

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7464282号  
(P7464282)

(45)発行日 令和6年4月9日(2024.4.9)

(24)登録日 令和6年4月1日(2024.4.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 2 (全54頁)

|          |                            |          |                         |
|----------|----------------------------|----------|-------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2021-45459(P2021-45459)  | (73)特許権者 | 509242635               |
| (22)出願日  | 令和3年3月19日(2021.3.19)       |          | 株式会社七匠                  |
| (65)公開番号 | 特開2022-144442(P2022-144442 |          | 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号   |
|          | A)                         | (74)代理人  | 100162536               |
| (43)公開日  | 令和4年10月3日(2022.10.3)       |          | 弁理士 高橋 豊                |
| 審査請求日    | 令和5年5月22日(2023.5.22)       | (72)発明者  | 照沼 丈史                   |
| 早期審査対象出願 |                            |          | 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 1 号 株 |
|          |                            |          | 式会社七匠内                  |
|          |                            | 審査官      | 高木 亨                    |

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】

遊技に係る制御を行う主制御手段と、  
遊技に係る情報を報知する報知手段と、  
前記報知手段の制御を行う報知制御手段と、  
複数種類の図柄を有する複数のリールと、  
前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止ボタンと、  
を備えたスロットマシンにおいて、  
前記主制御手段は、  
役の抽せんを行う役抽せん手段と、  
遊技者にとって不利な通常状態、及び前記通常状態よりも有利な有利状態の制御を行  
う状態制御手段と、  
を備え、  
前記役抽せん手段は、  
第1操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、特定の図柄の組み合わせが表示  
されるとともに、前記第1操作順序とは異なる第2操作順序で前記停止ボタンが操作さ  
れた場合には、所定の図柄の組み合わせが表示される特定役を決定可能であり、  
前記報知制御手段は、  
前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状  
態に移行することが決定されていない場合には、前記第2操作順序を報知する制御を行い、

前記第 2 操作順序を報知したときに、前記第 1 操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、前記有利状態に移行しないことを前記報知手段により報知するとともに警告を行い、

前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役であり、前記有利状態に移行することが決定された場合には、前記第 2 操作順序で前記停止ボタンが操作された場合であっても前記警告を行わずに、前記有利状態に移行することを前記報知手段により報知することを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記報知制御手段は、

前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状態に移行することが決定されている場合には、前記第 1 操作順序を報知する制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、複数のリール（「回胴」ともいう）を用いた遊技の進行に関する制御（例えば、リールの駆動制御、役の判定の制御、遊技媒体（例えば、メダル）の払出制御、モードや遊技状態に関する制御）を行う主制御基板と、遊技状況に応じて遊技に対する興趣を向上させることを目的とする演出に関する制御（例えば、画像表示装置に画像を表示すること、ランプを点灯・点滅すること、スピーカから音声を出音すること）を行う副制御基板を備えており、両基板間の通信は、主制御基板から副制御基板への一方のみとなっている。

【0003】

また、スロットマシンは、規定数のメダルが B E T された後、スタートレバーの操作が行われることにより、役の判定が行われ、複数のリールが回転開始する。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、複数のリールのそれぞれに対応して設けられている停止ボタンの操作が有効となり、停止ボタンの操作が行われることにより、対応するリールの回転が停止するようになっている。そして、入賞が成立すると、メダルの払出が行われる。

【0004】

近時、疑似ボーナスに当せんした場合であって、役の抽せん結果が不当せん（ハズレ）である場合に、リーチ目を表示することが可能となるスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1）。このようなスロットマシンでは、疑似ボーナスが複数設けられており、当せんしている疑似ボーナスの種類に応じて表示されるリーチ目が異なる。これにより、疑似ボーナスに対する期待感を抱くことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開 2019-058711 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、このようなスロットマシンは、役の抽せん結果が不当せんの場合にリーチ目が表示されることとなるが、リーチ目が表示される確率を高くするためには、不当せんの確率を高くする必要がある。そうすると、他の役の当せん確率を圧迫してしまうという問題点があった。

【0007】

10

20

30

40

50

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、役の当せん確率を圧迫することなくリーチ目を表示可能なスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

このような課題を解決するために、本発明に係るスロットマシンは、遊技に係る制御を行う主制御手段と、遊技に係る情報を報知する報知手段と、前記報知手段の制御を行う報知制御手段と、複数種類の図柄を有する複数のリールと、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止ボタンと、を備えたスロットマシンにおいて、前記主制御手段は、役の抽せんを行う役抽せん手段と、遊技者にとって不利な通常状態、及び前記通常状態よりも有利な有利状態の制御を行う状態制御手段と、を備え、前記役抽せん手段は、第1操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、特定の図柄の組み合わせが表示されるとともに、前記第1操作順序とは異なる第2操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、所定の図柄の組み合わせが表示される特定役を決定可能であり、前記報知制御手段は、前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状態に移行することが決定されていない場合には、前記第2操作順序を報知する制御を行い、前記第2操作順序を報知したときに、前記第1操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、前記有利状態に移行しないことを前記報知手段により報知するとともに警告を行い、前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役であり、前記有利状態に移行することが決定された場合には、前記第2操作順序で前記停止ボタンが操作された場合であっても前記警告を行わずに、前記有利状態に移行することを前記報知手段により報知することを特徴とする。

10

20

【0009】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、前記報知制御手段は、前記第2操作順序を報知したときに、前記第1操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、警告する制御を行う。

【0010】

また、本発明に係るスロットマシンにおいて、前記報知制御手段は、前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状態に移行することが決定されている場合には、前記第1操作順序を報知する制御を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

30

【0011】

本発明によれば、役の当せん確率を圧迫することなくリーチ目を表示可能なスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】スロットマシンの外観正面図である。

【図2】スロットマシンのブロック図である。

【図3】左リール、中リール、右リールの図柄配置を示す図である。

【図4】スロットマシンの遊技状態の遷移図である。

【図5】各条件装置に割り当てられた置数を示す図である。

40

【図6】スロットマシンの図柄の組み合わせを示す図である。

【図7】条件装置と、停止ボタンの操作順序と、図柄の組み合わせとの関係を示す図である。

【図8】スロットマシンのモードの遷移図である。

【図9】通常モードで用いられる置数を示す図である。

【図10】前兆モードで用いられる置数を示す図である。

【図11】CZモードで用いられる置数を示す図である。

【図12】BBモードで用いられる置数を示す図である。

【図13】バトルモードで用いられる置数を示す図である。

【図14】ATモードで用いられる置数を示す図である。

50

- 【図 15】 A T B B モードで用いられる置数を示す図である。
- 【図 16】 引戻モードで用いられる置数を示す図である。
- 【図 17】 主 R A M の各記憶領域を示す図である。
- 【図 18】 主制御基板の電源投入処理を示す図である。
- 【図 19】 遊技進行制御処理を示す図である。
- 【図 20】 モード別処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 21】 リセットモード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 22】 通常モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 23】 前兆モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 24】 C Z モード処理のサブルーチンを示す図である。 10
- 【図 25】 B B モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 26】 バトルモード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 27】 A T モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 28】 A T B B モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 29】 引戻モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 30】 ウェイト処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 31】 全停止後モード管理処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 32】 全停止後リセットモード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 33】 全停止後通常モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 34】 全停止後前兆モード処理のサブルーチンを示す図である。 20
- 【図 35】 全停止後 C Z モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 36】 全停止後 B B モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 37】 全停止後バトルモード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 38】 全停止後 A T モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 39】 全停止後 A T B B モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 40】 全停止後引戻モード処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 41】 有利区間管理処理のサブルーチンを示す図である。
- 【図 42】 タイマ割込処理を示す図である。
- 【図 43】 副制御基板の電源投入処理を示す図である。
- 【図 44】 指示情報と払出表示部との関係を示す図である。 30
- 【図 45】 通常モードにおけるアニメーションを示す図である。
- 【図 46】 バトルモードからリセットモードに移行するときのアニメーションを示す図である。
- 【図 47】 バトルモードから A T モードに移行するときのアニメーションを示す図である。
- 【図 48】 警告画像を表示するときのアニメーションを示す図である。
- 【図 49】 操作順序に従わなかった場合のアニメーションを示す図である。
- 【図 50】 第 2 実施形態におけるバトルモードから A T モードに移行するときのアニメーションを示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 1 3 】 40
- 以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。
- 【 0 0 1 4 】
- <スロットマシン 1 の外観正面図>
- 図 1 に示す通り、スロットマシン 1 は、箱部 1 A と、この箱部 1 A の前面に開閉可能に取り付けられた前扉部 1 B とを備えている。
- 【 0 0 1 5 】
- 前扉部 1 B には、遊技媒体（例えば、メダル）を投入するためのメダル投入口 2 が設けられている。ここで、メダル投入口 2 は、投入されたメダルを検出するメダルセンサ 2 A を備えている。
- 【 0 0 1 6 】 50

前扉部 1 B には、クレジットされた範囲内で 1 枚のメダルを B E T する B E T 操作を受け付けるための B E T ボタン 3 と、クレジットされた範囲内で最大許容数（例えば、3 枚）のメダルを B E T する M A X B E T 操作を受け付けるための M A X B E T ボタン 4 とが設けられている。ここで、B E T ボタン 3 は、B E T 操作を検出する B E T スイッチ 3 A を備えており、M A X B E T ボタン 4 は、M A X B E T ボタン 4 の操作を検出する M A X B E T スイッチ 4 A を備えている。

【 0 0 1 7 】

前扉部 1 B には、最大許容数のメダルが B E T された後、遊技を開始させる開始操作を受け付けるためのスタートレバー 5 が設けられている。ここで、スタートレバー 5 は、スタートレバー 5 の操作を検出するスタートスイッチ 5 A を備えている。

10

【 0 0 1 8 】

箱部 1 A の中には、左リール 6、中リール 7、右リール 8 が横並びに配置されている。ここで、左リール 6、中リール 7、右リール 8 は、回転することによりそれぞれに描かれた複数の図柄の変動表示が可能となっている。また、左リール 6、中リール 7、右リール 8 は、それぞれに描かれた複数の図柄の停止表示が可能となっている。なお、左リール 6、中リール 7、右リール 8 が停止表示されると、左リール 6 の上段、中段、及び下段、中リール 7 の上段、中段、及び下段、右リール 8 の上段、中段、及び下段のそれぞれに図柄が停止表示されることとなる。

【 0 0 1 9 】

前扉部 1 B には、左停止ボタン 9、中停止ボタン 1 0、右停止ボタン 1 1 が横並びに配置されている。ここで、左停止ボタン 9 は、左停止ボタン 9 の操作を検出する左停止スイッチ 9 A を備えており、左停止スイッチ 9 A が左停止ボタン 9 の操作を検出すると、回転中の左リール 6 が停止する。

20

【 0 0 2 0 】

また、中停止ボタン 1 0 は、中停止ボタン 1 0 の操作を検出する中停止スイッチ 1 0 A を備えており、中停止スイッチ 1 0 A が中停止ボタン 1 0 の操作を検出すると、回転中の中リール 7 が停止する。

【 0 0 2 1 】

また、右停止ボタン 1 1 は、右停止ボタン 1 1 の操作を検出する右停止スイッチ 1 1 A を備えており、右停止スイッチ 1 1 A が右停止ボタン 1 1 の操作を検出すると、回転中の右リール 8 が停止する。

30

【 0 0 2 2 】

前扉部 1 B には、クレジットされたメダルを精算するための精算ボタン 1 2 を備えている。ここで、精算ボタン 1 2 は、精算ボタン 1 2 の操作を検出する精算スイッチ 1 2 A を備えている。

【 0 0 2 3 】

前扉部 1 B には、クレジットされたメダルの枚数を表示する貯留表示部 1 3 と、払い出されたメダルの枚数を表示する払出表示部 1 4 と、B E T されたメダルの枚数を表示する B E T 枚数表示部 1 5 と、再遊技が成立したことを表示する再遊技表示部 1 6 と、スタートレバー 5 の操作が許容されていることを表示する開始許可表示部 1 7 と、メダルの投入が許容されていることを表示する投入許可表示部 1 8 と、有利区間であることを表示する有利区間表示部 1 9 とが設けられている。

40

【 0 0 2 4 】

前扉部 1 B には、発光する演出を行うためのランプ 2 5 と、演出画像を表示する演出を行うための画像表示装置 2 6 と、音による演出を行うためのスピーカ 2 7 とが設けられている。

【 0 0 2 5 】

前扉部 1 B には、遊技者の操作を受け付ける演出ボタン 2 8 と、ランプ 2 5 などの光量の調整を行う光量調整操作を受け付ける光調整ボタン 2 9 と、スピーカ 2 7 の音量の調整を行う音量調整操作を受け付ける音調整ボタン 3 0 とが設けられている。

50

## 【0026】

## ＜スロットマシン1のブロック図＞

図2に示す通り、スロットマシン1は、主制御基板100と、副制御基板800とを備えている。主制御基板100と、副制御基板800とは、箱部1Aの中に設けられている。

## 【0027】

主制御基板100は、遊技に係る制御を行う主CPU200と、制御プログラム等を記憶した読出専用の記憶装置である主ROM300と、情報の書込及び読出が可能な記憶装置である主RAM400と、クロック信号を発生するためのクロック信号発生器500と、クロック信号発生器500で発生したクロック信号を分周するための分周器600と、役判定に用いる乱数を発生させるための乱数発生器700とを備えている。

10

## 【0028】

主制御基板100には、メダルセンサ2Aと、BETスイッチ3Aと、MAXBETスイッチ4Aと、スタートスイッチ5Aと、左リール6と、中リール7と、右リール8と、左停止スイッチ9Aと、中停止スイッチ10Aと、右停止スイッチ11Aと、精算スイッチ12Aと、貯留表示部13と、払出表示部14と、BET枚数表示部15と、再遊技表示部16と、開始許可表示部17と、投入許可表示部18と、有利区間表示部19とが接続されている。

## 【0029】

主制御基板100には、メダルの払出を行うためのホッパ20と、設定値を変更する際に操作される設定値変更ボタン21の操作を検出する設定値変更スイッチ21Aと、設定値を変更するための設定キーが鍵穴に挿入され、所定の角度回動されたことを検出するための鍵穴スイッチ22Aと、設定値を表示するための設定値表示部23と、スロットマシン1の電源を投入する際に操作される電源ボタン24の操作を検出する電源スイッチ24Aが接続されている。

20

## 【0030】

副制御基板800は、第1副制御基板810と、第2副制御基板820とを備えている。ここで、第1副制御基板810は、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行う副CPU811と、制御プログラム等を記憶した読出専用の記憶装置である副ROM812と、情報の書込及び読出が可能な副RAM813とを備えている。また、第1副制御基板810には、ランプ25が接続されている。

30

## 【0031】

第2副制御基板820は、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行う音画像CPU821と、制御プログラム等を記憶した読出専用の記憶装置である音画像ROM822と、情報の書込及び読出が可能な音画像RAM823とを備えている。また、第2副制御基板820には、画像表示装置26と、スピーカ27と、演出ボタン28の操作を検出する演出スイッチ28Aと、光調整ボタン29の操作を検出する光調整スイッチ29Aと、音調整ボタン30の操作を検出する音調整スイッチ30Aとが接続されている。

## 【0032】

## ＜左リール6、中リール7、右リール8の図柄配置＞

図3に示す通り、左リール6、中リール7、右リール8には、それぞれ複数の図柄（本実施形態では、図柄番号が「00」～「19」の20個の図柄）が配されている。具体的には、左リール6、中リール7、右リール8には、黒BAR図柄1000、赤BB図柄1001、青BB図柄1002、白blank図柄1003、黒blank図柄1004、白BAR図柄1005、ベル図柄1006、リプレイ図柄1007、スイカ図柄1008、チェリー図柄1009の10種類の図柄が所定数ずつ配置されている。

40

## 【0033】

なお、赤BB図柄1001、青BB図柄1002を総称して「BB図柄」と記載する場合があります。黒BAR図柄1000、白BAR図柄1005を総称して「BAR図柄」と記載する場合があります。白blank図柄1003、黒blank図柄1004を総称して「ブラ

50

ンク図柄」と記載する場合がある。

【0034】

＜スロットマシン1の遊技状態の遷移図＞

図4に示す通り、スロットマシン1の遊技状態は、一般遊技状態と、BBF遊技状態と、BBN遊技状態と、BRF遊技状態と、BBRB遊技状態と、RBF遊技状態と、RB遊技状態が設けられている。

【0035】

一般遊技状態は、遊技者にとって不利な遊技状態である。ここで、一般遊技状態滞在時に、第1条件が満たされるとBBF遊技状態に移行し、第2条件が満たされるとRBF遊技状態に移行する。なお、第1条件は、BBが当せんしたことであり、第2条件は、RBが当せんしたことである。

10

【0036】

BBF遊技状態は、BBの当せんが持ち越されている状態である。ここで、BBF遊技状態滞在時に、第3条件が満たされるとBBN遊技状態に移行する。なお、第3条件は、BBが有効ライン（本実施形態では、左リール6の上段と、中リール7の中段と、右リール8の下段を結ぶライン）に表示（以下において、図柄の組み合わせが有効ラインに表示されたことを「入賞」という）したことである。

【0037】

BBN遊技状態は、BBが入賞したときに移行される状態である。ここで、BBN遊技状態滞在時に、第4条件が満たされると、BRF遊技状態に移行する。なお、第4条件は、BBN遊技状態でRBに当せんしたこと（より詳細には、RBが当せんしてRBが入賞しなかったこと）である。

20

【0038】

BRF遊技状態は、BBN遊技状態でRBの当せんが持ち越されたときに移行される状態である。ここで、BRF遊技状態滞在時に、第5条件が満たされると、BBRB遊技状態に移行する。なお、第5条件は、BRF遊技状態でRBが入賞したことである。

【0039】

BBRB遊技状態は、BBF遊技状態でRBが入賞したときに移行される状態である。ここで、BBRB遊技状態滞在時に、第6条件が満たされると、BBN遊技状態に移行する。なお、第6条件は、BR遊技状態でRBが終了したことである。ここで、RBの終了条件は、所定回数の入賞が行われたか、所定のゲーム数の遊技が行われたことである。

30

【0040】

ここで、本実施形態では、BBN遊技状態と、BRF遊技状態と、BBRB遊技状態とを総称して「BB遊技状態」という。そして、BB遊技状態滞在時に、第7条件が満たされると、一般遊技状態に移行する。なお、第7条件は、BB遊技状態でBBが終了したことである。ここで、BBの終了条件は、所定枚数のメダルの払出が行われたことである。

【0041】

RBF遊技状態は、一般遊技状態でRBが当せんし、RBの当せんが持ち越されている状態である。ここで、RBF遊技状態滞在時に、第8条件が満たされると、RB遊技状態に移行する。なお、第8条件は、RBF遊技状態でRBが入賞したことである。

40

【0042】

RB遊技状態は、RBF遊技状態でRBが入賞したときに移行される状態である。ここで、RB遊技状態滞在時に、第9条件が満たされると、一般遊技状態に移行する。なお、第9条件は、RB遊技状態でRBが終了したことである。

【0043】

＜各条件装置に割り当てられた置数＞

図5に示す通り、役の決定確率の一例として、各条件装置に割り当てられた置数が示されている。ここで、各条件装置の置数は、遊技状態ごとに割り当てられている。本実施形態では、一般遊技状態、BBF遊技状態、BBN遊技状態、BRF遊技状態、BBRB遊技状態、RBF遊技状態、RB遊技状態のそれぞれに対応する置数が設定値ごとに規定さ

50

れている。一例として、設定値が1の場合の各条件装置の置数を図示しており、他の設定値（設定値が2～6）の場合の各条件装置の置数を省略している。この各条件装置に割り当てられた置数は、主ROM300に記憶されている。

【0044】

また、図5では、最大許容数（例えば、3枚）のメダルがBETされた場合の置数を図示している。図示はしないが、BETされた枚数に応じて置数が異なり、具体的には、BETされた枚数が多い程、遊技者にとって有利となるように置数が割り当てられている。

【0045】

図5に示す通り、一般遊技状態では、BB+フォロー役Oa～Od、RB+フォロー役Oa～Od、RB+フォロー役Oe、RB+フォロー役Of、RB+フォロー役Og、RB+リーチ目役R Ra～R Rd、セブンリプレイSb、セブンリプレイSc、セブンリプレイSd、フェイクリプレイ、押し順リプレイRa、押し順リプレイRb、弱チェリーリプレイ、強チェリーリプレイ、チャンスリプレイ、共通リプレイKa、共通リプレイKb、共通リプレイKc、スイカ、押し順ベルBa、押し順ベルBb、押し順ベルBc、押し順ベルBd、押し順ベルBe、押し順ベルBf、押し順ベルBg、押し順ベルBh、押し順ベルBi、押し順ベルBj、押し順ベルBk、押し順ベルBl、共通ベルが決定され得る。

【0046】

また、BBF遊技状態では、セブンリプレイSa、セブンリプレイSb、セブンリプレイSc、セブンリプレイSd、フェイクリプレイ、押し順リプレイRa、押し順リプレイRb、弱チェリーリプレイ、強チェリーリプレイ、チャンスリプレイ、共通リプレイKa、共通リプレイKb、共通リプレイKc、スイカ、フォロー役Oa～Od、フォロー役Oe、フォロー役Of、フォロー役Og、リーチ目役R Ra～R Rd、押し順ベルBa、押し順ベルBb、押し順ベルBc、押し順ベルBd、押し順ベルBe、押し順ベルBf、押し順ベルBg、押し順ベルBh、押し順ベルBi、押し順ベルBj、押し順ベルBk、押し順ベルBl、共通ベルが決定され得る。

【0047】

また、BBN遊技状態では、RB+フォロー役Oa～Od、RB+フォロー役Oe、RB+フォロー役Of、RB+フォロー役Og、RB+リーチ目役R Ra～R Rd、セブンリプレイSb、セブンリプレイSc、セブンリプレイSd、フェイクリプレイ、押し順リプレイRa、押し順リプレイRb、弱チェリーリプレイ、強チェリーリプレイ、チャンスリプレイ、共通リプレイKa、共通リプレイKb、共通リプレイKc、スイカ、フォロー役Oa～Od、押し順ベルBa、押し順ベルBb、押し順ベルBc、押し順ベルBd、押し順ベルBe、押し順ベルBf、押し順ベルBg、押し順ベルBh、押し順ベルBi、押し順ベルBj、押し順ベルBk、押し順ベルBl、共通ベルが決定され得る。

【0048】

また、BRF遊技状態では、セブンリプレイSa、セブンリプレイSb、セブンリプレイSc、セブンリプレイSd、フェイクリプレイ、押し順リプレイRa、押し順リプレイRb、弱チェリーリプレイ、強チェリーリプレイ、チャンスリプレイ、共通リプレイKa、共通リプレイKb、共通リプレイKc、スイカ、フォロー役Oa～Od、フォロー役Oe、フォロー役Of、フォロー役Og、リーチ目役R Ra～R Rd、押し順ベルBa、押し順ベルBb、押し順ベルBc、押し順ベルBd、押し順ベルBe、押し順ベルBf、押し順ベルBg、押し順ベルBh、押し順ベルBi、押し順ベルBj、押し順ベルBk、押し順ベルBl、共通ベルが決定され得る。

【0049】

また、BBRB遊技状態では、共通ベル、JAC役が決定され得る。

【0050】

また、RBF遊技状態では、セブンリプレイSa、セブンリプレイSb、セブンリプレイSc、セブンリプレイSd、フェイクリプレイ、押し順リプレイRa、押し順リプレイRb、弱チェリーリプレイ、強チェリーリプレイ、チャンスリプレイ、共通リプレイKa

10

20

30

40

50

、共通リプレイK b、共通リプレイK c、スイカ、フォロー役O a～O d、フォロー役O e、フォロー役O f、フォロー役O g、リーチ目役R R a～R R d、押し順ベルB a、押し順ベルB b、押し順ベルB c、押し順ベルB d、押し順ベルB e、押し順ベルB f、押し順ベルB g、押し順ベルB h、押し順ベルB i、押し順ベルB j、押し順ベルB k、押し順ベルB l、共通ベルが決定され得る。

【0051】

また、RB遊技状態では、共通ベル、JAC役が決定され得る。

【0052】

ここで、図5に示す通り、BBF遊技状態や、BRF遊技状態、RBF遊技状態は、一般遊技状態や、BBN遊技状態よりもリプレイの当せん確率が高くなっている。

10

【0053】

なお、以下において、フォロー役O a～フォロー役O gを「フォロー役」と記載する場合があります、リーチ目役R R a～R R dを「リーチ目役」と記載する場合があります、セブンリプレイS a～S dを「セブンリプレイ」と記載する場合があります、押し順リプレイR a～押し順リプレイR bを「押し順リプレイ」と記載する場合があります、共通リプレイK a～共通リプレイK cを「共通リプレイ」と記載する場合があります、押し順ベルB a～押し順ベルB lを「押し順ベル」と記載する場合があります。

【0054】

<図柄の組み合わせ>

図6に示す通り、スロットマシン1は、左リール6、中リール7、右リール8が停止表示されたときに、有効ラインに表示された図柄の組み合わせが規定されている。本実施形態では、BB、RB、中段リプレイ、右下がりリプレイ、中段セブン揃いリプレイ、右下がりセブン揃いリプレイ、右下がりフォローリプレイX D a、右下がりフォローリプレイX D b、中段フォローリプレイ、上段ブランクリプレイT a、上段ブランクリプレイT b、右下がりブランクリプレイC D a、右下がりブランクリプレイC D b、下段ブランクリプレイ、右上がりブランクリプレイ、弱チェリー、フェイクリプレイF R a、フェイクリプレイF R b、チャンスリプレイ、右下がりスイカ、右下がりスイカフォロー、中段スイカ、中段スイカフォロー、右下がりベル、上段ベル、中段ベル、右上がりベル、特殊ベルZ a、特殊ベルZ b、フォローF a～F a n、中段チェリーC C a～C C j、強チェリーS C a～S C b、リーチ目R e a～R e eが規定されている。なお、図柄の組み合わせは、主ROM300に記憶されている。

20

【0055】

なお、以下において、右下がりフォローリプレイX D a、右下がりフォローリプレイX D bを「右下がりフォローリプレイ」と記載する場合があります、上段ブランクリプレイT a、上段ブランクリプレイT bを「上段ブランクリプレイ」と記載する場合があります、右下がりブランクリプレイC D a、右下がりブランクリプレイC D bを「右下がりブランクリプレイ」と記載する場合があります、フェイクリプレイF R a、フェイクリプレイF R bを「フェイクリプレイ」と記載する場合があります、特殊ベルZ a、特殊ベルZ bを「特殊ベル」と記載する場合があります、フォローF a～F a nを「フォロー」と記載する場合があります、中段チェリーC C a～C C jを「中段チェリー」と記載する場合があります、強チェリーS C a～S C bを「強チェリー」と記載する場合があります、リーチ目R e a～R e eを「リーチ目」と記載する場合があります。

30

【0056】

<役と、停止ボタンの操作順序と、図柄の組み合わせとの関係>

図7は、当せんした役と、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序と、有効ラインに表示される図柄の組み合わせとの関係が示されている。

【0057】

条件装置がBB+フォロー役O a～O dの場合、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11をどの順序で操作してもBB、またはフォローが入賞し得る。なお、BBは、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作タイミングが適切で

40

50

ないと入賞しないようになっている。

【0058】

条件装置がRB+フォロー役Oa～Odの場合、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11をどの順序で操作してもRB、またはフォローが入賞し得る。なお、RBは、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作タイミングが適切でないと入賞しないようになっている。

【0059】

条件装置がRB+フォロー役Oeの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、中停止ボタン10、または右停止ボタン11が最初に操作されると、フォロー、またはRBが入賞する。

10

【0060】

条件装置がRB+フォロー役Ofの場合、中停止ボタン10が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、左停止ボタン9、または右停止ボタン11が最初に操作されると、フォロー、またはRBが入賞する。

【0061】

条件装置がRB+フォロー役Ogの場合、右停止ボタン11が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、左停止ボタン9、または中停止ボタン10が最初に操作されると、フォロー、またはRBが入賞する。

【0062】

条件装置がRB+リーチ目役R Ra～R Rdの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、リーチ目が入賞する。一方で、中停止ボタン10、または右停止ボタン11が最初に操作されると、フォローが入賞する。

20

【0063】

条件装置がセブンリプレイSaの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレイが入賞する。また、右停止ボタン11が最初に操作されると、中段セブン揃いリプレイが入賞する。

【0064】

条件装置がセブンリプレイSbの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレイが入賞する。また、右停止ボタン11が最初に操作されると、中段セブン揃いリプレイが入賞する。

30

【0065】

条件装置がセブンリプレイScの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレイが入賞する。また、右停止ボタン11が最初に操作されると、中段セブン揃いリプレイが入賞する。

【0066】

条件装置がセブンリプレイSdの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレイ、または右下がりblankリプレイが入賞する。また、右停止ボタン11が最初に操作されると、右下がりセブン揃いリプレイ、または中段セブン揃いリプレイが入賞する。

40

【0067】

条件装置がフェイクリプレイの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレイが入賞する。また、右停止ボタン11が最初に操作されると、フェイクリプレイが入賞する。

【0068】

条件装置が押し順リプレイRaの場合、左停止ボタン9が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン10が最初に操作されると、下段blankリプレ

50

イが入賞する。また、右停止ボタン１１が最初に操作されると、右上がりブランクリプレイが入賞する。

【００６９】

条件装置が押し順リプレイＲｂの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。また、中停止ボタン１０が最初に操作されると、右上がりブランクリプレイが入賞する。また、右停止ボタン１１が最初に操作されると、下段ブランクリプレイが入賞する。

【００７０】

条件装置が弱チェリーリプレイの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、弱チェリーが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。

10

【００７１】

条件装置が強チェリーリプレイの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、強チェリーが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。

【００７２】

条件装置がチャンスリプレイの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、チャンスリプレイが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。

【００７３】

20

条件装置が共通リプレイＫａの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、右上がりブランクリプレイ、または下段ブランクリプレイが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。

【００７４】

条件装置が共通リプレイＫｂの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、上段ブランクリプレイ、右上がりブランクリプレイ、または下段ブランクリプレイが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、中段リプレイが入賞する。

【００７５】

条件装置が共通リプレイＫｃの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、右下がりブランクリプレイ、右上がりブランクリプレイ、または下段ブランクリプレイが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、チャンスリプレイが入賞する。

30

【００７６】

条件装置がスイカの場合、左停止ボタン９、中停止ボタン１０、右停止ボタン１１をどの順序で操作しても右下がりスイカが入賞し得る。

【００７７】

条件装置がフォロー役Ｏａ～Ｏｄの場合、左停止ボタン９、中停止ボタン１０、右停止ボタン１１をどの順序で操作してもフォローが入賞し得る。

【００７８】

40

条件装置がフォロー役Ｏｅの場合、左停止ボタン９が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、中停止ボタン１０、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、フォロー、またはＲＢが入賞する。具体的には、ＲＢＦ遊技状態においてフォロー役Ｏｅが当せんした場合にＲＢが入賞し得る。

【００７９】

条件装置がフォロー役Ｏｆの場合、中停止ボタン１０が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、左停止ボタン９、または右停止ボタン１１が最初に操作されると、フォロー、またはＲＢが入賞する。具体的には、ＲＢＦ遊技状態においてフォロー役Ｏｆが当せんした場合にＲＢが入賞し得る。

【００８０】

50

条件装置がフォロー役 O g の場合、右停止ボタン 1 1 が最初に操作されると、フォローが入賞する。一方で、左停止ボタン 9、または中停止ボタン 1 0 が最初に操作されると、フォロー、または R B が入賞する。具体的には、R B F 遊技状態においてフォロー役 O g が当せんした場合に R B が入賞し得る。

【 0 0 8 1 】

条件装置がリーチ目役 R R a ~ R R d の場合、左停止ボタン 9 が最初に操作されると、リーチ目が入賞する。一方で、中停止ボタン 1 0、または右停止ボタン 1 1 が最初に操作されると、フォローが入賞する。

【 0 0 8 2 】

条件装置が押し順ベル B a の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン 1 0、右停止ボタン 1 1 の順（以下、「左中右」と記載する）で操作された場合、ベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、右停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 0 の順（以下、「左右中」と記載する）で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

10

【 0 0 8 3 】

条件装置が押し順ベル B b の場合、左右中で操作された場合、ベルが入賞する。また、左中右で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

20

【 0 0 8 4 】

条件装置が押し順ベル B c の場合、中停止ボタン 1 0、左停止ボタン 9、右停止ボタン 1 1 の順（以下、「中左右」と記載する）で操作された場合、ベルが入賞する。また、中停止ボタン 1 0、右停止ボタン 1 1、左停止ボタン 9 の順（以下、「中右左」と記載する）で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

【 0 0 8 5 】

条件装置が押し順ベル B d の場合、中右左で操作された場合、ベルが入賞する。また、中左右で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

30

【 0 0 8 6 】

条件装置が押し順ベル B e の場合、右停止ボタン 1 1、左停止ボタン 9、中停止ボタン 1 0 の順（以下、「右左中」と記載する）で操作された場合、ベルが入賞する。また、右停止ボタン 1 1、中停止ボタン 1 0、左停止ボタン 9 の順（以下、「右中左」と記載する）で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

【 0 0 8 7 】

条件装置が押し順ベル B f の場合、右中左で操作された場合、ベルが入賞する。また、右左中で操作された場合、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

40

【 0 0 8 8 】

条件装置が押し順ベル B g の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 1 1 の操作順序が左中右である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 1 1 の操作順序が左右中である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

50

## 【0089】

条件装置が押し順ベル B h の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が左右中である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が左中右である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

## 【0090】

条件装置が押し順ベル B i の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が中左右である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が中右左である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

10

## 【0091】

条件装置が押し順ベル B j の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が中右左である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が中左右である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

## 【0092】

条件装置が押し順ベル B k の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が右左中である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が右中左である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

20

## 【0093】

条件装置が押し順ベル B l の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が右中左である場合にベルが入賞する。また、左停止ボタン 9、中停止ボタン、右停止ボタン 11 の操作順序が右左中である場合に、停止操作が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。なお、これら以外の順で操作された場合には、停止が検出されたタイミングに応じてフォローが入賞し得る。

30

## 【0094】

条件装置が共通ベルの場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 をどの順序で操作してもベルが入賞する。

## 【0095】

条件装置が J A C の場合、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 をどの順序で操作してもフォローが入賞する。

## 【0096】

なお、図 7 において、「フォロー (1/2)」と記載されている点は、実質的に 1/2 でフォローが入賞することとなる。具体的には、条件装置が押し順ベル B a であって、左右中で操作された場合には、中リール 7 の停止操作位置が第 1 の停止操作位置（例えば、図柄番号が「00」～「09」）の場合にはフォローが入賞し、第 2 の停止操作位置（例えば、図柄番号が「10」～「19」）の場合にはフォローが入賞しない。一方で、条件装置が押し順ベル B g であって、左右中で操作された場合には、中リール 7 の停止操作位置が第 2 の停止操作位置の場合にはフォローが入賞し、第 1 の停止操作位置の場合にはフォローが入賞しない。

40

## 【0097】

また、図 7 において、「フォロー (1/8)」と記載されている点は、実質的に 1/8 でフォローが入賞することとなる。具体的には、条件装置が押し順ベル B a であって、中左右で操作された場合には、左リール 6、中リール 7、右リール 8 の停止操作位置が全て第 1 の停止操作位置の場合にはフォローが入賞し、それ以外の場合にはフォローが入賞し

50

ない。

#### 【0098】

##### <モードの移行図>

図8に示す通り、スロットマシン1は複数のモードが規定されている。具体的には、リセットモードと、通常モードと、前兆モードと、CZモードと、バトルモードと、BBモードと、ATモードと、ATBBモードと、引戻モードが規定されている。

#### 【0099】

リセットモードは、設定値の変更が行われた場合や、バトルモードや引戻モードが終了した場合に移行されるモードである。ここで、リセットモード滞在時に移行条件Aが満たされると通常モードに移行する。なお、移行条件Aは、リセットモードにおいて、所定のゲーム数（本実施形態では32ゲーム）の遊技が行われたことである。

10

#### 【0100】

通常モードは、CZモードや、ATモードの抽せんが行われるモードである。ここで、通常モード滞在時に移行条件Bが満たされると前兆モードに移行し、移行条件Cが満たされるとCZモードに移行し、移行条件Dが満たされるとバトルモードに移行する。なお、移行条件Bは、BBモードに当せんしたこと、またはレア役（本実施形態では、弱チェリー、強チェリー、チャンスリプレイ、スイカ）に当せんしたことであり、移行条件Cは、CZモードに当せんしたことであり、移行条件Dは、バトルモードに当せんしたことである。

#### 【0101】

20

前兆モードは、通常モード滞在時に、BBモードの抽せんに当せんした場合や、レア役に当せんした場合に移行されるモードである。ここで、前兆モード滞在時に移行条件Eが満たされるとBBモードに移行し、移行条件Fが満たされるとリセットモードに移行する。なお、移行条件Eは、前兆モード時において所定のゲーム数の遊技が行われ、BBモードに当せんしていることであり、移行条件Fは、前兆モード時において所定のゲーム数の遊技が行われ、BBモードに当せんしないことである。

#### 【0102】

CZモードは、通常モードと比較して遊技者にとって有利なモード（本実施形態では、BBモード、ATモード）に移行し易いモードである。ここで、CZモード滞在時に移行条件Gが満たされるとBBモードに移行し、移行条件Hが満たされるとATモードに移行し、移行条件Iが満たされるとリセットモードに移行する。なお、移行条件Gは、BBモードに当せんしたことであり、移行条件Hは、ATモードに当せんしたことであり、移行条件Iは、BBモードや、ATモードに当せんしないまま所定のゲーム数の遊技が行われたことである。

30

#### 【0103】

BBモードは、所謂疑似ボーナスであって、役の判定結果が押し順ベルである場合に、ベルが入賞するための左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知されるモードである。ここで、BBモード滞在時に移行条件Jが満たされるとバトルモードに移行する。なお、移行条件Jは、BBモードにおいて所定のゲーム数の遊技されたことである。

40

#### 【0104】

バトルモードは、画像表示装置26で対戦演出が行われるモードである。ここで、バトルモード滞在時に移行条件Kが満たされるとATモードに移行し、移行条件Lが満たされるとリセットモードに移行する。なお、移行条件Kは、バトルモードにおいて所定のゲーム数の遊技されたときに、ATモードに当せんしていることであり、移行条件Lは、バトルモードにおいて所定のゲーム数の遊技されたときに、ATモードに当せんしていないことである。

#### 【0105】

ATモードは、役の判定結果が押し順ベルである場合に、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知されるモードである。ここで、ATモード滞

50

在時に移行条件Mが満たされるとA T B Bモードに移行し、移行条件Nが満たされると引戻モードに移行する。なお、移行条件Mは、A T B Bモードに当せんしたことであり、移行条件Nは、A Tモードでゲーム可能なゲーム数が0となったことである。

【0106】

A T B Bモードは、役の判定結果が押し順ベルである場合に、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知されるモードである。ここで、A T B Bモード滞在時に移行条件Oが満たされるとA Tモードに移行する。なお、移行条件Oは、A T B Bモードでゲーム可能なゲーム数が0となったことである。

【0107】

引戻モードは、通常モードと比較して遊技者にとって有利なモード（本実施形態では、A Tモード）に移行し易いモードである。ここで、引戻モードにおいて、移行条件Pが満たされるとA Tモードに移行し、移行条件Qが満たされるとリセットモードに移行する。なお、移行条件Pは、引戻抽せんに当せんしたことであり、移行条件Qは、引戻抽せんに非当せんして所定ゲーム数の遊技が行われたことである。

【0108】

<通常モードで用いられる置数>

図9には、主ROM300に記憶されている通常モードで用いられる置数が図示されている。

【0109】

図9には、C Zモードの抽せんに割り当てられた置数（図9（A）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にC Zモードに移行するか否かの抽せんが行われる。なお、図示はしないが、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどC Zモードに移行するか否かの抽せんに当せんし易くなっている。

【0110】

また、図9には、B Bモードの抽せんに割り当てられた置数（図9（B）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にB Bモードに移行するか否かの抽せんが行われる。なお、図示はしないが、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどB Bモードに移行するか否かの抽せんに当せんし易くなっている。

【0111】

また、図9には、A Tモードの抽せんに割り当てられた置数（図9（C）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にA Tモードに移行するか否かの抽せんが行われる。なお、図示はしないが、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどA Tモードに移行するか否かの抽せんに当せんし易くなっている。

【0112】

また、図9には、前兆ゲーム数の抽せんに割り当てられた置数（図9（D）参照）が図示されている。ここで、本実施形態において、前兆ゲーム数の抽せんに割り当てられた置数は、B Bモードに移行するか否かの抽せんに当せんした場合、レア役に当せんした場合に、前兆ゲーム数を決定する際に用いられる。

【0113】

<前兆モードで用いられる置数>

図10には、主ROM300に記憶されている前兆モードで用いられる置数が図示されている。

【0114】

図10には、前兆モードの書換えに割り当てられた置数が図示されている。ここで、本実施形態では、B Bモードに当せんしていない前兆モードにおいて、役の判定結果が弱チ

10

20

30

40

50

ェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にＢＢの抽せんが行われる。また、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどＢＢが当せんし易くなっている。

【０１１５】

<ＣＺモードで用いられる置数>

図１１には、主ＲＯＭ３００に記憶されているＣＺモードで用いられる置数が図示されている。

【０１１６】

図１１には、ＣＺモードにおけるＡＴモードの抽せんで用いられる置数（図１１（Ａ）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にＡＴモードに移行するか否かの抽せんが行われる。ここで、ＣＺモードにおいては、通常モードと比較してＡＴモードに当せんし易くなっている。なお、図示はしないが、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどＡＴモードに移行するか否かの抽せんに当せんし易くなっている。

【０１１７】

また、図１１には、ＣＺモードにおけるＢＢモードの抽せんで用いられる置数（図１１（Ｂ）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にＢＢモードに移行するか否かの抽せんが行われる。ここで、ＣＺモードにおいては、通常モードと比較してＢＢモードに当せんし易くなっている。なお、図示はしないが、本実施形態では、設定値が高ければ高いほどＢＢモードに移行するか否かの抽せんに当せんし易くなっている。

【０１１８】

<ＢＢモードで用いられる置数>

図１２には、主ＲＯＭ３００に記憶されているＢＢモードで用いられる置数が図示されている。

【０１１９】

図１２には、ＢＢモードにおけるＡＴモードの抽せんで用いられる置数が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合にＡＴモードの移行抽せんが行われ、このＡＴモードの移行抽せんに当せんすると、バトルモードを経由した上でＡＴモードに移行する。

【０１２０】

<バトルモードで用いられる置数>

図１３には、主ＲＯＭ３００に記憶されているＢＢモードで用いられる置数が図示されている。

【０１２１】

図１３には、バトルモードにおけるＡＴモードの抽せんで用いられる置数が図示されている。ここで、本実施形態では、ＡＴモードに当せんしていないバトルモードにおいて、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合に、ＡＴモードの移行抽せんが行われ、このＡＴモードの移行抽せんに当せんすると、バトルモード終了後にＡＴモードに移行する。

【０１２２】

<ＡＴモードで用いられる置数>

図１４には、主ＲＯＭ３００に記憶されているＡＴモードで用いられる置数が図示されている。

【０１２３】

図１４には、ＡＴモードにおける上乗せ抽せんで用いられる置数（図１４（Ａ）参照）

10

20

30

40

50

が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合に、A Tモードでゲーム可能なゲーム数の上乘せ抽せんが行われ、この抽せんに当せんすると、A Tモードでゲーム可能なゲーム数が加算されることとなる。

【0124】

また、A T B Bモード移行抽せんで用いられる置数（図14（B）参照）が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合に、A T B Bモードの抽せんが行われ、この抽せんに当せんすると、A T B Bモードに移行することとなる。

【0125】

< A T B Bモードで用いられる置数 >

図15には、主ROM300に記憶されているA T B Bモードで用いられる置数が図示されている。

【0126】

図15には、A T B Bモードにおける上乘せ抽せんで用いられる置数が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合に、A Tモードでゲーム可能なゲーム数の上乘せ抽せんが行われ、この抽せんに当せんすると、A Tモードでゲーム可能なゲーム数が加算されることとなる。

【0127】

< 引戻モードで用いられる置数 >

図16には、主ROM300に記憶されている引戻モードで用いられる置数が図示されている。

【0128】

図16には、引戻モードにおける復帰抽せんで用いられる置数が図示されている。ここで、本実施形態では、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合、強チェリーリプレイである場合、チャンスリプレイである場合、またはスイカである場合に、A Tモードに復帰する復帰抽せんが行われ、この抽せんに当せんすると、A Tモードに移行することとなる。

【0129】

< 主RAM400の各記憶領域 >

図17には、主RAM400の各記憶領域が図示されている。

【0130】

設定値記憶領域401には、スロットマシン1の設定値が記憶される。ここで、本実施形態におけるスロットマシン1は、設定値が6段階となっており、例えば、設定値が1の場合には、設定値記憶領域401の値が1となり、設定値が6の場合には、設定値記憶領域401の値が6となる。

【0131】

遊技状態記憶領域402には、スロットマシン1の現在の遊技状態が記憶される。なお、現在の遊技状態が一般遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が0となり、現在の遊技状態がB B F遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が1となり、現在の遊技状態がB B N遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が2となり、現在の遊技状態がB R F遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が3となり、現在の遊技状態がB B R B遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が4となり、現在の遊技状態がR B F遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が5となり、現在の遊技状態がR B遊技状態である場合には遊技状態記憶領域402の値が6となる。

【0132】

条件装置記憶領域403には、役の判定結果が記憶される。なお、役の判定結果がハズ

10

20

30

40

50

レである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 0 となり、役の判定結果が B B + フォロー役 O a ~ O d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 となり、役の判定結果が R B + フォロー役 O a ~ O d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 となり、役の判定結果が R B + フォロー役 O e である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 となり、役の判定結果が R B + フォロー役 O f である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 4 となり、役の判定結果が R B + フォロー役 O g である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 5 となり、役の判定結果が R B + リーチ目役 R R a ~ R R d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 6 となる。

【 0 1 3 3 】

また、役の判定結果がセブンリプレイ S a である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 7 となり、役の判定結果がセブンリプレイ S b である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 8 となり、役の判定結果がセブンリプレイ S c である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 9 となり、役の判定結果がセブンリプレイ S d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 0 となり、役の判定結果がフェイクリプレイである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 1 となり、役の判定結果が押し順リプレイ R a である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 2 となり、役の判定結果が押し順リプレイ R b である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 3 となる。

【 0 1 3 4 】

また、役の判定結果が弱チェリーリプレイである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 4 となり、役の判定結果が強チェリーリプレイである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 5 となり、役の判定結果がチャンスリプレイである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 6 となり、役の判定結果が共通リプレイ K a である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 7 となり、役の判定結果が共通リプレイ K b である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 8 となり、役の判定結果が共通リプレイ K c である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 1 9 となる。

【 0 1 3 5 】

また、役の判定結果がスイカである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 0 となり、役の判定結果がフォロー役 O a ~ O d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 1 となり、役の判定結果がフォロー役 O e である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 2 となり、役の判定結果がフォロー役 O f である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 3 となり、役の判定結果がフォロー役 O g である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 4 となり、役の判定結果がリーチ目役 R R a ~ R R d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 5 となる。

【 0 1 3 6 】

また、役の判定結果が押し順ベル B a である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 6 となり、役の判定結果が押し順ベル B b である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 7 となり、役の判定結果が押し順ベル B c である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 8 となり、役の判定結果が押し順ベル B d である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 2 9 となり、役の判定結果が押し順ベル B e である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 0 となり、役の判定結果が押し順ベル B f である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 1 となる。

【 0 1 3 7 】

また、役の判定結果が押し順ベル B g である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 2 となり、役の判定結果が押し順ベル B h である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 3 となり、役の判定結果が押し順ベル B i である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 4 となり、役の判定結果が押し順ベル B j である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 5 となり、役の判定結果が押し順ベル B k である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 6 となり、役の判定結果が押し順ベル B l である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 7 となり、役の判定結果が共通ベルである場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が 3 8 となり、役の判定結果が J A C 役である場合には条件装置記憶領域 4 0 3 の値が

10

20

30

40

50

39となる。

【0138】

左停止位置記憶領域404には、左リール6の停止位置に関する情報が記憶される。例えば、左リール6が停止したときに、有効ラインに停止した図柄が7番の黒BAR図柄1000である場合には、左停止位置記憶領域404に記憶される値は7である。

【0139】

中停止位置記憶領域405には、中リール7の停止位置に関する情報が記憶される。例えば、中リール7が停止したときに、有効ラインに停止した図柄が7番の黒BAR図柄1000である場合には、中停止位置記憶領域405に記憶される値は7である。

【0140】

右停止位置記憶領域406には、右リール8の停止位置に関する情報が記憶される。例えば、右リール8が停止したときに、有効ラインに停止した図柄が7番の白BAR図柄1005である場合には、中停止位置記憶領域405に記憶される値は7である。

【0141】

入賞情報記憶領域407には、入賞した図柄の組み合わせに関する情報が記憶される。なお、入賞した図柄の組み合わせがBBである場合には入賞情報記憶領域407の値が1となり、入賞した図柄の組み合わせがRBである場合には入賞情報記憶領域407の値が2となり、入賞した図柄の組み合わせが中段リプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が3となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が4となり、入賞した図柄の組み合わせが中段セブン揃いリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が5となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりセブン揃いリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が6となる。

【0142】

また、入賞した図柄の組み合わせが右下がりフォローリプレイXD aである場合には入賞情報記憶領域407の値が7となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりフォローリプレイXD bである場合には入賞情報記憶領域407の値が8となり、入賞した図柄の組み合わせが中段フォローリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が9となり、入賞した図柄の組み合わせが上段ブランクリプレイT aである場合には入賞情報記憶領域407の値が10となり、入賞した図柄の組み合わせが上段ブランクリプレイT bである場合には入賞情報記憶領域407の値が11となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりブランクリプレイCD aである場合には入賞情報記憶領域407の値が12となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりブランクリプレイCD bである場合には入賞情報記憶領域407の値が13となる。

【0143】

また、入賞した図柄の組み合わせが下段ブランクリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が14となり、入賞した図柄の組み合わせが右上がりブランクリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が15となり、入賞した図柄の組み合わせが弱チェリーである場合には入賞情報記憶領域407の値が16となり、入賞した図柄の組み合わせがフェイクリプレイFR aである場合には入賞情報記憶領域407の値が17となり、入賞した図柄の組み合わせがフェイクリプレイFR bである場合には入賞情報記憶領域407の値が18となり、入賞した図柄の組み合わせがチャンスリプレイである場合には入賞情報記憶領域407の値が19となる。

【0144】

また、入賞した図柄の組み合わせが右下がりスイカである場合には入賞情報記憶領域407の値が20となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりスイカフォローである場合には入賞情報記憶領域407の値が21となり、入賞した図柄の組み合わせが中段スイカである場合には入賞情報記憶領域407の値が22となり、入賞した図柄の組み合わせが中段スイカフォローである場合には入賞情報記憶領域407の値が23となり、入賞した図柄の組み合わせが右下がりベルである場合には入賞情報記憶領域407の値が24となり、入賞した図柄の組み合わせが上段ベルである場合には入賞情報記憶領域407の値が

10

20

30

40

50



情報記憶領域 407 の値が 62 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a h である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 63 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a i である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 64 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a j である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 65 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a k である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 66 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C a である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 67 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a l である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 68 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C b である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 69 となり、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a m である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 70 となる。

10

【0150】

また、入賞した図柄の組み合わせがフォロー F a n である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 71 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C c である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 72 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C d である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 73 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C e である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 74 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C f である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 75 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C g である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 76 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C h である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 77 となり、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C i である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 78 となり、入賞した図柄の組み合わせが強チェリー S C a である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 79 となり、入賞した図柄の組み合わせが強チェリー S C b である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 80 となる。

20

【0151】

また、入賞した図柄の組み合わせが中段チェリー C C j である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 81 となり、入賞した図柄の組み合わせがリーチ目 R e a である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 82 となり、入賞した図柄の組み合わせがリーチ目 R e b である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 83 となり、入賞した図柄の組み合わせがリーチ目 R e c である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 84 となり、入賞した図柄の組み合わせがリーチ目 R e d である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 85 となり、入賞した図柄の組み合わせがリーチ目 R e e である場合には入賞情報記憶領域 407 の値が 86 となる。

30

【0152】

モード記憶領域 408 には、スロットマシン 1 の現在のモードが記憶される。なお、現在のモードがリセットモードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 0 となり、現在のモードが通常モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 1 となり、現在のモードが前兆モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 2 となり、現在のモードが C Z モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 3 となり、現在のモードが B B モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 4 となり、現在のモードがバトルモードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 5 となり、現在のモードが A T モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 6 となり、現在のモードが A T B B モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 7 となり、現在のモードが引戻モードである場合にはモード記憶領域 408 の値が 8 となる。

40

【0153】

役連フラグ記憶領域 409 には、当せんしたボーナスに関する情報が記憶される。なお、役連フラグ記憶領域 409 の値が 0 の場合には、B B、及び R B が当せんしていないこととなる。また、役連フラグ記憶領域 409 の値が 1 の場合には、B B が当せんしていることとなり、役連フラグ記憶領域 409 の値が 2 の場合には、R B が当せんしていることとなる。

50

## 【0154】

ウエイトタイマ410には、1ゲームの時間が早くなり過ぎないための時間が記憶される。なお、本実施形態では、ウエイトタイマ410に4100がセットされる。

## 【0155】

有利区間記憶領域411には、有利区間に関する情報が記憶される。ここで、通常区間である場合には、有利区間記憶領域411の値が0となり、有利区間である場合には、有利区間記憶領域411の値が1となる。

## 【0156】

有利区間ゲーム数カウンタ412には、有利区間で遊技が行われるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～1500の値が有利区間ゲーム数カウンタ412に記憶される。

10

## 【0157】

有利区間枚数カウンタ413は、BBモードや、ATモードなどにおいて、払出が行われたメダルの枚数をカウントするために設けられている。ここで、本実施形態では、0～2500の値が有利区間枚数カウンタ413に記憶される。

## 【0158】

RSTゲーム数カウンタ414には、リセットモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～32の値がRSTゲーム数カウンタ414に記憶される。

## 【0159】

前兆ゲーム数カウンタ415には、前兆モードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～32の値が前兆ゲーム数カウンタ415に記憶される。

20

## 【0160】

CZゲーム数カウンタ416には、CZモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～10の値がCZゲーム数カウンタ416に記憶される。

## 【0161】

BBゲーム数カウンタ417には、BBモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～30の値がBBゲーム数カウンタ417に記憶される。

## 【0162】

バトルゲーム数カウンタ418には、バトルモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～2の値がバトルゲーム数カウンタ418に記憶される。

30

## 【0163】

ATゲーム数カウンタ419には、ATモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～1500の値がATゲーム数カウンタ419に記憶される。

## 【0164】

ATBBゲーム数カウンタ420には、ATBBモードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～30の値がATBBゲーム数カウンタ420に記憶される。

40

## 【0165】

引戻ゲーム数カウンタ421には、引戻モードにおいて遊技されるゲーム数が記憶される。なお、本実施形態では、0～3の値が引戻ゲーム数カウンタ421に記憶される。

## 【0166】

指示情報記憶領域422には、払出表示部14に表示される指示情報が記憶される。なお、指示情報記憶領域422の値が0である場合には、指示情報無に対応しているので、払出表示部14に何も表示されない。また、指示情報記憶領域422の値が1である場合には、払出表示部14に指示情報左中右が表示され、指示情報記憶領域422の値が2である場合には、払出表示部14に指示情報左右中が表示され、指示情報記憶領域422の値が3である場合には、払出表示部14に指示情報中左右が表示され、指示情報記憶領域

50

4 2 2 の値が 4 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報中右左が表示される。

【0 1 6 7】

また、指示情報記憶領域 4 2 2 の値が 5 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報右左中が表示され、指示情報記憶領域 4 2 2 の値が 6 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報右中左が表示され、指示情報記憶領域 4 2 2 の値が 7 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報左が表示され、指示情報記憶領域 4 2 2 の値が 8 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報中が表示され、指示情報記憶領域 4 2 2 の値が 9 である場合には、払出表示部 1 4 に指示情報右が表示される。

【0 1 6 8】

<主制御基板 1 0 0 の電源投入処理>

図 1 8 には、主制御基板 1 0 0 の電源投入処理のフローチャートが図示されている。

【0 1 6 9】

ステップ A 1 では、主 CPU 2 0 0 により電源がオンとなったかどうか判断される。具体的には、電源ボタン 2 4 が操作され、電源スイッチ 2 4 A がオンとなったかどうか判断される。

【0 1 7 0】

ステップ A 2 では、主 CPU 2 0 0 により設定値変更処理が行われる。具体的には、設定キーが鍵穴に挿入され、所定の角度回動されたことを鍵穴スイッチ 2 2 A が検出すると、現在の設定値が設定値表示部 2 3 に表示されることとなる。そして、設定値変更ボタン 2 1 が操作され、設定値変更スイッチ 2 1 A がオンとなると、設定値表示部 2 3 に表示されている設定値が更新表示される。そして、スタートスイッチ 5 A がスタートレバー 5 の操作を検出すると設定値が確定し、確定した設定値は設定値記憶領域 4 0 1 に記憶される。

【0 1 7 1】

ステップ A 3 では、主 CPU 2 0 0 により遊技進行制御処理が行われる。ここで、遊技進行制御処理については、図 1 9 を用いて説明を行う。

【0 1 7 2】

<主制御基板 1 0 0 の遊技進行制御処理>

図 1 9 には、主制御基板 1 0 0 の遊技進行制御処理のフローチャートが図示されている。

【0 1 7 3】

ステップ B 1 では、主 CPU 2 0 0 によりメダル受付処理が行われる。具体的には、メダルセンサ 2 A がメダル投入口 2 に投入されたメダルを受け付ける処理と、B E T スイッチ 3 A が B E T ボタン 3 の操作を受け付けたかどうかを判断する処理と、M A X B E T スイッチ 4 A が M A X B E T ボタン 4 の操作を受け付けたかどうかを判断する処理とが行われることとなる。

【0 1 7 4】

ステップ B 2 では、主 CPU 2 0 0 によりスタートレバー 5 の操作を受け付けたかどうか判断される。具体的には、3 枚のメダルが B E T された状態、または再遊技が入賞した状態でスタートレバー 5 が操作され、スタートスイッチ 5 A がオンとなったかどうか判断される。

【0 1 7 5】

ステップ B 3 では、主 CPU 2 0 0 により役判定処理が行われる。具体的には、遊技状態記憶領域 4 0 2 に記憶されている現在の遊技状態に基づいて、主 ROM 3 0 0 に記憶されている各条件装置に割り当てられた置数（図 5 参照）を用いて役の判定が行われる。なお、役の判定結果は、条件装置記憶領域 4 0 3 に記憶され、B B、または R B が当せんした場合には役連フラグ記憶領域 4 0 9 に記憶される。

【0 1 7 6】

ステップ B 4 では、主 CPU 2 0 0 によりモード別処理が行われる。ここで、モード別処理については、図 2 0 を用いて説明を行う。

【0 1 7 7】

ステップ B 5 では、主 CPU 2 0 0 によりウエイト処理が行われる。ここで、ウエイト

10

20

30

40

50

処理については、図 30 を用いて説明を行う。

【0178】

ステップ B6 では、主 CPU 200 により左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作が行われたかが判断される。具体的には、左停止スイッチ 9A、中停止スイッチ 10A、右停止スイッチ 11A が、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作を検出したかが判断される。

【0179】

ステップ B7 では、主 CPU 200 によりリール停止処理が行われる。具体的には、ステップ B6 の処理で左停止ボタン 9 の操作が検出された場合には、左リール 6 の停止制御が行われ、有効ラインに停止した図柄に関する情報が左停止位置記憶領域 404 に記憶される。また、中停止ボタン 10 の操作が検出された場合には、中リール 7 の停止制御が行われ、有効ラインに停止した図柄に関する情報が中停止位置記憶領域 405 に記憶され、また、右停止ボタン 11 の操作が検出された場合には、右リール 8 の停止制御が行われ、有効ラインに停止した図柄に関する情報が右停止位置記憶領域 406 に記憶される。

【0180】

ステップ B8 では、主 CPU 200 により左リール 6、中リール 7、右リール 8 が全て停止したかが判断される。

【0181】

ステップ B9 では、主 CPU 200 により入賞判定処理が行われる。具体的には、有効ラインに図柄の組み合わせ（図 6 参照）と、左停止位置記憶領域 404、中停止位置記憶領域 405、右停止位置記憶領域 406 に記憶されている値とに基づいて、入賞が成立したかが判断される。そして、入賞が成立したかどうかの判断結果は、入賞情報記憶領域 407 に記憶される。

【0182】

ステップ B10 では、主 CPU 200 によりメダル払出処理が行われる。具体的には、ステップ B9 で入賞が成立したと判定された場合であって、メダルの払出が行われる図柄の組み合わせが有効ラインに表示された場合に、ホッパ 20 を駆動してメダルの払出が行われる。なお、入賞が成立した場合には、有利区間枚数カウンタ 413 の値が更新される。

【0183】

ステップ B11 では、主 CPU 200 により遊技状態管理処理が行われる。具体的には、遊技状態の移行条件が満たされた場合に、遊技状態記憶領域 402 の値を更新する処理が行われる。なお、遊技状態の移行条件は、図 4 を用いて説明した通りである。

【0184】

ステップ B12 では、主 CPU 200 により全停止後モード管理処理が行われる。ここで、全停止後モード管理処理については、図 31 を用いて説明を行う。

【0185】

ステップ B13 では、主 CPU 200 により有利区間管理処理が行われる。ここで、有利区間管理処理については、図 41 を用いて説明を行う。

【0186】

<モード別処理のサブルーチン>

図 20 には、ステップ B4 により行われるモード別処理のサブルーチンが図示されている。

【0187】

ステップ C1 では、主 CPU 200 によりモード読込処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 408 に記憶されている値を読み込む処理が行われる。

【0188】

ステップ C2 では、主 CPU 200 によりモードに応じた処理に移行される。具体的には、ステップ C1 の処理により読み込まれた値に応じて、各モードに応じた処理（図 21～図 29 参照）に移行する処理が行われる。

【0189】

10

20

30

40

50

#### <リセットモード処理のサブルーチン>

図 2 1 には、リセットモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、リセットモード処理のサブルーチンは、ステップ C 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 0 である場合に、ステップ C 2 の処理で移行される処理である。

【 0 1 9 0 】

ステップ D 1 では、主 C P U 2 0 0 により R S T ゲーム数カウンタ 4 1 4 から 1 減算する処理が行われる。

【 0 1 9 1 】

#### <通常モード処理のサブルーチン>

図 2 2 には、通常モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、通常モード処理のサブルーチンは、ステップ C 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 1 である場合に、ステップ C 2 の処理で移行される処理である。

【 0 1 9 2 】

ステップ E 1 では、主 C P U 2 0 0 により C Z 抽せん処理が行われる。具体的には、図 9 ( A ) に示す C Z モードの抽せんに割り当てられた置数を用いて C Z モードの抽せんが行われる。

【 0 1 9 3 】

ステップ E 2 では、主 C P U 2 0 0 により C Z モードに当せんしたかどうか判断される。

【 0 1 9 4 】

ステップ E 3 では、主 C P U 2 0 0 により B B 抽せん処理が行われる。具体的には、図 9 ( B ) に示す B B モードの抽せんに割り当てられた置数を用いて B B モードの抽せんが行われる。

【 0 1 9 5 】

ステップ E 4 では、主 C P U 2 0 0 により B B モードに当せんしたかどうか判断される。

【 0 1 9 6 】

ステップ E 5 では、主 C P U 2 0 0 により前兆ゲーム数を決定する処理が行われる。具体的には、図 9 ( D ) に示す前兆ゲーム数の抽せんに割り当てられた置数を用いて前兆ゲーム数の抽せんが行われる。決定された前兆ゲーム数は、前兆ゲーム数カウンタ 4 1 5 に記憶される。

【 0 1 9 7 】

ステップ E 6 では、主 C P U 2 0 0 により A T モード抽せん処理が行われる。具体的には、図 9 ( C ) に示す A T モードの抽せんに割り当てられた置数を用いて A T モードの抽せんが行われる。

【 0 1 9 8 】

ステップ E 7 では、主 C P U 2 0 0 により A T モードに当せんしたかどうか判断される。

【 0 1 9 9 】

ステップ E 8 では、主 C P U 2 0 0 によりレア役に当せんしたかどうか判断される。

【 0 2 0 0 】

ステップ E 9 では、主 C P U 2 0 0 により前兆ゲーム数を決定する処理が行われる。具体的には、図 9 ( D ) に示す前兆ゲーム数の抽せんに割り当てられた置数を用いて前兆ゲーム数の抽せんが行われる。決定された前兆ゲーム数は、前兆ゲーム数カウンタ 4 1 5 に記憶される。

【 0 2 0 1 】

#### <前兆モード処理のサブルーチン>

図 2 3 には、前兆モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、前兆モード処理のサブルーチンは、ステップ C 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 3 である場合に、ステップ C 2 の処理で移行される処理である。

## 【0202】

ステップF1では、主CPU200により前兆ゲーム数カウンタ415から1減算する処理が行われる。

## 【0203】

ステップF2では、主CPU200により前兆書換え抽せん処理が行われる。具体的には、図10に示す前兆モードの書換えに割り当てられた置数を用いて書換抽せんが行われる。

## 【0204】

<CZモード処理のサブルーチン>

図24には、CZモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、CZモード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が2である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

10

## 【0205】

ステップG1では、主CPU200によりCZゲーム数カウンタ416から1減算する処理が行われる。

## 【0206】

ステップG2では、主CPU200によりAT抽せん処理が行われる。具体的には、図11(A)に示すCZモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数を用いてATモードの抽せんが行われる。

## 【0207】

ステップG3では、主CPU200によりATモードに当せんしたかどうか判断される。

20

## 【0208】

ステップG4では、主CPU200によりBB抽せん処理が行われる。具体的には、図11(B)に示すCZモードにおけるBBモードの抽せんで用いられる置数を用いてBBモードの抽せんが行われる。

## 【0209】

<BBモード処理のサブルーチン>

図25には、BBモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、BBモード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が4である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

30

## 【0210】

ステップH1では、主CPU200によりBBゲーム数カウンタ417から1減算する処理が行われる。

## 【0211】

ステップH2では、主CPU200によりBBモード中AT抽せん処理が行われる。具体的には、図12に示すBBモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数を用いてATモードの抽せんが行われる。

## 【0212】

<バトルモード処理のサブルーチン>

図26には、バトルモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、バトルモード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が5である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

40

## 【0213】

ステップI1では、主CPU200によりバトルゲーム数カウンタ418から1減算する処理が行われる。

## 【0214】

ステップI2では、主CPU200によりバトル書換抽せん処理が行われる。具体的には、図13に示すバトルモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数を用いてATモードの抽せんが行われる。

50

## 【0215】

## &lt;ATモード処理のサブルーチン&gt;

図27には、バトルモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、バトルモード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が6である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

## 【0216】

ステップJ1では、主CPU200によりATゲーム数カウンタ419から1減算する処理が行われる。

## 【0217】

ステップJ2では、主CPU200により上乗せ抽せん処理が行われる。具体的には、図14(A)に示すATモードにおける上乗せ抽せんを用いられる置数を用いてATゲーム数カウンタ419の上乗せ抽せんが行われる。

10

## 【0218】

ステップJ3では、主CPU200によりATBB抽せん処理が行われる。具体的には、図14(B)に示すATモードにおけるATBBモード移行抽せんを用いられる置数を用いてATBBモードの移行抽せんが行われる。

## 【0219】

## &lt;ATBBモード処理のサブルーチン&gt;

図28には、ATBBモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、ATBBモード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が7である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

20

## 【0220】

ステップK1では、主CPU200によりATBBゲーム数カウンタ420から1減算する処理が行われる。

## 【0221】

ステップK2では、主CPU200により上乗せ抽せん処理が行われる。具体的には、図15に示すATBBモードにおける上乗せ抽せんを用いられる置数を用いてATゲーム数カウンタ419の上乗せ抽せんが行われる。

## 【0222】

## &lt;引戻モード処理のサブルーチン&gt;

図29には、引戻モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、引戻モード処理のサブルーチンは、ステップC1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が8である場合に、ステップC2の処理で移行される処理である。

30

## 【0223】

ステップL1では、主CPU200により引戻ゲーム数カウンタ421から1減算する処理が行われる。

## 【0224】

ステップL2では、主CPU200により引戻抽せん処理が行われる。具体的には、図16に示す引戻モードにおける復帰抽せんを用いられる置数を用いてATモードの復帰抽せんが行われる。

40

## 【0225】

## &lt;ウェイト処理のサブルーチン&gt;

図30には、ウェイト処理のサブルーチンが図示されている。ここで、ウェイト処理のサブルーチンは、ステップB5により行われる処理である。

## 【0226】

ステップM1では、主CPU200により指示情報決定処理が行われる。具体的には、ステップB3の役判定処理により決定された役と、モード記憶領域408に記憶されている値とに基づいて、払出表示部14に表示される指示情報が決定される。

## 【0227】

ステップM2では、主CPU200によりウェイトタイマが0であるかどうか判断さ

50

れる。具体的には、ウェイトタイマ 4 1 0 の値が 0 となったかどうか判断される。

【0 2 2 8】

ステップ M 3 では、主 CPU 2 0 0 によりウェイトタイマ 4 1 0 がセットされる。具体的には、ウェイトタイマ 4 1 0 に 4 1 0 0 がセットされる。

【0 2 2 9】

<全停止後モード管理処理のサブルーチン>

図 3 1 には、全停止後モード管理処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後モード管理処理のサブルーチンは、ステップ B 1 2 により行われる処理である。

【0 2 3 0】

ステップ N 1 では、主 CPU 2 0 0 によりモード読込処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に記憶されている値を読み込む処理が行われる。

10

【0 2 3 1】

ステップ N 2 では、主 CPU 2 0 0 によりモードに応じた処理に移行される。具体的には、ステップ N 1 の処理により読み込まれた値に応じて、各モードに応じた処理（図 3 2 ～図 4 0 参照）に移行する処理が行われる。

【0 2 3 2】

<全停止後リセットモード処理のサブルーチン>

図 3 2 には、全停止後リセットモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後リセットモード処理のサブルーチンは、ステップ N 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 0 である場合に、ステップ N 2 の処理で移行される処理である。

20

【0 2 3 3】

ステップ O 1 では、主 CPU 2 0 0 により R S T ゲーム数カウンタ 4 1 4 の値が 0 であるかどうか判断される。

【0 2 3 4】

ステップ O 2 では、主 CPU 2 0 0 により有利区間をセットする処理が行われる。具体的には、有利区間記憶領域 4 1 1 に 1 がセットされる。

【0 2 3 5】

ステップ O 3 では、主 CPU 2 0 0 により通常モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に通常モードに関する情報がセットされる。

【0 2 3 6】

30

<全停止後通常モード処理のサブルーチン>

図 3 3 には、全停止後通常モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後通常モード処理のサブルーチンは、ステップ N 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 1 である場合に、ステップ N 2 の処理で移行される処理である。

【0 2 3 7】

ステップ P 1 では、主 CPU 2 0 0 により C Z に当せんしたかどうか判断される。具体的には、ステップ E 1 の C Z 抽せん処理を行った結果、C Z モードの抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0 2 3 8】

ステップ P 2 では、主 CPU 2 0 0 により C Z モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に C Z モードに関する情報がセットされるとともに、C Z ゲーム数カウンタ 4 1 6 に 1 0 がセットされる。

40

【0 2 3 9】

ステップ P 3 では、主 CPU 2 0 0 により B B モードに当せんしたかどうか判断される。具体的には、ステップ E 3 の B B 抽せん処理を行った結果、B B モードの抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0 2 4 0】

ステップ P 4 では、主 CPU 2 0 0 により前兆モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に前兆モードに関する情報がセットされる。

【0 2 4 1】

50

ステップP5では、主CPU200により前兆モード移行時であるかどうか判断される。具体的には、ステップE8の処理でレア役に当せんしたと判断され、ステップE9の処理で前兆ゲーム数が決定されたかどうか判断される。

【0242】

ステップP6では、主CPU200により前兆モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408に前兆モードに関する情報がセットされる。

【0243】

ステップP7では、主CPU200によりバトルモード移行時であるかどうか判断される。具体的には、ステップE7の処理でATモードに当せんしたと判断されたかどうか判断される。

【0244】

ステップP8では、主CPU200によりバトルモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にバトルモードに関する情報がセットされるとともに、バトルゲーム数カウンタ418に2がセットされる。

【0245】

<全停止後前兆モード処理のサブルーチン>

図34には、全停止後前兆モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後前兆モード処理のサブルーチンは、ステップQ1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が2である場合に、ステップQ2の処理で移行される処理である。

【0246】

ステップQ1では、主CPU200により書換抽せんに当せんしたかどうか判断される。具体的には、ステップF2の前兆書換抽せん処理を行った結果、書換抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0247】

ステップQ2では、主CPU200により前兆モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408に前兆モードに関する情報がセットされる。

【0248】

ステップQ3では、主CPU200により前兆ゲーム数カウンタ415の値が0であるかどうか判断される。

【0249】

ステップQ4では、主CPU200によりBBモードに当せんしているかどうか判断される。

【0250】

ステップQ5では、主CPU200によりBBモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にBBモードに関する情報がセットされるとともに、BBゲーム数カウンタ417に30がセットされる。

【0251】

ステップQ6では、主CPU200によりリセットモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にリセットモードに関する情報がセットされるとともに、RSTゲーム数カウンタ414に2がセットされる。

【0252】

<全停止後CZモード処理のサブルーチン>

図35には、全停止後CZモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後CZモード処理のサブルーチンは、ステップN1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が3である場合に、ステップN2の処理で移行される処理である。

【0253】

ステップR1では、主CPU200によりBBモードに当せんしたかどうか判断される。具体的には、ステップG4のBB抽せん処理を行った結果、BBモードの移行抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0254】

10

20

30

40

50

ステップ R 2 では、主 CPU 2 0 0 により B B モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に B B モードに関する情報がセットされるとともに、B B ゲーム数カウンタ 4 1 7 に 3 0 がセットされる。

【 0 2 5 5 】

ステップ R 3 では、主 CPU 2 0 0 により A T モードに当せんしたかが判断される。具体的には、ステップ G 2 の A T 抽せん処理を行った結果、B B モードの移行抽せんに当せんしたかが判断される。

【 0 2 5 6 】

ステップ R 4 では、主 CPU 2 0 0 により A T モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に A T モードに関する情報がセットされるとともに、A T ゲーム数カウンタ 4 1 9 に 5 0 がセットされる。

【 0 2 5 7 】

ステップ R 5 では、主 CPU 2 0 0 により C Z ゲーム数カウンタ 4 1 6 の値が 0 であるかが判断される。

【 0 2 5 8 】

ステップ R 6 では、主 CPU 2 0 0 によりバトルモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 にバトルモードに関する情報がセットされるとともに、バトルゲーム数カウンタ 4 1 8 に 2 がセットされる。

【 0 2 5 9 】

<全停止後 B B モード処理のサブルーチン>

図 3 6 には、全停止後 B B モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後 B B モード処理のサブルーチンは、ステップ N 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 4 である場合に、ステップ N 2 の処理で移行される処理である。

【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 では、主 CPU 2 0 0 により B B ゲーム数カウンタ 4 1 7 の値が 0 であるかが判断される。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 2 では、主 CPU 2 0 0 によりバトルモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 にバトルモードに関する情報がセットされるとともに、バトルゲーム数カウンタ 4 1 8 に 2 がセットされる。

【 0 2 6 2 】

<全停止後バトルモード処理のサブルーチン>

図 3 7 には、全停止後バトルモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後バトルモード処理のサブルーチンは、ステップ N 1 のモード読込処理によりモード記憶領域 4 0 8 の値が 5 である場合に、ステップ N 2 の処理で移行される処理である。

【 0 2 6 3 】

ステップ T 1 では、主 CPU 2 0 0 によりバトルゲーム数カウンタ 4 1 8 の値が 0 であるかが判断される。

【 0 2 6 4 】

ステップ T 2 では、主 CPU 2 0 0 により A T モードに当せんしたかが判断される。具体的には、例えば、ステップ E 2 のバトル書換抽せん処理を行った結果、A T モードの移行抽せんに当せんしたかが判断される。

【 0 2 6 5 】

ステップ T 3 では、主 CPU 2 0 0 により A T モードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 に A T モードに関する情報がセットされるとともに、A T ゲーム数カウンタ 4 1 9 に 5 0 がセットされる。

【 0 2 6 6 】

ステップ T 4 では、主 CPU 2 0 0 によりリセットモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域 4 0 8 にリセットモードに関する情報がセットされるとともに、R S T ゲーム数カウンタ 4 1 4 に 3 2 がセットされる。

10

20

30

40

50

【0267】

＜全停止後ATモード処理のサブルーチン＞

図38には、全停止後ATモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後ATモード処理のサブルーチンは、ステップN1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が6である場合に、ステップN2の処理で移行される処理である。

【0268】

ステップU1では、主CPU200によりATBBモードに当せんしたかどうか判断される。具体的には、例えば、ステップJ3のATBB抽せん処理を行った結果、ATBBモードの移行抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0269】

ステップU2では、主CPU200によりATBBモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にATBBモードに関する情報がセットされるとともに、ATBBゲーム数カウンタ420に30がセットされる。

【0270】

ステップU3では、主CPU200によりATゲーム数カウンタ419の値が0であるかどうか判断される。

【0271】

ステップU4では、主CPU200によりATBBモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408に引戻モードに関する情報がセットされるとともに、引戻ゲーム数カウンタ421に3がセットされる。

【0272】

＜全停止後ATBBモード処理のサブルーチン＞

図39には、全停止後ATBBモード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後ATBBモード処理のサブルーチンは、ステップN1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が7である場合に、ステップN2の処理で移行される処理である。

【0273】

ステップV1では、主CPU200によりATBBゲーム数カウンタ420の値が0であるかどうか判断される。

【0274】

ステップV2では、主CPU200によりATモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にATモードに関する情報がセットされるとともに、ATゲーム数カウンタ419に50がセットされる。

【0275】

＜全停止後引戻モード処理のサブルーチン＞

図40には、全停止後引戻モード処理のサブルーチンが図示されている。ここで、全停止後引戻モード処理のサブルーチンは、ステップN1のモード読込処理によりモード記憶領域408の値が8である場合に、ステップN2の処理で移行される処理である。

【0276】

ステップW1では、主CPU200により引戻ゲーム数カウンタ421の値が0であるかどうか判断される。

【0277】

ステップW2では、主CPU200によりリセットモードに移行する処理が行われる。具体的には、モード記憶領域408にリセットモードに関する情報がセットされるとともに、RSTゲーム数カウンタ414に32がセットされる。

【0278】

ステップW3では、主CPU200により引戻抽せんに当せんしたかどうか判断される。具体的には、例えば、ステップL2の引戻抽せん処理を行った結果、復帰抽せんに当せんしたかどうか判断される。

【0279】

ステップW4では、主CPU200によりATモードに移行する処理が行われる。具体

10

20

30

40

50

的には、モード記憶領域 408 に A T モードに関する情報がセットされるとともに、A T ゲーム数カウンタ 419 に 50 がセットされる。

【0280】

<有利区間管理処理のサブルーチン>

図 41 には、有利区間管理処理のサブルーチンが図示されている。ここで、有利区間管理処理のサブルーチンは、ステップ B13 により行われる処理である。

【0281】

ステップ X1 では、主 CPU 200 により有利区間ゲーム数カウンタ 412 の値から 1 減算する処理が行われる。

【0282】

ステップ X2 では、主 CPU 200 により有利区間ゲーム数カウンタ 412 の値が 0 であるかどうか判断される。

【0283】

ステップ X3 では、主 CPU 200 により RAM 400 をクリアする処理が行われる。具体的には、RAM 400 の所定の記憶領域をクリアする処理が行われる。例えば、モード記憶領域 408 の値がクリアされることにより、モード記憶領域 408 の値が 0 になるので、リセットモードに移行することとなる。また、有利区間記憶領域 411 の値がクリアされることにより、有利区間記憶領域 411 の値が 0 となるので、通常区間となる。なお、設定値記憶領域 401 と、遊技状態記憶領域 402 はクリアされず記憶されたままとなる。

【0284】

ステップ X4 では、主 CPU 200 により有利区間枚数カウンタ 413 の値が 2401 以上であるかどうか判断される。なお、有利区間枚数カウンタ 413 の値は、B B モードや、A T モードなどにおいて、払出が行われたメダルの枚数をカウントするために設けられている。

【0285】

<タイマ割込処理>

図 42 には、主制御基板 100 のタイマ割込処理のフローチャートが図示されている。なお、タイマ割込処理は、主制御基板 100 の遊技進行制御処理に対して 1ms ごとに割り込んで行われる処理である。

【0286】

ステップ A A 1 では、主 CPU 200 により割込初期処理が行われる。具体的には、レジスタの退避や、割込を禁止する処理などが行われる。

【0287】

ステップ A A 2 では、主 CPU 200 により電源断が検知されたかどうか判断される。

【0288】

ステップ A A 3 では、主 CPU 200 により電源断処理が行われる。具体的には、レジスタを退避する処理や、スタックポインタや割込状態を保存する処理が行われる。また、遊技状態記憶領域 402 に記憶されている情報や、条件装置記憶領域 403 に記憶されている情報を保持する処理を行う。そして、チェックサムの算出する処理や、チェックサムを記憶する処理が行われる。

【0289】

ステップ A A 4 では、主 CPU 200 により割込カウンタの値を更新する処理が行われる。具体的には、割込カウンタの値から 1 減算する処理が行われる。

【0290】

ステップ A A 5 では、主 CPU 200 によりタイマ計測処理が行われる。当該処理によりウェイトタイマ 410 などの値から 1 減算する処理が行われる。

【0291】

ステップ A A 6 では、主 CPU 200 により入力ポート読込処理が行われる。具体的には、入力ポートに入力された各種信号の信号レベルの読込、記憶、判定などが行われる。

10

20

30

40

50

## 【0292】

ステップA A 7では、主CPU200によりリール制御処理が行われる。具体的には、左リール6、中リール7、右リール8の駆動（左リール6、中リール7、右リール8の回転の加速、減速、定速維持や停止維持など）の制御が行われる。また、左リール6、中リール7、右リール8の駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中）に応じて、ステッピングモータの励磁層を切り替えるタイミングを示す駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステッピングモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力の処理が行われる。

## 【0293】

ステップA A 8では、主CPU200により左リール6、中リール7、右リール8の全てに対してステップA A 7のリール制御処理が行われたかが判断される。

10

## 【0294】

ステップA A 9では、主CPU200によりポート出力処理が行われる。具体的には、左リール6、中リール7、右リール8や、ホップ20などの励磁出力が行われる。

## 【0295】

ステップA A 10では、主CPU200によりコマンド送信処理が行われる。具体的には、制御コマンドバッファに記憶された制御コマンドを送信する処理が行われる。ここで、制御コマンドバッファに記憶された制御コマンドについて説明すると、主RAM400の各領域の値が更新された後、制御コマンドバッファに制御コマンドが記憶される。例えば、ステップB 3の役判定処理による役の判定結果の情報を有する役判定コマンド、決定された指示情報に関する情報を有する指示情報コマンド、停止したリールに関する情報を有する停止コマンド、入賞した図柄の組み合わせに関する情報を有する入賞コマンド等が挙げられる。

20

## 【0296】

ステップA A 11では、主CPU200により外端信号出力が行われる。具体的には、外端信号データを読み出し、スロットマシン1の外部に外端信号を出力する処理が行われる。

## 【0297】

ステップA A 12では、主CPU200によりLED表示処理が行われる。具体的には、貯留表示部13、払出表示部14、BET枚数表示部15、再遊技表示部16、開始許可表示部17、投入許可表示部18、有利区間表示部19の点灯制御や、消灯制御が行われる。

30

## 【0298】

例えば、エラーが発生していないときには、払出表示部14にメダルの払出枚数を表示する処理や、設定値を表示する処理、指示情報を表示する処理が行われる。また、エラーが発生しているときには、エラーの情報を表示する処理が行われる。

## 【0299】

ステップA A 13では、主CPU200によりエラー管理処理が行われる。具体的には、エラーが発生しているかどうかを判定する処理が行われる。また、エラーが発生している場合には、副制御基板800にエラー情報を送信する処理が行われる。

40

## 【0300】

ステップA A 14では、主CPU200により乱数更新処理が行われる。役の判定に用いられる乱数値を更新する処理が行われる。

## 【0301】

ステップA A 15では、主CPU200により割込復帰処理が行われる。具体的には、レジスタを復帰する処理や、割込を許可する処理が行われる。

## 【0302】

<副制御基板800の電源投入処理>

図43には、副制御基板800の電源投入処理のフローチャートが図示されている。

## 【0303】

50

ステップ A B 1 では、副 C P U 8 1 1 により電源がオンとなったかどうか判断される。具体的には、電源ボタン 2 4 が操作され、電源スイッチ 2 4 A がオンとなったかどうか判断される。

【 0 3 0 4 】

ステップ A B 2 では、副 C P U 8 1 1 により主制御基板通信処理が行われる。具体的には、主制御基板 1 0 0 からコマンドを受信したかどうか判断される。そして、主制御基板 1 0 0 からコマンドを受信した場合には、副 R A M 8 1 3 に記憶する処理が行われる。

【 0 3 0 5 】

ステップ A B 3 では、副 C P U 8 1 1 により画像表示装置制御処理が行われる。具体的には、音画像 C P U 8 2 1 を介して画像表示装置 2 6 の制御が行われる。

10

【 0 3 0 6 】

ステップ A B 4 では、副 C P U 8 1 1 によりランプ制御処理が行われる。具体的には、ランプ 2 5 の制御が行われる。

【 0 3 0 7 】

ステップ A B 5 では、副 C P U 8 1 1 によりスピーカ制御処理が行われる。具体的には、音画像 C P U 8 2 1 を介してスピーカ 2 7 の制御が行われる。

【 0 3 0 8 】

ステップ A B 6 では、副 C P U 8 1 1 により各種スイッチ検出時処理が行われる。具体的には、演出スイッチ 2 8 A が演出ボタン 2 8 の操作を検出すると、画像表示装置 2 6 に表示されている画像を切り替える処理が行われ、光調整スイッチ 2 9 A が光調整ボタン 2 9 の操作を検出すると、ランプ 2 5 の光量を調整する処理が行われ、音調整スイッチ 3 0 A が音調整ボタン 3 0 の操作を検出すると、スピーカ 2 7 の音量を調整する処理が行われる。

20

【 0 3 0 9 】

< 指示情報と払出表示部 1 4 との関係 >

図 4 4 には、指示情報と払出表示部 1 4 との関係が図示されている。

【 0 3 1 0 】

本実施形態の指示情報は、指示情報無、指示情報左中右、指示情報左右中、指示情報中左右、指示情報中右左、指示情報右左中、指示情報右中左、指示情報左、指示情報中、指示情報右が設けられている。

30

【 0 3 1 1 】

指示情報無が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すように何も表示されない。例えば、指示情報無は、条件装置がスイカである場合に選択される。

【 0 3 1 2 】

指示情報左中右が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様となる。例えば、指示情報左中右は、条件装置が押し順ベル B a である場合に選択される。

【 0 3 1 3 】

指示情報左右中が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様となる。例えば、指示情報左右中は、条件装置が押し順ベル B b である場合に選択される。

【 0 3 1 4 】

指示情報中左右が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様となる。例えば、指示情報中左右は、条件装置が押し順ベル B c である場合に選択される。

40

【 0 3 1 5 】

指示情報中右左が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様となる。例えば、指示情報中右左は、条件装置が押し順ベル B d である場合に選択される。

【 0 3 1 6 】

指示情報右左中が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様となる。例えば、指示情報中左右は、条件装置が押し順ベル B e である場合に選択される。

【 0 3 1 7 】

指示情報右中左が決定されると、払出表示部 1 4 は、図 4 4 に示すような表示態様とな

50

る。例えば、指示情報右中左は、条件装置が押し順ベル B f である場合に選択される。

【0318】

指示情報左が決定されると、払出表示部 14 は、図 44 に示すような表示態様となる。  
例えば、指示情報左は、条件装置が共通リプレイ K a である場合に選択される。

【0319】

指示情報中が決定されると、払出表示部 14 は、図 44 に示すような表示態様となる。  
例えば、指示情報中は、条件装置がセブンリプレイ S b である場合に選択される。

【0320】

指示情報右が決定されると、払出表示部 14 は、図 44 に示すような表示態様となる。  
例えば、指示情報右は、条件装置がセブンリプレイ S c である場合に選択される。

【0321】

<通常モードにおけるアニメーション>

図 45 には、通常モードにおけるアニメーションが図示されている。

【0322】

図 45 (A) は、通常モードにおいて、スタートレバー 5 が操作されたときのアニメーションである。

【0323】

具体的には、スタートレバー 5 が操作されると (ステップ B 2 = Y E S)、役判定処理 (ステップ B 3) が行われ、左リール 6、中リール 7、右リール 8 が回転する。そして、画像表示装置 26 には画像が表示される。

【0324】

ここで、本実施形態では、通常モードにおいて、リーチ目役 R R a ~ R R d が決定されると、有効ライン上にリーチ目が表示されないように、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が報知される。

【0325】

具体的には、図 7 を用いて説明したように、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が左中右である場合、または左右中である場合には、有効ライン上にリーチ目が表示されるため、画像表示装置 26 には、中左右、中右左、右左中、右中左の何れかが報知されることとなる。ここで、図 45 (A) では、画像表示装置 26 に中右左が表示されており、図示はしないが、払出表示部 14 には、指示情報中右左が表示される。

【0326】

なお、報知される左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序は、中左右、中右左、右左中、右中左の何れかが 1 / 4 の抽せんで決定されることとなる。

【0327】

図 45 (B) は、左リール 6、中リール 7、右リール 8 が停止した後の態様を示す図である。具体的には、図 45 (A) の状態で、画像表示装置 26 に表示された左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序と同一の操作順序で左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 が操作された態様である。すなわち、中右左の順で中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 が操作された態様である。このとき、有効ライン上には、フォローが入賞している。

【0328】

<バトルモードからリセットモードに移行するときのアニメーション>

図 46 には、バトルモードからリセットモードに移行するときのアニメーションが図示されている。

【0329】

図 46 (A) は、バトルモードに移行した最初のゲームでスタートレバー 5 が操作されたときのアニメーションである。このとき、左リール 6、中リール 7、右リール 8 が回転しており、画像表示装置 26 には、対戦する味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている。

10

20

30

40

50

## 【0330】

図46(B)は、図46(A)の次のゲームのアニメーションである。具体的には、スタートレバー5が操作され、左リール6、中リール7、右リール8が回転しているときのアニメーションである。このとき、画像表示装置26には、味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する演出画像と、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が表示されている。

## 【0331】

ここで、本実施形態では、ATモードに当せんしていない場合において、条件装置がリーチ目役RRa~RRdである場合に、有効ライン上にリーチ目が表示されないように左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知される。ここで、図46(B)では、画像表示装置26に中右左が表示されており、図示はしないが、払出表示部14には、指示情報中右左が表示される。

10

## 【0332】

図46(C)は、図46(B)のゲームで画像表示装置26に報知された操作順序に従って左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11が操作された後のアニメーションである。このとき、画像表示装置26には、味方キャラクタが対戦に敗北したこと(すなわち、ATモードに移行しないこと)を示す演出画像が表示され、有効ラインにはフォローが入賞している。そして、バトルモードからリセットモードに移行することとなる。

## 【0333】

<バトルモードからATモードに移行するときのアニメーション>

20

図47には、バトルモードからATモードに移行するときのアニメーションが図示されている。

## 【0334】

図47(A)は、バトルモードに移行した最初のゲームでスタートレバー5が操作されたときのアニメーションである。このとき、左リール6、中リール7、右リール8が回転している。また、画像表示装置26には、対戦する味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている。

## 【0335】

図47(B)は、図47(A)の次のゲームのアニメーションである。具体的には、スタートレバー5が操作され、左リール6、中リール7、右リール8が回転しているときのアニメーションである。このとき、画像表示装置26には、味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する演出画像が表示されており、図示はしないが、払出表示部14には、指示情報無が表示される。

30

## 【0336】

ここで、本実施形態では、ATモードに当せんしている場合において、条件装置がリーチ目役RRa~RRdである場合に、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知されない。このため、遊技者は、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序で操作する場合が多い。なお、図示はしないが、払出表示部14には、指示情報無が表示される。

## 【0337】

40

図47(C)は、図47(B)のゲームで左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序で操作された後のアニメーションである。このとき、画像表示装置26には、味方キャラクタが対戦に勝利したこと(すなわち、ATモードに移行すること)を示す演出画像が表示され、有効ラインにはリーチ目が入賞している。そして、バトルモードからATモードに移行することとなる。

## 【0338】

<警告画像を表示するときのアニメーション>

図48には、警告画像を表示するときのアニメーションが図示されている。

## 【0339】

図48(A)は、図46(A)と同じであり、図48(B)は、図46(B)と同じで

50

あるので、説明を省略する。

【0340】

図48(C)は、図48(B)のゲームで画像表示装置26に報知された操作順序に従わずに左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11が操作された後のアニメーションである。具体的には、左中右、または左右中の操作順序で左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11が操作された後のアニメーションである。

【0341】

このとき、有効ラインにはリーチ目が入賞するが、画像表示装置26には、味方キャラクターが対戦に敗北したこと（すなわち、ATモードに移行しないこと）を示す演出画像と、「ナビに従って下さい」という文字画像からなる警告画像が表示されるので、ATモードに移行しないことを認識することができる。

10

【0342】

<リーチ目が入賞しなかった場合のアニメーション>

図49には、リーチ目が入賞しなかった場合のアニメーションが図示されている。

【0343】

図49(A)は、図47(A)と同じであり、図49(B)は、図47(B)と同じであるので、説明を省略する。

【0344】

図49(C)は、図49(B)のゲームで左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11が操作された後のアニメーションである。具体的には、中左右、中右左、右左中または右中左の操作順序で左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11が操作された後のアニメーションである。

20

【0345】

このとき、有効ラインにはフォローが入賞するが、画像表示装置26には、味方キャラクターが対戦に勝利したこと（すなわち、ATモードに移行すること）を示す演出画像が表示されるので、ATモードに移行することを認識することができる。

【0346】

(第2実施形態におけるバトルモードからATモードに移行するときのアニメーション)

図50には、第2実施形態におけるバトルモードからATモードに移行するときのアニメーションが図示されている。

30

【0347】

図50(A)は、図47(A)と同じであるので、説明を省略する。

【0348】

図50(B)は、図50(A)の次のゲームのアニメーションである。具体的には、スタートレバー5が操作され、左リール6、中リール7、右リール8が回転しているときのアニメーションである。このとき、画像表示装置26には、味方キャラクターと敵キャラクターが対戦する演出画像と、左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が表示されている。

【0349】

ここで、本実施形態では、ATモードに当せんしている場合において、条件装置がリーチ目役RRa~RRdである場合に、有効ライン上にリーチ目が表示されるように左停止ボタン9、中停止ボタン10、右停止ボタン11の操作順序が報知される。ここで、図50(B)では、画像表示装置26に左中右が表示されており、図示はしないが、払出表示部14には、指示情報左中右が表示される。

40

【0350】

図50(C)は、図47(C)と同じであるので、説明を省略する。

【0351】

<その他の実施形態>

以下において、その他の実施形態について説明を行う。

【0352】

50

上述した実施形態では、通常モードにおいて、リーチ目役 R R a ~ R R d が決定されると、有効ライン上にリーチ目が表示されないように左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が画像表示装置 26 に表示されることとなっているが、リーチ目が表示されない左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序をスピーカ 27 から出音することとしてもよい。また、画像表示装置 26、及びスピーカ 27 により報知することとしてもよい。

#### 【0353】

上述した実施形態では、バトルモードにおいて、A T モードが非当せんである場合には、リーチ目役 R R a ~ R R d が決定されたとしても、有効ライン上にリーチ目が表示されないように左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が画像表示装置 26 に表示されることとなっているが、リーチ目が表示されない左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序をスピーカ 27 から出音することとしてもよい。また、画像表示装置 26、及びスピーカ 27 により報知することとしてもよい。

#### 【0354】

上述した第 2 実施形態では、バトルモードにおいて、A T モードに当せんしている場合には、リーチ目役 R R a ~ R R d が決定された場合に、有効ライン上にリーチ目が表示されるように左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が画像表示装置 26 に表示されることとなっているが、リーチ目が表示される左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序をスピーカ 27 から出音することとしてもよい。また、画像表示装置 26、及びスピーカ 27 により報知することとしてもよい。

#### 【0355】

このように、本発明では、ステップ B 3 の役判定処理により役の判定結果がリーチ目役 R R a ~ R R d である場合に、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 の操作順序が左中右、または左右中である場合にはリーチ目が入賞し、それ以外の操作順序である場合にはフォローが入賞する。そして、バトルモードにおいて、A T モードに当せんしていない場合には、フォローが入賞する操作順序が画像表示装置 26 に表示される。これにより、リーチ目役 R R a ~ R R d というひとつで、リーチ目が入賞する場合と、入賞しない場合とがあるので、役の当せん確率を圧迫することなくリーチ目を表示可能なスロットマシンを提供することができる。

#### 【0356】

また、本発明によれば、フォローが入賞する操作順序が報知されたときに、リーチ目が入賞する操作順序で左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 が操作された場合には、画像表示装置 26 に警告画像が表示される。これにより、リーチ目が入賞していても A T モードに当せんしていないことを遊技者に認識させることができる。

#### 【0357】

また、本発明によれば、バトルモードにおいて、A T モードに当せんしている場合には、リーチ目が入賞する操作順序が報知される。これにより、遊技者が報知された操作順序に従って左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11 を操作した場合にはリーチ目が入賞することとなるので、必要な場面でリーチ目を入賞させることができる。

#### 【0358】

上記遊技機において記載する手段等の詳細について説明する。

#### 【0359】

##### (第 1 発明)

第 1 発明は、遊技に係る制御を行う主制御手段（例えば、主制御基板 100）と、遊技に係る情報を報知する報知手段（例えば、画像表示装置 26）と、複数種類の図柄を有する複数のリール（例えば、左リール 6、中リール 7、右リール 8）と、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられた停止ボタン（例えば、左停止ボタン 9、中停止ボタン 10、右停止ボタン 11）と、を備えたスロットマシンにおいて、前記主制御手段は、役の抽せんを行う役抽せん手段（例えば、ステップ B 3 の役判定処理を行う主制御基板 100）と、遊技者にとって不利な通常状態（例えば、通常モード）、及び前記通常状態よりも

有利な有利状態（例えば、A Tモード）の制御を行う状態制御手段（例えば、ステップB 4のモード別処理や、ステップB 1 2の全停止後モード別処理を行う主制御基板1 0 0）と、前記報知手段の制御を行う報知制御手段（例えば、副制御基板8 0 0）と、を備え、前記役抽せん手段は、第1操作順序（例えば、左中右、左右中）で前記停止ボタンが操作された場合には、特定の図柄の組み合わせ（例えば、リーチ目）が表示されるとともに、前記第1操作順序とは異なる第2操作順序（例えば、中左右、中右左、右左中、右中左）で前記停止ボタンが操作された場合には、所定の図柄の組み合わせ（例えば、フォロー）が表示される特定役（例えば、リーチ目役R R a ~ R R d）を決定可能であり、前記報知制御手段は、前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状態に移行することが決定されていない場合には、前記第2操作順序を報知する制御を行うことを特徴とするスロットマシンである。

10

【0 3 6 0】

（第2発明）

第2発明において、前記報知制御手段は、前記第2操作順序を報知したときに、前記第1操作順序で前記停止ボタンが操作された場合には、警告する制御を行うことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシンである。

【0 3 6 1】

（第3発明）

第3発明において、前記報知制御手段は、前記役抽せん手段による抽せんの結果が前記特定役である場合において、前記有利状態に移行することが決定されている場合には、前記第2操作順序を報知する制御を行うことを特徴とする請求項1、または請求項2に記載のスロットマシンである。

20

【0 3 6 2】

なお、本実施形態で示した事項は、あくまで一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

【符号の説明】

【0 3 6 3】

|       |                 |
|-------|-----------------|
| 1     | スロットマシン         |
| 1 A   | 箱部              |
| 1 B   | 前扉部             |
| 2     | メダル投入口          |
| 2 A   | メダルセンサ          |
| 3     | B E Tボタン        |
| 3 A   | B E Tスイッチ       |
| 4     | M A X B E Tボタン  |
| 4 A   | M A X B E Tスイッチ |
| 5     | スタートレバー         |
| 5 A   | スタートスイッチ        |
| 6     | 左リール            |
| 7     | 中リール            |
| 8     | 右リール            |
| 9     | 左停止ボタン          |
| 9 A   | 左停止スイッチ         |
| 1 0   | 中停止ボタン          |
| 1 0 A | 中停止スイッチ         |
| 1 1   | 右停止ボタン          |
| 1 1 A | 右停止スイッチ         |
| 1 2   | 精算ボタン           |
| 1 2 A | 精算スイッチ          |
| 1 3   | 貯留表示部           |

30

40

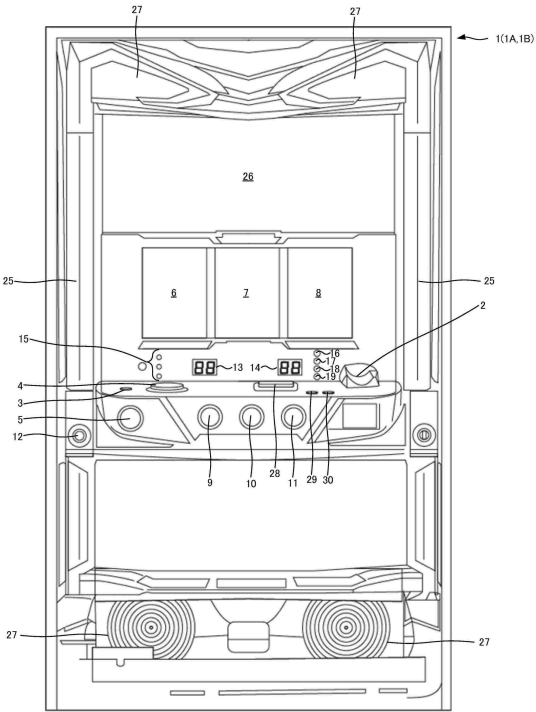
50

|       |                  |    |
|-------|------------------|----|
| 1 4   | 払出表示部            |    |
| 1 5   | B E T 枚数表示部      |    |
| 1 6   | 再遊技表示部           |    |
| 1 7   | 開始許可表示部          |    |
| 1 8   | 投入許可表示部          |    |
| 1 9   | 有利区間表示部          |    |
| 2 0   | ホッパ              |    |
| 2 1   | 設定値変更ボタン         |    |
| 2 1 A | 設定値変更スイッチ        |    |
| 2 2 A | 鍵穴スイッチ           | 10 |
| 2 3   | 設定値表示部           |    |
| 2 4   | 電源ボタン            |    |
| 2 4 A | 電源スイッチ           |    |
| 2 5   | ランプ              |    |
| 2 6   | 画像表示装置           |    |
| 2 7   | スピーカ             |    |
| 2 8   | 演出ボタン            |    |
| 2 8 A | 演出スイッチ           |    |
| 2 9   | 光調整ボタン           |    |
| 2 9 A | 光調整スイッチ          | 20 |
| 3 0   | 音調整ボタン           |    |
| 3 0 A | 音調整スイッチ          |    |
| 1 0 0 | 主制御基板            |    |
| 2 0 0 | 主 C P U          |    |
| 3 0 0 | 主 R O M          |    |
| 4 0 0 | 主 R A M          |    |
| 4 0 1 | 設定値記憶領域          |    |
| 4 0 2 | 遊技状態記憶領域         |    |
| 4 0 3 | 条件装置記憶領域         |    |
| 4 0 4 | 左停止位置記憶領域        | 30 |
| 4 0 5 | 中停止位置記憶領域        |    |
| 4 0 6 | 右停止位置記憶領域        |    |
| 4 0 7 | 入賞情報記憶領域         |    |
| 4 0 8 | モード記憶領域          |    |
| 4 0 9 | 役連フラグ記憶領域        |    |
| 4 1 0 | ウエイトタイマ          |    |
| 4 1 1 | 有利区間記憶領域         |    |
| 4 1 2 | 有利区間ゲーム数カウンタ     |    |
| 4 1 3 | 有利区間枚数カウンタ       |    |
| 4 1 4 | R S T ゲーム数カウンタ   | 40 |
| 4 1 5 | 前兆ゲーム数カウンタ       |    |
| 4 1 6 | C Z ゲーム数カウンタ     |    |
| 4 1 7 | B B ゲーム数カウンタ     |    |
| 4 1 8 | バトルゲーム数カウンタ      |    |
| 4 1 9 | A T ゲーム数カウンタ     |    |
| 4 2 0 | A T B B ゲーム数カウンタ |    |
| 4 2 1 | 引戻ゲーム数カウンタ       |    |
| 4 2 2 | 指示情報記憶領域         |    |
| 5 0 0 | クロック信号発生器        |    |
| 6 0 0 | 分周器              | 50 |

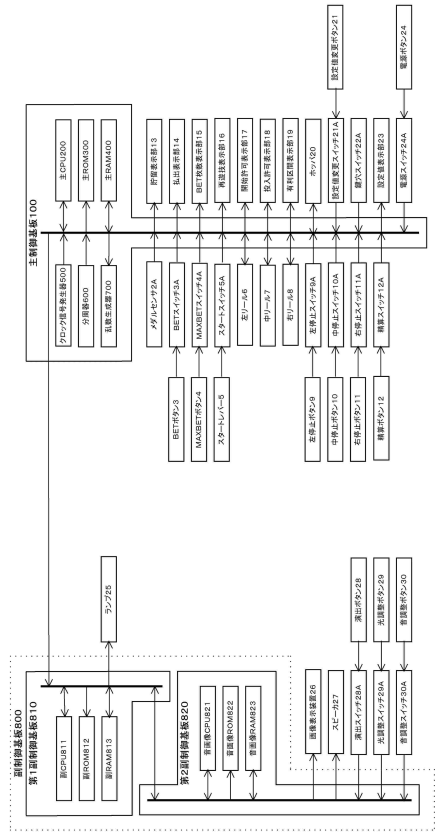
- 7 0 0 乱数発生器
- 8 0 0 副制御基板
- 8 1 0 第1副制御基板
- 8 1 1 副CPU
- 8 1 2 副ROM
- 8 1 3 副RAM
- 8 2 0 第2副制御基板
- 8 2 1 音画像CPU
- 8 2 2 音画像ROM
- 8 2 3 音画像RAM
- 1 0 0 0 黒BAR図柄
- 1 0 0 1 赤BB図柄
- 1 0 0 2 青BB図柄
- 1 0 0 3 白blank図柄
- 1 0 0 4 黒blank図柄
- 1 0 0 5 白BAR図柄
- 1 0 0 6 ベル図柄
- 1 0 0 7 リプレイ図柄
- 1 0 0 8 スイカ図柄
- 1 0 0 9 チェリー図柄

【図面】

【図1】



【図2】



10

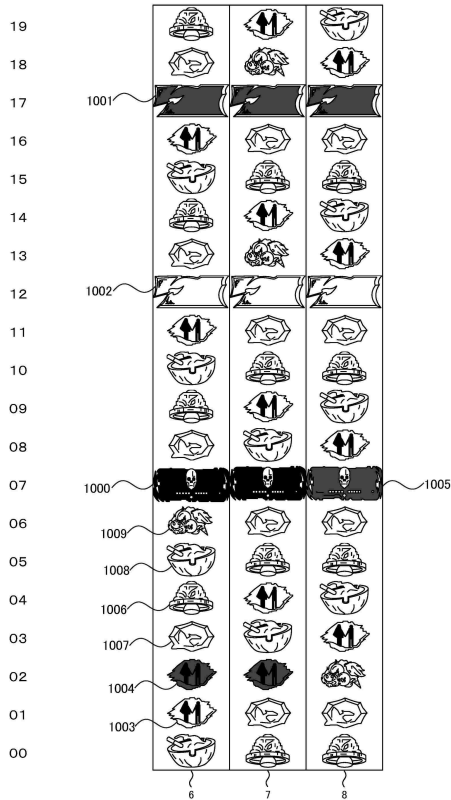
20

30

40

50

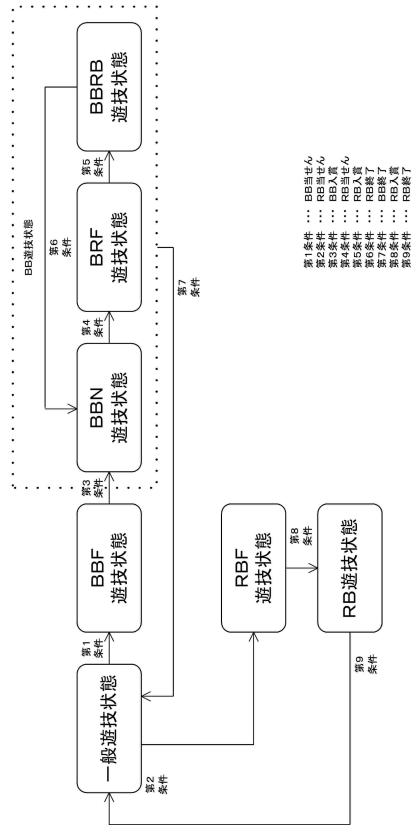
【図 3】



【図 5】

| No. | 条件設置             | 一般設置状況 | B F 主役台 | B F 主役台等 | B F 主役台等 | R B F 主役台 | R B F 主役台等 |
|-----|------------------|--------|---------|----------|----------|-----------|------------|
| 1   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 2   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 3   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 4   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 5   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 6   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 7   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 8   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 9   | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 10  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 11  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 12  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 13  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 14  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 15  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 16  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 17  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 18  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 19  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 20  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 21  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 22  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 23  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 24  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 25  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 26  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 27  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 28  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 29  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 30  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 31  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 32  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 33  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 34  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 35  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 36  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 37  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 38  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 39  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 40  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 41  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 42  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 43  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 44  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 45  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 46  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 47  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 48  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 49  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |
| 50  | 18-F-11-00-O-C-d | 5000   | 0       | 0        | 0        | 0         | 0          |

【図 4】



【図 6】

[illegible]

【図 7】

| No. | 条件設置                            | 五～七位 | 五～七位 | 五～七位 | 五～七位 | 五～七位 | 五～七位 |
|-----|---------------------------------|------|------|------|------|------|------|
| 1   | R B A F a e r o ~ R B a n ~ O d |      |      |      |      |      |      |
| 2   | R B A F a e r o ~ R O a ~ O d   |      |      |      |      |      |      |
| 3   | R B A F a e r o ~ R O e         |      |      |      |      |      |      |
| 4   | R B A F a e r o ~ R O f         |      |      |      |      |      |      |
| 5   | R B A F a e r o ~ R O g         |      |      |      |      |      |      |
| 6   | R B A F a e r o ~ R a ~ R r d   |      |      |      |      |      |      |
| 7   | R B A F a e r o ~ R a ~ R r e   |      |      |      |      |      |      |
| 8   | R B A F a e r o ~ R a ~ R r f   |      |      |      |      |      |      |
| 9   | R B A F a e r o ~ R a ~ R r g   |      |      |      |      |      |      |
| 10  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r h   |      |      |      |      |      |      |
| 11  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r i   |      |      |      |      |      |      |
| 12  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r j   |      |      |      |      |      |      |
| 13  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r k   |      |      |      |      |      |      |
| 14  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r l   |      |      |      |      |      |      |
| 15  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r m   |      |      |      |      |      |      |
| 16  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r n   |      |      |      |      |      |      |
| 17  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r o   |      |      |      |      |      |      |
| 18  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r p   |      |      |      |      |      |      |
| 19  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r q   |      |      |      |      |      |      |
| 20  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r r   |      |      |      |      |      |      |
| 21  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r s   |      |      |      |      |      |      |
| 22  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r t   |      |      |      |      |      |      |
| 23  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r u   |      |      |      |      |      |      |
| 24  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r v   |      |      |      |      |      |      |
| 25  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r w   |      |      |      |      |      |      |
| 26  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r x   |      |      |      |      |      |      |
| 27  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r y   |      |      |      |      |      |      |
| 28  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r z   |      |      |      |      |      |      |
| 29  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r A   |      |      |      |      |      |      |
| 30  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r B   |      |      |      |      |      |      |
| 31  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r C   |      |      |      |      |      |      |
| 32  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r D   |      |      |      |      |      |      |
| 33  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r E   |      |      |      |      |      |      |
| 34  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r F   |      |      |      |      |      |      |
| 35  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r G   |      |      |      |      |      |      |
| 36  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r H   |      |      |      |      |      |      |
| 37  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r I   |      |      |      |      |      |      |
| 38  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r J   |      |      |      |      |      |      |
| 39  | R B A F a e r o ~ R a ~ R r K   |      |      |      |      |      |      |

【図 9】

(D)前兆ゲーム数に用いられる置数

| 条件設置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
| 弱チェリーリプレイ | 4000         |
| 強チェリーリプレイ | 8000         |
| チャンスリプレイ  | 6000         |
| スィカ       | 4000         |

通常モードで用いられる置数

(A)CZモードの抽せんに割り当てられた置数

| 条件設置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
| 弱チェリーリプレイ | 4000         |
| 強チェリーリプレイ | 8000         |
| チャンスリプレイ  | 6000         |
| スィカ       | 4000         |

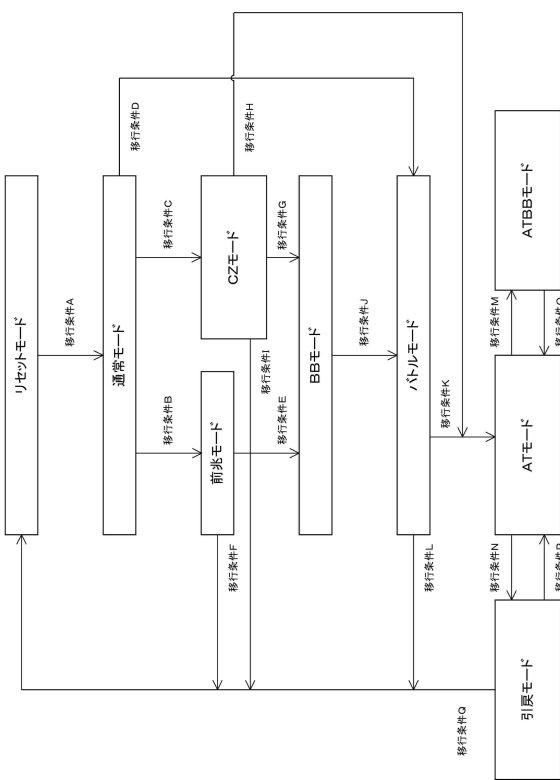
(B)BBモードの抽せんに割り当てられた置数

| 条件設置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
| 弱チェリーリプレイ | 4000         |
| 強チェリーリプレイ | 8000         |
| チャンスリプレイ  | 6000         |
| スィカ       | 4000         |

(C)ATモードの抽せんに割り当てられた置数

| 条件設置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
| 弱チェリーリプレイ | 4000         |
| 強チェリーリプレイ | 8000         |
| チャンスリプレイ  | 6000         |
| スィカ       | 4000         |

【図 8】



【図 10】

前兆モードで用いられる置数

前兆モードの書換えに割り当てられた置数

| 条件設置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
| 弱チェリーリプレイ | 4000         |
| 強チェリーリプレイ | 8000         |
| チャンスリプレイ  | 6000         |
| スィカ       | 4000         |

【図 1 1】

CZモードで用いられる置数

(A) CZモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
|           | 設定1          |
| 弱チェリーリプレイ | 16000        |
| 強チェリーリプレイ | 32000        |
| チャンスリプレイ  | 24000        |
| スイカ       | 16000        |

(B) CZモードにおけるBBモードの抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
|           | 設定1          |
| 弱チェリーリプレイ | 16000        |
| 強チェリーリプレイ | 32000        |
| チャンスリプレイ  | 24000        |
| スイカ       | 16000        |

【図 1 2】

BBモードで用いられる置数

BBモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
|           | 設定1          |
| 弱チェリーリプレイ | 10000        |
| 強チェリーリプレイ | 30000        |
| チャンスリプレイ  | 20000        |
| スイカ       | 16000        |

10

20

【図 1 3】

バトルモードで用いられる置数

バトルモードにおけるATモードの抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
|           | 設定1          |
| 弱チェリーリプレイ | 2000         |
| 強チェリーリプレイ | 4000         |
| チャンスリプレイ  | 3000         |
| スイカ       | 8000         |

【図 1 4】

ATモードで用いられる置数

(A) ATモードにおける上乗せ抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |       |       |       |      |      |
|-----------|--------------|-------|-------|-------|------|------|
|           | 10           | 20    | 30    | 50    | 100  | 300  |
| 弱チェリーリプレイ | 20000        | 20000 | 5000  | 500   | 5000 | 500  |
| 強チェリーリプレイ | 20000        | 20000 | 20000 | 10000 | 5000 | 500  |
| チャンスリプレイ  | 20000        | 20000 | 20000 | 5000  | 500  | 500  |
| スイカ       |              |       |       |       | 1500 | 1500 |

ATモードで用いられる置数

(B) ATモードにおけるATBBモード移行抽せんで用いられる置数

| 条件装置      | 置数(分母:65536) |
|-----------|--------------|
|           | 設定1          |
| 弱チェリーリプレイ | 5000         |
| 強チェリーリプレイ | 10000        |
| チャンスリプレイ  | 5000         |
| スイカ       | 16000        |

30

40

50

【図 15】

ATBBモードで用いられる型数

ATBBモードにおける上乗せ増せんで用いられる型数

| 条件設置       | 置き数(台) (6,552台) |       |       |       |      |      |
|------------|-----------------|-------|-------|-------|------|------|
|            | 10              | 20    | 30    | 50    | 100  | 300  |
| 置きセンサー/グレイ | 30000           | 30000 | 20000 | 536   |      |      |
| 置きセンサー/グレイ | 30000           | 30000 | 20000 | 10000 | 5000 | 536  |
| チャンネル/グレイ  | 20000           | 20000 | 20000 | 5000  | 200  | 36   |
| スィッチ       |                 |       |       |       | 1500 | 1500 |

【図 16】

引戻モードで用いられる置数

引戻モードにおける復帰抽せんで用いられる置数

| 条件装置     | 置数(分母:65536) |
|----------|--------------|
|          | 設定1          |
| 弱チェリープレイ | 32768        |
| 強チェリープレイ | 65536        |
| チャンスリプレイ | 65536        |
| スイカ      | 32768        |

10

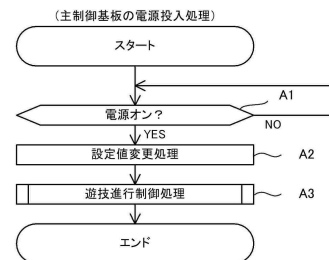
20

【図 17】

主RAM400の各記憶領域

| 名称              | 範囲      | 内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 投信受信記憶領域401     | 0-06    | 1.設定1 2.設定2 3.設定3 4.設定4 5.設定5 6.設定6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 遊技状態記憶領域402     | 0-06    | 0-一般 1.BBF 2.BBN 3.BRF 4.BBRB 5.RBF 6.RB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                 |         | 0.ハズレ 1.BB+フクローロ→0a 0d 2.RB+フクローロ→0a 0d 3.RB+フクローロ→0a<br>4.RB+フクローロ→0d 5.RB+フクローロ→0d 6.RB+フクローロ→0d 7.RB+フクローロ→0d<br>8.セリッパリ→0a 9.セリッパリ→0d 10.セリッパリ→0d 11.フタリッパリ<br>12.フルリッパリ→0a 13.フルリッパリ→0d 14.セリッパリ→0a 15.セリッパリ→0d<br>16.セリッパリ→0d 17.フルリッパリ→0a 18.フルリッパリ→0d 19.フルリッパリ→0d 20.スカ<br>21.フクローロ→0a 22.フクローロ→0d 23.フクローロ→0d 24.フクローロ→0d<br>25.ハズレ→0a 26.フルリッパリ→0a 27.フルリッパリ→0d 28.フルリッパリ→0d<br>29.フルリッパリ→0d 30.フルリッパリ→0a 31.フルリッパリ→0d 32.フルリッパリ→0d 33.フルリッパリ→0d<br>34.フルリッパリ→0a 35.フルリッパリ→0d 36.フルリッパリ→0d 37.フルリッパリ→0d 38.フルリッパリ→0d<br>39.JACB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 条件装置記憶領域403     | 0-39    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 右停止位置記憶領域404    | 0-19    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 左停止位置記憶領域405    | 0-19    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 右停止位置記憶領域406    | 0-19    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                 |         | 1.BB 2.RB 3.中リッパリ 4.右中リッパリ 5.中リッパリ 6.右リッパリ 7.フルリッパリ<br>8.右フルリッパリ 9.フルリッパリ 10.セリッパリ 12.XD 9.中フルリッパリ<br>10.上段フルリッパリ→0a 11.上段フルリッパリ→0d 12.XD 9.中フルリッパリ→0a<br>13.右中フルリッパリ→0d 14.下段フルリッパリ→0a 15.左中フルリッパリ→0a<br>16.セリッパリ→0a 17.フルリッパリ→0a 18.フルリッパリ→0d 19.フルリッパリ→0d<br>20.右中フルリッパリ 21.セリッパリ→0a 22.中フルリッパリ 23.中フルリッパリ→0a<br>24.右中フルリッパリ 25.フルリッパリ 26.中フルリッパリ 27.フルリッパリ 28.フルリッパリ→0a 29.フルリッパリ→0d<br>30.フルリッパリ→0a 31.フルリッパリ→0d 32.フルリッパリ→0d 33.フルリッパリ→0d 34.フルリッパリ→0d 35.フルリッパリ→0d<br>36.フルリッパリ→0d 37.フルリッパリ→0d 38.フルリッパリ→0d 39.フルリッパリ→0d 40.フルリッパリ→0d 41.フルリッパリ→0d<br>42.フルリッパリ→0d 43.フルリッパリ→0d 44.フルリッパリ→0d 45.フルリッパリ→0d 46.フルリッパリ→0d 47.フルリッパリ→0d<br>48.フルリッパリ→0d 49.フルリッパリ→0d 50.フルリッパリ→0d 51.フルリッパリ→0d 52.フルリッパリ→0d 53.フルリッパリ→0d<br>54.フルリッパリ→0d 55.フルリッパリ→0d 56.フルリッパリ→0d 57.フルリッパリ→0d 58.フルリッパリ→0d 59.フルリッパリ→0d<br>60.フルリッパリ→0d 61.フルリッパリ→0d 62.フルリッパリ→0d 63.フルリッパリ→0d 64.フルリッパリ→0d 65.フルリッパリ→0d<br>66.フルリッパリ→0d 67.フルリッパリ→0d 68.フルリッパリ→0d 69.フルリッパリ→0d 70.フルリッパリ→0d 71.フルリッパリ→0d<br>72.フルリッパリ→0d 73.フルリッパリ→0d 74.フルリッパリ→0d 75.フルリッパリ→0d 76.フルリッパリ→0d 77.フルリッパリ→0d<br>78.フルリッパリ→0d 79.フルリッパリ→0d 80.フルリッパリ→0d 81.フルリッパリ→0d 82.フルリッパリ→0d 83.フルリッパリ→0d<br>84.フルリッパリ→0d 85.フルリッパリ→0d 86.フルリッパリ→0d 87.フルリッパリ→0d 88.フルリッパリ→0d 89.フルリッパリ→0d<br>90.フルリッパリ→0d 91.フルリッパリ→0d 92.フルリッパリ→0d 93.フルリッパリ→0d 94.フルリッパリ→0d 95.フルリッパリ→0d<br>96.フルリッパリ→0d 97.フルリッパリ→0d 98.フルリッパリ→0d 99.フルリッパリ→0d 100.フルリッパリ→0d |
| 入賞状態記憶領域407     | 0-86    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| メモ記憶領域408       | 0-8     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 投通フタ閉記憶領域409    | 0-02    | 0.なし 1.BB 2.RB                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ウェイタフタ410       | 0-4100  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 有利区間記憶領域411     | 0-1     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 有利区間ゲーム数カウンタ412 | 0-15000 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 有利区間残数カウンタ413   | 0-25000 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| RSTゲーム数カウンタ414  | 0-32    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 前兆ゲーム数カウンタ415   | 0-32    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| CZゲーム数カウンタ416   | 0-10    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| BBゲーム数カウンタ417   | 0-30    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| パルゲーム数カウンタ418   | 0-2     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ATゲーム数カウンタ419   | 0-15000 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ATBBゲーム数カウンタ420 | 0-30    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 引当ゲーム数カウンタ421   | 0-3     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 指示情報記憶領域422     | 0-9     | 0.指示情報左 1.指示情報右左 2.指示情報右右 3.指示情報中左 4.指示情報中右 5.指示情報右左 6.指示情報右右 7.指示情報中左 8.指示情報中右 9.指示情報右左                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

【圖 18】

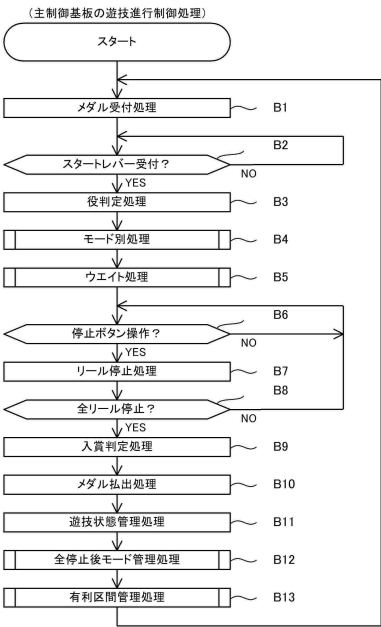


30

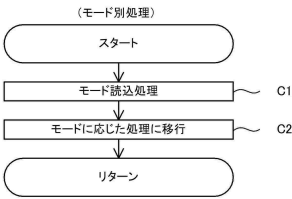
40

50

【図 19】



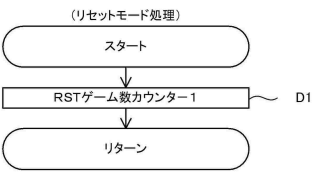
【図 20】



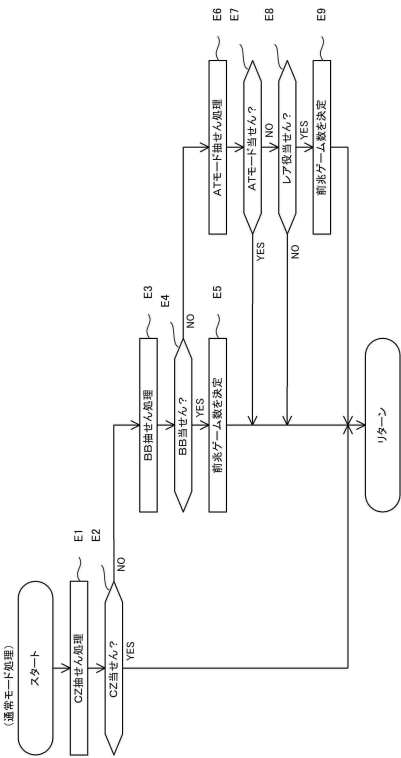
10

20

【図 21】



【図 22】

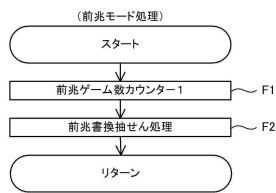


30

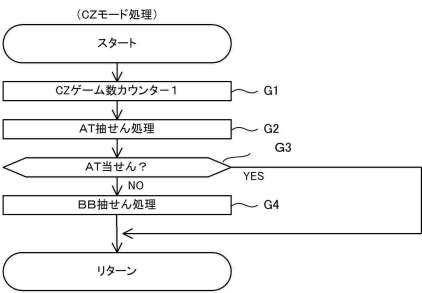
40

50

【図 2 3】

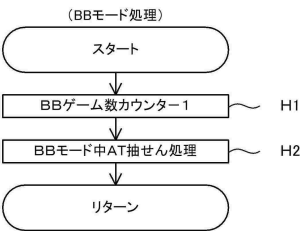


【図 2 4】

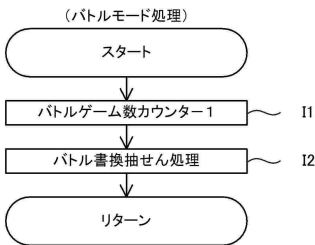


10

【図 2 5】



【図 2 6】

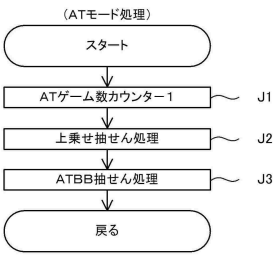


30

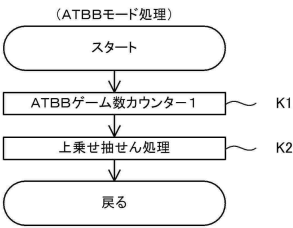
40

50

【図 2 7】



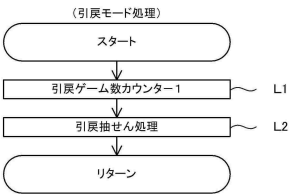
【図 2 8】



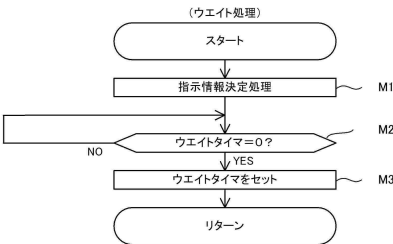
10

20

【図 2 9】



【図 3 0】

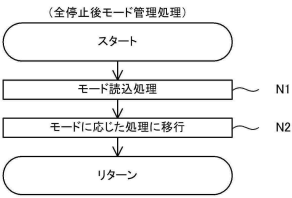


30

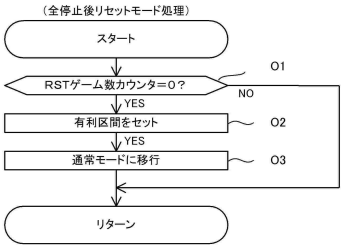
40

50

【図 3 1】



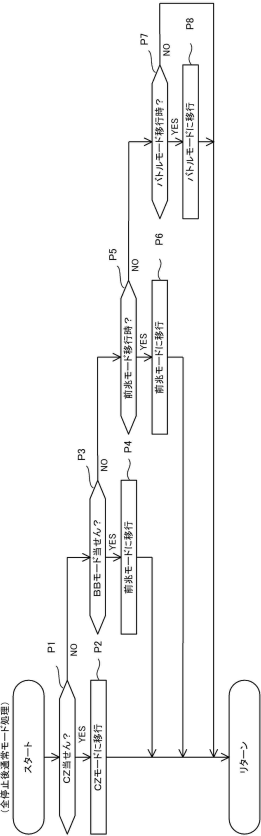
【図 3 2】



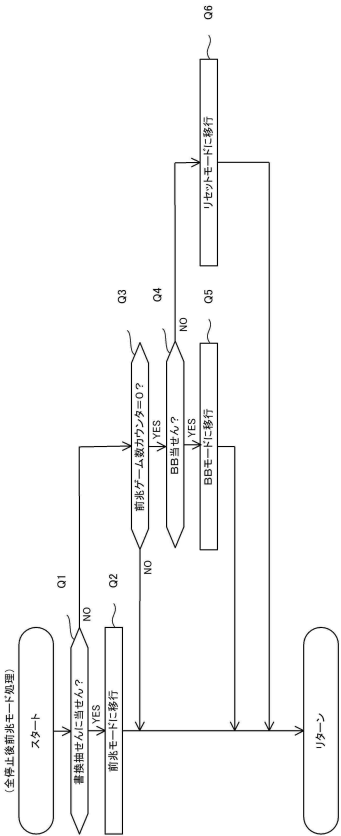
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

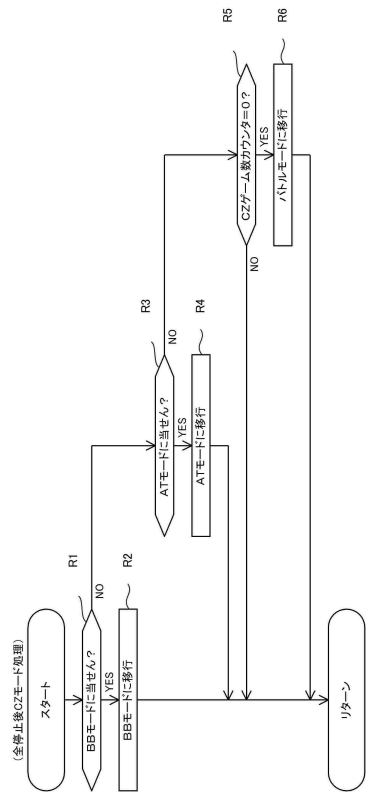


30

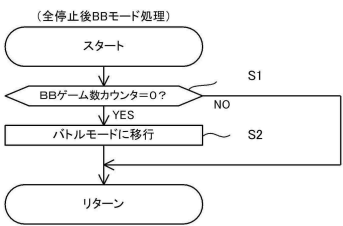
40

50

【図 3 5】



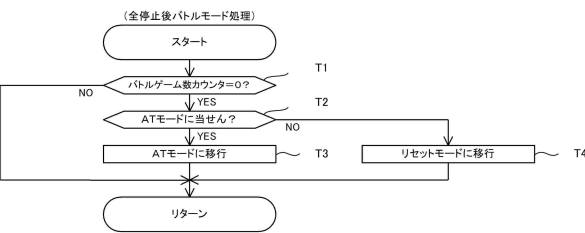
【図 3 6】



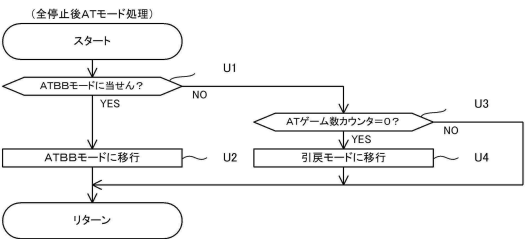
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

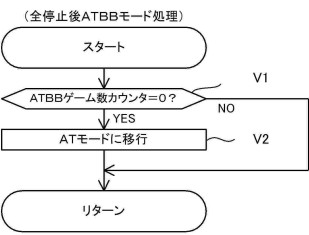


30

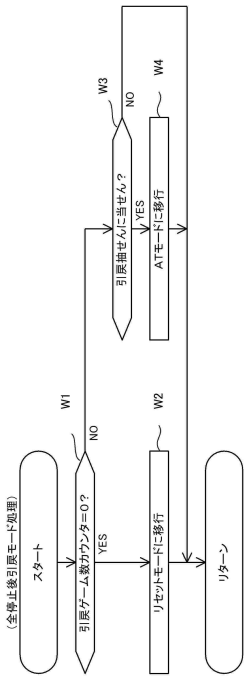
40

50

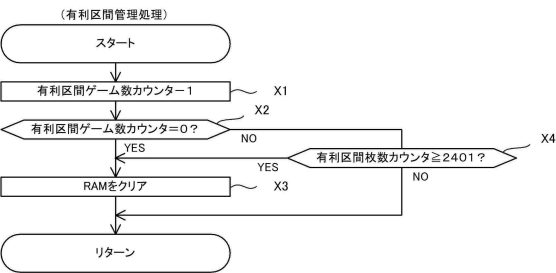
【図 3 9】



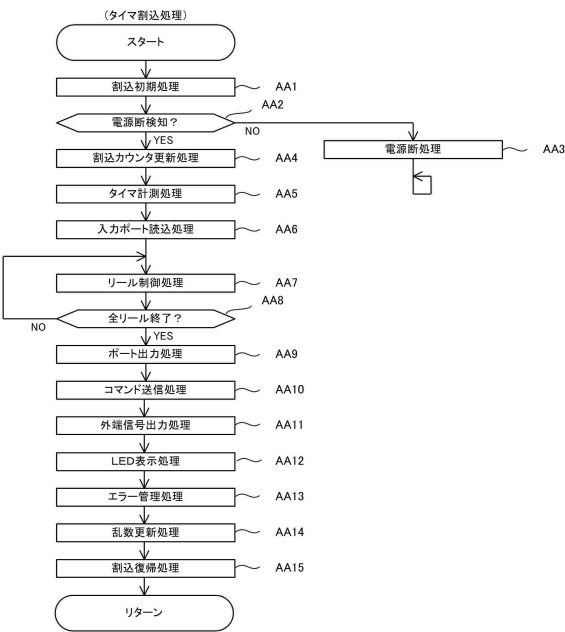
【図 4 0】



【図 4 1】



【図 4 2】



10

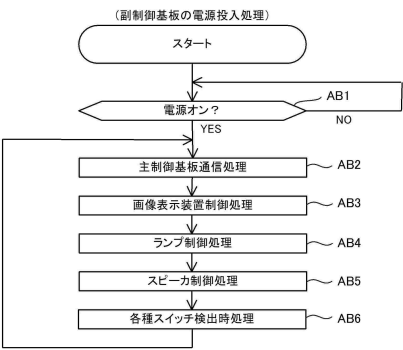
20

30

40

50

【図 4 3】



【図 4 4】

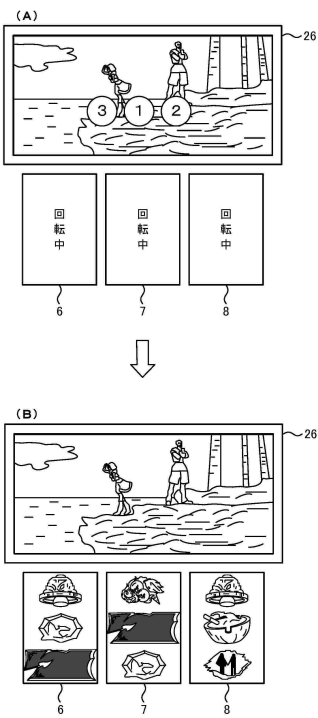
指示情報と払出表示部との関係

| 指示情報    | 払出表示部 | 対応する停止ボタンの操作順序       |
|---------|-------|----------------------|
| 指示情報無   |       | 指示無し                 |
| 指示情報左右  |       | 左停止ボタン→中停止ボタン→右停止ボタン |
| 指示情報左右中 |       | 左停止ボタン→右停止ボタン→中停止ボタン |
| 指示情報中左右 |       | 中停止ボタン→左停止ボタン→右停止ボタン |
| 指示情報中右左 |       | 中停止ボタン→右停止ボタン→左停止ボタン |
| 指示情報右左中 |       | 右停止ボタン→左停止ボタン→中停止ボタン |
| 指示情報右中左 |       | 右停止ボタン→中停止ボタン→左停止ボタン |
| 指示情報左   |       | 左停止ボタン               |
| 指示情報中   |       | 中停止ボタン               |
| 指示情報右   |       | 右停止ボタン               |

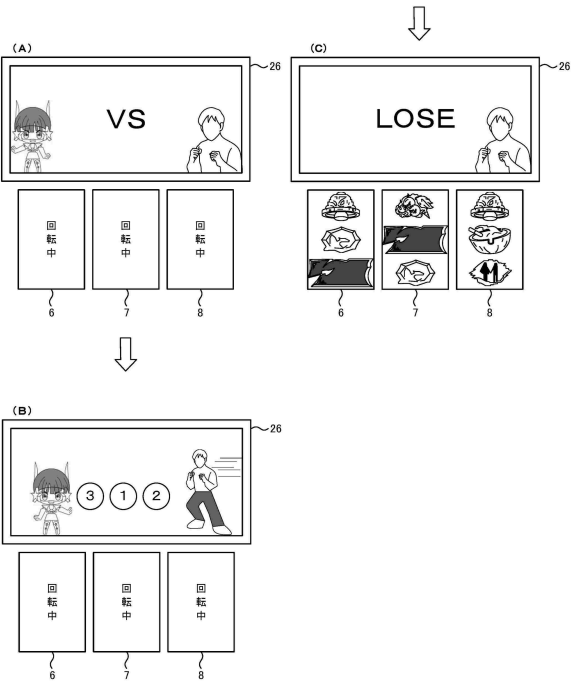
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

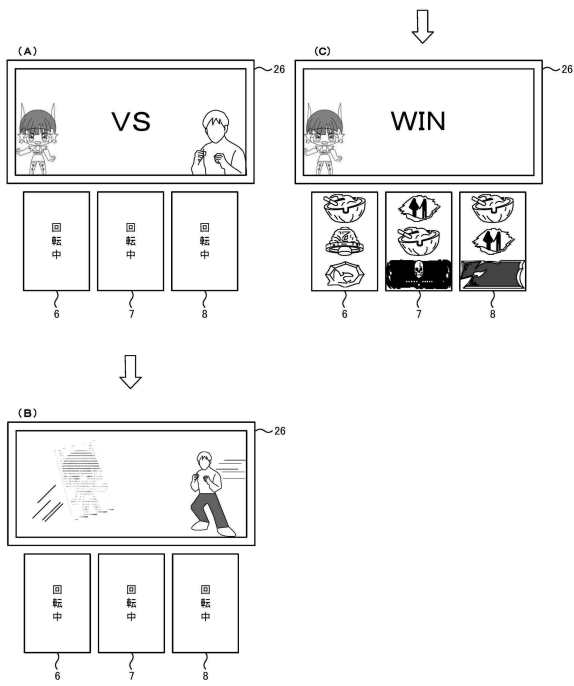


30

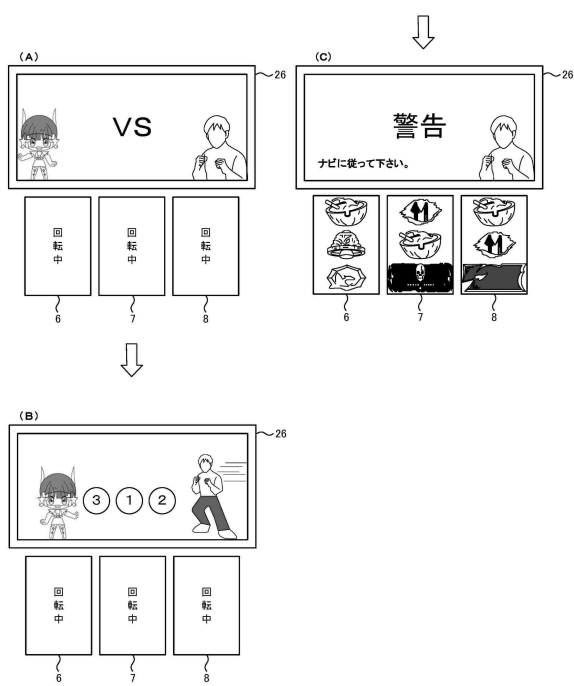
40

50

【図 4 7】



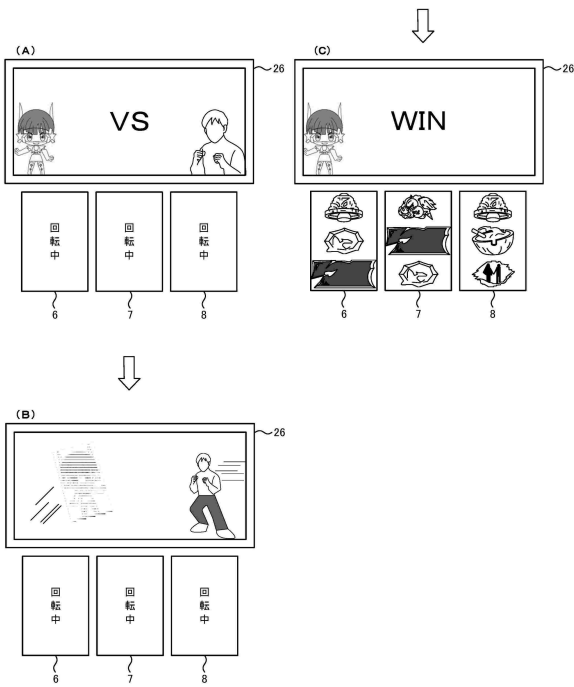
【図 4 8】



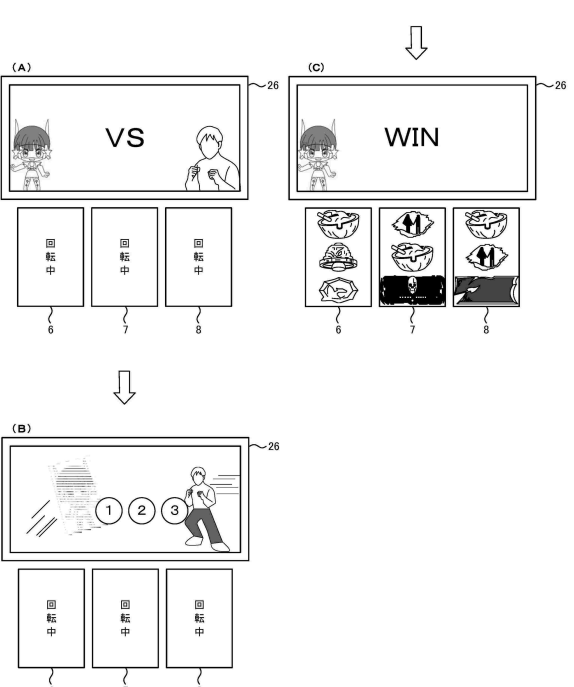
10

20

【図 4 9】



【図 5 0】



30

40

50

---

フロントページの続き

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