



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

通常状態と通常状態よりも有利な有利状態とを有し、  
有利状態として第 1 有利状態と第 2 有利状態とを有し、  
第 1 有利状態の開始時点から第 1 有利状態が終了し通常状態において遊技が実行可能となる時点までの遊技価値獲得期待付与数よりも、第 2 有利状態の開始時点から終了時点までの遊技価値獲得期待付与数の方が多い  
ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本明細書に記載する発明（以下「本発明」と称する）は、スロットマシンやばちんこ機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

代表的な遊技機であるスロットマシン（回胴式遊技機）は、一般に、リール（「回胴」とも称する）を用いた遊技の進行に係る制御（例えば、リール駆動の制御、役決定（「役抽選」とも称する）の制御、遊技メダル等の遊技媒体（「遊技価値」とも称する）の投入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態の移行制御等）を行う主制御基板（「主制御手段」とも称する）と、遊技状況に応じて遊技の興趣向上等を目的とする種々の演出（画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）による画像演出やスピーカ装置による音声演出等）の実行に係る制御を行う副制御基板（「副制御手段」とも称する）と、を備えており、両基板間の情報伝達（送信）は、主制御基板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。

20

**【0003】**

また、スロットマシンでは、一般に、規定数（1回の遊技を行うために必要な数）の遊技媒体を投入することにより有効ラインが設定され、スタートレバー（「始動レバー」とも称する）を傾動させるなどのリール回転開始操作が遊技者により行われることにより、役決定処理（「役抽選処理」、「内部抽せん」とも称する）を行い、何れかの遊技役（単に「役」とも称する）またはハズレが決定され、その後、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、ストップスイッチを押下するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。

30

**【0004】**

通常、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行われたタイミングから所定の時間（通常、最大で5図柄移動し得る時間）内の任意のタイミングで停止可能に制御されており、これにより、役決定処理により決定（「選出」または「当選」とも称する）された役（「成立許容役」とも称する）は可能な限り成立し（成立許容役を構成する図柄の組合せ（「対応図柄」とも称する）が有効ライン上に停止表示され）、役決定処理により決定されていない役は成立しない（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。なお、停止表示される図柄組合せのことを「出目」とも称する。

40

**【0005】**

また、遊技役としては、一般に、再遊技役や小役と称される通常の役の他に、ボーナス役とも称される特別役が設けられている。再遊技役とは、成立しても遊技媒体（遊技価値）は付与されない（獲得できない）が再遊技（次の遊技を遊技者が新たに遊技媒体を投入することなく行うこと）が可能となる役で「リプレイ役」とも称される。小役とは、成立時に所定数の遊技媒体の獲得が可能となる役で「入賞役」とも称される。ボーナス役（特

50

別役)とは、その成立を契機として特別な遊技状態(「特別役物」、「特別遊技」または「ボーナス遊技(ゲーム)」とも称する)が作動可能(設定可能)となる役である。特別な遊技状態とは、例えば、所定の小役の役決定確率(単に「決定確率」でも可、その他、「役抽選確率」(単に「抽選確率」でも可)、「役選出確率」(単に「選出確率」でも可)、「役当選確率」(単に「当選確率」でも可)と称してもよい)が、通常よりも高くなる遊技状態をいう。

#### 【0006】

特別役を構成する図柄組合せの構成図柄は、各リール上において少数しか配置されていないことが多い。このため、特別役が決定された場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと(このような操作を「目押し」とも称する)ができないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されているのに、それを成立させることができなかつた場合には、特別役が決定されたことを示す情報が次の遊技に持ち越されるようになっており(「特別役の当選持越し」、「特別役の当選を持ち越す」等とも称する)、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている(当選を持ち越せない特別役もある)。

#### 【0007】

また、従来のスロットマシンにおいて、再遊技役の役決定確率が異なる複数のRT状態(遊技状態)を設け、所定の条件が充足されたこと(例えば、役決定処理に基づき特別役に当選したこと、特別役の対応図柄が表示されたこと、特別役に関する遊技が終了したこと、所定の図柄組合せが停止表示されたこと)を契機として他のRT状態に移行するようにしたものが一般的に知られている。このようなRT状態間の移行は、役(再遊技役)の役決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。また、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたRT状態に制御されている期間をリプレイタイムと称することもある。

#### 【0008】

一方、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、AT(アシストタイム)と称される遊技期間を設定し、この遊技期間内において所定の報知演出(アシスト演出)を行うこともなされている。このようなATが再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたRT状態に制御されている期間(リプレイタイム)中に設定されることもあり、そのようなリプレイタイム中のATは、一般にART(アシストリプレイタイム)と称されている。実際には、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定されたRT状態に制御されていなくても、このようなRT状態に制御することが決まっているような状態のことをART(アシストリプレイタイム)と称することもある。AT中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる(対応図柄を有効ライン上に停止表示させる)ために必要とされる、ストップスイッチの操作態様(複数のストップスイッチをどのような順序で操作すべきかを示す操作順序(「押し順」とも称する)や、ストップスイッチを、リールがどのような回転位置にあるときに操作すべきかを示す操作位置(「押し位置」とも称する)等)を報知したりするものなどが知られている。なお、押し順の違いによって、停止表示される図柄組合せが異なる遊技役(役決定結果)のことを「押し順役」とも称する。また、AT中において、アシスト演出が行われる遊技のことを「アシスト遊技」とも称する。

#### 【0009】

上述したATに関する制御処理(「AT関連制御処理」とも称する)を専ら副制御手段で行うスロットマシン(「サブAT機」とも称する)もある。しかし、副制御手段に対して不正行為(ゴト行為)を行うことで強制的にATを設定することができてしまうなどの問題があったため、最近では、副制御手段よりも不正行為を行い難い主制御手段でAT関連制御処理の一部の処理を行うスロットマシン(「メインAT機」とも称する)が多い。例えば、ATの設定に関する処理やAT中に報知する押し順を決定する処理等は主制御手

10

20

30

40

50

段が専ら行い、副制御手段は主に、主制御手段が設定した A T 中において、主制御手段が決定した押し順の報知（アシスト演出）を実行する処理等を行うというメイン A T 機が知られている。このようなメイン A T 機では、A T に関する種々の情報を主制御手段で管理するとともに、これらの情報を適宜、主制御手段から副制御手段に送信している。

【 0 0 1 0 】

一般的にスロットマシンでは、遊技店側において、役決定結果（「役抽選結果」（単に「抽選結果」でも可）、「役選出結果」（単に「選出結果」でも可）、「役当選結果」（単に「当選結果」でも可）と称してもよい）を決定する確率を設定するための設定値を複数段階の範囲内で変更できるようになっている。役決定確率の差（「設定差」とも称する）は、スロットマシンの出玉率に影響を与えるので、設定値は、遊技店にとっては出玉率を管理するための指標として、遊技者にとってはより多くの遊技媒体を獲得するための指標として関心が高いものとなっている。役決定結果（当選役）の中には、いずれの設定値においても役決定確率が変わらないもの（「設定差のない役決定結果」とも称する）と、設定差によって役決定確率が変わるもの（「設定差のある役決定結果」とも称する）とに分けられる。

10

【 0 0 1 1 】

スロットマシンにおいて、アシスト遊技を実行することが可能な有利区間とアシスト遊技を実行することができない通常区間（「非有利区間」とも称する）とを備え、有利区間において所定の遊技数を消化すると、有利区間が終了して通常区間に移行するように構成されているものが知られている。また、有利区間中に所定数のアシスト遊技が消化されると判断すると、有利区間が終了することを報知するためのエンディング演出を実行するとともに、A T の延長（上乘せ）を行わないように構成されたスロットマシンも知られている。また、A T（A R T）の継続回数に応じて、A T の上乘せが高確率で実行される状態への移行抽選を行うように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献 1 を参照）。

20

【 0 0 1 2 】

スロットマシンにおける A T 中の遊技価値の獲得数は、A T ゲーム数が増えるほど増える傾向にあるが、その獲得数の増え方は、主に役決定確率の設定値に応じたものになる（例えば、下記特許文献 2 を参照）。一方、同じ設定値の A T であっても遊技価値の獲得し易さが異なる複数の遊技状態を抽選により設定可能に設け、それぞれの遊技状態間において A T の設定ゲーム数や A T の上乘せ数の発生率を変えるように構成されたスロットマシンも知られている（例えば、下記特許文献 3 , 4 を参照）。

30

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 6 - 2 6 7 2 9 号 公 報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 8 - 9 9 5 0 9 号 公 報

【 特許文献 3 】 特開 2 0 1 8 - 6 8 5 0 7 号 公 報

【 特許文献 4 】 特開 2 0 1 7 - 1 8 6 8 6 号 公 報

【 発明の概要 】

40

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 4 】

従来遊技機では、遊技性を高めて遊技の興趣向上を図るためや、円滑に遊技を行えるようにするために、種々の工夫がなされてきたが更なる改善の余地がある。

【 0 0 1 5 】

例えば、上述したように、A T の継続回数に応じて移行抽選を行い、その抽選結果に基づき、上乘せ高確率状態へ移行させることも行われている。しかし、従来のは、A T の継続回数と移行抽選での当選のし易さとの関係が明確に規定されていないわけではない。そのため、A T 中において継続回数に関して遊技者が何を目標とすれば良いのかが分からず、それにより遊技の興趣が低下する虞がある。また、好ましい移行抽選結果が得られな

50

かった場合に、移行期待度が低いことを示す表示演出が高い確率で実行されることがあり、それを見た遊技者の遊技意欲を低下させる虞もある。

【0016】

また、AT中における遊技価値の獲得数の増え方が、役決定確率の設定値のみに依存する構成のスロットマシンの場合、遊技店側における獲得数の調整が容易となるものの、AT中の遊技性が単調になり易いという課題がある。一方、AT中での遊技価値の獲得し易さを抽選等により変動させるスロットマシンの場合、AT中での遊技の興趣向上は図れるものの、抽選結果によっては過度に獲得数が増大してしまい、遊技店に思わぬ損失が発生する虞がある。

【0017】

本発明はこのような事情に鑑みなされたもので、有利状態中の遊技性を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0018】

本発明に係る遊技機は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【0019】

本発明に係る遊技機（例えば、スロットマシン1）は、通常状態（例えば、通常モード）と通常状態よりも有利な有利状態とを有し、有利状態として第1有利状態（例えば、前半AT）と第2有利状態（例えば、後半AT）とを有し、第1有利状態の開始時点から第1有利状態が終了し通常状態において遊技が実行可能となる時点までの遊技価値獲得期待付与数（遊技機の仕様上、獲得できると期待される遊技価値数で、所定回数のシミュレーションにおける遊技価値獲得数の平均値）よりも、第2有利状態の開始時点から終了時点までの遊技価値獲得期待付与数の方が多くことを特徴とする。

【0020】

このような構成の遊技機によれば、第1有利状態よりも第2有利状態の方がより多くの遊技価値を獲得することが期待できるので、第2有利状態で遊技することが有利状態中における遊技目標となる。そのため、有利状態中での遊技が単調とならず、遊技性を向上させることができる。

このような遊技機における参考態様として、有利状態では、所定の規定数（例えば、3枚）の遊技価値を投入して遊技を実行可能であり、有利状態において所定の規定数の遊技価値を投入した遊技では所定数の遊技価値を付与可能な所定の役が成立可能であり、有利状態において、所定の規定数の遊技価値を投入して遊技した場合の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数（遊技機の仕様上、獲得できると期待される1遊技あたりの遊技価値数で、所定回数のシミュレーションにおける1遊技あたりの遊技価値獲得数の平均値）は、所定の規定数を超える値であり、所定の規定数の遊技価値を毎回投入して遊技した場合の第2有利状態の消化期待遊技数は、所定の規定数の遊技価値を毎回投入して遊技した場合の第1有利状態の消化期待遊技数よりも少ない、とすることができる。また、別の参考態様として、第1有利状態における有利遊技に関する特典の付与割合は、第2有利状態における有利遊技に関する特典の付与割合よりも高い、とすることができる。

【発明の効果】

【0021】

上記構成の遊技機によれば、有利状態中の遊技性を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】本発明に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図4】上記スロットマシンにおける図柄組合せ1を示す図である。

【図5】上記スロットマシンにおける図柄組合せ2を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 6】上記スロットマシンにおける図柄組合せ 3 を示す図である。
- 【図 7】上記スロットマシンにおける図柄組合せ 4 を示す図である。
- 【図 8】上記スロットマシンにおける図柄組合せ 5 を示す図である。
- 【図 9】上記スロットマシンにおける図柄組合せ 6 を示す図である。
- 【図 10】上記スロットマシンにおける ( A ) はボーナス条件装置を示し、( B ) は入賞再遊技条件装置 ( 1 ) を示す図である。
- 【図 11】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 ( 2 ) を示す図である。
- 【図 12】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 ( 3 ) を示す図である。
- 【図 13】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 ( 4 ) を示す図である。
- 【図 14】上記スロットマシンにおける各条件装置に割り当てた当選置数を示す図である 10
- 。
- 【図 15】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。
- 【図 16】上記第スロットマシンにおける各 R T 状態の関係を示す図である。
- 【図 17】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。
- 【図 18】上記スロットマシンにおける ( A ) は入賞再遊技条件装置と演出グループ A 番号との対応関係を示し、( B ) はボーナス条件装置と演出グループ B 番号との対応関係を示す図である。
- 【図 19】上記スロットマシンの遊技モード 8 , 9 における ( A ) は 1 ラウンド目 ( 保留番号設定開始 )、( B ) は 1 ラウンド目 ( 保留番号設定中 )、( C ) は 1 ラウンド目 ( 保留番号設定終了 )、( D ) は 2 ラウンド目 ( 保留番号更新 )、( E ) は 2 ラウンド目 ( 保留番号更新終了 )、( F ) は継続判定中、( G ) は継続判定終了、( H ) は次の 1 ラウンド目の表示演出内容をそれぞれ示す図である。 20
- 【図 20】上記スロットマシンにおける ( A ) は保留番号設定抽せん、( B ) は保留番号加算抽せん、( C ) は第 2 A T 継続抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
- 【図 21】上記スロットマシンにおける遊技進行制御処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 22】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態別レバー処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 23】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態別全停処理の流れを示すフローチャートである。 30
- 【図 24】上記スロットマシンにおける有利区間クリアカウンタ管理処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 25】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態 8 レバー処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 26】上記スロットマシンにおける獲得処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 27】上記スロットマシンにおける保留番号設定処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 28】上記スロットマシンにおける保留番号加算処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 29】上記保留番号加算処理の続きの流れを示すフローチャートである。 40
- 【図 30】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態 8 全停処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 31】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態 9 レバー処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 32】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態 9 全停処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 33】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図 34】上記スロットマシンの第 1 変更態様におけるメイン遊技状態の関係を示す図である。 50

【図35】上記スロットマシンの第1変更態様における(A)は遊技価値獲得数の度数分布のグラフ、(B)は遊技価値獲得数の度数分布の表を示す図である。

【図36】上記スロットマシンの第1変更態様の変形例における(A)は遊技価値獲得数の度数分布のグラフ、(B)は遊技価値獲得数の度数分布の表を示す図である。

【図37】上記スロットマシンの第2変更態様における(A)はランク抽せん、(B)は天井ゲーム数抽せん、(C)はAT中獲得数抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。

なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号(1つまたは複数の遊技役またはハズレ(ハズレを設定しない場合は除く)により構成される)の中から、1つまたは複数の役決定結果番号(当選項目)を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為(「役決定」とも称する)を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定(選出)された遊技において成立することが許容される1つもしくは複数の遊技役(「成立許容役」や「当選役」とも称する)またはハズレを規定するものである。なお、役決定のことを「内部抽せん」または「役抽選」とも称し、抽選や当選における「選」は「籤」または「せん」とも称する。

10

【0024】

また、「遊技役が成立する」、「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役(遊技メダルの払出しがある遊技役(小役)か、払出しのない遊技役(再遊技役や特別役)かは問わない)を構成する図柄組合せ(対応図柄)が、所定の停止態様(例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様)で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

20

【0025】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口21への遊技メダルの投入操作(手入れする操作)と、クレジット(貯留)された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ24の押圧操作、スタートレバー(「スタートスイッチ」とも称する)25の傾動操作、ストップスイッチ(「ストップボタン」とも称する)26a, 26b, 26cの押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

30

40

【0026】

また、遊技メダルの「払出数」(「払出枚数」とも称する)とは、1回の遊技において遊技者に付与される遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為(「実払出し」とも称する)と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁氣的に記憶される数値を増加させるという行為(「貯留加算払出し」とも称する)とがある。

【0027】

また、遊技メダルの「獲得数」(「獲得枚数」とも称する)とは、所定期間(任意に設定可であるが、例えば、ATの期間やボーナスの期間)において、遊技者が獲得した遊技メダルの総数として計数される数値のことを意味する。また、遊技メダルの「差枚数」(

50

「差数」とも称する)とは、所定期間における、払い出された遊技メダルの総数から、ベットされた遊技メダルの総数を引いた値(負値となることもある)を意味する。遊技メダルの「獲得数」と「差枚数」を別の概念として用いることもできるが、以下では同義のもの(差枚数の概念)として扱う。

【0028】

また、「フリーズ」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー25の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ(「リール回転開始時フリーズ」とも称する)と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ(「リール回転停止時フリーズ」とも称する)とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。また、フリーズの期間において、回胴演出(「リール演出」とも称する)を行うことがある。回胴演出とは、遊技者による遊技操作とは無関係に、後述のリール3a, 3b, 3cを回転させて、任意の図柄組合せを停止表示させる演出である。

10

【0029】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理(行為)をいう。押しナビのうち、特に再遊技役の成立をアシストするものを「RPナビ」(RPはリプレイの略)、入賞役(小役)の成立をアシストするものを「入賞ナビ」、特定の図柄が停止表示されることをアシストするものを「目押しナビ」(主に副制御手段側で行われる)とも称する。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」(「メイン側RPナビ」、「メイン側入賞ナビ」、「メイン側目押しナビ」)とも称し、後者を「サブ側押しナビ」(「サブ側RPナビ」、「サブ側入賞ナビ」、「サブ側目押しナビ」)とも称したり、「押しナビ演出」(「RPナビ演出」、「入賞ナビ演出」、「目押しナビ演出」)とも称したりする。また、押しナビのうち、特に押し順を報知するものを「押し順ナビ」とも称する。

20

【0030】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「B」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「H」を付記することとする。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

30

【0031】

《スロットマシン》

図1には、本発明に係る遊技機の一実施形態としてのスロットマシン(「スロットマシン1」と称する)を示しており、以下このスロットマシン1の基本的な構成について図1~図14を参照しながら説明する。

<スロットマシンの外観>

スロットマシン1は、図1に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。

40

【0032】

上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置(「液晶表示装置」とも称する)11(図2参照)の表示画面11aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a, 13b、第3演出ランプ14a, 14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a, 15bが配置されている。

【0033】

中パネルアセンブリ20の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された3個のリール3a, 3b, 3cの表面が臨む表示窓Wが設けられており、この表示窓Wの下方には、遊技メダル(遊技媒体)を投入するためのメダル投入口21、クレジットされた範囲内で1

50

枚の遊技メダルをベットするための1-BETスイッチ22、最大ベット許容数(例えば3枚)の遊技メダルを一度にベットするためのMAX-BETスイッチ23、ベットされた遊技メダル、および/または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ24、全リール3a, 3b, 3c(リールのことを「回胴」とも称する)を回転開始させる際に操作されるスタートレバー25、各リール3a, 3b, 3cの回転を個別に停止させるための3個のストップスイッチ26a, 26b, 26c(図中左側のストップスイッチ26aはリール3aに対応し、中央のストップスイッチ26bはリール3bに対応し、右側のストップスイッチ26cはリール3cに対応する)、及びメダル投入口21から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ27等が設けられている。

10

**【0034】**

メダル投入口21の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路(後述のホッパー50に通ずる)と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路(後述の遊技メダル払出口41に通ずる)とに分岐しており、その分岐部には、ブロッカ48(図2参照)が設けられている。このブロッカ48は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口21に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口21に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロッカ48がON状態とは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態(遊技メダル受入可能状態)を示し、ブロッカ48がOFF状態とは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態(遊技メダル受入不可状態)を示すものとする。

20

**【0035】**

また、メダル投入口21の内部には、遊技メダルを検知するための3つの投入メダルセンサ28a, 28b, 28c(図2参照)が設けられている。投入メダルセンサ28aは、遊技メダルがメダル投入口21に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロッカ48が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ28bは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロッカ48が設置された位置よりも下流側(後述のホッパー50寄り)の位置に配置されている。投入メダルセンサ28cは、メダル投入口21に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍(ブロッカ48が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ28b寄りの位置)に配置されている。

30

**【0036】**

投入メダルセンサ28a及び投入メダルセンサ28bが共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口21に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ28aは遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ28bは遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口21に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、3つの投入メダルセンサ28a, 28b, 28cが所定の順序(28a, 28c, 28bの順序)とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異常通過が起きたことを意味する。

40

**【0037】**

表示窓Wは、3個のリール3a~3cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。表示窓W内の左上段、中中段、右下段の各図柄表示領域を右下がり結び入賞ライン29は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無を判定できるように構成さ

50

れている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。

【0038】

また、スロットマシン1には、LEDランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、MAX-BETスイッチ表示ランプ46a、BET数表示ランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、貯留枚数表示ランプ46h、及び払出数表示ランプ46jを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板60（主制御手段100）により制御されるように構成されている。

【0039】

MAX-BETスイッチ表示ランプ46aは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、MAX-BETスイッチ23の内部に配置され、点灯時にはMAX-BETスイッチ23を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ20において表示窓Wの側方または下方に配置されている。

【0040】

BET数表示ランプ46b（以下「BETランプ46b」とも称する）は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、1枚以上の場合に点灯される1-BET表示ランプ46bCと、2枚以上の場合に点灯される2-BET表示ランプ46bBと、3枚の場合に点灯されるMAX-BET表示ランプ46bAとから構成されている。投入可能表示ランプ46cは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ46dは、スタートレバー25を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ46eは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【0041】

状態表示ランプ46fは、貯留（クレジット）されている遊技メダルを清算するとき点灯されるものであり、回数表示ランプ46gは、例えば、ATが設定されたときに、押しナビの実行可能数（押しナビが実行される毎に1減算され、また、抽選等により増加することもある）を表示するものである。貯留枚数表示ランプ46h（以下「CREランプ46h」とも称する）は、貯留された遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものであり、払出数表示ランプ46jは、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものである。貯留枚数表示ランプ46hや払出数表示ランプ46jは、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するため、各々2つの7セグメント表示器（数字を表すための7つのセグメントランプ、小数点（ドット）を表す1つのセグメントランプから成る）で構成されている。

【0042】

また、この払出数表示ランプ46jは、スロットマシン1に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定されるエラーとしては、HPエラー、HEエラー、H0エラー、CEエラー、CPエラー、CHエラー、C0エラー、C1エラー、FEエラー、E1エラー、E5エラー、E6エラー、E7エラー等がある。HPエラーは、後述するホッパー50のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、HEエラーは、ホッパー50の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー（ホッパーエンptyエラー）であり、H0エラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと判断したときのエラーである。CEエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、CPエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、C0エラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、C1エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。FEエラーは、後述の補助収納

10

20

30

40

50

庫 8 5 が満杯と判断した場合のエラー（満杯エラー）であり、E 1 エラーは、電源投入時に記憶装置（R A M）の内容が正常でない場合のエラー（R A Mエラー）であり、E 5 エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。E 6 エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、E 7 エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。E 1、E 5、E 6、E 7の各エラー（これらを総称して「E系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ 8 2 の操作により解除されるようになっている。

#### 【 0 0 4 3 】

さらに、この払出数表示ランプ 4 6 j は、ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ 4 6 j のことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ 4 6 j は、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ 4 6 j のことを「設定値表示器」とも称する。

#### 【 0 0 4 4 】

下パネルアセンブリ 3 0 の中央部には、透明な下パネルカバー 3 1 が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ 3 2 a , 3 2 b が配置されている。なお、下パネルカバー 3 1 の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

#### 【 0 0 4 5 】

受け皿アセンブリ 4 0 には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口 4 1 が開設されているとともに、遊技メダル払出口 4 1 に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿 4 2 が設けられており、この遊技メダル貯留皿 4 2 の左には、灰皿 4 3 が設けられている。また、遊技メダル払出口 4 1 の左右には、受け皿アセンブリ 4 0 の背面側に配置された一对の下部スピーカ 4 4 a , 4 4 b（図 2 参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口 4 5 a , 4 5 b が形成されている。

#### 【 0 0 4 6 】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー 5 0（図 2 参照）が設けられており、このホッパー 5 0 には遊技メダルを検出するためのメダル検出部 5 1（図 2 参照）が設けられている。また、このホッパー 5 0 は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー 5 0 の近傍位置には、ホッパー 5 0 から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫 8 5（図 2 参照）が設けられるとともに、この補助収納庫 8 5 が満杯状態（補助収納庫 8 5 から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部 8 6（図 2 参照）が設けられている。

#### 【 0 0 4 7 】

##### < リール >

各リール 3 a , 3 b , 3 c はそれぞれステップモータ 3 5 a , 3 5 b , 3 5 c（図 2 参照）の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c は透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄（図 3 参照）が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c（図 2 参照）が配設されており、このバックランプ 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c を点灯させることにより、表示窓 W 内に臨む各リール 3 a , 3 b , 3 c の領域を内面側から全体的に照明したり、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン 2 9 上や、有効ライン 2 9 上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール 3 a , 3 b , 3 c の一部領域のみを照明したりするように構成されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 8 】

## &lt; 遊技を行うための基本操作 &gt;

スロットマシン1で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口21に遊技メダルを投入することによりベットするか、1 - B E Tスイッチ22またはM A X - B E Tスイッチ23の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン29を有効化する。本実施形態では、入賞ライン29を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、2枚または3枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

10

## 【 0 0 4 9 】

次に、遊技者がスタートレバー25を操作すると、ベット数が確定する(ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される)とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最小遊技時間(1つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間(例えば、4.1秒間)のことが経過したことを確認した後、各リール3a~3cが回転を開始し、リール3a~3cの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓W内を上下に(通常、上から下に)移動表示される。そして、リール3a~3cの回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ26a~26cが有効化され(ストップスイッチの操作が有効に受け付け可能とされ)、遊技者がストップスイッチ26aを操作するとリール3aの回転が停止し、ストップスイッチ26bを操作するとリール3bの回転が停止し、ストップスイッチ26cを操作するとリール3cの回転が停止するように構成されている。

20

## 【 0 0 5 0 】

ここで、有効ライン29上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様(遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄)となっていると判定された場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー50により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

## 【 0 0 5 1 】

## &lt; 制御基板と各機器との接続 &gt;

本実施形態では、スロットマシン1を制御する主な制御基板として図2に示すように、主制御基板60、サブメイン制御基板70A、及びサブサブ制御基板70Bの3つの制御基板を備えている(サブメイン制御基板70Aとサブサブ制御基板70Bを総称して副制御基板70と称する)。遊技の進行に係る主たる制御(リール3a~3cの駆動制御や役決定処理等を含む)が主制御基板60上に配設された制御回路により行われ、バックランプ38a~38c等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板70A上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置11による演出画像表示制御、上部スピーカ15a、15b等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板70B上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板60と副制御基板70との間の情報伝達は、主制御基板60からサブメイン制御基板70Aへの一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板70Aとサブサブ制御基板70Bとの間の情報伝達は、双方向で行うことが可能となっている。

30

40

## 【 0 0 5 2 】

主制御基板60には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインCPU61と、制御プログラム等を記憶した読み出し専用の記憶装置であるROM62と、情報の書き込み及び読み出しが可能な記憶装置であるRAM63(「RAM」のことを「RWM」とも称する)とが配設されており、ROM62に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における遊技の進行に係る制御が行われるようになっている。なお、ROM62及びRAM63は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

50

## 【0053】

メインCPU61には、クロックパルス(クロック信号)を発生するためのクロックパルス発生器64、クロックパルス発生器64で発生したクロックパルスを分周するための分周器65、クロックパルス(または分周されたクロックパルス)に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器66、及び乱数発生器66で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路67が接続されている。クロックパルス発生器64は、2つの発振器(図示略)から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数(内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい)のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メインCPU61の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メインCPU61、ROM62、RAM63、分周器65、乱数発生器66、乱数取込回路67、インターフェイス回路68等を1つのICチップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メインCPU61は、インターフェイス回路68を介して、モータ駆動回路36a、表示用ランプ制御回路47、ホッパー駆動回路52及び副制御基板70に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路37a, 37b, 37c、払出検出信号回路53及び収納状態信号回路87からの信号を受信するように構成されている。

10

## 【0054】

モータ駆動回路36aは、リール3a, 3b, 3cをそれぞれ回転駆動するステップモータ35a, 35b, 35cの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路47は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路37a, 37b, 37cは、リール3a, 3b, 3cの各々に設置されたリールセンサ(図示せず)からの各検出信号を主制御基板60に送信する回路である(検出回路37aはリール3aに対応し、検出回路37bはリール3b、検出回路37cはリール3cに対応する)。ホッパー駆動回路52は、小役が成立した際に、ホッパー50を駆動して遊技メダルの払出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路53は、ホッパー50から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部51により検出された際に、主制御基板60に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路87は、補助収納庫85が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部86の検出結果に応じて、主制御基板60に送信する回路である。

20

30

## 【0055】

また、スロットマシン1には、電源装置80からの電力が主制御基板60を介して供給されるようになっている。この電源装置80には、電源スイッチ81、リセットスイッチ82及び設定鍵型スイッチ83が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路68を介して、メインCPU61に送信されるように構成されている。さらに、メインCPU61は、インターフェイス回路68を介して、設定変更スイッチ84からの信号を受信するように構成されている。

## 【0056】

電源スイッチ81は、電源装置80からスロットマシン1への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ82は、スロットマシン1において所定のエラー(上述のE系エラーを除くエラー)が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセットスイッチ82が操作されることにより、主制御基板60及び副制御基板70において記憶されたエラー発生情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板60及び副制御基板70により実行される。また、設定鍵型スイッチ83は、役決定確率の高低の程度(ランク)を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ84は、設定値を複数段階(本実施形態では6段階)で変更するためのスイッチである。

40

50

## 【 0 0 5 7 】

前扉 2 が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されている状態（電源スイッチ 8 1 が ON 状態）において、設定鍵型スイッチ 8 3 が ON 状態に操作されることにより、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されていない状態（電源スイッチ 8 1 が OFF 状態）において、設定鍵型スイッチ 8 3 が ON 状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ 8 1 が ON 状態に操作される（スロットマシン 1 に電源が投入される）ことにより、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ 8 4 を操作するごとに、設定値を 1 段階ずつ更新することができる。また、設定値の更新後に、スタートレバー 2 5 を傾動操作することにより、更新された設定値が確定し、その確定後に設定鍵型スイッチ 8 3 を OFF 状態に操作することによって、設定変更の作業が完了するようになっている。なお、設定鍵型スイッチ 8 3 は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ON 状態と OFF 状態が切り替えられるようになっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認時及び設定変更時において、設定値は「1～6」の 6 個の整数値を用いて、払出数表示ランプ 4 6 j に表示されるようになっている（設定値表示用の別のランプをスロットマシン 1 の筐体内等に設けてもよい）。

10

## 【 0 0 5 8 】

電源装置 8 0 からの電力は、主制御基板 6 0 を介してサブメイン制御基板 7 0 A に供給され、さらにサブメイン制御基板 7 0 A を介してサブサブ制御基板 7 0 B に供給されるようになっている（電源装置 8 0 から直接、サブメイン制御基板 7 0 A とサブサブ制御基板 7 0 B に電力を供給するようにしてもよい）。電源装置 8 0 から主制御基板 6 0 に電力を供給する回路上と、主制御基板 6 0 を介してサブメイン制御基板 7 0 A に電力を供給する回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメイン CPU 6 1、後述のサブメイン CPU 7 1 に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメイン CPU 6 1、サブメイン CPU 7 1 に出力するようになっている。なお、主制御基板 6 0 の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板 7 0 A の電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板 7 0 A よりも先に主制御基板 6 0 が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

20

30

## 【 0 0 5 9 】

また、メイン CPU 6 1 には、スイッチ基板 9 0 に接続されているかまたはスイッチ基板 9 0 上に搭載されている、リール停止信号回路 9 1、スタートレバー 2 5、投入メダルセンサ 2 8 a, 2 8 b, 2 8 c、1 - BET スイッチ 2 2、MAX - BET スイッチ 2 3 及び清算スイッチ 2 4 からの各信号が、インターフェイス回路 6 8 を介して入力されるようになっている。

40

## 【 0 0 6 0 】

また、メイン CPU 6 1 には、インターフェイス回路 6 8 を介してプロッカ 4 8 が接続されており、このプロッカ 4 8 を ON・OFF 制御するように構成されている。以下の説明において、プロッカ 4 8 を ON・OFF 制御するための信号を「プロッカ信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン 1 には、前扉 2 の開閉状態を検出するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路 6 8 を介してメイン CPU 6 1 に入力されるようになっている。メイン CPU 6 1 は、ドアセンサからの信号により、前扉 2 が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか

50

開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

【0061】

また、図示は省略しているが、メインCPU61は、所定の遊技状態（例えば、AT状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

【0062】

一方、サブメイン制御基板70Aには、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメインCPU71と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるROM72と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるRAM73とが配設されており、ROM72に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM72及びRAM73は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。また、サブメインCPU71には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に応じて、所定の処理を実行するようになっている。

10

【0063】

サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、主制御基板60からの各種信号を受信し、ランプ制御回路18に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路18は、バックランプ38a～38c等のランプの点灯を制御する回路である。

20

【0064】

また、サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、サブサブ制御基板70Bに各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板70Bから各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板60からサブメイン制御基板70Aに送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板70Aからサブサブ制御基板70Bに送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板70Bからサブメイン制御基板70Aに送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

30

【0065】

サブサブ制御基板70Bには、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行うサブサブCPU75と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるROM76と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるRAM77とが配設されており、ROM76に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM76及びRAM77は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【0066】

サブサブCPU75は、インターフェイス回路78を介して、サブメイン制御基板70Aからの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路16、スピーカ制御回路17に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板70Aに状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路16は、画像表示装置11を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路17は、上部スピーカ15a、15b等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置11は、ストップスイッチ26a～26cの操作順（押し順）を表示する押し表示器（「サブ側押し順表示器」とも称する）としても機能するように構成されている。

40

【0067】

<リールの図柄配置>

50

本実施形態では、各リール 3 a ~ 3 c が表示する図柄が、図 3 に示すように配置されている（図 3 中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール 3 a , 3 b , 3 c をそれぞれ表す）。すなわち、各リール 3 a ~ 3 c には、「セブン」、「バー A」、「バー B」、「blank」、「ベル A」、「ベル B」、「スイカ A」、「スイカ B」、「チェリー」、及び「リプレイ」の 10 種類の図柄が所定数ずつ配置されている。以下、リール 3 a , 3 b , 3 c のことを、それぞれ、左リール（左回胴）、中リール（中回胴）、右リール（右回胴）とも称する。

#### 【0068】

##### < 図柄組合せの種類 >

本実施形態においては、各リール 3 a ~ 3 c において停止表示される図柄組合せが、図 4 ~ 図 9 に示すように設定されており、それらが役（遊技役）を構成する図柄組合せ（対応図柄）となっている。本実施形態における役としては、BB01, 02 の 2 個の特別役（BB はビッグボーナスの略。「1種BB」、「BB役」、「ボーナス役」とも称する）と、再遊技01 ~ 12 の 12 個の再遊技役（リプレイ役）と、入賞01 ~ 117 の 117 個の入賞役（小役）との計 131 個が設定されている。それぞれの役が成立するための図柄組合せ（対応図柄）、役成立時における遊技メダルの払出数等は、図 4 ~ 図 9 に示す通りである。

#### 【0069】

BB01, BB02 は、成立しても遊技メダルは払い出されず、その成立を契機として役物としての所定のビッグボーナス（「BB」とも称する）が作動して、次遊技から通常の遊技とは異なる条件下で実行されるビッグボーナス遊技（「BB遊技」とも称する）が開始可能となる役である。BB01 は、その対応図柄が「ベル B・スイカ A・バー A」の図柄組合せとされ、BB02 は、その対応図柄が「ベル B・スイカ A・スイカ A」（役を構成する図柄の名称は、リール 3 a , 3 b , 3 c の順番で記す。以下において同じ）の図柄組合せとされている。BB01 の成立により作動する BB（「BB-A」とも称する）は例えば 33 枚を超える遊技メダルが付与された（払い出された）ことにより終了し、BB02 の成立により作動する BB（「BB-B」とも称する）は例えば 3 枚の遊技メダルが付与されたことにより終了する。BB-A または BB-B の作動中は、役物としての所定のボーナス（「RB」（RB はレギュラーボーナスの略）とも称する）が連続作動する。この RB は、小役が 2 回成立したことまたは 2 回の遊技が消化されたことにより一旦終了し、次遊技から再作動する。ただし、BB-A, BB-B が終了するときは、RB も終了する。なお、BB-A の作動中に作動する RB を「RB-A」、BB-B の作動中に作動する RB を「RB-B」とも称する。BB01 は、役物（BB, RB）が未作動中であり、ベット数が 3（3 枚がけ）のときのみ成立する役であり、BB02 は、役物の未作動中であり、ベット数が 2（2 枚がけ）のときのみ成立する役となっている（図 4 ~ 図 9 中の「-」は成立しないことを示す）。

#### 【0070】

本実施形態では、特別役として BB のみを設けているが、別の特別役として、RB 役や MB 役（MB はミドルボーナスの略。「2種BB」とも称する）を設けるようにしてもよい。そして、RB 役が成立すると次遊技からボーナス遊技としての RB 遊技を開始するように設定し、MB 役が成立すると次遊技からボーナス遊技としての MB 遊技を開始するように設定してもよい。この場合の RB 遊技は、例えば、小役が所定回数（例えば、8 回）成立したこと、または所定回数（例えば、12 回）の遊技が消化されたことにより終了するようにし、MB 遊技は、例えば、所定数（例えば、200 超）の遊技メダルが払い出されたことにより終了するようにしてもよい。また、複数の特別役（例えば、複数種類の BB 役を設けたり、BB 役と MB 役の両方を設けたりしてもよい）。

#### 【0071】

再遊技 01 ~ 12 は、成立した場合に遊技メダルの払出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく（新たに遊技メダルを投入することなく）、次の遊技を行うことが許可される再遊技役（リプレイ役）である。なお、再遊技 01 は、その対応図

10

20

30

40

50

柄「リプレイ・バーB / セブン / ブランク / チェリー・ベルA」（「/」は「または」の意）が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の左上段、中上段、右上段の各表示領域を結ぶ上段水平ライン上に、図柄「リプレイ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技01のことを「上段リプレイ」（リプレイのことを「RP」とも記す）とも称する。同様の理由から、再遊技02のことを、右下がりRPとも称する。

#### 【0072】

図3（リール図柄）に示すように、再遊技01を構成する、左リール、中リール及び右リールの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において5図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技01が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、押し順や押し位置に拘わらず、有効ライン29上に停止表示させる（「引き込む」とも称する）ことが可能である（後述のリール制御手段134によるリールの回転停止制御の説明を参照）。この再遊技01のように、各ストップスイッチの操作タイミングに拘わらず、その対応図柄（複数組ある場合にはそのうちのいずれか）を有効ライン29上に引き込むことが可能な役を、「100%引込み可能な遊技役」とも称する。なお、再遊技02, 04, 06~12も、再遊技役1と同様、100%引込み可能な遊技役である。また、再遊技08~12は、役物未作動時で3枚がけのときのみ成立する役となっている。

10

#### 【0073】

入賞01~117は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された入賞役（小役）である。入賞01~117のうち、入賞01~08は、その成立時の払出数が15枚に設定されていることから、「15枚役」とも称する。同様に、入賞09~114, 117のことを「1枚役」、入賞115~116のことを「3枚役」とも称する。また、入賞01~08（15枚役）のことを「ベル小役」とも称する。入賞117は、RB作動時で3枚がけのときのみ成立する役であり、入賞114~117は、役物未作動時で2枚がけのときは成立しない役となっている。なお、入賞01~08, 115~117は、100%引き込み可能な遊技役である。

20

#### 【0074】

< 役抽選における当選項目（条件装置）及び当選置数 >

役決定処理（役抽選）は、1回の遊技において1回行われ、そこで1つまたは複数の当選項目が役決定結果（抽選結果）として選出されるようになっている。ここでは、役決定結果のことを条件装置と称する。図10（A）の表には、役抽選（内部抽せん）により選出されるボーナス条件装置の種類と、それに対応する当選役を示しており、図10（B）、図11~図13の各表には、役抽選により選出される入賞再遊技条件装置の種類と、それに対応する当選役や当選役を成立させるための押し順等について記載している。また、図14の表には、スロットマシン1における役決定確率の一例として、各条件装置に割り当てられた当選値数（置数合計65536）を示している。本例では、非RT（BB非内部中）、非RT（BB-A内部中）、RT1（BB-B内部中）、RT2（BB-A作動中）、RT3（BB-B作動中）の各RT状態における当選置数を示している。以下、具体的にいくつかの条件装置の内容について説明する。

30

#### 【0075】

図10（A）に示すボーナス条件装置には、番号1に対応する1種BB-A条件装置と、番号2に対応する1種BB-B条件装置とがある（番号0はいずれのボーナス条件装置も選出されていないハズレのことを示す）。1種BB-A条件装置は、BB01が単独当選する条件装置であり、後述する非RTのBB非内部中の状態において3枚がけしたときのみ選出され、選出されてもBB01が成立しなかった場合は、その選出が非RT中において持ち越されるようになっている。1種BB-B条件装置は、BB02が単独当選する条件装置であり、非RT中において2枚がけしたときのみ選出され、選出されてもBB02が成立しなかった場合は、その選出がRT1に持ち越されるようになっている。なお、持ち越されたBB01の選出は、設定変更が行われることによりクリアされるが、持ち越されたBB02の選出は、設定変更が行われてもクリアされない。

40

50

## 【0076】

1種BB-A条件装置が選出された非RT中においては、3枚がけをして、遊技者による押し位置によってBB01の対応図柄「ベルB・スイカA・バーA」を有効ライン29上に引き込める場合はBB01が成立する。同様に、1種BB-B条件装置が選出された非RT中または1種BB-B条件装置の選出が持ち越されたRT1中においては、2枚がけをして、遊技者による押し位置によってBB02の対応図柄「ベルB・スイカA・スイカA」を有効ライン29上に引き込める場合はBB02が成立する。BB01またはBB02が成立するとそれぞれBB遊技が作動するが、BB遊技の作動中に設定変更が行われると、どちらのBB遊技であっても作動がクリアされる。なお、RT1(BB-B内部中)では、3枚がけでも2枚がけでもBB02の対応図柄が揃わないように構成してもよい。また、RT1(BB-B内部中)において、3枚がけでBB02の対応図柄が揃ったとしても、BB遊技が作動しないようにしてもよい。

10

## 【0077】

図10(B)に示す番号1~16にそれぞれ対応する再遊技-A~P条件装置は、再遊技役を当選役とする条件装置である。例えば、再遊技-A条件装置は、再遊技01~07が重複当選する条件装置であり、後述の非RT、RT1~RT3のいずれでも選出されるようになっている。再遊技-B条件装置は、再遊技01~08が重複当選する条件装置であり、非RTまたはRT1において3枚がけしたときのみ選出されるようになっている。再遊技-A条件装置及び再遊技-B条件装置は、後述の非有利区間(遊技モード0)から有利区間(遊技モード1)への移行契機とはされない条件装置となっている。再遊技-C~P条件装置は、再遊技-B条件装置と同様、非RTまたはRT1において3枚がけしたときのみ選出されるようになっている。再遊技-A~P条件装置が選出された場合は、当選役に含まれる再遊技役のうちのいずれかが必ず成立する。図10(B)に示す番号0は、いずれの入賞再遊技条件装置も選出されていないハズレのことを示す。

20

## 【0078】

図10(B)に示す番号17~24、図11に示す番号25~40にそれぞれ対応する入賞-A1~A24条件装置は、小役を当選役とする条件装置である。また、選出された場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようになっている。例えば、入賞-A1条件装置は、入賞01,09~16,25~26,41~42,65~66が重複当選する条件装置であり、選出された場合は、押し順が「左中右」のときは15枚役である入賞01が確率1/1で成立し、押し順が「左右中」のときは1枚役である入賞09~16のいずれかが確率1/2で成立する。また、押し順が「中第一」(「中左右」または「中右左」)のときは1枚役である入賞25~26のいずれかが確率1/8で成立し、押し順が「右第一」(「右中左」または「右左中」)のときは1枚役である入賞41~42のいずれかが確率1/8で成立する。入賞-A1~A24条件装置は、後述の非RTまたはRT1において3枚がけしたときのみ選出されるようになっている。

30

## 【0079】

なお、「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ26a,26b,26cを意味しており、これらの並び順は、その操作順を示している。例えば、「中右左」は、ストップスイッチを26b 26c 26aの順に操作する押し順を表すという具合である。図10~図13では各押し順を「1」、「2」、「3」の数字の並び順で示している。図中の「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、「321」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応する。また「1\*\*」、「2\*\*」、「3\*\*」は、それぞれ「左第一」(「左中右」または「左右中」)、「中第一」、「右第一」の押し順に対応する。

40

## 【0080】

図12~図13に示す番号41~64にそれぞれ対応する入賞-B1~B24条件装置も、小役を当選役とする条件装置であり、選出された場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようになっている。例えば、入賞-B1条件装置は、入賞01,09~16,25~26,41~42,65~66,113が重複当選する条件装置であり、

50

選出された場合は、押し順が「左中右」(123)のときは15枚役である入賞01が確率1/1で成立し、押し順が「左右中」(132)のときは1枚役である入賞09~16のいずれかが確率1/2で成立する。また、押し順が「中第一」(2\*\*)のときは1枚役である入賞25~26のいずれかが確率1/8で成立し、押し順が「右第一」(3\*\*)のときは1枚役である入賞41~42のいずれかが確率1/8で成立する。入賞-B1~B24条件装置は、後述の非RTまたはRT1において2枚がけまたは3枚がけしたときに選出され、RT2及びRT3では選出されないようになっている。なお、入賞-A1~A24条件装置及び入賞-B1~B24条件装置は、AT中で選出された場合に、15枚役が成立する押し順(「正解押し順」とも称する)を報知する押し順ナビが行われる条件装置となっている。以下、これらの条件装置のことを「押し順ベル」とも称する。

10

#### 【0081】

図13に示す番号65~67にそれぞれ対応する入賞-C~E条件装置は、小役を当選役とする条件装置であり、後述の非RTまたはRT1において3枚がけしたときのみを選出されるようになっている。入賞-C条件装置は、選出された場合に、押し位置によっては当選役(1枚役)が成立しないことがある(PB=1)のに対し、入賞-D~E条件装置は、選出された場合に、押し順や押し位置によらず当選役(3枚役)が必ず成立する(PB=1)。番号68に対応する入賞-F条件装置は、1枚役である入賞09~56を重複当選役とする条件装置であり、非RTまたはRT1において2枚がけしたときのみを選出され、選出された場合は、押し順や押し位置によらず当選役(1枚役)が必ず成立するようになっている。番号69に対応する入賞-G条件装置は、入賞117を除く他の全ての小役(入賞01~116)を重複当選役とする条件装置であり、非RTまたはRT1において3枚がけしたときと、RT2及びRT3において選出され、選出された場合は、押し順や押し位置によらず必ず当選役のうち15枚役が成立するようになっている。番号70に対応する入賞-H条件装置は、全ての1枚役(入賞09~114, 117)を重複当選役とする条件装置であり、RT2またはRT3において選出され、選出された場合は、押し順や押し位置によらず必ず1枚役が成立するようになっている。

20

#### 【0082】

##### < 役決定確率と設定差 >

役決定処理において、各々の条件装置が選出される確率(役決定確率)は、任意に設定することが可能である。また、役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。図14に示す例では、設定値ごとの置数を記載していないが、本実施形態では、設定1~6の6段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率(置数)が変更される条件装置と、設定値が変わっても役決定確率が不変である条件装置とを設けることができる。以下、設定値に応じて役決定確率が変更されるように設定することを「設定差を設ける」と称する。各条件装置について、設定差を設けるのか否かについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン1における出玉率(遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合)に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる条件装置については設定差を設けず、抽選契機とはならない条件装置については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

30

40

#### 【0083】

次に、図15~図33を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン1の特徴構成について説明する。

##### < 機能ブロック >

図15に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作(例えば、メダル投入口21への遊技メダルの投入操作、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作)や、停止中の各リール3a~3cを回転させるためのリール回転開始操作(例えば、スタートレバー25の傾動操作)、複数種類の図柄を可変表示する3個のリール3a, 3b, 3cの回転を停止させるための各リール回転停止操作(例えば、ストップスイッチ2

50

6 a , 2 6 b , 2 6 c の押圧操作)、ベットまたは貯留(クレジット)された遊技メダルを払い出すための清算操作(例えば、清算スイッチ24の押圧操作)等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号(「遊技操作信号」とも称する)を出力する操作信号出力手段95と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段100(主制御基板60に対応する)と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段200(副制御基板70に対応する)とを備えて構成される。

#### 【0084】

主制御手段100は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段110と、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段130と、主制御手段100における通信を制御するメイン通信制御手段150とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段110は、設定値制御手段111、RT状態制御手段112、再遊技作動制御手段113、ボーナス作動制御手段114、フリーズ制御手段115、遊技モード制御手段116、及び乱数発生・取込手段117を備えている。

10

#### 【0085】

また、遊技進行管理手段130は、受容メダル管理手段131、役決定手段132、演出グループ番号決定手段133、リール制御手段134、停止表示図柄判定手段135、払出メダル管理手段136、ブロック制御手段137、表示用ランプ制御手段138、押し順管理手段139、及び条件装置グループ番号決定手段140を備えており、メイン通信制御手段150は、制御コマンド送信手段151と外端信号送信手段152を備えている。なお、主制御手段100における上述の各手段は、図2に示す主制御基板60上に配されたメインCPU61、ROM62、RAM63、電子回路等のハードウェア及びROM62等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

20

#### 【0086】

(遊技状態管理手段110を構成する各手段)

設定値制御手段111は、役決定確率の設定値(1~6(設定1~設定6)の6段階構成)を内部的に管理するための数値(「管理用設定値」とも称する)を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として1から6までの連続する整数値(1~6の整数値は設定1~設定6にそれぞれ対応する)を用いている。管理用設定値のデータは、RAM63の、管理用設定値のデータを記憶するための記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器(払出数表示ランプ46j)に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ83がON状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ84をするごとに、1ずつ更新されるようになっている。

30

#### 【0087】

RT状態制御手段112は、図16に示すように、非RT、RT1、RT2、RT3の4つのRT状態の設定を制御するように構成されている。非RTは、RWM(RAM63)が初期化された場合に設定されるRT状態であり、ボーナス役が当選していないBB非内部中の状態と、BB01(1種BB-B条件装置)が当選したが成立していないBB01内部中の状態がある。この非RT中において、条件P2が充足されたことを契機としてRT1に移行され、条件P1が充足されたことを契機としてRT2に移行されるようになっている。条件P2とは、BB02(1種BB-B条件装置)が当選することであり、条件P1とは、BB01が成立すること(「BB-A作動」とも称する)である。なお、1種BB-A条件装置(BB01)は3枚がけ遊技のときのみ当選可能であり、1種BB-B条件装置(BB02)は2枚がけ遊技のときのみ当選可能である。

40

#### 【0088】

RT1は、1種BB-B条件装置(BB02)の当選が持ち越されているときに設定されるRT状態(「BB-B内部中」とも称する)である。このRT1中において、条件P3が充足されたことを契機としてRT3に移行されるようになっている。条件P3とは、

50

当選持越し中のBB02が成立すること（「BB-B作動」とも称する）である。なお、BB02は2枚がけ遊技のときのみ成立可能である。

【0089】

RT2は、BB01が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態（「BB-A作動中」とも称する）であり、このRT2中において特別遊技が実行可能となる。RT2では、3枚がけで遊技が行われ、再遊技-A条件装置と入賞-G~H条件装置のみが当選する（ハズレあり）。RT2中において、条件P4が充足されたことを契機として非RTに移行されるようになっている。条件P4とは、RT2中において所定数（33枚）を超える遊技メダルが付与されてBB-Aの作動が終了することである。

【0090】

RT3は、BB02が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態（「BB-B作動中」とも称する）であり、このRT2中において特別遊技が実行可能となる。RT3では、RT2と同様に3枚がけで遊技が行われ、再遊技-A条件装置と入賞-G~H条件装置のみが当選可能となり、役抽選の結果がハズレとなる場合もある。RT3中において、条件P4が充足されたことを契機として非RTに移行されるようになっている。条件P4とは、RT3中において所定数（3枚）を超える遊技メダルが付与されてBB-Bの作動が終了することである。

【0091】

図15に戻り、再遊技作動制御手段113は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態（「再遊技作動状態」とも称する）に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、再遊技作動状態であることを示す情報（「再遊技作動状態フラグ」とも称する）が、RAM63の、再遊技作動状態フラグを記憶するための記憶領域にセット（例えば、値「1」が記憶）される。セットされた再遊技作動状態フラグは、再遊技作動状態が解消されるまでの所定の時点でクリア（例えば、値「0」が記憶）される。

【0092】

ボーナス作動制御手段114は、ボーナス役（本実施形態の場合、BB01またはBB02）の当選時から、BB01またはBB02が成立したことを契機として実行される特別遊技の終了時までの期間において、所定の処理を実行するように構成されている。具体的には、BB01またはBB02が当選すると、BB01またはBB02が当選したことを示す情報（「1種BB当せん当該フラグ」とも称する）が、RAM63の、1種BB当せん当該フラグを記憶するための記憶領域にセット（例えば、値「1」を記憶）される。また、BB01またはBB02が成立したことを契機として、BB作動状態であることを示す情報（「1種BB作動フラグ」とも称する）が、RAM63の、1種BB作動フラグを記憶するための記憶領域にセット（例えば、値「1」を記憶）される。

【0093】

フリーズ制御手段115は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理（例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等）の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。フリーズとしては例えば、当せんウェイト（フリーズ時間2秒）、フェイクウェイト（フリーズ時間5秒）、告知ウェイト（フリーズ時間2秒）、全停時終了時ウェイト（フリーズ時間5秒）等の複数種類のフリーズを設定することが可能である。

【0094】

遊技モード制御手段116は、図17に示すように、遊技モード0から遊技モード11までの12個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、RT状態とは別に主制御手段側で制御する、主にATの設定状態に関連する遊技状態（「メイン遊技状態」とも称する）を意味する。12個の遊技モードは、後述する有利区間とは異なる非有利区間（「通常区間」とも称する）に属する唯一の遊技モードである遊技モード0と、有利区間に属する遊技モード1~11に大別される。また、有利区間に属する遊技モード1~11は、便宜的に、AT遊技（アシスト遊技）が実行され得る区間（「AT

10

20

30

40

50

有利区間」とも称する)に属する遊技モード6~11と、AT有利区間への移行準備を行う区間(「AT準備有利区間」とも称する)に属する遊技モード1~5とに分別される。なお、遊技モード1に比較すると遊技モード2~11は、遊技者にとって有利な遊技モード(有利状態)となっている。

#### 【0095】

遊技モード0は、RWMが初期化された場合に設定される、非有利区間の遊技モードであり、AT遊技(アシスト遊技)に関連する抽選や押しナビ等を行わない(実行不可の)モードとなっている。遊技モード0中において、条件Q1が充足されたことを契機として遊技モード1に移行されるようになってきている。条件Q1は、例えば、遊技モード0中での役抽選において有利区間への移行契機となる所定の条件装置(後述の演出グループ番号3~24に対応する条件装置)が当選したことでとされる。

10

#### 【0096】

遊技モード1は、有利区間内で滞在期間が最も長くなることが多い通常状態の遊技モードである。遊技モード1中において、条件Q2が充足されたことを契機として遊技モード2に移行され、条件Q3が充足されたことを契機として遊技モード3に移行され、条件Q4が充足されたことを契機として遊技モード5に移行され、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード6に移行される。条件Q2は、例えば、遊技モード1~5において実行可能とされる、所定の抽選(「CZ移行抽選」(CZはチャンスゾーンの略)とも称する)において、遊技モード2への移行を指示する抽選結果(「第1CZ移行当選」とも称する)が選出されたことでとされる。条件Q3は、例えば、CZ移行抽選において、遊技モード3への移行を指示する抽選結果(「第2CZ移行当選」とも称する)が選出されたことでとされ、条件Q4は、例えば、CZ移行抽選において、遊技モード4への移行を許可する抽選結果(「第4CZ移行当選」とも称する)が選出されたことでとされる。条件Q5は、例えば、遊技モード1~5において実行可能とされる、AT状態への移行の可否を決定する抽選(「AT抽選」とも称する)において、遊技モード6への移行を許可する抽選結果(「AT当選」とも称する)が選出されたことでとされる。

20

#### 【0097】

遊技モード2~5は、遊技モード1に比較して有利となる、例えば、AT抽選においてAT当選が得られる確率が相対的に高く設定される遊技モードである。遊技モード2(第1CZ)中において、条件Q4が充足されたことを契機として遊技モード5に移行され、条件Q6が充足されたことを契機として遊技モード1に移行され、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード6に移行される。条件Q6は、例えば、CZ移行抽選において第4CZ移行当選が選出されずAT抽選においてAT当選が選出されずに所定数の遊技が消化されたことでとされる。遊技モード3(第2CZ)中において、条件Q7が充足されたことを契機として遊技モード4に移行され、条件Q8が充足されたことを契機として遊技モード1に移行され、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード6に移行される。条件Q7は、例えば、CZ移行抽選において遊技モード4への移行を許可する抽選結果(「第3CZ移行当選」とも称する)が選出されたことでとされ、条件Q8は、CZ移行抽選において第3CZ移行当選が選出されずAT抽選においてAT当選が選出されずに所定数の遊技が消化されたことでとされる。

30

40

#### 【0098】

遊技モード4(第3CZ)中において、条件Q4が充足されたことを契機として遊技モード5に移行され、条件Q9が充足されたことを契機として遊技モード3に移行され、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード6に移行される。条件Q9は、例えば、CZ移行抽選において第4CZ移行当選が選出されずAT抽選においてAT当選が選出されずに所定数の遊技が消化されたことでとされる。遊技モード5中において、条件Q7が充足されたことを契機として遊技モード4に移行され、条件Q10が充足されたことを契機として遊技モード1に移行され、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード6に移行される。条件Q10は、例えば、CZ移行抽選において第3CZ移行当選が選出されずAT抽選においてAT当選が選出されずに所定数の遊技が消化されたことでとされる。

50

## 【0099】

遊技モード6は、AT準備有利区間の遊技モード1～5におけるAT抽選においてAT当選したことを契機として設定されるAT状態（「第1AT」とも称する）の遊技モードである。遊技モード6では、押し順ベル（入賞-A1～A24条件装置及び入賞-B1～B24条件装置）が選出された場合に、15枚役が成立する正解押し順を報知する押し順ナビが行われる。そのため、遊技メダルの獲得数が増加し易い非常に有利な遊技モードとなっている。また、遊技モード6では、例えば、AT状態であることを報知するための画像表示演出が行われる。遊技モード6中において、条件Q11が充足されたことを契機として遊技モード7に移行される。条件Q11は、例えば、所定回数（例えば、5回）の押し順ナビが実行されること、あるいは所定数の遊技（例えば、12ゲーム）が消化されたこととされる。

10

## 【0100】

遊技モード7は、AT継続の可否（遊技モード6への復帰または遊技モード10への移行の可否）を決定する遊技モード（「第1AT継続チャレンジ」とも称する）である。遊技モード7では、例えば、所定数（例えば、5回）の遊技（「第1継続チャレンジゲーム」とも称する）を複数セット（例えば、最大3セット）実行することが可能となっており、セットごとに、AT継続の可否を決定する抽選（「第1AT継続抽せん」とも称する）が行われる。また、有利区間継続の可否を決定する抽選（有利区間継続抽選）とも称する）が行われる。遊技モード7では、押し順ベル当選時に押し順ナビが行われるが、行わないようにしたり行わない場合を設けたりしてもよい。具体的には例えば、押し順ベル当選時には必ず押し順ナビを行うのではなく、押し順ナビを所定の割合で行う（例えば、押し順ベル当選の2回に1回だけ行うとか40%の確率で行う）ようにすることや、全ての押し順ベルに対し押し順ナビを行うのではなく、特定の押し順ベルに対してのみ押し順ナビを行うようにすることが挙げられる。また、遊技モード7では、例えば、AT継続の可否が決まる状態であることを報知するための画像表示演出が行われる。

20

## 【0101】

遊技モード7中において、条件Q12が充足されたことを契機として遊技モード6に移行され、条件Q13が充足されたことを契機として遊技モード10に移行され、条件Q14が充足されたことを契機として遊技モード1に移行され、条件Q15が充足されたことを契機として遊技モード0に移行される。条件Q12は、例えば、1セット目あるいは2セット目の第1継続チャレンジゲームにおける第1AT継続抽せんにおいて、ATの継続を許可する抽選結果（「AT継続当選」とも称する）が選出されたこととされる。条件Q13は、例えば、最終セット（3セット目）の第1継続チャレンジゲームにおける第1AT継続抽せんにおいて、AT継続当選が選出されたこととされる。条件Q14は、例えば、いずれかのセットでの第1継続チャレンジゲームにおける第1AT継続抽せんにおいてAT継続当選が選出されず、かつその際に実行される有利区間継続抽選において、有利区間の継続を許可する抽選結果（「有利区間継続当選」とも称する）が選出されたこととされる。条件Q15は、例えば、いずれかのセットでの第1継続チャレンジゲームにおける第1AT継続抽せんにおいてAT継続当選が選出されず、かつ有利区間継続抽選において、有利区間継続当選が選出されないこととされる。

30

40

## 【0102】

遊技モード10は、遊技モード7と遊技モード8とを中継する遊技モード（「中継AT」とも称する）である。遊技モード10では、押し順ベル当選時に押し順ナビが行われるが、行わないようにしたり行わない場合を設けたりしてもよい。また、遊技モード10では、例えば、有利度が増すAT状態に突入する可能性があることを報知するための画像表示演出が行われる。遊技モード10中において、条件Q16が充足されたことを契機として遊技モード8に移行される。条件Q16は、例えば、所定数の遊技（例えば、5ゲーム）が消化されたこととされる。

## 【0103】

遊技モード8は、第1ATと比較して、ATゲーム数が上乘せされ易かったりATの継

50

続率が高かったりするため A T ゲーム数が相対的に多くなる点や、第 1 A T と比較して、押しナビが実行される頻度が高いため遊技メダルの獲得数の増加率が高くなるなどといった点で、第 1 A T よりも有利度が増す A T 状態（「第 2 A T」とも称する）の遊技モードである。遊技モード 8 では、押し順ベル当選時に正解押し順を報知する押し順ナビが行われる。また、遊技モード 8 では、A T 状態継続の可否に関連する 2 つの抽選（一方を「保留番号設定抽せん」、他方を「保留番号加算抽せん」とも称する。詳細後述）が行われ、その抽選結果に関連する所定の画像表示演出（「保留表示演出」とも称する。詳細後述）も行われる。遊技モード 8 中において、条件 Q 1 7 が充足されたことを契機として遊技モード 1 1 に移行され、条件 Q 1 8 が充足されたことを契機として遊技モード 9 に移行される。条件 Q 1 7 は、例えば、遊技モード 8 中で所定数の遊技が消化され、かつ、当該有利区間における遊技数が所定数（例えば、1 4 5 0 以上）に達するか、当該有利区間における遊技メダルの獲得数が所定数（例えば、2 4 0 0 超）に達することとされる。条件 Q 1 8 は、例えば、遊技モード 8 中で所定数の遊技が消化されること（ただし、条件 Q 1 7 は充足しない）とされる。

10

20

30

40

50

#### 【0104】

遊技モード 9 は、A T 継続の可否（遊技モード 8 への復帰の可否）を決定する遊技モード（「第 2 A T 継続チャレンジ」とも称する）である。遊技モード 9 では、遊技モード 8 中での保留番号設定抽せん及び保留番号加算抽せんの結果に基づく所定の抽選（「第 2 A T 継続抽せん」とも称する。詳細後述）が行われ、その抽選結果に関連する所定の画像表示演出（「継続チャレンジ演出」とも称する。詳細後述）も行われる。遊技モード 9 では、押し順ベル当選時に押し順ナビが行われるが、行わないようにしたり行わない場合を設けたりしてもよい。遊技モード 9 中において、条件 Q 1 9 が充足されたことを契機として遊技モード 8 に移行され、条件 Q 2 0 が充足されたことを契機として遊技モード 0 に移行される。条件 Q 1 9 は、例えば、第 2 A T 継続抽せんにおいて、A T の継続を許可する抽選結果（A T 継続当選）が選出されることとされ、条件 Q 2 0 は、第 2 A T 継続抽せんにおいて、A T 継続当選が選出されないこととされる。

#### 【0105】

遊技モード 1 1 は、有利区間の終了が間近に迫っているときに設定される遊技モード（「エンディング」とも称する）である。遊技モード 1 1 では、押し順ベル当選時に押し順ナビを行うことが可能であるが、行わないようにしてもよい。また、遊技モード 1 1 では、有利区間の終了時期を遊技者に示唆するための画像表示演出（「エンディング演出」とも称する）が行われる。

#### 【0106】

遊技モード 1 ~ 1 2 のいずれかに滞在中に、条件 Q 2 1 または条件 2 2 が充足されたことを契機として遊技モード 0 に移行される。条件 Q 2 1 は、当該有利区間での消化ゲーム数が上限値（例えば、1 5 0 0）に達することとされ、条件 Q 2 2 は、当該有利区間での遊技メダルの獲得数が上限値（例えば、2 4 0 0 超）に達することとされる。

#### 【0107】

先に略述したように遊技モード 0 ~ 1 1 は、非有利区間（通常区間）に属する遊技モード（遊技モード 0）と、有利区間に属する遊技モード（遊技モード 1 ~ 1 1）とに分けられる。非有利区間は、押しナビ（入賞ナビ、R P ナビ及び目押しナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（条件装置番号や指示番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、非有利区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選を行うことができる期間でもある。

#### 【0108】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間の性能等を変更する抽選や有利区間中の A T ゲーム数を上乘せする処理等を行うことができる期間でもある。ただし、有利区間中であっても、2 枚がけで遊技が行われた場合は、A T に関する処理は行われぬ。後述する有利区間カウンタ、有利区間獲得カウンタは、

2枚がけのときも更新される。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（例えば、払出数表示ランプ46jのうち、7セグメントランプ以外のDPセグメントランプ（「有利区間ランプ」とも称する）を点灯する場合がある。この有利区間ランプは、有利区間中で押しナビを行う際には必ず点灯させ、一度点灯した場合は、非有利区間に移行するまで点灯を維持する。ただし、有利区間中で押しナビを一度も行わない場合は、有利区間中において有利区間ランプを点灯させることなく非有利区間に移行してもよい。有利区間ランプは、例えば、有利区間への移行が決定された遊技の全回胴停止後に点灯させてもよいし、AT開始ゲームのスタートレバー操作受付後に点灯させてもよい。

#### 【0109】

また、有利区間に連続滞在できる期間には、上限（1500ゲーム、獲得数2400）が設けられている。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関する情報（例えば、有利区間中やAT中における遊技メダルの獲得数、有利区間中の滞在ゲーム数等の情報）は、全てクリアされる。なお、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に1回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果（条件装置）に基づいて行う場合は、設定差を設けていない役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

#### 【0110】

本実施形態では、有利区間に連続滞在しているゲーム数を把握するための有利区間クリアカウンタを設け、通常区間から有利区間に移行した際に、この有利区間クリアカウンタの値を「1500」にセットする。そして、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を1減算し、カウンタの値が「0」となると非有利区間に強制的に移行するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「0」となる前に有利区間から非有利区間に移行した場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「0」にセット）し、再び非有利区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「1500」にリセットする。

#### 【0111】

また、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数する有利区間獲得カウンタも備えている。この有利区間獲得カウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「0」にセットし（有利区間の終了時に「0」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新では、差枚数が0を下回る場合は、カウンタ値を「0」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が2400を超えると有利区間を終了して通常区間に移行する。

#### 【0112】

さらに、AT中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数するAT獲得カウンタも備えている。このAT獲得カウンタは、AT開始時（例えば、AT準備有利区間からAT有利区間への移行時）にそのカウンタ値を「0」にセットし、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。そのカウンタ値（AT中での獲得数の値）は、遊技モード9で行われる第2AT継続抽せんにおいて参照される。

#### 【0113】

図15に戻り、乱数発生・取込手段117は、上述のCPU61、クロックパルス発生器64、分周器65、乱数発生器66、乱数取込回路67で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「0～65535」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch：chは「チャンネル」の略）の16ビット乱数手段と、最大で「0～255」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch）の8ビット乱数手段を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっ

10

20

30

40

50

ている。これらの16ビット乱数手段または8ビット乱数手段が発生する乱数は、クロックパルス発生器64が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウェア乱数（ハード乱数）とも称される。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段118とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述のCPU61、RAM63で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数手段を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウェア乱数（ソフト乱数）とも称される。

#### 【0114】

（遊技進行管理手段130を構成する各手段）

受容メダル管理手段131は、メダル投入口21から投入された遊技メダル（「投入遊技メダル」とも称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（受入通路に導かれて投入メダルセンサ28bにより検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する）を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数（遊技を実行するのに必要となるベット数（規定数「3」または「2」）に達していない場合には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数（例えば「50」）に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

10

#### 【0115】

また、受容メダル管理手段131は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理）を行うように構成されている。再遊技作動状態であっても、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、投入された遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして受け入れる（受け入れないようにしてもよい）。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

20

#### 【0116】

役決定手段132は、スタートレバー25が操作されたこと（スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、予め設定された役決定確率（抽選置数）に基づき複数の役決定結果（条件装置）の中から少なくとも1つの役決定結果を選出するための役決定処理（内部抽せん）を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の16ビット乱数手段が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー25が操作されたことを契機として、16ビット乱数手段が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出し、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、条件装置を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、条件装置を選出するようにしてもよい。

30

#### 【0117】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル（図示略）を参照して行われる。役決定テーブルは、各条件装置に対応した抽選置数データが設定値別に、ROM62内の抽選置数データを記憶するための記憶領域（複数のアドレス）に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、1つまたは複数の条件装置が選出されると、選出された条件装置に対応した遊技役が当該遊技における成立許容役となる。選出された条件装置（当選役）の情報はRAM63の、条件装置の情報を記憶するための記憶領域に記憶されるが、1つの遊技において記憶された当選項目の情報が、小役や再遊技役の当選に関する情報である場合は、これら小役、再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア（「0」にリセット）される。一方、特別役の当選に関する情報は、特別役が当選しても成立しなかった場合、当該特別役が成立するまでクリアされずに記憶保持される。

40

#### 【0118】

50

演出グループ番号決定手段 1 3 3 は、役決定処理により選出された条件装置に対して演出グループ番号を対応付ける処理を行うように構成されている。本実施形態では、図 1 8 に示すように、入賞再遊技条件装置に対しては演出グループ A 番号 ( 0 ~ 2 4 ) を対応付け、ボーナス条件装置に対しては演出グループ B 番号 ( 0 ~ 2 ) を対応付けている。例えば、図 1 8 ( A ) に示すように、押し順の違いによって遊技上の有利、不利 ( 出玉への影響 ) が生じたり、遊技メダルの払出数 ( 獲得数 ) に差が生じたりする、入賞 - A 1 ~ A 2 4 条件装置には演出グループ B グループ番号 1 7 を共通で対応付けており、入賞 - B 1 ~ B 2 4 条件装置には演出グループ B グループ番号 1 8 を共通で対応付けている。

【 0 1 1 9 】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない ( 出玉への影響がない ) 再遊技役の当選に対応する再遊技 - A ~ P 条件装置については、個々の条件装置に対して異なる演出グループ A 番号 1 ~ 1 6 を対応付けている。同様に、押し順の違いによって遊技メダルの払出数 ( 獲得数 ) に差が生じないかあるいは獲得し得る遊技メダル数自体が少ない ( 例えば、ベットの規定数以下 ) の小役 ( 入賞役 ) の当選に対応する入賞 - C ~ H 条件装置についても、個々の条件装置に対して異なる演出グループ A 番号 1 9 ~ 2 4 を対応付けている。また、図 1 8 ( B ) に示すように、1 種 B B - A 条件装置には演出グループ B 番号 1 を対応付け、1 種 B B - B 条件装置には演出グループ B 番号 2 を対応付けている。

【 0 1 2 0 】

図 1 5 に戻り、リール制御手段 1 3 4 は、スタートレバー 2 5 が操作されたこと ( スタートレバー 2 5 の操作が有効に受け付けられたこと ) を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール 3 a ~ 3 c を回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次操作されたこと ( ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の各操作が有効に受け付けられたこと ) を契機として、対応する各リール 3 a ~ 3 c を順次回転停止させるように構成されている。

【 0 1 2 1 】

各リール 3 a ~ 3 c の回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定 ( セット ) される各停止テーブル ( 図示略 ) に基づき、ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の操作態様 ( 押し順や操作タイミング等 ) に応じて行われる。各リール 3 a ~ 3 c は、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたタイミングから、各リール 3 a ~ 3 c が所定の停止許容時間 ( 例えば 1 9 0 ミリ秒 ) 以内に停止するように ( 本実施形態では、最大滑りコマ数 5 コマの範囲内で ) 行われる。

【 0 1 2 2 】

すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン 2 9 上に停止表示されないように、リール 3 a ~ 3 c の停止制御がなされるようになっている。なお、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選する場合や、特別役と再遊技役または小役が重複当選する場合を設ける場合には、再遊技役、特別役、小役の順に優先して成立させる再遊技役優先 ( 特別役よりも小役の優先順位を高くしてもよい ) のリール回転停止制御を行ってもよい。

【 0 1 2 3 】

停止表示図柄判定手段 1 3 5 は、ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c が操作されたタイミングに基づき、リール 3 a ~ 3 c により停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン 2 9 上に停止表示されたと判定した図柄の組合せ ( 実際に停止表示された図柄組合せとは異なってもよい ) に基づき、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。

【 0 1 2 4 】

払出メダル管理手段 1 3 6 は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に

10

20

30

40

50

加算する貯留加算払出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、ホッパー駆動回路52を介してホッパー50を駆動させる実払出しにより、払い出すようになっている。また、払出メダル管理手段136は、清算操作（清算スイッチ24の押圧操作）が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはクレジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー50を駆動させて払い戻すようになっている。

#### 【0125】

ブロック制御手段137は、上述のブロック48を制御するためのブロック信号を出力して、ブロック48をON状態（遊技メダル受入可能状態）とOFF状態（遊技メダル受入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロック48がOFF状態とされた場合、メダル投入口21に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ28aにより検出されるようになっている。

10

#### 【0126】

表示用ランプ制御手段138は、上述の各種表示用ランプ（MAX-BET表示ランプ46a、BETランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、CREランプ46h、払出数表示ランプ46j）の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路47を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ46jをメイン側押し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段139により払出数表示ランプ46jの制御が行われる。

20

#### 【0127】

押し順管理手段139は、役決定処理により選出された役決定結果（条件装置）に応じて、報知する押し順に対応した指示番号（0～6のいずれか）を選出するようになっている。指示番号0は、押し順を報知しないときに選出されるもので、指示番号1～6は、押し順を報知したいときに選出されるものである。本実施形態では、指示番号1を「左中右」、指示番号2を「左右中」、指示番号3を「中左右」、指示番号4を「中右左」、指示番号5を「右左中」、指示番号6を「右中左」の各押し順に対応付けている。

#### 【0128】

また、押し順管理手段139は、払出数表示ランプ46jをメイン側押し順報知器として機能させ、選出した指示番号（ナビ番号）を報知させることにより押しナビ（メイン側押しナビ）を行うようにも構成されている。この押しナビは、払出数表示ランプ46jに設けられた2つの7セグメントランプ（以下「7セグ」と略記することがある）を用いて、ナビ番号を報知する。例えば、左の7セグに「=」を表示し、右の7セグに指示番号の数値（例えば、指示番号2であれば「2」）を表示する。左の7セグに表示する「=」は、払出数表示ランプ46jにおいて払出数を表示しているときと区別するためのものである。ナビ番号0が選出された場合には、払出数表示ランプ46jによる表示は行わないようにしているが、別の態様として、左の7セグに「=」を右の7セグに「0」を表示してもよいし、左の7セグと右の7セグとの両方に「0」を表示してもよいし、左右の7セグの一方のみに「0」を表示してもよい。このように、払出数表示ランプ46jにおいてナビ番号を表示する場合は、払出数を表示するときとは異なる表示態様とすることにより、ナビ番号と払出数とが混同されることを防止することができる。

30

40

#### 【0129】

条件装置グループ番号決定手段140は、演出グループ番号決定手段133により決定された演出グループA番号および演出グループB番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる条件装置グループ番号を決定するように構成されている。図示は省略するが、例えば、複数の条件装置グループ番号0～11を設け、それぞれの条件装置グループ番号に対し、演出グループA番号と演出グループB番号との各組合せを対応付ける。

#### 【0130】

50

(メイン通信制御手段150を構成する各手段)

制御コマンド送信手段151は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、副制御手段200(サブメイン制御手段200A)に対し、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバー25が操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド(「遊技モードコマンド」とも称する)、どのRT状態に設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド(「RTコマンド」とも称する)、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド(「作動状態コマンド」とも称する)がある。また、スタートレバー25が操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、ナビ番号の情報を含む制御コマンド(「ナビ番号コマンド」とも称する)、演出グループ番号(演出グループA番号および演出グループB番号)の情報を含む制御コマンド(「演出グループ番号コマンド」とも称する)がある。この他に、設定値の情報を含む制御コマンド、有利区間クリアカウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバー25が操作される前や、スタートレバー25が操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0131】

また、制御コマンド送信手段151は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始することを示す情報を含む制御コマンド(「全回胴回転開始コマンド」とも称する)を送信する。さらに、第一停止操作(1番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作)を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド(「第一停止受付コマンド」とも称する)を送信するとともに、第一回胴停止(第一停止操作に対応するリールの停止)を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド(「第一停止コマンド」とも称する)を送信する。同様に、第二停止操作(2番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作)を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド(「第二停止受付コマンド」とも称する)を送信するとともに、第二回胴停止(第二停止操作に対応するリールの停止)を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド(「第二停止コマンド」とも称する)を送信する。同じく、第三停止操作(3番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作)を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド(「第三停止受付コマンド」とも称する)を送信するとともに、第三回胴停止(第三停止操作に対応するリールの停止)を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド(「第三停止コマンド」とも称する)を送信する。さらに、停止図柄判定をする前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド(「全停止コマンド」とも称する)、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド(「払出数コマンド」とも称する)を送信する。また、全回胴停止後の所定のタイミングで、役決定結果(ボーナス条件装置および入賞再遊技条件装置)の情報を含む制御コマンド(「役決定結果コマンド」とも称する)を送信する。主制御手段100と副制御手段200(サブメイン制御手段200A)との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

【0132】

外端信号送信手段152は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対し外端信号を送信するように構成されている。

【0133】

副制御手段200は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理(指示)を行うサブメイン制御手段(「第1副制御手段」とも称する)200Aと、主に画像演出及び音声演出を制御(実行)するサブサブ制御手段(「第2副制御手段」とも称する)200Bとを備えて構成される。

【0134】

サブメイン制御手段200Aは、大別すると、演出管理手段210とサブメイン通信制

御手段 230 とを備えている。演出管理手段 210 は、ゲーム演出管理手段 211、報知演出管理手段 212 及びランプ演出制御手段 213 を備えており、サブメイン通信制御手段 230 は、制御コマンド受信手段 231、演出コマンド送信手段 232 及び状態コマンド受信手段 233 を備えている。なお、サブメイン制御手段 200A における上述の各手段は、図 2 に示すサブメイン制御基板 70A 上に配されたサブメイン CPU 71、ROM 72、RAM 73、電子回路等のハードウェア及び ROM 72 に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0135】

(演出管理手段 210 を構成する各手段)

ゲーム演出管理手段 211 は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段 200B により実行される画像や音声による演出(「ゲーム演出」とも称する)の実行時期等を、主制御手段 100 からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

10

【0136】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置 11 を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モードに滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出ランプ 12, 13a, 13b, 14a, 14b や飾りランプ 32a, 32b を用いた演出を行ったり、スピーカ 15a, 15b, 44a, 44b を用いた演出を組み合わせて行ったりしてもよい。

20

【0137】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置 11 により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段 100 において AT ゲーム数が加算されたことを契機として、加算された AT ゲーム数の値(例えば「+10」等の文字)を、画像表示装置 11 の表示画面 11a 上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

【0138】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段 100 からのナビ番号コマンド(ナビ番号の情報を含む制御コマンド)により伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出が行われる。この押しナビ演出(サブ側押しナビ)は、画像表示装置 11 をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順(正解押し順)を表示画面 11a 上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述の RP ナビに対応する RP ナビ演出(サブ側 RP ナビ)と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出(サブ側入賞ナビ)と、目押しナビに対応する目押しナビ演出(サブ側目押しナビ)を実行するようになっている。

30

【0139】

押し順を報知する押しナビ演出(RP ナビ演出、入賞ナビ演出)の具体的態様としては、対応する押し順を示す数字を表示する態様(例えば、「左第一」の押し順の場合は、表示画面 11a の左下部に「1」を表示し、「中左右」の押し順の場合は、表示画面 11a の下部に押し順を示す数字を「2、1、3」の順番で左側から並べて報知する態様)が例として挙げられる。第一押し順から第三押し順までを表示する場合には、表示した第一押し順に従って遊技者が 1 番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が 2 番目のストップスイッチを操作した時点で第二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が 3 番目のストップスイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。

40

【0140】

また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押し順ナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべ

50

き操作と対応付けてスピーカ 15 a , 15 b 等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ 13 a を「左」、演出ランプ 12 を「中」、演出ランプ 13 b を「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。また、サブ側押しナビを行うための表示器を備えるようにしてもよい。例えば、表示窓 W の下に、7 セグメントランプを横に 3 個並べて構成される表示器を設け、「右中左」の押し順の場合は、左側、中央、右側の各 7 セグメントランプに「3」、「2」、「1」の数字をそれぞれ表示することが挙げられる。

#### 【0141】

報知演出管理手段 212 は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段 200 B により実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段 100 からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

10

#### 【0142】

ランプ演出制御手段 213 は、演出ランプ 12 , 13 a , 13 b , 14 a , 14 b、飾りランプ 32 a , 32 b、バックランプ 38 a ~ 38 d を用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。

20

#### 【0143】

（サブメイン通信制御手段 230 を構成する各手段）

制御コマンド受信手段 231 は、主制御手段 100 からの制御コマンドを受信し、RAM 73 等の所定の記憶装置（例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

#### 【0144】

演出コマンド送信手段 232 は、主制御手段 100 からの制御コマンドに基づき、演出に関する各種の情報を含む演出コマンド（例えば、画像情報を含む演出コマンド等）をサブサブ制御手段 200 B に送信するように構成されている。

30

#### 【0145】

状態コマンド受信手段 233 は、サブサブ制御手段 200 B からの状態コマンド（例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等）を受信し、RAM 73 等の所定の記憶装置（例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

#### 【0146】

以上のように構成されたサブメイン制御手段 200 A に対し、サブサブ制御手段 200 B は、大別すると、演出実行制御手段 250 とサブサブ通信制御手段 270 とを備えている。演出実行制御手段 250 は、ゲーム演出実行制御手段 251 と報知演出実行制御手段 252 を備えており、サブサブ通信制御手段 270 は、演出コマンド受信手段 271 と状態コマンド送信手段 272 を備えている。なお、サブサブ制御手段 200 B における上述の各手段は、図 2 に示すサブサブ制御基板 70 B 上に配されたサブサブ CPU 75、ROM 76、RAM 77、電子回路等のハードウェア及び ROM 76 に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

40

#### 【0147】

（演出実行制御手段 250 を構成する各手段）

ゲーム演出実行制御手段 251 は、サブメイン制御手段 200 A からの演出コマンドに基づいて画像表示装置 11 やスピーカ 15 a , 15 b 等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。

#### 【0148】

50

報知演出実行制御手段 252 は、サブメイン制御手段 200A からの演出コマンドに基づいて画像表示装置 11 やスピーカ 15a, 15b 等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。

【0149】

(サブサブ通信制御手段 270 を構成する各手段)

演出コマンド受信手段 271 は、サブメイン制御手段 200A からの演出コマンドを受信し、RAM 77 等の所定の記憶装置(例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ)に記憶するように構成されている。

【0150】

状態コマンド送信手段 272 は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段 200A に送信するように構成されている。

10

【0151】

上述した制御コマンド送信手段 151 からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段 232 からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段 272 からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる(パラレル通信方式で行うようにしてもよい)。また、各送信手段 151, 232, 272 は、それぞれ同様の構成を有しており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ(「CB」とも称する)、送信するコマンドの書込みや読出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えて構成される。

【0152】

CB は、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に 1 バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それを CB の書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、CB の読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部の TDR (送信用データレジスタ) に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、TDR に書き込まれたコマンドデータを TSR (送信シフトレジスタ) に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。

20

【0153】

なお、パラレル通信方式で行う場合は、CB の読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート(副制御手段に送信するための出力ポート)に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における 1 つのコマンドは、通常、2 バイト構成である(チェックサムは 1 バイト構成)。また、通信方式は調歩同期式(非同期式)であり、1 ビットのストップビット、1 ビットのパリティビット(偶数パリティ)を有している(通信方式やコマンド構成は適宜変更可)。

30

【0154】

第 2AT 中の遊技内容

次に、遊技モード 8 (第 2AT) と遊技モード 9 (第 2AT 継続チャレンジ) での遊技内容についてより詳細に説明する。遊技モード 8 では、所定数の遊技を実行可能であり、その間に、遊技モード 9 への移行後に行われる第 2AT 継続抽せんにおいて参照するために保留される 7 個の番号値(「保留番号値」とも称する)を設定、更新するようになっている。7 個の保留番号値はそれぞれ、第 2AT での特典の付与確率(本例では、第 2AT 継続抽せんでの当選確率)に影響するものである。遊技モード 8 で実行される遊技は、複数のラウンドに区分されており、例えば、1 ラウンド目は 8 ゲーム、2 ラウンド目以降は 1 ラウンドあたり 7 ゲームとされる。ラウンド数は、例えば、遊技モード 10 から遊技モード 8 に移行されたときは一律に 2 ラウンドとされ、遊技モード 9 から遊技モード 8 に復帰するときは、遊技モード 9 中での第 2AT 継続抽せんの結果に基づいて決定される。

40

【0155】

遊技モード 8 では、1 ラウンド目の 2 ゲーム目から 8 ゲーム目までの毎遊技、保留番号値を設定するための保留番号設定抽せんが行われる。具体的には、1 ラウンド目の 2 ゲー

50

ム目の保留番号設定抽せんにおいて1個目の保留番号値(「保留1の保留番号値」とも称する)が設定され、3ゲーム目の保留番号設定抽せんにおいて2個目の保留番号値(「保留2の保留番号値」とも称する)が設定される。同様に、4ゲーム目、5ゲーム目、6ゲーム目、7ゲーム目、8ゲーム目の保留番号設定抽せんにおいて、3個目の保留番号値(「保留3の保留番号値」とも称する)、4個目の保留番号値(「保留4の保留番号値」とも称する)、5個目の保留番号値(「保留5の保留番号値」とも称する)、6個目の保留番号値(「保留6の保留番号値」とも称する)、7個目の保留番号値(「保留7の保留番号値」とも称する)がそれぞれ設定される。

【0156】

また、遊技モード8では、2ラウンド目以降の各ラウンドの1ゲーム目から7ゲーム目までの毎遊技、1ラウンド目で設定された各保留番号値を更新するための保留番号加算抽せんが行われる。具体的には、2ラウンド目以降の各ラウンドの1ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて保留1の保留番号値を更新するための加算値が決定され、2ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて保留2の保留番号値を更新するための加算値が決定される。同様に、3ゲーム目、4ゲーム目、5ゲーム目、6ゲーム目、7ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて、保留3の保留番号値、保留4の保留番号値、保留5の保留番号値、保留6の保留番号値、保留7の保留番号値を更新するための加算値がそれぞれ決定される。さらに、遊技モード8では、保留番号設定抽せんの結果及び保留番号加算抽せんの結果に応じた保留表示演出が画像表示装置を用いて行われる。

【0157】

以下、遊技モード8中で実行される保留番号設定抽せん、保留番号加算抽せん及び保留表示演出の具体例について、図19~図20を用いて説明する。図19(A)に示すように、遊技モード8における1ラウンド目の1ゲーム目において、画像表示装置に7個の表示物(本例では球体とするが適宜変更可。以下「保留表示物」とも称する)が表示される。そして、1ラウンド目の2ゲーム目以降毎遊技、保留番号設定抽せんが行われる。この保留番号設定抽せんは、例えば、図20(A)に示すように設定される。すなわち、当せん番号0~8のいずれかが選出されるように設定されており、各当せん番号の選出確率(当選置数)は、当せん番号の値が大きくなるに従って小さくなるように設定されている(数値は適宜変更可)。また、各当せん番号0~8は、保留番号値0~8にそれぞれ対応している。すなわち例えば、2ゲーム目の保留番号設定抽せんにおいて当せん番号0が選出されると保留1の保留番号値が0に設定され、3ゲーム目の保留番号設定抽せんにおいて当せん番号3が選出されると保留2の保留番号値が3に設定され、8ゲーム目の保留番号設定抽せんにおいて当せん番号6が選出されると保留7の保留番号値が6に設定されるといった具合である。この保留番号設定抽せんでは、AT獲得カウンタや有利区間獲得カウンタの計数値により把握されるAT中での遊技メダルの獲得数に応じて、各当せん番号の選出確率が変動しないように設定されている。なお、AT中での遊技メダルの獲得数以外の条件、例えば、役決定結果や設定値等に応じて、保留番号設定抽せんでの各当せん番号の選出確率が変動するように設定してもよい。

【0158】

この保留番号設定抽せんの結果に応じて、図19(B)、(C)に示すように、画像表示装置における各保留表示物の表示態様(本例では表示色とするが適宜変更可)が、2ゲーム目は保留1の保留番号値に対応して1番目の保留表示物の表示態様が変化し、3ゲーム目は保留2の保留番号値に対応して2番目の保留表示物の表示態様が変化し、...8ゲーム目は保留7の保留番号値に対応して7番目の保留表示物の表示態様が変化するというように、2ゲーム目から8ゲーム目まで毎遊技1つずつ変化する。なお、図19(A)に示す、1~7の各数字を付した球体がそれぞれ、1番目~7番目の保留表示物であり、保留1~保留7に対応する。具体的には図示例では、1ラウンド目の8ゲーム目の時点で、1番目~7番目までの保留表示物の表示態様が、白、白、青、?、黄、白、?にそれぞれ変化している。白は、保留番号値0に対応し、青は保留番号値1に対応し、黄は保留番号値2,3に対応する。この他の表示色として、緑、赤、金がある。緑は保留番号値4,5に

10

20

30

40

50

対応し、赤は保留番号値 6 , 7 に対応し、金は保留番号値 8 に対応する。また、? はいずれの色 ( 当せん番号 ) に対応するのかが不明な表示態様として設けられている。なお、保留番号設定抽せんに基づき設定される保留番号値とは対応しない表示態様が表示される場合があるようにしてもよい。例えば、実際には表示色が赤となる保留番号値 6 が設定されている場合に、白を表示することが挙げられる。このように内部的な保留番号値と表示された表示態様とが異なる場合を設ける ( 但し、内部的な保留番号値が表示された表示態様よりも期待度が低くなる場合は設けないようにする ) ことにより、後述の継続チャレンジ演出において、期待度の低い表示色 ( 例えば、白や青 ) の保留表示物のときに、A T 継続が決定されるといった意外性を持った遊技性を創出できるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

**【 0 1 5 9 】**

遊技モード 8 の 2 ラウンド目以降は、1 ゲーム目から毎遊技、保留番号加算抽せんが行われる。この保留番号加算抽せんは、例えば、図 2 0 ( B ) に示すように設定される。すなわち、当せん番号 0 ~ 8 のいずれかが選出されるように設定されており、各当せん番号の選出確率 ( 当選置数 ) は、当せん番号の値が大きくなるに従って小さくなるように設定されている ( 数値は適宜変更可 ) 。また、各当せん番号 0 ~ 8 は、保留番号値の加算値 0 ~ 8 にそれぞれ対応している。この加算値は、保留番号値に加算され、保留番号値が更新される。具体的には、加算後の値が 8 未満となる場合は加算後の値がそのまま更新後の保留番号値とされ、加算後の値が 8 以上となる場合は 8 が更新後の保留番号値とされる。すなわち例えば、保留 1 の保留番号値が 0 に設定されているときの 1 ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて当せん番号 3 が選出されると保留 1 の保留番号値が 0 から 3 に更新され、保留 3 の保留番号値が 3 に設定されているときの 3 ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて当せん番号 3 が選出されると保留 3 の保留番号値が 3 から 6 に更新され、保留 6 の保留番号値が 4 に設定されているときの 6 ゲーム目の保留番号加算抽せんにおいて当せん番号 6 が選出されると保留 6 の保留番号値が 4 から 8 に更新されるといった具合である。この保留番号加算抽せんでは、A T 中での遊技メダルの獲得数に応じて、各当せん番号の選出確率が変動しないように設定されている。なお、A T 中での遊技メダルの獲得数以外の条件、例えば、役決定結果や設定値等に応じて、保留番号加算抽せんでの各当せん番号の選出確率が変動するように設定してもよい。

20

**【 0 1 6 0 】**

この保留番号加算抽せんの結果に応じて、図 1 9 ( D ) , ( E ) に示すように、画像表示装置における各保留表示物の表示態様 ( 表示色 ) が、1 ゲーム目は更新後の保留 1 の保留番号値に対応して 1 番目の保留表示物の表示態様が更新され、2 ゲーム目は更新後の保留 2 の保留番号値に対応して 2 番目の保留表示物の表示態様が更新され、... 7 ゲーム目は更新後の保留 7 の保留番号値に対応して 7 番目の保留表示物の表示態様が更新されるといように、毎遊技 1 つずつ更新される。具体的には図示例では、2 ラウンド目の 7 ゲーム目の時点で、1 番目 ~ 7 番目までの保留表示物の表示態様が、白、青、?、緑、緑、白、赤にそれぞれ更新されている。なお、3 ラウンド目以降もある場合は、2 ラウンド目と同様に毎遊技、保留番号加算抽せんが行われ、その結果に基づき、保留番号値の更新及び保留表示物の表示態様の更新が行われる。また、保留番号加算抽せんに基づく更新後の保留番号値とは対応しない表示態様が表示される場合があるようにしてもよい。例えば、実際には更新後の保留番号値が 8 となり表示色が金となるはずのところ、青を表示することが挙げられる。

30

40

**【 0 1 6 1 】**

遊技モード 8 の最終ラウンドの最終ゲームが終了すると、遊技モード 9 に移行する。遊技モード 9 では、所定数の遊技 ( 例えば、7 ゲームまたは 8 ゲーム ) を実行可能であり、その間の 1 ゲーム目から 7 ゲーム目までの毎遊技、遊技モード 8 中で設定、更新された保留 1 から保留 7 までの各保留番号値に基づく第 2 A T 継続抽せんが実行されるようになっている。すなわち、遊技モード 9 では、1 ゲーム目は保留 1 の保留番号値に基づく第 2 A T 継続抽せんが行われ、2 ゲーム目は保留 2 の保留番号値に基づく第 2 A T 継続抽せんが

50

行われ、... 7ゲーム目は保留7の保留番号値に基づく第2AT継続抽せんが行われる。この第2AT継続抽せんは、保留番号値に応じて異なる抽選テーブルを参照して行われる。例えば、保留番号値が3または4のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルは、図20(C)に示すように設定され、当せん番号0, 1(当せん番号1は当り、当せん番号0はハズレに対応する)のいずれかが選出されるように設定されている。第2AT継続抽せんにおいて、当せん番号1(当り)が選出されるごとに、遊技モード8に再移行した際に設定されるラウンド数が1増加するようになっている。また、第2AT継続抽せんにおいて当せん番号1が選出されると、第2ATが継続すること(遊技モード8へ再移行すること)が決まる。

#### 【0162】

また、第2AT継続抽せんでは、AT中での遊技メダルの獲得数に応じて、各当せん番号の選出確率が変動するように設定されている。具体的には、保留番号値が3または4のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルでは、図20(C)に示すように、AT中の獲得数が951以上1200以下の場合は、当せん番号1(当り)が選出される確率がかなり低く(置数合計=240のところ置数=6)設定されているのに対し、AT中の獲得数が0以上300以下の場合は、当せん番号1が選出される確率が非常に高く(置数=240)設定されている。また、AT中の獲得数が1201以上の場合は、当せん番号1が選出される確率がかなり高く(置数=236)設定されている。なお、図示しないが、保留番号値が0~2のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルでは、保留番号値が3または4のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルと比較すると、当せん番号1が選出される確率が全体的により低く設定され、保留番号値が5~8のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルでは、保留番号値が3または4のときに参照される第2AT継続抽せんの抽選テーブルと比較すると、当せん番号1が選出される確率が全体的により高く設定される。すなわち、保留番号値が大きい程、第2AT継続抽せんでの当選確率が高く第2AT継続の期待度が高くなる。しかし、いずれの抽選テーブルの場合でも、図20(C)に示す例と同様の傾向で、AT中の獲得数が951以上1200以下の場合は、当せん番号1(当り)が選出される確率が低く設定されるのに対し、AT中の獲得数が0以上300以下の場合は、当せん番号1が選出される確率が高く設定され、また、AT中の獲得数が1201以上の場合は、当せん番号1が選出される確率がかなり高く設定される。ただし、保留番号値が特定値(例えば、7, 8)の場合は、AT中での遊技メダルの獲得数に応じて各当せん番号の選出確率が変動しないように設定してもよい。例えば、保留番号値が8の場合は、AT中での遊技メダルの獲得数によらず、第2AT継続抽せんにおいて必ず当せん番号1(当り)が選出されるようにすることが挙げられる。変形例として、第2AT継続抽せんにおける当選確率が、AT中での遊技メダルの獲得数だけでなく、役決定結果によっても変動するように構成してもよい。また、当選確率が相対的に低くなる遊技状態(「低確率モード」とも称する)や、当選確率が相対的に高くなる遊技状態(「高確率モード」とも称する)を設定可能とし、そのようなモードの設定状態によっても第2AT継続抽せんにおける当選確率が変動するように構成してもよい。

#### 【0163】

このような第2AT継続抽せんの結果に応じて、図19(F), (G)に示すように、画像表示装置における各保留表示物に対し、第2ATの継続の可否を示唆する継続チャレンジ演出が実行される。具体的には図示例では、1ゲーム目の白、2ゲーム目の青、4ゲーム目の緑、6ゲーム目の青の各保留表示物に対する第2AT継続抽せんではハズレ、3ゲーム目の?、5ゲーム目の緑、7ゲーム目の赤の各保留表示物に対する第2AT継続抽せんでは当りが選出されたことを示唆する態様の表示(xまたは○の表示)が行われる。なお、?の保留表示物や、実際の保留番号値とは異なる表示色の保留表示物については、第2AT継続抽せんが行われる前や行われた後に、実際の保留番号値に対応した表示色に変化するようにしてもよい。?の保留表示物に対応した第2AT継続抽せんが行われるときまで、?の保留表示物をそのままの表示態様で表示することにより、?の保留表示物が

10

20

30

40

50

実際には期待度が高いのか低いのかは遊技者には分からないようにすることができる。そのため、?の保留表示物に対する遊技者の期待感を却って高めることが可能となり、遊技性を向上させることが可能となる。

#### 【0164】

7ゲーム目までの第2AT継続抽せんにおいて、1回以上当りが選出された場合、遊技モード9での7ゲーム目の終了後、遊技モード8に移行される。このときの遊技モード8では、遊技モード9中での第2AT継続抽せんでの当りの選出回数に応じたラウンド数が設定される。これに対し、7ゲーム目までの第2AT継続抽せんにおいて、1回も当りが選出されなかった場合は、遊技モード9での8ゲーム目の遊技が行われ、そこで、第2AT継続抽せんが行われる。この8ゲーム目の第2AT継続抽せんは、保留番号値には関係なく、例えば、当該遊技での役決定結果に基づいて行われる。ただし、この8ゲーム目の第2AT継続抽せんにおいても、図20(C)に示す例と同様の傾向で、AT中での遊技メダルの獲得数に応じて各当せん番号の選出確率が変動するように設定される。なお、8ゲーム目の第2AT継続抽せんでは、7ゲーム目までの第2AT継続抽せんよりも継続期待度の高い当せん番号が選出され易くなるようにしてもよい。遊技モード9での第2AT継続抽せんにおいて1回以上当りが選出された場合、次の遊技モード8においても、上述の保留表示演出が再び実行される(図19(H)を参照)。

10

#### 【0165】

上述のように第2AT継続抽せんでは、AT中での遊技メダルの獲得数が1200に近づくと、AT継続となる当りが選出される確率が低くなるように設定されている。そのため、AT中に1200を超える獲得数が得られる可能性を低く抑えることができるので、射幸性が過度に高くなることを抑制することが可能である。その一方で、第2AT継続抽せんでは、AT中での遊技メダルの獲得数が1200を超えると、AT継続となる当りが選出される確率が非常に高くなるように設定されている。そのため、遊技者に獲得数1200超えを一つの目標として遊技を行わせることができるので、獲得数が1200に近づいても遊技意欲が低下することを防止できる。また、第2AT継続抽せんでは、AT中での遊技メダルの獲得数が300以下の場合は、AT継続となる当りが選出される確率が非常に高くなるように設定されている。そのため、獲得数が少ない段階で第2ATが終了してしまっ、遊技意欲が低下することを防止できる。

20

#### 【0166】

変形例として、AT中での遊技メダルの獲得数が1200を超えると、獲得数が2400に達するまでATが必ずあるいは高確率で継続するように構成してもよい。また、AT遊技数やAT中で獲得可能なメダル数(「獲得可能数」とも称する)により、ATを管理してもよく、その場合に、獲得数が1200を超えると、AT遊技数や獲得可能数の上乘せ確率が大幅に高くなるようにしてもよい。同様に、ATのセット数でATを管理してもよく、その場合に、獲得数が1200を超えると、次セットへの継続率が大幅に高くなるようにしてもよい。また、AT中での遊技メダルの獲得数が301以上950以下の場合においても、獲得数が増えるに従って段階的にATの継続確率が低下するように構成してもよい。

30

#### 【0167】

また、AT中での獲得数が1200を超えると、獲得数が2400に達するまでATが必ず継続するように構成する場合において、獲得数を画像表示装置に表示する場合は、獲得数が1200以下のときは獲得数の値のみを、例えば「818」、「1156」というように表示し、獲得数が1200を超えた後は獲得数だけではなく獲得数の上限値と共に、例えば「1215/2400」、「1862/2400」というように表示してもよい。さらに、有利区間中でのATの残りゲーム数や残り獲得数を画像表示装置に表示する場合は、獲得数が1200以下のときはATの残りゲーム数や残り獲得数の値のみを表示し、獲得数が1200を超えた後はATの残りゲーム数や残り獲得数に替えて、有利区間での消化ゲーム数を有利区間中での遊技数の上限値と共に、例えば「915/1500」、「1462/1500」というように表示してもよい。このように上限値を併せて表示す

40

50

ることにより、遊技者に上限に近づいていることを明確に認識させることが可能となる。

【0168】

また、上述のように保留番号設定抽せん及び保留番号加算抽せんでは、AT中での遊技メダルの獲得数に応じて、各当せん番号が選出される確率が変動しないように設定されている。このように保留番号設定抽せん及び保留番号加算抽せんが設定されていても、第2AT継続抽せんは、AT中での獲得数に応じて、ATの継続確率が変動するように設定されているので、適切に獲得数（出玉）を管理することができる。これに対し、仮に例えば、AT中での遊技メダルの獲得数が1200に近づくと、小さい値の当せん番号が選出される確率が高くなるように設定した場合、AT継続の期待度の低い表示態様（表示色）の保留表示物ばかりが表示されるようになり、それを見た遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。本実施形態では、AT中での遊技メダルの獲得数によらず、大きい値の当せん番号が選出され、AT継続の期待度の高い表示態様（表示色）の保留表示物が表示される可能性があるので、遊技意欲が低下することを防止できる。また、これにより第2ATにおける遊技性を向上させることが可能となる。変形例として、保留番号設定抽せんまたは保留番号加算抽せんにおいて、AT中での獲得数に応じて各当せん番号が選出される確率が変動するように設定してもよい。この場合は、実際の抽選結果に基づく保留番号の表示態様よりもAT継続の期待度が高い表示態様の保留表示物を表示する場合は設けるようにしてもよく、そうすることにより、上述のような遊技意欲の低下を防止することができる。

10

【0169】

〔主要な制御処理〕

20

以下、スロットマシン1の主制御手段100において行われる制御処理のうち、特に、遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図21～図33を追加参照して説明する。なお、以下の制御処理において使用するカウンタやフラグ等の変数（パラメータ）については、その都度簡単に説明する。

【0170】

<遊技進行制御処理>

図21～図32に、遊技進行制御処理の基本的な流れの一部を示している。遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図21に示すように、まず、遊技開始時待機処理を行う（ステップS1）。遊技開始時待機処理における具体的な内容に関する図示は省略するが、ここでは、1回の遊技の開始に際し必要となるいくつかの処理を行う。遊技開始時待機処理の終了後、ステップS2に進む。ここでは、スタートレバーの操作が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられるとレバー受付時処理を行う（ステップS3）。レバー受付時処理の全体的な内容に関する図示は省略するが、全体の処理の一部として、内部抽せんを行って役決定結果（ボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号）を選出する。また、内部抽せんの実行後、役決定結果に応じて、演出グループ番号及び条件装置グループ番号を決定する。さらに、図22に示すメイン遊技状態別レバー処理を行う。

30

【0171】

メイン遊技状態別レバー処理では、図22に示すように、まず、演出グループB番号が1（BB内部中）であるか否かを判定する（ステップS11）。ここで、演出グループB番号が1でない（BB非内部中の）場合は、ステップS12に進み、BB作動中であるか否かを判定する。ここで、BB未作動の場合は、ステップS13に進み、ベット数が3（3枚がけ）であるか否かを判定する。そして、ステップS11の判定においてBB内部中である場合、ステップS12の判定においてBB作動中である場合、及びステップS13の判定において3枚がけでない（2枚がけの）場合には、そのままメイン遊技状態別レバー処理を終了してリターンする。このように、BB内部中、BB作動中及び2枚がけの場合には、メイン遊技状態別レバー処理における実質的な処理は行われない。

40

【0172】

一方、BB非内部中、BB未作動かつ3枚がけの場合には、ステップS14に進み、メイン遊技状態番号が0であるか否かを判定する。メイン遊技状態番号とは、遊技モードの

50

種別を管理するパラメータであり、その番号の値が遊技モードの値に相当する。すなわち、メイン遊技状態番号が0であるときは、遊技モード0に設定されているということの意味する。ここで、メイン遊技状態番号が0である場合はそのままステップS16に進み、0でない場合はステップS15に進み、そこで指示処理を行ってからステップS16に進む。指示処理の全体的な内容に関する図示は省略するが、主に押しナビに関する処理（ナビ番号のセット処理等）を行う。

**【0173】**

ステップS16では、メイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が0の場合はメイン遊技状態番号0レバー処理を行い（ステップS17）、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1レバー処理を行い（ステップS18）、メイン遊技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2レバー処理を行う（ステップS19）。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3レバー処理を行い（ステップS20）、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4レバー処理を行い（ステップS21）、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号5レバー処理を行う（ステップS22）、メイン遊技状態番号が6の場合はメイン遊技状態番号6レバー処理を行う（ステップS23）。

10

**【0174】**

同様に、メイン遊技状態番号が7の場合はメイン遊技状態番号7レバー処理を行い（ステップS24）、メイン遊技状態番号が8の場合はメイン遊技状態番号8レバー処理（詳細後述）を行い（ステップS25）、メイン遊技状態番号が9の場合はメイン遊技状態番号9レバー処理（詳細後述）を行い（ステップS26）、メイン遊技状態番号が10の場合はメイン遊技状態番号10レバー処理を行う（ステップS27）。そして、各々のレバー処理の実行後、メイン遊技状態別レバー処理を終了してリターンする。一方、メイン遊技状態番号が11の場合は、特に処理は行わず、そのままメイン遊技状態別レバー処理を終了してリターンする。

20

**【0175】**

メイン遊技状態別レバー処理が終了してレバー受付時処理が終了すると、図21のステップS4に進む。このステップS4では、全回胴が停止したか否かを継続して判定し、全回胴が停止した場合は、遊技メダルの払出し（入賞役が成立した場合のみ）を行い（ステップS5）、さらに、遊技メダルの払出数に応じて、画像表示装置（専用の表示器を設けて表示してもよい）において表示される、AT中の遊技メダル獲得数等の表示数を更新するなどの処理を行うカウント管理を行う（ステップS6）。その後、メイン遊技状態別全停処理を行う（ステップS7）。メイン遊技状態別全停処理の全体的な内容に関する図示は省略するが、全体の処理の一部として、図23に示すメイン遊技状態別全停処理を行う。

30

**【0176】**

メイン遊技状態別全停処理では、図23に示すように、まず、演出グループB番号が1（BB内部中）であるか否かを判定する（ステップS31）。ここで、演出グループB番号が1でない（BB非内部中の）場合は、ステップS32に進み、BB作動中であるか否かを判定する。ここで、BB未作動の場合は、ステップS33に進み、ベット数が3（3枚がけ）であるか否かを判定する。そして、ステップS31の判定においてBB内部中である場合、ステップS32の判定においてBB作動中である場合、及びステップS33の判定において3枚がけでない（2枚がけの）場合には、そのままメイン遊技状態別全停処理を終了してリターンする。このように、BB内部中、BB作動中及び2枚がけの場合には、メイン遊技状態別全停処理における実質的な処理は行われぬ。

40

**【0177】**

一方、BB非内部中、BB未作動かつ3枚がけの場合には、ステップS34に進み、メイン遊技状態番号を判別する。そして、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が0の場合はメイン遊技状態番号0全停処理を行い（ステップS35）、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1全停処理を行い（ステップS36）、メイン遊

50

技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2全停処理を行う(ステップS37)。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3全停処理を行い(ステップS38)、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4全停処理を行い(ステップS39)、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号5全停処理を行う(ステップS40)、メイン遊技状態番号が6の場合はメイン遊技状態番号6全停処理を行う(ステップS41)。

【0178】

同様に、メイン遊技状態番号が7の場合はメイン遊技状態番号7全停処理を行い(ステップS42)、メイン遊技状態番号が8の場合はメイン遊技状態番号8全停処理(詳細後述)を行い(ステップS43)、メイン遊技状態番号が9の場合はメイン遊技状態番号9全停処理(詳細後述)を行い(ステップS44)、メイン遊技状態番号が10の場合はメイン遊技状態番号10全停処理を行う(ステップS45)。そして、各々の全停処理の実行後、メイン遊技状態別全停処理を終了してリターンする。一方、メイン遊技状態番号が11の場合は、特に処理は行わず、そのままメイン遊技状態別全停処理を終了してリターンする。

10

【0179】

メイン遊技状態別全停処理の終了後、図21のステップS8に進み、有利区間クリアカウンタ管理処理を行う。有利区間クリアカウンタ管理処理では、図24に示すように、有利区間クリアカウンタの値を1減算し(ステップS51)、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前に0(有利区間中での残りゲーム数が0)であるか否かを判定する(ステップS52)。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前に0であるときはステップS53に進み、メイン遊技状態番号が0であるか否かを判定する。メイン遊技状態番号が0のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。これに対し、メイン遊技状態番号が0でないときは有利区間クリアカウンタに1500を保存してから(ステップS54)、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。

20

【0180】

一方、上記ステップS52の判定で有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前に0でない場合は、ステップS55に進み、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となったか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となった場合はそのままステップS56に進む。これに対し、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算後も0となっていない場合は、ステップS57に進み、当該遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否かを判定する。そして、当該遊技で再遊技作動図柄が表示された場合はそのままステップS60に進み、表示されなかった場合は有利区間獲得カウンタに、当該遊技における遊技メダルの払出数からベット数を引いた値を加算してから(ステップS59)、ステップS60に進む。

30

【0181】

ステップS60では有利区間獲得カウンタの値が2400(有利区間中での獲得数の上限値)を上回っているか否かを判定し、有利区間獲得カウンタの値が2400を上回っているときはステップS56に進み、2400を上回っていないときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。ステップS56では、指示機能に係る性能に影響を及ぼすデータ値を記憶するパラメータ全てに0を保存し、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。有利区間クリアカウンタ管理処理からのリターンにより、図21に示す遊技制御処理のステップS1に戻る。

40

【0182】

次に、先に略述した、図22のステップS25で実行するメイン遊技状態8レバー処理と、図23のステップS43で実行するメイン遊技状態8全停処理について説明する。メイン遊技状態8レバー処理では、図25に示すように、まず、獲得処理を行う(ステップS71)。この獲得処理では、図26に示すように、まず、演出グループA番号が0であるか否かを判定する(ステップS81)。ここで、演出グループA番号が0である場合は

50

、ステップ S 8 2 , S 8 3 , S 8 4 の順に進み、これらのステップにおいて、それぞれ A T 獲得カウンタを 1 減算 ( 計 3 減算 ) する。そして、減算後に獲得処理を終了してリターンする。

【 0 1 8 3 】

一方、ステップ S 8 1 の判定において演出グループ A 番号が 0 でない場合は、ステップ S 8 5 に進み、演出グループ A 番号が 2 3 であるか否かを判定する。ここで、演出グループ A 番号が 2 3 である場合はステップ S 8 8 に進み、A T 獲得カウンタを 1 2 加算する。そして、加算後に獲得処理を終了してリターンする。これに対し、ステップ S 8 8 の判定において演出グループ A 番号が 2 3 でない場合は、ステップ S 8 6 に進み、演出グループ A 番号が 1 9 であるか否かを判定する。ここで、演出グループ A 番号が 1 9 である場合は、ステップ S 8 3 , S 8 4 の順に進み、これらのステップにおいて、それぞれ A T 獲得カウンタを 1 減算 ( 計 2 減算 ) する。そして、減算後に獲得処理を終了してリターンする。

10

【 0 1 8 4 】

一方、ステップ S 8 6 の判定において演出グループ A 番号が 1 9 でない場合は、ステップ S 8 7 に進み、演出グループ A 番号が 1 7 ~ 1 8 であるか否かを判定する。ここで、演出グループ A 番号が 1 7 ~ 1 8 である場合はステップ S 8 8 に進み、A T 獲得カウンタを 1 2 加算する。そして、加算後に獲得処理を終了してリターンする。これに対し、ステップ S 8 7 の判定において演出グループ A 番号が 1 7 ~ 1 8 でない場合は、そのまま獲得処理を終了してリターンする。

【 0 1 8 5 】

獲得処理からのリターンで、メイン遊技状態 8 レバー処理のステップ S 7 2 に進む。このステップ S 7 2 では、図 2 5 に示すように、モード 8 遊技カウンタが 8 であるか否かを判定する。モード 8 遊技カウンタは、遊技モード 8 ( 第 2 A T ) 中での遊技数を管理するカウンタである。遊技モード 8 における 1 ラウンド目の最初のゲームのときモード 8 遊技カウンタが 8 となる。ここで、モード 8 遊技カウンタが 8 である場合は、ステップ S 7 3 に進み、初セットフラグに 1 を保存する。そして、保存後にメイン遊技状態 8 レバー処理を終了してリターンする。初セットフラグは、遊技モード 8 中での当該ラウンドが遊技モード 8 に移行後の 1 ラウンド目であるか否かを管理するフラグである ( 1 : 1 ラウンド目、0 : 2 ラウンド目以降 ) 。

20

【 0 1 8 6 】

一方、ステップ S 7 2 の判定においてモード 8 遊技カウンタが 8 でない場合は、ステップ S 7 4 に進み、初セットフラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、初セットフラグが 0 でない場合は、ステップ S 7 5 に進んで保留番号設定処理を行い、初セットフラグが 0 である場合は、ステップ S 7 6 に進んで保留番号加算処理を行う。

30

【 0 1 8 7 】

上記保留番号設定処理は、遊技モード 8 中の 1 ラウンド目で実行される処理であり、図 2 7 に示すように、まず、保留番号設定抽せんを行う ( ステップ S 9 1 ) 。抽せん後、ステップ S 9 2 に進み、モード 8 遊技カウンタの値を判別する。そして、判別したカウンタ値に応じて、カウンタ値が 7 ( 2 ゲーム目 ) の場合は保留 1 番号 ( 保留 1 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存し ( ステップ S 9 3 ) 、カウンタ値が 6 ( 3 ゲーム目 ) の場合は保留 2 番号 ( 保留 2 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存し ( ステップ S 9 4 ) 、カウンタ値が 5 ( 4 ゲーム目 ) の場合は保留 3 番号 ( 保留 3 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存する ( ステップ S 9 5 ) 。また、カウンタ値が 4 ( 5 ゲーム目 ) の場合は保留 4 番号 ( 保留 4 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存し ( ステップ S 9 6 ) 、カウンタ値が 3 ( 6 ゲーム目 ) の場合は保留 5 番号 ( 保留 5 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存し ( ステップ S 9 7 ) 、カウンタ値が 2 ( 7 ゲーム目 ) の場合は保留 6 番号 ( 保留 6 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存し ( ステップ S 9 8 ) 、カウンタ値が 1 ( 8 ゲーム目 ) の場合は保留 7 番号 ( 保留 7 の保留番号値を記憶する領域 ) に抽せんの結果を保存する ( ステップ S 9 9 ) 。そして、保存後、保留番号設定処理を終了してリターンする。保留 1 ~ 7 番号

40

50

は、遊技モード8の1ラウンド目における第1～第7保留番号の値をそれぞれ保存するパラメータである。なお、保留番号加算処理からのリターンで、メイン遊技状態8レバー処理も終了する。

**【0188】**

一方、上記保留番号加算処理は、遊技モード8中の2ラウンド目以降で実行される処理であり、図28に示すように、まず、保留番号加算抽せんを行う(ステップS101)。抽せん後、ステップS102に進み、モード8遊技カウンタの値を判別する。そして、判別したカウンタ値が7(1ゲーム目)の場合は、保留1番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS103)、8を下回る場合は保留1番号に抽せんの結果を加算し(ステップS104)、8以上となる場合は保留1番号に8を保存する(ステップS105)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。判別したカウンタ値が6(2ゲーム目)の場合は、保留2番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS106)、8を下回る場合は保留2番号に抽せんの結果を加算し(ステップS107)、8以上となる場合は保留2番号に8を保存する(ステップS108)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。判別したカウンタ値が5(3ゲーム目)の場合は、保留3番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS109)、8を下回る場合は保留3番号に抽せんの結果を加算し(ステップS110)、8以上となる場合は保留3番号に8を保存する(ステップS111)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。

10

**【0189】**

同様に、判別したカウンタ値が4(4ゲーム目)の場合は、保留4番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS112)、8を下回る場合は保留4番号に抽せんの結果を加算し(ステップS113)、8以上となる場合は保留4番号に8を保存する(ステップS114)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。判別したカウンタ値が3(5ゲーム目)の場合は、保留5番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS115)、8を下回る場合は保留5番号に抽せんの結果を加算し(ステップS116)、8以上となる場合は保留5番号に8を保存する(ステップS117)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。

20

**【0190】**

また、判別したカウンタ値が2(6ゲーム目)の場合は、図29に示すように、保留6番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS118)、8を下回る場合は保留6番号に抽せんの結果を加算し(ステップS119)、8以上となる場合は保留6番号に8を保存する(ステップS120)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。判別したカウンタ値が1(7ゲーム目)の場合は、保留7番号の値と抽せん結果との和が8を下回るか否かを判定し(ステップS121)、8を下回る場合は保留7番号に抽せんの結果を加算し(ステップS122)、8以上となる場合は保留7番号に8を保存する(ステップS123)。そして、保存後、保留番号加算処理を終了してリターンする。なお、保留番号加算処理からのリターンで、メイン遊技状態8レバー処理も終了する。

30

**【0191】**

以上のようなメイン遊技状態8レバー処理に対しメイン遊技状態8全停処理では、図30に示すように、まず、モード8遊技カウンタを1減算する(ステップS131)。そして、減算前のモード8遊技カウンタが1(7ゲーム目)であるか否かを判定する(ステップS132)。ここで、減算前のモード8遊技カウンタが1でない場合は、そのままメイン遊技状態8全停処理を終了してリターンする。一方、減算前のモード8遊技カウンタが1である場合は、有利区間獲得カウンタが2100を下回るか否かを判定し(ステップS133)、有利区間獲得カウンタが2100を下回る場合は、AT獲得カウンタが1450を下回るか否かを判定する(ステップS135)。そして、ステップS133の判定で有利区間獲得カウンタが2100以上となる場合と、ステップS135の判定でAT獲得カ

40

50

ウンタが1450以上となる場合は、メイン遊技状態番号に11を保存し(ステップS134)、メイン遊技状態8全停処理を終了しリターンする。

【0192】

これに対し、ステップS135の判定でAT獲得カウンタが1450を下回る場合は、ステップS136に進み、ラウンドカウンタを1減算する。ラウンドカウンタは、遊技モード8中でのラウンド数を管理するカウンタである。次に、減算前のモード8遊技カウンタが1(最終ラウンド)であるか否かを判定する(ステップS137)。ここで、減算前のモード8遊技カウンタが1である場合は、モード9遊技カウンタに8を保存し(ステップS138)、メイン遊技状態番号に9を保存し(ステップS139)、遊技状態8全停処理を終了しリターンする。モード9遊技カウンタは、遊技モード8(第2AT継続チャレンジ)中での遊技数を管理するカウンタである。遊技モード9の1ゲーム目のときモード9遊技カウンタが8となる。一方、減算前のモード8遊技カウンタが1でない場合は、初セットフラグに0を保存し(ステップS140)、モード8遊技カウンタに7を保存し(ステップS141)、遊技状態8全停処理を終了しリターンする。

10

【0193】

次に、先に略述した、図22のステップS26で実行するメイン遊技状態9レバー処理と、図23のステップS44で実行するメイン遊技状態9全停処理について説明する。メイン遊技状態9レバー処理では、図31に示すように、まず、上述の獲得処理を行う(ステップS151)。獲得処理の終了後、モード9遊技カウンタが0であるか否かを判定し(ステップS152)、モード9遊技カウンタが0である場合は、そのままメイン遊技状態9レバー処理を終了してリターンする。一方、モード9遊技カウンタが0でない場合は、ステップS153に進み、モード9遊技カウンタが1であるか否かを判定する。ここで、モード9遊技カウンタが1である場合は、そこから直接ステップS162に進み、モード9遊技カウンタが1でない場合は、ステップS154に進み、モード9遊技カウンタの値を判別する。

20

【0194】

そして、判別したカウンタ値に応じて、カウンタ値が8(1ゲーム目)の場合は保留1番号の値を保留判定番号(第2AT抽せんで参照する保留番号値を記憶する領域)に保存し(ステップS155)、カウンタ値が7(2ゲーム目)の場合は保留2番号の値を保留判定番号に保存し(ステップS156)、カウンタ値が6(3ゲーム目)の場合は保留3番号の値を保留判定番号に保存する(ステップS157)。また、カウンタ値が5(4ゲーム目)の場合は保留4番号の値を保留判定番号に保存し(ステップS158)、カウンタ値が4(5ゲーム目)の場合は保留5番号の値を保留判定番号に保存し(ステップS159)、カウンタ値が3(6ゲーム目)の場合は保留6番号の値を保留判定番号に保存し(ステップS160)、カウンタ値が2(7ゲーム目)の場合は保留7番号の値を保留判定番号に保存する(ステップS161)。そして、保存後、ステップS162に進む。保留判定番号は、第2AT抽せんにおいて参照する保留番号の値を保存するパラメータである。

30

【0195】

上記ステップS162では第2AT継続抽せんを行う。第2AT継続抽せんの実行後、ステップS163に進み、抽せん結果が0(ハズレ)であるか否かを判定する。ここで、抽せん結果が0の場合は、そのまま遊技状態9レバー処理を終了しリターンする。これに対し、抽せん結果が0でない場合は、ラウンドカウンタに1を加算し(ステップS164)、さらに第2ATフラグに1を保存(ステップS165)した後、遊技状態9レバー処理を終了しリターンする。第2ATフラグは、遊技モード8への移行の可否(1:移行可、0:移行不可)を管理するフラグである。

40

【0196】

以上のようなメイン遊技状態9レバー処理に対しメイン遊技状態9全停処理では、図32に示すように、まず、モード9遊技カウンタを1減算する(ステップS171)。そして、減算後のモード9遊技カウンタが2を下回る(0または1)か否かを判定する(ステ

50

ップS 172)。ここで、モード9遊技カウンタが2以上の場合は、そのままメイン遊技状態9全停処理を終了しリターンする。一方、モード9遊技カウンタが2を下回る場合は、ステップS 173に進み、第2ATフラグが0であるか否かを判定する。ここで、第2ATフラグが0である場合はステップS 174に進み、第2ATフラグが0でない場合はステップS 176に進む。

#### 【0197】

上記ステップS 174では、モード9遊技カウンタが0であるか否かを判定する。ここで、モード9遊技カウンタが0である場合は、そのままメイン遊技状態9全停処理を終了しリターンする。一方、モード9遊技カウンタが0でない場合はステップS 175に進み、AT終了処理を行う。AT終了処理の全体的な内容に関する図示は省略するが、全体の処理の一部として、ATを終了させて遊技モード0（非有利区間）に移行する処理を行う。これに対し、上記ステップS 176では、保留1～7番号にいずれも0を保存する。そして、保存後、ステップS 175に進み、遊技モード8移行処理を行う。遊技モード8移行処理の全体的な内容に関する図示は省略するが、全体の処理の一部として、遊技モード8に移行して第2ATを継続させる処理を行う。

10

#### 【0198】

##### タイマ割込処理

次に、タイマ割込処理について説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読みみや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、2.235ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図33に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁止等）を行い（ステップMT 11）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップMT 12）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップMT 25）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポイントの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（ATに関する情報を含む）の保持や、チェックサムの算出及び記憶等の処理も行われる。

20

#### 【0199】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「1」減算）する処理を行い（ステップMT 13）、さらにタイマ計測を行う（ステップMT 14）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読みみを行う（ステップMT 15）。この入力ポートの読みみでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読みみと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

30

#### 【0200】

次いで、リール3a～3cの駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップMT 16）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中等）に応じて、ステップモータの出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステップモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力等の処理が行われる。次のステップMT 17では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップMT 16に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッパー、ブロッカ等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップMT 18）、さらに、制御コマンドバッファ（CB）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップMT 19）。

40

#### 【0201】

次に、ステップMT 20に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を

50

実行させるLED表示を行う(ステップMT21)。このLED表示では、例えば、払出数表示ランプ46jにおいて、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー(E系エラーを除く)が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「0~15」を表示させたり、設定値に基づき「1~6」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、指示番号の表示態様「=1」~「=6」を表示させる。また、エラー(E系エラーを除く)が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

#### 【0202】

次に、ステップMT22に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、H0エラーが発生したか否かの判定、CEエラーが発生したか否かの判定、CPエラーが発生したか否かの判定、CHエラーが発生したか否かの判定、C0エラーが発生したか否かの判定、C1エラーが発生したか否かの判定、E6エラーが発生したか否かの判定、E7エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、E6エラーまたはE7エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ46jにエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、E系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチェックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段200にエラー情報を送信するためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理を行い(ステップMT23)、さらに割込復帰処理(レジスタの復帰、割込許可等)を行い(ステップMT24)、割込リターンする。

10

20

#### 【0203】

##### 第1変更態様におけるAT

次に、上記実施形態のATとは異なる態様(「第1変更態様」とも称する)のATについて、図34~図35を追加参照して説明する。この第1変更態様では、有利区間内の遊技状態として、通常モード、CZモード、第1ATモード、継続判定モード、突破判定モード、第2ATモードの6個のメイン遊技状態を備えている。これら通常、CZ、第1AT、継続判定、突破判定、第2ATの各モードは、上記実施形態でいえば、遊技モード1、遊技モード2~5、遊技モード6、遊技モード7、遊技モード10、遊技モード8にそれぞれ相当する。ただし、第1変更態様では、第1ATモード、継続判定モード及び第2ATモードは、AT状態(当選役の各図柄組合せ(対応図柄)のうち遊技者に最も有利となる図柄組合せが表示され得るようにする押しナビが積極的に行われる遊技状態)の遊技モードとして設定し、突破判定モードは、非AT状態(押しナビを実行しない遊技状態)の遊技モードとして設定している。通常モードからCZモードに移行し、CZモードにおいて所定のAT移行条件を満たすと第1ATに移行する。第1ATモードは、所定数(例えば、40ゲーム)のAT遊技(押しナビが実行される遊技)が行われると一旦終了し、継続判定モードに移行する。この継続判定モードでは、所定回数(例えば、3ゲーム)のAT遊技が行われ、その間に、第1ATモードを継続するか否かを決める抽選(「第1ATモード継続抽せん」とも称する)が行われる。この第1ATモード継続抽せんは、継続判定モード中において毎遊技行うようにしてもよいし、特定のゲームでのみ行うようにしてもよい。例えば、毎遊技、役抽選結果に基づいて行うようにしたり、レア役等が当選した遊技でのみ行うようにしたり、継続判定モード中の最終ゲームにおいて、各遊技での役決定結果に基づいて行うようにしたりすることが挙げられる。

30

40

#### 【0204】

この第1ATモード継続抽せんにおいて、継続決定に該当する抽せん結果(「当り」とも称する)が選出されると、継続判定モードから第1ATモードに移行し、前回と同内容の遊技が行われる。一方、当りが選出されない場合は、継続判定モードから通常モードに移行する。第1ATモードは、2回まで継続可能であり、最多で3回ずつの第1ATモード及び継続判定モードが設定される。この、最多で3回ずつの第1ATモード及び継続判定モードが設定可能な期間を「前半AT」とも称する。3回目の継続判定モードにおける第1ATモード継続抽せんにおいて当りが選出されると、突破判定モードに移行する。こ

50

の突破判定モードでは、所定回数（例えば、5ゲーム）の遊技が行われ、その間に、第2 A Tモードへの移行の可否を決める抽選（「突破抽せん」とも称する）が行われる。

【0205】

この突破抽せんにおいて、第2 A Tモードへの移行決定に該当する抽せん結果（「当り」とも称する）が選出されると、突破判定モードから第2 A Tモード（「後半 A T」とも称する）に移行し、当りが選出されない場合は、突破判定モードから通常モードに移行する。第2 A Tモードは、有利区間の終了条件が充足されるまで継続するようになっている。

【0206】

このような前半 A T、突破判定モード、後半 A Tを通じて獲得される遊技メダル数の度数分布を表すグラフと表を図35の(A)、(B)にそれぞれ示している。同図における遊技価値獲得数とは、C Zモードから前半 A Tに移行した時点から通常モードに移行する時点まで、あるいはC Zモードから前半 A Tに移行した時点から第2 A Tモード（有利区間）が終了する時点（「1回の A T期間」とも称する）までの間に獲得される遊技メダル数である。また、同図における度数とは、1回の A T期間における遊技価値獲得数の分布の全範囲を200ごとの複数の小範囲に区分したときに、それぞれの小範囲に属する遊技価値獲得数となる割合（%）を表している。同図における度数の具体的な数値は、多数回のシミュレーション結果の平均値である。なお、前半 A Tにおいて、1回目の継続判定モードにおける継続期待度（第1 A Tモード継続抽せんで当りが選出される割合）は77%、2回目の継続判定モードにおける継続期待度は91%、3回目の継続判定モードにおける継続期待度は79%である。この前半 A Tにおいて、1回目の第1 A Tモードが終了すると遊技価値獲得数が400程度に達し、2回目の第1 A Tモードが終了すると遊技価値獲得数が800程度に達し、3回目の第1 A Tモードが終了すると遊技価値獲得数が1200程度に達する。また、突破判定モードを通過して第2 A Tモードが開始されると遊技価値獲得数が1200よりも少ない枚数程度となり、第2 A Tモードの終了時点までの遊技価値獲得数は2400超えまで達する可能性がある。

【0207】

図35(A)、(B)の度数分布から、1回の A T期間において獲得することが期待される遊技価値数（「遊技価値獲得期待付与数」とも称する）が分かる。例えば、1回目の第1 A Tモードの開始時点から前半 A Tが終了して通常モードに移行する時点までの遊技価値獲得期待付与数（「前半 A T中獲得数」とも称する）は1000程度となるのに対し、第2 A Tモードの開始時点から終了時点までの遊技価値獲得期待付与数（「後半 A T中獲得数」とも称する）は1200程度となり、前半 A T中獲得数よりも後半 A T中獲得数の方が多いたことが分かる。また、図35(A)、(B)の度数分布から、1回の A T期間における遊技価値獲得期待付与数は、1200以下となる割合の方が1200を超える割合に比べてかなり高いことが分かる。そのため、第1変更態様の A Tによれば、1回の A T期間に1200を超える獲得数が得られる可能性を低く抑えることができるので、遊技者の射幸心を抑制することが可能である。その一方で、第2 A Tモードに移行されれば、2400まで達する獲得数を得ることも可能となる。そのため、第2 A Tに移行することを一つの目標として遊技を行わせることができるので、獲得数が1200に近づいても遊技意欲が低下することを防止できる。

【0208】

また、C Zモードから前半 A Tに移行する確率（「前半 A T移行確率」とも称する）は30%程度となるよう設定されているのに対し、突破判定モードから後半 A Tに移行する確率（「後半 A T移行確率」とも称する）は10%程度となるよう設定されており、前半 A T移行確率の方が後半 A T移行確率よりも高い。さらに、前半 A T中獲得数に前半 A T移行確率を乗算したときの値（ $= 1000 \times 0.3 = 300$ ）は、後半 A T中獲得数に後半 A T移行確率を乗算したときの値（ $= 1200 \times 0.1 = 120$ ）よりも大きくなる。このように、前半 A Tと後半 A Tとでは、遊技価値獲得期待付与数に関して異なる特徴付けがなされているので、A T中での遊技性を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【0209】

なお、前半AT及び後半ATにおいて3枚がけで遊技を行った場合に、1遊技当たりで獲得が期待される遊技価値数（「1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数」とも称する）は、3よりも大きくなるように設定されている。この1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数は、具体的には以下のように算出される。ここでは、前提条件として、BB-B内部中において3枚がけ（ベット数3）で遊技を行う場合を例にとって説明する。なお、再遊技役は、ストップスイッチの操作態様に関らず、当選した再遊技役に関する図柄組合せ（対応図柄）が表示され、再遊技役当選遊技におけるベット数と同数の遊技価値が自動ベットされる。そこで、再遊技役成立時の払出数は、3とする。以下、非AT中かAT中かによらず、払出数が最大となる図柄組合せ（「最大払出数に関する図柄組合せ」とも称する）が必ず表示される役決定結果（「最大払出数確定役決定結果」とも称する）と、非AT中かAT中かによって、最大払出数に関する図柄組合せが表示される期待値（確率）が変わる役決定結果（「払出数変動役決定結果」とも称する）とに分けて、1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数（ $=（当選置数 / 置数合計） \times 払出数$ ）を算出する。

10

## 【0210】

（最大払出数確定役決定結果）

・再遊技（再遊技A～P）当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（8978 / 65536） \times 3 = 0.41$ （この値を とする）。

・小役（入賞D，E）当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（328 / 65536） \times 3 = 0.015$ （この値を とする）。

20

・小役（入賞G）当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（37 / 65536） \times 3 = 0.0084$ （この値を とする）。

・ハズレ時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（17065 / 65536） \times 0 = 0$ （この値を とする）。

## 【0211】

（払出数変動役決定結果）

・小役（入賞A1～B24）の非AT中での当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（38472 / 65536） \times 2.75 = 1.61$ （この値を 1とする）。

・小役（入賞A1～B24）のAT中での当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

30

$（38472 / 65536） \times 15 = 8.80$ （この値を 2とする）。

・小役（入賞C）の非AT中での当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（656 / 65536） \times 0.75 = 0.0075$ （この値を 1とする）。

・小役（入賞C）のAT中での当選時の1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数：

$（656 / 65536） \times 1 = 0.01$ （この値を 2とする）。

## 【0212】

上記の内容をまとめると、非AT中での1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数は、次のように算出される。

・  $+ + + + 1 + 1 = 2.0635$

40

同様にAT中での1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数は、次のように算出される。

・  $+ + + + 2 + 2 = 9.2575$

この結果から、非AT中では、1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数がベット数の3を下回るのので、獲得数が減少するのに対し、AT中では、押しナビに従うことにより、1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数がベット数の3を上回るのので、獲得数が増加する。

## 【0213】

また、後半ATにおいて毎回3枚がけで遊技を行った場合に後半AT中で消化する遊技数の平均値（「後半AT中消化期待遊技数」とも称する）は、前半ATにおいて毎回3枚がけで遊技を行った場合に前半AT中で消化する遊技数の平均値（「前半AT中消化期待遊技数」とも称する）よりも少なくなるように設定してもよい。例えば、前半ATの継続

50

判定中では、押し順役等が当選しても押しナビを行わない場合を設けるようにして、前半 A T 中消化期待遊技数が増えるようにすることが挙げられる。その場合、後半 A T では、前半 A T よりも短期間でより多くの獲得数を得ることが可能となるので、後半 A T の遊技性を向上させることができる。また、後半 A T 中は継続判定を行わないが、継続判定を行うようにしてもよい。継続判定を行う場合、継続する確率が高くなるようにしてもよい。また、後半 A T 中において所定の獲得数（例えば、100）が得られるごとに継続判定を行うようにし、それらの継続判定において継続決定とされる確率が、獲得数が増加するのに従って減少するように設定してもよい。この場合、後半 A T 中での獲得数の増大を抑えることができるので、遊技者の射幸心を抑制することが可能となる。また、前半 A T 及び後半 A T において特典（例えば、A T 上乘せや A T 継続）を付与する場合、前半 A T における特典の付与割合（例えば、第 1 A T の継続確率）は、後半 A T における特典の付与割合（例えば、第 2 A T の継続確率）よりも高くなるように設定することが好ましいが、低くなるように設定してもよい（付与割合は 0 の場合も含む）。

10

20

30

40

50

#### 【0214】

第 1 変更態様における変形例として、前半 A T、突破判定モード、後半 A T を通じて獲得される遊技メダル数の別の度数分布を表すグラフと表を図 36 の (A)、(B) にそれぞれ示している。図 36 に記載の度数分布における前半 A T において、1 回目の継続判定モードにおける継続期待度（第 1 A T モード継続抽せんで当りが選出される割合）は 91%、2 回目の継続判定モードにおける継続期待度は 79%、3 回目の継続判定モードにおける継続期待度は 77% である。継続判定モードの継続期待度が図 35 と図 36 とでは異なることで、図 36 の度数分布は、図 35 の度数分布とは少し態様が異なるものの、前半 A T 中獲得数よりも後半 A T 中獲得数の方が多いため、1 回の A T 期間における遊技価値獲得期待付与数は、1200 以下となる割合の方が 1200 を超える割合に比べて高い点、前半 A T 移行確率の方が後半 A T 移行確率よりも高い点、前半 A T 中獲得数に前半 A T 移行確率を乗算したときの値は、後半 A T 中獲得数に後半 A T 移行確率を乗算したときの値よりも大きくなる点、前半 A T 及び後半 A T において 3 枚がけで遊技を行った場合の 1 遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数が 3 よりも大きくなる点など、前半 A T 及び後半 A T の遊技価値獲得期待付与数に対する関係性は、共通している。

#### 【0215】

第 1 変更態様における変形例として、第 1 A T モード、継続判定モード、突破判定モード及び第 2 A T モードのうち、第 1 A T モード及び第 2 A T モードは、獲得数（純増数）が増加する A T 状態の遊技モードとして設定し、継続判定モード及び突破判定モードは、獲得数が減少しないが、大きく増加することもない程度（1 遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数が 3.1 程度）に、押しナビを実行したり実行しなかったりの調整を行う遊技状態（「微増 A T 状態」とも称する）の遊技モードとして設定してもよい。

#### 【0216】

##### 第 2 変更態様における A T

次に、上記実施形態の A T や上記第 1 変更態様の A T とは設定方法が異なる態様（「第 2 変更態様」とも称する）の A T について、図 37 を追加参照して説明する。この第 2 変更態様では、非有利区間において有利区間（の移行）に当選した遊技（例えば、非有利区間から有利区間への移行の可否を決定する有利区間移行抽せんに当選した遊技（以下「有利区間当選遊技」とも称する）におけるスタートレバー操作受付後（役抽選後）や全回胴停止後（上記実施形態の遊技モード 0 から遊技モード 1 への移行時に相当）に、ランク抽せんと天井ゲーム数抽せんを行う（変形例として、ランク抽せんと天井ゲーム数抽せんは、有利区間 1 ゲーム目のスタートレバー操作受付後に行ってもよい）。また、A T（例えば、上記実施形態の遊技モード 6 に相当）への移行が決定された時点（「A T 移行決定時」とも称する）において、A T 中獲得数抽せんを行う。なお、非有利区間から有利区間への移行後（例えば、有利区間移行抽せんに当選した遊技の次の遊技中（上記実施形態の遊技モード 0 から移行した遊技モード 1 の 1 ゲーム目に相当）に、ランク抽せんと天井ゲーム数抽せんを行うようにしてもよい。また、A T 移行後（例えば、A T 移行の 1 ゲー

ム目)に、A T中獲得数抽せんを行うようにしてもよい。

【0217】

ランク抽せんは、天井ゲーム数抽せんとA T中獲得数抽せんにおいて参照するランク番号を決定する抽選であり、有利区間当選遊技において行われる(変形例として、有利区間移行後の1ゲーム目(有利区間の1遊技目)に行ってもよい)。このランク抽せんでは、図37(A)に示すように、当せん番号0~5のいずれかが選出されるように設定されており、各当せん番号の値は、ランク番号の値0~5にそれぞれ対応している。また、各当せん番号の選出確率(当選置数)は、役決定確率の設定に関連する設定値に応じて、変動するように設定されている。具体的には、設定値が大きい程、相対的に大きな値の当せん番号(ランク番号)が選出され易く設定されている。なお、変形例として、非有利区間から有利区間への移行時または移行後の役決定結果に基づいて、獲得数上限値を決定するようにしてもよい。

10

【0218】

天井ゲーム数抽せんは、有利区間当選遊技において行われる(変形例として、有利区間移行後の1ゲーム目に行ってもよい)、ランク抽せん決定されたランク番号に基づき、天井ゲーム数を決定する抽選である。天井ゲーム数とは、非有利区間から有利区間に移行後、A Tに移行するまでに消化する遊技数である。有利区間にて天井ゲーム数の遊技が消化されると、A T中獲得数抽せんが行われ、A Tに移行するようになっている。この天井ゲーム数抽せんでは、図37(B)に示すように、当せん番号0~3のいずれかが選出されるように設定されており、各当せん番号0~3は、天井ゲーム数0, 150, 300, 500にそれぞれ対応している。また、各当せん番号の選出確率(当選置数)は、ランク抽せん決定されたランク番号に応じて、変動するように設定されている。具体的には、ランク番号値が大きい程、相対的に小さな値の当せん番号(天井ゲーム数)が選出され易く設定されている。

20

【0219】

A T中獲得数抽せんは、A T移行決定時またはA T移行後において、ランク抽せん決定されたランク番号に基づき、獲得数上限値を決定する抽選である。獲得数上限値とは、A Tの開始時点からの遊技メダルの獲得数の上限値である。A T中における遊技メダルの獲得数が獲得数上限値に達すると、A Tが終了し、非有利区間(例えば、上記実施形態の遊技モード0に相当)または有利区間内の通常状態(例えば、上記実施形態の遊技モード1に相当)に移行するようになっている。このA T中獲得数抽せんでは、図37(C)に示すように、当せん番号0~5のいずれかが選出されるように設定されており、各当せん番号0~5は、獲得数上限値100, 300, 500, 700, 900, 1200にそれぞれ対応している。また、各当せん番号の選出確率(当選置数)は、ランク抽せん決定されたランク番号に応じて、変動するように設定されている。具体的には、ランク番号値が大きい程、相対的に大きな値の当せん番号(獲得数上限値)が選出され易く設定されている。なお、変形例として、有利区間当選遊技または有利区間移行後の1ゲーム目に、獲得数上限値を決定するようにしてもよい。

30

【0220】

上述のようにA T中獲得数抽せんでは、獲得数上限値が最大でも1200に抑えられるように設定されている。そのため、A T中に1200を超える獲得数が得られる可能性を低く抑えることができるので、遊技者の射幸心を抑制することが可能である。また、A T中での獲得数が過度に増加して、遊技店側に思わぬ損失が発生することを防止できる。また、上述のようにランク抽せんでは、遊技店側で設定変更可能な設定値に応じて、各ランク番号の選出確率が変動するように設定されている。そのため、設定値の変更により、A T中での獲得数を調整することができるので、出玉率等の管理が容易となる。

40

【0221】

なお、特定の役決定結果(例えば、弱チェリーや強チェリー、スイカ等のレア役)が選出された場合は、A Tへの移行の可否を決めるA T抽せんを行い、当該A T抽せんA T移行を決定する抽選結果(「A T抽せん当り」とも称する)が選出された場合には、A T

50

への移行を決定してもよい。また、その際に、役抽選結果に基づいて獲得数上限値を決定するようにしてもよい。また、特定の役決定結果が選出された場合はA T抽せん当りとし、その際に役決定結果に基づいて獲得数上限値を決定する場合を設けてもよい。上記のA T中獲得数抽せんは、ランク番号に基づいて獲得数上限値を決定する抽選であり、A T移行決定時に行われるようになっている。そのため、上述のように役決定結果に基づいて獲得数上限値を決定する場合を設けても、その場合にはランク番号に基づいて獲得数上限値を決定する必要がないので、A T中獲得抽せんを行わないようにするという対応をとることが可能となる。一方、非有利区間から有利区間への移行時（有利区間当選遊技または有利区間移行後の1ゲーム目）にA T中獲得数抽せんを行うことも可能であるが、その場合は、有利区間への移行時に決定した獲得数上限値と、特定の役決定結果が選出された場合に決定される獲得数上限値とが異なってしまい、矛盾する虞がある。

10

#### 【0222】

有利区間への移行時に獲得数上限値を決定し、特定の役決定結果が選出されてもそれにより獲得数上限値を決定することはしないようにしてもよく、そうする場合は、より明確な出玉管理を行うことができる。しかし、天井ゲーム数消化によりA T移行となる場合と、特定の役決定結果が選出されたことに基づいてA T移行となる場合とで、獲得数上限値は常に同一となってしまう。そのため、特定の役決定結果として、A T確定役などのプレミア役を設けて、プレミア役当選によりA T移行となる場合は、天井ゲーム数消化によりA T移行となる場合よりも、獲得数上限値が相対的に大きくなるといった遊技性を持たせることができない。また、上記のA T中獲得数抽せんでは、ランク番号に基づいて獲得数

20

#### 【0223】

また、通常のA Tよりも有利となる、複数のA Tが連続的に継続するA T状態（「一連のA T」とも称する）を設け、一連のA Tへの移行確定時に一連のA Tにおける獲得数上限値を決定し、一連のA T中に獲得数上限値に達した場合に、非有利区間に移行するようにしてもよい。この場合、通常のA Tへの移行決定時には、獲得数上限値を決定しないようにしてもよい。具体的には例えば、天井ゲーム数消化により1連目のA Tに移行し、所定ゲーム数消化で1連目のA Tが終了して2連目のA Tに移行し（この段階では獲得数上限値未到達）、所定ゲーム数消化で2連目のA Tが終了して3連目のA Tに移行し（この段階では獲得数上限値未到達）、3連目のA T中に獲得数上限値に達することにより一連のA Tが終了するようにする。このように構成することで、過剰に獲得数が増加する可能性がある場合のみ獲得数上限値を設定し、これにより必要な状況でのみ出玉管理を行うことが可能となる。また、一連のA Tとして、獲得数の増加が見込めるA T区間と、獲得数が減少する可能性がある減少区間とを交互に配置する態様のものを設けてもよい。例えば、A T区間 32ゲーム以内の減少区間 A T区間 32ゲーム以内の減少区間 A T区

30

40

#### 【0224】

##### その他の変更態様

これまで本発明に係る実施形態やA Tに関する第1、第2変更態様について説明したが、以下ではその他の変更態様について補足的に説明する。上記実施形態では、A T有利区間（遊技モード6～11）に移行する前に、A T準備有利区間（遊技モード1～5）に滞在する期間について特に設定していないが天井ゲーム数を設けてもよい。その場合、天井ゲーム数は、例えば170ゲーム以上に設定することが挙げられる。なお、天井ゲーム数を設定する場合でも、天井ゲーム数の消化によりA T移行するケース以外に、役抽選においてレア役等が当選することによりA T移行するケースを設けてもよい。天井ゲーム数を

50

設ける場合、1周目の天井ゲーム数と2周目以降の天井ゲーム数とで差が生じるようにしてもよい。例えば、1周目の天井ゲーム数が多め（例えば、700ゲーム）に設定された場合は、2周目の天井ゲーム数は少なめ（例えば、200ゲーム）に設定することが挙げられる。なお、1周目の天井ゲーム数とは、非有利区間からAT準備有利区間に移行した場合に設定される天井ゲーム数であり、2周目の天井ゲーム数とは、AT準備有利区間から一度AT有利区間に移行した後、非有利区間を経ずにAT準備有利区間に移行した場合に設定される天井ゲーム数である。

#### 【0225】

上記実施形態では、第2AT（遊技モード8）に移行した場合は、AT終了後には必ず有利区間を終了して非有利区間（遊技モード0）に移行するようになっている。有利区間終了時には当該有利区間に関する情報をクリアするため、次の有利区間では、前の有利区間での獲得数を把握することができない。ここで、有利区間移行後にすぐにAT当せんすることが可能に構成すると、例えば、獲得数上限値（2400）に達する獲得数を得た有利区間の次の有利区間においてもすぐにAT当せんして再び獲得数上限値に達する獲得数を得ることができるといった射幸性の高い遊技機になってしまう。そこで、有利区間移行時（1周目）において、天井ゲーム数を例えば少なくとも170ゲーム以上に設定することによって、射幸性が高くなり過ぎることを防止することが可能となる。また、上記実施形態において、例えば、1周目の有利区間（天井ゲーム数＝700）では第2ATに移行せず、2周目の有利区間において例えば200ゲームでAT移行した場合、換言すれば、有利区間を1000ゲーム程消化した時点でAT移行した場合であっても、1遊技あたりの遊技価値獲得期待付与数が6以上であれば、残りゲーム（500程度）において獲得数上限値（2400）に達する獲得数を得ることが可能である。このように1周目の天井ゲーム数を多めに設定することにより射幸性を十分に抑制しつつ、2周目の天井ゲーム数を少なめに設定することにより1つの有利区間内において上限値に達する獲得数を得る可能性を十分に担保することが可能となる。

#### 【0226】

上記実施形態では、2枚がけのときは3枚がけ時には行う遊技状態別の所定の処理（例えば、ATに関連する処理や遊技モードの移行に関する処理等）を行わない。そのため、2枚がけ時は所定の条件（有利区間中の消化ゲーム数が1450以上または有利区間中の遊技メダルの獲得数が2400超）を満たしても遊技モード11への移行処理が行われずエンディング状態に移行しないが、移行するようにしてもよい。また、3枚がけのときは有利区間での最終遊技が近づく（有利区間での消化ゲーム数が1500に近づく）と、そのことを示唆するような画像表示（例えば、カウントダウン表示）が行われるが、2枚がけ時を行うようにしてもよいし、2枚がけ時は行わないようにしてもよい。同様に、3枚がけのときは有利区間での最終遊技において、最終遊技であることを示唆するような終了画像を表示するが、2枚がけ時も表示するようにしてもよいし、2枚がけ時は表示しないようにしてもよい。

#### 【0227】

また、AT中での3枚がけのときは、遊技メダルの獲得数が所定数（例えば、1000）に達した場合にそのことを示す報知（例えば、「1000枚GET！」等の表示）を行う場合があるが、2枚がけ時を行うようにしてもよいし、2枚がけ時は行わないようにしてもよい。2枚がけ時は「1000枚GET！」等の表示を行わないようにする場合は、その後の3枚がけ遊技において獲得数が1000枚を超えていれば、「1000枚GET！」等の表示を行うようにしてもよい。AT中での3枚がけのときはATゲーム数が更新されるが、2枚がけ時は更新しないようにしてもよい。また、画像表示装置に残りゲーム数や獲得数を表示する場合、2枚がけ時は、残りゲーム数表示は更新しないが、獲得数表示は更新するようにしてもよい。通常時に天井ゲーム数が設定される場合は、2枚がけ時は天井ゲーム数を更新せず、画像表示装置に天井ゲーム数に関する表示をする場合には、2枚がけ時はその表示も更新しないようにしてもよい。2枚がけのときは、2枚がけで遊技中である旨を、画像表示装置やランプを用いて報知してもよい。その際、2枚がけ時専

10

20

30

40

50

用の静止画像（静止したように見える動画像でも可）を表示してもよい。

【0228】

また、通常のベット時はベットを契機として演出を行う場合があるが、自動ベット時はそれを契機とした演出は行わないようにしてもよいし、行うようにしてもよい。ベットを契機として演出を行うときは、演出開始後、スタートレバーが操作されずに清算スイッチが操作された場合に、その後も同じ演出を継続してもよいし、演出を中止したり別の演出に切り替えたりしてもよい。遊技店等に設置され遊技されている遊技機でありながら、メーカーからの出荷時など所定のコールドスタート時のみ設定される特定のRT状態に設定された場合には、不正防止のために、通常行われる所定の処理（例えば、ATに関連する処理等）を行わないようにしてもよい。

10

【0229】

また、上記実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機、ぱちんこ機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【符号の説明】

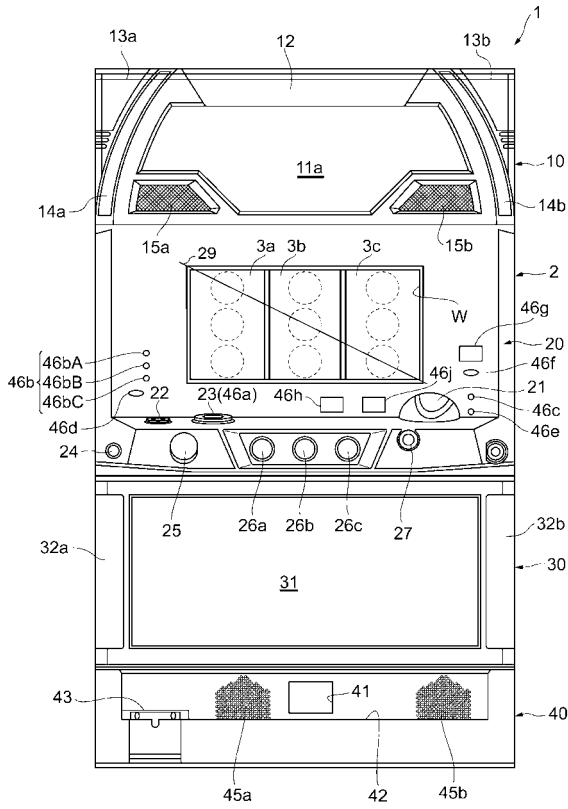
【0230】

- 1 スロットマシン
- 2 前扉
- 3 a , 3 b , 3 c リール
- 25 スタートレバー
- 26 a , 26 b , 26 c ストップスイッチ
- 60 主制御基板
- 70 副制御基板
- 70 A サブメイン制御基板
- 70 B サブサブ制御基板
- 100 主制御手段
- 200 副制御手段
- 200 A サブメイン制御手段
- 200 B サブサブ制御手段
- W 表示窓

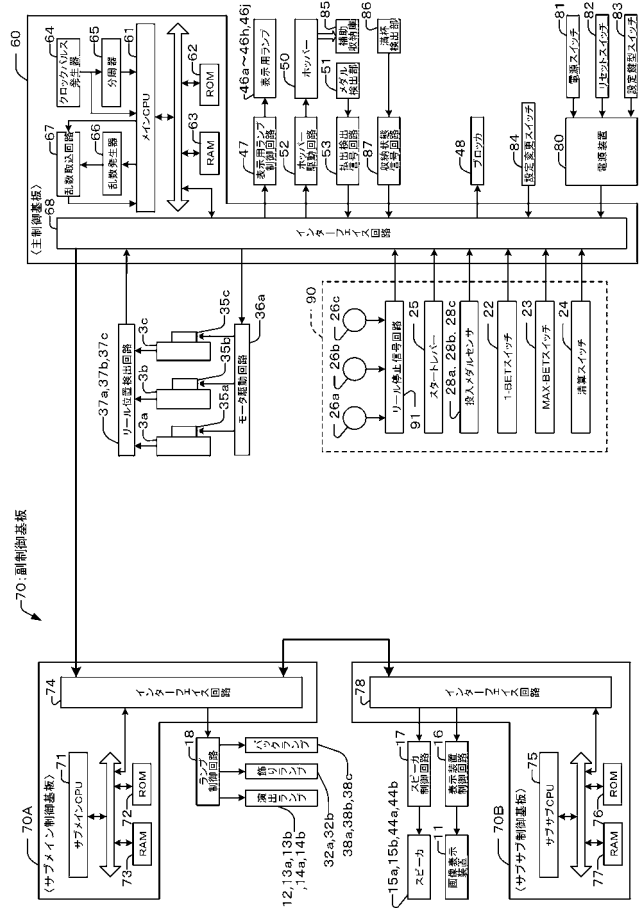
20

30

【図1】



【図2】



【図3】

リール図柄

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベルA	ベルA
19	ベルA	バーA	スイカB
18	ブランク	ベルB	ベルB
17	チェリー	リプレイ	リプレイ
16	バーA	チェリー	バーB
15	リプレイ	ベルA	ベルA
14	ベルA	スイカB	スイカA
13	ブランク	ベルB	ベルB
12	ベルB	リプレイ	リプレイ
11	セブン	セブン	セブン
10	リプレイ	ベルA	ベルA
9	ベルA	スイカA	スイカB
8	ブランク	ベルB	ベルB
7	チェリー	リプレイ	リプレイ
6	スイカA	バーB	チェリー
5	リプレイ	ベルA	ベルA
4	ベルA	スイカB	バーA
3	バーB	ベルB	ベルB
2	チェリー	リプレイ	リプレイ
1	スイカB	ブランク	ブランク

【図4】

図柄組合せ1

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 役物 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
BB01	ベルB	スイカA	バーA	-	0	-	特別役 (1種RB)
BB02	ベルB	スイカA	スイカB	-	0	-	
再遊技01	リプレイ	バーB	ベルA	0	0	0	再遊技役 (リプレイ役)
	リプレイ	セブン	ベルA	0	0	0	
	リプレイ	ブランク	ベルA	0	0	0	
再遊技02	リプレイ	チェリー	ベルA	0	0	0	
	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	0	0	
	リプレイ	バーB	ベルA	0	0	0	
再遊技03	チェリー	セブン	ベルA	0	0	0	
	チェリー	ブランク	ベルA	0	0	0	
	チェリー	チェリー	ベルA	0	0	0	
再遊技04	チェリー	バーB	ベルB	0	0	0	
	チェリー	セブン	ベルB	0	0	0	
	チェリー	ブランク	ベルB	0	0	0	
再遊技05	チェリー	チェリー	ベルB	0	0	0	
	ベルA	バーB	ベルB	0	0	0	
	ベルA	セブン	ベルB	0	0	0	
再遊技06	リプレイ	ブランク	ベルB	0	0	0	
	リプレイ	チェリー	ベルB	0	0	0	
	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	0	0	
再遊技07	リプレイ	ベルA	ベルA	0	0	0	
	リプレイ	ベルB	ベルA	0	0	0	
	リプレイ	ベルA	ベルA	0	0	0	
再遊技08	ベルA	バーB	バーA	0	-	-	
	ベルA	セブン	バーA				
	ベルA	ブランク	バーA				
	ベルA	チェリー	バーA				
	ベルA	バーB	スイカA				
	ベルA	セブン	スイカA				
	ベルA	ブランク	スイカA				
	ベルA	チェリー	スイカA				
	ベルA	バーB	スイカB				
	ベルA	セブン	スイカB				
	ベルA	ブランク	スイカB				
	チェリー	バーB	バーA				
	チェリー	セブン	バーA				
	チェリー	ブランク	バーA				
	チェリー	チェリー	バーA				
チェリー	バーB	スイカA					
チェリー	セブン	スイカA					
チェリー	ブランク	スイカA					
チェリー	チェリー	スイカA					
チェリー	バーB	スイカB					
チェリー	セブン	スイカB					
チェリー	ブランク	スイカB					
チェリー	チェリー	スイカB					

【 図 5 】

図柄組合せ2

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 役物 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
再遊技09	ベルA	バーA	バーA	0	-	-	
	ベルA	バーA	スィチA				
	ベルA	バーA	スィチB				
	ベルA	スィチA	バーA				
	ベルA	スィチA	スィチA				
	ベルA	スィチA	スィチB				
	ベルA	スィチB	バーA				
	ベルA	スィチB	スィチA				
	ベルA	スィチB	スィチB				
	ベルA	スィチB	スィチB				
再遊技10	バーB	バーB	バーA	0	-	-	再遊技後 (リプレイ役)
	バーB	セブン	バーA				
	バーB	フランク	バーA				
	バーB	チェリー	バーA				
	バーB	バーB	スィチA				
	バーB	セブン	スィチA				
	バーB	フランク	スィチA				
	バーB	チェリー	スィチA				
	バーB	バーB	スィチB				
	バーB	セブン	スィチB				
	バーB	フランク	スィチB				
	バーB	チェリー	スィチB				
	フランク	バーB	バーA				
	フランク	セブン	バーA				
	フランク	フランク	バーA				
	フランク	チェリー	バーA				
	フランク	バーB	スィチA				
	フランク	セブン	スィチA				
	フランク	フランク	スィチA				
	フランク	チェリー	スィチA				
再遊技11	ベルA	バーA	ベルA	0	-	-	
	ベルA	スィチA	ベルA	0	-	-	
	ベルA	スィチB	ベルA	0	-	-	
再遊技12	ベルB	バーB	ベルA	0	-	-	
	ベルB	セブン	ベルA	0	-	-	
	ベルB	フランク	ベルA	0	-	-	

【 図 6 】

図柄組合せ3

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 役物 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
入賞01	リプレイ	ベルA	バーA	15	15	15	
	リプレイ	ベルA	スィチA				
	リプレイ	ベルA	スィチB				
入賞02	リプレイ	ベルA	リプレイ	15	15	15	
入賞03	ベルA	ベルB	ベルB	15	15	15	
	バーA	ベルB	ベルB				
入賞04	ベルB	ベルB	ベルA	15	15	15	
入賞05	ベルA	ベルB	ベルA	15	15	15	
入賞06	ベルA	ベルA	ベルB	15	15	15	
	バーA	ベルA	ベルB				
入賞07	ベルB	リプレイ	ベルB	15	15	15	
入賞08	ベルA	リプレイ	ベルB	15	15	15	
入賞09	リプレイ	バーB	セブン	1	1	1	
入賞10	リプレイ	バーB	バーB	1	1	1	
入賞11	リプレイ	セブン	セブン	1	1	1	
入賞12	リプレイ	セブン	バーB	1	1	1	
入賞13	リプレイ	フランク	フランク	1	1	1	
入賞14	リプレイ	フランク	チェリー	1	1	1	
入賞15	リプレイ	チェリー	フランク	1	1	1	
入賞16	リプレイ	チェリー	チェリー	1	1	1	
入賞17	リプレイ	バーB	フランク	1	1	1	
入賞18	リプレイ	バーB	チェリー	1	1	1	
入賞19	リプレイ	セブン	フランク	1	1	1	
入賞20	リプレイ	セブン	チェリー	1	1	1	
入賞21	リプレイ	フランク	セブン	1	1	1	
入賞22	リプレイ	フランク	バーB	1	1	1	
入賞23	リプレイ	チェリー	セブン	1	1	1	
入賞24	リプレイ	チェリー	バーB	1	1	1	
入賞25	セブン	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞26	セブン	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞27	バーA	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞28	バーA	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞29	スィチA	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞30	スィチA	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞31	スィチB	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞32	スィチB	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞33	セブン	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞34	セブン	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞35	バーA	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞36	バーA	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞37	スィチA	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞38	スィチA	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞39	スィチB	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞40	スィチB	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞41	セブン	バーB	ベルB	1	1	1	
入賞42	セブン	セブン	ベルB	1	1	1	
入賞43	バーA	バーB	ベルB	1	1	1	
入賞44	バーA	セブン	ベルB	1	1	1	
入賞45	スィチA	フランク	ベルB	1	1	1	
入賞46	スィチA	チェリー	ベルB	1	1	1	
入賞47	スィチB	フランク	ベルB	1	1	1	
入賞48	スィチB	チェリー	ベルB	1	1	1	
入賞114	セブン	スィチA	バーA	1	-	1	入賞役 (小役)
	セブン	スィチA	スィチA	1	-	1	
	セブン	スィチA	スィチB	1	-	1	
	セブン	スィチB	バーA	1	-	1	
	セブン	スィチB	スィチA	1	-	1	
	セブン	スィチB	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチA	バーA	1	-	1	
	バーA	スィチA	スィチA	1	-	1	
	バーA	スィチA	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチB	バーA	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチA	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチB	1	-	1	
	スィチA	スィチA	バーA	1	-	1	
	スィチA	スィチA	スィチA	1	-	1	
	スィチA	スィチA	スィチB	1	-	1	
	スィチA	スィチB	バーA	1	-	1	
	スィチA	スィチB	スィチA	1	-	1	
	スィチA	スィチB	スィチB	1	-	1	

【 図 7 】

図柄組合せ4

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 役物 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
入賞49	セブン	フランク	ベルB	1	1	1	
入賞50	セブン	チェリー	ベルB	1	1	1	
入賞51	バーA	フランク	ベルB	1	1	1	
入賞52	バーA	チェリー	ベルB	1	1	1	
入賞53	スィチA	バーB	ベルB	1	1	1	
入賞54	スィチA	セブン	ベルB	1	1	1	
入賞55	スィチB	バーB	ベルB	1	1	1	
入賞56	スィチB	セブン	ベルB	1	1	1	
入賞57	スィチA	バーB	リプレイ	1	1	1	
	スィチB	バーB	リプレイ	1	1	1	
入賞58	スィチA	セブン	リプレイ	1	1	1	
	スィチB	セブン	リプレイ	1	1	1	
入賞59	スィチA	フランク	リプレイ	1	1	1	
	スィチB	フランク	リプレイ	1	1	1	
入賞60	スィチA	チェリー	リプレイ	1	1	1	
	スィチB	チェリー	リプレイ	1	1	1	
入賞61	セブン	バーB	リプレイ	1	1	1	
	バーA	バーB	リプレイ	1	1	1	
入賞62	セブン	セブン	リプレイ	1	1	1	
	バーA	セブン	リプレイ	1	1	1	
入賞63	セブン	フランク	リプレイ	1	1	1	
	バーA	フランク	リプレイ	1	1	1	
入賞64	セブン	チェリー	リプレイ	1	1	1	
	バーA	チェリー	リプレイ	1	1	1	
入賞65	セブン	ベルB	スィチA	1	1	1	
入賞66	セブン	スィチA	スィチB	1	1	1	
入賞67	バーA	ベルB	スィチA	1	1	1	
入賞68	バーA	スィチA	スィチB	1	1	1	
入賞69	スィチA	ベルB	バーA	1	1	1	
入賞70	スィチA	バーA	ベルB	1	1	1	
入賞71	スィチB	ベルB	バーA	1	1	1	
入賞72	スィチB	バーA	ベルB	1	1	1	
入賞73	セブン	ベルB	バーA	1	1	1	
入賞74	セブン	バーA	ベルB	1	1	1	
入賞75	バーA	ベルB	バーA	1	1	1	
入賞76	バーA	バーA	ベルB	1	1	1	
入賞77	スィチA	ベルB	スィチA	1	1	1	
入賞78	スィチA	スィチA	スィチB	1	1	1	
入賞79	スィチB	ベルB	スィチA	1	1	1	
入賞80	スィチB	スィチA	スィチB	1	1	1	
入賞81	リプレイ	バーB	スィチA	1	1	1	
入賞82	バーB	バーB	リプレイ	1	1	1	
入賞83	リプレイ	セブン	スィチA	1	1	1	
入賞84	バーB	セブン	リプレイ	1	1	1	
入賞85	リプレイ	フランク	バーA	1	1	1	
入賞86	バーB	フランク	リプレイ	1	1	1	
入賞87	リプレイ	チェリー	バーA	1	1	1	
入賞88	ベルB	チェリー	リプレイ	1	1	1	
入賞89	リプレイ	バーB	バーA	1	1	1	
入賞90	ベルB	バーB	リプレイ	1	1	1	
入賞91	リプレイ	セブン	バーA	1	1	1	
入賞92	ベルB	セブン	リプレイ	1	1	1	

【 図 8 】

図柄組合せ5

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 役物 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
入賞93	リプレイ	フランク	スィチA	1	1	1	
入賞94	ベルB	フランク	リプレイ	1	1	1	
入賞95	リプレイ	チェリー	スィチA	1	1	1	
入賞96	ベルB	チェリー	リプレイ	1	1	1	
入賞97	リプレイ	スィチA	セブン	1	1	1	
入賞98	バーB	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞99	リプレイ	スィチA	バーB	1	1	1	
入賞100	バーB	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞101	リプレイ	バーA	フランク	1	1	1	
入賞102	バーB	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞103	リプレイ	バーA	チェリー	1	1	1	
入賞104	バーB	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞105	リプレイ	スィチA	フランク	1	1	1	
入賞106	ベルB	ベルB	フランク	1	1	1	
入賞107	リプレイ	スィチA	チェリー	1	1	1	
入賞108	ベルB	ベルB	チェリー	1	1	1	
入賞109	リプレイ	バーA	セブン	1	1	1	
入賞110	ベルB	ベルB	セブン	1	1	1	
入賞111	リプレイ	バーA	バーB	1	1	1	
入賞112	ベルB	ベルB	バーB	1	1	1	
入賞113	ベルB	スィチB	スィチB	1	1	1	
入賞114	セブン	スィチA	バーA	1	-	1	入賞役 (小役)
	セブン	スィチA	スィチA	1	-	1	
	セブン	スィチA	スィチB	1	-	1	
	セブン	スィチB	バーA	1	-	1	
	セブン	スィチB	スィチA	1	-	1	
	セブン	スィチB	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチA	バーA	1	-	1	
	バーA	スィチA	スィチA	1	-	1	
	バーA	スィチA	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチB	バーA	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチA	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチB	1	-	1	
	バーA	スィチB	スィチB	1	-	1	
	スィチA	スィチA	バーA	1	-	1	
	スィチA	スィチA	スィチA	1	-	1	
	スィチA	スィチA	スィチB	1	-	1	
	スィチA	スィチB	バーA	1	-	1	
	スィチA	スィチB	スィチA	1	-	1	
	スィチA	スィチB	スィチB	1	-	1	

【 図 9 】

図柄組合せ6

名称	対応図柄			払出数			備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3 未作動時	規定数2 役物 未作動時	規定数3 RB作動時	
入賞115	セブン	バーA	7フレ	3	—	3	入賞役 (小役)
	セブン	スィちA	7フレ	3	—	3	
	セブン	スィちB	7フレ	3	—	3	
	バーA	バーA	7フレ	3	—	3	
	バーA	スィちA	7フレ	3	—	3	
	バーA	スィちB	7フレ	3	—	3	
	スィちA	バーA	7フレ	3	—	3	
	スィちA	スィちA	7フレ	3	—	3	
	スィちB	バーA	7フレ	3	—	3	
	スィちB	スィちB	7フレ	3	—	3	
入賞116	7フレ	バーA	バーA	3	—	3	入賞役 (小役)
	7フレ	バーA	スィちA	3	—	3	
	7フレ	バーA	スィちB	3	—	3	
	7フレ	スィちA	バーA	3	—	3	
	7フレ	スィちA	スィちA	3	—	3	
	7フレ	スィちA	スィちB	3	—	3	
	7フレ	スィちB	バーA	3	—	3	
	7フレ	スィちB	スィちA	3	—	3	
	7フレ	スィちB	スィちB	3	—	3	
	7フレ	ベルB	7フレ	—	—	1	

【 図 10 】

(A)ボーナス条件装置(ボーナス役決定結果)

番号	条件装置	別称	当選役	備考(押し順等)
0	なし	—	—	—
1	1種BB-A条件装置	BB/A	BB01	
2	1種BB-B条件装置	BB/B	BB02	

(B)入賞再遊技条件装置(1)

番号	条件装置	別称	当選役	備考(押し順等)
0	なし	—	—	—
1	再遊技-A条件装置	通栄リフA	再遊技01~07	有利区間移行なし
2	再遊技-B条件装置	通栄リフB	再遊技01~08	有利区間移行なし
3	再遊技-C条件装置	通栄リフC	再遊技01~09	
4	再遊技-D条件装置	通栄リフD	再遊技01~07, 09	
5	再遊技-E条件装置	通栄リフE	再遊技01~07, 09~10	
6	再遊技-F条件装置	通栄リフF	再遊技01~07, 10	
7	再遊技-G条件装置	通栄リフG	再遊技01~07, 10~11	
8	再遊技-H条件装置	通栄リフH	再遊技01~07, 11	
9	再遊技-I条件装置	通栄リフI	再遊技01~07, 11~12	
10	再遊技-J条件装置	通栄リフJ	再遊技01~02, 12	
11	再遊技-K条件装置	通栄リフK	再遊技01~02	
12	再遊技-L条件装置	チャンス目A	再遊技01~02, 05	
13	再遊技-M条件装置	チャンス目B	再遊技01~02, 07	
14	再遊技-N条件装置	チャンス目C	再遊技01~02, 08~09	
15	再遊技-O条件装置	チャンス目D	再遊技01~02, 08~10	
16	再遊技-P条件装置	チャンス目E	再遊技01~02, 08~11	
17	入賞-A1条件装置	左中ベルA1	入賞01, 09~16, 25~26, 41~42, 65~66	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞25~26 3**:1/8で入賞41~42
18	入賞-A2条件装置	左中ベルA2	入賞01, 09~16, 27~28, 43~44, 67~68	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞27~28 3**:1/8で入賞43~44
19	入賞-A3条件装置	左中ベルA3	入賞01, 17~24, 29~30, 45~46, 69~70	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞29~30 3**:1/8で入賞45~46
20	入賞-A4条件装置	左中ベルA4	入賞01, 17~24, 31~32, 47~48, 71~72	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞31~32 3**:1/8で入賞47~48
21	入賞-A5条件装置	左右ベルA1	入賞02, 09~16, 33~34, 49~50, 73~74	123:1/2で入賞09~16 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞33~34 3**:1/8で入賞49~50
22	入賞-A6条件装置	左右ベルA2	入賞02, 09~16, 35~36, 51~52, 75~76	123:1/2で入賞09~16 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞35~36 3**:1/8で入賞51~52
23	入賞-A7条件装置	左右ベルA3	入賞02, 17~24, 37~38, 53~54, 77~78	123:1/1で入賞02 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞37~38 3**:1/8で入賞53~54
24	入賞-A8条件装置	左右ベルA4	入賞02, 17~24, 39~40, 55~56, 79~80	123:1/2で入賞17~24 132:1/1で入賞02 2**:1/8で入賞39~40 3**:1/8で入賞55~56

【 図 11 】

入賞再遊技条件装置(2)

番号	条件装置	別称	当選役	備考(押し順等)
25	入賞-A9条件装置	中左ベルA1	入賞03~04, 09~10, 25~32, 57, 81~82	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞25~32 1**:1/8で入賞09~10 3**:1/8で入賞57
26	入賞-A10条件装置	中左ベルA2	入賞03~04, 11~12, 25~32, 58, 83~84	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞25~32 1**:1/8で入賞11~12 3**:1/8で入賞58
27	入賞-A11条件装置	中左ベルA3	入賞03~04, 13~14, 33~40, 59, 85~86	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞33~40 1**:1/8で入賞13~14 3**:1/8で入賞59
28	入賞-A12条件装置	中左ベルA4	入賞03~04, 15~16, 33~40, 60, 87~88	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞33~40 1**:1/8で入賞15~16 3**:1/8で入賞60
29	入賞-A13条件装置	中右ベルA1	入賞05, 17~18, 25~32, 61, 89~90	213:1/1で入賞05~32 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞17~18 3**:1/8で入賞61
30	入賞-A14条件装置	中右ベルA2	入賞05, 19~20, 25~32, 62, 91~92	213:1/2で入賞25~32 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞19~20 3**:1/8で入賞62
31	入賞-A15条件装置	中右ベルA3	入賞05, 21~22, 33~40, 63, 93~94	213:1/2で入賞33~40 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞21~22 3**:1/8で入賞63
32	入賞-A16条件装置	中右ベルA4	入賞05, 23~24, 33~40, 64, 95~96	213:1/2で入賞33~40 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞23~24 3**:1/8で入賞64
33	入賞-A17条件装置	右左ベルA1	入賞06~07, 09, 11, 37, 39, 41~48, 97~98	312:1/1で入賞06~07 321:1/2で入賞41~48 1**:1/8で入賞09, 11 2**:1/8で入賞37, 39
34	入賞-A18条件装置	右左ベルA2	入賞06~07, 10, 12, 38, 40~48, 99~100	312:1/1で入賞06~07 321:1/2で入賞41~48 1**:1/8で入賞10, 12 2**:1/8で入賞38, 40
35	入賞-A19条件装置	右左ベルA3	入賞06~07, 13, 15, 29, 31, 49~56, 101~102	312:1/1で入賞06~07 321:1/2で入賞49~56 1**:1/8で入賞13, 15 2**:1/8で入賞29, 31
36	入賞-A20条件装置	右左ベルA4	入賞06~07, 14, 16, 30, 32, 49~56, 103~104	312:1/1で入賞06~07 321:1/2で入賞49~56 1**:1/8で入賞14, 16 2**:1/8で入賞30, 32
37	入賞-A21条件装置	右中ベルA1	入賞08, 17, 19, 33, 35, 41~48, 105~106	312:1/1で入賞08~48 321:1/2で入賞41~48 1**:1/8で入賞17, 19 2**:1/8で入賞33, 35
38	入賞-A22条件装置	右中ベルA2	入賞08, 18, 20, 34, 36, 41~48, 107~108	312:1/2で入賞41~48 321:1/1で入賞08 1**:1/8で入賞18, 20 2**:1/8で入賞34, 36
39	入賞-A23条件装置	右中ベルA3	入賞08, 21, 23, 25, 27, 49~56, 109~110	312:1/2で入賞49~56 321:1/1で入賞08 1**:1/8で入賞21, 23 2**:1/8で入賞25, 27
40	入賞-A24条件装置	右中ベルA4	入賞08, 22, 24, 26, 28, 49~56, 111~112	312:1/2で入賞49~56 321:1/1で入賞08 1**:1/8で入賞22, 24 2**:1/8で入賞26, 28

【 図 12 】

入賞再遊技条件装置(3)

番号	条件装置	別称	当選役	備考(押し順等)
41	入賞-B1条件装置	左中ベルB1	入賞01, 09~16, 25~26, 41~42, 65~66, 113	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞25~26 3**:1/8で入賞41~42
42	入賞-B2条件装置	左中ベルB2	入賞01, 09~16, 27~28, 43~44, 67~68, 113	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞27~28 3**:1/8で入賞43~44
43	入賞-B3条件装置	左中ベルB3	入賞01, 17~24, 29~30, 45~46, 69~70, 113	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞29~30 3**:1/8で入賞45~46
44	入賞-B4条件装置	左中ベルB4	入賞01, 17~24, 31~32, 47~48, 71~72, 113	123:1/1で入賞01 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞31~32 3**:1/8で入賞47~48
45	入賞-B5条件装置	左右ベルB1	入賞02, 09~16, 33~34, 49~50, 73~74, 113	123:1/2で入賞09~16 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞33~34 3**:1/8で入賞49~50
46	入賞-B6条件装置	左右ベルB2	入賞02, 09~16, 35~36, 51~52, 75~76, 113	123:1/2で入賞09~16 132:1/2で入賞09~16 2**:1/8で入賞35~36 3**:1/8で入賞51~52
47	入賞-B7条件装置	左右ベルB3	入賞02, 17~24, 37~38, 53~54, 77~78, 113	123:1/1で入賞02 132:1/2で入賞17~24 2**:1/8で入賞37~38 3**:1/8で入賞53~54
48	入賞-B8条件装置	左右ベルB4	入賞02, 17~24, 39~40, 55~56, 79~80, 113	123:1/2で入賞17~24 132:1/1で入賞02 2**:1/8で入賞39~40 3**:1/8で入賞55~56
49	入賞-B9条件装置	中左ベルB1	入賞03~04, 09~10, 25~32, 57, 81~82, 113	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞25~32 1**:1/8で入賞09~10 3**:1/8で入賞57
50	入賞-B10条件装置	中左ベルB2	入賞03~04, 11~12, 25~32, 58, 83~84, 113	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞25~32 1**:1/8で入賞11~12 3**:1/8で入賞58
51	入賞-B11条件装置	中左ベルB3	入賞03~04, 13~14, 33~40, 59, 85~86, 113	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞33~40 1**:1/8で入賞13~14 3**:1/8で入賞59
52	入賞-B12条件装置	中左ベルB4	入賞03~04, 15~16, 33~40, 60, 87~88, 113	213:1/1で入賞03~04 231:1/2で入賞33~40 1**:1/8で入賞15~16 3**:1/8で入賞60
53	入賞-B13条件装置	中右ベルB1	入賞05, 17~18, 25~32, 61, 89~90, 113	213:1/1で入賞05~32 231:1/2で入賞17~18 1**:1/8で入賞17~18 3**:1/8で入賞61
54	入賞-B14条件装置	中右ベルB2	入賞05, 19~20, 25~32, 62, 91~92, 113	213:1/2で入賞25~32 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞19~20 3**:1/8で入賞62
55	入賞-B15条件装置	中右ベルB3	入賞05, 21~22, 33~40, 63, 93~94, 113	213:1/1で入賞05 231:1/2で入賞21~22 1**:1/8で入賞21~22 3**:1/8で入賞63
56	入賞-B16条件装置	中右ベルB4	入賞05, 23~24, 33~40, 64, 95~96, 113	213:1/2で入賞33~40 231:1/1で入賞05 1**:1/8で入賞23~24 3**:1/8で入賞64

【図13】

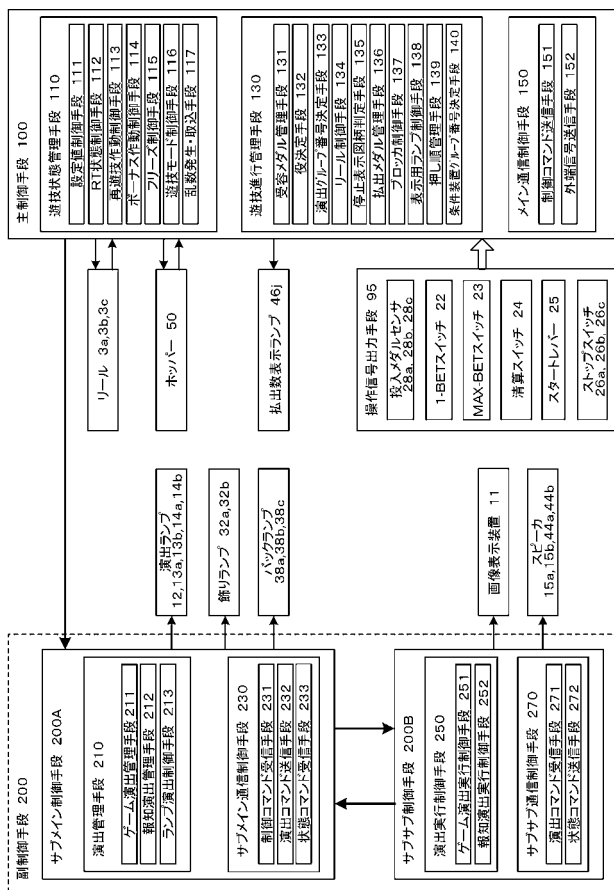
入賞再遊技条件装置(4)

番号	条件装置	別称	当選役	備考(押し順等)
57	入賞-B17条件装置	右左ベルB1	入賞06~07, 09, 11, 37, 39, 41~48, 97~98, 113	312:1/12入賞06~07 321:1/2入賞41~48 14*:1/8入賞09, 11 24*:1/8入賞37, 39
58	入賞-B18条件装置	右左ベルB2	入賞06~07, 10, 12, 38, 40~48, 99~100, 113	312:1/12入賞06~07 321:1/2入賞41~48 14*:1/8入賞10, 12 24*:1/8入賞38, 40
59	入賞-B19条件装置	右左ベルB3	入賞06~07, 13, 15, 29, 31, 49~56, 101~102, 113	312:1/12入賞06~07 321:1/2入賞49~56 14*:1/8入賞13, 15 24*:1/8入賞29, 31
60	入賞-B20条件装置	右左ベルB4	入賞06~07, 14, 16, 30, 32, 49~56, 103~104, 113	312:1/12入賞06~07 321:1/2入賞49~56 14*:1/8入賞14, 16 24*:1/8入賞30, 32
61	入賞-B21条件装置	右中ベルB1	入賞08, 17, 19, 33, 35, 41~48, 105~106, 113	312:1/12入賞08 14*:1/8入賞17, 19 24*:1/8入賞33, 35
62	入賞-B22条件装置	右中ベルB2	入賞08, 18, 20, 34, 36, 41~48, 107~108, 113	312:1/12入賞08 321:1/12入賞18, 20 14*:1/8入賞18, 20 24*:1/8入賞34, 36
63	入賞-B23条件装置	右中ベルB3	入賞08, 21, 23, 25, 27, 49~56, 109~110, 113	312:1/12入賞08 321:1/12入賞49~56 14*:1/8入賞21, 23 24*:1/8入賞25, 27
64	入賞-B24条件装置	右中ベルB4	入賞08, 22, 24, 26, 28, 49~56, 111~113	312:1/12入賞08 321:1/12入賞49~56 14*:1/8入賞22, 24 24*:1/8入賞26, 28
65	入賞-C条件装置	スイカ	入賞113~114	押し順1
66	入賞-D条件装置	海子センサーA	入賞115	
67	入賞-E条件装置	海子センサーB	入賞116	
68	入賞-F条件装置	海子センサーC	入賞09~56	押し順1
69	入賞-G条件装置	共通ベル	入賞01~118	押し順1
70	入賞-H条件装置	1枚JAC役	入賞09~114, 117	金1枚役+増加倍

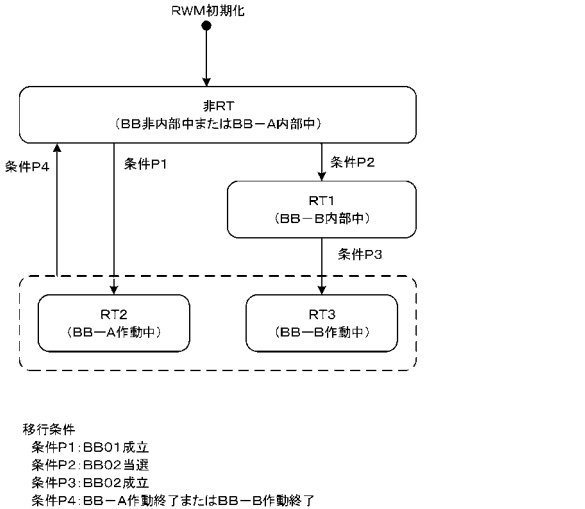
【図14】

ボーナス 条件装置	入賞再遊技 条件装置	非RT (BB内部中)		非RT (BB-A内部中)		RT1 (BB-B内部中)		RT2 (BB-A作動中)		RT3 (BB-B作動中)	
		規定数1	規定数2	規定数1	規定数2	規定数1	規定数2	規定数1	規定数2	規定数1	規定数2
1種BB-A	再遊技-A	1765	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1種BB-B	再遊技-B	0	16384	0	0	0	0	0	0	0	0
	再遊技-C	3060	8978	3060	8978	3059	25362	1571	8978	0	0
	再遊技-D	1276	0	1276	0	1276	0	0	0	0	0
	再遊技-E	1276	0	1276	0	1276	0	0	0	0	0
	再遊技-F	242	0	242	0	242	0	0	0	0	0
	再遊技-G	242	0	242	0	242	0	0	0	0	0
	再遊技-H	242	0	242	0	242	0	0	0	0	0
	再遊技-I	40	0	40	0	40	0	0	0	0	0
	再遊技-J	4	0	4	0	4	0	0	0	0	0
	再遊技-K	4	0	4	0	4	0	0	0	0	0
	再遊技-L	184	0	184	0	184	0	0	0	0	0
	再遊技-M	184	0	184	0	184	0	0	0	0	0
	再遊技-N	656	0	656	0	656	0	0	0	0	0
	再遊技-O	164	0	164	0	164	0	0	0	0	0
	再遊技-P	164	0	164	0	164	0	0	0	0	0
	入賞-A1	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A2	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A3	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A4	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A5	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A6	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A7	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A8	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A9	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A10	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A11	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A12	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A13	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A14	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A15	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A16	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A17	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A18	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A19	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A20	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A21	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A22	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A23	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-A24	1555	0	1555	0	1555	0	0	0	0	0
	入賞-B1	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B2	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B3	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B4	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B5	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B6	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B7	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B8	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B9	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B10	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B11	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B12	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B13	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B14	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B15	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B16	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B17	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B18	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B19	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B20	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B21	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B22	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B23	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-B24	48	400	48	400	48	400	48	400	0	0
	入賞-C	0	656	0	656	0	656	0	656	0	0
	入賞-D	164	0	164	0	164	0	0	0	0	0
	入賞-E	164	0	164	0	164	0	0	0	0	0
	入賞-F	0	30574	0	30574	0	30574	0	30574	0	0
	入賞-G	37	0	37	0	37	0	6450	6670	0	0
	入賞-H	0	0	0	0	0	0	32045	33505	0	0
	ハズレ	0	0	17055	18384	17055	0	24473	18383	0	0
	賞数合計	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

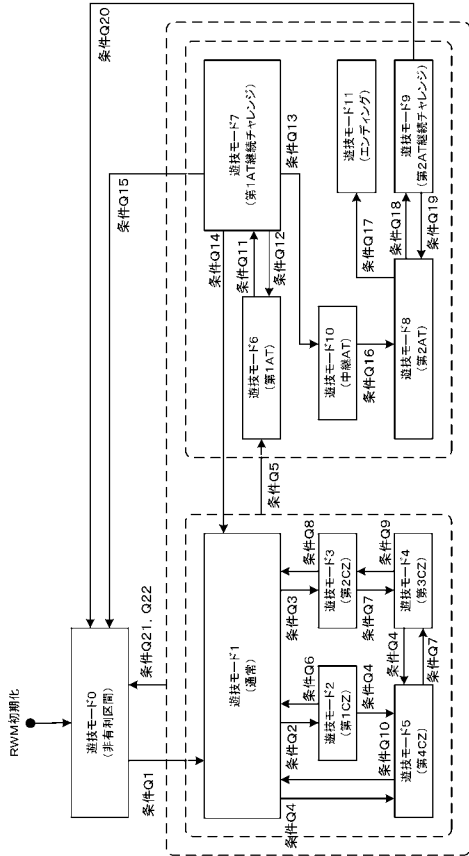
【図15】



【図16】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

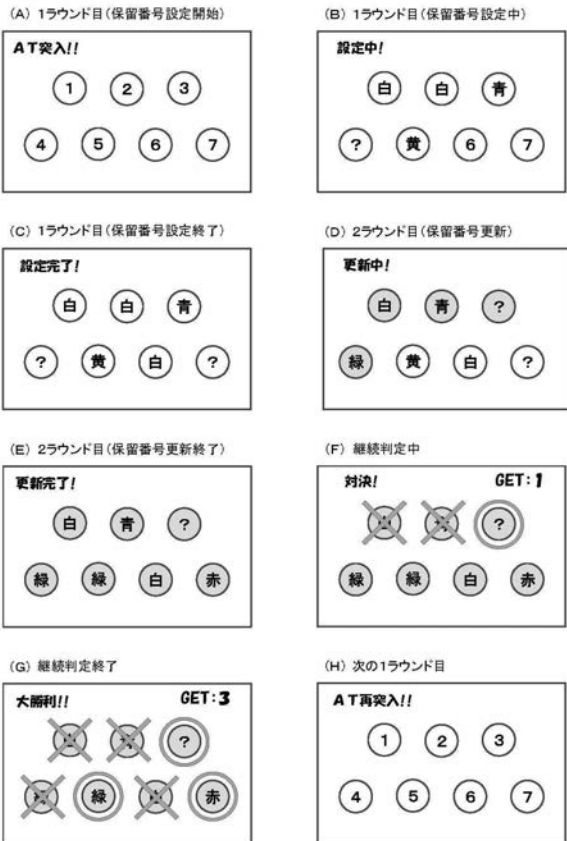
(A) 入賞再遊技条件装置-演出グループA番号対応表

入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループA番号
0	なし	0
1	再遊技-A条件装置	1
2	再遊技-B条件装置	2
3	再遊技-C条件装置	3
4	再遊技-D条件装置	4
5	再遊技-E条件装置	5
6	再遊技-F条件装置	6
7	再遊技-G条件装置	7
8	再遊技-H条件装置	8
9	再遊技-I条件装置	9
10	再遊技-J条件装置	10
11	再遊技-K条件装置	11
12	再遊技-L条件装置	12
13	再遊技-M条件装置	13
14	再遊技-N条件装置	14
15	再遊技-O条件装置	15
16	再遊技-P条件装置	16
17-40	入賞-A1~A24条件装置	17
41-64	入賞-B1~B24条件装置	18
65	入賞-C条件装置	19
66	入賞-D条件装置	20
67	入賞-E条件装置	21
68	入賞-F条件装置	22
69	入賞-G条件装置	23
70	入賞-H条件装置	24

(B) ボーナス条件装置-演出グループB番号対応表

ボーナス条件装置番号	条件装置名称	演出グループB番号
0	なし	0
1	1種B-A条件装置	1
2	1種B-B条件装置	2

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

(A) 保留番号設定抽せん

当せん番号	保留番号	置数			
		AT中獲得数 0~300	AT中獲得数 301~950	AT中獲得数 951~1200	AT中獲得数 1201~
0	0	90	90	90	90
1	1	80	80	80	80
2	2	24	24	24	24
3	3	24	24	24	24
4	4	8	8	8	8
5	5	5	5	5	5
6	6	4	4	4	4
7	7	3	3	3	3
8	8	2	2	2	2
		合計240	合計240	合計240	合計240

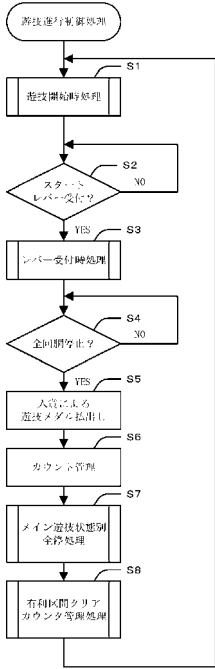
(B) 保留番号加算抽せん

当せん番号	加算値	置数			
		AT中獲得数 0~300	AT中獲得数 301~950	AT中獲得数 951~1200	AT中獲得数 1201~
0	0	100	100	100	100
1	1	80	80	80	80
2	2	14	14	14	14
3	3	14	14	14	14
4	4	8	8	8	8
5	5	5	5	5	5
6	6	4	4	4	4
7	7	3	3	3	3
8	8	2	2	2	2
		合計240	合計240	合計240	合計240

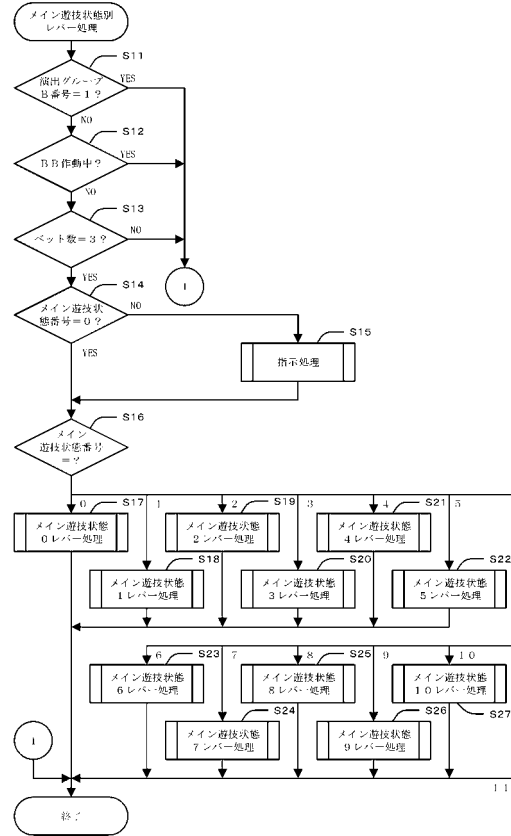
(C) 第2AT継続抽せん(保留番号=3, 4)

当せん番号	当否	置数			
		AT中獲得数 0~300	AT中獲得数 301~950	AT中獲得数 951~1200	AT中獲得数 1201~
1	当り	240	180	6	234
0	ハズレ	0	60	234	6
		合計240	合計240	合計240	合計240

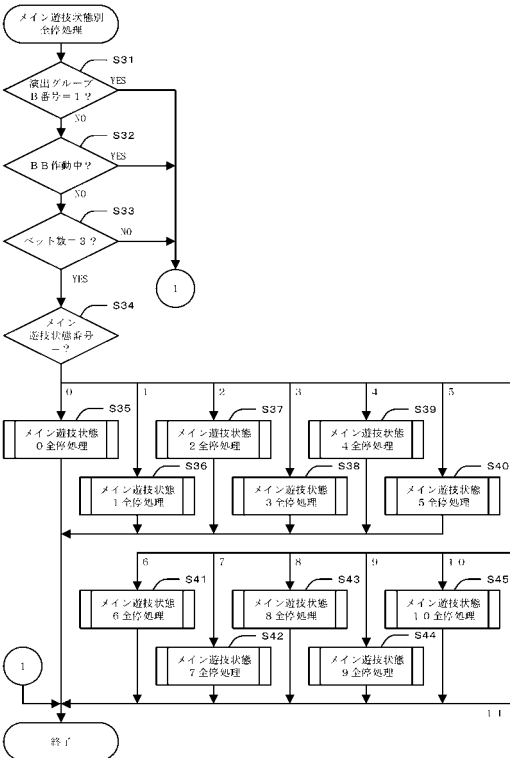
【図 2 1】



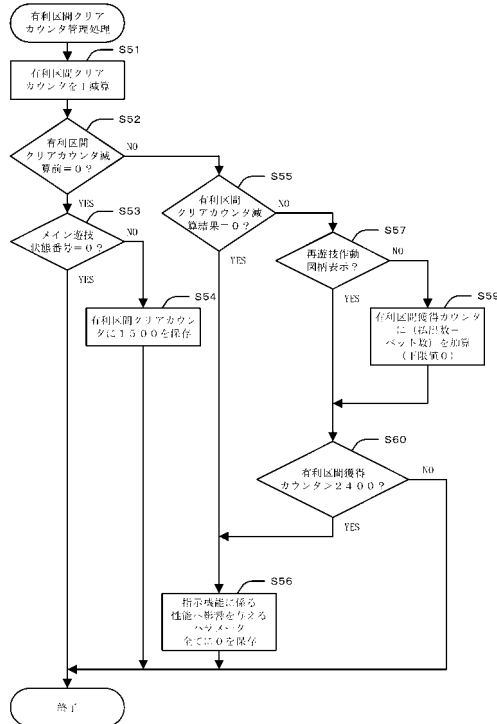
【図 2 2】



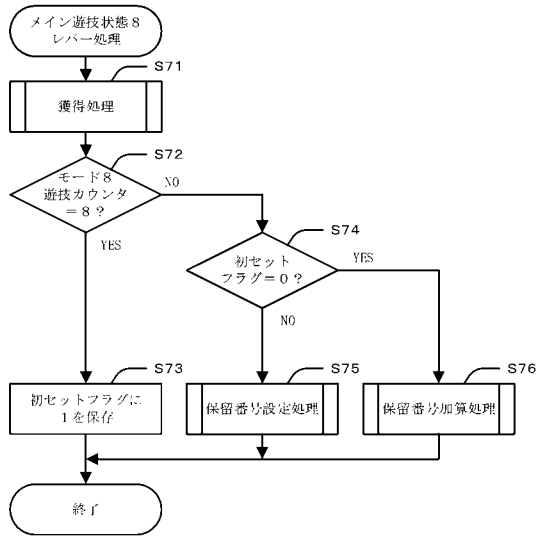
【図 2 3】



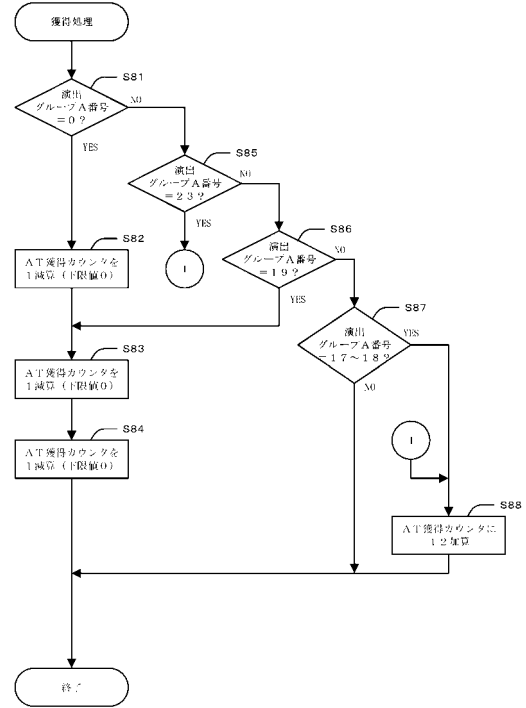
【図 2 4】



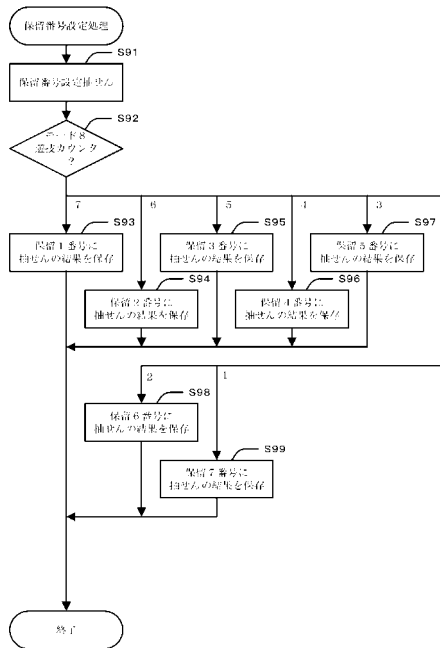
【図 25】



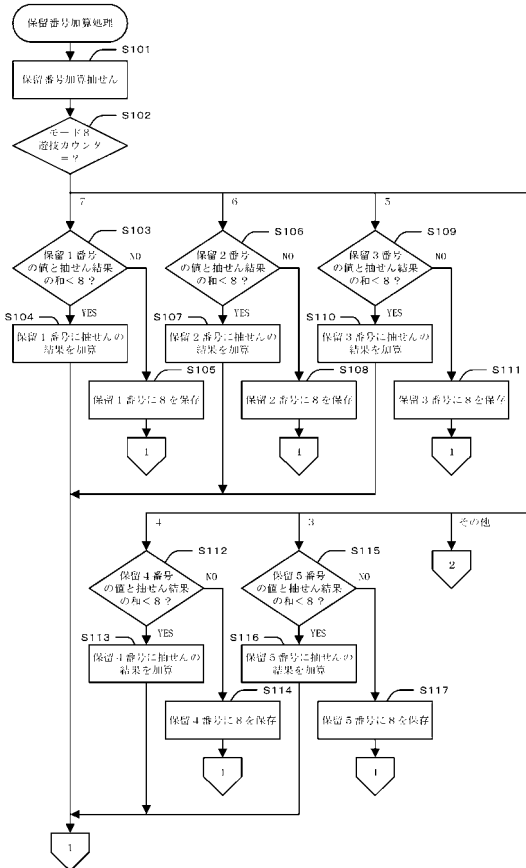
【図 26】



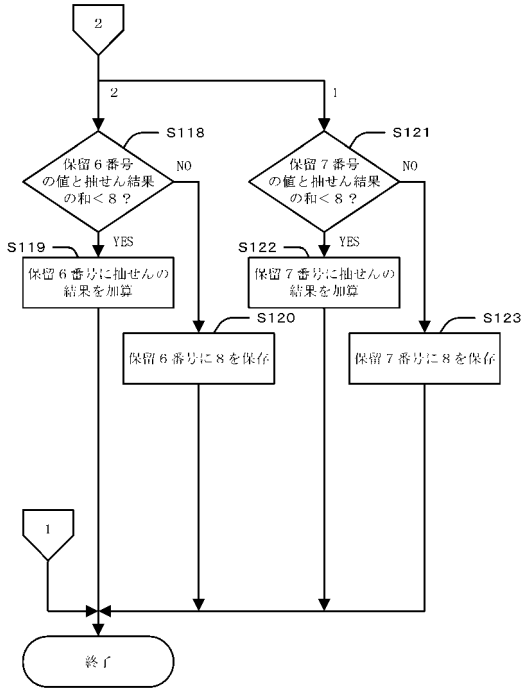
【図 27】



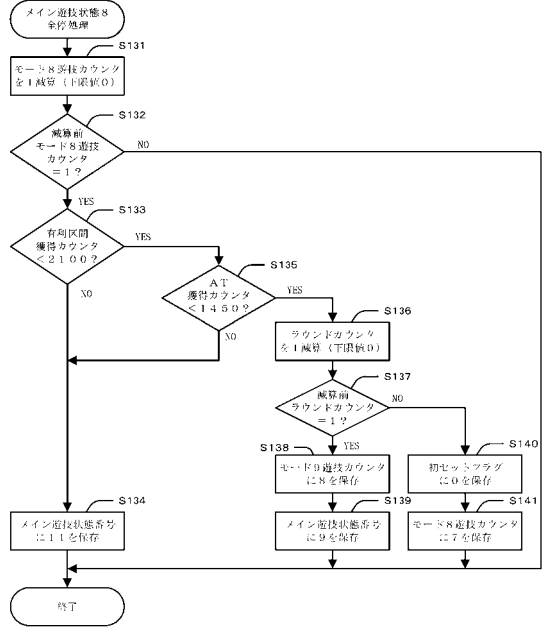
【図 28】



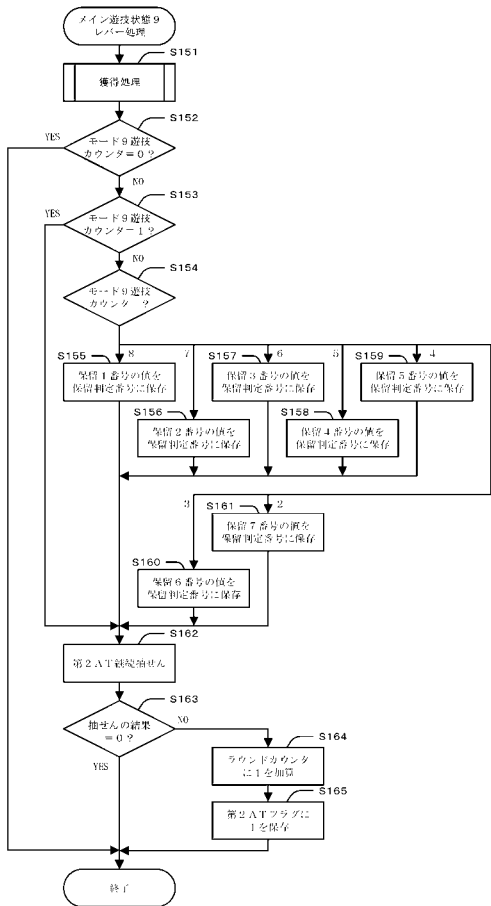
【図 29】



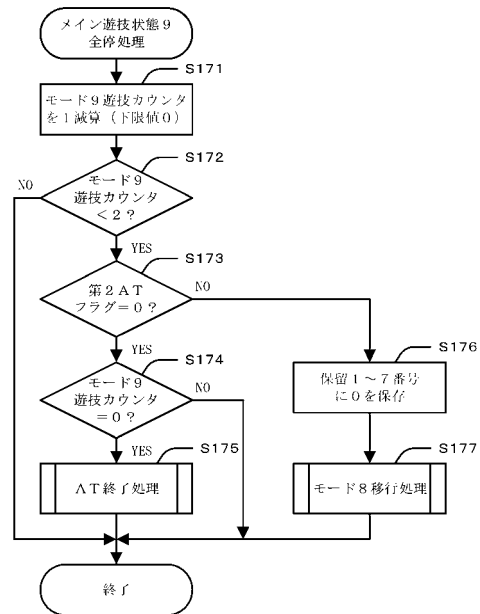
【図 30】



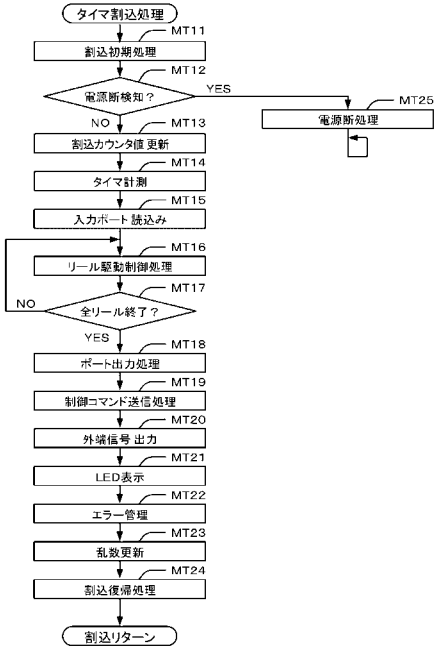
【図 31】



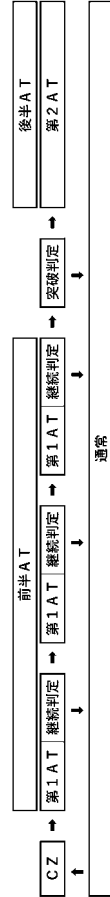
【図 32】



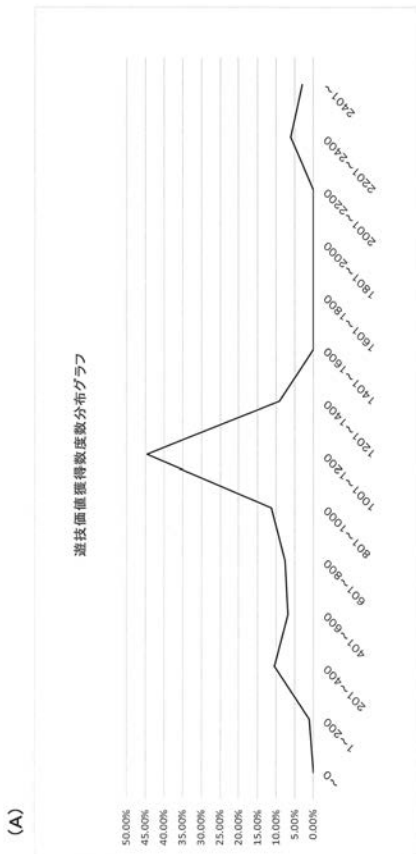
【図 3 3】



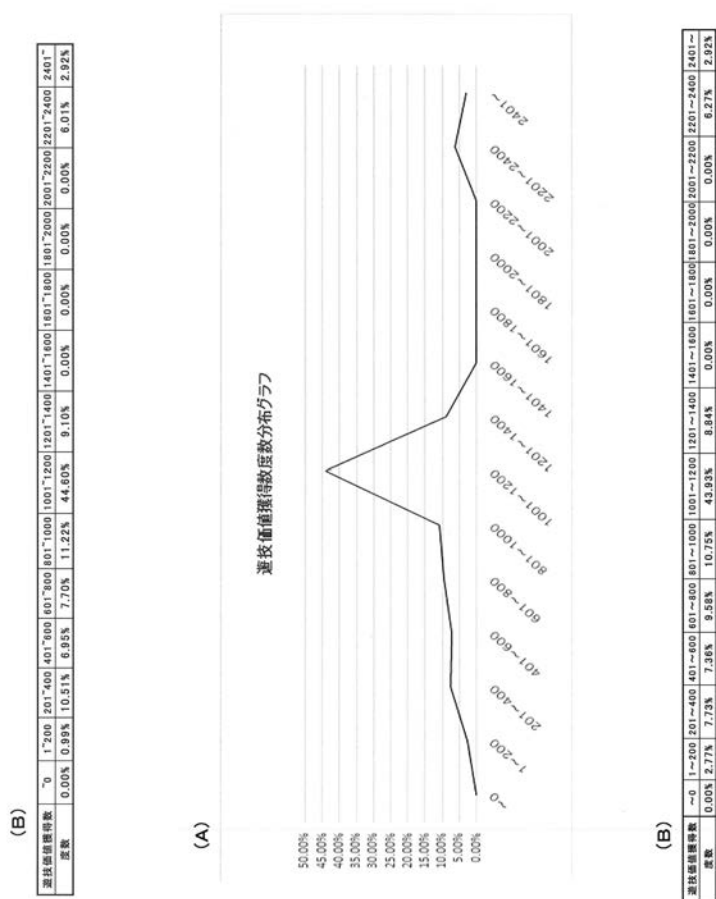
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 佐溝 雅人  
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
- (72)発明者 日尾 亘汰  
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
- (72)発明者 鈴木 智周  
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
- Fターム(参考) 2C518 CA03 DA01