(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6966687号
(P6966687)
(45)発行日　令和3年11月17日(2021.11.17)　(24)登録日　令和3年10月26日(2021.10.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620
A63F 5/04 652

請求項の数 1　(全 171 頁)

(21)出願番号　特願2017-33400(P2017-33400)
(22)出願日　平成29年2月24日(2017.2.24)
(65)公開番号　特開2018-138102(P2018-138102A)
(43)公開日　平成30年9月6日(2018.9.6)
審査請求日　令和1年12月24日(2019.12.24)

(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
(74)代理人　100092897
弁理士　大西　正悟
(74)代理人　100157417
弁理士　並木　敏章
(74)代理人　100218095
弁理士　山崎　一夫
(72)発明者　飯塚　立樹
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

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、ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な有利区間と、
を有し、
有利区間では所定のカウンタの値を更新可能とし、
有利区間では所定のランプを点灯可能とし、
前記所定のカウンタの値を、有利区間での遊技の実行に応じて更新可能とし、
特別役の当選に関する所定の情報を持ち越している状態であっても、前記所定のカウンタの値を、有利区間での遊技の実行に応じて更新可能とし、
有利区間での遊技において前記所定のカウンタの値が所定条件を満たしたときは、有利区間を終了し、次遊技は通常区間での遊技となるよう構成され、
有利区間を終了するときは、有利区間に関する情報を初期化可能とし、
有利区間を終了するときは、所定のフリーズを実行可能とし、
前記特別役に対応する特別図柄組合せが停止表示したことに応じて特別遊技状態を開始可能とし、
有利区間、且つ、前記特別遊技状態である遊技において、前記特別遊技状態の終了条件を満たさず、且つ、前記所定のカウンタの値が前記所定条件を満たし、有利区間を終了するときは、前記所定のフリーズを実行しない
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、スロットマシンに関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から遊技機の１つとして、スロットマシンが広く知られている。この種のスロットマシンでは、遊技者がメダルや遊技球などの遊技媒体を規定数投入すると、スタートスイッチの操作が有効になり、この状態で遊技者がスタートスイッチを操作すると、役抽選が行われ、各々複数の図柄が描かれた複数のリールが回転を開始する。そして、リールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作すると、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御が行われる。
【０００３】
上述したリールの停止制御では、役抽選で何らかの役が当選したときは、その当選役に対応する図柄組合せが可能な限り有効ライン上に揃うように、ストップスイッチが操作されてから１９０ミリ秒以内の範囲で引込制御が行われる。これに対して、役抽選の結果がハズレであった場合は、何らかの役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃わないように蹴飛ばし制御が行われる。そして、全てのリールが停止し、有効ライン上に何らかの役に対応する図柄組合せが停止表示された場合は、その役が入賞したことになり、入賞した役に応じた特典が遊技者に付与される。
【０００４】
また、従来のスロットマシンの中には、例えば特許文献１に記載されているスロットマシンのように、中段チェリーに入賞するとメイン制御基板においてＡＴ期間中フラグがＯＮにされ、所定のゲーム数が行われるまでＡＴ遊技が行われる。ＡＴ遊技中は、「ベルグループ」が当選したときに、サブ制御基板によって、払出枚数の最も多い役が入賞する押し順が遊技者に報知されるため、遊技者に有利な状態となる。他にも、例えば特許文献２に記載されているスロットマシンのように、複数ゲームに亘って連続演出を行い、最終的にボーナスに当選しているか否かを告知するものもある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０１４－１５０８８１号公報
【特許文献２】特許第４３８２０５７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
本発明は、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことがないスロットマシンを提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
上述した課題を解決するために、本発明は、
遊技区間として、ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な有利区間と、
を有し、
有利区間では所定のカウンタの値を更新可能とし、
有利区間では所定のランプを点灯可能とし、
前記所定のカウンタの値を、有利区間での遊技の実行に応じて更新可能とし、
特別役の当選に関する所定の情報を持ち越している状態であっても、前記所定のカウンタの値を、有利区間での遊技の実行に応じて更新可能とし、

有利区間での遊技において前記所定のカウンタの値が所定条件を満たしたときは、有利区間を終了し、次遊技は通常区間での遊技となるよう構成され、
有利区間を終了するときは、有利区間に関する情報を初期化可能とし、
有利区間を終了するときは、所定のフリーズを実行可能とし、
前記特別役に対応する特別図柄組合せが停止表示したことに応じて特別遊技状態を開始可能とし、
有利区間、且つ、前記特別遊技状態である遊技において、前記特別遊技状態の終了条件を満たさず、且つ、前記所定のカウンタの値が前記所定条件を満たし、有利区間を終了するときは、前記所定のフリーズを実行しない
ことを特徴とする。

【００１０】
上述した発明によれば、第２区間における遊技の実行に伴って更新される所定のカウンタの値が、所定条件を満たすと第２区間から第１区間への移行が行われるので、有利な操作態様が報知され得る第２区間での遊技を適度に抑制することが可能となり、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことがない。

【発明の効果】
【００１１】
以上のように、本発明のスロットマシンによれば、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことがない。

【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】本発明の実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。
【図２】同スロットマシンのフロントパネルの外観を説明するための説明図である。
【図３】同スロットマシンの内部構造を説明するための説明図である。
【図４】同スロットマシンのクレジット数表示器およびＡＲＴランプの構成を説明するための説明図である。
【図５】同スロットマシンのホッパーの外観を示す三面図である。
【図６】同スロットマシンの主制御基板ケースの外観を示す外観図である。
【図７】同スロットマシンの主制御基板に実装される各種部品を示す基板実装図である。
【図８】同スロットマシンの主制御基板に実装される役比モニタの外観および表示内容を説明するための説明図である。
【図９】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。
【図１０】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１１】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１２】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１３】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１４】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１５】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１６】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。
【図１７】同スロットマシンにおける役抽選の対象となる当選役の種類を説明するための説明図である。
【図１８】同スロットマシンにおける役抽選の対象となる当選役の種類を説明するための説明図である。
【図１９】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するため

の説明図である。
【図２０】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２１】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２２】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２３】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２４】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２５】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２６】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図２７】同スロットマシンの役抽選における抽選状態の移行と、その移行条件を示す抽選状態遷移図である。
【図２８】同スロットマシン遊技区間（遊技状態番号）の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。
【図２９】同スロットマシンの主制御手段によって制御されるストップスイッチの操作順序の報知態様（表示態様）について説明するための説明図である。
【図３０】同スロットマシンで検出対象になっている異常（エラー）の内容を説明するための説明図である。
【図３１】同スロットマシンの８セグメント表示器によって表示を行う際に参照するＬＥＤセグメントテーブルの内容を説明するための説明図である。
【図３２】同スロットマシンの主制御基板上における一部の配線を示す回路図である。
【図３３】同スロットマシンの中央表示基板上の配線を示す回路図である。
【図３４】同スロットマシンの各出力ポートから出力される信号の内容を説明するための説明図である。
【図３５】同スロットマシンの各８セグメント表示器および各表示ＬＥＤに対応する番号（デジット）と、８セグメント表示器の各セグメントおよび各表示ＬＥＤと信号（データ）のビットとの対応を説明するための説明図である。
【図３６】同スロットマシンの主制御手段のメモリに記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。
【図３７】同スロットマシンの主制御手段のメモリに記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。
【図３８】同スロットマシンの主制御手段のメモリに記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。
【図３９】同スロットマシンの主制御手段のメモリに記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。
【図４０】同スロットマシンで実施される前兆演出の内容を決定する演出抽選で使用される各種抽選テーブル内容を説明するための説明図である。
【図４１】同スロットマシンで実施される前兆演出の内容を決定する演出抽選で使用される各種抽選テーブル内容を説明するための説明図である。
【図４２】同スロットマシンで実施される前兆演出の内容を決定する演出抽選で使用される各種抽選テーブル内容を説明するための説明図である。
【図４３】同スロットマシンで実施される前兆演出の内容を決定する演出抽選で使用される各種抽選テーブル内容を説明するための説明図である。
【図４４】同スロットマシンで実施される前兆演出の内容を決定する演出抽選で使用される各種抽選テーブル内容を説明するための説明図である。

【図４５】同スロットマシンの主制御手段で実行される遊技の進行を制御するための遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。
【図４６】図４４の遊技進行メイン処理内で実行される比率計算処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４７】図４５の比率計算処理内で実行される比率計算実行処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４８】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御手段で実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。
【図４９】図４７のタイマ割込処理で実行される点滅フラグ生成処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図５０】図４７のタイマ割込処理で実行される点滅表示処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図５１】本発明の実施形態に係るスロットマシンにおいて、通常区間から有利区間（ＡＲＴ中）へ至る経路（ルート）の一例を説明するための説明図である。
【図５２】同スロットマシンの役抽選で使用される役抽選テーブルの変形例について説明するための説明図である。
【図５３】同スロットマシンの副制御手段で実行される前兆演出抽選処理の内容を示すフローチャートである。
【図５４】同スロットマシンにおいて、通常区間中にボーナス役が当選してから入賞するまでの演出の流れについて説明するための説明図である。
【図５５】同スロットマシンにおいて、有利区間中にボーナス役が当選してから入賞するまでの演出の流れについて説明するための説明図である。
【図５６】同スロットマシンにおける連続演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図５７】同スロットマシンにおける上乗せ演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図５８】同スロットマシンにおける上乗せ演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図５９】同スロットマシンにおける上乗せ演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図６０】同スロットマシンで実行されるステージ演出の内容を説明するための説明図である。
【図６１】同スロットマシンのステージ演出におけるステージ選択制御の内容を説明するための説明図である。
【図６２】同スロットマシンの有利区間中に、ボーナスが当選していない状態で実行されるエンディング演出の流れについて説明するための説明図である。
【図６３】同スロットマシンの有利区間中に、ボーナスが当選した状態で実行されるエンディング演出の流れについて説明するための説明図である。
【図６４】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。
【図６５】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図６６】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図６７】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図６８】同スロットマシンにおける役抽選の対象となる当選役の種類を説明するための説明図である。
【図６９】同スロットマシンにおける役抽選の対象となる当選役の種類を説明するための説明図である。

【図７０】同スロットマシンにおける役抽選の対象となる当選役の種類を説明するための説明図である。
【図７１】同スロットマシンの役抽選における抽選状態の移行と、その移行条件を示す抽選状態遷移図である。
【図７２】同スロットマシンの遊技区間（遊技状態番号）の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。
【図７３】同スロットマシンにおける復活演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図７４】同スロットマシンにおける連続演出の実行制御の内容を説明するための説明図である。
【図７５】同スロットマシンにおけるＡＲＴ遊技の事前告知に関する制御の内容を説明するための説明図である。
【図７６】同スロットマシンの変形例における遊技区間（遊技状態番号）の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、図面を参照しながら、本発明の各実施形態を詳細に説明する。
図１に、本発明の実施形態であるスロットマシン１０の外観斜視図を示す。スロットマシン１０の筐体は、各種装置を収容する本体部１２と、本体部１２の前面側（遊技者側）に開閉可能に設けられた前面扉１４とによって構成されている。この前面扉１４のほぼ中央部には、フロントパネル２０が設けられ、図２に示すように、その略中央には表示窓２１が形成されている。本体部１２の内部には３個のリール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが回転自在に設けられ、表示窓２１から各リールの図柄を視認できるようになっている。
【００１４】
リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒは、各回転軸が水平方向の同一直線上に並ぶように設置されている。各リールの形状はリング状になっており、その外周面には均等に区分された２０個の図柄領域に、各々１つずつ図柄が印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに表示窓２１から、各リールに印刷された２０個の図柄のうち各リールの回転方向に沿って連続する３つの図柄が視認可能となっている。これにより、表示窓２１には３［図柄］×３［リール］＝合計９つの図柄が停止表示される。ここで、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに停止表示される連続する３つの図柄のうち、最も上側の図柄が停止表示される位置（停止表示位置ともいう）を上段Ｕ、中央の図柄が停止表示される位置を中段Ｍ、最も下側の図柄が停止表示される位置を下段Ｄという。
【００１５】
３つのリールが停止したときに何らかの役が入賞したか否かは、上述した９つの図柄のうち、所定の停止表示位置に停止表示された図柄の組合せ（以下、「図柄組合せ」という。）によって判断され、これらの停止表示位置を結ぶ線を入賞ラインという。本実施形態では、規定数が「３」であり、３枚のメダルが賭けられた（３枚のメダルがベットされた）状態で遊技が行われると、左リール４０Ｌの上段Ｕ、中リール４０Ｃの中段Ｍ及び右リール４０Ｒの下段Ｄ（入賞ラインＬａ）に停止表示された図柄組合せによって入賞したか否かが判断される。ただし、後述する複数のボーナス役のうち、１ＢＢ－Ａが入賞したことによって開始されるボーナス遊技（ボーナスゲームともいう。）中は規定数が「２」となり、２枚のメダルが賭けられた（２枚のメダルがベットされた）状態で遊技が行われると、左リール４０Ｌの上段Ｕ、中リール４０Ｃの下段Ｄ及び右リール４０Ｒの上段Ｕ（入賞ラインＬｂ）に停止表示された図柄組合せによって入賞したか否かが判断される。このように、入賞ラインは、ベットされた遊技媒体の枚数に応じて予め定められたラインに変更可能に構成されている。
【００１６】
なお、以下では、単に「図柄組合せが停止表示された」または「図柄組合せが揃った」

と記載されている場合は、その図柄組合せが入賞ライン上に停止表示された（すなわち、役が入賞した）ことを意味する。また、入賞ラインとなっている停止表示位置のことを、「入賞停止位置」ともいう。

【００１７】

フロントパネル２０には、表示窓２１の他に遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓２１の左側には後述するＡＲＴ中に点灯するＡＲＴランプＡＲＴＬＰ（ＡＴランプＡＴＬＰともいう。）が設けられている。ＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光源は、フロントパネル２０の背面に設けられた２つのＬＥＤ２９ａ，２９ｂ（後述する）であり、これらＬＥＤの光が図１および図２中、破線で示す透光領域を透過することによって発光する。

【００１８】

図２において、表示窓２１の下側には、左から順に、遊技開始表示ランプ２５（以下、「遊技開始表示ＬＥＤ２５」という。）、投入表示ランプ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ（以下、「投入表示ＬＥＤ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ」という。）、クレジット数表示器２７（以下、「クレジット枚数表示器２７」、「貯留枚数表示器２７」ともいう。）、獲得枚数表示器２８（以下、「払出枚数表示器２８」ともいう。）、投入可能表示ランプ２４（以下、「投入可能表示ＬＥＤ２４」という。）、再遊技表示ランプ２３（以下、「再遊技表示ＬＥＤ２３」という。）、および、清算表示ランプ２２（以下、「清算表示ＬＥＤ２２」という。）が設けられている。遊技開始表示ＬＥＤ２５は、図１に示すスタートスイッチ３６の操作を受け付け可能な状態のときに点灯し、それ以外の状態のときに消灯する。投入表示ＬＥＤ２６ａ，２６ｂ，２６ｃは、ベットされているメダルの枚数を表示するものである。ここでは、１枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａが点灯し、２枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａおよび２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂが点灯し、３枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ、２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂおよび３枚投入表示ＬＥＤ２６ｃが点灯する。

【００１９】

スロットマシン１０で遊技を行うためにベットするメダルは、遊技媒体の一種である。遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよいし、磁気カード、非接触式ＩＣカードまたはＩＣチップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された価値を示す情報であってもよい。スロットマシン１０は、規定数のメダルがベットされると１回の遊技が可能となる。本実施形態における規定数は基本的に３枚であるが、複数のボーナス遊技のうち、１ＢＢ－Ａ遊技（後述する）中のみ規定数が２枚になる。

【００２０】

クレジット数表示器２７は、２桁の８セグメント表示器からなり、スロットマシン１０にクレジット（以下、「貯留」ともいう。）されている（より具体的には、後述する記憶したデータを書き換え可能な不揮発性メモリ（ＲＷＭ：リードライトメモリ）に記憶されている）メダルの枚数（上限は５０枚）を表示する。ここで、８セグメント表示器は、図４（ａ）に示すように、セグメントａ～ｇおよびセグメントＤＰからなる表示器である。セグメントａ～ｇの形状は線状になっており、セグメントＤＰ（セグメントＤＰの発光面）の形状は、直径が１ｍｍの円形になっている。なお、クレジット数表示器２７の下位桁のセグメントＤＰは、後述する有利区間ランプ（以下、「有利区間ＬＥＤ」、「有利区間表示器」、「区間表示器」ともいう。）として使用される。なお、セグメントａ~ｇを７セグメント表示部、セグメントＤＰをドットセグメント表示部ともいう。

【００２１】

また、図４（ａ）では、クレジット数表示器２７の下位桁のみセグメントａ～ｇおよびセグメントＤＰの符号を図示しているが、他の８セグメント表示器における各セグメントについても同様の符号が付されているものとする。獲得枚数表示器２８は、２桁の８セグメント表示器からなり、遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。もちろん、セグメントＤＰを何かしらの用途に使用する場合は、セグメントａ～ｇおよびセグメントＤＰからなる８セグメント表示器を採用する必要があるが、セグメントＤ

Ｐを使用しない場合には、セグメントａ～ｇからなる７セグメント表示器を採用してもよい。また、８セグメント表示器、７セグメント表示器の総称として「セグメント表示器」ともいう。

【００２２】

図２において、投入可能表示ＬＥＤ２４は、スロットマシン１０がメダルの投入を受け付けているときに点灯し、メダルの投入を受け付けていないときに消灯する。再遊技表示ＬＥＤ２３は、次の遊技が再遊技であるときに点灯し、当該再遊技が終了したときに消灯する。清算表示ＬＥＤ２２は、図１に示す清算スイッチ３３が操作されたことにより、クレジットされていたメダルが払い出されている間点灯する。

【００２３】

図１に戻り、上述したフロントパネル２０の下側には、スロットマシン１０の全幅に亘って概略水平に形成され、遊技者方向に突出した操作パネル部３０が設けられている。操作パネル部３０の前面右側には、本体部１２に対して前面扉１４を施錠または開錠するドアキー３１が設けられている。本実施形態では、ドアキー３１に台鍵（図示略）を差し込み、時計回りに回す（前面扉１４に向かって右に回転させる）と前面扉１４が開錠され、反時計回りに回す（前面扉１４に向かって左に回転させる）と異常状態（以下、「エラー状態」ともいう。）の解除（リセット）を行うことができる。

【００２４】

操作パネル部３０の上面右側には、スロットマシン１０へメダルを投入するためのメダル投入口３２が設けられている。また、スロットマシン１０の内部には、投入されたメダルを選別する為のセレクタ８０（後述する）が設けられ、セレクタ８０内のメダルセンサ（投入センサ）が、メダル投入口３２から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御手段１００へメダル検出信号を出力する。主制御手段１００は、入力されたメダル検出信号に基づいて、投入されたメダル枚数のカウントや、メダル投入時の不正行為などの異常の検出（以下、「エラーの検出」ともいう。）を行っている。

【００２５】

操作パネル部３０の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン１０にベットする（換言すると、賭数を設定する）ためのベットスイッチ３４，３５が設けられている。１－ベットスイッチ３４は、１回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち１枚だけを遊技の賭けの対象としてベットする。最大ベットスイッチ３５は、クレジットされているメダルのうち、現在の遊技においてベットすることができる最大枚数（規定数）までのメダルを、遊技の賭けの対象としてベットする。また、規定数のメダルがベットされている状態でメダル投入口３２にメダルが投入されると、その投入されたメダルはクレジット（ＲＷＭに記憶）される。なお、規定数のメダルがベットされ、かつ、クレジット（ＲＷＭに記憶）された枚数が上限（５０枚）に達した状態でメダル投入口３２にメダルが投入されたときは、そのメダルは後述するメダル払出口６０から受け皿６１に戻される。

【００２６】

メダル投入口３２と、最大ベットスイッチ３５との間には、遊技者がスロットマシン１０へ情報を入力するための選択スイッチ３８および決定スイッチ３９が設けられている。選択スイッチ３８は、上下左右の方向を指定する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチの４つのスイッチで構成されている。そして、操作されたスイッチに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。決定スイッチ３９は、光が透過する部材で形成され、その内部にはＬＥＤなどの光源が設けられている。また、決定スイッチ３９の上面（操作面）には“ＰＵＳＨ”の文字が印刷されている。

【００２７】

操作パネル部３０の正面左側には、リールを回転させるためのスタートスイッチ３６が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ３６は、遊技者がスロットマシン１０に規定数のメダルがベットされると操作が有効となる。ただし、後述する再遊技に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃った（入賞した）ときは、次の遊技（再遊技）において、再

遊技役（「リプレイ役」ともいう。）が入賞した遊技でベットされていたメダルの枚数と同数分、自動的にベットされ、投入表示ＬＥＤ２６ａ，２６ｂ，２６ｃがベットされた枚数分だけ点灯し、次の遊技を行うためのスタートスイッチ３６の操作が有効となる。なお、この状態でメダル投入口３２へメダルが投入された場合、そのメダルを受け皿６１に返却するようにしてもよいし、上限（５０枚）に達するまでクレジットするようにしてもよい。

【００２８】

また、再遊技役が入賞した場合において、次の遊技に自動的にベットされるメダルの枚数は、遊技状態に応じて決定されるようにしてもよい。例えば、第１の遊技状態（ＳＢ遊技の規定数を「２」とする）において２枚のベットで遊技が実行され、当該遊技で再遊技役が入賞した場合、次の遊技においては、第２の遊技状態（通常遊技の規定数を「３」とする）であるので３枚分の自動ベット処理が実行される。

【００２９】

スタートスイッチ３６の操作が有効になった状態で、遊技者がスタートスイッチ３６を傾動操作すると、３つのリール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが回転を開始する。これにより、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に印刷された図柄は、原則として、表示窓２１内を上から下へと変動（スクロール）表示されるが、フリーズ演出中は、図柄が下から上へと変動表示される場合がある。フリーズ演出は、遊技の進行が遅延している状態において実行される演出であり、特に、スタートスイッチが操作された直後に遊技の進行を遅延させる場合は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるフリーズ演出（以下、「リール演出」ともいう。）を実行することができる。リール演出としては、例えば、通常の回転方向（上から下）とは逆方向（下から上）にリールを回転させたり、リールを所定の図柄数分だけ上から下または下から上に回転させて特定の図柄組合せを停止表示したり、複数のリールのうち所定のリールを停止させたまま、他のリールを回転させたり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりしてもよい。

【００３０】

操作パネル部３０の正面中央部には、リールの回転を停止させるためのストップスイッチが設けられている。すなわち、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒに対応してストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ及び３７Ｒが設けられており、遊技者によって操作されたストップスイッチに対応するリールに対して停止制御を行う。ここで、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が発光するとともに、その発光色が変化し得る構造になっている。例えば、ストップスイッチの操作が無効（受け付けられない状態）になっているときは、そのストップスイッチの押しボタン部分が赤い発光色となり、操作が有効（受け付け可能な状態）になっているときは青い発光色となる。ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転速度が所定の定常回転速度（例えば８０回転／分。単に「定速」ともいう。）に達したことを条件として、遊技者の操作が有効となる。なお、遊技者のストップスイッチに対する操作が無効になっている間は、ストップスイッチを赤く発光させる代わりに、消灯するようにしてもよい。

【００３１】

また、遊技中に左ストップスイッチ３７Ｌが押動操作されると、当該遊技において左リール４０Ｌの停止制御が行われて回転が停止し、中ストップスイッチ３７Ｃが押動操作されると、中リール４０Ｃの停止制御が行われて回転が停止し、右ストップスイッチ３７Ｒが押動操作されると、右リール４０Ｒの停止制御が行われて回転が停止する。なお、以下では、ストップスイッチを操作することを「停止操作」といい、全リールが回転を開始してから最初の停止操作を第１停止操作、２番目の停止操作を第２停止操作、最後の停止操作を第３停止操作という。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止するときは、各リールの外周面に設定された２０個の図柄領域のうち表示窓２１に停止表示された連続する３つの図柄領域の各中心位置が、上段Ｕ、中段Ｍおよび下段Ｄの各中央位置に一致するように

停止する。ここで、図柄領域の中心位置と、停止表示位置の中央位置とが一致する位置を定位置という。

【００３２】

操作パネル部３０の左側には、清算スイッチ３３が設けられており、受付期間内に操作されると、ベットされているメダル及びクレジットされていたメダルがすべて払い戻され、クレジット数表示器２７の表示も「０」になる。ここで、「清算」の文言は「精算」と表記してもよい。上述した受付期間は、例えば、全てのリールが停止してから（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了してから）、規定数のメダルがベットされてスタートスイッチ３６の操作がなされたときまでの間とする。

【００３３】

上述した清算スイッチ３３は、１回操作すると、ベットされたメダルとクレジットされていた全てのメダルが払い戻されるようになっている。これに限らず、例えば、ベットされているメダルおよびクレジットされているメダルがあるときに清算スイッチ３３が操作された場合は、ベットされていたメダルのみを払い戻し、この状態（メダルがベットされていない状態）で、再度、清算スイッチ３３が操作された場合に、クレジットされているメダルを全て払い出すようにしてもよい。また、ある遊技で再遊技役が入賞し、次の遊技で再遊技を行うことが可能な状態になったときに、清算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルのみを払い戻し、再遊技はそのまま実行可能な状態にするとよい。

【００３４】

操作パネル部３０の下側には、スロットマシン１０の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル５０が配設されている。下部パネル５０の左側には左サイドランプ５２Ｌが、右側には右サイドランプ５２Ｒが設けられている。サイドランプ５２Ｌ，５２Ｒは、遊技待機中（以下、「非遊技中」ともいう。）や遊技の結果に応じて所定のパターンに従って点滅（または点灯）する装飾用のランプである。下部パネル５０の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口６０が設けられている。

【００３５】

例えば、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが入賞役（「小役」ともいう。）に対応していた場合、その入賞役に対応した枚数のメダルがクレジット（ＲＷＭに記憶）されるか、または後述するホッパー８３（具体的にはホッパーモータ４６）が作動して、ホッパー８３に貯留されているメダルのうち、入賞した入賞役に対応する枚数のメダルが払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で清算スイッチ３３が操作されると、クレジットされていたメダルが払い出される。そして、メダル払出口６０から払い出されたメダルは受け皿６１に貯留される。メダル払出口６０の右側および左側には、各々、スロットマシン１０内部に収納されたスピーカ６４Ｒ，６４Ｌ（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔６２Ｒ，６２Ｌが設けられている。

【００３６】

フロントパネル２０の上部には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置７０が設けられている。なお、画像表示装置７０は、液晶ディスプレイパネルに限らず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中や非遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。この画像表示装置７０は、総遊技回数（総ゲーム数ともいう）やボーナス役の総当選回数等を表示するための遊技履歴用の画像（いわゆる遊技履歴画面）や、パスワードの入力後からの遊技回数（ゲーム数ともいう）やボーナス役の当選回数等を含んだ二次元コードを表示するための二次元コード用の画像（いわゆる二次元コード画面）や、遊技待機中に表示されるデモ用の画像（いわゆるデモ画面）、役抽選の結果やストップスイッチの操作態様（操作タイミングまたは操作順序など）を報知するための演出画像（いわゆる演出画面）、スロットマシンの遊技の進行（メダルをベット→スタートスイッチ３６の操作→リールの回転→ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，

３７Ｒの操作→全リールの回転停止）に応じた演出画像（いわゆる演出画面）等を表示することができる。

【００３７】

画像表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが停止し、何らかの役が入賞した場合や、メダルが払い出されやすい状態（例えば、ボーナス遊技中やＡＲＴ中のように、遊技者にとって有利な状態）になっている場合などに応じて、所定のパターンで点滅（または点灯）する演出用ランプ７２が設けられている。演出用ランプ７２の左側には、左装飾ランプ７２Ｌが、右側には右装飾ランプ７２Ｒが設けられている。装飾ランプ７２Ｌ，７２Ｒは、サイドランプ５２Ｌ，５２Ｒと同様、遊技待機中や遊技結果に応じて所定のパターンに従って点滅（または点灯）する装飾用のランプである。

【００３８】

＜スロットマシンの内部構造の説明＞

次に、図３を参照して、スロットマシン１０の内部構造について説明する。なお、図３において、図１に示した各部と同じものについては同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図３は前面扉１４を開けた状態を示しており、前面扉１４の裏側（筐体内部側）と、本体部１２の内側とを図示している。

【００３９】

図３において、前面扉１４の上方、図１に示した画像表示装置７０の裏側には、スロットマシン１０で行われる遊技の演出の実行を制御する副制御手段２００がケースに収容された状態で取り付けられている。副制御手段２００は、後述する副制御基板と画像制御基板とによって構成される。これら各制御基板には、プリント基板上に実装されたＣＰＵやその他ＩＣ等の電子部品を含む回路が構成されている。図３中、表示窓２１の右側には、複数のＬＥＤが設けられており、そのうちＬＥＤ２９ａ，２９ｂは、図１および図２に示したＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光源になっている。ＬＥＤ２９ａ，２９ｂの発光面の形状は、図４（ｂ）に示すように長方形の形状であり、発光面の寸法は縦１．２ｍｍ×横４ｍｍになっている。したがって、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光面の面積は、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）の発光面の面積よりも大きくなっている。

【００４０】

また、図２に示したＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光領域（同図中、破線部分）は、有利区間ＬＥＤとして使用されるクレジット数表示器２７のセグメントＤＰの発光領域よりも大きくなっており、有利区間ＬＥＤよりもＡＲＴランプＡＲＴＬＰの方が、より遊技者に視認され易くなっている。なお、有利区間ＬＥＤよりもＡＲＴランプＡＲＴＬＰを視認されやすくする方法としては、発光面や発光領域の面積を大きくする代わりに、有利区間ＬＥＤよりもＡＲＴランプＡＲＴＬＰをより明るく点灯させるようにしてもよい。この場合、有利区間ＬＥＤよりも、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光面や発光領域の面積を小さくしてもよいし、双方の発光面や発光領域の面積を同じにしてもよい。

【００４１】

このように、有利区間ＬＥＤは、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰよりも目立たなくなっている。すなわち、ＡＲＴ中に移行したことは、遊技者に分かり易いが、有利区間へ移行したこと（有利区間へ移行すること）は、遊技者に分かりにくくなっている。有利区間ＬＥＤを設けた理由が、有利区間へ移行することを、遊技者に分かりやすくするためでない場合には、効果的である。例えば、有利区間へ移行することを、遊技場のスタッフに分かり易くするために設けた場合などである。ただし、有利区間ＬＥＤを設けた理由が、有利区間へ移行することを、遊技者に分かりやすくするためである場合は、この限りではない。そのような場合は、有利区間ＬＥＤをＡＲＴランプＡＲＴＬＰよりも目立たせる（またはＡＲＴランプＡＲＴＬＰと同じくらい目立たせる）ことが好ましい。

【００４２】

従来のスロットマシンは、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技を開始するか否かを決定する抽選（以下、「ＡＴ抽選」ともいう

）に当選しても、ＡＴ抽選に当選した遊技の次の遊技から所定回数の遊技が行われたことを契機として、ＡＴ抽選に当選したことを報知するものが大半であった。なぜなら、ＡＴ抽選に当選した遊技で報知すると、遊技者のＡＴ遊技への期待感を長期間に亘って煽ることができないと考えていたからである。

【００４３】

このため、遊技者の中には、ＡＴ抽選に当選しているのにもかかわらず、そのことに気が付かずに（ＡＴ抽選に当選したことを報知する前に）遊技を止めてしまう者がいた。特に、初心者にその傾向が見られた。その一方で、端から自身の力でＡＴ抽選に当選させる気がなく、所定回数の遊技だけを行うことで既にＡＴ抽選に当選しているスロットマシンを見つけ出して遊技を行う者もいる。このような状況において、ＡＴ抽選に当選したときに遊技を行っていた者（ＡＴ抽選に当選させた者）がＡＴ遊技を行わず、ＡＴ抽選の当選に何等寄与していない第三者がＡＴ遊技を行うのは不条理ではないかという声があった。

【００４４】

このような声に応えるため、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能な有利区間へ移行するか否かを決定する移行抽選に当選したことに気付かずに、その後の遊技を止めてしまう虞を少なくすることができるスロットマシンを提供する必要があった。

【００４５】

一般に、大半の遊技者は遊技をやめる際に、クレジットにメダルが残っていないか確認をする。そして、クレジットにメダルが残っていたときは、清算スイッチ３３を操作することになる。そこで、本実施形態では、有利区間移行抽選に当選したときは、清算スイッチ３３の操作が有効になる前に、有利区間ＬＥＤを点灯させるようにしている。ただし、次の遊技から有利区間ではなく、後述する待機区間に移行させる場合は除く。これにより、遊技者が清算スイッチ３３を操作する（遊技をやめる）前に、有利区間移行抽選に当選したことを報知できるため、誤って（有利区間移行抽選に当選していることに気が付かず）遊技をやめてしまうことを抑止できる。

【００４６】

また、本実施形態は、クレジット数表示器２７の未使用セグメント（セグメントＤＰ）を有利区間ＬＥＤとして利用するようにしている。これにより、遊技者がクレジットにメダルが残っていないか確認する際に、同時に有利区間移行抽選に当選しているか否かを確認できるようになっている。さらに、クレジット数表示器２７の未使用セグメントを利用することで、別途ＬＥＤを設ける必要がなく、コストが増えることもない。

【００４７】

近年、設定値により高確（ＡＲＴ中に移行しやすい状態）やＡＲＴ中に移行する確率が異なるスロットマシンが急増しているが、遊技場に設置されたスロットマシンの大半が低い設定値に設定されており、なかなか高確やＡＲＴ中に移行しないといった苦情が挙がっていた。また、一部のスロットマシンでは、高い設定値に設定されていると、稀にではあるが１回のＡＲＴ中に１万枚以上のメダルが払い出されていることがあり、射幸心を煽っているとの声が挙がっていた。

【００４８】

そこで、高確やＡＲＴ中に移行する確率を設定値によって偏りにくくするため、高確やＡＲＴ中に移行するための条件となる役抽選により決定される役（当選番号）の当選確率は設定値によって同一となるように定めることとするとともに、決定された役に対応する高確やＡＲＴ中に移行するための移行抽選の当選確率も設定値によって同一となるように定めることとした。また、高確やＡＲＴ中等のＡＴに関する特別な状態に滞在している状況が多くなり過ぎ、一連の遊技によって過度にメダルが払い出されることを防止するため、高確やＡＲＴ中等のＡＴに関する特別な状態に滞在できる限度を定めることとした。

【００４９】

これらを踏まえ、高確やＡＲＴ中等のＡＴに関する特別な状態とその他の状態を区分するため、本実施形態における遊技区間として「通常区間」、「有利区間」、及び「待機区

間」を備える。

【００５０】

「通常区間」とは、ストップスイッチの操作態様によって有利・不利が発生する役抽選の結果が決定された遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を把握可能な情報（例えば、当選番号や入賞・再遊技当選番号）を副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、ストップスイッチの有利な操作態様の報知を禁止する遊技区間をいう。また、役抽選により決定される役（当選番号）の当選確率が設定値によって同一である予め定められた役に基づいて、後述する有利区間（又は待機区間）に移行するか否かを決定できる遊技区間である。

【００５１】

「有利区間」とは、ストップスイッチの操作態様によって有利・不利が発生する役抽選の結果が決定された遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を把握可能な情報（例えば、当選番号や入賞・再遊技当選番号）を副制御基板に送信することが可能な遊技区間であり、かつ、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な区間をいう。また、有利区間の終了条件の一つとして有利区間における遊技が予め定められた遊技回数（本実施形態では１５００ゲーム）に達したことを条件に、「通常区間」に移行するように定められた遊技区間である。

【００５２】

「待機区間」とは、「通常区間」から「有利区間」に移行する権利を有しているものの、未だ「有利区間」に移行していないときの遊技区間をいう。具体的には、ボーナス役（本実施形態では１ＢＢ－Ａ～Ｆなど、当選情報（または、条件装置の作動状態）が次の遊技以降にも持ち越される役）が当選したときに、さらに「通常区間」から「有利区間」に移行する抽選に当選した場合に限り移行可能な遊技区間であって、予め定められた条件を満たした場合（例えば、当選していたボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示されたこと）に、「待機区間」が終了し、次の遊技から「有利区間」が開始されることとなる。

【００５３】

また、待機区間は、通常区間と同様に、ストップスイッチの操作態様によって有利・不利が発生する役抽選の結果が決定された遊技において、ストップスイッチの有利な操作態様を把握可能な情報（例えば、当選番号や入賞・再遊技当選番号）を副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、ストップスイッチの有利な操作態様の報知を禁止する遊技区間でもある。「待機区間」は、本来は「有利区間」に移行すべきであるが、「有利区間」に移行させてしまうと、不都合な事象が発生してしまう可能性があるため、「有利区間」へ移行させることを猶予されている遊技区間といえる。そのため、不都合な事象が発生する可能性がなければ、「待機区間」に移行させることなく、「有利区間」に移行させてもよい。ちなみに、不都合な事象とは、有利区間ＬＥＤを点灯させることで、当選番号が意図しないタイミングで判別できてしまうことなどである。

【００５４】

なお、有利区間ＬＥＤとして、獲得枚数表示器２８の８セグメント表示器におけるセグメントＤＰを使用してもよい。この場合、獲得枚数表示器２８を決定スイッチ３９の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することを決定した際は、決定スイッチ３９の操作が有効になる前に有利区間ＬＥＤを点灯させることが好ましい。これにより、例えば非遊技中に決定スイッチ３９が操作されると、遊技履歴画面を画像表示装置７０に表示するスロットマシン１０では、遊技者が有利区間ＬＥＤの点灯を見落としにくくなる。

【００５５】

具体的には、非遊技中に決定スイッチ３９が操作されると、メニュー画面を画像表示装置７０に表示する。そして、メニュー画面が表示されている状況下では、選択スイッチ３８の操作により、遊技履歴画面、パスワード入力するためのパスワード入力画面、二次元コード画面のうち、次にどの画面を表示するか選択可能となっている。すなわち、遊技者は、遊技を終えるときに、携帯端末に備わっている二次元コードリーダーを起動させ、二次元コードを取得するため、決定スイッチ３９を操作することになる。

【００５６】
そして、獲得枚数表示器２８を決定スイッチ３９の近傍に設けていることにより、決定スイッチ３９を操作する際に、その視界には獲得枚数表示器２８が入っているため、有利区間ＬＥＤが点灯していれば、点灯に気づかないことは稀であると言える。すなわち、次の遊技から有利区間に移行することに気付かず遊技を終えてしまうことを抑制することができる。もちろん、クレジット数表示器２７のセグメントＤＰを、有利区間ＬＥＤとして使用する場合も、クレジット数表示器２７は決定スイッチ３９の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することが決定した際は、決定スイッチ３９の操作が有効になる前に有利区間ＬＥＤを点灯させることが好ましい。
【００５７】
表示窓２１の下側には、前述したセレクタ８０が設けられており、図１に示したメダル投入口３２へ投入されたメダルの中から正規のメダルを選別する。例えば、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に合わなかった場合は、そのメダルを図１のメダル払出口６０に連接する返却通路８１ａへと導き、受け皿６１へ排出する。一方、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に適合していた場合は、そのメダルを後述するホッパー８３のメダル貯留部８３ａ（メダルを貯留する容器）へ送るための受入通路８１ｂへ導く。
【００５８】
また、セレクタ８０は、第１投入センサ４８ａ、第２投入センサ４８ｂおよびメダル通路センサ４９を備えており、これらのセンサによって受入通路８１ｂへ導かれるメダルの検出や、メダルの投入に関する異常を検出している。例えば、第１投入センサ４８ａおよび第２投入センサ４８ｂによってメダルが検出される時間差や検出される順序などに基づいて、投入されたメダルに関する異常を判断している。また、メダル通路センサ４９が所定時間以上、メダルを検出し続けた場合は、セレクタ８０内でメダル詰まりが発生したと判断している。前面扉１４の下側には、図１に示した透音孔６２Ｒ，６２Ｌの位置に、各々スピーカ６４Ｒ，６４Ｌが取り付けられている。
【００５９】
次に本体部１２の内部において、正面右上には、前面扉１４の開閉を検出するドアスイッチ４４が取り付けられている。ここで、図３ではドアスイッチ４４が本体部１２側に設けられているが、前面扉１４側に設けてもよい。本体部１２の内部、背板上方には、遊技の制御を行う主制御手段１００のハードウェア部分を構成する主制御基板１０１を収容した主制御基板ケース１０２が取り付けられている。
【００６０】
ドアスイッチ４４の下側には、外部集中端子基板８６が設置されている。外部集中端子基板８６は、スロットマシン１０で行われている遊技に関する情報を含んだ信号を、外部の各種機器（いわゆるホールコンピュータや、遊技場に設置された遊技履歴表示装置など）に対して出力するための中継基板である。本体部１２内の略中央には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを内包するリールユニットが設置されている。リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの内側には、各々対応するリールを回転させるためのステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒと、対応するリールの基準位置（後述する）を検出するための回胴センサ４３Ｌ，４３Ｃ，４３Ｒが設けられている。
【００６１】
本体部１２内の下方には、図２中、左側から順に、電源ユニット８２、ホッパー８３およびメダル補助収容庫８４が配設されている。電源ユニット８２は、入力されたＡＣ１００Ｖを複数種類の直流電圧に変換し、スロットマシン１０が備える各種装置に供給する。また、電源ユニット８２の正面パネル面において、上方左側には、スロットマシン１０の電源をオン／オフするためのロッカースイッチである電源スイッチ８２ａが設けられている。また、電源スイッチ８２ａの右側には、いわゆる設定値の変更を可能にするためのキースイッチ８２ｂが設けられている。電源スイッチ８２ａの下側には、押しボタン式の設定／リセットスイッチ８２ｃが設けられている。この設定／リセットスイッチ８２ｃは、

後述する各種異常（一部の異常は除く）が検知されたことによって遊技の進行（制御処理）が強制的に停止された場合に、再び遊技の進行（制御処理）を開始させる際に操作されるものである。

【００６２】

なお、図１に示したドアキー３１において台鍵を反時計回りに回した場合も、設定／リセットスイッチ８２ｃを操作した場合と同様の作用を呈する。また、上述したキースイッチ８２ｂおよび設定／リセットスイッチ８２ｃは、いずれもオフ状態（第１の状態）とオン状態（第２の状態）とに切り替え可能な切替手段に相当する。また、ドアキー３０についても、台鍵が中立している状態（第１の状態）と、台鍵を左に回してエラーを解除する状態（第２の状態）とに切り替え可能な切替手段に相当する。また、キースイッチ８２ｂおよび設定／リセットスイッチ８２ｃは、本体部１２内に設けられた電源ユニット８２に取り付けられているが、前面扉１４の裏側に取り付けてもよい。このように、キースイッチ８２ｂおよび設定／リセットスイッチ８２ｃは、本体部１２および前面扉１４からなる筐体の内部に設けられているため、前面扉１４が閉じられた状態では操作が困難になっている。また、「操作が困難」とは、例えば、前面扉１４が閉められた状態では、針金や棒状の部材等を使った不正行為によって操作しなければならない、または、前面扉１４が開いていることを不正行為によってドアスイッチ４４が検出できない状態にした上で、前面扉１４を開けて操作しなければならない、といった意味合いも含んでいる。

【００６３】

ホッパー８３は、遊技の結果、小役が入賞したとき、または、クレジットしていたメダルを遊技者へ返却するときに、メダルを払い出す装置である。具体的には、図５に示すように、ホッパーモータ４６によって回転円盤８３ｂが回転すると、メダル貯留部８３ａに貯留されたメダルが、排出口８３ｃから一枚ずつ飛び出すようになっている。そして、前面扉１４の裏面には、メダル払出口６１につながっている払出通路８１ｃが設けられており、排出口８３ｃから飛び出したメダルが、払出通路８１ｃに穿設されたメダル孔８１ｄに飛び込むことで、受け皿６１へメダルが払い出される。ホッパー８３内において、排出口８３ｃの近傍には、排出されるメダルを検知する第１払出センサ４７ａおよび第２払出センサ４７ｂが設けられている。主制御手段１００は、これら払出センサの出力信号に基づいて、払い出したメダルを計数すると共に、メダルの払い出しに関する異常を検出する。

【００６４】

ホッパー８３のメダル貯留部８３ａは、約７００枚のメダルを貯留することができるが、許容量以上のメダルが蓄積されるとメダル貯留部８３ａ内に設けられたオーバーフローシュート８３ｄからメダルが溢れ、図３メダル補助収容庫８４内に収容される。メダル補助収容庫８４は、図３に示すように上面に開口Ｋを有する箱状の部材であり、図３に示すように、メダル補助収容庫８４の奥側の垂直壁面には、開口Ｋの近くに２つ、底面の近くに１つ、計３つの丸穴８４ａが穿設されている。そして、メダル補助収容庫８４を、本体部１２内の所定位置に置いたときに、本体部１２に取り付けられている２本の棒状電極８５ａと、１本の棒状電極８５ｂとが、各々対応する丸穴８４ａを通して、メダル補助収容庫８４内に貫入される。

【００６５】

これにより、メダル補助収容庫８４内にメダルが蓄積されていって、メダルが棒状電極８５ａの位置まで蓄積されると、メダル自身の導電性によって棒状電極８５ａと８５ｂとの間が電気的に導通する。主制御手段１００は、この導通を検知することで、貯留されているメダルが上限に達したことを検知している。なお、図３に示した棒状電極は、開口Ｋの近くに２本、底面の近くに１本の計３本になっているが、これに限らず、開口Ｋの近くに１本、底面の近くに１本の計２本であってもよいし、開口Ｋの近くに２本、底面の近くに２本の計４本であってもよい。

【００６６】

＜主制御基板ケースについて＞

次に図６を参照して主制御基板ケース１０２の外観について説明する。なお、図６（ａ）は主制御基板ケース１０２の正面図、図６（ｂ）は図６（ａ）に示すＡ－Ａ線において矢印の方向から見た断面図、図６（ｃ）は主制御基板ケース１０２の斜視図である。

【００６７】

図６（ａ）において、正面右側に形成された突起部１０４ａを、本体部１２の背板に固定されているブラケット１６（図３参照）に形成されたツメに係合（または、取付穴に挿入）させた状態で、主制御基板ケース１０２の左側に設けられた固定具１０５ａおよび１０５ｂ（図６（ｃ）参照）をブラケット１６側に押し込む。これにより、固定具１０５ａおよび１０５ｂの先端がブラケット１６に設けられた取付穴（図示略）に嵌合して、主制御基板ケース１０２がブラケット１６に仮固定される。換言すると、ブラケット１６とは、主制御基板ケース１０２をスロットマシン１０に取り付ける際の支持部である。

【００６８】

主制御基板ケース１０２は、透明なプラスチック部材からなるケース本体１０２ａとケース蓋体１０２ｂとで構成され、図６（ｂ）に示すように、その内部に主制御基板１０１を収容している。また、主制御基板ケース１０２の正面には、後述する役比モニタ１０３の表示窓ＹＭと、かしめ使用記録シール１０８を貼付する領域が形成されている。表示窓ＹＭは、役比モニタ１０３の設置位置（実装位置）に形成された凹部であり、凹部の底面は矩形になっている。これは、役比モニタ１０３の表示面と、主制御基板ケース１０２の表面とを、できるだけ接近させることで、役比モニタ１０３の表示を視認するときに、外来光が主制御基板ケース１０２の表面に反射して役比モニタ１０３の表示が見にくくなるのを避けるためである。

【００６９】

ただし、表示窓ＹＭと、役比モニタ１０３の表示面との間隔が少なすぎると、不正行為によって（例えば、主制御基板ケース１０２の表示窓ＹＭが押されて）役比モニタ１０３が壊されてしまったり、不正行為によって主制御基板ケース１０２に静電気を流されて、役比モニタ１０３に悪影響を及ぼされてしまったりする虞がある。このため、表示窓ＹＭと、役比モニタ１０３の表示面との間隔は、最小でも０．５ｍｍであることが望ましい。また、表示窓ＹＭの水平方向における寸法は、役比モニタ１０３の横幅に対して左右１ｍｍずつ広い寸法であることが望ましい。これは、水平方向における寸法が、役比モニタ１０３の横幅と同じ寸法であると、役比モニタ１０３を視認する角度によっては、役比モニタ１０３の表示が見にくくなる可能性があるからである。

【００７０】

図６（ｂ）に示すように、表示窓ＹＭの短辺側壁は、同図中、左側の側壁アが垂直になっているのに対して、右側の側壁イには傾斜θが設けられている。これは、前面扉１４のヒンジが筐体正面の左側にあるため前面扉１４の正面右側が開くことから、主制御基板ケース１０２がブラケット１６に取り付けられたままの状態だと、主制御基板ケース１０２の正面右側から役比モニタ１０３を視認することになる。したがって、側壁イに傾斜θを設けることで、表示窓ＹＭの縁ウによって役比モニタ１０３の表示が隠されにくくすることができる。

【００７１】

もちろん、ブラケット１６は、どの位置にあってもよいため、主制御基板ケース１０２の正面左側から役比モニタ１０３を視認することになる場合（ブラケット１６が本体部１２の左側板に固定されている場合）は、左側の側壁に傾斜を設けることが好ましく、主制御基板ケース１０２の正面上側または正面下側から役比モニタ１０３を視認することになる場合（ブラケット１６が本体部１２の背板下方または上方に固定されている場合）は、上側または下側の側壁に傾斜を設けることが好ましい。なお、１つ以上（最大４つ）の側壁に傾斜を設けていてもよい。ここで、傾斜θの適切な角度としては、２５度～６０度の範囲内の値であることが望ましい。２５度未満の場合には、前面扉１４を開いた状態で役比モニタ１０３を確認する場合において視認性が落ちてしまう。また、６０度を超える場合には、図６（ａ）をもとに説明すると、かしめ使用記録シール１０８の貼付位置がより

右側になるため、マイコンチップＺ１やスイッチモニタＭＬの配置位置（実装位置）にも影響を及ぼしてしまう（かしめ使用記録シール１０８の貼付位置の下に配置（実装）させないようにするため）。

【００７２】

また、主制御基板ケース１０２には、かしめ部材（図示略）を収容するための、かしめ収納部が複数設けられている。かしめ部材は、主制御基板ケース１０２を開けたり、主制御基板ケース１０２をブラケット１６から取り外したりした場合に、その痕跡を残すためのものである。また、各かしめ収容部は、一旦かしめ部材を収容すると、かしめ収容部自体を破壊しなければ、かしめ部材を取り外せないようになっている。図６（ａ），（ｃ）において、ケース蓋体１０２ｂに設けられたかしめ収容部１０７ａは、主制御基板ケース１０２のケース本体１０２ａとケース蓋体１０２ｂとをかしめる、かしめ部材を収容する。

【００７３】

具体的には、ケース本体１０２ａには、かしめ部材をスライドして取り付けるかしめ取付部（図示略）が設けられており、かしめ部材をかしめ取付部に取り付けた後、ケース蓋体１０２ｂに設けられたかしめ収容部１０７ａにかしめ部材を収容すると、かしめ部材に形成されたツメが、かしめ収容部１０７ａに形成された穴に嵌合することにより、ケース本体１０２ａとケース蓋体１０２ｂとがかしめられる。これにより、主制御基板ケース１０２を開けて中の主制御基板１０１を取り出すには、かしめ収容部１０７ａを破壊する必要がある。

【００７４】

以下では、かしめ収容部１０７ａに収容されるかしめ部材をかしめ部材Ａ（図示略）といい、同様に、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｃ，１０７ｆに収容されるかしめ部材を、かしめ部材Ｂ（図示略）という。

【００７５】

ケース蓋体１０２ｂに設けられたかしめ収容部１０７ｂ，１０７ｆ（図中、「Ｂ」，「Ｆ」と表記）は、主制御基板ケース１０２とブラケット１６とをかしめる、かしめ部材を収容する。具体的には、ブラケット１６には、かしめ部材をスライドして取り付けるかしめ取付部（図示略）が設けられており、かしめ部材をかしめ取付部に取り付けた後、ケース蓋体１０２ｂに設けられたかしめ収容部１０７ｂ，１０７ｆにかしめ部材を収容すると、かしめ部材に形成されたツメが、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｆに形成された穴に嵌合することにより、ケース蓋体１０２ｂとブラケット１６とがかしめられる。

【００７６】

これにより、主制御基板ケース１０２をブラケット１６から取り外すには、ドライバーなどの工具を用いて、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｆを破壊する必要がある。また、ケース蓋体１０２ｂに設けられたかしめ収容部１０７ｃ（図中、「Ｃ」と表記）は、主制御基板ケース１０２を回収する際に、取り外されたかしめ部材Ｂを収容する。したがって、かしめ収容部を破壊する際に誤って役比モニタ１０３も破壊してしまうのを避けるために、かしめ収容部の近傍には役比モニタ１０３が実装されていないことが好ましい。実際に、図６（ａ），（ｂ），（ｃ）に示すように、かしめ収容部１０７ａの近傍には、役比モニタ１０３を実装しておらず、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｃ，１０７ｆの近傍には、主制御基板側コネクタＣＮ１を実装し、役比モニタ１０３を実装していない。

【００７７】

すなわち、「かしめ収容部の近傍」とは、かしめ収容部と役比モニタ１０３との間の距離が近すぎて、別の部品（主制御基板側コネクタＣＮ１などであって、極小の部品は除く）が１つも実装できない状態などをいう。

【００７８】

また、主制御基板側コネクタＣＮ１に嵌合するハーネス側コネクタのワイヤーハーネスは、役比モニタ１０３の表示を隠さないようにするため、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｃ，１０７ｆの方向（左側）に取り回され（コネクタカバーを用いてもよい）、その結果

、かしめ収容部１０７ｂ，１０７ｃ，１０７ｆの視認性が低くなっている。かしめ収容部が破壊されていることは、大問題である（不正行為が行われた恐れがある）ため、少なくとも、かしめ部材Ｂの視認性が低くならないよう、かしめ収容部１０７ｂの位置は、他のかしめ収容部よりも図中、上方に設けられていることが好ましい。このようにすることで、ワイヤーハーネスは、ワイヤーハーネス自体の重みにより下側に垂れ下がるため、かしめ収容部１０７ｂが見えないといったことがなくなる。

【００７９】

また、いずれのかしめ収容部が使用されたかの履歴を残すために、主制御基板ケース１０２の正面、略中央には、かしめ使用記録シール１０８が貼付される。図６（ａ），（ｃ）に示すかしめ使用記録シール１０８では、かしめ収容部の種別（「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｆ」）ごとに、かしめ収容部を使用した年月日およびかしめ作業を行った担当者名の記入欄が設けられている。スロットマシン１０の製造後（工場出荷時）は、最初にかしめ収容部１０７ｂが使用される。そして、遊技場に設置後の立入検査時に、かしめ収容部１０７ｂが破壊されるとともに、検査後は、次にかしめ収容部１０７ｆが使用される。

【００８０】

なお、図示は省略しているが、主制御基板ケース１０２のケース本体１０２ａとケース蓋体１０２ｂとに跨って封印シールが貼付されている。封印シールは、突起部１０４ａおよび突起部１０４ｂが形成された封印シールカバーに覆われている。この封印シールは、主制御基板ケース１０２が開けられた場合に、その痕跡を残すためのものであるが、例えば、製造者において間違って封印シールを貼付してしまった場合等や、悪意を有する者が主制御基板１０１に対して不正行為を行う場合等に、封印シールを剥離するために溶剤を用いることがある。この際に、溶剤が主制御基板ケース１０２内にまで入ってきてしまうことが稀にあるため、主制御基板１０１上には、ケース内に浸入した溶剤が及ぶ虞がある範囲を示す「溶剤危険エリア」が設けられている。本実施形態では、図７にハッチングで示すように、溶剤危険エリアＤＥは主制御基板１０１上に実装されているマイコンチップＺ１よりも右側に設けられている。

【００８１】

＜主制御基板の実装部品について＞

次に図７を参照して、主制御基板ケース１０２内に収納される主制御基板１０１に実装される部品のうち、主要なものについて説明する。図７に示すように、主制御基板１０１上には、マイコンチップＺ１（以下、「マイクロプロセッサＺ１」ともいう。）、発振器Ｇ１，Ｇ２、８セグメント表示器で構成された設定値表示器８７および役比モニタ１０３、各種８セグメント表示器の駆動用ＩＣであるセグメントドライバＳＤ、デジットドライバＤＤ１およびＤＤ２が実装されている。また、この他にも各種ＩＣ、複数の抵抗Ｒ、コンデンサＣおよびツェナーダイオードＺＤ、デジタル信号のオン／オフをチェックするためのスイッチモニタＭＬ、主制御基板側コネクタＣＮ１などの各種部品が実装されている。

【００８２】

マイコンチップＺ１は、ＣＰＵ、ＲＯＭ（リード・オンリー・メモリ）、ＲＷＭ（リード・ライト・メモリ）、乱数回路（乱数生成手段）およびタイマ回路（タイマカウント手段）、Ｉ／Ｏポート等を有しており、ＲＯＭに記憶されたプログラムやデータに基づいてスロットマシン１０の各部を制御する。以下、特に断りなく単にＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ、乱数回路またはタイマ回路と記す場合、または主制御手段１００のＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ、乱数回路またはタイマ回路と記す場合は、マイコンチップＺ１内に備えられたものを指す。図３および図７から解るように、マイコンチップＺ１は主制御基板１０１上において、スロットマシン１０の正面中央よりも前面扉１４の開放側（図３及び図７中、右側）に実装される。

【００８３】

これは、後述するように役比モニタ１０３や主制御基板側コネクタＣＮ１が、正面中央よりも前面扉１４のヒンジ側に実装されるためである。すなわち、マイコンチップＺ１か

ら出力される各種信号は、そのままでは他のデバイス（例えば、８セグメント表示器等）を駆動することができないものが多く、ほとんどの信号は、外付けのＩＣによって出力先のデバイスに適した仕様（電圧値や電流値など）の信号に変換する必要がある。このため、少なくともマイコンチップＺ１と役比モニタ１０３との間には、役比モニタ１０３の駆動用ＩＣを実装するためのスペースを設けるために、マイコンチップＺ１と役比モニタ１０３との間に距離を置く必要がある。また、マイコンチップＺ１は、スロットマシン１０が遊技場に設置された後に、正規のマイコンチップＺ１が実装されているか否かを目視によって確認されるため、前述したかしめ使用記録シール１０８に隠されてしまう位置に実装することはできない。したがって、これらの条件を満たすようにマイコンチップＺ１を実装しようとすると、正面中央より前面扉１４の開放側が最適な位置となる。

【００８４】

図７に戻り、発振器Ｇ１およびＧ２は、マイコンチップＺ１に対して各種クロック信号を出力する。具体的には、発振器Ｇ１はマイコンチップＺ１内で生成される乱数を更新するための乱数更新用クロック信号を発生し、発振器Ｇ２はマイコンチップＺ１内のＣＰＵを作動させるためのシステムクロック信号を発生する。なお、マイコンチップＺ１内で生成される全ての乱数の更新を、更新用クロック信号に基づいて行わなければならないものではなく、システムクロック信号に基づいて行われてもよい。例えば、役抽選に用いられる乱数の更新は、乱数更新用クロック信号に基づいて行われるが、それ以外の抽選に用いられる乱数の更新は、システムクロック信号に基づいて行われてもよい。また、発振器Ｇ１を実装せず、マイコンチップＺ１内で生成される全ての乱数の更新を、システムクロック信号に基づいて行ってもよい。これらの発振器Ｇ１およびＧ２は、出力するクロック信号にノイズが載りにくくなるようにするため、できるだけマイコンチップＺ１の近傍に実装して発振器Ｇ１およびＧ２とマイコンチップＺ１との間の配線をできるだけ短くするのが好ましい。

【００８５】

スイッチモニタＭＬは２０個のＬＥＤで構成され、各ＬＥＤは、予め対応づけられたデジタル信号（スタートスイッチ３６が操作されたときに出力される信号など）のオン／オフ状態に応じて点灯または消灯する。これにより、各デジタル信号の経路上における部品や配線、さらにはデジタル信号のオン／オフ状態が正常か否かをチェックすることができる。したがって、スイッチモニタＭＬは、主制御基板１０１上において、前述したかしめ使用記録シール１０８によって隠されない位置に実装されている。また、スイッチモニタＭＬを構成する各ＬＥＤの光が強い場合、その光によって後述する役比モニタ１０３の視認性が低下してしまう虞がある。このため、スイッチモニタＭＬは、役比モニタ１０３の近傍に実装しないことが好ましい。

【００８６】

ここでいう「役比モニタの近傍」とは、スイッチモニタＭＬの光が役比モニタ１０３まで届く距離である状態、および／または役比モニタ１０３とスイッチモニタＭＬとの間に、別の部品（ただし、ＩＣなどであって、極小（光を遮ることができない大きさ）の部品は除く。以下同様。）が１つも実装されていない状態（別の部品により光が遮られない状態）をいう。ただし、スイッチモニタＭＬの光が役比モニタ１０３の視認性を低下させる虞がなければ、スイッチモニタＭＬを役比モニタ１０３の近傍に実装してもよい。この場合、役比モニタ１０３およびスイッチモニタＭＬの表示を同時に視野に収めることができるため、例えば遊技場に設置されたスロットマシン１０の確認作業の手間を軽減することができる。

【００８７】

役比モニタ１０３は、スロットマシン１０の設置後に、スロットマシン１０が不正に改造されていないことを確認しやすくするために設けられたものであり、スロットマシン１０の稼働実績によるメダルの払出枚数や遊技状態に関する複数の情報を表示するものである。具体的には、図８（ａ）に示すように４つの８セグメント表示器からなり、下位２桁（図８（ａ）中、右側の２つ）の８セグメント表示器は、各種の比率（後述する）を表す

数値を表示する比率表示部ＲＡであり、上位２桁（図８（ａ）中、左側２つ）の８セグメント表示器は、比率表示部ＲＡに表示された比率の種類（以下、「識別子」ともいう。）を表示する識別子表示部ＩＤになっている。そして、役比モニタ１０３の表示面の面積は、縦の寸法をＮ、横の寸法をＭとした場合、Ｍ×Ｎ÷４≧３６ｍｍ^{2}の関係が満たされるようになっている。

【００８８】

このように、役比モニタ１０３は、必要に応じていつでもその表示内容を視認することができるように、主制御基板１０１上において、前述したかしめ使用記録シール１０８によって隠されない位置に実装されている。さらに、役比モニタ１０３の表示を視認するときは、前面扉１４の開放側（図７の正面図右側（マイコンチップＺ１側））から確認することになるため、かしめ使用記録シール１０８の貼付位置の真横に役比モニタを実装してしまうと、見る角度によっては役比モニタ１０３の表示の一部が、かしめ使用記録シール１０８に隠れてしまう虞がある。このため、役比モニタ１０３は、かしめ使用記録シール１０８の貼付位置から離して実装することが好ましい。

【００８９】

なお、図８（ａ）に示した役比モニタ１０３の外観は、４つの８のセグメント表示器を横一列に配置して、識別子表示部ＩＤと比率表示部ＲＡとを横方向に並べているが、これに限らず、たとえば図８（ｂ）に示すように、２つの８のセグメント表示器を横二列（２×２）に配置して、上側２つの８のセグメント表示器を識別子表示部ＩＤ、下側２つの８のセグメント表示器を比率表示部ＲＡとして使用してもよい。この場合、上側２つの８のセグメント表示器のうち、下位桁側のセグメントＤＰを点灯させる。

【００９０】

また、後述する主制御基板側コネクタＣＮ１が、主制御基板１０１の中央よりも前面扉１４のヒンジ側（図７中、左側）実装されるため、それに応じて役比モニタ１０３も、主制御基板１０１の中央より前面扉１４のヒンジ側に実装される。これは、主制御基板１０１の配線を効率良く形成するためである。具体的には、役比モニタ用の駆動ＩＣと主制御基板側コネクタＣＮ１との配線の経路上に、役比モニタ１０３を実装することで、基板上に形成する配線の経路を効率良くすることができる。

【００９１】

したがって、役比モニタ１０３は、主制御基板側コネクタＣＮ１と役比モニタ用の駆動ＩＣとの近傍に実装するのが好ましい。ここで、「主制御基板側コネクタＣＮ１と役比モニタ用の駆動ＩＣとの近傍」とは、役比モニタ１０３と主制御基板側コネクタＣＮ１との間に、および、役比モニタ１０３と役比モニタ用の駆動ＩＣとの間に、別のＩＣが１つも実装されていない状態をいう（ただし、抵抗Ｒ、コンデンサＣは実装されていてもよい。）。また、役比モニタ１０３は再利用可能な部品（取り外して、別の主制御基板に実装してよい部品）であるため、前述した封印シールを剥離する際に使用する溶剤がかからないように、主制御基板１０１上において、溶剤危険エリア外に実装されている。

【００９２】

なお、役比モニタ１０３は、主制御基板１０１上に実装するための領域が確保できない場合は、例えば、役比モニタ１０３そのもの、または役比モニタ１０３を実装した小型のプリント基板を、主制御基板１０１に対して垂直に実装してもよい。このようにすることで、役比モニタ１０３を実装するための領域を小さくするとともに、役比モニタ１０３の表示内容を遊技者等に見られにくくすることができる。垂直に実装することにより、表示が正面を向かなくなるためである。また、役比モニタ１０３を主制御基板１０１以外の場所（ただしスロットマシン１０の筐体内部）に実装してもよい。さらに、役比モニタ１０３を構成する８セグメント表示器を点灯させるための駆動信号のデューティ比を変化できるように構成してもよい。このように構成することで、役比モニタ１０３の表示の明るさが調整可能となり、役比モニタ１０３の表示内容を、遊技者に見られにくくすることができる。

【００９３】

なお、部品以外にも役比モニタ１０３の近傍にない方が好ましいものとして、主制御基板１０１上にシルク印刷、エッチング、又はレーザーマーキングなどによって表示される基板製造者名がある。一般に、主制御基板１０１には不正な基板ではないことを証明するため基板製造者名が表示されており、基板製造者名は、主制御基板１０１上において視認性が高い場所に表示されていることが好ましい。役比モニタ１０３の本体は、ある程度の高さを有しているため、役比モニタ１０３の近傍に基板製造者名を表示するようにしてしまうと、見る角度によっては役比モニタ１０３に隠れてしまう可能性がある。そのため、基板製造者名の表示は、役比モニタ１０３の近傍にない方が好ましい。特に、レーザーマーキングで基板製造者名を表示する場合は、すべての部品を実装後に行うことになるため、役比モニタ１０３の近傍でない方が好ましい。レーザーマーキングの際に、役比モニタ１０３を壊してしまう可能性があるからである。

【００９４】

また、複数の基板製造者が共通の主制御基板を使用する場合もある。この場合の主制御基板（図７とは別のもの）は、複数の基板製造者名が表示され、各基板製造者名が自分以外の基板製造者名の表示を切除可能になっている。具体的には、主制御基板の一部を切除可能にしておき、そこにそれぞれの基板製造者名を表示しておく。このような場合であっても、基板製造者名の表示は、役比モニタ１０３の近傍にない方が好ましい。これにより、他の基板製造者名の表示を切除する際に、役比モニタ１０３が邪魔になることが無く、また、切除の際に、役比モニタ１０３を半田付けしている部分に負荷がかかって、役比モニタ１０３が基板から取れてしまう虞を少なくすることができる。

【００９５】

設定値表示器８７は１つの８セグメント表示器からなり、設定値を表示するための表示器である。この設定値は後述する役抽選において、所定役の当選確率を設定するものであり、一般に、「１」から「６」までの６通りの設定が可能になっている。ここで、設定値表示器８７および役比モニタ１０８に同じ８セグメント表示器が使用される場合、それらの表示器を駆動するための駆動ＩＣを共通して使う可能性が高くなる。このような場合、設定値表示器８７を役比モニタ１０８の近傍に実装すると、主制御基板１０１の配線を効率良く形成することが可能となる。ただし、各表示器による表示内容の誤認を避けるため、役比モニタ１０３と設定値表示器８７とを、水平に並べて実装しない方がよい。なお、「役比モニタ１０８の近傍」とは、役比モニタ１０３と設定値表示器８７との間に、別のＩＣが１つも実装されていない状態をいう。

【００９６】

設定値表示器８７は、主制御基板１０１上ではなく、例えば前面扉１４の裏側に設定値表示器８７を実装したプリント基板を取り付けてもよい。また、図１に示したクレジット表示器２７や獲得枚数表示器２８に、設定値が表示できるように構成してもよい。

【００９７】

上述した設定値表示器８７および役比モニタ１０３や、図１に示したクレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８に英数字を表示するための駆動用ＩＣとしては、セグメントドライバＳＤ、デジットドライバＤＤ１およびＤＤ２がある。セグメントドライバＳＤは、上述した各種表示器を構成している８セグメント表示器の、各セグメントａ～ｇおよびＤＰに対する駆動信号を出力する駆動用ＩＣであり、セグメントドライバＳＤの出力は、各８セグメント表示器に対して並列に出力される。すなわち、セグメントドライバＳＤは、設定値表示器８７、役比モニタ１０３、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８で共通して使用されるものである。

【００９８】

デジットドライバＤＤ１は、役比モニタ１０３を構成する４つの８セグメント表示器のうち、表示を行う８セグメント表示器を表示可能状態にするためのアクティブ信号を出力する駆動用ＩＣである。デジットドライバＤＤ２は、設定値表示器８７、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８を構成する各８セグメント表示器のうち、表示を行う８セグメント表示器を表示可能状態にするためのアクティブ信号を出力する駆動用ＩＣで

ある。以下、セグメントドライバＳＤから出力される駆動信号と、デジットドライバＤＤ１およびデジットドライバＤＤ２から出力されるアクティブ信号をまとめて、単に駆動信号ともいう。

【００９９】

図７において、主制御基板側コネクタＣＮ１は、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８に対して、セグメントドライバＳＤおよびデジットドライバＤＤ２からの駆動信号を出力するためのコネクタである。具体的には、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８は、前面扉１４の裏面に設置されている中央表示基板（図示略）に実装されているため、この中央表示基板に実装されているコネクタと、主制御基板側コネクタＣＮ１とは、複数の電線を束ねたワイヤーハーネス（以下、「ハーネス」という。）によって接続される。もちろん、主制御基板と中継用の基板をハーネスで接続するとともに、中継用の基板と中央表示基板をハーネスで接続するものであってもよい。

【０１００】

ハーネスの両端には各々ハーネス側コネクタが取り付けられており、ハーネスの一方端に取り付けられたハーネス側コネクタは、主制御基板側コネクタＣＮ１に嵌合し、他方端に取り付けられたハーネス側コネクタは、前面扉１４の裏面に設けられた中央表示基板のコネクタに嵌合する。そして、ハーネス自体は前面扉１４のヒンジ側に引き回される。このため、主制御基板側コネクタＣＮ１は、主制御基板１０１の正面中央よりも前面扉１４のヒンジ側に実装されるのが望ましい。

【０１０１】

また、主制御基板側コネクタＣＮ１は、役比モニタ１０３よりも上方に実装しない方が好ましい。すなわち、主制御基板側コネクタＣＮ１にハーネス側コネクタが接続されるため、役比モニタ１０３よりも上方に主制御基板側コネクタＣＮ１が実装されてしまうと、垂れ下がってきたハーネスが役比モニタ１０３に覆いかぶさってしまう虞がある。なお、役比モニタ１０３よりも下方に主制御基板側コネクタＣＮ１が実装された場合でも、弛んだハーネスが役比モニタ１０３に覆いかぶさってしまう虞がある場合は、その位置には主制御基板側コネクタＣＮ１を実装しないことが好ましい。ただし、コネクタカバー等を用いて、役比モニタ１０３に覆いかぶさらないようにハーネスを引き回せる場合は、この限りではない。

【０１０２】

（役比モニタの表示内容について）

次に、役比モニタ１０３に表示される情報について、図８（ｃ）を参照して説明する。まず、有利区間比率は、総ゲーム数に対する有利区間中のゲーム数の割合を２桁の百分率で表した値であり、識別子は「７Ｕ」である。中期間連役比は、原則として直近の６０００ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物（いわゆるＲＢ）の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を２桁の百分率で表した値であり、識別子は「６ｙ」である。

【０１０３】

中期間役比は、原則として直近の６０００ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物（いわゆるＣＢ）および普通役物（いわゆるＳＢ）の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を２桁の百分率で表した値であり、識別子は「７ｙ」である。本実施形態では、第二種特別役物は搭載されていない。累計連役比は、総ゲーム数で払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を２桁の百分率で表した値であり、識別子は「６Ａ」である。累計役比は、総ゲーム数で払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物および普通役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を２桁の百分率で表した値であり、識別子は「７Ａ」である。本実施形態では、第二種特別役物は搭載されていない。

【０１０４】

ここで、各情報を表示しているときは、識別子表示部ＩＤの下位桁側の８セグメント表示器において、小数点を表すセグメントＤＰを点灯させる。図８（ｃ）に示す比率表示部

ＲＡの表示態様は、一例として有利区間比率（７Ｕ）が７０％、中期間連役比（６ｙ）が６０％、中期間役比（７ｙ）が７０、累計連役比（６Ａ）が６０％、累計役比（７Ａ）が７０％であるときの表示態様を図示している。なお、比率表示部ＲＡに表示される百分率の値は小数点以下を切り捨てた値であり、比率を算出した結果が１００％であるときには、比率表示部ＲＡに「９９」が表示されるように制御する。

【０１０５】

上述した各種情報は、有利期間比率→中期間連役比→中期間役比→累計連役比→累計役比という順で、循環的に表示され、各情報の表示時間は各々５秒間（許容差±１０％）ずつになっている。したがって、識別子表示部ＩＤの表示態様は「７Ｕ．」→「６ｙ．」→「７ｙ．」→「６Ａ．」→「７Ａ．」→「７Ｕ．」→……と遷移し、このとき、比率表示部ＲＡには各識別子に対応する百分率の値が表示される。なお、役比モニタ１０３の表示は、スロットマシン１０の電源が投入されたことを契機に（具体的には、後述するタイマ割込処理の実行を契機に）開始される。なお、工場出荷時（１回も遊技されていない状況）においては、識別子表示部ＩＤの表示態様が「７Ｕ．」→「６ｙ．」→「７ｙ．」→「６Ａ．」→「７Ａ．」→「７Ｕ．」→……と遷移しているとき、比率表示部ＲＡには「００」が表示されるように制御している。

【０１０６】

また、中期間連役比および中期間役比を表示する際に、たとえば稼働を開始してから日が浅いなどして、総ゲーム数が６０００回に満たない状態であった場合は、識別子表示部ＩＤに表示する識別子（「６ｙ」，「７ｙ」）を点滅させる。また、有利期間比率、累計連役比および累計役比を表示するときに、総ゲーム数が１７５０００回に満たない状態であった場合は、識別子表示部ＩＤに表示する識別子（「７Ｕ」，「６Ａ」，「７Ａ」）を点滅させる。これらの場合における点滅表示は、点灯期間と消灯期間の合計時間が０．６秒間（許容差±１０％）であり、点灯期間のデューティ比は５０％である。すなわち、点灯期間が約０．３秒、消灯期間が約０．３秒となるように制御している。

【０１０７】

なお、スロットマシン１０では、普通役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載しているため、役比モニタ１０３に中期間連役比、中期間役比、累計連役比および累計役比を表示するが、例えば第一種特別役物、第二種特別役物、普通役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載していないスロットマシンでは、これらの情報が存在しないことになる。この場合、識別子表示部ＩＤに表示する識別子は上述したように「７Ｕ．」→「６ｙ．」→「７ｙ．」→「６Ａ．」→「７Ａ．」→「７Ｕ．」→……と遷移するが、情報が存在しない識別子に対応する比率表示部ＲＡの表示態様は「－－」とする。また、この代わりに、存在しない情報に関する表示が一切行われないようにしてもよい。例えば、普通役物は備えているが、第一種特別役物、第二種特別役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載していないスロットマシンの場合、役比モニタ１０３の表示内容が「７Ｕ．」→「７ｙ．」→「７Ａ．」→「７Ｕ．」→…と遷移して、有利期間比率、中期間役比および累計役比の３種類の情報だけを表示するようにしてもよい。

【０１０８】

（役比モニタの表示に用いる記憶領域について）

次に図８（ｄ）を参照して、役比モニタ１０３に表示する情報を算出するために用いるマイコンチップＺ１が有するＲＷＭ（リード・ライト・メモリ）の記憶領域について説明する。このＲＷＭは、まず、総払出枚数、役物払出枚数（第一種特別役物、第二種特別役物および普通役物の作動中の払出枚数）および連役払出枚数（第一種特別役物の作動中の払出枚数）の各々について、４００ゲームを１セットとして、１セット中（４００ゲーム中）に払い出されたメダル枚数の累計値を記憶するために２バイトの情報を記憶する記憶領域が、１５セット分、設定されている。これら１５セット分の記憶領域はリングバッファとして機能する。すなわち、各種払出枚数の計数を開始し、第１セットから第１５セットまで（４００ゲーム×１５セット＝６０００ゲーム）の累計値が記憶されると、次の１

セット（６００１ゲーム目～６４００ゲーム目）における払出枚数の累計値は、第１セットから順次記憶される。

【０１０９】

例えば、第１ゲームから第６０００ゲームまでの各種累計値が、第１セットから第１５セットまで記憶されると、次の第６００１ゲームから第６４００ゲームまでの累計値は第１セットに記憶し、第６４０１ゲームから第６８００ゲームまでの累計値は第２セットに記憶する、というように最先の累計値が記憶されているセットから順に上書きされていく。

【０１１０】

また、総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数の各々について、１５セット分の累計値を記憶するために３バイトの情報を記憶する記憶領域が設定されている。ここで、図８（ｄ）では、総払出枚数の６０００ゲーム累計値をａ、役物払出枚数の６０００ゲーム累計値をｂ、連役払出枚数の６０００ゲーム累計値をｃと表記している。これら各累計値ａ～ｃは、１セット分の累計値が求まるごと（換言すると４００ゲームごと）に６０００ゲームの累積値が算出されて更新される。

【０１１１】

また、ＲＷＭには中期間役比および中期間連役比の値を各々記憶する１バイトの記憶領域が設定されており、６０００ゲームの累積値が更新されるごとに、中期間役比（役物払出枚数の６０００ゲーム累積値ｂ／総払出枚数の６０００ゲーム累積値ａ）および中期間連役比（連役物払出枚数の６０００ゲーム累積値ｃ／総払出枚数の６０００ゲーム累積値ａ）が算出され、各記憶領域に記憶されている中期間役比および中期間連役比の値が更新される。このように、中期間役比および中期間連役比の算出は、４００ゲームの各種累積値（総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数）を１セットとして、１５セットからなるリングバッファに記憶されている６０００ゲームの累積値に基づいて算出される。

【０１１２】

このように、本実施形態における「直近の６０００ゲーム」とは、４００ゲームを１セットとして算出されるものであり、例えば６００１ゲームから６４００ゲームの間においては、１～６０００ゲームが直近の６０００ゲームとなり、例えば６４０１ゲームから６８００ゲームの間においては４０１～６４００ゲームが直近の６０００ゲームとなる。なお、１セットのゲーム数として４００ゲームを例示したが、５００ゲームや１０００ゲームなど、任意のゲーム数であればよい。

【０１１３】

また、ＲＷＭには、上述した中期間役比および中期間連役比を算出するための記憶領域とは別に、累積役比および累積連役比を算出するための記憶領域が設定されている。まず、総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数の各々について、総累計値を記憶する３バイトの記憶領域が設定されている。これら累計払出枚数Ａ、累計役物払出枚数Ｂおよび累計連役払出枚数Ｃの値は、メダル（遊技媒体）の払い出しが行われる毎に更新される。また、累計払出枚数Ａ、累計役物払出枚数Ｂおよび累計連役払出枚数Ｃの値に基づいて、累計役比（Ｂ／Ａ）および累計連役比（Ｃ／Ａ）が算出され、その結果が各々１バイトの記憶領域に記憶される。これら累計役比および累計連役比の値は、１セットのゲーム数（例えば４００ゲーム）が実行される毎に算出され更新される。

【０１１４】

さらにＲＷＭには、有利区間比率を算出するための記憶領域が設定されている。まず実行されたゲーム数（総ゲーム数）と、有利区間中に実行されたゲーム数（有利区間ゲーム数）とを計数するために、それぞれ３バイトの記憶領域がＲＷＭに設定されている。これら総ゲーム数Ｄおよび有利区間ゲーム数Ｅの値は、１ゲームが行われる毎に更新され得る。換言すると、有利区間ゲーム数Ｅの値は、有利区間中でなければ更新されない。また、総ゲーム数Ｄおよび有利区間ゲーム数Ｅの値に基づいて、有利区間比率（Ｅ／Ｄ）が算出され、その結果が１バイトの記憶領域に記憶される。有利区間比率の値も１ゲームが行われる毎に算出され更新される。

【０１１５】
［図柄および図柄配列の説明］
次に、図９を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面には、図９（ａ）に示すように２０個の図柄が印刷されている。なお、図９（ａ）に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）にリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓２１内でスクロールする方向を示している。
【０１１６】
リール上の各図柄は、リールテープの長手方向において、２０等分に区画された各図柄領域に１つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類には、図９（ｂ）に示すように、数字の７を白色、青色および赤色で表した「白７」図柄、「青７」図柄および「赤７」図柄と、円形の図柄の上半分の部分を示す「上半円」図柄と、同じく円形の図柄の下半分の部分を示す「下半円」図柄と、青色のプラムをモチーフとした「リプレイ」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、樹木をモチーフにした「ブランク」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ」図柄と、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄とがある。上述した「上半円」図柄と「下半円」図柄とは、両者を合わせて１つの円形の図柄として認識することもできるため、これら２つの図柄を合わせて二連図柄ともいう。
【０１１７】
また、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図９（ａ）に示すように「０」～「１９」の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御手段１００のＲＯＭに記憶されている。各リールの図柄番号および対応する種別コードは、スロットマシン１０が、各リールについて、表示窓２１の各停止表示位置（上段Ｕ、中段Ｍ、下段Ｄ）に表示された図柄を認識する場合などに参照される。図９（ａ）に示す各リールテープは、図柄番号「０」と「１」の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「０」と「１」の図柄が連続することになる。
【０１１８】
［図柄組合せと条件装置との対応の説明］
次に、上述した図柄配列の各リールが停止したときに、入賞ライン上に表示された図柄組合せと、条件装置との対応について図１０～図１５を参照して説明する。図１０～図１５に示す図柄組合せは、それらの図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、遊技者に対して特典が付与されるものを図示している。遊技者に対して付与される特典には、再遊技、入賞（メダルの払い出し）およびボーナス遊技の３種類があり、これらの特典に対して予め定められた図柄組合せが対応付けられている。ここで、図１０および図１１に示す図柄組合せは再遊技を付与可能な再遊技役（リプレイ役）の図柄組合せに対応し、図１２～図１４に示す図柄組合せは入賞を付与可能な小役の図柄組合せに対応し、図１５に示す図柄組合せはボーナス遊技としてＢＢ遊技またはＳＢ遊技を付与可能なボーナス役の図柄組合せに対応している。ここで、ＢＢ遊技を付与可能なボーナス役をＢＢ役、ＳＢ遊技を付与可能なボーナス役をＳＢ役という。
【０１１９】
上述した特典のうち、再遊技は、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技（再遊技）を行うことができる特典である。入賞は、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、その図柄組合せに応じた枚数のメダルが遊技者に払い出される特典である。ＢＢ遊技（ビッグボーナス遊技ともいう）は、対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利なＲＢ遊技が繰り返し行われる特典である。すなわち、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する。ＳＢ遊技（シングルボーナス遊技）は、対応する

図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、次の遊技において小役が入賞する可能性が高くなる特典である。すなわち、普通役物が作動する。以下では、ＢＢ遊技およびＳＢ遊技以外の遊技を通常遊技という。

【０１２０】

ＢＢ遊技中に実行されるＲＢ遊技は、極めて高確率で小役が入賞する遊技であり、ＲＢ遊技中に８回を超えない回数のうち予め定められた回数の入賞、またはＲＢ遊技が開始してから１２回の遊技を超えない遊技回数のうち予め定められた遊技回数が行われると終了する。スロットマシン１０においては、ＲＢ－Ａ遊技とＲＢ－Ｂ遊技の２種類のＲＢ遊技が存在する。ＲＢ－Ａ遊技とＲＢ－Ｂ遊技とでは、小役が入賞したときの払出枚数や、入賞し得る小役の種類が異なっている。ＲＢ遊技が終了すると、ＢＢ遊技の終了条件が成立していなければ、そのまま次の遊技からＲＢ遊技が開始される。なお、ＲＢ遊技中にＢＢ遊技の終了条件が成立した場合は、ＲＢ遊技の途中であってもそのＲＢ遊技およびＢＢ遊技は終了する。

【０１２１】

なお、以下では図柄組合せを表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括ることとする。例えば図１０に示す再遊技０１に対応する図柄組合せは「ベル－リプレイ－ベル」と記す。

【０１２２】

図１０～図１５に示す図柄組合せには、各々条件装置が対応付けられている。条件装置は、対応付けられた図柄組合せを入賞ライン上に揃えるために必要な条件とされている装置であり、条件装置が作動すると、その条件装置に対応する図柄組合せを入賞ライン上に揃えることが可能となる。どの条件装置が作動するかは、後述する役抽選によって定められる。再遊技役に係る条件装置は、図１０および図１１に示すように「再遊技０１」～「再遊技１６」の１６個あり、各条件装置に対して１つまたは複数の図柄組合せが対応している。

【０１２３】

小役に係る条件装置は、図１２～図１４に示すように「入賞０１」～「入賞２０」の２０個あり、再遊技役と同様に、各条件装置に対して１つまたは複数の図柄組合せが対応している。ここで、図１２～図１４の「払出枚数」欄のうち、「ア」は通常遊技中およびＳＢ遊技中の払出枚数、「イ」はＲＢ－Ａ遊技中の払出枚数、「ウ」はＲＢ－Ｂ遊技中の払出枚数を示している。これにより、入賞０１、入賞０２または入賞１３に対応する図柄組合せが揃った場合は、通常遊技中、ＳＢ遊技中またはＲＢ－Ｂ遊技中であれば、１２枚のメダルが払い出されるが、ＲＢ－Ａ遊技中だった場合は７枚のメダルが払い出されることになる。

【０１２４】

これに対して、入賞０５、入賞１１または入賞１２に対応する図柄組合せが揃った場合は、通常遊技中、ＳＢ遊技中またはＲＢ－Ｂ遊技中であれば、３枚のメダルが払い出されるが、ＲＢ－Ａ遊技中だった場合は７枚のメダルが払い出されることになる。また、入賞０３または入賞０４に対応する図柄組合せが揃った場合は、遊技の種類に関係なく３枚のメダルが払い出され、入賞０６～入賞１０に対応する図柄組合せが揃った場合は、遊技の種類に関係なく１枚のメダルが払い出される。さらに、入賞１４～入賞１９はＲＢ－Ａ遊技中のみ入賞する可能性が有り、対応する図柄組合せが揃った場合は７枚のメダルが払い出される。入賞２０は、ＲＢ－Ｂ遊技中のみ入賞する可能性が有り、対応する図柄組合せが揃った場合は１２枚のメダルが払い出される。

【０１２５】

ボーナス役に係る条件装置は、図１５に示すように「１ＢＢ－Ａ」～「１ＢＢ－Ｆ」という６個のＢＢ役に係る条件装置と、「ＳＢ」という１個のＳＢ役に係る条件装置とがある。１ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技から１ＢＢ－Ａ遊技というＢＢ遊技が開始される。１ＢＢ－Ａ遊技中は、ＲＢ－Ａ遊技が連続して実行され、１ＢＢ－Ａ遊技中に払い出されたメダル枚数が８４枚を越えると１ＢＢ－Ａ遊技が終了する。より詳

細には、１ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技からＲＢ－Ａ遊技が開始され、ＲＢ－Ａ遊技中に小役が２回入賞するか２ゲームが行われると、ＲＢ－Ａ遊技が終了する。そして、そのときに１ＢＢ－Ａ遊技の終了条件が成立していなければ引き続き次の遊技でＲＢ－Ａ遊技が開始される。このようにして繰り返しＲＢ－Ａ遊技が行われ、この間に払い出されたメダルの枚数が８４枚を越えると１ＢＢ－Ａ遊技が終了する。

【０１２６】

１ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技から１ＢＢ－Ｂ遊技が開始される。１ＢＢ－Ｂ遊技中は、ＲＢ－Ｂ遊技が連続して実行され、１ＢＢ－Ｂ遊技中に払い出されたメダル枚数が３４８枚を越えると１ＢＢ－Ｂ遊技が終了する。ここで、ＲＢ－Ｂ遊技も、ＲＢ－Ａ遊技と同様に、小役が２回入賞するか２ゲームが行われると終了条件が成立する。したがって、１ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技からＲＢ－Ｂ遊技が開始され、ＲＢ－Ｂ遊技中に小役が２回入賞するか２ゲームが行われると、ＲＢ－Ｂ遊技が終了する。そして、そのときに１ＢＢ－Ｂ遊技の終了条件が成立していなければ引き続き次の遊技でＲＢ－Ｂ遊技が開始される。このようにして繰り返しＲＢ－Ｂ遊技が行われ、この間に払い出されたメダルの枚数が３４８枚を越えると１ＢＢ－Ｂ遊技が終了する。

【０１２７】

１ＢＢ－Ｃ～Ｆに対応する図柄組合せが揃うと、揃った図柄組合せに応じて次の遊技から１ＢＢ－Ｃ～Ｆ遊技のいずれかが開始される。１ＢＢ－Ｃ～Ｆ遊技中も、１ＢＢ－Ｂ遊技と同様にＲＢ－Ｂ遊技が連続して実行されるが、１ＢＢ－Ｃ～Ｆ遊技中に払い出されたメダル枚数が６０枚を越えると１ＢＢ－Ｃ～Ｆ遊技が終了する。また、ＳＢに対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技に限ってＳＢ遊技が開始される。

【０１２８】

このように、本実施形態では６種類の１ＢＢに関する条件装置を設けることで、例えば、いわゆるリーチ目が表示されてボーナス役の当選が遊技者に察知されても、特定のボーナス役に狙いを絞らせないようにすることができる。これに対して、１ＢＢに関する条件装置の種類が少ないと、例えばボーナス役の当選時に連続演出のようなインパクトの強い演出を行う場合、連続演出の途中でボーナス役が入賞してしまう可能性が高くなり、連続演出が終わる前にボーナス役が入賞してしまうと、遊技の興趣が損なわれてしまうことになる。そのため、１ＢＢに関する条件装置の数が、連続演出の最大ゲーム数よりも多いことが好ましい。

【０１２９】

［制御手段の説明］

次に、図８に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン１０の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン１０の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段１００と、遊技の演出の実行を制御する副制御手段２００とによって構成されている。主制御手段１００は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段２００は、主制御手段１００から送信された情報に基づいて遊技の進行に伴って実行される演出や各種情報の報知を制御する。なお、主制御手段１００と副制御手段２００との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段１００から副制御手段２００への一方向に限られており、副制御手段２００から主制御手段１００に対して何らかの情報が直接送信されることはない。

【０１３０】

≪主制御手段の説明≫

＜主制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞

主制御手段１００は、図７に示した主制御基板１０１によって実現される。ここで、マイコンチップＺ１が備えるＣＰＵは、演算を行うためのアキュムレータ（Ａレジスタ）と、複数の汎用レジスタ（Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、ＬレジスタおよびＱレジスタ）と、フラグレジスタとを備えている。これらのレジスタはいずれも１バイト（８ビット）で構成されている。また、汎用レジスタのうち、Ｂおよ

びＣレジスタ、ＤおよびＥレジスタ、ＨおよびＬレジスタは、それぞれペアで用いて１６ビット（２バイト）のレジスタとして使用することができる。なお、２つの汎用レジスタをペアで使用する場合は、各レジスタを表す２つのアルファベットをまとめて表記する。たとえば、ＨレジスタとＬレジスタをペアで使用する場合は、ＨＬレジスタと表記する。

【０１３１】

また、フラグレジスタは各ビットがＣＰＵによる演算結果に関する状態を示すフラグになっているものであるが、本実施形態のフラグレジスタには、キャリーフラグ、ゼロフラグおよび第２ゼロフラグが含まれている。ここで、キャリーフラグは、演算（加算）を行ったときに桁上がりが生じた場合、および演算（減算）を行ったときに桁下がりが生じた場合に「１」となるフラグである。ゼロフラグは、演算結果が「０」になったときに「１」となるフラグである。第２ゼロフラグは、ゼロフラグが「１」になったとき、および、所定の演算（ＬＤ命令）を行ったときに「１」となるフラグである。

【０１３２】

前述したように、マイコンチップＺ１は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ、乱数回路およびタイマ回路、Ｉ／Ｏポート等を有している。乱数回路は、図７の発振器Ｇ１から供給されるクロック信号に基づいて各種抽選を行う際に使用される乱数を更新し、タイマ回路は、図７の発振器Ｇ２から供給されるクロック信号に基づいて割込要求信号を生成する。また、Ｉ／Ｏポートは、操作手段３００、各種ランプおよび表示器、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒ、回胴センサ４３Ｌ，４３Ｃ，４３Ｒ、ドアスイッチ４４、ブロッカ４５、ホッパーモータ４６、払出センサ４７ａ，４７ｂ、投入センサ４８ａ，４８ｂ、メダル通路センサ４９および外部集中端子基板８６といった各部構成に対する信号を出力し、各部構成からの信号を入力する。各種ランプおよび表示器には、図２に示したものの他、例えば主制御基板１０１に実装された設定値表示器８７や役比モニタ１０３が含まれている。

【０１３３】

ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒは、主制御手段１００から出力される励磁信号にしたがって、対応するリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを回転または停止させる。回胴センサ４３Ｌ，４３Ｃ，４３Ｒは、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒに各々対応して設けられており、対応するリールの基準位置に設けられたインデックス（被検出部材）を検出すると、その検出信号を主制御手段１００に対して出力する。これにより主制御手段１００は、当該インデックスの検出位置を基準としてステッピングモータのステップ数をカウントし、そのカウント値に基づいて、リールの回転位置（ひいては表示窓２１に表示されている図柄）を判断することができる。

【０１３４】

本実施形態ではステッピングモータの駆動制御をタイマ割込処理で行っているため、ステッピングモータのステップ数をタイマ割込処理の実行回数に基づいてカウントしてもよい。例えば、本実施形態では、ステッピングモータが定速で回転しているときには、タイマ割込処理を１回実行するごとにステッピングモータを１ステップだけ回動させている。したがって、上述した基準位置を検出するごとにタイマ割込処理の実行回数のカウント値をクリアした場合、ステッピングモータが定速で回転しているときは、タイマ割込処理の実行回数が基準位置からのステップ数と同じ値になる。

【０１３５】

ホッパーモータ４６は、ホッパー８３（図５参照）に設けられ、メダル貯留部８３ａ内のメダルを主制御手段１００から出力される駆動信号にしたがってメダル払出口６０から排出させる。払出センサ４７ａ，４７ｂは、ホッパーモータ４６が駆動することによって払い出されるメダルを検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。ブロッカ４５は、セレクタ８０（図３参照）内に設置され、主制御手段１００からのオン／オフ信号にしたがってメダル流路の形成または解除する。なお、ブロッカ４５がオンのときはメダル流路が形成され、メダル投入口３２から投入されたメダルはホッパー８３のメダル貯留部８３ａに貯留される。一方、ブロッカ４５がオフのときはメダル流路が形成されず、メ

ダル投入口３２から投入されたメダルはメダル払出口６０から排出される。ドアスイッチ４４は前面扉１４の開閉を検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。

【０１３６】

外部集中端子基板８６は、スロットマシン１０が現在行われている遊技に関する情報を外部の遊技情報表示装置や、いわゆるホールコンピュータなどの外部装置に対して主制御手段１００から出力される各種信号を中継する。ここで、外部集中端子基板８６から出力される信号には、スタートスイッチ３６の操作に基づいて遊技に賭けられた（ベットされた）ベット数と同数のパルス信号が出力されるメダル投入信号、小役が入賞したことに基づいて払い出されたメダルの枚数と同数のパルス信号が出力されるメダル払出信号、ＢＢ遊技中にオン状態となるＢＢ信号、後述する有利区間中にオン状態となる有利区間信号等がある。有利区間信号に代えて、ＡＲＴ中にオン状態となるＡＲＴ中信号としてもよい。

【０１３７】

外部集中端子基板８６は、出力する各信号ごとにリレー回路を設け、これらリレー回路を開閉することで対応する信号のオン／オフ状態を切り替えているが、リレー回路の代わりに例えばフォトカプラを用いてもよい。

【０１３８】

操作手段３００は、図１に示したスロットマシン１０の前面扉に設けられた各種スイッチの他に、図３に示した電源スイッチ８２ａ、キースイッチ８２ｂおよび設定／リセットスイッチ８２ｃを含む。電源スイッチ８２ａはスロットマシン１０内の各装置に供給する電力をオン／オフするスイッチである。キースイッチ８２ｂは鍵穴を有し、当該鍵穴に挿入した設定変更用の鍵（設定キー）を回動することでオンまたはオフとなるスイッチである。設定／リセットスイッチ８２ｃはエラーが検出されたときにそのエラーを解除（リセット）したり、設定変更中において設定値を変更したりする際に操作される押しボタン式のスイッチである。ここで、設定変更中に設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されたときは、後述する設定値データは変更せず、設定値表示器８７に表示されている値を変更させるように構成することも可能である。ちなみに、電源スイッチ８２ａをオフ状態とした後、キースイッチ８２ｂの鍵穴に挿入した設定変更用の鍵（設定キー）を回動させ、オン状態にした状況下で、電源スイッチ８２ａをオン状態とすると、設定変更中となる。

【０１３９】

この場合、設定値表示器８７に表示させるための記憶領域としてアドレスＦ０１１（獲得枚数表示データ。図３６参照）のデータを利用する。例えば、設定変更中において、設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されたときアドレスＦ０１１に記憶されている情報を更新し、スタートスイッチ３６の操作によってアドレスＦ０１１に記憶された情報に対応した情報をアドレスＦ０００（設定値データ。図３６参照）に記憶するようにすることができる。なお、スタートスイッチ３６の操作ではなくキースイッチ８２ｂがオンからオフとなったことに基づいてアドレスＦ０１１に記憶された情報に対応した情報をアドレスＦ０００に記憶することもできる。

【０１４０】

ここで、アドレスＦ０１１のデータを利用する場合には、設定値を表示する表示器として設定値表示器８７よりも獲得枚数表示器２８の方が好適である。これは、アドレスＦ０１１が、獲得枚数やストップスイッチの操作態様（指示番号）、エラーの種類（エラーコード）を獲得枚数表示器２８に表示するためのデータを記憶する記憶領域であるためである。よって、通常時（設定変更中や後述する設定確認中以外）のときには、アドレスＦ０１１には獲得枚数やストップスイッチの操作態様、エラーの種類を表示するための情報が記憶され、設定変更中や設定確認中のときには設定値を表示するための情報が記憶されるように構成されることにより、ＲＷＭのアドレスを兼用することができる。そして、設定値を表示する表示器として獲得枚数表示器２８を兼用する場合には、設定値を表示する表示器として設定値表示器８７は不要となり、コストを削減することができる。なお、設定値表示器８７に表示させるための記憶領域としてアドレスＦ０１１を例として挙げたが、別のアドレスであってもよい。また、本実施形態では、リセットと設定値の変更とを、１

つの押しボタン式スイッチで可能としていたが、リセットと、設定値の変更とを別々のスイッチによって可能にしてもよい。

【０１４１】

＜主制御手段の機能ブロック＞

主制御手段１００は、当選役決定手段１１０と、リール制御手段１１５と、抽選状態制御手段１２０と、遊技区間制御手段１２５と、フリーズ制御手段１３０と、報知遊技制御手段１４０と、役比モニタ制御手段１４５と、入賞判定手段１５０と、異常検出手段１５５と、ＬＥＤ表示制御手段１６０と、制御コマンド送信手段１６５と、外部信号送信手段１７０と、を含んでいる。以下に説明する各手段の機能は、マイコンチップＺ１が備えるＣＰＵが、ＲＯＭに記憶された制御プログラムを実行することで実現される。

【０１４２】

（当選役決定手段の説明）

当選役決定手段１１０は、主制御手段１００に含まれる乱数生成手段が発生する乱数（数値範囲：０～６５５３５）に基づく抽選（役抽選）によって当選役を決定する。決定された当選役を、「当選役決定手段に基づく抽選結果」や、「役抽選の結果」ともいう。図１７および図１８に、当選役の種類（換言すると、役抽選の抽選対象）の一覧を示す。ここで、図１７はボーナス役を含まない当選役の種類を示し、図１８はボーナス役を含む当選役の種類を示している。また、図１７に示す一覧表においては、各当選役が決定されたときに作動する条件装置の種類も示している。

【０１４３】

図１７および図１８の一覧表において、Ｗは当選番号、Ａは入賞・再遊技当選番号、Ｂは演出グループ番号、Ｙは役物当選番号（図１８のみ）を示している。なお、入賞・再遊技当選番号は、小役または再遊技役の当選番号を示し、役物当選番号は、ボーナス役の当選番号を示している。当選番号Ｗは、ボーナス役を含まない図１７の当選役に対しては１～４７が付与され、ボーナス役を含む図１８の当選役に対してはその連番である４８～８８が付与されている。役抽選においては、まず当選番号が決定され、決定された当選番号に基づいて入賞・再遊技当選番号Ａが（図１８に示す当選役については役物当選番号Ｙも）決定される。なお、図１７に示すボーナス役を含まない当選役については、当選番号Ｗと、入賞・再遊技当選番号Ａとが、同じ値になっている。また、図１７に示すように、入賞・再遊技当選番号Ａには、それぞれ演出グループ番号Ｂが対応付けられている。

【０１４４】

そして、当選役決定手段１１０によって当選番号が決定されると、決定された当選番号に基づいて、入賞・再遊技当選番号Ａ、役物当選番号Ｙおよび演出グループ番号Ｂがそれぞれ決定され、このうち、役物当選番号Ｙおよび演出グループ番号Ｂが役抽選の結果を示す情報として副制御手段２００へ送信される。

【０１４５】

ここで、入賞・再遊技当選番号１～６（再遊技－Ａ１～Ａ６）に対しては、いずれも演出グループ番号１が対応付けられ、入賞・再遊技当選番号２４～２９（入賞－Ａ１～Ａ６）に対しては、いずれも演出グループ番号１９が対応付けられている。これは、役抽選で入賞・再遊技当選番号１～６のいずれかが決定された場合、決定された入賞・再遊技当選番号に応じて、特定の条件装置に対応する図柄組合せが揃う押し順が異なっているためである。より詳細には、特定の押し順でストップスイッチを操作したときは、特定の条件装置に対応する図柄組合せが揃い、特定の押し順以外の押し順でストップスイッチを操作したときは、特定の条件装置以外の条件装置に対応する図柄組合せが揃うようなリールの停止制御が行われる。そして、特定の条件装置に対応する図柄組合せが揃ったときには、多くのメダルが払い出されたり、遊技者にとって有利な状態が維持されたりする。

【０１４６】

このため、例えば入賞・再遊技当選番号をそのまま副制御手段２００へ送信した場合、何らかの不正行為によって入賞・再遊技当選番号が取得されてしまうと、その値から特定の条件装置に対応する図柄組合せが揃う押し順（以下、「有利な押し順」ともいう。）が

判別可能になってしまう。このため、有利な押し順が判別できないように、副制御手段２００に対しては、入賞・再遊技当選番号ではなく、演出グループ番号を送信するようにし、入賞・再遊技当選番号１～６に対しては、同じ値の演出グループ番号１を対応づけるようにしている。また同様の理由から、入賞・再遊技当選番号２４～２９に対しても、同じ値の演出グループ番号１９が対応づけられている。他にも、押し順により異なる条件装置に対応する図柄組合せが揃う入賞・再遊技当選番号はあるが、それらは特定の押し順で操作されたときと、特定の押し順以外の押し順で操作されたときとで、払い出されるメダルの枚数が異なったりするものではなく、かつ、一方は有利な状態を維持し、他方は有利な状態を維持しないというようなものでもないため、同じ値の演出グループ番号を対応づける必要はない。

【０１４７】

また、図１７および図１８では、各当選役について設定差の有無を示している。ここで、設定値１～６の間で当選確率が変化する当選役については設定差が「有り」と記し、設定値１～６の間で当選確率が一定（変化しない）当選役については設定差が「無し」と記している。

【０１４８】

図１７において、再遊技役に関する当選番号１～２３（入賞・再遊技当選番号１～２３）の各々に対して、図１０および図１１に示した再遊技０１～１６の条件装置のうち、いずれかが対応付けられており、役抽選で当選番号１～２３のいずれかに決定されたときは、決定された当選役に対応する条件装置が作動する。例えば、当選番号１１（入賞・再遊技当選番号１１）が決定された場合、再遊技－Ｄ１（２連リプレイ５）が当選したことになり、再遊技０１，０２，０５，０７，０９の５つの条件装置が作動する。これにより、遊技者によるストップスイッチの操作に応じて、作動した条件装置のうち、いずれかに対応する図柄組合せが揃うことになる。

【０１４９】

また、小役に関する当選番号２４～４７（入賞・再遊技当選番号２４～４７）の各々に対して、図１２～図１４に示した入賞０１～２０の条件装置のうち、いずれかが対応付けられており、役抽選で当選番号２４～４７のいずれかに決定されたときは、決定された当選役に対応する条件装置が作動する。

【０１５０】

なお、入賞・再遊技当選番号３０（共通ベルＡ）と、入賞・再遊技当選番号３１（共通ベルＢ）とを設けたのは、設定差が有る当選番号３１や当選番号６２（入賞・再遊技当選番号３１が決定される）を設けることで設定値によりメダルの払い出されやすさ（入賞０１（１２枚のメダルの払い出し）の作動しやすさ）に大きな変化をもたせることを可能にすると共に、設定差の無い当選番号６１（入賞・再遊技当選番号３０が決定される）を設けることで、これを有利区間移行抽選等の契機とすることが可能になる（設定差が有る当選番号３１や当選番号６２は契機にすることができない）ためである。

【０１５１】

さらに、本実施形態では、当選番号３１、当選番号６２、当選番号６１のいずれが決定された場合であっても、リールの停止制御を同一にしている（必ず入賞０１が揃うようにしている）。このようにすることにより、入賞０１に対応する図柄組合せが揃った遊技において、いずれの当選番号が決定されたかを特定することができないので、当該遊技においても有利区間移行抽選等が行われたかもしれないという期待を持つことができる。

【０１５２】

次に図１８において、ボーナス役を含む当選番号４８～８８については、図１５に示したボーナス役の条件装置のいずれかと、図１７に示した当選役の一部とが対応付けられている。ただし、当選番号４８，５７，６８，７３，７８，８３，８８に対しては、ボーナス役のみが対応付けられている。これにより、例えば役抽選で当選番号４８が決定された場合は、１ＢＢ－Ａの条件装置のみが作動する。これに対して、例えば当選番号４９が決定された場合は、１ＢＢ－Ａの条件装置および再遊技０１および０２の作動装置（図１７

の入賞・再遊技当選番号１６参照）が作動する。また、ボーナス役（ただしＳＢ役を除く）を含む当選番号のいずれかが決定されて、ボーナス役の条件装置が作動したときは、そのボーナス役の条件装置に対応する図柄組合せが揃うまで、次のゲーム以降もボーナス役の条件装置が作動し続ける。この状態を「内部中」または「ボーナス役の持越中」という。なお、再遊技役、小役およびＳＢ役の条件装置が作動した場合は、少なくとも次の遊技が開始されるまでに作動状態が終了させられる。

【０１５３】

図１７および図１８の一覧表は、当選役決定手段１１０による役抽選の対象となり得るすべての当選役について示したものであり、これらの当選役のうち、役抽選の対象となる当選役の種類（換言すると当選番号の種類）および各当選役の当選確率は、抽選状態によって異なっている。スロットマシン１０には、通常遊技中の抽選状態として、非ＲＴ（ＲＴ０）、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３の４つ、ボーナス遊技中の抽選状態として、１ＢＢ－Ａ遊技（ＲＢ－Ａ遊技）、１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技（ＲＢ－Ｂ遊技）の２つあり、合わせて６つの抽選状態がある。

【０１５４】

次に図１９～図２６に示す役抽選テーブルを参照して、各抽選状態における役抽選の対象となる当選役の種類と当選確率について説明する。図１９は非ＲＴで使用される役抽選テーブル、図２０および図２１はＲＴ１で使用される役抽選テーブル、図２２および図２３はＲＴ２で使用される役抽選テーブル、図２４はＲＴ３で使用される役抽選テーブル、図２５は１ＢＢ－Ａ遊技中（厳密に言うとＲＢ－Ａ遊技中）と１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技中（厳密に言うとＲＢ－Ｂ遊技中）で使用される役抽選テーブルの内容を示している。また、図２６は非ＲＴ、ＲＴ１およびＲＴ２において、ＳＢ役が入賞したことによって開始されるＳＢ遊技で使用される役抽選テーブルである。

【０１５５】

図１９～図２６に示す役抽選テーブルは、マイコンチップＺ１の乱数回路が生成する０～６５５３５の乱数の値（乱数値ともいう。６５５３６通り）のうち、各当選役について当選と判断される乱数の数（以下、「置数」ともいう。）を示したものである。これにより、当選役に対応する置数を６５５３６で割った値が、その当選役の当選確率となる。なお、役抽選の結果、いずれの当選役にも当選しなかった場合はハズレとなって当選番号が０となる。また、各役抽選テーブルには設定１～設定６における置数が示されているが、これら設定の選択は、図３に示したキースイッチ８２ｂおよび設定／リセットスイッチ８２ｃによって行われる。なお、選択中および選択した設定値は、図７に示した設定値表示器８７に数字で表示される。

【０１５６】

非ＲＴにおいては図１９の役抽選テーブルに示すように、ボーナス役を含まない当選役については当選番号１６，２０～２２，２４～２９，３１，３３，３５が抽選対象になっており、ボーナス役を含まない当選役については当選番号４８～８８が抽選対象になっている。ＲＴ１においては図２０および図２１の役抽選テーブルに示すように、ボーナス役を含まない当選役については当選番号１～１５，１８，２０～２２，２４～２９，３１，３３，３５が抽選対象になっており、ボーナス役を含まない当選役については当選番号４８～８８が抽選対象になっている。

【０１５７】

ＲＴ２においては図２２および図２３の役抽選テーブルに示すように、ボーナス役を含まない当選役については当選番号１～６，１８～２２，２４～２９，３１，３３，３５が抽選対象になっており、ボーナス役を含まない当選役については当選番号４８～８８が抽選対象になっている。ＲＴ３においては図２４の役抽選テーブルに示すように、ボーナス役を含まない当選役である当選番号１６，１７，２０～２２，２４～３６が抽選対象になっている。

【０１５８】

前述したように、１ＢＢ－Ａ遊技中は終了条件が成立するまでＲＢ－Ａ遊技が連続して

行われ、１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技中は各々ＲＢ－Ｂ遊技が連続して行われる。したがって、１ＢＢ－Ａ遊技中（ＲＢ－Ａ遊技中）は図２５（ａ）の役抽選テーブルに示すように、当選番号３７～４６のうち、いずれか１つが必ず決定される。また、１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技中（ＲＢ－Ｂ遊技中）は図２５（ｂ）の役抽選テーブルに示すように、当選番号４７が必ず決定される。

【０１５９】

非ＲＴ、ＲＴ１およびＲＴ２でＳＢ役が入賞した場合、次の遊技がＳＢ遊技となる。ＳＢ遊技中は図２６の役抽選テーブルに示すように、図１９に示した非ＲＴ中に使用される役抽選テーブルとほぼ同じ内容の役抽選が行われる。より詳細には、図２６の役抽選テーブルにおける当選番号３３（共通３枚ベルＢ）の置数だけ、図１９の役抽選テーブルよりも各設定値において「２」ずつ大きくなっている。

【０１６０】

図１９～図２６の各役抽選テーブルに示すように、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２およびＳＢ遊技中は、ボーナス役を含む当選番号４８～８７の当選確率が互いに同じ値になっている。ここで、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２およびＳＢ遊技において、当選番号４８～５６，５８，６０，６１，６３，６５，６７については、設定１～６における当選確率に差が無いため、これらの当選番号に含まれるボーナス役を「設定差の無いボーナス役」ともいう。これに対して当選番号５７，５９，６２，６４，６６，６８～８７については、設定１～６において当選確率に差があるため、これらの当選番号に含まれるボーナス役を「設定差の有るボーナス役」ともいう。

【０１６１】

また、非ＲＴ中と、ＳＢ遊技中とは、ほぼ同様の役抽選が行われ、ＲＴ１およびＲＴ２においては、抽選対象となる再遊技役の種類が一部異なるものの、再遊技役の合成当選確率は双方とも同じ値（約１／１．３７８～約１／１．３５４。ただしボーナス役と同時当選する再遊技役の当選確率を除く。）で極めて高くなり、ハズレとなる確率が極端に低下するため、遊技者にとって有利な状態といえる。また、ＲＴ３における再遊技役および小役の合成当選確率は、非ＲＴの合成当選確率よりも高く設定されている。１ＢＢ－Ａ遊技中（ＲＢ－Ａ遊技中）および１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技中（ＲＢ－Ｂ遊技中）は、どちらの遊技においても必ず小役が当選するため、遊技者にとって有利な状態となる。

【０１６２】

当選役決定手段１００によって役抽選が行われて１つの当選番号が決定されると、決定された当選番号に基づいて入賞・再遊技当選番号および演出グループ番号（当選番号４８～８８については役物当選番号も）決定され、主制御手段１００のＲＷＭに設けられた所定の記憶領域に、役物当選番号、入賞・再遊技当選番号および演出グループ番号が保存される。そして、ＲＷＭに保存された役物当選番号および演出グループ番号が役抽選の結果を示す情報として副制御手段２００へ送信される。

【０１６３】

（リール制御手段の説明）

リール制御手段１１５は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを回転／停止させるステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒを駆動制御する。これにより、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されたことに基づいてリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を開始し、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転速度が前述した定速に達した後は、定速を維持する。そして、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール（より正確にはステッピングモータ）について停止制御を行う。

【０１６４】

リール制御手段１１５は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を１９０ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに２０図柄が設けられたリールを、定速（８０回転／分）の状態から１９０ミリ秒以内にリールの回転を停止させる場合は、８０（回転）／６０（秒）×０．１９（秒）×２０（図柄）＝約５

．０６７図柄分が回動するまでにリールを停止させる。ただし、リール制御手段１１５は、ストップスイッチが操作されたときに入賞ラインに係る停止表示位置（以下、「入賞停止位置」という。）を通過中の図柄は、その入賞停止位置に停止させないようにステッピングモータを制御する。

【０１６５】

したがって、停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄までのうち、いずれかの図柄を入賞停止位置に停止させることができる。ここで、「停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄まで」の範囲を「停止制御範囲」ともいう。

【０１６６】

リール制御手段１１５は、当選役決定手段１１０によっていずれかの当選番号が決定されると、その当選番号に対応する当選役の図柄組合せが入賞ラインＬに停止するようにリールの回転を停止させる（いわゆる引込制御を行う）。ただし、当選役の図柄組合せ構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、当選役以外の役が入賞しないようにリールを停止させる（いわゆる蹴飛ばし制御を行う）。

【０１６７】

図１０～図１５に示した各図柄組合せにおいて、例えば再遊技０１の図柄組合せ「ベル－リプレイ－ベル」については、図９に示す各リールの図柄配列および停止制御範囲の関係上、必ず入賞ライン上に揃えることができるため、いわゆる「取りこぼし」は無い。これに対して、例えば、１ＢＢ－Ａの図柄組合せ「青７－青７－青７」については、停止制御範囲に「青７」図柄が存在しないタイミングで停止操作が行われた場合、入賞停止位置に「青７」図柄を停止させることができず、１ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せを揃えることができず、取りこぼすことになる。

【０１６８】

また、例えば再遊技１２の図柄組合せのうち、中リールにおける「ブランク」図柄および「スイカ」図柄は、個々の図柄として見ると停止操作のタイミングによっては入賞停止位置に停止させることはできない。しかしながら、中リールにおいて、「スイカ」図柄同士の配置間隔と、「ブランク」図柄から「スイカ」図柄までの図柄間隔とを考慮すると、停止操作のタイミングに関わらず、「ブランク」図柄と「スイカ」図柄のいずれかは入賞停止位置に停止させることができる。したがって、再遊技１２に対応する図柄組合せ（「ベル－ブランク－ベル」または「ベル－スイカ－ベル」）は必ず揃えることができる。

【０１６９】

また、リール制御手段１１５は、所定の当選役については、ストップスイッチの押し順に応じて引込制御を行う図柄組合せを異ならせている。具体的には、当選番号１～６（押し順リプ１～６）のいずれかが決定された場合、特定の押し順で停止操作されたときは再遊技０１の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、それ以外の押し順で停止操作がされたときは、再遊技０３または０４の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。特定の押し順は、再遊技－Ａ１が決定されたときは左→中→右、再遊技－Ａ２が決定されたときは左→右→中、再遊技－Ａ３が決定されたときは中→左→右、再遊技－Ａ４が決定されたときは中→右→左、再遊技－Ａ５が決定されたときは右→左→中、再遊技－Ａ６が決定されたときは右→中→左、となる。

【０１７０】

また、当選番号７～１５（２連リプレイ１～９）のいずれかが決定された場合、左ストップスイッチ３７Ｌが第１停止操作されると再遊技０１の図柄組合せ、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると再遊技０２の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときは、当選番号に応じた条件装置の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１７１】

具体的には、当選番号７（２連リプレイ１）が決定されたときに右ストップスイッチ３

７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０５または０６のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。当選番号８（２連リプレイ２）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０５または０６のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。当選番号９（２連リプレイ３）が決定されたときは、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０５または０９のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１７２】

ここで、当選番号７が決定されたときに再遊技０５の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「上半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０５の図柄組合せのうち奇数の番号）について引込制御を行い、当選番号８が決定されたときに再遊技０５の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「下半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０５の図柄組合せのうち偶数の番号）について引込制御を行う。

【０１７３】

また、当選番号９（２連リプレイ３）または当選番号１１（２連リプレイ５）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０７または０９のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。ここで、当選番号９が決定されたときに再遊技０７の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「上半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０７の図柄組合せのうち奇数の番号）について引込制御を行い、当選番号１１が決定されたときに再遊技０７の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「下半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０７の図柄組合せのうち偶数の番号）について引込制御を行う。

【０１７４】

また、当選番号１０（２連リプレイ４）または当選番号１２（２連リプレイ６）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０８または０９のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。ここで、当選番号１０が決定されたときに再遊技０８の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「上半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０８の１番の図柄組合せ）について引込制御を行い、当選番号１２が決定されたときに再遊技０８の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「下半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技０８の２番の図柄組合せ）について引込制御を行う。

【０１７５】

また、当選番号１３（２連リプレイ７）または当選番号１４（２連リプレイ８）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０９または１０のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。ここで、当選番号１３が決定されたときに再遊技１０の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「上半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技１０の図柄組合せのうち奇数の番号）について引込制御を行い、当選番号１４が決定されたときに再遊技１０の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「下半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技１０の図柄組合せのうち偶数の番号）について引込制御を行う。

【０１７６】

また、当選番号１５（２連リプレイ９）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて再遊技０２、０９、１０または１１のいずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。ここで、再遊技１０の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（下段Ｄ）に「下半円」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す再遊技１０の図柄組合せのうち偶数の番号）につい

て引込制御を行う。

【０１７７】

また、当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）のいずれかが決定された場合、特定の押し順で停止操作されたとき、第１停止操作だけ特定の押し順と一致したとき、および、第１停止操作も特定の押し順と一致しなかったときとで、引込制御の対象となる図柄組合せが異なっている。例えば当選番号２４（押し順ベル１）が決定されたときに左→中→右という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０１の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、左→右→中という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０３の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、中ストップスイッチ３７Ｃまたは右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されると、入賞０７または入賞０８の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１７８】

当選番号２５（押し順ベル２）が決定されたときに左→右→中という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０１の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、左→中→右という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０３の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、中ストップスイッチ３７Ｃまたは右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されると、入賞０７または入賞０８の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１７９】

当選番号２６（押し順ベル３）が決定されたときに中→左→右という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０２の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、中→右→左という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０４の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、左ストップスイッチ３７Ｌまたは右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されると、入賞０６または入賞１０の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８０】

当選番号２７（押し順ベル４）が決定されたときに中→右→左という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０２の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、中→左→右という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０４の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、左ストップスイッチ３７Ｌまたは右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されると、入賞０６または入賞１０の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８１】

当選番号２８（押し順ベル５）が決定されたときに右→左→中という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０１の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、右→中→左という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０５の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、左ストップスイッチ３７Ｌまたは中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると、入賞０６または入賞０８の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８２】

当選番号２９（押し順ベル６）が決定されたときに右→中→左という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０１の図柄組合せが揃うような引込制御を行うが、右→左→中という押し順で停止操作が行われたときは、入賞０５の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、左ストップスイッチ３７Ｌまたは中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると、入賞０６または入賞１０の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８３】

また、当選番号３７（２連入賞１）が決定された場合、左ストップスイッチ３７Ｌまたは中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると入賞１４の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときは、停止操作のタイミングに応じて入賞１４または入賞１５の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、当選番号３８（２連入賞２）が決定された場合、左ストップスイッチ３７Ｌが第１停止操作されると入賞１４の図柄組合せが揃うような引込制御を行い、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると停止操作のタイミングに応じて入賞１４、１８または１９のうち、いずれかの図柄組合せが揃うような引込制御を行う。さらに、右ストップ

スイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときは、停止操作のタイミングに応じて入賞１４または入賞１５の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８４】

ここで、当選番号３７が決定されたときに入賞１５の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「ベル」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１５の図柄組合せのうち奇数の番号）について引込制御を行い、当選番号３８が決定されたときに入賞１５の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「チェリー」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１５の図柄組合せのうち偶数の番号）について引込制御を行う。

【０１８５】

また、当選番号３９～４５（２連入賞３～９）が決定された場合、左ストップスイッチ３７Ｌまたは中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると、入賞１４の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。また、右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときは、当選番号に応じた条件装置の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。

【０１８６】

具体的には、当選番号３９（２連入賞３）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて入賞０５または入賞１４の図柄組合せを引込制御する。当選番号４０（２連入賞４）または当選番号４２（２連入賞６）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて入賞１４または入賞１６の図柄組合せを引込制御する。ここで、当選番号４０が決定されたときに入賞１６の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「ベル」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１６の図柄組合せのうち奇数の番号）について引込制御を行い、当選番号４２が決定されたときに入賞１６の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「チェリー」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１６の図柄組合せのうち偶数の番号）について引込制御を行う。

【０１８７】

当選番号４１（２連入賞５）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて入賞１４または入賞１７の図柄組合せを引込制御する。また、当選番号４３（２連入賞７）または当選番号４４（２連入賞８）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて入賞１４または入賞１８の図柄組合せを引込制御する。ここで、当選番号４１が決定されたときに入賞１８の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「ベル」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１８の１番または３番の図柄組合せ）について引込制御を行い、当選番号４３が決定されたときに入賞１８の図柄組合せを引込制御する場合は、右リールの入賞停止位置（上段Ｕ）に「チェリー」図柄が表示される図柄組合せ（図１０に示す入賞１８の２番または４番の図柄組合せ）について引込制御を行う。

【０１８８】

当選番号４５（２連入賞９）が決定されたときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合は、停止操作のタイミングに応じて入賞１４、１８または１９の図柄組合せを引込制御する。当選番号４６（入賞ＡＬＬ－Ａ）が決定されたときは、ストップスイッチの押し順および操作タイミングに関わらず、メダルの払出枚数が最も多い図柄組合せについて引込制御を行う。同様に、当選番号４７（入賞ＡＬＬ－Ｂ）が決定されたときも、メダルの払出枚数が最も多い図柄組合せについて引込制御を行う。

【０１８９】

なお、ＲＢ－Ａ遊技中は当選番号３７～４６のいずれかが必ず決定されることとなり、ストップスイッチの押し順に応じて引込制御が行われる条件装置の図柄組合せが異なるものの、メダルの払出枚数が７枚の図柄組合せが必ず揃うような引込制御が行われる。また、ＲＢ－Ｂ遊技中は当選番号４７が必ず決定されることとなり、メダルの払出枚数が１２

枚の図柄組合せが必ず揃うような引込制御が行われる。
【０１９０】
（抽選状態制御手段の説明）
図８に戻り、抽選状態制御手段１２０は、前述した抽選状態（ＲＴ０～ＲＴ３、１ＢＢ－Ａ遊技（ＲＢ－Ａ遊技）および１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技（ＲＢ－Ｂ遊技））の移行を制御する。具体的には、ＲＴ状態番号、作動状態フラグ、作動種別によって抽選状態を管理している。抽選状態の初期状態はＲＴ０（非ＲＴ）であり、各抽選状態において所定の移行条件を満たすと、他の抽選状態へ移行させる。具体的には、図２７に示すように、ＲＴ０のときに役抽選で当選番号４８～８７（すなわち、１ＢＢ－Ａ～Ｆ）のいずれかが決定されると、ＲＴ３へ移行する（図２７，矢印Ｄ）。また、ＲＴ３において、条件装置１ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せが揃うと１ＢＢ－Ａ遊技（ＲＢ－Ａ遊技）へ移行し（同図，矢印Ｅ）、条件装置１ＢＢ－Ｂ～Ｆのいずれかに対応する図柄組合せが揃うと１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技（ＲＢ－Ｂ遊技）へ移行する（同図，矢印Ｆ）。
【０１９１】
１ＢＢ－Ａ遊技（ＲＢ－Ａ遊技）において１ＢＢ－Ａ遊技の終了条件が成立すると、または、１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技（ＲＢ－Ｂ遊技）のいずれかにおいて対応する終了条件が成立すると、ＲＴ２へ移行する（同図，矢印Ｇ）。ＲＴ２において、再遊技０９または１２に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ１へ移行する（同図，矢印Ｃ）。ＲＴ１またはＲＴ２において、当選番号４８～８７のいずれかが決定されるとＲＴ３へ移行し（同図，矢印Ｄ）、ＳＢ、再遊技０３、再遊技０４、または、入賞０６～０８のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ０へ移行する（同図，矢印Ｂ）。以下では図２７の矢印Ｃの移行を「昇格」、矢印Ｂの移行することを「降格」ともいう。
【０１９２】
なお、上述した各抽選状態のいずれかにおいて、主制御手段１００のＲＷＭが初期化されたときはＲＴ０へ移行する（同図，矢印Ａ）。主制御手段１００のＲＷＭの初期化は、キースイッチ８２ｂがオンの状況下で電源スイッチ８２ａをオフからオンにすることで、実行される。なお、当該ＲＷＭの初期化が終了すると、設定値データを変更可能な設定変更中（設定変更モードともいう。）となる。設定変更中では、設定／リセットスイッチ８２ｃの操作に基づいて設定値データを「０」～「５」の範囲内の値で選択可能となる。
【０１９３】
また、設定変更中は、スタートスイッチ３６が操作された後に、キースイッチ８２ｂをオンからオフに切り替えることで設定変更中を終了し、遊技が実行可能な状態に移行する。なお、設定／リセットスイッチ８２ｃの操作によって、設定値データを「０」～「５」の範囲内で選択可能な状況は、スタートスイッチ３６が操作されるまでであって、スタートスイッチ３６が操作された後は、設定／リセットスイッチ８２ｃが操作された場合であっても設定値データを選択することができないようになっている。
【０１９４】
ここで、設定変更中における設定値データと設定値表示器８７による表示態様ついて例を挙げて説明する。
例１）設定変更中に設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されることによって、設定値データ（アドレス：Ｆ０００（Ｈ））を更新する。例えば設定値データが「０」のときに設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されると設定値データを「１」にする。また、設定値データが「５」のときに設定リセットスイッチ８２ｃが操作されると設定値データを「０」にする。換言すると、設定変更中において設定値データは「０」～「５」の範囲内で循環的に更新される。
【０１９５】
このとき、設定値データが「０」のときには、後述するタイマ割込処理によるＬＥＤ表示制御処理によって設定値表示器に設定値を表示する条件を満たしたとき、設定値データに＋１加算したデータをオフセット値とし、図３１（ａ）に記載のＬＥＤセグメントテーブルＡを用いて点灯させる表示態様に対応するアドレスを指定する。具体的には、ＬＥＤ

セグメントテーブルＡの先頭アドレス１２１１（Ｈ）にオフセット値を加算する演算を行い、アドレスを指定する。そして、指定したアドレスに記憶されているデータ（セグメントデータ）に基づいて、点灯させるセグメントが決定され、決定したセグメントデータを図３４等に記載の出力ポート３から出力する。

【０１９６】

例２）設定変更中に設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されることによって、設定値データ（アドレス：Ｆ０００（Ｈ））を更新すると共に、設定値を表示するための表示用設定値データ（アドレス：Ｆ０ＸＸ（Ｈ））の情報も更新する。例えば設定値データが「０」のときに設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されると設定値データを「１」にするとともに、表示用設定値データに「２」を記憶する。また、設定値データが「５」のときに設定／リセットスイッチ８２ｃが操作されると設定値データを「０」にすると共に、表示用設定値データに「１」を記憶する。このように、設定変更中において設定値データは「０」～「５」の範囲内で循環的に更新される。

【０１９７】

このとき、設定値データが「０」のときには、後述するタイマ割込処理によるＬＥＤ表示制御処理によって設定値表示器に設定値を表示する条件を満たしたとき、表示用設定値データからオフセット値を生成し（取得し）、図３１（ａ）に記載のＬＥＤセグメントテーブルＡを用いて点灯させる表示態様に対応するアドレスを指定する。具体的には、ＬＥＤセグメントテーブルＡの先頭アドレス１２１１（Ｈ）にオフセット値を加算する演算を行い、アドレスを指定する。そして、指定したアドレスに記憶されているデータ（セグメントデータ）に基づいて、点灯させるセグメントが決定され、決定したセグメントデータを図３４等に示す出力ポート３から出力する。

【０１９８】

（遊技区間制御手段の説明）

図１６に戻り、遊技区間制御手段１２５は、通常区間から有利区間への移行および有利区間における性能の変更（移行）を行う。ここで、通常区間はストップスイッチの押し順を報知することができない区間（副制御手段２００に対して、有利な押し順を特定可能な情報を送信してはいけない区間）であり、有利区間はストップスイッチの押し順を報知することができる区間（副制御手段２００に対して、有利な押し順を特定可能な情報を送信してもよい区間）である。また、有利区間へ移行した場合、遊技区間制御手段１２５は、原則として押し順ベル１～６のいずれかが決定されたときに少なくとも１回は入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順が報知されなければ、通常区間へ移行させることはない。

【０１９９】

例えば、有利区間へ移行し、さらに有利区間においてＡＲＴ中に移行し、ＡＲＴ中の状態で５０ゲームが行われると通常区間へ移行する仕様であった場合でも、有利区間中に入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順を少なくとも１回は報知しないうちは、ＡＲＴ中に移行してから５０ゲームが行われていても通常区間へ移行させないようにする。この場合、ＡＲＴ中の状態をそのまま継続させてよいし、ＡＲＴ中から有利区間内の他の状態へ移行させてもよい。これは、有利区間へ移行したにも関わらず、何の恩恵もなく、再び通常区間へ移行させてしまっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう恐れがあるからである。従来は、ＡＲＴ遊技が開始しても、遊技者の運が悪ければ（押し順が報知されるはずの当選役に当選しなければ）、一度も押し順を報知することなく、ＡＲＴ遊技が終了してしまうこともあり、遊技者の遊技意欲は低下する一方であった。

【０２００】

ただし、有利区間中に当選番号４８～８７のいずれかが決定され（当選番号４８～５６、５８、６０、６１、６３、６５，６７のいずれかが決定されたときに、有利区間へ移行することが決定されたときも含む）、かつ、決定された当選番号のボーナス遊技（１ＢＢ－Ａ～Ｆ遊技のいずれか）が終了している場合は、有利区間中に押し順が一度も報知されなくても通常区間へ移行させることができる。例えば、ＡＲＴ中の途中で、ボーナス役に

当選し、そのボーナス遊技が開始し、終了したときは、有利区間中に１回も入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順を報知していなかったとしても、ＡＲＴ中の残り遊技回数の遊技を行ったときに、ＡＲＴ中の状態（有利区間）を終了させる。これは、ボーナス遊技によって、遊技者には恩恵が与えられているのであるから、このような場合にまで、少なくとも１回は押し順を報知されなければならないとするのは、逆に遊技の興趣を低下させるおそれがあるからである。

【０２０１】

また、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲーム行われても、押し順ベル１～６のいずれも決定されなかったために押し順（指示番号）を報知することができなった場合は、有利区間中に押し順が一度も報知されなくても通常区間へ移行させることができる。これは、有利区間中に１５００ゲームも行い、一度も押し順の報知がなされなかった遊技者が、１回だけ押し順を報知されても、遊技の興趣が向上するとはいえないためである。

【０２０２】

なお、有利区間に滞在中は、クレジット数表示器２７の下位桁の８セグメント表示器におけるセグメントＤＰ（以下、「有利区間ＬＥＤ」ともいう。）が点灯する。上述したように、有利区間に移行すると、少なくとも１回は入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順が報知されるため、遊技者にやめどきではないことを教えるために点灯させている。

【０２０３】

遊技区間制御手段１２５は、遊技区間の移行や有利区間内の性能の変更（移行）を制御する。遊技区間の種類（通常区間または有利区間）および有利区間の性能は、遊技状態番号によって管理している。すなわち、通常区間には遊技状態番号０が対応付けられ、有利区間には性能に応じて遊技状態番号１～１０が対応付けられている。有利区間の性能には「ガセ高確」（遊技状態番号１）、「高確」（遊技状態番号２）、「ガセ高確中ボーナス」（遊技状態番号３）、「高確中ボーナス」（遊技状態番号４）、「ＡＲＴ中」（遊技状態番号５）、「上乗せ特化ゾーン中」（遊技状態番号６）、「ＡＲＴ中ボーナス」（遊技状態番号７）、「ＡＲＴ復帰準備」（遊技状態番号８）、「チャンスゾーン中」（遊技状態番号９）、および、「エンディング状態」（遊技状態番号１０）がある。

【０２０４】

換言すると、有利区間に対応した遊技状態番号１～１０の状態で遊技場の営業時間が終了した場合であっても、遊技場のスタッフが設定値を変更するための操作を行なうことにより、主制御手段１００のＲＷＭの初期化が行なわれ、ＲＷＭのアドレス（Ｆ０２１）が「０」になることから、通常区間に対応した遊技状態番号０が記憶される。また、遊技状態番号１～１０の何れかの状態にいることは、有利区間ＬＥＤを視認することによって可能である。したがって、翌朝、有利区間中の状態から遊技場の営業を開始させたくない場合には、スタッフが有利区間ＬＥＤを確認し、設定値を変更するための操作をすればよい。

【０２０５】

なお、従来のスロットマシンには有利区間ＬＥＤに相当するようなランプが備えられていなかったため、現在の状態が遊技者にとって有利な状態なのか否かをスタッフが判別できず、同じ設定値を翌日も使いたい場合であっても、すべてのスロットマシンのＲＷＭを初期化することによって、翌朝、有利な状態から開始されることを防止していた。これに対して、本実施形態は、有利区間ＬＥＤを備えることで、同じ設定値（設定値データ）を翌日も使いたい場合において、有利区間ＬＥＤが消灯している場合は設定値を変更するための操作を行う必要がないことが分かるため、スタッフの作業の手間を省くことができる。本実施形態では、通常区間で遊技している遊技数が特定の遊技数（例：１０００遊技）に達したことに基づいて有利区間へ移行とするような機能（所謂、従来の天井機能）を設けていないため、通常区間において、どの遊技数から遊技を始めても遊技者にとって有利度が変わることはない。

【０２０６】
初期状態は通常区間であり、通常区間において、役抽選で当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが決定されると、遊技区間制御手段１２５は有利区間移行抽選を行う。この有利区間移行抽選では、ハズレ、高確抽選非当選（以下、「中確抽選当選」または「ガセ高確抽選当選」ともいう。）または高確抽選当選という抽選結果となり、ハズレになった場合は、引き続き通常区間に滞在する。また、高確抽選非当選になった場合は、次の遊技からガセ高確（遊技状態番号１）へ移行可能であり（図２８，矢印ア）、高確抽選当選になった場合は、次の遊技から高確（遊技状態番号２）へ移行可能である（同図，矢印イ）。
【０２０７】
ここで、有利区間移行抽選の契機となる当選役は、当選番号２０～２２に限らず、設定１～設定６（設定値データ「０」～「５」）で、当選確率が変わらない役（換言すると、設定差の無い当選役）であれば、適宜設定することができる。また、当選番号２０～２２のうち、決定された当選番号に応じて、ハズレ、高確抽選非当選または高確抽選当選のいずれかとなる確率を異ならせてもよい。例えば、役抽選で当選番号２０～２２のいずれかが決定されたときは、必ず高確抽選非当選または高確抽選当選のいずれかとなるようにしてもよく、その際、高確抽選非当選と高確抽選当選との振り分け確率は、決定された当選番号に応じて異ならせてもよい。
【０２０８】
ガセ高確において１ＢＢ－Ｂ～Ｆのいずれかの役物当選番号を含む設定差のある当選番号に当選し、その１ＢＢ－Ｂ～Ｆのいずれかに入賞すると、ガセ高確中ボーナス（遊技状態番号３）へ移行可能であり（同図，矢印エ）、入賞したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了すると、再びガセ高確へ移行可能である（同図，矢印オ）。なお、ガセ高確において１ＢＢ－Ａの役物当選番号を含む当選番号が当選し、その１ＢＢ－Ａに入賞すると、高確中ボーナス（遊技状態番号４）へ移行可能であるが、後述するチャンスゾーン中（遊技状態番号９）へ移行可能としてもよい。さらに、ガセ高確において１ＢＢ－Ｂの役物当選番号を含む設定差の無い当選番号が当選し、その１ＢＢ－Ｂに入賞すると高確中ボーナス（遊技状態番号４）に移行可能となる。
【０２０９】
また、高確において１ＢＢ－Ａ～Ｆのいずれかに入賞すると、高確中ボーナス（遊技状態番号４）へ移行可能であり（同図，矢印エ）、入賞したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了すると、再び高確へ移行可能である（同図，矢印オ）。ガセ高確および高確において、例えば、役抽選で設定差の無い当選番号である当選番号１６（リプレイＡ１）が決定されると、転落抽選を行い、転落抽選に当選すると通常区間へ移行可能とする（同図，矢印ウ）。
【０２１０】
ここで、本実施形態においては、一旦、高確またはガセ高確へ移行すると、８ゲームの間は、たとえ当選番号１６が決定されても通常区間への転落抽選は行わず、９ゲーム以降に行うようにしている。これにより、一旦、高確またはガセ高確へ移行すると最低でも８ゲームの間はその状態が維持される。また、高確またはガセ高確中に、何らかのボーナス役が当選（換言すると当選番号４８～８７のいずれかが決定）したことによってＲＴ３に滞在している間は、たとえ当選番号１６が決定された場合であっても、通常区間への転落抽選は行わないようにしている。
【０２１１】
本実施形態では、遊技の興趣を向上させるため、ボーナス役が当選しても、その当選をすぐに報知せず、連続演出の終了後などに報知している。このような期間においても、転落抽選を行うようにすることは、ボーナス役を当選させた遊技者にとって酷なことであると考えたからである。なお、転落抽選の当選確率は適宜定めればよく、例えば当選確率を１００％にしてもよい。また、当選番号１６が決定されると転落抽選を行うことなく、通常区間へ移行可能としてもよい。

【０２１２】
さらに、当選番号１６を例にして転落抽選を行っているが、設定差の無い当選番号であればよく、適宜、転落抽選の当選番号を定めることができる。なお、上述した通り、有利区間を終了させるには、原則、有利区間中に遊技者のストップスイッチの操作態様によって最大の払出し枚数が得られる場合（所謂、正解の押し順で操作された場合）と最大の払出し枚数が得られない場合（所謂、不正解の押し順で操作された場合）とを有する当選番号２４～２９が当選したときにおいて、少なくとも１回、遊技者にとって有利なストップスイッチの操作態様（所謂、正解の押し順）を報知するように構成されている。
【０２１３】
これによって、有利区間に移行したときに、何の恩恵もなく通常区間に移行することを防止するようにしている。そのため、遊技者にとって有利なストップスイッチの操作態様を報知したか否かを示す指示済みフラグ（図３７，アドレスＦ０２２参照）を設けている。これにより、指示済みフラグ（アドレスＦ０２２）に記憶されている情報が「押し順報知済み」に対応する情報ではなかった（押し順非報知）ときには、転落抽選を実行しないように制御している。
【０２１４】
なお、転落抽選を実行して転落抽選に当選したとしてもその当選結果を反映させないことにより、通常区間へ移行しないように制御してもよい。この場合は、転落抽選に当選する確率を、当選番号２４～２９に決定される確率よりも低くなるようにしていてもよい。もしくは、転落抽選を実行する契機となる当選番号が決定される確率を当選番号２４～２９に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。
【０２１５】
本実施形態では、ガセ高確および高確において、当選番号１６（リプレイＡ１）が決定されると、転落抽選を行うようにしているが、当選番号４９（１ＢＢ－Ａ＋リプレイＡ１）が決定されても、転落抽選は行わないようになっている。ちなみに、ガセ高確および高確において、当選番号４９が決定された場合、１ＢＢ－Ａ遊技の終了後は、高確かつＲＴ２となる。ＲＴ２中は、当選番号１６が決定されることがないため、転落抽選が行われることはない。また、ＲＴ２中は、当選番号１９（リプレイＣ）が決定されることがあり、高確中に当選番号１９が決定されると、後述するようにＡＲＴ抽選が行われる。すなわち、ガセ高確および高確において、当選番号４９が決定されることは、遊技者にとって喜ばしいことであるといえる。
【０２１６】
また、本実施形態では、当選番号１６（リプレイＡ１）が決定されたときと、当選番号４９（１ＢＢ－Ａ＋リプレイＡ１）が決定されたときとで、リールの停止制御を同一にしている（必ず再遊技０１が揃うようにしている）。すなわち、再遊技０１が揃ったとしても、いずれの当選番号が決定されたか特定することができないようになっている。
このようにすることで、ガセ高確および高確において、再遊技０１が揃ったとしても、必ず転落抽選が行われるわけではないため（当選番号４９が決定されたかもしれないため）、期待感を持って遊技できるようになっている（遊技者の興趣が低下しない。）。
【０２１７】
ガセ高確において、役抽選で当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが決定されると、昇格抽選を行い、昇格抽選に当選した場合は次の遊技から高確へ移行可能とする（同図，矢印カ）。この昇格抽選の当選確率は、決定された当選番号に応じて異ならせてもよく、１つまたは複数の当選番号について当選確率を１００％に設定してもよい。また、当選確率を１００％にする代わりに昇格抽選を行うことなく高確へ移行可能にするようにしてもよい。なお、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）に限らず、設定差の無い当選番号であれば、適宜昇格抽選の契機となる当選番号として定めることができる。
【０２１８】
ここで、遊技区間制御手段１２５は、通常区間において、当選番号５０～５２のいずれかが決定されたときは、有利区間（チャンスゾーン中）へ移行可能である。このとき、当

選番号５０～５２が決定された場合には、１ＢＢ－Ａではなくチャンス目Ａ～Ｃに対応する図柄組合せを停止表示させる。そして、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）が当選した遊技の次遊技を開始するスタートスイッチ３６が操作される前、及び当選番号５０～５２が当選した遊技の次遊技を開始するスタートスイッチ３６が操作される前に、有利区間ＬＥＤを点灯させる。

【０２１９】

さらに、通常区間で当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）が当選し、有利区間（ガセ高確）へ移行した後の次遊技において、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）に当選することにより、昇格抽選（ＡＴに関する所定の抽選）を実行可能とする。これに対して、当選番号５０～５２（１ＢＢ－Ａ＋チャンス目Ａ～Ｃ）が当選し、有利区間（チャンスゾーン中）へ移行した場合は、移行後の次遊技において、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）に当選したとしても昇格抽選（ＡＴに関する所定の抽選）を実行しない（高確へ移行可能としない）。ここで、第１の遊技状態（例えばＲＴ０）で当選番号５０～５２が当選した次遊技では、再遊技役の当選確率がより高く設定された第２の遊技状態（例えばＲＴ３）で当選番号を抽選する。

【０２２０】

つまり、当選番号５０が当選したときにおいては当選番号２０が当選したときと同一の図柄組合せ（チャンス目Ａ）、当選番号５１が当選したときにおいては当選番号２１が当選したときと同一の図柄組合せ（チャンス目Ｂ）、当選番号５２が当選したときにおいては当選番号２２が当選したときと同一の図柄組合せ（チャンス目Ｃ）が停止表示されるようにリールを制御することにより、有利区間移行役の図柄組合せが停止表示する当選番号が当選した場合に、ボーナス役に当選しているか否かを把握できなくすることができる。また、また、従来は、ボーナス内部中の遊技でＡＴに関する抽選等の特典を付与することが可能に構成されることによって、遊技者が敢えてボーナス役の図柄組合せを揃えないで遊技を行う等、攻略要素となり得るおそれがあったが、ボーナス役に当選している状況下（内部中）では、ＡＴに関する所定の抽選を実行しないことにより、遊技者が意図的にボーナス役を揃えないといった状態を回避することができる。

【０２２１】

換言すると、当選番号２０～２２の何れかが当選した次の遊技においてはＡＴに関する抽選等の特典を付与することが可能に構成され、当選番号５０～５２の何れかが当選した次の遊技（ボーナス役の図柄組合せが停止表示されていない状況：ボーナス内部中）においてはＡＴに関する抽選等の特典を付与することができないように構成されている。また、高確において、役抽選で当選番号１９（リプレイＣ）が決定されると、ＡＲＴ抽選を行い、ＡＲＴ抽選に当選した場合は次の遊技からＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ移行可能である（同図，矢印キ）。

【０２２２】

このＡＲＴ抽選の当選確率は適宜定めればよく、例えば当選確率を１００％にしてもよい。また、当選番号１９が決定されるとＡＲＴ抽選を行うことなく、ＡＲＴ中へ移行可能としてもよい。さらに、ＡＲＴ前兆（図示せず）やＡＲＴ準備（図示せず）などの遊技状態を設けて、これらの状態を経てからＡＲＴ中へ移行可能としてもよい。この場合、ＡＲＴ前兆（図示せず）やＡＲＴ準備（図示せず）を管理する新たな遊技状態番号を設ける必要がある。なお、当選番号１９に限らず、設定差の無い当選番号であれば、適宜ＡＲＴ抽選の契機となる当選番号として定めることができる。

【０２２３】

ＡＲＴ中に移行してから所定ゲーム数が行われると、有利区間から通常区間へ移行可能である（同図，矢印ク）。ここで、所定ゲーム数（以下、「ＡＲＴゲーム数」ともいう。）の初期値は５０ゲームである。ＡＲＴ中において、役抽選で当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが決定されると、特化ゾーン移行抽選を行い、当選した場合は上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）へ移行可能である（同図，矢印ケ）。上述した特化ゾーン移行抽選の当選確率は、決定された当選番号に応じて異ならせてもよく、１つま

たは複数の当選番号について当選確率を１００％に設定してもよい。また、当選確率を１００％にする代わりに特化ゾーン移行抽選を行うことなく上乗せ特化ゾーン中へ移行可能としてもよい。なお、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）に限らず、設定差の無い当選番号であれば、適宜特化ゾーン移行抽選の契機となる当選番号として定めることができる。

【０２２４】

遊技区間制御手段１２５は、上乗せ特化ゾーン中に役抽選で当選番号７～１５（２連リプレイ１～９）のいずれかが決定されると上乗せ抽選を行い、その抽選結果に応じて「ＡＲＴゲーム数」の値を増加させる。ここで、上乗せ抽選の当選確率は、当選番号７（２連リプレイ１）が決定されたときは０％、当選番号８～１０（２連リプレイ２～４）が決定されたときは５％、当選番号１１～１３（２連リプレイ５～７）が決定されたときは２５％、当選番号１４または１５（２連リプレイ８，９）が決定されたときは１００％である。また、上乗せ抽選に当選したときに増加させるゲーム数を、決定された当選番号に応じて異ならせてもよい。なお、上乗せ抽選に当選したときに増加させるゲーム数は、上乗せゲーム数抽選によって決定してもよい。ここで、上乗せ抽選の当選確率は０％～１００％の間で適宜定めればよく、例示した値に限定されない。上乗せ抽選、及び上乗せゲーム数抽選の契機となる当選番号は、設定差の無い当選番号であれば適宜設定することができる。

【０２２５】

上乗せ特化ゾーン中に移行してから５ゲームが行われると、役抽選で当選番号１～６（押し順リプ１～６）のいずれかが決定されるごとに特化ゾーン転落抽選を行い、当選するとＡＲＴ中へ移行可能である（同図，矢印コ）。なお、特化ゾーン転落抽選の契機となる当選番号は、設定差の無い当選番号であれば適宜設定することができる。ＡＲＴ中および上乗せ特化ゾーン中に１ＢＢ－Ａ～Ｆのいずれかに入賞すると、ＡＲＴ中ボーナス（遊技状態番号７）へ移行可能となる（同図，矢印エ）。

【０２２６】

ここで、ＡＲＴ中に何らかのボーナス役が当選した場合において、設定差の無いボーナス役（当選番号４８～５６，５８，６０，６１，６３，６５）が当選したときは、ＡＲＴ中であっても上乗せ抽選が行われる。この上乗せ抽選では、複数の上乗せゲーム数（例えば、１０，３０，５０，１００）の中からいずれかの上乗せゲーム数が決定される。そして、決定された上乗せゲーム数の分だけＡＲＴゲーム数を増加させる。ここで、上乗せ抽選における各上乗せゲーム数の当選確率は０％～１００％の間で適宜定めればよい。上乗せゲーム数として０ゲームが決定される場合があってもよい。これに対して、設定差のあるボーナス役（当選番号５７，５９，６２，６４，６６，６８～８７）が当選したときは、上述した上乗せ抽選が行われない。入賞したボーナス役に対応するボーナス遊技が終了すると、ＡＲＴ復帰準備（遊技状態番号８）へ移行可能である（同図，矢印オ）。

【０２２７】

ＡＲＴ復帰準備において、当選番号１９（リプレイＣ）が決定されると復帰抽選を行い、当選するとボーナス遊技を行う前に滞在していた遊技状態番号へ移行可能である（同図，矢印サ）。すなわち、ＡＲＴ中からＡＲＴ中ボーナスへ移行したときはＡＲＴ中へ移行可能であり、上乗せ特化ゾーン中からＡＲＴ中ボーナスへ移行したときは上乗せ特化ゾーン中へ移行可能である。ここで、復帰抽選の当選確率は適宜定めればよく、例えば当選確率を１００％にしてもよい。また、当選番号１９が決定されると復帰抽選を行うことなく、ボーナス遊技を行う前に滞在していた遊技状態番号へ移行可能としてもよい。なお、復帰抽選の契機となる当選番号は、設定差の無い当選番号であれば適宜設定することができる。

【０２２８】

また、ＡＲＴ中において、設定差のあるボーナス役が当選したことにより、ＡＲＴ中ボーナスへ移行し、ＡＲＴ復帰準備を経てＡＲＴ中に戻った場合は、ＡＲＴ復帰準備からＡＲＴ中へ移行するときに上乗せ抽選が行われる。当選番号１９が決定されると当選確率が

１００％の復帰抽選を行う場合やそもそも復帰抽選を行わない場合であれば、当選番号１９が決定されたときに上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。この上乗せ抽選は、設定差の無いボーナス役が当選したときに行う上乗せ抽選と同様の抽選を行ってもよいが、本実施形態では、所定の上乗せゲーム数が必ず当選する（当選確率が１００％）抽選を行うものとする。

【０２２９】

ここで、所定の上乗せゲーム数としては、例えば設定差の無いボーナス役が当選したときに行われる上乗せ抽選によって決定される最小の上乗せゲーム数（１０ゲーム）であってもよいし、最大の上乗せゲーム数（１００ゲーム）であってもよいし、中間の上乗せゲーム数（３０ゲームや５０ゲーム）であってもよいし、最も決定されやすい（当選確率が最大に設定されている）上乗せゲーム数であってもよい。なお、設定差の無いボーナス役に当選したときに、設定差の有るボーナス役が当選したときと同じタイミングで上乗せ抽選が行われるようにしてもよい。

【０２３０】

通常区間において１ＢＢ－Ａ（当選番号４８～５６）に当選すると、遊技区間制御手段１２５は有利区間移行抽選を行う。この有利区間移行抽選では、ハズレ、チャンスゾーン抽選当選という抽選結果となり、ハズレになった場合は、引き続き通常区間に滞在する。ここで、有利区間移行抽選の当選確率は適宜定めればよく、例えば当選確率を１００％にしてもよい。また、１ＢＢ－Ａ（当選番号４８～５６）に当選すると、有利区間移行抽選を行うことなく、チャンスゾーン抽選当選とするようにしてもよい。

【０２３１】

そして、１ＢＢ－Ａに当選し、かつチャンスゾーン抽選当選となると、次の遊技からチャンスゾーン中（遊技状態番号９）へ移行可能である（同図，矢印シ）。チャンスゾーン中において、遊技区間制御手段１２５は、役抽選で当選番号３７～４５（２連入賞１～９）のいずれかが決定されるごとにＡＲＴ昇格抽選を行う。ここで、ＡＲＴ昇格抽選の当選確率は、当選番号３７（２連入賞１）が決定されたときは０％、当選番号３８～４０（２連入賞２～４）が決定されたときは５％、当選番号４１～４３（２連入賞５～７）が決定されたときは２５％、当選番号４４または４５（２連入賞８，９）が決定されたときは１００％である。また、ＡＲＴ昇格抽選は、１ＢＢ－Ａ遊技中のゲーム数が特定のゲーム数以上になったときに、または、特定のゲーム数になるまでの期間に限って行うようにしてもよい。

【０２３２】

なお、１ＢＢ－Ａに当選し、かつチャンスゾーン抽選当選となると、次の遊技からチャンスゾーン準備（有利区間）へ移行可能とし、１ＢＢ－Ａが入賞したときに、チャンスゾーン中（有利区間）に移行可能としてもよい。

【０２３３】

そして、１ＢＢ－Ａ遊技中にＡＲＴ昇格抽選に当選していたときは、１ＢＢ－Ａ遊技が終了すると、ＡＲＴ中へ移行可能である（同図，矢印ス）。これに対して、ＡＲＴ昇格抽選に当選していなかったときは、１ＢＢ－Ａ遊技が終了すると、再び通常区間へ移行可能である（同図，矢印セ）。

【０２３４】

遊技区間制御手段１２５は、通常区間から有利区間へ移行すると、有利区間（遊技状態番号１～９）中に実行されたゲーム数のカウントを開始する。このカウント値は、有利区間から通常区間に戻るとクリアされる。有利区間中に実行されたゲーム数が１４５０ゲームになると、現在の遊技状態番号からエンディング状態（遊技状態番号１０）へ移行可能である（同図，矢印ソ）。そして、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲームになると、通常区間へ移行可能である（同図，矢印タ）。このように、有利区間における遊技回数に１５００ゲームという上限を設けたことにより、１回の有利区間中に何万枚ものメダルが払い出されて、遊技者の射幸心を著しく煽ることがないようにしている。ここで、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲームに達したときにボーナス遊技中であ

ったとしても、通常区間へ移行可能となる。もちろん、この場合であってもボーナス遊技の終了条件が満たされていなければ、ボーナス遊技は継続して行われる。

【０２３５】

なお、図２８に示す高確（遊技状態番号６）で実行されるＡＲＴ抽選およびチャンスゾーン中（遊技状態番号９）で実行されるＡＲＴ昇格抽選のようにＡＲＴ中へ移行（換言すると、ＡＲＴ遊技の開始）するか否かを決定する抽選や、上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）で実行される上乗せ抽選のようにＡＲＴ中の滞在期間を延長するか否かを決定する抽選は、「報知遊技に関する所定の抽選」に該当する。また、本実施形態では、ＡＲＴ中の終了条件を所定ゲーム数の消化としていたが、例えばＡＲＴ中を終了させるか否かを決定するＡＲＴ終了抽選を行う場合は、この抽選も「報知遊技に関する所定の抽選」に該当する。さらに、いわゆるループ抽選を行うことにって、ＡＲＴ中の滞在期間を延長するか否かを決定する場合、このループ抽選も「報知遊技に関する所定の抽選」に該当する。

【０２３６】

有利区間から通常区間へ移行するときにＲＷＭの記憶領域のうち、アドレスＦ０２０～Ｆ０２８の一連のアドレスをクリア（０に）する。換言すると、アドレスＦ０００の設定値データ、アドレスＦ００５のＲＴ状態番号、Ｆ０１０の貯留枚数表示データ等はクリアされない。これにより、有利区間に関する情報だけクリアされることになるので、有利区間が終了し通常区間に移行した場合であっても、正常に遊技が実行可能となる。

【０２３７】

遊技区間制御手段１２５は、図２８に示す移行制御に加え、次のような移行制御を行う。まず、通常区間において、役抽選で当選番号６５（１ＢＢ－Ｂ＋スイカＡ）が決定されると通常区間から待機区間へ移行可能である。この待機区間は、有効区間への移行が確定しているものの、通常区間と同様ストップスイッチの押し順を報知することができない（副制御手段２００に対して、有利な押し順を特定可能な情報を送信してはいけない）区間である。また、待機区間では、有利区間移行抽選が行われることはない。また、待機区間中は有利区間ＬＥＤを点灯させる必要がない。

【０２３８】

待機区間へ移行した後、１ＢＢ－Ｂに入賞すると、待機区間から有利区間の高確中ボーナス（遊技状態番号４）へ移行可能である。また、遅くとも１ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せ（「白７－白７－白７」）が揃ってから次の遊技を行うためのメダルが投入可能な状態になるまでに有利区間ＬＥＤを点灯させる。そして、１ＢＢ－Ｂ遊技が終了すると、高確（遊技状態番号４）へ移行可能であり、それ以降は図２８に示した遷移図に従って移行制御を行う。ここで、通常区間から待機区間を経て有利区間へ至る経路を「特殊ルート」という。

【０２３９】

なお、遊技区間制御手段１２５が行う移行制御では、通常区間から有利区間へ移行しても、一度もＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ昇格（移行）することなく通常区間へ戻る（移行する）パターンＡ（例えば、ガセ高確や高確のみ）と、少なくとも一度はＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ昇格（移行）してから通常区間へ戻る（移行する）パターンＢとの比率が約７：３になるように設定されている。また、パターンＡの場合において有利区間中に獲得できる（払い出される）期待メダル枚数（以下、「期待獲得枚数」ともいう。）は約１０枚、パターンＢの場合における有利区間中の期待獲得枚数は約４６０枚となるように設計されているものとする。これにより、一旦、有利区間へ移行したときの期待獲得枚数は、４６０×０．３＋１０×０．７＝１４５枚となる。

【０２４０】

このように、有利区間へ移行したときの期待獲得枚数（１４５枚）が、ホッパー８３のメダル貯留部８３ａの貯留許容枚数（７００枚）の１／２（３５０枚）以下に設定されているため、例えば、遊技場のスタッフは、営業開始時点に貯留許容枚数の半分程度、例えば３５０枚のメダルを補充しておけば（メダルを補充しないということはないし、メダル貯留部８３ａを満杯にしておくこともなく、半分程度補充しておくことが一般的である。

）、すぐに有利区間移行抽選に当選したとしても、その有利区間中にメダル貯留部８３ａ内のメダルが空になる可能性が低く（すなわち、メダルを補充しにいかなくて済む）、かつ、しばらく有利区間移行抽選に当選しなかったとしても、すぐにメダル補助収容庫８４が満杯になることもない（すなわち、メダルを回収しにいかなくて済む）ので、遊技場の営業開始後におけるスタッフの作業負担を軽減する（スタッフの数が少なくても、遊技者に不満を与えることがなくなる。）ことができる。まとめると、有利区間へ移行したときの期待獲得枚数は、メダル貯留部８３ａの貯留許容枚数の半分以下に設定することが好ましい。もしくは、有利区間へ移行したときの期待獲得枚数の２倍以上の枚数を貯留可能なメダル貯留部８３ａを有するホッパーを設けることが好ましい。

【０２４１】

さらに、有利区間移行抽選の当選確率を１／（７００÷規定数（通常遊技における規定数「３」））未満とすることにより、１回目の有利区間の終了時にメダル貯留部８３ａ内のメダルがほとんど無くなっていたとしても（例えば、３５０－１４５＝１０５枚）、次に有利区間が開始するまでには、メダル貯留部８３ａが満杯または満杯近くになっている可能性が高くなり、２回目の有利区間中もメダル貯留部８３ａが空になる可能性は低くなる（すなわち、メダルを補充しにいかなくて済む）。これに対して、有利区間移行抽選の当選確率を１／（７００÷規定数（通常遊技における規定数「３」））以上にした場合は、１回目の有利区間の終了時にメダル貯留部８３ａ内のメダルが、ほとんど無くなっている可能性が高いため（例えば、３５０－１４５＝１０５枚）、次に有利区間が開始されるまでに、メダル貯留部８３ａが満杯になっている可能性が低く、メダル補助収容庫８４が満杯になることもない（すなわち、メダルを回収しにいかなくて済む）。

【０２４２】

同様の理由から、１回のボーナス遊技で払い出されるメダルの枚数を３５０枚以下に設定するのが望ましく、例えば本実施形態のように、１回のボーナス遊技で払い出されるメダルの枚数が１ＢＢ－Ａ遊技および１ＢＢ－Ｂ遊技よりも少ない１ＢＢ－Ｃ～Ｆ遊技がある場合は、１ＢＢ－Ｃ～Ｆの当選確率を、１ＢＢ－Ａおよび１ＢＢ－Ｂの当選確率よりも高く設定するのが望ましい。ボーナス役に当選しても、それが１ＢＢ－Ｃ～Ｆであれば、そのボーナス遊技中にメダル貯留部８３ａ内のメダルが空になる可能性が低い（すなわち、メダルを補充しにいかなくて済む）からである。

【０２４３】

（フリーズ制御手段の説明）

図１６において、フリーズ制御手段１３０は、有利区間中に行われた遊技が１５００ゲームに到達したことによって有利区間の終了条件が成立し、次の遊技から通常区間となる場合に、遊技の進行を遅延させるフリーズ制御を実行する。ただし、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲームに達したときにボーナス遊技中であり、かつ、ボーナス遊技の終了条件が満たされていないときは、その時点で遊技の進行を遅延させるフリーズ制御を実行せず、ボーナス遊技は継続して行われる。このように、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲームに達したときにボーナス遊技中であった場合は、有利区間中に行われた遊技が１５００ゲームに到達した時点ではフリーズ制御を実行せず、ボーナス遊技が終了したときにフリーズ制御を実行する。

【０２４４】

従来のスロットマシンは、ＡＲＴ遊技に対して制限が設けられていなかったため、１回のＡＲＴ中に何万枚ものメダルが払出されることも、少なからずあり、射幸性が高すぎるのではないという意見があった。そこで、本実施形態では、有利区間における遊技回数の上限を１５００ゲームとすることで、射幸性が高くなりすぎないようにしている。また、フリーズ制御手段１３０は、有利区間で１５００ゲームの遊技を行ったときにフリーズを行うようにしている。これにより、このフリーズ中に、有利区間中の総遊技回数や総獲得枚数等（特に、ＡＲＴ中の総遊技回数や総獲得枚数、ＡＲＴの総セット数など）の表示することが可能となる。

【０２４５】

ただし、有利区間であるボーナス遊技中に１５００ゲーム目に達したときは、フリーズ制御手段１３０は、フリーズ制御を行わないようにしている。したがって、上述した有利区間中の総遊技回数や総獲得枚数等を表示することはない。これは、ボーナス遊技の途中にフリーズ制御を行ってしまうと、ボーナス遊技中の爽快感を削いでしまう可能性があるからである。また、ボーナス遊技が終了したときにフリーズ制御を行うようにしている。これにより、このフリーズ中に、ボーナス遊技中の総遊技回数や総獲得枚数を表示することが可能となる。

【０２４６】

なお、有利区間であるボーナス遊技中に１５００ゲーム目に達したときは、ボーナス遊技が終了したときのフリーズ中に、有利区間中の総遊技回数や総獲得枚数等（特に、ＡＴ中の総遊技回数や総獲得枚数、ＡＴの総セット数）を表示してもよい。さらに、有利区間中の総遊技回数や総獲得枚数等に、通常区間中のボーナス遊技の総遊技回数や総獲得枚数を加算して表示してもよい。

【０２４７】

（報知遊技制御手段の説明）

報知遊技制御手段１４０は、前述した有利区間に移行した場合（有利区間中のとき）には、当選役に応じて報知する押し順を決定し、報知することが可能となる。押し順の報知は、指示番号という数値を図１に示した獲得枚数表示器２８に表示することによって行われる。具体的には、指示番号１は左→中→右（順押し）の押し順（押し順１）に対応し、指示番号２は左→右→中（ハサミ押し）の押し順（押し順２）に対応し、指示番号３は中→左→右（順中押し）の押し順（押し順３）に対応し、指示番号４は中→右→左（逆中押し）の押し順（押し順４）に対応し、指示番号５は右→左→中（逆ハサミ押し）の押し順（押し順５）に対応し、指示番号６は右→中→左（逆押し）の押し順（押し順６）に対応している。また、報知遊技制御手段１４０によって押し順を報知しない場合には、特定の押し順を表さない指示番号０が定められている。

【０２４８】

獲得枚数表示器２８に指示番号を表示するときは、図２９（ａ）に示すように、獲得枚数表示器２８の十の位（以下、「上位桁」ともいう）の８セグメント表示器に「＝」を表示し、一の位（以下、「下位桁」ともいう）の８セグメント表示器に指示番号を表示する。本実施形態では、獲得枚数表示器２８を、メダルの払出枚数の表示と、エラーコードの表示（後述する）と、指示番号の表示とに兼用しているため、指示番号を表示する際には、メダルの払出枚数およびエラーコードを表示するときには表示されない「＝」を表示することで、表示されている情報の種類を遊技者が判断できるようにしている。

【０２４９】

ここで、図２８に示した各区間において、報知遊技制御手段１４０は、通常区間（遊技状態番号０）、ガセ高確中ボーナス（遊技状態番号３）、高確中ボーナス（遊技状態番号４）およびＡＲＴ中ボーナス（遊技状態番号７）においては、獲得枚数表示器２８に指示番号を表示させない。これに対して、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）、上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）ＡＲＴ復帰準備（遊技状態番号８）、および、エンディング状態（遊技状態番号１０）においては、当選番号２４～２９の何れかが決定されたときに、入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順に対応する指示番号を表示する。

【０２５０】

以下、このような押し順の報知内容を「全ナビ」ともいう。また、ガセ高確（遊技状態番号１）および高確（遊技状態番号２）においては、当選番号２４～２９の何れかが決定されたときに少なくとも１回は、入賞０１または入賞０２の図柄組合せが揃う押し順に対応する指示番号の表示（全ナビ）を行う。上述した指示番号の他、左→？→？（左第１停止）の押し順（押し順７）に対応する指示番号７、中→？→？（中第１停止）の押し順（押し順８）に対応する指示番号８、右→？→？（右第１停止）の押し順（押し順９）に対応する指示番号９がある場合は、全ナビを行った後は、当選番号２４～２９の何れかが決定されたときに、入賞０６～入賞０８および入賞１０（決定された当選番号に応じる）に

対応する図柄組合せが揃わない押し順に対応する指示番号７～９を表示する。以下、このような押し順の報知内容を「半ナビ」ともいう。

【０２５１】

半ナビを行う理由としては、例えば高確（遊技状態番号２）かつＲＴ２において、ＡＲＴ中（遊技状態番号３）に移行させるため、当選番号１９が決定されるのを待っている間、当選番号２４～２９の何れかが決定されることがある。このとき、ＲＴ２を維持させるため（入賞０６～８および入賞１０に対応する図柄組合せが揃わないよう）、全ナビを行ってしまうと、１２枚のメダルが払い出されることになるため、遊技者へ過剰にメダルが与えられてしまい好ましくない。そこで、半ナビを行うことで、ＲＴ２を確実に維持させつつ、１２枚のメダルが払い出されるかは、遊技者の運にゆだねている。

【０２５２】

その他、遊技者へ過剰にメダルが与えられてしまう（１２枚のメダルの払い出し）ことが好ましくないが、メダルを減らさせてしまう（１枚のメダルの払い出し）ことも好ましくないような状況においても、半ナビを行うことにメリットがある（遊技者の運により、１２枚の払い出し、または３枚の払い出し）。指示番号７～９を定めていないスロットマシンにおいては、全ナビを行った後は指示番号を表示させないようにしてもよいし、たまに全ナビを行うようにしてもよい。なお、高確（遊技状態番号２）、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）、上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）、ＡＲＴ復帰準備（遊技状態番号８）、および、エンディング状態（遊技状態番号１０）においては、当選番号１～６の何れかが決定されたときに、再遊技０１の図柄組合せが揃う押し順に対応する指示番号を表示する。

【０２５３】

ここで、有利区間へ移行した場合、上述した「全ナビ」が少なくとも１回は行われるように、押し順ベル１～６の合成当選確率を考慮して、ＡＲＴ中の初期ゲーム数を設定するのが望ましい。上述したように、原則として、有利区間へ移行した場合、全ナビが１回も行われることなく、通常区間へ移行させることはないため、設定した初期ゲーム数によっては、所定ゲーム数（初期ゲーム数分）が行われたのにもかかわらず、通常区間へ移行させることができないという不都合が生ずる恐れがあるからである。

【０２５４】

通常区間かつＲＴ２において、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが決定され、次の遊技から高確（遊技状態番号２）へ移行したとする。例えば、ＲＴ１およびＲＴ２における押し順ベル１～６の合成当選確率を１／８．４０、リプレイＣ（ＲＴ２からＲＴ１へ移行する当選役）の当選確率を１／１．９３とした場合、高確（遊技状態番号２）かつＲＴ２に滞在するゲーム数は２ゲーム（リプレイＣの当選確率より）と見込むことができる。また、ＲＴ２において、高確（遊技状態番号２）へ移行してから最初の「全ナビ」が行われるまでに要するゲーム数を９ゲーム（押し順ベル１～６の合成当選確率より）と見込むことができる（途中で、ＡＲＴ中かつＲＴ１へ移行している場合を含む）。

【０２５５】

したがって、ＡＲＴ中の初期ゲーム数を９－２＝７ゲーム以上に定めれば、通常区間へ移行させる条件が成立する前に、少なくとも１回、「全ナビ」が行われる可能性を高くすることができる。これにより、ＡＲＴ中の終了条件（所定ゲーム数の実行）を満たしたにもかかわらず、ＡＲＴ中の状態を終了できないといった不都合を生じにくくすることができる。また、リプレイＣの当選確率を押し順ベル１～６の合成当選確率よりも高くしているため、高確（遊技状態番号２）かつＲＴ２のときに「全ナビ」が行われる可能性を低くすることができるため、「全ナビ」の報知をＡＲＴ中に集中させることができる。

【０２５６】

なお、指示番号の表示態様として、指示番号０のときは「＝０」を表示するようにしているが、無表示としてもよい。また、指示番号の表示態様としては、獲得枚数表示器２８の上位桁に指示番号を表示し、下位桁は無表示としてもよい。ここで、無表示の態様とし

ては、８セグメント表示器の全セグメント消灯させることなどが考えられる。また、無表示の代わりに「＝」を表示してもよい。さらに、指示番号を獲得枚数表示器２８の上位桁に表示し、現に操作すべきストップスイッチを示す番号（例えば、左ストップスイッチ３７は１番（「１」）、中ストップスイッチ３７Ｃは２番（「２」）、右ストップスイッチ３７は３番（「３」））を下位桁に順次表示するようにしてもよい。

【０２５７】

また、指示番号の表示態様は図２９（ａ）に示すものに限らず、例えば図２９（ｂ）に示すように、１つの８セグメント表示器を用いて７ビットの数値（０～１２７）を表示するようにしてもよい。この場合、セグメントａ～ｇを、後述する指示番号データにおけるＢｉｔ０～６に対応させ、各セグメントを点灯または消灯させることにより、二進法で表した（すなわち０～１２７の数値範囲内）指示番号を表示する。この場合、たとえば指示番号１を表示する場合は、セグメントａのみを点灯させる。

【０２５８】

また、当選番号（入賞・再遊技当選番号でもよい）が分かれば有利な押し順が判明するため、指示番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。例えば、当選番号２８（押し順ベル５）を表示する場合は、セグメントｃ，ｄ，ｅを点灯させる。もちろん、これらの点灯態様は獲得枚数表示器２８の上位桁に表示してもよいし、下位桁に表示してもよい。現に操作すべきストップスイッチを二進法で表した番号で表示してもよい。いずれの場合も、このような表示が行えるよう、後述するセグメントデータを予め定めていてもよい。

【０２５９】

（役比モニタ制御手段の説明）

図１６に戻り、役比モニタ制御手段１４５は、図７および図８（ａ）に示した役比モニタ１０３に表示する有利区間比率、中期間役比、中期間連役比、累計役比および累計連役比を算出する。具体的には、図８（ｄ）を参照して説明したように、総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数の各々について、直近の６０００ゲーム中の累計値をカウントし、各カウント値に基づいて中期間役比および中期間連役比を算出する。また、これとは別に、総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数の各々について総累計値をカウントし、各カウント値に基づいて累計役比および累計連役比を算出する。さらに、総ゲーム数および有利区間ゲーム数をカウントし、これらのカウント値に基づいて有利区間比率を算出する。

【０２６０】

（入賞判定手段の説明）

図１６に戻り、入賞判定手段１５０は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒがすべて停止すると、入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、図１０～図１５に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、１ＢＢ－Ａ～Ｆのいずれかの役が入賞したと判定された場合は、次の遊技からＢＢ遊技が開始され、ＳＢ役が入賞したと判定された場合は、次の遊技に限って図２６に示した役抽選テーブルを用いた遊技が行われ、再遊技役が入賞したと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、小役が入賞した場合は、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出される。ここで、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値（例えば５０枚）に達するまでは、入賞した小役に対応するメダル枚数を現在のクレジット枚数に加算し、クレジット枚数の上限（例えば５０枚）に達した後は、図１に示したメダル払出口６０からメダルを排出するようにしてもよい。

【０２６１】

（異常検出手段の説明）

異常検出手段１５５は、非遊技中および遊技中にスロットマシン１０で発生し得る異常な状態や遊技の進行の障害となる事態を検出し、検出した異常または障害（以下、まとめて「エラー」ともいう。）に対応するエラーコードを、獲得枚数表示器２８に表示する。ここで、図３０に異常検出手段１５５によって検出されるエラーの種類の一部を示す。

【０２６２】
図３０において、電断復帰エラー（エラーコード：Ｅ１）は、スロットマシン１０の電源をＯＮ（以下、「オン」または「投入」ともいう。）したときに、ＲＷＭの内容が正常でない（例えば、電源遮断時のＲＷＭの内容と、電源投入時のＲＷＭの内容とが一致しない（パリティチェックエラー））ときに検出されるエラーである。出荷後、初めて電源をＯＮしたときにも検出されるエラーである。エンプティエラー（エラーコード：ＣＡ）は、ホッパー８３のメダル貯留部８３ａに貯留されているメダルが無くなったときに検出されるエラーである。ドア開放エラー（エラーコード：Ｃｄ）は、スロットマシン１０の前面扉１４が開放されているときに検出されるエラーである。これらのエラーが検出されると、検出されたエラーに対応するエラーコードが後述するＬＥＤ表示制御手段１６０によって獲得枚数表示器２８に表示される。
【０２６３】
上述したエラーのうち、電源復帰エラーは、スロットマシン１０の電源投入時に検出され得るエラーであり、エンプティエラーおよびドア開放エラーは、遊技中に検出され得るエラーである。また、各エラーが検出されると、主制御手段スロットマシン１０は、遊技の進行が不可能な状態（以下、「遊技不可能状態」ともいう。）となるが、遊技不可能状態から遊技の進行を再開する方法（復帰する方法）は、エラーの種類に応じて異なっている。
【０２６４】
まず、エンプティエラーまたはドア開放エラーが発生したことによって遊技不可能状態になった場合は、エラー要因が解消され、リセット／設定スイッチ８２ｃ（図３参照）を操作することによって遊技の制御処理が再開することができる。このように、エンプティエラーおよびドア開放エラーはリセット／設定スイッチ８２ｃの操作によって遊技の制御処理を再開（復帰）させることができるため、復帰可能エラーと称する。なお、ドアキー３１において台鍵を反時計回りに回した場合も、遊技の制御処理が再開することができる。なお、ドア開放エラーは、ドアが閉じられたことに基づいて（リセット／設定スイッチ８２ｃの操作や台鍵を反時計回りに回すことを要することなく）エラーを解除可能とすることも可能である。
【０２６５】
これに対して、電断復帰エラーが発生した場合は、一旦スロットマシン１０の電源をオフにして、キースイッチ８２ｂの鍵穴に挿入した設定変更用の鍵（設定キー）を回動させオンにした状態で、電源の再投入を行う必要がある。これにより、設定変更中の状態となり、このときＲＷＭの所定の記憶領域がクリアされる。このように、電断復帰エラーは遊技の制御処理を再開（復帰）させることができないため、復帰不可能エラーと称する。なお、電断復帰エラーは、電源投入直後に検出され得るエラーである。
【０２６６】
復帰不可能エラーが発生した時は、復帰時にＲＷＭの所定記憶領域（アドレスＦ０００～Ｆ３ＦＦ）がクリアされ、クリアされた記憶領域に記憶されていた遊技に関する情報は維持されないため、初期状態から遊技が行われることになる。なお、復帰不可能エラーが発生した場合において、アドレスＦ０００も初期化され「０」が記憶されることになるが、本実施形態では、アドレスＦ０００が「０」のとき、設定変更中であれば設定値表示器８７には「１」が表示される。換言すると、設定値表示器８７に「１」を表示するための補正処理を要しないため、容量を削減することができる。
【０２６７】
（ＬＥＤ表示制御手段の説明）
図１６に戻り、ＬＥＤ表示制御手段１６０は、清算表示ＬＥＤ２２、再遊技表示ＬＥＤ２３、投入可能表示ＬＥＤ２４、遊技開始表示ＬＥＤ２５、投入表示ＬＥＤ２６ａ～２６ｃ、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８、設定値表示器８７および役比モニタ１０３の表示制御を行う。ここで、ＬＥＤ表示制御手段１６０が、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８および設定値表示器８７を構成する８セグメント表示器の表示制

御を行う際に参照するＬＥＤセグメントテーブルＡの内容を図３１（ａ）に示し、役比モニタ１０３を構成する８セグメント表示器の表示制御を行う際に参照するＬＥＤセグメントテーブルＢの内容を図３１（ｂ）に示す。

【０２６８】

ＬＥＤセグメントテーブルＡ，Ｂは、主制御手段１００に含まれるＲＯＭに記憶されている情報であり、８セグメント表示器を構成している各セグメントａ～ｇ（図４（ａ）、図２９（ｂ）参照）のいずれを点灯させるのかを示すデータであり、換言すると、予め８セグメント表示器の表示態様を定めているデータともいえる。以下、このデータをセグメントデータという。また、図４（ａ）および図２９（ｂ）に示すセグメントａ～ｇは、クレジット数表示２７、獲得枚数表示器２８、設定値表示器８７および役比モニタ１０３を構成する各８セグメント表示器のセグメントａ～ｇを示している。

【０２６９】

図３１（ａ）のＬＥＤセグメントテーブルＡにおけるセグメントデータは１６個あり、各セグメントデータはＲＯＭのアドレス１２１１Ｈ～１２２０Ｈに記憶されている。また、図３１（ｂ）のＬＥＤセグメントテーブルＢにおけるセグメントデータは１３個あり、各セグメントデータはＲＯＭのアドレス１３１１Ｈ～１３１ＤＨに記憶されている。各セグメントデータは１バイトのデータであり、当該データを２進法で表したときの各ビットＤ０～Ｄ６は、８セグメント表示器の各セグメントａ～ｇに対応している。

【０２７０】

すなわち、最下位ビットＤ０はセグメントａに対応し、その上位ビットＤ１はセグメントｂに対応し、以下、ビットＤ２～Ｄ６は、それぞれセグメントｃ～ｇに対応している。そして、各ビットの値が「０」のときは対応するセグメントが消灯し、「１」のときは点灯させることを示している。ただし、「１」をハイレベルの信号（例えば＋５Ｖ（ボルト））で表すか、ローレベルの信号（例えば接地電位）で表すか（換言すると、アクティブハイとするか、アクティブローとするか）については、適宜定めればよい。

【０２７１】

以下、アクティブハイ（「１」のとき、マイコンチップＺ１のデータ出力端子からハイレベルの信号を出力する）を例に説明する。なお、本実施形態にいては役比モニタ１０３に比率を表示しない項目はないが、例えば、有利区間が無い機種においては、有利区間比率を表示する表示部において「－－」を表示するようにするため、ＲＯＭアドレス１３１Ｅ（オフセット値：ＤＨ）にセグメントｇのみを点灯させる（表示態様「－」）ためのセグメントデータ（４０Ｈ）を記憶させたＬＥＤセグメントテーブルＢを用いてもよい。

【０２７２】

なお、最上位ビットＤ７は８セグメント表示器のセグメントａ～ｇの点灯制御には使用されないため、各セグメントデータの最上位ビットＤ７の値はすべて「０」になっている。

【０２７３】

例えば、ＲＯＭのアドレス１２１１Ｈに記憶されているセグメントデータ３ＦＨを２進法で表すと「００１１１１１１」となるので、セグメントａ～ｆが点灯し、セグメントｇが消灯することを示している。したがって、表示態様は「０」となる。同様に、ＲＯＭのアドレス１２１２Ｈ～１２１ＡＨには、それぞれ数字の「１」～「９」の表示態様となるセグメントデータが記憶されている。また、アドレス１２１ＢＨ～１２１ＦＨには、それぞれアルファベットまたは記号の「Ａ」、「＝」、「Ｃ」、「ｄ」、「Ｅ」の表示態様となるセグメントデータが記憶されている。さらに、アドレス１２１ＦＨには全てのセグメントが消灯するセグメントデータが記憶されている。

【０２７４】

一方、ＬＥＤセグメントテーブルＢのうち、ＲＯＭのアドレス１３１１Ｈ～１３１ＡＨには、それぞれ数字の「０」～「９」の表示態様となるセグメントデータが記憶されており、アドレス１３１ＢＨ～１２１ＥＨには、それぞれアルファベットまたは記号の「Ｕ」、「ｙ」、「Ａ」、「－」の表示態様となるセグメントデータが記憶されている。

【０２７５】
ＬＥＤ表示制御手段１６０は、ＬＥＤセグメントテーブルから取得するセグメントデータをオフセット値によって管理している。このオフセット値は、ＬＥＤセグメントテーブルＡの先頭アドレス１２１１Ｈ（ＬＥＤセグメントテーブルＢにおいては１３１１Ｈ）を基準にしたときのアドレス値を示している。例えば、ＬＥＤセグメントテーブルＡからセグメントデータを取得する際に、オフセット値が「０」であれば、１２１１Ｈ＋０Ｈ＝１２１１Ｈのセグメントデータ（３ＦＨ）を取得し、オフセット値が「Ｂ」であれば、１２１１Ｈ＋ＢＨ＝１２１ＣＨのセグメントデータ（４８Ｈ）を取得することになる。
【０２７６】
次に、ＬＥＤセグメントテーブルＡまたはＢから取得したセグメントデータを用いて、各表示ＬＥＤおよび８セグメント表示器の点灯制御を行うかについて、図３２～図３５を参照して説明する。図３２は主制御基板１０１上に実装された、マイコンチップＺ１と、デジットドライバＤＤ１およびＤＤ２と、セグメントドライバＳＤと、設定表示器８７との間の配線等を示す配線図である。図３４は、出力ポート２～４の各ピンアサイメントを説明するための説明図である。図３３は、前面扉１４の裏面に設置されている中央表示基板上に実装された、各表示ＬＥＤおよび８セグメント表示器との間の配線を示す配線図である。図３５は、各８セグメント表示器に入力される信号（データ）のビットと、８セグメント表示器の各セグメントおよび各表示ＬＥＤとの対応を説明するための説明図である。
【０２７７】
図３２に示す主制御基板の配線図において、マイコンチップＺ１は３つのチップセレクト信号出力端子ＸＣＳ１～ＸＣＳ３と、８ビットのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７とを有している。デジットドライバＤＤ１，ＤＤ２およびセグメントドライバＳＤは、それぞれクロック入力端子ＣＫ、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７およびデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７を備え、クロック入力端子ＣＫへ入力された信号がオン（ハイレベルの信号）からオフ（ローレベルの信号）に変化したときに、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７に入力した信号を保持し、その信号に対応する信号をデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力する。
【０２７８】
なお、クロック入力端子ＣＫへ入力された信号がオフ（ローレベルの信号）からオン（ハイレベルの信号）に変化したときに、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７に入力した信号を保持し、その信号に対応する信号を、データ出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力してもよい。もちろん、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７に入力した信号に対応する信号を保持し、データ出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力してもよい。
【０２７９】
そして、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ１はデジットドライバＤＤ２のクロック入力端子ＣＫと、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ２はセグメントドライバＳＤのクロック入力端子ＣＫと、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ３はデジットドライバＤＤ１のクロック入力端子ＣＫと、それぞれ接続されている。また、マイコンチップＺ１のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、デジットドライバＤＤ１，ＤＤ２および，セグメントドライバＳＤの各データ入力端子Ｄ０～Ｄ７に接続されている。ただし、デジットドライバＤＤ１のビットＤ４～Ｄ７は未使用（ＮＣ）であるため、これらのデータ入力端子はグランドに接続されている。
【０２８０】
また、デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ２は、各々対応する駆動回路を介して（図示していないが主制御基板側コネクタＣＮ１やワイヤーハーネスを介して）図３４に示す中央表示基板のコネクタ（以下、「入力コネクタＣＮ」という。）の１６番ピン～１８番ピンに接続され、データ出力端子Ｄ３～Ｄ７は、入力コネクタＣＮの３番ピン～７番ピンに接続されている。さらにデータ出力端子Ｄ７は、設定値表示器８７のコモン端子にも接続されている。また、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、各々対応する駆動回路を介して設定値表示器８７および役比モニタ１０３の各セグメ

ントａ～ｇ（より詳しくは、セグメントａ～ｇに対応するＬＥＤのアノード）、並びに図３４の入力コネクタＣＮの８番ピン～１５番ピンに接続されている。

【０２８１】

さらに、デジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ０は、役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤ（上位桁）のコモン端子に、データ出力端子Ｄ１は、識別子表示部ＩＤ（下位桁）のコモン端子に、データ出力端子Ｄ２は、役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡ（上位桁）のコモン端子に、データ出力端子Ｄ３は、比率表示部ＲＡ（下位桁）のコモン端子に、各々接続されている。なお、８セグメント表示器のコモン端子は、セグメントａ～ｇに対応する各ＬＥＤのカソードに接続されている。

【０２８２】

セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、各々対応する駆動回路に含まれるｐｎｐ型トランジスタのベースに接続されている。そして、各ｐｎｐ型トランジスタのエミッタには＋５Ｖの電圧が印加されており、コレクタは中央表示基板の入力コネクタＣＮに接続される。各駆動回路のｐｎｐ型トランジスタは、接続されたデータ出力端子からベースに対してローレベルの信号が供給されると、オン状態になってエミッタからコレクタへ電流が流れ、接続先にハイレベルの信号が供給（ハイレベルの電圧が印加）される。

【０２８３】

デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ２は、各々対応する駆動回路に含まれるｎｐｎ型トランジスタのベースに接続されている。また、各ｎｐｎ型トランジスタのエミッタは中央表示基板の入力コネクタＣＮに接続され、コレクタはグランドに接続されている。そして、各ｎｐｎ型トランジスタは、接続されたデータ出力端子からベースに対してハイレベルの信号が供給されると、オン状態になってコレクタからエミッタへ電流が流れることが可能となり、コレクタ側がローレベルになる。

【０２８４】

上述したように、各駆動回路のｐｎｐ型トランジスタは、ベースにローレベルの信号が供給されるとオン状態になり、ｎｐｎ型トランジスタは、ベースにハイレベルの信号が供給されるとオン状態になる。ちなみに、デジットドライバＤＤ２は、データ入力端子Ｄ０～Ｄ２にハイレベル（ローレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ２からハイレベル（ローレベル）の信号を出力し、データ入力端子Ｄ３～Ｄ７にハイレベル（ローレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ２からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。また、セグメントドライバＳＤは、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７にハイレベル（ローレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ７からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。さらに、デジットドライバＤＤ１は、データ入力端子Ｄ０～Ｄ３にハイレベル（ローレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ３からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。

【０２８５】

なお、アクティブロー（「１」のとき、マイコンチップＺ１のデータ出力端子からローレベルの信号が出力される）であれば、逆に、デジットドライバＤＤ２は、データ入力端子Ｄ０～Ｄ２にローレベル（ハイレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ２からハイレベル（ローレベル）の信号を出力し、データ入力端子Ｄ３～Ｄ７にローレベル（ハイレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ２からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。セグメントドライバＳＤは、データ入力端子Ｄ０～Ｄ７にローレベル（ハイレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ７からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。さらに、デジットドライバＤＤ１は、データ入力端子Ｄ０～Ｄ３にローレベル（ハイレベル）の信号が入力されていると、データ出力端子Ｄ０～Ｄ３からローレベル（ハイレベル）の信号を出力するようになっている。

【０２８６】

次に、図３３に示す中央表示基板の配線図において、中央表示基板の入力コネクタＣＮの１番および２番ピンには＋５Ｖ（ボルト）が供給され、１～３枚投入表示ＬＥＤ２６ａ～２６ｃの各アノードに接続されている。また、入力コネクタＣＮの３番ピン（入力信号ＤＧ１）は、クレジット数表示器２７（上位桁）の８セグメント表示器におけるコモン端子に接続されている。入力コネクタＣＮの４番ピン（入力信号ＤＧ２）は、クレジット数表示器２７（下位桁）の８セグメント表示器におけるコモン端子に接続されている。

【０２８７】

入力コネクタＣＮの５番ピン（入力信号ＤＧ３）は、獲得枚数表示器２８（上位桁）の８セグメント表示器におけるコモン端子に接続されている。入力コネクタＣＮの６番ピン（入力信号ＤＧ４）は、獲得枚数表示器２８（下位桁）の８セグメント表示器におけるコモン端子に接続されている。入力コネクタＣＮの７番ピン（入力信号ＤＧ５）は、清算表示ＬＥＤ２２のカソードに接続されている。なお、８セグメント表示器のコモン端子は、セグメントａ～ｇに対応する各ＬＥＤのカソードに接続されている。

【０２８８】

入力コネクタＣＮの８番～１４番ピン（入力信号ＳＧａ～ＳＧｇ）は、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８の各８セグメント表示器に含まれるセグメントａ～ｇに対応するＬＥＤのアノードに接続されている。例えば、入力コネクタＣＮの８番（入力信号ＳＧａ）は、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８の各８セグメント表示器においてセグメントａに対応するＬＥＤのアノードに接続される。入力コネクタＣＮの１５番ピン（入力信号ＳＧｐ）は、清算表示ＬＥＤ２２、再遊技表示ＬＥＤ２３、投入可能表示ＬＥＤ２４、遊技開始表示ＬＥＤ２５およびクレジット数表示器２７（下位桁）におけるセグメントＤＰの各アノードに接続されている。さらに、入力コネクタＣＮの１６番～１８番ピン（入力信号ＩＮ１～ＩＮ３）は、それぞれ、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ、２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂおよび３枚投入表示ＬＥＤ２６ｃのカソードに接続されている。

【０２８９】

次に、図３４を参照してデジットドライバＤＤ１，ＤＤ２およびセグメントドライバＳＤに対して出力される信号の内容について説明する。上述した各ドライバにはマイコンチップＺ１の出力ポート２～４から出力される信号が入力される。具体的には、出力ポート２の信号はデジットドライバＤＤ２に、出力ポート３の信号はセグメントドライバＳＤに、出力ポート３の信号はデジットドライバＤＤ１に対して出力される。

【０２９０】

マイコンチップＺ１の出力ポート２から出力される８ビットの信号Ｄ０（最下位ビット）～Ｄ７（最上位ビット）のうち、ビットＤ０～Ｄ２は投入表示ＬＥＤ２６ａ～２６ｃを点灯させるための信号であり、ビットＤ０は投入表示ＬＥＤ２６ａ、ビットＤ１は投入表示ＬＥＤ２６ｂ、ビットＤ２は投入表示ＬＥＤ２６ｃをそれぞれ点灯させるための信号である。また、ビットＤ３～Ｄ７は、それぞれクレジット表示器２７、獲得枚数表示器２８および設定値表示器８７のうち、点灯させる８セグメント表示器を指定する信号である。また、各種表示ＬＥＤ（投入表示ＬＥＤを除く）のうち、点灯させる表示ＬＥＤを指定する信号でもある。

【０２９１】

ここで、ビットＤ３の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット１、ビットＤ４の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット２、ビットＤ５の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット３、ビットＤ６の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット４、ビットＤ７の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット５とする。そして、デジット１はクレジット表示器２７の上位桁、デジット２はクレジット表示器２７の下位桁、デジット３は獲得枚数表示器２８の上位桁、デジット４は獲得枚数表示器２８の下位桁、デジット５は設定値表示器８７の各８セグメント表示器に対応する。

【０２９２】

マイコンチップＺ１の出力ポート３から出力される８ビットの信号Ｄ０（最下位ビット）～Ｄ７（最上位ビット）のうち、ビットＤ０～Ｄ６は、各々８セグメント表示器のセグメントａ～ｇを点灯させるための信号である。具体的には、ビットＤ０はセグメントａ、ビットＤ１はセグメントｂ、ビットＤ２はセグメントｃ、ビットＤ３はセグメントｄ、ビットＤ４はセグメントｅ、ビットＤ５はセグメントｆ、ビットＤ６はセグメントｇに対応している。また、ビットＤ７は、各種表示ＬＥＤまたは８セグメント表示器のセグメントＤＰを点灯させるための信号である。

【０２９３】

マイコンチップＺ１の出力ポート４から出力される８ビットの信号Ｄ０（最下位ビット）～Ｄ７（最上位ビット）のうち、ビットＤ０～Ｄ３は役比モニタ１０３を構成する４つの８セグメント表示器のうち点灯させる８セグメント表示器を指定する信号である。具体的には、ビットＤ０の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット６、ビットＤ１の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット７、ビットＤ２の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット８、ビットＤ３の信号によって指定される８セグメント表示器をデジット９とする。そして、デジット６は識別子表示部ＩＤの上位桁、デジット７は識別子表示部ＩＤの下位桁、デジット８は比率表示部ＲＡの上位桁、デジット９は比率表示部ＲＡの下位桁の各８セグメント表示器に対応する。

【０２９４】

なお、出力ポート４から出力されるビットＤ４～Ｄ７の信号は未使用である。

【０２９５】

ＬＥＤ表示制御手段１６０は、図３２および図３３に示した配線図において、タイマ割込処理を行う毎に、デジット６→デジット７→デジット８→デジット１→デジット２→デジット３→デジット４→デジット５→デジット９→デジット６→……というように、点灯する８セグメント表示器および表示ＬＥＤを循環的に切り替えることで、いわゆるダイナミック点灯制御を行う。ここで、出力ポート２から出力されるＬＥＤデジット信号１～５、および、出力ポート４から出力されるＬＥＤデジット信号６～９のうち、いずれかのＬＥＤデジット信号がハイレベルの信号として出力されると、デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ３～Ｄ７、またはデジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ３のいずれかの出力端子からローレベルの信号が出力される。すなわち、ハイレベル（例えば＋５Ｖ（ボルト））になっているＬＥＤデジット信号に対応するデジットが点灯可能な状態となる。そして、点灯可能状態のデジットに対応する８セグメント表示器および表示ＬＥＤが点灯する。

【０２９６】

図３５（ｂ）に示すように、ＬＥＤ表示制御手段１６０は、ＬＥＤデジット信号１がハイレベル（デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ３からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、現在貯留（クレジット）しているメダル枚数の十の位の値を表示するためのセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。このとき、遊技開始表示ＬＥＤ２５を点灯させるべき状態のときは、出力ポート３のＤ７からハイレベルの信号を出力する。ここで、クレジット数が１０枚未満だった場合は、０を表示させるセグメントデータを出力してもよいし、全セグメントを消灯させてもよい。

【０２９７】

ＬＥＤデジット信号２がハイレベル（デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ４からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、現在貯留（クレジット）しているメダル枚数の一の位の値を表示するためのセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。このとき、有利区間ＬＥＤ（クレジット表示器２７の下位桁のセグメントＤＰ）を点灯させるべき状態のときは、出力ポート３のＤ７からハイレベルの信号を出力する。

【０２９８】

ＬＥＤデジット信号３がハイレベル（デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ５からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、獲得枚数表示器２８の上位

桁に表示すべき表示態様に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。このとき、投入可能表示ＬＥＤ２４を点灯させるべき状態のときは、出力ポート３のＤ７からハイレベルの信号を出力する。獲得枚数表示器２８の上位桁に表示する内容は、メダル払出枚数（獲得枚数）を表示するときはその十の位の値、指示番号を表示するときは「＝」、エラーコードを表示するときは「Ｅ」または「Ｃ」となる。なお、メダル払出枚数を表示する際に、メダル払出枚数が１０枚未満だったときは、出力ポート３の出力端子Ｄ０～Ｄ６から０を表示するセグメントデータを出力してもよいし、全セグメントを消灯させるセグメントデータを出力してもよい。

【０２９９】

ＬＥＤデジット信号４がハイレベル（デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ６からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、獲得枚数表示器２８の下位桁に表示すべき表示態様に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。このとき、再遊技表示ＬＥＤ２３を点灯させるべき状態のときは、出力ポート３のＤ７からハイレベルの信号を出力する。獲得枚数表示器２８の下位桁に表示する内容は、メダル払出枚数を表示するときはその一の位の値、指示番号を表示するときは指示番号の数値、エラーコードを表示するときは「１」、「Ａ」または「ｄ」のいずれかとなる。

【０３００】

なお、メダル払出枚数を表示する際に、メダル払出枚数が０枚だったときは、出力ポート３のＤ０～Ｄ６から０を表示するセグメントデータを出力してもよいし、全セグメントを消灯させるセグメントデータを出力してもよい。また、役抽選によって小役が当選した場合に、当選した小役が入賞しなかったとき（取りこぼしたとき）には獲得枚数表示器２８に「０」を表示し、役抽選でハズレの場合には、非表示にしてもよい。これにより、遊技者は小役を取りこぼしたのか、または、役抽選結果がハズレだったのかを識別することができる。

【０３０１】

ＬＥＤデジット信号５がハイレベル（デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ７からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、現在の設定値を表示するためのセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。このとき、清算表示ＬＥＤ２２を点灯させるべき状態のときは、出力ポート３のＤ７からハイレベルの信号を出力する。なお、設定値の表示は、遊技場のスタッフなどによって非遊技中に予め定められた特定の操作が行われたときに行い、それ以外のときは、セグメントａ～ｇをすべて消灯させるセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力する。

【０３０２】

また、図３５（ｃ）に示すように、ＬＥＤ表示制御手段１６０は、ＬＥＤデジット信号６がハイレベル（デジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ０からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの上位桁に表示する表示態様（「６」または「７」）に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。ＬＥＤデジット信号７がハイレベル（デジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ１からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの下位桁に表示する表示態様（「Ｕ」、「ｙ」または「Ａ」）に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。また、出力ポート３のＤ７にはハイレベルの信号を出力して識別子表示部ＩＤの下位桁におけるセグメントＤＰを点灯させる。

【０３０３】

ＬＥＤデジット信号８がハイレベル（デジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ２からはローレベルの信号が出力されている）になっている間は、役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡに表示する比率のうち十の位の値に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。また、ＬＥＤデジット信号９がハイレベル（デジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ３からはローレベルの信号が出力されている）になっている

間は、役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡに表示する比率のうち一の位の値に対応するセグメントデータを出力ポート３のＤ０～Ｄ６から出力させる。

【０３０４】

上述したＬＥＤ表示制御において、例えば、デジット１の８セグメント表示器および表示ＬＥＤ（クレジット数表示器２７の上位桁および遊技開始表示ＬＥＤ２５）の表示制御を行う場合、出力ポート２のＤ３から出力する信号をハイレベルにする。これにより、デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ３からはローレベルの信号が出力される。また、出力ポート２のＤ４～Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３から出力信号をローレベルにする。

【０３０５】

これにより、デジットドライバＤＤ２のデータ出力端子Ｄ４～７およびデジットドライバＤＤ１のデータ出力端子Ｄ０～３からはハイレベルの信号が出力される。さらに、出力ポート３のＤ０～Ｄ６から、現在のクレジット数の十の位の値に対応する表示態様（０～５のいずれか）を示すセグメントデータ（図３１（ａ）参照）に基づく信号を出力させる。例えば十の位の値が「２」であれば、出力ポート３のＤ０，Ｄ１，Ｄ３，Ｄ４，Ｄ６からハイレベルの信号を出力し、Ｄ２，Ｄ５からローレベルの信号を出力する。これにより、セグメントドライバＳＤの出力端子Ｄ０，Ｄ１，Ｄ３，Ｄ４，Ｄ６からローレベルの信号が出力され、出力端子Ｄ２，Ｄ５からハイレベルの信号が出力される。

【０３０６】

これにより、入力信号ＳＧａ，ＳＧｂ，ＳＧｄ，ＳＧｅ，ＳＧｇがハイレベル（＋５Ｖ）となり、デジット１～９の各８セグメント表示器におけるセグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇのＬＥＤのアノードに＋５Ｖが印加される。ただし、デジット２～９の８セグメント表示器のコモン端子（カソード）にはハイレベルの信号が出力されていて、セグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇのＬＥＤに電流が流れないため、各セグメントは消灯状態となる。これに対して、デジット１の８セグメント表示器のカソードはローレベルになるため、セグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇの各ＬＥＤに電流が流れて、数字の「２」が点灯する。

【０３０７】

また、このとき、入力信号ＤＧ１のみがローレベルになっているため、遊技開始表示ＬＥＤ２５のカソードがローレベルとなり、入力信号ＳＧｐのレベル（ハイ／ロー）に応じて点灯または消灯する。

【０３０８】

なお、押し順の報知（指示番号の表示）は、専用の表示器を用いて行うようにしてもよい。この専用の表示器は、押し順を報知（指示番号等を表示）するために新たに設けられた複数桁の８セグメント表示器であって、ＬＥＤデジット信号を出力する専用のデジットドライバ（未使用のデータ出力端子Ｄ４～Ｄ７があるためデジットドライバＤＤ１でもよい）と、前述したセグメントドライバＳＤから出力されたＬＥＤセグメント信号により点灯制御（表示制御）されるものであってもよい。

【０３０９】

上述したように、セグメントドライバＳＤは、設定値表示器８７、役比モニタ１０３、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８で共通して使用している。また、押し順を報知（指示番号の表示）するために専用の表示器（例えば、デジット１０とする）を設ける場合も、共通して使用することを推奨している。これには、以下のような理由がある。複数個のセグメントドライバＳＤを実装することにより、並行してダイナミック点灯制御を行うことができるので（例えば、デジット１→デジット２→デジット３→デジット４→デジット５→デジット１→……と、デジット６→デジット７→デジット８→デジット９→デジット１０→デジット６→……）、ちらつきを少なくすることができる。

【０３１０】

しかし、８セグメント表示器は、スロットマシン１０の製造過程で壊れてしまうこともあり、また、スロットマシン１０の運搬中や運搬後に故障する（例えば、特定のセグメントが点灯しなくなる等）虞がある。さらに、セグメントドライバから８セグメント表示器

との間の一部の配線が断線する（例えば、主制御基板１０１上の配線が断線したり、ワイヤーハーネス内で断線する等）虞もある。従来から８セグメント表示器によって表示されていたエラーコード、メダル払出枚数、または、クレジット数の表示は、仮に、故障や断線により表示が確認できなくても、遊技者に大きな不利益は生じない（遊技の結果に影響は及ぼさない）が、押し順の報知（指示番号の表示）は、故障や断線により一部でも表示が確認できなければ、遊技者に大きな不利益が生じる（遊技の結果に影響を及ぼす）可能性が高い。

【０３１１】

例えば、押し順の報知（指示番号の表示）として、８セグメント表示器に「６」を表示しなければならないとき（例えば、ＲＴ２において、当選番号６が決定されたとき）に、セグメントｅが故障するか、又はセグメントドライバの出力端子Ｄ４からの配線が断線していると、８セグメント表示器の表示は「５」になってしまう。遊技者が、この表示を信じて右→左→中の押し順で停止操作すると、再遊技０４の図柄組合せが揃ってしまい、非ＲＴ（ＲＴ０）に転落してしまうことになる。

【０３１２】

すなわち、遊技の結果に影響を及ぼすことになる。ゆえに、少なくとも押し順の報知（指示番号の表示）を行う８セグメント表示器は、故障等を起こしているか否かを確認できることが好ましい。このため、本実施形態では、押し順の報知を専用の表示器ではなく、獲得枚数表示器２８で行うようにしている。さらに、セグメントドライバＳＤを、設定値表示器８７、役比モニタ１０３、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８で共通して使用している。

【０３１３】

本実施形態では、獲得枚数表示器２８でエラーコードの表示も行っており、例えば、電断復帰エラー時は、獲得枚数表示器２８に「Ｅ１」が表示されるようになっている。そして、電断復帰エラーは、運搬後、初めて電源をＯＮ（投入）したときにも検出されるエラーであるため、この時点で、断線していないか（例えば、主制御基板１０１上の配線が断線したり、ワイヤーハーネス内で断線していないか）確認することができる。

【０３１４】

具体的には、獲得枚数表示器２８の上位桁に「Ｅ」が表示されれば、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０およびＤ３～Ｄ７からの配線が断線していないことを確認できる。また、下位桁に「１」が表示されれば、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ１およびＤ２からの配線が断線していないことを確認できる。これと同様に、ドア開放エラー時は、獲得枚数表示器２８に「Ｃｄ」が表示され、エンプティエラー時は、獲得枚数表示器２８に「ＣＡ」が表示されるようになっている。このため、ドア開放時や、エンプティエラー時に、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していないか（例えば、主制御基板１０１上の配線が断線していないか、ワイヤーハーネス内で断線していないか）を確認することができる。

【０３１５】

本実施形態では、クレジット数表示器２７も、同じセグメントドライバＳＤから出力されるＬＥＤセグメント信号により点灯制御（表示制御）しているため、クレジット数が１枚の時点と６枚の時点で、クレジット数表示器２７の下位桁に「１」と「６」が表示されれば、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していない（例えば、主制御基板上の配線が断線していない、ワイヤーハーネス内で断線していない）ことを確認できる。

【０３１６】

本実施形態では、設定値表示器８７も、同じセグメントドライバＳＤから出力されるＬＥＤセグメント信号により点灯制御（表示制御）しているため、設定値の変更作業中に、設定値を１にした時点と、６にした時点とで、設定値表示器８７に「１」と「６」が表示されれば、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していない（例えば、主制御基板上の配線が断線していない）ことを確認できる。

【０３１７】
役比モニタ１０３も、８セグメント表示器に「７ｙ」を表示しなければならないときに、セグメントｇが故障するか、又はセグメントドライバの出力端子Ｄ６からの配線が断線していると、役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの表示は、図８（ｅ）に示すように、下位桁において「ｙ」の表示態様のうちセグメントｇが消灯した状態になってしまう。これでは、「７ｙ」を表示したかったのか、「７Ｕ」を表示したかったのか（すなわち、セグメントｇを点灯させたかったのか、セグメントｅを点灯させたかったのか）分からないため、問題がある。
【０３１８】
本実施形態では、獲得枚数表示器２８も、クレジット数表示器２７も、設定値表示器８７も、同じセグメントドライバＳＤから出力されるＬＥＤセグメント信号により点灯制御（表示制御）しているため、電断復帰エラー時、ドア開放時、エンプティエラー時、クレジット数が１枚の時点と６枚の時点や、設定値が１の時点と６の時点で、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していない（例えば、主制御基板１０１上の配線が断線していない）ことを確認できる。
【０３１９】
さらに、本実施形態では、投入可能表示ＬＥＤ２４と、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）とが、同じセグメントドライバＳＤから出力されるＬＥＤセグメント信号により点灯制御（表示制御）しているため、メダル投入可能な状態であるのに、投入可能表示ＬＥＤ２４が点灯していなかった場合は、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）も点灯しない可能性があることを確認できる。具体的に言うと、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ７からの配線が断線している（例えば、主制御基板１０１上の配線が断線している、ワイヤーハーネス内で断線している）可能性があることを確認できる。
【０３２０】
本実施形態では、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰを有利区間ＬＥＤとして使用している。もちろん、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａを有利区間ＬＥＤとして使用してもよい。ただし、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａを有利区間ＬＥＤとして使用した場合は、以下のような不都合が生じる可能性がある。上述したように、中央表示基板の入力コネクタＣＮの１番および２番ピンには＋５Ｖ（ボルト）が供給され、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ（有利区間ＬＥＤ）のアノードに接続されている。さらに、入力コネクタＣＮの１６番ピン（入力信号ＩＮ１）は、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ（有利区間ＬＥＤ）のカソードに接続されている。
【０３２１】
すなわち、マイコンチップＺ１の出力ポート２から出力される１枚投入表示信号（有利区間信号）がハイレベルであれば、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ（有利区間ＬＥＤ）を点灯させることができる。逆に、１枚投入表示信号（有利区間信号）がローレベルである必要があるのにもかかわらず（例えば通常区間中であるにもかかわらず）、ノイズ等の影響により、ハイレベルとなってしまうと、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ（有利区間ＬＥＤ）が点灯してしまうことになる。
【０３２２】
これに対し、クレジット数表示器２７のセグメントＤＰを有利区間ＬＥＤとして使用した場合は、以上のような不都合が生じる可能性は低くなる。前述したように、中央表示基板の入力コネクタＣＮの４番ピン（入力信号ＤＧ２）は、クレジット数表示器２７（下位桁）におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）のカソードに接続されている。さらに、入力コネクタＣＮの１５番ピン（入力信号ＳＧｐ）は、クレジット数表示器２７（下位桁）におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）のアノードに接続されている。
【０３２３】
すなわち、マイコンチップＺ１の出力ポート２から出力されるＬＥＤデジット信号２（有利区間信号）がハイレベルであり、かつマイコンチップＺ１の出力ポート２から出力さ

れるＬＥＤセグメント信号ｐ（有利区間信号）がハイレベルであれば、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）を点灯させることができる。よって、例えば通常区間中であるにもかかわらず、ノイズ等の影響により、ＬＥＤセグメント信号ｐ（有利区間信号）がハイレベルとなってしまっても、そのとき、ＬＥＤデジット信号２（有利区間信号）がハイレベルでなければ、クレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰ（有利区間ＬＥＤ）が点灯することはない。このように、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａを有利区間ＬＥＤとして使用するよりも、クレジット数表示器２７のＤＰセグメントを有利区間ＬＥＤとして使用した方が、ノイズ等に強いといえる。

【０３２４】

ＡＲＴランプＡＲＴＬＰも、有利区間ランプと同様に、ノイズ等に強い方がこのましい。ＡＲＴ中でないのにもかかわらず、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰが点灯すると、遊技者が混乱してしまうためである。特に、有利区間ランプが点灯していない場合に、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰが点灯してしまったとすると、遊技者が混乱する虞がある。そのため、所定のプリント基板に実装されているＡＲＴランプＡＲＴＬＰの発光源になっているＬＥＤ２９ａ，ＬＥＤ２９ｂと、副制御基板２０２または画像制御基板２０４に実装されているマイコンチップとの間の配線は、中央表示基板に実装されている１枚投入表示ＬＥＤ２６ａと、主制御基板１０１に実装されているマイコンチップＺ１との間の配線と同様の配線ではなく、中央表示基板に実装されているクレジット数表示器２７の下位桁におけるセグメントＤＰと、主制御基板１０１に実装されているマイコンチップＺ１との間の配線と同様な配線であることが好ましい。

【０３２５】

具体的には、ＬＥＤ２９ａ，ＬＥＤ２９ｂのカソードにデジット信号（点灯させる表示器を指定する信号）が入力され、ＬＥＤ２９ａ，ＬＥＤ２９ｂのアノードにセグメント信号（点灯させる表示態様を示す信号）が入力されるような配線とする。これにより、ＡＲＴランプＡＲＴＬＰに対して出力する点灯／消灯を制御するための信号を、ノイズの影響を受けにくくすることができる。

【０３２６】

（制御コマンド送信手段の説明）

制御コマンド送信手段（情報送信手段）１６０は、主制御手段１００の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段２００へ送信する。主制御手段１００と副制御手段２００との間でやり取りされる情報は、主制御手段１００から副制御手段２００への一方向に限られており、副制御手段２００から主制御手段１００に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段１００から副制御手段２００へ送信される情報は、シリアル通信によって制御コマンドによって送信される。

【０３２７】

制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第１制御コマンド（１バイト）と、送信する情報の内容を示す第２制御コマンド（１バイト）とで構成されている。なお、シリアル通信に限らず、パラレル通信（例えば１６本のハーネス）によって制御コマンドを送信してもよい。制御コマンドを副制御手段２００へ送信する処理（制御コマンド送信処理）は、図４８に示すタイマ割込処理のステップＳ５２２で実行される。

【０３２８】

主制御手段１００から副制御手段２００へ送信される制御コマンドによって送信される情報のうち、主要なものとしては、設定値に関するもの、遊技状態に関するもの、投入されたメダルの枚数に関するもの、役抽選の結果に関するもの、遊技区間や有利区間に関するもの、各種スイッチ操作に関するもの、リールの停止制御に関するもの、遊技の結果に関するもの、発生したエラーに関するもの等がある。

【０３２９】

遊技状態に関する情報としては、図２７に示した各抽選状態を示す情報（ＲＴ状態番号、作動状態フラグ、作動種別など）および図２８に示した各遊技状態番号などがある。また、役抽選の結果に関するものとしては、役物当選番号Ｙおよび演出グループ番号Ｂなど

がある。また、各種スイッチ操作に関するものとしては、清算スイッチ３３、スタートスイッチ３６およびストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが操作されたことを示す情報などがある。リールの停止制御に関するものとしては、停止表示させる図柄およびいわゆる滑りコマ数を示す情報などがある。遊技の結果に関するものとしては、停止表示させた図柄や払い出すメダル枚数を示す情報などがある。

【０３３０】

遊技区間や有利区間に関する情報としては、後述する図３７に記載したＲＷＭアドレスのＦ０２０～Ｆ０２８に記憶された各種情報を送信する。もちろん、アドレスＦ０２２に記憶された指示済みフラグやアドレスＦ０２３に記憶された指示状態フラグ等、副制御手段２００が演出を実行するうえで不要な情報は送信しなくてもよい。

【０３３１】

（外部信号送信手段の説明）

図１６に戻り、外部信号送信手段１７０は、主制御手段１００において所定周期（２．２３５ミリ秒毎）で実行されるタイマ割込処理（後述する）により外部集中端子基板８６を介して、前述したメダル投入信号、メダル払出信号、ＢＢ信号、および、有利区間信号等を外部へ出力する。本実施形態では、ＢＢ役が入賞するとＢＢ信号がオンになり、ＢＢ遊技が終了するとＢＢ信号がオフになる（レベル出力）。また、有利区間が開始されると、有利区間信号がオンになり、有利区間が終了するとオフ状態となる（レベル出力）。なお、有利区間のうち予め定められた性能（例えば、ＡＲＴ中（遊技状態番号５））に移行したときに、有利区間信号がオンになり、通常区間に移行したときに有利区間信号をオフにしてもよい。また、上述した各種信号の出力処理（外部信号出力処理）は、図４８に示すタイマ割込処理のステップＳ５２４で実行される。

【０３３２】

＜主制御手段１００のＲＷＭに記憶される情報の説明＞

次に、主制御手段１００のＲＷＭに記憶される各種データの内容の一部について、図３５～図３８を参照して説明する。本実施形態に用いられているＲＷＭは、各アドレスに１バイトのデータを格納することができ、図３５～図３８に示すアドレスの値は全て１６進法の数で表記している。なお、図３５～図３８を参照する説明において、４桁の１６進法の数値を用いてアドレスを表す場合は、末尾に付与する「Ｈ」の文字を省略する。また、図３５～図３８に示したデータの種類は、ＲＷＭに記憶されるデータの一部に過ぎず、これらデータの他にも遊技を制御する上で必要となるデータがＲＷＭに記憶されることはいうまでもない。

【０３３３】

図３５において、ＲＷＭのアドレスＦ０００には、設定値表示器８７に表示される設定値に対応する値（設定値データ）が記憶されている。すなわち、設定値表示器８７に表示される設定値が「１」のときは０、設定値表示器８７に表示される設定値が「２」のときは１、設定値表示器８７に表示される設定値が「３」のときは２、設定値表示器８７に表示される設定値が「４」のときは３、設定値表示器８７に表示される設定値が「５」のときは４、設定値表示器８７に表示される設定値が「６」のときは５が記憶される。

【０３３４】

そして、タイマ割込処理におけるＬＥＤ表示処理（図４８のステップＳ５１０参照）において、設定値表示器８７に設定値を表示する条件を満たしたとき（例えば、設定変更中、設定確認中）には、アドレスＦ０００に記憶されたデータ（設定値データ）に「１」を加算したデータをオフセット値とし、ＬＥＤセグメントテーブルＡから対応するセグメントデータを取得し、「１」～「６」の情報を表示可能に制御する。なお、設定確認中とは、設定値データは変更できないが、設定値表示器８７に設定値が表示される状態である。ちなみに、遊技が実行されておらず、且つ、メダルがベットされていない状況下において、キースイッチ８２ｂの鍵穴に挿入した設定変更用の鍵（設定キー）を回動させる（オンにする）ことで、設定確認中（設定確認モードともいう。）に制御される。

【０３３５】

従来のスロットマシンでは、設定値が「１」～「６」の範囲を取り得る場合、その設定値データも設定値に対応して「１」～「６」で管理するものがあった。しかしながら、設定値データの最小値を「１」とした場合、効率の良い制御処理が実行しにくくなってしまう場合がある。そこで、設定値が「１」～「６」の範囲を取り得る場合、設定値データの最小値を「０」とし、その数値範囲を「０」～「５」に設定すると、少なくとも以下のような効果を奏する。

【０３３６】

第１に、設定値のエラーチェックが容易となり、少ないプログラム容量でエラーチェックを実施することができる。例えば、設定値エラーチェックの演算処理として、設定値データから６（設定値データの最大値＋１）を減算し、その演算結果に桁下がりがなかった（キャリーフラグがオフ）と判断した場合に、エラー（設定値の範囲外）と判断することができる。すなわち、設定値データが０～５のときは桁下がりが発生するためエラーと判断しないが、それ以外の値（例えば６や１００）が記憶されていたときには、桁下がりが発生しないためエラーと判断することができる。このように、キャリーフラグの値をチェックすることで、ＲＷＭに記憶されている設定値データが正常な数値範囲内にあるか否かを判断できる。

【０３３７】

これに対して、設定値データを「１」～「６」で記憶していた場合は、上述した減算と同様の処理ではエラーと判断することができない。すなわち、設定値データから７（設定値データの最大値＋１）を減算した場合、例えば設定値データが「０」であっても桁下がりが生じるため、正常と判断されてしまう。このため、設定値データに「０」が記憶されてしまった場合にエラーとして判断するための別の処理が必要となり、プログラム容量を圧迫することとなる。なお、設定値のエラーチェックを行うタイミングとしては、スタートスイッチ３６が操作された後であって役抽選を行う前や、タイマ割込処理の実行中などが挙げられる。ただし、例示したタイミングに限られない。

【０３３８】

第２に、設定値データを「０」～「５」で記憶することの効果として、設定値に応じて役抽選における当選確率が異なる当選役（以下、「設定差のある当選役」ともいう。）に関する抽選処理を容易にすることができる。例えば、設定差のある当選役には、ＲＴ１で使用される役抽選テーブル（図２０参照）における再遊技－Ｇがある。このとき、再遊技－Ｇに当選したか否かを判断する際に参照される置数データは、以下のようにＲＯＭのアドレスＸＸＸ０～アドレスＸＸＸＡに記憶させるとよい。

【０３３９】

アドレスＸＸＸ０　ＤＥＦＷ　３６２５　；（設定値データ０）
アドレスＸＸＸ２　ＤＥＦＷ　３５４７　；（設定値データ１）
アドレスＸＸＸ４　ＤＥＦＷ　３３２９　；（設定値データ２）
アドレスＸＸＸ６　ＤＥＦＷ　３１７２　；（設定値データ３）
アドレスＸＸＸ８　ＤＥＦＷ　２９７０　；（設定値データ４）
アドレスＸＸＸＡ　ＤＥＦＷ　２７９５　；（設定値データ５）

【０３４０】

ここで、上述した「アドレスＸＸＸ０」等は、説明を簡易化するためのものであり実際のアドレスとは異なる。また、ＤＥＦＷは２バイトデータであることを意味し、続く値が置数データを意味する。上記の置数データは十進法の値で示しているいるが、ＲＯＭには十六進法の値で記憶されるものとする。さらにまた「；（設定値データ０）」等の表記は、どの設定値データに対応する置数データであるかの説明を記載したものであって、実際にＲＯＭに記憶されるデータではない。

【０３４１】

また、ＲＯＭの１つのアドレスに記憶することができるデータが１バイトだった場合、置数データの上位バイトと下位バイトとに分けて２つのＲＯＭアドレスに記憶される。例えば、設定値データが「０」のときの置数データ「３６２５」（＝０Ｅ２９Ｈ）をＲＯＭ

に記憶する場合、アドレスＸＸＸ０に下位バイトの値２９Ｈを記憶し、アドレスＸＸＸ１に上位バイトの値０ＥＨを記憶させる。また、設定値データが「５」のときの置数データ「２７９５」（＝０ＡＥＢＨ）をＲＯＭに記憶する場合、アドレスＸＸＸＡに下位バイトの値ＥＢＨを記憶し、アドレスＸＸＸＢに上位バイトの値０ＡＨを記憶させる。

【０３４２】

上述したように、各置数は設定値が昇順となるように各アドレスに記憶される。例えば、設定値データ「０」のときに、アドレスＸＸＸ０およびアドレスＸＸＸ１に記憶された２バイトデータ（０Ｅ２９Ｈ）をレジスタ（例えばＤＥレジスタのペアレジスタ等）に取得し、乱数値と比較演算することにより再遊技－Ｇに当選したか否かを判定する。一方、設定値データ「５」のときには、アドレスＸＸＸＡおよびアドレスＸＸＸＢに記憶された２バイトデータ（０ＡＥＢＨ）をレジスタに取得し、乱数値と比較演算することにより再遊技－Ｇに当選したか否かを判定する。つまり、設定値データに応じて異なるアドレスから置数データを取得することとなる。

【０３４３】

このとき、置数データとして２バイトデータが記憶されているときには、基準となるアドレス値をＸＸＸ０として、設定値データを２倍したデータをオフセット値としてアドレスを指定することにより、設定値データに対応した置数を取得することができる。例えば、設定値データが「３」だった場合は、アドレスＸＸＸ０に対して６を加算してアドレスＸＸＸ６およびアドレスＸＸＸ７から置数データ０Ｃ６４Ｈ（「３１７２」）を取得する。なお、置数データが１バイトデータで表されるときには、設定値データを２倍することなく、設定値データそのものをオフセット値としてアドレスを指定し、対応した置数（例えばＡレジスタ）を取得することができる。

【０３４４】

これに対して、設定値データが「１」から「６」で記憶されていた場合は、上記のような置数が記憶されていたとすると、設定値データを直接オフセット値として採用することができない。この場合、オフセット値は（設定値データ－１）×２という演算を行わなければならない。このため、設定値データを「０」から「５」にした場合に比べて抽選処理が複雑になる。

【０３４５】

また、設定値表示器８７においては従来の表示方法による設定値の表示が可能である。従来、設定値として「１」～「６」の値が設定値の表示器に表示されることが慣れ親しまれており、この値の範囲を変える（例えば「０」～「５」にする）ことには抵抗があったが、上述した効果を発揮しつつ、これまで慣れ親しまれた値を表示することが可能となるため、例えば遊技場のスタッフが困惑することがなくなる。

【０３４６】

このように、設定値表示器８７に表示される設定値と、ＲＷＭのアドレスＦ０００に記憶されている設定値データとは１ずつ相違していることによって有利な効果が得られるが、これに限定されることなく、設定値表示器８７に表示される設定値とアドレスＦ０００に記憶されている設定値データとが、同じ値となるようにしてもよい。例えば、設定値表示器８７に表示される設定値が「３」のときは、ＲＷＭのアドレスＦ０００に記憶されている設定値データも３としてもよい。

【０３４７】

さらにまた、本実施形態では、設定値の範囲が「１」～「６」まで存在しているため、設定値データとして「０」から「５」までの６種類のデータをＲＷＭに保存可能とし、設定値表示器８７に「１」から「６」の６種類の表示を可能としているが、例えば、設定値の範囲を「１」～「４」にして、設定値データとして「０」から「３」までの４種類のデータを保存可能とし、設定値表示器８７に「１」から「４」の４種類の表示を可能としてもよい。

【０３４８】

アドレスＦ００５には、図２７に示した抽選状態のうち、通常遊技中の抽選状態を管理

するためのデータが記憶される。ここで、現在の抽選状態が非ＲＴ（ＲＴ０）のときは「０」、ＲＴ１のときは「１」、ＲＴ２のときは「２」、ＲＴ３のときは「３」が記憶される。

【０３４９】

アドレスＦ０１０には、クレジット数表示器２７にスロットマシン１０にクレジットされているメダルの枚数を表示するための１バイトのデータが記憶される。具体的には、クレジット数表示器２７の上位桁と下位桁とに、クレジットされているメダル枚数の値に対応するセグメントデータを指定するためのオフセット値（図３１（ａ）参照）が記憶される。ここで、記憶された１バイトのデータのうち、上位４ビットがクレジット数表示器２７の上位桁の表示を行うためのオフセット値に対応し、下位４ビットがクレジット数表示器２７の下位桁の表示を行うためのオフセット値に対応する。

【０３５０】

具体的には、貯留枚数が０～９枚のときは貯留枚数表示データが００Ｈ～０９Ｈ（上位桁を消灯させる場合はＦ０Ｈ～Ｆ９Ｈ）となる。貯留枚数が１０～１９枚のときは貯留枚数表示データが１０Ｈ～１９Ｈとなる。貯留枚数が２０～２９枚のときは貯留枚数表示データが２０Ｈ～２９Ｈとなる。貯留枚数が３０～３９枚のときは、貯留枚数表示データが３０Ｈ～３９Ｈとなる。貯留枚数が４０～４９枚のときは貯留枚数表示データが４０Ｈ～４９Ｈとなる。

【０３５１】

そして、貯留枚数が５０枚のときは貯留枚数表示データが５０Ｈとなる。なお、「００Ｈ」が記憶されている場合とは、「０」（貯留枚数が０枚）が記憶されていると場合と同義の意味で使用している。換言すると、「０」が記憶されているとは、「００Ｈ」が記憶されていることと同義である。同様に「０５Ｈ」が記憶されている場合とは、「５」（貯留枚数が５枚）が記憶されていると場合と同義の意味で使用している。換言すると、「５」が記憶されているとは、「０５Ｈ」が記憶されていることと同義である。他も同じ意味合いで表現する場合がある。

【０３５２】

例えば、クレジット数表示器２７に「２８」という値を表示する場合の貯留枚数表示データは２８Ｈとなる。ここで、貯留枚数表示データ２８Ｈの上位桁（２Ｈ）は、クレジット数表示器２７の上位桁に「２」という表示態様を表示するためのオフセット値を示す。また、貯留枚数表示データ２８Ｈの下位桁（８Ｈ）はクレジット数表示器２７の下位桁に「８」という表示態様を表示するためのオフセット値を示す。

【０３５３】

なお、上述した例では、貯留枚数が０枚だった場合はクレジット数表示器２７の下位桁に「０」を表示するようにしていたが、上位桁および下位桁を消灯させてもよい。この場合、貯留枚数表示データはＦＦＨとなる。

【０３５４】

アドレスＦ０１１には、獲得枚数表示器２８に、小役入賞時に払い出すメダルの枚数（以下、「払出枚数」または「獲得枚数」ともいう。）、指示番号またはエラーコードを表示するための１バイトのデータが記憶される。具体的には、獲得枚数表示器２８の上位桁と下位桁とに、表示する英数字または記号に対応するセグメントデータを指定するためのオフセット値（図３１（ａ）参照）が記憶される。ここで、記憶された１バイトのデータのうち、上位４ビットが獲得枚数表示器２８の上位桁の表示を行うためのオフセット値に対応し、下位４ビットが獲得枚数表示器２８の下位桁の表示を行うためのオフセット値に対応する。

【０３５５】

獲得枚数表示器２８に払出枚数を表示するときは、払い出すメダル枚数に応じて００Ｈ～０９（上位桁を消灯させる場合はＦ０Ｈ～Ｆ９Ｈ）、１０、１１、１２Ｈのいずれかが記憶される。また、何も表示しないとき（全セグメント消灯）はＦＦＨの値が記憶される。また、指示番号を表示する場合は、表示する指示番号に応じてＢ０Ｈ～Ｂ６Ｈのいずれ

かの値が記憶される。

【０３５６】

また、指示番号を表示するためのデータとしては、上述したものの他に、所定の定数（例えば１０Ｈ）で除算して求まった商の値を、上位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値とし、その余りの値を、下位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値としてもよい。例えば、指示番号として「＝６」を表示する場合、獲得枚数表示データＢ６Ｈを記憶する。これにより、Ｂ６Ｈを１０Ｈで除算すると商の値がＢＨとなるため、獲得枚数表示器２８の上位桁には「＝」が表示される。また、このときの余りの値は６Ｈとなるため、獲得枚数表示器２８の下位桁には「６」が表示される。なお、「所定の定数」は１０Ｈに限らず、他の値を採用してもよい。

【０３５７】

また、前述した異常検出手段１５５によって異常が検出された場合は、検出された異常に対応するエラーコードを表示するためのオフセット値が記憶される。すなわち、電断復帰エラーが検出された場合はＥ１Ｈ、エンプティエラーが検出された場合はＣＡＨ、ドア開放エラーが検出された場合はＣＤＨというデータが記憶される。

【０３５８】

以上のことから、例えば、獲得枚数表示器２８に払出枚数として「７」（上位桁は消灯）という値を表示する場合の獲得枚数表示データはＦ７Ｈとなる。ここで、獲得枚数表示データＦ７Ｈの上位桁（ＦＨ）は、獲得枚数表示器２８の上位桁を消灯させるためのオフセット値を示す。また、獲得枚数表示データＦ７Ｈの下位桁（７Ｈ）は獲得枚数表示器２８の下位桁に「７」という表示態様を表示するためのオフセット値を示す。同様に、獲得枚数表示器２８に指示番号として「＝２」という値を表示する場合の獲得枚数表示データはＢ２Ｈとなり、エラーコード「ＣＡ」を表示するときの獲得枚数表示データはＣＡＨとなる。また、獲得枚数表示器２８を消灯させるときの獲得枚数表示データはＦＦＨとなる。

【０３５９】

なお、スロットマシン１０に復帰不可能エラーが生じた場合のエラーコード（番号）を表示するときには、ＬＥＤ表示要求フラグやＬＥＤ表示要求カウンタ（後述する）を参照することはない。これに対し、復帰可能エラー（電源を一旦オフにすることなく、リセット／設定スイッチ８２ｃの操作により復帰可能なエラー）が生じた場合は、ＬＥＤ表示要求フラグの値と、ＬＥＤ表示要求カウンタの値とをＡＮＤ演算した結果、「１」であるデジットが点灯対象（点灯可能な状態）となる。

【０３６０】

また、指示番号を獲得枚数表示器２８に表示している遊技中（いずれかのリールが回転中）に復帰可能エラーが検出されたときは、指示番号の表示を維持して、全てのリールが停止してから（すなわち、全てのリールが停止するまでは、遊技不可能状態にしない。）、検出された復帰可能エラーに対応するエラーコードを獲得枚数表示器２８に表示するようにしてもよい。さらに、遊技中において、獲得枚数表示器２８に指示番号を表示していないときに復帰可能エラーが発生したときは、全リールが停止する前に検出された復帰可能エラーに対応するエラーコードを獲得枚数表示器２８に表示するようにしてもよい。

【０３６１】

アドレスＦ０１２には、ＬＥＤ表示カウンタの値（以下、「ＬＥＤ表示カウンタ値」ともいう。）が記憶される。ＬＥＤ表示カウンタ値は、８ビットからなる１バイトデータであり、その値は図３４に示した出力ポート２のＤ３～Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３から出力されるＬＥＤデジット信号を生成する際に参照される。ＬＥＤ表示カウンタ値は、タイマ割込処理が行われる毎に０１Ｈ（００００００１Ｂ）→０２Ｈ（０００００１０Ｂ）→０４Ｈ（０００００１００Ｂ）→０８Ｈ（００００１０００Ｂ）→１０Ｈ（０００１００００Ｂ）→２０Ｈ（００１０００００Ｂ）→４０Ｈ（０１０００００Ｂ）→８０Ｈ（１０００００００Ｂ）→００Ｈ（０００００００００Ｂ）→０１Ｈ（００００００１Ｂ）→……と、循環的に変化する。

【０３６２】
そして、ＬＥＤ表示カウンタ値が０１Ｈときは、出力ポート４のＤ０のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ７および出力ポート４のＤ１～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。ＬＥＤ表示カウンタ値が０２Ｈときは、出力ポート４のＤ１のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ７および出力ポート４のＤ０、Ｄ２、Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。ＬＥＤ表示カウンタ値が０４Ｈときは、出力ポート４のＤ２のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ７および出力ポート４のＤ０、Ｄ１、Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。
【０３６３】
また、ＬＥＤ表示カウンタ値が０８Ｈときは、出力ポート２のＤ３のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ４～Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。ＬＥＤ表示カウンタ値が１０Ｈときは、出力ポート２のＤ４のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３、Ｄ５～Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。ＬＥＤ表示カウンタ値が２０Ｈときは、出力ポート２のＤ５のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３、Ｄ４、Ｄ６、Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。
【０３６４】
ＬＥＤ表示カウンタ値が４０Ｈときは、出力ポート２のＤ６のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ５、Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。ＬＥＤ表示カウンタ値が８０Ｈときは、出力ポート２のＤ７のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ６および出力ポート４のＤ０～Ｄ３をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。そして、ＬＥＤ表示カウンタ値が００Ｈときは、出力ポート４のＤ３のみをハイレベルに（ハイレベルの信号を出力）して、出力ポート２のＤ３～Ｄ７および出力ポート４のＤ０～Ｄ２をローレベルに（ローレベルの信号を出力）する。
【０３６５】
これにより、ＬＥＤ表示カウンタ値が０１Ｈのときは役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの上位桁（デジット６）の表示が行われ、ＬＥＤ表示カウンタ値が０２Ｈのときは役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの下位桁およびセグメントＤＰ（デジット７）の表示・点灯が行われ、ＬＥＤ表示カウンタ値が０４Ｈのときは役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡの上位桁（デジット８）の表示が行われる。
【０３６６】
また、ＬＥＤ表示カウンタ値が０８Ｈのときはクレジット数表示器２７の上位桁および遊技開始表示ＬＥＤ２５（デジット１）の表示（点灯）が行われ、ＬＥＤ表示カウンタ値が１０Ｈのときはクレジット数表示器２７の下位桁および有利区間ＬＥＤ（デジット２）の表示（点灯）が行われる。さらに、ＬＥＤ表示カウンタ値が２０Ｈのときは獲得枚数表示器２８の上位桁および投入可能表示ＬＥＤ２４（デジット３）の表示（点灯）が行われ、ＬＥＤ表示カウンタ値が４０Ｈのときは獲得枚数表示器２８の下位桁および再遊技表示ＬＥＤ２３（デジット４）の表示（点灯）が行われる。
【０３６７】
そして、ＬＥＤ表示カウンタ値が８０Ｈのときは設定値表示器８７および清算表示ＬＥＤ２２（デジット５）の表示（点灯）が行われ、ＬＥＤ表示カウンタ値が００Ｈのときは役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡの下位桁（デジット９）の表示（点灯）が行われる。
【０３６８】
なお、設定変更中は、獲得枚数表示器２８に「８８」が表示されるようにしてもよい。具体的には、設定変更中はアドレスＦ０１１（獲得枚数表示データ）に、設定変更中の表示データとして８８Ｈが記憶されるようにしておく。このようにすることで、設定変更中に、獲得枚数表示器２８が故障していないか（セグメントａ～ｇが故障していないか）、

セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していないか（例えば、主制御基板１０１上や中央表示基板上の配線が断線していないか、ワイヤーハーネス内で断線していないか）を確認することができる。

【０３６９】

なお、設定値表示器８７を設けない場合は、例えば、設定値の変更中（設定変更中）に獲得枚数表示器２８の下位桁に設定値データに対応する設定値（１～６）が表示されるようにしてもよい。その場合、アドレスＦ０１１に、設定値の表示データとして０１Ｈ～０６Ｈ、又はＦ１Ｈ～Ｆ５Ｈが記憶されるようにしておく。例えば、アドレスＦ０００Ｈに記憶されたデータ（設定値データ）に「＋１」した値を設定変更中は記憶するように制御することで実現することができる。

【０３７０】

このようにすることで、設定変更中に、設定値を「１」（設定値データを０）にした時点と「６」（設定値データを５）にした時点とで、獲得枚数表示器２８の下位桁に「１」および「６」が表示されれば、下位桁におけるすべてのセグメントが点灯したことになるため、獲得枚数表示器２８が故障していないか（セグメントａ～ｇが故障していないか）、セグメントドライバＳＤのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ６からの配線が断線していないか（例えば、主制御基板１０１上や中央表示基板上の配線が断線していないか、ワイヤーハーネス内で断線していないか）、などを確認することができる。なお、獲得枚数表示器２８の下位桁だけに限られるものでなく、獲得枚数表示器２８の上位桁、クレジット数表示器２７の下位桁、クレジット数表示器２７の上位桁のうち少なくとも１つの表示器を用いて設定値を表示するようにしてもよい。

【０３７１】

アドレスＦ０１４には、指示番号の値が２進数の値で記憶される。したがって、このアドレスに記憶されるデータの数値範囲は、００Ｈ～０６Ｈとなる。獲得枚数表示器２８に指示番号を表示する場合、前述したアドレスＦ０１１に記憶される獲得枚数表示データは、このアドレスに記憶された指示番号に基づいて生成される。具体的には、アドレスＦ０１４に記憶されている値にＢ０Ｈを加算することで、指示番号を表示するための獲得枚数表示データが生成される。

【０３７２】

アドレスＦ０１５には、遊技メダル管理フラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。遊技メダル管理フラグのビットＤ０～Ｄ７の各ビットは、図２に示した各種表示ＬＥＤの点灯／消灯状態やスロットマシン１０の状態を示す。ただし、ビットＤ５は未使用である。まず、ビットＤ０には、スタートスイッチ３６の操作が許可されているか禁止されているかが記憶される。ここで、「０」であれば禁止（遊技開始表示ＬＥＤ２５が消灯）、「１」であれば許可（遊技開始表示ＬＥＤ２５が点灯）を示している。

【０３７３】

ビットＤ１には、現在、有利区間（次の遊技から有利区間が開始される場合も含む）であるか否かが記憶され、「０」であれば通常区間または待機区間（有利区間ＬＥＤが消灯）、「１」であれば有利区間（有利区間ＬＥＤが点灯）を示している。なお、有利区間ＬＥＤは、クレジット数表示器２７の下位桁（デジット２）におけるセグメントＤＰである。ビットＤ２には、メダルセレクタのブロッカのオン／オフ状態が記憶され、「０」であればメダル投入不可（投入可能表示ＬＥＤ２４が消灯）、「１」であればメダル投入可能（投入可能表示ＬＥＤ２４が点灯）を示している。

【０３７４】

また、ビットＤ３には再遊技表示ＬＥＤ２３の点灯／消灯状態が記憶され、「０」であれば再遊技表示ＬＥＤ２３が消灯、「１」であれば点灯を示している。ビットＤ４には、清算表示ＬＥＤ２２の点灯／消灯状態が記憶され、「０」であれば清算表示ＬＥＤ２２が消灯、「１」であれば点灯を示している。ビットＤ６には、設定値を変更することができる状態か否かを示す値が記憶され、「０」であれば変更可能、「１」であれば変更ができない状態であることを示している。ビットＤ７には、遊技を行うために投入されたメダル

枚数が前述した規定数（例えば３枚）に達した（限界に達した）か否かを示す値が記憶され、「０」であれば限界に達していないことを、「１」であれば限界に達したことを示している。

【０３７５】

なお、出力ポート３のＤ７のＬＥＤセグメント信号ｐ（ＳＧｐ）は、当該アドレスに記憶されているデータのビットＤ０～Ｄ４の値に基づいて生成される。

【０３７６】

上述したように、ＬＥＤ表示制御手段１６０は、ＲＷＭに記憶された各種データに基づいてデジット１～９の各８セグメント表示器および表示ＬＥＤの表示制御を行っている。

【０３７７】

次に、図３７において、アドレスＦ０１６には、作動状態フラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。作動状態フラグは、役物が作動しているか否かを示すフラグであり、本実施形態では、作動状態フラグのビットＤ２で１ＢＢ－Ａ～Ｆ遊技の何れかが実行中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動中）であるか否かを示し、ビットＤ３でＲＢ－Ａ遊技またはＲＢ－Ｂ遊技の何れかが実行中（第一種特別役物が作動中）であるか否かを示している。

【０３７８】

また、ビットＤ５は、ＳＢ遊技が実行中（普通役物の作動中）であるか否かを示している。具体的には、１ＢＢ－Ａ～Ｆ遊技の何れかが実行中のときはビットＤ２の値は「１」となり、実行中でなければ「０」となる。また、ＲＢ－Ａ遊技またはＲＢ－Ｂ遊技の何れかが実行中のときはビットＤ３の値が「１」となり、実行中でなければ「０」となる。さらに、ＳＢ遊技が実行中のときはビットＤ５の値が「１」となり、実行中でなければ「０」となる。なお、ビットＤ０，Ｄ１，Ｄ４，Ｄ６，Ｄ７は未使用である。

【０３７９】

アドレスＦ０１７には、ボーナス遊技の作動種別が１バイトのデータとして記憶される。ビットＤ０が１ＢＢ－Ａ遊技、ビットＤ１が１ＢＢ－Ｂ遊技、ビットＤ２が１ＢＢ－Ｃ遊技、ビットＤ３が１ＢＢ－Ｄ遊技、ビットＤ４が１ＢＢ－Ｅ遊技、ビットＤ５が１ＢＢ－Ｆ遊技、ビットＤ６がＳＢ遊技に対応している。具体的には、ボーナス遊技を実行しているとき、実行しているボーナス遊技に対応するビットが「１」となり、実行していないボーナス遊技に対応するビットは「０」となる。以上のことから、非ボーナス遊技中（通常遊技中）は、当該アドレスには「０」が記憶されている。これにより、どのボーナス遊技が作動しているかを識別することが可能となり、ボーナス遊技中に使用する役抽選テーブル等を決定することが可能となる。

【０３８０】

アドレスＦ０２０には、遊技区間フラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。遊技区間フラグは現在の遊技区間の種類を示すものであり、ビットＤ０の値が１のときは有利区間であることを示し、０であるときは有利区間以外の区間であることを示している。また、ビットＤ１の値が１のときは待機区間であることを示し、０であるときは待機区間以外の区間であることを示している。なお、ビットＤ０およびＤ１の値が共に０であるときは、通常区間であることを示す。また、ビットＤ２～Ｄ７は未使用である。

【０３８１】

アドレスＦ０２１には、遊技状態番号が１バイトのデータとして記憶される。遊技状態番号は、図２８に示した遊技状態番号と同様に、遊技区間が通常区間のときは遊技状態番号が００Ｈになる。また、遊技区間が有利区間の「ガセ高確」であるときは遊技状態番号が０１Ｈとなり、「高確」であるときは遊技状態番号が０２Ｈとなる。遊技区間が有利区間の「ガセ高確中ボーナス」であるときは遊技状態番号が０３Ｈとなり、「高確中ボーナス」であるときは遊技状態番号が０４Ｈとなる。遊技区間が有利区間の「ＡＲＴ中」であるときは遊技状態番号が０５Ｈとなり、「上乗せ特化ゾーン中」であるときは遊技状態番号が０６Ｈとなる。

【０３８２】

遊技区間が有利区間の「ＡＲＴ中ボーナス」であるときは遊技状態番号が０７Ｈとなり、「ＡＲＴ復帰準備」であるときは遊技状態番号が０８Ｈとなる。そして、遊技区間が有利区間の「チャンスゾーン中」であるときは遊技状態番号が０９Ｈとなり、「エンディング状態」であるときは遊技状態番号が０ＡＨとなる。

【０３８３】

アドレスＦ０２２には、指示済みフラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。指示済みフラグは、有利区間中に当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）のいずかれが決定されたときに有利な押し順を報知（指示番号を表示）したか否かを示すフラグである。ここで、有利区間へ移行してから押し順が報知されていない状態では、指示済みフラグの値が０になっており、入賞０１または入賞０２に対応する図柄組合せが揃う押し順が報知されると、指示済みフラグの値がＦＦＨとなる。そして、指示済みフラグの値が一旦ＦＦＨになると、通常区間へ移行するまでその値が維持される。

【０３８４】

なお、有利区間中に当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）のいずかれが決定されたときに押し順を報知（指示番号を表示）しなくても、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｆのいずれかのボーナス役が当選し、ボーナス遊技が実行されたことに基づいて指示済みフラグの値をＦＦＨにしてもよい。換言すると、有利区間中にボーナス役が当選した場合には、一度も押し順を報知しなくても通常区間に移行可能とすることができる。例えば、ガセ高確（遊技状態番号１）に移行した後、当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）のいずかれが決定される前に１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｆのいずれかのボーナス役に当選し、その後、当選したボーナス役に対応したボーナス遊技が終了した後のガセ高確において当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）が当選した場合であっても、押し順を報知することなく通常区間に移行可能とすることができる。

【０３８５】

なお、ガセ高確の場合を例に挙げて説明をしたが、高確（遊技状態番号２）、ＡＲＴ中（遊技状態５）等においても同様であり、当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）が当選したときに正解の押し順（有利な押し順）を一度も報知しなくても、又は当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）が一度も当選しなくても通常区間に移行可能とすることができる。

【０３８６】

アドレスＦ０２３には、指示状態フラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。指示状態フラグは、有利区間中に当選番号２４～２９（押し順ベル１～６）のいずかれが決定されたときに、どのような報知態様で報知を行うかを示すフラグである。ここで、指示状態フラグの値が００Ｈのときは、当選番号２４～２９のいずかれが決定されても押し順の報知は行われない。また、当選番号２４～２９のいずかれが決定されたときに、指示状態フラグの値が０１Ｈのときは半ナビを行い、指示状態フラグの値が０２Ｈのときは全ナビを行う。

【０３８７】

アドレスＦ０２４およびＦ０２５には、有利区間中に実行されたゲーム数を示す有利区間カウンタの値が２バイトのデータとして記憶される。ここで、アドレスＦ０２４には、有利区間カウンタの値の下位１バイトのデータが記憶され、アドレスＦ０２５には、有利区間カウンタの値の上位１バイトのデータが記憶される。この有利区間カウンタの値は、図２８に示したエンディング状態（遊技状態番号１０）への移行条件が成立したか否かを判断する際に参照される。

【０３８８】

また、この有利区間カウンタは有利区間での遊技回数が上限（本実施形態では１５００ゲーム）に達したか否かを判断する際にも参照される。具体的には、仮に、後述するＡＲＴ遊技回数カウンタが「０」以外の値であったときは、エンディング状態に移行させないようにしている場合において、有利区間カウンタの値に基づいて、有利区間の遊技回数が１５００ゲームとなったと判断した場合には、後述するＡＲＴ遊技回数カウンタが「０」

以外の値であったとしても（残りＡＲＴゲーム数があったとしても）有利区間を終了するように制御する。

【０３８９】

ここで、有利区間カウンタの値に関する減算処理は、所定のレジスタ（Ｆ（フラグ）レジスタ）を用いて行われる。すなわち、１回の遊技が行われる毎に、アドレスＦ０２４及びＦ０２５に記憶されている有利カウンタを「１」減算する。その結果、キャリーフラグおよびゼロフラグが共に「０」の場合は、有利区間カウンタの値が「０」になっていないと判断する。つまり、現在の有利が有利区間中であり、且つ、有利区間での遊技回数が上限に達していないと判断することができる。

【０３９０】

また、有利区間カウンタの値から「１」減算し、ゼロフラグが「１」の場合は、有利区間カウンタの値が「１」から「０」になったと判断する。つまり、有利区間での遊技回数が上限に達したと判断することができる。一方、有利区間カウンタを「１」減算した結果、キャリーフラグが「１」の場合は、「１」減算する前の有利区間カウンタが「０」であったと判断する。つまり、有利区間での遊技回数が元々セットされていなかった（換言すると、現在の遊技が「通常区間」）と判断することができる。

【０３９１】

なお、有利区間カウンタの値が「０」の場合、「１」が減算されたときはキャリーフラグが「１」となり、その場合には有利区間カウンタに「０」が記憶されるように制御している。なお、このように構成した場合は、有利区間中にのみ有利区間カウンタを「１」減算する処理を実行するようにしなくてもよく、通常区間、待機区間を含む全遊技区間において、１回の遊技が行われるごとに有利区間カウンタから「１」減算処理が行われたとしても、有利区間カウンタは正常の値を記憶することが可能となる。

【０３９２】

このように全遊技区間において有利区間カウンタを「１」減算する構成することによって、現在の遊技状態が有利区間であるか否かを確認し、有利区間であると判断した場合には有利区間カウンタを「１」減算し、有利区間ではないと判断した場合には有利区間カウンタを「１」減算しないという処理と比較して、制御プログラムの容量を軽減することができる。

【０３９３】

アドレスＦ０２６およびＦ０２７には、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）に実行されたゲーム数を管理するためのＡＲＴ遊技回数カウンタの値が２バイトのデータとして記憶される。ここで、本実施形態ではＡＲＴ遊技回数カウンタの値がＡＲＴ中に滞在可能な残りゲーム数（以下、「ＡＲＴ残りゲーム数」ともいう。）を示し、ＡＲＴ中にゲームが行われる毎にＡＲＴ遊技回数カウンタの値が１ずつ減算されるものとする。また、アドレスＦ０２６には、ＡＲＴ遊技回数カウンタの値の下位１バイトのデータが記憶され、アドレスＦ０２７には、ＡＲＴ遊技回数カウンタの値の上位１バイトのデータが記憶される。本実施形態では、基本的にＡＲＴ中のゲーム数は５０ゲーム行われるとＡＲＴ中（以下、「ＡＲＴ遊技」ともいう。）を終了して通常区間へ移行するが（図２８の矢印ク参照）、上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）へ移行した場合、ＡＲＴ遊技回数カウンタの値が加算される場合があるため、ＡＲＴ遊技回数カウンタの値を２バイトのデータにしている。

【０３９４】

アドレスＦ０２８には、ＡＲＴ遊技のセット数を管理するためのＡＲＴセット数カウンタの値が１バイトのデータとして記憶される。ＡＲＴセット数カウンタの値は、通常区間から有利区間へ移行してから再び通常区間へ戻るまでの間に、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ移行した回数を示す。したがって、ＡＲＴセット数カウンタの値は、高確（遊技状態番号２）またはチャンスゾーン中（遊技状態番号９）からＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ移行したとき、上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）からＡＲＴ中へ移行（遊技状態番号５）したとき、および、ＡＲＴ復帰準備（遊技状態番号８）からＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ移行したときに、各々「１」が加算される。

【０３９５】
次に、図３８において、アドレスＦ０３３には、役抽選によって決定された当選番号に対応する役物当選番号（００～０７Ｈ）が記憶される。また、アドレスＦ０３４には、役抽選によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選番号（００～２ＦＨ）が記憶される。ここで、当選番号４８～８７のいずれかが決定された場合、アドレスＦ０３３に記憶された役物当選番号の値（０１～０６Ｈ）は、決定された当選番号に対応するボーナス役に入賞するまで更新されることなく維持される。ただし、当選番号８８（ＳＢ単独）が決定された場合は、そのときのゲームが終了したときにアドレスＦ０３３に記憶された役物当選番号（０７Ｈ）の値が００Ｈにクリアされる。これに対して、アドレスＦ０３４に記憶された入賞・再遊技当選番号の値は、１ゲームが終了するごとにクリアされる。
【０３９６】
アドレスＦ０５３には、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出す際に参照されるメダル払出枚数データの値が記憶される。これにより、主制御手段１００は、小役に入賞すると、ホッパー８３からメダル１枚のメダルを払い出す処理（１枚払出処理）を１回実行する毎に、メダル払出枚数データの値から１を減算し、０になるまで１枚払出処理を繰り返し実行する。
【０３９７】
アドレスＦ０５４は、入賞した小役に対応するメダル払出枚数の値を記憶するための払出枚数バッファである。すなわち、アドレスＦ０５３に記憶されるメダル払出枚数データの値は、１枚払出処理が行われる毎に更新され、最終的には０になってしまうため、払出枚数バッファを設けることで、小役が入賞したことによって払い出されたメダルの枚数を保持している。
【０３９８】
なお、払出枚数バッファの値は、役比モニタ１０３に表示する中期間役比、中期間連役比、累計役比および累計連役比を算出するために参照される。
【０３９９】
アドレスＦ２６Ｄ～Ｆ２６Ｆには、図８（ｄ）に示した３バイトの総ゲーム数Ｄの値（総遊技回数カウンタ値）が記憶される。ここで、総遊技回数カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２６Ｄに記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２６Ｅに記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２６Ｆに記憶される。
【０４００】
アドレスＦ２７０～Ｆ２７２には、図８（ｄ）に示した３バイトの有利区間ゲーム数Ｅの値（有利区間遊技回数カウンタ値）が記憶される。ここで、有利区間遊技回数カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７０に記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２７１に記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２７２に記憶される。
【０４０１】
アドレスＦ２７３～Ｆ２７５には、図８（ｄ）に示した３バイトの（総累計）総払出枚数Ａの値（総払出（累計）カウンタ値）が記憶される。ここで、総払出（累計）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７３に記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２７４に記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２７５に記憶される。
【０４０２】
アドレスＦ２７６～Ｆ２７８には、図８（ｄ）に示した３バイトの（総累計）総連役払出枚数Ｃの値（連続役物払出（累計）カウンタ値）が記憶される。ここで、連続役物払出（累計）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７６に記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２７７に記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２７８に記憶される。
【０４０３】
アドレスＦ２７９～Ｆ２７Ｂには、図８（ｄ）に示した３バイトの（総累計）総役物払出枚数Ｂの値（役物払出（累計）カウンタ値）が記憶される。ここで、役物払出（累計）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７９に記憶され、中位バイトの値が

アドレスＦ２７Ａに記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２７Ｂに記憶される。
【０４０４】
なお、総遊技回数カウンタ値、有利区間遊技回数カウンタ値、総払出（累計）カウンタ値、連続役物払出（累計）カウンタ値および役物払出（累計）カウンタ値は、最大でＦＦＦＦＦＦＨ（十進法で１６７７７２１５）までカウント可能であり、その値がＦＦＦＦＦＦＨに達すると、主制御手段１００は、その値を維持して更新されないように制御する。これにより、各カウント値が一巡したもの（ＦＦＦＦＦＦＨを越えて再び０００００００Ｈからカウントされた値）であるか否かが判別できない、という事態を避けることができる。
【０４０５】
次にアドレスＦ２７Ｃ～Ｆ２７Ｅには、図８（ｄ）に示した３バイトの総払出枚数の６０００ゲーム累計値ａの値（払出（６０００回）カウンタ値）が記憶される。ここで、払出（６０００回）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７Ｃに記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２７Ｄに記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２７Ｅに記憶される。
【０４０６】
アドレスＦ２７Ｆ～Ｆ２８１には、図８（ｄ）に示した３バイトの連役払出枚数の６０００ゲーム累計値ｃの値（連続役物払出（６０００回）カウンタ値）が記憶される。ここで、連続役物払出（６０００回）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２７Ｆに記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２８０に記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２８１に記憶される。
【０４０７】
アドレスＦ２８２～Ｆ２８４には、図８（ｄ）に示した３バイトの役物払出枚数の６０００ゲーム累計値ｂの値（役物払出（６０００回）カウンタ値）が記憶される。ここで、役物払出（６０００回）カウンタ値のうち、最下位バイトの値がアドレスＦ２８２に記憶され、中位バイトの値がアドレスＦ２８３に記憶され、最上位バイトの値がアドレスＦ２８４に記憶される。
【０４０８】
なお、図示はしていないが、総払出枚数、役物払出枚数および連役払出枚数の各々に対応して、直近の６０００ゲームにおける値を算出するためのリングバッファ（図８（ｄ）参照）を構成するためのアドレスが、ＲＷＭに設定されている。ここで、各リングバッファは１５セットで構成され、１セットにつき４００ゲーム間の払出枚数が２バイトのデータで記憶されるため、１セットあたり２つのアドレスが必要となる。したがって、１５セットからなるリングバッファ（４００ゲーム×１５セット）を構成するには、３０個のアドレスが必要となる。
【０４０９】
また、上述した各アドレスに記憶されている総遊技回数カウンタ値、有利区間遊技回数カウンタ値、総払出（累計）カウンタ値、役物払出（累計）カウンタ値、連続役物払出（累計）カウンタ値、払出（６０００回）カウンタ値、役物払出（６０００回）カウンタ値および連続役物払出（６０００回）カウンタ値は、設定値を変更する際に実行されるＲＷＭのクリア（初期化）が実行された場合でも、各カウント値が維持される（クリアされない）。ただし、電源がオンになったときに、ＲＷＭに異常がある（従来のＲＷＭのチェックサム等を用いることにより異常の有無が判定可能である。）と判断した場合には、設定値を変更する際に実行されるＲＷＭのクリアにより各カウント値もクリアされる。
【０４１０】
次にアドレスＦ２８５には、図８（ｄ）に示した１バイトの有利区間比率Ｅ／Ｄの値（有利区間比率データ）が記憶され、アドレスＦ２８６には、１バイトの中期間連役比ｃ／ａの値（連続役物比率（６０００回）データ）が記憶され、アドレスＦ２８７には、１バイトの中期間役比ｂ／ａの値（役物比率（６０００回）データ）が記憶される。また、アドレスＦ２８８には、図８（ｄ）に示した１バイトの累計連役比Ｃ／Ａの値（連続役物比

率（累計）データ）が記憶され、アドレスＦ２８９には、１バイトの累計役比Ｂ／Ａの値（役物比率（累計）データ）が記憶される。

【０４１１】

なお、アドレスＦ２８５～Ｆ２８９に記憶されている各データに基づいて、役比モニタ１０３に表示する内容の略記（識別子）とその比率（図８（ｃ）参照）が表示される。また、アドレスＦ２８５～Ｆ２８９に記憶されている各データの演算は、有利区間比率については１回の遊技の終了後に行われ、中期間連役比、中期間役比、累計連役比、及び累計役比については４００回（１セット）ごとの遊技の終了後に行われ、対応するアドレスに記憶されたデータが更新される。

【０４１２】

換言すると、中期間連役比、中期間役比、累計連役比、及び累計役比を算出する遊技を定めるための「４００回遊技回数カウンタ（例えば、アドレスＦ２０８（２））」というＲＷＭの記憶領域も備えている。この記憶領域は遊技が実行される毎に１ずつ加算され、０～３９９を循環する循環式インクリメントカウンタであって、中期間連役比、中期間役比、累計連役比、及び累計役比は、当該カウンタが「０」となったときに計算されるように制御している。

【０４１３】

次に、図３９において、アドレスＦ２８Ｅには、点滅要求フラグの状態が１バイトのデータとして記憶される。点滅要求フラグは役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤおよび比率表示部ＲＡに表示される有利区間比率、中期間連役比、中期間役比、累計連役比および累計連役比について、各々の表示を点滅させるか否かを指定するフラグである。ここで、ビットＤ０は比率表示部ＲＡに表示する有利期間比率の値を点滅させるか否かを指定し、有利期間比率の値が７０％以上になるときはビットＤ０の値が１（点滅）となり、７０％未満であれば０（非点滅）となる。

【０４１４】

ビットＤ１は比率表示部ＲＡに表示する中期間連役比の値を点滅させるか否かを指定し、中期間連役比の値が６０％以上になるときはビットＤ１の値が１（点滅）となり、６０％未満であれば０（非点滅）となる。ビットＤ２は比率表示部ＲＡに表示する中期間役比の値を点滅させるか否かを指定し、中期間役比の値が７０％以上になるときはビットＤ２の値が１（点滅）となり、７０％未満であれば０（非点滅）となる。

【０４１５】

ビットＤ３は比率表示部ＲＡに表示する累計連役比の値を点滅させるか否かを指定し、累計連役比の値が６０％以上になるときはビットＤ３の値が１（点滅）となり、６０％未満であれば０（非点滅）となる。ビットＤ４は比率表示部ＲＡに表示する累計役比の値を点滅させるか否かを指定し、累計役比の値が７０％以上になるときはビットＤ４の値が１（点滅）となり、７０％未満であれば０（非点滅）となる。

【０４１６】

ビットＤ５は、スロットマシン１０の稼働を開始してから、実行されたゲームが６０００ゲーム未満のときは１となり、実行されたゲームが６０００ゲーム以上になると０となる。そして、ビットＤ５の値が１のときは、識別子表示部ＩＤにおける中期間連役比の略記（６ｙ）および中期間役比の略記（７ｙ）の表示を点滅させる。一方、ビットＤ５の値が０になると、識別子表示部ＩＤにおける中期間連役比の略記（６ｙ）および中期間役比の略記（７ｙ）の表示を非点滅にする。

【０４１７】

ビットＤ６は、スロットマシン１０の稼働を開始してから、実行されたゲームが１７５０００ゲーム未満のときは１となり、実行されたゲームが１７５０００ゲーム以上になると０となる。そして、ビットＤ６の値が１のときは、識別子表示部ＩＤにおける有効区間比率の略記（７Ｕ）、累計連役比の略記（６Ａ）および累計役比の略記（７Ａ）の表示を点滅させる。一方、ビットＤ６の値が０になると、識別子表示部ＩＤにおける有効区間比率の略記（７Ｕ）、累計連役比の略記（６Ａ）および累計役比の略記（７Ａ）の表示を非

点滅にする。
【０４１８】
なお、ビットＤ７は未使用である。また、上述した各種比率が１００％になるときは、比率表示部ＲＡに表示する値を「９９」にする。
【０４１９】
アドレスＦ２８Ｆには、役比モニタ１０３に表示させる比率を指定する比率表示番号が記憶される。比率表示番号は１バイトのデータであり、役比モニタ１０３に有利区間比率を表示させるときは０１Ｈ、中期間連役比を表示させるときは０２Ｈ、中期間役比を表示させるときは０３Ｈ、累計連役比を表示させるときは０４Ｈ、累計役比を表示させるときは０５Ｈが記憶される。スロットマシン１０では、役比モニタ１０３に表示する内容を、有利区間比率→中期間連役比→中期間役比→累計連役比→累計役比の順に繰り返し切り替えている。
【０４２０】
アドレスＦ２９０には、アドレスＦ２８Ｅにおいて点滅表示を指定されたものについて、点灯すべきときと消灯すべきときとを指定する点滅切り替えフラグの値が記憶される。すなわち、点滅表示させる場合において、点灯期間中はビットＤ０の値が０となり、消灯期間中はビットＤ０の値が１となる。なお、ビットＤ１～Ｄ７は未使用である。ここで、役比モニタ１０３の表示を点滅させる場合は、点滅周期を０．６秒±１０％とし、点灯している期間と消灯している期間との比率を１：１にする。したがって、約０．３秒間の点灯と、約０．３秒間の消灯とを、交互に繰り返す。
【０４２１】
アドレスＦ２９１およびＦ２９２には、役比モニタ１０３の表示内容を切り替えるタイミングを判断するための表示切替時間の値が記憶される。表示切替時間の値は２バイトデータであり、下位バイトの値がアドレスＦ２９１に記憶され、上位バイトの値がアドレスＦ２９２に記憶される。また、表示切替時間の値は０～０８ＢＤＨ（十進数で０～２２３７）の数値範囲でタイマ割込処理が行われる毎に１ずつインクリメントされる。そして、「０」となったとき、アドレスＦ２８Ｆの比率表示番号を切替える。これにより、例えばタイマ割込処理が２．２３５ミリ秒ごとに実行される場合は、２２３８×２．２３５×１０$^{-3}$＝５．００１９３秒毎に、役比モニタ１０３の表示内容が切り替わる。
【０４２２】
アドレスＦ２９３には、役比モニタ１０３の表示内容を点滅表示する際に、点灯と消灯とを切り替えるタイミングを判断するための点滅切替時間の値が記憶される。点滅切替時間の値は１バイトデータであり、０～８６Ｈ（十進数で０～１３４）の数値範囲でタイマ割込処理が行われる毎に１ずつインクリメントされる。そして、「０」となったときに、アドレスＦ２９０のビットＤ０の値を切替える。これにより、例えばタイマ割込処理が２．２３５ミリ秒ごとに実行される場合は、１３５×２．２３５×１０$^{-3}$　０．３０１７秒毎に、役比モニタ１０３の表示が点灯→消灯→点灯→消灯→……と切り替わっていく。
【０４２３】
≪副制御手段の説明≫
＜副制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞
副制御手段２００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ等を含んで構成され、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する副制御基板２０２と、副制御基板２０２から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、画像表示装置７０、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒおよび演出用ランプ７２などの演出手段を駆動する画像制御基板２０４とを含んで構成されている。なお、ＡＲＴランプ２９ａ、２９ｂなどの演出手段の駆動を副制御基板２０２が担ってもよい。
【０４２４】
＜副制御基板の機能ブロック＞
副制御基板２０２は、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて演出または報知の内容を決定し、決定した演出または報知を実行するためのサブ制御コマンドを

生成する演出制御手段２１０と、主制御手段１００から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段２２０と、演出制御手段２１０によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板２０４へ送信するサブ制御コマンド送受信手段２３０とを含んで構成されている。

【０４２５】

（演出制御手段の説明）

演出制御手段２１０は、遊技に応じた演出を制御する手段であって、演出抽選手段２１２および演出状態制御手段２１４を含んで構成されている。ここで、遊技に応じた演出とは、設定値、抽選状態、遊技状態番号（遊技区間の種類および有利区間の性能）、役抽選や遊技状態番号（遊技区間の種類および有利区間の性能）の移行抽選の結果などに応じた演出をいう。

【０４２６】

演出制御手段２１０は、主制御手段１００から受信した制御コマンドと、現在の演出状態とに応じた演出を抽選によって決定する演出抽選手段２１２と、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段２１４とを有している。ここで、演出状態制御手段２１４によって制御される演出状態は、主制御手段１００における遊技状態番号０～１０に対応する演出状態（ただし、必ずしも１対１で対応していなくてよい。）を設け、遊技区間制御手段１２５と同様の移行制御を行ってもよい。

【０４２７】

（制御コマンド受信手段の説明）

制御コマンド受信手段２２０は、主制御手段１００からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段２００が有するコマンドバッファ（例えばＲＷＭの記憶領域の一部）に蓄積していく。これにより、演出制御手段２１０は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。

【０４２８】

（サブ制御コマンド送信受手段の説明）

サブ制御コマンド送受信手段２３０は、演出制御手段２１０によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期（例えば１ミリ秒）ごとにシリアル通信によって画像制御基板２０４に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段２３０は、後述するサブ制御コマンド送受信手段２４０から送信されたコマンドを受信する。

【０４２９】

＜画像制御基板の機能ブロック＞

画像制御基板２０４は、サブ制御コマンド送受信手段２４０と、画像／サウンド出力手段２４０とを含み、副制御基板２０２から送信されたサブ制御コマンドに基づいて画像表示装置７０、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒおよび各種ランプ（ＡＲＴランプ２９ａ，２９ｂ、サイドランプ５２Ｌ，５２Ｒ、演出用ランプ７２、装飾ランプ７４Ｌ，７４Ｒ）を駆動制御し、演出制御手段２１０によって決定された演出を実行する。

【０４３０】

（サブ制御コマンド送受信手段の説明）

サブ制御コマンド送受信手段２４０は、サブ制御コマンド送受信手段２３０からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段２４０は、画像制御基板２０４が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段２３０から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段２３０に送信する。これにより、副制御基板２０２は、画像御基板２０４で発生した異常を検知することができ、画像御基板２０４がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

【０４３１】
（画像／サウンド出力手段の説明）
画像／サウンド出力手段２５０は、画像制御基板２０４で生成された演出用の画像信号および音声信号を、画像表示装置７０とスピーカ６４Ｌ，６４Ｒへ出力する。これにより、画像表示装置７０には演出画像が表示され、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒから音声が発生する。一方、画像表示装置７０やスピーカ６４Ｌ、６４Ｒからは、正常に作動可能な状態であるか否かを示す正常作動信号が画像制御基板２０４（または副制御基板２０２）に対して出力される。正常作動信号が受信できない場合には、画像／音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。
【０４３２】
＜前兆演出に関する演出抽選の説明＞
次に、図４０～図４４を参照して、演出抽選手段２１２で行われる前兆演出の内容を決定する前兆演出抽選について説明する。前兆演出は、遊技者のボーナス遊技やＡＲＴ遊技に対する期待感を高めるために、役抽選で所定の当選番号が決定されたときに１ゲームまたは複数のゲームに亘って実行される演出である。演出抽選手段２１２は、図４０～図４４に示す各種演出抽選テーブルに基づく演出抽選を行うことで、前兆演出の内容を決定する。図４０～図４４に示す各種演出抽選テーブル内における数値は置数を示しており、各置数を６５５３６で割った値が、その抽選結果が得られる確率となる。
【０４３３】
図４０（ａ）は、前兆演出の種類を決定するための前兆種類抽選テーブルの内容を示す図である。前兆種類抽選は、前兆種類１または前兆種類２のいずれかを選択するための抽選であり、当選役決定手段１１０で、当選番号が６５、６６または３５のいずれかに決定されたときに実行される（ただし、この抽選契機は一例であり、後述する同様の効果が発揮される当選番号であれば、この他の当選番号が決定されたときに実行されるものであってもよい。）。
【０４３４】
演出抽選手段２１２は、主制御手段１００から送信される役物当選番号と、演出グループ番号とから当選番号を判断しており、受信した役物当選番号が２で演出グループ番号が２４であれば、当選番号６５が決定されたと判断する。また、受信した役物当選番号が２で演出グループ番号が２５であれば当選番号６６が決定され、受信した役物当選番号が０で演出グループ番号が２５であれば当選番号３５が決定されたと判断する。
【０４３５】
ここで、当選番号６５は、設定値データ（アドレスＦ０００）が０～５の何れであっても当選確率が同じである、所謂「設定差の無い当選番号」であり、当選番号６６は、設定値データ（アドレスＦ０００）が０～５に応じて当選確率が異なる、所謂「設定差の有る当選番号」であり、当選番号３５は、設定値データ（アドレスＦ０００）が０～５に応じて当選確率が異なる、所謂「設定差の有る当選番号」である。
【０４３６】
つまり、当選番号６５は通常区間から有利区間への移行が可能な（移行抽選が可能な）当選番号であり、また、有利区間の何れかの性能から他の性能の有利区間への移行が可能な（移行抽選が実行可能な）当選番号でもある。なお、本実施形態では通常区間において当選番号６５が当選した場合には待機区間に移行させ、１ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せが停止表示されると、有利区間ランプが点灯し、１ＢＢ－Ｂ遊技の１遊技目から有利区間が開始される。さらにまた、当選番号６５に基づいて実行される１ＢＢ－Ｂ遊技中において、設定差の無い当選番号（本実施形態では、当選番号４７）が当選した場合にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選等の特典を付与することが可能である。
【０４３７】
一方、当選番号６６は、設定差が有るため通常区間から有利区間への移行ができない（移行抽選ができない）当選番号であり、また、有利区間の何れかの性能から他の性能の有利区間への移行もできない（移行抽選ができない）当選番号である。さらにまた、当選番

号６６に基づいて実行される１ＢＢ－Ｂ遊技中において、設定差の無い当選番号（本実施形態では、当選番号４７）が当選した場合であってもＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選等の特典を付与することができない。

【０４３８】

当選番号３５は、設定差が有るため通常区間から有利区間への移行ができない（移行抽選ができない）当選番号であり、また、有利区間の何れかの性能から他の性能の有利区間への移行もできない（移行抽選ができない）当選番号である。また、当該当選番号にはボーナス役が含まれていない。

【０４３９】

つまり、上述した当選番号を比較すると、遊技者に有利となる当選番号は「６５」、「６６」、「３５」の順となる。

【０４４０】

ただし、当選番号が６５、６６または３５のいずれかに決定された遊技において、遊技者が各リールに対応するストップスイッチを操作しても入賞１１～入賞１３のうち何れかの図柄組合せが停止するか、入賞１１～入賞１３の取りこぼし目が停止するため、リールの停止態様からはどの当選番号が当選したか判断することは困難である。また、当選番号６５が当選した場合であっても有利区間ランプが点灯しないため（待機区間に移行するため）、当選番号６５が当選したか否かも有利区間ランプの点灯によって判別することができない。

【０４４１】

図４０（ａ）の前兆種類抽選テーブルでは、当選番号６６または３５が決定された場合は、非有利区間（通常区間または待機区間）中と有利区間中とに関わらず、必ず前兆種類２が選択される（置数が６５５３６）ようになっている。これに対して、当選番号６５が決定されたときは、非有利区間中と有利区間中とで、前兆種類１または前兆種類２の選択確率が異なっている。すなわち、非有利区間中であれば、前兆種類１を選択する確率が高く、有利区間中であれば、前兆種類２を選択する確率が高くなっている。具体的な演出内容については後述するが、前兆種類１の方が前兆種類２よりも、遊技者に有利である（期待度が高い）ことを示唆する演出内容が選択されやすくなっている。

【０４４２】

図４０（ａ）の前兆種類抽選テーブルを用いて前兆種類１または２が選択されると、次に演出抽選手段２１２は図４０（ｂ）の前兆ゲーム数抽選テーブルを用いて、前兆演出を実行するゲーム数（換言すると前兆演出の長さ）を決定する前兆ゲーム数抽選を行う。前兆ゲーム数抽選では、前兆演出の長さとして１～５ゲームのうちいずれかが決定されるが、決定されるゲーム数はボーナス役が当選している場合と、当選していない場合とで異なっている。ボーナス役が当選していない場合は、ボーナス役が当選している場合に比べて１ゲームに決定される確率が高くなっている。また、ボーナス役が当選しているか否かに関わらず、前兆種類１が選択された場合は、決定されるゲーム数が多くなる（４または５ゲームに決定される）確率が高く、前兆種類２が選択された場合は、３ゲームに決定される確率が高くなっている。

【０４４３】

図４０（ｂ）の前兆ゲーム数抽選テーブルを用いて前兆演出のゲーム数が決定されると、次に演出抽選手段２１２は図４０（ｃ）の前兆シナリオ抽選テーブルを用いて、前兆シナリオを決定する演出シナリオ抽選を行う。前兆シナリオは、前兆演出中の各ゲームごとに実行する演出カテゴリの種類によって構成され、前兆種類１が選択された場合と、前兆種類２選択された場合とで、異なる前兆シナリオ抽選テーブルが使用される。ここで、演出カテゴリには、「前兆」、「発展」、「連続演出」、「告知ＭＩＤ」および「告知ＨＩ」の５種類がある。

【０４４４】

前兆種類１が選択された場合の前兆シナリオ抽選テーブルでは、１０個のシナリオの中から１つのシナリオが選択されるようになっており、１ゲームから５ゲームの各々につい

て２つのシナリオが用意されている。たとえば、前兆ゲーム数が５ゲームに決定された場合、図４０（ｃ）に示す（前兆種類１）の抽選テーブルにおいて、Ｎｏ．１またはＮｏ．２のシナリオを選択する抽選が行われる。

【０４４５】

同様に、前兆ゲーム数が４ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．３またはＮｏ．４のシナリオを選択する抽選が行われ、前兆ゲーム数が３ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．５またはＮｏ．６のシナリオを選択する抽選が行われ、前兆ゲーム数が２ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．７またはＮｏ．８のシナリオを選択する抽選が行われ、前兆ゲーム数が１ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．９またはＮｏ．１０のシナリオを選択する抽選が行われる。また、各ゲーム数における前兆シナリオ抽選では、いずれも奇数のＮｏ．が選択される確率が高くなっている。

【０４４６】

前兆種類２が選択された場合の前兆シナリオ抽選テーブルでは、８個のシナリオの中から１つのシナリオが選択されるようになっており、３ゲームから５ゲームの各々については２つのシナリオが用意され、１ゲームおよび２ゲームについては各々１つのシナリオが用意されている。たとえば、前兆ゲーム数が５ゲームに決定された場合、図４０（ｃ）に示す（前兆種類２）の抽選テーブルにおいて、Ｎｏ．１またはＮｏ．２のシナリオを選択する抽選が行われ、前兆ゲーム数が４ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．３またはＮｏ．４のシナリオを選択する抽選が行われ、前兆ゲーム数が３ゲームに決定された場合は、Ｎｏ．５またはＮｏ．６のシナリオを選択する抽選が行われる。

【０４４７】

また、前兆ゲーム数が２ゲームに決定された場合は必ずＮｏ．７のシナリオが選択され、前兆ゲーム数が１ゲームに決定された場合は必ずＮｏ．８のシナリオが選択されるようになっている。なお、前兆ゲーム数が３～５ゲームのいずれかに決定された場合、各ゲーム数における前兆シナリオ抽選では、いずれも偶数のＮｏ．が選択される確率が高くなっている。

【０４４８】

図４０（ｃ）の前兆シナリオ抽選テーブルを用いて前兆シナリオが決定されると、前兆演出中の各ゲームにおいて、図４０（ｄ）に示す各抽選テーブルを用いて、選択されたシナリオにおいて指定される演出カテゴリに属する演出パターンの中から１つの演出パターンを選択する演出パターン抽選を行う。ここで、上述した前兆演出種類抽選、前兆ゲーム数抽選および前兆シナリオ抽選は、役抽選で当選番号６６，６５，３５のいずれかが決定されたときに一度だけ行われるが、演出パターン抽選および後述する演出内容抽選は、前兆演出中、各ゲームごとに行われる。

【０４４９】

また、図４０（ｄ）に示す各抽選テーブルでは、現在滞在している区間の種類に応じて演出パターンの選択確率が異なることはないが、前兆演出中の各ゲームで決定された役の種類（リプレイ（再遊技役のうち、リプレイＡ１、リプレイＡ２など）、共通ベル（小役のうち、共通ベルＢ、共通３枚ベルＢなど）、スイカ（小役のうち、スイカＢなど）または所定役）に応じて演出パターンの選択確率が異なる場合がある。

【０４５０】

前述した各演出カテゴリには、「連続演出」を除き、複数の演出パターンが対応付けられている。まず、演出カテゴリ「前兆」には、「消灯演出（ＬＯＷ）」、「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」、「キャラ演出（ＨＩ）」および「ルーレット演出告知」の４つの演出パターンが対応付けられている。演出カテゴリ「告知ＭＩＤ」には、「ルーレット演出告知」、「通常ボーナス告知」および「次回予告」の３つの演出パターンが対応付けられている。演出カテゴリ「告知ＨＩ」には、「次回予告」および「プレミア演出」の２つの演出パターンが対応付けられている。演出カテゴリ「発展」には、「消灯演出（発展）」、「小役ナビ演出（発展）」および「キャラ演出（発展）」の３つの演出パターンが対応付けられている。

【０４５１】
なお、演出カテゴリ「連続演出」は、２ゲームに亘って実行される演出であり、演出の最後に、決定された当選番号に応じてボーナス役に当選したか否かを報知する演出である。したがって、演出カテゴリ「連続演出」には対応付けられた演出パターンは存在せず、連続演出中は演出パターン抽選が行われない。
【０４５２】
前兆演出中のゲームにおいて、演出カテゴリ「前兆」の演出を行う場合は、図４１（ｄ－１）の演出パターン抽選テーブルを用いて演出パターンを決定する。図４１（ｄ－１）の演出パターン抽選テーブルでは、ボーナス役に当選しなかった場合（ボーナス非当選）と、ボーナス役に当選したが有利区間には移行しない場合（ボーナス当選（設定差有り））と、ボーナス役に当選し、かつ有利区間へ移行する場合（ボーナス当選（設定差無し））とで、各演出パターンの選択確率が異なっている。
【０４５３】
例えば、ボーナス非当選のときは、リプレイまたは共通ベルが当選した場合、「キャラ演出（ＨＩ）」および「ルーレット演出告知」が選択されることはなく、「消灯演出（ＬＯＷ）」または「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」のいずれかが１／２ずつの確率で選択される。また、スイカまたは所定役が当選した場合は、「消灯演出（ＬＯＷ）」、「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」、「キャラ演出（ＨＩ）」または「ルーレット演出告知」のいずれかが、１／４ずつの確率で選択される。
【０４５４】
また、ボーナス当選（設定差有り）のときは、リプレイまたは共通ベルが当選した場合、「キャラ演出（ＨＩ）」または「ルーレット演出告知」のいずれかが選択される確率よりも、「消灯演出（ＬＯＷ）」または「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」のいずれかが選択される確率の方が高くなっている。また、スイカまたは所定役が当選した場合は、「消灯演出（ＬＯＷ）」、「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」、「キャラ演出（ＨＩ）」または「ルーレット演出告知」のいずれかが、１／４ずつの確率で選択される。これに対して、ボーナス当選（設定差無し）のときは、当選した役に関係なく、「消灯演出（ＬＯＷ）」または「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」のいずれかが選択される確率よりも、「キャラ演出（ＨＩ）」または「ルーレット演出告知」のいずれかが選択される確率の方が高くなっている。
【０４５５】
次に、前兆演出中のゲームにおいて、演出カテゴリ「告知ＭＩＤ」の演出を行う場合は、図４１（ｄ－２）の演出パターン抽選テーブルを用いて演出パターンを決定する。図４１（ｄ－２）の演出パターン抽選テーブルでは、ボーナス非当選と、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）とで、各演出パターンの選択確率が異なっている。すなわち、ボーナス当選（設定差有り）とボーナス当選（設定差無し）とでは、各演出パターンの選択確率が同じ値になっている。
【０４５６】
具体的には、ボーナス非当選のときは当選した役の種類に関わらず、必ず「ルーレット演出告知」が選択される。また、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）は、「ルーレット演出告知」、「通常ボーナス告知」または「次回予告」のいずれかの演出パターンが選択されるが、「ルーレット演出告知」または「通常ボーナス告知」が選択される確率は互いに同じ確率であり、「次回予告」が選択される確率よりも高くなっている。なお、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）における各演出パターンの選択確率は、当選した役の種類によって変化してもよい。
【０４５７】
次に、前兆演出中のゲームにおいて、演出カテゴリ「告知ＨＩ」の演出を行う場合は、図４１（ｄ－３）の演出パターン抽選テーブルを用いて演出パターンを決定する。なお、演出カテゴリ「告知ＨＩ」の演出が行われるのは、当選番号６５が決定された場合に限られるため（図４０（ａ）および（ｃ）の（前兆種類１）参照）、必ずボーナス当選（設定差無し）の状態となる。図４１（ｄ－３）の演出パターン抽選テーブルでは、当選した役

の種類に関わらず、「次回予告」または「プレミア演出」のいずれかが、１／２ずつの確率で選択される。

【０４５８】

次に、前兆演出中のゲームにおいて、演出カテゴリ「発展」の演出を行う場合は、図４１（ｄ－４）の演出パターン抽選テーブルを用いて演出パターンを決定する。図４１（ｄ－４）の演出パターン抽選テーブルでは、ボーナス非当選およびボーナス当選（設定差有り））と、ボーナス当選（設定差無し）とで、各演出パターンの選択確率が異なっている。すなわち、ボーナス非当選およびボーナス当選（設定差有り））では、各演出パターンの選択確率が同じ値になっている。

【０４５９】

具体的には、ボーナス非当選およびボーナス当選（設定差有り）のときは当選した役の種類に関わらず、「消灯演出（発展）」、「小役ナビ演出（発展）」または「キャラ演出（発展）」のいずれかの演出パターンが選択されるが、「消灯演出（発展）」または「小役ナビ演出（発展）」が選択される確率は互いに同じ確率であり、かつ、「キャラ演出（発展）」が選択される確率よりも高くなっている。これに対して、ボーナス当選（設定差無し）では、「消灯演出（発展）」または「小役ナビ演出（発展）」が選択される確率は互いに同じ確率であるものの、「キャラ演出（発展）」が選択される確率よりも低くなっている。

【０４６０】

前兆演出中の各ゲームにおいて、図４１（ｄ）の演出パターン抽選テーブルを用いて演出パターンが決定されると、次に図４２～図４４に示す各演出内容抽選テーブルを用いて、決定された演出パターンにおける具体的な演出内容を決定する。ここで、図４２の（ｅ－１）～（ｅ－５）は、それぞれ、「消灯演出（ＬＯＷ）」、「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」、「キャラ演出（ＨＩ）」、「ルーレット演出告知」および「次回予告」の各演出パターンにおける演出内容を決定するための抽選テーブルである。ここで、「消灯演出（ＬＯＷ）」、「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」および「キャラ演出（ＨＩ）」に関する演出内容抽選テーブルでは、現在滞在する区間に関わらず、同じ抽選テーブルが使用される。また、「ルーレット演出告知」および「次回予告」に関する演出内容抽選テーブルでは、現在滞在する区間が非有利区間か有利区間かによって異なる抽選テーブルが使用される。

【０４６１】

また、図４３の（ｅ－６）～（ｅ－９）は、それぞれ、「プレミア演出」、「消灯演出（発展）」、「小役ナビ演出（発展）」および「キャラ演出（発展）」の各演出パターンにおける演出内容を決定するための抽選テーブルである。ここで、「消灯演出（発展）」および「小役ナビ演出（発展）」に関する演出内容抽選テーブルでは、現在滞在する区間に関わらず、同じ抽選テーブルが使用される。これに対して、「プレミア演出」および「キャラ演出（発展）」に関する演出内容抽選テーブルでは、現在滞在する区間が非有利区間か有利区間かによって異なる抽選テーブルが使用される。

【０４６２】

また、図４４の（ｅ－１０）は、「通常ボーナス告知」の演出パターンにおける演出内容を決定するための抽選テーブルである。この演出内容抽選テーブルでは、現在滞在する区間が非有利区間か有利区間かによって異なる抽選テーブルが使用される。

【０４６３】

図４２（ｅ－１）に示す演出パターン「消灯演出（ＬＯＷ）」における演出内容の抽選テーブルでは、演出ランプ７２を第１停止操作時に消灯させる（１停消灯）か、第２停止操作時に消灯させる（２停消灯）か、第３停止操作時に消灯させる（３停消灯）か、が決定される。これら演出内容の選択確率は、当選した役の種類よって変わらないが、ボーナス非当選においては「１停消灯」が選択される確率が高く、ボーナス当選（設定差有り）においては「３停消灯」が選択される確率が高く、ボーナス当選（設定差無し）においても「３停消灯」が選択される確率が高くなっている。

【０４６４】

図４２（ｅ－２）に示す演出パターン「小役ナビ演出（ＬＯＷ）」における演出内容の抽選テーブルでは、例えば、画像表示装置７０に表示したキャラクタの色を青色にする（青ナビ）か、黄色にする（黄ナビ）か、緑色にする（緑ナビ）か、白色にする（白ナビ）か、が決定される。ここで、ボーナス非当選、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）のいずれの状態においても、当選役がリプレイになった場合は「青ナビ」が選択され、当選役が共通ベルになった場合は「黄ナビ」が選択され、当選役がスイカになった場合は「緑ナビ」が選択され、当選役が所定役になった場合は「白ナビ」が選択される。なお、例えばボーナス当選（設定差有り）のときに、当選役が共通ベルになった場合、ごく低い確率で「青ナビ」を選択するようにしてもよい。これにより、キャラクタの色と、入賞した役との対応が一致しなくなることで、遊技者に通常とは異なる状態になったことを示唆することができる。

【０４６５】

図４２（ｅ－３）に示す演出パターン「キャラ演出（ＨＩ）」における演出内容の抽選テーブルでは、例えば、画像表示装置７０に表示するキャラクタの種類を「弱キャラ」、「中キャラ」または「強キャラ」のいずれにするか、が決定される。この抽選テーブルでは、当選した役の種類に関係なく、ボーナス非当選状態であれば「弱キャラ」、「中キャラ」、「強キャラ」の順に選択される確率が高くなるように設定されている。また、ボーナス当選（設定差有り）のときは、３種類のキャラクタの選択確率がほぼ同程度であるが、「強キャラ」の選択確率が最も高くなるように設定されている。また、ボーナス当選（設定差無し）であれば「強キャラ」、「中キャラ」、「弱キャラ」の順に選択される確率が高くなるように設定されている。

【０４６６】

次に、演出パターン「ルーレット演出告知」は、例えば、画像表示装置７０に「チャンスアイコン」、「ボーナスアイコン」および「プレミアアイコン」の３つのアイコンを表示しておき、この３つのアイコンのうちいずれを選択する過程を示して、最後にどのアイコンが選択されたかを示す演出である。アイコンの選択過程は、例えばカーソルの表示位置を３つのアイコン上で順次移動させる。そして、最終的にカーソルをいずれか１つのアイコン上に停止表示させる。

【０４６７】

図４２（ｅ－４）に示す「ルーレット演出告知」における演出内容の抽選テーブルは、非有利区間中と、有利区間中とで異なっており、非有利区間における各抽選テーブルでは、ボーナス非当選状態であれば当選した役の種類に関係なく、最後に「チャンスアイコン」を選択する演出が決定される。また、ボーナス当選（設定差有り）のときは、当選した役の種類に関係なく、最後に「ボーナスアイコン」を選択する演出が決定される。また、ボーナス当選（設定差無し）であれば、最後に「ボーナスアイコン」を選択する演出と、「プレミアアイコン」を選択する演出とのいずれかが選択されるが、「プレミアアイコン」を選択する演出の選択確率の方が高く設定されている。これに対して、有利区間中における各抽選テーブルでは、ボーナス非当選状態およびボーナス当選（設定差有り）のときは、非利区間中の抽選テーブルと同様の抽選を行うが、ボーナス当選（設定差無し）においは、最後に「ボーナスアイコン」を選択する演出よりも、「プレミアアイコン」を選択する演出の選択確率の方が高く設定されている

【０４６８】

次に、演出パターン「次回告知」は、画像表示装置７０に「次回予告」の文字を所定時間表示した後、「次回ボーナス」または「次回プレミア」のいずれかの文字を表示させる演出である。演出パターン「次回告知」は、図４１（ｄ－２）に示した演出パターン抽選テーブルから明らかなように、ボーナス非当選状態のときには選択されない演出パターンである。したがって、図４２（ｅ－５）に示す演出パターン「次回予告」における演出内容の抽選テーブルでは、ボーナス非当選状態における抽選テーブルが示されていない。

【０４６９】

また、図４２（ｅ－５）に示す演出パターン「次回予告」における演出内容の抽選テー

ブルは、非有利区間中と、有利区間中とで異なっており、非有利区間中における各抽選テーブルでは、ボーナス当選（設定差有り）であれば当選した役の種類に関係なく「次回ボーナス」が必ず選択され、ボーナス当選（設定差無し）であれば当選した役の種類に関係なく「次回プレミア」が必ず選択される。これに対して、有利区間中における各抽選テーブルでは、ボーナス当選（設定差有り）のときは、当選した役の種類に関係なく「次回ボーナス」が必ず選択され、一方、ボーナス当選（設定差無し）のときは、当選した役の種類に関係なく「次回ボーナス」が選択される確率の方が圧倒的に高いものの、「次回プレミア」が選択される場合もある。

【０４７０】

次に、図４３において、演出パターン「プレミア演出」では、ボーナス役の当選が確定したことを報知する「プレミア１」演出、または、ボーナス役の当選が確定し、かつ、ＡＲＴ遊技の実行が確定したことを報知する「プレミア２」演出のいずれかが実行される。演出パターン「プレミア演出」は、図４１（ｄ－３）に示した演出パターン抽選テーブルから明らかなように、ボーナス当選（設定差無し）のときのみ選択され得る演出パターンである。図４３（ｅ－６）に示す演出パターン「プレミア演出」における演出内容の抽選テーブルでは、非有利区間中と、有利区間中とで異なっており、非有利区間中の抽選テーブルでは、当選した役の種類に関係なくな必ず「プレミア１」が選択される。また、有利区間中の抽選テーブルでは、当選した役の種類に関係なく「プレミア１」が選択される確率の方が圧倒的に高いものの、「プレミア２」が選択される場合もある。

【０４７１】

図４３（ｅ－７）に示す演出パターン「消灯演出（発展）」における演出内容の抽選テーブルは、非有利区間中と、有利区間中とで同じ内容の抽選テーブルを使用し、ボーナス非当選、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）のいずれにおいても、当選した役の種類に関わらず、必ず「３停消灯＆発展」が選択される。「３停消灯＆発展」が選択されると、前述した「３停消灯」の演出が行われた後に、ボーナス役の当選に対する期待を高める発展演出が行われる。

【０４７２】

図４３（ｅ－８）に示す演出パターン「小役ナビ演出（発展）」における演出内容の抽選テーブルも、非有利区間中と、有利区間中とで同じ内容の抽選テーブルを使用する。また、ボーナス非当選、ボーナス当選（設定差有り）およびボーナス当選（設定差無し）のいずれにおいても、当選した役の種類に関わらず、「青ナビ→発展」、「黄ナビ→発展」、「緑ナビ→発展」または「紫ナビ→発展」のうちいずれか１つが、均等の確率（１／４）で選択される。ここで、「青ナビ→発展」、「黄ナビ→発展」、「緑ナビ→発展」および、「紫ナビ→発展」の各演出内容は、画像表示装置７０に表示するキャラクタを、対応する色（例えば「青ナビ」であれば青）で表示した後、ボーナス役の当選に対する期待を高める発展演出を行うことを示している。

【０４７３】

図４３（ｅ－９）に示す演出パターン「キャラ演出（発展）」における演出内容の抽選テーブルは、非有利区間中と、有利区間中とで異なっており、非有利区間中における各抽選テーブルにおいて、ボーナス非当選のときの抽選テーブルでは、当選した役の種類に関わらず、「弱キャラ→発展」の演出内容の選択確率が最も高くなっている。また、「弱キャラ→発展」に次いで「中キャラ→発展」の選択確率が高くなっており、わずかな確率で「強キャラ→発展」の演出内容が選択されるように設定されている。

【０４７４】

また、ボーナス当選（設定差有り）のときの抽選テーブルでは、当選した役の種類に関わらず、「弱キャラ→発展」、「中キャラ→発展」、「強キャラ→発展」の順に選択確率が低くなるように設定されているが、「中キャラ→発展」および「強キャラ→発展」の選択確率は、ボーナス非当選のときの抽選テーブルよりも高く設定されている。ボーナス当選（設定差無し）のときの抽選テーブルでは、他の抽選テーブルと異なり、「強キャラ→発展」、「中キャラ→発展」、「弱キャラ→発展」の順に選択確率が低くなるように設定

されている。
【０４７５】
有利区間中における各抽選テーブルでは、ボーナス非当選およびボーナス当選（設定差有り）のときの抽選テーブルは、上述した非有利区間中における抽選テーブルと同じ内容になっているが、ボーナス当選（設定差無し）のときの抽選テーブルでは、「弱キャラ→発展」、「中キャラ→発展」、「強キャラ→発展」の順に選択確率が低くなるように設定されている。ここで、「弱キャラ→発展」、「中キャラ→発展」、「強キャラ→発展」の各演出内容は、画像表示装置７０に対応するキャラクタ（例えば「弱キャラ→発展」であれば「弱キャラ」）を表示した後、ボーナス役の当選に対する期待を高める発展演出を行うことを示している。
【０４７６】
次に図４４（ｅ－１０）に示す演出パターン「通常ボーナス告知」における演出内容の抽選テーブルは、非有利区間中と、有利区間中とで異なっており、非有利区間中における各抽選テーブルにおいて、ボーナス非当選のときの抽選テーブルでは、当選した役の種類に関わらず、「弱キャラ→ボーナス告知」の演出内容の選択確率が最も高くなっている。また、「弱キャラ→発展」に次いで「中キャラ→ボーナス告知」の選択確率が高くなっており、わずかな確率で「強キャラ→ボーナス告知」の演出内容が選択されるように設定されている。
【０４７７】
ここで、「ボーナス告知」とは、ボーナス役が当選したか否かを示す結果演出であって、ボーナス非当選においては、ボーナス役が当選しなかったことを示す演出、ボーナス当選においては、ボーナス役が当選したことを示す演出を指す。また、ボーナス当選（設定差有り）のときの抽選テーブルでは、「弱キャラ→ボーナス告知」、「中キャラ→ボーナス告知」、「強キャラ→ボーナス告知」の順に選択確率が低くなるように設定されているが、「中キャラ→ボーナス告知」および「強キャラ→ボーナス告知」の選択確率は、ボーナス非当選のときの抽選テーブルよりも高く設定されている。ボーナス当選（設定差無し）のときの抽選テーブルでは、他の抽選テーブルと異なり、「強キャラ→ボーナス告知」、「中キャラ→ボーナス告知」、「弱キャラ→ボーナス告知」の順に選択確率が低くなるように設定されている。
【０４７８】
有利区間中における各抽選テーブルでは、ボーナス非当選およびボーナス当選（設定差有り）のときの抽選テーブルは、上述した非有利区間中における抽選テーブルと同じ内容になっている。また、ボーナス当選（設定差無し）のときの抽選テーブルは、ボーナス当選（設定差有り）のときの抽選テーブルと同じ内容になっている。ここで、「弱キャラ→ボーナス告知」、「中キャラ→ボーナス告知」、「強キャラ→ボーナス告知」の各演出内容は、画像表示装置７０に対応するキャラクタ（例えば「弱キャラ→ボーナス告知」であれば「弱キャラ」）を表示した後、ボーナス役が当選したか否かを示す結果演出（告知演出）を行うことを示している。
【０４７９】
上述した前兆演出の内容をまとめると、以下のような演出が可能となる。
（１）当選番号６５、６６、３５では、ボーナス役が当選したか否かを実行する演出まで同一の演出態様が選択される場合があるため、どの当選番号に当選したかは分からない一連の演出が実行可能となる。
（２）当選番号６５、６６では、ボーナスが当選したことを示す演出まで同一の演出態様が選択される場合があるため、どちらの当選番号（一方は有利区間へ移行する当選番号、もう一方は有利区間へ移行しない当選番号）でボーナスに当選したかは分からない一連の演出が実行可能となる。
（３）当選番号６５と６６を比較すると、当選番号６５に当選した方が遊技者に与える期待度の高い演出が実行される確率が高く設定されているため、各遊技における演出は興趣が尽きないものとなる。

（４）演出抽選の結果によっては当選番号６５に当選したこと（有利区間への移行する当選番号に当選したこと）が把握可能な演出が選択され得るため、各遊技における演出は興趣が尽きないものとなる。

【０４８０】

［制御手段による処理の説明］

≪主制御手段における制御処理の説明≫

以下、図４５～図５０に示すフローチャートを参照して、主制御手段１００が実行する遊技制御の処理内容について説明する。

【０４８１】

＜遊技進行メイン処理の説明＞

まず、図４５に示すフローチャート参照して、スロットマシン１０で実行される遊技の制御を行うための遊技進行メイン処理の内容について説明する。まず、主制御手段１００は、遊技開始処理を行う（ステップＳ１０）。この遊技開始処理では、遊技待機表示（いわゆるデモ画面）開始時間の設定や、副制御手段２００に対する現在の設定値、遊技状況（再遊技やＢＢ遊技中であるか否か）、現在の抽選状態、遊技状態番号などの情報の送信が行われる。

【０４８２】

次に主制御手段１００は、遊技を行うためのメダルが投入されているか否かを判断する（ステップＳ１２）。投入されたメダルがなかった場合は、判断結果がＮＯとなって、キースイッチ８２ｂのオン／オフ状態に応じて現在の設定値を確認可能とする遊技メダル投入待機時表示処理を行う（ステップＳ１４）。ちなみに、キースイッチ８２ｂがオン状態のときは、現在の設定値（設定値データに対応する値）が設定値表示器８７に表示される。設定値表示器８７を設けない場合は、獲得枚数表示器２８の下位桁に表示されるようにしてもよい。

【０４８３】

ステップＳ１２の判断結果がＹＥＳになった（メダルが投入されていた）場合、または、ステップＳ１４の処理を終えると、主制御手段１００は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップＳ１６）。この処理としては、例えば、清算スイッチ３３が操作された場合の清算処理、メダル投入口３２に投入されたメダルの検出処理などが含まれる。次に主制御手段１００は、スタートスイッチ３６の操作が受付可能状態になり、かつ、スタートスイッチ３６が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１８）。ここで、スタートスイッチ３６の操作は、規定数のメダルが投入された場合または前回の遊技で再遊技役が入賞した場合に受付可能状態になる。そして、スタートスイッチ３６が操作されていない場合はステップＳ１８の判断結果がＮＯとなって、ステップＳ１２の処理に戻る。

【０４８４】

ステップＳ１８の判断処理で、スタートスイッチ３６が操作された（ＹＥＳ）と判断したときは、セレクタ８０のブロッカをオフにして、メダル投入口３２からのメダル投入を無効にする（ステップＳ２０）。そして、図１９～図２６に示した役抽選テーブルのうち、抽選状態に応じた役抽選テーブルに基づいて役抽選処理を行う（ステップＳ２２）。次いで、役抽選で決定された当選番号や、現在の遊技状態番号に応じて、図２８に示した遊技区間の移行制御等を行うための各種抽選（有利区間移行抽選、昇格抽選、転落抽選、ＡＲＴ抽選、ＡＲＴ昇格抽選、特化ゾーン移行抽選、特化ゾーン転落抽選、上乗せ抽選など）を行う遊技区間抽選処理を行う（ステップＳ２４）。

【０４８５】

次に、役抽選によって押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せが異なる当選役（押し順によって、払い出されるメダルの枚数が異なったり、有利な状態が維持／非維持で異なったりしない役は除く）が当選したときは、現在の遊技状態番号に応じて押し順を報知するための指示番号を獲得枚数表示器２８に表示するための指示表示処理を行う（ステップＳ２６）。そして、図３７に示した遊技区間フラグ（アドレスＦ０２０）、メイン

遊技状態番号（アドレスＦ０２１）、有利区間カウンタ（アドレスＦ０２４）、ＡＲＴ遊技回数カウンタ（アドレスＦ０２６）およびＡＲＴセット数カウンタ（アドレスＦ０２８）などの遊技区間関連情報を副制御手段２００へ送信する（ステップＳ２８）。

【０４８６】

次に主制御手段１００は、役抽選で決定された入賞・再遊技当選番号に応じて副制御手段２００で実行される演出を指示するための演出グループ番号を生成するマスク処理を行い（ステップＳ３０）、役抽選の結果に応じた役物当選番号および演出グループ番号を副制御手段２００へ送信する（ステップＳ３２）。そして、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を開始する前に行うリール回転開始準備処理を行った後（ステップＳ３４）、リール停止管理処理を行う（ステップＳ３６）。このリール停止管理処理では、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を開始し、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。

【０４８７】

ここで、リールの停止制御は、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号に基づいて生成された作動フラグに基づいて行われる。この作動フラグは、図１０～図１５に示した各図柄組合せについて、引込制御の対象とするか否かを示すフラグ情報を対応付けたものであり、役抽選処理においてＲＷＭの所定記憶領域に保存される。また、ストップスイッチが操作される毎に、操作されたストップスイッチを示す情報や、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止したことを副制御手段２００へ送信する。

【０４８８】

次に、全てのリールが停止すると、主制御手段１００は、図１０～図１５に示した図柄組合せのいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行い、表示判定処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに関する情報を副制御手段２００へ送信する（ステップＳ３８）。入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、小役の図柄組合せのいずれかに一致していた場合は、入賞した小役に対応するメダル払出枚数をＲＷＭのアドレスＦ０５３（メダル払出枚数データ）およびアドレスＦ０５４（払出枚数バッファ）に記憶する。そして、ホッパーモータ４６を駆動して、一致した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための払出処理を行う（ステップＳ４０）。また、メダルの払い出し開始時と、払い出し終了時に、そのことを示す情報を副制御手段２００に対して送信する。

【０４８９】

そして、現在の抽選状態に応じて、入賞した役の種類、ボーナス役が当選したか否か、ボーナス役が入賞したか否か、ボーナス遊技が終了したか否かなどに基づいて、抽選状態の移行処理（図２７参照）を行う（ステップＳ４２）。また、現在の遊技状態番号に応じて、ボーナス役の入賞の有無、ボーナス遊技の終了の有無、遊技状態番号の移行に関連する各種抽選結果などに基づいて、遊技状態番号の移行処理（図２８参照）を行う（ステップＳ４４）。

【０４９０】

次に主制御手段１００は、役比モニタ１０３に表示する各種比率を計算する比率計算処理を行い（ステップＳ４６）、その後、遊技終了チェック処理を行う（ステップＳ４８）。ステップＳ４８の遊技終了チェック処理では、外部集中端子基板８６を介して外部へ出力する各種信号のオン／オフ制御や、副制御手段２００に対して遊技が終了したことを示す情報の送信制御などを行う。

【０４９１】

以上の処理によって１回の遊技が終了すると、主制御手段１００は、再びステップＳ１０の遊技開始処理に戻って次の遊技のための処理を行う。

【０４９２】

＜比率計算処理の説明＞

次に、図４５（遊技進行メイン処理）のステップＳ４６で実行される比率計算処理の内容について、図４６に示すフローチャートを参照して説明する。既に述べたように、主制御手段１００は、役比モニタ１０３に表示する比率として、有利区間比率、中期間連役比

、中期間役比、累計連役比および累計役比の５つ比率を算出する。図４６のフローチャートは、有利区間比率を算出するための比率計算処理を示している。

【０４９３】

図４６のフローチャートにおいて、まず、主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ２６Ｄに記憶されている総遊技回数カウンタの値に１を加算する（ステップＳ１００）。そして、現在の遊技区間が有利区間中（遊技状態番号が１以上）であるか否かを判断し（ステップＳ１０２）、有利区間中であれば判断結果がＹＥＳとなって、ＲＷＭアドレスＦ２７０に記憶されている有利区間遊技回数カウンタの値に１を加算する（ステップＳ１０４）。

【０４９４】

ステップＳ１０２の判断処理で、有利区間中でないと判断したとき（ステップＳ１０２，ＮＯ）、または、ステップＳ１０４の処理を行うと、主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ２７０に記憶されている有利区間遊技回数（被除数）の値を１０倍し、その値と、ＲＷＭアドレスＦ２６Ｄに記憶されている総遊技回数（除数）の値とを、各々所定のレジスタにセットする（ステップＳ１０６）。次に主制御手段１００は、除数の値（ここでは総遊技回数の値）が０であるか否かを判断し（ステップＳ１０８）、０であった場合は、判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳ１１０の比率計算実行処理を回避する。これは、被除数を０で除するのを避けるためであり、より具体的には、次に説明する比率計算実行処理で不都合が生じないようにするための処理である。

【０４９５】

ステップＳ１０６の判断処理で、除数の値が０ではないときは、判断結果がＮＯとなって、有利区間遊技回数（被除数）を総遊技回数（除数）で除する演算を行う。ここで、図４６に示す比率計算処理では、有利区間遊技回数÷総遊技回数の計算結果（有利区間比率の値）を百分率で示した２桁の値で算出するが、最初に、百分率の十の位の値を求めるための除算を行うための比率計算実行処理を行う（ステップＳ１１０）。この比率計算実行処理によって所定のレジスタ（１バイト）の下位４ビットに、算出された商の値がセットされる。この商の値は、百分率の十の位の値となる。

【０４９６】

次に主制御手段１００は、ステップＳ１１０の比率計算実行処理による除算の余りを求める処理を行う（ステップＳ１１２）。この処理に関する詳しい説明は後述する。そして、上述した所定のレジスタの下位４ビットにセットされた商の値を、上位４ビットに移す処理を行う（ステップＳ１１４）。次に、主制御手段１００は、ステップＳ１１２の処理によって求められた余りの値（被除数）を１０倍し、その値と、ＲＷＭアドレスＦ２６Ｄに記憶されている総遊技回数（除数）の値とを、各々所定のレジスタにセットする（ステップＳ１１６）。なお、ステップＳ１１６の処理を行う際に、ステップＳ１０６で所定のレジスタにセットした総遊技回数の値が保持されている場合は、その総遊技回数の値を用いてもよい。

【０４９７】

そして主制御手段１００は、有利区間比率の一の位の値を算出するために比率計算実行処理を行う（ステップＳ１１８）。この比率計算実行処理では、ステップＳ１１０の比率計算実行処理と同じ内容の処理が行われる。そして、ステップＳ１１８の比率計算実行処理によって算出された商の値を、ステップＳ１１４の処理が行われた所定のレジスタに加算して、有利区間比率データとしてＲＷＭアドレスＦ２８２に記憶する（ステップＳ１２０）。また、ステップＳ１０８の判断結果がＹＥＳになったときにステップＳ１２０の処理を行った場合は、そのまま所定のレジスタの値（この場合は０になっている）がＲＷＭアドレスＦ２８５に記憶される。

【０４９８】

図４６に示した比率計算処理は有利区間比率を算出するためのものであるが、同様の処理を行うことで中期間連役比、中期間役比、累計連役比および累計役比を算出することも可能である。例えば中期間連役比および中期間役比を算出する場合は、まず、ＲＷＭアド

レスＦ２７Ｃ～Ｆ２７Ｅに記憶された払出（６０００回）カウンタ、Ｆ２７Ｆ～Ｆ２８１に記憶された連続役物払出（６０００回）カウンタ、ならびに、Ｆ２８２～Ｆ２８４に記憶された役物払出（６０００回）カウンタの値を更新しておく。

【０４９９】

そして、中期間連役比を算出する場合は、連続役物払出（６０００回）カウンタの値を被除数とし、払出（６０００回）カウンタの値を除数として、ステップＳ１０６～Ｓ１２０の処理を行い、その結果をＲＷＭアドレスＦ２８６に記憶する。また、中期間役比を算出する場合は、役物払出（６０００回）カウンタの値を被除数とし、払出（６０００回）カウンタの値を除数として、ステップＳ１０６～Ｓ１２０の処理を行い、その結果をＲＷＭアドレスＦ２８７に記憶する。

【０５００】

また、累計連役比および累計役比を算出する場合は、まず、ＲＷＭアドレスＦ２７３～Ｆ２７５に記憶された総払出（累計）カウンタ、Ｆ２７６～Ｆ２７８に記憶された連続役物払出（累計）カウンタ、ならびに、Ｆ２７９～Ｆ２７Ｂに記憶された役物払出（累計）カウンタの値を更新しておく。そして、累計連役比を算出する場合は、連続役物払出（累計）カウンタの値を被除数とし、総払出（累計）カウンタの値を除数として、ステップＳ１０６～Ｓ１２０の処理を行い、その結果をＲＷＭアドレスＦ２８８に記憶する。また、累計役比を算出する場合は、役物払出（累計）カウンタの値を被除数とし、総払出（累計）カウンタの値を除数として、ステップＳ１０６～Ｓ１２０の処理を行い、その結果をＲＷＭアドレスＦ２８９に記憶する。

【０５０１】

＜比率計算実行処理の説明＞

次に、図４６（比率計算処理）のステップＳ１１０およびＳ１１８で実行される比率計算実行処理の内容について、図４７に示すフローチャートを参照して説明する。まず、主制御手段１００は、被除数の下位２バイトの値から除数の下位２バイトの値を減算する（ステップＳ１１８）。ここで、図４６のステップＳ１１０で、この処理を行った場合は、被除数が有利区間遊技回数となり、除数は総遊技回数となる。図４６のステップＳ１１８で、この処理を行った場合は、被除数がステップＳ１１０で実行された比率計算実行処理によって求められた余りの値であり、除数は総遊技回数となる。

【０５０２】

次に主制御手段１００は、ステップＳ２００の減算処理により桁下がりが生じたか否かを判断する（ステップＳ２０２）。具体的にはフラグレジスタのキャリーフラグが「１」になったか否かを判断する。ステップＳ２００の減算処理において桁下がりが生じたときは、判断結果がＹＥＳとなって、被除数の上位２バイトの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２０４）。被除数の上位２バイトの値が０であれば、判断結果がＹＥＳとなって、主制御手段１００は図４７の比率計算実行処理を終了する。これに対して、被除数の上位２バイトの値が０でなければ、判断結果がＮＯとなって、被除数の上位２バイトの値から１を減算する（ステップＳ２０６）。

【０５０３】

次に主制御手段１００は、被除数の上位２バイトの値から除数の上位２バイトの値を減算する（ステップＳ２０８）。ここで、ステップＳ２０２の判断結果がＮＯ（桁下がりが生じなかった）の場合は、ステップＳ２０４およびＳ２０６を行うことなくステップＳ２０８の処理を行う。そして、ステップＳ２０８の減算処理により桁下がりが生じたか否かを判断し（ステップＳ２１０）、桁下がりが生じたときは判断結果がＹＥＳとなって、主制御手段１００は図４７の比率計算実行処理を終了する。これに対して、桁下がりが生じなかったときは判断結果がＮＯとなって、最終的に比率計算実行処理の算出結果となる比率の値に１を加算する（ステップＳ２１２）。そして、ステップＳ２００処理に戻り、以下、ステップＳ２０４またはＳ２１０の判断結果がＹＥＳとなるまでステップＳ２００～Ｓ２１２の処理を繰り返し実行する。

【０５０４】

ここで、ステップＳ２００およびＳ２０８の減算処理は、２バイトのレジスタを用いて行われるが、そのレジスタの値は、ステップＳ２０４またはＳ２１０の判断結果がＹＥＳとなったときは、減算結果が０未満の値になっている。例えば００１５Ｈから００１９Ｈを引いた場合、ＦＦＦＣＨとなる。このため、図４６のステップＳ１１２の処理で余りを求めるときは、図４７のステップＳ２００またはＳ２０８の減算処理において、最後に除数が減算される直前の被除数の値に戻す処理を行う。

【０５０５】

＜タイマ割込処理の説明＞

次に、図４８を参照して、主制御手段１００において所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理の内容について説明する。このタイマ割込処理は、約２．２３５ミリ秒の周期で繰り返し実行され、各種８セグメント表示器およびＬＥＤの表示制御、図１６に示した操作手段３００の各スイッチに対する操作の検出、副制御手段２００に対する制御コマンドの送信、外部集中端子基板８６に対する外部信号の出力、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒの駆動制御を行うための制御信号の生成および出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新などの処理を行っている。

【０５０６】

主制御手段１００は、マイコンチップＺ１内に設けられているタイマカウント手段（タイマ回路）から割込要求信号（発生周期：約２．２３５ミリ秒）が出力されると、図４８に示すタイマ割込処理を開始する。ここで、タイマ割込処理が実行されると、図４５の遊技進行メイン処理等において、実行していた処理の戻り番地等がスタック領域に記憶される。これにより、タイマ割込処理が終了した後に、スタック領域に記憶された戻り番地に基づいて、遊技進行メイン処理などで実行していた処理の続きから処理を開始することが可能となる。

【０５０７】

図４８のタイマ割込処理が開始されると、まず、主制御手段１００は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う（ステップＳ５００）。例えば、ＣＰＵの各レジスタにセットされていたデータをＲＷＭのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように、割込禁止フラグをオンにする。

【０５０８】

次に主制御手段１００は、入力ポート０に入力されている電源断検知信号に基づいて電源断（電源電圧が所定値よりも下回ったこと）が検知されたか否かを判断する（ステップＳ５０２）。この電源断検知信号は、主制御基板１０１上に設けられた電源監視回路（図示略）から出力されているものとする。主制御手段１００によって電源断が検出された場合は、ステップ５０２の判断結果がＹＥＳとなり、電断時に行う電源断処理を行う（ステップＳ５０４）。この電源断処理では、ＳＰレジスタをＲＷＭの所定アドレス（例えば前述したスタックポインタ一時記憶領域）に記憶し、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグの値を５５Ｈにセットし、ＲＷＭの所定アドレス範囲（Ｆ０００～Ｆ３ＦＦ）のチェックサムを算出して、その結果に基づいた値（２の補数）をＲＷＭの所定の記憶領域に記憶する。また、ＲＷＭへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

【０５０９】

これに対して、ステップＳ５０２の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、役比モニタ１０３の各表示内容を点滅させるか否かを指定するための点滅要求フラグの値を生成する点滅要求フラグ生成処理を行う（ステップＳ５０６）。次に主制御手段１００は、点滅要求フラグの値によって、点滅表示を行うことが指定された表示内容を点滅させるための点滅表示処理を行う（ステップＳ５０８）。そして、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８、設定値表示器８７および役比モニタ１０３の表示制御を行うＬＥＤ表示制御処理を実行する（ステップＳ５１０）。

【０５１０】

次に主制御手段１００は、所定時間を計時するために汎用的に利用されるタイマの計数

値を更新するタイマ計測処理を行う（ステップＳ５１２）。このタイマ計測処理では、例えば、ＲＷＭの所定記憶領域に保存された最小遊技時間（４．１秒間）や、各種センサが検出している時間を減算する。具体的には、最小遊技時間は、規定数のメダルが賭けられた状況でスタートスイッチ３６が操作された後にセットされる時間であって、時間値として「１８３５」がＲＷＭに記憶される。そして、このＲＷＭの記憶領域に「０」が記憶されるまで、次の遊技を開始するためのスタートスイッチ３６の操作があったとしても、リールを回転開始するための回転開始制御が実行されないようになっている。

【０５１１】

また、各種センサの検出時間としては、メダル投入口３２から投入されたメダルがセレクタ内で滞留（メダル詰まり）したか否かを判断するためのメダル通過時間を計測するためのタイマ値やメダルがホッパー内で滞留したか否かを判断するためのメダル通過時間等がある。また、クレジット数が上限（５０枚）に達しているときに小役が入賞した場合には、小役に対応した払出し数をホッパーから払い出すが、このときメダルが払い出されていないか否かを判断するためのメダル未払い時間等がある。

【０５１２】

次に主制御手段１００は、入力ポート０～２に入力された外部からの各種信号を読み込んでＲＷＭの所定アドレスに各々保存する入力ポート０～２読み込み処理を行い（ステップＳ５１４）、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を制御するために、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒの各々について、リール駆動管理処理を行う（ステップＳ５１６）。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行うと（ステップＳ５１８，ＹＥＳ）、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されているデータ等に基づいて、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒに対する制御信号、ブロッカ駆動信号、ホッパーモータ駆動信号などを、出力ポートから出力するポート出力処理を実行する（ステップＳ５２０）。

【０５１３】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭ内に設定されているリングバッファ領域に保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段２００へ送信する（ステップＳ５２２）。そして、外部集中端子基板８６を介して外部へ出力する各種信号を出力する外部信号出力処理を行った後（ステップＳ５２４）、ステップＳ５００の初期処理によってＲＷＭの所定アドレス（スタック領域）に格納していた各種レジスタの値等を元に戻す復帰処理を行って（ステップＳ５２６）、図４８のタイマ割込処理を終了する。

【０５１４】

＜点滅要求フラグ生成処理の説明＞

次に図４９（ａ）に示すフローチャートを参照して、図４８に示したタイマ割込処理のステップＳ５０６で実行される点滅要求フラグ生成処理の内容について詳しく説明する。

【０５１５】

まず主制御手段１００は、比率データ数、点滅要求フラグ用初期値、点滅判定値テーブルおよび最初に処理する比率データの値を各々対応する所定のレジスタにセットする（ステップＳ６００）。ここで、比率データ数は、点滅表示させるか否か対象となる比率データの数であり、その値は５（有利区間比率、中期間連役比、中期間役比、累計連役比、累計役比）である。点滅要求フラグ用初期値は、ＲＷＭアドレスＦ２８Ｅに記憶される点滅要求フラグの初期値であり、その値は００００００００Ｂである。

【０５１６】

点滅判定値テーブルは、各比率データを表示する際に点滅表示を行うか否かの判断基準となる値（判定値）を示すテーブルであり、図４９（ｂ）に示すように、累計役比に関する判定値は７０、累計連役比に関する判定値は６０、中期間役比に関する判定値は７０、中期間連役比に関する判定値は６０、有利区間比率に関する判定値は７０になっている。なお、この図４９（ｂ）の点滅判定値テーブルは、ＲＯＭに記憶されている。

【０５１７】

また、図４９（ａ）に示す点滅要求フラグ生成処理では、累計役比→累計連役比→中期間役比→中期間連役比→有利区間比率の順に、各比率データに関する点滅要求フラグの値を生成する。したがって、最初に処理する比率データとして、ＲＷＭアドレスＦ２８９に記憶されている累計役比の値が所定のレジスタにセットされる。

【０５１８】

次に主制御手段１００は、ステップＳ６００でセットされた比率データ（ここでは累計役比）の値から、対応する判定値（ここでは７０）を減算する（ステップＳ６０２）。そして、減算を行ったときのキャリーフラグの値を、点滅要求フラグの初期値の最下位ビットにセットし、各ビットの値を１ビットずつ上位ビット側（左側）にシフトさせる（ステップＳ６０４）。そして、所定のレジスタに次の比率データ（ここでは累計連役比）の値をセットし（ステップＳ６０６）、比率データ数の回数だけステップＳ６０２～Ｓ６０６の処理を行った否かを判断する（ステップＳ６０８）。具体的には、比率データ数の値から１を減算して０になると、ステップＳ６０８の判断結果をＹＥＳになる。

【０５１９】

以上の処理によって、累計役比→累計連役比→中期間役比→中期間連役比→有利区間比率の順に、各々対応する判定値が減算され、その減算結果によるキャリーフラグの値が、順次、点滅要求フラグの初期値にセットされていく。そして、ステップＳ６０８の判断結果かＹＥＳになった時点で、点滅要求フラグの初期値のビットＤ４には累計役比に関するキャリーフラグの値、ビットＤ３には累計連役比に関するキャリーフラグの値、ビットＤ２には中期間役比に関するキャリーフラグの値、ビットＤ１には中期間連役比に関するキャリーフラグの値、ビットＤ０（最下位ビット）には有利区間比率に関するキャリーフラグの値がセットされている。すなわち、点滅要求フラグの初期値におけるビットＤ０～Ｄ４の値は、各比率データの値が対応する判定値以下になっているものについては１に、各比率データの値が対応する判定値を越えているものについては０になっている。

【０５２０】

ステップＳ６０８の判断結果かＹＥＳになると、主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ２６Ｄ～Ｆ２６Ｆに記憶されている総遊技回数カウンタの値を参照し、総遊技回数の値が６０００回以上であるか否かを判断する（ステップＳ６１０）。そして、６０００回以上になっていた場合は、判断結果がＹＥＳとなり、点滅要求フラグの初期値におけるビットＤ５の値を１にする（ステップＳ６１２）。これに対して６０００回未満のときは、ステップＳ６１２の処理が行われないため、点滅要求フラグの初期値におけるビットＤ５の値は０のままとなる。

【０５２１】

次に主制御手段１００は、総遊技回数の値が１７５０００回以上であるか否かを判断する（ステップＳ６１４）。そして、１７５０００回以上になっていた場合は、判断結果がＹＥＳとなり、点滅要求フラグの初期値におけるビットＤ６の値を１にする（ステップＳ６１６）。これに対して１７５０００回未満のときは、ステップＳ６１６の処理が行われないため、点滅要求フラグの初期値におけるビットＤ６の値は０のままとなる。

【０５２２】

主制御手段１００は、以上の処理を行うことによって生成した点滅要求フラグの値をＲＷＭアドレスＦ２８Ｅに記憶して（ステップＳ６１８）、図４９に示す点滅要求フラグ生成処理を終了する。

【０５２３】

＜点滅表示処理の説明＞

次に図５０（ａ）に示すフローチャートを参照して、図４８に示したタイマ割込処理のステップＳ５０８で実行される点滅表示処理の内容について詳しく説明する。なお、図５０（ａ）に示す点滅表示処理は、役比モニタ１０３の点灯制御を行うタイミング（ＬＥＤ表示カウンタ値が０～２および４）のときに実行される。

【０５２４】

まず、主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ０１２に記憶されているＬＥＤ表示カウ

ンタの値およびＲＷＭアドレスＦ２８Ｆに記憶されている比率表示番号の値を参照し、各値に応じた取得回数を所定のレジスタにセットする（ステップＳ６００）。ここで、図５０（ｂ）に示すように、ＬＥＤ表示カウンタの値が１または２のとき（識別表示部ＩＤ点灯）に、比率表示番号の値が１（有利区間比率）であれば取得回数７が、比率表示番号の値が２（中期間連役比）であれば取得回数６が、比率表示番号の値が３（中期間役比）であれば取得回数６が、比率表示番号の値が４（累計連役比）であれば取得回数７が、比率表示番号の値が５（累計役比）であれば取得回数７がセットされる。

【０５２５】

また、図５０（ｃ）に示すように、ＬＥＤ表示カウンタの値が４または０のとき（比率表示部ＲＡ点灯）に、比率表示番号の値が１（有利区間比率）であれば取得回数１が、比率表示番号の値が２（中期間連役比）であれば取得回数２が、比率表示番号の値が３（中期間役比）であれば取得回数３が、比率表示番号の値が４（累計連役比）であれば取得回数４が、比率表示番号の値が５（累計役比）であれば取得回数５がセットされる。このとき、ＬＥＤ表示カウンタの値が０だった場合は００００１０００Ｂに補正し、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にセットする。この処理は、図３４に示した出力ポート４のＤ３（ＬＥＤデジット信号９）の値を「１」にするための処理である。また、ＬＥＤ表示カウンタの値が０以外のときは、その値をそのまま所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にセットする。

【０５２６】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ２８Ｆに記憶されている比率表示番号の値に対応する各種比率の値を表示するためのセグメントデータを所定のレジスタにセットする（ステップＳ６３２）。たとえば、比率表示番号の値が１（有利区間比率）であれば、ＲＷＭアドレスＦ２８５に記憶されている有利区間比率データの値に対応するセグメントデータを、図３５（ｃ）に示した役比モニタ表示用のセグメントテーブルから取得してセットする。

【０５２７】

また、比率表示番号の値が２（中期間連役比）であればＲＷＭアドレスＦ２８６に記憶されている連続役物比率（６０００回）データの値に対応するセグメントデータをセットする。また、比率表示番号の値が３（中期間役比）であればＲＷＭアドレスＦ２８７に記憶されている役物比率（６０００回）データの値に対応するセグメントデータをセットする。また、比率表示番号の値が４（累計連役比）であればＲＷＭアドレスＦ２８８に記憶されている連続役物比率（累計）データの値に対応するセグメントデータをセットする。また、比率表示番号の値が５（累計役比）であればＲＷＭアドレスＦ２８９に記憶されている役物比率（累計）データの値に対応するセグメントデータをセットする。

【０５２８】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭアドレスＦ２８Ｅに記憶されている点滅要求フラグの値を取得して、所定のレジスタにセットする（ステップＳ６３４）。そして、所定のレジスタにセットされた点滅要求フラグの値を、ステップＳ６３０で所定のレジスタ（点滅要求フラグの値がセットされているレジスタとは別のレジスタ）にセットした取得回数だけ、下位ビット側（右側）の方向へ１ビットずつシフトさせる（ステップＳ６３６）。このシフト処理では、最下位ビットの値がキャリーフラグにシフトし、そのときの最上位ビットには０がセットされる。

【０５２９】

次に主制御手段１００は、キャリーフラグの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ６３８）。これにより、役比モニタ１０３の識別子表示部ＩＤの表示を行う際に（ＬＥＤ表示カウンタの値が１または２）、比率表示番号が１、４または５（有利区間比率、累計連役比または累計役比）のときは、点滅要求フラグのビットＤ６の値が０か否かが判断される。これに対して、比率表示番号が２または３（中期間連役比または中期間役比）のときは、点滅要求フラグのビットＤ５の値が０か否かが判断される。

【０５３０】

さらに、役比モニタ１０３の比率表示部ＲＡの表示を行う際に（ＬＥＤ表示カウンタの値が４または０）、比率表示番号が１であれば点滅要求フラグのビットＤ０の値が、比率表示番号が２であれば点滅要求フラグのビットＤ１の値が、比率表示番号が３であれば点滅要求フラグのビットＤ２の値が、比率表示番号が４であれば点滅要求フラグのビットＤ３の値が、比率表示番号が５であれば点滅要求フラグのビットＤ４の値が、それぞれ０か否かが判断される。

【０５３１】

ステップＳ６３８の判断処理で、キャリーフラグの値が０であれば、判断結果がＹＥＳとなって、ＲＷＭアドレスＦ２９０に記憶されている点滅切替フラグが「１」であるか否かを判断する（ステップＳ６４０）。点滅切替フラグが「１」であれば、判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳ６３２で所定のレジスタ（点滅要求フラグや取得回数の値がセットされているレジスタとは別のレジスタ）にセットされているセグメントデータを０にクリアする（ステップＳ６４２）。

【０５３２】

そして、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタ）にセットされているセグメントデータを出力ポート３（図３４参照）から出力する。換言すると、点滅切替フラグが「１」のときは点滅時の「消灯」を示しているため、出力ポート３から出力されるセグメントデータ（ＬＥＤセグメント信号）は「無灯」となるデータである。また、Ｄレジスタにセットされているデジットをオンにするためのデジットデータ（ＬＥＤデジット信号）を出力ポート４（図３４参照）から出力して（ステップＳ６４４）、図５０（ａ）に示した点滅表示処理を終了する。

【０５３３】

また、ステップＳ６３８の判断結果がＮＯになったとき（キャリーフラグの値が１）、または、ステップＳ６４０の判断結果がＮＯになったとき（点滅切替フラグの値が０）は、直ちにステップＳ６４４へ進み、上述した所定のレジスタにセットされているセグメントデータを出力ポート３から出力して、図５０（ａ）に示した点滅表示処理を終了する。

【０５３４】

ここで、従来は全体の遊技に占める有利区間の割合等を知ることができず、さらにまた、実際の有利区間の割合を確認することで、有利区間の割合の設計値とかけ離れているか等の判断ができなかった。そこで、前述したように、まず、表示する内容を示す識別情報（略記（図８（ｃ）参照））を役比モニタ１０３の第１のデジット（識別子表示部ＩＤの上位桁）及び第２のデジット（識別子表示部ＩＤの下位桁）に表示し、割合を示す情報（有利期間比率，中期間連役比，中期間役比，累計連役比，累計役比）を第３のデジット（比率表示部ＲＡの上位桁）及び第４のデジット（比率表示部ＲＡの下位桁）に表示可能としておく。そして、前述した図４６の比率計算処理および図４７の比率計算実行処理のような算出手段によって算出された有利区間の滞在割合が、特定値以上の場合には、図５０に示す点滅表示処理を行うことで、第３のデジット及び第４のデジットを点滅態様で点灯制御する。

【０５３５】

また、遊技回数を計数する計数手段（例えば図３８のＲＷＭアドレスＦ２６Ｄの走卯木回数カウンタ）を有し、この計数手段が第１の値（１７５０００）を超えていない場合には、有利区間の滞在割合を表示するとき、第１のデジット及び第２のデジットを点滅態様で点灯制御する。このように、有利区間の滞在割合を算出し、算出結果に基づいて点灯態様を変更させることによって実際の有利区間の滞在割合を確認しやすくすることができる。

【０５３６】

以上の構成により、遊技場のスタッフや、立ち入り検査員等が、役比モニタ１０３に出力されている有利区間の割合を目視したとき、その値が異常なのかそうでないかの識別を容易にすることができる。

【０５３７】

＜通常区間からＡＲＴ中へ至る経路の説明＞
上述した制御を行うスロットマシン１０において、通常区間（非ＲＴ）から有利区間「ＡＲＴ中」（ＲＴ１）へ至る経路（ルート）の一例について図５１を参照しつつ説明する。まず、初期状態である通常区間かつ非ＲＴである状態（図５１中（ア））から遊技を開始した場合、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが当選し、有利区間移行抽選に高確抽選当選すると、有利区間「高確」へ移行する。ただし抽選状態は非ＲＴのままである（同図中（イ））。この状態でボーナス役（例えば、１ＢＢ－Ｃ、１ＢＢ－Ｄ、１ＢＢ－Ｅ、１ＢＢ－Ｆ）に当選すると、抽選状態はＲＴ３へ移行し、当選したボーナス役が入賞すると、遊技区間は有利区間「高確中ボーナス」へ移行する（同図中（ウ））。

【０５３８】
そして、ボーナス遊技が終了すると、遊技区間は再び有利区間「高確」に戻るが、抽選状態はＲＴ２へ移行する（同図中（エ））。ここで、ＲＴ２では図２２の役抽選テーブルが使用されるため、当選番号１９（再遊技－Ｈ）が決定され得る状態となり、再遊技－Ｈが当選すると、有利区間「ＡＲＴ中」へ移行し、再遊技０９または１２に対応する図柄組合せが揃うと、抽選状態がＲＴ１へ移行する（同図中（オ））。

【０５３９】
次に、上述した経路と異なる経路として、通常区間でチャンス目に当選する前に、ボーナス役（例えば、１ＢＢ－Ｃ、１ＢＢ－Ｄ、１ＢＢ－Ｅ、１ＢＢ－Ｆ）に当選する経路がある。具体的には、通常区間かつ非ＲＴ状態（図５１中（ア））において、ボーナス役（例えば、１ＢＢ－Ｃ、１ＢＢ－Ｄ、１ＢＢ－Ｅ、１ＢＢ－Ｆ）に当選すると抽選状態がＲＴ３へ移行する。ただし遊技区間は通常区間のままである（同図中（カ））。そして、ボーナス遊技が終了すると通常区間のまま抽選状態がＲＴ２へ移行する（同図中（キ））。

【０５４０】
このとき、ＳＢ、再遊技０３もしくは０４または入賞０６～０８のいずれかに対応する図柄組合せが揃ってしまうと、抽選状態は非ＲＴへ転落してしまうが（同図中（ア））、当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが当選して、有利区間移行抽選に高確抽選当選すると、抽選状態がＲＴ２のまま有利区間「高確」へ移行する（同図中（エ））。そして、再遊技－Ｈに当選して再遊技０９または１２に対応する図柄組合せが揃うと、有利区間「ＡＲＴ中」へ移行するとともに、抽選状態がＲＴ１へ移行する（同図中（オ））。

【０５４１】
ここで、図５１中（ア）から（イ）への移行および（エ）から（オ）への移行は、設定差が設けられていないチャンス目Ａ～Ｃおよび再遊技－Ｈの当選が条件になっているため、一見すると設定値を変化させても有利区間「ＡＲＴ中」へ移行する確率を調整することができないように思える。しかしながら、通常区間かつ非ＲＴ状態から、有利区間「ＡＲＴ中」かつＲＴ１へ至る経路で考えた場合、まず、図５１中、（ア）→（イ）→（ウ）→（エ）→（オ）の経路では、（イ）から（ウ）へ移行する際に、設定差を持たせることができるボーナス役の当選も条件になっている。

【０５４２】
換言すると、ボーナス役の当選確率によってＲＴ２への移行確率を異ならせることができるようになっている。これにより、設定値に応じてボーナス役（例えば、１ＢＢ－Ｃ、１ＢＢ－Ｄ、１ＢＢ－Ｅ、１ＢＢ－Ｆ）の当選確率を異ならせることで、（ア）から（オ）へ至る確率を調整することができる。

【０５４３】
また、図５１中、（ア）→（カ）→（キ）→（エ）→（オ）の経路では、（ア）から（カ）へ移行する際に、設定差を持たせることができるボーナス役の当選が条件になっている。換言すると、ボーナス役の当選確率によってＲＴ２への移行確率を異ならせることができるようになっている。これにより、有利区間へ移行する前にボーナス役（例えば、１

ＢＢ－Ｃ、１ＢＢ－Ｄ、１ＢＢ－Ｅ、１ＢＢ－Ｆ）が当選する経路においても、設定値を変化させることで、（ア）から（オ）へ至る確率を調整することができる。

【０５４４】

（変形例１）

上述したように、図２７に示した抽選状態の移行態様および図２８に示した遊技区間の移行態様によれば、有利区間から通常区間へ移行しときにＲＴ２に滞在している場合がある（例えば、エンディング状態から通常区間へ移行したとき（図２８の矢印タ参照））。このような場合、ＲＴ２において通常区間から高確（遊技状態番号２）へ移行し、さらに当選番号１９に当選したときにＡＲＴ抽選に当選することで、ボーナス役の当選を経ることなくＡＲＴ中（遊技状態番号５）へ移行することになる（有利区間から図５１の（キ）→（エ）→（オ）を辿る経路）。換言すると、有利区間が終了して通常区間へ移行したときの抽選状態によって、大量のメダルが払い出されるＡＲＴ中への移行しやすさが大きく変わってしまうことになる。

【０５４５】

このような場合、短期間の間に莫大な量のメダルが払い出されてしまう可能性があり、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう虞が生じる。そこで、有利区間が終了して通常区間へ移行したときは、抽選状態が非ＲＴに移行するまでは、通常区間中であっても有利区間移行抽選を行わないようにしてもよい。具体的には、非ＲＴへ移行するまで当選番号２０～２２のいずれかが当選したとしても有利区間移行抽選を行わないようにする。このようにすることで、ＡＲＴ中への移行に、必ずボーナス役の当選を介在させることができる。

【０５４６】

換言すると、有利区間が終了して通常区間へ移行したときの抽選状態によって、ＡＲＴ中への移行しやすさが大きく変わってしまうことはない。なお、有利区間移行抽選が行われる通常区間と区別するため、有利区間移行抽選を行わない通常区間を復帰区間とも称する。復帰区間を非ＲＴへ移行するまでとしたが、これは本実施形態において、最も滞在比率が大きい抽選状態が非ＲＴであるからであり、非ＲＴだけに限られるものでない。また、例えば有利区間から通常区間へ移行したときにＲＴ２に滞在していることが、頻繁に起こり得るものでない場合は、非ＲＴへ移行するまでも有利区間移行抽選を行うようにしてもよい。

【０５４７】

なお、有利区間から通常区間へ移行した後、非ＲＴへ移行するまでの間は、画像表示装置７０の画面などに、有利区間移行抽選を行わない期間（以下、「非移行抽選期間」ともいう。）であることを表示して、遊技者に報知してもよい。また、非移行抽選期間中は、有利区間移行抽選の契機となる役（以下、「抽選契機役」ともいう。具体的には当選番号２０～２２のいずれか）に当選しても、有利区間移行抽選が行われないため、遊技者に無用な期待感を持たせるのが好ましくない場合は、抽選契機役に当選しても有利区間への移行に対する期待が高まるような演出を行わないようにしてもよい。例えば、有利区間移行抽選を行う期間では行われている、画像表示装置７０において抽選契機役に当選したことを想起させる表示や、サイドランプ５２Ｌ，５２Ｒ，演出用ランプ７２，装飾ランプ７２Ｌ，７２Ｒにおいて抽選契機役に当選したことを想起させる点滅（または点灯）を行わないようにしてもよい。また、有利区間への移行に対する期待度が異なる複数の演出の中からいずれかの演出を行う場合、それら複数の演出の中で、有利区間への移行に対する期待度が高い演出は行わないようにしてもよい。

【０５４８】

これに対して、非移行抽選期間であっても遊技者に有利区間への移行に対する期待を持たせたい場合（非移行抽選期間中であるか否かを遊技者に分からせたくない場合）は、非移行抽選期間においても抽選契機役したときに有利区間への移行に対する期待が高まるような演出を行ってもよい。換言すると、非移行抽選期間中であるか否かに関わらず、有利区間への移行に対する期待が高まるような演出を行ってもよい。

【０５４９】

また、通常区間において後述するステージ演出（図６０参照）を行う場合、遊技者に無用な期待感を持たせるのが好ましくなければ、非移行抽選期間中に抽選契機役が当選した場合であっても、より期待度が高いステージに移行しないようにしてもよい。例えば、ステージ１からステージ２に移行しないようにしてもよい。これに対して、非移行抽選期間であっても遊技者に有利区間への移行に対する期待を持たせたい場合は、抽選契機役が当選したときにより期待度が高いステージへ移行させてもよい。

【０５５０】

また、有利区間から通常区間へ移行したときにＲＴ２に滞在していた場合、より少ないゲーム数で非ＲＴへ移行させるために、ＲＴ２から非ＲＴへの移行条件を多く設定してもよい。例えば、図２７に示す抽選状態の移行態様では、ＲＴ２から非ＲＴへの移行条件がＳＢ、再遊技０３または０４、入賞０６～０８の入賞となっているが、さらにストップスイッチの押し順によって表示される図柄組合せが異なる役を抽選対象に加えて、所定の図柄組合せが表示されたときにも、非ＲＴへ移行するようにしてもよい。加えて、ＲＴ２へ移行してから所定のゲーム数が行われたときに非ＲＴへ移行するようにして、より確実に非ＲＴへ移行させるようにしてもよい。

【０５５１】

所定のゲーム数は適宜定めることができるが、本実施形態では、高確かつＲＴ２において当選番号１９が決定されると、ＡＲＴ抽選が行われるようにもなっているため、所定のゲーム数が少なすぎると、高確かつＲＴ２に移行してもＡＲＴ抽選が行われる前に非ＲＴへ移行してしまう虞が生ずる。ゆえに、本実施形態では、１００ゲームなどの多めに定めることが好ましい。通常区間かつＲＴ２においてＳＢ、再遊技０３または０４、入賞０６～０８が入賞しなかったときの保険である。もちろん、ＡＲＴ抽選が行われる前に非ＲＴへ移行してもよいと考える場合は、１０ゲームなどの少なめに定めることが好ましい。

【０５５２】

また、通常区間であったとしても非移行抽選期間に限って、ＲＴ２において再遊技－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、再遊技０３または０４の図柄組合せが停止表示される押し順や、入賞Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、入賞０６～０８のいずれかの図柄組合せが停止表示される押し順を、報知するようにしてもよい。さらに、通常区間であったとしても非移行抽選期間に限って、抽選契機役が当選したときに、そのことを顕著に表す図柄組合せが停止表示されないような押し順を報知するようにしてもよい。

【０５５３】

例えば、抽選契機役として、或る押し順では左リール４０Ｌの上段Ｕ、中段Ｍ及び下段Ｄの少なくともいずれかに「チェリー」図柄が停止表示され得るが、他の押し順では左リール４０Ｌの上段Ｕ、中段Ｍ及び下段Ｄのいずれにも「チェリー」図柄が停止表示されない役や、或る押し順では左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ及び右リール４０Ｒに「スイカ」図柄が並んで停止表示され得るが、他の押し順では左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ及び右リール４０Ｒに「スイカ」図柄が並んで停止表示されない役があり、その役に当選すると他の押し順を報知するようにしてもよい。これは、左リール４０Ｌの上段Ｕ、中段Ｍ及び下段Ｄの少なくともいずれかに「チェリー」図柄が停止表示されたり、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ及び右リール４０Ｒに「スイカ」図柄が並んで停止表示されると、遊技者は抽選契機役に当選していたことに気が付きやすくなり、無用な期待が高まることになるためである。

【０５５４】

（変形例２）

本実施形態では、設定値に応じて所定遊技回数当たりのメダルの払出枚数にある程度大きな差が生じるようにするために、ボーナス役を含む一部の当選番号が当選する確率に設定差を設けていた。そのため、自ずとＲＴ２へ至る確率にも設定差が生じ、結果的に図５１の（ア）から（オ）へ至る確率にも設定差が生じたり、上乗せ抽選が行われる確率にも設定差が生じてしまっていた。しかし、ボーナス役に当選する確率だけでなく、ＡＲＴ中へ至る確率などにまで設定差が生じてしまうとすると、遊技場のスタッフは高設定にする

ことを嫌がり、遊技場には低設定のスロットマシンしかないといった状況に陥る可能性がある。

【０５５５】

変形例２は、図２７に示した抽選状態の移行態様および図２８に示した遊技区間の移行態様において、図５１の（ア）から（オ）へ至る確率などに設定差が生じないようにするとともに、設定値に応じて所定遊技回数当たりのメダルの払出枚数にある程度大きな差が生じるようにするためのものである。これを実現するには、例えば、ボーナス役を含む所定の当選番号については、設定差を設けるが、ボーナス役を含む当選番号が当選する確率の合算（ボーナス役の合成当選確率）は設定値に依らず一定とすることが考えられる。

【０５５６】

具体的には、図１９～図２３および図２６に示した非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２およびＳＢ用の役抽選テーブルにおいて、当選番号４８～８７（ボーナス役を含む当選役）に対する置数を、図５２に示す置数に置き換える。図５２に示す置数では、設定１から設定６において、いずれも当選番号４８～８７までの合計（合算）置数が５２７になっている。また、図１９～図２３および図２６において設定差が無かった当選役（当選番号４８～５６、５８、６０、６１、６３、６５、６７）については置数が変わらないが、設定差が有った当選役については、対応するボーナスゲームの終了条件に依って、設定値に応じた置数の変化が異なっている。

【０５５７】

すなわち、より多くのメダルが払い出されることとなる１ＢＢ－Ｂ（終了条件が３４８枚を超える払い出し）に関連する当選番号５７、５９、６２、６４，６６に対する置数は、設定値が大きくなる程その値が大きくなっている。これに対して、メダルの払い出しが少ない１ＢＢ－Ｃ～Ｆ（終了条件が６０枚を超える払い出し）に関連する当選番号６８～８７に対する置数（の合計値）は、設定値が大きくなる程その値が小さくなる傾向を示している。

【０５５８】

これにより、非ＲＴ、ＲＴ１から１ＢＢ－Ａ遊技または１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技を経てＲＴ２へ至る確率に設定差が生じないことから、設定差の有るボーナス役を含む当選番号が当選した場合にもＡＲＴに関する恩恵を与えられるようにする（ＲＴ２中の当選番号１９の当選に基づく、ＡＲＴ抽選や上乗せ抽選を行えるようにするなど）と同時に、ＡＲＴによる利益（メダルの払出枚数）については設定値に応じた差を生じさせないようにすることができる。換言すれば、図５１の（ア）から（オ）へ至る確率に設定差が生じたり、上乗せ抽選が行われる確率に設定差が生じてしまわないようにすることができる。一方、１ＢＢ－Ｂに関連する当選番号の当選確率については設定差が設けられていることから、所定遊技回数当たりのメダルの払出枚数にある程度大きな差が生じる（設定６では設定１のときよりも１ＢＢ－Ｂ遊技が行われやすい）ことになる。

【０５５９】

なお、ＡＲＴに関する恩恵の付与に寄与するボーナス役を含む当選番号の当選確率についてのみ、それらの合成当選確率に設定差が生じないように定めればよく、寄与しないボーナス役を含む当選番号の当選確率を合成当選確率に算入させる必要は無い。例えば、図２８に示す遊技状態の移行条件において、１ＢＢ－Ａ～Ｆの他に１ＢＢ－Ｇがあったと仮定し、この１ＢＢ－Ｇが入賞して１ＢＢ－Ｇ遊技が行われた後に非ＲＴへ移行するとした場合、１ＢＢ－Ｇを含む当選番号の当選確率は設定値に応じて適宜定めればよく、上述した合成当選確率に算入する必要は無い。

【０５６０】

また、図５２に示した置数表（役抽選テーブル）では、１ＢＢ－Ａ～Ｆの６種類のボーナス役が示されているが、全てのボーナス役を備える必要は無く、このうち、終了条件となるメダルの払出枚数が最も多い１ＢＢ－Ｂと、最も少ない１ＢＢ－Ｃ～Ｆのいずれか１つの、設定差が有る２種類のボーナス役のみ備えていればよい。さらに、役抽選テーブルにおいて、１ＢＢ役に関する抽選対象は、１ＢＢ－Ｂが単独で当選する場合と、例えば１

ＢＢ－Ｃが単独で当選する場合との、２通りがあるだけでもよい。この場合、設定値が大きい程、１ＢＢ－Ｂの置数が大きくなり、１ＢＢ－Ｃの置数が小さくなるようにする一方で、両者の置数の合算値は設定値に関わらず一定にするとよい。

【０５６１】

≪副制御手段における制御処理の説明≫

次に、副制御手段２００の演出抽選手段２１２によって実行される各種演出に関する制御内容について説明する。

【０５６２】

＜前兆演出の制御に関する説明＞

まず、前兆演出の内容を決定するための前兆演出抽選処理の内容について図５３に示すフローチャートを参照しつつ説明する。前兆演出抽選処理では、図４０～図４４に示した各種演出抽選テーブルを用いて、前兆演出の内容を決定する。なお、図５３～図５５、及び図５３～図５５の説明に記載の役物当選番号や、演出グループ番号は、説明を簡易的にするために具体的な番号を例示しているだけであって、他の役物当選番号や演出グループ番号であっても適応できることは言うまでもない。

【０５６３】

まず、演出抽選手段２１２は、副制御手段２００のＲＷＭに記憶されている前兆演出フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップＳｓ１０）。前兆演出フラグは、現在、前兆演出を実行しているか否かを示すフラグであり、前兆演出フラグがオンになっているときは前兆演出中であることを示し、前兆演出フラグがオフになっているときは、前兆演出中でないことを示している。前兆演出フラグがオフになっているときは、ステップＳｓ１０の判断結果がＮＯとなり、演出抽選手段２１２は、主制御手段１００から送信された役物当選番号の値が２であるか否かを判断する（ステップＳｓ１２）。

【０５６４】

主制御手段１００から送信された役物当選番号の値が２でなかったときは、ステップＳｓ１２の判断結果がＮＯとなり、次に役物当選番号の値が０であるか否かを判断する（ステップＳｓ１４）。主制御手段１００から送信された役物当選番号の値が０でなかったときは、ステップＳｓ１４の判断結果がＮＯとなり、演出抽選手段２１２は、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。これに対して、主制御手段１００から送信された役物当選番号の値が０であったときは、ステップＳｓ１４の判断結果がＹＥＳとなり、次に演出抽選手段２１２は、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２５であるか否かを判断する（ステップＳｓ１６）。そして、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２５でなかったときは、ステップＳｓ１６の判断結果がＮＯとなり、演出抽選手段２１２は、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。

【０５６５】

一方、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２５であるときは、主制御手段１００における役抽選で当選番号が３５に決定されたことになる。この場合、ステップＳｓ１６の判断結果がＹＥＳとなり、演出抽選手段２１２は、前兆演出を実行するか否かを決定する前兆演出実行抽選を行う（ステップＳｓ１８）。

【０５６６】

前述したステップＳｓ１２の判断処理において、主制御手段１００から送信された役物当選番号の値が２であった場合は、判断結果がＹＥＳとなって、次に演出抽選手段２１２は、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２４または２５であるか否かを判断する（ステップＳｓ２０）。そして、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２４または２５のいずれでもなかったときは、ステップＳｓ２０の判断結果がＮＯとなり、演出抽選手段２１２は、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。

【０５６７】

これに対して、主制御手段１００から送信された演出グループ番号の値が２４または２５であるときは、主制御手段１００における役抽選で当選番号が６５または６６に決定されたことになる。この場合、ステップＳｓ２０の判断結果がＹＥＳとなり、演出抽選手段

２１２は、ステップＳｓ１８の前兆演出実行抽選を行う。ここで、前兆演出実行抽選の当選確率は、役物当選番号および演出グループ番号の値に関わらず一定であってもよいし、これらの値に応じて異ならせてもよい。

【０５６８】

ステップＳｓ２０の前兆演出実行抽選を行うと、次に演出抽選手段２１２は、前兆演出実行抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳｓ２２）、当選した場合は判断結果がＹＥＳとなって前述した前兆演出フラグをオンにする（ステップＳｓ２４）。これに対して、当選しなかった場合は判断結果がＮＯとなって、演出抽選手段２１２は、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。ステップＳｓ２４の処理で前兆演出フラグをオンにすると、次に演出抽選手段２１２は、図４０（ａ）に示した前兆種類抽選テーブルを参照し、当選番号（正確には役物当選番号および演出グループ番号の値）に応じた前兆種類抽選を行う（ステップＳｓ２６）。

【０５６９】

次いで演出抽選手段２１２は、図４０（ｂ）に示した前兆ゲーム数抽選テーブルを参照し、前兆種類抽選によって決定された前兆種類に応じて、前兆演出の長さ（前兆ゲーム数Ｇ）を決定する（ステップＳｓ２８）。さらに演出抽選手段２１２は、図４０（ｃ）に示した前兆シナリオ抽選テーブルを参照し、前兆種類と、決定された前兆ゲーム数Ｇの値とに応じてシナリオの内容を決定する（ステップＳｓ３０）。そして、決定された前兆ゲーム数Ｇの値から１を減算する（ステップＳｓ３２）。なお、前述したステップＳｓ１０の判断処理において、前兆演出フラグがオンになっていた場合は、判断結果がＹＥＳとなって、直ちにステップＳｓ３２を行う。

【０５７０】

次に演出抽選手段２１２は、図４１に示した各種演出パターン抽選テーブルのうち、ステップＳｓ３０の処理によって決定されたシナリオにおいて、現在の残りゲーム数に対応する演出カテゴリに対応する演出パターン抽選テーブルを参照して、演出パターン抽選を行う（ステップＳｓ３４）。この演出パターン抽選では、ボーナス役の当選状態と、当選役の種類等とに応じて１つの演出パターンが決定される。ここで、前兆ゲーム数Ｇの値が４であれば残りゲーム数は５、前兆ゲーム数Ｇの値が３であれば残りゲーム数は４、前兆ゲーム数Ｇの値が２であれば残りゲーム数は３、前兆ゲーム数Ｇの値が１であれば残りゲーム数は２、前兆ゲーム数Ｇの値が０であれば残りゲーム数は１であることを意味する。

【０５７１】

次に演出抽選手段２１２は、図４２～図４４に示した各種演出内容抽選テーブルのうち、ステップＳｓ３４の処理によって決定された演出パターンに対応する演出内容抽選テーブルを参照して演出内容抽選を行う（ステップＳｓ３６）。この演出内容抽選では、ボーナス役の当選状態と、当選役の種類等とに応じて１つの演出内容が決定される。そして、演出抽選手段２１２は、前兆ゲーム数Ｇの値が０になったか否かを判断し（ステップＳｓ３８）、前兆ゲーム数Ｇの値が０になった場合は、判断結果がＹＥＳとなって、前兆演出フラグをオフにし（ステップＳｓ３８）、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。これに対して、ステップＳｓ３８の判断処理で前兆ゲーム数Ｇの値が０にならなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ３８の処理を行わずに、図５３に示す前兆演出抽選処理を終了する。そして、上述した抽選処理によって決定された演出内容に従って前兆演出が実行される。

【０５７２】

次に、図５４および図５５を参照して、ボーナス役が当選してから上述した前兆演出が行われ、その後、ボーナス役が入賞したときに実行される演出内容について説明する。ここで、図５４は、通常区間中にボーナス役が当選し、その後ボーナス役が入賞したときに実行される演出内容を説明するための説明図である。また、図５５は、有利区間中にボーナス役が当選し、その後、ボーナス役が入賞したときに実行される演出内容を説明するための説明図である。

【０５７３】

まず、通常区間中に役抽選で当選番号６５または６６が決定され、図５３のステップＳｓ１８による前兆演出実行抽選に当選すると、図４０～図４４に示す各種演出抽選テーブルを参照して前兆演出の内容が決定される。ここで、図４０（ａ）に示す前兆種類抽選テーブルから明らかなように、当選番号６５が決定された場合は、前兆種類１または前兆種類２のいずれかが選択されることになるが、当選番号６６が決定された場合は、必ず前兆種類２が選択される。また、前述したように、通常区間中に当選番号６５が決定された場合は、待機区間を経て有利区間へ至る「特殊ルート」を辿ることになる。

【０５７４】

以上を踏まえて、当選番号６５または６６が決定されてからボーナス役が入賞するまでの演出の流れについて、図５４を参照して説明する。まず、通常区間中に当選番号６５が決定されて前兆種類１の前兆演出が実行される場合、有利区間へ移行することが確定している（実質、ＡＲＴ中に移行することが確定している）ものの、まずは通常区間から待機区間へ移行するため有利区間ＬＥＤは点灯しない。そして、前兆種類１による前兆演出が終了した後、ボーナス役が入賞すると、特別なボーナス入賞時の演出（以下、「プレミアボーナス演出」ともいう。図５４では「Ｓｐｅｃｉａｌ　Ｅｐｓｏｄｅ」の文字が表示される）が実行される。また、主制御手段１００は、ボーナス役が入賞してから、次の遊技を開始するためのメダル投入が可能になるまでに、有利区間ＬＥＤを点灯させる。

【０５７５】

次に、通常区間中に当選番号６５が決定されて前兆種類２の前兆演出が実行される場合も、通常区間から待機区間へ移行するため、ボーナス役が入賞するまで有利区間ＬＥＤは点灯しない。そして、前兆種類２による前兆演出が終了した後、ボーナス役が入賞すると、前兆種類１の前兆演出が行われた場合と同様に、特別なボーナス入賞時の演出が実行される。また、主制御手段１００は、ボーナス役が入賞してから、次の遊技を開始するためのメダル投入が可能になるまでに、有利区間ＬＥＤを点灯させる。これにより、例えば遊技場のスタッフが、次の遊技から有利区間へ移行することをいち早く認識することができ、有利区間「ＡＲＴ中」となる前にメダルを補充するなどの対応を取ることができる。

【０５７６】

一方、当選番号６６が決定されて前兆種類２の前兆演出が実行される場合は、当選番号６６が決定されただけでは有利区間へ移行することは無いので、当然、有利区間ＬＥＤは点灯しない。そして、前兆種類２による前兆演出が終了した後、ボーナス役が入賞すると、通常のボーナス入賞時の演出（以下、「通常ボーナス演出」ともいう。図５４ではキャラクタの画像が表示される）が実行される。また、ボーナス役が入賞したとしても、当然ながら、それによって有利区間ＬＥＤが点灯することはない。

【０５７７】

このように、通常区間中に当選番号６５または６６が決定されたときに、前兆種類２の前兆演出が実行される場合は、いずれの場合も少なくともボーナス役が入賞するまで有利区間ＬＥＤは点灯しない。このため遊技者は、前兆種類２の前兆演出が行われている間、有利区間へ移行するか否かを判別することができないため、ボーナス役が入賞するまで、有利区間への移行について遊技者の期待感を維持させることができる。さらにまた、ボーナス役が入賞時の演出として有利区間ＬＥＤが点灯する場合と有利区間ＬＥＤが点灯しない場合とで異なる演出を実行することにより、有利区間ＬＥＤの点灯に気付かなかった遊技者であっても、演出画像等による演出により有利区間へ移行するボーナス遊技なのか否かを知らせることができる。

【０５７８】

次に、有利区間中に役抽選で当選番号６５または６６が決定されたときに、前兆演出を実行することが決定されると、通常区間中と同様に、当選番号６５が決定された場合は、前兆種類１または前兆種類２のいずれかが選択されることになるが、当選番号６６が決定された場合は、必ず前兆種類２が選択される。しかしながら、有利区間中であるため有利区間ＬＥＤは既に点灯した状態になっている。

【０５７９】

以上を踏まえて、当選番号６５または６６が決定されてからボーナス役が入賞するまでの演出の流れについて、図５５を参照して説明する。まず、有利区間中（例えば、ガセ高確中）に当選番号６５が決定されて前兆種類１の前兆演出が実行された場合、前兆演出の終了後にボーナス役が入賞すると、前述したプレミアボーナス演出を実行する。

【０５８０】

これに対して、有利区間中（例えば、ガセ高確中）に当選番号６５が決定されて前兆種類２の前兆演出が実行された場合、および、当選番号６６が決定されて前兆種類２の前兆演出が実行された場合は、前兆演出の終了後にボーナス役が入賞すると、いずれの場合も前述した通常ボーナス演出を実行する。ただし、図５４に示した通常ボーナス演出と異なり、通常ボーナス演出中に次回予告演出が行われ、その後、連続演出に発展する。そして、当選番号６５が決定されていた場合は、連続演出の結末が勝利（ＡＲＴ中への移行に対する期待感を高める演出が行われる）となり、当選番号６６が決定されていた場合は、連続演出の結末が敗北（ＡＲＴ中への移行を否定する演出が行われる）となる。

【０５８１】

＜連続演出の制御に関する説明＞

本実施形態のスロットマシンは、何らかのボーナス役とレア役（例えば「チャンス目」や「強スイカ」など）とが同時に当選した場合や、当該レア役が単独で当選した場合に、演出抽選の結果によっては、４ゲームに亘って実行される連続演出を行う場合がある。この連続演出は、遊技者にボーナス役が当選したことへの期待を持たせるためのものである。

【０５８２】

例えば図５６（ａ）に示すように、通常区間から高確（遊技状態番号２）へ移行し、８ゲーム目にボーナス役とレア役とが同時に当選した場合において、副制御手段２００における演出抽選で連続演出が選択された場合、次のゲームから連続演出が開始され、４ゲーム後に連続演出が終了してからボーナス役に当選したことが報知される。連続演出の最後（４ゲーム目における最後のストップスイッチが操作されたときや、離されたときなど）でボーナス役に当選したことが報知されるものであってもよい（以下においても同様である）。なお、前述した様に、一旦、高確またはガセ高確へ移行すると、８ゲームの間および内部中は、たとえ当選番号１６が決定されても通常区間への転落抽選が行われない（すなわち、有利区間に滞在し続ける）。

【０５８３】

ここで、例えば図５６（ｂ）に示すように、高確へ移行してから８ゲーム目にレア役が単独で当選し、９ゲーム目から連続演出が開始された場合において、９ゲーム目に通常区間への転落抽選に当選してしまうと、次のゲームで通常区間へ移行して、有利区間ＬＥＤが消灯することになる。これにより、たとえ連続演出によってボーナス役の当選への期待感を高めようとしても、有利区間ＬＥＤが消灯することによって遊技者にボーナス役が当選していないことが察知され、連続演出の興趣が著しく損なわれてしまう。

【０５８４】

そこで、本実施形態においては、高確またはガセ高確において、滞在することが保証されている期間（転落抽選が行われない８ゲーム＋転落抽選が行われ得る１ゲーム）を過ぎても連続演出が終了しない虞がある場合は、演出抽選において連続演出を選択しないようにしている。例えば図５６（ｃ）に示すように、高確へ移行してから８ゲーム目にレア役が単独で当選した場合は、演出抽選によって連続演出が選択されないように制御している。これにより、たとえ９ゲーム目で通常区間へ移行することが決定されたとしても、連続演出の興趣が損なわれることはない。

【０５８５】

本実施形態においては、通常区間から高確またはガセ高確へ移行した場合、最低でも９ゲームの間は通常区間へ転落しないが、９ゲーム目から通常区間への転落抽選が可能な状態となる。したがって、４ゲームに亘って連続演出が行われることから、高確またはガセ高確へ移行してから６ゲームを経過した後（７ゲーム目以降）は、高確またはガセ高確に

滞在している限り、連続演出を開始しないようにしている。

【０５８６】

レア役が単独で当選した場合に限らず、ボーナス役とレア役とが同時に当選した場合にも、連続演出を開始しないようにしてもよいし、連続演出を開始するときと開始しないときの両方があるようにしてもよいが、常に連続演出を開始するようにすることは好ましくない。常に連続演出を開始するようにしていると、高確またはガセ高確へ移行してから５ゲーム目以降にレア役に当選したとき（レア役が入賞したとき）、次のゲームで連続演出が開始されればボーナス役も当選しているが、開始されなければボーナス役は当選していないという判別が可能になってしまうからである。

【０５８７】

＜上乗せ演出の制御に関する説明＞

前述したように、本実施形態のスロットマシンは、ＡＲＴ中にボーナス役が当選したときに、ＡＲＴのゲーム数を上乗せしている。そこで、このような場合に上乗せされるゲーム数に対する期待感や遊技者の遊技意欲を高めるために、上乗せ演出を行っている。ここで、ＡＲＴ中に設定差の無いボーナス役が当選したときに実行される上乗せ演出の流れについて、図５７（ａ）を参照しつつ説明する。

【０５８８】

たとえば、ＲＴ１かつＡＲＴ中に滞在しているときに、設定差の無いボーナス役に当選すると、抽選状態はＲＴ３へ移行し、上乗せ抽選が行われる（矢印（ｉ））。これにより上乗せ抽選によって決定された上乗せゲーム数が画像表示装置７０に表示され、遊技者に報知される（矢印（ii））。当選したボーナス役が入賞すると、遊技状態はＡＲＴ中（遊技状態番号５）からＡＲＴ中ボーナス（遊技状態番号７）へ移行してボーナス遊技が開始されるとともに、ボーナス遊技が開始されることを示す画像（以下、「ボーナス開始画像」ともいう。）が画像表示装置７０に表示される（矢印（iii））。そして、ボーナス遊技が終了すると遊技状態はＡＲＴ中ボーナスからＡＲＴ復帰準備（遊技状態番号８）に移行し、抽選状態はＲＴ２へ移行する（矢印（iv））。

【０５８９】

ＲＴ２において、当選番号１９（リプレイＣ）が決定され、再遊技０９また１２の図柄組合せが表示されると、抽選状態がＲＴ２からＲＴ１へ移行する（矢印（v））。また、このときに復帰抽選に当選すると、遊技状態はＡＲＴ復帰準備からＡＲＴ中へ移行するとともに、ＡＲＴが開始されることを示す画像（以下、「ＡＲＴ開始画像」ともいう。）が画像表示装置７０に表示される（矢印（vi））。

【０５９０】

次に、ＡＲＴ中に設定差のあるボーナス役が当選したときに実行される上乗せ演出の流れについて、図５７（ｂ）を参照しつつ説明する。ＲＴ１かつＡＲＴ中に滞在しているときに、設定差のあるボーナス役に当選すると、抽選状態はＲＴ３へ移行するが、このときに上乗せ抽選は行われない（矢印（ｉ））。ただし、設定差のあるボーナス役が当選したときは、その後のＡＲＴ遊技が開始されたときに行われる上乗せ抽選に必ず当選して所定の上乗せゲーム数（例えば１０ゲーム）が決定される。したがって、設定差の有るボーナス役に当選したことを契機として、上乗せ抽選は行われないが、設定差の無いボーナス役が当選したときと同様に、設定差の有るボーナス役に当選した時点で画像表示装置７０に上乗せゲーム数を表示する（矢印（ii））。

【０５９１】

そして、当選したボーナス役が入賞すると、遊技状態はＡＲＴ中からＡＲＴ中ボーナスへ移行してボーナス遊技が開始されるとともに、画像表示装置７０の画面にボーナス開始画像が表示される（矢印（iii））。そして、ボーナス遊技が終了すると遊技状態はＡＲＴ中ボーナスからＡＲＴ復帰準備に移行し、抽選状態はＲＴ２へ移行する（矢印（iv））。ＲＴ２において、当選番号１９（リプレイＣ）が決定され、再遊技０９また１２の図柄組合せが表示されると、抽選状態がＲＴ２からＲＴ１へ移行する。また、このとき復帰抽選に当選すると、遊技状態はＡＲＴ復帰準備からＡＲＴ中へ移行するとともに上乗せ抽選

が行われる（矢印（v））。そして、ＡＲＴ開始画像が画像表示装置７０に表示される（矢印（vi））。

【０５９２】

このように、ＡＲＴ中に設定差の無いボーナス役が当選したときと、設定差の有るボーナス役が当選したときとでは、上乗せ抽選が行われるタイミングが異なっているが、上乗せゲーム数の報知タイミングが同じであるため、遊技者に違和感を与えることがない。また、上乗せゲーム数の報知タイミングによって、いずれのボーナス役が当選したかが察知されることがない。本実施形態では、ＡＲＴ中にボーナス役が当選したとき、当選した遊技で当選したことを報知する場合もあるが、次のゲームから２ゲームに亘る連続演出（これは、ＲＴ３（内部中）は、ＡＲＴ中において主に滞在するはずのＲＴ１よりも役抽選でハズレとなる確率が高くなっているため（図２４参照）、何回かゲームを行えば遊技結果がハズレとなる回数から内部中であることが遊技者に察知されることとなり、ボーナス当選の告知を遅らせる意味が薄いためである。）を開始し、その連続演出の終了後に当選したことを報知する場合もある。

【０５９３】

すなわち、連続演出の終了後に報知する場合、いずれのボーナス役に当選したのかを遊技者が知るのは、上乗せゲーム数の報知タイミングよりも後である。なお、上乗せゲーム数の報知タイミングは、ボーナス役が当選した遊技であれば、スタートスイッチ３６が操作された時点でもよいし、最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときでもよい。さらに、上乗せゲーム数の報知タイミングは、ボーナス役が当選した遊技に限られるものでなく、当選したボーナス役が入賞するまでの間であってもよい。ただし、ボーナス役が既に当選しているため、当選したボーナス役が入賞してしまう可能性があるので、早いタイミングである方が好ましい。

【０５９４】

なお、図２７に示した抽選状態の移行態様では、ＲＴ２においてＳＢ、再遊技０３または０４、および入賞０６～０８のいずれかの図柄組合せが表示されてしまうと、非ＲＴへ移行してしまう。したがって、ボーナス遊技が終了してＲＴ２へ移行したときは、これらの図柄組合せが表示され得る当選番号（具体的には当選番号１～６（再遊技－Ａ１～Ａ６）および当選番号２５～２９（入賞－Ａ１～Ａ６））が決定されたときは、これらの図柄組合せが表示されないような押し順を報知するようにしてもよい。

【０５９５】

また、押し順に応じて９枚役、１枚役、または、取りこぼしとなる所定小役を設け、取りこぼしたときにＲＴ２から非ＲＴへ移行するように制御し、ボーナス遊技が終了してＲＴ２へ移行したときに上記の所定小役が当選した場合は、取りこぼさない押し順を報知するようにしてもよい。このとき、所定小役が当選したときのリールの停止制御を、特定の押し順で操作したときは９枚役の図柄組合せが揃い、第１停止操作は特定の押し順と同じであるが第２停止操作が異なった場合は１枚役の図柄組合せが揃い、第１停止操作が特定の押し順と異なっていた場合は取りこぼす可能性がある（操作タイミングにより１枚役の図柄組合せが揃うことがある）ようにしておき、ボーナス遊技の終了後、ＲＴ２へ移行して上記の所定小役が当選したときに、特定の押し順の第１停止操作だけを報知するようにしてもよい。

【０５９６】

すなわち、報知に従えば取りこぼすことはない（非ＲＴへ移行することはない）が、９枚のメダルが払い出されるか、１枚のメダルが払い出されるかは、遊技者の第２停止操作次第となる。このようにすることで、ボーナス遊技終了後のＲＴ２といったＡＲＴ中でない期間（多くのメダルが払い出されるべきでない期間）において、多くのメダルが払い出されることを抑制することが可能となる。なお、第１停止操作が特定の押し順と異なっていた場合は必ず取りこぼすようにしてもよい。

【０５９７】

ただし、このような報知を行ったとしても、遊技者が押し順を間違えてしまった場合な

どは非ＲＴへ移行してしまう虞があり、この場合、特に設定差のあるボーナス役が当選していたときは、ボーナス役の当選時に報知した上乗せゲーム数が、実際には反映されないことになる。これは、当選番号１９（リプレイＣ）が決定されなくなるからである。ちなみに、非ＲＴへ移行したときに、強制的にＡＲＴ中へ移行するようにしてもよい。

【０５９８】

図５７（ｂ）の上乗せ演出では、ＡＲＴ中に設定差のあるボーナス役が当選した場合、上乗せ抽選が行われるよりも先に上乗せゲーム数の報知を行っていたが、上乗せ抽選が行われたときに、上乗せゲーム数の報知を行ってもよい。例えば、図５８（ａ）に示すように、ＲＴ１かつＡＲＴ中に滞在しているときに、設定差のあるボーナス役に当選すると、抽選状態はＲＴ１からＲＴ３へ移行する（矢印（ｉ））。そして、当選したボーナス役が入賞すると、遊技状態はＡＲＴ中からＡＲＴ中ボーナスへ移行してボーナス遊技が開始され、画像表示装置７０にボーナス遊技開始画像が表示される（矢印（ii））。

【０５９９】

ボーナス遊技が終了すると遊技状態はＡＲＴ中ボーナスからＡＲＴ復帰準備に移行し、抽選状態はＲＴ２へ移行する（矢印（iii））。ＲＴ２において、当選番号１９（リプレイＣ）が決定され、再遊技０９また１２の図柄組合せが表示されると、抽選状態がＲＴ２からＲＴ１へ移行する。また、このとき復帰抽選に当選すると、遊技状態はＡＲＴ復帰準備からＡＲＴ中へ移行するとともに上乗せ抽選が行われる（矢印（iv））。この上乗せ抽選によって所定の上乗せゲーム数が決定されると、画像表示装置７０に上乗せゲーム数を表示する（矢印（v））。

【０６００】

上乗せゲーム数の表示は、上乗せ抽選が行われる遊技のスタートスイッチ３６が操作された時点でもよいし、最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときでもよい。また、上乗せ抽選が行われた遊技の次の遊技のスタートスイッチ３６が操作された時点でもよい。上乗せ抽選が行われる遊技の最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときに表示する場合や次の遊技のスタートスイッチ３６が操作された時点で表示する場合は、上乗せゲーム数と一緒にＡＲＴ開始画像を画像表示装置７０に表示してもよいし、上乗せゲーム数を表示した後に、ＡＲＴ開始画像を表示してもよい。また、このようにＡＲＴ遊技の開始時に上乗せゲーム数を報知する場合、それに合わせて、設定差が無いボーナス役が当選したときにも、ボーナス役の当選時に行った上乗せ抽選によって決定された上乗せゲーム数を、ＡＲＴ遊技の開始時に報知するようにしてもよい。このようにすることで、ＡＲＴ中に設定差の無いボーナス役が当選したときと、設定差のあるボーナス役が当選したときとでは、上乗せ抽選が行われるタイミングが異なっているが、上乗せゲーム数の報知タイミングが同じであるため、遊技者に違和感を与えることがなくなる。また、上乗せゲーム数を一定（例えば１０ゲーム）とせずに、抽選によって上乗せゲーム数を決定し、決定された上乗せゲーム数を画像表示装置７０に表示するようにしてもよい。

【０６０１】

さらに、図５８（ａ）に示した上乗せ演出の流れにおいて、ボーナス遊技を開始するときに、ボーナス開始画像を表示する代わりに、またはそれに加えて、上乗せゲーム数に対する期待を高めるような演出を行うようにしてもよい。例えば、図５８（ｂ）に示すように、ＲＴ１かつＡＲＴ中に滞在しているときに、設定差のあるボーナス役に当選すると、抽選状態はＲＴ１からＲＴ３へ移行する（矢印（ｉ））。そして、当選したボーナス役が入賞すると、遊技状態はＡＲＴ中からＡＲＴ中ボーナスへ移行してボーナス遊技が開始され、画像表示装置７０に上乗せゲーム数に対する期待を持たせるような画像を表示して、上乗せゲーム数期待演出を行う（矢印（ii））。

【０６０２】

そして、ボーナス遊技が終了すると遊技状態はＡＲＴ中ボーナスからＡＲＴ復帰準備に移行し、抽選状態はＲＴ２へ移行する（矢印（iii））。ＲＴ２において、当選番号１９（リプレイＣ）が決定され、再遊技０９また１２の図柄組合せが表示されると、抽選状態がＲＴ２からＲＴ１へ移行する。また、このとき復帰抽選に当選すると、遊技状態はＡＲ

Ｔ復帰準備からＡＲＴ中へ移行するとともに上乗せ抽選が行われる（矢印（iv））。この上乗せ抽選によって所定の上乗せゲーム数が決定されると、これから上乗せゲーム数を表示することを示す画像（例えば「上乗せチャンス！宝箱の中身は何？」などのメッセージ）を画像表示装置７０に表示して、上乗せゲーム数報知直前演出を行った後、上乗せゲーム数を報知する（矢印（v））。

【０６０３】

ここで、上乗せゲーム数直前演出および上乗せゲーム数報知を実行するタイミングとしては、例えば、上乗せ抽選を行う遊技のスタートスイッチ３６が操作されたときに上乗せゲーム数直前演出を行い、最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときに上乗せゲーム数報知を行うようにしてもよい。なお、上乗せ抽選を行う遊技のスタートスイッチ３６が操作されたときに上乗せゲーム数直前演出を行い、次の遊技のスタートスイッチ３６が操作されたときに上乗せゲーム数を報知するようにしてもよい。また、上乗せ抽選を行った遊技の次の遊技のスタートスイッチ３６が操作されたときに上乗せゲーム数直前演出を行い、その遊技における最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときに上乗せゲーム数報知を行うようにしてもよい。

【０６０４】

なお、上述した上乗せゲーム数期待演出で表示する「上乗せゲーム数に対する期待を持たせるような画像」としては、例えば宝箱の絵を表示するようにしてもよい。そして、表示する宝箱の材質や模様を木製、銀、金、キリン柄など、その時々で異ならせるようにする。ここで、設定差が無いボーナス役が当選したときは、ボーナス役の当選時に上乗せ抽選が行われるため、上乗せゲーム数期待演出を行うときに、当該上乗せ抽選で決定された上乗せゲーム数に応じて選択された宝箱を表示するようにするとよい。

【０６０５】

たとえば、上乗せゲーム数が１０ゲームに決定されたときは木製の宝箱が選択されやすく、３０ゲームに決定されたときは銀の宝箱が選択されやすく、５０ゲームに決定されたときは金の宝箱が選択されやすく、１００ゲームに決定されたときはキリン柄の宝箱が選択されやすくなっているが、１０ゲームに決定されたときでも僅かながらキリン柄の宝箱の表示を行う場合がある。これにより、設定差が有るボーナス役が当選したときの上乗せゲーム数期待演出で、例えばキリン柄の宝箱が表示された場合は、たとえ実際の上乗せゲーム数が１０ゲームだったとしても、少なくとも上乗せゲーム数期待演出の時点では、遊技者に期待感を持たせることができる。

【０６０６】

また、木製の宝箱、銀の宝箱、金の宝箱は、いずれのゲームに決定されたときにも選択され得るが、キリン柄の宝箱は、１００ゲームに決定されたときにしか選択されないようにしてもよい。このようにすることで、例えばキリン柄の宝箱が表示された場合は、上乗せゲーム数期待演出の時点で１００ゲームに決定されたことが分かるため、遊技者の興趣を向上させることができ、木製の宝箱が表示された場合にも、僅かながらであっても１００ゲームが決定されている可能性があるため、遊技者に期待感を持たせることができる。

【０６０７】

設定差が有るボーナス役が当選したときは、常に木製の宝箱が選択されるようになっていてもよいし、例えば、上乗せ抽選で決定される所定の上乗せゲーム数として、１０ゲームと決められているならば、設定差が無いボーナス役が当選したときに行われる上乗せ抽選で１０ゲームに決定されたときと同じ確率で、いずれかの宝箱を選択してもよい。もちろん、３０ゲーム、５０ゲーム、１００ゲームのときも同様である。

【０６０８】

ところで、前述したように、本実施形態のスロットマシンでは、ＲＴ２から非ＲＴへ移行してしまう虞があり、非ＲＴへ移行してしまうと、設定差のあるボーナス役が当選していた場合、上乗せ抽選が行われなくなってしまう。したがって、このような場合、上乗せゲーム数期待演出が行われていても、その後、上乗せゲーム数報知直前演出および上乗せゲーム数報知が行われないことになる。そこで、設定差のあるボーナス役が当選した後、

ＲＴ２から非ＲＴへ移行してしまった場合は、図５９に示すような上乗せ演出を行ってもよい。

【０６０９】

図５９に示すように、ＲＴ１かつＡＲＴ中に滞在しているときに、設定差のあるボーナス役に当選すると、抽選状態はＲＴ１からＲＴ３へ移行する（矢印（ｉ））。そして、当選したボーナス役が入賞すると、遊技状態はＡＲＴ中からＡＲＴ中ボーナスへ移行してボーナス遊技が開始されるとともに、上乗せゲーム数期待演出を行う（矢印（ii））。そして、ボーナス遊技が終了すると遊技状態はＡＲＴ中ボーナスからＡＲＴ復帰準備に移行し、抽選状態はＲＴ２へ移行する（矢印（iii））。

【０６１０】

ＲＴ２において、ＳＢ、再遊技０３または０４、および入賞０６～０８のいずかれの図柄組合せが揃うと、抽選状態は非ＲＴへ移行し（矢印（iv））、これにより、画像表示装置７０において、上乗せされないことを示す上乗せ否定演出を実行する（矢印（v））。ここで、上乗せ否定演出としては、例えば、ＳＢ、再遊技０３または０４、および入賞０６～０８のいずかれの図柄組合せが揃うことが確定したとき（最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときなど）、または非ＲＴへ移行した最初の遊技でスタートスイッチ３６が操作されたときに「無念」というメッセージを画像表示装置７０に表示してもよい。また、非ＲＴへ移行した最初の遊技でスタートスイッチ３６が操作されたとき、上乗せゲーム数報知直前演出を行い、当該遊技が終了したとき（最後のストップスイッチが操作されたときや離されたときなど）に「無念」というメッセージを表示するようにしてもよい。

【０６１１】

なお、一般的に遊技者は、上乗せゲーム数期待演出が行われる前に上乗せ抽選が行われていると考える（遊技者は、上乗せ抽選のタイミングを知らないため、上乗せ抽選が行われる前に上乗せゲーム数期待演出が行われているとは考えない。）。そのため、キリン柄の宝箱を表示し、その後に「無念」というメッセージが表示されたときの期待の裏切りは相当なものである。そこで、設定差が有るボーナス役が当選したときは、そもそも遊技者が大きな期待をしない木製の宝箱を常に選択するようにしておくことが好ましい。

【０６１２】

＜ステージ演出の制御に関する説明＞

本実施形態のスロットマシンは、前述した前兆演出、連続演出などが行われていない状態であり、かつ、遊技状態が通常区間、ガセ高確、または、高確に滞在しているときは、画像表示装置７０において、背景的な動画を常時表示している。以下では、表示している動画の表示態様を「ステージ」というが、本実施形態ではステージ１～５の５種類のステージを用意している。たとえば、図６０に示すように、ステージ１ではキャラクタの乗った戦車が野原を走行し、ステージ２では市街の中を彷徨し、ステージ３では荒野を彷徨し、ステージ４では室内で複数人が会議を行い、ステージ５では地下迷路を彷徨する表示態様となっている。

【０６１３】

また、ステージ１～５は、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）への移行に対する期待度が異なっており、ステージ１が最も期待度が低く、ステージ５へ近づくほどＡＲＴ中への移行に対する期待度が高くなっている。そして、遊技中にレア役（例えば「チャンス目」や「強スイカ」など）が当選したときは、ステージ移行抽選を行い、抽選結果に応じてより高い期待度のステージへの移行、より低い期待度のステージへの移行、または、現在のステージに滞在、のいずれかが決定される。なお、ステージ移行抽選によって、より低い期待度のステージへの移行は行われないようにしてもよく、この場合は所定の条件を満たした（ステージの移行後に所定のゲーム数が経過した）ことによって、より低い期待度のステージへの移行が行われるようにしてもよい。また、必ずステージ１への移行が行われるようにしてもよい。

【０６１４】

ただし、通常区間に滞在している間は、ステージの移行がステージ１とステージ２との間のみで行われるようになっている。これに対して、有利区間（すなわち、ガセ高確または高確）に滞在しているときはそのような制限は無く、ステージ１～５の間で移行し得るようになっている。

【０６１５】

これは、例えば、通常区間に滞在しているときは、ステージ１または２の間で移行し、有利区間（より正確にはガセ高確または高確）に滞在しているときは、ステージ３～５の間で移行する、というように移行するステージを分けてしまうと、ステージ１または２に滞在しているときは、どちらも同じ通常区間に滞在していることになるので、ＡＲＴ中への期待度の低さに変わりがない。したがって、通常区間において複数のステージ間を移行し得るようにしても、ＡＲＴ中への移行に対する期待度に差をつけることができなくなってしまう。

【０６１６】

これに対して、本実施形態のように、有利区間に滞在しているときはステージ１～５の間を移行し得るようにしておき、例えば、有利区間に滞在しているときはステージ１へ移行する頻度よりもステージ２へ移行する頻度を多くする。これにより、ステージ２に滞在しているときのＡＲＴ中への移行に対する期待度を、ステージ１よりも高くすることができるため、通常区間に滞在しているときにステージ１からステージ２へ移行しても、ＡＲＴ中への移行に対する期待度を高めることときができる。

【０６１７】

このようなステージ移行を行う場合において、例えば図６１（ａ）に示すように、通常区間から高確（遊技状態番号２）へ移行し、２ゲーム目にレア役が当選した場合において、副制御手段２００におけるステージ移行抽選により、より期待度の高いステージ（ステージ３以上）へ移行することが決定されたとする。なお、前述したように、一旦、高確またはガセ高確へ移行すると、８ゲームの間および内部中は、たとえ当選番号１６が決定されても通常区間への転落抽選が行われない（すなわち、有利区間に滞在し続ける）。そして、例えば高確へ移行してから９ゲーム目に、通常区間への転落抽選に当選してしまった場合、前述したように、通常区間においてはステージ１またはステージ２の間でステージ移行するようになっているため、１０ゲーム目に、現在のステージからステージ１または２へ移行する。また、必ずステージ１へ移行するようにしてもよい。

【０６１８】

ここで、図６１（ｂ）に示すように、高確へ移行してから８ゲーム目にレア役が当選して、ステージ移行抽選によりステージ３以上のステージに移行した場合において、次の９ゲーム目で通常区間への転落抽選に当選してしまうと、次の１０ゲーム目にステージ１または２へ移行することになる。すなわち、ステージ３以上の状態がわずか１ゲームで終了してしまい、遊技者を落胆させてしまう虞がある。

【０６１９】

このような事態を避けるために、高確に滞在することが保証されている期間の終了間際にレア役が当選して、ステージ移行抽選によりステージ３以上のステージに移行することが決定された場合は、ステージの移行を行わないように制御する。本実施形態の場合は、通常区間から高確へ移行してから７ゲーム目以降は、より高い期待度のステージへの移行が決定されていても、ステージ移行を行わない。例えば図６１（ｃ）に示すように、高確へ移行してから８ゲーム目にレア役が当選して、ステージ３以上への移行が決定された場合でも、９ゲーム目は現状のステージを維持する。なお、ステージ２以下への移行が決定された場合は、９ゲーム目は決定されたステージへ移行してもよい。

【０６２０】

これにより、ごく短期間で期待度の高いステージから低いステージに転落してしまうのを防ぐことができ、遊技者を糠喜びさせてしまうことが起こらないようにすることができる。

【０６２１】

＜エンディング状態における演出の説明＞
図２８を参照して、本実施形態における遊技区間の移行制御について説明したように、通常区間から有利区間へ移行して、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）になると、画像表示装置７０において、図６２（ａ）に示す演出が開始され、当選番号２２～２９（押し順ベル１～６）のいずれかが決定されると、入賞０１または入賞０２に対応する図柄組合せが揃う押し順が報知される（同図中（ｂ）参照）。そして、ＡＲＴ中に実行されたゲーム数が５０ゲームになると、再び通常区間へ移行する。ただし、ＡＲＴ中から上乗せ特化ゾーン中（遊技状態番号６）へ移行して、その状態で上乗せ抽選に当選すると、ＡＲＴ中に滞在することができるゲーム数が加算される（同図中（ｃ）参照）。

【０６２２】
また、通常区間から有利区間へ移行した後、再び通常区間へ移行する条件（図２８の矢印ウ、ク、セ参照）を満たすことなく有利区間に滞在し続けて、有利区間中に実行されたゲーム数が１４５０ゲームになると、エンディング状態（遊技状態番号１０）へ移行し、エンディング演出が開始される。エンディング演出が開始されると、図６２（ｄ）に示すように、画像表示装置７０の画面左上に、有利区間に滞在することができる残りゲーム数が表示される。一般的には、残りゲーム数を表示することはエンディング演出の妨げになると考えられ（ＡＲＴ中の演出とは異なり、演出の内容をしっかりと見せたいと考えられているため）行われることはなかったが、本実施形態では残りゲーム数を表示するようにしている。その理由は後述する。表示された残りゲーム数は、１ゲームが行われる毎（スタートスイッチの操作時であってもよいし、最後のストップスイッチが操作されたときであってもよいし、離されたときであってもよい。）に１ずつ減っていき、有利区間中に実行されたゲーム数が１５００ゲームになると、残りゲーム数の表示を消去してもよいし、消去しなくてもよいが、エンディング画面を表示してから（同図中（ｅ）参照）、通常区間へ移行して、通常演出（ステージ１またはステージ２など）を開始する（同図中（ｆ）参照）。

【０６２３】
次に、図６３を参照して、エンディング演出中にボーナス役が当選したときの演出内容について説明する。上述したように、有利区間中のゲーム数が１４５０ゲームに到達すると、エンディング演出が開始され、画像表示装置７０の画面左上には有利区間に滞在することができる残りゲーム数が表示される（図６３中（ａ）参照）。このとき、ボーナス役が当選すると、エンディング演出は継続したまま、画像表示装置７０の画面右下に当選したボーナス役に対応する図柄組合せを小さく表示して、遊技者に当選したボーナス役の種類を報知する（同図中（ｂ）参照）。なお、ボーナス役が当選した遊技において、必ず報知されなければならないものではない。これに対して、通常区間中やエンディング状態以外の有利区間中にボーナス役が当選した場合は、図６３（ｇ）に示すように、当選したボーナス役に対応する図柄組合せを、画像表示装置７０の画面中央に、大きく目立つように表示可能にしてもよい。なお、ボーナス役が当選した遊技において、必ず報知されなければならないものではなく、連続演出の終了後に報知するものであってもよい。

【０６２４】
これにより、遊技者が当選したボーナス役を入賞させると、ボーナス遊技が開始される（同図中（ｃ）参照）。このとき、ボーナス遊技が終了する前に有利区間中のゲーム数が１５００ゲームに到達した場合、前述したエンディング画面を表示して（同図中（ｄ）参照）、通常区間へ移行する。ただし、画像表示装置７０に表示したエンディング画面はそのまま表示し続け、ボーナス遊技が終了すると、次の遊技から通常演出を開始する（同図中（ｆ）参照）。

【０６２５】
このように、ボーナス遊技中に有利区間中のゲーム数が１５００ゲームに到達した場合、その時点でエンディング演出を終了させず、ボーナス遊技が終了するまでエンディング演出を継続させるので、遊技者にエンディング演出の余韻を味わわせることができる。また、ボーナス遊技の途中で、例えばエンディング演出からボーナス遊技中の演出に切り替

わることがないので、遊技者に演出に関する違和感を与えてしまう虞がない。

【０６２６】

またエンディング演出中にボーナス役が入賞してボーナス遊技が開始され（同図中（ｃ）参照）、かつ、有利区間中のゲーム数が１５００ゲームに到達する前にボーナス遊技が終了した場合は、ボーナス遊技の終了後もエンディング演出を継続させる（同図中（ｅ）参照）。そして、有利区間中のゲーム数が１５００ゲームに到達すると、エンディング画面を表示してから（同図中（ｅ）参照）、通常区間へ移行して、通常演出開始する（同図中（ｆ）参照）。

【０６２７】

さらに、エンディング状態のときにボーナス役が当選した（当選報知も行われている）にも関わらず、遊技者が当選したボーナス役を入賞させないまま、エンディング状態から通常区間へ移行したときは、エンディング状態のときに行っていたボーナス役の当選報知（ボーナス役に対応する図柄組合せを小さく表示）から図６３（ｇ）に示すボーナス役の当選報知（大きく目立つように表示）へ切り替えてもよい。この場合、ボーナス役が当選していることが、より明確に遊技者へ報知されるため、遊技者がボーナス役に当選していることに気付き易くなる。したがって、遊技者が、ボーナス役が当選したことに気が付かないまま、役抽選のハズレ確率が高いＲＴ３（内部中）における遊技を継続してしまう虞を低くすることができる。

【０６２８】

なお、上述したエンディング演出は、いわゆるムービー演出であってもよい。この場合、エンディング演出（ムービー演出）の時間は、最短の時間（４．１秒）で遊技を行ったとしても１５００ゲームに到達するまでに、最後までムービーを見ることができるような長さになっているのが好ましい。ムービー演出が終了しても１５００ゲームに到達しなかった場合は、ムービー演出を、最初から、または、所定の位置から繰り返し実行してもよいし、ムービー演出の最後の場面で停止したままにしてもよい。

【０６２９】

図６２および図６３に示したエンディング演出では、「エンディング状態」へ移行すると「通常区間」へ移行する（有利区間が終了する）までの残りゲーム数を表示していたが、例えば、「通常区間」から「有利区間」へ移行したときに残りゲーム数の表示を開始してもよい。この場合、表示される残りゲーム数の初期値は１５００となる。また、「エンディング状態」へ移行した後、または、「通常区間」から「有利区間」へ移行した後、所定条件を満たしたときに残りゲーム数の表示を開始するようにしてもよい。ここで、「所定条件」としては、例えば遊技者によって特定の操作（例えば、上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチを所定の順番で操作など）が行われた場合などがある。

【０６３０】

なお、特定の操作が如何なる操作であるかは、遊技中の演出（「上下左右の順番で操作すると、残りゲーム数が表示されるぞ」などのメッセージの表示）を行うことで遊技者に知らせてもよい。また、この演出が頻繁に行われないようにしておくことで、ほとんど遊技をしない遊技者よりも、たくさん遊技をしてくれている遊技者の方が、この演出を見ることができる機会が増えるようにすることができる。他にも、時期（遊技場に設置されてから１ヶ月以内など）や時間帯（遊技場の閉店時間間近など）によっては、この演出が行われやすくしてもよい。

【０６３１】

上述したように、本実施形態では、エンディング演出が開始されると、有利区間に滞在することができる残りゲーム数が表示され、かつ、エンディング演出中にボーナス役が当選すると、当選したボーナス役が報知される。これらの情報に基づいて、遊技者は、ボーナス役を入賞させるのに、自分にとって最も望ましいと思われるタイミングを判断することができる。

【０６３２】

たとえば、本実施形態では図２８に示すように、「エンディング状態」が終了すると「

通常区間」へ移行することになるが、このとき、抽選状態は非ＲＴやＲＴ１よりもＲＴ２に滞在していた方が、より有利となる。なぜなら、本実施形態では、「高確」から「ＡＲＴ中」への移行契機となる当選番号１９（再遊技－Ｈ、リプレイＣ）は、ＲＴ２でのみ当選する可能性があり、非ＲＴやＲＴ１では当選する可能性が無いからである。

【０６３３】

例えば、「エンディング状態」から「通常区間」へ移行しときに、非ＲＴやＲＴ１に滞在していた場合は、仮に「通常区間」から「高確」に移行できたとしても、ボーナス役に当選しない限り、「ＡＲＴ中」への移行することはない（ボーナス遊技の終了後にＲＴ２へ移行するようになっているため）。これに対して、「エンディング状態」から「通常区間」へ移行しときにＲＴ２に滞在していた場合は、「通常区間」から「高確」へ移行すれば、ボーナス役の当選を待たずに当選番号１９の当選によって「ＡＲＴ中」への移行することができる。

【０６３４】

なお、ボーナス遊技の終了以外に非ＲＴやＲＴ１からＲＴ２へ移行する条件があってもよく、「エンディング状態」から「通常区間」へ移行しときにＲＴ２に滞在していた場合は、「通常区間」から「高確」へ移行すれば、その条件の成立を待たずに当選番号１９の当選によって「ＡＲＴ中」への移行することができる。

【０６３５】

このような状況において、「エンディング状態」から「通常区間」へ移行した後、効率良く「ＡＲＴ中」へ移行することに期待を賭ける遊技者であれば、「エンディング状態」のときにボーナス役に当選したときは、「エンディング状態」の終了時にボーナス遊技が終了するタイミングで、ボーナス役を入賞させることが考えられる。例えば、１ＢＢ－Ａ遊技の終了条件は８４枚を超えるメダルの払い出しである。そして、１ＢＢ－Ａ遊技中はＲＢ－Ａが連続作動し、この間、毎遊技必ず払出枚数が７枚の図柄組合せが入賞ラインＬｂに停止表示される。これにより、１ＢＢ－Ａ遊技の所要ゲーム数は８４÷７＋１＝１３ゲームとなる。したがって、「エンディング状態」の終了とともに１ＢＢ－Ａ遊技を終了させるには、遊技者は、画像表示装置７０に表示されている残りゲーム数が１４になったときに、１ＢＢ－Ａの図柄組合せを揃えるための停止操作を行い、次のゲーム（残り１３ゲーム）から１ＢＢ－Ａ遊技を開始させるとよい。

【０６３６】

なお、残りゲーム数が１４になったときに、必ず１ＢＢ－Ａの図柄組合せを揃えることができるものではない（当選番号０以外が決定されていれば揃えることができない）が、次のゲーム以降に揃えればよい。また、ボーナス遊技が終了したときに、「通常区間」へ移行していれば、効率良く「ＡＲＴ中」へ移行させることができる可能性がある。

【０６３７】

また、１ＢＢ－Ｂ遊技の終了条件は３４８枚を超えるメダルの払い出しである。そして、１ＢＢ－Ｂ遊技中はＲＢ－Ｂが連続作動し、この間、毎遊技必ず払出枚数が１２枚の図柄組合せが入賞ラインＬａに停止表示される。これにより、１ＢＢ－Ｂ遊技中に行われる所要ゲーム数は３４８÷１２＋１＝３０ゲームとなる。したがって、「エンディング状態」の終了とともに１ＢＢ－Ｂ遊技を終了させるには、遊技者は、画像表示装置７０に表示されている残りゲーム数が３１になったときに、１ＢＢ－Ｂの図柄組合せを揃えるための停止操作を行い、次のゲーム（残り３０ゲーム）から１ＢＢ－Ｂ遊技を開始させるとよい。なお、残りゲーム数が３１になったときに、必ず１ＢＢ－Ｂの図柄組合せを揃えることができるものではない（当選番号０以外が決定されていれば揃えることができない）が、次のゲーム以降に揃えればよい。

【０６３８】

また、１ＢＢ－Ｃ～Ｆが当選した場合、各ボーナス遊技の終了条件は６０枚を超えるメダルの払い出しであり、これらのボーナス遊技中はＲＢ－Ｂが連続作動し、この間、毎遊技必ず払出枚数が１２枚となる図柄組合せを優先的に入賞ラインＬａに引き込むリール制御が行われることから、各ボーナス遊技中に行われる所要ゲーム数は６０÷１２＋１＝６

ゲームとなる。したがって、「エンディング状態」の終了とともに１ＢＢ－Ｃ～Ｆのいずれかの遊技を終了させるには、遊技者は、画像表示装置７０に表示されている残りゲーム数が７になったときに、１ＢＢ－Ｃ～Ｆの図柄組合せを揃えるための停止操作を行い、次のゲーム（残り６ゲーム）から入賞させたボーナス遊技を開始させるとよい。なお、残りゲーム数が７になったときに、必ず１ＢＢ－Ｃ～Ｆの図柄組合せを揃えることができるものではない（当選番号０以外が決定されていれば揃えることができない）が、次のゲーム以降に揃えればよい。

【０６３９】

また、「エンディング状態」の残りゲーム数に応じて、遊技者が好ましいと判断したタイミングで当選したボーナス役を入賞させることができる。たとえば、図２４のＲＴ３の役抽選テーブルに示すように、ボーナス内部中（ＲＴ３）におけるハズレ確率はＲＴ１よりも高いため、ＲＴ３は遊技者に不利な状態であり、ＲＴ３の滞在期間が長引くのは、遊技者にとって好ましいとはいえない。このような状況において、例えば「エンディング状態」が残り４０ゲームとなったときに１ＢＢ－Ｃ～Ｆのいずれかが当選した場合において、前述したように、残り７ゲームとなるまで当選したボーナス役を入賞させないようにした場合、３３ゲームはＲＴ３（内部中）という不利な状態で遊技を行うことになる。したがって、遊技者がそのような事態を望まない場合は、直ちに当選したボーナス役を入賞させればよい。これに対して、「エンディング状態」が残り１０ゲームとなったときに１ＢＢ－Ｃ～Ｆのいずれかが当選した場合、遊技者は、当選したボーナス役を３ゲームだけ入賞させずに、残り７ゲームとなったときに入賞させる、といった選択を行うことができる。

【０６４０】

ここで、「エンディング状態」の終了と、ボーナス遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になったときに、当選したボーナス役を入賞させるように促す報知（以下、「入賞タイミング報知」ともいう。）を行うようにしてもよい。本実施形態における「適した残りゲーム数」は、１ＢＢ－Ａが当選したときは、残りゲーム数が１４になったとき、１ＢＢ－Ｂが当選したときは、残りゲーム数が３１になったとき、１ＢＢ－Ｃ～Ｆが当選したときは、残りゲーム数が７になったときとなる。なお、ボーナス役が当選していることが報知されているときのみ、入賞タイミング報知を行うようにしてもよいし、未だボーナス役が当選していることが報知されていなければ、当選していることの報知と合わせて入賞タイミング報知を行うようにしてもよい。

【０６４１】

入賞タイミング報知の報知態様としては、例えば、残りゲーム数の表示を赤く変化させる、点滅させる、または、拡大表示する、といったことが考えられる。またこれらの表示態様を適宜組み合わせることも考えられる。具体的には、残りゲーム数の表示を赤く変化させたうえで、点滅表示する、拡大表示する、または、点滅させつつ拡大表示する。また、残りゲーム数の表示色を変えることなく、点滅表示する、拡大表示する、または、点滅させつつ拡大表示するようにしてよい。

【０６４２】

また、残りゲーム数ではなく、表示しているボーナス役に対応する図柄組合せの表示態様を変化させることで入賞タイミング報知を行ってもよい。具体的には、ボーナス役に対応する図柄組合せを点滅表示する、拡大表示する、点滅させつつ拡大表示する、ことなどが考えられる。さらに、図６３（ｇ）に示したような確定画面を表示してもよく、この場合、残りゲーム数の表示は維持したままでもよい。また、ボーナス役が当選したときは、入賞タイミング報知を行うまでのボーナス役に対応する図柄組合せの表示色を白、青、赤以外にし、入賞タイミング報知を行うときに、当選したボーナス役に対応する色に変化させるようにしてもよい。さらに、スロットマシン１０の筐体に、副制御手段２００によって制御される、いわゆるボーナスランプが設けられている場合、ボーナス役に当選したときにボーナスランプを明滅させ、入賞タイミング報知を行うときに点灯させるようにしてもよいし、その逆であってもよい。

【０６４３】
ここで、入賞タイミング報知を行うタイミングは、「エンディング状態」の終了と、ボーナス遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になった時点に限らず、例えば、ボーナス遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になった以降のゲームにおいて、レア役（例えば図１７に示す「チャンス目」や「強スイカ」など）が当選した時点で行うようにしてもよいし、単に適した残りゲーム数になった以降のゲームで行うようにしてもよい。
【０６４４】
なお、「エンディング状態」においてボーナス役が当選したときは、当選したゲームや当選した次のゲームでボーナス役が当選したことを報知するのが望ましい。これは、ＲＴ３（内部中）は、「エンディング状態」において主に滞在するはずのＲＴ１よりも役抽選でハズレとなる確率が高くなっているため（図２４参照）、何回かゲームを行えば遊技結果がハズレとなる回数から内部中であることが遊技者に察知されることとなり、ボーナス当選の告知を遅らせる意味が薄いためである。
【０６４５】
前述したように、本実施形態では、ボーナス役が当選すると、エンディング演出は継続したまま、画像表示装置７０の画面右下に当選したボーナス役に対応する図柄組合せを小さく表示するようにしている。これは、図６３（ｇ）に示すように、画像表示装置７０の画面中央に、大きく目立つように表示すると、仮に残りゲーム数を表示したままにしたとしても、遊技者に対して当選したボーナス役を入賞させなければならないのではないかといった印象を与えてしまう（選択の余地を失わせてしまう）虞があるからである。
【０６４６】
［他の実施形態］
次に、図６４～図７６を参照して、上述した実施形態とは異なる他の実施形態について説明する。以下に、上述した実施形態のスロットマシンと異なる点について説明する。なお、他の実施形態のスロットマシンに関する機能ブロック図の構成は図１６に示した機能ブロック図と同様であるが、以下に説明する各機能を実現し得るものとなっている。
【０６４７】
＜図柄および図柄配列の説明＞
まず、他の実施形態のリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に貼り付けられる図柄の種類および図柄の配列について図６４を参照して説明する。他の実施形態においても前述した実施形態と同様、１つのリールの外周面に印刷される図柄数は２０であり、図６４中に示す矢印は、遊技中にリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓２１内でスクロールする方向を示している。
【０６４８】
リール上の各図柄は、図６４（ｂ）に示すように、「ＢＡＲ」の文字を示す「ＢＡＲ」図柄、数字の７を青色および赤色で表した「青７」図柄および「赤７」図柄、青色のプラムをモチーフとした「リプレイ」図柄、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ」図柄、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄、樹木をモチーフにした「ブランク」図柄、円形の図柄の上半分の部分を示す「上半円」図柄、および、同じく円形の図柄の下半分の部分を示す「下半円」図柄がある。「上半円」図柄と「下半円」とを合わせて二連図柄ともいう。
【０６４９】
また、図６４（ａ）に示す各図柄配列は、図柄番号「５」と「６」の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「５」と「６」の図柄が連続することになる。
【０６５０】
＜図柄組合せと条件装置との対応の説明＞
次に、図６４に示した図柄配列の各リールが停止したときに、入賞ライン上に表示された図柄組合せと、条件装置との対応について図６５～図６７を参照して説明する。図６５

～図６７に示す図柄組合せは、図６７（ｂ）に示す図柄組合せを除き、それらの図柄組合せが入賞ライン上に揃うと、遊技者に対して特典が付与されるものを図示している。具体的には、図６５に示す図柄組合せは再遊技役（リプレイ役）の図柄組合せに対応し、図６６および図６７（ａ）に示す図柄組合せは小役の図柄組合せに対応し、図６７（ｃ）に示す図柄組合せはＢＢ役の図柄組合せに対応している。なお、他の実施形態における入賞ラインは、右下がりライン（図２の入賞ラインＬａと同じライン）が１本のみ設定されている。

【０６５１】

また、詳しくは後述するが、図６７（ｂ）に示す図柄組合せは、入賞－Ａ１～Ａ６が当選したときに、図６６および図６７（ａ）に示した図柄組合せのうち、揃えることが可能な小役の図柄組合せをいずれも揃えることができなかった場合に表示される可能性がある図柄組合せ（いわゆる「こぼし目」）であり、抽選状態が移行することとなる図柄組合せ（「特定の図柄組合せ」や「ＲＴ移行こぼし目」ともいう。）でもある。

【０６５２】

＜当選役に関する説明＞

次に、図６８～図７０を参照して、他の実施形態における役抽選の対象となる当選役の種類や、各当選役が決定されたときに作動する条件装置などについて説明する。図６８は他の実施形態におけるボーナス役である１ＢＢ役であり、役抽選で１ＢＢ役が決定されたときは、条件装置１ＢＢが作動して（図６８の「作動する条件装置」欄参照）、図６７（ｃ）に示した図柄組合せ「青７－青７－青７」を揃えることができる状態となる。

【０６５３】

後述するように、他の実施形態では抽選状態として「非ＲＴ」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「ＲＴ４」、および「ＢＢ中」があり、図６８の「抽選対象の有無」欄で「○」印で示すように、１ＢＢ役を含む当選役が当選する可能性がある抽選状態は、「非ＲＴ」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」となっている。また、１ＢＢ役は小役や再遊技役と同時に当選するようになっており（図６８の「重複」欄参照）、同時に当選する小役または再遊技役の種類に応じて設定差がある場合と無い場合とがある。換言すると、条件装置１ＢＢと、小役または再遊技役に対応する条件装置とが同時に作動する複数の抽選対象があり、これら抽選対象には設定差があるものと無いものがある。ここで、設定差のある抽選対象については図６８の「設定差」欄において「○」印が付され、設定差のない抽選対象について「×」印が付されている。１ＢＢ役が単独で当選する場合があってもよく、その場合、設定差が無いようにするか、それとも設定差が有るようにするかは任意に設定できる。

【０６５４】

さらに、役抽選で設定差の無い抽選対象が決定された場合、通常区間から有利区間へ移行するか否かを決定する区間移行抽選が行われるが（図６８の「区間移行抽選」欄に「○」で示す）、設定差の有る抽選対象が決定された場合は区間移行抽選が行われない（図６８の「区間移行抽選」欄に「×」で示す）。また、有利区間内において、役抽選で設定差の無い抽選対象が決定された場合、遊技状態番号（換言すると、有利区間の性能）を移行させるか否かを決定する性能移行抽選が行われるが（図６８の「性能移行抽選」欄に「○」で示す）、設定差の有る抽選対象が決定された場合は性能移行抽選が行われない（図６８の「性能移行抽選」欄に「×」で示す）。

【０６５５】

なお、「性能移行抽選」欄に「○」がある抽選対象が決定された場合、性能移行抽選を行うことなく、遊技状態番号を移行させてもよい。また、「性能移行抽選」欄に「○」がある抽選対象が決定された場合であっても、性能移行抽選を行う必要はない。さらに、性能移行抽選には、遊技状態番号を移行させるか否かを決定する抽選だけでなく、特定の遊技状態番号に滞在し続ける期間を延長させるか否かを決定する抽選なども含まれるようにしてもよい。

【０６５６】

再遊技役は、図６９に示すように、再遊技－Ａ１～Ａ６、再遊技－Ｂ１～Ｂ３、再遊技－Ｃ～Ｈの１５種類が設けられている。役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６の何れかが決定されると、再遊技０１、０４を含む複数の条件装置が作動するが（図６９の「作動する条件装置」欄参照）、どの条件装置に対応する図柄組合せについて引込制御を行うかは、ストップスイッチの押し順に応じて異なっている。

【０６５７】

具体的には、ストップスイッチが特定の押し順で操作された場合（押し順正解）は、再遊技０４の図柄組合せを入賞ラインに揃えるリールの停止制御を行う。また、それ以外の押し順で操作されたときは、再遊技０１の図柄組合せについて引込制御を行う。すなわち、再遊技１の図柄組合せが揃ったときは、押し順不正解だったことを意味する。ここで、「特定の押し順」は、再遊技－Ａ１は左→中→右、再遊技－Ａ２は左→右→中、再遊技－Ａ３は中→左→右、再遊技－Ａ４は中→右→左、再遊技－Ａ５は右→左→中、再遊技－Ａ６は右→中→左、となっている。

【０６５８】

また、再遊技－Ａ１～Ａ６はＲＴ１のときだけ当選する可能性があり、当選確率の設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに再遊技－Ａ１～Ａ６の何れかが決定されたときは、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。

【０６５９】

役抽選で再遊技－Ｂ１～Ｂ３の何れかが決定されると、再遊技０１、０２を含む複数の条件装置が作動するが（図６９の「作動する条件装置」欄参照）、どの条件装置に対応する図柄組合せについて引込制御を行うかは、ストップスイッチの押し順に応じて異なっている。具体的には、特定の押し順で操作されたとき（押し順正解）は再遊技０２の図柄組合せについて引込制御が行われ、それ以外の押し順で操作されたとき（押し順不正解）は再遊技０１の図柄組合せについて引込制御が行われる。

【０６６０】

ここで、「特定の押し順」は、再遊技－Ｂ１は左ストップスイッチ２７Ｌを第１停止操作（すなわち、左→中→右または左→右→中）、再遊技－Ｂ２は中ストップスイッチ２７Ｃを第１停止操作（すなわち、中→左→右または中→右→左）、再遊技－Ｂ３は右ストップスイッチ２７Ｒを第１停止操作（すなわち、右→中→左または右→左→中）になっている。

【０６６１】

また、再遊技－Ｂ１～Ｂ３はＲＴ２のときだけ当選する可能性があり、当選確率に設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに再遊技－Ｂ１～Ｂ３の何れかが決定されたときは、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。

【０６６２】

再遊技－Ｃ～Ｆについては、ストップスイッチの押し順に関係なく、作動した条件装置の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行う。ここで、再遊技－Ｃは非ＲＴまたはＲＴ４に滞在しているときに決定される可能性があり、当選確率に設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに決定された場合は主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。再遊技－ＤはＲＴ２～ＲＴ４のいずれかに滞在しているときに決定される可能性があるが、設定差があるため、再遊技－Ｄが決定されても区間移行抽選および性能移行抽選は行われない。

【０６６３】

再遊技－Ｅは単独で当選する場合（再遊技０３のみ作動）と、１ＢＢと同時に当選する場合（再遊技０３および１ＢＢが作動）とがある（図６８の「重複」欄参照）。ここで、再遊技－Ｅの単独で当選する可能性は、非ＲＴおよびＲＴ１～４の抽選状態においてあるのに対して、再遊技－Ｅと１ＢＢの同時当選は、非ＲＴおよびＲＴ１～３の抽選状態において可能性がある。また、再遊技－Ｅが単独で当選する確率には設定差が設けられておら

ず、有利区間に滞在しているときに再遊技－Ｅが単独で当選した場合は主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。これに対して、再遊技－Ｅと１ＢＢとが同時に当選する確率には設定差が設けられているため、区間移行抽選および性能移行抽選は行われない。

【０６６４】

再遊技－Ｆは、非ＲＴおよびＲＴ１～３の抽選状態において１ＢＢと同時に当選する場合があり（図６９の「重複」欄参照）、当選確率に設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに当選した場合は、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。再遊技－Ｇは、ＲＴ２のときのみ単独で当選し、当選確率に設定差が設けられていないため、当選すると性能移行抽選が行われるようにしてもよい（図６９の「重複」欄および「性能移行抽選」欄参照）。また、再遊技０２、０５、０６、１０の条件装置が作動し、左ストップスイッチ２７Ｌが第１停止操作されたときは再遊技０６の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、遊技者の操作タイミングによっては全リールの中段Ｍに「赤７」図柄が揃う（中段赤７揃い）可能性がある。

【０６６５】

また、中ストップスイッチ２７Ｃが第１停止操作されたときは、再遊技０２の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、右下がりに必ず「リプレイ－リプレイ－リプレイ」の図柄組合せが揃うことになる。右ストップスイッチ２７Ｒが第１停止操作されたときは、再遊技０５の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、遊技者の操作タイミングによっては中リール４０Ｃおよび右リール４０Ｒの中段Ｍに「赤７」図柄が揃う可能性があるが、左リール４０Ｌの中段Ｍには「赤７」図柄が揃わないため、「赤７」図柄のいわゆるテンパイの状態となる。

【０６６６】

再遊技－Ｈも、ＲＴ２のときのみ単独で当選し、中段Ｍには「赤７」図柄が揃わない当選すると性能移行抽選が行われるようにしてもよい（図６９の「重複」欄および「性能移行抽選」欄参照）。また、再遊技０２、０５、０６～１０の条件装置が作動し、左ストップスイッチ２７Ｌが第１停止操作されたときは、再遊技０５の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、遊技者の操作タイミングによっては中リール４０Ｃおよび右リール４０Ｒの中段Ｍに「赤７」図柄が揃う可能性があるが、左リール４０Ｌの中段Ｍには「赤７」図柄が揃わないため、「赤７」図柄のいわゆるテンパイの状態となる。

【０６６７】

また、中ストップスイッチ２７Ｃが第１停止操作されたときは、再遊技０２の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、右下がりに必ず「リプレイ－リプレイ－リプレイ」の図柄組合せが揃うことになる。右ストップスイッチ２７Ｒが第１停止操作されたときは、再遊技０６の図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行い、この結果、遊技者の操作タイミングによっては全リールの中段Ｍに「赤７」図柄が揃う（中段赤７揃い）可能性がある。

【０６６８】

ここで、各抽選状態における再遊技役の合成当選確率は、非ＲＴが約１／７．３と、最も低く設定されており、ＲＴ１は非ＲＴと同じ、またはほぼ同程度（ただし非ＲＴよりも低くはない）の合成当選確率に設定されている。これに対して、ＲＴ２における再遊技役の合成当選確率は、他の抽選状態に比べて最も高く設定されており、役抽選の結果がハズレとなる確率が極めて低く（０であってもよい）設定されており、ほぼ毎ゲーム、何らかの役が当選している状態になる。

【０６６９】

ＲＴ４における再遊技役の合成当選確率は、ＲＴ４に滞在しているときの期待値が１未満となる（すなわち、投入したメダル枚数よりも払い出されるメダル枚数が少なくなる）ように設定されている。また、当選したボーナス役を比較的早く入賞できるように、ハズレとなる確率が小役の合成当選確率よりも高く設定されている。そして、全置数（６５５３６）から全小役、１ＢＢ役およびハズレに対する置数を引いた残りが再遊技役に対する

置数となる。ＲＴ３における再遊技役の合成当選確率は、非ＲＴおよびＲＴ１と、ＲＴ２との間の合成当選確率となるように適宜設定されているが、非ＲＴと同じ、またはほぼ同程度に設定されていてもよい。

【０６７０】

小役は、図７０に示すように、入賞－Ａ１～Ａ６、入賞－Ｂ１～Ｂ３、入賞－Ｃ～Ｐの２３種類が設けられている。役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが決定されると、入賞０１を含む複数の条件装置が作動するが（図７０の「作動する条件装置」欄参照）、特定の押し順でストップスイッチが操作された場合に限って、入賞０１に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。この「特定の押し順」は、入賞－Ａ１およびＡ２は左→中→右および左→右→中（すなわち、左ストップスイッチ２７Ｌを第１停止操作）、入賞－Ａ３およびＡ４は中→左→右および中→右→左（すなわち、中ストップスイッチ２７Ｃを第１停止操作）、入賞－Ａ５およびＡ６は、右→左→中および右→中→左（すなわち、右ストップスイッチ２７Ｒを第１停止操作）、となっている。

【０６７１】

これに対して、特定の押し順でストップスイッチが操作されなかった場合は、入賞０１以外の条件装置に対応した図柄組合せが揃うようなリールの停止制御を行うが、遊技者の操作タイミングによっては、図６７（ｂ）に示したパターン０１およびパターン０２のいずれかの図柄組合せ（ＲＴ移行こぼし目）が停止表示され得る。ただし、ＲＴ４に滞在しているときに入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが決定された場合は、押し順に関係なく入賞０１の図柄組合せが揃うリールの停止制御を行う。これは、前述したように、ＲＴ４においてはハズレとなる確率が小役の合成当選確率よりも高く設定されているため、ＲＴ４に滞在しているときであっても、特定の押し順でストップスイッチが操作された場合に限って、入賞０１に対応する図柄組合せについて引込制御を行うようにしていると、極端にメダルが払い出されない状態（遊技者に不利な状態）となってしまうからである。

【０６７２】

また、入賞－Ａ１，Ａ３，Ａ５の各当選確率は互いに同じ値になっており、入賞－Ａ２，Ａ４，Ａ６の各当選確率も互いに同じ値になっているが、入賞－Ａ１，Ａ３，Ａ５と、入賞－Ａ２，Ａ４，Ａ６とでは、当選確率は異なるように設定されている。もちろん、全て同じ値になるようにしてもよい。このようにしているのは、ある押し順で遊技していれば、その他の押し順で遊技しているときよりも得をするといったことがないようにするためである。入賞－Ａ１～Ａ６は非ＲＴおよびＲＴ１～ＲＴ４のときに当選する可能性があり、当選確率に設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが決定されたときは、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。

【０６７３】

役抽選で入賞－Ｂ１～Ｂ３の何れかが決定されると、入賞０１を含む複数の条件装置が作動するが（図７０の「作動する条件装置」欄参照）、特定の押し順でストップスイッチが操作された場合に限って、入賞０１に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。この「特定の押し順」は、入賞－Ｂ１は左→中→右、左→右→中、中→左→右および中→右→左（すなわち、左ストップスイッチ２７Ｌまたは中ストップスイッチ２７Ｃを第１停止操作）となる。入賞－Ｂ２は中→左→右、中→右→左、右→左→中および右→中→左（すなわち、中ストップスイッチ２７Ｃまたは右ストップスイッチ２７Ｒを第１停止操作）となる。入賞－Ｂ３は左→中→右、左→右→中、右→左→中および右→中→左（すなわち、左ストップスイッチ２７Ｌまたは右ストップスイッチ２７Ｒを第１停止操作）となる。

【０６７４】

これに対して、特定の押し順でストップスイッチが操作されなかった場合は、入賞０１以外の条件装置に対応した図柄組合せが必ず揃うようなリールの停止制御を行う。入賞－Ｂ１～Ｂ３は非ＲＴおよびＲＴ１～ＲＴ４のときに当選する可能性があり、当選確率に設定差が設けられていないため、有利区間に滞在しているときに入賞－Ｂ１～Ｂ３の何れかが決定されたときは、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよ

い。
【０６７５】
役抽選で入賞－Ｃが決定された場合は、押し順に関わらず入賞０１の図柄組合せが揃うリールの停止制御を行う。入賞－Ｃは非ＲＴおよびＲＴ１～ＲＴ４のときに当選する可能性があるが、当選確率には設定差が設けられており、入賞－Ｃが当選した場合は区間移行抽選および性能移行抽選を行わない。役抽選で入賞－Ｄ～Ｌのいずれかが決定された場合は、作動した条件装置の図柄組合せが揃うリールの停止制御を行う。また、入賞－Ｄ～Ｌは、非ＲＴおよびＲＴ１～ＲＴ４のときに当選する可能性があり、当選確率に設定差が設けられていないため、通常区間に滞在しているときに入賞－Ｄ～Ｌの何れかが当選した場合、他の実施形態における主制御手段１００（以下、単に「主制御手段１００」という。）は区間移行抽選を行い、有利区間に滞在しているときは性能移行抽選を行うようにしてもよい。
【０６７６】
入賞－Ｍ～Ｐは、１ＢＢ遊技中に限って、いずれかが当選する小役であり、入賞－Ｍ～Ｐのいずれかに当選したときは、それにより作動した条件装置のうち、１０枚役（入賞２０～２３）の図柄組合せが必ず揃うリールの停止制御を行う。また、特に有利区間に滞在しているときに入賞－Ｍ，Ｎが当選した場合は、当選確率に設定差が設けられていないため、主制御手段１００において性能移行抽選が行われるようにしてもよい。
【０６７７】
＜抽選状態の移行態様に関する説明＞
次に図７１を参照して、他の実施形態における抽選状態の移行態様について説明する。抽選状態の初期状態はＲＴ０（非ＲＴ）であり、例えば主制御手段１００のＲＷＭが初期化された場合、抽選状態はＲＴ０となる（図７１、矢印Ａ参照）。ＲＴ０において役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、パターン０１または０２の図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ１へ移行する（同図、矢印Ｂ参照）。ＲＴ１において役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、再遊技０１の図柄組合せが停止表示されると、非ＲＴへ移行する（同図、矢印Ｄ参照）。また、ＲＴ１において役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、再遊技０４の図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ２へ移行する（同図、矢印Ｃ参照）。
【０６７８】
また、ＲＴ２において役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、再遊技０１の図柄組合せが停止表示されると、非ＲＴへ移行する（同図、矢印Ｄ参照）。また、ＲＴ２において役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、パターン０１または０２の図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ１へ移行する（同図、矢印Ｂ参照）。
【０６７９】
上述した非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２および、後述するＲＴ３において、役抽選で１ＢＢ役に当選すると、ＲＴ４へ移行する（同図、矢印Ｅ参照）。そして、ＲＴ４において１ＢＢ役が入賞すると、１ＢＢ遊技となり（同図、矢印Ｆ参照）、１ＢＢ遊技中にメダルの払出枚数が２９５枚を超えると、１ＢＢ遊技の終了条件が満たされて、ＲＴ３へ移行する（同図、矢印Ｇ参照）。したがって、１ＢＢ遊技中は入賞－Ｍ～Ｐのいずれかが必ず当選して１０枚役が入賞するため、１ＢＢ遊技中のゲーム数は３０ゲームとなる。ＲＴ３では、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、パターン０１または０２の図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ１へ移行する（同図、矢印Ｂ参照）。
【０６８０】
＜遊技区間の移行態様に関する説明＞
次に図７２を参照して、他の実施形態における遊技区間（遊技状態番号）の移行態様について説明する。他の実施形態においては、遊技状態番号（図３７，アドレスＦ０２１に準じるもの）、作動状態フラグ（図３７，アドレスＦ０１６に準じるもの）および役物当選番号（図３８，アドレスＦ０３３に準じるもの）の内容に基づいて、遊技中の状態を把

握している。

【０６８１】

遊技区間の初期状態は通常区間（遊技状態番号０）であり、通常区間において、役抽選で入賞Ｄ～Ｌのいずれかに当選すると、区間移行抽選（ＡＲＴ抽選）が行われる。この区間移行抽選は、遊技区間の移行先を決定するための抽選であり、通常区間を維持（ハズレ）、ガセ前兆（遊技状態番号１）、またはＡＲＴ前兆（遊技状態番号２）のいずれかが決定される。各移行先が選択される確率は適宜定めればよいが、例えば、ハズレ、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆の順に当選確率を高く設定してもよい。そして、区間移行抽選でガセ前兆への移行が決定された場合はガセ前兆に移行し（図７２、矢印ア参照）、ＡＲＴ前兆への移行が決定された場合（ＡＲＴ抽選に当選）はＡＲＴ前兆に移行する（同図、矢印イ参照）。

【０６８２】

ここで、ガセ前兆およびＡＲＴ前兆に滞在中に、役抽選で入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選すると、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知する（指示番号等を表示する）。

【０６８３】

ガセ前兆において、所定ゲーム数（ここでは９ゲームとする）が行われると、通常区間へ移行する（同図、矢印ウ参照）。ただし、ガセ前兆に滞在しているときに、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選せず、９枚役（入賞０１）が入賞する押し順を一度も報知していなかった場合は、ガセ前兆に滞在し続け、押し順が報知されると通常区間へ移行して、次の遊技から通常区間で遊技が行われる。なお、ガセ前兆は、所定ゲーム数が行われると、次のゲームから転落抽選を行い、その転落抽選に当選すると、通常区間へ移行するものであってもよく、その場合も、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選せず、９枚役（入賞０１）が入賞する押し順を一度も報知していなければ、転落抽選に当選していても、ガセ前兆に滞在し続け、押し順が報知されると通常区間へ移行する。

【０６８４】

また、ガセ前兆において、役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６、Ｂ１～Ｂ６、Ｃ、Ｅ～Ｈ、および、入賞－Ａ１～Ａ６、Ｂ１～Ｂ６、Ｄ～Ｌのいずれかが当選すると、性能移行抽選の一種である昇格抽選を行い、この昇格抽選に当選するとＡＲＴ前兆へ移行する（同図、矢印エ参照）。さらに、ガセ前兆に滞在しているときにＲＴ３へ移行したときや、ＲＴ３に滞在している状態でガセ前兆へ移行したときは、ＡＲＴ準備（遊技状態番号３）へ移行する（同図、矢印カ参照）。また、ＡＲＴ前兆において、所定ゲーム数が行われるとＡＲＴ準備へ移行する（同図、矢印オ参照）。

【０６８５】

ＡＲＴ準備において、役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６のいずれかに当選したときや、ＲＴ２に滞在している状態で、ガセ前兆またはＡＲＴ前兆からＡＲＴ準備へ移行したときは、ＡＲＴ中（遊技状態番号４）へ移行する（同図、矢印キ参照）。なお、ＡＲＴ準備およびＡＲＴ中において、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときは、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知する。また、ＡＲＴ中の滞在中に行われる遊技をＡＲＴ遊技といい、ＡＲＴ遊技は、基本的に５０ゲームを１セットとして実行される。

【０６８６】

ＡＲＴ遊技中に役抽選で図６８～図７０に示した各種当選役のうち、設定差の無い当選役が当選したときは、性能移行抽選の一種であるＡＲＴストック抽選または上乗せ抽選を行う。そして、ＡＲＴストック抽選に当選したときはＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＲＴストックの数を１つ加算する。ここで、ＡＲＴストックは、１セットのＡＲＴ遊技を行うことができる権利ということができ、１セットのＡＲＴ遊技が終了するときに、記憶されているＡＲＴストックの数が１以上であれば、ＡＲＴストックの値を１つ減算して、引き続きもう１セットのＡＲＴ遊技を行うことができる。このように、ＡＲＴ遊技が引き続き行われることを、「連チャン」という。

【０６８７】
また、上乗せ抽選は、１セット中の残りのゲーム数に加算する上乗せゲーム数を決定するための抽選である。上乗せ抽選は、抽選によって上乗せするゲーム数の値を直接的に決定してもよいし、予め定められた上乗せゲーム数のうち、いずれかを抽選で選択してもよい。また、上乗せゲーム数の値は０であってもよく、上乗せゲーム数が０に決定された場合は、ハズレとして残りのＡＲＴゲーム数に上乗せゲーム数を加算しなくてもよい。なお、上乗せゲーム数が０に決定されたときも、上乗せゲーム数が０以外に決定されたときと同様、残りのゲーム数に加算する処理を行うようにしてもよい。このようにすることで、処理負荷を軽減することができる。
【０６８８】
そして、ＡＲＴ中の残りゲーム数が所定値になると、副制御手段２００はバトル演出を行う。このバトル演出は、例えば画像表示装置７０に表示された二人のキャラクタが対戦し、バトル演出の最後に一方のキャラクタが勝利（他方のキャラクタが敗北）した場合はＡＲＴ遊技の連チャンが確定していることを意味し、他方のキャラクタが勝利（一方のキャラクタが敗北）した場合は、ＡＲＴ遊技は連チャンせず、通常区間へ移行する可能性があることを意味する。バトル演出の実行期間は、残りＡＲＴゲーム数が所定値（ただし２以上）になってからＡＲＴ遊技の最終ゲームまでの複数のゲームに亘って行ってもよいし、ＡＲＴ遊技の最後の遊技が開始してから終了するまでの１ゲームで行うようにしてもよい。
【０６８９】
ＡＲＴ遊技の連チャンが確定している場合でも、バトル演出の最後に一方のキャラクタが敗北するバトル演出を行い、その次の遊技で一方のキャラクタが逆転勝利するという復活演出を行う場合がある。復活演出を行うか否かは、主制御手段１００によって抽選（復活演出抽選）で決定される。復活演出抽選の結果は副制御手段２００にも送信され、復活演出を行うことが決定された場合は、副制御手段２００によって復活演出が実行される（詳しくは後述する）。
【０６９０】
ＡＲＴ中において、ＡＲＴ遊技の残りゲーム数が０になったときに、ＡＲＴストックの数が０だった場合、または、ＡＲＴストックの数は１以上あるが、復活演出抽選に当選した場合は、復活（遊技状態番号５）へ移行する（同図、矢印ク参照）。なお、ＡＲＴ遊技の残りゲーム数が０になったときに、ＡＲＴストックの数が１以上あり、かつ、復活演出抽選に当選しなかった場合は、そのままＡＲＴ中に滞在し、引き続き次の１セットのＡＲＴ遊技を開始する。なお、復活演出抽選は、ＡＲＴ遊技の残りゲーム数が０になったときに行ってもよいし、バトル演出を開始するとき（残りゲーム数が所定値になったとき）に行ってもよい。
【０６９１】
復活の滞在期間は１ゲームであり、このときに副制御手段２００によって復活演出が行われる（復活演出を行うことが決定されている場合に限る）。また、復活においては、役抽選で入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときのみ、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知する場合がある。そして、復活において１ゲームが行われたときに、ＡＲＴストック数が１以上ある場合は、再びＡＲＴ中へ移行する（同図、矢印ケ参照）。このとき、復活演出の内容は、一方のキャラクタの逆転勝利となる。
【０６９２】
これに対して、ＡＲＴストック数が０だった場合は通常区間（遊技状態番号０）へ移行し（同図、矢印コ参照）、このときは、例えば、ＡＲＴ準備またはＡＲＴ中に移行してから現在に至るまでに獲得したメダルの枚数（払い出されたメダルの枚数から賭けられたメダルの枚数を減算した枚数）などの表示が行われる。ただし、有利区間に移行してから通常区間に移行するまでに、入賞－Ａ１～Ａ６および入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選せず、９枚役（入賞０１）が入賞する押し順を一度も報知していなかった場合は、復活に滞在し続け、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選し、押し順が報知されると通常区間へ移行して、次の遊技から通

常区間で遊技が行われる。ちなみに、有利区間に移行してから通常区間に移行するまでに、入賞－Ａ１～Ａ６および入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選しており、９枚役（入賞０１）が入賞する押し順が報知されていたのならば、復活において、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選しても、押し順を報知しなくてもよい。また、有利区間中にボーナス遊技が行われていた場合も、復活において、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選しても、押し順を報知しなくてもよい。

【０６９３】

上述したガセ前兆、ＡＲＴ前兆、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中、および復活のいずれかに滞在しているときに、通常区間から有利区間へ移行してから１４５０ゲームが行われると、次の遊技からエンディング状態（遊技状態番号６）へ移行する（同図、矢印サ参照）。このエンディング状態では、前述した実施形態と同様のエンディング演出が実行される。また、エンディング状態において、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときは、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知する。そして、エンディング状態において、有利区間へ移行してから行われたゲーム数が１５００ゲームになると、通常区間（遊技状態番号０）へ移行する（同図、矢印シ参照）。

【０６９４】

上述した有利区間中の各遊技状態番号（換言すると「性能」）において、ＡＲＴ中は役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知している。これは、他の実施形態においては、ＡＲＴ中により多くのメダルが払い出されるようにして、ＡＲＴ中が遊技者に最も有利な状態と位置付けているためである。

【０６９５】

また、ＡＲＴ準備においても、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知している。ＡＲＴ準備は、ＡＲＴ中へ移行することが確定しており（換言すると、ＡＲＴ中やエンディング状態以外の移行先が存在しない）、ＡＲＴ準備も実質的にＡＲＴ中の一部ということができるにも関わらず、メダルの払出枚数をＡＲＴ中よりも少なくしてしまうのは遊技者に酷であるという考えによるものである。

【０６９６】

さらに、エンディング状態においても、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知している。エンディング状態は、基本的にはＡＲＴ中に移行した後、ＡＲＴストック抽選や上乗せ抽選に当選し続けた結果、有利区間へ移行してから１４５０ゲームとなったときに移行するものであり、実質的にＡＲＴ中の一部ということができる。また、ガセ前兆に移行した後、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選しなかったため、エンディング状態に移行することもあり、その場合は、遊技者の興趣が低下しないようエンディング状態ではできるだけメダルが払い出される機会を増やそうという考えによるものでもある。

【０６９７】

これに対して、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆および復活においては、役抽選で入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときだけ、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知している（復活においては、既に入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順が報知されていれば報知しなくてもよい）。これは、上述したように、他の実施形態においては、ＡＲＴ中（実質的にＡＲＴ中の一部であるものも含む）により多くのメダルが払い出されるようにしており、ガセ前兆（ＡＲＴ抽選に当選したわけではない）では多くのメダルが払い出されることは好ましくないと考えている。しかし、ガセ前兆も有利区間であるため、ならば少なくとも一度は押し順が報知されるべきだろうという考えの下、押し順を報知することにしている。

【０６９８】

しかしながら、入賞－Ａ１～Ａ６が当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知してしまうと、押し順を報知しない通常区間（ガセ前兆と同様、ＡＲＴ抽選に当選したわけではない）と比べ、滞在中のメダルの払出枚数に大きな差が生じて

しまう虞があった。そこで、ガセ前兆においては、役抽選で入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときだけ、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知するようにし、通常区間と比べ、滞在中のメダルの払出枚数に大きな差が生じないようにした。

【０６９９】

入賞－Ｂ１～Ｂ３はストップスイッチの全押し順（６通り）のうち４通り（入賞－Ａ１～Ａ６は２通り）が正解押し順に設定されている。したがって、押し順が報知されなくても２／３（入賞－Ａ１～Ａ６は１／３）の確率で９枚役が入賞することから、押し順報知の有無によるメダルの払出枚数の差を少なくすることができる（入賞－Ａ１～Ａ６は押し順報知の有無によるメダルの払出枚数の差が大きくなる）。ＡＲＴ前兆は、ＡＲＴ準備と同じくＡＲＴ中へ移行することが確定しており、実質的にＡＲＴ中の一部ということができる。しかしながら、ＡＲＴ前兆において、入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知してしまうと、ガセ前兆のとき比べて、押し順が報知される機会が極端に多くなる。このため、画像表示装置７０において、ガセ前兆とＡＲＴ前兆が判別できないような演出を行っていたとしても、遊技者がいずれであるか判別できてしまう虞があるため、入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときは、押し順の報知を行わないようにしている。

【０７００】

復活は、基本的にはＡＲＴ遊技が終わる（連チャンしない）場合に移行する（復活演出抽選に当選したときも移行するが、圧倒的に連チャンしない場合に移行することが多い）ものであり、滞在中に多くのメダルが払い出されることは好ましくないと考えている。しかし、有利区間中に一度も押し順が報知されていなければ、通常区間へ移行させることができないため、押し順報知の有無によるメダルの払出枚数の差を少なくすることができる入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときだけ、押し順を報知するようにしている。

【０７０１】

前述したように他の実施形態では、通常区間からガセ前兆へ移行した後、そのガセ前兆から通常区間へ移行させるには、その間に少なくとも一度は入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知していることを必要としている。しかし、通常区間からＡＲＴ前兆へ移行した後、ＡＲＴ準備およびＡＲＴ中を経由して移行した復活から通常区間へ移行させるには、その間に一度も入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選していなくても、ＡＲＴ準備またはＡＲＴ中に入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選し、押し順を報知していればよいものとしている。これは、入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかに当選する確率よりも、入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかに当選する確率の方が低いため、有利区間から通常区間へ移行するときは、必ず有利区間中に入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知していることを必要とするとしてしまうと、なかなか有利区間から通常区間へ移行させることができなくなってしまう虞があるからである。

【０７０２】

すなわち、他の実施形態でも、指示済みフラグを設け、指示済みフラグがＦＦＨになっていれば、有利区間から通常区間へ移行させることができるようにしている。そして、この指示済みフラグは、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆および復活においては、入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知すれば００ＨからＦＦＨになり、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中およびエンディング状態においては、入賞－Ａ１～Ａ６および入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知すれば００ＨからＦＦＨになるようにしている。また、１ＢＢ遊技が開始した場合にも００ＨからＦＦＨになるようにしている。

【０７０３】

また、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆や復活においては、入賞－Ａ１～Ａ６のいずれかが当選したときに、押し順の報知が行われないため、仮にＲＴ２に滞在していても、すぐにＲＴ１へ移行することになる。

【０７０４】

なお、他の実施形態では、入賞－Ａ１～Ａ６が当選したときに払い出されるメダルの最大枚数と、入賞－Ｂ１～Ｂ３が当選したときに払い出されるメダルの最大枚数とは、同じ

９枚となっているが、両者のメダル払出枚数に違い設けるのであれば、入賞－Ｂ１～Ｂ３（すなわち、正解押し順の確率が高い当選役）が当選したときに払い出されるメダルの最大枚数を増やす方が望ましい。

【０７０５】

また、通常区間、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中および復活において、１ＢＢ役に当選したときは、１ＢＢ役が入賞するまで他の遊技状態へ移行するための処理が中断し、現在滞在している遊技状態番号が維持されるものとする。作動状態フラグおよび役物当選番号によって、遊技中の状態を把握することができるので、専用の遊技状態番号を設けなくてもよいからである。例えば、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆、またはＡＲＴ中において、ボーナス役が当選したとき（役物当選番号が１であるとき）は、専用の遊技状態番号に移行させなくとも、各ゲーム数の減算、昇格抽選、転落抽選、ＡＲＴストック抽選、上乗せ抽選を行わないようにすることができるからである。

【０７０６】

また、図７２におけるガセ前兆の代わりに、または、ガセ前兆に加えて、１ＢＢ役に当選すると（ＲＴ３に移行すると）ＡＲＴ中へ移行するガセ前兆１という遊技状態と、１ＢＢ役に当選しても（ＲＴ３に移行しても）ＡＲＴ中へ移行しないガセ前兆２という遊技状態とを追加してもよい。この場合、通常区間からガセ前兆１またはガセ前兆２への移行は、前述した区間移行抽選によって決定し、ガセ前兆１およびガセ前兆２から通常区間への移行条件は、図７２の矢印ウで示す移行条件と同じであってもよい。なお、ガセ前兆１およびガセ前兆２において、前述した昇格抽選が行われるようになっていてもよいし、一方（どちらでもよい）においては行われないようになっていてもよい。

【０７０７】

図７１に示した抽選状態の移行態様および図７２に示した遊技区間の移行態様によれば、たとえば、ガセ前兆中（遊技状態番号１）に滞在しているときに１ＢＢ遊技が終了するとＲＴ３へ移行する（図７１、矢印Ｇ）。これにより、ガセ前兆からＡＲＴ準備（遊技状態番号３）へ移行する（１ＢＢ遊技の終了時に、ＲＴ３に移行すれば当選するＡＲＴ抽選を行っている）ことになり（図７２、矢印カ）、ＡＲＴ準備において役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６のいずれかに当選するとＡＲＴ中（遊技状態番号４）へ移行することになる。すなわち、ガセ前兆中に１ＢＢ役に当選すると、必ずＲＴ３へ移行するためＡＲＴ中への移行が確定する。

【０７０８】

したがって、ガセ前兆中に１ＢＢ役に当選したときは、１ＢＢ遊技の後にＡＲＴ遊技が行われることを遊技者に対して事前（すなわち、ＡＲＴ準備に移行、ＲＴ３に移行、または、ＡＲＴ抽選に当選する前）に告知することができる。たとえば、図７５に示すように、ＲＴ１かつガセ前兆に滞在中に１ＢＢ役に当選すると、抽選状態はＲＴ１からＲＴ４へ移行し（矢印（ｉ））、このときに、後々ＡＲＴ遊技が開始されることを告知（ＡＲＴ事前告知）する（矢印（ii））。そして、当選した１ＢＢ役が入賞すると、１ＢＢ遊技が開始され、画像表示装置７０の画面にボーナス開始画像が表示される（矢印（iii））。

【０７０９】

その後、１ＢＢ遊技が終了すると抽選状態がＲＴ３へ移行（ＡＲＴ抽選に当選）し（矢印（iv））、これにより、ガセ前兆からＡＲＴ準備に移行する（図７２、矢印カ参照）。そして、ＲＴ３において、パターン０１または０２の図柄組合せ（図６７（ｂ）参照）が停止表示されるとＲＴ１へ移行し（矢印（v））、ＲＴ１において再遊技０４の図柄組合せ（図６５参照）が停止表示されるとＲＴ２へ移行する（矢印（vi））。また、役抽選で再遊技－Ａ１～Ａ６のいずれかに当選したことで、ＡＲＴ準備からＡＲＴ中へ移行して（図７２、矢印キ参照）、ＡＲＴ開始画像が画像表示装置７０に表示される（矢印（vii））。

【０７１０】

なお、ＡＲＴ遊技の事前告知を行うタイミングは１ＢＢ役に当選したときに限らず、１ＢＢ役に当選したことが報知されるとき（当選した遊技で報知されるときや、連続演出の

終了後に報知されるとき）、当選した１ＢＢ役が入賞したとき、当選した１ＢＢ役が入賞して次の遊技で１ＢＢ遊技が開始される（すなわち、スタートスイッチ３６が操作された）とき、１ＢＢ遊技中に所定の条件が満たされたとき、または、１ＢＢ遊技が終了したとき、などにしてもよい。

【０７１１】

ここで、１ＢＢ役の当選報知時に行う事前告知の態様としては、当選した１ＢＢ役によって開始される１ＢＢ遊技が前述したノーマルビッグか、スーパービッグかを示す内容であってもよい。すなわち、この場合はスーパービッグであることが告知された場合に、ＡＲＴ遊技の事前告知が行われたことになる。ちなみに、通常区間において当選したときはノーマルビッグであることが告知される。また、１ＢＢ遊技の終了時に行う事前告知の態様としては、１ＢＢ遊技中に払い出されたメダルの枚数を表示しているときに、通常区間中の１ＢＢ遊技の終了時とは異なる背景画像にしてもよい。さらに、事前告知を行わず、ＲＴ３からＲＴ１への移行条件が成立したとき（図７１、矢印Ｂ）に、ＡＲＴの当選告知を行ってもよい。

【０７１２】

なお、ＡＲＴ準備における画像表示装置７０での演出は、事前告知が行われていれば、ＡＲＴ準備であることが認識できる演出が行われるが、事前告知を行っていなければ、ＡＲＴ準備であることが認識できる演出は行わない（例えば、ガセ前兆であったときと同じ演出（通常区間中も行われる場合がある）を行ってもよいし、ＡＲＴに当選している可能性があることを認識できる演出（通常区間中のＲＴ３においても行われる場合がある演出）を行ってもよい。）。また、事前告知が行われているか否かに関わらず、ＲＴ３中のＡＲＴ準備において、役抽選で入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、入賞０１の図柄組合せが揃うこととなる押し順を報知しないようにしている。これは、ＲＴ１への移行条件を成立させるためでもあるし、事前告知が行われていない場合に、押し順が報知されてしまうと、ＡＲＴ準備であることが判別できてしまうからである。

【０７１３】

ＡＲＴ遊技の事前告知を行う場合の副制御手段２００における処理の概略としては、例えば、主制御手段１００からコマンドによって送信されてきた現在の遊技状態番号と、役物当選番号とに基づいて、ガセ前兆中に１ＢＢ役が当選したか否かを判断する。そして、副制御手段２００が、ガセ前兆中に１ＢＢ役が当選したと判断すると、ＡＲＴ遊技の事前告知タイミングを抽選によって決定し、決定されたタイミングでＡＲＴ遊技の事前告知を行う。

【０７１４】

なお、上述した事前告知タイミング（１ＢＢ役に当選したとき、１ＢＢ役に当選したことが報知されるとき、当選した１ＢＢ役が入賞したとき、１ＢＢ遊技が開始されるとき、１ＢＢ遊技中に所定の条件が満たされたとき、または、１ＢＢ遊技が終了したときなど）の抽選では、「事前告知をしない」という選択肢があってもよい。また、事前告知タイミングの抽選と、事前告知を行うか否かの抽選とを別々に行い、事前告知を行うことが決定された場合に、抽選によって決定されたタイミングでＡＲＴ遊技の事前告知を行うようにしてもよい。なお、事前告知を行うか否かの抽選のみを行い、事前告知を行うことが決定された場合に、予め定められたタイミングでＡＲＴ遊技の事前告知を行うようにしてもよい。また、事前告知を行う場合も、行わない場合も、ＡＲＴ遊技の開始時にはＡＲＴ遊技の開始演出を行うようにしてもよい。

【０７１５】

＜復活（遊技状態番号５）に関する説明＞

前述したように他の実施形態のスロットマシンは、ＡＲＴ中において残りＡＲＴゲーム数が所定ゲーム数になるといわゆるバトル演出を行う。ここで、例えば図７３（ａ）に示すように、残りＡＲＴゲーム数が８ゲームになるとバトル演出を開始し、ＡＲＴストック数が１以上であり、かつ、復活演出抽選に当選した場合、８ゲーム目（ＡＲＴ中の最後の遊技）で前述した一方のキャラクタが一旦は敗北する演出が行われる。そして、ＡＲＴ中

から復活へ移行し、次の遊技（９ゲーム目）で一旦、敗北した一方のキャラクタが逆転勝利し、１０ゲーム目から次のセットのＡＲＴ遊技が開始される。

【０７１６】

ここで、例えばＡＲＴ中の最後の遊技が行われたときに、ＡＲＴストックが無かった場合はＡＲＴ中から通常区間へ移行する、という移行条件にした場合、図７３（ｂ）に示すように、８ゲーム目（ＡＲＴ中の最後の遊技）で一方のキャラクタが一旦敗北するという演出を行い、次の９ゲーム目で復活演出を行ったとしても、９ゲーム目においては通常区間に滞在しているため、有利区間ＬＥＤは消灯することになる。したがって、復活演出を行ったとしても、有利区間ＬＥＤが消灯することによって、一方のキャラクタが逆転勝利する（すなわち、ＡＲＴ遊技が連チャンする）可能性が無いことが遊技者に察知されてしまい、復活演出の興趣を著しく低下させてしまう。

【０７１７】

このため、他の実施形態においては、復活（遊技状態番号５）という遊技状態番号を設け、ＡＲＴストックがあるが復活演出を行う場合およびＡＲＴストックが無かった場合は、ＡＲＴ中から復活へ移行して有利区間に留まるようにしている。これにより、例えばＡＲＴストックが無い場合であっても有利区間ＬＥＤは点灯し続けることになるため、遊技者からすれば、８ゲーム目（ＡＲＴ中の最後の遊技）で一方のキャラクタが一旦は敗北する演出が行われても、次の遊技（９ゲーム目）で復活演出が行われるのではないかという期待を抱き続ける（復活演出に対する関心を維持させる）ことができる。

【０７１８】

なお、前述した実施形態についても、図２８に示した遊技区間の移行態様において、図７２に示した復活という遊技状態を設けて、ＡＲＴストックがあるが復活演出を行う場合およびＡＲＴストックが無かった場合は、ＡＲＴ中から復活へ移行して図７３（ａ），（ｃ）に示したような演出制御を行ってもよい。

【０７１９】

＜連続演出の制御に関する説明＞

他の実施形態のスロットマシンにおいても、前述した実施形態において図５６を参照しつつ説明したような連続演出を行っている。他の実施形態における連続演出は、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆およびＡＲＴ中において、ボーナス役とレア役（例えば「チャンス目」や「チャンスリプレイ」など）とが同時に当選した場合や、当該レア役が単独で当選した場合に、演出抽選の結果によって行われるものである。また、ガセ前兆やＡＲＴ前兆において実行される連続演出の実行期間は４ゲームであるのに対して、ＡＲＴ中において実行される連続演出の実行期間は２ゲームになっている。

【０７２０】

このように、遊技状態番号に応じて連続演出の実行期間が異なるのは、ＡＲＴ中は主にＲＴ２に滞在することになるため再遊技役の合成当選確率が非常に高くなっているが、１ＢＢ役に当選してＲＴ４（内部中）へ移行すると（図７１、矢印Ｅ参照）、再遊技役の合成当選確率が著しく低下することになる。したがって、ＡＲＴ中における連続演出の実行期間を長くしてしまうと、再遊技役が入賞する度合いの変化（具体的には減少、その分だけハズレが増加）から、１ＢＢ役に当選したことが遊技者に察知され易くなってしまう。

【０７２１】

これに対し、ＡＲＴ中やエンディング状態以外の遊技状態番号（通常区間も含む）においては、ＲＴ２で遊技が行われる機会がほとんど無く、非ＲＴまたはＲＴ１で遊技が行われることが圧倒的に多い。そして、非ＲＴおよびＲＴ１における再遊技役の合成当選確率と、ＲＴ４における再遊技役の合成当選確率との差は、ＲＴ２における再遊技役の合成当選確率と、ＲＴ４における再遊技役の合成当選確率との差に比べて大差が無いため、連続演出の実行期間を４ゲームにしたとしても、１ＢＢ役に当選したことが遊技者に察知される可能性は低い。

【０７２２】

以上の理由で、他の実施形態では、ＡＲＴ中における連続演出の実行期間を２ゲームと

し、ＡＲＴ中以外における連続演出の実行期間を４ゲームにしている。

【０７２３】

次に図７４を参照しつつ、他の実施形態のガセ前兆（遊技状態番号１）における連続演出の実行制御について説明する。なお、ＡＲＴ前兆（遊技状態番号３）における連続演出の実行制御についても同様である。まず、図７４（ａ）に示すように、通常区間からガセ前兆へ移行し、８ゲーム目に１ＢＢ役とレア役とが同時に当選した場合において、副制御手段２００における演出抽選で連続演出が選択された場合、次のゲームから連続演出が開始され、４ゲーム後に連続演出が終了してから１ＢＢ役に当選したことが報知される。なお、１ＢＢ役の当選報知は、連続演出の終了後に限らず、連続演出の最後に報知してもよい。

【０７２４】

ここで、前述した様に、ガセ前兆に滞在しているときに１ＢＢ役に当選すると、他の遊技状態へ移行するための処理を中断するため、ガセ前兆の滞在ゲーム数をカウントする処理も中断される。これにより、ガセ前兆が開始されてから９ゲームが経過しても通常区間に移行せず、有利区間ＬＥＤは点灯し続ける。したがって、連続演出の最後（または終了後）に、１ＢＢ役が当選したことが報知されることによって、遊技者は、連続演出の終了後も有利区間における遊技が継続することを知ることができる。すなわち、上述した連続演出は、その連続演出の終了後も有利区間における遊技が継続するか否かを報知するものであるといえる。

【０７２５】

なお、他の実施形態においては、ガセ前兆に滞在しているときに１ＢＢ役に当選すると、１ＢＢ遊技の終了後にＲＴ３へ移行し（図７１、矢印Ｇ）、この結果、ＡＲＴ準備へ移行する（図７２、矢印カ）。したがって、連続演出の最後（または終了後）に、１ＢＢ役が当選したことと併せて、将来的に（より具体的には、１ＢＢ遊技の終了後に）ＡＲＴ遊技が開始されることを報知するようにしてもよい。これにより、遊技者は連続演出の終了後、１ＢＢ遊技を経てＡＲＴ中へ移行することを知ることができる。すなわち、このような報知を行う連続演出も、その連続演出の終了後も有利区間における遊技が継続するか否かを報知するものであるといえる。

【０７２６】

これに対して、例えば図７４（ｂ）に示すように、ガセ前兆の８ゲーム目にレア役が単独当選した場合は、ガセ前兆の滞在ゲーム数のカウントは中断されないため、ガセ前兆の状態は開始されてから９ゲームで終了し、１０ゲーム目から通常区間で遊技が行われることになる。これにより、レア役が単独当選した次の遊技から連続演出を開始すると、連続演出の途中で通常区間へ移行し、有利区間ＬＥＤが消灯することになる。したがって、１ＢＢ役が当選していないことが察知され、実行中の連続演出の興趣が著しく損なわれる虞がある。

【０７２７】

そこで、他の実施形態においては、ガセ前兆において、滞在期間（９ゲーム）を過ぎても連続演出が終了しない虞がある場合は、演出抽選において連続演出を選択しないようにしている。例えば、図７４（ｃ）に示すように、ガセ前兆へ移行してから８ゲーム目にレア役が単独で当選した場合は、演出抽選によって連続演出が選択されないように制御している。これにより、たとえ１０ゲーム目から通常区間へ移行した場合であっても、連続演出の興趣が損なわれることはない。

【０７２８】

他の実施形態においては、ガセ前兆の滞在期間が９ゲームであるため、１０ゲーム目から通常区間へ移行し得る状態となる。したがって、４ゲームに亘って連続演出が行われる場合、ガセ前兆へ移行してから５ゲームを経過した後（６ゲーム目以降）は、連続演出を開始しないようにしている。なお、これはレア役が単独当選したときだけでなく、１ＢＢ役とレア役とが同時に当選した場合においても同様である。しかし、１ＢＢ役とレア役とが同時に当選した場合においては、連続演出が開始する場合があってもよいが、開始しな

い場合も必要である。そうでないと、レア役が入賞した次遊技に連続演出が開始したときは１ＢＢ役の当選であり、連続演出が開始しなければ１ＢＢ役の当選でないということになり、１ＢＢ役に当選したか否かが容易に判別できてしまうからである。

【０７２９】

＜エンディング状態における演出の説明＞

他の実施形態のエンディング状態においても、図６２および図６３を参照して説明した先の実施形態におけるエンディング演出と、同様の演出を行ってもよい。これにより、他の実施形態においても、エンディング演出が開始されると、有利区間に滞在することができる残りゲーム数が表示され、かつ、エンディング演出中にボーナス役が当選すると、当選したボーナス役が報知される。これにより、遊技者は、これらの情報に基づいて、ボーナス役を入賞させるのに自分にとって最も望ましいと思われるタイミングを判断することができる。

【０７３０】

たとえば、前述したように、他の実施形態における１ＢＢ遊技は、３０ゲームで終了するが、エンディング状態で１ＢＢ役に当選したときは、１ＢＢ遊技が終了するタイミングとエンディング状態が終了するタイミングとを一致させた方が有利であるという考え方がある。これは、エンディング状態よりも１ＢＢ遊技の方が早く終了してしまうと、１ＢＢ遊技後のエンディング状態において、抽選状態がＲＴ３からＲＴ１へ移行する可能性があり、その場合、通常区間でガセ前兆に移行したとしても、ＡＲＴ中への移行が確定しなくなってしまうからである。換言すれば、ＲＴ３の滞在中に、通常区間からガセ前兆に移行すれば、ＡＲＴ中への移行が確定するようになっているためである。なお、１ＢＢ遊技が終了したときに、通常区間に移行していればよいので、１ＢＢ遊技中にエンディング状態が終了していても構わない。

【０７３１】

これに対して、エンディング状態で１ＢＢ役に当選したときは、できるだけ早い段階で１ＢＢ遊技を開始した方が有利であるという考え方もある。例えば、エンディング状態へ移行した直後に１ＢＢ役に当選した場合、抽選状態はＲＴ４へ移行するが、前述したように、ＲＴ４における役抽選の確率は、メダルが減少する（期待値が１未満）ように設定されている。また、エンディング状態においては、ＡＲＴ中と同様、入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３が当選したときに、９枚役が入賞する押し順が報知される。そこで、ＲＴ４の滞在期間をできるだけ短くし、１ＢＢ遊技の終了後にエンディング状態で行う遊技回数をできるだけ確保するために、早急に１ＢＢ役を入賞させた方が有利であるという考え方もある。

【０７３２】

したがって、エンディング状態のときに、画像表示装置７０にエンディング状態（有利区間）の残りゲーム数を表示することで、遊技者が好ましいと判断したタイミングで当選した１ＢＢ役を入賞させることができる。

【０７３３】

ここで、エンディング状態の終了と、１ＢＢ遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になったときに、当選したボーナス役を入賞させるように促す報知（以下、「入賞タイミング報知」ともいう。）を行うようにしてもよい。この「適した残りゲーム数」は、例えば、エンディング状態の残りゲーム数が３１になったときである。なお、ボーナス役が当選していることが報知されているときのみ、入賞タイミング報知を行うようにしてもよいし、未だボーナス役が当選していることが報知されていなければ、当選していることの報知と合わせて入賞タイミング報知を行うようにしてもよい。

【０７３４】

入賞タイミング報知の報知態様としては、例えば、残りゲーム数の表示を赤く変化させる、点滅させる、または、拡大表示する、といったことが考えられる。またこれらの表示態様を適宜組み合わせることも考えられる。具体的には、残りゲーム数の表示を赤く変化させたうえで、点滅表示する、拡大表示する、または、点滅させつつ拡大表示する。また

、残りゲーム数の表示色を変えることなく、点滅表示する、拡大表示する、または、点滅させつつ拡大表示するようにしてよい。

【０７３５】

また、残りゲーム数ではなく、表示している１ＢＢの図柄組合せの表示態様を変化させることで入賞タイミング報知を行ってもよい。具体的には、１ＢＢの図柄組合せを点滅表示する、拡大表示する、点滅させつつ拡大表示する、ことなどが考えられる。さらに、図６３（ｇ）に示したような確定画面を表示してもよく、この場合、残りゲーム数の表示は維持したままでもよい。また、スロットマシン１０の筐体に、副制御手段２００によって制御される、いわゆるボーナスランプが設けられている場合、１ＢＢ役に当選したときにボーナスランプを明滅させ、入賞タイミング報知を行うときに点灯させるようにしてもよいし、その逆であってもよい。

【０７３６】

ここで、入賞タイミング報知を行うタイミングは、「エンディング状態」の終了と、１ＢＢ遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になった時点に限らず、例えば、１ＢＢ遊技の終了とを一致させるのに適した残りゲーム数になった以降のゲームにおいて、レア役（例えば図７０に示す「チャンス目」、「スイカ」や「チェリー」など）が当選した時点で行うようにしてもよいし、単に適した残りゲーム数になった以降のゲームで行うようにしてもよい。

【０７３７】

また、エンディング状態において１ＢＢ役が当選したときは、当選したゲームや当選した次のゲームで１ＢＢ役が当選したことを報知するのが望ましい。これは、ＲＴ４（内部中）は、役抽選でハズレとなる確率が高くなるように設定されているため、何回かゲームを行えば遊技結果がハズレとなる回数から内部中であることが遊技者に察知されることとなり、１ＢＢ役が当選した旨の告知を遅らせる意味が薄いためである。

【０７３８】

なお、残りゲーム数の表示は、エンディング状態へ移行してから通常区間へ移行する（有利区間が終了する）までに限らず、例えば、通常区間から有利区間へ移行したときに残りゲーム数の表示を開始してもよい。この場合、表示される残りゲーム数の初期値は１５００となる。また、エンディング状態へ移行した後、または、通常区間から有利区間へ移行した後、所定条件を満たしたときに残りゲーム数の表示を開始するようにしてもよい。ここで、「所定条件」としては、例えば遊技者によって特定の操作が行われた場合などがある。

【０７３９】

また、エンディング状態のときに１ＢＢ役が当選した（当選報知行われている）にも関わらず、遊技者が１ＢＢ役を入賞させないまま、エンディング状態から通常区間へ移行したときは、エンディング状態のときに行っていた１ＢＢ役の当選報知（１ＢＢの図柄組合せを小さく表示）から図６３（ｇ）に示す１ＢＢ役の当選報知（大きく目立つように表示）へ切り替えてもよい。これにより、１ＢＢ役が当選していることが、より明確に遊技者へ報知されるため、遊技者が１ＢＢ役に当選していることに気付き易くなる。したがって、遊技者が、１ＢＢ役が当選したことに気が付かないまま、期待値が低い（１未満）ＲＴ４（内部中）における遊技を継続して行ってしまう虞を低くすることができる。

【０７４０】

＜遊技区間の移行態様に関する変形例の説明＞

前述した他の実施形態では、遊技中の状態の把握を、遊技状態番号（図３７，アドレスＦ０２１に準じるもの）、作動状態フラグ（図３７，アドレスＦ０１６に準じるもの）および役物当選番号（図３８，アドレスＦ０３３に準じるもの）の内容に基づいて行っていた。これに対して、変形例においては、図７６に示すように、遊技中の状態の把握を、遊技状態番号のみに基づいて行っている。ただし、主制御手段１００は、１ＢＢ役が当選したときの遊技状態番号を、ＲＷＭに設けられた固有のアドレス（以下、「バックアップ領域」という。）に保存するという制御を行うものとする。なお、バックアップ領域に保存

された遊技状態番号は、次に上書きされるまで保持され、有利区間から通常区間へ移行するときにクリアされる。変形例においては、遊技中の状態を２つの情報のみで把握できるため、頻繁に遊技中の状態を把握する必要がある場合に適している。

【０７４１】

また、図７６において、ガセ前兆（遊技状態番号１）、ＡＲＴ前兆（遊技状態番号２）、ＡＲＴ準備（遊技状態番号３）、ＡＲＴ中（遊技状態番号４）およびエンディング状態（遊技状態番号５）に関する移行態様については、図７２に示した遊技区間の移行態様とほぼ同一であるため、詳しい説明は省略する。ただし、図７６に示す遊技状態には図７２の復活という遊技状態が存在せず、ＡＲＴ中の残りＡＲＴゲーム数が０となり、かつ、ＡＲＴストックが無かった場合は、通常区間へ移行する。このとき、９枚役が揃う押し順が一度も報知されていなかった場合（入賞－Ａ１～Ａ６およびＢ１～Ｂ３のいずれにも当選していなかった場合）は、入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに、９枚役が揃う押し順が少なくとも一度報知されるまで、ＡＲＴ中に滞在し続ける。

【０７４２】

ＡＲＴ中の残りゲーム数が０となったということは、ＡＲＴ遊技が終わっているということであるため、引き続きＡＲＴ中に滞在していたとしても、この状態において多くのメダルが払い出されることは好ましくないと考えている。しかし、有利区間中に一度も押し順が報知されていなければ、通常区間へ移行させることができないため、押し順報知の有無によるメダルの払出枚数の差を少なくすることができる入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときだけ、押し順を報知するようにしている。すなわち、他の実施形態の変形例でも、指示済みフラグを設け、指示済みフラグがＦＦＨになっていれば、有利区間から通常区間へ移行させることができるようにしている。そして、この指示済みフラグは、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆およびＡＲＴ中（残りゲーム数が０）においては、入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知すれば００ＨからＦＦＨになり、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中（残りゲーム数が１以上）およびエンディング状態においては、入賞－Ａ１～Ａ６および入賞－Ｂ１～Ｂ３のいずれかが当選したときに押し順を報知すれば００ＨからＦＦＨになるようにしている。また、１ＢＢ遊技が開始した場合にも００ＨからＦＦＨになるようにしている。

【０７４３】

図７６に示す移行態様と、図７２に示した移行態様との大きな違いは、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中およびエンディング状態において、１ＢＢ役に当選したときの移行態様である。すなわち、ガセ前兆、ＡＲＴ前兆、ＡＲＴ準備、ＡＲＴ中またはエンディング状態のいずれかに滞在しているときに１ＢＢ役が当選すると、そのときに滞在していた遊技状態番号を前述したバックアップ領域に保存して、有利区間中内部中（遊技状態番号６）へ移行する（図７６、矢印サ参照）。

【０７４４】

そして、有利区間中内部中において、１ＢＢ役が入賞すると、すなわち、有利区間中ボーナス（遊技状態番号７）へ移行し（同図、矢印シ参照）、さらに１ＢＢ遊技が終了すると、有利区間中ボーナス後（遊技状態番号８）へ移行する（同図、矢印ス参照）。有利区間中ボーナス後において、入賞－Ａ１～Ａ６の何れかが当選し、かつパターン０１または０２のいずれかの図柄組合せされると、１ＢＢ役が当選したときに滞在していた遊技状態番号（バックアップ領域に保存していた遊技状態番号）に応じて異なる遊技状態へ移行する。具体的には、バックアップ領域に記憶されていた遊技状態番号が、エンディング状態の遊技状態番号（遊技状態番号５）を示していた場合はエンディング状態へ移行する（同図、矢印ソ参照）。これに対して、バックアップ領域に記憶されていた遊技状態番号がエンディング状態以外の遊技状態番号だった場合は、ＡＲＴ準備（遊技状態番号３）へ移行する（同図、矢印セ参照）。なお、バックアップ領域に記憶されていた遊技状態番号がエンディング状態以外の遊技状態番号であっても、通常区間から有利区間に移行してからのゲーム数が１４５０ゲーム以上になっていたときは、エンディング状態へ移行させてもよい。

【０７４５】
また、有利区間中内部中、有利区間中ボーナスまたは有利区間中ボーナス後に滞在しているときに、有利区間に移行してから１５００ゲームが行われた場合は、通常区間（遊技状態番号０）へ移行する（同図、矢印コ参照）。
【０７４６】
なお、有利区間中ボーナス（遊技状態番号７）に滞在しているときに、特定の役が当選した場合、バックアップ領域に記憶されていた遊技状態番号がＡＲＴ中であることを示していたときは、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽選を行うようにしてもよい。
【０７４７】
有利区間中は、非有利区間（通常区間）と役の抽選確率を異ならせてもよい（確率変動させてもよい）。具体的には、有利区間中はボーナス役（１ＢＢなど）や特定の役（押し順ベルなど）が高い確率で当選する役抽選テーブルを使用したり、非有利区間中は抽選していないボーナス役や特定の役を有利区間中は高い確率で当選するように抽選を行う役抽選テーブルを使用する。すなわち、役抽選テーブルとして、ＲＴ１時の役抽選テーブル（非有利区間用）、ＲＴ１時の役抽選テーブル（有利区間用）、ＲＴ２時の役抽選テーブル（非有利区間用）、ＲＴ２時の役抽選テーブル（有利区間用）などが設けられている。
【０７４８】
ある抽選状態時の役抽選テーブル（非有利区間用）を使用した場合、所定の役（レア役）が単独当選するとき（当選確率１％）と、所定の役とボーナス役が重複当選するとき（当選確率０．５％）と、ボーナス役が単独当選するとき（当選確率０．５％）があるとすると、ある抽選状態時の役抽選テーブル（有利区間用）を使用した場合、所定の役（レア役）が単独当選するとき（当選確率０．５％）と、所定の役とボーナス役が重複当選するとき（当選確率１％）と、ボーナス役が単独当選するとき（当選確率０．５％）があってもよいし、所定の役（レア役）が単独当選するとき（当選確率１％）と、所定の役とボーナス役が重複当選するとき（当選確率０．５％）と、ボーナス役が単独当選するとき（当選確率１％）があってもよいし、所定の役（レア役）が単独当選するとき（当選確率０．５％）と、所定の役とボーナス役が重複当選するとき（当選確率１％）と、ボーナス役が単独当選するとき（当選確率１％）があってもよい。
【０７４９】
そして、有利区間の終了時に有利区間に関連する情報をクリアすると共に、次遊技から元の役抽選テーブル（非有利区間用）を使用するようにする。また、有利区間中の特定の抽選状態（例えばＲＴ２）でのみ確率変動させるようにしてもよい。このように、有利区間中のみ確率変動させることで無制限にメダルが払い出されることを防ぎつつ（１５００ゲームの範囲でのみ多くのメダルが払い出される）、非有利区間と１遊技あたりのメダルの獲得期待値を異ならせることが可能となる。
【０７５０】
有利区間に移行したことに基づき、抽選状態を移行させてもよい。例えば、ＲＴ５という新たな抽選状態を設け、有利区間に移行したときにＲＴ５に移行させ、有利区間が終了するときに、元の抽選状態に移行させてもよいし、一律で非ＲＴへ移行させてもよい。また、ＡＲＴ準備を設けることなく、ＡＲＴ前兆において所定ゲーム数が行われると、ＡＲＴ中へ移行するとともに、ＲＴ５へ移行させてもよいし、有利区間が終了するときに、元の抽選状態に移行させてもよいし、一律で非ＲＴへ移行させてもよい。もちろん、ＲＴ５という新たな抽選状態を設けず、ＲＴ２に移行させてもよい。
【０７５１】
［その他の変形例について］
上述したスロットマシン１０に対しては、以下の構成を採用してもよい。
（１）抽選状態が非ＲＴのときは、役抽選でハズレとなる確率が高いことや、基本的にＡＲＴ中に滞在することがない（ただし、遊技者が報知された押し順に従わなかったときなどは、非ＲＴへ移行する可能性はある）ため、非ＲＴ中の全再遊技役の合成当選確率を、設定値が高くなるほど高くなるようにしてもよい。また、設定値が高くなる程、特定の小

役の当選確率を高くしてもよい。

【０７５２】

この特定の小役としては、例えば、本実施形態では、当選番号３１（入賞・再遊技当選番号３１）の共通ベルＢ、当選番号３３（入賞・再遊技当選番号３３）の共通３枚ベルＢおよび当選番号３５（入賞・再遊技当選番号３５）のスイカＢなどが該当する。また、特定のＲＴ状態における全再遊技役の合成当選確率は、高設定ほど低くなるように定めてもよい。例えば本実施形態の図２０に示すＲＴ１用の役抽選テーブルおよび図２２に示すＲＴ２用の役抽選テーブルにおいて、当選番号１８（入賞・再遊技当選番号１８）のリプレイＢの当選確率が、設定値が高くなる程、低くなっており、その他の再遊技役の当選確率は設定値に応じて変動しないため、全再遊技役の合成当選確率（以下、「リプレイ当選確率」ともいう。）は、設定値が高くなる程、低くなっている。

【０７５３】

従来のスロットマシンは、設定値によりＡＴ抽選に当選する確率や、当選したときのＡＴの初期遊技回数を異ならせることで、設定値ごとの出玉率（メダルの払い出されやすさ）を変えていた。しかし、本実施形態のように設定値によりＡＲＴ中に移行する確率や、ＡＲＴの初期遊技回数を異ならせないようにしていると、今後は、設定値により小役やボーナス役の当選確率や、リプレイ当選確率を異ならせることだけで、設定値ごとの出玉率を変えていく必要がある。すなわち、本実施形態でも、高設定ほど出玉率が高くなるように、共通ベルＢなどの払出枚数が多く、かつ遊技者の技量にかかわらず入賞させることができる小役の当選確率を高くしている。

【０７５４】

これにより、設定値ごとの出玉率を変えることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。ＡＲＴの初期遊技回数が同じであっても、高設定ほど払い出されるメダルの枚数が多くなる。仮に、ＲＴ１中のリプレイ当選確率も高設定ほど高くなるようにしてしまうと、高設定であるときのＡＲＴ中での出玉率が異常に高くなりすぎてしまうことになるため、本実施形態では、少なくともＲＴ１中のリプレイ当選確率は、高設定ほど低くなるようにしている。

【０７５５】

ちなみに、設定値に応じて、リプレイ当選確率を変えず（一定とする）、設定値に応じてハズレ確率を変えること（高設定ほどハズレ確率を高くする）でも、高設定であるときのＡＲＴ中での出玉率が異常に高くなりすぎないようにすることはできるが、この場合は、設定値が容易に推測されてしまうため（ハズレのときにのみ揃う図柄組合せをカウントすることで推測されてしまうため）、最適とはいえない。

【０７５６】

また、押し順ベルや押し順リプレイの当選確率は、設定値に応じて変えないようにしている。これは、押し順ベルや押し順リプレイを、設定値に応じて当選確率を変えてしまうと、設定値に応じて非ＲＴへ移行しやすい／移行し難いといった不都合が生じてしまうからである。

【０７５７】

（２）通常区間中に、役抽選で当選番号２０～２２（チャンス目Ａ～Ｃ）のいずれかが決定されると、有利区間移行抽選を行うが、この有利区間移行抽選では、ハズレ、ＡＲＴ抽選当選という結果となるようにしてもよい。そして、ハズレになった場合は、引き続き通常区間に滞在する。また、ＡＲＴ抽選当選になった場合は、次の遊技からＡＲＴ中に移行可能としてもよい。ただし、このようにした場合、遊技者に対して過度にメダルが払い出されないようにするため、通常区間かつ抽選状態がＲＴ１になっている状態で、ＡＲＴ中に移行することがないように、換言すると、通常区間かつ非ＲＴになっている状態でＡＲＴ抽選当選となり、さらにボーナス役が当選する以外では、ＡＲＴ中かつＲＴ１とならないようにするのが望ましい。すなわち、ＡＲＴ中かつＲＴ１になっている状態で、ＡＲＴゲーム数を消化すると、通常区間かつＲＴ１となるが、この状態でＡＲＴ抽選に当選しない、もしくは、ＡＲＴ抽選に当選する前に通常区間かつ非ＲＴへ移行することが望ましい

。
【０７５８】
そのようにするためには、ＲＴ１のときに、ＡＲＴ中へ移行する確率よりも非ＲＴへ移行する確率の方を高くしておけばよい。例えば、通常区間中かつＲＴ１へ移行した場合、ＲＴ１において、再遊技０３および０４の条件装置が作動する押し順リプレイ１～６の合成当選確率を１／７．３１、再遊技０３または再遊技０４の図柄組合せが揃う確率を１／８．７７、入賞０６～入賞０８の条件装置が作動する押し順ベル１～６（非ＲＴへの移行役）の合成当選確率を１／８．４０、入賞０６～入賞０８のいずれかの図柄組合せが揃う確率を１／１２．６０とする。また、ＲＴ１におけるチャンス目Ａ～Ｃの合成当選確率を１／６０にする。
【０７５９】
このように、通常区間中かつＲＴ１である場合、チャンス目Ａ～Ｃの合成当選確率（ＡＲＴ抽選当選となり得る確率）を、ＲＴ１から非ＲＴへ移行する確率よりも低くすることで、ＲＴ１から非ＲＴに転落しやすくなり、ボーナス役の当選を経てからＲＴ１かつＡＲＴ中となるようにすることができる。例えば、初期のＡＲＴゲーム数を定める場合（常に同じ初期ゲーム数にする場合）、通常区間かつ抽選状態がＲＴ１になっている状態で、再度ＡＲＴ中に移行される等のイレギュラーな事象まで考慮すると、遊技者にとって好ましくない方向に進んでしまうことの方が多い（初期のＡＲＴゲーム数を少なめに定めるなど）。変形例では、イレギュラーな事象まで考慮して、初期のＡＲＴゲーム数を定めるのではなく、そもそもイレギュラーな事象が頻繁に起こらないようにしている。
【０７６０】
（３）有利区間中に少なくとも１回の「全ナビ」が行われるように、有利区間から通常区間へ転落する転落抽選の当選確率を設定するため、例えば、通常区間かつ非ＲＴに滞在しているときの、押し順ベル１～６の合成当選確率を１／８．４０、リプレイＡ１の単独当選確率を１／．８３１にする。また、有利区間中における通常区間への転落抽選の当選確率を１／．８３１×１／２＝１／１６．６２にする。このように、押し順ベル１～６の合成当選確率よりも、通常区間への転落抽選に当選する確率を低く設定することで、有利区間中に少なくとも一回の「全ナビ」が行われる可能性を高くすることができる。なお、押し順ベル１～６の合成当選確率よりも、リプレイＡ１の単独当選確率の方が低くなるように設定されていれば、より好ましい。
【０７６１】
（４）有利区間中に実行できるゲーム数の上限が１５００ゲームと定められている場合において、この上限値を越えないようにするため、図２８におけるエンディング状態（遊技状態番号１０）から通常区間への移行（同図中、矢印タ）を、有利区間中のゲーム数が１２００Ｇになったときに行うようにしてもよい。この場合、遊技状態番号１～９のいずれかからエンディング状態へ移行（同図中、矢印ソ）する条件を、有利区間中のゲーム数が１１７０Ｇになったとき、と定めてもよい。
【０７６２】
このように、有利区間中のゲーム数が１５００ゲームを越えないような仕様になっている場合であっても、有利区間から通常区間へ移行すべきか否かの判断を行う場合、まずは有利区間中のゲーム数が１５００ゲームに到達したか否かを判断するのが好ましい。そして、１５００ゲームになっていないと判断したときに、次に有利区間中のゲーム数が１２００ゲームに到達したか否かを判断し、１２００ゲームに到達した場合は、通常区間へ移行させるようにする。
【０７６３】
（５）エンディング演出として、例えば、有利区間中のゲーム数が１４５０ゲームに到達してから、８ゲーム（４０秒），８ゲーム（４０秒），７ゲーム（４０秒），７ゲーム（４０秒）という、４つの区間からなるムービー演出を行ってもよい。なお、最後の７ゲームの区間は、４．１秒×７ゲーム＝２８．７秒間より短いムービー演出を行ってもよい。
【０７６４】

この場合、例えば最初の区間（８ゲーム）が最小遊技時間（４．１秒）で遊技が行われると、４．１×８＝３２．８秒で終了するので、次の区間のムービー演出に移行するまで約７秒間余ることになる。このとき、画像表示装置有７０の画面に、「次の操作によってムービーがスキップされます」というテロップを表示させ、この間、次の操作が行われた場合は、次の区間のムービー演出を開始させるようにしてもよい。また、上述したテロップが表示されているときに、次の操作が行われなければ、最初の区間におけるムービー演出が最後まで実行される。

【０７６５】

つまり、エンディング演出をそれぞれＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄという４つのムービー演出によって構成したとき、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄのそれぞれの最初の演出については、遊技者は視認することとなる。これにより、１つのムービー演出をスキップした遊技者であっても、要所要所は確認することとなり、遊技者に見せたいエンディング演出の重要な部分は出力することが可能となる。なお、有利区間の終了を知らせるためのエンディング演出を例にして説明したが、有利区間の終了を知らせるためのエンディング演出だけでなく、ボーナス遊技中等の特定の状態において複数遊技に亘った特別な演出を実行したい場合にも適用することができる。

【０７６６】

さらに、有利区間の最後の遊技（１５００ゲーム到達）では、有利区間中（または有利区間中の一部（例えばＡＲＴ中など））の総遊技回数や総獲得枚数（総払出枚数）等を含む遊技の結果を画像表示装置に表示するとともに、フリーズ演出を実行するようにすることが好ましい。但し、最後の遊技（１５００ゲーム到達）時がボーナス遊技中や内部中のときには、フリーズ演出や上述した遊技の結果の表示を含む演出を実行せず、当該ボーナス遊技が終了した遊技（通常区間中の遊技）で有利区間中の総遊技回数や総獲得枚数（総払出枚数）等を含む遊技の結果を画像表示装置に表示するとともに、フリーズ演出を実行するようにすることが好ましい。

【０７６７】

（６）通常区間中であっても、押し順によって利益が変化しない役が当選した場合は、押し順を報知してもよい。

（７）通常区間から有利区間への昇格抽選の当選確率は、１００％でも０％でもよいが、予め定めた当選確率は一定にする。ただし、昇格抽選の契機となる当選役（以下、「抽選契機役」ともいう。）が異なる場合は、各当選役に対して個別の当選確率を定めてもよい。

【０７６８】

（８）通常区間中に抽選状態が変動する場合において、特定の抽選状態のときだけ当選する可能性がある役を有利区間への移行抽選契機役にしないことが望ましい。これに対して、有利区間中に抽選状態が変動する場合において、特定の抽選状態のときだけ当選する可能性がある役を、遊技状態番号の移行抽選における抽選契機役にしてもよい。

（９）抽選契機役と同時当選したボーナスの種類に応じて、直接有利区間へ移行する場合と、待機区間を経て有利区間へ移行する場合とに異ならせてもよい。

【０７６９】

（１０）待機区間はボーナス役の入賞によって終了するが、その前に終了させてもよい。この場合の終了条件として、例えば待機区間が開始してから所定ゲーム数で待機区間を終了させてもよい。

（１１）有利区間へ移行してから最初の１０００ゲームまではＡＲＴゲーム数の上乗せを可能な状態とし、その後１５００ゲームに到達するまでは、２０ゲーム毎にＡＲＴゲームを継続するか否かを決定するループ抽選を行うようにしてもよい。

（１２）ＲＷＭアドレスＦ０２２に記憶されている指示済みフラグ（図３７参照）の状態に基づいて、有利区間を終了することができる状態になったか否かを判断するようにしてもよい。すなわち、有利区間の終了判断の一つとして、指示済みフラグの値がＦＦＨなら有利区間が終了可能であると判断し、００Ｈなら終了不可と判断する。

【０７７０】
（１３）エンプティエラーが起こったときに、エラー制御処理を実行するようにしてもよい。ここでエラー制御処理とは、遊技進行メイン処理の一部であって、設定／リセットスイッチ８２ｃ等の操作（エラー解除操作）を待機している状態を指す。ただし、このエラー制御処理を実行しているときであっても、タイマ割込処理は実行されるように制御する。前述した通り、タイマ割込処理によって最小遊技時間である４．１秒のタイマは計時されることから、エラー制御処理の実行中にタイマ割込処理を行うことで、エンプティエラーの発生によってエラー制御処理が実行されたときであっても、４．１秒の計時（タイマ減算）は継続して行われる。
【０７７１】
従来は、エンプティエラーが発生してエラー制御処理が実行されると、タイマ割込処理も待機するため、エンプティエラーが発生した場合は、４．１秒のタイマ減算も一旦中断し、エンプティエラーが解除された後に、タイマ減算が再開されるように構成されていた。そのため、エンプティエラーが発生後の遊技においては、エンプティエラーが解除されるまでに経過した時間に＋αの時間を要していた。しかしながら、本実施形態ではエンプティエラーが発生しているエラー制御処理中であっても４．１秒のタイマ減算処理が行われるため、エンプティエラーが解除された後、直ちに遊技が実行できるようになる。これにより、従来のエンプティエラーが発生した場合と比較して遊技が実行できるまでの時間を短縮することができる。なお、エンプティエラーを例にして挙げたが、メダル詰まりエラー等の他のエラーにおいても適用することができる。
【０７７２】
（１４）ＲＷＭのアドレス（Ｆ０２４）の有利区間カウンタとして、有利区間が開始される前に「１５００」をセットし、有利区間での遊技が実行されるごとに「１」減算するようにし、当該カウンタが「０」になったら有利区間を終了するように制御してもよい。また、このときエンディング演出は「３０」になったら有利区間を開始するように制御してもよい。
【０７７３】
（１５）当選役としてボーナス役の当選を含む当選番号であって、有利区間に移行するための有利区間移行抽選が実施される当選番号Ａと、当選役としてボーナス役の当選を含む当選番号であって、有利区間に移行するための有利区間移行抽選が実施されない当選番号Ｂとを備えておき、当選番号Ａが決定された場合と、当選番号Ｂが決定された場合とで、ボーナス役が当選したことを示す結果演出が出力されるまでの演出過程として、共通の演出過程が出力され得るようにし、役抽選で当選番号Ａが決定され、有利区間移行抽選に当選した場合には、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示した後に有利区間ランプを点灯させるようにしてもよい。
【０７７４】
また、当選番号Ａが決定され、有利区間移行抽選に当選した場合には、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示した後に第１の演出態様で演出を出力し、当選番号Ｂが決定され、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示した後に第２の演出態様で演出を出力するようにしてもよい。ここで、「第１の演出態様」としては、例えば図５４に示したプレミアボーナス演出のようなものであってもよく、「第２の演出態様」としては、例えば図５４に示した通常ボーナス演出のようなものであってもよい。
【０７７５】
これは、決定された当選番号に応じて、有利区間移行抽選を実行する場合と、有利区間移行抽選を実行しない場合とがあるときに、どの当選番号が決定されたのかをすぐに報知してしまうこと、遊技者は、報知された当選番号によって有利区間移行抽選が実行されたか否かが分かってしまうため、当該遊技以降の遊技に期待感等を持つことができない、ということが起こらないようにするためである。
【０７７６】
このような構成を採用した場合、ボーナス役に対応した図柄組み合わせが停止表示され

るまで、異なる当選番号が決定された場合であっても同一の演出が選択されることがあること、そして、ボーナス役に対応した図柄組合せが揃った後に有利区間移行抽選に当選したか否かが有利区間ランプ等で報知されるので、ボーナス役に対応した図柄組合せが揃って、第３停止ボタンを離すまでドキドキ感を与えることができる。

【０７７７】

（１６）有利区間の開始条件を満たした後、遊技の進行に応じて有利区間中に行われた遊技回数（以下、「有利区間遊技数」ともいう。）を更新するようにして、有利区間の終了条件を満たしたときは、所定の情報を初期値（クリア）にする。この所定の情報の中には、少なくとも有利区間遊技を示す情報（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０２０（遊技区間フラグ）やＦ０２１（遊技状態番号）等のデータ）と、有利区間遊技数（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０２４（有利区間カウンタ）のデータ）とが含まれている。また、有利区間の終了条件には、有利区間遊技数が特定値（０）になったことが含まれており、有利区間遊技数が特定値に近づいていることを示唆する特別演出（エンディング演出）が実行される場合があるようにする。ここで、特別演出（エンディング演出）とは、複数遊技に亘って実行される演出をいう。さらに、通常区間中に第１のボーナス役が当選したときには、当選した第１のボーナス役に対応する図柄組合せを第１の態様で表示するの対して、有利区間中の特別演出（エンディング演出）を実行中に第１のボーナス役が当選したときには、特別演出を実行しながら当選した第１のボーナス役に対応する図柄組合せを第２の態様で表示する。

【０７７８】

なお、「第１の態様」は、例えば画像表示装置の画面中央に、ちょっと大きめに第１のボーナス役に対応する図柄組合せ（例えば「７－７－７」）を表示する態様である。また、「第２の態様」は、例えば画像表示装置の画面右端で少し小さめに第１のボーナス役に対応する図柄組合せ（例えば「７－７－７」）を表示する態様である。

【０７７９】

特殊な演出が実行されているときにボーナス役が当選し、それによりボーナス役が当選したことを示す演出が実行されてしまうと、実行中の特殊な演出を楽しむことができなくなってしまう。このため、特殊な演出を出力しているような状況下において、特殊な演出を楽しめるようにしつつ、ボーナス役の当選を報知できるような演出を行うようにするために、上記のような構成を採用してもよい。

【０７８０】

上記のような構成により、遊技者に有利区間の終了条件が迫ってきていることを示唆するエンディング演出中に、ボーナス役が当選した場合には、エンディング演出を邪魔しないような態様でボーナス役の当選、又はボーナス役の図柄組合せを報知することで、遊技者にボーナス役の図柄組合せを揃えることを促しつつ、エンディング演出を効果的に見せることができる。

【０７８１】

（１７）図２７に示した抽選状態の遷移図では、ボーナス遊技（１ＢＢ－Ａ遊技、１ＢＢ－Ｂ遊技～１ＢＢ－Ｆ遊技）の終了後にＲＴ２へ移行し、ＲＴ２からＲＴ１へ（さらにいえば、ＲＴ３などの他のＲＴから）移行している。ここで、ＲＴ１であり、且つ、ＡＲＴ中（遊技状態番号５）である状況下において、ボーナス役が当選し、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示されると、そのことを条件にボーナス遊技が実行され、ボーナス遊技の終了後には、ＲＴ２に移行することになる（この場合、抽選状態は、ＲＴ１→ＲＴ３→１ＢＢ－Ａ遊技（または１ＢＢ－Ｂ～Ｆ遊技）→ＲＴ２と遷移する）。このとき、ＲＴ２→ＲＴ１と移行する場合におけるＲＴ２からＲＴ１への移行条件、またはＲＴ２→ＲＴＸ（ＲＴ１およびＲＴ２以外のＲＴ状態）→ＲＴ１と移行する場合におけるＲＴＸからＲＴ１への移行条件を満たす当選役に当選した場合、その遊技においてＡＲＴ中の遊技回数に関する上乗せを実行するようにしてもよい。

【０７８２】

従来は、如何なる条件においてもＡＲＴ遊技の上乗せ抽せん等を実行することが可能で

あった。一方で、設定差による出玉の違いはあくまでも役の入賞によるものが望ましく、所謂ＡＴ等の指示に関する性能が設定差によって異なるのは望ましくないとされている。このため、設定差のある当選役、及び、設定差のあるボーナス役が当選したボーナス遊技においては、上乗せ抽選が実行できないような遊技機となっていた。

【０７８３】

そこで、ＡＲＴ中にボーナス役が当選した場合に、ＡＲＴ中の遊技回数に関する上乗せ抽選を実行できるようにするために、上記の構成を採用してもよい。このような構成を採用すれば、例えば、設定差の無いＲＴ移行役（例えば当選番号１９（入賞・再遊技当選番号１９）のリプレイＣ（再遊技－Ｈ））が当選した遊技において、ＡＲＴ中の遊技回数に関する上乗せ等の特典を付与することが可能となり、遊技者の興趣を向上することができる。

【０７８４】

（１８）有利区間の開始条件を満たした後、遊技の進行に応じて有利区間遊技数を更新するようにして、有利区間の終了条件を満たしたときは、所定の情報を初期値（クリア）にする。この所定の情報の中には、少なくとも有利区間遊技を示す情報（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０２０（遊技区間フラグ）やＦ０２１（遊技状態番号）等のデータ）と、有利区間遊技数（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０２４（有利区間カウンタ）のデータ）とが含まれている。これに対して、所定の情報の中には、少なくとも設定値データ（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０００（設定値データ）のデータ）、ＲＴ状態を識別可能な情報（例えば、ＲＷＭアドレスＦ００５（ＲＴ状態番号）のデータ）および貯留数データ（例えば、ＲＷＭアドレスＦ０１０（貯留枚数表示データ）のデータ）の情報が含まれないようにする。

【０７８５】

従来は、例えばＡＲＴ中などの有利な状況が連続（または継続）することによって、所謂「一撃」で何千枚ものメダルが払い出されてしまう可能性がある仕様が主流となり、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまう虞があった。そこで、有利区間が終了することに基づいて特定の情報は初期化し、所定の情報は初期化しないことで、有利区間終了後の遊技を適切な遊技とするようにするために、上述した構成を採用してもよい。

【０７８６】

上記の構成においては、連続した一連の遊技において、多くの出玉を獲得できないようにするため、有利区間に関する情報は初期化する一方で、設定値データや貯留枚数データ等のデータは初期化しないことにより、有利区間が終了した後に実行される通常の遊技（通常区間の遊技）が、正常に実行できるようになる。

【０７８７】

（１９）ストップスイッチの操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの操作態様の報知が可能な有利区間と、通常区間から有利区間へ移行するか否かを決定する移行抽選を行う移行抽選手段と、清算操作が行われるとベットおよび／または貯留された遊技媒体を排出する遊技媒体排出手段と、を備え、前記移行抽選により有効区間へ移行することが決定されると、前記清算操作が可能となるまでに有効区間へ移行することを報知するようにしてもよい。

【０７８８】

ここで、「操作態様の報知」には、ストップスイッチの押し順を報知するものや、いわゆる目押しする図柄を示すことによってストップスイッチの操作タイミングを報知するものが含まれる（以下同様）。また、「遊技媒体」は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよい。また、磁気カード、非接触式ＩＣカードまたはＩＣチップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された価値を示す情報であってもよい。また、「清算操作」は、ベットおよび／または貯留された遊技媒体を排出させるために行う操作であり、例えば、スロットマシンに設けられた清算スイッチの操作が該当する。

【０７８９】

従来のスロットマシンは、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技を開始するか否かを決定する抽選（以下、「ＡＴ抽選」ともいう

）に当選しても、ＡＴ抽選に当選した遊技の次の遊技から所定回数の遊技が行われたことを契機として、ＡＴ抽選に当選したことを報知するものが大半であった。なぜなら、ＡＴ抽選に当選した遊技で報知すると、遊技者のＡＴ遊技への期待感を長期間に亘って煽ることができないと考えていたからである。

【０７９０】

このため、遊技者の中には、ＡＴ抽選に当選しているのにもかかわらず、そのことに気が付かずに（ＡＴ抽選に当選したことを報知する前に）遊技を止めてしまう者がいた。特に、初心者にその傾向が見られた。その一方で、端から自身の力でＡＴ抽選に当選させる気がなく、所定回数の遊技だけを行うことで既にＡＴ抽選に当選しているスロットマシンを見つけ出して遊技を行う者もいる。このような状況において、ＡＴ抽選に当選したときに遊技を行っていた者（ＡＴ抽選に当選させた者）がＡＴ遊技を行わず、ＡＴ抽選の当選に何等寄与していない第三者がＡＴ遊技を行うのは不条理ではないかという声があった。

【０７９１】

そこで、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能な有利区間へ移行するか否かを決定する移行抽選に当選したことに気付かずに、その後の遊技を止めてしまう虞を少なくするために、上述した（１９）の構成を採用することが考えられる。

【０７９２】

上述した（１９）の構成によれば、通常区間から有利区間へ移行することが決定されると、清算操作が可能となるまでに有効区間へ移行することが報知されるため、有利区間へ移行することに気付かずに、遊技を止めてしまう虞を少なくすることができる。なぜなら、大半の遊技者は遊技をやめる際に、貯留された遊技媒体が残っていないかを確認し、遊技媒体が残っていたときは清算操作を行う。したがって、有利区間への移行が決定された場合は、清算操作が可能になるまでにその旨を報知することで、遊技を止めようとして清算操作を行おうとした際に、有利区間へ移行することに気付く可能性が高くなり、有利区間へ移行することが決まっているにもかかわらず、その後の遊技を止めてしまう虞を少なくすることができる。

【０７９３】

また、上述した（１９）の構成において、複数の発光体の点灯態様によって前記遊技媒体の貯留数を表示する貯留数表示手段を備え、貯留数表示手段の発光体のうち、前記貯留数の表示に使用されない発光体を点灯させることで有利区間へ移行することを報知することを特徴とする。

【０７９４】

ここで、「貯留数表示手段」としては、８セグメント表示器（英数字などを表示する７つのセグメントａ～ｇと、ドット（小数点）を表示する１つのセグメントＤＰで構成された表示器）などがあり、この場合、セグメントＤＰが「貯留数の表示に使用されない発光体」に相当する。

【０７９５】

上述した構成によれば、貯留数表示手段において貯留数の表示に使用されない発光体によって有利区間への移行が決定されたことが報知される。これにより、遊技者が貯留した遊技媒体が残っているか否かを確認するために貯留数表示手段の表示を見たときに、併せて有利区間へ移行することが報知されているか否かも視認されるため、有利区間へ移行することに気付かずに遊技を止めてしまう虞を少なくすることができる。また、既に設けられている表示手段を用いて有利区間へ移行することを報知するので、新たに専用の報知手段を設ける必要がないため、コストが増えることがない。

【０７９６】

（２０）ストップスイッチの操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの操作態様の報知が可能な有利区間と、貯留した遊技媒体の中から遊技の結果に応じた量の遊技媒体を払い出す払出手段と、通常区間と有利区間との間の移行を制御する遊技区間制御手段と、を備え、通常区間から有利区間へ移行して再び通常区間へ移行するまでに行

われた遊技によって払い出される遊技媒体の期待量が、払出手段における遊技媒体の許容貯留量の半分以下となるように、設定されていてもよい。

【０７９７】

従来のスロットマシンは、一般に、いわゆるホッパー（貯留しているメダルを払い出す装置）を備え、外部から投入されたメダルを貯留すると共に、いわゆる小役が入賞すると、貯留していたメダルの中から、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出している。従来から、ホッパーに貯留されているメダルがなくなると、スロットマシンはそのことを検知してエンプティエラー（以下、「ＣＡエラー」ともいう。）が発生した旨、報知している。これにより、遊技場のスタッフがＣＡエラーの発生に気付くと、ホッパーに対してメダルの補充作業を行っている。しかしながら、一般に、遊技場に設置されているスロットマシンの台数に対してスタッフの数が少ないため、ＣＡエラーが発生する度に行うメダルの補充作業は、遊技場のスタッフにとって過酷なものになっていた。もちろん、ホッパーのメダル貯留部に収容できるメダルの枚数が多ければ、ＣＡエラーの発生頻度を低下させることができるが、ホッパーはスロットマシンの内部に設置されるため、メダル貯留部のサイズを大きくしてメダルの許容貯留量を増やすのにも限度がある。

【０７９８】

一方、遊技場の営業開始時点で、ホッパーのメダル貯留部を満杯にしておくことも考えられるが、例えば、いわゆるボーナス遊技や、上述したＡＴ遊技が行われていない状態では、遊技者が遊技を行うだけ、メダル貯留部内のメダルが増えていくことになり、程なくしてメダル貯留部のメダル許容量を大幅に超えたことを示すメダル満杯エラーが発生する虞がある。これにより、遊技場の営業開始後、程なくしてメダル満杯エラーが同時多発的に発生した場合は、遊技場のスタッフが、メダル貯留部のメダルを減らすメダル回収作業に忙殺されることになる。

【０７９９】

また、遊技場のスタッフ数によっては、ＣＡエラーが発生しても直ちにメダルの補充作業を行うことができないこともあり、そのような場合、遊技者は、ＣＡエラーが発生してから遊技が再びできるようになるまで長時間待たされることになるため、ＣＡエラーが頻繁に発生すると、遊技者の苛立ちが増していくことになる。また、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技中は、小役が入賞しやすい（すなわち、メダルが払い出される頻度が高い）有利な状態であることから、ＣＡエラーが発生しやすくなると共に、遊技に対する遊技者の興趣が高まっている状況であるといえる。したがって、そのような状況でＣＡエラーが頻発すると、遊技者は遊技を頻繁に中断させられることとなり、遊技者の苛立ちをより大きくしてしまう虞がある。

【０８００】

そこで、スロットマシンに貯留された遊技媒体に関連する作業の負担を軽減することができるように、上述した（２０）の構成を採用することが考えられる。

【０８０１】

上述した（２０）の構成によれば、例えば、遊技場の営業開始時点で払出手段における遊技媒体の許容貯留量の、半分の量の遊技媒体を払出手段に補充しておけば、営業開始直後に有利区間へ移行したとしても、有利区間中に行われた遊技によって、払出手段に貯留された遊技媒体が尽きてしまう虞を少なくすることができる。これにより、営業開始直後に有利区間へ移行した場合であっても遊技媒体の補充作業が必要となる可能性が低くなるため、スロットマシンに貯留された遊技媒体に関連する作業の負担を軽減することができる。また、営業を開始してから、しばらく有利区間へ移行しなかった場合でも、払出手段における遊技媒体の貯留量に余裕があることから、短時間のうちに払出手段に貯留された遊技媒体を回収する作業が必要となる可能性も低いため、スロットマシンに貯留された遊技媒体に関連する作業の負担を軽減することができる。

【０８０２】

また、上述した（２０）の構成において、前記遊技区間制御手段は、通常区間において、有利区間へ移行するか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、前記有利区間移行抽選

の当選確率が、払出手段の許容貯留量と同量の遊技媒体をすべて用いて遊技を行った場合に１回当選する割合を越えないように設定されていてもよい。

【０８０３】

上述した構成によれば、有利区間移行抽選の当選確率が、払出手段の許容貯留量と同量の遊技媒体をすべて用いて遊技を行った場合に１回当選する割合を越えないように設定されているため、有利区間が終了した時に、払出手段に貯留されていた遊技媒体が尽きかけていたとしても、次に有利区間へ移行するまでには、払出手段に貯留されている遊技媒体の量が、許容貯留量に達している、または、許容貯留量に近づいている可能性が高い。このため、次の有利区間中も、払出手段に貯留された遊技媒体が尽きてしまう虞を少なくすることができるため、遊技媒体の補充作業が必要となる可能性が低くなり、スロットマシンに貯留された遊技媒体に関連する作業の負担を軽減することができる。

【０８０４】

（２１）ストップスイッチの操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの操作態様の報知が可能な有利区間と、抽選を行う抽選手段と、有利区間において所定の終了条件が成立したことに基づいて有利区間を終了させる遊技区間制御手段と、を備え、前記遊技区間制御手段は、有利区間において前記抽選手段で所定の抽選結果になったときに有利な遊技結果となるストップスイッチの操作態様が一度も報知されていない場合は、前記所定の終了条件が成立しても有利区間を終了させないようしてもよい。

【０８０５】

ここで、「所定の抽選結果」は、例えば、押し順によって払出枚数が異なる役（特許文献１の「ベルグループ」など）が当選したことが該当する。

【０８０６】

従来のスロットマシンの中には、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技が開始されてから所定回数の遊技が行われるとＡＴ遊技を終了させるものがある。このようなスロットマシンにおいては、遊技者の運が悪くＡＴ遊技が開始してから所定回数の遊技が行われるまでの間に一度も報知対象役が当選しなかった場合は、有利な押し順が一度も報知されていない状態であってもＡＴ遊技を終了させていた。しかしながら、ＡＴ遊技が開始されたのにも拘わらず、その恩恵を一度も遊技者に与えることなくＡＴ遊技を終了させてしまうのは、遊技者に対してあまりに酷といえる。

【０８０７】

そこで、そのような事態を避けるために、ＡＴ遊技の終了条件とする遊技回数を増やして、ＡＴ遊技中に報知対象役が当選する可能性を高くすることが考えられる。しかし、運が悪い遊技者のことを考慮しすぎてＡＴ遊技の終了条件となる遊技回数を多くし過ぎると、大半の遊技者において報知対象役の当選回数が適度な範疇を超えてしまい、ＡＴ遊技中に払い出されるメダルの数が多くなり過ぎる場合も起こり得るため、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう虞がある。

【０８０８】

そこで、ＡＴ遊技の終了条件として、例えば、ＡＴ遊技中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数になったとき（払出枚数管理）、ＡＴ遊技中に投入されたメダルの枚数と、払い出されたメダルの枚数との差が所定の値になったとき（差枚数管理）、または、有利な押し順が報知された回数が所定の回数になったとき、などの条件が考えられる。しかしながら、これらの終了条件のいずれかを採用した場合、ＡＴ遊技中に報知対象役がなかなか当選しない状況になってしまったときは、いつまでたってもＡＴ遊技が終了しないという事態になってしまう可能性がある。

【０８０９】

したがって、有利区間へ移行したにも拘わらず、有利区間中に恩恵がまったく得られないといった事態を避けられるようにするために、上述した（２１）の構成を採用することが考えられる。

【０８１０】

上述した（２１）の構成によれば、有利区間中に少なくとも１回は有利な押し順が報知

されない限り有利区間が終了しないので、遊技者が有利区間中に恩恵をまったく受けられないといったことがなく、有利区間の存在意義が否定されるのを避けることができる。

【０８１１】

また、上述した（２１）の構成において、前記抽選手段で特定の抽選結果になったことによって特別な遊技結果になった場合に特別遊技を行う特別遊技実行手段を有し、前記遊技区間制御手段は、有利区間において前記特別遊技が行われたときは、有利区間において前記抽選手段で所定の抽選結果になったときに有利な遊技結果となるストップスイッチの操作態様（押し順および／または操作タイミング）が一度も報知されていない場合であっても、前記所定の終了条件が成立したことに基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

【０８１２】

ここで、「特定の抽選結果」としては、例えば役抽選でいわゆるボーナス役が当選することが該当し、「特別な遊技結果」としては、ボーナス役が入賞することが該当する。また、「特別遊技」としてはいわゆるボーナスゲームが該当する。

【０８１３】

上述した構成によれば、有利区間中に特別遊技が行われたときは、有利区間において一度も有利な押し順が報知されなくても、所定の終了条件が成立したことに基づいて有利区間を終了する。この場合、遊技者には有利区間中に特別遊技による恩恵が与えられているため、有利区間中に恩恵がまったく得られないといった事態を避けることができている。また、ボーナスゲーム中に大量のメダルが払い出されるため、このようなときにまで、１回の有利な押し順を行うために有利区間を終了させないようにしていると、かえって遊技者の興趣を低下させてしまう虞があり、そのような事態を避けることができる。

【０８１４】

（２２）ストップスイッチの操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの押し順操作態様の報知が可能な有利区間と、有利区間中に行われた遊技回数をカウントするカウンタと、有利区間中に、前記カウント値が所定の値になると有利区間から通常区間への移行を行う遊技区間制御手段と、を備え、前記遊技区間制御手段は、有利区間で特別遊技が行われている途中で前記カウント値が所定の値になったときは、特別遊技を継続させたまま有利区間から通常区間への移行を行うようにしてもよい。なお、「特別遊技」としては例えばボーナスゲームが該当する。

【０８１５】

従来のスロットマシンは、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技の継続（例えば上乗せ）などに制限が設けられていなかったため、極めて小さい確率ではあるものの、１回のＡＴ遊技に過剰なメダル枚数が払い出されてしまう場合があり、遊技者の射幸心を著しく煽っているのではないかという意見があった。

【０８１６】

そこで、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）が報知可能な有利区間中に付与される遊技媒体の量を適度に抑制することができるように、上述した（２２）の構成を採用することが考えられる。

【０８１７】

上述した（２２）の構成によれば、有利区間中に行われた遊技回数が所定の値になると、有利区間から通常区間への移行が行われるので、１回の有利区間中に付与される遊技媒体の量を適正な値に抑制することが可能となり、遊技者の射幸心を著しく煽るのを避けることができる。また、特別遊技を実行している途中で有利区間中の遊技回数が所定の値になった場合は、有利区間から通常区間への移行が行われるものの、特別遊技については継続して行われる。このため、通常区間へ移行しても特別遊技を最後まで行うことができるため、遊技者に無用な損失感を与えてしまう虞がない。

【０８１８】

また、上述した（２２）の構成において、有利区間において前記カウント値が所定の値

になったときに、前記特別遊技が行われていなかった場合は遊技の進行を遅らせるフリーズ状態にし、有利区間において前記カウント値が所定の値になったときに、前記特別遊技が行われていた場合は前記フリーズ状態にしないフリーズ制御手段を備えた（２２’）のような構成にしてもよい。

【０８１９】

上述した（２２’）の構成によれば、有利区間中に実行された遊技回数が所定値になると、フリーズ状態になる。このため、例えば、フリーズ状態になっているときに、有利区間中に行った遊技回数や、有利区間中に付与された遊技媒体の量（例えばメダル枚数など）など、有利区間中に行われた遊技に関する情報を遊技者に提示することができ、提示された情報を確実に把握する余裕を遊技者に与えることができる。その一方で、有利区間中に実行された遊技回数が所定値になったときに特別遊技が行われていたときは、フリーズ状態にはならない。これにより、特別遊技がフリーズ状態によって途中で中断されることが無く、遊技者に特別遊技を行っているときの爽快感を損なわせる虞がない。

【０８２０】

さらに、上述した（２２’）の構成において、前記フリーズ制御手段は、前記特別遊技が終了すると前記フリーズ状態にしてもよい。このような構成にした場合、特別遊技を終了するときにフリーズ状態になるため、例えば、このフリーズ状態になっているときに、特別遊技中に実行された遊技回数や、特別遊技中に付与された遊技媒体の量など、特別遊技中に行われた遊技に関する情報を遊技者に提示することができ、提示された情報を確実に把握する余裕を遊技者に与えることができる。

【０８２１】

なお、特別遊技の途中で、有利区間中に実行された遊技回数が所定値になった場合は、特別遊技が終了するときのフリーズ状態において、前述した有利区間中に行われた遊技に関する情報を遊技者に提示してもよい。また、このときに提示する情報として、有利区間中に行われた遊技回数に、通常区間中の特別遊技において実行された遊技回数を加算した値や、有利区間中に付与された遊技媒体の量に、通常区間中の特別遊技において付与された遊技媒体の量を加算した値を遊技者に提示してもよい。

【０８２２】

（２３）複数の設定値のうちいずれか１つを指定する指定手段と、指定手段によって指定された設定値に対応する当選確率で当選役を決定する抽選を行う抽選手段と、を備え、特定の抽選状態において行われる前記抽選の抽選対象となる役には、入賞すると遊技媒体が付与される複数の小役と、入賞すると遊技媒体を投入することなく再度遊技が可能となる複数の再遊技役とが含まれており、特定の小役の当選確率が、少なくとも２つの設定値で異なっており、特定の小役の当選確率が低く設定されている設定値のときの再遊技役の当選確率は高く設定されており、特定の小役の当選確率が高く設定されている設定値のときの再遊技役の当選確率は低く設定されているようにしてもよい。

【０８２３】

従来のスロットマシンの中には、ストップスイッチの押し順（および／または操作タイミング）を報知可能なＡＴ遊技を実行するか否かをＡＴ抽選によって決定し、ＡＴ抽選に当選した場合は、ＡＴ遊技を行うことができる遊技回数（初期遊技回数）を抽選等によって決定するものがあった。また、上述したＡＴ抽選の当選確率や決定される初期遊技回数を設定値によって異ならせることにより出玉率（メダルの払い出されやすさ）を調整可能にしているものがあった。このような状況の下、近年では、遊技場に設置されたスロットマシンの大半が低い設定値に設定されており、なかなかＡＴ抽選に当選しないといった苦情も挙がっていた。そこで、このような事態を避けるために、設定値によってＡＴ抽選の当選確率や決定される初期遊技回数が変わらないようにして、小役、再遊技役やボーナス役の当選確率だけを設定値に応じて異ならせることで出玉率を調整できるようにするのが望ましい。

【０８２４】

しかしながら、従来のように高い設定値ほど小役や再遊技役の当選確率を高くすると、

設定値によって初期遊技回数が変わらないため、高い設定値になるほどＡＴ遊技中に過剰なメダル枚数が払い出される可能性があった。とはいえ、初期遊技回数を少なく設定すると、遊技者の遊技に対する意欲を低下させてしまう虞がある。

【０８２５】

そこで、設定値を変更することで遊技媒体が付与される割合を調整可能としつつ、高い設定値であっても過剰な量の遊技媒体が付与される虞を少なくすることができるようにするため、上述した（２３）の構成を採用することが考えられる。

【０８２６】

上述した（２３）の構成によれば、特定の小役の当選確率が、少なくとも２つの設定値で異なっているため、設定値を変更することで出玉率を調整することができる。また、特定の小役の当選確率が低く設定されている設定値のときの再遊技役の当選確率が高く設定されており、特定の小役の当選確率が高く設定されている設定値のときの再遊技役の当選確率は低く設定されていることから、過剰な量の遊技媒体が付与される虞を少なくすることができる。

【０８２７】

また、上述した（２３）の構成において、前記再遊技役の中には、ストップスイッチの押し順に応じて入賞する際の図柄組合せが異なる押し順再遊技役が含まれており、所定の移行条件に従って抽選状態を変更する抽選状態制御手段を備え、前記抽選手段は、現在の抽選状態および前記指定手段によって指定された設定値に対応する当選確率で当選役を決定し、前記抽選状態移行手段は、特定の抽選状態において、特定の押し順再遊技役が当選役に決定され、入賞した際の図柄組合せが特定の図柄組合せであると、抽選状態を特定の抽選状態から他の抽選状態に変更し、前記特定の抽選状態における前記特定の押し順再遊技役の当選確率が、各設定値で異ならないようにしてもよい。

【０８２８】

上述した構成によれば、設定値に応じて、特定の抽選状態における特定の押し順再遊技役の当選確率を変えないようにしているので、設定値が変化しても特定の抽選状態から他の抽選状態への移行のし易さが一定であるため、設定値の変化に応じて、抽選状態の変化が出玉率に影響しないようにすることができる。

【０８２９】

（２４）ストップスイッチの操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの操作態様の報知が可能な有利区間と、通常区間と有利区間との間の移行を制御する遊技区間制御手段と、複数の役の中から当選役を決定する抽選を行う抽選手段と、を備え、有利区間において前記抽選手段によって特別役が当選役に決定されると、有利な状態に移行可能であり、前記遊技区間制御手段は、有利区間において前記抽選手段によって所定役が単独で当選役に決定されたときは、通常区間へ移行するか否かを決定する移行抽選を行って、移行抽選に当選した場合は通常区間への移行を行い、前記所定役は、特別役とともに当選役に決定し得るようにしてもよい。

【０８３０】

ここで、「特別役」は、ボーナス役（１ＢＢ－Ａ）であり、「有利な状態は」は再遊技役（再遊技－Ｈ（リプレイＣ））に当選する可能性が高くなるＲＴ２のことである。

【０８３１】

従来のスロットマシンの中には、有利な遊技状態から有利でない遊技状態へ移行するか否かを、所定の当選役が当選したときに行う移行抽選によって決定するスロットマシンにおいて、有利な遊技状態になっているときに、上述した所定の当選役に当選したことが遊技者に気付かれてしまうと、その遊技者の遊技に対する興趣や意欲を低下させてしまう虞があった。

【０８３２】

そこで、有利な遊技状態から有利でない遊技状態へ移行してしまう可能性がある当選役が決定された場合であっても、遊技者が期待感をもって遊技をできるようにするため、上述した（２４）の構成を採用することが考えられる。

【０８３３】
上述した（２４）の構成によれば、有利区間中に所定役が当選すると、通常区間へ移行するか否かを決定する移行抽選が行われ、移行抽選に当選したときは通常区間へ移行する。したがって、所定役が当選すると有利区間から通常区間へ移行してしまう可能性があり、所定役が単独でしか当選しない場合は、所定役が当選することで、遊技区間の移行について、遊技者に損失感を招かせてしまう虞がある。しかしながら、所定役を特別役と同時に当選し得るようにし、同時に当選した場合は、有利な状態に移行可能としたことで、所定役が当選することで、遊技者に、有利な状態に対する期待感や優越感を抱かせることができる。これにより、所定役が当選した場合であっても、遊技者は期待感を持って遊技を行うことができる。
【０８３４】
（２５）ストップスイッチの有利な操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様の報知が可能な有利区間と、有利区間であるか否かを示す有利区間報知手段と、当選役に関する抽選結果を決定する抽選手段と、演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記抽選手段による抽選結果には、特別役を含む第１の抽選結果と、第１の抽選結果とは異なる抽選結果であって前記特別役を含む第２の抽選結果と、があり、前記演出制御手段による演出として、第１の抽選結果が決定された場合と、第２の抽選結果が決定された場合とで、前記特別役が当選したことを示す結果演出に至るまでの過程で同じ内容の演出を行う場合を有し、通常区間において第１の抽選結果が決定されたときには、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後に有利区間へ移行する場合を有し、通常区間において第２の抽選結果が決定されたときには、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後であっても有利区間へ移行する場合を有さず、通常区間において第１の抽選結果が決定され、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後に有利区間へ移行するときには、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後に前記有利区間報知手段を用いて報知を行うようにしてもよい。
【０８３５】
ここで、「有利な操作態様」には、例えば、複数の小役が重複して当選したときに、最もメダル払出枚数の多い小役が入賞する操作態様、所定の当選役の当選確率が高くなる抽選状態へ移行することができる図柄組合せが停止表示される操作態様、所定の当選役の当選確率が低くなる抽選状態へ移行してしまう図柄組合せが停止表示されるのを回避できる操作態様などがある（以下同様）。「特別役」は、いわゆるボーナス役であってもよい。
【０８３６】
最近、ＡＴ遊技が許可される状態になったときに遊技を行っていた遊技者が、そのことに気付かずにＡＴ遊技が開始される前に遊技を止めてしまい、他の遊技者がその恩恵を受けるようなことを防止するため、ＡＴ遊技が許可された場合にはランプ等を用いて報知することが求められていた。しかしながら、このようなスロットマシンにおいてＡＴ遊技が許可されたか否かを一律すぐに報知してしまうと、その報知によってＡＴ遊技が許可されたか否かが明らかになってしまい、その後の遊技において期待感を持つことができなかった。
【０８３７】
そこで、有利な遊技状態へ移行しない抽選結果になった場合であっても、その後に行われる遊技においても遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようにするために、上述した構成を採用することが考えられる。
【０８３８】
上述した（２５）の構成によれば、第１の抽選結果が決定されたときは有利区間へ移行する場合があり、第２の抽選結果が決定されたときは有利区間へ移行する場合はないが、特別役が当選したことを示す結果演出に至るまでは同じ内容の演出が行われる場合がある。このため、遊技者は特別役に対応する図柄組合せの停止表示後に行われる有利区間報知手段による報知の有無が確定するまで、有利区間への移行に対する期待を持ちつつ遊技を行うことができる。

【０８３９】
また、上述した（２５）の構成において、前記演出制御手段は、通常区間において第１の抽選結果が決定され、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後に有利区間へ移行する場合において、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示され、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された遊技において第１の演出を実行可能とし、通常区間において第２の抽選結果が決定され、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示された遊技において第２の演出を実行可能としてもよい。
【０８４０】
上述した構成によれば、特別役に対応する図柄組合せが停止表示された後に、有利区間へ移行する場合は第１の演出が実行可能となり、有利区間へ移行しない場合は第２の演出が実行可能となるため、実行可能となった演出の種類によって有利区間へ移行するか否かを認識することができる。
【０８４１】
（２６）ストップスイッチの有利な操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様の報知が可能な有利区間と、有利区間であるか否かを示す有利区間報知手段と、当選役に関する抽選結果を決定する抽選手段と、を備え、抽選手段による抽選結果には、所定役および特別役を含む第１の抽選結果と、第１の抽選結果とは異なる抽選結果であって前記所定役を含む第２の抽選結果と、があり、抽選手段によって第１の抽選結果が決定された場合は、前記ストップスイッチの操作態様によらずに前記所定役に対応する図柄組合せを表示可能とし、抽選手段によって第２の抽選結果が決定された場合は、前記ストップスイッチの操作態様によらずに前記所定役に対応する図柄組合せを表示可能とし、通常区間において抽選手段により第１の抽選結果が決定された場合は、次遊技から有利区間に移行可能とし、有利区間に移行した場合には有利区間における遊技を開始するための所定の操作が行なわれる前に前記有利区間報知手段によって報知を行い、通常区間において抽選手段により第２の抽選結果が決定された場合は、次遊技から有利区間に移行可能とし、有利区間に移行した場合には有利区間における遊技を開始するための所定の操作が行なわれる前に前記有利区間報知手段によって報知を行い、第２の抽選結果が決定されたことによって有利区間が開始する遊技で第３の抽選結果が決定された場合は、報知遊技に関する所定の抽選を行い、第１の抽選結果が決定されたことによって有利区間が開始する遊技で第３の抽選結果が決定された場合は、報知遊技に関する抽選を行わないようにしてもよい。
【０８４２】
ここで、「報知遊技に関する所定の抽選」は、例えば、ＡＴ遊技の開始または終了に関する抽選（遊技状態の昇格抽選や転落抽選を含む）や、ＡＴ遊技の実行期間に関する抽選（いわゆる上乗せ抽選やループ抽選を含む）であってもよい。
【０８４３】
従来、ＡＴ遊技に関する事項（例えば、ＡＴ遊技の開始または終了に関する事項や、ＡＴ遊技の実行期間に関する事項、ＡＴ遊技による利益に関する事項等）を抽選（このような抽選を「ＡＴ関連抽選」ともいう。）によって決定する場合、ＡＴ関連抽選が行われる条件によっては、遊技者の意図的な遊技操作によって、予期せぬ利益を遊技者に与えてしまう虞がある。たとえば、いわゆるボーナス役が当選している状態になっているとき（いわゆるボーナス内部中）にＡＴ関連抽選を行うようなスロットマシンあったとすると、遊技者は、ボーナス役が当選した後、意図的にボーナス役が入賞しないようにリール停止操作を行うことで、遊技者が望む限りＡＴ関連抽選が行われる状態を継続させることが可能になってしまう。
【０８４４】
そこで、遊技操作によって特定の抽選結果の状態を維持可能な状況下において、遊技者に過剰な利益を付与してしまうのを避けることができるようにするために、上述した構成を採用することが考えられる。
【０８４５】

上述した（２６）の構成によれば、第１の抽選結果が決定されたときも、第２の抽選結果が決定されたときも、所定役に対応する図柄組合せが表示されるため、特別役が当選したことを遊技者に悟られないようにすることができる。これにより、遊技者によって意図的に特別役を入賞させない停止操作が行われるのを避けることができる。また、第１の抽選結果が決定されたときは、その後、第３の抽選結果が決定されても、報知遊技に関する抽選が行われないため、遊技者の意図的な遊技操作によって報知遊技に関する抽選の機会を与え続けてしまう虞がない。

【０８４６】

また、上述した（２６）の構成において、再遊技役の当選確率が異なる第１の抽選状態と第２の抽選状態とを有し、第２の抽選状態は、第１の抽選状態よりも再遊技役の当選確率よりも高く設定されており、第１の抽選状態で第１の抽選結果が決定された場合には、第１の抽選結果が決定された遊技の次遊技から前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第２の抽選状態へ移行させる抽選状態移行手段を備える構成としてもよい。

【０８４７】

上述した構成によれば、第１の抽選状態で第１の抽選結果が決定されたときは、次遊技から特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで再遊技役の当選確率が高くなるため、第１の抽選結果が決定された後に報知抽選に関する抽選が行われなかったとしても、遊技者は少ない投資で多くの遊技を行うことができる。

【０８４８】

（２７）ストップスイッチの有利な操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様の報知が可能な有利区間と、有利区間中に所定の終了条件が満たされると通常区間へ移行させる区間制御手段と、所定の移行条件に従って、有利区間中における遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、有利区間中に行われた遊技の実行に基づいて更新される有利区間遊技回数記憶手段と、有利区間になっているか否かを示す情報を記憶する遊技区間情報記憶手段と、前記所定の終了条件が満たされると、少なくとも前記有利区間遊技回数記憶手段に記憶されている情報、及び前記遊技区間情報記憶手段に記憶されている情報をクリアする初期化手段と、前記有利区間遊技回数記憶手段に記憶されている情報に基づいて特定の演出が実行可能な演出制御手段と、を備え、前記所定の終了条件には、前記有利区間遊技回数記憶手段に記憶された情報が特定値になることが含まれ、前記演出制御手段は、前記通常区間中に所定の特別役が当選したときは、前記所定の特別役に対応する図柄組合せを第１の態様で報知し、前記特定の演出を実行中に前記所定の特別役が当選したときは、前記所定の特別役に対応する図柄組合せを第２の態様で報知するようにしてもよい。

【０８４９】

ここで、「第１の態様」は、例えば、画像によって図柄組合せを報知する場合は、報知する図柄組合せを画面の中央などの目立つ位置に大きく表示することが該当する。これに対して、「第２の態様」は、実行中の特定の演出が表示されている画面において、例えば、画面右隅に図柄組合せを小さく（特殊な演出の表示をできるだけ隠さないように）表示することが該当する。

【０８５０】

従来のスロットマシンでは、遊技の興趣を向上させるため、様々な演出が行われている。そのような演出を行うスロットマシンの中には、遊技者の期待感、不安感、達成感、満足感、優越感などを高めるために、例えば、遊技者にとって有利な状態（いわゆるボーナス遊技やＡＴ遊技など）へ移行する可能性が生じた場合や、有利な状態に移行しているときに、通常時には実行されることがない特殊な演出を行うものもある。このような演出を行うスロットマシンにおいては、従来、例えばＡＴ遊技中などに特殊な演出を行っている最中にいわゆるボーナス役が当選した場合、実行中の特殊な演出を中断してボーナス役が当選したことを示す演出が実行されてしまうため、特殊な演出の興趣が損なわれてしまうとともに、遊技者が味わっている高揚感に水を差してしまう虞があった。

【０８５１】

そこで、特殊な演出の実行中に特別役が当選した場合であっても、特殊な演出を継続して実行しながら、特別役が当選したことを報知することができるようにするために、上述した構成を採用することが考えられる。

【０８５２】

上述した（２７）の構成によれば、有利区間の終了が迫ってきていることを示唆する特殊な演出中に、特別役が当選したとしても、実行中の特殊な演出を邪魔しないような態様（第２の態様）で特別役が当選したことを報知することができるので、遊技者に特別役を入賞させることを促しつつ、特殊な演出を効果的に継続することができる。

【０８５３】

また、上述した（２７）の構成において、前記有利区間遊技回数記憶手段は、有利区間の開始条件が満たされたことに基づいて「０」とは異なる所定値が記憶され、有利区間中に行われた遊技の実行に基づいて「１」ずつ減算されるようにした（２７’）の構成にしてもよい。このような構成にすれば、例えば特定値を「０」とし、ＣＰＵのレジスタを用いて有利区間遊技回数記憶手段に記憶された値を減算した場合に、ゼロフラグをチェックすることで特定値になったか否かを容易に判断できるため、ＣＰＵの処理負荷を軽減することができる。

【０８５４】

上述した（２７）または（２７’）の構成において、前記所定の特別役に対応する図柄組合せの報知態様は、第２の態様の方が第１の態様よりも図柄組合せが小さく表示されるようにしてもよい。このような構成にすれば、特定の演出中に所定の特別役が当選したときは、所定の特別役に対応する図柄組合せが、通常区間中よりも小さく表示されるため、所定の特別役が当選したことを遊技者に知らせるための報知が、特定の演出の妨げとならないようにすることができる。

【０８５５】

（２８）設定値情報を記憶する設定値情報記憶手段と、当選役に関する抽選結果を抽選により決定する抽選手段と、遊技者に有利な遊技結果となるストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態を、所定の終了条件を満たすまで実行する報知遊技実行手段と、を備え、前記抽選手段により抽選結果を決定する状態として、所定の抽選結果の当選確率が異なる第１の抽選状態と第２の抽選状態とを有し、第２の抽選状態であるときに、前記抽選手段により特別役を含む第１の抽選結果が決定され場合には、特別役に対応する特別遊技の終了後は第１の抽選状態へ移行させ、第１の抽選状態であって報知遊技状態であるときには、前記抽選手段により第２の抽選結果が決定されたことに基づいて報知遊技状態に関する特典を付与可能とするとともに、特定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第２の抽選状態へ移行させ、第２の抽選結果が決定される確率は、前記設定値情報記憶手段に記憶されている設定値情報にかかわらず同一にしてもよい。

【０８５６】

従来のＡＴ遊技を行うスロットマシンの中には、ＡＴ遊技が開始してから所定の遊技回数が行われるとＡＴ遊技を終了するものがあり、さらにＡＴ遊技中に所定の役が当選すると、ＡＴ遊技を行うことができる遊技回数を増やす（いわゆる上乗せする）ものもあった。ここで、従来は上乗せを行う契機となる所定の役（以下、「上乗せ役」ともいう）については何等制限されていなかったため、たとえば、いわゆる設定値に応じて当選確率が異なる役を、上乗せ役にすることも可能であった。しかしながら、本来、設定値に応じて役の当選確率を異ならせているのは、当選役の入賞によって遊技者に付与される特典の多寡を調整するためである。したがって、設定値の違いがＡＴ遊技の性能にまで影響を及ぼしてしまうと、例えば、他の設定値よりも役の当選確率が総じて低いにも拘わらず、ＡＴ遊技によって他の設定値よりも遊技者に付与される特典を多くすることが可能となり、設定値の本来の役割を果たすことができず、好ましいとはいえない。

【０８５７】

そこで、ＡＴ遊技に関する抽選が行われる契機（以下、「ＡＴの抽選契機」ともいう。）の発生頻度が、設定値の違いに影響されないことが望ましいが、それを実現するには、

例えば設定値に応じて当選確率が異なる役をＡＴの抽選契機にしないことや、設定値によって当選確率が異なるボーナス役が入賞したことによって開始されるボーナス遊技中は、ＡＴ遊技に関する抽選を行わないようにすることが考えられる。しかしながら、ボーナス遊技中にＡＴ遊技に関する抽選を一切行わないようにしてしまうと、ボーナス遊技に移行しても遊技者にＡＴに関する特典が何ら得られないため、遊技者の興趣を高めることができなかった。

【０８５８】

そこで、有利な押し順が報知される報知遊技の実行中に特別役が当選した場合でも、報知遊技に関する特典が付与可能となり、遊技者の興趣を高めることができるようにするために、上述した（２８）の構成を採用することが考えられる。

【０８５９】

上述した（２８）の構成によれば、第２の抽選状態のときに特別役を含む第１の抽選結果が決定されたことにより特別遊技が行われると、特別遊技の終了後に第１の抽選状態へ移行して、第１の抽選状態かつ報知遊技状態であるときに、第２の抽選結果が決定されると、報知遊技状態に関する特典を付与可能とする。このように、特別役の当選後に報知遊技に関する特典が付与可能となるため、遊技者の興趣を向上することができる。

【０８６０】

さらに、上述した（２８）とは異なる構成として、設定値情報を記憶する設定値情報記憶手段と、当選役に関する抽選結果を抽選により決定する抽選手段と、遊技者に有利な遊技結果となるストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態を、所定の終了条件を満たすまで実行する報知遊技実行手段と、を備え、前記抽選手段により当選役を決定する状態として、所定の当選役の当選確率が異なる第１の抽選状態と第２の抽選状態、及び第３の抽選状態を有し、第３の抽選状態は、少なくとも第１の抽選状態を経由して移行可能な抽選状態であり、第２の抽選状態であるときに、前記抽選手段により特別役を含む第１の抽選結果が決定され場合には、特別役に対応する特別遊技の終了後は第１の抽選状態へ移行させ、所定の移行条件を満たすことにより第３の抽選状態に移行可能となり、第３の抽選状態であって報知遊技状態であるときには、前記抽選手段により第２の抽選結果が決定されたことに基づいて報知遊技状態に関する特典を付与可能とするとともに、特定の図柄組合せが停止表示されたことに基づいて第２の抽選状態へ移行させ、第２の抽選結果が決定される確率は、前記設定値情報記憶手段に記憶されている設定値情報にかかわらず同一にしてもよい。

【０８６１】

上述した構成によれば、第２の抽選状態のときに特別役を含む第１の抽選結果が決定されたことにより特別遊技が行われると、特別遊技の終了後に所定の移行条件を満たすことで第１の抽選状態から第３の抽選状態へ移行して、第３の抽選状態かつ報知遊技状態であるときに、第２の抽選結果が決定されると、報知遊技状態に関する特典を付与可能とする。このように、特別役の当選後に報知遊技に関する特典が付与可能となるため、遊技者の興趣を向上することができる。

【０８６２】

（２９）ストップスイッチの有利な操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様の報知が可能な有利区間と、クレジット数を記憶するクレジット数記憶手段と、設定値情報を記憶可能な設定値情報記憶手段と、設定値情報に基づいて当選役に関する抽選結果を抽選により決定する抽選手段と、前記抽選手段による抽選状態を示す抽選状態情報を記憶する抽選状態情報記憶手段と、有利区間中に所定の終了条件が満たされると通常区間へ移行させる区間制御手段と、有利区間中に行われた遊技の実行に基づいて更新される有利区間遊技回数記憶手段と、有利区間になっているか否かを示す情報を記憶する遊技区間情報記憶手段と、を備え、前記所定の終了条件が満たされると、前記有利区間遊技回数記憶手段に記憶されている情報、前記遊技区間情報記憶手段に記憶されている情報は少なくとも初期化し、前記クレジット数記憶手段に記憶されている情報、前記設定値情報記憶手段に記憶されている情報、前記抽選状態情報記憶手段に記憶されてい

る情報は初期化せず、前記所定の終了条件には、前記有利区間遊技回数記憶手段に記憶されている情報が特定値になることが含まれるようにしてもよい。

【０８６３】

従来のスロットマシンの中には、ＡＴ遊技が終了しても、終了したＡＴ遊技中の遊技結果に基づいて再びＡＴ遊技を開始させるものがあった。このようなスロットマシンにおいては、ＡＴ遊技のような有利な状況が予想を超えて継続する場合があり、そのような場合、一度のＡＴ遊技に起因して過剰なメダル枚数が払い出されることになる。このため、遊技に過剰な投資を行っている遊技者に、一度ＡＴ遊技を開始させれば投資分を取り戻すことができるかもしれないという期待を持たせてしまい、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまう虞があった。

【０８６４】

そこで、有利な状況下で行われた遊技結果によって、その後の遊技で過度に有利な状況とならないようにするとともに、有利な状況が終了した後の遊技を適正な状態で継続させることができるようにするために、（２９）の構成を採用することが考えられる。

【０８６５】

上述した構成によれば、有利区間を終了するときに、有利区間に関する情報を初期化するので、一度の有利区間における遊技に起因して、遊技者に過剰な特典が付与されてしまう虞をなくすことができる。一方、クレジット数、設定値情報、抽選状態情報のように、遊技区間の種類に関わらない遊技に関する情報については初期化しないので、有利区間が終了した後に実行される通常区間における遊技を正常に実行できる。

【０８６６】

（３０）ストップスイッチの有利な操作態様の報知が行われない通常区間と、ストップスイッチの有利な操作態様の報知が可能な有利区間と、実行された総遊技回数のうち有利区間で実行された遊技回数の割合を示す有利区間比率を算出する算出手段と、４つの表示器からなる表示手段と、を備え、表示手段を構成する４つの表示器のうち、比率を示す情報を第１の表示器および第２の表示器に表示し、第１の表示器および第２の表示器に表示する比率の種別を示す識別情報を第３の表示器および第４の表示器に表示し、前記有利区間比率を表示手段に表示する際に、有利区間比率の値が特定値以上であるときは、第１の表示器および第２の表示器に表示する有利区間比率の値を点滅表示するようにしてもよい。

【０８６７】

従来のスロットマシンでは、いわゆるボーナス遊技やＡＴ遊技などが適正に行われ、メダルの払い出しが過剰に行われて遊技者の射幸心を著しく煽ることがないように、種々の確率を適宜設定している。また、市場に投入する前にスロットマシンの稼働試験を行い、過剰にメダルが払い出されないことを確認している。しかしながら、従来は、スロットマシンの稼働試験の結果が良好であったとしても、実際にスロットマシンが遊技場に設置されて運用が開始された後にもボーナス遊技やＡＴ遊技などが適正に行われているか否かを確認する術が無かった。

【０８６８】

そこで、遊技場に設置された後のスロットマシンにおいて、設計値から乖離した挙動を示しているか否かを確認できるようにするために、上述した（３０）の構成を採用することが考えられる。

【０８６９】

上述した（３０）の構成によれば、第３の表示器および第４の表示器に、表示する比率の種別を示す識別情報を表示し、表示された識別情報に対応する比率の値を第１の表示器および第２の表示器に表示する。また、第１の表示器および第２の表示器に表示される比率には、総遊技回数のうち、有利区間で実行された遊技回数の割合（有利区間比率）が表示され、かつ、有利区間比率が特定値以上になっていた場合は表示された値が点滅するため、遊技場のスタッフや、立ち入り検査員等が、表示手段に表示されている有利区間比率を目視したとき、その値が設計値から乖離しているか否かを容易に判断することができる。

【０８７０】
また、上述した（３０）の構成において、前記総遊技回数をカウントするカウンタ手段を備え、カウンタ手段によるカウント値が所定値を超えていない場合は、前記有利区間比率を表示手段に表示するときに、第３の表示器および第４の表示器に表示する識別情報を点滅表示するようにしてもよい。
【０８７１】
上述した構成によれば、総遊技回数が所定値を超えていない場合は、第３の表示器および第４の表示器に表示された識別情報が点滅するため、第１の表示器および第２の表示器に表示された有利区間比率が、十分な試行回数を経て算出されたものでは無いことを容易に理解することができる。
【０８７２】
（３１）抽選により役を決定する役抽選手段と、
決定された特定の役が入賞すると遊技者に有利な特別遊技を開始する特別遊技開始手段と、
前記特別遊技が終了すると所定の抽選状態での遊技を開始する所定抽選状態遊技開始手段と、
所定の遊技状態になっている状況下で、前記所定の抽選状態での遊技が開始されると、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態が開始可能となる権利を付与する権利付与手段と、
前記所定の遊技状態になっている状況下で、前記特定の役に決定されたことに基づいて前記報知遊技状態が開始されることを報知する報知手段と、
を有するようにしてもよい。
【０８７３】
または、抽選により役を決定する役抽選手段と、
決定された特定の役が入賞すると遊技者に有利な特別遊技を開始する特別遊技開始手段と、
前記特別遊技が終了すると所定の抽選状態での遊技を開始する所定抽選状態遊技開始手段と、
所定の遊技状態になっている状況下で、前記所定の抽選状態での遊技が開始されると、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態が開始可能となる権利を付与する権利付与手段と、
前記所定の遊技状態になっている状況下で、前記特定の役が入賞したこと、または、前記特別遊技が開始されたことに基づいて前記報知遊技状態が開始されることを報知する報知手段と、
を有するようにしてもよい。
【０８７４】
例えば、特開２０１４－１５０８８１号公報に記載されているようなＡＴ遊技を行うスロットマシンの中には、ＡＴ遊技を行うことが決まった時に、遊技者の達成感などを高めて遊技の興趣を向上させるための演出（ＡＴ決定演出）を行うものがある。このＡＴ決定演出は、ＡＴ遊技を行うことが決まったことを契機に実行されるものであるため、ＡＴ遊技を行うことが決まるタイミングによっては、遊技の興趣を向上させるという効果が薄れてしまう虞があった。そこで、ＡＴ遊技を行うことが決まるタイミングが意外なタイミングであっても、遊技の興趣をより向上させることができるタイミングで、ＡＴ決定演出を行えるようにする必要があった。
【０８７５】
そこで、効果的なタイミングで正確なＡＴ決定演出を行うことができるようにするために、上述した（３１）の構成を採用することが考えられる。
【０８７６】
上述した（３１）の構成によれば、特定の役に入賞すると開始される特別遊技が終了すると、所定の抽選状態での遊技を開始し、所定の遊技状態になっている状況下で所定の抽

選状態での遊技が開始されると、報知遊技状態が開始可能となる権利が付与される。これにより、特定の役が決定されたときに報知遊技状態が開始されることを報知しても、その後、報知遊技状態が開始されないことがないため、効果的なタイミングで正確なＡＴ決定演出を行うことができる。

【０８７７】

さらに（３１）の構成において、複数の設定値のうちいずれか１つを指定する指定手段を有し、前記役抽選手段は、前記指定手段によって指定された設定値に対応する確率で前記抽選を行い、前記特定の役に決定される確率は、少なくとも２つの設定値で異なるようにしてもよい。

【０８７８】

上述した構成によれば、設定値に応じて特定の役に決定される確率が異なるため、設定値を変更することで報知遊技状態が開始可能となる権利の付与割合を変化させることができる。

【０８７９】

（３２）抽選により役を決定する役抽選手段と、

決定された特定の役が入賞すると遊技者に有利な特別遊技を開始する特別遊技開始手段と、

前記特別遊技が終了すると所定の抽選状態での遊技を開始する所定抽選状態遊技開始手段と、

少なくとも通常区間および有利区間を含む複数の区間の移行を制御する区間移行制御手段と、

前記有利区間における所定の遊技において、前記特定の役が決定されると、特定の役が決定されたことを報知する報知手段と、

前記有利区間における所定の遊技において、該有利区間に滞在可能な残り遊技回数を報知する遊技回数報知手段と、

を有し、

前記所定の抽選状態における遊技において、特定の条件を満たした場合は、次の遊技から特定の抽選状態における遊技を開始し、

前記通常区間かつ前記所定の抽選状態とは異なる特定の抽選状態における遊技よりも、前記通常区間かつ前記所定の抽選状態における遊技で、所定の条件を満たした方が、有利度が高い有利区間に移行するようにしてもよい。

【０８８０】

例えば、特開２００２－３４６０２８号公報に記載されているようなＡＴ遊技において、過度にメダルが払い出され、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう虞があった。このようなことを防止するため、ＡＴ遊技が行われる遊技回数に上限を設け、上限に達すると再びＡＴ遊技を行うための条件を満たすまで非ＡＴ遊技が行われるようにすることが考えられる。しかし、上限を設けることで、どんな状況においても、上限を超えてＡＴ遊技が行われることがないため、遊技者の遊技の興趣が低下する虞があった。

【０８８１】

そこで、有利な遊技状態に滞在可能な期間に上限を設けつつも、遊技の興趣を低下させないようにするために、上述した（３２）の構成を採用することが考えられる。

【０８８２】

上述した（３２）の構成によれば、有利区間に滞在しているときに、当該有利区間に滞在可能な残り遊技回数が報知される。これにより、例えば、有利区間に滞在可能な残り遊技回数が、通常区間へ移行することとなる所定回数（例えば０）に近づいて来たときに、特定の役が決定されたことが報知されると、遊技者は、報知されている遊技回数を参照しつつ、残り遊技回数が所定回数に到達したときに、特別遊技が終了するようなタイミングで、決定された特定の役を入賞させることが可能となる。

【０８８３】

なお、上述した（３２）の構成において、前記報知手段は、前記有利区間における所定

の遊技において決定された前記特定の役が、前記通常区間へ移行するまでに入賞しなかった場合、特定の役が決定されたことを報知する報知態様を、異なる報知態様へ切り替えるようにしてもよい。

【０８８４】

このような構成にした場合、有利区間における所定の遊技において決定された特定の役が、通常区間へ移行するまでに入賞しなかった場合、特定の役が決定されたことを報知する報知態様が、第１の報知態様から第２の報知態様へ切り替わるので、第１の報知態様に気付かなかった遊技者でも、特定の役が決定されたことに気付く可能性を高めることができる。

【０８８５】

また、上述した（３２）の構成において、前記有利区間における所定の遊技において、決定された特定の役を入賞させる好機のタイミングを報知する入賞好機報知手段を備えるようにしてもよい。

【０８８６】

このような構成にした場合、有利区間における所定の遊技において、決定された特定の役を入賞させる好機のタイミングが報知される。これにより、スロットマシンに詳しくない遊技者であっても、上述したように、残り遊技回数が所定回数に到達したときに、特別遊技が終了するようなタイミングで、決定された特定の役を入賞させることが可能となる。

【０８８７】

（３３）少なくとも通常区間および有利区間を含む複数の区間の移行を制御する区間移行制御手段と、

前記有利区間における遊技であることを報知する報知手段と、

所定の条件を満たしたことに基づいて、複数の遊技に亘って一連の演出を行う連続演出を開始可能とする演出制御手段と、を有し、

前記連続演出は、最終的に連続演出の終了後も前記有利区間における遊技が継続するか否かを報知するものであり、

前記演出制御手段は、

前記有利区間における遊技において、前記所定の条件を満たした場合であっても、前記連続演出が前記有利区間における遊技において終了できない可能性があるときは、前記連続演出を開始させないようにしてもよい。

【０８８８】

例えば、特開２０１４－１５０８８１号公報に記載されているようなＡＴ遊技を行うスロットマシンにおいて、特許第４３８２０５７号公報に記載されているような、複数ゲームに亘る連続演出を行うことで、演出の結末に至るまでの間に遊技者の興味と期待を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。しかしながら、連続演出を行っている途中で、あるランプが消灯してしまうことにより、連続演出を最後まで見るまでもなく、結末が判明してしまうことがあると、連続演出の興趣を著しく損なうことになってしまう。

【０８８９】

そこで、連続演出の興趣が損なわれてしまうのを避けられるようにするため、上述した（３３）の構成を採用することが考えられる。

【０８９０】

上述した（３３）の構成によれば、所定の条件を満たした場合であっても、連続演出が有利区間における遊技において終了できない可能性があるときは、連続演出が開始されない。これにより、例えば、連続演出の実行中に、報知手段による報知が終了する（すなわち、有利区間における遊技ではなくなった）ことにより、連続演出の興趣が損なわれてしまうのを避けることができる。

【０８９１】

（３４）複数の設定値のうちいずれか１つの設定値を指定する設定値指定手段と、

設定値指定手段によって指定された設定値に対応する確率に従って、抽選により役を決

定する役抽選手段と、
決定された特別役が入賞すると遊技者に有利な特別遊技を開始する特別遊技開始手段と、
前記特別遊技が終了すると所定の抽選状態での遊技を開始する所定抽選状態遊技開始手段と、
報知遊技状態における遊技において、前記所定の抽選状態でのみ抽選対象となっている所定の役が決定されたことに基づいて該報知遊技状態に滞在可能な期間を延長する期間延長手段と、を有し、
前記特別役には、入賞後に開始される特別遊技の終了条件が異なる第１の特別役と第２の特別役とがあり、
第１の特別役が決定される確率は、少なくとも２つの設定値において異なっており、
第２の特別役が決定される確率は、少なくとも２つの設定値において異なっており、
第１の特別役が決定される確率と第２の特別役が決定される確率とを合算した確率は、設定値に関わらず一定にしてもよい。

【０８９２】

従来のスロットマシンにおいては、複数の設定値を設け、設定値を切り替えることで、いわゆるボーナス役や小役の当選確率を変化させて、所定回数当りのメダルの払出枚数を調整していた。さらに、例えば特開２０１４－１５０８８１号公報に記載されたスロットマシンのようにＡＴ遊技も行われる場合、設定値を切り替えることで、ＡＴ遊技が行われる確率や上乗せが行われる確率を変化させて、所定回数当りのメダルの払出枚数を調整していた。そのため、高設定であれば、過度にメダルが払い出され、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう虞があった。他方、遊技場の経営上の都合を勘案すれば、高設定にするスロットマシンの台数は少数に限られるのが一般的であり、場合によっては、遊技場には低設定のスロットマシンしかないといった状況に陥る可能性もあった。

【０８９３】

そこで、設定値を切り替えることで、過度にメダルが払い出されるのを防止しつつ、所定遊技回数当りのメダルの払出枚数を適度な範囲で調整可能とするために、上述した（３４）の構成を採用することが考えられる。

【０８９４】

上述した（３４）の構成によれば、第１の特別役が決定される確率と第２の特別役が決定される確率とを合算した確率が、設定値に関わらず一定であるため、特別遊技の終了後に移行する所定の抽選状態への移行確率も、設定値に関わらず一定である。従って、報知遊技状態の期間の延長についても設定値による影響は受けない。これに対して、第１の特別役および第２の特別役が決定される確率は設定値によって異なるため、これら特別役の入賞によって開始される特別遊技による利益は、設定値によって異なってくる。

【０８９５】

また、上述した（３４）の構成において、前記特別遊技の終了条件は、特別遊技中に付与された遊技媒体の数が所定値を超えたときに成立し、
第１の特別役が入賞したことによって開始する第１の特別遊技の終了条件となる第１の所定値よりも、第２の特別役が入賞したことによって開始する第２の特別遊技の終了条件となる第２の所定値の方が大きい値に定められており、
設定値に応じて第２の特別役が決定される確率が高くなる程、第１の特別役が決定される確率が低くなるようにしてもよい。

【０８９６】

このような構成にした場合、第１の特別遊技によって遊技者に付与される遊技媒体の数よりも、第２の特別遊技によって遊技者に付与される遊技媒体の数の方が多くなる。また、設定値に応じて第２の特別役が決定される確率が高くなる程、第１の特別役が決定される確率が低くなることで、第１の特別役および第２の特別役が決定される確率の合算を設定値に関わらず一定にすることができる。このため、報知遊技状態によって払い出されるメダルの枚数を設定値に応じて変化させることなく、第２の特別遊技によってメダルが払

い出される割合を調整することができる。

【０８９７】

なお、前述した実施形態および他の実施形態を適宜組み合わせることが可能であり、さらに各実施形態またはそれらの組み合わせに対して、上述した各変形例を適宜組み合わせることも可能である。

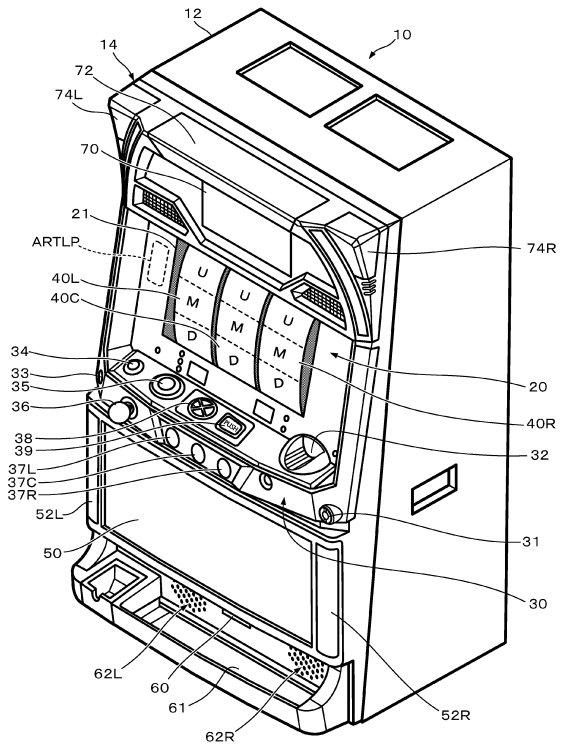
【符号の説明】

【０８９８】

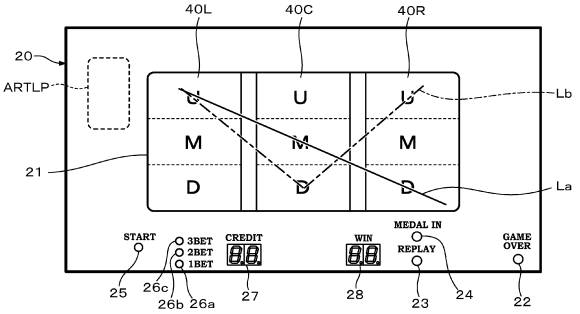
１０　スロットマシン
１２　本体部
１４　前面扉
２１　表示窓
２２　清算表示ＬＥＤ
２３　再遊技表示ＬＥＤ
２４　投入可能表示ＬＥＤ
２５　遊技開始表示ＬＥＤ
２６ａ，２６ｂ，２６ｃ　投入表示ＬＥＤ
２７　クレジット数表示器
２８　獲得枚数表示器
３３　清算スイッチ
３４　１－ベットスイッチ
３５　最大ベットスイッチ
３６　スタートスイッチ
３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒ　ストップスイッチ
３８　選択スイッチ
３９　決定スイッチ
４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒ　リール
４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒ　ステッピングモータ
４６　ホッパーモータ
５２Ｌ、５２Ｒ　サイドランプ
６４Ｌ、６４Ｒ　スピーカ
７０　画像表示装置
７２　演出用ランプ
７４Ｌ、７４Ｒ　装飾用ランプ
８２ｂ　キースイッチ
８２ｃ　設定／リセットスイッチ
８３　ホッパー
８３ａ　メダル貯留部
８７　設定値表示器
１００　主制御手段
１０１　主制御基板
１０３　役比モニタ
１１０　当選役決定手段
１１５　リール制御手段
１２０　抽選状態制御手段
１２５　遊技区間制御手段
１３０　フリーズ制御手段
１４０　報知遊技制御手段
１４５　役比モニタ制御手段
１５５　異常検出手段
１６０　ＬＥＤ表示制御手段

２００　副制御手段
２１２　演出抽選手段

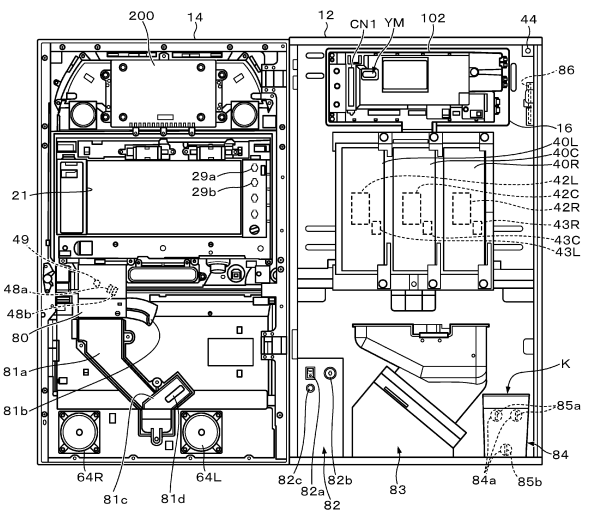
【図１】



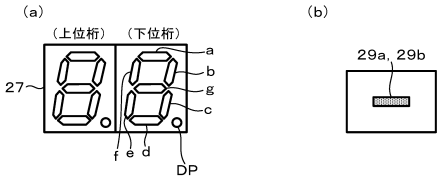
【図２】



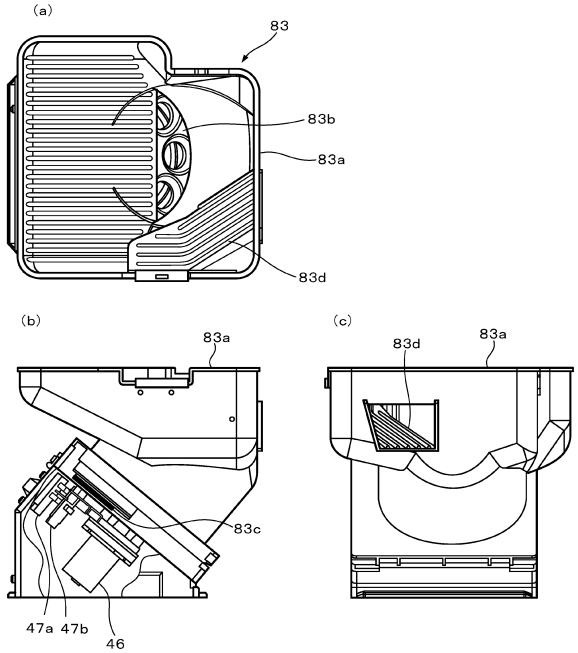
【図３】



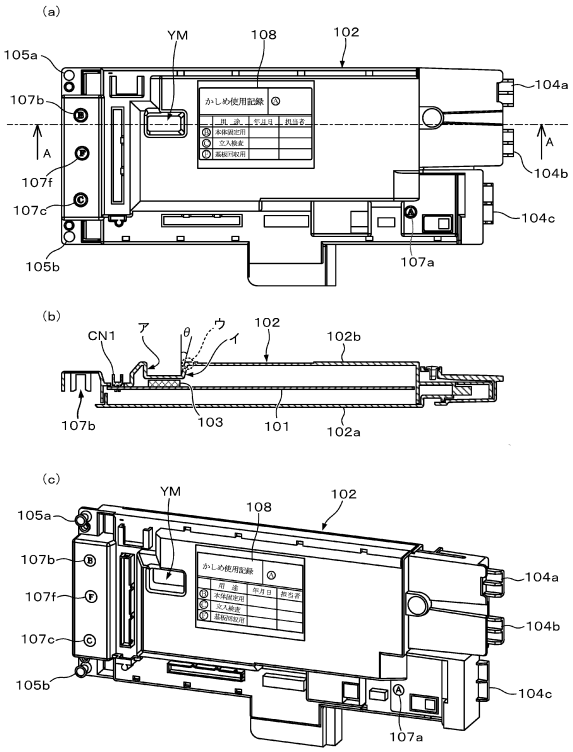
【図４】



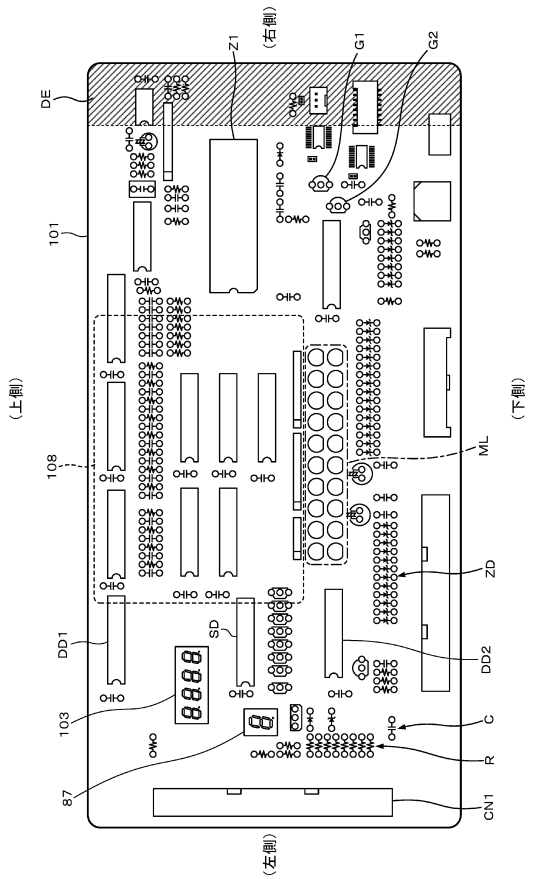
【図５】



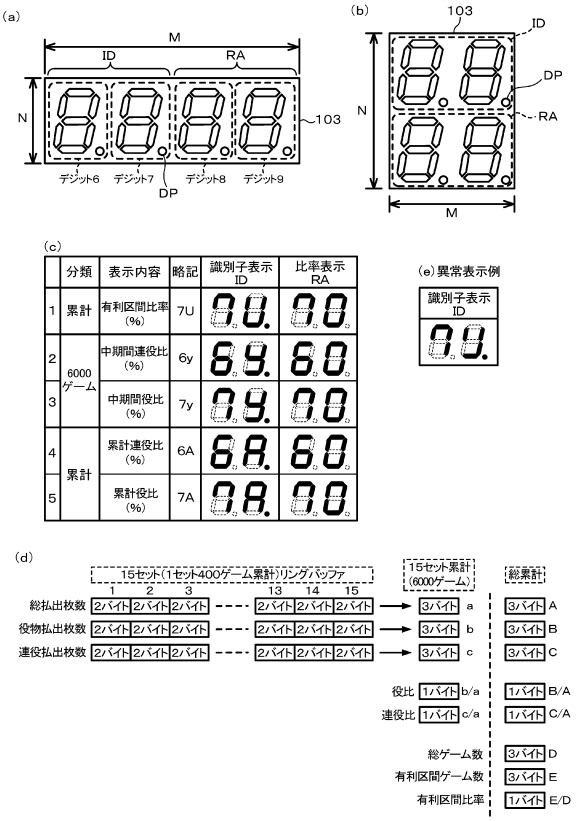
【図６】



【図７】



【図８】



	分類	表示内容	略記	識別子表示 ID	比率表示 RA
1	累計	有利区間比率 (%)	7U	00.	00
2	6000ゲーム	中期間連役比 (%)	6y	69.	80
3		中期間役比 (%)	7y	09.	00
4	累計	累計連役比 (%)	6A	68.	60
5		累計役比 (%)	7A	08.	00

【図９】

(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

(b)

図 柄	図柄名称
	白7
	青7
	赤7
	上半円
	下半円
	リプレイ
	ベル
	ブランク
	スイカ
	チェリー

【図１０】

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
再遊技01	1				
再遊技02	1				
再遊技03	1				RT転落リプレイ（RT1or2→非RT）
	2				
再遊技04	1				RT転落リプレイ（RT1or2→非RT）
再遊技05	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
再遊技06	1				
	2				
	3				
再遊技07	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
再遊技07	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
再遊技08	1				
	2				
再遊技09	1				RT昇格リプレイ（RT2→RT1）
	2				

【図１１】

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
再遊技10	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
再遊技11	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
再遊技12	1				RT昇格リプレイ（RT2→RT1）
	2				
再遊技13	1				
	2				
再遊技14	1				
	2				
再遊技15	1				
再遊技16	1				

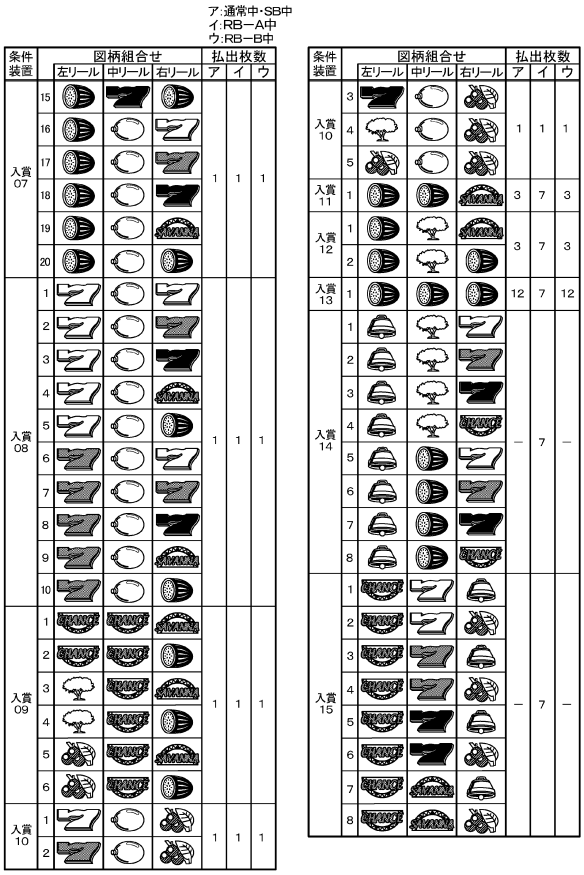
【図１２】

ア:通常中・SB中
イ:RB－A中
ウ:RB－B中

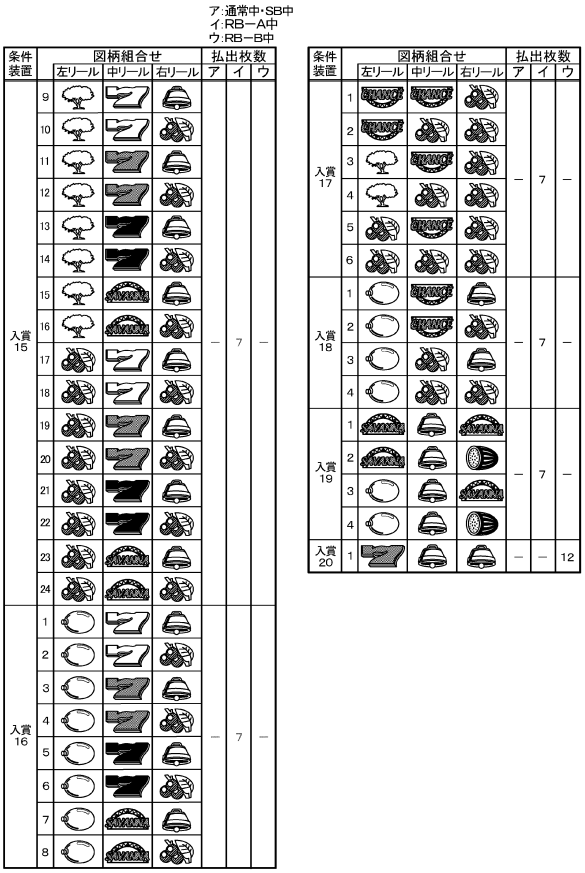
条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	払出枚数 ア	イ	ウ
入賞01	1				12	7	12
入賞02	1				12	7	12
入賞03	1				3	3	3
	2						
	3						
	4						
入賞04	1				3	3	3
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
入賞05	1				3	7	3
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
入賞06	1				1	1	1
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	払出枚数 ア	イ	ウ
入賞06	7				1	1	1
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
入賞07	1				1	1	1
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						

【図１３】



【図１４】

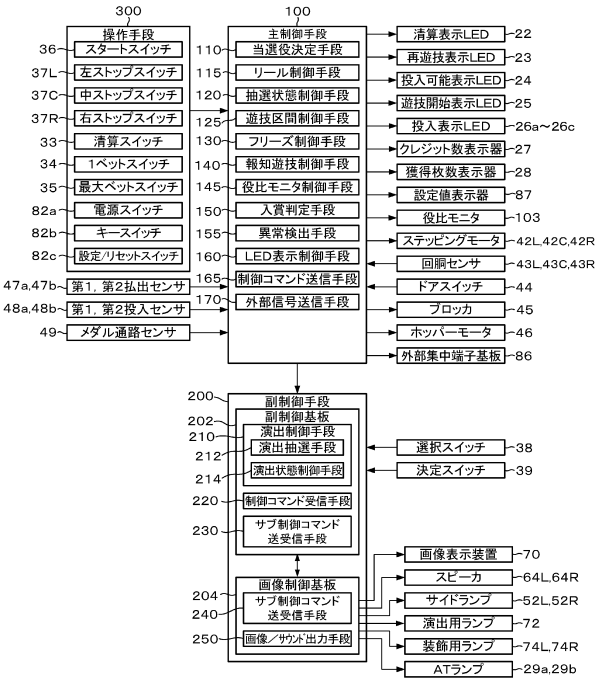


【図１５】

役物当選番号	条件装置	図柄組合せ 左リール	図柄組合せ 中リール	図柄組合せ 右リール	終了条件	備　考
1	1BB－A				払出枚数が84枚を超えると終了。	RB－A（作動図柄無し）が連続作動。ボーナスゲーム終了後RT2へ移行。
2	1BB－B				払出枚数が348枚を超えると終了。	RB－B（作動図柄無し）が連続作動。ボーナスゲーム終了後RT2へ移行。
3	1BB－C				払出枚数が60枚を超えると終了。	RB－B（作動図柄無し）が連続作動。ボーナスゲーム終了後RT2へ移行。
4	1BB－D					
5	1BB－E					
6	1BB－F					
7	SB				1回の遊技で終了。	SBが作動。(RT1or2→非RT)

※RB－A，RB－Bは2回の入賞または2回の遊技で終了。

【図１６】



【図１７】

W(A)	B	当選役	名　称	作動する条件装置	設定差
0	0	―――	ハズレ	無　し（ハズレ）	有り
1	1	再遊技－A1	押し順リプ1	再遊技01＋再遊技03＋再遊技04	無し
2		再遊技－A2	押し順リプ2	再遊技01～再遊技04	
3		再遊技－A3	押し順リプ3	再遊技01～再遊技04＋再遊技05	
4		再遊技－A4	押し順リプ4	再遊技01～再遊技04＋再遊技06	
5		再遊技－A5	押し順リプ5	再遊技01～再遊技04＋再遊技07	
6		再遊技－A6	押し順リプ6	再遊技01～再遊技04＋再遊技08	
7	2	再遊技－B	2連リプレイ1	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技06	無し
8	3	再遊技－C1	2連リプレイ2	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技09	
9	4	再遊技－C2	2連リプレイ3	再遊技01＋再遊技02＋再遊技07＋再遊技09	
10	5	再遊技－C3	2連リプレイ4	再遊技01＋再遊技02＋再遊技08＋再遊技09	
11	6	再遊技－D1	2連リプレイ5	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技07＋再遊技09	
12	7	再遊技－D2	2連リプレイ6	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技08＋再遊技09	
13	8	再遊技－D3	2連リプレイ7	再遊技01＋再遊技02＋再遊技09＋再遊技10	
14	9	再遊技－E1	2連リプレイ8	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技09＋再遊技10	
15	10	再遊技－E2	2連リプレイ9	再遊技01＋再遊技02＋再遊技09～再遊技11	
16	11	再遊技－F1	リプレイA1	再遊技01＋再遊技02	無し
17	12	再遊技－F2	リプレイA2	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05	有り
18	13	再遊技－G	リプレイB	再遊技01＋再遊技02＋再遊技06	有り
19	14	再遊技－H	リプレイC	再遊技01＋再遊技02＋再遊技09＋再遊技12	無し
20	15	再遊技－I	チャンス目A	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技13	無し
21	16	再遊技－J	チャンス目B	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技13＋再遊技14	無し
22	17	再遊技－K	チャンス目C	再遊技01＋再遊技02＋再遊技05＋再遊技13～再遊技15	無し
23	18	再遊技－L	強スイカ	再遊技01＋再遊技02＋再遊技13～再遊技16	無し
24	19	入賞－A1	押し順ベル1	入賞01＋入賞03＋入賞07＋入賞08	無し
25		入賞－A2	押し順ベル2	入賞01＋入賞03＋入賞07＋入賞08＋入賞09	
26		入賞－A3	押し順ベル3	入賞02＋入賞04＋入賞06＋入賞10	
27		入賞－A4	押し順ベル4	入賞02＋入賞04＋入賞06＋入賞09＋入賞10	
28		入賞－A5	押し順ベル5	入賞01＋入賞05＋入賞06＋入賞08	
29		入賞－A6	押し順ベル6	入賞01＋入賞05＋入賞06＋入賞10	
30	20	入賞－B1	共通ベルA	入賞01＋入賞02	無し
31	21	入賞－B2	共通ベルB	入賞01＋入賞02＋入賞09	有り
32	22	入賞－C1	共通3枚ベルA	入賞03～入賞05	無し
33	23	入賞－C2	共通3枚ベルB	入賞03～入賞05＋入賞09	有り
34	24	入賞－D1	スイカA	入賞11～入賞13	無し
35	25	入賞－D2	スイカB	入賞11～入賞13＋入賞09	有り
36	26	入賞－E	共通1枚役	入賞06～入賞10	無し
37	27	入賞－F	2連入賞1	入賞01～入賞15	無し
38	28	入賞－G1	2連入賞2	入賞01～入賞15＋入賞18＋入賞19	無し
39	29	入賞－G2	2連入賞3	入賞01～入賞14	無し
40	30	入賞－G3	2連入賞4	入賞01～入賞14＋入賞16	無し
41	31	入賞－H1	2連入賞5	入賞01～入賞14＋入賞17	無し
42	32	入賞－H2	2連入賞6	入賞01～入賞16	無し
43	33	入賞－H3	2連入賞7	入賞01～入賞14＋入賞18	無し
44	34	入賞－I1	2連入賞8	入賞01～入賞15＋入賞18	無し
45	35	入賞－I2	2連入賞9	入賞01～入賞14＋入賞18＋入賞19	無し
46	36	入賞－J	入賞ALL－A	入賞01～入賞19	無し
47	37	入賞－K	入賞ALL－B	入賞01～入賞13＋入賞20	無し

W：当選番号
A：入賞・再遊技当選番号
B：演出グループ番号

【図１８】

W	Y	A	B	当選役 ボーナス役	当選役 再遊技役/小役	名　称	設定差
48	1	0	0	1BB－A	―――	1BB－A単独	無し
49	1	16	11	1BB－A	再遊技－F1	1BB－A＋リプレイA1	
50	1	20	15	1BB－A	再遊技－I	1BB－A＋チャンス目A	
51	1	21	16	1BB－A	再遊技－J	1BB－A＋チャンス目B	
52	1	22	17	1BB－A	再遊技－K	1BB－A＋チャンス目C	
53	1	30	20	1BB－A	入賞－B1	1BB－A＋共通ベルA	
54	1	32	22	1BB－A	入賞－C1	1BB－A＋共通3枚ベルA	
55	1	34	24	1BB－A	入賞－D1	1BB－A＋スイカA	
56	1	36	26	1BB－A	入賞－E	1BB－A＋共通1枚役	
57	2	0	0	1BB－B	―――	1BB－B単独	有り
58	2	16	11	1BB－B	再遊技－F1	1BB－B＋リプレイA1	無し
59	2	17	12	1BB－B	再遊技－F2	1BB－B＋リプレイA2	有り
60	2	23	18	1BB－B	再遊技－L	1BB－B＋強スイカ	無し
61	2	30	20	1BB－B	入賞－B1	1BB－B＋共通ベルA	無し
62	2	31	21	1BB－B	入賞－B2	1BB－B＋共通ベルB	有り
63	2	32	22	1BB－B	入賞－C1	1BB－B＋共通3枚ベルA	無し
64	2	33	23	1BB－B	入賞－C2	1BB－B＋共通3枚ベルB	有り
65	2	34	24	1BB－B	入賞－D1	1BB－B＋スイカA	無し
66	2	35	25	1BB－B	入賞－D2	1BB－B＋スイカB	有り
67	2	36	26	1BB－B	入賞－E	1BB－B＋共通1枚役	無し
68	3	0	0	1BB－C	―――	1BB－C単独	有り
69	3	17	12	1BB－C	再遊技－F2	1BB－C＋リプレイA2	有り
70	3	31	21	1BB－C	入賞－B2	1BB－C＋共通ベルB	
71	3	33	23	1BB－C	入賞－C2	1BB－C＋共通3枚ベルB	
72	3	35	25	1BB－C	入賞－D2	1BB－C＋スイカB	
73	4	0	0	1BB－D	―――	1BB－D単独	有り
74	4	17	12	1BB－D	再遊技－F2	1BB－D＋リプレイA2	
75	4	31	21	1BB－D	入賞－B2	1BB－D＋共通ベルB	
76	4	33	23	1BB－D	入賞－C2	1BB－D＋共通3枚ベルB	
77	4	35	25	1BB－D	入賞－D2	1BB－D＋スイカB	
78	5	0	0	1BB－E	―――	1BB－E単独	有り
79	5	17	12	1BB－E	再遊技－F2	1BB－E＋リプレイA2	
80	5	31	21	1BB－E	入賞－B2	1BB－E＋共通ベルB	
81	5	33	23	1BB－E	入賞－C2	1BB－E＋共通3枚ベルB	
82	5	35	25	1BB－E	入賞－D2	1BB－E＋スイカB	
83	6	0	0	1BB－F	―――	1BB－F単独	有り
84	6	17	12	1BB－F	再遊技－F2	1BB－F＋リプレイA2	
85	6	31	21	1BB－F	入賞－B2	1BB－F＋共通ベルB	
86	6	33	23	1BB－F	入賞－C2	1BB－F＋共通3枚ベルB	
87	6	35	25	1BB－F	入賞－D2	1BB－F＋スイカB	
88	7	0	0	SB	―――	SB単独	無し

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号
B：演出グループ番号

【図１９】

非RT用役抽選テーブル

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	－	0	ハズレ	ハズレ	38598	38520	38302	38145	37943	37768
16	－	16	再遊技－F1	リプレイA1	7886					
20	－	20	再遊技－I	チャンス目A	364					
21	－	21	再遊技－J	チャンス目B	364					
22	－	22	再遊技－K	チャンス目C	364					
24	－	24	入賞－A1	押し順ベル1	1300					
25	－	25	入賞－A2	押し順ベル2	1300					
26	－	26	入賞－A3	押し順ベル3	1300					
27	－	27	入賞－A4	押し順ベル4	1300					
28	－	28	入賞－A5	押し順ベル5	1300					
29	－	29	入賞－A6	押し順ベル6	1300					
31	－	31	入賞－B2	共通ベルB	1500	1550	1650	1750	1850	2000
33	－	33	入賞－C2	共通3枚ベルB	900	900	950	950	1000	1000
35	－	35	入賞－D2	スイカB	700	720	780	820	850	850
48	1	0	1BB－A	1BB－A単独	7					
49	1	16	1BB－A 再遊技－F1	BB-A+リプレイA1	7					
50	1	20	1BB－A 再遊技－I	BB-A+チャンス目A	7					
51	1	21	1BB－A 再遊技－J	BB-A+チャンス目B	7					
52	1	22	1BB－A 再遊技－K	BB-A+チャンス目C	7					
53	1	30	1BB－A 入賞－B1	BB-A+共通ベルA	7					
54	1	32	1BB－A 入賞－C1	BB-A+共3ベルA	7					
55	1	34	1BB－A 入賞－D1	BB-A+スイカA	7					
56	1	36	1BB－A 入賞－E	BB-A+共通1枚役	7					
57	2	0	1BB－B	1BB－B単独	4	5	6	7	7	8
58	2	16	1BB－B 再遊技－F1	BB-B+リプレイA1	4					
59	2	17	1BB－B 再遊技－F2	BB-B+リプレイA2	4	5	6	7	7	8
60	2	23	1BB－B 再遊技－L	BB-B+強スイカ	4					
61	2	30	1BB－B 入賞－B1	BB-B+共通ベルA	4					
62	2	31	1BB－B 入賞－B2	BB-B+共通ベルB	4	5	6	7	7	8
63	2	32	1BB－B 入賞－C1	BB-B+共3ベルA	4					
64	2	33	1BB－B 入賞－C2	BB-B+共3ベルB	4	4	4	6	7	8
65	2	34	1BB－B 入賞－D1	BB-B+スイカA	4					
66	2	35	1BB－B 入賞－D2	BB-B+スイカB	4	4	4	6	7	8
67	2	36	1BB－B 入賞－E	BB-B+共通1枚役	4					
68	3	0	1BB－C	1BB－C単独	20	20	20	21	22	23
69	3	17	1BB－C 再遊技－F2	BB-C+リプレイA2	20	20	20	21	22	23
70	3	31	1BB－C 入賞－B2	BB-C+共通ベルB	20	20	20	21	22	23
71	3	33	1BB－C 入賞－C2	BB-C+共3ベルB	20	20	20	21	22	23
72	3	35	1BB－C 入賞－D2	BB-C+スイカB	20	20	20	21	22	23
73	4	0	1BB－D	1BB－D単独	20	20	20	21	21	23
74	4	17	1BB－D 再遊技－F2	BB-D+リプレイA2	20	20	21	21	23	23
75	4	31	1BB－D 入賞－B2	BB-D+共通ベルB	20	20	21	21	23	23
76	4	33	1BB－D 入賞－C2	BB-D+共3ベルB	20	20	21	21	23	23
77	4	35	1BB－D 入賞－D2	BB-D+スイカB	20	20	21	21	23	23
78	5	0	1BB－E	1BB－E単独	20	20	21	20	23	23
79	5	17	1BB－E 再遊技－F2	BB-E+リプレイA2	20	20	21	20	23	23
80	5	31	1BB－E 入賞－B2	BB-E+共通ベルB	20	20	21	20	23	23
81	5	33	1BB－E 入賞－C2	BB-E+共3ベルB	20	20	21	20	23	23
82	5	35	1BB－E 入賞－D2	BB-E+スイカB	20	20	21	20	23	23
83	6	0	1BB－F	1BB－F単独	20	21	20	22	20	23
84	6	17	1BB－F 再遊技－F2	BB-F+リプレイA2	20	21	20	22	20	23
85	6	31	1BB－F 入賞－B2	BB-F+共通ベルB	20	21	20	22	20	23
86	6	33	1BB－F 入賞－C2	BB-F+共3ベルB	20	21	20	22	20	23
87	6	35	1BB－F 入賞－D2	BB-F+スイカB	20	21	20	22	20	23
88	7	0	SB	SB単独	6553					

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２０】

RT1用役抽選テーブル（1／2）

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	－	0	ハズレ	ハズレ	0	0	0	0	2970	0
1	－	1	再遊技－A1	押し順リプ1	1495					
2	－	2	再遊技－A2	押し順リプ2	1495					
3	－	3	再遊技－A3	押し順リプ3	1495					
4	－	4	再遊技－A4	押し順リプ4	1495					
5	－	5	再遊技－A5	押し順リプ5	1495					
6	－	6	再遊技－A6	押し順リプ6	1495					
7	－	7	再遊技－B	2連リプレイ1	16384					
8	－	8	再遊技－C1	2連リプレイ2	5000					
9	－	9	再遊技－C2	2連リプレイ3	5000					
10	－	10	再遊技－C3	2連リプレイ4	5000					
11	－	11	再遊技－D1	2連リプレイ5	819					
12	－	12	再遊技－D2	2連リプレイ6	819					
13	－	13	再遊技－D3	2連リプレイ7	819					
14	－	14	再遊技－E1	2連リプレイ8	32					
15	－	15	再遊技－E2	2連リプレイ9	16					
18	－	18	再遊技－G	リプレイB	3625	3547	3329	3172	2970	2795
20	－	20	再遊技－I	チャンス目A	364					
21	－	21	再遊技－J	チャンス目B	364					
22	－	22	再遊技－K	チャンス目C	364					
24	－	24	入賞－A1	押し順ベル1	1300					
25	－	25	入賞－A2	押し順ベル2	1300					
26	－	26	入賞－A3	押し順ベル3	1300					
27	－	27	入賞－A4	押し順ベル4	1300					
28	－	28	入賞－A5	押し順ベル5	1300					
29	－	29	入賞－A6	押し順ベル6	1300					
31	－	31	入賞－B2	共通ベルB	1500	1550	1650	1750	1850	2000
33	－	33	入賞－C2	共通3枚ベルB	900	900	950	950	1000	1000
35	－	35	入賞－D2	スイカB	700	720	780	820	850	850
48	1	0	1BB－A	1BB－A単独	7					
49	1	16	1BB－A 再遊技－F1	BB-A+リプレイA1	7					
50	1	20	1BB－A 再遊技－I	BB-A+チャンス目A	7					
51	1	21	1BB－A 再遊技－J	BB-A+チャンス目B	7					
52	1	22	1BB－A 再遊技－K	BB-A+チャンス目C	7					
53	1	30	1BB－A 入賞－B1	BB-A+共通ベルA	7					
54	1	32	1BB－A 入賞－C1	BB-A+共3ベルA	7					
55	1	34	1BB－A 入賞－D1	BB-A+スイカA	7					
56	1	36	1BB－A 入賞－E	BB-A+共通1枚役	7					
57	2	0	1BB－B	1BB－B単独	4	5	6	7	7	8
58	2	16	1BB－B 再遊技－F1	BB-B+リプレイA1	4					
59	2	17	1BB－B 再遊技－F2	BB-B+リプレイA2	4	5	6	7	7	8
60	2	23	1BB－B 再遊技－L	BB-B+強スイカ	4					
61	2	30	1BB－B 入賞－B1	BB-B+共通ベルA	4					
62	2	31	1BB－B 入賞－B2	BB-B+共通ベルB	4	5	6	7	7	8
63	2	32	1BB－B 入賞－C1	BB-B+共3ベルA	4					
64	2	33	1BB－B 入賞－C2	BB-B+共3ベルB	4	4	4	6	7	8
65	2	34	1BB－B 入賞－D1	BB-B+スイカA	4					
66	2	35	1BB－B 入賞－D2	BB-B+スイカB	4	4	4	6	7	8
67	2	36	1BB－B 入賞－E	BB-B+共通1枚役	4					
68	3	0	1BB－C	1BB－C単独	20	20	20	21	22	23
69	3	17	1BB－C 再遊技－F2	BB-C+リプレイA2	20	20	20	21	22	23
70	3	31	1BB－C 入賞－B2	BB-C+共通ベルB	20	20	20	21	22	23
71	3	33	1BB－C 入賞－C2	BB-C+共3ベルB	20	20	20	21	22	23
72	3	35	1BB－C 入賞－D2	BB-C+スイカB	20	20	20	21	22	23

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２１】

RT1用役抽選テーブル（2／2）

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
73	4	0	1BB－D	1BB－D単独	20	20	21	21	23	23
74	4	17	1BB－D 再遊技－F2	BB-D+リプレイA2	20	20	21	21	23	23
75	4	31	1BB－D 入賞－B2	BB-D+共通ベルB	20	20	21	21	23	23
76	4	33	1BB－D 入賞－C2	BB-D+共3ベルB	20	20	21	21	23	23
77	4	35	1BB－D 入賞－D2	BB-D+スイカB	20	20	21	21	23	23
78	5	0	1BB－E	1BB－E単独	20	20	21	20	23	23
79	5	17	1BB－E 再遊技－F2	BB-E+リプレイA2	20	20	21	20	23	23
70	5	31	1BB－E 入賞－B2	BB-E+共通ベルB	20	20	21	20	23	23
81	5	33	1BB－E 入賞－C2	BB-E+共3ベルB	20	20	21	20	23	23
82	5	35	1BB－E 入賞－D2	BB-E+スイカB	20	20	21	20	23	23
83	6	0	1BB－F	1BB－F単独	20	21	20	22	20	23
84	6	17	1BB－F 再遊技－F2	BB-F+リプレイA2	20	21	20	22	20	23
85	6	31	1BB－F 入賞－B2	BB-F+共通ベルB	20	21	20	22	20	23
86	6	33	1BB－F 入賞－C2	BB-F+共3ベルB	20	21	20	22	20	23
87	6	35	1BB－F 入賞－D2	BB-F+スイカB	20	21	20	22	20	23
88	7	0	SB	SB単独	6553					

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２２】

RT2用役抽選テーブル（1／2）

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	－	0	ハズレ	ハズレ	0	0	0	0	2970	0
1	－	1	再遊技－A1	押し順リプ1	1495					
2	－	2	再遊技－A2	押し順リプ2	1495					
3	－	3	再遊技－A3	押し順リプ3	1495					
4	－	4	再遊技－A4	押し順リプ4	1495					
5	－	5	再遊技－A5	押し順リプ5	1495					
6	－	6	再遊技－A6	押し順リプ6	1495					
18	－	18	再遊技－G	リプレイB	3627	3549	3331	3174	2972	2797
19	－	19	再遊技－H	リプレイC	33887					
20	－	20	再遊技－I	チャンス目A	364					
21	－	21	再遊技－J	チャンス目B	364					
22	－	22	再遊技－K	チャンス目C	364					
24	－	24	入賞－A1	押し順ベル1	1300					
25	－	25	入賞－A2	押し順ベル2	1300					
26	－	26	入賞－A3	押し順ベル3	1300					
27	－	27	入賞－A4	押し順ベル4	1300					
28	－	28	入賞－A5	押し順ベル5	1300					
29	－	29	入賞－A6	押し順ベル6	1300					
31	－	31	入賞－B2	共通ベルB	1500	1550	1650	1750	1850	2000
33	－	33	入賞－C2	共通3枚ベルB	900	900	950	950	1000	1000
35	－	35	入賞－D2	スイカB	700	720	780	820	850	850
48	1	0	1BB－A	1BB－A単独	7					
49	1	16	1BB－A 再遊技－F1	BB-A+リプレイA1	7					
50	1	20	1BB－A 再遊技－I	BB-A+チャンス目A	7					
51	1	21	1BB－A 再遊技－J	BB-A+チャンス目B	7					
52	1	22	1BB－A 再遊技－K	BB-A+チャンス目C	7					
53	1	30	1BB－A 入賞－B1	BB-A+共通ベルA	7					
54	1	32	1BB－A 入賞－C1	BB-A+共3ベルA	7					
55	1	34	1BB－A 入賞－D1	BB-A+スイカA	7					
56	1	36	1BB－A 入賞－E	BB-A+共通1枚役	7					
57	2	0	1BB－B	1BB－B単独	4	5	6	7	7	8
58	2	16	1BB－B 再遊技－F1	BB-B+リプレイA1	4					
59	2	17	1BB－B 再遊技－F2	BB-B+リプレイA2	4	5	6	7	7	8
60	2	23	1BB－B 再遊技－L	BB-B+強スイカ	4					
61	2	30	1BB－B 入賞－B1	BB-B+共通ベルA	4					
62	2	31	1BB－B 入賞－B2	BB-B+共通ベルB	4	5	6	7	7	8
63	2	32	1BB－B 入賞－C1	BB-B+共3ベルA						
64	2	33	1BB－B 入賞－C2	BB-B+共3ベルB	4	4	4	6	7	8
65	2	34	1BB－B 入賞－D1	BB-B+スイカA	4					
66	2	35	1BB－B 入賞－D2	BB-B+スイカB	4	4	4	6	7	8
67	2	36	1BB－B 入賞－E	BB-B+共通1枚役	4					
68	3	0	1BB－C	1BB－C単独	20	20	20	21	22	23
69	3	17	1BB－C 再遊技－F2	BB-C+リプレイA2	20	20	20	21	22	23
70	3	31	1BB－C 入賞－B2	BB-C+共通ベルB	20	20	20	21	22	23
71	3	33	1BB－C 入賞－C2	BB-C+共3ベルB	20	20	20	21	22	23
72	3	35	1BB－C 入賞－D2	BB-C+スイカB	20	20	20	21	22	23
73	4	0	1BB－D	1BB－D単独	20	20	21	21	23	23
74	4	17	1BB－D 再遊技－F2	BB-D+リプレイA2	20	20	21	21	23	23
75	4	31	1BB－D 入賞－B2	BB-D+共通ベルB	20	20	21	21	23	23
76	4	33	1BB－D 入賞－C2	BB-D+共3ベルB	20	20	21	21	23	23
77	4	35	1BB－D 入賞－D2	BB-D+スイカB	20	20	21	21	23	23

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２３】

RT2用役抽選テーブル（2／2）

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
78	5	0	1BB－E	1BB－E単独	20	20	21	20	23	23
79	5	17	1BB－E 再遊技－F2	BB-E+リプレイA2	20	20	21	20	23	23
80	5	31	1BB－E 入賞－B2	BB-E+共通ベルB	20	20	21	20	23	23
81	5	33	1BB－E 入賞－C2	BB-E+共3ベルB	20	20	21	20	23	23
82	5	35	1BB－E 入賞－D2	BB-E+スイカB	20	20	21	20	23	23
83	6	0	1BB－F	1BB－F単独	20	21	20	22	20	23
84	6	17	1BB－F 再遊技－F2	BB-F+リプレイA2	20	21	20	22	20	23
85	6	31	1BB－F 入賞－B2	BB-F+共通ベルB	20	21	20	22	20	23
86	6	33	1BB－F 入賞－C2	BB-F+共3ベルB	20	21	20	22	20	23
87	6	35	1BB－F 入賞－D2	BB-F+スイカB	20	21	20	22	20	23
88	7	0	SB	SB単独	6553					

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２４】

RT3用役抽選テーブル

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	－	0	ハズレ	ハズレ	41121	41047	40833	40682	40488	40323
16	－	16	再遊技－F1	リプレイA1	12022					
17	－	17	再遊技－F2	リプレイA2	84					
20	－	20	再遊技－I	チャンス目A	371					
21	－	21	再遊技－J	チャンス目B	371					
22	－	22	再遊技－K	チャンス目C	371					
24	－	24	入賞－A1	押し順ベル1	1300					
25	－	25	入賞－A2	押し順ベル2	1300					
26	－	26	入賞－A3	押し順ベル3	1300					
27	－	27	入賞－A4	押し順ベル4	1300					
28	－	28	入賞－A5	押し順ベル5	1300					
29	－	29	入賞－A6	押し順ベル6	1300					
30	－	30	入賞－B1	共通ベルA	11					
31	－	31	入賞－B2	共通ベルB	1584	1636	1738	1841	1945	2100
32	－	32	入賞－C1	共通3枚ベルA	11					
33	－	33	入賞－C2	共通3枚ベルB	984	985	1036	1040	1095	1100
34	－	34	入賞－D1	スイカA	11					
35	－	35	入賞－D2	スイカB	784	805	866	910	945	950
36	－	36	入賞－E	共通1枚役	11					

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２５】

(a)RB－A用役抽選テーブル

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
37	－	37	入賞－F	2連入賞1	26169					
38	－	38	入賞－G1	2連入賞2	8738					
39	－	39	入賞－G2	2連入賞3	8738					
40	－	40	入賞－G3	2連入賞4	8738					
41	－	41	入賞－H1	2連入賞5	2184					
42	－	42	入賞－H2	2連入賞6	2184					
43	－	43	入賞－H3	2連入賞7	2184					
44	－	44	入賞－I1	2連入賞8	32					
45	－	45	入賞－I2	2連入賞9	16					
46	－	46	入賞－J	入賞ALL－A	6553					

(b)RB－B用役抽選テーブル

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
47	－	47	入賞－K	入賞ALL－B	65536					

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

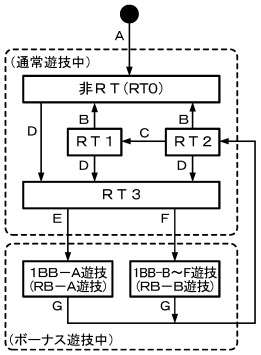
【図２６】

SB用役抽選テーブル

W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	－	0	ハズレ	ハズレ	38596	38518	38300	38143	37941	37766
16	－	16	再遊技－F1	リプレイA1	7886					
20	－	20	再遊技－I	チャンス目A	364					
21	－	21	再遊技－J	チャンス目B	364					
22	－	22	再遊技－K	チャンス目C	364					
24	－	24	入賞－A1	押し順ベル1	1300					
25	－	25	入賞－A2	押し順ベル2	1300					
26	－	26	入賞－A3	押し順ベル3	1300					
27	－	27	入賞－A4	押し順ベル4	1300					
28	－	28	入賞－A5	押し順ベル5	1300					
29	－	29	入賞－A6	押し順ベル6	1300					
31	－	31	入賞－B2	共通ベルB	1500	1550	1650	1750	1850	2000
33	－	33	入賞－C2	共通3枚ベルB	902	902	952	952	1002	1002
35	－	35	入賞－D2	スイカB	700	720	780	820	850	850
48	1	0	1BB－A	1BB－A単独	7					
49	1	16	1BB－A　再遊技－F1	BB-A+リプレイA1	7					
50	1	20	1BB－A　再遊技－I	BB-A+チャンス目A	7					
51	1	21	1BB－A　再遊技－J	BB-A+チャンス目B	7					
52	1	22	1BB－A　再遊技－K	BB-A+チャンス目C	7					
53	1	30	1BB－A　入賞－B1	BB-A+共通ベルA	7					
54	1	32	1BB－A　入賞－C1	BB-A+共3ベルA	7					
55	1	34	1BB－A　入賞－D1	BB-A+スイカA	7					
56	1	36	1BB－A　入賞－E	BB-A+共通1枚役	7					
57	2	0	1BB－B	1BB－B単独	4	5	6	7	7	8
58	2	16	1BB－B　再遊技－F1	BB-B+リプレイA1	4					
59	2	17	1BB－B　再遊技－F2	BB-B+リプレイA2	4	5	6	7	7	8
60	2	23	1BB－B　再遊技－L	BB-B+強スイカ	4					
61	2	30	1BB－B　入賞－B1	BB-B+共通ベルA	4					
62	2	31	1BB－B　入賞－B2	BB-B+共通ベルB	4	5	6	7	7	8
63	2	32	1BB－B　入賞－C1	BB-B+共3ベルA	4					
64	2	33	1BB－B　入賞－C2	BB-B+共3ベルB	4	4	4	6	7	8
65	2	34	1BB－B　入賞－D1	BB-B+スイカA	4					
66	2	35	1BB－B　入賞－D2	BB-B+スイカB	4	4	4	6	7	8
67	2	36	1BB－B　入賞－E	BB-B+共通1枚役	4					
68	3	0	1BB－C	1BB－C単独	20	20	20	21	22	23
69	3	17	1BB－C　再遊技－F2	BB-C+リプレイA2	20	20	20	21	22	23
70	3	31	1BB－C　入賞－B2	BB-C+共通ベルB	20	20	20	21	22	23
71	3	33	1BB－C　入賞－C2	BB-C+共3ベルB	20	20	20	21	22	23
72	3	35	1BB－C　入賞－D2	BB-C+スイカB	20	20	20	21	22	23
73	4	0	1BB－D	1BB－D単独	20	20	21	21	23	23
74	4	17	1BB－D　再遊技－F2	BB-D+リプレイA2	20	20	21	21	23	23
75	4	31	1BB－D　入賞－B2	BB-D+共通ベルB	20	20	21	21	23	23
76	4	33	1BB－D　入賞－C2	BB-D+共3ベルB	20	20	21	21	23	23
77	4	35	1BB－D　入賞－D2	BB-D+スイカB	20	20	21	21	23	23
78	5	0	1BB－E	1BB－E単独	20	20	21	20	23	23
79	5	17	1BB－E　再遊技－F2	BB-E+リプレイA2	20	20	21	20	23	23
80	5	31	1BB－E　入賞－B2	BB-E+共通ベルB	20	20	21	20	23	23
81	5	33	1BB－E　入賞－C2	BB-E+共3ベルB	20	20	21	20	23	23
82	5	35	1BB－E　入賞－D2	BB-E+スイカB	20	20	21	20	23	23
83	6	0	1BB－F	1BB－F単独	20	21	20	22	20	23
84	6	17	1BB－F　再遊技－F2	BB-F+リプレイA2	20	21	20	22	20	23
85	6	31	1BB－F　入賞－B2	BB-F+共通ベルB	20	21	20	22	20	23
86	6	33	1BB－F　入賞－C2	BB-F+共3ベルB	20	21	20	22	20	23
87	6	35	1BB－F　入賞－D2	BB-F+スイカB	20	21	20	22	20	23
88	7	0	SB	SB単独	6553					

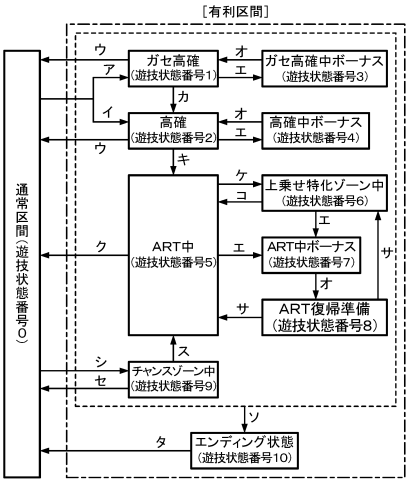
W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

【図２７】



	移行条件
A	RWM初期化
B	SB、再遊技03・04、入賞06～08入賞
C	再遊技09または12入賞
D	ボーナス当選
E	1BB－A入賞
F	1BB－B～F入賞
G	ボーナス遊技終了

【図２８】



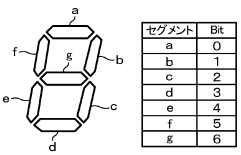
	主な移行条件	備　　考
ア	有利区間移行抽選に当選、高確抽選にハズレ	抽選契機は当選番号20～22の決定
イ	有利区間移行抽選に当選、高確抽選に当選	
ウ	通常区間転落抽選に当選	抽選契機は当選番号16の決定
エ	ボーナス入賞	
オ	ボーナス終了	
カ	高確抽選に当選	抽選契機は当選番号20～22の決定
キ	ART抽選に当選	抽選契機は当選番号19の決定
ク	ART遊技数消化	初期ART ゲーム数は50ゲーム
ケ	特化抽選に当選	抽選契機は当選番号20～22の決定
コ	ART転落抽選に当選	抽選契機は当選番号1～6の決定
サ	復帰抽選に当選	抽選契機は当選番号19の決定
シ	チャンスゾーン抽選に当選	1BB－A当選
ス	ART昇格抽選に当選	抽選契機は当選番号37～45が決定されるごと。遊技状態番号の移行はボーナス終了時。
セ	ART昇格抽選にハズレ	
ソ	有利区間中1450ゲーム消化	
タ	有利区間中1500ゲーム消化	

【図２９】

（a）

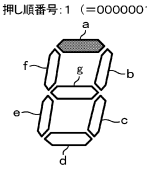
指示番号	表示態様	対応押し順
0	-0	不明
1	-1	左中右
2	-2	左右中
3	-3	中左右
4	-4	中右左
5	-5	右左中
6	-6	右中左

（b）

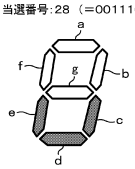


セグメント	Bit
a	0
b	1
c	2
d	3
e	4
f	5
g	6

押し順番号：1（＝0000001B）



当選番号：28（＝0011100B）



【図３０】

名　称	内　容	復帰種別	エラーコード
電断復帰エラー	電源断復帰が正常に行えないエラー	復帰不可能	E1
エンプティエラー	払出装置内のメダルが空になっていると判断した場合のエラー	復帰可能	CA
ドア開放エラー	ドアが開放されたと判断した場合のエラー	復帰可能	Cd

【図３１】

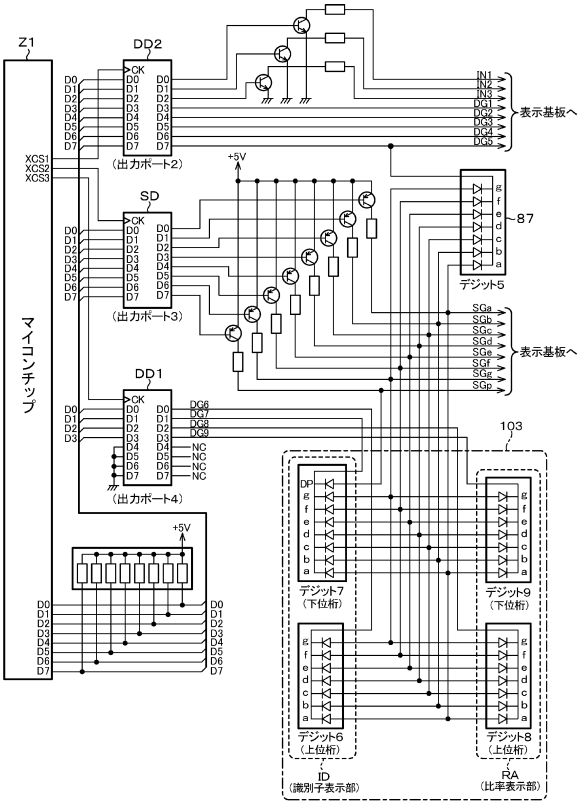
（a）LEDセグメントテーブルA

アドレス	オフセット値	16進数	2進数 D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	表示態様
			/	g	f	e	d	c	b	a	
1211	0	3F	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1212	1	06	0	0	0	0	0	1	1	0	1
1213	2	5B	0	1	0	1	1	0	1	1	2
1214	3	4F	0	1	0	0	1	1	1	1	3
1215	4	66	0	1	1	0	0	1	1	0	4
1216	5	6D	0	1	1	0	1	1	0	1	5
1217	6	7D	0	1	1	1	1	1	0	1	6
1218	7	07	0	0	0	0	0	1	1	1	7
1219	8	7F	0	1	1	1	1	1	1	1	8
121A	9	6F	0	1	1	0	1	1	1	1	9
121B	A	77	0	1	1	1	0	1	1	1	A
121C	B	48	0	1	0	0	1	0	0	0	-
121D	C	39	0	0	1	1	1	0	0	1	C
121E	D	5E	0	1	0	1	1	1	1	0	d
121F	E	79	0	1	1	1	1	0	0	1	E
1220	F	00	0	0	0	0	0	0	0	0	（消灯）

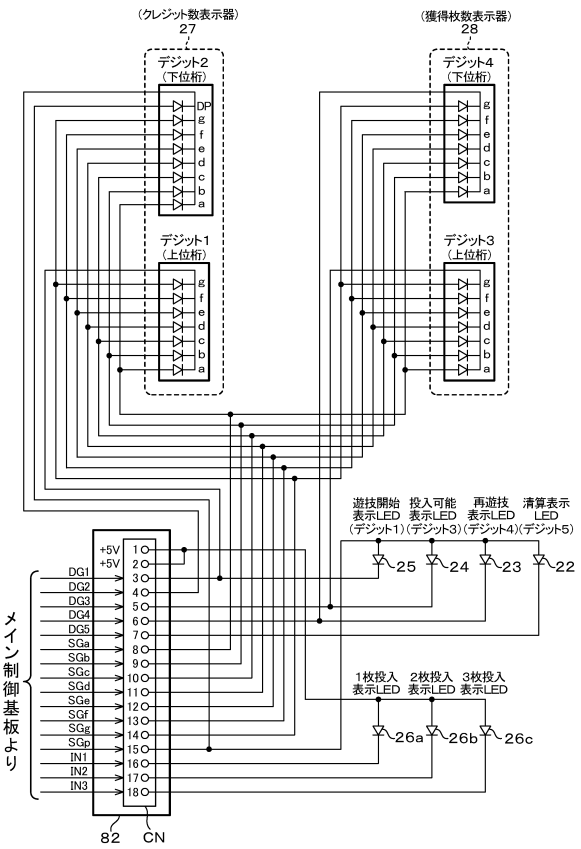
（b）LEDセグメントテーブルB

アドレス	オフセット値	16進数	2進数 D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	表示態様
			/	g	f	e	d	c	b	a	
1311	0	3F	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1312	1	06	0	0	0	0	0	1	1	0	1
1313	2	5B	0	1	0	1	1	0	1	1	2
1314	3	4F	0	1	0	0	1	1	1	1	3
1315	4	66	0	1	1	0	0	1	1	0	4
1316	5	6D	0	1	1	0	1	1	0	1	5
1317	6	7D	0	1	1	1	1	1	0	1	6
1318	7	07	0	0	0	0	0	1	1	1	7
1319	8	7F	0	1	1	1	1	1	1	1	8
131A	9	6F	0	1	1	0	1	1	1	1	9
131B	A	3E	0	0	1	1	1	1	1	0	U
131C	B	6E	0	1	1	0	1	1	1	0	y
131D	C	77	0	1	1	1	0	1	1	1	A

【図３２】



【図３３】



【図３４】

出力ポート2

ビット	信号名称	記号
D0	1枚投入表示信号	IN1
D1	2枚投入表示信号	IN2
D2	3枚投入表示信号	IN3
D3	LEDデジット信号1	DG1
D4	LEDデジット信号2	DG2
D5	LEDデジット信号3	DG3
D6	LEDデジット信号4	DG4
D7	LEDデジット信号5	DG5

出力ポート3

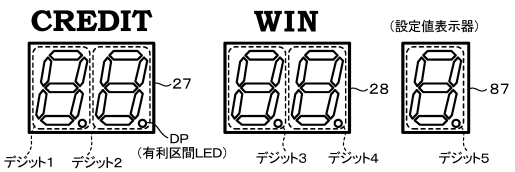
ビット	信号名称	記号
D0	LEDセグメント信号a	SGa
D1	LEDセグメント信号b	SGb
D2	LEDセグメント信号c	SGc
D3	LEDセグメント信号d	SGd
D4	LEDセグメント信号e	SGe
D5	LEDセグメント信号f	SGf
D6	LEDセグメント信号g	SGg
D7	LEDセグメント信号p	SGp

出力ポート4

ビット	信号名称	記号
D0	LEDデジット信号6	DG6
D1	LEDデジット信号7	DG7
D2	LEDデジット信号8	DG8
D3	LEDデジット信号9	DG9
D4	未使用	—
D5	未使用	—
D6	未使用	—
D7	未使用	—

【図３５】

(a)



(b) 貯留枚数・払出枚数/エラーコード/指示番号・設定値 表示

ビット	セグメント	クレジット数表示器		獲得枚数表示器						設定値表示器
		上位桁	下位桁	上位桁			下位桁			
		デジット1	デジット2	デジット3			デジット4			デジット5
				(ア)	(イ)	(ウ)	(ア)	(イ)	(ウ)	
D0	a									
D1	b									
D2	c	「0」(消灯)	「0」	「0」		「E」	「0」	「0」	「1」	「1」
D3	d	～	～	(消灯)	「=」	or	～	～	「A」	～
D4	e	「5」	「9」	or		「C」	「9」	「6」	「d」	「6」
D5	f			「1」						
D6	g									
D7	p	遊技開始表示LED	有利区間LED	投入可能表示LED			再遊技表示LED			清算表示LED

(ア)：払出枚数，(イ)：指示番号，(ウ)：エラーコード

(c) 役比モニタ表示

ビット	セグメント	識別子表示部ID		比率表示部RA	
		第4桁	第3桁	第2桁	第1桁
		デジット6	デジット7	デジット8	デジット9
D0	a				
D1	b		「U」		
D2	c	「6」	or	「0」	「0」
D3	d	or	「Y」	～	～
D4	e	「7」	or	「9」	「9」
D5	f		「A」		
D6	g				
D7	p	未使用	セグメントDP	未使用	未使用

【図３６】

アドレス	内　容	データ	備　考
F000	設定値データ		
(1)	設定値1	0	設定変更時にクリアしない
	設定値2	1	
	設定値3	2	
	設定値4	3	
	設定値5	4	
	設定値6	5	
⋮	⋮	⋮	⋮
F005	RT状態番号		
(1)	RT状態を管理する。	0：非RT 1～3：RT1～RT3	
⋮	⋮	⋮	⋮
F010	貯留枚数表示データ		
(1)	貯留枚数 0～ 9枚表示	00H～09H	
	貯留枚数10～19枚表示	10H～19H	
	貯留枚数20～29枚表示	20H～29H	
	貯留枚数30～39枚表示	30H～39H	
	貯留枚数40～49枚表示	40H～49H	
	貯留枚数50枚表示	50H	
F011	獲得枚数表示データ		
(1)	獲得枚数0～12枚表示	01H～09H,10H,11H,12H	
	指示番号0～6表示	B0H～B6H	
	電断復帰エラー(E1)表示	E1H	
	エンプティエラー(CA)表示	CAH	
	ドア開放エラー(Cd)表示	CDH	
	LED無表示(消灯)	FFH	
F012	LED表示カウンタ		
(1)	D0 デジット6(役比モニタ・最上位桁)	1：表示，0：非表示	カウンタ値が00Hのとき デジット9(役比モニタ最下位桁)を表示する
	D1 デジット7(役比モニタ・第2桁＋セグメントDP)	1：表示，0：非表示	
	D2 デジット8(役比モニタ・第3桁)	1：表示，0：非表示	
	D3 デジット1(ﾌﾘｼﾞｯﾄ数表示器・上位桁＋遊技開始LED)	1：表示，0：非表示	
	D4 デジット2(ﾌﾘｼﾞｯﾄ数表示器・下位桁＋有利区間LED)	1：表示，0：非表示	
	D5 デジット3(獲得枚数表示器・上位＋投入可表示LED)	1：表示，0：非表示	
	D6 デジット4(獲得枚数表示器・下位桁＋リプレイ表示LED)	1：表示，0：非表示	
	D7 デジット5(設定値表示器＋清算表示LED)	1：表示，0：非表示	
⋮	⋮	⋮	⋮
F014	指示番号データ		
(1)	指示番号0～6表示	00H～06H	
F015	遊技メダル管理フラグ		
(1)	D0 スタートスイッチ受付状態(遊技開始表示LED)	1：許可，0：禁止	
	D1 有利区間LED	1：点灯，0：消灯	
	D2 ブロック状態(投入可能表示LED)	1：オン，0：オフ	
	D3 再遊技表示LED	1：点灯，0：消灯	
	D4 清算表示LED	1：点灯，0：消灯	
	D5 未使用	0	
	D6 設定変更不可フラグ	1：オン，0：オフ	
	D7 遊技メダル限界判定	1：限界，0：その他	

【図３７】

アドレス	内　容	データ	備　考
F016 (1)	作動状態フラグ		
	D0 未使用	0	
	D1 未使用	0	
	D2 1BB	1:オン, 0:オフ	
	D3 RB	1:オン, 0:オフ	
	D4 未使用	0	
	D5 SB	1:オン, 0:オフ	
	D6 未使用	0	
	D7 未使用	0	
F017 (1)	作動種別		
	D0 1BB－A遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D1 1BB－B遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D2 1BB－C遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D3 1BB－D遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D4 1BB－E遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D5 1BB－F遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D6 SB遊技	1:実行中, 0:非実行中	
	D7 未使用	0	
⋮	⋮	⋮	⋮
F020 (1)	遊技区間フラグ		有利区間終了時にクリア
	D0 有利区間	1:オン, 0:オフ	
	D1 待機区間	1:オン, 0:オフ	
	D2 未使用	0	
	D3 未使用	0	
	D4 未使用	0	
	D5 未使用	0	
	D6 未使用	0	
	D7 未使用	0	
F021 (1)	遊技状態番号 通常区間、有利区間の遊技状態を管理。	0:通常区間 1～A:有利区間の種別(性能)	有利区間終了時にクリア
F022 (1)	指示済みフラグ 押し順ベル役の押し順を報知したかを管理。	0:押し順非報知 FF:押し順報知済み	有利区間終了時にクリア
F023 (1)	指示状態フラグ 押し順ベル役の報知内容を管理。	0:押し順非報知 1:半ナビ報知 2:全ナビ報知	有利区間終了時にクリア
F024 (2)	有利区間カウンタ 有利区間の遊技回数を管理。	0～1500(10進数)	有利区間終了時にクリア
F026 (2)	ART遊技回数カウンタ ARTの遊技回数を管理。		有利区間終了時にクリア
F028 (1)	ARTセット数カウンタ ARTのセット数を管理。		有利区間終了時にクリア
⋮	⋮	⋮	⋮

【図３８】

アドレス	内　容	データ	備　考
F033 (1)	役物当選番号 役物当選番号	0～7(10進数)	
F034 (1)	入賞・再遊技当選番号 入賞・再遊技当選番号	0～47(10進数)	
⋮	⋮	⋮	⋮
F053 (1)	メダル払出枚数データ 1枚払出処理の実行回数を管理。		
F054 (1)	払出枚数バッファ 払出枚数を保存しておくバッファ。		
⋮	⋮	⋮	⋮
F26D (3)	総遊技回数カウンタ 総遊技回数を管理するカウンタ。	0～16777215 (10進数)	設定変更時にクリアしない
F270 (3)	有利区間遊技回数カウンタ 有利区間遊技回数を管理するカウンタ。	0～16777215 (10進数)	設定変更時にクリアしない
F273 (3)	総払出(累計)カウンタ メダルの総払出枚数を管理するカウンタ。	0～16777215 (10進数)	設定変更時にクリアしない
F276 (3)	連続役物払出(累計)カウンタ 連続役物の総払出枚数を管理するカウンタ。	0～16777215 (10進数)	設定変更時にクリアしない
F279 (3)	役物払出(累計)カウンタ 役物の総払出枚数を管理するカウンタ。	0～16777215 (10進数)	設定変更時にクリアしない
F27C (3)	払出(6000回)カウンタ メダルの払出枚数のうち、6000回の遊技で払い出された枚数を管理するカウンタ。		設定変更時にクリアしない
F27F (3)	連続役物払出(6000回)カウンタ 連続役物払出枚数のうち、6000回の遊技で払い出された枚数を管理するカウンタ。		設定変更時にクリアしない
F282 (3)	役物払出(6000回)カウンタ 役物払出枚数のうち、6000回の遊技で払い出された枚数を管理するカウンタ。		設定変更時にクリアしない
F285 (1)	有利区間比率データ 有利区間の滞在比率を管理。		
F286 (1)	連続役物比率(6000回)データ 連続役物比率(6000回)を管理。		
F287 (1)	役物比率(6000回)データ 役物比率(6000回)を管理。		
F288 (1)	連続役物比率(累計)データ 連続役物比率(累計)を管理。		
F289 (1)	役物比率(累計)データ 役物比率(累計)を管理。		
⋮	⋮	⋮	

【図３９】

アドレス	内　容	データ	備　考
F28E (1)	点滅要求フラグ 点滅／非点滅の項目をビットで管理。		
	D0 有利区間比率	1:オン, 0:オフ	
	D1 連続役物比率(6000回)	1:オン, 0:オフ	
	D2 役物比率(6000回)	1:オン, 0:オフ	
	D3 連続役物比率(累計)	1:オン, 0:オフ	
	D4 役物比率(累計)	1:オン, 0:オフ	
	D5 6000遊技	1:オン, 0:オフ	
	D6 175000遊技	1:オン, 0:オフ	
	D7 未使用	0	
F28F (1)	比率表示番号 役比モニタで表示する項目を管理。	1:有利区間比率 2:中期間連役比 3:中期間役比 4:累計連役比 5:累計役比	
F290 (1)	点滅切替フラグ 点滅表示するときに消灯／点灯を管理。	0:点灯 1:消灯	
F291 (2)	表示切替時間 役比モニタで表示する項目を切り替えるための時間を管理。	0～2237 (10進数)	
F293 (1)	点滅切替時間 点滅表示するときに、消灯と点灯とを切り替えるための時間を管理。	0～134 (10進数)	
⋮	⋮	⋮	

【図４０】

(a)前兆種類抽選テーブル

前兆種類	当選番号					
	非有利区間中			有利区間中		
	65	66	35	65	66	35
前兆種類1	50000	0	0	15536	0	0
前兆種類2	15536	65536	65536	50000	65536	65536

(b)前兆ゲーム数抽選テーブル

前兆種類	ボーナス非当選					ボーナス当選				
	5G	4G	3G	2G	1G	5G	4G	3G	2G	1G
前兆種類1	20000	20000	15000	5000	5536	25000	25000	10000	3000	2536
前兆種類2	10000	10000	30000	10000	5536	15000	15000	20000	10000	5536

(c)前兆シナリオ抽選テーブル

(前兆種類1)

No.	シナリオ					置　数				
	残り5G	残り4G	残り3G	残り2G	残り1G	残り5G	残り4G	残り3G	残り2G	残り1G
1	前兆	前兆	発展	連続演出		49152	——	——	——	——
2	前兆	前兆	前兆	前兆	告知HI	16384	——	——	——	——
3	——	前兆	発展	連続演出		——	49152	——	——	——
4	——	前兆	前兆	前兆	告知HI	——	16384	——	——	——
5	——	——	発展	連続演出		——	——	49152	——	——
6	——	——	前兆	前兆	告知HI	——	——	16384	——	——
7	——	——	——	前兆	告知MID	——	——	——	49152	——
8	——	——	——	前兆	告知HI	——	——	——	16384	——
9	——	——	——	——	告知MID	——	——	——	——	49152
10	——	——	——	——	告知HI	——	——	——	——	16384

(前兆種類2)

No.	シナリオ					置　数				
	残り5G	残り4G	残り3G	残り2G	残り1G	残り5G	残り4G	残り3G	残り2G	残り1G
1	前兆	前兆	発展	連続演出		16384	——	——	——	——
2	前兆	前兆	前兆	前兆	告知MID	49152	——	——	——	——
3	——	前兆	発展	連続演出		——	16384	——	——	——
4	——	前兆	前兆	前兆	告知MID	——	49152	——	——	——
5	——	——	発展	連続演出		——	——	16384	——	——
6	——	——	前兆	前兆	告知MID	——	——	49152	——	——
7	——	——	——	前兆	告知MID	——	——	——	65536	——
8	——	——	——	——	告知MID	——	——	——	——	65536

【図４１】

(d)演出パターン抽選テーブル

(d－1)演出カテゴリ:前兆

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出パターン	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
消灯演出(LOW)	32768	32768	16384	16384	27768	27768	16384	16384	5000	5000	5000	5000
小役ナビ演出(LOW)	32768	32768	16384	16384	27768	27768	16384	16384	5000	5000	5000	5000
キャラ演出(HI)	——	——	16384	16384	5000	5000	16384	16384	27768	27768	27768	27768
ルーレット演出告知	——	——	16384	16384	5000	5000	16384	16384	27768	27768	27768	27768

(d－2)演出カテゴリ:告知MID

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出パターン	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
ルーレット演出告知	65536	65536	65536	65536	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000
通常ボーナス告知	——	——	——	——	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000
次回予告	——	——	——	——	5536	5536	5536	5536	5536	5536	5536	5536

(d－3)演出カテゴリ:告知HI

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出パターン	ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
次回予告	32768	32768	32768	32768
プレミア演出	32768	32768	32768	32768

(d－4)演出カテゴリ:発展

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出パターン	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
消灯演出(発展)	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	15000	15000	15000	15000
小役ナビ演出(発展)	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	15000	15000	15000	15000
キャラ演出(発展)	5536	5536	5536	5536	5536	5536	5536	5536	35536	35536	35536	35536

【図４２】

(e)演出内容抽選テーブル

(e－1)演出パターン:消灯演出(LOW)

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
1停消灯	50000	50000	50000	50000	20000	20000	20000	20000	10000	10000	10000	10000
2停消灯	10000	10000	10000	10000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000
3停消灯	5536	5536	5536	5536	25536	25536	25536	25536	35536	35536	35536	35536

(e－2)演出パターン:小役ナビ演出(LOW)

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
青ナビ	65536	——	——	——	65536	——	——	——	65536	——	——	——
黄ナビ	——	65536	——	——	——	65536	——	——	——	65536	——	——
緑ナビ	——	——	65536	——	——	——	65536	——	——	——	65536	——
白ナビ	——	——	——	65536	——	——	——	65536	——	——	——	65536

(e－3)演出パターン:キャラ演出(HI)

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
弱キャラ	50000	50000	50000	50000	20000	20000	20000	20000	10000	10000	10000	10000
中キャラ	10000	10000	10000	10000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000
強キャラ	5536	5536	5536	5536	25536	25536	25536	25536	35536	35536	35536	35536

(e－4)演出パターン:ルーレット演出告知

(非有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
ﾁｬﾝｽｱｲｺﾝ	65536	65536	65536	65536	——	——	——	——	——	——	——	——
ﾎﾞｰﾅｽｱｲｺﾝ	——	——	——	——	65536	65536	65536	65536	60000	60000	60000	60000
ﾌﾟﾚﾐｱｲｺﾝ	——	——	——	——	——	——	——	——	5536	5536	5536	5536

(有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
ﾁｬﾝｽｱｲｺﾝ	65536	65536	65536	65536	——	——	——	——	——	——	——	——
ﾎﾞｰﾅｽｱｲｺﾝ	——	——	——	——	65536	65536	65536	65536	5536	5536	5536	5536
ﾌﾟﾚﾐｱｲｺﾝ	——	——	——	——	——	——	——	——	60000	60000	60000	60000

(e－5)演出パターン:次回予告

(非有利区間中)

演出内容	ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
次回ボーナス	65536	65536	65536	65536	——	——	——	——
次回プレミア	——	——	——	——	65536	65536	65536	65536

(有利区間中)

演出内容	ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
次回ボーナス	65536	65536	65536	65536	60000	60000	60000	60000
次回プレミア	——	——	——	——	5536	5536	5536	5536

【図４３】

(e－6)演出パターン:プレミア演出

(非有利区間中)

演出内容	ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
プレミア1(ﾎﾞｰﾅｽ確定)	——	——	——	——
プレミア2(ﾎﾞｰﾅｽ+ART確定)	65536	65536	65536	65536

(有利区間中)

演出内容	ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
プレミア1(ﾎﾞｰﾅｽ確定)	60000	60000	60000	60000
プレミア2(ﾎﾞｰﾅｽ+ART確定)	5536	5536	5536	5536

(e－7)演出パターン:消灯演出(発展)

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
3停消灯＆発展	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

(e－8)演出パターン:小役ナビ演出(発展)

(非有利区間中・有利区間中 共通)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
青ナビ→発展	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
黄ナビ→発展	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
緑ナビ→発展	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
紫ナビ→発展	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384

(e－9)演出パターン:キャラ演出(発展)

(非有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
弱キャラ→発展	50000	50000	50000	50000	30000	30000	30000	30000	10536	10536	10536	10536
中キャラ→発展	15000	15000	15000	15000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
強キャラ→発展	536	536	536	536	10536	10536	10536	10536	30000	30000	30000	30000

(有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
弱キャラ→発展	50000	50000	50000	50000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000
中キャラ→発展	15000	15000	15000	15000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
強キャラ→発展	536	536	536	536	10536	10536	10536	10536	10536	10536	10536	10536

【図４４】

(e－10)演出パターン:通常ボーナス告知

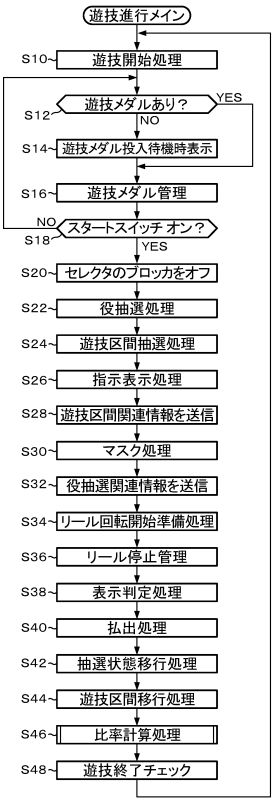
(非有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
弱キャラ→ボーナス告知	50000	50000	50000	50000	30000	30000	30000	30000	10536	10536	10536	10536
中キャラ→ボーナス告知	15000	15000	15000	15000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
強キャラ→ボーナス告知	536	536	536	536	10536	10536	10536	10536	30000	30000	30000	30000

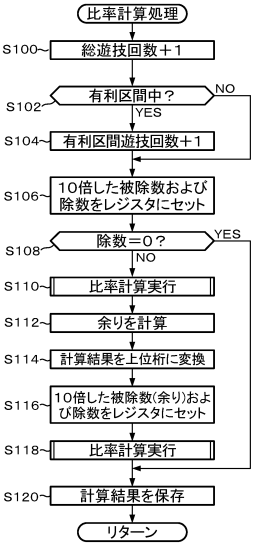
(有利区間中)

演出内容	ボーナス非当選				ボーナス当選(設定差有り)				ボーナス当選(設定差無し)			
	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役	リプレイ	共通ベル	スイカ	所定役
弱キャラ→ボーナス告知	50000	50000	50000	50000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000	30000
中キャラ→ボーナス告知	15000	15000	15000	15000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
強キャラ→ボーナス告知	536	536	536	536	10536	10536	10536	10536	10536	10536	10536	10536

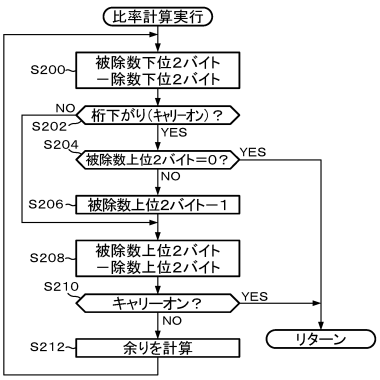
【図４５】



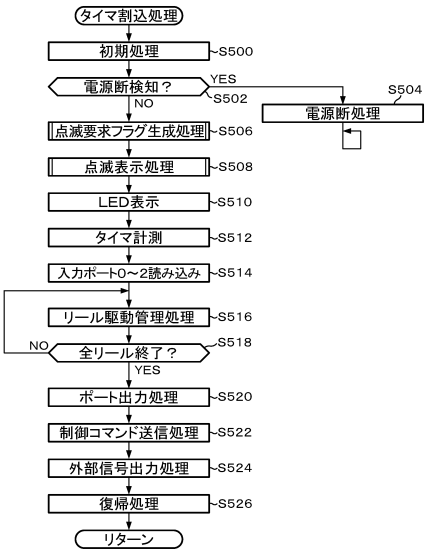
【図４６】



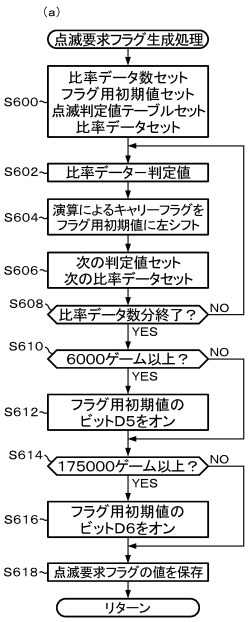
【図４７】



【図４８】



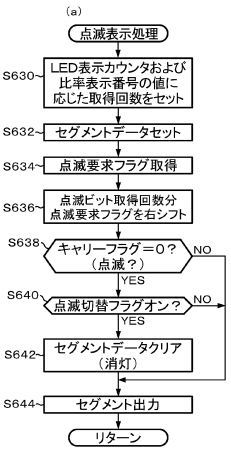
【図４９】



(b)

累計役比判定データ	70
累計連役比判定データ	60
中期間役比判定データ	70
中期間連役比判定データ	60
有利区間比率判定データ	70

【図５０】



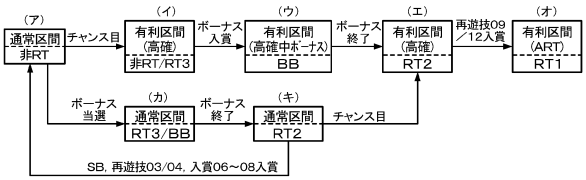
(b)識別セグ点滅ビット取得回数

LED表示カウンタ	比率表示番号	表示項目	取得回数
1，2	1	有利区間比率	7
1，2	2	中期間連役比	6
1，2	3	中期間役比	6
1，2	4	累計連役比	7
1，2	5	累計役比	7

(c)比率セグ点滅ビット取得回数

LED表示カウンタ	比率表示番号	表示項目	取得回数
4，0	1	有利区間比率	1
4，0	2	中期間連役比	2
4，0	3	中期間役比	3
4，0	4	累計連役比	4
4，0	5	累計役比	5

【図５１】

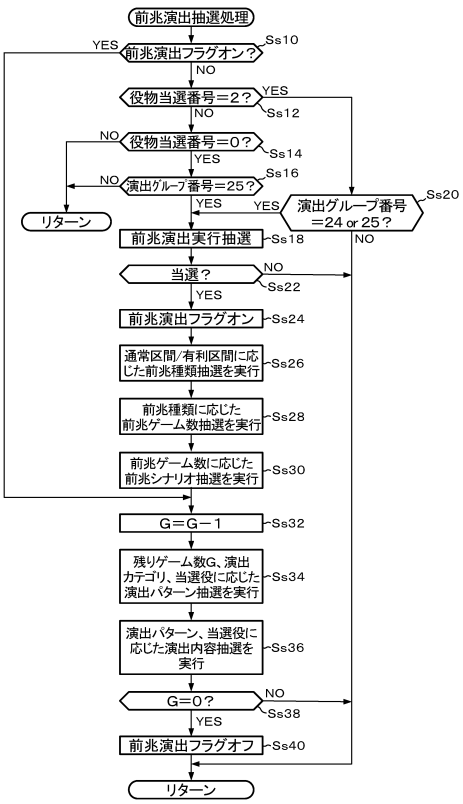


【図５２】

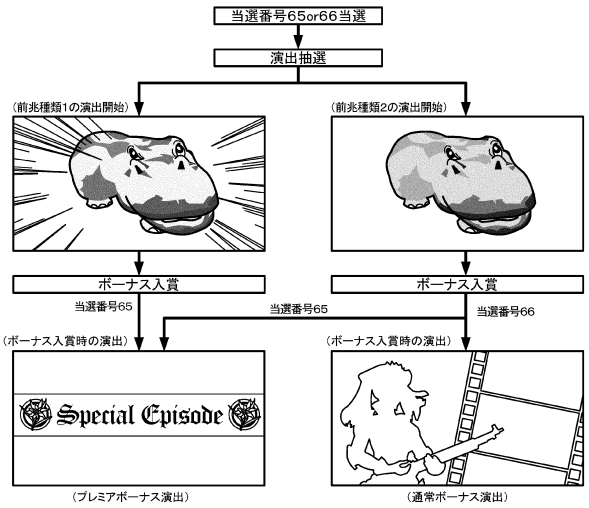
W	Y	A	当選役	名　称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
48	1	0	1BB－A	1BB－A単独			7			
49	1	16	1BB－A　再遊技－F1	BB-A+リプレイA1			7			
50	1	20	1BB－A　再遊技－I	BB-A+ﾁｬﾝｽ目A			7			
51	1	21	1BB－A　再遊技－J	BB-A+ﾁｬﾝｽ目B			7			
52	1	22	1BB－A　再遊技－K	BB-A+ﾁｬﾝｽ目C			7			
53	1	30	1BB－A　入賞－B1	BB-A+共通ﾍﾙA			7			
54	1	32	1BB－A　入賞－C1	BB-A+共3ﾍﾞﾙA			7			
55	1	34	1BB－A　入賞－D1	BB-A+スイカA			7			
56	1	36	1BB－A　入賞－E	BB-A+共通1枚役			7			
57	2	0	1BB－B	1BB－B単独	4	5	6	7	8	10
58	2	16	1BB－B　再遊技－F1	BB-B+リプレイA1			4			
59	2	17	1BB－B　再遊技－F2	BB-B+リプレイA2	4	5	6	7	8	10
60	2	23	1BB－B　再遊技－L	BB-B+強スイカ			4			
61	2	30	1BB－B　入賞－B1	BB-B+共通ﾍﾙA			4			
62	2	31	1BB－B　入賞－B2	BB-B+共通ﾍﾙB	4	5	6	7	8	10
63	2	32	1BB－B　入賞－C1	BB-B+共3ﾍﾞﾙA			4			
64	2	33	1BB－B　入賞－C2	BB-B+共3ﾍﾞﾙB	4	5	6	7	8	10
65	2	34	1BB－B　入賞－D1	BB-B+スイカA			4			
66	2	35	1BB－B　入賞－D2	BB-B+スイカB	4	5	6	7	8	10
67	2	36	1BB－B　入賞－E	BB-B+共通1枚役			4			
68	3	0	1BB－C	1BB－C単独	21	21	21	21	20	20
69	3	17	1BB－C　再遊技－F2	BB-C+リプレイA2	21	21	21	21	20	20
70	3	31	1BB－C　入賞－B2	BB-C+共通ﾍﾙB	21	21	21	21	20	20
71	3	33	1BB－C　入賞－C2	BB-C+共3ﾍﾞﾙB	21	21	21	21	20	20
72	3	35	1BB－C　入賞－D2	BB-C+スイカB	21	21	21	21	20	20
73	4	0	1BB－D	1BB－D単独	21	21	21	20	20	20
74	4	17	1BB－D　再遊技－F2	BB-D+リプレイA2	21	21	21	20	20	20
75	4	31	1BB－D　入賞－B2	BB-D+共通ﾍﾙB	21	21	21	20	20	20
76	4	33	1BB－D　入賞－C2	BB-D+共3ﾍﾞﾙB	21	21	21	20	20	20
77	4	35	1BB－D　入賞－D2	BB-D+スイカB	21	21	21	20	20	20
78	5	0	1BB－E	1BB－E単独	21	21	20	20	20	19
79	5	17	1BB－E　再遊技－F2	BB-E+リプレイA2	21	21	20	20	20	19
80	5	31	1BB－E　入賞－B2	BB-E+共通ﾍﾙB	21	21	20	20	20	19
81	5	33	1BB－E　入賞－C2	BB-E+共3ﾍﾞﾙB	21	21	20	20	20	19
82	5	35	1BB－E　入賞－D2	BB-E+スイカB	21	21	20	20	20	19
83	6	0	1BB－F	1BB－F単独	21	20	20	20	20	19
84	6	17	1BB－F　再遊技－F2	BB-F+リプレイA2	21	20	20	20	20	19
85	6	31	1BB－F　入賞－B2	BB-F+共通ﾍﾙB	21	20	20	20	20	19
86	6	33	1BB－F　入賞－C2	BB-F+共3ﾍﾞﾙB	21	20	20	20	20	19
87	6	35	1BB－F　入賞－D2	BB-F+スイカB	21	20	20	20	20	19

W：当選番号
Y：役物当選番号
A：入賞・再遊技当選番号

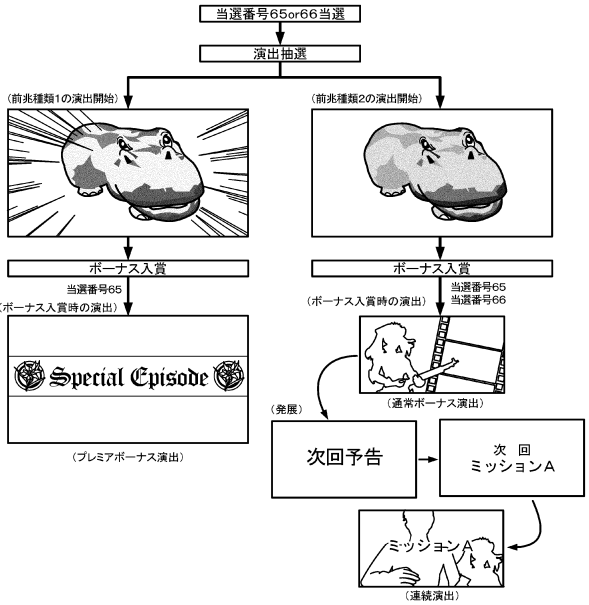
【図５３】



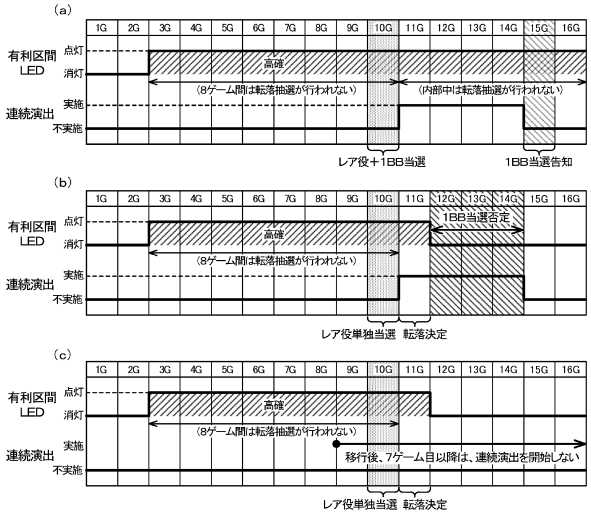
【図５４】



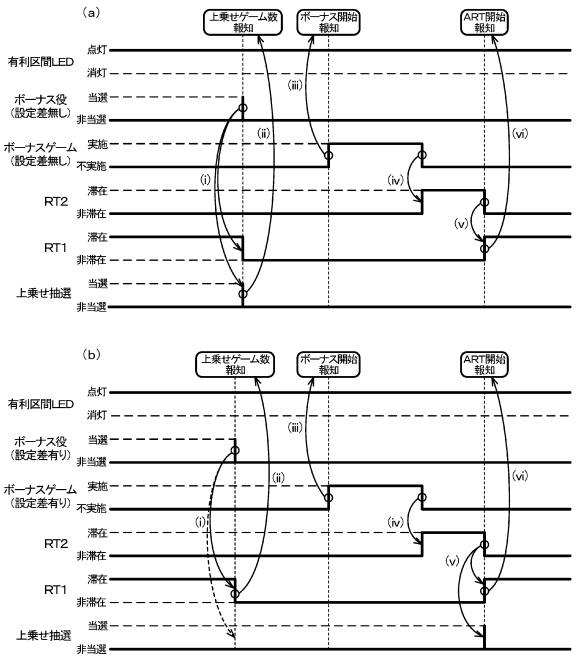
【図５５】



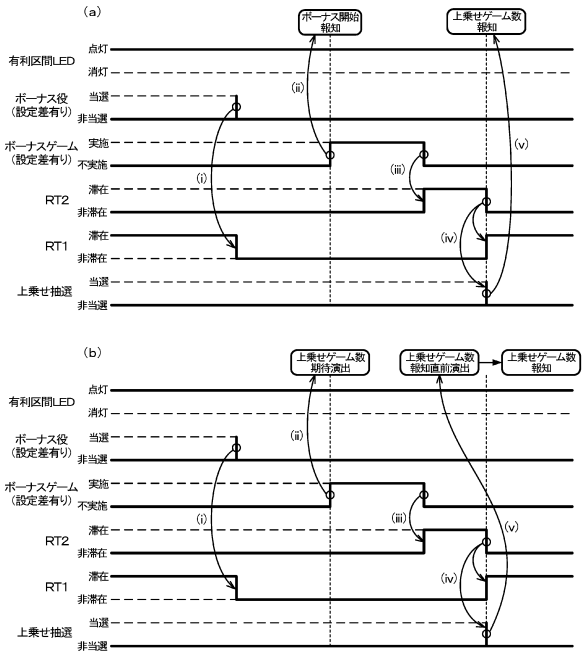
【図５６】



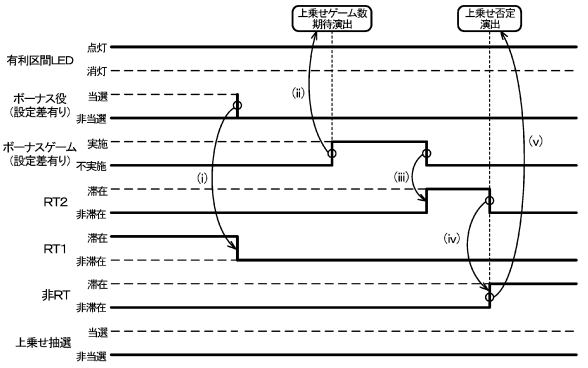
【図５７】



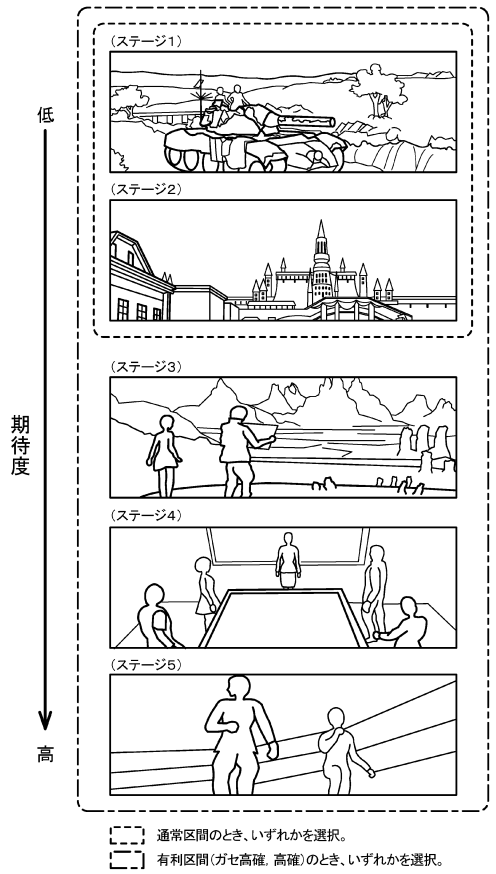
【図５８】



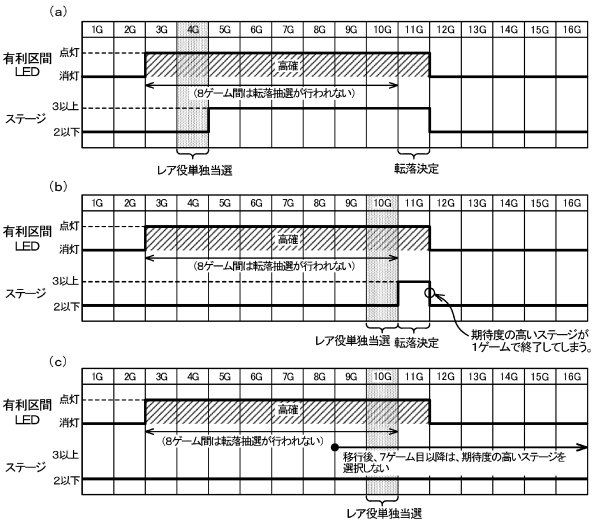
【図５９】



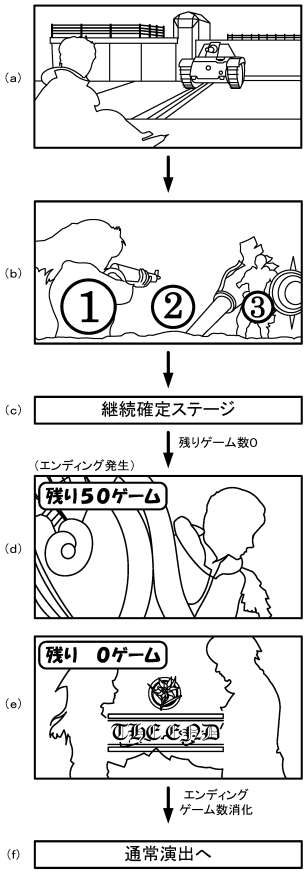
【図６０】



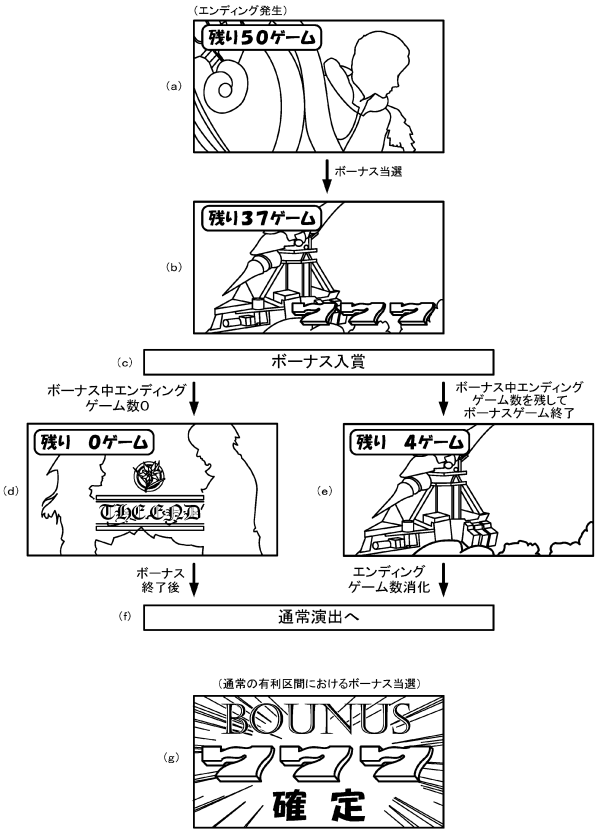
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
5			
4	BAR		
3		BAR	
2			BAR
1			
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			

(b)

図 柄	図柄名称
BAR	バー
	青7
	赤7
	リプレイ
	ベル
	スイカ
	チェリー
	ブランク
	上半円
	下半円

【図６５】

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備 考
再遊技01	1				RT転落リプレイ (RT1or2→非RT)
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
再遊技02	1				
再遊技03	1			BAR	
	2				
	3				
	4				
再遊技04	1				RT昇格リプレイ (RT1→RT2)
	2				
再遊技05	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備 考
再遊技06	1				
	2				
	3				
	4				
再遊技07	1				
再遊技08	1				
再遊技09	1				
再遊技10	1				
再遊技11	1				
	2				
	3				

【図６６】

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	払出枚数
入賞01	1				9
入賞02	1		BAR	BAR	1
	2		BAR	7	
入賞03	1		BAR	BAR	1
	2		BAR		
入賞04	1		7	BAR	1
	2		7	7	
入賞05	1		7	7	1
	2		7		
入賞06	1			BAR	1
	2			7	
入賞07	1			7	1
	2				
入賞08	1			BAR	1
	2			7	
入賞09	1			7	1
	2				
入賞10	1				4

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	払出枚数
入賞11	1			BAR	4
	2			7	
	3			7	
	4				
	5			BAR	
	6			7	
	7			7	
	8				
入賞12	1	BAR			4
	2	BAR			
	3	BAR			
入賞13	1	BAR	7		2
	2	BAR	7		
	3	BAR	7		
	4	BAR			
	5	BAR			
	6	BAR			

【図６７】

(a)

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	払出枚数
入賞14	1		7		2
	2		7		
	3		7		
	4				
	5				
	6				
入賞15	1	7	BAR		1
入賞16	1	7	BAR		1
入賞17	1	7	BAR		1
入賞18	1	7	7		1
入賞19	1		ANY	ANY	9
入賞20	1				10
入賞21	1		BAR		10
	2				
	3				
	4				
入賞22	1				10
入賞23	1				10

(b)

名称		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備考
パターン01	1		BAR		入賞−A1 ～ 入賞−A6 のこぼし目
	2		7		
	3		7		
	4				
パターン02	1		BAR		RT移行 こぼし目 (非RT RT2⇒RT1 RT3)
	2		7		
	3		7		
	4				

(c)

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備考
1BB	1	7	7	7	RB 連続作動

【図６８】

C	B	当選役	名称	作動する条件装置	抽選対象の有無 非RT	通常 RT1	ART RT2	BB後 RT3	内部 RT4	BB	BB中	重複	設定差	区間移行抽選	性能移行抽選	備考
1	−	1BB	1種BB	1BB(＋再遊技03,再遊技03＋07,＋入賞15)	○	○	○	○	×	×		○	○	×	○	小役,再遊技役との組合せに応じて,設定差のあるものと無いものとがある。
												○	×	○	○	

C:役物当選番号
B:演出グループ番号

【図６９】

A	B	当選役	名称	作動する条件装置	抽選対象の有無 非RT	通常 RT1	ART RT2	BB後 RT3	内部 RT4	BB	BB中	重複	設定差	区間移行抽選	性能移行抽選	備考
0	0	――――	ハズレ	無し(ハズレ)	○	○	○	○	○	○		×	○	×	×	
1	1	再遊技−A1	押し順リプ123正解	再遊技01+04+11	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	押し順正解 RT2移行 押し順不正解 非RT移行
2		再遊技−A2	押し順リプ132正解	再遊技01+04+11+07	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	
3		再遊技−A3	押し順リプ213正解	再遊技01+04+11+08	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	
4		再遊技−A4	押し順リプ231正解	再遊技01+04+11+09	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	
5		再遊技−A5	押し順リプ312正解	再遊技01+04+11+07+08	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	
6		再遊技−A6	押し順リプ321正解	再遊技01+04+11+07+09	×	○	×	×	×	×		×	×	×	○	
7	2	再遊技−B1	押し順リプ左正解	再遊技01+02	×	×	○	×	×	×		×	×	×	○	押し順正解 現状維持 押し順不正解 非RT移行
8		再遊技−B2	押し順リプ中正解	再遊技01+02+07	×	×	○	×	×	×		×	×	×	○	
9		再遊技−B3	押し順リプ右正解	再遊技01+02+08	×	×	○	×	×	×		×	×	×	○	
10	3	再遊技−C	通常リプレイ	再遊技01	○	×	×	×	○	×		×	×	×	○	
11	4	再遊技−D	ART リプレイ	再遊技02	○	×	○	○	○	×		×	×	×	×	
12	5	再遊技−E	チャンスリプレイ1	再遊技03(＋1BB)	○	○	○	○	○	×		×	×	×	○	当選時は役物当選番号が「1」
13	6	再遊技−F	チャンスリプレイ2	再遊技03＋07(＋1BB)	○	○	○	○	×	×		×	○	×	○	
14	7	再遊技−G	7揃いリプレイ左	再遊技02＋05＋06＋10	×	×	○	×	×	×		×	×	×	○	当選時は役物当選番号が「1」 左第一停止:中段7揃い 右第一停止:斜めリプレイ 中第一停止:中段チェリー,パイハズレ
15	8	再遊技−H	7揃いリプレイ右	再遊技02＋05＋06＋07＋08＋09＋10	×	×	○	×	×	×		×	×	×	○	当選時は役物当選番号が「1」 左第一停止:中段7揃い 右第一停止:斜めリプレイ 中第一停止:中段チェリー,パイハズレ

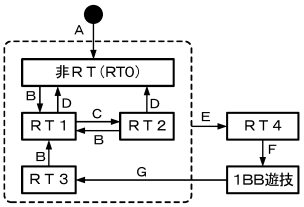
A:入賞・再遊技当選番号
B:演出グループ番号

【図７０】

A	B	当選役	名称	作動する条件装置	抽選対象の有無 非RT	通常 RT1	ART RT2	BB後 RT3	内部 RT4	BB BB中	重複	誤差	区間移行抽選	性能移行抽選	備考
16		入賞−A1	押し順ベル左正解1	入賞01+02+04+07+09	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	押し順正解：9枚 押し順不正解：1枚 or RT1移行 ※内部中(RT4)のときは9枚のみ入賞
17		入賞−A2	押し順ベル左正解2	入賞01+03+05+06+08	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
18	9	入賞−A3	押し順ベル中正解1	入賞01+02+05+06+09	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
19		入賞−A4	押し順ベル中正解2	入賞01+03+04+07+08	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
20		入賞−A5	押し順ベル右正解1	入賞01+02+05+07+08	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
21		入賞−A6	押し順ベル右正解2	入賞01+03+04+06+09	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
22		入賞−B1	押し順ベル左中正解	入賞01+02+04+07+09	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	押し順正解：9枚 押し順不正解：1枚 ※押し順正解確率2／3
23	10	入賞−B2	押し順ベル中右正解	入賞01+03+05+06+08	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
24		入賞−B3	押し順ベル左右正解	入賞01+02+05+06+09	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
25	11	入賞−C	共通9枚ベル	入賞01	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	斜めスイカ
26	12	入賞−D	弱スイカ	入賞10	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	平行スイカ
27	13	入賞−E	強スイカ	入賞10+11+12	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	角チェリー
28	14	入賞−F	弱チェリー	入賞14	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	中段チェリー
29	15	入賞−G	強チェリー	入賞13+14	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	
30	16	入賞−H	チャンス目1	入賞15(+1BB)	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	
31	17	入賞−I	チャンス目2	入賞16	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	スイカハズレ
32	18	入賞−J	強チャンス目1	入賞17	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	スイカハズレ
33	19	入賞−K	強チャンス目2	入賞18	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	
34	20	入賞−L	確定役	入賞01+19	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	
35	21	入賞−M	JAC1	入賞01〜23	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	
36	22	入賞−N	JAC2	入賞21+23	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	
37	23	入賞−O	JAC3	入賞20+22	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	
38	24	入賞−P	JAC4	入賞20+21	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	

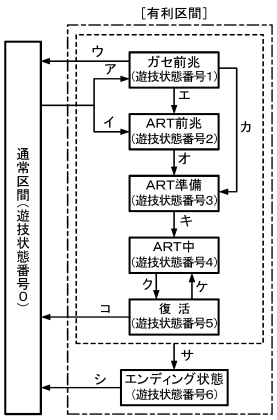
A：入賞・再遊技当選番号
B：遷出グループ番号

【図７１】



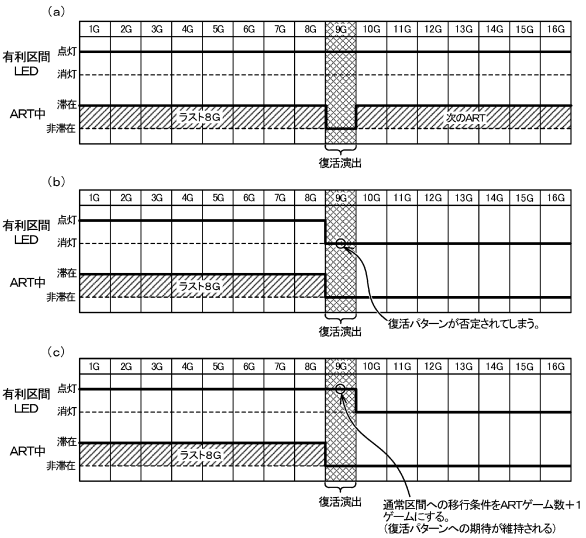
	移行条件
A	RWM初期化
B	パターン01または パターン02表示
C	再遊技04表示
D	再遊技01表示
E	1BB当選
F	1BB入賞
G	ボーナス遊技終了

【図７２】

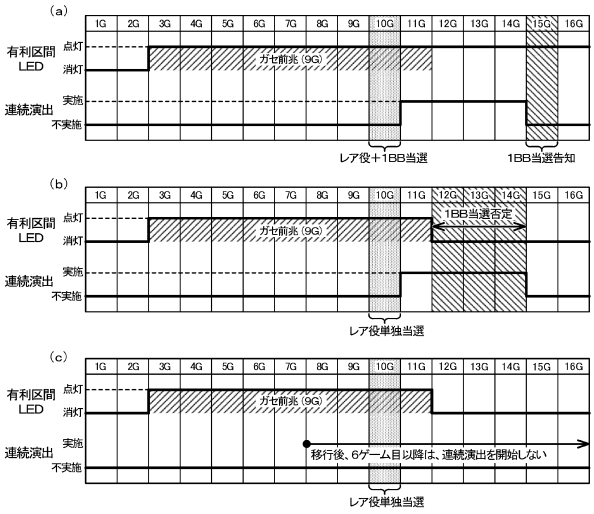


	主な移行条件	備考
ア	入賞−D〜Lのいずれかに当選、かつ、移行抽選でガセ前兆に当選	入賞−D〜Lのいずれかに当選したときに、移行抽選にハズレた場合は、通常区間にとどまる。
イ	入賞−D〜Lのいずれかに当選、かつ、移行抽選でART前兆に当選	
ウ	所定ゲーム数消化、かつ1回のベルナビ	
エ	昇格抽選に当選	昇格抽選は、再遊技−A1〜A6，B1〜B6，C，E〜H，入賞−A1〜A6，B1〜B6，D〜Nのいずれかに当選したときに行われる。
オ	所定ゲーム数消化	
カ	RT3に滞在	
キ	再遊技−A1〜A6のいずれかに当選、または、RT2に滞在	
ク	ARTゲーム数消化、かつ、 (1)ARTストック無し、または (2)ARTストック有りで復活演出に当選	ARTゲーム数を消化したとき、ARTストック有りで復活演出に当選しなかったときは、「復活」へ移行せずに「ART中」にとどまる。
ケ	1ゲーム消化、ARTストック有り	
コ	1ゲーム消化、ARTストック無し、かつ1回のベルナビ	
サ	有利区間中1450ゲーム消化	
シ	有利区間中1500ゲーム消化	

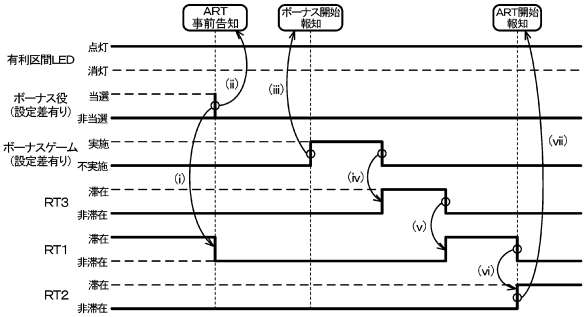
【図７３】



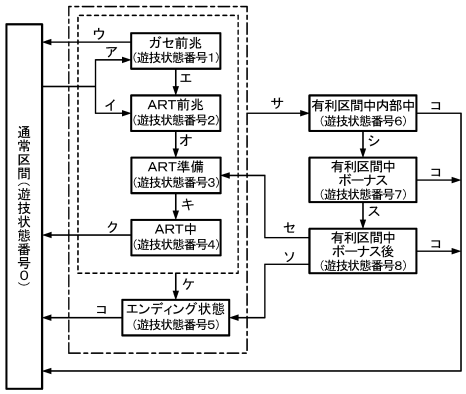
【図７４】



【図７５】



【図７６】



	主な移行条件	備　　考
ア	入賞－D～Lのいずれかに当選、かつ、移行抽選でガセ前兆に当選	入賞－D～Lのいずれかに当選したときに、移行抽選にハズした場合は、通常区間にとどまる。
イ	入賞－D～Lのいずれかに当選、かつ、移行抽選でART前兆に当選	
ウ	所定ゲーム数消化、かつ1回のベルナビ	
エ	昇格抽選に当選	昇格抽選は、再遊技－A1～A6，B1～B6，C，E～H，入賞－A1～A6，B1～B6，D～Nのいずれかに当選したときに行われる。
オ	所定ゲーム数消化	
キ	再遊技－A1～A6のいずれかに当選、または、RT2に滞在	
ク	ARTゲーム数消化、ARTストック無し、かつ1回のベルナビ	
ケ	有利区間中1450ゲーム消化	
コ	有利区間中1500ゲーム消化	
サ	1BB当選	
シ	1BB入賞	
ス	ボーナスゲーム終了	
セ	パターン01または02表示	エンディング状態以外で1BB当選
ソ	パターン01または02表示	エンディング状態中に1BB当選

フロントページの続き

(72)発明者　池尻　昂史
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　大谷　慎弥
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　三村　拓哉

(56)参考文献　特開２０１７－１５３７８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１１７６７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０８３０９９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１３８０９９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４