイミングは、1 回の遊技が行われる間に、（i）スタートスイッチ 36 の操作時、（ii）スタートスイッチ 36 の操作時から所定時間後、（iii）第 1 停止操作時、（iv）第 1 停止操作時から所定時間後、（v）第 2 停止操作時、（vi）第 2 停止操作時から所定時間後、（vii）第 3 停止操作時、（viii）第 3 停止操作時から所定時間後、の 8 通りあり、これらのうちいずれかであればよい。ここで、どのタイミングで会話演出を実行するかは適宜定めればよいが、本実施形態では（i）スタートスイッチ 36 の操作時に実行される頻度が高くなっている。

30

【0857】

また、会話演出は 1 回の遊技中に複数のキャラクタが登場することもある。例えば、図 104（a）に示したように、スタートスイッチ 36 が操作されたときにキャラクタ C1 に関する表示された後、図 104（b）に示すように、例えば、第 3 停止操作が行われたときに、キャラクタ C2 の画像とその名前 CN2（「◇×▽」）、および「明日は雨らしいよ。」というセリフを含むフキダシ CS2 が表示される場合がある。ここで、2 番目のキャラクタが表示されるタイミングは、最初のキャラクタが表示された後であり、最初のキャラクタと同じタイミングで表示されることはない。例えば、最初のキャラクタが上述した（iii）第 1 停止操作時のタイミングで表示された場合は、2 番目のキャラクタが表示されるタイミングは、上述した（iv）～（viii）のタイミングのうちいずれかのタイミングで表示される。

40

【0858】

このように、1 つのタイミングで表示されるキャラクタは 1 つのみであり、かつ、複数のタイミングでキャラクタを表示し得るため、キャラクタが表示されるタイミングに応じて、ボーナス等の期待度を異ならせることができる。例えば、上述した各種抽せんのいずれにも当せんしていない場合は、1 回の遊技が開始してから早いタイミングで会話演出が行

50

われる可能性を高くし、当せんしていた場合は1回の遊技が開始してから遅いタイミングで会話演出が行われる可能性を高くする。このようにすることで、スタートスイッチ36の操作時に会話演出が行われた場合よりも、第3停止操作時に会話演出が行われた場合の方が、ボーナス等の期待度が高くなる。

【0859】

また、1回の遊技の中で、図104(a)に示すように、1つのキャラクタしか表示されない場合よりも、図104(b)に示すように、2つのキャラクタが表示された場合の方が、ボーナス等の期待度が高くなるように定めてもよい。例えば、ボーナス役、ATまたは上乗せに当せんしていないときは、2つのキャラクタが表示される会話演出よりも、1つのキャラクタしか表示されない会話演出が実行される可能性を高くし、ボーナス役、ATまたは上乗せに当せんしていたときは、1つのキャラクタしか表示されない会話演出よりも、2つのキャラクタが表示される会話演出が実行される可能性を高くする。

10

【0860】

さらに会話演出によってボーナス等の期待度を異ならせるために、キャラクタのセリフを示す文字の書体、色および大きさ（以下、「文字の書体等」ともいう。）を異ならせてもよい。例えば図104(c)に示す例では、キャラクタC2のセリフを示す文字の書体等が、通常時（図104(b)のフキダシCS2参照）と異なっており、これにより通常時よりもボーナス等の期待度が高くなっていることを示している。ここで、文字の色を変える場合において、文字の表示が、例えば白色の文字の輪郭を有色の線で縁取っていた場合、文字の色を白色のままにして、縁取っていた線の色だけを変えてもよい。

20

【0861】

なお、図104(c)に示す例では、キャラクタC2のセリフを示す文字の書体等を通常時と異ならせていたが、キャラクタC1のセリフを示す文字の書体等を通常時と異ならせてもよい。また、キャラクタC1のセリフを示す文字の書体等よりも、キャラクタC2のセリフを示す文字が通常時と異なっていた場合の方が、ボーナス等の期待度が高くなるようにしてもよい。また、セリフを示す文字の書体、色および大きさのすべてが通常時と異なっている必要は無く、少なくとも1つが異なっていれば、通常時よりボーナス等の期待度が高いことを意味してもよい。

【0862】

さらに、これとは別にボーナス等の期待度を異ならせる方法として、例えば図104(d)に示すように、キャラクタC1のセリフ「今日は晴れて良かった！」に対応するキャラクタC2の通常時のセリフ（「明日は雨らしいよ。」）を、異なるセリフ（例えば「明日は雪が降るみたいだよ。」）に変更してもよい。また、このようにキャラクタが通常時と異なるセリフを喋った場合は、例えば図104(c)に示したように文字の書体、フォントおよび大きさが通常時と異なる場合よりも、ボーナス等の期待度が高いことを意味してもよい。

30

【0863】

このように、本実施形態の会話演出は、例えば、単独のキャラクタがセリフを言う場合（図104(a)）のボーナス等の期待度を「激低」、複数のキャラクタがセリフを言う場合（図104(b)）のボーナス等の期待度を「低」、セリフを示す文字の書体、色、大きさが通常時と異なる場合（図104(c)）のボーナス等の期待度を「中」、セリフの内容が通常時と異なる場合（図104(d)）のボーナス等の期待度を「高」、というように、ボーナス等の期待度を少なくとも4段階（期待度の大きさは、激低<低<中<高）で変化させることができる。さらに、文字の色についても、例えば、白色をボーナス等の期待度が最も低い色として、白<青<緑<赤<メーカ柄<虹色というように、色に応じてボーナス等の期待度の大きさを表してもよい。なお、上述した「メーカ柄」については後に詳しく説明する。

40

【0864】

なお、ボーナス等の期待度が高いことを示す表示態様として、図104(b)～(d)に示した態様の他に、例えば、キャラクタと、そのキャラクタの属性（例えば、名前）との

50

対応を通常時と異ならせるようにしてもよい。例えば、キャラクタ C 1 に対応してキャラクタ C 2 の名前 C N 2 を表示してもよい、他のキャラクタの名前以外の全く関係の無い文言を対応付けてもよい。さらに、図 1 0 4 (a) ~ (d) に示した表示態様を適宜組み合わせることで、ボーナス等の期待度を 4 段階以上に変化させてもよい。

【 0 8 6 5 】

図 1 0 4 (b) ~ (d) に示したように、複数のキャラクタが登場する場合は、キャラクタ C 1 の画像、名前 C N 1 およびフキダシ C S 1 の表示と、キャラクタ C 2 の画像、名前 C N 2 およびフキダシ C S 2 の表示とが、重ならないように表示されていたが、キャラクタ C 1 のフキダシ C S 1 の表示と、キャラクタ C 2 のフキダシ C S 2 の表示とを重ねて表示してもよい。この場合、フキダシ C S 1 の表示の上にフキダシ C S 2 の表示が重なるように表示するが、その際、図 1 0 4 (e) に示すように、フキダシ C S 1 内の文字がフキダシ C S 2 の表示によって隠されてしまってもよいし、図 1 0 4 (f) に示すように、フキダシ C S 1 内の文字をフキダシ C S 2 の表示で隠さないように両者の表示を重ねてもよい。

【 0 8 6 6 】

また、会話演出におけるセリフの内容としては、図 1 0 4 (a) ~ (f) に示したような、演出としてのセリフに限らず、例えば 1 0 4 (g) に示すように「押し順通りに押すとい

【 0 8 6 7 】

いいことがあるよ。」といった遊技を有利に進めるための操作内容や、遊技に関する情報（例えば、どのような現象が起きると有利な状態へ移行するのかなど）であってもよい。

次に、前述したように第 1 A T 遊技中（図 9 0 中、符号 A T 1）および第 2 A T 遊技中（図 9 0 中、符号 A T 2）は、抽せん手段 1 1 0（図 8 1 参照）において所定の抽せん結果になると、獲得枚数表示器 2 8 および画像表示装置 7 0 によって正解押し順が遊技者に指示および報知される。ここで、画像表示装置 7 0 に正解押し順が表示されているときに会話演出が行われた場合の表示態様について図 1 0 4 (h) を参照して説明する。この図に示すように、正解押し順は、画像表示装置 7 0 の画面下側に破線で示す押し順表示領域 O D A 内に表示され、押し順表示領域 O D A よりも外側に表示されることはない。ここで、図 1 0 4 (h) においては、押し順表示領域 O D A 内に中→右→左（逆中押し）の押し順が表示されている。

【 0 8 6 8 】

これに対して、会話演出に関する表示（キャラクタ C 1 , C 2 等の表示）は、押し順表示領域 O D A の外側に表示され、押し順表示領域 O D A 内に表示されることはない。これにより、会話演出によって正解押し順のように遊技者に有益な情報の視認性を低下させることがなく、かつ、正解押し順の表示によって会話演出を妨げることがない。

【 0 8 6 9 】

（会話演出の変形例）

上述した会話演出では、キャラクタ、そのキャラクタの名前およびセリフを含むフキダシを同時に表示していたが、最初のタイミングではキャラクタの画像と名前は伏せた状態で表示する（例えば、キャラクタをシルエットで表示し、名前は無表示または伏せ字とする）とともに、セリフを含まないフキダシを表示し、その後のタイミングで、キャラクタの名前を表示し、キャラクタの画像をシルエットからキャラクタを明示する画像へ切り替え、表示されているフキダシの中にセリフを表示してもよい。

【 0 8 7 0 】

このとき、1つのキャラクタしか登場しない会話演出においては、前述した (i) ~ (vii i) のいずれかのタイミングでキャラクタの画像と名前を伏せた状態でフキダシのみを表示し、その後、全リールが停止した後に決定スイッチ 3 9 が操作されたタイミングで、キャラクタの名前を表示し、キャラクタの画像をシルエットからキャラクタを明示する画像へ切り替え、表示されているフキダシの中にセリフを表示するようにしてもよい。また、2つのキャラクタが登場する会話演出においては、前述した (i) ~ (viii) のいずれかのタイミングで最初のキャラクタ、そのキャラクタの名前およびセリフを含むフキダシを表

示し、その後、前述した (ii) ~ (viii) のタイミングのうち最初のキャラクタが表示された後のタイミングで2つ目のキャラクタをその画像と名前を伏せた状態で表示すると共にセリフを含まないフキダシのみを表示する。そして、全リール停止後に、決定スイッチ39が操作されたタイミングで、2つ目のキャラクタを明示する画像、その名前およびセリフを表示してもよい。

【0871】

なお、上述した場合は、決定スイッチ39の操作によって、キャラクタの画像や名前を明らかにし、フキダシの中にセリフを表示するタイミングを全リールが停止した後に限っていたが、キャラクタの画像および名前を伏せた状態でフキダシのみが表示された後であれば、全リール停止後に限らず、任意のタイミングで決定スイッチ39が操作されたときに、キャラクタの画像および名前を明示し、表示されているフキダシの中にセリフを表示するようにしてもよい。この場合において、例えば、スタートスイッチ36が操作されたタイミングでキャラクタの画像および名前を伏せた状態でフキダシのみが表示された後、決定スイッチ39が操作される前にいずれかのストップスイッチが操作されたとしても、キャラクタの画像および名前を伏せた状態およびフキダシのみが表示された状態を維持する（すなわち、画像表示装置70の表示態様は変化しない）。そして、決定スイッチ39が操作されたタイミングで、キャラクタの画像および名前を明示し、表示されているフキダシの中にセリフを表示する。このような演出制御は、キャラクタが1つのみ登場する場合に限らず、複数のキャラクタが登場する場合に、最後に登場するキャラクタに対して適用してもよい。

【0872】

なお、全リール停止後に決定スイッチ39が操作されないまま、次の遊技を行うためのメダル投入操作が行われた（1枚以上のメダルがクレジットされている状態で1ベットスイッチ34もしくは最大ベットスイッチ35が操作された、もしくは、メダル投入口32にメダルが投入された）場合、または、規定数のメダルが投入された後にスタートスイッチ36が操作された場合は、それらの操作を契機として、キャラクタの画像や名前を明示せず、セリフも表示しないまま、キャラクタのシルエットやセリフを含まないフキダシの表示を消去してもよい。

【0873】

〈動画演出に関する説明〉

次に図105～図108を参照して、動画演出の内容について説明する。動画演出は、様々な画像表示装置70に表示される音声を伴う動画によって行われる演出であり、表示される動画の内容は、事象の展開を含んでいる。例えば図105（a）の例では、まず、画像表示装置70に、太陽を見上げるキャラクタCTが表示され、「今日はいいい天気だなー」というセリフが音声によって出力される。ここで、破線の囲みの中の2本の直線で挟まれた文字列CVは、音声によって出力されたセリフを示している。以下、図中において2本の直線で挟まれた文字列は、画像表示装置70の表示内容ではなく、音声によって出力された内容を示す。なお、会話演出と異なり、画像表示装置70に表示されたキャラクタCTの属性（名前）が併せて表示されることはない。

【0874】

音声によって出力されたセリフは、画像表示装置70の画面下側、さらにいえば会話演出に関する画像が表示される領域よりも下側の表示領域に、テロップ（字幕）TLとして表示される。このとき、テロップTLは、会話演出におけるフキダシのような枠内に表示されるのではなく、文字列のみが、キャラクタCTよりも手前側に（換言すると、キャラクタCTはテロップTLの奥側に）表示される。すなわち、概念的に動画が表示されるレイヤと、テロップが表示されるレイヤとがあった場合、テロップが表示されるレイヤは、動画が表示されるレイヤよりも上位（遊技者側）に位置する。

【0875】

ここで、前述したように、会話演出ではキャラクタの画像と、セリフの文字（より厳密にはフキダシ）の表示とが重ならないように表示されるので、キャラクタとそのセリフの視

認性を確保できる。一方、動画演出のテロップは、キャラクタよりも前面にセリフが表示されるので、例えば、キャラクタの表示態様（キャラクタの大きさや動きなど）によってセリフが隠されてしまうことがなく、セリフの内容を明確に把握することができる。したがって、セリフの表示との関係を気にすることなく、キャラクタの表示態様（キャラクタの大きさや動きなど）に自由度を持たせることができるので、視覚的によりインパクトのある演出が可能となる。

【0876】

なお、テロップで表示される内容は、動画に表示されているキャラクタのセリフだけでなく、ナレーションのセリフや動画には表示されていないキャラクタ（ただし動画演出には登場しており、画面の外に存在する）のセリフ、または、キャラクタの動作や動画の表示中に発生した効果音などの擬声語（擬態語、擬音語）であってもよい。また、BGMとして流れている歌の歌詞をテロップとして表示してもよい。したがって、動画演出におけるテロップ（字幕）は、上述したセリフ、ナレーション、擬声語、歌詞などの文字情報であるともいえる。

【0877】

また、実行されている動画演出において、キャラクタがセリフを言うタイミングは、（i）スタートスイッチ36の操作時、（ii）スタートスイッチ36の操作時から所定時間後、（iii）第1停止操作時、（iv）第1停止操作時から所定時間後、（v）第2停止操作時、（vi）第2停止操作時から所定時間後、（vii）第3停止操作時、（viii）第3停止操作時から所定時間後、の8通りあり、これらのうちいずれかであればよい。また、動画の表示が開始されてからキャラクタがセリフを言うまでの間、スロットマシンをフリーズ状態にしてもよい。

【0878】

なお、テロップTLは、（i）スタートスイッチ36の操作時よりも、（vii）第3停止操作時のタイミングで表示され易くするのが望ましい。このように、遊技者が報知された押し順や目押しに従って停止操作に集中している状況を避けて、最後に停止操作された以降にテロップを表示することで、表示されたテロップに注目させることが可能となる。

【0879】

図105（a）に示した動画演出は、その後、内容がさらに発展し得る。例えば、図105（b-1）に示す例では、画面に背を向けたキャラクタCTが、画面奥へと移動しつつ「明日も晴れるかなー」というセリフをいう。このセリフは画像表示装置70の画面において、テロップとして図105（a）に示したテロップTLと同じ位置に表示される。このとき、最初のセリフのテロップ（「今日はいいい天気だなー」）が消えた後に、次のセリフのテロップ（「明日も晴れるかなー」）が表示される。ここで、最初に表示されていたテロップは、表示されてから所定時間が経過したときに（発展時のテロップが表示される前であっても）消去してもよいし、発展時のテロップが表示されるまで表示され続けてもよい。また、発展時のテロップの表示は、所定時間が経過したときに消去してもよい。

【0880】

ここで、会話演出においては、最初のキャラクタのセリフが表示された後に、別のキャラクタのセリフが表示されても、最初のキャラクタのセリフは消えずに表示され続けているが、動画演出においては、発展時のテロップが表示される前に最初のテロップの表示が消える。これにより、会話演出においては、最初のキャラクタのセリフを、次のキャラクタのセリフが表示された後も敢えて表示し続けることで、実行された会話演出の冒頭からの遷移を把握することができる。これに対して、動画演出におけるテロップは、現在表示されているシーンに即した内容のみを表示する（すなわち、もはや表示されていない過去のシーンに対応するテロップの表示が消去される）ため、動画の内容とテロップの内容とに不整合を来して遊技者を混乱させることなく、整合性のとれたテンポの良い演出を行うことができる。

【0881】

また、動画演出の内容が発展した場合におけるテロップの表示タイミングは、前述した（

10

20

30

40

50

i) ~ (viii) の何れかのタイミングで、図105 (a) の動画が表示された後、所定時間が経過したときに図105 (b-1) に示す動画を開始してテロップ (「明日も晴れるかなー」) を表示してもよい。すなわち、前述した (i) ~ (viii) のうち1つのタイミングを契機として、最初のテロップを表示した後に発展時のテロップを表示してもよい。これに対して、前述した会話演出では、1つのタイミングによって最初のキャラクタのセリフと次のキャラクタのセリフとが順次表示されることはない。これにより、会話演出においては、例えば、どのタイミングでセリフが表示されたのかに応じてボーナス等の期待度を異ならせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、1つタイミングにつき1つのキャラクタのセリフが表示されるので、各キャラクタのセリフが表示されたタイミング (延いてはボーナス等の期待度) を混同することなく、明確に認識することができる。これに対して、動画演出は、会話演出のように1つのタイミングに対して1つのセリフといった制約がなく、動画の内容に即したテロップを順次表示することができるので、動画の内容とテロップの内容との整合性がとれたテンポの良い演出を行うことができる。

10

【0882】

また、最初のセリフが表示された後であれば、前述した (ii) ~ (viii) の何れのタイミング (ただし最初のセリフが表示される前のタイミングを除く) で、発展時のテロップの表示を行ってもよい。例えば、スタートスイッチ36が操作されたタイミングで図105 (a) のテロップ (「今日はいい天気だなー」) が表示された後、図105 (b-1) に示す内容に発展し、第3停止操作のタイミングでテロップ (「明日も晴れるかなー」) が表示されたとする。この場合、第3停止操作が行われるまでは、図105 (a) に示すように最初のテロップ (「今日はいい天気だなー」) が表示され続け、第3停止操作が行われたタイミングで最初のテロップ (「今日はいい天気だなー」) の表示を消去してから、図105 (b-1) に示す内容を表示して、次のテロップ (「明日も晴れるかなー」) が表示されるようにすれば、動画演出の進行に合わせて適切にテロップの切り替えを行うことができ、動画とテロップの整合性のとれたテンポの良い演出を行うことができる。

20

【0883】

さらに、発展時のテロップは、ストップスイッチ36およびストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作によらず、決定スイッチ39の操作によって表示されるようにしてもよい。例えば、スタートスイッチ36が操作されたタイミングで、図105 (a) の動画を表示し、その動画の映像に決定スイッチ39の操作を促すメッセージや、決定スイッチ39の外観を表した画像を重ねて表示する。その後、全リールが停止するまでの間に決定スイッチ39が操作されたタイミングで、図105 (b-1) または (b-2) に示したような動画に発展するとともに、発展した動画のテロップを表示する。この場合、スタートスイッチ36の操作後に、第1停止操作、第2停止操作または第3停止操作が行われたとしても、図105 (a) の動画 (より厳密には当該動画における最後のシーンの静止画) を表示したまま、それらのタイミングによって図105 (b-1) または (b-2) に示したような動画に発展しないようにする。また、全リールが停止しても決定スイッチ39が操作されなかった場合は、次の遊技を行うためのメダルが投入されたときに、図105 (a) の動画の表示を終了してもよい。

30

40

【0884】

なお、本実施形態の動画演出では、テロップが表示されるタイミングが最も多いのは第3停止操作時、次に多いのはスタートスイッチ36の操作時、その次に多いのは第1停止操作時、そして、最後に第2停止操作時という順になっている。これは、スタートスイッチ36の操作時のタイミングでテロップを表示した場合、これから行われる動画演出に対して遊技者の注意を喚起できる可能性が高く、また、第3停止操作時のタイミングでテロップを表示した場合、遊技の結果が表示される (すなわち、全リールが停止して出目が表示される) タイミングでテロップを表示することで、演出のインパクトを高められるからである。

【0885】

50

これに対して、第1停止操作時または第2停止操作時のタイミングでテロップを表示した場合、遊技者の動画演出への集中を阻害する虞がある。また、AT遊技中においてスタートスイッチ36の操作を契機として正解押し順とテロップとが同時に表示された場合に、第1停止操作を契機としてテロップの表示を切り替えてしまうと、テロップの切り替わりと、正解押し順の表示態様の变化（後述する図108参照）とがほぼ同時に行われることとなる。これにより、遊技者が、画面内の表示態様の变化に気を取られて、表示されている正解押し順を一瞬見失い、ストップスイッチの操作ミスを誘発してしまう虞がある。このため、本実施形態の動画演出では、第1停止操作時および第2停止操作時のタイミングでテロップが表示される頻度が低くなるように設定されている。

【0886】

なお、動画演出においても、前述した会話演出と同様にボーナス等の期待度が高いことを示す演出が可能である。例えば、図105（a）に示す動画演出が行われ、図105（b-1）に示す内容に発展した場合を通常時とすると、図105（a）の内容から図105（b-2）に示すように、テロップの文字の書体と色が通常時と異なる内容に発展したときは、ボーナス等の期待度が通常時より高くなっていることを意味するようにしてもよい。ここで、文字の色を変える場合において、文字の表示が、例えば白色の文字の輪郭を有色の線で縁取っていた場合、文字の色を白色のままにして、縁取っていた線の色だけを変えてもよい。

【0887】

ボーナス等の期待度に応じてテロップの文字の色を変える場合において、他の演出（会話演出を含む）においても画像表示装置70に表示したオブジェクトや文字の色によってボーナス等の期待度を示していたときは、それらオブジェクトや文字の色が、テロップの文字の色と同じ色であったとしても、ボーナス等の期待度は、テロップの文字の色によって示された場合の方が高くなっている。例えば、会話演出におけるセリフの文字の色が赤で示された場合と、動画演出におけるテロップの文字の色が赤で示された場合とでは、テロップの文字の色が赤で示された場合の方がボーナス等の期待度がより高くなっている。

【0888】

また、図105（b-2）に示したように、発展時のテロップの文字色を変化させた場合であっても、図105（b-1）に示したテロップと同様、所定時間が経過したときに、そのテロップの表示を消去してもよいが、文字色を特定の色（例えば虹色）に変化させた場合は、所定時間が経過した後も（例えば次の遊技操作が行われるまで）表示し続けてもよい。ここで、上述した特定の色は、ボーナス役が当せんしたことや、AT抽せんまたは上乘せ抽せんで当せんしたこと（以下、「ボーナス等の当せん」ともいう。）が、確定したことを示す色である。

【0889】

このように、所定時間が経過するとテロップの表示を消去する場合であっても、テロップの文字色がボーナス等の当せんが確定したことを示す特定の色になった場合は、所定時間が経過してもテロップを表示し続けることにより、遊技者にとって有利な情報を、遊技者が見落としてしまう虞を少なくすることができる。

【0890】

次に、動画演出は、1回の遊技のみで終わらず、複数回の遊技に亘って繰り返し実行されてもよい。例えば図105（c）に示す動画演出は、室内に登場したキャラクタCTが「ああ…眠い」というセリフを言った後、ベッドに入って「寝よう…」というセリフを言うパターン（図105（d-1）参照）か、または、「コーヒーでも飲むか」というセリフを言って、テーブル上のコーヒーを飲むパターン（図105（d-1）参照）に発展するものである。ここで、動画演出が図105（c）に示す内容から図105（d-1）に示す内容に発展した場合よりも、図105（c）に示す内容から図105（d-2）に示す内容（セリフおよびテロップが図105（d-1）と異なっている）に発展した場合の方が、ボーナス等の期待度が高くなっているものとする。

【0891】

10

20

30

40

50

このように、複数回の遊技に亘って連続して繰り返し実行される動画演出（以下、「連続動画演出」ともいう。）の場合、最初のテロップＴＬ（図１０５（ｃ）参照）が表示されるタイミングは、１回の遊技のみで終了する動画演出（以下、「単発動画演出」ともいう。）の最初のテロップＴＬ（図１０５（ａ）参照）に比べて、（iii）第１停止操作時または（v）第２停止操作時に表示される確率が高くなっている。これにより、連続動画演出においては、最初の停止操作時にテロップが表示される可能性を高くすることで、開始された動画演出に対する遊技者の注意を、１回の遊技の序盤で引き付けられる可能性が高くなるので、引き続き行われる残りの動画演出によって、ボーナス等の期待度をより盛り上げることが可能となる。

【０８９２】

なお、単発動画演出においても、連続動画演出においても、テロップの表示態様の違いによって表されるボーナス等の期待度は、「低」（図１０５（b-1），（d-1）参照）または「高」（図１０５（b-2），（d-2）参照）の２段階となっており、他の演出（会話演出も含む）によって示されるボーナス等の期待度の段階数よりも少なくなっている。例えば、前述した会話演出では、ボーナス等の期待度を少なくとも４段階で表すことが可能である。しかしながら、例えば、ボーナス等に当せんしていないときは、動画演出が実行される確率を低くする一方、他の演出が実行される確率を高くし、また、ボーナス等に当せんしているときは、動画演出が実行される確率を高くする一方、他の演出が実行される確率を低くすることで、動画演出が実行されること自体が、ボーナス等の期待度が高いことを意味しているようにすれば、たとえ動画演出におけるボーナス等の期待度の段階数が少なくても、遊技者の興趣を損なうことはない。

【０８９３】

また、テロップが表示され得る所定の演出状態において、複数種類の連続動画演出と複数種類の単発動画演出とを比較した場合、連続動画演出の方が、１回の遊技中において前述した（i）～（viii）のいずれか複数のタイミングでテロップの表示が切り換わっていく回数（換言すると、１回の遊技中におけるテロップの表示回数）が多くなっている。これは、連続動画演出で表示される動画は、演出効果を高めるために、長いセリフや映像のシーンが切り替わる回数が多い傾向にあることに起因している。このことによって、複数種類の単発動画演出では、スタートスイッチ３６の操作時のタイミングでテロップが表示される頻度が、複数種類の単発動画演出に比べて相対的に高くなっている。

【０８９４】

なお、上述した「所定の演出状態」には、例えば、ＡＴ抽せんや上乘せ抽せんの当せん確率が所定の確率になっている「通常状態」、ＡＴ抽せんや上乘せ抽せんの当せん確率が「通常状態」よりも高くなっている「高確状態」、演出制御手段２１０（図８１参照）で行われる演出抽せん（実行する演出を決定する抽せん）において、連続演出が選択される確率が高くなっている「連続演出状態」などがある。

【０８９５】

また、例えばテロップの文字の色を、通常時の色とは異なる青色および赤色で表示することで、ボーナス等の期待度が通常時よりも高いことを示す場合において（ボーナス等の期待度：青＜赤）、１回の遊技の序盤（例えばスタートスイッチ３６の操作時）で表示されたテロップの文字の色が赤くなったときと、１回の遊技の終盤（例えば第３停止操作時）で表示されたテロップの文字の色が赤くなったときとは、終盤に表示されたテロップの文字色が赤くなった方が、よりボーナス等の期待度が高いことを示すようにしてもよい。加えて、１回の遊技中に２回以上のテロップが表示される場合において、遊技の序盤（例えばスタートスイッチ３６の操作時）で表示されたテロップの文字の色が所定の期待度を示す色（例えば赤色）で表示されたときは、その後（例えば第３停止操作時）に表示されるテロップの文字の色が先に表示されたテロップの文字の色よりも期待度が低いことを示す色（例えば青色）で表示されないように演出を制御することが好ましい。

【０８９６】

さらに、前述した連続動画演出に表示されたテロップについて、先に行われた動画演出に

10

20

30

40

50

よって表されたボーナス等の期待度よりも、その後に行われた動画演出によって表されたボーナス等の期待度が低くならないように、演出を制御することが好ましい。例えば、テロップが表示されるタイミングに応じてボーナス等の期待度が異なる場合は、連続動画演出の1遊技目に行われた動画演出で、第3停止操作時に表示されたテロップの文字の色が赤色だったとすると、連続動画演出の2遊技目の動画演出で、第3停止操作が行われる前に、テロップの文字の色が赤色で表示されることがないように制御するとよい。また、例えば、テロップの文字の色に応じてボーナス等の期待度が異なる場合は、連続動画演出の1遊技目に行われた動画演出でテロップの文字の色が赤色で表示されたときは、連続動画演出の2遊技目の動画演出で、テロップの文字の色が青色で表示されることがないように制御するとよい。

10

【0897】

また、動画演出におけるテロップは、動画演出の進行の理解度を高める役割が主であるため、テロップによるボーナス等の期待度の段階数を多くすると、遊技者は、期待度がどの程度であるのかを判断することに注意が行ってしまい、肝心の動画演出に対する関心が薄れてしまう虞がある。このため、テロップの表示態様による期待度の段階を少なくすることで、遊技者にテロップの表示態様によるボーナス等の期待度の多寡を短時間で把握させることができ、テロップによって表されるセリフの内容から遊技者の注意が逸れてしまう虞を減らすことができる。

【0898】

次に図106を参照して、動画演出における特殊なテロップの表示態様について説明する。ここで、図106に示す動画演出は、本棚の前でどの本を読むか迷っていたキャラクターCTが、最終的にマンガを選択するという内容になっている。この動画演出の通常の内容は、図106(a)に示す動画演出が開始され、最初のテロップ(「何を読もうかな…」)が所定のタイミングで表示された後、図106(b-1)に示すように、マンガ本の表紙が表示されたシーンに切り替わり、「マンガにしよう!」という音声(画面には表示されていないが、キャラクターCTの音声である。)と共にそのテロップが表示されるものである。

20

【0899】

ここで、ボーナス等の当せんが確定している場合、または、ボーナス等の期待度が極めて高い状態であることを遊技者へ示す場合は、図106(b-1)に示した動画演出の代わりに、例えば、図106(b-2)に示すように、テロップの表示を意味の無い文字列(例えば「くあwせdrftgyふじこ」など。)に置き換えて、あたかもテロップが文字化けを起こしたかのような演出を行ってもよい。この場合、音声によって出力されるセリフや、表示される無意味な文字列の書体を、敢えて通常時と同じにすることで、テロップが文字化けを起こしたことへの信憑性を高めるという効果が期待できる。

30

【0900】

また、ボーナス等の期待度が極めて高い状態であることを遊技者へ示す場合の他の例として、例えば、前述したようにテロップの文字色を変える場合において、スロットマシンの製造メーカーが、ボーナス等の期待度が極めて高いことを示す柄として独自に採用し、かつ、そのことが遊技者に広く認識されている柄(いわゆる「メーカー柄」)を、テロップの文字に重ねてもよい。例えば、メーカー柄として麒麟柄が採用されていた場合、文字に麒麟柄を重ねた場合のイメージは、図103(b-4)に示した「大勝利」の文字のようになる。

40

【0901】

ただしテロップの文字の書体や大きさを通常時と同じにしたまま、その文字にメーカー柄を重ねても、文字に重ねたメーカー柄が遊技者に認識されにくく、文字の色や柄などの違いだけでボーナス等の期待度を表すのは困難である。このため、前述したように、テロップの文字の表示態様によって示されるボーナス等の期待度の段階数は少なくなっている。したがって、テロップの文字にはメーカー柄を適用せず(すなわち、テロップの文字は通常時と同じ書体、大きさ、色で表示する)、その変わりとして、例えば図106(b-3)に示

50

すように、演出画面の背景など、目立つ位置にメーカ柄（この図においてはキリン柄）を表示してもよい。

【0902】

次に、図107を参照して、会話演出および動画演出が行われているときに何らかのエラーが発生したときに画像表示装置70に表示されるエラーメッセージの表示態様について説明する。ここで、図107では、エラーとしてエンプティエラー（復帰可能エラー）が発生したときに表示されるエラーメッセージEM（「エンプティエラーです ホッパーを確認して下さい」）を図示している。

【0903】

まず、会話演出中にエンプティエラーが発生した場合は、図107（a）に示すように、会話演出に登場したキャラクタの画像と名前およびセリフの上に、エラーメッセージEMが重なった状態で表示される。すなわち、会話演出に登場したキャラクタの画像と名前およびセリフの大部分は、エラーメッセージEMによって隠されるため、表示された会話演出の内容が判別困難な状態となる。

【0904】

これに対して、動画演出中にエンプティエラーが発生した場合は、図107（b）に示すように、エラーメッセージEMの表示は、動画の大部分を隠してしまうがテロップの表示領域には及んでいない。したがって、遊技者はテロップの文字を支障なく読み取ることができる。

【0905】

このように、本実施形態では、演出内容よりもエラーメッセージ最優先に表示する会話演出と、エラーメッセージを表示しつつ、最小限の演出内容（演出の進行）をテロップによって伺い知ることができる動画演出とを行うことができる。これにより、例えば会話演出をボーナス等の期待度が低い演出として位置付け（演出内容が把握できなくても元々ボーナス等の期待度が低いため遊技の興を損ないにくい）、動画演出をボーナス等の期待度が高い演出として位置付けることで、エラーメッセージの表示による興の低下を軽減することができる。

【0906】

なお、会話演出中にエラーメッセージの表示を行う場合は、エラーメッセージを画像表示装置70の画面全体に亘って表示するようにしてもよい。この場合、視覚的には、画像表示装置70の表示内容が会話演出の表示からエラーメッセージの表示へ切り替わった場合と何等変わりがない。また、例えば遊技中においても図61（b）に示した音量調整画面を介することなく選択スイッチ38の操作によって演出音の音量を調整することができる遊技機において、遊技中の音量調整時に、現在の音量を示すレベルメータLV（図61（b）参照）のみを表示したとする。この場合、会話演出中だった場合は、当該レベルメータLVの表示によって会話演出に登場したキャラクタの画像、名前およびセリフが隠れてしまってもよいが、動画演出中だった場合は、当該レベルメータLVの表示が、テロップの表示領域に及ばないようにするのが望ましい。

【0907】

次に、図108を参照して、第1AT遊技および第2AT遊技において、画像表示装置70で動画演出が行われているときに、正解押し順が表示された場合における表示内容の遷移について説明する。ここで、図108に示す動画演出は、図105（c）から（b-2）へ発展する動画演出と同じ内容である。

【0908】

図108に示す動画演出において、まず遊技者によってスタートスイッチ36が操作されると、図108（a）に示すように動画演出が開始し、例えばスタートスイッチ36が操作されてから所定時間後に最初のセリフのテロップ（「ああ…眠い…」）の表示と、音声による出力とが行われる。なお、音声は一度出力された後は再び出力されることはないが、テロップの表示は維持される。このとき、画面の下側（具体的には図104（h）で示した押し順表示領域ODA）に、正解押し順として例えば逆中押しが表示されたとする。

ここで、逆中押しの表示は、図 108 (a) 中、左から順に丸数字「3」、「1」、「2」(中→右→左の操作順序を示す。)の並びによって示される。

【0909】

この正解押し順の表示の大きさ(より厳密には丸数字の大きさ)は、テロップの文字よりも大きく、かつ、正解押し順がテロップの上に重ねて表示されるので、テロップの表示が正解押し順の表示によって隠されることになる。これにより、テロップの表示よりも正解押し順の表示がより明確となるため、例えば、正解押し順の表示の視認性が低下したことによって遊技者がストップスイッチの操作順序を誤ってしまい、遊技者の利益(メダルの獲得や有利な遊技状態への移行など)を損なう虞を少なくすることができる。

【0910】

これにより、遊技者が、表示された正解押し順に従って中ストップスイッチ 37L を第 1 停止操作すると、図 108 (b) に示すように、表示された正解押し順のうち真ん中の丸数字「1」の表示が消え、右側の丸数字「2」および左側の丸数字「3」の表示が残る。そして、真ん中の丸数字「1」の表示が消えたことにより、隠されていた部分のテロップが露わとなる。なお、スタートスイッチ 36 が操作されてから所定時間が経過したときに表示されたテロップは、この段階でも表示され続けている。

【0911】

次に遊技者が、表示された正解押し順に従って右ストップスイッチ 37R を第 2 停止操作すると、図 108 (c) に示すように、表示された正解押し順のうち真ん中の丸数字「1」に続いて右側の丸数字「2」の表示が消え、左側の丸数字「3」の表示のみが残る。また、スタートスイッチ 36 が操作されてから所定時間が経過したときに表示されたテロップは、この段階でも表示され続けている。したがって、例えば右側の丸数字「2」の表示によってテロップの一部が隠されていた場合は、その部分の表示が露わとなる。

【0912】

さらに、遊技者が、表示された正解押し順に従って最後に左ストップスイッチ 37L を第 3 停止操作すると、図 108 (d) に示すように、動画演出が発展して図 105 (b-2) に示した動画演出が行われる。また、最後に残っていた左側の丸数字「3」の表示が消え、発展した動画演出のセリフ(「コーヒーでも飲むか…」)を示すテロップが表示される。ここで、発展した動画演出のテロップを表示してから、最後の丸数字「3」の表示を消去する場合は、テロップが表示された当初はその一部が最後の丸数字「3」の表示によって隠され、最後の丸数字「3」の表示が消去されたときに、テロップの全貌が露わとなる。

【0913】

これに対して、第 3 停止操作が行われると、最後の丸数字「3」の表示を消去してから、発展した動画演出のテロップを表示してもよい。このようにした場合、発展した動画演出のテロップの一部が、正解押し順の第 3 停止操作すべきストップスイッチの表示によって隠されてしまう虞がないため、テロップの視認性を向上させることができる。

【0914】

以上のように、表示された正解押し順に従ってストップスイッチ 37L, 37C, 37R を停止操作したことによって小役が入賞したとする。この場合、遊技者が最後に操作したストップスイッチから指を離すと(換言すると、ストップスイッチがオンからオフに変化すると)、メダルの払い出しが開始される。また、ストップスイッチがオンからオフに変化したことを契機として、図 108 (e) に示すように、メダルを獲得したことを示す獲得演出が開始される。この獲得演出は「GET」という文字列を画像表示装置 70 に表示するとともに、「やったね」という音声を出力する。

【0915】

なお、第 3 停止操作されたストップスイッチがオンになっているときに最後のリールが停止し、入賞ライン L に小役の図柄組合せが揃ったときは、ストップスイッチがオンからオフに変化する前に、まず「やったね」という音声を出し、その後、ストップスイッチがオンからオフに変化したことを契機として、「GET」という文字列を表示するようにし

10

20

30

40

50

てもよい。このようにすることで、遊技者が第3停止操作したストップスイッチのボタンから指を離すまで、遊技者はストップスイッチの停止操作に集中したまま、「やったね」という音声によって、正解押し順通りにストップスイッチを停止操作したことを認識することができ、さらにストップスイッチから指を離した後も、「GET」という文字列の表示によって、正解押し順通りにストップスイッチを停止操作したことを再度確認することができる。

【0916】

そして、少なくともメダルの払い出し中は、「やったね」という音声が出力された後も、「GET」という文字列は表示され続け（図108（f）参照）、メダルの払い出しが完了した後に「GET」という文字列の表示が消去される（図108（g）参照）。一方、図108（e）～（g）に示すように、獲得演出が行われている間は動画演出のテロップも表示され続け、「GET」という文字列の表示が消去された後、動画演出のテロップの表示が消去される（図108（h）参照）。このように、「GET」の表示が消去された後もテロップの表示を維持することにより、獲得演出やメダルの払い出しが終了して、遊技者が他の演出に気を向けることができる状況になったときに、余裕をもってテロップの表示を視認することができる。

【0917】

なお、図108（h）に示した例では、動画演出の画像は表示したまま、テロップの表示のみを消去しているが、動画演出の画像と共にテロップを消去しても（または全く別の画面に切り替えても）よい。

【0918】

上述した各実施形態では遊技機としてスロットマシンを例に挙げて説明したが、上述した各実施形態の内容は、スロットマシン以外にも例えば、ぱちんこ遊技機、パロット、アレンジボール、じゃん球遊技機、カジノマシン（ストップスイッチを備えておらず、遊技者の操作に依らずリールの回転が停止するスロットマシン）などの各種遊技機にも適用可能である。

【符号の説明】

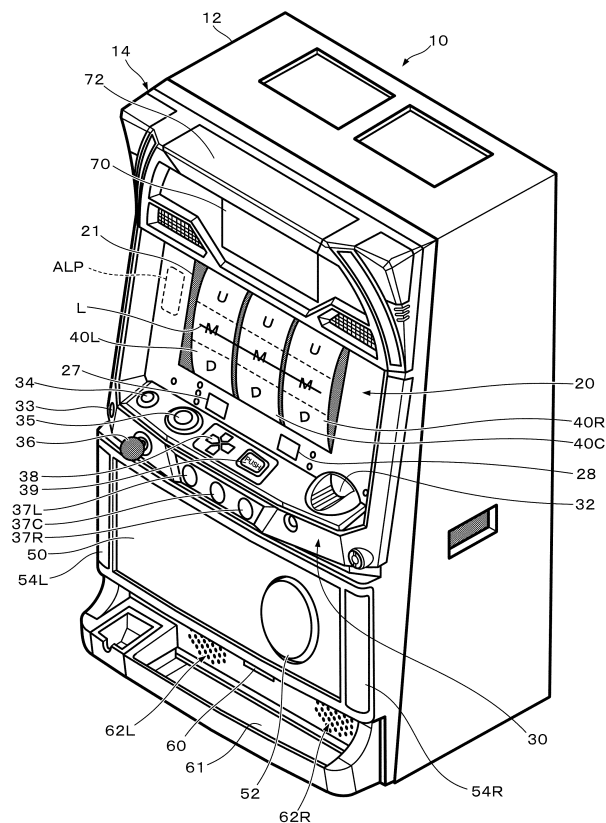
【0919】

- 10 スロットマシン
- 12 本体部
- 14 前面扉
- 21 表示窓
- 27 クレジット数表示器
- 28 獲得枚数表示器
- 33 清算スイッチ
- 34 1ーベットスイッチ
- 35 最大ベットスイッチ
- 36 スタートスイッチ
- 37 L, 37 C, 37 R ストップスイッチ
- 38 選択スイッチ
- 39 決定スイッチ
- 40 L, 40 C, 40 R リール
- 42 L, 42 C, 42 R ステッピングモータ
- 44 ドアスイッチ
- 46 ホッパーモータ
- 50 下部パネル
- 52 演出用スイッチ
- 64 L, 64 R スピーカ
- 70 画像表示装置
- 72 演出用ランプ

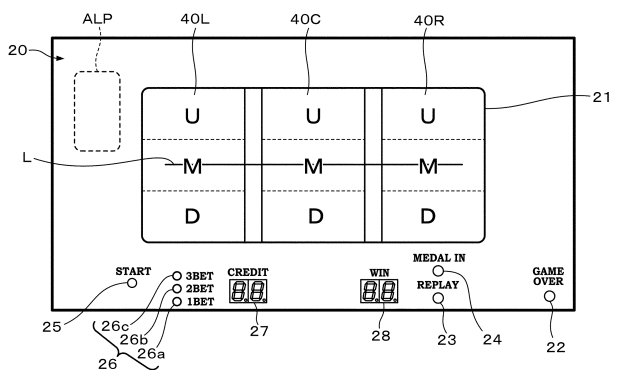
- 8 6 外部集中端子基板
- 1 0 0 主制御手段
- 1 0 3 役比モニタ
- 1 1 0 抽せん手段
- 1 1 5 リール制御手段
- 1 2 0 抽せん状態制御手段
- 1 2 5 遊技区間制御手段
- 1 2 6 有利区間カウンタ
- 1 2 7 純増枚数カウンタ
- 1 2 8 A Tカウンタ
- 1 3 0 フリーズ制御手段
- 1 3 5 報知遊技制御手段
- 1 4 0 入賞判定手段
- 1 4 5 異常検出手段
- 1 5 0 L E D表示制御手段
- 1 5 5 制御コマンド送信手段
- 1 6 0 外部信号送信手段
- 1 7 0 天井カウンタ
- 1 7 2 バトルカウンタ
- 2 0 0 副制御手段
- 2 0 2 副制御基板
- 2 0 4 ロータリースイッチ
- 2 1 6 演出決定手段
- 2 1 8 演出ポイント管理手段
- 2 5 0 画像制御基板

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

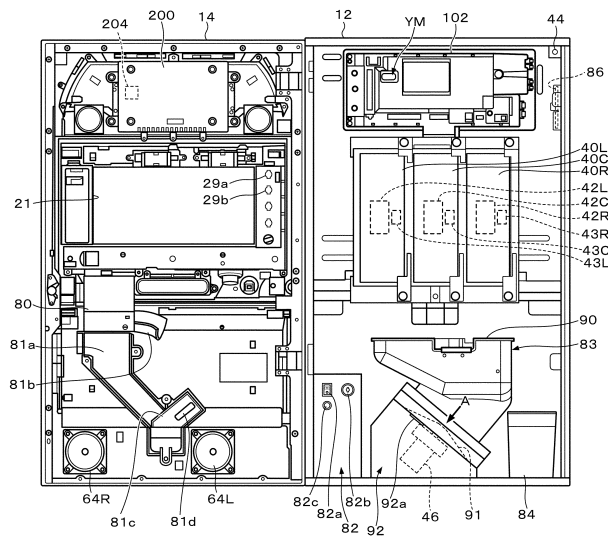
20

30

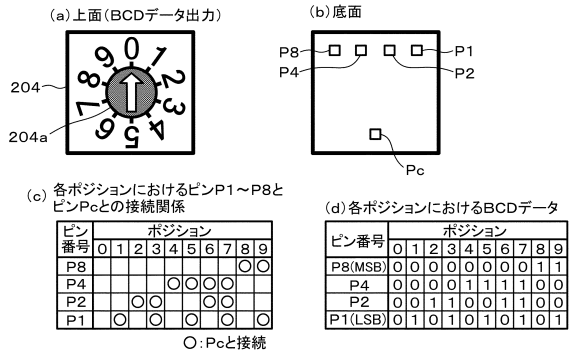
40

50

【図 3】

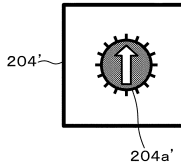


【図 4】



10

(e) 上面 (バイナリデータ出力)



(f) 各ポジションにおけるピンP1～P8とピンPcとの接続関係

ピン番号	ポジション	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
P8										○	○	○	○	○	○	○	○
P4					○	○	○	○						○	○	○	○
P2			○	○					○	○				○	○		○
P1		○															

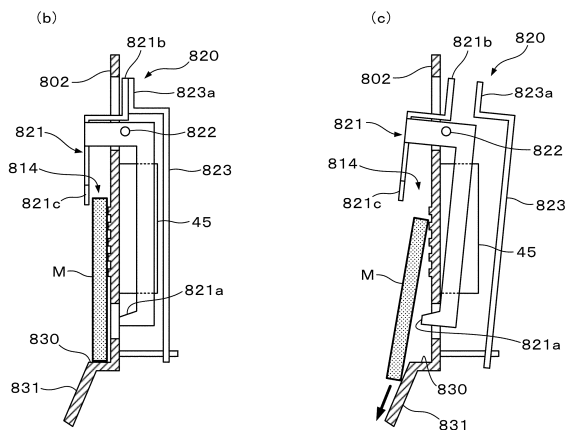
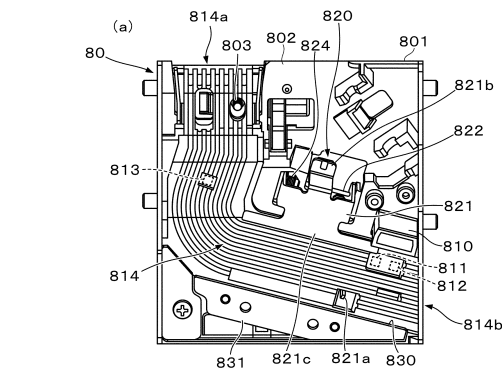
○: Pcと接続

(g) 各ポジションにおけるバイナリデータ

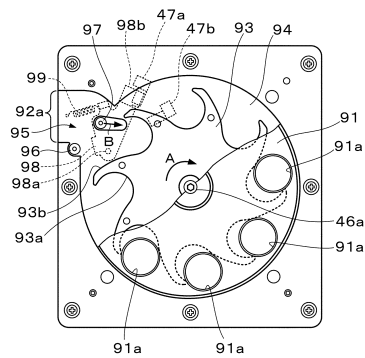
ピン番号	ポジション	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
P8(MSB)		0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
P4		0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
P2		0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
P1(LSB)		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1

20

【図 5】



【図 6】

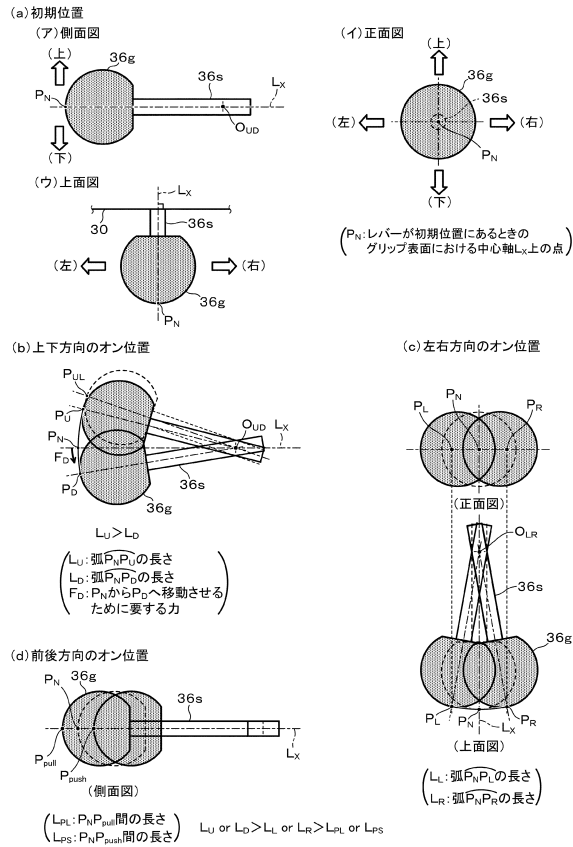


30

40

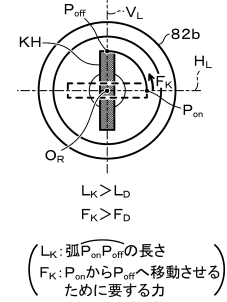
50

【図 7】



【図 8】

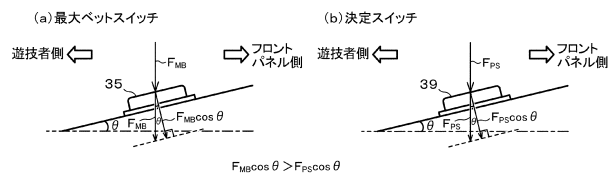
(a) 設定キースwitchのオン／オフ位置



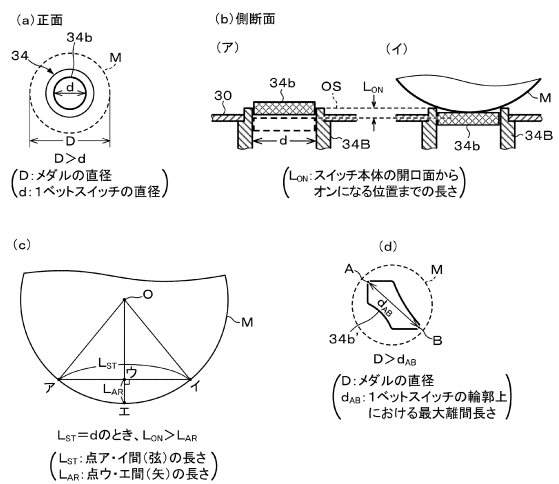
10

20

【図 9】



【図 10】



30

40

50

【図 1 1】

(a)			
図柄番号	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

(b)	
図柄	図柄名称
	白7
	赤7
	バー
	リプレイA
	リプレイB
	ベル
	スイカA
	スイカB
	チェリー
	blank

【図 1 2】

図柄組合せ				名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール			A 3枚	B 2枚	C 2枚/3枚	
1				1BB-A	1種 BB	—	—	RBが連続作動。100枚を超えるメダルの払い出しで終了。
1				1BB-B	—	1種 BB	—	RBが連続作動。30枚を超えるメダルの払い出しで終了。
1				再遊技01	再遊技	再遊技	再遊技	中段リプレイ揃い
2								
1				再遊技02	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

A: 役物未作動時 B: BB内部中
C: RB作動時

【図 1 3】

図柄組合せ				名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール			A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1				再遊技03	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(順押し揃い)
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
1				再遊技04	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(ハサミ押し揃い)
1				再遊技05	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(逆押し揃い)
2								
3								
4								
1				再遊技06	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリーのこぼし目
2								

A: 役物未作動時 B: BB内部中
C: RB作動時

【図 1 4】

図柄組合せ				名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール			A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1				入賞01	1	1	1	左第1停止1枚用
2								
1				入賞02	1	1	1	左第1停止1枚用
2								
1				入賞03	1	1	1	左第1停止1枚用
2								
1				入賞04	1	1	1	左第1停止1枚用
2								
1				入賞05	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞06	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞05	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞06	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞07	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞08	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞09	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞10	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2								
1				入賞11	1	1	1	右第1停止1枚用
2								

A: 役物未作動時 B: BB内部中
C: RB作動時

10

20

30

40

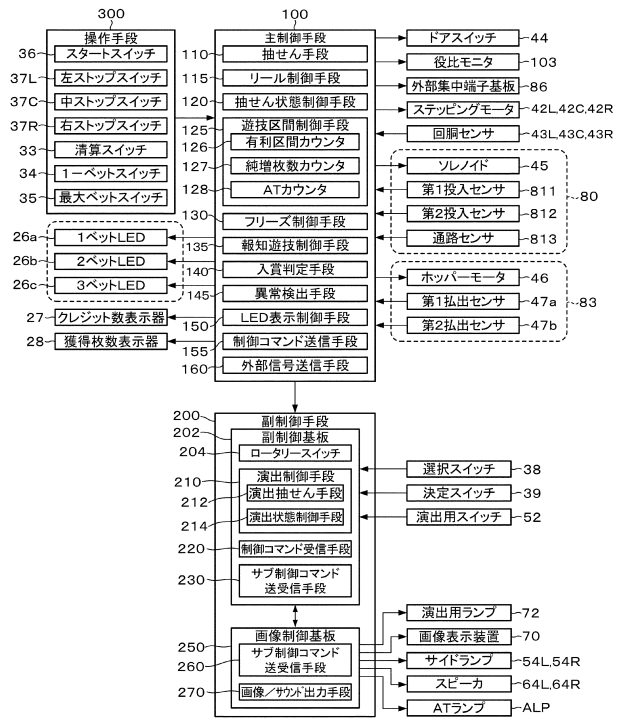
50

【図 15】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1 (A)	BAR	7	入賞12	1	1	1	右第1停止1枚用
2 (B)	BAR	7	入賞13	1	1	1	右第1停止1枚用
1 (A)	BAR	7	入賞14	1	1	1	右第1停止1枚用
2 (B)	BAR	7	入賞15	1	1	1	中第1停止制御用
1 (A)	BAR	7	入賞16	1	1	1	中第1停止制御用
2 (B)	BAR	7	入賞17	10	10	10	下段ベル(変則押し正解)
1 (A)	BAR	7	入賞18	10	10	10	右下リール(左第1停止正解)
1 (A)	BAR	7	パターン 01	—	—	—	押し順ベルこぼし目1
2 (B)	BAR	7	パターン 02	—	—	—	押し順ベルこぼし目2
1 (A)	BAR	7	パターン 03	—	—	—	押し順ベルこぼし目3

A: 役物未作動時 B: BB内部中
C: RB作動時

【図 16】



【図 17】

アイウ	条件装置	名 称	図柄組合せ	備 考
0	なし	ハズレ	なし	
1	再遊技-A	通常リプレイ	再遊技01	
2	再遊技-B	スイカリプレイ	再遊技01, 02	
3	再遊技-C	チェリーリプレイ	再遊技01~06	
4	入賞-A1	6択ベル1	入賞07, 10, 13, 18	左中右:10枚、その他:1枚or0枚
5	入賞-A2	6択ベル2	入賞08, 09, 14, 18	左右中:10枚、その他:1枚or0枚
6	入賞-A3	6択ベル3	入賞03, 11, 17	中左右:10枚、その他:1枚or0枚
7	入賞-A4	6択ベル4	入賞04, 12, 17	中右左:10枚、その他:1枚or0枚
8	入賞-A5	6択ベル5	入賞01, 05, 13, 15, 17	右左中:10枚、その他:1枚or0枚
9	入賞-A6	6択ベル6	入賞02, 06, 14, 16, 17	右中左:10枚、その他:1枚or0枚
5	10	入賞-B	共通ベル	入賞17, 18
—	1	1BB-A	1BB-A	
—	2	1BB-B	1BB-B	

ア: 演出グループ番号
イ: 入賞及び再遊技条件装置番号
ウ: ボーナス条件装置番号

【図 18】

条件装置		名 称		抽せん状態 (設定値1)							
				非RT 賭数2枚	1BB-A内部中 賭数3枚	1BB-A内部中 賭数2枚	1BB-B内部中 賭数3枚	1BB-A中 賭数3枚	1BB-B中 賭数3枚	1BB-A中 賭数2枚	1BB-B中 賭数2枚
なし	ハズレ			0	0	12536	12536	12536	12536	12536	12536
再遊技-A	通常リプレイ			9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000
再遊技-B	スイカリプレイ			1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
再遊技-C	チェリーリプレイ			1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
入賞-A1	6択ベル1			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-A2	6択ベル2			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-A3	6択ベル3			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-A4	6択ベル4			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-A5	6択ベル5			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-A6	6択ベル6			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞-B	共通ベル			6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
1BB-A	1BB-A			0	12536	0	0	0	0	0	0
1BB-B	1BB-B			12536	0	0	0	0	0	0	0

10

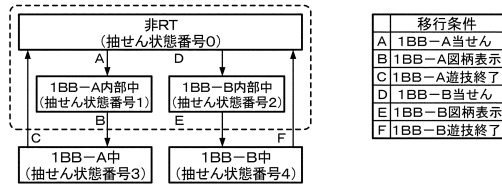
20

30

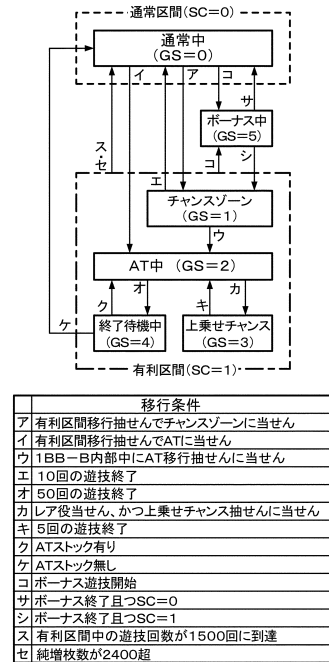
40

50

【図 19】



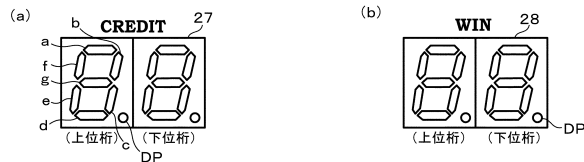
【図 20】



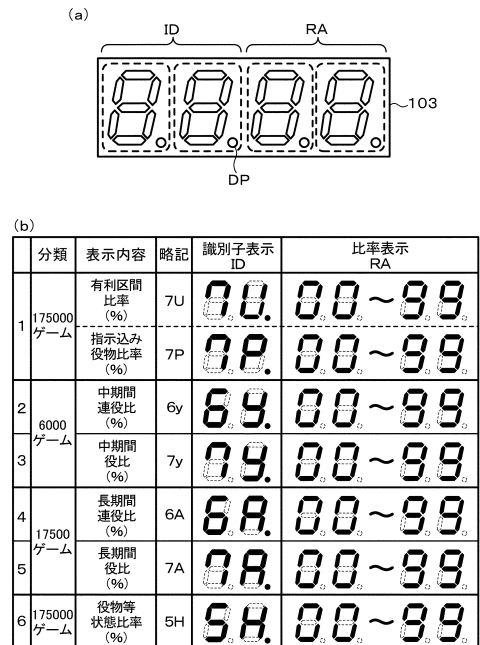
10

20

【図 21】



【図 22】



30

40

50

【図 2 3】

アドレス	ラベル	内 容	データ
F00A (1)	PT_IN0.OLD	入力ポート0レベルデータ D0 設定/リセットスイッチ信号 D1 キースイッチ信号 D2 ドアスイッチ信号 D3 未使用 D4 未使用 D5 電源断検知信号 D6 強弁検知信号 D7 未使用	1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 0 0 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 0
F00B (1)	PT_IN1.OLD	入力ポート1レベルデータ D0 右ストップスイッチセンサ信号 D1 中ストップスイッチセンサ信号 D2 左ストップスイッチセンサ信号 D3 3枚投入センサ信号 D4 1枚投入センサ信号 D5 清算スイッチ信号 D6 スタートスイッチセンサ信号 D7 未使用	1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 0
F00C (1)	PT_IN2.OLD	入力ポート2レベルデータ D0 左リール回転センサ信号 D1 中リール回転センサ信号 D2 右リール回転センサ信号 D3 第1私出センサ信号 D4 第2私出センサ信号 D5 第1投入センサ信号 D6 第2投入センサ信号 D7 メダル通路センサ信号	1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF 1: ON, 0: OFF
F00D (1)	PT_IN2.DWN	入力ポート2立ち下がりデータ D0 第1投入センサ信号立ち下がり D1 第2投入センサ信号立ち下がり D2 未使用	1: 立ち下がり, 0: 非立ち下がり 0
F00E (1)	PT_IN1.UP	入力ポート1立ち上がりデータ D0 右ストップスイッチセンサ信号 D1 中ストップスイッチセンサ信号 D2 左ストップスイッチセンサ信号 D3 3枚投入センサ信号 D4 1枚投入センサ信号 D5 清算スイッチ信号 D6 スタートスイッチセンサ信号 D7 未使用	1: 立ち上がり, 0: 非立ち上がり 0
F00F (1)	PT_IN2.UP	入力ポート2立ち上がりデータ D0 左リール回転センサ信号 D1 中リール回転センサ信号 D2 右リール回転センサ信号 D3 第1私出センサ信号 D4 第2私出センサ信号 D5 第1投入センサ信号 D6 第2投入センサ信号 D7 メダル通路センサ信号	1: 立ち上がり, 0: 非立ち上がり 0
...	...	...	...

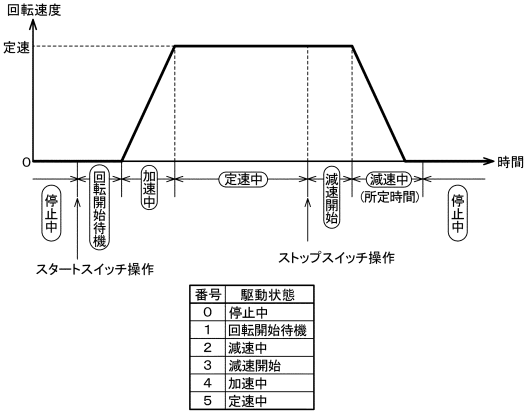
【図 2 4】

アドレス	ラベル	内 容	データ
F03A (2)	TM2.GAME	最小遊技時間(ウエイト時間) 1回の最小遊技時間(4.1秒)を監視するため のタイマ	0~1835
...	...	...	...
F048 (1)	NB_CND.NOR	入賞及び再遊技条件番号装置 図柄制御番号の生成、引込み制御回数 の生成、演出状態管理及び外部信号出力 管理を行うために使用する番号	0~10
F049 (1)	NB_CND.BNS	ボーナス条件番号装置 図柄制御番号の生成を行うために使用する 番号	0, 1, 2
...	...	...	...
F04E (1)	WK_RL1.STS	左リール駆動状態 D0 D1 リール駆動状態番号 D2 D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	0: 停止中, 1: 回転開始待機, 2: 減速中, 3: 減速開始, 4: 加速中, 5: 定速中 0 0 0 0 0 0
F04F (1)	CT_RL1.PLSOUT	左リール駆動パルス出力カウンタ 励磁を切り替える割込み回数	0~90
F050 (1)	CT_RL1.PLSCHG	左リール駆動パルス切替え回数 リール駆動パルス切替え回数	0~10
F051 (1)	NB_RL1.STEP	左リール1図柄のステップ数 1図柄のステップ数	0~17
F052 (1)	NB_RL1.RASPIC	左リール図柄番号(通過位置用) 中段上を通過している図柄番号 リールセンサ未通過時	0~19 FFH
F053 (1)	NB_RL1.STPPIC	左リール図柄番号(停止位置用) 中段上に停止させる図柄番号 停止させる図柄番号未設定時	0~19 FFH
F054 (1)	CT_RL1.BAD	左リール回転不良検出カウンタ センサ通過後のステップ数/2	0~184
F055 (1)	CT_RL1.PULS	左リール駆動パルスデータ検索用カウンタ リール駆動パルス(励磁データ)テーブル のオフセットを生成するためのカウンタ	0~255
F056 (2)	CT_RL1.WAIT	左リール回転開始待機カウンタ リール駆動パルス出力カウンタの減算を 開始するまでの割込み回数	0~337
...	...	...	...

10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

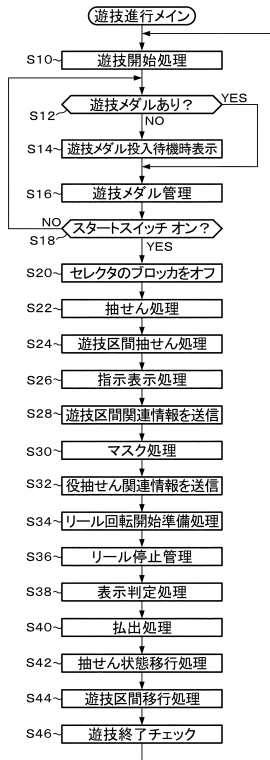
切替回数	割込回数	励磁切替時間
9	50	111.75
8	14	31.29
7	3	6.705
6	2	4.47
5	2	4.47
4	2	4.47
3	2	4.47
2	2	4.47
1	1	2.235

30

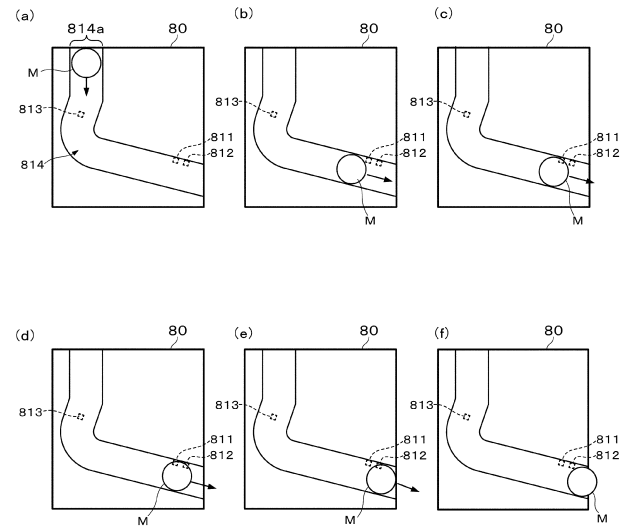
40

50

【図 27】



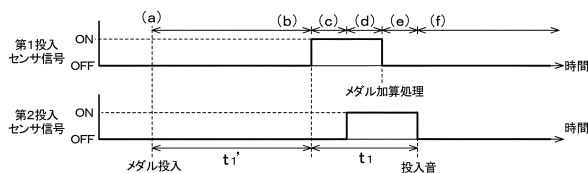
【図 28】



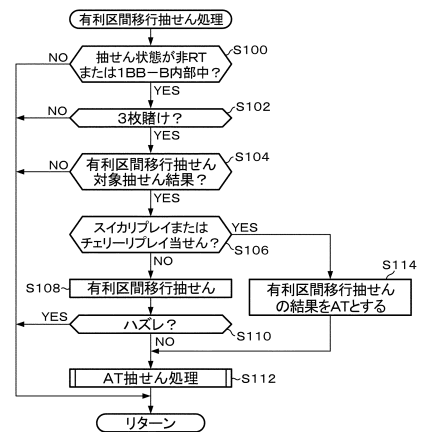
10

20

【図 29】



【図 30】

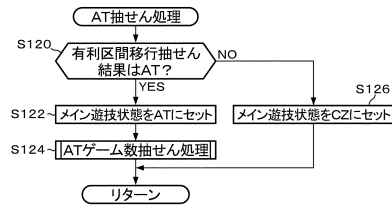


30

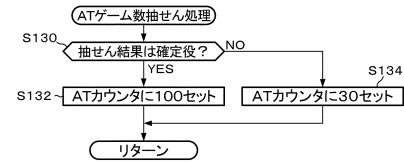
40

50

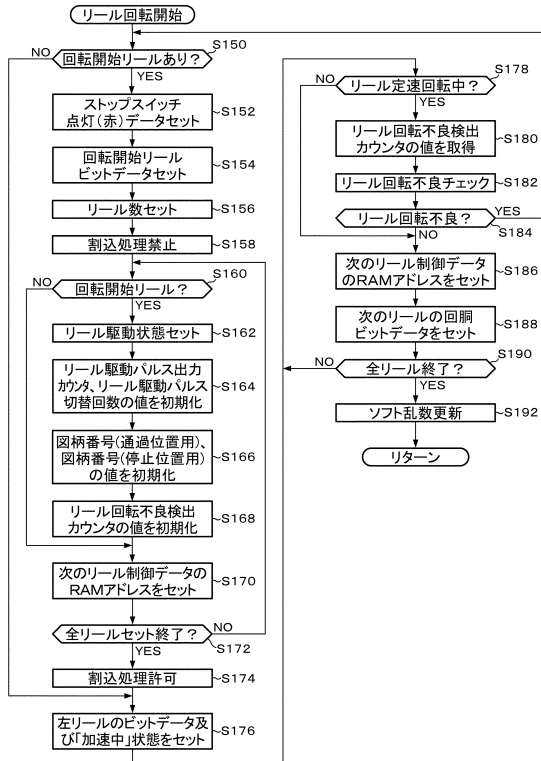
【図 3 1】



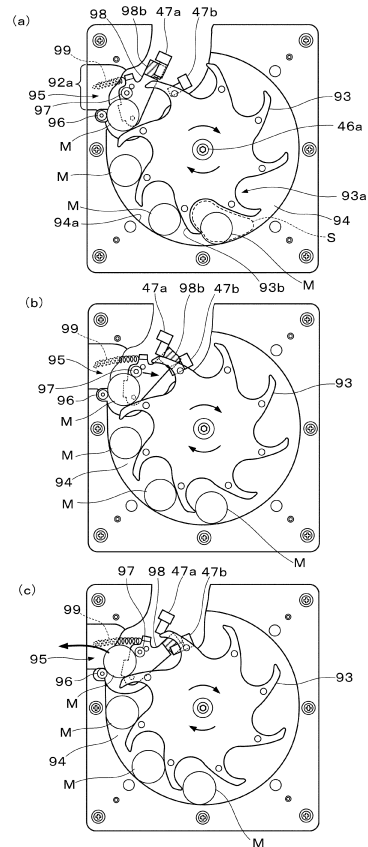
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

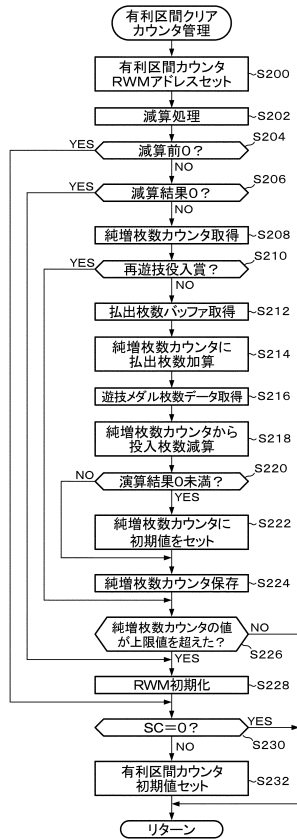
20

30

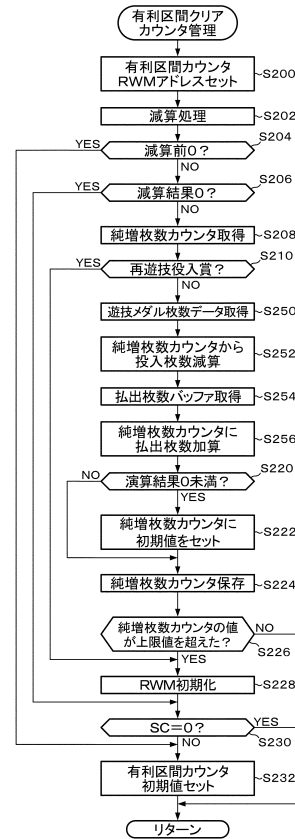
40

50

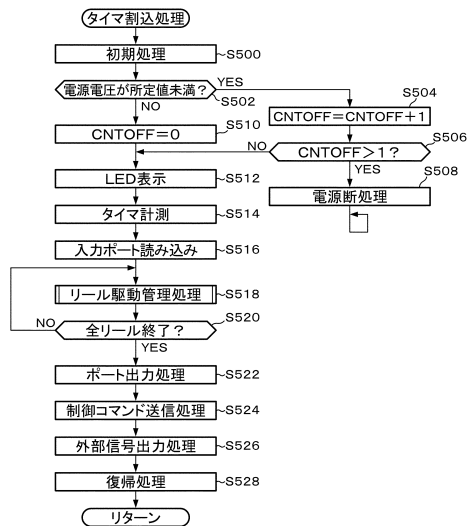
【図 3 5】



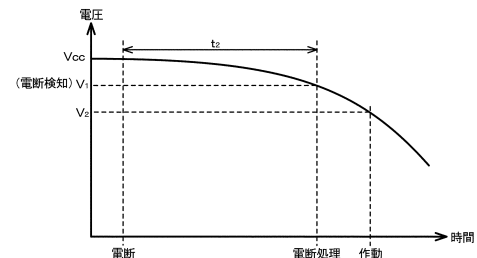
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

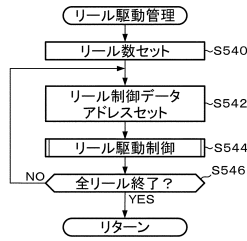
20

30

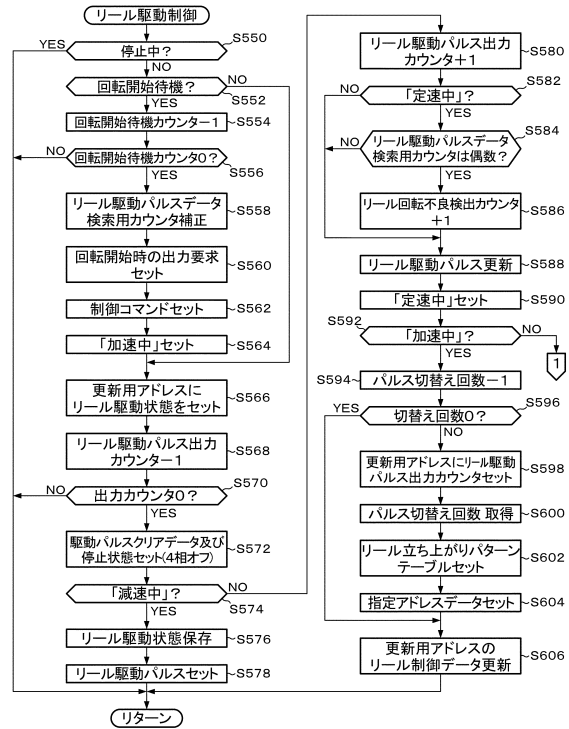
40

50

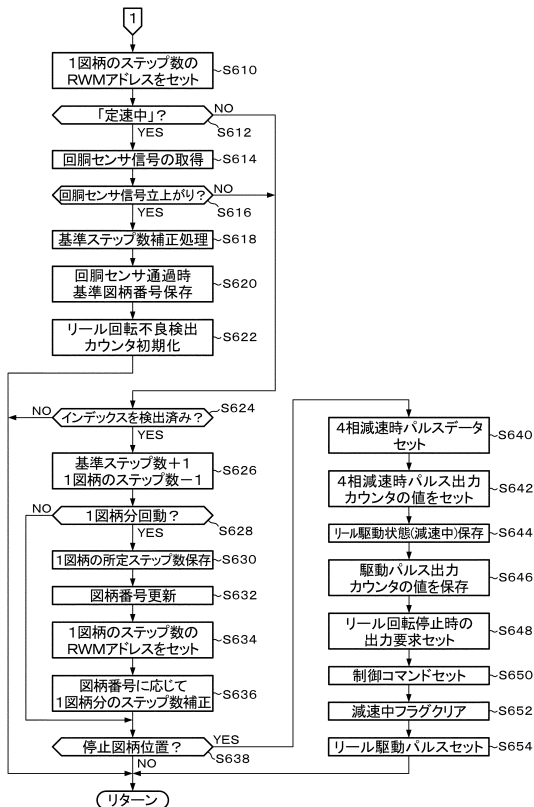
【図 39】



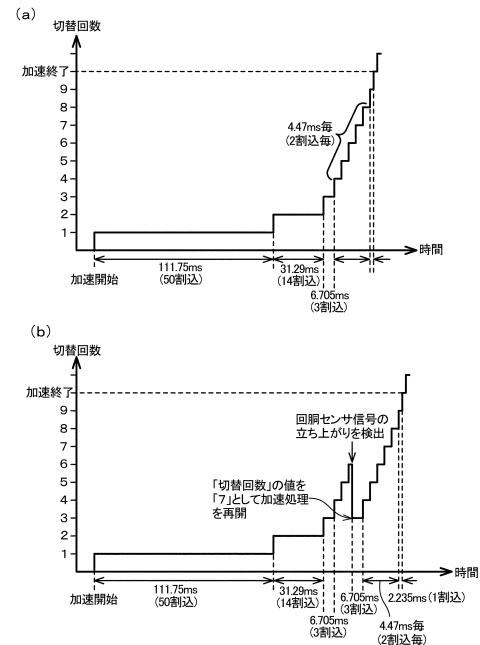
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

20

30

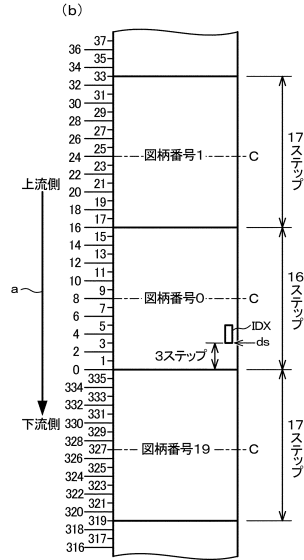
40

50

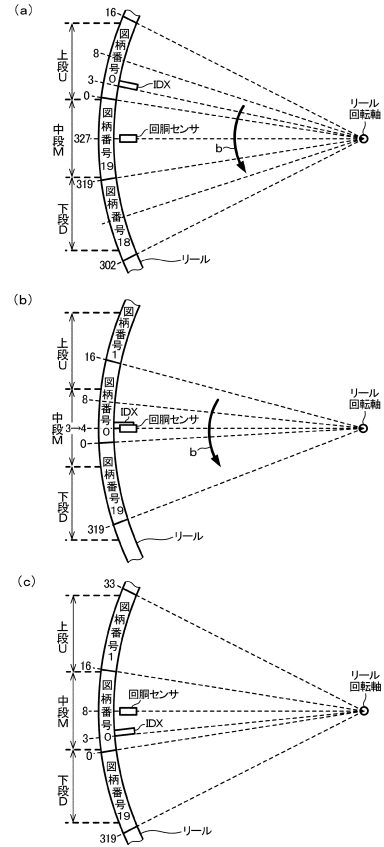
【図 4 3】

(a)

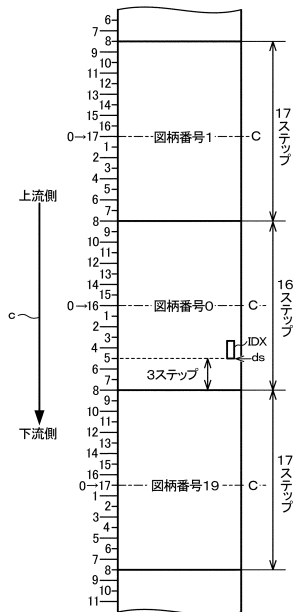
図柄番号	基準ステップ数	ステップ数
0	0~15	16
1	16~32	17
2	33~49	17
3	50~66	17
4	67~83	17
5	84~99	16
6	100~116	17
7	117~133	17
8	134~150	17
9	151~167	17
10	168~183	16
11	184~200	17
12	201~217	17
13	218~234	17
14	235~251	17
15	252~267	16
16	268~284	17
17	285~301	17
18	302~318	17
19	319~335	17



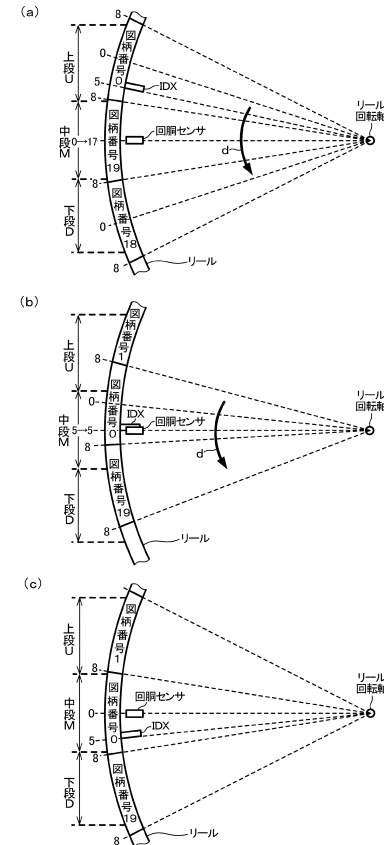
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

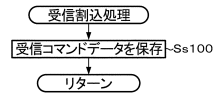
20

30

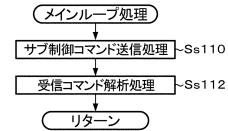
40

50

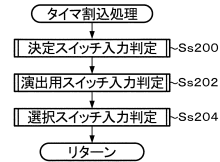
【図 47】



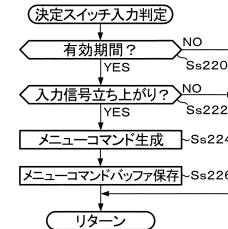
【図 48】



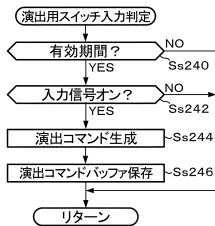
【図 49】



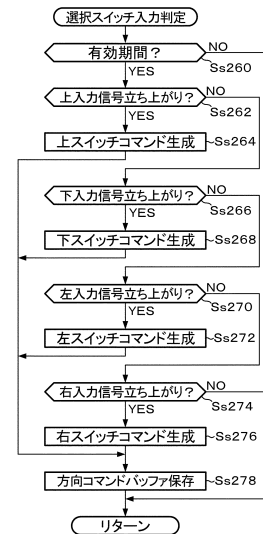
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

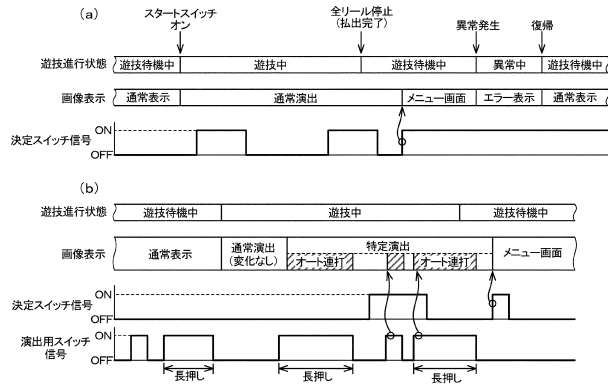
20

30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

パターン	決定スイッチ有効期間		選択スイッチ有効期間			演出用スイッチ有効期間		
	選択→決定	演出→決定	決定→選択	演出→選択	選択A→選択B	選択→演出	演出→演出	決定→演出
1	×	×	×	×	×	×	×	×
2	×	×	×	×	×	○	○	○
3	○	○	×	×	×	×	×	×
4	×	×	○	○	○	×	×	×
5	○	○	×	×	×	○	○	○
6	○	○	○	○	○	×	×	×
7	×	×	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○
9	×	○	×	○	×	×	×	×
10	×	○	×	○	×	○	○	○

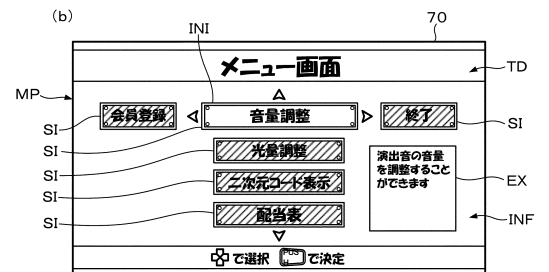
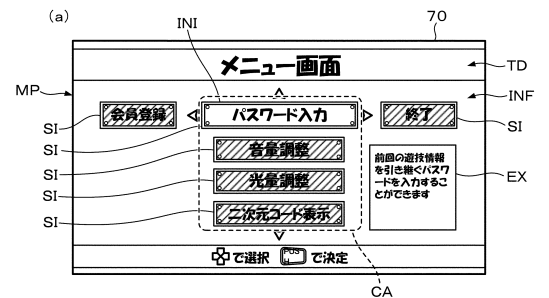
○:有効 ×:無効

【図 5 5】

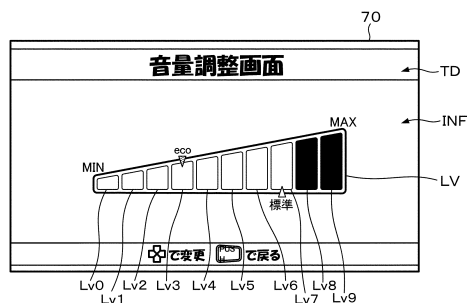
パターン	メニュー画面表示中		特定演出実行中
	選択スイッチ	決定スイッチ	演出用スイッチ
1	×	×	×
2	×	○	×
3	○	×	×
4	○	○	×
5	×	×	○
6	×	○	○
7	○	×	○
8	○	○	○

○:長押し有効
×:無効

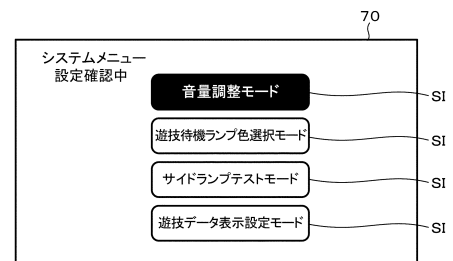
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



10

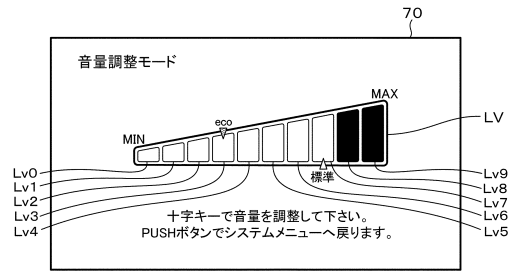
20

30

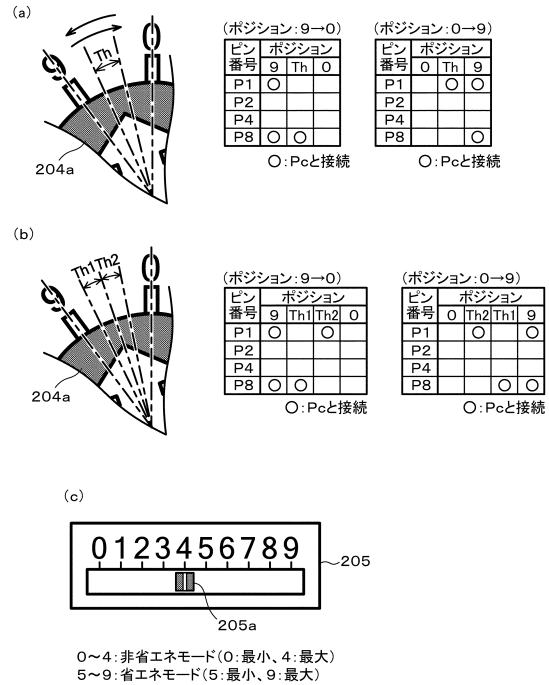
40

50

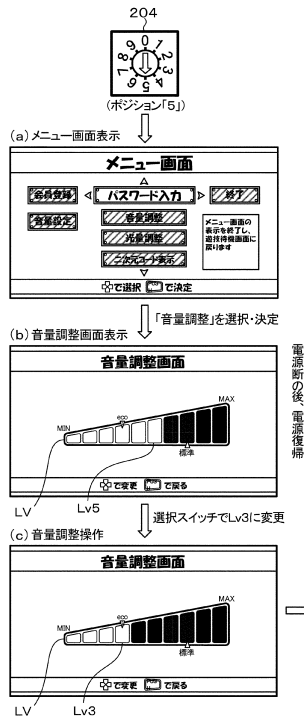
【図 59】



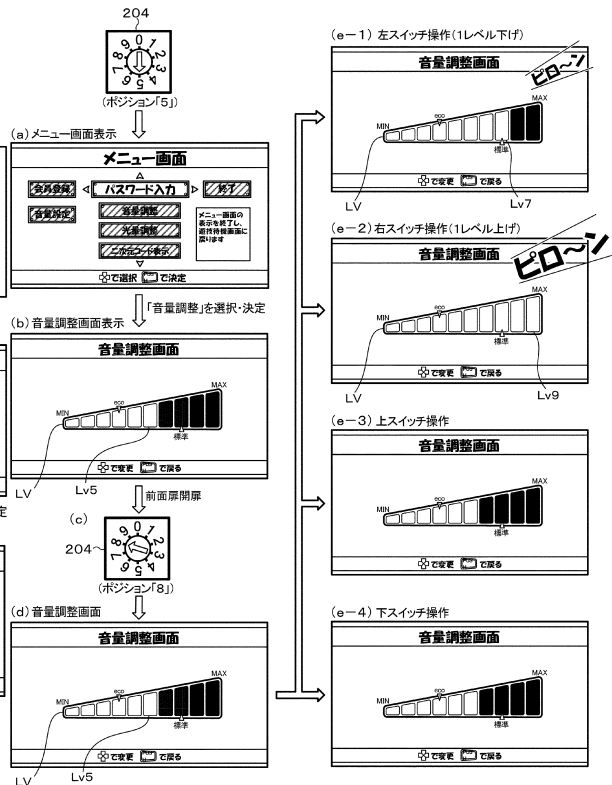
【図 60】



【図 61】



【図 62】



10

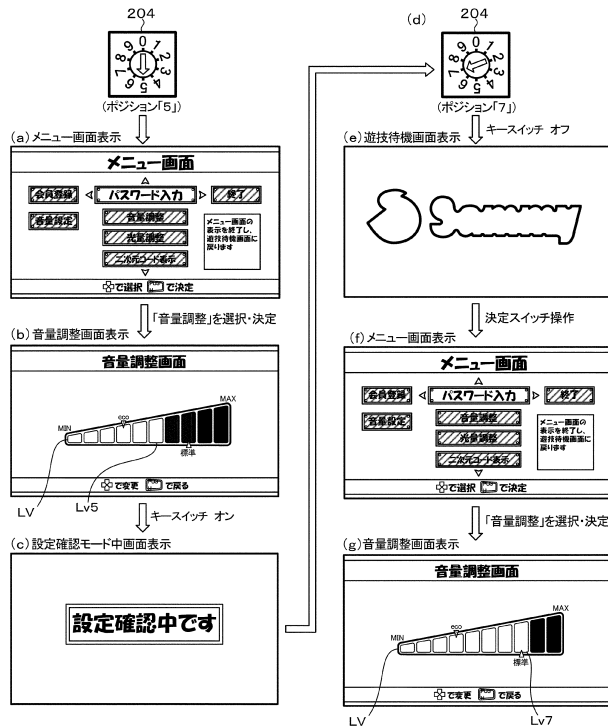
20

30

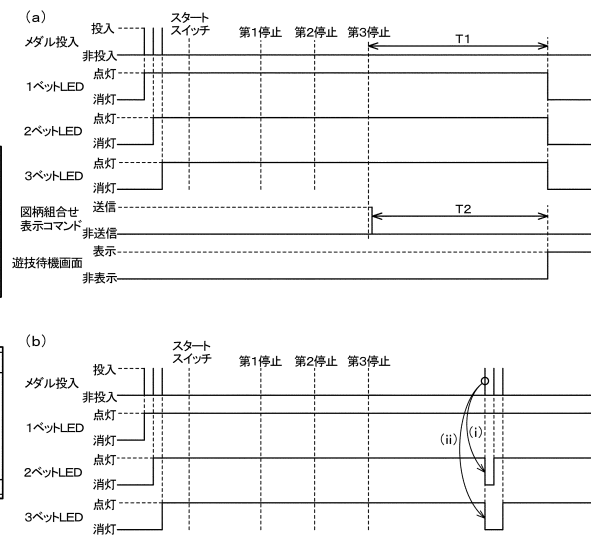
40

50

【図 6 3】



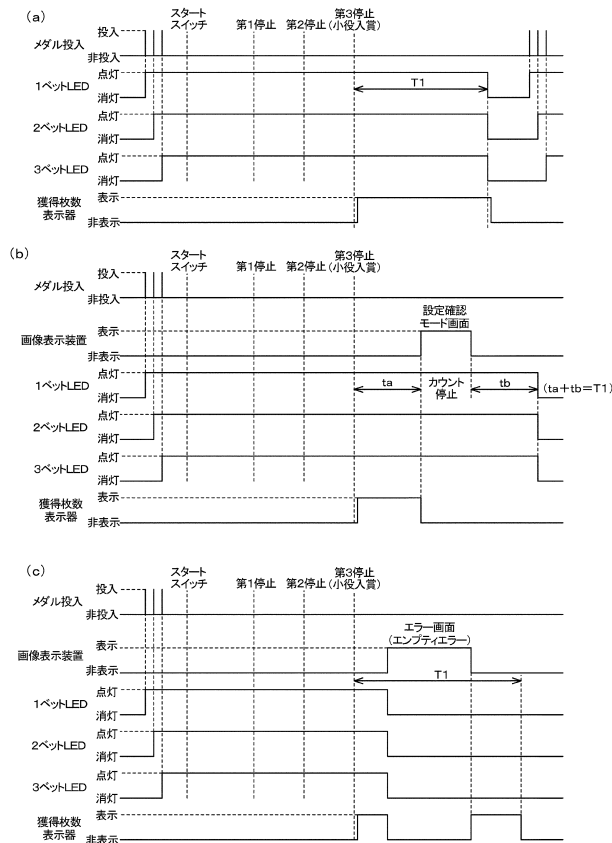
【図 6 4】



10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

(a) リセットスイッチ無効オン

No.	ベットスイッチ		メダル投入	自動投入	スタートスイッチ	ストップスイッチ			精算
	最大	1				左	中	右	
1	×	×	○	○	○	○	○	○	×
2	×	×	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	×
4	○	○	○	○	×	×	×	×	○
5	×	×	○	×	×	×	×	×	×
6	×	×	○	×	×	×	×	×	○
7	○	○	○	×	×	×	×	×	×
8	○	○	○	×	×	×	×	×	×
9	×	×	○	○	×	×	×	×	×
10	×	×	○	○	×	×	×	×	×
11	○	○	○	○	×	×	×	×	×
12	○	○	○	○	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

(b) リセットスイッチ有効オン

No.	ベットスイッチ		メダル投入	自動投入	スタートスイッチ	ストップスイッチ			精算
	最大	1				左	中	右	
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	×	×	○	×	×	×	×	×	×
3	△	△	○	○	△	△	△	△	△
4	△	△	○	×	△	△	△	△	△

○:有効、×:無効、△:1回のみの有効

30

40

50

【図 67】

最大ベットスイッチ無効オン

No.	スタート スイッチ	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
		左	中	右		
1	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○
3	×	○	○	○	○	○
4	×	○	○	○	×	○
5	○	×	×	×	○	○
6	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

【図 68】

スタートスイッチ無効オン

No.	最大 ベット	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
		左	中	右		
1	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○
3	×	○	○	○	○	○
4	×	○	○	○	×	○
5	○	×	×	×	○	○
6	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

【図 69】

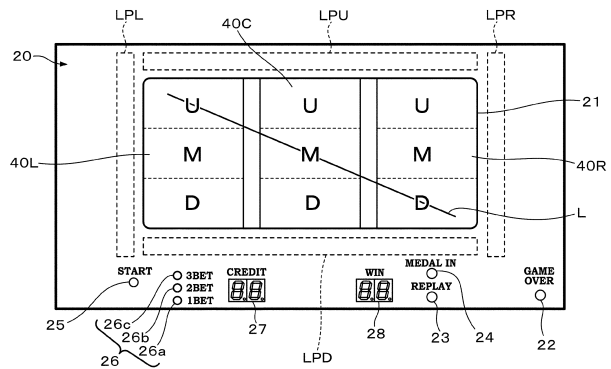
ストップスイッチ無効オン

No.	最大 ベット	スタート スイッチ	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
			左	中	右		
1	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○	○
3	×	×	○	○	○	○	○
4	×	×	○	○	○	×	○
5	○	○	×	×	×	○	○
6	○	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

- * 1: 中/右ストップスイッチが無効オン
 * 2: 左/右ストップスイッチが無効オン
 * 3: 左/中ストップスイッチが無効オン

【図 70】



【図 71】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	B	BAR	チェリー
19	BAR	チェリー	A
18	チェリー	BAR	BAR
17	BAR	チェリー	BAR
16	BAR	A	A
15	B	BAR	チェリー
14	BAR	BAR	BAR
13	BAR	チェリー	BAR
12	BAR	BAR	BAR
11	BAR	A	A
10	A	BAR	チェリー
9	BAR	チェリー	BAR
8	チェリー	BAR	BAR
7	BAR	BAR	BAR
6	BAR	A	A
5	B	BAR	BAR
4	BAR	チェリー	A
3	チェリー	BAR	BAR
2	BAR	チェリー	BAR
1	BAR	A	チェリー

図柄	図柄名称
赤7	赤7
青7	青7
バー	バー
リプレイA	リプレイA
リプレイB	リプレイB
ベル	ベル
スイカ	スイカ
チェリーA	チェリーA
チェリーB	チェリーB
blank	blank

【図 72】

図柄組合せ				遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール	名 称	A	B	C	
				3枚	3枚	3枚	
1	BAR	BAR	1BB	1種BB	—	—	134枚を超えるメダルの払い出しで終了。
1	BAR	BAR	RB01	—	RB	—	12回の遊技or8回入賞で終了。1BB遊技の終了により強制終了。
1	BAR	BAR	RB02	—	RB	—	12回の遊技or8回入賞で終了。1BB遊技の終了により強制終了。
1	BAR	BAR	再遊技01	再遊技	再遊技	—	
2	BAR	BAR	再遊技02	再遊技	—	—	
3	BAR	BAR	再遊技03	再遊技	—	—	
1	BAR	BAR	再遊技04	再遊技	再遊技	—	
2	BAR	BAR	再遊技05	再遊技	再遊技	—	No.1の図柄組合せは、BB一般中・SRB内部中では表示されない。
1	BAR	BAR	再遊技06	再遊技	再遊技	—	
1	BAR	BAR	再遊技07	再遊技	—	—	
2	BAR	BAR	再遊技08	再遊技	—	—	
3	BAR	BAR					
4	BAR	BAR					

A: 役物未作動時
 B: BB一般中・SRB内部中
 C: SRB作動中

10

20

30

40

50

【図 7 3】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1	A	A	再遊技09	再遊技	再遊技	—	No.2の図柄組合せは、BB一般中・SRB内部中は表示されない。
2	A	A					
3	A	A					
4	A	A					
5	A	A					
6	A	A					
1	B	BAR	再遊技10	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技11	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技12	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技13	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技14	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 7 4】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1	B	BAR	再遊技15	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技16	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技17	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技18	再遊技	—	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技19	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技20	再遊技	—	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技21	再遊技	—	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技22	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					
1	B	BAR	再遊技23	再遊技	再遊技	—	
2	B	BAR					
3	B	BAR					
4	B	BAR					
5	B	BAR					
6	B	BAR					

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 7 5】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1	A	A	入賞01	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	A					
3	A	A					
4	A	A					
5	A	A					
6	A	A					
1	A	BAR	入賞02	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞03	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞04	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞05	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞06	15	15	15	1BB遊技中に表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞07	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞08	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞09	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞10	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					
1	A	BAR	入賞11	15	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2	A	BAR					
3	A	BAR					
4	A	BAR					
5	A	BAR					
6	A	BAR					

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 7 6】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1				入賞12	15	15	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
1				入賞13	15	15	SRB作動中は表示されない。
1				入賞14	15	15	SRB作動中は表示されない。
2							
3							
4							
1				入賞15	3	3	SRB作動中は表示されない。
2							
3							
1				入賞16	3	3	No.7～No.12は、BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

【図 7 7】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1			入賞17	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
1			入賞18	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
1			入賞19	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。 No3とNo5は非1BB遊技中にも表示される可能性があり、中リール「赤7」図柄のピタ押し成功時、特典付与。
2							
3							
4							
5							
6							
1			入賞20	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
4							
2			入賞21	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞22	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
4							
5							
6							

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 7 8】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1			入賞23	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							
3							
4							
5							
1			入賞24	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞25	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞26	3	3	3	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞27	1	1	1	SRB作動中は表示されない。 No2は中段水平ラインに青7ー青7ー青7の表示可能性あり。
2							
1			入賞28	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
2							
1			入賞29	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞30	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞31	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞32	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞33	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
2							
3							
4							
5							
6							

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 7 9】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1			入賞34	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
2			入賞35	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1							
1			入賞36	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞37	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞38	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞39	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞40	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2			入賞41	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1							
1			入賞42	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞43	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞44	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞45	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞46	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞47	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞48	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞49	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞50	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞51	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞52	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞53	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
2							

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

【図 8 0】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 3枚	B 3枚	C 3枚	
1			入賞54	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
1			入賞55	1	1	1	SRB作動中は表示されない。
2							
3			入賞56	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1							
1			入賞57	1	1	1	BB一般中・SRB内部中のみ表示可能性あり。
1			入賞58	1	1	1	非1BB遊技中のみ表示可能性あり。
2							
1			入賞59	1	1	1	SRB作動中のみ表示可能性あり。

A: 役物未作動時
B: BB一般中・SRB内部中
C: SRB作動中

10

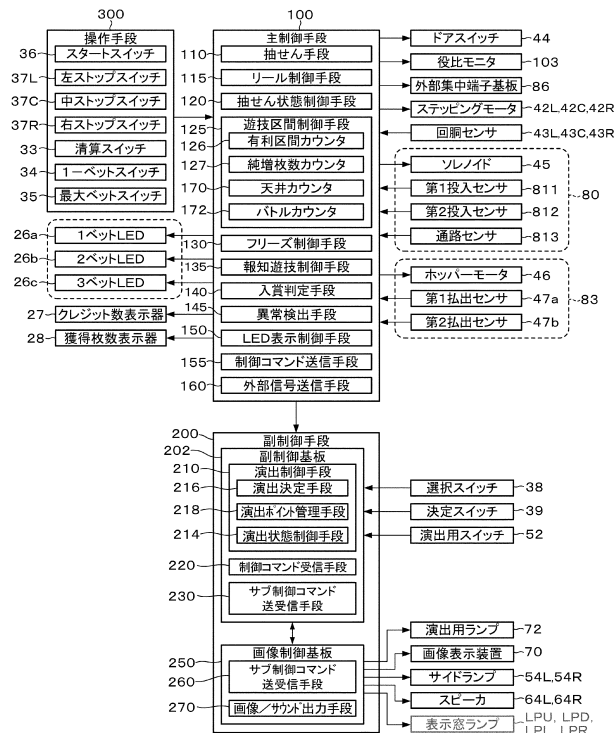
20

30

40

50

【図 8 1】



【図 8 2】

ボーナス 条件装置	条件装置	名 称	図柄組合せ	備 考
0	なし	ハズレ	なし	
1	1BB	ジャックイン	1BB	
2	RB-A	SRB	RB01	
3	RB-B	SRB	RB02	

10

20

【図 8 3】

ア	イ	条件装置	名 称	図柄組合せ	備 考
0	0	なし	ハズレ	なし	
1	1	再遊技-A	中段リプレイ	再遊技01, 04, 16	
2	2	再遊技-B	右下がリプレイ	再遊技02	
3	3	再遊技-C	中段ベルリブ1	再遊技02, 03	
4	4	再遊技-D	中段ベルリブ2	再遊技02, 03, 06	
5	5	再遊技-E	赤7揃いハズレ	再遊技01, 06, 09, 12, 13, 16, 17	
6	6	再遊技-F	リーチ目リブ1	再遊技01, 05, 06, 09~17, 19, 22, 23	
7	7	再遊技-G	リーチ目リブ2	再遊技01, 03, 07, 08, 21	
8	8	再遊技-H	リーチ目リブ3	再遊技01, 03, 05, 07, 08, 13, 14, 18, 20, 21	AT権利獲得
9	9	再遊技-I1	チャンスリブ1	再遊技02, 05, 06, 09, 11~13, 16, 17, 23	レア役 (AT当せん期待度: 高)
10	10	再遊技-I2	チャンスリブ2	再遊技02, 05, 06, 09~17, 22, 23	
11	11	再遊技-I3	チャンスリブ3	再遊技02, 06, 10~15, 22, 23	
12	12	再遊技-J1	チャンスリブ4	再遊技01, 02, 05, 13, 18	
13	13	再遊技-J2	チャンスリブ5	再遊技01, 02, 07, 21	
14	14	再遊技-J3	チャンスリブ6	再遊技02, 05, 07, 13, 14, 18, 21	
15	15	再遊技-J4	チャンスリブ7	再遊技02, 07, 21	
16	16	再遊技-J5	チャンスリブ8	再遊技02, 03, 08, 18	レア役 (AT当せん期待度: 中)
17	17	再遊技-J6	チャンスリブ9	再遊技02, 05, 07, 09, 13, 14, 17, 18, 20, 21	
18	18	再遊技-K1	チャンスリブ10	再遊技01, 02, 13	
19	19	再遊技-K2	チャンスリブ11	再遊技02, 05, 18	
20	20	再遊技-K3	チャンスリブ12	再遊技02, 05, 06, 18	

ア: 演出グループ番号

イ: 入賞及び再遊技条件装置番号

【図 8 4】

ア	イ	条件装置	名 称	図柄組合せ	備 考
12	21	入賞-A1	123正解ベルA	入賞01/(入賞27, 28, 35~37, 40)	入賞01~06: 15枚役 その他: 1枚役
	22	入賞-A2	132正解ベルA	入賞02/(入賞27, 28, 35~39, 46, 47)	
	23	入賞-A3	213正解ベルA	入賞03/(入賞27, 28, 35~38, 41, 46, 48)	
	24	入賞-A4	231正解ベルA	入賞04/(入賞35~39, 42, 48~51, 53, 55)	
	25	入賞-A5	312正解ベルA	入賞05/(入賞27, 28, 35, 37, 42, 43, 48, 49, 51, 52, 56)	
	26	入賞-A6	321正解ベルA	入賞06/(入賞27, 28, 35, 37, 42, 43, 48, 49)	
13	27	入賞-B1	123正解ベルB	入賞01/(入賞29~32, 35, 36, 40)	入賞01~06: 15枚役 その他: 1枚役
	28	入賞-B2	132正解ベルB	入賞02/(入賞29~32, 36, 38, 46, 47, 52)	
	29	入賞-B3	213正解ベルB	入賞03/(入賞29, 30, 32, 35, 36, 41, 48, 54)	
	30	入賞-B4	231正解ベルB	入賞04/(入賞29, 30, 36, 42, 43, 53)	
	31	入賞-B5	312正解ベルB	入賞05/(入賞29~32, 35, 38, 42, 48, 56~58)	
	32	入賞-B6	321正解ベルB	入賞06/(入賞29, 30, 35, 37, 42, 48, 58)	
14	33	入賞-C	ALLベル	入賞07/(入賞28, 36, 41, 46)	入賞01、07: 15枚役 その他: 1枚役
15	34	入賞-D	ALLベル	入賞07/(入賞33, 36, 46, 54)	
16	35	入賞-E	ALLベル	入賞07/(入賞30, 34, 35, 39, 41, 46, 52, 54)	
17	36	入賞-F	ALLベル	入賞07/(入賞30, 33, 34, 37, 39, 41, 43, 46, 52, 54)	
18	37	入賞-G	ALLベル	入賞01/(入賞30, 34~36, 39, 41, 43, 46, 52)	
19	38	入賞-H1	123正解ベルA	入賞01/(入賞29, 30, 34, 36, 37, 39~41, 52)	入賞01~06: 15枚役 その他: 1枚役
	39	入賞-H2	132正解ベルA	入賞02/(入賞29, 30, 34~39, 41, 46, 47, 52)	
	40	入賞-H3	213正解ベルA	入賞03/(入賞29, 30, 34~37, 39, 41, 44, 45, 48, 52)	
	41	入賞-H4	231正解ベルA	入賞04/(入賞29, 34~37, 39, 41, 42, 44, 45, 52)	
	42	入賞-H5	312正解ベルA	入賞05/(入賞29, 34, 35, 37, 39, 42, 43, 48, 52, 56)	
	43	入賞-H6	321正解ベルA	入賞06/(入賞29, 34, 35, 37, 39, 42, 43, 48, 52)	
20	44	入賞-I1	123正解ベルB	入賞07/(入賞16, 19, 21, 22, 24, 25)	入賞07~12: 15枚役 その他: 3枚役
	45	入賞-I2	132正解ベルB	入賞08/(入賞16, 19, 21, 22, 24, 25)	
	46	入賞-I3	213正解ベルB	入賞09/(入賞16, 18~21, 23~25)	
	47	入賞-I4	231正解ベルB	入賞10/(入賞16~21, 23~25)	
	48	入賞-I5	312正解ベルB	入賞11/(入賞16~19, 24~26)	
	49	入賞-I6	321正解ベルB	入賞12/(入賞16~19, 24~26)	
21	50	入賞-J	スイカ	入賞13, 14	AT当せん期待度: 高
22	51	入賞-K	チェリー	入賞15	AT当せん期待度: 中
23	52	入賞-L	JAC1	入賞01~59	SRB作動中のみ
24	53	入賞-M	JAC2	入賞15~26	作動する可能性が
25	54	入賞-N	JAC3	入賞27~59	ある

ア: 演出グループ番号

イ: 入賞及び再遊技条件装置番号

※()内の図柄組合せは、

(1)SRB内部中は押し順不正解時に、

(2)SRB内部中以外であれば押し順不問で

揃う可能性がある図柄組合せ。

30

40

50

【図 8 5】

条件装置		非RT、RT1					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	ジャックイン	21938	21938	21938	21878	21818	21738

条件装置		BB一般中					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
RB-A	SRB	15460	15460	15460	15430	15400	15360
RB-B	SRB	15460	15460	15460	15430	15400	15360

【図 8 6】

条件装置		設定1～設定6					
		非RT(内部中)	RT1(内部中)	BB一般中	SRB内部中	SRB作動中	
再遊技-A	中段リプレイ	5430	5430	0	15992	0	0
再遊技-B	右下がりベルリブ	2800	2800	0	0	0	0
再遊技-C	中段ベルリブ1	250	250	0	0	0	0
再遊技-D	中段ベルリブ2	54	50	0	0	0	0
再遊技-E	赤7揃いハズレ	4	4	0	4	0	0
再遊技-F	リーチ目リブ1	4	4	0	4	0	0
再遊技-G	リーチ目リブ2	4	4	0	0	0	0
再遊技-H	リーチ目リブ3	4	4	0	0	0	0
再遊技-I1	チャンスリブ1	24	24	0	0	0	0
再遊技-I2	チャンスリブ2	24	24	0	0	0	0
再遊技-I3	チャンスリブ3	24	24	0	0	0	0
再遊技-J1	チャンスリブ4	50	50	0	0	0	0
再遊技-J2	チャンスリブ5	50	50	0	0	0	0
再遊技-J3	チャンスリブ6	50	50	0	0	0	0
再遊技-J4	チャンスリブ7	50	50	0	0	0	0
再遊技-J5	チャンスリブ8	50	50	0	0	0	0
再遊技-J6	チャンスリブ9	50	50	0	0	0	0
再遊技-K1	チャンスリブ10	20	20	0	0	0	0
再遊技-K2	チャンスリブ11	20	20	0	0	0	0
再遊技-K3	チャンスリブ12	20	20	0	0	0	0

【図 8 7】

条件装置		非RT(内部中)、RT1(内部中)、BB一般中、SRB内部中						SRB作動中
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
入賞-A1	123正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-A2	132正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-A3	213正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-A4	231正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-A5	312正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-A6	321正解ベルA	2900	2870	2840	2810	2780	2700	0
入賞-B1	123正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-B2	132正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-B3	213正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-B4	231正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-B5	312正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-B6	321正解ベルA	600	600	600	600	600	600	0
入賞-C	ALLベル	4	4	4	4	4	4	0
入賞-D	ALLベル	4	4	4	4	4	4	0
入賞-E	ALLベル	48	48	48	48	48	48	0
入賞-F	ALLベル	48	48	48	48	48	48	0
入賞-G	ALLベル	48	48	48	48	48	48	0
入賞-H1	123正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-H2	132正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-H3	213正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-H4	231正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-H5	312正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-H6	321正解ベルA	144	144	144	144	144	144	0
入賞-I1	123正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-I2	132正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-I3	213正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-I4	231正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-I5	312正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-I6	321正解ベルB	1800	1830	1860	1890	1920	2000	0
入賞-J	スイカ	900	900	900	930	960	1000	0
入賞-K	チェリー	900	900	900	930	960	1000	0
入賞-L	JAC1	0	0	0	0	0	0	4000
入賞-M	JAC2	0	0	0	0	0	0	8100
入賞-N	JAC3	0	0	0	0	0	0	17500

【図 8 8】

種別		非RT						BB内部中(非RT)					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	21938	21938	21938	21878	21818	21738	0	0	0	0	0	0	0
RB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
再遊技	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982	8982
小役	34616	34616	34616	34616	34736	34816	34616	34616	34616	34616	34736	34816	34816
ハズレ	0	0	0	0	0	0	21938	21938	21938	21878	21818	21738	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

種別		RT1						BB内部中(RT1)					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	21938	21938	21938	21878	21818	21738	0	0	0	0	0	0	0
RB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
再遊技	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役	34616	34616	34616	34616	34736	34816	34616	34616	34616	34616	34736	34816	34816
ハズレ	4	4	4	4	4	4	21942	21942	21942	21882	21822	21742	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

種別		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	0	0	0	0	0	0	0
RB	30920	30920	30920	30860	30800	30720	0
再遊技	0	0	0	0	0	0	0
小役	34616	34616	34616	34676	34736	34816	0
ハズレ	0	0	0	0	0	0	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

種別		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	0	0	0	0	0	0	0
RB	0	0	0	0	0	0	0
再遊技	16000	16000	16000	16000	16000	16000	16000
小役	34616	34616	34616	34676	34736	34816	0
ハズレ	14920	14920	14920	14860	14800	14720	0
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

種別		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1BB	0	0	0	0	0	0	0
RB	0	0	0	0	0	0	0
再遊技	0	0	0	0	0	0	0
小役	29600	29600	29600	29600	29600	29600	29600
ハズレ	35936	35936	35936	35936	35936	35936	35936
合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

10

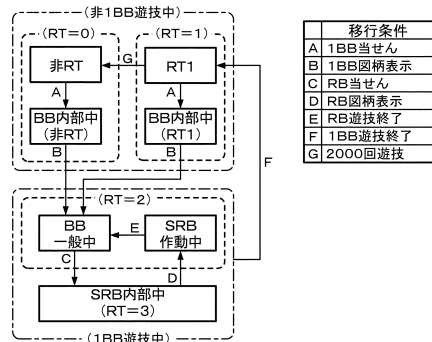
20

30

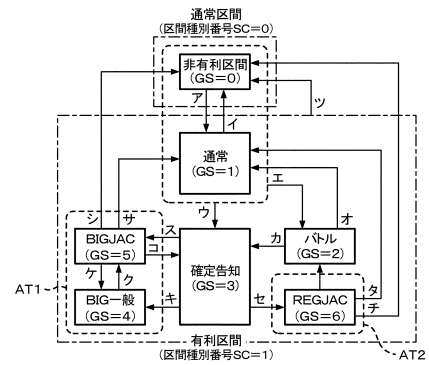
40

50

【図 89】



【図 90】



10

移行条件	
ア	バトルカウンタ=0, AT種別番号=0
イ	バトルカウンタ=0, AT種別番号=0, 有利区間カウンタに1をセット
ウ	バトルカウンタ=0, AT種別番号>0
エ	バトルカウンタ>0
オ	バトルカウンタ=0, AT種別番号=0
カ	バトルカウンタ=0, AT種別番号>0
キ	処理フラグ=1, AT指示番号=1
ク	非1BB遊技中に1BB図柄表示
ケ	1BB遊技終了, 最大JAC回数≠消化JAC回数
コ	1BB遊技終了, 最大JAC回数=消化JAC回数, 純増枚数カウンタ1700未満, 有利区間カウンタ350超, AT種別番号>0, クリア直前の消化JAC回数>0
サ	1BB遊技終了, 最大JAC回数=消化JAC回数, 純増枚数カウンタ1700未満, 有利区間カウンタ350超, AT種別番号=0
シ	1BB遊技終了, 最大JAC回数=消化JAC回数, (純増枚数カウンタ1700以上or有利区間カウンタ350以下)
ス	1BB図柄表示, 処理フラグ=1, AT指示番号≠1, AT種別番号=2
セ	1BB図柄表示, 処理フラグ=1, AT指示番号≠1, AT種別番号≠2
ソ	1BB遊技終了, バトルカウンタ>0, 純増枚数カウンタ1700未満, 有利区間カウンタ350超
タ	1BB遊技終了, バトルカウンタ=0, 純増枚数カウンタ1700未満, 有利区間カウンタ350超
チ	1BB遊技終了, (純増枚数カウンタ1700以上or有利区間カウンタ350以下)
ツ	有利区間カウンタ減算前>0→減算後0
テ	有利区間カウンタ減算前>0→減算後>0, 純増枚数カウンタ>2400

20

【図 91】

条件装置	名 称	非1BB遊技中		1BB遊技中		
		非RT・RT1	BB内部中(非RT・RT1)	BB一般中	SRB内部中	SRB作動中
入賞-K	チェリー	30%	30%	10%	0%	0%
入賞-J	スイカ	50%	50%	30%	0%	0%
再遊技-J1~J6	チャンスリブ4~9	30%	30%	20%	0%	0%
再遊技-K1~K3	チャンスリブ10~12	30%	30%	20%	0%	0%
再遊技-I1~I3	チャンスリブ1~3	50%	50%	30%	0%	0%
再遊技-F~H	リーチ目リブ1~3	100%	100%	0%	0%	0%
入賞-L~M	JAC1~3	—	—	—	—	5%

【図 92】

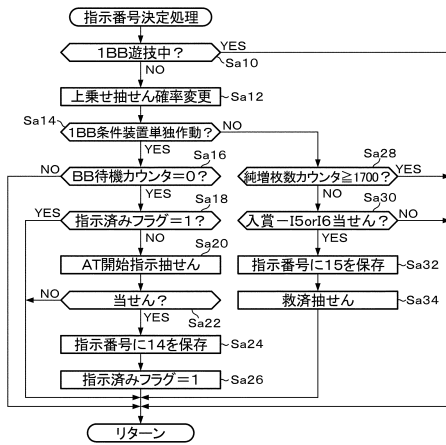
No.	表示態様	操作態様	液晶表示	No.	表示態様	操作態様	液晶表示
1		左→中→右(順押し)	①②③	10		中or右リールを第1停止	×??
2		左→右→中(ハザミ押し)	①③②	11		左or右リールを第1停止	?×?
3		中→左→右(順中押し)	②①③	12		左or中リールを第1停止	??×
4		中→右→左(逆中押し)	③①②	13		右リール…No.13 中リール…No.14 左リール…No.14	「青7—青7—青7」
5		右→左→中(逆ハザミ押し)	②③①	14		右リール…No.17 中リール…No.12 左リール…No.4	「BAR—BAR—BAR」
6		右→中→左(逆押し)	③②①	15		中リール第1停止 No.18をピタ押し	——
7		左リールを第1停止	①—	16		左リール…No.4 中リール…No.14 右リール…No.17	「BAR—青7—BAR」
8		中リールを第1停止	—①—	17		左リール…No.4 中リール…No.4 右リール…No.17	「BAR—ブラック—BAR」
9		右リールを第1停止	—①				

30

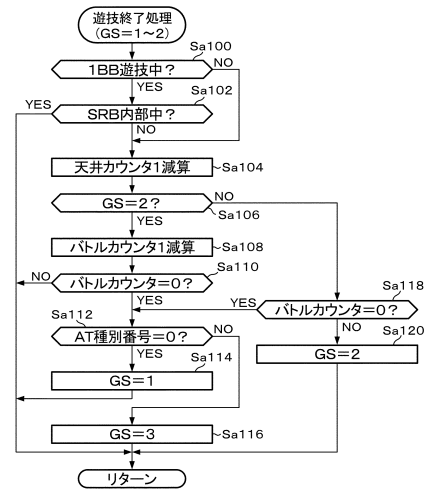
40

50

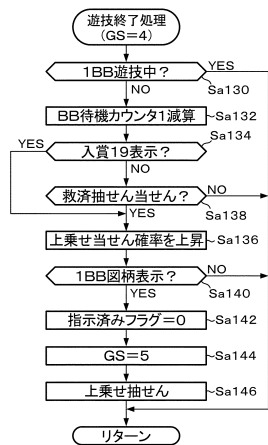
【図 9 3】



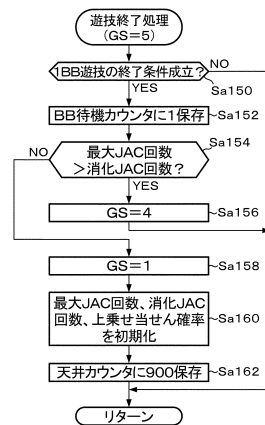
【図 9 4】



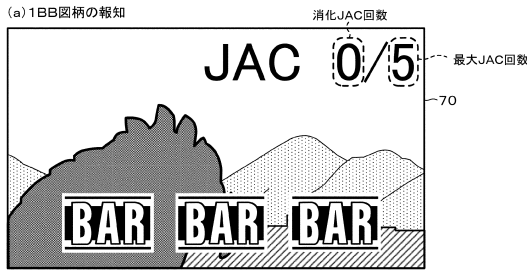
【図 9 5】



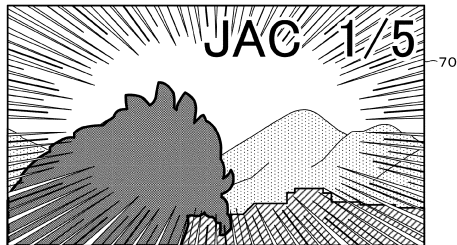
【圖 9 6】



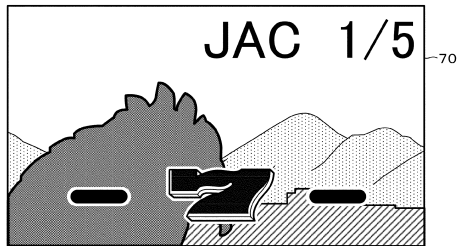
【図 97】



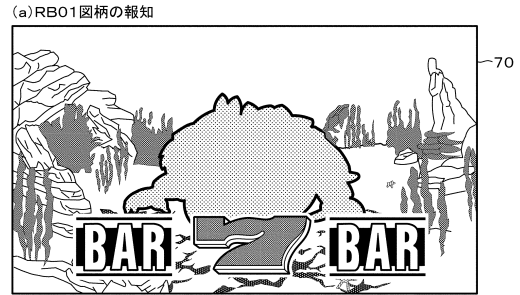
(b) SRB図柄・1BB図柄の示唆



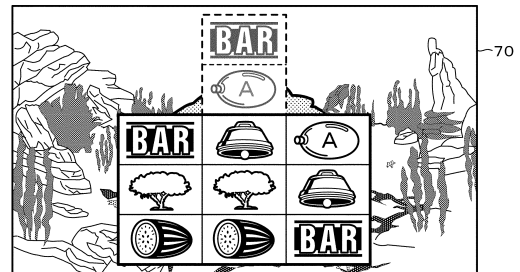
(c) 技術介入図柄の指示



【図 98】



(b) RB02図柄の報知



【図 99】

(a) 演出テーブル

演出群	番号	演出パターン	減算 ポイント	演出内容
A	1	演出なし	0	演出を実行しない
	2	通常A	0	背景色が青で水泡発生
	3	通常B	1	背景色が青で左側の海草が揺れる
	4	通常C	1	背景色が青で右側の海草が揺れる
B	1	カットイン+演出なし	2	背景色が青で魚群発生のみ
	2	カットイン+通常A	2	背景色が青で魚群発生後、水泡発生
	3	カットイン+通常B	4	背景色が青で魚群発生後、左側の海草が揺れる
	4	カットイン+通常C	4	背景色が青で魚群発生後、右側の海草が揺れる
C	1	カットイン+演出なし	4	背景色が赤で魚群発生のみ
	2	カットイン+特殊A	4	背景色が赤で魚群発生後、水泡発生
	3	カットイン+特殊B	9	背景色が赤で魚群発生後、左側の海草が揺れる
	4	カットイン+特殊C	9	背景色が赤で魚群発生後、右側の海草が揺れる
D	1	キリンA	24	背景の海面がキリン柄
	2	カットイン+キリンA	29	背景の海面がキリン柄で魚群発生
	3	キリンB	24	背景の地面がキリン柄
	4	カットイン+キリンB	29	背景の地面がキリン柄で魚群発生
E	1	レインボー	49	背景の海面が虹色になる

(b) 初期値振り分け確率

	初期ポイント					
	25pt	50pt	60pt	75pt	90pt	100pt
ガセ前兆	50%	20%	15%	10%	5%	0%
本前兆	10%	20%	20%	20%	15%	15%

(c-1) 残りポイント1~24

演出群	番号	減算 ポイント	選択割合 (%)
A	1	0	12
	2	0	12
	3	1	10
	4	1	10
B	1	2	10
	2	2	10
	3	4	6
	4	4	6
C	1	4	6
	2	4	6
	3	9	5
	4	9	5
D	1	24	1
	2	29	0
	3	24	1
	4	29	0
E	1	49	0

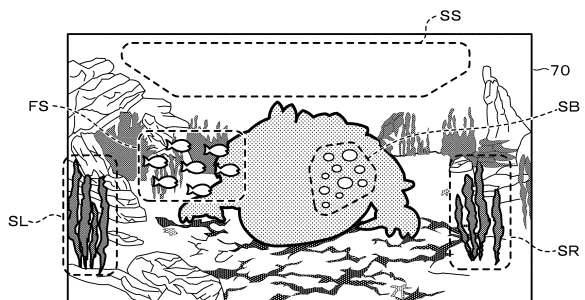
(c-2) 残りポイント25~49

演出群	番号	減算 ポイント	選択割合 (%)
A	1	0	11
	2	0	11
	3	1	9
	4	1	9
B	1	2	9
	2	2	10
	3	4	6
	4	4	6
C	1	4	6
	2	4	6
	3	9	5
	4	9	5
D	1	24	1
	2	29	2
	3	24	1
	4	29	2
E	1	49	1

(c-3) 残りポイント50~100

演出群	番号	減算 ポイント	選択割合 (%)
A	1	0	11
	2	0	11
	3	1	8
	4	1	8
B	1	2	8
	2	2	8
	3	4	5
	4	4	5
C	1	4	5
	2	4	5
	3	9	4
	4	9	4
D	1	24	3
	2	29	4
	3	24	3
	4	29	5
E	1	49	3

【図 100】



10

20

30

40

50

【図101】

(a) パターン1

ガセ前兆 (付与25pt)	開始	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	終了
演出パターン	—	A1	A2	A1	A1	B1	A1	A3	B1	B2	A1	A1	A1	A1	A3	A1	A1
減算前ポイント	25	25	24	23	22	21	18	17	15	12	9	8	7	6	5	3	2
減算ポイント	—	1	1	1	1	3	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	1
残りポイント	25	24	23	22	21	18	17	15	12	9	8	7	6	5	3	2	1

(b) パターン2

ガセ前兆 (付与50pt)	開始	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	終了
演出パターン	—	A1	A2	A1	A1	D3	A1	A3	A1	A1	A1	A1	A1	A1	A3	A1	A1
減算前ポイント	50	50	49	48	47	46	21	20	18	17	16	15	14	13	12	10	9
減算ポイント	—	1	1	1	1	25	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
残りポイント	50	49	48	47	46	21	20	18	17	16	15	14	13	12	10	9	8

(c) パターン3

本前兆 (付与75pt)	開始	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	終了
演出パターン	—	A1	A2	A1	A1	D3	A1	A3	B1	D2	B2	A1	A1	A1	A3	A1	A1
減算前ポイント	75	75	74	73	72	71	46	45	43	40	10	7	6	5	4	2	1
減算ポイント	—	1	1	1	1	25	1	2	3	30	3	1	1	1	2	1	1
残りポイント	75	74	73	72	71	46	45	43	40	10	7	6	5	4	2	1	0

(d) パターン4

本前兆 (付与100pt)	開始	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	終了
演出パターン	—	A1	A2	A1	A1	D3	A1	A3	B1	D2	B2	A1	A1	D1	B2	A4	A1
減算前ポイント	100	100	99	98	97	96	71	70	68	65	35	32	31	30	5	2	0
減算ポイント	—	1	1	1	1	25	1	2	3	30	3	1	1	1	25	3	2
残りポイント	100	99	98	97	96	71	70	68	65	35	32	31	30	5	2	0	0

【図102】

(a) 演出テーブル

ゲーム 数	番号	演出パターン	減算 ポイント	演出内容
1	1	通常	0	味方攻撃せず
	2	チャンスアップA	10	味方攻撃(弱)
	3	チャンスアップB	20	味方攻撃(中)
	4	チャンスアップC	30	味方攻撃(強)
2	1	通常	0	敵反撃(強)
	2	チャンスアップA	10	敵反撃(中)
	3	チャンスアップB	20	敵反撃(弱)
	4	チャンスアップC	30	敵反撃せず
3	1	通常	0	味方攻撃せず
	2	チャンスアップA	10	味方攻撃(弱)
	3	チャンスアップB	20	味方攻撃(中)
	4	チャンスアップC	30	味方攻撃(強)
4	1	通常	0	味方ダメージ大→敗北
	2	チャンスアップA	10	味方ダメージ小→勝利
	3	チャンスアップB	20	敵ダメージ小→勝利
	4	チャンスアップC	30	敵ダメージ大→大勝利

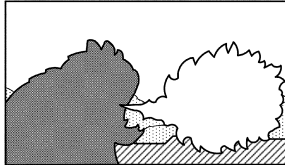
(b) 選択テーブル

ゲーム 数	番号	減算 ポイント	残りポイント(敗北パターン)					残りポイント(勝利パターン)							
			0	10	20	30	40	50	0	10	20	30	40	50	
1	1	0	65536	16384	16384	16384	16384	0				65536	65536	49152	65536
	2	10	0	49152	16384	16384	20480	0				0	0	16384	0
	3	20	0	0	32768	24576	12288	0				0	0	0	0
	4	30	0	0	0	8192	16384	65536				0	0	0	0
2	1	0	65536	32768	8192	49152	32768	16384				65536	65536	40960	65536
	2	10	0	32768	8192	8192	32768	49152				0	0	16384	0
	3	20	0	0	49152	0	0	0				0	0	8192	0
	4	30	0	0	0	0	0	0				0	0	0	0
3	1	0	65536	57344	40960	32768	16384	65536				65536	65536	16384	0
	2	10	0	8192	16384	32768	49152	0				0	0	40960	0
	3	20	0	0	8192	0	0	0				0	0	8192	65536
	4	30	0	0	0	0	0	0				0	0	0	0
4	1	0	65536	49152	32768	16384	8192	0				0	0	0	0
	2	10	0	16384	32768	49152	57344	65536				0	0	0	0
	3	20	0	0	0	0	0	0				65536	0	8192	0
	4	30	0	0	0	0	0	0				0	65536	57344	65536

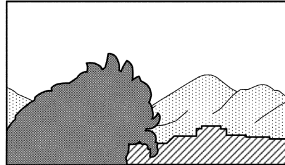
10

【図103】

(a-1) 1ゲーム目: 残りポイント50pt-30pt=20pt



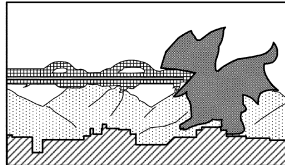
(b-1) 1ゲーム目: 残りポイント50pt-0pt=50pt



(a-2) 2ゲーム目: 残りポイント20pt-20pt=0pt



(b-2) 2ゲーム目: 残りポイント50pt-0pt=50pt



(a-3) 3ゲーム目: 残りポイント0pt-0pt=0pt



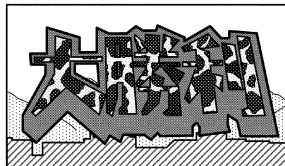
(b-3) 3ゲーム目: 残りポイント50pt-20pt=30pt



(a-4) 4ゲーム目: 残りポイント0pt-0pt=0pt

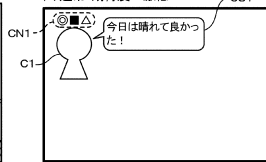


(b-4) 4ゲーム目: 残りポイント30pt-30pt=0pt

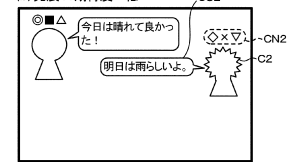


【図104】

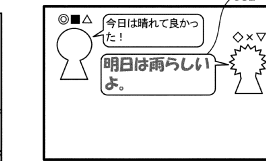
(a) 通常: 期待度…激低



(b) 発展1: 期待度…低



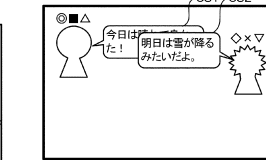
(c) 発展2: 期待度…中



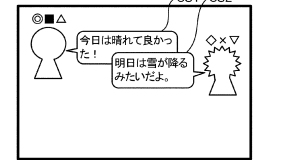
(d) 発展3: 期待度…高



(e) セリフの重複(1)



(f) セリフの重複(2)



(g) チュートリアルとして利用



(h) 押し順ナビ演出と会話演出との位置関係



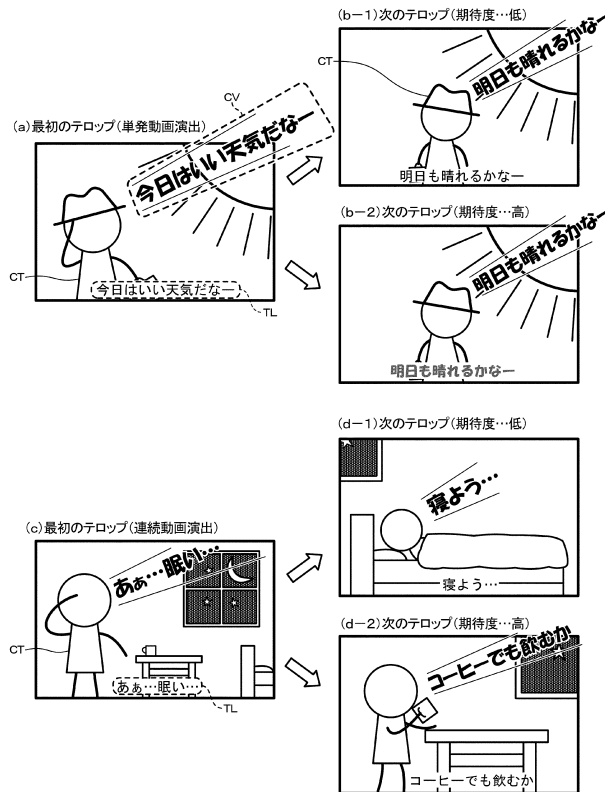
20

30

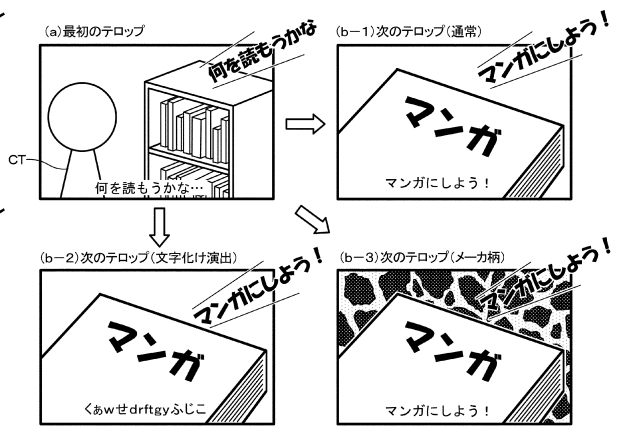
40

50

【図105】



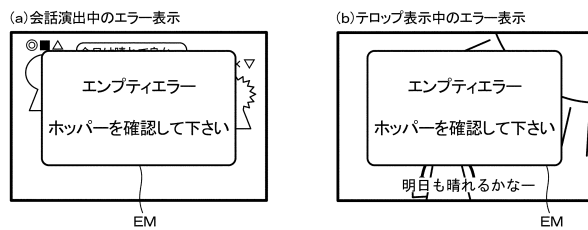
【図106】



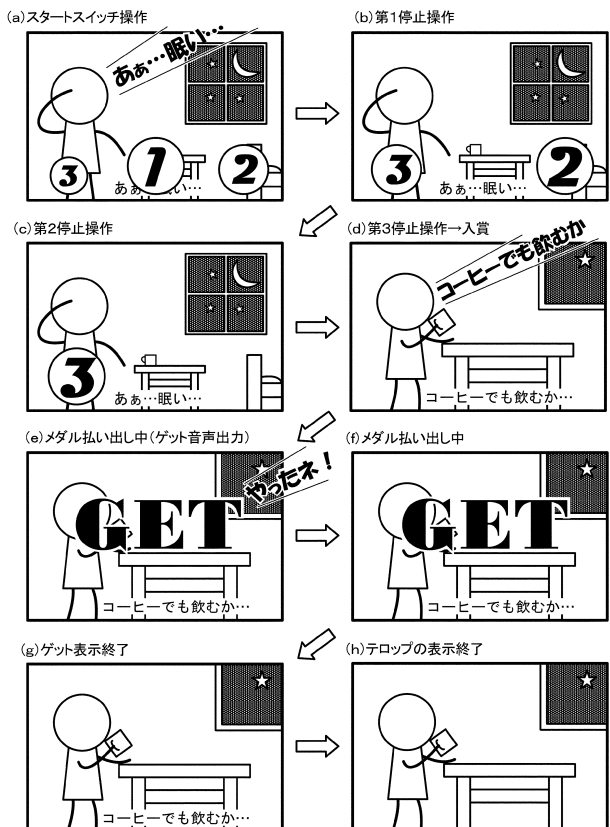
10

20

【図107】



【図108】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-055130 (JP, A)
特開 2018-093940 (JP, A)
特許第 6563069 (JP, B1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 5 / 0 4