

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-87088

(P2016-87088A)

(43) 公開日 平成28年5月23日 (2016.5.23)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2  
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 87 頁)

(21) 出願番号	特願2014-225091 (P2014-225091)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成26年11月5日 (2014.11.5)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	110000936
			特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	春好 辰則
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	竹本 宏範
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	北 正吾
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

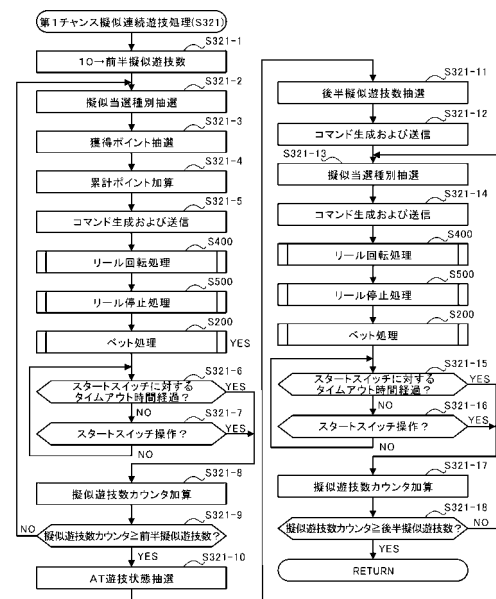
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を向上する。

【解決手段】スロットマシンは、遊技状態がチャンス遊技状態に設定されている間、複数回の擬似遊技が行われる前半部と、前半部の後に行われる後半部とにより構成される第1チャンス擬似連続遊技が行われ、擬似遊技においてスタートスイッチの操作に応じて複数種類の擬似当選種別のいずれかを擬似当選種別抽選により決定し、前半部において擬似当選種別抽選により決定された擬似当選種別に基づいて、A T遊技状態への移行可否を決定するとともに、後半部で行われる擬似遊技の後半擬似遊技数を決定する。

【選択図】図34



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、

遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

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

前記当選種別抽選で決定した当選種別を構成する小役の入賞に基づいて、該小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、

通常遊技状態、該通常遊技状態より遊技利益が高い特定遊技状態、該通常遊技状態より該特定遊技状態への移行確率が高い特殊遊技状態を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を設定する遊技状態遷移手段と、

を備え、

前記リール制御手段は、

所定の契機により、前記当選種別抽選手段の抽選結果を表示するための前記ストップスイッチの操作を有効化するまでの時間を規定の時間より延長するフリーズ演出を行い、

前記フリーズ演出として、前記スタートスイッチの操作に応じて、前記複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応した前記ストップスイッチの操作に応じ、操作された該ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御する擬似遊技を 1 または複数回行う擬似連続遊技を実行し、

前記特殊遊技状態に設定されている間は、1 または複数回の前記擬似遊技が行われる前半部と、該前半部の後に行われる後半部とにより構成される前記擬似連続遊技が行われ、

前記当選種別抽選手段は、

前記擬似遊技において、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の擬似当選種別のいずれかを擬似当選種別抽選により決定し、

前記前半部において前記擬似当選種別抽選により決定された前記擬似当選種別に基づいて、前記特定遊技状態への移行可否を決定するとともに、前記後半部で行われる擬似遊技の遊技数を決定する

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記当選種別抽選手段は、

前記前半部において、擬似遊技毎に決定された前記擬似当選種別に基づいてポイントを累積していき、該前半部において累積されたポイントの合計値に基づいて、前記特定遊技状態への移行可否を決定するとともに、該ポイントの合計値、および、該特定遊技状態への移行可否の決定に基づいて、前記後半部の遊技数を決定する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

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

**【背景技術】****【0002】**

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

10

20

30

40

50

ど、当選役に応じた遊技上の利益（以下、単に遊技利益という）が遊技者に付与されることとなる。

【 0 0 0 3 】

また、スロットマシンでは、例えば、通常遊技状態、A T 遊技状態、および、通常状態よりも A T 遊技状態へ移行しやすいチャンス遊技状態が設けられ、チャンス遊技状態に設定されている間に、各遊技における当選役の抽選結果に基づいてポイントを加算していき、加算されたポイントに基づいて、A T 遊技状態への移行可否が決定される（例えば特許文献 1 ）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

10

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 2 5 2 1 8 9 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

ところでスロットマシンでは、上記したような A T 遊技状態への移行可否の結果を報知する演出を、複数の遊技に跨って行うようになされたものもあるが、A T 遊技状態への移行可否の結果に拘わらず、演出を行う遊技数が予め固定されていると、演出が単調になってしまうといった問題があった。

【 0 0 0 6 】

20

本発明は、このような課題に鑑み、演出効果を向上することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技に使用するための遊技媒体をベットするベット手段と、遊技媒体をベットした後、スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された該ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記当選種別抽選で決定した当選種別を構成する小役の入賞に基づいて、該小役に対応する遊技媒体を払い出す払出制御手段と、通常遊技状態、該通常遊技状態より遊技利益が高い特定遊技状態、該通常遊技状態より該特定遊技状態への移行確率が高い特殊遊技状態を含む複数の遊技状態から 1 の遊技状態を設定する遊技状態遷移手段と、を備え、前記リール制御手段は、所定の契機により、前記当選種別抽選手段の抽選結果を表示するための前記ストップスイッチの操作を有効化するまでの時間を規定の時間より延長するフリーズ演出を行い、前記フリーズ演出として、前記スタートスイッチの操作に応じて、前記複数の回転リールを回転制御し、回転している回転リールに対応した前記ストップスイッチの操作に応じ、操作された該ストップスイッチに対応する回転リールをそれぞれ停止制御する擬似遊技を 1 または複数回行う擬似連続遊技を実行し、前記特殊遊技状態に設定されている間は、1 または複数回の前記擬似遊技が行われる前半部と、該前半部の後に行われる後半部とにより構成される前記擬似連続遊技が行われ、前記当選種別抽選手段は、前記擬似遊技において、前記スタートスイッチの操作に応じて、複数種類の擬似当選種別のいずれかを擬似当選種別抽選により決定し、前記前半部において前記擬似当選種別抽選により決定された前記擬似当選種別に基づいて、前記特定遊技状態への移行可否を決定するとともに、前記後半部で行われる擬似遊技の遊技数を決定する。

30

40

【 0 0 0 8 】

また、前記当選種別抽選手段は、前記前半部において、擬似遊技毎に決定された前記擬似当選種別に基づいてポイントを累積していき、該前半部において累積されたポイントの

50

合計値に基づいて、前記特定遊技状態への移行可否を決定するとともに、前記後半部の遊技数を決定するようにしてもよい。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、演出効果を向上することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

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

10

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【図5】有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図である。

【図6】当選役を説明するための説明図である。

【図7】当選役を説明するための説明図である。

【図8】主制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図9】ボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図10】ボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図11】通常擬似連続遊技の擬似遊技における擬似当選種別抽選テーブルを示す図である。

20

【図12】基本遊技を説明するための説明図である。

【図13】通常擬似連続遊技を説明するための説明図である。

【図14】副制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図15】通常遊技状態モード決定テーブルを示す図である。

【図16】A T遊技状態への移行確率、チャンス遊技準備状態における通常リプレイA ~ Dの当選時の打順、および、チャンス遊技状態における通常リプレイの当選時の打順を示す図である。

【図17】チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図18】チャンス擬似連続遊技の選択の様子を説明する図である。

【図19】第1チャンス遊技状態における獲得ポイントの決定確率、および、累積ポイントに基づくA T遊技状態への移行確率を示す図である。

30

【図20】後半擬似遊技数の決定確率および信頼度を示す図である。

【図21】第2チャンス遊技状態におけるA T当選レベル毎の払当てモードの決定確率を示す図である。

【図22】払当てモード「6 払」が決定された場合のリール制御および液晶表示部上の演出を説明する図である。

【図23】払当てモード「3 払」が決定された場合のリール制御および液晶表示部上の演出を説明する図である。

【図24】払当てモード「2 払」が決定された場合のリール制御および液晶表示部上の演出を説明する図である。

40

【図25】払当てモード「1 払」が決定された場合のリール制御および液晶表示部上の演出を説明する図である。

【図26】第3チャンス遊技におけるA T当選レベル毎の「BAR」図柄停止数の決定確率を示す図である。

【図27】第3チャンス遊技状態における擬似遊技を説明する図である。

【図28】第3チャンス遊技状態におけるA T遊技状態への移行確率を説明する図である。

【図29】主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。

【図30】ベット処理を示したフローチャートである。

【図31】抽選処理を示したフローチャートである。

50

【図 3 2】通常擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 3】チャンス遊技状態処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 4】第 1 チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 5】第 2 チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 6】リール演出処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 7】第 3 チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 8】リール停止処理を示したフローチャートである。  
 【図 3 9】第 4 チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 0】リール回転処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 1】リール停止処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 2】副制御基板のサブ処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 3】コマンド受信処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 4】遊技状態抽選処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 5】レベルアップ抽選処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 6】演出決定処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 7】遊技状態終了判定処理を示したフローチャートである。  
 【図 4 8】他の実施形態におけるチャンス遊技状態での通常リプレイの当選時の打順を示す図である。  
 【図 4 9】他の実施形態における A T 遊技状態に移行する際の通常リプレイの当選時の打順を示す図である。

10

20

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0011】

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

##### 【0012】

本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技者が遊技可能なスロットマシン（遊技機）の機械的構成および電氣的構成を簡単に説明し、その後、スロットマシンの各基板における具体的な処理（役構成や遊技状態の変移）および本実施形態で特徴的な処理を説明し、これらを実現するためのフローチャートを詳述する。

30

##### 【0013】

（スロットマシン 100 の機械的構成）

図 1 および図 2 の外観図に示すように、スロットマシン 100 は、略矩形状の箱体である筐体 102 と、筐体 102 の前面開口部に対して回動可能な連結部材により開閉可能に取り付けられた前面上扉 104 と、前面上扉 104 の下方に位置し、前面上扉 104 同様、筐体 102 の前面開口部に対して開閉可能に取り付けられた前面下扉 106 と、前面下扉 106 の下部に位置し、メダル排出口 108 a から払い出されたメダルを貯留するための受け皿部 108 とを備えている。また、スロットマシン 100 は、ホールコンピュータ 112 と外部表示器（データカウンタ）114 とを含む別体の外部装置 110 に接続され、外部表示器 114 は、遊技者が視認可能となるようにスロットマシン 100 の上方に配置されている。

40

##### 【0014】

スロットマシン 100 における前面下扉 106 の上部には操作部設置台 122 が形成され、操作部設置台 122 には、メダル投入部 124、ベットスイッチ 126、スタートスイッチ 128、ストップスイッチ 130、演出スイッチ 132 等が配設されている。

##### 【0015】

操作部設置台 122 の右側に位置するメダル投入部 124 は、メダル投入口 124 a を

50

通じて遊技媒体としてのメダルの投入を受け付け、前面下扉 106 の背面に設けられたメダルセクタ（図示せず）にメダルを送る。メダルセクタには、メダルの投入が可能な投入期間外に投入されたメダルや規格外のメダルをメダル排出口 108 a に導くブロッカー（図示せず）と、投入期間内に投入された規格内のメダルの通過を検出する投入メダル検出部 124 b とが設けられている。ここで、メダル排出口 108 a に導かれたメダルは受け皿部 108 に排出される。遊技者により、1 遊技を開始するために必要なメダルの投入数である規定投入数を超えてメダルが投入されると、その規定投入数を超えた分のメダルが、所定枚数（例えば 50 枚）を上限としてスロットマシン 100 の内部に電氣的に貯留（以下、単にクレジットという）される。上記 1 遊技については後程詳述する。

#### 【0016】

また、ここでは、規定投入数は「3」または「2」に設定されている。なお、1 遊技を実行するために必要なメダル数を、複数の規定投入数から任意に選択できる場合、その複数の規定投入数の中の最大のものを最大規定投入数といい、最小のものを最小規定投入数という。仮に、規定投入数が 1～3 の間で選択可能な場合、最大規定投入数は「3」となり、最小規定投入数は「1」となる。ここでは、規定投入数が「3」または「2」に設定されているので、最大規定投入数は「3」となり、最小規定投入数は「2」となる。

#### 【0017】

ベットスイッチ 126 は、クレジットされているメダルのうち規定投入数のメダルを投入（ベット）する、押圧式のボタンスイッチである。規定投入数以上のメダルがクレジットされている状態で、ベットスイッチ 126 を押圧すると、1 遊技が開始可能となるとともに、クレジットされているメダルが規定投入数分だけ減枚される。

#### 【0018】

操作部設置台 122 の左側に位置するスタートスイッチ 128 は、傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による 1 遊技の開始操作を検出する。また、スタートスイッチ 128 は、押圧操作を検出可能なボタンスイッチによって構成することも可能である。

#### 【0019】

前面上扉 104 の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓 136 が設けられ、筐体 102 内の図柄表示窓 136 に対応した位置には、リールユニット 134 が設けられている。リールユニット 134 には、図 3 のリールの図柄配列に示すように、21 に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列された 3 つの回転リール（左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c）が、それぞれ独立して回動可能に設けられ、遊技者は、図柄表示窓 136 を通じて、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c を視認することができる。リールユニット 134 は、スタートスイッチ 128 の操作を契機として、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c の回転を開始する。

#### 【0020】

操作部設置台 122 の中央に位置するストップスイッチ 130 は、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c それぞれに対応して設けられた、遊技者の押圧操作を検出可能なボタンスイッチであり、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c それぞれを停止させようとする遊技者の停止操作を検出する。なお、ストップスイッチ 130 に係る 3 つのボタンスイッチを特にストップボタンスイッチとよび、その位置に応じて左から順にストップボタンスイッチ 130 a、ストップボタンスイッチ 130 b、ストップボタンスイッチ 130 c とする。

#### 【0021】

演出スイッチ 132 は、押圧式のボタンスイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。かかる演出スイッチ 132 は、主として演出中に用いられ、遊技者の操作によって演出態様を異ならせることができる。

#### 【0022】

前面上扉 104 の上部略中央には、演出に伴う様々な映像を表示する液晶表示部 138

10

20

30

40

50

が設けられている。また、前面上扉 104 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード (LED) によって構成される演出用ランプ 142 が設けられる。

【0023】

また、図 2 に示すように、前面上扉 104 の裏面における液晶表示部 138 の左右位置や前面下扉 106 の裏面における内面左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ 140 が設けられている。さらに、筐体 102 内におけるリールユニット 134 の下方には、メダル排出口 108 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置 (メダルホッパー) 264 が設けられている。メダル払出装置 264 は、メダルを貯留するメダル貯留部 264 a と、メダル貯留部 264 a に貯留されたメダルをメダル排出口 108 a から排出するための払出制御部 264 b と、メダル排出口 108 a から排出されるメダルを検出する払出メダル検出部 264 c とを備えている。具体的に払出制御部 264 b は、当該払出制御部 264 b の本体外装に回転可能に支持され、メダル貯留部 264 a から落下したメダルが上方より 1 枚ずつ嵌入するメダル嵌入孔を円周方向に複数配してなるディスク (図示せず) と、かかるディスクを回転するディスクモータ (図示せず) とを備え、このディスクを回転させて、メダル嵌入孔に嵌入したメダルを、押出機構を通じて 1 枚ずつ外部に排出するとともに、排出により空いたメダル嵌入孔に次のメダルを順次嵌入させることで、メダルを 1 枚ずつ連続排出する。

10

【0024】

また、図 1 や図 2 では図示していないが、各回転リール 134 a、134 b、134 c の内側には、左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c それぞれに施された図柄のうち、図柄表示窓 136 に対応する (有効ラインの対象となり得る) 各回転リール 134 a、134 b、134 c の上段、中段、下段の図柄を背面から個々に独立して照射するリールバックライト 144 (図 4 参照) が設けられている。また、図柄表示窓 136 の裏面上部にも左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c 全ての正面を直接照射するリール上方ライト 146 が設けられている。

20

【0025】

また、図 1 に示すように、操作部設置台 122 において、図柄表示窓 136 とストップスイッチ 130 との間に設けられた段部 122 a の略水平面には、メインクレジット表示部 152 およびメイン払出表示部 154 が設けられている。また、図柄表示窓 136 と操作部設置台 122 との間には、サブクレジット表示部 156 およびサブ払出表示部 158 が設けられている。これらメインクレジット表示部 152 およびサブクレジット表示部 156 にはクレジット枚数が表示され、メイン払出表示部 154 およびサブ払出表示部 158 にはメダルの払出枚数が表示される。なお、サブクレジット表示部 156 およびサブ払出表示部 158 には、演出に伴う様々な数値を表示することもできる。

30

【0026】

また、筐体 102 内の任意の位置には、電源スイッチ 148 が設けられている。電源スイッチ 148 は、ロッカースイッチ等、押圧操作を検出可能なスイッチで構成され、当該スロットマシン 100 を管理する管理者側が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

【0027】

また、筐体 102 内の電源スイッチ 148 の近傍には、設定キー 150 a および設定変更スイッチ 150 b が設けられている。設定キー 150 a は、所定の鍵 (操作キー) が挿入されて OFF の位置から ON の位置へ回転されると設定値 (遊技利益を獲得する容易性を段階的に示したもの) の変更 (単に設定変更ともいう) が可能な状態となる。そして、設定変更が可能な状態において設定変更スイッチ 150 b が押下される度に設定値が 1 ずつ加算され、例えば 6 段階の設定値のうちのいずれかの設定値に変更され、設定キー 150 a を元の位置 (OFF の位置) に戻すことで設定値が確定する。なお、設定変更は、電源スイッチ 148 が操作されて電源の投入状態となってから一定期間のみ可能となっている。

40

【0028】

50

なお、本実施形態において、上記１遊技は、メダル投入部１２４を通じたメダルの投入、ベットスイッチ１２６の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ１２８の操作に応じて、複数の回転リール１３４ a、１３４ b、１３４ c が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップボタンスイッチ１３０ a、１３０ b、１３０ c の操作に応じて、操作されたストップボタンスイッチ１３０ a、１３０ b、１３０ c に対応する回転リール１３４ a、１３４ b、１３４ c がそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役に入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、回転リール１３４ a、１３４ b、１３４ c が全て停止したことをもって１遊技が終了する。ただし、１遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ１２８の操作と読み替えてもよい。また、かかる１遊技が繰り返される数を遊技数とする。また、このような、当選種別抽選が実行され１度の払い出しを受け得る１遊技を、後述する擬似遊技と区別するため、基本遊技という場合もある。ここで、基本遊技が単独で行われる場合であっても、基本遊技が擬似遊技と組合せて（後述する擬似連続遊技として）行われる場合であっても、基本遊技の消化をもって１遊技消化とする。なお、擬似遊技の消化は、スロットマシン１００内の遊技数の計数（後述する周期遊技数やＡＴ遊技状態の継続遊技数等）、および、ホールコンピュータ１１２が管理する遊技数について、仕様により、擬似遊技を遊技数として計数してもよいし、計数しなくてもよい。

#### 【００２９】

（スロットマシン１００の電氣的構成）

図４は、スロットマシン１００の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図４に示すように、スロットマシン１００は、主として、主制御基板２００と、副制御基板２０２とによって制御されている。ここでは、遊技の進行に関わるプログラムのうち、遊技に供する当選役の抽選やその入賞といったような、特に重要な処理を主制御基板２００で実行し、それ以外の例えば演出に関する処理を副制御基板２０２で実行している。また、図４に示したように、主制御基板２００と副制御基板２０２との間の電氣的な信号の伝達、不正防止等の観点から、主制御基板２００から副制御基板２０２への一方向のみに制限される。ただし、このような制限がなければ、電氣的に双方向通信も技術的に可能である。

#### 【００３０】

（主制御基板２００）

主制御基板２００は、中央処理装置であるメインＣＰＵ２００ a、プログラム等が格納されたメインＲＯＭ２００ b、ワークエリアとして機能するメインＲＡＭ２００ c 等を含む各種半導体集積回路を有し、スロットマシン１００全体を統括的に制御する。ただし、メインＲＡＭ２００ c には不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、設定変更が行われてメインＲＡＭ２００ c の初期化処理を実行しない限り、データが消去されることなく保持される。

#### 【００３１】

また、主制御基板２００は、メインＣＰＵ２００ a が、メインＲＯＭ２００ b に格納されたプログラムに基づきメインＲＡＭ２００ c と協働することで機能する、初期化手段３００、ベット手段３０２、当選種別抽選手段３０４、リール制御手段３０６、判定手段３０８、払出制御手段３１０、主遊技状態遷移手段３１２、コマンド決定手段３１４、コマンド送信手段３１６、外部出力手段３１８等の機能部を有する。

#### 【００３２】

初期化手段３００は、主制御基板２００における初期化処理を実行する。ベット手段３０２は、遊技に使用するためのメダルをベットする。ここで、ベットは、ベットスイッチ１２６の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部１２



4を通じてメダルを投入する場合と、リプレイ役が有効ライン上に表示されたことに基  
いてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。当選種別抽選手段304は、メダルのベ  
ットおよびスタートスイッチ128の操作に基づき、小役、リプレイ役、および、ボー  
ナス役を含む複数種類の当選役から選択された1からなるまたは複数重複してなる複数種類  
の当選種別、ならびに、ハズレのうちいずれかを当選種別抽選により決定する。

#### 【0033】

リール制御手段306は、スタートスイッチ128の操作に応じて、複数の回転リール  
134a、134b、134cを回転制御し、回転している回転リール134a、134  
b、134cにそれぞれ対応した複数のストップボタンスイッチ130a、130b、1  
30cの操作に応じ、操作されたストップボタンスイッチ130a、130b、130c  
に対応する回転リール134a、134b、134cをそれぞれ停止制御する。また、リ  
ール制御手段306は、スタートスイッチ128の操作に応じて、前回の遊技においてス  
トップスイッチ130の操作を有効化してから、当選種別抽選の抽選結果を表示するた  
めに遊技者によるストップスイッチ130の操作を有効化（前回の遊技におけるストップス  
イッチ130の操作完了により無効化されている）するまでの時間を規定の時間より延長  
し、その間、回転リール134a、134b、134cを多彩な態様で回転させるリール  
演出（所謂フリーズ演出）を行う場合がある。リール演出は、本来有効となるべき任意の  
スイッチを所定時間有効にしなかったり、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり  
、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったり  
することで実現できる。また、本実施形態においては、リール演出として、回転リール1  
34a、134b、134cの回転、ストップボタンスイッチ130a、130b、13  
0cの操作に応じた回転リール134a、134b、134cの停止といった、擬似遊技  
を行う場合がある。かかる擬似遊技では、基本遊技と類似の回転および停止態様あるいは  
異なる回転および停止態様で演出を実行することができるので、遊技の興趣を高めること  
ができる。また、本実施形態では、基本遊技に代えて、スタートスイッチ128の操作に  
応じ、リール演出として、1の擬似遊技が実行され、または、擬似遊技が複数回繰り返し  
実行され、その後、1の基本遊技が実行される擬似連続遊技（通常擬似連続遊技、チャン  
ス擬似連続遊技）が行われる。かかる擬似連続遊技については後程詳述する。

#### 【0034】

判定手段308は、当選種別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役  
に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたか否かを判定する。ここで、当選種別  
抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役に対応する図柄組み合わせが有効  
ライン上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段310は、当選種  
別抽選で決定した当選種別を構成するいずれか1の当選役に対応する図柄組み合わせが有  
効ライン上に表示されたこと（入賞されたこと）に基づいて、当該当選役に対応する数だ  
けメダルを払い出す。主遊技状態遷移手段312は、ボーナス役の当選や入賞に基づいて  
、主制御基板200で管理する遊技状態を遷移させる。

#### 【0035】

コマンド決定手段314は、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御  
手段306、判定手段308、払出制御手段310、主遊技状態遷移手段312等の動作  
に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定する。コマンド送信手段316は、コマンド決  
定手段314が決定したコマンドを副制御基板202に順次送信する。外部出力手段31  
8は、スロットマシン100の内部の状態を、信号（外部信号）により、ホールコンピュ  
ータ112を介して外部表示器114に出力する。

#### 【0036】

主制御基板200では、投入メダル検出部124b、ベットスイッチ126、スタート  
スイッチ128およびストップスイッチ130から各種の検出信号を受信しており、受信  
した検出信号に基づいて、ベット手段302、当選種別抽選手段304、リール制御手段  
306、判定手段308が上述した種々の処理を実行する。また、主制御基板200には  
、メインクレジット表示部152およびメイン払出表示部154が接続されており、払出

制御手段 3 1 0 が両表示部 1 5 2、1 5 4 に対してメダルのクレジット枚数や払出枚数の表示を制御する。

【0037】

また、主制御基板 2 0 0 には、リール駆動制御部 2 5 8 が接続されている。このリール駆動制御部 2 5 8 は、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 を駆動するとともに、ストップスイッチ 1 3 0 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれの停止信号および回転位置検出回路 2 6 0 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 2 6 2 の駆動を停止する。

10

【0038】

また、主制御基板 2 0 0 には、メダル払出装置 2 6 4 が接続されている。主制御基板 2 0 0 には払出メダル検出部 2 6 4 c の検出信号が入力されるようになっており、払出制御手段 3 1 0 は、その検出信号に応じてメダルの払出枚数を計数しながら払出制御部 2 6 4 b からのメダルの排出を制御する。

【0039】

また、主制御基板 2 0 0 には、乱数発生器 2 0 0 d が設けられる。乱数発生器 2 0 0 d は、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別を決定するために用いられる。

20

【0040】

（主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル）

スロットマシン 1 0 0 においては、主制御基板 2 0 0 や副制御基板 2 0 2 において複数の遊技状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態が遷移する。そして、主制御基板 2 0 0 では、主制御基板 2 0 0 で管理する遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメイン ROM 2 0 0 b に格納されている。当選種別抽選手段 3 0 4 は、メイン RAM 2 0 0 c に記憶された現在の設定値と現在の遊技状態（後述するボーナス役の成立有無に基づく遊技状態）に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメイン ROM 2 0 0 b から抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ 1 2 8 の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別またはハズレに対応するか判定する。

30

【0041】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、小役、リプレイ役、ボーナス役がある。このような当選役に対応する図柄組み合わせが、有効ライン上に揃った状態を表示（入賞）といい、当選役を含む当選種別に当選し、その当選役に対応する図柄組み合わせが表示されるまでの状態を内部当選状態とする。小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、当選役のうちの図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役であり、リプレイ役は、そのリプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなベットを行わずして再度 1 遊技を実行できる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン上に表示されることにより、主制御基板 2 0 0 で管理する遊技状態をボーナス遊技状態に遷移させることができる当選役である。以下に、当選役および遊技者に付与される遊技利益について説明する。

40

【0042】

図 5 は、有効ラインおよび仮想ラインを説明するための説明図であり、図 6 および図 7 は、当選役を説明するための説明図であり、図 8 は、主制御基板 2 0 0 における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【0043】

50

図 5 ( a ) は、本実施形態における有効ラインを示している。本実施形態において、有効ラインは 1 本であり、具体的に、図柄表示窓 1 3 6 に臨む 9 つの図柄 ( 3 リール x 上中下の 3 段 ) のうち、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のそれぞれ中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを有効ライン A として設定している。また、図 5 ( b ) は、仮想ラインを示している。仮想ラインは、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示するラインであり、本実施形態では、4 つの仮想ラインを想定している。具体的に、左リール 1 3 4 a の上段、中リール 1 3 4 b の上段、右リール 1 3 4 c の上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ライン B 1、左リール 1 3 4 a の下段、中リール 1 3 4 b の下段、右リール 1 3 4 c の下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ライン B 2、左リール 1 3 4 a の上段、中リール 1 3 4 b の中段、右リール 1 3 4 c の下段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ライン C 1、左リール 1 3 4 a の下段、中リール 1 3 4 b の中段、右リール 1 3 4 c の上段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインを仮想ライン C 2 として設定している。ただし、仮想ライン B 1、B 2、C 1、C 2 は、見かけ上、図柄が直線的に表示されるというだけで、あくまで当選役の入賞を判定するのは有効ライン A のみである。

10

#### 【 0 0 4 4 】

また、本実施形態においては、当選役として、図 6 に示すように、当選役「通常リプレイ」、「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」、「チャンスリプレイ」(以下、かかる 6 つのリプレイを単に当選役「リプレイ」と略す場合がある)、「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 3」、「特殊ベル 4」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」、「特殊ベル 7」、「特殊ベル 8」、「特殊ベル 9」、「特殊ベル 10」、「特殊ベル 11」、「特殊ベル 12」、「特殊ベル 13」(以下、当選役「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 3」、「特殊ベル 4」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」、「特殊ベル 7」、「特殊ベル 8」、「特殊ベル 9」、「特殊ベル 10」、「特殊ベル 11」、「特殊ベル 12」、「特殊ベル 13」の 15 個のベルを単に当選役「ベル」と略す場合がある)、「ビッグボーナス(以下、BB という)」が設けられている。このうち、当選役「通常リプレイ」、「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」、「チャンスリプレイ」が上記リプレイ役に相当し、当選役「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 3」、「特殊ベル 4」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」、「特殊ベル 7」、「特殊ベル 8」、「特殊ベル 9」、「特殊ベル 10」、「特殊ベル 11」、「特殊ベル 12」、「特殊ベル 13」が上記小役に相当し、当選役「BB」が上記ボーナス役に相当する。

20

30

#### 【 0 0 4 5 】

(リプレイ役)

当選種別抽選の結果、当選役「リプレイ」(当選役「通常リプレイ」、「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」、「チャンスリプレイ」のいずれか)が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様(ここでは操作順)で操作した場合には、その当選役に対応する 1 または複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、その当選役に対応する 1 または複数の図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、上記したように、遊技者によるベットを行わずして再度 1 遊技を実行できる。

40

#### 【 0 0 4 6 】

例えば、当選種別抽選の結果、当選役「通常リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、図 6 に示した当選役「通常リプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される「リプレイ A」図柄が、図 7 ( a ) のように有効ライン A 上に表示可能となる。

50

## 【 0 0 4 7 】

また、当選役「弱チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「弱チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせである、左リール 1 3 4 a に記される「スイカ A」または「スイカ B」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「チェリー」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「リプレイ A」または「リプレイ B」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( b ) に示すように、有効ライン A 上に、「スイカ B」、「チェリー」、「リプレイ A」の図柄組合せが表示されることとなる。このとき、仮想ライン C 1 上に表示された図柄組み合わせは「チェリー」、「チェリー」、「ベル」となっており、遊技者は、当選役「弱チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

10

## 【 0 0 4 8 】

また、当選役「強チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「強チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせである、左リール 1 3 4 a に記される「スイカ A」または「スイカ B」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「チェリー」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「白 7」、「BAR」、「ベル」または「ハズレ」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( c ) に示すように、有効ライン A 上に、「スイカ B」、「チェリー」、「ハズレ」の図柄組合せが表示されることとなる。このとき、仮想ライン C 1 上に表示された図柄組み合わせは「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」となっており、遊技者は、当選役「強チェリーリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

20

## 【 0 0 4 9 】

また、当選役「弱スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「弱スイカリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせである、左リール 1 3 4 a に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「スイカ B」、「リプレイ A」または「リプレイ B」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( d ) に示すように、有効ライン A 上に、「ベル」、「スイカ B」、「ベル」の図柄組合せが表示されることとなる。このとき、仮想ライン C 1 上に表示された図柄組み合わせは「スイカ A」、「スイカ B」、「スイカ A」となっており、遊技者は、当選役「弱スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

30

## 【 0 0 5 0 】

また、当選役「強スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「強スイカリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせである、左リール 1 3 4 a に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「白 7」、「BAR」または「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「リプレイ A」または「リプレイ B」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( e ) に示すように、有効ライン A 上に、「ベル」、「BAR」、「リプレイ A」の図柄組合せが表示されることとなる。このとき、仮想ライン B 1 上に表示された図柄組み合わせは「スイカ A」、「スイカ B」、「スイカ A」となっており、遊技者は、当選役「強スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

40

## 【 0 0 5 1 】

また、当選役「チャンスリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「チャンスリプレイ」に対応する図柄組み合わせである、左リール 1 3 4 a に記される「リプレイ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( f )

50

に示すように、有効ライン A 上に、「リプレイ A」、「ベル」、「ベル」の図柄組合せが表示されることとなり、遊技者は、当選役「チャンスリプレイ」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。

#### 【0052】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ 130 が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、当該図柄が有効ライン A 上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ 130 が押圧操作されたときに、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ライン A 上にはないが、各回転リール 134 a、134 b、134 c の回転方向と反対の方向の図柄 4 つ分に相当する範囲（引込範囲）内に存在している場合には、リール制御手段 306 によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、当選役に対応する図柄が各回転リール 134 a、134 b、134 c 中に複数あり、いずれも各回転リール 134 a、134 b、134 c の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ライン A 上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ライン A 上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。このように、単に「停止制御」や「表示可能」と言った場合、当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるのみならず、引込範囲内で当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を引き込んで停止するといった処理を含む。なお、ストップスイッチ 130 が押圧操作されたときに、当選した当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ライン A 上にある場合には、リール制御手段 306 によって、その図柄を有効ライン A 上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別を構成する当選役に操作態様（操作順や操作タイミング）が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段 306 は、遊技者の操作態様にも応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能に停止制御する。

#### 【0053】

そして、各回転リール 134 a、134 b、134 c においては、当選役「リプレイ」に対応する 1 または複数の図柄組み合わせを構成する 1 または複数の図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。例えば、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを構成する 1 または複数の図柄同士は、各回転リール 134 a、134 b、134 c 内で最大図柄 4 つ分しか離隔していないので、停止制御によって必ず有効ライン A 上に表示することができる。このように、当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件となる操作態様で操作した場合には、これら当選役「リプレイ」に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。なお、無作為な操作タイミングでストップスイッチ 130 を操作したとき、該当する当選役の所定の回転リール 134 a、134 b、134 c に対応する 1 または複数の図柄が有効ライン A 上に表示される確率を「PB」と言い、0（0%）～1（100%）の数値で表す。例えば、上記のように当選役「リプレイ」に対応する 1 または複数の図柄は、いずれの回転リール 134 a、134 b、134 c においても有効ライン A 上に必ず表示させることができるように配列されているので、回転リール 134 a、134 b、134 c のいずれにおいても PB = 1 となる。このようにして、当選役「リプレイ」に対応する 1 または複数の図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、メダルを投入することなく次の 1 遊技を開始することが可能となる。

#### 【0054】

なお、上述したように、当選役「弱チェリーリプレイ」、当選役「強チェリーリプレイ」、当選役「弱スイカリプレイ」、当選役「強スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合には、これら当選役に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライ

ン A 上に表示されることとなる。ただし、図 3 を参照して理解できるように、例えば、「チェリー」図柄は、左リール 1 3 4 a、右リール 1 3 4 c に 1 つずつしか配列されていないので、当選役「強チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうち 1 の図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合に、有効ライン A または仮想ライン B 1、B 2、C 1、C 2 上に「チェリー」図柄が停止するとは限らない。すなわち、当選役「弱チェリーリプレイ」、当選役「強チェリーリプレイ」、当選役「弱スイカリプレイ」、当選役「強スイカリプレイ」が含まれる当選種別に当選した場合に、入賞条件となる操作順で操作したとしても、ストップスイッチ 1 3 0 を無作為な位置で停止操作すると、「チェリー」図柄や「スイカ」図柄が有効ライン A または仮想ライン B 1、B 2、C 1、C 2 上に表示されない場合があり、入賞した当選役が、当選役「弱チェリーリプレイ」、当選役「強チェリーリプレイ」、当選役「弱スイカリプレイ」、当選役「強スイカリプレイ」であることを容易に把握できない場合がある。

#### 【0055】

(小役)

当選種別抽選の結果、当選役「ベル」(当選役「通常ベル」、「共通ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 3」、「特殊ベル 4」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」、「特殊ベル 7」、「特殊ベル 8」、「特殊ベル 9」、「特殊ベル 10」、「特殊ベル 11」、「特殊ベル 12」、「特殊ベル 13」のいずれか)が含まれる当選種別に当選した場合には、その当選役に対応する 1 または複数の図柄組み合わせのうち、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される 1 または複数の図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、当選役「ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示された場合には、各当選役に対応した枚数のメダルが遊技者に払い出される。例えば、当選種別抽選の結果、当選役「通常ベル」が含まれる当選種別に当選し、入賞条件(後述する当選役「通常ベル」に対応付けられた操作順での操作)を満たした場合には、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせのうち、図 6 に示した、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c それぞれに記される「ベル」図柄が、図 7 (g) のように有効ライン A 上に表示可能となる。また、当選種別抽選の結果、当選役「共通ベル」が含まれる当選種別に当選した場合には、図 6 に示した、当選役「共通ベル」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、図 7 (h) のように、左リール 1 3 4 a に記される「リプレイ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「チェリー」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。図 7 (h) の例では、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせは「リプレイ A」、「ベル」、「チェリー」となっているが、仮想ライン C 1 上に表示された図柄組み合わせは「ベル」、「ベル」、「ベル」となっており、遊技者は、当選役「共通ベル」が含まれる当選種別に当選したことを容易に把握できる。ここで、当選役「通常ベル」および当選役「共通ベル」に対応する図柄組み合わせを構成する 1 または複数の図柄同士は、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 内で最大図柄 4 つ分しか離隔していないので、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている(図 3 および図 6 参照)。ただし、当選役「通常ベル」は、当選役「共通ベル」より、払出枚数が多くなるように設定されている(例えば、当選役「通常ベル」= 9 枚、当選役「共通ベル」= 1 枚)。

#### 【0056】

また、当選役「特殊ベル 1」~「特殊ベル 13」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件(当選役「特殊ベル 1」~「特殊ベル 13」に対応付けられた操作順での操作)を満たした場合には、図 6 に示した、当選役「特殊ベル 1」~「特殊ベル 13」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、例えば、「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 7 (i) のように、左リール 1 3 4 a に記される「スイカ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「ベル」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「リプレイ A」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、当選役「特殊ベ

10

20

30

40

50

ル 1」に対応する複数の図柄組み合わせを構成する 1 または複数の図柄が、上記の停止制御によって、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）。したがって、当選役「特殊ベル 1」が含まれる当選種別に当選し、特定の条件（当選役「特殊ベル 1」に対応付けられた操作順での操作）を満たした場合には、当選役「特殊ベル 1」に対応するいずれかの図柄組み合わせが、必ず、有効ライン A 上に表示されることとなる。

#### 【 0 0 5 7 】

また、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 1 3」に対応する複数の図柄組み合わせのうち、当選役「特殊ベル 2」に対応する図柄組み合わせを例に挙げると、図 6 に示すように、かかる図柄組み合わせを構成する左リール 1 3 4 a の図柄は「赤 7」または「スイカ B」であり、中リール 1 3 4 b の図柄は、「赤 7」または「リプレイ A」であり、右リール 1 3 4 c の図柄は「ベル」である。したがって、左リール 1 3 4 a については、図 3 における 2 1 図柄のうち図柄番号 3 ～ 1 1 までの間といった図柄 9 つ分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「赤 7」または「スイカ B」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。また、中リール 1 3 4 b については、図 3 における 2 1 図柄のうち図柄番号 1 ～ 1 1 までの間または図柄番号 2 1 といった図柄 1 2 個分に相当する範囲で停止制御が実行されれば「赤 7」または「リプレイ A」図柄を有効ライン A 上に表示させることができる。また、右リール 1 3 4 c については、上記の停止制御により、「ベル」図柄が必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている。したがって、例えば、上記の当選役「特殊ベル 2」が含まれる当選種別に当選した場合において、遊技者が無作為に操作した場合に当選役「特殊ベル 2」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、 $12 / 49$  ( $9 / 21 \times 12 / 21 \times 21 / 21$ ) となる。同様の計算により、当選役「特殊ベル 3」～「特殊ベル 5」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、それぞれ、 $9 / 49$ 、 $16 / 49$ 、 $12 / 49$  となる。ここで、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」の当選確率（当選範囲値の数）は等しく、また、遊技者は当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」のいずれの当選役が当選しているか把握できないので、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、平均して  $1 / 4$  ( $(12 / 49 + 9 / 49 + 16 / 49 + 12 / 49) / 4$ ) となる。以下の説明では、当選役によって正確には異なるものの、説明の便宜上、確率 P B について平均値を用い「約」を付けて説明する。よって、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 5」に対応するいずれかの図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、約  $1 / 4$  であり、当選役「特殊ベル 6」～「特殊ベル 1 3」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる確率 P B は、約  $1 / 8$  となる。したがって、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 1 3」に当選したとしても、遊技者は、当選役「特殊ベル 2」～「特殊ベル 1 3」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

#### 【 0 0 5 8 】

なお、詳しくは後述するが、本実施形態においては、当選役「通常ベル」が単独で当選することがなく、必ず他の当選役（例えば、当選役「特殊ベル 1」および当選役「特殊ベル 6」）と重複当選するので、その重複当選の当選態様によって停止制御が異なるように設定されている。したがって、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、「ベル」図柄が、必ず有効ライン A 上に表示可能なように配列されている（図 3 および図 6 参照）ものの、当選役「通常ベル」が含まれる当選種別に当選しても、その操作態様によっては、取りこぼすことがあり、遊技者は、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

#### 【 0 0 5 9 】

（ボーナス役）

また、当選種別抽選の結果、当選役「B B」が含まれる当選種別「B B」に当選した場合には、図 6 に示すように、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせである、左リール

10

20

30

40

50

1 3 4 a に記される「B A R」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、中リール 1 3 4 b に記される「B A R」図柄が有効ライン A 上に表示可能となり、右リール 1 3 4 c に記される「チェリー」図柄が有効ライン A 上に表示可能となる。そうすると、例えば、図 7 ( j ) に示すように、有効ライン A 上に、「B A R」、「B A R」、「チェリー」の図柄組合せが表示されることとなる。そして、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、ボーナス遊技フラグが ON することで、遊技状態がボーナス遊技状態に設定され、次の 1 遊技（以下、単に次遊技という）以降、メダルが所定枚数（例えば 2 6 枚）払い出されるまで、ボーナス遊技状態にて遊技を実行することが可能となる。なお、各回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c においては、それぞれ「B A R」、「B A R」、「チェリー」図柄が、上記の停止制御によっても、有効ライン A 上に表示されない場合があるように配列されている（図 3 および図 6 参照）。そのため、当選役「B B」が含まれる当選種別「B B」に当選したとしても、遊技者は、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを必ずしも有効ライン A 上に表示させられるとは限らない。

10

20

30

40

50

#### 【0060】

なお、いずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（ON）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれの停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その 1 遊技内で有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、当該 1 遊技の終了後に内部当選フラグが OFF される。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した 1 遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。また、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選役に対応する図柄組み合わせが必ず有効ライン A 上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグが OFF される。これらに対して、当選役「B B」（ボーナス役）が含まれる当選種別「B B」に当選した場合には、B B 内部当選フラグが成立（ON）するとともに、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで、B B 内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。このようなボーナス役の成立有無、すなわち、B B 内部当選フラグの成立有無に基づいて遊技性の異なる複数の遊技状態を設定することができる。

#### 【0061】

ここでは、図 8 を用い、B B 内部当選フラグの成立有無に基づく遊技状態の遷移について説明する。B B 内部当選フラグが成立すると、B B 内部当選フラグの成立状況に応じて、図 8 の ( 1 ) に示すように、主制御基板 2 0 0 で管理している遊技状態が、ボーナス役が含まれる当選種別「B B」に当選していないボーナス非成立遊技状態から、ボーナス遊技状態の準備状態に相当するボーナス成立遊技状態となり、ボーナス成立遊技状態に基づいて左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c それぞれの停止制御がなされる。このとき、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができなかった場合には、そのまま B B 内部当選フラグが次遊技に持ち越され（ボーナス成立遊技状態が維持され）、次回以降の遊技においても当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることが可能となる。そして、遊技者が、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させると、図 8 の ( 2 ) に示すように、主制御基板 2 0 0 で管理している遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移する。また、ボーナス遊技状態において、メダルが所定枚数払い出されると、図 8 の ( 3 ) に示すように、主制御基板 2 0 0 で管理している遊技状態が、ボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態に遷移する。ただし、図 8 の ( 4 ) に破線の矢印で示すように、ボーナス非成立遊技状態における当選役「B B」が成立した遊技で、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させた場合、ボーナス成立遊技状態を経由せず、直接、ボーナス遊技状態に遷移する。そして、上述した当選種別抽選テーブルは、このようなボーナス役の成立有無に基づく遊技状態（ボーナス非成立



遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態)毎に設けられる。

【0062】

(当選種別抽選テーブル)

図9および図10は、当選種別抽選乱数を判定する場合に用いられる当選種別抽選テーブルを示す図であり、図9は、上述したボーナス成立遊技状態において用いられるボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示し、図10は、ボーナス非成立遊技状態において用いられるボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを示している。当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ(不当選)の有無が異なったりする。区画化された各当選領域にはそれぞれ所定の当選範囲値(置数)と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の当選範囲値を合計すると当選種別抽選乱数の総数(65536)となる。したがって、当選種別それぞれが決定される確率は、当選領域に対応付けられた当選範囲値を当選種別抽選乱数の総数で除算した値となる。当選種別抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域から、順次、当選範囲値を取得し、その当選範囲値を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を抽選結果としている。当該抽選の手順は、他の抽選においても適用できる。

10

【0063】

図9のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルによれば、1の当選役が対応付けられた当選種別、および、複数の当選役が重複した当選種別に当選することがある。複数の当選役が重複して当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが操作される順番が設定されている。

20

【0064】

以下の説明において、左リール134a、中リール134b、右リール134cの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順1」とし、左リール134a、右リール134c、中リール134bの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順2」とし、中リール134b、左リール134a、右リール134cの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順3」とし、中リール134b、右リール134c、左リール134aの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順4」とし、右リール134c、左リール134a、中リール134bの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順5」とし、右リール134c、中リール134b、左リール134aの順に回転リールを停止させるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を「打順6」とする。

30

【0065】

そして、複数の当選役が重複した当選種別には、遊技者によるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作順に応じ、有効ラインA上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて、または、当選役が小役であった場合、その小役に対応するメダルの払出枚数に基づいて、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示するかが設定されており、リール制御手段306は、遊技者によるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作順と操作タイミングに応じて停止制御する図柄を決定する。例えば、回転リール134a、134b、134cの回転中に、遊技者によって、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかが操作されると、操作されたストップボタンスイッチ130a、130b、130cに対応する回転リール134a、134b、134cにおける、その操作タイミングで引込範囲内に存在している図柄のうち、まだ、入賞の可能性が残っている全ての当選役に対応する図柄組み合わせの当該回転リール134a、134b、134cの図柄が停止制御の対象となり、さらに、操作されたストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作順

40

50

に応じて設定された優先度に基づき、リール制御手段 306 は、いずれか 1 の図柄を有効ライン A 上に停止制御する。本実施形態では、有効ライン A 上に表示可能な図柄組み合わせの種類に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示可能となる当選役の図柄組み合わせの種類が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定され、当選役（小役）に対応するメダルの払出枚数に基づいて優先度を設定する場合、有効ライン A 上に表示されている図柄組み合わせに対応する小役の払出枚数が多いほど優先度が高くなるように優先度が設定される。

#### 【0066】

当選領域 1 には、当選種別「通常リプレイ A」が対応付けられており、当該当選種別「通常リプレイ A」の当選に応じて当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 2 には、当選役「通常リプレイ」、「弱チェリーリプレイ」が重複した当選種別「通常リプレイ B」が対応付けられており、いずれの打順によりストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が操作されても、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、当選領域 3 には、当選役「通常リプレイ」、「強チェリーリプレイ」が重複した当選種別「通常リプレイ C」が対応付けられており、いずれの打順によりストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が操作されても、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、当選領域 4 には、当選役「通常リプレイ」、「弱スイカリプレイ」が重複した当選種別「通常リプレイ D」が対応付けられており、いずれの打順によりストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が操作されても、当選役「通常リプレイ」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。なお、当選種別「通常リプレイ A」、「通常リプレイ B」、「通常リプレイ C」、「通常リプレイ D」を単に当選種別「通常リプレイ」とも呼ぶことがある。

#### 【0067】

また、当選領域 5 には、当選種別「弱チェリーリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「弱チェリーリプレイ」の当選に応じて当選役「弱チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 6 には、当選種別「強チェリーリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「強チェリーリプレイ」の当選に応じて当選役「強チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 7 には、当選種別「弱スイカリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「弱スイカリプレイ」の当選に応じて当選役「弱スイカリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 8 には、当選種別「強スイカリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「強スイカリプレイ」の当選に応じて当選役「強スイカリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。また、当選領域 9 には、当選種別「チャンスリプレイ」が対応付けられており、当該当選種別「チャンスリプレイ」の当選に応じて当選役「チャンスリプレイ」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。

#### 【0068】

また、ボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルによれば、当選領域 10 には、当選種別「共通ベル」が対応付けられており、当選種別「共通ベル」の当選に応じて当選役「共通ベル」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることができる。

#### 【0069】

例えば、当選領域 11 には、当選役「通常ベル」、「特殊ベル 1」、「特殊ベル 6」が重複した当選種別「打順ベル中 1」が対応付けられている。当選領域 11 に対応する当選種別「打順ベル中 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 134a が最初に停止（第 1 停止）するようにストップボタンスイッチ 130a、130b、130c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「特殊ベル 6」に対応する図柄組み合わせが

有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のうち、中リール 1 3 4 b が第 1 停止、左リール 1 3 4 a が 2 番目に停止（第 2 停止）するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3）、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b が第 1 停止、右リール 1 3 4 c が第 2 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 4）、または、右リール 1 3 4 c が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 5 または打順 6）、当選役「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

10

#### 【0070】

このように、当選領域 1 1 に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順 3 によって操作すると、払出枚数 9 枚の当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ライン A 上に表示でき（期待獲得枚数 = 9 枚）、打順 4 ~ 6 によって操作すると、払出枚数 1 枚の当選役「特殊ベル 1」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ライン A 上に表示でき（期待獲得枚数 = 1 枚）、打順 1、2 によって操作すると、払出枚数 1 枚の当選役「特殊ベル 6」に対応する図柄組み合わせを約 1 / 8 の確率で有効ライン A 上に表示できる（期待獲得枚数 = 約 1 / 8 枚）。したがって、期待獲得枚数は、打順 3 による操作、打順 4 ~ 6 による操作、打順 1、2 による操作の順に少なくなっていく。

#### 【0071】

20

また、当選種別抽選テーブルの当選領域 1 2 ~ 1 8 には、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル 1」と、当選役「特殊ベル 6」に相当する当選役「特殊ベル 7」~ 当選役「特殊ベル 13」のいずれか 1 の当選役が重複した当選種別「打順ベル中 2」~ 当選種別「打順ベル中 8」が対応付けられている。そして、当選領域 1 2 ~ 1 4 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 3 に設定され、当選領域 1 5 ~ 1 8 は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順 4 に設定されている。かかる当選領域 1 2 ~ 1 8 における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上述した当選領域 1 1 における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

#### 【0072】

また、当選領域 1 9 には、当選役「通常ベル」、「特殊ベル 2」、「特殊ベル 5」、「特殊ベル 6」が重複した当選種別「打順ベル右 1」が対応付けられている。かかる重複当選においても、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に優先的に表示させるかについての入賞条件が設定されている。

30

#### 【0073】

例えば、ボーナス成立遊技状態において、当選領域 1 9 に対応する当選種別「打順ベル右 1」が当選種別抽選により決定され、左リール 1 3 4 a が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 1 または打順 2）、当選役「特殊ベル 6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、中リール 1 3 4 b が第 1 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3 または打順 4）、または、右リール 1 3 4 c が第 1 停止、中リール 1 3 4 b が第 2 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 6）、当選役「特殊ベル 2」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル 5」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。この場合、払出枚数 1 枚の当選役「特殊ベル 2」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル 5」に対応する図柄組み合わせのいずれかを約 1 / 2（約 1 / 4（当選役「特殊ベル 2」）+ 約 1 / 4（当選役「特殊ベル 5」））の確率で有効ライン A 上に表示できる（期待獲得枚数 = 約 1 / 2 枚）。ただし、中リール 1 3 4 b が第 1 停止、左リール 1 3 4 a が第 2 停止するようにストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が順次操作された場合（打順 3）、中リール 1 3 4 b の停止態様に応じて、有効ライン A 上に優先

40

50

的に表示されるように停止制御がなされる当選役を変化させる場合がある。具体的に、中リール134bの図柄番号1～11までの間または図柄番号21のいずれかの図柄(図3参照)が有効ラインA上に位置しているときにストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、当選役「特殊ベル2」に対応する図柄組み合わせのうち中リール134bに対応する「赤7」図柄または「リプレイA」図柄(当選役「特殊ベル6」と共通の図柄)が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。その後、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130aの操作に応じて、攻略性抑制の観点から、当選役「特殊ベル2」ではなく、当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせのうち左リール134aに対応する「リプレイA」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。一方、中リール134bの図柄番号12～21までのいずれかの図柄(図3参照)が有効ラインA上に位置しているときにストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのうち中リール134bに対応する「リプレイB」図柄または「ハズレ」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。その後、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130aの操作に応じて、当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのうち左リール134aに対応する「ハズレ」図柄または「スイカA」図柄が有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御する。したがって、この場合、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせまたは当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせのいずれかを約3/8(約1/8(当選役「特殊ベル6」)+約1/4(当選役「特殊ベル5」))の確率で有効ラインA上に表示できる(期待獲得枚数=約3/8枚)。また、右リール134cが第1停止、左リール134aが第2停止するようにストップボタンスイッチ130a、130b、130cが順次操作された場合(打順5)、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

#### 【0074】

このように、当選領域19に当選した場合、遊技者が、正解操作態様となる打順5によって操作すると、払出枚数9枚の当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを必ず有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=9枚)、打順4、6によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル2」または当選役「特殊ベル5」に対応する図柄組み合わせを約1/2の確率で有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=約1/2枚)、打順3によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせを約3/8の確率で有効ラインA上に表示でき(期待獲得枚数=約3/8枚)、打順1、2によって操作すると、払出枚数1枚の当選役「特殊ベル6」に対応する図柄組み合わせを約1/8の確率で有効ラインA上に表示できる(期待獲得枚数=約1/8枚)。したがって、期待獲得枚数は、当選領域11に当選した場合同様、打順5による操作、打順4、6による操作、打順3による操作、打順1、2による操作の順に少なくなっていく。

#### 【0075】

また、当選種別抽選テーブルの当選領域20～26には、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル2」～当選役「特殊ベル5」のいずれか2の当選役と、当選役「特殊ベル6」に相当する当選役「特殊ベル7」～当選役「特殊ベル13」のいずれか1の当選役が重複した当選種別「打順ベル右2」～当選種別「打順ベル右8」が対応付けられている。そして、当選領域20～22は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順5に設定され、当選領域23～26は、当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が打順6に設定されている。かかる当選領域20～26における操作態様と期待獲得枚数との関係は、上記、当選領域19における操作態様と期待獲得枚数との関係と対応しているため、ここでは、詳細な説明を省略する。

#### 【0076】

そして、当選種別抽選テーブルの当選領域11～26全てにおいて、当選役「通常ベル」と、当選役「特殊ベル1」～当選役「特殊ベル5」のいずれか1または2の当選役と、当選役「特殊ベル6」～当選役「特殊ベル13」のいずれか1の当選役が重複当選するよ

うになっており（以下、当選領域 1 1 ~ 2 6 における当選種別「打順ベル中 1」、「打順ベル中 2」、「打順ベル中 3」、「打順ベル中 4」、「打順ベル中 5」、「打順ベル中 6」、「打順ベル中 7」、「打順ベル中 8」、「打順ベル右 1」、「打順ベル右 2」、「打順ベル右 3」、「打順ベル右 4」、「打順ベル右 5」、「打順ベル右 6」、「打順ベル右 7」、「打順ベル右 8」を合わせて当選種別「打順ベル」と略す場合がある）、期待獲得枚数が当選役「特殊ベル 1」~ 当選役「特殊ベル 1 3」より多い当選役「通常ベル」を入賞させるための停止操作が当選領域によって異なるように設定されている。なお、当選領域 1 1 ~ 2 6 の当選確率（当選範囲値の数）は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域 1 1 ~ 2 6 を設けることにより、選択当選役としての当選役「通常ベル」を入賞させることが極めて難しくなっている。ただし、このようなストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作順に応じて遊技者の遊技利益が異なる当選種別に当選した場合においても、遊技者は、副制御基板 2 0 2 による補助演出を通じて当選役「通常ベル」を入賞し得る正解操作態様を把握することで、当選役「通常ベル」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させ、通常遊技状態より多くのメダルを獲得することが可能となる。

10

#### 【0077】

このように、補助演出を実行することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易い A T 遊技状態と、補助演出を行わないことで、遊技の進行に応じてメダルが減り易い遊技状態（通常遊技状態）とを実現することができる。また、後述するように、通常遊技状態では、補助演出が実行されないのに加え、期待獲得枚数をさらに低減するため、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作が、打順 1 または打順 2 に遊技上制限されている（通常遊技状態では打順 1 および打順 2 以外の打順 3 ~ 6 で操作を行うと後述するペナルティを科すようにすることで、遊技者の操作を打順 1 または打順 2 に制限している）。具体的に、通常遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した場合においても、打順 1 または打順 2 によって、当選役「特殊ベル 6」~ 「特殊ベル 1 3」にしか入賞させることができない（当選役「通常ベル」および当選役「特殊ベル 1」~ 「特殊ベル 5」を入賞させることができない）。そうすると、通常遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した遊技において、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は約 1 / 8 枚となり、遊技の進行に応じてメダルが減り易くなる。一方で、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作が制限されることなく、かつ、補助演出が実行される A T 遊技状態では、当選種別「打順ベル」が当選した遊技において、当選役「通常ベル」を入賞させることができるので、規定投入数「3」に対して期待獲得枚数は 9 枚となり、当選種別「打順ベル」の当選確率を調整することで、遊技の進行に応じてメダルが増え易くなる遊技を実現することができる。

20

30

#### 【0078】

また、当選領域 2 7 には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかるハズレはメダルの払い出し等が行われることはないが、B B 内部当選フラグが持ち越された当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させたり、特定の図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させることで遊技の開始、終了条件や遊技利益の抽選契機に利用することができる。

40

#### 【0079】

次に、図 1 0 のボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブルと、図 9 のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルとを比較すると、前者は当選種別「B B」の抽選を行っているのに対し、後者では当選種別「B B」の抽選をしておらず、一方、後者は、当選種別「ハズレ」を抽選しているのに対し、前者では抽選していない。これは、後者では、既に当選種別「B B」に当選しているので重ねて当選種別「B B」を当選させることができず、また、後者では、後述するようにリプレイ役や小役が優先される状況下において、当選種別「ハズレ」が抽選された遊技で、当選している当選役「B B」に対応する図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示可能とするためである。また、図示はしていないが、後

50

者は、前者に対して当選種別「通常リプレイ」の当選確率が高く設定されている。

#### 【 0 0 8 0 】

主制御基板 2 0 0 で管理している遊技状態としては、上記ボーナス非成立遊技状態およびボーナス成立遊技状態以外にボーナス遊技状態が存在するが、かかるボーナス遊技状態では、後述するように、当選種別抽選の結果に拘わらず、全ての抽選結果において、対応する図柄組み合わせが、必ず有効ライン A 上に表示可能な小役に強制的に設定されるので、当選種別抽選テーブルは設定されていない。

#### 【 0 0 8 1 】

(遊技状態の遷移)

以下、主制御基板 2 0 0 における遊技状態(ボーナス非成立遊技状態、ボーナス成立遊技状態、ボーナス遊技状態)の遷移について詳述する。なお、本実施形態では、規定投入数が遊技状態に応じて異なり、ボーナス非成立遊技状態、および、ボーナス成立遊技状態では、規定投入数が 3 枚に設定されているのに対し、ボーナス遊技状態では、規定投入数が 2 枚に設定されている。

#### 【 0 0 8 2 】

(ボーナス非成立遊技状態)

ボーナス非成立遊技状態は、主制御基板 2 0 0 で管理される、ボーナス役の成立有無に基づく複数の遊技状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。また、ボーナス非成立遊技状態では、当選種別「通常リプレイ」の当選確率が約  $1/7.3$  に設定される。そして、図 8 を用いて説明したように、ボーナス非成立遊技状態において、当選種別「B B」に当選すると、ボーナス成立遊技状態に移行する。本実施形態では、当選種別「B B」の当選確率が例えば約  $1/3$  に設定され、比較的少ない遊技で当選種別「B B」に当選するので、ボーナス非成立遊技状態の滞在期間は短くなる。

#### 【 0 0 8 3 】

(ボーナス成立遊技状態)

ボーナス成立遊技状態は、ボーナス非成立遊技状態のみから移行し、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるまで継続する遊技状態である。この間、B B 内部当選フラグが成立した状態に維持される。また、ボーナス成立遊技状態では、当選種別「通常リプレイ」の当選確率がボーナス非成立遊技状態より高く、例えば約  $1/3.8$  に設定される。

#### 【 0 0 8 4 】

本実施形態では、後述するように、主制御基板 2 0 0 においてボーナス成立遊技状態を維持しつつ、副制御基板 2 0 2 による A T 遊技状態を実現する。したがって、ボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に容易に遷移しないように、ボーナス成立遊技状態における当選種別抽選の当選確率を調整している。

#### 【 0 0 8 5 】

ボーナス成立遊技状態において、図 9 に示したボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを参照して理解できるように、当選種別抽選手段 3 0 4 は、B B 内部当選フラグが持ち越されている遊技においても、リプレイ役や小役を抽選している。したがって、リプレイ役や小役が当選種別抽選により決定されると、リプレイ役や小役の当選フラグと、B B 内部当選フラグとがいずれも成立していることとなる。ここで、本実施形態では、リプレイ役>小役>ボーナス役の順に優先順位が定められている。すなわち、リプレイ役や小役が含まれる当選種別に当選した遊技において、リール制御手段 3 0 6 は、リプレイ役や小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されるように停止制御し、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせは、遊技者が狙ったとしても、有効ライン A 上に表示されることはない。

#### 【 0 0 8 6 】

ここで、図 9 のボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルを参照すると、ボーナス成立遊技状態では、リプレイ役、小役、ハズレのいずれかに当選するようになっている。本実施形態では、ハズレの当選確率を、例えば、 $1/65536$  とすることで、ほぼ、リ

10

20

30

40

50

プレイ役または小役のいずれかに当選することになる。そうすると、上記の如く、リプレイ役または小役に対応する図柄組み合わせが優先され、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることができない。また、リプレイ役や小役が含まれる当選種別に当選していないハズレの遊技でのみ当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることが可能であるが、当選種別抽選においてハズレであったことを把握することができないようにすることで、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されないようにしている。また、当選種別抽選がハズレであったとしても、遊技者が無作為に操作した場合に、各回転リール134a、134b、134cに1図柄または連続2図柄しか記されていない当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが表示される可能性は少ない。こうして、遊技者が当選役「BB」の入賞を意図的に回避しなければならない状況を減らし、遊技者の煩わしい操作負担を軽減しつつ、ボーナス成立遊技状態を容易に維持させることが可能となる。

10

#### 【0087】

また、ボーナス成立遊技状態では、上述したように、ほぼ、リプレイ役または小役のいずれかに当選することになっており、リプレイ役が約1/3.8の高確率で当選することで、遊技者のメダルの消費を抑え、また、AT遊技状態が実現されると、補助演出によって正解操作態様が報知されるので、遊技者は、メダルを獲得することが可能となる。ここでは、リプレイ役が、既に、約1/3.8といった高確率で当選するので、リプレイ役の当選確率が高くなるRT（リプレイタイム）等を実行することなく、AT遊技状態のみを速やかに開始することが可能となる。

20

#### 【0088】

（ボーナス遊技状態）

ボーナス遊技状態は、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されたことを契機に移行し、メダルが所定枚数（例えば、26枚）払い出されるまで継続する遊技状態である。かかるボーナス遊技状態では、上述したように、当選種別抽選テーブルが設定されておらず、当選種別抽選手段304による当選種別抽選の結果が全てハズレとなるようになっている。ただし、かかる当選種別抽選の結果に拘わらず、全ての抽選結果において、対応する図柄組み合わせが、必ず有効ラインA上に表示可能な小役に強制的に設定される。したがって、ボーナス遊技において、遊技者は、必ず、メダルの所定枚数の払出を受けることができる。ただし、本実施形態では、払出枚数を規定投入数（ここでは2枚）と等しくしているため、ボーナス遊技によって得られるメダル数は±0枚である。また、本実施形態では、ボーナス遊技終了後のボーナス非成立遊技状態において補助演出が実行されないので、遊技者のメダルは減ることが多くなる。

30

#### 【0089】

一方、ボーナス成立遊技状態では、AT遊技状態を実現し、AT遊技状態において補助演出が実行されるため、メダルの増加が期待できる。したがって、遊技者は、遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に移行するのを回避し、長期に亘ってボーナス成立遊技状態を維持しようとする。こうして、主制御基板200が管理する遊技状態をボーナス成立遊技状態に維持しつつ、ボーナス成立遊技状態中において、副制御基板202によるAT遊技状態を実現することができる。

40

#### 【0090】

（通常擬似連続遊技）

図11は、通常擬似連続遊技の擬似遊技における擬似当選種別抽選テーブルを示す図である。ところで、主制御基板200の当選種別抽選手段304は、上記当選種別抽選と並行して、所定の契機、例えば、当選種別「強チェリーリプレイ」または当選種別「強スイカリプレイ」（特定当選種別）に当選した場合に、所定の当選確率の抽選により通常擬似連続遊技の実行を決定する。通常擬似連続遊技は、上述したように、1または複数の擬似遊技と、1の基本遊技とから構成される。

#### 【0091】

通常擬似連続遊技の擬似遊技では、当選種別抽選手段304が、基本遊技における当選

50

種別抽選乱数と独立した擬似当選種別抽選乱数を取得し、擬似当選種別抽選により、擬似当選種別を決定する。また、擬似遊技が複数回繰り返された場合における最初の擬似当選種別抽選の契機は、基本遊技におけるスタートスイッチ１２８の操作時であり（乱数発生器２００ｄによって当選種別抽選乱数と擬似当選種別抽選乱数が並行して同時に生成され）、２回目以降の擬似当選種別抽選の契機は、擬似遊技におけるスタートスイッチ１２８の操作時である。

#### 【００９２】

当選種別抽選手段３０４は、通常擬似連続遊技の実行を決定すると、１または複数の擬似遊技それぞれの開始段階、例えば、スタートスイッチ１２８の操作に応じ、当選した当選種別それぞれに応じた、図１１に示す擬似当選種別抽選テーブルを参照して、複数の擬似当選役から１の擬似当選役を決定するとともに、再び擬似遊技を実行するか否か（通常擬似連続遊技を継続させるか否か）を抽選により決定する。例えば、当選種別抽選手段３０４は、当選種別「強チェリーリプレイ」が当選した場合、強チェリーリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルを選択し、当選種別「強スイカリプレイ」が当選した場合、強スイカリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルを選択し、選択した擬似当選種別抽選テーブルを参照して、複数の擬似当選役から１の擬似当選役を決定する。

#### 【００９３】

図１１（ａ）の強チェリーリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１には、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」が対応付けられ、当選領域２には、擬似当選種別「強チェリーリプレイ」が対応付けられている。図１１（ａ）を参照して理解できるように、強チェリーリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルには、「ハズレ」が設定されておらず、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」のどちらかが必ず当選することになる。ここで、擬似当選役「弱チェリーリプレイ」が当選すると、当選役「弱チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「強チェリーリプレイ」が当選すると、当選役「強チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。つまり、図９と図１１を比較して理解できるように、擬似当選種別は、当選種別に含まれ、また、リプレイ役のみで構成されている。なお、擬似当選種別「強チェリーリプレイ」が決定され、かつ、再度の擬似遊技の実行が決定された場合に、再度の擬似遊技で擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」が決定されると、決定された擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」を擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に置換するようになっている。このように、通常擬似連続遊技では、詳しくは後述するように、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」より擬似当選種別「強チェリーリプレイ」の方が何らかの遊技利益を受けられる可能性が高いので、一度擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に当選すると、その後、擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に当選する可能性が高まり、その結果、遊技利益を得られる可能性が高まる。

#### 【００９４】

図１１（ｂ）の強スイカリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１には、擬似当選種別「弱スイカリプレイ」が対応付けられ、当選領域２には、擬似当選種別「強スイカリプレイ」が対応付けられている。図１１（ｂ）を参照して理解できるように、当該強スイカリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルには、「ハズレ」が設定されておらず、擬似当選種別「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」のどちらかが必ず当選することになる。ここで、擬似当選役「弱スイカリプレイ」が当選すると、当選役「弱スイカリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「強スイカリプレイ」が当選すると、当選役「強スイカリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。なお、擬似当選種別「強スイカリプレイ」が決定され、かつ、再度の擬似遊技の実行が決定された場合に、再度の擬似遊技で擬似当選種別「弱スイカリプレイ」が決定されると、擬似当選種別「強スイカリプレイ」より遊技利益を得られる可能性が低くなるので、決定された擬似当選種別「弱スイカリプレイ」を擬似当選種別「強スイカリプレイ」



に置換するようになっている。

【 0 0 9 5 】

図 1 2 は、基本遊技を説明するための説明図であり、図 1 3 は、通常擬似連続遊技を説明するための説明図である。まず、図 1 2 を用いて基本遊技を説明する。ここでは、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 による当選種別抽選により当選種別「強チェリーリプレイ」に当選し、擬似連続遊技の実行は決定されていないとする。

【 0 0 9 6 】

図 1 2 に示す基本遊技では、まず、図 1 2 ( a ) に示すように、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作、または、メダル投入部 1 2 4 へのメダルの投入を通じ、ベット手段 3 0 2 がメダルをベットする。そして、図 1 2 ( b ) に示すように、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に基づいて、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別抽選により当選種別「強チェリーリプレイ」を決定し、リール制御手段 3 0 6 が、図 1 2 ( c ) に示すように、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転を開始する。そして、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作を有効にした後、遊技者による、複数のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のうちの任意のストップボタンスイッチ（ここではストップボタンスイッチ 1 3 0 a）の操作に応じて、リール制御手段 3 0 6 が、図 1 2 ( d ) のように、そのストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール（ここでは左リール 1 3 4 a）を停止制御する。同様に、遊技者による、複数のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のうちの他の任意のストップボタンスイッチ（ここではストップボタンスイッチ 1 3 0 b）の操作に応じて、リール制御手段 3 0 6 が、図 1 2 ( e ) のように、そのストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール（ここでは中リール 1 3 4 b）を停止制御し、残りのストップボタンスイッチ（ここではストップボタンスイッチ 1 3 0 c）の操作に応じて、リール制御手段 3 0 6 が、図 1 2 ( f ) のように、そのストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール（ここでは右リール 1 3 4 c）を停止制御する。そして、判定手段 3 0 8 が次の基本遊技のためベットスイッチ 1 2 6 を有効化する。図 1 2 の例では、有効ライン A 上に「スイカ B」、「チェリー」、「ハズレ」の図柄組合せが表示され、仮想ライン C 1 上に表示された図柄組み合わせは「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」となっており、遊技者は、当選役「強チェリーリプレイ」に当選したことを容易に把握できる。

【 0 0 9 7 】

次に、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 による当選種別抽選により当選種別「強チェリーリプレイ」が当選し、それと並行して、通常擬似連続遊技の実行が決定されたとする。まず、図 1 2 ( a ) に示すように、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作、または、メダル投入部 1 2 4 へのメダルの投入を通じ、ベット手段 3 0 2 がメダルをベットする。そして、図 1 2 ( b ) に示すように、遊技者によるスタートスイッチ 1 2 8 の操作に基づいて、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別抽選により当選種別「強チェリーリプレイ」を決定するとともに、通常擬似連続遊技の実行の決定、擬似当選種別の決定、および、再度の擬似遊技の実行可否の決定をすると、その時点から擬似遊技が開始される。このように擬似遊技が開始される際のスタートスイッチ 1 2 8 の操作に限り、基本遊技のスタートスイッチ 1 2 8 の操作と兼用される。したがって当選種別抽選手段 3 0 4 は、当選種別抽選と並行して、通常擬似連続遊技の実行可否の決定、擬似遊技の実行を決定した場合には擬似当選種別の決定、および、再度の擬似遊技の実行可否の決定を行う。ここでは、当選種別抽選により当選種別「強チェリーリプレイ」が決定されているので、強チェリーリプレイ用擬似当選種別抽選テーブルを参照して擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」が決定され、また、再度の擬似遊技を不実行とする決定がされたとする。擬似遊技の実行が決定された場合には、リール制御手段 3 0 6 は、図 1 3 ( a ) に示すように、擬似遊技による回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転を開始する。ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作を有効にした後、遊技者による、複数のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のうち任意のストップボタンスイッチ（ここでは

ストップボタンスイッチ 130 a) の操作に応じて、リール制御手段 306 が、図 13 (b) のように、そのストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する回転リール (ここでは左リール 134 a) を停止制御する。同様に、遊技者による、複数のストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c のうちの他の任意のストップボタンスイッチ (ここではストップボタンスイッチ 130 b) の操作に応じて、リール制御手段 306 が、図 13 (c) のように、そのストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する回転リール (ここでは中リール 134 b) を停止制御し、残りのストップボタンスイッチ (ここではストップボタンスイッチ 130 c) の操作に応じて、リール制御手段 306 が、図 13 (d) のように、そのストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する回転リール (ここでは右リール 134 c) を停止制御する。ただし、ここでの停止制御は、基本遊技と同じ停止制御を用いてはいるものの、基本遊技の本来の停止と異なる仮停止に相当し、基本遊技の遊技結果を示す停止と役割が異なる。図 13 の例では、仮想ライン C 1 上に「チェリー」、「チェリー」、「ベル」の図柄組み合わせが表示されているが、遊技者が、当選役「弱チェリーリプレイ」に当選したか、擬似当選役「弱チェリーリプレイ」に当選したかを把握することはできないが、リプレイ役が擬似当選役であるため、どちらに当選していたとしても、途中で遊技をやめてしまうことはない。

10

#### 【0098】

続いて、図 13 (e) に示すように、遊技者によるベットスイッチ 126 の操作を通じ、スタートスイッチ 128 の操作が有効になる。そして、図 13 (f) に示すように、遊技者によるスタートスイッチ 128 の操作に基づいて、リール制御手段 306 が、回転リール 134 a、134 b、134 c の回転を開始する。そして、基本遊技が再開され、図 12 (c) ~ 図 12 (f) に示した基本遊技が行われる。こうして、最終的に、有効ライン A 上に当選役「強チェリーリプレイ」に対応する図柄組み合わせが表示され、当選役「強チェリーリプレイ」に基づくメダルの自動投入が行われる。

20

#### 【0099】

ここで、当選種別「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」は、当選種別「通常リプレイ」や「打順ベル」等と比べて、チャンス遊技状態や A T 遊技状態に移行する可能性が高い役、つまり、遊技利益を得られる可能性が高い役 (レア役) である。また、当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」は、当選種別「弱チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」よりも遊技利益が得られる可能性が高い役 (強レア役) である。

30

#### 【0100】

そして、通常擬似連続遊技が実行された場合、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」の当選時に、当該擬似当選種別に基づいて、当選種別「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」の当選時と同様に、チャンス遊技状態や A T 遊技状態への当選抽選を受けることができる。

#### 【0101】

また、当選種別「弱チェリーリプレイ」および擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」では、同一の確率で当選抽選が行われるようになっており、当選種別「強チェリーリプレイ」および擬似当選種別「強チェリーリプレイ」、当選種別「弱スイカリプレイ」および擬似当選種別「弱スイカリプレイ」、当選種別「強スイカリプレイ」および擬似当選種別「強スイカリプレイ」でも、それぞれ同一の確率で当選抽選が行われるようになっている。さらに、例えば、決定された擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」を擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に置換した場合には、擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に基づいて、当選抽選が行われる。

40

#### 【0102】

したがって、通常擬似連続遊技が実行された場合、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」、「強スイカリプレイ」、および、

50

当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」で、2回以上の当選抽選を受けることができるので、遊技者は、一旦、通常擬似連続遊技が開始されると、A T遊技等、何らかの遊技利益を獲得する期待度が高められ、その期待感を持続させることができる。

#### 【0103】

また、かかる擬似遊技においては、強レア役である当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」が決定された場合に、当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」よりもチャンス遊技状態やA T遊技状態に移行する可能性が低い役、つまり遊技利益を得られる可能性が低い役（弱レア役）である擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」が擬似遊技で選択され得る。したがって、当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」が当選した場合には、所定の確率で通常擬似連続遊技を実行し、遊技利益を獲得する可能性が相対的に低い擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」、「弱スイカリプレイ」が当選した擬似遊技を先に実行し、その後、遊技利益が高い当選種別「強チェリーリプレイ」、「強スイカリプレイ」が当選した基本遊技を実行することで、遊技者は当選種別がランクアップしたかのような印象を持つことにより、A T遊技等、何らかの遊技利益を獲得する期待度を高めることができる。かくして、通常擬似連続遊技を行うことで、興趣の向上を図ることができる。

#### 【0104】

（副制御基板202）

図4に戻って説明すると、副制御基板202は、主制御基板200と同様に、中央処理装置であるサブCPU202a、プログラム等が格納されたサブROM202b、ワークエリアとして機能するサブRAM202c等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板200からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブRAM202cにもメインRAM200c同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板202にも、主制御基板200同様、乱数発生器202dが設けられており、乱数発生器202dによって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

#### 【0105】

また、副制御基板202は、サブCPU202aが、サブROM202bに格納されたプログラムに基づき、サブRAM202cと協働することで機能する、初期化決定手段330、コマンド受信手段332、副遊技状態遷移手段（遊技状態遷移手段）334、演出決定手段336、演出実行手段338等の機能部を有する。

#### 【0106】

初期化決定手段330は、副制御基板202における初期化処理を実行する。コマンド受信手段332は、主制御基板200等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。副遊技状態遷移手段334は、当選種別コマンドに基づいて、複数の遊技状態から1の遊技状態を遊技状態抽選により決定し、遊技状態を遷移させる。ここで、A T遊技は、補助演出を実行する遊技者に有利な遊技であり、所定の契機に開始される。また、チャンス遊技は、このようなA T遊技に当選しやすい遊技を言う。かかるチャンス遊技やA T遊技については後程詳述する。

#### 【0107】

演出決定手段336は、演出スイッチ132から検出信号を受信するとともに、当選種別コマンドに基づいて液晶表示部138、スピーカ140、演出用ランプ142の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出決定手段336は、液晶表示部138に表示される画像データや、演出用ランプ142、リールバックライト144、リール上方ライト146、サブクレジット表示部156、サブ払出表示部158等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ140から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。演出実行手段338は、決定した遊技の演出を実行する。かかる各機能部については、後程詳述する。

#### 【0108】

演出は、上述したリール演出のような主制御基板 200 によって実行される演出と、副制御基板 202 によって実行される演出がある。副制御基板 202 によって実行される演出は、遊技の進行に伴い、液晶表示部 138、スピーカ 140、演出用ランプ 142、リールバックライト 144、リール上方ライト 146、サブクレジット表示部 156、サブ払出表示部 158 等を通じて提供される視覚的および聴覚的な表現手段であり、当該遊技にストーリー性を与えたり、当選種別の抽選結果をよりダイナミックな画像で示唆したりすることができる。このような演出では、例えば、AT 遊技の当選を示唆し、最終的に AT 遊技状態への移行を報知する演出（報知演出）を複数遊技に亘って行い、遊技者の期待感を高めることができる。報知演出には、遊技状態の移行を文言等により明示的に示すのみならず、レインボー色の背景を提示する等、実質的に遊技状態の移行を示すものも含む。また、たとえ、いずれの当選種別にも当選していなかったとしても、恰も当選しているかのような演出を通じて遊技者に高配当の期待感を持たせ、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。また、演出には、上述したように、図 9 に示すボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブルの当選領域 11～26 の当選種別「打順ベル」に当選した場合に、期待獲得枚数が最大となる（当選役「通常ベル」を入賞し得る）正解操作態様を報知する補助演出も含まれる。

10

#### 【0109】

本実施形態では、副制御基板 202 内で演出動画进行处理しているが、液晶表示部 138 に表示される静止画や動画を含む画像は、データ容量やその表示に伴う処理負荷が膨大となるため、別途、液晶制御基板を介在させて演出動画进行处理する場合もある。

20

#### 【0110】

（遊技状態の遷移）

図 14 は、副制御基板 202 における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。以下、副制御基板 202 において副遊技状態遷移手段 334 により遷移される遊技状態（非 AT 遊技状態、AT 遊技状態）について詳述する。

#### 【0111】

（非 AT 遊技状態）

非 AT 遊技状態は、副制御基板 202 で管理される複数の遊技状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。非 AT 遊技状態が実行される際、主制御基板 200 では、ボーナス成立遊技状態となっているので、小役やリプレイ役の当選確率が高く設定されていることになるが、補助演出の実行頻度が AT 遊技状態より低く、ほぼ補助演出が行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。

30

#### 【0112】

また、非 AT 遊技状態では、遊技上、期待獲得枚数を低減すべく、ストップボタンスイッチ 130a、130b、130c の操作が正当な操作態様（打順 1 または打順 2）に制限され、遊技者は、そのような正当な操作態様以外の変則操作態様（打順 3～打順 6）で操作を行うと、例えば、所定の遊技数を消化するまで、AT 遊技の移行確率が低く設定されたり、所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達等）遊技上の特典が与えられる条件下で遊技数の消化計数が一時的に停止する等、遊技が不利に進行するペナルティが科されることとなる。

40

#### 【0113】

また、非 AT 遊技状態では、以下で順に説明する、通常遊技状態、チャンス遊技準備状態（特殊遊技準備状態）、チャンス遊技状態（特殊遊技状態）および確定チャンス遊技状態が設けられている。副遊技状態遷移手段 334 は、通常遊技状態における所定の契機で遊技状態をチャンス遊技準備状態に移行させ（1）、チャンス遊技準備状態において、AT 遊技状態への移行確率（AT 当選レベル）が決定された後、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させる（2）。なお、詳しくは後述するように、チャンス遊技状態における AT 遊技状態への移行確率は段階的に設けられ、それぞれ移行確率の低い順に AT 当選レベル 1～AT 当選レベル 4 が対応付けられている。

#### 【0114】

50

チャンス遊技状態は、第1チャンス遊技状態、第2チャンス遊技状態、第3チャンス遊技状態および第4チャンス遊技状態が設けられており、遊技者の操作を介した決定（選択手段）、または、第1チャンス遊技状態～第4チャンス遊技状態がそれぞれ等しい確率で決定されるランダム抽選（選択手段）により1のチャンス遊技状態に設定される。そして、A T遊技状態への移行が決定されることなく、チャンス遊技状態が維持されたまま所定の条件が満たされると、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態を通常遊技状態に戻す（3）。

【0115】

また、副遊技状態遷移手段334は、チャンス遊技準備状態において、遊技状態を確定チャンス遊技状態に移行させることができるとともに（4）、A T遊技状態に移行させることができる（5）。

10

【0116】

なお、チャンス遊技状態の方が通常遊技状態よりA T遊技状態に移行し易いように設定されている。したがって、遊技者は、通常遊技状態より、チャンス遊技状態に滞在することを望むこととなる。また、A T遊技状態に移行することなく通常遊技状態で所定の遊技数が消化されると（所謂、天井到達）、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態をA T遊技状態へ移行させる。

【0117】

（通常遊技状態）

図15は、通常遊技状態モード決定テーブルを示す図である。副遊技状態遷移手段334は、遊技状態を通常遊技状態に移行させた場合、複数（本実施形態においては5）設けられた通常遊技状態モードの中から1の通常遊技状態モードを決定する。図15に示すように、通常遊技状態モード決定テーブルでは、設定された通常遊技状態モード、および、通常遊技状態モードが設定されてから1遊技毎に当選種別抽選により決定される当選種別に基づいて決定され加算、更新されるC Zポイントにより遊技状態の移行確率が設定されており、決定された当選種別（擬似当選種別を含む）と、通常遊技状態モードおよびC Zポイントにより決定される移行確率とに基づいて、遊技状態をチャンス遊技準備状態、A T遊技状態に移行させるための抽選を行う。なお、図15において、「低」は、遊技状態の移行が所定の確率で決定され、「中」は、「低」よりも高い確率で遊技状態の移行が決定され、「高」は、「中」よりも高い確率で遊技状態の移行が決定されることを示す。つまり、通常遊技状態モード決定テーブルでは、「低」「中」「高」の順に遊技状態がチャンス遊技準備状態、A T遊技状態に移行しやすくなるとも言える。

20

30

【0118】

モードAは、C Zポイントが0～99の場合には「低」に設定され、C Zポイントが100～199の場合には「中」に設定され、C Zポイントが200～299の場合には「低」に設定され、C Zポイントが300～399の場合には「中」に設定され、C Zポイントが400～499の場合には「低」に設定され、C Zポイントが500～599の場合には「高」に設定される。なお、モードAでは、C Zポイントが600（C Z天井）になると、必ず、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行される。

【0119】

また、モードBは、C Zポイントが0～99の場合には「低」に設定され、C Zポイントが100～199の場合には「中」に設定され、C Zポイントが200～299の場合には「高」に設定され、C Zポイントが300～399の場合には「低」に設定され、C Zポイントが400～499の場合には「中」に設定され、C Zポイントが500～599の場合には「高」に設定される。なお、モードBでは、C Zポイントが600（C Z天井）になると、必ず、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行される。

40

【0120】

また、モードCは、C Zポイントが0～99の場合には「低」に設定され、C Zポイントが100～199の場合には「中」に設定され、C Zポイントが200～299の場合には「低」に設定され、C Zポイントが300～399の場合には「高」に設定される。

50

なお、モードCでは、CZポイントが400（CZ天井）になると、必ず、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行される。

【0121】

また、モードDは、CZポイントが0～99の場合には「低」に設定され、CZポイントが100～199の場合には「高」に設定され、CZポイントが200～299の場合には「低」に設定され、CZポイントが300～399の場合には「高」に設定される。なお、モードDでは、CZポイントが400（CZ天井）になると、必ず、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行される。

【0122】

また、モードEは、CZポイントが0～99の場合には「高」に設定され、CZポイントが100（CZ天井）になると、必ず、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行される。

【0123】

このように、モードA、Bは、CZポイントが600に到達するまで抽選により遊技状態の移行が決定され、モードC、Dは、CZポイントが400に到達するまで抽選により遊技状態の移行が決定され、モードEは、CZポイントが100に到達するまで抽選により遊技状態の移行が決定される。また、モードAは、モードBと比較して「低」に設定される範囲が広く、「高」に設定される範囲が狭く、モードCは、モードDと比較して「高」に設定される範囲が狭い。したがって、モードA モードB モードC モードD モードEの順に、遊技状態がチャンス遊技準備状態、AT遊技状態に移行しやすくなっているとも言える。

【0124】

そして、いずれかの通常遊技状態モードに設定された通常遊技状態において、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行され、その後のチャンス遊技状態においてAT遊技状態への移行が決定されずに再び通常遊技状態に移行した場合、副遊技状態遷移手段334は、前回設定されていた通常遊技状態モードと同じ通常遊技状態モード、または、当該通常遊技状態モードよりも遊技状態が移行しやすい通常遊技状態モードを新たな通常遊技状態モードとして設定する。例えば、モードAに設定された通常遊技状態において、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行され、その後のチャンス遊技状態においてAT遊技状態への移行が決定されずに再び通常遊技状態に移行した場合、副遊技状態遷移手段334は、モードA、B、C、D、Eの中から1の通常遊技状態モードを設定する。なお、モードEに設定された通常遊技状態において、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行され、その後のチャンス遊技状態においてAT遊技状態へ移行が決定されずに再び通常遊技状態に移行した場合、副遊技状態遷移手段334は、新たな通常遊技状態モードとしてモードEを設定する。

【0125】

（チャンス遊技準備状態）

図16は、AT遊技状態への移行確率、チャンス遊技準備状態における通常リプレイA～Dの当選時の打順、および、チャンス遊技状態における通常リプレイの当選時の打順を示す図である。上記したように、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態をチャンス遊技準備状態に移行させた場合、その後、遊技状態をチャンス遊技状態、AT遊技状態、または、確定チャンス遊技状態のいずれかに移行させる。このとき、副遊技状態遷移手段334は、チャンス遊技準備状態において、チャンス遊技状態でのAT遊技状態への移行確率をAT当選レベルとして決定する。図16（a）に示すように、AT当選レベルは、「1」～「4」が設けられており、AT当選レベルが「1」の場合、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させ、チャンス遊技状態でのAT遊技状態への移行確率を25％に決定する。また、AT当選レベルが「2」の場合、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させ、チャンス遊技状態でのAT遊技状態への移行確率を50％に決定する。また、AT当選レベルが「3」の場合、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させ、チャンス遊技状態でのAT遊技状態への移行確率を75％に決定する。また、AT当選レベルが「4」の場合、遊技状態

を A T 遊技状態 ( ノーマル A T 遊技状態 ) または確定チャンス遊技状態のどちらかに抽選により決定して移行させる。なお、遊技状態が確定チャンス遊技状態に移行された場合、その後、必ず、遊技状態が A T 遊技状態に移行されるため、A T 当選レベルが「 4 」の場合には、A T 遊技状態に必ず ( 1 0 0 % ) 移行されるとも言える。

#### 【 0 1 2 6 】

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態をチャンス遊技準備状態に移行させた場合、A T 当選レベルを「 1 」に設定する。また、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態をチャンス遊技準備状態に移行させてから、予め設定された遊技数 ( 準備遊技数、ここでは「 5 」 ) の間、当選種別抽選手段 3 0 4 により抽選された当選種別に基づいて、A T 当選レベルを上げるレベルアップ抽選を毎遊技ごとに行う。なお、レベルアップ抽選では、

10

#### 【 0 1 2 7 】

このように、遊技状態がチャンス遊技準備状態に設定されている間に、その後に移行されるチャンス遊技状態での A T 遊技状態への移行確率を決定することで、遊技状態がチャンス遊技準備状態に設定されている間も、遊技者に目的意識を持った遊技を行わせることができるとともに、興趣向上を図ることができる。

#### 【 0 1 2 8 】

ところで、詳しくは後述するように、チャンス遊技状態においては、主制御基板 2 0 0 の当選種別抽選手段 3 0 4 が、副遊技状態遷移手段 3 3 4 により決定された A T 当選レベルに基づいて、遊技状態を A T 遊技に移行させるか否かの決定を行う。そのため、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別抽選手段 3 0 4 に A T 当選レベル、および、チャンス遊技状態の開始を伝える必要があり、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」～「通常リプレイ D」が当選した場合に、演出実行手段 3 3 8 は、図 1 6 ( b ) に示す打順にしたがって補助演出を実行することで、当選種別抽選手段 3 0 4 に A T 当選レベル、および、チャンス遊技状態の開始を伝える。

20

#### 【 0 1 2 9 】

具体的には、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス遊技準備状態において準備遊技数が終了するまでの間、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」～「通常リプレイ D」が当選した場合、副制御基板 2 0 2 で管理している現在の A T 当選レベル ( 設定 A T 当選レベル ) と、当選種別抽選手段 3 0 4 に間接的に伝えた A T 当選レベル ( 通知 A T 当選レベル ) とを比較する。そして、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「 1 」小さい場合、演出実行手段 3 3 8 は、「 1 U P 」の打順を指示する補助演出を行い、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「 2 」以上小さい場合、演出実行手段 3 3 8 は、「 2 U P 」の打順を指示する補助演出を行い、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同一の場合、演出実行手段 3 3 8 は、「維持」の打順を指示する補助演出を行う。一方、当選種別抽選手段 3 0 4 は、当選種別「通常リプレイ A」～「通常リプレイ D」の当選時に、「 1 U P 」または「 2 U P 」の打順でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されたことにより、通知 A T 当選レベルを操作された「 1 U P 」または「 2 U P 」の打順に応じて加算することで、通知 A T 当選レベルを把握することが

30

40

#### 【 0 1 3 0 】

例えば、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」が当選し、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「 1 」小さい場合、演出実行手段 3 3 8 は、打順 6 で操作

50

が行われるように補助演出を実行する。そして、当選種別「通常リプレイ A」に当選し、かつ、遊技者が補助演出にしたがって打順 6 でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を操作したことにより、当選種別抽選手段 3 0 4 は、設定 A T 当選レベルが「1」上がったことを把握する。

【0 1 3 1】

同様に、演出実行手段 3 3 8 は、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「1」小さい場合であって、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ B」が当選した場合には打順 5 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ C」が当選した場合には打順 4 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ D」が当選した場合には打順 3 で操作が行われるように補助演出を実行する。

10

【0 1 3 2】

また、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」が当選し、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「2」以上小さい場合、演出実行手段 3 3 8 は、打順 5 で操作が行われるように補助演出を実行する。そして、当選種別「通常リプレイ A」に当選し、かつ、遊技者が補助演出にしたがって打順 5 でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を操作したことにより、当選種別抽選手段 3 0 4 は、通知 A T 当選レベルが「2」上がったことを把握する。

【0 1 3 3】

同様に、演出実行手段 3 3 8 は、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルよりも「2」以上小さい場合であって、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ B」が当選した場合には打順 6 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ C」が当選した場合には打順 3 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ D」が当選した場合には打順 4 で操作が行われるように補助演出を実行する。

20

【0 1 3 4】

また、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」が当選し、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同じ場合、演出実行手段 3 3 8 は、打順 3 で操作が行われるように補助演出を実行する。そして、当選種別「通常リプレイ A」に当選し、かつ、遊技者が補助演出にしたがって打順 3 でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c を操作したことにより、当選種別抽選手段 3 0 4 は、通知 A T 当選レベルが維持させることを把握する。

30

【0 1 3 5】

同様に、演出実行手段 3 3 8 は、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同一の場合であって、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ B」が当選した場合には打順 4 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ C」が当選した場合には打順 5 で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ D」が当選した場合には打順 6 で操作が行われるように補助演出を実行する。

【0 1 3 6】

40

そして、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス遊技準備状態において準備遊技数が終了した後、当選種別抽選手段 3 0 4 の抽選により当選種別「通常リプレイ A」～「通常リプレイ D」が当選した場合、設定 A T 当選レベルと通知 A T 当選レベルとを比較し、通知 A T 当選レベルが設定 A T 当選レベルより小さければ、演出実行手段 3 3 8 は、「1 U P」または「2 U P」の打順の補助演出を行い、設定 A T 当選レベルと通知 A T 当選レベルとが同一であれば、演出実行手段 3 3 8 は、「開始」の打順の補助演出を行う。

【0 1 3 7】

例えば、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ A」が当選し、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同じ場合、演出実行手段 3 3 8 は、打順 4 で操作が行われるように補助演出を実行する。そして、当選種別「通常リプレイ A」に当選し、かつ、遊技

50



者が補助演出にしたがって打順4でストップボタンスイッチ130a、130b、130cを操作したことにより、当選種別抽選手段304は、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させることを把握する。

#### 【0138】

同様に、演出実行手段338は、通知AT当選レベルと設定AT当選レベルとが同一の場合であって、当選種別抽選手段304の抽選により当選種別「通常リプレイB」が当選した場合には打順3で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段304の抽選により当選種別「通常リプレイC」が当選した場合には打順6で操作が行われるように補助演出を実行し、当選種別抽選手段304の抽選により当選種別「通常リプレイD」が当選した場合には打順5で操作が行われるように補助演出を実行する。

10

#### 【0139】

このように、副遊技状態遷移手段334は、チャンス遊技準備状態においてAT当選レベルの抽選を行うとともに、当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」の当選時に演出実行手段338の補助演出を介して当選種別抽選手段304にAT当選レベルを伝え、準備遊技数が終了した後、当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」の当選時に演出実行手段338の補助演出を介して遊技状態をチャンス遊技状態に移行させることを伝える。

#### 【0140】

このとき、当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」は、いずれも有効ラインA上に、「リプレイ(リプレイA、B)」、「リプレイ(リプレイA、B)」、「リプレイ(リプレイA、B)」の図柄組合せが表示されることとなるため、遊技者は、当選役「通常リプレイ」に入賞したことは把握できるものの、当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」のいずれに当選したかを把握することはできない。そして、補助演出において打順を指示する際、打順3～6のいずれかを指示することになるが、当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」それぞれにおいて、「開始」、「維持」、「1UP」、「2UP」が異なる打順に設定されているので、遊技者は、「開始」、「維持」、「1UP」、「2UP」のいずれが指示されているかを把握することができないようになって

20

#### 【0141】

(チャンス遊技状態)

上記したように、副遊技状態遷移手段334は、チャンス遊技準備状態において準備遊技数の遊技が終了した後、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」が当選した場合、設定AT当選レベルと通知AT当選レベルとが同一であれば、演出実行手段338は、「開始」の打順の補助演出を行い、遊技者により「開始」の打順でストップボタンスイッチ130a、130b、130cが操作されると、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させる。一方、当選種別抽選手段304は、チャンス遊技準備状態において当選種別「通常リプレイA」～「通常リプレイD」が当選した場合に、当該当選種別と、遊技者が操作したストップボタンスイッチ130a、130b、130cの打順とに基づいて、AT当選レベルを把握するとともに、遊技状態がチャンス遊技状態に移行されたことを把握する。

30

40

#### 【0142】

ところで、チャンス遊技準備状態において、当選種別抽選手段304は、当選種別および打順により、AT当選レベル、および、遊技状態がチャンス遊技状態に移行されたことを間接的に把握し、遊技状態がチャンス遊技状態に移行されたことを把握するとチャンス擬似連続遊技を開始することになる。しかしながら、遊技者が誤って、または、故意に補助演出に従わずにストップボタンスイッチ130a、130b、130cを操作してしまうと、当選種別抽選手段304は、誤ったAT当選レベルでチャンス擬似連続遊技を行ってしまう。そこで、遊技状態がチャンス遊技状態に移行されると、主制御基板200ではチャンス擬似連続遊技を実行し、チャンス擬似連続遊技において副制御基板202にAT当選レベルおよびチャンス遊技状態への移行が正確に伝えられているかを確認させ、正確

50

に伝えられている場合には、その後、遊技者に４つのチャンス遊技状態のいずれかを選択させ、選択された１つのチャンス遊技状態に応じたチャンス擬似連続遊技を継続して実行する。

#### 【０１４３】

図１７は、チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルを示す図である。具体的には、当選種別抽選手段３０４は、チャンス擬似連続遊技の実行を決定すると、例えば、スタートスイッチ１２８の操作に応じ、最初の擬似遊技において、基本遊技における当選種別抽選乱数と独立した擬似当選種別抽選乱数を取得し、図１７のチャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルのうち、「通常リプレイＡ」～「通常リプレイＤ」のいずれかを抽選により決定する。

#### 【０１４４】

図１７のチャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルによれば、当選領域１には、擬似当選種別「通常リプレイＡ」が対応付けられ、当選領域２には、擬似当選種別「通常リプレイＢ」が対応付けられ、当選領域３には、擬似当選種別「通常リプレイＣ」が対応付けられ、当選領域４には、擬似当選種別「通常リプレイＤ」が対応付けられている。また、当選領域５には、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」が対応付けられ、当選領域６には、擬似当選種別「強チェリーリプレイ」が対応付けられ、当選領域７には、擬似当選種別「弱スイカリリプレイ」が対応付けられ、当選領域８には、擬似当選種別「強スイカリリプレイ」が対応付けられ、当選領域９には、擬似当選種別「チャンスリプレイ」が対応付けられている。図１７を参照して理解できるように、当該チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルには、「ハズレ」が設定されておらず、擬似当選種別「通常リプレイ」、「弱チェリーリプレイ」、「強チェリーリプレイ」、「弱スイカリリプレイ」、「強スイカリリプレイ」、「チャンスリプレイ」のいずれかが必ず当選することになる。ここで、擬似当選役「通常リプレイ」は、当選役「通常リプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「弱チェリーリプレイ」は、当選役「弱チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「強チェリーリプレイ」は、当選役「強チェリーリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「弱スイカリリプレイ」は、当選役「弱スイカリリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「強スイカリリプレイ」は、当選役「強スイカリリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。また、擬似当選役「チャンスリプレイ」は、当選役「チャンスリプレイ」に対応する複数の図柄組み合わせのうちのいずれかが有効ラインＡ上に表示可能となる。つまり、図９と図１７を比較して理解できるように、擬似当選種別は、当選種別に含まれ、また、リプレイ役のみで構成されている。

#### 【０１４５】

一方、副遊技状態遷移手段３３４は、擬似当選種別抽選により擬似当選種別「通常リプレイ」（特別擬似当選種別）が決定され、通知ＡＴ当選レベルと設定ＡＴ当選レベルとが異なる場合、つまり、遊技者が誤って、または、故意に補助演出に従わずにストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃを操作した場合、演出実行手段３３８は、図１６（ｃ）に示すように、「中断」の打順５または打順６を指示する補助演出を行う。また、当選種別抽選手段３０４は、擬似当選種別抽選により擬似当選種別「通常リプレイ」を決定し、「中断」の打順５または打順６で遊技者がストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作されたことにより、通知ＡＴ当選レベルと設定ＡＴ当選レベルとが異なり、チャンス擬似連続遊技が実行不可能であることを把握する。これにより、チャンス擬似連続遊技を適切に中断することができる。

#### 【０１４６】

そして、「中断」の打順でストップボタンスイッチ１３０ａ、１３０ｂ、１３０ｃが操作されると、副遊技状態遷移手段３３４は、遊技状態を通常遊技状態に遷移させ、当選種

10

20

30

40

50

別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技を中断して、基本遊技を行う。

【 0 1 4 7 】

一方、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同一の場合、演出実行手段 3 3 8 は、「継続」の打順 1 または打順 2 を指示する補助演出を行う。また、当選種別抽選手段 3 0 4 は、擬似当選種別抽選により擬似当選種別「通常リプレイ」を決定し、「継続」の打順 1 または打順 2 で遊技者がストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されたことにより、通知 A T 当選レベルと設定 A T 当選レベルとが同一であり、チャンス擬似連続遊技を実行可能であることを把握する。これにより、チャンス擬似連続遊技を適切に継続することができる。なお、チャンス擬似連続遊技において擬似当選種別「通常リプレイ」が決定された場合において、「中断」および「継続」の打順が設定されるのは、最初の擬似遊技のみであり、後述する第 1 連続チャンス擬似遊技において擬似当選種別「通常リプレイ」が決定されても、「中断」および「継続」の打順が設定されることはない。

10

【 0 1 4 8 】

図 1 8 は、チャンス擬似連続遊技の選択の様子を説明する図である。チャンス擬似連続遊技が継続された場合、演出実行手段 3 3 8 は、次の擬似遊技が開始されるまで（スタートスイッチ 1 2 8 が操作されるまで）、図 1 8 ( a ) に示すように、「第 1 チャンス遊技」、「第 2 チャンス遊技」、「第 3 チャンス遊技」、「第 4 チャンス遊技」、および、「ランダム」と記された選択画像の 1 が最前面に表示されるように、選択画像を円周上に配して液晶表示部 1 3 8 に表示する。また、選択画像とともに、「ストップスイッチを押してチャンス遊技を選べ!」と記した画像、および、最前面に表示された選択画像の左右方向の所定の位置に矢印画像を液晶表示部 1 3 8 に表示する。図 1 8 ( a ) において、「第 1 チャンス遊技」は、第 1 チャンス遊技状態に対応し、「第 2 チャンス遊技」は、第 2 チャンス遊技状態に対応し、「第 3 チャンス遊技」は、第 3 チャンス遊技状態に対応し、「第 4 チャンス遊技」は、第 4 チャンス遊技状態に対応し、「ランダム」は、第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態をランダムで選択することを示している。

20

【 0 1 4 9 】

そして、遊技者が、スタートスイッチ 1 2 8 を操作する前にストップボタンスイッチ 1 3 0 a を操作すると、図 1 8 ( b ) に示すように、演出実行手段 3 3 8 は、「第 2 チャンス遊技」と記された選択画像が最前面に配されるように、選択画像それぞれを、円中心を基準として時計回りに回転表示する。また、再びストップボタンスイッチ 1 3 0 c を操作すると、図 1 8 ( c ) に示すように、演出実行手段 3 3 8 は、「ランダム」と記された選択画像が最前面に配されるように、選択画像それぞれを、円中心を基準として反時計回りに回転表示する。このように、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 c が操作される度に、演出実行手段 3 3 8 は、選択画像それぞれを、円中心を基準として回転表示する。

30

【 0 1 5 0 】

その後、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されると、当選種別抽選手段 3 0 4 は、液晶表示部 1 3 8 の最前面に表示されている選択画像に対応するチャンス遊技状態に遊技状態を移行させる決定をし、移行させたチャンス遊技状態のチャンス擬似連続遊技を実行する。また、コマンド送信手段 3 1 6 は、決定された遊技状態を示すコマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。なお、「ランダム」と記した選択画像が決定された場合、第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態のいずれかをランダム抽選により決定する。また、副制御基板 2 0 2 では、コマンド受信手段 3 3 2 が、主制御基板 2 0 0 から送信されたチャンス遊技状態を示すコマンドを受信し、副遊技状態遷移手段 3 3 4 が受信されたコマンドに基づいて遊技状態を移行させる。

40

【 0 1 5 1 】

このように、チャンス遊技状態を第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態のいずれかに決定させる際に、擬似連続遊技により選択させることができるので、これに続く第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態における擬似連続遊技の演出を効果的に行わせることができ、演出効果を向上することができる。

50

## 【 0 1 5 2 】

なお、第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態のいずれに決定された場合でも、A T 遊技状態への移行確率は、A T 当選レベルに基づいて決定されるため、同一の確率となるが、完全に同一でなく、ほぼ同一であればよい。また、本実施形態におけるチャンス遊技状態では、全て擬似連続遊技（チャンス擬似連続遊技）で行われ、当該擬似連続遊技における基本遊技の当選種別は、A T 遊技状態への移行確率に影響を及ぼさない。

## 【 0 1 5 3 】

（第 1 チャンス遊技状態）

図 1 9 は、第 1 チャンス遊技状態における獲得ポイントの決定確率、および、累積ポイントに基づく A T 遊技状態への移行確率を示す図である。「第 1 チャンス遊技」と記した選択画像が選択され、または、「ランダム」と記した選択画像が選択され第 1 チャンス遊技がランダム抽選により決定されると、当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 1 チャンス遊技状態に対応する第 1 チャンス擬似連続遊技を実行する。第 1 チャンス擬似連続遊技は、前半部と後半部とに大別される。前半部では、所定の前半擬似遊技数（原則として 1 0 ゲーム）の擬似遊技が行われ、各擬似遊技において、前半擬似遊技数の擬似遊技での擬似当選種別および A T 当選レベルに基づいて獲得ポイントが決定される。そして、後半部の開始時に、前半部で獲得された獲得ポイントの累積である累積ポイントに基づいて、後半部の擬似遊技数である後半擬似遊技数、および、A T 遊技状態に移行するか否かが決定される。そして、後半部では、決定された後半擬似遊技数の擬似遊技が実行される。

## 【 0 1 5 4 】

具体的には、当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 1 チャンス遊技状態が決定されると、前半擬似遊技数として 1 0 ゲームを設定するとともに、累積ポイントとして初期ポイントである 1 p t を設定する。そして、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されて 1 回目の前半部の擬似遊技が開始されると、図 1 7 に示したチャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルを参照して、擬似当選抽選により 1 の擬似当選種別を抽選により決定する。また、当選種別抽選手段 3 0 4 は、決定した擬似当選種別および A T 当選レベル（通知 A T 当選レベル）に基づいて、図 1 9（a）に示すような予め設定された確率で獲得ポイントを決定し、獲得ポイントを累積ポイントに加算する。なお、実際には A T 当選レベル毎に、擬似当選種別それぞれに対して異なる獲得ポイントの確率が設定され、また、A T 当選レベルが高いほど、多くの獲得ポイントを獲得できる期待値が高くなるようになっているが、説明の便宜上、1 の A T 当選レベルについてのみ図示している。図 1 9（a）を参照して理解できるように、擬似当選種別「通常リプレイ」「弱スイカリプレイ」「弱チェリーリプレイ」「チャンスリプレイ」「強スイカリプレイ」「強チェリーリプレイ」の順に獲得ポイントが多く獲得できる期待値が高くなるように設定されている。また、A T 当選レベルが高くなるに連れて、獲得ポイントが多く獲得できる期待値が高くなるように設定されている。例えば、前半部の 1 回目の擬似遊技において、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」に当選し、獲得ポイントとして 1 p t が決定された場合、累積ポイントが 2 p t となる。

## 【 0 1 5 5 】

そして、当選種別抽選手段 3 0 4 は、2 回目以降の前半部の擬似遊技においても、1 回目の擬似遊技と同様に、スタートスイッチ 1 2 8 が操作され、擬似当選種別を決定するとともに、決定された擬似当選種別に基づいて獲得ポイントを決定する。

## 【 0 1 5 6 】

その後、当選種別抽選手段 3 0 4 は、1 0 回の前半部の擬似遊技が終了し、後半部の擬似遊技がスタートスイッチ 1 2 8 の操作に応じて開始されると、図 1 9（b）に示すように、前半部で獲得された累積ポイントに基づいて、A T 遊技状態への移行可否が予め設定された確率で決定される。A T 遊技状態への移行確率は、累積ポイントが多いほど高くなるように設定されている。累積ポイントが 1 p t ～ 9 p t の場合には、設定された移行確率で A T 遊技状態が当選され、累積ポイントが 1 0 p t の場合には、必ず、A T 遊技状態への移行が決定する。

## 【 0 1 5 7 】

図 20 は、後半擬似遊技数の決定確率および信頼度を示す図である。また、当選種別抽選手段 304 は、図 20 ( a ) に示すように、累積ポイントおよび A T 遊技状態の移行可否に基づいて、4、5 および 7 のいずれかのうち、予め設定された確率で後半擬似遊技数を決定する。図 20 ( a ) に示すように、A T 遊技状態に当選しなかった場合（非移行の決定がなされた場合）、累積ポイントが高くなるに連れ、後半擬似遊技数として 4 が決定される確率が低くなり、後半擬似遊技数として 5 が決定される確率が高くなる。また、A T 遊技状態に当選しなかった場合、累積ポイントに拘わらず、後半擬似遊技数として 7 が決定されることはない。

## 【 0 1 5 8 】

一方、A T 遊技状態への移行が決定された場合、累積ポイントが高くなるに連れ、後半擬似遊技数として 4 が決定される確率が高くなり、後半擬似遊技数として 5 が決定される確率が低くなり、その代わりに、後半擬似遊技数として 7 が決定される確率が高くなる。また、A T 遊技状態への移行が決定された場合、A T 遊技状態に当選しなかった場合より、後半擬似遊技数として 4 が決定される確率が低い。

## 【 0 1 5 9 】

したがって、図 20 ( b ) に示すように、累積ポイントが低い場合には、後半擬似遊技数として 4 が決定される確率（選択率）が高く、後半擬似遊技数として 5、7 が決定される選択率が低い。また、累積ポイントが高くなるに連れて、後半擬似遊技数として 4 が決定される選択率が低くなり、後半擬似遊技数として 5、7 が決定される選択率が高くなる。

## 【 0 1 6 0 】

また、A T 遊技状態への移行が決定されなかった場合、累積ポイントに拘わらず、後半擬似遊技数として 7 が決定されることはないため、後半擬似遊技数として 7 が決定された場合、つまり、後半部の擬似遊技が 7 回行われた場合、必ず、A T 遊技状態への移行が決定されたことを遊技者に報知することとなる。

## 【 0 1 6 1 】

なお、前半部において、10 回目の擬似遊技が終了するまでに、累積ポイントが 10 p t に到達した場合には、後半部の擬似遊技の開始を待たずに、A T 遊技状態への移行が決定されるとともに、後半擬似遊技数が決定される。一方で、前半部の擬似遊技は継続して行われる。

## 【 0 1 6 2 】

当選種別抽選手段 304 は、後半擬似遊技数において、A T 遊技状態に当選しなかった場合には、図 17 に示したチャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルのうち、擬似当選種別「通常リプレイ」のみが抽選で決定され、A T 遊技状態に当選した場合には、図 17 に示したチャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルのうち、擬似当選種別「通常リプレイ」および「チャンスリプレイ」が抽選で決定される。つまり、後半擬似遊技において擬似当選種別「チャンスリプレイ」が決定され、擬似当選役「チャンスリプレイ」に対応する図柄の組み合わせが表示された場合には、A T 遊技状態に当選したことが遊技者に報知されるとも言える。

## 【 0 1 6 3 】

また、A T 遊技状態の移行可否が決定されるとともに、後半擬似遊技数が決定され、後半部の擬似遊技が開始されると、演出決定手段 336 は、A T 遊技状態の移行可否、および、後半擬似遊技数に基づいて、液晶表示部 138 に表示する演出を決定し、演出実行手段 338 は、演出決定手段 336 の決定にしたがって、後半部の擬似遊技中に演出を実行し、遊技者に A T 遊技状態の当否を報知する。

## 【 0 1 6 4 】

このように、前半部で獲得された累積ポイントに基づいて、A T 遊技状態の移行可否、および、後半擬似遊技数を決定することで、演出決定手段 336 が、A T 遊技状態の移行可否および後半擬似遊技数に基づいて演出を決定することできるので、演出のバリエーシ

10

20

30

40

50

ョンに幅を持たせることができ、演出効果を向上させることができる。

【0165】

(第2チャンス遊技状態)

図21は、第2チャンス遊技状態におけるAT当選レベル毎の払当てモードの決定確率を示す図である。「第2チャンス遊技」と記した選択画像が選択され、または、「ランダム」と記した選択画像が選択されランダム抽選により第2チャンス遊技状態が決定されると、当選種別抽選手段304は、第2チャンス遊技状態に対応する第2チャンス擬似連続遊技を実行する。第2チャンス擬似連続遊技は、予め設定された固定の擬似遊技数(5ゲーム)の擬似遊技が行われ、各擬似遊技において、遊技者によるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの打順に基づいて、有効ラインA上に「白7」図柄が停止表示するか否かを制御し、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが正解打順で操作されると、有効ラインA上に「白7」図柄を3つ並べて表示し、AT遊技状態に当選したことを報知する。

10

【0166】

具体的には、当選種別抽選手段304は、擬似遊技が開始されると、図21に示すように、AT当選レベルに基づいて、擬似遊技の払当てモード「6択」、「3択」、「2択」、「1択」、「ハズレ」のいずれかを抽選で決定する。また、当選種別抽選手段304は、払当てモード「6択」、「3択」、「2択」、「1択」が決定された場合、有効ラインA上に「白7」図柄を3つ並べて表示するための打順(正解打順)を打順1~打順6の中から抽選で決定する。なお、払当てモード「6択」は、正解打順を含む選択可能な打順の数(選択数)が6で、遊技者に正解打順を6択で当てさせるモードであり、1/6の確率でAT遊技状態が当選する。また、払当てモード「3択」は、正解打順を含む選択可能な打順数が3で、遊技者に正解打順を3択で当てさせるモードであり、1/3の確率でAT遊技状態が当選する。また、払当てモード「2択」は、正解打順を含む選択可能な打順数が2で、遊技者に正解打順を2択で当てさせるモードであり、1/2の確率でAT遊技状態が当選する。また、払当てモード「1択」は、正解打順を含む選択可能な打順数が1で、遊技者に正解打順を1択で当てさせるモードであり、後述する補助演出に従えば必ずAT遊技状態が当選する。また、払当てモード「ハズレ」は、正解打順を含む選択可能な打順数が0であるモードであり、必ずAT遊技状態が当選しない。

20

【0167】

また、図21(a)に示すように、AT当選レベルが「1」の場合、払当てモード「6択」が15%の確率で決定され、払当てモード「3択」が5%の確率で決定され、払当てモード「2択」が1%の確率で決定され、払当てモード「1択」が1%の確率で決定され、払当てモード「ハズレ」が78%の確率で決定される。また、図21(b)に示すように、AT当選レベルが「2」の場合、払当てモード「6択」が30%の確率で決定され、払当てモード「3択」が15%の確率で決定され、払当てモード「2択」が2%の確率で決定され、払当てモード「1択」が2%の確率で決定され、払当てモード「ハズレ」が51%の確率で決定される。また、図21(c)に示すように、AT当選レベルが「3」の場合、払当てモード「6択」が40%の確率で決定され、払当てモード「3択」が20%の確率で決定され、払当てモード「2択」が10%の確率で決定され、払当てモード「1択」が6%の確率で決定され、払当てモード「ハズレ」が24%の確率で決定される。

30

40

【0168】

図21を参照して理解できるように、AT当選レベルが高くなるに連れて、選択モード「6択」、「3択」、「2択」、「1択」が決定される確率が高くなるようになっている。

【0169】

図22は、払当てモード「6択」が決定された場合のリール制御および液晶表示部138上の演出を説明する図である。払当てモード「6択」が決定されると、リール制御手段306は、図22(a)に示すように、所定の第1リール演出時間に亘って、回転リール134a、134b、134cを逆回転させるリールフリーズ演出を行った後、図22(c)

50

b) に示すように、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を回転させる。このとき、演出実行手段 3 3 8 は、液晶表示部 1 3 8 の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c に対応する位置に「？」を記した画像「??？」を表示する。

#### 【0170】

そして、例えば、正解打順として打順 5 (右リール 1 3 4 c、左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b の順) が決定されたとし、図 2 2 (c) に示すように、例えばストップボタンスイッチ 1 3 0 c が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白 7」図柄が有効ライン A 上に必ず停止するように、右リール 1 3 4 c を停止制御する。その後、図 2 2 (d) に示すように、例えばストップボタンスイッチ 1 3 0 a が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白 7」図柄が必ず有効ライン A 上に停止するように、左リール 1 3 4 a を停止制御する。

10

#### 【0171】

その後、図 2 2 (e) に示すように、例えばストップボタンスイッチ 1 3 0 b が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白 7」図柄が必ず有効ライン A 上に停止するように、中リール 1 3 4 b を停止制御する。これにより、有効ライン A 上に「白 7」図柄を 3 つ並んで表示され、また、演出実行手段 3 3 8 は、「AT 確定」と記した画像を液晶表示部 1 3 8 に表示し、正解打順でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されて、AT 遊技状態に当選したことを遊技者に報知する。

20

#### 【0172】

一方、図 2 2 (c) に示すように、例えばストップボタンスイッチ 1 3 0 c が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄が有効ライン A 上に停止するように、右リール 1 3 4 c を停止制御する。その後、図 2 2 (f) に示すように、ストップボタンスイッチ 1 3 0 b が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、この時点で正解打順によりストップボタンスイッチ 1 3 0 a が操作されていないが、「白 7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白 7」図柄が必ず有効ライン A 上に停止するように中リール 1 3 4 b を停止制御する。その後、図 2 2 (g) に示すように、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a が操作されると (正解打順とは異なる打順で操作されると)、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄以外の図柄 (図中、「リプレイ A」図柄) が有効ライン A 上に停止するように、左リール 1 3 4 a を停止制御する。これにより、有効ライン A 上に「白 7」図柄が 3 つ並ばずに表示され、また、演出実行手段 3 3 8 は、「ハズレ」と記した画像を液晶表示部 1 3 8 に表示し、正解打順でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されず、AT 遊技状態に当選しなかったことを遊技者に報知する。

30

#### 【0173】

図 2 3 は、択当てモード「3 択」が決定された場合のリール制御および液晶表示部 1 3 8 上の演出を説明する図である。択当てモード「3 択」が決定されると、リール制御手段 3 0 6 は、図 2 3 (a)、(b) に示すように、第 1 リール演出時間より長い第 2 リール演出時間に亘って、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を逆回転させるリールフリーズ演出を行った後、図 2 3 (c) に示すように、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を回転させる。このとき、演出実行手段 3 3 8 は、液晶表示部 1 3 8 の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c に対応する位置に「？」を記した画像「??？」を表示する。

40

#### 【0174】

そして、例えば打順 5 が正解打順として決定されたとし、図 2 3 (d) に示すように、例えばストップボタンスイッチ 1 3 0 c が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、「白 7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白 7」図柄が有効ライン A 上に停止するように、右リール 1 3 4 c を停止制御する。また、演出実行手段 3 3 8 は、左リール 1 3 4 a に対応する位置に「2」を記した画像、中リール 1 3 4 b に対応する位置に「3」を記した画像を表示し、その後の正解打順を報知する補助演出を行う。

50

## 【0175】

その後、図23(e)に示すように、補助演出にしたがってストップボタンスイッチ130aが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が必ず有効ラインA上に停止するように、左リール134aを停止制御し、その後、図23(f)に示すように、例えばストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が必ず有効ラインA上に停止するように、中リール134bを停止制御する。

## 【0176】

このように、択当てモード「3択」が決定された場合には、最初に操作されるストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかが正解であれば、その後の打順を補助演出により報知し、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cを正解打順で操作させる。そして、有効ラインA上に「白7」図柄が3つ並んで表示され、また、演出実行手段338は、「AT確定」と記した画像を液晶表示部138に表示し、AT遊技状態に当選したことを遊技者に報知する。

## 【0177】

なお、リール制御手段306は、最初にストップボタンスイッチ130c以外のストップボタンスイッチ130a、130bが最初に操作された場合も、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように、操作されたストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれか2つに対応する回転リール134a、134b、134cを、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように停止制御する。そして、最後のストップボタンスイッチが操作されると、「白7」図柄以外の図柄が有効ラインA上に停止するように、そのストップボタンスイッチに対応する回転リール134a、134b、134cを停止制御する。また、演出実行手段338は、ストップボタンスイッチ130c以外のストップボタンスイッチ130a、130bが最初に操作された場合には、補助演出を行うことなく、最終的に「ハズレ」と記した画像を液晶表示部138に表示し、正解打順でストップボタンスイッチ130a、130b、130cが操作されず、AT遊技状態に当選しなかったことを遊技者に報知する。

## 【0178】

図24は、択当てモード「2択」が決定された場合のリール制御および液晶表示部138上の演出を説明する図である。択当てモード「2択」が決定されると、リール制御手段306は、図24(a)、(b)、(c)に示すように、第2リール演出時間より長い第3リール演出時間に亘って、回転リール134a、134b、134cを逆回転させるリールフリーズ演出を行った後、図24(d)に示すように、回転リール134a、134b、134cを回転させる。

## 【0179】

そして、例えば、打順4が正解打順として決定されたとすると、リール制御手段306は、図24(e)に示すように、最初に操作されるべきストップボタンスイッチ130bに対応する中リール134bを、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように自動的に停止制御する。このとき、演出実行手段338は、液晶表示部138の回転リール134a、134cに対応する位置に「？」を記した画像「？？」を表示する。

## 【0180】

その後、図24(f)に示すように、例えばストップボタンスイッチ130cが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように、右リール134cを停止制御する。

## 【0181】

続いて、図24(g)に示すように、ストップボタンスイッチ130aが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても

10

20

30

40

50



、「白7」図柄が必ず有効ラインA上に停止するように、左リール134aを停止制御する。

【0182】

このように、払当てモード「2択」が決定された場合には、正解打順の最初に操作されるべきストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかに対応する回転リール134a、134b、134cを予め停止制御した後、遊技者にとっては最初に操作するストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかが正解であれば、有効ラインA上に「白7」図柄が3つ並んで表示され、また、演出実行手段338は、「AT確定」と記した画像を液晶表示部138に表示し、AT遊技状態に当選したことを遊技者に報知する。

10

【0183】

一方、中リール134bの停止制御後、ストップボタンスイッチ130aが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように、操作されたストップボタンスイッチ130aに対応する左リール134aを停止制御する。その後、残ったストップボタンスイッチ130cが順に操作されると、リール制御手段306は、操作されたストップボタンスイッチ130cに対応する回転リール134cを、「白7」図柄以外の図柄が有効ラインA上に停止するように停止制御する。また、演出実行手段338は、「ハズレ」と記した画像を液晶表示部138に表示し、AT遊技状態に当選しなかったことを遊技者に報知する。

20

【0184】

図25は、払当てモード「1択」が決定された場合のリール制御および液晶表示部138の演出を説明する図である。払当てモード「1択」が決定されると、リール制御手段306は、図25(a)、(b)、(c)、(d)に示すように、第3リール演出時間より長い第4リール演出時間に亘って、回転リール134a、134b、134cを逆回転させるリールフリーズ演出を行った後、図25(e)に示すように、回転リール134a、134b、134cを回転させる。

【0185】

そして、例えば、打順2が正解打順として決定されたとすると、リール制御手段306は、図25(f)に示すように、正解打順(打順2)にしたがって、まず、左リール134aを、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように自動的に停止制御した後、図25(g)に示すように、右リール134cを、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように自動的に停止制御する。このとき、演出実行手段338は、液晶表示部138の回転リール134bに対応する位置に「1」を記した画像を表示する。

30

【0186】

そして、図25(h)に示すように、ストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、「白7」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「白7」図柄が有効ラインA上に停止するように、中リール134bを停止制御する。

【0187】

このように、払当てモード「1択」が決定された場合には、正解打順にしたがって最初、および、2番目に操作されるべき回転リール134a、134b、134cのうち2つを予め順に停止制御した後、回転している回転リール134a、134b、134cに対応するストップスイッチ130を操作させることで、必ず、有効ラインA上に「白7」図柄が3つ並んで表示され、また、演出実行手段338は、「AT確定」と記した画像を液晶表示部138に表示し、AT遊技状態に当選したことを遊技者に報知する。

40

【0188】

このように、遊技者に正解打順を当てさせる、所謂「払当て」を擬似遊技により行うことで、従来にはないリールフリーズ演出および正解打順にしたがった回転リール134a、134b、134cの自動的に停止させるなどの回転態様を行うことができ、演出効果を向上させることができる。

50

## 【0189】

払当てモード「ハズレ」が決定されると、リール制御手段306は、リールフリーズ演出を行うことなく回転リール134a、134b、134cを回転させ、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作に応じて対応する回転リール134a、134b、134cを停止させるが、必ず、有効ラインA上に「白7」図柄が3つ並ばずに表示される。

## 【0190】

なお、第2チャンス擬似連続遊技は、各擬似遊技において、払当てモード「6払」、「3払」、「2払」、「1払」、「ハズレ」のいずれかを抽選で決定するようにしたが、最初の擬似遊技の開始時に、払当てモード「6払」、「3払」、「2払」、「1払」のい

10

## 【0191】

(第3チャンス遊技状態)

図26は、第3チャンス遊技状態におけるAT当選レベル毎の「BAR」図柄停止数の決定確率を示す図であり、図27は、第3チャンス遊技状態における擬似遊技を説明する図であり、図28は、第3チャンス遊技状態におけるAT遊技状態への移行確率を説明する図である。「第3チャンス遊技」と記した選択画像が選択され、または、「ランダム」と記した選択画像が選択されランダム抽選により第3チャンス遊技状態が決定されると、当選種別抽選手段304は、第3チャンス遊技状態に対応する第3チャンス擬似連続遊技

20

## 【0192】

当選種別抽選手段304は、擬似遊技が開始されると、図26に示すように、AT当選レベルに基づいて、「BAR」図柄停止数を抽選により決定するとともに、いずれの回転リール134a、134b、134cで「BAR」図柄が図柄表示窓136内(仮想ラインC2上)に停止表示されるかを決定する。例えば、図26(a)に示すように、AT当選レベルが1の場合には、68%の確率で、「BAR」図柄停止数「0」、つまり、い

30

## 【0193】

また、例えば、図26(b)に示すように、AT当選レベルが2の場合には、61%の確率で、「BAR」図柄停止数「0」が決定され、31%の確率で、「BAR」図柄停止数「1」が決定され、5%の確率で、「BAR」図柄停止数「2」が決定され、3%の確率で、「BAR」図柄停止数「3」が決定される。

40

## 【0194】

また、例えば、図26(c)に示すように、AT当選レベルが「3」の場合には、45%の確率で、「BAR」図柄停止数「0」が決定され、40%の確率で、「BAR」図柄停止数「1」が決定され、10%の確率で、「BAR」図柄停止数「2」が決定され、5%の確率で、「BAR」図柄停止数「3」が決定される。

## 【0195】

なお、「BAR」図柄停止数「3」が決定された場合には、その時点で、AT遊技状態に移行することが決定されるため、その後の擬似遊技はキャンセルされる。

## 【0196】

50

このように、「BAR」図柄停止数が決定されると、当選種別抽選手段304は、いずれの回転リール134a、134b、134cで「BAR」図柄が図柄表示窓136に停止表示されるかを決定する。このとき、当選種別抽選手段304は、「BAR」図柄停止数が「0」が決定された場合には、いずれの回転リール134a、134b、134cでも「BAR」図柄が図柄表示窓136内に停止表示されない決定をする。また、当選種別抽選手段304は、「BAR」図柄停止数「1」が決定された場合には、回転リール134a、134b、134cのうちのいずれか1の回転リールで「BAR」図柄が図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示される決定をし、残りの2の回転リールで「BAR」図柄が図柄表示窓136内に停止表示されない決定をする。また、当選種別抽選手段304は、「BAR」図柄停止数「2」が決定された場合には、回転リール134a、134b、134cのうちのいずれか2の回転リールで「BAR」図柄が図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示される決定をし、残りの1の回転リールで「BAR」図柄が図柄表示窓136内に停止表示されない決定をする。また、当選種別抽選手段304は、「BAR」図柄停止数「3」が決定された場合には、回転リール134a、134b、134cで「BAR」図柄が図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示される決定をする。

10

#### 【0197】

例えば、「BAR」図柄停止数が「1」で、右リール134cの「BAR」図柄を仮想ラインC2上に停止表示させる決定がなされたとすると、リール制御手段306は、図27(a)に示すように、回転リール134a、134b、134cを回転させる。また、演出実行手段338は、第3チャンス遊技状態において、図柄表示窓136内に停止表示された「BAR」図柄の合計数を液晶表示部138に表示するとともに、右リール134c、中リール134b、左リール134aの順に回転リールを停止させるよう指示する「右から順に押せ!」と記された画像を液晶表示部138に表示する。その後、図27(b)に示すように、ストップボタンスイッチ130cが操作されると、リール制御手段306は、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、右リール134cを停止制御する。そして、図27(c)に示すように、ストップボタンスイッチ130b、130aが順に操作されると、リール制御手段306は、「BAR」図柄以外の図柄が仮想ラインC2上に停止するように、中リール134b、左リール134aを停止制御する。また、演出実行手段338は、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に1つ停止したことを示す「1/10」と記された画像を液晶表示部138に表示する。

20

30

#### 【0198】

また、「BAR」図柄停止数が「2」で、中リール134b、右リール134cの「BAR」図柄を仮想ラインC2上に停止表示させる決定がなされたとすると、リール制御手段306は、図27(a)、(b)に示したように、回転リール134a、134b、134cを回転させた後、ストップボタンスイッチ130cの操作に応じて、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、右リール134cを停止制御する。その後、図27(d)に示すように、ストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、中リール134bを停止制御し、ストップボタンスイッチ130aが操作されると、「BAR」図柄以外の図柄が仮想ラインC2上に停止するように、左リール134aを停止制御する。また、演出実行手段338は、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に2つ停止したことを示す「2/10」と記された画像を液晶表示部138に表示する。

40

#### 【0199】

また、「BAR」図柄停止数が「3」が決定されたとすると、リール制御手段306は、図27(a)、(b)に示したように、回転リール134a、134b、134cを回転させた後、ストップボタンスイッチ130cの操作に応じて、「BAR」図柄が引込範

50

囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、右リール134cを停止制御する。その後、図27(e)に示すように、ストップボタンスイッチ130bが操作されると、リール制御手段306は、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、中リール134bを停止制御し、ストップボタンスイッチ130aが操作されると、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に停止するように、左リール134aを停止制御する。また、演出実行手段338は、「BAR」図柄が仮想ラインC2上に3つ停止し、AT遊技状態に当選したことを示す「AT確定」と記された画像を液晶表示部138に表示する。

#### 【0200】

そして、当選種別抽選手段304は、1回目の擬似遊技が終了すると、2回目の擬似遊技が開始される。2回目以降の擬似遊技においても、1回目の擬似遊技と同様に、スタートスイッチ128が操作されると、当選種別抽選手段304は、「BAR」図柄停止数、および、いずれの回転リール134a、134b、134cで「BAR」図柄が図柄表示窓136に停止表示されるかを決定する。

#### 【0201】

その後、当選種別抽選手段304は、10回目の擬似遊技が終了し、基本遊技がスタートスイッチ128の操作に応じて開始されると、図28に示すように、10回目の擬似遊技が終了した時点での「BAR」図柄停止数の合計数に基づいて、AT遊技状態の移行可否が予め設定された確率で決定される。例えば、「BAR」図柄停止数の合計数が1であれば、10%の確率でノーマルAT遊技状態への移行が決定され、「BAR」図柄停止数の合計数が2であれば、20%の確率でノーマルAT遊技状態への移行が決定される。このように、ノーマルAT遊技状態への移行確率は、「BAR」図柄停止数の合計数が多いほど高くなるように設定されている。

#### 【0202】

(第4チャンス遊技状態)

「第4チャンス遊技」と記した選択画像が選択され、または、「ランダム」と記した選択画像が選択されランダム抽選により第4チャンス遊技状態が決定されると、当選種別抽選手段304は、第4チャンス遊技状態に対応する第4チャンス擬似連続遊技を実行する。第4チャンス擬似連続遊技は、予め設定された擬似遊技数(1ゲーム)で擬似遊技が行われ、AT当選レベルに基づく抽選により、ノーマルAT遊技状態に移行するか否かが決定される。つまり、AT当選レベルが「1」である場合には25%の確率でAT遊技状態への移行が決定され、AT当選レベルが「2」である場合には50%の確率でAT遊技状態への移行が決定され、AT当選レベルが「3」である場合には75%の確率でAT遊技状態への移行が決定される。

#### 【0203】

(確定チャンス遊技状態)

上記したように、チャンス遊技準備状態において、AT当選レベルが「4」となり、遊技状態を確定チャンス遊技状態に移行させる決定がなされると、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させることなく、確定チャンス遊技状態に移行させる。確定チャンス遊技状態は、予め設定された遊技数にわたって、当該確定チャンス遊技状態が終了した後に移行されるノーマルAT遊技状態での継続遊技数の上乘せ抽選が行われる。したがって、確定チャンス遊技状態では、通常遊技状態およびチャンス遊技状態からノーマルAT遊技状態に移行する場合よりも、ノーマルAT遊技状態での継続遊技数を多く獲得可能である。

#### 【0204】

(AT遊技状態)

図14に戻って、AT遊技状態(特定遊技状態)は、補助演出を介して例えば当選役「通常ベル」を有効ラインA上に2回表示させ、通常遊技状態から移行する遊技状態であり、副制御基板202による補助演出が行われる。AT遊技状態では、主制御基板200に

10

20

30

40

50

においてボーナス成立遊技状態となっているので、小役やリプレイ役の当選確率が高く設定されており、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、通常遊技状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。

【0205】

また、AT遊技状態では、通常遊技状態のようなペナルティを科していない。当該AT遊技状態では、選択当選役が重複当選している場合に、正解操作態様を報知することで、正解操作態様の操作により選択当選役を入賞させ、遊技者にメダルを獲得させることを目的としている。したがって、正解操作態様に対応している変則操作態様をペナルティにすることができないからである。

10

【0206】

また、AT遊技状態では、ノーマルAT遊技状態と、特殊AT遊技状態とが設けられている。副遊技状態遷移手段334は、上述した非AT遊技状態からノーマルAT遊技状態への移行を決定すると、まず、ノーマルAT遊技状態の継続遊技数を決定する。ここで、継続遊技数は、当該ノーマルAT遊技状態を維持可能な（上限の）遊技数である。ただし、確定チャンス遊技状態からノーマルAT遊技状態に移行した場合には、確定チャンス遊技状態において上乗せ抽選により決定された上乗せ遊技数が、ここで決定された継続遊技数に加算される。

【0207】

そして、ノーマルAT遊技状態で消化された遊技数が継続遊技数に到達すると、ノーマルAT遊技状態が終了し、副遊技状態遷移手段334は、ノーマルAT遊技状態の継続抽選を行う。そして、ノーマルAT遊技状態の継続抽選に当選すると、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態を、再度、ノーマルAT遊技状態へ移行させ、ノーマルAT遊技状態の継続遊技数を決定する（6）。また、ノーマルAT遊技状態の継続抽選に当選しなかった場合は、遊技状態を、通常遊技状態へ移行させる（7）。

20

【0208】

ノーマルAT遊技状態において、副遊技状態遷移手段334は、ノーマルAT遊技状態の継続遊技数の上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選すると、遊技者にその旨報知するとともに、当選した上乗せにかかる遊技数を加えて継続遊技数を更新する。例えば、副遊技状態遷移手段334は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、継続遊技数の上乗せ抽選を行う。

30

【0209】

また、副遊技状態遷移手段334は、ノーマルAT遊技状態における所定の契機で遊技状態を特殊AT遊技状態に移行させ（8）、特殊AT遊技状態において所定の終了条件、例えば、所定遊技数が消化されると、遊技状態をノーマルAT遊技状態に戻す（9）。かかる特殊AT遊技状態は、ノーマルAT遊技状態より、継続遊技数が上乗せされ易いように設定されている。したがって、遊技者は、ノーマルAT遊技状態より、特殊AT遊技状態に滞在することを望むこととなる。

【0210】

上述したように、主制御基板200が管理する遊技状態は、ほぼ、ボーナス成立遊技状態に滞在しており、ボーナス成立遊技状態であることを条件に、副制御基板202では、遊技状態を、通常遊技状態、チャンス遊技準備状態、確定チャンス遊技準備状態、チャンス遊技状態、ノーマルAT遊技状態、特殊AT遊技状態の間で遷移させる。しかし、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示される可能性があり、主制御基板200が管理する遊技状態がボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移する場合もある。副制御基板202では、主制御基板200における遊技状態を把握することが可能なので、ボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態に遷移した場合、副制御基板202の遊技状態を一旦停止し、かつ、補助演出を行わないようにする。そして、主制御基板200においてボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態に遷移すると、副制御基板202の遊技状態を再開する。

40

50

## 【0211】

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

## 【0212】

(主制御基板200のメイン処理)

図29は、主制御基板200のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板200のメイン処理に沿って、初期化後の1遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ(ベットスイッチ126、スタートスイッチ128、ストップボタンスイッチ130a、130b、130c)は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

10

## 【0213】

(ステップS100)

電源スイッチ148を介してスロットマシン100の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段300は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段300は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメインRAM200cに保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させることができる。例えば、回転リール134a、134b、134cの回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各回転リール134a、134b、134cが回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メインRAM200cの初期化(RAMクリア)は行われない。

20

## 【0214】

(ステップS200)

続いて、ベット手段302は、遊技者によるベットスイッチ126の操作を受け付け、スタートスイッチ128に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ128の操作待ち状態に移行する。そして、スタートスイッチ128の操作が検知されると、次のステップS300に処理が移される。

## 【0215】

(ステップS300)

次に、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128の操作に応じて、当選種別抽選を実行する。また、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128の操作に応じて、擬似連続遊技の実行を決定し、擬似連続遊技の実行が決定されると、その擬似遊技において擬似当選役抽選を行う。

30

## 【0216】

(ステップS400)

スタートスイッチ128が操作されると、リール制御手段306は、ステップモータ262を駆動して左リール134a、中リール134b、右リール134cを回転させる。このリール回転処理においては、前回の1遊技(基本遊技または擬似遊技)における左リール134a、中リール134b、右リール134cの回転開始時点から所定の時間(例えば4.1秒)が経過すると(ウェイト)、当該遊技における左リール134a、中リール134b、右リール134cの回転を開始し、左リール134a、中リール134b、右リール134cの全てが定速回転となったところで、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を有効化する。

40

## 【0217】

(ステップS500)

続いて、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが有効化されている状態で、遊技者によるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を受け付けると、設定された停止制御則による図柄引き込みロジック

50

を用い、その操作に対応する回転リール（左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれか）を停止制御する。

【0218】

（ステップ S 6 0 0）

次に、判定手段 3 0 8 は、基本遊技において、図 5（a）に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じて遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド決定手段 3 1 4 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせや、有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された入賞コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス成立遊技状態において当選役「BB」に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたことに基づき遊技状態をボーナス成立遊技状態からボーナス遊技状態へ遷移させる。また、外部出力手段 3 1 8 は、判定手段 3 0 8 によって判定された結果に基づき、スロットマシン 1 0 0 の外部信号を出力する。

【0219】

（ステップ S 7 0 0）

続いて、払出制御手段 3 1 0 は、ステップ S 6 0 0 における基本遊技の判定結果に基づき、例えば、基本遊技の遊技結果として有効ライン A 上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ライン A 上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からボーナス非成立遊技状態へ遷移させる。このように、払出制御手段 3 1 0 は、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、基本遊技の 1 遊技を終了する。

【0220】

ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 に示したように、メダルの投入を通じて遊技を開始可能な状態となり、スタートスイッチ 1 2 8 の操作から入賞による払い出しまでの一連の処理を通じて基本遊技の 1 遊技が実行される。以後は、ステップ S 2 0 0 からステップ S 7 0 0 までを繰り返すこととなる。

【0221】

（ベット処理 S 2 0 0）

図 3 0 は、上記ステップ S 2 0 0 のベット処理を示したフローチャートである。

【0222】

（ステップ S 2 0 1）

まず、ベット手段 3 0 2 は、遊技種別フラグが基本遊技を示す 0 であるか否かを判定する。その結果、遊技種別フラグが 0 であれば、基本遊技中の処理としてステップ S 2 0 2 に処理を移し、遊技種別フラグが 1 であれば、基本遊技ではない、すなわち、擬似遊技としてステップ S 2 0 5 に処理を移す。ここで、遊技種別フラグは、その時点の遊技が基本遊技か擬似遊技かを示すフラグであり、基本遊技は 0、擬似遊技は 1 で示される。

【0223】

（ステップ S 2 0 2）

上記ステップ S 2 0 1 において遊技種別フラグが 0 であると判定されれば、ベット手段 3 0 2 は、メダル投入部 1 2 4 から投入されたメダルの投入数が規定投入数以上であるか、すなわち、規定投入数に達しているか否かを判定する。その結果、投入数が規定投入数以上であれば、基本遊技を進行するためのメダルのベットが完了したとしてステップ S 2 0 4 に処理を移し、投入数が規定投入数未満であれば、ステップ S 2 0 3 に処理を移す。

【0224】

（ステップ S 2 0 3）

上記ステップ S 2 0 2 において投入数が規定投入数未満であると判定されれば、ベット

10

20

30

40

50

手段 302 は、規定投入数以上のクレジットが貯留されている状況でベットスイッチ 126 が操作されたか否か判定する。その結果、ベットスイッチ 126 が操作されれば、基本遊技を進行するためのメダルのベットが完了したとしてステップ S204 に処理を移し、ベットスイッチ 126 が操作されなければ、ステップ S202 からの処理を繰り返す。

【0225】

(ステップ S204)

基本遊技においてメダルのベットが完了すると、または、後述するように、擬似遊技においてベットスイッチ 126 が操作されると、コマンド決定手段 314 は、その操作がなされたことを示す投入コマンドを生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された投入コマンドを副制御基板 202 に送信し、当該ベット処理 S200 を終了する。

10

【0226】

(ステップ S205)

上記ステップ S201 において遊技種別フラグが 0 ではない、すなわち、1 であると判定されれば、ベット手段 302 は、ベットスイッチ 126 に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップ S204 に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S206 に処理を移す。ここでベットスイッチ 126 に対するタイムアウト時間は、例えば、15 秒である。具体的には、当該ベット処理 S200 の開始時におけるベットスイッチ 126 の有効化時に、初期値として、15 秒をタイマ割込時間で除算した値をメイン RAM 200c に設定し、当該ステップ S205 においてタイマ割込に応じ 1 ずつ減算し、値が 0 になるとタイムアウトと判断する。

20

【0227】

(ステップ S206)

上記ステップ S205 においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、ベット手段 302 は、ベットスイッチ 126 が操作されたか否か判定する。その結果、ベットスイッチ 126 が操作されれば、ステップ S204 に処理を移し、ベットスイッチ 126 が操作されなければ、ステップ S205 からの処理を繰り返す。

【0228】

(抽選処理 S300)

図 31 は、上記ステップ S300 の抽選処理を示したフローチャートである。

30

【0229】

(ステップ S301)

まず、当選種別抽選手段 304 は、スタートスイッチ 128 が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ 128 が操作されれば、主制御基板 200 の乱数発生器 200d によって更新された種々の乱数、例えば、1 の当選種別抽選乱数を取得してステップ S302 に処理を移し、スタートスイッチ 128 が操作されなければ、ステップ S301 の処理を繰り返す。また、当選種別抽選手段 304 が擬似連続遊技の実行を決定した場合、当該スタートスイッチ 128 の操作は、基本遊技の開始契機に加え、擬似連続遊技における擬似遊技の開始契機ともなる。

【0230】

40

(ステップ S302)

上記ステップ S301 においてスタートスイッチ 128 が操作されたと判定されれば、当選種別抽選手段 304 は、図 9 および図 10 に示した複数の当選種別抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に対応する 1 の当選種別抽選テーブルを決定するとともに、ステップ S301 で取得した当選種別抽選乱数が、決定した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別またはハズレを抽選結果として決定する(当選種別抽選)。

【0231】

(ステップ S303)

次に、主遊技状態遷移手段 312 は、現在の遊技状態がボーナス非成立遊技状態であり

50



、かつ、上記ステップ S 3 0 2 の当選種別抽選において当選種別「B B」に当選したか否か判定する。その結果、ボーナス非成立遊技状態であり、かつ、当選種別「B B」に当選していれば、ステップ S 3 0 4 に処理を移し、ボーナス非成立遊技状態でない、または、当選種別「B B」に当選していなければ、ステップ S 3 0 5 に処理を移す。

【0 2 3 2】

(ステップ S 3 0 4)

上記ステップ S 3 0 8 において、ボーナス非成立遊技状態であり、かつ、当選種別「B B」に当選していると判定されれば、主遊技状態遷移手段 3 1 2 は、遊技状態をボーナス非成立遊技状態からボーナス成立遊技状態へ遷移させる。

【0 2 3 3】

(ステップ S 3 0 5)

続いて、当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技開始フラグがオンしているか否か判定する。その結果、チャンス擬似連続遊技開始フラグがオンしていれば、ステップ S 3 2 0 に処理を移し、チャンス擬似連続遊技開始フラグがオンしていなければ、ステップ S 3 0 6 に処理を移す。なお、チャンス擬似連続遊技開始フラグは、チャンス遊技準備状態において当選種別「通常リプレイ」の当選時に、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が「開始」の打順で操作されたことにより、チャンス擬似連続遊技を開始させることを示すフラグであり、後述するステップ S 5 1 1 でオンされる。

【0 2 3 4】

(ステップ S 3 0 6)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 0 2 で決定された当選種別が当選種別「強チェリーリプレイ」または「強スイカリリプレイ」であるか否かを判断する。その結果、当選種別「強チェリーリプレイ」または「強スイカリリプレイ」であれば、ステップ S 3 0 7 に処理を移し、当選種別「強チェリーリプレイ」および「強スイカリリプレイ」でなければ当該抽選処理を終了する。

【0 2 3 5】

(ステップ S 3 0 7)

上記ステップ S 3 0 6 において当選種別「強チェリーリプレイ」または「強スイカリリプレイ」であると判定されれば、当選種別抽選手段 3 0 4 は、通常擬似連続遊技の実行可否を抽選（通常擬似連続遊技抽選）により決定する。

【0 2 3 6】

(ステップ S 3 0 8)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 0 7 において通常擬似連続遊技の実行が決定されたか否かを判定する。その結果、通常擬似連続遊技の実行が決定されていれば、ステップ S 3 0 9 に処理を移し、通常擬似連続遊技の実行が決定されていなければ、当該抽選処理を終了する。

【0 2 3 7】

(ステップ S 3 0 9)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、遊技種別フラグを 1 にする。

【0 2 3 8】

(ステップ S 3 1 0)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、通常擬似連続遊技を行う通常擬似連続遊技処理を実行し、当該抽選処理を終了する。なお、通常擬似連続遊技処理について、詳しくは後述する。

【0 2 3 9】

(ステップ S 3 2 0)

上記ステップ S 3 0 5 においてチャンス擬似連続遊技開始フラグがオンしていると判定されれば、当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス遊技状態におけるチャンス擬似連続遊技を行うチャンス遊技状態処理を実行し、当該抽選処理を終了する。なお、チャンス遊技状態処理について、詳しくは後述する。

【0 2 4 0】

10

20

30

40

50

(通常擬似連続遊技処理 S 3 1 0 )

図 3 2 は、上記ステップ S 3 1 0 の通常擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。

【0 2 4 1】

(ステップ S 3 1 0 - 1 )

まず、当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 0 2 で決定された当選種別に応じた擬似当選種別抽選テーブル (図 1 1 ) を決定する。

【0 2 4 2】

(ステップ S 3 1 0 - 2 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 1 0 - 1 で決定された擬似当選種別抽選テーブルを用いて、複数の擬似当選種別から 1 の擬似当選種別を抽選により決定する (擬似当選種別抽選)。ここで、前回以前の擬似当選種別抽選で擬似当選種別「強チェリーリプレイ」が決定されており、かつ、今回の擬似当選種別抽選で擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」が決定された場合、擬似当選種別「弱チェリーリプレイ」を擬似当選種別「強チェリーリプレイ」に置換する。また、前回以前の擬似当選種別抽選で擬似当選種別「強スイカリプレイ」が決定されており、かつ、今回の擬似当選種別抽選で擬似当選種別「弱スイカリプレイ」が決定された場合、擬似当選種別「弱スイカリプレイ」を擬似当選種別「強スイカリプレイ」に置換する。

【0 2 4 3】

(ステップ S 3 1 0 - 3 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、擬似遊技を継続させるか否かを抽選により決定する (擬似遊技継続抽選)。

【0 2 4 4】

(ステップ S 3 1 0 - 4 )

コマンド決定手段 3 1 4 は、ステップ S 3 1 0 - 2 における擬似当選種別抽選の抽選結果 (擬似当選種別) やステップ S 3 1 0 - 3 における擬似遊技継続抽選の抽選結果等を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【0 2 4 5】

そして、共通化されたステップ S 4 0 0 のリール回転処理とステップ S 5 0 0 のリール停止処理とステップ S 2 0 0 のベット処理とを実行してステップ S 3 1 0 - 5 に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作のみを受け付ける。ここでは、ステップ S 5 0 0 のリール停止処理によって回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が一時的に停止することになるが、あくまで基本遊技の本来の停止と異なる仮停止であるので、払出制御手段 3 1 0 によるメダルの払出は実行されない。

【0 2 4 6】

また、本実施形態においては、基本遊技を実行するためのプログラム、例えば、所定の図柄組み合わせを有効ライン A 上に表示させるための停止制御設定ロジックや、遊技者によるストップスイッチ 1 3 0 の操作態様に基づいて有効ライン A 上に回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の所定の図柄を引き込む図柄引き込みロジック等を擬似遊技にも適宜流用する。このように、一連の遊技を実行するプログラムを、基本遊技と擬似遊技との間で共通化することで、擬似遊技の採否に拘わらず、プログラムの容量の増大を抑制することが可能となり、設計コストや処理負荷を低減することができる。

【0 2 4 7】

(ステップ S 3 1 0 - 5 )

続いて、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間が経過したか否かを判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップ S 3 1 0 - 7 に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S 3 1 0 - 6 に処理を移す。ここでスタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間は、例えば、1 5 秒である。具体的には、当該抽選処理 S 3 0 0 の開始時におけるスタートスイッチ

10

20

30

40

50

128の有効化時に、初期値として、15秒をタイマ割込時間で除算した値をメインRAM200cに設定し、当該ステップS310-5においてタイマ割込に応じ1ずつ減算し、値が0になるとタイムアウトと判断する。

【0248】

(ステップS310-6)

上記ステップS310-5においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128が操作されたか否かを判定する。その結果、スタートスイッチ128が操作されれば、主制御基板200の乱数発生器200dによって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべくステップS310-7に処理を移し、スタートスイッチ128が操作されなければ、ステップS310-5からの処理を繰り返す。

10

【0249】

(ステップS310-7)

続いて、当選種別抽選手段304は、上記ステップS310-3における擬似遊技継続抽選の抽選結果に基づいて、擬似遊技を継続させるか否かを判定する。その結果、擬似遊技を継続させるのであれば、ステップS310-2の処理に戻り、擬似遊技を継続させないのであれば、ステップS310-8に処理を移す。

【0250】

(ステップS310-8)

当選種別抽選手段304は、擬似遊技を終了すべく、遊技種別フラグを0に設定し、ランダム遅延処理フラグをONにして当該通常擬似連続遊技処理を終了する。ここで、ランダム遅延処理フラグは、通常擬似連続遊技における基本遊技の回転リール134a、134b、134cの回転態様としてランダム遅延処理を行うためのフラグである。

20

【0251】

(チャンス遊技状態処理S320)

図33は、上記ステップS320のチャンス遊技状態処理を示したフローチャートである。

【0252】

(ステップS320-1)

まず、当選種別抽選手段304は、遊技種別フラグを1に設定する。

30

【0253】

(ステップS320-2)

当選種別抽選手段304は、チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブル(図17)を用いて、複数の擬似当選種別から1の擬似当選種別を抽選により決定する(擬似当選種別抽選)。

【0254】

(ステップS320-3)

コマンド決定手段314は、ステップS320-2における擬似当選種別抽選の抽選結果(擬似当選種別)等を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された当選種別コマンドを副制御基板202に送信する。

40

【0255】

そして、共通化されたステップS400のリール回転処理とステップS500のリール停止処理とステップS200のベット処理とを実行してステップS320-4に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ126の操作のみを受け付ける。

【0256】

(ステップS320-4)

当選種別抽選手段304は、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしていれば、ステップS320-5に処理を移し、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしていなければ、ステッ

50

ブ S 3 2 0 - 8 に処理を移す。チャンス擬似連続遊技継続フラグは、チャンス擬似連続遊技を継続させるためのフラグである。

【 0 2 5 7 】

( ステップ S 3 2 0 - 5 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 c が操作されたか否かを判定する。その結果、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 c が操作されていれば、ステップ S 3 2 0 - 6 に処理を移し、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 c が操作されていなければ、ステップ S 3 2 0 - 8 に処理を移す。

【 0 2 5 8 】

( ステップ S 3 2 0 - 6 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 c の操作に応じて第 1 チャンス遊技状態 ~ 第 4 チャンス遊技状態のいずれかを、チャンス遊技状態の決定候補として仮決定する。

【 0 2 5 9 】

( ステップ S 3 2 0 - 7 )

コマンド決定手段 3 1 4 は、上記ステップ S 3 2 0 - 6 で仮決定されたチャンス遊技状態を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【 0 2 6 0 】

( ステップ S 3 2 0 - 8 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間が経過したか否かを判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップ S 3 2 0 - 1 0 に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S 3 2 0 - 9 に処理を移す。ここでスタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間は、例えば、1 5 秒であり、当該抽選処理 S 3 0 0 の開始時におけるスタートスイッチ 1 2 8 の有効化時に、初期値として、1 5 秒をタイマ割込時間で除算した値をメイン R A M 2 0 0 c に設定し、当該ステップ S 3 2 0 - 8 においてタイマ割込に応じ 1 ずつ減算し、値が 0 になるとタイムアウトと判断する。

【 0 2 6 1 】

( ステップ S 3 2 0 - 9 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されたか否かを判定する。その結果、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されれば、主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべくステップ S 3 2 0 - 1 0 に処理を移し、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されなければ、ステップ S 3 2 0 - 4 からの処理を繰り返す。

【 0 2 6 2 】

( ステップ S 3 2 0 - 1 0 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしていれば、チャンス擬似連続遊技継続フラグをオフにして、ステップ S 3 2 0 - 1 2 に処理を移し、チャンス擬似連続遊技継続フラグがオンしていなければ、ステップ S 3 2 0 - 1 1 に処理を移す。

【 0 2 6 3 】

( ステップ S 3 2 0 - 1 1 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技中断フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、チャンス擬似連続遊技中断フラグがオンしていれば、チャンス擬似連続遊技中断フラグをオフにして、ステップ S 3 2 0 - 1 8 に処理を移し、チャンス擬似連続遊技中断フラグがオンしていなければ、ステップ S 3 2 0 - 1 2 に処理を移す。なお、チャンス擬似連続遊技中断フラグは、チャンス擬似連続遊技を中断させるためのフラグである。

【 0 2 6 4 】

10

20

30

40

50

## (ステップ S 3 2 0 - 1 2 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記 S 3 2 0 - 6 で最終的に仮決定されていたチャンス遊技状態を、移行すべきチャンス遊技状態として決定する。なお、当選種別抽選手段 3 0 4 は、「ランダム」と記した選択画像が決定された場合、第 1 チャンス遊技状態～第 4 チャンス遊技状態のいずれかをランダム抽選により決定する。

## 【 0 2 6 5 】

## (ステップ S 3 2 0 - 1 3 )

コマンド決定手段 3 1 4 は、上記 S 3 2 0 - 1 2 で決定されたチャンス遊技状態を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

## 【 0 2 6 6 】

## (ステップ S 3 2 0 - 1 4 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記 S 3 2 0 - 1 2 で決定されたチャンス遊技状態が第 1 チャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、決定されたチャンス遊技状態が第 1 チャンス遊技状態であれば、ステップ S 3 2 1 に処理を移し、決定されたチャンス遊技状態が第 1 チャンス遊技状態でなければ、ステップ S 3 2 0 - 1 5 に処理を移す。

## 【 0 2 6 7 】

## (ステップ S 3 2 1 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 1 チャンス擬似連続遊技を実行する第 1 チャンス擬似連続遊技処理を実行し、ステップ S 3 2 0 - 1 7 に処理を移す。なお、第 1 チャンス擬似連続遊技処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 2 6 8 】

## (ステップ S 3 2 0 - 1 5 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記 S 3 2 0 - 1 2 で決定されたチャンス遊技状態が第 2 チャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、決定されたチャンス遊技状態が第 2 チャンス遊技状態であれば、ステップ S 3 2 2 に処理を移し、決定されたチャンス遊技状態が第 2 チャンス遊技状態でなければ、ステップ S 3 2 0 - 1 6 に処理を移す。

## 【 0 2 6 9 】

## (ステップ S 3 2 2 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 2 チャンス擬似連続遊技を実行する第 2 チャンス擬似連続遊技処理を実行し、ステップ S 3 2 0 - 1 7 に処理を移す。なお、第 2 チャンス擬似連続遊技処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 2 7 0 】

## (ステップ S 3 2 0 - 1 6 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記 S 3 2 0 - 1 2 で決定されたチャンス遊技状態が第 3 チャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、決定されたチャンス遊技状態が第 3 チャンス遊技状態であれば、ステップ S 3 2 3 に処理を移し、決定されたチャンス遊技状態が第 3 チャンス遊技状態でない、つまり、第 4 チャンス遊技状態であれば、ステップ S 3 2 4 に処理を移す。

## 【 0 2 7 1 】

## (ステップ S 3 2 3 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 3 チャンス擬似連続遊技を実行する第 3 チャンス擬似連続遊技処理を実行し、ステップ S 3 2 0 - 1 7 に処理を移す。なお、第 3 チャンス擬似連続遊技処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 2 7 2 】

## (ステップ S 3 2 4 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、第 4 チャンス擬似連続遊技を実行する第 4 チャンス擬似連続遊技処理を実行し、ステップ S 3 2 0 - 1 7 に処理を移す。なお、第 4 チャンス擬似連続遊技処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 2 7 3 】

10

20

30

40

50

(ステップS 3 2 0 - 1 7)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技継続フラグをオフにする。

【0 2 7 4】

(ステップS 3 2 0 - 1 8)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、遊技種別フラグを 0 に設定し、当該チャンス遊技状態処理を終了する。

【0 2 7 5】

(第 1 チャンス擬似連続遊技処理 S 3 2 1)

図 3 4 は、上記ステップ S 3 2 1 の第 1 チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。

【0 2 7 6】

(ステップS 3 2 1 - 1)

まず、当選種別抽選手段 3 0 4 は、前半擬似遊技数を 1 0 に設定する。また、累積ポイントを 1 に設定する。

【0 2 7 7】

(ステップS 3 2 1 - 2)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルを用いて、複数の擬似当選種別から 1 の擬似当選種別を抽選により決定する(擬似当選種別抽選)。

【0 2 7 8】

(ステップS 3 2 1 - 3)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 2 1 - 2 で決定された擬似当選種別に基づいて抽選で獲得ポイントを決定する。

【0 2 7 9】

(ステップS 3 2 1 - 4)

当選種別抽選手段 3 0 4 は、上記ステップ S 3 2 1 - 3 で決定された獲得ポイントを累積ポイントに加算し、累積ポイントを更新する。

【0 2 8 0】

(ステップS 3 2 1 - 5)

コマンド決定手段 3 1 4 は、上記 S 3 2 1 - 2 で決定された擬似当選種別、上記ステップ S 3 2 1 - 3 で決定された獲得ポイント、上記ステップ S 3 2 1 - 4 で更新された累積ポイントを含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【0 2 8 1】

そして、共通化されたステップ S 4 0 0 のリール回転処理とステップ S 5 0 0 のリール停止処理とステップ S 2 0 0 のベット処理とを実行してステップ S 3 2 1 - 6 に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作のみを受け付ける。ここでは、ステップ S 5 0 0 のリール停止処理によって回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が一時的に停止することになるが、あくまで基本遊技の本来の停止と異なる仮停止であるので、払出制御手段 3 1 0 によるメダルの払出は実行されない。

【0 2 8 2】

(ステップS 3 2 1 - 6)

続いて、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップ S 3 2 1 - 8 に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S 3 2 1 - 7 に処理を移す。ここでスタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間は、例えば、1 5 秒である。具体的には、当該抽選処理 S 3 0 0 の開始時におけるスタートスイッチ 1 2 8 の有効化時に、初期値として、1 5 秒をタイマ割込時間で除算した値をメイン R A M 2 0 0 c に設定し、当該ステップ S 3 2 1 - 6 においてタイマ割込に応じ 1 ずつ減算し、値が 0 になるとタイムアウトと判断する。

【0 2 8 3】

10

20

30

40

50

## (ステップS 3 2 1 - 7)

上記ステップS 3 2 1 - 6においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段3 0 4は、スタートスイッチ1 2 8が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ1 2 8が操作されれば、主制御基板2 0 0の乱数発生器2 0 0 dによって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技を進行すべくステップS 3 2 1 - 8に処理を移し、スタートスイッチ1 2 8が操作されなければ、ステップS 3 2 1 - 6からの処理を繰り返す。

## 【0 2 8 4】

## (ステップS 3 2 1 - 8)

当選種別抽選手段3 0 4は、擬似遊技数カウンタの値に1を加算する。ここで、擬似遊技数カウンタは、擬似遊技の回数を計数するカウンタである。

10

## 【0 2 8 5】

## (ステップS 3 2 1 - 9)

そして、当選種別抽選手段3 0 4は、擬似遊技数カウンタの値が、設定された前半擬似遊技数以上となっているか否か判定する。その結果、前半擬似遊技数以上となっていれば、前半部の擬似遊技を終了すべく、擬似遊技数カウンタを0にリセットして、ステップS 3 2 1 - 1 0に処理を移し、擬似遊技数未満であれば、ステップS 3 2 1 - 2からの処理を繰り返す。こうして、擬似遊技数カウンタが前半擬似遊技数になるまで前半部の擬似遊技が繰り返される。

20

## 【0 2 8 6】

## (ステップS 3 2 1 - 1 0)

当選種別抽選手段3 0 4は、上記ステップS 3 2 1 - 4で更新された累積ポイントに基づいて、A T遊技状態の移行可否を抽選で決定する(A T遊技状態抽選)。なお、当該ステップS 3 2 1 - 1 0の処理が実行される前に、上記ステップS 3 2 1 - 4で更新された累積ポイントが初めて1 0に到達した場合には、その時点で、A T遊技状態への移行が決定され、ここで、A T遊技状態抽選が行われることはない。

## 【0 2 8 7】

## (ステップS 3 2 1 - 1 1)

当選種別抽選手段3 0 4は、上記ステップS 3 2 1 - 1 0のA T遊技状態抽選により決定されたA T遊技状態の移行可否、および、上記ステップS 3 2 1 - 4で更新された累積ポイントに基づいて、後半擬似遊技数を決定する。なお、当該ステップS 3 2 1 - 1 1の処理が実行される前に、上記ステップS 3 2 1 - 4で更新された累積ポイントが初めて1 0に到達した場合には、その時点で、後半擬似遊技数が決定され、ここで、後半擬似遊技数が決定されることはない。

30

## 【0 2 8 8】

## (ステップS 3 2 1 - 1 2)

コマンド決定手段3 1 4は、上記S 3 2 1 - 1 0のA T遊技状態抽選により決定されたA T遊技状態の移行可否、上記ステップS 3 2 1 - 1 1で決定された後半擬似遊技数を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段3 1 6は、生成された当選種別コマンドを副制御基板2 0 2に送信する。なお、当該ステップS 3 2 1 - 1 2の処理が実行される前に、上記ステップS 3 2 1 - 4で更新された累積ポイントが初めて1 0に到達し、A T遊技状態への移行および後半擬似数が決定された場合、その時点で、コマンド決定手段3 1 4は、A T遊技状態への移行の決定、および、決定された後半擬似遊技数を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段3 1 6は、生成された当選種別コマンドを副制御基板2 0 2に送信する。

40

## 【0 2 8 9】

## (ステップS 3 2 1 - 1 3)

当選種別抽選手段3 0 4は、チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブルを用いて、複数の擬似当選種別から1の擬似当選種別を抽選により決定する(擬似当選種別抽選)。

## 【0 2 9 0】

50

## (ステップS 3 2 1 - 1 4)

コマンド決定手段3 1 4は、上記S 3 2 1 - 1 3で決定された擬似当選種別を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段3 1 6は、生成された当選種別コマンドを副制御基板2 0 2に送信する。

## 【0 2 9 1】

そして、共通化されたステップS 4 0 0のリール回転処理とステップS 5 0 0のリール停止処理とステップS 2 0 0のベット処理とを実行してステップS 3 2 1 - 1 5に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ1 2 6の操作のみを受け付ける。ここでは、ステップS 5 0 0のリール停止処理によって回転リール1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 cが一時的に停止することになるが、あくまで基本遊技の本来の停止と異なる仮停止であるので、払出制御手段3 1 0によるメダルの払出は実行されない。

10

## 【0 2 9 2】

## (ステップS 3 2 1 - 1 5)

続いて、当選種別抽選手段3 0 4は、スタートスイッチ1 2 8に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップS 3 2 1 - 1 7に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップS 3 2 1 - 1 6に処理を移す。ここでスタートスイッチ1 2 8に対するタイムアウト時間は、例えば、1 5秒である。具体的には、当該抽選処理S 3 0 0の開始時におけるスタートスイッチ1 2 8の有効化時に、初期値として、1 5秒をタイマ割込時間で除算した値をメインRAM 2 0 0 cに設定し、当該ステップS 3 2 1 - 1 5においてタイマ割込に応じ1 ずつ減算し、値が0になるとタイムアウトと判断する。

20

## 【0 2 9 3】

## (ステップS 3 2 1 - 1 6)

上記ステップS 3 2 1 - 1 5においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段3 0 4は、スタートスイッチ1 2 8が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ1 2 8が操作されれば、主制御基板2 0 0の乱数発生器2 0 0 dによって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべくステップS 3 2 1 - 1 7に処理を移し、スタートスイッチ1 2 8が操作されなければ、ステップS 3 2 1 - 1 5からの処理を繰り返す。

30

## 【0 2 9 4】

## (ステップS 3 2 1 - 1 7)

当選種別抽選手段3 0 4は、擬似遊技数カウンタの値に1を加算する。

## 【0 2 9 5】

## (ステップS 3 2 1 - 1 8)

そして、当選種別抽選手段3 0 4は、擬似遊技数カウンタの値が、設定された後半擬似遊技数以上となっているか否か判定する。その結果、後半擬似遊技数以上となっていれば、後半部の擬似遊技を終了すべく、擬似遊技数カウンタを0にリセットして、当該第1チャンス擬似連続遊技処理を終了し、擬似遊技数未満であれば、ステップS 3 2 1 - 1 4からの処理を繰り返す。こうして、擬似遊技数カウンタが後半擬似遊技数になるまで後半部の擬似遊技が繰り返される。

40

## 【0 2 9 6】

## (第2チャンス擬似連続遊技処理S 3 2 2)

図3 5は、上記ステップS 3 2 2の第2チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。

## 【0 2 9 7】

## (ステップS 3 2 2 - 1)

まず、当選種別抽選手段3 0 4は、擬似遊技数を5に設定する。

## 【0 2 9 8】

## (ステップS 3 2 2 - 2)

当選種別抽選手段3 0 4は、AT当選レベルに基づいて、択当てモード「6 択」、「3

50



択」、「2 択」、「1 択」のいずれかを抽選で決定する。

【0299】

(ステップS322-3)

当選種別抽選手段304は、有効ラインA上に「白7」図柄を3つ並べて表示するための1の正解打順を抽選で決定する。

【0300】

(ステップS322-4)

コマンド決定手段314は、上記S322-2で決定された択当てモード、上記ステップS322-3で決定された正解打順を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された当選種別コマンドを副制御基板202に送信する。

10

【0301】

(ステップS322-5)

リール制御手段306は、上記ステップS322-2で決定された択当てモードに応じたリール演出を行うリール演出処理を実行する。なお、リール演出処理について、詳しくは後述する。

【0302】

そして、共通化されたステップS500のリール停止処理とステップS200のベット処理とを実行してステップS322-6に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ126の操作のみを受け付ける。ここでは、ステップS500のリール停止処理によって回転リール134a、134b、134cが一時的に停止することになるが、あくまで基本遊技の本来の停止と異なる仮停止であるので、払出制御手段310によるメダルの払出は実行されない。また、上記ステップS322-5において回転リール134a、134b、134cのいずれかが自動的に停止制御された場合、当該停止制御された回転リール134a、134b、134cに対応するストップボタンスイッチ130a、130b、130cに対するリール停止制御(S500)は行われない。

20

【0303】

(ステップS322-6)

続いて、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップS322-8に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップS322-7に処理を移す。ここでスタートスイッチ128に対するタイムアウト時間は、例えば、15秒である。具体的には、当該抽選処理S300の開始時におけるスタートスイッチ128の有効化時に、初期値として、15秒をタイマ割込時間で除算した値をメインRAM200cに設定し、当該ステップS322-6においてタイマ割込に応じ1ずつ減算し、値が0になるとタイムアウトと判断する。

30

【0304】

(ステップS322-7)

上記ステップS322-6においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ128が操作されれば、主制御基板200の乱数発生器200dによって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべくステップS322-8に処理を移し、スタートスイッチ128が操作されなければ、ステップS322-6からの処理を繰り返す。

40

【0305】

(ステップS322-8)

当選種別抽選手段304は、上記ステップS322-5において、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが自動的に停止制御される打順を含めて正解打順で操作されたか否かを判定する。その結果、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが正解打順で操作されていれば、ステップS322-11に処理を移し、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが正解打順で操作されていなければ、ステ

50

ップ S 3 2 2 - 9 に処理を移す。

【 0 3 0 6 】

( ステップ S 3 2 2 - 9 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、擬似遊技数カウンタの値に 1 を加算する。

【 0 3 0 7 】

( ステップ S 3 2 2 - 1 0 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、擬似遊技数カウンタの値が、設定された擬似遊技数以上と  
なっているか否かを判定する。その結果、擬似遊技数以上となっていれば、ステップ S 3 2  
2 - 1 1 に処理を移し、擬似遊技数未満であれば、ステップ S 3 2 2 - 2 からの処理を繰  
り返す。

10

【 0 3 0 8 】

( ステップ S 3 2 2 - 1 1 )

コマンド決定手段 3 1 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が  
正解打順で操作されたか否かにより、A T 遊技状態への移行が決定されたか否かを含む当  
選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副  
制御基板 2 0 2 に送信し、当該第 2 チャンス擬似連続遊技処理を終了する。

【 0 3 0 9 】

( リール演出処理 S 3 2 2 - 5 )

図 3 6 は、上記ステップ S 3 2 2 - 5 のリール演出処理を示したフローチャートである  
。

20

【 0 3 1 0 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 1 )

まず、リール制御手段 3 0 6 は、上記ステップ S 3 2 2 - 2 で択当モード「6 択」が決  
定されたか否かを判定する。その結果、択当モード「6 択」が決定されていれば、ステッ  
プ S 3 2 2 - 5 - 2 に処理を移し、択当モード「6 択」が決定されていなければ、ステッ  
プ S 3 2 2 - 5 - 4 に処理を移す。

【 0 3 1 1 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 2 )

リール制御手段 3 0 6 は、第 1 リール演出時間に亘って、回転リール 1 3 4 a、1 3 4  
b、1 3 4 c を逆回転させるリールフリーズ演出を実行する。

30

【 0 3 1 2 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 3 )

リール制御手段 3 0 6 は、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を回転させ、当該  
リール演出処理を終了する。

【 0 3 1 3 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 4 )

リール制御手段 3 0 6 は、上記ステップ S 3 2 2 - 2 で択当モード「3 択」が決定され  
たか否かを判定する。その結果、択当モード「3 択」が決定されていれば、ステップ S 3  
2 2 - 5 - 5 に処理を移し、択当モード「3 択」が決定されていなければ、ステップ S 3  
2 2 - 5 - 7 に処理を移す。

40

【 0 3 1 4 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 5 )

リール制御手段 3 0 6 は、第 2 リール演出時間に亘って、回転リール 1 3 4 a、1 3 4  
b、1 3 4 c を逆回転させるリールフリーズ演出を実行する。

【 0 3 1 5 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 6 )

リール制御手段 3 0 6 は、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を回転させ、当該  
リール演出処理を終了する。

【 0 3 1 6 】

( ステップ S 3 2 2 - 5 - 7 )

50

まず、リール制御手段306は、上記ステップS322-2で択当モード「2択」が決定されたか否かを判定する。その結果、択当モード「2択」が決定されていれば、ステップS322-5-8に処理を移し、択当モード「2択」が決定されていなければ、ステップS322-5-11に処理を移す。

【0317】

(ステップS322-5-8)

リール制御手段306は、第3リール演出時間に亘って、回転リール134a、134b、134cを逆回転させるリールフリーズ演出を実行する。

【0318】

(ステップS322-5-9)

リール制御手段306は、回転リール134a、134b、134cを回転させる。

【0319】

(ステップS322-5-10)

リール制御手段306は、上記ステップS322-3で決定された正解打順のうち、最初の打順に対応する回転リール134a、134b、134cのいずれかを、有効ラインA上に「白7」図柄が表示されるように自動的に停止させ、当該リール演出を終了する。

【0320】

(ステップS322-5-11)

リール制御手段306は、上記ステップS322-2で択当モード「1択」が決定されたか否かを判定する。その結果、択当モード「1択」が決定されていれば、ステップS322-5-12に処理を移し、択当モード「1択」が決定されていない、つまり、択当モード「ハズレ」が決定されていれば、ステップS322-5-15に処理を移す。

【0321】

(ステップS322-5-12)

リール制御手段306は、第4リール演出時間に亘って、回転リール134a、134b、134cを逆回転させるリールフリーズ演出を実行する。

【0322】

(ステップS322-5-13)

リール制御手段306は、回転リール134a、134b、134cを回転させる。

【0323】

(ステップS322-5-14)

リール制御手段306は、上記ステップS322-3で決定された正解打順のうち、最初および2番目の打順に対応する回転リール134a、134b、134cを有効ラインA上に「白7」図柄が表示されるように自動的に停止させ、当該リール演出処理を終了する。

【0324】

(ステップS322-5-15)

リール制御手段306は、回転リール134a、134b、134cを回転させ、当該リール演出処理を終了する。

【0325】

(第3チャンス擬似連続遊技処理S323)

図37は、上記ステップS323の第3チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。

【0326】

(ステップS323-1)

まず、当選種別抽選手段304は、擬似遊技数を10に設定する。

【0327】

(ステップS323-2)

当選種別抽選手段304は、AT当選レベルに基づいて、「BAR」図柄停止数を抽選により決定する。

10

20

30

40

50

## 【0328】

## (ステップS323-3)

当選種別抽選手段304は、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数の「BAR」図柄がいずれの回転リール134a、134b、134cで図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示されるかを決定する。

## 【0329】

## (ステップS323-4)

当選種別抽選手段304は、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数を合計数に加算して更新する。

## 【0330】

## (ステップS323-5)

コマンド決定手段314は、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数、および、上記ステップS323-3で決定された「BAR」図柄がいずれの回転リール134a、134b、134cで図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示されるか、および、上記ステップS323-4で更新された「BAR」図柄停止数の合計数を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された当選種別コマンドを副制御基板202に送信する。そして、共通化されたステップS400のリール回転処理を実行してステップS323-6に処理を移す。

## 【0331】

## (ステップS323-6)

リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが有効化されている状態で、遊技者によるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作を受け付けると、上記ステップS323-3の決定に基づいて、「BAR」図柄を図柄表示窓136の仮想ラインC2上に停止表示させるリール停止処理を実行する。なお、リール停止処理(S323-6)について、詳しくは後述する。

## 【0332】

その後、共通化されたステップS200のベット処理を実行してステップS323-7に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ126の操作のみを受け付ける。

## 【0333】

## (ステップS323-7)

当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップS323-9に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップS323-8に処理を移す。ここでスタートスイッチ128に対するタイムアウト時間は、例えば、15秒である。具体的には、当該抽選処理S300の開始時におけるスタートスイッチ128の有効化時に、初期値として、15秒をタイマ割込時間で除算した値をメインRAM200cに設定し、当該ステップS323-7においてタイマ割込に応じ1ずつ減算し、値が0になるとタイムアウトと判断する。

## 【0334】

## (ステップS323-8)

上記ステップS323-7においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段304は、スタートスイッチ128が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ128が操作されれば、主制御基板200の乱数発生器200dによって更新された乱数を取得して、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべくステップS323-9に処理を移し、スタートスイッチ128が操作されなければ、ステップS323-7からの処理を繰り返す。

## 【0335】

## (ステップS323-9)

当選種別抽選手段304は、上記ステップS323-4で更新された「BAR」図柄停

10

20

30

40

50

止数の合計数が10以上である、または、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数が「3」であり、図柄表示窓136の仮想ラインC2上に「BAR」図柄が揃って停止表示されたか否かを判定する。その結果、「BAR」図柄停止数の合計数が10以上である、または、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数が「3」であり、図柄表示窓136の仮想ラインC2上に「BAR」図柄が揃って停止表示されれば、ステップS323-13に処理を移し、「BAR」図柄停止数の合計数が10以上でなく、かつ、上記ステップS323-2で決定された「BAR」図柄停止数が「3」でなく、図柄表示窓136の仮想ラインC2上に「BAR」図柄が揃って停止表示されなければ、ステップS323-10に処理を移す。

【0336】

10

(ステップS323-10)

当選種別抽選手段304は、擬似遊技数カウンタの値に1を加算する。

【0337】

(ステップS323-11)

そして、当選種別抽選手段304は、擬似遊技数カウンタの値が、設定された擬似遊技数以上となっているか否かを判定する。その結果、擬似遊技数以上となっていれば、擬似遊技を終了すべく、擬似遊技数カウンタを0にリセットして、ステップS323-12に処理を移し、擬似遊技数未満であれば、ステップS323-2からの処理を繰り返す。

【0338】

20

(ステップS323-12)

当選種別抽選手段304は、上記ステップS323-4で更新された「BAR」図柄停止数の合計数に基づいて、AT遊技状態の移行可否を抽選で決定する(AT遊技状態抽選)。

【0339】

(ステップS323-13)

コマンド決定手段314は、上記S323-12のAT遊技状態抽選により決定されたAT遊技状態への移行可否を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段316は、生成された当選種別コマンドを副制御基板202に送信し、当該第3チャンス擬似連続遊技処理を終了する。

【0340】

30

(リール停止処理S323-6)

図38は、上記ステップS323-6のリール停止処理を示したフローチャートである。

【0341】

(ステップS323-6-1)

まず、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cに対するタイムアウト時間が経過したか否かを判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、ステップS323-6-3に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップS323-6-2に処理を移す。ここでストップボタンスイッチ130a、130b、130cに対するタイムアウト時間は、例えば30秒である。また、当該リール停止処理S323-6の開始時におけるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの有効化時に、初期値として、上記タイムアウト時間をタイマ割込時間で除算した値をメインRAM200cに設定し、当該ステップS323-6においてタイマ割込に応じ減算し、値が0になるとタイムアウトと判断する。

40

【0342】

(ステップS323-6-2)

上記ステップS323-6-1においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、リール制御手段306は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかが操作されたか否かを判定する。その結果、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cのいずれかが操作されれば、ステップS323-6-3に処理を移し

50

、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c のいずれも操作されなければ、ステップ S 3 2 3 - 6 - 1 からの処理を繰り返す。

【0343】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 3)

コマンド決定手段 314 は、ストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c のいずれかの操作がなされると、または、タイムアウトにより操作がなされたとみなされると、操作がなされたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の情報を示す停止コマンド(第1停止コマンド、第2停止コマンド、第3停止コマンド)を操作の度に生成し、コマンド送信手段 316 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 202 に送信する。

10

【0344】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 4)

リール制御手段 306 は、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する 1 の回転リール(左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c のいずれか)が、上記ステップ S 3 2 3 - 3 で決定された「BAR」図柄を停止させる回転リールであるか否かを判定する。その結果、「BAR」図柄を停止させる回転リールであれば、ステップ S 3 2 3 - 6 - 5 に処理を移し、「BAR」図柄を停止させる回転リールでなければ、ステップ S 3 2 3 - 6 - 6 に処理を移す。

【0345】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 5)

リール制御手段 306 は、「BAR」図柄が引込範囲内に存在していない場合であっても、「BAR」図柄が仮想ライン C 2 上に停止するように、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する 1 の回転リールを停止制御する。

20

【0346】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 6)

リール制御手段 306 は、「BAR」図柄以外の図柄が仮想ライン C 2 上に停止するように、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する 1 の回転リールを停止制御する。

【0347】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 7)

続いて、リール制御手段 306 は、操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する 1 の回転リール(左リール 134 a、中リール 134 b、右リール 134 c のいずれか)が完全に停止したか否かを判定する。その結果、1 の回転リール 134 a、134 b、134 c が停止していれば、ステップ S 3 2 3 - 6 - 8 に処理を移し、まだ停止していなければ、ステップ S 3 2 3 - 6 - 7 の処理を繰り返す。

30

【0348】

(ステップ S 3 2 3 - 6 - 8)

上記ステップ S 3 2 3 - 6 - 7 において操作されたストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c に対応する回転リール 134 a、134 b、134 c が停止していると判定されれば、リール制御手段 306 は、全ての回転リール 134 a、134 b、134 c が停止しているか否かを判定する。その結果、全ての回転リール 134 a、134 b、134 c が停止していれば、当該リール停止処理を終了し、まだ停止していない回転リール 134 a、134 b、134 c が存在すれば、ステップ S 3 2 3 - 6 - 1 からの処理を繰り返す。

40

【0349】

(第4チャンス擬似連続遊技処理 S 3 2 4)

図 39 は、上記ステップ S 3 2 4 の第4チャンス擬似連続遊技処理を示したフローチャートである。

【0350】

(ステップ S 3 2 4 - 1)

50

まず、当選種別抽選手段 3 0 4 は、A T 当選レベルに基づいて、A T 遊技状態の移行可否を抽選で決定する（A T 遊技状態抽選）。

【0 3 5 1】

（ステップ S 3 2 4 - 2）

コマンド決定手段 3 1 4 は、上記 S 3 2 4 - 1 の A T 遊技状態抽選により決定された A T 遊技状態の移行可否を含む当選種別コマンドを生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

【0 3 5 2】

そして、共通化されたステップ S 4 0 0 のリール回転処理とステップ S 5 0 0 のリール停止処理とステップ S 2 0 0 のベット処理とを実行してステップ S 3 2 4 - 3 に処理を移す。ただし、かかるベット処理は、遊技者によるベットスイッチ 1 2 6 の操作のみを受け付ける。ここでは、ステップ S 5 0 0 のリール停止処理によって回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が一時的に停止することになるが、あくまで基本遊技の本来の停止と異なる仮停止であるので、払出制御手段 3 1 0 によるメダルの払出は実行されない

【0 3 5 3】

（ステップ S 3 2 4 - 3）

当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、当該第 4 チャンス擬似連続遊技処理を終了し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S 3 2 3 - 4 に処理を移す。ここでスタートスイッチ 1 2 8 に対するタイムアウト時間は、例えば、1 5 秒である。具体的には、当該抽選処理 S 3 0 0 の開始時におけるスタートスイッチ 1 2 8 の有効化時に、初期値として、1 5 秒をタイム割込時間で除算した値をメイン R A M 2 0 0 c に設定し、当該ステップ S 3 2 4 - 3 においてタイム割込に応じ 1 ずつ減算し、値が 0 になるとタイムアウトと判断する。

【0 3 5 4】

（ステップ S 3 2 4 - 4）

上記ステップ S 3 2 4 - 3 においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されたか否か判定する。その結果、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されれば、当該第 4 チャンス擬似連続遊技処理を終了し、スタートスイッチ 1 2 8 が操作されなければ、ステップ S 3 2 4 - 3 からの処理を繰り返す。

【0 3 5 5】

（リール回転処理 S 4 0 0）

図 4 0 は、上記ステップ S 4 0 0 のリール回転処理を示したフローチャートである。

【0 3 5 6】

（ステップ S 4 0 1）

まず、リール制御手段 3 0 6 は、前回の 1 遊技（基本遊技または擬似遊技）における左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれかの回転開始時点から所定のウェイト時間（例えば 4 . 1 秒）が経過したか否か判定する。その結果、ウェイト時間が経過していれば、ステップ S 4 0 2 に処理を移し、ウェイト時間が経過していなければ、ステップ S 4 0 1 の処理を繰り返す。ここでは、基本遊技および擬似遊技のいずれにおいても通常のウェイト時間の経過を待つとしたが、擬似遊技についてはウェイト時間を異ならせてもよい。

【0 3 5 7】

（ステップ S 4 0 2）

上記ステップ S 4 0 1 においてウェイト時間が経過していると判定されれば、リール制御手段 3 0 6 は、ランダム遅延処理フラグが O N であるか否か判定する。その結果、ランダム遅延処理フラグが O N であれば、すなわち、擬似遊技直後の基本遊技であれば、ステップ S 4 0 3 に処理を移し、ランダム遅延処理フラグが O F F であれば、ステップ S 4 0 4 に処理を移す。

## 【 0 3 5 8 】

## (ステップ S 4 0 3 )

上記ステップ S 4 0 2 においてランダム遅延処理フラグが O N であると判定されれば、リール制御手段 3 0 6 は、ランダム遅延処理によって回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転を開始し、当該リール回転処理 S 4 0 0 を終了する。また、リール制御手段 3 0 6 は、ランダム遅延処理フラグが O N であれば、ランダム遅延処理フラグを O F F に変更する。

## 【 0 3 5 9 】

## (ステップ S 4 0 4 )

上記ステップ S 4 0 2 においてランダム遅延処理フラグが O F F であると判定されれば、リール制御手段 3 0 6 は、ランダム遅延処理ではない、予め定められた順およびタイミングによって回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の回転を開始し、当該リール回転処理 S 4 0 0 を終了する。

## 【 0 3 6 0 】

## (リール停止処理 S 5 0 0 )

図 4 1 は、上記ステップ S 5 0 0 のリール停止処理を示したフローチャートである。

## 【 0 3 6 1 】

## (ステップ S 5 0 1 )

まず、リール制御手段 3 0 6 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対するタイムアウト時間が経過したか否か判定する。その結果、タイムアウト時間が経過していれば、再度の擬似遊技を進行すべく（下記のように基本遊技ではタイムアウトが生じない）、ステップ S 5 0 3 に処理を移し、タイムアウト時間が経過していなければ、ステップ S 5 0 2 に処理を移す。ここでストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対するタイムアウト時間は、各ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が何番目に停止されたかに応じて複数段階設けられ、例えば、第 1 停止であれば 3 0 秒、第 2 または第 3 停止であれば 0 . 0 5 秒である。また、当該リール停止処理 S 5 0 0 の開始時におけるストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の有効化時に、初期値として、上記タイムアウト時間をタイマ割込時間で除算した値をメイン R A M 2 0 0 c に設定し、当該ステップ S 5 0 1 においてタイマ割込に応じ減算し、値が 0 になるとタイムアウトと判断する。ここで、減算する値として遊技種別フラグの値を利用する。すなわち、擬似遊技であれば遊技種別フラグの 1 が減算する値となり、基本遊技であれば遊技種別フラグの 0 が減算する値となる。したがって、基本遊技であれば、実質的に減算が生じないので、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対するタイムアウトも生じないこととなる。

## 【 0 3 6 2 】

## (ステップ S 5 0 2 )

上記ステップ S 5 0 1 においてタイムアウト時間が経過していないと判定されれば、リール制御手段 3 0 6 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかが操作されたか否か判定する。その結果、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかが操作されれば、再度の擬似遊技または基本遊技を進行すべく、ステップ S 5 0 3 に処理を移し、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれも操作されなければ、ステップ S 5 0 1 からの処理を繰り返す。

## 【 0 3 6 3 】

## (ステップ S 5 0 3 )

コマンド決定手段 3 1 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかの操作がなされると、または、タイムアウトにより操作がなされたとみなされると、操作がなされたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の情報を示す停止コマンド（第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド）を操作の度に生成し、コマンド送信手段 3 1 6 は、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 2 0 2 に送信する。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 6 4 】

## (ステップ S 5 0 4 )

続いて、リール制御手段 3 0 6 は、操作したストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する 1 の回転リール ( 左リール 1 3 4 a、中リール 1 3 4 b、右リール 1 3 4 c のいずれか ) が完全に停止したか否かを判定する。その結果、1 の回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止していれば、ステップ S 5 0 5 に処理を移し、まだ停止していなければ、ステップ S 5 0 4 の処理を繰り返す。

## 【 0 3 6 5 】

## (ステップ S 5 0 5 )

上記ステップ S 5 0 4 において操作したストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c に対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止していると判定されれば、リール制御手段 3 0 6 は、全ての回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止しているか否かを判定する。その結果、全ての回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止していれば、ステップ S 5 0 6 に処理を移し、まだ停止していない回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が存在すれば、ステップ S 5 0 1 からの処理を繰り返す。

10

## 【 0 3 6 6 】

## (ステップ S 5 0 6 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、副制御基板 2 0 2 で管理されている遊技状態がチャンス遊技準備状態であるか否かを判定する。その結果、チャンス遊技準備状態であれば、ステップ S 5 0 7 に処理を移し、チャンス遊技準備状態でなければ、ステップ S 5 1 2 に処理を移す。

20

## 【 0 3 6 7 】

## (ステップ S 5 0 7 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、当選種別抽選により当選種別「通常リプレイ」が当選したか否かを判定する。その結果、当選種別「通常リプレイ」が当選していれば、ステップ S 5 0 8 に処理を移し、当選種別「通常リプレイ」が当選していなければ、ステップ S 5 1 2 に処理を移す。

## 【 0 3 6 8 】

## (ステップ S 5 0 8 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が「1UP」または「2UP」の打順で操作されたか否かを判定する。その結果、「1UP」または「2UP」の打順で操作されていれば、ステップ S 5 0 9 に処理を移し、「1UP」および「2UP」の打順で操作されていなければ、ステップ S 5 1 0 に処理を移す。

30

## 【 0 3 6 9 】

## (ステップ S 5 0 9 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、「1UP」または「2UP」の打順に基づいて A T 当選レベルを加算して更新する。なお、この A T 当選レベルは、副制御基板 2 0 2 における通知 A T 当選レベルに相当する。

## 【 0 3 7 0 】

## (ステップ S 5 1 0 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が「開始」の打順で操作されたか否かを判定する。その結果、「開始」の打順で操作されていれば、ステップ S 5 1 1 に処理を移し、「開始」の打順で操作されていなければ、ステップ S 5 1 2 に処理を移す。

40

## 【 0 3 7 1 】

## (ステップ S 5 1 1 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、チャンス擬似連続遊技開始フラグをオンにする。

## 【 0 3 7 2 】

## (ステップ S 5 1 2 )

当選種別抽選手段 3 0 4 は、副制御基板 2 0 2 で管理されている遊技状態がチャンス遊

50

技状態の最初の擬似遊技であるか否かを判定する。その結果、チャンス遊技状態の最初の擬似遊技であれば、ステップS513に処理を移し、チャンス遊技状態の最初の擬似遊技でなければ、ステップS518に処理を移す。

【0373】

(ステップS513)

当選種別抽選手段304は、擬似当選種別抽選により擬似当選種別「通常リプレイ」が当選したか否かを判定する。その結果、擬似当選種別「通常リプレイ」が当選していれば、ステップS514に処理を移し、擬似当選種別「通常リプレイ」が当選していなければ、ステップS518に処理を移す。

【0374】

(ステップS514)

当選種別抽選手段304は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが「継続」の打順で操作されたか否かを判定する。その結果、「継続」の打順で操作されていれば、ステップS515に処理を移し、「継続」の打順で操作されていない場合は、ステップS516に処理を移す。

【0375】

(ステップS515)

当選種別抽選手段304は、チャンス擬似連続遊技継続フラグをオンにする。

【0376】

(ステップS516)

当選種別抽選手段304は、ストップボタンスイッチ130a、130b、130cが「中断」の打順で操作されたか否かを判定する。その結果、「中断」の打順で操作されていれば、ステップS517に処理を移し、「中断」の打順で操作されていない場合は、ステップS518に処理を移す。

【0377】

(ステップS517)

当選種別抽選手段304は、チャンス擬似連続遊技中断フラグをオンにする。

【0378】

(ステップS518)

続いて、リール制御手段306は、当該リール停止処理S500におけるストップボタンスイッチ130a、130b、130cの操作態様(ここでは操作順)に応じて、副制御基板202における遊技状態が、通常遊技状態、チャンス遊技状態、AT遊技状態のいずれとなっているか判定し、当該リール停止処理S500を終了する。例えば、リール制御手段306は、当選種別「打順ベル」の当選時に正解操作態様による操作が2回連続で行われたことによって遊技状態がAT遊技状態に遷移したことを把握する。

【0379】

(副制御基板202のサブ処理)

図42は、副制御基板202のサブ処理を示したフローチャートである。ここでは本実施形態の特徴に関する処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0380】

(ステップS1100)

電源スイッチ148を介してスロットマシン100の電源が投入され、通電状態になると、初期化決定手段330は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化決定手段330は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをサブRAM202cに保持している。

【0381】

(ステップS1200)

コマンド受信手段332は、主制御基板200からのコマンドが受信されるまで待機する。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 8 2 】

( ステップ S 1 3 0 0 )

上記ステップ S 1 2 0 0 においてコマンドが受信されていると判定されれば、コマンド受信手段 3 3 2 は、当該受信されたコマンドに基づいて種々の処理を実行する。

## 【 0 3 8 3 】

( コマンド受信処理 S 1 3 0 0 )

図 4 3 は、上記ステップ S 1 3 0 0 のコマンド受信処理を示したフローチャートである。

## 【 0 3 8 4 】

( ステップ S 1 3 0 1 )

まず、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが投入コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが投入コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 2 に処理を移し、受信したコマンドが投入コマンドでなければ、ステップ S 1 3 0 3 に処理を移す。

## 【 0 3 8 5 】

( ステップ S 1 3 0 2 )

上記ステップ S 1 3 0 1 において受信したコマンドが投入コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、次の遊技のための遊技開始準備が行われたとして、それまで実行されていた演出を所定条件下で切り換えたり、終了させる。

## 【 0 3 8 6 】

( ステップ S 1 3 0 3 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが当選種別コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが当選種別コマンドであれば、1 遊技が開始されたとし、ステップ S 1 3 0 4 に処理を移し、受信したコマンドが当選種別コマンドでなければ、ステップ S 1 3 1 0 に処理を移す。

## 【 0 3 8 7 】

( ステップ S 1 3 0 4 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別コマンドに示される主制御基板 2 0 0 が管理する遊技状態がボーナス成立遊技状態であることを条件に、当選種別コマンドに示される当選種別および副制御基板 2 0 2 で管理している遊技状態と演出抽選乱数に基づき、チャンス遊技準備状態、A T 遊技状態のいずれかを移行可否を決定する（遊技状態抽選処理）。なお、遊技状態抽選処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 3 8 8 】

( ステップ S 1 3 0 5 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がチャンス遊技準備状態である場合に、A T 当選レベルを上昇させるための抽選を行う（レベルアップ抽選処理）。なお、レベルアップ抽選処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 3 8 9 】

( ステップ S 1 3 0 6 )

演出決定手段 3 3 6 は、当選種別コマンドに基づいて遊技の演出を決定する（演出決定処理）。ここで、A T 遊技が実行されている場合、補助演出が決定される。なお、演出決定処理について、詳しくは後述する。

## 【 0 3 9 0 】

( ステップ S 1 3 0 7 )

次に、演出実行手段 3 3 8 は、演出決定手段 3 3 6 によって決定された演出を実行開始する。例えば、決定された演出が補助演出であれば、演出実行手段 3 3 8 は、当該補助演出を実行する。

## 【 0 3 9 1 】

( ステップ S 1 3 0 8 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判

10

20

30

40

50

定する。その結果、受信したコマンドが停止コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 9 に処理を移し、受信したコマンドが停止コマンドでなければ、ステップ S 1 3 1 0 に処理を移す。

【0392】

(ステップ S 1 3 0 9 )

上記ステップ S 1 3 0 8 において受信したコマンドが停止コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、その停止コマンドが、第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンドのいずれであるか、また、その停止操作は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれになされた停止操作かを判定し、その判定結果と演出の内容に基づいて、演出態様を変動させる。

10

【0393】

(ステップ S 1 3 1 0 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが入賞コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが入賞コマンドであれば、ステップ S 1 3 1 1 に処理を移し、受信したコマンドが入賞コマンドでなければ、ステップ S 1 3 1 4 に処理を移す。

【0394】

(ステップ S 1 3 1 1 )

上記ステップ S 1 3 1 0 において受信したコマンドが入賞コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、当該入賞コマンドに基づく演出を実行する。

20

【0395】

(ステップ S 1 3 1 2 )

続いて、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 で管理される遊技状態の進行状態を把握し、遊技状態の終了判定を行う(遊技状態判定処理)。なお、遊技状態終了判定処理について、詳しくは後述する。

【0396】

(ステップ S 1 3 1 3 )

次に、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、副制御基板 2 0 2 で管理される遊技状態の開始判定を行う。例えば、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス遊技当選フラグがオンしていれば、チャンス遊技準備状態を開始するとともに、チャンス遊技当選フラグをオフし、A T 遊技当選フラグがオンしていれば、A T 遊技状態を開始するとともに、A T 遊技当選フラグをオフする。また、遊技状態がチャンス遊技準備状態に設定されており、当選種別「通常リプレイ」の当選時に、「開始」の打順でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されると、遊技状態をチャンス遊技状態に移行させる。

30

【0397】

(ステップ S 1 3 1 4 )

続いて、コマンド受信手段 3 3 2 は、受信したコマンドが払出コマンドであるか否か判定する。その結果、受信したコマンドが払出コマンドであれば、ステップ S 1 3 1 5 に処理を移し、受信したコマンドが払出コマンドでなければ、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。

40

【0398】

(ステップ S 1 3 1 5 )

上記ステップ S 1 3 1 4 において受信したコマンドが払出コマンドであると判定されれば、演出実行手段 3 3 8 は、当該払出コマンドに基づく演出を実行し、当該コマンド受信処理 S 1 3 0 0 を終了する。すると、メダルの払出に応じて、サブクレジット表示部 1 5 6 およびサブ払出表示部 1 5 8 の数値が更新される。

【0399】

(遊技状態抽選処理 S 1 3 0 4 )

図 4 4 は、上記ステップ S 1 3 0 4 の遊技状態抽選処理を示したフローチャートである。

50

## 【 0 4 0 0 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 1 )

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態が通常遊技状態であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 2 に処理を移し、遊技状態が通常遊技状態でなければ、当該遊技状態抽選処理を終了する。

## 【 0 4 0 1 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 2 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別コマンドに示される当選種別に基づいて、チャンス遊技状態、A T 遊技状態のいずれかの移行可否を抽選により決定する。

## 【 0 4 0 2 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 3 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 2 において A T 遊技状態への移行が決定したか否かを判定する。その結果、A T 遊技状態への移行が決定していれば、ステップ S 1 3 0 4 - 9 に処理を移し、A T 遊技状態への移行が決定していなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 4 に処理を移す。

## 【 0 4 0 3 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 4 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 2 においてチャンス遊技状態への移行が決定したか否かを判定する。その結果、チャンス遊技状態への移行が決定していれば、ステップ S 1 3 0 4 - 8 に処理を移し、チャンス遊技状態への移行が決定していなければ、ステップ S 1 3 0 4 - 5 に処理を移す。

## 【 0 4 0 4 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 5 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別コマンドに示される当選種別に基づいて、C Z ポイントを抽選により決定する。

## 【 0 4 0 5 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 6 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 5 で決定された C Z ポイントを加算して更新する。

## 【 0 4 0 6 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 7 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、上記ステップ S 1 3 0 4 - 6 で更新された C Z ポイントが設定されているモードごとに決定される C Z 天井以上であるか否かを判定する。その結果、C Z ポイントが C Z 天井以上であれば、ステップ S 1 3 0 4 - 8 に処理を移し、C Z ポイントが C Z 天井以上でなければ、当該遊技状態抽選処理を終了する。

## 【 0 4 0 7 】

## (ステップ S 1 3 0 4 - 8 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス遊技当選フラグをオンにし、当該遊技状態抽選処理を終了する。

## (ステップ S 1 3 0 4 - 9 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、A T 遊技当選フラグをオンにし、当該遊技状態抽選処理を終了する。

## 【 0 4 0 8 】

## (レベルアップ抽選処理 S 1 3 0 5 )

図 4 5 は、上記ステップ S 1 3 0 5 のレベルアップ抽選処理を示したフローチャートである。

## 【 0 4 0 9 】

## (ステップ S 1 3 0 5 - 1 )

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がチャンス遊技準備状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態がチャンス遊技準備状態であれば、ステップ S 1 3 0 5 -

10

20

30

40

50

2 に処理を移し、遊技状態がチャンス遊技準備状態でなければ、当該レベルアップ抽選処理を終了する。

【0410】

(ステップS1305 - 2)

副遊技状態遷移手段334は、準備遊技数カウンタの値が、設定された準備遊技数以上となっているか否かを判定する。その結果、準備遊技数以上となっていれば、当該レベルアップ抽選処理を終了し、準備遊技数未満であれば、ステップS1305 - 3の処理に移る。なお、準備遊技数カウンタは、チャンス遊技準備状態での遊技数を計数するカウンタであり、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行された際にリセットされる。また、準備遊技数は、遊技状態がチャンス遊技準備状態に移行された際に5に設定される。

10

【0411】

(ステップS1305 - 3)

副遊技状態遷移手段334は、準備遊技数カウンタを1加算する。

【0412】

(ステップS1305 - 4)

副遊技状態遷移手段334は、当選種別コマンドに示される当選種別に基づいて、AT当選レベルを上げるか否かを抽選により決定する(レベルアップ抽選)。

【0413】

(ステップS1305 - 5)

副遊技状態遷移手段334は、上記ステップS1305 - 4のレベルアップ抽選によりAT当選レベルを上げる決定がなされたか否かを判定する。その結果、AT当選レベルを上げる決定がなされていれば、ステップS1305 - 6に処理を移し、AT当選レベルを上げる決定がなされていなければ、当該レベルアップ抽選処理を終了する。

20

【0414】

(ステップS1305 - 6)

副遊技状態遷移手段334は、AT当選レベルを1加算して更新し、当該レベルアップ抽選処理を終了する。

【0415】

(演出決定処理S1306)

図46は、上記ステップS1306の演出決定処理を示したフローチャートである。

30

【0416】

(ステップS1306 - 1)

まず、副遊技状態遷移手段334は、遊技状態がチャンス遊技準備状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態がチャンス遊技準備状態であれば、ステップS1306 - 2に処理を移し、遊技状態がチャンス遊技準備状態でなければ、ステップS1306 - 8に処理を移す。

【0417】

(ステップS1306 - 2)

副遊技状態遷移手段334は、当選種別抽選の抽選結果が当選種別「通常リプレイ」であるか否かを判定する。その結果、当選種別抽選の抽選結果が当選種別「通常リプレイ」であれば、ステップS1306 - 3に処理を移し、当選種別「通常リプレイ」でなければ、ステップS1306 - 8に処理を移す。

40

【0418】

(ステップS1306 - 3)

副遊技状態遷移手段334は、上記ステップS1305 - 6で更新されたAT当選レベルを設定AT当選レベルとし、設定AT当選レベルと通知AT当選レベルが同一であるか否かを判定する。その結果、設定AT当選レベルと通知AT当選レベルが同一であれば、ステップS1306 - 5に処理を移し、設定AT当選レベルと通知AT当選レベルが同一でなければ、ステップS1306 - 4に処理を移す。

【0419】

50

(ステップ S 1 3 0 6 - 4 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通知 A T 当選レベルを上げる「1 U P」または「2 U P」の打順を指示するレベル U P 補助演出の実行を決定する。また、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、当選種別抽選の抽選結果が当選種別「通常リプレイ」のときに、実際のストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の打順に基づいて、通知 A T 当選レベルを加算して更新する。

【0 4 2 0】

(ステップ S 1 3 0 6 - 5 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、準備遊技数カウンタの値が、設定された準備遊技数以上となっているか否か判定する。その結果、準備遊技数以上となっていれば、ステップ S 1 3 0 6 - 6 に処理を移し、準備遊技数未満であれば、ステップ S 1 3 0 6 - 7 に処理を移す。

【0 4 2 1】

(ステップ S 1 3 0 6 - 6 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、主制御基板 2 0 0 にチャンス擬似連続遊技を開始させるため、「開始」の打順を指示する開始補助演出の実行を決定する。

【0 4 2 2】

(ステップ S 1 3 0 6 - 7 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通知 A T 当選レベルを維持させるため、「維持」の打順を指示する維持補助演出の実行を決定する。

【0 4 2 3】

(ステップ S 1 3 0 6 - 8 )

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がチャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態がチャンス遊技状態であれば、ステップ S 1 3 0 6 - 9 に処理を移し、遊技状態がチャンス遊技状態でなければ、当該演出決定処理を終了する。

【0 4 2 4】

(ステップ S 1 3 0 6 - 9 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、擬似当選種別抽選の抽選結果が擬似当選種別「通常リプレイ」であるか否か判定する。その結果、擬似当選種別抽選の抽選結果が擬似当選種別「通常リプレイ」であれば、ステップ S 1 3 0 6 - 1 0 に処理を移し、当選種別「通常リプレイ」でなければ、当該演出決定処理を終了する。

【0 4 2 5】

(ステップ S 1 3 0 6 - 1 0 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、設定 A T 当選レベルと通知 A T 当選レベルが同一であるか否かを判定する。その結果、設定 A T 当選レベルと通知 A T 当選レベルが同一であれば、ステップ S 1 3 0 6 - 1 1 に処理を移し、設定 A T 当選レベルと通知 A T 当選レベルが同一でなければ、ステップ S 1 3 0 6 - 1 2 に処理を移す。

【0 4 2 6】

(ステップ S 1 3 0 6 - 1 1 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス擬似連続遊技を継続させるため、「継続」の打順を指示する継続補助演出の実行を決定し、当該演出決定処理を終了する。

【0 4 2 7】

(ステップ S 1 3 0 6 - 1 2 )

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、チャンス擬似連続遊技を中断させるため、「中断」の打順を指示する中断補助演出の実行を決定し、当該演出決定処理を終了する。

【0 4 2 8】

(遊技状態終了判定処理 S 1 3 1 2 )

図 4 7 は、上記ステップ S 1 3 1 2 の遊技状態終了判定処理を示したフローチャートである。

【0 4 2 9】

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 3 1 2 - 1)

まず、副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がチャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態がチャンス遊技状態であれば、ステップ S 1 3 1 2 - 2 に処理を移し、遊技状態がチャンス遊技状態でなければ、ステップ S 1 3 1 2 - 5 に処理を移す。

【 0 4 3 0 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 2)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、主制御基板 2 0 0 により A T 遊技状態へ移行しない決定がなされたことが通知されたか否かを判定する。その結果、A T 遊技状態へ移行しない決定がなされていなければ、ステップ S 1 3 1 2 - 3 に処理を移し、A T 遊技状態へ移行しない決定がなされていなければ、ステップ S 1 3 1 2 - 5 に処理を移す。

10

【 0 4 3 1 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 3)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる。

【 0 4 3 2 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 4)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常遊技状態のモードを抽選により決定する。

【 0 4 3 3 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 5)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態がチャンス遊技状態であるか否かを判定する。その結果、遊技状態がチャンス遊技状態であれば、ステップ S 1 3 1 2 - 6 に処理を移し、遊技状態がチャンス遊技状態でなければ、当該遊技状態終了判定処理を終了する。

20

【 0 4 3 4 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 6)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、擬似当選種別抽選の抽選結果が擬似当選種別「通常リプレイ」であるか否かを判定する。その結果、擬似当選種別「通常リプレイ」であれば、ステップ S 1 3 1 2 - 7 に処理を移し、擬似当選種別「通常リプレイ」でなければ、当該遊技状態終了判定処理を終了する。

【 0 4 3 5 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 7)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が「中断」の打順で操作されたか否かを判定する。その結果、「中断」の打順で操作されていれば、ステップ S 1 3 1 2 - 8 に処理を移し、「中断」の打順で操作されていなければ、当該遊技状態終了判定処理を終了する。

30

【 0 4 3 6 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 8)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる。

【 0 4 3 7 】

(ステップ S 1 3 1 2 - 9)

副遊技状態遷移手段 3 3 4 は、通常遊技状態の通常遊技状態モードを抽選により決定し、当該遊技状態終了判定処理を終了する。

40

【 0 4 3 8 】

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

【 0 4 3 9 】

なお、上記の実施形態において、チャンス擬似連続遊技の最初の擬似遊技では、「継続」の打順 1 または打順 2 でストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c が操作されると、チャンス擬似連続遊技が継続され、「中断」の打順 5 または打順 6 でストップ

50



ボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が操作されると、チャンス擬似連続遊技が中断されるようにした。しかしながら、これに限らず、図 48 に示すように、擬似当選種別「通常リプレイ」の当選時に「信号」の打順 3 または打順 4 が設けられ、AT 当選レベルが「4」、つまり、ノーマル AT 遊技状態への移行が確定している場合、チャンス擬似連続遊技の最初の擬似遊技で、「信号」の打順 3 または打順 4 でストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が操作されると、外部出力手段 318 は、遊技状態がノーマル AT 遊技状態へ移行されたことを示す外部信号を出力するとともに、リール制御手段 306 は、チャンス擬似連続遊技を中断するようにしてもよい。

#### 【0440】

また、上記の実施形態において、チャンス擬似連続遊技の最初の擬似遊技では、「継続」の打順 1 または打順 2 でストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が操作されると、チャンス擬似連続遊技が継続され、「中断」の打順 5 または打順 6 でストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が操作されると、チャンス擬似連続遊技が中断されるようにした。しかしながら、これに限らず、図 49 に示すように、遊技状態が非 AT 遊技状態であり、副遊技状態遷移手段 334 で複数種類の AT 遊技状態のうちのいずれかの AT 遊技状態に移行させる決定をした場合、どの AT 遊技状態に移行させるかを打順により主制御基板 200 に擬似遊技を用いて指示するようにしてもよい。例えば、AT 遊技状態として、AT 1（基本となる AT 遊技状態）、AT 2（AT 1 よりも擬似連続遊技が行われやすい遊技状態）、特殊 AT 1（上乗せの所謂 0 G 連が行われ、その後 AT 1 に移行する遊技状態）、特殊 AT 2（継続抽選に漏れるまで擬似遊技が行われ、擬似当選種別に基づいて上乗せが行われる遊技状態）が設けられていたとすると、AT 遊技状態への移行が決定された後、リール制御手段 306 は擬似連続遊技を行い、擬似当選種別「通常リプレイ」の当選時に、演出実行手段 338 は、AT 1 への移行が決定されていた場合には「AT 1」の打順 3 の補助演出を実行し、AT 2 への移行が決定されていた場合には「AT 2」の打順 4 の補助演出を実行し、特殊 AT 1 への移行が決定されていた場合には「特殊 AT 1」の打順 5 の補助演出を実行し、特殊 AT 2 への移行が決定されていた場合には「特殊 AT 2」の打順 6 の補助演出を実行する。そして、主制御基板 200 は、打順に従ったステップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c の操作に応じて、いずれの AT 遊技状態に移行したかを把握する。なお、擬似遊技において擬似当選種別「通常リプレイ」が当選した際、AT 遊技状態への移行が決定されていない場合には、遊技状態が非 AT 遊技状態であることを確認するために、演出実行手段 338 は、「通常」の打順 1 の補助演出を実行し、また、現在の遊技状態を維持させる際には「移行せず」の打順 2 の補助演出を実行する。

#### 【0441】

また、上記の実施形態において、チャンス擬似連続遊技の最初の擬似遊技で「継続」の打順 1 または打順 2 でストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が操作されると、次の擬似遊技で、第 1 チャンス遊技～第 4 チャンス遊技のいずれかが開始されるようにした。しかしながら、これに限らず、チャンス擬似連続遊技における最初およびその後の 1 または複数回の擬似遊技で擬似当選種別「通常リプレイ」が決定され、「継続」の打順 1 または打順 2 でストップボタンスイッチ 130 a、130 b、130 c が所定回数操作されると、その次の擬似遊技から、第 1 チャンス遊技～第 4 チャンス遊技のいずれかが開始されるようにしてもよい。

#### 【0442】

また、上記の実施形態において、擬似当選種別として、リプレイ役の当選種別に対応する擬似当選種別のみが設けられるようにしたが、これに限らず、リプレイ役以外の当選種別に対応する擬似当選種別、当選種別とは対応しない擬似当選種別（例えば、仮想ライン B 1 上に、「リプレイ A」、「リプレイ A」、「リプレイ A」が表示される擬似当選種別）が設けられるようにしてもよい。

#### 【0443】

また、擬似遊技中、液晶表示部 138 に「FREE PLAY」等を表示したり、演出

用ランプ 1 4 2 やスピーカ 1 4 0 を介して、擬似遊技が行われていることを報知するようにしてもよい。

【 0 4 4 4 】

また、擬似遊技では、停止制御を行った回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c 全て、または、停止制御を行った回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のみを上下方向（または左右方向）に振動（認識できる程度の微振動）させるようにしてもよい。例えば、最初に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させ、次に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかも振動させ、最後に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれも振動させるようにしてもよい。また、最初に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させずに、次に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させ、最後に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれも振動させるようにしてもよい。また、最初および 2 番目に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを 2 つを振動させずに、最後に停止制御した回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させるようにしてもよい。また、いずれかの回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を振動させたときに、停止制御されている回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を振動させるようにしてもよい。また、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させる際に、停止制御されている回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c のいずれかを振動させるようにしてもよい。また、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかが操作され、操作されたストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c のいずれかに対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止制御されたときに振動を開始させてもよく、また、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作が終了したとき（遊技者がストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c から指を離したとき）に、振動を開始させてもよい。また、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の振動が開始されてから、所定時間経過後に静止状態にしてもよい。

【 0 4 4 5 】

また、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の振動では、1 - 2 相励磁のステッピングモータを用いた場合に、基本遊技では、励磁開放することで回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の停止状態を維持するが、擬似遊技においては、励磁状態と励磁開放状態とを例えば 0 . 5 秒以内の所定時間毎に繰り返すことで停止状態を維持する。具体的に、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止したときのステッピングモータの回転位置が、1 - 2 相励磁における固定子側の特定の 1 相に対応する（1 相を励磁している）位置である場合、その特定の 1 相、特定の 1 相と回転方向の両近傍に位置する 2 相とを合わせた 3 相、または、全相（4 相）から選択された 1 の組み合わせの励磁状態と、それら全てを開放した開放状態とを繰り返す。また、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止したときのステッピングモータの回転位置が、1 - 2 相励磁における特定の 2 相に対応する（2 相を励磁している）位置である場合、その特定の 2 相、または、全相（4 相）から選択された 1 の組み合わせの励磁状態と、それら全てを開放した開放状態とを繰り返す。こうして、擬似遊技および基本遊技のいずれの遊技であっても、外見上、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c が停止しているように見せかけることができ、内部的にのみ励磁状態を変化させることができる。かかる構成によると、例えば、当該スロットマシン 1 0 0 のデバッグや試験において、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の停止制御に問題が生じた場合に、ステッピングモータの励磁状態を電流測定器等で確認することで、その停止制御が擬似遊技と基本遊技のいずれの停止制御であるか特定することが可能となる。ただし、後述するように回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の停止時に回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を振動させる場合、その振動している間のステッピングモータの励磁状態はこの限りではない。

【 0 4 4 6 】

また、上記の擬似遊技の報知や、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c の振動等は

組み合わせて用いてもよい。

【 0 4 4 7 】

また、上記の実施形態において、擬似遊技では、ストップボタンスイッチ 1 3 0 a、1 3 0 b、1 3 0 c の操作に応じて、対応する回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を停止するようにしたが、例えば、ベットスイッチ 1 2 6 等の操作に応じて、回転リール 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c を停止するようにしてもよい。

【 0 4 4 8 】

また、上記の実施形態において、複数回の擬似遊技が連続して行われる擬似連続遊技では、各擬似遊技において擬似当選種別を抽選するようにしたが、複数の擬似遊技における擬似当選種別を予め設定された順（シナリオ）で決定するようにしてもよい。

10

【 0 4 4 9 】

また、上記の実施形態においては、副制御基板 2 0 2 により非 A T 遊技状態および A T 遊技状態を遷移させるようにしたが、主制御基板 2 0 0 により非 A T 遊技状態および A T 遊技状態を遷移させるようにしてもよい。また、副制御基板 2 0 2 の演出実行手段 3 3 8 が補助演出を行うようにしたが、主制御基板 2 0 0 が補助演出を行うようにしてもよい。

【 0 4 5 0 】

また、上述した主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

20

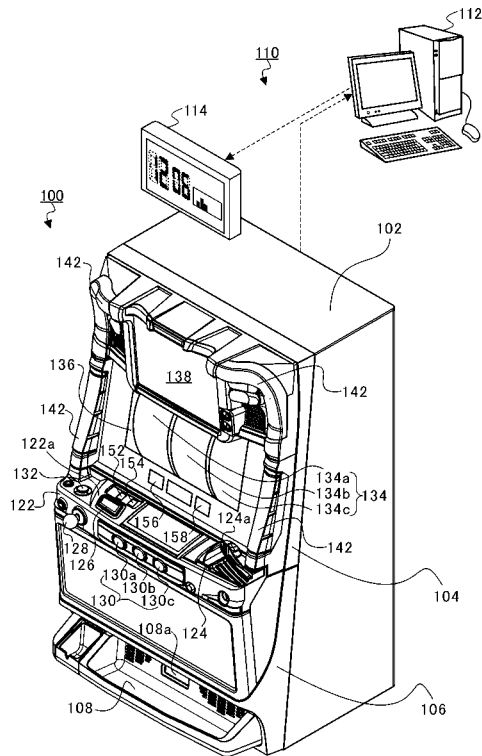
【 符号の説明 】

【 0 4 5 1 】

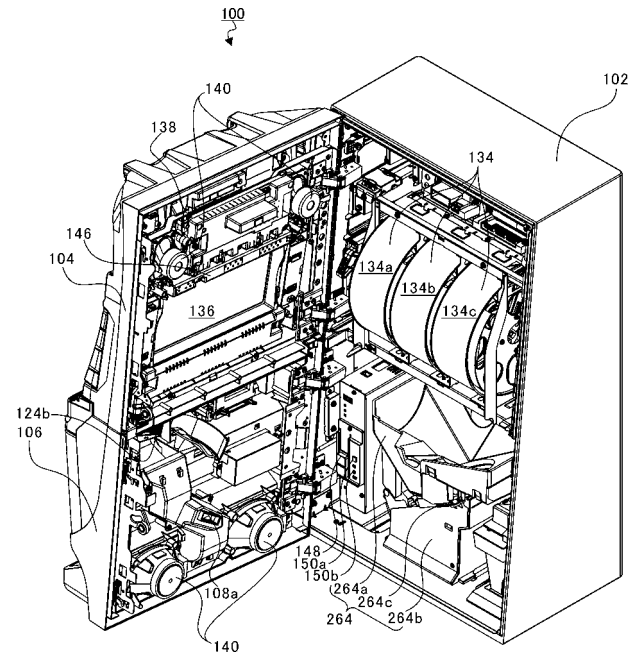
- 1 0 0    スロットマシン（遊技機）
- 1 2 6    ベットスイッチ
- 1 2 8    スタートスイッチ
- 1 3 0    ストップスイッチ
- 1 3 4 a、1 3 4 b、1 3 4 c    回転リール
- 1 3 8    液晶表示部
- 2 0 0    主制御基板
- 2 0 2    副制御基板
- 3 0 2    ベット手段
- 3 0 4    当選種別抽選手段
- 3 0 6    リール制御手段
- 3 1 0    払出制御手段
- 3 1 2    主遊技状態遷移手段
- 3 3 4    副遊技状態遷移手段
- 3 3 6    演出決定手段
- 3 3 8    演出実行手段

30

【図 1】



【図 2】

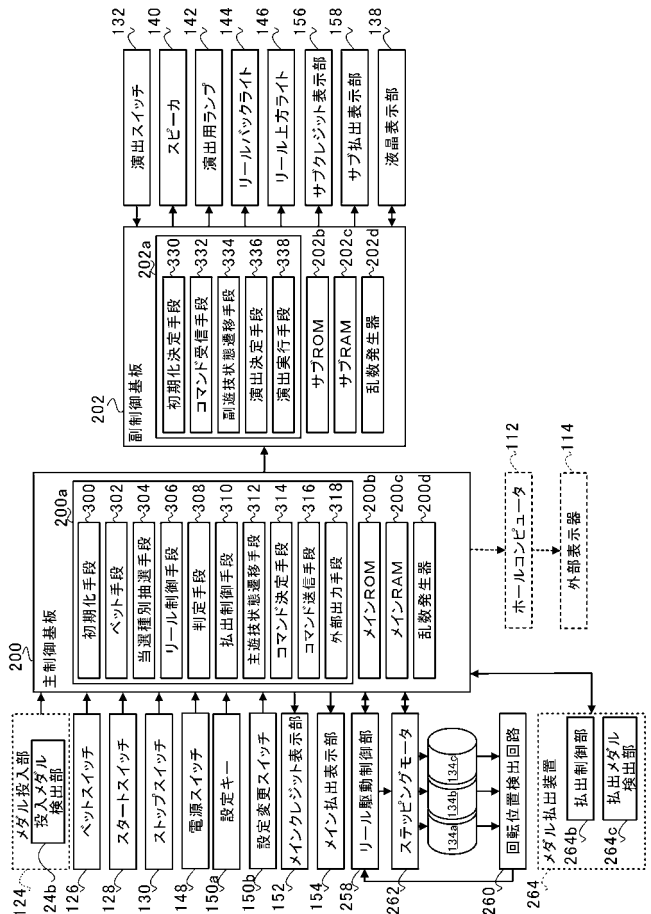


【図 3】

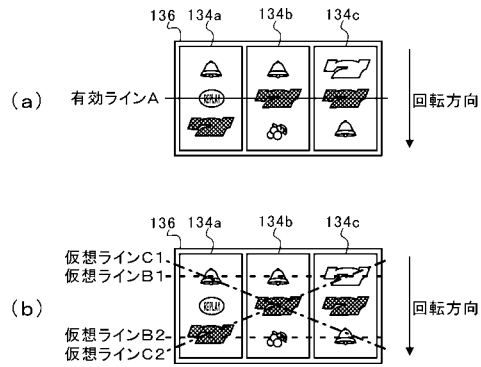
図柄番号	左リール134a	中リール134b	右リール134c
21	リプレイA	チェリー	リプレイB
20	ハズレ	リプレイB	ハズレ
19	スイカA	ベル	チェリー
18	ベル	ハズレ	ベル
17	リプレイA	チェリー	スイカA
16	スイカA	リプレイB	リプレイB
15	ベル	ベル	BAR
14	リプレイA	スイカB	BAR
13	白7	白7	ベル
12	チェリー	チェリー	スイカA
11	スイカB	リプレイA	リプレイA
10	ベル	ベル	ベル
9	リプレイA	赤7	スイカB
8	赤7	チェリー	リプレイA
7	スイカB	リプレイA	ベル
6	ベル	ベル	スイカA
5	リプレイA	チェリー	リプレイA
4	BAR	リプレイA	白7
3	BAR	ベル	赤7
2	スイカA	スイカB	ベル
1	ベル	BAR	スイカA

回転方向

【図 4】



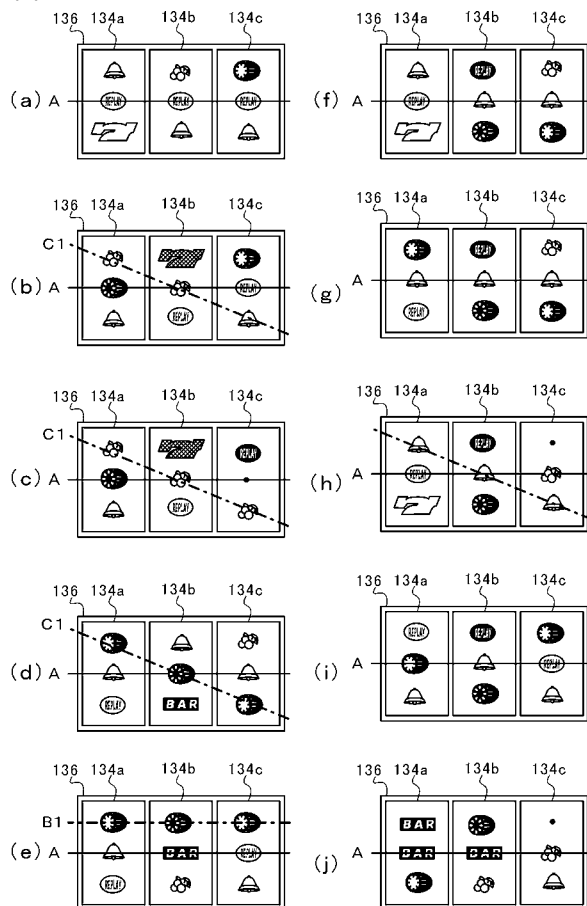
【図5】



【図6】

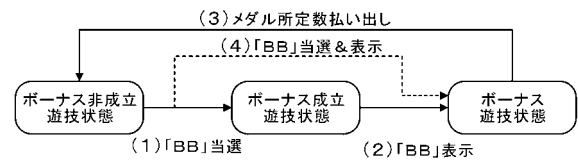
当選役	左リール134a	中リール134b	右リール134c	払出枚数
通常リプレイ	リプレイA チェリー	リプレイA リプレイB	赤7 リプレイA リプレイB	0
弱チェリー リプレイ	スイカA スイカB	チェリー	リプレイA リプレイB	0
強チェリー リプレイ	スイカA スイカB	チェリー	白7 BAR ベル	0
弱スイカ リプレイ	ベル	スイカB リプレイA リプレイB	ベル	0
強スイカ リプレイ	ベル	白7 BAR ベル	リプレイA リプレイB	0
チャンス リプレイ	リプレイA	ベル	ベル	0
通常ベル	ベル	ベル	ベル	9
共通ベル	リプレイA	ベル	赤7 リプレイA チェリー BAR	1
特殊ベル1	スイカA スイカB	ベル	リプレイA リプレイB	1
特殊ベル2	赤7 スイカB	赤7 リプレイA	ベル	1
特殊ベル3	赤7 スイカB	リプレイB ハズレ	ベル	1
特殊ベル4	ハズレ スイカA	赤7 リプレイA	ベル	1
特殊ベル5	ハズレ スイカA	リプレイB ハズレ	ベル	1
特殊ベル6	リプレイA	赤7 リプレイA	白7	1
特殊ベル7	リプレイA	赤7 リプレイA	BAR	1
特殊ベル8	リプレイA	赤7 リプレイA	スイカB	1
特殊ベル9	リプレイA	赤7 リプレイA	ハズレ	1
特殊ベル10	リプレイA	リプレイB ハズレ	白7	1
特殊ベル11	リプレイA	リプレイB ハズレ	BAR	1
特殊ベル12	リプレイA	リプレイB ハズレ	スイカB	1
特殊ベル13	リプレイA	リプレイB ハズレ	ハズレ	1
BB	BAR	BAR	チェリー	0

【図7】



【図8】

(主制御基板200)



【図 9】

ボーナス成立遊技状態用当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左中)	打順4 (中右左)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	通常リプレイA	通常リプレイ	通常リプレイ					
2	通常リプレイB	通常リプレイ 弱チェリーリプレイ	通常リプレイ					
3	通常リプレイC	通常リプレイ 強チェリーリプレイ	通常リプレイ					
4	通常リプレイD	通常リプレイ 弱スイカリプレイ	通常リプレイ					
5	弱チェリー リプレイ	弱チェリー リプレイ	弱チェリーリプレイ					
6	強チェリー リプレイ	強チェリー リプレイ	強チェリーリプレイ					
7	弱スイカリ リプレイ	弱スイカリ リプレイ	弱スイカリプレイ					
8	強スイカリ リプレイ	強スイカリ リプレイ	強スイカリプレイ					
9	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ					
10	共通ベル	共通ベル	共通ベル					
11	打順ベル中1	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル6	特殊ベル6	通常ベル	特殊ベル1			
12	打順ベル中2	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル7	特殊ベル7	通常ベル	特殊ベル1			
13	打順ベル中3	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル8	特殊ベル8	通常ベル	特殊ベル1			
14	打順ベル中4	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル9	特殊ベル9	通常ベル	特殊ベル1			
15	打順ベル中5	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
16	打順ベル中6	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
17	打順ベル中7	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
18	打順ベル中8	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
19	打順ベル右1	通常ベル 特殊ベル2						

【図 11】

(a) 強チェリーリプレイ用擬似当選種別抽選テーブル

当選領域	擬似当選種別	擬似当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左中)	打順4 (中右左)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	強チェリーリプレイ	強チェリーリプレイ	強チェリーリプレイ					
2	強チェリーリプレイ	強チェリーリプレイ	強チェリーリプレイ					

(b) 強スイカリプレイ用擬似当選種別抽選テーブル

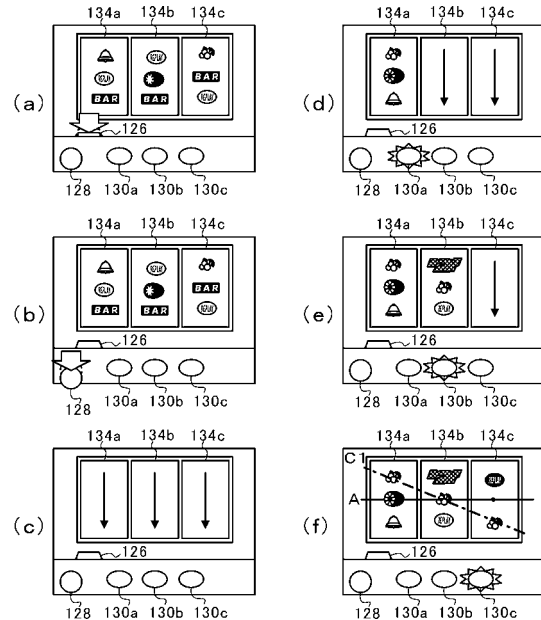
当選領域	擬似当選種別	擬似当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左中)	打順4 (中右左)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	強スイカリプレイ	強スイカリプレイ	強スイカリプレイ					
2	強スイカリプレイ	強スイカリプレイ	強スイカリプレイ					

【図 10】

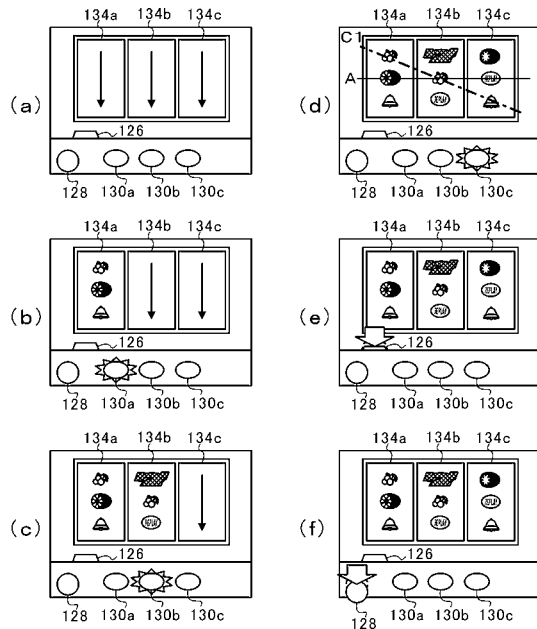
ボーナス非成立遊技状態用当選種別抽選テーブル

当選領域	当選種別	当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左中)	打順4 (中右左)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	通常リプレイA	通常リプレイ	通常リプレイ					
2	通常リプレイB	通常リプレイ 弱チェリーリプレイ	通常リプレイ					
3	通常リプレイC	通常リプレイ 強チェリーリプレイ	通常リプレイ					
4	通常リプレイD	通常リプレイ 弱スイカリプレイ	通常リプレイ					
5	弱チェリー リプレイ	弱チェリー リプレイ	弱チェリーリプレイ					
6	強チェリー リプレイ	強チェリー リプレイ	強チェリーリプレイ					
7	弱スイカ リプレイ	弱スイカ リプレイ	弱スイカリプレイ					
8	強スイカ リプレイ	強スイカ リプレイ	強スイカリプレイ					
9	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ					
10	共通ベル	共通ベル	共通ベル					
11	打順ベル中1	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル6	特殊ベル6	通常ベル	特殊ベル1			
12	打順ベル中2	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル7	特殊ベル7	通常ベル	特殊ベル1			
13	打順ベル中3	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル8	特殊ベル8	通常ベル	特殊ベル1			
14	打順ベル中4	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル9	特殊ベル9	通常ベル	特殊ベル1			
15	打順ベル中5	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
16	打順ベル中6	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
17	打順ベル中7	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
18	打順ベル中8	通常ベル 特殊ベル1 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊 ベル1	通常ベル	特殊ベル1		
19	打順ベル右1	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル2 特殊ベル6	特殊ベル6	特殊ベル 2(6or5)	特殊ベル 2or5	通常ベル	特殊ベル 2or5	
20	打順ベル右2	通常ベル 特殊ベル2 特殊ベル2 特殊ベル7	特殊ベル7	特殊ベル 2(7or5)	特殊ベル 2or5	通常ベル	特殊ベル 2or5	
21	打順ベル右3	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル8	特殊ベル8	特殊ベル 3(8or4)	特殊ベル 3or4	通常ベル	特殊ベル 3or4	
22	打順ベル右4	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル9	特殊ベル9	特殊ベル 3(9or4)	特殊ベル 3or4	通常ベル	特殊ベル 3or4	
23	打順ベル右5	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル10	特殊ベル10	特殊ベル 3(10or5)	特殊ベル 3or5	特殊ベル 2or5	通常ベル	
24	打順ベル右6	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル11	特殊ベル11	特殊ベル 3(11or5)	特殊ベル 3or5	特殊ベル 2or5	通常ベル	
25	打順ベル右7	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル12	特殊ベル12	特殊ベル 3(12or4)	特殊ベル 3or4	特殊ベル 3or4	通常ベル	
26	打順ベル右8	通常ベル 特殊ベル3 特殊ベル3 特殊ベル13	特殊ベル13	特殊ベル 3(13or4)	特殊ベル 3or4	特殊ベル 3or4	通常ベル	
27	ビッグボーナス	BB	BB					

【図 12】

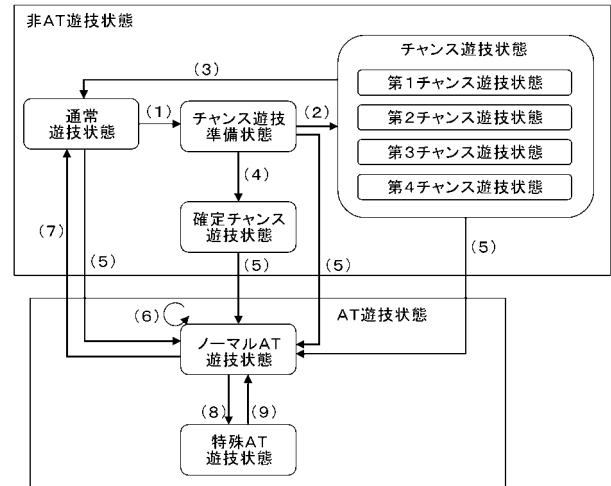


【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

ボータス成立遊技状態



【 図 1 5 】

### 通常遊技状態モード決定テーブル

CZポイント	通常遊技状態モード				
	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE
0～99	低	低	低	低	高
100～199	中	中	中	高	—
200～299	低	高	低	低	—
300～399	中	低	高	高	—
400～499	低	中	—	—	—
500～599	高	高	—	—	—

【 図 1 6 】

(a) AT遊技状態への移行確率

AT当選レベル	AT遊技状態の移行確率
1	25% (チャンス遊技状態に移行)
2	50% (チャンス遊技状態に移行)
3	75% (チャンス遊技状態に移行)
4	100% (AT遊技状態 or 確定チャンス遊技状態に移行)

(b) チャンス遊技準備状態における通常リプレイA～Dの当選時の打順

当選種別	打順					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイA	—	—	維持	開始	2UP	1UP
通常リプレイB	—	—	開始	維持	1UP	2UP
通常リプレイC	—	—	2UP	1UP	維持	開始
通常リプレイD	—	—	1UP	2UP	開始	維持

(c) チャンス遊技状態における通常リプレイの当選時の打順

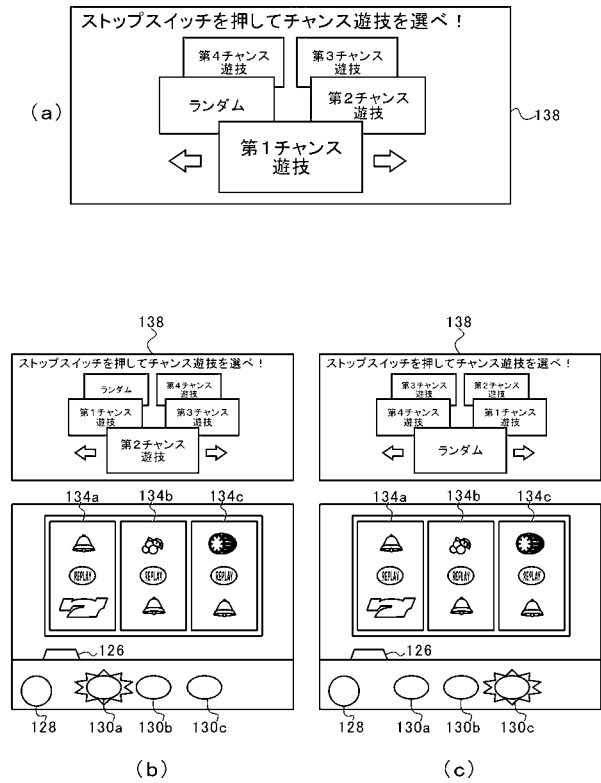
擬似当選役	打順					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ	継続	継続	－	－	中断	中断

【 図 1 7 】

チャンス遊技状態用擬似当選種別抽選テーブル

当選領域	疑似当選種別	疑似当選役	打順に応じて表示可能な図柄組み合わせ					
			打順1 (左中右)	打順2 (左中右)	打順3 (中左右)	打順4 (中左右)	打順5 (右左中)	打順6 (右中左)
1	通常リプレイA	通常リプレイ						
2	通常リプレイB	通常リプレイ 弱チェリーリプレイ					通常リプレイ	
3	通常リプレイC	通常リプレイ 強チェリーリプレイ					通常リプレイ	
4	通常リプレイD	通常リプレイ 弱スイカリプレイ					通常リプレイ	
5	弱チェリー リプレイ	弱チェリー リプレイ					弱チェリーリプレイ	
6	強チェリー リプレイ	強チェリー リプレイ					強チェリーリプレイ	
7	弱スイカ リプレイ	弱スイカ リプレイ					弱スイカリプレイ	
8	強スイカ リプレイ	強スイカ リプレイ					強スイカリプレイ	
9	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ					チャンスリプレイ	

【 図 1 8 】



【 図 1 9 】

(a)獲得ポイントの決定確率

疑似当選種別	獲得ポイント									
	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt
通常リプレイ	97%	1%	0.2%	0.2%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%
弱チェリー リプレイ	0%	80%	10%	4%	3%	2%	0.3%	0.3%	0.2%	0.2%
強チェリー リプレイ	0%	0%	0%	0%	70%	10%	5%	5%	5%	5%
弱スイカ リプレイ	0%	90%	4%	3%	1.5%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%
強スイカ リプレイ	0%	0%	60%	10%	5%	5%	5%	5%	5%	5%
チャンス リプレイ	0%	70%	15%	5%	3%	2%	2%	1%	1%	1%

(b)AT遊技状態への移行確率

累積ポイント	移行確率	
	非移行	移行
1pt	98%	2%
2pt	95%	5%
3pt	88%	12%
4pt	75%	25%
5pt	60%	40%
6pt	45%	65%
7pt	40%	60%
8pt	30%	70%
9pt	10%	90%
10pt	0%	100%

【 図 2 0 】

(a) 後半擬似遊技数決定確率

累計ポイント	後半擬似遊技数					
	AT遊技状態非移行時			AT遊技状態移行時		
	4	5	7	4	5	7
1pt	95%	5%	0%	10%	85%	5%
2pt	90%	10%	0%	15%	70%	15%
3pt	80%	20%	0%	15%	70%	15%
4pt	75%	25%	0%	18%	64%	18%
5pt	70%	30%	0%	20%	60%	20%
6pt	65%	35%	0%	24%	55.5%	20.5%
7pt	60%	40%	0%	24%	53.5%	22.5%
8pt	50%	50%	0%	25.5%	51.5%	23%
9pt	49%	51%	0%	25.5%	51%	23.5%
10pt	—	—	—	30%	40%	30%

(b) 後半擬似遊技数別の選択率および信頼度

累計ポイント	後半擬似遊技数					
	4		5		7	
	選択率	信頼度	選択率	信頼度	選択率	信頼度
1pt	93.3%	0.2%	6.6%	25.8%	0.1%	100%
2pt	86.3%	0.9%	13%	26.9%	0.8%	100%
3pt	72.2%	2.5%	26%	32.3%	1.8%	100%
4pt	60.8%	7.4%	34.8%	46%	4.5%	100%
5pt	50%	16%	42%	57.1%	8%	100%
6pt	42.5%	31.1%	46.3%	66%	11.3%	100%
7pt	38.4%	37.5%	48.1%	66.7%	13.5%	100%
8pt	32.9%	54.3%	51.1%	70.6%	16.1%	100%
9pt	27.9%	82.4%	51%	90%	21.2%	100%
10pt	30%	100%	40%	100%	30.0%	100%

【 図 2 1 】

(a) 択当て決定確率(AT当選レベル1用)

モード	決定確率
6択	15%
3択	5%
2択	1%
1択	1%
ハズレ	78%

(b) 択当て決定確率(AT当選レベル2用)

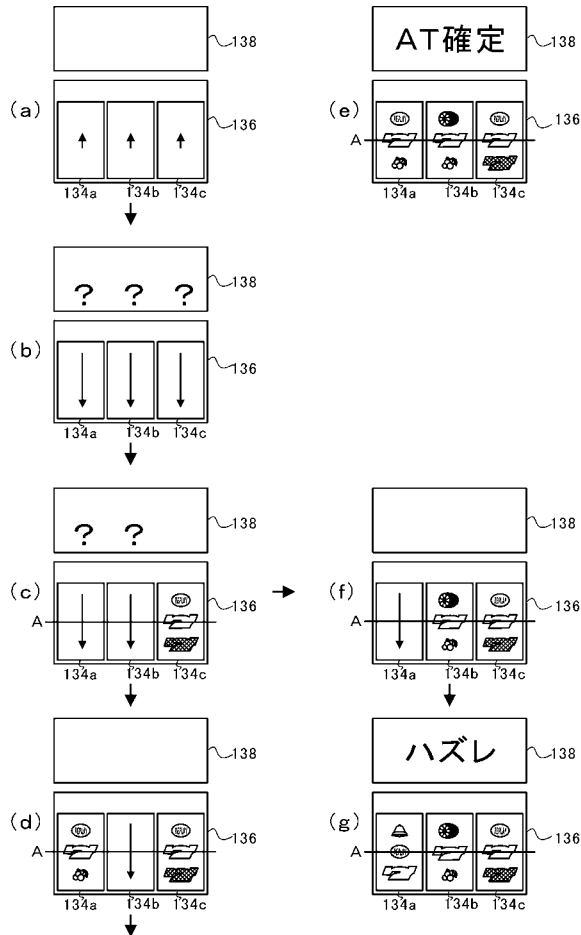
モード	決定確率
6択	30%
3択	15%
2択	2%
1択	2%
ハズレ	51%

(c) 択当て決定確率(AT当選レベル3用)

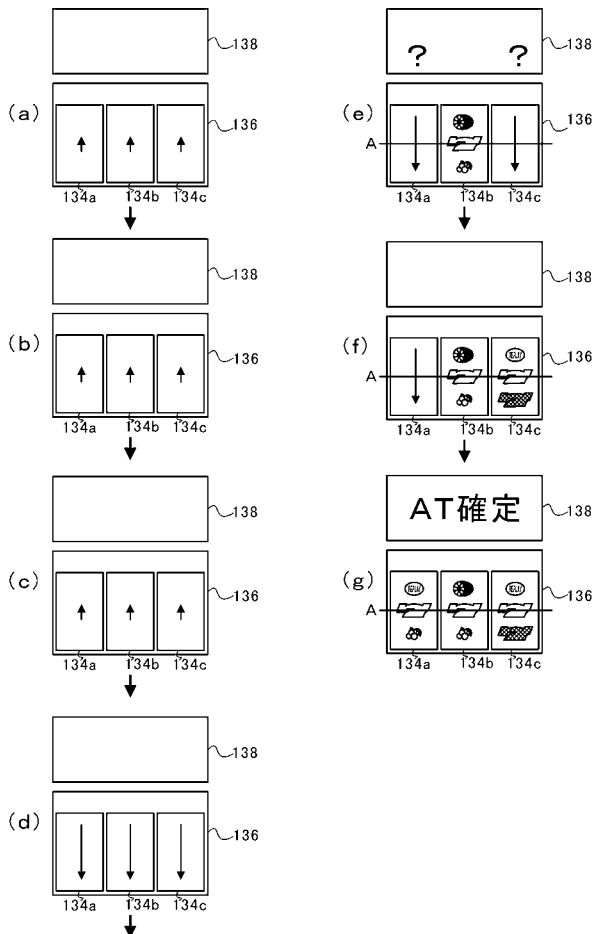
モード	決定確率
6択	40%
3択	20%
2択	10%
1択	6%
ハズレ	24%



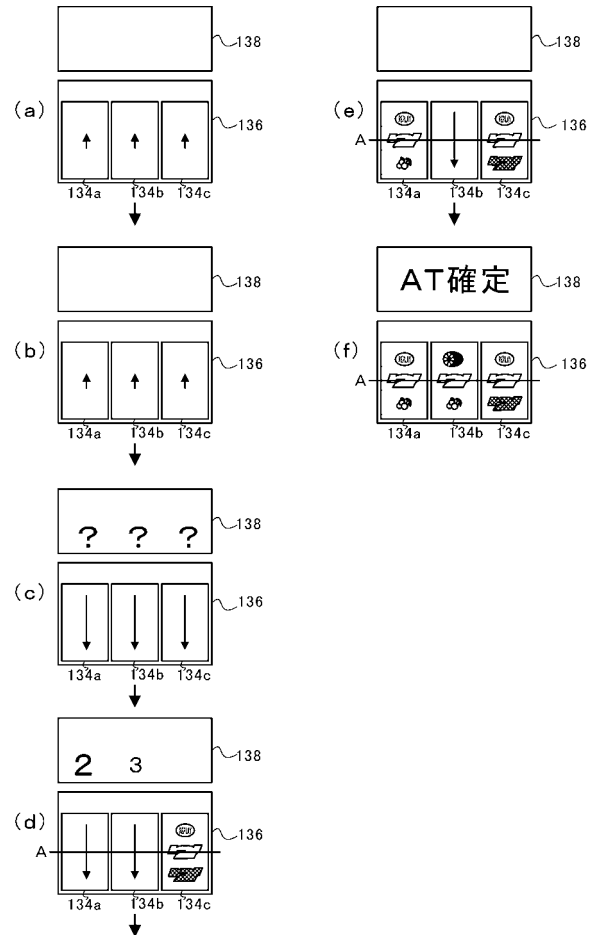
【図 2 2】



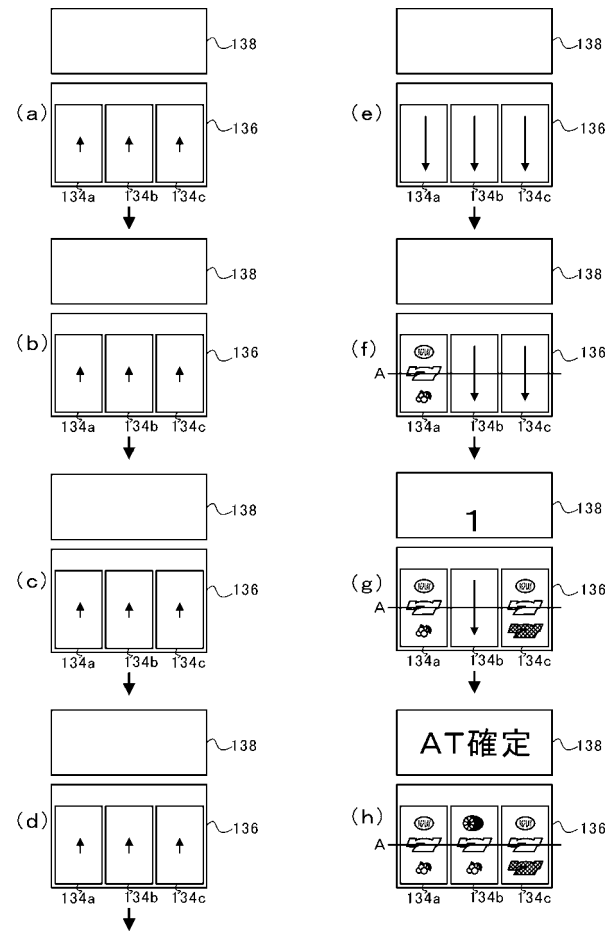
【図 2 4】



【図 2 3】



【図 2 5】



【 図 2 6 】

(a)「BAR」図柄停止数決定確率(AT当選レベル1用)

「BAR」図柄停止数	決定確率
0	68%
1	30%
2	1%
3	1%

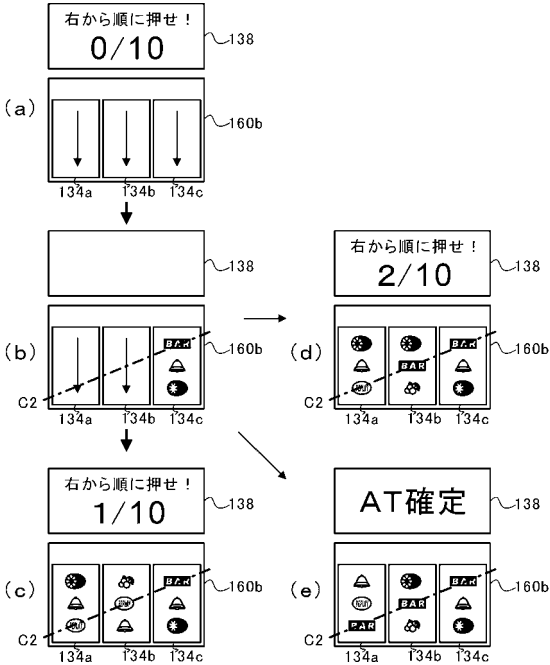
(b)「BAR」図柄停止数決定確率(AT当選レベル2用)

「BAR」図柄停止数	決定確率
0	61%
1	31%
2	5%
3	3%

(c)「BAR」図柄停止数決定確率(AT当選レベル3用)

「BAR」図柄停止数	決定確率
0	45%
1	40%
2	10%
3	5%

【 図 2 7 】

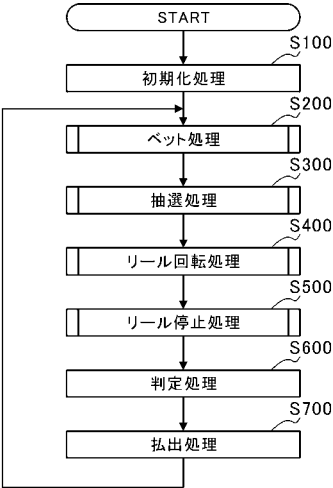


【 図 2 8 】

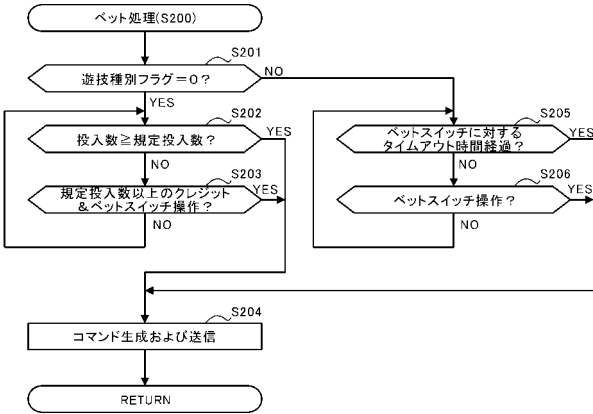
AT通常遊技状態移行確率

「BAR」図柄 停止累計数	移行確率	
	非移行	移行
1pt	90%	10%
2pt	80%	20%
3pt	70%	30%
4pt	60%	40%
5pt	50%	50%
6pt	40%	60%
7pt	30%	70%
8pt	20%	80%
9pt	10%	90%

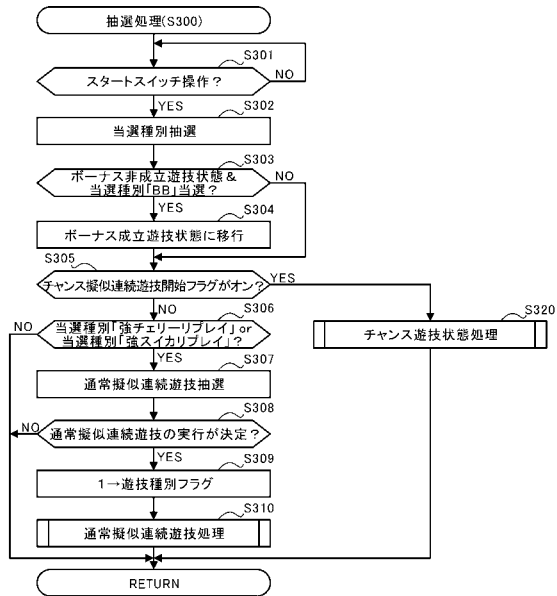
【 図 2 9 】



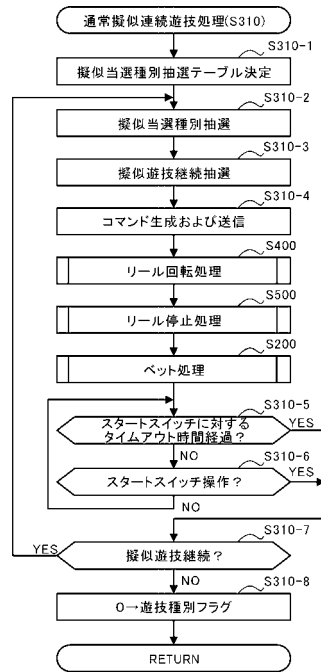
【 図 3 0 】



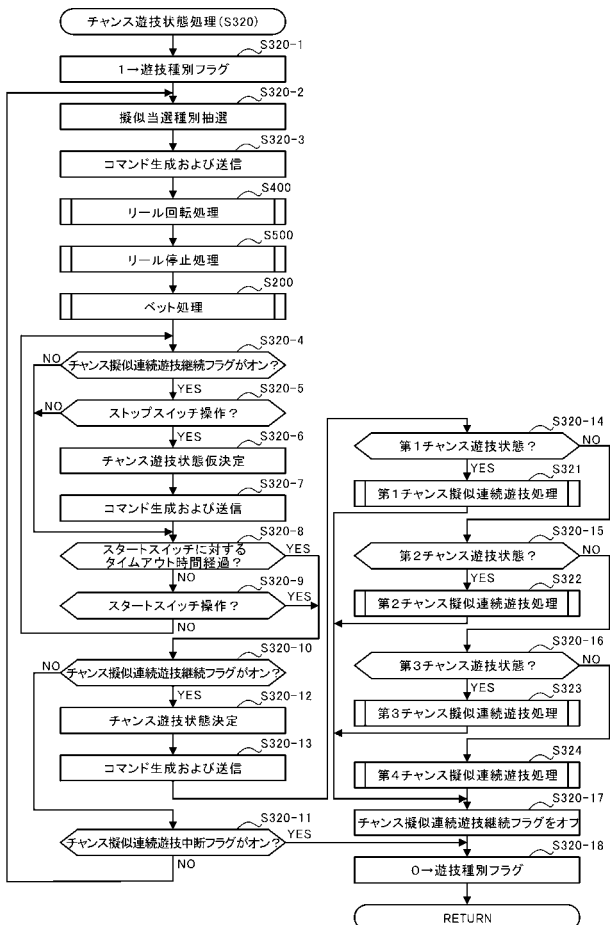
【図 3 1】



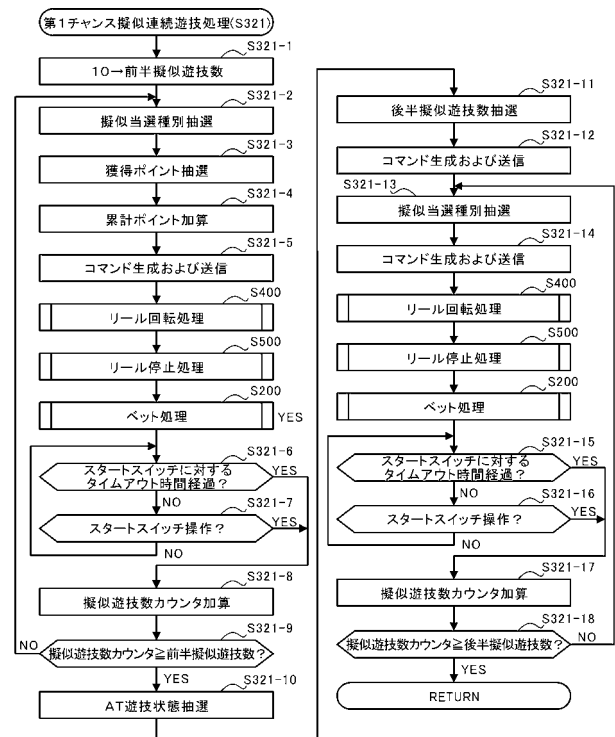
【図 3 2】



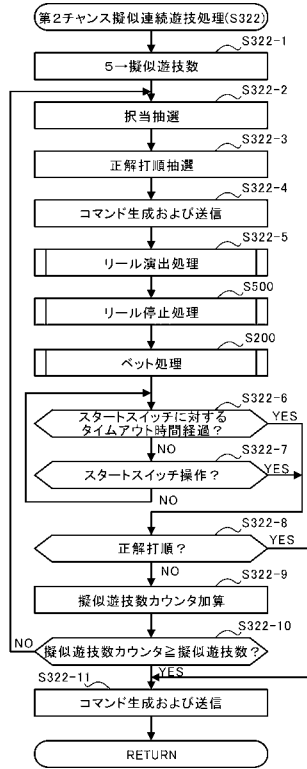
【図 3 3】



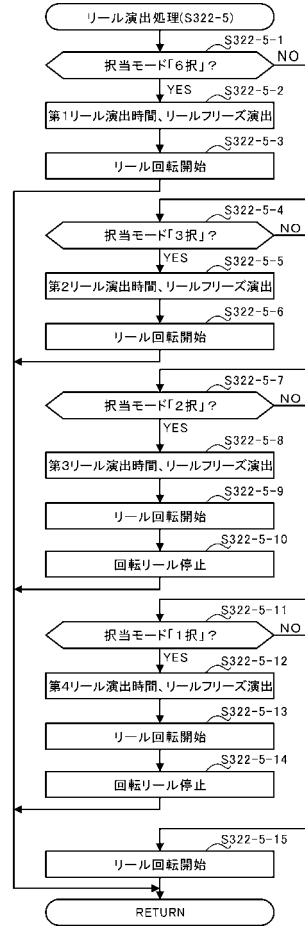
【図 3 4】



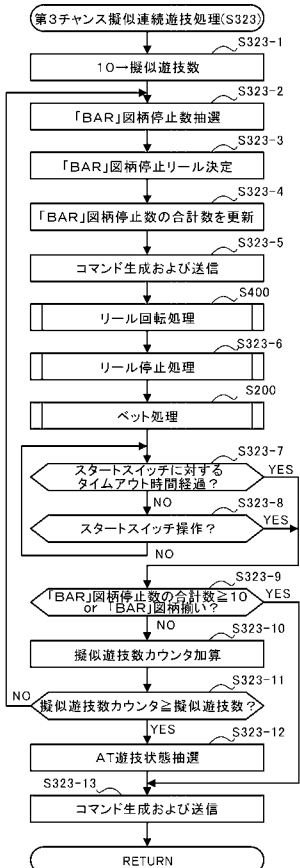
【図 35】



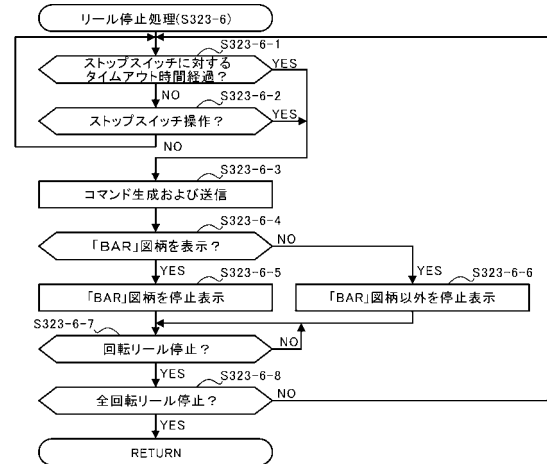
【図 36】



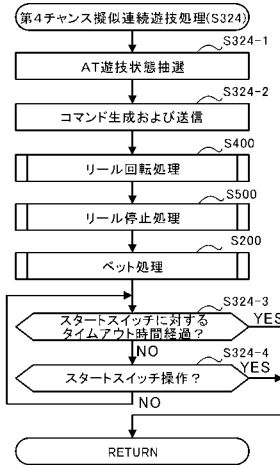
【図 37】



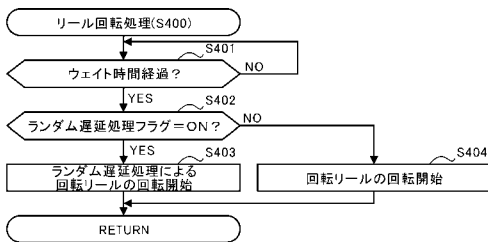
【図 38】



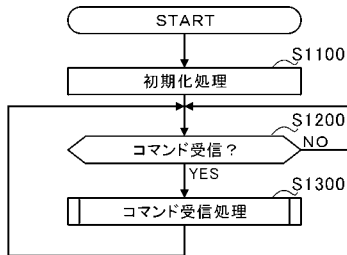
【図 39】



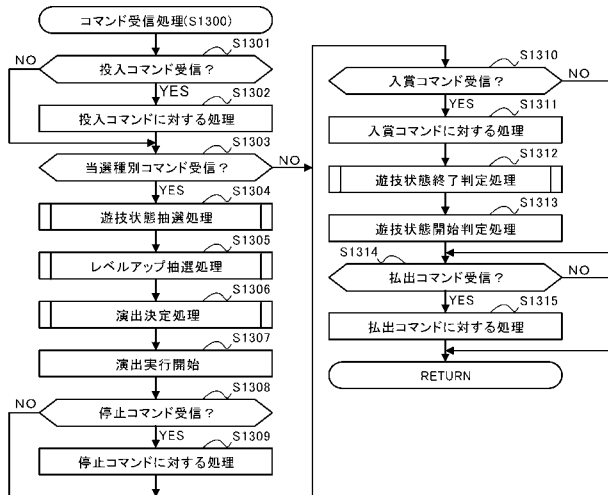
【図 40】



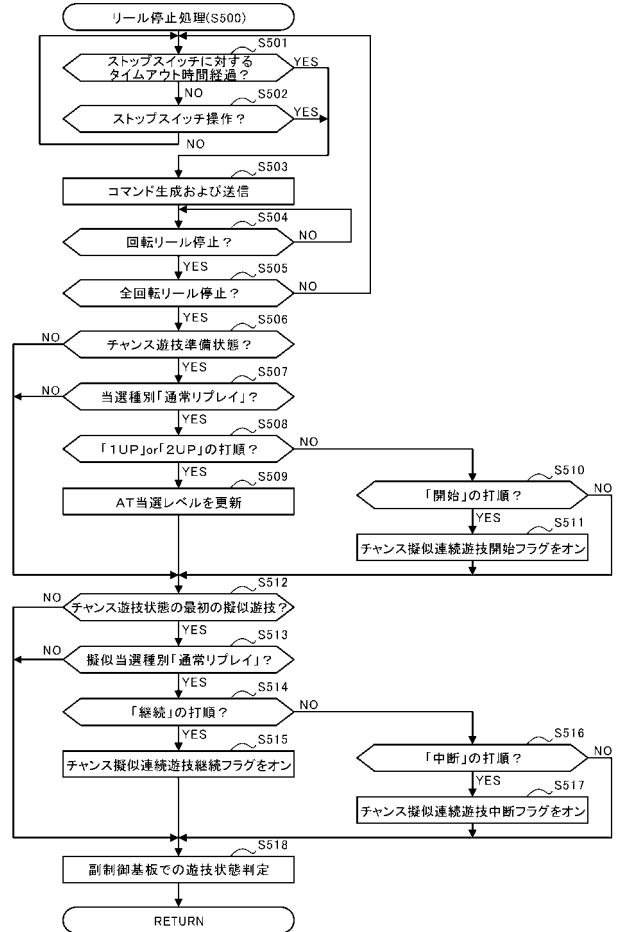
【図 42】



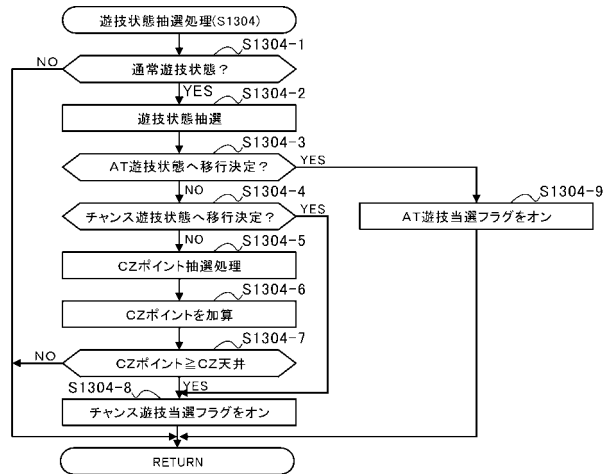
【図 43】



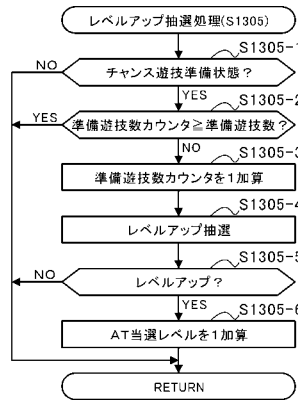
【図 41】



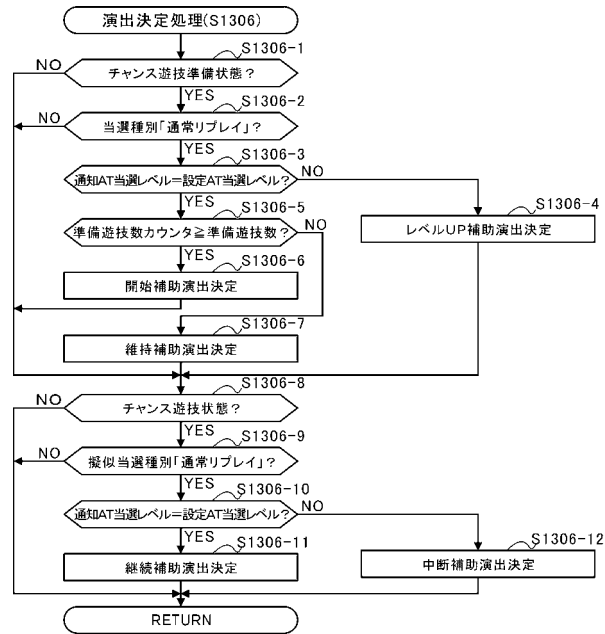
【図 44】



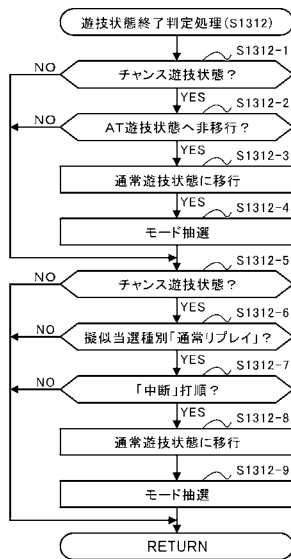
【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

チャンス遊技状態における通常リプレイの当選時の打順

擬似当選役	打順					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ	継続	継続	信号	信号	中断	中断

【 図 4 9 】

AT遊技状態移行時における通常リプレイの当選時の打順

擬似当選役	打順					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ	通常	移行せず	AT1	AT2	特殊AT1	特殊AT2

## フロントページの続き

- (72)発明者 菅野 聡  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山下 裕史  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 駒井 信之介  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 西澤 暢  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 飯沼 卓巳  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長村 友和  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山口 貴之  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 前原 正典  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 内田 翔也  
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC32 BA03 BA07 BA13 BA38 BB02 BB16 BB22  
BB63 BB78 BB93 CA02 CA27 CB23 CB32 CB44 CB50 CC01  
CC34 CC51 CD12 CD18 CD31 CD41 DA52 DA55 DA58 DA63  
EB01