(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6913885号
(P6913885)
(45)発行日　令和3年8月4日(2021.8.4)　(24)登録日　令和3年7月15日(2021.7.15)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 651
A63F 5/04 611A
A63F 5/04 620

請求項の数 1　(全 129 頁)

(21)出願番号　特願2020-135912(P2020-135912)
(22)出願日　令和2年8月11日(2020.8.11)
(62)分割の表示　特願2016-96536(P2016-96536)の分割
原出願日　平成28年5月12日(2016.5.12)
(65)公開番号　特開2020-189149(P2020-189149A)
(43)公開日　令和2年11月26日(2020.11.26)
審査請求日　令和2年9月1日(2020.9.1)

早期審査対象出願

(73)特許権者　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　吉野　純一
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内
(72)発明者　小野　駿介
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

審査官　三田村　陽平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
有利区間であることを報知可能な所定の表示手段を有し、
通常区間では、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知する場合を有していないよう構成され、
有利区間では、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な場合を有するよう構成され、
有利区間では、所定の抽選結果が決定された遊技で遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知する場合と、前記所定の抽選結果が決定された遊技で遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しない場合とを有し、
有利区間における遊技の実行に応じて更新可能な値を記憶可能な所定の記憶手段を有し、
特定の抽選結果となり、特別の図柄組合せが停止表示された場合には特別遊技状態に移行可能とし、
前記特定の抽選結果となり、前記特別の図柄組合せが停止表示されなかった遊技の次回の遊技は内部中遊技状態の遊技であり、
有利区間における内部中遊技状態でも、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、
前記所定の記憶手段に記憶されている値が有利区間を終了する値となった場合には、有

利区間を終了するよう構成され、
　有利区間を終了する場合には、前記所定の記憶手段に記憶されている値を初期化するように構成され、
　前記所定の表示手段が点灯している所定の状況下で電源スイッチをオフにし、その後、設定変更モードに移行するための操作がなされていない第１の状況下で電源スイッチをオンにした場合には、前記所定の表示手段が点灯するよう構成され、
　前記所定の表示手段が点灯している前記所定の状況下で電源スイッチをオフにし、その後、設定変更モードに移行するための操作がなされている第２の状況下で電源スイッチをオンにした場合には、前記所定の表示手段が点灯しないよう構成されている
　ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行可能な有利区間を備えるスロットマシンに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
　従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００７－１２５１２１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　本発明が解決しようとする課題は、有利区間を備えるスロットマシンにおいて、有利区間であることを遊技者に報知することができるようにすることである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
　本発明は、
　遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
　有利区間であることを報知可能な所定の表示手段を有し、
　通常区間では、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知する場合を有していないよう構成され、
　有利区間では、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知可能な場合を有するよう構成され、
　有利区間では、所定の抽選結果が決定された遊技で遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知する場合と、前記所定の抽選結果が決定された遊技で遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しない場合とを有し、
　有利区間における遊技の実行に応じて更新可能な値を記憶可能な所定の記憶手段を有し、
　特定の抽選結果となり、特別の図柄組合せが停止表示された場合には特別遊技状態に移行可能とし、
　前記特定の抽選結果となり、前記特別の図柄組合せが停止表示されなかった遊技の次回の遊技は内部中遊技状態の遊技であり、
　有利区間における内部中遊技状態でも、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

前記所定の記憶手段に記憶されている値が有利区間を終了する値となった場合には、有利区間を終了するよう構成され、
有利区間を終了する場合には、前記所定の記憶手段に記憶されている値を初期化するように構成され、
前記所定の表示手段が点灯している所定の状況下で電源スイッチをオフにし、その後、設定変更モードに移行するための操作がなされていない第１の状況下で電源スイッチをオンにした場合には、前記所定の表示手段が点灯するよう構成され、
前記所定の表示手段が点灯している前記所定の状況下で電源スイッチをオフにし、その後、設定変更モードに移行するための操作がなされている第２の状況下で電源スイッチをオンにした場合には、前記所定の表示手段が点灯しないよう構成されている
ことを特徴とする。

【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、有利区間であることを遊技者に報知することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図２】貯留数表示ＬＥＤ、有利区間表示ＬＥＤ、獲得数表示ＬＥＤ、精算スイッチ等を示す図である。
【図３】基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
【図４】デジット及びセグメントの詳細を説明する図である。
【図５】リールの図柄配列を示す図である。
【図６】スロットマシンに設けられた表示窓（透明窓）と、各リールの位置関係と、有効ライン等とを示す図である。
【図７】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（１）である。
【図８】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（２）である。
【図９】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（３）である。
【図１０】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（４）である。
【図１１】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（５）である。
【図１２】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（６）である。
【図１３】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（１）である。
【図１４】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（２）である。
【図１５】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（３）である。
【図１６】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図（４）である。
【図１７】置数表を示す図（１）である。
【図１８】置数表を示す図（２）である。
【図１９】押し順指示番号テーブルを示す図である。
【図２０】押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係を示す図である。
【図２１】演出グループ番号テーブルを示す図である。
【図２２】ＲＴの移行を説明する図である。
【図２３】有利区間表示ＬＥＤの点灯過程を示す図である。
【図２４】メイン制御基板、獲得数表示ＬＥＤ、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例１及び例２）である。
【図２５】メイン制御基板、獲得数表示ＬＥＤ、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート（例３及び例４）である。
【図２６】獲得数表示ＬＥＤによる押し順指示情報の表示及び画像表示装置による正解押し順の報知の流れを示す図である。
【図２７】ＲＷＭの一部であって、有利区間及び総遊技回数に関する記憶領域を示す図で

ある。
【図２８】ＲＷＭの一部であって、全払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。
【図２９】ＲＷＭの一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。
【図３０】ＲＷＭの一部であって、役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。
【図３１】ＲＷＭの一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図（変形例）である。
【図３２】レジスタを用いて遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。
【図３３】図３２のステップＳ１０９～Ｓ１１４における具体例１を示すフローチャートである。
【図３４】図３２のステップＳ１０９～Ｓ１１４における具体例２を示すフローチャートである。
【図３５】図３２のステップＳ１０９～Ｓ１１４における具体例３を示すフローチャートである。
【図３６】レジスタを用いずに遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。
【図３７】有利区間割合の演算処理の流れを示すフローチャートである。
【図３８】管理情報表示ＬＥＤに表示する情報を説明する図である。
【図３９】貯留数表示ＬＥＤに管理情報を表示する例を示す図である。
【図４０】獲得数表示ＬＥＤに管理情報を表示する例を示す図である。
【図４１】スロットマシン１０の基体部１を示す外観斜視図である。
【図４２】第２実施形態において、基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。
「ＲＴ」とは、抽選対象となる条件装置（１ＢＢ、リプレイ、小役）の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴに移行することによって、抽選対象となる少なくとも１つの条件装置（たとえば、リプレイ）の当選確率が変動することを意味する。したがって、一のＲＴにおけるリプレイの種類ごとの当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの種類ごとの当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。
【０００９】
ＲＴは、本実施形態では、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、及びＲＴ４を備える（後述する図２２）。
なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。
本実施形態では、非内部中を非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、又はＲＴ３とし、内部中をＲＴ４としている。非内部中と内部中とで抽選対象となるリプレイの種類（数）及びその当選確率が異なる。
【００１０】
さらにまた、本実施形態では、特別遊技中のＲＴとして１ＢＢＡ作動及び１ＢＢＢ作動を備えている。本実施形態では、１ＢＢＡ作動及び１ＢＢＢ作動のいずれも、少なくとも１つのリプレイの抽選を行う。
「役」とは、抽選の対象となるものをいい、本実施形態では、条件装置を抽選し、その条件装置には、少なくとも１つの役を含むように設定されている。したがって、いずれかの条件装置の当選となったときは、少なくとも１つの役の当選となる（少なくとも１つの

当選役を有する）。

【００１１】

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

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

【００１２】

ここで、第一種役物連続作動装置（１ＢＢ）とは、第一種特別役物（ＲＢ）を連続して作動させることができる装置をいう。

同様に、第二種役物連続作動装置（２ＢＢ）とは、第二種特別役物（ＣＢ）を連続して作動させることができる装置をいう。

本実施形態では、特別役として、１ＢＢのみが設けられ、後述する２種類（１ＢＢＡ及び１ＢＢＢ）を有する。

１ＢＢの作動中において、ＲＢは、２回の役の入賞又は２遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度ＲＢを作動させる。

また、本実施形態では、ＳＢ、ＣＢ、２ＢＢは設けられていない。

【００１３】

一方、「入賞及びリプレイ条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる。

本実施形態では、入賞及びリプレイ条件装置番号「０」～「３０」を備える。

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

【００１４】

当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役のいずれかが含まれる役物条件装置に当選したときは、その特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

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

【００１５】

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

【００１６】

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を指す概念である。

そして、「ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技」は、本実施形態では、押し順ベル（小役Ｂ群、小役Ｃ群）当選時の遊技、重複リプレイ（リプレイＢ群、リプレイ

Ｃ群）当選時の遊技に相当する。

【００１７】

さらに、押し順ベル当選時に、正解押し順でストップスイッチを操作されたときに入賞するベル（小役）を高目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役等、その図柄の組合せが表示されることが遊技者にとって最も有利となるベル（小役））と称する場合がある。

一方、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベルが入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とを有する。役のとりこぼし時に表示される停止出目（有効ライン上の図柄の組合せ。「こぼし目」ともいう。）を、本実施形態では「パターン図柄」と称し、パターン図柄０１～０３を有する。

【００１８】

一方、リプレイ重複当選（リプレイＢ群、リプレイＣ群の当選）時には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄の組合せが停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない（後述する「ＰＢ＝１」）。

この場合、遊技者に有利な図柄の組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高いＲＴに移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率が高いＲＴを維持する図柄の組合せを停止表示させる押し順を、「正解押し順」又は「昇格押し順」と称する。

これに対し、遊技者にとって有利なＲＴ（たとえばリプレイ当選確率の高いＲＴ）から不利なＲＴ（たとえばリプレイ当選確率の低いＲＴ）に移行する図柄の組合せが停止表示される押し順を、「不正解押し順」又は「転落（降格）押し順」と称する。

【００１９】

「指示機能」とは、上述した「有利な操作態様」を遊技者に表示（報知）する機能を意味する。

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

【００２０】

以下の実施形態では、「指示機能」は、「有利な操作態様」を遊技者に表示する機能を指すものとし、「指示機能の作動」は、押し順ベル当選時に正解押し順を表示すること、及びリプレイ重複当選時に有利なリプレイを入賞させる正解押し順を表示することの双方を含む意味で使用する。

なお、「指示」内容を遊技者に見せることが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。

また、「指示」とは、「命令」の意味合いを有する概念であるが、「指示」に従わなかったからといって、遊技者に何らかのペナルティが課されることはない。ただし、指示機能の作動により表示された正解押し順に従わなければ、押し順ベル当選時に高目ベルが入賞しないことや、リプレイ重複当選時に不利なリプレイが入賞する場合がある。

【００２１】

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

また、ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技であっても、指示機能を作動させないときは、当該遊技は、指示機能作動遊技ではない。

【００２２】

本実施形態において、「遊技区間」には、「通常区間」、「待機区間」、及び「有利区間」を備える。

まず、「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間を指す。ただし、条件装置（役）の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。

通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板と電気的に接続された所定の表示装置（ＬＥＤ等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、後述するサブ制御基板に電気的に接続された画像表示装置による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。

【００２３】

通常区間において、有利区間への移行決定を行う場合に、当選した条件装置と関連付け（紐付け）て移行決定を行う必要がある。

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

【００２４】

本実施形態では、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定するように設定されている。また、当選した条件装置によって、決定（当選）する有利区間の長さ（遊技回数）が異なる。たとえば後述する１ＢＢに当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、初期値として１ＢＢ遊技の終了後からカウントして５０遊技の有利区間になり、小役Ｅ１に単独当選したときに有利区間に移行することに決定したときは、１回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）を実行するだけの有利区間になる場合がある。

【００２５】

さらに、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行を決定するにあたり、有利区間に移行することに決定することができる条件装置（別途、有利区間に移行するか否かの抽選を行う場合は、抽選を行うための条件となる条件装置）は、当選確率に設定差を有さない条件装置であることが条件となるように設定している。

ここで、「設定値」とは、遊技者の有利度を定めるものであり、設定値が高い（又は低い）ほど、遊技者に有利となるように（出玉の期待値が高くなるように）設定されている。設定値は、たとえば設定１～設定６の６段階設けられる。

そして、「当選確率に設定差を有さない（設定共通の）条件装置」とは、全設定で当選確率が同一である条件装置を指す。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

また、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板において

指示内容（有利な操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することができる遊技区間を指す。有利区間中の遊技は、報知可能遊技とも称することがある。逆に、通常区間中の遊技や待機区間中の遊技は、報知不可能遊技と称することがある。

ただし、サブ制御基板は、メイン制御基板が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

【００２９】

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

【００３０】

具体的には、本実施形態では、いわゆる押し順ベルの条件装置として、小役Ｂ群と、小役Ｃ群とを備える。

小役Ｂ群は、押し順正解時には９枚役である小役０１が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が入賞可能（とりこぼす場合あり）となる。

一方、小役Ｃ群は、押し順正解時時には３枚役である小役０２が常に入賞し、押し順不正解時には１枚役が常に入賞する。

【００３１】

そして、指示機能作動遊技を実行するときの遊技は、役物非作動時（通常遊技）であり、この通常遊技での規定数（投入すべきメダル枚数）は、「３」枚である。

さらに、規定数が「３」枚であるときの最大払出し枚数は、「９」枚（小役０１入賞時）である。

このため、本実施形態の有利区間では、小役０１が入賞可能となる条件装置（小役Ｂ群）の当選時に指示機能を作動させることにより、小役０１を入賞させるための正解押し順を表示する遊技を、少なくとも１遊技実行することが必要である。

【００３２】

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

一方、有利区間中に、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

【００３３】

さらにまた、「待機区間」とは、有利区間に移行することに決定した後、未だ有利区間に移行していないときの遊技区間を指す。待機区間は、設けてもよく、設けなくてもよい。すなわち、通常区間から有利区間に移行してもよく、通常区間から待機区間に移行し、さらにこの待機区間から有利区間に移行してもよい。なお、有利区間から待機区間に移行することはできず、有利区間の終了後は常に通常区間に移行する。待機区間は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときに限り、移行することができ、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示された遊技では必ず終了しなければならない。もちろん、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示される遊技よりも前に終了してもよい。

また、待機区間では、メイン制御基板において指示機能を作動させることや、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することはできない。メイン制御基板において指示機能を作動させ、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信する場合には、有利区間中であることが条件となる。

【００３４】

本実施形態の有利区間では、１回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）を実行する場合と、所定回数の遊技を実行する場合とを有する。

所定回数の遊技を実行する有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置に当選したときは、基本的に、指示機能を作動させる。

なお、有利区間の終了条件は、上述した遊技回数を定めるのではなく、たとえば、所定のタイミングで終了（パンク）抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間を終了させること等であってもよい。

【００３５】

あるいは、有利区間に移行しただけでは、指示機能作動遊技の実行条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、指示機能作動遊技を実行するか否かを抽選等で決定し、指示機能作動遊技を実行することに決定したときは、所定の終了条件を満たすまで指示機能作動遊技を実行することが挙げられる。

また、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乗せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行う。

また、有利区間には、上限遊技回数が定められており、上限遊技回数に到達したときは、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

【００３６】

さらに、上限遊技回数に到達したときは、最大払出し枚数（「９」枚）を獲得できる有利な操作態様を有する条件装置（小役Ｂ群）に１度も当選していなくても又は当選はしていたが最大払出し枚数に係る役（小役０１）が入賞するストップスイッチの操作態様を１度も指示していなくても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

【００３７】

以上、内容が上記と一部重複するが、本実施形態における有利区間に関しては、以下の通り定めるものとする。

ａ）通常区間において、有利区間に移行するか否かの抽選（条件装置の抽選と同時に決定される場合も）は、設定差のない条件装置に紐づかなければならない。すなわち、設定値に応じて、有利区間への移行確率が異なってはいけない。

ｂ）有利区間の上乗せ抽選（抽選を行わず決定される場合も）は、設定値を参照してはならない。当選した条件装置に基づいて有利区間を上乗せするときは、設定差のない条件装置に紐付けなければならない。

【００３８】

ｃ）通常区間における特別役（当選を持ち越す特別役を意味する。以下、この段落において同じ。）内部中や特別役作動中は、有利区間の移行抽選（条件装置の抽選と同時に決定することも）を行ってはならない。また、特別役内部中は、有利区間中であっても、有利区間の上乗せ抽選（抽選を行わず決定することも）を行ってはならない。さらにまた、有利区間において特別役が含まれる設定差を有する条件装置に当選し、特別役作動中となったときは、その特別役作動中に有利区間の上乗せ抽選（抽選を行わず決定することも）を行ってはならない。

ここで、従来、内部中となった後においてもＡＴ抽選を行うことが一般的であったので、内部中となっても、特別役を入賞させずに内部中を維持しつつＡＴ当選を待つことが可能であった。しかし、近時、内部中では、ＡＴの抽選を行わないことが望ましいとされている。そこで、本実施形態では、通常区間において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中で通常区間から有利区間に移行してはいけないと定める。さらに、有利区間中において特別役に当選し、内部中となったときは、その内部中では有利区間を上乗せしてはいけないと定める。

【００３９】

ｄ）有利区間に移行することに決定したときは、原則として、次回遊技から有利区間へ移行させるとともに、有利区間が開始するまで（本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまでとしている）に、次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示（有利区間であることを示すランプの点灯等）しなければならない。

ここで、従来、ＡＴに当選したときに、ＡＴに当選してからＡＴ当選が遊技者に報知されるまでには、一定の遊技回数を消化する（前兆を経由する）ことが一般的であった。また、たとえばレア役の当選に基づいてＡＴを抽選する場合、当該遊技でレア役を取りこぼすと、遊技者は、レア役に当選したこと、及びそのレア役に基づいてＡＴが抽選されたることを知らないので、仮に、そのレア役の当選によってＡＴに当選していても、ＡＴ当選が報知される前に遊技をやめてしまう場合があった。その後、他人がその台で遊技をしたときに、その他人が（前遊技者が引き当てた）ＡＴの利益を享受する場合があるという問題があった。しかし、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、有利区間が開始するまで（本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまで）に次回遊技から有利区間であることを表示するので、上記のような問題は生じない。

このように、従来では、ＡＴの当選後（特に、ＡＴの前兆経由後）にＡＴ当選を報知するのに対し、本実施形態では、原則として、次回遊技のベットが可能となるまでであって、有利区間が開始される前までに、有利区間であることを表示する点で相違する。

さらに、従来のＡＴ当選の報知は、あくまで演出の一環として行われるものにすぎなかったが、本実施形態における次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示（有利区間であることを示すランプの点灯等）することは、上記問題を解決するために行われるものである点で相違する。

【００４０】

また、有利区間割合とは、全遊技区間（通常区間＋待機区間＋有利区間）に対して、有利区間に滞在していた割合を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「１０００」で、その間の有利区間の遊技回数が「７００」であるときは、有利区間割合は、「７０％」となる。

なお、後述するように、本実施形態では有利区間割合を表示するが、表示される有利区間割合は、演算の結果、小数点以下を切り捨てた数値である。

【００４１】

引込み率（ＰＢ）とは、ストップスイッチを操作した瞬間からリールが停止するまでの間（最大移動コマ数）に、有効ラインに停止させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を示す。

そして、適切なリールの位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチを操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを、「ＰＢ（引込み率）≠１」と称する。

これに対し、ストップスイッチが操作された瞬間のリールがどの位置であっても（ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを、「ＰＢ＝１」と称する。

【００４２】

そして、「ＰＢ＝１」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の（一部の）リールについてのみそのようになっている場合とを有する。

本実施形態では、最大移動コマ数は「４」に設定され、５図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「ＰＢ＝１」となり、５図柄を超える（６図柄以上の）間隔で配列されているときは、「ＰＢ≠１」となる。特に、本実施形態のリールの図柄数は「２０」に設定されており、５図柄間隔で４個配置とすれば、その図柄は、「ＰＢ＝１」となる。

【００４３】

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

一方、「Ｎ＋１」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。本実施形態において、役物非作動時（通常遊技中）において、遊技可能なベット枚数（規定数）は、３枚に設定されている。一方、役物（１ＢＢ）作動中は、遊技可能なベット枚数（規定数）は、２枚に設定されている。メダルをベットするには、メダル投入口から実際のメダルを手入れ投入するか、又は貯留されているメダルをベットするためにベットスイッチを操作する。

なお、「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機に貯留可能となるものである。

また、後述する役物比率等の表示については、スロットマシンに限らず、弾球遊技機にも適用することが可能であるので、「遊技媒体」には、メダルに限らず、遊技球も含まれる。

【００４７】

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

【００４８】

なお、スロットマシン１０が遊技者に対してメダルを「払い出す」ことと、遊技者がメダルを「獲得する」こととは、等価である。したがって、スロットマシン１０側の視点では「メダルの払出し」となり、遊技者側の視点では「メダルの獲得」となる。このため、「払出し（枚数）」と称する場合（たとえば、払出し手段６７）と、「獲得（枚数）」と称する場合（たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８）とを有するが、いずれも同じ意味である。

【００４９】

本明細書において、末尾（特に、８ビット）に「Ｂ」を付した数値は、２進数を意味する。同様に、末尾に「Ｈ」を付した数値は、１６進数を意味する。具体的には、たとえば１０進数で「１６」を示す数値は、２進数では「０００１００００（Ｂ）」と表記し、１６進数では「１０（Ｈ）」と表記する。また、１０進数を意味する数値については、必要に応じて「１６（Ｄ）」と表記する。

ただし、２進数、１０進数、及び１６進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「Ｂ」、「Ｄ」、「Ｈ」の末尾記号を省略する場合がある。

【００５０】
以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。
＜第１実施形態＞　図１は、本実施形態におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。
スロットマシン１０に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とを備える。
メイン制御基板５０は、入力ポート５１及び出力ポート５２を有し、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５等を備える（図１で図示したもののみを備える意味ではない）。
【００５１】
図１において、メイン制御基板５０と、ベットスイッチ４０等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート５１又は出力ポート５２を介して電気的に接続されている。入力ポート５１は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート５２は、モータ３２等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。
図１中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板５０に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板５０からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板８０も同様である）。
【００５２】
ＲＷＭ５３は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。後述する管理情報を表示するために必要なデータ（総遊技回数等）は、ＲＷＭ５３に記憶される。
ＲＯＭ５４は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。
【００５３】
メインＣＰＵ５５は、メイン制御基板５０上に設けられたＣＰＵを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール３１の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。
メインＣＰＵ５５は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、複数（たとえばＡレジスタ～Ｌレジスタ、及び送信用レジスタ等）設けられている。
【００５４】
また、メイン制御基板５０上には、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５及びレジスタを含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ５３及びＲＯＭ５４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。
後述するサブ制御基板８０上には、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５を含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ８３及びＲＯＭ８４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。
【００５５】
図１において、メダル投入口４３から投入されたメダルは、メダルセレクタ内部に送られる。
メダルセレクタは、図１に示すように、通路センサ４３ａ、ブロッカ４５、投入センサ４４を備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
メダル投入口４３からメダルが投入されると、最初に、通路センサ４３ａにより検知されるように構成されている。
【００５６】
さらに、通路センサ４３ａの下流側には、ブロッカ４５が設けられている。ブロッカ４５は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口４３から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口４３から投入されたメダルをホッパー３５に案内するメダル通路を形成する。

【００５７】
ここで、ブロッカ４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロッカ４５がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。
【００５８】
ブロッカ４５のさらに下流側には、投入センサ４４（複数の光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口４３から投入されたメダルは、通路センサ４３ａによって検知された後、さらに、投入センサ４４により検知されるように構成されている。
【００５９】
また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４６が電気的に接続されている。
ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、１枚のメダルを投入するための１ベットスイッチ４０ａと、３枚（最大数ないし規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０ｂとを備える。
なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。
【００６０】
また、本実施形態の規定数は、役物非作動時は３枚、役物作動時は２枚に設定されているが、１ベットスイッチ４０ａを２回操作する（押す）と２枚のメダルを投入可能であり、３回操作する（押す）と３枚のメダルを投入可能である。また、役物作動中は、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば、一時に２枚（規定数）のメダルを投入可能である。
【００６１】
また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。
さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。
さらに、精算スイッチ４６は、スロットマシン１０内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者が操作するスイッチである。
【００６２】
また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、表示基板７５が電気的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０と表示基板７５との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板と表示基板７５とが接続されているが、図１では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板５０と表示基板７５とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。
さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に１つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。
【００６３】
表示基板７５には、貯留数表示ＬＥＤ７６、有利区間表示ＬＥＤ７７、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。これらのＬＥＤ７６～７８は、遊技者が操作する操作スイッチの近傍に設けられ、遊技者が常に視認できる位置に設けられている。なお、１つの表示基板７５上にすべてのＬＥＤ７６～７８が設けられている必要はなく、たとえば表示基板７５Ａ、７５Ｂ、・・・のように複数の表示基板７５を備え、いずれかの表示基板７５にいずれかのＬＥＤ７６～７８が設けられていればよい。
【００６４】
図２は、スロットマシン１０の前面側において、貯留数表示ＬＥＤ７６、有利区間表示

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

【００６５】

貯留数表示ＬＥＤ７６は、スロットマシン１０内部に貯留されたメダル枚数を表示するＬＥＤであり、上位桁を表示するデジット１と、下位桁を表示するデジット２とから構成されている。すなわち、貯留数表示ＬＥＤ７６は、２桁を表示する。

ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメントＬＥＤ（いわゆる７セグ）及びセグメントＤＰ（デシマルポイント。小数点を表示するドット状のＬＥＤ）から構成されている。

なお、図２に示すように、表示基板７５上に実装されたデジットはデジット１～４の４個であるが、本実施形態では９個のデジットを有し、他のデジットは、メイン制御基板６０上に搭載されている（詳細は後述する）。

【００６６】

貯留数表示ＬＥＤ７６は、貯留されているメダル枚数を表示するものであり、本実施形態では、「００」～「５０」（整数）の間の数字を表示する。

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、再遊技に係る

条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の１つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

【００７２】

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

【００７３】

特に、図２に示すように、有利区間表示ＬＥＤ７７は、精算スイッチ４６の近傍に位置する。したがって、遊技者は、遊技を終了する場合において、貯留メダルを有するとき（たとえば、貯留数表示ＬＥＤ７６に「１０」と表示されているとき）は、精算スイッチ４６を操作するが、その際に、有利区間中でないことを、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯状態によって容易に確認することができる。さらに、本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、精算スイッチ４６が操作可能となる前に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。これにより、有利区間中（又は次回遊技から有利区間）であるにもかかわらず、遊技者の意に反して、遊技者が遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【００７４】

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、上位桁を表示するデジット３と、下位桁を表示するデジット４とから構成されている。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８は、貯留数表示ＬＥＤ７６と同様に、２桁を表示する。

獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、表示は「００」であるが、たとえば後述する９枚役が入賞して９枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、「００」から「０９」となる。

なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁（デジット３）を消灯し、下位桁（デジット４）のみを「０」表示してもよい。

【００７５】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。たとえば、スロットマシン１０のフロントドアが開放され、ドアオープンエラーが検出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８には、「ｄＥ」というエラー番号が表示される。

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、指示機能を作動させたときに、有利な操作態様（押し順指示情報）を表示するＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び指示機能の作動による有利な操作態様の表示を兼ねるＬＥＤである。なお、指示機能を作動させたときの有利な押し順の報知は、サブ制御基板８０に接続された画像表示装置２３によっても実行される。

【００７６】

ここで、本明細書では、メイン制御基板５０による獲得数表示ＬＥＤ７８を用いた押し順の表示を「指示機能の作動」と称し、サブ制御基板８０による押し順の表示を「押し順の報知」と称する。

また、後述する図２０に示すように、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称する。

さらに、指示機能の作動により獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される押し順であって、たとえば図２０中、「＝１」のような情報を、「押し順指示情報」と称する。すなわち、指示機能の作動により、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示される。

【００７７】

図３は、メイン制御基板５０上に搭載される他のデジット（デジット５～９）を示す平面図である。図３中、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。　メイン制御基板５０は、そのセキュリティ性上、透明な基板ケース１６に収容され、封印される。そして、基板ケース１６のかしめ部１６ａを破壊しなければメイン制御基板５０にはアクセスできない（基板ケース１６を開封できない）ように構成されている。なお、図３では、メイン制御基板５０（５０Ａ及び５０Ｂ）は、基板ケース１６に遮られることなく透過して見えるように図示している。なお、かしめ部１６ａは、封印部材と称することもある。

【００７８】

基板ケース１６上には、正規のメイン制御基板５０であることの証明や製造番号、かしめ部１６ａの開封記録等を表示したシール類が貼付されるが、このシール類により視界が妨げられることがないようにデジット５～９がメイン制御基板５０上に搭載される。

デジット５は、設定値表示ＬＥＤ７３であり、設定確認や設定変更の際、現設定値を表示するＬＥＤである。なお、設定値表示ＬＥＤ７３は、必ずしもメイン制御基板５０上に搭載される必要はなく、たとえばフロントドアの裏面側や、貯留数表示ＬＥＤ７６又は獲得数表示ＬＥＤ７８と兼用することも可能である。

【００７９】

また、デジット６～９は、管理情報表示ＬＥＤ７４である。管理情報表示ＬＥＤ７４は、その視認性確保のため、たとえば１個のデジット筐体につき、図３（ａ）中、

横幅ｍ１×縦幅ｎ≧３６平方ミリメートル

の大きさに設計することが好ましい。あるいは、管理情報表示ＬＥＤ７４を１個の横長（横幅ｍ２）のデジット筐体としたときは、

横幅ｍ２×縦幅ｎ÷４（桁数）≧３６平方ミリメートル

の大きさに設計することが好ましい。

【００８０】

図３において、（ａ）の例１では、メイン制御基板５０は１個であるが、これに限らず、（ｂ）の例２のように、メイン制御基板５０を複数個の別基板から構成し、各基板をハーネス等で接続したものであってもよい。ただし、メイン制御基板５０を複数個の別基板から構成しても、全体を基板ケース１６に収容し、封印することが必要である。

図３（ｂ）の例では、メイン制御基板５０を、２個のメイン制御基板５０Ａ及び５０Ｂとし、各メイン制御基板５０Ａ及び５０Ｂにそれぞれコネクタを設け、このコネクタ間をハーネスで接続している。しかし、これに限らず、メイン制御基板５０Ａと５０Ｂとを直結できるコネクタを使用し、ハーネスを用いなくてもよい（後述する図４２（ｂ）も同様である。）。

また、設定値表示ＬＥＤ７３は、メイン制御基板５０Ａ側に設けているが、管理情報表示ＬＥＤ７４は、メイン制御基板５０Ｂ上に搭載している。すなわち、メイン制御基板５０Ｂは、管理情報表示ＬＥＤ７４を搭載するための表示基板としての役割を兼ねる。

【００８１】

さらに、管理情報表示ＬＥＤ７４は、（ａ）の例１で示したような横１列にする場合の他、（ｂ）の例２のように、たとえばデジット６及び７を上段１列に配置し、デジット８及び９を下段１列に配置してもよい。

【００８２】

図４は、デジット１～９と、セグメントＡ～Ｇ、及びセグメントＤＰとの関係を示す図である。

上述したが、各デジットは、７個の棒状のセグメントＡ～Ｇと、１個のドット状のセグメントＤＰとから構成され、セグメントＡ～Ｇ（７個）により、いわゆる７セグを構成している。

【００８３】

図４に示すように、たとえばデジット１のうち、セグメントＡ～Ｇは、貯留数表示ＬＥＤ７６の上位桁の７セグを構成するとともに、セグメントＤＰは、未使用である。

また、デジット２のうち、セグメントＡ～Ｇは、貯留数表示ＬＥＤ７６の下位桁の７セ

グを構成するとともに、セグメントＤＰは、有利区間表示ＬＥＤ７７として用いられる。
さらにまた、デジット３及び４の各セグメントＡ～Ｇは、獲得数表示ＬＥＤ７８のそれぞれ上位桁及び下位桁の７セグを構成するとともに、セグメントＤＰは、未使用である。
【００８４】
さらに、デジット５のうち、セグメントＡ～Ｇは、設定値表示ＬＥＤ７３の７セグを構成するとともに、セグメントＤＰは、設定変更中に点灯するＬＥＤとなる。すなわち、設定値表示ＬＥＤ７３のうち、７セグのみが点灯しているときは設定確認中を示し、７セグ及びセグメントＤＰが点灯中のときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示ＬＥＤ７３のセグメントＤＰは、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示ＬＥＤ７３のセグメントＤＰは、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。
【００８５】
セグメント６～９は、管理情報表示ＬＥＤ７４を構成し、セグメント６及び７は、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント８及び９は、管理情報のうち、セグメント６及び７で表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット６～９のセグメントＤＰは未使用である。ただし、管理情報表示ＬＥＤ７４を点灯させるときには、デジット７のセグメントＤＰを点灯させることも可能である。また、デジット７のセグメントＤＰを点灯させることにより、情報種別を示すデジット６及び７と数値を示すデジット８及び９の境界を明確にし、確認を容易にすることができる。
【００８６】
また、図４では、セグメントデータの構成図示している。たとえば、デジット１に「０」と表示する場合には、セグメントＡ～Ｆを点灯させ、セグメントＧ及びＤＰは消灯させるので、そのセグメントデータは、「００１１１１１１（Ｂ）」となる。
また、デジット２に「１」と表示し、かつ、有利区間中であるときは、セグメントＢ、Ｃ、及びＤＰを点灯させるので、そのセグメントデータは、「１０００００１１０（Ｂ）」となる。すなわち、デジット２のセグメントデータのうち、最上位ビット（８ビット目）を「０」又は「１」にすることにより、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯又は点灯させる。これにより、デジット２のセグメントデータの８ビット目が「０」であるか「１」であるかを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することができる。
【００８７】
図１において、メイン制御基板５０には、図柄表示装置のモータ３２等が電気的に接続されている。
図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では３つの）リール３１と、各リール３１をそれぞれ駆動するモータ３２と、リール３１の位置を検出するためのリールセンサ３３とを含む。
【００８８】
モータ３２は、リール３１を回転させるためのものであり、各リール３１の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段６５によって制御される。ここで、リール３１は、左リール３１、中リール３１、右リール３１からなり、左リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であり、中リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であり、右リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２である。
【００８９】
リール３１は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール３１上の図柄の具体的配列は、後述する。
また、各リール３１には、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール３１のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール３１が所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ３３により検知される。リールセンサ３３の信

号は、メイン制御基板５０に電気的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ３３を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板５０に入力され、そのリール３１が所定位置を通過したことが検知される。

【００９０】

また、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めＲＯＭ５４に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

【００９１】

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

【００９２】

メダル投入口４３から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シュート部」とも称する。）を通してホッパー３５内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ３７は、所定距離を隔てて配置された一対の光学センサであり、メダルが一方の払出しセンサ３７により検知されてから所定時間を経過した後に他方の払出しセンサ３７により検知されるように構成されている。そして、一対の払出しセンサ３７がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【００９３】

たとえば、ホッパーモータ３６が駆動しているにもかかわらず、双方の払出しセンサ３７の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

一方、払出しセンサ３７の信号の少なくとも１つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

【００９４】

また、電源スイッチ１１は、スロットマシン１０の電源のオン／オフを行うスイッチである。

設定キースイッチ１２は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右９０度（時計回り）に回転しているときにオンとなるスイッチであり、設定確認時や設定変更時にオンとされる。

【００９５】

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

【００９６】

また、リセットスイッチ１４は、このスイッチをオンにしつつ電源スイッチ１１がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、ＲＷＭ５３に記憶されている所定のデータがクリアされる。

また、ドアスイッチ１５は、スロットマシン１０のフロントドア（図示せず）を開けたときにオンとなるスイッチであり、フロントドアの開閉状態を検知するためのものである。

【００９７】

さらにまた、出力ポート５２の一部からは、外部集中端子板１００への外部信号（外端信号）が出力される。

ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板１００を介してスロットマシン１０の外部

（ホールコンピュータ２００や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号（１ＢＢ信号、ＲＢ信号、有利区間信号）や、スロットマシン１０で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号、スロットマシン１０のフロントドアの開放を示す外部信号、メダル投入信号、メダル払出し信号等を設けている。

【００９８】

図１において、サブ制御基板８０は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

ここで、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されており、メイン制御基板５０（後述する制御コマンド送信手段７１）は、パラレル通信によってサブ制御基板８０に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

なお、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電気的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【００９９】

サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０と同様に、入力ポート８１、出力ポート８２、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５等を備える。

サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、図１に示すような以下の演出ランプ２１等の演出用周辺機器が電気的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。

ＲＷＭ８３は、サブＣＰＵ８５が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ＲＯＭ８４は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【０１００】

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

【０１０１】

また、スピーカ２２は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置２３は、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

また、十字キー２４及びメニューボタン２５は、遊技者が意図する情報（遊技者の遊技履歴である二次元コードを含む）を表示させるときや、ホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

【０１０２】

続いて、本実施形態の役、図柄の組合せ等について説明する。

図５は、本実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図５では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール３１において、図柄番号０番の図柄は、「ベルＡ」である。

図５に示すように、本実施形態では、各リール３１は、２０コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。

なお、図中、「ブランク」は、図柄が全く表示されていないことを意味するものではな

く、「ブランク」に対応する所定の図柄が表示されている。　なお、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ベルＣ」は、外観が類似する図柄であるが、それぞれ異なる図柄である。

【０１０３】

また、図６（Ａ）は、スロットマシン１０のフロントドア（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）１７と、各リール３１の位置関係と、有効ライン（図柄の組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

各リール３１は、本実施形態では横方向に並列に３つ（左リール３１、中リール３１、及び右リール３１）設けられている。さらに、各リール３１は、表示窓１７から、上下に連続する３図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン１０の表示窓１７から、合計９個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

【０１０４】

また、図６（Ｂ）は、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール３１ごとに、表示窓１７から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール３１であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

さらにまた、図６（Ａ）に示すように、表示窓１７から見える９個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

【０１０５】

ここで、「有効ライン」とは、リール３１の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、１本有効ライン（「左下段」－「中中段」－「右上段」を通る一直線状のライン）が定められており、他の図柄組合せラインは、全て無効ラインとなっている。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

図７～図１２は、本実施形態における役（後述する役抽選手段６１で抽選される条件装置に含まれる役等）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。なお、図１２には、役ではないが、特定の条件装置に当選した場合において当選役のとりこぼし時に表示される図柄の組合せとして、パターン図柄０１～０３を示している（番号「１０１」～「１２０」）。

【０１０９】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール３１の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は０枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される（再遊技）。

【０１１０】

図７～図１２において、払出し枚数等に表示された「規定数３」は、規定数が３枚（役物非作動時、すなわち通常遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示し、「規定数２」は、規定数が２枚（役物作動時、すなわち特別遊技中の投入枚数）であるときの払出し枚数等を示している。たとえば、番号「３」のリプレイ０１は、規定数３枚では再遊技となることを示し、規定数２枚の「－」は、抽選されないことを示している。

【０１１１】

図７中、番号「１」及び「２」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として１ＢＢのみが設けられ、さらに、１ＢＢは、２種類（１ＢＢＡ及び１ＢＢＢ）有する。

特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。

１ＢＢに入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する１ＢＢ遊技に移行する（役物の作動）。

１ＢＢ遊技中（役物作動時）は、出玉率が「１」を超えるように設定されていることで、役物非作動時以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

【０１１２】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。

本実施形態のリプレイは、図７に示すように、リプレイ０１～０６（番号「３」～「１３」）を備える。

リプレイ０２及び０３は、特定のＲＴにおいて入賞すると、他のＲＴに移行させることとなるリプレイである。したがって、これらのリプレイは、移行リプレイとも称される。

【０１１３】

より具体的には、ＲＴ２においてリプレイ０２が入賞すると、次回遊技から、ＲＴ３（遊技者に有利なＲＴ）に移行させる。このため、リプレイ０２は、昇格リプレイとも称される。

また、ＲＴ３においてリプレイ０３が入賞すると、次回遊技から、ＲＴ２（それまでのＲＴよりも遊技者に不利なＲＴ）に移行させる。このため、リプレイ０３は、転落（降格）リプレイとも称される。

【０１１４】

また、リプレイ０４及び０５は、第１に、複数のリプレイを重複当選させて条件装置の種類を増加させることを目的とした制御用リプレイとして用いられ、本実施形態では、後述する条件装置中、リプレイＢ２、Ｂ３、Ｃ２、Ｃ３、又はＥに含まれるリプレイである。リプレイＢ２、Ｂ３、Ｃ２、又はＣ３に当選したときは、制御用リプレイとしてのリプレイ０４又は０５は有効ラインに停止することはない。

【０１１５】

さらに、リプレイ０４及び０５は、第２に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイＥに含まれる。有利区間中のリプレイＥ当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。

また、リプレイ０６は、１ＢＢ作動中に抽選されるリプレイであり、後述する条件装置のリプレイＤに含まれる。有利区間中のリプレイＤ当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。

【０１１６】

また、小役は、図７～図１１に示すように、小役０１～４０（番号「１４」～「１００」）を備える。小役０１及び０２は、後述する押し順ベル当選時の正解押し順時に入賞する小役（高目ベルに対応する小役）である。また、小役０３～３４は、押し順ベル当選時

の不正解押し順時に入賞可能（ＰＢ≠１）となる小役（安目ベルに対応する小役）である。

さらにまた、小役３５～３８は、レア小役（スイカ又はチェリーに対応する小役）である。

さらに、小役３９及び４０は、規定数が２枚、すなわち役物作動時にのみ入賞可能となる小役である。

【０１１７】

パターン図柄０１～０３は、上述したように、役自体ではないが、押し順ベル当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき（当選役の非入賞となったとき）に出現する図柄の組合せである。さらに、パターン図柄は、特定のＲＴ（本実施形態では非ＲＴ、ＲＴ１、又はＲＴ３）においてその図柄の組合せが有効ラインに停止すると、ＲＴを移行させる（本実施形態ではＲＴ２に移行させる）図柄の組合せである。本実施形態では、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき（当選役の非入賞となったとき）に、必ずパターン図柄０１～０３が出現するようにしているが、その他の図柄の組合せ（役自体ではない）が出現するようにしてもよい。

【０１１８】

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

持ち越される役は、本実施形態では１ＢＢである。１ＢＢに当選したときは、１ＢＢが入賞するまでの遊技において、その１ＢＢの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【０１１９】

一方、１ＢＢの当選は持ち越されるのに対し、１ＢＢ以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール３１が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【０１２０】

遊技を開始するときは、遊技者は、ベットスイッチ４０の操作により予め貯留されたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口４３からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、役抽選手段６１による役の抽選を行うとともに、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓１７内で上下方向に移動表示される。

【０１２１】

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の役抽選結果に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。

【０１２２】

そして、すべてのリール３１の停止時における図柄の組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したと

き（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【０１２３】

次に、メイン制御基板５０の具体的構成について説明する。

図１に示すように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、以下の役抽選手段６１等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【０１２４】

役抽選手段６１は、条件装置（当選役）の抽選（決定、選択）を行う。したがって、役抽選手段６１は、条件装置決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段、等とも称される。

また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

【０１２５】

役抽選手段６１は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置を判定する判定手段とを備えている。

【０１２６】

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

【０１２７】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ４１が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する条件装置抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が入賞及びリプレイ条件装置番号「１」（リプレイＡ）の領域に属する場合は、リプレイＡの当選と判定する。

【０１２８】

図１３～図１６は、役抽選手段６１によって抽選される条件装置の種類と、各条件装置に含まれる当選役の内容を示す図である。

なお、以下の説明においては、条件装置の説明を主とし、それぞれの条件装置当選時におけるストップスイッチ４２の押し順や操作タイミングに基づくリール３１の停止制御の詳細については、リール制御手段６５で説明する。

【０１２９】

本実施形態の条件装置は、上述したように、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる条件装置である「役物条件装置」と、当選情報を次回遊技に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる条件装置である「入賞及びリプレイ条件装置」とからなる。

役物条件装置の当選は、本実施形態では１ＢＢの当選に相当し、役物条件装置番号「１」及び「２」を備える。

役物条件装置番号「０」は、特別役の非当選に相当し、役物条件装置番号「１」は、１ＢＢＡの当選に相当し、役物条件装置番号「２」は、１ＢＢＢの当選に相当する。

【０１３０】

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

一方、１ＢＢＡ単独当選時は、役物条件装置番号は「１」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「０」となる。

【０１３１】
さらにまた、本実施形態では、１ＢＢ及び小役の重複当選となる場合を有し、たとえば１ＢＢＡと小役Ｄの重複当選時は、役物条件装置番号は「１」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「２６」となる。
なお、１ＢＢと小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される（なお、優先順位は任意に設定可能である）。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、１ＢＢの当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。
【０１３２】
以下、入賞及びリプレイ条件装置について説明する。
条件装置番号「０」は、役の非当選（いわゆるハズレ）に相当する。
また、条件装置番号「１」のリプレイＡは、リプレイ０１の単独当選である。リプレイＡ当選時は、押し順不問で（いずれの押し順でも）リプレイ０１が入賞する。
【０１３３】
条件装置番号「２」～「４」のリプレイＢ１～Ｂ３（以下、総称して「リプレイＢ群」と称する。）、条件装置番号「５」～「７」のリプレイＣ１～Ｃ３（以下、総称して「リプレイＣ群」と称する。）は、いずれも、複数種類のリプレイの重複当選であり、少なくともリプレイ０１又は０２の少なくとも１つを含む重複当選である。そして、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、入賞するリプレイの種類が異なるように設定されている。
たとえば条件装置番号「２」のリプレイＢ１では、左第一停止の押し順ではリプレイ０２が入賞し、左第一停止以外（中又は右第一停止）時には、リプレイ０１が入賞する。
【０１３４】
なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ（再遊技役）が入賞するので、メダルの払出し等についての高目／安目の概念はない。しかし、たとえばＲＴ２においてリプレイＢ１に当選したときは、左第一停止ではリプレイ０２を入賞させることによりＲＴを昇格（ＲＴ２からＲＴ３に移行）させる。一方、左第一停止以外では、リプレイ０１を入賞させることによりＲＴ２を維持する。
また、ＲＴ３においてリプレイＣ１に当選したときは、左第一停止ではリプレイ０１を入賞させることによりＲＴ３を維持する。一方、左第一停止以外では、リプレイ０３を入賞させることによりＲＴを転落（降格）（ＲＴ３からＲＴ２に移行）させる。
【０１３５】
条件装置番号「８」のリプレイＤは、リプレイ０６の単独当選である。リプレイＤ当選時は、押し順不問でリプレイ０６が入賞する。
同様に、条件装置番号「９」のリプレイＥは、リプレイ０４及び０５の重複当選である。リプレイＥ当選時は、押し順不問でリプレイ０４又は０５が入賞する。これらのリプレイ０４及び０５は、レアリプレイとしての役割を有する。特に本実施形態では、ＲＴ１において抽選され、ＲＴ１かつ有利区間中にリプレイＥに当選すると、有利区間が上乗せされる。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。
【０１３６】
図１４において、条件装置番号「１０」の小役Ａは、いわゆる共通ベルに装置し、小役０１の単独当選である。そして、小役Ａ当選時は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、常に、小役０１が入賞する（ＰＢ＝１）。
また、図１４～図１５において、条件装置番号「１１」～「２２」の小役Ｂ１～Ｂ１２（以下、総称して「小役Ｂ群」と称する。）は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役０１（９枚ベル、９枚役）と、小役０３～３４（１枚役）のうちの少なくとも１つを含む重複当選である。
【０１３７】
これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、正解押し順であるときは「ＰＢ＝１」で高目ベル（９枚ベル、９枚役）である小役０１が入賞する。こ

れに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ４２の操作タイミング（ストップスイッチ４２を操作した瞬間のリール３１の位置）に応じて、安目ベル（１枚役）である小役０３～３４が入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合（とりこぼしによりパターン図柄が表示される場合）とを有する。

【０１３８】

図１６において、条件装置番号「２３」～「２５」の小役Ｃ１～Ｃ３（以下、総称して「小役Ｃ群」と称する。）は、上記の小役Ｂ群と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役０２（３枚ベル、３枚役）と、小役０３～１０（１枚役）とを含む重複当選である。

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、正解押し順であるときは「ＰＢ＝１」で高目ベル（３枚ベル、３枚役）である小役０２が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、「ＰＢ＝１」で、安目ベル（１枚役）である小役０３～１０のいずれかが入賞する。よって、小役Ｃ群の当選時は、小役Ｂ群の当選時と異なり、パターン図柄が表示される場合（とりこぼし）はない。なお、これに限らず、いずれの小役も入賞しない場合を有していてもよい。

【０１３９】

小役Ｂ群の当選時に、高目ベルの入賞時は９枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）３枚、アウト（払出し枚数）９枚となり、今回遊技での差枚数は「＋６枚」となる。したがって、押し順正解時には、メダル枚数が増加し、押し順不正解時（払出し枚数は１枚又は０枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。

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

【０１４０】

なお、このように、正解押し順時に９枚の払出しとなる押し順ベルと、３枚の払出しとなる押し順ベルとの双方を設けているのは、出玉率の調整のためである。特に、本実施形態では、図１４及び図１５に示すように、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時には、１枚役が入賞する確率を２５％とし、それ以外の７５％はパターン図柄が表示されるように設定している（パターン図柄表示時は払出しなし）。これに対し、図１６に示すように、小役Ｃ群当選時の押し順不正解時には、「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞するようにしている。このようにして、押し順正解時と不正解時とで払出し枚数が異なる２種類の押し順ベルを設け、その当選確率を適切に設定することで、出玉率を適切な範囲に設定できるようになる。

【０１４１】

条件装置番号「２６」の小役Ｄは、レア小役（スイカ）に相当する。小役Ｄは、小役３５の単独当選であり、「ＰＢ≠１」に設定されている。

また、条件装置番号「２７」の小役Ｅ１、及び条件装置番号「２８」の小役Ｅ２は、上記小役Ｄ１と同様に、レア小役（チェリー）に相当する。小役Ｅ１は、小役３６及び３８の重複当選であり、小役Ｅ２は、上記小役３６及び３８に加え、小役３７を含む重複当選である。小役Ｅ１又はＥ２当選時は、押し順不問で２枚役（小役３６又は３８）が入賞する。

【０１４２】

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

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

【０１４３】

図１７及び図１８は、役抽選手段６１により条件装置の抽選が行われるときの抽選テー

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

【０１４４】

図１７は、設定共通、かつ有利区間に移行することに決定可能な、又は有利区間の上乗せを実行する（又は上乗せ抽選を行うことが可能な）条件装置の置数表である。

ここで、「設定共通」とは、設定差を有さない、すなわち設定１～設定６で同一値の置数を有することを指す。

そして、設定共通の条件装置に当選したときは、常に、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）してもよく、又は、有利区間に移行するか否か（有利区間中は上乗せするか否か）を抽選で決定してもよい。あるいは、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定（有利区間中は上乗せしないことに決定）する条件装置とを設けてもよい。

【０１４５】

本実施形態では、図１７に示す設定共通の条件装置には、有利区間に移行することに決定する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定する条件装置とを設けている。さらに、有利区間中は、常に、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置に設定している。

図１７中、通常区間において、「○」は、有利区間に移行することに決定することを意味し、「×」は、有利区間に移行しないことに決定することを意味する。また、有利区間において、「△」は、有利区間を上乗せすることに決定することを意味し、「×」は、有利区間を上乗せしないことに決定することを意味する。

なお、図１７では、「○」は、有利区間に移行することに決定し、「△」は、有利区間を上乗せすることに決定するものであるが、これに限らず、「○」は、有利区間に移行するか否かを抽選することを意味し、「△」は有利区間を上乗せするか否かを抽選することを意味してもよい。

【０１４６】

また、図１８は、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない条件装置とその置数を示している。

本実施形態においては、有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置は、図１７に示す条件装置の当選時に限るようにし、図１８に示す条件装置の当選では、いずれも、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない。

なお、図１８では、設定１及び設定６の置数を代表的に図示しているが、実際には、上述したように、設定値は、設定１～設定６の６段階を有し、設定値ごとの置数が定められている。

【０１４７】

図１７及び図１８において、１ＢＢＡ又は１ＢＢＢを含む条件装置は、非内部中でのみ抽選されるので、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３で抽選される。また、１ＢＢＡ及び１ＢＢＢは、単独当選する場合と、小役Ｄ、Ｅ１又はＥ２と重複当選する場合とを有する。一方、小役Ｄ、Ｅ１又はＥ２は、単独当選する場合を有する。ＲＴ４で抽選されている１ＢＢＡ又は１ＢＢＢを含む条件装置は、小役Ｄ、Ｅ１又はＥ２の単独当選として扱う。そのため、ＲＴ４における小役Ｄの単独当選となる置数は、合算で「５８０」～「５８５」であり、ＲＴ４における小役Ｅ１の単独当選となる置数は、合算で「１０３０」であり、ＲＴ４における小役Ｅ２の単独当選となる置数は、合算で「３１０」～「３７０」である。

また、１ＢＢＢは、設定差を有する条件装置が当選したときの当選役に設定されており、１ＢＢＢの当選に基づいて有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せす

ることに決定されることはない。

【０１４８】

また、リプレイＤは、１ＢＢ作動中でのみ抽選される。さらにまた、リプレイＥは、ＲＴ１でのみ抽選される。詳細は後述するが、本実施形態では、１ＢＢＢの作動終了後には、ＲＴ１に移行する。そして、このＲＴ１においてリプレイＥに当選すると、有利区間を上乗せする（有利区間中に限る）。したがって、他のＲＴでは出現しないように設定するため、ＲＴ１でのみリプレイＥを抽選する。

さらに、小役Ｄ及びＥ１は、役物非作動時でのみ抽選され、役物作動時には抽選されない。

一方、小役Ｆ及びＧは、役物非作動時では抽選されず、役物作動時でのみ抽選される。

【０１４９】

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

【０１５０】

また、有利区間中に１ＢＢＡに単独当選したときは、置数「２０」の方でも「１０」の方でも、有利区間を上乗せすることに決定する。

同様に、小役Ｅ１の単独当選となる置数は、合算で「１０００」であるが、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行することに決定する置数「２５０」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「７５０」とに分けられている。

【０１５１】

なお、これに限らず、小役Ｅ１の単独当選置数を１個の置数「１０００」（置数「２５０」と置数「７５０」とに分けない）とし、小役Ｅ１に当選したときに、別途抽選により、有利区間に移行するか否かを決定してもよい。たとえば、２５％の確率で有利区間に移行することに決定し、７５％の確率で有利区間に移行することに決定しないことが挙げられる。このように、最初から有利区間に当選する置数と有利区間に当選しない置数とを設けてもよいが、置数自体は１つの値とし、その置数に当選したときには、有利区間に移行するか否かの抽選（２段階抽選）を行うようにしてもよい。

また、上述したように、本実施形態では、ＲＴ４（内部中）のときは、有利区間に移行することに決定する場合はなく、有利区間を上乗せすることもない。したがって、小役Ｄ又はＥ１当選時であっても、ＲＴ４であるときは、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることもない（図１７中、「＊３」）。

【０１５２】

図１８において、１ＢＢＢの単独当選、及び１ＢＢＢ及び小役Ｄの重複当選となったときは、いずれも、有利区間に関する決定を行わない。ただし、後述するように、１ＢＢＢの作動終了後（ＲＴ１移行後）に、有利区間の上乗せの機会が設けられる。

小役Ｅ２は、１ＢＢＢと重複当選する場合と、単独当選する場合とを有するが、いずれも、有利区間に関する決定を行わない。これに対し、図１７に示すように、小役Ｅ１当選時には、小役Ｅ１の単独当選及び１ＢＢＡとの重複当選のいずれも、有利区間に関する決定が行われる場合がある。

【０１５３】

また、図１８に示すように、リプレイＡ、リプレイＢ群、及びリプレイＣ群の各条件装置は、設定共通であるが、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間中において上乗せすることに決定しない。

ただし、図１７及び図１８の例に限らず、これらリプレイの条件装置の当選時に、有利区間に移行することに決定（抽選を含む）したり、有利区間を上乗せすることに決定（抽選を含む）する場合を設けてもよい。あるいは、図１８中、リプレイＡ、リプレイＢ群、

及びリプレイＣ群において、設定１と設定６とで置数をわずかに異ならせ（たとえば「１」異なるようにし）、リプレイＡ、リプレイＢ群、及びリプレイＣ群については設定別としてもよい。

【０１５４】

図１８において、リプレイＡは、役物非作動時には、すべてのＲＴにおいて抽選される。また、リプレイＢ１群は、ＲＴ２でのみ抽選される。さらにまた、リプレイＣ群は、ＲＴ３でのみ抽選される。小役Ａ、小役Ｂ群、小役Ｃ群は、いずれも、設定１と設定６とで設定差を有するものの、すべてのＲＴにおいて置数は同一である。

【０１５５】

また、図１８中、「特別役と小役」の表に示すように、設定１と設定６とでは、設定６の方が１ＢＢ及び小役の当選確率が高く設定されている。したがって、この点において、設定６の方が設定１よりも有利となる。

さらにまた、「リプレイ」の表に示すように、リプレイの当選確率は、ＲＴ３が最も高くなる。そして、有利区間では、基本的にＲＴ３に滞在するように設定するので、押し順ベル当選時の指示機能の作動によりメダルを増加させるだけでなく、リプレイ入賞によりメダルの減りも少ない遊技状態となる。

【０１５６】

また、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群は、いずれも設定差を有する条件装置に設定されている。ここで、小役Ａの設定１と設定６との置数差は「２５０」であり、小役Ｂ群（全体）の設定１と設定６との置数差は「２４０（２０×１２）」である。したがって、小役Ａの方が小役Ｂ群よりも置数差が大きい。これにより、押し順に応じて入賞差を有さない小役Ａの置数の方をより大きな値とすることで、設定値に応じた出玉率の差を確実に設けることができる。

また、小役Ａ当選時に入賞可能となる図柄の組合せと、小役Ｂ群当選時の押し順正解時に入賞可能となる図柄の組合せを、同一に設定しているので（後述）、小役Ａの当選（入賞）回数をカウントすることで設定値を推測することはできない。

【０１５７】

さらに、図１８に示すように、小役Ｂ群に当選する確率の方が、小役Ｃ群に当選する確率よりも高く設定している。ここで、規定数３枚であるときの最大払出し枚数は９枚であり、有利区間中は、払出し枚数が９枚（規定数３枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも１回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも１回、小役Ｂ群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要がある。そこで、小役Ｂ群の当選確率を、小役Ｃ群の当選確率よりも高く設定しておくことで、１回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の遊技回数期待値を少なくすることができる。さらに、所定回数の遊技を実行したことで終了する有利区間であるにもかかわらず、所定回数の間に１度も小役Ｂ群に当選しなかったため、有利区間を終了できないといったことを少なくすることができる。

【０１５８】

説明を図１に戻す。

当選フラグ制御手段６２は、役抽選手段６１による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段６１による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【０１５９】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイＢ１に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ０１及びリプレイ０２の２つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

同様に、非内部中遊技において、小役Ｂ１に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役０１、小役０３、小役１０、小役１１、小役１８、小役１９、及び小役２６の７つの

当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

【０１６０】

さらに、上述したように、１ＢＢ以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、今回遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。

これに対し、１ＢＢの当選は持ち越されるので、今回遊技で１ＢＢに当選し、当選した１ＢＢに係る当選フラグが一旦オンになったときは、その１ＢＢが入賞するまでオンの状態が維持され、その１ＢＢが入賞した時点でオフにされる。

【０１６１】

また、たとえば役抽選手段６１で１ＢＢＡ及び小役Ｄに重複当選したときは、１ＢＢＡ及び小役Ｄに対応する小役３５の当選フラグがオンとなり、当該遊技で双方の役が入賞する場合はないので、たとえば１ＢＢＡが入賞しなかったときは、小役３５が入賞したか入賞しなかったかにかかわらず、１ＢＢＡの当選フラグのオンは維持され、小役３５の当選フラグはオフとなる。

【０１６２】

さらにまた、たとえば役抽選手段６１で、１ＢＢＡに単独当選したときは、今回遊技では、１ＢＢＡの当選フラグがオンとなり、今回遊技で１ＢＢＡが入賞しないときは、１ＢＢＡの当選フラグのオンは維持される。

さらに、次回遊技で、小役Ａ１に当選したときは、当選を持ち越している１ＢＢＡに加え、小役０１の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、１ＢＢＡが入賞しなかったときは、１ＢＢＡの当選フラグのオンは維持され、小役０１の当選フラグはオフとなる。

【０１６３】

押し順指示番号選択手段６３は、役抽選手段６１による条件装置の抽選結果に基づいて、押し順指示番号の選択を行うものである。図１９は、押し順指示番号テーブルを示す図である。

なお、有利区間及び通常区間のいずれであっても、押し順指示番号選択手段６３は、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよいが、これに限らず、たとえば有利区間中に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。このような場合は、通常区間中は、常に押し順指示番号は「Ａ０」となる。

また、選択した押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信することができるのは、有利区間中に限られる（通常区間中に、押し順指示番号「Ａ０」を送信することは除く）。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることはない。

本実施形態では、図１９に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。たとえばリプレイＡに対応する押し順指示番号は「Ａ０」であり、リプレイＣ３に対応する押し順指示番号は「Ａ３」である。押し順指示番号は、「Ａ０」～「Ａ３」を備える。

【０１６４】

図２０は、押し順指示番号と、その押し順指示番号に対応する押し順、表示内容１及び２との関係を示す図である。押し順指示番号「Ａ０」は、遊技者に有利な押し順を有さない（押し順によって有利／不利が生じない、すなわち押し順不問である）。

また、押し順指示番号「Ａ１」～「Ａ３」は、それぞれ、遊技者に有利な押し順を有している。たとえば、押し順指示番号「Ａ２」に対応する有利な押し順は、中第一停止である。

【０１６５】

リプレイＢ群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ０２を入賞させる押し順（ＲＴを昇格させる押し順）に設定されている。

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

指示番号に対応する押し順は、小役０１（９枚）を入賞させる押し順に設定されている。
また、小役Ｃ群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役０２（３枚）を入賞させる押し順に設定されている。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

さらにまた、図１９中、小役Ｅ１及びＥ２当選時の押し順指示情報（＊２）は、以下の通りである。
図１７に示すように、有利区間中の小役Ｅ１当選時は、有利区間の上乗せを行う。しかし、上述したように、有利区間中に１ＢＢに当選し、内部中となったときは、有利区間の上乗せを行わない。このため、有利区間かつ内部中（有利区間の上乗せを行わない遊技区間中）に、小役Ｅ１に当選し、小役Ｅ１に対応する図柄の組合せ（有利区間の上乗せを期待させる図柄の組合せである中段チェリー）が停止すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうおそれがある。そこで、有利区間かつ内部中に小役Ｅ１に当選したときは、押し順指示番号「Ａ３」を選択し、指示機能を作動させ、「右第一停止」を表示する。

【０１７１】

小役Ｅ１当選時に右第一停止でストップスイッチ４２を操作したときは、図１６に示すように、いわゆる中段チェリーは停止しない。これにより、小役Ｅ１の当選を気づきにくくする。なお、小役Ｅ１当選時に入賞可能となる小役３６又は３８は、いずれも払出し枚数は２枚であるので、右第一停止を指示しても、遊技者に不利になることはない。

【０１７２】

さらに、有利区間は、上述したように、上限遊技回数が設定されており、本実施形態では１５００ゲーム以内に設定されている。したがって、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、有利区間の開始からの遊技回数が１５００ゲームに到達したときは、無条件で有利区間を強制終了する。

このような遊技性を有する場合において、たとえば有利区間の１５００ゲームに近いときに小役Ｅ１に当選し、中段チェリーを表示すると、遊技者は、有利区間の上乗せを期待してしまう。そこで、本実施形態では、有利区間の開始から１４００ゲーム以上となった以降は、小役Ｅ１に当選しても、内部中での当選時と同様に、中段チェリーを表示させないようにするために、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。

【０１７３】

なお、小役Ｅ２当選時は、図１８に示すように、有利区間に関する決定を行わない。しかし、小役Ｅ２当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ４２を操作すると、中段チェリーが表示される場合がある。そこで、内部中や有利区間の開始から１４００ゲーム以上となったときに、中段チェリーが表示されると、遊技者に誤解を与えるおそれがあることから、この場合にも、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。

ただし、これに限らず、小役Ｅ２当選時は、そもそも有利区間に関する決定を行わないのであるから、上記のような指示機能の作動を行わず、中段チェリーを表示可能としてもよい。

【０１７４】

図１において、演出グループ番号選択手段６４は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板８０に送信するための番号を選択するものである。

条件装置の抽選を行った結果、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板８０に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板８０には送信しない。これにより、サブ制御基板８０側では、今回遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号を知ることができない。

【０１７５】

一方、メイン制御基板５０側では、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を予め定めておく。そして、条件装置の抽選後、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、今回遊技で選択された演出グループ番号を受信すると、その演出グループ番号に対応する演出を選択し、出力することが可能となる。

【０１７６】

図２１は、演出グループ番号テーブルを示す図である。

本実施形態では、図２１に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の演出グループ番号を備える。たとえば小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の当選に対応する演出グループ番号は、「５」と定められている。小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の当選に対応する演出グループ番号を、それぞれ「５」、「６」、「７」のように、異なるものとしてもよい。

【０１７７】

したがって、メイン制御基板５０は、条件装置の抽選の結果、小役Ａ、小役Ｂ群又は小役Ｃ群に当選すると、演出グループ番号として「５」を選択する。そして、選択した演出グループ番号「５」の情報をサブ制御基板８０に送信する。

サブ制御基板８０は、演出グループ番号が「５」であるという情報を受信すると、今回遊技では、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれかに当選したことを知ることができ

る。これにより、ベルの当選演出を出力することができる。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

本実施形態では、リール３１は、定速時は１分間で約８０回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ４２が操作されたときは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１を停止させるまでの時間が１９０ｍｓ以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からリール３１が停止するまでの最大移動コマ数が４コマに設定されている。

【０１８４】

たとえば図５において、左リール３１の１番の「リプレイ」が左下段（有効ライン上）に

位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、その４コマ先、すなわち５番の「ベルＢ」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、１番（ビタ止め）～５番（４コマスベリ）の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

【０１８５】

ただし、上記に限らず、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動コマ数を４コマに設定することも可能である。この場合には、たとえば、左リール３１の１番の「リプレイ」が左下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、その次の図柄、すなわち２番の「ブランク」から、その４コマ先の図柄である６番の「リプレイ」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、２番～６番の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

なお、以下の説明では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動コマ数を４コマとして説明する。

【０１８６】

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

【０１８７】

すなわち、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール３１を停止させるまでの間に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

【０１８８】

また逆に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ４２の押し順や、ストップスイッチ４２の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

【０１８９】

さらに、リール制御手段６５は、ストップスイッチ４２の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段６５は、遊技者によりストップスイッチ４２が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ４２のうち、いずれが操作されたかを検出する。

ストップスイッチ４２が操作されると、そのストップスイッチ４２が操作された旨の信号がリール制御手段６５に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段６５は、どのストップスイッチ４２が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行する。

【０１９０】

さらに、リール制御手段６５は、条件装置ごとに停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置に対する、リール３１の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば１番の図柄（左リール３１であれば「リプレイ」）が左下段（有効ライン上）を通過する瞬間にストップスイッチ４２が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何コマスベリで）、何番の図柄を左下段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【０１９１】

ここで、本実施形態における図柄配列について説明する。

まず、図５に示すように、すべてのリール３１において、「リプレイ」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、すべてのリール３１の「リプレイ」は、「ＰＢ＝１」配置である。

同様に、左リール３１では、「ベルＡ」又は「ベルＢ」のいずれか一方が５図柄間隔で４個配置されている。これにより、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

また、中リール３１では、「ベルＣ」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、中リール３１の「ベルＣ」は「ＰＢ＝１」配置である。

さらにまた、右リール３１では、「ベルＡ」又は「ベルＢ」いずれか一方が５図柄間隔で４個配置されている。これにより、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

【０１９２】

さらに、右リール３１において、「チェリー」は、５図柄間隔で４個配置されている。これにより、右リール３１の「チェリー」は、「ＰＢ＝１」配置である。

また、左リール３１には、「黒７」又は「スイカ」のいずれか一方が５図柄間隔で４個配置されている。これにより、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

同様に、中リール３１には、「青７」又は「チェリー」のいずれか一方が５図柄間隔で４個配置されている。これにより、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

さらに同様に、右リール３１には、「黒７」、「青７」、「ブランク」、又は「赤７」のいずれか１つが５図柄間隔で４個配置されている。これにより、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

【０１９３】

これに対し、左リール３１において、「チェリー」は、３番、８番、１３番に配置されているので、「ＰＢ＝１」配置ではない。

同様に、「スイカ」については、左及び中リール３１は「ＰＢ≠１」配置であり、右リール３１は「ＰＢ＝１」配置である。

【０１９４】

以下、各条件装置に対応する停止位置決定テーブルについて、上述した図１３～図１６に基づき、説明する。

最初に、入賞及びリプレイ条件装置当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。

非当選テーブルは、役の非当選時の遊技で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

まず、リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、左下段に「黒７」又は「スイカ」を停止させる（上述したように「ＰＢ＝１」）。この場合、左上段には「リプレイ」が停止する。

次に、中第二停止時には、中中段に「リプレイ」を停止させる。そして、右第三停止時

には「チェリー」を右上段に停止させる。この場合、右下段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「黒７／スイカ」－「リプレイ」－「チェリー」が停止して、リプレイ０２の入賞となる。さらに、「左上段」－「中中段」－「右下段」には、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止する。

【０１９８】

これに対し、リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「青７」又は「チェリー」を中中段に停止させる（「ＰＢ＝１」）。この場合、中上段には「リプレイ」が停止する。その後、左リール３１の停止時には左下段に「黒７」又は「スイカ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。このときは、上述したように、左上段には「リプレイ」が停止する。

また、右リール３１の停止時には、右上段に「リプレイ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ライン上に「黒７／スイカ」－「青７／チェリー」－「リプレイ」が停止して、リプレイ０１の入賞となる。さらに、「左上段」－「中上段」－「右上段」には、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止する。

【０１９９】

リプレイＢ１テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。

さらに、リプレイＢ２当選時のリプレイＢ２テーブル、リプレイＢ３当選時のリプレイＢ３テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ０２を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ０１を入賞させる。

【０２００】

リプレイＣ１テーブルは、リプレイＣ１当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）はリプレイ０１を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、リプレイ０３を有効ラインに停止させるように（図１３参照）、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０１】

まず、リプレイＣ１テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時にリプレイ０１を有効ラインに停止させる制御については、上記リプレイＢ１テーブルと同様であるので、説明を割愛する。

また、リプレイＣ１テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「リプレイ」を中中段に停止させる（「ＰＢ＝１」）。その後、左リール３１の停止時には左下段に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。この場合、左中段には「リプレイ」が停止する。また、右リール３１の停止時には、右上段に「スイカ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。この場合、右中段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「ベルＡ／ベルＢ」－「リプレイ」－「スイカ」が停止して、リプレイ０３の入賞となる。さらに、「左中段」－「中中段」－「右中段」には、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止する。

【０２０２】

リプレイＣ１テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。

さらにまた、リプレイＣ２当選時のリプレイＣ２テーブル、リプレイＣ３当選時のリプレイＣ３テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ０１を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ０３を入賞させる。

【０２０３】

リプレイＤテーブルは、リプレイＤ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０６を有効ラインに停止させるようにリール３１の停止位置を定めたものである。リプレイ０６は、「ＰＢ＝１」である。　また、リプレイＥテーブルは、リプレイＥ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０４又は０５を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めた

ものである。この場合には、「ＰＢ＝１」で、リプレイ０４又は０５のいずれかを停止させることができる。

【０２０４】

小役Ａテーブルは、小役Ａ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０１を有効ラインに停止させるようにリール３１の停止位置を定めたものである。小役０１の図柄の組合せは、「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」であり、全リール３１において「ＰＢ＝１」である。また、左下段に「黒７／スイカ」が停止すると、左中段には「ベルＡ／ベルＢ」が停止する。さらにまた右上段に「リプレイ」が停止すると、右中段には「ベルＡ／ベルＢ」が停止する。よって、小役０１の入賞時は、「左中段」－「中中段」－「右中段」に、「ベルＡ／ベルＢ」－「ベルＣ」－「ベルＡ／ベルＢ」が停止する。

【０２０５】

小役Ｂ１テーブルは、小役Ｂ１当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役０１を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる１枚役（小役Ｂ１当選時のときは、小役０３、１０、１１、１８、１９、２６のいずれか）を有効ラインに停止させるか、又はパターン図柄０１～０３のいずれかを停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２０６】

小役Ｂ１テーブルが用いられた遊技における左第一停止時（押し順正解時）は、小役Ａテーブルと同様であるので、説明を割愛する。

なお、以下の小役Ｂ２テーブル～小役Ｂ１２テーブルが用いられたときも、押し順正解時には、小役Ａテーブルと同様の停止制御を行う。

これにより、小役Ａ当選時、及び小役Ｂ群当選時における押し順正解時は、常に、小役０１が入賞し、かつ、「左中段」－「中中段」－「右中段」に、「ベルＡ／ベルＢ」－「ベルＣ」－「ベルＡ／ベルＢ」が停止する。よって、指示機能を作動させない遊技において小役０１が入賞しても、小役Ａの当選であるのか、又は小役Ｂ群当選時の押し順正解時であるのかは、遊技者にはわからない。

【０２０７】

また、有利区間中においても、小役Ａ当選時には、上述したようにダミーで指示機能を作動させれば、小役Ａの当選であるのか、小役Ｂ群の当選であるのかは、遊技者にはわからない。

上述したように、本実施形態では、小役Ａの当選置数には設定差を有することから、小役Ａの入賞回数をカウントすることにより、設定値を推測することが可能となる。しかし、小役Ａ当選時と小役Ｂ群当選時の押し順正解時とで、停止出目を同一にしておけば、小役Ａの入賞回数のみをカウントすることはできなくなるので、設定値を推測することができなくなる。

【０２０８】

また、小役Ｂ１テーブルが用いられた遊技において、より具体的には、以下のような停止制御を実行する。

まず、小役Ｂ１当選時は、図１４に示すように、小役０１、０３、１０、１１、１８、１９、２６の７個の当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。

小役０１：「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」（９枚）

小役０３：「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」（１枚）

小役１０：「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」（１枚）

小役１１：「ベルＣ」－「ベルＡ」－「青７」（１枚）

小役１８：「赤７」－「ベルＢ」－「赤７」（１枚）　小役１９：「ベルＣ」－「青７」－「ベルＡ」（１枚）

小役２６：「赤７」－「赤７」－「ベルＢ」（１枚）

【０２０９】

そして、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール３１の停止制御として、以下の方法が挙げられる。

第１優先として、当選している図柄の組合せを構成する（当該リール３１の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール３１を停止させる。

【０２１０】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第１優先を採用することができないとき）は、第２優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール３１を停止制御する。

ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール３１の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。このため、小役Ｂ群当選時においては、小役０１が払出し枚数の最も多い（９枚の）図柄の組合せに相当する。

一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール３１の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【０２１１】

たとえば、小役Ｂ１に当選し、中第一停止であるとき、当選している役に係る中リール３１のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。当選している小役の中リール３１の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは１本であるので、１種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

【０２１２】

したがって、小役Ｂ群当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール３１を停止制御する。そして本実施形態では、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール３１を停止制御する。個数優先によりリールを停止制御すると、小役０１（９枚役）は入賞せずに１枚役が入賞可能となるように（取りこぼす場合を有するように）構成されている。

このように、特定の押し順（本実施形態における正解押し順）では枚数優先を行い、他の押し順（本実施形態における不正解押し順）では個数優先を行う等、ストップスイッチ４２の操作態様に応じて枚数優先又は個数優先を行う。

【０２１３】

上記の例において、中第一停止時（押し順不正解時）に個数優先を行うときは、「ベルＡ」又は「ベルＢ」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ２個となって最大となる。たとえば中リール３１の停止時に「ベルＡ」を有効ラインに停止させれば、小役０３又は１１が入賞可能となる。中リール３１の「ベルＡ」又は「ベルＢ」は、２図柄合算で「ＰＢ＝１」であるので、中リール３１の停止時には、常に「ベルＡ」又は「ベルＢ」のいずれかを停止させることができる。

ここで、中リール３１の停止時に、「ベルＡ」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役０３又は１１が入賞可能となる。

【０２１４】

次に、左リール３１を停止させるときは、「ベルＡ」又は「ベルＣ」を有効ラインに停止させることを優先する。図５に示すように、左リール３１において、「ベルＡ」は１５番及び０番に配置されており、「ベルＣ」は、１８番に配置されている。このため、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の左リール３１の図柄が１１番～１９番及び０番であるときは、「ベルＡ」又は「ベルＣ」を有効ラインに停止させることができ、１番～１０番であるときは、「ベルＡ」又は「ベルＣ」を有効ラインに停止させることができない。

【０２１５】

よって、無作為に（特定の図柄を狙わずに）左リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＡ」又は「ベルＣ」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「ベルＣ」を停止させることなく「ベルＡ」を停止させることができるため、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の左リール３１の図柄が１１番～１９番及び０番であると

きは、常に「ベルＡ」を有効ラインに停止させる。

なお、このように、「ベルＣ」を停止させずに「ベルＡ」を停止させるのは、第三停止時に当選役のとりこぼしとなったときは、後述するパターン図柄を表示できるようにするためである（左リール３１の停止時に「ベルＣ」を停止させるとパターン図柄を表示できないためである）。

【０２１６】

一方、左リール３１の停止時に「ベルＡ」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図１２に示すように、中リール３１の図柄が「ベルＡ」であるパターン図柄のうち、左リール３１の図柄は、「黒７」又は「スイカ」である。左リール３１の「黒７」又は「スイカ」は、２図柄合算で「ＰＢ＝１」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

【０２１７】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「回転中」となるか、又は「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」となる。

さらに、右第三停止前に、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「回転中」であるときは、右リール３１の停止時に、有効ラインに「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。図５に示すように、「ベルＡ」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ４２を操作した瞬間の有効ラインの図柄が４番～１３番の範囲であれば「ベルＡ」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルＡ」を停止させることができない。よって、無作為に右リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＡ」が有効ラインに停止する。右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」を停止させたときは、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」となり、小役０３の入賞となる。

【０２１８】

一方、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「回転中」である場合において、右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「チェリー」となり、パターン図柄０３が停止する。

また、「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」の場合において、右リール３１の停止時には、有効ラインに「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「ベルＡ／ベルＢ」となり、パターン図柄０１が停止する。

【０２１９】

次に、小役Ｂ１当選時の中第一停止時（押し順不正解時）に、有効ラインに「ベルＢ」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役１０又は１８が入賞可能となる。

次に、左リール３１を停止させるときは、小役１０又は１８に係る図柄である「ベルＢ」又は「赤７」を有効ラインに停止させることを優先する。図５に示すように、左リール３１において、「ベルＢ」は５番及び１０番に配置されており、「赤７」は、７番に配置されている。このため、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の左リール３１の図柄が１番～１０番であるときは、「ベルＢ」又は「赤７」を有効ラインに停止させることができ、それ以外であるときは、「ベルＢ」又は「赤７」を有効ラインに停止させることができない。

【０２２０】

よって、無作為に（特定の図柄を狙わずに）に左リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＢ」又は「赤７」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「赤７」を停止させることなく「ベルＢ」を停止させることができるため、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の左リール３１の図柄が１番～１０番であるときは、常に「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。

【０２２１】

一方、左リール３１の停止時に「ベルＢ」を有効ラインに停止させることができないと

きは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図１２に示すように、中リール３１の図柄が「ベルＢ」であるパターン図柄は、「黒７」又は「スイカ」である。左リール３１の「黒７」又は「スイカ」は、２図柄合算で「ＰＢ＝１」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

【０２２２】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」となるか、又は「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」となる。

さらに、右第三停止前に、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」であるときは、右リール３１の停止時に、有効ラインに「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。図５に示すように、「ベルＢ」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ４２を操作した瞬間の有効ラインの図柄が１４番～１８番、又は１９番～３番の範囲であれば「ベルＢ」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルＢ」を停止させることができない。よって、無作為に右リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＢ」が有効ラインに停止する。右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＢ」を停止させたときは、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」となり、小役１０の入賞となる。

【０２２３】

一方、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」である場合において、右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「チェリー」となり、パターン図柄０３が停止する。

また、「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」の場合において、右リール３１の停止時には、有効ラインに「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「ベルＡ／ベルＢ」となり、パターン図柄０１が停止する。

【０２２４】

以上より、小役Ｂ１当選時における中第一停止時に、中リール３１は、「ＰＢ＝１」で１枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール３１は、いずれも「１／２」の確率で１枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、１枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役Ｂ１当選時における中第一停止時（押し順不正解時）は、

１枚役：１／４の確率で入賞

パターン図柄：３／４の確率で停止

となる。

さらに、１枚役の入賞時には、

「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」（小役０３）

「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」（小役１０）

のいずれかとなる。

【０２２５】

次に、小役Ｂ１当選時において、右第一停止時の場合について説明する。右リール３１の停止時に個数優先を行うときは、「ベルＡ」又は「ベルＢ」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ２個となって最大となる。たとえば右リール３１の停止時に「ベルＡ」を有効ラインに停止させれば、小役０３又は１９が入賞可能となる。右リール３１の「ベルＡ」又は「ベルＢ」は、２図柄合算で「ＰＢ＝１」であるので、右リール３１の停止時には、常に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させることができる。

まず、右リール３１の停止時に、有効ラインに「ベルＡ」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役０３又は１９が入賞可能となる。

【０２２６】

次に、左リール３１を停止させるときは、小役０３又は１９に係る図柄である「ベルＡ

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

【０２２７】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＡ」であるか、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」となる。

さらに、中第三停止前に、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＡ」である場合において、中リール３１の停止時に、有効ラインに「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。図５に示すように、「ベルＡ」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ４２を操作した瞬間の有効ラインの図柄が５番～１４番の範囲であれば「ベルＡ」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルＡ」を停止させることができない。よって、無作為に中リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＡ」が有効ラインに停止する。中リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」を停止させたときは、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」となり、小役０３の入賞となる。

【０２２８】

一方、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＡ」である場合において、中リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」を停止させることができないときは、「青７」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（２図柄合算で「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄０２が停止する。

また、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」の場合において、中リール３１の停止時には、有効ラインに「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄０１が停止する。

【０２２９】

また、右リール３１の第一停止時に、有効ラインに「ベルＢ」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役１０又は２６が入賞可能となる。

次に、左リール３１を停止させるときは、小役１０又は２６に係る図柄である「ベルＢ」又は「赤７」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、「ベルＢ」の停止を優先する。「ベルＢ」は、「１／２」の確率で停止させることができる。また、「ベルＢ」を停止させることができないときは、「黒７」又は「スイカ」を停止させる（２図柄合算で「ＰＢ＝１」）。

【０２３０】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＢ」であるか、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」となる。

さらに、中第三停止前に、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＢ」である場合において、中リール３１の停止時に、有効ラインに「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。ここで、無作為に中リール３１を停止させたときは、「１／２」の確率で、「ベルＢ」が有効ラインに停止する。中リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＢ」を停止させたときは、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」となり、小役１０の入賞となる。

【０２３１】

一方、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＢ」である場合において、中リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる（２図柄合算で「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄０２が停止する。

また、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」の場合において、中リール３１の停止時には、有効ラインに「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる（「ＰＢ＝１」）。これにより、有効ラインには、パターン図柄０１が停止する。

【０２３２】

以上より、小役Ｂ１当選時における右第一停止時に、右リール３１は、「ＰＢ＝１」で

１枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール３１は、いずれも「１／２」の確率で１枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、１枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役Ｂ１当選時における右第一停止時（押し順不正解時）は、

１枚役：１／４の確率で入賞

パターン図柄：３／４の確率で停止

となる。

さらに、１枚役の入賞時には、

「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」（小役０３）

「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」（小役１０）

のいずれかとなる。

この入賞率及びパターン図柄の停止率は、中第一停止時と同様である。

よって、小役Ｂ１当選時に、左第一停止時（押し順正解時）には、「ＰＢ＝１」で小役０１が入賞する。一方、中又は右第一停止時（押し順不正解時）には、いずれも、「１／４」の確率で１枚役が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。

【０２３３】

小役Ｂ２当選時についても、小役Ｂ１当選時と同様に、小役Ｂ２テーブルが設けられている。小役Ｂ２当選時に含まれる当選役は、

小役０１：「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」（９枚）

小役０４：「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」（１枚）

小役０９：「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（１枚）

小役１２：「ベルＣ」－「ベルＡ」－「赤７」（１枚）

小役１７：「赤７」－「ベルＢ」－「青７」（１枚）

小役２０：「ベルＣ」－「青７」－「ベルＢ」（１枚）

小役２５：「赤７」－「赤７」－「ベルＡ」（１枚）

である。

【０２３４】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役０１を入賞させる。

次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。

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

【０２３５】

「ベルＡ」－「ベルＡ」－「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０４の入賞となる。また、右停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。

一方、「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２３６】

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

【０２３７】
「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０９の入賞となる。また、右停止時に「ベルＡ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２３８】
次に、小役Ｂ２当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。
まず、右第一停止時に「ベルＡ」を停止させたとき、左停止時は、「ベルＢ」又は「赤７」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「赤７」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止可能であるので、「赤７」を停止させずに「ベルＢ」を停止させる。また、「ベルＢ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＡ」、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」のいずれかとなる。
【０２３９】
「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＡ」であるときは、中停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０９の入賞となる。また、中停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」となったときに、中停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２４０】
次に、右第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、「ベルＣ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止可能であるので、「ベルＣ」を停止させずに「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＢ」、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」のいずれかとなる。
【０２４１】
「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＢ」であるときは、中停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０４の入賞となる。また、中停止時に「ベルＡ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」となったときは、中停止時に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２４２】
以上より、小役Ｂ２当選時において、押し順不正解時には、
１枚役：１／４の確率で入賞
パターン図柄：３／４の確率で停止
となる。
さらに、１枚役の入賞時には、
「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」（小役０４）
「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（小役０９）
のいずれかとなる。
【０２４３】
小役Ｂ３当選時についても、小役Ｂ１当選時と同様に、小役Ｂ３テーブルが設けられている。小役Ｂ３当選時に含まれる当選役は、
小役０１：「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」（９枚）

小役０５：「ベルＡ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（１枚）
小役０８：「ベルＢ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」（１枚）
小役１３：「ベルＣ」－「ベルＢ」－「青７」（１枚）
小役１６：「赤７」－「ベルＡ」－「赤７」（１枚）
小役２１：「ベルＣ」－「赤７」－「ベルＡ」（１枚）
小役２４：「赤７」－「青７」－「ベルＢ」（１枚）
である。

【０２４４】
そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役０１を入賞させる。
次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。
まず、中第一停止時に「ベルＡ」を停止させたとき、左停止時は、「ベルＢ」又は「赤７」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「赤７」を停止させずに「ベルＢ」を停止させる。また、「ベルＢ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＢ」－「ベルＡ」－「回転中」又は「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」のいずれかとなる。

【０２４５】
「ベルＢ」－「ベルＡ」－「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０８の入賞となる。また、右停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２４６】
次に、中第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＣ」を停止させずに「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」－「ベルＢ」－「回転中」、又は「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」のいずれかとなる。

【０２４７】
「ベルＡ」－「ベルＢ」－「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０５の入賞となる。また、右停止時に「ベルＡ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２４８】
次に、小役Ｂ２当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。
まず、右第一停止時に「ベルＡ」を停止させたとき、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＡ」、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」のいずれかとなる。

【０２４９】
「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＡ」であるときは、中停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０５の入賞となる。また、中停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」となったときに、中停止時に、「ベ

ルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２５０】

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

【０２５１】

「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＢ」であるときは、中停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０８の入賞となる。また、中停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。

一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」となったときは、中停止時に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２５２】

以上より、小役Ｂ３当選時において、押し順不正解時には、

１枚役：１／４の確率で入賞

パターン図柄：３／４の確率で停止

となる。

さらに、１枚役の入賞時には、

「ベルＡ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（小役０５）

「ベルＢ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」（小役０８）

のいずれかとなる。

【０２５３】

小役Ｂ４当選時についても、小役Ｂ１当選時と同様に、小役Ｂ４テーブルが設けられている。小役Ｂ４当選時に含まれる当選役は、

小役０１：「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」（９枚）

小役０６：「ベルＡ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」（１枚）

小役０７：「ベルＢ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」（１枚）

小役１４：「ベルＣ」－「ベルＢ」－「赤７」（１枚）

小役１５：「赤７」－「ベルＡ」－「青７」（１枚）

小役２２：「ベルＣ」－「赤７」－「ベルＢ」（１枚）

小役２３：「赤７」－「青７」－「ベルＡ」（１枚）

である。

【０２５４】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役０１を入賞させる。

次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。

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

【０２５５】

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

一方、「黒７／スイカ」－「ベルＡ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。

【０２５６】
次に、中第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」－「ベルＢ」－「回転中」、又は「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」のいずれかとなる。
【０２５７】
「ベルＡ」－「ベルＢ」－「回転中」であるときは、右停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０６の入賞となる。また、右停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０３が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「ベルＢ」－「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２５８】
次に、小役Ｂ４当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。
まず、右第一停止時に「ベルＡ」を停止させたとき、左停止時は、「ベルＢ」又は「赤７」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＢ」を停止させる。また、「ベルＢ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＡ」、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」のいずれかとなる。
【０２５９】
「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＡ」であるときは、中停止時には「ベルＡ」を停止可能であるときは「ベルＡ」を停止させる。これにより、小役０７の入賞となる。また、中停止時に「ベルＡ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＡ」となったときに、中停止時に、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２６０】
次に、右第一停止時に「ベルＢ」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルＡ」又は「ベルＣ」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルＡ」を停止させる。また、「ベルＡ」を停止させることができないときは、「黒７／スイカ」を停止させる。よって、「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＢ」、又は「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」のいずれかとなる。
【０２６１】
「ベルＡ」－「回転中」－「ベルＢ」であるときは、中停止時には「ベルＢ」を停止可能であるときは「ベルＢ」を停止させる。これにより、小役０６の入賞となる。また、中停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「青７／チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄０２が停止する。
一方、「黒７／スイカ」－「回転中」－「ベルＢ」となったときは、中停止時に「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。これにより、パターン図柄０１が停止する。
【０２６２】
以上より、小役Ｂ４当選時において、押し順不正解時には、
１枚役：１／４の確率で入賞
パターン図柄：３／４の確率で停止
となる。
さらに、１枚役の入賞時には、　「ベルＡ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」（小役０６）
「ベルＢ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」（小役０７）
のいずれかとなる。
【０２６３】

以下、小役Ｂ５～Ｂ１２当選時におけるそれぞれの小役Ｂ５テーブル～小役Ｂ１２テーブルについては、詳細な説明を割愛し、その概要のみを説明する。

小役Ｂ５当選時に用いられる小役Ｂ５テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０３又は小役１０が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ１当選時と同様である。

また、小役Ｂ６当選時に用いられる小役Ｂ６テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０４又は小役０９が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ２当選時と同様である。

【０２６４】

さらにまた、小役Ｂ７当選時に用いられる小役Ｂ７テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０５又は小役０８が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ３当選時と同様である。

さらに、小役Ｂ８当選時に用いられる小役Ｂ８テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０６又は小役０７が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ４当選時と同様である。

【０２６５】

小役Ｂ９当選時に用いられる小役Ｂ９テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０３又は小役１０が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ１当選時と同様である。

また、小役Ｂ１０当選時に用いられる小役Ｂ１０テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０４又は小役０９が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ２当選時と同様である。

【０２６６】

さらにまた、小役Ｂ１１当選時に用いられる小役Ｂ１１テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０５又は小役０８が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ３当選時と同様である。

さらに、小役Ｂ１２当選時に用いられる小役Ｂ１２テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役０１が入賞し、押し順不正解時には「１／４」の確率で小役０６又は小役０７が入賞し、「３／４」の確率でパターン図柄が停止する。すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役Ｂ４当選時と同様である。

【０２６７】

以上より明らかであるが、小役Ｂ群の当選時における押し順不正解時において、入賞可能となる１枚役は、小役０３～小役１０である。したがって、各条件装置に含まれる上記以外の小役は入賞しない。このように設定したのは、後述する小役Ｃ群当選時に入賞可能となる１枚役と関係する。

【０２６８】

小役Ｃ１テーブルは、小役Ｃ１当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役０２を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる１枚役（小役Ｃ１当選時のときは、小役０３～１０のいずれか）を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

【０２６９】

小役Ｃ１（後述する小役Ｃ２及びＣ３も同様）当選時において、押し順正解時には、小

役Ｂ群当選時と同様に、枚数優先により、小役０２（３枚役）を入賞させるように制御する。小役０２に対応する図柄の組合せは、図７に示すように、「ベルＡ／ベルＢ」－「青７／チェリー」－「スイカ」であり、全リール３１で「ＰＢ＝１」である。よって、押し順正解時には常に小役０２を入賞させることができる。

【０２７０】

また、小役Ｃ１当選時において、押し順不正解時（中又は右第一停止時）には、個数優先により、１枚役（小役０３～１０）を入賞させるように制御する。ここで、小役０３～１０の図柄の組合せは、図８に示すように、各リール３１ともに、「ベルＡ」又は「ベルＢ」の図柄の組合せである。さらに、小役０３～１０の図柄の組合せのうち、いずれのリール３１でも、「ベルＡ」が４個、「ベルＢ」が４個であり、「ベルＡ」又は「ベルＢ」のいずれを停止させても個数優先の条件を満たす。特に、小役Ｃ２及び小役Ｃ３当選時には、それぞれ小役２１及び小役２２を含むが、これらの小役が当選役に含まれても、個数優先となる図柄の種類に変化はない。また、すべてのリール３１において、「ベルＡ」又は「ベルＢ」は、２図柄合算で「ＰＢ＝１」である。よって、常に、小役０３～１０のいずれかを入賞させることができる。

【０２７１】

以上より、小役Ｃ１当選時において、押し順正解時は小役０２（３枚役）が入賞し（「ＰＢ＝１」）、押し順不正解時は小役０３～１０のいずれか（１枚役）が入賞し（「ＰＢ＝１」）、小役Ｂ群当選時のようなとりこぼし（パターン図柄の停止）は発生しない。

【０２７２】

小役Ｃ２当選時及び小役Ｃ３当選時にそれぞれ用いられる小役Ｃ２テーブル、及び小役Ｃ３テーブルについても、小役Ｃ１テーブルと同様である。図１６に示すように、小役Ｃ２当選時は中第一停止が正解押し順となり、小役Ｃ３当選時は右第一停止が正解押し順となる。小役０２、又は小役０３～１０を入賞させる停止制御については小役Ｃ１当選時と同様であるので、説明を割愛する。

【０２７３】

よって、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時に停止可能となる１枚役（小役０３～１０）と、小役Ｃ群当選時の押し順不正解時に停止可能となる１枚役（小役０３～１０）は、同一となる。これにより、小役０３～１０の入賞を見ただけでは、当該遊技で小役Ｂ群又は小役Ｃ群のいずれに当選したかを判断することができないようになっている。

【０２７４】

小役Ｄテーブルは、小役Ｄ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において小役３５を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。小役Ｄテーブルでは、ストップスイッチ４２の押し順は関係しない。小役３５の図柄の組合せは、図９に示すように、「スイカ」揃いである。「スイカ」は、左及び中リール３１では「ＰＢ≠１」配置、右リール３１では「ＰＢ＝１」配置である。したがって、小役Ｄテーブルが用いられた遊技において、左及び中リール３１では、「スイカ」が有効ラインに停止するタイミングでストップスイッチ４２を操作すれば「スイカ」が有効ラインに停止するが、「スイカ」が有効ラインに停止しないタイミングでストップスイッチ４２を操作したときは「スイカ」は有効ラインに停止せず、小役３５のとりこぼしとなる。

【０２７５】

小役Ｅ１テーブルは、小役Ｅ１当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、小役３６又は３８を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。ここで、図１６に示すように、左又は中第一停止でストップスイッチ４２が操作されたときは、いわゆる中段チェリーの停止形となるように（左中段に「チェリー」が停止するように）リール３１の停止位置を定めている。これに対し、右第一停止でストップスイッチ４２が操作されたときは、中段チェリーが停止しないように、リール３１の停止位置を定めている。

【０２７６】

なお、小役Ｅ１の当選には、小役３６及び３８を含む（さらに、後述する小役Ｅ２当選

時には小役３７を含む）が、これらの小役はいずれも２枚役であるので、上述した個数／枚数優先は適用されず、予め定めた任意の停止制御によってリール３１を停止させることができる。このため、左又は中第一停止時には小役３６の入賞を優先するように制御し、右第一停止時には小役３８の入賞を優先するように制御する。

【０２７７】

図５において、左リール３１の「チェリー」は、３番、８番、１３番である（「ＰＢ≠１」）。そして、左中段に「チェリー」を停止させたとき、左下段である有効ラインには、「ブランク」又は「赤７」が停止する。よって、この場合には、左リール３１については小役３６に係る図柄を停止させたこととなる。

【０２７８】

たとえば、左第一停止時に７番の「赤７」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」停止）は、中リール３１の停止時は「青７」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ（「ＰＢ＝１」）、右リール３１の停止時は、「黒７」、「青７」、「赤７」、又は「ブランク」のいずれか（４図柄合算で「ＰＢ＝１」）を有効ラインに停止させる。これにより、小役３６の入賞となる。

また、左リール３１の停止時に２番又は１２番の「ブランク」を左下段に停止させたとき（左中段に「チェリー」停止）についても、上記と同様に、中リール３１の停止時は「青７」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ、右リール３１の停止時は、「黒７」、「青７」、「赤７」、又は「ブランク」のいずれかを有効ラインに停止させる。これにより、小役３６の入賞となる。

【０２７９】

中第一停止時についても上記と同様に停止制御する。したがって、中及び右リール３１は「ＰＢ＝１」で小役３６に係る図柄が停止し、左リール３１については、「赤７」又は「ブランク」が停止する場合と停止しない場合とを有する（「ＰＢ≠１」）。

ただし、左又は中第一停止時に、左下段に「赤７」又は「ブランク」を停止させることができないときは、「ベルＡ」又は「ベルＢ」を停止させる。「ベルＡ」又は「ベルＢ」については「ＰＢ＝１」で停止させることができる。この場合の停止形は、「ベルＡ／ベルＢ」－「青７／チェリー」－「黒７／青７／赤７／ブランク」となり、小役３８が入賞する。

【０２８０】

一方、小役Ｅ１テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時は、小役３８の入賞を優先させる。したがって、この場合には、「ベルＡ／ベルＢ」－「青７／チェリー」－「黒７／青７／赤７／ブランク」が停止し、小役３８が「ＰＢ＝１」で入賞する。

さらに、右第一停止時には、左リール３１の停止時に左中段に「チェリー」が停止可能であっても、左中段に「チェリー」を停止させずに、左下段に「ベルＡ」又は「ベルＢ」（この場合には左中段に「チェリー」非停止）を停止させる。

【０２８１】

小役Ｅ２テーブルは、小役Ｅ１当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、小役３６又は３８（あるいは、小役３７）を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

したがって、小役Ｅ２テーブルは、小役Ｅ１テーブルと同一の停止制御を行うことが可能であるので、同一の停止位置決定テーブルを用いることが可能である。

【０２８２】

あるいは、左第一停止の場合において、左下段に「赤７」又は「ブランク」を停止させることができたとき（中段チェリー停止時）に限り、中リール３１については「リプレイ」を有効ラインに停止させ（「ＰＢ＝１」）、右リール３１については「黒７」、「青７」、「赤７」、又は「ブランク」のいずれかを停止させるようにしてもよい。これにより、小役３７が入賞する。仮に、このように停止制御すれば、中段チェリー停止時に、小役Ｅ１当選時であるか、小役Ｅ２当選時であるかを判別することが可能な停止制御となる。

【０２８３】

小役Ｆテーブルは、小役Ｆ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、小役０１～３９のいずれかを有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。

本実施形態では、小役Ｆは、１ＢＢ作動中にのみ抽選される。

また、小役Ｆテーブルは、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、枚数優先により停止制御を行う。これにより、常に小役３９を入賞させる。なお、左リール３１では、「チェリー」又は「ベルＣ」の２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置であるので、小役３９は「ＰＢ＝１」で入賞する。

【０２８４】

小役Ｇテーブルは、小役Ｇ当選時の遊技で用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、小役４０を有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めたものである。小役４０は、全リール３１について「ＰＢ＝１」配置の図柄の組合せからなるので、当該遊技では常に小役４０を入賞させることができる。

【０２８５】

１ＢＢＡテーブルは、役物条件装置番号「１」当選（１ＢＢＡ単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に１ＢＢＡに当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、１ＢＢＡに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、１ＢＢＡ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

１ＢＢＡの図柄は、すべてのリール３１で「赤７」であるので（ＰＢ≠１）、目押しをしないと「赤７」を有効ラインに停止させることができない。

【０２８６】

同様に、１ＢＢＢテーブルは、役物条件装置番号「２」当選（１ＢＢＢ単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に１ＢＢＢに当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、１ＢＢＢに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、１ＢＢＢ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

１ＢＢＢの図柄は、１ＢＢＡと同様に全リール３１ともに「ＰＢ≠１」であるので、目押しをしないと「赤７」及び「黒７」を有効ラインに停止させることができない。

【０２８７】

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

【０２８８】

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

また第２に、当選している１ＢＢ及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している１ＢＢの図柄を有効ラインに停止させることを優先する（上記とは逆の）停止制御が挙げられる。

【０２８９】

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

【０２９０】

なお、１ＢＢ（「ＰＢ≠１」）と、「ＰＢ＝１」の小役又はリプレイとが重複当選したとき（同時に当選しているとき）は、当選した１ＢＢの図柄と、小役又はリプレイの図柄との双方を有効ラインに停止させる制御を行う必要はなく、「ＰＢ＝１」の小役又はリプレイの図柄のみを有効ラインに停止させるように制御することも可能である。したがって、小役Ｅ１及びＥ２は、「ＰＢ＝１」であるので、本実施形態の１ＢＢＡ及び小役Ｅ１の重複当選時や、１ＢＢＢ及び小役Ｅ２重複当選時は、それぞれ小役Ｅ１又はＥ２のみを入賞させる停止制御を実行することも可能である。

【０２９１】

説明を図１に戻す。

入賞判定手段６６は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（いずれかの役が入賞したか否か）を判断するものである。入賞判定手段６６は、たとえばモータ３２の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

【０２９２】

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

【０２９３】

ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、全リール３１の停止時に、ＲＴの移行条件を満たすか否かを判断し、ＲＴの移行条件を満たすと判断したときは、ＲＴの移行を行うように制御するものである。

図２２は、本実施形態におけるＲＴ移行図を示す図である。本実施形態のＲＴは、上述したように、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ４、１ＢＢＡ作動（１ＢＢＡ遊技）、１ＢＢＢ作動（１ＢＢＢ遊技）を備える。そして、図１７及び図１８で示したように、ＲＴごとに、抽選される条件装置の種類（数）やその当選確率が異なっている。

【０２９４】

本実施形態において、ＲＴの移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又はＲＴ移行役の入賞時、すなわち全停時（すべてのリール３１の停止時）に設定されている。したがって、たとえばＲＴ１中に、全リール３１の停止時にパターン図柄が停止したときは、当該全停時にＲＴがＲＴ１からＲＴ２に移行する。なお、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３からＲＴ４への移行は、１ＢＢの当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、１ＢＢに当選した遊技において１ＢＢが入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、１ＢＢに当選した遊技において１ＢＢが入賞しなかったことに基づいてＲＴ４に移行する。

【０２９５】

非内部中遊技は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３に相当する。また、内部中遊技は、ＲＴ４に相当する。

また、有利区間中は、スロットマシン１０側の制御として基本的にＲＴ３に滞在させるように制御するが、遊技者のストップスイッチ４２の押し順ミス等が発生したときは、ＲＴ２に滞在する場合もある。１回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の場合は、ＲＴ３に滞在させなくてもよい。すなわち、ＲＴ２において、１回の指示機能作動遊技（小役Ｃ群、リプレイＢ群、リプレイＣ群に当選した遊技を除く）を行い、有利区間を終了してもよい。もちろん、基本的にＲＴ３に滞在させるようにしてもよい。

【０２９６】

非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３の非内部中遊技では、役物条件装置の抽選が行われる。そして、これらのＲＴにおいて１ＢＢに当選し、１ＢＢが入賞しなかったときは、ＲＴ制御手段

６８は、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当するＲＴ４に移行する。
また、１ＢＢに当選した遊技で１ＢＢが入賞したときは、今回遊技の全停時に１ＢＢＡ又は１ＢＢＢの作動を開始するため、この場合にはＲＴ４（内部中遊技）を経由しない。
【０２９７】
ＲＴ４は、当選した１ＢＢが入賞するまで継続される。ＲＴ制御手段６８は、ＲＴ４において１ＢＢＡ又は１ＢＢＢが入賞したと判断したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、それぞれ１ＢＢＡ作動（１ＢＢＡ遊技）又は１ＢＢＢ作動（１ＢＢＢ遊技）に移行する。
１ＢＢＡ作動中になると、１ＢＢＡの作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、１ＢＢＡの作動終了条件は、払出し枚数が１５０枚を超えたことに設定されている。
【０２９８】
ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、１ＢＢＡ作動中には、１５０枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、１５０枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、１ＢＢＡ作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非ＲＴに移行するように制御する。
【０２９９】
１ＢＢＢ作動についても上記と同様である。１ＢＢＢ作動中に移行すると、１ＢＢＢの作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、１ＢＢＢ作動の終了条件は、２００枚を超えるメダルの払出しに設定されている。
ＲＴ制御手段６８は、毎遊技、２００枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、２００枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、１ＢＢＢの作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、ＲＴ１に移行するように制御する。
【０３００】
なお、１ＢＢ作動中の１５０枚や２００枚のカウントには、リプレイは含まれない。図１７に示すように、１ＢＢ作動中は、リプレイＤに当選する場合があるが、リプレイの入賞時における自動ベットは、払出し枚数にはカウントしない。このため、リプレイＤに当選するほど、１ＢＢ作動中の遊技回数は増加する。特に本実施形態では、図１７に示すように、１ＢＢＡ作動中のリプレイＤの当選確率は、１ＢＢＢ作動中の１０倍に設定されているので、１ＢＢＡ作動中の遊技回数の期待値は、１ＢＢＢ作動中の遊技回数の期待値よりも多くなる。
【０３０１】
１ＢＢＡ及び１ＢＢＢの作動中は、上述したように、ＲＢの連続作動となる。ＲＢは、２回の役の入賞又は２遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、ＲＢを作動させる。
また、図１８に示すように、１ＢＢＡ作動中における小役Ｅ２の当選確率は、設定１よりも設定６の方が高く設定されている。小役Ｅ２に当選し、小役３６又は３８が入賞したときの払出し枚数は、２枚である。これにより、設定６の方が、設定１よりも、１ＢＢＡ作動中に終了条件（１５０枚を超えること）に到達するまでの遊技回数が多くなる。よって、有利区間中の１ＢＢＡ作動中は、設定６の方が設定１よりもリプレイＤに当選する期待値が高くなるので、有利区間が上乗せされる確率が高くなる。この点についての詳細は、後述する有利区間の制御において説明する。
【０３０２】
ＲＷＭ５３の初期化時は、非ＲＴから遊技を開始する。ただし、これに限らず、ＲＷＭ５３を初期化した場合であっても、ＲＴを維持するようにしてもよい。ここで、たとえば１ＢＢの当選を持ち越しているときにＲＷＭ５３を初期化したときは、１ＢＢの当選についても維持される（持ち越される）。
【０３０３】
ＲＴ制御手段６８は、非ＲＴでは、パターン図柄が表示されるまで非ＲＴを継続する。非ＲＴでは、小役Ｂ群が抽選され、小役Ｂ群のいずれかに当選し、当選小役を取りこぼす

と、パターン図柄が表示される。ＲＴ制御手段６８は、非ＲＴにおいてパターン図柄が表示されたときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ２に移行する。

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

【０３０４】

ＲＴ２は、通常区間では最も滞在率が高くなるＲＴである。ＲＴ２では、リプレイＢ群に当選し、リプレイ０２が入賞したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ３に移行する。

一方、ＲＴ３では、パターン図柄が表示されるか、又はリプレイＣ群に当選し、リプレイ０３が入賞するまで継続される。ＲＴ３において、パターン図柄が表示されたとき又はリプレイ０３が入賞したときは、ＲＴの移行条件を満たすと判断し、次回遊技からＲＴ２に移行する。

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

一方、有利区間に移行することに決定した遊技がＲＴ２であるときは、上記のような指示機能を作動させつつ、リプレイＢ群当選時に、指示機能を作動させることにより、リプレイ０２を入賞させる正解押し順を表示し、ＲＴ３に移行するように制御する。

また、非ＲＴ又はＲＴ１であるときに有利区間に移行することに決定したときは、非ＲＴやＲＴ１中であっても有利区間には移行するが、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役Ｂ群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、非ＲＴやＲＴ１においてパターン図柄が表示され、ＲＴ２に移行したときは、上述と同様に指示機能を作動させる。

【０３０８】

有利区間制御手段６９は、通常区間から有利区間への移行（待機区間を含む）、有利区間を終了するか否かの判断、有利区間中の上乗せ、指示機能の作動制御等を実行する手段である。

まず、有利区間制御手段６９は、通常区間かつ非内部中遊技では、有利区間に移行するか否かを決定する。

また、有利区間制御手段６９は、有利区間かつ非内部中遊技では、有利区間の遊技回数を上乗せするか否かを決定する。

【０３０９】

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

【０３１０】

また、上述したように、役抽選結果（当選した条件装置）に応じて有利区間への移行を

決定する場合、設定差を有する条件装置の当選を条件にすることはできない。
そこで、本実施形態では、図１７で示したように、設定共通の条件装置の当選時を条件として、通常区間から有利区間に移行する場合がある。
【０３１１】
図１７に示すように、たとえば１ＢＢＡの単独当選時には、有利区間に移行することに決定する場合と、移行することに決定しない場合とを有する。１ＢＢＡの単独当選に割り当てられている置数「３０」のうち、置数「２０」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行することに決定し、置数「１０」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行しないことに決定する。「１ＢＢＡ＋小役Ｄ」、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」、小役Ｅ１の単独当選についても上記と同様である。
【０３１２】
また、有利区間中に図１７で示した条件装置の当選となったときは、いずれも、有利区間を上乗せする。なお、これらの条件装置に当選したときに、一律に有利区間を上乗せするのではなく、上乗せ抽選を行うようにしたり、あるいは、上乗せ抽選を行うか否かを抽選したりすることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、有利区間の上乗せを一律に行うようにする。
【０３１３】
通常区間において有利区間に移行することに決定したときは、予め定めた遊技回数の有利区間を設定してもよく、あるいは、有利区間の遊技回数を抽選等で決定してもよい。あるいは、遊技回数で有利区間の終了条件を定めるのではなく、遊技回数以外の終了条件（たとえば、払出し枚数、差枚数、小役Ｂ群の当選回数、指示機能の作動回数等）を定めてもよい。本実施形態では、通常区間において図１７に示す条件装置に当選したときは、それぞれ下記ように終了条件が設定された有利区間に移行する。
具体的には、たとえば以下のように定めることが挙げられる。
１ＢＢＡ単独当選時（置数「２０」）：初期値が１ＢＢ遊技の終了後からカウントして１００遊技の有利区間に移行
１ＢＢＡ＋小役Ｄ重複当選時（置数「５」）：初期値が１ＢＢ遊技の終了後からカウントして２５０遊技の有利区間に移行
１ＢＢＡ＋小役Ｅ１重複当選時（置数「２０」）：初期値が１ＢＢ遊技の終了後からカウントして２００遊技の有利区間に移行
小役Ｄ単独当選時（置数「５０」）：初期値が１５０遊技の有利区間
小役Ｅ１単独当選時（置数「２５０」）：初期値が１００遊技の有利区間、又は１回の小役Ｂ群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間のいずれか（いずれにするかを抽選で決定してもよい。あるいは、置数「２５０」のうち、置数「１２０」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、初期値が１００遊技の有利区間とし、置数「１３０」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、１回の小役Ｂ群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間としてもよい）
【０３１４】
なお、小役Ｄの当選確率は、小役Ｅ１の当選確率よりも低いため、小役Ｄに当選したときのプレミア感を出すために、小役Ｄ当選時における有利区間の遊技回数を、小役Ｅ１当選時よりも多く設定している。小役Ｅ１当選時における有利区間の遊技回数を、小役Ｄ当選時よりも多く設定してもよい。
また、有利区間中に図１７に示す条件装置に当選したときについても、たとえば、１ＢＢＡ単独当選時は、有利区間の遊技回数を「３０」上乗せ、小役Ｅ１単独当選時（置数「２５０」）は遊技回数を「５０」上乗せ、小役Ｅ１単独当選時（置数「７５０」）は遊技回数を「２０」上乗せ、・・・等のように定める。
【０３１５】
さらにまた、図１７に示すように、通常区間では、小役Ｅ１単独当選時には、「１／４」の確率（全置数「１０００」中、「２５０」）で有利区間に移行することに決定する。
一方、図１８に示すように、小役Ｅ２の単独当選確率は、設定６の方が設定１よりも高

く設定されている。

【０３１６】

したがって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間に移行することに決定される確率は、設定１の方が設定６よりも高くなる。

すなわち、有利区間に移行することに決定する確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。

なお、本実施形態とは逆に、図１８における小役Ｅ２の単独当選確率について、設定１の方を設定６よりも高くしてもよい。

このようにすれば、低設定ほど、中段チェリーの出現確率は高くなるが、中段チェリー出現時の有利区間に移行することに決定される確率は低くなる。

また、有利区間中は、小役Ｅ１単独当選時には、常に有利区間の上乗せとなる。これに対し、有利区間中の小役Ｅ２単独当選時には、有利区間が上乗せされることはない。よって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間が上乗せされる確率は、設定１の方が設定６よりも高くなる。そのため、有利区間の上乗せが行われる確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。

【０３１７】

また、１ＢＢＡは、当選置数が設定共通の特別役（１ＢＢＡ及び小役Ｄの重複当選時を除く）であり、１ＢＢＢは、当選置数に設定差を有する特別役である。

この場合、有利区間中に設定共通の１ＢＢＡに当選し、１ＢＢＡの作動中となったときは、１ＢＢＡの作動中に有利区間の上乗せが可能となる。これに対し、有利区間中に設定差を有する１ＢＢＢに当選し、１ＢＢＢの作動中となったときは、１ＢＢＢの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。有利区間中に設定差を有する１ＢＢＡ及び小役Ｄに重複当選し、１ＢＢＡの作動中となったときは、１ＢＢＡの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。

【０３１８】

一方、１ＢＢＡ作動中において、設定１と設定６とを対比すると、小役Ａの当選確率は設定６の方が設定１よりも低く、小役Ｅ２の当選確率は、設定６の方が設定１よりも高い。このため、１ＢＢＡの作動終了条件は、１５０枚を超える払出しに設定しているため、設定６の方が設定１よりも１ＢＢＡ作動中の遊技回数（期待値）が多くなる。

そこで、たとえばリプレイＤ当選時には有利区間の上乗せをするように設定すると、１ＢＢＡ作動中にリプレイＤに当選する回数の期待値は、設定６の方が設定１よりもが高くなるので、高設定ほど有利区間が上乗せされやすくすることができる。

【０３１９】

さらに、１ＢＢＡ作動中において、遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。

上述したように、１ＢＢＡ作動中は、設定６の方が設定１よりも１ＢＢＡ作動中の遊技回数の期待値が多くなる。

上記のように、１ＢＢＡの作動終了条件は、１５０枚を超える払出しがあったことに設定されている。一方、１ＢＢＡ作動中における１遊技あたりの払出し枚数期待値は、設定１で約「８．６６４」枚、設定６で約「８．５５７」枚である。よって、払出し枚数が１５０枚に到達する遊技回数の期待値は、設定１で約「１７．３」、設定６で約「１７．５」となる。

そこで、１ＢＢＡ作動中に、遊技回数がたとえば１８遊技目となったときは、無条件で有利区間の上乗せを行うことに決定すれば、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくすることができる。　さらに、１ＢＢＡ作動中において、一定の遊技回数が経過するごとに有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。このようにすることでも、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくすることができる。

【０３２０】

一方、１ＢＢＢは、設定差を有する特別役であるので、１ＢＢＢ作動中は、有利区間の

上乗せを行うことができない。

また、図２２で示したように、１ＢＢＡの作動終了後は非ＲＴに移行し、非ＲＴに移行したときは、パターン図柄が表示されるまで非ＲＴに滞在し、パターン図柄が表示されたときはＲＴ２に移行する。すなわち、１ＢＢＡの作動終了後はＲＴ１を経由しない。

【０３２１】

これに対し、１ＢＢＢの作動終了後はＲＴ１に移行し、パターン図柄が表示されるまでＲＴ１に滞在する。ＲＴ１では、リプレイＥが抽選され、図１７に示すように、有利区間中のＲＴ１であれば、リプレイＥ当選時に、有利区間が上乗せされる。これにより、１ＢＢＢ作動終了後は、１ＢＢＡ作動終了後よりも、有利区間の上乗せ確率が高くなる。そして、リプレイＥ当選時における有利区間の上乗せ遊技回数を適切な値に設定すれば、１ＢＢＡ作動終了後と１ＢＢＢ作動終了後とのバランスをとることができる。

【０３２２】

そして、有利区間を維持してＲＴ１に移行したときは、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役Ｂ群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、ＲＴ１においてパターン図柄が表示され、ＲＴ２に移行したときは、指示機能を作動させる。有利区間を維持してＲＴ１に移行したときは、その有利区間中は、小役Ｂ群当選時に指示機能を作動させることで、小役０１が入賞し、（押し順ミスがない限りは）パターン図柄が表示されることはない。このため、有利区間中にＲＴ１に移行したときは、有利区間が終了するまでＲＴ１に滞在し続けさせることもできる。有利区間が終了するまでではなく、所定遊技回数までは、小役Ｂ群当選時に指示機能を作動させ、所定遊技回数後は、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役Ｂ群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つようにしてもよい。

【０３２３】

また、有利区間制御手段６９は、通常区間から有利区間に移行することに決定したときに、所定のタイミングが到来するまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯するように制御し、有利区間以外（通常区間又は待機区間）であるときは、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯するように制御する。

有利区間制御手段６９は、第１に、有利区間に移行することに決定したときは、有利区間に移行することに決定した遊技の終了後（全リール３１が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び貯留メダルを有するときは精算スイッチ４６の操作（精算処理操作）が可能となるまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯するように制御する。

【０３２４】

また、第２に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な１ＢＢが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときは、１ＢＢに対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯するように制御する。

したがって、特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定した場合であれば、たとえばその特別役が１ＢＢ、２ＢＢ、及びＲＢのように当選情報を次回遊技に持ち越す特別役であるときは、その特別役に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯すればよい（待機区間を設ける場合に限る）。

【０３２５】

一方、その特別役がＳＢ、ＣＢのように当選した遊技でのみ当選が有効となり、当選情報を次回遊技に持ち越さない特別役であるときは、小役やリプレイのみが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときと同様に、次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び精算スイッチ４６の操作が可能となるまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯する必要がある。

【０３２６】

図２３は、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるタイミングとして、タイミング１及びタイミング２を示す図である。

本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときに、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯タイミングとして、第１に、「有利区間に移行することに決定したときから、今回遊技の終了後（全リール３１が停止し、払出しがあるときはメダル払出し後）の次回遊技のメダルが投入（ベット）可能となり、精算スイッチ４６の操作が可能となるまで（以下、このタイミングを「所定のタイミング」と称する。）」に、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。そして、次回遊技のスタートスイッチ４１が操作されたときに、有利区間が開始する。すなわち、本実施形態では、原則として、有利区間が開始する前までには、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるようにしている。これにより、有利区間に移行することに決定した後、遊技者がそれを知らずに遊技を止めてしまうことを防止することができる。

【０３２７】

図２３において、タイミング１は、この場合の例を示している。この例では、小役Ｅ１に（単独）当選し、小役Ｅ１の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。この例のように、当選情報を次回遊技以降に持ち越し可能な１ＢＢが含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、常に適用される。

【０３２８】

また、第２に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な１ＢＢが含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、１ＢＢに対応する図柄の組合せが表示されるまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。そして、１ＢＢに対応する図柄の組合せが表示された遊技の次回遊技のスタートスイッチ４１が操作されたときに、有利区間が開始する。本実施形態では、有利区間が開始する前までには、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるようにしている。

図２３において、タイミング２は、この場合の例を示している。この例では、１ＢＢＡ及び小役Ｅ１に重複当選し、この重複当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、１ＢＢＡに対応する図柄の組合せが表示されたときまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。したがって、１ＢＢＡに対応する図柄の組合せが表示された瞬間までであれば、その前、たとえばタイミング１のような点灯タイミングであっても差し支えない（待機区間を設けない場合などである）。

【０３２９】

したがって、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、一律に、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示されたときに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるように定めてもよい。あるいは、当該特別役が含まれる条件装置の当選に基づく有利区間への移行であっても、一律に、当該特別役が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときと同様に、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてもよい。

【０３３０】

あるいは、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、点灯タイミングを抽選等で決定してもよい。

また、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、図２３で示したタイミング１及びタイミング２以外、たとえば、当該特別役に当選した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ４１を操作したとき、少なくとも一部のリール３１の回転中、又は第３ストップスイッチ４２操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。

【０３３１】

その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ４１が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役に当選した遊技の次回遊技で待機区間が終了することとなる）。他にも、当該特別役に当選した遊技の次回遊技以降であって、当該特別役を入

賞させることが可能となった遊技において、スタートスイッチ４１を操作したとき、少なくとも一部のリール３１の回転中、又は第３ストップスイッチ４２操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ４１が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役を入賞させることが可能となった遊技で待機区間が終了することとなる）。

【０３３２】

ここで、たとえば小役Ｅ１の当選時は、小役３６中、５９番の「赤７」－「チェリー」－「赤７」（図９）が停止可能となる。そして、１ＢＢＡ当選時の遊技において挟み打ちを行った結果、「赤７」－「回転中」－「赤７」が停止したと仮定する。次に、遊技者が、中リール３１の停止時に「チェリー」を狙ったが、「チェリー」が有効ラインに停止しなかった（蹴飛ばし制御された）ときは、当該遊技では小役Ｅ１は当選していないことがわかる。そして、この場合に、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてしまうと、１ＢＢＡの単独当選であることが遊技者にわかってしまい、１ＢＢＡ当選時の遊技の次回遊技で、１ＢＢＡの図柄の組合せを目押しすることが可能となってしまう。すなわち、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯が、１ＢＢＡの当選報知として機能してしまうことになる。ハズレ時（非当選時）に有利区間に移行することに決定されることがないためである。従来から１ＢＢに当選したときなどは、連続演出（１ＢＢに当選したか否かを煽る演出）を行った後、１ＢＢの当選報知を行う傾向にあるが、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてしまうと、そのような連続演出が無駄になってしまう。

そこで、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な１ＢＢが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、当選した１ＢＢが入賞するまで、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させない場合を有するようにした。

【０３３３】

一方、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合において、当該遊技で小役Ｅ１の入賞を優先すると、当該遊技では１ＢＢＡは入賞しない。

これに対し、小役Ｅ１の単独当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができないからである）。

よって、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合は、一律、当選した１ＢＢＡが入賞するまで、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させないようにしていると、小役Ｅ１の入賞時に、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯することで、遊技者は、１ＢＢＡが重複当選していないことを知ってしまう。

【０３３４】

そこで、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合（図２３で示したタイミング１）と、所定のタイミングを経過しても有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させない場合（図２３で示したタイミング２）とを設けるようにした。いずれを採用するかは、たとえば「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選時の置数によって振り分けたり、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選時（有利区間に移行することに決定した場合に限る）に有利区間表示ＬＥＤ７７をすぐに点灯させるか否か（待機区間を設けるか否か）の抽選（２段階抽選）を行うことが挙げられる。これにより、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯したとしても、１ＢＢＡが重複当選していないことにはならず、引き続き遊技者の期待感を煽ることができる。

【０３３５】

また、本実施形態では、小役Ｅ１は、「ＰＢ＝１」に設定されているので、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」当選時、及び小役Ｅ１単独当選時のいずれであっても、常に、当該遊技で小役Ｅ１（小役３６又は３８）が入賞する。

しかし、小役Ｅ１の条件装置に含まれる小役を「ＰＢ≠１」に設定することも可能であ

る。そして、小役Ｅ１の条件装置に含まれる小役を「ＰＢ≠１」に設定したときに、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」の当選時に有利区間に移行することに決定した場合において、小役Ｅ１の入賞時には所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるが、小役Ｅ１の非入賞時には所定のタイミングを経過しても有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させない、という制御も可能となる。

【０３３６】

ただし、上記に限らず、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに常に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてもよく（常に図２３で示したタイミング１）、あるいは、所定のタイミングを経過した後であっても常に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させないようにしてもよい（常に図２３で示したタイミング２）。

【０３３７】

また、小役Ｄの単独当選時、及び小役Ｅ１の単独当選時に有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができない）ので、いわゆる即告知となってしまい、遊技者の期待を煽ることができない。

そこで、上述したように、小役Ｅ１の単独当選時には、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間と、１回の小役Ｂ群当選時における指示機能の作動で終了する有利区間との２種類を設ける。そして、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯した後、最初の小役Ｂ群の当選時までの間に、期待度を煽る演出（最終結果として、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間であるか否かを示す連続演出など）を出力すれば、有利区間表示ＬＥＤ７７を所定のタイミングまでに点灯させても、その後も遊技者の期待を煽ることが可能となる。有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しても、有利区間が所定遊技回数を消化するまで継続するかは、点灯した時点では分からないためである。

【０３３８】

なお、小役Ｅ１の単独当選時でも、有利区間へ移行しないときは、そもそも有利区間表示ＬＥＤ７７は点灯しないため、連続演出（有利区間へ移行するか否かを煽る演出など）を出力する必要はない。

また、上記の条件装置の当選時には、１回の小役Ｂ群の当選（１回の指示機能作動遊技）又は所定の遊技回数、と設定するのではなく、小役Ｂ群当選時における指示機能の作動回数を抽選で決定し、たとえば１回から５０回の範囲内で決定すること等も可能である。

【０３３９】

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

【０３４０】

また、上述したように、本実施形態のデジットは、デジット１～９の合計９個を備えるが、これらのデジットを点灯させる方法としては、以下のように制御することが挙げられる。

メイン制御基板５０は、毎遊技繰り返す処理である「（遊技進行）メイン処理」の他に、このメイン処理と並行して、２．２３５ｍｓごとに「割込み処理」を実行する。この割込み処理では、ＬＥＤの点灯制御、リール３１の駆動制御、外部信号の送信処理等を行う。そして、本実施形態では、デジット１～９に対して、一割込み処理ごとに１個のデジットを点灯させるダイナミック点灯を実行する。たとえば、今回の割込み処理ではデジット１のみを点灯し、次回の割込み処理ではデジット２を点灯することである。これを繰り返すことで、９回の割込み処理で１回の割合で１つのデジットを点灯させる。なお、このよ

うなダイナミック点灯に限らず、デジットごとに信号線を接続したスタティック点灯を実行してもよい。

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

有利区間中に指示機能作動遊技となるのは、

１）非ＲＴ及びＲＴ１：小役Ｃ群当選時（小役Ｂ群当選時は、パターン図柄を表示させたいので、指示機能の作動なし。）

２）ＲＴ２：リプレイＢ群当選時、小役Ｂ群当選時、及び小役Ｃ群当選時

３）ＲＴ３：リプレイＣ群当選時、小役Ｂ群当選時、及び小役Ｃ群当選時

である。

【０３４４】

さらに、上述したように、小役Ａの当選時は、ダミーとして指示機能を作動させる。小役Ａの当選時には、押し順不問で小役０１が入賞するので、いずれの押し順を指示しても、遊技者に不利になることはないので、特定の押し順を表示しても遊技の公正を害することにはならない。

具体的には、小役Ａの当選時は、乱数等を用いた抽選により、押し順指示番号「Ａ１」～「Ａ３」のいずれか１つを選択することが挙げられる。

【０３４５】

また、有利区間の上限に近づいているときに小役Ｅ１に当選したときは、有利区間制御手段６９は、押し順指示番号「Ａ３」を選択し、右第一停止の押し順を表示する。これにより、有利区間の上限に近づいているときに中段チェリーが出現してしまうことを防止することができる。

【０３４６】

なお、本実施形態では、有利区間中において、小役Ｅ１の当選時には有利区間を上乗せし、小役Ｅ２の当選時には有利区間を上乗せしないので、有利区間中の小役Ｅ２の当選時は、常に、中段チェリーが表示されないように右第一停止を表示することが挙げられる。特に、有利区間中の小役Ｅ１当選時には常に有利区間を上乗せするので、中段チェリーが表示されたことで、有利区間が上乗せされるといった印象を遊技者に与えることが可能となる。したがって、有利区間を上乗せしない遊技（小役Ｅ２当選時）において中段チェリーを表示させたくないときは、右第一停止を表示する。

【０３４７】

また、たとえば有利区間の上限に近づいているとき（有利区間を上乗せできないとき）には、中段チェリーが表示されることをなくすため、小役Ｅ１の当選及び小役Ｅ２の当選のいずれであっても、指示機能の作動により右第一停止を表示し、中段チェリーを表示しないようにする。

【０３４８】

本実施形態では、有利区間の上限遊技回数は、「１５００遊技」に設定している。このため、たとえば有利区間の開始からの遊技回数が「１４００遊技」以上となったときに小役Ｅ１（及びＥ２）に当選したときは、指示機能を作動させることで右第一停止を表示する。

なお、上述したように、本発明における「指示機能の作動」とは、遊技者に有利となるストップスイッチ４２の操作態様の表示を指すが、本実施形態では、中段チェリーの出現を回避するような押し順の表示も「指示機能の作動」に含めている。もちろん、このようなケースを「指示機能の作動」に含めず、画像表示装置２３でのみ押し順の表示を行ってもよい。

【０３４９】

本実施形態では、有利区間に関する遊技回数をカウントするカウンタとして、有利区間カウンタ６９ａ及び上限カウンタ６９ｂを備える（図１参照）。

有利区間カウンタ６９ａは、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「１００」）の初期値をセットする。そして、１遊技消化するごとにカウント値をデクリメントし、「０」になったときは、有利区間を終了する。なお、デクリメントは、有利区間に移行した遊技から行うものもあれば、１ＢＢ遊技の終了後から行うものもある。また、有利区間カウンタ６９ａは、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「１００」）の初期値をセットしなくてもよく、１ＢＢ遊技の終了後に初期値をセットするものでもよい。

さらに、有利区間中に有利区間が上乗せされたときは、有利区間カウンタ６９ａの現在のカウント値に、上乗せ値に対応する値を加算する。

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

なお、通常区間において１ＢＢが含まれる条件装置に当選（１ＢＢＡ及び小役Ｅ１の重複当選など）し、この条件装置の当選に基づいて有利区間に移行する場合がある。この場合には、次回遊技から待機区間が開始され（待機区間が設けられている場合に限る）、かつ１ＢＢ内部中となる。

これに対し、有利区間中に１ＢＢが含まれる条件装置に当選したときは、有利区間中、かつ１ＢＢ内部中となり、有利区間中の１ＢＢ内部中は、有利区間の上乗せを行わない。

【０３５４】

よって、通常区間において１ＢＢが含まれる条件装置に当選し、かつ待機区間に移行し

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

これに対し、有利区間中に１ＢＢが含まれる条件装置に当選し、内部中となったときは、内部中になった後も、有利区間カウンタ６９ａによるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ６９ｂのカウント（デクリメント）が行われる。なお、この場合には、有利区間の上乗せができないので、必要以上に長い煽り演出を行うことなく、１ＢＢの当選を早期に報知することが好ましい。

具体的には、たとえば前者の煽り演出の平均遊技回数を４遊技とし、後者の煽り演出の平均遊技回数を２遊技とすること等が挙げられる。

【０３５５】

これに対し、小役Ｅ１に単独当選し、１回の小役Ｂ群当選時に指示機能を作動させる有利区間に移行することに決定したときは、本実施形態では、有利区間カウンタ６９ａにはカウント値をセットしない。この場合には、有利区間カウンタ６９ａのカウント値にかかわらず、小役Ｂ群に当選するまで、有利区間を継続する。そして、小役Ｂ群に当選し、指示機能を作動させたときは、今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間を終了する。

【０３５６】

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

【０３５７】

なお、有利区間フラグのようなものを設け、有利区間中は「オン」にしておくことで、今回遊技が有利区間であるか否かを判別することができる。

ただし、本実施形態では、デジット２のセグメントデータ中、８ビット目が有利区間フラグの役割を果たす。上記のように今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断したときや、有利区間カウンタ６９ａのカウント値が「０」となったときは、デジット２のセグメントデータ中、８ビット目を「０」にする処理を実行する。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

また、上限カウンタ６９ｂは、有利区間を開始したときは、常にカウントを開始し（有利区間に移行することが決定されたとき、又は有利区間の開始時に「１５００」をセット

し）、その後、有利区間を終了するまでは、いかなる場合であってもカウントを中断せず、１遊技ごとに、カウント値を「１」ずつデクリメントする。また、たとえば、１ＢＢ作動中であってもカウントを継続する。この点が、有利区間カウンタ６９ａとは異なる。なお、有利区間カウンタ６９ａや上限カウンタ６９ｂは、１遊技ごとに「０」からカウント値を「１」ずつインクリメントするものであってもよい。

【０３６１】

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

【０３６２】

また、有利区間中は、払出し枚数が９枚（規定数３枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも１回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも１回、小役Ｂ群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要があるが、上限カウンタ６９ｂの値が「０」となったときは、１度も小役Ｂ群の当選時に指示機能作動遊技を実行していなかったとしても、又は１度も小役Ｂ群に当選していなかったとしても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯する。

また、有利区間カウンタ６９ａや上限カウンタ６９ｂの値を参照して、画像表示装置２３において、残り遊技回数又は消化遊技回数等を画像表示してもよい。

【０３６３】

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

メイン制御基板５０は、毎遊技、遊技終了チェック処理を実行し、この遊技終了チェック処理時に、外部信号制御番号を更新する。

「外部信号制御番号」とは、本実施形態では、有利区間の開始、有利区間の終了、１ＢＢ作動開始、１ＢＢ作動終了に応じて異なる値をとる番号である。

【０３６４】

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

【０３６５】

制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対し、サブ制御基板８０で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

制御コマンドは、たとえば、第１制御コマンドと第２制御コマンドとからなる。第１制御コマンド及び第２制御コマンドは、いずれも、たとえば８ビットの１バイトデータである。そして、１つの制御コマンドは、第１制御コマンドと第２制御コマンドとを対にしたものである。さらに、第１制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第２制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。

【０３６６】

たとえば、ＲＴを示す制御コマンドである場合、第１制御コマンドは、本実施形態では「３３（Ｈ）」（００１１００１１（Ｂ））となる。また、ＲＴのパラメータは、たとえばＲＴ１であるときは、本実施形態では「００００００００１（Ｂ）」となる。よって、これらを結合した２バイトデータ、「００１１００１１／００００００００１」（「／」は、第１制御コマンドと第２制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。）がＲＴの

制御コマンドとして、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。

押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号、役物条件装置番号についても、上記ＲＴと同様に、第１制御コマンドは、種別データであり、第２制御コマンドは、いずれも、ＲＷＭ５３に記憶されているデータである。

【０３６７】

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

【０３６８】

また、有利区間中であって、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が取得され、ＲＷＭ５３に記憶される。これに対し、有利区間中であって正解押し順を有さない条件装置の当選時は、押し順指示番号の取得やＲＷＭ５３への記憶は行われない。ここで、毎遊技の開始時に、ＲＷＭ５３の押し順指示番号のデータがクリアされるが、クリア後のデータは「Ａ０」となっている。したがって、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、ＲＷＭ５３の押し順指示番号のデータは、「Ａ０」となっている。

また、通常区間中や待機区間中は、正解押し順を有する条件装置に当選しても、押し順指示番号の取得やＲＷＭ５３への記憶は行われない。

【０３６９】

そして、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時には、制御コマンド送信手段７１は、押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信する。

また、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、制御コマンド送信手段７１は、押し順指示番号として「Ａ０」の情報を送信する。

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

【０３７０】

図１において、サブ制御基板８０のサブＣＰＵ８５は、演出出力制御手段９１を備える。

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

【０３７１】

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

【０３７２】
さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの条件装置に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、演出グループ番号「５」に対応する制御コマンドを受信したとき、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれに当選したかまではサブ制御基板８０側で知ることはできない。しかし、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれかに当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。
【０３７３】
ここで、小役Ａ当選時には、いずれの押し順でストップスイッチ４２が操作されたときであっても、常に小役０１が入賞するので、スタートスイッチ４１が操作された直後、すなわち最初のストップスイッチが操作される前にベル（黄色）演出を行うことが可能となる。
これに対し、通常区間中において小役Ｂ群又は小役Ｃ群に当選したときは、小役０１の入賞が確定した時点、すなわち第１ストップスイッチ４２操作後にベル（黄色）演出を行うことが好ましい。もちろん、第２ストップスイッチ４２操作後や第３ストップスイッチ４２操作後でもよい。
【０３７４】
しかし、小役Ａ当選時の演出の出力タイミングと、小役Ｂ群又は小役Ｃ群当選時の演出の出力タイミングとが相違していると、そのタイミングの相違に基づいて、小役Ａに当選したのか、小役Ｂ群又は小役Ｃ群に当選したのかを判別可能となるので、小役Ａの当選回数をカウントすることが可能となり、ひいては、設定値の推測が可能となる。
そこで、通常区間において小役Ａに当選したときは、小役Ｂ群又は小役Ｃ群当選時における押し順正解時と同一のタイミング、たとえば第１ストップスイッチ４２操作直後にベル演出の出力を開始すれば、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれに当選したかの判別ができないようにすることができる。特に、本実施形態では、小役Ａ、小役Ｂ群、又は小役Ｃ群のいずれかに当選したときは、同じ演出グループ番号「５」に対応する制御コマンドが送信されるようにしている。このように、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の演出グループ番号を同一（「５」）にし、その演出グループ番号を受信したサブ制御基板８０側では、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しておけば、小役Ａ、小役Ｂ群、及び小役Ｃ群の演出グループ番号を異なる（「５」～「７」）ようにしていた場合よりも、効率が良い設計（後者の場合は、「５」～「７」のいずれの演出グループ番号を受信したときも、たとえば第１ストップスイッチ４２の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しなければならくなるため、効率が悪い）となる。
【０３７５】
図２４及び図２５は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドを送信するタイミングと、獲得数表示ＬＥＤ７８による押し順指示情報の表示（指示機能の作動（メイン側での表示））、画像表示装置２３による正解押し順の報知（サブ側での報知）を示すタイムチャートである。図２４及び図２５では、４つの例１～例４を示す。
図２４及び図２５において、まず、遊技者によりスタートスイッチ４１が操作されると、役抽選手段６１により条件装置の抽選が行われ、当選した条件装置に対応する演出グループ番号が決定される。また、有利区間中であるときは、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が決定される。
【０３７６】
さらにまた、メイン制御基板５０は、押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、有利区間中である場合には、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。一方、メイン制御基板５０は、有利区間中であるときは、指示機能の作動によ

り、押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

押し順指示情報の表示後における獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、「００」（上位桁及び下位桁が「０」を表示）、「＊０」（上位桁は消灯（＊）、下位桁は「０」を表示）、「＊＊」（上位桁及び下位桁が消灯）、「－－」（上位桁及び下位桁のいずれも、セグメントＧのみを点灯）等が挙げられる。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

図２５の「例４」は、メイン制御基板５０による指示機能の作動（押し順指示情報の表

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

【０３８４】

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

また、メイン制御基板５０側による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定時まで行っているが、第３リール３１停止時まででもよい。

【０３８５】

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

【０３８６】

有利区間中における指示機能作動遊技では、まず、スタートスイッチ４１が操作されると、メイン制御基板５０は、指示機能を作動させて、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する。図２６の例では、小役Ｂ１に当選した例を示している。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８は、押し順指示番号「Ａ１」に対応する押し順指示情報、すなわち「＝１」と表示する。

そして、リール３１が定速回転に到達する前に、画像表示装置２３により、正解押し順を報知する。図２６の例では、「１○○」と表示した例を示している。

【０３８７】

次に、第１（最初の）ストップスイッチ４２が操作され、左ストップスイッチ４２が操作されたとき、すなわち正解押し順であったときは、画像表示装置２３により、押し順正解である旨の演出を出力する（正解演出）。これに対し、押し順不正解であったときは、正解押し順の画像表示を消去する。

本実施形態では、第１ストップスイッチ４２の操作により押し順正解／不正解が決まるので、第１ストップスイッチ４２の操作時に、正解押し順に関する報知（画像表示）を終了するが、たとえば押し順が６択であるときは、第２ストップスイッチ４２が操作されるまで、又は第３ストップスイッチ４２が操作されるまで、正解押し順を報知し続けることが挙げられる。

【０３８８】

また、図２６の例では、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定が行われるまで表示を継続する（図２４の例１も同様である）。しかし、これに限らず、たとえば不正解押し順となった時点で、画像表示装置２３による正解押し順の報知と同様に、指示機能の作動（獲得数表示ＬＥＤ７８の表示）を終了してもよい。また、本実施形態のように、正解押し順が３択であるときは、第１ストップスイッチ４２が操作されたときに、（正解押し順で第１ストップスイッチ４２が操作されたとしても）指示機能の作動を終了してもよい。

【０３８９】

ただし、画像表示装置２３による報知を中止した後に、指示機能の作動を終了すること

が望ましい。メイン制御基板５０側で指示機能を作動させていないにもかかわらず、サブ制御基板８０側では押し順報知が行われることを回避するためである。しかし、もちろん、画像表示装置２３による報知終了と同時に指示機能の作動を終了してもよいし、画像表示装置２３による報知終了よりも前に指示機能の作動を終了してもよい。

【０３９０】

なお、押し順不正解となっても、画像表示装置２３についても正解押し順の報知を継続してもよいのはもちろんである。

ただし、押し順不正解となった時点で画像表示装置２３による押し順報知を中止すれば、他の演出に切り替えることができる。

【０３９１】

全リール３１が停止すると、入賞判定が行われる。ここで、小役０１が入賞し、９枚のメダルが払い出されると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は、押し順指示情報の表示「＝１」から、９枚のメダルが払い出されたことを示す「０９」に変化する。なお、押し順ミス等により、１枚役が入賞したときは、「０１」の表示となり、役のとりこぼし時は、「００」（又は「＊＊」）の表示となる。なお、押し順指示情報の表示「＝１」から、メダル払出し枚数「０９」を表示するまでの間において、「＝１」→「００」（一旦、表示をリセットするため、「００」と表示）→「０９」と表示してもよい。

【０３９２】

あるいは、「＝１」→「＊＊」（一旦、表示をリセットするため、上位桁及び下位桁を消灯する）→「０９」と表示してもよい。

さらに、遊技者がベットスイッチ４０を操作するか、メダルを手入れ投入してメダルがベットされると、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示した獲得枚数の内容をクリアするため、表示内容を「００」に変化させる（「＊＊」にしてもよい。）。

【０３９３】

図１において、管理情報制御手段７２は、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示する管理情報を制御（記憶、演算、表示等）する手段である。

本実施形態において、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示すべき情報は、

（１）有利区間割合（累計）

（２）連続役物比率（６０００遊技（１５セット合計））

（３）役物比率（６０００遊技（１５セット合計））

（４）連続役物比率（累計）

（５）役物比率（累計）

の５つである（後述する図３８参照）。

【０３９４】

まず、「有利区間割合（有利区間の滞在割合）」とは、全遊技区間（通常区間＋待機区間＋有利区間）に対する有利区間の占める割合（全遊技区間に対して、有利区間に滞在していた割合）を指す。たとえば、「１００００」遊技回数の遊技区間において、有利区間の遊技回数が「７０００」であったときは、有利区間割合は、「７０（％）」となる。

また、本実施形態では、１セットを「４００」遊技回数とする。そして、１５セット合計、すなわち「６０００」遊技回数を「合計」とし、「６０００」遊技回数での各比率を算出する。

【０３９５】

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

【０３９６】

「連続役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時

におけるメダル獲得数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「全メダル獲得枚数に対する、１ＢＢ作動中のメダル獲得枚数を指す。

たとえば、「６０００」遊技回数におけるメダル獲得枚数が「２０００枚」で、そのうち、「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時のメダル獲得枚数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。

【０３９７】

また、「役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、役物作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物（ＣＢ）、２ＢＢ（第二種役物連続作動装置、ＣＢが連続作動）、ＳＢ（シングルボーナス）が含まれる。

そして、本実施形態では、ＣＢ、２ＢＢ、ＳＢが設けられていないので、役物比率は、連続役物比率と同一値となる。

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

本実施形態では、総遊技回数については、１遊技消化するごとに、総遊技回数の値を「＋１」するように更新する。

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

【０４０１】

本実施形態では、総遊技回数については、少なくとも「１７５０００」回以上を記憶することを目的とする。総遊技回数が「１７５０００」回以上であるときの有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率を表示するためである。

ここで、「１７５０００（Ｄ）」は、２進数では「１８」桁であるため、「２４」桁の３バイトで記憶可能となる。

【０４０２】

また、総遊技回数「１７５０００（Ｄ）」のすべてが有利区間であると仮定したとき、有利区間遊技回数対応値は、「１７５０００×１００」（Ｄ）となり、この値は２進数では「２５桁」であるため、「２４」桁の３バイトでは足りないが、「３２」桁の４バイトでは記憶可能となる。

以上の理由により、総遊技回数の記憶領域は３バイト、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は４バイトとしている。

【０４０３】

なお、総遊技回数については、１遊技ごとに「１」ずつ加算するものであるが、これに限らず、「１」以外の数値（総遊技回数対応値）を加算していくものであってもよい。

一方、有利区間割合は、最高値で「１００（Ｄ）」であるので、その値は２進数で「７」桁であるから、１バイトの記憶容量で記憶可能となる。

【０４０４】

総遊技回数は、毎遊技、遊技回数を更新し続け、３バイトの記憶領域が上限値（３バイ

トフル、すなわち「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」、１０進数で約１６７８万）となったときは、その時点でカウントを終了し、次回遊技からは遊技回数を更新しない。

有利区間遊技回数対応値は、有利区間中、１遊技ごとに「＋１００」を加算していくが、全遊技が有利区間であると仮定しても、総遊技回数の値が３バイトフルになるまでカウント可能となっている。そして、総遊技回数のカウントを終了したときは、有利区間遊技回数対応値のカウントについても終了する。

【０４０５】

有利区間割合は、「有利区間遊技回数対応値／総遊技回数」により算出される値（後述するように、実際には引き算をし、割り算はしない）である。有利区間遊技回数対応値は、有利区間遊技回数を１００倍した値であるので、上記演算により、割合そのものを算出することができる。本実施形態のメインＣＰＵ５５は、アセンブラを用いており、小数点を扱うことができず、２バイトを超えた値を用いた割算を行うことができないので、上記のような演算方法を採用することにより算出を可能にしている。

また、有利区間割合は、本施形態では整数を記憶し、小数点以下は切り捨てする。たとえば、総遊技回数が「１１００（Ｄ）」、有利区間遊技回数対応値が「５６０００（Ｄ）」であるときは、有利区間割合は「５０（Ｄ）」となり、「Ｆ００８」には、「００１１００１０（Ｂ）」が記憶される。

【０４０６】

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

【０４０７】

図２８は、全払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。小役の入賞によりメダルが払い出されたときは、それぞれ、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶された値が更新される。

図２８に示すように、２バイトデータ（たとえば「Ｆ０１２（上位桁）」及び「Ｆ０１１（下位桁）」）からなる記憶領域が１５個（０１セット～１５セット）設けられたリングバッファを備える。

そして、各２バイトデータには、４００遊技間の払出し枚数が記憶される。たとえば、９枚役が入賞し、９枚の払出しがあったときは、全払出し枚数に「９（Ｄ）」が加算される。

ここで、規則上のスロットマシンでは、１遊技での最大払出し枚数は「１５」枚以下と定められており、毎遊技、１５枚の払出しがあったと仮定すると、４００遊技では、「６０００」枚となる。「６０００（Ｄ）」は、２進数では１３桁となるので、２バイト（１６桁）で記憶可能である。

【０４０８】

さらに、１遊技目から４００遊技目までは、払出しがあったときに、その払出し枚数を０１セット目（「Ｆ０１２」及び「Ｆ０１１」）に記憶する。次の４０１遊技目～８００遊技目までは、払出し枚数を、０２セット目（「Ｆ０１４」及び「Ｆ０１３」）に記憶する。

このようにして、４００遊技を１セットとし、１セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。

【０４０９】

また、１５セット（６０００遊技）合計の全払出し枚数の記憶領域（３バイト）を設けている（図２８中、「Ｆ０３１」～「Ｆ０２Ｆ」）。この記憶領域は、１５セット、すなわち６０００遊技間の全払出し枚数を記憶するためのものである。

なお、６０００遊技すべてにおいて１５枚の払出しが行われたと仮定すると、「９０００（Ｄ）」の値まで記憶する必要があるが、「９００００（Ｄ）」は、２進数では１７桁であるので、３バイト（２４桁）で記憶可能である。

【０４１０】
たとえば、最初の１５セット目までは、６０００遊技に満たない遊技回数での全払出し枚数が「Ｆ０３１」～「Ｆ０２Ｆ」に記憶される。
そして、６０００遊技目に到達すると、０１セット目～１５セット目（各２バイト）のバッファ全てに４００遊技回数分の払出し枚数が記憶されるので、１５セット（６０００遊技）合計の全払出し枚数もまた、６０００遊技分の合計値となる。
次に、６００１遊技目に移行すると、０１セット目の２バイトデータ（「Ｆ０１２」及び「Ｆ０１１」）をクリアし、このバッファに、６００１遊技目から６４００遊技目までの全払出し枚数を記憶していく。なお、６０００遊技～６３９９遊技目までは、１５セット合計の全払出し枚数（３バイトデータ）を変更せずに維持する。
【０４１１】
そして、６４００遊技目となり、０１セット目の２バイトデータへの加算が終了すると、１５セット分合計の全払出し枚数を算出し（０１セット目～１５セット目までの各２バイトデータを加算）、算出した１５セット分合計の全払出し枚数を更新する。
６４０１遊技目以降も上記と同様に、６４０１遊技目に移行したときに、０２セット目の２バイトデータ（「Ｆ０１４」及び「Ｆ０１３」）をクリアし、このバッファに、６４０１遊技目～６８００遊技目までの全払出し枚数を記憶する。
なお、１５セット分合計の全払出し枚数は、上記の方法では、４００遊技ごとに更新されるが、１５セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、１５セット分合計の全払出し枚数を算出し、その値に更新してもよい。
【０４１２】
全払出し枚数（累計）（「Ｆ０３４」～「Ｆ０３２」）は、払出し枚数の累計を記憶していく３バイトの記憶領域である。払出し枚数の累計を求めるのは、１７５０００遊技以上であるときの各比率（後述する連続役物作動比率等）を算出するためである。ただし、この累計払出し枚数は、１７５０００遊技を経過した後も記憶し続け、この３バイトの記憶容量が上限値（３バイトフル）となったときに、更新を終了する。
仮に、１７５０００回の毎遊技、１５枚のメダルが払い出されたと仮定すると、２進数では２２桁となるので、３バイトの記憶容量によって記憶可能である。
【０４１３】
図２９は、ＲＷＭ５３のうち、連続役物に関する払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。
図２９に示すように、３バイトデータ（たとえば、０１セット目は、「Ｆ０４３（最上位桁）」～「Ｆ０４１（最下位桁）」）からなる記憶領域が１５個設けられたリングバッファを備える。
【０４１４】
そして、各３バイトデータには、連続役物作動時におけるメダル払出し枚数を１００倍した値（「払出し枚数対応値」と称する。）が記憶される。たとえば、連続役物作動時に、１０枚役が入賞し、１０枚の払出しがあったときは、払出し枚数対応値として「＋１０００」される。
なお、払出し枚数そのものの値ではなく、１００倍した値を記憶するのは、有利区間遊技回数対応値と同様の理由であり、後述する連続役物比率を演算するときに、その比率が整数となって算出されるようにするためである。
【０４１５】
さらに、各３バイトデータには、４００遊技間の連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶する。具体的には、１遊技目から４００遊技目までは、連続役物作動時の払出し枚数があったときに、その払出し枚数対応値を、０１セット目（「Ｆ０４３」～「Ｆ０４１」）に記憶する。次の４０１遊技目～８００遊技目までは、払出し枚数対応値を、０２セット目（「Ｆ０４６」～「Ｆ０４４」）に記憶する。
このようにして、４００遊技を１セットとし、１セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。

なお、４００遊技連続で、毎遊技、１５枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「６０００００（Ｄ）」となり、この値は２進数では２０桁であるので、３バイトで記憶可能である。

【０４１６】

また、１５セット（６０００遊技）合計の連続役物作動時払出し枚数対応値の記憶領域（３バイト）を設けている（「Ｆ０７０」～「Ｆ０６Ｅ」）。この記憶領域は、１５セット、すなわち６０００遊技間の払出し枚数対応値を記憶するための記憶領域である。

なお、６０００遊技において、毎遊技、１５枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「９０００００００（Ｄ）」となり、この値は２進数では２４桁であるので、３バイトで記憶可能である。

【０４１７】

たとえば、最初の１５セット目までは、「Ｆ０７０」～「Ｆ０６Ｅ」には、６０００遊技に満たない遊技回数での連続役物作動時払出し枚数対応値が記憶される。そして、６０００遊技目に到達すると、０１セット目～１５セット目（各３バイト）のバッファ全てに４００遊技間での払出し枚数対応値が記憶される。また、１５セット（６０００遊技）合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、６０００遊技分の合計値となる。

そして、６００１遊技目に移行すると、０１セット目の３バイトデータ（「Ｆ０４３」～「Ｆ０４１」）をクリアし、このバッファに、６００１遊技目から６４００遊技目までの連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶していく。なお、６０００遊技～６３９９遊技目までは、１５セット合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、変更せずに維持する。

【０４１８】

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

【０４１９】

６４０１遊技目以降も上記と同様に、６４０１遊技目に移行したときに、０２セット目の３バイトデータ（「Ｆ０４６」～「Ｆ０４４」）をクリアし、このバッファに、６４０１遊技目～６８００遊技目まで、０２セット目の３バイトデータを更新する。

なお、１５セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、上記の方法では、４００遊技ごとに更新されるが、１５セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、１５セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し、更新してもよい。

【０４２０】

累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（「Ｆ０７４」～「Ｆ０７１」）は、連続役物作動時払出し枚数対応値の累計を記憶する記憶領域であり、累計の払出し枚数対応値を求めるのは、１７５０００遊技以上であるときの連続役物作動比率を算出するためである。ただし、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、１７５０００遊技を経過した後も記憶し続け、４バイトの記憶容量が上限値（４バイトフル）となったときに、更新を終了する。

仮に、毎遊技、１５枚のメダルが払い出され続けたと仮定したとき、毎遊技「１５００（Ｄ）」が加算され続けるので、４バイトでは、約２８６万遊技まで記憶可能となる。

【０４２１】

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

【０４２２】

また、連続役物作動比率（累計）（「Ｆ０７６」）は、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（「Ｆ０７４」～「Ｆ０７１」）／累計全払出し枚数（図２８中、「Ｆ０３４」～「Ｆ０３２」）の値を記憶するバッファである。

以上の比率は、１０進数で最高値「１００（Ｄ）」までを記憶するので、１バイトで記憶可能となる。

なお、連続役物作動比率（６０００遊技）や、連続役物作動比率（累計）は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、これらの比率の表示要求があったときに演算を行い、演算結果を各記憶領域（「Ｆ０７５」や「Ｆ０７６」）に記憶し、その値を表示するようにしてもよい。

【０４２３】

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

【０４２４】

すなわち、４００遊技ごとに、役物作動時の払出し枚数対応値として各３バイトデータを記憶可能な１５セット分の記憶領域と、６０００遊技（１５セット）合計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する３バイトのバッファと、累計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する４バイトのバッファとを備える。さらに、役物作動比率を記憶するバッファ（１バイト）として、６０００遊技用と、累計用との２種類を備える。

これらの各バッファへの記憶方法は、連続役物作動時と同様であるので、説明を省略する。

【０４２５】

なお、連続役物は、本実施形態の１ＢＢ（ＲＢを含む）に相当するので、１ＢＢ作動中にメダルが払い出されると、図２９に示す連続役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。

また、役物は、連続役物を含む全ての役物についての作動中にメダルが払い出されると、図３０に示す役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。

ここで、本実施形態では、役物は、連続役物である１ＢＢ（及びＲＢ）のみが設けられているので、このようなケースでは、図２９に示すバッファに記憶される値と、図３０に示すバッファに記憶される値とは、同一値となる。

【０４２６】

図３１は、リングバッファの変形例を示す図であり、この例では、図２９の変形例を示している。

図２９では、０１セット目～１５セット目の各３バイトからなるリングバッファを設け、さらに、１５セットの合計値を記憶した。

これに対し、図３１の例では、１５セット合計値を算出する点は図２９と同様であるが、リングバッファとして１６セットを設けている。

【０４２７】

図３１において、１遊技～６０００遊技目までは、０１セット～１５セットの各３バイトに、払出し枚数対応値を記憶していく点は、図２９と同様である。

ここで、１遊技目～６０００遊技目までの合計払出し枚数対応値を算出したいときは、０１セット～１５セットまでの各３バイトデータを加算して算出する。

【０４２８】

次に、６００１遊技目～６４００遊技目までの払出し枚数対応値は、１６セット目の３バイトバッファ（「Ｆ０７０」～「Ｆ０６Ｅ」）に記憶する。

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

【０４２９】

６４０１遊技目～６８００遊技目まで間において、６０００遊技（１５セット）合計の払出し枚数対応値を算出するときは、０２セット～１６セットの各３バイトデータを加算

して算出する。

さらに、６８００遊技目となったときに、６０００遊技（１５セット）合計の払出し枚数対応値を算出するときは、１セット～１５セットの各３バイトデータを加算して算出する。

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

【０４３０】

図２７～図３０に示したＲＷＭ５３の記憶領域に記憶されているデータは、電源スイッチ１１のオン／オフだけでは初期化されず、データが維持される。

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

【０４３１】

ただし、上記データは、復帰不可能エラーが発生したときには、そのエラーの復帰時に初期化される。一方、復帰可能エラーの発生時には、上記データは初期化されず、維持される。

ここで、「復帰不可能エラー」とは、電源をオフにし、上述した設定変更モードに移行するための操作をしなければ復帰できない重大なエラーを指す。たとえば、

１）読み込んだ設定値が設定１～６の範囲内でない場合（設定値異常）、

２）停止図柄を判定した結果、本来表示されてはいけない図柄（蹴飛ばし図柄）が表示された場合（図柄組合せ異常エラー）、

３）割込み処理ごとに判定される乱数の更新異常、

４）電源断復帰データが正常値でないとき

等が挙げられる。

【０４３２】

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

【０４３３】

これに対し、「復帰可能エラー」とは、電源スイッチ１１のオン／オフ等なく復帰させることができるエラーを指す。たとえば、メダル詰まりエラー、メダル滞留エラー、メダル不正通過エラー、通路センサ４３ａの異常、投入センサ４４の異常、払出しセンサ３７の異常、メダル異常投入エラー等が挙げられる。

復帰可能エラーの発生時は、エラー内容を表示してメイン処理を停止するが、ホール店員がエラー解除操作を実行し（エラー要因を除去し）、リセットスイッチ１４を操作すると、エラーが解除されたか否かを判断して、エラーが解除されたと判断したときは、処理を再開する。

【０４３４】

続いて、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数の更新処理について説明する。なお、以下の図３２～図３７のフローチャートでは、有利区間遊技回数対応値を「有利区間対応値」と略記する。

図３２は、レジスタを用いて有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。また、図３３は、図３２中、点線で囲んだ部分の具体例１を示すフローチャートであ

り、図３４は、上記点線囲み部分の具体例２を示すフローチャートであり、図３５は、上記点線囲み部分の具体例３を示すフローチャートである。また、図３６は、レジスタを用いずに有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。

【０４３５】

図３２は、毎遊技、たとえば遊技終了時に実行される。また、レジスタを用いる方法においては、本実施形態のチップでは、演算時に、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌレジスタ（７個のレジスタ）が使用可能である。特に、有利区間遊技回数対応値（「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）が４バイトであり、総遊技回数（「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）が３バイトであるので、合計７バイトとなり、使用可能なレジスタ数とバイト数とが一致する。

【０４３６】

図３２において、ステップＳ１０１では、Ａレジスタに総遊技回数の上位１バイト（図２７中、「Ｆ００７」のデータ）をセットする。次のステップＳ１０２では、ＤＥレジスタに総遊技回数の下位２バイト（図２７中、「Ｆ００６」及び「Ｆ００５」のデータ）をセットする。

さらに、ステップＳ１０３では、ＢＣレジスタに有利区間遊技回数対応値の上位２バイト（図２７中、「Ｆ００４」及び「Ｆ００３」のデータ）をセットする。次のステップＳ１０４では、ＨＬレジスタに有利区間遊技回数対応値の下位２バイト（図２７中、「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」のデータ）をセットする。

【０４３７】

ステップＳ１０５では、総遊技回数下位２バイトレジスタ、すなわち本例ではＤＥレジスタ値に「１」を加算する。次のステップＳ１０６では、ステップＳ１０５での「１」加算により、総遊技回数下位２バイトに桁あふれが生じたか否かを判断する。たとえば下位２バイトのデータが本フローチャートの開始前に「ＦＦＦＦ（Ｈ）」であるときは、ステップＳ１０５での「１」加算により桁あふれが生じる（メインＣＰＵ５５に内蔵されているフラグレジスタ（Ｆレジスタ）のキャリーフラグが「１」となる）。桁あふれが生じたと判断したときはステップＳ１０７に進み、桁あふれが生じない（キャリーフラグ≠「１」）と判断したときはステップＳ１０９に進む。なお、ステップＳ１０５で「１」を加算した後、ステップＳ１０６で桁あふれが生じたか否かを判断しているため、ステップＳ１０６の時点で、桁あふれが生じたときのＤＥレジスタ値は、「０」となっている。

なお、本実施形態では、Ｆレジスタ（フラグレジスタ）の「０」ビット目がキャリーフラグに設定されている。キャリーフラグは、レジスタを用いた演算により、桁下がりが生じた場合や桁上がり（桁あふれとも称する）が生じた場合に「１」となるフラグである。

【０４３８】

ステップＳ１０７では、総遊技回数上位１バイトレジスタ、すなわち本例ではＡレジスタ値に「１」を加算する。次のステップＳ１０８では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここで、「上限」とは、カウントの上限を意味する。本実施形態の総遊技回数は３バイトでカウントしているため、３バイトフルとなったとき、具体的には値が「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」となったときは、それ以上の加算はできないので、上限に到達したと判断する。なお、ステップＳ１０７でＡレジスタ値に「１」を加算した後、上限に到達したと判断されるのは、Ａレジスタ値に現に桁あふれが生じたとき（キャリーフラグ＝「１」のとき）である。なお、Ａレジスタ値が「０」となったとき（ゼロフラグ＝「１」のとき）と言い換えることもできる。上限に到達したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、上限に到達していないと判断したときはステップＳ１０９に進む。

【０４３９】

したがって、本実施形態の総遊技回数は、３バイトフルとなったとき、１０進数で約１６７８万回となったときは、それ以上は、総遊技回数を加算しない。ただし、３バイトフルとなったときであっても、図３２のフローは毎遊技実行されるが、毎遊技、ステップＳ１０８で「Ｙｅｓ」と判断されて本フローチャートを終了する。

【０４４０】

ステップＳ１０６又はステップＳ１０８からステップＳ１０９に進むと、今回遊技が有

利区間中であるか否かを判断する。なお、有利区間中であるときにオンとなる有利区間フラグを設け、その有利区間フラグのオン／オフを判断することで、今回遊技が有利区間であるか否かを判断することができる。また、本実施形態では、上述したように、デジット２のセグメントデータの８ビット目が「１」であるか否かを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することが可能である。

ステップＳ１０９で有利区間中であると判断したときはステップＳ１１０に進み、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値の更新を行わず、ステップＳ１１４に進む。

【０４４１】

ステップＳ１１０では、有利区間遊技回数対応値の下位２バイトレジスタ値、すなわち本例ではＨＬレジスタ値に「１００（Ｄ）」を加算する。そして、ステップＳ１１１に進み、桁あふれが生じたか否かを判断する。本実施形態では、有利区間中は、「１００（Ｄ）」ずつ加算していくため、２バイトで桁あふれが生じるのは、「ＦＦＤＣ（Ｈ）（６５５００（Ｄ））」に「１００（Ｄ）」が加算され、「００４０（Ｈ）（６５６００（Ｄ））」となったときである。桁あふれが生じたと判断したときはステップＳ１１２に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップＳ１１３に進む。

【０４４２】

ステップＳ１１２では、有利区間遊技回数対応値の上位２バイトレジスタ、すなわち本例ではＢＣレジスタに「１」を加算する。そして、ステップＳ１１３に進み、更新後のＢＣレジスタ値及びＨＬレジスタ値を、図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」に書き込む。これにより、有利区間遊技回数対応値（ＲＷＭ５３）が更新される。また、次のステップＳ１１４では、更新後のＡレジスタ値及びＤＥレジスタ値を、図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」に書き込む。これにより、総遊技回数（ＲＷＭ５３）が更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０４４３】

なお、図３２のフローチャートにおいて、総遊技回数が３バイトフルに到達する前に、有利区間遊技回数対応値が４バイトフルになることはない。上記のように、総遊技回数は、約１６７８万回の遊技回数をカウント可能であるが、総遊技回数のすべてが有利区間であると仮定し、約１６７８万の値を１００倍しても、４バイトフルには達しないからである。このため、ステップＳ１１２において、有利区間遊技回数対応値の上位２バイトレジスタ値に「１」を加算しても、桁あふれが生じたか否かの判断を行うことなく、正しい演算処理を実現することが可能になるとともに、演算処理の簡素化を実現することが可能となる。

【０４４４】

また、図３２のフローチャートでは、ＲＷＭ５３の各データをレジスタにセット（コピー）して演算を実行しており、ステップＳ１０８で総遊技回数が上限に到達したと判断されたときは、総遊技回数をセットしたレジスタ値をＲＷＭ５３に戻すことなく本フローチャートによる処理を終了する。したがって、ＲＷＭ５３に記憶されている総遊技回数、すなわちＲＷＭ５３の「Ｆ００７」～「Ｆ００５」に記憶されている３バイトデータは、「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」のままであり、本フローチャートの開始前後においてＲＷＭ５３の総遊技回数のデータに変化は生じない。

【０４４５】

次に、図３２中、ステップＳ１０９～ステップＳ１１４の処理の具体例を説明する。

図３３は、この間のステップの具体例１を示すフローチャートである。図３３において、ステップＳ１０９～Ｓ１１２は、図３２と同様である。なお、図３３では、ステップＳ１０９において「Ｎｏ」と判断されたときはステップＳ１２３に進む。

【０４４６】

ステップＳ１１２の後、ステップＳ１２１に進むと、有利区間遊技回数対応値の上位２バイトの値を更新する。具体的には、ＢＣレジスタの値を、図２７中、「Ｆ００４」及び「Ｆ００３」に書き込む。次のステップＳ１２２では、有利区間遊技回数対応値の下位２

バイトの値を更新する。具体的には、ＨＬレジスタの値を、図２７中、「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」に書き込む。

次に、ステップＳ１２３に進むと、総遊技回数を３バイト分一括で更新する。具体的には、Ａレジスタ値及びＤＥレジスタ値を、それぞれ図２７中、「Ｆ００７」、「Ｆ００６」、及び「Ｆ００５」に書き込む。

【０４４７】

図３４は、図３２のステップＳ１０９～Ｓ１１４の具体例２を示すフローチャートである。図３４において、ステップＳ１０９～Ｓ１１２は、図３２と同様である。なお、図３３では、ステップＳ１０９において「Ｎｏ」と判断されたときはステップＳ１２３に進む。

ステップＳ１１２の後、ステップＳ１３１に進むと、有利区間遊技回数対応値を４バイト分一括で更新する。具体的には、ＢＣレジスタ値及びＨＬレジスタ値を、それぞれ、図２７中、「Ｆ００４」、「Ｆ００３」、「Ｆ００２」、及び「Ｆ００１」に書き込む。そして、ステップＳ１２３に進むと、具体例１と同様に、総遊技回数を３バイト分一括で更新する。

【０４４８】

図３５は、図３２のステップＳ１０９～Ｓ１１４の具体例３を示すフローチャートである。なお、図３５では、ステップＳ１０９において「Ｎｏ」と判断されたときはステップＳ１４１に進む。

図３５の各ステップは、図３４と同様である。図３５において、図３４と異なる点は、ステップＳ１０９で有利区間中でないと判断されたときであってもステップＳ１３１に進み、有利区間遊技回数対応値を更新する点である。すなわち、この場合には、有利区間遊技回数対応値は「１００（Ｄ）」加算されることはないが、図３２中、ステップＳ１０３及びステップＳ１０４でセットしたＢＣレジスタ値及びＨＬレジスタ値に基づいて、図２７中、「Ｆ００４」、「Ｆ００３」、「Ｆ００２」、及び「Ｆ００１」に書き込む。この場合、前回遊技時と同一値が再度書き込まれる。

【０４４９】

以上の図３２～図３５の例は、レジスタを介して（使用して）総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例であった。

これに対し、図３６は、レジスタを原則介さないで総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例である。

図３６において、ステップＳ２０１では、総遊技回数の下位２バイトに「１」を加算する。具体的には、図２７中、「Ｆ００６」及び「Ｆ００５」のデータに「１」を加算する。

【０４５０】

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

【０４５１】

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

に進む。

【０４５２】

ステップＳ２０５では、総遊技回数の上位１バイトから「１」を減算する。ステップＳ２０５に移行したときは、ステップＳ２０３の加算において上位１バイトについても桁あふれが生じ、「０（Ｈ）」となっているので、この値から「１」を減算することにより、ステップＳ２０３で「１」を加算する前のデータ、すなわち「ＦＦ（Ｈ）」に戻すようにする。

次にステップＳ２０６に進み、総遊技回数の下位２バイトについても「１」を減算する。これにより、「Ｆ００６」及び「Ｆ００５」の値は、「ＦＦＦＦ（Ｈ）」となる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０４５３】

一方、ステップＳ２０２又はステップＳ２０４からステップＳ２０７に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。この判断は、図３２のステップＳ１０９と同様である。そして、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値を更新する必要がないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間中であると判断したときはステップＳ２０８に進む。ステップＳ２０８では、有利区間遊技回数対応値の下位２バイト、すなわち図２７中、「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」に「１００（Ｄ）」を加算する。ここで、アセンブラではＲＷＭ５３に直接「１００（Ｄ）」の値を加算することができないことから、まず、「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」のデータをＨＬレジスタに記憶する。そして、ＨＬレジスタに「１００（Ｄ）」の値を加算した結果を「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」に記憶することで、「Ｆ００２」及び「Ｆ００１」のデータを更新する。

【０４５４】

次のステップＳ２０９では、ステップＳ２０８の演算において、桁あふれが生じたか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグが「１」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「１」となったときは桁あふれが生じたと判断する。

【０４５５】

ステップＳ２０９において桁あふれが生じたと判断したときはステップＳ２１０に進み、桁あふれが生じていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップＳ２１０では、有利区間遊技回数対応値の上位２バイト、すなわち図２７中、「Ｆ００４」及び「Ｆ００３」に「１」を加算する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０４５６】

次に、有利区間割合の演算処理について説明する。

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

【０４５７】

具体的には、有利区間遊技回数対応値＝ｘ、総遊技回数＝ｙであるとき、「ｘ÷ｙ」は、以下のような引き算の繰り返しによって算出することができる。

ｘ－ｙ＝ａ（＞０）

ａ－ｙ＝ｂ（＞０）

ｂ－ｙ＝ｃ（＞０）　ｃ－ｙ＝ｄ（＜０）

このように、総遊技回数ｙの引き算を繰り返した結果、「＞０（「０」より大きい）」となった回数が「３」であるため、「ｘ÷ｙ」の商は「３」であると算出することができる。そして、本実施形態では、小数点以下は切り捨てであるため、上記例では、有利区間割合を「３」と算出する。

【０４５８】

図３７は、有利区間割合の演算処理を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ３０１では、ＲＷＭ５３のデータをレジスタに取得する。なお、上記と同様に、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌレジスタの７個を使用する。
このステップＳ３０１では、図２７で示した「Ｆ００１」～「Ｆ００７」の各データをレジスタに記憶する。具体的には、以下の通りである。
Ａレジスタ：「Ｆ００７」のデータを記憶
Ｄレジスタ：「Ｆ００６」のデータを記憶
Ｅレジスタ：「Ｆ００５」のデータを記憶
Ｂレジスタ：「Ｆ００４」のデータを記憶
Ｃレジスタ：「Ｆ００３」のデータを記憶
Ｈレジスタ：「Ｆ００２」のデータを記憶
Ｌレジスタ：「Ｆ００１」のデータを記憶
【０４５９】
次に、ステップＳ３０２に進み、有利区間割合（ＲＷＭ５３）の初期化を行う。この処理は、図２７中、「Ｆ００８」に記憶されているデータをクリア（「０」に）する。
そしてステップＳ３０３に進み、下位バイトの引き算を行う。この処理は、ＨＬレジスタに記憶されているデータ（有利区間遊技回数対応値の下位２バイト）から、ＤＥレジスタに記憶されているデータ（総遊技回数の下位２バイト）を引き算し、演算結果をＨＬレジスタに記憶する。
【０４６０】
次にステップＳ３０４に進み、桁下がりが生じたか否かを判断する。ステップＳ３０３の演算の結果（ＨＬレジスタ値からＤＥレジスタ値を引き算した結果）、キャリーフラグが立たなかったとき（キャリーフラグ≠「１」のとき）は「Ｎｏ」と判断する。
キャリーフラグが立った（桁下がりがある）と判断したときはステップＳ３０５に進み、桁下がりがないと判断したときはステップＳ３０７に進む。
【０４６１】
ステップＳ３０５では、有利区間遊技回数対応値の上位２バイト、すなわちＢＣレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。「０」であるときは、その後の引き算ができないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「０」でないと判断したときはステップＳ３０６に進む。
ステップＳ３０６では、有利区間遊技回数対応値の上位バイトから「１」を減算する。具体的には、ＢＣレジスタ値から「１」を減算し、演算結果をＢＣレジスタに記憶する。
【０４６２】
次のステップＳ３０７では、上位バイトの引き算を行う。具体的には、ＢＣレジスタ値（有利区間遊技回数対応値の上位２バイト）からＡレジスタ値（総遊技回数の上位１バイト）を引き算し、その演算結果をＢＣレジスタに記憶する。そして、ステップＳ３０８に進み、ステップＳ３０７での演算結果が「０」未満であるか、すなわちステップＳ３０７の演算によってキャリーフラグが立ったか否かを判断する。キャリーフラグが立ったときはステップＳ３０８で「Ｙｅｓ」と判断し、これ以上の引き算はできないので、本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップＳ３０８で「Ｎｏ」と判断したときはステップＳ３０９に進む。
ステップＳ３０９では、ＨＬレジスタ値をスタック領域（ＲＷＭ５３の記憶領域の一部）に格納する。
【０４６３】
次のステップＳ３１０では、「Ｆ００８」に記憶されているデータ（有利区間割合）をＨＬレジスタに記憶し、ＨＬレジスタが示すアドレス（Ｆ００８）に記憶されているデータに「１」を加算する。そしてステップＳ３１１に進み、ステップＳ３０９においてスタック領域に格納したデータをＨＬレジスタに記憶する。ステップＳ３１１の後、ステップＳ３０３に戻り、上記処理（引き算）を繰り返す。
以上の処理により、有利区間遊技回数対応値から総遊技回数を引き算し、１回の引き算

ごとに、有利区間割合が「１」ずつ加算される。よって、図３７の処理後は、「Ｆ００１」～「Ｆ００７」に記憶されている有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から算出した有利区間割合が「Ｆ００８」に記憶される。

なお、上記から明らかであるが、図３７のステップＳ３０３～Ｓ３１１の処理が１回実行されるごとに、有利区間割合が「１」ずつ加算される。つまり、ステップＳ３０３～Ｓ３１１の実行回数（繰り返し数）が、有利区間割合となる。

【０４６４】

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

【０４６５】

具体的には、６０００遊技（１５セット）の連続役物作動時払出し枚数対応値（図２９中、「Ｆ０７０」～「Ｆ０６Ｅ」）と、６０００遊技（１５セット）の全払出し枚数（図２８中、「Ｆ０３１」～「Ｆ０２Ｆ」）とから、上記と同様の引き算を繰り返すことで、「６０００遊技の連続役物作動時払出し枚数対応値÷６０００遊技の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役物作動比率（６０００遊技）として、図２９中、「Ｆ０７５」に記憶する。

【０４６６】

また、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値（図２９中、「Ｆ０７４」～「Ｆ０７１」）と、累計の全払出し枚数（図２８中、「Ｆ０３４」～「Ｆ０３２」）とから、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値÷累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を連続役物作動比率（累計）として、図２９中、「Ｆ０７６」に記憶する。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

図３８は、上述のようにして算出した「有利区間割合」、「連続役物比率（６０００遊技（１５セット））」、「役物比率（６０００遊技（１５セット））」、「連続役物比率（累計）」、「役物比率（累計）」の表示例を示す図である。これら５つの情報は、情報種別と、数値とによって表示され、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示される。

なお、図３８で示した５つの情報は、一例であり、これらの情報に限られるものではなく、これら以外の情報を表示してもよく、あるいは、図３８に示す情報のうちの一部の情報のみを表示してもよい。また、図３８で示した順序で表示されることに限られるものではなく、表示順序は任意である。

【０４７０】

なお、上記のように管理情報を表示するのは、以下の理由による。

遊技機では、風営法が定める型式試験にて適合したものがホールの設置を認められる。ここで、型式試験の中には、６０００遊技実行したときの役物比率や連続役物比率が所定値（役物比率については７０％、連続役物比率については６０％）を超えないことと定めた規定がある。

また、型式試験時には、申請した遊技機の役物比率や連続役物比率の平均値を記載した書面を添付することとなっている（将来的には、有利区間割合についても平均値の記載を求められるかもしれない）。

【０４７１】

この場合において、ホールに設置された遊技機が適合したものと同じ仕様の遊技機であるか否か（不正されていないかどうか）等を、ホールの店員や第三者が容易に確認できるようにすることが望まれている。

たとえば、適合した遊技機と乖離した数値が出ている遊技機については、適合した遊技機とは異なる可能性もあり、この場合には、製造メーカーに対して遊技機の確認依頼等を行うことにより、不正等を早期に確認することができる。

そこで、本実施形態のように、管理情報を算出、表示する機能を設ければ、適合したものに合致しているか否かを容易かつ確実に確認できるようになる。

【０４７２】

本実施形態では、スロットマシン１０のフロントドアを開放し（これにより、ドアスイッチ１５がオンとなる）、設定キーを挿入し、時計回りに９０度回転させると、設定キースイッチ１２がオンとなる。この状態は、いわゆる設定確認中である。このため、設定値表示ＬＥＤ７３には、現設定値が表示される。なお、設定確認中は、設定変更中とは異なるので、設定スイッチ１３を操作しても設定値が変更されることはない。

【０４７３】

そして、本実施形態では、この設定確認中において、設定スイッチ１３を１回押すと、「有利区間割合」が、図３中、デジット６～９に表示される。まず、デジット６及び７は、情報種別を表示する。図３８の例では、有利区間割合を「Ｕ７」と表示する。また、この例では、有利区間割合は、「５０（％）」であると仮定し、デジット７及び８に「５０」と表示する。よって、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）には、「Ｕ７５０」と表示される。

なお、管理情報の数値を表示するときは、１０進数表記である。

【０４７４】

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

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

【０４７５】

同様に、設定スイッチ１３をもう１回押すと、「連続役物比率（累計）」の表示となり、この情報の種別として「Ａ６」と表示し、この例では比率を「４８（％）」と表示している。

さらに同様に、設定スイッチ１３をもう１回押すと、「役物比率（累計）」の表示となり、この情報の種別として「Ａ７」と表示し、この例では比率を「５２（％）」と表示している。

さらに、再度、設定スイッチ１３を押すと、最初の表示に戻り、有利区間「Ｕ７５０」を表示する。

また、管理情報の表示は、一定時間（たとえば１０秒）、設定スイッチ１３の操作がないときは、消灯するようにしてもよい。消灯後は、設定スイッチ１３を押すと、１番目の表示である有利区間割合「Ｕ７５０」を表示する。

【０４７６】

また、ドアスイッチ１５によりフロントドアの開放が検知されている間は、管理情報を表示し続け（各デジット６～９を点灯し続け）、ドアスイッチ１５によりフロントドアが閉じられたことを検知したときは、デジット６～９を消灯するようにしてもよい。

この場合、ドアスイッチ１５によりフロントドアの開放が検知されると、設定キースイ

ッチ１２や設定スイッチ１３がオンにされる前に、有利区間「Ｕ７５０」を表示してもよく、あるいは、ドアスイッチ１５によりフロントドアの開放が検知されただけではデジット６～９を点灯させず、設定キースイッチ１２及び設定スイッチ１３がオンにされると、有利区間「Ｕ７５０」を表示してもよい。

【０４７７】

また、ドアスイッチ１５によるフロントドアの開放が検知されているか否かにかかわらず、電源スイッチ１１がオンとなった後には、所定周期（たとえば、約３秒毎（割込み処理の回数が１５００割込み毎））で図３８に記載した表示内容を順次、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示することが可能となるように構成されていても良い。

ここで、図３８に示した管理情報には、連続役物比率等の設定値に比率が依存する情報が含まれている。

一方、ホールの営業中（遊技者が遊技可能なとき）に、フロントドアを開放する可能性が高いのは、

ａ）ホッパー３５内のメダルが空になったと判断したときに発生するエラー、

ｂ）メダルセレクタ内にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、

ｃ）ホッパー３５の払出し口にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、

ｄ）ホッパー３５内にメダルが満杯（ホッパー３５の横に設けられ、ホッパー３５内から溢れ出たメダルを収納するサブ収納庫が満杯）となったときに発生するエラー

（何れも上述した復帰可能エラーに属するエラー）等が挙げられる。

【０４７８】

このようなエラーが発生したときに、ホール関係者がフロントドアを開放すると、遊技者に管理情報を見られ、設定値を推察されてしまうおそれがある。このようなことを解消するため、上記ａ）からｄ）の全てのエラー、又は、ａ）からｄ）のエラーのうち少なくとも１つのエラーが発生したときには、管理情報表示ＬＥＤ７４による点灯表示を行わないように（消灯するように）構成することが望ましい。なお、上述したａ）からｄ）のエラーだけに限られるものでもなく、その他のエラーが発生したときにも管理情報表示ＬＥＤ７４による点灯表示を行わないように構成することが可能である。

また、上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、表示する管理情報の信憑性に疑いがあることや、復帰不可能エラーを解除した後には、表示する管理情報の基となるデータをクリアすることから、表示しないようにすることが望ましい。

【０４７９】

なお、メイン制御基板５０上に表示される管理情報を見るためにはフロントドアを開放しなければならず、フロントドアを開放すれば必ずドア開放エラーになるが、上記の各種スイッチの操作により管理情報を表示しても差し支えない。

【０４８０】

また、上記の情報種別「Ｕ７」、「ｙ６」、「ｙ７」、「Ａ６」、「Ａ７」は、例示であり、２桁のアルファベット、記号、若しくは数値又はこれらの組合せによって任意の表示を行うことができる。

また、上記例では、連続役物比率と役物比率とで異なる数値例を示したが、本実施形態のように連続役物のみを有する場合、連続役物比率と役物比率とは同一値となる。

【０４８１】

また、上記の表示を行う場合において、たとえば、ドアスイッチ１５がオン、設定キースイッチ１２がオン、かつ設定スイッチ１３がオンとなったときは、管理情報表示モードに移行し、「Ｕ７（有利区間割合）」を表示するセグメントデータを読み込み、デジット６及び７に表示する。具体的には、「Ｕ７」と表示するのであれば、セグメントデータは、「００１１１１１０（Ｂ）」「００１００１１１（Ｂ）」となる。

【０４８２】

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

である。その値をセグメントデータに変換すると、「０１１０１１０１（Ｂ）」「００１１１１１１（Ｂ）」となる。

【０４８３】

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

【０４８４】

点滅表示させる具体例としては、たとえば「０．５秒」間隔で消灯と点灯とを繰り返すパターンで表示することや、消灯時間が「０．５秒」、及び点灯時間が「１秒」を繰り返すパターンで表示することが挙げられる。消灯時間と点灯時間とを同一時間に設定する場合と比較して、消灯時間より点灯時間の方を長くした方が、管理情報の表示時間を長くすることができるとともに、ホール等の照明が薄暗い状況下においても視認性を向上させることができる。

なお、「１７５０００」遊技に達しているか否かを判別可能なように表示パターンを異ならせればよいので、点滅又は点灯に限らず、たとえば情報種別の「Ｕ７」の表示を、「Ｕ７」（「１７５０００」遊技以上）と異なる表示、たとえば「Ｕ１」（「１７５０００」遊技未満）と表示してもよい。あるいは、「１７５０００」遊技未満であるときは「Ｕ７」を点滅表示させ、数値については点灯表示でもよい。

【０４８５】

上記と同様に、連続役物比率（６０００遊技）、及び役物比率（６０００遊技）を表示する場合において、総遊技回数が「６０００」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「６０００」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点灯表示する。

したがって、連続役物比率（６０００遊技）、及び役物比率（６０００遊技）を表示する場合には、上記と同様に、図２７中、総遊技回数（「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）の値を読み込み、「６０００」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。

【０４８６】

さらに同様に、連続役物比率（累計）、及び役物比率（累計）を表示する場合において、総遊技回数が「１７５０００」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「１７５０００」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）の数値を、点灯表示する。

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

【０４８７】

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

【０４８８】

たとえば、遊技機の型式申請時において、有利区間割合の設計値（平均値）は、５５（％）であったと仮定する。

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

【０４８９】

このように、同一値であったとしても、遊技回数が多いほど、その数値は設計値に収束するため、遊技回数と数値とを合わせて不正な遊技機であるか否かを判断すれば、より正確な判断を行うことができる。

なお、上述したように、総遊技回数が所定遊技回数（６０００遊技、又は１７５０００遊技）に達していないときは点滅表示とし、所定遊技回数に達しているときは点灯表示としたが、これとは逆に、総遊技回数が所定遊技回数に達していないときは点灯表示とし、所定遊技回数に達しているときは点滅表示としてもよい。

【０４９０】

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

【０４９１】

図３９は、貯留数表示ＬＥＤ７６を用いて管理情報を表示する例を示す図である。

図３９の例では、クレジットとして９枚のメダルを有する例を示している。このため、最初は、貯留数表示ＬＥＤ７６の表示は、「０９」となっている。

そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ１５がオンとなっても、貯留数表示ＬＥＤ７６の表示に変更はない（ドアオープンエラーは、後述する獲得数表示ＬＥＤ７８で表示するため）。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

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

【０４９４】

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

【０４９５】

さらにまた、「ｙ７」又は「６０」の表示中に、設定スイッチ１３が押されると、貯留数表示ＬＥＤ７６には、「連続役物比率（累計）」であることを示す「Ａ６」と表示し、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率（累計）」の数値「４８」を表示する。そ

して、上記と同様に、この状態を放置すると、「Ａ６」と「４８」を２秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

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

【０４９６】

また、さらにこの状態で設定スイッチ１３が押されると、最初の有利区間割合「Ｕ７」と「５０」との表示に戻る。

上記のような表示を行っているときに、フロントドアが閉じられ、ドアスイッチ１３がオフになると、貯留数の表示「０９」に切り替わる。

【０４９７】

図４０は、獲得数表示ＬＥＤ７８を用いて管理情報を表示する例を示す図である。

図４０の例では、獲得数として「０９」と表示されている例を示している。

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

＜第２実施形態＞

続いて、本願発明の第２実施形態について説明する。

第２実施形態では、メイン制御基板５０（メイン制御基板５０Ａ及び５０Ｂに分割されている場合にあってはメイン制御基板５０Ｂ）上に搭載された管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）を、常時、点灯状態としたものである。

常時点灯させた場合、図３８で示した５つの情報をどのように表示するかについては種々挙げられるが、たとえば、５秒ごとに、表示する管理情報を更新していくことが挙げられる。具体的には、「Ｕ７５０」（５秒間表示）→「ｙ６４５」（５秒間表示）→・・・「Ａ７５２」（５秒間表示）→「Ｕ７５０」（５秒間表示）→・・・と表示することが挙げられる。なお、各情報表示の間に、０．５～１秒程度のデジット消灯時間を設けてもよい。

【０５０１】

図４１は、スロットマシン１０の基体部１を示す外観斜視図である。図４１では、フロ

ントドアの図示を省略している。なお、フロントドアは、図４１中、「フロントドア開閉軸」（図中、左側）を支持軸として、基体部１の前面を開放／閉塞する。また、図４１は、第２実施形態の説明で用いるが、第１実施形態の構造も図４１と同一である。

図４１に示すように、基体部１の内部には、電源スイッチ１１を含む電源ユニット、ホッパー３５を含むメダル払出し装置、３個のリール３１を含む図柄表示装置等が収容されている。

また、サブ制御基板８０は、基体部１の内面側の左側面に取り付けられている。これに対し、基板ケース１６及びその内部に収容されたメイン制御基板５０は、基体部１の内面内側の背面に取り付けられている。さらにまた、基板ケース１６及びメイン制御基板５０は、図柄表示装置よりも上方部に取り付けられ、フロントドアを開放したときに、基板ケース１６のかしめ部１６ａの状態を目視で容易に確認できるようにするために、基体部１内の比較的見やすい位置に取り付けられている。

このため、メイン制御基板５０上に搭載された管理情報表示ＬＥＤ７４についても、目視で比較的容易に確認できるようになっている。

【０５０２】

スロットマシン１０の仕様において、ホッパー３５内のメダルがなくなったときに自動でメダルがホッパー３５ａに補給される方式の他に、ホールの店員が、ホッパー３５のメダルがなくなるたびに、フロントドアを開放してホッパー３５にメダルを補給する方式が知られている。

しかし、フロントドアを開放したときに、メイン制御基板５０上に搭載された管理情報表示ＬＥＤ７４には、常時、管理情報が表示されているので、遊技者は、管理情報を見ることが可能となる。これにより、現在自分が遊技している台の有利区間割合、連続役物比率等を知ることができてしまう。このため、これらの値に基づいて、設定値を推測できてしまうおそれがある。

そこで、第２実施形態では、メイン制御基板５０上に搭載した管理情報表示ＬＥＤ７４に常時管理情報を表示しつつも、遊技者から容易に見えないようにした。

【０５０３】

図４２は、第２実施形態における基板ケース１６、メイン制御基板５０（５０Ａ及び５０Ｂ）を示す図であり、第１実施形態の図３に対応する図である。図４２中、（ａ）の例１は、メイン制御基板５０が１個から構成される例を示し、（ｂ）の例２は、メイン制御基板が５０Ａ及び５０Ｂの２個から構成されている例を示す（この点は第１実施形態の図３と同一である）。

図４２（ａ）において、管理情報表示ＬＥＤ７４は、メイン制御基板５０の正面から見て、できるだけ左側寄りに配置されている点が第１実施形態と異なる。図４１中、フロントドアの開閉軸は、図中、正面から見て左側に設けられているため、管理情報表示ＬＥＤ７４を、正面から見てできる限り左寄りに配置すれば、フロンドドアを開放しても、遊技者からは見えにくくなる。

【０５０４】

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

【０５０５】

さらにまた、第２実施形態では、管理情報表示ＬＥＤ７４と、かしめ部１６ａとの間の間隔（距離）が長くなるようにした。図４２中、管理情報表示ＬＥＤ７４の位置を左寄りとすると、この管理情報表示ＬＥＤ７４に対して基板ケース１６のかしめ部１６ａを遠ざける場合、図４２（図３でも同様）に示すように、かしめ部１６ａは、基板ケース１６の右端部となる。

このようにすれば、仮に、かしめ部１６ａを破壊してメイン制御基板５０（５０Ａ及び５０Ｂ）にアクセスするときであっても、かしめ部１６ａの破壊時に、管理情報表示ＬＥＤ７４を傷付けたり、破損したりすることをより効果的に防止することができる。

【０５０６】
また、かしめ部１６ａは、基板ケース１６を開封するときに破壊するためのものであるが、かしめ部１６ａの他に遊技機と基板ケース１６を固定するための本体かしめ部（図示せず）を備えていてもよい。このとき、遊技機から基板ケース１６を取り外す際に本体かしめ部も破壊することを要する。この場合においても、かしめ部１６ａと同様に、本体かしめ部の破壊時に、誤って管理情報表示ＬＥＤ７４を傷付けたり、破損したりすることを防止するために、本体かしめ部を設ける位置が第１の位置（たとえば基板ケース１６の上端部）であった場合、管理情報表示ＬＥＤ７４を設ける位置は、第１の位置から遠ざかる第２の位置（たとえばメイン制御基板５０の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部）に設けることが望ましい。

【０５０７】
以上のとおり、かしめ部１６ａ及び／又は本体かしめ部が設けられた位置方向とは異なる位置方向に管理情報表示ＬＥＤ７４を配置することにより、管理情報表示ＬＥＤ７４の破損等を効果的に防止することができる。
なお、かしめ部１６ａの位置を右端部としているが、これに限られるものではなく、たとえば上端部として設計することもできる。このとき、管理情報表示ＬＥＤ７４は、メイン制御基板５０の中心部を基準として下方部、右方部、又は左方部であることで、かしめ部１６ａの破壊時に、誤って管理情報表示ＬＥＤ７４を傷付けたり、破損したりすることを防止することができる。

【０５０８】
以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。
（１）有利区間の遊技回数の上限値は、１５００回に設定したが、これに限らず、たとえば払出し枚数３０００枚、差枚数２０００枚、指示機能作動遊技（小役Ｂ群の当選時）の遊技回数１００回等、総遊技回数以外の変数を用いて設定することも可能である。あるいは、１５００遊技又は３０００枚のように、複数の条件を設定し、いずれか一方を満たしたときは上限に到達したと判断することも可能である。

【０５０９】
（２）有利区間表示ＬＥＤ７７は、貯留数表示ＬＥＤ７６のセグメントＤＰを利用したが、これに限らず、有利区間であるか否かを表示する専用の表示器（ＬＥＤ等）を設けてもよい。ただし、上記実施形態のように、既存のＬＥＤでまかなうことができれば、コストを削減することができる。
ここで、有利区間は、メイン制御基板５０によって管理されるものであり（メイン管理）、サブ制御基板８０が有利区間を管理することはない。このため、有利区間を表示するランプは、メイン制御基板５０と電気的に接続されている必要があり、たとえばサブ制御基板８０に電気的に接続されている演出ランプ２１は、有利区間を表示するランプにはなり得ない。
ただし、演出ランプの一種であるかのように見せかけたランプであってもメイン制御基板５０によって制御されるランプであれば、有利区間を表示するランプとして使用することができる。

【０５１０】
また、有利区間表示ＬＥＤ７７は、貯留数表示ＬＥＤ７６のうち、デジット２のセグメントＤＰから構成したが、たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８のうち、デジット４のセグメントＤＰから構成してもよい。

【０５１１】
さらにまた、遊技者が遊技を終了するときに、遊技履歴（二次元コード）を表示させるために、メニューボタン２５を操作する場合がある。したがって、メニューボタン２５の近傍に有利区間表示ＬＥＤを配置しておけば、遊技終了時に、有利区間中であることを遊技者に気づかせることができる。たとえば、メニューボタン２５の近傍に貯留数表示ＬＥＤ７６（デジット２のセグメントＤＰを有利区間表示ＬＥＤ７７とする）や獲得数表示Ｌ

ＥＤ７８（デジット４のセグメントＤＰを有利区間表示ＬＥＤ７７とする）を配置してもよい。もちろん、図２で示したように、精算スイッチ４６の近傍に有利区間表示ＬＥＤ７７を設けることも有効である。さらに、有利区間に移行することに決定したときは、メニューボタン２５が操作可能となる前に、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させることにより、遊技者が有利区間への移行を気づかずにメニューボタン２５を操作する（遊技履歴（二次元コード）を表示させる）ことを防止することができる。

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

（５）本実施形態では、有利区間遊技回数対応値は、遊技回数を１００倍した値を記憶した。同様に、連続役物作動時払出し枚数対応値、及び役物作動時払出し枚数対応値は、それぞれ、払出し枚数を１００倍した値を記憶した。しかし、これに限らず、有利区間割合、連続役物比率、役物比率の演算方法（使用するＣＰＵ）によっては、１００倍することなく、遊技回数自体、及び払出し枚数自体を記憶することも可能であり、必ずしも１００倍した値を記憶することに限られるものではない。

同様に、総遊技回数の値は、遊技回数そのものを記憶したが、これに限らず、演算上の都合によっては、総遊技回数に所定数を加算した値や所定値を乗じた値（総遊技回数対応値）を記憶してもよい。

この場合、有利区間割合や連続役物比率、役物比率を算出したときには、遊技回数自体、及び払出し枚数自体が記憶された記憶領域のデータを１００倍し、上述した減算処理を繰り返し実行する演算処理（たとえば図３７）を実行することにより、算出することが可能となる。

【０５１５】

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

【０５１６】

（７）上記実施形態では、設定スイッチ１３を押すごとに、管理情報を順番通りに表示

していくようにした。しかし、設定スイッチ１３に限らず、他のスイッチ、たとえばベットスイッチ４０等であってもよく、あるいは、管理情報の表示専用のスイッチを別途設けてもよい。

また、本実施形態では、設定スイッチ１３とリセットスイッチ１４とを別個に設けたが、設定変更／リセットスイッチとして、設定スイッチとリセットスイッチとを１つのスイッチから構成することが考えられる。この場合、設定変更／リセットスイッチの操作がリセット（初期化）操作と重ならないようにすれば、設定変更／リセットスイッチの操作により、管理情報を表示することが可能である。本実施形態のように設定スイッチ１３とリセットスイッチ１４とを別個に設けた場合において、リセットスイッチ１４の操作によって管理情報を表示させる場合も同様である。

【０５１７】

具体的には、エラーを検知しているときには管理情報の表示モードには移行しないようにし、エラーが発生していないことを条件に管理情報の表示モードに移行する。

たとえば、復帰可能エラーのうち、メダルセレクタ内でのメダル滞留エラーが発生しているときは、そのエラーを除去しないと管理情報の表示モードには移行しないようにする。

【０５１８】

また、上記実施形態では、設定スイッチ１３を押すごとに、管理情報を表示した。すなわち、設定スイッチ１３をオンにした後、操作者が操作スイッチ１３から手を離しても、管理情報は表示されたままとなる。これに対し、設定スイッチ１３を押している間だけ管理情報を表示し、操作者が設定スイッチ１３から手を離したときは、管理情報の表示を終了するようにしてもよい。たとえば、図３に示す例において、最初に設定スイッチ１３を押すと、１番目の管理情報である「Ｕ７５０」を表示するが、設定スイッチ１３から手を離すとその表示を終了する（デジット６～９を消灯させる）。次に、設定スイッチ１３を押すと、２番目の管理情報である「ｙ６４５」と表示するが、設定スイッチ１３から手を離すと、その表示を終了するように制御することも可能である。管理情報を表示させるスイッチを設定スイッチ１３以外のスイッチにしたときにも、上記と同様の制御が可能である。

【０５１９】

このように、管理情報を表示させるスイッチをどのスイッチにするかや、管理情報を表示するスイッチの操作と表示パターン（表示している時間）との関係をどのようにするかは、種々のバリエーションが考えられ、本実施形態で示したものに限定されるものではない。

さらにまた、たとえば、メイン制御基板５０上に管理情報表示ＬＥＤ７４を搭載する場合に、管理情報の表示パターンとしては、

ａ）管理情報を常時表示させておく表示パターン

ｂ）フロントドアを開放したとき（ドアスイッチ１５がオンとなったとき）に管理情報を表示するパターン

ｃ）フロントドアを開放し、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン

ｄ）フロントドアを開放し、設定キーを差し込んで設定キースイッチ１２をオンにし、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン

等が挙げられる。　ただし、設定変更モードに移行する操作が行われ、設定変更モードに移行したときは、管理情報表示モードには移行させず、管理情報は表示させないようにする。すなわち、設定変更モードでは、デジット５は点灯するが、デジット６～９は消灯となる。

【０５２０】

（８）本実施形態では、総遊技回数のカウント値が３バイトフル（「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」）となるまで、総遊技回数のカウントを実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば累計が所定値に達したときは、記憶容量の上限に達していなくても、カウント

を終了してもよい。
　また、総遊技回数が所定値に達したときは、総遊技回数のデータ値をクリアし、再度、総遊技回数のカウントを開始してもよい。
　上記は、全払出し枚数についても同様である。
【０５２１】
　（９）本実施形態のスロットマシン１０は、有利区間割合が「７０」（％）以下となるように設計される。このため、市場において有利区間割合が「７０」（％）を超えることは想定していない。しかし、たとえばゴト行為等が行われたとき等に、有利区間割合が「７０」（％）を超える可能性は否定できない。そこで、たとえば有利区間割合を記憶している「Ｆ００８」のデータ値を監視し、その値が「７０（Ｄ）」を超えているときは、何らかの警告を出力したり、有利区間割合の表示を通常時と異ならせる（異常である旨を表示する）ことが挙げられる。たとえば、有利区間割合の情報種別「Ｕ７」の表示のうち、上位桁「Ｕ」と下位桁「７」とを交互に高速点滅させる方法等が挙げられる。
【０５２２】
　また、同様に、連続役物比率や役物比率についても設計値上限をたとえば「６０（％）」とした場合において、連続役物比率や役物比率が設計値上限を超えたときは、何らかの警告を出力したり、情報種別の表示を上記と同様に表示する方法等が挙げられる。
　あるいは、外部信号送信手段７０を用いて有利区間割合の情報等をホールコンピュータ２００に送信し、たとえば有利区間割合が「７０」（％）を超えたときは、警告に係る情報を送信することが挙げられる。
【０５２３】
　（１０）上記のように、有利区間割合は、全遊技区間に対し、「７０」（％）以下であるように設定すれば、その他は、比較的自由に設定することができる。
　また、通常区間から有利区間の当選は、「１／３２」未満に設定することが挙げられる。
　さらにまた、上述したが、有利区間中は、指示機能を作動可能な条件装置に当選したときには常に指示機能を作動させてもよいが、有利区間に移行しただけでは指示機能を作動させず、指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに、指示機能を作動させてもよい。あるいは、有利区間に移行するときに、常に指示機能を作動させる有利区間にするか、又は指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに限り指示機能を作動させる有利区間とするかを、抽選等で決定してもよい。
【０５２４】
　さらに、有利区間から通常区間への移行（有利区間の終了）は、有利区間への移行時に予め定めた遊技回数を消化したときに移行するようにしてもよく、あるいは、遊技回数を定めずに、毎遊技、又は所定の条件を満たしたきに有利区間から通常区間への移行（転落）抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間から通常区間に移行するようにしてもよい。ただし、上限カウンタ６９ｂによりカウント値が上限に到達したときは、無条件で、有利区間を終了して通常区間に移行するように制御する。
【０５２５】
　（１１）図３において、メイン制御基板５０上に設けた管理情報表示ＬＥＤ７４は、４個のデジットから構成したが、たとえば２個のデジットから構成してもよい。そして、たとえば図３９や図４０の例で示したように、設定スイッチ１３が押されると、情報種別「Ｕ７」と表示し、所定時間の経過後に数値「５０」を表示し、その後は所定時間を経過するごとに「Ｕ７」と「５０」とを交互に繰り返し表示するものであってもよい。
【０５２６】
　（１２）有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てる演算を行ったため、必ずしも正確な値が表示されるわけではない。その意味で、有利区間割合、連続役物比率、役物比率は、それぞれ、有利区間割合に対応（相当）する値、連続役物比率に対応（相当）する値、役物比率に対応（相当）する値とも称する。
　また、有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てた数値に

限らず、小数点以下を四捨五入した数値、小数点以下を切り上げた数値、下一桁を「５」又は「１０」刻みに変換した数値等であってもよい。

【０５２７】

（１３）本実施形態において、小役Ｅ１当選時と、小役Ｅ２当選時とでは、有効ラインに停止する図柄の組合せは、同一となる。たとえば、小役Ｅ１又はＥ２当選時において、左又は中第一停止時には、中段チェリーの停止出目（小役３６の入賞）が可能となり、右第一停止時には、中段チェリーが出現しない停止出目（小役３８の入賞）となる。したがって、中段チェリーの出現の有無にかかわらず、小役Ｅ１又はＥ２のいずれに当選しているかを判別することができなかった。

しかし、これに限らず、たとえば中段チェリーを出現させないときは、その代わりに、停止出目を異ならせてもよい。

たとえば、小役Ｅ１又はＥ２当選時において、左又は中第一停止であるときには中段チェリーを出現させ、中段チェリーの出現時には、小役Ｅ１又はＥ２のいずれに当選しているのかを遊技者が判断できないようにする。

【０５２８】

これに対し、小役Ｅ１又はＥ２当選時において、右第一停止であるときには、上記と同様に中段チェリーを出現させないように制御するとともに、中段チェリーを出現させない代わりに、小役Ｅ１又はＥ２のいずれに当選しているのかを遊技者が判断可能な停止出目を出現させることが挙げられる。

【０５２９】

具体的には、たとえば以下のように制御することが挙げられる。

まず、小役Ｅ１の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役３６及び３８とする。

これに対し、小役Ｅ２の当選に含まれる小役は、小役３６及び４１（小役４１は新規に追加）とする。

そして、小役Ｅ１又はＥ２当選時における左又は中第一停止時には、小役３６（中段チェリー）を停止可能とし、小役Ｅ１当選時における右第一停止時には小役３８を停止させる。これに対し、小役Ｅ２当選時における右第一停止時には小役４１を停止させる。

【０５３０】

小役４１の図柄の組合せとしては、たとえば、「ベルＡ／ベルＢ」－「リプレイ」－「黒７／青７／赤７／ブランク」とする。これにより、小役３８停止時と小役４１停止時とで、中リール３１の図柄が異なるようになる。小役３８の停止時には中リール３１に「リプレイ」は停止しないが、小役４１の停止時には中リール３１に常に「リプレイ」が停止する。これにより、小役３８（小役Ｅ１）又は小役４１（小役Ｅ２）の当選を判別することができる。

【０５３１】

さらに、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役Ｅ１当選時の中段チェリー非停止時には小役３８が停止するようにし、小役Ｅ２当選時の中段チェリー非停止時には小役４１が停止するようにしてもよい。このようにすれば、左又は中第一停止時であっても、中段チェリー非停止時には、小役Ｅ１又は小役Ｅ２のいずれに当選しているかを判別することができる。

【０５３２】

他にも、たとえば以下の方法が挙げられる。　小役Ｅ１の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役３６及び３８とする。また、小役Ｅ２の当選に含まれる小役も、上記実施形態と同様に、小役３６、小役３７及び３８とする。小役Ｅ１又はＥ２当選時における左又は中第一停止時には、小役３６（中段チェリー）を停止可能とし、小役Ｅ１当選時における右第一停止時にはストップスイッチ４２の操作タイミングによって小役３８を停止させ、小役Ｅ２当選時における右第一停止時にはストップスイッチ４２の操作タイミングによって小役３８を停止させる。

そして、小役Ｅ１又はＥ２当選時における小役３８のとりこぼし時には、それぞれ異な

る図柄の組合せを停止させる。これにより、小役Ｅ１又はＥ２当選を判別できるようにしてもよい。

【０５３３】

（１４）１ＢＢＡ＋小役Ｅ１に当選し、次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるときは、有利区間に移行するか否かの演出（連続演出など）は出力しないことが好ましい。なぜなら、有利区間表示ＬＥＤ７７は点灯しているので、遊技者は有利区間に移行していることがわかっているからである。ただし、１ＢＢＡ（特別役）に当選しているか否かの連続演出については、出力することができる。また、１ＢＢＡ＋小役Ｅ１に当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたときに、常に、所定のタイミングを経過した後であっても有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させないようする場合（常に図２３で示したタイミング２）は、小役Ｅ１が入賞した遊技の次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯したことで、小役Ｅ１に単独当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたということがわかるため、そのようなときは、１ＢＢに当選したか否かを煽る演出などを出力する必要はない。

【０５３４】

（１５）本実施形態では、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時には、１枚役が入賞可能とした。しかし、これに限らず、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時に入賞可能となる小役は、何枚役であってもよい。さらに、小役Ｂ群当選時の押し順不正解時におけるとりこぼし率は、本実施形態では７５％としたが、これに限らず、５０％等、種々設定することが可能である。

さらに、小役Ｃ群当選時における押し順不正解時においても、小役Ｂ群当選時と同様に一定確率で当選役をとりこぼすように設定することも可能である。

【０５３５】

（１６）上記実施形態では、１ＢＢＡ作動中は、設定１に対して設定６の遊技回数（期待値）が多くなるようにし、たとえば１ＢＢＡ作動中の遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うようにした。

しかし、上記とは逆に、１ＢＢＡ作動中において、設定１に対して設定６の小役Ａの当選確率を高くするとともに小役Ｅ２の当選確率を低くすることにより、設定６の方が少ない遊技回数（期待値）となるようにしてもよい。この場合、たとえば少ない遊技回数（設定１よりも設定６の方が達成しやすい）で１ＢＢＡの作動を終了したときは、有利区間の上乗せを行うようにすることが挙げられる。

【０５３６】

（１７）本実施形態では、当選を持ち越し可能な特別役が含まれない条件装置、たとえば小役Ｅ１の単独当選時に、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させることとした。ここで、「所定のタイミング」は、上記実施形態で示したタイミングに限られるものではなく、種々設定することが可能である。たとえば、小役Ｅ１当選時の遊技において、入賞判定を終了した時、当該遊技でメダルの払出しがあるときにはメダルの払出しを終了した時、等が挙げられる。

【０５３７】

また、本実施形態では生じないが、たとえばリプレイが入賞した遊技で有利区間に移行することに決定したときは、リプレイの入賞に基づき自動ベットが終了した時、又は次回遊技（再遊技）でスタートスイッチ４１が操作された時、等に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させることが挙げられる。

【０５３８】

（１８）「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ４２を操作すれば、小役３６が入賞可能であるので、中段チェリーが出現可能となる。しかし、当選フラグが小役Ｅ１のみのときは中段チェリーを出現可能とし、１ＢＢＡの当選フラグも立っているときは、いずれの押し順でも中段チェリーが出現しない（すべて、小役３８を入賞させる）ように停止制御してもよい。

このように制御したときは、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」当選時に、有利区間に移行するこ

とに決定したときでも、中段チェリーを表示させて遊技者を煽ることができないというデメリットがある。

【０５３９】

一方、１ＢＢＡの内部中になった後、小役Ｅ１に単独当選したときも、立っている当選フラグは「１ＢＢＡ＋小役Ｅ１」となるので、上記と同一の停止制御を採用することができる。

上述したように、内部中では有利区間への移行の決定はできないので、遊技者が内部中であることを知った後、小役Ｅ１に当選して中段チェリーが出現しても、遊技者は、無駄引きをしたという印象を持ってしまう。これに対し、上記のような停止制御を行えば、内部中には中段チェリーは一切出現しなくなるので、遊技者に対し、無駄引きをしたという印象を与えずに済むようになる。

【０５４０】

特に、小役３８の図柄の組合せとして、「ベルＡ／ベルＢ」－「チェリー」－「黒７／青７／赤７／ブランク」（図１１）があるが、この図柄の組合せと、パターン図柄０２である「ベルＡ／ベルＢ」－「チェリー」－「ベルＡ／ベルＢ」とは、類似する。したがって、小役３８の上記図柄の組合せを出現させることで、小役Ｂ群当選時のとりこぼし目に見せる（レア役に見せない）ことが可能である。

以上は、「１ＢＢＡ＋小役Ｅ２」当選時、１ＢＢＢの内部中になった後、小役Ｅ１に単独当選したときや、１ＢＢＢの内部中になった後、小役Ｅ２に単独当選したときも同様である。

【０５４１】

（１９）図１７で示したように、非ＲＴとＲＴ１とで、リプレイの当選確率は同一（置数が「８９７８」）とした。しかし、これに限らず、ＲＴ１のリプレイの当選確率を、非ＲＴのリプレイの当選確率よりも高く設定してもよい。

【０５４２】

（２０）本実施形態では、１ＢＢＢ作動終了後にＲＴ１に移行させ、ＲＴ１においてリプレイＥの抽選を行い、リプレイＥの当選により有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、これに限らず、有利区間中にＲＴ１に移行したときは、有利区間を上乗せ特化ゾーン（上乗せの頻度が高い状態、上乗せ遊技回数が多くなる状態）に設定することが可能である。そして、パターン図柄が表示され、ＲＴ２に移行するまで上乗せ特化ゾーンを継続し、このＲＴ１において所定の条件を満たすごとに（リプレイＥの当選に限られない）、有利区間の上乗せを実行してもよい。

【０５４３】

（２１）本実施形態では、１ＢＢＡ作動終了後のＲＴを非ＲＴとし、１ＢＢＢ作動終了後のＲＴをＲＴ１とした。しかし、このように異なるＲＴに移行させるのではなく、同一のＲＴに移行させてもよい。たとえば１ＢＢＢ作動終了後に非ＲＴに移行させてもよい。この場合には、有利区間中の１ＢＢＢ作動終了後は、有利区間を上乗せ特化ゾーンに設定することが挙げられる。

【０５４４】

（２２）本実施形態では、管理情報として、有利区間割合（累計）、連続役物比率（６０００遊技及び累計）、役物比率（６０００遊技及び累計）を表示するようにしたが、これら以外の管理情報、たとえば払出し率を算出し、表示することも可能である。

払出し率の計算方法としては、たとえば以下の方法が挙げられる。　ａ）「総払出し枚数×１００」÷「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」

ｂ）「（総払出し枚数＋リプレイ入賞回数×３）×１００」÷「総遊技回数」

そして、ａ）を採用するときは、「総払出し枚数×１００」及び「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」を記憶する各バッファを設ける。また、ｂ）を採用するときは、「（総払出し枚数＋リプレイ入賞回数×３）×１００」を記憶するバッファを設ける。なお、「総払出し枚数×１００」と「リプレイ入賞回数×３００」のバッファを別個に設け、両者の数値を加算してもよい。

【０５４５】
なお、「リプレイ入賞回数×３」の「３」は、リプレイが入賞したときの当該遊技の賭け数を意味している。たとえば、遊技状態等によって賭け数が変動する場合においては、「３」に限られるものでなく、リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値（たとえば、「２」や「１」）とする遊技があってもよい。
また、総遊技回数自体、総払出し枚数自体、リプレイ入賞回数自体（「リプレイ入賞回数×リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値」でもよい）を記憶する記憶領域を備え、払出し率を算出する際に、その値を１００倍してから計算するようにしてもよい。
【０５４６】
さらに、ａ）及びｂ）の計算方法については、上述した演算方法と同様に、引き算を繰り返す方法を採用する。
そして、管理情報の１つとして払出し率を表示し、設計上の払出し率と対比すれば、不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。さらに、この場合にも、総遊技回数が６０００遊技以上であるか否かや１７５０００遊技以上であるか否かに応じて、点灯態様を異ならせれば、より正確に不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。
なお、払出し率を示す情報種別の表示は、他の管理情報と区別できるものであれば、いかなる表示であってもよいが、たとえば、デジット６を「Ｐ．」と表示し、デジット７～９を用いて払出し率（３桁の数値）を表示することが挙げられる。
【０５４７】
（２３）本実施形態では、上限カウンタ６９ｂは、デクリメントカウンタとし、インクリメントカウンタでもよい旨を説明した。ここで、上限カウンタ６９ｂにインクリメントカウンタを採用すると、以下のメリットを有する。
上限カウンタ６９ｂのカウント値が上限値となったとき、たとえばインクリメントカウンタであるときはカウント値が「１５００」となったときは、有利区間を強制終了するため、有利区間に関する各種パラメータ（ＲＷＭ５３に記憶した値）を初期化する。初期化するパラメータとしては、たとえば、有利区間カウンタ６９ａ、上限カウンタ６９ｂ、指示機能作動遊技（小役Ｂ群当選時における指示機能作動時）の遊技回数等が挙げられる。そして、初期化時の値としては「０」が最適である。さらに、初期化の対象となるパラメータを記憶しておくＲＷＭ５３のアドレスは、連続していることが好ましい。具体的には、たとえば「Ｆ１００」、「Ｆ１０１」、「Ｆ１０２」、・・・等である。
【０５４８】
これは、設定変更に伴うＲＷＭ５３の初期化処理と同様に、所定範囲内のＲＷＭ５３のアドレスに「０」を入れるという処理を、アドレスを１ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化ができるため、簡素化した処理で実行できるからである。なお、有利区間が上限値となってクリアされるパラメータは、設定変更時にも初期化される。
なお、初期化の対象となるパラメータを記憶しておくＲＷＭ５３のアドレスを、規則性をもって割り当て（たとえば、「Ｆ１００」、「Ｆ１０２」、「Ｆ１０４」、・・・等）、アドレスに「０」を入れるという処理を、アドレスを所定値（上記の場合であれば、「２」）ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化するようにしたときも、簡素化した処理で実行できる。
【０５４９】
ここで、上限カウンタ６９ｂがデクリメントカウンタである場合において、そのカウント値が「０」であるときは、初期化されたことによって「０」となっているのか、あるいは有利区間が上限値（１５００遊技）となって「０」となっているのかは、そのカウント値からはわからない。したがって、上限カウンタ６９ｂのカウント値に基づいて有利区間の上限であるか否かを判断するときは、上限カウンタ６９ｂのカウント値と、有利区間であるか否かを示すデータ（ＲＷＭ５３の所定領域に記憶されている）とに基づいて行う必要がある。

これに対し、上限カウンタ６９ｂがインクリメントカウンタであるときは、上限カウンタ６９ｂのカウント値を読み込み、「１５００」であれば、有利区間の上限であると判断することができる。すなわち、上限カウンタ６９ｂのカウント値だけで上限か否かを判断することができる。

【０５５０】

（２４）図２７～図３０で示したＲＷＭ５３のデータの更新、及び図３２、図３６、図３７の処理は、毎遊技の遊技終了時、より具体的には、入賞判定処理後に実行される。

一方、第２実施形態では、有利区間割合等の管理情報は、常時表示され続けるので、たとえば、一遊技中で、同一の管理情報（たとえば有利区間割合）が複数回表示される可能性もある。

そして、有利区間割合等は、表示の際に、その都度算出することも考えられる。

以上より、一遊技中で、複数回、同一の管理情報（たとえば有利区間割合）を算出する場合もあり得る。

（２５）上記実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０５５１】

＜付記＞

本願の当初明細書等に記載した発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明１～２１を挙げることができ、それぞれ、各当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明１～２１に限ることを意味するものではない。

【０５５２】

１．当初発明１

（ａ）当初発明１が解決しようとする課題

当初発明は、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行可能な有利区間を備えるスロットマシンに関するものである。

従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特開２００７－１２５１２１号公報参照）。

従来の遊技機において、払出し数の累計値を確認することはできるが、たとえばＡＴを実行するスロットマシンでは、全体の遊技に占めるＡＴの割合等を知ることができなかった。

また、払出し数の累計値を表示するだけでは、設計値の範囲内に収まっているか等を判断することができなかった。

当初発明が解決しようとする課題は、有利区間を備えるスロットマシンにおいて、有利区間の滞在割合を容易かつ正確に確認できるようにすることである。

【０５５３】

（ｂ）当初発明１の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と

を備え、

通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備えることを特徴とする。

【０５５４】

（ｃ）当初発明１の効果

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

【０５５５】

２．当初発明２

（ａ）当初発明２が解決しようとする課題

当初発明１と同じ。

（ｂ）当初発明２の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、
通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備え、
第１記憶手段に記憶された値が所定値（「１７５０００」遊技）に到達していないときは、特定表示態様（たとえば、ＬＥＤを点滅させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、
第１記憶手段に記憶された値が所定値に到達しているときは、前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば、ＬＥＤを点灯させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示する
ことを特徴とする。

【０５５６】

（ｃ）当初発明２の効果

当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。

さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。

また、有利区間の滞在割合に対応する値が、どの程度の遊技回数についての値であるかを容易に判断することができる。

【０５５７】

３．当初発明３

（ａ）当初発明３が解決しようとする課題

当初発明１と同じ。

（ｂ）当初発明３の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第１の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と

を備え、

通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、

有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、

第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、

有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と

を備え、

所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ１３）がオンになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチがオフになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示しない

ことを特徴とする。

【０５５８】

第２の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と

を備え、

通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を１００倍した値）を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備え、
所定のスイッチ（たとえば設定スイッチ１３）が操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチが再度操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値の表示を終了する
ことを特徴とする。

【０５５９】
（ｃ）当初発明３の効果
当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。
さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。
また、所定のスイッチの簡易な操作によって、有利区間の滞在割合に対応する値の表示／非表示を切り替えることができる。

【０５６０】
４．当初発明４
（ａ）当初発明４が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明４の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、
通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
一遊技ごとに「１０進数で「１」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間中の一遊技ごとに「１０進数で「１００」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
第１記憶手段に記憶された値と第２記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備えることを特徴とする。

【０５６１】
（ｃ）当初発明４の効果
当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。
さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。
また、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する際に、整数の値を算出することができる。
【０５６２】
５．当初発明５
（ａ）当初発明５が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明５の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、
通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
３バイトの記憶領域を有し、一遊技ごとに「１０進数で「１」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
４バイトの記憶領域を有し、有利区間中の一遊技ごとに「１０進数で「１００」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
１バイトの記憶領域を有し、第１記憶手段に記憶された値と第２記憶手段に記憶された値とに基づいて算出される有利区間の滞在割合に対応する値を記憶可能な第３記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００８」）と、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備えることを特徴とする。
（ｃ）当初発明５の効果
当初発明４と同じ。
【０５６３】
６．当初発明６
（ａ）当初発明６が解決しようとする課題　当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明６の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指

示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
記憶手段（ＲＷＭ５３）と、
所定の条件を満たしたことに基づいて、前記記憶手段の少なくとも一部を初期化する初期化手段（電源スイッチ１１、リセットスイッチ１４）と
を備え、
通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
前記記憶手段として、
一遊技ごとに「１０進数で「１」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間中の一遊技ごとに「１０進数で「１００」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と
を有し、
第１記憶手段に記憶された値と第２記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備え、
前記初期化手段は、第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶された値を初期化しない
ことを特徴とする。

【０５６４】
（ｃ）当初発明６の効果
当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。
さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。
また、初期化操作が行われても、それまでに蓄積したデータに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を表示することができる。

【０５６５】
７．当初発明７
（ａ）当初発明７が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明７の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、　前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、
通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００

７」～「Ｆ００５」）と、
有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）と、
第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）と、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９））と
を備え、
一遊技ごとに、第１記憶手段に記憶されている値に「１０進数で「１」に相当する値」を加算しても第１記憶手段の記憶容量の上限値を超えないときは、第１記憶手段に記憶されている値に「１０進数で「１」に相当する値」を加算し、
第１記憶手段に記憶されている値が第１記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、遊技の進行によっても第１記憶手段に記憶される値が上限値となるように制御し、
第１記憶手段に記憶されている値が第１記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、有利区間中の遊技の進行によっても第２記憶手段に記憶されている値を維持する
ことを特徴とする。
【０５６６】
（ｃ）当初発明７の効果
当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。
さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。
また、第１記憶手段に記憶されている値が第１記憶手段の記憶容量の上限値となったときは、その後の第１記憶手段及び第２記憶手段の値の更新を終了するので、両者のデータ間のずれをなくすことができる。
【０５６７】
８．当初発明８
（ａ）当初発明８が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明８の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、　通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）、並びに第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）を含む主制御基板（メイン制御基板５０）を備え、
前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部（デジット６～９）を備え、
有利区間の滞在割合に対応する値を表示するときは、一部の前記表示部（デジット６及び７）により有利区間の滞在割合を意味する内容（情報種別）を表示し、他の一部の前記

表示部（デジット８及び９）により有利区間の滞在割合に対応する値（数値）を表示することを特徴とする。

【０５６８】

（ｃ）当初発明８の効果

当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。

さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。

また、たとえば表示部に、有利区間の滞在割合に対応する値以外を表示する場合であっても、他の情報と混同することなく、有利区間の滞在割合に対応する値を識別することができる。

【０５６９】

９．当初発明９

（ａ）当初発明９が解決しようとする課題

当初発明１と同じ。

（ｂ）当初発明９の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と

を備え、

通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

総遊技回数に対応する値を記憶可能な第１記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００７」～「Ｆ００５」）、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第２記憶手段（ＲＷＭ５３：図２７中、「Ｆ００４」～「Ｆ００１」）、並びに第１記憶手段及び第２記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段６９；図３７）を含む主制御基板（メイン制御基板５０）を備え、

前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部（デジット６～９）を備え、

有利区間の滞在割合に対応する値が特定値（７０％）を超えているときは特定表示態様（たとえば点滅表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示し、有利区間の滞在割合に対応する値が前記特定値を超えていないときは前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば点灯表示）で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示する　ことを特徴とする。

【０５７０】

（ｃ）当初発明９の効果

当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。

さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても、表示態様によって容易に判断することができる。

【０５７１】

１０．当初発明１０

（ａ）当初発明１０が解決しようとする課題

従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。

ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。

しかし、ＡＴの当選を報知するのは、専らサブ制御基板で実行するものであり、メイン制御基板でＡＴの当選を決定しても、メイン制御基板でＡＴの当選報知を行うことはなかった。

また、仮に、メイン制御基板に電気的に接続された周辺機器を用いてＡＴの当選報知を行うときでも、ＡＴに当選した遊技から所定遊技後にＡＴの当選報知を行うようになっており、遊技者がＡＴの当選報知よりも前に遊技をやめてしまうおそれがあるという問題がある。

そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利な区間に移行したときに、メイン制御基板に電気的に接続された周辺機器を用いて有利な区間への移行を表示し、かつ、遊技者がその表示に気づきやすくすることである。

【０５７２】

（ｂ）当初発明１０の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、

遊技媒体の貯留数を表示する貯留数表示手段（貯留数表示ＬＥＤ７６）と、

貯留された遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチ（４６）と

を備え、

有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

前記貯留数表示手段は、点灯可能な複数のセグメント（セグメントＡ～Ｇ、及びＤＰ）を有するとともに、その一部のセグメント（セグメントＡ～Ｇ）の点灯により貯留数を表示し、他の一部のセグメント（セグメントＤＰ）の点灯により有利区間であることを表示し、

有利区間に移行することに決定したときは、前記精算スイッチの操作が有効になるまでに、前記他の一部のセグメントの点灯により有利区間であることを表示可能である

ことを特徴とする。

【０５７３】

（ｃ）当初発明１０の効果

当初発明によれば、貯留数表示手段の一部のセグメントを利用して、有利区間であることを表示することができる。

また、精算スイッチの操作が有効になるまでに有利区間であることを表示するので、次回遊技から有利区間であるにもかかわらず、遊技者が遊技をやめてしまう（精算スイッチを操作する）ことを抑制することができる。

【０５７４】

１１．当初発明１１

（ａ）当初発明１１が解決しようとする課題

従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知ら

れている。
ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
また、ＡＴに当選したときは、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後にＡＴの当選報知を行っていた。
一方、近時、特別役の当選を契機として有利区間に移行させることが検討されている。ここで、特別役の当選を契機として有利区間に移行するときと、特別役以外の役の当選を契機として有利区間に移行するときとで、それぞれ有利区間への移行の表示をどのようなタイミングで実行すればよいかが問題となる。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、適切なタイミングで有利区間への移行を表示することである。
【０５７５】
（ｂ）当初発明１１の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
第１当選（１ＢＢＡの当選）又は第２当選（小役Ｅ１の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と
を備え、
第１当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
第２当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
第１当選となった場合において、第１当選に対応する所定の図柄の組合せ（１ＢＢＡの図柄の組合せ）が停止しなかったときは、前記所定の図柄の組合せに係る当選を次回遊技に持ち越し、
第２当選となったときは、第２当選を次回遊技に持ち越さず、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
通常区間において、第１当選となったとき及び第２当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、
通常区間において第２当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ４６が操作可能となるまで）に、前記有利区間表示手段による表示を行い、
通常区間において第１当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに、前記有利区間表示手段による表示を行わない（たとえば、１ＢＢＡ表示時に行う）ことが可能である
ことを特徴とする。
【０５７６】
（ｃ）当初発明１１の効果
当初発明によれば、第１当選となった遊技で第１当選に対応する所定の図柄の組合せが停止せず、第１当選が次回遊技に持ち越されたときは、有利区間表示手段による表示を行わない状態で次回遊技を実行可能となる。

したがって、第１当選となったことが遊技者に知られる前に有利区間表示手段による表示が行われてしまうことを防止することができる。いいかえれば、第１当選となった遊技で役の非入賞となったときに、有利区間表示手段による表示だけが実行されてしまうことを防止することができる。

【０５７７】

１２．当初発明１２

（ａ）当初発明１２が解決しようとする課題

当初発明１１と同じ。

（ｂ）当初発明１２の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第１の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、

有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、

複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、

第１当選（１ＢＢＡ＋小役Ｅ１の重複当選）又は第２当選（小役Ｅ１の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と

を備え、

第１当選の当選確率は、全設定値で同一であり、

第２当選の当選確率は、全設定値で同一であり、

第１当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役（１ＢＢＡ）、及び当選を次回遊技に持ち越さない所定役（小役Ｅ１）を含む当選であり、

第２当選は、所定役を含み、かつ、特別役を含まない当選であり、

有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

通常区間において、第１当選となったとき及び第２当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、

通常区間において第１当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ４６が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行う場合と、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行わない場合とを有し、

通常区間において第２当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行う　ことを特徴とする。

第２の解決手段は、第１の解決手段において、

第１当選となった遊技では、特別役の図柄の組合せを停止させることよりも、所定役の図柄の組合せを停止させることを優先することを特徴とする。

（ｃ）当初発明１２の効果

当初発明によれば、第１当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示手段による表示を行う場合と行わない場合とを有するので、所定役に対応する図柄の組合せが停止し、有利区間表示手段による表示が行われたとしても、その後も引き続き特別役に当選していることを遊技者に期待させることが可能となる。

【０５７８】

１３．当初発明１３

（ａ）当初発明１３が解決しようとする課題

従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。

ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。

また、ＡＴに当選したときに、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後にＡＴの当選報知を行っていた。

一方、近時、たとえば当選を次回遊技に持ち越さない役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、次回遊技の開始前までに有利区間への移行を表示することが検討されている。

しかし、このように早期に表示を行うと、有利区間に移行するか否かの煽り演出等を実行することが難しいという問題がある。

そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行を早期に表示したときであっても、その後に、有利区間に関する煽り演出等を出力可能とすることである。

【０５７９】

（ｂ）当初発明１３の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第１の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、

前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、

遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、

有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、

複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、

特定当選（たとえば小役Ｅ１の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と

を備え、

特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、

有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、

通常区間において特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、

通常区間において特定当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ４６が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行い、

有利区間では、少なくとも１回の前記指示機能作動遊技（小役Ｂ群当選時において正解押し順を表示する遊技）を実行し、

有利区間は、前記指示機能作動遊技の実行回数の期待値が異なる第１の終了条件（たとえば指示機能作動遊技の実行回数が１回）及び第２の終了条件（たとえば有利区間の開始からの遊技回数が１００遊技）を有する

ことを特徴とする。

【０５８０】

第２の解決手段は、第１の解決手段において、

有利区間の終了条件として、第１の終了条件及び第２の終了条件よりも優先される第３の終了条件（有利区間の開始からの遊技回数が１５００遊技）を有し、

第３の終了条件を満たしたときは、第１の終了条件又は第２の終了条件を満たす前であっても有利区間を終了する
ことを特徴とする。
第３の解決手段は、第１又は第２の解決手段において、
前記有利区間表示手段による表示を行ったときは、複数回の遊技にわたる連続演出を出力可能であることを特徴とする。
【０５８１】
（ｃ）当初発明１３の効果
当初発明によれば、有利区間に移行することに決定したときに、早期に有利区間表示手段による表示を行ったとしても、有利区間の終了条件として少なくとも複数有し、かつ、１回の指示機能作動遊技で終了してしまう場合もあることから、有利区間表示手段による表示後も、遊技者を煽る演出等（たとえば、遊技者に継続して期待感を抱かせるための演出）を出力することが可能となる。
【０５８２】
１４．当初発明１４
（ａ）当初発明１４が解決しようとする課題
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。
ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
しかし、従来の技術において、特別役に当選した後の内部中となった遊技でも、ＡＴの抽選を行うことが一般的であったが、ＡＴに当選するまで内部中を維持させようとする遊技者も増えたため、近時、内部中となった遊技ではＡＴの抽選を行わないことが望ましいとされている。
また、ＡＴの当選期待度が高い停止出目として、中段チェリー（レア小役）が知られている。
ここで、特別役の内部中となった後（遊技者が特別役の当選を知った後）、中段チェリーが出現すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうという問題があった。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特別役の内部中となった後、有利区間への移行を決定しないときは、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せを停止させないことである。
【０５８３】
（ｂ）当初発明１４の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、　前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
特定当選（小役Ｅ１の単独当選）又は特別当選（１ＢＢの当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と
を備え、

特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
特別当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役の当選を含み、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
通常区間において、特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、
通常区間において、特定当選となったときであっても、特別役の当選を持ち越しているときは、有利区間に移行することを決定せず、
前記リール制御手段は、
特別役の当選を持ち越していない通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せＡ（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）を停止可能に制御し、
特別役の当選を持ち越している通常区間中の遊技において、特定当選となったときは、図柄の組合せＡよりも図柄の組合せＢ（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止させることを優先するように制御する
ことを特徴とする。
第２の解決手段は、第１の解決手段において、
図柄の組合せＡが停止したときの利益と、図柄の組合せＢが停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が２枚）であることを特徴とする。
【０５８４】
（ｃ）当初発明１４の効果
当初発明によれば、特別役に当選していない非内部中では、特定当選となったときに、当選フラグは特定当選だけであるが、特別役に当選している内部中において特定当選となったときは、当選フラグは特別役＋特定当選となる。そして、当選フラグが異なれば、リールの停止制御を異ならせることができる。これを利用し、非内部中における特定当選では、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せＡを停止させ、内部中における特定当選では、図柄の組合せＢの停止を優先する（たとえば、図柄の組合せＡを停止させない）。
これにより、特別役の内部中となったときに、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せＡの停止をなくす又は少なくすることで、遊技者に対し、無駄引きをした印象を与えてしまうことをなくす又は少なくすることができる。
【０５８５】
１５．当初発明１５
（ａ）当初発明１５が解決しようとする課題
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。
ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
しかし、従来の技術において、ＡＴ中に、特典（たとえばＡＴの遊技回数の加算）を付与する対象となる役に当選したときでも、特典の付与の上限に達している等、特典を付与できない事情がある場合があった。しかし、特典を付与する対象となる停止出目が出現しても特典が付与されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあるという問題があった。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特典の付与の対象となる当選となった場合において、特典を付与できない特別の事情があるときは、特典の付与の対象となる当選に対応する図柄の組合せを出現させないようにすることである。
【０５８６】
（ｂ）当初発明１５の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
第１の解決手段は、

ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示ＬＥＤ７７）と、
特定当選（小役Ｅ１の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と
を備え、
特定当選となったときは、図柄の組合せＡ（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）又は図柄の組合せＢ（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止可能となり、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
有利区間において特定当選となったときは、特典を付与することを決定可能であり、
前記リール制御手段は、特定当選となった遊技において、特定操作態様（右第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、図柄の組合せＢを停止可能とし、かつ図柄の組合せＡを停止させないように制御し、
有利区間において特定当選となり、特典を付与することに決定したときは、特定操作態様を報知せず、
有利区間において特定当選となり、特典を付与しないことに決定したときは、特定操作態様を報知する
ことを特徴とする。
第２の解決手段は、第１の解決手段において、
図柄の組合せＡが停止したときの利益と、図柄の組合せＢが停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が２枚）であることを特徴とする。
【０５８７】
（ｃ）当初発明１５の効果
当初発明によれば、有利区間中に、特定当選に基づいて特典を付与する場合と付与しない場合とを有し、特典を付与する場合には、特典の付与に対応する図柄の組合せＡを停止させるが、特典を付与しない場合（たとえば有利区間の遊技回数の上限に近い場合等）には、特定操作態様を報知（指示）することによって図柄の組合せＡを出現させない。これにより、特典を付与できない状況下においては、図柄の組合せＡを出現させない制御が可能となる。よって、図柄の組合せＡが出現したにもかかわらず、特典が付与されないという不信感を遊技者が抱くことをなくすことができる。
【０５８８】
１６．当初発明１６
（ａ）当初発明１６が解決しようとする課題
当初発明は、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選と、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選とを有するスロットマシンに関するものである。
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
また、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役を異ならせる当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けることが知られている。

押し順ベルや共通ベルの当選確率を、設定値に応じて異ならせれば、設定値に見合った出玉率となる。しかし、設定値に応じて当選確率に差を設けると、入賞回数をカウントする等して設定値が推測されやすくなるという問題があった。

そこで、当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様に応じて当選役を入賞させる場合と入賞させない場合とを有する当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず当選役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けたときに、当選確率に設定値に見合った差を設けつつ、設定値を推測できないようにすることである。

【０５８９】

（ｂ）当初発明１６の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第１の解決手段は、

複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、

と、

第１当選（小役Ａの当選）又は第２当選（小役Ｂ群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、

前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と

を備え、

第１当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、

第２当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、

前記リール制御手段は、第１当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」）を停止させ、

前記リール制御手段は、第２当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、

設定値として、設定値ｘ（設定１）及び設定値ｙ（設定６）を有し、

「設定値ｙの第１当選の当選確率（置数「１２５０」）」－「設定値ｘの第１当選の当選確率（置数「１０００」）」＝ｐ１（置数差「２５０」）、

「設定値ｙの第２当選の当選確率（置数「７７０」×１２）」－「設定値ｘの第２当選の当選確率（置数「７５０」×１２）」＝ｐ２（置数差「２４０」）

としたとき、

ｐ１＞ｐ２

である

ことを特徴とする。　第２の解決手段は、第１の解決手段において、

前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（９枚）は、その遊技での遊技媒体の投入数（３枚）に対する最大払出し数であることを特徴とする。

【０５９０】

（ｃ）当初発明１６の効果

当初発明によれば、第１当選時と、第２当選時の押し順正解時とで同一の図柄の組合せ（所定の図柄の組合せ）を停止させるので、所定の図柄の組合せが停止しただけでは、第１当選であるのか第２当選であるのかを判断することができない。

一方、遊技者の技量を問わない第１当選の当選確率の方を、第２当選よりも、より大きな設定差を持たせているので、設定値に応じた出玉率とすることができる。

【０５９１】

１７．当初発明１７

（ａ）当初発明１７が解決しようとする課題

当初発明は、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選を有するスロッ

トマシンに関するものである。
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
ここで、今般、有利区間を設け、有利区間中は、少なくとも１回の指示機能作動遊技を実行すること、及びその指示機能作動遊技は、その遊技状態の規定数での最大払出し枚数とすること等が検討されている。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、上記の１回の指示機能作動遊技を実行する場合に、その指示機能作動遊技を早期に実行できるようにすることである。
【０５９２】
（ｂ）当初発明１７の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明は、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
第１当選（小役Ａの当選）、第２当選（小役Ｂ群の当選）、又は第３当選（小役Ｃ群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と
を備え、
第１当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
前記リール制御手段は、
第１当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒７／スイカ」－「ベルＣ」－「リプレイ」）を停止させ、
第２当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、
第３当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄の組合せ（「ベルＡ／ベルＢ」－「青７／チェリー」－「スイカ」）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、
前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（９枚）は、当該遊技での遊技媒体の規定数に対する最大払出し数であり、
第２当選の当選確率（たとえば設定１で、置数「７５０」×１２）は、第３当選の当選確率（たとえば設定１で、置数「２００」×３）よりも高く設定されている
ことを特徴とする。
【０５９３】
（ｃ）当初発明１７の効果
当初発明によれば、第２当選となる確率が第３当選となる確率よりも高いので、できるだけ早期に、「その遊技状態の規定数での最大払出し枚数を獲得可能な少なくとも１回の指示機能作動遊技」を実行することができる。
【０５９４】
１８．当初発明１８
（ａ）当初発明１８が解決しようとする課題
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。
ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
しかし、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設け、双方ともに、同一の図柄の組合せが停止可能であるとき、どのようなリール停止制御を実行するかが

問題となる。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設けたときに、これらの役の当選時におけるリールの停止制御を適切に行うことである。
【０５９５】
（ｂ）当初発明１８の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
第１当選（小役Ｅ１の当選）又は第２当選（小役Ｅ２の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と
を備え、
第１当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
第２当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
通常区間において第１当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、
通常区間において第２当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、
前記リール制御手段は、第１当選となった遊技及び第２当選となった遊技のいずれも、同一の停止制御を実行する（左又は中第一停止時は中段チェリーを停止可能とし、右第一停止時には中段チェリー非停止とする）
ことを特徴とする。
【０５９６】
第２の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
第１当選（小役Ｅ１の当選）又は第２当選（小役Ｅ２の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段６１）と、
前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（６５）と
を備え、
第１当選の当選確率は、全設定値で同一であり、

第２当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
通常区間において第１当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、
通常区間において第２当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、
前記リール制御手段は、
第１当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、所定の図柄の組合せ（中段チェリー）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、
第２当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、
第１当選となった遊技及び第２当選となった遊技において、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様（左又は中第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、同一の停止制御によって前記所定の図柄の組合せを停止させ（中段チェリーを停止させる小役３６の入賞を優先し、小役３６を入賞させることができないときは小役３８を入賞させる）、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様で前記ストップスイッチが操作されなかったとき（右第一停止）は、異なる停止制御を実行する（たとえば、第１当選時は小役３８を入賞させ、第２当選時は、小役４１を入賞させる）
ことを特徴とする。

【０５９７】
（ｃ）当初発明１８の効果
第１の解決手段によれば、第１当選時及び第２当選時のいずれも、同一の停止制御を実行するので、有利区間に移行することを決定可能な第１当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第２当選であるのかは、遊技者にはわからない。このため、有利区間に移行することを決定する確率は設定差がないのに、設定差があるような印象を遊技者に与えることができる。
また、第２の解決手段によれば、第１当選時又は第２当選時に、所定の図柄の組合せを停止させる所作態様でストップスイッチが操作されたときは、有利区間に移行することを決定可能な第１当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第２当選であるのかを、遊技者にわからないようにすることができる。これに対し、所定の図柄の組合せを停止させる操作態様でストップスイッチが操作されなかったときは、停止出目等により、有利区間に移行することを決定可能な第１当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第２当選であるのかを遊技者が判別可能とすることができる。

【０５９８】
１９．当初発明１９
（ａ）当初発明１９が解決しようとする課題
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている。
ここで、ＡＴの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
ところで、有利区間中に特別遊技に移行したときは、高設定値である方が有利区間中に特典がより多く付与されるように設定したい。しかし、条件装置の当選と関連付けて特典を付与する場合には、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与すべきという要請がある。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行したときに、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与するとともに、設定値が高い程、特典が付与される確率を高くすることである。

【０５９９】
（ｂ）当初発明１９の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
特別役を含む特別当選（１ＢＢＡを含む当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と
を備え、
特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
特別当選となり、特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技（１ＢＢＡ作動中）に移行し、
特別遊技の終了条件は、遊技媒体の払出し数が所定数（１５０枚）を超えたことに設定されており、
前記抽選手段は、特別遊技において、特定当選（リプレイＤの当選）となる場合を有するように抽選を実行し、
特別遊技における特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
有利区間中の特別遊技において特定当選となったときは、特典を付与する（有利区間を上乗せする）ことを決定可能であり、
設定値として、設定値ｘ（設定１）及び設定値ｙ（設定６）を有し、
設定値ｙであるときの特別遊技中の遊技回数の期待値は、設定値ｘであるときの特別遊技中の遊技回数の期待値よりも大きい
ことを特徴とする。
【０６００】
第２の解決手段は、第１の解決手段において、
前記抽選手段は、特別遊技において、第１当選又は第２当選となる場合を有するように抽選を実行し、　第１当選（小役Ａの当選）の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
第２当選（小役Ｅ２の当選）の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
第１当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数は、第２当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数よりも多く、
特別遊技における第１当選の当選確率は、設定値ｙであるときよりも設定値ｘであるときの方が高く設定されており、
特別遊技における第２当選の当選確率は、設定値ｙであるときよりも設定値ｘであるときの方が低く設定されている
ことを特徴とする。
第３の解決手段は、第１又は第２の解決手段において、
特定当選は、所定の再遊技役に係る当選であり、
特別遊技では、前記所定の再遊技役に対応する図柄の組合せが停止しても、特別遊技中の遊技媒体の払出し数にカウントされない
ことを特徴とする。

【０６０１】
（ｃ）当初発明１９の効果
当初発明によれば、特別遊技に移行したときは、設定値ｙの方が設定値ｘよりも特別遊技に滞在する遊技回数の期待値が大きくなる。よって、設定値ｙにおける特別遊技の方が、設定値ｘにおける特別遊技よりも、特定当選となる確率が高くなる。したがって、設定値ｙの方が、設定値ｘよりも、有利区間中の特別遊技では、特典が付与される確率を高くすることができる。
【０６０２】
２０．当初発明２０
（ａ）当初発明２０が解決しようとする課題
従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。
ここで、有利区間中に特別遊技に移行したときに、特典を付与する場合、設定差を有さない特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与可能とし、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与しないようにするという要請がある。
しかし、そのように設定すると、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では、遊技者に対し、特典の付与の期待感を与えることができないという問題がある。
そこで、当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技に移行しても、特典の付与を期待できるようにすることである。
【０６０３】
（ｂ）当初発明２０の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
第１の解決手段は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、
複数の設定値（設定１～設定６）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ１２、設定スイッチ１３）と、
第１特別役（１ＢＢＡ）を含む第１特別当選、又は第２特別役（１ＢＢＢ）を含む第２特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と　を備え、
第１特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、
第２特別当選の当選確率は、少なくとも２つの設定値において異なり、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
第１特別当選となり、第１特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第１特別遊技に移行し、
第２特別当選となり、第２特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第２特別遊技に移行し、
有利区間中の第１特別遊技中は、特典を付与することを決定可能であり、
有利区間中の第２特別遊技中は、特典を付与することを決定せず、
有利区間中の第２特別遊技が終了した後、所定の条件下で、特典を付与することを決定可能とする
ことを特徴とする。
【０６０４】

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

【０６０５】

（ｃ）当初発明２０の効果

当初発明によれば、有利区間中において特典を付与することを決定可能な第１特別遊技と、有利区間中において特典を付与することを決定しない第２特別遊技とを設けたときに、第２特別遊技を消化したことに基づいて特典を付与することが可能であるので、第２特別遊技に移行したときであっても、特典が付与される期待感を与えることができる。

また、特定の付与について、第１特別遊技と第２特別遊技とのバランスをとることができるとともに、それぞれ特典の付与のタイミングに独自性を持たせることができる。

【０６０６】

２１．当初発明２１

（ａ）当初発明２１が解決しようとする課題

従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（ＡＴ）が知られている（たとえば、特開２０１４－１６１３４４号公報参照）。

ここで、有利区間を設けた場合において、有利区間中に特別役に当選し、特別遊技に移行したときは、有利区間のカウント（たとえば遊技回数の減算）を継続するか否かが問題となる。

そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間中に特別遊技に移行したときに、有利区間のカウントを調整することである。

【０６０７】

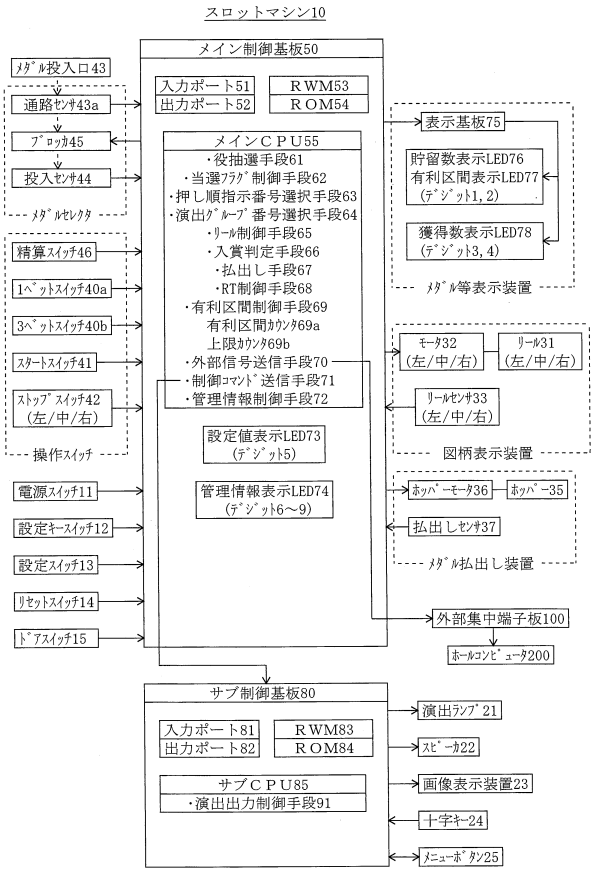
（ｂ）当初発明２１の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、
ストップスイッチ（４２）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役Ｂ群当選時の遊技）と、
前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と
を備え、
有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、
有利区間の終了条件を満たすか否かを判断するための第１変数をカウントする第１カウンタ（有利区間カウンタ６９ａ）と、
有利区間の上限終了条件を満たすか否かを判断するための第２変数をカウントする第２カウンタ（上限カウンタ６９ｂ）と、
第１特別役（１ＢＢＡ）を含む第１特別当選、又は第２特別役（１ＢＢＢ）を含む第２特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と
を備え、
第１カウンタのカウント値に基づいて、前記終了条件を満たしたと判断したときは有利

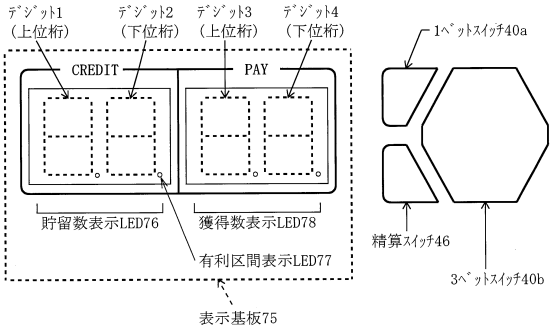
区間を終了し、
　第２カウンタのカウント値に基づいて、前記上限終了条件を満たしたと判断したときは、前記終了条件を満たす前であっても有利区間を終了し、
　第１特別当選となり、第１特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第１特別遊技に移行し、
　第２特別当選となり、第２特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第２特別遊技に移行し、
　有利区間中の第１特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定可能であり、
　有利区間を上乗せするときは、前記終了条件を延長し、
　有利区間中の第２特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定せず、
　第１特別遊技中は、第１カウンタ及び第２カウンタを更新可能とし、
　第２特別遊技中は、第２カウンタを更新可能とし、かつ、第１カウンタについては更新しない
　ことを特徴とする。
【０６０８】
　（ｃ）当初発明２１の効果
　当初発明によれば、有利区間を上乗せすることを決定可能な第１特別遊技では第１カウンタを更新するが、有利区間を上乗せすることを決定しない第２特別遊技では第１カウンタを更新しないので、第１特別遊技と第２特別遊技とで、有利区間のカウントのバランスをとることができる。
【符号の説明】
【０６０９】
　１　基体部
　１０　スロットマシン
　１１　電源スイッチ
　１２　設定キースイッチ
　１３　設定スイッチ
　１４　リセットスイッチ
　１５　ドアスイッチ
　１６　基板ケース
　１６ａ　かしめ部
　１７　表示窓
　２１　演出ランプ
　２２　スピーカ
　２３　画像表示装置　２４　十字キー
　２５　メニューボタン
　３１　リール
　３２　モータ
　３３　リールセンサ
　３５　ホッパー
　３６　ホッパーモータ
　３７　払出しセンサ
　４０ａ　１ベットスイッチ
　４０ｂ　３ベットスイッチ
　４１　スタートスイッチ
　４２　ストップスイッチ
　４３　メダル投入口
　４３ａ　通路センサ
　４４　投入センサ
　４５　ブロッカ

４６　精算スイッチ
５０（５０Ａ、５０Ｂ）　メイン制御基板（メイン制御手段）
５１　入力ポート
５２　出力ポート
５３　ＲＷＭ
５４　ＲＯＭ
５５　メインＣＰＵ
６１　役抽選手段
６２　当選フラグ制御手段
６３　押し順指示番号選択手段
６４　演出グループ番号選択手段
６５　リール制御手段
６６　入賞判定手段
６７　払出し手段
６８　ＲＴ制御手段
６９　有利区間制御手段
６９ａ　有利区間カウンタ
６９ｂ　上限カウンタ
７０　外部信号送信手段
７１　制御コマンド送信手段
７２　管理情報制御手段
７３　設定値表示ＬＥＤ
７４　管理情報表示ＬＥＤ
７５　表示基板
７６　貯留数表示ＬＥＤ
７７　有利区間表示ＬＥＤ
７８　獲得数表示ＬＥＤ
８０　サブ制御基板（サブ制御手段）
８１　入力ポート
８２　出力ポート
８３　ＲＷＭ
８４　ＲＯＭ
８５　サブＣＰＵ
９１　演出出力制御手段　１００　外部集中端子板
２００　ホールコンピュータ

【図１】

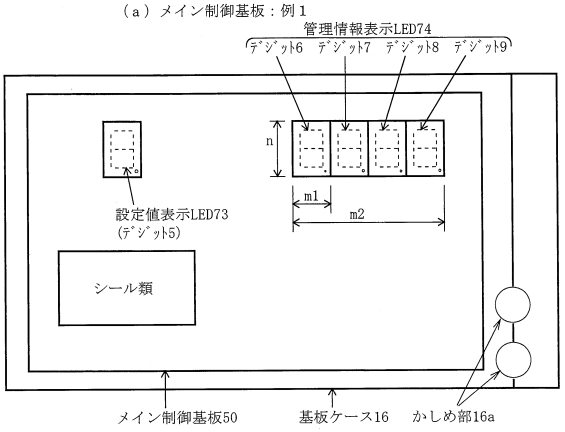


【図２】

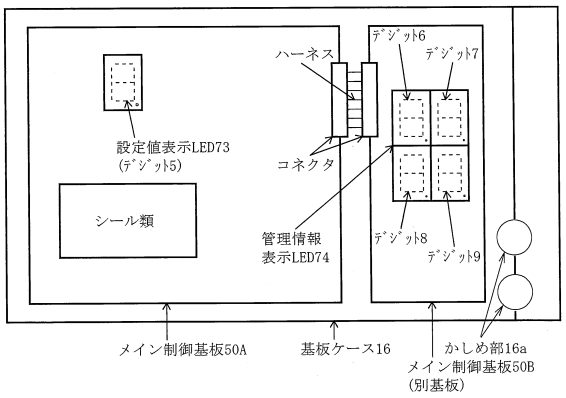


【図３】

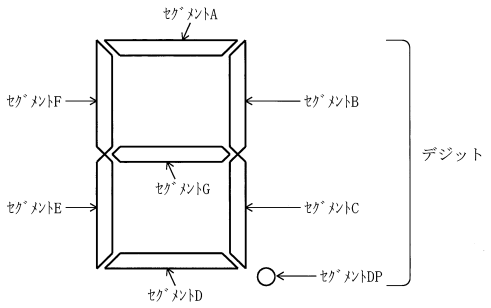
（ａ）メイン制御基板：例１



（ｂ）メイン制御基板：例２



【図４】



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

セグメントデータ（１バイト（８ビット）データ）

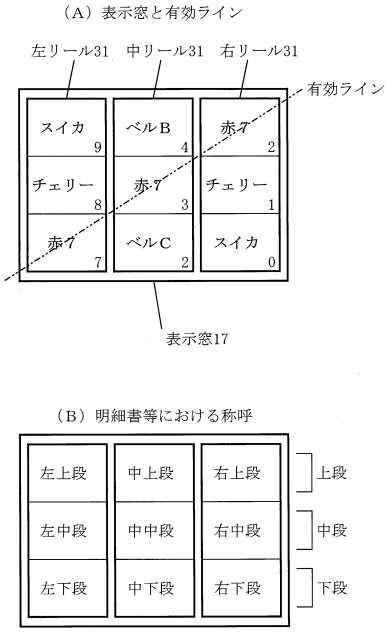
セグメントDP	セグメントG	セグメントF	セグメントE	セグメントD	セグメントC	セグメントB	セグメントA

【図５】

＜図柄配列＞

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

【図６】



【図７】

＜役と図柄組合せ等（１）＞

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

【図８】

＜役と図柄組合せ等（２）＞

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

【図９】

＜役と図柄組合せ等（３）＞

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数３	規定数２	左リール	中リール	右リール
40	小役２３	1	1	赤７	青７	ベルＡ
41	小役２４	1	1	赤７	青７	ベルＢ
42	小役２５	1	1	赤７	赤７	ベルＡ
43	小役２６	1	1	赤７	赤７	ベルＢ
44	小役２７	1	1	ベルＡ	青７	青７
45	小役２８	1	1	ベルＡ	青７	赤７
46	小役２９	1	1	ベルＡ	赤７	青７
47	小役３０	1	1	ベルＡ	赤７	赤７
48	小役３１	1	1	ベルＢ	青７	青７
49	小役３２	1	1	ベルＢ	青７	赤７
50	小役３３	1	1	ベルＢ	赤７	青７
51	小役３４	1	1	ベルＢ	赤７	赤７
52	小役３５	5	5	スイカ	スイカ	スイカ
53	小役３６	2	2	赤７	青７	黒７
54	小役３６	2	2	赤７	青７	青７
55	小役３６	2	2	赤７	青７	赤７
56	小役３６	2	2	赤７	青７	ブランク
57	小役３６	2	2	赤７	チェリー	黒７
58	小役３６	2	2	赤７	チェリー	青７
59	小役３６	2	2	赤７	チェリー	赤７
60	小役３６	2	2	赤７	チェリー	ブランク

【図１０】

＜役と図柄組合せ等（４）＞

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数３	規定数２	左リール	中リール	右リール
61	小役３６	2	2	ブランク	青７	黒７
62	小役３６	2	2	ブランク	青７	青７
63	小役３６	2	2	ブランク	青７	赤７
64	小役３６	2	2	ブランク	青７	ブランク
65	小役３６	2	2	ブランク	チェリー	黒７
66	小役３６	2	2	ブランク	チェリー	青７
67	小役３６	2	2	ブランク	チェリー	赤７
68	小役３６	2	2	ブランク	チェリー	ブランク
69	小役３７	2	2	赤７	リプレイ	黒７
70	小役３７	2	2	赤７	リプレイ	青７
71	小役３７	2	2	赤７	リプレイ	赤７
72	小役３７	2	2	赤７	リプレイ	ブランク
73	小役３７	2	2	ブランク	リプレイ	黒７
74	小役３７	2	2	ブランク	リプレイ	青７
75	小役３７	2	2	ブランク	リプレイ	赤７
76	小役３７	2	2	ブランク	リプレイ	ブランク
77	小役３８	2	2	ベルＡ	青７	黒７
78	小役３８	2	2	ベルＡ	青７	青７
79	小役３８	2	2	ベルＡ	青７	赤７
80	小役３８	2	2	ベルＡ	青７	ブランク

【図１１】

＜役と図柄組合せ等（５）＞

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数３	規定数２	左リール	中リール	右リール
81	小役３８	2	2	ベルＡ	チェリー	黒７
82	小役３８	2	2	ベルＡ	チェリー	青７
83	小役３８	2	2	ベルＡ	チェリー	赤７
84	小役３８	2	2	ベルＡ	チェリー	ブランク
85	小役３８	2	2	ベルＢ	青７	黒７
86	小役３８	2	2	ベルＢ	青７	青７
87	小役３８	2	2	ベルＢ	青７	赤７
88	小役３８	2	2	ベルＢ	青７	ブランク
89	小役３８	2	2	ベルＢ	チェリー	黒７
90	小役３８	2	2	ベルＢ	チェリー	青７
91	小役３８	2	2	ベルＢ	チェリー	赤７
92	小役３８	2	2	ベルＢ	チェリー	ブランク
93	小役３９	－	１０	ベルＣ	リプレイ	ベルＡ
94	小役３９	－	１０	ベルＣ	リプレイ	ベルＢ
95	小役３９	－	１０	チェリー	リプレイ	ベルＡ
96	小役３９	－	１０	チェリー	リプレイ	ベルＢ
97	小役４０	－	9	ベルＡ	ベルＡ	リプレイ
98	小役４０	－	9	ベルＡ	ベルＢ	リプレイ
99	小役４０	－	9	ベルＢ	ベルＡ	リプレイ
100	小役４０	－	9	ベルＢ	ベルＢ	リプレイ

【図１２】

＜役と図柄組合せ等（６）＞

番号		払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数３	規定数２	左リール	中リール	右リール
101	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	黒７	ベルＡ	ベルＡ
102	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	黒７	ベルＡ	ベルＢ
103	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	黒７	ベルＢ	ベルＡ
104	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	黒７	ベルＢ	ベルＢ
105	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	スイカ	ベルＡ	ベルＡ
106	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	スイカ	ベルＡ	ベルＢ
107	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	スイカ	ベルＢ	ベルＡ
108	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０１	なし	－	スイカ	ベルＢ	ベルＢ
109	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＡ	青７	ベルＡ
110	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＡ	青７	ベルＢ
111	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＡ	チェリー	ベルＡ
112	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＡ	チェリー	ベルＢ
113	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＢ	青７	ベルＡ
114	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＢ	青７	ベルＢ
115	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＢ	チェリー	ベルＡ
116	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０２	なし	－	ベルＢ	チェリー	ベルＢ
117	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０３	なし	－	ベルＡ	ベルＡ	チェリー
118	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０３	なし	－	ベルＡ	ベルＢ	チェリー
119	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０３	なし	－	ベルＢ	ベルＡ	チェリー
120	ﾊﾟﾀｰﾝ図柄０３	なし	－	ベルＢ	ベルＢ	チェリー

【図１３】

＜条件装置（１）＞

役物条件装置（当選情報を次回遊技に持越し可能）

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

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
0	非当選		
1	リプレイＡ	リプレイ０１	押し順不問
2	リプレイＢ１ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０２	左ーー：リプレイ０２(RT昇格) その他：リプレイ０１(RT維持)
3	リプレイＢ２ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０２ リプレイ０４	中ーー：リプレイ０２(RT昇格) その他：リプレイ０１(RT維持)
4	リプレイＢ３ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０２ リプレイ０５	右ーー：リプレイ０２(RT昇格) その他：リプレイ０１(RT維持)
5	リプレイＣ１ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０３	左ーー：リプレイ０１(RT維持) その他：リプレイ０３(RT降格)
6	リプレイＣ２ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０３ リプレイ０４	中ーー：リプレイ０１(RT維持) その他：リプレイ０３(RT降格)
7	リプレイＣ３ (RT移行ﾘﾌﾟﾚｲ)	リプレイ０１ リプレイ０３ リプレイ０５	右ーー：リプレイ０１(RT維持) その他：リプレイ０３(RT降格)
8	リプレイＤ	リプレイ０６	1BB作動中リプレイ(有利区間上乗せ)
9	リプレイＥ	リプレイ０４ リプレイ０５	RT1限定リプレイ(有利区間上乗せ)

【図１４】

＜条件装置（２）＞

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
１０	小役Ａ	小役０１	押し順不問で小役０１(9枚)(PB=1)
１１	小役Ｂ１ [左第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０３ 小役１０ 小役１１ 小役１８ 小役１９ 小役２６	左ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１２	小役Ｂ２ [左第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０４ 小役０９ 小役１２ 小役１７ 小役２０ 小役２５	左ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１３	小役Ｂ３ [左第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０５ 小役０８ 小役１３ 小役１６ 小役２１ 小役２４	左ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１４	小役Ｂ４ [左第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０６ 小役０７ 小役１４ 小役１５ 小役２２ 小役２３	左ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１５	小役Ｂ５ [中第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０３ 小役１０ 小役１９ 小役２６ 小役２７ 小役３４	中ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１６	小役Ｂ６ [中第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０４ 小役０９ 小役２０ 小役２５ 小役２８ 小役３３	中ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4

【図１５】

＜条件装置（３）＞

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
１７	小役Ｂ７ [中第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０５ 小役０８ 小役２１ 小役２４ 小役２９ 小役３２	中ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１８	小役Ｂ８ [中第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０６ 小役０７ 小役２２ 小役２３ 小役３０ 小役３１	中ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 右ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
１９	小役Ｂ９ [右第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０３ 小役１０ 小役１１ 小役１８ 小役２７ 小役３４	右ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
２０	小役Ｂ１０ [右第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０４ 小役０９ 小役１２ 小役１７ 小役２８ 小役３３	右ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
２１	小役Ｂ１１ [右第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０５ 小役０８ 小役１３ 小役１６ 小役２９ 小役３２	右ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4
２２	小役Ｂ１２ [右第一正解 押し順ベル]	小役０１ 小役０６ 小役０７ 小役１４ 小役１５ 小役３０ 小役３１	右ーー：小役０１(9枚)(PB=1) 左ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4 中ーー：１枚役1/4,ﾊﾟﾀｰﾝ図柄3/4

【図１６】

＜条件装置（４）＞

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
２３	小役Ｃ１ [左第一正解 押し順ベル]	小役０２ 小役03～10	左ーー：小役０２(3枚)(PB=1) 中ーー：１枚役(PB=1) 右ーー：１枚役(PB=1)
２４	小役Ｃ２ [中第一正解 押し順ベル]	小役０２ 小役03～10 小役２１	中ーー：小役０２(3枚)(PB=1) 左ーー：１枚役(PB=1) 右ーー：１枚役(PB=1)
２５	小役Ｃ３ [右第一正解 押し順ベル]	小役０２ 小役03～10 小役２２	右ーー：小役０２(3枚)(PB=1) 左ーー：１枚役(PB=1) 中ーー：１枚役(PB=1)
２６	小役Ｄ (スイカ)	小役３５	５枚役(PB≠1)
２７	小役Ｅ１ (チェリーＡ)	小役３６ 小役３８	左ーー：できる限り中段ﾁｪﾘｰ 中ーー：できる限り中段ﾁｪﾘｰ 右ーー：中段ﾁｪﾘｰ非停止 押し順不問で2枚役入賞(PB=1)
２８	小役Ｅ２ (チェリーＢ)	小役３６ 小役３７ 小役３８	左ーー：できる限り中段ﾁｪﾘｰ 中ーー：できる限り中段ﾁｪﾘｰ 右ーー：中段ﾁｪﾘｰ非停止 押し順不問で2枚役入賞(PB=1)
２９	小役Ｆ	小役01～39 (1BB作動中)	１０枚役(PB=1)
３０	小役Ｇ	小役４０ (1BB作動中)	９枚役(PB=1)

【図１７】

＜置数表（１）＞

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

通常区間(*1)：○は、有利区間に移行する。×は、有利区間に移行しない。
有利区間(*2)：△は、有利区間の上乗せを行う。
(*3)：ＲＴ４（内部中）は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

【図１８】

＜置数表（２）＞

条件装置		通常区間(*1)	有利区間(*2)	設定別エリア又は有利区間等抽選不可能エリア													
				非RT		RT1		RT2		RT3		RT4		1BBA		1BBB	
				設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6
1BBA	小役E2	×	×	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	—	—	—	—
1BBB	—	×	×	50	75	50	75	50	75	50	75	—	—	—	—	—	—
1BBB	小役D	×	×	20	25	20	25	20	25	20	25	20	25	—	—	—	—
—	ﾘﾌﾟﾚｲA	×	×	8978	8978	7978	7978	578	578	500	500	12000	12000	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲB1	×	×	0	0	0	0	2800	2800	0	0	0	0	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲB2	×	×	0	0	0	0	2800	2800	0	0	0	0	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲB3	×	×	0	0	0	0	2800	2800	0	0	0	0	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲC1	×	×	0	0	0	0	0	0	12000	12000	0	0	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲC2	×	×	0	0	0	0	0	0	12000	12000	0	0	0	0	0	0
—	ﾘﾌﾟﾚｲC3	×	×	0	0	0	0	0	0	12000	12000	0	0	0	0	0	0
—	小役A	×	×	1000	1250	1000	1250	1000	1250	1000	1250	1000	1250	24536	23536	30036	30036
—	小役B1	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B2	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B3	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B4	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B5	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B6	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B7	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B8	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B9	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B10	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B11	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役B12	×	×	750	770	750	770	750	770	750	770	750	770	0	0	0	0
—	小役C1	×	×	200	250	200	250	200	250	200	250	200	250	0	0	0	0
—	小役C2	×	×	200	250	200	250	200	250	200	250	200	250	0	0	0	0
—	小役C3	×	×	200	250	200	250	200	250	200	250	200	250	0	0	0	0
—	小役E2	×	×	300	350	300	350	300	350	300	350	300	350	1000	2000	0	0

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

特別役及び小役

役	設定1	設定6
1BBA	80	90
1BBB	70	100
小役	12220	12875

リプレイ

非RT		RT1		RT2		RT3		RT4		1BBA		1BBB	
設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6	設定1	設定6
8978	8978	8978	8978	8978	8978	36500	36500	12000	12000	5000	5000	500	500

【図１９】

押し順指示番号テーブル

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置番号		押し順指示番号
０	非当選	Ａ０
１	リプレイＡ	Ａ０
２	リプレイＢ１	Ａ１
３	リプレイＢ２	Ａ２
４	リプレイＢ３	Ａ３
５	リプレイＣ１	Ａ１
６	リプレイＣ２	Ａ２
７	リプレイＣ３	Ａ３
８	リプレイＤ	Ａ０
９	リプレイＥ	Ａ０
１０	小役Ａ	（＊１）
１１	小役Ｂ１	Ａ１
１２	小役Ｂ２	Ａ１
１３	小役Ｂ３	Ａ１
１４	小役Ｂ４	Ａ１
１５	小役Ｂ５	Ａ２
１６	小役Ｂ６	Ａ２
１７	小役Ｂ７	Ａ２
１８	小役Ｂ８	Ａ２
１９	小役Ｂ９	Ａ３
２０	小役Ｂ１０	Ａ３
２１	小役Ｂ１１	Ａ３
２２	小役Ｂ１２	Ａ３
２３	小役Ｃ１	Ａ１
２４	小役Ｃ２	Ａ２
２５	小役Ｃ３	Ａ３
２６	小役Ｄ	Ａ０
２７	小役Ｅ１	（＊２）
２８	小役Ｅ２	（＊２）
２９	小役Ｆ	Ａ０
３０	小役Ｇ	Ａ０

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

【図２０】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

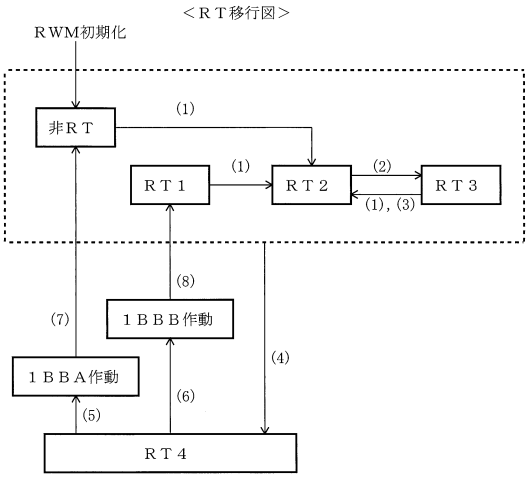
押し順指示番号	押し順	表示内容１ （押し順指示情報） 獲得数表示LED78	表示内容２ （正解押し順） 画像表示装置23
Ａ０	押し順なし	＝０	表示なし
Ａ１	左第一停止	＝１	（１・○・○）
Ａ２	中第一停止	＝２	（○・１・○）
Ａ３	右第一停止	＝３	（○・○・１）

【図２１】

演出グループ番号テーブル

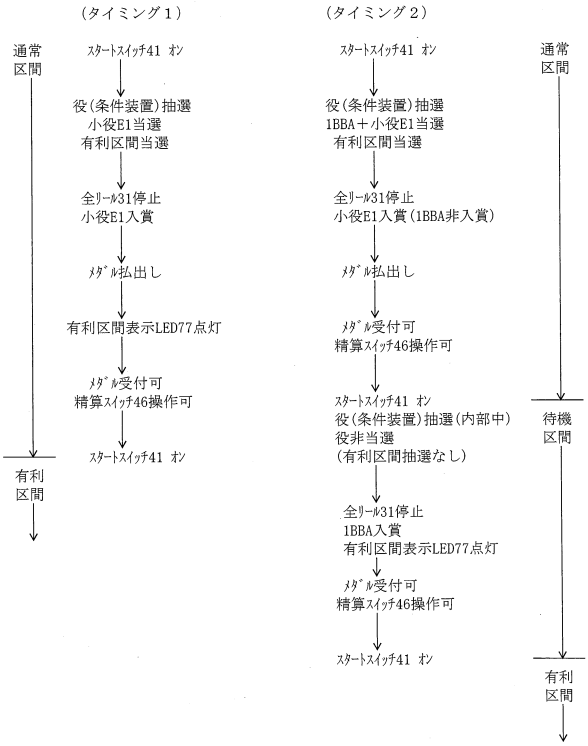
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置番号		演出グループ番号
０	非当選	０
１	リプレイＡ	１
２	リプレイＢ１	２
３	リプレイＢ２	
４	リプレイＢ３	
５	リプレイＣ１	
６	リプレイＣ２	
７	リプレイＣ３	
８	リプレイＤ	３
９	リプレイＥ	４
１０	小役Ａ	５
１１	小役Ｂ１	
１２	小役Ｂ２	
１３	小役Ｂ３	
１４	小役Ｂ４	
１５	小役Ｂ５	
１６	小役Ｂ６	
１７	小役Ｂ７	
１８	小役Ｂ８	
１９	小役Ｂ９	
２０	小役Ｂ１０	
２１	小役Ｂ１１	
２２	小役Ｂ１２	
２３	小役Ｃ１	
２４	小役Ｃ２	
２５	小役Ｃ３	
２６	小役Ｄ	６
２７	小役Ｅ１	７
２８	小役Ｅ２	
２９	小役Ｆ	８
３０	小役Ｇ	９

【図２２】

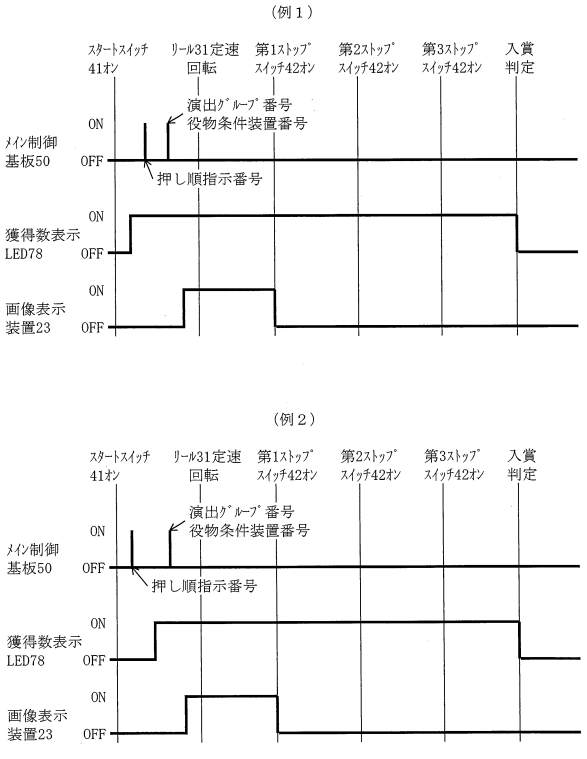


(1)パターン図柄01～03のいずれかが表示
(2)リプレイ０２表示
(3)リプレイ０３表示
(4)１ＢＢ当選
(5)１ＢＢＡ表示
(6)１ＢＢＢ表示
(7)１ＢＢＡ作動終了(150枚を超える払出しで終了)
(8)１ＢＢＢ作動終了(200枚を超える払出しで終了)

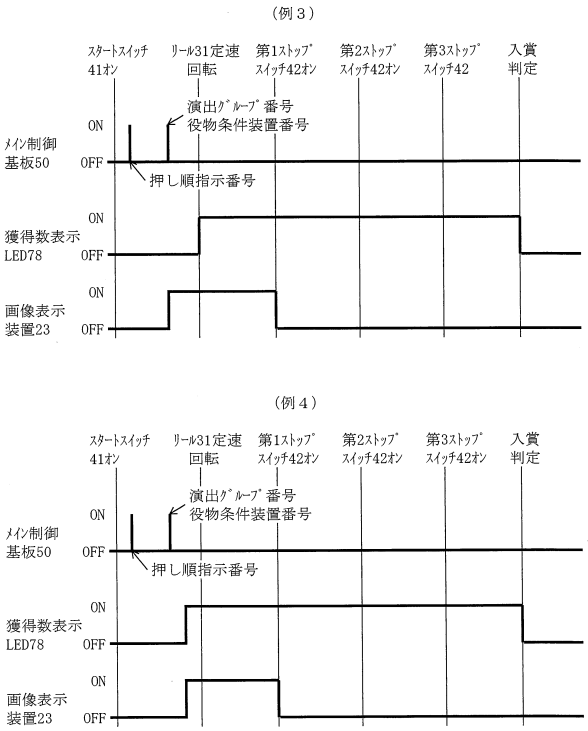
【図２３】



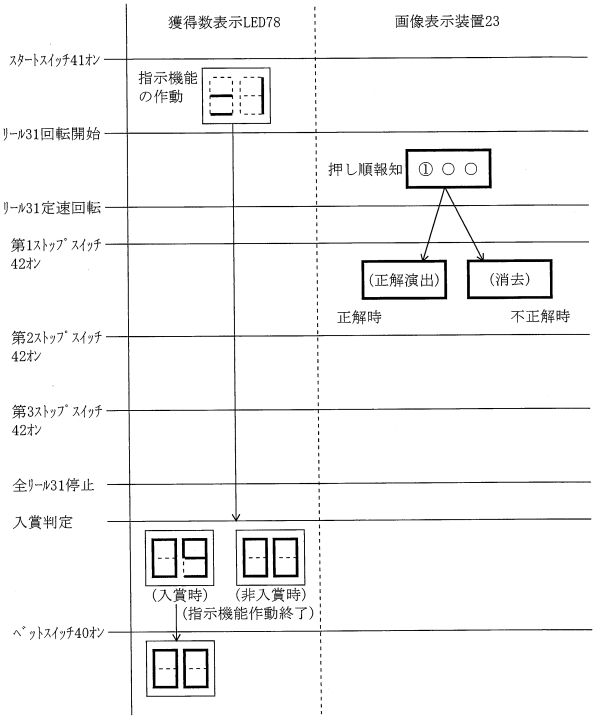
【図２４】



【図２５】



【図２６】



【図２７】

＜ＲＷＭ53の記憶領域の一部；有利区間関係＞

有利区間遊技回数対応値（×100）

4ﾊﾞｲﾄ目	3ﾊﾞｲﾄ目	2ﾊﾞｲﾄ目	1ﾊﾞｲﾄ目
F004	F003	F002	F001
0000000	0000000	0000000	0000000

総遊技回数（×1）

3ﾊﾞｲﾄ目	2ﾊﾞｲﾄ目	1ﾊﾞｲﾄ目
F007	F006	F005
0000000	0000000	0000000

有利区間割合（%）

F008
0000000

【図２８】

＜ＲＷＭ53の記憶領域の一部；全払出し枚数関係＞

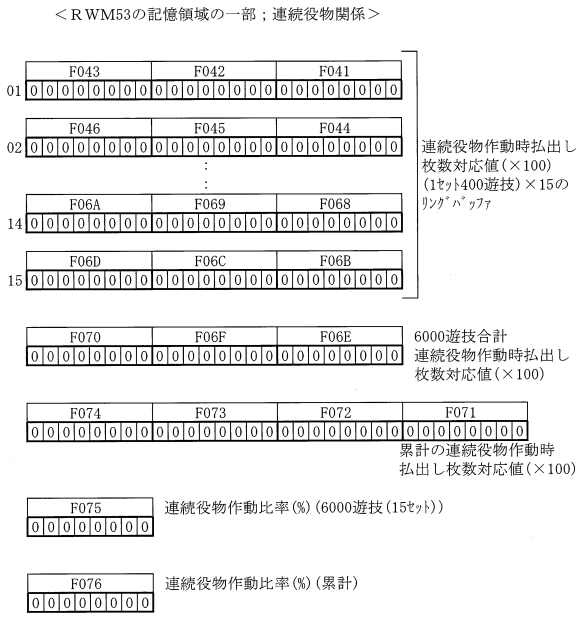
01	F012	F011
	00000000	00000000
02	F014	F013
	00000000	00000000
⋮		
14	F02C	F02B
	00000000	00000000
15	F02E	F02D
	00000000	00000000

全払出し枚数
（1ｾｯﾄ400遊技）×15のﾘﾝｸﾞﾊﾞｯﾌｧ

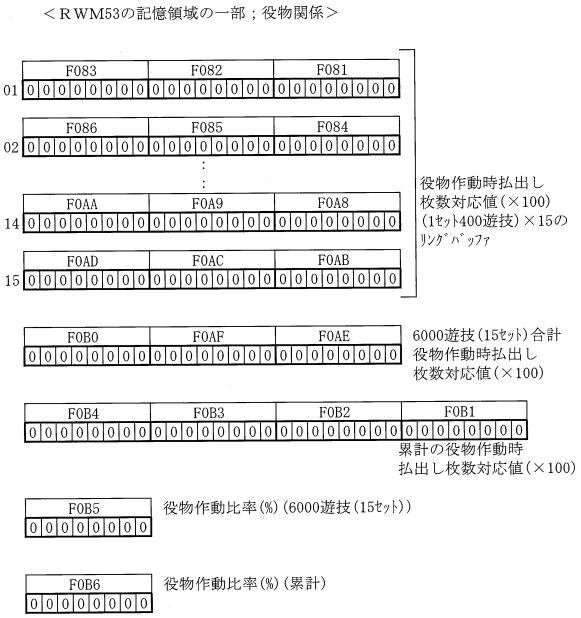
F031	F030	F02F	
00000000	00000000	00000000	6000遊技（15ｾｯﾄ）合計全払出し枚数

F034	F033	F032	
00000000	00000000	00000000	累計の全払出し枚数

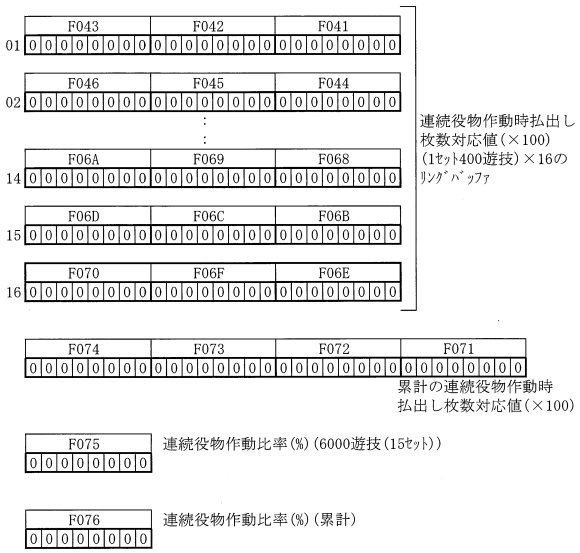
【図２９】



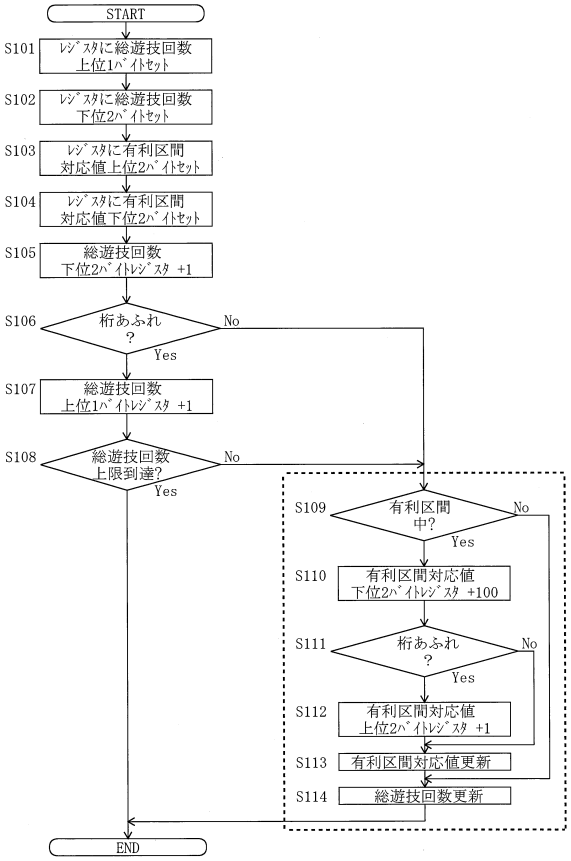
【図３０】



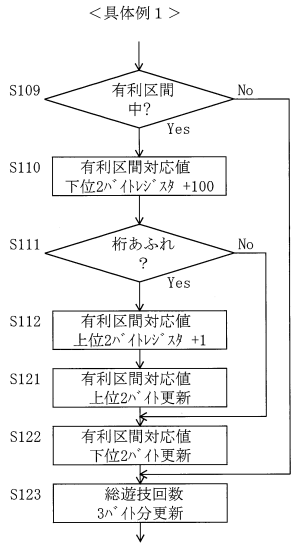
【図３１】



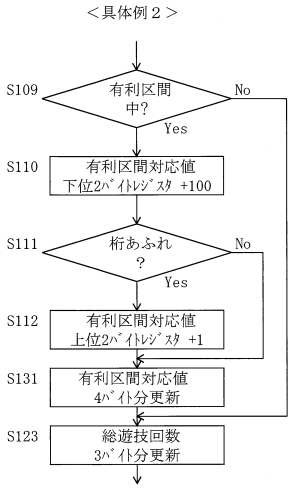
【図３２】



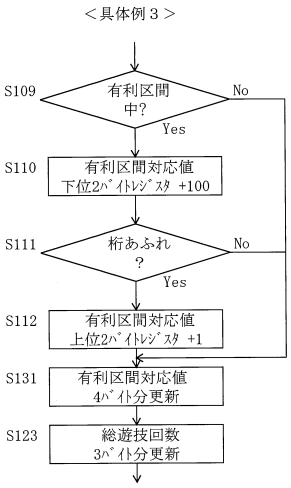
【図３３】



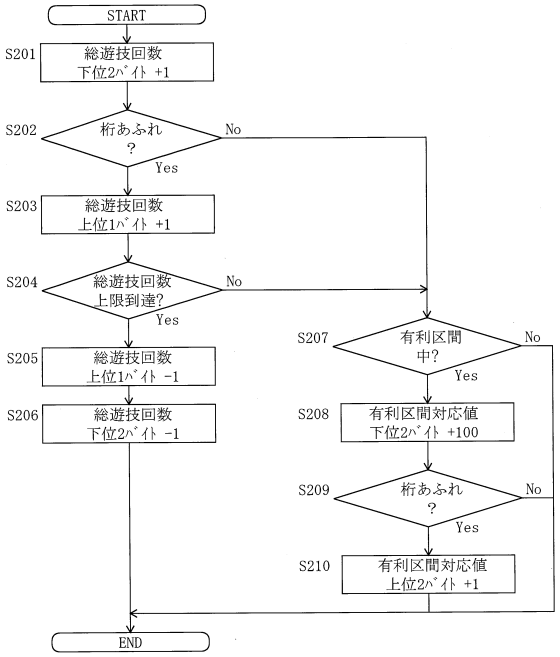
【図３４】



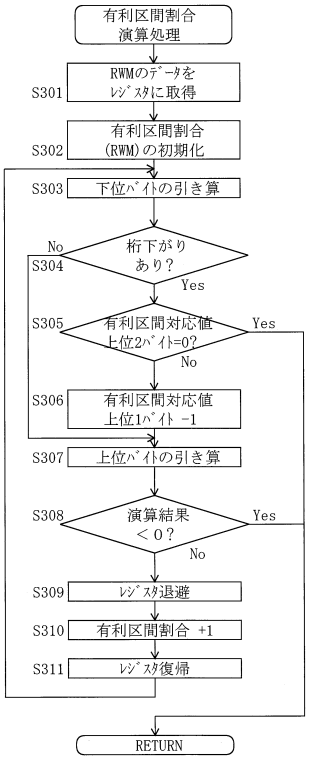
【図３５】



【図３６】



【図３７】

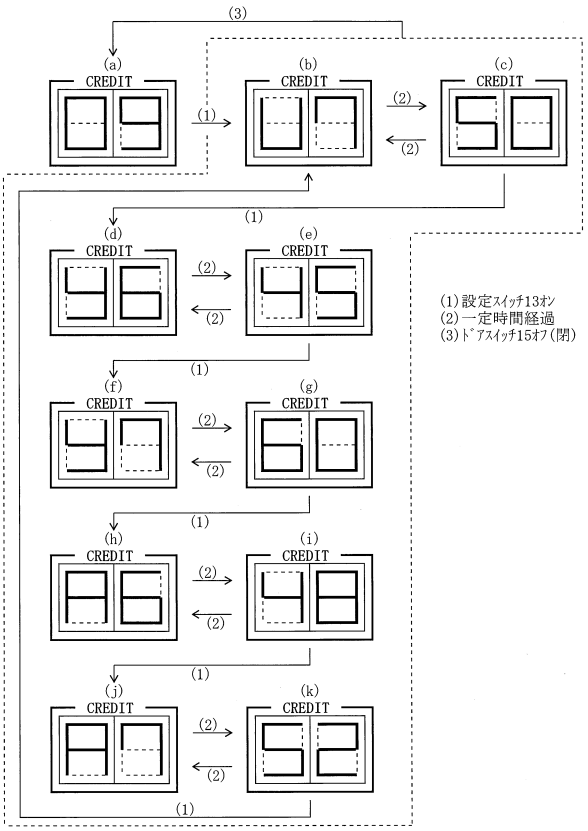


【図３８】

表示順	表示内容	分類	管理情報表示LED74	
			情報種別	数値
1	有利区間割合	累計	U7	50
2	連続役物比率	6000遊技(15ｾｯﾄ)	y6	45
3	役物比率	6000遊技(15ｾｯﾄ)	y7	60
4	連続役物比率	累計	A6	48
5	役物比率	累計	A7	52

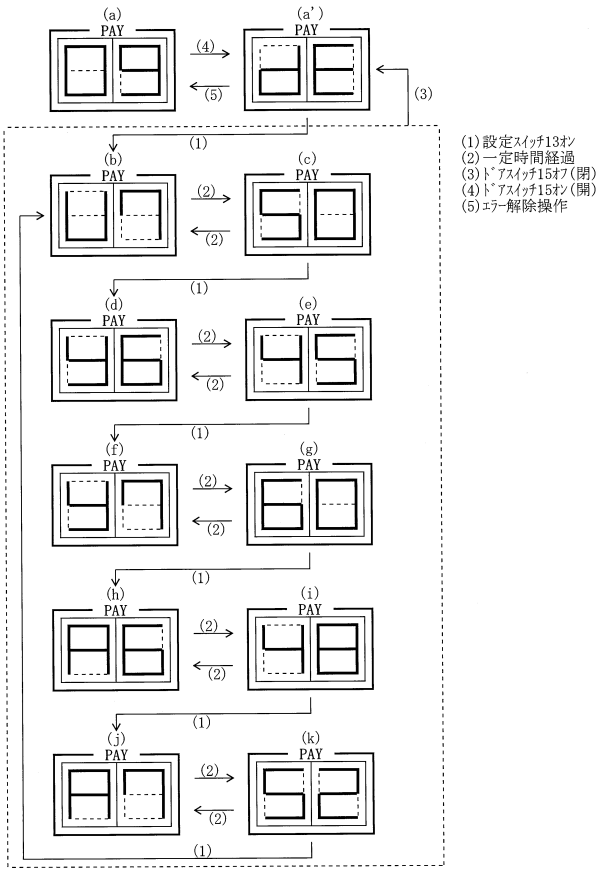
【図３９】

＜貯留数表示LED76に管理情報を表示する例＞

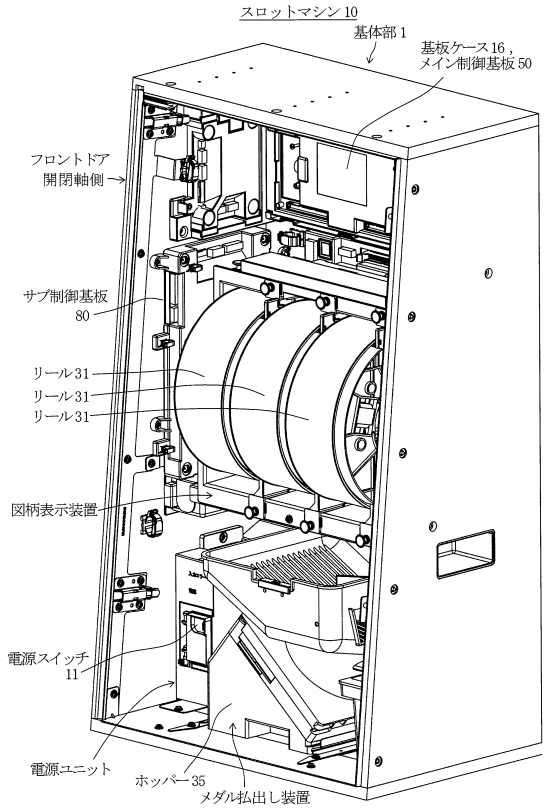


【図４０】

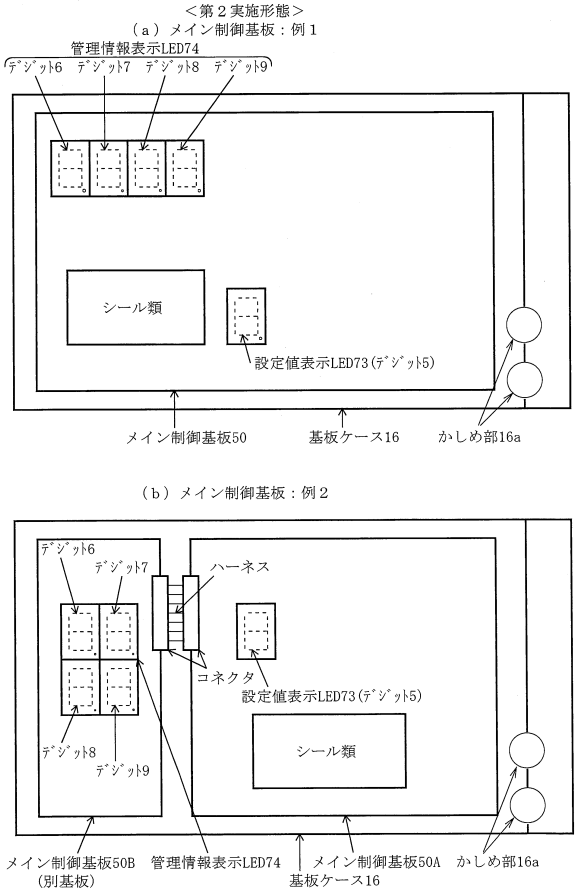
＜獲得数表示LED78に管理情報を表示する例＞



【図４１】


スロットマシン10
基体部1
基板ケース16，
メイン制御基板50
フロントドア
開閉軸側
サブ制御基板
80
リール31
リール31
リール31
図柄表示装置
電源スイッチ
11
電源ユニット
ホッパー35
メダル払出し装置

【図４２】


＜第２実施形態＞
（ａ）メイン制御基板：例１
管理情報表示LED74
ﾃﾞｼﾞｯﾄ6
ﾃﾞｼﾞｯﾄ7
ﾃﾞｼﾞｯﾄ8
ﾃﾞｼﾞｯﾄ9
シール類
設定値表示LED73(ﾃﾞｼﾞｯﾄ5)
メイン制御基板50
基板ケース16
かしめ部16a
（ｂ）メイン制御基板：例２
ﾃﾞｼﾞｯﾄ6
ﾃﾞｼﾞｯﾄ7
ハーネス
コネクタ
設定値表示LED73(ﾃﾞｼﾞｯﾄ5)
ﾃﾞｼﾞｯﾄ8
ﾃﾞｼﾞｯﾄ9
シール類
メイン制御基板50B
(別基板)
管理情報表示LED74
メイン制御基板50A
基板ケース16
かしめ部16a

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－１６９９２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１１１４００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２０１００８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４