

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5846660号
(P5846660)

(45) 発行日 平成28年1月20日 (2016. 1. 20)

(24) 登録日 平成27年12月4日 (2015. 12. 4)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2014-177747 (P2014-177747)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成26年9月2日 (2014. 9. 2)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-119074 (P2014-119074) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成24年3月6日 (2012. 3. 6)	(74) 代理人	100113228
(65) 公開番号	特開2014-240008 (P2014-240008A)		弁理士 中村 正
(43) 公開日	平成26年12月25日 (2014. 12. 25)	(72) 発明者	林 達彦
審査請求日	平成26年9月4日 (2014. 9. 4)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	大森 直樹
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	井海田 隆

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
役の抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選手段で特別役に当選していない非内部中遊技において前記役抽選手段で前記特別役に当選し、前記特別役に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、前記特別役に当選している内部中遊技に移行させ、前記内部中遊技において前記特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技に移行させる遊技状態制御手段と、
前記ストップスイッチの操作情報を報知する報知制御手段と
を備え、
前記役抽選手段は、前記内部中遊技では、特定小役を含む複数の役に重複当選する第1重複当選及び第2重複当選となる場合を有するように役の抽選を行い、
第1重複当選となった遊技では、第1操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となるように前記リールを停止制御し、
第2重複当選となった遊技では、第2操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となるように前記リールを停止制御し、

10

20

前記特別遊技では、前記役抽選手段による役の抽選結果にかかわらず、前記特定小役に当選した状態となるように制御し、

前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、1遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第1規定数に設定され、

前記特別遊技では、1遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第2規定数に設定され、

前記特定小役の配当は、1遊技あたりの遊技媒体の投入数に応じて設定されており、

1遊技あたりの遊技媒体の投入数が第1規定数のときは、前記特定小役の配当は、第1規定数より多い数に設定され、

1遊技あたりの遊技媒体の投入数が第2規定数のときは、前記特定小役の配当は、第2規定数と同数以下に設定され、

前記報知制御手段は、前記内部中遊技における演出状態が所定の演出状態に制御されている場合において、前記役抽選手段で第1重複当選となったときは第1操作情報を報知し、前記役抽選手段で第2重複当選となったときは第2操作情報を報知する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を報知するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を報知するスロットマシンが知られている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-152245号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本発明が解決しようとする課題は、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を報知する演出状態に制御したときに、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくすることである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数（左、中、右の3個）のリール（31）と、

各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（42）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記役抽選手段で特別役（MB）に当選していない非内部中遊技において前記役抽選手段で前記特別役に当選し、前記特別役に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは、前記特別役に当選している内部中遊技に移行させ、前記内部中遊技において前記特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技に移行させる遊技状態制御手段（メイン制御手段50）と、

前記ストップスイッチの操作情報を報知する報知制御手段（82）と

を備え、

前記役抽選手段は、前記内部中遊技では、特定小役（ベル01）を含む複数の役に重複

10

20

30

40

50

当選する第1重複当選（第1ベル当選）及び第2重複当選（第2ベル当選）となる場合を有するように役の抽選を行い、

第1重複当選となった遊技では、第1操作態様（左中右又は左右中の押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せ（「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」）が停止可能となるように前記リールを停止制御し、

第2重複当選となった遊技では、第2操作態様（中左右の押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となるように前記リールを停止制御し、

前記特別遊技では、前記役抽選手段による役の抽選結果にかかわらず、前記特定小役に当選した状態となるように制御し、

前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、1遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第1規定数（3枚）に設定され、

前記特別遊技では、1遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第2規定数（2枚）に設定され、

前記特定小役の配当は、1遊技あたりの遊技媒体の投入数に応じて設定されており、

1遊技あたりの遊技媒体の投入数が第1規定数のときは、前記特定小役の配当は、第1規定数より多い数（9枚）に設定され、

1遊技あたりの遊技媒体の投入数が第2規定数のときは、前記特定小役の配当は、第2規定数と同数以下（2枚）に設定され、

前記報知制御手段は、前記内部中遊技における演出状態（サブ遊技状態）が所定の演出状態（AT遊技）に制御されている場合において、前記役抽選手段で第1重複当選となったときは第1操作情報を報知し、前記役抽選手段で第2重複当選となったときは第2操作情報を報知する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、特別遊技での特定小役の配当を、遊技媒体の投入数と同数以下に設定することで、特別遊技での特定小役の入賞時における遊技媒体の払出し数を抑えることができ、その分、内部中遊技での特定小役の配当を、遊技媒体の投入数より多く設定することができる。

また、内部中遊技において所定の演出状態に制御した場合において、第1重複当選となったときは第1操作情報を報知し、第2重複当選となったときは第2操作情報を報知することにより、遊技者が報知に従ってストップスイッチを操作すれば、特定小役に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

これにより、内部中遊技において所定の演出状態に制御したときに、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】表示窓とリールとの関係、及び有効ラインを示す図である。

【図4】役、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図5】役、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図であり、図4に続く図である。

【図6】役、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図であり、図5に続く図である。

【図7】通常遊技（非内部中かつ非RT遊技中）、通常遊技（内部中かつRT遊技）、及び特別遊技（MB遊技）での役抽選テーブルを示す図である。

【図8】当選役（役の抽選結果）、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図である。

【図9】当選役、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図であり、図8に続く図である。

10

20

30

40

50

【図 1 0】当選役、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図であり、図 9 に続く図である。

【図 1 1】当選役、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図であり、図 1 0 に続く図である。

【図 1 2】当選役、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図であり、図 1 1 に続く図である。

【図 1 3】遊技状態の移行を説明する図である。

【図 1 4】モードの移行を説明する図である。

【図 1 5】モードの種類、当選役の種類、及び押し順の割当てパターンの関係を示す図である。

10

【図 1 6】モードの種類、当選役の種類、及び押し順の割当てパターンの関係を示す図であり、図 1 5 に続く図である。

【図 1 7】モードの種類、当選役の種類、及び押し順の割当てパターンの関係を示す図であり、図 1 6 に続く図である。

【図 1 8】A T 遊技の開始条件と、A T 遊技の開始タイミングと、押し順の報知と、モード移行と、遊技履歴信号の出力タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

なお、以下の実施形態のスロットマシン 1 0 は、メダルを遊技媒体としているが、メダルに限らず、遊技球等であってもよいのはもちろんである。

20

図 1 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン 1 0 は、メイン制御手段 5 0 とサブ制御手段 8 0 とを備える。

【0011】

メイン制御手段 5 0 は、役の抽選、リール 3 1 の駆動（回転及び停止）制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行を制御するものである。メイン制御手段 5 0 は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

【0012】

30

また、サブ制御手段 8 0 は、遊技中及び遊技待機中における演出の選択・出力等を制御するものである。サブ制御手段 8 0 は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、演出用のデータ等（演出パターン等）を記憶しておく ROM、CPU が各種の演出を出力するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

【0013】

なお、サブ制御基板は、メイン制御基板の下位に属する制御基板である。そして、メイン制御手段 5 0 とサブ制御手段 8 0 とは電氣的に接続されており、メイン制御手段 5 0 からサブ制御手段 8 0 に一方向で、演出の出力に必要な信号や情報（コマンド）が送信されるように形成されている。

40

【0014】

図 1 に示すように、メイン制御手段 5 0 の入力側（図 1 中、左側）には、遊技者が遊技を進行する上で操作する操作スイッチであるベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、（左、中、右）ストップスイッチ 4 2、及びメダル投入口 4 3 が電氣的に接続されている。

【0015】

ベットスイッチ 4 0 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態では、後述する MB 遊技中以外は、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、MB 遊技中は、2 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。このため、MB 遊技中以外は、ベットスイッチ 4 0 を操作すると、3 枚のメダ

50

ルが投入され、MB遊技中は、ベットスイッチ40を操作すると、2枚のメダルが投入される。なお、これに限らず、1枚ベット用を設けてもよい。

【0016】

また、メダル投入口43は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口43からメダルを投入することは、ベットスイッチ40を操作することと同様の役割を果たす。

さらにまた、スタートスイッチ41は、(左、中、右のすべての)リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらに、(左、中、右)ストップスイッチ42は、3つ(左、中、右)のリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

10

【0017】

メイン制御手段50の出力側(図1中、右側)には、3つのモータ32が電氣的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段64によって制御される。

ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

20

【0018】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄(役に対応する図柄の組合せを構成している図柄)を印刷したリールテープを貼付したものである。図2は、本実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。図2では、図柄番号を併せて図示している。図2に示すように、本実施形態では、各リール31ごとに、21個の図柄表示領域(コマ)が等間隔で配置されているとともに、各図柄表示領域(コマ)にそれぞれ所定の図柄が表示されている。

【0019】

また、図3は、スロットマシン10のフロントマスク部(前面扉。図示せず。)に設けられた表示窓(透明窓)11と、各リール31との位置関係を示す図である。各リール31は、本実施形態では横方向に並列に3個(左リール31、中リール31、及び右リール31)設けられている。さらに、各リール31は、表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓11から、合計 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が見えるように配置されている。そして、表示窓11から見える $3 \times 3 = 9$ 個の図柄の組合せ(配置)を「停止出目」と称する。

30

【0020】

なお、本明細書では、図3中、左リール31の「赤7」、中リール31の「ベル」、及び右リール31の「RP1」が停止している位置を「上段」と称し、左、中及び右リール31の「赤7」が停止している位置を「中段」と称し、左リール31の「スイカ」、中リール31の「チェリーA」、及び右リール31の「赤7」が停止している位置を「下段」と称する。

40

【0021】

また、図3に示すように、スロットマシン10の表示窓11を含む部分には、図中、2点鎖線で示す図柄組合せラインが設けられている。

ここで、「図柄組合せライン」とは、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインである。

【0022】

本実施形態では、図柄組合せラインは、水平方向中段の直線Lのみ設定されている。また、上述したように、本実施形態では、MB遊技中以外は、3枚のメダルを投入して遊技

50

を行うとともに、M B 遊技中は、2 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。そして、M B 遊技中以外（3 枚投入時）も、M B 遊技中（2 枚投入時）も、水平方向中段の図柄組合せライン L のみが有効ラインとなるように設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

【0023】

なお、図柄組合せラインは、水平方向中段の直線 L のみに限らず、これに加えて、水平方向上段の直線、水平方向下段の直線、斜め右下がり方向の直線、及び斜め右上がり方向の直線を設定してもよい。また、図柄組合せラインは直線状のものに限らず、たとえば「左リール 3 1 の上段」 - 「中リール 3 1 の上段」 - 「右リール 3 1 の下段」等、屈曲線状のものを設定してもよい。そして、複数本の図柄組合せラインを設定したときは、メダル投入枚数や遊技状態等に応じて、有効ラインと無効ラインとを設定することができる。

【0024】

ここで、「無効ライン」とは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【0025】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 8 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【0026】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、演出画像、遊技情報（たとえば、メダルの貯留枚数、メダルの払出し枚数、特別遊技の残り遊技回数、ストップスイッチ 4 2 の押し順等）、遊技結果等の表示を行うものである。画像表示装置 2 3 としては、液晶ディスプレイ（LCD）、プラズマディスプレイ、有機エレクトロ・ルミネッセンス（有機 EL）ディスプレイ、ドットディスプレイ等が挙げられるが、本実施形態では、液晶ディスプレイによって構成されている。

【0027】

図 4 ~ 図 6 は、本実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び役に対応する図柄の組合せ等を示す図である。図 4 ~ 図 6 に示すように、役としては、大別して、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、その役の入賞となり、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

【0028】

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

また、図 4 ~ 図 6 において、「/」は、「又は」を意味する。たとえば図 4 の「リプレイ 0 1」において「R P 1 / R P 2 / R P 3」とあるのは、「R P 1」、「R P 2」又は「R P 3」のいずれか 1 つが有効ライン L に停止すればよいことを意味する。

【0029】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、MB（ミドルボーナス。第2種ビッグボーナス（2BB）ともいう。）が設けられている。

MBが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の1つであるMB遊技に移行する。

なお、他の特別役としては、1BB（第1種ビッグボーナス）、RB（レギュラーボーナス）、及びSB（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【0030】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役である。本実施形態では、小役として、ベル（ベル01～32の32種類）、スイカ（スイカ01～03の3種類）、及び特殊を備えており、それぞれ所定の図柄の組合せが設定されている。

さらにまた、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動投入する）再遊技を行うことができる役である。本実施形態では、リプレイとして、リプレイ01～28の28種類を備えており、それぞれ所定の図柄の組合せが設定されている。

【0031】

さらに、図4～図6において、「」印が付された役は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、特徴的な停止出目が出現し得るものである。

本実施形態では、リプレイ10、17、21、23～27、及びスイカ03が、特徴的な停止出目が出現し得る役に設定されている。

【0032】

具体的には、リプレイ10は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、左リール31の下段に「チェリーA」が停止表示可能なものである。

また、リプレイ17は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、「左リール31の下段」-「中リール31の中段」-「右リール31の上段」を通る斜め右上がり方向の直線に、「チェリーA」-「チェリーA/チェリーB」-「チェリーA/チェリーB」が停止表示可能なものである。

さらにまた、リプレイ21は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、左リール31の中段に「チェリーA」が停止表示可能なものである。

【0033】

さらに、リプレイ23は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、水平方向中段の図柄組合せラインL、及び「左リール31の上段」-「中リール31の中段」-「右リール31の下段」を通る斜め右下がり方向の直線の双方に、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能なものである。すなわち、リプレイ23は、3個の「赤7」がダブルで揃い得るものである。

また、リプレイ24は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、「左リール31の上段」-「中リール31の中段」-「右リール31の下段」を通る斜め右下がり方向の直線に、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能なものである。

【0034】

さらにまた、リプレイ25は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、「左リール31の上段」-「中リール31の上段」-「右リール31の上段」を通る水平方向上段の直線に、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能なものである。

さらに、リプレイ26は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、「左リール31の下段」-「中リール31の下段」-「右リール31の下段」を通る水平方向下段の直線に、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能なものである。

【0035】

また、リプレイ27は、対応する図柄の組合せが有効ラインLに停止したときに、水平方向中段の図柄組合せラインL、及び「左リール31の上段」-「中リール31の中段」-「右リール31の下段」を通る斜め右下がり方向の直線の双方に、右及び中リール31

10

20

30

40

50

の「赤 7」が停止表示可能なものである。すなわち、リプレイ 2 7 は、「赤 7」がいわゆるダブルテンパイし得るものである。

さらにまた、スイカ 0 3 は、対応する図柄の組合せが有効ライン L に停止したときに、「左リール 3 1 の上段」 - 「左リール 3 1 の中段」 - 「中リール 3 1 の下段」 - 「右リール 3 1 の中段」 - 「右リール 3 1 の上段」を通る V 字形のラインに、5 個の「赤 7」が停止表示可能なものである。

【 0 0 3 6 】

さらに、図 5 及び図 6 の小役の払出しにおいて、かっこ書きは、特別遊技 (M B 遊技) 中の払出し枚数を示している。たとえばベル 0 1 は、通常遊技中は 9 枚の払出しであるが、 M B 遊技中は 2 枚の払出しとなる。

10

【 0 0 3 7 】

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

持ち越される役としては、特別役 (M B) が挙げられる。特別役に当選したときは、リール 3 1 の停止時に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【 0 0 3 8 】

このように、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役 (小役及びリプレイ) は、持ち越されない。役の抽選において、特別役以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止 (入賞) 可能なようにリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

20

【 0 0 3 9 】

なお、特別役に当選していない遊技中 (特別役の当選が持ち越されていない遊技中) を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない (入賞していない) 遊技中 (特別役の当選が持ち越されている遊技中) を「内部中」という。

【 0 0 4 0 】

30

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口 4 3 からメダルを投入し、スタートスイッチ 4 1 を操作 (オン) する。

スタートスイッチ 4 1 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 5 0 に入力される。

【 0 0 4 1 】

メイン制御手段 5 0 (具体的には、後述するリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのリール 3 1 を回転させるように制御する。

このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 1 内で上下方向に移動表示される。

40

【 0 0 4 2 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 (たとえば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1) の回転を停止させる。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 5 0 に入力される。

【 0 0 4 3 】

メイン制御手段 5 0 (具体的には、後述するリール制御手段 6 4) は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、そのモータ 3

50

2に係るリール31の停止制御を行う。

そして、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（すなわち、その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0044】

ここで、本実施形態では、メイン制御手段50側で制御するメイン遊技状態として、通常遊技及び特別遊技を備え、通常遊技として、RT遊技及び非RT遊技を備え、特別遊技として、MB遊技を備える。また、非内部中は非RT遊技とし、内部中はRT遊技とするように制御する。さらに、サブ制御手段80側で制御するサブ遊技状態として、AT遊技及び非AT遊技を備える。

10

【0045】

また、「RT（リプレイタイム）遊技」とは、リプレイの当選確率を非RT遊技よりも高く設定することにより、1遊技あたりの差枚数が非RT遊技よりも多くなるメイン遊技状態をいう。すなわち、リプレイに当選・入賞すれば、当該遊技でのメダル枚数が自動投入され、再遊技を行うことができるので、それだけ、メダル消費枚数が少なくなる。その結果、メダルの減り具合が、非RT遊技よりも少なくなる。よって、RT遊技は、非RT遊技よりも遊技者にとって有利な遊技である。

【0046】

なお、非RT遊技とはリプレイの当選確率が異なるメイン遊技状態を、RT遊技と称することもある。

20

このように、RT遊技とは、狭義には、非RT遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定されたメイン遊技状態を意味し、広義には、非RT遊技とはリプレイの当選確率が異なるメイン遊技状態を意味する。

【0047】

また、「AT（アシストタイム）遊技」とは、ストップスイッチ42の押し順又は操作タイミングによって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設けるとともに、非AT遊技中は、偶然でしか有利な遊技結果を得ることができないが、AT遊技中は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ42の押し順又は操作タイミング（有効ラインに狙う図柄等）を報知することで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ42を操作すれば、最も有利な遊技結果を得ることができる（たとえば、最も有利となる図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる、あるいは当選した役を確実に有効ラインに停止させることができる）遊技をいう。

30

RT遊技中にAT遊技が実行されると、RT遊技かつAT遊技（ART遊技）となる。

【0048】

次に、メイン制御手段50の具体的構成について説明する。

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

【0049】

役抽選手段61は、役（上述した特別役、小役及びリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段61は、たとえば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

40

【0050】

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

【0051】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊

50

技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。たとえば、抽出した乱数値が M B の当選領域に属する場合は、M B の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 5 2 】

役抽選テーブル 6 2 は、当選役（役の抽選結果）の種類と、各当選役の当選確率とを定めたものである。図 7 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2（6 2 A ~ 6 2 C）を示す図である。また、図 8 ~ 図 1 2 は、当選役、当選する役の種類、及び押し順と入賞役との関係を示す図である。

10

【 0 0 5 3 】

図 8 ~ 図 1 2 に示すように、本実施形態では、当選役として、第 1 ~ 第 2 7 リプレイの 2 7 種類のリプレイ、第 1 ~ 第 5 6 ベルの 5 6 種類のベル、スイカ、白 7、及び特別役（M B）を有している。

また、図 8 ~ 図 1 2 において、「+」及び「~」は、重複（同時）当選を意味する。たとえば図 8 の「第 3 リプレイ」において「リプレイ 0 3 + 2 3 + 2 6 + 2 7」とあるのは、リプレイ 0 3、2 3、2 6、及び 2 7 の 4 個が当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。

【 0 0 5 4 】

同様に、たとえば図 9 の「第 1 ベル」において「ベル 0 1 + 0 3 ~ 2 9」とあるのは、ベル 0 1、及び 0 3 ~ 2 9 の 2 8 個が当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。

20

なお、本実施形態では、特別役と小役又はリプレイとが重複当選するようには設定していないが、特別役と小役又はリプレイとが重複当選するように設定してもよい。

【 0 0 5 5 】

役抽選テーブル 6 2 は、メイン遊技状態ごとに設けられている。また、役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【 0 0 5 6 】

役抽選テーブル 6 2 A は、通常遊技の非内部中かつ非 R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

30

役抽選テーブル 6 2 A では、特別役（M B）、リプレイ、及び小役の各当選領域、並びに非当選領域を設定している。

【 0 0 5 7 】

具体的には、役抽選テーブル 6 2 A では、概ね、M B の当選領域を「1 / 7」に、リプレイの当選領域の合算値を「1 / 7」に、小役の当選領域の合算値を「5 / 7」に、それぞれ設定している。また、リプレイの当選領域内では、第 1 ~ 第 2 7 リプレイの各々の当選領域をそれぞれ「1 / 7 × 1 / 2 7」に設定している。同様に、小役の当選領域内では、第 1 ~ 第 5 6 ベル、スイカ、及び白 7 の各々の当選領域をそれぞれ「5 / 7 × 1 / 5 8」に設定している。

40

【 0 0 5 8 】

なお、図 7 では、役抽選テーブル 6 2 A の非当選領域を誇張して図示しているが、実際には、役抽選テーブル 6 2 A では、非当選領域を「1 / 6 5 5 3 6」に設定しており、実質「0」（非当選となることは極めて稀）となっている。

このため、役抽選テーブル 6 2 A が用いられる遊技（非 R T 遊技）では、M B が比較的高確率で当選するとともに、小役が頻繁に当選し、非当選となることは実質「0」である。

【 0 0 5 9 】

役抽選テーブル 6 2 B は、通常遊技の内部中かつ R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

50

役抽選テーブル 6 2 B は、役抽選テーブル 6 2 A と比較すると、特別役 (M B) の当選領域を設定しておらず、その分リプレイの当選領域を大きく設定している。それ以外は、役抽選テーブル 6 2 B は、役抽選テーブル 6 2 A と同一である。

【 0 0 6 0 】

具体的には、役抽選テーブル 6 2 B では、リプレイの当選領域の合算値を「 2 / 7 」に設定している。さらに、リプレイの当選領域内では、第 1 ~ 第 2 7 リプレイの各々の当選領域をそれぞれ「 2 / 7 × 1 / 2 7 」に設定している。

このため、役抽選テーブル 6 2 B が用いられる遊技 (R T 遊技) では、小役のみならず、リプレイも頻繁に当選し、非当選となることは実質「 0 」である。

【 0 0 6 1 】

10

役抽選テーブル 6 2 C は、特別遊技 (M B 遊技) で用いられる役抽選テーブル 6 2 である。

役抽選テーブル 6 2 C では、全領域を非当選領域に設定している。このため、役抽選テーブル 6 2 C が用いられる遊技 (M B 遊技) では、役の抽選結果は常に非当選となり、いずれの役にも当選することはない。

ただし、M B 遊技では、後述するように、すべての小役の当選フラグ 6 3 a がオンとなる。これにより、全種類の小役に当選したと等価な状態となる。

なお、M B 遊技中にリプレイ、S B、及び R B を含む役の抽選を行い、その結果に応じて停止制御を変化させてもよい。

【 0 0 6 2 】

20

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ 6 3 a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、M B、リプレイ 0 1 ~ 2 8、ベル 0 1 ~ 3 2、スイカ 0 1 ~ 0 3、及び特殊の各当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする (当選フラグ 6 3 a を立てる) 。

【 0 0 6 3 】

たとえば、役抽選手段 6 1 で第 3 リプレイに当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、リプレイ 0 3、リプレイ 2 3、リプレイ 2 6、及びリプレイ 2 7 の当選フラグ 6 3 a をオンにし、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままにする。

30

同様に、役抽選手段 6 1 で第 1 ベルに当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、ベル 0 1、及びベル 0 3 ~ 2 9 の当選フラグ 6 3 a をオンにし、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままにする。

【 0 0 6 4 】

また、上述したように、特別役以外の役の当選は持ち越されないもので、当該遊技でこれらの役に当選し、これらの役の当選フラグ 6 3 a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 6 3 a がオフにされる。

これに対し、特別役の当選は持ち越されるので、当該遊技で特別役に当選し、当選した特別役の当選フラグ 6 3 a がオンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

40

【 0 0 6 5 】

たとえば、当該遊技で M B に当選したときは、当選フラグ制御手段 6 3 は、M B の当選フラグ 6 3 a をオンにし、当該遊技で M B が入賞しなかったときは、M B の当選フラグ 6 3 a をオンの状態で維持する。そして、次遊技 (M B の内部中遊技) で、第 1 ベルに当選したときは、すでにオンである M B の当選フラグ 6 3 a のほか、ベル 0 1、及び 0 3 ~ 2 9 の当選フラグ 6 3 a をオンにする。そして、当該遊技の終了時に非入賞のときは、M B の当選フラグ 6 3 a はオンの状態で維持するとともに、ベル 0 1、及び 0 3 ~ 2 9 の当選フラグ 6 3 a はオフにする。

このように、オンとなる当選フラグ 6 3 a の数は、1 つに限られるものではない。

【 0 0 6 6 】

50

また、MB遊技中は、上述したように、役の抽選結果は常に非当選となり、いずれの役にも当選することはないが、当選フラグ制御手段63は、ベル（ベル01～32の32種類）、スイカ（スイカ01～03の3種類）、及び特殊のすべての小役の当選フラグ63aをオンにする。これにより、MB遊技中は、全種類の小役に当選したと等価な状態となる。

【0067】

リール制御手段64は、リール31の回転開始命令を受信したとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ41が操作されたとき（スタートスイッチ41が操作された旨の信号を受信したとき）に、すべて（3つ）のリール31の回転を開始するように制御するものである。

10

【0068】

なお、前遊技でのリール31の回転開始時から、当該遊技でのスタートスイッチ41が操作された時までの時間が4.1秒を経過していないときは、スタートスイッチ41の操作により役の抽選は行われるものの、スタートスイッチ41が操作された瞬間（直後）にリール31の回転は開始せず、上記4.1秒を経過後にリール31の回転が開始する。このように、スタートスイッチ41の操作時からリール31の回転が開始されるまでの時間を「ウェイト時間」という。

【0069】

さらに、リール制御手段64は、役抽選手段61により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ63aのオン/オフを参照して当選フラグ63aのオン/オフに対応する停止位置決定テーブル65を選択するとともに、ストップスイッチ42が操作されたときに、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ42に対応するリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した位置にそのリール31を停止させるように制御するものである。

20

【0070】

たとえば、リール制御手段64は、少なくとも1つの当選フラグ63aがオンである遊技では、リール31の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ63aがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール31を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ63aがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

30

【0071】

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

【0072】

本実施形態では、非MB遊技中の全リール31並びにMB遊技中の中及び右リール31については、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動コマ数が4コマとなる。

40

【0073】

一方、MB遊技中の左リール31については、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止するまでの時間が75ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動コマ数が1コマとなる。

【0074】

そして、ストップスイッチ42の操作を検知した瞬間に、リール31の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ42が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

50

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

10

【 0 0 7 7 】

さらに、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出する。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力される。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

20

【 0 0 7 8 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン/オフの状態ごと、すなわち役抽選手段 6 1 による役の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 6 5 には、たとえば 1 番の図柄（左リール 3 1 であれば「R P 3」）が上段（中段又は下段でも可）を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【 0 0 7 9 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のテーブルを備える。

30

M B テーブルは、M B の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき（非内部中遊技で M B に当選したとき、又は M B の内部中遊技で役の非当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 8 0 】

図 4 に示すように、M B に対応する図柄の組合せは、「白 7」-「R P 2」-「チェリー B」に設定されている。また、図 2 に示すように、左リール 3 1 の「白 7」、中リール 3 1 の「R P 2」、及び右リール 3 1 の「チェリー B」は、いずれも 1 個ずつしか設けられていない。すなわち、M B を構成する図柄は、各リール 3 1 に 1 個ずつしか設けられていない。したがって、遊技者は、M B を構成する各図柄が有効ライン L に停止するようにそれぞれ目押しをしなければ、M B に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させることができない。

40

【 0 0 8 1 】

第 1 リプレイテーブルは、リプレイ 0 1 の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき（非内部中遊技で第 1 リプレイに当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、リプレイ 0 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、リプレイ 0 1 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

50

【 0 0 8 2 】

図 4 に示すように、リプレイ 0 1 に対応する図柄の組合せは、「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」 - 「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」 - 「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」 に設定されている。

ここで、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、5 図柄以内の間隔で、「 R P 1 」、「 R P 2 」、又は「 R P 3 」のいずれかが配置されている。

【 0 0 8 3 】

これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、常に、有効ライン L に「 R P 1 」、「 R P 2 」、又は「 R P 3 」のいずれかを停止させることができる。

よって、非内部中遊技で第 1 リプレイに当選してリプレイ 0 1 の当選フラグ 6 3 a のみがオンになったときは、リール制御手段 6 4 は、常に、有効ライン L に、リプレイ 0 1 に対応する「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」 - 「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」 - 「 R P 1 / R P 2 / R P 3 」の図柄の組合せを停止させることができる。

【 0 0 8 4 】

第 2 リプレイテーブルは、リプレイ 0 2 の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき（非内部中遊技で第 2 リプレイに当選したとき）に用いられる。第 2 リプレイテーブルについても、第 1 リプレイテーブルと同様である。第 2 リプレイテーブルは、第 1 リプレイテーブル中、「第 1 リプレイ」を「第 2 リプレイ」に、「リプレイ 0 1」を「リプレイ 0 2」に、それぞれ読み替えたものに相当する。

【 0 0 8 5 】

なお、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 がどの位置であっても、対象となる図柄を常に有効ラインに停止させる（当該図柄を有効ライン上の位置まで引き込む）ことができることを、「 P B（引込み率） = 1」と称する。

そして、「 P B = 1」というときは、通常は、その役について、すなわち全リール 3 1 がそのようになっていることを指すが、稀に、特定のリールについてそのようになっている場合も、当該リールについて「 P B = 1」と称する場合もある。

なお、「 P B = 1」でないことを、「 P B 1」と称する。

【 0 0 8 6 】

次に、複数の当選フラグ 6 3 a がオンである場合について説明する。

非内部中遊技で第 3 ~ 第 2 7 リプレイに当選したときは、図 8 ~ 図 9 の「役の種類」の欄に示すリプレイの重複当選となり、これらの当選フラグ 6 3 a がオンになる。

また、第 3 ~ 第 2 7 リプレイテーブルは、非内部中遊技で第 3 ~ 第 2 7 リプレイに当選したときに用いられる。

【 0 0 8 7 】

第 3 リプレイテーブルは、非内部中遊技で第 3 リプレイ（リプレイ 0 3 + 2 3 + 2 6 + 2 7）に当選し、リプレイ 0 3、2 3、2 6、及び 2 7 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものであり、以下に示すようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

まず、第 1 停止が左又は中（最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は中）のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 0 3 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 8 8 】

また、押し順が右中左（逆押し）のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 2 6 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

さらにまた、押し順が右左中（逆挟み）のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 2 7 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 8 9 】

ここで、リプレイ 0 3 は、「 P B = 1」に設定されている。このため、リプレイ 0 3 に対応する図柄の組合せは、常に、有効ライン L に停止させることができる。

一方、リプレイ 2 6 及び 2 7 は、いずれも「 P B 1」に設定されている。このため、これらを取りこぼすことがある。

10

20

30

40

50

そして、逆押しで操作された場合において、リプレイ 2 6 を取りこぼしたときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 2 7 又は 0 3 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 9 0 】

また、逆挟みで操作された場合において、リプレイ 2 7 を取りこぼしたときは、リプレイ 0 3 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

このように、第 3 リプレイテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、常に、いずれかのリプレイが入賞する。そして、いずれのリプレイが入賞したときも、同一の再遊技を行うことができる。

【 0 0 9 1 】

第 4 リプレイテーブルは、非内部中遊技で第 4 リプレイ（リプレイ 0 4 + 2 4 + 2 5 + 2 7）に当選し、リプレイ 0 4、2 4、2 5、及び 2 7 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

この第 4 リプレイテーブルは、第 1 停止が左又は中のときは、リプレイ 0 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させ、逆押しで操作されたときは、リプレイ 2 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させ、逆挟みで操作されたときは、リプレイ 2 7 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 2 】

ここで、リプレイ 0 4 は「 P B = 1 」であり、リプレイ 2 4 及び 2 7 はいずれも「 P B 1 」である。

そして、逆押しで操作された場合において、リプレイ 2 4 を取りこぼしたときは、リプレイ 2 7 又は 0 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

また、逆挟みで操作された場合において、リプレイ 2 7 を取りこぼしたときは、リプレイ 0 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 9 3 】

第 5 ～ 第 1 0、及び第 1 8 ～ 第 2 7 リプレイテーブルについても、第 3 及び第 4 リプレイテーブルと同様である。また、第 5 ～ 第 1 0、及び第 1 8 ～ 第 2 7 リプレイテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するリプレイの種類との関係は、図 8 ～ 図 9 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。さらに、「 P B 1 」のリプレイを取りこぼしたときは、他の「 P B 1 」のリプレイ、又は「 P B = 1 」のリプレイを入賞させることも、第 3 及び第 4 リプレイテーブルと同様である。

【 0 0 9 4 】

第 1 1 リプレイテーブルは、非内部中遊技で第 1 1 リプレイ（リプレイ 1 0 + 1 1 + 1 2 + 1 3 + 1 4 + 1 5 + 2 4 + 2 6 + 2 7）に当選し、リプレイ 1 0、1 1、1 2、1 3、1 4、1 5、2 4、2 6、及び 2 7 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられるものであり、以下に示すようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

まず、第 1 停止が左のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 1 0 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 9 5 】

また、第 1 停止が中のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 1 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

さらにまた、逆押しで操作されたときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 2 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

さらに、逆挟みで操作されたときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、リプレイ 2 7 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 0 9 6 】

ここで、リプレイ 1 4 は、「 P B = 1 」に設定されている。このため、リプレイ 1 4 に対応する図柄の組合せは、常に、有効ライン L に停止させることができる。

一方、リプレイ 1 0、2 4、及び 2 7 は、いずれも「 P B 1 」に設定されている。こ

10

20

30

40

50

のため、これらを取りこぼすことがある。

そして、第1停止が左の場合において、リプレイ10を取りこぼしたときは、リプレイ14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

【0097】

また、逆押しで操作された場合において、リプレイ24を取りこぼしたときは、リール31の停止制御の範囲内で、リプレイ27又は14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

さらにまた、逆挟みで操作された場合において、リプレイ27を取りこぼしたときは、リプレイ14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

このように、第11リプレイテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、常に、いずれかのリプレイが入賞する。そして、いずれのリプレイが入賞したときも、同一の再遊技を行うことができる。

【0098】

第12リプレイテーブルは、非内部中遊技で第12リプレイ(リプレイ10+11+12+13+14+15+16+24+26+27)に当選し、リプレイ10、11、12、13、14、15、16、24、26、及び27の当選フラグ63aがオンになったときに用いられる。

この第12リプレイテーブルは、第1停止が左のときは、リプレイ10に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させ、第1停止が中のときは、リプレイ14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させ、逆押しで操作されたときは、リプレイ26に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させ、逆挟みで操作されたときは、リプレイ27に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させるように、リール31の停止位置を定めている。

【0099】

ここで、リプレイ14は「PB=1」であり、リプレイ10、26、及び27はいずれも「PB=1」である。

そして、第1停止が左の場合において、リプレイ10を取りこぼしたときは、リプレイ14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

【0100】

また、逆押しで操作された場合において、リプレイ26を取りこぼしたときは、リプレイ27又は14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

さらにまた、逆挟みで操作された場合において、リプレイ27を取りこぼしたときは、リプレイ14に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

【0101】

第13～第17リプレイテーブルについても、第11及び第12リプレイテーブルと同様である。また、第13～第17リプレイテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ42の押し順と入賞するリプレイの種類との関係は、図8の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。さらに、「PB=1」のリプレイを取りこぼしたときは、他の「PB=1」のリプレイ、又は「PB=1」のリプレイを入賞させることも、第11及び第12リプレイテーブルと同様である。

【0102】

以上より、第1～第27リプレイの当選時は、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、常に、いずれかのリプレイが入賞する。そして、いずれのリプレイが入賞したときも、同一の再遊技を行うことができる。

このように、ストップスイッチ42の押し順がいずれの押し順であっても遊技者の利益を同一にした遊技を「押し順不問遊技」と称する。

そして、リール制御手段64は、押し順不問遊技では、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず利益が同一の図柄の組合せを停止表示させるようにリール31を停止制御する。

【0103】

10

20

30

40

50

ただし、本実施形態では、第3～第27リプレイテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ42の押し順によって、入賞するリプレイの種類が異なる。

ここで、図8～図9に示すように、リプレイは、リプレイA群～リプレイD群の4つに大別される。

【0104】

リプレイA群は、逆押しで操作すると、リプレイ23～26が入賞可能となって、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能となるリプレイの一群である。リプレイA群には、第3～第10、第18～第20、及び第23～第25リプレイが属する。

また、リプレイB群は、逆押しで操作しても、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能にはならないリプレイの一群である。リプレイB群には、第1、第2、第21、第22、第26、及び第27リプレイが属する。

10

【0105】

さらにまた、リプレイC群は、第1停止を左にすると、リプレイ10、17、又は21が入賞可能となって、左リール31の中段若しくは下段に「チェリーA」が停止表示可能となるか、又は「チェリーA」-「チェリーA/チェリーB」-「チェリーA/チェリーB」が停止表示可能となるとともに、逆押しで操作すると、リプレイ23～26のいずれかが入賞可能となって、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能となるリプレイの一群である。リプレイC群には、第11～第13、第15、及び第17リプレイが属する。

【0106】

20

さらに、リプレイD群は、第1停止を左にすると、リプレイ10、又は21が入賞可能となって、左リール31の中段又は下段に「チェリーA」が停止表示可能となるものの、逆押しで操作しても、「赤7」-「赤7」-「赤7」が停止表示可能にはならないリプレイの一群である。リプレイD群には、第14、及び第16リプレイが属する。

【0107】

非内部中遊技で第1～第56ベルに当選したときは、図9～図12の「役の種類」の欄に示すベルの重複当選となり、これらの当選フラグ63aがオンになる。

また、第1～第56ベルテーブルは、非内部中遊技で第1～第56ベルに当選したときに用いられる。

【0108】

30

第1ベルテーブルは、非内部中遊技で第1ベル(ベル01+03～29)に当選し、ベル01、及び03～29の当選フラグ63aがオンになったときに用いられるものであり、以下に示すようにリール31の停止位置を定めている。まず、第1停止が左のときは、リール31の停止制御の範囲内で、ベル01に対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。また、第1停止が中又は右のときは、リール31の停止制御の範囲内で、ベル03～29のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインLに停止させる。

【0109】

ここで、ベル01は、「PB=1」に設定されている。このため、ベル01に対応する図柄の組合せは、常に、有効ラインLに停止させることができる。さらに、ベル01は、入賞時のメダルの払出しが9枚に設定されている。

40

一方、ベル03～29は、いずれも「PB=1」に設定されている。このため、これらを取りこぼすことがある。さらに、ベル03～29は、いずれも入賞時のメダルの払出しが1枚に設定されている。

このように、第1ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ42の押し順によって、有効ラインLに引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【0110】

第2ベルテーブルは、非内部中遊技で第2ベル(ベル01+03+04+13+14+21+23+30)に当選し、ベル01、03、04、13、14、21、23、及び30の当選フラグ63aがオンになったときに用いられるものであり、以下に示すようにリ

50

ール 3 1 の停止位置を定めている。

まず、押し順が中左右のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、ベル 0 1 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 1 1 1 】

また、押し順が中右左のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、ベル 3 0 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

さらにまた、第 1 停止が左のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、ベル 0 3 又は 0 4 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

さらに、第 1 停止が右のときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内で、ベル 0 3 又は 2 1 に対応する図柄の組合せを有効ライン L に停止させる。

【 0 1 1 2 】

ここで、ベル 0 1 及び 3 0 は、いずれも「 P B = 1 」に設定されている。このため、これらに対応する図柄の組合せは、常に、有効ライン L に停止させることができる。ただし、ベル 0 1 は、入賞時のメダルの払出しが 9 枚に設定されているのに対し、ベル 3 0 は、入賞時のメダルの払出しが 1 枚に設定されている。

【 0 1 1 3 】

一方、ベル 0 3、0 4、及び 2 1 は、いずれも「 P B = 1 」に設定されている。このため、これらを取りこぼすことがある。さらに、ベル 0 3、0 4、及び 2 1 は、いずれも入賞時のメダルの払出しが 1 枚に設定されている。

このように、第 2 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【 0 1 1 4 】

第 3 ~ 第 1 0 ベルテーブルについても、第 2 ベルテーブルと同様である。第 3 ~ 第 1 0 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 9 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、押し順が中左右のときは「 P B = 1 」のベル 0 1 (9 枚払出し) が入賞し、押し順が中右左のときは「 P B = 1 」のベル 3 0 (1 枚払出し) が入賞し、第 1 停止が左又は右のときは「 P B = 1 」のベル (1 枚払出し) が入賞可能となる。

【 0 1 1 5 】

第 1 1 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 1 1 ベル (ベル 0 1 + 0 3 + 0 4 + 1 3 + 1 4 + 2 1 + 2 3 + 3 0 + 3 2) に当選し、ベル 0 1、0 3、0 4、1 3、1 4、2 1、2 3、3 0、及び 3 2 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

この第 1 1 ベルテーブルは、押し順が中右左のときは、「 P B = 1 」のベル 0 1 (9 枚払出し) を入賞させ、押し順が中左右のときは、「 P B = 1 」のベル 3 0 (1 枚払出し) を入賞させ、第 1 停止が左のときは、「 P B = 1 」のベル 0 3 又は 0 4 (1 枚払出し) を入賞可能にし、第 1 停止が右のときは、「 P B = 1 」のベル 0 3 又は 2 1 (1 枚払出し) を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 1 6 】

このように、第 1 1 ベルテーブルが用いられる遊技でも、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

第 1 2 ~ 第 1 9 ベルテーブルについても、第 1 1 ベルテーブルと同様である。第 1 2 ~ 第 1 9 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 9 ~ 図 1 0 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、押し順が中右左のときは「 P B = 1 」のベル 0 1 (9 枚払出し) が入賞し、押し順が中左右のときは「 P B = 1 」のベル 3 0 (1 枚払出し) が入賞し、第 1 停止が左又は右のときは「 P B = 1 」のベル (1 枚払出し) が入賞可能となる。

【 0 1 1 7 】

第 2 0 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 2 0 ベル (ベル 0 1 + 0 3 + 0 6 + 1 5 + 1

10

20

30

40

50

8 + 2 1 + 2 7 + 3 1) に当選し、ベル 0 1、0 3、0 6、1 5、1 8、2 1、2 7、及び 3 1 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

この第 2 0 ベルテーブルは、押し順が右左中（逆挟み）のときは、「P B = 1」のベル 0 1（9 枚払出し）を入賞させ、押し順が右中左（逆押し）のときは、「P B = 1」のベル 3 1（1 枚払出し）を入賞させ、第 1 停止が左のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 0 6（1 枚払出し）を入賞可能にし、第 1 停止が中のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 2 1（1 枚払出し）を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 1 8】

このように、第 2 0 ベルテーブルが用いられる遊技でも、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

10

第 2 1 ~ 第 2 8 ベルテーブルについても、第 2 0 ベルテーブルと同様である。第 2 1 ~ 第 2 8 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 1 0 ~ 図 1 1 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、逆挟みのときは「P B = 1」のベル 0 1（9 枚払出し）が入賞し、逆押しのときは「P B = 1」のベル 3 1（1 枚払出し）が入賞し、第 1 停止が左又は中のときは「P B = 1」のベル（1 枚払出し）が入賞可能となる。

【0 1 1 9】

第 2 9 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 2 9 ベル（ベル 0 1 + 0 3 + 0 6 + 1 5 + 1 8 + 2 1 + 2 7 + 3 1 + 3 2）に当選し、ベル 0 1、0 3、0 6、1 5、1 8、2 1、2 7、3 1、及び 3 2 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

20

この第 2 9 ベルテーブルは、押し順が右中左（逆押し）のときは、「P B = 1」のベル 0 1（9 枚払出し）を入賞させ、押し順が右左中（逆挟み）のときは、「P B = 1」のベル 3 1（1 枚払出し）を入賞させ、第 1 停止が左のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 0 6（1 枚払出し）を入賞可能にし、第 1 停止が中のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 2 1（1 枚払出し）を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 2 0】

このように、第 2 9 ベルテーブルが用いられる遊技でも、ストップスイッチ 4 2 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

30

第 3 0 ~ 第 3 7 ベルテーブルについても、第 2 9 ベルテーブルと同様である。第 3 0 ~ 第 3 7 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 1 1 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、逆押しのときは「P B = 1」のベル 0 1（9 枚払出し）が入賞し、逆挟みのときは「P B = 1」のベル 3 1（1 枚払出し）が入賞し、第 1 停止が左又は中のときは「P B = 1」のベル（1 枚払出し）が入賞可能となる。

【0 1 2 1】

第 3 8 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 3 8 ベル（ベル 0 2 ~ 2 9）に当選し、ベル 0 2 ~ 2 9 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

この第 3 8 ベルテーブルは、第 1 停止が左のときは、「P B = 1」のベル 0 2（3 枚払出し）を入賞させ、第 1 停止が中又は右のときは、「P B = 1」のベル 0 3 ~ 2 9 のいずれかを入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【0 1 2 2】

第 3 9 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 3 9 ベル（ベル 0 2 + 0 3 + 0 4 + 1 3 + 1 4 + 2 1 + 2 3）に当選し、ベル 0 2、0 3、0 4、1 3、1 4、2 1、及び 2 3 の当選フラグ 6 3 a がオンになったときに用いられる。

この第 3 9 ベルテーブルは、第 1 停止が中のときは、「P B = 1」のベル 0 2（3 枚払出し）を入賞させ、第 1 停止が左のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 0 4（1 枚払出し）を入賞可能にし、第 1 停止が右のときは、「P B = 1」のベル 0 3 又は 2 1（1 枚払出し）を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

50

このように、第 39 ベルテーブルが用いられる遊技でも、ストップスイッチ 42 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【0123】

第 40 ~ 第 47 ベルテーブルについても、第 39 ベルテーブルと同様である。第 40 ~ 第 47 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 42 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 11 ~ 図 12 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、第 1 停止が中のときは「PB = 1」のベル 02 (3 枚払出し) が入賞し、第 1 停止が左又は右のときは「PB 1」のベル (1 枚払出し) が入賞可能となる。

【0124】

第 48 ベルテーブルは、非内部中遊技で第 48 ベル (ベル 02 + 03 + 06 + 15 + 18 + 21 + 27) に当選し、ベル 02、03、06、15、18、21、及び 27 の当選フラグ 63a がオンになったときに用いられる。

この第 48 ベルテーブルは、第 1 停止が右のときは、「PB = 1」のベル 02 (3 枚払出し) を入賞させ、第 1 停止が左のときは、「PB 1」のベル 03 又は 06 (1 枚払出し) を入賞可能にし、第 1 停止が中のときは、「PB 1」のベル 03 又は 21 (1 枚払出し) を入賞可能にするように、リール 31 の停止位置を定めている。

このように、第 48 ベルテーブルが用いられる遊技でも、ストップスイッチ 42 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

【0125】

第 49 ~ 第 56 ベルテーブルについても、第 48 ベルテーブルと同様である。第 49 ~ 第 56 ベルテーブルが用いられる遊技では、ストップスイッチ 42 の押し順と入賞するベルの種類との関係は、図 12 の「押し順と入賞役との関係」の欄に示す通りである。すなわち、第 1 停止が右のときは「PB = 1」のベル 02 (3 枚払出し) が入賞し、第 1 停止が左又は中のときは「PB 1」のベル (1 枚払出し) が入賞可能となる。

【0126】

以上より、第 1 ~ 第 56 ベルの当選時は、ストップスイッチ 42 の押し順によって、有効ライン L に引き込むベルの種類、引込み率、及び入賞時のメダルの払出し枚数が異なる。

このように、ストップスイッチ 42 の押し順によって遊技者の受ける利益を異ならせる遊技を「押し順遊技」と称する。

そして、リール制御手段 64 は、押し順遊技では、ストップスイッチ 42 の押し順に応じて利益が異なる図柄の組合せを停止表示させるようにリール 31 を停止制御する。

【0127】

なお、予め設定された (たとえば、遊技者にとって有利となる) 押し順でストップスイッチ 42 が操作されることを「押し順正解」といい、予め設定された押し順以外でストップスイッチ 42 が操作されることを「押し順不正解」という。

本実施形態では、第 1 ベル当選時は、左第 1 停止が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

また、第 2 ~ 第 10 ベル当選時は、中左右が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

【0128】

さらにまた、第 11 ~ 第 19 ベル当選時は、中右左が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

さらに、第 20 ~ 第 28 ベル当選時は、逆挟みが押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

また、第 29 ~ 第 37 ベル当選時は、逆押しが押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

【0129】

さらにまた、第 3 8 ベル当選時は、左第 1 停止が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

さらに、第 3 9 ~ 第 4 7 ベル当選時は、中第 1 停止が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

また、第 4 8 ~ 第 5 6 ベル当選時は、右第 1 停止が押し順正解に相当し、それ以外が押し順不正解に相当する。

【 0 1 3 0 】

ここで、本実施形態では、左第 1 停止は、第 1 又は第 3 8 ベル当選時には押し順正解となるが、それ以外のベル当選時には押し順不正解となる。このため、本実施形態では、左第 1 停止で遊技をしている間は、ベルがほとんど入賞しない。

10

【 0 1 3 1 】

また、非内部中遊技でスイカに当選したときは、図 1 2 に示すように、スイカ 0 1 ~ 0 3 の重複当選となり、これらの当選フラグ 6 3 a がオンになる。そうすると、スイカテーブルが用いられる。

スイカテーブルは、押し順が右中左（逆押し）のときは、「P B 1」のスイカ 0 3（4 枚払出し、5 個の「赤 7」が V 字形に揃う）を入賞可能にし、それ以外のときは、「P B 1」のスイカ 0 1（4 枚払出し）を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 2 】

また、非内部中遊技で白 7 に当選したときは、図 1 2 に示すように、特殊、ベル 3 2、及びスイカ 0 1 ~ 0 3 の重複当選となり、これらの当選フラグ 6 3 a がオンになる。そうすると、白 7 テーブルが用いられる。

20

白 7 テーブルは、第 1 停止が左のときは、「P B 1」の特殊（7 枚払出し、3 個の「白 7」が有効ライン L に揃う）を入賞可能にし、それ以外のときは、「P B 1」のスイカ 0 1（4 枚払出し）を入賞可能にするように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 3 3 】

また、すべての当選フラグ 6 3 a がオフであるときは、非当選テーブルが用いられる。

非当選テーブルは、すべての当選フラグ 6 3 a がオフであるとき（すなわち、非内部中遊技における役の非当選時）に用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めている。したがって、非当選テーブルは、M B の内部中遊技で用いられることはなく、また、全小役の当選フラグ 6 3 a がオンにされる M B 遊技で用いられることもない。

30

【 0 1 3 4 】

また、M B の内部中遊技において小役又はリプレイに当選したときは、M B と小役又はリプレイとの双方の当選フラグ 6 3 a がオンになる。このとき、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞を優先する停止位置決定テーブル 6 5 を用いる。

【 0 1 3 5 】

たとえば、M B の内部中遊技において第 1 ベルに当選したときは、M B の当選フラグ 6 3 a に加えて、第 1 ベルに対応するベル 0 1、及びベル 0 3 ~ 2 9 の当選フラグ 6 3 a をオンにする。このとき、ベル 0 1、及びベル 0 3 ~ 2 9 のうちのいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、これらに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。さらに、M B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように制御する。

40

【 0 1 3 6 】

ここで、本実施形態では、M B の内部中遊技において第 1 ~ 第 5 6 ベル、スイカ、又は白 7 のいずれかの小役に当選したときは、第 1 停止が左、中、又は右のいずれであっても、常に、小役を構成する図柄が有効ライン L に停止し、M B を構成する図柄が有効ライン L に停止することはない。したがって、M B が入賞することはない。

50

同様に、MBの内部中遊技において第1～第27リプレイのいずれかに当選したときは、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、常に、リプレイが入賞し、MBが入賞することはない。

【0137】

また、上述したように、MBの内部中遊技において役の抽選で非当選となったときは、MBテーブルが用いられて、MBが入賞可能になる。しかし、MBの内部中遊技は、役の抽選で非当選となる確率が「1/65536」に設定されている。また、MBに対応する図柄の組合せは「白7」-「RP2」-「チェリーB」であるが、左リール31の「白7」も、中リール31の「RP2」も、右リール31の「チェリーB」も、いずれも1個ずつしか配置されていない。すなわち、MBを構成する各図柄は、対応するリール31に1

10

個ずつしか配置されていない。したがって、MBの内部中遊技においてMBが入賞してMB遊技に移行することは極めて稀である。

以上より、本実施形態では、非内部中遊技においてMBに当選し、当該遊技でMBを入賞させることができずにMBの内部中遊技に移行した後は、実質的にはMBの内部中遊技に滞在し続けることとなる。

【0138】

説明を図1に戻す。

停止図柄判断手段66は、リール31の停止時に、有効ラインに停止したリール31の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段66は、たとえばモータ32の停止時の角度やステップ数等を

20

検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

ただし、停止図柄判断手段66は、ストップスイッチ42が操作され、停止位置決定テーブル65を用いて停止位置が決定された時に、そのリール31が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

【0139】

払出し手段67は、停止図柄判断手段66により、リール31の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数(3枚)を自動投入する

30

【0140】

特別遊技制御手段68は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

MBに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、MBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技からMB遊技を開始するように制御する。

【0141】

MB遊技中は、中及び右リール31については、非MB遊技中と同様に190ms以内(最大移動コマ数が4コマ)で停止制御される。これに対し、左リール31については、75ms以内(最大移動コマ数が1コマ)で停止制御される。

40

また、MB遊技中は、役抽選テーブル62cを用いて役の抽選が行われる。このため、役の抽選結果は常に非当選となる。ただし、毎遊技、すべての小役の当選フラグ63aがオンにされる。これにより、すべての小役に当選した状態と等価になる。

【0142】

そして、本実施形態では、MB遊技中は、ベル01又は02(いずれも2枚払出し)が頻繁に入賞する。

ここで、本実施形態では、MB遊技中は、メダルが2枚投入になるが、ベル01又は02が頻繁に入賞して、ほぼ毎遊技、2枚のメダルが払い出される。このため、MB遊技中は、ほぼ毎遊技、2枚投入の2枚払出しとなり、現状維持の(メダルが増えもしなければ、減りもしない)遊技状態になる。

50

【 0 1 4 3 】

また、本実施形態では、M B 遊技の終了条件は、M B 遊技中のメダル払出し枚数が 4 4 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、M B 遊技中のメダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が 4 4 以上になったと判断したときは、当該遊技をもって M B 遊技を終了するように制御する。

【 0 1 4 4 】

また、上述したように、本実施形態では、メイン遊技状態として、通常遊技及び特別遊技を備え、通常遊技として、R T 遊技及び非 R T 遊技を備え、特別遊技として、M B 遊技を備える。そして、メイン制御手段 5 0 は、メイン遊技状態の移行を制御する。図 1 5 は、メイン遊技状態の移行を説明する図である。メイン制御手段 5 0 は、特別役 (M B) の当選、特別役 (M B) の入賞、及び特別遊技 (M B 遊技) 中のメダルの払出し枚数に基づいて、メイン遊技状態を移行するように制御する。

10

【 0 1 4 5 】

まず、メイン制御手段 5 0 は、非内部中は、非 R T 遊技とするように制御する。また、非内部中かつ非 R T 遊技では、M B の抽選が行われる。

そして、非内部中かつ非 R T 遊技で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞しなかったときは、メイン制御手段 5 0 は、次遊技から、メイン遊技状態を内部中かつ R T 遊技に移行するように制御する。

【 0 1 4 6 】

20

一方、非内部中かつ非 R T 遊技で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞したときは、メイン制御手段 5 0 は、次遊技から、メイン遊技状態を M B 遊技に移行するように制御する。すなわち、非内部中かつ非 R T 遊技から、内部中かつ R T 遊技を経ることなく、M B 遊技に移行する。

【 0 1 4 7 】

また、メイン制御手段 5 0 は、内部中かつ R T 遊技に移行したときは、M B が入賞するまで、内部中かつ R T 遊技を継続するように制御する。そして、内部中かつ R T 遊技において、M B が入賞すると、メイン制御手段 5 0 は、次遊技から、メイン遊技状態を M B 遊技に移行するように制御する。

さらにまた、メイン制御手段 5 0 は、M B 遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数 (4 4 枚) 以上になるまで、M B 遊技を継続するように制御する。そして、M B 遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数以上になると、メイン制御手段 5 0 は、次遊技から、メイン遊技状態を非内部中かつ非 R T 遊技に移行するように制御する。

30

【 0 1 4 8 】

なお、上述したように、本実施形態では、内部中かつ R T 遊技において M B が入賞することはきわめて稀である。このため、非内部中かつ非 R T 遊技において M B に当選し、当該遊技で M B を入賞させることができずに内部中かつ R T 遊技に移行した後は、実質的には内部中かつ R T 遊技に滞在し続けることとなる。

以上のようにして、メイン制御手段 5 0 は、各メイン遊技状態において、メイン遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定のメイン遊技状態に移行するように制御する。

40

【 0 1 4 9 】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 5 0 は、フリーズ制御手段 7 1 を備える。

フリーズ制御手段 7 1 は、遊技の進行を所定時間停止するフリーズを制御する。

ここで、「フリーズ (フリーズ演出、又はフリーズ動作ともいう。) 」とは、スロットマシン 1 0 の遊技の進行を所定時間停止することをいい、より具体的には、たとえば、

a) 遊技媒体 (本実施形態ではメダル) の受付け、又は予めクレジットされた遊技媒体の投入 (賭け) 枚数を定めるためのベットスイッチ 4 0 の操作を一時停止状態にすること

b) 遊技を開始するためのスタートスイッチ 4 1 の操作を一時停止状態にすること

50

c) ストップスイッチ 42 の操作 (リール 31 の停止操作) を一時停止状態にすること等が挙げられる。

【 0150 】

また、スイッチの操作を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく信号 (たとえば、遊技媒体の投入を検知するセンサからの信号、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41 又はストップスイッチ 42 の操作に基づき操作スイッチから送信される信号) の受け付けを所定期間行わないことが挙げられる。

この場合、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、受け付けた信号を無効にする制御処理を行うことや、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を検知したときであっても受け付け処理自体を行わないことが挙げられる。

10

【 0151 】

さらにまた、所定期間以内に遊技者の操作に基づいて送信された信号を受け付けたときは、遊技者の操作に基づく信号の受け付けは行いが、受け付けた信号に基づいて実施する操作スイッチの制御処理を所定期間実行せずに、所定期間経過後に受け付けた信号に基づいた制御処理を開始させることが挙げられる。

さらに、スタートスイッチ 41 のフリーズに関しては、スタートスイッチ 41 を操作しても、所定期間リール 31 の回転を開始させないことや、所定期間、役抽選を開始しないことが挙げられる。

【 0152 】

20

そして、本実施形態では、後述するモード移行によってフリーズの発生確率を変化させるとともに、フリーズの発生に応じて遊技者に対して特典を付与するようにしている。モード移行、及び特典の付与の詳細については、後述する。

【 0153 】

説明を図 1 に戻す。

メイン制御手段 50 を構成するメイン制御基板には、外部端子基板 100 (中継基板、集中端子板) が電氣的に接続され、外部端子基板 100 には、遊技履歴表示装置 110 が電氣的に接続されている。

また、メイン制御手段 50 は、遊技履歴信号 (AT 遊技が実行されたことや、特別役が入賞したこと等を示す信号) を、外部端子基板 100 に対して一方向で送信し、外部端子基板 100 は、メイン制御手段 50 から受信した遊技履歴信号を、遊技履歴表示装置 110 に対して一方向で送信する。

30

【 0154 】

そして、遊技履歴表示装置 110 は、スロットマシン 10 とは別体として設けられ、メイン制御手段 50 から送信された遊技履歴信号を外部端子基板 100 を介して受信して、必要な情報を表示等する。

これにより、遊技者は、遊技履歴表示装置 110 を見ることで、そのスロットマシン 10 の遊技履歴、たとえば当日及び過去数日間におけるトータル遊技回数や、AT 遊技の実行回数や、特別役の入賞回数等を知ることができる。

【 0155 】

40

ここで、セキュリティ上の理由により、外部端子基板 100 は、メイン制御基板とのみ接続が許可され、サブ制御手段 80 を構成するサブ制御基板とは接続されない。

したがって、AT 遊技が実行されたことを示す信号をメイン制御手段 50 から外部端子基板 100 に対して送信するためには、AT 遊技が実行されたことをメイン制御基板 (メイン制御手段 50 側) で把握する必要がある。

【 0156 】

しかし、AT 遊技の制御は、サブ制御基板 (サブ制御手段 80 側) で行われるが、信号は、メイン制御手段 50 からサブ制御手段 80 に対して一方向で送信されるため、AT 遊技が実行されたことを示す信号をサブ制御手段 80 からメイン制御手段 50 に対して送信することができない。

50

そこで、本実施形態では、後述するモードの移行制御によってA T遊技が実行されたことをメイン制御手段50側で把握して、A T遊技が実行されたことを示す信号をメイン制御手段50から外部端子基板100に対して送信するようにしている。

【0157】

説明を図1に戻す。

メイン制御手段50は、モード制御手段70を備える。

本実施形態では、通常モードと、通常モードよりもフリーズの発生確率を高く設定した高確率モードと、フリーズを発生させないか又はフリーズの発生確率を高確率モードよりも低く設定したペナルティモードと、遊技履歴信号が出力される信号出力モードとを有する。また、通常モードとして、一般モードと、準備1モードと、準備2モードと、前兆モードとを有する。そして、モード制御手段70は、これらの間の移行を制御する。

10

【0158】

また、モード制御手段70は、押し順不問遊技(第1~第27リプレイに当選した遊技)において、通常モード内を移行させる押し順として、一般モードに移行させる一般移行押し順と、準備1モードに移行させる準備1移行押し順と、準備2モードに移行させる準備2移行押し順と、前兆モードに移行させる前兆移行押し順とを割り当てるとともに、モードを移行させない(高確率モード、ペナルティモード、及び信号出力モードのいずれにも移行させない)標準押し順と、通常モードから高確率モードに移行させる高確移行押し順と、通常モードからペナルティモードに移行させるペナルティ押し順と、通常モードから信号出力モードに移行させる信号出力押し順とを割り当てる。

20

【0159】

ここで、上記の各モードは、メイン制御手段50側の状態を示すものであるが、上述した非R T遊技、R T遊技、M B遊技等のメイン遊技状態とは異なるものである。すなわち、非R T遊技、R T遊技、M B遊技等の各メイン遊技状態間の移行制御とは別個に、通常モード、高確率モード、ペナルティモード等の各モード間の移行制御が行われる。このため、たとえば非R T遊技から高確率モードに移行するようなことはない。

【0160】

また、モード制御手段70が割り当てるストップスイッチ42の押し順は、もっぱら上記の各モード間の移行制御のために用いられるものであり、リール31の停止制御の押し順(重複当選している複数の役のうちのいずれの役に対応する図柄の組合せを優先して有効ラインLに停止させるかを決める押し順)とは異なるものである。

30

そして、リール31の停止制御の押し順と、各モード間の移行制御のための押し順とが互いに錯綜しないようにするために、本実施形態では、押し順不問遊技において、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てるようにしている。

【0161】

図8は、モードの移行を説明する図である。

ストップスイッチ42が操作されると、押し順検出手段64aは、当該遊技でのストップスイッチ42の押し順を検出し、モード制御手段70は、押し順検出手段64aが検出した押し順に応じたモードに移行させる。

具体的には、モード制御手段70は、一般モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ42が準備1移行押し順で操作されたときは、次遊技から準備1モードに移行させ、準備2移行押し順で操作されたときは、次遊技から準備2モードに移行させ、ペナルティ押し順で操作されたときは、次遊技からペナルティモードに移行させるように制御する。

40

【0162】

また、モード制御手段70は、準備1モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ42が準備2移行押し順で操作されたときは、次遊技から準備2モードに移行させ、一般移行押し順で操作されたときは、次遊技から一般モードに移行させ、ペナルティ押し順で操作されたときは、次遊技からペナルティモードに移行させるように制御する。

【0163】

50

さらにまた、モード制御手段 70 は、準備 2 モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 42 が前兆移行押し順で操作されたときは、次遊技から前兆モードに移行させ、信号出力押し順で操作されたときは、次遊技から信号出力モードに移行させ、一般移行押し順で操作されたときは、次遊技から一般モードに移行させ、ペナルティ押し順で操作されたときは、次遊技からペナルティモードに移行させるように制御する。

さらに、モード制御手段 70 は、前兆モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 42 が高確移行押し順で操作されたときは、次遊技から高確率モードに移行させ、一般移行押し順で操作されたときは、次遊技から一般モードに移行させ、ペナルティ押し順で操作されたときは、次遊技からペナルティモードに移行させるように制御する。

【0164】

10

また、モード制御手段 70 は、信号出力モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 42 が一般移行押し順で操作されたときは、次遊技から一般モードに移行させ、ペナルティ押し順で操作されたときは、次遊技からペナルティモードに移行させるように制御する。

さらにまた、信号出力モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 42 が信号出力押し順で操作されたときは、メイン制御手段 50 は、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判断して、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 100 に対して送信する。その後、モード制御手段 70 は、一般モードに移行させるように制御する。

【0165】

20

さらに、モード制御手段 70 は、高確率モードに移行したときは、特定のフリーズ（逆回転フリーズ）が発生するか又は所定遊技回数（10 遊技）を消化するまで高確率モードを継続し、逆回転フリーズが発生するか又は 10 遊技消化したときは、高確率モードの終了条件を満たしたと判断して、次遊技から一般モードに移行させるように制御する。

【0166】

また、モード制御手段 70 は、ペナルティモードに移行したときは、左中右の押し順（順押し）で所定遊技回数（3 遊技）を消化するまでペナルティモードを継続し、順押しで 3 遊技を消化したときは、ペナルティモードの解除条件を満たしたと判断して、次遊技から一般モードに移行させるように制御する。

なお、モード制御手段 70 は、いずれのモードにおいても、ストップスイッチ 42 が標準押し順で操作されたときは、モードを移行させないように制御する。

30

【0167】

また、フリーズ制御手段 71 は、通常モード及びペナルティモードでは、フリーズを発生させない。

一方、フリーズ制御手段 71 は、高確率モードでは、毎遊技、スタートスイッチ 41 が操作されたときに、逆回転フリーズを発生させるか否かのフリーズ抽選を行う。ここで、フリーズ抽選の当選確率は、高確率モードの 1 遊技目から 4 遊技目までは 1 / 10 に設定され、5 遊技目から 7 遊技目までは 1 / 5 に設定され、8 遊技目から 10 遊技目までは 1 / 2 に設定されている。これにより、高確率モード中は、実行遊技回数が多くなるに従って、フリーズの発生確率が次第に高くなる。

40

【0168】

また、高確率モードの 9 遊技目までのいずれかの遊技において、役抽選手段 61 でリプレイ C 群若しくは D 群、スイカ、又は白 7 に当選したときは、その後、10 遊技目までのいずれかの遊技において、フリーズ抽選の当選をセットする。

さらにまた、高確率モードの 10 遊技目において、役抽選手段 61 でリプレイ C 群若しくは D 群、スイカ、又は白 7 に当選したときは、高確率モードの終了を示唆する演出を一旦出力し、次遊技（11 遊技目）において、高確率モードの再開を示唆する演出を出力するとともに、フリーズ抽選の当選をセットする。

【0169】

そして、フリーズ抽選で当選したときは、フリーズ制御手段 71 は、スタートスイッチ

50

4 1 が操作された後、遊技の進行を所定時間（5 秒間）にわたって停止し、その間に、まず、3 つのリール 3 1 を小刻みに振動させ、次に、3 つのリール 3 1 を逆回転させる逆回転フリーズを実行する。そして、スタートスイッチ 4 1 が操作されてから 5 秒間が経過したときは、フリーズ制御手段 7 1 は、3 つのリール 3 1 の逆回転を停止させる。その後、リール制御手段 6 4 は、3 つのリール 3 1 の正方向の回転を開始し、3 つのリール 3 1 の回転が定速状態に到達すると、メイン制御手段 5 0 は、ストップスイッチ 4 2 の操作を受け付ける。

【0170】

そして、逆回転フリーズが実行されると、遊技者に対して特典を付与する。本実施形態では、逆回転フリーズが実行されたときは、遊技者に対する特典として、所定遊技回数（40 遊技）を 1 セットとする A T 遊技の実行権利を付与する。また、逆回転フリーズが実行されたときに、既に貯留している A T 遊技の実行権利があれば、A T 遊技の実行権利の貯留数（ストック数）を加算（上乘せ）する。

10

【0171】

なお、フリーズ制御手段 7 1 は、高確率モード中に、フリーズ抽選で当選していなくても、3 つのリール 3 1 を小刻みに振動させて、逆回転フリーズの発生を遊技者に期待させることがある。この場合、遊技者に対して特典を付与することはない。

【0172】

また、本実施形態では、モード制御手段 7 0 は、複数の押し順割当てパターンを有している。押し順割当てパターンは、6 通りある押し順のうちのいずれの押し順に対して、モード移行させない標準押し順、信号出力押し順、高確移行押し順、ペナルティ押し順等のいずれを割り当てるかを定めたものである。そして、通常モードにおいて役抽選手段 6 1 で押し順不問の役に当選して押し順不問遊技となったときは、モード制御手段 7 0 は、役の抽選とは別の抽選でいずれかの押し順割当てパターンを選択して、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てるように制御する。

20

【0173】

図 15 ～ 図 17 は、モードの種類と、当選役の種類と、押し順の割当てパターンとの関係を示す図である。

図 15 ～ 図 17 中、「標準」は「標準押し順」を、「一般」は「一般移行押し順」を、「準備 1」は「準備 1 移行押し順」を、「準備 2」は「準備 2 移行押し順」を、「前兆」は「前兆移行押し順」を、「信号」は「信号出力押し順」を、「高確」は「高確移行押し順」を、「ペナルティ」は「ペナルティ押し順」を、それぞれ意味する。

30

【0174】

また、「信号 一般」とあるのは、信号出力押し順を割り当てるとともに、信号出力押し順で操作されたときは、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 100 に対して送信し、その後、一般モードに移行させるように制御することを意味する。

さらにまた、「-」は、押し順の割当てがないことを意味する。

【0175】

図 15 に示すように、一般モードにおいて、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群に当選したときは、モード制御手段 7 0 は、割当て抽選を行う。そして、割当て抽選でパターン 1 に決定したときは、モード制御手段 7 0 は、「左中右」、「左右中」、「右中左」及び「右左中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」に対して「準備 1 移行押し順」を、「中右左」に対して「準備 2 移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

40

【0176】

また、一般モードにおいて、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群に当選して、割当て抽選でパターン 2 に決定したときは、モード制御手段 7 0 は、「左中右」、「左右中」、「右中左」及び「右左中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」に対して「準備 2 移行押し順」を、「中右左」に対して「準備 1 移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

50

【0177】

さらにまた、一般モードにおいて、役抽選手段61でリプレイB群に当選したときも、リプレイA群に当選したときと同様に、モード制御手段70は、割当て抽選を行う。そして、割当て抽選でパターン1に決定したときは、モード制御手段70は、「左中右」及び「左右中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」及び「中右左」に対して「ペナルティ押し順」を、「右中左」に対して「準備1移行押し順」を、「右左中」に対して「準備2移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

【0178】

さらに、一般モードにおいて、役抽選手段61でリプレイB群に当選して、割当て抽選でパターン2に決定したときは、モード制御手段70は、「左中右」及び「左右中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」及び「中右左」に対して「ペナルティ押し順」を、「右中左」に対して「準備2移行押し順」を、「右左中」に対して「準備1移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

10

【0179】

また、一般モードにおいて、役抽選手段61でリプレイC群に当選したときは、モード制御手段70は、割当て抽選を行うことなく、「左中右」、「左右中」、「右中左」及び「右左中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」に対して「準備1移行押し順」を、「中右左」に対して「準備2移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

【0180】

さらにまた、一般モードにおいて、役抽選手段61でリプレイD群に当選したときは、モード制御手段70は、割当て抽選を行うことなく、「左中右」、「左右中」、「右中左」及び「右左中」に対してモード移行させない「標準押し順」を、「中左右」に対して「準備2移行押し順」を、「中右左」に対して「準備1移行押し順」を、それぞれ割り当てる。

20

【0181】

さらに、一般モードにおいて、役抽選手段61でスイカに当選したときは、モード制御手段70は、すべての押し順に対してモード移行させない「標準押し順」を割り当てる。

なお、一般モードにおいて、役抽選手段61で第1～第56ベル若しくは白7に当選したとき又は非当選のときは、モード制御手段70は、各モード間の移行制御のための押し順の割当てを行わない。

30

【0182】

準備1モード、準備2モード、前兆モード、及び信号出力モードにおいても、一般モードと同様に、モード制御手段70は、各モード間の移行制御のための押し順の割当てを行う。

一方、高確率モード、及びペナルティモードにおいては、モード制御手段70は、各モード間の移行制御のための押し順の割当ては行わない。そして、モード制御手段70は、これらのモードをその終了条件を満たすまで継続し、終了条件を満たしたときは、一般モードに移行させるように制御する。

【0183】

ここで、モード制御手段70は、役抽選手段61でリプレイA群又はB群に当選したときは、割当て抽選を行い、その結果に基づいて、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てる。すなわち、役の抽選及び割当て抽選の2段階の抽選で、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てる。このため、役の抽選結果が同一でも、各モード間の移行制御のための押し順の割当てパターンが異なるようにすることができる。したがって、1つの役の抽選結果に対してルール31の停止制御のパターンを1つしか割り当てることができないという条件下でも、役の抽選結果の種類を増やすことなく、各モード間の移行制御のための押し順の割当てパターンを増やすことができる。

40

【0184】

また、モード制御手段70は、特定の押し順（左中右、左右中）に対して、モード移行させない標準押し順又は一般移行押し順を割り当てるとともに、それ以外の押し順に対し

50

て、ペナルティ押し順を割り当てるようにしている。

さらに、押し順の報知がないときに、中又は右第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作すると、後述する報知制御手段 8 2 は、ペナルティとして、リプレイ C 群に当選しても A T 抽選を行わないか、A T 抽選の当選確率を通常よりも低くする。

これにより、押し順の報知がないときは、遊技者は、ペナルティモードへの移行を回避するため、左中右又は左右中の押し順、すなわち、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作するようになる。

【 0 1 8 5 】

ところで、本実施形態では、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作している間は、ベルがほとんど入賞しない。また、左第 1 停止以外の押し順に対して高確移行押し順が割り当てられることから、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作している間は、高確率モードに移行することもない。したがって、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作している間は、ペナルティモードへの移行を回避できるものの、ベルがほとんど入賞せず、高確率モードに移行することもない。

【 0 1 8 6 】

また、本実施形態では、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群又は C 群に当選したときは、右中左の押し順（逆押し）でストップスイッチ 4 2 を操作すると、リプレイ 2 3 ~ 2 6 が入賞可能となって、「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」が停止表示可能となる。

そして、モード制御手段 7 0 は、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群又は C 群に当選したときは、左第 1 停止及び逆押しに対して、モード移行させない標準押し順又は一般移行押し順を割り当てるとともに、左第 1 停止及び逆押し以外の押し順に対して、高確移行押し順、信号出力押し順又はペナルティ押し順を割り当てるようにしている。

【 0 1 8 7 】

すなわち、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群又は C 群に当選したときに、「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」を停止表示させる押し順と、高確率モードや信号出力モードやペナルティモードに移行させる押し順とが互いに錯綜しないようにしている。

これにより、高確率モードや信号出力モードに移行させることをスロットマシン 1 0 側で意図して高確移行押し順や信号出力押し順を報知し、この報知に従って遊技者がストップスイッチ 4 2 を操作したときに、「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」が停止表示されることがないようにしている。

さらには、「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」を停止表示させることをスロットマシン 1 0 側で意図して逆押しを報知し、この報知に従って遊技者がストップスイッチ 4 2 を操作したときに、ペナルティモードに移行してしまうことがないようにしている。

【 0 1 8 8 】

また、本実施形態では、通常モードとして、一般モード、準備 1 モード、準備 2 モード、及び前兆モードを有する。

そして、一般モードにおいて準備 1 移行押し順で操作されたときは準備 1 モードに移行させ、準備 1 モードにおいて準備 2 移行押し順で操作されたときは準備 2 モードに移行させ、準備 2 モードにおいて前兆移行押し順で操作されたときは前兆モードに移行させ、前兆モードにおいて高確移行押し順で操作されたときは高確率モードに移行させる。

【 0 1 8 9 】

すなわち、通常モードにおいて所定の押し順で操作されたことが複数回行われたときに、高確率モードに移行させる。通常モードから信号出力モードに移行させるときも、通常モードから高確率モードに移行させるときと同様に、通常モードにおいて所定の押し順で操作されたことが複数回行われたときに、信号出力モードに移行させる。

これにより、スロットマシン 1 0 側の意図に反して通常モードから高確率モードや信号出力モードに偶然に移行してしまうことを防止するようにしている。

【 0 1 9 0 】

なお、スロットマシン 1 0 側の意図に反する押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されて、一般モードから準備 1 モードや準備 2 モードに移行してしまったときは、一般モード

10

20

30

40

50

に移行させるための一般移行押し順を報知するようにしてもよい。すなわち、スロットマシン 10 側の意図に反するモードに移行してしまったときは、スロットマシン 10 側で意図するモードに戻すための押し順を報知するようにしてもよい。

そうすると、スロットマシン 10 側の意図に反して通常モードから高確率モードや信号出力モードに偶然に移行してしまうことをより確実に防止することができる。

【0191】

また、モード制御手段 70 が各モード間の移行制御のための押し順を割り当てると、メイン制御手段 50 は、サブ制御手段 80 に対して、各モード間の移行制御のための押し順を示す情報（コマンド）を送信する。これにより、いずれの押し順がいずれのモードに移行させるための押し順であるかを、サブ制御手段 80 側で把握することができる。

10

そして、サブ制御手段 80 側では、役の抽選結果やサブ遊技状態等に応じて、押し順を報知するか否かや、いずれの押し順を報知するかを決定し、決定に従ってストップスイッチ 42 の押し順を報知する。

【0192】

説明を図 1 に戻す。

サブ制御手段 80 は、報知制御手段 82 を備える。

報知制御手段 82 は、ストップスイッチ 42 の押し順の報知を制御する。

上述したように、本実施形態では、サブ遊技状態として、AT 遊技及び非 AT 遊技を備える。また、AT 遊技（報知遊技）とは、押し順遊技（役抽選手段 61 で第 1 ～ 第 56 ベルに当選した遊技）において、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを停止表示させるためのストップスイッチ 42 の押し順を報知する遊技をいう。一方、非 AT 遊技（非報知遊技）とは、押し順遊技において、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを停止表示させるためのストップスイッチ 42 の押し順を報知しない遊技をいう。

20

【0193】

そして、本実施形態では、報知制御手段 82 は、AT 遊技及び非 AT 遊技の間の移行や、リール 31 の停止制御のための押し順の報知を制御する。

さらに、本実施形態では、報知制御手段 82 は、上述した各モード間の移行制御のための押し順の報知も制御する。

【0194】

まず、報知制御手段 82 は、非 AT 遊技中に役抽選手段 61 でリプレイ C 群（左第 1 停止で「チェリー」が停止表示可能なリプレイ）に当選したときは、AT 遊技を実行するか否かを決定する AT 抽選を行う。この AT 抽選の当選確率は、1/10 に設定されている。そして、AT 抽選で当選したときは、報知制御手段 82 は、AT 遊技の開始条件を満たすと判断して、所定遊技回数（10 遊技）消化後に、所定遊技回数（40 遊技）を 1 セットとする AT 遊技を開始する。

30

【0195】

また、報知制御手段 82 は、ストップスイッチ 42 の押し順を報知していないときに、中又は右第 1 停止でストップスイッチ 42 が操作されると、ペナルティとして、リプレイ C 群に当選しても AT 抽選を行わないか、AT 抽選の当選確率を通常よりも低くする。もちろん、報知制御手段 82 は、中又は右第 1 停止の押し順を報知したときに、中又は右第 1 停止でストップスイッチ 42 が操作されても、ペナルティを付与することはない。

40

これにより、押し順の報知がないときは、ペナルティ回避のため、左第 1 停止でストップスイッチ 42 が操作されるようにしている。

【0196】

AT 遊技中は、報知制御手段 82 は、押し順遊技（役抽選手段 61 で第 1 ～ 第 56 ベルに当選した遊技）において、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを停止表示させるためのストップスイッチ 42 の押し順を報知する。

そして、AT 遊技中に 40 遊技を消化したときは、報知制御手段 82 は、AT 遊技の終了条件を満たすと判断して、次遊技から、非 AT 遊技に移行させるように制御する。

【0197】

50

また、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中に役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、特殊遊技を実行するか否かを決定する特殊遊技抽選を行う。この特殊遊技抽選の当選確率は、1 / 1 0 に設定されている。ここで、特殊遊技とは、3 個の「赤 7」が直線上に揃う停止出目及び 5 個の「赤 7」が V 字形に揃う停止出目の表示回数をカウントし、表示回数に応じて遊技者に対して特典を付与する遊技をいう。そして、特殊遊技抽選で当選したときは、報知制御手段 8 2 は、次遊技から特殊遊技を開始する。

【 0 1 9 8 】

特殊遊技中は、報知制御手段 8 2 は、役抽選手段 6 1 で第 3 ~ 第 2 7 リプレイ（逆押しすると 3 個の「赤 7」が直線上に揃い得るか、「赤 7」がテンパイし得る）に当選した遊技、及びスイカ（逆押しすると 5 個の「赤 7」が V 字形に揃い得る）に当選した遊技において、逆押し（右中左の押し順）でストップスイッチ 4 2 を操作すべき旨を報知する。

10

なお、「赤 7」のテンパイ」とは、最後の 1 個のリール 3 1 が回転中（未停止）であるが、他のリール 3 1 は既に停止しており、その時点で、図柄組合せラインに「赤 7」が揃っていることを指す。たとえば、直線上の図柄組合せラインに、「回転中」 - 「赤 7」 - 「赤 7」となっている場合である。

【 0 1 9 9 】

ここで、第 3 ~ 第 1 3、第 1 5、第 1 7 ~ 第 2 0、及び第 2 3 ~ 第 2 5 リプレイは、逆押しすると「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」が停止表示可能なリプレイである。

また、第 1 4、第 1 6、第 2 1、第 2 2、第 2 6、及び第 2 7 リプレイは、逆押しすると「赤 7」がテンパイし得るが「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」は停止表示されないリプレイである。すなわち、「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」の一部が形成されているものの「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」とは異なる図柄の組合せが停止表示可能なリプレイである。

20

【 0 2 0 0 】

そして、報知制御手段 8 2 は、特殊遊技中は、逆押しすると「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」が停止表示可能なリプレイに当選したとき、及び逆押しすると「赤 7」がテンパイし得るが「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」は停止表示されないリプレイに当選したときの双方で、ストップスイッチ 4 2 を逆押しで操作すべき旨を報知する。

これにより、役抽選手段 6 1 で第 1 4、第 1 6、第 2 1、第 2 2、第 2 6、又は第 2 7 リプレイに当選した遊技で、遊技者が報知に従って逆押しでストップスイッチ 4 2 を操作すると、「赤 7」がテンパイし得るので、「赤 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」が停止表示されるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

30

【 0 2 0 1 】

また、報知制御手段 8 2 は、特殊遊技中は、3 個の「赤 7」が直線上に揃う停止出目及び 5 個の「赤 7」が V 字形に揃う停止出目の表示回数をカウントし、表示回数が所定回数（3 回）以上となったときは、遊技者に対する特典として、4 0 遊技を 1 セットとする A T 遊技の実行権利を付与する。このとき、既に貯留している A T 遊技の実行権利があれば、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技の実行権利の貯留数（ストック数）を加算（上乗せ）する。

そして、特殊遊技中に所定遊技回数（1 0 遊技）を消化したときは、報知制御手段 8 2 は、特殊遊技を終了する。

40

【 0 2 0 2 】

なお、A T 遊技の実行権利を複数貯留したときは、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技の実行権利の貯留数が 0 になるまで、4 0 遊技を 1 セットとする A T 遊技を繰り返し実行する。このとき、4 0 遊技を消化するごとに 1 つのセットの A T 遊技を一旦終了してから、次のセットの A T 遊技を開始する。

【 0 2 0 3 】

また、報知制御手段 8 2 は、非 A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で白 7 に当選し、この白 7 が入賞したときは、A T 抽選を行うことなく、A T 遊技の開始条件を満たすと判断して、1 0 遊技消化後に、4 0 遊技を 1 セットとする A T 遊技を開始する。

さらにまた、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中に役抽選手段 6 1 で白 7 に当選し、この

50

白7が入賞したときは、40遊技を1セットとするAT遊技の実行権利を付与する。このとき、既に貯留しているAT遊技の実行権利があれば、AT遊技の実行権利の貯留数を加算することは、上記の場合と同様である。

【0204】

さらに、報知制御手段82は、非AT遊技中及びAT遊技中のいずれにおいても、役抽選手段61でスイカに当選したときは、高確率モードに誘導するか否かを決定する高確誘導抽選を行う。この高確誘導抽選の当選確率は、1/5に設定されている。

そして、高確誘導抽選で当選したとき、すなわち、高確率モードに誘導することに決定したときは、報知制御手段82は、押し順不問遊技（役抽選手段61で第1～第27リプレイに当選した遊技）において、高確率モードに移行させるための押し順を報知する。具体的には、一般モードの押し順不問遊技では準備1移行押し順を報知し、準備1モードの押し順不問遊技では準備2移行押し順を報知し、準備2モードの押し順不問遊技では前兆移行押し順を報知し、前兆モードの押し順不問遊技では高確移行押し順を報知する。

【0205】

また、この一連の報知に従ってストップスイッチ42が操作されると、通常モードから高確率モードに移行する。そして、高確率モードにおいてフリーズ抽選で当選すると、逆回転フリーズが発生する。

ここで、非AT遊技中に高確率モードに移行して逆回転フリーズが発生したときは、報知制御手段82は、次遊技から、40遊技を1セットとするAT遊技を開始する。

一方、AT遊技中に高確率モードに移行して逆回転フリーズが発生したときは、報知制御手段82は、AT遊技の実行権利を付与する。このとき、既に貯留しているAT遊技の実行権利があれば、AT遊技の実行権利の貯留数を加算することは、上記の場合と同様である。

【0206】

このように、本実施形態では、メイン制御手段50側で役の抽選を行い、役の抽選結果に応じて、サブ制御手段80側で高確率モードに誘導するか否かを決定するとともに、高確率モードに移行させるための押し順の報知を行い、ストップスイッチ42の押し順に応じて、メイン制御手段50側でモードの移行制御及びフリーズの制御を行い、フリーズの発生に応じて、サブ制御手段80側でAT遊技の実行権利という特典を付与する。

【0207】

また、報知制御手段82は、AT遊技の開始条件を満たしたときは、信号出力モードに誘導するか否かを決定する。

本実施形態では、AT抽選で当選したこと、白7が当選・入賞したこと、及び逆回転フリーズが発生したことが、AT遊技の開始条件に設定されている。

ここで、役の抽選、停止図柄判断（入賞判定）、及びフリーズの制御は、メイン制御手段50側で行われる。これに対し、AT抽選は、サブ制御手段80側で行われる。また、信号は、メイン制御手段50からサブ制御手段80に対して一方向で送信される。

【0208】

このため、AT遊技の3つの開始条件のうち、白7が当選・入賞したこと、及び逆回転フリーズが発生したことは、メイン制御手段50側で把握できるが、AT抽選で当選したことは、メイン制御手段50側では把握できない。

すなわち、AT遊技の開始条件を満たしたことを、メイン制御手段50が判断できるときと、メイン制御手段50が判断できないときとを有する。

【0209】

これにより、メイン制御手段50がAT遊技の開始条件を満たすと判断してAT遊技を開始するときと、サブ制御手段80がAT遊技の開始条件を満たすと判断してAT遊技を開始するときとを有する。

なお、メイン制御手段50からサブ制御手段80に対して、役の抽選結果や、入賞役や、フリーズに関する情報が送信されるため、白7が当選・入賞したこと、及び逆回転フリーズが発生したことをサブ制御手段80側で把握できることはもちろんである。

【 0 2 1 0 】

また、A T 抽選で当選したとき、すなわち、サブ制御手段 8 0 が A T 遊技の開始条件を満たすと判断したときは、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに誘導することに決定する。

さらに、信号出力モードに誘導することに決定したときは、報知制御手段 8 2 は、押し順不問遊技（役抽選手段 6 1 で第 1 ～ 第 2 7 リプレイに当選した遊技）において、信号出力モードに移行させるための押し順を報知する。

そして、モードの移行制御によって、A T 遊技が実行されたことを、メイン制御手段 5 0 側で把握できるようにする。

【 0 2 1 1 】

10

具体的には、一般モードの押し順不問遊技では準備 1 移行押し順を報知し、準備 1 モードの押し順不問遊技では準備 2 移行押し順を報知し、準備 2 モードの押し順不問遊技では信号出力押し順を報知し、信号出力モードでは信号出力押し順を報知する。

また、この一連の報知に従ってストップスイッチ 4 2 が操作されると、通常モードから信号出力モードに移行する。

【 0 2 1 2 】

そして、信号出力モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 4 2 が信号出力押し順で操作されたときは、メイン制御手段 5 0 は、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判断して、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信する（図 1 8（1）参照）。

20

【 0 2 1 3 】

なお、信号出力モードに移行させるための押し順の報知は、A T 遊技が開始された後に行われる。このため、報知制御手段 8 2 は、押し順不問遊技（役抽選手段 6 1 で第 1 ～ 第 2 7 リプレイに当選した遊技）では、信号出力モードに移行させるための押し順を報知しつつ、押し順遊技（役抽選手段 6 1 で第 1 ～ 第 5 6 ベルに当選した遊技）では、遊技者の受ける利益が大きい図柄の組合せを停止表示させるための押し順を報知することになる。

【 0 2 1 4 】

さらに、白 7 が当選・入賞したとき、及び逆回転フリーズが発生したとき、すなわち、メイン制御手段 5 0 が A T 遊技の開始条件を満たすと判断したときは、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに誘導しないことに決定する。そして、信号出力モードに誘導しないことに決定したときは、報知制御手段 8 2 は、信号出力押し順を報知しない。

30

【 0 2 1 5 】

また、メイン制御手段 5 0 が A T 遊技の開始条件を満たすと判断したときは、メイン制御手段 5 0 は、信号出力モードに移行しなくても、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信する。

具体的には、逆回転フリーズが発生したときは、報知制御手段 8 2 は、次遊技から、A T 遊技を開始する。そして、逆回転フリーズが発生したときは、メイン制御手段 5 0 は、当該遊技で、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信する（図 1 8（2）参照）。

【 0 2 1 6 】

40

また、白 7 が当選・入賞したときは、報知制御手段 8 2 は、1 0 遊技消化後に、A T 遊技を開始する。そして、白 7 が当選・入賞したときは、メイン制御手段 5 0 は、白 7 当選・入賞後の 1 0 遊技目（A T 遊技開始の 1 遊技前の遊技）で、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信する（図 1 8（3）参照）。

【 0 2 1 7 】

なお、白 7 が当選・入賞したときは、演出制御手段 8 1 は、A T 遊技開始までの 1 0 遊技間にわたって、A T 遊技の開始を示唆する、いわゆる前兆演出を出力する。そこで、この前兆演出の効果が無駄にならないようにするために、白 7 が当選・入賞した当該遊技ではなく、前兆演出が出力され得る最大の遊技回数を消化した後に、外部端子基板 1 0 0 に対して遊技履歴信号を送信するようにしている。

50

【 0 2 1 8 】

ところで、メイン制御手段 5 0 が A T 遊技の開始条件を満たすと判断したために、報知制御手段 8 2 が信号出力押し順を報知しないように制御した場合において、メイン制御手段 5 0 による遊技履歴信号の送信前に、ストップスイッチ 4 2 が信号出力押し順で操作されて、信号出力モードに移行してしまうことが稀に起こり得る。

このようなときは、メイン制御手段 5 0 は、信号出力モードに移行したことに基づく遊技履歴信号を出力するとともに、白 7 が当選・入賞したことや、逆回転フリーズが発生したことに基づく遊技履歴信号を出力しないように制御する。

これにより、遊技履歴信号が重複して出力されないようにすることができる。

【 0 2 1 9 】

10

また、上述したように、A T 遊技の実行権利が複数貯留されることがある。この場合、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技の実行権利の貯留数が 0 になるまで、4 0 遊技を 1 セットとする A T 遊技を繰り返し実行する。

そして、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技の新たなセットが開始されるごとに、信号出力モードに誘導することに決定し、押し順不問遊技において、信号出力モードに移行させるための押し順を報知する。

すなわち、サブ遊技状態が A T 遊技中であることをメイン制御手段 5 0 側で把握するための一連の処理を、A T 遊技の新たなセットが開始されるごとに繰り返し実行する。

【 0 2 2 0 】

20

そして、メイン制御手段 5 0 は、信号出力モードにおいてストップスイッチ 4 2 が信号出力押し順で操作されたと判断するごとに、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信する。

これにより、遊技履歴表示装置 1 1 0 において A T 遊技のセット数を正確に把握することができる。

【 0 2 2 1 】

またここで、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群（左第 1 停止で「チェリー」が停止表示可能なリプレイ）に当選したことは、A T 抽選の実行条件に設定されている。

このため、報知制御手段 8 2 は、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、リプレイ C 群に当選したことを報知する。

【 0 2 2 2 】

30

これにより、A T 抽選に対する遊技者の期待感を高めるとともに、遊技者に対して左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作するように促す。

すなわち、報知制御手段 8 2 は、押し順を報知していないときに、中又は右第 1 停止でストップスイッチ 4 2 が操作されると、ペナルティとして、A T 抽選を行わないか、A T 抽選の当選確率を通常よりも低くする。これにより、押し順を報知していないときは、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 が操作されるようにしている。そして、報知制御手段 8 2 は、リプレイ C 群に当選したときは、その旨を報知しつつ、押し順を報知しないことにより、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 が操作されるようにしている。

【 0 2 2 3 】

40

その一方で、報知制御手段 8 2 は、高確率モードに誘導することに決定したときは、押し順不問遊技において、高確率モードに移行させるための押し順を報知する。

そうすると、リプレイ C 群に当選したこと、及び高確率モードに移行させるための押し順の双方を報知すべきときが生じ得る。

【 0 2 2 4 】

この場合、すなわち、高確率モードに誘導することに決定した場合において、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、報知制御手段 8 2 は、リプレイ C 群に当選したことを報知せずに、高確率モードに移行させるための押し順を報知する。

すなわち、リプレイ C 群に当選したことを報知するよりも、高確率モードに移行させるための押し順（中第 1 停止）を報知することを優先する。

【 0 2 2 5 】

50

さらに、報知制御手段 8 2 は、高確率モードに誘導することに決定した場合において、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、高確率モードに誘導することを優先するため、リプレイ C 群に当選したものの、A T 抽選は行わない。

これにより、遊技者にとって A T 抽選よりも有利な高確率モードに速やかに移行させて、逆回転フリーズを発生させる遊技の開始を早めることができる。

なお、中第 1 停止の押し順を報知しているにもかかわらず、遊技者が左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作し、その結果、左リール 3 1 の「チェリー」が表示窓 1 1 内に停止表示されても、報知制御手段 8 2 は、A T 抽選を行わない。

【 0 2 2 6 】

また、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに誘導することに決定したときは、押し順不問遊技において、信号出力モードに移行させるための押し順を報知する。

そうすると、リプレイ C 群に当選したこと、及び信号出力モードに移行させるための押し順の双方を報知すべきときが生じ得る。

【 0 2 2 7 】

この場合、すなわち、信号出力モードに誘導することに決定した場合において、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに移行させるための押し順を報知せずに、リプレイ C 群に当選したことを報知する。

すなわち、上記の場合とは逆に、信号出力モードに移行させるための押し順を報知するよりも、リプレイ C 群に当選したことを報知することを優先する。

【 0 2 2 8 】

さらに、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに誘導することに決定した場合において、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、リプレイ C 群に当選したことを報知することを優先するため、A T 抽選を行う。

これにより、役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したことによる A T 抽選の利益を遊技者に対して確実に付与することができる。

【 0 2 2 9 】

なお、上述したように、本実施形態では、モード制御手段 7 0 は、左第 1 停止に対して、モード移行させない標準押し順又は一般移行押し順を割り当てるとともに、それ以外の押し順に対して、ペナルティ押し順を割り当てる。

よって、押し順の報知がないときは、遊技者は、ペナルティモードへの移行を回避するため、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作する。

その上、押し順遊技において左第 1 停止が押し順正解となるのは、第 1 又は第 3 8 ベルに当選したときのみである。

以上より、左第 1 停止の押し順を報知する必要がない。

【 0 2 3 0 】

しかし、左中右や左右中の押し順の報知が全く行われなないのは不自然である。

このため、本実施形態では、報知制御手段 8 2 は、A T 遊技中に押し順不問遊技となった場合において、いずれのモードにも誘導することに決定しておらず、かつ特殊遊技の実行中でもないときは、所定の確率で、左中右又は左右中の押し順を報知する。この左中右又は左右中の押し順報知は、いわゆるガセの押し順報知である。

【 0 2 3 1 】

これにより、6 通りある押し順がバランスよく報知されるようにすることができ、ひいては遊技者に対して違和感を与えないようにすることができる。

また、リプレイの押し順の態様を、ベルの押し順の態様と同様に 6 択にすると、ガセの押し順報知を行わなくても、6 通りの押し順を報知できるので、バランスよく報知することができる。

【 0 2 3 2 】

また、メイン制御手段 5 0 は、サブ制御手段 8 0 に対し、各種の情報（コマンド）を送信するように制御する。送信される情報としては、メダルが投入された旨の情報、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の情報、役の抽選結果（当選役）の情報、各モード間の移

10

20

30

40

50

行制御のための押し順を示す情報、リール 3 1 の回転が開始された旨の情報、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の情報、リール 3 1 が停止した旨の情報、各リール 3 1 の停止位置（有効ラインに停止した図柄）の情報、入賞役の情報、メダルの払出しの情報、メイン遊技状態（通常遊技、内部中、非内部中、特別遊技、R T 遊技、非 R T 遊技）の情報、フリーズに関する情報（フリーズの開始及び終了、並びにフリーズ態様の情報）等が挙げられる。

【 0 2 3 3 】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、サブ制御手段 80 は、演出制御手段 81 を備える。

演出制御手段 8 1 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 からの演出の出力を制御するものである。

【 0 2 3 4 】

演出制御手段 8 1 は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって、演出を選択する。具体的には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 2 3 にどのような画像を表示させるか等）を選択する。そして、この選択に従って、演出を出力する。

【 0 2 3 5 】

なお、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 は、サブ制御手段 8 0 側で制御されるものであり、メイン制御手段 5 0 側で制御されるものではない。

しかし、フリーズについては、メイン制御手段 50 側で制御される。

ただし、フリーズが実行されると、その旨の信号がメイン制御手段 50 からサブ制御手段 80 に送信され、フリーズの実行中における画像表示等については、サブ制御手段 80 側で制御される。このようにして、演出制御手段 81 により、フリーズに応じた演出画像が画像表示装置 23 に表示される。

【 0 2 3 6 】

同様に、ＡＴ遊技の実行権利が付与されると、演出制御手段８１は、ＡＴ遊技の実行権利が付与された旨、及びＡＴ遊技の実行権利の貯留数（ストック数）を、画像表示装置２３に画像表示する。

【 0 2 3 7 】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) 本実施形態では、モード制御手段 7 0 は、押し順不問遊技（役抽選手段 6 1 で第 1 ～第 2 7 リプレイに当選した遊技）において、モード移行させない標準押し順、高確移行押し順、ペナルティ押し順、及び信号出力押し順を割り当てた。特に、役抽選手段 6 1 でリプレイ A 群又は B 群に当選したときは、割当て抽選を行い、その結果に基づいて、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てた。すなわち、役の抽選及び割当て抽選の 2 段階の抽選で、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てた。

【 0 2 3 8 】

しかし、これに限らず、たとえば、役抽選手段 61 で第 1 リプレイに当選したときは、左中右及び左右中（左第 1 停止）に対してモード移行させない標準押し順が割り当てられ、中左右に対して高確移行押し順が割り当てられ、中右左に対して信号出力押し順が割り当てられ、右左中及び右中左（右第 1 停止）に対してペナルティ押し順が割り当てられるようにしてもよい。すなわち、役の抽選結果と各モード間の移行制御のための押し順の割当てパターンとを一对一で対応させて予め定めておき、役の抽選と同時に、各モード間の移行制御のための押し順が割り当てられるようにしてもよい。

この場合、停止制御の結果（停止出目）は同一になるが、役抽選手段61で異なる抽選結果となる複数の役を備え、これらに対してそれぞれ異なるパターンでモード移行の押し

順を割り当てることができる。これにより、役の抽選結果からモード移行の押し順を推測されることを困難にすることができる。

【 0 2 3 9 】

(2) 本実施形態では、非 R T 遊技及び R T 遊技では、役抽選手段 6 1 で非当選となる確率を「 1 / 6 5 5 3 6 」に設定し、実質「 0 」とした。

しかし、これに限らず、たとえば、役抽選手段 6 1 で非当選となる確率を比較的大きく（たとえば「 1 / 2 」以上に）設定する。さらに、押し順不問遊技には、役抽選手段 6 1 で非当選となった遊技を含むようにする。そして、役抽選手段 6 1 で非当選となった遊技において、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てるようにしてもよい。

また、たとえば、押し順不問の小役を設定する。そして、役抽選手段 6 1 で押し順不問の小役に当選した遊技において、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てるようにしてもよい。

【 0 2 4 0 】

(3) 本実施形態では、モード制御手段 7 0 は、押し順不問遊技において、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てるようにした。

しかし、これに限らず、たとえば、押し順遊技において、各モード間の移行制御のための押し順を割り当てることができる。具体的には、リール 3 1 の停止制御のための押し順が 3 択のとき、すなわち、第 1 停止のみリール 3 1 の停止制御のために参照し、第 2 停止及び第 3 停止はリール 3 1 の停止制御のためには参照しないときは、第 2 停止及び第 3 停止の押し順に対して各モード間の移行制御のための押し順を割り当てることができる。より具体的には、たとえば、左第 1 停止が押し順正解の小役に当選したときは、中第 2 停止に対して高確移行押し順を割り当てるとともに、右第 2 停止に対してペナルティ押し順を割り当てることができる。

【 0 2 4 1 】

(4) 本実施形態では、特定のフリーズ（逆回転フリーズ）が発生したときや、特殊遊技中に 3 個の「赤 7」が直線上に揃うリプレイ及び 5 個の「赤 7」が V 字形に揃うスイカが停止表示された回数が所定回数（ 3 回）以上となったときに、遊技者に対する特典として、A T 遊技の実行権利を付与したり、既に貯留している A T 遊技の実行権利があれば、A T 遊技の実行権利の貯留数（ストック数）を加算（上乘せ）した。

【 0 2 4 2 】

しかし、遊技者に対する特典は、A T 遊技の実行権利の付与や貯留数の加算に限らず、たとえば、A T 抽選の当選確率を高めたり、A T 遊技の残り遊技回数を加算（上乘せ）してもよい。

また、たとえば、A T 遊技中に高確率モードに移行して特定のフリーズ（逆回転フリーズ）が発生したときは、遊技者に対する特典として、A T 遊技の残り遊技回数を加算（上乘せ）してもよい。

【 0 2 4 3 】

(5) 本実施形態では、高確率モード中に特定のフリーズ（逆回転フリーズ）が発生したときは、A T 遊技の実行権利を付与するか、又は A T 遊技の実行権利の貯留数を加算するとともに、高確率モードの終了条件を満たすと判断して、高確率モードを終了した。

しかし、これに限らず、たとえば、高確率モード中にフリーズが所定回数（たとえば 3 回）以上発生したときは、遊技者に対して特典を付与するとともに、高確率モードの終了条件を満たすと判断して、高確率モードを終了するようにしてもよい。

【 0 2 4 4 】

また、たとえば、高確率モードの終了条件を、所定遊技回数（たとえば 2 0 遊技）消化したことのみに設定するとともに、高確率モード中にフリーズが発生するごとに、A T 遊技の実行権利を付与したり、A T 遊技の実行権利の貯留数を加算したり、A T 遊技の残り遊技回数を加算する等の特典を遊技者に対して付与するようにしてもよい。

【 0 2 4 5 】

さらにまた、たとえば、高確率モードの終了条件を、所定遊技回数消化したことのみに

10

20

30

40

50

設定するとともに、高確率モード中にフリーズが所定回数（たとえば3回）発生したときは、遊技者に対して最初の特典を付与し、その後、フリーズが所定回数（たとえば2回）発生するごとに、遊技者に対して追加の特典を付与するようにしてもよい。

【0246】

さらに、たとえば、高確率モードの終了条件を、所定遊技回数消化したことのみに設定するとともに、高確率モード中におけるフリーズの発生回数が1回であればAT遊技の遊技回数を20遊技とし、発生回数が2回であればAT遊技の遊技回数を50遊技とし、発生回数が3回であればAT遊技の遊技回数を100遊技とする等、高確率モード中におけるフリーズの発生回数に応じて、遊技者に対して付与する特典の大きさを異ならせるようにしてもよい。

10

【0247】

また、たとえば、継続時間や動作態様が異なる複数パターンのフリーズを設定する。

具体的には、1秒間にわたって遊技の進行を停止し、その間に3つのリール31を小刻みに振動させるフリーズA、3秒間にわたって遊技の進行を停止し、その間に3つのリール31を同時に逆回転させるフリーズB、5秒間にわたって遊技の進行を停止し、その間に左 中 右の順にリール31を逆回転させるフリーズCを設定する。

さらに、高確率モード中は、毎遊技、フリーズを発生させるか否か、及びいずれの態様のフリーズを発生させるかを抽選で決定する。

【0248】

そして、高確率モード中に、フリーズAが発生しても、遊技者に対して特典は付与しないが、フリーズBが発生したときは、40遊技を1セットとするAT遊技の実行権利を付与し、フリーズCが発生したときは、100遊技を1セットとするAT遊技の実行権利を付与する。

20

このように、高確率モード中におけるフリーズの態様に依拠して、遊技者に対して付与する特典の大きさを異ならせるようにしてもよい。

【0249】

(6) 本実施形態では、高確率モード中は、実行遊技回数が多くなるに従って、フリーズの発生確率が次第に高くなるようにした。

しかし、これに限らず、たとえば、高確率モードの開始から終了まで、フリーズの発生確率を一定にしてもよい。

30

また、たとえば、高確率モードに移行すると100%の確率でフリーズが発生するようにしてもよい。

【0250】

(7) 本実施形態では、通常モード中は、フリーズの発生確率を0%に設定したが、これに限らず、たとえば、通常モード中は、フリーズの発生確率を1%に設定してもよい。

また、高確率モードに限らず、いずれのモードでも、それぞれのモードに応じた発生確率でフリーズを発生させるようにしてもよい。この場合、フリーズが発生したときは、報知制御手段82は、次遊技から、AT遊技を開始するとともに、信号出力モードに誘導しないことに決定して、信号出力押し順は報知しない。また、メイン制御手段50は、信号出力モードに移行しなくても、AT遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板100に対して送信する。

40

【0251】

(8) 本実施形態では、通常モードとして、一般モード、準備1モード、準備2モード、及び前兆モードを設けた。すなわち、通常モードを4段階とした。しかし、これに限らず、たとえば、通常モードを1段階のみとし、通常モードの押し順不問遊技においてストップスイッチ42が高確移行押し順で操作されたときは、高確率モードに移行させるようにしてもよい。

【0252】

(9) 本実施形態では、高確率モードは1段階としたが、高確率モードを複数段階（たとえば3段階）としてもよい。

50

たとえば、高確率モードとして、高確率１モード、高確率２モード、及び高確率３モードを設ける。

また、高確率１モードは、フリーズの発生確率を１０％に設定し、高確率２モードは、フリーズの発生確率を３０％に設定し、高確率３モードは、フリーズの発生確率を５０％に設定する。

【０２５３】

さらにまた、モード制御手段７０は、押し順不問遊技において、高確移行押し順を割り当てる。

さらに、報知制御手段８２は、役抽選手段６１で特定の役（たとえばスイカ）に当選したときは、高確移行抽選（たとえば当選確率１０％）を行い、高確移行抽選に当選したときは、高確率モードに移行させることに決定する。

10

また、報知制御手段８２は、高確率モードに移行させることに決定したときは、押し順不問遊技において高確移行押し順を報知する。

【０２５４】

さらに、モード制御手段７０は、通常モードの押し順不問遊技において高確移行押し順で操作されたときは高確率１モードに移行させ、高確率１モードの押し順不問遊技において高確移行押し順で操作されたときは高確率２モードに移行させ、高確率２モードの押し順不問遊技において高確移行押し順で操作されたときは高確率３モードに移行させる。

そして、フリーズ制御手段７１は、モードに応じた確率でフリーズを発生させる。

これにより、モードの移行に応じてフリーズの発生確率が次第に高くなるようにすることができる。

20

【０２５５】

（１０）本実施形態では、高確率モードは１種類としたが、高確率モードを複数種類（たとえば２種類）設けてもよい。

たとえば、高確率モードとして、ノーマル高確率モード、及びスーパー高確率モードを設ける。

また、ノーマル高確率モードは、フリーズの発生確率を１０％に設定し、スーパー高確率モードは、フリーズの発生確率を１００％に設定する。

【０２５６】

さらにまた、モード制御手段７０は、押し順不問遊技において、ノーマル高確率モードに移行させるノーマル高確移行押し順と、スーパー高確率モードに移行させるスーパー高確移行押し順とをそれぞれ割り当てる。

30

さらに、報知制御手段８２は、役抽選手段６１で特定の役（たとえばスイカ）に当選したときは、高確移行抽選（たとえば当選確率１０％）を行い、高確移行抽選に当選したときは、ノーマル高確率モード又はスーパー高確率モードに移行させることに決定する。このとき、報知制御手段８２は、９０％の確率でノーマル高確率モードに移行させることに決定し、１０％の確率でスーパー高確率モードに移行させることに決定する。

【０２５７】

また、報知制御手段８２は、ノーマル高確率モードに移行させることに決定したときは、押し順不問遊技においてノーマル高確移行押し順を報知し、スーパー高確率モードに移行させることに決定したときは、押し順不問遊技においてスーパー高確移行押し順を報知する。

40

さらに、モード制御手段７０は、通常モードの押し順不問遊技においてノーマル高確移行押し順で操作されたときはノーマル高確率モードに移行させ、通常モードの押し順不問遊技においてスーパー高確移行押し順で操作されたときはスーパー高確率モードに移行させる。

【０２５８】

そして、フリーズ制御手段７１は、モードに応じた確率でフリーズを発生させる。

これにより、高確率モードの種類によってフリーズの発生確率が異なるようにすることができる。

50

また、スーパー高確率モードに移行させることに決定したときは、演出制御手段 8 1 は、スーパー高確率モードに移行するまでの間に、スーパー高確率モードへの移行を示唆する、いわゆる前兆演出を行い、さらに、この前兆演出の途中で、スーパー高確率モードへの移行が確定したことを示す、いわゆる確定演出を行う。

これにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0259】

(11) 本実施形態では、AT抽選で当選したこと、白 7 が当選・入賞したこと、及び逆回転フリーズが発生したことを、AT遊技の開始条件に設定した。

しかし、AT遊技の開始条件はあくまでも例示であり、これに限られるものではない。

たとえば、役抽選手段 6 1 で特定の役に当選したことや、特定の役が入賞したことや、特定の停止出目が出現したこと等、AT遊技の開始条件は、種々設定することができる。

10

【0260】

(12) 本実施形態では、役抽選手段 6 1 でスイカに当選したときは、高確移行抽選を行い、高確移行抽選に当選したときは、高確率モードに移行させることに決定して、押し順不問遊技において高確移行押し順を報知した。

しかし、高確移行抽選を行う条件や、高確率モードに移行させることに決定する条件はあくまでも例示であり、これに限られるものではない。

たとえば、役抽選手段 6 1 で特定のリプレイに当選したことや、特定の役が入賞したことや、特定の停止出目が出現したこと等、高確移行抽選を行う条件や、高確率モードに移行させることに決定する条件は、種々設定することができる。

20

【0261】

(13) 本実施形態では、AT遊技中に役抽選手段 6 1 でリプレイ C 群に当選したときは、特殊遊技抽選を行い、特殊遊技抽選で当選したときは、次遊技から、「赤 7」揃いが停止表示された回数に応じて遊技者に対して特典を付与する特殊遊技を開始した。そして、特殊遊技中に所定遊技回数(10遊技)を消化したときは、特殊遊技を終了した。

しかし、特殊遊技抽選を行う条件や、特殊遊技の開始条件や、特殊遊技の終了条件や、特典を付与する条件はあくまでも例示であり、これに限られるものではない。

【0262】

たとえば、AT遊技中に役抽選手段 6 1 で特定の役に当選したことや、特定の役が入賞したことや、特定の停止出目が出現したこと等、特殊遊技抽選を行う条件や、特殊遊技の開始条件は、種々設定することができる。

30

また、たとえば、逆押しすると「赤 7」揃いが停止表示可能な役の当選回数や入賞回数に応じて、遊技者に対して付与する特典の大きさを異ならせることができる。

さらにまた、たとえば、特殊遊技中における特定の役の当選回数や入賞回数が所定回数以上になったときに、特殊遊技を終了することができる。

【0263】

(14) 本実施形態では、報知制御手段 8 2 は、特殊遊技中は、逆押しすると 3 個の「赤 7」が直線上に揃い得るリプレイに当選したとき、及び逆押しすると「赤 7」がテンパイし得るが 3 個は揃わないリプレイに当選したときの双方で、ストップスイッチ 4 2 を逆押しで操作すべき旨を報知した。

40

しかし、これに限らず、たとえば、報知制御手段 8 2 は、特殊遊技中は、逆押しすると 3 個の「赤 7」が直線上に揃い得るリプレイに当選したときは、ストップスイッチ 4 2 を逆押しで操作すべき旨を報知するが、逆押しすると「赤 7」がテンパイし得るが 3 個は揃わないリプレイに当選したときは、ストップスイッチ 4 2 を逆押しで操作すべき旨を報知しないようにしてもよい。

【0264】

(15) 本実施形態では、ペナルティモードにおいて順押しで 3 遊技消化したことを、ペナルティモードの解除条件に設定した。

しかし、これに限らず、たとえば、ペナルティモードにおいて順押し又は順挟みで 5 遊技消化したこと等、ペナルティモードの解除条件は、種々設定することができる。

50

【 0 2 6 5 】

(1 6) 本実施形態では、信号出力モードの押し順不問遊技において、ストップスイッチ 4 2 が信号出力押し順で操作されたときは、メイン制御手段 5 0 は、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判断して、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信した。

しかし、これに限らず、たとえば、通常モードから信号出力モードに移行したときは、メイン制御手段 5 0 は、信号出力押し順で操作されることを要することなく、サブ遊技状態が A T 遊技中であると判断して、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信するようにしてもよい。

【 0 2 6 6 】

10

(1 7) たとえば、R T 1 遊技、R T 2 遊技、R T 3 遊技等の複数の R T 遊技を設けて、特定の R T 遊技に移行したときに A T 遊技を開始するとともに、特定の R T 遊技が終了したときに A T 遊技を終了するようにしてもよい。すなわち、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが一对で対応するようにしてもよい。

【 0 2 6 7 】

この場合、特定の R T 遊技に移行したことは、メイン制御手段 5 0 側で把握できる。すなわち、A T 遊技の開始条件を満たしたことを、メイン制御手段 5 0 が判断できる。

このため、特定の R T 遊技に移行したときは、メイン制御手段 5 0 は、当該遊技で、A T 遊技が実行されたことを示す遊技履歴信号を外部端子基板 1 0 0 に対して送信するとともに、報知制御手段 8 2 は、信号出力モードに誘導しないことに決定して、信号出力押し順を報知しないようにすることができる。

20

【 0 2 6 8 】

(1 8) 本実施形態では、非内部中遊技でリプレイに当選したときは、いずれの押し順であってもリプレイが入賞するものの、押し順によって有効ライン L に停止する図柄の組合せが異なる。たとえば、非内部中遊技で第 1 1 リプレイに当選したときは、第 1 停止が左であればリプレイ 1 0 に対応する図柄の組合せが、第 1 停止が中であればリプレイ 1 4 に対応する図柄の組合せが、第 1 停止が右であればリプレイ 2 4 に対応する図柄の組合せが、それぞれ有効ライン L に停止可能になる。

【 0 2 6 9 】

しかし、これに限らず、たとえば、非内部中遊技でリプレイに当選したときは、いずれの押し順であっても、常に、リプレイ 0 1 に対応する「R P 1 / R P 2 / R P 3」-「R P 1 / R P 2 / R P 3」-「R P 1 / R P 2 / R P 3」が有効ライン L に停止するようにしてもよい。すなわち、非内部中遊技でリプレイに当選したときは、左第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作しても左リール 3 1 の「チェリー」が中段に停止することはなく、また、逆押しでストップスイッチ 4 2 を操作しても 3 個の「赤 7」が直線上に揃うこともないようにしてもよい。

30

【 0 2 7 0 】

(1 9) 本実施形態では、リプレイ C 群に当選した遊技において、中第 1 停止でストップスイッチ 4 2 を操作したときは、常に、リプレイ 1 4 に対応する図柄の組合せが有効ライン L に停止するようにした。しかし、このようにすると、熟練者には、左第 1 停止で「チェリー」が停止表示可能なリプレイに当選した遊技であることがわかってしまう。

40

【 0 2 7 1 】

そこで、たとえば、全てのリプレイにリプレイ 0 1 を重複当選させる。そして、リプレイに当選した遊技において、左第 1 停止及び逆押し以外の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したとき、すなわち、特徴的な停止出目が出現し得る押し順以外の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作したときは、常に、リプレイ 0 1 に対応する「R P 1 / R P 2 / R P 3」-「R P 1 / R P 2 / R P 3」-「R P 1 / R P 2 / R P 3」が有効ライン L に停止するようにする。そうすると、特徴的な停止出目が出現し得るリプレイに当選した遊技であることが熟練者にもわからないようにすることができる。

【 0 2 7 2 】

50

(20) 本実施形態では、メイン制御手段50側では、モード制御手段70が、左第1停止に対して、モード移行させない標準押し順又は一般移行押し順を割り当てるとともに、それ以外の押し順に対して、ペナルティ押し順を割り当てるようにした。また、サブ制御手段80側では、報知制御手段82が、押し順を報知していないときに中又は右第1停止でストップスイッチ42が操作されると、ペナルティとして、リプレイC群に当選してもAT抽選を行わないか、AT抽選の当選確率を通常よりも低くするようにした。

【0273】

ここで、メイン制御手段50側でペナルティを設定する押し順と、サブ制御手段80側でペナルティを設定する押し順とは、完全に一致するようにしてもよい。

しかし、これに限らず、たとえば、メイン制御手段50側でペナルティを設定する押し順の一部について、サブ制御手段80側でペナルティを設定してもよく、逆に、サブ制御手段80側でペナルティを設定する押し順の一部について、メイン制御手段50側でペナルティを設定してもよい。

【0274】

<付記>

本願の出願当初の請求項に係る発明(当初発明)が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来の技術において、役の抽選結果に応じてフリーズを発生させると、フリーズの発生に遊技者を関与させることができず、また、役の抽選もフリーズの制御もメイン制御手段側で行われることから、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができない。

さらにまた、上記の特許文献1に開示されているように、操作手順に応じてフリーズを発生させると、フリーズの発生に遊技者を関与させることはできるが、操作手順を示唆する演出がなくても、操作手順が偶然に一致してフリーズが発生してしまうことがある。

【0275】

したがって、当初発明が解決しようとする課題は、遊技の進行を所定時間停止するフリーズを行うスロットマシンにおいて、フリーズの発生に遊技者を関与させつつ、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止することである。

また、当初発明が解決しようとする課題は、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールできるようにすることである。

【0276】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、以下の解決手段によって、上述の当初課題を解決する。

第1の解決手段は、役を構成する図柄を含む複数種類の図柄を表示した複数(左、中、右の3個)のリール(31)と、各前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ(42)と、前記ストップスイッチが操作されたときに前記リールを停止制御するリール制御手段(64)と、遊技の進行を所定時間(5秒間)停止するフリーズを制御するフリーズ制御手段(71)と、通常モードと、前記通常モードよりもフリーズの発生確率を高く設定した高確率モードとを有し、これらの間の移行を制御するモード制御手段(70)とを備え、遊技には、前記ストップスイッチの押し順によって遊技者の受ける利益を異ならせる押し順遊技と、前記ストップスイッチの押し順がいずれの押し順であっても遊技者の受ける利益を同一にした押し順不問遊技とを有し、前記リール制御手段は、前記押し順遊技では、前記ストップスイッチの押し順に応じて利益が異なる図柄の組合せを停止表示させ、前記押し順不問遊技では、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず利益が同一の図柄の組合せを停止表示させるように前記リールを停止制御し、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記高確率モードに移行させない標準押し順(左中右、左右中)と、前記高確率モードに移行させる高確率押し順とが割り当てられ、前記ストップスイッチの押し順の報知を制御する報知

10

20

30

40

50

制御手段(82)を備え、前記報知制御手段は、前記高確率モードに誘導するか否かを決定するとともに、前記通常モードにおいて前記高確率モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記高確移行押し順を報知し、前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記高確移行押し順で操作されたときは、前記高確率モードに移行させるように制御し、前記押し順不問遊技は、役の抽選で特定抽選結果(左第1停止で「チェリー」が停止表示可能なりプレイ)となった場合を含み、前記リール制御手段は、前記特定抽選結果となった場合において、前記ストップスイッチが前記標準押し順で操作されたときは図柄の組合せX(左リールの「チェリー」が中段に停止する停止出目等)を停止表示可能に前記リールを停止制御し、それ以外のときは図柄の組合せY(左リールの「チェリー」が表示窓内に停止しない停止出目)を停止表示可能に前記リールを停止制御し、フリーズの態様に依拠して遊技者に対して特典(AT遊技の実行権利)を付与するとともに、図柄の組合せXの停止表示の結果に基づいて遊技者に対して特典(AT抽選)を付与するように制御し、前記報知制御手段は、前記特定抽選結果となったときは、前記特定抽選結果となったことを報知し、前記通常モードにおいて前記高確率モードに誘導することに決定した場合において、前記特定抽選結果となったときは、前記特定抽選結果となったことを報知せずに、前記高確移行押し順を報知することを特徴とするスロットマシンである。

10

【0277】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記通常モード及び前記高確率モードに加えて、外部に遊技履歴信号が出力される信号出力モードを有し、前記モード制御手段は、これらの間の移行を制御し、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記標準押し順及び前記高確移行押し順に加えて、前記信号出力モードに移行させる信号出力押し順が割り当てられ、前記報知制御手段は、前記高確率モードに誘導するか否かに加えて、前記信号出力モードに誘導するか否かを決定するとともに、前記通常モードにおいて前記信号出力モードに誘導することに決定したときは、前記押し順不問遊技で前記信号出力押し順を報知し、前記モード制御手段は、前記通常モードの前記押し順不問遊技において、前記ストップスイッチが前記信号出力押し順で操作されたときは、前記信号出力モードに移行させるように制御し、前記信号出力モードに移行したときは、外部に遊技履歴信号を出力するように制御し、前記報知制御手段は、前記通常モードにおいて前記信号出力モードに誘導することに決定した場合において、前記特定抽選結果となったときは、前記信号出力押し順を報知せずに、前記特定抽選結果となったことを報知することを特徴とするスロットマシンである。

20

30

【0278】

(作用)

当初発明においては、押し順不問遊技で、標準押し順と、高確移行押し順とが割り当てられる。

また、押し順不問遊技には、特定抽選結果となった場合が含まれる。

さらにまた、特定抽選結果となった場合において、ストップスイッチを標準押し順で操作したときは、図柄の組合せXが停止表示可能となり、それ以外の押し順で操作したときは、図柄の組合せYが停止表示可能となる。

40

【0279】

さらに、特定抽選結果となったときは、特定抽選結果となったことを報知する。このとき、ストップスイッチを標準押し順で操作すると、図柄の組合せXが停止表示可能となる。そして、図柄の組合せXの停止表示の有無や回数に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

また、高確率モードに誘導することに決定したときは、押し順不問遊技で高確移行押し順を報知する。このとき、ストップスイッチを高確移行押し順で操作すると、高確率モードに移行する。そうすると、フリーズの発生確率が高くなり、その間におけるフリーズの発生の有無や回数に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

【0280】

50

ここで、特定抽選結果となった場合において、ストップスイッチを標準押し順で操作したときは、図柄の組合せXが停止表示され得るが、高確率モードに移行することはない。

一方、特定抽選結果となった場合において、ストップスイッチを高確移行押し順で操作したときは、高確率モードに移行するが、図柄の組合せXが停止表示されることはない。

【0281】

そして、高確率モードに誘導することに決定した場合において、特定抽選結果となったときは、特定抽選結果となったことを報知せずに、高確移行押し順を報知する。すなわち、特定抽選結果となったことを報知するよりも、高確率モードに移行させるための押し順を報知することを優先する。

これにより、高確率モードに速やかに移行させて、フリーズを発生させる遊技の開始を早めることができる。

10

【0282】

(当初発明と実施形態との関係)

実施形態では、押し順遊技は、役の抽選で第1～第56ベル(押し順ベル)に当選した遊技に相当し、押し順不問遊技は、役の抽選で第1～第27リプレイ(押し順不問リプレイ)に当選した遊技に相当する。

【0283】

(c)当初発明の効果

当初発明によれば、特定抽選結果となったときは、特定抽選結果となったことを報知する。このとき、標準押し順で操作すると、図柄の組合せXが停止表示可能となり、図柄の組合せXの停止表示の有無や回数に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

20

また、高確率モードに誘導することに決定したときは、押し順不問遊技で高確移行押し順を報知する。このとき、高確移行押し順で操作すると、高確率モードに移行して、フリーズの発生確率が高くなり、その間におけるフリーズの発生の有無や回数に応じて、遊技者に対して特典を付与する。

【0284】

そして、高確率モードに誘導することに決定した場合において、特定抽選結果となったときは、特定抽選結果となったことを報知せずに、高確移行押し順を報知する。

これにより、高確率モードに速やかに移行させて、フリーズを発生させる遊技の開始を早めることができる。

30

【0285】

また、フリーズの発生に遊技者を関与させつつ、押し順の報知がないときは遊技者に標準押し順を選択させるようにすれば、フリーズが偶然に発生してしまうことを防止することができる。

さらにまた、高確移行押し順の報知の有無によりフリーズの発生をコントロールすることができるので、高確率モードに誘導するか否かの決定をサブ制御手段側で行えば、フリーズの発生をサブ制御手段側でコントロールすることができる。

【符号の説明】

【0286】

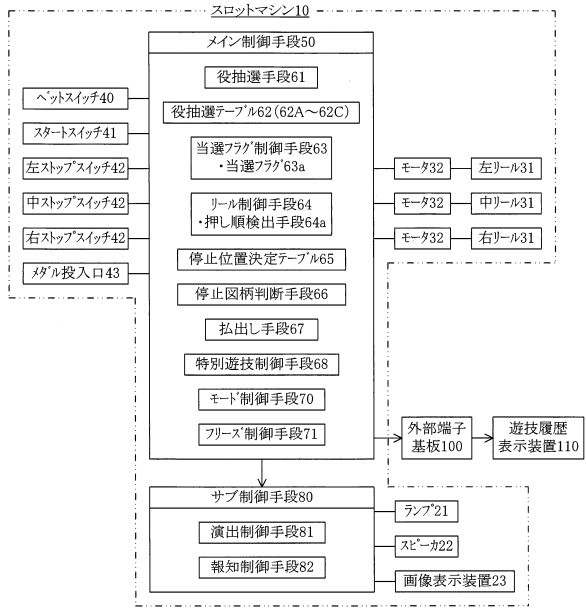
- 10 スロットマシン
- 11 表示窓
- 21 ランプ
- 22 スピーカ
- 23 画像表示装置
- 31 リール
- 32 モータ
- 40 ベットスイッチ
- 41 スタートスイッチ
- 42 ストップスイッチ
- 43 メダル投入口

40

50

- 5 0 メイン制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 (6 2 A ~ 6 2 C) 役抽選テーブル
- 6 3 当選フラグ制御手段
- 6 3 a 当選フラグ
- 6 4 リール制御手段
- 6 4 a 押し順検出手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 6 停止図柄判断手段
- 6 7 払出し手段
- 6 8 特別遊技制御手段
- 7 0 モード制御手段
- 7 1 フリーズ制御手段
- 8 0 サブ制御手段
- 8 1 演出制御手段
- 8 2 報知制御手段
- 1 0 0 外部端子基板
- 1 1 0 遊技履歴表示装置
- L 有効ライン (図柄組合せライン)

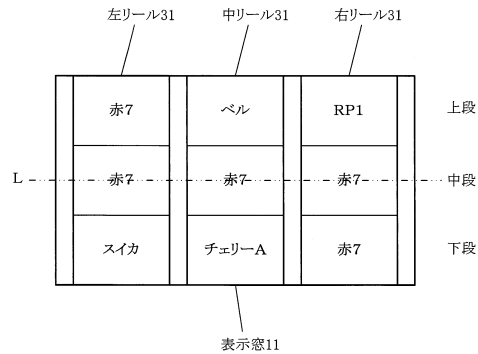
【 図 1 】



【 図 2 】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	スイカ	ベル	スイカ
20.	ベル	BAR	ベル
19.	RP3	RP2	RP1
18.	赤7	チェリーA	スイカ
17.	赤7	RP1	ベル
16.	スイカ	ベル	RP1
15.	ベル	チェリーB	赤7
14.	RP2	RP1	赤7
13.	スイカ	ベル	スイカ
12.	ベル	チェリーB	ベル
11.	RP2	RP1	RP2
10.	スイカ	ベル	チェリーB
9.	白7	白7	白7
8.	スイカ	チェリーA	スイカ
7.	ベル	スイカ	ベル
6.	RP1	RP1	RP3
5.	BAR	ベル	チェリーA
4.	チェリーA	赤7	BAR
3.	スイカ	チェリーA	スイカ
2.	ベル	スイカ	ベル
1.	RP3	RP1	RP1

【図3】



【図4】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役:MB	0枚+MB遊技	「白7」-「RP2」-「チェリーB」
リプレイ01	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「RP1/RP2/RP3」 -「RP1/RP2/RP3」
リプレイ02	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「ベル」-「スイカ」
リプレイ03	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「RP1」-「スイカ」
リプレイ04	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「RP1」-「ベル」
リプレイ05	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「ベル」-「ベル」
リプレイ06	再遊技	「ベル」-「BAR/スイカ/チェリーB」-「スイカ」
リプレイ07	再遊技	「ベル」-「RP1」-「赤7/白7/BAR/RP1」
リプレイ08	再遊技	「ベル」-「ベル」-「RP1/RP2/RP3」
リプレイ09	再遊技	「RP1/RP2/RP3」-「赤7/白7/BAR/チェリーB」 -「スイカ/チェリーA」
リプレイ10 (※)	再遊技	「BAR」-「ベル/チェリーA/チェリーB」 -「赤7/RP1/RP2/RP3」 (※左下段チェリー)
リプレイ11	再遊技	「赤7」-「赤7/白7」-「スイカ/ベル/RP1/RP2/RP3」
リプレイ12	再遊技	「赤7」-「ベル」-「ベル/RP1/RP2/RP3」
リプレイ13	再遊技	「赤7」-「RP1」-「RP1/RP2/RP3」
リプレイ14	再遊技	「スイカ」-「BAR/チェリーA/チェリーB」 -「白7/BAR/スイカ/RP1/RP2/RP3」
リプレイ15	再遊技	「BAR」-「赤7/白7/RP1」-「スイカ」
リプレイ16	再遊技	「BAR」-「ベル」-「白7/BAR/ベル」
リプレイ17 (※)	再遊技	「BAR」-「チェリーA/チェリーB」-「白7/BAR」 (※右上がり3連チェリー)
リプレイ18	再遊技	「BAR」-「赤7/白7/RP2」-「RP1/RP2/RP3」
リプレイ19	再遊技	「BAR」-「BAR」-「赤7/白7/BAR/スイカ」
リプレイ20	再遊技	「チェリーA」-「BAR」-「チェリーA」
リプレイ21 (※)	再遊技	「チェリーA」-「BAR/RP1」 -「スイカ/BAR/チェリーA」 (※左中段チェリー)

【図5】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
リプレイ22	再遊技	「ベル」-「BAR/スイカ/チェリーB」-「ベル」
リプレイ23 (※)	再遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」 (※中段及び右下がり赤7揃い)
リプレイ24 (※)	再遊技	「スイカ/RP3」-「赤7」-「赤7」 (※右下がり赤7揃い)
リプレイ25 (※)	再遊技	「スイカ/ベル」-「チェリーA/RP1」-「赤7」 (※上段赤7揃い)
リプレイ26 (※)	再遊技	「RP3」-「ベル/RP1」-「赤7」 (※下段赤7揃い)
リプレイ27 (※)	再遊技	「ベル」-「赤7/ベル」-「赤7」 (※中段及び右下がり赤7テンパイ)
リプレイ28	再遊技	「赤7」-「RP1」-「赤7」
小役		
ベル01	9枚(2枚)	「ベル」-「ベル」-「ベル」
ベル02	3枚(2枚)	「スイカ」-「RP1」-「スイカ」
ベル03	1枚(1枚)	「RP1」-「赤7」-「RP1」
ベル04	1枚(1枚)	「RP1」-「赤7」-「RP2」
ベル05	1枚(1枚)	「RP1」-「赤7」-「RP3」
ベル06	1枚(1枚)	「RP1」-「白7/チェリーB」-「RP1」
ベル07	1枚(1枚)	「RP1」-「白7/チェリーB」-「RP2」
ベル08	1枚(1枚)	「RP1」-「白7/チェリーB」-「RP3」
ベル09	1枚(1枚)	「RP1」-「BAR」-「RP1」
ベル10	1枚(1枚)	「RP1」-「BAR」-「RP2」
ベル11	1枚(1枚)	「RP1」-「BAR」-「RP3」
ベル12	1枚(1枚)	「RP2」-「赤7」-「RP1」
ベル13	1枚(1枚)	「RP2」-「赤7」-「RP2」
ベル14	1枚(1枚)	「RP2」-「赤7」-「RP3」

【図6】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
ベル15	1枚(1枚)	「RP2」-「白7/チェリーB」-「RP1」
ベル16	1枚(1枚)	「RP2」-「白7/チェリーB」-「RP2」
ベル17	1枚(1枚)	「RP2」-「白7/チェリーB」-「RP3」
ベル18	1枚(1枚)	「RP2」-「BAR」-「RP1」
ベル19	1枚(1枚)	「RP2」-「BAR」-「RP2」
ベル20	1枚(1枚)	「RP2」-「BAR」-「RP3」
ベル21	1枚(1枚)	「RP3」-「赤7」-「RP1」
ベル22	1枚(1枚)	「RP3」-「赤7」-「RP2」
ベル23	1枚(1枚)	「RP3」-「赤7」-「RP3」
ベル24	1枚(1枚)	「RP3」-「白7/チェリーB」-「RP1」
ベル25	1枚(1枚)	「RP3」-「白7/チェリーB」-「RP2」
ベル26	1枚(1枚)	「RP3」-「白7/チェリーB」-「RP3」
ベル27	1枚(1枚)	「RP3」-「BAR」-「RP1」
ベル28	1枚(1枚)	「RP3」-「BAR」-「RP2」
ベル29	1枚(1枚)	「RP3」-「BAR」-「RP3」
ベル30	1枚(1枚)	「赤7/スイカ」-「ベル」-「白7/スイカ」
ベル31	1枚(1枚)	「赤7/スイカ」-「RP1/スイカ」-「ベル」
ベル32	1枚(1枚)	「BAR」-「チェリーA」-「チェリーA」
スイカ01	4枚(4枚)	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
スイカ02	4枚(4枚)	「ベル」-「スイカ」-「赤7/白7/BAR/RP1」
スイカ03 (※)	4枚(4枚)	「赤7/スイカ」-「ベル」-「赤7」 (※赤7V字形揃い)
特殊	7枚(7枚)	「白7」-「白7」-「白7/スイカ」

【圖 8】

役抽選テーブル62A(通常遊技・非内部中・非RT遊技)		
MB	リプレイ (第1～第27リプレイ 各々所定当選確率)	小役 (第1～第56ベル、スイカ、及び白7 各々所定当選確率)
役抽選テーブル62B(通常遊技・内部中・RT遊技)		
	リプレイ (第1～第27リプレイ 各々所定当選確率)	小役 (第1～第56ベル、スイカ、及び白7 各々所定当選確率)
役抽選テーブル62C(特別遊技・MB遊技)		
非当選 (ただし、第1～第56ベル、スイカ、及び白7の全小役の当選フラグオン)		

【 図 1 0 】

	当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
ワ レ イ B群	第21リブレイ	リブレ101+26+27	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ127(※)入賞可
	第22リブレイ	リブレ101+25+27	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ127(※)入賞可
ワ レ イ A群	第23リブレイ	リブレ101+02+25	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ125(※)入賞可
	第24リブレイ	リブレ101+02 +24+26+27	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ124(※)入賞可
	第25リブレイ	リブレ101+02 +23+27+28	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ123(※)入賞可
ワ レ イ B群	第26リブレイ	リブレ101+02 +25+28	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ125(※)入賞可
	第27リブレイ	リブレ101+02 +27+28	左又は中第1停止でリブレ101入賞 逆押しでリブレ127(※)入賞可
小 役	第1ベル	ベル01+03~29	左第1停止でベル01入賞 中又は右第1停止でベル03~29入賞可
	第2ベル	ベル01+03+04+13 +14+21+23+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル03又は04入賞可 右第1停止でベル03又は21入賞可
	第3ベル	ベル01+04+05+12 +14+21+22+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル04又は05入賞可 右第1停止でベル03又は12又は21入賞可
	第4ベル	ベル01+03+05+12 +13+22+23+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル03又は05入賞可 右第1停止でベル03又は12入賞可
	第5ベル	ベル01+06+07+16 +17+24+26+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル06又は07入賞可 右第1停止でベル06又は24入賞可
	第6ベル	ベル01+07+08+15 +17+24+25+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル07又は08入賞可 右第1停止でベル15又は24入賞可
	第7ベル	ベル01+06+08+15 +16+25+26+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル06又は08入賞可 右第1停止でベル06又は15入賞可
	第8ベル	ベル01+09+10+19 +20+27+29+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル09又は10入賞可 右第1停止でベル09又は27又は29入賞可
	第9ベル	ベル01+10+11+18 +20+27+28+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル10又は11入賞可 右第1停止でベル18又は27入賞可
	第10ベル	ベル01+09+11+18 +19+28+29+30	中左右でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル09又は11入賞可 右第1停止でベル09又は18入賞可
	第11ベル	ベル01+03+04+13 +14+21+23+30+32	中右左でベル01入賞、中右左でベル30入賞 左第1停止でベル03又は04又は30入賞可 右第1停止でベル03又は21入賞可

	当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
ワ レ イ B群	第1リプレイ	ワレ101単独	押し順不問でワレ101入賞
	第2リプレイ	ワレ102単独	押し順不問でワレ102入賞
リ プ レ イ A群	第3リプレイ	ワレ103+23 +26+27	左又は中第1停止でワレ103入賞 逆押しでワレ126(※)入賞可
	第4リプレイ	ワレ104+24 +25+27	左又は中第1停止でワレ104入賞 逆押しでワレ124(※)入賞可
	第5リプレイ	ワレ105+25	左又は中第1停止でワレ105入賞 逆押しでワレ125(※)入賞可
	第6リプレイ	ワレ106+07 +23+27+28	左又は中第1停止でワレ106入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
	第7リプレイ	ワレ108+23 +27+28	左又は中第1停止でワレ108入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
	第8リプレイ	ワレ103+09 +23+27+28	左又は中第1停止でワレ103入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
	第9リプレイ	ワレ101+23 +27+28	左又は中第1停止でワレ101入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
	第10リプレイ	ワレ122+23 +27+28	左又は中第1停止でワレ122入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
リ プ レ イ C群	第11リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+15 +24+26+27	左第1停止でワレ110(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ124(※)入賞可
	第12リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+15 +16+24+26+27	左第1停止でワレ110(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ126(※)入賞可
	第13リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+17 +18+19+23+27+28	左第1停止でワレ117(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
ワ レ イ D群	第14リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+18 +19+23+27+28	左第1停止でワレ110(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ127(※)入賞可
ワ レ イ C群	第15リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+15 +16+19+23+27+28	左第1停止でワレ110(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
ワ レ イ D群	第16リプレイ	ワレ110+11 +12+13+14+18 +19+21+23+27+28	左第1停止でワレ121(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ127(※)入賞可
ワ レ イ C群	第17リプレイ	ワレ111+12 +13+14+19+20 +21+23+27+28	左第1停止でワレ121(※)入賞可 中第1停止でワレ114入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可
ワ レ イ A群	第18リプレイ	ワレ101+23 +26+27	左又は中第1停止でワレ101入賞 逆押しでワレ126(※)入賞可
	第19リプレイ	ワレ101+24 +25+27	左又は中第1停止でワレ101入賞 逆押しでワレ124(※)入賞可
	第20リプレイ	ワレ101+03 +23+27+28	左又は中第1停止でワレ101入賞 逆押しでワレ123(※)入賞可

当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
第12ベル	ベル01+04+05+12 +14+21+22+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル04又は05入賞可 右第1停止でベル12又は21入賞可
第13ベル	ベル01+03+05+12 +13+22+23+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル03又は05入賞可 右第1停止でベル03又は12入賞可
第14ベル	ベル01+06+07+16 +17+24+26+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル06又は07入賞可 右第1停止でベル06又は24入賞可
第15ベル	ベル01+07+08+15 +17+24+25+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル07又は08入賞可 右第1停止でベル15又は24入賞可
第16ベル	ベル01+06+08+15 +16+25+26+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル06又は08入賞可 右第1停止でベル06又は15入賞可
第17ベル	ベル01+09+10+19 +20+27+29+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル09又は10入賞可 右第1停止でベル09又は27入賞可
第18ベル	ベル01+10+11+18 +20+27+28+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル10又は11入賞可 右第1停止でベル18又は27入賞可
第19ベル	ベル01+09+11+18 +19+28+29+30+32	中右左でベル01入賞、中左右でベル30入賞 左第1停止でベル09又は11入賞可 右第1停止でベル09又は18入賞可
第20ベル	ベル01+03+06+15 +18+21+27+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル03又は06入賞可 中第1停止でベル03又は21入賞可
第21ベル	ベル01+06+09+12 +18+21+24+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル06又は09入賞可 中第1停止でベル12又は21入賞可
第22ベル	ベル01+03+09+12 +15+24+27+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル03又は09入賞可 中第1停止でベル03又は12入賞可
第23ベル	ベル01+04+07+16 +19+22+28+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル04又は07入賞可 中第1停止でベル04又は22入賞可
第24ベル	ベル01+07+10+13 +19+22+25+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル07又は10入賞可 中第1停止でベル13又は22入賞可
第25ベル	ベル01+04+10+13 +16+25+28+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル04又は10入賞可 中第1停止でベル04又は13入賞可
第26ベル	ベル01+05+08+17 +20+23+29+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル05又は08入賞可 中第1停止でベル05又は23入賞可

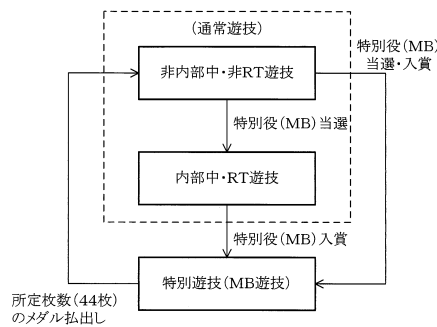
【図 1 1】

当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
第27ベル	ベル01+08+11+14 +20+23+26+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル08又は11入賞可 中第1停止でベル14又は23入賞可
第28ベル	ベル01+05+11+14 +17+26+29+31	右左中でベル01入賞、右中左でベル31入賞 左第1停止でベル05又は11入賞可 中第1停止でベル05又は14入賞可
第29ベル	ベル01+03+06+15 +18+21+27+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル03又は06入賞可 中第1停止でベル03又は21入賞可
第30ベル	ベル01+06+09+12 +18+21+24+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル06又は09入賞可 中第1停止でベル12又は21入賞可
第31ベル	ベル01+03+09+12 +15+24+27+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル03又は09入賞可 中第1停止でベル03又は12入賞可
第32ベル	ベル01+04+07+16 +19+22+28+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル04又は07入賞可 中第1停止でベル04又は22入賞可
第33ベル	ベル01+07+10+13 +19+22+25+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル07又は10入賞可 中第1停止でベル13又は22入賞可
第34ベル	ベル01+04+10+13 +16+25+28+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル04又は10入賞可 中第1停止でベル04又は13入賞可
第35ベル	ベル01+05+08+17 +20+23+29+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル05又は08入賞可 中第1停止でベル05又は23入賞可
第36ベル	ベル01+08+11+14 +20+23+26+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル08又は11入賞可 中第1停止でベル14又は23入賞可
第37ベル	ベル01+05+11+14 +17+26+29+31+32	右中左でベル01入賞、右左中でベル31入賞 左第1停止でベル05又は11入賞可 中第1停止でベル05又は14入賞可
第38ベル	ベル02～29	中又は右第1停止でベル03～29入賞可
第39ベル	ベル02+03+04 +13+14+21+23	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル03又は04入賞可 右第1停止でベル03又は21入賞可
第40ベル	ベル02+04+05 +12+14+21+22	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル04又は05入賞可 右第1停止でベル12又は21入賞可
第41ベル	ベル02+03+05 +12+13+22+23	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル03又は05入賞可 右第1停止でベル03又は12入賞可
第42ベル	ベル02+06+07 +16+17+24+26	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル06又は07入賞可 右第1停止でベル06又は24入賞可

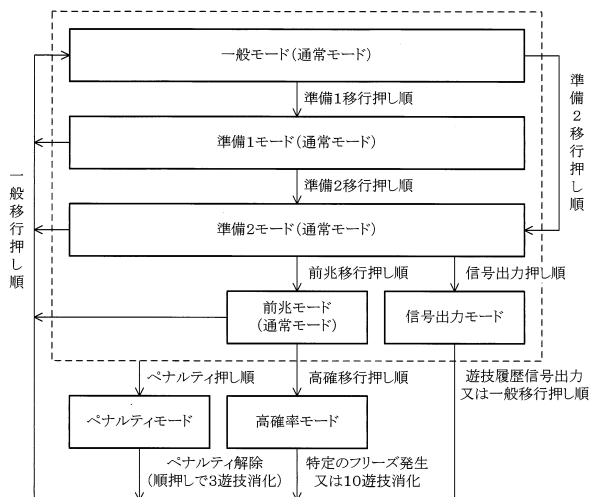
【図 1 2】

当選役	役の種類	押し順と入賞役との関係
第43ベル	ベル02+07+08 +15+17+24+25	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル07又は08入賞可 右第1停止でベル15又は24入賞可
第44ベル	ベル02+06+08 +15+16+25+26	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル06又は08入賞可 右第1停止でベル06又は15入賞可
第45ベル	ベル02+09+10 +19+20+27+29	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル09又は10入賞可 右第1停止でベル09又は27入賞可
第46ベル	ベル02+10+11 +18+20+27+28	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル10又は11入賞可 右第1停止でベル18又は27入賞可
第47ベル	ベル02+09+11 +18+19+28+29	中第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル09又は11入賞可 右第1停止でベル09又は18入賞可
第48ベル	ベル02+03+06 +15+18+21+27	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル03又は06入賞可 中第1停止でベル03又は21入賞可
第49ベル	ベル02+06+09 +12+18+21+24	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル06又は09入賞可 中第1停止でベル12又は21入賞可
第50ベル	ベル02+03+09 +12+15+24+27	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル03又は09入賞可 中第1停止でベル03又は12入賞可
第51ベル	ベル02+04+07 +16+19+22+28	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル04又は07入賞可 中第1停止でベル04又は22入賞可
第52ベル	ベル02+07+10 +13+19+22+25	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル07又は10入賞可 中第1停止でベル13又は22入賞可
第53ベル	ベル02+04+10 +13+16+25+28	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル04又は10入賞可 中第1停止でベル04又は13入賞可
第54ベル	ベル02+05+08 +17+20+23+29	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル05又は08入賞可 中第1停止でベル05又は23入賞可
第55ベル	ベル02+08+11 +14+20+23+26	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル08又は11入賞可 中第1停止でベル14又は23入賞可
第56ベル	ベル02+05+11 +14+17+26+29	右第1停止でベル02入賞 左第1停止でベル05又は11入賞可 中第1停止でベル05又は14入賞可
スイカ	スイカ01～03	逆押しでスイカ03(※)入賞可 逆押し以外でスイカ01入賞可
白7	特殊+ベル32 +スイカ01～03	左第1停止で特殊入賞可 中又は右第1停止でスイカ01入賞可
特別役:MB	MB単独	押し順不問でMB入賞可

【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

モードの種類	当選役の種類	制当て抽選	押し順の割当てパターン					
			左中右	左右中	中左右	中右左	右中左	右左中
一般モード(通常)	リプレイA群	パターン1	標準	標準	準備1	準備2	標準	標準
		パターン2	標準	標準	準備2	準備1	標準	標準
	リプレイB群	パターン1	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	準備1	準備2
		パターン2	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	準備2	準備1
	リプレイC群	—	標準	標準	準備1	準備2	標準	標準
	リプレイD群	—	標準	標準	準備2	準備1	標準	標準
	スイカ	—	標準	標準	標準	標準	標準	標準
	第1～第56ベル	—	現モードを維持					
	白7	—	—	—	—	—	—	—
	非当選	—	—	—	—	—	—	—
準備1モード(通常)	リプレイA群	パターン1	一般	一般	準備2	一般	一般	一般
		パターン2	一般	一般	一般	準備2	一般	一般
	リプレイB群	パターン1	一般	一般	一般	一般	準備2	一般
		パターン2	一般	一般	一般	一般	一般	準備2
	リプレイC群	—	標準	標準	準備2	一般	一般	一般
	リプレイD群	—	標準	標準	一般	準備2	一般	一般
	スイカ	—	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ
	第1～第56ベル	—	取りこぼしたときは一般モードに移行 入賞したときは現モードを維持					
	白7	—	—	—	—	—	—	—
	非当選	—	—	—	—	—	—	—

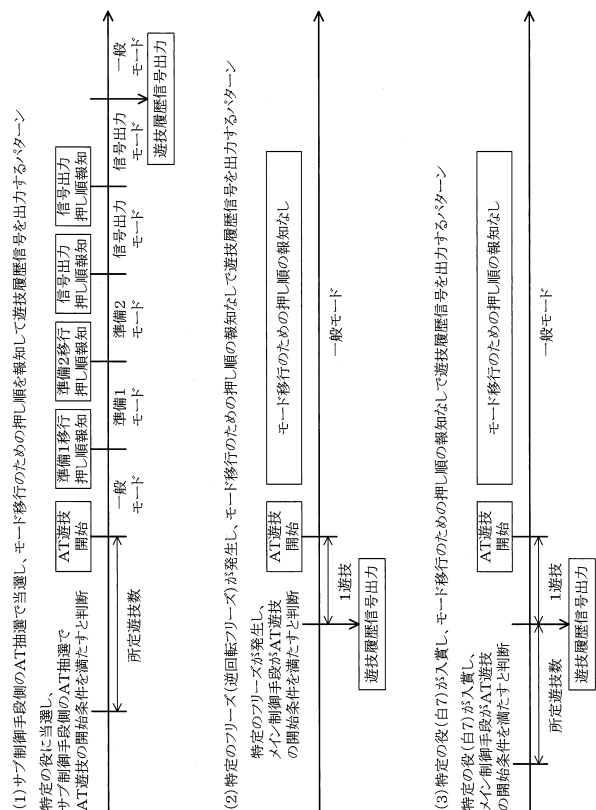
【図 16】

モードの種類	当選役の種類	制当て抽選	押し順の割当てパターン					
			左中右	左右中	中左右	中右左	右中左	右左中
準備2モード(通常)	リプレイA群	パターン1	一般	一般	信号	前兆	一般	一般
		パターン2	一般	一般	前兆	信号	一般	一般
	リプレイB群	パターン1	一般	一般	一般	一般	信号	前兆
		パターン2	一般	一般	一般	一般	前兆	信号
	リプレイC群	—	標準	標準	標準	前兆	一般	一般
	リプレイD群	—	標準	標準	一般	一般	標準	前兆
	スイカ	—	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ
	第1～第56ベル	—	取りこぼしたときは一般モードに移行 入賞したときは現モードを維持					
	白7	—	—	—	—	—	—	—
	非当選	—	—	—	—	—	—	—
前兆モード(通常)	リプレイA群	パターン1	一般	一般	高確	一般	一般	一般
		パターン2	一般	一般	一般	高確	一般	一般
	リプレイB群	パターン1	一般	一般	一般	一般	高確	一般
		パターン2	一般	一般	一般	一般	一般	高確
	リプレイC群	—	標準	標準	高確	一般	一般	一般
	リプレイD群	—	標準	標準	一般	一般	高確	一般
	スイカ	—	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ
	第1～第56ベル	—	取りこぼしたときは一般モードに移行 入賞したときは現モードを維持					
	白7	—	—	—	—	—	—	—
	非当選	—	—	—	—	—	—	—

【図 17】

モードの種類	当選役の種類	制当て抽選	押し順の割当てパターン					
			左中右	左右中	中左右	中右左	右中左	右左中
信号出力モード	リプレイA群	パターン1	一般	一般	信号※一般	一般	一般	一般
		パターン2	一般	一般	一般	信号※一般	一般	一般
	リプレイB群	パターン1	一般	一般	一般	一般	信号※一般	一般
		パターン2	一般	一般	一般	一般	一般	信号※一般
	リプレイC群	—	標準	標準	標準	標準	標準	標準
	リプレイD群	—	標準	標準	標準	標準	標準	標準
	スイカ	—	標準	標準	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ
	第1～第56ベル	—	取りこぼしたときは一般モードに移行 入賞したときは現モードを維持					
	白7	—	—	—	—	—	—	—
	非当選	—	—	—	—	—	—	—
高確率モード	全役抽選結果共通	—	特定のフリーズ(逆回転フリーズ)が発生したとき 又は10遊技消化したときは一般モードに移行					
ペナルティモード	全役抽選結果共通	—	ペナルティ解除条件(順押しで3遊技消化) を満たしたときは一般モードに移行					

【図 18】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-187714(JP,A)
特開2007-37876(JP,A)
特開2010-194115(JP,A)
特開2008-54923(JP,A)
特開2010-233813(JP,A)
特開2011-115399(JP,A)
特開2011-152245(JP,A)
特開2011-234927(JP,A)
特開2012-40043(JP,A)
特開2009-82271(JP,A)
特開2011-188930(JP,A)
特開2010-29274(JP,A)
特開2012-170529(JP,A)
特開2013-183821(JP,A)
特開2013-236701(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04