

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-143847

(P2018-143847A)

(43) 公開日 平成30年9月20日(2018.9.20)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 512D

テーマコード(参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 65 頁)

(21) 出願番号 特願2018-125697 (P2018-125697)  
 (22) 出願日 平成30年7月2日(2018.7.2)  
 (62) 分割の表示 特願2016-101192 (P2016-101192)  
 の分割  
 原出願日 平成28年5月20日(2016.5.20)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 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  
 (72) 発明者 四方 紀之  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 ャイン60 サミー株式会社内  
 (72) 発明者 杉浦 仁紀  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 ャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

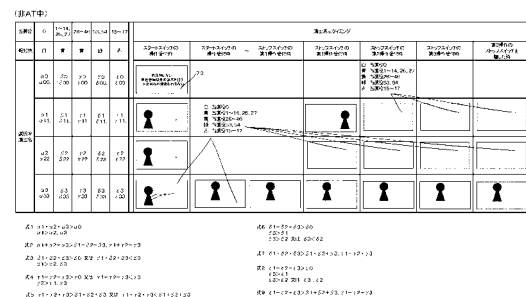
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】報知される色と有効ラインに停止されたリールの図柄の色とが関連性を有することを可能とするスロットマシンを提供すること。

【解決手段】特定の状況下(例えば、非AT中)では、第1の場合において、特定演出(11~33)が実行される割合(1+2+3)よりも、第2の場合において、所定演出(11~33)が実行される割合(1+2+3)の方が大きい。

【選択図】図30



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄が付された複数のリールと、  
各前記リールに対応するように設けられた複数のストップスイッチと、  
遊技の進行を制御するメイン制御手段と、  
演出の実行を制御するサブ制御手段と、を備え、  
前記サブ制御手段は、  
遊技開始から遊技終了までのいずれかのタイミングに、特定色の画像を表示する特定演出を実行可能であり、  
遊技開始から遊技終了までのいずれかのタイミングに、所定色の画像を表示する所定演出を実行可能であり、  
前記メイン制御手段は、  
役抽選を行う役抽選手段と、  
可能な限り、前記役抽選の結果に対応する図柄組合せが有効ライン揃うように、前記リールの停止制御を行うリール停止制御手段と、を備え、  
前記役抽選手段による役抽選の結果として、有効ラインに揃う可能性のある図柄組合せには、必ず特定色の図柄が少なくとも 1 つは含まれている第 1 の場合と、  
前記役抽選手段による役抽選の結果として、有効ラインに揃う可能性のある図柄組合せには、必ず所定色の図柄が少なくとも 1 つは含まれている第 2 の場合と、があり、  
前記第 2 の場合となる割合よりも、前記第 1 の場合となる割合の方が大きく、  
前記サブ制御手段は、  
前記第 1 の場合において、前記特定演出を実行可能であり、前記第 2 の場合において、前記所定演出を実行可能であり、  
特定の状況下では、前記第 1 の場合において、前記特定演出が実行される割合よりも、前記第 2 の場合において、前記所定演出が実行される割合の方が大きい、  
ことを特徴とするスロットマシン。

**【請求項 2】**

所定の状況下では、  
前記第 1 の場合において、前記特定演出が実行される割合と、前記第 2 の場合において、前記所定演出が実行される割合と、は略等しい、  
ことを特徴とする請求項 1 のスロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、複数の図柄が描かれたリールを停止させたときに表示された図柄の組合せに応じて結果が定まる単位遊技を行うスロットマシンに関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から遊技機の 1 つとして、スロットマシンが広く知られている。この種のスロットマシンは、遊技者によりメダルや遊技球などの遊技媒体が規定数投入されると、スタートスイッチの操作が有効になる。これにより、遊技者がスタートスイッチを操作すると、遊技が開始され、役抽選を行うとともに、各々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる。リールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作すると、役抽選の結果に沿うように、対応するリールを停止していき、全てのリールが停止したときに、1 回の遊技結果が定まる。そして、リールの表示窓内に定められている有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、何らかの役に対応していた場合は、その役が入賞したことになり、その役に対応する特典が遊技者に付与されて、1 回の遊技が終了する。一方、役が入賞しなかった場合は特典が付与されることなく 1 回の遊技が終了する。なお、以下では、上述した 1 回の遊技を単位遊技という。

## 【 0 0 0 3 】

また、この種のスロットマシンでは、当選役を示唆する色を報知する演出を行うスロットマシンがある。例えば、特許文献 1 には、当選役を示唆する色を液晶表示器によって報知することが記載されている。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 1 - 2 3 4 8 3 1 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

10

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載されるようなスロットマシンでは、液晶表示器に表示された色が、実際に有効ラインに停止されたいずれの図柄の色とも異なる場合があり、遊技者に誤解を与えるという問題点があった。

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、報知される色と有効ラインに停止されたリールの図柄の色とが関連性を有するスロットマシンの提供を目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数種類の図柄が付された複数のリールと

20

、各前記リールに対応するように設けられた複数のストップスイッチと、

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、

演出の実行を制御するサブ制御手段と、を備え、

前記サブ制御手段は、

遊技開始から遊技終了までのいずれかのタイミングに、特定色（青色）の画像を表示する特定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）を実行可能であり、

遊技開始から遊技終了までのいずれかのタイミングに、所定色（赤色）の画像を表示する所定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）を実行可能であり、

前記メイン制御手段は、

30

役抽選を行う役抽選手段と、

可能な限り、前記役抽選の結果に対応する図柄組合せが有効ライン（右斜め上がりライン）に揃うように、前記リールの停止制御を行うリール停止制御手段と、を備え、

前記役抽選手段による役抽選の結果として、有効ライン（右斜め上がりライン）に揃う可能性のある図柄組合せには、必ず特定色（青色）の図柄が少なくとも 1 つは含まれている第 1 の場合（通常再遊技当選）と、

前記役抽選手段による役抽選の結果として、有効ライン（右斜め上がりライン）に揃う可能性のある図柄組合せには、必ず所定色（赤色）の図柄が少なくとも 1 つは含まれている第 2 の場合（強チェリー当選）と、があり、

前記第 2 の場合となる割合よりも、前記第 1 の場合となる割合の方が大きく、

40

前記サブ制御手段は、

前記第 1 の場合において、前記特定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）を実行可能であり、前記第 2 の場合において、前記所定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）を実行可能であり、

特定の状況下（例えば、非 A T 中）では、前記第 1 の場合において、前記特定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）が実行される割合（ 1 + 2 + 3 ）よりも、前記第 2 の場合において、前記所定演出（ 1 1 ~ 3 3 ）が実行される割合（ 1 + 2 + 3 ）の方が大きいこと、を特徴とする。

## 【 0 0 0 8 】

上述した課題を解決するために、本発明は、所定の状況下（例えば、B B 確定中）では、

50

前記第 1 の場合において、前記特定演出（ ' 3 3 ）が実行される割合（ ' 3 ）と、前記第 2 の場合において、前記所定演出（ ' 3 3 ）が実行される割合（ ' 3 ）と、は略等しいこと、を特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

以上のように、本発明のスロットマシンによれば、報知される色と有効ラインに停止されたリールの図柄の色とが関連性を有することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】本発明の実施形態におけるスロットマシンの概略構成を説明するための説明図である。 10

【図 2】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図 3】同スロットマシンを制御する制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図 5】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図 6】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図 7】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。 20

【図 8】同スロットマシンにおける再遊技役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 9】同スロットマシンにおける再遊技役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 10】同スロットマシンにおける再遊技役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 11】同スロットマシンにおける入賞役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 12】同スロットマシンにおける入賞役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。 30

【図 13】同スロットマシンにおける入賞役が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 14】同スロットマシンにおける入賞役、ボーナス役（ B B ）が当選した時に作動する条件装置を説明するための説明図である。

【図 15】同スロットマシンにおける役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 16】同スロットマシンにおける R T 状態の移行を説明するための説明図である。

【図 17】同スロットマシンにおける主制御回路による遊技状態の移行を説明するための説明図である。 40

【図 18】同スロットマシンにおける副制御回路による演出状態の移行を説明するための説明図である。

【図 19】同スロットマシンにおける指示番号と報知する押し順との関係を説明するための図である。

【図 20】同スロットマシンにおける押し順報知のための表示器を説明するための図である。

【図 21】同スロットマシンにおける主制御手段による指示番号の表示タイミングと、副制御手段による指示番号に基づく押し順報知のタイミングとについて説明するための図である。

【図 22】同スロットマシンにおける主制御手段から副制御手段へ送信される制御コマン 50

ドについて説明するための図である。

【図 2 3】同スロットマシンにおける当選番号と演出グループ番号との対応関係について説明するための図である。

【図 2 4】同スロットマシンにおける図柄の色を説明するための図である。

【図 2 5】同スロットマシンにおける再遊技役 A が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。

【図 2 6】同スロットマシンにおける再遊技役 B 1 が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。

【図 2 7】同スロットマシンにおける再遊技役 F が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。

10

【図 2 8】同スロットマシンにおける入賞 A 1 が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。

【図 2 9】同スロットマシンにおける入賞 G が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。

【図 3 0】同スロットマシンにおける非 A T 中における演出表示タイミングを説明するための図である。

【図 3 1】同スロットマシンにおける B B 確定中における演出表示タイミングを説明するための図である。

【図 3 2】同スロットマシンにおける A T 準備中、A T 中における演出表示タイミングを説明するための図である。

20

【図 3 3】本発明の実施形態におけるスロットマシンの主制御回路で実行されるメインルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】同メインルーチン内で実行される遊技状態 0 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】同メインルーチン内で実行される遊技状態 2 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】同メインルーチン内で実行される遊技状態 3 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】同メインルーチン内で実行される遊技状態 5 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図 3 8】同メインルーチン内で実行される遊技終了チェック処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 9】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 0 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 0】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 1 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 1】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 2 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 2】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 3 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

40

【図 4 3】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 4、8 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 4】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 5 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 5】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 6 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 6】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 7、9 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 7】本発明の実施形態におけるスロットマシンの主制御回路で実行されるタイマ割込処理の内容の内容を示すフローチャートである。

50

## 【発明を実施するための形態】

## 【0011】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

## 【0012】

## (スロットマシンの構成)

図1は、スロットマシンの概略構成を説明するための説明図である。図1(a)に、スロットマシン10の正面図を示す。同図において、スロットマシン10の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けられている。このフロントパネル20の略中央には、表示窓22が形成されており、スロットマシン10の内部に回転自在に設けられている3個のリール40L、40C及び40Rの外周面に印刷された図柄が表示される。リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には20個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓22からは、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに、各リールに印刷された20個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓22には、3[図柄]×3[リール]=合計9つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段U、中央の停止表示位置を中段M、最も下側の停止表示位置を下段Lとする。

## 【0013】

また、表示窓22には、1つの有効ライン(有効ラインとも称する)、リール40Lの下段L、40Cの中段M及び40Rの上段Uを横切る有効ラインL(右上がり有効ライン)が定められている。この有効ラインLは、予め定められた複数種類の役(後述する)に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かを判定する際の基準となるラインである。すなわち、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、有効ラインLが通過する停止表示位置に停止表示された3つの図柄からなる組合せがいずれかの役に対応していたときに、その役が入賞したことになる。また、「図柄組合せが有効ラインLに沿って(停止)表示された」とは「入賞」と同義であるものとする。なお、有効ラインは、上記に限られない。

## 【0014】

フロントパネル20には、表示窓22の他に、単位遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプ及び表示器が設けられている。表示窓22の下側には、図1中、下から順に、ベット数(賭け枚数)表示ランプ26a、26b、26c、クレジット数表示器27、及び、獲得枚数表示器28が設けられている。なお、押し順報知用の表示器29を別途設けても良い。ベット数表示ランプ26a、26b、26cは、1回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものである。すなわち、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aのみが点灯し、2枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a及び26bが点灯し、3枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a、26b、26cが点灯する。

## 【0015】

ここで、スロットマシン10で単位遊技を行うために投入するメダルは遊技媒体の一種であり、遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球(いわゆるパチンコ球)や、磁気カード、非接触式ICカード又はICチップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された、単位遊技を行うことができる価値情報であってもよい。スロットマシン10では、規定枚数(例えば、3枚)のメダルが投入されると1回の単位遊技が可能となり、有効ラインLが有効ラインとなる。なお、2枚のメダルが投入されると1回の単位遊技が可能となり、有効ラインLが有効ラインとなるようにしてもよい。クレジット数表示器27(貯留数表示手段)は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10にクレジット(貯留)されている(より具体的には、後述する主制御回路100内のRAMに記憶されている)メダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器28(付与数表示手段)は、2桁の7セグメン

ト表示器からなり、スロットマシン 10 において単位遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

【0016】

上述したフロントパネル 20 の下側には、概略水平の操作パネル部 30 が設けられている。操作パネル部 30 の上面右側には、スロットマシン 10 へメダルを投入するためのメダル投入口 32 が設けられている。このメダル投入口 32 の内部には、メダル投入口 32 から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御回路 100 へメダル検出信号を出力するメダルセンサが設けられている。これにより、主制御回路 100 においてメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。

【0017】

また、操作パネル部 30 の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン 10 へ投入することができる 1 - ベットスイッチ 34 及び最大ベットスイッチ 35 が設けられている。1 - ベットスイッチ 34 は、1 回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち 1 枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン 10 へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ 35 は、クレジットされているメダルのうち、現在の単位遊技において投入が許容される最大枚数（規定枚数）のメダルを、遊技の賭けの対象としてスロットマシン 10 へ投入するためのスイッチである。

【0018】

メダル投入口 32 から、又は、各種ベットスイッチ 34, 35 を操作することにより、スロットマシン 10 に 3 枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ 26a, 26b, 26c が順次点灯していく。また、各種ベットスイッチ 34, 35 を操作したときは、前述した主制御回路 100 の RAM に記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算されることにより、クレジット数表示器 27 に表示されている値も減算される。さらに、規定枚数のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口 32 からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、主制御回路 100 の RAM に記憶されているクレジット数に加算されることにより、クレジット数表示器 27 に表示されている値も加算される。

【0019】

操作パネル部 30 の上面中央には、決定ボタンスイッチ 39、左方向スイッチ 39L、上方向スイッチ 39U、下方向スイッチ 39D、右方向スイッチ 39R が設けられている（図 1（b）参照）。

【0020】

操作パネル部 30 の正面左側には、スタートスイッチ 36 が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ 36 は、遊技者がスロットマシン 10 に規定枚数のメダルを投入すると操作が有効となる。なお、単位遊技で後述する再遊技役が入賞したときは、メダルが投入されなくても、ベット数表示ランプ 26a, 26b, 26c が規定枚数分だけ点灯し、次の単位遊技のための、スタートスイッチ 36 の操作が有効となる。この状態で遊技者がスタートスイッチ 36 を傾動操作すると、前述した 3 つのリール 40L, 40C 及び 40R が一斉に回転を開始する。これにより、リール 40L, 40C 及び 40R の各外周面に印刷された図柄は、表示窓 22 において上から下へと移動（スクロール）表示される。

【0021】

操作パネル部 30 の正面中央部には、3 つのストップスイッチ 37L, 37C 及び 37R が設けられている。ここで、ストップスイッチ 37L, 37C 及び 37R は、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が複数色に発光し得る構造になっている。また、左ストップスイッチ 37L は左リール 40L に対応し、中ストップスイッチ 37C は中リール 40C に対応し、右ストップスイッチ 37R は右リール 40R に対応している。なお、疑似遊技中は、ストップスイッチ 37 とリール 40 との対応関係を変更してもよい。具体的には、例えば、左ストップスイッチ 37L の操作により右リール 40R を停止させるようにする。ストップスイッチ 37L, 37C 及び 37R は、3 つのリール 40L, 40C 及び 40R の回転速度が所定の定常回転速度（例えば、80 回転 / 分。

10

20

30

40

50

単に定速ともいう。)に達したときに、遊技者による操作が有効となる。ここで基本的に、各ストップスイッチの操作が無効になっているときは、各ストップスイッチの押しボタン部分における発光色が赤くなっており、定常回転速度に達して操作が有効になると、押しボタン部分の発光色は青に変化する。後述するように、各ストップスイッチの発光色は、状態により適宜制御される。なお、各ストップスイッチの操作が無効になっているときは、各ストップスイッチの押しボタン部分が消灯し、リールが定常回転速度に達して操作が有効になると、押しボタン部分が発光するようにしてもよい。

#### 【 0 0 2 2 】

そして、遊技者が左ストップスイッチ 3 7 L を押動操作したときには、左リール 4 0 L が停止し、中ストップスイッチ 3 7 C を押動操作したときには、中リール 4 0 C が停止し、右ストップスイッチ 3 7 R を押動操作したときには、右リール 4 0 R が停止する。このとき、3つのリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか 3つの図柄の各中心位置と、表示窓 2 2 内の上段 U、中段 M、及び、下段 L の各中央位置とが、一致するように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置といい、スロットマシン 1 0 がリールを停止させるときは、リールの各図柄が定位置で停止するようなリール停止制御が行われる。

#### 【 0 0 2 3 】

操作パネル部 3 0 の左側には、精算スイッチ 3 8 が設けられており、メダル投入の受付期間内に操作されると、クレジットされていたメダルがすべて払い戻され、クレジット数表示器 2 7 に表示されている値が「 0 」になる。ここで、メダル投入の受付期間は、全てのリールが停止して(メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了して)から次遊技のスタートスイッチ 3 6 の操作がなされるまでの間とする。

#### 【 0 0 2 4 】

操作パネル部 3 0 の下側には、スロットマシン 1 0 の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル 5 0 が配設されている。下部パネル 5 0 の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口 6 0 が設けられている。例えば、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が停止したときに、有効ライン L に沿って停止表示された 3つの図柄の組合せが入賞役に対応していた場合、スロットマシン 1 0 の内部に設置されたメダル払出装が作動してその入賞役に対応した枚数のメダルが払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で精算スイッチ 3 8 が操作されると、クレジットされていたメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口 6 0 から排出されて受け皿 6 1 に貯留される。メダル払出口 6 0 の右側及び左側には、各々、スロットマシン 1 0 内部に収納されたスピーカ 6 4 R、6 4 L から発せられた音を外部へ通すための透音孔 6 2 R、6 2 L が設けられている。

#### 【 0 0 2 5 】

フロントパネル 2 0 の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置 7 0 が設けられている。なお、表示装置 7 0 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置 7 0 は、遊技履歴を表示したり、単位遊技中に表示される演出画像、役抽選の結果を報知するための演出画像、単位遊技の進行(メダル投入 スタートスイッチ 3 6 の操作 リールの回転 ストップスイッチ 3 7 L、3 7 C、3 7 R の操作 全リール回転停止)に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置 7 0 の上方には、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R が停止し、何らかの役が入賞した場合、入賞した役に応じたパターンで点滅する演出用ランプ 7 2 が設けられている。

#### 【 0 0 2 6 】

##### [ リール図柄の説明 ]

次に、図 2 を参照して、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。図 2 ( a ) に示すように、リール

10

20

30

40

50



ル４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面には２０個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、２０分割に区画された各図柄領域に１つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類は、図２（ｂ）に示すように、１０種類あり、各種類に応じて種別コード（図示略）が予め定められている。スロットマシン１０における図柄の種類には、数字の７を赤色で表した「赤７」図柄、数字の７を白色で表した「白７」図柄、棒状の塊をモチーフとして黒色で表した「ＢＡＲ」図柄、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄、水色のプラムをモチーフとした「リブレイＡ」図柄、水色のプラムをモチーフとした「リブレイＢ」図柄、緑色のスイカをモチーフとした「スイカＡ」図柄、緑色のスイカをモチーフとした「スイカＢ」図柄、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄、白色の星をモチーフとした「 blanks 」図柄、がある。以下、「リブレイ」図柄と記載した場合は、「リブレイＡ」図柄又は「リブレイＢ」図柄を示し、「スイカ」図柄と記載した場合は、「スイカＡ」図柄又は「スイカＢ」図柄を示す。

#### 【００２７】

なお、１リールにおける図柄数は２０図柄に限らず、１６、２１図柄等、任意の図柄数に定めることができる。

#### 【００２８】

また、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図２（ａ）に示すように「０」～「１９」の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御回路１００のＲＯＭに記憶されている。各リールの図柄番号及び対応する種別コードは、後述するリール停止制御を行う際に参照される。以下では、図柄番号及び種別コードをまとめて図柄識別情報という。図２（ａ）に示す各リールテープは、図柄番号「０」と「１」の間を切り離して展開した状態を示し、実際にリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「０」と「１」の図柄が連続することになる。

#### 【００２９】

また、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが回転すると、表示窓２２内に表示される各リールの３つの図柄は、連続する３つの図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓２２の下段Ｌから上段Ｕに向かって、図柄番号「１」，「２」，「３」の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号「２」，「３」，「４」 図柄番号「３」，「４」，「５」 図柄番号「４」，「５」，「６」 ……と変化する。そして、図柄番号「１８」，「１９」，「０」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「１９」，「０」，「１」 図柄番号「０」，「１」，「２」 図柄番号「１」，「２」，「３」 ……と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号「０」から「１９」のうち連続する３つの図柄が循環的にスクロール表示される。

#### 【００３０】

##### （１－ｃ－１）制御回路の構成

スロットマシン１０を制御する制御回路は、主制御回路１００（以下、主制御手段１００や主制御基板１００とも称する）と副制御回路２００（以下、副制御手段２００とも称する）とで構成されている。ここで、主制御回路１００のブロック図、これに電氣的に接続されている副制御回路２００のブロック図を図３に示す。

#### 【００３１】

##### [ 制御手段の説明 ]

次に、図３に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン１０の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン１０の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段１００と、遊技の演出を制御する副制御手段２００とによって構成されている。主制御手段１００は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段２００は、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて遊技に伴って実行される演出を出力する制御や各種情報を報知する制御を行う。なお、主制御手段１００と副制御手段

10

20

30

40

50

200との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段100から副制御手段200への一方向に限られており、副制御手段200から何らかの情報が主制御手段100へ直接送信されることはない。

#### 【0032】

主制御手段の説明

<主制御手段及びその周辺のハードウェア構成>

主制御手段100は、CPU、ROM、RWM、乱数生成手段（乱数回路）及びタイマカウンタ手段（タイマ回路）、I/Oポートが1つのチップ内に構成されたものである。この主制御手段100は、主制御回路又は主制御基板とも呼ばれ、主制御手段100の機能を実現するための回路は一枚の基板上に構成されている。

10

#### 【0033】

乱数生成手段は、各種抽選を行う際に使用される乱数を生成し、タイマカウンタ手段は、CPUなどが作動するためのクロック信号の計数値に基づいて割込要求信号を生成する。また、I/Oポートは、操作手段300、ベット数表示ランプ26a~26c、クレジット数表示器27、獲得枚数表示器28、ステッピングモータ42L、42C、42R、リール回転位置センサ44L、44C、44R、ブロッカ45、ホッパーモータ46、払出センサ47、ドアスイッチ48、設定ドアスイッチ49及び外部集中端子基板84といった各部構成に対する信号を出力し、各部構成からの信号を入力する。

#### 【0034】

ここで、ステッピングモータ42L、42C、42Rは、主制御手段100から出力される励磁信号にしたがって、対応するリール40L、40C、40Rを回転又は停止させる。リール回転位置センサ44L、44C、44Rは、リール40L、40C、40Rに各々対応して設けられており、対応するリールの基準位置に設けられたインデックス（被検出部材）を検出すると、その検出信号を主制御手段100に対して出力する。これにより主制御手段100は、当該インデックスの位置から計数を開始したステッピングモータのステップ数に基づいて、リールの回転位置（表示窓22に表示されている図柄）を認識することができる。

20

#### 【0035】

ホッパーモータ46は、メダル投入口32から投入されたメダルを貯留するメダルホッパー（図示略）に設けられ、主制御手段100から出力される駆動信号にしたがって貯留されているメダルをメダル払出口60から排出させる。払出センサ47は、ホッパーモータ46が駆動することによって払い出されるメダルを検出し、その検出信号を主制御手段100へ出力する。ブロッカ45は、スロットマシン10の内部に設けられたメダル投入口32からメダルホッパーへ至るメダル流路の途中に設置され、主制御手段100からのオン/オフ信号にしたがってメダル流路の形成又は解除する。なお、メダル投入口32から投入されたメダルは、メダル流路が形成されている（ブロッカがオン）ときはメダルホッパーに貯留され、メダル流路が形成されていない（ブロッカがオフ）ときは、メダル払出口60から排出される。ドアスイッチ48は前述した前面扉の開閉を検出し、その検出信号を主制御手段100へ出力する。設定ドアスイッチ49は後述する設定値を設定するための設定変更キースイッチ92及びリセット/設定スイッチ93を開閉可能に覆っている設定ドアの開閉を検出し、その検出信号を主制御手段100へ出力する。

30

40

#### 【0036】

外部集中端子基板84は、スロットマシン10が現在行われている遊技に関する情報を外部の遊技情報表示装置（データ表示器とも称する）やホールコンピュータに対して主制御手段100から出力される各種信号を中継する。主制御手段100から外部へ送信される信号としては、遊技が行われる際にメダルがベットされたことを示すベット信号（IN信号）、遊技者にメダルが払い出されたことを示す払出信号（OUT信号）、後述する遊技状態が遊技状態5、7、9（BB）に移行したことを示す信号（BB信号）、スロットマシン10に異常が発生したことを示す信号（異常発生信号）、スタートスイッチ36が操作されたことを示す信号（スタート信号）、及び、後述する遊技状態が遊技状態3（A

50

T)に移行したことを示す信号(AT信号)がある。ここで、外部集中端子基板84は、上述した各種信号の内容を、ハイレベルを示す電位と、ローレベルを示す電位とによって表してもよいし、各種信号に対応するリレー回路を設けて、各リレー回路を開閉することで上述した各種信号の内容を表してもよい。

#### 【0037】

操作手段300は、図1に示したスロットマシン10の前面扉に設けられた各種スイッチの他に、スロットマシン10の内部に設けられた電源スイッチ91、設定変更キースイッチ92及びリセット/設定スイッチ93を含む。電源スイッチ91はスロットマシン10に供給される電力をオン/オフするスイッチである。設定変更キースイッチ92は鍵穴を有し、当該鍵穴に挿入した設定変更用の鍵を回動することでオン又はオフとなるスイッチである。リセット/設定スイッチ93はエラーが発生したときにそのエラー状態をリセットしたり、後述する設定値を変化させたりする際に操作される押しボタン式のスイッチである。

#### 【0038】

##### <主制御手段の機能ブロック>

次に、主制御手段100の機能ブロックについて説明する。主制御手段100は、当選役決定手段110と、フリーズ制御手段120と、リール制御手段130と、状態制御手段140と、報知制御手段146と、入賞判定手段150と、制御コマンド送信手段160と、外部信号出力手段170と、を含んでいる。以下に説明する各手段の機能は、主制御手段100を構成するCPUによって、ROMに記憶された制御プログラムを実行することで実現されるものとする。

#### 【0039】

##### (当選役決定手段の説明)

当選役決定手段110は、主制御手段100に含まれる乱数生成手段が発生する乱数(数値範囲:0~65535)に基づく抽選によって当選役(当選役に対応する当選番号や役物当選番号)を決定する。なお、主制御手段100は、後述する遊技状態に関係なく、副制御手段200に当選番号の情報を送信することはないが、代わりに演出グループ番号の情報を送信する。当選番号の情報を送信していた場合、ゴト行為により当選番号を抽出されることがあり、当選番号が特定されることで、正解押し順も特定される恐れがある。他方、演出グループ番号は、当選役(当選番号)の種類ごとにグループ分けした際の番号であり、異なる当選番号が決定されても、同じ演出グループ番号が送信されることがあるため、演出グループ番号が特定されても、決定された当選番号を特定することはできず、正解押し順も特定される恐れがなくなる。

#### 【0040】

ここで、当選役には大別するとボーナス、再遊技及び入賞の3種類があり、これら当選役(ボーナス役、再遊技役及び入賞役とも称する)が入賞すると、遊技者に所定の特典が付与されることになる。すなわち、ボーナス役が入賞すると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利なボーナスゲーム(特別遊技とも称する)が行われる。本実施形態では、ボーナスはBBであるものとして説明するが、RB、やMBでもよい。BBとは、所定役が高確率で当選する遊技(RB)を、所定の払出枚数を超えるまで、連続して行うことができるものである。再遊技役が入賞すると、次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる。ここで、再遊技役が入賞したことによってメダルを投入することなく実行することができる遊技を再遊技という。また、入賞役が入賞すると、予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出される。

#### 【0041】

次に、各条件装置に対応付けられた図柄組合せを図4~図7に示す。また、図4は条件装置BB1、BB2、RB及び再遊技1~6に対応付けられた図柄組合せ、図5は条件装置再遊技7~13に対応付けられた図柄組合せ、図6は条件装置入賞1~20に対応付けられた図柄組合せ、図7は条件装置入賞21~24に対応付けられた図柄組合せを示す。これらの図に示すように、各条件装置には1つ又は複数の図柄組合せが対応付けられてお

り、対応づけられた図柄組合せのうちいずれかが揃うと、対応する当選役が入賞することになる。また、図 7 には特定図柄 1 ~ 3 と定義された図柄組合せを示す。特定図柄 1 ~ 3 は、当選役 E 1 ~ E 6 が当選したとき 3 枚役を取りこぼしたとき、表示されうる図柄組合せである。

【 0 0 4 2 】

例えば、B B 1 又は B B 2 に対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技からボーナスゲームが開始し、再遊技 1 ~ 1 3 のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと再遊技が行われる。また、入賞 1 ~ 2 4 のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと、予め定められた枚数のメダルが払い出される。ここで、図 6、7 に示すように、通常遊技中 ( 3 枚賭 ) に、入賞 1 ~ 3 ( 9 枚役とも称する ) に対応する図柄組合せが揃ったときは 9 枚、入賞 4 ~ 8 ( 1 枚役とも称する ) に対応する図柄組合せが揃ったときは 1 枚、入賞 9 ~ 2 3 ( 3 枚役とも称する ) に対応する図柄組合せが揃ったときは 3 枚のメダルが払い出される。

10

【 0 0 4 3 】

なお、以下では図柄組合せを文言で表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括弧することとする。例えば図 4 に示す再遊技 1 の「 2 」に対応する図柄組合せは「ベル - リプレイ A - ベル」と表す。

【 0 0 4 4 】

図 8 ~ 1 4 に当選役と作動する条件装置との関係を示す。ここで、図 8 ~ 図 1 4 は再遊技役、入賞役、ボーナス役 ( B B 1、B B 2、R B ) が当選した時に作動する条件装置を示している。図 1 4 ( b ) に示すように、ボーナス役が当選すると作動する条件装置は B B 1、B B 2、R B であり、条件装置 B B 1、B B 2、R B が一旦作動すると入賞するまで作動している状態が維持される。この状態を「内部中」又は「ボーナスフラグ持越し中」という。

20

【 0 0 4 5 】

また、当選役決定手段 1 1 0 による抽選の結果、ボーナス役 ( B B 1、B B 2、R B ) が当選したか否かに関係なく役物当選番号が後述する副制御手段 2 0 0 へ送信される。役物当選番号は、ボーナス役が当選していないときは「 0 」であり、B B 1 が当選しているときは役物当選番号が「 1」、B B 2 が当選しているときは役物当選番号が「 2」、R B が当選しているときは役物当選番号が「 3 」となる。

【 0 0 4 6 】

30

ここで、当選役を分類毎に分けた際の名称 ( 役分類と称する ) を備考 1 に示す。当選番号 1、2 7 に対応する役分類は通常リプレイである。当選番号 2 ~ 1 4、2 6 に対応する役分類は R T 移行リプレイである。また、当選番号 2 8 ~ 4 5 に対応する役分類は押し順ベルであり、当選番号 4 6 に対応する役分類は共通ベルである。そして、当選番号 1 5 に対応する役分類は弱チェリー、当選番号 1 6、1 7 に対応する役分類は強チェリー、当選番号 1 8 ~ 2 0 に対応する役分類は押し順中段チェリー、当選番号 2 1 ~ 2 3 に対応する役分類は押し順チャンス目、当選番号 2 4 に対応する役分類は 7 揃いフェイク、当選番号 2 5 に対応する役分類は 7 揃い、当選番号 5 3 に対応する役分類は弱スイカ、当選番号 5 4 に対応する役分類は強スイカ、当選番号 5 5 に対応する役分類は強チャンス目である。

【 0 0 4 7 】

40

備考 1 には、通常遊技中 ( 非内部中 ( B B 非内部中、B B 中の R B 非内部中 ) ) における操作順序と揃いうる条件装置との関係が示されている。備考 2、3、4 には、それぞれ B B 1 内部中、B B 2 内部中、R B 内部中における操作順序と揃いうる条件装置との関係が示されている。また、図 1 3 における特図は、図 7 に記載された特定図柄 1 ~ 3 の略称である。

【 0 0 4 8 】

また、図 8 ~ 図 1 0 に示すように、再遊技 A ~ M には再遊技 1 ~ 1 3 の 1 3 種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられており、入賞 A 1 ~ J には入賞 1 ~ 2 4 の 2 4 種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられている。また、各再遊技役及び入賞役には複数の条件装置が対応付けられている。複数の条件装置が対応付けられた ( 作動する ) 当選役が

50

当選した場合は、ストップスイッチの操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて、有効ラインL上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なるものもある。また、各再遊技役及び入賞役に対応する条件装置は、ボーナス役に対応する条件装置と異なり、対応する当選役が決定された遊技の間だけ作動し、当該遊技が終了するとその作動を終了する。

#### 【0049】

（抽選テーブル）

ここで、各当選役の当選確率を定めた抽選テーブルを図15に示す。当選役決定手段110によって行われる抽選では、当選役として、ボーナス役であるBB1、BB2、再遊技役である再遊技A～M、及び、入賞役である入賞A1～Jのうち1つ以上が決定されることがある。また、非RT、RT1～7、RBという9つのRT状態が定められており、各RT状態に応じて上述した当選役の当選確率が異なっている。RT状態は、予め定められた移行条件に応じて移行するようになっており、移行条件の成立判断や移行先は、RT状態制御手段142によって制御される。非RTは、BB非内部中又はBB中（RB非内部中）であり、RT1～RT3はBB非内部中であり、RT4、RT5はBB非内部中又はBB中（RB非内部中、RB内部中）であり、RT6、7はBB内部中（BB1内部中、BB2内部中）、RBはRB中である。

#### 【0050】

具体的には、非RTでは再遊技A、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性があり、RT1では、再遊技B1～B5、E、F、G、M、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性がある。RT2では、再遊技C1～C5、E、F、G、M、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性がある。RT3では、再遊技D1～M、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性がある。RT4では、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、再遊技L、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性がある。RT5では、再遊技D1～M、BB2＋再遊技F、BB2＋再遊技G、入賞A1～H、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hが当選する可能性がある。RT6では、再遊技A、再遊技F、再遊技G、入賞A1～Hが当選する可能性がある。RT7では、再遊技A、再遊技F、再遊技G、入賞A1～Hが当選する可能性がある。RBでは、入賞I、Jが当選する可能性がある。

#### 【0051】

また、各RT状態のうち、非RT、RT1、RT2、RT4、RT6、RT7における再遊技役の合成当選確率が最も低くなっており（それぞれ置数が8938（分母は65536））、RT3、RT5は再遊技役の合成当選確率が高くなっている（それぞれ置数が42720（分母は65536））。再遊技役の合成当選確率が高い程、メダルを投入することなく遊技を行うことができる機会が増え、特に、RT3、RT5においてはBB（BB1又はBB2の総称、以下同様）が当選する可能性もあるため、遊技者に有利な状態になっているといえる。なお、RT4には、非BB中のRT4（非BB）とBB中のRT4（BB開始時）とがある。図示されていないが、BB中のRT4（BB開始時）においては、非BB中のRT4（非BB）のハズレの置数33742がRBの置数33742に置き換えられている。また、BB中の非RT（BB作動中）においても、非BB中の非RT（非BB）のハズレの置数33742がRBの置数33742に置き換えられる。

#### 【0052】

ここで、BB2＋再遊技Fの当選番号については、再遊技Fの当選番号は16、BB2の役物当選番号は2であるので、16＋2と表記する（BB2＋再遊技G、BB1＋入賞D、BB2＋入賞Hについても同様）。

#### 【0053】

なお、図15には、設定値6に対応する抽選テーブルが示されている。また、本実施形態では、図15に示す抽選テーブルにおける当選確率とは異なる当選確率の抽選テーブル

(設定値 1 ~ 5) をさらに備えており、設定値が高くなる程、再遊技 E、再遊技 F、入賞 D、入賞 F 及び入賞 G の当選確率は高く設定されている。すなわち、各抽選テーブルには予め 1 ~ 6 の番号のうち、固有の番号が 1 つ付与されており、設定変更キー 9 3 及びリセット / 設定スイッチ 9 4 によって設定された設定値 (1 ~ 6) に対応する抽選テーブルが遊技に使用される。

#### 【0054】

図 15 に示した各当選役には所定の条件装置が定められており、当選役決定手段 110 によって当選役が決定されると、決定された当選役に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン L 上に揃うように (すなわち、当選役が入賞し得るように) リール停止制御が行われる。なお、以下の説明において、図柄組合せが有効ライン L 上に揃うことを、単に「図柄組合せが揃う」ともいう。

10

#### 【0055】

(フリーズ制御手段の説明)

フリーズ制御手段 120 は、所定の条件が成立すると、スタートスイッチ 36 が操作された後に遊技の進行を遅延させる、いわゆるフリーズ状態にする。本実施形態におけるフリーズ状態の発生タイミングは、スタートスイッチ 36 が操作されてからリールが回転を開始するまでの間であるが、この他にも、リールが回転を開始してからストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの間、ストップスイッチの操作が受け付け可能になってから各ストップスイッチが操作されるまでの間、全リールの回転が停止してから次の遊技を開始することができる状態になるまでの間、などにフリーズ状態を発生させてもよい。

20

#### 【0056】

また、本実施形態ではフリーズ状態になっているときに、リール 40 L, 40 C, 40 R を適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるための演出 (リール演出) を行っており、フリーズ制御手段 120 は、フリーズ状態を発生させるか否かを決定すると共に、フリーズ状態になっているときに実行するリール演出の種類も決定する。リール演出の種類としては、例えば、通常回転とは逆方向にリールを回転させたり、リールを所定図柄数だけ回転させて特定の図柄組合せを表示したり、複数のリールのうち所定のリールを停止状態にして他のリールを回転状態にしたり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりすることが考えられる。

#### 【0057】

30

また、フリーズ演出を行うフリーズ期間は、所定の条件によって変化させることができる。このフリーズ期間の変化には、フリーズ状態中の一時停止期間を短くすることや長くすることが含まれる。また、所定の条件としては、遊技者による各種スイッチ (スタートスイッチ 36、ベットスイッチ 34, 35、ストップスイッチ 37 L, 37 C, 37 R、清算スイッチ 33 など) の操作に基づく信号の検出や、抽選によって所定の結果が得られることなどが挙げられる。

#### 【0058】

一時停止期間を短くする制御処理としては、一時停止期間を強制終了すること、又は、一時停止期間よりも短い期間に書き換えることが挙げられる。そして、一時停止期間を長くする制御処理としては、一時停止期間の後に別の停止期間を追加すること、又は、一時停止期間よりも長い期間に書き換えることが挙げられる。また、フリーズ演出に基づく一時停止期間は、最大時間が定められたものでなく、遊技者の操作に基づき一定の結果が得られるまで継続してもよい。

40

#### 【0059】

フリーズ演出を行うフリーズ期間は、いわゆるウエイト期間 (前回の遊技でリールが回転を開始してから次遊技でリールの回転開始が可能になるまでの最短時間。例えば 4.1 秒間) の経過後に設定してもよいし、ウエイト期間を含んで設定してもよい。ウエイト期間を含んだ場合は、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了するか否かを判断して、終了する場合は、ウエイト期間経過後にフリーズ期間を設定する態様や、フリーズ演出終了後に残りのウエイト期間を再開する態様が挙げられる。又は、予めウエイト期間よりも長い期

50

間のフリーズ期間を設けることで、このような判断処理を省略することができる。

【0060】

フリーズ演出として、あたかも通常の遊技を進行しているかのような疑似遊技演出を行ってもよい。疑似遊技演出は、スタートスイッチが操作されたことに基づいたスタートスイッチ受け付け処理からリール回転開始処理までの間にフリーズ演出期間を定め、フリーズ演出期間中はリール回転制御を行い、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作に基づいてリール停止制御を行う。但し、疑似遊技演出中において、入賞判定処理又は払出し制御処理は行わない。

【0061】

疑似遊技演出では、ストップスイッチ36が操作されたタイミング、特定のリールが停止したタイミング、又は、全てのリールが停止したタイミングで上下に揺動する動きを行ってもよい。これにより、通常の遊技であるか疑似遊技演出であるかを判断することができる。また、疑似遊技演出において、疑似遊技演出が終了して本来の遊技に戻る際に、各リール間の相対的な角度が維持されないようにするとよい。これを実現するには、例えば、疑似遊技演出を終了して再び各リールを回転させる際に、その回転開始タイミングを各リール間でランダムに遅延させることが考えられる。

【0062】

(リール制御手段の説明)

リール制御手段130は、リール40L, 40C, 40Rを回転/停止させるステッピングモータ42L, 42C, 42Rを駆動制御する。すなわち、遊技者によってスタートレバー36が操作されたことに基づいてステッピングモータ42L, 42C, 42Rの回転を開始し、リール40L, 40C, 40Rの回転速度が前述した定速に達すると、以下、定速を維持する。そして、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール(より正確にはステッピングモータ)について停止制御を行う。

【0063】

このとき、リール制御手段130は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに20図柄が設けられたリールを、定速(80回転/分)の状態から190ミリ秒以内にリールの回転を停止させるとすると、 $80(\text{回転})/60(\text{秒}) \times 0.19(\text{秒}) \times 20(\text{図柄}) = \text{約} 5.067$ 図柄分が回転するまで(停止制御範囲内)にリールを停止させればよい。

【0064】

リール制御手段130は、当選役決定手段110によっていずれかの当選番号や役物当選番号が決定されたときは、その当選番号や役物当選番号に対応する当選役の図柄組合せが有効ラインLに停止するようにリールの回転を停止させる(いわゆる引込制御を行う)。ただし、当選役の図柄組合せ構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、当選役以外の役が入賞しないようにリールを停止させる(いわゆる蹴飛ばし制御を行う)。

【0065】

また、図15に示した再遊技B1~D3、F~K(当選番号2~14、17~25)、入賞A1~E6(当選番号28~52)が当選役として定められたときはストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序(押し順)に応じて引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置(引込制御の対象となる条件装置とも称する)が異なっている。すなわち、例えば抽選によってある当選役が決定されたときに、第1の条件装置及び第2の条件装置が作動したとすると、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが第1の押し順で操作された場合は、第1の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、第2の押し順で操作された場合は、第2の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

【0066】

ここで、図8~14に当選役と、押し順に応じた引込制御の対象となる条件装置との関

10

20

30

40

50

係を備考欄に示す。図 8 ~ 14 の備考欄には、役が当選した時の押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。ここで、備考 1 は通常遊技中、備考 2 は B B 1 内部中、備考 3 は B B 2 内部中、備考 4 は R B 内部中における押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示す。例えば、再遊技 B 1 ( 当選番号 2 ) に関して、左第 1、中第 2、右第 3 の押し順でストップスイッチ 37 が操作されると再遊技 5、左第 1、右第 2、中第 3 の押し順でストップスイッチ 37 が操作されると再遊技 2、中第 1 の押し順でストップスイッチ 37 が操作されると再遊技 2、右第 1 の押し順でストップスイッチ 37 が操作されると再遊技 2 が入賞することが示されている。他の条件装置に関しても同様に備考欄に示されたような押し順が設定されている。備考欄の 100% は、その押し順でストップスイッチ 37 が操作されると、必ず引込制御の対象となる条件装置に対応する図柄組合せが入賞することを示し、1/4 などと記載されているのは、その押し順でストップスイッチ 37 が操作されても、引込制御の対象となる条件装置に対応する図柄組合せが入賞するのは 1/4 の確率であることを示している。

10

#### 【0067】

( 状態制御手段の説明 )

状態制御手段 140 は、R T 状態制御手段 142、遊技状態制御手段 144 を有し、当選役決定手段 110 で行われる抽選の当選確率 ( 当選役の当選確率 ) が異なる R T 状態の移行や、再遊技役又は入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる ( 有利な図柄組合せが有効ライン L 上に揃う ) 押し順を報知するアシストタイム ( 以下、A T とも称する ) に関する処理などが異なる遊技状態の移行を制御する。R T 状態制御手段 142 は、R T 状態の移行を制御するものであり、図 16 に示すように、初期状態である非 R T において、図 7 に示した特定図柄 1 ~ 3 のいずれかが有効ライン L 上に停止表示されると R T 状態制御手段 142 は R T 状態を R T 1 へ移行させる。

20

#### 【0068】

R T 1 において、再遊技 5 に対応する図柄組合せが揃うと、R T 状態制御手段 142 は R T 状態を R T 2 へ移行させ、R T 2 において、再遊技 6 に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R T 3 へ移行させ、R T 2、R T 3、R T 5 ( 非 B B ) において、特定図柄、再遊技 3、4 に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R T 1 へ移行させる。また、R T 4 ( 非 B B )、R T 5 ( 非 B B ) において、再遊技 6 に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R T 3 へ移行させる。R T 4 ( 非 B B ) において、特定図柄に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R T 1 へ移行させる。

30

#### 【0069】

非 R T、R T 1 ~ 3、R T 4 ( 非 B B )、R T 5 ( 非 B B ) において、当選役決定手段 110 によって B B 1 が当選役に決定され B B 1 に対応する図柄組合せが揃わなかったときは R T 状態を R T 6 ( B B 1 内部中 ) へ移行させ、当選役決定手段 110 によって B B 2 が当選役に決定され B B 2 に対応する図柄組合せが揃わなかったときは R T 状態を R T 7 ( B B 2 内部中 ) へ移行させ、非 R T、R T 1 ~ 3、R T 4 ( 非 B B )、R T 5 ( 非 B B )、R T 6、7 において B B 1 又は B B 2 に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R T 4 ( B B 開始時 ) へ移行させる。そして、R T 4 ( B B 開始時 ) においてメダルの払出枚数の合計数が 450 枚を超えて、B B が終了すると R T 4 ( 非 B B ) へ移行して、次の遊技から当選役決定手段 110 は R T 4 ( 非 B B ) における抽選を行う。

40

#### 【0070】

R T 4 ( B B 開始時 ) において、当選役決定手段 110 によって R B が当選役に決定され、R B に対応する図柄組合せが揃わなかったときは R T 状態を R T 5 ( R B 内部中 ) へ移行させ、R T 4 ( B B 開始時 ) 又は R T 5 ( R B 内部中 ) において R B に対応する図柄組合せが揃うと R T 状態を R B 作動中 ( S R B 中 ) へ移行させる。そして、R T 5 ( R B 内部中 ) においてメダルの払出枚数の合計数が 450 枚を超えて B B が終了すると R T 5 ( 非 B B ) へ移行させる。R B 作動中において 2 回の遊技又は 2 回の入賞がある ( 12 回の遊技又は 8 回の入賞の範囲内であれば自由である ) と非 R T ( B B 作動中 ) へ移行させ、非 R T ( B B 作動中 ) において R B が当選役に決定され、R B に対応する図柄組合せが

50



揃わなかったときは R T 状態を R T 5 ( R B 内部中 ) へ移行させる。 R B 作動中 ( S R B 中 ) 又は非 R T ( B B 作動中 ) においてメダルの払出枚数の合計数が 4 5 0 枚を超えて B B が終了すると非 R T へ移行させる。

#### 【 0 0 7 1 】

ここで、非 R T は B B 中である R B 作動中 ( S R B 中 ) 又は非 R T ( B B 作動中 ) の終了後に移行される状態であり、 R T 1 は R T 2 に移行する再遊技 B 1 ~ B 5 が当選する状態であり、 R T 2 は R T 3 に移行する再遊技 C 1 ~ C 5 が当選する状態である。 R T 3、 R T 5 ( 非 B B ) は、再遊技の当選確率が最も高い状態である。非 R T、 R T 1 ~ R T 3、 R T 4 ( 非 B B )、 R T 5 ( 非 B B ) は B B 非内部中であり、 R T 6、 7 は B B 内部中であり、 R T 4 ( B B 開始時 )、 R T 5 ( R B 内部中 )、 R B 作動中 ( S R B 中 )、非 R T ( B B 作動中 ) は B B 中である。

10

#### 【 0 0 7 2 】

R T 4 ( 非 B B ) は、 R T 3 に移行する再遊技 L が当選する状態である。 R T 5 ( 非 B B ) は、 R T 3 に移行する再遊技 D 1 ~ D 3 が当選する状態である。 R T 6 は、 B B 1 が入賞するまでの状態であり、 R T 7 は、 B B 2 が入賞するまでの状態である。 R T 4 ( B B 開始時 ) は、 R B が当選する状態であり、 R T 5 ( R B 内部中 ) は R B が入賞するまでの状態である。 R B 作動中 ( S R B 中 ) は R B が作動している状態であり、非 R T ( B B 作動中 ) は R B が当選する状態である。

#### 【 0 0 7 3 】

遊技状態制御手段 1 4 4 は、 A T に関する処理などが異なる遊技状態の移行を制御する。本実施形態においては 1 0 個の遊技状態 0 ~ 9 があり、図 1 7 に示すように、初期状態においては遊技状態 0 ( 通常時 ) に滞在している。

20

#### 【 0 0 7 4 】

また、遊技状態 0 ( 通常時 ) に滞在中は、 A T を実行するか否かを決定する A T 抽選を行い、 A T 抽選に当選すると遊技状態 1 ( A T 前兆 ) へ移行する。そして、遊技状態 1 ( A T 前兆 ) において所定回数の遊技が行われる ( 前兆ゲーム数を消化する ) と遊技状態 2 ( A T 準備 ) へ移行する。なお、 A T 抽選に当選したときに、遊技状態 1 ( A T 前兆 )、遊技状態 2 ( A T 準備 ) を経ずに直ちに遊技状態 3 ( A T ) へ移行するようにしてもよい。

#### 【 0 0 7 5 】

遊技状態 2 ( A T 準備 ) に滞在中は、前述した R T 状態を R T 3 へ移行させるために、押し順の報知が行われる。遊技状態 2 ( A T 準備 ) において、 R T 3 に滞在又は報知された押し順に従わず ( 不正解押し順で ) ストップスイッチ 3 7 が操作されると、遊技状態 3 ( A T ) へ移行する。遊技状態 3 ( A T ) は、所定回数の遊技が行われる ( A T ゲーム数 ( 5 0 ゲーム ) を消化する ) まで押し順の報知が行われる。所定回数の遊技が行われると、遊技状態 0 ( 通常時 ) に移行する。なお、 A T ストック ( A T を実行することができる権利 ) があるときは、再度、所定回数の遊技が行われるまで遊技状態 3 ( A T ) を継続する。

30

#### 【 0 0 7 6 】

遊技状態 0 ~ 1 において、 B B 2 に当選すると遊技状態 4 ( B B 2 準備 ) に移行し、 B B 1 に当選すると遊技状態 6 ( B B 1 準備 ) に移行する。そして、遊技状態 4 ( B B 2 準備 ) において、 B B 2 に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態 5 ( B B 2 ) に移行する。遊技状態 5 ( B B 2 ) においてメダルの払出枚数の合計数が 4 5 0 枚を超えると、 A T 抽選に当選していれば、遊技状態 1 ( A T 前兆 ) に移行し、 A T 抽選に当選していなければ、遊技状態 0 ( 通常時 ) に移行する。また、遊技状態 6 ( B B 1 準備 ) において、 B B 1 に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態 7 ( B B 1 ) に移行する。遊技状態 7 ( B B 1 ) においてメダルの払出枚数の合計数が 4 5 0 枚を超えると、 A T ストックを 1 加算し、遊技状態 3 ( A T ) に移行する。

40

#### 【 0 0 7 7 】

遊技状態 3 ( A T ) において、 B B 1 に当選すると遊技状態 6 ( B B 1 準備 ) に移行し

50

、ＢＢ２に当選すると遊技状態８（ＢＢ２準備）に移行する。そして、遊技状態８（ＢＢ２準備）において、ＢＢ２に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態９（ＢＢ２）に移行する。遊技状態９（ＢＢ２）において、メダルの払出枚数の合計数が４５０枚を超えると、ＡＴストックを１加算し、遊技状態３（ＡＴ）に移行する。

#### 【００７８】

遊技状態３（ＡＴ）及び遊技状態５（ＢＢ２）においては、ＡＴ抽選を行っており、ＡＴ抽選に当選するとＡＴストックが加算されていくことになる。また、前兆ゲーム数や、ＡＴゲーム数などのゲーム数のカウントは主制御回路１００で行われている。

#### 【００７９】

図１８は、副制御回路２００における演出状態の移行を示す図である。副制御回路２００は、主制御回路１００における遊技状態に応じて演出状態を演出状態０～６に制御する。演出状態０（通常時）は、遊技状態０（通常時）と遊技状態１（ＡＴ前兆）とに対応する演出状態であり、通常時の演出を行う演出状態である。演出状態０（通常時）であるときは、単発演出、ＡＴ抽選に当選した可能性を示唆する連続演出、前兆カウンタの表示（遊技状態１に移行していないにもかかわらず行われる、フェイク的な前兆カウンタの表示も含む）等が行われる。

#### 【００８０】

演出状態１（ＡＴ準備）は、遊技状態２（ＡＴ準備）に対応する演出状態であり、ＡＴ準備中の演出を行う演出状態であり、演出状態１（ＡＴ準備）であるときは、ＲＴ３に移行するための押し順の報知、総獲得枚数の表示等が行われる。演出状態２（ＡＴ）は、遊技状態３（ＡＴ）に対応する演出状態であり、ＡＴ中の演出を行う演出状態である。演出状態２（ＡＴ）であるときは、所定回数の遊技（５０ゲーム）の間（１セット）に亘って押し順の報知等が行われる。また、現在が何セット目のＡＴであるかを示すセット数の表示、ＡＴストックを何個獲得しているかを示すストック数の表示、残り遊技回数（残りゲーム数）の表示、既に行われた遊技回数（消化ゲーム数）の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。演出状態３（ＢＢ２準備）は、遊技状態４（ＢＢ２準備）に対応する演出状態であり、ＢＢ２準備中の演出を行う演出状態である。演出状態３（ＢＢ２準備）であるときは、「ＢＢ２を狙え」の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。演出状態４（ＢＢ２）は、遊技状態５（ＢＢ２）に対応する演出状態であり、ＢＢ２中の演出を行う演出状態である。演出状態４（ＢＢ２）であるときは、残り払出枚数の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。

#### 【００８１】

演出状態５（ＢＢ１準備）は、遊技状態６（ＢＢ１準備）に対応する演出状態であり、ＢＢ１準備中の演出を行う演出状態である。演出状態５（ＢＢ１準備）であるときは、「ＢＢ１を狙え」の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。演出状態６（ＢＢ１）は、遊技状態７（ＢＢ１）に対応する演出状態であり、ＢＢ１中の演出を行う演出状態である。演出状態６（ＢＢ１）であるときは、残り払出枚数の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。

#### 【００８２】

演出状態７（ＢＢ２準備）は、遊技状態８（ＢＢ２準備）に対応する演出状態であり、ＢＢ２準備中の演出を行う演出状態である。演出状態７（ＢＢ２準備）であるときは、「ＢＢ２を狙え」の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。演出状態８（ＢＢ２）は、遊技状態９（ＢＢ２）に対応する演出状態であり、ＢＢ２中の演出を行う演出状態である。演出状態８（ＢＢ２）であるときは、残り払出枚数の表示、総獲得枚数の表示等が行われる。

#### 【００８３】

（押し順の指示番号）

報知制御手段１４６は、遊技状態２（ＡＴ準備）、遊技状態３（ＡＴ）において、報知する押し順（指示番号）を当選役に応じて決定する。また、報知制御手段１４６は、獲得枚数表示器２８を用いて、決定した押し順の報知（指示表示（指示番号に対応する指示内

10

20

30

40

50

容の表示)とも称する)等も行ふ。また、決定された押し順(指示番号)は、副制御手段200へも送信され、副制御手段200においても、表示装置70を用いて、押し順の報知(指示表示とも称する)が行われるようになっている。

#### 【0084】

図19(a)は、指示番号と獲得枚数表示器(主制御手段100)、表示装置(副制御手段200)において報知する押し順(指示表示)との関係を説明するための図である。まず、報知する押し順の種類としては、第1停止操作から第3停止操作までのストップスイッチの押し順を示す6通りの押し順(指示番号A1~A6)がある。

#### 【0085】

ここで、指示番号A1では、獲得枚数表示器28(主制御手段100)には「=1」が表示され、表示装置70には「1・2・3」(左中右)が表示される。「1・2・3」(左中右)は、左ストップスイッチ37Lを第1停止、中ストップスイッチ37Cを第2停止、右ストップスイッチ37Rを第3停止させるべきあることを示す指示である(左中右操作と称する、他の操作順序も同様)。

#### 【0086】

また、指示番号A0は、押し順が不明であることを示し、遊技状態2(AT準備)、遊技状態3(AT)以外の遊技状態(すなわち、指示が発生可能でない遊技状態)に滞在しているときや、遊技状態2(AT準備)、3(AT)に滞在しているときでも、押し順によって有利さが異なる当選役に当選したときなどに決定されるものである。

#### 【0087】

図19(b)は、押し順の報知を行ってもよい遊技状態(指示が発生可能な遊技状態とも称する)を説明するための図である。本実施形態では、遊技状態0、1、4~9においては、押し順の報知を行ってはならず、遊技状態2、3においては、押し順の報知を行ってもよいと定義している。なお、遊技状態6(遊技状態2又は3から移行したときに限る)、7(遊技状態2又は3から移行したときに限る)、遊技状態9、10においても、押し順の報知を行うものと定義してもよい。

#### 【0088】

報知制御手段146が決定する当選役と指示番号との関係を図19(c)に示す。図19(c)に示されている当選役は、押し順によって有利な遊技結果が得られる(有利な図柄組合せが有効ラインL上に揃う)ものである。そのため、このような当選役に対して、押し順を決定するときは、報知制御手段146で決定するようにしている。ここでいう有利とは、払い出されるメダル数が他の押し順で操作したときよりも多くなることや、有利なRTに移行することや、不利なRTに移行させないことをいう。副制御手段200が決定する当選役と指示番号との関係を図19(d)に示す。図19(d)に示されている当選役は、押し順によって得られる遊技結果(有効ラインL上に揃う図柄組合せ)は異なるが、有利さは異なるものである。そのため、このような当選役に対して、押し順を決定するときは、報知制御手段146ではなく、副制御手段200で決定してもよい(このとき、報知制御手段146は指示番号A0を決定し、副制御手段へ送信している)。もちろん、報知制御手段146で押し順を決定してもよい。

#### 【0089】

(押し順報知のための表示器)

前述したように、上述した指示番号に対応する押し順は副制御手段200のみならず、主制御手段100によっても報知される。この押し順を報知するための報知手段としては、スロットマシン10の既存の表示器を流用してもよいし、押し順報知用に新たな表示器を設けてもよい。本実施形態では、主制御手段100の処理負担を過度に増加させないようにするため、図20に示した獲得枚数表示器28を押し順報知用の表示器として流用し、決定された指示番号に対応する指示内容を表示している(獲得枚数表示器に表示される指示内容は指示番号の値であるため、以下、指示番号に対応する指示内容を表示することを、指示番号を表示すると記載する)。

#### 【0090】

10

20

30

40

50

図20は、獲得枚数表示器28において押し順の報知するときの説明をするための図である。図20のように、獲得枚数表示器28を押し順報知用の表示器として流用する場合、獲得枚数表示器28は2つの7セグメント表示器を用いて2桁の数字が表示可能になっているため、たとえば、1桁目の7セグメント表示器(図20において右側の表示器)に指示番号(1~6)を表示し、2桁目の7セグメント表示器(図20において左側の表示器)を、1桁目の7セグメント表示器に表示している記号(文字、数字等)が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを区別するために用いてもよい。例えば、2桁目の7セグメント表示器において、押し順を報知するときはセグメントA、Bを点灯するようにしてもよい。図20は、網掛け部分が点灯している状態を示しており、表示している指示番号が2であることを図示している。

10

#### 【0091】

なお、2桁目の7セグメント表示器におけるセグメントA、Bは、1桁目の7セグメント表示器に表示している記号(文字、数字等)が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを区別するために用いられる。たとえば、払出枚数を表示しているときはセグメントA、Bを消灯し、指示番号を表示しているときはセグメントA、Bを点灯させる。このようにすることで、獲得枚数表示器28を押し順報知用の表示器として流用する場合であっても、現在の表示が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを遊技者が誤認することがなくなる。

#### 【0092】

本実施形態では、メダルの投入(ベットスイッチ34, 35の操作による場合も含む)に応じて獲得枚数表示器28の表示を消灯(すなわち、すべてのセグメントが消灯した状態)し、スタートスイッチ36の操作に応じて指示番号が決定されると、その指示番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦消灯させてから、払出枚数を表示するようにしている。

20

#### 【0093】

さらに、獲得枚数表示器28を押し順報知用の表示器として流用する場合、メダルの投入(ベットスイッチ34, 35の操作による場合も含む)に応じて“00”を表示し、スタートスイッチ36の操作に応じて指示番号が決定されると、その指示番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦“00”に戻してから、払出枚数を表示するようにしてもよい。払出枚数を表示した後は、再びメダルが投入されたときに獲得枚数表示器28の表示を“00”することが好ましい。これに対して、入賞役が入賞しなかった場合は、全リールが停止した時点で獲得枚数表示器28の表示を“00”に戻して、次の遊技で指示番号が決定されるまではその状態を維持するようにしてもよい。

30

#### 【0094】

なお、上述した2つの例では、払出枚数を表示する前に、指示番号の表示から一旦消灯、又は“00”を表示していたが、指示番号の表示から直接払出枚数の表示に変更してもよい。また、図8~13に示したように、遊技者は、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が解るため、指示番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。

#### 【0095】

次に、図21に示すタイミングチャートを参照して、主制御手段100による押し順報知のタイミングと、副制御手段200に基づく押し順報知のタイミングとについて説明する。主制御手段100で決定された指示番号は、副制御手段200へ送信される。本実施形態では、図21に示すように、まず、スタートスイッチ36の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に応じた指示番号が決定され、決定した指示番号が獲得枚数表示器28に表示される。そして指示番号コマンド(制御コマンドの一種)によって副制御手段200に指示番号が送信され、副制御手段200は、受信した指示番号に対応する押し順を表示装置70に表示する。

40

#### 【0096】

本実施形態では、指示番号コマンドが送信された後に、演出グループ番号コマンドと、役物当選番号コマンドとが、副制御手段200に送信され、副制御手段200は、役物当

50

選番号コマンドに基づく処理において、先に受信した指示番号に対応する押し順を表示装置 70 に表示する。このようにすることで、副制御手段 200 は、いずれかのコマンドが送信される度に、そのコマンドに基づく処理をする必要がなくなり、副制御手段 200 における処理の負担も軽減することができる。なお、副制御手段 200 は、指示番号コマンドに基づく処理を別途行い、指示番号コマンドに基づく処理において、指示番号に対応する押し順を表示装置 70 に表示するようにしてもよい。

#### 【0097】

そして、表示装置 70 に表示された押し順は、最後のストップスイッチの操作が行われたタイミングで非表示となるが、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は維持され、全てのリールが停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は、非表示になるまで表示内容が変化することはないが、表示装置 70 に表示される押し順の表示態様は、たとえば遊技者によってストップスイッチが操作されるごとに表示内容を変化させてもよい。

#### 【0098】

また、表示装置 70 に表示された押し順は、表示された押し順とは異なる押し順でストップスイッチの操作が行われると非表示となるが、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は維持され、全てのリールの回転が停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号も、表示された指示番号に対応する押し順とは異なる押し順でストップスイッチの操作が行われると非表示としてもよい。ただし、この場合は、表示装置 70 にのみ押し順が表示されているという状況をなくするため、表示装置 70 に表示された押し順が非表示となった後に、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を非表示にすることが好ましいが、表示装置 70 に表示された押し順と獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を同時に非表示にしてもよいし、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を先に非表示にしてもよい。

#### 【0099】

##### (入賞判定手段の説明)

入賞判定手段 150 は、リール 40L, 40C, 40R がすべて停止すると、有効ライン L 上に停止表示された図柄組合せが、図 4 ~ 図 7 に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、BB、RB が入賞したと判定された場合は、次の遊技からボーナスゲームが開始され、再遊技役が入賞したと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、入賞役が入賞した場合は、入賞した入賞役に対応する枚数のメダルが払い出される。なお、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値（例えば 50 枚）に達するまで、現在のクレジット枚数に、入賞した入賞役に対応するメダル枚数を加算することによって行い、クレジット枚数の上限値（例えば 50 枚）に達した後は、図 1 に示したメダル払出口 60 からメダルを排出する。

#### 【0100】

なお、獲得枚数表示器 28、表示装置 70 による指示表示は、リール 40 が定速回転に到達するまでに行われればよい。このようにすることによって、ストップスイッチ 37 が有効になる前に確実に押し順の報知を行うことができ、ストップスイッチ 37 の操作後に押し順の報知が行われるような不具合がなくなる。

#### 【0101】

##### (制御コマンド送信手段の説明)

図 22 は、主制御手段 100 から副制御手段 200 へ送信される制御コマンド一覧を示す。制御コマンド送信手段 160 は、主制御手段 100 の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段 200 へ送信する。主制御手段 100 と副制御手段 200 との間でやり取りされる情報は、主制御手段 100 から副制御手段 200 への一方向に限られており、副制御手段 200 から主制御手段 100 に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段 100 から副制御手段 200 への情報は、シリアル通信によって制御コマンドという形態で送信される。制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第 1 制御コマンド（1 バイト）と、送信する情報の内容を示す第 2 制御コマンド（1 バイト）とで

構成されている。

【 0 1 0 2 】

「 R T 状態番号 」 コマンド ( 3 3 0 0 ~ 3 3 0 7 ) は、遊技が開始する前 ( スタートレバーが操作される前 ) に送信される制御コマンドである。 R T 状態番号は、現在の R T 状態が、非 R T 又は R T 1 ~ 7 のいずれであるかを示す情報である。 R T 状態番号は、非 R T であるときは「 0 」、 R T 1 であるときは「 1 」、 R T 2 であるときは「 2 」、 R T 3 であるときは「 3 」、 R T 4 であるときは「 4 」、 R T 5 であるときは「 5 」、 R T 6 であるときは「 6 」、 R T 7 であるときは「 7 」となっている。非 R T は 3 3 0 0 、 R T 1 ~ 7 はコマンド 3 3 0 1 ~ 3 3 0 7 に対応する。

【 0 1 0 3 】

「 遊技状態番号 」 コマンド ( 3 4 0 0 ~ 3 4 0 9 ) は、遊技が開始する前 ( スタートレバーが操作される前 ) に送信される制御コマンドである。遊技状態番号は、現在の遊技状態が、遊技状態 0 ~ 9 のいずれであるかを示す情報である。遊技状態番号は、遊技状態 0 であるときは「 0 」、遊技状態 1 であるときは「 1 」、遊技状態 2 であるときは「 2 」、遊技状態 3 であるときは「 3 」、遊技状態 4 であるときは「 4 」、遊技状態 5 であるときは「 5 」、遊技状態 6 であるときは「 6 」、遊技状態 7 であるときは「 7 」、遊技状態 8 であるときは「 8 」、遊技状態 9 であるときは「 9 」となっている。遊技状態 0 ~ 9 は、コマンド 3 4 0 0 ~ 3 4 0 9 に対応する。「遊技状態番号」コマンドが副制御手段 2 0 0 に送信されることにより、副制御手段 2 0 0 では、各遊技状態に応じた演出状態に制御することができる。

【 0 1 0 4 】

「 指示番号 」 コマンド ( 3 9 0 0 ~ 3 9 0 6 ) は、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。指示番号 A 0 ~ A 6 は、コマンド 3 9 0 0 ~ 3 9 0 6 に対応する。「指示番号」コマンドが副制御手段 2 0 0 に送信されることにより、副制御手段 2 0 0 では、受信した指示番号に対応する押し順を表示装置 7 0 に表示する画像や音声によって遊技者に報知することができる。ただし、副制御手段 2 0 0 は、指示番号 A 0 ( 不明 ) を受信した場合は、副制御手段 2 0 0 で押し順を決定する場合を除いて押し順を報知しないようになっている。

【 0 1 0 5 】

「 演出グループ番号 」 コマンド ( 3 A 0 0 ~ 3 A 2 7 ) は、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。当選役決定手段 1 1 0 によって当選役に再遊技役又は入賞役のいずれかが決定されると、決定された当選役に対応する演出グループ番号 ( 図 2 3 参照 ) が副制御手段 2 0 0 へ送信される。演出グループ番号 0 ~ 2 7 は、コマンド 3 A 0 0 ~ 3 A 1 B に対応する。また「役物当選番号」コマンドは、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。当選役決定手段 1 1 0 によって当選役に B B 1 が決定されると、役物当選番号は 1 となり、B B 1 が入賞するまで当選番号 1 が、毎遊技、副制御手段 2 0 0 に送信される。そして B B 1 が入賞して、ボーナスゲームが開始されると当選番号は 0 となり、当選役に B B が決定されるまで当選番号 0 が、毎遊技、副制御手段 2 0 0 に送信される。同様に、当選役決定手段 1 1 0 によって当選役に B B 2 が決定されると、役物当選番号は 2 となり、R B が決定されると、役物当選番号は 3 となる。

【 0 1 0 6 】

なお、 R T 状態が非 R T 、 R T 1 ~ 5 のいずれかのときに B B 1 又は B B 2 が決定されなかった場合は、「役物当選番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値が「 0 」となる。また、 B B 1 が当選すると R T 状態は R T 6 、 B B 2 が当選すると R T 状態は R T 7 、となり、「役物当選番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値は「 1 」又は「 2 」となる。そして、 B B 1 又は B B 2 が入賞するまでは、「役物当選番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値は「 1 」又は「 2 」になったまま、「演出グループ番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値が、決定された当選役に対応する演出グループ番号の値になる。これにより、副制御手段 2 0 0 は、「演出グループ番号」コマンド及び「役物当選番号」コマンドの第 2 制

御コマンドに基づいて、決定された当選役に応じた演出を行うことができる。また、「役物当選番号」コマンドは、スタートスイッチ 36 が操作されたことを副制御手段 200 へ伝達するという役割も兼ねている。副制御手段 200 では、「役物当選番号」コマンドに基づいて、スタートスイッチが操作されたときの処理（例えば、受信した指示番号に応じた押し順の報知を開始する処理）を行う。

#### 【0107】

（当選番号と演出グループ番号との対応関係）

ここで、当選番号と演出グループ番号との対応関係について図 23 を参照して説明する。まず、抽選で再遊技 A が当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は当選番号 1 を演出グループ番号 1 に置き換え、演出グループ番号 1 を副制御手段 200 に送信する。すなわち、「演出グループ番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値を「1」にする。また、再遊技 B 1 ~ B 5 のいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は演出グループ番号 2 を副制御手段 200 に送信する。なお、当選番号は、演出グループ番号に置き換えられ、副制御手段 200 に送信されるだけで、当選番号が書き換えられているわけではない。

#### 【0108】

再遊技 C 1 ~ C 5 のいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は演出グループ番号 3 を副制御手段 200 に送信し、再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は演出グループ番号 4 を副制御手段 200 に送信する。再遊技 E ~ M に関しては、押し順によって有利さが異なる当選役のため図 23 に示す演出グループ番号を副制御手段 200 に送信することになる。

#### 【0109】

次に、入賞 A 1 ~ A 6（9 枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段 160 は当選番号（28 ~ 33 のいずれか）を演出グループ番号 17 に置き換え、副制御手段 200 に送信する。入賞 B 1 ~ B 6（9 枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段 160 は当選番号（34 ~ 39 のいずれか）から置き換えられた演出グループ番号 18 を副制御手段 200 に送信する。

#### 【0110】

次に、入賞 C 1 ~ C 6（9 枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段 160 は当選番号（40 ~ 45 のいずれか）から置き換えられた演出グループ番号 19 を副制御手段 200 に送信する。入賞 E 1 ~ E 6（3 枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段 160 は当選番号（47 ~ 52 のいずれか）から置き換えられた演出グループ番号 21 を副制御手段 200 に送信する。入賞 D、F、G、H、I、J に関しては、押し順によって有利さが異なる当選役のため図 23 に示す演出グループ番号を副制御手段 200 に送信することになる。

#### 【0111】

このように、押し順によって有利さが異なる複数の当選役に当選したときには、複数の当選番号に対して共通の演出グループ番号が副制御手段 200 へ送信されるため、仮に不正行為によって演出グループ番号が取得されてしまっても、押し順を特定することはできなくなる。また、副制御手段 200 は演出グループ番号 22（弱スイカ）、23（強スイカ）を受信した場合は、遊技者に対してより期待感が高まる演出（強演出）を行う。これに対して、演出グループ番号 21（特図）を受信した場合は、遊技者に対して上述した強演出よりは期待感が低い演出（弱演出）を行う。同様に、副制御手段 200 は、各演出グループ番号に応じた演出を実行する。

#### 【0112】

（外部信号送信手段の説明）

図 3 に戻り、外部信号送信手段 170 は、主制御手段 100 において所定周期で実行されるタイマ割込処理により外部集中端子基板 84 を介して、IN 信号、OUT 信号、BB

10

20

30

40

50

信号、異常発生信号、スタート信号及び A T 信号のオン / オフを外部へ出力する。本実施形態では、遊技状態が遊技状態 2 から遊技状態 3 に移行したときに、A T 信号オンを出力し、遊技状態が遊技状態 3 から遊技状態 0 に移行したときに、A T 信号オフを出力するようにしている。

#### 【 0 1 1 3 】

副制御手段の説明

< 副制御手段及びその周辺のハードウェア構成 >

副制御手段 2 0 0 ( 副制御回路 2 0 0 ) は、C P U、R O M、R W M 等を含んで構成され、主制御手段 1 0 0 ( 主制御回路 1 0 0 ) から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する副制御基板 2 0 2 と、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R 及び演出用ランプ 7 2 などの演出手段を駆動する画像制御基板 2 0 4 とを含んで構成されている。

10

#### 【 0 1 1 4 】

< 副制御基板の機能ブロック >

副制御基板 2 0 2 は、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出又は報知する押し順の内容を決定し、決定した演出又は押し順の報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段 2 1 0 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段 2 2 0 と、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板 2 0 4 へ送信するサブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 とを含んで構成されている。

20

#### 【 0 1 1 5 】

( 演出制御手段の説明 )

演出制御手段 2 1 0 は、演出状態に応じて実行する演出を制御する手段であって、演出抽選手段 2 1 2 及び演出状態制御手段 2 1 4 を含んで構成されている。

#### 【 0 1 1 6 】

演出制御手段 2 1 0 は、主制御手段 1 0 0 から受信した制御コマンド ( R T 状態番号コマンド、遊技状態番号コマンド、指示番号コマンド、演出グループ番号コマンド、役物当選番号コマンド等 ) と、現在の演出状態とに応じた演出を抽選によって決定する演出抽選手段 2 1 2 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段 2 1 4 とを有している。ここで、演出状態制御手段 2 1 4 によって制御される演出状態は、前述したとおりである。

30

#### 【 0 1 1 7 】

( 制御コマンド受信手段の説明 )

制御コマンド受信手段 2 2 0 は、主制御手段 1 0 0 からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段 2 0 0 が有するコマンドバッファ ( 例えば R W M の記憶領域の一部 ) に蓄積していく。これにより、演出制御手段 2 1 0 は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。なお、一部の制御コマンドに基づく処理は行わないことがある。その場合、制御コマンドは、R W M の別の記憶領域に記憶され、その後、他の制御コマンドに基づく処理において、参照されたりする。

40

#### 【 0 1 1 8 】

( サブ制御コマンド送受信手段の説明 )

サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期 ( 例えば 1 6 ミリ秒 ) ごとにシリアル通信によって画像制御基板 2 0 4 に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 から送信されたコマンドを受信する。

#### 【 0 1 1 9 】

< 画像制御基板の機能ブロック >

画像制御基板 2 0 4 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 と、画像 / サウンド出力手

50



段 2 4 0 とを含み、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R 及び演出用ランプ 7 2 を駆動制御し、演出制御手段 2 1 0 によって決定された演出を実行する。

#### 【0120】

(サブ制御コマンド送受信手段の説明)

サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 は、画像制御基板 2 0 4 が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 に送信する。これにより、副制御基板 2 0 2 は、画像制御基板 2 0 4 で発生した異常を検知することができ、画像制御基板 2 0 4 がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

#### 【0121】

(画像/サウンド出力手段の説明)

画像/サウンド出力手段 2 4 0 は、画像制御基板 2 0 4 で生成された演出用の画像信号及び音声信号を、表示装置 7 0 とスピーカ 6 4 L、6 4 R へ出力する。これにより、表示装置 7 0 には演出画像が表示され、スピーカ 6 4 L、6 4 R から音声が発生する。一方、表示装置 7 0 やスピーカ 6 4 L、6 4 R からは、正常に動作可能な状態であるか否かを示す正常動作信号が画像制御基板 2 0 4 (又は副制御基板 2 0 2) に対して出力される。正常動作信号が受信できない場合には、画像/音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

#### 【0122】

(色告知について)

スロットマシンには、当選役を示唆する色を報知する演出(色告知とも称する)を行うものがある。例えば、当選役として、役分類「弱チェリー」又は「強チェリー」に当選したとき、表示装置 7 0 に赤色のキャラクタを表示して、弱チェリー又は強チェリーが当選したことを示唆する演出がある。しかしながら、従来のスロットマシンでは、表示装置 7 0 に表示されたキャラクタの色が、実際に有効ライン L に停止されたいずれの図柄の色とも異なっているときがあり、遊技者に誤解等を与える場合があった。例えば、表示装置に赤色のキャラクタを表示して、弱チェリー又は強チェリーが当選したことを示唆する演出を行ったが、実際には共通ベルが当選していたり、実際に弱チェリーが当選していても、有効ライン L 上には赤色の図柄は停止しないことがある。もちろん、無効ライン上には赤色の図柄が停止しているかもしれないが、それでは誤解等を避けることができているとはいえない。この誤解等を避けるためには、例えば、表示装置 7 0 に赤色のキャラクタを表示したとき、有効ライン L に赤色を含む図柄(例えば「チェリー」図柄、50%以上の面積を赤色が占める、又は複数の色のなかで赤色が一番の面積を占める(40%を赤色が占め、残りの30%を緑色、残りの30%を黄色が占めるなど))が1個以上、停止する必要があるといわれている。ちなみに、白色又は黒色は、一般的に特定の当選役を示唆する色とは認識されていない(いずれの当選役の可能性もあることを示唆すると認識されている)ため、表示装置 7 0 に白色又は黒色のキャラクタを表示したときに、有効ライン L に白色又は黒色を含む図柄が1個も停止しなくても構わないといわれている。

#### 【0123】

また、例えば、表示装置 7 0 に赤色のキャラクタを表示したとき、有効ライン L に赤色を含む図柄の代わりに、赤色を含んでいなくても赤色に対応すると広く一般的に認識されている図柄が1個以上停止しても、誤解を避けることができるかもしれない。しかし、有効ライン L に赤色を含む図柄が1個以上停止するのと比べれば、誤解を与える可能性はあると考えられている。広く一般的に認識されている図柄に対応する色として、「リプレイ」図柄なら青色、「ベル」図柄なら黄色、「スイカ」図柄なら緑色、「チェリー」図

10

20

30

40

50

柄なら赤色などがある。

【 0 1 2 4 】

( 有効ラインの設定 )

表示窓 2 2 には、左リール 4 0 L の下段 L、中リール 4 0 C の中段 M 及び右リール 4 0 R の上段 U を横切る 1 つの有効ライン L ( 右上がり有効ライン ) が定められている。例えば、再遊技役 B 1 が当選したとき、右ストップスイッチ 3 7 R が第 1 停止操作されると、有効ライン L には再遊技 2 に対応付けられた図柄組合せが停止する。このとき、左リール 4 0 L の上段 U には「リプレイ B」図柄、中リール 4 0 C の上段 U には「リプレイ A」図柄、右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ B」図柄が停止し、表示窓 2 2 の上段 U に「リプレイ」図柄が一直線に揃って停止される ( 図 2 6 ( c ) 参照 )。

10

【 0 1 2 5 】

ここで、有効ライン L が左リール 4 0 L の中段 M、中リール 4 0 C の中段 M 及び右リール 4 0 R の中段 M を横切る中段 M に一直線の有効ラインであると、表示窓 2 2 の上段 U に「リプレイ」図柄が一直線に揃って停止されたとき、中段有効ラインには「リプレイ」図柄が一つも停止していない状況が生じる。対して、有効ライン L を右上がり有効ラインにすると、「リプレイ」図柄が上段 U、中段 M、下段 L のいずれかに平行に一直線に揃って停止されたとき、いずれかの「リプレイ」図柄が有効ライン L 上に必ず停止するため、少なくとも一つの「リプレイ」図柄が有効ライン上にあることが可能になる。このように、有効ライン L を右上がり有効ライン又は右下がり有効ラインとすることは、所定の図柄が平行一直線、右上がり一直線又は右下がり一直線に揃って停止されたとき、有効ラインのどこかに所定の図柄を必ず停止させるのに有効である。

20

【 0 1 2 6 】

( 色と図柄との対応関係 )

図 2 4 は、図柄の色を説明するための図である。図 2 4 ( a ) は、図柄が何色であることを示す。「リプレイ A」図柄及び「リプレイ B」図柄は、青色である。ゆえに、有効ライン L 上に、「リプレイ A」図柄又は「リプレイ B」図柄が停止するならば、表示装置 7 0 に青色のキャラクタを表示することができる。「ベル」図柄は、黄色である。ゆえに、有効ライン L 上に、「ベル」図柄が停止するならば、表示装置 7 0 に黄色のキャラクタを表示することができる。

30

【 0 1 2 7 】

「スイカ A」図柄及び「スイカ B」図柄は、緑色である。ゆえに、有効ライン L 上に、「スイカ A」図柄又は「スイカ B」図柄が停止するならば、表示装置 7 0 に緑色のキャラクタを表示することができる。「赤 7」図柄及び「チェリー」図柄は、赤色である。ゆえに、有効ライン L 上に、「赤 7」図柄又は「チェリー」図柄が停止するならば、表示装置 7 0 に赤色のキャラクタを表示することができる。

【 0 1 2 8 】

図 2 4 ( b ) は、「スイカ」図柄を示す図である。この「スイカ」図柄のうち、網掛け部分は赤色であることを示し、白色部分は緑色であることを示す。図示されるように赤色部分は全体の約 3 0 %、緑色部分は全体の約 7 0 % を占め、多数部分が緑色であるため「スイカ」図柄は緑色とする。

40

【 0 1 2 9 】

図 2 4 ( c ) は、「チェリー」図柄を示す図である。この「チェリー」図柄のうち、網掛け部分は赤色であることを示し、白色部分は緑色であることを示す。図示されるように赤色部分は全体の約 8 5 %、緑色部分は全体の約 1 5 % を占め、多数部分が赤色であるため「チェリー」図柄は赤色とする。以上のように、図柄のうち、多数部分を占める色が図柄の色としている。

【 0 1 3 0 】

図 2 4 ( d ) は、「スイカ」図柄を示す図である。この「スイカ」図柄のうち、灰色部分は赤色であることを示し、白色部分は緑色であることを示す。図示されるように灰色部分は全体の約 8 5 %、緑色部分は全体の約 1 5 % を占める。しかしながら、「スイカ」図

50

柄は、スロットマシンにおいては一般的に緑色と広く認識されているため、「スイカ」図柄は緑色であるとしてもよい。なぜなら、初めてスロットマシンで遊技を行う遊技者には、誤解等を与える可能性はあり得るが、大半の遊技者には誤解等を与える可能性はないとえるからである。

#### 【0131】

(図柄停止例、再遊技役 A、通常リプレイ)

図 25 は、再遊技役 A が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。図 25 (a) は、再遊技役 A が当選した時に作動する条件装置と対応する図柄組合せとを示す。図 25 (b) は、再遊技役 A が当選したときの左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左操作による停止態様を示す。一例として、最初に左ストップスイッチ 37 L が操作されると、左リール 40 L の下段 L には「ベル」図柄又は「スイカ B」図柄が表示され、次に中ストップスイッチ 37 C が操作されると、中リール 40 C の中段 M には「リプレイ A」図柄が表示され、最後に右ストップスイッチ 37 R が操作されると、右リール 40 R の上段 U には「ベル」図柄が表示されて、再遊技 1 が有効ライン L に停止表示される(図 25 (b) 参照)。同様に、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左操作による停止態様においても、再遊技 1 が有効ライン L に停止表示される(図 25 (b) 参照)。

#### 【0132】

以上説明したように、再遊技役 A が当選したとき、全ての操作順序において、中リール 40 C の中段 M には「リプレイ A」図柄が表示される。よって、再遊技役 A が当選したとき、青色を示す演出(表示装置 70 に青色のキャラクタを表示するなど、青の色告知とも称する、以下同様)をどのタイミング(タイミングのパターンについては後述)で行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「リプレイ A」図柄が表示されるので、演出が示す色と、有効ライン L に停止された図柄の色(図柄に対応する色とも称する)とが異なることがないからである。なお、当選番号 1(再遊技役 A)~14(再遊技役 D3)、26(再遊技役 L)、27(再遊技役 M)が当選したときについても、青色を示す演出をどのタイミングで行なっても、必ず有効ライン L に「リプレイ」図柄(「リプレイ A」図柄又は「リプレイ B」図柄)が表示されるので、いずれかのリール 40 において、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになる。

#### 【0133】

また、再遊技役 A が当選したとき、全ての操作順序において、中リール 40 C の中段 M には「リプレイ A」図柄、右リール 40 R の上段 U には「ベル」図柄が表示されている。そのため、黄色を示す演出をどのタイミングで行なっても、必ず有効ライン L に「ベル」図柄が表示されるので、再遊技役 A が当選したとき黄色を示す演出(共通ベル又は押し順ベルに当選していないのに、黄色を示す演出を行うので、矛盾演出とも称する)を行うことが可能となる。そこで、例えば、A T 前兆中、B B 内部中等に、再遊技役 A が当選したとき黄色を示す演出(矛盾演出)を行うことで、実際には再遊技 1 が有効ライン L に停止表示されるため、遊技者に違和感を与えることができ、この矛盾演出により、A T 前兆中、B B 内部中であることを遊技者に報知してもよい。

#### 【0134】

(図柄停止例、再遊技役 B1、R T 移行リプレイ)

図 26 は、再遊技役 B1 が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。図 26 (a) は、再遊技役 B1 が当選した時に作動する条件装置と対応する図柄組合せを示す。図 26 (b) は、再遊技役 B1 が当選したときの左中右操作による停止態様を示す。最初に左ストップスイッチ 37 L が操作されると、左リール 40 L の下段 L には「白 7」図柄、「スイカ A」図柄、「リプレイ A」図柄のいずれかが表示され、次に中ストップスイッチ 37 C が操作されると、中リール 40 C の中段 M には「リプレイ A」図柄が表示され、最後に右ストップスイッチ 37 R が操作されると、右リール 40 R の上段 U には「スイカ A」図柄が表示されて、再遊技 5 が有効ライン L に停止表示される(図 26 (b) 参照)。

#### 【0135】

図 2 6 ( c ) は、再遊技役 B 1 が当選したとき、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左操作による停止態様を示す。一例として、最初に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「白 7」図柄、「スイカ A」図柄、「リプレイ A」図柄のいずれかが表示され、次に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ B」図柄が表示され、最後に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「赤 7」図柄、「チェリー」図柄、「白 7」図柄のいずれかが表示され、再遊技 2 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 6 ( c ) 参照 )。このとき、表示窓 2 2 の上段 U に「リプレイ」図柄が一直線に揃って停止される。

【 0 1 3 6 】

以上説明したように、再遊技役 B 1 が当選したとき、全ての操作順序において、いずれかのリール 4 0 に「リプレイ」図柄 ( 「リプレイ A」図柄又は「リプレイ B」図柄 ) が表示される。よって、再遊技役 B 1 が当選したとき、青色を示す演出をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「リプレイ」図柄 ( 「リプレイ A」図柄又は「リプレイ B」図柄 ) が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。

【 0 1 3 7 】

( 図柄停止例、再遊技役 F、強チェリー )

図 2 7 は、再遊技役 F が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。図 2 7 ( a ) は、再遊技役 F が当選した時に作動する条件装置と対応する図柄組合せを示す。図 2 7 ( b ) は、再遊技役 F が当選したときの左中右又は左右中操作による停止態様を示す。一例として、最初に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「リプレイ B」図柄、「チェリー」図柄、「赤 7」図柄のいずれかが表示される。左リール 4 0 L の下段 L に「リプレイ B」図柄が表示された場合、次に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「赤 7」図柄、「チェリー」図柄のいずれかが表示され、最後に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には「赤 7」図柄、「バー」図柄、「白 7」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示されて、再遊技 7 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 7 ( b ) 参照 )。

【 0 1 3 8 】

最初に左リール 4 0 L の下段 L に「チェリー」図柄が表示された場合、次に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「バー」図柄、「スイカ A」図柄、「スイカ B」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示され、最後に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ B」図柄が表示されて、再遊技 8 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 7 ( b ) 参照 )。

【 0 1 3 9 】

最初に左リール 4 0 L の下段 L に「赤 7」図柄が表示された場合、次に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「チェリー」図柄が表示され、最後に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ A」図柄が表示されて、再遊技 1 0 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 7 ( b ) 参照 )。

【 0 1 4 0 】

図 2 7 ( c ) は、再遊技役 F が当選したとき、中左右、中右左、右左中、右中左操作による停止態様を示す。一例として、最初に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「赤 7」図柄、「チェリー」図柄のいずれかが表示され、次に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には「赤 7」図柄、「バー」図柄、「白 7」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示され、最後に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「バー」図柄、「チェリー」図柄、「リプレイ B」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示され、再遊技 7 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 7 ( c ) 参照 )。

【 0 1 4 1 】

以上説明したように、再遊技役 F が当選したとき、全ての操作順序において、いずれか

10

20

30

40

50

のリール 40 に「赤 7」図柄、「チェリー」図柄のいずれかが表示される。よって、再遊技役 F が当選したとき、赤色を示す演出（表示装置 70 に赤色のキャラクタを表示するなど、赤の色告知とも称する、以下同様）をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「赤 7」図柄、「チェリー」図柄のいずれかが表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。なお、当選番号 15（再遊技役 E）、17（再遊技役 G）が当選したときについても、赤色を示す演出をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「赤 7」図柄又は「チェリー」図柄が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。

#### 【0142】

なお、再遊技役 H1～H3（押し順中段チェリー）が当選したときにおいても、色告知を行うようにしてもよい。再遊技役 H1～H3（押し順中段チェリー）が当選したときには、押し順によっては、「赤 7」図柄又は「チェリー」図柄を含まない再遊技 1 が入賞し、再遊技 1 が入賞しない押し順では「赤 7」図柄又は「チェリー」図柄を含む再遊技 2、7 が入賞する（図 4、5、9 参照）。よって、再遊技役 H1～H3（押し順中段チェリー）が当選した場合、「赤 7」図柄又は「チェリー」図柄が停止することが確定したとき（例えば、再遊技役 H2 に当選したときは、最初に中ストップスイッチ 37C 又は右ストップスイッチ 37R が操作されたとき以降のタイミング）に、赤の色告知を行う演出が可能となり、「リプレイ A」図柄又は「リプレイ B」が停止することが確定したとき（例えば、再遊技役 H2 に当選したときは、最初に左ストップスイッチ 37L が操作されたとき以降のタイミング）に、青の色告知を行う演出が可能となる。

#### 【0143】

（図柄停止例、入賞 A1、押し順ベル）

図 28 は、入賞 A1 が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。図 28（a）は、入賞 A1 が当選した時に作動する条件装置と対応する図柄組合せを示す。図 28（b）は、入賞 A1 が当選したときの左中右操作による停止態様を示す。入賞 A1 が当選したとき作動する条件装置には、入賞 1、入賞 4、入賞 5 がある。最初に左ストップスイッチ 37L が操作されると、左リール 40L の下段 L には「ベル」図柄が表示され、次に中ストップスイッチ 37C が操作されると、中リール 40C の中段 M には「BAR」図柄、「スイカ A」図柄、「スイカ B」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示され、最後に右ストップスイッチ 37R が操作されると、右リール 40R の上段 U には「赤 7」図柄、「BAR」図柄、「白 7」図柄、「ブランク」図柄のいずれかが表示されて、入賞 1 が有効ライン L に停止表示される（図 28（b）参照）。このとき、表示窓 22 の下段 L に「ベル」図柄が一直線に揃って停止される。

#### 【0144】

図 28（c）は、入賞 A1 が当選したとき、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左操作による停止態様を示す。一例として、最初に左ストップスイッチ 37L が操作されると、左リール 40L の下段 L には「ベル」図柄が表示され、次に右ストップスイッチ 37R が操作されると、右リール 40R の上段 U には「ベル」図柄が表示され、最後に中ストップスイッチ 37C が操作されると、中リール 40C の中段 M には「ベル」図柄が表示され、入賞 4 が有効ライン L に停止表示される（図 28（c）参照）。このとき、表示窓 22 の有効ライン L に「ベル」図柄が一直線に揃って停止され、中左右、中右左、右左中、右中左の操作順序においても、有効ライン L に「ベル」図柄が一直線に揃って停止表示される。

#### 【0145】

以上説明したように、入賞 A1 が当選したとき、全ての操作順序において、左リール 40L の下段 L には「ベル」図柄が表示される。よって、入賞 A1 が当選したとき、黄色を示す演出（表示装置 70 に黄色のキャラクタを表示するなど、黄の色告知とも称する、以下同様）をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「ベル」図柄が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色

10

20

30

40

50

とが同じになるからである。なお、当選番号 28 (入賞 A 1) ~ 46 (入賞 D) が当選したときについても、黄色を示す演出をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「ベル」図柄が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。

#### 【0146】

なお、入賞 A 1 ~ A 6、入賞 B 1 ~ B 6、入賞 C 1 ~ C 6 は、取りこぼしがないものとしたが、取りこぼしがあるように入賞 A 1 ~ A 6、入賞 B 1 ~ B 6、入賞 C 1 ~ C 6 に対応する図柄組み合わせを構成してもよい。当然、その場合であっても、入賞 A 1 ~ A 6、入賞 B 1 ~ B 6、入賞 C 1 ~ C 6 が入賞した際は、必ず有効ライン上に「ベル」図柄が停止するならば、黄の色告知は様々なタイミングで行ってもよい。取りこぼしたときにも、必ず有効ライン上に「ベル」図柄が停止するならば、なおよい。

10

#### 【0147】

例えば、入賞 A 1 ~ A 6 が、ストップスイッチ 37 の押し順やタイミングによっては、必ず有効ライン上に「ベル」図柄が停止するものでない上述の例とは異なる構成とした場合には、いずれかのタイミング (例えばスタートスイッチ 36 操作時) に黄の色告知を行う演出を実行するが、有効ライン L 上に「ベル」図柄が停止しないときには (「ベル」図柄が停止しないことが判別されたとき)、最終的に黄の色告知を消したり、黄の色告知を白の色告知に変更することが好ましい。このとき、有効ライン L 上に「ベル」図柄が停止するときには、黄の色告知を維持する。このようにすることで、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが異なることがないので、遊技者に誤解等を与えることもない。

20

#### 【0148】

また、いずれかのタイミング (例えばスタートスイッチ 36 操作時) で白と黄の色告知を行う演出を同時に実行し、最終的に有効ライン L 上に「ベル」図柄が停止しないときには白の色告知のみにしてもよい。このとき、有効ライン L 上に「ベル」図柄が停止するときには黄の色告知のみにしたり (白の色告知を消したり)、白色と黄の色告知を行う演出を同時に実行したまま黄の色告知を強調 (表示装置 70 に黄色のキャラクタを拡大表示など) するようにしてもよい。

#### 【0149】

(図柄停止例、入賞 G、強スイカ)

30

図 29 は、入賞 G が当選したときの図柄停止例を説明するための図である。図 29 (a) は、入賞 G が当選した時に作動する条件装置と対応する図柄組合せを示す。図 29 (b) は、入賞 G が当選したときの左中右操作による停止態様を示す。最初に左ストップスイッチ 37 L が操作されると、左リール 40 L の下段 L には「スイカ B」図柄、「スイカ A」図柄のいずれかが表示される。左リール 40 L の下段 L に「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示された場合、次に中ストップスイッチ 37 C が操作されると、中リール 40 C の中段 M には「スイカ B」図柄、「スイカ A」図柄、「赤 7」図柄、「白 7」図柄、「リプレイ A」図柄のいずれかが表示される。

#### 【0150】

中リール 40 C の中段 M に、「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示された場合、最後に右ストップスイッチ 37 R が操作されると、右リール 40 R の上段 U には「スイカ A」図柄が表示されて、入賞 22 が有効ライン L に停止表示される (図 29 (b) 参照)。

40

#### 【0151】

中リール 40 C の中段 M に、「赤 7」図柄又は「白 7」図柄が表示された場合、最後に右ストップスイッチ 37 R が操作されると、右リール 40 R の上段 U には「ベル」図柄が表示されて、入賞 23 が有効ライン L に停止表示される (図 29 (b) 参照)。また、中リール 40 C の中段 M に、「リプレイ A」図柄が表示された場合、最後に右ストップスイッチ 37 R が操作されると、右リール 40 R の上段 U には「リプレイ A」図柄が表示されて、入賞 7 又は 8 が有効ライン L に停止表示される (図 29 (b) 参照)。

50

## 【 0 1 5 2 】

図 2 9 ( c ) は、入賞 G が当選したときの左右中、右左中、右中左操作による停止態様を示す。一例として、最初に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄のいずれかが表示される。左リール 4 0 L の下段 L に「スイカ B 」図柄又は「スイカ A 」図柄が表示された場合、次に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、入賞 2 2 に対応する図柄を引き込むため右リール 4 0 R の上段 U には「スイカ A 」図柄が表示される。

## 【 0 1 5 3 】

最後に、中ストップスイッチ 3 7 C が中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄を引き込めるタイミングで操作されると、「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄のいずれかの図柄が表示されて、入賞 2 2 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 9 ( c ) 参照 )。また、ストップスイッチ 3 7 が中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄を引き込めないタイミングで操作されると、「バー」図柄、「blank」図柄のいずれか図柄が表示されて、ハズレの組み合わせが有効ライン L に停止表示される ( 図 2 9 ( c ) 参照 )。このように、ハズレの組み合わせが有効ライン L に停止表示されても、有効ライン L に「スイカ」図柄 ( 「スイカ A 」図柄又は「スイカ B 」図柄 ) が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになる。

## 【 0 1 5 4 】

図 2 9 ( d ) は、入賞 G が当選したときの中左右、中右左操作による停止態様を示す。一例として、最初に中ストップスイッチ 3 7 C が操作されると、中リール 4 0 C の中段 M には「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄、「リプレイ A 」図柄のいずれかが表示される。最初に中ストップスイッチ 3 7 C が中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄又は「スイカ A 」図柄が表示され、次に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、入賞 2 1 に対応する図柄を引き込むため右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ A 」図柄が表示される。最後に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「白 7 」図柄、「リプレイ A 」図柄、「リプレイ B 」図柄、「チェリー」図柄のいずれかが表示されて、入賞 2 1 が有効ライン L に停止表示される ( 図 2 9 ( d ) 参照 )。このとき、表示窓 2 2 の中段 C に「スイカ」図柄が一直線に揃って停止される。

## 【 0 1 5 5 】

最初に中ストップスイッチ 3 7 C が中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄を引き込めないタイミングで操作されると、中リール 4 0 C の中段 M に「リプレイ A 」図柄が表示され、次に右ストップスイッチ 3 7 R が操作されると、入賞 7 、 8 に対応する図柄を引き込むため右リール 4 0 R の上段 U には「リプレイ A 」図柄が表示される。最後に左ストップスイッチ 3 7 L が操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には「スイカ A 」図柄、「スイカ B 」図柄のいずれかが表示されて、入賞 7 、 8 いずれかが有効ライン L に停止表示される ( 図 2 9 ( d ) 参照 )。

## 【 0 1 5 6 】

以上のように、左ストップスイッチ 3 7 L が第一操作されると、左リール 4 0 L の下段 L には必ず「スイカ A 」図柄又は「スイカ B 」図柄が表示され ( 図 2 9 ( b ) 参照 )、右ストップスイッチ 3 7 R が第一操作されると、右リール 4 0 R の上段 U には必ず「スイカ A 」図柄が表示される ( 図 2 9 ( c ) 参照 )。また、中ストップスイッチ 3 7 C が第一操作され、「スイカ B 」図柄又は「スイカ A 」図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中リール 4 0 C の中段 M に「スイカ B 」図柄又は「スイカ A 」図柄が表示される ( 図 2 9 ( c ) 参照 )。また、中ストップスイッチ 3 7 C が第一操作され、「スイカ B 」図柄、「スイカ A 」図柄を引き込めないタイミングで操作されると、中リール 4 0 C の中段 M に「リプレイ A 」図柄が表示されるが、左リール 4 0 L の下段 L には必ず「スイカ A 」図柄又は「スイカ B 」図柄が表示される ( 図 2 9 ( d ) 参照 )。

## 【 0 1 5 7 】

以上説明したように、入賞 G が当選したとき、全ての操作順序において、いずれかのリール 40 の有効ライン L には「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示される。また、図 29 (c) に例示するように、入賞 G を取りこぼしたときでも左リール 40 L の下段 L には「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示される。よって、入賞 G 1 が当選したとき、緑色を示す演出（表示装置 70 に緑色のキャラクタを表示するなど、緑の色告知とも称する、以下同様）をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「スイカ」図柄が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。なお、当選番号 53（入賞 F）が当選したときについても、緑色を示す演出をどのタイミングで行なっても問題がない。なぜなら、必ず有効ライン L に「スイカ」図柄が表示されるので、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じになるからである。

10

#### 【0158】

なお、上記の例では、緑色を示す演出を行うとき、入賞 G を取りこぼしたときでもいずれかのリール 40 の有効ライン L に「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示されていたが、入賞 G を取りこぼしたときにはリール 40 の有効ライン L に「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示されないように、入賞 G（スイカ）に対応する図柄組み合わせを構成してもよい。入賞 G が入賞した際に、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが異なっているのは、遊技者に誤解等を与えることになるが、取りこぼしたときにまで、演出が示す色と有効ライン L に停止された図柄に対応する色とが同じでなければならないとはされていない。ただし、遊技者に僅かな誤解等も与えないためには、取りこぼしたときでも、有効ライン L に「スイカ B」図柄又は「スイカ A」図柄が表示されることが好ましい。

20

#### 【0159】

（演出のタイミング、非 A T 中）

図 30 は、非 A T 中（遊技状態 0（通常時）、遊技状態 1（A T 前兆））における演出表示タイミング（色告知のタイミング、表示装置 70 にある色のキャラクタを表示するタイミング）を説明するための図である。演出表示タイミングは 4 パターンある。1 つ目のパターンの演出には、演出 00（白）、演出 00（青）、演出 00（黄）、演出 00（緑）、演出 00（赤）がある。演出 00（白）、演出 00（青）、演出 00（黄）、演出 00（緑）、演出 00（赤）においては、スタートスイッチ 36 の操作受付時において、表示装置 70 において色告知しない（色告知以外の演出を行うこと、又は何れの演出も行わない）とする。色告知をするとは、液晶である表示装置 70 において行われるもの（表示装置 70 にあるタイミングで、ある色のキャラクタを表示すること）とするが、表示装置 70 に限らず、筐体に設けた演出用ランプ 72、LED 等の発光部品によって行われてもよい（演出用ランプ 72 をあるタイミングで、ある色に点灯させる）。

30

#### 【0160】

ここで、色告知とは、白、青、黄、緑、赤等の色で、表示装置 70 等においてキャラクター等を画像表示することにより、当選役を示唆する告知（演出）をいう。なお、図中 00 は当選役 0（当選番号が 0）（ハズレ）となったとき色告知しないことを示し、0 は当選役 0（ハズレ）となったとき演出 00 が行われる選択率（％）を示す（他の場合も同様）。そして、0、1、2、3 の合計値は 100％になる（他の場合も同様）。ここで、色告知をするときは、当選役 0（ハズレ）となったときは、白の色告知（表示装置 70 に白色のキャラクタを表示する。演出用ランプ 72 を白色に点灯させることでもよい。）をし、当選役 1～14、26、27（当選番号が 1～14、26、27）（通常リプレイ、R T 移行リプレイ）となったときは、青の色告知（表示装置 70 に青色のキャラクタを表示する。演出用ランプ 72 を青色に点灯させることでもよい。）をし、当選役 28～46（当選番号が 28～46）（押し順ベル、共通ベル）のときは、黄の色告知（表示装置 70 に黄色のキャラクタを表示する。演出用ランプ 72 を黄色に点灯させることでもよい。）をし、当選役 53、54（当選番号が 53、54）（強スイカ、弱スイカ

40

50



）のときは、緑の色告知（表示装置 70 に緑色のキャラクタを表示する。演出用ランプ 72 を緑色に点灯させることでもよい。）をし、当選役 15 ～ 17（当選番号が 15 ～ 17）（強チェリー、弱チェリー）のときは、赤の色告知（表示装置 70 に赤色のキャラクタを表示する。演出用ランプ 72 を赤色に点灯させることでもよい。）をする。

#### 【0161】

2 つ目のパターンの演出には、演出 11（白）、演出 11（青）、演出 11（黄）、演出 11（緑）、演出 11（赤）がある。演出 11（白）、演出 11（青）、演出 11（黄）、演出 11（緑）、演出 11（赤）においては、スタートスイッチ 36 の操作受付時において、黒色のキャラクタが画面左側から右側に向かって走る演出がいくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されるまで行われ、いくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されると黒色のキャラクタが画面右側で止まる演出が行われる。そして、いくつかのストップスイッチ 37 が第 2 操作されると黒色のキャラクタが当選役に応じて白、青、黄、緑、赤に変化する。即ち、2 つ目のパターンの演出では、いくつかのストップスイッチ 37 が第 2 操作されたとき、色告知する（表示装置 70 にある色のキャラクタを表示する演出が行われる。演出用ランプ 72 をある色に点灯させることでもよい。）。なお、図中白色で示されたキャラクタは、当選役 0 の場合には白色、当選役 1 ～ 14、26、27 の場合には青色、当選役 28 ～ 46 の場合には黄色、当選役 53、54 の場合には緑色、当選役 15 ～ 17 の場合には赤色で表示される（以下同様）。

10

#### 【0162】

次に、いくつかのストップスイッチ 37 が第 3 操作されると、当選役に応じて白、青、黄、緑、赤で示されていたキャラクタは、その色が保持されて表示される。そして、第 3 操作されたストップスイッチ 37 を遊技者が押下状態から離すと当選役に応じて白、青、黄、緑、赤で示されていたキャラクタは、その色が保持されて表示される。

20

#### 【0163】

3 つ目のパターンの演出には、演出 22（白）、演出 22（青）、演出 22（黄）、演出 22（緑）、演出 22（赤）がある。演出 22（白）、演出 22（青）、演出 22（黄）、演出 22（緑）、演出 22（赤）においては、スタートスイッチ 36 の操作受付時において、黒色のキャラクタが画面左側から右側に向かって走る演出がいくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されるまで行われ、いくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されると黒色のキャラクタが画面右側で止まり当選役に応じて白、青、黄、緑、赤に変化する演出が行われる。即ち、3 つ目のパターンの演出では、いくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されたとき、色告知する（表示装置 70 にある色のキャラクタを表示する演出が行われる。演出用ランプ 72 をある色に点灯させることでもよい。）。ストップスイッチ 37 の第 2 操作以降は、2 つ目のパターンの演出と同様である。

30

#### 【0164】

4 つ目のパターンの演出には、演出 33（白）、演出 33（青）、演出 33（黄）、演出 33（緑）、演出 33（赤）がある。演出 33（白）、演出 33（青）、演出 33（黄）、演出 33（緑）、演出 33（赤）においては、スタートスイッチ 36 の操作受付時において、黒色のキャラクタと白色、青色、黄色、緑色、赤色のいずれかで示されたキャラクタ（図中白色）とがバトルする画像が表示される演出が行われる。そして、スタートスイッチ 36 の操作受付時からいくつかのストップスイッチ 37 が第 1 操作されるまでの間に、黒色のキャラクタが直立したまま残って白色、青色、黄色、緑色、赤色のいずれかで示されたキャラクタ（図中白色）が倒れてから、黒色のキャラクタだけが直立したまま残るまでの一連の演出が表示される。そして、ストップスイッチ 37 が第 1 操作されてから第 3 操作されたストップスイッチ 37 を遊技者が押下状態から離すまで黒色のキャラクタだけが直立した画像が表示される。即ち、4 つ目のパターンの演出では、スタートスイッチ 36 が操作受付されたとき、色告知する（表示装置 70 にある色のキャラクタを表示する演出が行われる。演出用ランプ 72 をある色に点灯させることでもよい。）。

40

50

## 【 0 1 6 5 】

式 1 は、当選役 0 (ハズレ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (白) が行われる選択率 1 ( %) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (白) が行われる選択率 2 ( %) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (白) が行われる選択率 3 ( %) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 0 0 (白) が行われる選択率 0 ( %) よりも大きいことを示す。即ち、当選役 0 (ハズレ) となったとき、白の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きいことを示す。

## 【 0 1 6 6 】

また、2 つ目のパターンの演出 1 1 (白) が行われる選択率 1 ( %) は、3 つ目のパターンの演出 2 2 (白) が行われる選択率 2 ( %) 及び 4 つ目のパターンの演出 3 3 (白) が行われる選択率 3 ( %) よりも大きいことを示す。即ち、白の色告知が行われるとき、時間的に遅いタイミングで白の色告知が行われることが多いことを示す。

## 【 0 1 6 7 】

式 2 は、当選役 0 (ハズレ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (白) が行われる選択率 1 ( %) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (白) が行われる選択率 2 ( %) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (白) が行われる選択率 3 ( %) との合計値は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、R T 移行リプレイ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (青) が行われる選択率 1 ( %) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (青) が行われる選択率 2 ( %) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (青) が行われる選択率 3 ( %) との合計値、及び当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (黄) が行われる選択率 1 ( %) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (黄) が行われる選択率 2 ( %) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (黄) が行われる選択率 3 ( %) との合計値よりも大きいことを示す。即ち、白の色告知が行われる合計選択率は、青の色告知が行われる合計選択率、又は黄の色告知が行われる合計選択率よりも大きく、白の色告知は、青の色告知及び黄の色告知よりも頻繁 (各決定時の割合において) に行われることを示す。

## 【 0 1 6 8 】

式 3 は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、R T 移行リプレイ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (青) が行われる選択率 1 ( %) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (青) が行われる選択率 2 ( %) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (青) が行われる選択率 3 ( %) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 0 0 (青) が行われる選択率 0 ( %) よりも大きくても小さくてもよいことを示す。即ち、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、R T 移行リプレイ) となったとき、青の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きくても小さくてもよく任意に決定できることを示す。これは、頻繁に行われすぎれば、遊技者が飽きてしまう可能性があるし、行われないことが多ければ、レアな演出感が強くなりすぎてしまうためである。

## 【 0 1 6 9 】

また、2 つ目のパターンの演出 1 1 (青) が行われる選択率 1 ( %) は、3 つ目のパターンの演出 2 2 (青) が行われる選択率 2 ( %) 又は 4 つ目のパターンの演出 3 3 (青) が行われる選択率 3 ( %) よりも大きいことを示す。即ち、青の色告知が行われるとき、時間的に遅いタイミングで青の色告知が行われることが多いことを示す。リプレイ (通常リプレイ、R T 移行リプレイの総称) は、スイカ (強スイカ、弱スイカの総称) やチェリー (強チェリー、弱チェリーの総称) とは異なり、有利な状態である A T や B B への当選の可能性がないため、遊技者にとってリプレイが当選したことはあまり嬉しいことではない。そのため、遅いタイミングで青の色告知する 3 ( %) を最も高くして、リプレイが当選したことを早く報知するのではなく、A T や B B 等の当選の期待度が高いスイカやチェリーに当選したことを示唆する緑の色告知や赤の色告知が行われる期待感を遊技者に遅いタイミングまで持たせている。

## 【 0 1 7 0 】

式 4 は、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル) となったとき、2 つ目のパターン

の演出 1 1 (黄) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (黄) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (黄) が行われる選択率 3 (%) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 0 0 (黄) が行われる選択率 0 (%) よりも大きくても小さくてもよいことを示す。即ち、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル) となったとき、黄の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きくても小さくてもよく任意に決定できることを示す。これは、頻繁に行われずれば、遊技者が飽きてしまう可能性があるし、行われないことが多ければ、レアな演出感が強くなりすぎてしまうためである。

#### 【0 1 7 1】

また、3 つ目のパターンの演出 2 2 (黄) が行われる選択率 2 (%) は、2 つ目のパターンの演出 1 1 (黄) が行われる選択率 1 (%) 又は 4 つ目のパターンの演出 3 3 (黄) が行われる選択率 3 (%) よりも大きいことを示す。即ち、黄の色告知が行われるとき、ストップスイッチ 3 7 が第 1 操作されたタイミングで黄の色告知が行われることが多いことを示す。第 1 操作されたタイミングで黄の色告知が行われることが多いのは、ベル (押し順ベル、共通ベルの総称) は、スイカ (強スイカ、弱スイカの総称) やチェリー (強チェリー、弱チェリーの総称) とは異なり、有利な状態である A T や B B への当選の可能性がないため、遊技者にとってベルが当選したことはあまり嬉しいことではない。そのため、ベルが当選したことを早く報知するのではなく、A T や B B 等の当選の期待度が高いスイカやチェリーに当選したことを示唆する緑の色告知や赤の色告知が行われる期待感を遊技者に遅いタイミングまで持たせている。また、ベルは、リプレイとは異なり、払い出しを受けれるため、ベルに当選したことは、ある程度嬉しい。特に、当選役 2 8 ~ 4 5 (押し順ベル) は操作順序を正解することによって 9 枚の払い出しを受けることができるので、第 1 操作されたタイミングで告知が行われると操作順序を正解しているかもしれない (9 枚の払い出しを受けれるかもしれない) という期待感を持てるため、リプレイに当選したときよりも、早いタイミングで色告知が行われることが多いようにしている。

#### 【0 1 7 2】

式 5 は、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル) となったとき 2 つ目のパターンの演出 1 1 (黄) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (黄) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (黄) が行われる選択率 3 (%) との合計値は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、R T 移行リプレイ) となったとき 2 つ目のパターンの演出 1 1 (青) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (青) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (青) が行われる選択率 3 (%) との合計値よりも大きくても小さくてもよいことを示す。即ち、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル) となったとき、黄の色告知が行われる選択率は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、R T 移行リプレイ) となったとき、青の色告知が行われる選択率よりも大きくても小さくてもよく任意に決定できることを示す。

#### 【0 1 7 3】

式 6 は、当選役 5 3、5 4 (強スイカ、弱スイカ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1 (緑) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 2 2 (緑) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 3 3 (緑) が行われる選択率 3 (%) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 0 0 (緑) が行われる選択率 0 (%) よりも大きいことを示す。即ち、当選役 5 3、5 4 (強スイカ、弱スイカ) となったとき、緑の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きいことを示す。スイカ (強スイカ、弱スイカの総称) は、有利な状態である A T に当選する可能性があるため、色告知を行うことで、A T 当選への期待感も与えることができるからである。

#### 【0 1 7 4】

また、4 つ目のパターンの演出 3 3 (緑) が行われる選択率 3 (%) は、2 つ目のパターンの演出 1 1 (緑) が行われる選択率 1 よりも大きいことを示す。即ち、緑の

色告知が行われるとき、時間的に早いタイミングで緑の色告知が行われることが多いことを示す。当選役 5 3、5 4（強スイカ、弱スイカ）は、目押しをしなければ、取りこぼすことがあるため、スタートスイッチ 3 7 の操作受付時に緑の色告知が行われることが好ましい。スイカ（強スイカ、弱スイカの総称）は、有利な状態である A T 当選の可能性があるため、遊技者にとってスイカが当選したことは嬉しいことである。そのため、早いタイミングで緑の色告知をする 3（％）を高くして、A T 当選の可能性を遊技者に早いタイミングで知らせている。

#### 【0175】

当選役 5 3、5 4（強スイカ、弱スイカ）となったとき、4 つ目のパターンの演出 3 3（緑）が行われる選択率 3（％）は、3 つ目のパターンの演出 2 2（緑）が行われる選択率 2（％）よりも大きくても小さくてもよいことを示す。ただし、当選役 5 3、5 4（強スイカ、弱スイカ）は、目押しをしなければ、取りこぼすことがあるため、スタートスイッチ 3 7 の操作受付時に緑の色告知が行われることが好ましい。スイカ（強スイカ、弱スイカの総称）は、有利な状態である A T 当選の可能性があるため、遊技者にとってスイカが当選したことは嬉しいことである。そのため、早いタイミングで緑の色告知をする 3（％）を高くした方が、好ましい。

10

#### 【0176】

式 7 は、当選役 5 3、5 4（強スイカ、弱スイカ）となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1（緑）が行われる選択率 1（％）と 3 つ目のパターンの演出 2 2（緑）が行われる選択率 2（％）と 4 つ目のパターンの演出 3 3（緑）が行われる選択率 3（％）との合計値は、当選役 1 ～ 1 4、2 6、2 7（通常リプレイ、R T 移行リプレイ）となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1（青）が行われる選択率 1（％）と 3 つ目のパターンの演出 2 2（青）が行われる選択率 2（％）と 4 つ目のパターンの演出 3 3（青）が行われる選択率 3（％）との合計値、及び当選役 2 8 ～ 4 6（押し順ベル、共通ベル）となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1（黄）が行われる選択率 1（％）と 3 つ目のパターンの演出 2 2（黄）が行われる選択率 2（％）と 4 つ目のパターンの演出 3 3（黄）が行われる選択率 3（％）との合計値よりも大きいことを示す。即ち、緑の色告知が行われる合計選択率は、青の色告知が行われる合計選択率、及び黄の色告知が行われる合計選択率よりも大きく、緑の色告知は、青の色告知又は黄の色告知よりも頻繁（各決定時の割合において）に行われることを示す。スイカ（強スイカ、弱スイカ）は、有利な状態である A T に当選する可能性があるため、色告知を行うことで、A T 当選への期待感も与えることができるからである。また、スイカ（強スイカ、弱スイカ）に当選する確率は、リプレイ（通常リプレイ、R T 移行リプレイ）や、ベル（押し順ベル、共通ベル）に当選する確率よりも、かなり小さいので、スイカ（強スイカ、弱スイカ）の当選時に、頻繁に色告知を行っても、遊技全体として、頻繁に色告知が行われるわけではないからである（リプレイの当選時やベルの当選時に他の演出を頻繁に行えばよいからである）。

20

30

#### 【0177】

式 8 は、当選役 1 5 ～ 1 7（強チェリー、弱チェリー）となったとき、2 つ目のパターンの演出 1 1（赤）が行われる選択率 1（％）と 3 つ目のパターンの演出 2 2（赤）が行われる選択率 2（％）と 4 つ目のパターンの演出 3 3（赤）が行われる選択率 3（％）との合計値は、1 つ目のパターンの演出 0 0（赤）が行われる選択率 0（％）よりも大きいことを示す。即ち、当選役 1 5 ～ 1 7（強チェリー、弱チェリー）となったとき、赤の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きいことを示す。チェリー（強チェリー、弱チェリー）は、有利な状態である A T や B B に当選する可能性があるため、色告知を行うことで、A T や B B 当選への期待感も与えることができるからである。

40

#### 【0178】

また、4 つ目のパターンの演出 3 3（赤）が行われる選択率 3（％）は、2 つ目のパターンの演出 1 1（赤）が行われる選択率 1 よりも大きいことを示す。即ち、赤の

50

色告知が行われるとき、時間的に早いタイミングで緑の色告知が行われることが多いことを示す。当選役 15 ~ 17 (強チェリー、弱チェリー) は、目押しをしなければ、左リールに「チェリー」図柄が表示窓 22 内に停止しないため (取りこぼすことはないが)、スタートスイッチ 37 の操作受付時に赤の色告知が行われることが好ましい。チェリーは、有利な状態である AT、BB の当選の可能性があるため、遊技者にとってチェリーが当選したことは嬉しいことである。そのため、早いタイミングで赤の色告知する 3 (%) を高くして、AT、BB の当選の可能性を遊技者に早いタイミングで知らせている。

#### 【0179】

当選役 15 ~ 17 (強チェリー、弱チェリー) となったとき、4 つ目のパターンの演出 33 (赤) が行われる選択率 3 (%) は、3 つ目のパターンの演出 22 (赤) が行われる選択率 2 (%) よりも大きくても小さくてもよいことを示す。ただし、チェリー (強チェリー、弱チェリー) は、有利な状態である AT や BB の当選の可能性があるため、遊技者にとってチェリーが当選したことは嬉しいことである。そのため、早いタイミングで赤の色告知をする 3 (%) を高くした方が、好ましい。

#### 【0180】

式 9 は、当選役 15 ~ 17 (強チェリー、弱チェリー) となったとき、2 つ目のパターンの演出 11 (赤) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 22 (赤) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 33 (赤) が行われる選択率 3 (%) との合計値は、当選役 1 ~ 14、26、27 (通常リプレイ、RT 移行リプレイ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 11 (青) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 22 (青) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 33 (青) が行われる選択率 3 (%) との合計値、及び当選役 28 ~ 46 (押し順ベル、共通ベル) となったとき、2 つ目のパターンの演出 11 (黄) が行われる選択率 1 (%) と 3 つ目のパターンの演出 22 (黄) が行われる選択率 2 (%) と 4 つ目のパターンの演出 33 (黄) が行われる選択率 3 (%) との合計値よりも大きいことを示す。即ち、赤の色告知が行われる合計選択率は、青の色告知が行われる合計選択率、及び黄の色告知が行われる合計選択率よりも大きく、赤の色告知は、青の色告知又は黄の色告知よりも頻繁 (各決定時の割合において) に行われることを示す。

#### 【0181】

チェリー (強チェリー、弱チェリー) は、有利な状態である AT や BB に当選する可能性があるため、色告知を行うことで、AT や BB 当選への期待感も与えることができるからである。また、チェリー (強チェリー、弱チェリー) に当選する確率は、リプレイ (通常リプレイ、RT 移行リプレイ) や、ベル (押し順ベル、共通ベル) に当選する確率よりも、かなり小さいので、チェリー (強チェリー、弱チェリー) の当選時に、頻繁に色告知を行っても、遊技全体として、頻繁に色告知が行われるわけではないからである (リプレイの当選時やベルの当選時に他の演出を頻繁に行えばよいからである)。

#### 【0182】

(演出のタイミング、BB 確定中)

図 31 は、BB 確定中 (BB に当選していることが報知された以降の遊技中) における演出表示タイミングを説明するための図である。図 31 における演出は、BB 確定演出 (表示装置 70 に BB 確定等の表示を行うこと) が行われた後、即ち BB が確定 (BB に当選) していることを遊技者が認識している状態で行われる演出である。演出表示タイミングは 2 パターンある。1 つ目のパターンの演出には、演出 '00 (白)、演出 '00 (青)、演出 '00 (黄)、演出 '00 (緑)、演出 '00 (赤) がある。演出 '00 (白)、演出 '00 (青)、演出 '00 (黄)、演出 '00 (緑)、演出 '00 (赤) においては、スタートスイッチ 36 の操作受付時において、表示装置 70 において色告知しない (色告知以外の演出を行うこと、又は何れの演出も行わないこと) とする。なお、図中 '00 は当選役 0 (ハズレ) となったとき色告知しないことを示し、'0 は当選役 0 (ハズレ) となったとき演出 '00 が行われる選択率 (%) を示す (以下同様)。また、当選役 1 (通常リプレイ)、当選役 28 ~ 46 (押し順ベル、共通ベ

10

20

30

40

50

ル)、当選役 5 3、5 4 (強スイカ、弱スイカ)、当選役 1 6、1 7 (強チェリー)についても同様である。

#### 【0183】

2 つ目のパターンの演出として、演出 ' 3 3 (白)、演出 ' 3 3 (青)、演出 ' 3 3 (黄)、演出 ' 3 3 (緑)、演出 ' 3 3 (赤)においては、スタートスイッチ 3 6 の操作受付時において、各リール 4 0 の表示窓 2 2 周辺の表示装置 7 0 が当選役 0 の場合には白色、当選役 1 の場合には青色、当選役 2 8 ~ 4 6 の場合には黄色、当選役 5 3、5 4 の場合には緑色、当選役 1 6、1 7 の場合には赤色で表示される。これも色告知である。

#### 【0184】

式 1 0 は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 (通常リプレイ、RT 移行リプレイ)となったとき、2 つ目のパターンの演出 ' 3 3 (青)が行われる選択率 ' 3 (%)は、1 つ目のパターンの演出 ' 0 0 (青)が行われる選択率 ' 0 (%)よりも大きいことを示す。これは、BB が確定していることを遊技者が認識している状態であるので、色告知以外の演出を行なって遊技者に BB (「赤 7」図柄や「バー」図柄)等を狙う不要な目押しをさせることを防ぐため (BB 1 又は BB 2 と通常リプレイが同時に当選しているときは、通常リプレイを入賞させることを優先しているためである)に、当選役 1 (通常リプレイ)が当選していることを早く知らせ、その遊技を目押しなしで素早く終わらせることを可能とするためである。また、当選役 1 (通常リプレイ)が当選したときは、全て演出 ' 3 3 (青)を行い、演出 ' 0 0 は、全く行われなくてもよい。

#### 【0185】

式 1 1 は、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル)となったとき、2 つ目のパターンの演出 ' 3 3 (黄)が行われる選択率 ' 3 (%)は、1 つ目のパターンの演出 ' 0 0 (黄)が行われる選択率 ' 0 (%)よりも大きいことを示す。これは、演出 ' 3 3 (青)の場合と同様の理由による (BB 1 又は BB 2 と押し順ベルや共通ベルが同時に当選しているときは、押し順ベルや共通ベルを入賞させることを優先しているためである)。また、当選役 2 8 ~ 4 6 (押し順ベル、共通ベル)が当選したときは、全て演出 ' 3 3 (黄)を行い、演出 ' 0 0 は全く行われなくてもよい。

#### 【0186】

式 1 2 は、当選役 5 3、5 4 (強スイカ、弱スイカ)となったとき、2 つ目のパターンの演出 ' 3 3 (緑)が行われる選択率 ' 3 (%)は、1 つ目のパターンの演出 ' 0 0 (緑)が行われる選択率 ' 0 (%)よりも大きいことを示す。これは、色告知以外の演出を行なって遊技者に BB (「赤 7」図柄や「バー」図柄)等を狙う不要な目押しをさせることを防ぐため (BB 1 又は BB 2 と強スイカ、弱スイカが同時に当選しているときは、強スイカ、弱スイカを入賞させることを優先しているためである)である。また、スイカは、目押しをしなければ、取りこぼすことがあるため、遊技者に早いタイミングで知らせている。また、当選役 5 3、5 4 (強スイカ、弱スイカ)が当選したときは、全て演出 ' 3 3 (緑)を行い、演出 ' 0 0 は全く行われなくてもよい。

#### 【0187】

式 1 3 は、当選役 1 6、1 7 (強チェリー)となったとき、2 つ目のパターンの演出 ' 3 3 (赤)が行われる選択率 ' 3 (%)は、1 つ目のパターンの演出 ' 0 0 (赤)が行われる選択率 ' 0 (%)よりも大きいことを示す。これは、色告知以外の演出を行なって遊技者に BB (「赤 7」図柄や「バー」図柄)等を狙う不要な目押しをさせることを防ぐため (BB 1 又は BB 2 と強チェリーが同時に当選しているときは、強チェリーを入賞させることを優先しているためである)に、当選役 1 6、1 7 (強チェリー)が当選していることを早く知らせ、その遊技を目押しなしで素早く終わらせることを可能とするためである。また、強チェリーは、左リール 4 0 L において「チェリー」図柄を目押ししなければ、左リール 4 0 L に「チェリー」図柄が停止しない場合があり、当選役 1 6、1 7 (強チェリー)に当選したことに遊技者が気付かないことがあるためである。また、当選役 1 6、1 7 (強チェリー)が当選したときは、全て演出 ' 3 3 (赤)を行い、演

10

20

30

40

50

出 “ 0 0 は全く行われなくてもよい。

#### 【 0 1 8 8 】

( 演出のタイミング、 A T 準備中、 A T 中 )

図 3 2 は、 A T 準備中、 A T 中 ( 遊技状態 2 ( A T 準備 )、遊技状態 3 ( A T ) ) における演出表示タイミングを説明するための図である。演出表示タイミングは 4 パターンある。1つ目のパターンの演出には、演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 緑 )、演出 “ 0 0 ( 赤 ) がある。演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 白 )、演出 “ 0 0 ( 緑 )、演出 “ 0 0 ( 赤 ) においては、スタートスイッチ 3 6 の操作受付時において、表示装置 7 0 において色告知しない ( 色告知以外の演出を行うこと、又は何れの演出も行わないことがなされる ) とする。なお、図中 “ 0 0 は当選役 0 ( ハズレ ) となったとき色告知しないことを示し、“ 0 は当選役 0 ( ハズレ ) となったとき演出 “ 0 0 が行われる選択率 ( % ) を示す ( 以下同様 )。また、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ )、当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル )、当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ )、当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) についても同様である。なお、A T 中は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ )、当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) 当選時に非 A T 中における青の色告知、黄の色告知のかわりに白の色告知が行われる点が非 A T 中とは異なる。

10

#### 【 0 1 8 9 】

A T 準備中、A T 中における 2 つ目 ~ 4 つ目のパターンの演出は、非 A T 中における 2 つ目 ~ 4 つ目のパターンの演出と、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ )、当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) 当選時に白の色告知が行われる点以外は同じであるので説明を省略する。

20

#### 【 0 1 9 0 】

A T 準備中、A T 中において、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ )、当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) 当選時に白の色告知が行われるのは、以下の理由によるものである。A T 準備中、A T 中は R T 移行リプレイの当選時、及び押し順ベルの当選時に、表示装置 7 0 を用いて、押し順の報知が行われる。遊技者は、A T 中において、押し順ベルに当選することは嬉しい ( 9 枚の払い出しを受けることができるためである ) が、R T 3 移行後であれば、移行リプレイに当選することは嬉しくない ( 払い出しを受けることができないためである )。そして、R T 3 においては、遊技者が嬉しくない R T 移行リプレイの当選確率が高くなっている。そこで、A T 中の押し順の報知は、押し順ベルの当選時の報知であるのか、R T 移行リプレイの当選時の報知であるのかを、スタートスイッチ 3 6 の操作受付時に判別できないような態様で行っている ( 従来、押し順ベルの当選時の押し順の報知は、黄色の画像を用いて行い、R T 移行リプレイの当選時の押し順の報知は、青色の画像を用いて行うものもあるが、本実施形態では、いずれの当選時の押し順の報知も、白色の画像を用いて行うようにしている )。当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) の当選時に、青の色告知が行われ、当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) 当選時に、黄の色告知が行われるようにしてしまうと、押し順の報知を白色の画像を用いて行う意味がなくなってしまう可能性がある ( スタートスイッチ 3 6 の操作受付時に色告知が行われた場合、色告知によって、いずれの当選時の押し順の報知か判別できてしまうからである )。

30

40

#### 【 0 1 9 1 】

式 1 4 は、式 1 と同様であるので説明を省略する。式 1 5 は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 “ 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 “ 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 “ 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 “ 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 “ 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 “ 3 ( % ) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 “ 0 0 ( 白 ) が行われる選択率 “ 0 ( % ) よりも小さいことを示す。即ち、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき、白の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選

50

択率よりも小さいことを示す。A T準備中やA T中は、R T移行リプレイの当選時には、表示装置70を用いて、押し順の報知も行われるため、頻繁に色告知が行われると、邪魔（遊技者の意識が色告知に向くことで、押し順ミスを誘発してしまうなど）になる可能性があるからである。

【0192】

また、2つ目のパターンの演出 " 1 1 (白) が行われる選択率 " 1 (%) は、3つ目のパターンの演出 " 2 2 (白) が行われる選択率 " 2 (%) 又は4つ目のパターンの演出 " 3 3 (白) が行われる選択率 " 3 (%) よりも大きいことを示す。即ち、当選役1～14、26、27（通常リプレイ、R T移行リプレイ）となり、白の色告知が行われるとき、時間的に遅いタイミングで白の色告知が行われることが多いことを示す。

10

【0193】

式16は、A T準備中、A T中に当選役1～14、26、27（通常リプレイ、R T移行リプレイ）となったとき、2つ目のパターンの演出 " 1 1 (白) が行われる選択率 " 1 (%) と3つ目のパターンの演出 " 2 2 (白) が行われる選択率 " 2 (%) と4つ目のパターンの演出 " 3 3 (白) が行われる選択率 " 3 (%) との合計値は、非A T中に当選役1～14、26、27（通常リプレイ、R T移行リプレイ）となったとき、2つ目のパターンの演出 1 1 (青) が行われる選択率 1 (%) と3つ目のパターンの演出 2 2 (青) が行われる選択率 2 (%) と4つ目のパターンの演出 3 3 (青) が行われる選択率 3 (%) との合計値よりも小さいことを示す。即ち、A T準備中、A T中は当選役1～14、26、27（通常リプレイ、R T移行リプレイ）となっても、非A T中に当選役1～14、26、27（通常リプレイ、R T移行リプレイ）となったときほど色告知が行われないことを示す。

20

【0194】

式17は、A T準備中、A T中に当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）が抽選されたとき、2つ目のパターンの演出 1 1 (白) が行われる選択率 1 (%) と3つ目のパターンの演出 2 2 (白) が行われる選択率 2 (%) と4つ目のパターンの演出 3 3 (白) が行われる選択率 3 (%) との合計値は、1つ目のパターンの演出 0 0 (白) が行われる選択率 0 (%) よりも小さいことを示す。即ち、当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となったとき、白の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも小さいことを示す。A T準備中やA T中は、押し順ベルの当選時には、表示装置70を用いて、押し順の報知も行われるため、頻繁に色告知が行われると、邪魔（遊技者の意識が色告知に向くことで、押し順ミスを誘発してしまうなど）になる可能性があるからである。

30

【0195】

また、2つ目のパターンの演出 " 1 1 (白) が行われる選択率 " 1 (%) は、3つ目のパターンの演出 " 2 2 (白) が行われる選択率 " 2 (%) 又は4つ目のパターンの演出 " 3 3 (白) が行われる選択率 " 3 (%) よりも大きいことを示す。即ち、当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となり、白の色告知が行われるとき、時間的に遅いタイミングで白の色告知が行われることが多いことを示す。

【0196】

40

式18は、A T準備中、A T中に当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となったとき、2つ目のパターンの演出 " 1 1 (白) が行われる選択率 " 1 (%) と3つ目のパターンの演出 " 2 2 (白) が行われる選択率 " 2 (%) と4つ目のパターンの演出 " 3 3 (白) が行われる選択率 " 3 (%) との合計値は、非A T中に当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となったとき、2つ目のパターンの演出 1 1 (黄) が行われる選択率 1 (%) と3つ目のパターンの演出 2 2 (黄) が行われる選択率 2 (%) と4つ目のパターンの演出 3 3 (黄) が行われる選択率 3 (%) との合計値よりも小さい。即ち、A T準備中、A T中は当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となっても、非A T中に当選役28～46（押し順ベル、共通ベル）となったときほど色告知が行われないことを示す。

50



## 【 0 1 9 7 】

式 1 9 は、A T 準備中、A T 中に当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値は、A T 中に当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値よりも大きくても小さくてもよいことを示す。即ち、A T 中に当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) となったとき、白の色告知が行われる選択率は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき、白の色告知が行われる選択率よりも大きくても小さくてもよく任意に決定できることを示す。

10

## 【 0 1 9 8 】

式 2 0 は、A T 準備中、A T 中に当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 緑 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 緑 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 緑 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 " 0 0 ( 緑 ) が行われる選択率 " 0 ( % ) よりも大きいことを示す。即ち、A T 中に当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) となったとき、緑の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きいことを示す。これは、スイカ ( 強スイカ、弱スイカ ) は、再度 A T に当選する可能性があるので、色告知を行うことで、A T 当選への期待感も与えることができるからである。

20

## 【 0 1 9 9 】

また、4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 緑 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) は、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 緑 ) が行われる選択率 " 1 よりも大きいことを示す。即ち、緑の色告知が行われるとき、時間的に早いタイミングで緑の色告知が行われることが多いことを示す。当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) は、目押しをしなければ、取りこぼすことがあるため、なるべく早いタイミングで、できればスタートスイッチ 3 7 の操作受付時に緑の色告知が行われることが好ましい。スイカ ( 強スイカ、弱スイカ ) は、再度 A T に当選する可能性があるので、早いタイミングで色告知を行うことで、早いタイミングで再度の A T 当選への期待感も与えることができるからである。

30

## 【 0 2 0 0 】

当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) となったとき、4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 緑 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) は、3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 緑 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) よりも大きくても小さくてもよいことを示す。ただし、当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) は、目押しをしなければ、取りこぼすことがあるため、なるべく早いタイミングで、できればスタートスイッチ 3 7 の操作受付時に緑の色告知が行われることが好ましい。

## 【 0 2 0 1 】

式 2 1 は、A T 準備中、A T 中に当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 緑 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 緑 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 緑 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき 2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値、及び当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が

40

50

行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値よりも大きいことを示す。即ち、A T 中に緑の色告知が行われる合計選択率は、白の色告知が行われる合計選択率よりも大きく、緑の色告知は、白の色告知よりも頻繁 ( 各決定時の割合において ) に行われることを示す。これは、当選役 5 3、5 4 ( 強スイカ、弱スイカ ) は再度の A T 抽選が行われるため、遊技者の最も興味のあることの一つであるからである。また、R T 移行リプレイの当選時と押し順ベルの当選時には、表示装置 7 0 を用いて、押し順の報知も行われるため、頻繁に色告知が行われると、邪魔 ( 遊技者の意識が色告知に向くことで、押し順ミスを誘発してしまうなど ) になる可能性があるからである。

#### 【 0 2 0 2 】

式 2 2 は、A T 準備中、A T 中に当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 赤 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 赤 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 赤 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値は、1 つ目のパターンの演出 " 0 0 ( 赤 ) が行われる選択率 " 0 ( % ) よりも大きいことを示す。即ち、A T 中に当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) となったとき、赤の色告知が行われる選択率は、色告知が行われない選択率よりも大きいことを示す。チェリー ( 強チェリー、弱チェリー ) は、再度の A T や B B に当選する可能性があるので、色告知を行うことで、A T や B B 当選への期待感も与えることができるからである。

#### 【 0 2 0 3 】

また、A T 準備中、A T 中に 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 赤 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) は、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 赤 ) が行われる選択率 " 1 よりも大きいことを示す。即ち、赤の色告知が行われるとき、時間的に早いタイミングで緑の色告知が行われることが多いことを示す。これは、チェリー ( 強チェリー、弱チェリー ) は、再度の A T や B B に当選する可能性があるので、早いタイミングで色告知を行うことで、早いタイミングで A T や B B 当選への期待感も与えることができるからである。また、A T 中に当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) は、目押しをしなければ、左リール 4 0 L に「チェリー」図柄が表示窓 2 2 内に停止しないため ( 取りこぼしはないが )、なるべく早いタイミングで、できればスタートスイッチ 3 7 の操作受付時に赤の色告知が行われることが好ましい。

#### 【 0 2 0 4 】

A T 準備中、A T 中に当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) となったとき、4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 赤 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) は、3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 赤 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) よりも大きくても小さくてもよいことを示す。

#### 【 0 2 0 5 】

式 2 3 は、A T 準備中、A T 中に当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) がとなったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 赤 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 赤 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 赤 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値は、当選役 1 ~ 1 4、2 6、2 7 ( 通常リプレイ、R T 移行リプレイ ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値、及び当選役 2 8 ~ 4 6 ( 押し順ベル、共通ベル ) となったとき、2 つ目のパターンの演出 " 1 1 ( 白 ) が行われる選択率 " 1 ( % ) と 3 つ目のパターンの演出 " 2 2 ( 白 ) が行われる選択率 " 2 ( % ) と 4 つ目のパターンの演出 " 3 3 ( 白 ) が行われる選択率 " 3 ( % ) との合計値よりも大きいことを示す。即ち、赤の色告知が行われる合計選択率は、白の色告知が行われる合計選択率よりも大きく、赤の色告知は、白の色告知よりも頻繁 ( 各抽選時の割合において ) に行われることを示す。

#### 【 0 2 0 6 】

これは、当選役 1 5 ~ 1 7 ( 強チェリー、弱チェリー ) は A T 又は B B 当選の可能性が

あるため、遊技者の最も興味のあることの一つであるからである。また、R T移行リプレイの当選時と押し順ベルの当選時には、表示装置 7 0 を用いて、押し順の報知も行われるため、頻繁に色告知が行われると、邪魔（遊技者の意識が色告知に向くことで、押し順ミスを生じさせてしまうなど）になる可能性があるからである。

#### 【0207】

上述したように、A T準備中、A T中は、リプレイの当選であるか、ベルの当選であるかを分からなくするため、専用の告知（青の色告知、黄の色告知）を行うのではなく、共通の告知（白の色告知等）を行うようにしているが、専用の告知も一切行わなくてもよい（ $"1 + "2 + "3 = "1 + "2 + "3 = 0$ ）。そして、獲得枚数表示器 2 8 でも、R T移行リプレイの当選であるか、押し順ベルの当選であるかを分からなくするため、同一の指示表示（= 数字）を行うようにしている。

10

#### 【0208】

スイカやチェリーの当選後など連続演出（数ゲームに亘る連続した演出であって、A Tに当選しているかを示唆する演出やB Bに当選しているかを示唆する演出である）に発展しているときは、連続演出以外の演出は割り込まない方がよい。表示装置 7 0 による色告知は行わない。しかし、連続演出中に、スイカやチェリー等のレア役が当選したときは、筐体の枠のランプ等を白く光らせる等の共通の特定演出を行ってレア役が当選したことを示唆してもよい。また、連続演出中であっても、最後のストップボタン 3 7 を離したときに、ランプ等を点灯させ色（緑色や赤色）を報知してもよい。

20

#### 【0209】

なお、上記では単色の色告知を行うときの説明をしたが、最初は2色以上の色告知を行うようにしてもよい。例えば、いずれかのタイミング（例えばスタートスイッチ 3 6 操作時又はストップスイッチ 3 7 の第1操作時）で黄と赤の色告知を同時に行い、最終的には、「ベル」図柄が停止せず「チェリー」図柄が停止するとき（例えば、チェリー（強チェリー、弱チェリー）の当選時）には、いずれかのタイミングで（例えばストップスイッチ 3 7 の第2操作時）、黄の色告知を消して赤の色告知のみ残すようにしてもよい。

#### 【0210】

##### [ 制御手段による処理の説明 ]

##### 主制御手段における制御処理の説明

まず、主制御手段 1 0 0 において実行され、遊技の進行を制御する遊技進行メイン処理の内容について、図 3 3 のフローチャートを参照しつつ説明する。図 3 3 に示す遊技進行メイン処理は、スロットマシン 1 0 の電源投入後に実行される各種チェック処理が行われた後に実行されるものであり、遊技進行メイン処理を繰り返し実行することで遊技の制御を行うことができる。

30

#### 【0211】

##### < 遊技進行メイン処理の説明 >

遊技進行メイン処理が開始されると、主制御手段 1 0 0 は、遊技開始処理を行う（ステップ S 1 0）。この遊技開始処理では、R T状態番号、遊技状態番号、前兆ゲーム数をRWMの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する（これにより、後述するタイマ割込処理によって、各制御コマンドが副制御手段へ送信される）。また、プロッ  
カ 4 5（図 3 参照。）をオンにしてメダル流路を形成し、メダル投入口 3 2 からのメダル投入を有効にする。但し、次に行う遊技が再遊技の場合は、メダルの自動投入処理（例えばベット数表示ランプ 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c を自動的に点灯させるなど）を行い、さらにクレジット枚数が上限値に達していた場合はプロッ  
カ 4 5 をオフにして、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルを受け皿 6 2 から返却する。そして、前回の遊技で決定された指示番号をクリア（「0」に更新）する。

40

#### 【0212】

次に、主制御手段 1 0 0 は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップ S 1 2）。この処理としては、例えば、クレジット数表示器 2 7 の表示の更新処理、クレジット数の減算処理、メダル投入口 3 2 からのメダル投入に関する不正行為の判

50

断処理、ベット数のカウント処理などを実行する。次に主制御手段100は、投入されたメダル枚数が規定数に達してスタートスイッチ36の操作を受け付けられる状態になるとスタートスイッチ36が操作されたか否かを判断し(ステップS14)、操作されていない(NO)と判断したときは、ステップS12の処理に戻る。

#### 【0213】

また、ステップS14の判断処理で、スタートスイッチ36が操作された(YES)と判断したときは、ブロック45をオフにして、メダル投入口32からのメダル投入を無効にする(ステップS16)。次に主制御手段100は、図15に示した抽選テーブルに基づいて役抽選処理を行う(ステップS18)。

#### 【0214】

次いで主制御手段100は、現在の遊技状態が遊技状態0であるか否かを判断する(ステップS20)。そして、遊技状態が遊技状態0である場合は判断結果がYESとなって遊技状態0(開始)の処理を行い(ステップS22)、遊技状態0でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態2であるか否かを判断する(ステップS24)。ここで、ステップS22の遊技状態0(開始)の処理は、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する(以下、遊技状態2、3、5(開始)の処理についても同様)。

#### 【0215】

遊技状態2である場合は判断結果がYESとなって遊技状態2(開始)の処理を行い(ステップS26)、遊技状態2でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が3

10

20

#### 【0216】

遊技状態3である場合は判断結果がYESとなって遊技状態3(開始)の処理を行い(ステップS30)、遊技状態3でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態5であるか否かを判断する(ステップS32)。

#### 【0217】

遊技状態5である場合は判断結果がYESとなって遊技状態5(開始)の処理を行い(ステップS34)、遊技状態5でない場合は判断結果がNOとなって(遊技状態1(開始)の処理、遊技状態4(開始)の処理、遊技状態6(開始)の処理、遊技状態7(開始)の処理、遊技状態8(開始)の処理、遊技状態9(開始)の処理は、省略する)、獲得枚数表示器28に指示番号に対応する情報を表示するための指示表示処理を実行する(ステップS40)。そして、主制御手段100は、指示番号をRWMの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する(ステップS42)。これにより、後述するタイマ割込処理によって、指示番号コマンドが副制御手段200へ送信される。

30

#### 【0218】

このリングバッファは、副制御手段200へ送信する制御コマンドを一時的に保存するものであり、上述したRWMの一部の記憶領域をリングバッファとして利用している。リングバッファに保存された制御コマンドは、後に説明するタイマ割込処理によって最先に保存されたものから順次、副制御手段200へ送信され、送信された制御コマンドはリングバッファから消去される。すなわち、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも先に副制御手段200へ送信されることはない。

40

#### 【0219】

なお、制御コマンドごとに優先度を設け、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも優先度が高い場合は、後から保存された制御コマンドを先に副制御手段200へ送信するようにしてもよい。例えば、次に説明する指示番号コマンドを演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドよりも優先度を高く設定しておくことで、本実施形態とは異なり、まず演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドをリングバッファに保存し、その後に指示番号コマンドをリングバッファに保存した場合であっても指示番号コマンドを先に副制御手段200へ送信してもよい。

#### 【0220】

50

次に、当選番号の演出グループ番号への置き換えの処理を行う（ステップS44）。ここで、当選番号の演出グループ番号への置き換えは、図23の表に従って行われる。そして、主制御手段100は、CPUのレジスタにセットされた演出グループ番号をリングバッファに保存し（ステップS46）、役物当選番号をリングバッファに保存する（ステップS48）。これにより、後述するタイマ割込処理によって、演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドが副制御手段200へ送信される。

#### 【0221】

そして、主制御手段100は、最小遊技時間が経過したか否かを判断し（ステップS50）、最小遊技時間が経過したと判断すると（ステップS50 / YES）、リール停止管理処理を行う（ステップS52）。リール停止管理処理では、リール40L, 40C, 40Rの回転を開始し、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。

10

#### 【0222】

そして、有効ラインL上に停止表示された図柄組合せが、図4～図7に示した図柄組合せのいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行う（ステップS54）。また、有効ラインL上に停止表示された図柄組合せが、入賞役の図柄組合せ（図4～図7参照）のいずれかと一致していた場合は、ホッパーモータ46を駆動して、一致した入賞役に対応する枚数のメダルを払い出すための払出処理を行う（ステップS56）。

#### 【0223】

次に主制御手段100は、遊技終了チェック処理を行い（ステップS58）、停止表示された図柄組合せなどに基づいて、遊技状態の移行制御やRT状態の移行制御を行う。また、BB1又はBB2に対応する図柄組合せが停止表示されたときは、外部集中端子基板84を介してBB信号をオンにする。また、遊技状態が遊技状態2（AT準備）から遊技状態3（AT）に移行したときは、外部集中端子基板84を介してAT信号をオンにする。

20

#### 【0224】

以上の処理によって1回の遊技が終了すると、主制御手段100は、再びステップS10の処理に戻って次の遊技のための処理を実行する。このように、図33に示す遊技進行メイン処理では、役抽選処理（ステップS18）によって当選番号が決定された後、当選番号に応じた指示番号が決定されるが、副制御手段200に対しては、先に指示番号コマンドが送信され（ステップS40）、その後、演出グループ番号コマンドが送信されることになる（ステップS46）。

30

#### 【0225】

< 遊技状態0（開始）処理の説明 >

次に、図33のステップS22で実行される遊技状態0（開始）の内容について、図34に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS22の遊技状態0（開始）処理を開始すると、当選役決定手段110により決定された当選番号が当選番号15、16、53、54（弱チェリー、強チェリー、弱スイカ、強スイカ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップS80）。

#### 【0226】

40

当選番号15、16、53、54（弱チェリー、強チェリー、弱スイカ、強スイカ）のいずれかであると判断したとき（ステップS80 / YES）、AT抽選を行い（ステップS82）、ATに当選したか否かを判断する（ステップS84）。ATに当選したと判断したとき（ステップS84 / YES）、ATのストックを1加算し（ステップS86）、前兆ゲーム数を抽選する（ステップS88）。ステップS80 / NO、ステップS84 / NO、ステップS88の処理のあと、遊技状態0（開始）処理を終了する。

#### 【0227】

< 遊技状態2（開始）処理の説明 >

次に、図33のステップS26で実行される遊技状態2（開始）の内容について、図35に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS26の遊

50

技状態 2 (開始) 処理を開始すると、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S100)。

【0228】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 であると判断したとき (ステップ S100 / YES)、指示番号 A1 を設定する (ステップ S102)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 でないと判断したとき (ステップ S100 / NO)、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S104)。

10

【0229】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 であると判断したとき (ステップ S104 / YES)、指示番号 A2 を設定する (ステップ S106)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 でないと判断したとき (ステップ S104 / NO)、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S108)。

【0230】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 であると判断したとき (ステップ S108 / YES)、指示番号 A3 を設定する (ステップ S110)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 でないと判断したとき (ステップ S108 / NO)、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S112)。

20

【0231】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 であると判断したとき (ステップ S112 / YES)、指示番号 A4 を設定する (ステップ S114)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 でないと判断したとき (ステップ S112 / NO)、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S116)。

30

【0232】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 であると判断したとき (ステップ S116 / YES)、指示番号 A5 を設定する (ステップ S118)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 でないと判断したとき (ステップ S116 / NO)、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S120)。

【0233】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 であると判断したとき (ステップ S120 / YES)、指示番号 A6 を設定する (ステップ S122)。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 でないと判断したとき (ステップ S122 / NO)、遊技状態 2 (開始) 処理を終了する。

40

【0234】

< 遊技状態 3 (開始) 処理の説明 >

次に、図 33 のステップ S30 で実行される遊技状態 3 (開始) の内容について、図 36 に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段 100 は、ステップ S30 の遊技状態 3 (開始) 処理を開始すると、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 のいずれかであるか否かを判断する (ス

50

テップ S 1 6 0 )。

【 0 2 3 5 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 であると判断したとき (ステップ S 1 6 0 / Y E S)、指示番号 A 1 を設定する (ステップ S 1 6 2)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 2、7、12、28、34、40、47 でないと判断したとき (ステップ S 1 6 0 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 6 4)。

【 0 2 3 6 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 であると判断したとき (ステップ S 1 6 4 / Y E S)、指示番号 A 2 を設定する (ステップ S 1 6 6)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 3、8、12、29、35、41、48 でないと判断したとき (ステップ S 1 6 4 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 6 8)。

【 0 2 3 7 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 であると判断したとき (ステップ S 1 6 8 / Y E S)、指示番号 A 3 を設定する (ステップ S 1 7 0)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 4、9、13、30、36、42、49 でないと判断したとき (ステップ S 1 6 8 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 7 2)。

【 0 2 3 8 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 であると判断したとき (ステップ S 1 7 2 / Y E S)、指示番号 A 4 を設定する (ステップ S 1 7 4)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 5、10、13、31、37、43、50 でないと判断したとき (ステップ S 1 7 2 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 7 6)。

【 0 2 3 9 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 であると判断したとき (ステップ S 1 7 6 / Y E S)、指示番号 A 5 を設定する (ステップ S 1 7 8)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、32、38、44、51 でないと判断したとき (ステップ S 1 7 6 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 8 0)。

【 0 2 4 0 】

当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 であると判断したとき (ステップ S 1 8 0 / Y E S)、指示番号 A 6 を設定する (ステップ S 1 8 2)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 6、11、14、33、39、45、52 でないと判断したとき (ステップ S 1 8 0 / N O)、当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 15 ~ 23、25、53、54 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 2 0 0)。当選役決定手段 1 1 0 により決定された当選番号が当選番号 15 ~ 23、25、53、54 のいずれかであると判断したとき (ステップ S 2 0 0 / Y E S)、A T 抽選を行い (ステップ S 2 0 2)、A T に当選したか否かを判断する (ステップ S 2 0 4)。

【 0 2 4 1 】

A T に当選したと判断したとき (ステップ S 2 0 4 / Y E S)、A T のストックを 1 加算する (ステップ S 2 0 6)。ステップ S 2 0 0 / N O、ステップ S 2 0 4 / N O、ステップ S 2 0 6 の処理のあと、遊技状態 3 (開始) 処理を終了する。

## 【 0 2 4 2 】

## &lt; 遊技状態 5 ( 開始 ) 処理の説明 &gt;

次に、図 3 3 のステップ S 3 4 で実行される遊技状態 5 ( 開始 ) の内容について、図 3 7 に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 3 4 の遊技状態 5 ( 開始 ) 処理を開始すると、決定された当選番号に関係なく所定の確率で A T 抽選を行い(ステップ S 2 2 0)、A T に当選したか否かを判断する(ステップ S 2 2 2)。

## 【 0 2 4 3 】

A T に当選したと判断したとき(ステップ S 2 2 2 / Y E S)、A T のストックを 1 加算し(ステップ S 2 2 4)、前兆ゲーム数を抽選する(ステップ S 2 2 6)。ステップ S 2 2 2 / N O、ステップ S 2 2 6 の処理のあと、遊技状態 5 ( 開始 ) 処理を終了する。

10

## 【 0 2 4 4 】

## &lt; 遊技終了チェックの説明 &gt;

次に、図 3 3 のステップ S 5 8 で実行される遊技終了チェック処理の内容について、図 3 8 に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 5 8 の遊技終了チェック処理を開始すると、R T 状態の移行処理を行う(ステップ S 3 0 0)。R T 状態の移行は、図 1 6 に記載された移行条件により行われる。

## 【 0 2 4 5 】

次いで主制御手段 1 0 0 は、現在の遊技状態が遊技状態 0 であるか否かを判断する(ステップ S 3 0 2)。そして、遊技状態が遊技状態 0 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 0 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 0 4)、遊技状態 0 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 1 であるか否かを判断する(ステップ S 3 0 6)。ここで、ステップ S 3 0 4 の遊技状態 0 ( 全停止 ) の処理は、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する(以下、遊技状態 1 ~ 9 ( 全停止 ) の処理についても同様)。

20

## 【 0 2 4 6 】

遊技状態 1 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 1 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 0 8)、遊技状態 1 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が 2 であるか否かを判断する(ステップ S 3 1 0)。遊技状態 2 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 2 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 1 2)、遊技状態 2 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が 3 であるか否かを判断する(ステップ S 3 1 4)。遊技状態 3 ( 全停止 ) である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 3 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 1 6)、遊技状態 3 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 4 又は 8 であるか否かを判断する(ステップ S 3 1 8)。

30

## 【 0 2 4 7 】

遊技状態 4 又は 8 ( 全停止 ) である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 4 又は 8 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 2 0)、遊技状態 4 又は 8 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 5 であるか否かを判断する(ステップ S 3 2 2)。

## 【 0 2 4 8 】

遊技状態 5 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 5 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 2 4)、遊技状態 5 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 6 であるか否かを判断する(ステップ S 3 2 6)。遊技状態 6 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 6 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 2 8)、遊技状態 6 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が 7 又は 9 であるか否かを判断する(ステップ S 3 3 0)。遊技状態 7 又は 9 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 7 又は 9 ( 全停止 ) の処理を行い(ステップ S 3 3 2)、遊技状態 7 又は 9 でない場合は判断結果が N O となって遊技終了チェック処理を終了する。

40

## 【 0 2 4 9 】

## &lt; 遊技状態 0 ( 全停止 ) の説明 &gt;

50



次に、図 38 のステップ S 304 で実行される遊技状態 0 (全停止) 処理の内容について、図 39 に示すフローチャートを参照して説明する。以下、各 R T 状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【0250】

(遊技状態 0 (全停止) における処理)

主制御手段 100 は、役物当選番号 1 又は 2 であるか否かを判断する (ステップ S 400)。役物当選番号 1 又は 2 であるとき (ステップ S 400 / YES)、B B 1 又は B B 2 が表示されたか否かを判断する (ステップ S 402)。B B 1 又は B B 2 が表示されたとき (ステップ S 402 / YES)、遊技状態 5 又は 7 に移行し (ステップ S 404)、B B 1 又は B B 2 が表示されないとき (ステップ S 402 / NO)、遊技状態 4 又は 6 に移行する (ステップ S 406)。

10

【0251】

役物当選番号 1 又は 2 でないとき (ステップ S 400 / NO)、A T ストックが 1 以上あるか否かを判断する (ステップ S 408)。A T ストックが 1 以上あるとき (ステップ S 408 / YES)、前兆ゲーム数を前兆ゲーム数カウンタに設定し (ステップ S 412)、遊技状態を遊技状態 1 に移行する (ステップ S 414)。

【0252】

(遊技状態 1 (全停止) の説明)

次に、図 38 のステップ S 308 で実行される遊技状態 1 (全停止) 処理の内容について、図 40 に示すフローチャートを参照して説明する。

20

【0253】

主制御手段 100 は、役物当選番号 1 又は 2 であるか否かを判断する (ステップ S 420)。役物当選番号 1 又は 2 であるとき (ステップ S 420 / YES)、B B 1 又は B B 2 が表示されたか否かを判断する (ステップ S 422)。B B 1 又は B B 2 が表示されたとき (ステップ S 422 / YES)、遊技状態 5 又は 7 に移行する (ステップ S 424)。

【0254】

B B 1 又は B B 2 が表示されないとき (ステップ S 422 / NO)、遊技状態 4 又は 6 に移行する (ステップ S 428)。役物当選番号 1 又は 2 でないとき (ステップ S 420 / NO)、前兆ゲーム数カウンタを 1 減算し (ステップ S 429)、前兆ゲーム数カウンタが 0 か否かを判断する (ステップ S 430)。前兆ゲーム数カウンタが 0 であるとき (ステップ S 430 / YES)、遊技状態 2 に移行する (ステップ S 432)。

30

【0255】

(遊技状態 2 (全停止) の説明)

次に、図 38 のステップ S 312 で実行される遊技状態 2 (全停止) 処理の内容について、図 41 に示すフローチャートを参照して説明する。

【0256】

主制御手段 100 は、役物当選番号 1 又は 2 であるか否かを判断する (ステップ S 440)。役物当選番号 1 又は 2 であるとき (ステップ S 440 / YES)、B B 1 又は B B 2 が表示されたか否かを判断する (ステップ S 442)。B B 1 又は B B 2 が表示されたとき (ステップ S 442 / YES)、遊技状態 7 又は 9 に移行する (ステップ S 444)。

40

【0257】

B B 1 又は B B 2 が表示されないとき (ステップ S 442 / NO)、遊技状態 6 又は 8 に移行する (ステップ S 448)。役物当選番号 1 又は 2 でないとき (ステップ S 440 / NO)、R T 状態が非 R T、R T 3、R T 5 か否かを判断する (ステップ S 450)。R T 状態が非 R T、R T 3、R T 5 であるとき (ステップ S 450 / YES)、遊技状態 3 に移行し (ステップ S 454)、R T 状態が非 R T、R T 3、R T 5 でないとき (ステップ S 450 / NO)、指示番号と実際に操作された押し順が一致するか否かを判断する (ステップ S 452)。指示番号と実際に操作された押し順が一致しないとき (ステップ

50

S 4 5 2 / N O )、遊技状態 3 に移行し ( ステップ S 4 5 4 )、A T カウンタを 5 0 に設定する ( ステップ S 4 5 6 )。

【 0 2 5 8 】

( 遊技状態 3 ( 全停止 ) の説明 )

次に、図 3 8 のステップ S 3 1 6 で実行される遊技状態 3 ( 全停止 ) 処理の内容について、図 4 2 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 5 9 】

主制御手段 1 0 0 は、役物当選番号 1 又は 2 であるか否かを判断する ( ステップ S 4 6 0 )。役物当選番号 1 又は 2 であるとき ( ステップ S 4 6 0 / Y E S )、B B 1 又は B B 2 が表示されたか否かを判断する ( ステップ S 4 6 2 )。B B 1 又は B B 2 が表示されたとき ( ステップ S 4 6 2 / Y E S )、遊技状態 7 又は 9 に移行する ( ステップ S 4 6 4 )。

10

【 0 2 6 0 】

B B 1 又は B B 2 が表示されないとき ( ステップ S 4 6 2 / N O )、遊技状態 6 又は 8 に移行する ( ステップ S 4 6 8 )。役物当選番号 1 又は 2 でないとき ( ステップ S 4 6 0 / N O )、A T カウンタを 1 減算し ( ステップ S 4 7 5 )、その後 A T カウンタが 0 か否かを判断する ( ステップ S 4 7 6 )。A T カウンタが 0 であると判断したとき ( ステップ S 4 7 6 / Y E S )、A T ストックを 1 減算し ( ステップ S 4 7 7 )、A T ストックが 1 以上あるか否かを判断する ( ステップ S 4 7 8 )。A T ストックが 1 以上あるとき ( ステップ S 4 7 8 / Y E S )、A T カウンタを 5 0 に設定する ( ステップ S 4 8 2 )。A T ストックが 1 以上ないとき ( ステップ S 4 7 8 / N O )、遊技状態を遊技状態 0 に移行する ( ステップ S 4 8 6 )。

20

【 0 2 6 1 】

( 遊技状態 4、8 ( 全停止 ) の説明 )

次に、図 3 8 のステップ S 3 2 0 で実行される遊技状態 4、8 ( 全停止 ) 処理の内容について、図 4 3 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 6 2 】

主制御手段 1 0 0 は、B B 2 が表示されたか否かを判断する ( ステップ S 5 0 0 )。B B 2 が表示されたとき ( ステップ S 5 0 0 / Y E S )、遊技状態 5 又は 9 に移行し ( ステップ S 5 0 2 )、B B 2 が表示されてないとき ( ステップ S 5 0 0 / N O )、遊技状態 4、8 ( 全停止 ) 処理を終了する。

30

【 0 2 6 3 】

( 遊技状態 5 ( 全停止 ) の説明 )

次に、図 3 8 のステップ S 3 2 4 で実行される遊技状態 5 ( 全停止 ) 処理の内容について、図 4 4 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 6 4 】

主制御手段 1 0 0 は、払出枚数が 4 5 0 を超えたか否かを判断する ( ステップ S 5 0 4 )。払出枚数が 4 5 0 を超えたとき ( ステップ S 5 0 4 / Y E S )、A T ストックが 1 以上あるか否かを判断する ( ステップ S 5 0 6 )。A T ストックが 1 以上あるとき ( ステップ S 5 0 6 / Y E S )、遊技状態を遊技状態 1 に移行する ( ステップ S 5 1 0 )。A T ストックが 1 以上ないとき ( ステップ S 5 0 6 / N O )、遊技状態を遊技状態 0 に移行する ( ステップ S 5 1 2 )。

40

【 0 2 6 5 】

( 遊技状態 6 ( 全停止 ) の説明 )

次に、図 3 8 のステップ S 3 2 8 で実行される遊技状態 6 ( 全停止 ) 処理の内容について、図 4 5 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 6 6 】

主制御手段 1 0 0 は、B B 1 が表示されたか否かを判断する ( ステップ S 5 2 0 )。B B 1 が表示されたとき ( ステップ S 5 2 0 / Y E S )、遊技状態 7 に移行し ( ステップ S 5 2 2 )、B B 1 が表示されてないとき ( ステップ S 5 2 0 / N O )、遊技状態 6 ( 全停

50

止)処理を終了する。

#### 【0267】

(遊技状態7、9(全停止)の説明)

次に、図38のステップS330で実行される遊技状態7、9(全停止)処理の内容について、図46に示すフローチャートを参照して説明する。

#### 【0268】

主制御手段100は、払出枚数が450を超えたか否かを判断する(ステップS530)。払出枚数が450を超えたとき(ステップS530/YES)、ATストックを1加算し、遊技状態を遊技状態3に移行する(ステップS534)。払出枚数が450を超えてないとき(ステップS530/NO)、遊技状態7、9(全停止)処理を終了する。

10

#### 【0269】

<タイマ割込処理の説明>

主制御手段100において遊技を制御する上で重要な処理として、図33に示した遊技進行メイン処理の他に、所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理がある。このタイマ割込処理は、約2.235ミリ秒の周期で繰り返し実行され、図3に示した操作手段300の各スイッチに対する操作の検出、副制御手段200に対する制御コマンドの送信、ステッピングモータ42L、42C、42Rの駆動制御を行うための制御信号の生成及び出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新などの処理を行っている。以下、図47に示すフローチャートを参照して、上述したタイマ割込処理の内容について説明する。

20

#### 【0270】

主制御手段100は、チップ内に設けられているタイマカウント手段から割込要求信号(発生周期:約2.235ミリ秒)が出力されると、図47に示すタイマ割込処理を開始する。まず、主制御手段100は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う(ステップS600)。例えば、CPUのレジスタにセットされていたデータをRWMのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように、割込禁止フラグをオンにする。

#### 【0271】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力されている電源断検知信号に基づいて電源断(電源電圧が所定値よりも下回ったこと)が検知されたか否かを判断する(ステップS602)。なお、この電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路から出力されているものとする。主制御手段100によって電源断が検出された場合は、ステップS602の判断結果がYESとなり、電断時に行う電源断処理を行う(ステップS626)。この電源断処理では、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグの値を「1」にセットし、RWMのチェックサムを算出して、その結果を不揮発性メモリに記憶する。また、RWM内の各フラグの値を、CPUのレジスタ及びスタックポインタの値と共に不揮発性メモリに保存した後、RWMへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

30

#### 【0272】

これに対して、ステップS602の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がNOとなり、主制御手段100は、各種制御を行う際に参照される各種制御用カウンタの値を更新し(ステップS604)、所定時間を計時するために汎用的に利用される計時タイマの計数値を更新する(ステップS606)。そして、クレジット数表示器27や獲得枚数表示器28の表示内容を更新するための7セグ表示制御を行う(ステップS608)。ここで、7セグ表示制御として、本実施形態ではいわゆるダイナミック駆動制御を行っている。

40

#### 【0273】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力された外部からの各種信号を読み込んでRWMの所定アドレスに各々格納する(ステップS610)。そして、リール40L、40C、40Rの回転を制御するために、ステッピングモータ42L、42C、42Rの各々

50

に対してリール駆動管理処理を実行する（ステップS 6 1 2）。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行うと（ステップS 6 1 4 / Y E S）、主制御手段1 0 0は、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ4 2 L, 4 2 C, 4 2 Rに対する制御信号などを、内部の出力ポートから出力する（ステップS 6 1 6）。

【0 2 7 4】

次に主制御手段1 0 0は、R W M内に設定されているリングバッファに保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段2 0 0へ送信する（ステップS 6 1 8）。

【0 2 7 5】

次いで主制御手段1 0 0は、外部集中端子基板8 4を介して外部へ出力する各種信号（I N信号、O U T信号、B B信号、異常発生信号、スタート信号及びA T信号など）の出力処理を行い（ステップS 6 2 0）、役抽選などに使用する乱数の値を更新する（ステップS 6 2 2）。さらに主制御手段1 0 0は、ステップS 9 0 0の初期処理によってR W Mの所定アドレスに格納していたレジスタの値や各種フラグの状態を元に戻す復帰処理を行って（ステップS 6 2 4）、図4 7のタイマ割込処理を終了する。

【0 2 7 6】

本実施形態では、設定値が高くなる程、再遊技E、再遊技F、入賞D、入賞F及び入賞Gの当選確率が高くなるように設定したが、いずれの設定値においても当選確率は同一としてもよい。このようにするのは、設定値によって、A Tに当選する確率が変化しないようにするためである。近時、設定値によって、A Tに当選する確率が変化することは、遊技者にとって好ましくないといわれている（市場においては、低い設定値であることが多く、A Tに当選する確率も低くなっていることが多いためである）。このような要望に応えるためには、A T抽選の契機となる当選役の当選確率は、いずれの設定値においても同一とすることが必要であるからである。もちろん、これらの当選役に当選したときのA T抽選に当選する確率も、設定値によって変化しないようにする必要がある。

【0 2 7 7】

本実施形態では、A T中（遊技状態3）においても、A T抽選を行うようにしている。しかし、近時、A Tが継続し（射幸性があがり）過ぎているのではないかという指摘もある。そこで、射幸性があがり過ぎないようにするための規制を設けてもよい。規制の方法として、まず、B B内部中やB B中は、A T抽選を一切行わないものとし、A Tストック（A Tを実行することができる権利）が0である区間を通常区間（本実施形態では、遊技状態0、4～7）とし、A Tストック（A Tを実行することができる権利）が1以上である区間を有利区間（遊技状態1～3、6～9）としたとき、有利区間に移行してから1 5 0 0遊技が行われても、未だ有利区間中であるならば（一度も通常区間である遊技状態0に移行していないならば）、その時点で、強制的に有利区間を終了させる（A Tストック及びA Tカウンタをクリアするとともに、遊技状態3であれば遊技状態0へ移行させ、遊技状態8又は9であれば、遊技状態4又は5へ移行させ、遊技状態6又は7であれば、遊技状態6又は7を維持するが、遊技状態7の終了時にA Tストックは加算せず、遊技状態0へ移行させる）ようにしてもよい。

【0 2 7 8】

また、従来からA T抽選に当選しても、直ぐにA Tに当選したことが報知されることはなく、A T前兆を経由してから、A Tに当選したことが報知（例えば、A T当選報知用のランプを点灯させる）されることが一般的であった。しかし、近時、ホール店員からA T抽選に当選したときは、直ぐにわかるようにして欲しいという要望があった。これは、A T中は、メダルの払出が多くなる期間であるため、状況によっては、遊技者にA Tが当選したことが報知される前に、メダルの補充を行う必要があるからである（開店直後など、メダルホッパー内が空に近いときなどがある。遊技者にA Tが当選したことが報知され、その後のA T準備中において、直ぐにメダルホッパー内が空になり、エラーが発生したら、喜びが薄れてしまう可能性がある。）。このような要望に応えるため、A Tに当選したときは、A Tが当選した遊技の次遊技のためのメダル投入（メダル投入口3 2から、又は

10

20

30

40

50

、各種ベットスイッチ 34, 35 を操作することにより) が可能となるまでの間に、ホール店員にのみわかるように、店員用のランプを点灯させてもよい。メダル投入が可能となるまでとしているのは、遊技者が次遊技を開始する前にメダルの補充を行うためである。なお、店員用のランプの点灯は、遊技者に気づかれないようにすることが好ましいため、AT 当選報知用のランプと比較して、小さいことが好ましい。また、店員用のランプを別途設けるのは、コストもかかるため、例えば、クレジット数表示器 27 又は獲得枚数表示器 28 の 2 桁の 7 セグメント表示器 (7 個の棒状のセグメントと、1 個のドット状のセグメント DP とから構成されたものが 2 つ) における小数点を表すためのセグメント DP を店員用のランプとして用いてもよい。

#### 【0279】

また、AT に当選したときは、AT が終了するまでの間に、1 回は押し順を報知 (押し順ベルの当選時) することが好ましい。なぜなら、AT 中は、非 AT 中よりも遊技者に有利である必要があるからである。本実施形態では、AT が終了するまでの間に、仮に 1 回も押し順ベルに当選しなかったとしても、そのまま AT を終了するようにしているが、AT の終了条件を満たしたとしても、1 回も押し順を報知 (押し順ベルの当選時) していないのであれば、押し順を報知 (押し順ベルの当選時) するまで、AT を終了させず、押し順を報知 (押し順ベルの当選時) したときに、AT を終了させてもよい。なお、射幸性があがり過ぎないようにするための規制を設けるときは、例えば、有利区間に移行してから 1500 遊技が行われても、未だ有利区間中であるならば (一度も通常区間である遊技状態 0 に移行していないならば)、その時点で、強制的に有利区間を終了させるという規制が設けられているときは、強制的に有利区間を終了させるまでに、仮に 1 回も押し順ベルに当選しなかったとしても、強制的に有利区間を終了させる。

#### 【0280】

また、本実施形態での色告知は、表示装置 70 に白色、青色、黄色、緑色、又は赤色のキャラクタを表示することとしたが、キャラクタの色は、単色である必要はなく、複数の色で構成されていても、その色が強調されているものであればよい。例えば、青色、黄色、緑色、及び赤色で構成されているキャラクタであっても、他の色よりも赤色が強調 (赤色が占める面積が極端に多い、途中で赤色が拡大表示される、キャラクタが持つ特定のアイテムの色が赤色である、キャラクタの特定の部分の色が赤色であるなど) されているならば、赤の色告知となる。

#### 【符号の説明】

#### 【0281】

- 10 スロットマシン
- 26 a、26 b、26 c ベット数表示ランプ
- 27 クレジット数表示器
- 28 獲得枚数表示器
- 36 スタートスイッチ
- 37 L、37 C、37 R ストップスイッチ
- 38 精算スイッチ
- 40 L、40 C、40 R、40 E リール
- 64 L、64 R スピーカ
- 70 画像表示装置
- 72 演出用ランプ
- 84 外部集中端子基板
- 100 主制御回路
- 110 役抽選手段
- 130 リール制御手段
- 170 外部信号出力手段
- 200 副制御回路
- 202 副制御基板

10

20

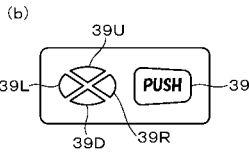
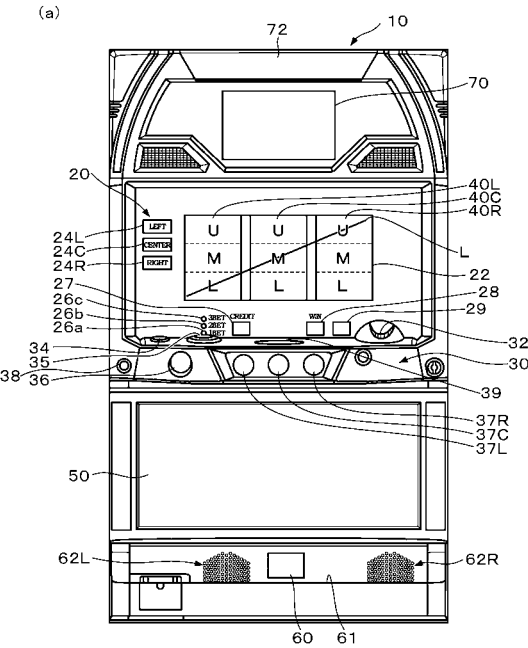
30

40

50

2 0 4 画像制御基板

【 図 1 】



【 図 2 】

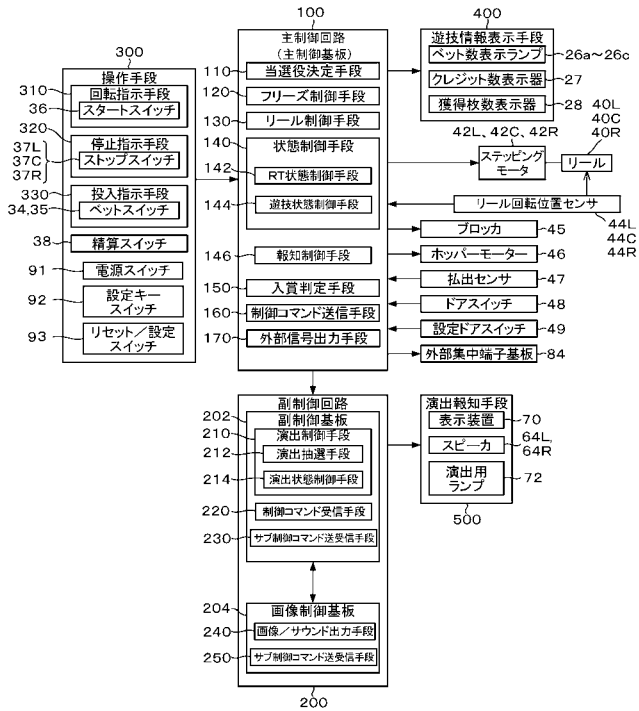
(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	B	チェリー	A
19	スライカB	A	スライカA
18	7	7	7
17	ベル	B	B
16	赤7	ベル	ベル
15	B	チェリー	A
14	スライカB	A	スライカA
13	A	赤7	BAR
12	ベル	スライカB	B
11	スライカB	ベル	ベル
10	チェリー	チェリー	A
9	☆	A	スライカA
8	A	チェリー	赤7
7	ベル	☆	B
6	スライカB	ベル	ベル
5	チェリー	チェリー	A
4	BAR	A	スライカA
3	A	チェリー	☆
2	ベル	BAR	B
1	スライカB	ベル	ベル

(b)

図柄	図柄名称
赤7	赤7
7	白7
BAR	BAR
ベル	ベル
A	リプレイA
B	リプレイB
スライカA	スライカA
スライカB	スライカB
チェリー	チェリー
☆	blank

【図 3】



【図 4】

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
BB1	1-1	BAR	BAR	3枚
BB2	1-2	BAR	BAR	3枚
BB3	1-3	BAR	BAR	3枚
再遊技1	2	BAR	BAR	再遊技
再遊技2	3	BAR	BAR	再遊技
再遊技3	4	BAR	BAR	再遊技
再遊技4	5	BAR	BAR	再遊技
再遊技5	6	BAR	BAR	再遊技
再遊技6	7	BAR	BAR	再遊技
再遊技7	8	BAR	BAR	再遊技
再遊技8	9	BAR	BAR	再遊技
再遊技9	10	BAR	BAR	再遊技
再遊技10	11	BAR	BAR	再遊技
再遊技11	12	BAR	BAR	再遊技
再遊技12	13	BAR	BAR	再遊技
再遊技13	14	BAR	BAR	再遊技
再遊技14	15	BAR	BAR	再遊技
再遊技15	16	BAR	BAR	再遊技
再遊技16	17	BAR	BAR	再遊技
再遊技17	18	BAR	BAR	再遊技
再遊技18	19	BAR	BAR	再遊技
再遊技19	20	BAR	BAR	再遊技
再遊技20	21	BAR	BAR	再遊技
再遊技21	22	BAR	BAR	再遊技
再遊技22	23	BAR	BAR	再遊技
再遊技23	24	BAR	BAR	再遊技
再遊技24	25	BAR	BAR	再遊技
再遊技25	26	BAR	BAR	再遊技
再遊技26	27	BAR	BAR	再遊技
再遊技27	28	BAR	BAR	再遊技
再遊技28	29	BAR	BAR	再遊技

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
再遊技5	30	BAR	BAR	再遊技
再遊技6	31	BAR	BAR	再遊技
再遊技7	32	BAR	BAR	再遊技
再遊技8	33	BAR	BAR	再遊技
再遊技9	34	BAR	BAR	再遊技
再遊技10	35	BAR	BAR	再遊技

【図 5】

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
再遊技7	36	BAR	BAR	再遊技
再遊技8	37	BAR	BAR	再遊技
再遊技9	38	BAR	BAR	再遊技
再遊技10	39	BAR	BAR	再遊技
再遊技11	40	BAR	BAR	再遊技
再遊技12	41	BAR	BAR	再遊技
再遊技13	42	BAR	BAR	再遊技
再遊技14	43	BAR	BAR	再遊技
再遊技15	44	BAR	BAR	再遊技
再遊技16	45	BAR	BAR	再遊技
再遊技17	46	BAR	BAR	再遊技
再遊技18	47	BAR	BAR	再遊技
再遊技19	48	BAR	BAR	再遊技
再遊技20	49	BAR	BAR	再遊技
再遊技21	50	BAR	BAR	再遊技
再遊技22	51	BAR	BAR	再遊技
再遊技23	52	BAR	BAR	再遊技
再遊技24	53	BAR	BAR	再遊技
再遊技25	54	BAR	BAR	再遊技
再遊技26	55	BAR	BAR	再遊技
再遊技27	56	BAR	BAR	再遊技
再遊技28	57	BAR	BAR	再遊技
再遊技29	58	BAR	BAR	再遊技
再遊技30	59	BAR	BAR	再遊技
再遊技31	60	BAR	BAR	再遊技
再遊技32	61	BAR	BAR	再遊技
再遊技33	62	BAR	BAR	再遊技
再遊技34	63	BAR	BAR	再遊技
再遊技35	64	BAR	BAR	再遊技
再遊技36	65	BAR	BAR	再遊技
再遊技37	66	BAR	BAR	再遊技
再遊技38	67	BAR	BAR	再遊技

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
再遊技9	68	BAR	BAR	再遊技
再遊技10	69	BAR	BAR	再遊技
再遊技11	70	BAR	BAR	再遊技
再遊技12	71	BAR	BAR	再遊技
再遊技13	72	BAR	BAR	再遊技
再遊技14	73	BAR	BAR	再遊技
再遊技15	74	BAR	BAR	再遊技
再遊技16	75	BAR	BAR	再遊技
再遊技17	76	BAR	BAR	再遊技
再遊技18	77	BAR	BAR	再遊技

【図 6】

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
入賞1	78	BAR	BAR	9
入賞2	79	BAR	BAR	9
入賞3	80	BAR	BAR	9
入賞4	81	BAR	BAR	9
入賞5	82	BAR	BAR	9
入賞6	83	BAR	BAR	9
入賞7	84	BAR	BAR	9
入賞8	85	BAR	BAR	9
入賞9	86	BAR	BAR	9
入賞10	87	BAR	BAR	9
入賞11	88	BAR	BAR	9
入賞12	89	BAR	BAR	9
入賞13	90	BAR	BAR	9
入賞14	91	BAR	BAR	9
入賞15	92	BAR	BAR	9
入賞16	93	BAR	BAR	9
入賞17	94	BAR	BAR	9
入賞18	95	BAR	BAR	9
入賞19	96	BAR	BAR	9
入賞20	97	BAR	BAR	9
入賞21	98	BAR	BAR	9
入賞22	99	BAR	BAR	9
入賞23	100	BAR	BAR	9
入賞24	101	BAR	BAR	9
入賞25	102	BAR	BAR	9
入賞26	103	BAR	BAR	9
入賞27	104	BAR	BAR	9
入賞28	105	BAR	BAR	9
入賞29	106	BAR	BAR	9
入賞30	107	BAR	BAR	9

条件装置	図柄組合せ			払出数
	左リール	中リール	右リール	
入賞7	108	BAR	BAR	1
入賞8	109	BAR	BAR	1
入賞9	110	BAR	BAR	1
入賞10	111	BAR	BAR	1
入賞11	112	BAR	BAR	1
入賞12	113	BAR	BAR	1
入賞13	114	BAR	BAR	1
入賞14	115	BAR	BAR	1
入賞15	116	BAR	BAR	1
入賞16	117	BAR	BAR	1
入賞17	118	BAR	BAR	1
入賞18	119	BAR	BAR	1
入賞19	120	BAR	BAR	1
入賞20	121	BAR	BAR	1
入賞21	122	BAR	BAR	1
入賞22	123	BAR	BAR	1
入賞23	124	BAR	BAR	1
入賞24	125	BAR	BAR	1
入賞25	126	BAR	BAR	1
入賞26	127	BAR	BAR	1
入賞27	128	BAR	BAR	1
入賞28	129	BAR	BAR	1
入賞29	130	BAR	BAR	1
入賞30	131	BAR	BAR	1
入賞31	132	BAR	BAR	1
入賞32	133	BAR	BAR	1
入賞33	134	BAR	BAR	1
入賞34	135	BAR	BAR	1

【図 7】

条件装置	図柄組合せ			払出 (3枚額)
	左リール	中リール	右リール	
入賞21	138			3
	139			
	140			
	141			
	142			
	143			
	144			
入賞22	145			3
	146			
	147			
	148			
入賞23	149			3
	150			
	151			
	152			
入賞24 (増加役)	153			3
	154			
特定図柄1	155			—
特定図柄2	156			—
	157			
特定図柄3	158			—
	159			
	160			

【図 8】

当選 番号	当選役	作動する条件装置	払出 (3枚額)	備考			
				備考1	備考2	備考3	備考4
0	—	ハズレ	—	—	—	—	—
1	再遊技役A	再遊技1	再遊技	通常リプレイ 再遊技1	通常リプレイ 再遊技1	通常リプレイ 再遊技1	—
2	再遊技役B1	再遊技1 再遊技2 再遊技5	再遊技	通常リプレイ 左中右:再遊技1 中左:再遊技2 中右:再遊技5 右中:再遊技2	—	—	—
3	再遊技役B2	再遊技1 再遊技2 再遊技5 再遊技10	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技2 中左:再遊技5 中右:再遊技2 右中:再遊技2	—	—	—
4	再遊技役B3	再遊技1 再遊技2 再遊技5 再遊技11	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技1 中左:再遊技5 中右:再遊技1 右中:再遊技2	—	—	—
5	再遊技役B4	再遊技1 再遊技2 再遊技5 再遊技12	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技1 中左:再遊技5 中右:再遊技1 右中:再遊技2	—	—	—
6	再遊技役B5	再遊技1 再遊技2 再遊技5 再遊技13	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技1 中左:再遊技5 中右:再遊技5 右中:再遊技5	—	—	—
7	再遊技役C1	再遊技3 再遊技4 再遊技6	再遊技	通常リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技4 中右:再遊技6 右中:再遊技3	—	—	—
8	再遊技役C2	再遊技3 再遊技4 再遊技6 再遊技10	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技4 中右:再遊技4 右中:再遊技3	—	—	—
9	再遊技役C3	再遊技3 再遊技4 再遊技6 再遊技11	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技6 中右:再遊技3 右中:再遊技3	—	—	—
10	再遊技役C4	再遊技3 再遊技4 再遊技6 再遊技12	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技3 中右:再遊技3 右中:再遊技3	—	—	—
11	再遊技役C5	再遊技3 再遊技4 再遊技6 再遊技13	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技3 中右:再遊技4 右中:再遊技6	—	—	—

備考1:通常遊技中(非内部中)

備考2:BB1内部中制御

備考3:BB2内部中制御

備考4:FB内部中制御

【図 9】

当選 番号	当選役	作動する条件装置	払出 (3枚額)	備考			
				備考1	備考2	備考3	備考4
12	再遊技役D1	再遊技1 再遊技2 再遊技3 再遊技4	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技1 中左:再遊技4 中右:再遊技3 右中:再遊技3	—	—	非内部中と同様
13	再遊技役D2	再遊技1 再遊技2 再遊技3 再遊技4 再遊技10	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技2 中右:再遊技3 右中:再遊技3	—	—	非内部中と同様
14	再遊技役D3	再遊技1 再遊技2 再遊技3 再遊技4 再遊技11	再遊技	RT移行リプレイ 左中右:再遊技3 中左:再遊技4 中右:再遊技2 右中:再遊技2	—	—	非内部中と同様
15	再遊技役D4	再遊技7	再遊技	遊チエリー	—	—	非内部中と同様
16	再遊技役D5	再遊技7 再遊技8 再遊技10	再遊技	強チエリー (強押し/弱押し押し 時に再遊技7/8/10が なりやすい)	非内部中と同様	非内部中と同様	非内部中と同様
17	再遊技役D6	再遊技7 再遊技10 再遊技11	再遊技	強チエリー (強押し/弱押し押し 時に再遊技7/10/11が なりやすい)	非内部中と同様	非内部中と同様	非内部中と同様
18	再遊技役D7	再遊技1 再遊技2 再遊技7 再遊技10	再遊技	押し順中段チエリー 左中右:再遊技7 中左:再遊技7 中右:再遊技2 右中:再遊技2	—	—	非内部中と同様
19	再遊技役D8	再遊技1 再遊技2 再遊技9 再遊技11	再遊技	押し順中段チエリー 左中右:再遊技1 中左:再遊技7 中右:再遊技7 右中:再遊技7	—	—	非内部中と同様
20	再遊技役D9	再遊技1 再遊技2 再遊技7 再遊技10 再遊技11	再遊技	押し順中段チエリー 左中右:再遊技1 中左:再遊技2 中右:再遊技2 右中:再遊技7	—	—	非内部中と同様

備考1:通常遊技中(非内部中)

備考2:BB1内部中制御

備考3:BB2内部中制御

備考4:FB内部中制御

【図 10】

当選 番号	当選役	作動する条件装置	払出 (3枚額)	備考			
				備考1	備考2	備考3	備考4
21	再遊技役E1	再遊技1 再遊技2 再遊技9	再遊技	押し順チャンス目 左中右:再遊技9 中左:再遊技9 中右:再遊技1 右中:再遊技1	—	—	非内部中と同様
22	再遊技役E2	再遊技1 再遊技2 再遊技9 再遊技10	再遊技	押し順チャンス目 左中右:再遊技1 中左:再遊技9 中右:再遊技1 右中:再遊技1	—	—	非内部中と同様
23	再遊技役E3	再遊技1 再遊技2 再遊技9 再遊技11	再遊技	押し順チャンス目 左中右:再遊技1 中左:再遊技2 中右:再遊技9 右中:再遊技9	—	—	非内部中と同様
24	再遊技役E4	再遊技1 再遊技2 再遊技9 再遊技10 再遊技12 再遊技13	再遊技	押し順チャンス目 左中右:再遊技10、12 中左:再遊技10 中右:再遊技2 右中:再遊技2	—	—	非内部中と同様
25	再遊技役E5	再遊技1 再遊技2 再遊技9 再遊技10 再遊技11 再遊技12 再遊技13	再遊技	押し順チャンス目 左中右:再遊技10、12、13 中左:再遊技10 中右:再遊技10 右中:再遊技10	—	—	非内部中と同様
26	再遊技役E6	再遊技1 再遊技2 再遊技6	再遊技	RT移行リプレイ 再遊技6	—	—	再遊技1
27	再遊技役E7	再遊技1 再遊技2 再遊技10	再遊技	通常リプレイ 再遊技1	—	—	—

備考1:通常遊技中(非内部中)

備考2:BB1内部中制御

備考3:BB2内部中制御

備考4:FB内部中制御



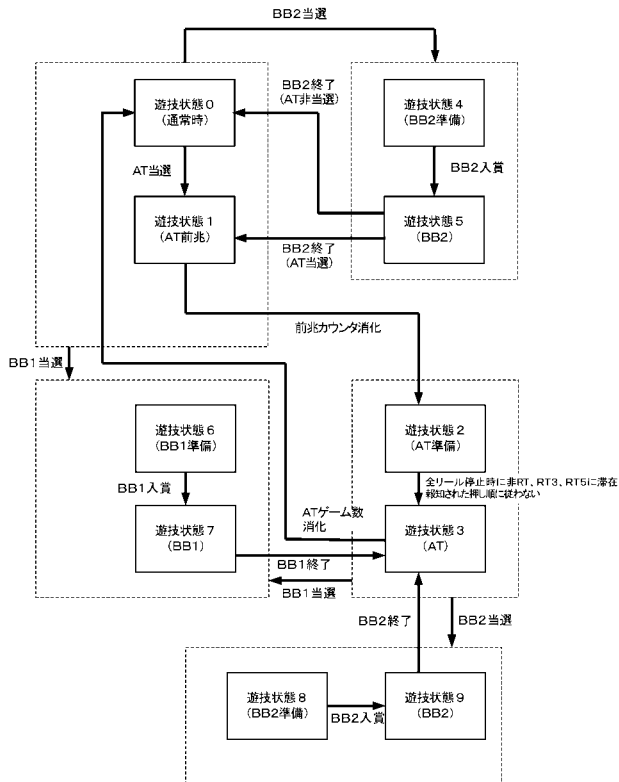


【図 15】

出選 番号	役種 番号	当選役	図柄番号								備考
			再遊技	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7	
0	0	ハズレ	33742	33742	33742	33742	33742	33742	33742	33742	ハズレ
1	0	再遊技A	8938	—	—	—	—	—	33760	33760	通常カマレ
2	0	再遊技B1	—	1511	—	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
3	0	再遊技B2	—	1511	—	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
4	0	再遊技B3	—	1511	—	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
5	0	再遊技B4	—	1511	—	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
6	0	再遊技B5	—	1511	—	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
7	0	再遊技C1	—	—	1511	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
8	0	再遊技C2	—	—	1511	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
9	0	再遊技C3	—	—	1511	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
10	0	再遊技C4	—	—	1511	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
11	0	再遊技C5	—	—	1511	—	—	—	—	—	RT移行カマレ
12	0	再遊技D1	—	—	—	9100	—	9100	—	—	RT移行カマレ
13	0	再遊技D2	—	—	—	9100	—	9100	—	—	RT移行カマレ
14	0	再遊技D3	—	—	—	9100	—	9100	—	—	RT移行カマレ
15	0	再遊技E	—	778	778	698	—	698	—	—	特フェー
16	0	再遊技F	—	160	160	160	—	160	20	20	強フェー
16	2	BB2+再遊技F	20	20	20	20	20	20	—	—	BB2+強フェー
17	0	再遊技G	—	160	160	160	—	160	20	20	強フェー
17	2	BB2+再遊技G	20	20	20	20	20	20	—	—	BB2+強フェー
18	0	再遊技H1	—	—	—	110	—	110	—	—	押し勝てず
19	0	再遊技H2	—	—	—	110	—	110	—	—	押し勝てず
20	0	再遊技H3	—	—	—	110	—	110	—	—	押し勝てず
21	0	再遊技I1	—	—	—	2200	—	2200	—	—	押し勝てず
22	0	再遊技I2	—	—	—	2200	—	2200	—	—	押し勝てず
23	0	再遊技I3	—	—	—	2200	—	2200	—	—	押し勝てず
24	0	再遊技J	—	—	—	198	—	198	—	—	7割、ウィーク
25	0	再遊技K	—	—	—	132	—	132	—	—	7割、
26	0	再遊技L	—	—	—	—	8938	—	—	—	RT移行カマレ
27	0	再遊技M	—	285	285	7102	—	7102	—	—	通常カマレ
28	0	入賞A1	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
29	0	入賞A2	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
30	0	入賞A3	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
31	0	入賞A4	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
32	0	入賞A5	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
33	0	入賞A6	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	2575	押し勝てず
34	0	入賞B1	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
35	0	入賞B2	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
36	0	入賞B3	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
37	0	入賞B4	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
38	0	入賞B5	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
39	0	入賞B6	160	160	160	160	160	160	160	160	押し勝てず
40	0	入賞C1	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
41	0	入賞C2	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
42	0	入賞C3	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
43	0	入賞C4	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
44	0	入賞C5	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
45	0	入賞C6	80	80	80	80	80	80	80	80	押し勝てず
46	0	入賞D	4470	4470	4470	4470	4470	4470	4470	4470	共通ベル
46	1	BB1+入賞D	4	4	4	4	4	4	—	—	BB1+共通ベル
47	0	入賞E1	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
48	0	入賞E2	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
49	0	入賞E3	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
50	0	入賞E4	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
51	0	入賞E5	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
52	0	入賞E6	92	92	92	92	92	92	92	92	特回
53	0	入賞F	676	676	676	676	676	676	676	676	弱スリカ
54	0	入賞G	164	164	164	164	164	164	164	164	強スリカ
55	0	入賞H	30	30	30	30	30	30	60	60	強チャンス目
55	2	BB2+入賞H	30	30	30	30	30	30	—	—	BB2+強チャンス目
56	0	入賞I	—	—	—	—	—	—	—	—	20394 RB中の特回役
57	0	入賞J	—	—	—	—	—	—	—	—	45142 RB中の特回役

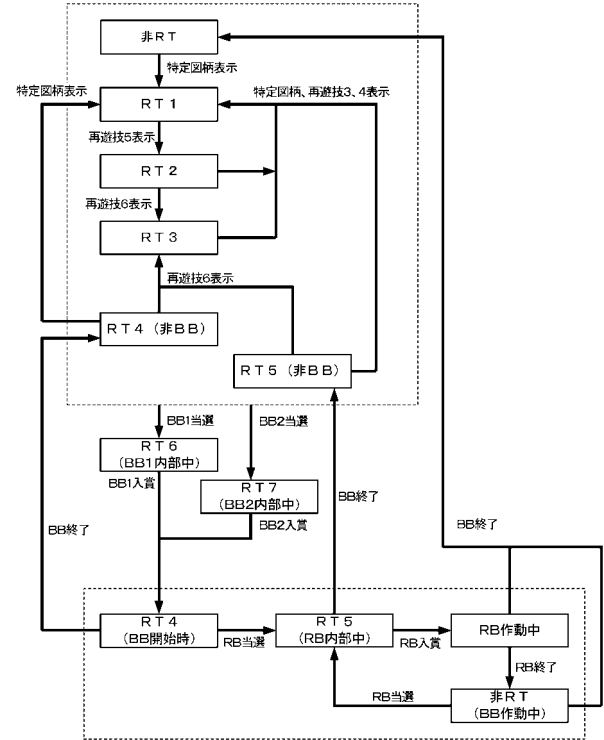
【図 17】

(遊技状態の移行)



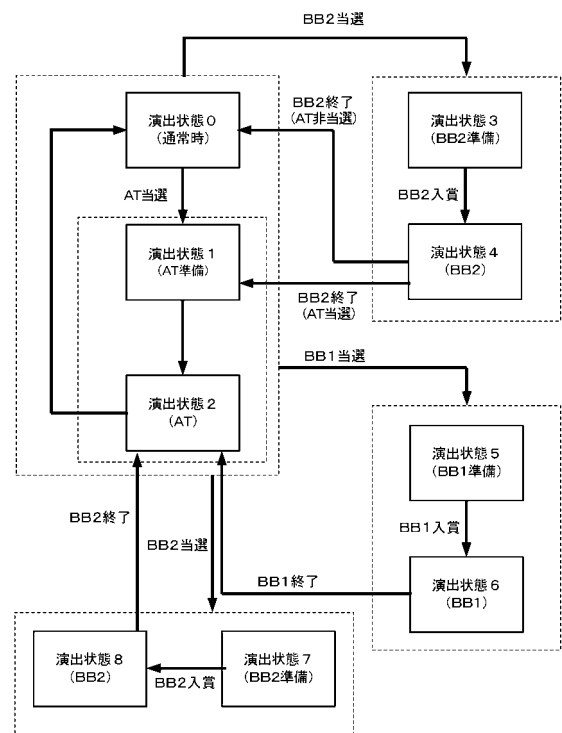
【図 16】

(RT状態の移行)



【図 18】

(演出状態の移行)



【図 19】

(a) 指示表示

指示番号	獲得枚数表示器	表示装置
A0	「00」を表示	表示なし
A1	「=1」を表示	「1-2-3」(左中右)を表示
A2	「=2」を表示	「1-3-3」(左中右)を表示
A3	「=3」を表示	「2-1-3」(中左右)を表示
A4	「=4」を表示	「3-1-2」(中左右)を表示
A5	「=5」を表示	「2-3-1」(中左右)を表示
A6	「=6」を表示	「3-2-1」(中左右)を表示

(b) 指示が発生可能な遊技状態

遊技状態	
0	—
1	—
2	○
3	○
4	—
5	—
6	—
7	—
8	—
9	—

(c) 主制御手段管理

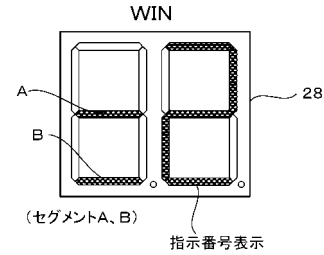
当選番号	名称	発生する可能性のある指示
2	再遊技B1	A1
3	再遊技B2	A2
4	再遊技B3	A3
5	再遊技B4	A4
6	再遊技B5	A5 又は A6
7	再遊技C1	A1
8	再遊技C2	A2
9	再遊技C3	A3
10	再遊技C4	A4
11	再遊技C5	A5 又は A6
12	再遊技D1	A1、A2
13	再遊技D2	A3、A4
14	再遊技D3	A5 又は A6
28	入賞A1	A1
29	入賞A2	A2
30	入賞A3	A3
31	入賞A4	A4
32	入賞A5	A5
33	入賞A6	A6
34	入賞B1	A1
35	入賞B2	A2
36	入賞B3	A3
37	入賞B4	A4
38	入賞B5	A5
39	入賞B6	A6
40	入賞C1	A1
41	入賞C2	A2
42	入賞C3	A3
43	入賞C4	A4
44	入賞C5	A5
45	入賞C6	A6
47	入賞E1	A1
48	入賞E2	A2
49	入賞E3	A3
50	入賞E4	A4
51	入賞E5	A5
52	入賞E6	A6

(d) 副制御手段管理

※獲得枚数表示器では表示しない

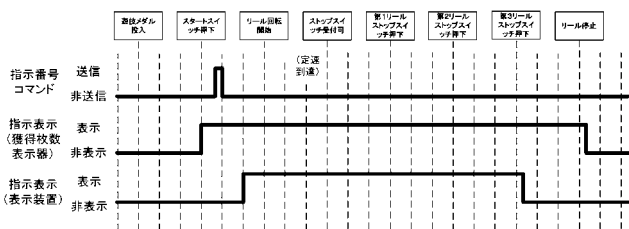
当選番号	名称	発生する可能性のある指示
1	再遊技-A	A1~A6
18	再遊技-H1	A1~A6
19	再遊技-H2	A1~A6
20	再遊技-H3	A1~A6
21	再遊技-H	A1~A6
22	再遊技-I2	A1~A6
23	再遊技-E	A1~A6
24	再遊技-J	A3~A6
25	再遊技-K	A2~A6
26	再遊技-L	A1~A6
27	再遊技-M	A1~A6

【図 20】



【図 21】

(表示タイミング)



【図 22】

(コマンド一覧)

	第1	第2	コマンド名称	送信タイミング	主要表示	備考
遊技開始	3	3	0	RT付発番号	単位遊技開始時(1)	#: 0、1~7 —非RT、RT 1~7
	3	4	0	遊技状態番号	単位遊技開始時(2)	#: 0~9—遊技状態0~9
スタートスイッチ受付	3	9	0	指示番号	スタートスイッチ受付時(1)	#: 0~6—指示番号
	3	A	#:	演出グループ番号	スタートスイッチ受付時(2)	#: 0~9 —演出グループ番号0~9 0: Bが演出時 2: EB2が演出時 1: BBが演出時 3: EBが演出時
	3	B	0	役物当選番号	スタートスイッチ受付時(3)	

【図 23】

演出グループ番号	当選番号	名称	備考
0	0	ハズレ	ハズレ
1	1	再遊技A	通常リプレイ
2	2	再遊技B1	RT移行リプレイ
3	3	再遊技B2	RT移行リプレイ
4	4	再遊技B3	RT移行リプレイ
5	5	再遊技B4	RT移行リプレイ
6	6	再遊技B5	RT移行リプレイ
7	7	再遊技C1	RT移行リプレイ
8	8	再遊技C2	RT移行リプレイ
9	9	再遊技C3	RT移行リプレイ
10	10	再遊技C4	RT移行リプレイ
11	11	再遊技C5	RT移行リプレイ
12	12	再遊技D1	RT移行リプレイ
13	13	再遊技D2	RT移行リプレイ
14	14	再遊技D3	RT移行リプレイ
15	15	再遊技E	弱チェリー
16	16	再遊技F	強チェリー
17	17	再遊技G	強チェリー
18	18	再遊技H	押し順中段チェリー
19	19	再遊技H2	押し順中段チェリー
20	20	再遊技H3	押し順中段チェリー
21	21	再遊技I	押し順チャンス目
22	22	再遊技J	押し順チャンス目
23	23	再遊技K	押し順チャンス目
24	24	再遊技L	7揃い、ワイルド
25	25	再遊技M	7揃い
26	26	再遊技N	RT移行リプレイ
27	27	再遊技O	通常リプレイ

演出グループ番号	当選番号	名称	備考
28	28	入賞A1	押し順ベル
29	29	入賞A2	押し順ベル
30	30	入賞A3	押し順ベル
31	31	入賞A4	押し順ベル
32	32	入賞A5	押し順ベル
33	33	入賞A6	押し順ベル
34	34	入賞B1	押し順ベル
35	35	入賞B2	押し順ベル
36	36	入賞B3	押し順ベル
37	37	入賞B4	押し順ベル
38	38	入賞B5	押し順ベル
39	39	入賞B6	押し順ベル
40	40	入賞C1	押し順ベル
41	41	入賞C2	押し順ベル
42	42	入賞C3	押し順ベル
43	43	入賞C4	押し順ベル
44	44	入賞C5	押し順ベル
45	45	入賞C6	押し順ベル
46	46	入賞D	共通ベル
47	47	入賞E1	特図
48	48	入賞E2	特図
49	49	入賞E3	特図
50	50	入賞E4	特図
51	51	入賞E5	特図
52	52	入賞E6	特図
53	53	入賞F	弱スイカ
54	54	入賞G	強スイカ
55	55	入賞H	強チャンス目
56	56	入賞I	RB中の特殊役
57	57	入賞J	RB中の特殊役

【図 24】

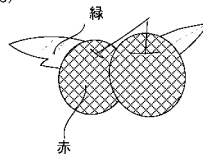
(a)

色	図柄	図柄名称
青	A	リプレイA
青	B	リプレイB
黄	ベル	ベル
緑	スイカA	スイカA
緑	スイカB	スイカB
赤	赤7	赤7
赤	チェリー	チェリー

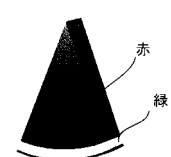
(b)



(c)



(d)



## 【図 25】

(a) 再遊技役A、通常リプレイ

当選番号	当選役	作動する条件装置	図柄組合せ			払出 (3枚数)	備考
			左リール	中リール	右リール		
1	再遊技役A	再遊技1	2			再遊技	通常リプレイ 再遊技1
			3				
			4				
		再遊技2	5				
			6				
			7				
			8				
			9				
			10				
			11				
			12				

(b) 左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左、再遊技1停止

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

## 【図 26】

(a) 再遊技役B1、RTリプレイ

当選番号	当選役	作動する条件装置	図柄組合せ			払出 (3枚数)	備考
			左リール	中リール	右リール		
2	再遊技役B1	再遊技1	2			再遊技	RTリプレイ 左中右:再遊技5 左右中:再遊技2 中右左:再遊技2 右中左:再遊技2
			3				
			4				
			5				
			6				
			7				
			8				
			9				
			10				
			11				
			12				
		再遊技2	30				
			31				
			32				

(b) 左中右、再遊技5

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

(c) 左右中、中左右、中右左、右左中、右中左、再遊技2

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

## 【図 27】

(a) 再遊技役B、強チャリ

当選番号	当選役	作動する条件装置	図柄組合せ			払出 (3枚数)	備考
			左リール	中リール	右リール		
16	再遊技役B	再遊技7	36			再遊技	強チャリ 0乗時、乗込が押し 時に再チャリに2枚 引き入れ
			37				
			38				
			39				
			40				
			41				
			42				
			43				
			44				
			45				
			46				
			47				
			48				
			49				
			50				
			51				
			52				
			53				
			54				
			55				
			56				
			57				
			58				
			59				
			60				
			61				
			62				
			63				
			64				
			65				
			66				
			67				
			68				
			69				
			70				
			71				
			72				
			73				

(b) 左中右、左右中(左リールには、極力チャリを引き込む)

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

(c) 中左右、中右左、右左中、右中左

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

## 【図 28】

(a) 入賞A1、乗し感ベル

当選番号	当選役	作動する条件装置	図柄組合せ			図柄組合せ			払出 (3枚数)	備考		
			左リール	中リール	右リール	左リール	中リール	右リール				
28	入賞A1	入賞1	78				96				9枚	乗し感ベル 左中右:9枚100% 左右中:1枚100% 中左右:1枚100% 中右左:1枚100% 右左中:1枚100% 右中左:1枚100%
			79				87					
			80				88					
			81				89					
			82				90					
			83				91					
			84				92					
			85				93					
			98				101					
		99				102						
		100				103						
		入賞4	104				106					
			105				107					

(b) 左中右、入賞1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

(c) 左右中、中左右、中右左、右左中、右中左、入賞4

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 29】

(a) 入賞G、強スベカ






当選番号	当選役	作動する条件表	図柄組合せ			図柄組合せ			払出 (3枚)	備考
			左リール	中リール	右リール	左リール	中リール	右リール		
54	入賞G	入賞7	112						1枚	強スベカ
		入賞9	113						1枚	
		入賞21	138			142			3枚	
			139			143				
			140			144				
			141			145				
		入賞22	146			148			3枚	
			147			149				
		入賞23	150			152			3枚	
			151			153				






(b) 左中右

入賞22	入賞23	入賞7, 8																																				
<table border="1"> <tr><td>左リール</td><td>中リール</td><td>右リール</td></tr> <tr><td>上段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>中段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>下段</td><td></td><td></td></tr> </table>	左リール	中リール	右リール	上段			中段			下段			<table border="1"> <tr><td>左リール</td><td>中リール</td><td>右リール</td></tr> <tr><td>上段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>中段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>下段</td><td></td><td></td></tr> </table>	左リール	中リール	右リール	上段			中段			下段			<table border="1"> <tr><td>左リール</td><td>中リール</td><td>右リール</td></tr> <tr><td>上段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>中段</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>下段</td><td></td><td></td></tr> </table>	左リール	中リール	右リール	上段			中段			下段		
左リール	中リール	右リール																																				
上段																																						
中段																																						
下段																																						
左リール	中リール	右リール																																				
上段																																						
中段																																						
下段																																						
左リール	中リール	右リール																																				
上段																																						
中段																																						
下段																																						

(c) 左中右、右左中、右中左

入賞22







	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			





※取りこぼした時

(d) 中左右、中右左

入賞21

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

入賞7, 8

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 32】

(AT兼用中、AT中)

当選役	0	1	28~46	53, 54	16, 17
当選色	白	青	黄	緑	赤
当選番号	0 (a'00)	1 (a'01)	28~46 (a'28~a'46)	53, 54 (a'53, a'54)	16, 17 (a'16, a'17)
当選図柄					
当選条件	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17

【図 30】

(非AT中)

当選役	0	1	28~46	53, 54	16, 17
当選色	白	青	黄	緑	赤
当選番号	0 (a'00)	1 (a'01)	28~46 (a'28~a'46)	53, 54 (a'53, a'54)	16, 17 (a'16, a'17)
当選図柄					
当選条件	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17

【図 31】

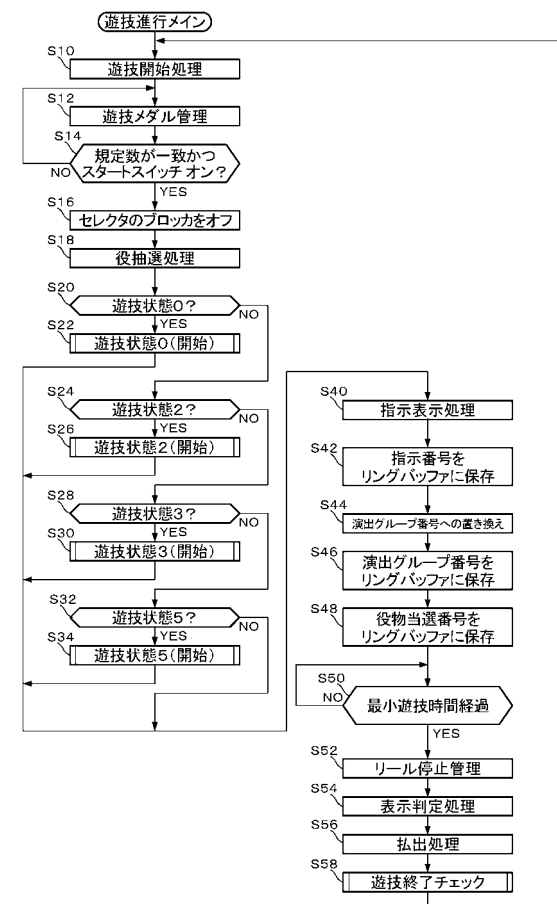
(BB確定中)

当選役	0	1	28~46	53, 54	16, 17
当選色	白	青	黄	緑	赤
当選番号	0 (a'00)	1 (a'01)	28~46 (a'28~a'46)	53, 54 (a'53, a'54)	16, 17 (a'16, a'17)
当選図柄					
当選条件	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17	0: 当選役0 1: 当選役1 28~46: 当選役28~46 53, 54: 当選役53, 54 16, 17: 当選役16, 17

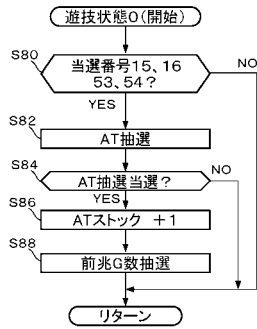
式10:  $\beta'3 > \beta'0$  又は  $\beta' = 0$ 式11:  $\gamma'3 > \gamma'0$  又は  $\gamma' = 0$ 式12:  $\delta'3 > \delta'0$  又は  $\delta' = 0$ 式13:  $\varepsilon'3 > \varepsilon'0$  又は  $\varepsilon' = 0$ 

白: 当選役0  
青: 当選役1  
黄: 当選役28~46  
緑: 当選役53, 54  
赤: 当選役16, 17

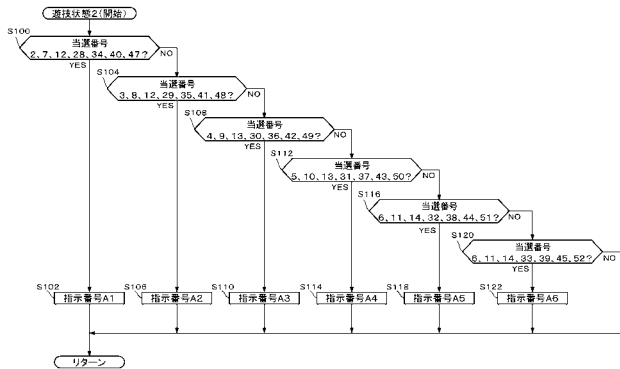
【図 33】



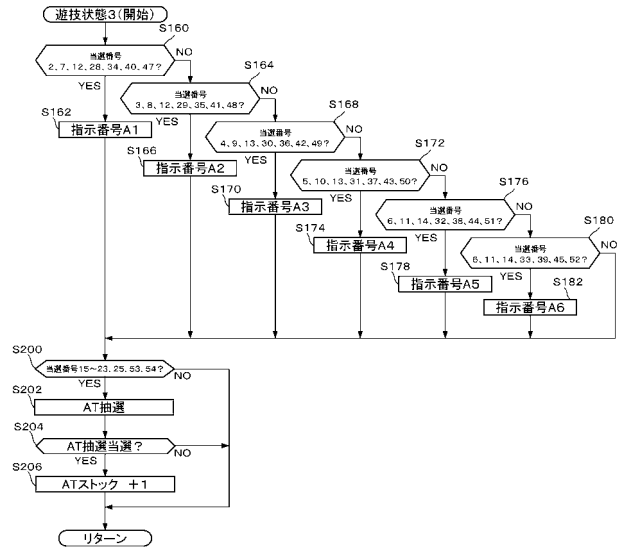
【図 3 4】



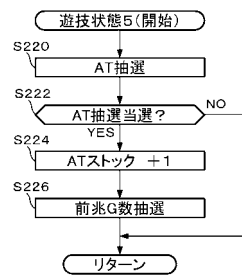
【図 3 5】



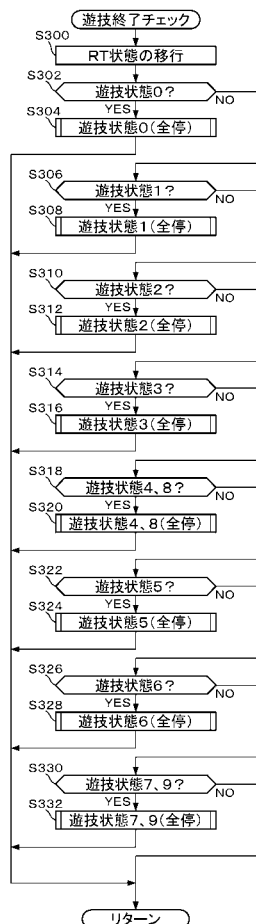
【図 3 6】



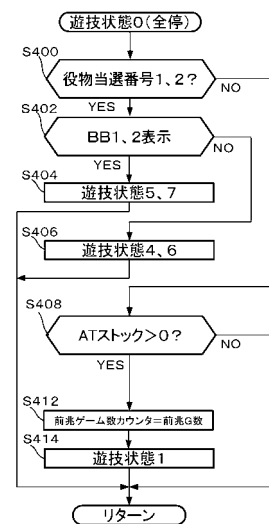
【図 3 7】



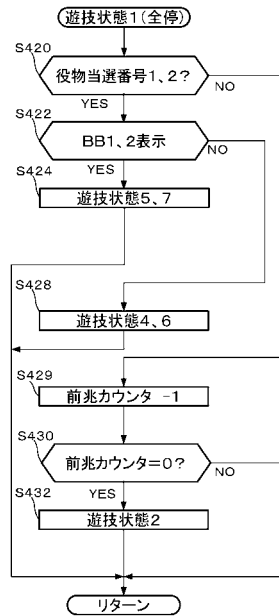
【図 3 8】



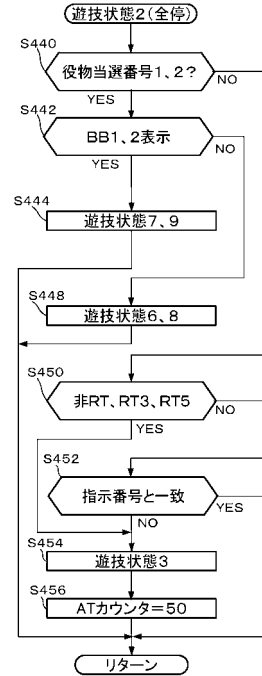
【図 3 9】



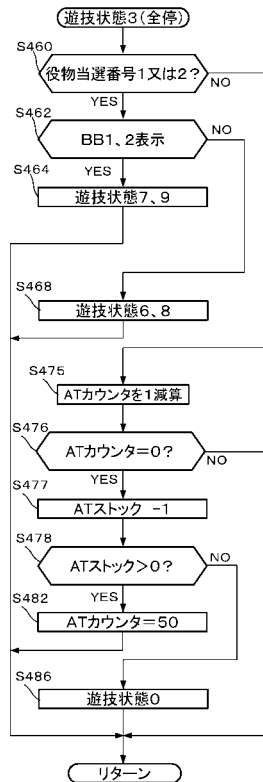
【図 40】



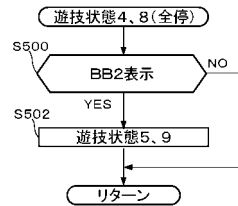
【図 41】



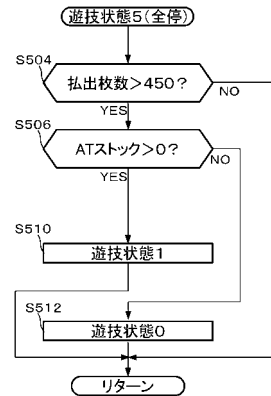
【図 42】



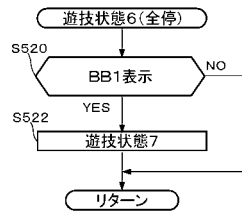
【図 43】



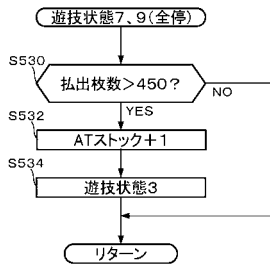
【図 44】



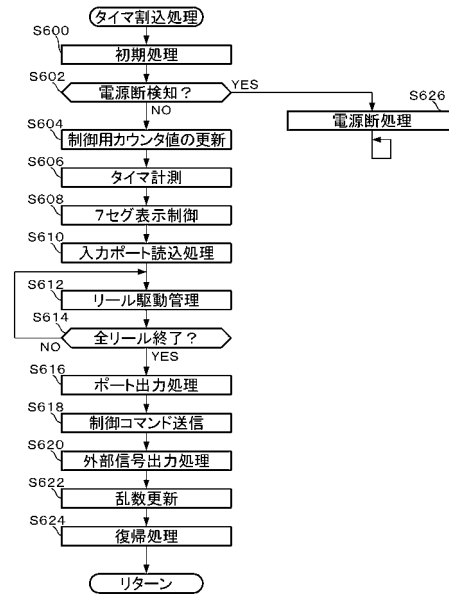
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】





---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 AC14 AC23 AC32 AC34 AC52  
AC77 AC82 BA13 BA35 BB02 BB03 BB16 BB34 BB48 BB55  
BB57 BB58 BB59 BB63 BB78 BB84 BB93 BB94 CB47 CD23  
CD25