

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7457273号
(P7457273)

(45)発行日 令和6年3月28日(2024.3.28)

(24)登録日 令和6年3月19日(2024.3.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 3 C

請求項の数 1 (全117頁)

(21)出願番号	特願2023-102274(P2023-102274)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和5年6月22日(2023.6.22)		サミー株式会社
(62)分割の表示	特願2022-136895(P2022-136895)の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
原出願日	平成28年5月12日(2016.5.12)	(72)発明者	吉野 純一
(65)公開番号	特開2023-123646(P2023-123646 A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(43)公開日	令和5年9月5日(2023.9.5)	(72)発明者	小野 駿介
審査請求日	令和5年7月10日(2023.7.10)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
早期審査対象出願		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、
遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、
遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、
所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、
累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払出数に対する役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、
前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、
前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、
累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が特定値未満の場合には、累計の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、
所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値（所定値は、特定値より小さい値）未満の場合には、所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履

歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、
遊技媒体の総払出数が所定の上限值となったときは、遊技媒体の総払出数の更新を終了する
ように構成され、
累計遊技回数が特定の上限值（特定の上限値は、所定の上限值と同じ値でも良い）となっ
たときは、累計遊技回数の更新を終了するように構成されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技履歴情報を表示可能なスロットマシンに関するものである。

10

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-125121号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、

遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、

遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、

30

所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払出数に対する役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、

前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、

40

累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が特定値未満の場合には、累計の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値（所定値は、特定値より小さい値）未満の場合には、所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

遊技媒体の総払出数が所定の上限值となったときは、遊技媒体の総払出数の更新を終了するように構成され、

累計遊技回数が特定の上限值（特定の上限値は、所定の上限值と同じ値でも良い）となったときは、累計遊技回数の更新を終了するように構成されている

ことを特徴とする。

50

【発明の効果】

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】貯留数表示 L E D、有利区間表示 L E D、獲得数表示 L E D、精算スイッチ等を示す図である。

【図 3】基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、(a) は例 1 を示し、(b) は例 2 を示す。

【図 4】デジット及びセグメントの詳細を説明する図である。

【図 5】リールの図柄配列を示す図である。

【図 6】スロットマシンに設けられた表示窓（透明窓）と、各リールの位置関係と、有効ライン等とを示す図である。

【図 7】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 1 ）である。

【図 8】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 2 ）である。

【図 9】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 3 ）である。

【図 1 0】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 4 ）である。

【図 1 1】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 5 ）である。

【図 1 2】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（ 6 ）である。

【図 1 3】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 1 ）である。

【図 1 4】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 2 ）である。

【図 1 5】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 3 ）である。

【図 1 6】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（ 4 ）である。

【図 1 7】置数表を示す図（ 1 ）である。

【図 1 8】置数表を示す図（ 2 ）である。

【図 1 9】押し順指示番号テーブルを示す図である。

【図 2 0】押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係を示す図である。

【図 2 1】演出グループ番号テーブルを示す図である。

【図 2 2】R T の移行を説明する図である。

【図 2 3】有利区間表示 L E D の点灯過程を示す図である。

【図 2 4】メイン制御基板、獲得数表示 L E D、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例 1 及び例 2）である。

【図 2 5】メイン制御基板、獲得数表示 L E D、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例 3 及び例 4）である。

【図 2 6】獲得数表示 L E D による押し順指示情報の表示及び画像表示装置による正解押し順の報知の流れを示す図である。

【図 2 7】R W M の一部であって、有利区間及び総遊技回数に関する記憶領域を示す図である。

【図 2 8】R W M の一部であって、全払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 2 9】R W M の一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 3 0】R W M の一部であって、役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図 3 1】R W M の一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図（変形例）である。

【図 3 2】レジスタを用いて遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 3】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 1 を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 4】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 2 を示すフローチャートである。

【図 3 5】図 3 2 のステップ S 1 0 9 ~ S 1 1 4 における具体例 3 を示すフローチャートである。

【図 3 6】レジスタを用いずに遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】有利区間割合の演算処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 8】管理情報表示 L E D に表示する情報を説明する図である。

【図 3 9】貯留数表示 L E D に管理情報を表示する例を示す図である。

【図 4 0】獲得数表示 L E D に管理情報を表示する例を示す図である。

10

【図 4 1】スロットマシン 1 0 の基体部 1 を示す外観斜視図である。

【図 4 2】第 2 実施形態において、基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、(a) は例 1 を示し、(b) は例 2 を示す。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。「R T」とは、抽選対象となる条件装置(1 B B、リプレイ、小役)の種類(数)及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「R T 移行」とは、一の R T から他の一の R T に移行することによって、抽選対象となる少なくとも 1 つの条件装置(たとえば、リプレイ)の当選確率が変動することを意味する。したがって、一の R T におけるリプレイの種類ごとの当選確率は、その R T 特有の値であり、一の R T と、他の一の R T とで、リプレイの種類ごとの当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一の R T と、他の一の R T とで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

20

【 0 0 0 9 】

R T は、本実施形態では、非 R T、R T 1、R T 2、R T 3、及び R T 4 を備える(後述する図 2 2)。なお、「非 R T」とは、R T の概念に含まれないという意味ではなく、「R T 0」と等価である。したがって、本明細書において「R T」というときは、非 R T を含む。本実施形態では、非内部中を非 R T、R T 1、R T 2、又は R T 3 とし、内部中を R T 4 としている。非内部中と内部中とで抽選対象となるリプレイの種類(数)及びその当選確率が異なる。

30

【 0 0 1 0 】

さらにまた、本実施形態では、特別遊技中の R T として 1 B B A 作動及び 1 B B B 作動を備えている。本実施形態では、1 B B A 作動及び 1 B B B 作動のいずれも、少なくとも 1 つのリプレイの抽選を行う。「役」とは、抽選の対象となるものをいい、本実施形態では、条件装置を抽選し、その条件装置には、少なくとも 1 つの役を含むように設定されている。したがって、いずれかの条件装置の当選となったときは、少なくとも 1 つの役の当選となる(少なくとも 1 つの当選役を有する)。

【 0 0 1 1 】

抽選される条件装置には、「特別役(役物)」のいずれかが含まれる「役物条件装置」と、小役又はリプレイのいずれかが含まれる「入賞及びリプレイ条件装置」とを有する。

40

「役物条件装置」には、特別役のいずれかが含まれる。特別役が入賞すると、小役の入賞を容易にする装置である S B (シングルボーナス)、R B (第一種特別役物; レギュラーボーナス)、C B (第二種特別役物; チャレンジボーナス)や、1 B B (第一種役物連続作動装置; 第一種ビッグボーナス)、2 B B (第二種役物連続作動装置; 第二種ビッグボーナス)が作動する。

【 0 0 1 2 】

ここで、第一種役物連続作動装置(1 B B)とは、第一種特別役物(R B)を連続して作動させることができる装置をいう。同様に、第二種役物連続作動装置(2 B B)とは、第二種特別役物(C B)を連続して作動させることができる装置をいう。本実施形態では、特別役として、1 B B のみが設けられ、後述する 2 種類(1 B B A 及び 1 B B B)を

50

有する。 1 B B の作動中において、R B は、2 回の役の入賞又は 2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 B B 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度 R B を作動させる。 また、本実施形態では、S B、C B、2 B B は設けられていない。

【0013】

一方、「入賞及びリプレイ条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる。 本実施形態では、入賞及びリプレイ条件装置番号「0」～「30」を備える。 これに対し

、「役物条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な R B、1 B B 及び 2 B B と、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない S B 及び C B のいずれかが含まれるが、本実施形態では、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B (1 B B A 及び 1 B B B) のみが設けられている。

10

【0014】

当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役のいずれかが含まれる役物条件装置に当選したときは、その特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。 そして、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役のいずれかが含まれる役物条件装置に当選していない遊技を、「非内部中」という。これに対し、役物条件装置に当選したが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが未だ有効ラインに停止していないとき、すなわち特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」という。本実施形態では、役物条件装置に当選した遊技については「非内部中」に含めるが、役物条件装置に当選した遊技を「内部中」に含めてもよい。

20

【0015】

ストップスイッチの「有利な操作態様」とは、ストップスイッチの操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄の組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出し枚数の多い役が入賞する操作態様、又は有利な R T に移行（昇格）する若しくは不利な R T に移行（転落）しない役が入賞する操作態様を指す。「有利な操作態様」は、正解操作態様とも称される。

【0016】

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を指す概念である。 そして、「ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技」は、本実施形態では、押し順ベル（小役 B 群、小役 C 群）当選時の遊技、重複リプレイ（リプレイ B 群、リプレイ C 群）当選時の遊技に相当する。

30

【0017】

さらに、押し順ベル当選時に、正解押し順でストップスイッチを操作されたときに入賞するベル（小役）を高目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役等、その図柄の組合せが表示されることが遊技者にとって最も有利となるベル（小役））と称する場合がある。 一方、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベルが入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とを有する。役のとりこぼし時に表示される停止出目（有効ライン上の図柄の組合せ。「こぼし目」ともいう。）を、本実施形態では「パターン図柄」と称し、パターン図柄 01～03 を有する。

40

【0018】

一方、リプレイ重複当選（リプレイ B 群、リプレイ C 群の当選）時には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄の組合せが停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない（後述する「P B = 1」）。 この場合、遊技者に有利な図柄の組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高い R T に移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率が高い R T を維持する図柄の組合せを停止表示させる押し順を、「正解押し順」又は「昇格押し順」と称する。 これに対し、遊技者にとって有利な R T（たとえばリプレイ当選確率の高い R T）から不利な R T（たとえばリプレイ当選確率の低い R T）に移行する図柄の組合せが停止表示される押し順を、「不正解押し順」又は「転落（降格）押し順」と

50

称する。

【 0 0 1 9 】

「指示機能」とは、上述した「有利な操作態様」を遊技者に表示（報知）する機能を意味する。いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。一方、「指示機能」が小役の入賞を容易にする装置である場合、「指示機能」は、押し順ベル当選時に正解押し順（高目ベル）を入賞させるための正解押し順を表示することを指し、リプレイ重複当選時に有利なリプレイ（有利な R T に移行するためのリプレイ、又は有利な R T を維持するためのリプレイ）を入賞させるための正解押し順を表示することは含まない。

【 0 0 2 0 】

以下の実施形態では、「指示機能」は、「有利な操作態様」を遊技者に表示する機能を指すものとし、「指示機能の作動」は、押し順ベル当選時に正解押し順を表示すること、及びリプレイ重複当選時に有利なリプレイを入賞させる正解押し順を表示することの双方を含む意味で使用する。なお、「指示」内容を遊技者に見せることが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。また、「指示」とは、「命令」の意味合いを有する概念であるが、「指示」に従わなかったからといって、遊技者に何らかのペナルティが課されることはない。ただし、指示機能の作動により表示された正解押し順に従わなければ、押し順ベル当選時に高目ベルが入賞しないことや、リプレイ重複当選時に不利なリプレイが入賞する場合がある。

【 0 0 2 1 】

また、「指示機能作動遊技」とは、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技（ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置（小役 B 群、小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群）に当選した遊技）において、指示機能を作動させる遊技を意味する。このため、指示機能作動遊技は、一遊技である。指示機能作動遊技は、報知遊技とも称することがある。また、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技であっても、指示機能を作動させないときは、当該遊技は、指示機能作動遊技ではない。

【 0 0 2 2 】

本実施形態において、「遊技区間」には、「通常区間」、「待機区間」、及び「有利区間」を備える。まず、「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間を指す。ただし、条件装置（役）の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板と電気的に接続された所定の表示装置（LED 等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、後述するサブ制御基板に電気的に接続された画像表示装置による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。

【 0 0 2 3 】

通常区間において、有利区間への移行決定を行う場合に、当選した条件装置と関連付け（紐付け）て移行決定を行う必要がある。ここで、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行決定を行うとは、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定する場合と、特定の条件装置に当選したことを条件として有利区間に移行するか否かの抽選を別途行う場合とが挙げられる。

【 0 0 2 4 】

本実施形態では、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定するように設定されている。また、当選した条件装置によって、決定（当選）する有利区間の長さ（遊技回数）が異なる。たとえば後述する 1 B B に当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、初期値として 1 B B 遊技の終了後からカウントして 5 0 遊技の有利区間になり、小役 E 1 に単独当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、1

10

20

30

40

50

回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）を実行するだけの有利区間になる場合がある。

【００２５】

さらに、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行を決定するにあたり、有利区間に移行することに決定することができる条件装置（別途、有利区間に移行するか否かの抽選を行う場合は、抽選を行うための条件となる条件装置）は、当選確率に設定差を有さない条件装置であることが条件となるように設定している。ここで、「設定値」とは、遊技者の有利度を定めるものであり、設定値が高い（又は低い）ほど、遊技者に有利となるように（出玉の期待値が高くなるように）設定されている。設定値は、たとえば設定１～設定６の６段階設けられる。そして、「当選確率に設定差を有さない（設定共通の）条件装置」とは、全設定で当選確率が同一である条件装置を指す。

10

【００２６】

なお、当選確率に設定差を有さない条件装置の当選と関連付けて有利区間への移行を決定することが「可能」であるだけで、当選確率に設定差を有さない条件装置の当選時には、常に有利区間に移行させるとか、常に有利区間への移行抽選を行わなければならない、という意味ではない。当選確率に設定差を有さない条件装置の当選時であっても、有利区間に関して何らの決定を行わないことも、もちろん可能である。

【００２７】

これに対し、「当選確率に設定差を有する（設定別の）条件装置」とは、当選確率が全設定同一でないことを指す。たとえば、すべての設定値で当選確率が異なる場合の他、一部の設定値の当選確率と、他の一部の設定値の当選確率とが異なる場合（たとえば、設定１～設定５の当選確率が「 x 」であり、設定６の当選確率が「 y （ $\neq x$ ）」である場合等）が含まれる。

20

【００２８】

また、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板において指示内容（有利な操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することができる遊技区間を指す。有利区間中の遊技は、報知可能遊技とも称することがある。逆に、通常区間中の遊技や待機区間中の遊技は、報知不可能遊技と称することがある。ただし、サブ制御基板は、メイン制御基板が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

30

【００２９】

そして、本実施形態の有利区間では、指示機能作動遊技を実行可能な遊技（役物非作動時）における規定数（「３」枚）に対応する最大払出し枚数（「９」枚）を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置（小役Ｂ群）に当選した遊技において、最大払出し枚数に係る役（小役０１）が入賞するストップスイッチの操作態様を指示することを、少なくとも１遊技以上行うことが必要である。

【００３０】

具体的には、本実施形態では、いわゆる押し順ベルの条件装置として、小役Ｂ群と、小役Ｃ群とを備える。小役Ｂ群は、押し順正解時には９枚役である小役０１が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が入賞可能（とりこぼす場合あり）となる。一方、小役Ｃ群は、押し順正解時には３枚役である小役０２が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が常に入賞する。

40

【００３１】

そして、指示機能作動遊技を実行するときの遊技は、役物非作動時（通常遊技）であり、この通常遊技での規定数（投入すべきメダル枚数）は、「３」枚である。さらに、規定数が「３」枚であるときの最大払出し枚数は、「９」枚（小役０１入賞時）である。このため、本実施形態の有利区間では、小役０１が入賞可能となる条件装置（小役Ｂ群）の当選時に指示機能を作動させることにより、小役０１を入賞させるための正解押し順を表

50

示する遊技を、少なくとも 1 遊技実行することが必要である。

【 0 0 3 2 】

また、有利区間中は、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチの有利な操作態様を表示してもよい。一方、有利区間中に、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

【 0 0 3 3 】

さらにまた、「待機区間」とは、有利区間に移行することに決定した後、未だ有利区間に移行していないときの遊技区間を指す。待機区間は、設けてもよく、設けなくてもよい。すなわち、通常区間から有利区間に移行してもよく、通常区間から待機区間に移行し、さらにこの待機区間から有利区間に移行してもよい。なお、有利区間から待機区間に移行することはできず、有利区間の終了後は常に通常区間に移行する。待機区間は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときに限り、移行することができ、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示された遊技では必ず終了しなければならない。もちろん、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示される遊技よりも前に終了してもよい。また、待機区間では、メイン制御基板において指示機能を作動させることや、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することはできない。メイン制御基板において指示機能を作動させ、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信する場合には、有利区間中であることが条件となる。

【 0 0 3 4 】

本実施形態の有利区間では、1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）を実行する場合と、所定回数の遊技を実行する場合とを有する。所定回数の遊技を実行する有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置に当選したときは、基本的に、指示機能を作動させる。なお、有利区間の終了条件は、上述した遊技回数を定めるのではなく、たとえば、所定のタイミングで終了（パンク）抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間を終了させること等であってもよい。

【 0 0 3 5 】

あるいは、有利区間に移行しただけでは、指示機能作動遊技の実行条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、指示機能作動遊技を実行するか否かを抽選等で決定し、指示機能作動遊技を実行することに決定したときは、所定の終了条件を満たすまで指示機能作動遊技を実行することが挙げられる。また、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乗せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行う。また、有利区間には、上限遊技回数が定められており、上限遊技回数に到達したときは、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

【 0 0 3 6 】

さらに、上限遊技回数に到達したときは、最大払出し枚数（「9」枚）を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置（小役 B 群）に 1 度も当選していなくても又は当選はしていたが最大払出し枚数に係る役（小役 0 1）が入賞するストップスイッチの操作態様を 1 度も指示していなくても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

【 0 0 3 7 】

以上、内容が上記と一部重複するが、本実施形態における有利区間に関しては、以下の通り定めるものとする。 a) 通常区間において、有利区間に移行するか否かの抽選（条件装置の抽選と同時に決定される場合も）は、設定差のない条件装置に紐づかなければならない。すなわち、設定値に応じて、有利区間への移行確率が異なってははいけない。 b) 有利区間の上乗せ抽選（抽選を行わず決定される場合も）は、設定値を参照してはならない。当選した条件装置に基づいて有利区間を上乗せするときは、設定差のない条件装置に

紐付けなければならない。

【 0 0 3 8 】

c) 通常区間における特別役(当選を持ち越す特別役を意味する。以下、この段落において同じ。)内部中や特別役作動中は、有利区間の移行抽選(条件装置の抽選と同時に決定すること)を行ってはならない。また、特別役内部中は、有利区間中であっても、有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定すること)を行ってはならない。さらにまた、有利区間において特別役が含まれる設定差を有する条件装置に当選し、特別役作動中となったときは、その特別役作動中に有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定すること)を行ってはならない。ここで、従来、内部中となった後においてもA T抽選を行うことが一般的であったので、内部中となっても、特別役を入賞させずに内部中を維持しつつA T当選を待つことが可能であった。しかし、近時、内部中では、A Tの抽選を行わないことが望ましいとされている。そこで、本実施形態では、通常区間において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中で通常区間から有利区間に移行してはいけないと定める。さらに、有利区間中において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中では有利区間を上乗せしてはいけないと定める。

10

【 0 0 3 9 】

d) 有利区間に移行することに決定したときは、原則として、次回遊技から有利区間へ移行させるとともに、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまでとしている)に、次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)しなければならない。ここで、従来、A Tに当選したときに、A Tに当選してからA T当選が遊技者に報知されるまでには、一定の遊技回数を消化する(前兆を経由する)ことが一般的であった。また、たとえばレア役の当選に基づいてA Tを抽選する場合、当該遊技でレア役を取りこぼすと、遊技者は、レア役に当選したこと、及びそのレア役に基づいてA Tが抽選されたことを知らないの、仮に、そのレア役の当選によってA Tに当選していても、A T当選が報知される前に遊技をやめてしまう場合があった。その後、他人がその台で遊技をしたときに、その他人が(前遊技者が引き当てた)A Tの利益を享受する場合があるという問題があった。しかし、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまで)に次回遊技から有利区間であることを表示するので、上記のような問題は生じない。このように、従来では、A Tの当選後(特に、A Tの前兆経由後)にA T当選を報知するのに対し、本実施形態では、原則として、次回遊技のベットが可能となるまでであって、有利区間が開始される前までに、有利区間であることを表示する点で相違する。さらに、従来のA T当選の報知は、あくまで演出の一環として行われるものにすぎなかったが、本実施形態における次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)することは、上記問題を解決するために行われるものである点で相違する。

20

30

【 0 0 4 0 】

また、有利区間割合とは、全遊技区間(通常区間+待機区間+有利区間)に対して、有利区間に滞在していた割合を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「1000」で、その間の有利区間の遊技回数が「700」であるときは、有利区間割合は、「70%」となる。なお、後述するように、本実施形態では有利区間割合を表示するが、表示される有利区間割合は、演算の結果、小数点以下を切り捨てた数値である。

40

【 0 0 4 1 】

引込み率(P B)とは、ストップスイッチを操作した瞬間からリールが停止するまでの間(最大移動コマ数)に、有効ラインに停止させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を示す。そして、適切なリールの位置で(対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで)ストップスイッチを操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる(有効ラインまで引き込む)ことができないことを、「P B(引込み率)≠1」と称する。これに対し、ストップスイッチが操作された瞬間のリールがどの位置であっても(ストップスイッチの操作タイミングにかかわ

50

らず)、対象図柄を常に有効ラインに停止させる(引き込む)ことができることを、「 $PB = 1$ 」と称する。

【0042】

そして、「 $PB = 1$ 」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の(一部の)リールについてのみそのようになっている場合とを有する。本実施形態では、最大移動コマ数は「4」に設定され、5図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「 $PB = 1$ 」となり、5図柄を超える(6図柄以上の)間隔で配列されているときは、「 $PB \neq 1$ 」となる。特に、本実施形態のリールの図柄数は「20」に設定されており、5図柄間隔で4個配置とすれば、その図柄は、「 $PB = 1$ 」となる。

【0043】

「 $N - 1$ 」遊技目、「 N 」遊技目、「 $N + 1$ 」遊技目、・・・(「 N 」は、2以上の整数)と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「 N 」遊技目であるとき、「 N 」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「 $N - 1$ 」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。一方、「 $N + 1$ 」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

【0044】

「出玉率」とは、メダル払出し枚数期待値/メダル投入枚数により算出される値であって、「1」であるときは現状維持状態であり、「1」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「1」未満であるときはメダルが減少する状態である。また、「メダル払出し枚数期待値」とは、その遊技で抽選対象となるすべての役について、「役の当選確率×払出し枚数」の総和により算出される。

【0045】

さらにまた、「差枚数」とは、「メダル払出し枚数(実際に払い出されたメダル枚数又はメダル払出し枚数期待値) - メダル投入枚数」により算出される値である。メダル投入枚数が「3」であるとき、メダル払出し枚数(期待値)が「3」であれば、差枚数は「 ± 0 」、メダル払出し枚数(期待値)が「3」を超えるときは、差枚数は「0」を超え、メダル払出し枚数(期待値)が「3」未満であるときは、差枚数は「0」未満となる。

【0046】

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル(遊技媒体)を賭けることをいう。本実施形態において、役物非作動時(通常遊技中)において、遊技可能なベット枚数(規定数)は、3枚に設定されている。一方、役物(1BB)作動中は、遊技可能なベット枚数(規定数)は、2枚に設定されている。メダルをベットするには、メダル投入口から実際のメダルを手入れ投入するか、又は貯留されているメダルをベットするためにベットスイッチを操作する。なお、「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭(紙幣)を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機に貯留可能となるものである。また、後述する役物比率等の表示については、スロットマシンに限らず、弾球遊技機にも適用することが可能であるので、「遊技媒体」には、メダルに限らず、遊技球も含まれる。

【0047】

「貯留」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン10内部にメダルをクレジットすることをいう。「貯留」は、ベットを含む意味で用いられる場合もあるが、本明細書では、「貯留」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。本実施形態において、貯留可能な最大(限界)枚数は、遊技状態等にかかわらず、「50」枚に設定されている。小役が入賞してメダルが払い出されるときは、メダルが貯留される。また、メダルがメダル投入口から手入れ投入された場合において、既に最大数がベットされているときは、その投入されたメダルは貯留される。したがって、メダルがメダル投入口から手入れ投入されたときは、ベットされる場合と貯留される場合とを有する。

【0048】

なお、スロットマシン10が遊技者に対してメダルを「払い出す」とことと、遊技者がメダ

10

20

30

40

50

ルを「獲得する」こととは、等価である。したがって、スロットマシン 10 側の視点では「メダルの払出し」となり、遊技者側の視点では「メダルの獲得」となる。このため、「払出し（枚数）」と称する場合（たとえば、払出し手段 67）と、「獲得（枚数）」と称する場合（たとえば、獲得数表示 LED 78）とを有するが、いずれも同じ意味である。

【0049】

本明細書において、末尾（特に、8ビット）に「B」を付した数値は、2進数を意味する。同様に、末尾に「H」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たとえば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000（B）」と表記し、16進数では「10（H）」と表記する。また、10進数を意味する数値については、必要に応じて「16（D）」と表記する。ただし、2進数、10進数、及び16進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「B」、「D」、「H」の末尾記号を省略する場合がある。

10

【0050】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。＜第1実施形態＞ 図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン10に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板50とサブ制御基板80とを備える。メイン制御基板50は、入力ポート51及び出力ポート52を有し、RWM53、ROM54、メインCPU55等を備える（図1で図示したもののみを備える意味ではない）。

20

【0051】

図1において、メイン制御基板50と、ベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート51又は出力ポート52を介して電氣的に接続されている。入力ポート51は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート52は、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板50に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板50からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板80も同様である）。

【0052】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。後述する管理情報を表示するために必要なデータ（総遊技回数等）は、RWM53に記憶される。ROM54は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

30

【0053】

メインCPU55は、メイン制御基板50上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。メインCPU55は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、複数（たとえばAレジスタ～Lレジスタ、及び送信用レジスタ等）設けられている。

【0054】

また、メイン制御基板50上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。後述するサブ制御基板80上には、RWM83、ROM84、及びサブCPU85を含むMPUが搭載される。なお、RWM83及びROM84は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

40

【0055】

図1において、メダル投入口43から投入されたメダルは、メダルセレクト内部に送られる。メダルセレクトは、図1に示すように、通路センサ43a、プロッカ45、投入センサ44を備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板50と電氣的に接続されている。メダル投入口43からメダルが投入されると、最初に、通路セ

50

ンサ４３ａにより検知されるように構成されている。

【００５６】

さらに、通路センサ４３ａの下流側には、ブロック４５が設けられている。ブロック４５は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口４３から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口４３から投入されたメダルをホッパー３５に案内するメダル通路を形成する。

【００５７】

ここで、ブロック４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロック４５がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

10

【００５８】

ブロック４５のさらに下流側には、投入センサ４４（複数の光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口４３から投入されたメダルは、通路センサ４３ａによって検知された後、さらに、投入センサ４４により検知されるように構成されている。

【００５９】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４６が電氣的に接続されている。ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、１枚のメダルを投入するための１ベットスイッチ４０ａと、３枚（最大数ないし規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０ｂとを備える。なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

20

【００６０】

また、本実施形態の規定数は、役物非作動時は３枚、役物作動時は２枚に設定されているが、１ベットスイッチ４０ａを２回操作する（押す）と２枚のメダルを投入可能であり、３回操作する（押す）と３枚のメダルを投入可能である。また、役物作動中は、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば、一時に２枚（規定数）のメダルを投入可能である。

【００６１】

30

また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらに、精算スイッチ４６は、スロットマシン１０内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者が操作するスイッチである。

【００６２】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、表示基板７５が電氣的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０と表示基板７５との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板と表示基板７５とが接続されているが、図１では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板５０と表示基板７５とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に１つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

40

【００６３】

表示基板７５には、貯留数表示ＬＥＤ７６、有利区間表示ＬＥＤ７７、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。これらのＬＥＤ７６～７８は、遊技者が操作する操作スイッチの近傍に設けられ、遊技者が常に視認できる位置に設けられている。なお、１つの表示基板７５上にすべてのＬＥＤ７６～７８が設けられている必要はなく、たとえば表示基板

50

75A、75B、・・・のように複数の表示基板75を備え、いずれかの表示基板75にいずれかのLED76~78が設けられていればよい。

【0064】

図2は、スロットマシン10の前面側において、貯留数表示LED76、有利区間表示LED77、獲得数表示LED78、精算スイッチ46、1ベットスイッチ40a、3ベットスイッチ40bの実際の位置関係（配置）を示す平面図である。また、図2において、これら貯留数表示LED76、有利区間表示LED77、及び獲得数表示LED78の下側であってスロットマシン10内部には、表示基板75（図2中、点線で示す）が配置されている。

【0065】

貯留数表示LED76は、スロットマシン10内部に貯留されたメダル枚数を表示するLEDであり、上位桁を表示するデジット1と、下位桁を表示するデジット2とから構成されている。すなわち、貯留数表示LED76は、2桁を表示する。ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメントLED（いわゆる7セグ）及びセグメントDP（デシマルポイント。小数点を表示するドット状のLED）から構成されている。なお、図2に示すように、表示基板75上に実装されたデジットはデジット1~4の4個であるが、本実施形態では9個のデジットを有し、他のデジットは、メイン制御基板60上に搭載されている（詳細は後述する）。

【0066】

貯留数表示LED76は、貯留されているメダル枚数を表示するものであり、本実施形態では、「00」~「50」（整数）の間の数字を表示する。たとえば、メダルが全くベット及び貯留されていない状態では、貯留数表示LED76の表示は、「00」となっている。ここで、1枚のメダルが手入れされると、当該遊技のためにその1枚のメダルがベットされる。さらに2枚を追加投入すると、当該遊技のために3枚のメダルがベットされる（規定数が3枚の場合）。したがって、手入れされたメダルが3枚までのときは、そのメダルはベットされ、貯留されない。さらにメダルが手入れされ続けると、スロットマシン10内部にメダルが貯留されるとともに、その貯留枚数が貯留数表示LED76によって表示される。

【0067】

本実施形態では、最大で50枚までのメダルを貯留可能となっている。したがって、貯留枚数が50枚となったとき（貯留数表示LED76に「50」と表示されたとき）は、それ以上、メダルは貯留されない。この状態で、仮に、メダル投入口43からメダルが手入れされると、ブロック45により、手入れされたメダルは、払出し口から返却される。

【0068】

ここで、メダル払出しのある役（リプレイを除く）が入賞してその役に対応するメダルが払い出されるときは、払出し口から実際にメダルが払い出されることよりも優先して、スロットマシン10内部にメダルが貯留される。たとえば、役入賞前の貯留枚数が「10」である場合において、9枚役が入賞すると、貯留数表示LED76の表示が「10」から「19」に更新される。

【0069】

さらにまた、役の入賞時に、貯留枚数が「50」を超えるときは、「50」を超えた分については払出し口から実際に払い出される。たとえば、役の入賞前に貯留枚数が「47」であり、9枚役の入賞によって9枚のメダルが払い出されるとき、3枚は貯留されて貯留枚数が「50」となり、「50」を超える6枚については払出し口から払い出される。

【0070】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払出しは行われず、当該遊技でベットされていた枚数のメダルが再遊技のために自動ベットされる。たとえば、当該遊技を3ベット（3枚）で行い、リプレイが入賞したときは、3枚のメダルが自動ベットされる。そして、リプレイの入賞に基づく自動ベットは、再遊技を行うためのメダルの投入であるので、その後に精算（返却）操作を行っても、当該メダルを精算することはできない。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の１つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

【 0 0 7 2 】

また、有利区間表示ＬＥＤ７７は、デジット２のセグメントＤＰによって構成されている。有利区間表示ＬＥＤ７７は、通常区間及び待機区間では消灯状態に制御されるが、有利区間中は、その間、点灯状態に制御される。したがって、遊技者は、有利区間表示ＬＥＤ 10
７７の点灯／消灯状態を確認すれば、現在、有利区間に滞在しているか否かを一目で判断することができる。

【 0 0 7 3 】

特に、図２に示すように、有利区間表示ＬＥＤ７７は、精算スイッチ４６の近傍に位置する。したがって、遊技者は、遊技を終了する場合において、貯留メダルを有するとき（たとえば、貯留数表示ＬＥＤ７６に「１０」と表示されているとき）は、精算スイッチ４６を操作するが、その際に、有利区間中でないことを、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯状態によって容易に確

認することができる。さらに、本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、精算スイッチ４６が操作可能となる前に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。これにより、有利区間中（又は次回遊技から有利区間）であるにもかかわらず、遊技者の意に反して、遊技者が遊技を終了してしまうことを防止することができる。 20

【 0 0 7 4 】

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、上位桁を表示するデジット３と、下位桁を表示するデジット４とから構成されている。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８は、貯留数表示ＬＥＤ７６と同様に、２桁を表示する。獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、表示は「００」であるが、たとえば後述する９枚役が入賞して９枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、「００」から「０９」となる。なお、獲得数表示 30
ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁（デジット３）を消灯し、下位桁（デジット４）のみを「０」表示してもよい。

【 0 0 7 5 】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。たとえば、スロットマシン１０のフロントドアが開放され、ドアオープンエラーが検出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８には、「d E」というエラー番号が表示される。さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、指示機能を作動させたときに、有利な操作態様（押し順指示情報）を表示するＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び指示機能の作動による有利な操作態様の表示を兼ねるＬＥＤである。なお、指示機能を作動させたときの有利な押し順の報知は、サブ制御基板８０に接続された画像表示装置２３によっても実行される。 40

【 0 0 7 6 】

ここで、本明細書では、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ７８を用いた押し順の表示を「指示機能の作動」と称し、サブ制御基板８０による押し順の表示を「押し順の報知」と称する。また、後述する図２０に示すように、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称する。さらに、指示機能の作動により獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される押し順であって、たとえば図２０中、「＝１」のような情報を、「押し順指示情報」と称する。すなわち、指示機能の作動により、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示される。 50

【 0 0 7 7 】

図 3 は、メイン制御基板 5 0 上に搭載される他のデジット（デジット 5 ～ 9 ）を示す平面図である。図 3 中、（ a ）は例 1 を示し、（ b ）は例 2 を示す。メイン制御基板 5 0 は、そのセキュリティ性上、透明な基板ケース 1 6 に収容され、封印される。そして、基板ケース 1 6 のかしめ部 1 6 a を破壊しなければメイン制御基板 5 0 にはアクセスできない（基板ケース 1 6 を開封できない）ように構成されている。なお、図 3 では、メイン制御基板 5 0 （ 5 0 A 及び 5 0 B ）は、基板ケース 1 6 に遮られることなく透過して見えるように図示している。なお、かしめ部 1 6 a は、封印部材と称することもある。

【 0 0 7 8 】

基板ケース 1 6 上には、正規のメイン制御基板 5 0 であることの証明や製造番号、かしめ部 1 6 a の開封記録等を表示したシール類が貼付されるが、このシール類により視界が妨げられることがないようにデジット 5 ～ 9 がメイン制御基板 5 0 上に搭載される。デジット 5 は、設定値表示 L E D 7 3 であり、設定確認や設定変更の際、現設定値を表示する L E D である。なお、設定値表示 L E D 7 3 は、必ずしもメイン制御基板 5 0 上に搭載される必要はなく、たとえばフロントドアの裏面側や、貯留数表示 L E D 7 6 又は獲得数表示 L E D 7 8 と兼用することも可能である。

10

【 0 0 7 9 】

また、デジット 6 ～ 9 は、管理情報表示 L E D 7 4 である。管理情報表示 L E D 7 4 は、その視認性確保のため、たとえば 1 個のデジット筐体につき、図 3 （ a ）中、横幅 $m 1 \times$ 縦幅 $n \quad 3 6$ 平方ミリメートル の大きさに設計することが好ましい。あるいは、管理情報表示 L E D 7 4 を 1 個の横長（横幅 $m 2$ ）のデジット筐体としたときは、横幅 $m 2 \times$ 縦幅 $n \div 4$ （桁数） $3 6$ 平方ミリメートル の大きさに設計することが好ましい。

20

【 0 0 8 0 】

図 3 において、（ a ）の例 1 では、メイン制御基板 5 0 は 1 個であるが、これに限らず、（ b ）の例 2 のように、メイン制御基板 5 0 を複数の別基板から構成し、各基板をハーネス等で接続したものであってもよい。ただし、メイン制御基板 5 0 を複数の別基板から構成しても、全体を基板ケース 1 6 に収容し、封印することが必要である。図 3 （ b ）の例では、メイン制御基板 5 0 を、2 個のメイン制御基板 5 0 A 及び 5 0 B とし、各メイン制御基板 5 0 A 及び 5 0 B にそれぞれコネクタを設け、このコネクタ間をハーネスで接続している。しかし、これに限らず、メイン制御基板 5 0 A と 5 0 B とを直結できるコネクタを使用し、ハーネスを用いなくてもよい（後述する図 4 2 （ b ）も同様である。）。また、設定値表示 L E D 7 3 は、メイン制御基板 5 0 A 側に設けているが、管理情報表示 L E D 7 4 は、メイン制御基板 5 0 B 上に搭載している。すなわち、メイン制御基板 5 0 B は、管理情報表示 L E D 7 4 を搭載するための表示基板としての役割を兼ねる。

30

【 0 0 8 1 】

さらに、管理情報表示 L E D 7 4 は、（ a ）の例 1 で示したような横 1 列にする場合の他、（ b ）の例 2 のように、たとえばデジット 6 及び 7 を上段 1 列に配置し、デジット 8 及び 9 を下段 1 列に配置してもよい。

【 0 0 8 2 】

図 4 は、デジット 1 ～ 9 と、セグメント A ～ G、及びセグメント D P との関係を示す図である。上述したが、各デジットは、7 個の棒状のセグメント A ～ G と、1 個のドット状のセグメント D P とから構成され、セグメント A ～ G （ 7 個 ）により、いわゆる 7 セグを構成している。

40

【 0 0 8 3 】

図 4 に示すように、たとえばデジット 1 のうち、セグメント A ～ G は、貯留数表示 L E D 7 6 の上位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント D P は、未使用である。また、デジット 2 のうち、セグメント A ～ G は、貯留数表示 L E D 7 6 の下位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント D P は、有利区間表示 L E D 7 7 として用いられる。さらにまた、デジット 3 及び 4 の各セグメント A ～ G は、獲得数表示 L E D 7 8 のそれぞれ上位桁及び下位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント D P は、未使用である。

50

【 0 0 8 4 】

さらに、デジット5のうち、セグメントA～Gは、設定値表示LED73の7セグを構成するとともに、セグメントDPは、設定変更中に点灯するLEDとなる。すなわち、設定値表示LED73のうち、7セグのみが点灯しているときは設定確認中を示し、7セグ及びセグメントDPが点灯中のときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示LED73のセグメントDPは、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示LED73のセグメントDPは、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。

【 0 0 8 5 】

セグメント6～9は、管理情報表示LED74を構成し、セグメント6及び7は、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント8及び9は、管理情報のうち、セグメント6及び7で表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット6～9のセグメントDPは未使用である。ただし、管理情報表示LED74を点灯させるときには、デジット7のセグメントDPを点灯させることも可能である。また、デジット7のセグメントDPを点灯させることにより、情報種別を示すデジット6及び7と数値を示すデジット8及び9の境界を明確にし、確認を容易にすることができる。

10

【 0 0 8 6 】

また、図4では、セグメントデータの構成図示している。たとえば、デジット1に「0」と表示する場合には、セグメントA～Fを点灯させ、セグメントG及びDPは消灯させるので、そのセグメントデータは、「00111111(B)」となる。また、デジット2に「1」と表示し、かつ、有利区間中であるときは、セグメントB、C、及びDPを点灯させるので、そのセグメントデータは、「10000110(B)」となる。すなわち、デジット2のセグメントデータのうち、最上位ビット(8ビット目)を「0」又は「1」にすることにより、有利区間表示LED77を消灯又は点灯させる。これにより、デジット2のセグメントデータの8ビット目が「0」であるか「1」であるかを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することができる。

20

【 0 0 8 7 】

図1において、メイン制御基板50には、図柄表示装置のモータ32等が電氣的に接続されている。図柄表示装置は、図柄を表示する(本実施形態では3つの)リール31と、各リール31をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ33とを含む。

30

【 0 0 8 8 】

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段65によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

【 0 0 8 9 】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄(役に対応する図柄の組合せを構成している図柄)を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール31上の図柄の具体的配列は、後述する。また、各リール31には、1個(2個以上であってもよい)のインデックスが設けられている。インデックスは、リール31のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール31が所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ33により検知される。リールセンサ33の信号は、メイン制御基板50に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ33を検知する(切る)と、その入力信号がメイン制御基板50に入力され、そのリール31が所定位置を通過したことが検知される。

40

【 0 0 9 0 】

50

また、リールセンサ 33 がリール 31 のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予め ROM 54 に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

【0091】

また、メイン制御基板 50 には、メダル払出し装置が電氣的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー 35 と、ホッパー 35 のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ 36 と、ホッパーモータ 36 から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ 37 を備える。

【0092】

メダル投入口 43 から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シュート部」とも称する。）を通してホッパー 35 内に収容されるように形成されている。払出しセンサ 37 は、所定距離を隔てて配置された一対の光学センサであり、メダルが一方の払出しセンサ 37 により検知されてから所定時間を経過した後に他方の払出しセンサ 37 により検知されるように構成されている。そして、一対の払出しセンサ 37 がそれぞれオン/オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【0093】

たとえば、ホッパーモータ 36 が駆動しているにもかかわらず、双方の払出しセンサ 37 の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。一方、払出しセンサ 37 の信号の少なくとも 1 つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

【0094】

また、電源スイッ

チ 11 は、スロットマシン 10 の電源のオン/オフを行うスイッチである。設定キースイッチ 12 は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右 90 度（時計回り）に回転しているときにオンとなるスイッチであり、設定確認時や設定変更時にオンとされる。

【0095】

設定スイッチ 13 は、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。たとえば設定変更中に 1 回操作されるごとに、設定値が「1」ずつ加算される。設定値は本実施形態では設定 1 から設定 6 まで有し、設定変更中は、設定スイッチ 13 を操作するごとに、設定値が、「1」→「2」→・・・→「6」→「1」→・・・と切り替わる。なお、設定変更中にはいずれかの設定値が表示されており、スタートスイッチ 41 を操作すると、表示されている設定値が確定する。

【0096】

また、リセットスイッチ 14 は、このスイッチをオンにしつつ電源スイッチ 11 がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、RWM 53 に記憶されている所定のデータがクリアされる。また、ドアスイッチ 15 は、スロットマシン 10 のフロントドア（図示せず）を開けたときにオンとなるスイッチであり、フロントドアの開閉状態を検知するためのものである。

【0097】

さらにまた、出力ポート 52 の一部からは、外部集中端子板 100 への外部信号（外端信号）が出力される。ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板 100 を介してスロットマシン 10 の外部（ホールコンピュータ 200 や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号（1BB 信号、RB 信号、有利区間信号）や、スロットマシン 10 で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号、スロットマシン 10 のフロントドアの開放を示す外部信号、メダル投入信号、メダル払出し信号等を設けている。

【0098】

図 1 において、サブ制御基板 80 は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。ここで、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板 50（後述する制御コマンド送信手段 71）

10

20

30

40

50

は、パラレル通信によってサブ制御基板 80 に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。なお、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【0099】

サブ制御基板 80 は、メイン制御基板 50 と同様に、入力ポート 81、出力ポート 82、RWM 83、ROM 84、及びサブ CPU 85 等を備える。サブ制御基板 80 には、入力ポート 81 又は出力ポート 82 を介して、図 1 に示すような以下の演出ランプ 21 等の演出用周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。RWM 83 は、サブ CPU 85 が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。また、ROM 84 は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【0100】

演出ランプ 21 は、たとえば LED 等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ 21 には、各リール 31 の内周側に配置され、リール 31 に表示された図柄（表示窓 17 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール 31 の上部からリール 31 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 10 のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

【0101】

また、スピーカ 22 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。さらにまた、画像表示装置 23 は、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。また、十字キー 24 及びメニューボタン 25 は、遊技者が意図する情報（遊技者の遊技履歴である二次元コードを含む）を表示させるときや、ホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

【0102】

続いて、本実施形態の役、図柄の組合せ等について説明する。図 5 は、本実施形態におけるリール 31 の図柄配列を示す図である。図 5 では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール 31 において、図柄番号 0 番の図柄は、「ベル A」である。図 5 に示すように、本実施形態では、各リール 31 は、20 コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。なお、図中、「ブランク」は、図柄が全く表示されていないことを意味するものではなく、「ブランク」に対応する所定の図柄が表示されている。なお、「ベル A」、「ベル B」、「ベル C」は、外観が類似する図柄であるが、それぞれ異なる図柄である。

【0103】

また、図 6 (A) は、スロットマシン 10 のフロントドア（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）17 と、各リール 31 の位置関係と、有効ライン（図柄の組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。各リール 31 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 31、中リール 31、及び右リール 31）設けられている。さらに、各リール 31 は、表示窓 17 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓 17 から、合計 9 個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

【0104】

また、図 6 (B) は、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール 31 ごとに、表示窓 17 から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「

10

20

30

40

50

中段」、「下段」と称し、左リール 3 1 であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。さらにまた、図 6 (A) に示すように、表示窓 1 7 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

【 0 1 0 5 】

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、1 本有効ライン（「左下段」 - 「中中段」 - 「右上段」を通る一直線状のライン）が定められており、他の図柄組合せラインは、全て無効ラインとなっている。

10

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。たとえば、メダル投入枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダル投入枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダル投入枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、上述したように、3 枚又は 2 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、図 6 (A) に示した 1 本が有効ラインとなり、メダル投入枚数による有効ライン数の変動はない。よって、本明細書では、「有効ライン」というときは、図 6 (A) に示すラインを指すものである。

20

【 0 1 0 8 】

図 7 ~ 図 1 2 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される条件装置に含まれる役等）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。なお、図 1 2 には、役ではないが、特定の条件装置に当選した場合において当選役のとりこぼし時に表示される図柄の組合せとして、パターン図柄 0 1 ~ 0 3 を示している（番号「1 0 1」 ~ 「1 2 0」）。

30

【 0 1 0 9 】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は 0 枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される（再遊技）。

【 0 1 1 0 】

図 7 ~ 図 1 2 において、払出し枚数等に表示された「規定数 3」は、規定数が 3 枚（役物非作動時、すなわち通常遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示し、「規定数 2」は、規定数が 2 枚（役物作動時、すなわち特別遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示している。たとえば、番号「3」のリプレイ 0 1 は、規定数 3 枚では再遊技となることを示し、規定数 2 枚の「-」は、抽選されないことを示している。

40

【 0 1 1 1 】

図 7 中、番号「1」及び「2」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として 1 B B のみが設けられ、さらに、1 B B は、2 種類（1 B B A 及び 1 B B B）有する。特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。1 B B に入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する 1 B B 遊技に移行する（役物の作動）。1 B B 遊技中（役物作動時）は、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、役物非作動時以上にメダル獲得が期待できる、遊技者に

50

とって有利な遊技である。

【 0 1 1 2 】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。本実施形態のリプレイは、図 7 に示すように、リプレイ 0 1 ~ 0 6（番号「 3 」 ~ 「 1 3 」）を備える。リプレイ 0 2 及び 0 3 は、特定の R T において入賞すると、他の R T に移行させることとなるリプレイである。したがって、これらのリプレイは、移行リプレイとも称される。

【 0 1 1 3 】

より具体的には、R T 2 においてリプレイ 0 2 が入賞すると、次回遊技から、R T 3（遊技者に有利な R T）に移行させる。このため、リプレイ 0 2 は、昇格リプレイとも称される。また、R T 3 においてリプレイ 0 3 が入賞すると、次回遊技から、R T 2（それまでの R T よりも遊技者に不利な R T）に移行させる。このため、リプレイ 0 3 は、転落（降格）リプレイとも称される。

【 0 1 1 4 】

また、リプレイ 0 4 及び 0 5 は、第 1 に、複数のリプレイを重複当選させて条件装置の種類を増加させることを目的とした制御用リプレイとして用いられ、本実施形態では、後述する条件装置中、リプレイ B 2、B 3、C 2、C 3、又は E に含まれるリプレイである。リプレイ B 2、B 3、C 2、又は C 3 に当選したときは、制御用リプレイとしてのリプレイ 0 4 又は 0 5 は有効ラインに停止することはない。

【 0 1 1 5 】

さらに、リプレイ 0 4 及び 0 5 は、第 2 に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイ E に含まれる。有利区間中のリプレイ E 当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。また、リプレイ 0 6 は、1 B B 作動中に抽選されるリプレイであり、後述する条件装置のリプレイ D に含まれる。有利区間中のリプレイ D 当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。

【 0 1 1 6 】

また、小役は、図 7 ~ 図 1 1 に示すように、小役 0 1 ~ 4 0（番号「 1 4 」 ~ 「 1 0 0 」）を備える。小役 0 1 及び 0 2 は、後述する押し順ベル当選時の正解押し順時に入賞する小役（高目ベルに対応する小役）である。また、小役 0 3 ~ 3 4 は、押し順ベル当選時の不正解押し順時に入賞可能（P B ≠ 1）となる小役（安目ベルに対応する小役）である。さらにまた、小役 3 5 ~ 3 8 は、レア小役（スイカ又はチェリーに対応する小役）である。さらに、小役 3 9 及び 4 0 は、規定数が 2 枚、すなわち役物作動時にのみ入賞可能となる小役である。

【 0 1 1 7 】

パターン図柄 0 1 ~ 0 3 は、上述したように、役自体ではないが、押し順ベル当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき（当選役の非入賞となったとき）に出現する図柄の組合せである。さらに、パターン図柄は、特定の R T（本実施形態では非 R T、R T 1、又は R T 3）においてその図柄の組合せが有効ラインに停止すると、R T を移行させる（本実施形態では R T 2 に移行させる）図柄の組合せである。本実施形態では、小役 B 群当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき（当選役の非入賞となったとき）に、必ずパターン図柄 0 1 ~ 0 3 が出現するようにしているが、その他の図柄の組合せ（役自体ではない）が出現するようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。持ち越される役は、本実施形態では 1 B B である。1 B B に当選したときは、1 B B が入賞するまでの遊技において、その 1 B B の当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 9 】

一方、1 B Bの当選は持ち越されるのに対し、1 B B以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール3 1が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【 0 1 2 0 】

遊技を開始するときは、遊技者は、ベットスイッチ4 0の操作により予め貯留されたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口4 3からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ4 1が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板5 0に入力される。メイン制御基板5 0（具体的には、後述するリール制御手段6 5）は、この信号を受信すると、役抽選手段6 1による役の抽選を行うとともに、すべてのモータ3 2を駆動制御して、すべてのリール3 1を回転させるように制御する。このようにしてリール3 1がモータ3 2によって回転されることで、リール3 1上の図柄は、所定の速度で表示窓1 7内で上下方向に移動表示される。

【 0 1 2 1 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ4 2を押すことで、そのストップスイッチ4 2に対応するリール3 1（たとえば、左ストップスイッチ4 2に対応する左リール3 1）の回転を停止させる。ストップスイッチ4 2が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板5 0に入力される。メイン制御基板5 0（具体的には、後述するリール制御手段6 5）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ4 2に対応するモータ3 2を駆動制御して、役抽選手段6 1の役抽選結果に対応するように、そのモータ3 2に係るリール3 1の停止制御を行う。

【 0 1 2 2 】

そして、すべてのリール3 1の停止時における図柄の組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【 0 1 2 3 】

次に、メイン制御基板5 0の具体的構成について説明する。図1に示すように、メイン制御基板5 0のメインC P U 5 5は、以下の役抽選手段6 1等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 1 2 4 】

役抽選手段6 1は、条件装置（当選役）の抽選（決定、選択）を行う。したがって、役抽選手段6 1は、条件装置決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段、等とも称される。また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

【 0 1 2 5 】

役抽選手段6 1は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置を判定する判定手段とを備えている。

【 0 1 2 6 】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば1 0進数で「0」～「6 5 5 3 5」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば2 0 0 n（ナノ）s e cで1カウントを行うカウンタが「0」～「6 5 5 3 5」の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン1 0の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 1 2 7 】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する条件装置抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が入賞及びリプレイ条件装置番号「1」（リプレイ A）の領域に属する場合は、リプレイ A の当選と判定する。

【0128】

図 1 3 ~ 図 1 6 は、役抽選手段 6 1 によって抽選される条件装置の種類と、各条件装置に含まれる当選役の内容を示す図である。なお、以下の説明においては、条件装置の説明を主とし、それぞれの条件装置当選時におけるストップスイッチ 4 2 の押し順や操作タイミングに基づくリール 3 1 の停止制御の詳細については、リール制御手段 6 5 で説明する。

10

【0129】

本実施形態の条件装置は、上述したように、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる条件装置である「役物条件装置」と、当選情報を次回遊技に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる条件装置である「入賞及びリプレイ条件装置」とからなる。役物条件装置の当選は、本実施形態では 1 B B の当選に相当し、役物条件装置番号「1」及び「2」を備える。役物条件装置番号「0」は、特別役の非当選に相当し、役物条件装置番号「1」は、1 B B A の当選に相当し、役物条件装置番号「2」は、1 B B B の当選に相当する。

20

【0130】

また、たとえばリプレイ A 当選時は、役物条件装置番号は「0」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「1」となる。一方、1 B B A 単独当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「0」となる。

【0131】

さらにまた、本実施形態では、1 B B 及び小役の重複当選となる場合を有し、たとえば 1 B B A と小役 D の重複当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「2 6」となる。なお、1 B B と小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される（なお、優先順位は任意に設定可能である）。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、1 B B の当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

30

【0132】

以下、入賞及びリプレイ条件装置について説明する。条件装置番号「0」は、役の非当選（いわゆるハズレ）に相当する。また、条件装置番号「1」のリプレイ A は、リプレイ 0 1 の単独当選である。リプレイ A 当選時は、押し順不問で（いずれの押し順でも）リプレイ 0 1 が入賞する。

【0133】

条件装置番号「2」~「4」のリプレイ B 1 ~ B 3（以下、総称して「リプレイ B 群」と称する。）、条件装置番号「5」~「7」のリプレイ C 1 ~ C 3（以下、総称して「リプレイ C 群」と称する。）は、いずれも、複数種類のリプレイの重複当選であり、少なくともリプレイ 0 1 又は 0 2 の少なくとも 1 つを含む重複当選である。そして、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、入賞するリプレイの種類が異なるように設定されている。たとえば条件装置番号「2」のリプレイ B 1 では、左第一停止の押し順ではリプレイ 0 2 が入賞し、左第一停止以外（中又は右第一停止）時には、リプレイ 0 1 が入賞する。

40

【0134】

なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ（再遊技役）が入賞するので、メダルの払出し等についての高目 / 安目の概念はない。しかし、たとえば R T 2 においてリプレイ B 1 に当選したときは、左第一停止ではリプレイ 0 2 を入賞させることにより R T を昇格（R T 2 から R T 3 に移行）させる。一方、左第一停止以外では、リプレイ 0 1 を入賞させることにより R T 2 を維持する。また、R T 3 においてリプレイ

50

C 1 に当選したときは、左第一停止ではリプレイ 0 1 を入賞させることにより R T 3 を維持する。一方、左第一停止以外では、リプレイ 0 3 を入賞させることにより R T を転落（降格）（R T 3 から R T 2 に移行）させる。

【 0 1 3 5 】

条件装置番号「 8 」のリプレイ D は、リプレイ 0 6 の単独当選である。リプレイ D 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 6 が入賞する。同様に、条件装置番号「 9 」のリプレイ E は、リプレイ 0 4 及び 0 5 の重複当選である。リプレイ E 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 4 又は 0 5 が入賞する。これらのリプレイ 0 4 及び 0 5 は、レアリプレイとしての役割を有する。特に本実施形態では、R T 1 において抽選され、R T 1 かつ有利区間中にリプレイ E に当選すると、有利区間が上乘せされる。なお、必ず、上乘せが実行されるのではなく、上乘せ抽選が行われるようにしてもよい。

10

【 0 1 3 6 】

図 1 4 において、条件装置番号「 1 0 」の小役 A は、いわゆる共通ベルに装置し、小役 0 1 の単独当選である。そして、小役 A 当選時は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、常に、小役 0 1 が入賞する（P B = 1）。また、図 1 4 ~ 図 1 5 において、条件装置番号「 1 1 」 ~ 「 2 2 」の小役 B 1 ~ B 1 2（以下、総称して「小役 B 群」と称する。）は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 1（9 枚ベル、9 枚役）と、小役 0 3 ~ 3 4（1 枚役）のうちの少なくとも 1 つを含む重複当選である。

【 0 1 3 7 】

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「P B = 1」で高目ベル（9 枚ベル、9 枚役）である小役 0 1 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング（ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間のリール 3 1 の位置）に応じて、安目ベル（1 枚役）である小役 0 3 ~ 3 4 が入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合（とりこぼしによりパターン図柄が表示される場合）とを有する。

20

【 0 1 3 8 】

図 1 6 において、条件装置番号「 2 3 」 ~ 「 2 5 」の小役 C 1 ~ C 3（以下、総称して「小役 C 群」と称する。）は、上記の小役 B 群と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 2（3 枚ベル、3 枚役）と、小役 0 3 ~ 1 0（1 枚役）とを含む重複当選である。これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「P B = 1」で高目ベル（3 枚ベル、3 枚役）である小役 0 2 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、「P B = 1」で、安目ベル（1 枚役）である小役 0 3 ~ 1 0 のいずれかが入賞する。よって、小役 C 群の当選時は、小役 B 群の当選時と異なり、パターン図柄が表示される場合（とりこぼし）はない。なお、これに限らず、いずれの小役も入賞しない場合を有していてもよい。

30

【 0 1 3 9 】

小役 B 群の当選時に、高目ベルの入賞時は 9 枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）3 枚、アウト（払出し枚数）9 枚となり、今回遊技での差枚数は「+ 6 枚」となる。したがって、押し

順正解時には、メダル枚数が増加し、押し順不正解時（払出し枚数は 1 枚又は 0 枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。これに対し、小役 C 群は、高目ベルの入賞時は 3 枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）3 枚、アウト（払出し枚数）3 枚となり、今回遊技での差枚数は「± 0 枚」となる。したがって、押し順正解時には、メダル枚数は現状維持となり、押し順不正解時（払出し枚数は 1 枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。

40

【 0 1 4 0 】

なお、このように、正解押し順時に 9 枚の払出しとなる押し順ベルと、3 枚の払出しとなる押し順ベルとの双方を設けているのは、出玉率の調整のためである。特に、本実施形態では、図 1 4 及び図 1 5 に示すように、小役 B 群当選時の押し順不正解時には、1 枚役が入賞する確率を 2 5 % とし、それ以外の 7 5 % はパターン図柄が表示されるように設定し

50

ている（パターン図柄表示時は払出しなし）。これに対し、図 16 に示すように、小役 C 群当選時の押し順不正解時には、「 $PB = 1$ 」で 1 枚役が入賞するようにしている。このようにして、押し順正解時と不正解時とで払出し枚数が異なる 2 種類の押し順ベルを設け、その当選確率を適切に設定することで、出玉率を適切な範囲に設定できるようになる。

【0141】

条件装置番号「26」の小役 D は、レア小役（スイカ）に相当する。小役 D は、小役 35 の単独当選であり、「 $PB \neq 1$ 」に設定されている。また、条件装置番号「27」の小役 E1、及び条件装置番号「28」の小役 E2 は、上記小役 D1 と同様に、レア小役（チェリー）に相当する。小役 E1 は、小役 36 及び 38 の重複当選であり、小役 E2 は、上記小役 36 及び 38 に加え、小役 37 を含む重複当選である。小役 E1 又は E2 当選時は、押し順不問で 2 枚役（小役 36 又は 38）が入賞する。

10

【0142】

条件装置番号「29」の小役 F は、1BB 作動中（1BB 遊技中）にのみ抽選される役であり、小役 01～39 の重複当選である。小役 F 当選時は、10 枚役である小役 39 が「 $PB = 1$ 」で入賞する。条件装置番号「30」の小役 G は、1BB 作動中（1BB 遊技中）にのみ抽選される役であり、小役 40 の単独当選である。小役 G 当選時は、9 枚役である小役 40 が「 $PB = 1$ 」で入賞する。

【0143】

図 17 及び図 18 は、役抽選手段 61 により条件装置の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、RT ごとの役物条件装置並びに入賞及びリプレイ条件装置の置数を示す図である。図 17 及び図 18 で示す数値を「65536」で割ると、当選確率となる。たとえば、1BB A の単独当選となる置数は、非 RT、RT1～RT3 のいずれにおいても、「20」及び「10」（合計で「30」）に設定されている。したがって、1BB A の単独当選確率は、「 $30 / 65536$ 」である。

20

【0144】

図 17 は、設定共通、かつ有利区間に移行することに決定可能な、又は有利区間の上乗せを実行する（又は上乗せ抽選を行うことが可能な）条件装置の置数表である。ここで、「設定共通」とは、設定差を有さない、すなわち設定 1～設定 6 で同一値の置数を有することを指す。そして、設定共通の条件装置に当選したときは、常に、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）してもよく、又は、有利区間に移行するか否か（有利区間中は上乗せするか否か）を抽選で決定してもよい。あるいは、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定（有利区間中は上乗せしないことに決定）する条件装置とを設けてもよい。

30

【0145】

本実施形態では、図 17 に示す設定共通の条件装置には、有利区間に移行することに決定する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定する条件装置とを設けている。さらに、有利区間中は、常に、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置に設定している。図 17 中、通常区間において、「○」は、有利区間に移行することに決定することを意味し、「×」は、有利区間に移行しないことに決定することを意味する。また、有利区間において、「☐」は、有利区間を上乗せすることに決定することを意味し、「×」は、有利区間を上乗せしないことに決定することを意味する。なお、図 17 では、「○」は、有利区間に移行することに決定し、「☐」は、有利区間を上乗せすることに決定するものであるが、これに限らず、「○」は、有利区間に移行するか否かを抽選することを意味し、「☐」は有利区間を上乗せするか否かを抽選することを意味してもよい。

40

【0146】

また、図 18 は、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない条件装置とその置数を示している。本実施形態においては、有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置は、図 17 に示す

50

条件装置の当選時に限るようにし、図 18 に示す条件装置の当選では、いずれも、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない。なお、図 18 では、設定 1 及び設定 6 の置数を代表的に図示しているが、実際には、上述したように、設定値は、設定 1 ～ 設定 6 の 6 段階を有し、設定値ごとの置数が定められている。

【0147】

図 17 及び図 18 において、1 B B A 又は 1 B B B を含む条件装置は、非内部中でのみ抽選されるので、非 R T、R T 1 ～ R T 3 で抽選される。また、1 B B A 及び 1 B B B は、単独当選する場合と、小役 D、E 1 又は E 2 と重複当選する場合とを有する。一方、小役 D、E 1 又は E 2 は、単独当選する場合を有する。R T 4 で抽選されている 1 B B A 又は 1 B B B を含む条件装置は、小役 D、E 1 又は E 2 の単独当選として扱う。そのため、R T 4 における小役 D の単独当選となる置数は、合算で「580」～「585」であり、R T 4 における小役 E 1 の単独当選となる置数は、合算で「1030」であり、R T 4 における小役 E 2 の単独当選となる置数は、合算で「310」～「370」である。また、1 B B B は、設定差を有する条件装置が当選したときの当選役に設定されており、1 B B B の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定されることはない。

10

【0148】

また、リプレイ D は、1 B B 作動中でのみ抽選される。さらにまた、リプレイ E は、R T 1 でのみ抽選される。詳細は後述するが、本実施形態では、1 B B B の作動終了後には、R T 1 に移行する。そして、この R T 1 においてリプレイ E に当選すると、有利区間を上乗せする（有利区間中に限る）。したがって、他の R T では出現しないように設定するため、R T 1 でのみリプレイ E を抽選する。さらに、小役 D 及び E 1 は、役物非作動時でのみ抽選され、役物作動時には抽選されない。一方、小役 F 及び G は、役物非作動時では抽選されず、役物作動時でのみ抽選される。

20

【0149】

また、図 17 において、1 B B A の単独当選の置数の合計は「30」であるが、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行することに決定する置数「20」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「10」とに分けられている。すなわち、1 B B A の単独当選となった場合において、置数「20」の方に当選すると、当該遊技が通常区間であるときは、同時に有利区間の当選となる。これに対し、1 B B A の単独当選となった場合において、置数「10」の方に当選すると、有利区間の非当選となる。

30

【0150】

また、有利区間中に 1 B B A に単独当選したときは、置数「20」の方でも「10」の方でも、有利区間を上乗せすることに決定する。同様に、小役 E 1 の単独当選となる置数は、合算で「1000」であるが、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行することに決定する置数「250」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「750」とに分けられている。

【0151】

なお、これに限らず、小役 E 1 の単独当選置数を 1 個の置数「1000」（置数「250」と置数「750」とに分けない）とし、小役 E 1 に当選したときに、別途抽選により、有利区間に移行するか否かを決定してもよい。たとえば、25%の確率で有利区間に移行することに決定し、75%の確率で有利区間に移行することに決定しないことが挙げられる。このように、最初から有利区間に当選する置数と有利区間に当選しない置数とを設けてもよいが、置数自体は 1 つの値とし、その置数に当選したときには、有利区間に移行するか否かの抽選（2 段階抽選）を行うようにしてもよい。また、上述したように、本実施形態では、R T 4（内部中）のときは、有利区間に移行することに決定する場合はなく、有利区間を上乗せすることもない。したがって、小役 D 又は E 1 当選時であっても、R T 4 であるときは、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることもない（図 17 中、「*3」）。

40

【0152】

50

図 1 8 において、1 B B B の単独当選、及び 1 B B B 及び小役 D の重複当選となったときは、いずれも、有利区間に関する決定を行わない。ただし、後述するように、1 B B B の作動終了後 (R T 1 移行後) に、有利区間の上乗せの機会が設けられる。小役 E 2 は、1 B B B と重複当選する場合と、単独当選する場合とを有するが、いずれも、有利区間に関する決定を行わない。これに対し、図 1 7 に示すように、小役 E 1 当選時には、小役 E 1 の単独当選及び 1 B B A との重複当選のいずれも、有利区間に関する決定が行われる場合がある。

【 0 1 5 3 】

また、図 1 8 に示すように、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群の各条件装置は、設定共通であるが、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間中において上乗せすることに決定しない。ただし、図 1 7 及び図 1 8 の例に限らず、これらリプレイの条件装置の当選時に、有利区間に移行することに決定 (抽選を含む) したり、有利区間を上乗せすることに決定 (抽選を含む) する場合を設けてもよい。あるいは、図 1 8 中、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群において、設定 1 と設定 6 とで置数をわずかに異ならせ (たとえば「1」異なるようにし)、リプレイ A、リプレイ B 群、及びリプレイ C 群については設定別としてもよい。

【 0 1 5 4 】

図 1 8 において、リプレイ A は、役物非作動時には、すべての R T において抽選される。また、リプレイ B 1 群は、R T 2 でのみ抽選される。さらにまた、リプレイ C 群は、R T 3 でのみ抽選される。小役 A、小役 B 群、小役 C 群は、いずれも、設定 1 と設定 6 とで設定差を有するものの、すべての R T において置数は同一である。

【 0 1 5 5 】

また、図 1 8 中、「特別役と小役」の表に示すように、設定 1 と設定 6 とでは、設定 6 の方が 1 B B 及び小役の当選確率が高く設定されている。したがって、この点において、設定 6 の方が設定 1 よりも有利となる。さらにまた、「リプレイ」の表に示すように、リプレイの当選確率は、R T 3 が最も高くなる。そして、有利区間では、基本的に R T 3 に滞在するように設定するので、押し順ベル当選時の指示機能の作動によりメダルを増加させるだけでなく、リプレイ入賞によりメダルの減りも少ない遊技状態となる。

【 0 1 5 6 】

また、小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群は、いずれも設定差を有する条件装置に設定されている。ここで、小役 A の設定 1 と設定 6 との置数差は「250」であり、小役 B 群 (全体) の設定 1 と設定 6 との置数差は「240 (20 × 12)」である。したがって、小役 A の方が小役 B 群よりも置数差が大きい。これにより、押し順に応じて入賞差を有さない小役 A の置数の方をより大きな値とすることで、設定値に応じた出玉率の差を確実に設けることができる。また、小役 A 当選時に入賞可能となる図柄の組合せと、小役 B 群当選時の押し順正解時に入賞可能となる図柄の組合せを、同一に設定しているので (後述)、小役 A の当選 (入賞) 回数をカウントすることで設定値を推測することはできない。

【 0 1 5 7 】

さらに、図 1 8 に示すように、小役 B 群に当選する確率の方が、小役 C 群に当選する確率よりも高く設定している。こ

こで、規定数 3 枚であるときの最大払出し枚数は 9 枚であり、有利区間中は、払出し枚数が 9 枚 (規定数 3 枚での最大払出し数) となる指示機能作動遊技を少なくとも 1 回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも 1 回、小役 B 群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要がある。そこで、小役 B 群の当選確率を、小役 C 群の当選確率よりも高く設定しておくことで、1 回の指示機能作動遊技 (小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く) のみで終了する有利区間の遊技回数期待値を少なくすることができる。さらに、所定回数の遊技を実行したことで終了する有利区間であるにもかかわらず、所定回数の間に 1 度も小役 B 群に当選しなかったため、有利区間を終了できないといったことを少なくすることができる。

【 0 1 5 8 】

説明を図 1 に戻す。 当選フラグ制御手段 6 2 は、役抽選手段 6 1 による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン/オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段 6 1 による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【 0 1 5 9 】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイ B 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ 0 1 及びリプレイ 0 2 の 2 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。同様に、非内部中遊技において、小役 B 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役 0 1、小役 0 3、小役 1 0、小役 1 1、小役 1 8、小役 1 9、及び小役 2 6 の 7 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

10

【 0 1 6 0 】

さらに、上述したように、1 B B 以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、今回遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。これに対し、1 B B の当選は持ち越されるので、今回遊技で 1 B B に当選し、当選した 1 B B に係る当選フラグが一旦オンになったときは、その 1 B B が入賞するまでオンの状態が維持され、その 1 B B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 1 6 1 】

20

また、たとえば役抽選手段 6 1 で 1 B B A 及び小役 D に重複当選したときは、1 B B A 及び小役 D に対応する小役 3 5 の当選フラグがオンとなり、当該遊技で双方の役が入賞する場合はないので、たとえば 1 B B A が入賞しなかったときは、小役 3 5 が入賞したか入賞しなかったかにかかわらず、1 B B A の当選フラグのオンは維持され、小役 3 5 の当選フラグはオフとなる。

【 0 1 6 2 】

さらにまた、たとえば役抽選手段 6 1 で、1 B B A に単独当選したときは、今回遊技では、1 B B A の当選フラグがオンとなり、今回遊技で 1 B B A が入賞しないときは、1 B B A の当選フラグのオンは維持される。さらに、次回遊技で、小役 A 1 に当選したときは、当選を持ち越している 1 B B A に加え、小役 0 1 の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、1 B B A が入賞しなかったときは、1 B B A の当選フラグのオンは維持され、小役 0 1 の当選フラグはオフとなる。

30

【 0 1 6 3 】

押し順指示番号選択手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による条件装置の抽選結果に基づいて、押し順指示番号の選択を行うものである。図 1 9 は、押し順指示番号テーブルを示す図である。なお、有利区間及び通常区間のいずれであっても、押し順指示番号選択手段 6 3 は、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよいが、これに限らず、たとえば有利区間中に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。このような場合は、通常区間中は、常に押し順指示番号は「A 0」となる。また、選択した押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信することができるのは、有利区間中に限られる（通常区間中に、押し順指示番号「A 0」を送信することは除く）。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段 6 3 により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信されることはない。本実施形態では、図 1 9 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。たとえばリプレイ A に対応する押し順指示番号は「A 0」であり、リプレイ C 3 に対応する押し順指示番号は「A 3」である。押し順指示番号は、「A 0」～「A 3」を備える。

40

【 0 1 6 4 】

図 2 0 は、押し順指示番号と、その押し順指示番号に対応する押し順、表示内容 1 及び 2 との関係を示す図である。押し順指示番号「A 0」は、遊技者に有利な押し順を有さない（押し順によって有利/不利が生じない、すなわち押し順不問である）。また、押し順

50

指示番号「A 1」～「A 3」は、それぞれ、遊技者に有利な押し順を有している。たとえば、押し順指示番号「A 2」に対応する有利な押し順は、中第一停止である。

【0165】

リプレイB群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ02を入賞させる押し順(RTを昇格させる押し順)に設定されている。また、リプレイC群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ01を入賞させる(RTを維持する)押し順に設定されている。同様に、小役B群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役01(9枚)を入賞させる押し順に設定されている。また、小役C群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役02(3枚)を入賞させる押し順に設定されている。

【0166】

また、図20において、「表示内容1」は、指示機能の作動(メイン制御基板50の制御)により表示される内容を示し、本実施形態では、獲得数表示LED78に表示する押し順指示情報を示している。本実施形態では、押し順指示番号の「A」及び「0」～「3」は、それぞれ、LED(7セグ)の「=」及び「0」～「3」の表示に対応する。「=」を表示するときは、7セグのうち、図4中、セグメントD及びGを点灯させる(後述する図26参照)。また、押し順指示番号「A0」のときは、表示なし(いずれのセグメントも点灯させない)でもよい。

【0167】

さらにまた、「表示内容2」は、サブ制御基板80の制御により表示される内容を示し、本実施形態では、画像表示装置23に表示する正解押し順である。なお、「指示機能の作動」は、メイン制御基板50による獲得数表示LED78を用いた表示を意味するものであり、サブ制御基板80の制御による表示は、本願発明の「指示機能の作動」には含まれない。たとえば、有利区間中において入賞及びリプレイ条件装置「11」に当選したときは、押し順指示番号「A1」が選択され、指示機能の作動により、獲得数表示LED78には「=1」と表示される。また、画像表示装置23には、たとえば「1○○」等、左第一停止であることを遊技者が理解できる内容を画像表示する。

【0168】

図19において、小役A当選時の押し順指示番号(*1)は、以下の通りである。小役A当選時は、押し順不問で小役01が入賞するので、有利な押し順は存在しない。しかし、有利区間中は、ダミーの押し順指示番号として、「A1」～「A3」のいずれかを選択する。選択率は、それぞれ「1/3」である。このように設定することで、有利区間中の小役A当選時は、指示機能を作動させ、押し順指示情報を表示する。これにより、遊技者は、当該遊技では、小役Aに当選したのか、小役B群に当選したのか、判別することができない。このように設定するのは、以下の理由による。

【0169】

図18に示すように、小役Aの当選確率(置数)は、設定1よりも設定6の方が高い。したがって、有利区間中に、指示機能が作動しない遊技で小役01が入賞した回数をカウントすることで、設定値を推測することが可能となってしまう。このような攻略を回避するために、有利区間中における小役A当選時には、指示機能を作動させて、ダミーの押し順指示情報を表示することとしている。もちろん、指示機能を作動させた遊技で小役01が入賞した回数をカウントすることで、設定値を推測することができないわけではないが、指示機能を作動させない遊技で小役01が入賞した回数をカウントして設定値を推測するときよりも、多くの試行回数が必要となる。

【0170】

さらにまた、図19中、小役E1及びE2当選時の押し順指示情報(*2)は、以下の通りである。図17に示すように、有利区間中の小役E1当選時は、有利区間の上乗せを行う。しかし、上述したように、有利区間中に1BBに当選し、内部中となったときは、有利区間の上乗せを行わない。このため、有利区間かつ内部中(有利区間の上乗せを行わない遊技区間中)に、小役E1に当選し、小役E1に対応する図柄の組合せ(有利区間の上乗せを期待させる図柄の組合せである中段チェリー)が停止すると、遊技者に、無駄引

10

20

30

40

50

きをした印象を与えてしまうおそれがある。そこで、有利区間かつ内部中に小役 E 1 に当選したときは、押し順指示番号「A 3」を選択し、指示機能を作動させ、「右第一停止」を表示する。

【0171】

小役 E 1 当選時に右第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作したときは、図 1 6 に示すように、いわゆる中段チェリーは停止しない。これにより、小役 E 1 の当選を気づきにくくする。なお、小役 E 1 当選時に入賞可能となる小役 3 6 又は 3 8 は、いずれも払出し枚数は 2 枚であるので、右第一停止を指示しても、遊技者に不利になることはない。

【0172】

さらに、有利区間は、上述したように、上限遊技回数が設定されており、本実施形態では 1 5 0 0 ゲーム以内に設定されている。したがって、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、有利区間の開始からの遊技回数が 1 5 0 0 ゲームに到達したときは、無条件で有利区間を強制終了する。このような遊技性を有する場合において、たとえば有利区間の 1 5 0 0 ゲームに近いときに小役 E 1 に当選し、中段チェリーを表示すると、遊技者は、有利区間の上乗せを期待してしまう。そこで、本実施形態では、有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となった以降は、小役 E 1 に当選しても、内部中での当選時と同様に、中段チェリーを表示させないようにするために、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。

【0173】

なお、小役 E 2 当選時は、図 1 8 に示すように、有利区間に関する決定を行わない。しかし、小役 E 2 当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作すると、中段チェリーが表示される場合がある。そこで、内部中や有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となったときに、中段チェリーが表示されると、遊技者に誤解を与えるおそれがあることから、この場合にも、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。ただし、これに限らず、小役 E 2 当選時は、そもそも有利区間に関する決定を行わないのであるから、上記のような指示機能の作動を行わず、中段チェリーを表示可能としてもよい。

【0174】

図 1 において、演出グループ番号選択手段 6 4 は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板 8 0 に送信するための番号を選択するものである。条件装置の抽選を行った結果、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 には送信しない。これにより、サブ制御基板 8 0 側では、今回遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号を知ることができない。

【0175】

一方、メイン制御基板 5 0 側では、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を予め決めておく。そして、条件装置の抽選後、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、今回遊技で選択された演出グループ番号を受信すると、その演出グループ番号に対応する演出を選択し、出力することが可能となる。

【0176】

図 2 1 は、演出グループ番号テーブルを示す図である。本実施形態では、図 2 1 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の演出グループ番号を備える。たとえば小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号は、「5」と定められている。小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号を、それぞれ「5」、「6」、「7」のように、異なるものとしてもよい。

【0177】

したがって、メイン制御基板 5 0 は、条件装置の抽選の結果、小役 A、小役 B 群又は小役 C 群に当選すると、演出グループ番号として「5」を選択する。そして、選択した演出グ

10

20

30

40

50

グループ番号「5」の情報をサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、演出グループ番号が「5」であるという情報を受信すると、今回遊技では、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれかに当選したことを知ることができる。これにより、ベルの当選演出を出力することができる。

【0178】

しかし、サブ制御基板80は、演出グループ番号「5」に当選した旨の情報を受信しても、当該遊技でたとえば小役B群のいずれかに当選しているときであっても、正解押し順を知ることはできない。そして、本実施形態では、正解押し順に対応する押し順指示番号は、有利区間中はサブ制御基板80に送信するが、通常区間や待機区間中には送信しない。したがって、有利区間中には、サブ制御基板80は、小役A、小役B群、又は小役C群に当選した旨及び押し順指示番号に対応する正解押し順を演出として出力することができる。これに対し、通常区間や待機区間中では、サブ制御基板80は、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれか（ベル）に当選した旨の演出にとどまり、正解押し順を演出として出力することはできない。

10

【0179】

また、同一の押し順指示番号がサブ制御基板80に送信されたとしても、演出グループ番号が異なることにより、異なる演出を出力することができる。たとえば、リプレイB1に当選したときの押し順指示番号は「A1」（左第一）であり、小役C1に当選したときの押し順指示番号は「A1」（左第一）であるので、いずれも、同一の押し順指示番号がサブ制御基板80に送信される。

20

【0180】

しかし、リプレイB1に当選したときは演出グループ番号「2」が送信され、小役C1に当選したときは演出グループ番号「5」が送信される。このため、演出グループ番号「2」が送信されたときは、たとえばリプレイを示す青色を用いて正解押し順を報知することが可能となり、演出グループ番号「5」が送信されたときは、たとえばベルを示す黄色を用いて正解押し順を報知することが可能となる。

【0181】

図1において、リール制御手段65は、リール31の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ41が操作されたときに、すべて（3つ）のリール31の回転を開始するように制御する。さらに、リール制御手段65は、役抽選手段61により条件装置の抽選が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン/オフを参照して、当選フラグのオン/オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ42が操作されたときに、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ42に対応するリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した位置にそのリール31を停止させるように制御する。

30

【0182】

たとえば、リール制御手段65は、少なくとも1つの当選フラグがオンである遊技では、リール31の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール31を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

40

【0183】

ここで、「リール31の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が実際に停止するまでの時間又はリール31の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。本実施形態では、リール31は、定速時は1分間で約80回転する速度で回転される。そして、ストップスイッチ42が操作されたときは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動コマ数が4コマに設定されている

50

。

【 0 1 8 4 】

たとえば図 5 において、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ」が左下段（有効ライン上）に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その 4 コマ先、すなわち 5 番の「ベル B」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1 番（ビタ止め）～ 5 番（4 コマスベリ）の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

【 0 1 8 5 】

ただし、上記に限らず、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動コマ数を 4 コマに設定することも可能である。この場合には、たとえば、左リール 3 1 の 1 番の「リプレイ」が左下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その次の図柄、すなわち 2 番の「ブランク」から、その 4 コマ先の図柄である 6 番の「リプレイ」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、2 番～ 6 番の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。なお、以下の説明では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動コマ数を 4 コマとして説明する。

【 0 1 8 6 】

まず、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順や、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

【 0 1 8 9 】

さらに、リール制御手段 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段 6 5 は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出する。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号がリール制御手段 6 5 に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段 6 5 は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を実行する。

【 0 1 9 0 】

さらに、リール制御手段 6 5 は、条件装置ごとに停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば 1 番の図柄（左リール 3 1 であれば「リプレイ」）が左下段（有効ライン上）を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何コ

10

20

30

40

50

マスベリで)、何番の図柄を左下段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【0191】

ここで、本実施形態における図柄配列について説明する。まず、図5に示すように、すべてのリール31において、「リプレイ」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、すべてのリール31の「リプレイ」は、「PB=1」配置である。同様に、左リール31では、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。また、中リール31では、「ベルC」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、中リール31の「ベルC」は「PB=1」配置である。さらにまた、右リール31では、「ベルA」又は「ベルB」いずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。

10

【0192】

さらに、右リール31において、「チェリー」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、右リール31の「チェリー」は、「PB=1」配置である。また、左リール31には、「黒7」又は「スイカ」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。同様に、中リール31には、「青7」又は「チェリー」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。さらに同様に、右リール31には、「黒7」、「青7」、「blank」、又は「赤7」のいずれか1つが5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

20

【0193】

これに対し、左リール31において、「チェリー」は、3番、8番、13番に配置されているので、「PB=1」配置ではない。同様に、「スイカ」については、左及び中リール31は「PB≠1」配置であり、右リール31は「PB=1」配置である。

【0194】

以下、各条件装置に対応する停止位置決定テーブルについて、上述した図13～図16に基づき、説明する。最初に、入賞及びリプレイ条件装置当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。非当選テーブルは、役の非当選時の遊技で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

30

【0195】

リプレイAテーブルは、リプレイA当選(リプレイ01の単独当選)時に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リプレイ01を有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めたものである。リプレイ01、及び後述するリプレイ02～06に係る各リール31の図柄は、すべてのリール31において、「PB=1」配置である。したがって、リプレイの当選時には常に当選したリプレイ(複数のリプレイが重複当選しているときは、重複当選しているいずれかのリプレイ)が常に入賞する。

【0196】

リプレイB1テーブルは、リプレイB1当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、左第一停止時(押し順正解時)はリプレイ02を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外(押し順不正解時)は、リプレイ01を有効ラインに停止させるように(図13参照)、リール31の停止位置を定めたものである。

40

【0197】

まず、リプレイB1テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、左下段に「黒7」又は「スイカ」を停止させる(上述したように「PB=1」)。この場合、左上段には「リプレイ」が停止する。次に、中第二停止時には、中中段に「リプレイ」を停止させる。そして、右第三停止時には「チェリー」を右上段に停止させる。この場合、右下段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「黒7/スイカ」-「リブ

50

レイ」 - 「チェリー」が停止して、リプレイ 0 2 の入賞となる。さらに、「左上段」 - 「中中段」 - 「右下段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

【 0 1 9 8 】

これに対し、リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「青 7」又は「チェリー」を中中段に停止させる（「P B = 1」）。この場合、中上段には「リプレイ」が停止する。その後、左リール 3 1 の停止時には左下段に「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（「P B = 1」）。このときは、上述したように、左上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール 3 1 の停止時には、右上段に「リプレイ」を停止させる（「P B = 1」）。これにより、有効ライン上に「黒 7 / スイカ」 - 「青 7 / チェリー」 - 「リプレイ」が停止して、リプレイ 0 1 の入賞となる。さらに、「左上段」 - 「中上段」 - 「右上段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

10

【 0 1 9 9 】

リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらに、リプレイ B 2 当選時のリプレイ B 2 テーブル、リプレイ B 3 当選時のリプレイ B 3 テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ 0 2 を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ 0 1 を入賞させる。

【 0 2 0 0 】

リプレイ C 1 テーブルは、リプレイ C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）はリプレイ 0 1 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、リプレイ 0 3 を有効ラインに停止させるように（図 1 3 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

20

【 0 2 0 1 】

まず、リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時にリプレイ 0 1 を有効ラインに停止させる制御については、上記リプレイ B 1 テーブルと同様であるので、説明を割愛する。また、リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「リプレイ」を中中段に停止させる（「P B = 1」）。その後、左リール 3 1 の停止時には左下段に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「P B = 1」）。この場合、左中段には「リプレイ」が停止する。また、右リール 3 1 の停止時には、右上段に「スイカ」を停止させる（「P B = 1」）。この場合、右中段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「ベル A / ベル B」 - 「リプレイ」 - 「スイカ」が停止して、リプレイ 0 3 の入賞となる。さらに、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

30

【 0 2 0 2 】

リプレイ C 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらにまた、リプレイ C 2 当選時のリプレイ C 2 テーブル、リプレイ C 3 当選時のリプレイ C 3 テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ 0 1 を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ 0 3 を入賞させる。

【 0 2 0 3 】

リプレイ D テーブルは、リプレイ D 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 6 を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ 0 6 は、「P B = 1」である。また、リプレイ E テーブルは、リプレイ E 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 4 又は 0 5 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。この場合には、「P B = 1」で、リプレイ 0 4 又は 0 5 のいずれかを停止させることができる。

40

【 0 2 0 4 】

小役 A テーブルは、小役 A 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 0 1 を有効ラインに停止させる

50

ようにリール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 0 1 の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リブレイ」であり、全リール 3 1 において「PB = 1」である。また、左下段に「黒 7 / スイカ」が停止すると、左中段には「ベル A / ベル B」が停止する。さらにまた右上段に「リブレイ」が停止すると、右中段には「ベル A / ベル B」が停止する。よって、小役 0 1 の入賞時は、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」に、「ベル A / ベル B」 - 「ベル C」 - 「ベル A / ベル B」が停止する。

【0205】

小役 B 1 テーブルは、小役 B 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役 0 1 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる 1 枚役（小役 B 1 当選時のときは、小役 0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6 のいずれか）を有効ラインに停止させるか、又はパターン図柄 0 1 ~ 0 3 のいずれかを停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

10

【0206】

小役 B 1 テーブルが用いられた遊技における左第一停止時（押し順正解時）は、小役 A テーブルと同様であるので、説明を割愛する。なお、以下の小役 B 2 テーブル ~ 小役 B 1 2 テーブルが用いられたときも、押し順正解時には、小役 A テーブルと同様の停止制御を行う。これにより、小役 A 当選時、及び小役 B 群当選時における押し順正解時は、常に、小役 0 1 が入賞し、かつ、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」に、「ベル A / ベル B」 - 「ベル C」 - 「ベル A / ベル B」が停止する。よって、指示機能を作動させない遊技において小役 0 1 が入賞しても、小役 A の当選であるのか、又は小役 B 群当選時の押し順正解時であるのかは、遊技者にはわからない。

20

【0207】

また、有利区間中においても、小役 A 当選時には、上述したようにダミーで指示機能を作動させれば、小役 A の当選であるのか、小役 B 群の当選であるのかは、遊技者にはわからない。上述したように、本実施形態では、小役 A の当選置数には設定差を有することから、小役 A の入賞回数をカウントすることにより、設定値を推測することが可能となる。しかし、小役 A 当選時と小役 B 群当選時の押し順正解時とで、停止出目を同一にしておけば、小役 A の入賞回数のみをカウントすることはできなくなるので、設定値を推測することができなくなる。

30

【0208】

また、小役 B 1 テーブルが用いられた遊技において、より具体的には、以下のような停止制御を実行する。まず、小役 B 1 当選時は、図 1 4 に示すように、小役 0 1、0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6 の 7 個の当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リブレイ」（9 枚） 小役 0 3：「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（1 枚） 小役 1 0：「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（1 枚） 小役 1 1：「ベル C」 - 「ベル A」 - 「青 7」（1 枚） 小役 1 8：「赤 7」 - 「ベル B」 - 「赤 7」（1 枚） 小役 1 9：「ベル C」 - 「青 7」 - 「ベル A」（1 枚） 小役 2 6：「赤 7」 - 「赤 7」 - 「ベル B」（1 枚）

【0209】

40

そして、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール 3 1 の停止制御として、以下の方法が挙げられる。第 1 優先として、当選している図柄の組合せを構成する（当該リール 3 1 の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール 3 1 を停止させる。

【0210】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第 1 優先を採用することができないとき）は、第 2 優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール 3 1 を停止制御する。ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール 3 1 の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）こ

50

とをいう。このため、小役 B 群当選時においては、小役 0 1 が払出し枚数の最も多い（9 枚の）図柄の組合せに相当する。一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール 3 1 の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【0 2 1 1】

たとえば、小役 B 1 に当選し、中第一停止であるとき、当選している役に係る中リール 3 1 のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。当選している小役の中リール 3 1 の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは 1 本であるので、1 種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

【0 2 1 2】

したがって、小役 B 群当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール 3 1 を停止制御する。そして本実施形態では、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール 3 1 を停止制御する。個数優先によりリールを停止制御すると、小役 0 1（9 枚役）は入賞せずに 1 枚役が入賞可能となるように（取りこぼす場合を有するように）構成されている。このように、特定の押し順（本実施形態における正解押し順）では枚数優先を行い、他の押し順（本実施形態における不正解押し順）では個数優先を行う等、ストップスイッチ 4 2 の操作態様に応じて枚数優先又は個数優先を行う。

【0 2 1 3】

上記の例において、中第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ 2 個となって最大となる。たとえば中リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させれば、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。中リール 3 1 の「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、中リール 3 1 の停止時には、常に「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを停止させることができる。ここで、中リール 3 1 の停止時に、「ベル A」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。

【0 2 1 4】

次に、左リール 3 1 を停止させるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることを優先する。図 5 に示すように、左リール 3 1 において、「ベル A」は 1 5 番及び 0 番に配置されており、「ベル C」は、1 8 番に配置されている。このため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 1 番～1 9 番及び 0 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができ、1 番～1 0 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができない。

【0 2 1 5】

よって、無作為に（特定の図柄を狙わずに）左リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」又は「ベル C」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「ベル C」を停止させることなく「ベル A」を停止させることができるため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 1 番～1 9 番及び 0 番であるときは、常に「ベル A」を有効ラインに停止させる。なお、このように、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させるのは、第三停止時に当選役のとりこぼしとなったときは、後述するパターン図柄を表示できるようにするためである（左リール 3 1 の停止時に「ベル C」を停止させるとパターン図柄を表示できないためである）。

【0 2 1 6】

一方、左リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図 1 2 に示すように、中リール 3 1 の図柄が「ベル A」であるパターン図柄のうち、左リール 3 1 の図柄は、「黒 7」又は「スイカ」である。左リール 3 1 の「黒 7」又は「スイカ」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 7 】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」となるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。図 5 に示すように、「ベル A」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 4 番 ~ 1 3 番の範囲であれば「ベル A」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル A」を停止させることができない。よって、無作為に右リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」が有効ラインに停止する。右リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させたときは、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」となり、小役 0 3 の入賞となる。

10

【 0 2 1 8 】

一方、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」である場合において、右リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「チェリー」となり、パターン図柄 0 3 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」の場合において、右リール 3 1 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「ベル A / ベル B」となり、パターン図柄 0 1 が停止する。

20

【 0 2 1 9 】

次に、小役 B 1 当選時の中第一停止時（押し順不正解時）に、有効ラインに「ベル B」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 1 0 又は 1 8 が入賞可能となる。次に、左リール 3 1 を停止させるときは、小役 1 0 又は 1 8 に係る図柄である「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることを優先する。図 5 に示すように、左リール 3 1 において、「ベル B」は 5 番及び 1 0 番に配置されており、「赤 7」は、7 番に配置されている。このため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 番 ~ 1 0 番であるときは、「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることができ、それ以外であるときは、「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることができない。

30

【 0 2 2 0 】

よって、無作為に（特定の図柄を狙わずに）に左リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル B」又は「赤 7」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「赤 7」を停止させることなく「ベル B」を停止させることができるため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 番 ~ 1 0 番であるときは、常に「ベル B」を有効ラインに停止させる。

【 0 2 2 1 】

一方、左リール 3 1 の停止時に「ベル B」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図 1 2 に示すように、中リール 3 1 の図柄が「ベル B」であるパターン図柄は、「黒 7」又は「スイカ」である。左リール 3 1 の「黒 7」又は「スイカ」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

40

【 0 2 2 2 】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」となるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。図 5 に示すように、「ベル B」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 1 4 番 ~ 1 8 番、又は 1 9 番 ~ 3 番の範囲であれば「ベル B」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル B」を停止させることができない。よっ

50

て、無作為に右リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル B」が有効ラインに停止する。右リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させたときは、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」となり、小役 1 0 の入賞となる。

【0223】

一方、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」である場合において、右リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「チェリー」となり、パターン図柄 0 3 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」の場合において、右リール 3 1 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「ベル A / ベル B」となり、パターン図柄 0 1 が停止する。

10

【0224】

以上より、小役 B 1 当選時における中第一停止時に、中リール 3 1 は、「PB = 1」で 1 枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール 3 1 は、いずれも「1 / 2」の確率で 1 枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1 枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役 B 1 当選時における中第一停止時（押し順不正解時）は、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（小役 0 3）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（小役 1 0）のいずれかとなる。

20

【0225】

次に、小役 B 1 当選時において、右第一停止時の場合について説明する。右リール 3 1 の停止時に個数優先を行うときは、「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ 2 個となって最大となる。たとえば右リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させれば、小役 0 3 又は 1 9 が入賞可能となる。右リール 3 1 の「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「PB = 1」であるので、右リール 3 1 の停止時には、常に「ベル A」又は「ベル B」を停止させることができる。まず、右リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 0 3 又は 1 9 が入賞可能となる。

30

【0226】

次に、左リール 3 1 を停止させるときは、小役 0 3 又は 1 9 に係る図柄である「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、上記と同様に、「ベル A」の停止を優先する。「ベル A」は、「1 / 2」の確率で停止させることができる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。

【0227】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となる。さらに、中第三停止前に、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」である場合において、中リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。図 5 に示すように、「ベル A」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間の有効ラインの図柄が 5 番 ~ 1 4 番の範囲であれば「ベル A」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベル A」を停止させることができない。よって、無作為に中リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」が有効ラインに停止する。中リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル A」を停止させたときは、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」となり、小役 0 3 の入賞となる。

40

【0228】

一方、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」である場合において、中リール 3 1 の停止時

50

に有効ラインに「ベル A」を停止させることができないときは、「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 2 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」の場合において、中リール 3 1 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 1 が停止する。

【0 2 2 9】

また、右リール 3 1 の第一停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 1 0 又は 2 6 が入賞可能となる。次に、左リール 3 1 を停止させるときは、小役 1 0 又は 2 6 に係る図柄である「ベル B」又は「赤 7」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、「ベル B」の停止を優先する。「ベル B」は、「1 / 2」の確率で停止させることができる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7」又は「スイカ」を停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。

10

【0 2 3 0】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるか、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となる。さらに、中第三停止前に、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」である場合において、中リール 3 1 の停止時に、有効ラインに「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。ここで、無作為に中リール 3 1 を停止させたとときは、「1 / 2」の確率で、「ベル B」が有効ラインに停止する。中リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させたとときは、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」となり、小役 1 0 の入賞となる。

20

【0 2 3 1】

一方、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」である場合において、中リール 3 1 の停止時に有効ラインに「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（2 図柄合算で「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 2 が停止する。また、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」の場合において、中リール 3 1 の停止時には、有効ラインに「ベル A」又は「ベル B」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄 0 1 が停止する。

【0 2 3 2】

以上より、小役 B 1 当選時における右第一停止時に、右リール 3 1 は、「PB = 1」で 1 枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール 3 1 は、いずれも「1 / 2」の確率で 1 枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1 枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役 B 1 当選時における右第一停止時（押し順不正解時）は、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞
パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（小役 0 3）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（小役 1 0）のいずれかとなる。この入賞率及びパターン図柄の停止率は、中第一停止時と同様である。よって、小役 B 1 当選時に、左第一停止時（押し順正解時）には、「PB = 1」で小役 0 1 が入賞する。一方、中又は右第一停止時（押し順不正解時）には、いずれも、「1 / 4」の確率で 1 枚役が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。

30

40

【0 2 3 3】

小役 B 2 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 2 テーブルが設けられている。小役 B 2 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 4：「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（1 枚）小役 0 9：「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（1 枚）小役 1 2：「ベル C」 - 「ベル A」 - 「赤 7」（1 枚）小役 1 7：「赤 7」 - 「ベル B」 - 「青 7」（1 枚）小役 2 0：「ベル C」 - 「青 7」 - 「ベル B」（1 枚）小役 2 5：「赤 7」 - 「赤 7」 - 「ベル A」（1 枚）である。

50

【 0 2 3 4 】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「ベル C」を停止可能で

あるときは「ベル A」を停止可能であるので、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

10

【 0 2 3 5 】

「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 4 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 3 6 】

次に、中第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「赤 7」を停止可能であるときは「ベル B」を停止可能であるので、「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」のいずれかとなる。

20

【 0 2 3 7 】

「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 9 の入賞となる。また、右停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

30

【 0 2 3 8 】

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「赤 7」を停止可能であるときは「ベル B」を停止可能であるので、「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【 0 2 3 9 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 9 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

40

【 0 2 4 0 】

次に、右第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「ベル C」を停止可能であるときは「ベル A」を停止可能であるので、「ベル C」を停止させずに「ベル A」

50

を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」のいずれかとなる。

【 0 2 4 1 】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 4 の入賞となる。また、中停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

10

【 0 2 4 2 】

以上より、小役 B 2 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（小役 0 4）「ベル B」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（小役 0 9）のいずれかとなる。

【 0 2 4 3 】

小役 B 3 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 3 テーブルが設けられている。小役 B 3 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 5：「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（1 枚）小役 0 8：「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（1 枚）小役 1 3：「ベル C」 - 「ベル B」 - 「青 7」（1 枚）小役 1 6：「赤 7」 - 「ベル A」 - 「赤 7」（1 枚）小役 2 1：「ベル C」 - 「赤 7」 - 「ベル A」（1 枚）小役 2 4：「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル B」（1 枚）である。

20

【 0 2 4 4 】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

30

【 0 2 4 5 】

「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 8 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 4 6 】

次に、中第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」のいずれかとなる。

40

【 0 2 4 7 】

「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 5 の入賞となる。また、右停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより

50

、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 4 8 】

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【 0 2 4 9 】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 5 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

10

【 0 2 5 0 】

次に、右第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」のいずれかとなる。

20

【 0 2 5 1 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 8 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 5 2 】

以上より、小役 B 3 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（小役 0 5）「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（小役 0 8）のいずれかとなる。

30

【 0 2 5 3 】

小役 B 4 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 4 テーブルが設けられている。小役 B 4 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1：「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚）小役 0 6：「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（1 枚）小役 0 7：「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（1 枚）小役 1 4：「ベル C」 - 「ベル B」 - 「赤 7」（1 枚）小役 1 5：「赤 7」 - 「ベル A」 - 「青 7」（1 枚）小役 2 2：「ベル C」 - 「赤 7」 - 「ベル B」（1 枚）小役 2 3：「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル A」（1 枚）である。

40

【 0 2 5 4 】

そして、左第一停止時（押し順不正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先するが、ここでは、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

【 0 2 5 5 】

50

「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 07 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 03 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 01 が停止する。

【 0 2 5 6 】

次に、中第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」のいずれかとなる。

10

【 0 2 5 7 】

「ベル A」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 06 の入賞となる。また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 03 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 01 が停止する。

20

【 0 2 5 8 】

次に、小役 B 4 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【 0 2 5 9 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 07 の入賞となる。また、中停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 02 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 01 が停止する。

30

【 0 2 6 0 】

次に、右第一停止時に「ベル B」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル A」を停止させる。また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」のいずれかとなる。

40

【 0 2 6 1 】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 06 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 02 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 01 が停止する。

【 0 2 6 2 】

以上より、小役 B 4 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役：1 / 4 の確率で入賞
パターン図柄：3 / 4 の確率で停止 となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A

50

」 - 「ベル B」 - 「ベル B」 (小役 0 6) 「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル A」 (小役 0 7) のいずれかとなる。

【 0 2 6 3 】

以下、小役 B 5 ~ B 1 2 当選時におけるそれぞれの小役 B 5 テーブル ~ 小役 B 1 2 テーブルについては、詳細な説明を割愛し、その概要のみを説明する。小役 B 5 当選時に用いられる小役 B 5 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 3 又は小役 1 0 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。また、小役 B 6 当選時に用いられる小役 B 6 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

10

【 0 2 6 4 】

さらにまた、小役 B 7 当選時に用いられる小役 B 7 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。さらに、小役 B 8 当選時に用いられる小役 B 8 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

20

【 0 2 6 5 】

小役 B 9 当選時に用いられる小役 B 9 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 3 又は小役 1 0 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。また、小役 B 1 0 当選時に用いられる小役 B 1 0 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

30

【 0 2 6 6 】

さらにまた、小役 B 1 1 当選時に用いられる小役 B 1 1 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。さらに、小役 B 1 2 当選時に用いられる小役 B 1 2 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

40

【 0 2 6 7 】

以上より明らかであるが、小役 B 群の当選時における押し順不正解時において、入賞可能となる 1 枚役は、小役 0 3 ~ 小役 1 0 である。したがって、各条件装置に含まれる上記以外の小役は入賞しない。このように設定したのは、後述する小役 C 群当選時に入賞可能となる 1 枚役と関係する。

【 0 2 6 8 】

小役 C 1 テーブルは、小役 C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時 (押し順正解時) は小役 0 2 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外 (押し順不正解時) は、当選役に含まれる 1 枚役 (小役 C 1 当選時のときは、小役 0 3 ~ 1 0 のいずれか) を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定

50

めたものである。

【 0 2 6 9 】

小役 C 1 (後述する小役 C 2 及び C 3 も同様) 当選時において、押し順正解時には、小役 B 群当選時と同様に、枚数優先により、小役 0 2 (3 枚役) を入賞させるように制御する。小役 0 2 に対応する図柄の組合せは、図 7 に示すように、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「スイカ」であり、全リール 3 1 で「 P B = 1 」である。よって、押し順正解時には常に小役 0 2 を入賞させることができる。

【 0 2 7 0 】

また、小役 C 1 当選時において、押し順不正解時 (中又は右第一停止時) には、個数優先により、1 枚役 (小役 0 3 ~ 1 0) を入賞させるように制御する。ここで、小役 0 3 ~ 1 0 の図柄の組合せは、図 8 に示すように、各リール 3 1 とともに、「ベル A」又は「ベル B」の図柄の組合せである。さらに、小役 0 3 ~ 1 0 の図柄の組合せのうち、いずれのリール 3 1 でも、「ベル A」が 4 個、「ベル B」が 4 個であり、「ベル A」又は「ベル B」のいずれを停止させても個数優先の条件を満たす。特に、小役 C 2 及び小役 C 3 当選時には、それぞれ小役 2 1 及び小役 2 2 を含むが、これらの小役が当選役に含まれても、個数優先となる図柄の種類に変化はない。また、すべてのリール 3 1 において、「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「 P B = 1 」である。よって、常に、小役 0 3 ~ 1 0 のいずれかを入賞させることができる。

【 0 2 7 1 】

以上より、小役 C 1 当選時において、押し順正解時は小役 0 2 (3 枚役) が入賞し (「 P B = 1 」) 、押し順不正解時は小役 0 3 ~ 1 0 のいずれか (1 枚役) が入賞し (「 P B = 1 」) 、小役 B 群当選時のようなとりこぼし (パターン図柄の停止) は発生しない。

【 0 2 7 2 】

小役 C 2 当選時及び小役 C 3 当選時にそれぞれ用いられる小役 C 2 テーブル、及び小役 C 3 テーブルについても、小役 C 1 テーブルと同様である。図 1 6 に示すように、小役 C 2 当選時は中第一停止が正解押し順となり、小役 C 3 当選時は右第一停止が正解押し順となる。小役 0 2、又は小役 0 3 ~ 1 0 を入賞させる停止制御については小役 C 1 当選時と同様であるので、説明を割愛する。

【 0 2 7 3 】

よって、小役 B 群当選時の押し順不正解時に停止可能となる 1 枚役 (小役 0 3 ~ 1 0) と、小役 C 群当選時の押し順不正解時に停止可能となる 1 枚役 (小役 0 3 ~ 1 0) は、同一となる。これにより、小役 0 3 ~ 1 0 の入賞を見ただけでは、当該遊技で小役 B 群又は小役 C 群のいずれに当選したかを判断することができないようになっている。

【 0 2 7 4 】

小役 D テーブルは、小役 D 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において小役 3 5 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 D テーブルでは、ストップスイッチ 4 2 の押し順は関係しない。小役 3 5 の図柄の組合せは、図 9 に示すように、「スイカ」揃いである。「スイカ」は、左及び中リール 3 1 では「 P B ≠ 1 」配置、右リール 3 1 では「 P B = 1 」配置である。したがって、小役 D テーブルが用いられた遊技において、左及び中リール 3 1 では、「スイカ」が有効ラインに停止するタイミングでストップスイッチ 4 2 を操作すれば「スイカ」が有効ラインに停止するが、「スイカ」が有効ラインに停止しないタイミングでストップスイッチ 4 2 を操作したときは「スイカ」は有効ラインに停止せず、小役 3 5 のとりこぼしとなる。

【 0 2 7 5 】

小役 E 1 テーブルは、小役 E 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 6 又は 3 8 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。ここで、図 1 6 に示すように、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、いわゆる中段チェリーの停止形となるように (左中段に「チェリー」が停止するように) リール 3 1 の停止位置を定めている。これに対し、右第一停止でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中段チェリーが停止しないように、リール

10

20

30

40

50

3 1 の停止位置を定めている。

【 0 2 7 6 】

なお、小役 E 1 の当選には、小役 3 6 及び 3 8 を含む（さらに、後述する小役 E 2 当選時には小役 3 7 を含む）が、これらの小役はいずれも 2 枚役であるので、上述した個数 / 枚数優先は適用されず、予め定めた任意の停止制御によってリール 3 1 を停止させることができる。このため、左又は中第一停止時には小役 3 6 の入賞を優先するように制御し、右第一停止時には小役 3 8 の入賞を優先するように制御する。

【 0 2 7 7 】

図 5 において、左リール 3 1 の「チェリー」は、3 番、8 番、1 3 番である（「P B ≠ 1」）。そして、左中段に「チェリー」を停止させたとき、左下段である有効ラインには、「ブランク」又は「赤 7」が停止する。よって、この場合には、左リール 3 1 については小役 3 6 に係る図柄を停止させたこととなる。

10

【 0 2 7 8 】

たとえば、左第一停止時に 7 番の「赤 7」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」停止）は、中リール 3 1 の停止時は「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ（「P B = 1」）、右リール 3 1 の停止時は、「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれか（4 図柄合算で「P B = 1」）を有効ラインに停止させる。これにより、小役 3 6 の入賞となる。また、左リール 3 1 の停止時に 2 番又は 1 2 番の「ブランク」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」

停止）についても、上記と同様に、中リール 3 1 の停止時は「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ、右リール 3 1 の停止時は、「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれかを有効ラインに停止させる。これにより、小役 3 6 の入賞となる。

20

【 0 2 7 9 】

中第一停止時についても上記と同様に停止制御する。したがって、中及び右リール 3 1 は「P B = 1」で小役 3 6 に係る図柄が停止し、左リール 3 1 については、「赤 7」又は「ブランク」が停止する場合と停止しない場合とを有する（「P B ≠ 1」）。ただし、左又は中第一停止時に、左下段に「赤 7」又は「ブランク」を停止させることができないときは、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。「ベル A」又は「ベル B」については「P B = 1」で停止させることができる。この場合の停止形は、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」となり、小役 3 8 が入賞する。

30

【 0 2 8 0 】

一方、小役 E 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時は、小役 3 8 の入賞を優先させる。したがって、この場合には、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」が停止し、小役 3 8 が「P B = 1」で入賞する。さらに、右第一停止時には、左リール 3 1 の停止時に左中段に「チェリー」が停止可能であっても、左中段に「チェリー」を停止させずに、左下段に「ベル A」又は「ベル B」（この場合には左中段に「チェリー」非停止）を停止させる。

【 0 2 8 1 】

小役 E 2 テーブルは、小役 E 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 6 又は 3 8（あるいは、小役 3 7）を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。したがって、小役 E 2 テーブルは、小役 E 1 テーブルと同一の停止制御を行うことが可能であるので、同一の停止位置決定テーブルを用いることが可能である。

40

【 0 2 8 2 】

あるいは、左第一停止の場合において、左下段に「赤 7」又は「ブランク」を停止させることができたとき（中段チェリー停止時）に限り、中リール 3 1 については「リプレイ」を有効ラインに停止させ（「P B = 1」）、右リール 3 1 については「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれかを停止させるようにしてもよい。これにより、小役 3 7 が入賞する。仮に、このように停止制御すれば、中段チェリー停止時に、小役 E

50

1 当選時であるか、小役 E 2 当選時であるかを判別することが可能な停止制御となる。

【 0 2 8 3 】

小役 F テーブルは、小役 F 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 0 1 ~ 3 9 のいずれかを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。本実施形態では、小役 F は、1 B B 作動中にのみ抽選される。また、小役 F テーブルは、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、枚数優先により停止制御を行う。これにより、常に小役 3 9 を入賞させる。なお、左リール 3 1 では、「チェリー」又は「ベル C」の 2 図柄合算で「P B = 1」配置であるので、小役 3 9 は「P B = 1」で入賞する。

【 0 2 8 4 】

小役 G テーブルは、小役 G 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 4 0 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 4 0 は、全リール 3 1 について「P B = 1」配置の図柄の組合せからなるので、当該遊技では常に小役 4 0 を入賞させることができる。

【 0 2 8 5 】

1 B B A テーブルは、役物条件装置番号「1」当選（1 B B A 単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に 1 B B A に当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1 B B A の図柄は、すべてのリール 3 1 で「赤 7」であるので（P B ≠ 1）、目押しをしないと「赤 7」を有効ラインに停止させることができない。

【 0 2 8 6 】

同様に、1 B B B テーブルは、役物条件装置番号「2」当選（1 B B B 単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に 1 B B B に当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1 B B B の図柄は、1 B B A と同様に全リール 3 1 とともに「P B ≠ 1」であるので、目押しをしないと「赤 7」及び「黒 7」を有効ラインに停止させることができない。

【 0 2 8 7 】

なお、詳細な説明は割愛するが、1 B B と小役又はリプレイが重複当選した遊技、あるいは、前回遊技以前に 1 B B に当選し、今回遊技で小役又はリプレイに当選した遊技では、以下の停止制御が挙げられる。

【 0 2 8 8 】

たとえば第 1 に、当選している 1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させることを優先する停止制御が挙げられる。なお、1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させる停止制御は、第二停止までであり、第三停止時には、1 B B、又は小役若しくはリプレイを入賞させるように制御し、複数の役が重複入賞することはない。また第 2 に、当選している 1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している 1 B B の図柄を有効ラインに停止させることを優先する（上記とは逆の）停止制御が挙げられる。

【 0 2 8 9 】

さらにまた第 3 に、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させることを優先するものの、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させる際に、併せて、当選している 1 B B の図柄を同時に有効ラインに停止可能であるときは、その位置で停止させる停止制御が挙げられる。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 0 】

なお、1 B B (「 P B ≠ 1 」) と、「 P B = 1 」の小役又はリプレイとが重複当選したとき (同時に当選しているとき) は、当選した 1 B B の図柄と、小役又はリプレイの図柄との双方を有効ラインに停止させる制御を行う必要はなく、「 P B = 1 」の小役又はリプレイの図柄のみを有効ラインに停止させるように制御することも可能である。したがって、小役 E 1 及び E 2 は、「 P B = 1 」であるので、本実施形態の 1 B B A 及び小役 E 1 の重複当選時や、1 B B B 及び小役 E 2 重複当選時は、それぞれ小役 E 1 又は E 2 のみを入賞させる停止制御を実行することも可能である。

【 0 2 9 1 】

説明を図 1 に戻す。入賞判定手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か (いずれかの役が入賞したか否か) を判断するものである。入賞判定手段 6 6 は、たとえばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

10

【 0 2 9 2 】

払出し手段 6 7 は、入賞判定手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、今回遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する

20

【 0 2 9 3 】

R T 制御手段 6 8 は、毎遊技、全リール 3 1 の停止時に、R T の移行条件を満たすか否かを判断し、R T の移行条件を満たすと判断したときは、R T の移行を行うように制御するものである。図 2 2 は、本実施形態における R T 移行図を示す図である。本実施形態の R T は、上述したように、非 R T、R T 1 ~ R T 4、1 B B A 作動 (1 B B A 遊技)、1 B B B 作動 (1 B B B 遊技) を備える。そして、図 1 7 及び図 1 8 で示したように、R T ごとに、抽選される条件装置の種類 (数) やその当選確率が異なっている。

【 0 2 9 4 】

本実施形態において、R T の移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又は R T 移行役の入賞時、すなわち全停時 (すべてのリール 3 1 の停止時) に設定されている。したがって、たとえば R T 1 中に、全リール 3 1 の停止時にパターン図柄が停止したときは、当該全停時に R T が R T 1 から R T 2 に移行する。なお、非 R T、R T 1 ~ R T 3 から R T 4 への移行は、1 B B の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて R T 4 に移行する。

30

【 0 2 9 5 】

非内部中遊技は、非 R T、R T 1、R T 2、R T 3 に相当する。また、内部中遊技は、R T 4 に相当する。また、有利区間中は、スロットマシン 1 0 側の制御として基本的に R T 3 に滞在させるように制御するが、遊技者のストップスイッチ 4 2 の押し順ミス等が発生したときは、R T 2 に滞在する場合もある。1 回の指示機能作動遊技 (小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く) のみで終了する有利区間の場合は、R T 3 に滞在させなくてもよい。すなわち、R T 2 において、1 回の指示機能作動遊技 (小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く) を行い、有利区間を終了してもよい。もちろん、基本的に R T 3 に滞在させるようにしてもよい。

40

【 0 2 9 6 】

非 R T、R T 1 ~ R T 3 の非内部中遊技では、役物条件装置の抽選が行われる。そして、これらの R T において 1 B B に当選し、1 B B が入賞しなかったときは、R T 制御手段 6 8 は、R T の移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当する R T 4 に移行する。ま

50

た、1 B Bに当選した遊技で1 B Bが入賞したときは、今回遊技の全停時に1 B B A又は1 B B Bの作動を開始するため、この場合にはR T 4（内部中遊技）を経由しない。

【0297】

R T 4は、当選した1 B Bが入賞するまで継続される。R T制御手段68は、R T 4において1 B B A又は1 B B Bが入賞したと判断したときは、R Tの移行条件を満たすと判断し、それぞれ1 B B A作動（1 B B A遊技）又は1 B B B作動（1 B B B遊技）に移行する。1 B B A作動中になると、1 B B Aの作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B Aの作動終了条件は、払出し枚数が150枚を超えたことに設定されている。

【0298】

R T制御手段68は、毎遊技、1 B B A作動中には、150枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、150枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B A作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非R Tに移行するように制御する。

【0299】

1 B B B作動についても上記と同様である。1 B B B作動中に移行すると、1 B B Bの作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B B作動の終了条件は、200枚を超えるメダルの払出しに設定されている。R T制御手段68は、毎遊技、200枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、200枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B Bの作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、R T 1に移行するように制御する。

【0300】

なお、1 B B作動中の150枚や200枚のカウントには、リプレイは含まれない。図17に示すように、1 B B作動中は、リプレイDに当選する場合があるが、リプレイの入賞時における自動ベットは、払出し枚数にはカウントしない。このため、リプレイDに当選するほど、1 B B作動中の遊技回数は増加する。特に本実施形態では、図17に示すように、1 B B A作動中のリブ

レイDの当選確率は、1 B B B作動中の10倍に設定されているので、1 B B A作動中の遊技回数の期待値は、1 B B B作動中の遊技回数の期待値よりも多くなる。

【0301】

1 B B A及び1 B B Bの作動中は、上述したように、R Bの連続作動となる。R Bは、2回の役の入賞又は2遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 B B作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、R Bを作動させる。また、図18に示すように、1 B B A作動中における小役E2の当選確率は、設定1よりも設定6の方が高く設定されている。小役E2に当選し、小役36又は38が入賞したときの払出し枚数は、2枚である。これにより、設定6の方が、設定1よりも、1 B B A作動中に終了条件（150枚を超えること）に到達するまでの遊技回数が多くなる。よって、有利区間中の1 B B A作動中は、設定6の方が設定1よりもリプレイDに当選する期待値が高くなるので、有利区間が上乗せされる確率が高くなる。この点についての詳細は、後述する有利区間の制御において説明する。

【0302】

R W M 53の初期化時は、非R Tから遊技を開始する。ただし、これに限らず、R W M 53を初期化した場合であっても、R Tを維持するようにしてもよい。ここで、たとえば1 B Bの当選を持ち越しているときにR W M 53を初期化したときは、1 B Bの当選についても維持される（持ち越される）。

【0303】

R T制御手段68は、非R Tでは、パターン図柄が表示されるまで非R Tを継続する。非R Tでは、小役B群が抽選され、小役B群のいずれかに当選し、当選小役を取りこぼすと、パターン図柄が表示される。R T制御手段68は、非R Tにおいてパターン図柄が表示されたときは、R Tの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からR T 2に移行する。 R

10

20

30

40

50

ＲＴ１では、非ＲＴと同様に、パターン図柄が表示されるまでＲＴ１を維持する。そして、ＲＴ１においてパターン図柄が表示されると、ＲＴ２に移行する。

【０３０４】

ＲＴ２は、通常区間では最も滞在率が高くなるＲＴである。ＲＴ２では、リプレイＢ群に当選し、リプレイ０２が入賞したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ３に移行する。一方、ＲＴ３では、パターン図柄が表示されるか、又はリプレイＣ群に当選し、リプレイ０３が入賞するまで継続される。ＲＴ３において、パターン図柄が表示されたとき又はリプレイ０３が入賞したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ２に移行する。

【０３０５】

以上のようにして、通常区間（かつ非内部中）では、おおかたが、ＲＴ２とＲＴ３との間を行き来するが、確率上は、ＲＴ２の滞在率が最も高くなる。ＲＴ２やＲＴ３（非ＲＴ及びＲＴ１も含む）において１ＢＢに当選したときは、次回遊技から、ＲＴ４（内部中）に移行することは、上述した通りである。

【０３０６】

また、通常区間中に、有利区間に移行することに決定した場合において、有利区間に移行することに決定した遊技がＲＴ３であるときは、ＲＴ３を維持するため、リプレイＣ群の当選時に指示機能を作動させ、リプレイ０１を入賞させるための正解押し順を表示する。これにより、ＲＴ２への転落を防止する。また、小役Ｂ群当選時には、指示機能を作動させることで、小役０１を入賞させるための正解押し順を表示する。同様に、小役Ｃ群当選時には、指示機能を作動させることにより、小役０２を入賞させるための正解押し順を表示する。

【０３０７】

一方、有利区間に移行することに決定した遊技がＲＴ２であるときは、上記のような指示機能を作動させつつ、リプレイＢ群当選時に、指示機能を作動させることにより、リプレイ０２を入賞させる正解押し順を表示し、ＲＴ３に移行するように制御する。また、非ＲＴ又はＲＴ１であるときに有利区間に移行することに決定したときは、非ＲＴやＲＴ１中であっても有利区間には移行するが、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役Ｂ群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、非ＲＴやＲＴ１においてパターン図柄が表示され、ＲＴ２に移行したときは、上述と同様に指示機能を作動させる。

【０３０８】

有利区間制御手段６９は、通常区間から有利区間への移行（待機区間を含む）、有利区間を終了するか否かの判断、有利区間中の上乗せ、指示機能の作動制御等を実行する手段である。まず、有利区間制御手段６９は、通常区間かつ非内部中遊技では、有利区間に移行するか否かを決定する。また、有利区間制御手段６９は、有利区間かつ非内部中遊技では、有利区間の遊技回数を上乗せするか否かを決定する。

【０３０９】

通常区間中に有利区間に移行するか否かは、本実施形態では、図１７に示したように、役抽選手段６１による抽選において、特定の条件装置に当選したときは、同時に、有利区間に移行することに決定する。また、有利区間に移行することに決定する場合は、非内部中であることに限られ、内部中に通常区間から有利区間に移行することに決定することはない。

【０３１０】

また、上述したように、役抽選結果（当選した条件装置）に応じて有利区間への移行を決定する場合、設定差を有する条件装置の当選を条件にすることはできない。そこで、本実施形態では、図１７で示したように、設定共通の条件装置の当選時を条件として、通常区間から有利区間に移行する場合がある。

【０３１１】

図１７に示すように、たとえば１ＢＢＡの単独当選時には、有利区間に移行することに決

10

20

30

40

50

定する場合と、移行することに決定しない場合とを有する。1 B B Aの単独当選に割り当てられている置数「30」のうち、置数「20」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行することに決定し、置数「10」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行しないことに決定する。「1 B B A + 小役D」、「1 B B A + 小役E1」、小役E1の単独当選についても上記と同様である。

【0312】

また、有利区間中に図17で示した条件装置の当選となったときは、いずれも、有利区間を上乗せする。なお、これらの条件装置に当選したときに、一律に有利区間を上乗せするのではなく、上乗せ抽選を行うようにしたり、あるいは、上乗せ抽選を行うか否かを抽選したりすることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、有利区間の上乗せを一律に行うようにする。

10

【0313】

通常区間において有利区間に移行することに決定したときは、予め定めた遊技回数の有利区間を設定してもよく、あるいは、有利区間の遊技回数を抽選等で決定してもよい。あるいは、遊技回数で有利区間の終了条件を定めるのではなく、遊技回数以外の終了条件（たとえば、払出し枚数、差枚数、小役B群の当選回数、指示機能の作動回数等）を定めてもよい。本実施形態では、通常区間において図17に示す条件装置に当選したときは、それぞれ下記のように終了条件が設定された有利区間に移行する。具体的には、たとえば以下のように定めることが挙げられる。1 B B A単独当選時（置数「20」）：初期値が1 B B 遊技の終了後からカウントして100遊技の有利区間に移行 1 B B A + 小役D重複当選時（置数「5」）：初期値が1 B B 遊技の終了後からカウントして250遊技の有利区間に移行 1 B B A + 小役E1重複当選時（置数「20」）：初期値が1 B B 遊技の終了後からカウントして200遊技の有利区間に移行 小役D単独当選時（置数「50」）：初期値が150遊技の有利区間 小役E1単独当選時（置数「250」）：初期値が100遊技の有利区間、又は1回の小役B群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間のいずれか（いずれにするかを抽選で決定してもよい。あるいは、置数「250」のうち、置数「120」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、初期値が100遊技の有利区間とし、置数「130」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、1回の小役B群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間としてもよい）

20

【0314】

なお、小役Dの当選確率は、小役E1の当選確率よりも低いいため、小役Dに当選したときのプレミア感を出すために、小役D当選時における有利区間の遊技回数を、小役E1当選時よりも多く設定している。小役E1当選時における有利区間の遊技回数を、小役D当選時よりも多く設定してもよい。また、有利区間中に図17に示す条件装置に当選したときについても、たとえば、1 B B A単独当選時は、有利区間の遊技回数を「30」上乗せ、小役E1単独当選時（置数「250」）は遊技回数を「50」上乗せ、小役E1単独当選時（置数「750」）は遊技回数を「20」上乗せ、・・・等のように定める。

30

【0315】

さらにまた、図17に示すように、通常区間では、小役E1単独当選時には、「1/4」の確率（全置数「1000」中、「250」）で有利区間に移行することに決定する。一方、図18に示すように、小役E2の単独当選確率は、設定6の方が設定1よりも高く設定されている。

40

【0316】

したがって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間に移行することに決定される確率は、設定1の方が設定6よりも高くなる。すなわち、有利区間に移行することに決定する確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。なお、本実施形態とは逆に、図18における小役E2の単独当選確率について、設定1の方を設定6よりも高くしてもよい。このようにすれば、低設定ほど、中段チェリーの出現確率は高くなるが、中段チェリー出現時の有利区間に移行することに決定される確率は低くなる。また、有利区間中

50

は、小役 E 1 単独当選時には、常に有利区間の上乗せとなる。これに対し、有利区間中の小役 E 2 単独当選時には、有利区間が上乗せされることはない。よって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間が上乗せされる確率は、設定 1 の方が設定 6 よりも高くなる。そのため、有利区間の上乗せが行われる確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。

【0317】

また、1 B B A は、当選置数が設定共通の特別役（1 B B A 及び小役 D の重複当選時を除く）であり、1 B B B は、当選置数に設定差を有する特別役である。この場合、有利区間中に設定共通の 1 B B A に当選し、1 B B A の作動中となったときは、1 B B A の作動中に有利区間の上乗せが可能となる。これに対し、有利区間中に設定差を有する 1 B B B に当選し、1 B B B の作動中となったときは、1 B B B の作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。有利区間中に設定差を有する 1 B B A 及び小役 D に重複当選し、1 B B A の作動中となったときは、1 B B A の作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。

10

【0318】

一方、1 B B A 作動中において、設定 1 と設定 6 とを対比すると、小役 A の当選確率は設定 6 の方が設定 1 よりも低く、小役 E 2 の当選確率は、設定 6 の方が設定 1 よりも高い。このため、1 B B A の作動終了条件は、150 枚を超える払出しに設定しているため、設定 6 の方が設定 1 よりも 1 B B A 作動中の遊技回数（期待値）が多くなる。そこで、たとえばリプレイ D 当選時には有利区間の上乗せをするように設定すると、1 B B A 作動中にリプレイ D に当選する回数の期待値は、設定 6 の方が設定 1 よりも高くなるので、高設定ほど有利区間が上乗せされやすくすることができる。

20

【0319】

さらに、1 B B A 作動中において、遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。上述したように、1 B B A 作動中は、設定 6 の方が設定 1 よりも 1 B B A 作動中の遊技回数の期待値が多くなる。上記のように、1 B B A の作動終了条件は、150 枚を超える払出しがあったことに設定されている。一方、1 B B A 作動中における 1 遊技あたりの払出し枚数期待値は、設定 1 で約「8.664」枚、設定 6 で約「8.557」枚である。よって、払出し枚数が 150 枚に到達する遊技回数の期待値は、設定 1 で約「17.3」、設定 6 で約「17.5」となる。そこで、1 B B A 作動中に、遊技回数がたとえば 18 遊技目となったときは、無条件で有利区間の上乗せを行うことに決定すれば、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなる。さらに、1 B B A 作動中において、一定の遊技回数が経過するごとに有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。このようにすることでも、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなる。さらに、1 B B A 作動中において、一定の遊技回数が経過するごとに有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。このようにすることでも、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなる。

30

【0320】

一方、1 B B B は、設定差を有する特別役であるので、1 B B B 作動中は、有利区間の上乗せを行うことができない。また、図 22 で示したように、1 B B A の作動終了後は非 R T に移行し、非 R T に移行したときは、パターン図柄が表示されるまで非 R T に滞在し、パターン図柄が表示されたときは R T 2 に移行する。すなわち、1 B B A の作動終了後は R T 1 を経由しない。

40

【0321】

これに対し、1 B B B の作動終了後は R T 1 に移行し、パターン図柄が表示されるまで R T 1 に滞在する。R T 1 では、リプレイ E が抽選され、図 17 に示すように、有利区間中の R T 1 であれば、リプレイ E 当選時に、有利区間が上乗せされる。これにより、1 B B B 作動終了後は、1 B B A 作動終了後よりも、有利区間の上乗せ確率が高くなる。そして、リプレイ E 当選時における有利区間の上乗せ遊技回数を適切な値に設定すれば、1 B B A 作動終了後と 1 B B B 作動終了後とのバランスをとることができる。

【0322】

50

そして、有利区間を維持して R T 1 に移行したときは、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、R T 1 においてパターン図柄が表示され、R T 2 に移行したときは、指示機能を作動させる。有利区間を維持して R T 1 に移行したときは、その有利区間中は、小役 B 群当選時に指示機能を作動させることで、小役 0 1 が入賞し、（押し順ミスがない限りは）パターン図柄が表示されることはない。このため、有利区間中に R T 1 に移行したときは、有利区間が終了するまで R T 1 に滞在し続けさせることもできる。有利区間が終了するまでではなく、所定遊技回数までは、小役 B 群当選時に指示機能を作動させ、所定遊技回数後は、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つようにしてもよい。

10

【 0 3 2 3 】

また、有利区間制御手段 6 9 は、通常区間から有利区間に移行することに決定したときに、所定のタイミングが到来するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御し、有利区間以外（通常区間又は待機区間）であるときは、有利区間表示 L E D 7 7 を消灯するように制御する。有利区間制御手段 6 9 は、第 1 に、有利区間に移行することに決定したときは、有利区間に移行することに決定した遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び貯留メダルを有するときは精算スイッチ 4 6 の操作（精算処理操作）が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。

20

【 0 3 2 4 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。したがって、特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定した場合であれば、たとえばその特別役が 1 B B、2 B B、及び R B のように当選情報を次回遊技に持ち越す特別役であるときは、その特別役に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯すればよい（待機区間を設ける場合に限る）。

【 0 3 2 5 】

一方、その特別役が S B、C B のように当選した遊技でのみ当選が有効となり、当選情報を次回遊技に持ち越さない特別役であるときは、小役やりプレイのみが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときと同様に、次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯する必要がある。

30

【 0 3 2 6 】

図 2 3 は、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるタイミングとして、タイミング 1 及びタイミング 2 を示す図である。本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときに、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯タイミングとして、第 1 に、「有利区間に移行することに決定したときから、今回遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダルが投入（ベット）可能となり、精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまで（以下、このタイミングを「所定のタイミング」と称する。）」に、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。すなわち、本実施形態では、原則として、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるようにしている。これにより、有利区間に移行することに決定した後、遊技者がそれを知らずに遊技を止めてしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 2 7 】

図 2 3 において、タイミング 1 は、この場合の例を示している。この例では、小役 E 1 に（単独）当選し、小役 E 1 の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。この例のように、当選

50

情報を次回遊技以降に持ち越し可能な 1 B B が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、常に適用される。

【 0 3 2 8 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが表示されるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、1 B B に対応する図柄の組合せが表示された遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。本実施形態では、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるようにしている。図 2 3 において、タイミング 2 は、この場合の例を示している。この例では、1 B B A 及び小役 E 1 に重複当選し、この重複当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示されたときまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。したがって、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示された瞬間までであれば、その前、たとえばタイミング 1 のような点灯タイミングであっても差し支えない（待機区間を設けない場合などである）。

10

【 0 3 2 9 】

したがって、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、一律に、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示されたときに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるように定めてもよい。あるいは、当該特別役が含まれる条件装置の当選に基づく有利区間への移行であっても、一律に、当該特別役が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときと同様に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてもよい。

20

【 0 3 3 0 】

あるいは、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、点灯タイミングを抽選等で決定してもよい。また、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、図 2 3 で示したタイミング 1 及びタイミング 2 以外、たとえば、当該特別役に当選した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。

30

【 0 3 3 1 】

その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役に当選した遊技の次回遊技で待機区間が終了することとなる）。他にも、当該特別役に当選した遊技の次回遊技以降であって、当該特別役を入賞させることが可能となった遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役を入賞させることが可能となった遊技で待機区間が終了することとなる）。

【 0 3 3 2 】

40

ここで、たとえば小役 E 1 の当選時は、小役 3 6 中、5 9 番の「赤 7」-「チェリー」-「赤 7」（図 9）が停止可能となる。そして、1 B B A 当選時の遊技において挟み打ちを行った結果、「赤 7」-「回転中」-「赤 7」が停止したと仮定する。次に、遊技者が、中リール 3 1 の停止時に「チェリー」を狙ったが、「チェリー」が有効ラインに停止しなかった（蹴飛ばし制御された）ときは、当該遊技では小役 E 1 は当選していないことがわかる。そして、この場合に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、1 B B A の単独当選であることが遊技者にわかってしまい、1 B B A 当選時の遊技の次回遊技で、1 B B A の図柄の組合せを目押しすることが可能となってしまう。すなわち、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯が、1 B B A の当選報知として機能してしまうことになる。ハズレ時（非当選時）に有利区間に移行することに決定されることがないた

50

めである。従来から 1 B B に当選したときなどは、連続演出 (1 B B に当選したか否かを煽る演出) を行った後、1 B B の当選報知を行う傾向にあるが、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、そのような連続演出が無駄になってしまう。そこで、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、当選した 1 B B が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合を有するようにした。

【 0 3 3 3 】

一方、「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合において、当該遊技で小役 E 1 の入賞を優先すると、当該遊技では 1 B B A は入賞しない。これに対し、小役 E 1 の単独当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある (待機区間を設けることができないからである)。よって、「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合は、一律、当選した 1 B B A が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしていると、小役 E 1 の入賞時に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯することで、遊技者は、1 B B A が重複当選していないことを知ってしまう。

10

【 0 3 3 4 】

そこで、「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる場合 (図 2 3 で示したタイミング 1) と、所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合 (図 2 3 で示したタイミング 2) とを設けるようにした。いずれを採用するかは、たとえば「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選時の置数によって振り分けたり、「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選時 (有利区間に移行することに決定した場合に限る) に有利区間表示 L E D 7 7 をすぐに点灯させるか否か (待機区間を設けるか否か) の抽選 (2 段階抽選) を行うことが挙げられる。これにより、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯したとしても、1 B B A が重複当選していないことにはならず、引き続き遊技者の期待感を煽ることができる。

20

【 0 3 3 5 】

また、本実施形態では、小役 E 1 は、「 P B = 1 」に設定されているので、「 1 B B A + 小役 E 1 」当選時、及び小役 E 1 単独当選時のいずれであっても、常に、当該遊技で小役 E 1 (小役 3 6 又は 3 8) が入賞する。しかし、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「 P B ≠ 1 」に設定することも可能である。そして、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「 P B ≠ 1 」に設定したときに、「 1 B B A + 小役 E 1 」の当選時に有利区間に移行することに決定した場合において、小役 E 1 の入賞時には所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるが、小役 E 1 の非入賞時には所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない、という制御も可能となる。

30

【 0 3 3 6 】

ただし、上記に限らず、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてもよく (常に図 2 3 で示したタイミング 1)、あるいは、所定のタイミングを経過した後であっても常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしてもよい (常に図 2 3 で示したタイミング 2)。

40

【 0 3 3 7 】

また、小役 D の単独当選時、及び小役 E 1 の単独当選時に有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある (待機区間を設けることができない) ので、いわゆる即告知となってしまう、遊技者の期待を煽ることができない。そこで、上述したように、小役 E 1 の単独当選時には、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間と、1 回の小役 B 群当選時における指示機能の作動で終了する有利区間との 2 種類を設ける。そして、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯した後、最初の小役 B 群の当選時までの間に、期待度を煽る演出 (最終結果として、所定遊技

50

回数を消化するまで継続する有利区間であるか否かを示す連続演出など)を出力すれば、有利区間表示LED77を所定のタイミングまでに点灯させても、その後も遊技者の期待を煽ることが可能となる。有利区間表示LED77が点灯しても、有利区間が所定遊技回数を消化するまで継続するかは、点灯した時点では分からないためである。

【0338】

なお、小役E1の単独当選時でも、有利区間へ移行しないときは、そもそも有利区間表示LED77は点灯しないため、連続演出(有利区間へ移行するか否かを煽る演出など)を出力する必要はない。また、上記の条件装置の当選時には、1回の小役B群の当選(1回の指示機能作動遊技)又は所定の遊技回数、と設定するのではなく、小役B群当選時における指示機能の作動回数を抽選で決定し、たとえば1回から50回の範囲内で決定すること等も可能である。

10

【0339】

有利区間表示LED77を点灯させるための具体的処理としては、デジット2を表示するためのセグメントデータの8ビット目を「0」から「1」に変更する。デジット2を表示するためのセグメントデータは、RWM53に記憶されているので、そのセグメントデータの変更を行う。たとえば、それまでのセグメントデータと、「10000000」とをOR演算したデータを、新たなデータとしてRWM53に記憶することが挙げられる。これにより、デジット2のセグメントデータ中、セグメントDPに対応する値が「1」となる。

【0340】

20

また、上述したように、本実施形態のデジットは、デジット1～9の合計9個を備えるが、これらのデジットを点灯させる方法としては、以下のように制御することが挙げられる。メイン制御基板50は、毎遊技繰り返す処理である「(遊技進行)メイン処理」の他に、このメイン処理と並行して、2.235msごとに「割込み処理」を実行する。この割込み処理では、LEDの点灯制御、リール31の駆動制御、外部信号の送信処理等を行う。そして、本実施形態では、デジット1～9に対して、一割込み処理ごとに1個のデジットを点灯させるダイナミック点灯を実行する。たとえば、今回の割込み処理ではデジット1のみを点灯し、次の割込み処理ではデジット2を点灯することである。これを繰り返すことで、9回の割込み処理で1回の割合で1つのデジットを点灯させる。なお、このようなダイナミック点灯に限らず、デジットごとに信号線を接続したスタティック点灯を実行してもよい。

30

【0341】

したがって、有利区間表示LED77を点灯させるタイミングとなったときに、上記のようにセグメントデータを変更する。その変更後、割込み処理により、デジット2の点灯タイミングが到来したときに、有利区間表示LED77が点灯する。

【0342】

また、有利区間制御手段69は、有利区間中において、指示機能を作動させるべき遊技では、後述するサブ制御基板80による正解押し順の報知とは別個に、指示機能を作動させることにより、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。たとえば、小役B1に当選したときは、押し順指示番号「A1」に対応する押し順指示情報「=1」を、獲得数表示LED78に表示する。この制御が、本実施形態における「指示機能の作動」に相当するものとなる。

40

【0343】

有利区間中に指示機能作動遊技となるのは、1)非RT及びRT1:小役C群当選時(小役B群当選時は、パターン図柄を表示させたいので、指示機能の作動なし。)2)RT2:リプレイB群当選時、小役B群当選時、及び小役C群当選時3)RT3:リプレイC群当選時、小役B群当選時、及び小役C群当選時である。

【0344】

さらに、上述したように、小役Aの当選時は、ダミーとして指示機能を作動させる。小役Aの当選時には、押し順不問で小役01が入賞するので、いずれの押し順を指示しても、

50

遊技者に不利になることはないので、特定の押し順を表示しても遊技の公正を害することにはならない。具体的には、小役 A の当選時は、乱数等を用いた抽選により、押し順指示番号「A 1」～「A 3」のいずれか 1 つを選択することが挙げられる。

【0345】

また、有利区間の上限に近づいているときに小役 E 1 に当選したときは、有利区間制御手段 69 は、押し順指示番号「A 3」を選択し、右第一停止の押し順を表示する。これにより、有利区間の上限に近づいているときに中段チェリーが出現してしまうことを防止することができる。

【0346】

なお、本実施形態では、有利区間中において、小役 E 1 の当選時には有利区間を上乗せし、小役 E 2 の当選時には有利区間を上乗せしないので、有利区間中の小役 E 2 の当選時は、常に、中段チェリーが表示されないように右第一停止を表示することが挙げられる。特に、有利区間中の小役 E 1 当選時には常に有利区間を上乗せするので、中段チェリーが表示されたことで、有利区間が上乗せされるといった印象を遊技者に与えることが可能となる。したがって、有利区間を上乗せしない遊技（小役 E 2 当選時）において中段チェリーを表示させたくないときは、右第一停止を表示する。

【0347】

また、たとえば有利区間の上限に近づいているとき（有利区間を上乗せできないとき）には、中段チェリーが表示されることをなくすため、小役 E 1 の当選及び小役 E 2 の当選のいずれであっても、指示機能の作動により右第一停止を表示し、中段チェリーを表示しないようにする。

【0348】

本実施形態では、有利区間の上限遊技回数は、「1500 遊技」に設定している。このため、たとえば有利区間の開始からの遊技回数が「1400 遊技」以上となったときに小役 E 1（及び E 2）に当選したときは、指示機能を作動させることで右第一停止を表示する。なお、上述したように、本発明における「指示機能の作動」とは、遊技者に有利となるストップスイッチ 42 の操作態様の表示を指すが、本実施形態では、中段チェリーの出現を回避するような押し順の表示も「指示機能の作動」に含めている。もちろん、このようなケースを「指示機能の作動」に含めず、画像表示装置 23 でのみ押し順の表示を行ってもよい。

【0349】

本実施形態では、有利区間に関する遊技回数をカウントするカウンタとして、有利区間カウンタ 69 a 及び上限カウンタ 69 b を備える（図 1 参照）。有利区間カウンタ 69 a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「100」）の初期値をセットする。そして、1 遊技消化するごとにカウント値をデクリメントし、「0」になったときは、有利区間を終了する。なお、デクリメントは、有利区間に移行した遊技から行うものもあれば、1 B B 遊技の終了後から行うものもある。また、有利区間カウンタ 69 a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「100」）の初期値をセットしなくてもよく、1 B B 遊技の終了後に初期値をセットするものでもよい。さらに、有利区間中に有利区間が上乗せされたときは、有利区間カウンタ 69 a の現在のカウント値に、上乗せ値に対応する値を加算する。

【0350】

たとえば、有利区間カウンタ 69 a のカウント値が「55」であったときに有利区間を上乗せすることに決定され、その上乗せ遊技回数が「30」であったときは、カウント値を「55」から「85」に更新する。そして、1 遊技消化するごとに、「84」、「83」・・・と、1 遊技ずつデクリメントしていく。

【0351】

また、1 B B A 作動中（1 B B A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）となったときは、有利区間カウンタ 69 a によるカウントを継続するが、1 B B B 作動中となったと

10

20

30

40

50

きは、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断する。このように設定したのは、本実施形態では、1 B B A 作動中（1 B B A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）は有利区間の上乗せを実行可能とするが、1 B B B 作動中は有利区間の上乗せを実行しないので、双方のバランスをとるために（有利区間中の 1 B B B 作動中が 1 B B B A 作動中よりも極端に遊技者に不利益とならないように）上記のように設定している。ただし、これに限らず、1 B B A 及び 1 B B B のいずれの作動中であっても有利区間カウンタ 69a によるカウントを継続してもよく、あるいは、1 B B A 及び 1 B B B のいずれの作動中であっても、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断してもよい。

【0352】

一方、有利区間中に 1 B B A 又は 1 B B B に当選した後、それぞれ 1 B B A 又は 1 B B B が入賞するまでの間（内部中）については、有利区間カウンタ 69a によるカウントを継続する。なお、1 B B に当選したとき、又は 1 B B に当選したことが報知されたときは、その時点で有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断してもよい。1 B B に当選したときに、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断する場合であっても、画像表示装置 23 で表示している有利区間の残り遊技回数は、1 B B に当選したことが報知されるまでは、1 遊技ずつデクリメントしていくようにしてもよい。

10

【0353】

なお、通常区間において 1 B B が含まれる条件装置に当選（1 B B A 及び小役 E 1 の重複当選など）し、この条件装置の当選に基づいて有利区間に移行する場合がある。この場合には、次回遊技から待機区間が開始され（待機区間が設けられている場合に限る）、かつ 1 B B 内部中となる。これに対し、有利区間中に 1 B B が含まれる条件装置に当選したときは、有利区間中、かつ 1 B B 内部中となり、有利区間中の 1 B B 内部中は、有利区間の上乗せを行わない。

20

【0354】

よって、通常区間において 1 B B が含まれる条件装置に当選し、かつ待機区間に移行したことにより、有利区間に未だ移行していないときは、長めの煽り演出（1 B B に当選しているか否かを報知する演出であって、たとえば複数回の遊技にわたる連続演出）を出力しても、さほど遊技者に不利とはいえないと考えられる。待機区間中は、有利区間中ではないため、有利区間カウンタ 69a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 69b のカウント（デクリメント）が行われないためである。これに対し、有利区間中に 1 B B が含

30

まれる条件装置に当選し、内部中となったときは、内部中になった後も、有利区間カウンタ 69a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 69b のカウント（デクリメント）が行われる。なお、この場合には、有利区間の上乗せができないので、必要以上に長い煽り演出を行うことなく、1 B B の当選を早期に報知することが好ましい。具体的には、たとえば前者の煽り演出の平均遊技回数を 4 遊技とし、後者の煽り演出の平均遊技回数を 2 遊技とすること等が挙げられる。

【0355】

これに対し、小役 E 1 に単独当選し、1 回の小役 B 群当選時に指示機能を作動させる有利区間に移行することに決定したときは、本実施形態では、有利区間カウンタ 69a にはカウント値をセットしない。この場合には、有利区間カウンタ 69a のカウント値にかかわらず、小役 B 群に当選するまで、有利区間を継続する。そして、小役 B 群に当選し、指示機能を作動させたときは、今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間を終了する。

40

【0356】

なお、小役 B 群当選時における指示機能の作動回数を有利区間の終了条件として予め持たせるときは、小役 B 群当選時の遊技回数をカウントするカウンタ（デクリメントカウンタ）を設け、このカウンタに「1」をセットしてもよい。そして、1 回、小役 B 群当選時に指示機能を作動させると、カウント値が「0」となり、有利区間の終了条件を満たしたと判断すればよい。

50

【 0 3 5 7 】

なお、有利区間フラグのようなものを設け、有利区間中は「オン」にしておくことで、今回遊技が有利区間であるか否かを判別することができる。ただし、本実施形態では、デジット2のセグメントデータ中、8ビット目が有利区間フラグの役割を果たす。上記のように今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断したときや、有利区間カウンタ69aのカウンタ値が「0」となったときは、デジット2のセグメントデータ中、8ビット目を「0」にする処理を実行する。

【 0 3 5 8 】

なお、小役E1に単独当選し、有利区間に移行することに決定したときは、遊技回数固定の有利区間に移行するか、又は1回の小役B群当選時での指示機能の作動で終了してしまう有利区間（いわゆるフェイク的な有利区間）に移行するかの抽選を行う。ここで、前者と後者とで、確率をどのように割り振るかは任意である。

10

【 0 3 5 9 】

そして、たとえば小役E1に単独当選し、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示LED77を点灯させ、いずれの有利区間に移行したかを煽る演出を出力する（小役B群に当選するまで継続させてもよい）。次に、小役B群に当選すると、当該遊技で指示機能を作動させた後、1回の指示機能の作動で終了する有利区間であったときは、今回遊技をもって有利区間を終了する（有利区間表示LED77を消灯する）。これに対し、所定遊技回数の有利区間に移行しているときは、次回遊技以降も有利区間を継続する（有利区間表示LED77の点灯を維持する）。なお、上記の例では、有利区間の開始から所定遊技回数になる前に、小役B群に当選することを想定している。

20

【 0 3 6 0 】

また、上限カウンタ69bは、有利区間を開始したときは、常にカウントを開始し（有利区間に移行することが決定されたとき、又は有利区間の開始時に「1500」をセットし）、その後、有利区間を終了するまでは、いかなる場合であってもカウントを中断せず、1遊技ごとに、カウンタ値を「1」ずつデクリメントする。また、たとえば、1BB作動中であってもカウントを継続する。この点が、有利区間カウンタ69aとは異なる。なお、有利区間カウンタ69aや上限カウンタ69bは、1遊技ごとに「0」からカウンタ値を「1」ずつインクリメントするものであってもよい。

30

【 0 3 6 1 】

そして、有利区間制御手段69は、上限カウンタ69bの値が「0」となったときは、有利区間カウンタ69aのカウンタ値が「0」を超える値であっても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し（有利区間カウンタ69aのカウンタ値を「0」に更新する）、有利区間表示LED77を消灯する（デジット2のセグメントデータ中、8ビット目を「0」に更新する）。このように、上限カウンタ69bのカウンタ値は、有利区間において最優先され、上限カウンタ69bのカウンタ値が「0」となったときは、仮に1BB作動中であっても有利区間を終了する。

【 0 3 6 2 】

また、有利区間中は、払出し枚数が9枚（規定数3枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも1回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも1回、小役B群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要があるが、上限カウンタ69bの値が「0」となったときは、1度も小役B群の当選時に指示機能作動遊技を実行していなかったとしても、又は1度も小役B群に当選していなかったとしても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し、有利区間表示LED77を消灯する。また、有利区間カウンタ69aや上限カウンタ69bの値を参照して、画像表示装置23において、残り遊技回数又は消化遊技回数等を画像表示してもよい。

40

【 0 3 6 3 】

図1において、外部信号送信手段70は、外部集中端子板100に、外部信号を送信する。この外部信号は、有利区間の開始、有利区間の終了、1BB作動開始、1BB作動終了

50

を示す信号等である。メイン制御基板 50 は、毎遊技、遊技終了チェック処理を実行し、この遊技終了チェック処理時に、外部信号制御番号を更新する。「外部信号制御番号」とは、本実施形態では、有利区間の開始、有利区間の終了、1BB 作動開始、1BB 作動終了に応じて異なる値をとる番号である。

【0364】

また、スタートスイッチ 41 の操作時に、外部信号制御番号に対応する値となるように外部信号フラグを更新する。そして、外部信号フラグの更新後、出力ポート 52 から、外部信号送信手段 70 は、外部信号フラグに対応する外部信号を送信する。この外部信号は、外部集中端子板 100 に入力されると、ホールコンピュータ 200 に送信される。そして、その外部信号は、たとえばデータカウンタに出力される。

10

【0365】

制御コマンド送信手段 71 は、サブ制御基板 80 に対し、サブ制御基板 80 で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。制御コマンドは、たとえば、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとからなる。第 1 制御コマンド及び第 2 制御コマンドは、いずれも、たとえば 8 ビットの 1 バイトデータである。そして、1 つの制御コマンドは、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとを対にしたものである。さらに、第 1 制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第 2 制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。

【0366】

たとえば、RT を示す制御コマンドである場合、第 1 制御コマンドは、本実施形態では「33(H)」(00110011(B))となる。また、RT のパラメータは、たとえば RT1 であるときは、本実施形態では「00000001(B)」となる。よって、これらを結合した 2 バイトデータ、「00110011/00000001」(「/」は、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。)が RT の制御コマンドとして、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に送信される。押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号、役物条件装置番号についても、上記 RT と同様に、第 1 制御コマンドは、種別データであり、第 2 制御コマンドは、いずれも、RWM 53 に記憶されているデータである。

20

【0367】

なお、制御コマンド送信手段 71 は、入賞及びリプレイ条件装置番号についてはサブ制御基板 80 に送信しない。たとえば押し順ベル当選時には、不正行為により、入賞及びリプレイ条件装置番号に基づいて正解押し順を知られてしまうおそれがあるためである。これに対し、役物条件装置番号については、上記のような不正行為のおそれがない。したがって、たとえば 1BB A に当選しているときは、役物条件装置番号「1」をサブ制御基板 80 に送信する。

30

【0368】

また、有利区間中であって、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が取得され、RWM 53 に記憶される。これに対し、有利区間中であって正解押し順を有さない条件装置の当選時は、押し順指示番号の取得や RWM 53 への記憶は行われない。ここで、毎遊技の開始時に、RWM 53 の押し順指示番号のデータがクリアされるが、クリア後のデータは「A0」となっている。したがって、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、RWM 53 の押し順指示番号のデータは、「A0」となっている。また、通常区間中や待機区間中は、正解押し順を有する条件装置に当選しても、押し順指示番号の取得や RWM 53 への記憶は行われない。

40

【0369】

そして、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時には、制御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信する。また、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、制御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号として「A0」の情報を送信する。さらにまた、有利区間中でないときは、制

50

御コマンド送信手段 71 は、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信しない。なお、有利区間中でないときは、制御コマンド送信手段 71 は、一律に、「A0」の押し順指示番号を送信することも考えられるが、本実施形態では、有利区間でないときは、押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信しないこととしている。

【0370】

図 1 において、サブ制御基板 80 のサブ CPU 85 は、演出出力制御手段 91 を備える。演出出力制御手段 91 は、上述したように、メイン制御基板 50 から送信されてくる制御コマンド、具体的には、RT 番号、押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番号等の各制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ 41 の操作時や各ストップスイッチ 42 の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ 21 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 22 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 23 にどのような画像を表示させるか等）等の、具体的な演出内容を抽選によって決定する。

10

【0371】

そして、演出出力制御手段 91 は、その決定に従い、演出ランプ 21、スピーカ 22、画像表示装置 23 の出力を制御する。また、1BB 作動中や有利区間中は、獲得枚数、及び遊技回数（残り遊技回数又は消化遊技回数）等を画像表示する。さらに、有利区間中において、指示機能の作動時は、正解押し順を報知（画像表示）する。たとえば、有利区間中の遊技で小役 B1 に当選し、押し順指示番号「A1」に対応する制御コマンドを受信したときは、正解押し順である「左第一停止」、あるいは「1 - ○ - ○」等のように、遊技者が正解押し順を容易に知り得る内容を報知する。なお、有利区間中において、「A0」の押し順指示番号を受信したときは、押し順を報知しない。

20

【0372】

さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの条件装置に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、演出グループ番号「5」に対応する制御コマンドを受信したとき、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれに当選したかまではサブ制御基板 80 側で知ることはできない。しかし、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれかに当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。

30

【0373】

ここで、小役 A 当選時には、いずれの押し順でストップスイッチ 42 が操作されたときであっても、常に小役 01 が入賞するので、スタートスイッチ 41 が操作された直後、すなわち最初のストップスイッチが操作される前にベル（黄色）演出を行うことが可能となる。これに対し、通常区間中において小役 B 群又は小役 C 群に当選したときは、小役 01 の入賞

が確定した時点、すなわち第 1 ストップスイッチ 42 操作後にベル（黄色）演出を行うことが好ましい。もちろん、第 2 ストップスイッチ 42 操作後や第 3 ストップスイッチ 42 操作後でもよい。

【0374】

40

しかし、小役 A 当選時の演出の出力タイミングと、小役 B 群又は小役 C 群当選時の演出の出力タイミングとが相違していると、そのタイミングの相違に基づいて、小役 A に当選したのか、小役 B 群又は小役 C 群に当選したのかを判別可能となるので、小役 A の当選回数をカウントすることが可能となり、ひいては、設定値の推測が可能となる。そこで、通常区間において小役 A に当選したときは、小役 B 群又は小役 C 群当選時における押し順正解時と同一のタイミング、たとえば第 1 ストップスイッチ 42 操作直後にベル演出の出力を開始すれば、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれに当選したかの判別ができるようにすることができる。特に、本実施形態では、小役 A、小役 B 群、又は小役 C 群のいずれかに当選したときは、同じ演出グループ番号「5」に対応する制御コマンドが送信されるようにしている。このように、小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の演出グループ番号

50

を同一（「５」）にし、その演出グループ番号を受信したサブ制御基板８０側では、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しておけば、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の演出グループ番号を異なる（「５」～「７」）ようにしていた場合よりも、効率が良い設計（後者の場合は、「５」～「７」のいずれの演出グループ番号を受信したときも、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しなければならないため、効率が悪い）となる。

【０３７５】

図２４及び図２５は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドを送信するタイミングと、獲得数表示ＬＥＤ７８による押し順指示情報の表示（指示機能の作動（メイン側での表示））、画像表示装置２３による正解押し順の報知（サブ側での報知）を示すタイムチャートである。図２４及び図２５では、４つの例１～例４を示す。図２４及び図２５において、まず、遊技者によりスタートスイッチ４１が操作されると、役抽選手段６１により条件装置の抽選が行われ、当選した条件装置に対応する演出グループ番号が決定される。また、有利区間中であるときは、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が決定される。

【０３７６】

さらにまた、メイン制御基板５０は、押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、有利区間中である場合には、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。一方、メイン制御基板５０は、有利区間中であるときは、指示機能の作動により、押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。

【０３７７】

図２４の「例１」では、押し順指示番号が決定されると、最初に、メイン制御基板５０による指示機能の作動により、押し順指示情報の表示を行う。その後、押し順指示番号を送信し、次に、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。次いで、サブ制御基板８０は、役物条件装置番号を受信したことを契機に、スタートスイッチ４１が操作されたと判断し、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。押し順指示情報の表示、及び正解押し順の報知は、いずれも、リール３１が定速回転に到達するまでに行う。

【０３７８】

また、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる３択（第一停止）であるときは、画像表示装置２３による正解押し順の報知は、第１（最初の）ストップスイッチ４２が操作されるまでとしている。これに対し、たとえば、正解押し順がいわゆる６択であるときは、画像表示装置２３による正解押し順の報知は、第３（最後の）ストップスイッチ４２が操作されるまでとなる。なお、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる３択であっても、第３（最後の）ストップスイッチ４２が操作されるまで、正解押し順を報知し続けてもよいのはもちろんである。

【０３７９】

本実施形態では、第１ストップスイッチ４２が操作されると、上述したように制御コマンドがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、この制御コマンドを受信することで第１ストップスイッチ４２が操作されたと判断することができる。そして、第１ストップスイッチ４２が操作されたときは、画像表示装置２３による正解押し順の報知を終了する。なお、正解押し順以外の演出、たとえば有利区間中特有の画像表示（キャラクタの表示等）を継続することはもちろんである。

【０３８０】

さらに、獲得数表示ＬＥＤ７８による押し順指示情報の表示は、メイン制御基板５０で入賞判定が行われるまでである。ただし、これに限らず、本実施形態のように正解押し順が３択であるときは、押し順指示情報の表示は、第１ストップスイッチ４２が操作されるまでもよい。押し順指示情報の表示後における獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、「００

」(上位桁及び下位桁が「0」を表示)、「*0」(上位桁は消灯(*)、下位桁は「0」を表示)、「**」(上位桁及び下位桁が消灯)、「- -」(上位桁及び下位桁のいずれも、セグメントGのみを点灯)等が挙げられる。

【0381】

図24の「例2」は、メイン制御基板50により押し順指示番号をサブ制御基板80に送信した後、指示機能の作動により獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示し、その後、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。サブ制御基板80は、演出グループ番号及び役物条件装置番号の受信後、正解押し順を報知する。

【0382】

また、図25の「例3」は、メイン制御基板50が押し順指示番号、演出グループ番号、及び役物条件装置番号を送信した後、サブ制御基板80が正解押し順を画像表示装置23で報知し、その後、リール31が定速回転になった瞬間(又はその直前)に、メイン制御基板50が指示機能の作動により押し順指示情報を表示するようにしたものである。上記の例1及び例2では、メイン制御基板50による指示機能の作動(押し順指示情報の表示)の方が、サブ制御基板80による正解押し順の報知よりも早いタイミングで行うものであった。これに対し、例3では、サブ制御基板80による正解押し順の報知の方が、メイン制御基板50による指示機能の作動(押し順指示情報の表示)よりも早いタイミングで行うものである。

【0383】

図25の「例4」は、メイン制御基板50による指示機能の作動(押し順指示情報の表示)と、サブ制御基板80による正解押し順の報知とを、ほぼ同時のタイミングで行うものである。このように制御する場合、たとえば、メイン制御基板50からサブ制御基板80に押し順指示番号、又は役物条件装置番号を送信してから「N」ms経過後に指示機能を作動させる(押し順指示情報の表示を開始する)ようにし、サブ制御基板80は、押し順指示番号、又は役物条件装置番号を受信してから「N」ms経過後に正解押し順の報知を開始するように制御することが挙げられる。

【0384】

図24及び図25では、4つの例を示したが、指示機能の作動(押し順指示情報の表示)は、スタートスイッチ41の操作後、リール31が定速回転になるまでに行うことが好ましい。また、メイン制御基板50側による指示機能の作動後に、サブ制御基板80側による押し順報知を行うことが好ましい。このように設定することより、メイン制御基板50からサブ制御基板80に対して誤った押し順指示番号を送信した場合や、サブ制御基板80が、受信した押し順指示番号と異なる押し順を報知した場合であっても、すでに、メイン制御基板80により押し順指示情報が表示されているので、遊技者は、サブ制御基板80による報知の誤りに気づくとともに、遊技者も不利益を被ることはない。また、メイン制御基板50側による指示機能の作動(押し順指示情報の表示)は、入賞判定時までに行っているが、第3リール31停止時まででもよい。

【0385】

続いて、指示機能の作動(押し順指示情報の表示)、及び正解押し順の報知を行う場合を、より具体的に説明する。図26は、遊技の流れ(図中、上から下に向かう流れ)と、獲得数表示LED78の表示、及び画像表示装置23の報知例を説明する図である。なお、図26の例は、図24の「例1」に相当するタイミングである。

【0386】

有利区間中における指示機能作動遊技では、まず、スタートスイッチ41が操作されると、メイン制御基板50は、指示機能を作動させて、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。図26の例では、小役B1に当選した例を示している。したがって、獲得数表示LED78は、押し順指示番号「A1」に対応する押し順指示情報、すなわち「=1」と表示する。そして、リール31が定速回転に到達する前に、画像表示装置23により、正解押し順を報知する。図26の例では、「1○○」と表示した例を示している。

10

20

30

40

【 0 3 8 7 】

次に、第 1（最初の）ストップスイッチ 4 2 が操作され、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたとき、すなわち正解押し順であったときは、画像表示装置 2 3 により、押し順正解である旨の演出を出力する（正解演出）。これに対し、押し順不正解であったときは、正解押し順の画像表示を消去する。本実施形態では、第 1 ストップスイッチ 4 2 の操作により押し順正解 / 不正解が決まるので、第 1 ストップスイッチ 4 2 の操作時に、正解押し順に関する報知（画像表示）を終了するが、たとえば押し順が 6 択であるときは、第 2 ストップスイッチ 4 2 が操作されるまで、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 が操作されるまで、正解押し順を報知し続けることが挙げられる。

【 0 3 8 8 】

10

また、図 2 6 の例では、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定が行われるまで表示を継続する（図 2 4 の例 1 も同様である）。しかし、これに限らず、たとえば不正解押し順となった時点で、画像表示装置 2 3 による正解押し順の報知と同様に、指示機能の作動（獲得数表示 L E D 7 8 の表示）を終了してもよい。また、本実施形態のように、正解押し順が 3 択であるときは、第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、（正解押し順で第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されたとしても）指示機能の作動を終了してもよい。

【 0 3 8 9 】

ただし、画像表示装置 2 3 による報知を中止した後に、指示機能の作動を終了することが望ましい。メイン制御基板 5 0 側で指示機能を作動させていないにもかかわらず、サブ制御基板 8 0 側では押し順報知が行われることを回避するためである。しかし、もちろん、画像表示装置 2 3 による報知終了と同時に指示機能の作動を終了してもよいし、画像表示装置 2 3 による報知終了よりも前に指示機能の作動を終了してもよい。

20

【 0 3 9 0 】

なお、押し順不正解となっても、画像表示装置 2 3 についても正解押し順の報知を継続してもよいのはもちろんである。ただし、押し順不正解となった時点で画像表示装置 2 3 による押し順報知を中止すれば、他の演出に切り替えることができる。

【 0 3 9 1 】

全リール 3 1 が停止すると、入賞判定が行われる。ここで、小役 0 1 が入賞し、9 枚のメダルが払い出されると、獲得数表示 L E D 7 8 の表示は、押し順指示情報の表示「 = 1 」から、9 枚のメダルが払い出されたことを示す「 0 9 」に変化する。なお、押し順ミス等により、1 枚役が入賞したときは、「 0 1 」の表示となり、役のとりこぼし時は、「 0 0 」(又は「 * * 」)の表示となる。なお、押し順指示情報の表示「 = 1 」から、メダル払出し枚数「 0 9 」を表示するまでの間において、「 = 1 」→「 0 0 」(一旦、表示をリセットするため、「 0 0 」と表示)→「 0 9 」と表示してもよい。

30

【 0 3 9 2 】

あるいは、「 = 1 」→「 * * 」(一旦、表示をリセットするため、上位桁及び下位桁を消灯する)→「 0 9 」と表示してもよい。さらに、遊技者がベットスイッチ 4 0 を操作するか、メダルを手入れ投入してメダルがベットされると、獲得数表示 L E D 7 8 に表示した獲得枚数の内容をクリアするため、表示内容を「 0 0 」に変化させる(「 * * 」にしてもよい。)。

40

【 0 3 9 3 】

図 1 において、管理情報制御手段 7 2 は、管理情報表示 L E D 7 4 に表示する管理情報を制御（記憶、演算、表示等）する手段である。本実施形態において、管理情報表示 L E D 7 4 に表示すべき情報は、（ 1 ）有利区間割合（累計）（ 2 ）連続役物比率（ 6 0 0 0 遊技（ 1 5 セット合計））（ 3 ）役物比率（ 6 0 0 0 遊技（ 1 5 セット合計））（ 4 ）連続役物比率（累計）（ 5 ）役物比率（累計）の 5 つである（後述する図 3 8 参照）。

【 0 3 9 4 】

まず、「有利区間割合（有利区間の滞在割合）」とは、全遊技区間（通常区間 + 待機区間

50

+ 有利区間) に対する有利区間の占める割合 (全遊技区間に対して、有利区間に滞在していた割合) を指す。たとえば、「10000」遊技回数の遊技区間において、有利区間の遊技回数が「7000」であったときは、有利区間割合は、「70 (%)」となる。また、本実施形態では、1セットを「400」遊技回数とする。そして、15セット合計、すなわち「6000」遊技回数を「合計」とし、「6000」遊技回数での各比率を算出する。

【0395】

さらにまた、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「175000」遊技回数以上になることを目的としてカウントする。そして、累計が「175000」遊技回数に満たないものであるときは、たとえば点滅表示によって累計値を表示し、「175000」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって累計値を表示する。累計は、「175000」遊技回数以上となった後も、RWM53の所定アドレスに記憶可能な値 (上限値) に到達するまで加算し続ける。

10

【0396】

「連続役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、第一種特別役物 (RB) の作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「全メダル獲得枚数に対する、1BB作動中のメダル獲得枚数を指す。たとえば、「6000」遊技回数におけるメダル獲得枚数が「2000枚」で、そのうち、「第一種特別役物 (RB)」作動時のメダル獲得枚数が「500枚」であったとき、「連続役物比率 (6000遊技)」は、「25 (%)」となる。

20

【0397】

また、「役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、役物作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物 (CB)、2BB (第二種役物連続作動装置、CBが連続作動)、SB (シングルボーナス) が含まれる。そして、本実施形態では、CB、2BB、SBが設けられていないので、役物比率は、連続役物比率と同一値となる。

【0398】

図27～図31 (図31は、図29の変形例を示す) は、管理情報制御手段72によって制御されるRWM53の一部の記憶領域を示す図である。図中、「F」から始まる4桁の数値は、RWM53のアドレスを示している。各アドレスごとに、1バイト (8ビット) データのバッファ (記憶領域) が設けられている。

30

【0399】

まず、図27は、有利区間に関するデータを記憶するバッファを示している。有利区間に関する情報として、有利区間遊技回数対応値、総遊技回数、有利区間割合の3つの記憶領域を有する。そして、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は4バイト (「F004」～「F001」) であり、総遊技回数の記憶領域は3バイト (「F007」～「F005」) であり、有利区間割合の記憶領域は1バイト (「F008」) である。

【0400】

本実施形態では、総遊技回数については、1遊技消化するごとに、総遊技回数の値を「+1」するように更新する。これに対し、有利区間中は、1遊技消化するごとに、有利区間遊技回数の値を100倍した値 (「有利区間遊技回数対応値」と称する。) を加算するように更新する。このため、総遊技回数については3バイトの記憶領域を設け、有利区間遊技回数対応値については4バイトの記憶領域を設けている。

40

【0401】

本実施形態では、総遊技回数については、少なくとも「175000」回以上を記憶することを目的とする。総遊技回数が「175000」回以上であるときの有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率を表示するためである。ここで、「175000 (D)」は、2進数では「18」桁であるため、「24」桁の3バイトで記憶可能となる。

【0402】

また、総遊技回数「175000 (D)」のすべてが有利区間であると仮定したとき、有

50

利区間遊技回数対応値は、「175000×100」(D)となり、この値は2進数では「25桁」であるため、「24」桁の3バイトでは足りないが、「32」桁の4バイトでは記憶可能となる。以上の理由により、総遊技回数の記憶領域は3バイト、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は4バイトとしている。

【0403】

なお、総遊技回数については、1遊技ごとに「1」ずつ加算するものであるが、これに限らず、「1」以外の数値(総遊技回数対応値)を加算していくものであってもよい。一方、有利区間割合は、最高値で「100(D)」であるので、その値は2進数で「7」桁であるから、1バイトの記憶容量で記憶可能となる。

【0404】

総遊技回数は、毎遊技、遊技回数を更新し続け、3バイトの記憶領域が上限値(3バイトフル、すなわち「FFFFFF(H)」、10進数で約1678万)となったときは、その時点でカウントを終了し、次回遊技からは遊技回数を更新しない。有利区間遊技回数対応値は、有利区間中、1遊技ごとに「+100」を加算していくが、全遊技が有利区間であると仮定しても、総遊技回数の値が3バイトフルになるまでカウント可能となっている。そして、総遊技回数のカウントを終了したときは、有利区間遊技回数対応値のカウントについても終了する。

【0405】

有利区間割合は、「有利区間遊技回数対応値/総遊技回数」により算出される値(後述するように、実際には引き算をし、割り算はしない)である。有利区間遊技回数対応値は、有利区間遊技回数を100倍した値であるので、上記演算により、割合そのものを算出することができる。本実施形態のメインCPU55は、アセンブラを用いており、小数点を扱うことができず、2バイトを超えた値を用いた割算を行うことができないので、上記のような演算方法を採用することにより算出を可能にしている。また、有利区間割合は、本施形態では整数を記憶し、小数点以下は切り捨てる。たとえば、総遊技回数が「1100(D)」、有利区間遊技回数対応値が「56000(D)」であるときは、有利区間割合は「50(D)」となり、「F008」には、「00110010(B)」が記憶される。

【0406】

また、有利区間割合は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、有利区間割合の表示要求があったときに、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から有利区間割合を演算し、「F008」に記憶してもよい。そして、「F008」に記憶された値に基づく10進数の数値を有利区間割合として表示する。

【0407】

図28は、全払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。小役の入賞によりメダルが払い出されたときは、それぞれ、RWM53の所定の記憶領域に記憶された値が更新される。図28に示すように、2バイトデータ(たとえば「F012(上位桁)」及び「F011(下位桁)」)からなる記憶領域が15個(01セット~15セット)設けられたリングバッファを備える。そして、各2バイトデータには、400遊技間の払出し枚数が記憶される。たとえば、9枚役が入賞し、9枚の払出しがあったときは、全払出し枚数に「9(D)」が加算される。ここで、規則上のスロットマシンでは、1遊技での最大払出し枚数は「15」枚以下と定められており、毎遊技、15枚の払出しがあったと仮定すると、400遊技では、「6000」枚となる。「6000(D)」は、2進数では13桁となるので、2バイト(16桁)で記憶可能である。

【0408】

さらに、1遊技目から400遊技目までは、払出しがあったときに、その払出し枚数を01セット目(「F012」及び「F011」)に記憶する。次の401遊技目~800遊技目までは、払出し枚数を、02セット目(「F014」及び「F013」)に記憶する。このようにして、400遊技を1セットとし、1セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。

10

20

30

40

50

【0409】

また、15セット(6000遊技)合計の全払出し枚数の記憶領域(3バイト)を設けている(図28中、「F031」~「F02F」)。この記憶領域は、15セット、すなわち6000遊技間の全払出し枚数を記憶するためのものである。なお、6000遊技すべてにおいて15枚の払出しが行われたと仮定すると、「90000(D)」の値まで記憶する必要があるが、「90000(D)」は、2進数では17桁であるので、3バイト(24桁)で記憶可能である。

【0410】

たとえば、最初の15セット目までは、6000遊技に満たない遊技回数での全払出し枚数が「F031」~「F02F」に記憶される。そして、6000遊技目に到達すると、01セット目~15セット目(各2バイト)のバッファ全てに400遊技回数分の払出し枚数が記憶されるので、15セット(6000遊技)合計の全払出し枚数もまた、6000遊技分の合計値となる。次に、6001遊技目に移行すると、01セット目の2バイトデータ(「F012」及び「F011」)をクリアし、このバッファに、6001遊技目から6400遊技目までの全払出し枚数を記憶していく。なお、6000遊技~6399遊技目までは、15セット合計の全払出し枚数(3バイトデータ)を変更せずに維持する。

10

【0411】

そして、6400遊技目となり、01セット目の2バイトデータへの加算が終了すると、15セット分合計の全払出し枚数を算出し(01セット目~15セット目までの各2バイトデータを加算)、算出した15セット分合計の全払出し枚数を更新する。6401遊技目以降も上記と同様に、6401遊技目に移行したときに、02セット目の2バイトデータ(「F014」及び「F013」)をクリアし、このバッファに、6401遊技目~6800遊技目までの全払出し枚数を記憶する。なお、15セット分合計の全払出し枚数は、上記の方法では、400遊技ごとに更新されるが、15セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、15セット分合計の全払出し枚数を算出し、その値に更新してもよい。

20

【0412】

全払出し枚数(累計)(「F034」~「F032」)は、払出し枚数の累計を記憶していく3バイトの記憶領域である。払出し枚数の累計を求めるのは、175000遊技以上であるときの各比率(後述する連続役物作動比率等)を算出するためである。ただし、この累計払出し枚数は、175000遊技を経過した後も記憶し続け、この3バイトの記憶容量が上限値(3バイトフル)となったときに、更新を終了する。仮に、175000回の毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、2進数では22桁となるので、3バイトの記憶容量によって記憶可能である。

30

【0413】

図29は、RWM53のうち、連続役物に関する払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。図29に示すように、3バイトデータ(たとえば、01セット目は、「F043(最上位桁)」~「F041(最下位桁)」)からなる記憶領域が15個設けられたリングバッファを備える。

40

【0414】

そして、各3バイトデータには、連続役物作動時におけるメダル払出し枚数を100倍した値(「払出し枚数対応値」と称する。)が記憶される。たとえば、連続役物作動時に、10枚役が入賞し、10枚の払出しがあったときは、払出し枚数対応値として「+1000」される。なお、払出し枚数そのものの値ではなく、100倍した値を記憶するのは、有利区間遊技回数対応値と同様の理由であり、後述する連続役物比率を演算するとき、その比率が整数となって算出されるようにするためである。

【0415】

さらに、各3バイトデータには、400遊技間の連続役物作動時の払出し枚数対応値を記

50

憶する。具体的には、1遊技目から400遊技目までは、連続役物作動時の払出し枚数があつたときに、その払出し枚数対応値を、01セット目(「F043」～「F041」)に記憶する。次の401遊技目～800遊技目までは、払出し枚数対応値を、02セット目(「F046」～「F044」)に記憶する。このようにして、400遊技を1セットとし、1セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。なお、400遊技連続で、毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「600000(D)」となり、この値は2進数では20桁であるので、3バイトで記憶可能である。

【0416】

また、15セット(6000遊技)合計の連続役物作動時払出し枚数対応値の記憶領域(3バイト)を設けている(「F070」～「F06E」)。この記憶領域は、15セット、すなわち6000遊技間の払出し枚数対応値を記憶するための記憶領域である。なお、6000遊技において、毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「9000000(D)」となり、この値は2進数では24桁であるので、3バイトで記憶可能である。

10

【0417】

たとえば、最初の15セット目までは、「F070」～「F06E」には、6000遊技に満たない遊技回数での連続役物作動時払出し枚数対応値が記憶される。そして、6000遊技目に到達すると、01セット目～15セット目(各3バイト)のバッファ全てに400遊技間での払出し枚数対応値が記憶される。また、15セット(6000遊技)合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、6000遊技分の合計値となる。そして、6001遊技目に移行すると、01セット目の3バイトデータ(「F043」～「F041」)をクリアし、このバッファに、6001遊技目から6400遊技目までの連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶していく。なお、6000遊技～6399遊技目までは、15セット合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、変更せずに維持する。

20

【0418】

そして、6400遊技目となり、01セット目の3バイトデータが確定すると、15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し(01セット目～15セット目までの各3バイトデータを加算)、算出した15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を更新する。

30

【0419】

6401遊技目以降も上記と同様に、6401遊技目に移行したときに、02セット目の3バイトデータ(「F046」～「F044」)をクリアし、このバッファに、6401遊技目～6800遊技目まで、02セット目の3バイトデータを更新する。なお、15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、上記の方法では、400遊技ごとに更新されるが、15セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し、更新してもよい。

【0420】

累計の連続役物作動時払出し枚数対応値(「F074」～「F071」)は、連続役物作動時払出し枚数対応値の累計を記憶する記憶領域であり、累計の払出し枚数対応値を求めるのは、175000遊技以上であるときの連続役物作動比率を算出するためである。ただし、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、175000遊技を経過した後も記憶し続け、4バイトの記憶容量が上限値(4バイトフル)となったときに、更新を終了する。仮に、毎遊技、15枚のメダルが払い出され続けたと仮定したとき、毎遊技「1500(D)」が加算され続けるので、4バイトでは、約286万遊技まで記憶可能となる。

40

【0421】

また、連続役物作動比率(6000遊技)(「F075」)は、「6000遊技の連続役物作動時払出し枚数対応値(「F070」～「F06E」)/6000遊技の全払出し枚数(図28中、「F031」～「F02F」)の値を記憶するバッファである。

50

【0422】

また、連続役物作動比率（累計）（「F076」）は、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（「F074」～「F071」）／累計全払出し枚数（図28中、「F034」～「F032」）の値を記憶するバッファである。以上の比率は、10進数で最高値「100（D）」までを記憶するので、1バイトで記憶可能となる。なお、連続役物作動比率（6000遊技）や、連続役物作動比率（累計）は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、これらの比率の表示要求があったときに演算を行い、演算結果を各記憶領域（「F075」や「F076」）に記憶し、その値を表示するようにしてもよい。

【0423】

図30は、RWM53のうち、役物の払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。図30と図29とを対比すれば明らかであるが、連続役物の払出し枚数対応値を記憶するバッファと同様に、役物の払出し枚数対応値を記憶するバッファについても設けられている。役物の払出し枚数対応値等を記憶するバッファは、連続役物の払出し枚数対応値等を記憶するバッファと同一の構成からなる。

10

【0424】

すなわち、400遊技ごとに、役物作動時の払出し枚数対応値として各3バイトデータを記憶可能な15セット分の記憶領域と、6000遊技（15セット）合計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する3バイトのバッファと、累計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する4バイトのバッファとを備える。さらに、役物作動比率を記憶するバッファ（1バイト）として、6000遊技用と、累計用との2種類を備える。これらの各バッファへの記憶方法は、連続役物作動時と同様であるので、説明を省略する。

20

【0425】

なお、連続役物は、本実施形態の1BB（RBを含む）に相当するので、1BB作動中にメダルが払い出されると、図29に示す連続役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。また、役物は、連続役物を含む全ての役物についての作動中にメダルが払い出されると、図30に示す役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。ここで、本実施形態では、役物は、連続役物である1BB（及びRB）のみが設けられているので、このようなケースでは、図29に示すバッファに記憶される値と、図30に示すバッファに記憶される値とは、同一値となる。

【0426】

30

図31は、リングバッファの変形例を示す図であり、この例では、図29の変形例を示している。図29では、01セット目～15セット目の各3バイトからなるリングバッファを設け、さらに、15セットの合計値を記憶した。これに対し、図31の例では、15セット合計値を算出する点は図29と同様であるが、リングバッファとして16セットを設けている。

【0427】

図31において、1遊技～6000遊技目までは、01セット～15セットの各3バイトに、払出し枚数対応値を記憶していく点は、図29と同様である。ここで、1遊技目～6000遊技目までの合計払出し枚数対応値を算出したいときは、01セット～15セットまでの各3バイトデータを加算して算出する。

40

【0428】

次に、6001遊技目～6400遊技目までの払出し枚数対応値は、16セット目の3バイトバッファ（「F070」～「F06E」）に記憶する。そして、6401遊技目になると、01セット目の3バイトデータ（「F043」～「F041」）をクリアし、6401遊技目～6800遊技目までの払出し枚数対応値を、01セットの3バイトデータに記憶していく。

【0429】

6401遊技目～6800遊技目まで間において、6000遊技（15セット）合計の払出し枚数対応値を算出するときは、02セット～16セットの各3バイトデータを加算して算出する。さらに、6800遊技目となったときに、6000遊技（15セット）合

50

計の払出し枚数対応値を算出するときは、1セット～15セットの各3バイトデータを加算して算出する。このようにして、16セットのうち、いずれか1つのセットの3バイトバッファを、現在更新中の3バイトバッファとし、他の15セットの3バイトバッファを、15セット合計の払出し枚数対応値を算出するときに用いる。

【0430】

図27～図30に示したRWM53の記憶領域に記憶されているデータは、電源スイッチ11のオン/オフだけでは初期化されず、データが維持される。また、設定変更時における所定記憶領域の初期化(RAMクリア時)においても、図27～図30に示したRWM53の記憶領域は、初期化の例外となり、初期化されることなくデータが維持される。ここで、設定変更モードに移行するためには、電源スイッチ11がオフのときに設定キー
12をオン(右に90度回転)にしている状況下で電源スイッチ11をオンにすることに基づいて移行可能となる。また、上述した設定変更時における所定記憶領域の初期化は、設定スイッチ13の操作に基づいて設定値が変更可能(設定変更モード)となる前に実行される。

10

【0431】

ただし、上記データは、復帰不可能エラーが発生したときには、そのエラーの復帰時に初期化される。一方、復帰可能エラーの発生時には、上記データは初期化されず、維持される。ここで、「復帰不可能エラー」とは、電源をオフにし、上述した設定変更モードに移行するための操作をしなければ復帰できない重大なエラーを指す。たとえば、1)読み込んだ設定値が設定1～6の範囲でない場合(設定値異常)、2)停止図柄を判定した結果、本来表示されてはいけな
い図柄(蹴飛ばし図柄)が表示された場合(図柄組合せ異常エラー)、3)割込み処理ごとに判定される乱数の更新異常、4)電源断復帰データが正常値でないとき等が挙げられる。

20

【0432】

復帰不可能エラーの発生時には、電源スイッチ11をオフにし、設定キーを差し込んで90度時計回りに回転させて設定キー
スイッチ12をオンにした後、電源スイッチ11をオンにする。これにより、RWM53の所定範囲(図27～図30の各バッファのデータ、設定値情報、RT情報、当選した条件装置情報)がクリアされる。そして、設定値を設定し、他のエラーがなければ、復帰処理が行われる。

【0433】

これに対し、「復帰可能エラー」とは、電源スイッチ11のオン/オフ等なく復帰させることができるエラーを指す。たとえば、メダル詰まりエラー、メダル滞留エラー、メダル不正通過エラー、通路センサ43aの異常、投入センサ44の異常、払出しセンサ37の異常、メダル異常投入エラー等が挙げられる。復帰可能エラーの発生時は、エラー内容を表示してメイン処理を停止するが、ホール店員がエラー解除操作を実行し(エラー要因を除去し)、リセットスイッチ14を操作すると、エラーが解除されたか否かを判断して、エラーが解除されたと判断したときは、処理を再開する。

30

【0434】

続いて、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数の更新処理について説明する。なお、以下の図32～図37のフローチャートでは、有利区間遊技回数対応値を「有利区間対応値」と略記する。図32は、レジスタを用いて有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。また、図33は、図32中、点線で囲んだ部分の具体例1を示すフローチャートであり、図34は、上記点線囲み部分の具体例2を示すフローチャートであり、図35は、上記点線囲み部分の具体例3を示すフローチャートである。また、図36は、レジスタを用いずに有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。

40

【0435】

図32は、毎遊技、たとえば遊技終了時に実行される。また、レジスタを用いる方法においては、本実施形態のチップでは、演算時に、A、B、C、D、E、H、Lレジスタ(7個のレジスタ)が使用可能である。特に、有利区間遊技回数対応値(「F004」～「F001」)が4バイトであり、総遊技回数(「F007」～「F005」)が3バイトで

50

あるので、合計 7 バイトとなり、使用可能なレジスタ数とバイト数とが一致する。

【 0 4 3 6 】

図 3 2 において、ステップ S 1 0 1 では、A レジスタに総遊技回数の上位 1 バイト (図 2 7 中、「 F 0 0 7 」のデータ) をセットする。次のステップ S 1 0 2 では、D E レジスタに総遊技回数の下位 2 バイト (図 2 7 中、「 F 0 0 6 」及び「 F 0 0 5 」のデータ) をセットする。さらに、ステップ S 1 0 3 では、B C レジスタに有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト (図 2 7 中、「 F 0 0 4 」及び「 F 0 0 3 」のデータ) をセットする。次のステップ S 1 0 4 では、H L レジスタに有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト (図 2 7 中、「 F 0 0 2 」及び「 F 0 0 1 」のデータ) をセットする。

10

【 0 4 3 7 】

ステップ S 1 0 5 では、総遊技回数下位 2 バイトレジスタ、すなわち本例では D E レジスタ値に「 1 」を加算する。次のステップ S 1 0 6 では、ステップ S 1 0 5 での「 1 」加算により、総遊技回数下位 2 バイトに桁あふれが生じたか否かを判断する。たとえば下位 2 バイトのデータが本フローチャートの開始前に「 F F F F (H) 」であるときは、ステップ S 1 0 5 での「 1 」加算により桁あふれが生じる (メイン C P U 5 5 に内蔵されているフラグレジスタ (F レジスタ) のキャリーフラグが「 1 」となる) 。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 1 0 7 に進み、桁あふれが生じない (キャリーフラグ ≠ 「 1 」) と判断したときはステップ S 1 0 9 に進む。なお、ステップ S 1 0 5 で「 1 」を加算した後、ステップ S 1 0 6 で桁あふれが生じたか否かを判断しているため、ステップ S 1 0 6 の時点で、桁あふれが生じたときの D E レジスタ値は、「 0 」となっている。なお、本実施形態では、F レジスタ (フラグレジスタ) の「 0 」ビット目がキャリーフラグに設定されている。キャリーフラグは、レジスタを用いた演算により、桁下がりが生じた場合や桁上がり (桁あふれとも称する) が生じた場合に「 1 」となるフラグである。

20

【 0 4 3 8 】

ステップ S 1 0 7 では、総遊技回数上位 1 バイトレジスタ、すなわち本例では A レジスタ値に「 1 」を加算する。次のステップ S 1 0 8 では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここで、「上限」とは、カウントの上限を意味する。本実施形態の総遊技回数は 3 バイトでカウントしているため、3 バイトフルとなったとき、具体的には値が「 F F F F F F (H) 」となったときは、それ以上の加算はできないので、上限に到達したと判断する。なお、ステップ S 1 0 7 で A レジスタ値に「 1 」を加算した後、上限に到達したと判断されるのは、A レジスタ値に現に桁あふれが生じたとき (キャリーフラグ = 「 1 」のとき) である。なお、A レジスタ値が「 0 」となったとき (ゼロフラグ = 「 1 」のとき) と言い換えることもできる。上限に到達したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、上限に到達していないと判断したときはステップ S 1 0 9 に進む。

30

【 0 4 3 9 】

したがって、本実施形態の総遊技回数は、3 バイトフルとなったとき、1 0 進数で約 1 6 7 8 万回となったときは、それ以上は、総遊技回数を加算しない。ただし、3 バイトフルとなったときであっても、図 3 2 のフローは毎遊技実行されるが、毎遊技、ステップ S 1 0 8 で「 Y e s 」と判断されて本フローチャートを終了する。

40

【 0 4 4 0 】

ステップ S 1 0 6 又はステップ S 1 0 8 からステップ S 1 0 9 に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。なお、有利区間中であるときにオンとなる有利区間フラグを設け、その有利区間フラグのオン / オフを判断することで、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断することができる。また、本実施形態では、上述したように、デジット 2 のセグメントデータの 8 ビット目が「 1 」であるか否かを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することが可能である。ステップ S 1 0 9 で有利区間中であると判断したときはステップ S 1 1 0 に進み、有利区間中ではないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値の更新を行わず、ステップ S 1 1 4 に進む。

【 0 4 4 1 】

50

ステップ S 1 1 0 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイトレジスタ値、すなわち本例では H L レジスタ値に「1 0 0 (D)」を加算する。そして、ステップ S 1 1 1 に進み、桁あふれが生じたか否かを判断する。本実施形態では、有利区間中は、「1 0 0 (D)」ずつ加算していくため、2 バイトで桁あふれが生じるのは、「F F D C (H) (6 5 5 0 0 (D))」に「1 0 0 (D)」が加算され、「0 0 4 0 (H) (6 5 6 0 0 (D))」となったときである。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 1 1 2 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップ S 1 1 3 に進む。

【 0 4 4 2 】

ステップ S 1 1 2 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトレジスタ、すなわち本例では B C レジスタに「1」を加算する。そして、ステップ S 1 1 3 に進み、更新後の B C レジスタ値及び H L レジスタ値を、図 2 7 中、「F 0 0 4」～「F 0 0 1」に書き込む。これにより、有利区間遊技回数対応値 (R W M 5 3) が更新される。また、次のステップ S 1 1 4 では、更新後の A レジスタ値及び D E レジスタ値を、図 2 7 中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」に書き込む。これにより、総遊技回数 (R W M 5 3) が更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

【 0 4 4 3 】

なお、図 3 2 のフローチャートにおいて、総遊技回数が 3 バイトフルに到達する前に、有利区間遊技回数対応値が 4 バイトフルになることはない。上記のように、総遊技回数は、約 1 6 7 8 万回の遊技回数をカウント可能であるが、総遊技回数のすべてが有利区間であると仮定し、約 1 6 7 8 万の値を 1 0 0 倍しても、4 バイトフルには達しないからである。このため、ステップ S 1 1 2 において、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトレジスタ値に「1」を加算しても、桁あふれが生じたか否かの判断を行うことなく、正しい演算処理を実現することが可能になるとともに、演算処理の簡素化を実現することが可能となる。

20

【 0 4 4 4 】

また、図 3 2 のフローチャートでは、R W M 5 3 の各データをレジスタにセット (コピー) して演算を実行しており、ステップ S 1 0 8 で総遊技回数が上限に到達したと判断されたときは、総遊技回数をセットしたレジスタ値を R W M 5 3 に戻すことなく本フローチャートによる処理を終了する。したがって、R W M 5 3 に記憶されている総遊技回数、すなわち R W M 5 3 の「F 0 0 7」～「F 0 0 5」に記憶されている 3 バイトデータは、「F F F F F F (H)」のままであり、本フローチャートの開始前後において R W M 5 3 の総遊技回数のデータに変化は生じない。

30

【 0 4 4 5 】

次に、図 3 2 中、ステップ S 1 0 9 ～ステップ S 1 1 4 の処理の具体例を説明する。図 3 3 は、この間のステップの具体例 1 を示すフローチャートである。図 3 3 において、ステップ S 1 0 9 ～ S 1 1 2 は、図 3 2 と同様である。なお、図 3 3 では、ステップ S 1 0 9 において「N o」と判断されたときはステップ S 1 2 3 に進む。

【 0 4 4 6 】

ステップ S 1 1 2 の後、ステップ S 1 2 1 に進むと、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトの値を更新する。具体的には、B C レジスタの値を、図 2 7 中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」に書き込む。次のステップ S 1 2 2 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイトの値を更新する。具体的には、H L レジスタの値を、図 2 7 中、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」に書き込む。次に、ステップ S 1 2 3 に進むと、総遊技回数を 3 バイト分一括で更新する。具体的には、A レジスタ値及び D E レジスタ値を、それぞれ図 2 7 中、「F 0 0 7」、「F 0 0 6」、及び「F 0 0 5」に書き込む。

40

【 0 4 4 7 】

図 3 4 は、図 3 2 のステップ S 1 0 9 ～ S 1 1 4 の具体例 2 を示すフローチャートである。図 3 4 において、ステップ S 1 0 9 ～ S 1 1 2 は、図 3 2 と同様である。なお、図 3 3 では、ステップ S 1 0 9 において「N o」と判断されたときはステップ S 1 2 3 に進む。ステップ S 1 1 2 の後、ステップ S 1 3 1 に進むと、有利区間遊技回数対応値を 4 バイト

50

分一括で更新する。具体的には、BCレジスタ値及びHLレジスタ値を、それぞれ、図27中、「F004」、「F003」、「F002」、及び「F001」に書き込む。そして、ステップS123に進むと、具体例1と同様に、総遊技回数を3バイト分一括で更新する。

【0448】

図35は、図32のステップS109～S114の具体例3を示すフローチャートである。なお、図35では、ステップS109において「No」と判断されたときはステップS141に進む。図35の各ステップは、図34と同様である。図35において、図34と異なる点は、ステップS109で有利区間中でないと判断されたときであってもステップS131に進み、有利区間遊技回数対応値を更新する点である。すなわち、この場合には、有利区間遊技回数対応値は「100(D)」加算されることはないが、図32中、ステップS103及びステップS104でセットしたBCレジスタ値及びHLレジスタ値に基づいて、図27中、「F004」、「F003」、「F002」、及び「F001」に書き込む。この場合、前回遊技時と同一値が再度書き込まれる。

10

【0449】

以上の図32～図35の例は、レジスタを介して（使用して）総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例であった。これに対し、図36は、レジスタを原則介さないで総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例である。図36において、ステップS201では、総遊技回数の下位2バイトに「1」を加算する。具体的には、図27中、「F006」及び「F005」のデータに「1」を加算する。

20

【0450】

次のステップS202では、ステップS201の加算において桁あふれが生じたか否かを判断する。すなわち、「F006」及び「F005」のデータに「1」加算することにより、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断する。なお、「F006」及び「F005」のデータが「0000(H)」となったか否かで判断するようにしてもよい。桁あふれが生じたと判断したときはステップS203に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップS207に進む。

【0451】

ステップS203では、総遊技回数の上位1バイトに「1」を加算する。具体的には、図27中、「F007」のデータに「1」を加算する。次のステップS204では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここでの判断は、ステップS203で「1」を加算したことにより、「F007」に桁あふれが生じ、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは上限に到達したと判断する。なお、「F007」のデータが「0(H)」となったか否かを判断し、「0(H)」となったときは、上限に到達したと判断するようにしてもよい。上限に到達したと判断したときはステップS205に進み、上限に到達していないと判断したときはステップS207に進む。

30

【0452】

ステップS205では、総遊技回数の上位1バイトから「1」を減算する。ステップS205に移行したときは、ステップS203の加算において上位1バイトについても桁あふれが生じ、「0(H)」となっているので、この値から「1」を減算することにより、ステップS203で「1」を加算する前のデータ、すなわち「FF(H)」に戻すようにする。次にステップS206に進み、総遊技回数の下位2バイトについても「1」を減算する。これにより、「F006」及び「F005」の値は、「FFFF(H)」となる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

40

【0453】

一方、ステップS202又はステップS204からステップS207に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。この判断は、図32のステップS109と同様である。そして、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値を更新する必要がないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間中であ

50

ると判断したときはステップS 2 0 8に進む。ステップS 2 0 8では、有利区間遊技回数対応値の下位2バイト、すなわち図27中、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」に「1 0 0 (D)」

を加算する。ここで、アセンブラではRWM 5 3に直接「1 0 0 (D)」の値を加算することができないことから、まず、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」のデータをHLレジスタに記憶する。そして、HLレジスタに「1 0 0 (D)」の値を加算した結果を「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」に記憶することで、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」のデータを更新する。

【0454】

次のステップS 2 0 9では、ステップS 2 0 8の演算において、桁あふれが生じたか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは桁あふれが生じたと判断する。

10

【0455】

ステップS 2 0 9において桁あふれが生じたと判断したときはステップS 2 1 0に進み、桁あふれが生じていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップS 2 1 0では、有利区間遊技回数対応値の上位2バイト、すなわち図27中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」に「1」を加算する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0456】

次に、有利区間割合の演算処理について説明する。本実施形態では、総遊技回数と、有利区間遊技回数対応値とが記憶されているので、有利区間割合を算出するためには、単純に、「有利区間遊技回数対応値÷総遊技回数」で算出することができる。しかし、スロットマシン10において、規則を満たすチップでは、2バイトでの演算しかできず、2バイト以上の数値の割り算を実行することができない。そこで、以下に示す引き算によって、割合を算出する。

20

【0457】

具体的には、有利区間遊技回数対応値 = x、総遊技回数 = y であるとき、「 $x \div y$ 」は、以下のような引き算の繰り返しによって算出することができる。 $x - y = a (> 0)$ $a - y = b (> 0)$ $b - y = c (> 0)$ $c - y = d (< 0)$ このように、総遊技回数 y の引き算を繰り返した結果、「 > 0 (「0」より大きい)」となった回数が「3」であるため、「 $x \div y$ 」の商は「3」であると算出することができる。そして、本実施形態では、小数点以下は切り捨てであるため、上記例では、有利区間割合を「3」と算出する。

30

【0458】

図37は、有利区間割合の演算処理を示すフローチャートである。まず、ステップS 3 0 1では、RWM 5 3のデータをレジスタに取得する。なお、上記と同様に、A、B、C、D、E、H、Lレジスタの7個を使用する。このステップS 3 0 1では、図27で示した「F 0 0 1」～「F 0 0 7」の各データをレジスタに記憶する。具体的には、以下の通りである。Aレジスタ:「F 0 0 7」のデータを記憶 Dレジスタ:「F 0 0 6」のデータを記憶 Eレジスタ:「F 0 0 5」のデータを記憶 Bレジスタ:「F 0 0 4」のデータを記憶 Cレジスタ:「F 0 0 3」のデータを記憶 Hレジスタ:「F 0 0 2」のデータを記憶 Lレジスタ:「F 0 0 1」のデータを記憶

40

【0459】

次に、ステップS 3 0 2に進み、有利区間割合 (RWM 5 3) の初期化を行う。この処理は、図27中、「F 0 0 8」に記憶されているデータをクリア (「0」に) する。そしてステップS 3 0 3に進み、下位バイトの引き算を行う。この処理は、HLレジスタに記憶されているデータ (有利区間遊技回数対応値の下位2バイト) から、DEレジスタに記憶されているデータ (総遊技回数の下位2バイト) を引き算し、演算結果をHLレジスタに記憶する。

【0460】

次にステップS 3 0 4に進み、桁下がりが生じたか否かを判断する。ステップS 3 0 3の

50

演算の結果（H Lレジスタ値からD Eレジスタ値を引き算した結果）、キャリーフラグが立たなかったとき（キャリーフラグ≠「1」のとき）は「No」と判断する。キャリーフラグが立った（桁下がりがある）と判断したときはステップS 3 0 5に進み、桁下がりがないと判断したときはステップS 3 0 7に進む。

【0 4 6 1】

ステップS 3 0 5では、有利区間遊技回数対応値の上位2バイト、すなわちB Cレジスタ値が「0」であるか否かを判断する。「0」であるときは、その後の引き算ができないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「0」でないと判断したときはステップS 3 0 6に進む。ステップS 3 0 6では、有利区間遊技回数対応値の上位バイトから「1」を減算する。具体的には、B Cレジスタ値から「1」を減算し、演算結果をB Cレジスタに記憶する。

10

【0 4 6 2】

次のステップS 3 0 7では、上位バイトの引き算を行う。具体的には、B Cレジスタ値（有利区間遊技回数対応値の上位2バイト）からAレジスタ値（総遊技回数の上位1バイト）を引き算し、その演算結果をB Cレジスタに記憶する。そして、ステップS 3 0 8に進み、ステップS 3 0 7での演算結果が「0」未満であるか、すなわちステップS 3 0 7の演算によってキャリーフラグが立ったか否かを判断する。キャリーフラグが立ったときはステップS 3 0 8で「Yes」と判断し、これ以上の引き算はできないので、本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップS 3 0 8で「No」と判断したときはステップS 3 0 9に進む。ステップS 3 0 9では、H Lレジスタ値をスタック領域（R W M 5 3の記憶領域の一部）に格納する。

20

【0 4 6 3】

次のステップS 3 1 0では、「F 0 0 8」に記憶されているデータ（有利区間割合）をH Lレジスタに記憶し、H Lレジスタが示すアドレス（F 0 0 8）に記憶されているデータに「1」を加算する。そしてステップS 3 1 1に進み、ステップS 3 0 9においてスタック領域に格納したデータをH Lレジスタに記憶する。ステップS 3 1 1の後、ステップS 3 0 3に戻り、上記処理（引き算）を繰り返す。以上の処理により、有利区間遊技回数対応値から総遊技回数を引き算し、1回の引き算ごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。よって、図37の処理後は、「F 0 0 1」～「F 0 0 7」に記憶されている有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から算出した有利区間割合が「F 0 0 8」に記憶される。なお、上記から明らかであるが、図37のステップS 3 0 3～S 3 1 1の処理が1回実行されるごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。つまり、ステップS 3 0 3～S 3 1 1の実行回数（繰り返し数）が、有利区間割合となる。

30

【0 4 6 4】

なお、以上は、有利区間遊技回数対応値（有利区間遊技回数を100倍した値）と総遊技回数との商を算出し、有利区間割合（%）としたが、この演算方法と同様の方法（引き算の繰り返し）により、連続役物比率（6000遊技（15セット））、役物比率（6000遊技（15セット））、連続役物比率（累計）、及び役物比率（累計）を算出することができる。

【0 4 6 5】

40

具体的には、6000遊技（15セット）の連続役物作動時払出し枚数対応値（図29中、「F 0 7 0」～「F 0 6 E」）と、6000遊技（15セット）の全払出し枚数（図28中、「F 0 3 1」～「F 0 2 F」）とから、上記と同様の引き算を繰り返すことで、「6000遊技の連続役物作動時払出し枚数対応値÷6000遊技の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役物作動比率（6000遊技）として、図29中、「F 0 7 5」に記憶する。

【0 4 6 6】

また、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（図29中、「F 0 7 4」～「F 0 7 1」）と、累計の全払出し枚数（図28中、「F 0 3 4」～「F 0 3 2」）とから、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値÷累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役

50

物作動比率（累計）として、図 29 中、「F076」に記憶する。

【0467】

同様に、6000 遊技の役物作動時払出し枚数対応値（図 30 中、「F0B0」～「F0AE」）と、6000 遊技の全払出し枚数（図 28 中、「F031」～「F02F」）とから、「6000 遊技の役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 6000 遊技の全払出し枚数」の商を算出し、その値を役物作動比率（6000 遊技）として、図 30 中、「F0B5」に記憶する。

【0468】

また、累計の役物作動時払出し枚数対応値（図 30 中、「F0B4」～「F0B1」）と、累計の全払出し枚数（図 28 中、「F034」～「F032」）とから、「累計の役物作動時払出し枚数対応値 ÷ 累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を役物作動比率（累計）として、図 30 中、「F0B6」に記憶する。

10

【0469】

図 38 は、上述のようにして算出した「有利区間割合」、「連続役物比率（6000 遊技（15 セット）」、「役物比率（6000 遊技（15 セット）」、「連続役物比率（累計）」、「役物比率（累計）」の表示例を示す図である。これら 5 つの情報は、情報種別と、数値とによって表示され、管理情報表示 LED 74 に表示される。なお、図 38 で示した 5 つの情報は、一例であり、これらの情報に限られるものではなく、これら以外の情報を表示してもよく、あるいは、図 38 に示す情報のうちの一部の情報のみを表示してもよい。また、図 38 で示した順序で表示されることに限られるものではなく、表示順序は任意である。

20

【0470】

なお、上記のように管理情報を表示するのは、以下の理由による。遊技機では、風営法が定める型式試験にて適合したものがホールの設置を認められる。ここで、型式試験の中には、6000 遊技実行したときの役物比率や連続役物比率が所定値（役物比率については 70 %、連続役物比率については 60 %）を超えないことと定めた規定がある。また、型式試験時には、申請した遊技機の役物比率や連続役物比率の平均値を記載した書面を添付することとなっている（将来的には、有利区間割合についても平均値の記載を求められるかもしれない）。

【0471】

この場合において、ホールに設置された遊技機が適合したものと同一仕様の遊技機であるか否か（不正されていないかどうか）等を、ホールの店員や第三者が容易に確認できるようにすることが望まれている。たとえば、適合した遊技機と乖離した数値が出ている遊技機については、適合した遊技機とは異なる可能性もあり、この場合には、製造メーカーに対して遊技機の確認依頼等を行うことにより、不正等を早期に確認することができる。そこで、本実施形態のように、管理情報を算出、表示する機能を設ければ、適合したものに合致しているか否かを容易かつ確実に確認できるようになる。

30

【0472】

本実施形態では、スロットマシン 10 のフロントドアを開放し（これにより、ドアスイッチ 15 がオンとなる）、設定キーを挿入し、時計回りに 90 度回転させると、設定キースイッチ 12 がオンとなる。この状態は、いわゆる設定確認中である。このため、設定値表示 LED 73 には、現設定値が表示される。なお、設定確認中は、設定変更中とは異なるので、設定スイッチ 13 を操作しても設定値が変更されることはない。

40

【0473】

そして、本実施形態では、この設定確認中において、設定スイッチ 13 を 1 回押すと、「有利区間割合」が、図 3 中、デジット 6 ～ 9 に表示される。まず、デジット 6 及び 7 は、情報種別を表示する。図 38 の例では、有利区間割合を「U7」と表示する。また、この例では、有利区間割合は、「50（%）」であると仮定し、デジット 7 及び 8 に「50」と表示する。よって、管理情報表示 LED 74（デジット 6 ～ 9）には、「U750」と表示される。なお、管理情報の数値を表示するときは、10 進数表記である。

50

【0474】

次に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「連続役物比率(6000遊技(15セット))」の表示となり、この情報の種別として「y6」と表示し、この例では比率を「45(%)」と表示している。さらに、設定スイッチ13をもう1回押すと、「役物比率(6000遊技(15セット))」の表示となり、この情報の種別として「y7」と表示し、この例では比率を「60(%)」と表示している。

【0475】

同様に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「連続役物比率(累計)」の表示となり、この情報の種別として「A6」と表示し、この例では比率を「48(%)」と表示している。さらに同様に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「役物比率(累計)」の表示となり、この情報の種別として「A7」と表示し、この例では比率を「52(%)」と表示している。さらに、再度、設定スイッチ13を押すと、最初の表示に戻り、有利区間「U750」を表示する。また、管理情報の表示は、一定時間(たとえば10秒)、設定スイッチ13の操作がないときは、消灯するようにしてもよい。消灯後は、設定スイッチ13を押すと、1番目の表示である有利区間割合「U750」を表示する。

【0476】

また、ドアスイッチ15によりフロントドアの開放が検知されている間は、管理情報を表示し続け(各デジット6~9を点灯し続け)、ドアスイッチ15によりフロントドアが閉じられたことを検知したときは、デジット6~9を消灯するようにしてもよい。この場合、ドアスイッチ15によりフロントドアの開放が検知されると、設定キースwitch12や設定スイッチ13がオンにされる前に、有利区間「U750」を表示してもよく、あるいは、ドアスイッチ15によりフロントドアの開放が検知されただけではデジット6~9を点灯させず、設定キースwitch12及び設定スイッチ13がオンにされると、有利区間「U750」を表示してもよい。

【0477】

また、ドアスイッチ15によるフロントドアの開放が検知されているか否かにかかわらず、電源スイッチ11がオンとなった後には、所定周期(たとえば、約3秒毎(割込み処理の回数が1500割込み毎))で図38に記載した表示内容を順次、管理情報表示LED74に表示することが可能となるように構成されていても良い。ここで、図38に示した管理情報には、連続役物比率等の設定値に比率が依存する情報が含まれている。一方、ホールの営業中(遊技者が遊技可能なとき)に、フロントドアを開放する可能性が高いのは、a)ホッパー35内のメダルが空になったと判断したときに発生するエラー、b)メダルセレクト内にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、c)ホッパー35の払出し口にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、d)ホッパー35内にメダルが満杯(ホッパー35の横に設けられ、ホッパー35内から溢れ出たメダルを収納するサブ収納庫が満杯)となったときに発生するエラー(何れも上述した復帰可能エラーに属するエラー)等が挙げられる。

【0478】

このようなエラーが発生したときに、ホール関係者がフロントドアを開放すると、遊技者に管理情報を見られ、設定値を推察されてしまうおそれがある。このようなことを解消するため、上記a)からd)の全てのエラー、又は、a)からd)のエラーのうち少なくとも1つのエラーが発生したときには、管理情報表示LED74による点灯表示を行わないように(消灯するように)構成することが望ましい。なお、上述したa)からd)のエラーだけに限られるものでもなく、その他のエラーが発生したときにも管理情報表示LED74による点灯表示を行わないように構成することが可能である。また、上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、表示する管理情報の信憑性に疑いがあることや、復帰不可能エラーを解除した後には、表示する管理情報の基となるデータをクリアすることから、表示しないようにすることが望ましい。

【0479】

なお、メイン制御基板50上に表示される管理情報を見るためにはフロントドアを開放し

10

20

30

40

50

なければならず、フロントドアを開放すれば必ずドア開放エラーになるが、上記の各種スイッチの操作により管理情報を表示しても差し支えない。

【 0 4 8 0 】

また、上記の情報種別「U7」、「y6」、「y7」、「A6」、「A7」は、例示であり、2桁のアルファベット、記号、若しくは数値又はこれらの組合せによって任意の表示を行うことができる。また、上記例では、連続役物比率と役物比率とで異なる数値例を示したが、本実施形態のように連続役物のみを有する場合、連続役物比率と役物比率とは同一値となる。

【 0 4 8 1 】

また、上記の表示を行う場合において、たとえば、ドアスイッチ15がオン、設定キースイッチ12がオン、かつ設定スイッチ13がオンとなったときは、管理情報表示モードに移行し、「U7（有利区間割合）」を表示するセグメントデータを読み込み、デジット6及び7に表示する。具体的には、「U7」と表示するのであれば、セグメントデータは、「0011110（B）」「00100111（B）」となる。

10

【 0 4 8 2 】

さらに、数値を表示するときは、たとえば有利区間割合であれば、上述した図27中、「F008」のデータを読み込み、セグメントデータに変換する。有利区間割合が「50（D）」であるときは、「F008」に記憶されているデータは、「00110010」である。その値をセグメントデータに変換すると、「01101101（B）」「00111111（B）」となる。

20

【 0 4 8 3 】

また、有利区間割合を表示するときは、総遊技回数（「F007」～「F005」）を読み込み、総遊技回数が「175000（D）」に達しているか否かを判断する。総遊技回数が「175000」遊技に達していないと判断したときは、有利区間割合の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「175000」遊技に達していると判断したときは、有利区間割合の数値を、点灯表示する。このように、総遊技回数が「175000遊技」に達しているか否かに応じて表示パターンを異ならせる。

【 0 4 8 4 】

点滅表示させる具体例としては、たとえば「0.5秒」間隔で消灯と点灯とを繰り返すパターンで表示することや、消灯時間が「0.5秒」、及び点灯時間が「1秒」を繰り返すパターンで表示することが挙げられる。消灯時間と点灯時間とを同一時間に設定する場合と比較して、消灯時間より点灯時間の方を長くした方が、管理情報の表示時間を長くすることができるとともに、ホール等の照明が薄暗い状況下においても視認性を向上させることができる。なお、「175000」遊技に達しているか否かを判別可能なように表示パターンを異ならせればよいので、点滅又は点灯に限らず、たとえば情報種別の「U7」の表示を、「U7」（「175000」遊技以上）と異なる表示、たとえば「U1」（「175000」遊技未満）と表示してもよい。あるいは、「175000」遊技未満であるときは「U7」を点滅表示させ、数値については点灯表示でもよい。

30

【 0 4 8 5 】

上記と同様に、連続役物比率（6000遊技）、及び役物比率（6000遊技）を表示する場合において、総遊技回数が「6000」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「6000」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率（6000遊技）、及び役物比率（6000遊技）を表示する場合には、上記と同様に、図27中、総遊技回数（「F007」～「F005」）の値を読み込み、「6000」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。

40

【 0 4 8 6 】

さらに同様に、連続役物比率（累計）、及び役物比率（累計）を表示する場合において、総遊技回数が「175000」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率（累

50

計)及び役物比率(累計)の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「175000」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率(累計)及び役物比率(累計)の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率(累計)、及び役物比率(累計)を表示する場合には、図27中、総遊技回数(「F007」~「F005」)の値を読み込み、「175000」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。

【0487】

特に、有利区間割合、連続役物比率、役物比率について、6000遊技以上であるか否か、及び175000遊技以上であるか否かを判別可能に表示する(表示態様を異ならせる等)ことにより、以下のようなメリットを有する。たとえば、現在表示されている有利区間割合、連続役物比率、役物比率の管理情報に基づいて、不正な遊技機であるか否かを判断する際に、その管理情報がどの程度の遊技回数に対する値であるかを参照すれば、不正な遊技機であるか否かの判断を、より正確に行うことが可能となる。

10

【0488】

たとえば、遊技機の型式申請時において、有利区間割合の設計値(平均値)は、55(%)であったと仮定する。このとき、たとえば1000遊技における有利区間割合が80(%)であったときと、175000遊技以上で有利区間割合が80(%)であったときとは、不正であるか否かの判断が異なる。1000遊技における有利区間割合は、その値が未だ収束していない可能性も十分に考えられる。これに対し、175000遊技における有利区間割合は、十分な遊技回数に対する値であるので、その値が収束していると考えられるからである。このため、後者の方は、不正の可能性が高いと判断することができる。

20

【0489】

このように、同一値であったとしても、遊技回数が多いほど、その数値は設計値に収束するため、遊技回数と数値とを合わせて不正な遊技機であるか否かを判断すれば、より正確な判断を行うことができる。なお、上述したように、総遊技回数が所定遊技回数(6000遊技、又は175000遊技)に達していないときは点滅表示とし、所定遊技回数に達しているときは点灯表示としたが、これとは逆に、総遊技回数が所定遊技回数に達していないときは点灯表示とし、所定遊技回数に達しているときは点滅表示としてもよい。

【0490】

また、上記の例では、メイン制御基板50上にデジット6~9を搭載し、管理情報表示LED74を設けたが、たとえば貯留数表示LED76や獲得数表示LED78を用いて管理情報を表示することも可能である。このように設定すれば、別個にデジット6~9を設ける必要がないので、コスト削減となる。

30

【0491】

図39は、貯留数表示LED76を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図39の例では、クレジットとして9枚のメダルを有する例を示している。このため、最初は、貯留数表示LED76の表示は、「09」となっている。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ15がオンとなっても、貯留数表示LED76の表示に変更はない(ドアオープンエラーは、後述する獲得数表示LED78で表示するため)。

40

【0492】

そして、設定スイッチ13が1回押されると、貯留数表示LED76には、有利区間割合であることを示す「U7」と表示する。そして、一定時間(たとえば2秒)経過したときに、有利区間割合の数値である「50」を表示する。この状態を放置すると、「U7」と「50」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

【0493】

そして、設定スイッチ13が次に押されると、貯留数表示LED76には、「連続役物比率(6000遊技)」であることを示す「y6」と表示する。そして、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率(6000遊技)」の数値「45」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「y6」と「45」を2秒ごとに交互に表示するこ

50

と繰り返す。なお、図 39 の例では、「50」の表示から「y6」の表示に移行するように矢印を示しているが、「U7」の表示中に設定スイッチ 13 を押しても「y6」の表示になることはもちろんである（他の図についても同様である）。

【0494】

また、「y6」又は「45」の表示中に、設定スイッチ 13 が押されると、貯留数表示 LED76 には、「役物比率（6000 遊技）」であることを示す「y7」と表示し、上記一定時間経過したときに、「役物比率（6000 遊技）」の数値「60」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「y7」と「60」を 2 秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

【0495】

さらにまた、「y7」又は「60」の表示中に、設定スイッチ 13 が押されると、貯留数表示 LED76 には、「連続役物比率（累計）」であることを示す「A6」と表示し、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率（累計）」の数値「48」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「A6」と「48」を 2 秒ごとに交互に表示すること繰り返す。さらに同様に、「A6」又は「48」の表示中に、設定スイッチ 13 が押されると、貯留数表示 LED76 には、「役物比率（累計）」であることを示す「A7」と表示し、上記一定時間経過したときに、「役物比率（累計）」の数値「52」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「A7」と「52」を 2 秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

【0496】

また、さらにこの状態で設定スイッチ 13 が押されると、最初の有利区間割合「U7」と「50」との表示に戻る。上記のような表示を行っているときに、フロントドアが閉じられ、ドアスイッチ 13 がオフになると、貯留数の表示「09」に切り替わる。

【0497】

図 40 は、獲得数表示 LED78 を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図 40 の例では、獲得数として「09」と表示されている例を示している。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ 15 がオンになると、ドアオープンエラーを検知する。これにより、獲得数表示 LED78 には、ドアオープンエラーを示す「dE」を表示する。この状態において、設定スイッチ 13 が 1 回押されると、獲得数表示 LED78 には、有利区間割合であることを示す「U7」と表示する。そして、一定時間（たとえば 2 秒）経過したときに、有利区間割合の数値である「50」を表示する。この状態を放置すると、「U7」と「50」を 2 秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

【0498】

以後は、図 39 の例と同様に、設定スイッチ 13 を操作するごとに、それぞれ所定の管理情報（情報種別及び数値）を表示する。次に、フロントドアを閉じ、ドアスイッチ 15 がオフになると、再度、エラー内容である「dE」を表示する（ドアオープンエラーは、フロントドアを閉じただけでは解消されない）。そして、このエラー表示を解消するためには、エラー解除操作を行う。たとえば、フロントドアに設けられた鍵穴にドアキーを差し込み、たとえばドアキーを反時計回りに回すことでエラーが解除されるように構成されている。このようにしてエラー解除操作が行われると、再度、獲得数表示 LED78 には、「dE」表示前の獲得数「09」が表示される。

【0499】

なお、図 39 及び図 40 の例において、連続役物比率（6000 遊技）及び役物比率（6000 遊技）が、総遊技回数「6000」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。同様に、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）が、総遊技回数「175000」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。

【0500】

< 第 2 実施形態 > 続いて、本願発明の第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態では、メイン制御基板 50（メイン制御基板 50A 及び 50B に分割されている場合にあっ

10

20

30

40

50

てはメイン制御基板 50B) 上に搭載された管理情報表示 LED74 (デジット 6 ~ 9) を、常時、点灯状態としたものである。常時点灯させた場合、図 38 で示した 5 つの情報 をどのように表示するかについては種々挙げられるが、たとえば、5 秒ごとに、表示する管理情報を更新していくことが挙げられる。具体的には、「U750」(5 秒間表示) → 「y645」(5 秒間表示) → … 「A752」(5 秒間表示) → 「U750」(5 秒間表示) → … と表示することが挙げられる。なお、各情報表示の間に、0.5 ~ 1 秒程度のデジット消灯時間を設けてもよい。

【0501】

図 41 は、スロットマシン 10 の基体部 1 を示す外観斜視図である。図 41 では、フロントドアの図示を省略している。なお、フロントドアは、図 41 中、「フロントドア開閉軸」(図中、左側) を支持軸として、基体部 1 の前面を開放 / 閉塞する。また、図 41 は、第 2 実施形態の説明で用いるが、第 1 実施形態の構造も図 41 と同一である。図 41 に示すように、基体部 1 の内部には、電源スイッチ 11 を含む電源ユニット、ホッパー 35 を含むメダル払出し装置、3 個のリール 31 を含む図柄表示装置等が収容されている。また、サブ制御基板 80 は、基体部 1 の内面側の左側面に取り付けられている。これに対し、基板ケース 16 及びその内部に収容されたメイン制御基板 50 は、基体部 1 の内面内側の背面に取り付けられている。さらにまた、基板ケース 16 及びメイン制御基板 50 は、図柄表示装置よりも上方部に取り付けられ、フロントドアを開放したときに、基板ケース 16 のかしめ部 16a の状態を目視で容易に確認できるようにするために、基体部 1 内の比較の見やすい位置に取り付けられている。このため、メイン制御基板 50 上に搭載された管理情報表示 LED74 についても、目視で比較的容易に確認できるようになっている。

【0502】

スロットマシン 10 の仕様において、ホッパー 35 内のメダルがなくなったときに自動でメダルがホッパー 35a に補給される方式の他に、ホールの店員が、ホッパー 35 のメダルがなくなるたびに、フロントドアを開放してホッパー 35 にメダルを補給する方式が知られている。しかし、フロントドアを開放したときに、メイン制御基板 50 上に搭載された管理情報表示 LED74 には、常時、管理情報が表示されているので、遊技者は、管理情報を見ることが可能となる。これにより、現在自分が遊技している台の有利区間割合、連続役物比率等を知ることができてしまう。このため、これらの値に基づいて、設定値を推測できてしまうおそれがある。そこで、第 2 実施形態では、メイン制御基板 50 上に搭載した管理情報表示 LED74 に常時管理情報を表示しつつも、遊技者から容易に見えないようにした。

【0503】

図 42 は、第 2 実施形態における基板ケース 16、メイン制御基板 50 (50A 及び 50B) を示す図であり、第 1 実施形態の図 3 に対応する図である。図 42 中、(a) の例 1 は、メイン制御基板 50 が 1 個から構成される例を示し、(b) の例 2 は、メイン制御基板が 50A 及び 50B の 2 個から構成されている例を示す(この点は第 1 実施形態の図 3 と同一である)。図 42 (a) において、管理情報表示 LED74 は、メイン制御基板 50 の正面から見て、できるだけ左側寄りに配置されている点が第 1 実施形態と異なる。図 41 中、フロントドアの開閉軸は、図中、正面から見て左側に設けられているため、管理情報表示 LED74 を、正面から見てできる限り左寄りに配置すれば、フロントドアを開放しても、遊技者からは見えにくくなる。

【0504】

また、同図 (b) の例では、図 3 (b) とはメイン制御基板 50A と 50B の配置を逆とした。そして、管理情報表示 LED74 は、メイン制御基板 50B 上に搭載されているが、基板ケース 16 内では、左寄りに位置することとなる。

【0505】

さらにまた、第 2 実施形態では、管理情報表示 LED74 と、かしめ部 16a との間の間隔(距離)が長くなるようにした。図 42 中、管理情報表示 LED74 の位置を左寄りと

10

20

30

40

50

すると、この管理情報表示LED74に対して基板ケース16のかしめ部16aを遠ざける場合、図42（図3でも同様）に示すように、かしめ部16aは、基板ケース16の右端部となる。このようにすれば、仮に、かしめ部16aを破壊してメイン制御基板50（50A及び50B）にアクセスするときであっても、かしめ部16aの破壊時に、管理情報表示LED74を傷付けたり、破損したりすることをより効果的に防止することができる。

【0506】

また、かしめ部16aは、基板ケース16を開封するときに破壊するためのものであるが、かしめ部16aの他に遊技機と基板ケース16を固定するための本体かしめ部（図示せず）を備えていてもよい。このとき、遊技機から基板ケース16を取り外す際に本体かしめ部も破壊することを要する。この場合においても、かしめ部16aと同様に、本体かしめ部の破壊時に、誤って管理情報表示LED74を傷付けたり、破損したりすることを防止するために、本体かしめ部を設ける位置が第1の位置（たとえば基板ケース16の上端部）であった場合、管理情報表示LED74を設ける位置は、第1の位置から遠ざかる第2の位置（たとえばメイン制御基板50の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部）に設けることが望ましい。

【0507】

以上のとおり、かしめ部16a及び/又は本体かしめ部が設けられた位置方向とは異なる位置方向に管理情報表示LED74を配置することにより、管理情報表示LED74の破損等を効果的に防止することができる。なお、かしめ部16aの位置を右端部としているが、これに限られるものではなく、たとえば上端部として設計することもできる。このとき、管理情報表示LED74は、メイン制御基板50の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部であることで、かしめ部16aの破壊時に、誤って管理情報表示LED74を傷付けたり、破損したりすることを防止することができる。

【0508】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。（1）有利区間の遊技回数の上限值は、1500回に設定したが、これに限らず、たとえば払出し枚数3000枚、差枚数2000枚、指示機能作動遊技（小役B群の当選時）の遊技回数100回等、総遊技回数以外の変数を用いて設定することも可能である。あるいは、1500遊技又は3000枚のように、複数の条件を設定し、いずれか一方を満たしたときは上限に到達したと判断することも可能である。

【0509】

（2）有利区間表示LED77は、貯留数表示LED76のセグメントDPを利用したが、これに限らず、有利区間であるか否かを表示する専用の表示器（LED等）を設けてもよい。ただし、上記実施形態のように、既存のLEDでまかなうことができれば、コストを削減することができる。ここで、有利区間は、メイン制御基板50によって管理されるものであり（メイン管理）、サブ制御基板80が有利区間を管理することはない。このため、有利区間を表示するランプは、メイン制御基板50と電氣的に接続されている必要があり、たとえばサブ制御基板80に電氣的に接続されている演出ランプ21は、有利区間を表示するランプにはなり得ない。ただし、演出ランプの一種であるかのように見せかけたランプであってもメイン制御基板50によって制御されるランプであれば、有利区間を表示するランプとして使用することができる。

【0510】

また、有利区間表示LED77は、貯留数表示LED76のうち、デジット2のセグメントDPから構成したが、たとえば、獲得数表示LED78のうち、デジット4のセグメントDPから構成してもよい。

【0511】

さらにまた、遊技者が遊技を終了するときに、遊技履歴（二次元コード）を表示させるために、メニューボタン25を操作する場合がある。したがって、メニューボタン25の近

10

20

30

40

50

傍に有利区間表示LEDを配置しておけば、遊技終了時に、有利区間中であることを遊技者に気づかせることができる。たとえば、メニューボタン25の近傍に貯留数表示LED76（デジット2のセグメントDPを有利区間表示LED77とする）や獲得数表示LED78（デジット4のセグメントDPを有利区間表示LED77とする）を配置してもよい。もちろん、図2で示したように、精算スイッチ46の近傍に有利区間表示LED77を設けることも有効である。さらに、有利区間に移行することに決定したときは、メニューボタン25が操作可能となる前に、有利区間表示LED77を点灯させることにより、遊技者が有利区間への移行を気づかずにメニューボタン25を操作する（遊技履歴（二次元コード）を表示させる）ことを防止することができる。

【0512】

（3）有利区間表示LED77が点灯している状態において電源スイッチ11がオフにされた場合において、再度、電源スイッチ11がオンにされたときは、有利区間制御手段69は、電源のオン/オフの前後で有利区間を維持するため、有利区間表示LED77は再度点灯する。したがって、たとえばホールにおいて有利区間表示LED77が点灯した状態で閉店を迎えたとき、翌日の営業開始時に有利区間表示LED77を消灯させたいときは、設定変更を行う（同一設定値の再設定を含む）ことが挙げられる。設定変更を行うことにより、RWM53の所定領域が初期化され、貯留数表示LED76の表示データ（有利区間のデータ）についても初期化されるので、デジット2のセグメントデータ中、8ビット目も「0」となる。

【0513】

（4）有利区間中は、指示機能の作動が可能な条件装置に当選した遊技では、指示機能を作動させるようにした。しかし、これに限らず、有利区間中において、指示機能を作動させることが可能な条件装置に当選した遊技であっても、必ずしも指示機能を作動させる必要はない。有利区間は、指示機能の作動が「可能な」遊技区間である。したがって、有利区間に移行させた後、指示機能作動遊技を実行するか否かや、指示機能作動遊技の遊技回数を抽選等で決定し、決定した遊技回数だけ、指示機能作動遊技を実行してもよい。そして、その遊技回数が終了しても、有利区間の継続条件を満たしているときは、有利区間に滞在し続け、再度、指示機能作動遊技を実行する遊技回数を抽選等で決定することが可能である。さらにまた、有利区間中は、有利区間から通常区間に転落する抽選を、毎遊技又は特定の条件装置（たとえば小役Dや小役E1の単独当選など設定共通のもの）に当選したことに基づき決定することが挙げられる。

【0514】

（5）本実施形態では、有利区間遊技回数対応値は、遊技回数を100倍した値を記憶した。同様に、連続役物作動時払出し枚数対応値、及び役物作動時払出し枚数対応値は、それぞれ、払出し枚数を100倍した値を記憶した。しかし、これに限らず、有利区間割合、連続役物比率、役物比率の演算方法（使用するCPU）によっては、100倍することなく、遊技回数自体、及び払出し枚数自体を記憶することも可能であり、必ずしも100倍した値を記憶することに限られるものではない。同様に、総遊技回数の値は、遊技回数そのものを記憶したが、これに限らず、演算上の都合によっては、総遊技回数に所定数を加算した値や所定値を乗じた値（総遊技回数対応値）を記憶してもよい。この場合、有利区間割合や連続役物比率、役物比率を算出したときには、遊技回数自体、及び払出し枚数自体が記憶された記憶領域のデータを100倍し、上述した減算処理を繰り返し実行する演算処理（たとえば図37）を実行することにより、算出することが可能となる。

【0515】

（6）有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報の表示の有無にかかわらず、毎遊技、又は所定遊技回数ごとに演算し、それぞれRWM53の所定領域に記憶しておいてもよい。一方、有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報を表示する際（表示要求があったとき）に演算し、演算結果をRWM53の所定領域に記憶するとともに、その演算結果を表示してもよい。

【0516】

10

20

30

40

50

(7) 上記実施形態では、設定スイッチ 1 3 を押すごとに、管理情報を順番通りに表示していくようにした。しかし、設定スイッチ 1 3 に限らず、他のスイッチ、たとえばベットスイッチ 4 0 等であってもよく、あるいは、管理情報の表示専用のスイッチを別途設けてもよい。また、本実施形態では、設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 とを別個に設けたが、設定変更 / リセットスイッチとして、設定スイッチとリセットスイッチとを 1 つのスイッチから構成することが考えられる。この場合、設定変更 / リセットスイッチの操作がリセット (初期化) 操作と重ならないようにすれば、設定変更 / リセットスイッチの操作により、管理情報を表示することが可能である。本実施形態のように設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 とを別個に設けた場合において、リセットスイッチ 1 4 の操作によって管理情報を表示させる場合も同様である。

10

【 0 5 1 7 】

具体的には、エラーを検知しているときには管理情報の表示モードには移行しないようにし、エラーが発生していないことを条件に管理情報の表示モードに移行する。たとえば、復帰可能エラーのうち、メダルセレクト内でのメダル滞留エラーが発生しているときは、そのエラーを除去しないと管理情報の表示モードには移行しないようにする。

【 0 5 1 8 】

また、上記実施形態では、設定スイッチ 1 3 を押すごとに、管理情報を表示した。すなわち、設定スイッチ 1 3 をオンにした後、操作者が操作スイッチ 1 3 から手を離しても、管理情報は表示されたままとなる。これに対し、設定スイッチ 1 3 を押している間だけ管理情報を表示し、操作者が設定スイッチ 1 3 から手を離れたときは、管理情報の表示を終了するようにしてもよい。たとえば、図 3 に示す例において、最初に設定スイッチ 1 3 を押すと、1 番目の管理情報である「 U 7 5 0 」を表示するが、設定スイッチ 1 3 から手を離すとその表示を終了する (デジット 6 ~ 9 を消灯させる)。次に、設定スイッチ 1 3 を押すと、2 番目の管理情報である「 y 6 4 5 」と表示するが、設定スイッチ 1 3 から手を離すと、その表示を終了するように制御することも可能である。管理情報を表示させるスイッチを設定スイッチ 1 3 以外のスイッチにしたときにも、上記と同様の制御が可能である。

20

【 0 5 1 9 】

このように、管理情報を表示させるスイッチをどのスイッチにするかや、管理情報を表示するスイッチの操作と表示パターン (表示している時間) との関係をどのようにするかは、種々のバリエーションが考えられ、本実施形態で示したものに限定されるものではない。さらにまた、たとえば、メイン制御基板 5 0 上に管理情報表示 L E D 7 4 を搭載する場合に、管理情報の表示パターンとしては、 a) 管理情報を常時表示させておく表示パターン b) フロントドアを開放したとき (ドアスイッチ 1 5 がオンとなったとき) に管理情報を表示するパターン c) フロントドアを開放し、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン d) フロントドアを開放し、設定キーを差し込んで設定キースwitch 1 2 をオンにし、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン 等が挙げられる。ただし、設定変更モードに移行する操作が行われ、設定変更モードに移行したときは、管理情報表示モードには移行させず、管理情報は表示させないようにする。すなわち、設定変更モードでは、デジット 5 は点灯するが、デジット 6 ~ 9 は消灯となる。

30

40

【 0 5 2 0 】

(8) 本実施形態では、総遊技回数のカウント値が 3 バイトフル (「 F F F F F F (H) 」) となるまで、総遊技回数のカウントを実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば累計が所定値に達したときは、記憶容量の上限に達していなくても、カウントを終了してもよい。また、総遊技回数が所定値に達したときは、総遊技回数のデータ値をクリアし、再度、総遊技回数のカウントを開始してもよい。上記は、全払出し枚数についても同様である。

【 0 5 2 1 】

(9) 本実施形態のスロットマシン 1 0 は、有利区間割合が「 7 0 」 (%) 以下となるよ

50

うに設計される。このため、市場において有利区間割合が「70」(%)を超えることは想定していない。しかし、たとえばゴト行為等が行われたとき等に、有利区間割合が「70」(%)を超える可能性は否定できない。そこで、たとえば有利区間割合を記憶している「F008」のデータ値を監視し、その値が「70(D)」を超えているときは、何らかの警告を出力したり、有利区間割合の表示を通常時と異ならせる(異常である旨を表示する)ことが挙げられる。たとえば、有利区間割合の情報種別「U7」の表示のうち、上位桁「U」と下位桁「7」とを交互に高速点滅させる方法等が挙げられる。

【0522】

また、同様に、連続役物比率や役物比率についても設計値上限をたとえば「60(%)」とした場合において、連続役物比率や役物比率が設計値上限を超えたときは、何らかの警告を出力したり、情報種別の表示を上記と同様に表示する方法等が挙げられる。あるいは、外部信号送信手段70を用いて有利区間割合の情報等をホールコンピュータ200に送信し、たとえば有利区間割合が「70」(%)を超えたときは、警告に係る情報を送信することが挙げられる。

10

【0523】

(10) 上記のように、有利区間割合は、全遊技区間に対し、「70」(%)以下であるように設定すれば、その他は、比較的自由に設定することができる。また、通常区間から有利区間の当選は、「1/32」未満に設定することが挙げられる。さらにまた、上述したが、有利区間中は、指示機能を作動可能な条件装置に当選したときには常に指示機能を作動させてもよいが、有利区間に移行しただけでは指示機能を作動させず、指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに、指示機能を作動させてもよい。あるいは、有利区間に移行するときに、常に指示機能を作動させる有利区間にするか、又は指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに限り指示機能を作動させる有利区間とするかを、抽選等で決定してもよい。

20

【0524】

さらに、有利区間から通常区間への移行(有利区間の終了)は、有利区間への移行時に予め定めた遊技回数を消化したときに移行するようにしてもよく、あるいは、遊技回数を定めずに、毎遊技、又は所定の条件を満たしたときに有利区間から通常区間への移行(転落)抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間から通常区間に移行するようにしてもよい。ただし、上限カウンタ69bによりカウント値が上限に到達したときは、無条件で、有利区間を終了して通常区間に移行するように制御する。

30

【0525】

(11) 図3において、メイン制御基板50上に設けた管理情報表示LED74は、4個のデジットから構成したが、たとえば2個のデジットから構成してもよい。そして、たとえば図39や図40の例で示したように、設定スイッチ13が押されると、情報種別「U7」と表示し、所定時間の経過後に数値「50」を表示し、その後は所定時間を経過するごとに「U7」と「50」とを交互に繰り返し表示するものであってもよい。

【0526】

(12) 有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てる演算を行ったため、必ずしも正確な値が表示されるわけではない。その意味で、有利区間割合、連続役物比率、役物比率は、それぞれ、有利区間割合に対応(相当)する値、連続役物比率に対応(相当)する値、役物比率に対応(相当)する値とも称する。また、有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てた数値に限らず、小数点以下を四捨五入した数値、小数点以下を切り上げた数値、下一桁を「5」又は「10」刻みに変換した数値等であってもよい。

40

【0527】

(13) 本実施形態において、小役E1当選時と、小役E2当選時とでは、有効ラインに停止する図柄の組合せは、同一となる。たとえば、小役E1又はE2当選時において、左又は中第一停止時には、中段チェリーの停止出目(小役36の入賞)が可能となり、右第一停止時には、中段チェリーが出現しない停止出目(小役38の入賞)となる。したがっ

50

て、中段チェリーの出現の有無にかかわらず、小役 E 1 又は E 2 のいずれに当選しているかを判別することができなかった。しかし、これに限らず、たとえば中段チェリーを出現させないときは、その代わりに、停止出目を異ならせてもよい。たとえば、小役 E 1 又は E 2 当選時において、左又は中第一停止であるときには中段チェリーを出現させ、中段チェリーの出現時には、小役 E 1 又は E 2 のいずれに当選しているのかを遊技者が判断できないようにする。

【 0 5 2 8 】

これに対し、小役 E 1 又は E 2 当選時において、右第一停止であるときには、上記と同様に中段チェリーを出現させないように制御するとともに、中段チェリーを出現させない代わりに、小役 E 1 又は E 2 のいずれに当選しているのかを遊技者が判断可能な停止出目を出現させることが挙げられる。

10

【 0 5 2 9 】

具体的には、たとえば以下のように制御することが挙げられる。

まず、小役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。これに対し、小役 E 2 の当選に含まれる小役は、小役 3 6 及び 4 1 (小役 4 1 は新規に追加) とする。そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時には小役 3 8 を停止させる。これに対し、小役 E 2 当選時における右第一停止時には小役 4 1 を停止させる。

【 0 5 3 0 】

20

小役 4 1 の図柄の組合せとしては、たとえば、「ベル A / ベル B」 - 「リプレイ」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」とする。これにより、小役 3 8 停止時と小役 4 1 停止時とで、中リール 3 1 の図柄が異なるようになる。小役 3 8 の停止時には中リール 3 1 に「リプレイ」は停止しないが、小役 4 1 の停止時には中リール 3 1 に常に「リプレイ」が停止する。これにより、小役 3 8 (小役 E 1) 又は小役 4 1 (小役 E 2) の当選を判別することができる。

【 0 5 3 1 】

さらに、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 E 1 当選時の中段チェリー非停止時には小役 3 8 が停止するようにし、小役 E 2 当選時の中段チェリー非停止時には小役 4 1 が停止するようにしてもよい。このようにすれば、左又は中第一停止時であっても、中段チェリー非停止時には、小役 E 1 又は小役 E 2 のいずれに当選しているかを判別することができる。

30

【 0 5 3 2 】

他にも、たとえば以下の方法が挙げられる。小役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。また、小役 E 2 の当選に含まれる小役も、上記実施形態と同様に、小役 3 6、小役 3 7 及び 3 8 とする。小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させ、小役 E 2 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させる。そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における小役 3 8 のとりこぼし時には、それぞれ異なる図柄の組合せを停止させる。これにより、小役 E 1 又は E 2 当選を判別できるようにしてもよい。

40

【 0 5 3 3 】

(1 4) 1 B B A + 小役 E 1 に当選し、次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるときは、有利区間に移行するか否かの演出 (連続演出など) は出力しないことが好ましい。なぜなら、有利区間表示 L E D 7 7 は点灯しているので、遊技者は有利区間に移行していることがわかっているからである。ただし、1 B B A (特別役) に当選しているか否かの連続演出については、出力することができる。また、1 B B A + 小役 E 1 に当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたときに、常に、所定のタイミングを経過した後であっても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないよう

50

する場合（常に図 2 3 で示したタイミング 2）は、小役 E 1 が入賞した遊技の次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯したことで、小役 E 1 に単独当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたということがわかるため、そのようなときは、1 B B に当選したか否かを煽る演出などを出力する必要はない。

【 0 5 3 4 】

（ 1 5 ）本実施形態では、小役 B 群当選時の押し順不正解時には、1 枚役が入賞可能とした。しかし、これに限らず、小役 B 群当選時の押し順不正解時に入賞可能となる小役は、何枚役であってもよい。さらに、小役 B 群当選時の押し順不正解時におけるとりこぼし率は、本実施形態では 7 5 % としたが、これに限らず、5 0 % 等、種々設定することが可能である。さらに、小役 C 群当選時における押し順不正解時においても、小役 B 群当選時と同様に一定確率で当選役を取りこぼすように設定することも可能である。

10

【 0 5 3 5 】

（ 1 6 ）上記実施形態では、1 B B A 作動中は、設定 1 に対して設定 6 の遊技回数（期待値）が多くなるようにし、たとえば 1 B B A 作動中の遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、上記とは逆に、1 B B A 作動中において、設定 1 に対して設定 6 の小役 A の当選確率を高くするとともに小役 E 2 の当選確率を低くすることにより、設定 6 の方が少ない遊技回数（期待値）となるようにしてもよい。この場合、たとえば少ない遊技回数（設定 1 よりも設定 6 の方が達成しやすい）で 1 B B A の作動を終了したときは、有利区間の上乗せを行うようにすることが挙げられる。

【 0 5 3 6 】

20

（ 1 7 ）本実施形態では、当選を持ち越し可能な特別役が含まれない条件装置、たとえば小役 E 1 の単独当選時に、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させることとした。ここで、「所定のタイミング」は、上記実施形態で示したタイミングに限られるものではなく、種々設定することが可能である。たとえば、小役 E 1 当選時の遊技において、入賞判定を終了した時、当該遊技でメダルの払出しがあるときにはメダルの払出しを終了した時、等が挙げられる。

【 0 5 3 7 】

また、本実施形態では生じないが、たとえばリプレイが入賞した遊技で有利区間に移行することに決定したときは、リプレイの入賞に基づき自動ベットが終了した時、又は次回遊技（再遊技）でスタートスイッチ 4 1 が操作された時、等に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させることが挙げられる。

30

【 0 5 3 8 】

（ 1 8 ）「 1 B B A + 小役 E 1 」当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作すれば、小役 3 6 が入賞可能であるので、中段チェリーが出現可能となる。しかし、当選フラグが小役 E 1 のみのときは中段チェリーを出現可能とし、1 B B A の当選フラグも立っているときは、いずれの押し順でも中段チェリーが出現しない（すべて、小役 3 8 を入賞させる）ように停止制御してもよい。このように制御したときは、「 1 B B A + 小役 E 1 」当選時に、有利区間に移行することに決定したときでも、中段チェリーを表示させて遊技者を煽ることができないというデメリットがある。

【 0 5 3 9 】

40

一方、1 B B A の内部中になった後、小役 E 1 に単独当選したときも、立っている当選フラグは「 1 B B A + 小役 E 1 」となるので、上記と同一の停止制御を採用することができる。上述したように、内部中では有利区間への移行の決定はできないので、遊技者が内部中であることを知った後、小役 E 1 に当選して中段チェリーが出現しても、遊技者は、無駄引きをしたという印象を持ってしまう。これに対し、上記のような停止制御を行えば、内部中には中段チェリーは一切出現しなくなるので、遊技者に対し、無駄引きをしたという印象を与えずに済むようになる。

【 0 5 4 0 】

特に、小役 3 8 の図柄の組合せとして、「ベル A / ベル B」 - 「チェリー」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」（図 1 1）があるが、この図柄の組合せと、パターン図柄 0 2 であ

50

る「ベル A / ベル B」 - 「チェリー」 - 「ベル A / ベル B」とは、類似する。したがって、小役 3 8 の上記図柄の組合せを出現させることで、小役 B 群当選時のとりこぼし目に見せる（レア役に見せない）ことが可能である。以上は、「1 B B A + 小役 E 2」当選時、1 B B B の内部中になった後、小役 E 1 に単独当選したときや、1 B B B の内部中になった後、小役 E 2 に単独当選したときも同様である。

【0541】

(19) 図 17 で示したように、非 R T と R T 1 とで、リプレイの当選確率は同一（置数が「8978」）とした。しかし、これに限らず、R T 1 のリプレイの当選確率を、非 R T のリプレイの当選確率よりも高く設定してもよい。

【0542】

(20) 本実施形態では、1 B B B 作動終了後に R T 1 に移行させ、R T 1 においてリプレイ E の抽選を行い、リプレイ E の当選により有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、これに限らず、有利区間中に R T 1 に移行したときは、有利区間を上乗せ特化ゾーン（上乗せの頻度が高い状態、上乗せ遊技回数が多くなる状態）に設定することが可能である。そして、パターン図柄が表示され、R T 2 に移行するまで上乗せ特化ゾーンを継続し、この R T 1 において所定の条件を満たすごとに（リプレイ E の当選に限られない）、有利区間の上乗せを実行してもよい。

【0543】

(21) 本実施形態では、1 B B A 作動終了後の R T を非 R T とし、1 B B B 作動終了後の R T を R T 1 とした。しかし、このように異なる R T に移行させるのではなく、同一の R T に移行させてもよい。たとえば 1 B B B 作動終了後に非 R T に移行させてもよい。この場合には、有利区間中の 1 B B B 作動終了後は、有利区間を上乗せ特化ゾーンに設定することが挙げられる。

【0544】

(22) 本実施形態では、管理情報として、有利区間割合（累計）、連続役物比率（6000 遊技及び累計）、役物比率（6000 遊技及び累計）を表示するようにしたが、これら以外の管理情報、たとえば払出し率を算出し、表示することも可能である。払出し率の計算方法としては、たとえば以下の方法が挙げられる。a) 「総払出し枚数 × 100」 ÷ 「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」 b) 「（総払出し枚数 + リプレイ入賞回数 × 3） × 100」 ÷ 「総遊技回数」そして、a) を採用するときは、「総払出し枚数 × 100」及び「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」を記憶する各バッファを設ける。また、b) を採用するときは、「（総払出し枚数 + リプレイ入賞回数 × 3） × 100」を記憶するバッファを設ける。なお、「総払出し枚数 × 100」と「リプレイ入賞回数 × 300」のバッファを別個に設け、両者の数値を加算してもよい。

【0545】

なお、「リプレイ入賞回数 × 3」の「3」は、リプレイが入賞したときの当該遊技の賭け数を意味している。たとえば、遊技状態等によって賭け数が変動する場合においては、「3」に限られるものでなく、リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値（たとえば、「2」や「1」）とする遊技があってもよい。また、総遊技回数自体、総払出し枚数自体、リプレイ入賞回数自体（「リプレイ入賞回数 × リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値」でもよい）を記憶する記憶領域を備え、払出し率を算出する際に、その値を 100 倍してから計算するようにしてもよい。

【0546】

さらに、a) 及び b) の計算方法については、上述した演算方法と同様に、引き算を繰り返す方法を採用する。そして、管理情報の 1 つとして払出し率を表示し、設計上の払出し率と対比すれば、不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。さらに、この場合にも、総遊技回数が 6000 遊技以上であるか否かや 175000 遊技以上であるか否かに応じて、点灯態様を異ならせれば、より正確に不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。なお、払出し率を示す情報種別の表示は、他の管理情報と区別できるものであれば、いかなる表示であってもよいが、たとえば、デジット 6 を「P .」

10

20

30

40

50

と表示し、デジット 7 ~ 9 を用いて払出し率 (3 桁の数値) を表示することが挙げられる。

【 0 5 4 7 】

(2 3) 本実施形態では、上限カウンタ 6 9 b は、デクリメントカウンタとし、インクリメントカウンタでもよい旨を説明した。ここで、上限カウンタ 6 9 b にインクリメントカウンタを採用すると、以下のメリットを有する。 上限カウンタ 6 9 b のカウント値が上限値となったとき、たとえばインクリメントカウンタであるときはカウント値が「 1 5 0 0 」となったときは、有利区間を強制終了するため、有利区間に関する各種パラメータ (R W M 5 3 に記憶した値) を初期化する。初期化するパラメータとしては、たとえば、有利区間カウンタ 6 9 a、上限カウンタ 6 9 b、指示機能作動遊技 (小役 B 群当選時における指示機能作動時) の遊技回数等が挙げられる。そして、初期化時の値としては「 0 」が最適である。さらに、初期化の対象となるパラメータを記憶しておく R W M 5 3 のアドレスは、連続していることが好ましい。具体的には、たとえば「 F 1 0 0 」、「 F 1 0 1 」、「 F 1 0 2 」、・・・等である。

10

【 0 5 4 8 】

これは、設定変更に伴う R W M 5 3 の初期化処理と同様に、所定範囲内の R W M 5 3 のアドレスに「 0 」を入れるという処理を、アドレスを 1 ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化ができるため、簡素化した処理で実行できるからである。なお、有利区間が上限値となってクリアされるパラメータは、設定変更時にも初期化される。なお、初期化の対象となるパラメータを記憶しておく R W M 5 3 のアドレスを、規則性をもって割り当て (たとえば、「 F 1 0 0 」、「 F 1 0 2 」、「 F 1 0 4 」、・・・等)、アドレスに「 0 」を入れるという処理を、アドレスを所定値 (上記の場合であれば、「 2 」) ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化するようにしたときも、簡素化した処理で実行できる。

20

【 0 5 4 9 】

ここで、上限カウンタ 6 9 b がデクリメントカウンタである場合において、そのカウント値が「 0 」であるときは、初期化されたことによって「 0 」となっているのか、あるいは有利区間が上限値 (1 5 0 0 遊技) となって「 0 」となっているのかは、そのカウント値からはわからない。したがって、上限カウンタ 6 9 b のカウント値に基づいて有利区間の上限であるか否かを判断するときは、上限カウンタ 6 9 b のカウント値と、有利区間であるか否かを示すデータ (R W M 5 3 の所定領域に記憶されている) とに基づいて行う必要がある。これに対し、上限カウンタ 6 9 b がインクリメントカウンタであるときは、上限カウンタ 6 9 b のカウント値を読み込み、「 1 5 0 0 」であれば、有利区間の上限であると判断することができる。すなわち、上限カウンタ 6 9 b のカウント値だけで上限か否かを判断することができる。

30

【 0 5 5 0 】

(2 4) 図 2 7 ~ 図 3 0 で示した R W M 5 3 のデータの更新、及び図 3 2、図 3 6、図 3 7 の処理は、毎遊技の遊技終了時、より具体的には、入賞判定処理後に実行される。一方、第 2 実施形態では、有利区間割合等の管理情報は、常時表示され続けるので、たとえば、一遊技中で、同一の管理情報 (たとえば有利区間割合) が複数回表示される可能性もある。そして、有利区間割合等は、表示の際に、その都度算出することも考えられる。以上より、一遊技中で、複数回、同一の管理情報 (たとえば有利区間割合) を算出する場合もあり得る。(2 5) 上記実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

40

【 0 5 5 1 】

< 付記 > 本願の当初明細書等に記載した発明 (当初発明) は、たとえば以下の当初発明 1 ~ 2 1 を挙げることができ、それぞれ、各当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明 1 ~ 2 1 に限ることを意味するものではない。

【 0 5 5 2 】

50

1. 当初発明 1 (a) 当初発明 1 が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行可能な有利区間を備えるスロットマシンに関するものである。従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている(たとえば、特開 2007-125121 号公報参照)。従来の遊技機において、払出し数の累計値を確認することはできるが、たとえば AT を実行するスロットマシンでは、全体の遊技に占める AT の割合等を知ることができなかった。また、払出し数の累計値を表示するだけでは、設計値の範囲内に収まっているか等を判断することができなかった。当初発明が解決しようとする課題は、有利区間を備えるスロットマシンにおいて、有利区間の滞在割合を容易かつ正確に確認できるようにすることである

10

【0553】

(b) 当初発明 1 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役 B 群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段(RWM 53: 図 27 中、「F007」~「F005」)と、有利区間の遊技回数に対応する値(遊技回数を 100 倍した値)を記憶可能な第 2 記憶手段(RWM 53: 図 27 中、「F004」~「F001」)と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段 69; 図 37)と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示 LED 74 (デジット 6~9))とを備えることを特徴とする。

20

【0554】

(c) 当初発明 1 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。

30

【0555】

2. 当初発明 2 (a) 当初発明 2 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。(b) 当初発明 2 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役 B 群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第 1 記憶手段(RWM 53: 図 27 中、「F007」~「F005」)と、有利区間の遊技回数に対応する値(遊技回数を 100 倍した値)を記憶可能な第 2 記憶手段(RWM 53: 図 27 中、「F004」~「F001」)と、第 1 記憶手段及び第 2 記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段 69; 図 37)と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示 LED 74 (デジット 6~9))とを備え、第 1 記憶手段に記憶された値が所定値(

40

50

「１７５０００」遊技）に到達していないときは、特定表示態様（たとえば、ＬＥＤを点滅させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、第１記憶手段に記憶された値が所定値に到達しているときは、前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば、ＬＥＤを点灯させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示することを特徴とする。

【０５５６】

（ｃ）当初発明２の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値が、どの程度の遊技回数についての値であるかを容易に判断することができる。

10

【０５５７】

３．当初発明３ （ａ）当初発明３が解決しようとする課題 当初発明１と同じ。（ｂ）当初発明３の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第１の解決手段は、ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」と、第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））とを備え、所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ１３）がオンになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチがオフになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示しないことを特徴とする。

20

30

【０５５８】

第２の解決手段は、ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」と、第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））とを備え、所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ１３）が操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチが再度操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値の表示を終了することを特徴とする。

40

【０５５９】

（ｃ）当初発明３の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技

50

回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、所定のスイッチの簡易な操作によって、有利区間の滞在割合に対応する値の表示／非表示を切り替えることができる。

【0560】

4．当初発明4 (a) 当初発明4が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明4の課題を解決する

ための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)と、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備えることを特徴とする。

【0561】

(c) 当初発明4の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する際に、整数の値を算出することができる。

【0562】

5．当初発明5 (a) 当初発明5が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明5の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、3バイトの記憶領域を有し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、4バイトの記憶領域を有し、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)と、1バイトの記憶領域を有し、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて算出される有利区間の滞在割合に対応する値を記憶可能な第3記憶手段(RWM53:図27中、「F008」)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備えることを特徴とす

る。(c)当初発明5の効果 当初発明4と同じ。

【0563】

6. 当初発明6 (a) 当初発明6が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明6の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、記憶手段(RWM53)と、所定の条件を満たしたことに基づいて、前記記憶手段の少なくとも一部を初期化する初期化手段(電源スイッチ11、リセットスイッチ14)とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、前記記憶手段として、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)とを有し、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備え、前記初期化手段は、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値を初期化しないことを特徴とする。

10

20

【0564】

(c) 当初発明6の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、初期化操作が行われても、それまでに蓄積したデータに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を表示することができる。

30

【0565】

7. 当初発明7 (a) 当初発明7が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明7の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)と、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備え、一遊技ごとに、第1記憶手段に記憶されている値に「10進数で「1」に相当する値」を加算しても第1記憶手段の記憶容量の上限値を超えないときは、第1記憶手段に記憶されている値に「10進数で「1」に相当する値」を加算し、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、遊技の進行によっても第1記憶手段に記憶される値が上限値

40

50

となるように制御し、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、有利区間中の遊技の進行によっても第2記憶手段に記憶されている値を維持することを特徴とする。

【0566】

(c) 当初発明7の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となったときは、その後の第1記憶手段及び第2記憶手段の値の更新を終了するので、両者のデータ間のずれをなくすることができる。

10

【0567】

8. 当初発明8 (a) 当初発明8が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明8の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)、並びに第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)を含む主制御基板(メイン制御基板50)を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部(デジット6~9)を備え、有利区間の滞在割合に対応する値を表示するときは、一部の前記表示部(デジット6及び7)により有利区間の滞在割合を意味する内容(情報種別)を表示し、他の一部の前記表示部(デジット8及び9)により有利区間の滞在割合に対応する値(数値)を表示することを特徴とする。

20

30

【0568】

(c) 当初発明8の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、たとえば表示部に、有利区間の滞在割合に対応する値以外を表示する場合であっても、他の情報と混同することなく、有利区間の滞在割合に対応する値を識別することができる。

【0569】

9. 当初発明9 (a) 当初発明9が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明9の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)

40

50

、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段（RWM53：図27中、「F004」～「F001」）、並びに第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段69；図37）を含む主制御基板（メイン制御基板50）を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部（デジット6～9）を備え、有利区間の滞在割合に対応する値が特定値（70%）を超えているときは特定表示態様（たとえば点滅表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示し、有利区間の滞在割合に対応する値が前記特定値を超えていないときは前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば点灯表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示することを特徴とする。

【0570】

10

（c）当初発明9の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても、表示態様によって容易に判断することができる。

【0571】

10．当初発明10 （a）当初発明10が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、ATの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。しかし、ATの当選を報知するのは、専らサブ制御基板で実行するものであり、メイン制御基板でATの当選を決定しても、メイン制御基板でATの当選報知を行うことはなかった。また、仮に、メイン制御基板に電氣的に接続された周辺機器を用いてATの当選報知を行うときでも、ATに当選した遊技から所定遊技後にATの当選報知を行うようになっており、遊技者がATの当選報知よりも前に遊技をやめてしまうおそれがあるという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利な区間に移行したときに、メイン制御基板に電氣的に接続された周辺機器を用いて有利な区間への移行を表示し、かつ、遊技者がその表示に気づきやすくすることである。

20

【0572】

30

（b）当初発明10の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、遊技媒体の貯留数を表示する貯留数表示手段（貯留数表示LED76）と、貯留された遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチ（46）とを備え、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、前記貯留数表示手段は、点灯可能な複数のセグメント（セグメントA～G、及びDP）を有するとともに、その一部のセグメント（セグメントA～G）の点灯により貯留数を表示し、他の一部のセグメント（セグメントDP）の点灯により有利区間であることを表示し、有利区間に移行することに決定したときは、前記精算スイッチの操作が有効になるまでに、前記他の一部のセグメントの点灯により有利区間であることを表示可能であることを特徴とする。

40

【0573】

（c）当初発明10の効果 当初発明によれば、貯留数表示手段の一部のセグメントを利用して、有利区間であることを表示することができる。また、精算スイッチの操作が有効になるまでに有利区間であることを表示するので、次回遊技から有利区間であるにもかかわらず、遊技者が遊技をやめてしまう（精算スイッチを操作する）ことを抑制すること

50

ができる。

【 0 5 7 4 】

1 1 . 当初発明 1 1 (a) 当初発明 1 1 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(A T)が知られている。ここで、 A T の制御(管理)を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている(たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 6 1 3 4 4 号公報参照)。また、 A T に当選したときは、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後に A T の当選報知を行っていた。一方、近時、特別役の当選を契機として有利区間に移行させることが検討されている。ここで、特別役の当選を契機として有利区間に移行するときと、特別役以外の役の当選を契機として有利区間に移行するときとで、それぞれ有利区間への移行の表示をどのようなタイミングで実行すればよいかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、適切なタイミングで有利区間への移行を表示することである。

10

【 0 5 7 5 】

(b) 当初発明 1 1 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、 ストップスイッチ(4 2)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役 B 群当選時の遊技)と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示 L E D 7 7)と、 複数の設定値(設定 1 ~ 設定 6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ 1 2、設定スイッチ 1 3)と、 第 1 当選(1 B B A の当選)又は第 2 当選(小役 E 1 の単独当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と を備え、 第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 2 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 1 当選となった場合において、第 1 当選に対応する所定の図柄の組合せ(1 B B A の図柄の組合せ)が停止しなかったときは、前記所定の図柄の組合せに係る当選を次回遊技に持ち越し、 第 2 当選となったときは、第 2 当選を次回遊技に持ち越さず、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、 有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間において、第 1 当選となったとき及び第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間において第 2 当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで(次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ 4 6 が操作可能となるまで)に、前記有利区間表示手段による表示を行い、 通常区間において第 1 当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに、前記有利区間表示手段による表示を行わない(たとえば、 1 B B A 表示時に行う)ことが可能である ことを特徴とする。

20

30

【 0 5 7 6 】

(c) 当初発明 1 1 の効果 当初発明によれば、第 1 当選となった遊技で第 1 当選に対応する所定の図柄の組合せが停止せず、第 1 当選が次回遊技に持ち越されたときは、有利区間表示手段による表示を行わない状態で次回遊技を実行可能となる。したがって、第 1 当選となったことが遊技者に知られる前に有利区間表示手段による表示が行われてしまうことを防止することができる。いいかえれば、第 1 当選となった遊技で役の非入賞となったときに、有利区間表示手段による表示だけが実行されてしまうことを防止することができる。

40

【 0 5 7 7 】

1 2 . 当初発明 1 2 (a) 当初発明 1 2 が解決しようとする課題 当初発明 1 1 と同じ。
(b) 当初発明 1 2 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第 1 の解決手段は、 ストップスイッチ(4 2)の有利な操作態様(正

50

解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示LED77)と、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、第1当選(1BB A+小役E1の重複当選)又は第2当選(小役E1の単独当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第1当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第2当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第1当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役(1BB A)、及び当選を次回遊技に持ち越さない所定役(小役E1)を含む当選であり、第2当選は、所定役を含み、かつ、特別役を含まない当選であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において、第1当選となったとき及び第2当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において第1当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで(次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ46が操作可能となるまで)に前記有利区間表示手段による表示を行う場合と、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行わない場合とを有し、通常区間において第2当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行うことを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、第1当選となった遊技では、特別役の図柄の組合せを停止させることよりも、所定役の図柄の組合せを停止させることを優先することの特徴とする。(c)当初発明12の効果 当初発明によれば、第1当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示手段による表示を行う場合と行わない場合とを有するので、所定役に対応する図柄の組合せが停止し、有利区間表示手段による表示が行われたとしても、その後も引き続き特別役に当選していることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0578】

13. 当初発明13 (a) 当初発明13が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている。ここで、ATの制御(管理)を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。また、ATに当選したときに、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後にATの当選報知を行っていた。一方、近時、たとえば当選を次回遊技に持ち越さない役の当選を契機として有利区間に

移行することに決定したときに、次回遊技の開始前までに有利区間への移行を表示することが検討されている。しかし、このように早期に表示を行うと、有利区間に移行するかどうかの煽り演出等を実行することが難しいという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行を早期に表示したときであっても、その後に、有利区間に関する煽り演出等を出力可能とすることである。

【0579】

(b) 当初発明13の課題を解決するための手段(なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表

10

20

30

40

50

示手段（有利区間表示LED77）と、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、特定当選（たとえば小役E1の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において特定当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ46が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行い、有利区間では、少なくとも1回の前記指示機能作動遊技（小役B群当選時において正解押し順を表示する遊技）を実行し、有利区間は、前記指示機能作動遊技の実行回数の期待値が異なる第1の終了条件（たとえば指示機能作動遊技の実行回数が1回）及び第2の終了条件（たとえば有利区間の開始からの遊技回数が100遊技）を有することを特徴とする。

10

【0580】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、有利区間の終了条件として、第1の終了条件及び第2の終了条件よりも優先される第3の終了条件（有利区間の開始からの遊技回数が1500遊技）を有し、第3の終了条件を満たしたときは、第1の終了条件又は第2の終了条件を満たす前であっても有利区間を終了することを特徴とする。第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記有利区間表示手段による表示を行ったときは、複数回の遊技にわたる連続演出を出力可能であることを特徴とする。

20

【0581】

（c）当初発明13の効果 当初発明によれば、有利区間に移行することに決定したときに、早期に有利区間表示手段による表示を行ったとしても、有利区間の終了条件として少なくとも複数有し、かつ、1回の指示機能作動遊技で終了してしまう場合もあることから、有利区間表示手段による表示後も、遊技者を煽る演出等（たとえば、遊技者に継続して期待感を抱かせるための演出）を出力することが可能となる。

【0582】

14．当初発明14 （a）当初発明14が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、ATの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。しかし、従来の技術において、特別役に当選した後の内部中となった遊技でも、ATの抽選を行うことが一般的であったが、ATに当選するまで内部中を維持させようとする遊技者も増えたため、近時、内部中となった遊技ではATの抽選を行わないことが望ましいとされている。また、ATの当選期待度が高い停止出目として、中段チェリー（レア小役）が知られている。ここで、特別役の内部中となった後（遊技者が特別役の当選を知った後）、中段チェリーが出現すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特別役の内部中となった後、有利区間への移行を決定しないときは、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せを停止させないことである。

30

40

【0583】

（b）当初発明14の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第1の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示LED77）と、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いず

50

れかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、特定当選（小役Ｅ１の単独当選）又は特別当選（１ＢＢの当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、特別当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役の当選を含み、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において、特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において、特定当選となったときであっても、特別役の当選を持ち越しているときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、特別役の当選を持ち越していない通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せＡ（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）を停止可能に制御し、特別役の当選を持ち越している通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せＡよりも図柄の組合せＢ（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止させることを優先するように制御することを特徴とする。第２の解決手段は、第１の解決手段において、図柄の組合せＡが停止したときの利益と、図柄の組合せＢが停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が２枚）であることを特徴とする。

10

【０５８４】

（ｃ）当初発明１４の効果 当初発明によれば、特別役に当選していない非内部中では、特定当選となったときに、当選フラグは特定当選だけであるが、特別役に当選している内部中において特定当選となったときは、当選フラグは特別役＋特定当選となる。そして、当選フラグが異なれば、リールの停止制御を異ならせることができる。これを利用し、非内部中における特定当選では、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せＡを停止させ、内部中における特定当選では、図柄の組合せＢの停止を優先する（たとえば、図柄の組合せＡを停止させない）。これにより、特別役の内部中となったときに、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せＡの停止をなくす又は少なくすることで、遊技者に対し、無駄引きをした印象を与えてしまうことをなくす又は少なくすることができる。

20

【０５８５】

１５．当初発明１５ （ａ）当初発明１５が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。しかし、従来の技術において、ＡＴ中に、特典（たとえばＡＴの遊技回数の加算）を付与する対象となる役に当選したときでも、特典の付与の上限に達している等、特典を付与できない事情がある場合があった。しかし、特典を付与する対象となる停止出目が出現しても特典が付与されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特典の付与の対象となる当選となった場合において、特典を付与できない特別の事情があるときは、特典の付与の対象となる当選に対応する図柄の組合せを出現させないようにすることである。

30

40

【０５８６】

（ｂ）当初発明１５の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第１の解決手段は、ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、特定当選（小役Ｅ１の単独当選）となる場合を

50

有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、特定当選となったときは、図柄の組合せ A（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）又は図柄の組合せ B（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止可能となり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間において特定当選となったときは、特典を付与することを決定可能であり、前記リール制御手段は、特定当選となった遊技において、特定操作態様（右第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、図柄の組合せ B を停止可能とし、かつ図柄の組合せ A を停止させないように制御し、有利区間において特定当選となり、特典を付与することに決定したときは、特定操作態様を報知せず、有利区間において特定当選となり、特典を付与しないことに決定したときは、特定操作態様を報知することを特徴とする。第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、図柄の組合せ A が停止したときの利益と、図柄の組合せ B が停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が 2 枚）であることを特徴とする。

10

【0587】

（c）当初発明 15 の効果 当初発明によれば、有利区間中に、特定当選に基づいて特典を付与する場合と付与しない場合とを有し、特典を付与する場合には、特典の付与に対応する図柄の組合せ A を停止させるが、特典を付与しない場合（たとえば有利区間の遊技回数の上限に近い場合等）には、特定操作態様を報知（指示）することによって図柄の組合せ A を出現させない。これにより、特典を付与できない状況下においては、図柄の組合せ A を出現させない制御が可能となる。よって、図柄の組合せ A が出現したにもかかわらず、特典が付与されないという不信感を遊技者が抱くことをなくすることができる。

20

【0588】

16. 当初発明 16 （a）当初発明 16 が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選と、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選とを有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている（たとえば、特開 2014-161344 号公報参照）。また、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役を異ならせる当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けることが知られている。押し順ベルや共通ベルの当選確率を、設定値に応じて異ならせれば、設定値に見合った出玉率となる。しかし、設定値に応じて当選確率に差を設けると、入賞回数をカウントする等して設定値が推測されやすくなるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様に応じて当選役を入賞させる場合と入賞させない場合とを有する当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず当選役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けたときに、当選確率に設定値に見合った差を設けつつ、設定値を推測できないようにすることである。

30

40

【0589】

（b）当初発明 16 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第 1 の解決手段は、複数の設定値（設定 1～設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13）と、と、第 1 当選（小役 A の当選）又は第 2 当選（小役 B 群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、第 1 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、第 2 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の

50

図柄の組合せ（「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」）を停止させ、前記リール制御手段は、第 2 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、設定値として、設定値 x（設定 1）及び設定値 y（設定 6）を有し、「設定値 y の第 1 当選の当選確率（置数「1 2 5 0」）」 - 「設定値 x の第 1 当選の当選確率（置数「1 0 0 0」）」 = p_1 （置数差「2 5 0」）、「設定値 y の第 2 当選の当選確率（置数「7 7 0」× 1 2）」 - 「設定値 x の第 2 当選の当選確率（置数「7 5 0」× 1 2）」 = p_2 （置数差「2 4 0」）としたとき、 $p_1 > p_2$ であることを特徴とする。第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（9 枚）は、その遊技での遊技媒体の投入数（3 枚）に対する最大払出し数であることを特徴とする。

10

【0 5 9 0】

（c）当初発明 1 6 の効果 当初発明によれば、第 1 当選時と、第 2 当選時の押し順正解時とで同一の図柄の組合せ（所定の図柄の組合せ）を停止させるので、所定の図柄の組合せが停止しただけでは、第 1 当選であるのか第 2 当選であるのかを判断することができない。一方、遊技者の技量を問わない第 1 当選の当選確率の方を、第 2 当選よりも、より大きな設定差を持たせているので、設定値に応じた出玉率とすることができる。

【0 5 9 1】

1 7 . 当初発明 1 7 （a）当初発明 1 7 が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選を有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（A T）が知られている（たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 6 1 3 4 4 号公報参照）。ここで、今般、有利区間を設け、有利区間中は、少なくとも 1 回の指示機能作動遊技を実行すること、及びその指示機能作動遊技は、その遊技状態の規定数での最大払出し枚数とすること等が検討されている。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、上記の 1 回の指示機能作動遊技を実行する場合に、その指示機能作動遊技を早期に実行できるようにすることである。

20

【0 5 9 2】

（b）当初発明 1 7 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 1 2、設定スイッチ 1 3）と、第 1 当選（小役 A の当選）、第 2 当選（小役 B 群の当選）、又は第 3 当選（小役 C 群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 6 1）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（6 5）とを備え、第 1 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」）を停止させ、第 2 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、第 3 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄の組合せ（「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「スイカ」）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（9 枚）は、当該遊技での遊技媒体の規定数に対する最大払出し数であり、第 2 当選の当選確率（たとえば設定 1 で、置数「7 5 0」× 1 2）は、第 3 当選の当選確率（たとえば設定 1 で、置数「2 0 0」× 3）よりも高く設定されていることを特徴とする。

30

40

【0 5 9 3】

（c）当初発明 1 7 の効果 当初発明によれば、第 2 当選となる確率が第 3 当選となる確率よりも高いので、できるだけ早期に、「その遊技状態の規定数での最大払出し枚数を獲

50

得可能な少なくとも 1 回の指示機能作動遊技」を実行することができる。

【 0 5 9 4 】

18. 当初発明 18 (a) 当初発明 18 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様 (たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順) を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること (A T) が知られている。ここで、A T の制御 (管理) を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている (たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 6 1 3 4 4 号公報参照)。しかし、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設け、双方ともに、同一の図柄の組合せが停止可能であるとき、どのようなリール停止制御を実行するかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設けたときに、これらの役の当選時におけるリールの停止制御を適切に行うことである。

10

【 0 5 9 5 】

(b) 当初発明 18 の課題を解決するための手段 (なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第 1 の解決手段は、ストップスイッチ (42) の有利な操作態様 (正解押し順) を有する遊技 (たとえば小役 B 群当選時の遊技) と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる (獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する) 指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値 (設定 1 ~ 設定 6) のうち、いずれかの設定値を定める手段 (設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13) と、第 1 当選 (小役 E 1 の当選) 又は第 2 当選 (小役 E 2 の当選) となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段 (役抽選手段 61) と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段 (65) とを備え、第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第 2 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において第 1 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技及び第 2 当選となった遊技のいずれも、同一の停止制御を実行する (左又は中第一停止時は中段チェリーを停止可能とし、右第一停止時には中段チェリー非停止とする) ことを特徴とする。

20

30

【 0 5 9 6 】

第 2 の解決手段は、ストップスイッチ (42) の有利な操作態様 (正解押し順) を有する遊技 (たとえば小役 B 群当選時の遊技) と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる (獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する) 指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値 (設定 1 ~ 設定 6) のうち、いずれかの設定値を定める手段 (設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13) と、第 1 当選 (小役 E 1 の当選) 又は第 2 当選 (小役 E 2 の当選) となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段 (役抽選手段 61) と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段 (65) とを備え、第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第 2 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において第 1 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、所定の図柄の組合せ (中段チェリー) を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記

40

50

リールを停止制御し、第2当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に
応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するよう
に前記リールを停止制御し、第1当選となった遊技及び第2当選となった遊技において、
前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様（左又は中第一停止）で前記ストップス
イッチが操作されたときは、同一の停止制御によって前記所定の図柄の組合せを停止さ
せ（中段チェリーを停止させる小役36の入賞を優先し、小役36を入賞させることができ
ないときは小役38を入賞させる）、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様で前
記ストップスイッチが操作されなかったとき（右第一停止）は、異なる停止制御を実行す
る（たとえば、第1当選時は小役38を入賞させ、第2当選時は、小役41を入賞させる）
ことを特徴とする。

10

【0597】

（c）当初発明18の効果 第1の解決手段によれば、第1当選時及び第2当選時のい
ずれも、同一の停止制御を実行するので、有利区間に移行することを決定可能な第1当選
であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかは、遊技者にはわ
からない。このため、有利区間に移行することを決定する確率は設定差がないのに、設
定差があるような印象を遊技者に与えることができる。また、第2の解決手段によれば、
第1当選時又

は第2当選時に、所定の図柄の組合せを停止させる所作態様でストップスイッチが操作
されたときは、有利区間に移行することを決定可能な第1当選であるのか、有利区間に移
行することを決定しない第2当選であるのかを、遊技者にわからないようにすることが
できる。これに対し、所定の図柄の組合せを停止させる操作態様でストップスイッチが操
作されなかったときは、停止出目等により、有利区間に移行することを決定可能な第1
当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかを遊技者が判
別可能とすることができる。

20

【0598】

19. 当初発明19 （a）当初発明19が解決しようとする課題 従来より、ストップス
イッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機
能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、A
Tの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行す
ることが知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。ところで、
有利区間中に特別遊技に移行したときは、高設定値である方が有利区間中に特典がより
多く付与されるように設定したい。しかし、条件装置の当選と関連付けて特典を付与す
る場合には、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与すべきという要請
がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行
したときに、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与するとともに、設
定値が高い程、特典が付与される確率を高くすることである。

30

【0599】

（b）当初発明19の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形
態を記載する。） 第1の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正
解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップス
イッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能
を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、
前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値（設定1～設定6）の
うち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、
特別役を含む特別当選（1BB Aを含む当選）となる場合を有するよう抽選を実行す
る抽選手段とを備え、特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間
への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たした
ときは有利区間を終了し、特別当選となり、特別役に対応する図柄の組合せが停止
したときは、特別遊技（1BB A作動中）に移行し、特別遊技の終了条件は、遊技
媒体の払出し数が所定数（

40

50

150枚)を超えたことに設定されており、前記抽選手段は、特別遊技において、特定当選(リプレイDの当選)となる場合を有するように抽選を実行し、特別遊技における特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中の特別遊技において特定当選となったときは、特典を付与する(有利区間を上乗せする)ことを決定可能であり、設定値として、設定値 x (設定1)及び設定値 y (設定6)を有し、設定値 y であるときの特別遊技中の遊技回数の期待値は、設定値 x であるときの特別遊技中の遊技回数の期待値よりも大きいことを特徴とする。

【0600】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記抽選手段は、特別遊技において、第1当選又は第2当選となる場合を有するように抽選を実行し、第1当選(小役Aの当選)の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、第2当選(小役E2の当選)の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、第1当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数は、第2当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数よりも多く、特別遊技における第1当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が高く設定されており、特別遊技における第2当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が低く設定されていることを特徴とする。第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、特定当選は、所定の再遊技役に係る当選であり、特別遊技では、前記所定の再遊技役に対応する図柄の組合せが停止しても、特別遊技中の遊技媒体の払出し数にカウントされないことを特徴とする。

【0601】

(c)当初発明19の効果 当初発明によれば、特別遊技に移行したときは、設定値 y の方が設定値 x よりも特別遊技に滞在する遊技回数の期待値が大きくなる。よって、設定値 y における特別遊技の方が、設定値 x における特別遊技よりも、特定当選となる確率が高くなる。したがって、設定値 y の方が、設定値 x よりも、有利区間中の特別遊技では、特典が付与される確率を高くすることができる。

【0602】

20. 当初発明20 (a)当初発明20が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。ここで、有利区間中に特別遊技に移行したときに、特典を付与する場合、設定差を有さない特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与可能とし、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与しないようにするという要請がある。しかし、そのように設定すると、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では、遊技者に対し、特典の付与の期待感を与えることができないという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技に移行しても、特典の付与を期待できるようにすることである。

【0603】

(b)当初発明20の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、第1特別役(1BB A)を含む第1特別当選、又は第2特別役(1BB B)を含む第2特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第1特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第2特別当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値に

10

20

30

40

50

において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、第1特別当選となり、第1特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第1特別遊技に移行し、第2特別当選となり、第2特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第2特別遊技に移行し、有利区間中の第1特別遊技中は、特典を付与することを決定可能であり、有利区間中の第2特別遊技中は、特典を付与することを決定せず、有利区間中の第2特別遊技が終了した後、所定の条件下で、特典を付与することを決定可能とする ことを特徴とする。

【0604】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、第1特別遊技が終了したときは、第1遊技状態（非RT）に移行し、第2特別遊技が終了したときは、第1遊技状態と異なる第2遊技状態（RT1）に移行し、第2遊技状態では、第1遊技状態よりも、特定当選（リプレイEの当選）の当選確率が高く設定されており、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中において特定当選となったときに、特典を付与することを決定可能とする ことを特徴とする。

10

【0605】

（c）当初発明20の効果 当初発明によれば、有利区間中において特典を付与することを決定可能な第1特別遊技と、有利区間中において特典を付与することを決定しない第2特別遊技とを設けたときに、第2特別遊技を消化したことに基づいて特典を付与することが可能であるので、第2特別遊技に移行したときであっても、特典が付与される期待感を与えることができる。また、特定の付与について、第1特別遊技と第2特別遊技とのバランスをとることができるとともに、それぞれ特典の付与のタイミングに独自性を持たせることができる。

20

【0606】

21．当初発明21 （a）当初発明21が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。ここで、有利区間を設けた場合において、有利区間中に特別役に当選し、特別遊技に移行したときは、有利区間のカウント（たとえば遊技回数の減算）を継続するか否かが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行したときに、有利区間のカウントを調整することである。

30

【0607】

（b）当初発明21の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断するための第1変数をカウントする第1カウンタ（有利区間カウンタ69a）と、有利区間の上限終了条件を満たすか否かを判断するための第2変数をカウントする第2カウンタ（上限カウンタ69b）と、第1特別役（1BB A）を含む第1特別当選、又は第2特別役（1BB B）を含む第2特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第1カウンタのカウント値に基づいて、前記終了条件を満たしたと判断したときは有利区間を終了し、第2カウンタのカウント値に基づいて、前記上限終了条件を満たしたと判断したときは、前記終了条件を満たす前であっても有利区間を終了し、第1特別当選となり、第1特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第1特別遊技に移行し、第2特別当選となり、第2特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第2特別遊技に移行し、有利区間中の第1特別遊技

40

50

中は、有利区間を上乗せすることを決定可能であり、有利区間を上乗せするときは、前記終了条件を延長し、有利区間中の第2特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定せず、第1特別遊技中は、第1カウンタ及び第2カウンタを更新可能とし、第2特別遊技中は、第2カウンタを更新可能とし、かつ、第1カウンタについては更新しないことを特徴とする。

【0608】

(c) 当初発明21の効果 当初発明によれば、有利区間を上乗せすることを決定可能な第1特別遊技では第1カウンタを更新するが、有利区間を上乗せすることを決定しない第2特別遊技では第1カウンタを更新しないので、第1特別遊技と第2特別遊技とで、有利区間のカウンタのバランスをとることができる。

10

【符号の説明】

【0609】

1

基体部 10 スロットマシン 11 電源スイッチ 12 設定キースイッチ 13 設定
スイッチ 14 リセットスイッチ 15 ドアスイッチ 16 基板ケース 16a かし
め部 17 表示窓 21 演出ランプ 22 スピーカ 23 画像表示装置 24 十字
キー 25 メニューボタン 31 リール 32 モータ 33 リールセンサ 35 ホ
ッパー 36 ホッパーモータ 37 払出しセンサ 40a 1ベットスイッチ 40b
3ベットスイッチ 41 スタートスイッチ 42 ストップスイッチ 43 メダル投入口
43a 通路センサ 44 投入センサ 45 ブロッカ 46 精算スイッチ 50(50
A、50B) メイン制御基板(メイン制御手段) 51 入力ポート 52 出力ポート
53 RWM 54 ROM 55 メインCPU 61 役抽選手段 62 当選フラグ制
御手段 63 押し順指示番号選択手段 64 演出グループ番号選択手段 65 リール制
御手段 66 入賞判定手段 67 払出し手段 68 RT制御手段 69 有利区間制御
手段 69a 有利区間カウンタ 69b 上限カウンタ 70 外部信号送信手段 71
制御コマンド送信手段 72 管理情報制御手段 73 設定値表示LED 74 管理情報
表示LED 75 表示基板 76 貯留数表示LED 77 有利区間表示LED 78
獲得数表示LED 80 サブ制御基板(サブ制御手段) 81 入力ポート 82 出力ポ
ート 83 RWM 84 ROM 85 サブCPU 91 演出出力制御手段 100
外部集中端子板 200 ホールコンピュータ

20

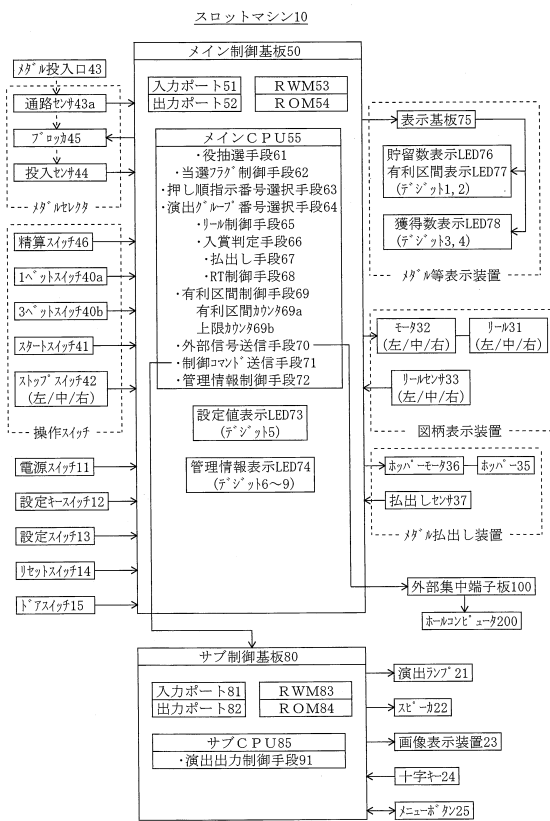
30

40

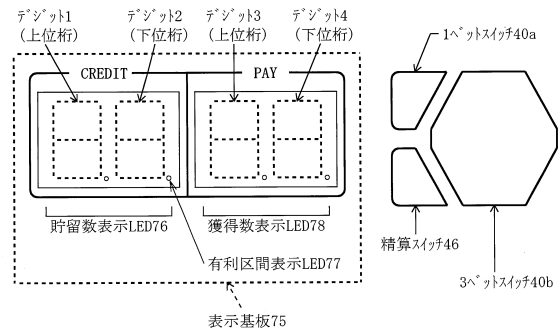
50

【図面】

【 図 1 】



【圖 2】

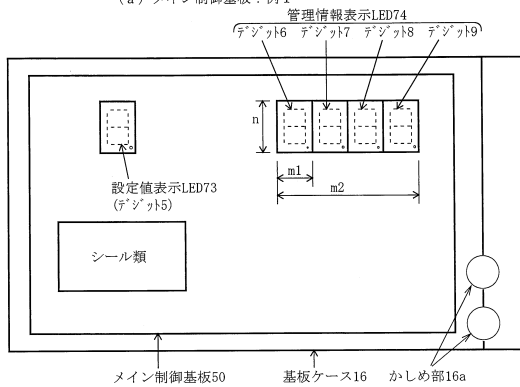


10

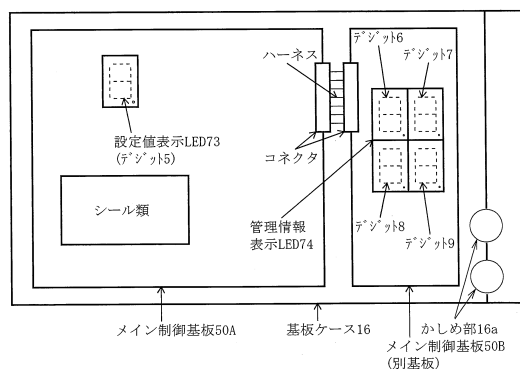
20

【 図 3 】

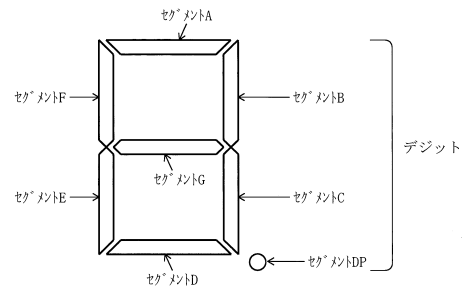
(a) メイン制御基板：例 1



(b) メイン制御基板：例 2



【図 4】



	セグメント A	セグメント B	セグメント C	セグメント D	セグメント E	セグメント F	セグメント G	セグメント DP
デジット1	貯留数表示LED76(上位桁)							未使用
デジット2	貯留数表示LED76(下位桁)							有利区間表示LED77
デジット3	獲得数(又はエー)表示LED78(上位桁)							未使用
デジット4	獲得数(又はエー)表示LED78(下位桁)							未使用
デジット5	設定値表示LED73							設定変更中
デジット6	管理情報表示LED74(情報種別)							未使用
デジット7	管理情報表示LED74(情報種別)							未使用
デジット8	管理情報表示LED74(数値上位桁)							未使用
デジット9	管理情報表示LED74(数値下位桁)							未使用

セグメントデータ (1 バイト (8 ビット) データ)

セク ^o メント DP	セク ^o メント G	セク ^o メント F	セク ^o メント E	セク ^o メント D	セク ^o メント C	セク ^o メント B	セク ^o メント A
---------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

30

40

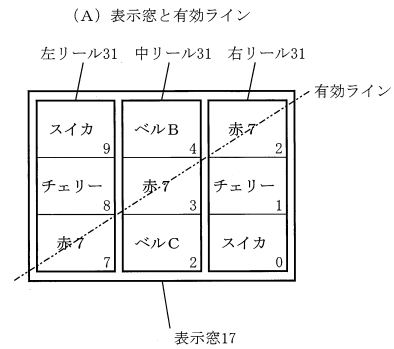
50

【図 5】

＜図柄配列＞

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベルA	チェリー	スイカ
19.	黒7	ベルB	リプレイ
18.	ベルC	黒7	ベルB
17.	青7	ベルC	黒7
16.	リプレイ	リプレイ	チェリー
15.	ベルA	チェリー	スイカ
14.	スイカ	ベルA	リプレイ
13.	チェリー	スイカ	ベルA
12.	blank	ベルC	青7
11.	リプレイ	リプレイ	チェリー
10.	ベルB	青7	スイカ
9.	スイカ	ベルA	リプレイ
8.	チェリー	スイカ	ベルA
7.	赤7	ベルC	blank
6.	リプレイ	リプレイ	チェリー
5.	ベルB	チェリー	スイカ
4.	スイカ	ベルB	リプレイ
3.	チェリー	赤7	ベルB
2.	blank	ベルC	赤7
1.	リプレイ	リプレイ	チェリー

【図 6】



10

20

【図 7】

＜役と図柄組合せ等 (1)＞

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数3	規定数2	左リール	中リール	右リール
1	1BBA	1BBA作動	—	赤7	赤7	赤7
2	1BBB	1BBB作動	—	赤7	赤7	黒7
3	リプレイ01	再遊技	—	黒7	青7	リプレイ
4	リプレイ01	同上	—	黒7	チェリー	リプレイ
5	リプレイ01	同上	—	スイカ	青7	リプレイ
6	リプレイ01	同上	—	スイカ	チェリー	リプレイ
7	リプレイ02	同上	—	黒7	リプレイ	チェリー
8	リプレイ02	同上	—	スイカ	リプレイ	チェリー
9	リプレイ03	同上	—	ベルA	リプレイ	スイカ
10	リプレイ03	同上	—	ベルB	リプレイ	スイカ
11	リプレイ04	同上	—	ベルA	ベルC	リプレイ
12	リプレイ05	同上	—	ベルB	ベルC	リプレイ
13	リプレイ06	—	再遊技	リプレイ	ベルC	チェリー
14	小役01	9	9	黒7	ベルC	リプレイ
15	小役01	9	9	スイカ	ベルC	リプレイ
16	小役02	3	3	ベルA	青7	スイカ
17	小役02	3	3	ベルA	チェリー	スイカ
18	小役02	3	3	ベルB	青7	スイカ
19	小役02	3	3	ベルB	チェリー	スイカ

【図 8】

＜役と図柄組合せ等 (2)＞

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数3	規定数2	左リール	中リール	右リール
20	小役03	1	1	ベルA	ベルA	ベルA
21	小役04	1	1	ベルA	ベルA	ベルB
22	小役05	1	1	ベルA	ベルB	ベルA
23	小役06	1	1	ベルA	ベルB	ベルB
24	小役07	1	1	ベルB	ベルA	ベルA
25	小役08	1	1	ベルB	ベルA	ベルB
26	小役09	1	1	ベルB	ベルB	ベルA
27	小役10	1	1	ベルB	ベルB	ベルB
28	小役11	1	1	ベルC	ベルA	青7
29	小役12	1	1	ベルC	ベルA	赤7
30	小役13	1	1	ベルC	ベルB	青7
31	小役14	1	1	ベルC	ベルB	赤7
32	小役15	1	1	赤7	ベルA	青7
33	小役16	1	1	赤7	ベルA	赤7
34	小役17	1	1	赤7	ベルB	青7
35	小役18	1	1	赤7	ベルB	赤7
36	小役19	1	1	ベルC	青7	ベルA
37	小役20	1	1	ベルC	青7	ベルB
38	小役21	1	1	ベルC	赤7	ベルA
39	小役22	1	1	ベルC	赤7	ベルB

30

40

50

【図 9】

< 役と図柄組合せ等 (3) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
40	小役 2 3	1	1	赤 7	青 7	ベル A
41	小役 2 4	1	1	赤 7	青 7	ベル B
42	小役 2 5	1	1	赤 7	赤 7	ベル A
43	小役 2 6	1	1	赤 7	赤 7	ベル B
44	小役 2 7	1	1	ベル A	青 7	青 7
45	小役 2 8	1	1	ベル A	青 7	赤 7
46	小役 2 9	1	1	ベル A	赤 7	青 7
47	小役 3 0	1	1	ベル A	赤 7	赤 7
48	小役 3 1	1	1	ベル B	青 7	青 7
49	小役 3 2	1	1	ベル B	青 7	赤 7
50	小役 3 3	1	1	ベル B	赤 7	青 7
51	小役 3 4	1	1	ベル B	赤 7	赤 7
52	小役 3 5	5	5	スイカ	スイカ	スイカ
53	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	黒 7
54	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	青 7
55	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	赤 7
56	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	ブランク
57	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	黒 7
58	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	青 7
59	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	赤 7
60	小役 3 6	2	2	赤 7	チェリー	ブランク

【図 10】

< 役と図柄組合せ等 (4) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
61	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	黒 7
62	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	青 7
63	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	赤 7
64	小役 3 6	2	2	ブランク	青 7	ブランク
65	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	黒 7
66	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	青 7
67	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	赤 7
68	小役 3 6	2	2	ブランク	チェリー	ブランク
69	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	黒 7
70	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	青 7
71	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	赤 7
72	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	ブランク
73	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	黒 7
74	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	青 7
75	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	赤 7
76	小役 3 7	2	2	ブランク	リプレイ	ブランク
77	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	黒 7
78	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	青 7
79	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	赤 7
80	小役 3 8	2	2	ベル A	青 7	ブランク

10

20

【図 11】

< 役と図柄組合せ等 (5) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
81	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	黒 7
82	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	青 7
83	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	赤 7
84	小役 3 8	2	2	ベル A	チェリー	ブランク
85	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	黒 7
86	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	青 7
87	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	赤 7
88	小役 3 8	2	2	ベル B	青 7	ブランク
89	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	黒 7
90	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	青 7
91	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	赤 7
92	小役 3 8	2	2	ベル B	チェリー	ブランク
93	小役 3 9	—	1 0	ベル C	リプレイ	ベル A
94	小役 3 9	—	1 0	ベル C	リプレイ	ベル B
95	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベル A
96	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベル B
97	小役 4 0	—	9	ベル A	ベル A	リプレイ
98	小役 4 0	—	9	ベル A	ベル B	リプレイ
99	小役 4 0	—	9	ベル B	ベル A	リプレイ
100	小役 4 0	—	9	ベル B	ベル B	リプレイ

【図 12】

< 役と図柄組合せ等 (6) >

番号		払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
101	パターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル A	ベル A
102	パターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル A	ベル B
103	パターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル B	ベル A
104	パターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベル B	ベル B
105	パターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル A	ベル A
106	パターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル A	ベル B
107	パターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル B	ベル A
108	パターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベル B	ベル B
109	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル A	青 7	ベル A
110	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル A	青 7	ベル B
111	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル A	チェリー	ベル A
112	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル A	チェリー	ベル B
113	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル B	青 7	ベル A
114	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル B	青 7	ベル B
115	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル B	チェリー	ベル A
116	パターン図柄 0 2	なし	—	ベル B	チェリー	ベル B
117	パターン図柄 0 3	なし	—	ベル A	ベル A	チェリー
118	パターン図柄 0 3	なし	—	ベル A	ベル B	チェリー
119	パターン図柄 0 3	なし	—	ベル B	ベル A	チェリー
120	パターン図柄 0 3	なし	—	ベル B	ベル B	チェリー

30

40

50

【図 1 3】

<条件装置 (1)>

役物条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越し可能)

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1 B B A	1 B B A	150枚を超える払出しで終了
2	1 B B B	1 B B B	200枚を超える払出しで終了

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
0	非当選		
1	リプレイ A	リプレイ 0 1	押し順不問
2	リプレイ B 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2	左 --- : リプレイ 0 2 (RT昇格) その他 : リプレイ 0 1 (RT維持)
3	リプレイ B 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 4	中 --- : リプレイ 0 2 (RT昇格) その他 : リプレイ 0 1 (RT維持)
4	リプレイ B 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 5	右 --- : リプレイ 0 2 (RT昇格) その他 : リプレイ 0 1 (RT維持)
5	リプレイ C 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3	左 --- : リプレイ 0 1 (RT維持) その他 : リプレイ 0 3 (RT降格)
6	リプレイ C 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 4	中 --- : リプレイ 0 1 (RT維持) その他 : リプレイ 0 3 (RT降格)
7	リプレイ C 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 5	右 --- : リプレイ 0 1 (RT維持) その他 : リプレイ 0 3 (RT降格)
8	リプレイ D	リプレイ 0 6	1BB作動中リプレイ (有利区間上乗せ)
9	リプレイ E	リプレイ 0 4 リプレイ 0 5	RT1限定リプレイ (有利区間上乗せ)

【図 1 4】

<条件装置 (2)>

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 0	小役 A	小役 0 1	押し順不問で小役 0 1 (9枚) (PB=1)
1 1	小役 B 1 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 1 9 小役 2 6	左 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 2	小役 B 2 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 1 2 小役 1 7 小役 2 0 小役 2 5	左 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 3	小役 B 3 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 1 3 小役 1 6 小役 2 1 小役 2 4	左 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 4	小役 B 4 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5 小役 2 2 小役 2 3	左 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 5	小役 B 5 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 9 小役 2 6 小役 2 7 小役 3 4	中 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 6	小役 B 6 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 2 0 小役 2 5 小役 2 8 小役 3 3	中 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4

10

20

【図 1 5】

<条件装置 (3)>

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 7	小役 B 7 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 2 1 小役 2 4 小役 2 9 小役 3 2	中 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 8	小役 B 8 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 2 2 小役 2 3 小役 3 0 小役 3 1	中 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 右 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
1 9	小役 B 9 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 2 7 小役 3 4	右 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
2 0	小役 B 1 0 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 1 2 小役 1 7 小役 2 8 小役 3 3	右 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
2 1	小役 B 1 1 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 1 3 小役 1 6 小役 2 9 小役 3 2	右 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4
2 2	小役 B 1 2 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5 小役 3 0 小役 3 1	右 --- : 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4 中 --- : 1 枚役 1/4, バターン図柄 3/4

【図 1 6】

<条件装置 (4)>

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
2 3	小役 C 1 [左第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役 03~10	左 --- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 中 --- : 1 枚役 (PB=1) 右 --- : 1 枚役 (PB=1)
2 4	小役 C 2 [中第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役 03~10 小役 2 1	中 --- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 (PB=1) 右 --- : 1 枚役 (PB=1)
2 5	小役 C 3 [右第一正解 押し順ベル]	小役 0 2 小役 03~10 小役 2 2	右 --- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左 --- : 1 枚役 (PB=1) 中 --- : 1 枚役 (PB=1)
2 6	小役 D (スイカ)	小役 3 5	5 枚役 (PB≠1)
2 7	小役 E 1 (チェリー A)	小役 3 6 小役 3 8	左 --- : できる限り中段チェリー 中 --- : できる限り中段チェリー 右 --- : 中段チェリー非停止 押し順不問で 2 枚役入賞 (PB=1)
2 8	小役 E 2 (チェリー B)	小役 3 6 小役 3 7 小役 3 8	左 --- : できる限り中段チェリー 中 --- : できる限り中段チェリー 右 --- : 中段チェリー非停止 押し順不問で 2 枚役入賞 (PB=1)
2 9	小役 F	小役 01~39 (1BB作動中)	1 0 枚役 (PB=1)
3 0	小役 G	小役 4 0 (1BB作動中)	9 枚役 (PB=1)

30

40

50

【 図 1 7 】

条件装置		＜置数表（１）＞									
		通常 区間 （※１）	有利 区間 （※２）	設定共通かつ有利区間等抽選可能エリア							
				非RT 共通	RT1 共通	RT2 共通	RT3 共通	RT4 共通	1BBA 共通	1BBB 共通	
1BBA	—	○	△	20	20	20	20	—	—	—	—
		×	△	10	10	10	10	—	—	—	—
1BBA	小役D	○	△	5	5	5	5	5(※3)	—	—	—
		×	△	5	5	5	5	5(※3)	—	—	—
1BBA	小役E1	○	△	20	20	20	20	20(※3)	—	—	—
		×	△	10	10	10	10	10(※3)	—	—	—
—	リプレイD	×	△	0	0	0	0	0	5000	5000	5000
—	リプレイE	×	△	0	1000	0	0	0	0	0	0
—	小役D	○	△	50	50	50	50	50(※3)	0	0	0
—	小役D	×	△	500	500	500	500	500(※3)	0	0	0
—	小役E1	○	△	250	250	250	250	250(※3)	0	0	0
—	小役E1	×	△	750	750	750	750	750(※3)	0	0	0
—	小役F	×	△	0	0	0	0	0	30000	30000	30000
—	小役G	×	△	0	0	0	0	0	5000	5000	5000

通常区間(*1): ○は、有利区間に移行する。×は、有利区間に移行しない。
有利区間(*2): △は、有利区間の上乗せを行う。
(*3): R T 4 (内部中) は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

(*3) : RT4 (内部中) は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

(*3) : RT4 (内部中) は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

【 図 1 8 】

[illegible]

通常区間(*1) : ×は、有利区間に移行しない。
有利区間(*2) : ×は、有利区間の上乗せを行わない。

リブレイ

小荷

小糸

【 図 1 9 】

入費及び約アレ条件装置番号	押し順指示番号
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
3	リプレイB2
4	リプレイB3
5	リプレイC1
6	リプレイC2
7	リプレイC3
8	リプレイD
9	リプレイE
10	小役A (*1)
11	小役B1
12	小役B2
13	小役B3
14	小役B4
15	小役B5
16	小役B6
17	小役B7
18	小役B8
19	小役B9
20	小役B10
21	小役B11
22	小役B12
23	小役C1
24	小役C2
25	小役C3
26	小役D
27	小役E1 (*2)
28	小役E2 (*2)
29	小役F
30	小役G

(※１)：有利区間中は、ダミーとして「Ａ１」～「Ａ３」のいずれかに設定。
(※２)：内部中、又は有利区間１４００ゲーム以上時は、「Ａ３」に設定。
それ以外は、「Ａ０」に設定。

【 図 2 0 】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

押し順指示番号	押し順	表示内容 1 (押し順指示情報) 獲得数表示LED78	表示内容 2 (正解押し順) 画像表示装置23
A 0	押し順なし	= 0	表示なし
A 1	左第一停止	= 1	(1・○・○)
A 2	中第一停止	= 2	(○・1・○)
A 3	右第一停止	= 3	(○・○・1)

10

20

【 図 1 9 】

入費及び約アレ条件装置番号	押し順指示番号
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
3	リプレイB2
4	リプレイB3
5	リプレイC1
6	リプレイC2
7	リプレイC3
8	リプレイD
9	リプレイE
10	小役A (*1)
11	小役B1
12	小役B2
13	小役B3
14	小役B4
15	小役B5
16	小役B6
17	小役B7
18	小役B8
19	小役B9
20	小役B10
21	小役B11
22	小役B12
23	小役C1
24	小役C2
25	小役C3
26	小役D
27	小役E1 (*2)
28	小役E2 (*2)
29	小役F
30	小役G

(※１)：有利区間中は、ダミーとして「Ａ１」～「Ａ３」のいずれかに設定。
(※２)：内部中、又は有利区間１４００ゲーム以上時は、「Ａ３」に設定。
それ以外は、「Ａ０」に設定。

【 図 2 0 】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

押し順指示番号	押し順	表示内容 1 (押し順指示情報) 獲得数表示LED78	表示内容 2 (正解押し順) 画像表示装置23
A 0	押し順なし	= 0	表示なし
A 1	左第一停止	= 1	(1・○・○)
A 2	中第一停止	= 2	(○・1・○)
A 3	右第一停止	= 3	(○・○・1)

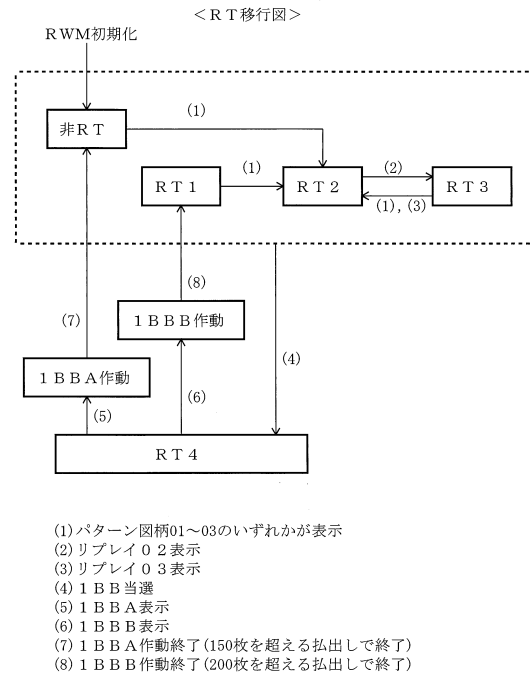
30

40

【 図 2 1 】

演出グループ番号テーブル	
入賞及びプレイ条件装置番号	演出グループ番号
0	非当選
1	リプレイ A
2	リプレイ B 1
3	リプレイ B 2
4	リプレイ B 3
5	リプレイ C 1
6	リプレイ C 2
7	リプレイ C 3
8	リプレイ D
9	リプレイ E
10	小役 A
11	小役 B 1
12	小役 B 2
13	小役 B 3
14	小役 B 4
15	小役 B 5
16	小役 B 6
17	小役 B 7
18	小役 B 8
19	小役 B 9
20	小役 B 10
21	小役 B 11
22	小役 B 12
23	小役 C 1
24	小役 C 2
25	小役 C 3
26	小役 D
27	小役 E 1
28	小役 E 2
29	小役 F
30	小役 G

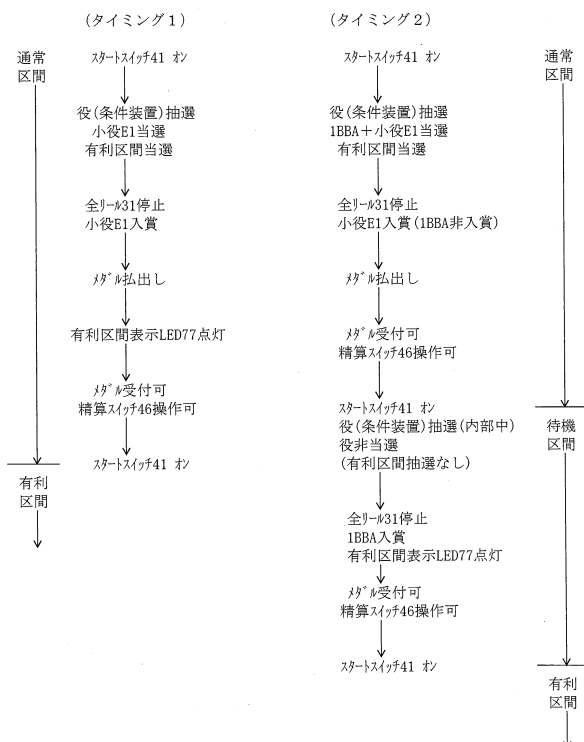
【 図 2 2 】



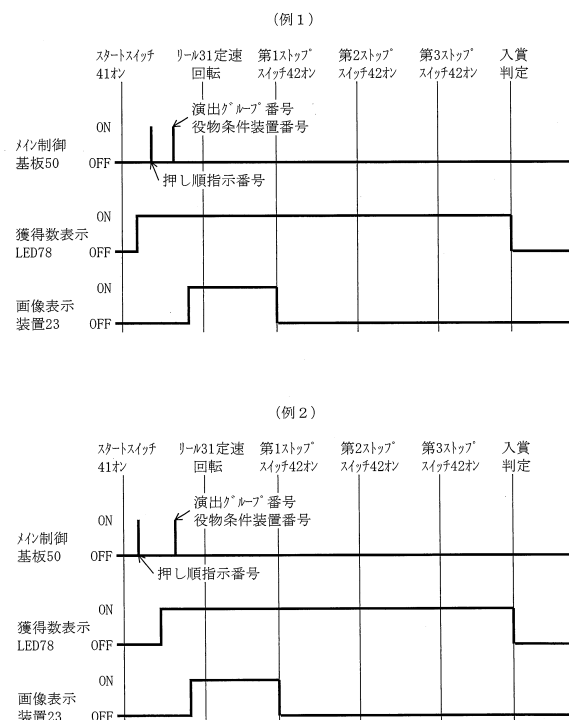
10

20

【 図 2 3 】



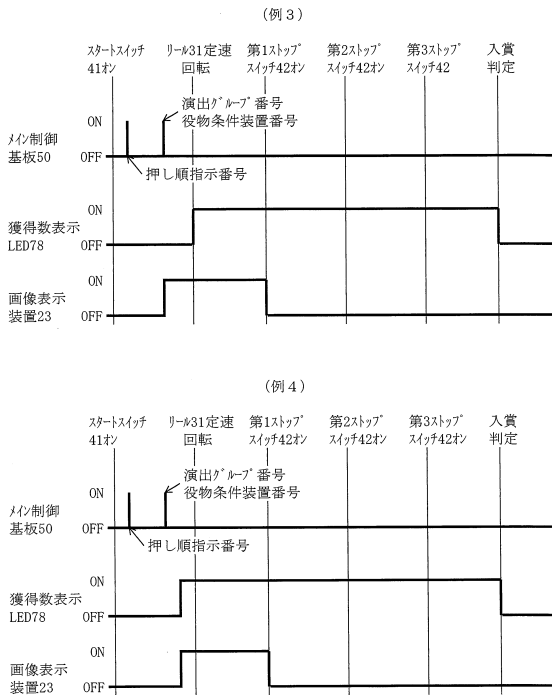
【圖 24】



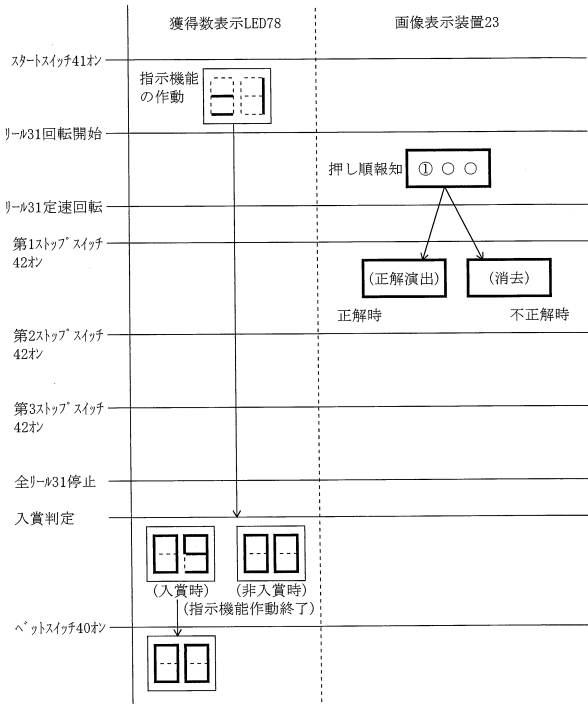
30

40

【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】

< RWM53の記憶領域の一部；有利区間関係 >

有利区間遊技回数対応値 (×100)			
4ビット目	3ビット目	2ビット目	1ビット目
F004	F003	F002	F001
00000000	00000000	00000000	00000000

総遊技回数 (×1)			
3ビット目	2ビット目	1ビット目	
F007	F006	F005	
00000000	00000000	00000000	

有利区間割合 (%)	
F008	
00000000	00000000

【図 2 8】

< RWM53の記憶領域の一部；全払出し枚数関係 >

01	F012	F011	000000000000000000000000
02	F014	F013	000000000000000000000000
			...
14	F02C	F02B	000000000000000000000000
15	F02E	F02D	000000000000000000000000

全払出し枚数
(1セット400遊技) × 15のリングバッファ

F031	F030	F02F	000000000000000000000000
------	------	------	--------------------------

6000遊技 (15セット) 合計
全払出し枚数

F034	F033	F032	000000000000000000000000
------	------	------	--------------------------

累計の全払出し枚数

10

20

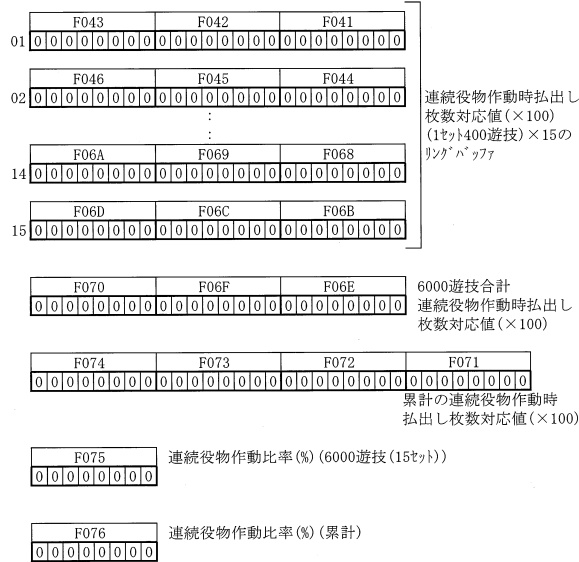
30

40

50

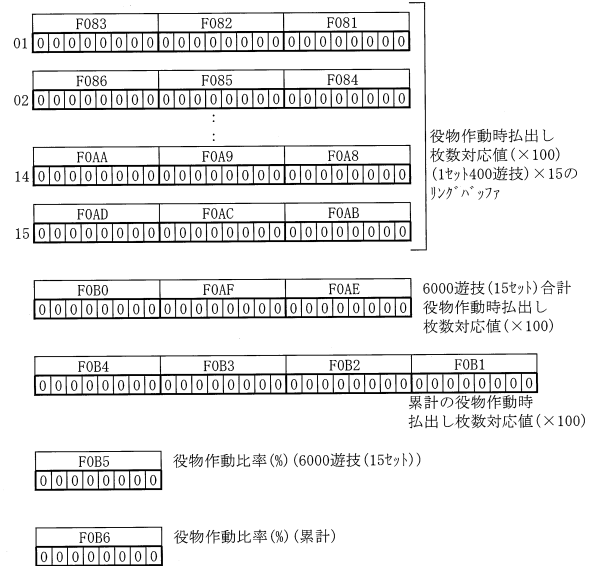
【図 29】

< RWM53の記憶領域の一部；連続役物関係 >



【図 30】

< RWM53の記憶領域の一部；役物関係 >

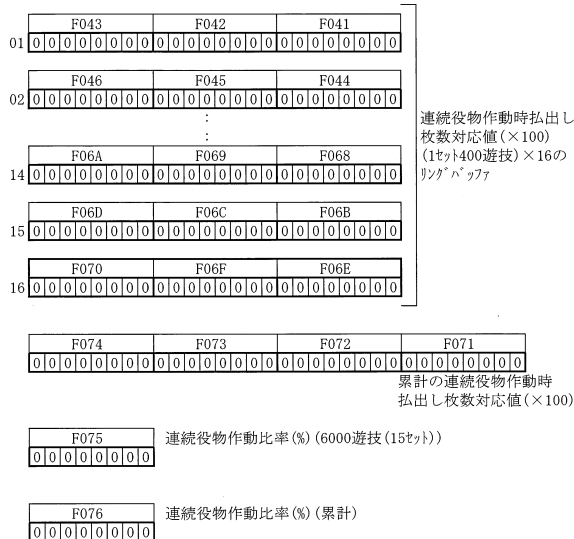


10

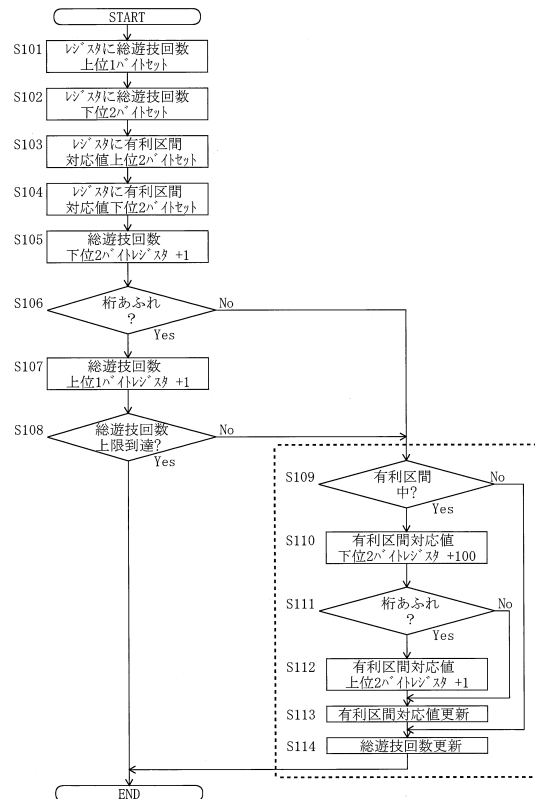
20

【図 31】

< RWM53の記憶領域の一部(変形例) >



【図 32】

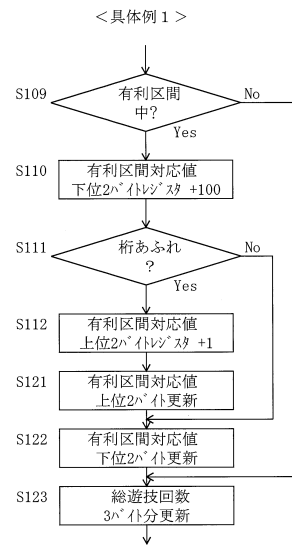


30

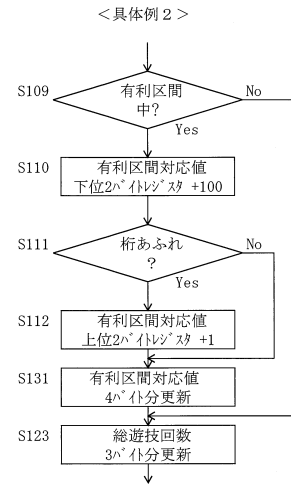
40

50

【図 3 3】



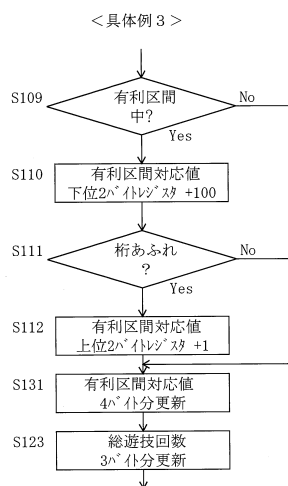
【図 3 4】



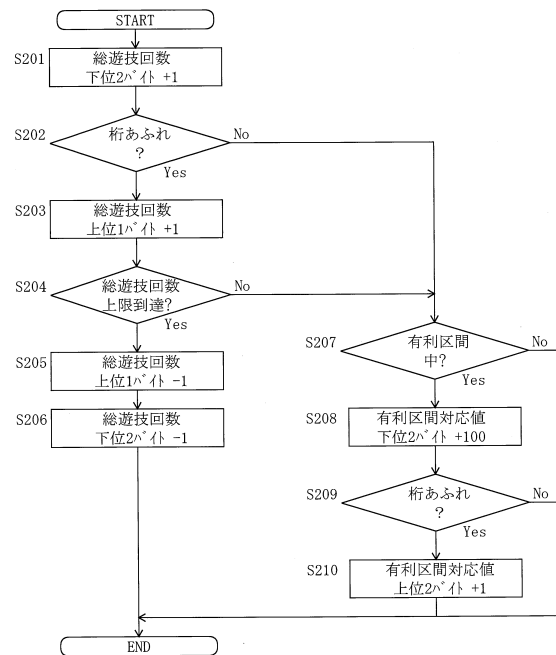
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

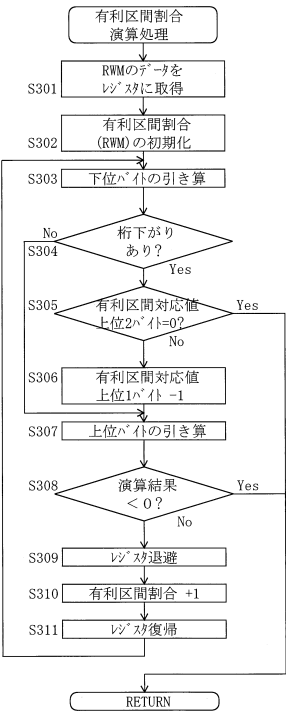


30

40

50

【図 3 7】



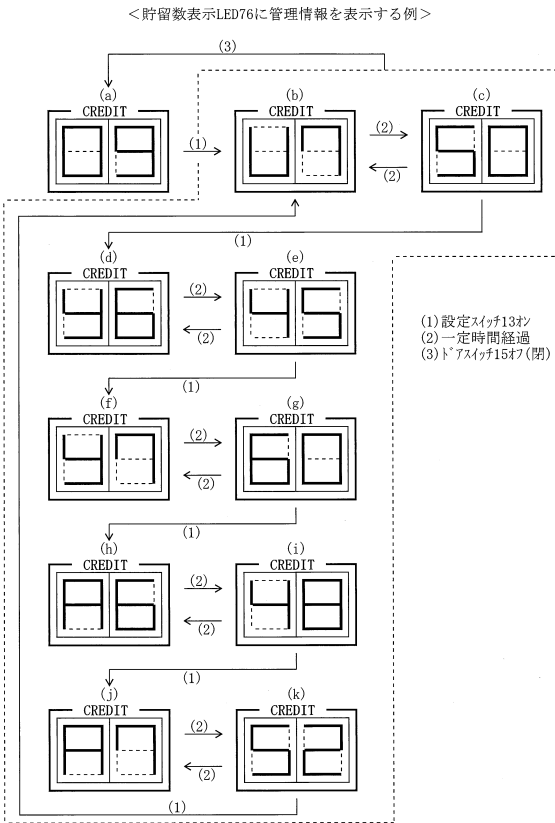
【図 3 8】

表示順	表示内容	分類	管理情報表示LED74	
			情報種別	数値
1	有利区間割合	累計	U7	50
2	連続役物比率	6000遊技(15セット)	Y6	45
3	役物比率	6000遊技(15セット)	Y7	60
4	連続役物比率	累計	A6	48
5	役物比率	累計	A7	52

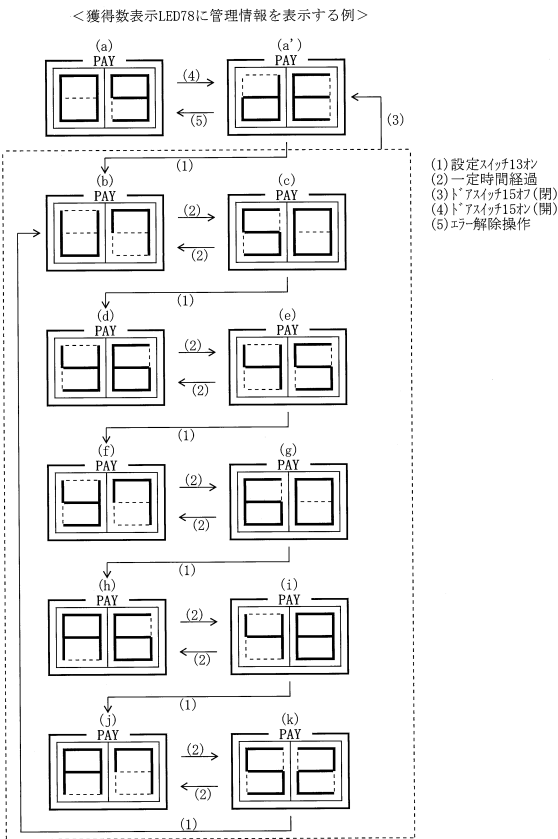
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

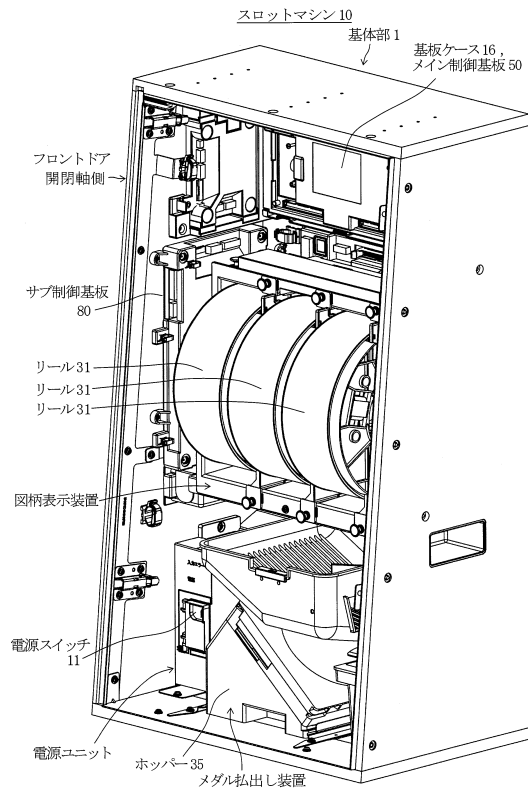


30

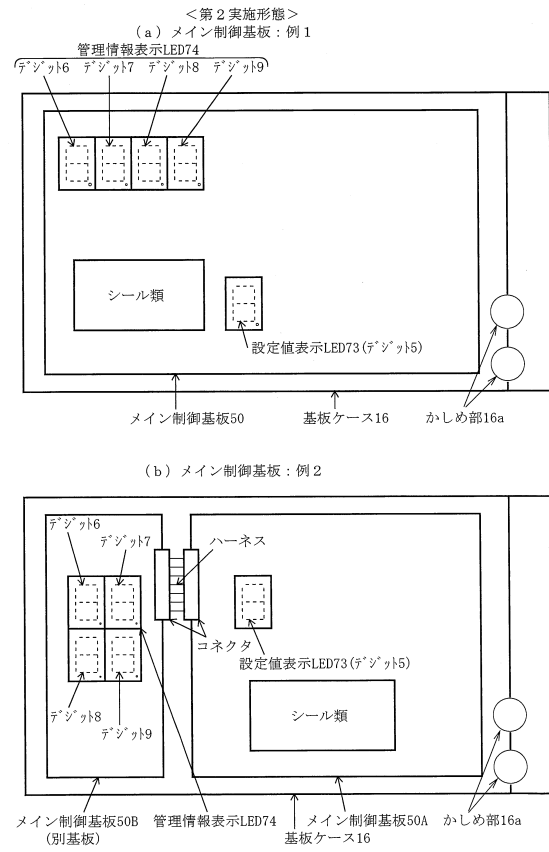
40

50

【図 4 1】



【図 4 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 8 9 2 6 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 9 6 3 4 9 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4、7 / 0 2