

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7454317号
(P7454317)

(45)発行日 令和6年3月22日(2024.3.22)

(24)登録日 令和6年3月13日(2024.3.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 1 4 B

請求項の数 1 (全162頁)

(21)出願番号	特願2020-160812(P2020-160812)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和2年9月25日(2020.9.25)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2022-53918(P2022-53918A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和4年4月6日(2022.4.6)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和5年7月20日(2023.7.20)	(74)代理人	100092897
早期審査対象出願			弁理士 大西 正悟
		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(74)代理人	100218095
			弁理士 山崎 一夫
		(72)発明者	橋本 祐助
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		(72)発明者	荒金 利至
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定のリールを含む複数のリールを有し、
所定のストップスイッチを含む複数のストップスイッチを有し、
電源の供給が遮断される事象を検出した場合は電源断時処理が実行可能であり、
内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ
以外の各ストップスイッチが停止操作されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止され
ており、且つ所定のリールを回転させている状態で、最後に所定のリールに対応する所定
のストップスイッチの停止操作が第1タイミングで受け付けられた場合は所定図柄組合せ
に対応する所定図柄を停止させるための処理が実行可能であり、
内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ
以外の各ストップスイッチが操作されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されてお
り、且つ所定のリールを回転させている状態で、最後に所定のリールに対応する所定のス
トップスイッチの停止操作が第1タイミングで受け付けられ、その後、前記所定図柄を停
止させるための処理を実行している第2タイミングで電源断時処理が実行された場合は、
電源復帰後の第3タイミングで所定のリールを回転させ、当該所定のリールを回転させて
いるときに所定のリールに対する脱調を検出可能である
遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやぱちんこ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機には、スロットマシン（回胴式遊技機）、ぱちんこ遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機などがあり、この種の遊技機の中には、例えば特許文献1に示すようなスロットマシンがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-144015号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の遊技機では、遊技性を高めて遊技の興趣向上を図るためや、円滑に遊技を行えるようにするために、種々の工夫がなされてきたが更なる改善の余地がある。

【0005】

本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機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】

【0006】

本発明は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【0007】

本発明は、所定のリールを含む複数のリールを有し、所定のストップスイッチを含む複数のストップスイッチを有し、電源の供給が遮断される事象を検出した場合は電源断時処理が実行可能であり、内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ以外の各ストップスイッチが停止操作されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチの停止操作が第1タイミングで受け付けられた場合は所定図柄組合せに対応する所定図柄を停止させるための処理が実行可能であり、内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ以外の各ストップスイッチが操作されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチの停止操作が第1タイミングで受け付けられ、その後、前記所定図柄を停止させるための処理を実行している第2タイミングで電源断時処理が実行された場合は、電源復帰後の第3タイミングで所定のリールを回転させ、当該所定のリールを回転させているときに所定のリールに対する脱調を検出可能である。

【発明の効果】

【0008】

上記構成の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図4】上記スロットマシンにおける図柄組合せ1を示す図である。

【図5】上記スロットマシンにおける図柄組合せ2を示す図である。

【図6】上記スロットマシンにおける図柄組合せ3を示す図である。

【図7】上記スロットマシンにおける図柄組合せ4を示す図である。

【図8】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図 9】上記スロットマシンにおける各 R T 状態の関係を示す図である。

【図 10】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。

【図 11】上記スロットマシンの制御で使用される変数を示す図である。

【図 12】上記スロットマシンにおける (A) は有利区間移行抽せん、(B) はチャンスモード 1 抽せん、(C) はチャンスモード 2 抽せん - 1、(D) はチャンスモード 2 抽せん - 2、(E) はチャンスゲーム 3 抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 13】上記スロットマシンにおける (A) はチャンスゲーム数抽せん、(B) はチャンス周期抽せん、(C) は E X 1 モード抽せん、(D) は E X 2 モード抽せん、(E) は A T モード抽せん - 1、(F) は A T モード抽せん - 2、(G) は A T モード抽せん - 3 の内容をそれぞれ示す図である。

10

【図 14】上記スロットマシンにおける (A) はセブン 1 抽せん、(B) はセブン 2 抽せん、(C) は A T モード書換抽せん、(D) はセブンループ抽せん、(E) は金セブンループ抽せん、(F) は金セブンループ書換抽せん、(G) は上乘せモード抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 15】上記スロットマシンにおける (A) はベル回数切替抽せん、(B) はセブンストック 1 抽せん、(C) はセブンストック 2 抽せん、(D) は演出レバーウェイト抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 16】上記スロットマシンにおける (A) は A T 周期抽せん - 1、(B) は A T 周期抽せん - 2、(C) は引き戻し 1 抽せん - 1、(D) は引き戻し 1 抽せん - 2 の内容をそれぞれ示す図である。

20

【図 17】上記スロットマシンにおける (A) は引き戻し 1 抽せん - 3、(B) は引き戻し 2 抽せん、(C) は A T 周期優遇ゲーム数抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 18】上記スロットマシンにおける (A) はセブンテーブル 1 抽せん、(B) はセブンテーブル 2 抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 19】上記スロットマシンにおける (A) はベル回数 1 抽せん - 1、(B) はベル回数 1 抽せん - 2、(C) はベル回数 2 抽せん、(D) はベル回数 3 抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図 20】上記スロットマシンにおける (A) はボーナス条件装置と演出グループ A 番号との対応関係を示し、(B) は入賞再遊技条件装置と演出グループ B 番号との対応関係を示す図である。

30

【図 21】上記スロットマシンにおける演出グループ番号と条件装置グループ番号との対応関係を示す図である。

【図 22】上記スロットマシンにおける各条件装置に割り当てた当選置数を示す図である。

【図 23】上記スロットマシンにおける (A) はボーナス条件装置を示し、(B) は入賞再遊技条件装置 (1) を示す図である。

【図 24】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 (2) を示す図である。

【図 25】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 (3) を示す図である。

【図 26】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 (4) を示す図である。

【図 27】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 (5) を示す図である。

【図 28】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置 (6) を示す図である。

40

【図 29】上記スロットマシンにおける (A) は設定変更処理、(B) は遊技進行制御処理、(C) は遊技開始待機処理の流れを示すフローチャートである。

【図 30】上記スロットマシンにおける (A) は内部抽せん処理、(B) はグループ番号セット処理の流れを示すフローチャートである。

【図 31】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理レバー処理の流れを示すフローチャートである。

【図 32】上記区間種別番号管理レバー処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 33】上記スロットマシンにおける (A) は有利区間移行処理、(B) はチャンスゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。

【図 34】上記スロットマシンにおける A T 当せん時処理の流れを示すフローチャートで

50

ある。

【図 3 5】上記スロットマシンにおける（A）はセブン番号補正処理、（B）は補正カウンタ処理、（C）は到達フラグ処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 6】上記スロットマシンにおける A T 突入時レバー処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】上記スロットマシンにおける（A）はループ C U ランクセット処理、（B）はセブンループ抽せん処理、（C）は金セブンループ抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 8】上記スロットマシンにおけるベル回数カウンタ補正処理の流れを示すフローチャートである。

10

【図 3 9】上記スロットマシンにおけるレバー時ウェイト処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 0】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 1 レバー処理、（B）はチャンスモード番号判定処理、（C）はメイン遊技状態番号 2，5 レバー処理、の流れを示すフローチャートである。

【図 4 1】上記スロットマシンにおける A T 当せん後レバー処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 2】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 3 レバー処理、（B）は金セブンループ書換抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 3】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 4 レバー処理、（B）は A T 周期優遇ゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 4 4】上記スロットマシンにおける待機演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 5】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理遊技終了処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 6】上記スロットマシンにおける累積カウンタ処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 7】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号 0 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 8】上記スロットマシンにおける A T 突入後終了処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 4 9】上記 A T 突入後終了処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 0】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 1 全停処理、（B）はメイン遊技状態番号 2，5 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 1】上記スロットマシンにおけるはメイン遊技状態番号 3 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 2】上記メイン遊技状態番号 3 全停処理の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 3】上記メイン遊技状態番号 3 全停処理の別の続きの流れを示すフローチャートである。

【図 5 4】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号 4 全停処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図 5 5】上記スロットマシンにおける（A）はメイン遊技状態番号 6 全停処理、（B）はメイン遊技状態番号 7 全停処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 6】上記スロットマシンにおけるは有利区間クリアカウンタ管理処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 7】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 8】上記スロットマシンにおける（A）は第 1 の会話演出表示、（B）は第 2 の会話演出表示を示す図である。

【図 5 9】上記スロットマシンにおける（A）は会話演出表示のセリフ表示における範囲画の別態様、（B）は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する態様を示す図である。

50

【図 6 0】上記スロットマシンにおける (A) は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する別態様、(B) は会話演出表示に重ねてエラー報知表示を表示する態様を示す図である。

【図 6 1】上記スロットマシンにおける (A) は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の態様、(B) は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の別態様を示す図である。

【図 6 2】上記スロットマシンにおける (A) は第 1 の字幕演出表示、(B) は第 2 の字幕演出表示を示す図である。

【図 6 3】上記スロットマシンにおける (A) は第 1 の字幕演出表示の別態様、(B) は第 2 の字幕演出表示の別態様を示す図である。

10

【図 6 4】上記スロットマシンにおける (A) は第 2 の字幕演出表示の文字に背景枠を付けた態様、(B) は第 2 の字幕演出表示と一緒にエラー報知表示を表示する態様を示す図である。

【図 6 5】上記スロットマシンにおける (A) は押しナビ演出表示の表示中に字幕演出表示を表示する場合の態様、(B) は字幕演出表示の文字が文字化けしたように表示される態様を示す図である。

【図 6 6】上記スロットマシンにおける期待度演出表示を示す図である。

【図 6 7】上記スロットマシンにおける G E T 演出を実行する際の表示の変遷を (A) ~ (F) の順序で示す図である。

【図 6 8】上記スロットマシンにおける G E T 演出を実行する際の第三停止操作、押しナビ演出表示、遊技価値付与、G E T 演出音声、G E T 演出表示および字幕演出表示のタイミングの関係を示すタイミングチャートである。

20

【図 6 9】上記スロットマシンにおける (A) は第 1 のシーン切替演出、(B) は第 2 のシーン切替演出を示す図である。

【図 7 0】上記スロットマシンにおける (A) は暗転演出が実行される直前の画像表示部の表示状態、(B) は暗転演出が実行された際の画像表示部の表示状態を示す図である。

【図 7 1】第 2 実施形態における清算スイッチが単独で操作された場合のタイミングチャートである。

【図 7 2】第 2 実施形態におけるマックスベットスイッチが単独で操作された場合のタイミングチャートである。

30

【図 7 3】第 2 実施形態における清算スイッチの操作中にマックスベットスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。

【図 7 4】第 2 実施形態における清算スイッチの操作中にサブスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。

【図 7 5】第 2 実施形態における (A) は清算スイッチの操作中にストップスイッチが操作された場合のタイミングチャート、(B) はストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合のタイミングチャートである。

【図 7 6】第 2 実施形態における清算スイッチの操作中にエラーが発生した場合のタイミングチャートである。

【図 7 7】第 2 実施形態におけるエラー中に操作された清算スイッチの操作中にリセットスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。

40

【図 7 8】第 2 実施形態における (A) は第 1 停止操作の押し順正解時の押し順ナビ演出画像の変遷例、(B) は第 1 停止操作の押し順失敗時の押し順ナビ演出画像の変遷例を示す図である。

【図 7 9】第 2 実施形態における (A) は第 1 ~ 第 3 停止操作の押し順正解時の押し順ナビ演出画像の変遷例、(B) は第 1 ~ 第 3 停止操作の押し順失敗時の押し順ナビ演出画像の変遷例を示す図である。

【図 8 0】第 2 実施形態における押し順正解時の G E T 演出とバックランプ演出の実行タイミングの一例を示す図である。

【図 8 1】第 2 実施形態における G E T 演出及びバックランプ演出の実行タイミングとク

50

レジット数の表示更新タイミングの一例を示す図である。

【図 8 2】第 2 実施形態におけるリール制御の一例を示す図である。

【図 8 3】第 2 実施形態における (A) は第 3 停止操作受付後に電源断が発生した場合の制御処理の流れを示すフローチャート、(B) は再回転処理 A の流れを示すフローチャート、(C) は再回転処理 B の流れを示すフローチャートである。

【図 8 4】第 2 実施形態におけるリール再回転中のストップスイッチランプの点灯状態の一例を示す図である。

【図 8 5】第 3 実施形態の遊技機における各リールの図柄配列を示す図である。

【図 8 6】第 3 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 7】第 3 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

10

【図 8 8】第 3 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 8 9】第 3 実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。

【図 9 0】第 3 実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。

【図 9 1】第 3 実施形態の遊技機において、小役再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率に応じた置数表を示す図である。

【図 9 2】第 3 実施形態の遊技機において、ボーナス条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率に応じた置数表を示す図である。

【図 9 3】第 3 実施形態の遊技機において、各種条件装置と、演出グループ番号及び条件装置グループ番号との対応を示す図である。

【図 9 4】第 3 実施形態の遊技機における R T 状態の移行条件を示す遷移図である。

20

【図 9 5】第 3 実施形態の遊技機において、メイン遊技状態の移行制御で参照される各種変数を示す図である。

【図 9 6】第 3 実施形態の遊技機におけるメイン遊技状態の移行条件を示す遷移図である。

【図 9 7】第 3 実施形態の遊技機における各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類を示す図である。

【図 9 8】第 3 実施形態の遊技機において、遊技者に対する指示内容の種類を示す図である。

【図 9 9】第 3 実施形態の遊技機において、ビタ押しとみなされるタイミングを説明するための説明図である。

【図 1 0 0】第 3 実施形態の遊技機において、ノーマルビッグゲームにおいて遊技者に報知される内容を示す図である。

30

【図 1 0 1】第 3 実施形態の遊技機において、プラクティスモードへ移行する手順を説明するための説明図である。

【図 1 0 2】第 3 実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。

【図 1 0 3】第 3 実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。

【図 1 0 4】第 3 実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。

【図 1 0 5】第 3 実施形態の遊技機において、遊技者に対して表示される目押し画像の、ビタ押しの成功判定図柄番号及び目押しの難易度を示す図である。

40

【図 1 0 6】第 3 実施形態の遊技機において、ビタ押しの精度に応じたスコアを計算する際の仕様について説明するための説明図である。

【図 1 0 7】第 3 実施形態の遊技機において、非プラクティスモードと、プラクティスモードとで、単回胴報知が行われる際の報知態様の違いを示す図である。

【図 1 0 8】第 3 実施形態の遊技機において、非プラクティスモードと、プラクティスモードとで、3 回胴報知が行われる際の報知態様の違いを示す図である。

【図 1 0 9】第 3 実施形態の遊技機において、1 種 B B 遊技中に全リールが停止したときに主制御手段が実行する遊技状態 3 時全停処理の内容を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】第 3 実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、最初にリールが停止した

50

ときに副制御手段が実行する第1停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図111】第3実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、2つ目のリールが停止したときに副制御手段が実行する第2停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図112】第3実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、最後のリールが停止したときに副制御手段が実行する第3停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図113】第3実施形態の遊技機において、3回胴報知時に、最初にリールが停止したときに副制御手段が実行する第1停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

10

【図114】第3実施形態の遊技機において、3回胴報知時に、2つ目のリールが停止したときに副制御手段が実行する第2停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図115】第3実施形態の遊技機において、3回胴報知時に、最後のリールが停止したときに副制御手段が実行する第3停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図116】第3実施形態の遊技機において、枚数調整役が入賞したときに副制御手段が実行する枚数調整役入賞時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

【図117】第3実施形態の遊技機において、無指示のときに副制御手段が実行する無指示時のスコア計算処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図118】第3実施形態において、情報端末の画面に表示される目押し精度に関する全国ランキングの関する表示内容を説明するための説明図である。

【図119】第3実施形態において、情報端末の画面に表示される目押し精度に関する地域別ランキングの関する表示内容を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。

なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号（1つまたは複数の遊技役またはハズレ（ハズレを設定しない場合は除く）により構成される）の中から、1つまたは複数の役決定結果番号（当選項目）を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為（「役決定」とも称する）を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定（選出）された遊技において成立することが許容される1つもしくは複数の遊技役（「成立許容役」や「当選役」とも称する）またはハズレを規定するものである。なお、役決定のことを「内部抽せん」または「役抽選」とも称し、抽選や当選における「選」は「籤」または「せん」とも称する。

30

【0011】

また、「遊技役が成立する」、「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役（遊技メダル払い出しがある遊技役（小役）か、払い出しのない遊技役（再遊技役や特別役）かは問わない）を構成する図柄組合せ（対応図柄）が、所定の停止態様（例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様）で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

40

【0012】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口21への遊技メダルの投入操作（手入れする操作）と、クレジット（貯留）された遊技メダルのうち、遊技を行

50

うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ24の押圧操作、スタートレバー（「スタートスイッチ」とも称する）25の傾動操作、ストップスイッチ（「ストップボタン」とも称する）26a, 26b, 26cの押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

【0013】

また、遊技メダルの「払出数」（「払出枚数」とも称する）とは、1回の遊技において遊技者に付与される遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為（「実払い出し」とも称する）と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁氣的に記憶される数値を増加させるという行為（「貯留加算払い出し」とも称する）とがある。

【0014】

また、遊技メダルの「獲得数」（「獲得枚数」とも称する）とは、所定期間（任意に設定可であるが、例えば、ATの期間やボーナスの期間）において、遊技者が獲得した（遊技者に対して払い出された）遊技メダルの総数として計数される数値のことを意味する。また、遊技メダルの「差枚数」（「差数」とも称する）とは、所定期間における、払い出された遊技メダルの総数から、ベットされた遊技メダルの総数を引いた値（負値となることもある）を意味する。遊技メダルの「獲得数」と「差枚数」を別の概念として用いることもできるが、以下では同義のものとして扱う。

【0015】

また、「フリーズ」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー25の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ（「リール回転開始時フリーズ」とも称する）と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ（「リール回転停止時フリーズ」とも称する）とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。また、フリーズの期間において、回胴演出（「リール演出」とも称する）を行うことがある。回胴演出とは、遊技者による遊技操作とは無関係に、後述のリール3a, 3b, 3cを回転させて、任意の図柄組合せを停止表示させる演出である。

【0016】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理（行為）をいう。押しナビのうち、特に再遊技役の成立をアシストするものを「RPナビ」（RPはリプレイの略）、入賞役（小役）の成立をアシストするものを「入賞ナビ」、特定の図柄を有効ライン上に停止表示させることができる押し位置をアシストするものを「目押しナビ」（主に副制御手段側で行われる）とも称する。押し位置をアシストするということは、別の観点からすれば、遊技者がストップスイッチを操作すべきタイミングをアシストしているともいえる。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」（「メイン側RPナビ」、「メイン側入賞ナビ」、「メイン側目押しナビ」）とも称し、後者を「サブ側押しナビ」（「サブ側RPナビ」、「サブ側入賞ナビ」、「サブ側目押しナビ」）とも称したり、「押しナビ演出」（「RPナビ演出」、「入賞ナビ演出」、「目押しナビ演出」）とも称したりする。また、前者と後者を総称して、ストップスイッチの操作態様報知演出と称したりもする。

【0017】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「B」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「H」を付記することと

10

20

30

40

50

する。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

【0018】

〔第1実施形態〕

図1は、本発明に係る遊技機の第1実施形態としてのスロットマシン（「スロットマシン1」と称する）を示しており、以下このスロットマシン1の基本的な構成について図1～図14を参照しながら説明する。

《スロットマシンの外観》

スロットマシン1は、図1（A）に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。

10

【0019】

上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）11（図2参照）の表示画面11a（「画像表示部DP」とも称する）が前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a、13b、第3演出ランプ14a、14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a、15bが配置されている。

【0020】

中パネルアセンブリ20の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された3個のリール3a、3b、3cの表面が臨む表示窓Wが設けられており、この表示窓Wの下方には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口21、クレジットされた範囲内で1枚の遊技メダルをベットするための1-BETスイッチ22、最大ベット許容数（「規定数」ともいう。例えば3枚）の遊技メダルを一度にベットするためのMAX-BETスイッチ23、ベットされた遊技メダル、および／または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ24、全リール3a、3b、3c（リールのことを「回胴」とも称する）を回転開始させる際に操作されるスタートレバー25、各リール3a、3b、3cの回転を個別に停止させるための3個のストップスイッチ26a、26b、26c（図中左側のストップスイッチ26aはリール3aに対応し、中央のストップスイッチ26bはリール3bに対応し、右側のストップスイッチ26cはリール3cに対応する）、及びメダル投入口21から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ27等が設けられている。

20

30

【0021】

各ストップスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（OFF）状態からオン（ON）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【0022】

メダル投入口21とMAX-BETスイッチ23との間には、遊技者がスロットマシン1へ情報を入力するための選択ボタン（「方向ボタン」又は「十字キー」ともいう。）54と、決定ボタン（「メニューボタン」又は「PUSHボタン」ともいう。）55とが設けられている。以下では、選択ボタン54と決定ボタン55とをまとめて「サブボタン」とも称する。選択ボタン54は、図1（B）に示すように、上下左右の方向を指定する上方ボタン54U、下方ボタン54D、左方ボタン54L及び右方ボタン54Rの4つのボタンで構成されている。そして、遊技者に操作されたボタンに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。決定ボタン55は、光が透過する部材で形成され、その内部にはLEDなどの光源が設けられている。決定ボタン55の操作が無効になっているときはスイッチ内部の光源が消灯し、有効になっているときは点滅（点灯でもよい）するようになっている。

40

【0023】

50

サブボタンは、押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。サブボタンが有効に操作されると、後述する副制御手段 200 において、その操作に応じた所定の演出処理が実行される場合がある。また、遊技者にサブボタンを操作するように促す演出処理が行われる場合もある。さらに、サブボタンを所定の手順で操作することにより、画像表示装置 11 の画面の明るさ調整やスピーカの音量調整を行うための調整画面を表示させることが可能となっている。

【0024】

ここで、選択ボタン 54 を構成する上方ボタン 54 U、下方ボタン 54 D、左方ボタン 54 L 及び右方ボタン 54 R は、個別にオン／オフできるようにしてもよいし、十字型のキートップ（十字キー）を設けて十字キーを傾倒操作した方向のボタンがオンにされるようにしてもよい。十字キーにより上方ボタン 54 U、下方ボタン 54 D、左方ボタン 54 L 及び右方ボタン 54 R をオン／オフ可能とする場合、隣り合った 2 つのボタン（上と右、右と下、下と左、左と上）は同時にオンすることが可能であるが、対向するボタン（上と下、右と左）については同時にオンすることができないようにしてもよい。

【0025】

メダル投入口 21 の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー 50 に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口 41 に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロック 48（図 2 参照）が設けられている。このブロック 48 は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロック 48 が ON 状態とは、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロック 48 が OFF 状態とは、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

【0026】

また、メダル投入口 21 の内部には、遊技メダルを検知するための 3 つの投入メダルセンサ 28 a, 28 b, 28 c（図 2 参照）が設けられている。投入メダルセンサ 28 a は、遊技メダルがメダル投入口 21 に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロック 48 が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ 28 b は、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロック 48 が設置された位置よりも下流側（後述のホッパー 50 寄り）の位置に配置されている。投入メダルセンサ 28 c は、メダル投入口 21 に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍（ブロック 48 が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ 28 b 寄りの位置）に配置されている。

【0027】

投入メダルセンサ 28 a 及び投入メダルセンサ 28 b が共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口 21 に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ 28 a は遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ 28 b は遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口 21 に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、3 つの投入メダルセンサ 28 a, 28 b, 28 c が所定の順序（28 a, 28 c, 28 b の順序）とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異常通過が起きたことを意味する。

【0028】

表示窓Wは、3個のリール3a～3cが全て停止した際に、リール毎に3個の図柄、合計9個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール3a、3b、3cの各中段の図柄表示領域を水平に結ぶ入賞ライン29は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無を判定できるように構成されている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。なお、入賞ライン29とは別に、リール3a、3b、3cの各上段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを上段ラインと称し、リール3a、3b、3cの各下段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを下段ラインと称する。また、リール3aの上段、リール3bの中段及びリール3cの下段の図柄表示領域を結ぶラインを右下がりラインと称し、リール3aの下段、リール3bの中段及びリール3cの上段の図柄表示領域を結ぶラインを右上がりラインと称する。

10

【0029】

また、スロットマシン1には、LEDランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、MAX-BETスイッチ表示ランプ46a、BET数表示ランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、貯留枚数表示ランプ46h、及び払出数表示ランプ46jを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板60（主制御手段100）により制御されるように構成されている。

【0030】

20

MAX-BETスイッチ表示ランプ46aは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、MAX-BETスイッチ23の内部に配置され、点灯時にはMAX-BETスイッチ23を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ20において表示窓Wの側方または下方に配置されている。

【0031】

BET数表示ランプ46b（以下「BETランプ46b」とも称する）は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、1枚以上の場合に点灯される1-BET表示ランプ46bCと、2枚以上の場合に点灯される2-BET表示ランプ46bBと、3枚の場合に点灯されるMAX-BET表示ランプ46bAとから構成されている。投入可能表示ランプ46cは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ46dは、スタートレバー25を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ46eは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

30

【0032】

状態表示ランプ46fは、貯留（クレジット）されている遊技メダルを清算するときに点灯されるものであり、回数表示ランプ46gは、例えば、ATが設定されたときに、押しナビの実行可能数（押しナビが実行される毎に1減算され、また、抽選等により増加することもある）を表示するものである。貯留枚数表示ランプ46h（以下「CREランプ46h」とも称する）は、貯留された遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものであり、払出数表示ランプ46jは、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を1ずつインクリメントしながら表示するものである。貯留枚数表示ランプ46hや払出数表示ランプ46jは、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するため、各々2つの7セグメント表示器（数字を表すための7つのセグメントランプ及び小数点（ドット）を表す1つのセグメントランプから成る）で構成されている。

40

【0033】

また、この払出数表示ランプ46jは、スロットマシン1に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字（以下、「エラーコード」ともいう。）を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定され

50

るエラーとしては、H Pエラー、H Eエラー、H Oエラー、C Eエラー、C Pエラー、C Hエラー、C Oエラー、C 1エラー、F Eエラー、E 1エラー、E 5エラー、E 6エラー、E 7エラー等がある。H Pエラーは、後述するホッパー50のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、H Eエラーは、ホッパー50の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー（ホッパーエンブティエラー）であり、H Oエラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと判断したときのエラーである。C Eエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、C Pエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、C Oエラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、C 1エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。F Eエラーは、後述の補助収納庫85が満杯と判断した場合のエラー（満杯エラー）であり、E 1エラーは、電源投入時に記憶装置（R A M）の内容が正常でない場合のエラー（R A Mエラー）であり、E 5エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。E 6エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、E 7エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。E 1、E 5、E 6、E 7の各エラー（これらを総称して「E系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ82の操作により解除されるようになっている。

【0034】

さらに、この払出数表示ランプ46jは、ストップスイッチ26a～26cの操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ46jのことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ46jは、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ46jのことを「設定値表示器」とも称する。

【0035】

下パネルアセンブリ30の中央部には、透明な下パネルカバー31が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ32a，32bが配置されている。なお、下パネルカバー31の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【0036】

受け皿アセンブリ40には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口41が開設されているとともに、遊技メダル払出口41に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿42が設けられており、この遊技メダル貯留皿42の左には、灰皿43が設けられている。また、遊技メダル払出口41の左右には、受け皿アセンブリ40の背面側に配置された一対の下部スピーカ44a，44b（図2参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口45a，45bが形成されている。

【0037】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー50（図2参照）が設けられており、このホッパー50には遊技メダルを検出するためのメダル検出部51（図2参照）が設けられている。また、このホッパー50は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー50の近傍位置には、ホッパー50から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫85（図2参照）が設けられるとともに、この補助収納庫85が満杯状態（補助収納庫85から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部86（図2参照）が設けられている。

【0038】

《制御基板と各機器との接続》

本実施形態では、スロットマシン 1 を制御する主な制御基板として図 2 に示すように、主制御基板 60、サブメイン制御基板 70A、及びサブサブ制御基板 70B の 3 つの制御基板を備えている（サブメイン制御基板 70A とサブサブ制御基板 70B を総称して副制御基板 70 と称する）。遊技の進行に係る主たる制御（リール 3a ～ 3c の駆動制御や役決定処理等を含む）が主制御基板 60 上に配設された制御回路により行われ、バックランプ 38a ～ 38c 等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板 70A 上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置 11 による演出画像表示制御、上部スピーカ 15a、15b 等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板 70B 上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板 60 と副制御基板 70 との間の情報伝達は、主制御基板 60 からサブメイン制御基板 70A への一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板 70A とサブサブ制御基板 70B との間の情報伝達は、双方向で行うことが可能となっている。

【0039】

＜主制御基板 60 の構成＞

主制御基板 60 には、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン CPU 61 と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置である ROM 62 と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置である RAM 63（「RAM」のことを「RWM」とも称する）とが配設されている。メイン CPU 61 が、ROM 62 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等を制御することにより、スロットマシン 1 における遊技の進行に係る制御が行われるようになっている。なお、ROM 62 及び RAM 63 は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【0040】

メイン CPU 61 には、クロックパルス（クロック信号）を発生するためのクロックパルス発生器 64、クロックパルス発生器 64 で発生したクロックパルスを分周するための分周器 65、クロックパルス（または分周されたクロックパルス）に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器 66、及び乱数発生器 66 で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路 67 が接続されている。クロックパルス発生器 64 は、2 つの発振器（図示略）から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数（内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい）のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メイン CPU 61 の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メイン CPU 61、ROM 62、RAM 63、分周器 65、乱数発生器 66、乱数取込回路 67、インターフェイス回路 68 等を 1 つの IC チップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メイン CPU 61 は、インターフェイス回路 68 を介して、モータ駆動回路 36、表示用ランプ制御回路 47、ホッパー駆動回路 52 及び副制御基板 70 に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路 37a、37b、37c、払出検出信号回路 53 及び収納状態信号回路 87 からの信号を受信するように構成されている。

【0041】

モータ駆動回路 36 は、リール 3a、3b、3c をそれぞれ回転駆動するステッピングモータ 35a、35b、35c の回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路 47 は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路 37a、37b、37c は、リール 3a、3b、3c の各々に設置されたリールセンサ（図示せず）からの各検出信号を主制御基板 60 に送信する回路である（検出回路 37a はリール 3a に対応し、検出回路 37b はリール 3b、検出回路 37c はリール 3c に対応する）。ホッパー駆動回路 52 は、小役が成立した際に、ホッパー 50 を駆動

10

20

30

40

50

して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路 53 は、ホッパー 50 から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部 51 により検出された際に、主制御基板 60 に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路 87 は、補助収納庫 85 が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部 86 の検出結果に応じて、主制御基板 60 に送信する回路である。

【0042】

また、スロットマシン 1 には、電源装置 80 からの電力が主制御基板 60 を介して供給されるようになっている。この電源装置 80 には、電源スイッチ 81、リセットスイッチ 82 及び設定鍵型スイッチ 83 が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路 68 を介して、メイン CPU 61 に送信されるように構成されている。さらに、メイン CPU 61 は、インターフェイス回路 68 を介して、設定変更スイッチ 84 からの信号を受信するように構成されている。

【0043】

電源スイッチ 81 は、電源装置 80 からスロットマシン 1 への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ 82 は、スロットマシン 1 において所定のエラー（上述の E 系エラーを除くエラー）が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセットスイッチ 82 が操作されることにより、主制御基板 60 及び副制御基板 70 において記憶されたエラー発生情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板 60 及び副制御基板 70 により実行される。また、設定鍵型スイッチ 83 は、役決定確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ 84 は、設定値を複数段階（本実施形態では 6 段階）で変更するためのスイッチである。

【0044】

前扉 2 が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されている状態（電源スイッチ 81 が ON 状態）において、設定鍵型スイッチ 83 が ON 状態に操作されることによって設定確認モードへ移行し、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されていない状態（電源スイッチ 81 が OFF 状態）において、設定鍵型スイッチ 83 が ON 状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ 81 が ON 状態に操作される（スロットマシン 1 に電源が投入される）ことによって設定変更モードへ移行し、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ 84 を操作するごとに、設定値を 1 段階ずつ更新することができる。また、設定値の更新後に、スタートレバー 25 を傾動操作することにより、更新された設定値が確定し、その確定後に設定鍵型スイッチ 83 を OFF 状態に操作することによって、設定変更の作業が完了するようになっている。

【0045】

なお、設定鍵型スイッチ 83 は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ON 状態と OFF 状態が切り替えられるようになっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認モード及び設定変更モードにおいて、設定値は「1」～「6」の 6 個の整数値を用いて、払出数表示ランプ 46 j に表示されるようになっている（設定値表示用の別のランプをスロットマシン 1 の筐体内等に設けてもよい）。

【0046】

電源装置 80 からの電力は、主制御基板 60 を介してサブメイン制御基板 70 A に供給され、さらにサブメイン制御基板 70 A を介してサブサブ制御基板 70 B に供給されるようになっている（電源装置 80 から直接、サブメイン制御基板 70 A とサブサブ制御基板 70 B に電力を供給するようにしてもよい）。電源装置 80 から主制御基板 60 に電力を供給する回路上と、主制御基板 60 を介してサブメイン制御基板 70 A に電力を供給する

回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメインCPU61、及び後述のサブメインCPU71に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメインCPU61、及びサブメインCPU71に出力するようになっている。なお、主制御基板60の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板70Aの電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板70Aよりも先に主制御基板60が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

10

【0047】

また、メインCPU61には、スイッチ基板90に接続されているかまたはスイッチ基板90上に搭載されている、リール停止信号回路91、スタートレバー25、投入メダルセンサ28a、28b、28c、1-BETスイッチ22、MAX-BETスイッチ23及び清算スイッチ24からの各信号が、インターフェイス回路68を介して入力されるようになっている。

【0048】

また、メインCPU61には、インターフェイス回路68を介してブロック48が接続されており、このブロック48をオン／オフ制御するように構成されている。以下の説明において、ブロック48をオン／オフ制御するための信号を「ブロック信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン1には、前扉2の開閉状態を検出するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路68を介してメインCPU61に入力されるようになっている。メインCPU61は、ドアセンサからの信号により、前扉2が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

20

【0049】

また、図示は省略しているが、メインCPU61は、所定の遊技状態（例えば、AT状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

30

【0050】

<副制御基板70の構成>

副制御基板70は、サブメイン制御基板70Aとサブサブ制御基板70Bとによって構成されている。サブメイン制御基板70Aには、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメインCPU71と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるROM72と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるRAM73とが配設されており、ROM72に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM72及びRAM73は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。また、サブメインCPU71には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に応じて、所定の処理を実行するようになっている。

40

【0051】

サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、主制御基板60からの各種信号を受信し、ランプ制御回路18に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路18は、バックランプ38a～38c等のランプの点灯を制御する回路である。また、サブメインCPU71は、インターフェイス回路74を介して、選択ボタン5

50

4 及び決定ボタン 5 5 からの出力信号を受信し、受信した各ボタンの出力信号に応じてサブサブ制御基板 7 0 B により画像表示装置 1 1 にメニュー画面を表示させ、遊技者の選択操作に応じた情報を提供したり、遊技中に画像表示装置 1 1 に表示している演出の内容を変化させたりする。

【0052】

サブメイン CPU 7 1 は、インターフェイス回路 7 4 を介して、サブサブ制御基板 7 0 B に各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板 7 0 B から各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板 6 0 からサブメイン制御基板 7 0 A に送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板 7 0 A からサブサブ制御基板 7 0 B に送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板 7 0 B からサブメイン制御基板 7 0 A に送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

【0053】

サブサブ制御基板 7 0 B には、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サブサブ CPU 7 5 と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置である ROM 7 6 と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置である RAM 7 7 とが配設されており、ROM 7 6 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が作動することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM 7 6 及び RAM 7 7 は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【0054】

サブサブ CPU 7 5 は、インターフェイス回路 7 8 を介して、サブメイン制御基板 7 0 A からの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路 1 6、スピーカ制御回路 1 7 に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板 7 0 A に状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路 1 6 は、画像表示装置 1 1 を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路 1 7 は、上部スピーカ 1 5 a、1 5 b 等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置 1 1 は、ストップスイッチ 2 6 a～2 6 c の操作順（押し順）を表示する押し表示器（「サブ側押し順表示器」とも称する）としても機能するように構成されている。

【0055】

<リール>

各リール 3 a、3 b、3 c はそれぞれステッピングモータ 3 5 a、3 5 b、3 5 c の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a、3 b、3 c は透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、図 3 に示す複数種類の図柄が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a、3 b、3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a、3 8 b、3 8 c が配設されており、このバックランプ 3 8 a、3 8 b、3 8 c を点灯させることにより、表示窓 W 内に臨む各リール 3 a、3 b、3 c の領域を内面側から全体的に照明したり、各リール 3 a、3 b、3 c 上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン 2 9 上や、有効ライン 2 9 上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール 3 a、3 b、3 c の一部領域のみを照明したりするように構成されている。

【0056】

<リールの図柄配列>

本実施形態では、各リール 3 a～3 c が表示する図柄が、図 3 に示すように配置されている（図 3 中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール 3 a、3 b、3 c をそれぞれ表す）。すなわち、各リール 3 a～3 c には、「赤セブン」、「金セブン」、「黒バー」、「青バー」、「ブランク A」、「ブランク B」、「ベル A」、「ベル B」、「スイカ」、及び「リプレイ」の 10 種類の図柄が所定数ずつ配置されている。以下、リール 3 a、3 b、3 c のことを、それぞれ、左リール（左回胴）、中リール（中回胴）、右リール（右回胴）とも称する。

【0057】

＜遊技役の種類＞

本実施形態においては、各リール3a～3cにおいて停止表示される図柄組合せが、図4～図7に示すように設定されており、それらが遊技役を構成する図柄組合せ（対応図柄）となっている。本実施形態における遊技役としては、BB役1, 2の2種類の特別役（BB役；BBはビッグボーナスの略。「1種BB」、「ボーナス役」とも称する）と、再遊技役1～5の5種類の再遊技役と、小役1～44の44種類の入賞役（小役）との計51種類が設定されている。それぞれの遊技役が成立するための図柄組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払出数等は、図4～図7に示す通りである。

【0058】

BB役1, 2は、成立しても遊技メダルは払い出されず、その成立を契機として特別役物としての所定のボーナス（本実施形態では「BB」とも称する）が作動して、次遊技から通常の遊技とは異なる条件下で実行される所定のボーナス遊技（「BB遊技」とも称する）が開始可能となる、遊技者にとって有利な特別遊技状態（「BB作動中」とも称する）に移行されることを示す遊技役（ボーナス役）である。BB役1は、その対応図柄が「青バー・青バー・赤セブン」の図柄組合せとされ、BB役2は、その対応図柄が「黒バー・黒バー・赤セブン」（遊技役を構成する図柄の名称は、リール3a, 3b, 3cの順番で記す。以下において同じ）の図柄組合せとされている。BB役1又はBB役2の成立により開始可能となるボーナス遊技は、所定数（本実施形態では、例えば70枚とするが、数値は適宜変更可）の遊技メダルが獲得されたことにより終了する（変更態様として、所定数（例えば、30ゲーム）の遊技が実行されたことにより終了するようにしてもよい）。BB役1, 2は、後述する非RT、RT1（BB内部中）においては成立することがあるが、RT2（BB作動中）では成立することがない役となっている（図4～図7中の「－」は成立しないことを示す）。

【0059】

本実施形態では、特別役としてBB役のみを設けているが、別の特別役として、RB役（RBはレギュラーボーナスの略）やMB役（MBはミドルボーナスの略。「2種BB」とも称する）を設けるようにしてもよい。そして、RB役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのRB遊技を開始するように設定し、MB役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのMB遊技を開始するように設定してもよい。この場合のRB遊技は、例えば、小役が所定回数（例えば、8回）成立したこと、または所定回数（例えば、12回）の遊技が消化されたことにより終了するようにし、MB遊技は、例えば、所定数（例えば、200超）の遊技メダルが払い出されたことにより終了するようにしてもよい。また、複数の特別役（例えば、複数種類のBB役を設けたり、BB役とMB役の両方を設けたりしてもよい）。

【0060】

再遊技役1～5は、成立した場合に遊技メダルの払い出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく（新たに遊技メダルを投入することなく）、次の遊技を行うことが許可される遊技役（リプレイ役）である。なお、再遊技役1は、その対応図柄「ベルA・リプレイ・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）」（（）内の“／”は「または」の意）が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の右下がりライン上に、図柄「リプレイ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役1のことを「右下がりリプレイ」（リプレイのことを「RP」とも記す）とも称する。同様の理由から、再遊技役2～4のことを、それぞれ、右上がりRP、上段RP、中段RPとも称する。また、再遊技役5は、その対応図柄「ベルA・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）・ベルB」が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の上段ライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役5のことを「上段スイカRP」とも称する。

【0061】

図3（リール図柄）に示すように、再遊技役4を構成する、左リール3a、中リール3

10

20

30

40

50

b及び右リール3cの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において5図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技役4が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、押し順や押し位置に拘わらず、有効ライン29上に停止表示させる（「引き込む」とも称する）ことが可能である（後述のリール制御手段134によるリールの回転停止制御の説明を参照）。この再遊技役4のように、各ストップスイッチの操作タイミングに拘わらず、その対応図柄（複数組ある場合にはそのうちのいずれか）を有効ライン29上に引き込むことが可能な役を、「100%引き込み可能な遊技役」又は「取りこぼしのない遊技役」とも称する。なお、再遊技役1～3、5も、再遊技役4と同様、100%引き込み可能な遊技役である。また、再遊技役1～5は、後述する非RT、RT1においては成立することがあるが、RT2では成立することがない役となっている。

10

【0062】

小役1～44は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役（入賞役）である。小役1～44のうち、小役1～36は、後述する非RT、RT1及びRT2のいずれでも成立可能な役であるのに対し、小役37～39は、RT2（BB作動中）でのみ成立可能な役となっている。また、小役1～23、40～43は、その成立時の払出数が1枚に設定されていることから、「1枚役」とも称する。同様に、小役24～37のことを「15枚役」、小役38、39のことを「3枚役」とも称する。なお、15枚役のことを、「ベル小役」とも称する。

【0063】

小役37は、その対応図柄「ベルA・スイカ・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）」が有効ライン29上に停止表示された際に、表示窓W内の右下がりライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、小役37のことを「スイカ小役」とも称する。また、小役40は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」とされた1枚役である。このことから、小役40のことを、「赤7揃い1枚役」とも称する。なお、小役1～7、24～37は、100%引き込み可能な遊技役である。

20

【0064】

<遊技を行うための基本操作>

スロットマシン1で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口21に遊技メダルを投入することによりベットするか、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン29を有効化する。本実施形態では、入賞ライン29を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、後述する非RT、RT1、RT2の各RT状態のいずれにおいても3枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、RT状態等に応じて規定数を異なる値に設定するなど、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

30

【0065】

次に、遊技者がスタートレバー25を操作すると、ベット数が確定する（ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される）とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最小遊技時間が経過したことが確認された後、各リール3a～3cが回転を開始する。ここで、最小遊技時間とは、1つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間をいい、本実施形態では4.1秒間と定められている。各リール3a～3cが回転を開始すると、リール3a～3cの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓W内を上下に（通常、上から下）に移動表示される。そして、リール3a～3cの回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ26a～26cが有効化され（ストップスイッチの操作が有効に受け付け可能とされ）、遊技者がストップスイッチ26aを操作するとリール3aの回転が停止し、ストップスイッチ26bを操作するとリール3bの回転が停止し、ストップスイッチ26cを操作するとリール3cの回転が停止するように構成されている。

40

【0066】

50

ここで、有効ライン 29 上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっていると判定された場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー 50 により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

【0067】

次に、図 8～図 28 を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン 1 の特徴構成について説明する。

≪機能ブロック≫

図 8 に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口 21 への遊技メダルの投入操作、1-BET スイッチ 22 または MAX-BET スイッチ 23 の押圧操作）や、停止中の各リール 3a～3c を回転させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー 25 の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する 3 個のリール 3a, 3b, 3c の回転を停止させるための各リール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の押圧操作）、ベットまたは貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための清算操作（例えば、清算スイッチ 24 の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号（「遊技操作信号」とも称する）を出力する操作信号出力手段 95 と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段 100（主制御基板 60 に対応する）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段 200（副制御基板 70 に対応する）とを備えて構成される。

【0068】

（1）主制御手段 100 の機能ブロック

主制御手段 100 は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段 110 と、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段 130 と、主制御手段 100 における通信を制御するメイン通信制御手段 150 とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段 110 は、設定値制御手段 111、RT 状態制御手段 112、再遊技作動制御手段 113、ボーナス作動制御手段 114、フリーズ制御手段 115、遊技モード制御手段 116、及び乱数発生・取込手段 117 を備えている。

【0069】

また、遊技進行管理手段 130 は、受容メダル管理手段 131、役決定手段 132、演出グループ番号決定手段 133、リール制御手段 134、停止表示図柄判定手段 135、払出メダル管理手段 136、ブロック制御手段 137、表示用ランプ制御手段 138、押し順管理手段 139、及び条件装置グループ番号決定手段 140 を備えており、メイン通信制御手段 150 は、制御コマンド送信手段 151 と外端信号送信手段 152 を備えている。なお、主制御手段 100 における上述の各手段は、図 2 に示す主制御基板 60 上に配されたメイン CPU 61、ROM 62、RAM 63、電子回路等のハードウェア及び ROM 62 等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【0070】

（1-1）遊技状態管理手段 110 を構成する各手段

設定値制御手段 111 は、役決定確率の設定値（設定 1～設定 6 の 6 段階構成）を内部的に管理するための数値（「管理用設定値」とも称する）を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として 1 から 6 までの連続する整数値（1～6 の整数値は設定 1～設定 6 にそれぞれ対応する）を用いている。管理用設定値のデータは、RAM 63 の所定の記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器（払出数表示ランプ 46j）に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ 83 が ON 状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ 84 を操作することにより、設定値が 1 ずつ更新されるようになっている。

【0071】

RT状態制御手段112は、非RT、RT1、RT2の3つのRT状態の設定を制御するように構成されている。非RTは、RAM(RAM63)が初期化された場合に設定されるRT状態である。RT1は、1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置の選出(BB役1またはBB役2の当選)が持ち越されているときに設定されるRT状態(「BB内部中」とも称する)である。RT2は、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態(「BB作動中」とも称する)であり、このRT2中においてボーナス遊技が実行可能となる。RT2では、再遊技役は当選せず、入賞J~Q条件装置のいずれかが選出されるよう(ハズレ無し)に設定されている。上述した各RT状態の移行制御については後に詳しく説明する。

10

【0072】

再遊技作動制御手段113は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態(「再遊技作動状態」とも称する)に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、RAM63の所定の記憶領域に再遊技作動状態であることを示す情報(「再遊技作動状態フラグ」とも称する)がセット(例えば、値「1」が記憶)される。セットされた再遊技作動状態フラグは、再遊技作動状態が解消されるまでの所定の時点でクリア(例えば、値「0」が記憶)される。

【0073】

ボーナス作動制御手段114は、ボーナス役(本実施形態の場合、BB役1またはBB役2)の当選時(1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置の選出時)から、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として実行されるボーナス遊技の終了時までの期間において、所定の処理を実行するように構成されている。具体的には、BB役1またはBB役2が当選すると、RAM63の所定の記憶領域にBB役1またはBB役2が当選したことを示す情報(「1種BB当せん当該フラグ」とも称する)をセット(例えば、値「1」を記憶)する。また、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として、RAM63の所定の記憶領域にBB作動状態であることを示す情報(「1種BB作動フラグ」とも称する)をセット(例えば、値「1」を記憶)する。

20

【0074】

フリーズ制御手段115は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理(例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等)の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。本実施形態では、当せんウェイト(フリーズ時間2秒)、フェイクウェイト(フリーズ時間5秒)、告知ウェイト(フリーズ時間2秒)、全停時終了時ウェイト(フリーズ時間5秒)の4種類のフリーズを実行できるようになっている。

30

【0075】

遊技モード制御手段116は、遊技モード0から遊技モード7までの8個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、RT状態とは別に主制御手段側で制御する、主にATの設定状態に関連する遊技状態(「メイン遊技状態」とも称する)を意味する。また、遊技モード制御手段116は、区間種別番号(0または1の値をとる)によって、後述する通常区間と有利区間のいずれかに滞在するのかを管理している。ここで、区間種別番号=0は通常区間、区間種別番号=1は有利区間にそれぞれ滞在することを示している。さらに、遊技モード制御手段116は、AT当せんフラグ(0または1の値をとる)によって、ATに当選したことを管理している。ここで、AT当せんフラグ=0はATに当選していないことを、AT当せんフラグ=1はATに当選していることを示している。

40

【0076】

遊技モード0は、通常(非有利)の遊技状態である。遊技モード0は、通常区間に滞在するモードであり、AT遊技(アシスト遊技)に関連する抽選等を行わないモードとなっている。遊技モード1は、主に、区間種別番号=1となったが、AT当選していないとき

50

に滞在する「チャンス」とも称される遊技状態である。遊技モード2は、主に、区間種別番号＝1となりAT当選もしているが、BB当選していないときに滞在する「AT当選後1」とも称される遊技状態である。遊技モード3は、主に、AT当選している状態で、BB当選したことを契機として移行されるATの遊技状態である。この遊技モード3中において、後述の押しナビが実行されるため、遊技者にとって非常に有利な遊技状態となる。

【0077】

遊技モード4は、主に、後述する遊技モード7においてBB成立した場合にその後滞在する「AT後」とも称される遊技状態である。遊技モード5は、主に、遊技モード4においてAT当選した場合にその後滞在する「AT当選後2」とも称される遊技状態である。遊技モード6は、主に、区間種別番号＝1で、AT当選していない状態でのBB内部中に滞在する「チャンス時内部」とも称される遊技状態である。遊技モード7は、主に、1回のAT終了後に、到達フラグ＝0の場合に滞在する「AT後内部」とも称される遊技状態である。

【0078】

上述の8個の遊技モード0～7は、通常区間に属する遊技モード（遊技モード0）と、有利区間に属する遊技モード（遊技モード1～7）とに分けられる。通常区間は、押しナビ（入賞ナビ、RPナビ及び目押しナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（条件装置番号や指示番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、通常区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選（例えば、有利区間移行抽せん）を行うことができる期間でもある。

【0079】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間の性能等を変更する抽選（例えば、ATモード抽選）や有利区間中のATゲーム数を上乘せする処理（例えば、セブンストック1抽選、セブンストック2抽選）等を行うことができる期間でもある。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（例えば、払出数表示ランプ46jのうち、7セグメントランプ以外のDPセグメントランプ（「有利区間ランプ」とも称する）を点灯する。有利区間に滞在中は、少なくとも1回は入賞ナビを行うようにしてもよい（この場合は、入賞ナビを1回も行っていないのであれば、通常区間へ移行することはできないようにしてもよい）。

【0080】

また、有利区間に連続滞在できる期間には、上限（1500ゲーム）が設けられている。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関連する情報（例えば、AT当せんフラグ、セブンストック数カウンタの値等の情報）は、全てクリアされる。なお、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に1回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果（条件装置）に基づいて行う場合は、設定差を設けていない役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

【0081】

乱数発生・取込手段117は、上述のCPU61、クロックパルス発生器64、分周器65、乱数発生器66、乱数取込回路67で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「0～65535」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch：chは「チャンネル」の略）の16ビット乱数手段と、最大で「0～255」までの数値範囲の乱数列を発生可能な4個（4ch）の8ビット乱数手段を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっている。これらの16ビット乱数手段または8ビット乱数手段が発生する乱数は、クロックパルス発生器64が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウェア乱数（ハード乱数）とも称される。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段117

10

20

30

40

50

とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述のCPU61、RAM63で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数手段を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウェア乱数（ソフト乱数）とも称される。

【0082】

（RT状態の移行制御について）

前述したRT状態制御手段112によるRT状態の移行制御について図9を参照して説明する。この図に示すように、非RT中において1種BB-A条件装置または1種BB-B条件装置が選出されると条件P1を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態を非RTからRT1へ移行させる。また、RT1中において、BB役1またはBB役2が成立（「BB成立」、「BB作動」とも称する）すると条件P2を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態をRT1からRT2へ移行させる。

【0083】

RT2は、BB役1またはBB役2が成立したことを契機として次遊技から設定されるRT状態（「BB作動中」とも称する）であり、このRT2中においてボーナス遊技が実行可能となる。RT2では、再遊技役は当選せず、入賞J～Q条件装置のいずれかが選出されるよう（ハズレ無し）に設定されている。RT2中において、所定数（70枚）を超える遊技メダルが獲得されてボーナス遊技が終了する（「BB作動終了」とも称する）と、条件P3を充足し、これを契機としてRT状態制御手段112は、RT状態をRT2から非RTへ移行させる。

【0084】

（遊技モードの移行制御）

前述した遊技モード制御手段116による遊技モードの移行制御について図10及び図11を参照して説明する。図10に示すように、遊技モード0中において、条件Q1が充足されたことを契機として遊技モード0から遊技モード1へ移行し、条件Q2が充足されたことを契機として遊技モード0から遊技モード2へ移行し、条件Q3が充足されたことを契機として遊技モード0から遊技モード3に移行し、条件Q4が充足されたことを契機として遊技モード0から遊技モード6へ移行されるようになっていく。各移行条件（条件Q1～Q15）の内容については、図10に簡略化して記載しているが、より詳細な内容については、後述するフローチャートに記載している。

【0085】

遊技モード1中において、条件Q5が充足されたことを契機として遊技モード1から遊技モード0へ移行し、条件Q6が充足されたことを契機として遊技モード1から遊技モード6へ移行し、条件Q7が充足されたことを契機として遊技モード1から遊技モード2へ移行し、条件Q8が充足されたことを契機として遊技モード1から遊技モード3へ移行するようになっていく。ここで、条件Q5に含まれるチャンスゲーム数カウンタは、遊技モード1に滞在するゲーム数を管理するカウンタ（0～30の値をとる）であり、遊技モード1に移行した際にチャンスゲーム数カウンタの値が30にセットされ、以降毎ゲーム1ずつ減算される（図11も参照）。また、条件Q6～Q8に含まれる1種BB当せん当該フラグは、当該ゲームにおける役抽選においてBB当選したか否かを管理するフラグ（0または1の値をとる）であり、1種BB当せん当該フラグ＝0は当該ゲームでBB当選していないことを、1種BB当せん当該フラグ＝1は当該ゲームでBB当選していることを示す（図11も参照）。

【0086】

遊技モード2中において、条件Q9が充足されたことを契機として遊技モード3に移行されるようになっていく。遊技モード3中において、条件Q11が充足されたことを契機として遊技モード0へ移行し、条件Q12が充足されたことを契機として遊技モード7へ移行するようになっていく。ここで、条件Q11、Q12に含まれるベル回数カウンタは、AT中での押しナビ（入賞ナビ）の実行可能回数（「ベル回数」とも称する）を管理するカウンタ（0～134の値をとる）であり、ベル回数カウンタの値が1以上のときに入

賞ナビが実行可能となる（図11も参照）。

【0087】

また、条件Q11、Q12に含まれるセブン番号は、ATの種別（赤セブンまたは金セブン）を管理する番号であり、セブン番号＝1は赤セブン、セブン番号＝2は金セブンを示す（図11も参照）。セブンカウンタは、赤セブンのストック数を管理するカウンタ（0～26の値をとる）であり、累積カウンタは、1回の有利区間での遊技メダルの獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（0～2412の値をとる）であり、到達フラグは、遊技メダルの獲得数（差枚数）の上限到達を調整するためのフラグ（0または1の値をとる）である（図11も参照）。

【0088】

遊技モード6中において、条件Q10が充足されたことを契機として遊技モード1へ移行するようになっている。遊技モード7中において、条件Q10が充足されたことを契機として遊技モード4へ移行するようになっている。遊技モード4中において、条件Q8が充足されたことを契機として遊技モード4から遊技モード3へ移行され、条件Q13が充足されたことを契機として遊技モード4から遊技モード0へ移行し、条件Q14が充足されたことを契機として遊技モード4から遊技モード7へ移行するようになっている。ここで、条件Q13、Q14に含まれるAT周期カウンタは、AT中の滞在周期を管理するカウンタ（0～3の値をとる）である。

【0089】

また、遊技モード4中において、条件Q7が充足されたことを契機として遊技モード4から遊技モード5へ移行し、遊技モード5中において、条件Q9が充足されたことを契機として遊技モード3へ移行するようになっている。

【0090】

さらに、遊技モード1～7のいずれか（すなわち、有利区間）に滞在中に、条件Q15が充足されたことを契機として遊技モード0に移行されるようになっている。なお、条件Q15に含まれる有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在中のゲーム数を管理するカウンタ（0～1500の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行した際に1500にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに1減算される（図11も参照）。また、純増カウンタは、有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（0～2412の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行したときに0にセットされ、以降、獲得数に応じて更新される（図11も参照）。

【0091】

このように、通常区間から有利区間へ移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「1500」にセットし、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を1減算する。そして、有利区間クリアカウンタの値が「0」となると通常区間に強制的に移行するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「0」となる前に有利区間から通常区間に移行した場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「0」にセット）し、再び通常区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「1500」にリセットする。

【0092】

また、本実施形態では、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数する純増カウンタも備えている。この純増カウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「0」にセットし（有利区間の終了時に「0」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新する際に、差枚数が0を下回る場合は、カウンタ値を「0」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が2400枚を超えると有利区間を終了して通常区間に移行するようになっている。なお、累積カウンタは、機能的には、純増カウンタと同じ計数を行うカウンタである。制御処理中に遊技メダルの獲得数（差枚数）を確認する場合、処理内容に応じて累積カウンタの値を参照するときと、純増カウンタの値を確認するときがある。

10

20

30

40

50

【0093】

さらに、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）に関連した計数を行うカウンタとして、補正カウンタも備えている。この補正カウンタは、純増カウンタ（累積カウンタ）の値に、赤セブンや金セブン等のATストック数やベル回数カウンタの値を加味して算出される、1回の有利区間中に獲得することが可能と予想される遊技メダルの獲得数（「獲得予想数」、「獲得可能予想数」とも称する）を計数するカウンタ（0～2101の値をとる）である。そして、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えると、それを契機として、所定のタイミングで有利区間を終了して通常区間に移行する場合があるようにしている。

【0094】

このような構成とすることにより、有利区間の終了時期を遊技者に分かり難くすることができる。例えば、有利区間クリアカウンタの値または純増カウンタの値のみで、有利区間の終了時期を決める場合、それらの値を遊技者に表示しておく、遊技者はそれらを確認することにより、有利区間の終了時期を容易に把握することができる。しかし、補正カウンタを備えた場合、有利区間クリアカウンタや純増カウンタの値の値が上限値に達していないにも関わらず、補正カウンタの値が所定値に達したことにより、有利区間が終了することが起きる。そのため、有利区間の終了時期が分かり難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、補正カウンタにおける所定値（2100）を純増カウンタにおける上限値（2400）よりも小さい値に設定することにより、AT中に有利区間が終了する可能性を低減することも可能となる。例えば、AT中に補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えた場合、そのATの終了後に次のATも実行可能とすると、次のATの実行中に純増カウンタが上限値（2400）を超えて有利区間が終了してしまう可能性が高くなる。AT中に有利区間が終了してしまうと、遊技者が落胆する虞があるが、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（2100）を超えたより有利区間を終了するようにすれば、このような事態が起きることを回避することができる。

【0095】

（各遊技モードで実行される抽選）

次に、上述した遊技モード0～7において、遊技モード制御手段116によって行われる種々の抽選について、図12～図19を参照して説明する。図12（A）に示す有利区間移行抽せんは、有利区間へ移行するか否かを定める抽選であり、条件装置グループA番号（条件装置グループ番号については後述する）に基づいて、当選（1）またはハズレ（0）のいずれかを選出する。各条件装置グループA番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0096】

図12（B）に示すチャンスモード1抽せんは、チャンスモード番号（チャンス（遊技モード1）中での抽選での当たり易さを管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループH番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれかを選出する。各条件装置グループH番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0097】

図12（C）に示すチャンスモード2抽せん－1は、チャンス（遊技モード1）中でのBB作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループD番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれか（実際には0または4）を選出する。各条件装置グループD番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0098】

図12（D）に示すチャンスモード2抽せん－2は、チャンス（遊技モード1）中でのBB非作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループB番号に基づいて、チャンスモード番号0～4のいずれか（実際には0または4）を選出する。各条件装置グループB番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0099】

図12（E）に示すチャンスモード3抽せんは、チャンス（遊技モード1）中の滞在周

10

20

30

40

50

期の終了時に、チャンスモード番号を新たに決める抽選であり、現在のチャンスモード番号 1～3（0 の場合は抽選しない）に基づいて、新たなチャンスモード番号 0～4 のいずれか（実際には 0 または 4）を選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置値数は図示のとおりである。なお、チャンスモード番号 4 は、A T 当選であることを示している。図 1 2（B）～（E）の各チャンスモード抽せんのことを総称して、A T 抽せんとも称する。

【0100】

図 1 3（A）に示すチャンスゲーム数抽せんは、チャンスモード 1 抽せんにおいてチャンスモード番号 1～3 のいずれかが選出されたとき（「チャンスモード当選時」とも称する）に、チャンス（遊技モード 1）に滞在するゲーム数を決める抽選であり、選出された

10

【0101】

図 1 3（B）に示すチャンス周期抽せんは、チャンスモード当選時に周期回数を決める抽選であり、チャンスモード 1 抽せんにおいて選出されたチャンスモード番号 1～3 に基づいて、周期数 0～4 のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0102】

図 1 3（C）に示す E X 1 モード抽せんは、A T 当選後の上乗せモード番号（A T 中のストック上乗せ状態を管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループ F 番号に基づいて、上乗せモード番号 0～2 のいずれか（実際には 1 または 2）を選出する。各条件装置グループ F 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

20

【0103】

図 1 3（D）に示す E X 2 モード抽せんは、E X 1 モード抽せんと同じく A T 当選後の上乗せモード番号を決めるため、特に、遊技モード 2 または 5 に滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループ F 番号に基づいて、上乗せモード番号 0～2 のいずれか（実際には 0 または 2）を選出する。各条件装置グループ F 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0104】

図 1 3（E）に示す A T モード抽せん－1 は、A T 当選時に次回の A T モード番号（A T 中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード 0～2 の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループ J 番号に基づいて、A T モード番号 0～5 のいずれかを選出する。各条件装置グループ J 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

30

【0105】

図 1 3（F）に示す A T モード抽せん－2 は、A T モード抽せん－1 と同じく A T 当選時に次回の A T モード番号（A T 中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード 3～5 の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループ J 番号に基づいて、A T モード番号 0～5 のいずれかを選出する。各条件装置グループ J 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

40

【0106】

図 1 3（G）に示す A T モード抽せん－3 は、A T モード抽せん－1，2 と同じく A T 当選時に次回の A T モード番号（A T 中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、全回胴停止後（「全停後」とも称する）に行われる抽選であり、条件装置グループ J 番号に基づいて、A T モード番号 0～5 のいずれかを選出する。各条件装置グループ J 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0107】

図 1 4（A）に示すセブン 1 抽せんは、A T の種別（赤セブンまたは金セブン）を決めるため、特に、遊技モード 1 または 4 滞在中と全停後に行われる抽選であり、条件装置グループ F 番号に基づいて、セブン番号 0～2 のいずれかを選出する。各条件装置グループ

50

F 番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0108】

図14(B)に示すセブン2抽せんは、セブン1抽せんと同じく、ATの種別を決めるため、特に、遊技モード2または5滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループF番号に基づいて、セブン番号0～2のいずれかを選出する。各条件装置グループF番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0109】

図14(C)に示すATモード書換抽せんは、AT終了後にATモード番号を書き換える抽選であり、有利区間クリアカウンタの値(300未満か300以上か)に基づいて、ATモード番号0～5のいずれかを選出する。各有利区間クリアカウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

10

【0110】

図14(D)に示すセブンループ抽せんは、赤セブンを継続するか否かを定める抽選であり、ループ番号(赤セブンの継続率を管理する番号)に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各ループ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0111】

図14(E)に示す金セブンループ抽せんは、金セブンを継続するか否かを定める抽選であり、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。当選(1)およびハズレ(0)に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

20

【0112】

図14(F)に示す金セブンループ書換抽せんは、金セブンの継続率を書き換えるための抽選であり、条件装置グループE番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループE番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0113】

図14(G)に示す上乗せモード抽せんは、AT中に上乗せモード番号を決める抽選であり、上乗せモード番号0～2のいずれか(実際には1または2)を選出する。各上乗せモード番号に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【0114】

図15(A)に示すベル回数切替抽せんは、ベル回数を書き替えるための抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

30

【0115】

図15(B)に示すセブンストック1抽せんは、ATストック数を加算するか否かを定める抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0116】

図15(C)に示すセブンストック2抽せんは、セブンストック1抽せんと同じく、ATストック数を加算するか否かを定める抽選であり、条件装置グループE番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループE番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

40

【0117】

図15(D)に示す演出レバーウェイト抽せんは、フリーズとしてのフェイクウェイトを行うか否かを定める抽選であり、条件装置グループJ番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループJ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0118】

図16(A)に示すAT周期抽せん-1は、AT終了時に、AT中の滞在周期回数(遊技モード3から遊技モード7, 4を経由して遊技モード3に戻るまでに必要なBB作動の

50

回数)を決めるため、特に、A Tモード番号が1または2のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数0~3(実際には1~3)のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0119】

図16(B)に示すA T周期抽せん-2は、A T周期抽せん-1と同じく、A T終了時に、A T中の滞在周期回数を決めるため、特に、A Tモード番号が3または4のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数0~3(実際には1~3)のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0120】

図16(C)に示す引き戻し1抽せん-1は、A T終了後に、再びA T当選するか否かを決めるため、特に、A Tモード番号が1~3のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0121】

図16(D)に示す引き戻し1抽せん-2は、引き戻し1抽せん-1と同じく、A T終了後に、再びA T当選するか否かを決めるため、特に、A Tモード番号が4のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0122】

図17(A)に示す引き戻し1抽せん-3は、引き戻し1抽せん-1, 2と同じく、A T終了後に、再びA T当選するか否かを決めるため、特に、A Tモード番号が5のときに行われる抽選であり、条件装置グループC番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各条件装置グループC番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0123】

図17(B)に示す引き戻し2抽せんは、A T中の滞在周期回数が0となった後に、再びA T当選するか否かを決める抽選であり、A Tモード番号に基づいて、当選(1)またはハズレ(0)のいずれかを選出する。各A Tモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0124】

図17(C)に示すA T周期優遇ゲーム数抽せんは、A T終了後に、所定の優遇状態に設定されるゲーム数(「優遇状態ゲーム数」とも称する)を決める抽選であり、A Tモード番号に基づいて、優遇状態ゲーム数0, 10, 20, 30のいずれかを選出する。各A Tモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0125】

図18(A)に示すセブンテーブル1抽せんは、セブンテーブル番号(赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号)を決める抽選であり、A Tモード番号に基づいて、セブンテーブル番号0~15のいずれかを選出する。各A Tモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0126】

図18(B)に示すセブンテーブル1抽せんは、セブンテーブル1抽せんと同じく、セブンテーブル番号を決める抽選であり、条件装置グループG番号に基づいて、セブンテーブル番号0~15のいずれかを選出する。各条件装置グループG番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0127】

図19(A)に示すベル回数1抽せん-1は、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが0~2のときに行われる1回目用の抽選であり、C Uランク番号(カウントアップのし易さを管理する番号)に基づいて、ベル回数0~4, 6, 10, 11, 20のいずれか

10

20

30

40

50

を選出する。各C Uランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0128】

図19(B)に示すベル回数1抽せん-2は、ベル回数1抽せん-1と同じく、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが4または5のときに行われる1回目用の抽選であり、C Uランク番号に基づいて、ベル回数0~4, 6, 10, 11, 20のいずれかを選出する。各C Uランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0129】

図19(C)に示すベル回数2抽せんは、ベル回数を決めるために行われる2回目以降用の抽選であり、C Uランク番号に基づいて、ベル回数0~4, 6, 10, 11, 20のいずれかを選出する。各C Uランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【0130】

図19(D)に示すベル回数3抽せんは、ベル回数2抽せんと同じく、ベル回数を決めるために行われる2回目以降用の抽選であり、ベル回数0~4, 6, 10, 11, 20のいずれかを選出する。各ベル回数に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【0131】

(1-2) 遊技進行管理手段130を構成する各手段

図8に戻り、受容メダル管理手段131は、メダル投入口21から投入された遊技メダル(「投入遊技メダル」とも称する)のうち実際に受け入れられた遊技メダル(受入通路に導かれて投入メダルセンサ28bにより検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する)を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数(遊技を実行するのに必要となるベット数(規定数「3」))に達していない場合には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数(例えば「50」)に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

【0132】

また、受容メダル管理手段131は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理(遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理)を行うように構成されている。再遊技作動状態であっても、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、投入された遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして受け入れる(受け入れないようにしてもよい)。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

【0133】

役決定手段132は、スタートレバー25が操作されたこと(スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと)を契機として、予め設定された役決定確率(抽選置数)に基づき複数の役決定結果(条件装置)の中から少なくとも1つの役決定結果を選出するための役決定処理(内部抽せん)を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の16ビット乱数手段が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー25が操作されたことを契機として、16ビット乱数手段が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出し、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、条件装置を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、条件装置を選出するようにしてもよい。

【0134】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル(図示略)を参照して行われる。役決定テーブルは、各条件装置に対応した抽選置数データが設定値別に、ROM62内の所定の記憶領域(複数のアドレス)に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、1つまたは複数の条件装置が選出されると、選出された条件装置に対応した遊技

10

20

30

40

50

役が当該遊技における成立許容役となる。選出された条件装置（当選役）の情報はRAM 63の所定の記憶領域に記憶されるが、1つの遊技において記憶された当選項目の情報が、小役や再遊技役の当選に関する情報である場合は、これら小役、再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア（「0」にリセット）される。一方、BB役の当選に関する情報は、BB役が当選しても成立しなかった場合、当該BB役が成立するまでクリアされずに記憶保持される。

【0135】

演出グループ番号決定手段133は、役決定処理により選出された条件装置に対して演出グループ番号を対応付ける処理を行うように構成されている。本実施形態では、図20に示すように、ボーナス条件装置に対しては演出グループAグループ番号（0または1）を対応付け、入賞再遊技条件装置に対しては演出グループBグループ番号（0～29）を対応付けている。例えば、図20（A）に示すように、1種BB-A条件装置および1種BB-B条件装置には、演出グループAグループ番号1を共通で対応付けている。また、図20（B）に示すように、押し順の違いによって遊技上の有利、不利（出玉への影響）が生じたり、遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じたりする、入賞-A1～A12条件装置には演出グループBグループ番号13を共通で対応付けており、入賞-B1～B12条件装置には演出グループBグループ番号14を共通で対応付けている。

【0136】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない（出玉への影響がない）再遊技役の当選に対応する再遊技-A～L条件装置や、押し順の違いによって遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じないかあるいは獲得し得る遊技メダル数自体が少ない（例えば、ベットの規定数以下）の小役（入賞役）の当選に対応する入賞再遊技条件装置については、個々の条件装置に対して異なる演出グループB番号を対応付けている。

【0137】

図8に戻り、リール制御手段134は、スタートレバー25が操作されたこと（スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール3a～3cを回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ26a、26b、26cが順次操作されたこと（ストップスイッチ26a～26cの各操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、対応する各リール3a～3cを順次回転停止させるように構成されている。

【0138】

各リール3a～3cの回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定（セット）される各停止テーブル（図示略）に基づき、ストップスイッチ26a～26cの操作態様（押し順や操作タイミング等）に応じて行われる。各リール3a～3cは、ストップスイッチ26a、26b、26cが操作されたタイミングから、各リール3a～3cが所定の停止許容時間（例えば190ミリ秒）以内に停止するように（本実施形態では、最大滑りコマ数5コマの範囲内で）行われる。

【0139】

すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン29上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン29上に停止表示されないように、リール3a～3cの停止制御がなされるようになっている。なお、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選する場合や、特別役と再遊技役または小役が重複当選する場合を設ける場合には、再遊技役、特別役、小役の順に優先して成立させる再遊技役優先（特別役よりも小役の優先順位を高くしてもよい）のリール回転停止制御を行ってもよい。

【0140】

停止表示図柄判定手段135は、ストップスイッチ26a～26cが操作されたタイミングに基づき、リール3a～3cにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン29上に停止表示されたと判定した図柄の組合せ（実際に停止表

10

20

30

40

50

示された図柄組合せとは異なってもよい)に基づき、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。

【0141】

払出メダル管理手段136は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に加算する貯留加算払い出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、ホッパー駆動回路52を介してホッパー50を駆動させる実払い出しにより、払い出すようになっている。また、払出メダル管理手段136は、清算操作(清算スイッチ24の押圧操作)が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはクレジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー50を駆動させて払い戻すようになっている。

10

【0142】

ブロック制御手段137は、上述のブロック48を制御するためのブロック信号を出力して、ブロック48をON状態(遊技メダル受入可能状態)とOFF状態(遊技メダル受入不可状態)との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロック48がOFF状態とされた場合、メダル投入口21に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ28aにより検出されるようになっている。

【0143】

表示用ランプ制御手段138は、上述の各種表示用ランプ(MAX-BET表示ランプ46a、BETランプ46b、投入可能表示ランプ46c、遊技開始表示ランプ46d、再遊技表示ランプ46e、状態表示ランプ46f、回数表示ランプ46g、CREランプ46h、払出数表示ランプ46j)の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路47を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ46jをメイン側押し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段139により払出数表示ランプ46jの制御が行われる。

20

【0144】

押し順管理手段139は、役決定処理により選出された役決定結果(条件装置)に応じて、報知する押し順に対応した指示番号(0~6のいずれか)を選出するようになっている。指示番号0は、押し順を報知しないときに選出されるもので、指示番号1~6は、押し順を報知したいときに選出されるものである。本実施形態では、指示番号1を「左中右」、指示番号2を「左右中」、指示番号3を「中左右」、指示番号4を「中右左」、指示番号5を「右左中」、指示番号6を「右中左」の各押し順に対応付けている。

30

【0145】

また、押し順管理手段139は、払出数表示ランプ46jをメイン側押し順報知器として機能させ、選出した指示番号を報知させることにより押しナビ(メイン側押しナビ)を行うようにも構成されている。この押しナビは、払出数表示ランプ46jに設けられた2つの7セグメントランプ(以下「7セグ」と略記することがある)を用いて、ナビ番号を報知する。例えば、左の7セグに「=」を表示し、右の7セグに指示番号の数値(例えば、指示番号2であれば「2」)を表示する。左の7セグに表示する「=」は、払出数表示ランプ46jにおいて払出数を表示しているときと区別するためのものである。ナビ番号0が選出された場合には、払出数表示ランプ46jによる表示は行わないようにしているが、別の態様として、左の7セグに「=」を右の7セグに「0」を表示してもよいし、左の7セグと右の7セグとの両方に「0」を表示してもよいし、左右の7セグの一方のみに「0」を表示してもよい。

40

【0146】

条件装置グループ番号決定手段140は、演出グループ番号決定手段133により決定された演出グループAグループ番号および演出グループBグループ番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる条件装置グループ番号を決定するように構成されている。具体的には、条件装置グループ番号を、条件装置グループA番号から条件

50

装置グループ J 番号までの 10 種類に分けるとともに、演出グループ A グループ番号と演出グループ B グループ番号との各組合せについて、それぞれ、条件装置グループ A 番号から条件装置グループ J 番号までの各番号値を予め対応付けている。具体的な対応付けは、図 21 に示すとおりである。例えば、演出グループ A グループ番号 1 および演出グループ B グループ番号 0 の組合せについては、条件装置グループ A 番号 1、条件装置グループ B 番号 2、条件装置グループ C 番号 2、条件装置グループ D 番号 0、条件装置グループ E 番号 0、条件装置グループ F 番号 1、条件装置グループ G 番号 0、条件装置グループ H 番号 1、条件装置グループ I 番号 0、条件装置グループ J 番号 1 をそれぞれ対応付けているという具合である。なお、図 21 の表中の備考欄には、演出グループ A グループ番号と演出グループ B グループ番号との各組合せの内容を表す略称を記載している。

10

【0147】

(役決定処理に関する詳細説明)

役決定手段 132 によって実行される役決定処理は、1 回の遊技につき 1 回、所定の確率（役決定確率）に基づいて役抽せんを行い、その役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて、有効ラインに停止表示させることができる図柄組合せなどを決定する一連の処理である。より詳細には、まず、役決定確率に基づいて役抽せんを行い、この役抽せんによって複数の当せん番号（ハズレを含む）の中から 1 つの当せん番号を決定する。当せん番号の各々には、予めボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が紐付けられており、1 つの当せん番号が決定されると、その当せん番号に紐付けられたボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が、RAM の所定記憶領域に保存される。ここで、ボーナス条件装置番号と入賞再遊技条件装置番号は、異なる記憶領域に保存される。これにより、RAM に保存された各種条件装置番号の条件装置に対応付けられた図柄組合せを、有効ラインに揃えることができる状態となる。

20

【0148】

なお、上述した例では、1 つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号のいずれか一方を紐付けていたが、1 つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号の双方を紐付けてもよい。

【0149】

上述した役決定確率は、任意に設定することが可能である。また、役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。本実施形態では、設定 1 ～ 6 の 6 段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率が異なる当せん番号と、設定値が変わっても役決定確率が不変である当せん番号とを設けている。以下、設定値に応じて役決定確率が変化するように設定することを「設定差を設ける」と称する。各当せん番号について、設定差を設けるのか否かについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン 1 における出玉率（遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合）に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けず、抽選契機とはならない条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

30

【0150】

図 22 に、スロットマシン 1 における役決定確率の一例として、各当せん番号に割り当てられた当選置数（置数合計 65536）を示している。図 22 は、当せん番号は図示しておらず、各当せん番号に紐付けられた条件装置番号の条件装置を図示している。また、本例では、非 RT、RT1、RT2 の各 RT 状態における当選置数を、設定 1、設定 3、設定 6 の 3 つの設定値の場合について示している。本例によれば、非 RT 中において、1 種 BB-A 条件装置番号が紐付けられた当せん番号又は 1 種 BB-B 条件装置番号が紐付けられた当せん番号が選出される確率は、それぞれ $7/100$ 程度と、比較的高めに設定されている。また、非 RT 中または RT1 中において、入賞-A1～A12 条件装置番号に対応する当せん番号のいずれかが選出される確率は、 $7/10$ 程度と、かなり高めに設定されている。

40

50

【0151】

図23(A)の表には、ボーナス条件装置の種類とそのボーナス条件装置に付与されたボーナス条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ(図23(A)においては「当選役」と表記)とが示されており、図23(B)、図24～図28の各表には、入賞再遊技条件装置の種類とその入賞再遊技条件装置に付与された入賞再遊技条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ(図23(B)、図24～図28においては「当選役」と表記)等が示されている。以下、具体的にいくつかの条件装置の内容について説明する。

【0152】

図23(A)に示すボーナス条件装置において、1種BB-A条件装置にはボーナス条件装置番号1が付与され、に1種BB-B条件装置にはボーナス条件装置番号2が付与されている。ボーナス条件装置番号0はいずれのボーナス条件装置にも対応していないことを示す。1種BB-A条件装置には、BB役1の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは後述する非RT中において停止表示され得るようになっている。また、BB役1の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、後述のRT1へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。一方、RT2ではBB役1の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようにしている(図23(A)中、「RT2(BB作動中)」欄の「-」はその図柄組合せを揃えられる状態にはならず、揃えられる状態が持ち越されることもされないことを示す)。1種BB-B条件装置には、BB役2の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは非RT中において停止表示され得るようになっている。また、BB役2の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、RT1へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。また、RT2ではBB役2の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようにしている。

【0153】

図23(B)に示す再遊技-A～L条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が1～12の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、再遊技の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非RT中、RT1中では再遊技の図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態がないように構成されている。また、役抽せんによって決定された当せん番号に、図23(B)の入賞再遊技装置番号1～12のいずれかが紐付けられていた場合は、その番号の条件装置に対応する「当選役」欄に示す図柄組合せを有効ラインに揃えることができる状態になる。例えば、役抽せん当選番号1が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号1の再遊技-A条件装置に対応付けられた再遊技役1～4の図柄組合せのうちいずれ1つを揃えられる状態になる。また、役抽せん当選番号12が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号12の再遊技-L条件装置に対応付けられた再遊技役2～5の図柄組合せのうちいずれ1つを揃えられる状態になる。図23(B)に示す番号0は、いずれの入賞及び再遊技の図柄組合せを揃えられない状態にする当せん番号が決定されたこと、すなわちハズレのことを示す。ハズレの状態は、本実施形態では非RT中にのみなり得るが、RT1中やRT2中にハズレの状態になってもよい。

【0154】

図23(B)、図24、図25に示す入賞-A1～A12条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が13～24の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置である。また、非RT中、RT1中では入賞-A1～A12条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、RT2中ではそのような状態になることがないように構成されている。図25～図27に示す入賞-B1～B12条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が25～36の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非RT中、RT1中では入賞-B1～B12条件装置に対応する図

柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、R T 2 中ではそのような状態にはならないように構成されている。図 2 8 に示す入賞 - C ~ E 条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が 3 7 ~ 3 9 の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非 R T 中、R T 1 中では入賞 - C ~ E 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、R T 2 中ではそのような状態にはならないように構成されている。

【 0 1 5 5 】

(役抽せんの結果に応じたリール制御に関する詳細説明)

次に、上述した各条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になったときにリール制御手段 1 3 4 によって実行されるリール制御について説明する。

(a) 1 種 B B に関するリール制御

図 2 3 (A) に示した 1 種 B B - A 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非 R T 中または 1 種 B B - A 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越された R T 1 中においては、遊技者による押し位置によって、B B 役 1 の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」を有効ライン 2 9 上に引き込める場合は B B 役 1 が成立する。同様に、1 種 B B - B 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非 R T 中または 1 種 B B - B 条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態持ち越された R T 1 中においては、遊技者による押し位置によって、B B 役 2 の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」を有効ライン 2 9 上に引き込める場合は B B 役 2 が成立する。

【 0 1 5 6 】

(b) 再遊技に関するリール制御

図 2 3 (B) に示した再遊技 - A ~ D 条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態になった場合は、非 R T 中でも R T 1 中でも、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4 (中段 R P) が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技 - E ~ G 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中または R T 中に揃えられる状態になった場合は、再遊技役 1 または 3 が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技 - H ~ J 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 2 (右上がり R P) が成立するのに対し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4 (中段 R P) が成立するようなリール制御が行われる。さらに、再遊技 - K , L 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 5 (上段スイカ R P) が成立するのに対し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役 4 (中段 R P) が成立するようなリール制御が行われる。

【 0 1 5 7 】

なお、R T 1 中にハズレとなる当せん番号が決定されるようにした場合、ハズレとなる当せん番号が決定された際に、押し順が逆押し (ストップスイッチ 2 6 c を最初に操作する押し順) 等の所定の押し順の場合に、押し位置によっては「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せ (「赤 7 揃い図柄」とも称する) が表示窓 W 内 (例えば、有効ライン 2 9 上) に表示されるように構成してもよい。この赤 7 揃い図柄は、小役 4 0 (赤 7 揃い小役) の対応図柄と共通しているが、小役 4 0 は R T 2 中でしか成立しない (図 7 参照) 。したがって、R T 1 中で停止表示される赤 7 揃い図柄は、あくまでハズレ図柄となる。

【 0 1 5 8 】

(c) 入賞に関するリール制御

図 2 3 (B) 、図 2 4 、図 2 5 に示す入賞 - A 1 ~ A 1 2 条件装置に対応する図柄組合せが、非 R T 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず所定の 1 枚役が成立し、R T 1 中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図 2 5 に示す入賞 - A 1 1 条件装置は、小役 6 , 1 0 , 1 5 , 1 6 , 2 1 , 3 4 の図柄組合せが対応する条件装置であり、非 R T 中にこれらの図柄組合せを揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位

10

20

30

40

50

置に関係なく必ず1枚役である小役6が成立するようなリール制御が行われる。

【0159】

一方、入賞-A11条件装置に対応する図柄組合せがRT1中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中右左」のときは15枚役である小役6が確率1/1で成立し、押し順が「右中左」のときは15枚役である小役34が確率1/1で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは1枚役である小役10, 15, 16のいずれかがそれぞれ確率1/8で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ26a, 26b, 26cを意味しており、これらの並び順は、その操作順を示している。例えば、「中右左」は、ストップスイッチを26b→26c→26aの順に操作する押し順を表すという具合である。図24～図27では各押し順を「1」、「2」、「3」の数字の並び順で示している。図中の「123」、「132」、「213」、「231」、「312」、「321」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応する。

10

【0160】

RT1中は、ボーナス条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されているため、押し順や押し位置によっては、BB役1やBB役2が成立することもある。例えば、1種BB-B条件装置に対応する図柄組合せ（すなわちBB役2の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されているRT1中で入賞-A11条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった場合、押し順が「中右左」のときと「右中左」のときは、それぞれ小役6、小役34が必ず成立するので、BB役2が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは、押し位置によって小役10, 15, 16のいずれかの対応図柄を引き込める場合はBB役2が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にBB役2の対応図柄「黒バー／黒バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はBB役2が成立するようなリール制御が行われる。

20

【0161】

具体的に、「左中右」の押し順のときを例にとって説明する。まず、1番目の左リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役16か小役21のいずれかが成立する可能性が残る。続いて2番目の中リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役16が成立する可能性残り、最後に3番目の右リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役16（対応図柄「赤セブン・青バー・青バー」）が成立することとなる。これに対し、2番目の中リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階で取りこぼし（いずれの役も成立しない）が確定し（最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示される可能性は残り）、最後に3番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示されることとなる。

30

40

【0162】

次に、1番目の左リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではBB役2か小役10か小役15のいずれかが成立する可能性が残る。続いて2番目の中リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではBB役2が成立する可能性残り、最後に3番目の右リールでの押し位置が図柄

50

「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的にＢＢ役２（対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」）が成立することとなる。これに対し、２番目の中リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１０が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役１０（対応図柄「黒バー・金セブン・金セブン」）が成立することとなる。

【０１６３】

図２５～図２７に示す入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置の図柄組合せを、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合も、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図２６に示す入賞－Ｂ７条件装置は、小役４，５，８，１３，１８，２３，３０の図柄組合せが対応つけられた条件装置であり、非ＲＴ中にこれらの図柄組合せが揃えられる状態になった場合は、押し順が「中第一」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、押し順が「左第一」または「右第一」のときは１枚役である小役５が確率１／１で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左第一」はストップスイッチ２６ａを最初に操作する押し順、「中第一」はストップスイッチ２６ｂを最初に操作する押し順、「右第一」はストップスイッチ２６ｃを最初に操作する押し順を表している。図２５～図２８では、「左第一」、「中第一」、「右第一」の各押し順を、それぞれ「１・－・－」、「－・２・－」、「－・－・３」で表示している。

【０１６４】

一方、入賞－Ｂ７条件装置に対応する図柄組合せがＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中左右」のときは１枚役である小役４または小役５が確率１／１で成立し、押し順が「右左中」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは１枚役である小役８，１３，１８，２３のいずれかがそれぞれ確率１／８で成立するようなリール制御が行われる。また、１種ＢＢ－Ａ条件装置に対応する図柄組合せ（すなわちＢＢ役１の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されているＲＴ１中に、入賞－Ｂ７条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態になった場合、押し順が「中左右」のときと「右左中」のときは、それぞれ小役４，５、小役３０が必ず成立するので、ＢＢ役１が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは、押し位置によって小役８，１３，１８，２３のいずれかの対応図柄を引き込める場合はＢＢ役１が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にＢＢ役１の対応図柄「青バー／青バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はＢＢ役１が成立するようなリール制御が行われる。

【０１６５】

図２８に示す入賞－Ｃ～Ｅ条件装置の図柄組合せは、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合も、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役である小役３６が成立するようになっている。

【０１６６】

図２８に示す入賞－Ｆ～Ｑ条件装置は、非ＲＴ中、ＲＴ１中に、対応付けられた図柄組合せが揃う状態にはならないが、ＲＴ２中では選出されるように構成されている。これらのうち、入賞－Ｆ，Ｇ，Ｌ，Ｍ条件装置は、ＲＴ２中、対応付けられた図柄組合せが揃う状態になった場合、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役であるスイカ小役（小役２４～３７）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－Ｉ，Ｊ，Ｋ，Ｏ，Ｐ，Ｑ条件装置に対応付けられた図柄組合せは、ＲＴ２中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、１枚役（小役１～２３，４０～４４）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－Ｈ条件装置に対応付けられた図柄組合せは、ＲＴ２中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、３枚役（小役３８，３９）が成立するようなリール制御が行

われる。入賞－N条件装置に対応付けられた図柄組合せは、RT2中に揃えられる状態になった場合、押し順が「左第一」または「中第一」のときは、押し位置によっては1枚役が成立し、押し順が「右第一」のときは押し位置によっては7揃い1枚役（小役40）が成立するようなリール制御が行われる。

【0167】

（1－3）メイン通信制御手段150を構成する各手段

制御コマンド送信手段151は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバー25が操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「遊技モードコマンド」とも称する）、どのRT状態に設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「RTコマンド」とも称する）、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド（「作動状態コマンド」とも称する）がある。また、スタートレバー25が操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、指示番号の情報を含む制御コマンド（「指示番号コマンド」とも称する）、演出グループ番号（演出グループA番号および演出グループB番号）の情報を含む制御コマンド（「演出グループ番号コマンド」とも称する）がある。この他に、設定値の情報を含む制御コマンド、ベル回数カウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンドや、後述のボーナス遊技で送信する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバー25が操作される前や、スタートレバー25が操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

【0168】

このように、スタートレバー25の操作が有効に受け付けられると、制御コマンド送信手段151から後述する副制御手段200（より詳細にはサブメイン制御手段200A）に、スロットマシン1における指示番号コマンドや演出グループ番号コマンドに相当する各種の制御コマンド（総称して「レバー操作受付時コマンド」とも称する）が送信される。このレバー操作受付時コマンドを受信することにより副制御手段200は、スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたこと（スタートレバー25が有効に操作されたこと）を識別することができる。

【0169】

また、制御コマンド送信手段151は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始すること示す情報を含む制御コマンド（「全回胴回転開始コマンド」とも称する）を送信する。さらに、第一停止操作（最初にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第一回胴停止（第一停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第一停止コマンド」とも称する）を送信する。同様に、第二停止操作（次にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第二回胴停止（第二停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第二停止コマンド」とも称する）を送信する。同じく、第三停止操作（最後にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第三回胴停止（第三停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第三停止コマンド」とも称する）を送信する。

【0170】

このように、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けてオフ状態からオン状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段151から後述する副制御手段200（

より詳細にはサブメイン制御手段２００Ａ）に、停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（第一、第二及び第三停止受付コマンド）が送信される。そして、副制御手段２００は、これらの停止受付コマンドを受信することにより、各ストップスイッチが有効に停止操作（第一、第二及び第三停止操作）を受け付けたことを識別することができる。

【０１７１】

また、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けた後、停止操作が解除されて各ストップスイッチがオン態からオフ状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段１５１は、受け付けた停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（停止操作解除コマンド）を送信する。具体的には、第一停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止操作解除コマンド」と称する）、第二停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止操作解除コマンド」と称する）、および第三停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止操作解除コマンド」と称する）が送信される。これらの停止操作解除コマンドを受信することにより副制御手段２００は、各ストップスイッチが有効に受け付けた停止操作が解除されたこと（ストップスイッチから遊技者の手が離れたこと）を識別することができる。なお、第一、第二停止操作解除コマンドは送信されず、第三停止操作解除コマンドのみが送信されるようにしてもよい。

【０１７２】

さらに制御コマンド送信手段１５１は、停止図柄判定をする前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド（「全停止コマンド」とも称する）、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド（「払出数コマンド」とも称する）を送信する。また、全回胴停止後の所定のタイミングで、入賞判定結果の情報を含む制御コマンド（「役決定結果コマンド」とも称する）を送信する。主制御手段１００と副制御手段２００（サブメイン制御手段２００Ａ）との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

【０１７３】

外端信号送信手段１５２は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対し外端信号を送信するように構成されている。本実施形態では、有利区間の遊技モード３に滞在中で、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置または入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃えられる状態になったときに、１５枚の遊技メダルが払い出されることが２回（連続で）起きるという状況が発生したときに、外端信号を出力するようにしている。そのような状況は、ＢＢ内部中のときであっても、ＢＢ内部中ではないとき（ＢＢ非内部中）であっても発生し得る。仮に、ＢＢ内部中においてこのような状況が生じた場合のみ外端信号を出力するよう構成すると、外端信号が出力されたことによって、ＢＢ内部中であることが判別可能となる。これに対し、本実施形態では、ＢＢ内部中であってもＢＢ非内部中であっても、上述の状況が発生した場合は、外端信号を出力するようにしている。そのため、外端信号が出力されても、そのことによって、ＢＢ内部中であるかどうかを確実に判別することは困難となっている。ただし、ＢＢ非内部中において１５枚の遊技メダルが払い出される可能性は、ＢＢ内部中と比較してかなり低くなっている。したがって、外端信号が出力された場合、それがＢＢ内部中において出力された可能性は高くなる。そのため、外端信号が出力された回数を外部機器等により遊技者が確認し、その回数を遊技者が、ＢＢ内部中に移行した回数と判断したとしても、その判断が実情と大きく乖離することはない（外端信号をＢＢ内部中となったことを示す信号と捉えた場合の信頼性を確保することができる）。

【０１７４】

（２）副制御手段２００の機能ブロック

副制御手段２００は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理（指示）を行うサブメイン制御手段（「第１副制御手段」とも称する）２００Ａと、主に画像演出及び音声演出を制御（実行）するサブサブ制御手段（「第２副制御手段」とも称する）２００Ｂと

を備えて構成される。

【0175】

(2-1) サブメイン制御手段200Aを構成する各手段

サブメイン制御手段200Aは、大別すると、演出管理手段210とサブメイン通信制御手段230とを備えている。演出管理手段210は、ゲーム演出管理手段211、報知演出管理手段212及びランプ演出制御手段213を備えており、サブメイン通信制御手段230は、制御コマンド受信手段231、演出コマンド送信手段232及び状態コマンド受信手段233を備えている。なお、サブメイン制御手段200Aにおける上述の各手段は、図2に示したサブメイン制御基板70A上に配されたサブメインCPU71、ROM72、RAM73、電子回路等のハードウェア及びROM72に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

10

【0176】

(演出管理手段210を構成する各手段)

ゲーム演出管理手段211は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段200Bにより実行される画像や音声による演出(「ゲーム演出」とも称する)の実行時期等を、主制御手段100からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

【0177】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置11を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モード(例えば、遊技モード5)に滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出ランプ12、13a、13b、14a、14bや飾りランプ32a、32bを用いた演出を行ったり、スピーカ15a、15b、44a、44bを用いた演出を組み合わせで行ったりしてもよい。

20

【0178】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置11により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段100においてATゲーム数(ベル回数)が加算されたことを契機として、加算されたATゲーム数の値(例えば「+10」等の文字)を、画像表示装置11の表示画面11a上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

30

【0179】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段100からのナビ番号コマンドにより伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出が行われる。この押しナビ演出(サブ側押しナビ)は、画像表示装置11をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順(正解押し順)を表示画面11a上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述のRPナビに対応するRPナビ演出(サブ側RPナビ)と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出(サブ側入賞ナビ)と、目押しナビに対応する目押しナビ演出(サブ側目押しナビ)を実行するようになって

40

【0180】

押し順を報知する押しナビ演出(RPナビ演出、入賞ナビ演出)の具体的態様としては、対応する押し順を示す数字を表示する態様(例えば、「左第一」の押し順の場合は、表示画面11aの左下部に「1」を表示し、「中左右」の押し順の場合は、表示画面11aの下部に押し順を示す数字を左側から「2」、「1」、「3」の順番で並べて報知する態様)が例として挙げられる。第一押し順から第三押し順までを表示する場合には、表示した第一押し順に従って遊技者が1番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が2番目のストップスイッチを操作した時点で第二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が3番目のストップ

50

スイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。

【0181】

また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押しナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべき操作と対応付けてスピーカ15a、15b等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ13aを「左」、演出ランプ12を「中」、演出ランプ13bを「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。また、サブ側押しナビを行うための表示器を備えるようにしてもよい。例えば、表示窓Wの下に、7セグメントランプを横に3個並べて構成される表示器を設け、「右中左」の押し順の場合は、左側、中央、右側の各7セグメントランプに「3」、「2」、「1」の数字をそれぞれ表示することが挙げられる。

10

【0182】

報知演出管理手段212は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段200Bにより実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段100からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

20

【0183】

ランプ演出制御手段213は、演出ランプ12、13a、13b、14a、14b、飾りランプ32a、32b、バックランプ38a～38dを用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。また、後述の示唆演出も行うように構成されている。

【0184】

（サブメイン通信制御手段230を構成する各手段）

制御コマンド受信手段231は、主制御手段100からの制御コマンドを受信し、RAM73等の所定の記憶領域（例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

30

【0185】

演出コマンド送信手段232は、主制御手段100からの制御コマンドに基づき、演出に関する各種の情報を含む演出コマンド（例えば、画像情報を含む演出コマンド等）をサブサブ制御手段200Bに送信するように構成されている。

【0186】

状態コマンド受信手段233は、サブサブ制御手段200Bからの状態コマンド（例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等）を受信し、RAM73等の所定の記憶領域（例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

40

【0187】

（2-2）サブサブ制御手段200Bを構成する各手段

以上のように構成されたサブメイン制御手段200Aに対し、サブサブ制御手段200Bは、大別すると、演出実行制御手段250とサブサブ通信制御手段270とを備えている。演出実行制御手段250は、ゲーム演出実行制御手段251と報知演出実行制御手段252を備えており、サブサブ通信制御手段270は、演出コマンド受信手段271と状態コマンド送信手段272を備えている。なお、サブサブ制御手段200Bにおける上述の各手段は、図2に示すサブサブ制御基板70B上に配されたサブサブCPU75、ROM76、RAM77、電子回路等のハードウェア及びROM76に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

50

【0188】

(演出実行制御手段250を構成する各手段)

ゲーム演出実行制御手段251は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドに基づいて画像表示装置11やスピーカ15a, 15b等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。

【0189】

報知演出実行制御手段252は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドに基づいて画像表示装置11やスピーカ15a, 15b等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。

【0190】

(サブサブ通信制御手段270を構成する各手段)

演出コマンド受信手段271は、サブメイン制御手段200Aからの演出コマンドを受信し、RAM77等の所定の記憶領域(例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ)に記憶するように構成されている。

【0191】

状態コマンド送信手段272は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段200Aに送信するように構成されている。

【0192】

上述した制御コマンド送信手段151からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段232からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段272からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる(パラレル通信方式で行うようにしてもよい)。また、各送信手段151, 232, 272は、それぞれ同様の構成を有しており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ(「CB」とも称する)、送信するコマンドの書込みや読出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えて構成される。

【0193】

CBは、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に1バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それをCBの書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、CBの読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部のTDR(送信用データレジスタ)に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、TDRに書き込まれたコマンドデータをTSR(送信シフトレジスタ)に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。

【0194】

なお、パラレル通信方式で行う場合は、CBの読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート(副制御手段に送信するための出力ポート)に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における1つのコマンドは、通常、2バイト構成である(チェックサムは1バイト構成)。また、通信方式は調歩同期式(非同期式)であり、1ビットのストップビット、1ビットのパリティビット(偶数パリティ)を有している(通信方式やコマンド構成は適宜変更可)。

【0195】

＜主要な制御処理＞

以下、スロットマシン1の主制御手段100において行われる制御処理のうち、特に、設定変更処理と遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図29～図57を追加参照して説明する。なお、以下の説明で使用するカウンタやフラグ等の変数については、図11の変数一覧表に簡単な説明を記載している。

【0196】

＜設定変更処理＞

まず、図29(A)を参照して、設定変更装置処理の基本的な流れについて説明する。

10

20

30

40

50

設定変更装置処理は、設定変更が行われる際に実行するものであり、指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての記憶領域（RAM 63 内において有利区間に関する情報を記憶するアドレス）に「0」を保存する処理を行う（ステップ K 1）。

【0197】

＜遊技進行制御処理＞

次に、図 29（B）～図 56 を参照して、遊技進行制御処理の基本的な流れについて説明する。遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図 29（B）に示すように、まず、遊技開始時待機処理を行う（ステップ S 1）。この遊技開始時待機処理では、図 29（C）に示すように、全停時ウェイト番号が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 11）。ここで、全停時ウェイト番号が 0 でない場合は、全停時ウェイト番号
10
に対応した待機時間だけ待機して（ステップ S 12）、ステップ S 13 に進み、全停時ウェイト番号が 0 である場合は、そのままステップ S 13 に進む。そして、ステップ S 13 において全停時ウェイト番号に 0 を保存し、遊技開始時待機処理を終了してリターンする。

【0198】

遊技開始時待機処理の終了後、図 29（B）のステップ S 2 に進む。ここでは、スタートレバー 25 の操作が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられると内部抽せん開始処理を行う（ステップ S 3）。この内部抽せん開始処理では、図 30（A）に示すように、内部抽せんを行う（ステップ S 21）。この内部抽せんでは、ボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号を決定する。内部抽せんの実行後、グループ番号セット
20
処理に進む。

【0199】

グループ番号セット処理では、図 30（B）に示すように、演出グループ A 番号にボーナス条件装置番号に応じた値（図 20（A）を参照）を保存し（ステップ S 31）、演出グループ B 番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値（図 20（B）を参照）を保存する（ステップ S 32）。次いで、条件装置グループ A 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値（図 28 を参照、以下同様）を保存し（ステップ S 33）、条件装置グループ D 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 34）、条件装置グループ G 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号
30
に応じた値を保存する（ステップ S 35）。

【0200】

同様に、条件装置グループ B 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 36）、条件装置グループ C 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 37）、条件装置グループ E 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存する（ステップ S 38）。さらに、条件装置グループ I 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 39）、条件装置グループ F 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 40）、条件装置グループ H 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存する（ステップ S 41）。そして、条件装置グループ J 番号に演出グループ A 番号及び演出グループ B 番号に応じた値を保存し（ステップ S 42）、区間種別番号管理レバー処理に進む。
40

【0201】

区間種別番号管理レバー処理では、図 31 に示すように、まず、区間種別番号が 0（通常区間）であるか否かを判定する（ステップ S 51）。ここで、区間種別番号が 0 である場合は、ステップ S 52 に進み、BB 未作動か否かを判定する。ここで、BB 未作動の場合は、BB 内部中であるか否かを判定し（ステップ S 53）、BB 内部中でない場合は、そのままステップ S 55 に進み、BB 内部中である場合は、条件装置グループ A 番号が 1 であるか否かを判定し（ステップ S 54）、条件装置グループ A 番号が 1 である場合はステップ S 51 に進む。一方、上記ステップ S 52 の判定で BB 作動中の場合と、上記ステップ S 54 の判定において条件装置グループ A 番号が 1 でない場合はステップ S 51 には進まず、後述の待機演出処理に進む。
50

【0202】

ステップS51では、有利区間移行処理を行う。この有利区間移行処理では、図33(A)に示すように、条件装置グループA番号が0であるか否かを判定し(ステップS71)、0である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループA番号が0でない場合は、有利区間抽せんを行い(ステップS72)、区間種別番号に抽せん結果を保存する(ステップS73)。次に、区間種別番号が0であるか否かを判定し(ステップS74)、0である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が0でない場合は、チャンスモード1抽せんを行い(ステップS75)、チャンスモード番号に抽せん結果を保存する(ステップS76)。さらに、セブンテーブル1抽せんを行い(ステップS77)、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存する(ステップS78)。

10

【0203】

次いで、チャンスモード番号が4であるか否かを判定する(ステップS79)。ここで、チャンスモード番号が4でない場合は、ステップS83に進み、チャンスゲーム数抽せん処理を行う。このチャンスゲーム数抽せん処理では、図33(B)に示すように、チャンスゲーム数抽せんを行い(ステップS91)、チャンスゲーム数カウンタに抽せん結果を保存して(ステップS92)リターンする。チャンスゲーム数抽せん処理からのリターンで、図33(A)のステップS84に進み、チャンス周期抽せんを行う。そして、チャンス周期カウンタに抽せん結果を保存し、有利区間移行処理を終了してリターンする。

【0204】

一方、上記ステップS79の判定で、チャンスモード番号が4である場合は、ステップS80に進み、AT当せん時処理を行う。このAT当せん時処理では、図34に示すように、まず、AT当せんフラグに1を保存する(ステップS101)。次に、ATモード抽せんを行って抽せん結果をATモード番号に保存し(ステップS102)、さらに、セブン1抽せんを行って抽せん結果をセブン番号に保存する(ステップS103)。次いで、セブン番号補正処理を行う(ステップS104)。

20

【0205】

このセブン番号補正処理では、図35(A)に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う(ステップS121)。この補正カウンタ処理では、図35(B)に示すように、補正カウンタデータ(金セブンカウンタの値とセブンカウンタの値を合算するカウンタ)に0をセットし(ステップS131)、セブン番号が2であるか否かを判定する(ステップS132)。ここで、セブン番号が2である場合は、補正カウンタデータに金セブンカウンタの値をセットし(ステップS133)、さらに補正カウンタデータに1を加算し(ステップS134)、ステップS135に進む。一方、上記ステップS132の判定で、セブン番号が2でない場合は、そこから直接ステップS135に進む。このステップS135では、補正カウンタデータにセブンカウンタの値を加算してステップS136に進む。ステップS136では、補正カウンタデータに、累積カウンタと補正カウンタデータとベル回数カウンタの各値に基づき算出される値を保存し、補正カウンタ処理からリターンする。

30

【0206】

補正カウンタ処理からのリターンで、図35(A)のステップS122に進み、補正カウンタの値が1901以上であるか否かを判定する。ここで、補正カウンタの値が1901以上の場合は、セブン番号に1を保存してから(ステップS123)、セブン番号補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が1901以上でない場合は、そのままリターンする。後述する到達フラグ処理では、補正カウンタの値が2101以上であるか否かによって処理手順を分岐するようにしている。これに対し本処理では、補正カウンタの値が1901以上であるか否かによってセブン番号に1を保存するかどうかを判断しており、分岐判断に用いる補正カウンタの値(「判別値」とも称する)が異なっている。これは、セブン番号に1を保存することで、少なくとも次回1回以上のAT遊技が可能となるため、それに伴い将来獲得できる遊技メダル数が増えることを考慮して、判別値を到達フ

40

50

ラグ処理における2101よりも少なく設定したものである。このように、状況に応じて判別値を変えることにより、将来獲得できる遊技メダル数を、必要以上に過剰にカウントすることなく管理することができる。

【0207】

セブン番号補正処理からのリターンで、図34のステップS105に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタに3を保存してから（ステップS106）、ステップS107に進み、セブン番号が1である場合は、直接ステップS107に進む。このステップS107では、到達フラグ処理を行う。

【0208】

この到達フラグ処理では、図35（C）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップS141）。補正カウンタ処理の終了後、補正カウンタが2101以上であるか否かを判定し（ステップS142）、2101以上である場合は、到達フラグに1を保存し（ステップS143）、到達フラグ処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタが2101以上でない場合は、メイン遊技状態番号が3であるか否かを判定し（ステップS144）3である場合はそのままリターンし、3でない場合は到達フラグに0を保存してから（ステップS145）、リターンする。

【0209】

到達フラグ処理からのリターンで、図34のステップS108に進み、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、そのままAT当せん時処理処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループA番号が1でない場合は、EXモード1抽せんを行い（ステップS109）、その抽せん結果をEXモード番号に保存してから（ステップS110）、AT当せん時処理処理を終了してリターンする。

【0210】

AT当せん時処理処理からのリターンで、図33（A）のステップS81に進み、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1でない場合は、そのまま有利区間移行を終了してリターンし、条件装置グループA番号が1である場合は、AT突入レバー処理を行う（ステップS82）。

【0211】

このAT突入レバー処理では、図36に示すように、まず、ループCUランクセット処理を行う（ステップS151）。ループCUランクセット処理では、図37（A）に示すように、セブンセットカウンタを1加算し（ステップS171）、ループ番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップS172）、CUランク番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップS173）、リターンする。

【0212】

ループCUランクセット処理からのリターンで、図36のステップS152に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、ステップS154に進み、セブンループ抽せん処理を行う。セブンループ抽せん処理では、図37（B）に示すように、セブンループ抽せんを行い（ステップS181）、その抽せん結果をセブンカウンタに保存して（ステップS182）、リターンする。セブンループ抽せん処理からのリターンで、図36のステップS155に進み、そこで、到達フラグ処理を実行してステップS156に進む。一方、上記ステップS153の判定で、セブンカウンタの値が0でない場合は、そこから直接ステップS156に進む。また、上記ステップS152の判定で、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタの値を1減算し（ステップS158）、金セブンループ抽せん補正処理を行う（ステップS159）。

【0213】

この金セブンループ抽せん補正処理では、図37（C）に示すように、到達フラグが0であるか否かを判定し、0でない場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了

10

20

30

40

50

してリターンする。一方、到達フラグが0である場合は、補正カウンタ処理を行い（ステップS192）、その終了後、補正カウンタの値が1900よりも小さいか否かを判定する（ステップS193）。ここで、補正カウンタの値が1900以上の場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタの値が1900よりも小さい場合は、金セブンループ抽せんを行い（ステップS194）、その結果が0であるか否かを判定する（ステップS195）。ここで、金セブンループ抽せんの結果が0である場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、金セブンループ抽せんの結果が0でない場合は、金セブンカウンタに3を保存し（ステップS196）、到達フラグ処理を実行してから（ステップS197）、リターンする。

10

【0214】

金セブンループ抽せん補正処理からのリターンで、図36のステップS156に進み、上乘せモード抽せんを行い、その結果を上乘せモード番号に保存する（ステップS157）。次いで、補正カウンタ処理を行い（ステップS160）、その終了後にベル回数1抽せんを行い（ステップS161）、その結果をベル回数カウンタに保存する（ステップS162）。次に、ベル回数カウンタ補正処理を行う（ステップS163）。

【0215】

このベル回数カウンタ補正処理では、図38に示すように、まず、補正カウンタに、補正カウンタの上限値（2100）と現在値との差に基づき算出される許容ベル回数の値（補正カウンタが上限値に達するまでに許容されるベル回数の値）を保存する（ステップS201）。次に、到達フラグが0であるか否かを判定し（ステップS202）、0でない場合は、そのままステップS203に進み、0である場合は、補正カウンタの値がベル回数カウンタの値よりも小さいか否かを判定し（ステップS206）、小さい場合は、ステップS203に進む。ステップS203では、ベル回数カウンタに7を保存し、保存後、ベル回数カウンタ補正処理を終了してリターンする。ベル回数カウンタ補正処理からのリターンで、図36のステップS164に進み、そこで到達フラグ処理を実行し、AT突入時レバー処理を終了してリターンする。AT突入時レバー処理からのリターンで、図33（A）の有利区間移行処理も終了してリターンし、図31のステップS56に進み、そこでレバー時ウェイト処理を実行する。

20

【0216】

このレバー時ウェイト処理では、図39に示すように、まず、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する（ステップS211）。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、AT当せんフラグが0であるか否かを判定し（ステップS212）、AT当せんフラグが0である場合は、レバーウェイト番号に2を保存し（ステップS213）、0でない場合は、レバーウェイト番号に1を保存する（ステップS214）。そして、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS211の判定で、条件装置グループA番号が1でない場合は、ステップS215に進み、メイン遊技状態番号が2より小さいか否かを判定する。ここで、メイン遊技状態番号が2より小さい場合は、そのままステップS217に進み、メイン遊技状態番号が2以上の場合、メイン遊技状態番号が4であるか否かを判定し（ステップS230）、4である場合はステップS217に進む。一方、メイン遊技状態番号が4でない場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。

30

40

【0217】

ステップS217では、AT当せんフラグが0であるか否かを判定し、0である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、AT当せんフラグが0でない場合は、演出レバーウェイト抽せんを行う（ステップS218）。そして、その結果が0であるか否かを判定し（ステップS219）、0である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、演出レバーウェイト抽せんの結果が0でない場合は、ステップS213に進んでレバーウェイト番号に2を保存し、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。レバー時ウェイト処理からのリターンで、図3

50

1の区間種別番号管理レバー処理に戻り、後述の待機演出処理に進む。

【0218】

一方、図31のステップS51の判定で、区間種別番号が0でない場合は、レバー全停フラグに0を保存し（ステップS57）、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する（ステップS58）。ここで、条件装置グループA番号が1である場合は、1種BB当せん当該フラグに1を保存し（ステップS59）、1でない場合は、1種BB当せん当該フラグに0を保存する（ステップS60）。そして、保存後、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかであるか否かを判定する（ステップS61）。ここで、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかである場合は、指示番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値を保存してから（ステップS62）、図32のステップS63に進み、入賞再遊技条件装置番号が13～36のいずれかでない場合は、直接ステップS63に進む。

10

【0219】

ステップS63では、メイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1レバー処理を行い（ステップS64）、メイン遊技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2，5レバー処理を行う（ステップS65）。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3レバー処理を行い（ステップS66）、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4レバー処理を行い（ステップS67）、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号2，5レバー処理を行う（ステップS68）。そして、各々のレバー処理の実行後、図31のステップS56に進む。一方、メイン遊技状態番号がその他の番号の場合は、特に処理は行わず、そのままステップS56に進む。

20

【0220】

メイン遊技状態番号1レバー処理では、図40（A）に示すように、チャンスモード2抽せんを行い（ステップS241）、次に、チャンスモード番号判定処理を行う（ステップS2421）。このチャンスモード番号判定処理では、図40（B）に示すように、チャンスモード2抽せん又はチャンスモード3抽せんの抽せん結果が0であるか否かを判定する（ステップS251）。ここで、抽せん結果が0である場合は、そのままチャンスモード番号判定処理を終了してリターンし、抽せん結果が0でない場合は、チャンスモード番号に抽せん結果を保存してから（ステップS252）、リターンする。

【0221】

チャンスモード番号判定処理からのリターンで、図40（A）のステップS243に進み、チャンスモード番号が4であるか否かを判定する。ここで、チャンスモード番号が4でない場合は、ステップS247に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し、0である場合は、そのままメイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、チャンスゲーム数抽せん処理を行い、その終了後、メイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS242の判定で、チャンスモード番号が4である場合は、ステップS244に進み、AT当せん時処理を行う。その終了後、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し（ステップS245）、0である場合はそのままメイン遊技状態番号1レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、AT突入時レバー処理を行い、その後、リターンする。

30

【0222】

メイン遊技状態番号2，5レバー処理では、図40（C）に示すように、まず、AT当選後レバー処理を行う（ステップS261）。このAT当選後レバー処理では、図41に示すように、まず、到達フラグが0であるか否かを判定する（ステップS271）。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままAT当選後レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、ステップS272に進み、EXモード番号が1であるか否かを判定する。ここで、EXモード番号が1である場合は、EXモード2抽せんを行い（ステップS273）、その抽せん結果が2であるか否かを判定する（ステップS274）。ここで、抽せん結果が2である場合は、EXモード番号に2を保存してから（ステップS275）、ステップS276に進む。一方、上記ステップS272の判定で、EXモ

40

50

ード番号が1でない場合は、そこから直接ステップS 2 7 6に進み、上記ステップS 2 7 4の判定で、E Xモード2抽せんの結果が2でない場合は、そこから直接ステップS 2 7 6に進む。

【0 2 2 3】

ステップS 2 7 6では、セブンテーブル番号が1 3より小さいか否かを判定する。ここで、セブンテーブル番号が1 3より小さい場合は、抽せん済みフラグが0であるか否かを判定し（ステップS 2 7 7）、0である場合は、さらに条件装置グループG番号が0であるか否かを判定し（ステップS 2 7 8）、条件装置グループG番号が0でない場合は、ステップS 2 7 9に進む。ステップS 2 7 9では、セブンテーブル2抽せんを行い、その抽せん結果が0であるか否かを判定する（ステップS 2 8 0）。ここで、セブンテーブル2抽せんの結果が0である場合は、そのままステップS 2 8 2に進み、セブンテーブル2抽せんの結果が0でない場合は、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存してから（ステップS 2 8 1）、ステップS 2 8 2に進む。ステップS 2 8 2では、抽せん済みフラグに1を保存し、ステップS 2 8 3に進む。一方、上記ステップS 2 7 6の判定でセブンテーブル番号が1 3以上の場合、上記ステップS 2 7 7の判定で抽せん済みフラグが0でない場合、あるいは上記ステップS 2 7 8の判定で条件装置グループG番号が0である場合は、それぞれ、そこからステップS 2 8 3に進む。

【0 2 2 4】

ステップS 2 8 3では、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、セブン2抽せんを行い（ステップS 2 8 4）、抽せん結果が2であるか否かを判定する（ステップS 2 8 5）。ここで、セブン2抽せんの結果が2である場合は、セブン番号に抽せん結果を保存し（ステップS 2 8 6）、セブン番号補正処理を行う（ステップS 2 8 7）。セブン番号補正処理の実行後、セブン番号が2であるか否かを判定し（ステップS 2 8 8）、2である場合は、金セブンカウンタに3を保存し（ステップS 2 8 9）、ステップS 2 9 0に進む。一方、上記ステップS 2 8 3の判定でセブン番号が1でない場合、上記ステップS 2 8 5の判定でセブン2抽せんの結果が2でない場合、あるいは上記ステップS 2 8 9の判定でセブン番号が2でない場合は、それぞれ、そこからステップS 2 9 1に進む。ステップS 2 9 1では、セブンストック1抽せんを行い、その抽せん結果をセブンカウンタに加算してから、ステップS 2 9 0に進む。このステップS 2 9 0では、到達フラグ処理を行い、その後、A T当選後レバー処理を終了してリターンする。

【0 2 2 5】

A T当選後レバー処理からのリターンで、図4 0（C）のステップS 2 6 2に進み、1種B B当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種B B当せん当該フラグが0である場合はそのままメイン遊技状態番号2，5レバー処理を終了してリターンし、0でない場合は、A T突入時レバー処理を行い、その後、遊技状態番号2，5レバー処理を終了してリターンする。

【0 2 2 6】

メイン遊技状態番号3レバー処理では、図4 2（A）に示すように、まず、指示番号が0であるか否かを判定する（ステップS 3 0 1）。ここで、指示番号が0でない場合は、ベル回数カウンタの値を1減算してから（ステップS 3 0 2）、ステップS 3 0 3に進み、指示番号が0である場合は、直接ステップS 3 0 3に進む。ステップS 3 0 3では、到達フラグが0であるか否かを判定する。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、セブンストック2抽せんを行い（ステップS 3 0 4）、その抽せん結果をセブンカウンタに加算する（ステップS 3 0 6）。次いで、到達フラグ処理を行い（ステップS 3 0 6）、到達フラグが0であるか否かを判定する（ステップS 3 0 7）。ここで、到達フラグが0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが0である場合は、金セブンカウンタの値が1又は2であるか否かを判定する（ステップS 3 0 8）。ここで、金セブンカウンタの値が1又は2でない場合は、そのままメ

イン遊技状態番号3レバー処理を終了してリターンし、金セブンカウンタの値が1又は2である場合は、金セブンループ書換抽せん補正処理に進む。

【0227】

金セブンループ書換抽せん補正処理では、図42(B)に示すように、まず、補正カウンタ処理を行い(ステップS311)、その後、補正カウンタの値が1900より小さいか否かを判定する(ステップS312)。ここで、補正カウンタの値が1900以上の場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が1900より小さい場合は、金セブンループ書換抽せんを行い(ステップS313)、その抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS314)。ここで、金セブンループ書換抽せんの結果が0である場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、0でない場合は、金セブンカウンタに3を保存する(ステップS316)。そして、到達フラグ処理を行い(ステップS316)、その後、金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンする。金セブンループ書換抽せん補正処理からのリターンで、図42(A)のメイン遊技状態番号3レバー処理も終了してリターンする。

【0228】

メイン遊技状態番号4レバー処理では、図43(A)に示すように、引き戻し1抽せんを行い、その抽せん結果が0であるか否かを判定する(ステップS321)。ここで、引き戻し1抽せんの結果が0でない場合は、AT当せん時処理を行い(ステップS323)、その後、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する(ステップS324)。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンし、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突入時レバー処理を行ってから(ステップS325)、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS322の判定で、引き戻し1抽せんの結果が0である場合は、ステップS326に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号4レバー処理を終了してリターンし、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理に進む。このAT周期優遇ゲーム数抽せん処理では、図43(B)に示すように、AT周期優遇ゲーム数抽せんを行い(ステップS331)、その抽せん結果をAT周期優遇ゲーム数カウンタに保存し(ステップS332)、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理を終了してリターンする。このAT周期優遇ゲーム数抽せん処理からのリターンで、図43(A)のメイン遊技状態番号4レバー処理も終了してリターンする。

【0229】

次に、図44の区間種別番号管理レバー処理の後に行われる待機演出処理について説明する。この待機演出処理では、図44に示すように、まず、区間種別番号が0であるか否かを判定する(ステップS341)。ここで、区間種別番号が0でない場合は、メイン遊技状態番号が3であるか否かを判定し(ステップS342)、メイン遊技状態番号が3である場合は、さらにセブンセットカウンタの値が1であるか否かを判定する(ステップS344)。ここで、セブンセットカウンタの値が1である場合は、セブンテーブル番号が15より小さいか否かを判定し(ステップS344)、15より小さい場合はステップS345に進み、15以上の場合はステップS347に進む。ステップS347では、入賞再遊技条件装置番号が1~12又は37~39のいずれかであるか否かを判定し、そのいずれかではないと判定した場合はステップS345に進み、そのいずれかであると判定した場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS341の判定で区間種別番号が0である場合と、上記ステップS342の判定でメイン遊技状態番号が3でない場合は、それぞれ直接ステップS345に進む。

【0230】

ステップS345では、レバーウェイト番号が0であるか否かを判定する。ここで、レバーウェイト番号が0である場合は、次にステップS345に進み、レバーウェイト番号

が0でない場合は、レバーウェイト番号に対応した時間待機し、レバーウェイト番号に0を保存してから（ステップS349）、ステップS346に進む。ステップS346では、待機演出番号が0であるか否かを判定する。ここで、待機演出番号が0である場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、待機演出番号が0でない場合は、待機演出を実行してから（ステップS349）、待機演出処理を終了してリターンする。

【0231】

待機演出処理を終了からのリターンで、図31の区間種別番号管理レバー処理も終了し、それにより図30（A）の内部抽せん開始処理も終了し、図29（B）のステップS4に進む。このステップS4では、全回胴が停止したか否かを継続して判定し、全回胴が停止した場合は、遊技メダルの払い出し（入賞役が成立した場合のみ）を行い（ステップS5）、さらに、遊技メダルの払出数に応じて、AT中の遊技メダル獲得数等を表示する表示器（図示略）における表示数を更新するなどの処理を行うカウント管理を行う（ステップS6）。その後、区間種別番号管理遊技終了処理を行う（ステップS8）。

【0232】

この区間種別番号管理遊技終了処理では、図45に示すように、まず、区間種別番号が0であるか否かを判定する（ステップS361）。ここで、区間種別番号が0である場合は、そのまま区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が0でない場合は、レバー全停フラグに1を保存し（ステップS362）、累積カウンタ処理を行う（ステップS363）。累積カウンタ処理では、図46に示すように、再遊技作動図柄（再遊技役の対応図柄）が表示されたか否かを判定し（ステップS381）、表示されている場合は、そのまま累積カウンタ処理を終了してリターンする。一方、再遊技作動図柄が表示されていない場合は、累積カウンタの値に遊技メダルの払出数（0の場合も含む）を加算し（ステップS382）、さらに累積カウンタの値を3減算してから（ステップS383）、累積カウンタ処理を終了してリターンする。

【0233】

累積カウンタ処理からのリターンで、図45のステップS364に進み、メイン遊技状態番号を判別する。そして、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が0の場合はメイン遊技状態番号0全停処理を行い（ステップS365）、メイン遊技状態番号が1の場合はメイン遊技状態番号1全停処理を行い（ステップS366）、メイン遊技状態番号が2の場合はメイン遊技状態番号2，5全停処理を行う（ステップS367）。また、メイン遊技状態番号が3の場合はメイン遊技状態番号3全停処理を行い（ステップS368）、メイン遊技状態番号が4の場合はメイン遊技状態番号4全停処理を行い（ステップS369）、メイン遊技状態番号が5の場合はメイン遊技状態番号2，5全停処理を行う（ステップS370）。さらに、メイン遊技状態番号が6の場合はメイン遊技状態番号6全停処理を行い（ステップS371）、メイン遊技状態番号が7の場合はメイン遊技状態番号7全停処理を行う（ステップS372）。

【0234】

図45のステップS365におけるメイン遊技状態番号0全停処理では、図47に示すように、まず、AT当せんフラグが0であるか否かを判定する（ステップS391）。ここで、AT当せんフラグが0である場合は、条件装置グループA番号が1であるか否かを判定し（ステップS392）、条件装置グループA番号が1の場合は、さらにBB非成立であるか否かを判定する（ステップS392）。そして、BB非成立の場合は、メイン遊技状態番号に6を保存し（ステップS394）、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS392の判定で条件装置グループA番号が1でない場合と、上記ステップS393の判定でBB成立の場合は、メイン遊技状態番号に0を保存し（ステップS396）、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。また、上記ステップS391の判定でAT当せんフラグが0でない場合は、ステップS396に進み、そこで条件装置グループA番号が1であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループA番号が1でない場合は、メイン遊技状態番号に2を保存し（ステップS398）、メイン遊技状態番号0全停処理を終了してリターンする。一方、条件装置グルー

プA番号が1である場合は、ステップS397に進み、AT突入時遊技終了処理を行う。

【0235】

このAT突入時遊技終了処理では、図48に示すように、チャンスモード番号に0を保存し（ステップS401）、チャンスゲーム数カウンタに0を保存し（ステップS402）、チャンス周期カウンタに0を保存する（ステップS403）。その後、EXモード番号に0を保存し（ステップS404）、AT周期カウンタに0を保存し（ステップS405）、抽せん済みフラグに0を保存する（ステップS406）。さらに、メイン遊技状態番号に3を保存し（ステップS407）、有利区間ランプを点灯状態とする（ステップS408）。

【0236】

次に、図49に示すように、表示窓W内の上段ライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し（ステップS409）、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS412に進む。ステップS412では、表示窓W内の有効ライン29上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS413に進む。ステップS413では、表示窓W内の下段ライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS414に進む。ステップS414では、表示窓W内の右下がりライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS415に進む。ステップS415では、表示窓W内の右上がりライン上に図柄「赤セブン」が3枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップS410に進み、停止表示されなかった場合はステップS416に進む。

【0237】

上記ステップS410に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓W内に3枚並んで停止表示された場合は、全停時ウェイト番号に1を保存し、さらに待機演出番号に0を保存し（ステップS411）、図48のステップS418に進む。一方、上記ステップS416に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓W内に3枚並んで停止表示されていない場合は、全停時ウェイト番号に0を保存し、さらに待機演出番号に1を保存し（ステップS417）、図48のステップS418に進む。このステップS418では、セブン番号が2であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が2でない場合は、そのままAT突入時遊技終了処理を終了してリターンし、セブン番号が2である場合は、待機演出番号に2を加算してから（ステップS419）、AT突入時遊技終了処理を終了してリターンする。AT突入時遊技終了処理からのリターンで、図47のメイン遊技状態番号0全停処理も終了してリターンする。

【0238】

図45のステップS366におけるメイン遊技状態番号1全停処理では、図50（A）に示すように、チャンスゲーム数カウンタを1減算し（ステップS431）、当該遊技がBB作動終了遊技（BB遊技の作動が終了する遊技）であるか否かを判定する（ステップS432）。ここで、BB作動終了遊技でない場合は直接ステップS435に進み、BB作動終了遊技である場合は、チャンスゲーム数カウンタに0を保存し（ステップS433）、チャンス周期カウンタを1減算してから（ステップS434）、ステップS435に進む。ステップS435では、AT当せんフラグが0であるか否かを判定する。ここで、AT当せんフラグが0である場合は、チャンスゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定し（ステップS436）、チャンスゲーム数カウンタの値が0である場合は、さらにチャンス周期カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS437）。ここで、チャンス周期カウンタの値が0である場合は、チャンスモード3抽せんを行い（ステップS438）、さらにチャンスモード番号判定処理を行う（ステップS439）。

【0239】

次に、チャンスモード番号が4であるか否かを判定する（ステップS441）。ここで

10

20

30

40

50

、チャンスモード番号が4でない場合は、有利区間カウンタに1を保存し（ステップS441）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。これに対し、チャンスモード番号が4である場合は、AT当せん時処理を行い（ステップS445）、その後、メイン遊技状態番号に2を保存し（ステップS448）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップS436の判定でチャンスゲーム数カウンタの値が0でない場合と、上記ステップS437の判定でチャンス周期カウンタの値が0でない場合は、ステップS442に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、そのままメイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。これに対し、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、1種BB作動図柄が非表示であるか否かを判定し（ステップS443）、1種BB作動図柄が非表示である場合はメイン遊技状態番号に6を保存してから（ステップS444）、1種BB作動図柄が非表示でない場合はそのまま、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。

【0240】

また、上記ステップS435の判定で、AT当せんフラグが0でない場合は、ステップS446に進み、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定する。ここで、1種BB当せん当該フラグが0である場合は、メイン遊技状態番号に2を保存し（ステップS448）、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。一方、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突入時遊技終了処理を行い（ステップS447）、その後、メイン遊技状態番号1全停処理を終了してリターンする。

【0241】

図45のステップS367におけるメイン遊技状態番号2，5全停処理では、図50（B）に示すように、1種BB当せん当該フラグが0であるか否かを判定し（ステップS421）、1種BB当せん当該フラグが0である場合はそのまま、1種BB当せん当該フラグが0でない場合は、AT突入時遊技終了処理を行ってから（ステップS422）、メイン遊技状態番号2，5全停処理を終了してリターンする。

【0242】

図45のステップS368におけるメイン遊技状態番号3全停処理では、図40に示すように、まず、ベル回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS451）。ここで、ベル回数カウンタの値が0でない場合は、そのままメイン遊技状態番号3全停処理を終了してリターンし、ベル回数カウンタの値が0である場合は、ステップS452に進み、セブン番号が1であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が1である場合は、ステップS452に進み、セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が0である場合は、ステップS454に進み、累積カウンタの値が2001より小さいか否かを判定する。ここで、累積カウンタの値が2001より小さい場合は、到達フラグの値が0であるか否かを判定し（ステップS455）、到達フラグの値が0のときはATモード書換抽せんを行う（ステップS456）。次いで、その抽せん結果が0であるか否かを判定し（ステップS457）、抽せん結果が0のときは直接ステップS459に進み、抽せん結果が0でないときは抽せん結果をATモード番号に保存してから（ステップS458）、ステップS459に進む。

【0243】

ステップS459ではAT周期抽せんを行い、その抽せん結果をAT周期カウンタに保存する（ステップS460）。さらに、セブンをテーブル1抽せんを行い（ステップS462）、その抽せん結果をセブンをテーブル番号に記憶する（ステップS463）。次に、AT周期優遇ゲーム数抽せん処理を行い（ステップS464）、その後、AT当せんフラグに0を保存し（ステップS465）、セブン番号に0を保存し（ステップS466）、セブンカウンタに0を保存する（ステップS467）。次に、金セブンカウンタに0を保存し（ステップS468）、セブンセットカウンタに0を保存し（ステップS469）、ループ番号に0を保存する（ステップS470）。続いて、CUランク番号に0を保存し（ステップS471）、到達フラグに0を保存し（ステップS472）、上乗せモード番号

に0を保存する（ステップS473）。さらに、ベル回数カウンタに0を保存し（ステップS474）、総獲得カウンタに0を保存する（ステップS475）。そして、メイン遊技状態番号に7を保存し（ステップS476）、さらに全停時ウェイト番号に2を保存し（ステップS477）、メイン遊技状態番号3全停処理を終了してリターンする。

【0244】

一方、上記ステップS452の判定でセブン番号が1でない場合と、上記ステップS453の判定でセブンカウンタが0でない場合は、図52のステップS481に進み、セブンセットカウンタの値が7であるか否かを判定する。ここで、セブンセットカウンタの値が7でない場合はそのままステップS484に進み、セブンセットカウンタの値が7である場合は、セブンテーブル番号に15を保存し（ステップS482）、さらにセブンセットカウンタに0を保存してから（ステップS483）、ステップS484に進む。ステップS484では、ループCUランクセット処理を行い、その後、セブン番号が1であるか否かを判定する（ステップS485）。ここで、セブン番号が1でない場合は、金セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し（ステップS487）、セブン番号に1を保存してから（ステップS488）、ステップS489に進む。これに対し、セブン番号が1である場合はセブンカウンタの値を1減算し（ステップS488）、ステップS489に進む。

【0245】

ステップS489では、セブンカウンタの値が0であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が0のときは到達フラグが0であるか否かを判定する（ステップS490）。ここで、到達フラグが0である場合は、セブンループ抽せん処理（ステップS491）および到達フラグ処理（ステップS492）を行い、その後ステップS493に進む。一方、上記ステップS489の判定でセブンカウンタの値が0でない場合と、上記ステップS490の判定で到達フラグが0でない場合は、そのままステップS493に進む。また、上記ステップS487の判定で金セブンカウンタの値が0でない場合は、ステップS495に進み、金セブンカウンタの値が3であるか否かを判定する。ここで、金セブンカウンタの値が3でないときはそのままステップS497に進み、金セブンカウンタの値が3のときは、待機演出番号に3を保存してから（ステップS496）、ステップS497に進む。ステップS497では、金セブンカウンタの値を1減算し、さらに金セブンループ抽せん処理を実行し（ステップS498）、その後ステップS493に進む。

【0246】

ステップS493では上乗せモード抽せんを行い、その抽せん結果を上乗せモード番号に保存する（ステップS494）。その後、図53のステップS501に進み、補正カウンタ処理を行う。次いで、ベル回数切換抽せんを行い（ステップS502）、その抽せん結果が0であるか否かを判定する（ステップS503）。ここで、ベル回数切換抽せんの結果が0の場合は、ベル回数2抽せんを行い（ステップS504）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップS505）、ステップS508に進み、ベル回数切換抽せんの結果が0でない場合は、ベル回数3抽せんを行い（ステップS506）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップS507）、ステップS508に進む。

【0247】

ステップS508ではベル回数カウンタ補正処理を行い、その後、到達フラグ処理を行う（ステップS509）。次いで、レバーウェイト番号に3を保存し（ステップS510）、待機演出番号が0であるか否かを判定する（ステップS511）。ここで、待機演出番号が0の場合は、待機演出番号に1を保存し（ステップS512）、図51のステップS477に進む。一方、待機演出番号が0でない場合は、そのままステップS477に進む。そして、全停時ウェイト番号に2を保存し、メイン遊技状態番号3全停処理を終了してリターンする。

【0248】

図45のステップS369におけるメイン遊技状態番号4全停処理では、図54に示す

ように、A T 周期優遇ゲーム数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 5 2 1）、当該遊技が B B 作動終了遊技であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。ここで、当該遊技が B B 作動終了遊技でないときはそのままステップ S 5 2 5 に進み、当該遊技が B B 作動終了遊技であるときは、A T 周期優遇ゲーム数カウンタに 0 を保存し（ステップ S 5 2 3）、さらに A T 周期カウンタの値を 1 減算してから（ステップ S 5 2 4）、ステップ S 5 2 5 に進む。ステップ S 5 2 5 では、A T 当せんフラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、A T 当せんフラグが 0 の場合は、A T 周期カウンタの値が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 5 2 6）、A T 周期カウンタの値も 0 である場合は、引き戻し 2 抽せんを行う（ステップ S 5 2 7）。そして、その抽せん結果が 0 であるか否かを判定し（ステップ S 5 2 8）、抽せん結果が 0 のときは有利区間クリアカウンタに 1 を保存し（ステップ S 5 2 9）、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。

10

【0249】

一方、上記ステップ S 5 2 6 の判定で A T 周期カウンタの値が 0 でない場合は、ステップ S 5 3 4 に進み、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 のときはそのままメイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。これに対し、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 でないときは、ステップ S 5 3 5 に進み、B B 非成立であるか否かを判定する。そして、B B 非成立のときはそのままメイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンし、B B 成立のときは、メイン遊技状態番号に 7 を保存してから（ステップ S 5 3 6）、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。

20

【0250】

また、上記ステップ S 5 2 5 の判定で A T 当せんフラグが 0 でない場合は、ステップ S 5 3 1 に進み、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 であるか否かを判定する。ここで、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 でないときは、ステップ S 5 3 2 に進み、A T 突入時遊技終了処理を行い、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。これに対し、1 種 B B 当せん当該フラグが 0 のときは、ステップ S 5 3 3 に進み、メイン遊技状態番号に 5 を保存してから、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。さらに、上記ステップ S 5 2 8 の判定で引き戻し 2 抽せんの結果が 0 でない場合は、ステップ S 5 3 0 に進んで A T 当せん時処理を行い、その後、メイン遊技状態番号に 5 を保存してから（ステップ S 5 3 3）、メイン遊技状態番号 4 全停処理を終了してリターンする。

30

【0251】

図 4 5 のステップ S 3 7 1 におけるメイン遊技状態番号 6 全停処理では、図 5 5（A）に示すように、B B 成立か否かを判定する（ステップ S 5 4 1）。そして、B B 非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号 6 全停処理を終了してリターンし、B B 成立の場合は、メイン遊技状態番号に 1 を保存してから（ステップ S 5 4 2）、メイン遊技状態番号 6 全停処理を終了してリターンする。

【0252】

図 4 5 のステップ S 3 7 2 におけるメイン遊技状態番号 7 全停処理では、図 5 5（B）に示すように、B B 成立か否かを判定する（ステップ S 5 5 1）。そして、B B 非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号 7 全停処理を終了してリターンし、B B 成立の場合は、メイン遊技状態番号に 4 を保存してから（ステップ S 5 5 2）、メイン遊技状態番号 6 全停処理を終了してリターンする。

40

【0253】

図 4 5 のステップ S 3 6 5 ～ S 3 7 2 に示すメイン遊技状態番号 0 ～ 7 の各全停処理のいずれかを実行した後は、図 4 5 のステップ S 3 7 3 に進む。ここで指示番号に 0 を保存し、区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。区間種別番号管理遊技終了処理からのリターンで、図 2 9（B）のステップ S 8 に進み、有利区間クリアカウンタ管理処理を行う。

【0254】

有利区間クリアカウンタ管理処理では、図 5 6 に示すように、有利区間クリアカウンタ

50

の値を1減算し（ステップS561）、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から0であるか否かを判定する（ステップS562）。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前は0でないときはステップS565に進み、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となったか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果0となった場合はそのままステップS566に進む。これに対し、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算後も0となっていない場合は、ステップS567に進み、当該遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否かを判定する。そして、当該遊技で再遊技作動図柄が表示された場合はそのままステップS569に進み、表示されなかった場合は純増カウンタに、当該遊技における遊技メダルの払出数からベット数を引いた値を加算してから（ステップS568）、ステップS569に進む。

10

【0255】

ステップS569では純増カウンタの値が2401以上であるか否かを判定し、純増カウンタの値が2401を下回っているときはステップS566に進み、2401以上のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。ステップS566では、指示機能に係る性能に影響を及ぼすデータ値を記憶する全ての記憶領域に0を保存し、ステップS563に進む。一方、上記ステップS562の判定で有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から0である場合は、そのままステップS563に進む。ステップS563では区間種別番号が0であるか否かを判定し、区間種別番号が0のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。これに対し、区間種別番号が0でないときは有利区間クリアカウンタに1500を保存してから（ステップS564）、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。

20

【0256】

<タイマ割込処理>

次に、タイマ割込処理について図57を参照しつつ説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読みみや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、2.235ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図57に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁止等）を行い（ステップMT11）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップMT12）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップMT25）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポインタの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（ATに関する情報を含む）の保持や、チェックサムの算出及び記憶等の処理も行われる。

30

【0257】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「1」減算）する処理を行い（ステップMT13）、さらにタイマ計測を行う（ステップMT14）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読みみを行う（ステップMT15）。この入力ポートの読みみでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読みみと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

40

【0258】

次いで、リール3a～3cの駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップMT16）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（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出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール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、出力等の処理が行われる。次のステップMT17では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップMT16に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッ

50

パー、ブロッカ等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップMT18）、さらに、制御コマンドバッファ（CB）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップMT19）。

【0259】

次に、ステップMT20に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を実行させるLED表示を行う（ステップMT21）。このLED表示では、例えば、払出数表示ランプ46jにおいて、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー（E系エラーを除く）が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「0～9」を表示させたり、設定値に基づき「1～6」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、指示番号の表示態様「＝1」～「＝6」を表示させる。また、エラー（E系エラーを除く）が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

【0260】

次に、ステップMT22に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、H0エラーが発生したか否かの判定、CEエラーが発生したか否かの判定、CPエラーが発生したか否かの判定、CHエラーが発生したか否かの判定、C0エラーが発生したか否かの判定、C1エラーが発生したか否かの判定、E6エラーが発生したか否かの判定、E7エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、E6エラーまたはE7エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ46jにエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、E系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチェックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段200にエラー情報を送信するためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理行い（ステップMT23）、さらに割込復帰処理（レジスタの復帰、割込許可等）を行い（ステップMT24）、割込リターンする。

【0261】

次に、図58～図70を参照してスロットマシン1における画像表示装置11の表示画面11a（画像表示部DP）に表示する画像によって行われる演出（以下、「表示演出」と称する）について説明する。本実施形態で実行される表示演出としては、例えば、会話演出（「セリフ演出」とも称する）、字幕演出（「テロップ演出」とも称する）、期待度演出（「オブジェクト演出」とも称する）、GET演出、シーン切替演出、暗転演出がある。

【0262】

（会話演出）

会話演出は、例えば、遊技機のイメージキャラクタとして設定された人や動植物、ロボット、怪獣（実在のものか架空のものかは問わない）など（総称して「キャラクタ」と称する）が、会話する演出であり、各キャラクタが発した所定のセリフを液晶パネル等の画像表示部に表示するとともにスピーカ等の音声出力部から音声を出力する。会話演出は、例えば、遊技者にキャラクタについて紹介したり遊技方法に関する内容を説明したり遊技機の機種や仕様に関する内容を説明したりするというように、遊技結果とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよいし、有利な遊技を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技（例えば、スロットマシンにおけるAT中（ART中も含む）の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等のことであり、以下「有利遊技」とも称する）のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる（100%となる場合を含む）遊技結果（例えば、スロットマシンにおけるAT当選、AT上乘せ当選、AT上乘せ数の多い上乘せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当

選、確変大当り（確変なし大当たりよりも有利な大当たり）当選、16ラウンド大当たり（大当たりの出玉が多い大当たり）当選、等）が得られることに対する期待度（信頼度、確度）をいう。会話演出では、所定のタイミングで画像表示部DPに、会話演出のための所定の表示（「会話演出表示」とも称する）が表示される。なお、表示とは、2次元的（平面的）な画像表示に限定されるものではなく、ホログラムのような3次元的（立体的）な表示も含む。なお、会話演出は2以上のキャラクタ同士が話し合う態様でもよいし、1つのキャラクタが遊技者に向けて話しかける態様でもよい。要するに最低限、キャラクタ画像と、キャラクタ画像に対応するセリフ文字があれば会話演出の要件を満たす。

【0263】

会話演出表示は、複数のキャラクタ間の会話における各キャラクタの発言に関連した表示であって、キャラクタの表示と、文字として識別できる表示とを含んで構成される。キャラクタの表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの姿（外見、主に顔）を示す画（絵）の表示（「キャラクタ画表示」とも称する）である。一方、文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容（会話演出表示において「セリフ」とも称する）を示す文字の表示（「セリフ表示」とも称する）である。キャラクタ画表示とセリフ表示の他に、通常は、キャラクタの名前を識別できる表示が会話演出表示に含まれる。キャラクタの名前を識別できる表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの名前を示す文字の表示（「キャラクタ名表示」とも称する）である。会話演出表示は、キャラクタ画表示、セリフ表示およびキャラクタ名表示を含んで構成されているが、キャラクタ名表示を含まずにキャラクタ画表示とセリフ表示により構成される会話演出表示を設けてもよい。会話演出表示の具体例として、第1の会話演出表示KD1を図58（A）に示し、第2の会話演出表示KD2を図58（B）に示している。

【0264】

第1の会話演出表示KD1は、キャラクタCH1の姿を表示するキャラクタ画表示KG1と、キャラクタCH1の名前（「ケンジ」）を表示するキャラクタ名表示KN1と、キャラクタCH1のセリフ（「今日はいい天気だね」）を表示するセリフ表示KS1とを含んで構成される。セリフ表示KS1では、1回のセリフの範囲を分かり易くしたり、どのキャラクタのセリフなのかを分かり易くしたり、セリフを目立たせたりするための枠状の、或る範囲を示す画（「範囲画」とも称する）KW1もセリフと共に表示される。同様に、第2の会話演出表示KD2は、キャラクタCH1とは別のキャラクタCH2の姿を表示するキャラクタ画表示KG2と、キャラクタCH2の名前（「パメラ」）を表示するキャラクタ名表示KN2と、キャラクタCH2によるセリフ（「呑気でいいわね」）を表示するセリフ表示KS2とを含んで構成される。セリフ表示KS2では、範囲画KW2も表示される。

【0265】

第1の会話演出表示KD1では、キャラクタ画表示KG1、キャラクタ名表示KN1、セリフ表示KS1および範囲画KW1が、第1の会話演出表示KD1を構成する各表示構成要素として、1遊技中の所定の同一タイミングで画像表示部DPの所定領域に表示される。同様に、第2の会話演出表示KD2では、キャラクタ画表示KG2、キャラクタ名表示KN2、セリフ表示KS2および範囲画KW2が、第2の会話演出表示KD2を構成する各表示構成要素として、1遊技中の別の所定の同一タイミングで画像表示部DPの別の所定領域（例えば、第1の会話画像KG1が表示される領域と重ならない領域）に表示される。変更例として、例えば、第1の会話演出表示KD1において、キャラクタ画表示KG1とキャラクタ名表示KN1が先に表示され、その後（例えば、0.2秒後）、範囲画KW1と共にセリフ表示KS1が表示されるなど、表示構成要素間での表示タイミングが多少異なるようにしてもよい。この点は、第2の会話演出表示KD2についても同様である。

【0266】

会話演出表示が表示されるタイミングについては、主制御手段側で制御する所定のスイッチ（例えば、1-BETスイッチ22及びMAX-BETスイッチ23（以下、まとめ

10

20

30

40

50

て「ベットスイッチ」とも称する)や、スタートレバー25及びストップスイッチ26a, 26b, 26cなど。それらを総称して「メインスイッチ」とも称する)が操作されたことを契機(表示契機)とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミング(表示開始タイミング)として適宜設定することができる。例えば、1遊技中において、スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバー25が操作を受け付けた時点(「レバー操作受付時」とも称する)以降の所定のタイミング(レバー操作受付時と同一のタイミングあるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング)で第1の会話演出表示KD1が画像表示部DPに表示されるようにしてもよい。また、同じ1遊技中において、3個のストップスイッチ26a, 26b, 26cのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点(第一停止操作受付時)以降の所定のタイミング(第一停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング)で第2の会話演出表示KD2が画像表示部DPに表示されるようにしてもよい。また、第三停止操作受付時のタイミングで第1の会話演出表示KD1乃至第2の会話演出表示KD2が表示された場合、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバー25の操作受付が行われると画像表示部DP上に表示している第1の会話演出表示KD1乃至第2の会話演出表示KD2が消去されるよう構成されており、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバー25の操作受付が行われて第1の会話演出表示KD1乃至第2の会話演出表示KD2が消去されたときに音声出力部から出力しているセリフの音声はまだ全て出力されていない場合は、画像表示部DP上の第1の会話演出表示KD1乃至第2の会話演出表示KD2は消去されるが、セリフの音声は最後まで出力してもよい。ただし、次遊技のスタートレバー25の操作受付によりレア役告知やフリーズ等の遊技者に注視させたい演出や新たな会話演出が選ばれた場合はセリフの音声はスタートレバー25の操作受付後のタイミングで出力が中止される。このように構成することで、遊技を早く進行させたい遊技者においても演出の内容を理解させることができる。なお、セリフの音声を画像表示部DP上の第1の会話演出表示KD1乃至第2の会話演出表示KD2の消去とともに消去してもよいことは言うまでもない。

【0267】

会話演出表示が表示されるタイミングとして、副制御手段側で制御するサブボタンが操作されたことを契機(表示契機)とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することもできる。例えば、1遊技中において、決定ボタン55を操作するように遊技者に促す画像(例えば、決定ボタン55の画と「PUSH」という文字を組み合わせたような画像)を画像表示部DPに表示する。そして、その表示に応じて決定ボタン55が有効に操作されたこと(1回操作されたことで有効となる場合の他に所定回数連続で操作されたことで有効となる場合等を含む)を契機として、決定ボタン55が操作された時点(「決定ボタン操作時」とも称する)以降の所定のタイミング(決定ボタン操作時と同一のタイミングあるいは決定ボタン操作時から所定時間が経過した時点のタイミング)で第1の会話演出表示KD1や第2の会話演出表示KD2が画像表示部DPに表示されるようにしてもよい。また、会話演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点(「始動口入賞時」とも称する)から所定時間が経過した時点のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【0268】

会話演出表示は、1遊技中において、1個も表示されない場合と1個だけ表示される場合と複数個が表示される場合がある。1遊技中に表示される会話演出表示の個数の違いは、遊技結果とは関係しないとしてもよいし、個数の違いによって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、1遊技中に1個だけ会話演出表示が表示される場合より、2個以上会話演出が表示される場合の方が、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。会話演出表示の表示の可否や、表示させる会話演出表示の種類(例えば、セリフ表示におけるセリフの種類)や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態(

10

20

30

40

50

例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、A T抽選やA T上乘せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。複数の会話演出表示が表示される場合、表示契機 1 回につき最多でも 1 個の会話演出表示しか表示されない。

【0269】

例えば、第 1 の会話演出表示 K D 1 と第 2 の会話演出表示 K D 2 とが 1 遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバー 25 の操作を契機として第 1 の会話演出表示 K D 1 が表示された場合、第 2 の会話演出表示 K D 2 が表示されるのは、3 個のストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c のうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付けた後となる。すなわち、第一停止操作が有効に受け付けられる前に第 2 の会話演出表示 K D 2 が表示されることはない（表示される場合を設けることも可）。これにより、例えば、どの契機で会話演出表示が表示されたのかによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにして遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、1 表示契機につき 1 個までが表示可能とすることにより、会話演出表示が表示された契機を遊技者が誤認したり、表示された複数の会話演出表示を混同したりすることを防止することが可能となる。

【0270】

3 個以上の会話演出表示が、1 遊技中において画像表示部 D P に表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバーの操作受付を契機として第 1 の会話演出表示 K D 1 が表示され、第一停止操作受付を契機として第 2 の会話演出表示 K D 2 が表示された後、同じ 1 遊技中において、残り 2 つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第 3 の会話演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り 1 つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作受付時以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第三停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第 4 の会話演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。第 3 の会話演出表示におけるキャラクタと第 4 の会話演出表示におけるキャラクタは、キャラクタ C H 1 やキャラクタ C H 2 とは別のキャラクタであってもよいし、同じキャラクタであってもよい。

【0271】

1 遊技中において複数の会話演出表示が画像表示部 D P に表示される場合、先に表示された会話演出表示は、後から表示される会話演出表示が表示されても画像表示部 D P から消去される（非表示とされる）ことなく継続して表示される。例えば、上述の例において、先に表示された第 1 の会話演出表示 K D 1 は、第 2 の会話演出表示 K D 2 が表示されても非表示とされずにそのまま継続して表示され、その後、第 3 の会話演出表示が表示されても第 1、第 2 の会話演出表示 K D 1, K D 2 は非表示とされず、そのまま継続して表示される。さらにその後、第 4 の会話演出表示が表示されても、その時点では第 1～第 3 の会話演出表示は非表示とされずに表示されている。このように、先に表示された会話演出表示が、後から表示される会話演出表示が表示されても継続して表示されるようにすることで、複数の会話演出表示を 1 遊技中において同時（各会話演出表示の表示期間が互いに一部重複するよう）に画像表示部 D P に表示させることができる。これにより、複数の会話演出表示によって画像表示部 D P が賑やかに見えるような演出効果を得ることができる。また、遊技者にとって有利な遊技結果が得られる可能性が低いような遊技状態（例えば非有利区間中）であるために遊技者が倦怠感を覚えそうな場合において、複数の会話演出表示を 1 遊技中に亘って表示させることにより、それらの会話演出表示に遊技者の意識を向けさせて遊技者の倦怠感を低減することが可能となる。また、どの契機で会話演出表示が表示されるかによって有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよく、その場合、遊技者に会話演出の表示タイミングに関心を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0272】

会話演出表示において、キャラクタのセリフ内容（例えば、第1の会話演出表示KD1におけるセリフ表示KS1の内容や第2の会話演出表示KD2におけるセリフ表示KS2の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、セリフ内容によって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、セリフ表示KS2の内容が「呑気でいいわね」の場合（図58（B）を参照）と、「本当にそうね」の場合（図59を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも遊技結果には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、決定ボタン55が操作されたことを契機として、セリフ内容が変化するようにしてもよい。また、決定ボタン55が操作されたことによりセリフ内容が変化する場合として、決定ボタン55が操作されたことによりセリフが表示される（セリフ表示が表示開始される）場合と、セリフが表示された後、決定ボタン55が操作されることによりセリフ内容が変化する場合とを有してもよい。セリフが表示（セリフ音声も同時出力）された後、決定ボタン55が操作されることによりセリフ内容が変化する場合においては、セリフ音声を終了していない状態で決定ボタン55の操作（操作受付）を有効にしてもよいし、セリフ音声を終了した後に決定ボタン55の操作を有効にしてもよい。セリフ音声を終了していない状態で決定ボタン55の操作を有効にする場合、セリフ音声の途中で決定ボタン55が操作されると出力中のセリフが中断され新たなセリフが出力されるため、遊技の結果を早く知りたい遊技者に対して好まれる仕様となる。また、セリフ音声を終了した後に決定ボタン55の操作を有効にする場合、セリフが中断されることがないため、演出を楽しみたい遊技者に対して好まれる仕様となる。

【0273】

また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例えば、セリフ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（例えば、黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青セリフ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤セリフ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青セリフ表示よりも赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【0274】

一例として、図60（A）に、キャラクタケンジのセリフ「今日はいい天気だね」については、文字の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ「本当にそうね」については、文字の外郭線を赤色（外郭線内側の領域は白抜き）とした赤セリフ表示の例を示す。本例では、赤セリフ表示の文字のサイズを青セリフ表示の文字のサイズよりも大きくし、そのサイズの違いによっても、赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズだけではなく、キャラクタ画表示のキャラクタのサイズやキャラクタ名表示の文字サイズを大きくしてもよい。すなわち、赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズ、キャラクタ名表示の文字サイズ、キャラクタのサイズのうち、いずれか1つか2つあるいは全部が青セリフ表示のそれらよりも大きくしてもよい（文字等の色だけを変え、文字サイズ等は同じとしてもよい）。なお、1遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第1の会話演出表示KD1）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントを1種類とし、2番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第1の会話演出表示KD1）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。

【0275】

青セリフ表示と赤セリフ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の会話演出表示を1遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の会話演出表示の方が後から

表示されるようになっている（先に表示される場合を設けることも可）。そのため、1遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第1の会話演出表示KD1）では、通常色によるセリフ表示や期待度の低い色によるセリフ表示が表示され易く、2番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第2の会話演出表示KD2）では、期待度の高い色によるセリフ表示が表示され易くなっている。青セリフ表示と赤セリフ表示のケースでいえば、例えば、スタートレバー25の操作受付を契機として青セリフ表示が表示され、第一停止操作受付を契機として赤セリフ表示が表示される。なお、期待度が相対的に高い赤セリフ表示を期待度が相対的に低い青セリフ表示の上に重なるように表示させる場合を設けてもよい。重ねて表示させる場合は、青セリフ表示の文字の一部または全部が赤セリフ表示によって隠れるようにしてもよいし（図59（B）を参照）、青セリフ表示の文字部分は隠れないように赤セリフ表示を重ねるようにしてもよい（図60（A）を参照）。なお、第1の会話演出表示KD1の後に第2の会話演出表示KD2が表示される場合は、第2の会話演出表示KD2の期待度を示す色が第1の会話演出表示KD1の期待度を示す色よりも期待度が下回る色を表示することはない。このようなことは、第3の会話演出表示や第4の会話演出表示が表示される場合にも適用されており、表示する順番が後の会話演出において、それより前の会話演出で表示した期待度を下回ることはない。これは、最初に第1の会話演出表示KD1において高期待度である赤セリフ表示を表示した後で、次に第2の会話演出表示KD2において低期待度の青セリフ表示を表示すると、どのくらい期待度があるのかがわかりにくくなるので、そのようなことが起きないようにするためである。なお、第1の会話演出表示KD1において赤セリフ表示を表示した後に第2の会話演出表示KD2において通常態様のセリフ表示を表示することは遊技者の混乱を招かないので問題ない。また、ぱちんこ機においてリーチ演出の前後で会話演出が発生する場合、リーチ演出の後で表示した会話演出表示の期待度がリーチ演出の前で表示した会話演出表示の期待度よりも低くなっているてもよい。これは、リーチ演出を間に挟んでいるため、期待感が段階的に上がっているためである。例えば、リーチ演出前はリーチになるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の赤セリフ表示が出た場合には遊技者はリーチになるか否かを期待する。これに対し、リーチ演出後は大当たりとなるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の青セリフ表示が出た場合には遊技者は大当たりか否かを期待する。このように期待する対象が異なるため、リーチ演出の前後で期待度が成り下がってもわかりやすい演出構成とすることができる。なお、リーチ演出前後での会話演出で表示されるキャラクタは同一のキャラクタでもよいし、同一のキャラクタであっても別態様での表示（例えば、衣装や表情が異なる等）であってもよいし、別のキャラクタであってもよい。

【0276】

なお、セリフ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青セリフ表示と赤セリフ表示の他に、文字等を緑色とする緑セリフ表示、文字等を特定の柄模様（例えば、遊技機メーカーを象徴するような柄模様）とする柄セリフ表示、文字等を虹色とする虹セリフ表示を設けてもよい。そして、青セリフ表示<緑セリフ表示<赤セリフ表示<柄セリフ表示<虹セリフ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるセリフ表示（本例では虹セリフ表示）の場合は、期待度100%の確定演出（例えば、AT確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示す）としてもよい。

【0277】

会話演出表示におけるセリフ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むセリフ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたセリフ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、セリフ表示における文字列（文）は、1行で表示される場合（図58を参照）と、改行されて2行以上に亘っ

て表示される場合（２文以上で構成される場合を含む）とがある（図５９を参照）。

【０２７８】

第１の会話演出表示ＫＤ１における範囲画ＫＷ１と第２の会話演出表示ＫＤ２における範囲画ＫＷ２は、どちらもいわゆる吹き出しの形状をしているが、範囲画の形状はこのような形状に限られず任意の形状とすることができる。範囲画の形状は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、範囲画の形状の違いによって、遊技結果に対する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、吹き出しの形状で範囲画が表示される場合と、矢印の形状で範囲画が表示される場合とがあり、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。なお、このような範囲画は表示せずに、セリフ表示の文字をむき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示してもよい。

10

【０２７９】

また、範囲画の外郭線の内側の領域の色や模様等は、常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、外郭線内側の領域の色や模様等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、範囲画の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青セリフ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤セリフ表示に含める）とがあるケースにおいて、青色で表示される態様よりも赤色で表示される態様の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

20

【０２８０】

一例として、図５９（Ａ）に、キャラクタケンジのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を赤色とした赤セリフ表示の例を示す。なお、範囲画の外郭線内側の領域の色は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、範囲画の外郭線内側の領域を、緑色とする態様（これも緑セリフ表示に含める）、特定の柄模様とする態様（これも柄セリフ表示に含める）、虹色とする態様（これも虹セリフ表示に含める）を設けてもよい。また、図５９（Ａ）の例において、赤セリフ表示が青セリフ表示の上に重なるように表示される場合を設けてもよい。

30

【０２８１】

会話演出表示におけるキャラクタ画表示は、同じキャラクタについては常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって同じキャラクタであっても相違するようにしてもよい。そして、キャラクタ画表示の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるキャラクタ画ＫＧ１が、帽子を被った状態で表示される態様と帽子を被らない状態で表示される態様とがあるケースにおいて、帽子を被った状態で表示される態様の方が被らない態様よりも有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０２８２】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、会話演出表示とは異なる種類の演出表示（別画像）が同じ画像表示部ＤＰに表示される場合がある。このような場合、画像作成に使用するグラフィックソフトウェアに搭載されたレイヤ機能を用いて、会話演出表示と別の演出表示とを別のレイヤ（層）に描出することができる。例えば、画像表示部ＤＰの画面内の略全領域を占めるように、動画あるいは静止画で構成される画像（「背景画像」とも称する）が表示されているときに、その背景画像の一部領域と重なるように会話演出表示を表示したい場合は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに会話演出表示を描出することができる。こうすることで、背景画像に重ねて会話演出表示を表示しても、会話演出表示の視認性を十分に確保することが可能となる。なお、複数の会話演出表示を表示する場合は、各会話演出表示を別々のレイヤに描出するようにしてもよい。

40

【０２８３】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されているときに何らかのエラーが発生したとき

50

は、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部DPに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、会話演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出され、会話演出表示に重なるように表示される。一例として図60(B)に、HPエラーの発生を報知するHPエラー報知表示が、会話演出表示に重なるように表示される例を示している。本例では、HPエラー報知表示によって、会話演出表示のセリフ表示が隠れておりその内容を視認することができなくなっている。このように、会話演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部DPに表示される場合は、エラー報知表示が会話演出表示のセリフ表示に重なって表示され、セリフ表示の内容が見えなくなる(セリフ表示の内容が視認できるようにエラー報知表示を表示する場合を設けることも可)。エラー報知表示を行う場合としては、前述した各種エラーの発生時の他に通信エラーや扉開放エラーの発生時があり、ぱちんこ機の場合では、左打ち警告や下皿満タンエラーの発生時等がある。また、エラーではないがスロットマシン1における遊技者への報知演出として、リール回転停止示唆画像がある。これは、リールの回転が所定時間(例えば1分)経過すると、画像表示部に「リールを停止してください」と表示される演出のことである。リール回転停止示唆画像が表示される場合も会話演出表示の前面(手前側のレイヤ)に表示されるため、会話演出表示は視認困難(全て見えなくてもよいし一部のみ見えなくてもよい)となる。このため、「リールを停止してください」という文字がわかりやすく表示されるので、遊技者への注意喚起が効果的に行われる。なお、リール回転停止示唆画像は回転中の複数のリールのうち1つのリールに対する停止操作受付が行われたことで消去してもよいし、全てのリールの停止操作受付が行われたことで消去してもよい。また、遊技中(スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中)に音量変更に関するボタン操作が受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても会話演出表示の前面に音量変更画像が表示される。音量変更画像は、音量のレベルを示すメータ表示であり、音量変更後の決定操作や時間経過で表示が終了し、会話演出表示が再び視認可能となる。

【0284】

画像表示部DPにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部DPに表示される場合がある。一例として図61に、画像表示部DPに押しナビ演出表示(特に押し順を報知する押し順ナビ演出表示)が表示されているときに、会話演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、図61(A)に示すように、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部DPの下部の領域に表示されているときに、キャラクタ名ケンジの会話演出表示が表示される。このときケンジの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。また、図61(B)に示すように、第一停止操作受付後、第二停止操作から第三停止操作までの「左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部DPの下部の領域に表示されているときに、キャラクタ名パメラの会話演出表示が表示される。このときパメラの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。

【0285】

このように、画像表示部DPにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部DPに表示される場合は、会話演出表示が押しナビ演出表示と重ならないように表示される。より詳細には、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示については押しナビ演出表示と重ならずに表示される一方、キャラクタ画表示の一部(例えば、キャラクタの胴体や手の部分)については押しナビ演出表示と重なって表示される場合がある。その場合、例えば、会話演出表示が奥側(遊技者から離れる後方側)のレイヤに描出され、押しナビ演出表示が手前側のレイヤに描出され、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保されるようになっている。なお、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示の一部が押しナビ演出表示と重なるように表示される場合を設けてもよい。その場合でも、例えば、会話演出表示を奥側のレイヤに描出し、押しナビ演出表示を手前側のレイヤに描出するようにして、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保される

ようにすることが好ましい。また、図 6 1 (A) , (B) に示す会話演出表示のセリフ (「押し順ナビ通りに押すといいらしいよ」、「ナビに従ってね」) は、会話演出表示におけるセリフの内容が遊技方法に関する内容である場合を例示している。遊技方法に関する内容としては、この他に、「特化ゾーン中はスイカを引くとアツいらしいぞ」、「通常時は左から押してね」、「A T 中はナビに従ってね」、「通常中の背景画像のどこかに U F O が現れるとチャンス」というように、様々な内容とすることができる。

【0286】

会話演出表示が画像表示部 D P に表示されるとき、その表示タイミング (表示開始タイミング) と同期して、会話演出音声が発音出力部から出力される。会話演出音声は、基本的には会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第 1 の会話演出表示 K D 1 におけるセリフ表示 K S 1 の内容が「今日はいいい天気だね」の場合、それに対応する会話演出音声は「きょうはいいいてんきだね」という音声内容となる。これに対し、会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と異なる内容の音声を会話演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、セリフ表示 K S 1 の内容が「※ ↓ ● // つを g ◇ #」というように意味不明な内容の場合に、「きょうはいいいてんきだね」という理解可能な内容の会話演出音声を出力するようにしてもよい。そして、会話演出表示におけるセリフ内容と会話演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。

【0287】

(字幕演出)

字幕演出 (「テロップ演出」とも称する) は、例えば、背景画像 (動画像) 中に登場するキャラクタが発言し (他のキャラクタとの会話中の発言でも独り言でもよい)、その発言内容を示す文字が、テレビ放映中の画面に現れるテロップや映画の字幕のように表示されるように見せる演出である。字幕演出は、主に、遊技の進行状況等を示唆するというように遊技に関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うが、遊技とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部 D P に、字幕演出のための字幕演出表示が表示される。また、字幕演出は、有利な遊技を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技 (例えば、スロットマシンにおける A T 中 (A R T 中も含む) の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等 (総称して「有利遊技」と称する) のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる (100% となる場合を含む) 遊技結果 (例えば、スロットマシンにおける A T 当選、A T 上乗せ当選、A T 上乗せ数の多い上乗せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当選、確変大当たり (確変なし大当たりよりも有利な大当たり) 当選、16 ラウンド大当たり (大当たりの出玉が多い大当たり) 当選、等) が得られることに対する期待度 (信頼度、確度) をいう。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部 D P に、字幕演出のための字幕演出表示が表示される。

【0288】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの発言に関連した表示であって、文字として識別できる表示を含んで構成される。文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容 (会話演出表示におけるセリフに相当する) を示す文字の表示 (「テロップ表示」とも称する) である。なお、字幕演出表示が表示されるときに、背景画像中に必ずしもキャラクタが表示されていなくてもよく、要は、背景画像に対して文字表示があれば字幕演出表示の要件を満たす。字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側 (遊技者に近い前方側) のレイヤに描出される。そのため、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示 (特にテロップ表示) の視認性は十分に確保される。字幕演出表示の例として、第 1 の字幕演出表示 J D 1 を図 8 7 (A) に示し、第 2 の字幕演出表示 J D 2 を図 8 7 (B) に示している。

【0289】

第1の字幕演出表示JD1は、1遊技中において画像表示部DPに表示された背景画像HG1中の一画面に登場するキャラクタCH1の発言内容（「いい天気でチャンスですよ！」）を示すテロップ表示JT1を含んで構成される。このように第1の字幕演出表示JD1は、テロップ表示JT1を含んで構成され、キャラクタCH1の名前（「ケンジ」）を示す表示（会話演出表示のときと同じく「キャラクタ名表示」と称する）は含まない。第2の字幕演出表示JD2は、同じ1遊技中において、画像表示部DPに表示された背景画像HG1中の別の画面に登場するキャラクタCH1の別の発言内容（「天気があやしくなってきました！」）を示すテロップ表示JT2を含んで構成される。このように第2の字幕演出表示JD2は、テロップ表示JT2を含んで構成され、キャラクタ名表示は含まない（キャラクタ名表示を含んで構成される字幕演出表示を設けることも可）。なお、テロップ表示において、発言内容の一部としてキャラクタの名前が表示される場合があってもよい。その場合の名前の表示はキャラクタ名表示とは異なるものとして考える。

10

【0290】

字幕演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー25、ストップスイッチ26a、26b、26c等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、1遊技中において、スタートレバー25の操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバー25が有効に操作を受け付けた時点（レバー操作受付時）以降の所定のタイミング（レバー操作受付時と同時あるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点）で第1の字幕演出表示JD1が画像表示部DPに表示されるようにしてもよい。また、同じ1遊技中において、3個のストップスイッチ26a、26b、26cのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点（第一停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第一停止操作受付時と同時あるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点）で第2の字幕演出表示JD2が画像表示部DPに出現するようにしてもよい。また、字幕演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点（「始動口入賞時」や「変動開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングや、リーチ成立後のSPリーチ演出が表示されている状況の何れかの時点、大入賞口が開放された時点（「大入賞口開放時」や「大当たり開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは遊技球が大入賞口に入賞した時点（「大入賞口入賞時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

20

30

【0291】

字幕演出表示は、1遊技中において、1個も表示されない場合と1個だけ表示される場合と複数個が表示される場合とがある。字幕演出表示の表示の可否や、表示させる字幕演出表示の種類（例えば、テロップ表示の内容の種類）や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態（例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、AT抽選やAT上乘せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。なお、内部抽せんの結果が同じ場合であっても、非有利区間中よりも有利区間中の方が、字幕演出表示が表示され易くなっている。複数の字幕演出表示が表示される場合、表示契機1回につき複数個の字幕演出表示が表示される場合がある。例えば、第1の字幕演出表示JD1と第2の字幕演出表示JD2とが1遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバー25の操作受付を契機として第1の字幕演出表示JD1が表示され、さらに3個のストップスイッチ26a、26b、26cのうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付ける前に、第2の字幕演出表示JD2が表示される場合がある（1表示契機につき1個までが表示可能とすることも可）。

40

【0292】

50

3個以上の字幕演出表示が、1遊技中において画像表示部DPに表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバー25の操作受付を契機として第1の字幕演出表示JD1が表示され、第一停止操作受付を契機として第2の字幕演出表示JD2が表示された後、同じ1遊技中において、残り2つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作が有効に受け付けられた時点（第二停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同時あるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第3の字幕演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り1つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作が有効に受け付けられた時点（第三停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同時あるいは第三停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第4の字幕演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。

10

【0293】

なお、スタートレバー25の操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合（0%の場合も100%の場合も含む。以下同様）と、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合とを比較すると、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合の方が相対的に高くなっている。これは、スタートレバー操作後はストップスイッチの操作に集中したいという遊技者の心理を考慮したもので、第三停止操作後に字幕演出表示を表示する割合を相対的に高めることにより、遊技者が字幕演出表示に注目し易くなる。また、背景画像が単発演出（1遊技中で開始されて終了する演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることは少ないが、背景画像が連続演出（複数遊技に亘って継続される演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることも増える。例えば、背景画像が単発演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合H1という）と、背景画像が連続演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合H2という）とを比較すると、場合H1よりも場合H2の方が、第一停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される割合が相対的に高くなっている。これは、連続演出は、遊技者にとって関心の高い所定の遊技結果（AT当選等）を報知するという役割を担い、演出内容に注目させるために停止操作受付ごとに演出内容を進行させることが多いため、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として連続演出の進行に応じて字幕演出表示を表示する機会を設け易いことによる。字幕演出表示を表示することによって、遊技者に、連続演出の内容（演出の進行状況）について注目させることが可能となる。

20

30

【0294】

1遊技中において複数の字幕演出表示が画像表示部DPに表示される場合、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示された時点では画像表示部DPから消去されている（非表示とされている）。すなわち、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示される前（略同時のタイミングを含む）に、画像表示部DPから消去される。例えば、上述の例において、先に表示された第1の字幕演出表示JD1は、第2の字幕演出表示JD2が表示される前に非表示とされ、第2の字幕演出表示JD2は第3の字幕演出表示が表示される前に非表示とされ、第3の字幕演出表示は第4の字幕演出表示が表示される前に非表示とされる。このように、先に表示された字幕演出表示が、後から表示される字幕演出表示が表示される前に非表示となるようにすることで、遊技や背景画像の進行に合わせて適切に字幕演出表示を切り替えながら字幕演出を行うことができる。そのため、遊技や背景画像の進行と整合性のとれたテンポの良い字幕演出を実行することが可能となる。

40

【0295】

字幕演出表示は、表示された後、所定時間が経過した時点で非表示となるようにしてもよいし、所定のスイッチ類が操作されたことを契機として非表示となるようにしてもよいし、次の字幕演出表示が表示されることに合わせて非表示となるようにしてもよい。例えば、スタートレバー25の操作受付を契機として表示された字幕演出表示を、第一停止操

50

作から第三停止操作のうちいずれかの停止操作を受け付けたことを契機として非表示としたり、停止操作受付とは関係なく表示開始から所定時間（例えば3秒）が経過した時点で非表示としたり、第一停止操作受付前であっても次の字幕演出表示が表示される場合はその字幕表示演出が表示される直前に非表示としたりしてもよい。具体例として、スタートレバー25の操作受付を契機として第1の字幕演出表示JD1が表示され、第三停止操作受付を契機として第2の字幕演出表示JD2が表示されるようにするケースにおいて、第三停止操作受付後、まず第1の字幕演出表示JD1が非表示となり、その後で第2の字幕演出表示が表示されるようにしてもよい。

【0296】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの動き（例えば、口や目や手の動き）に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、レバー操作操作時と同時に背景画像HG1（動画）が表示開始され、開始から所定時間（例えば1秒）が経過した時点で、背景画像HG1中のキャラクタCH1が口を動かす場面（場面Aという）があるケースにおいて、場面Aに合わせて第1の字幕演出表示JD1が表示されるようにしてもよい。場面Aのタイミングと第1の字幕演出表示JD1の表示タイミングを合わせるために、次のような手法を採用してもよい。前提としてレバー操作受付時に主制御手段側で行われる内部抽せん等の結果を受けてサブメイン制御手段において、背景画像および字幕演出表示の実行の可否や表示内容の選択が行われ、その結果、背景画像HG1の表示と第1の字幕演出表示JD1の表示が決定されたものとする。

【0297】

その場合、まずサブメイン制御手段200Aが、決定結果を伝達するためのコマンド（コマンドAという）をサブサブ制御手段200Bに送信する。コマンドAを受信したサブサブ制御手段は、背景画像HG1の画像ファイルを読み出して画像表示部DPへの背景画像HG1の表示を開始するとともに、第1の字幕演出表示JD1の画像ファイルを読み出しておき、場面Aのタイミング（例えば、場面Aに至るまでのフレーム数やフレームレート等により求まる）に合わせて第1の字幕演出表示JD1を画像表示部DPへ表示する。なお、計時用のカウンタをセットし、このカウンタにより場面Aのタイミングを計るようにしてもよい。カウンタはサブメイン制御手段200Aでセットしてもよいしサブサブ制御手段200Bでセットしてもよい。サブメイン制御手段200Aでカウンタをセットする場合は、コマンドAの送信時にセットしてもよいし、サブサブ制御手段200Bが、背景画像HG1の画像ファイルを読み出した時点でコマンド（コマンドBという）をサブメイン制御手段200Aに送信するようにして、このコマンドBをサブメイン制御手段200Aが受信したタイミングでセットしてもよい。そして、カウンタのセット後所定時間に到達した時点で、時間到達を伝達するためのコマンド（コマンドCという）をサブサブ制御手段に送信し、このコマンドCを受信したタイミングでサブサブ制御手段200Bが第1の字幕演出表示JD1を画像表示部DPへ表示する。なお、字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに描出される。こうすることで、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示（特にテロップ表示）の視認性を十分に確保することが可能となる。

【0298】

字幕演出表示において、テロップ表示の内容（例えば、第1の字幕演出表示JD1におけるテロップ表示JT1の内容や第2の字幕演出表示JD2におけるテロップ表示JT2の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、テロップ表示の内容によって有利な遊技を付与する期待度が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、テロップ表示JT2の内容が「天気があやしくなってきました！」の場合（図62（B）を参照）と、「完璧な日本晴れです！！」の場合（図63（B）を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも有利な遊技を付与する期待度には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、決定ボタン55が操作されたことを契機として、テロップ表示の内容が変化するようにしてもよい。なお、決定ボタン55の操

10

20

30

40

50

作受付により表示内容が変化する演出として、会話演出と字幕演出があるが、字幕演出よりも会話演出の方がサブボタンの操作受付により表示内容が変化することが相対的に多くなっている。また、ぱちんこ機においては、1変動中に会話演出と字幕演出が表示される場合があり、このように構成した場合、会話演出と字幕演出の期待度に関連がなくてもよい。例えば、会話演出は赤セリフで表示されるが字幕演出は青文字で表示される態様である。特にリーチ演出の前は会話演出が表示され、リーチ演出の後に字幕演出が表示される場合には、期待する対象が異なることになるため、より好適である。また、第1の字幕演出表示JD1は白文字で、第2の字幕演出表示JD2は赤文字といったように期待度が上昇する態様も考えられる。さらにまた、第2の字幕演出表示JD2は赤文字であるが、第3の字幕演出表示は白文字といったように期待度が下がる態様も考えられる。この態様は、背景画像が失敗を表示する態様になった場合の字幕演出として使用するのが好適である。例えば、有利な特典を付与するか否かを演出しているとき（スロットマシンの場合はボーナス当選やAT当選等、ぱちんこ機の場合はリーチになるか否かや大当たりになるか否かの演出のとき）に、期待感を高めるため字幕演出（例えば「いくぞ!」という文字）を赤文字で表示した場合において、その後、この有利な特典を付与するか否かの演出がはずれであることを示す場面における字幕演出（例えば「負けた」という文字）をやはり赤文字で表示するとしたならば、はずれたのか復活するのかわかりにくくなるため、この「負けた」という文字は白文字で表示する。

【0299】

また、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や字幕演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例えば、テロップ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青テロップ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤テロップ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青テロップ表示よりも赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【0300】

一例として、図63（A）、（B）に、テロップ表示JT1の「いい天気でチャンスなようです!」については、文字の外郭線内側の領域を青色とした青テロップ表示、テロップ表示JT2の「完璧な日本晴れです!!」については、文字の外郭線内側の領域を赤色とした赤テロップ表示の例を示す。本例では、赤テロップ表示の文字のサイズを、青テロップ表示の文字のサイズよりも大きくするとともに赤テロップ表示の文字の字体を変更し、それらの違いによっても、赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。なお、1遊技中において複数の字幕演出表示が表示される場合、最初に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントを1種類とし、2番目以降に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。青テロップ表示と赤テロップ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の字幕演出表示を1遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の字幕演出表示の方が後から表示されるようにしてもよい。

【0301】

テロップ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青テロップ表示と赤テロップ表示の他に、文字等を緑色とする緑テロップ表示、文字等を虹色とする虹テロップ表示を設けてもよい。そして、青テロップ表示<緑テロップ表示<赤テロップ表示<虹テロップ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるテロップ表示（本例では虹テロップ表示）の場合は、期待度100%の確定演出（例えば、AT確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）としてもよい。なお、背景画像の特定の場面に表示されるテ

テロップ表示の場合は、文字等が特定の色で表示されることがないようにしてもよい。例えば、背景画面においてキャラクタが歌う場面において歌詞に関連した内容のテロップ表示を表示する場合は、虹テロップ表示となることはないようにしてもよい。また、確定演出となるテロップ表示（虹テロップ表示）は、表示開始後、遊技者による所定のスイッチ等の操作を受け付たことを契機として非表示となるように設定され、表示開始から所定時間が経過したことを契機として非表示となることはない。そのため、時間経過により確定演出が消えてしまうことによって遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。なお、画像表示部DPにデモ画面が表示される場合は、それまで表示されていた虹テロップ表示を非表示とするようにしてもよい。その他の色のテロップ表示（例えば、青テロップ表示）は、表示開始から所定時間が経過したことを理由として、非表示とするようにしてもよい。

10

【0302】

字幕演出表示におけるテロップ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むテロップ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたテロップ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示における文字列（文）は、基本的には改行されずに1行で表示されるが、改行されて2行以上に亘って表示される場合（2文以上で構成される場合を含む）を設けてもよい。

20

【0303】

字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、むき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示される場合が多いが、枠等により囲まれた状態で表示される場合もある。一例として、図64（A）に、テロップ表示JT2の文字「天気があやしくなってきました！」を枠（「背景枠」と称する）JW1で囲んで表示した状態を示している。例示した背景枠JW1は、外郭線が矩形状であり外郭線内側の領域が所定の模様で装飾されている。背景枠の態様（外郭線形状や外郭線内側の領域の色や模様）は、このような態様に限られず任意の態様（外郭線が無い態様も含む）とすることができる。背景枠の態様は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、背景枠の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、背景枠の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青テロップ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤テロップ表示に含める）とを設け、青色で表示される場合よりも赤色で表示される場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

30

【0304】

字幕演出表示が画像表示部DPに表示されているときに何らかのエラーが発生したときは、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部DPに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、字幕演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出されるが、字幕演出表示とは重ならないように表示される。一例として図64（B）に、HPエラーの発生を報知するHPエラー報知表示が、字幕演出表示JD2に重ならないように画像表示部DPにおいて、字幕演出表示JD2が表示された領域よりも画面内上側の領域に表示される例を示している。このように、字幕演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部DPに表示される場合は、エラー報知表示が字幕演出表示とは重ならずに表示され（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）、テロップ表示の内容の視認性が確保される（テロップ表示の少なくとも一部がエラー報知表示によって隠れる場合を設けることも可）。エラー報知表示を行う場合のエラーの種類については、会話演出の説明で述べた内容と同様である。なお、エラーの種類によっては全画面でエラー報知する場合（PAMエラーやサブ制御側のエラー等）があるため、この場合はテロップ表示が見えなくなってもよい。また、上述したリール回転停止示唆画像が表示された場合も字幕演出

40

50

と重ならないため、字幕演出の視認性は担保される（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。リール回転停止示唆画像はエラーではないため、字幕演出に関係する動画像は継続して実行されている。このため、字幕演出の文字部分が見えないと演出の進行が把握しにくくなる。このような構成により、遊技者への注意喚起を行いつつ、演出内容を把握させることができる。また、遊技中（スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中）に音量変更に関するボタンが受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても字幕演出の文字部分は視認可能となっている。

【0305】

画像表示部DPにアシスト演出が表示されているときに字幕演出表示が画像表示部DPに表示される場合がある。一例として図65（A）に、画像表示部DPに押しナビ演出表示（押し順ナビ演出表示）が表示されているときに字幕演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部DPの画面内下部の領域に表示されているときに、第1の字幕演出表示JD1が表示される。第1の字幕演出表示JD1は、押しナビ演出表示が表示された領域と同じような位置である画面内下部の領域において押しナビ演出表示と重なるように表示される。このとき第1の字幕演出表示JD1は、押しナビ演出表示が描出されるレイヤよりも奥側（遊技者から離れる後方側）のレイヤに描出されて表示される。そのため、テロップ表示JT1の文字の一部は押しナビ演出表示に隠れて見えなくなる一方で、遊技者にとって非常に関心の高い押しナビ演出表示の視認性は確保される。なお、押しナビ演出表示と重ならないように、字幕演出表示を押しナビ演出表示の表示領域とは異なる領域に表示してもよい（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）は押しナビ演出表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。また、押しナビ演出表示が表示されているときは、字幕演出表示は表示しないようにしてもよい。特に、第三停止操作受付を契機として字幕表示演出を表示させる場合には、押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示を表示させることが好ましい。こうすることにより、遊技者は、押しナビ演出表示の表示中はそのナビ内容に注目しながらストップスイッチの操作に集中し、その操作が完了して押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示に注目することが可能となる。なお、押しナビ演出表示には、「中左右」の押し順を報知する態様以外に、「左中右」の押し順を報知する態様、「右中左」の押し順を報知する態様など、複数種類の態様がある。

【0306】

字幕演出表示が画像表示部DPに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、字幕演出音声は音声出力部から出力される。字幕演出音声は、基本的には字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第2の字幕演出表示JD2におけるテロップ表示JT2の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合、それに対応する字幕演出音声は「かんぺきなにほんばれです」という音声内容となる。これに対し、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と異なる内容の音声を字幕演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、図65（B）に示すように、テロップ表示JT2の内容が「▲／%＊p・n↑→？あ≫！な」というように文字化けしたような意味不明な内容の場合に、「かんぺきなにほんばれです」という理解可能な別の内容の字幕演出音声を出力するようにしてもよい。そして、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と字幕演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合は、テロップ表示が意味を理解することが可能である内容の場合と比較して、期待度が高まるようにしてもよい。なお、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合、そのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示される。このように、文字化けしているが文字の態様は期待度が低いという構成の字幕演出表示とすることで、期待度が高いのか低いのが不明となり、それを見た遊技者に違和感を覚えさせることができる。そして、こ

10

20

30

40

50

のような字幕演出表示に対し期待度は低いという印象を持った遊技者に、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。また、意味不明な内容のテロップ表示が表示された際に、決定ボタン５５を操作すると文字化けが解消されて意味を理解できる表示内容に変化する場合を設けてもよい。また、文字化けのテロップ表示のような演出で誤字演出を実行してもよい。例えば、通常であれば第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合において、誤字演出では、第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」となり、「壁」が「璧」で表示される。この場合も通常のテロップ表示よりも期待度を高くしつつそのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示されることで、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。

10

【０３０７】

上述したように会話演出表示と字幕演出表示は、どちらもキャラクタの発言に関連している文字の表示を含んでいる点で類似している。文字が表示される演出表示として、連続演出等の所定の演出が開始されるときにその演出のタイトル文字を表示するものや、背景画像中にそれまでの流れとは関係ないような画像を挟み込む演出（カットイン演出）において文字を表示するものもある。しかし、これらの演出表示は、表示する文字の内容がキャラクタの発言とは直接関連していない点において、会話演出表示や字幕演出表示とは相違する。会話演出表示と字幕演出表示とを比較すると、有利な遊技を付与する期待度の違いを示唆する態様（文字等の色やサイズ）の種類は会話演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。また、字幕演出表示よりも会話演出表示の方が、画像表示部ＤＰの画面内上側の領域に表示される。全体的な傾向として、会話演出表示はスタートレバー２５の操作受付を契機として表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は第三停止操作受付を契機として表示されることが相対的に多い。例えば、会話演出表示が全部で８０種類あり、字幕演出表示が全部で７０種類ある場合に、８０種類の会話演出表示のうちの略７５％がスタートレバーの操作受付を契機として表示され、７０種類の字幕演出表示のうちの略８０％が第三停止操作受付を契機として表示されるという具合である。また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字数に比べ、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字数の方が相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示の各セリフ表示の文字数の平均値をＮとすると、７０種類の字幕演出表示の各テロップ表示の文字数の平均値は、 $1.5 \times N$ 程度になるという具合である。会話演出表示は非ＡＴ中などの通常中（通常の遊技状態中）に表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は連続演出実行中やフリーズ中に表示されることが相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示のうちの略７０％が通常中に表示され、７０種類の字幕演出表示のうちの略７５％が連続演出実行中またはフリーズ中に表示されるという具合である。

20

30

【０３０８】

（期待度演出）

期待度演出は、有利な遊技を付与する期待度等を遊技者に示唆する演出である。期待度演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、期待度演出のための期待度演出表示が表示される。期待度演出表示は、例えば、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様

40

【０３０９】

期待度演出表示ＯＤ１は、画像表示部ＤＰの所定領域に表示されるハート型のオブジェクトＯＪ１を含んで構成される。オブジェクトＯＪ１は、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様が相違する。具体的には、オブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が期待度に応じて変化する。本例ではオブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が、通常色（例えば白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、黄色で表示される態様（「黄オブジェクト表示」とも称する）、緑色で表示

50

される態様（「緑オブジェクト表示」とも称する）、赤色で表示される態様（「赤オブジェクト表示」とも称する）、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、特定の柄模様で表示される態様（「柄オブジェクト表示」とも称する）、および虹色で表示される態様（「虹オブジェクト表示」とも称する）がある。そして、青オブジェクト表示<黄オブジェクト表示<緑オブジェクト表示<赤オブジェクト表示<柄オブジェクト表示<虹オブジェクト表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定されている。また、最も期待度が高まる期待度演出表示（本例では虹オブジェクト表示）の場合は、期待度100%の確定演出（例えば、AT確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）として設定されている。

【0310】

期待度演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー25、ストップスイッチ26a, 26b, 26c等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、レバー操作受付時以降の所定のタイミング、第一停止操作受付時以降の所定のタイミング、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング以降の所定のタイミング、あるいは第三停止操作受付時以降の所定のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとすることができる。また、期待度演出表示が表示されるタイミングとして、ばちんこ機の場合は例えば、始動口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングや、大入賞口開放時から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは大入賞口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【0311】

図66では、期待度演出表示OD1と第2の字幕演出表示JD2とが同時に画像表示部DPに表示されている態様を例示している。このように、期待度演出表示と字幕演出表示を同時期に画像表示部DPに表示してもよいし、表示時期が重ならないように別々に表示してもよい。期待度演出表示と字幕演出表示とを比較すると、期待度の違いを示す段階の数（例えば色の数）は、期待度演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。これは、字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有しているため、期待度の違いを報知することを主目的とする期待度演出表示と比較すると、期待度の違いを示す段階の数が少なくてもよいからである。また、期待度演出表示の虹オブジェクト表示と字幕演出表示の虹テロップ表示は、どちらも確定演出を表す点で共通しているが、他の色の場合、同じ色でも期待度が同じとは限らない。例えば、期待度演出表示の青オブジェクト表示と字幕演出表示の青テロップ表示とを比較すると、青オブジェクト表示よりも青テロップ表示の方が、より高い期待度を示唆するように設定されている。なお、期待度演出表示とテロップ表示は重畳してもよくその場合は、テロップ表示の方が前面（手前側のレイヤ）に表示される。また、期待度演出表示とテロップ表示が重畳する場合は、それらの色が同じであるとわかりにくいため、同じ色を避けて表示する場合があってもよい。

【0312】

また、全体的な傾向として、期待度演出表示の色の違いは、内部抽せんの結果（当選役）の違いに関連していること（例えば、赤オブジェクト表示はレア役当選に対応しているとか）が多く、字幕演出表示や会話演出表示での色の違いは、AT当選や大当たりなど内部抽せん以外の抽選での当選期待度に関連していることが多い。字幕演出表示でのオブジェクトの形態は、例示したハート型に限られるものではなく種々の形態とすることができる。例えば、ハート型の他に風船型のオブジェクトを設けてもよい。また、別の態様として、椅子型のオブジェクトと机型のオブジェクトを設けたり、ボトル型のオブジェクトとカップ型のオブジェクトを設けたりしてもよい。なお、期待度演出表示でのオブジェクトの種類（形状の違いによる種類）に比べて、字幕演出表示でのテロップ表示の種類（テロップの内容の違いによる種類）の方が多い。これは、上述したように字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有している

ためである。テロップ表示の種類を多くすることで、様々な遊技状況の説明を行えるようにしている。図66の場合、字幕演出表示の文字等の色として、これを特定の柄模様とする態様がないが、そのような態様を設けてもよい。ただし、テロップの文字を柄模様としても、文字等のサイズが小さいためにそれが柄模様であることを遊技者が視認できない虞がある。そこで、字幕演出表示において文字等に柄模様を用いる場合は、同じ柄模様の期待度演出表示を字幕演出表示と一緒に画像表示部DPに表示させてもよい。

【0313】

(GET演出)

GET演出は、例えば、AT中の報知遊技（押しナビが実行される遊技）において、ベル小役などの押し順役が成立した際に、遊技価値（遊技メダル）が付与されることを遊技者に示す演出である。GET演出では、所定のタイミングで画像表示部DPに、GET演出のためのGET演出表示が表示される。GET演出表示は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための表示である。GET演出表示の例として、GET演出表示GD1を図67(D)、(E)に示している。

【0314】

GET演出表示GD1は、「GET!」という文字の画により構成され、画像表示部DPの所定領域（本例では画面略中央の領域としているが適宜変更可）に表示される。GET演出表示が画像表示部DPに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、GET演出音声（音声出力部から出力される。GET演出音声は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための音声であり、例えば、GET演出表示GD1における「GET!」という文字と同じ内容の「げっと」という音声とされる（音声の内容が文字の内容と異なるようにしてもよい）。

【0315】

図67および図68を参照してGET演出（GET演出表示GD1およびGET演出音声）の実行タイミングについて説明する。図67(A)に示すように、「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示ND1が画像表示部DPに表示されているときに、押しナビ演出表示ND1に従って第一停止操作が受け付けられると、図67(B)に示すように、押しナビ演出表示ND1が「左右」の押し順を報知する態様に変化して画像表示部DPに表示される。ここで、押しナビ演出表示ND1に従って第二停止操作が受け付けられると、図67(C)に示すように、押しナビ演出表示ND1が「右」の押し順を報知する態様に変化して画像表示部DPに表示される。さらに、第三停止操作が受け付けられると（第三停止操作を受け付けたストップスイッチ（本例では右ストップスイッチ）の操作部が押下され、当該ストップスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わることを契機として）押しナビ演出表示ND1が非表示とされる。

【0316】

押しナビ演出表示ND1が非表示となった後、遊技価値の付与（ホッパーによる遊技メダルの払出やクレジット数の加算）とGET演出が実行される。詳細には、第三停止操作が解除されたこと（第三停止操作を受け付けたストップスイッチの操作部の押下が解除され、当該ストップスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わることを契機として、遊技価値の付与、GET演出音声の出力およびGET演出表示の表示が開始される。図93では、これらの開始タイミングを略同時としているが、それぞれ開始タイミングを多少ずらしてもよい。出力開始されたGET演出音声は、遊技価値の付与が終了する時点よりも前の時点で終了する。GET演出音声の出力終了後、遊技価値の付与が終了し、GET演出表示は、遊技価値の付与が終了した時点よりも後の時点で非表示とされる。このように、GET演出表示の表示終了タイミングをGET演出音声の出力終了タイミングおよび遊技価値付与の終了タイミングよりも遅くすることによって、遊技者は、GET演出音声を聞くことにより遊技価値が付与されることに注意を向けることができるとともに、GET演出音声を聞いた後および遊技価値が付与された後でGET演出表示を見ることにより遊技価値が付与されたことを改めて確認することができ、高揚感を得ることが可能となる。

【0317】

G E T演出が行われる遊技において、第三停止操作受付を契機として画像表示部 D P に字幕演出表示を表示してもよい。図 6 7 (E) には、画像表示部 D P において G E T 演出表示 G D 1 が表示された領域よりも画面内下側の領域に、G E T 演出表示 G D 1 と重ならず第 2 の字幕演出表示 J D 2 (テロップ表示 J T 2) が表示される例を示している。第三停止操作受付を契機として表示させる字幕演出表示は、G E T 演出表示が非表示となる時点で表示されていること、すなわち、G E T 演出表示が非表示となる時点よりも前の時点で字幕演出表示の表示が開始されることが好ましい。こうすることにより、G E T 演出表示が非表示となった時点において直ちに遊技者の関心を字幕演出表示に向けさせることができる。なお、図 6 8 の例では、字幕演出表示の表示開始タイミングを、遊技価値付与の終了時点と G E T 演出表示が非表示となる時点との間に位置するように設定しているが、これに限定されるものではない。例えば、第三停止操作受付時から G E T 演出表示が非表示となる時点までの期間 (「字幕演出表示開始好適期間」とも称する) 内の任意のタイミングで、あるいは第三停止操作受付時よりも前の所定のタイミングで、字幕演出表示の表示を開始するようにしてもよい。以上のように、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消え、G E T 演出表示は第三停止操作受付時には未だ表示されないようになっており、字幕演出表示は第三停止操作受付時やそれよりも前の時点あるいは G E T 演出表示の表示開始後に表示開始される。第三停止操作受付時やそれよりも前の時点で表示開始された字幕演出表示は、第三停止操作受付後も継続して表示されるが、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消えるため、字幕演出表示は押しナビ演出表示に隠れることなく良く見えるようになる。また、第三停止操作解除を契機として G E T 演出表示が表示されるが、この G E T 演出表示はもともと字幕演出表示と重ならない位置に表示され、時間経過により消えるので、字幕演出表示は G E T 演出表示後も見え易くなっている。そのため、押しナビ演出表示が表示されたり、遊技者の満足度を向上させるための祝福演出表示 (G E T 演出表示を含む) が表示されたりしても、遊技者は字幕演出表示のテロップ表示の内容を把握することが可能となる。

【 0 3 1 8 】

(シーン切替演出)

シーン切替演出は、スタートレバーが操作されたことまたはストップスイッチが操作されたことを契機として切り替わる場合がある複数のシーンで構成される表示演出である (例えば、画像表示部 D P に表示される) 。各シーンは、時間経過に従って表示内容が変化する進行演出と、進行演出の終了後に表示可能となって、同一の表示内容が繰り返される循環演出とから構成される。進行演出は主に動画像で構成され、循環画像は動画像または静止画像で構成される。シーン切替演出は、単発演出として構成される場合もあり、連続演出として構成される場合もある。シーン切替演出の例として、第 1 のシーン切替演出を図 6 9 (A) に示し、第 2 のシーン切替演出を図 6 9 (B) に示している。

【 0 3 1 9 】

第 1 のシーン切替演出は、図 6 9 (A) に示すように、第 1 シーンから第 4 シーンまでの 4 個のシーンで構成されている。第 1 シーンは進行演出 P 1 と循環演出 L 1 とから構成され、第 2 シーンは進行演出 P 2 と循環演出 L 2 とから構成され、第 3 シーンは進行演出 P 3 と循環演出 L 3 とから構成され、第 4 シーンは進行演出 P 4 と循環演出 L 4 とから構成される。第 1 のシーン切替演出では、スタートレバー 2 5 の操作受付を契機として、第 1 シーンの進行演出 P 1 が表示開始される。進行演出 P 1 の表示開始後、第一停止操作が受け付けられずに所定時間 (時間 T 1) が経過すると、経過した時点で進行演出 P 1 の表示が終了して循環演出 L 1 が表示開始される。この循環演出 L 1 は第一停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【 0 3 2 0 】

その後、第一停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第 1 シーンから第 2 シーンに切り替わり、第 2 シーンの進行演出 P 2 が表示開始される。なお、第 1 シーンの進行演出 P 1 が表示開始された後、時間 T 1 が経過する前に第一停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出 L 1 は表示されずに、第 1 シーンから第 2 シーンに切

り替わり、第2シーンの進行演出P2が表示開始される。進行演出P2の表示開始後、第2停止操作が受け付けられずに所定時間（時間T2）が経過すると、経過した時点で進行演出P2の表示が終了して循環演出L2が表示開始される。この循環演出L2は第2停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【0321】

その後、第2停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第2シーンから第3シーンに切り替わり、第3シーンの進行演出P3が表示開始される。なお、第2シーンの進行演出P2が表示開始された後、時間T2が経過する前に第2停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出L2は表示されずに、第2シーンから第3シーンに切り替わり、第3シーンの進行演出P3が表示開始される。進行演出P3の表示開始後、第3停止操作が受け付けられずに所定時間（時間T3）が経過すると、経過した時点で進行演出P3の表示が終了して循環演出L3が表示開始される。この循環演出L3は第3停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【0322】

その後、第3停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第3シーンから第4シーンに切り替わり、第4シーンの進行演出P4が表示開始される。なお、第3シーンの進行演出P3が表示開始された後、時間T3が経過する前に第3停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出L3は表示されずに、第3シーンから第4シーンに切り替わり、第4シーンの進行演出P4が表示開始される。進行演出P4の表示開始後、次遊技のベット操作やレバー操作、清算操作等（総称して「次遊技操作」とも称する）が受け付けられずに所定時間（時間T4）が経過すると、経過した時点で進行演出P4の表示が終了して循環演出L4が表示開始される。この循環演出L4は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される（表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい）。

【0323】

第1のシーン切替演出において、第一停止操作受付で切り替わる第2シーンの進行演出P2の表示継続可能時間（時間T2）と、第二停止操作受付で切り替わる第3シーンの進行演出P3の表示継続可能時間（時間T3）と、第三停止操作受付で切り替わる第4シーンの進行演出P4の表示継続可能時間（時間T4）とを比較すると、時間T4の方が時間T2，T3よりも相対的に長く設定されている。これは、第一停止操作後や第二停止操作後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわち、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長くすることによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果等を示唆するということも実行し易くなる。このような傾向は、特定のシーン切替演出に限定されるものでなく、複数種類のシーン切替演出全体に及ぶ傾向である。例えば、連続演出中で実行されるシーン切替演出が全部で50種類あり、単発演出中で実行されるシーン切替演出が全部で10種類ある場合に、それら計60種類のシーン切替演出の全体的な傾向（平均値）として、時間T4の方が時間T2，T3よりも相対的に長く設定されている。

【0324】

また、第1のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の3個のストップスイッチのうちのどのストップスイッチであっても第1シーンから第2シーンに切り替えられる。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第2シーンから第3シーンに切り替えられ、第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第3シーンから第4シーンに切り替えられる。こうすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち、各停止操作が受け付けられるごとに、主制御手段から副制御手段に第一、第二、第三停止受付コマンド

が送信され、副制御手段はそれらのコマンドにより第、第二、第三停止操作が受け付けられたことを知ることができる。第一、第二及び第三停止受付コマンドには、どのストップスイッチが操作されたかの情報も含まれている。しかし、第1のシーン切替演出においては、その情報を参照しなくても、1遊技中の何番目の停止受付コマンドであるかということさえ分かればシーンを切り替えることができる。そのため、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省くことができ、これによりシーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が3個のストップスイッチ26a, 26b, 26cをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。なお、副制御手段では、停止受付コマンドであるということさえ分かれば、受信した停止コマンドの回数により何番目の停止受付コマンドであるのかを判別することができるので、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報は特に必要としない。そのため、各停止コマンドに含める情報として、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報を省くことも可能であり、この場合には、停止受付コマンドの情報量削減が可能となるとともに、メモリの記憶容量削減につなげることも可能となる。

【0325】

第2のシーン切替演出は、図69(B)に示すように、第1シーンから第2シーンまでの2個のシーンで構成されている。第1シーンは進行演出P11と循環演出L11とから構成され、第2シーンは進行演出P12と循環演出L12とから構成される。第2のシーン切替演出では、スタートレバーの操作受付を契機として、第1シーンの進行演出P11が表示開始される。進行演出P11の表示開始後、第三停止操作が受け付けられるまでの間に所定時間(時間T11)が経過すると、経過した時点で進行演出P11の表示が終了して循環演出L11が表示開始される。この循環演出L11は第三停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。また、第2のシーン切替演出では、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。

【0326】

循環演出L11の表示開始後、第一停止操作および第二停止操作の受付を経て第三停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第1シーンから第2シーンに切り替わり、第2シーンの進行演出P12が表示開始される。なお、第1シーンの進行演出P11が表示開始された後、時間T11が経過する前に第三停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出L11は表示されずに、第1シーンから第2シーンに切り替わり、第2シーンの進行演出P12が表示開始される。進行演出P12の表示開始後、次遊技操作が受け付けられずに所定時間(時間T12)が経過すると、経過した時点で進行演出P12の表示が終了して循環演出L12が表示開始される。この循環演出L12は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される(表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい)。

【0327】

第2のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の3個のストップスイッチ26a, 26b, 26cのうちのどのストップスイッチであっても第1シーンから第2シーンに切り替えられることはない。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第1シーンから第2シーンに切り替えられることはない。その一方、第三停止操作が受け付けられた場合は、その第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第1シーンから第2シーンに切り替えられる。例えば、中ストップスイッチ26bが第一停止操作または第二停止操作を受け付けた場合は第2シーンに切り替えられないが、中ストップスイッチ26bが第三停止操作を受け付けた場合は第2シーンに切り替えられる。また、中ストップスイッチ26bが第三停止操作を受け付けた場合は第2シーンに切り替えられ、左ストップスイッチ26aまたは右ストップスイッチ26cが第三停止操作を受け付けた場合も第2シーンに切り替えられる。このようにすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち

、各停止操作が受け付けられるごとに主制御手段から副制御手段に送信される第一、第二及び第三停止受付コマンドに含まれる、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省いてシーンの切替えを行うことができるので、シーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が3個のストップスイッチ26a、26b、26cをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。

【0328】

上述のように第2のシーン切替演出においては、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。本実施形態では、第1または第2のシーン切替演出以外の他のシーン切替演出も有しているが、全体的な傾向としてシーン切替演出においては、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合と、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合とを比較すると、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合の方が、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合よりも、シーンが切り替わる割合が相対的に高くなっている（前者の場合を0%、後者の場合を100%とすることも可）。これは、第一停止操作後や第二停止操作後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわち、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果を示唆するということも実行し易くなる。

【0329】

（暗転演出）

暗転演出は、表示の視認性が低下するように見せる表示演出である。暗転演出は、例えば、所定の演出表示が遊技者にとって不利な遊技結果（例えば、AT非当選やボーナス非当選、AT上乘せ非当選、ぱちんこ機では大当り非当選など）を示唆した場合に実行される。また、暗転演出は、連続演出の最終場面が表示された際に実行されることが多いが、単発演出において実行することも可能である。暗転演出の例を図70に示している。

【0330】

図70（A）は、暗転演出が実行される直前の画像表示部DPの表示状態を示している。本例では、画像表示部DPに、連続演出の最終場面を示す最終場面表示RD1と、「明日は嵐か？」という内容のテロップ表示JT3を有する字幕演出表示JD3と、ATの残りゲーム数（「残り23G」）を示す第1領域RY1と、遊技状態の名称（「決戦ステージ」）を示す第2領域RY2とが表示されている。連続演出は、例えば、キャラクタCH1が何かにチャレンジするという内容の動画を複数遊技に亘って表示するものである。また、最終場面表示RD1は、そのチャレンジに失敗したキャラクタCH1がうなだれている様子を表現しており、これにより遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを示唆している。また、最終場面表示RD1の開始時に音声を出力するが、最終場面表示RD1に対する暗転演出を行うときには音声の出力が終了するように構成されていてもよい。このような構成の場合、音声がないことにより終わりであることを明確に遊技者に示すことができる。なお、この状態でエラーが発生したときにはエラー音が出力されることは言うまでもない。

【0331】

図70（B）は、暗転演出が実行された際の画像表示部DPの表示状態を示している。本例の暗転演出では、最終場面表示RD1が全体的に暗くなって視認性が低下するように表示されている。また、字幕演出表示JD3の視認性も低下している。一方、第1領域R

Y 1と第2領域 R Y 2は、元の明るさが維持されて視認性は低下していない。こうすることにより、遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを遊技者に印象付けることができる一方で、その後の遊技に関する情報については視認性を確保することで、その内容を遊技者に明確に報知することが可能となる。画像表示部 D P 内において暗転演出中でも視認性が低下しないようにする領域（「非暗転領域」とも称する）としては、第1領域 R Y 1や第2領域 R Y 2に限定されない。スロットマシンの場合、クレジット数を表示する領域、ベット数を表示する領域、実行ゲーム数を表示する領域、遊技価値の獲得数を表示する領域、ミニゲーム等のサブ演出を表示する領域等を非暗転領域とすることが可能であり、ぱちんこ機の場合、保留表示を行う領域、装飾図柄とは異なる変動図柄（所謂ミニ図柄）の表示を行う領域、保留数の表示を行う領域、当該変動保留アイコンを示す領域等を非暗転領域とすることが可能である。なお、ミニ図柄とは、第2装図とも称され、第1装図がリーチ演出などで消えた場合であっても常に表示されている装図であり、遊技の進行状況を表すことで、遊技者に対して常に遊技の進行状況を理解させる図柄である。

10

【0332】

また、暗転演出が実行された後で、次遊技操作等が行われずに所定時間が経過した場合には、最終場面表示 R D 1の視認性がさらに低下する（例えば、より暗くなる）ようにしてもよい。こうすることにより、連続演出の結果としての暗転と、遊技が進行していないことによる暗転とを遊技者に、誤認しないように区別して認識させることが可能となる。なお、2段階で視認性を低下させるのではなく、時間経過に従って徐々に視認性が低下するようにしてもよい。

20

【0333】

暗転演出において表示の視認性を低下させるためにレイヤ構造を利用してもよい。例えば、最終場面表示 R D 1を描出する第1レイヤを奥側に配置し、それよりも手前側に字幕演出表示 J D 3を描出する第2レイヤを配置し、それよりもさらに手前側に第1領域 R Y 1や第2領域 R Y 2を描出する第3レイヤ（第1領域 R Y を描出するレイヤと第2領域 R Y 2を描出するレイヤを分けてもよい）を配置する。そして、暗転演出時に、第2レイヤと第3レイヤとの間に第4レイヤを配置し、第4レイヤの全領域の明度を落とす処理を行うことにより、最終場面表示 R D 1および字幕演出表示 J D 3の視認性は低下させつつ、第1領域 R Y 1および第2領域 R Y 2の視認性は維持することができる。

【0334】

第4レイヤの明度を落とすのではなく、第4レイヤの不透明性を高くしたり、第4レイヤに多数の細線や細かい模様等を描出したりすることにより、視認性を低下させるようにしてもよい。レイヤを利用するのではなく、モザイク等によるぼかし処理を最終場面表示 R D 1の画像に施すことにより視認性を低下させてもよい。また、画像表示部 D P のバックライトの輝度を下げることにより視認性を低下させてもよい。この場合、バックライトの輝度を下げることによって消費電力を低減することが可能となる。また、図70（B）の例では、視認性の低下した字幕演出表示 J D 3をそのまま表示しているが、暗転演出時に非表示としてもよい。

30

【0335】

連続演出中の遊技において遊技者にとって有利な遊技結果（例えば、A T 当選やボーナス当選、A T 上乗せ当選、ぱちんこ機では大当たりなど）が得られた場合は、連続演出の最終場面において、有利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「成功表示」とも称する）を表示することが多く、その場合、暗転演出は行わない。一方、有利な遊技結果が得られたのにも拘らず、不利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「失敗表示」とも称する）を一旦表示し、その後、実は有利な遊技結果が得られていたということを示唆する表示（「復活表示」とも称する）を行うこともある。この場合は、失敗表示を表示しているときに、暗転演出を実行する場合がある。失敗表示の表示中に暗転演出を実行し、その後、復活表示を表示する場合は、復活表示を表示する前に暗転演出を終了する。こうすることにより、視認性を確保した上で復活表示を表示することができるので、遊技者に有利な遊技結果が得られていたということを明確に認識させることが可能となる。

40

50

【0336】

なお、失敗表示、暗転演出、復活表示を経た場合（暗転演出がない場合でもよい）において付与する有利な遊技結果と、復活表示はなく成功表示が行われる場合において付与する有利な遊技結果とを比較すると、復活表示がある場合の方が、より有利な遊技結果（例えば、AT上乗せが発生し易い上乗せ特化ゾーン当選や、初期ゲーム数が多いAT当選、ぱちんこ機ではラウンド数が多い大当りや、大当り確率が高確率となる確率変動大当り）となる場合が相対的に多くなるようにしてもよい。こうすることにより、失敗表示や暗転演出が行われた場合でも、遊技者が失望せずに期待感を持続けるようにすることが可能となる。

【0337】

暗転演出により視認性が低下しているときに、例えば決定ボタン55が操作されて、画面の光量（明るさ）や演出音の音量を調整するための調整画面が表示されることがある。その場合には、暗転演出中であっても光量や音量の調整画面の視認性が確保されるようになっている。また、暗転演出実行中に何らかのエラーが発生したときは、エラー発生を報知するためのエラー報知表示が行われる場合がある。この場合には、暗転演出中であってもエラー報知表示の視認性が確保されるようになっている。なお、暗転演出は連続演出以外の状況においても実行することが可能である。例えば、押しナビ演出によって報知された押し順とは異なる押し順でストップスイッチの停止操作が行われたこと（「押し順失敗」とも称する）を契機として暗転演出を行ってもよい。この場合、第一停止操作で押し順失敗したときでも、第二停止操作で押し順失敗したときでも、押し順失敗の時点で暗転演出を行うことが可能である。その際、視認性が低下しない非暗転領域を設定できることは、連続演出における暗転演出の場合と同様である。

【0338】

以上、本発明に係る第1実施形態について説明したが、本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、適宜変更することが可能である。例えば、上記第1実施形態の補正カウンタにおいて、第1の閾値と第2の閾値（第1の閾値<第2の閾値）を設定し、補正カウンタ値が第1の閾値は超えたが第2の閾値は超えていない状態で1回のATが終了したときよりも、補正カウンタ値が第2の閾値を超えた状態で1回のATが終了したときの方が、次のATが開始されるまでに消化するゲーム数が多くなる確率が高くなるように設定してもよい。これにより、1回の有利区間の終了上限である2400枚の範囲内で出玉（遊技メダルの獲得数）の推移の波を作ることができ、過剰に遊技メダルが獲得されることを抑制することが可能となる。

【0339】

また、デモ演出（非遊技中に表示される演出であり、遊技終了後所定時間経過で実行する演出。「待機演出」とも称する）に表示されるキャラクタの種類と会話演出に表示されるキャラクタの種類は会話演出の方が多くなるように構成してもよい。デモ演出には出現頻度が低いキャラクタ（所謂プレミアムキャラクタ）は表示せず、会話演出やその他の演出で出現するようにしてもよい。これにより、事前に知らないキャラクタ（存在は知っているが出現することを知らないキャラクタ）が出現するという状況が発生し得るようになり、そのようなキャラクタが出現したことで期待感を効果的に高めることができる。また、デモ演出では会話演出や字幕演出が表示されないように構成する。

【0340】

[第2実施形態]

以下、第2実施形態に係るスロットマシン（以下「第2形態のスロットマシン」とも称する）について、図71～図84を追加参照しながら説明する。以下では、主に第2形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第2形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第2形態のスロットマシンは、上述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第2形

10

20

30

40

50

態のロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【0341】

＜基本構成＞

特徴部分の説明の前に、第2形態のロットマシンの基本的な構成（特徴部分の説明に際し特に関連する構成）について概略説明する。第2形態のロットマシンは、図示は省略するが、3個のリール（上述のリール3a～3cに相当する）と、全リールを回転開始させる際に操作されるスタートレバー（上述のスタートレバー25に相当する）と、各リールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける左、中、右の3個のストップスイッチ（上述のストップスイッチ26a～26cに相当する）を備えている。また、遊技メダルをベットする際に操作されるマックスベットスイッチ（上述のMAX-BETスイッチ23に相当する）と、ベット又はクレジットされた遊技メダルを清算する際に操作される清算スイッチ（上述の清算スイッチ27に相当する）と、演出用のゲームを行う場合や遊技機情報を表示させる場合等に操作されるサブスイッチを備えている。さらに、第2形態のロットマシンは、主な制御基板として、主制御基板、サブメイン制御基板、及びサブサブ制御基板の3つの制御基板（上述の主制御基板60、サブメイン制御基板70A、及びサブサブ制御基板70Bに相当する）を備えている。また、第2形態のロットマシンは、ロットマシン1における画像表示装置11の表示画面11aに相当する画像表示部を備えており、この画像表示部において、各種の表示演出を実行するようになっている。

【0342】

各ストップスイッチは、第1実施形態のストップスイッチと同様、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（OFF）状態からオン（ON）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。また、各ストップスイッチのボタン部分には、遊技の進行状況等に応じて点灯態様等が変化するストップスイッチランプが内蔵されている。

【0343】

マックスベットスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（OFF）状態からオン（ON）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。また、マックスベットスイッチのボタン部分には、遊技の進行状況等に応じて点灯態様等が変化するマックスベットスイッチランプが内蔵されている。

【0344】

清算スイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（OFF）状態からオン（ON）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【0345】

サブスイッチは、第1実施形態の決定ボタン55と同様の構成及び機能を有する。このサブスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部と矢印付きの十字状の操作受付部を有しており、これらの操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【0346】

スタートレバー、ストップスイッチ、マックスベットスイッチ及び清算スイッチに対す

る操作受付等に関する制御は主制御基板により行われ、サブスイッチに対する操作受付等に関する制御や画像表示部における各種演出の制御は副制御基板（サブメイン制御基板またはサブサブ制御基板）により行われる。主制御基板（主制御手段）により制御されるスタートレバーやストップスイッチ等のことを総称して「メインスイッチ」とも称する。また、マックスベットスイッチランプは主制御基板により制御され、ストップスイッチランプは副制御基板（副制御手段）により制御されるが、マックスベットスイッチランプが副制御基板により制御されるようにしたり、ストップスイッチランプが主制御基板により制御されるようにしたりしてもよい。以下、第2形態のスロットマシンの幾つかの特徴部分について順次説明する。

【0347】

＜清算スイッチや他のスイッチが操作された場合の処理＞

清算スイッチや他のスイッチが操作された場合の処理内容について、図71～図77を参照して説明する。本実施形態では、遊技者等によって操作される各メインスイッチのオン／オフ状態の読み込みが、予め設定された一定の時間（例えば、2.235ミリ秒）毎に主制御基板により実施されるタイマ割込処理において行われるようになっている。また、サブスイッチのオン／オフ状態の読み込みが、副制御基板により実施される同様の割込処理において行われるようになっている。図71～図74では、主制御基板によるタイマ割込処理のタイミングを、時間軸上に並ぶ短い矢線で示している。

【0348】

（清算スイッチが単独で操作された場合）

図71は、清算スイッチが単独で操作された場合における清算スイッチのオン／オフ状態が切り替わるタイミングと清算処理が実行開始されるタイミングを示している。本例では、各タイマ割込処理における清算スイッチのオン／オフ状態の読み込みの結果、清算スイッチがオフ状態からオン状態に切り替わった時点（「オン操作された時点」とも称する）でタイマがセットされ、その時点からの経過時間の計測が開始される。そして、計測開始から、清算スイッチのオン状態が予め設定された所定の時間（「T01」とする）以上継続したときに、清算スイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「清算スイッチON受付フラグ」とも称する）がセットされる。次いで、清算スイッチON受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機として清算スイッチON受付フラグがクリアされ清算処理が開始される。なお、当該判定の処理が行われない場合、清算スイッチON受付フラグは所定時間後に（例えば、次のタイマ割込み処理において）クリアされる。

【0349】

清算処理の内容としては、ベットされた遊技メダルがある場合はその清算（払い戻し）、クレジットされた遊技メダルがある場合はその清算（払い戻し）を行う。また、ベット数を表示するための1ベットランプ、2ベットランプ及び3ベットランプ（第1実施形態の1-BET表示ランプ46bC、2-BET表示ランプ46bB及びMAX-BET表示ランプ46bAに相当する）を消灯し、クレジット数を表示するクレジット数表示部（第1実施形態の貯留数表示ランプ46hに相当する）における表示数を更新（減算）する。さらに、副制御基板に対し、清算スイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す情報を含む制御コマンドを送信する。このコマンドを受けて副制御基板において清算処理に応じた演出が行われる。具体的には例えば、スピーカから清算に応じた所定の音声（「清算音」とも称する）を出力し、画像表示部において、清算中であることを示す所定の画像（「清算画像」とも称する）を表示する。また、画像表示部においてベット数やクレジット数を表示している場合は、表示しているベット数及びクレジット数を更新（減算）する。図71では、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチON受付フラグがセットされるまでの時間（「清算スイッチ有効操作時間」とも称する）をT11として表記している。この清算スイッチ有効操作時間T11は、清算スイッチがオン操作された時点から清算処理が開始されるまでの時間とは厳密には異なるが、その差は人が感知し得ない程度の僅かの時間（数ミリ秒程度）である。そこで、以下では、清算スイッチがオン操作

10

20

30

40

50

された時点から清算処理が開始されるまでの時間を清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 と同じ長さの時間とみなす。

【0350】

なお、清算スイッチの操作に応じて清算処理が行われるのは、清算スイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「清算操作受付可能期間」とも称する）中において清算スイッチが操作された場合である。清算操作受付可能期間とは、例えば、1つの遊技の終了時点（例えば、全リールが停止し遊技メダルの払出処理等が終了した時点）から次の遊技の開始時点（例えば、スタートレバーが操作されてリールが回転開始する時点）までの期間である。清算操作受付可能期間以外の期間において清算スイッチが操作された場合、清算処理は行われない。例えば、清算スイッチ ON フラグがセットされなかったり、当該フラグの判定が行われなかったりする。本例では、清算スイッチが1回オン操作されるだけでベット及びクレジットされた遊技メダルの清算を行うようになっているが、清算スイッチが1回オン操作されるとベットされた遊技メダルの清算を行い、清算スイッチが再度オン操作されるとクレジットされた遊技メダルの清算を行うようにしてもよい。また、清算スイッチがオン操作されるとベットされた遊技メダルの清算を行い、さらにそのオン状態が所定時間継続（長押し）されるとクレジットされた遊技メダルの清算を行うようにしてもよい。

【0351】

（マックスベットスイッチが単独で操作された場合）

図72は、マックスベットスイッチが単独で操作された場合におけるマックスベットスイッチのオン／オフ状態が切り替わるタイミングとベット処理が実行開始されるタイミングを示している。本例では、各タイマ割込処理におけるマックスベットスイッチのオン／オフ状態の読み込みの結果、マックスベットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わった時点（オン操作された時点）でタイマがセットされ、その時点からの経過時間の計測が開始される。そして、計測開始から、マックスベットスイッチのオン状態が予め設定された所定の時間（「T 0 2」とする）以上継続したときに、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「マックスベットスイッチ ON 受付フラグ」とも称する）がセットされる。その後、マックスベットスイッチ ON 受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機としてマックスベットスイッチ ON 受付フラグがクリアされベット処理が開始される。なお、当該判定の処理が行われない場合、マックスベットスイッチ ON 受付フラグは所定時間後に（例えば、次のタイマ割込み処理において）クリアされる。

【0352】

ベット処理の内容としては、クレジットされた遊技メダルから、マックスベットスイッチ操作直前のベット数に応じた枚数（例えば、直前のベット数が0枚のときは3枚、直前のベット数が1枚のときは2枚、直前のベット数が2枚のときは1枚）の遊技メダルをベットする。また、1ベットランプ、2ベットランプ及び3ベットランプを点灯し、クレジット数表示部における表示数を更新（減算）する。さらに、副制御基板に対し、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す情報を含む制御コマンドを送信する。このコマンドを受けて副制御基板においてベット処理に応じた演出が行われる。具体的には例えば、スピーカからベットに応じた所定の音声（「ベット音」とも称する）を出力する。また、画像表示部においてベット数やクレジット数を表示している場合は、表示しているベット数の更新（加算）及びクレジット数の更新（減算）を行う。図72では、マックスベットスイッチがオン操作された時点から清算スイッチ ON 受付フラグがセットされるまでの時間（「マックスベットスイッチ有効操作時間」とも称する）を T 1 2 として表記している。清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 と同様の理由により、以下では、マックスベットスイッチがオン操作された時点からベット処理が開始されるまでの時間を、マックスベットスイッチ有効操作時間 T 1 2 と同一の長さの時間とみなす。

【0353】

本例では、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられた場合、1～3ベット

ランプの点灯は略同時（人が感知し得ない数ミリ秒程度の時間差がある場合を含む）に行われる。一方、画像表示部において表示されるベット数の更新は更新過程が視認できるように1ずつ行われ、ベット音の出力も音によりベット数が識別できるように1ずつ行われる。例えば、マックスベットスイッチの操作に応じて3枚の遊技メダルがベットされる場合、直前まで消灯していた1ベットランプ、2ベットランプ及び3ベットランプが略同時に点灯する。これに対し、画像表示部における表示ベット数は、「B E T : 0」→「B E T : 1」→「B E T : 2」→「B E T : 3」というように1ずつインクリメントされて表示され、ベット音は「ポン」→「ポン」→「ポン」というように3つに聞き分けられる音が1ずつ出力される。このように、1～3ベットランプの点灯を略同時に行うことにより、ベットされたことを遊技者に早く知らせることができるので、遊技を速やかに進行させることが可能となる。一方、画像表示部において表示されるベット数の更新及びベット音の出力は1ずつ行われるので、ベットされた遊技メダル数を、例えば、遊技に不慣れな遊技者に対しても分かり易く報知することが可能となる。

【0354】

なお、画像表示部における表示ベット数の更新タイミングやベット音の出力タイミングは、画像の更新や音声の出力のために要する時間に応じて適宜設定してもよい。或いは、主制御基板から副制御基板に対し、ベット数に応じて所定時間ごとに更新のタイミングを示すコマンド（例えば、3枚ベットの場合は3つのコマンド）を送信し、各コマンドの受信タイミングに対応するように、画像の更新や音声の出力を行ってもよい。また、画像表示部にデモ画像（全リールの停止後、スロットマシンが所定時間以上休止した状態のときに表示される画像。「デモ画面」とも称する）が表示されているときに、マックスベットスイッチの操作に応じて遊技メダルがベットされる場合は、デモ画像を遊技中に表示される所定の画像（「遊技進行中画像」とも称する）に切り替えてベット数の表示を行う。その場合、表示ベット数は、デモ画像から遊技進行中画像に切り替わった段階においては、既に「B E T : 3」が表示されているように構成されている。画像が切り替わってから表示ベット数を1ずつ更新すると実際のベットタイミングと表示ベット数の更新タイミングとのずれが大きくなり、遊技者が違和感を覚えてしまうことを防止するためである。一方、ベット音は、画像の切替えの完了を待たずに、デモ画像の表示中やデモ画像から遊技進行中画像に切り替わる過程であっても、1つずつ出力される。そのため、デモ画像表示中であっても遊技者はベットされたことをベット音により確認することができる。

【0355】

なお、マックスベットスイッチの操作に応じてベット処理が行われるのは、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「マックスベット操作受付可能期間」とも称する）中においてマックスベットスイッチが操作された場合である。マックスベット操作受付可能期間とは、例えば、1つの遊技の終了時点から次の遊技でのベット数が3に達するまでの期間である。このマックスベット操作受付可能期間では、ベット可能であることを示すためマックスベットランプが所定の態様（例えば、所定の点灯色）で点灯される。マックスベット操作受付可能期間以外の期間においてマックスベットスイッチが操作された場合、ベット処理は行われない。例えば、マックスベットスイッチONフラグがセットされなかったり、当該フラグの判定が行われなかったりする。なお、1ベットスイッチが操作された場合の清算処理の内容や処理の開始タイミング等は、マックスベットスイッチが操作された場合に準じる。

【0356】

（清算スイッチの操作中にマックスベットスイッチが操作された場合）

図73は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間T11中）にマックスベットスイッチが操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中であり、マックスベットスイッチがオン操作されたのはマックスベット操作受付可能期間中とする。また、マックスベットスイッチの操作が停止されてマックスベットスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わった時点（「オフ操作された時点」とも称する）は、清算スイッチ有効操作時

間 T 1 1 の範囲外とする。本例では、マックスベットスイッチの操作は無効となる一方で、清算スイッチの操作は有効となる。具体的には、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチがオン状態のまま清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 が経過しても、清算スイッチ ON 受付フラグはセットされず、清算処理は実行開始されない。清算スイッチ ON 受付フラグは、マックスベットスイッチがオフ操作された時点の後でセットされる。その後、清算スイッチ ON 受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機として清算スイッチ ON 受付フラグがクリアされ清算処理が開始される。そのため、清算処理の実行開始時期は清算スイッチが単独で操作された場合よりも遅くなることがある。なお、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 が経過した時点で清算スイッチ ON 受付フラグをセットし（図 7 3 においてセットタイミングを破線で図示）、マックスベットスイッチがオフ操作された時点の後で、清算スイッチ ON 受付フラグがセットされたことを判定する処理を行って清算処理を開始するようにしてもよい。また、マックスベットスイッチがオフ操作された時点が、清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 中である場合は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで清算処理を開始してもよい。

【 0 3 5 7 】

一方、マックスベットスイッチがオン操作された時点からマックスベットスイッチがオン状態のままマックスベットスイッチ有効操作時間 T 1 2 が経過しても、マックスベットスイッチ ON 受付フラグはセットされず、ベット処理は実行されない。このように本例では、清算スイッチ有効操作時間 T 1 1 中に、遊技者が誤ってマックスベットスイッチを操作したような場合、清算処理は実行する一方でベット処理は実行しない。こうすることにより、遊技者が遊技を終えたい場合に行われる清算処理と、遊技を継続したい場合に行われるベット処理とが同時に実行され、遊技者を混乱させてしまう事態が生じることを防止することができる。また、清算スイッチ操作中であってもマックスベットスイッチの操作に応じてベット処理が実行されるように構成すると、ベットされた遊技メダルを清算するために再度清算スイッチを操作する手間が生じるが、本例ではそのような手間が生じることを防止することができる。

【 0 3 5 8 】

また、本例では、マックスベット操作受付可能期間に入った時点で所定の態様で点灯されるマックスベットランプが、清算スイッチがオン操作された時点の後も点灯状態が維持され、清算処理が開始された時点で消灯されるようになっている。遊技場内が暗いような場合にマックスベットランプが点灯していると、マックスベットスイッチの位置が視認し易くなり、その点灯を見た遊技者の遊技意欲を高めることができる。そのため、清算処理が実行開始されるまでマックスベットランプを点灯させ続けることによって、清算スイッチがオン操作された時点でマックスベットランプを消灯するようにした場合に比べて、より長い時間、遊技者にマックスベットランプの点灯を見せることが可能となり、遊技を終えようとする遊技者の遊技意欲を高めることが可能となる。また、清算処理が実行開始されるまでマックスベットランプが点灯し続けることによって、ベットされていない状態で遊技メダルの清算が行われることが遊技者に分かり易くなる。そのため、遊技者が、清算開始前の時点での表示クレジット数を確認することによって、清算される遊技メダル数を清算開始前において事前に把握することが可能となる。

【 0 3 5 9 】

また、本例では、遊技メダルが所定のタイミング（「手入れ有効タイミング」とも称する）で投入口（第 1 実施形態のメダル投入口 2 1 に相当する）から手入れされた場合、その手入れされた遊技メダルが、清算スイッチがオン操作された時点から清算処理が開始されるまでの期間において、ベットされることが可能に構成されている。具体的には例えば、清算スイッチがオン操作されてもブロッカをオフ状態とせず、手入れされた遊技メダルを受付可能とすることにより実現される。手入れ有効タイミングは、清算スイッチがオン操作された時点よりも前の時点、清算スイッチがオン操作された時点と略同じ時点、清算スイッチがオン操作された時点よりも前の時点のいずれの時点であってもよい。このよ

10

20

30

40

50

うな本例に対し、例えば、清算スイッチがオン操作されたことを契機としてブロッカをオフ状態として、手入れされた遊技メダルを不用意に受付不可とした場合は、手入れされた遊技メダルが実際にはスロットマシン内に収容されたにも関わらず、そのことが認識されない状態（「遊技メダルの飲み込み状態」とも称する）が生じる虞がある。本例によれば、そのような遊技メダルの飲み込み状態が生じることを防止することができる。

【0360】

（清算スイッチの操作中にサブスイッチが操作された場合）

図74は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間T11中）にサブスイッチが操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中であり、サブスイッチがオン操作されたのはサブスイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「サブスイッチ操作受付可能期間」とも称する）中とする。サブスイッチ操作受付可能期間は、例えば、遊技者にサブスイッチを操作することを促すための画像（例えば、「PUSH」の文字とサブスイッチの位置を指す「↓」の矢印とを表示する画像。「サブスイッチ操作促進画像」とも称する）が画像表示部に表示される期間である。本例では、清算スイッチの操作も有効となり、サブスイッチの操作も有効となる。具体的には、清算処理は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで実行開始される。また、サブスイッチがオン操作された時点からサブスイッチのオン状態が所定の時間以上継続したときに、サブスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「サブスイッチON受付フラグ」とも称する。図示せず）がセットされる。その後、サブスイッチON受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機としてサブスイッチON受付フラグがクリアされ、サブスイッチの操作に応じた所定の演出（「サブスイッチ操作契機演出」とも称する）が開始される。図74では、サブスイッチがオン操作された時点からサブスイッチ操作契機演出が開始されるまでの時間をT13として表記している。サブスイッチの操作に関連するこれらの演出や処理は、副制御基板により実行される。サブスイッチ操作契機演出としては、例えば、遊技者にとって有利な状況（例えば、ATの上乗せや継続等）に進展する可能性（期待度）が高いことを示唆する画像表示や音声出力がなされる演出（「サブスイッチ操作成功演出」とも称する）や、遊技者にとって有利な状況に進展する可能性が低いか無くなることを示唆する画像表示や音声出力がなされる演出（「サブスイッチ操作失敗演出」とも称する）が挙げられる。

【0361】

サブスイッチ操作契機演出の内容としては、例えば、スピーカから所定の音声（「サブスイッチ操作契機音」とも称する）を出力したり、画像表示部において所定の画像（「サブスイッチ操作契機画像」とも称する）を表示したりする。このように本例では、清算スイッチ有効操作時間T11中にサブスイッチが操作された場合に、サブスイッチ操作契機演出が実行されるようになっている。そのため、遊技を終えようと清算スイッチを操作した遊技者が、サブスイッチ操作促進画像を見て思わずサブスイッチを操作したような場合であっても、サブスイッチ操作契機演出をスムーズに実行することができる。なお、サブスイッチ操作契機演出の開始後に清算処理が開始される場合は、清算処理の開始に伴う清算音の出力や清算画像の表示は、実行しないように構成してもよいし、サブスイッチ操作契機演出の終了後に実行してもよい。清算音の出力や清算画像の表示を実行しない場合は、実行する場合に比べて処理負荷を軽減することができる。サブスイッチ操作契機演出の終了後に清算音の出力や清算画像の表示を実行する場合は、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。また、サブスイッチ操作契機演出の実行中であっても清算音を出力するようにしてもよい。清算音の出力により、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。清算音を出力する場合、その出力タイミングがサブスイッチ操作契機音の出力タイミングと重ならないように調整するようにしてもよいし、そのような出力タイミング調整は行わずに清算音とサブスイッチ操作契機音が略同時に出力される場合を許容するようにしてもよい。このような出力タイミング調整を行う場合は、清算音を遊技者が聞き易くなるので、清算されていることがより分かり易くなる。一方、このような出力タイミング調整

を行わない場合は、調整を行う場合に比べて処理負荷を軽減することができる。

【0362】

また、画像表示部にデモ画像が表示されている期間（「デモ表示期間」とも称する）は、サブスイッチ操作促進画像は表示されないで基本的にはサブスイッチ操作受付可能期間とならない。そのため、このデモ表示期間中にサブスイッチが操作されても無効となるが、デモ表示期間中であってもサブスイッチの操作を有効に受け付けてサブスイッチ操作契機演出を実行できるように構成してもよい。サブスイッチの操作を無効とする場合は、清算スイッチ操作中の遊技者が誤ってサブスイッチを操作したようなときにサブスイッチ操作契機演出が開始されたことによって遊技者が困惑してしまうことを防止できる。サブスイッチの操作を有効とする場合は、サブスイッチ操作契機演出の実行機会を増やすことが可能となる。また、デモ表示期間中に清算処理を開始する場合は、デモ画像のままで清算画像は表示せずに清算音のみを出力するようにしてもよいし、デモ画像から清算画像に切り替えて表示するとともに清算音も出力するようにしてもよい。清算音のみを出力する場合は、清算画像を表示するための処理を行わなくて済むので、処理負荷を軽減することができる。デモ画像から清算画像に切り替えて表示するとともに清算音も出力する場合は、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。

【0363】

（清算スイッチの操作と他のメインスイッチの操作が同時期に行われた場合）

図75（A）は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間T11中）に所定のメインスイッチ（本例では、ストップスイッチとする）が操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示しており、図75（B）は、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合の操作タイミングを示している。ストップスイッチの操作が有効に受け付けられない期間（「ストップ操作受付不可期間」とも称する）中とする。ストップ操作受付不可期間は、例えば、全リールが停止している期間である。なお、図75では図示を省略しているが、タイマ割込み処理ごとに清算スイッチ及びストップスイッチのオン／オフ状態の読み込みが行われる。

【0364】

清算スイッチ有効操作時間T11中にストップスイッチが操作された場合は、図75（A）に示すように、清算スイッチの操作は有効となりその操作に応じて清算処理が開始される。清算処理が開始されるタイミングは、ストップスイッチがオフ操作されたタイミングによって異なるが、いずれの場合もストップスイッチがオフ操作された時点よりも後で清算処理が開始される。具体的には、ストップスイッチがオフ操作された時点が清算スイッチ有効操作時間T11の範囲外であった場合は、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチがオン状態のまま清算スイッチ有効操作時間T11が経過しても、清算処理は実行開始されない。清算スイッチON受付フラグ（図示略）は、ストップスイッチがオフ操作された時点の後でセットされ、清算処理はストップスイッチがオフ操作された時点の後で開始される。そのため、清算処理の実行開始時期は清算スイッチが単独で操作された場合よりも遅くなる。一方、ストップスイッチがオフ操作された時点が清算スイッチ有効操作時間T11の範囲内であった場合は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで清算処理が開始される。このように清算スイッチ有効操作時間T11中にストップスイッチが操作された場合は、清算スイッチの操作を有効とすることにより、清算スイッチ操作中の遊技者が誤ってストップスイッチを操作したような場合において、清算スイッチが再操作されることなく清算処理をスムーズに実行することが可能となる。

【0365】

ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合は、図75（B）に示すように、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。具体的には、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作されたときは、ストップスイッチがオフ操作された時点が、清算スイッチ有効操作時間T11中であつた場合でも、清算スイッチ有効操作時間T11の範囲外であつた場合でも（図75（B）において破線で図示するタイミング）、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始

されない。清算処理を開始するためには、清算スイッチが再操作される必要がある。このように、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作されたときは清算処理を行わないので、清算処理を行うために必要となる処理（清算スイッチON受付フラグのセットや清算スイッチON受付フラグがセットされたことを判定する処理等）を、ストップスイッチの操作中は一律に行わないようにすることができ、これにより処理負荷を軽減することが可能となる。

【0366】

なお、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合であっても、清算スイッチ有効操作時間T11中にストップスイッチがオフ操作されたときは、清算スイッチの操作を有効に受け付けて清算処理を実行するようにしてもよい。こうすることにより、誤ってストップスイッチを操作した状態で清算スイッチを操作した遊技者が、ストップスイッチを操作していることに気付き、早めにストップスイッチをオフ操作したような場合において、清算スイッチを再操作することなくスムーズに清算することが可能となる。なお、本例では所定のメインスイッチをストップスイッチとしたが、他のメインスイッチが清算スイッチ有効操作時間T11中に操作された場合も本例と同様に処理されることがある。例えば、ベットされていない状態（スタートレバーの操作が有効に受け付けられない期間）における清算スイッチ有効操作時間T11中にスタートレバーが操作された場合が挙げられる。

【0367】

（清算スイッチの操作中にエラーが発生した場合）

図76は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間T11中）に所定のエラー（例えば、遊技メダルの補助収納庫の満杯エラー）が発生した場合におけるエラー報知の開始タイミングと終了タイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中とする。また、図76では図示を省略しているが、タイマ割込み処理ごとに清算スイッチのオン／オフ状態の読み込みが行われる。本例では、エラー発生の有無を検出する所定のエラー信号（例えば、補助収納庫における遊技メダルの収納状態を検出する満杯センサ（第1実施形態の満杯検出部86に相当する）からの信号）のオン／オフ状態と、リセットスイッチ（第1実施形態のリセットスイッチ82に相当する）のオン／オフ状態をタイマ割込み処理ごとに読み込んでいる（後述の図77でも同様）。

【0368】

本例では図示のように、清算スイッチ有効操作時間T11中にエラー信号がオフ状態（エラー未非検出状態）からオン状態（エラー検出状態）に切り替わり、そのオン状態が所定時間継続するとその時点でエラー発生と判定し、所定のエラー処理を実行してエラー報知を開始する。このエラー報知では、例えば、前扉に設けられたエラー表示器（上述の払出数表示ランプ46jに相当する）に発生したエラーの種類を示す情報を表示するとともに、画像表示部にエラーの発生を知らせる画像（「エラー報知画像」とも称する）を表示し、さらにスピーカからエラーの発生を知らせる音声（「エラー報知音」とも称する）を出力する。エラー表示器によるエラー報知は主制御基板により制御され、エラー報知画像及びエラー報知音は副制御基板により制御される。

【0369】

また、本例では図示のように、エラー報知開始後、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消されることによりエラー信号がオン状態からオフ状態に切り替わり、さらにその後、リセットスイッチがオン操作されてリセットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わったことを主制御基板が判定し、それを契機として所定のエラー解除処理を実行してエラー報知を終了する。リセットスイッチがオン操作されたのは、清算スイッチ有効操作時間T11の範囲外とする。本例の場合、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。清算処理を開始するためには、エラー解消後に清算スイッチが再操作される必要がある。エラー発生中でも清算処理を実行してしまうと、正しく清算が行われなかったのではないかという不信感を遊技者が持つ虞がある。本例では、清算スイッチの操作中にエラーが発生したときは清算処理を行わないので、そのような事態が生

じることを防止することができる。

【0370】

また、上記のように本例では、清算スイッチ有効操作時間 T11 中にエラーが発生した場合、そのエラーの発生を検知してエラー報知を行うようになっている。そのため、遊技者が遊技を終えようとして清算スイッチを操作しているときであっても、遊技の進行に重大な影響を及ぼしかねないエラーが発生したことを、早期に知らせることが可能である。また、清算スイッチ有効操作時間 T11 中にエラーが発生した場合はエラーの検知や報知を行わないように構成した場合に比べて、エラーの発生を報知することができない期間を減らすことができる。

【0371】

（清算スイッチの操作中にリセットスイッチが操作された場合）

図77は、所定のエラーの発生中（エラー報知中）に清算スイッチがオン操作され、その操作中（本例では、清算スイッチ有効操作時間 T11 中としている）にリセットスイッチがオン操作された場合におけるエラー報知の終了タイミングを示している。図示のように、清算スイッチ有効操作時間 T11 中にリセットスイッチがオン操作されると、リセットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わったことを主制御基板が判定し、それを契機として、エラー報知を終了する。本例の場合も、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。清算処理を開始するためには、清算スイッチが再操作される必要がある。なお、本例では、リセットスイッチがオン操作された時点が清算スイッチ有効操作時間 T11 中としているが、リセットスイッチがオン操作された時点が清算スイッチ有効操作時間 T11 の範囲外（清算スイッチはオン状態を維持）であっても、同様の処理が行われる。

【0372】

このように本例では、エラー発生中における清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間 T11 中）にリセットスイッチがオン操作された場合は、エラー報知を終了して通常の状態（遊技を行える状態）に復帰できるようになっている。そのため、清算スイッチ有効操作時間 T11 中にリセットスイッチがオン操作されても通常の状態に復帰できないように構成した場合に比べて、遊技を行える状態に復帰できる期間を増やすことが可能となるのでスロットマシンの稼働率を高めることができる。なお、本例では、清算スイッチの操作は無効となり清算処理を行わないが、清算処理を行うようにしてもよい。その場合、清算スイッチが再操作されることなく清算処理をスムーズに実行することが可能となる。

【0373】

<押し順ナビ演出及びGET演出>

第2形態のスロットマシンでは、例えば、AT中に押し順役が選出されると、遊技者にとって有利となる押し順（正解押し順）を報知するための押し順ナビ演出が実行される。また、遊技者が、報知された正解押し順に従ってストップスイッチを操作して押し順役が成立すると、遊技メダルが付与されることを遊技者に示すGET演出（「獲得演出」とも称する）が実行される。以下では、これらの押し順ナビ演出とGET演出について、図78～図81を参照して説明する。なお、押し順ナビ演出及びGET演出は、副制御基板により制御される。押し順ナビ演出が行われる際には、主制御基板が制御する押し順表示器（上述の払出数表示ランプ46jに相当する）による押し順ナビも実行される。

【0374】

（押し順正解時の押し順ナビ演出と押し順失敗時の押し順ナビ演出）

押し順ナビ演出では、押し順報知に関連する所定の画像（「押し順ナビ演出画像」とも称する）が画像表示部に表示される。この押し順ナビ演出画像は、遊技者による停止操作（ストップスイッチの操作）に応じて表示態様が変化する。押し順ナビ演出画像の態様の一例を、左ストップスイッチSS1、中ストップスイッチSS2及び右ストップスイッチSS3の図と共に、図78に示す。図78（A）は、押し順正解時（正解押し順に従って第1停止操作された場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示し、図78（B）は、押し

10

20

30

40

50

順失敗時（正解押し順とは異なる順序で第1停止操作された場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示している。

【0375】

本例では、図78（A）、（B）に示すように、AT中の遊技においてベル小役等の押し順役が選出されると、主に正解押し順を示すためのナビ画像NV1と、主に停止操作時の遊技興趣向上を図るためのナビ背景画像NH1が表示される。ナビ背景画像NH1は、ナビ画像NV1が描出されるレイヤ（第1レイヤ）よりも下層（後方）のレイヤ（第2レイヤ）に描出され、ナビ画像NV1と重なる位置に表示されるときはナビ画像NV1の後方に隠れて一部見えなくなることがある。本例におけるナビ画像NV1は、「左中右」の正解押し順を示すものであり、第1停止操作が行われるまでは、円形の枠内に数字の1を表示する図（「第1停止操作表示」とも称する）、円形の枠内に数字の2を表示する図（「第2停止操作表示」とも称する）、円形の枠内に数字の3を表示する図（「第3停止操作表示」とも称する）が、画像表示部の下部において、左側からこの順序で表示される。第1停止操作表示は、第2、第3停止操作表示よりも大きく表示される。本例におけるナビ背景画像NH1は、第1停止操作が行われるまでの間、大中小の3個の星型の図が、第1～第3停止操作表示のそれぞれに対応して表示される。

10

【0376】

押し順ナビ演出画像（ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1）が表示された後、図78（A）に示すように、正解押し順に従って第1停止操作として左ストップスイッチSS1が操作された場合、ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1は次のように表示態様が変化する。まず、左ストップスイッチSS1が操作されたタイミングにおいて、ナビ画像NV1の第1停止操作表示における数字の1を囲む枠の形状が円形からギザギザの星型に変化する。また、同じタイミングにおいて、ナビ背景画像NH1における一番左の星型の図の色が変化するとともに小さくなり且つ斜めに傾いて表示される。その後、ナビ画像NV1の第1停止操作表示は徐々に小さくなってフェードアウトするように画像表示部から消え、ナビ背景画像NH1における一番左の星型の図は、徐々に小さくなって遠方に飛び去るようにして画像表示部から消える。このとき、ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1の態様の变化に応じて、スピーカから適宜音声を出力してもよい。例えば、ナビ画像NV1の第1停止操作表示の枠の形状が円形から星型に変化する際に「ばん」という音声を出力したり、第1停止操作表示が小さくなるとともにナビ背景画像NH1における一番左の星型の図が飛び去る際に「ひゅー」という音声を出力したりすることが挙げられる。このような音声のことを「押し順ナビ演出音」とも称する。

20

30

【0377】

一方、押し順ナビ演出画像（ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1）が表示された後、正解押し順とは異なる順序で第1停止操作（本例では中ストップスイッチSS2の操作）が行われた場合は、図78（B）に示すように、ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1が変化する。まず、中ストップスイッチSS2が操作されたタイミングにおいて、ナビ画像NV1の第1停止操作表示、第2停止操作表示及び第3停止操作表示が略同時に画像表示部から消える。これらが消えるまでの時間は、押し順正解時において第1停止操作が行われてから第1停止操作表示が消えるまでの時間よりも短い。これに対し、ナビ背景画像NH1は、押し順正解時と同様に変化する。すなわち、第1停止操作のタイミングにおいて、ナビ背景画像NH1における一番左の星型の図の色が変化するとともに小さくなり且つ斜めに傾いて表示される。その後、ナビ背景画像NH1における一番左の星型の図は、徐々に小さくなって遠方に飛び去るようにして画像表示部から消える。このとき、押し順正解時と同じ押し順ナビ演出音を出力してもよいし、押し順正解時とは異なる押し順ナビ演出音を出力してもよいし、押し順ナビ演出音は出力しないようにしてもよい。

40

【0378】

上記のように本例では、押し順正解時はナビ画像NV1の一部（停止操作したストップスイッチと対応する停止操作表示のみ）が消えるのに対し、押し順失敗時はナビ画像NV1の全てが同時に消えるようになっている。このように押し順正解時と押し順失敗時とで

50

、ナビ画像NV1の消え方（消える際のエフェクト）が変わることにより、押し順正解したの失敗したのかを遊技者が直観的に認識すること可能となる。また、押し順失敗時はナビ画像NV1の全てを同時に消すことにより、押し順失敗時もナビ画像NV1を表示し続けるようにした場合には懸念される事態、例えば、押し順失敗後における停止操作順を遊技者が誤認したり、押し順失敗後のナビ画像NV1が周囲の人に見られて遊技者が恥ずかしい思いをしたりすることを防止することができる。また、本例では、押し順正解時よりも押し順失敗時の方が、停止操作されてからナビ画像NV1が消えるまでの時間が短く設定されている。このように、押し順正解時と押し順失敗時とで、ナビ画像NV1の消えるまでの時間が相違することにより、押し順正解したのか失敗したのかを遊技者が認識し易くなる。なお、前述したサブスイッチ操作促進画像（「PUSH」の文字を表示する画像）の場合は、サブスイッチの操作後、所定のタイミングで画像表示部から消えるようになっているが、その消えるまでの時間は、サブスイッチ操作成功演出が行われる場合（「サブスイッチ操作成功時」とも称する）よりもサブスイッチ操作失敗演出が行われる場合（「サブスイッチ操作失敗時」とも称する）の方が長くなるように設定されている。サブスイッチ操作失敗時にサブスイッチ操作促進画像を早く消すと、サブスイッチを操作したか否かが遊技者に分かり難くなってしまうことを防止するためである。

10

【0379】

一方、本例では上記のように、ナビ背景画像NH1については、押し順正解時であっても押し順失敗時であっても、同じ態様で表示が変化し表示が切り替わるタイミングも同一である。そのため、押し順正解時と押し順失敗時とで同じ画像データを用いることができるので、ナビ背景画像NH1として画像データ量を削減することが可能となり、記憶容量の削減に繋げることもできる。また、押し順失敗時も押し順正解時と同じナビ背景画像NH1を同じタイミングで表示することにより、遊技者が爽快感を得やすいAT中において、押し順失敗により爽快感が損なわれることを抑制することが可能となる。また、押し順失敗時に、ナビ画像NV1を全て消すだけではなく、ナビ背景画像NH1を押し順正解時とは異なる表示としてしまうと、遊技状況（例えばAT中であること等）を遊技者が誤認する虞があるが、本例によれば、そのような事態が生じることを防止することができる。

20

【0380】

（押し順ナビ演出とGET演出）

図79に、第1停止操作から第3停止操作までの押し順ナビ演出画像の態様の一例を示す。図79（A）は、押し順正解時（正解押し順に従って第1停止操作から第3停止操作まで行われた場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示し、図79（B）は、押し順失敗時（正解押し順とは異なる順序で第1停止操作から第3停止操作まで行われた場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示している。

30

【0381】

押し順ナビ演出画像（ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1）が表示された後、図79（A）に示すように、正解押し順に従って第1停止操作として左ストップスイッチSS1が操作された場合、ナビ画像NV1の第1停止操作表示及びナビ背景画像NH1の一番左の星型の図が先に述べたように画像表示部から消え、それと共に、ナビ画像NV1の第2停止操作表示及びナビ背景画像NH1の中央の星型の図が大きく表示される。その後、正解押し順に従って第2停止操作として中ストップスイッチSS2が操作されると、ナビ画像NV1の第2停止操作表示及びナビ背景画像NH1の中央の星型の図が画像表示部から消え（消え方は第1停止操作表示及び一番左の星型の図の場合と同様）、それと共に、ナビ画像NV1の第3停止操作表示及びナビ背景画像NH1の一番右の星型の図が大きく表示される。さらに、正解押し順に従って第3停止操作として右ストップスイッチSS3が操作されると、ナビ画像NV1の第3停止操作表示及びナビ背景画像NH1の一番右の星型の図が画像表示部から消え（消え方は第1停止操作表示及び一番左の星型の図の場合と同様）、その後、GET演出が実行される。このGET演出では、例えば、「GET！！」という文字を表示する画像（「GET演出画像」とも称する）GT1が画像表示部に表示されるとともに、「げっと」という音声（「GET演出音」とも称する）がスピーカ

40

50

から出力される。

【0382】

一方、押し順ナビ演出画像（ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1）が表示された後、正解押し順とは異なる順序で第1停止操作（本例では中ストップスイッチSS2の操作）が行われた場合は、図79（B）に示すように、ナビ画像NV1が全て消え、それと共に、ナビ背景画像NH1の中央の星型の図が大きく表示される。その後、第2停止操作として左ストップスイッチSS1が操作されると、ナビ画像NV1のナビ背景画像NH1の中央の星型の図が画像表示部から消え（消え方は押し順正解時の場合と同様）、それと共に、ナビ背景画像NH1の一番右の星型の図が大きく表示される。さらに、第3停止操作として右ストップスイッチSS3が操作されると、ナビ背景画像NH1の一番右の星型の図が画像表示部から消える（消え方は押し順正解時の場合と同様）。なお、押し順失敗時は、GET演出（GET演出画像GT1及びGET演出音）は実行されない。

10

【0383】

（押し順正解時のGET演出及びバックランプ演出）

押し順正解時には、GET演出の他に、リールの内側に配置されたバックランプ（第1実施形態のバックランプ38a, 38b, 38cに相当する）を用いたバックランプ演出も実行される。図80に、左リールRE1、中リールRE2及び右リールRE3の概略図を図示するとともに、押し順正解時のGET演出とバックランプ演出の実行タイミングの一例を示す。

【0384】

20

押し順ナビ演出画像（ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1）が表示された後、図80に示すように、正解押し順に従って第1停止操作として左ストップスイッチSS1が操作された場合、左リールRE1が回転停止し、左リールRE1の中段に押し順役構成図柄（本例では六角形の図柄として表記）が停止表示される。また、ナビ画像NV1の第1停止操作表示及びナビ背景画像NH1の一番左の星型の図が先に述べたように画像表示部から消える。その後、正解押し順に従って第2停止操作として中ストップスイッチSS2が操作されると、中ストップスイッチSS2への第2停止操作により中リールRE2が回転停止し、中リールRE2の中段に押し順役構成図柄が停止表示される。また、ナビ画像NV1の第2停止操作表示及びナビ背景画像NH1の中央の星型の図が画像表示部から消える。さらに、正解押し順に従って第3停止操作として右ストップスイッチSS3が操作されると、右リールRE3が回転停止し、右リールRE3の中段に押し順役構成図柄が停止表示される。また、ナビ画像NV1の第3停止操作表示及びナビ背景画像NH1の一番右の星型の図が画像表示部から消える。

30

【0385】

ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1が全て消えたタイミングにおいて、バックランプ演出が実行開始される。図示の例では、横一列に並ぶ3個の押し順役構成図柄が目立つように、中段の領域を照明するバックランプを点灯し、上段及び下段の領域を照明するバックランプを消灯する。バックランプ演出の実行開始後、画像表示部にGET演出画像GT1を表示開始する。GET演出画像GT1が表示されたタイミングにおいて、バックランプ演出の態様に変化し始める。図示の例では、バックランプにより照明される領域が上段側及び下段側へと広がり始める。GET演出画像GT1は表示開始後、表示態様に変化し（図示の例では、文字の大きさが徐々に小さくなり）、画像表示部から消える。また、バックランプ演出は、GET演出画像GT1の表示態様に変化している期間において、上段から下段までの領域を照明する通常の照明態様に戻る。

40

【0386】

ナビ画像NV1が全て消える（非表示となる）までは、遊技者はナビ画像NV1の表示を注視しながら停止操作に集中する。そのため本例では上記のように、ナビ画像NV1が全て消えたタイミング以降にバックランプ演出とGET演出とを実行開始するようにし、これにより、遊技者の集中力を削ぐことなく、押し順正解できたことと遊技メダルが付与されることを、自然な流れで直観的に遊技者に認識させることが可能となる。なお、本例

50

では、GET演出（GET演出が像の表示）よりもバックランプ演出の方がやや先行して開始され先に終了するようになっているが、これに限定されるものではない。GET演出の方を先行して開始して先に終了するようにしたり、バックランプ演出の方を先行して開始するが、GET演出の方を先に終了するようにしたりするなど、GET演出とバックランプ演出の開始タイミング及び終了タイミングは適宜設定することができる。

【0387】

（GET演出及びバックランプ演出とクレジット数の表示更新）

押し順正解してGET演出が実行される場合は、当然ながら遊技メダルも付与される。遊技メダルの付与がクレジット加算で行われる場合、クレジット数表示部（上述の貯留枚数表示ランプ46hに相当する。「クレジットランプ」とも称する）において表示されるクレジット数も更新される。図81に、クレジット数表示部CRLを図示するとともに、GET演出及びバックランプ演出の実行タイミングとクレジット数の表示更新タイミングの一例を示す。なお、図81におけるGET演出及びバックランプ演出の実行タイミングは、図80に示すものと同一である。

【0388】

図81に示す例では、遊技メダルの付与数は15（1遊技における付与数の最大値）であり、クレジット数表示部CRLに表示されたクレジット数は、各遊技メダルの実際の付与タイミングに応じて、30から45まで1ずつインクリメントされながら更新される。図示のように、クレジット数表示部CRLにおけるクレジット数の更新は、ナビ画像NV1及びナビ背景画像NH1が全て消えた後のタイミングであって（図80を参照）、且つバックランプ演出は実行開始されているが、GET演出（GET演出画像の表示）は開始されていないタイミングで開始される。そして、クレジット数表示部CRLにおけるクレジット数の更新が終了するのは、GET演出もバックランプ演出も実行中である期間内の所定のタイミングとされる。GET演出及びバックランプ演出が終了するのは、クレジット数の更新が完全に終了した後の時点となる。

【0389】

このように本例では、クレジット数表示部CRLにおけるクレジット数の更新が終了した時点では、遊技メダルが付与されることに関連して実行されるGET演出もバックランプ演出も継続しているように構成される。クレジット数の表示更新が続いている状況にも拘わらず、GET演出やバックランプ演出が終了してしまうと、GET演出等の終了を確認した遊技者が次遊技を開始しようとしても、遊技メダルの付与が完了していないために開始できないことがあり、遊技者が違和感を覚えたり遊技のテンポが乱れたりすることがある。本例では、クレジット数表示部CRLにおけるクレジット数の更新（遊技メダルの付与）が完了した後で、GET演出及びバックランプ演出が終了するので、GET演出等の終了を確認した遊技者が違和感を覚えることなく、且つテンポ良く遊技を進行させることが可能となる。なお、上記では、バックランプによりリールを内部から照明するバックランプ演出を例にとって説明したが、他のリール照明演出としてもよい。例えば、前扉の裏面側でリール窓（上述の表示窓Wに相当する）の枠部近傍に配置した照明ランプ（「リール窓枠ランプ」とも称する）によりリールを外部から照明するリール照明演出が挙げられる。

【0390】

＜電源断によるリール再回転時における制御＞

第2形態のスロットマシンでは、リールの回転中に電源断が発生した場合、電源復帰後に、電源断時に回転中であったリールを再回転させるように構成されている。以下では、これらの電源復帰後のリール再回転に関する制御内容について、図82～図84を参照して説明する。第2形態のスロットマシンは、3個のリールをそれぞれ回転させる3個のステッピングモータ（第1実施形態のステッピングモータ35a，35b，35cに相当する）を備え、ステッピングモータの励磁相を切り替えることにより、リールの回転を制御するようになっている。また、第2形態のスロットマシンは、各リールの回転位置の指標となるインデックスと、インデックスを検出するインデックスセンサ（第1実施形態のリ

10

20

30

40

50

ールセンサに相当する)と、リールの回転位置(図柄位置)を判定するための所定の計数を行うリールカウンタを備え、リールセンサがインデックスを検出するごとに、リールカウンタをリセットするように構成されている。

【0391】

まず、リール制御の概要について、図82を参照して説明する。ここでは、ステッピングモータが、4つの相($\phi 0$, $\phi 1$, $\phi 2$, $\phi 3$)を有し、加速時及び定速時は1-2励磁方式($\phi 0$, $\phi 0 \cdot \phi 1$, $\phi 1$, $\phi 1 \cdot \phi 2$, $\phi 2$, $\phi 2 \cdot \phi 3$, $\phi 3$, $\phi 3 \cdot \phi 0$ の8個の励磁相ステップを順次切り替える方式)により制御され、減速時は $\phi 0 \sim \phi 3$ の全相を励磁する減速方式により制御されるものとする(ステッピングモータの構成及び制御方式は適宜変更可)。また、励磁相の切替えは、所定時間ごとに実行される割込処理(上述のタイマ割込処理に相当する)において行われる。

10

【0392】

図82に示すように、回胴始動操作(スタートレバーの操作)が受け付けられると、それを契機として、加速状態処理(所定の回転速度となるまでリールを加速しながら回転させていく処理)が実行される。加速状態処理では、図示するように、その開始時点から、割込処理の実行回数(「割込回数」とも称する)が100となる時点で、1ステップ目の励磁相切替えが行われる。その後、割込回数が50の時点で2ステップ目の励磁相切替えが行われ、さらに、割込回数が10、5、2の各時点で3、4、5ステップ目の励磁相切替えが行われる。そして、5ステップ目の励磁相切替えが行われる割込処理の次の割込処理の実行時(割込回数が1の時点)に6ステップ目の励磁相切替えが行われて、加速状態処理(1ステップ目から6ステップ目までの励磁切替え)が終了する(励磁相の切替えタイミングを定める割込回数の値は適宜変更可)。

20

【0393】

加速状態処理が終了すると、定速状態処理(リールを一定の速度で回転させる処理)が実行される。定速状態処理では、割込処理が実行されるごと(割込回数が1ごと)に、励磁相切替えが行われる。定速状態処理の実行中に、回胴停止操作(リールを停止させるためのストップスイッチの操作)が受け付けられると、その受け付けられたタイミングに応じてリールの停止予定位置(後述の減速状態処理を開始する位置)及び有効ライン上に停止させる図柄(「停止予定図柄」とも称する)が決まり、リールがその停止予定位置に移動するまでリールを定速で回転させる(滑らせる)減速開始処理(「滑り処理」とも称する)が実行される。そして、リールが停止予定位置に移動すると、減速状態処理(回胴を減速させながら停止させる処理)が実行され、停止予定図柄を有効ライン上に停止させる。減速状態処理では、割込処理が所定回数(例えば6回)実行される間、 $\phi 0 \sim \phi 3$ の全相が励磁される。

30

【0394】

なお、定速状態処理の実行中においては、ステッピングモータの脱調の有無(リールの回転不良の有無)を判定する脱調判定が適宜行われる。この脱調判定は、例えば、次のように行われる。ここでは、リールが正常に回転しているときは、ステッピングモータが、励磁相を336ステップ分切り替えるとリールが1回転する構成とする。この場合、リールが定速状態のときは1割込みごとに1ステップずつ進むので、リールが正常に回転していれば、336割込みでリールが1回転する。そこで、割込回数をリールカウンタ等により計数し、リールが1回転したとき(インデックスがインデックスセンサによって検知されたとき)にその計数値をクリアして、再度割込回数の計数を開始する。このようにすれば、割込回数が336を超えてもインデックスが検出されない場合は、脱調(回転不良)が発生していると判断することが可能となる。なお、脱調が発生していると判断した場合は、再度加速状態処理を実行する。

40

【0395】

(停止操作受付後に電源断が発生した場合)

次に、停止操作受付後に電源断が発生した場合の処理手順について、図83(A)~(C)のフローチャートを参照して説明する。なお、各フローチャートでは、処理内容だけ

50

ではなく、スロットマシンの状態についても記載している。ここでは、第1回胴（第1停止操作により停止されるリール）と第2回胴（第2停止操作により停止されるリール）が停止している状態において、第3停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合を例にとって説明する。なお、第1停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合、第2停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合の処理は、第3停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合の処理に準じたものとなる。

【0396】

図83（A）に示すように、第3回胴（第3停止操作により停止されるリール）に定速状態処理を実行している場合（J11）、第3停止操作が受け付けられると（J12）、第3回胴の停止予定図柄を決定し（J13）、第3回胴に減速開始処理を実行する（J14）。減速開始処理の開始後、第3回胴が停止する前に、電源断を検知すると（J15）、電源断処理を実行する（J16）。そして、電源復帰（J17）の後、第3回胴に再回転処理Aを実行し（J18）、ステップJ11で決定した停止予定図柄を有効ライン上に停止表示する。なお、本例では再回転処理Aは、電源復帰後に自動的に開始されるようになっている。これに対し、例えば、減速開始処理中（滑り処理中）に電源断が発生した場合にその電源断をエラーとして検知し、電源復帰後にリセットスイッチを操作してエラー状態を解除することによって、その後、再回転処理Aを開始するように構成してもよい。

【0397】

上記再回転処理Aでは、図83（B）に示すように、加速状態処理を実行し（J21）、次いで、定速状態処理を実行する（J22）。また、定速状態処理の実行中において適宜、脱調判定を行う。その後、減速開始処理を実行し（J23）、さらに減速状態処理を実行する（J24）。なお、第3停止操作が受け付けられる前（第3回胴定速回転中）に電源断を検知した場合は、図83（B）に示す再回転処理Bが行われる。この再回転処理Bでは、定速状態処理の実行後、停止操作を受け付け（J221）、その後、減速開始処理を実行する点が、再回転処理Aとは異なる。

【0398】

このように本例では、減速開始処理の開始後に電源断が発生した場合、電源復帰後の回胴再回転中においても脱調判定を行う。そのため、脱調判定を行わない場合に比べて、電源断発生前に決定した停止予定図柄を、より正確に有効ライン上に停止させることが可能となる。なお、再回転後に有効ライン上に停止させる停止予定図柄は、電源断発生前に決定された停止予定図柄と単に同じ態様の図柄というだけではなく、リール内の配置位置も一致した図柄のことを指す。例えば、1つのリール内に図柄番号3のベル図柄と、図柄番号8のベル図柄と、図柄番号13のベル図柄と、図柄番号18のベル図柄とが配置されていて、各ベル図柄は同一態様の図柄であるとする。この場合において、電源断発生前に決定された停止予定図柄が図柄番号3のベル図柄であるときは、再回転後の停止予定図柄も図柄番号3のベル図柄とする（図柄番号については図3を参照）。図柄番号3のベル図柄と隣接する図柄番号2には例えばスイカ図柄が配置され、図柄番号13のベル図柄と隣接する図柄番号12には例えばチェリー図柄が配置されているような場合において、電源断発生前に決定された停止予定図柄が図柄番号3のベル図柄であるのに、再回転後の停止予定図柄を図柄番号13のベル図柄としてしまうと、図柄番号3のベル図柄が有効ライン上に停止したときと、図柄番号13のベル図柄が有効ライン上に停止したときとは、リール窓内に停止表示される9個の図柄の内容が相違してしまう。本例によれば、そのような事態が生じることを防止することができる。

【0399】

（電源断が発生したタイミングの違いによる相違点）

図83（B）にも示すように、第2形態のスロットマシンでは、停止操作の受付後に電源断が発生した場合、停止操作受付済みのリールの再回転後、当該停止操作受付済みのリールは、再度停止操作を受け付けることなく所定位置で停止するようになっている。停止操作受付済みのリールについて再度の停止操作を行っても無効となり受け付けられない。一方、停止操作の受付後に電源断が発生した場合は、図83（C）にも示すように、停止

操作受付前のリールの再回転後、当該停止操作受付前のリールについての停止操作は有効に受け付けられる。また、再回転後、停止操作受付済みのリールに対応するストップスイッチのストップスイッチランプは無効を示す状態（例えば、消灯状態）に制御されるのに対し、停止操作受付前のリールに対応するストップスイッチのストップスイッチランプは、停止操作されるまでの間、有効を示す点灯状態（例えば、赤色点灯状態）に制御される。

【0400】

具体例を図84に示す。ここでは、第1停止操作として左ストップスイッチSS1が操作されて左リールRE1が停止した後、第2停止操作として中ストップスイッチSS2が操作され、中リールRE2が回転中に電源断が発生し、電源復帰後に中リールRE2と右リールRE3が再回転した状況を想定している。その場合、第2停止操作を既に受け付けている中ストップスイッチSS2のストップスイッチランプは消灯状態に制御され、第3停止操作を受け付けていない右ストップスイッチSS3のストップスイッチランプは点灯状態に制御される。

10

【0401】

このように本例では、停止操作の受付後に電源断が発生した場合と、停止操作受付前に電源断が発生した場合とでは、電源復帰後のリール再回転中におけるストップスイッチランプの点灯状態が相違するように構成されている。そのため、電源復帰して再回転中のリールが、電源断前に停止操作受付済みのリールなのか、電源断前に停止操作を受け付けていないリールなのかを、ストップスイッチランプの点灯状態によって遊技者に報知することができる。なお、再回転ではない通常のリールの回転中において、スピーカから遊技者に高揚感を抱かせるような所定の演出音（「リール回転演出音」とも称する）を出力するように構成してもよい。その場合、再回転中もリール回転演出音を出力することが好ましい。再回転中もリール回転演出音を出力することより、再回転中も遊技者に高揚感を抱かせることができる。

20

【0402】

（電源復帰後のリール再回転中にエラーが発生した場合）

電源復帰後のリール再回転中にエラーが発生することも想定される。第2形態のスロットマシンでは、電源復帰後のリール再回転中に所定のエラー（例えば、補助収納庫における遊技メダルの満杯エラー等）が発生した場合、エラーを検出しても直ちにエラー報知は行わず、再回転したリールの停止後にエラー報知を行うように構成されている。具体的には例えば、停止操作受付済みのリールに対する再回転処理A（図83（B）を参照）の実行中に所定のエラーが発生した場合、エラー検出は行方一方、エラー報知は停止操作受付済みのリールの停止後に行う。再回転中でもエラー検出できるようにすることにより、エラー検出できない期間を減らすことが可能となる。また、リールの再回転中にエラー報知を行うと、そのエラー報知を遊技者が、リールが再回転したことを報知するためのものであると誤解する虞があるが、本例の場合、そのような誤解が生じることを防止することが可能である。

30

【0403】

なお、エラー報知を、主制御基板が制御するエラー表示器を用いても行い、副制御基板が制御する画像表示部やスピーカを用いても行う場合、例えば、エラー表示器を用いたエラー報知はリール再回転中も行い、画像表示部やスピーカを用いたエラー報知は、再回転したリールの停止後に行うようにしてもよい。また、停止操作受付前のリールに対する再回転処理B（図83（C）を参照）の実行中の所定のタイミングで所定のエラーが発生した場合は、エラー検出後直ちにエラー報知を行うようにしてもよい。例えば、再回転処理B中の停止操作受付前にエラー検出した場合は、停止操作を有効に受け付けないようにして、直ちにエラー報知を行うようにしてもよい。

40

【0404】

（電源復帰後のリール再回転中に再び電源断が発生した場合）

電源復帰後のリール再回転中に再び電源断（「再電源断」とも称する）が発生することも想定される。また、再電源断が発生するタイミングも複数の場合が考えられる。例えば

50

、再電源断が発生するタイミングとして、リールの再回転開始後でインデックスが検出される前の時点（「再回転インデックス未検出時点」とも称する）と、リールの再回転開始後でインデックスが検出された後の時点（「再回転インデックス検出後時点」とも称する）とが考えられる。また、再回転インデックス検出後時点は、インデックス検出後から減速開始処理を開始するまでの期間（再回転中のリールの回転位置が、停止予定図柄を有効ライン上に引き込める範囲外にある期間）内の時点（「再回転インデックス検出後減速開始前時点」とも称する）と、インデックス検出後で且つ減速開始処理を開始した後の期間（再回転中のリールの回転位置が、停止予定図柄を有効ライン上に引き込める範囲内にある期間）内の時点（「再回転インデックス検出後減速開始後時点」とも称する）とに分けて考えることができる。

10

【0405】

第2形態のスロットマシンでは、再回転インデックス未検出時点、再回転インデックス検出後減速開始前時点、再回転インデックス検出後減速開始後時点のいずれの時点で再電源断が発生した場合であっても、再電源からの電源復帰後にリールを、少なくともインデックスを検出するまでは再び回転（「再々回転」とも称する）させ、その後、停止予定図柄を有効ライン上に停止させる。そのため、いずれの時点で再電源が発生した場合であっても、再々回転におけるインデックスの検出時点を基準として、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることができる。したがって、再電源断により停止したリールが動かされてしまったような場合であっても、リールを再々回転させることによって、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることが可能となる。

20

【0406】

変更態様として、再回転インデックス未検出時点で再電源断が発生した場合は上記と同様に処理するが、再回転インデックス検出後減速開始前時点または再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電源断が発生した場合は、リールを再々回転させないようにしてもよい。このような変更態様によれば、再回転インデックス未検出時点で再電源断が発生した場合は、再々回転におけるインデックスの検出時点を基準として、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることができる。また、再回転インデックス検出後時点で再電源断が発生した場合は、既に減速開始処理（滑り処理）を実行中であるので、再電源断によりリールが停止してしまうよりも前に、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることがかなり高い確率で可能となる。また、再々回転は行わないので、再電源からの復帰後、早々に次の遊技に移行させることが可能となる。一方、再回転インデックス検出前時点で再電源断が発生した場合は、再電源発生時には減速開始処理を実行していないので、再電源断によりリールが停止してしまうよりも前に、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることができる確率は低くなる。しかし、再々回転を行わない点は同じなので、早々に次の遊技に移行させることが可能となる効果は得られる。

30

【0407】

別の変更態様として、再回転インデックス未検出時点で再電源断が発生した場合と、再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電源断が発生した場合は、上記変更態様と同様に処理するが、再回転インデックス検出前減速開始前時点で再電源断が発生した場合は、再電源からの電源復帰後にリールを、少なくともインデックスを検出するまでは再々回転させ、その後、停止予定図柄を有効ライン上に停止させるようにしてもよい。このようにすることで、再回転インデックス未検出時点で再電源断が発生した場合と、再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電源断が発生した場合は、上記変更態様と同様の効果が得られる。また、再回転インデックス検出後減速開始前時点で再電源断が発生した場合であっても、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることができる。

40

【0408】

[第3実施形態]

以下、第3実施形態に係るスロットマシン（以下「第3形態のスロットマシン」とも称する）について、図85～図119を追加参照しながら説明する。以下では、主に第3形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第3形態

50

のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第3形態のスロットマシンは、前述の第1実施形態のスロットマシン1と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン1において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第3形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【0409】

以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。

《基本仕様》

（有効ライン）

本実施形態のスロットマシンでは、入賞ラインとして上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右下がりライン及び右上がりラインの5本が設定されており、規定数のメダルが投入されると、これら5本の入賞ラインが有効ラインとなる。規定数は遊技の種類に応じて異なっており、後述するRB-A遊技中は2枚、それ以外の遊技では3枚になっている。

【0410】

（図柄配列）

本実施形態では、リール3a～3cの各々に、21個の図柄が図85(a)に示すように配置されている(図85(a)中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール3a, 3b, 3cをそれぞれ表す)。各リール3a～3cに配置される図柄の種類は、図85(b)に示すように、「赤セブン」、「青セブン」、「バー」、「リプレイA」、「リプレイB」、「ホシA」、「ホシB」、「スイカ」、「チェリーA」及び「チェリーB」の10種類となっている。なお、図85(a)に示す矢印は、遊技中(ただしフリーズ演出中を除く)でリール3a～3cが回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓W内でスクロールする方向を示している。

【0411】

（遊技役の種類）

本実施形態においては、各リール3a～3cにおいて停止表示されると、遊技者に対して特典が付与されることとなる図柄組合せが、図86～図89に示すように設定されている。本実施形態のスロットマシンでは、付与される特典としてメダルの払い出し、再遊技、ボーナス遊技がある。このような特典を、遊技媒体に係る特典と称することもある。以下、本実施形態においは、有効ラインに揃うとメダルが払い出されることとなる図柄組合せを小役の図柄組合せといい、小役の図柄組合せが有効ラインに揃ったことを小役が入賞したという。また、有効ラインに揃うと再遊技が行われることとなる図柄組合せを再遊技の図柄組合せといい、再遊技の図柄組合せが有効ラインに揃ったことを再遊技が揃ったという。さらに、有効ラインに揃うとボーナス遊技が行われることとなる図柄組合せをボーナスの図柄組合せといい、ボーナスの図柄組合せが有効ラインに揃ったことをボーナスが揃ったという。

【0412】

ボーナス遊技の種類には、1種BB遊技(「ビッグボーナス」とも称する)、RB遊技(「レギュラーボーナス」とも称する)及びSB遊技(「シングルボーナス」とも称する)がある。1種BB遊技が開始されることとなる図柄組合せには、1種BB01～04の4種類の図柄組合せが設定されている。1種BB01の図柄組合せは「赤セブン・赤セブン・赤セブン」、1種BB02の図柄組合せは「青セブン・青セブン・青セブン」、1種BB03の図柄組合せは「バー・バー・バー」、1種BB04の図柄組合せは「赤セブン・青セブン・赤セブン」となっている。

【0413】

これらの図柄組合せうち、いずれかが有効ラインに揃うと、次の遊技から1種BB遊技が開始され、1種BB遊技中はRB-B遊技(第一種特別役物)が繰り返し実行される。後述するように、RB-B遊技中は、毎遊技、必ず小役が入賞するため、RB-B遊技は

10

20

30

40

50

、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。R B - B 遊技は、R B - B 遊技が開始してから、小役が入賞した遊技回数が2回になるか、2回の遊技が行われると終了条件が成立する。ただし、1種B B 遊技中は、実行中のR B - B 遊技が終了すると、次の遊技から新たなR B - B 遊技が開始される。このことから、1種B B のことを「第一種特別役物に係る役物連続作動装置」とも称する。このようにR B - B 遊技を繰り返し実行し、1種B B 遊技中に払い出されたメダルの枚数が279枚を超えると、1種B B 遊技の終了条件が成立する。ここで、1種B B 遊技中に払い出されたメダルの枚数が279枚を超えたときに、上述したR B - B 遊技の終了条件が成立していなかった場合でも、そのR B - B 遊技は終了し、1種B B 遊技が終了する。

【0414】

R B - A 遊技が開始されることとなる図柄組合せは「赤セブン・赤セブン・バー」であり、この図柄組合せが有効ラインに揃うと、次の遊技からR B - A 遊技が開始される。R B - A 遊技はR B - B 遊技と同じ第一種特別役物であり、R B - A 遊技中はR B - B 遊技中と同様に、毎遊技、必ず小役が入賞するため、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。ただし、R B - A 遊技の終了条件は、R B - B 遊技とは異なり、小役が入賞した遊技回数が5回になるか、12回の遊技が行われる終了条件が成立する。

【0415】

S B 遊技が開始されることとなる図柄組合せは「リプレイB・青セブン・リプレイB」であり、その図柄組合せが有効ラインに揃うと、次の1回の遊技に限って普通役物の遊技が行われる。後述するように、普通役物の遊技では、通常の遊技よりも小役が当せんする確率が僅かに高くなっているが、払い出されるメダルの枚数が、規定数よりも少なくなる可能性が高くなっているため、遊技者にとっては有利な遊技状態とはいえない。例えば、S B が当選した遊技において、その旨を報知しない遊技機である場合においては、遊技者は、通常の遊技では、S B 遊技が開始されることとなる図柄組合せが停止表示しないタイミングでストップスイッチを操作することが好ましい。換言すると、通常の遊技において、ランダムな位置でストップスイッチが操作した場合にはS B 遊技が開始されることとなる図柄組合せが停止表示する場合があるため、通常の遊技においても緊張感のある遊技を提供することができる。なお、「通常の遊技」とは、本実施形態においては、1種B B 遊技、R B - A 遊技及び普通役物の遊技のいずれでもなく、かつ、1種B B 01～04及びR B の条件装置が作動していない状態の遊技をいう。

【0416】

再遊技の図柄組合せは、図86に示す再遊技01～05の5種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が設定されている。このうち再遊技05の図柄組合せ群は6つの図柄組合せで構成されている。小役の図柄組合せは、図86～図89に示す入賞01～40の40種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が設定されている。また、入賞01～03が入賞した（対応する図柄組合せが有効ラインに揃った）場合は10枚のメダルが払い出されるため、これらの図柄組合せを10枚役とも称する。同様に、入賞04の図柄組合せは5枚役、入賞05～13、39及び40の図柄組合せは1枚役、入賞14～23の図柄組合せは2枚役、入賞26～37の図柄組合せは10枚役、入賞38の図柄組合せは7枚役とも称する。なお、入賞24及び25の図柄組合せは、R B - A 遊技中は15枚役と称し、R B - B 遊技中は10枚役と称する。

【0417】

＜主制御手段の機能ブロック＞

＜役決定手段＞

本実施形態において、図8に示した役決定手段132に対応する手段において実行される役決定処理について説明する。まず、図90を参照して本実施形態における各条件装置番号と、それに対応する条件装置の種類について説明する。図90(a)は、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置との対応、及び各ボーナス条件装置に対応付けられた図柄組合せを示す。また、図90(b)は、入賞再遊技条件装置番号と再遊技に関する条件装置又は入賞に関する条件装置との対応、及び各再遊技に関する条件装置と入賞に関する条

10

20

30

40

50

件装置とに各々対応付けられた図柄組合せを示す。

【0418】

図90(a)に示すように、本実施形態のボーナス条件装置には各々ボーナス条件装置番号が付与されており、ボーナス条件装置番号0は、いずれのボーナス条件装置も対応していない。1種BB-Aの条件装置にはボーナス条件装置番号1が付与されており、この条件装置には1種BB01の図柄組合せが対応付けられている。1種BB-Bの条件装置にはボーナス条件装置番号2が付与されており、この条件装置には1種BB02の図柄組合せが対応付けられている。1種BB-Cの条件装置にはボーナス条件装置番号3が付与されており、この条件装置には1種BB03の図柄組合せが対応付けられている。1種BB-Dの条件装置にはボーナス条件装置番号4が付与されており、この条件装置には1種BB04の図柄組合せが対応付けられている。

10

【0419】

また、RBの条件装置にはボーナス条件装置番号5が付与されており、この条件装置にはRBの図柄組合せが対応付けられている。SBの条件装置にはボーナス条件装置番号6が付与されており、この条件装置にはSBの図柄組合せが対応付けられている。なお、1種BB01～1種BB04、RB及びSBの図柄組合せは、図86に示したとおりである。

【0420】

入賞再遊技条件装置については、図90(b)に示すように、入賞再遊技条件装置番号0～27が付与されている。入賞再遊技条件装置番号0は、いずれの入賞に関する条件装置又は再遊技に関する条件装置も対応していないことを示している。再遊技-A～再遊技-Fの条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が1～6の中から各々に対応して付与されている。また、再遊技-A～再遊技-Fの条件装置には、各々「構成図柄組合せ」欄に示す、再遊技に関する図柄組合せ群が対応付けられている。入賞-A1～A3の条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が7～9の中から各々に対応して付与されている。入賞-B～Sの条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が10～27の中から各々に対応して付与されている。なお、入賞-A1～A3及び入賞-B～Sの条件装置には、各々「構成図柄組合せ」欄に示す、入賞に関する図柄組合せ又は図柄組合せ群が対応付けられている。

20

【0421】

(役抽せんの当せん確率)

次に図91及び図92に示す置数表を参照して、本実施形態の役決定処理において実行される役抽せんの当せん確率について説明する。図91及び図92に示す置数表は、各当せん番号に対して割り当てられた当せん置数を表している。本実施形態においては、図2に示した乱数発生器66に相当する乱数発生器が、0～65535(整数値)の疑似乱数を発生することができるようになっていたため、疑似乱数の乱数値は65536通りとなる。したがって、図91及び図92の置数表に示す各当せん番号に割り当てられた当せん置数を、65536で割った値が当せん確率となる。

30

【0422】

役抽せんの抽せん対象となる当せん番号の種類とその当せん確率は、RT状態、実行する遊技の種類及び設定値に応じて異なっている。具体的には、図91に示すように、再遊技-Aの条件装置番号が紐付けられた当せん番号 $\alpha+1$ (α は整数、例えば、0)の当せん確率はRT状態に応じて異なっている。また、図91、図92に示すように、ボーナスの条件装置番号や小役の条件装置番号が紐付けられた当せん番号(例えば、 $\alpha+2\sim6$ 、 $\alpha+8$ や $\alpha+51$ 、 $\alpha+52$ など)の当せん確率は設定値に応じて異なっている。また、図91(a)～(e)に示すように、現在実行している遊技が、通常の遊技か、普通役物の遊技か、1種BB又はRB内部中の遊技か、1種BB遊技又はRB-A遊技か、によって抽せん対象となる当せん番号の種類が異なっている。本実施形態では、RT状態として「非RT」、「RT1」及び「1種BB作動時/RB-A作動時」の3種類が設定されており、これらのRT状態は、図8に示したRT状態制御手段112に対応する手段によって移行制御される(詳しくは後述する)。また、設定値は「1」～「4」の4通り設定されており、図92に示すように、設定値の値が大きいほどボーナスの条件装置番号が紐付

40

50

けられた当せん番号（例えば $\alpha + 51$ など）の当せん確率が高くなっている。

【0423】

図92は、ボーナスの条件装置番号が紐付けられた当せん番号の置数表であり、本実施形態においては、RT状態が非RTの場合に限ってボーナス役に関する役抽せんが行われ、1種BB又はRBの内部中、及び、1種BB遊技中又はRB-A遊技中には行われない。また、ボーナスの条件装置番号のみが紐付けられた当せん番号（ $\alpha + 19$ 、 $\alpha + 29$ 、 $\alpha + 40$ 、 $\alpha + 50$ 、 $\alpha + 52$ 、 $\alpha + 60$ ）と、ボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号とが紐付けられた当せん番号とがある。役抽せんによってボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号の双方が紐付けられた当せん番号が決定された場合、決定された当せん番号に紐付けられたボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号とが、それぞれ主制御手段100のRAMの所定記憶領域に保存される。例えば、役抽せんで当せん番号 $\alpha + 20$ が決定された場合、ボーナス条件装置番号1（図90（a）参照）が、主制御手段100のRAMにおいて、ボーナス条件装置番号が保存される記憶領域に保存され、かつ、入賞再遊技条件装置番号5（図90（b）参照）が、主制御手段100のRAMにおいて、入賞再遊技条件装置番号が保存される記憶領域に保存される。

10

【0424】

図91は、小役及び再遊技役に関する役抽せんの置数表であり、非RT状態（通常時）、非RT状態（SB作動中）、RT1、RB-A作動中及びRB-B作動中で、役抽せんの対象となる当せん番号の種類が異なっている。ここで、非RT状態（通常時）とは、RT状態が非RTで、かつ、普通役物の遊技が行われていない状態をいう。また、非RT状態（SB作動中）とは、RT状態が非RTで、かつ、普通役物の遊技が行われているときの状態をいう。RB-A作動中とは、RB-A遊技が行われているときの状態をいい、RB-B作動中とは、RB-B遊技が行われているとき（すなわち1種BB遊技が行われているとき）の状態をいう。

20

【0425】

非RT状態（通常時）の置数表（図92（a））と、非RT状態（SB作動中）の置数表（図92（b））とを比べると、入賞に関する条件装置に割り当てられた合計の置数は、非RT状態（SB作動中）の方が1つ多い。しかしながら、当せん番号 $\alpha + 9$ （入賞-Jの条件装置番号が紐付けられている）の当せん置数の方が、当せん番号 $\alpha + 10$ （入賞-Kの条件装置番号が紐付けられている）の当せん置数よりも多い。したがって、規定数よりも少ないメダルが払い出される可能性が高くなる（入賞-Jの条件装置には1枚役の図柄組合せが対応付けられている）ため、普通役物の遊技は遊技者にとって有利とはいえない。また、RT1で、役抽せんで図92に示す当せん番号が決定された場合、その当せん番号に紐付けられた入賞再遊技条件装置番号のみがRAMに保存され、ボーナス条件装置番号はRAMに保存されない。また、RT1では図92（c）に示すように、小役の入賞再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率には非RT状態（通常時）と同じであるが、再遊技入の賞再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率は非RT状態（通常時）よりも高くなっている。1種BB遊技中に実行されるRB-B遊技においては、図92（d）に示すように、入賞-L～Qのいずれかの条件装置番号が紐付けられた当せん番号が決定され、RB-A遊技においては、図92（e）に示すように、入賞-R又は入賞-Sの条件装置番号が紐付けられた当せん番号が決定されることになることから、これらの遊技が行われているときは遊技者に有利な遊技状態であるといえる。

30

40

【0426】

＜演出グループ番号決定手段及び条件装置グループ番号決定手段＞

次に、本実施形態において、図8に示した演出グループ番号決定手段133及び条件装置グループ番号決定手段140に対応する手段により決定される演出グループ番号及び条件装置グループ番号について、図93を参照して説明する。まず、演出グループ番号は、図93（a）に示すように、役抽せんによって決定された当せん番号に入賞再遊技条件装

50

置番号0が紐付けられていた場合は、演出グループ番号は0となる。また、決定された当せん番号に入賞再遊技条件装置番号1～4のいずれかが紐付けられていた場合は、演出グループ番号が1となり、入賞再遊技条件装置番号5又は6が紐付けられていた場合は演出グループ番号が2となる。

【0427】

さらに、役抽せんで決定された当せん番号に、入賞再遊技条件装置番号7～9のいずれかが紐付けられていた場合は演出グループ番号が3となる。また、役抽せんで決定された当せん番号に、入賞再遊技条件装置番号10～27のいずれかが紐付けられていた場合は、図93(a)に示すように、入賞再遊技条件装置番号に応じて、演出グループ番号3～21のうち、いずれかの演出グループ番号となる。

【0428】

本実施形態における条件装置グループ番号は、ボーナス条件装置番号に対応している。具体的には図93(b)に示すように、役抽せんで決定された当せん番号に、ボーナス条件装置番号0又は6が紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が0となる。また、役抽せんで決定された当せん番号に、ボーナス条件装置番号1～4のいずれかが紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が1となる。さらに、役抽せんで決定された当せん番号にボーナス条件装置番号5が紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が2となる。詳しくは後述するが、本実施形態では、役抽せんで、1種BB-A～D及びRBの条件装置番号に対応する当せん番号が決定されると、メイン遊技状態が通常区間から有利区間へ移行することになるが、上述した条件装置グループ番号は、その際に、有利区間内の移行先となるメイン遊技状態別にまとめたものともいえる。

【0429】

<RT状態制御手段>

次に、本実施形態において、図8に示したRT状態制御手段112に対応する手段によって行われるRT状態の移行制御について図94を参照して説明する。前述した設定値を変更するための操作が行われると、主制御手段100のRAM63の所定記憶領域がクリアされ、これによりRT状態は「非RT」となる(矢印A参照)。「非RT」において1種BB-A～Dのいずれかのボーナス条件装置番号(1～4)が紐付けられた当せん番号が決定されると1種BB内部中となり、又はRBのボーナス条件装置番号5が紐付けられた当せん番号が決定されるとRB内部中となり、RT状態は「RT1」へ移行する(矢印B参照)。そして、「RT1」において、1種BB内部中に、1種BBに対応する図柄組合せが有効ラインに揃った場合、又はRB内部中に、RBに対応する図柄組合せが有効ラインに揃った場合は、RT状態が「1種BB作動時/RB-A作動時」へ移行する(矢印C参照)。「1種BB作動時/RB-A作動時」において、1種BB遊技の終了条件が成立したとき、又は、RB-A遊技の終了条件が成立したときは、次の遊技が開始されるまでにRT状態が「非RT」へ移行する(矢印D参照)。

【0430】

<メイン遊技状態制御手段>

次に、本実施形態において、図8に示した遊技モード制御手段116に対応するメイン遊技状態制御手段によって行われる遊技モードの移行制御について説明する。以下の説明では、遊技モードのことをメイン遊技状態と称し、各メイン遊技状態をメイン遊技状態番号MSによって表す。本実施形態のメイン遊技状態は、「通常区間」(MS=0)、「高確」(MS=1)、「RB内部中/RB作動中」(MS=2)、「1種BB内部中/1種BB作動中」(MS=3)及び「AT中」(MS=4)の5種類が設定されている。ここで、「高確」、「RB内部中/RB作動中」、「1種BB内部中/1種BB作動中」及び「AT中」は有利区間に属している。これらのメイン遊技状態の移行制御では、前述した演出グループ番号や条件装置グループ番号の他にも、遊技の状態に関する各種の変数が参照されている。そこで、図95を参照して、本実施形態における遊技の状態に関する各種の変数のうち、主なものについて説明する。なお、以下に説明する各種変数は、主制御手段100のRAM63において、各々定められた記憶領域に保存される。

【0431】

(変数の種類)

図95において、メイン遊技状態番号は、現在滞在しているメイン遊技状態に対応するメイン遊技状態番号MSの値(0~4のいずれか)を示す変数である。演出グループ番号は、役抽せんによって決定された当せん番号に紐付けられている入賞再遊技条件装置番号に応じて定まる演出グループ番号(図93(a)参照)の値(0~21のいずれか)を示す変数である。条件装置グループ番号は、役抽せんによって決定された当せん番号に紐付けられているボーナス条件装置番号に応じて定まる条件装置グループ番号(図93(b)参照)の値(0~2のいずれか)を示す変数である。指示番号は、ストップスイッチ26a, 26b, 26cの操作順序や目押しすべき図柄(ストップスイッチの有利な操作態様)の報知内容を管理するための番号であり、報知内容に応じて0~6の番号が定められている(詳しくは後述する)。

10

【0432】

有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在しているゲーム数を管理するカウンタであり、カウンタ値の数値範囲は0~1500となる。すなわち、通常区間から有利区間に移行した際に1500にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに更新(例えば1ずつ減算)される。また、MYカウンタは、純増カウンタとも称し、有利区間中に投入したメダルの枚数と、払い出されたメダルの枚数との差(差枚数)を管理するカウンタである。カウンタ値の数値範囲は0~2412であり、通常区間から有利区間に移行したときにカウンタに0がセットされ、以降、各遊技におけるメダル投入枚数とメダル払出枚数とに応じてカウンタ値が更新される。

20

【0433】

なお、有利区間中において、現在のMYカウンタの値、当該遊技のメダル投入枚数、及び当該遊技のメダル払出枚数によって更新後のMYカウンタの値(差枚数)が「0」を下回ることになる場合は、MYカウンタに「0」を記憶するようにしている。例えば、現在のMYカウンタの値が2、当該遊技のメダル投入枚数が3、当該遊技のメダル払出枚数が0の場合には、 $2 - 3 + 0 < 0$ となるため、MYカウンタの値として0を記憶するようにしている。

【0434】

AT遊技数カウンタは、「AT中」(MS=4)の遊技を行うことができる残りの遊技数(以下、「AT遊技数」と称する)を管理するためのカウンタであり、カウンタ値の数値範囲は0~1500に定められている。メイン遊技状態が「AT中」へ移行する際に、AT遊技数カウンタに初期値(例えば30)がセットされ、「AT中」において遊技が行われるごとにカウンタ値が更新(例えば1ずつ減算)される。また、後述する各種上乗せ抽せんが行われた場合は、その上乗せ抽せんによって決定された遊技数の値がカウンタ値に加算される。なお、「AT中」の遊技では、遊技者は、あたかも第1AT遊技及び第2AT遊技という2種類のAT遊技を実行しているかのような演出が行われる(詳しくは後述する)。

30

【0435】

仮乗せカウンタは、AT遊技数カウンタのカウンタ値が加算(上乗せ)された場合に、スタートレバー25が操作されたことを契機に、遊技者へ報知する上乗せ遊技数を管理するためのカウンタである。このカウンタのカウンタ値の数値範囲は0~50に定められている。高確遊技数カウンタは、「高確」(MS=1)の遊技を行うことができる残りの遊技数(以下、「高確遊技数」と称する)を管理するためのカウンタであり、カウンタ値の数値範囲は0~255に定められている。後述する高確移行抽せんに当せんすると、高確遊技数カウンタに所定値(例えば30)が加算され、「高確」において遊技が行われるごとにカウンタ値が更新(例えば1ずつ減算)される。

40

【0436】

高確フラグは、メイン遊技状態が「高確」に滞在しているか否かを判別するためのフラグであり、「0」のときは「高確」に滞在しておらず、「1」のときは「高確」に滞在し

50

ていることを示している。A Tフラグは、メイン遊技状態が「A T中」に滞在しているか否かを判別するためのフラグであり、「0」のときは「A T中」に滞在しておらず、「1」のときは「A T中」に滞在していることを示している。1枚役カウンタは、R B - A遊技中に1枚役が入賞した回数をカウントするためのカウンタであり、カウント値の数値範囲は0～8となっている。ループ率番号は、前述した第1 A T遊技が一旦終了したときに、新たな第1 A T遊技が開始される確率（以下、「ループ率」と称する）を管理するための番号であり、数値範囲は0～2に定められている。すなわち、本実施形態においては予め3通りのループ率が設定されている。

【0437】

待機演出番号は、全リールが停止したときに実行するフリーズ演出を管理するための番号であり、数値範囲は0～2に定められている。ここで、フリーズを実行しない場合は待機演出番号が「0」となる。また、非R T又はR T 1において全停止フリーズ1抽せん及び全停止フリーズ2抽せん（後述する）の双方に当選した場合は待機演出番号が「1」となる。ここで、全停止フリーズ1抽せんは、役抽せんで当せん番号 $\alpha + 27$ （1種B B - A + 入賞 - I。図92参照）又は $\alpha + 47$ （1種B B - C + 入賞 - H）が決定されたことを契機に実行される。また、全停止フリーズ2抽せんは、全停止フリーズ1抽せんに当せんしたときに実行される。

【0438】

また、A T遊技数カウンタのカウント値が1以上のときに、役抽せんによってボーナス条件装置番号が対応する当せん番号（図92参照）にうち、入賞 - B～E又は再遊技 - B～Dの入賞再遊技条件装置番号が紐付けられていない当せん番号が、役抽せんで決定された場合は、待機演出番号が「2」となる。ここで、入賞 - B～E又は再遊技 - B～Dの入賞再遊技条件装置番号が紐付けられていない当せん番号は、図92に示すように、 $\alpha + 21 \sim \alpha + 23$ 、 $\alpha + 30$ 、 $\alpha + 32 \sim \alpha + 34$ 、 $\alpha + 41 \sim \alpha + 44$ 、 $\alpha + 53 \sim \alpha + 55$ 、 $\alpha + 60$ である。

【0439】

なお、待機演出番号が「1」よりも「2」のときに実行されるフリーズ演出の方が、フリーズ状態になっている時間が長くなっている。E Dフラグは、メイン遊技状態が有利区間に滞在しているときに、エンディング状態へ移行したか否かを判定するためのフラグであり、エンディング状態へ移行していないときは「0」となり、エンディング状態へ移行したときは「1」となる。ここで、エンディング状態への移行は、前述した有利区間クリアカウンタの値が所定値（例えば、1250）を上回った場合、又はM Yカウンタの値が特定値（例えば、2200）を上回った場合に行われる。

【0440】

ベルこぼしカウンタは、エンディング状態への移行後に、役抽せんで当せん番号 $\alpha + 2 \sim \alpha + 4$ （図91（a），（c）参照）のいずれかが決定されたときに、決定された当せん番号に紐付けられている入賞再遊技条件装置番号に対応付けられた図柄組合せ（入賞01～03のいずれか）が有効ラインに揃わなかった（すなわち、報知された押し順が無視された）回数をカウントするカウンタであり、カウント値の数値範囲は0～241に定められている。内部中遊技数カウンタは、1種B B内部中又はR B内部中に行われた遊技数をカウントするカウンタであり、カウント値の数値範囲は0～4に定められている。

【0441】

（メイン遊技状態の移行条件）

前述したように、メイン遊技状態の移行制御は上述した各種変数の値と、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて定められた演出グループ番号や条件装置グループ番号に基づいて行われるが、次に図96を参照して、メイン遊技状態の各移行条件について説明する。まず、メイン遊技状態が「通常区間」のときに、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「0」となり（ボーナス条件装置番号が「0」又は「6」（図93（b）参照）になった場合）、かつ、演出グループ番号が「7」になった（入賞再遊技条件装置番号が「15」（図93（a）参照）になった）場合は、「高

10

20

30

40

50

確」へ移行する（矢印ア参照）。「高確」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「0」となり、かつ、高確遊技数カウンタの値が「0」になったときは、「通常区間」へ移行する（矢印エ参照）。

【0442】

また、「通常区間」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「2」となった（ボーナス条件装置番号が「5」になった）場合は「RB内部中／RB作動中」へ移行し（矢印イ参照）、条件装置グループ番号が「1」となった（ボーナス条件装置番号が「1」～「4」のいずれかになった）場合は「1種BB内部中／1種BB作動中」へ移行する（矢印ウ参照）。これと同様に、「高確」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて、条件装置グループ番号が「2」となった場合は「RB内部中／RB作動中」へ移行し（矢印オ参照）、条件装置グループ番号が「1」となった（1種BB-A～Dの条件装置が作動した）場合は「1種BB内部中／1種BB作動中」へ移行する（矢印カ参照）。

【0443】

「RB内部中／RB作動中」において、RB-A遊技が開始され、その後RB-A遊技の終了条件が成立したときに、AT遊技数カウンタの値が「0」だったときは、「通常区間」へ移行する（矢印キ参照）。これに対して、「RB内部中／RB作動中」においてRB-A遊技が開始され、その後RB-A遊技の終了条件が成立したときに、AT遊技数カウンタの値が「1」以上だったときは、「AT中」へ移行する（矢印ク参照）。

【0444】

また、「1種BB内部中／1種BB作動中」において、1種BB遊技が開始され、その後1種BB遊技の終了条件が成立したときに、AT遊技数カウンタの値が「0」だったときは、「通常区間」へ移行する（矢印ケ参照）。これに対して、「1種BB内部中／1種BB作動中」において1種BB遊技が開始され、その後1種BB遊技の終了条件が成立したときに、AT遊技数カウンタの値が「1」以上だったときは、「AT中」へ移行する（矢印コ参照）。

【0445】

「AT中」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「2」となった場合は「RB内部中／RB作動中」へ移行し（矢印シ参照）、条件装置グループ番号が「1」となった（1種BB-A～Dの条件装置が作動した）場合は「1種BB内部中／1種BB作動中」へ移行する（矢印ス参照）。また、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「0」となり、かつ、AT遊技数カウンタの値が「0」になったときは、「通常区間」へ移行する（矢印サ参照）。さらに、EDフラグの値が「1」となり、かつ、MYカウンタの値に、ベルこぼしカウンタの値を10倍した値を加算した値が2400を超えた場合も、「通常区間」へ移行する（矢印セ参照）。

【0446】

なお、「高確」、「RB内部中／RB作動中」、「1種BB内部中／1種BB作動中」及び「AT中」（すなわち有利区間に滞在中）において、有利区間カウンタの値が「0」になったとき、又は、MYカウンタの値が2400を超えたとき、メイン遊技状態は「通常区間」へ移行する（矢印ソ参照）。

【0447】

（各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類）

次に図97を参照して、各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類について説明する。まず、「通常区間」（MS=0）及び「高確」（MS=1）で実行される抽せんには、全停止フリーズ1抽せん、全停止フリーズ2抽せん、特殊第1AT遊技抽せん及び特殊第1AT遊技上乘せ抽せんがある。全停止フリーズ1抽せん及び全停止フリーズ2抽せんは、前述したように、スタートレバー25の操作を契機として行われた役抽せんによって当せん番号が $\alpha + 27$ 又は $\alpha + 47$ に決定されたときに実行される。詳細には、まず全停止フリーズ1抽せん（当せん確率は約98%）が実行され、当せんした場合に全停止フリー

10

20

30

40

50

ズ2抽せん（当せん確率は約9.8%）が実行される。

【0448】

特殊第1AT遊技抽せんは、ボーナス遊技の終了後に特殊第1AT遊技へ移行するか否かを決定する抽せんである。通常の第1AT遊技では、所定の遊技数（後述する抽せんにより遊技数が加算される場合がある）が行われると第1AT遊技が終了して第2AT遊技へ移行するが、特殊第1AT遊技では、所定の遊技数が行われた場合でも、前述したループ率に従って新たな第1AT遊技が開始される可能性が生じる。特殊第1AT遊技抽せんは、スタートレバー25の操作を契機として行われた役抽せんによって決定された当せん番号に応じて実行される。特殊第1AT遊技上乗せ抽せんは、特殊第1AT遊技抽せんに当せんすると実行され、上述したループ率を抽せんによって決定する。

10

【0449】

次に、「通常区間」（MS=0）、「高確」（MS=1）及び「AT中」（MS=4）で実行される抽せんには、高確移行抽せんがある。高確移行抽せんは、スタートレバー25の操作を契機として行われた役抽せんによって決定された当せん番号に応じて実行される。高確移行抽せんに当せんした場合は、図95に示した高確遊技数カウンタに所定値が加算される。

【0450】

次に、「通常区間」（MS=0）、「高確」（MS=1）、「RB内部中／RB遊技中」（MS=2）及び「AT中」（MS=4）で実行される抽せんには、第1AT遊技上乗せ抽せん、ループ率抽せん及びループ抽せんがある。第1AT遊技上乗せ抽せんは、予め定められている複数の上乗せ遊技数の中から1つを選択するための抽せんである。ループ率抽せんは、予め定められている複数のループ率の中から1つを選択するための抽せんである。ループ抽せんは、上述したループ率抽せんに基づいて、新たな第1AT遊技を開始させるか否かを決定する抽せんである。これらの抽せんは、スタートレバー25の操作を契機として行われた役抽せんによって所定の当せん番号が決定され、当該遊技において、所定の図柄組合せが揃ったときに実行される。

20

【0451】

次に「RB内部中／RB遊技中」（MS=2）及び「1BB内部中／1BB遊技中」（MS=3）で実行される抽せんには、内部中指示抽せんがある。この抽せんは、RB内部中又は1BB内部中のときに、ストップスイッチ26a～26cの操作順の報知（すなわち、押し順ナビ）を行うか否かを決定するための抽せんであり、スタートレバー25の操作を契機として行われた役抽せんによって決定された当せん番号に応じて実行される。

30

【0452】

次に、「1BB内部中／1BB遊技中」（MS=3）で実行される抽せんには、第2AT遊技上乗せ抽せん、3回胴上乗せ1抽せん、3回胴上乗せ2抽せん及び3回胴上乗せ3抽せんがある。これらの抽せんは、全リールが停止したときに特定の図柄組合せが揃ったときに実行される。第2AT遊技上乗せ抽せんは、予め定められている複数の上乗せ遊技数の中から1つを選択するための抽せんである。3回胴上乗せ1抽せん、3回胴上乗せ2抽せん及び3回胴上乗せ3抽せんについて詳しくは後述するが、役抽せんによって所定の当せん番号が決定されたときに、3つのリールのうち、所定の位置で停止した（換言すると、目押しに成功した）リールがいくつあるかによって実行される。

40

【0453】

具体的には、1つのリールについて目押しが成功したときは、3回胴上乗せ1抽せんのみが実行される。2つのリールについて目押しが成功したときは、3回胴上乗せ1抽せん及び3回胴上乗せ2抽せんが実行される。全てのリールについて目押しが成功したときは、3回胴上乗せ1抽せん、3回胴上乗せ2抽せん及び3回胴上乗せ3抽せんが実行される。これらの抽せんは第2AT遊技の遊技数に加算する値を決定するものであり、3回胴上乗せ1抽せんよりも3回胴上乗せ2抽せんの方が、上乗せさせる遊技数が多くなる確率が高くなっている。また、3回胴上乗せ2抽せんよりも3回胴上乗せ3抽せんの方が、上乗せさせる遊技数が多くなる確率が高くなっている。

50

【0454】

＜押し順管理手段＞

本実施形態において、図8に示した押し順管理手段139に対応する手段によって報知される内容について図98を参照して説明する。本実施形態においては、図98(a)に示すように、払出数表示ランプ46j(指示モニタ)及び画像表示装置11の双方によって遊技者に報知する指示内容がA1～A5の5通りある。また、図98(b)に示すように、画像表示装置11のみによって遊技者に報知する指示内容がB1～B9の9通りある。指示モニタを用いて指示内容を報知する場合は、指示モニタに指示番号(0～5)を表示する。ここで、指示番号0は、押し順を報知しないときに表示されるものである。

【0455】

指示内容A1は、目押しすべき図柄(以下、「目押し図柄」と称する)として「赤セブン」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ46jに指示番号1として「=1」を表示する。このとき、画像表示装置11の表示画面11aには「赤セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容A2は、目押し図柄として「青セブン」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ46jに指示番号2として「=2」を表示する。このとき、表示画面11aには「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容A3は、目押し図柄として「バー」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ46jに指示番号3として「=3」を表示する。このとき、表示画面11aには「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。

【0456】

指示内容A4は、目押し図柄として中リール3bにおける図柄番号13の「ホシA」図柄を表示窓Wの中段に目押しすることを報知するものである。この場合、払出数表示ランプ46jに指示番号4として「=4」を表示する。このとき、表示画面11aには「中リールに(リプレイ・☆・☆)をビタ押し!」というメッセージが表示される。

【0457】

指示内容A5は、目押し図柄として左リール3aにおける図柄番号14の「ホシA」図柄を表示窓Wの中段に目押しすること、かつ、中リールbにおける図柄番号12の「ホシB」図柄を表示窓Wの中段に目押しすること、かつ、右リールcにおける図柄番号0の「チェリーB」図柄を表示窓Wの中段に目押しすることを報知するものである。この場合、払出数表示ランプ46jに指示番号5として「=5」を表示する。このとき、表示画面11aには「左リールに(☆・☆・青セブン)、中リールに(☆・☆・バー)、右リールに(リプレイA・チェリーB・赤セブン)をビタ押し!」というメッセージが表示される。

【0458】

指示内容B1は、目押し図柄として「赤セブン」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面11aに「赤セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容B2は、目押し図柄として「青セブン」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面11aに「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容B3は、目押し図柄として「バー」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面11aに「バーを狙え」というメッセージが表示される。

【0459】

指示内容B4～B9は、ストップスイッチ26a～26cの操作順序を報知するものである。指示内容B4は、左→中→右の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「1・2・3」の文字列が表示される。指示内容B5は、左→右→中の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「1・3・2」の文字列が表示される。指示内容B6は、中→左→右の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「2・1・3」の文字列が表示される。指示内容B7は、右→左→中の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「3・1・2」の文字列が表示される。指示内容B8は、中→右→左の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「2・3・1」の文字列が表示される。指示内容B9は、右→中→左の操作順序を報知するものであり、表示画面11aには「3・2・1」の文字列が表示される。

【0460】

＜図柄位置検出手段＞

本実施形態では、図8に示した遊技進行管理手段130の中に、さらに図柄位置検出手段を含んでいる。この図柄位置検出手段は、ストップスイッチ26a～26cに対する遊技者の操作（停止操作）が受け付けられた時点において、所定の検出位置における図柄番号及びステップ数を検出する。ここで、本実施形態では、表示窓Wにおいて下段と中段との境界から、ステッピングモータの1ステップ分の角度だけ下方へずれた位置を検出位置としている。

【0461】

図2に示したステッピングモータ35a, 35b, 35cに対応する本実施形態の各ステッピングモータは4相ステッピングモータであり、これらのステッピングモータを所定の励磁方式（例えば、1-2相励磁）によって駆動した場合における1回転あたりのステップ数は504（1ステップの回転角度は約0.71度）となる。したがって、本実施形態では、1リールの図柄数が21図柄であるから、1図柄当たりのステップ数は、 $504 / 21 = 24$ となる。

【0462】

なお、ステッピングモータが1回転したことの検出は、例えば、リール3a, 3b, 3cの各々に対応して設置されたリールセンサが、リール3a, 3b, 3cに各々設けられているインデックス（検出片）を検知したことによって可能となる。また、各ステッピングモータを回転駆動するために、4つの相（ $\phi 0$, $\phi 1$, $\phi 2$, $\phi 3$ ）のうち励磁する相を切り替える処理をタイマ割込処理で行っているため、タイマ割込処理の実行回数に基づいてステッピングモータが回転したステップ数をカウントすることができる。例えば、504ステップで1回転するステッピングモータを、1.49ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込処理によって駆動制御する場合、リールが一定速度に達したとき（リールの駆動状態が定速状態となったとき）のリールの回転速度は1分間あたり約79.90回転（79.90rpm）となる。

【0463】

1回転あたり504ステップのステッピングモータによりリールを回転駆動する場合、各リールの図柄数は21個であることから（図85参照）、リールが1図柄分回転するには24回のタイマ割込処理が実行されることになる。本実施形態では、主制御手段100において、1図柄分のステップ数をカウントする1図柄カウンタ及び図柄番号をカウントする図柄番号カウンタの各カウント値により、図柄の位置を判断している。例えばリール3が一定速度で回転しているときに、図99(a)に示すように、図柄番号0の図柄領域における中央位置（ステップ12）と、表示窓Wの中段の中央位置Cとが一致していたとする。ここで、図示しているリールの符号は、左リール、中リール、右リールの区別をしていないため符号3に添えるa～cの表記を省略している。

【0464】

このとき、前述した検出位置（表示窓Wの中段と下段との境界より1ステップ分下流側にずれた位置）において検出される図柄番号カウンタの値は、表示窓Wの下段における図柄番号を示す「20」となり、1図柄カウンタの値は「1」となる。この状態で、図99(b)に示すように、リール3が1ステップ分回転すると、1図柄カウンタの値は1つ減算されて一瞬「0」となるが、直ちに「24」の値がセットされる。また、このとき図柄番号カウンタの値は「20」から「0」に更新される。そして、リール3が1ステップ分回転するごとに、1図柄カウンタの値は1つ減算されていき、その値が「0」になると直ちに「24」の値がセットされ、図柄番号カウンタの値は「0」から「1」に更新される。

【0465】

本実施形態の図柄位置検出手段は、リール3に対応するストップスイッチの操作が受け付けられた時点の、検出位置における図柄番号カウンタの値と1図柄カウンタの値とを検出する。これにより、主制御手段100は、図柄位置検出手段によって検出された各カウント値に基づいて、表示窓Wの下段における図柄番号とその図柄領域の位置を判断してい

10

20

30

40

50

る。

【0466】

(ビタ押しの範囲)

次に図99(b)～(d)を参照して目的の図柄(目押し図柄)を表示窓Wの下段に停止させることができるタイミングについて説明する。これらの図において、矢印はリール3の回転方向を示している。本実施形態においては、図柄番号0の図柄をビタ押しで表示窓Wの下段に停止させることができる最も速い停止操作タイミングは、図99(b)に示すように、検出位置における図柄番号カウンタの値が「0」であり、1図柄カウンタの値が「24」のときにストップスイッチが操作された場合である。このタイミングよりも速くストップスイッチを操作したこと(例えば、停止操作が受け付けられたときに、図柄位置検出手段によって、図柄番号20が検出された場合など)によって、図柄番号0の図柄が下段に停止表示されたとしても、本実施形態ではビタ押しではなく1コマ以上の引込制御によって図柄番号0の図柄が下段に停止したものとして扱う。

【0467】

また、図柄番号0の図柄をビタ押しで表示窓Wの下段に停止させる、最も遅い操作タイミングは、図99(c)に示すように、検出位置における図柄番号カウンタの値が「0」であり、1図柄カウンタの値が「5」のときにストップスイッチが操作された場合である。ここで、本実施形態では、図柄番号0の図柄を下段に停止させる場合、1図柄カウンタの値が「5」になったときにステッピングモータを全相励磁してリールの制動を開始する。これにより、リールは慣性によって回動し続けるが、やがて図柄番号0のステップ12の位置が、表示窓Wの下段におけるほぼ中央位置Cに達した所で停止することになる。これに対して、ストップスイッチが操作されたときに、1図柄カウンタの値が「4」以下であった場合、本実施形態のリール制御手段は、全相励磁による制動を実施しないため、表示窓Wの下段には図柄番号1以降の図柄が停止することになる。以上のことから、ストップスイッチが操作されたときに1図柄カウンタの値が「5」であった場合は、最も停止操作タイミングが遅い(換言すると、最も精度の高い)ビタ押しがされたといえることができる。

【0468】

このように、本実施形態では、ストップスイッチが操作されたときに、図柄位置検出手段によって検出された図柄番号カウンタの値が「0」であり、1図柄カウンタの値が「24」～「5」の範囲内であれば、図99(d)の状態ではリール3が停止したときに、図柄番号0の図柄が表示窓Wの下段にビタ押しされたものとして扱う。

【0469】

なお、上述した例では、表示窓Wの下段の位置でビタ押しの判断を行っていたが、表示窓Wの中段又は上段の位置でビタ押しの判断を行ってもよい。例えば、図柄位置検出手段によって検出された図柄番号カウンタの値が「0」であり、1図柄カウンタの値が「24」～「5」の範囲内であった場合、表示窓Wの中段に図柄番号1の図柄がビタ押しされたものとして扱ってもよいし、表示窓Wの上段に図柄番号2の図柄がビタ押しされたものとして扱ってもよい。

【0470】

また、検出位置は、表示窓Wの中段と下段との境界より1ステップ分下流側にずれた位置に限らず、任意の位置にしてもよい。例えば、表示窓Wの下段における中央位置を検出位置にした場合、図柄番号カウンタの値が「20」で1図柄カウンタの値が「13」～図柄番号カウンタの値が「0」で1図柄カウンタの値が「16」の範囲内にストップスイッチが操作された場合に、図柄番号0の図柄が表示窓Wの下段にビタ押しされたものとして扱ってもよい。

【0471】

なお、本実施形態では、ストップスイッチの操作が受け付けられると、そのストップスイッチに対応するリールについて、(a)ストップスイッチが操作されたときに表示窓Wの下段に位置していた図柄の図柄番号(例えば、図柄位置検出手段によって検出された図

柄番号カウンタのカウント値)を把握できる情報、(b)その図柄の表示窓Wの下段における位置(例えば、図柄位置検出手段によって検出された1図柄カウンタのカウント値)を把握できる情報、(c)最終的に表示窓Wの下段に停止表示されることとなる図柄の図柄番号を把握することができる情報(以下、本実施形態において「停止操作情報」とも称する)が、主制御手段100から副制御手段200へ送信される。これらの停止操作情報は、例えば、左リール停止受付コマンド、中リール停止受付コマンド、又は右リール停止受付コマンドによって主制御手段100から副制御手段200へ送信されてもよい。また、主制御手段100から副制御手段200へ送信される停止操作情報は、1つのコマンドによって送信されなくともよく、例えば、停止操作情報の一部を別のコマンド(複数のコマンド)によって送信するようにしてもよい。

10

【0472】

さらに、上述した(a)~(c)の情報は個々の情報として送信しなくともよく、副制御手段200が、主制御手段100から受信した情報に対して所定の演算処理を施すことによって得られるものであってもよい。例えば、主制御手段100から送信されてきた数値を割算処理して、その商の値が最終的に下段に停止表示する図柄番号を示し、その余りの値が滑りコマ数を示すようにしてもよい。換言すると、例えば、(a)ストップスイッチが操作されたときに表示窓Wの下段に位置していた図柄の図柄番号を把握する情報として、ストップスイッチが操作されたときに表示窓Wの下段に位置していた図柄の図柄番号そのものを送信するのではなく、最終的に下段に停止表示する図柄番号が把握できる情報と滑りコマ数が把握可能な情報を送信することで、副制御手段200は、(a)ストップスイッチが操作されたときに表示窓Wの下段に位置していた図柄の図柄番号を把握することができる。

20

【0473】

《副制御手段の機能ブロック》

＜技量判定手段＞

本実施形態では、図8に示した演出管理手段210の中に、さらに技量判定手段を含んでいる。この技量判定手段は、後述するノーマルビッグゲームの開始時において、遊技者がプラクティスモード(後述する)へ移行させると、ノーマルビッグゲーム中の各遊技でストップスイッチの停止操作が行われたときに、主制御手段から送信された上述した停止操作情報に基づいて目押しの精度を判定する(詳細は後述する)。

30

【0474】

《本実施形態の遊技仕様》

＜基本的な遊技の流れ＞

本実施形態のスロットマシンでは、メイン遊技状態が「通常区間」($MS=0$)における遊技において、役抽せんで1種BB-A~Dのいずれかのボーナス条件装置番号に対応する当せん番号が決定されると、メイン遊技状態は「1種BB内部中/1種BB作動中」($MS=3$)へ移行する。そして、1種BB01~04のいずれかに対応する図柄組合せ(図86参照)が揃うとノーマルビッグボーナスゲーム(1種BB遊技)が開始される。なお、ノーマルビッグボーナスゲームのことを、以下では「ノーマルビッグ」と称する。前述したように、1種BB遊技の終了条件はメダルの払出枚数が279枚を超えたことである(図86の備考欄参照)。したがって、1種BB遊技中に10枚役しか入賞しなかった場合は、28回目に10枚役が入賞したときに、1種BB遊技中に払い出されたメダルの合計数が280枚となってノーマルビッグ(1種BB遊技)が終了する。これに対して、入賞38(図89参照)が入賞した場合は7枚のメダルが払い出されるため、1種BB遊技中に1回だけ入賞38を入賞させると、28回目の遊技が行われるまでに獲得したメダル枚数の合計を277枚にすることができる。そして、29回目の遊技で10枚役を入賞させると、合計287枚のメダルを獲得してノーマルビッグを終了させることができる。

40

【0475】

このように、ノーマルビッグ中に1回だけ入賞38を入賞させることで、1種BB遊技中のメダル払出枚数をより多くすることができる。本実施形態では、1種BB遊技中に、

50

役抽せんによって当せん番号 $\alpha + 13$ （図91（d）参照）が決定され、入賞－Nの入賞再遊技条件装置番号22（図90（b）参照）が主制御手段100のRAMの所定記憶領域に保存された遊技において、右ストップスイッチ26cを第1停止操作した場合に入賞38の図柄組合せを揃えることができるリール停止制御を行っている。また、当せん番号 $\alpha + 13$ が決定されたことに基づいてカットイン演出を実行し、遊技者に入賞38に対応する図柄組合せを揃えることができることを報知している。

【0476】

また、ノーマルビッグ中の遊技では、スタートレバー25が操作されたときに、図100（a）及び図100（b）に示す画像が表示画面11aに表示される場合がある。図100（a）の画像は、役抽せんによって当せん番号が $\alpha + 11$ 又は $\alpha + 12$ （図91（d）参照）に決定されたことにより、演出グループ番号が14又は15になった場合に表示される。この画像は、遊技者に対して中ストップスイッチ26bを第1停止操作することを指示している（図中、破線アで囲む部分）。加えて、左リール3a及び右リール3cについての操作順序及び停止図柄は不問である。さらに、表示窓Wの上段に中リール3bの「リプレイA」図柄（図柄番号14）、中段に「ホシA」図柄（図柄番号13）、下段に「ホシB」図柄（図柄番号12）を停止させることを指示している（図中、破線イで囲む部分）。なお、図100（a）の画像が表示される場合は、図98に示した指示内容A4の報知も行われる。換言すると、特定のリール（本実施形態では中リール）を特定位置で目押しさせる報知演出である。これにより、指示内容A4の報知を「単回胴報知演出」とも称する。

【0477】

図100（b）の画像は、役抽せんによって当せん番号が $\alpha + 16$ （図91（d）参照）に決定されたことにより、演出グループ番号が19になった場合に表示される。この画像は、左リール3aについては表示窓Wの上段に「ホシB」図柄（図柄番号15）、中段に「ホシA」図柄（図柄番号14）、下段に「青セブン」図柄（図柄番号13）を停止させることを指示している（図中、破線ウで囲む部分）。中リール3bについては表示窓Wの上段に「ホシA」図柄（図柄番号13）、中段に「ホシB」図柄（図柄番号12）、下段に「バー」図柄（図柄番号11）を停止させることを指示している（図中、破線エで囲む部分）。右リール3cについては表示窓Wの上段に「リプレイA」図柄（図柄番号1）、中段に「チェリーB」図柄（図柄番号0）、下段に「赤セブン」図柄（図柄番号20）を停止させることを指示している（図中、破線オで囲む部分）。なお、ストップスイッチ26a～26cの操作順序は不問である。また、図100（b）の画像が表示される場合は、図98に示した指示内容A5の報知も行われる。換言すると、複数のリール（本実施形態では左リール、中リール、右リール）を特定位置で目押しさせる報知演出である。これにより、指示内容A5の報知を「3回胴報知演出」とも称する。

【0478】

図100（a）の画像が表示された遊技で、演出グループ番号が15になった場合、中リール3bについて目押しが成功し、報知された図柄の並び（「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄）を表示窓Wに停止表示されると、入賞01～03のいずれかの図柄組合せ（図86参照）が有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。上述した「目押し」の成功は、ピタ押しに成功した場合だけでなく、報知された図柄の並びが、表示窓Wから所定コマ数（例えば1コマ）だけ上流側の位置にあるときのタイミングでストップスイッチが操作された場合を含んでもよい。これにより、図97に示した第2AT遊技上乗せ抽せんが実行され、上乗せ遊技数が決定されると、その数値が図95に示したAT遊技数カウンタに加算される。これに対して、演出グループ番号が14になった場合、中リール3bに報知された図柄の並びを表示窓Wに停止表示させることができなくても、第2AT遊技上乗せ抽せんが実行される。

【0479】

また、図100（b）の画像が表示された遊技（すなわち、入賞－Qの条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃えられる状態になった遊技）で、リール3a～3cのうち、す

すべてのリールについて目押しに成功すると入賞 28 の図柄組合せ（図 88 参照）が有効ラインに揃い、2つのリールについて目押しが成功すると入賞 29～31 のいずれかの図柄組合せ（図 88 参照）が有効ラインに揃い、1つのリールについて目押しに成功すると入賞 32～34 のいずれかの図柄組合せ（図 88 及び図 89 参照）が有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。また、全てのリールについて目押しに失敗した場合は、入賞 35 又は入賞 36 の図柄組合せが有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。ここで、上述した「目押し」の成功は、ビタ押しに成功した場合だけでなく、入賞 28 の図柄組合せを構成する所定図柄に対応する図柄番号が、基準位置（例えば下段）から所定コマ数（例えば 1 コマ）だけ上流側の位置にあるときにストップスイッチが操作された場合を含んでもよい。

10

【0480】

このように、3つのリールについて目押しが成功したときと、2つのリールについて目押しが成功したときと、1つのリールについて目押しが成功したときとで、メダル数の払出し数は同じであるが、有効ライン上に揃う図柄組合せが異なるように構成されている。このように、各リールごとに目押しが成功したか否かを判断して、その結果を集計することで、何個のリールについて目押しが成功したか否かを判断するのではなく、有効ライン上に停止表示された図柄組合せ（入賞の種類）によって、何個のリールについて目押しが成功したか否かを判断しているため、主制御手段が有する RAM の記憶容量を圧迫せず、かつ、主制御手段の処理負担を軽減することができる。そして、目押しに成功したリールの数に応じて、図 97 に示した 3 回胴上乗せ 1 抽せん～3 回胴上乗せ 3 抽せんが実行され、各上乗せ抽せんで決定された上乗せ遊技数が図 95 に示した AT 遊技数カウンタに加算される。

20

【0481】

具体的には、3つのリールについて目押しに成功すると、3 回胴上乗せ 1 抽せん、3 回胴上乗せ 2 抽せん、3 回胴上乗せ 3 抽せんの 3つの抽せんを実行し、2つのリールについて目押しに成功すると、3 回胴上乗せ 1 抽せん、3 回胴上乗せ 2 抽せんの 2つの抽せんを実行し、1つのリールについて目押しが成功すると、3 回胴上乗せ 1 抽せんの 1つの抽せんを実行し、全てのリールについて目押しが失敗すると、3 回胴上乗せ 1 抽せん、3 回胴上乗せ 2 抽せん、3 回胴上乗せ 3 抽せんの何れの抽せんも実行しない。換言すると、目押しが成功したリール数が多いほど、遊技者にとって有利な結果が得られるようになっている。また、仮に第 1 停止操作の目押しに失敗した場合であっても残りのリールに対する目押しによって有利な結果が得られるようになっている。このように構成することによって、1 遊技全体を通して（すなわち、最後の停止操作が行われるまで）緊張感が高まる遊技性を提供することができる。

30

【0482】

そして、1 種 BB 遊技の終了条件が満たされたときに、AT 遊技数カウンタのカウント値が 1 以上であった場合は、メイン遊技状態は「AT 中」（MS = 4）へ移行するが、遊技者に対しては、表示画面 11a において、第 1 AT 遊技を開始するか否かの抽せんが演出として行われる。この抽せんで第 1 AT 遊技の開始が決定された場合は、基本的には所定遊技数の第 1 AT 遊技が行われた後、第 2 AT 遊技が開始される。ただし、図 97 に示したループ率抽せんによって決定されたループ率に基づくループ抽選により、第 1 AT 遊技が繰り返し実行される場合がある。そして、ノーマルビッグ中に上乗せされた遊技数の第 2 AT 遊技が行われると、通常区間の遊技に戻る。なお、第 1 AT 遊技及び第 2 AT 遊技は、遊技者には個別の AT 遊技として認識されるが、どちらの AT 遊技もメイン遊技状態は「AT 中」（MS = 4）である。

40

【0483】

（「高確」における特典）

メイン遊技状態が「高確」（MS = 1）に滞在しているときに、役抽せんにより、1 種 BB-A～D のいずれかのボーナス条件装置番号が紐付けられている当せん番号が決定されると、「1 種 BB 内部中／1 種 BB 作動中」（MS = 3）へ移行する。その後ノーマル

50

ビッグが開始されると、当該ノーマルビッグ中において、表示画面 1 1 a に図 1 0 0 (a) 又は図 1 0 0 (b) に示す画像が表示された遊技で、表示された画像の図柄を停止表示させることができた場合は、上乗せされる第 2 A T 遊技の遊技数が、「通常区間」から「1 種 B B 内部中 / 1 種 B B 作動中」へ移行した場合に比べて約 2 倍になる。

【0 4 8 4】

(「A T 中」における特典)

メイン遊技状態が「A T 中」(M S = 4) に滞在しているときに、役抽せんにより、1 種 B B - A ~ D のいずれかのボーナス条件装置番号が紐付けられている当せん番号が決定されると、「1 種 B B 内部中 / 1 種 B B 作動中」(M S = 3) へ移行する。そして、決定された当せん番号に紐付けられたボーナス条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃った場合、ノーマルビッグではなく、ハイパービッグゲーム(以下、「ハイパービッグ」と称する。)が開始される。ハイパービッグでは、表示画面 1 1 a に図 1 0 0 (a) 又は図 1 0 0 (b) に示す画像が表示された遊技で、表示された画像の図柄を停止表示させることができなかった場合でも、第 2 A T 遊技の上乗せ抽せんが行われる。

【0 4 8 5】

<プラクティスモード>

本実施形態の遊技機においては、ノーマルビッグ中に、遊技者の目押しの技量が判定されるプラクティスモードへ移行することができる。プラクティスモード中はノーマルビッグも並行して進行し、ノーマルビッグが終了すると、これに併せてプラクティスモードも終了する。また、プラクティスモードへ移行したとしても、ノーマルビッグによって享受可能な利益は、プラクティスモードへ移行しなかった場合と何ら変わることはない。

【0 4 8 6】

プラクティスモードへの移行は、1 種 B B の図柄組合せが揃った後に可能となる。例えば、図 1 0 1 (a) に示すように、1 種 B B の図柄組合せが揃うと、表示画面 1 1 a には「ノーマルビッグ」というメッセージ M G 1 の下側に、「P U S H ボタンを長押しすると、P R A C T I C E M O D E に切り替え可能です。」というメッセージ M G 2 が表示される。この状態で規定数のメダルが投入され、スタートレバー 2 5 が操作された場合は、プラクティスモードへ移行することなくノーマルビッグが開始される。

【0 4 8 7】

図 1 0 1 (a) の状態で、遊技者が決定ボタン 5 5 (図 1 (a) 参照) を押し続けると、図 1 0 1 (b) に示すように、メッセージ M G 2 が消えて、表示画面 1 1 a の左上に「P R A C T I C E M O D E」というメッセージ M G 3 が表示されて、遊技者にプラクティスモードへ移行したことが知られる。このとき、再度、決定ボタン 5 5 が押され続けると、メッセージ M G 3 の表示が消えて、再びメッセージ M G 2 が表示される。そして、図 1 0 1 (b) の状態で規定数のメダルが投入されると、図 1 0 1 (c) に示すように、メッセージ M G 3 の下側に、遊技経過時間を示す時間 T M が表示される。時間 T M は、プラクティスモード中の各遊技を行うのにかった時間を累積して表示するものである。具体的には、規定数のメダルが投入され、スタートレバー 2 5 が操作されると、副制御手段 2 0 0 が計時を開始し、すべてのリールが停止すると計時を一時停止する。表示されている時間 T M の値はそのまま保持され、次の遊技においてスタートレバー 2 5 が操作されると、副制御手段 2 0 0 は、保持された時間から計時を再開し、すべてのリールが停止すると再び計時を一時停止する。このように遊技経過時間を計測することによって、メダルの払出しに伴う時間や、メダルの払出し時にホッパーエンptyエラー(ホッパーにメダルが貯留されていないときに発生するエラー)が発生した場合の時間、また、遊技と遊技との間で所用(トイレ休憩)で離席した場合の時間、等は遊技経過時間から除外され、遊技にかかった正味の時間に基づいて、後述するような目押しの技量に関する評価が行われるため、遊技者は安心してプラクティスモードの遊技を楽しむことができる。

【0 4 8 8】

(目押し画像)

プラクティスモード中は、役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて演出グル

ープ番号が14又は15になると、単回胴報知演出（図98に示した指示内容A4の報知）とともに、図102～図104に示す目押し画像1～57のうちいずれかが表示画面11aに表示される。また、役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて演出グループ番号が19になった場合は、3回胴報知演出（図98に示した指示内容A5の報知）とともに、図100（b）に示した画像（以下、本実施形態において「3回胴ビタ押し画像」とも称する。）が表示画面11aに表示される。

【0489】

目押し画像は、ストップスイッチ26a、26b、26cの操作順序と、各リールの目押し図柄とを指示する画像であり、図102～図104に示すように目押し画像1～目押し画像57の、57種類の目押し画像が用意されている。これらの図に示す目押し画像には、4行3列で構成されたマス目の中に、図柄の名称と押し順が記されており、左側の列は左リール3aに対応し、中央の列は中リール3bに対応し、右側の列は右リール3cに対応している。また、第1行目には表示窓Wの上段に停止させる図柄の名称が示され、第2行目には表示窓Wの中段に停止させる図柄の名称が示され、第3行目には表示窓Wの下段に停止させる図柄の名称が示されている。さらに、第4行目には、各リールの押し順を示す数字が示されている。

【0490】

例えば、図102に示す目押し画像1は、ストップスイッチの押し順については、中→左→右の順序を指示している。また、各リールについてビタ押しする図柄は、左リール3aについては、表示窓Wの上段から順に「バー」図柄（図柄番号6）、「スイカ」図柄（図柄番号5）、「リプレイA」図柄（図柄番号4）をビタ押しすること、中リール3bについては、表示窓Wの上段から順に「リプレイA」図柄（図柄番号14）、「ホシA」図柄（図柄番号13）、「ホシB」図柄（図柄番号12）をビタ押しすること、右リール3cについては、表示窓Wの上段から順に「ホシB」図柄（図柄番号4）、「スイカ」図柄（図柄番号3）、「ホシA」図柄（図柄番号2）をビタ押しすること、を指示している。

【0491】

なお、目押し画像2～57についても指示内容は同様であるが、押し順についてはすべての目押し画像で中→左→右の押し順を指示している。また、目押し画像2～57に示されている、各リールについてビタ押しする図柄に関する図柄番号は、図85に示した図柄配列から特定できるため、その詳細な説明は省略する。

【0492】

遊技者は、目押し画像1～57のいずれか、又は3回胴ビタ押し画像（図100（b）参照）が表示画面11aに表示されたときに、各リールについて表示画面11aに表示された図柄をビタ押しすると、副制御手段200において、表示された図柄を表示窓Wに停止表示されたか否か、また、停止表示させることができた場合はビタ押しの精度に応じて、目押しに関する技量の目安となるスコアが計算される。また、プラクティスモード中はノーマルビッグ中でもあるため、役抽せんで演出グループ番号が14又は15に決定された遊技において、表示窓Wの上段から順に、中リール3bの「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄、が停止表示された場合は第2AT遊技上乗せ抽せん（図97参照）が実行され、抽せん結果に応じて第2AT遊技数が上乗せされる。

【0493】

図102～図104に示した目押し画像1～57において、中リール3bについてのビタ押しすべき図柄は、いずれも「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄になっている。したがって、プラクティスモードであるか否かに応じて遊技者に対する報知態様（具体的には、図100（a）に示す報知態様と、図102～図104に示す報知態様）が異なっても、それにより遊技者に不利益を与えることはない。

【0494】

図105に、図102～図104に示した各目押し画像について、ビタ押しが成功したか否かの判断対象となる表示窓Wの下段における図柄番号と、各目押し画像のビタ押しの難易度を示す。この図において、例えば、目押し画像1が表示画面11aに表示された場

10

20

30

40

50

合、表示窓Wの下段に、左リール3aの図柄番号4（「リプレイA」図柄）の図柄が停止表示されると、左リール3aについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。また、中リール3bについては、図柄番号12（「ホシB」図柄）の図柄が表示窓Wの下段に停止表示されると、中リール3bについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。さらに、右リール3cについては、図柄番号2（「ホシA」図柄）の図柄が表示窓Wの下段に停止表示されると、中リール3cについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。他の目押し画像に関しても同様に、表示窓Wの下段に停止表示させる図柄番号が定められている。なお、ビタ押しの判断を行うか否かを決定する際に参照する図柄の停止表示位置は、下段に限らず、上段や中段であってもよい。

【0495】

また、本実施形態においては、目押し画像1～57によって示される各リールの停止表示図柄について、ビタ押しの難易度がSS，S，A，B，Cの5ランクで定められている。これらのランクのうち、SSは最もビタ押しが困難であり、以下、S→A→B→Cの順にビタ押しが容易になっていく。これらの難易度は、例えば、各目押し画像によって示される9個の図柄の中に、又はその近傍に、目立つ図柄又は図柄配列が含まれているか否かに応じて定められている。ここで、「近傍」とは、例えば、表示窓Wの上段の1つ上の図柄位置又は下段の1つ下の図柄位置をいう。また、「目立つ図柄」とは、例えばボーナス図柄（「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄及び「バー」図柄）をいう。さらに、「目立つ図柄配列」とは、同種の図柄（例えば「ホシA」図柄と「ホシA」図柄や、「ホシA」図柄と「ホシB」図柄など）が連続して配置されている場合などをいう。

【0496】

（表示する目押し画像の選択）

プラクティスモード中に表示画面11aに表示される目押し画像は、スタートレバー25の操作を契機として副制御手段200において実行される抽せん（目押し画像抽せん）によって決定される。目押し画像抽せんでは、スタートレバー25が操作されたときの遊技経過時間（図101（c）の時間TMに表示されている時間）に応じて異なる抽せんテーブルが参照される。本実施形態では、図106（a）に示すように、スタートレバー25が操作されたときの遊技経過時間が、0秒以上かつ20秒未満のときは抽せんテーブルAが参照され、20秒以上かつ40秒未満のときは抽せんテーブルBが参照され、40秒以上かつ1分未満のときは抽せんテーブルCが参照され、1分以上かつ1分20秒未満のときは抽せんテーブルDが参照され、1分20秒以上かつ2分未満のときは抽せんテーブルEが参照され、2分以上のときは抽せんテーブルFが参照される。

【0497】

本実施形態では、遊技経過時間の値が大きくなるほど、難易度が高い目押し画像が選択されやすくなるような確率が定められている。したがって、抽せんテーブルAが難易度の低い目押し画像が選択される確率が最も高く、抽せんテーブルA→B→C→D→E→Fの順に、難易度の高い目押し画像が選択される確率が徐々に高くなっていくように、選択確率が定められている。換言すると、遊技経過時間が長いより短い方が後述するスコアが高くなりやすいように構成されている。

【0498】

（スコア計算）

前述したように、プラクティスモードにおいて算出されるスコアは、遊技者の目押しの技量の目安となる数値である。このスコアは、表示画面11aに表示された目押し画像に示されている図柄が表示されたか否か、ビタ押しの精度、役抽せんによって作動した条件装置の種類などに基づいて、副制御手段200によって算出される。具体的には、図106（b）に示す計算表に基づいてスコアの値にポイントが加算されていく。この計算表では、「ビタ押し判定」、「3回胴ビタ押し成功ポイント」及び「枚数調整役時Marvelous判定」の3つの項目が定められている。

【0499】

「ビタ押し判定ポイント」は、表示画面11aに表示された目押し画像に示されている

10

20

30

40

50

図柄が表示窓Wに停止表示された場合において、ストップスイッチの停止操作タイミングの精度に応じて加算されるポイントである。このポイントは、各リールについて個々に加算される。本実施形態では、停止操作タイミングの精度の評価が「Marvelous」、「Excellent」、「Cool」及び「So-so」の4段階が定められている。「Marvelous」が最も精度が高く、次いで「Excellent」、「Cool」の順に精度が下がっていく。「So-so」は、ビタ押しの停止操作タイミングよりも早いタイミングでストップスイッチが操作されたが、リールの引込制御が行われたことによって、目押し画像に示されている図柄が表示窓Wに停止表示されたときの評価である。

【0500】

したがって、「So-so」の判定がなされた場合はスコアにポイントが加算されず、「Marvelous」の判定がなされた場合、スコアに加算されるポイントが最も大きく、次いで「Excellent」、「Cool」の順に、スコアに加算されるポイントが小さくなっていく。なお、これら停止操作タイミングの精度に関する評価の決定方法については後に詳しく説明する。

【0501】

次に「3回胴ビタ押し成功ポイント」は、特定の状況ですべてのリールについてビタ押しが成功した場合にスコアに加算されるポイントである。「単回胴報知時」は、プラクティスモード中に役抽せんにより当せん番号 $\alpha + 11$ 又は $\alpha + 12$ （図91（d）参照）が決定され、単回胴報知演出（図98に示した指示内容A4の報知）が行われたときに、すべてのリールについてビタ押しが成功したときに加算されるポイントである。また、「3回胴報知時」は、プラクティスモード中に役抽せんにより当せん番号 $\alpha + 16$ （図91（d），図93（a）参照）が決定され、3回胴報知演出（図98に示した指示内容A5の報知）が行われたときに、すべてのリールについてビタ押しが成功したときに加算されるポイントである。

【0502】

次に「枚数調整役時Marvelous判定」は、プラクティスモード中に当せん番号 $\alpha + 13$ （図91（d），図93（a）参照）が決定された遊技（このとき、カットイン演出が行われる）において、入賞38の図柄組合せ（7枚役。図89参照）を揃えることができた場合に加算されるポイントである。入賞38の図柄組合せを揃えることができた場合は、遊技者に対して「Marvelous」の評価演出が実行される。

【0503】

なお、本実施形態では、目押し画像1～57のいずれも表示されず、3回胴ビタ押し画像が表示されず、かつ、カットイン演出が実行されない遊技においても、中ストップスイッチ26bが第1停止操作された場合に限って、中リール3bのみに関する目押し精度を、前述した「Marvelous」、「Excellent」、「Cool」の三段階で評価するように構成されている。

【0504】

プラクティスモード中は、以上の各種項目に関するポイントがスコアに加算されるが、図106（b）に示すように、各項目に対応付けられたポイントはスコア計算レベル1～5に応じて異なっている。本実施形態では、スコア計算レベル1が各項目に対応付けられたポイントが最も低く、スコア計算レベル2から5にかけて各項目に対応付けられたポイントが徐々に大きくなっていくように定められている。

【0505】

スコア計算レベル1～5のいずれに基づいてスコアに加算するポイントを決めるのかは、図106（a）に示すスタートレバー25が操作されたときの遊技経過時間によって定まる。すなわち、スタートレバー25が操作されたときの遊技経過時間が、0秒以上かつ20秒未満のときはスコア計算レベル3に従ってスコアが計算され、20秒以上かつ40秒未満のときはスコア計算レベル4に従ってスコアが計算され、40秒以上かつ1分未満のときはスコア計算レベル5に従ってスコアが計算され、1分以上かつ1分20秒未満のときはスコア計算レベル3に従ってスコアが計算され、1分20秒以上かつ2分未満の

10

20

30

40

50

ときはスコア計算レベル2に従ってスコアが計算され、2分以上のときはスコア計算レベル1に従ってスコアが計算される。

【0506】

以上の特徴により、遊技経過時間が1分になるまでは、選択される目押し画像の難易度が徐々に高くなっていくとともに（抽せんテーブルA→B→C）、スコアに加算されるポイントも大きくなっていく（スコア計算レベル3→4→5）。そして、遊技経過時間が1分を過ぎると、選択される目押し画像の難易度は高くなっていくが（抽せんテーブルD→E→F）、各遊技で目押しに費やす時間が長くなり過ぎていることが想定されるため、スコアに加算されるポイントが小さくなっていく（スコア計算レベル3→2→1）。

【0507】

なお、スコア計算において、遊技経過時間を直接反映してもよい。具体的には、遊技経過時間がAのとき目押しの精度が α であった遊技と、遊技経過時間がB（BはAよりも大きい）のとき目押しの精度が α であった遊技とにおいて、双方の遊技におけるスコアを比較した場合、遊技経過時間がAのとき目押しの精度が α であった遊技のスコアの方が高くなるように構成されていてもよい。換言すると、同じ目押しの精度であったとしても、遊技経過時間が小さい（短い）方が、より高いスコアとなるように構成されていてもよい。また、遊技経過時間は、プラクティスモード中の各遊技を行うのにかった時間の累積としたが、遊技経過時間として、プラクティスモード中の1遊技（例えば、スタートレバー25の操作からすべてのリールが停止するまで）ごとに遊技時間を計測し、各遊技における遊技経過時間と目押しの精度とに基づくスコア（各遊技のスコアを算出する際に、遊技経過時間が短い方がスコアは高くなる）としてもよい。このように構成することによって、目押しの精度だけでなく、目押しのスピードもスコアに反映されるようになり、遊技者にとって緊張感のあるゲーム性を提供することができる。

【0508】

《ノーマルビッグ中の遊技の進行に伴う報知態様の遷移》

次にノーマルビッグ中における遊技の進行に伴う報知態様の遷移について、プラクティスモードへ移行しなかった場合（非プラクティスモード）と、プラクティスモードへ移行した場合とに分けて説明する。

＜単回胴報知演出が行われる場合＞

図107は、役抽せんで当せん番号 $\alpha+11$ 又は $\alpha+12$ （図91（d），図93（a）参照）が決定され、指示内容A4の報知（単回胴報知演出）が行われる場合の報知態様の遷移を示しており、図107（a-1）～（a-3）は、プラクティスモードへ移行しなかった場合の遷移を示し、図107（b-1）～（b-3）は、プラクティスモードへ移行した場合の遷移を示す。

【0509】

（非プラクティスモードにおける報知態様の遷移）

プラクティスモードへ移行しなかった場合は、スタートレバー25の操作を契機として役抽せんが行われ、当せん番号 $\alpha+11$ 又は $\alpha+12$ （図91（d），図93（a）参照）が決定されると、図107（a-1）に示すように表示画面11aには、図101（a）に示した画像NDPとともに、指示内容A4のメッセージ「中リールに（リプレイ・☆・☆）をピタ押し！」が表示される。

【0510】

これにより、遊技者が中ストップスイッチ26bを第1停止操作すると、図107（a-2）に示すように画像NDPにおいて中リールの押し順を示す「1」の数字が消去される。そして、第2停止操作及び第3停止操作が順次行われて全リールが停止し、表示窓Wの上段、中段、下段に、中リール3bの「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄が停止表示された場合は、第2AT遊技上乗せ抽せんが行われ、図107（a-3）に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面11aに表示される。なお、図107（a-3）は、第2AT遊技が5ゲーム上乗せされたことを示している。

【0511】

10

20

30

40

50

(プラクティスモードにおける報知態様の遷移)

これに対して、プラクティスモードへ移行した場合は、スタートレバー25の操作を契機に役抽せんで当せん番号 $\alpha + 11$ 又は $\alpha + 12$ (図91(d), 図93(a) 参照) が決定されると、図107(b-1) に示すように、表示画面11aには、図102～図104に示した目押し画像1～57のうちいずれか1つの目押し画像PDPとともに、指示内容A4のメッセージ「中リールに(リプレイ・☆・☆)をビタ押し!」が表示される。ここで、図107(b-1) は、目押し画像1が表示された状態を示している。

【0512】

これにより、遊技者が中ストップスイッチ26bを第1停止操作すると、図107(b-2) に示すように画像PDPにおいて中リールの押し順を示す「1」の数字が消去される。このとき、中リール3bにおいて、表示窓Wの上段、中段、下段に、それぞれ「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄が停止表示された場合は、ストップスイッチ26bの停止操作タイミングに基づいて中リール3bに関する目押し精度の評価が行われる。目押し精度の評価結果は、画像PDPの下側に表示され、図107(b-2) は「Marvelous」の評価がされた状態を示している。

10

【0513】

続いて、第2停止操作及び第3停止操作が順次行われると、その都度、目押し精度の評価が行われる。全リールが停止したときに、表示窓Wの上段、中段、下段に、中リール3bの「リプレイA」図柄、「ホシA」図柄、「ホシB」図柄が停止表示されていた場合は、第2AT遊技上乗せ抽せんが行われる。そして、図107(b-3) に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面11aに表示される。なお、図107(b-3) は、第2AT遊技が5ゲーム上乗せされたことを示している。

20

【0514】

<3回胴報知演出が行われる場合>

図108は、役抽せんで当せん番号 $\alpha + 16$ (図91(d), 図93(a) 参照) が決定され、指示内容A5の報知(3回胴報知演出)が行われる場合の報知態様の遷移を示しており、図108(a-1)～(a-3) は、非プラクティスモードにおける遷移を示し、図108(b-1)～(b-3) は、プラクティスモードにおける遷移を示す。

【0515】

(非プラクティスモードにおける報知態様の遷移)

30

まず、スタートレバー25の操作を契機として役抽せんが行われ、当せん番号 $\alpha + 16$ (図91(d), 図93(a) 参照) が決定されると、図108(a-1) に示すように、表示画面11aには3回胴ビタ押し画像SDPとともに、指示内容A5のメッセージ「左リールに(☆・☆・青セブン)、中リールに(☆・☆・バー)、右リールに(リプレイA・チェリーB・赤セブン)をビタ押し!」が表示される。

【0516】

これにより、例えば、遊技者が左ストップスイッチ26aを第1停止操作すると、図108(a-2) に示すように画像SDPにおいて左リールに対応する領域が暗転する。さらに、左リール3aのビタ押しが成功して、表示窓Wの上段、中段、下段に、左リール3aの「ホシB」図柄、「ホシA」図柄、「青セブン」図柄が停止表示された場合、画像SDPの下側に「OK」の文字が表示される。なお、ビタ押しに失敗した場合は、「NG」の文字が表示される。

40

【0517】

その後、第2停止操作及び第3停止操作が順次行われ、その都度、ビタ押しに成功したときは左リール3aと同様の表示が行われる。全リールが停止し、表示窓Wに停止表示された図柄組合せに応じて3回胴上乗せ1抽せん～3回胴上乗せ3抽せん(図97参照)が行われる。そして、図108(a-3) に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面11aに表示される。なお、図108(a-3) は、第2AT遊技が10ゲーム上乗せされたことを示している。

【0518】

50

(プラクティスモードにおける報知態様の遷移)

プラクティスモードへ移行した場合は、スタートレバー 25 の操作を契機に、役抽せんによって当せん番号 $\alpha + 16$ (図 9 1 (d), 図 9 3 (a) 参照) が決定されると、図 1 0 8 (b-1) に示すように、非プラクティスモードと同様、表示画面 1 1 a には 3 回胴ビタ押し画像 S D P とともに、指示内容 A 5 のメッセージ「左リールに (☆・☆・青セブン)、中リールに (☆・☆・バー)、右リールに (リプレイ A・チェリー B・赤セブン) をビタ押し!」が表示される。

【0519】

これにより、例えば、遊技者が左ストップスイッチ 2 6 a を第 1 停止操作すると、図 1 0 8 (b-2) に示すように画像 S D P において左リールに対応する領域が暗転する。そして、表示窓 W の上段、中段、下段に、左リール 3 a の「ホシ B」図柄、「ホシ A」図柄、「青セブン」図柄が停止表示された場合、画像 S D P の下側に「OK」の文字が表示される。なお、表示窓 W に上記の図柄の並びが停止表示されなかった場合は「NG」の文字が表示される。また、表示窓 W に上記の図柄の並びが停止表示された場合は、ストップスイッチ 2 6 a の停止操作タイミングに基づいて左リール 3 a に関する目押し精度の評価が行われる。目押し精度の評価結果は、画像 S D P の下側に表示され、図 1 0 8 (b-2) は「Excellent」の評価がされた状態を示している。

【0520】

その後、第 2 停止操作及び第 3 停止操作が順次行われ、その都度、表示窓 W に、報知された図柄の並びが停止表示されたときは左リール 3 a と同様の表示が行われる。また、併せて各ストップスイッチの停止操作タイミングに基づいて対応するリールに関する目押し精度の評価が行われ、その評価結果が、画像 S D P の下側に表示される。全リールが停止すると、表示窓 W に停止表示された図柄組合せに応じて 3 回胴上乗せ 1 抽せん～3 回胴上乗せ 3 抽せん (図 9 7 参照) が行われる。そして、図 1 0 8 (b-3) に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面 1 1 a に表示される。なお、図 1 0 8 (b-3) は、第 2 A T 遊技が 1 0 ゲーム上乗せされたことを示している。

【0521】

《プラクティスモード中の遊技に係る主な制御処理》

次にプラクティスモード中の遊技に関連する主な制御処理の内容について、図 1 0 9 ～図 1 1 7 に示すフローチャートを参照して説明する。

＜主制御手段における主な制御処理＞

図 1 0 9 に示すフローチャートを参照して、メイン遊技状態が「1 種 B B 内部中 / 1 種 B B 作動中」(MS = 3) に滞在しているときに、主制御手段 1 0 0 において、全リールの停止後に行われる遊技状態 3 全停処理の一部内容について説明する。遊技状態 3 全停処理は、非プラクティスモード及びプラクティスモードの双方で実行される処理である。

【0522】

「1 種 B B 内部中 / 1 種 B B 作動中」(MS = 3) に滞在しているときに、全リールが停止して、遊技状態 3 全停処理が開始されると、主制御手段 1 0 0 は、まず、1 種 B B (R B - B) 遊技、R B - A 遊技又は S B 遊技のいずれかを実行中であるか否かを判断する (ステップ S m 1 0)。1 種 B B 遊技、R B - A 遊技又は S B 遊技のいずれも実行していなければ、ステップ S m 1 0 の判断結果が NO となって、他の処理を行う。これに対して、1 種 B B 遊技、R B - A 遊技又は S B 遊技のいずれかを行っていた場合は、ステップ S m 1 0 の判断結果が YES となって、今回の遊技で行われた役抽せんの結果に基づいて演出グループ番号が 1 9 になったか否かを判断する (ステップ S m 1 2)。

【0523】

役抽せんで当せん番号が $\alpha + 16$ に決定されず、その結果、演出グループ番号が 1 9 にならなかった場合 (図 9 3 (a) 参照)、ステップ S m 1 2 の判断結果は NO となり、次に主制御手段 1 0 0 は、今回の遊技で行われた役抽せんによって当せん番号が $\alpha + 11$ 又は $\alpha + 12$ に決定され、その結果、演出グループ番号が 1 4 又は 1 5 に決定されたか否かを判断する (ステップ S m 1 4)。役抽せんで当せん番号が $\alpha + 11$ 又は $\alpha + 12$ に決定

10

20

30

40

50

されず、その結果、演出グループ番号が14又は15にならなかった場合、ステップSm14の判断結果はNOとなり、ステップSm32へ移行して、仮乗せカウンタ（図95参照）に0を保存した後、他の処理を行う。これに対して、役抽せんで当せん番号が $\alpha + 1$ 又は $\alpha + 12$ に決定され、その結果、演出グループ番号が14又は15になった場合、ステップSm14の判断結果はYESとなり、主制御手段100は、以下に説明する単回胴報知演出時の処理を行う。

【0524】

（単回胴報知演出時の処理）

まず、主制御手段100は、今回の遊技で行われた役抽せんによって当せん番号が $\alpha + 11$ に決定され、その結果、演出グループ番号が14になったか否かを判断する（ステップSm16）。演出グループ番号が14にならなかった場合、ステップSm16の判断結果はNOとなり、主制御手段100は、ATフラグ（図95参照）の値が0であるか否かを判断する（ステップSm18）。ATフラグの値が0だった場合はステップSm18の判断結果がYESとなり、次に主制御手段100は、入賞01～03のいずれかの図柄組合せ（図86参照）が有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップSm20）。そして、入賞01～03のいずれの図柄組合せも有効ラインに揃わなかった場合は、ステップSm20の判断結果がNOとなり、ステップSm32へ移行して、仮乗せカウンタに0を保存した後、他の処理を行う。

【0525】

ステップSm16の判断処理で、演出グループ番号が14であった場合は判断結果がYESとなり、また、ステップSm18の判断処理で、ATフラグの値が0だった場合は判断結果がNOとなり、さらに、ステップSm20の判断処理で入賞01～03のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃っていた場合は判断結果がYESとなるが、これらいずれの場合も、第2AT遊技上乗せ抽せん（図97参照）を行う（ステップSm22）。そして、第2AT遊技上乗せ抽せんによって、上乗せする遊技数が決定されると、その遊技数を仮乗せカウンタ（図95参照）にセットし（ステップSm24）し、次いでAT遊技数カウンタ（図95参照）のカウント値に、仮乗せカウンタにセットした値を加算する（ステップSm26）。

【0526】

そして、主制御手段100は、高確フラグ（図95参照）の値が0であるか否かを判断する（ステップSm28）。高確フラグの値が0だった場合は、ステップSm28の判断結果がYESとなり、ステップSm32へ移行して、仮乗せカウンタに0を保存した後、他の処理を行う。これに対して、高確フラグの値が1だった場合は、メイン遊技状態が「高確」（MS=1）に滞在しているときに1種BB遊技を開始したことを意味するため、再度AT遊技数カウンタのカウント値に、仮乗せカウンタにセットした値を加算する（ステップSm30）。これにより、メイン遊技状態が「高確」（MS=1）から「1種BB内部中／1種BB作動中」（MS=3）へ移行した場合は、「通常区間」（MS=0）から「1種BB内部中／1種BB作動中」（MS=3）へ移行した場合に比べて、1種BB遊技中に上乗せされる遊技数が2倍となる。そして、ステップSm32へ移行して、仮乗せカウンタに0を保存した後、他の処理を行う。

【0527】

（3回胴報知時の処理）

ステップSm12の判断処理で、役抽せんで当せん番号が $\alpha + 16$ に決定され、その結果、演出グループ番号が19になった場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、3回胴報知時の処理を行う。まず、ATフラグの値が0であるか否かを判断し（ステップSm34）、ATフラグの値が0だった場合はステップSm34の判断結果がYESとなって、次に主制御手段100は、入賞28の図柄組合せ（図88参照）が有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップSm36）。入賞28の図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、すべてのリールについて目押しが成功した場合は、ステップSm36の判断結果がYESとなり、まず、3回胴上乗せ3抽せんを行い（ステップSm38

10

20

30

40

50

）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 4 0）。次いで、3回胴上乗せ2抽せんを行い（ステップS m 4 4）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 4 6）。さらに、3回胴上乗せ1抽せんを行い（ステップS m 5 0）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 5 2）。そして、ステップS m 5 2の処理を行うと、他の処理へ移行する。

【0528】

ステップS m 3 6の判断処理において、入賞28の図柄組合せが有効ラインに揃わなかった場合、判断結果はN Oとなり、次に主制御手段100は、入賞29～入賞31のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップS m 4 2）。入賞29～入賞31のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、2つのリールについて目押しが成功した場合は、ステップS m 4 2の判断結果がY E Sとなり、まず、3回胴上乗せ2抽せんを行い（ステップS m 4 4）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 4 6）。次いで3回胴上乗せ1抽せんを行い（ステップS m 5 0）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 5 2）。そして、ステップS m 5 2の処理を行うと、他の処理へ移行する。

【0529】

ステップS m 4 2の判断処理において、入賞29～入賞31の図柄組合せがいずれも有効ラインに揃わなかった場合、判断結果はN Oとなり、次に主制御手段100は、入賞32～入賞34のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップS m 4 8）。入賞32～入賞34のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、1つのリールについて目押しが成功した場合は、ステップS m 4 8の判断結果がY E Sとなり、3回胴上乗せ1抽せんを行い（ステップS m 5 0）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、A T遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップS m 5 2）。そして、ステップS m 5 2の処理を行うと、他の処理へ移行する。なお、ステップS m 4 8の判断処理において、入賞32～入賞34の図柄組合せがいずれも有効ラインに揃わなかった場合は、判断結果がN Oとなってそのまま他の処理へ移行する。

【0530】

なお、ステップS m 3 4の判断処理において、A Tフラグの値が1になっていた場合は、メイン遊技状態が「A T中」（M S = 4）に1種B B遊技が開始されたことを意味している。したがって、この場合の1種B B遊技はハイパービッグとなり、ステップS m 3 4の判断結果はN Oとなって、そのままステップS m 3 8→S m 4 0→S m 4 4→S m 4 6→S m 5 0→S m 5 2の、上乗せ抽せんに関する処理が行われる。

【0531】

上述したステップS m 3 6～S m 5 2の処理では、有効ライン上に揃った図柄組合せ（入賞の種類）を判別することで、目押しに成功したリールの数を判定することができるため、別途、目押しに成功したリールの数を判定するための処理を行う必要がなくなり、制御プログラムの容量を削減することができる。

【0532】

<副制御手段における主な制御処理>

以下、ノーマルビッグの開始時に遊技者がプラクティスモードへ移行した場合において、副制御手段200で実行されるスコア計算処理について説明する。スコア計算処理では、副制御手段200は、ストップスイッチが操作されたことを契機として主制御手段100から送信された停止操作情報から、（a）ストップスイッチが操作されたときに表示窓Wの下段に位置していた図柄の図柄番号（以下、本実施形態において「停止操作時図柄番号」とも称する）、（b）その図柄の表示窓Wの下段における位置（具体的にはステッピングモータのステップ数。以下、本実施形態において「停止操作時ステップ数」とも称する）、及び（c）最終的に表示窓Wの下段に停止表示されることとなる図柄の図柄番号（

10

20

30

40

50

以下、本実施形態において「停止表示図柄番号」とも称する)を把握する。したがって、主制御手段100における図柄番号カウンタのカウント値を、副制御手段200は停止操作時図柄番号として把握し、主制御手段100における1図柄カウンタのカウント値を、副制御手段200は停止操作時ステップ数として把握する。そして副制御手段200は、把握した上記(a)～(c)の情報に基づいてスコアを算出する。

【0533】

(目押し画像1～57のいずれかが表示されたときのスコア計算処理)

まず、図110～図112を参照して、目押し画像1～57(図102～図104参照)のいずれかが表示された場合のスコア計算処理の内容について説明する。図110は、最初のリールが停止したとき(第1停止時)に実行する第1停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図111は、次のリールが停止したとき(第2停止時)に実行する第2停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図112は、最後のリールが停止したとき(第3停止時)に実行する第3停止時スコア計算処理のフローチャートである。また、本実施形態において、最初に停止したリールを「第1停止リール」、次に停止したリールを「第2停止リール」、最後に停止したリールを「第3停止リール」と称する。

【0534】

プラクティスモード中に、目押し画像1～57のいずれかが表示された遊技において、リール3a, 3b, 3cのうち最初のリールが停止すると、副制御手段200は、図110に示す第1停止時スコア計算処理を実行し、まず、第1停止リールが中リール3bであるか否かを判断する(ステップSs10)。第1停止リールが中リール3bでなかった場合はステップSs10の判断結果がNOとなり、第1停止操作のビタ押しが失敗したこと示す情報(第1停止操作失敗情報)を、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存し(ステップSs12)、第1停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【0535】

これに対して、第1停止リールが中リール3bであった場合はステップSs10の判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示画面11aに表示された目押し画像における中リールの図柄(目押し指定図柄、目押し指定図柄番号、成功判定図柄番号とも称す)と、表示窓Wに停止表示された(停止表示される)中リール3bの図柄とが、一致するか否かを判断する(ステップSs14)。この判断方法の一例としては、主制御手段から送信された停止操作情報から把握した停止表示図柄番号が、上述した目押し指定図柄番号と一致したか否かを判断する。一致しなかった場合は判断結果がNOとなり、ステップSs12へ移行し、第1停止操作失敗情報を、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存した後、第1停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【0536】

これに対して、一致した場合はステップSs14の判断結果がYESとなり、副制御手段200は、中ストップスイッチ26bのビタ押しが成功したか否かを判断する(ステップSs16)。この判断は、主制御手段100から送信された中ストップスイッチ26bに関する停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号に基づいて行われる。すなわち、図105に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のうち、表示画面11aに表示された目押し画像の中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

【0537】

中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップSs16の判断結果がNOとなって、表示画面11aに、目押し指定図柄が停止表示されたがビタ押しには失敗した(引込制御によって目押し指定図柄が停止表示された)ことを示す「So-so」の画像を表示する(ステップSs18)。これに対して、中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップSs16の判断結果がYESとなって、次に副制御手段200は、中ストップスイッチ26bに関する1図柄カウンタのカウント値が5～9の範囲内であるか否かを判断する(ス

テップ S s 2 0)。そして、主制御手段 1 0 0 から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であった場合は、ステップ S s 2 0 の判断結果が Y E S となり、ビタ押しの精度が最も高いことを示す「M a r v e l o u s」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 2 2）。

【 0 5 3 8 】

ステップ S s 2 0 の判断処理で、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲外であった場合は、ステップ S s 2 0 の判断結果が N O となり、次に副制御手段 2 0 0 は、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 2 4）。そして、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であった場合は、ステップ S s 2 4 の判断結果が Y E S となり、「M a r v e l o u s」の次にビタ押しの精度が高いことを示す「E x c e l l e n t」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 2 6）。これに対して、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲外であった場合は、ステップ S s 2 4 の判断結果が N O となり、「E x c e l l e n t」の次にビタ押しの精度が高いことを示す「C o o l」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 2 8）。

【 0 5 3 9 】

そして、ステップ S s 1 8、S s 2 2、S s 2 6 又は S s 2 8 の処理により、表示画面 1 1 a にビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示した評価に応じて図 1 0 6 に示した仕様に従ってポイントを計算する。例えば、スタートレバー 2 5 が操作されたときの遊技経過時間が 1 2 秒だった場合は、スコア計算レベルが 3 となり（図 1 0 6（a）参照）、ビタ押し精度の評価が「E x c e l l e n t」だった場合はポイントが 3 6 となる（図 1 0 6（b）参照）。また、ビタ押し精度の評価が「S o o s o」だった場合はポイントが 0 となる。そして、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップ S s 3 0）。このスコアは、1 回のプラクティスモード（ノーマルビッグでもある）で計算されたポイントの合計値であり、個々のプラクティスモードに対応するスコアが個別に保存されている。そして、ステップ S s 3 0 の処理を行うと、副制御手段 2 0 0 は第 1 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 4 0 】

以上のように、ステップ S s 1 6 の判断処理において、中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合は、ビタ押しのタイミング（「第 1 のタイミング」とも称する）でストップスイッチが停止操作されたのではなく、1 コマ以上のリールの引込制御が行われるタイミング（「第 2 のタイミング」とも称する）でストップスイッチが停止操作されたことを意味する。したがって、この場合は、停止操作時ステップ数を判断することなく、ステップ S s 1 8 へ移行して、ビタ押しが失敗したことを意味する評価（S o o s o）を行っている。これにより、ビタ押し精度を評価するための処理負担を軽減することができる。また、例えば、ビタ押しに成功したか否かの判断をステップ数に基づいて行った場合、誤って、ビタ押しに成功しなかったと判断した時のステップ数に基づいてスコアが計算されてしまう虞がない。

【 0 5 4 1 】

次に、プラクティスモード中に、目押し画像 1 ～ 5 7 のいずれかが表示された遊技において、2 つ目のリールが停止すると、副制御手段 2 0 0 は、図 1 1 1 に示す第 2 停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段 2 0 0 は、第 1 停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップ S s 4 0）。具体的には、図 1 1 0 のステップ S s 1 2 の処理によって、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に、第 1 停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第 1 停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップ S s 4 0 の判断結果が Y E S となり、第 2 停止操作のビタ押しが失敗したことを示す情報（第 2 停止操作失敗情報）を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存し（ステップ S s 4 2）、第 2 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 4 2 】

ステップ S s 4 0 の判断処理において、第 1 停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段 2 0 0 の R A M に第 1 停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果が N O となり、副制御手段 2 0 0 は、第 2 停止リールが左リール 3 a であるか否かを判断する（ステップ S s 4 4）。第 2 停止リールが左リール 3 a でなかった場合はステップ S s 4 4 の判断結果が N O となり、ステップ S s 4 2 の処理へ進み、第 2 停止操作失敗情報を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存する。そして、第 2 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 4 3 】

これに対して、第 2 停止リールが左リール 3 a であった場合はステップ S s 4 4 の判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示された目押し画像における左リールの図柄と、表示窓 W に停止表示された（停止表示される）左リール 3 a の図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップ S s 4 6）。一致しなかった場合は判断結果が N O となり、ステップ S s 1 2 へ移行し、第 2 停止操作失敗情報を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存した後、第 2 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 4 4 】

これに対して、一致した場合はステップ S s 4 6 の判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、左ストップスイッチ 2 6 a のビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップ S s 4 8）。この判断は、前述した中ストップスイッチ 2 6 b の場合と同様に、主制御手段 1 0 0 から送信された左ストップスイッチ 2 6 a に関する停止操作情報に基づいて行われる。すなわち、図 1 0 5 に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のうち、表示画面 1 1 a に表示された目押し画像の左リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

【 0 5 4 5 】

左リールに関する成功判定図柄番号と、受信した停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップ S s 4 8 の判断結果が N O となって、表示画面 1 1 a に「S o - s o」の画像を表示する（ステップ S s 5 0）。これに対して、左リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップ S s 4 8 の判断結果が Y E S となって、次に副制御手段 2 0 0 は、左ストップスイッチ 2 6 a に関する停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 5 2）。そして、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であった場合は、ステップ S s 5 2 の判断結果が Y E S となり、「M a r v e l o u s」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 5 4）。

【 0 5 4 6 】

ステップ S s 5 2 の判断処理で、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲外であった場合は、ステップ S s 5 2 の判断結果が N O となり、次に副制御手段 2 0 0 は、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 5 6）。そして、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であった場合は、ステップ S s 5 6 の判断結果が Y E S となり、「E x c e l l e n t」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 5 8）。これに対して、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲外であった場合は、ステップ S s 5 6 の判断結果が N O となり、「C o o l」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 6 0）。

【 0 5 4 7 】

そして、ステップ S s 5 0、S s 5 4、S s 5 8 又は S s 6 0 の処理により、表示画面 1 1 a にビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示した評価に応じて図 1 0 6 に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップ S s 6 2）。その後、副制御手段 2 0 0 は第 2 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 4 8 】

さらに、プラクティスモード中に、目押し画像 1 ～ 5 7 のいずれかが表示された遊技において、最後のリールが停止すると、副制御手段 2 0 0 は、図 1 1 2 に示す第 3 停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段 2 0 0 は、第 2 停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップ S s 7 0）。具体的には、図 1 1 1 のステップ S s 4 2 の処理によって、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に、第 2 停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第 2 停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップ S s 7 0 の判断結果が Y E S となり、第 3 停止操作のビタ押しが失敗したこと示す情報（第 3 停止操作失敗情報）を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存し（ステップ S s 7 2）、第 3 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

10

【 0 5 4 9 】

ステップ S s 7 0 の判断処理において、第 2 停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段 2 0 0 の R A M に第 2 停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果が N O となり、副制御手段 2 0 0 は、第 3 停止リールが右リール 3 c であるか否かを判断する（ステップ S s 7 4）。第 3 停止リールが右リール 3 c でなかった場合はステップ S s 7 4 の判断結果が N O となり、ステップ S s 7 2 の処理へ進み、第 3 停止操作失敗情報を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存する。そして、第 3 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 5 0 】

これに対して、第 3 停止リールが右リール 3 c であった場合はステップ S s 7 4 の判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示された目押し画像における右リールの図柄と、表示窓 W に停止表示された（停止表示される）右リール 3 c の図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップ S s 7 6）。一致しなかった場合は判断結果が N O となり、ステップ S s 7 2 へ移行し、第 3 停止操作失敗情報を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存した後、第 3 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

20

【 0 5 5 1 】

これに対して、一致した場合はステップ S s 7 6 の判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、右ストップスイッチ 2 6 c のビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップ S s 7 8）。この判断は、前述した中ストップスイッチ 2 6 b の場合と同様に、主制御手段 1 0 0 から送信された右ストップスイッチ 2 6 c に関する停止操作情報に基づいて行われる。すなわち、図 1 0 5 に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のうち、表示画面 1 1 a に表示された目押し画像の右リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

30

【 0 5 5 2 】

右リールに関する成功判定図柄番号と、受信した停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップ S s 7 8 の判断結果が N O となって、表示画面 1 1 a に「S o o r s o」の画像を表示する（ステップ S s 8 0）。これに対して、右リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップ S s 7 8 の判断結果が Y E S となって、次に副制御手段 2 0 0 は、右ストップスイッチ 2 6 c に関する停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 8 2）。そして、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であった場合は、ステップ S s 8 2 の判断結果が Y E S となり、「M a r v e l o u s」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 8 4）。

40

【 0 5 5 3 】

ステップ S s 8 2 の判断処理で、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲外であった場合は、ステップ S s 8 2 の判断結果が N O となり、次に副制御手段 2 0 0 は、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 8 6）。そして、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であった場合は、ステップ S s 8 6 の判断結果が Y E S となり、「E x c e l l e n t」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステッ

50

プ S s 8 8)。これに対して、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲外であった場合は、ステップ S s 8 6 の判断結果が N O となり、「C o o l」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 9 0）。

【 0 5 5 4】

そして、ステップ S s 8 0、S s 8 4、S s 8 8 又は S s 9 0 の処理により、表示画面 1 1 a にビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示した評価に応じて図 1 0 6 に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップ S s 9 2）。その後、副制御手段 2 0 0 は第 3 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

10

【 0 5 5 5】

（ 3 回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理）

次に、図 1 1 3 ～ 図 1 1 5 を参照して、3 回胴ビタ押し画像（図 1 0 0 （ b ） 参照）が表示された場合のスコア計算処理の内容について説明する。図 1 1 3 は、第 1 停止時に実行する第 1 停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図 1 1 4 は、第 2 停止時に実行する第 2 停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図 1 1 5 は、第 3 停止時に実行する第 3 停止時スコア計算処理のフローチャートである。

【 0 5 5 6】

プラクティスモード中に 3 回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、最初のリールが停止すると、副制御手段 2 0 0 は、図 1 1 3 に示す第 1 停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段 2 0 0 は、第 1 停止したリールについて、表示窓 W に停止表示された（停止表示される）図柄と、表示画面 1 1 a に表示された 3 回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップ S s 1 0 0）。一致しなかった場合は、ステップ S s 1 0 0 の判断結果が N O となり、第 1 停止操作失敗情報を、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存して（ステップ S s 1 0 2）、第 1 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

20

【 0 5 5 7】

これに対して、一致した場合はステップ S s 1 0 0 の判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、第 1 停止したリールについて主制御手段 1 0 0 から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 1 0 4）。そして、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲内であった場合は、ステップ S s 1 0 4 の判断結果が Y E S となり、「M a r v e l o u s」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 1 0 6）。

30

【 0 5 5 8】

ステップ S s 1 0 4 の判断処理で、停止操作時ステップ数が 5 ～ 9 の範囲外であった場合は、ステップ S s 1 0 4 の判断結果が N O となり、次に副制御手段 2 0 0 は、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であるか否かを判断する（ステップ S s 1 0 8）。そして、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲内であった場合は、ステップ S s 1 0 8 の判断結果が Y E S となり、「E x c e l l e n t」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 1 1 0）。これに対して、停止操作時ステップ数が 1 0 ～ 1 5 の範囲外であった場合は、ステップ S s 1 0 8 の判断結果が N O となり、「C o o l」の画像を表示画面 1 1 a に表示する（ステップ S s 1 1 2）。

40

【 0 5 5 9】

そして、ステップ S s 1 0 6、S s 1 1 0 又は S s 1 1 2 の処理により、表示画面 1 1 a にビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段 2 0 0 は、表示画面 1 1 a に表示した評価に応じて図 1 0 6 に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段 2 0 0 が備えている R A M の所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップ S s 1 1 4）。その後、副制御手段 2 0 0 は第 1 停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【 0 5 6 0】

50

プラクティスモード中に3回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、2つ目のリールが停止すると、副制御手段200は、図114に示す第2停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段200は、第1停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップSs120）。具体的には、図113のステップSs102の処理によって、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に、第1停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第1停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップSs120の判断結果がYESとなり、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に第2停止操作失敗情報を保存し（ステップSs122）、第2停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【0561】

ステップSs120の判断処理において、第1停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段200のRAMに第1停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がNOとなり、副制御手段200は、第2停止したリールについて、表示窓Wに停止表示された（停止表示される）図柄と、表示画面11aに表示された3回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップSs124）。一致しなかった場合は、ステップSs124の判断結果がNOとなり、ステップSs122の処理へ移行して、第2停止操作失敗情報を副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存し、第2停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【0562】

これに対して、一致した場合はステップSs124の判断結果がYESとなり、副制御手段200は、第2停止したリールについて主制御手段100から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が5～9の範囲内であるか否かを判断する（ステップSs126）。そして、停止操作時ステップ数が10～15の範囲内であった場合は、ステップSs126の判断結果がYESとなり、「Marvelous」の画像を表示画面11aに表示する（ステップSs128）。

【0563】

ステップSs126の判断処理で、停止操作時ステップ数が5～9の範囲外であった場合は、ステップSs126の判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、停止操作時ステップ数が10～15の範囲内であるか否かを判断する（ステップSs130）。そして、停止操作時ステップ数が10～15の範囲内であった場合は、ステップSs130の判断結果がYESとなり、「Excellent」の画像を表示画面11aに表示する（ステップSs132）。これに対して、停止操作時ステップ数が10～15の範囲外であった場合は、ステップSs130の判断結果がNOとなり、「Cool」の画像を表示画面11aに表示する（ステップSs134）。

【0564】

そして、ステップSs128、Ss132又はSs134の処理により、表示画面11aにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段200は、表示画面11aに表示した評価に応じて図106に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップSs136）。その後、副制御手段200は第2停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【0565】

プラクティスモード中に3回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、最後のリールが停止すると、副制御手段200は、図115に示す第3停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段200は、第2停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップSs140）。具体的には、図114のステップSs122の処理によって、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に、第2停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第2停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップSs140の判断結果がYESとなり、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に第2停止操作失敗情報を保存し（ステップSs142）、第3停止時スコア計算処理を

10

20

30

40

50

終了して他の処理を行う。

【0566】

ステップS s 1 4 0の判断処理において、第2停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段200のRAMに第2停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がNOとなり、副制御手段200は、第3停止したリールについて、表示窓Wに停止表示された図柄と、表示画面11aに表示された3回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップS s 1 4 4）。一致しなかった場合は、ステップS s 1 4 4の判断結果がNOとなり、ステップS s 1 4 2の処理へ移行して、第3停止操作失敗情報を副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存し、第3停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

10

【0567】

これに対して、一致した場合はステップS s 1 4 4の判断結果がYESとなり、副制御手段200は、第3停止したリールについて主制御手段100から送信された停止操作情報に含まれている1図柄カウンタのカウント値が5～9の範囲内であるか否かを判断する（ステップS s 1 4 6）。そして、1図柄カウンタのカウント値が5～9の範囲内であった場合は、ステップS s 1 4 6の判断結果がYESとなり、「Marvelous」の画像を表示画面11aに表示する（ステップS s 1 4 8）。

【0568】

ステップS s 1 4 6の判断処理で、停止操作時ステップ数が5～9の範囲外であった場合は、ステップS s 1 4 6の判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、停止操作時ステップ数が10～15の範囲内であるか否かを判断する（ステップS s 1 5 0）。そして、停止操作時ステップ数が10～15の範囲内であった場合は、ステップS s 1 5 0の判断結果がYESとなり、「Excellent」の画像を表示画面11aに表示する（ステップS s 1 5 2）。これに対して、停止操作時ステップ数が10～15の範囲外であった場合は、ステップS s 1 5 0の判断結果がNOとなり、「Cool」の画像を表示画面11aに表示する（ステップS s 1 5 4）。

20

【0569】

そして、ステップS s 1 4 8、S s 1 5 2又はS s 1 5 4の処理により、表示画面11aにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段200は、表示画面11aに表示した評価に応じて図106に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップS s 1 5 6）。その後、副制御手段200は第3停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

30

【0570】

（枚数調整用の図柄組合せが揃ったときのスコア計算処理）

次に、図116を参照して、プラクティスモード中に入賞38の図柄組合せ（枚数調整用の図柄組合せ）が揃った場合に行われるスコア計算処理（枚数調整役入賞時のスコア計算）の内容について説明する。まず、副制御手段200は、有効ラインに入賞38の図柄組合せ（図89参照）が揃ったか否かを判断する（ステップS s 1 6 0）。有効ラインに入賞38の図柄組合せが揃っていなかった場合は、ステップS s 1 6 0の判断結果がNOとなり、枚数調整役入賞時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。これに対して、有効ラインに入賞38の図柄組合せが揃っていた場合は、ステップS s 1 6 0の判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示画面11aに「Marvelous」の画像を表示する（ステップS s 1 6 2）。そして、副制御手段200は、図106に示した仕様に従って枚数調整役が入賞したときのポイントを計算する（図106（b）「枚数調整役時Marvelous判定」欄参照）。そして、副制御手段200が備えているRAMの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップS s 1 6 4）。その後、副制御手段200は枚数調整役入賞時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

40

【0571】

50

（目押しに関する指示が無かったときのスコア計算処理）

前述したように、プラクティスモード中は、目押し画像１～５７（図１０２～図１０４参照）のうちいずれの目押し画像も表示されず、３回胴ビタ押し画像（図１００（ｂ）参照）も表示されず、かつ、枚数調整用の図柄組合せ（入賞３８の図柄組合せ）が揃えられる状態になったときに実行されるカットイン演出が発生しなかった場合（以下、このような状況を「無指示時」と称する）であっても、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときは、中リール３ｂに関する目押し精度の評価を行う。

【０５７２】

以下、図１１７を参照して、無指示時におけるスコア計算処理の内容について説明する。まず、副制御手段２００は、第１停止リールが中リール３ｂであるか否かを判断する（ステップＳｓ１７０）。第１停止リールが中リール３ｂでなかった場合はステップＳｓ１７０の判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、無指示時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。これに対して第１停止リールが中リール３ｂであった場合はステップＳｓ１７０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップＳｓ１７２）。

【０５７３】

すなわち、中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄（図柄番号１４）、「ホシＡ」図柄（図柄番号１３）及び「ホシＢ」図柄（図柄番号１２）の図柄の並びが、表示窓Ｗの上段、中段、下段にビタ押しされたか否かの判断が行われる。具体的には、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときに主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号が１２であれば、ビタ押しに成功したと判断される。停止操作時図柄番号が１２でなく、中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功しなかったと判断されたときは、ステップＳｓ１７２の判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、無指示時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７４】

これに対して中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功したと判断されたときは、ステップＳｓ１７２の判断結果がＹＥＳとなり、次に副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときに主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７４）。そして、停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１７４の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１７６）。

【０５７５】

ステップＳｓ１７４の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１７４の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７８）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１７８の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１８０）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１７８の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１８２）。

【０５７６】

そして、ステップＳｓ１７６、Ｓｓ１８０又はＳｓ１８２の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０６に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１８４）。その後、副制御手段２００は第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７７】

以上に説明した各種スコア計算処理を実行する副制御手段２００は、得点決定手段とし

10

20

30

40

50

ての機能を有しているといえる。また、以上に説明した各種スコア計算処理のうち、単回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理（図１１０～図１１２）のみを実行し、３回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理（図１１３～図１１５）、枚数調整用の図柄組合せが揃ったときのスコア計算処理（図１１６）、目押しに関する指示が無かったときのスコア計算処理（図１１７）については、遊技機の仕様など応じて実行しないようにしてもよい。

【０５７８】

＜プラクティスモード中に計算されたスコアの活用例＞

図１１０～図１１７に示したスコア計算処理によって計算されたスコアは、１回のプラクティスモードの終了時に、所定時間、画像表示装置１１に表示するように構成してもよい。このとき画像表示装置１１に表示する項目としては、例えば、当該プラクティスモードにおけるスコア（プラクティスモード中に付与されたポイントの合計値）、プラクティスモードの開始日時、プラクティスモード終了時の遊技経過時間、「Marvelous」の評価回数、「Excellent」の評価回数、「Cool」の評価回数、単回胴報知が行われた回数、３回胴報知が行われた回数、枚数調整役の入賞回数などであってもよい。

10

【０５７９】

また、上述した項目の情報を、プラクティスモードの履歴として、実行されたプラクティスモード毎に副制御手段２００のＲＡＭに保存するように構成してもよい。この場合、実行されたプラクティスモードのうち一部のプラクティスモードの履歴を保存するようにしてもよい。例えば、今回のプラクティスモードの履歴と、それまでに実行したプラクティスモードの中で、最もスコアが高かったプラクティスモードの履歴とをＲＡＭに保存するように構成してもよい。

20

【０５８０】

各プラクティスモードの履歴は、遊技者の操作によって表示画面１１ａに表示するようにしてもよい。例えば、遊技機で遊技が行われていないときに決定ボタン５５が操作されると、表示画面１１ａにメニュー画面を表示するように構成し、表示されたメニュー画面の中に、プラクティスモードの履歴を表示する旨の選択肢（例えば「プラクティスモード履歴表示」の項目）を設けておく。そして、遊技者がメニュー画面の中から「プラクティスモード履歴表示」の項目を選択すると、表示画面１１ａに、各プラクティスモードについて、前述した各種情報を表示する。このとき、複数のプラクティスモードの履歴が保存されているために、全てのプラクティスモードの履歴を１画面に表示しきれない場合は、各プラクティスモードの履歴を個別に表示するように構成し、選択ボタン５４を操作することで、表示画面１１ａに表示するプラクティスモードの履歴を切り替えるようにしてもよい。

30

【０５８１】

また、本実施形態における遊技機を、主にネットワークに接続されたサーバと、遊技者が所持する情報端末と、遊技機とによって構成される遊技システムにおける遊技機に適用してもよい。このような遊技システムにおいて、各遊技者が、自分で実行したプラクティスモードの履歴を、インターネットに接続された所定のサーバへ送信し、当該所定のサーバにおいて、送信されてきたプラクティスモードの履歴に含まれているスコアに基づいてランキングを生成し、そのランキングを各遊技者が閲覧できるようにしてもよい。例えば、遊技者が所定の手続きを行って、所定のサーバに自分の識別情報（ＩＤ）を登録し、所定のサーバから自分のＩＤを特定し得る情報を含んだパスワードを取得する。遊技機においては、所定のサーバが発行したパスワードを入力可能に構成されており、遊技機にパスワードが入力されてから遊技が開始されると、副制御手段２００は、パスワードの入力後に行われた遊技に関する各種項目の履歴情報（プラクティスモードの履歴情報を含む）を記録する。

40

【０５８２】

遊技者が、プラクティスモード中に獲得したスコアのランキング（以下、本実施形態に

50

において「目押しランキング」と称する)に参加したい場合は、副制御手段200のRAMに保存された自分のスコア情報を、上述した所定のサーバへ送信する。例えば、遊技機において、前述したメニュー画面に「二次元コード表示」という項目を設けておき、遊技者によってこの項目が選択されると、副制御手段200は、所定のサーバのURL(Uniform Resource Locator)の情報(アクセス情報)と、遊技開始時に入力されたパスワードに対応する遊技者のIDと、プラクティスモードの履歴情報とを含んだ二次元コードを表示画面11aに表示する。したがって、副制御手段200は二次元コード生成手段としての機能も有する。ここで、二次元コードに含まれるプラクティスモードの履歴情報は、副制御手段200のRAMに保存されていたプラクティスモードの履歴の中で、最も高いスコアを示すプラクティスモードの履歴に関するものとする。また、二次元コードを表示画面11aに表示したことにより、副制御手段200のRAMに保存されているプラクティスモードの履歴を消去するように構成してもよい。これにより、自分が行ったプラクティスモードの履歴が、他者のプラクティスモードの履歴として利用されることを避けることができる。

【0583】

遊技者は、携帯電話やスマートフォンなどの情報端末のカメラで、表示画面11aに表示された二次元コードを撮影すると、二次元コードに含まれていたURLの情報に基づいて、当該情報端末からインターネットを介して所定のサーバにアクセスすることができる。所定のサーバにアクセスすると、二次元コードに含まれていたプラクティスモードの履歴情報が情報端末から所定のサーバに送信される。また、二次元コードを撮影したときにその場所のGPS情報を取得し、取得したGPS情報に基づいて二次元コードを撮影した場所を特定し得る地点情報(例えば緯度及び経度)を生成しておき、プラクティスモードの履歴情報を送る際に、生成した地点情報も送信するようにする。

【0584】

なお、所定のサーバへ送信する地点情報は、情報端末から所定のサーバにアクセスした場所の地点情報であってもよい。この地点情報は、情報端末から所定のサーバにアクセスしたときにGPS情報を取得し、取得したGPS情報から生成する。また、情報端末のカメラで二次元コードを撮影したときに地点情報を生成することができなかった場合に、所定のサーバにアクセスしたときに居た場所の地点情報を生成し、それを送信してもよい。また、予めサーバに日本各地の遊技場と、その遊技場の所在地に関する情報を持たせておき、遊技機は、その遊技機が設置されている遊技場の情報を前述した二次元コードに含めるようにする。これにより、サーバは、二次元コードを読み取った情報端末から送信された遊技場の情報に基づいて、遊技者が遊技を行った地域を判断してもよい。

【0585】

情報端末からプラクティスモードの履歴情報を受信した所定のサーバは、一緒に送られてきた地点情報が、北海道、東北、関東、中部、近畿、中国、四国、九州の8つの地方のうち、どの地方に属するかを判断し、判断した地方と遊技者のIDとを、受信したプラクティスモードの履歴情報に対応付ける。また、所定のサーバは、受信したプラクティスモードの履歴情報に基づいて目押しランキングを更新する。

【0586】

遊技者が目押しランキングを閲覧する場合は、情報端末から所定のサーバにアクセスしたときに、情報端末の画面に表示されるメニュー画面において、「目押しランキング」の項目を選択する。これにより、情報端末の画面に目押しランキングの内容が表示される。本実施形態では、目押しランキングとして、全国ランキングと地域別ランキングとが可能である。ここで、図118に全国ランキングの表示例を示し、図119に地域別ランキングの表示例を示す。

【0587】

図118(a)に示す全国ランキングの画面において、情報端末の画面dspはタッチパネルになっており、画面dspの上部に設けられたタイトル表示領域taには、「全国ランキング」の文字列が表示されている。タイトル表示領域taの下側には、「地域別ラ

10

20

30

40

50

ンキングへ」という文字列が表示された表示切替ボタンb 1が表示されている。この表示切替ボタンb 1をタップすると、画面d s pの表示が図1 1 9に示す地域別ランキングに切り替わる。表示切替ボタンb 1の下側には、画面d s pの幅方向に、4つのタブt 1～t 4が表示されている。また、タブt 1には「マイランキング」の文字列が表示され、タブt 2には「週間」の文字列が表示され、タブt 3には「月間」の文字列が表示され、タブt 4には「歴代」の文字列が表示されている。さらにタブt 1～t 4の下側の表示領域は、ランキング表示領域r aになっている。

【0 5 8 8】

図1 1 8（a）は、タブt 2をタップした場合にランキング表示領域r aに表示される週間全国ランキングの画面を示しており、ランキング表示領域r aの上側には、表示するランキングの期間（1週間）を指定するための期間指定領域t mが表示されている。期間指定領域t mをタップすると、数字を入力するためのテンキーと、カーソルとが表示され、所望する一週間の始期及び終期の入力が可能となる。そして、期間指定領域t mの下側に表示されている表示ボタンb 2をタップすると、指定した1週間のランキングが表示される。図1 1 8（a）においては、まず所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のIDに対応づけられているニックネーム（〇〇さん）と、そのニックネームに対応する最も高いスコア（ベストスコア）と、そのベストスコアに基づく全国の順位（a a a位）とを含む個人ランキングが表示される。

【0 5 8 9】

そして、個人ランキングの下側には、指定した1週間における全国ランキングがスコア順に表示される。各順位について、遊技者のニックネームとプラクティスモードの成績とが表示されるが、成績の内容として、スコアの値（スコア）、1回のプラクティスモードが終了するまでの遊技経過時間（TIME）、C o o lの評価を受けた回数（Cool回数）、E x c e l l e n tの評価を受けた回数（Excellent回数）、M a r v e l o u sの評価を受けた回数（Marvelous回数）、単回胴報知が行われた回数（単回胴目押し予告総発生回数）及び3回胴報知が行われた回数（3回胴目押し予告総発生回数）が表示される。なお、図1 1 8（a）においては、ランキング2位の成績の途中までしか画面d s pに表示されていないが、画面d s p上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。

【0 5 9 0】

タブt 3をタップした場合、ランキング表示領域r aには月間全国ランキングの画面が表示されるが、表示内容は、図1 1 8（a）に示した内容とほぼ同一である。ただし、期間指定領域t mで指定できる期間は1か月間となる。タブt 1をタップした場合は、ランキング表示領域r aに、図1 1 8（b）に示した内容（マイランキング）が表示される。すなわち、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のIDについて、サーバに保存されている過去から現在までのプラクティスモードの成績が、スコアの値が大きい順に表示される。

【0 5 9 1】

ここで、プラクティスモードの成績の内容は、図1 1 8（a）と同様であるが、図1 1 8（b）においては、各順位の表示の横に、その成績が記録された年月日が表示されている。また、図1 1 8（b）では、ランキング3位の成績の途中までしか画面d s pに表示されていないが、画面d s p上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。タブt 4をタップした場合、画面d s pには歴代ランキングが表示される。歴代ランキングの表示内容は、図1 1 8（b）に示したマイランキングの表示内容と同様であるが、各順位について、その順位にランクされた遊技者のニックネームが表示される。

【0 5 9 2】

図1 1 8に示した全国ランキングの画面において、表示切替ボタンb 1をタップすると、画面d s pには図1 1 9に示す地域別ランキングが表示される。このとき、タイトル表示領域t aには、「地域別ランキング」の文字列が表示され、表示切替ボタンb 1には「

10

20

30

40

50

全国ランキングへ」の文字列が表示されている。また、表示切替ボタン**b 1**の下側には、全国ランキングの画面と同じタブ**t 1**～**t 4**が表示されており、タブ**t 1**～**t 4**の下側の表示領域は、ランキング表示領域**r a**になっている。

【0593】

図119(a)は、タブ**t 2**をタップした場合にランキング表示領域**r a**に表示される週間地域別ランキングの画面を示しており、ランキング表示領域**r a**の上側には、表示するランキングの期間(1週間)を指定するための期間指定領域**t m**が表示され、期間指定領域**t m**には、表示するランキングの地方を指定するための地域指定領域**a r**が表示されている。期間指定領域**t m**をタップすると、数字を入力するためのテンキーと、カーソルとが表示され、所望する一週間の始期及び終期の入力が可能となる。また、地域指定領域**a r**をタップすると、「北海道地方」、「東北地方」、「関東地方」、「中部地方」、「近畿地方」、「中国地方」、「四国地方」、「九州地方」の8つの選択肢が表示され、その選択肢の一つをタップすると、地域指定領域**a r**内に、選択された地方名が表示される。

10

【0594】

そして、地域指定領域**a r**の下側に表示されている表示ボタン**b 2**をタップすると、選択された地方が対応付けられているプラクティスモードの履歴について、指定された1週間のランキングが表示される。図119(a)においては地域として関東地方が選択されており、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のIDに対応づけられているニックネーム(〇〇さん)と、そのニックネームに対応するベストスコアと、そのベストスコアに基づく関東地方における順位(**b b b**位)とを含む個人ランキングが表示される。

20

【0595】

そして、個人ランキングの下側には、関東地方における指定した1週間のランキングがスコア順に表示される。各順位について、遊技者のニックネームとプラクティスモードの成績とが表示されるが、表示される成績の内容は、図118(a)と同様である。また、図118(b)には、ランキング1位の成績しか画面**d s p**に表示されていないが、画面**d s p**上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。

【0596】

タブ**t 3**をタップした場合、ランキング表示領域**r a**には選択された地域の月間ランキングの画面が表示されるが、表示内容は、図119(a)に示した内容とほぼ同一である。ただし、期間指定領域**t m**で指定できる期間は1か月間となっている。タブ**t 1**をタップした場合は、ランキング表示領域**r a**に、図119(b)に示した内容(マイランキング)が表示される。すなわち、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のIDについて、各地方で記録されたプラクティスモードの履歴のうち、ベストスコアとなったプラクティスモードの成績が表示される。図119(b)では、近畿地方におけるベストスコアの成績の途中までしか画面**d s p**に表示されていないが、画面**d s p**上で上方へフリックすることで、他の地方におけるベストスコアの成績を表示させることができる。タブ**t 4**をタップした場合、画面**d s p**には各地方における歴代トップのスコアとなっているプラクティスモードの成績と、その成績を残したランキングが表示される。地域別歴代ランキングの表示内容は、図119(b)に示したマイランキングの表示内容と同様であるが、各地域ごとに、ベストスコアを出した遊技者のニックネームが表示される。

30

40

【0597】

このように、第3実施形態においては、他の遊技者の目押しの技量(目押しの精度)を知ることができるので、遊技者に目押しの技量に関する競争心を芽生えさせて遊技意欲を高めるとともに、他の遊技者と目押しの技量を競うという新たな興趣を提供することができる。なお、情報端末の画面に表示する項目は、図118及び図119に示したものに限定されない。例えば、図118及び図119に示した項目の一部を省略してもよい。また、例えば、遊技システムのサーバから、目押しの精度を競うようなイベントへ招待するメッセージを、ランキング上位者の情報端末の画面に表示させたり、メールで送信したりし

50

てもよい。

【0598】

また、第3実施形態では、遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機、ぱちんこ機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【0599】

また、特典として遊技媒体の払い出しを行わず、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機としてもよい。この場合、本実施形態のように、制御手段を主制御手段と副制御手段とに分ける必要はなく、単一の制御手段によって遊技機を構成する各部を制御するようにしてもよい。また、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機とする場合、リールの数は1つでもよいし、4つ以上であってもよい。さらに、役抽せんを行うことなく、常に各リールの個々の図柄について1コマ滑りで引き込むリール停止制御を行うように構成し、例えば図102～図104に示した目押し画像1～57のうち抽せんによって選択した1つの目押し画像を表示し、表示した目押し画像と、停止表示された各リールの図柄とが一致した場合は、ビタ押しが成功したものと判断するようにしてもよい。このように構成した場合であっても、第3実施形態における図柄位置検出手段及び技量判定手段を用いて、ビタ押しの精度をさらに詳細に判定することができる。また、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機とする場合、ボーナスの入賞とは異なる契機（例えば、所定のボタンを操作すること）で、プラクティスモードが開始するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0600】

- 1 スロットマシン
- 2 前扉
- 3 a, 3 b, 3 c リール（第1実施形態）
- 25 スタートレバー
- 26 a, 26 b, 26 c ストップスイッチ（第1実施形態）
- 60 主制御基板
- 70 副制御基板
- 70 A サブメイン制御基板
- 70 B サブサブ制御基板
- 100 主制御手段
- 200 副制御手段
- 200 A サブメイン制御手段
- 200 B サブサブ制御手段
- RE 1, RE 2, RE 3 リール（第2実施形態）
- SS 1, SS 2, SS 3 ストップスイッチ（第2実施形態）
- W 表示窓
- DP 画像表示部

10

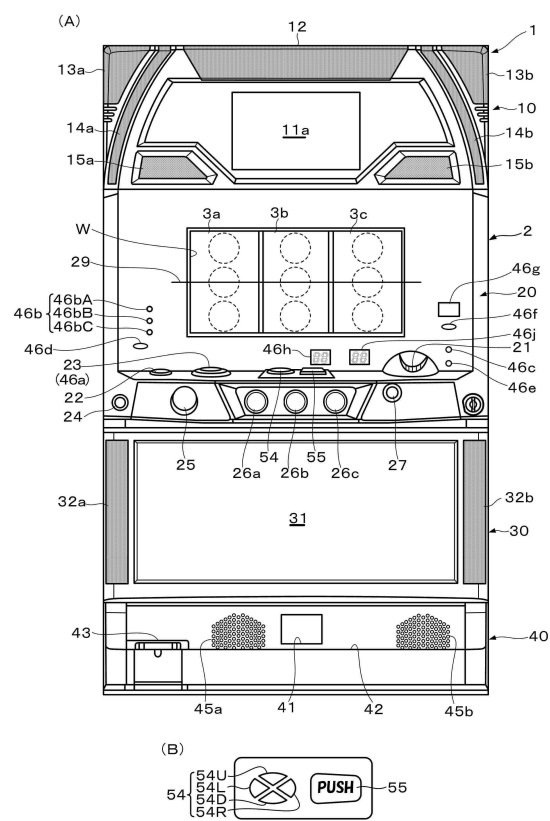
20

30

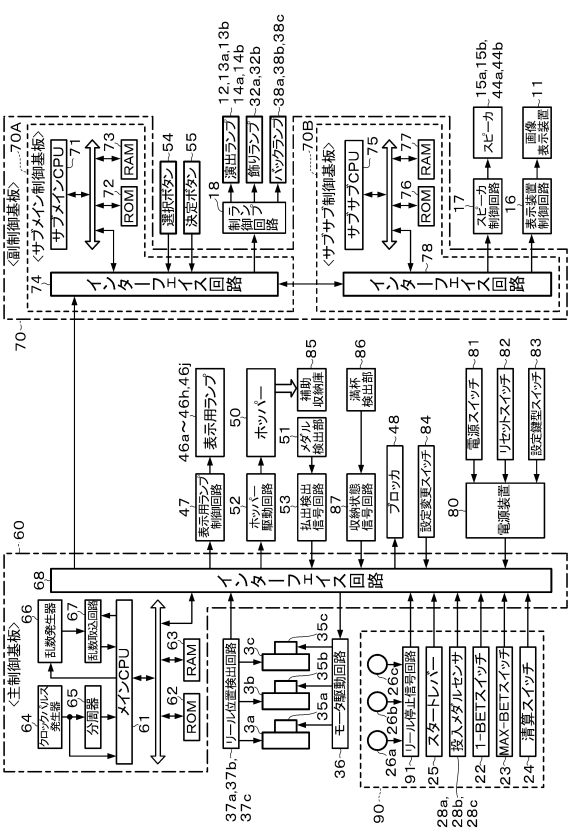
40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】

リール図柄

図柄番号	左リール	中リール	右リール
19	リプレイ	ベルA	ベルA
18	ブランクB	スイカ	リプレイ
17	金セブン	金セブン	金セブン
16	スイカ	ブランクA	スイカ
15	ベルA	リプレイ	ベルB
14	リプレイ	ベルA	ベルA
13	ブランクA	スイカ	リプレイ
12	黒バー	黒バー	黒バー
11	スイカ	ブランクB	スイカ
10	ベルA	リプレイ	ベルB
9	リプレイ	ベルA	ベルA
8	ブランクB	スイカ	リプレイ
7	青バー	青バー	青バー
6	スイカ	ブランクB	スイカ
5	ベルA	リプレイ	ベルB
4	リプレイ	ベルA	ベルA
3	ブランクA	スイカ	リプレイ
2	赤セブン	赤セブン	赤セブン
1	スイカ	ブランクA	スイカ
0	ベルA	リプレイ	ベルB

【図 4】

図柄組合せ1				抽出枚数(規定数3枚)		備考
名称	左リール	中リール	右リール	非RT, RT1	RT2	
BB役1	青バー	青バー	赤セブン	0	—	特別役 (1種BB、ボーナス役)
BB役2	黒バー	黒バー	赤セブン	0	—	
再遊技役1 (右下がりRP)	ブランクA	リプレイ	ベルA	0	—	再遊技役 (リプレイ役)
再遊技役2 (右上がりRP)	ベルA	リプレイ	青バー	0	—	
	ベルA	リプレイ	黒バー			
	ベルA	リプレイ	金セブン			
	ベルA	リプレイ	赤セブン			
	ブランクA	ベルA	青バー			
再遊技役3 (上段RP)	ブランクA	ベルA	黒バー	0	—	
	ブランクA	ベルA	金セブン			
	ブランクA	ベルA	赤セブン			
	ブランクB	ベルA	青バー			
	ブランクB	ベルA	黒バー			
再遊技役4 (中段RP)	ブランクB	ベルA	金セブン	0	—	
	ブランクB	ベルA	赤セブン			
再遊技役5 (上段スリッ RP)	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	—	
	ベルA	青バー	ベルB			
	ベルA	黒バー	ベルB			
	ベルA	金セブン	ベルB			
小役1	ベルA	赤セブン	ベルB	1	1	
	リプレイ	ブランクA	ベルB			
	リプレイ	ブランクA	スィカ			
	リプレイ	ブランクB	ベルB			
小役2	リプレイ	ブランクB	スィカ	1	1	
	リプレイ	ブランクA	ベルA			
	リプレイ	ブランクA	リプレイ			
	リプレイ	ブランクB	ベルA			
小役3	リプレイ	ブランクB	リプレイ	1	1	
	ブランクA	ベルA	リプレイ			
小役4	ブランクB	ベルA	リプレイ	1	1	
	ブランクA	ベルA	スィカ			
小役5	ブランクB	ベルA	スィカ	1	1	
	ブランクA	ベルA	ベルB			
小役6	ブランクB	ベルA	ベルB	1	1	
	ブランクA	ブランクA	ベルB			
	ブランクB	ブランクB	ベルB			
	ブランクA	ブランクA	スィカ			
小役7	ブランクA	ブランクB	スィカ	1	1	
	ブランクB	ブランクA	スィカ			
	ブランクB	ブランクB	スィカ			
小役8	青バー	金セブン	青バー	1	1	
	黒バー	金セブン	青バー			

【図 5】

図柄組合せ2

名称	対応図柄			払出枚数(規定枚数3枚)		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT、RT1	RT2	
小役9	青バー	金セブン	黒バー	1	1	入賞役 (小役)
	黒バー	金セブン	黒バー	1	1	
小役10	青バー	金セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	金セブン	1	1	
小役11	青バー	金セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	赤セブン	1	1	
小役12	青バー	赤セブン	青バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	青バー	1	1	
小役13	青バー	赤セブン	黒バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	黒バー	1	1	
小役14	青バー	赤セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	金セブン	1	1	
小役15	青バー	赤セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	赤セブン	1	1	
小役16	金セブン	青バー	青バー	1	1	
	赤セブン	青バー	青バー	1	1	
小役17	金セブン	青バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	青バー	黒バー	1	1	
小役18	金セブン	青バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	金セブン	1	1	
小役19	金セブン	青バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	赤セブン	1	1	
小役20	金セブン	黒バー	青バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	青バー	1	1	
小役21	金セブン	黒バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	黒バー	1	1	
小役22	金セブン	黒バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	金セブン	1	1	
小役23	金セブン	黒バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	赤セブン	1	1	
小役24	リプレイ	スイカ	リプレイ	15	15	
小役25	リプレイ	スイカ	ベルA	15	15	
小役26	リプレイ	ベルA	スイカ	15	15	
小役27	リプレイ	ベルA	ベルB	15	15	
小役28	ベルA	ベルA	ベルA	15	15	
小役29	ベルA	ベルA	ベルB	15	15	
小役30	スイカ	ベルA	ベルA	15	15	
小役31	スイカ	ベルA	リプレイ	15	15	
小役32	スイカ	リプレイ	ベルB	15	15	
小役33	スイカ	リプレイ	スイカ	15	15	
小役34	スイカ	ベルA	ベルB	15	15	
小役35	スイカ	ベルA	スイカ	15	15	
小役36	リプレイ	ベルA	リプレイ	15	15	

【図 6】

図柄組合せ3

名称	対応区画			払出枚数(規定3枚)		備考		
	左リール	中リール	右リール	非RT、RT1	RT2			
小役37 (スハ小役)	△△A	スハ	青バー	—	15	入賞役 (小役)		
	△△A	スハ	黒バー					
	△△A	スハ	金セブン					
	△△A	スハ	赤セブン					
小役38	△ランA	リプレイ	スハ	—	3			
	△ランB	リプレイ	スハ					
小役39	青バー	△ランA	青バー	—	3			
	青バー	△ランA	黒バー					
	青バー	△ランA	金セブン					
	青バー	△ランA	赤セブン					
	青バー	△ランB	青バー					
	青バー	△ランB	黒バー					
	青バー	△ランB	金セブン					
	青バー	△ランB	赤セブン					
	△ランA	△ランA	青バー					
	△ランA	△ランA	黒バー					
	△ランA	△ランA	金セブン					
	△ランA	△ランA	赤セブン					
	△ランA	△ランB	青バー					
	△ランA	△ランB	黒バー					
	△ランA	△ランB	金セブン					
	△ランA	△ランB	赤セブン					
△ランB	△ランA	青バー						
△ランB	△ランA	黒バー						
△ランB	△ランA	金セブン						
△ランB	△ランA	赤セブン						
△ランB	△ランB	青バー						
△ランB	△ランB	黒バー						
△ランB	△ランB	金セブン						
△ランB	△ランB	赤セブン						

10

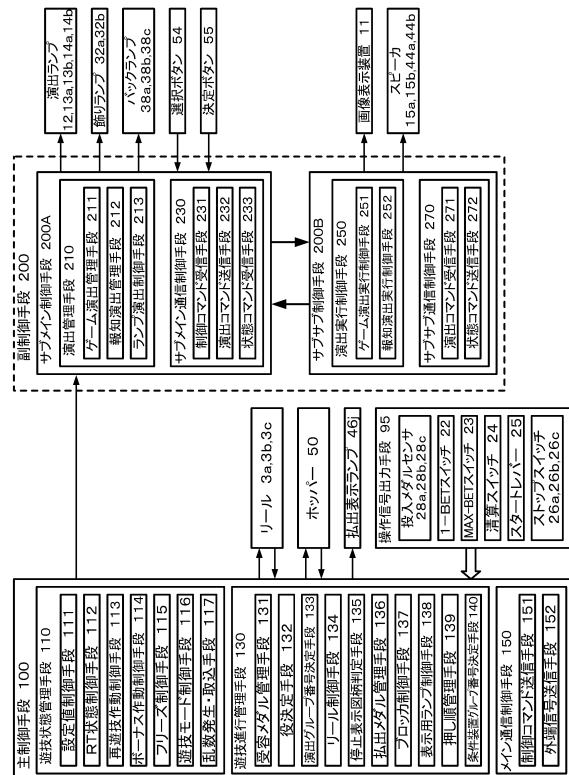
20

【図 7】

図柄組合せ4

名称	対応図柄			払出枚数(規定数3枚)		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT, RT1	RT2	
小役40 (赤7揃い 1枚役)	赤セブン	赤セブン	赤セブン	—	1	
小役41	リプレイ	赤セブン	赤セブン	—	1	
小役42	金セブン	金セブン	金セブン	—	1	
小役43	リプレイ	金セブン	金セブン	—	1	
小役44	ブランドA	青バー	青バー	—	1	入賞役 (小役)
	ブランドA	青バー	黒バー			
	ブランドA	青バー	金セブン			
	ブランドA	青バー	赤セブン			
	ブランドA	黒バー	青バー			
	ブランドA	黒バー	黒バー			
	ブランドA	黒バー	金セブン			
	ブランドA	黒バー	赤セブン			
	ブランドA	金セブン	青バー			
	ブランドA	金セブン	黒バー			
	ブランドA	金セブン	金セブン			
	ブランドA	金セブン	赤セブン			
	ブランドA	赤セブン	青バー			
	ブランドA	赤セブン	黒バー			
	ブランドA	赤セブン	金セブン			
	ブランドA	赤セブン	赤セブン			
	ブランドB	青バー	青バー			
	ブランドB	青バー	黒バー			
	ブランドB	青バー	金セブン			
	ブランドB	青バー	赤セブン			
	ブランドB	黒バー	青バー			
	ブランドB	黒バー	黒バー			
	ブランドB	黒バー	金セブン			
	ブランドB	黒バー	赤セブン			
	ブランドB	金セブン	青バー			
	ブランドB	金セブン	黒バー			
	ブランドB	金セブン	金セブン			
	ブランドB	金セブン	赤セブン			
ブランドB	赤セブン	青バー				
ブランドB	赤セブン	黒バー				
ブランドB	赤セブン	金セブン				
ブランドB	赤セブン	赤セブン				

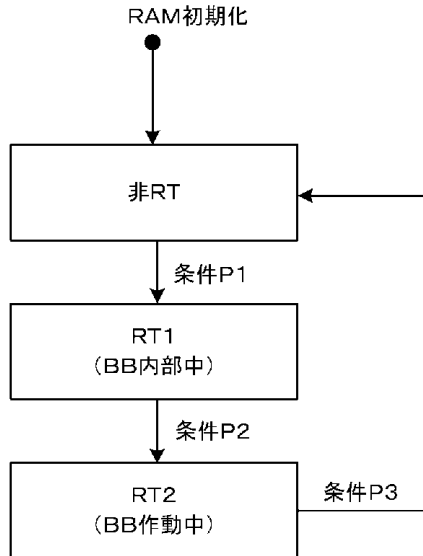
【図 8】



30

40

【図 9】



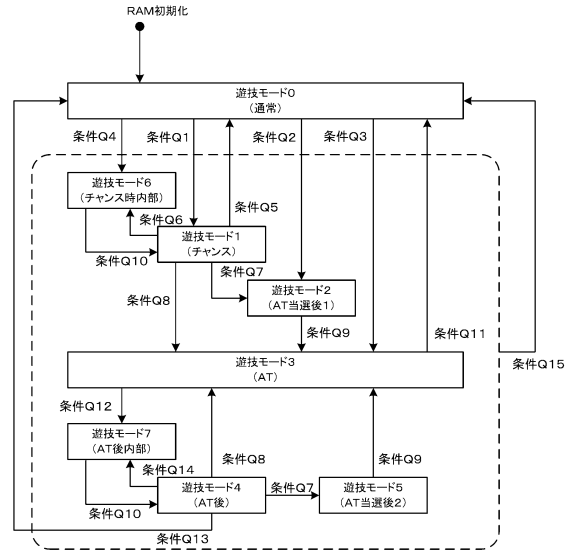
移行条件

条件P1: BB当選

条件P2: BB成立

条件P3: BB作動終了

【図 10】



移行条件

条件Q1: 区間種別番号=1, AT当選フラグ=0で、BB当選かつBB成立、またはBB非当選

条件Q2: 区間種別番号=1, AT当選フラグ=1で、BB非当選

条件Q3: 区間種別番号=1, AT当選フラグ=1で、BB当選

条件Q4: 区間種別番号=1, AT当選フラグ=0で、BB当選かつBB未成立

条件Q5: AT当せんフラグ=0で、チャンスゲーム数カウンタ=0

条件Q6: AT当せんフラグ=0で、1種BB当せん当該フラグ=1かつBB未成立

条件Q7: AT当せんフラグ=1で、1種BB当せん当該フラグ=0

条件Q8: AT当せんフラグ=1で、1種BB当せん当該フラグ=1

条件Q9: 1種BB当せん当該フラグ=1

条件Q10: BB成立

条件Q11: ヘル回数カウンタ=0かつセブン番号=1かつセブンカウンタ=0かつ累積カウンタ≤2000かつ到達フラグ=1

条件Q12: ヘル回数カウンタ=0かつセブン番号=1かつセブンカウンタ=0かつ累積カウンタ≤2000かつ到達フラグ=0

条件Q13: AT当せんフラグ=0かつAT周期カウンタ=0

条件Q14: AT当せんフラグ=1かつAT周期カウンタ>0で、1種BB当せん当該フラグ=1かつBB未成立

条件Q15: 有利区間クリアカウンタ=0かつ純増カウンタ>2400

【図 11】

変数一覧表			
番号	名称	範囲	内容
1	メイン遊技状態番号	0 ~ 7	メイン遊技状態番号=0: 遊技モード0(通常) メイン遊技状態番号=1: 遊技モード1(チャンス) メイン遊技状態番号=2: 遊技モード2(AT当せん後1) メイン遊技状態番号=3: 遊技モード3(AT) メイン遊技状態番号=4: 遊技モード4(AT後) メイン遊技状態番号=5: 遊技モード5(AT当せん後2) メイン遊技状態番号=6: 遊技モード6(AT当せん後3) メイン遊技状態番号=7: 遊技モード7(AT後内部)
2	区間種別番号	0 ~ 1	0: 通常区間 1: 有利区間
3	指示番号	0 ~ 6	指示情報管理番号
4	有利区間クリアカウンタ	0 ~ 1500	有利区間の総ゲーム数を管理するカウンタ 有利区間開始時に1500セット 遊技終了時に減算し、0で有利区間終了
5	純増カウンタ	0 ~ 2412	有利区間中の獲得数(差枚数)を管理するカウンタ
6	チャンスモード番号	0 ~ 4	チャンス中の当たり品を管理する番号
7	チャンスゲーム数カウンタ	0 ~ 30	チャンス中の滞在ゲーム数を管理するカウンタ
8	チャンス周期カウンタ	0 ~ 3	チャンス中の滞在周期数を管理する番号
9	AT当せんフラグ	0 ~ 1	AT当せんフラグを管理するフラグ
10	ATモード番号	0 ~ 5	AT中の当たり品を管理する番号
11	セブン番号	0 ~ 2	ATの種別を管理する番号 1: 赤セブン 2: 金セブン
12	セブンカウンタ	0 ~ 26	赤セブンのストック数を管理するカウンタ
13	金セブンカウンタ	0 ~ 3	金セブンのストック数を管理するカウンタ
14	センターテーブル番号	0 ~ 15	赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号
15	EXモード番号	0 ~ 2	AT当選後のストック当選率を管理する番号
16	セブンセットカウンタ	0 ~ 7	赤セブン中のセット数を管理するカウンタ
17	ループ番号	0 ~ 7	赤セブン中の継続率を管理する番号
18	CUTラング番号	0 ~ 5	カウントアップのし易さを管理する番号
19	到達フラグ	0 ~ 1	獲得数(差枚数)の上限到達を通知するためのフラグ
20	上乗せモード番号	0 ~ 2	AT中のストック上乗せ状態を管理する番号
21	ヘル回数カウンタ	0 ~ 134	AT中のヘル回数を管理するカウンタ
22	累積カウンタ	0 ~ 2412	1回の有利区間での獲得数(差枚数)を管理するカウンタ
23	AT周期カウンタ	0 ~ 3	AT中の滞在周期数を管理するカウンタ
24	補正カウンタ	0 ~ 2101	ATストック数から獲得予想数を算出するカウンタ
25	演出グループA番号	0 ~ 1	ボーナスを管理
26	演出グループB番号	0 ~ 29	再遊技または入賞を管理
27	条件装置グループA番号	0 ~ 13	有利区間当せん時
28	条件装置グループB番号	0 ~ 25	AT増せん
29	条件装置グループC番号	0 ~ 10	AT増せん
30	条件装置グループD番号	0 ~ 12	AT増せん(BB作動中)
31	条件装置グループE番号	0 ~ 6	AT増せん(BB内部中)
32	条件装置グループF番号	0 ~ 3	AT増せん(スリカ小役増適用)
33	条件装置グループG番号	0 ~ 2	AT増せん(倍率増適用)
34	AT周期経過ゲーム数カウンタ	0 ~ 30	AT後の経過状態ゲーム数を管理するカウンタ
35	抽せん済みフラグ	0 ~ 1	特定の抽せんを行ったことを管理するフラグ
36	1種BB当せん当該フラグ	0 ~ 1	当該遊技でBB当選か否かを管理するフラグ
37	レバー全席フラグ	0 ~ 1	レバー全席時か全席時かを管理するフラグ
38	条件装置グループH番号	0 ~ 5	有利区間当せん時AT抽せん
39	条件装置グループI番号	0 ~ 2	BB中の抽せん(スリカ小役増適用)
40	条件装置グループJ番号	0 ~ 6	ATモードの抽せん
41	レバーウェイト番号	0 ~ 3	1: 当せんスリカ 2: スリカウェイト 3: 告知ウェイト
42	待機演出番号	0 ~ 3	回線演出の種別を管理する番号
43	全席時ウェイト番号	0 ~ 2	1: 赤セブン演出 2: 金セブン演出 3: 金セブン昇格演出
44	全席時ウェイト番号	0 ~ 2	全席時のフリーズを管理する番号
45	全席時ウェイト番号	0 ~ 2	2: 全席時終了ウェイト

【図 12】

(A) 有利区間移行抽せん

条件装置グループA番号	当選置数
1	0 80 160
2,3,5,6,10	240 0
4,7	0 240
8,9,11	120 120
12,13	220 20

(B) チャンスモード1抽せん

条件装置グループB番号	当選置数
1	0 1 2 3 4
2,3,4,5,6,7,8	0 206 32 0 240

(C) チャンスモード2抽せんー1 〈チャンス中(BB作動中)〉

条件装置グループD番号	当選置数
1	0 1 2 3 4
2	90 0 0 0 0 150
3	200 0 0 0 0 40
4	239 0 0 0 0 1
5	240 0 0 0 0 0
6	0 0 0 0 0 240
7	80 0 0 0 0 160
8	80 0 0 0 0 160
9	239 0 0 0 0 1
10	0 0 0 0 0 240
11	240 0 0 0 0 0
12	240 0 0 0 0 0

(D) チャンスモード2抽せんー2 〈チャンス中(BB非作動中)〉

条件装置グループB番号	当選置数
1	0 1 2 3 4
2	240 0 0 0 0 0
3	240 0 0 0 0 0
4	0 0 0 0 0 240
5	240 0 0 0 0 0
6	240 0 0 0 0 0
7	0 0 0 0 0 240
8	0 0 0 0 0 240
9	0 0 0 0 0 240
10	239 0 0 0 0 1
11	239 0 0 0 0 1
12	239 0 0 0 0 1

(E) チャンスゲーム3抽せん

チャンスモード番号	当選置数
1	0 1 2 3 4
2	239 0 0 0 0 1
3	0 0 0 0 0 240

10

20

30

40

50

【図 1 3】

(A) チャンスゲーム数抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	150	80	10
2	0	1	238	1
3	0	238	1	1

(B) チャンス周期抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	1	2	3
1	240	0	0	0
2	238	1	1	0
3	0	0	0	240

(C) EX1モード抽せん

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	240	0
2	0	240	0
3	0	239	1

(D) EX2モード抽せん(遊技モード2, 5)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	240	0	0
3	239	0	1

(E) ATモード抽せん-1(ATモード0~2)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	152	5	80	3	0	
2	0	152	5	80	3	0	
3	0	232	6	1	1	0	
4	0	70	9	160	1	0	
5	240	0	0	0	0	0	
6	0	232	6	1	1	0	

(F) ATモード抽せん-2(ATモード3~5)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	0	1	80	46	113	
2	240	0	0	0	0	0	
3	0	0	1	80	46	113	
4	0	0	1	80	46	113	
5	240	0	0	0	0	0	
6	240	0	0	0	0	0	

(G) ATモード抽せん-3(全停後)

条件装置グループJ番号	当選置数						
	0	1	2	3	4	5	
1	0	152	7	80	1	0	
2	0	109	6	120	5	0	
3	0	28	71	140	1	0	
4	0	0	1	80	46	113	
5	0	0	1	33	93	113	
6	240	0	0	0	0	0	

【図 1 5】

(A) ベル回数切替抽せん

ベル回数カウンタ	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	240	0
>10	239	1

(B) セブンストック1抽せん

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

(C) セブンストック2抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	240	0
2	240	0
3	239	1
4	240	0
5	240	0
6	240	0

(D) 演出レバーウェイト抽せん

条件装置グループJ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	48	192
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0

【図 1 4】

(A) セブン1抽せん(遊技モード1, 4, 全停後)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	239	1
2	0	239	1
3	0	239	1

(B) セブン2抽せん(遊技モード2, 5)

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	235	0	5
3	240	0	0

(C) ATモード書換抽せん

有利区間クリアカウンタ	当選置数					
	0	1	2	3	4	5
<300	0	0	0	0	0	240
≥300	240	0	0	0	0	0

(D) セブンループ抽せん

ループ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	238	2
3	168	72
4	118	122
5	55	185
6	26	214
7	11	229

(E) 金セブンループ抽せん

	当選置数	
	0	1
	168	72

(F) 金セブンループ書換抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	239	1
2	239	1
3	239	1
4	239	1
5	240	0
6	240	0

(G) 上乗せモード抽せん

	当選置数		
	0	1	2
	0	239	1

【図 1 6】

(A) AT周期抽せん-1(ATモード番号1, 2)

ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	234	6	0
2	0	234	6	0
3	0	234	6	0
4	0	234	6	0
5	0	36	204	0
6	0	36	204	0
7	0	36	204	0
8	0	1	238	1
9	0	1	238	1
10	0	1	238	1
>10	0	1	238	1

(B) AT周期抽せん-2(ATモード番号3, 4)

ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	1	238	1
2	0	1	238	1
3	0	1	238	1
4	0	1	238	1
5	0	1	238	1
6	0	1	238	1
7	0	1	238	1
8	0	0	2	238
9	0	0	0	240
10	0	0	0	240
>10	0	0	0	240

(C) 引き戻し1抽せん-1(ATモード番号1~3)

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

(D) 引き戻し1抽せん-2(ATモード番号4)

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	238	2
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	238	2

10

20

30

40

50

【図 17】

(A) 引き戻し1抽せんー3(ATモード番号5)

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	239	1
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	239	1

(B) 引き戻し2抽せん

ATモード番号	当選置数	
	0	1
1	239	1
2	228	12
3	0	240
4	0	240
5	240	0

(C) AT周期優遇ゲーム数抽せん

ATモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	238	1	1
2	0	238	1	1
3	0	238	1	1
4	0	238	1	1
5	0	238	1	1

【図 18】

セブンテーブル1抽せん ATモード番号	当選置数														
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	0	104	93	8	2	4	2	8	8	4	1	2	2	1	0
1,2,3	0	108	93	12	2	8	2	1	4	7	1	0	0	1	0

セブンテーブル2抽せん 条件装置グループG番号	当選置数														
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	240	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	187	52
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

10

20

【図 19】

(A) ベル回数1抽せんー1(遊技モード0~2)	当選置数										
	0	1	2	3	4	6	10	11	20		
CUランク番号											
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0
3	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	59	59	122	

(B) ベル回数1抽せんー2(遊技モード4, 5)	当選置数										
	0	1	2	3	4	6	10	11	20		
CUランク番号											
1	200	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	200	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0
3	200	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	100	0	140	0	0	0	0	0	0	0	0
5	100	0	0	0	0	140	0	0	0	0	0

(C) ベル回数2抽せん	当選置数										
	0	1	2	3	4	6	10	11	20		
CUランク番号											
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	200	0	40	0	0	0	0	0
4	0	220	0	19	0	1	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0

(D) ベル回数3抽せん	当選置数										
	0	1	2	3	4	6	10	11	20		
CUランク番号											
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	240	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	200	0	40	0	0	0	0	0
4	0	220	0	19	0	1	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	240	0	0	0	0	0	0

【図 20】

(A) ボーナス条件装置ー演出グループA番号対応表		
ボーナス条件装置番号	条件装置名称	演出グループA番号
0	ハズレ	0
1	1種BBーA条件装置	1
2	1種BBーB条件装置	1

(B) 入賞再遊技条件装置ー演出グループB番号対応表		
入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループB番号
0	ハズレ	0
1	再遊技ーA条件装置	1
2	再遊技ーB条件装置	2
3	再遊技ーC条件装置	3
4	再遊技ーD条件装置	4
5	再遊技ーE条件装置	5
6	再遊技ーF条件装置	6
7	再遊技ーG条件装置	7
8	再遊技ーH条件装置	8
9	再遊技ーI条件装置	9
10	再遊技ーJ条件装置	10
11	再遊技ーK条件装置	11
12	再遊技ーL条件装置	12
13	入賞ーA1条件装置	13
14	入賞ーA2条件装置	13
15	入賞ーA3条件装置	13
16	入賞ーA4条件装置	13
17	入賞ーA5条件装置	13
18	入賞ーA6条件装置	13
19	入賞ーA7条件装置	13
20	入賞ーA8条件装置	13
21	入賞ーA9条件装置	13
22	入賞ーA10条件装置	13
23	入賞ーA11条件装置	13
24	入賞ーA12条件装置	13
25	入賞ーB1条件装置	14
26	入賞ーB2条件装置	14
27	入賞ーB3条件装置	14
28	入賞ーB4条件装置	14
29	入賞ーB5条件装置	14
30	入賞ーB6条件装置	14
31	入賞ーB7条件装置	14
32	入賞ーB8条件装置	14
33	入賞ーB9条件装置	14
34	入賞ーB10条件装置	14
35	入賞ーB11条件装置	14
36	入賞ーB12条件装置	14
37	入賞ーC条件装置	15
38	入賞ーD条件装置	16
39	入賞ーE条件装置	17
40	入賞ーF条件装置	18
41	入賞ーG条件装置	19
42	入賞ーH条件装置	20
43	入賞ーI条件装置	21
44	入賞ーJ条件装置	22
45	入賞ーK条件装置	23
46	入賞ーL条件装置	24
47	入賞ーM条件装置	25
48	入賞ーN条件装置	26
49	入賞ーO条件装置	27
50	入賞ーP条件装置	28
51	入賞ーQ条件装置	29

30

40

50

【図 2 1】

(A) ボーナース条件装置										名 称									
番号	条件装置	当選役	備考		演出グループ番号					演出グループA番号					演出グループB番号				
			非RT	RT (BB内部中)	RT2 (BB作動中)	演出グループB番号	演出グループA番号	演出グループB番号	演出グループA番号	演出グループB番号	演出グループA番号	演出グループB番号	演出グループB番号	演出グループA番号	演出グループB番号	演出グループA番号	演出グループB番号	演出グループB番号	演出グループA番号
0	入賞 - A1条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	入賞 - A2条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	入賞 - A3条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	入賞 - A4条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	入賞 - A5条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	入賞 - A6条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	入賞 - A7条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	入賞 - A8条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	入賞 - A9条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	入賞 - A10条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	入賞 - A11条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	入賞 - A12条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	入賞 - A13条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	入賞 - A14条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	入賞 - A15条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	入賞 - A16条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	入賞 - A17条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	入賞 - A18条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	入賞 - A19条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	入賞 - A20条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	入賞 - A21条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	入賞 - A22条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	入賞 - A23条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	入賞 - A24条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	入賞 - A25条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	入賞 - A26条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	入賞 - A27条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	入賞 - A28条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	入賞 - A29条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	入賞 - A30条件装置	なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 2 2】

ボーナス条件装置		非RT			RT1 (BB内部中)			RT2 (BB作動中)		
1種BB-A	1種BB-B	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6
再遊技-A	再遊技-B	4530	4530	4468	0	0	0	0	0	0
再遊技-C	再遊技-D	3697	3697	3821	4	4	4	4	4	4
再遊技-E	再遊技-F	128	128	4	4	4	4	4	4	4
再遊技-G	再遊技-H	4	4	4	7913	7913	7913	0	0	0
再遊技-I	再遊技-J	3697	3697	3883	4	4	4	4	4	4
再遊技-K	再遊技-L	128	128	4	4	4	4	4	4	4
再遊技-M	再遊技-N	528	528	683	4	4	4	4	4	4
再遊技-O	再遊技-P	128	128	4	4	4	4	4	4	4
再遊技-Q	再遊技-R	328	328	679	4	4	4	4	4	4
入賞-A1	入賞-A2	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-A3	入賞-A4	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-A5	入賞-A6	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-A7	入賞-A8	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-A9	入賞-A10	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-A11	入賞-A12	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
入賞-B1	入賞-B2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-B3	入賞-B4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-B5	入賞-B6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-B7	入賞-B8	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-B9	入賞-B10	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-B11	入賞-B12	4	4	4	4	4	4	4	4	4
入賞-C	入賞-D	16	16	16	16	16	16	0	0	0
入賞-E	入賞-F	315	315	315	315	315	315	0	0	0
入賞-G	入賞-H	315	315	315	315	315	315	0	0	0
入賞-I	入賞-J	0	0	0	0	0	0	4	4	4
入賞-K	入賞-L	0	0	0	0	0	0	4	4	4
入賞-M	入賞-N	0	0	0	0	0	0	324	324	324
入賞-O	入賞-P	0	0	0	0	0	0	320	630	320
入賞-Q	入賞-R	0	0	0	0	0	0	6000	59000	6000
入賞-S	入賞-T	0	0	0	0	0	0	1311	2001	53841
入賞-U	入賞-V	4	4	4	4	4	4	0	0	0
入賞-W	入賞-X	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図 2 3】

(A) ボーナース条件装置				備考	
番号	条件装置	当選役	非RT	RT (BB内部中)	RT2 (BB作動中)
0	入賞 - A1条件装置	なし	0	0	0
1	入賞 - A2条件装置	なし	0	0	0
2	入賞 - A3条件装置	なし	0	0	0
3	入賞 - A4条件装置	なし	0	0	0
4	入賞 - A5条件装置	なし	0	0	0
5	入賞 - A6条件装置	なし	0	0	0
6	入賞 - A7条件装置	なし	0	0	0
7	入賞 - A8条件装置	なし	0	0	0
8	入賞 - A9条件装置	なし	0	0	0
9	入賞 - A10条件装置	なし	0	0	0
10	入賞 - A11条件装置	なし	0	0	0
11	入賞 - A12条件装置	なし	0	0	0
12	入賞 - A13条件装置	なし	0	0	0
13	入賞 - A14条件装置	なし	0	0	0
14	入賞 - A15条件装置	なし	0	0	0
15	入賞 - A16条件装置	なし	0	0	0
16	入賞 - A17条件装置	なし	0	0	0
17	入賞 - A18条件装置	なし	0	0	0
18	入賞 - A19条件装置	なし	0	0	0
19	入賞 - A20条件装置	なし	0	0	0
20	入賞 - A21条件装置	なし	0	0	0
21	入賞 - A22条件装置	なし	0	0	0
22	入賞 - A23条件装置	なし	0	0	0
23	入賞 - A24条件装置	なし	0	0	0
24	入賞 - A25条件装置	なし	0	0	0
25	入賞 - A26条件装置	なし	0	0	0
26	入賞 - A27条件装置	なし	0	0	0
27	入賞 - A28条件装置	なし	0	0	0
28	入賞 - A29条件装置	なし	0	0	0
29	入賞 - A30条件装置	なし	0	0	0

【図 2 4】

(A) ボーナース条件装置				備考	
番号	条件装置	当選役	非RT	RT (BB内部中)	RT2 (BB作動中)
15	入賞 - A3条件装置	小役2	小役2	小役2	-
16	入賞 - A4条件装置	小役2	小役2	小役2	-
17	入賞 - A5条件装置	小役3, 4	小役3, 4	小役3, 4	-
18	入賞 - A6条件装置	小役3, 4, 9, 14, 19, 20, 29	小役3, 4	小役3, 4	-
19	入賞 - A7条件装置	小役4, 5, 10, 15, 16, 21, 30	小役5	小役5	-
20	入賞 - A8条件装置	小役4, 5, 11, 12, 17, 22, 31	小役5	小役5	-

【図 25】

入賞再選抜条件表型(3)					
番号	条件表型	当選役	非RT	備考 RT (BBA部中)	
21 入賞-A9条件表型	小娘6、8、13、18、23、32	小娘6		123、1/4/7/8/9、13、15、23 122、1/4/7/8/9、13、15、23 213、1/4/7/8/9、13、15、23 312、1/4/7/8/9、13、15、23 321、1/4/7/8/9、13、15、23 311、1/4/7/8/9、13、15、23 321、1/4/7/8/9、13、15、23	-
22 入賞-A10条件表型	小娘7、9、14、19、20、33	小娘7		123、1/4/7/8/9、14、19、20 122、1/4/7/8/9、14、19、20 213、1/4/7/8/9、14、19、20 312、1/4/7/8/9、14、19、20 321、1/4/7/8/9、14、19、20 311、1/4/7/8/9、14、19、20 321、1/4/7/8/9、14、19、20	-
23 入賞-A11条件表型	小娘6、10、15、16、21、34	小娘6		123、1/4/7/8/9、10、15、16、21 122、1/4/7/8/9、10、15、16、21 213、1/4/7/8/9、10、15、16、21 312、1/4/7/8/9、10、15、16、21 321、1/4/7/8/9、10、15、16、21 311、1/4/7/8/9、10、15、16、21 321、1/4/7/8/9、10、15、16、21	-
24 入賞-A12条件表型	小娘7、11、12、17、22、35	小娘7		123、1/4/7/8/9、11、12、17、22 122、1/4/7/8/9、11、12、17、22 213、1/4/7/8/9、11、12、17、22 312、1/4/7/8/9、11、12、17、22 321、1/4/7/8/9、11、12、17、22 311、1/4/7/8/9、11、12、17、22 321、1/4/7/8/9、11、12、17、22	-
25 入賞-B1条件表型	小娘1、10、15、16、21、24	小娘1		123、1/4/7/8/9、10、15、16、21 122、1/4/7/8/9、10、15、16、21 213、1/4/7/8/9、10、15、16、21 312、1/4/7/8/9、10、15、16、21 321、1/4/7/8/9、10、15、16、21 311、1/4/7/8/9、10、15、16、21 321、1/4/7/8/9、10、15、16、21	-
26 入賞-B2条件表型	小娘1、11、12、17、22、25	小娘1		123、1/4/7/8/9、11、12、17、22 122、1/4/7/8/9、11、12、17、22 213、1/4/7/8/9、11、12、17、22 312、1/4/7/8/9、11、12、17、22 321、1/4/7/8/9、11、12、17、22 311、1/4/7/8/9、11、12、17、22 321、1/4/7/8/9、11、12、17、22	-

【図 26】

番号	条件設置	当選役	非RT	備考	RT2 (B作戦中)
27	入賞 - 93条件設置	小役2, 8, 13, 18, 23, 26	1-1/1/TC小役26 231-1/TC小役8, 13, 18, 23 2-1/1/TC小役2 3-1/1/TC小役2 321-1/TC小役8, 13, 18, 23 321-1/TC小役8, 13, 18, 23	123-1/TC小役26 132-1/TC小役26 213-1/TC小役8, 13, 18, 23 213-1/TC小役8, 13, 18, 23 312-1/TC小役8, 13, 18, 23 321-1/TC小役8, 13, 18, 23	-
28	入賞 - 94条件設置	小役3, 4, 10, 14, 19, 20, 27	1-1/1/TC小役27 2-1/1/TC小役2 3-1/1/TC小役2	123-1/TC小役27 132-1/TC小役27 213-1/TC小役9, 14, 19, 20 231-1/TC小役9, 14, 19, 20 312-1/TC小役9, 14, 19, 20 321-1/TC小役9, 14, 19, 20	-
29	入賞 - 95条件設置	小役3, 4, 10, 15, 16, 21, 28	1-1/1/TC小役3, 4 2-1/1/TC小役28 3-1/1/TC小役3, 4	123-1/TC小役3, 4 132-1/TC小役3, 4 213-1/TC小役10, 15, 16, 21 231-1/TC小役10, 15, 16, 21 312-1/TC小役10, 15, 16, 21 321-1/TC小役10, 15, 16, 21	-
30	入賞 - B6条件設置	小役3, 4, 11, 12, 17, 22, 29	1-1/1/TC小役3, 4 2-1/1/TC小役29 3-1/1/TC小役3, 4	123-1/TC小役3, 4 132-1/TC小役3, 4 213-1/TC小役11, 12, 17, 22 231-1/TC小役11, 12, 17, 22 312-1/TC小役11, 12, 17, 22 321-1/TC小役11, 12, 17, 22	-
31	入賞 - 97条件設置	小役4, 5, 8, 13, 18, 23, 30	1-1/1/TC小役5 2-1/1/TC小役30 3-1/1/TC小役5	123-1/TC小役8, 13, 18, 23 132-1/TC小役8, 13, 18, 23 213-1/TC小役3, 4, 5 231-1/TC小役3, 4, 5 312-1/TC小役8, 13, 18, 23 321-1/TC小役8, 13, 18, 23	-
32	入賞 - 98条件設置	小役4, 5, 9, 14, 19, 20, 31	1-1/1/TC小役5 2-1/1/TC小役31 3-1/1/TC小役31	123-1/TC小役9, 14, 19, 20 132-1/TC小役9, 14, 19, 20 213-1/TC小役31 231-1/TC小役31 312-1/TC小役9, 14, 19, 20 321-1/TC小役9, 14, 19, 20	-

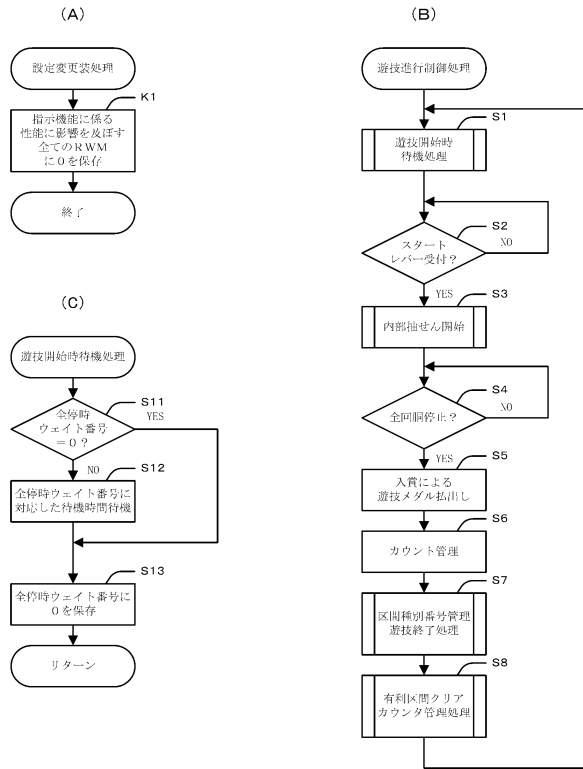
【図 27】

番号	条件装置	当選役	期RT	備考	RT2 (B5作動中)
入賞者技発装置 (6)					
33	入賞 - B9条件装置 小役0、10、15、16、21、32	小役0、10、15、16、21、32	123、1/で小役0、15、16、21 1-1/で小役6 2-1/で小役10、15、16、21 3-1/で小役32	123、1/で小役0、15、16、21 1-1/で小役6 2-1/で小役10、15、16、21 3-1/で小役32	-
34	入賞 - B10条件装置 小役7、11、12、17、22、33	小役7、11、12、17、22、33	123、1/で小役7 1-1/で小役11、12、17、22 2-1/で小役7 3-1/で小役33	123、1/で小役7 1-1/で小役11、12、17、22 2-1/で小役7 3-1/で小役33	-
35	入賞 - B11条件装置 小役6、8、13、18、23、34	小役6、8、13、18、23、34	123、1/で小役8、13、18、23 1-1/で小役6 2-1/で小役13、18、23 3-1/で小役34	123、1/で小役8、13、18、23 1-1/で小役6 2-1/で小役13、18、23 3-1/で小役34	-
36	入賞 - B12条件装置 小役7、9、14、19、20、35	小役7、9、14、19、20、35	123、1/で小役9、14、19、20 1-1/で小役7 2-1/で小役9、14、19、20 3-1/で小役35	123、1/で小役9、14、19、20 1-1/で小役7 2-1/で小役9、14、19、20 3-1/で小役35	-

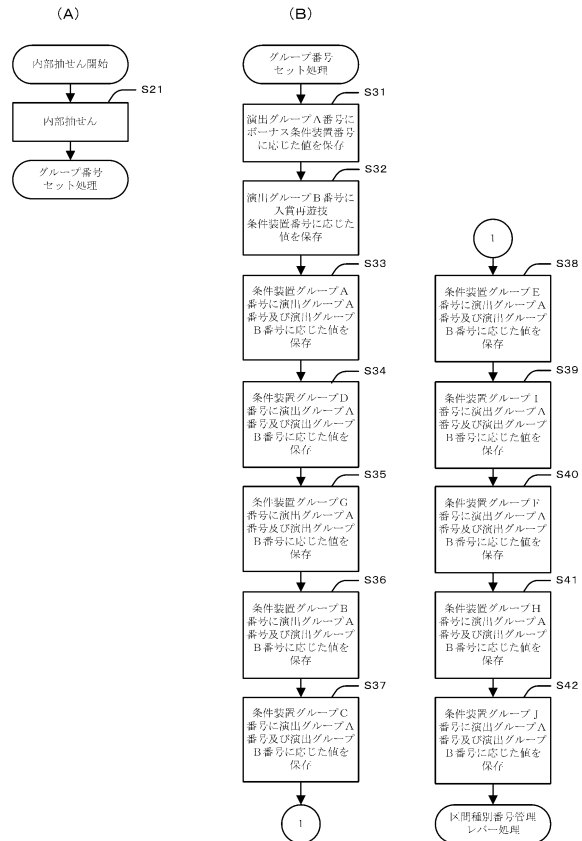
【圖 28】

人員配置表(6)			
番号	条件説明	当班役	備考
38	入籍 - G 女性 装置	小原36	RT1 (BB内機中)
39	入籍 - G 女性 装置	小原36	RT2 (BB作機中)
40	入籍 - G 女性 装置	小原36	-
41	入籍 - G 女性 装置	小原36	-
42	入籍 - F 女性 装置	-	-
43	入籍 - F 女性 装置	-	-
44	入籍 - F 女性 装置	-	-
45	入籍 - F 女性 装置	-	-
46	入籍 - F 女性 装置	-	-
47	入籍 - F 女性 装置	-	-
48	入籍 - N 男性 装置	小原1-23, 40-44	-
49	入籍 - O 女性 装置	小原1-23, 40, 42, 44	-
50	入籍 - P 女性 装置	小原1-23, 40-42, 44	-

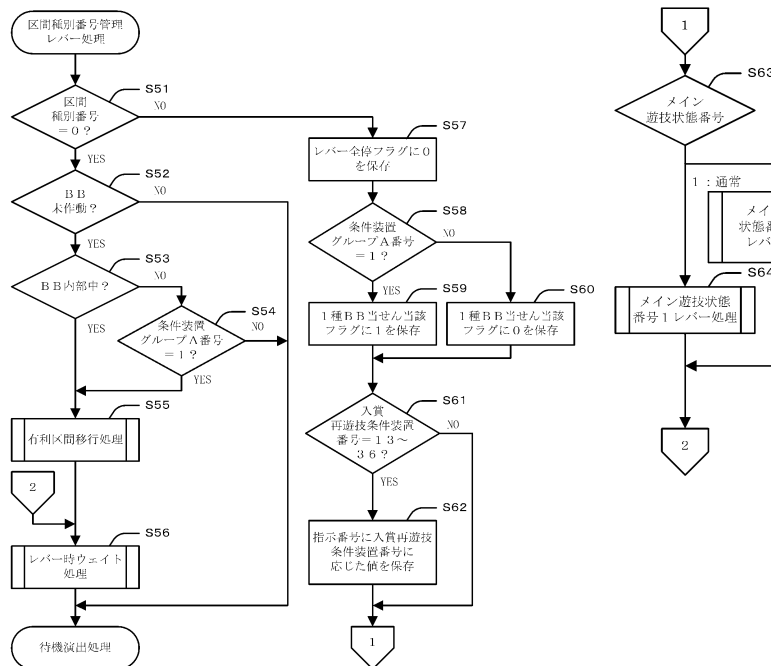
【図 29】



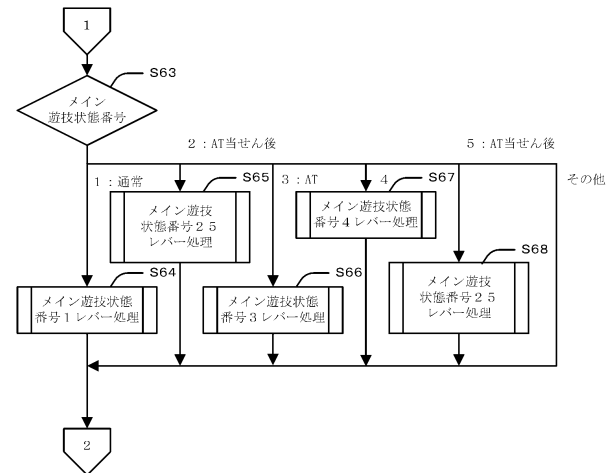
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

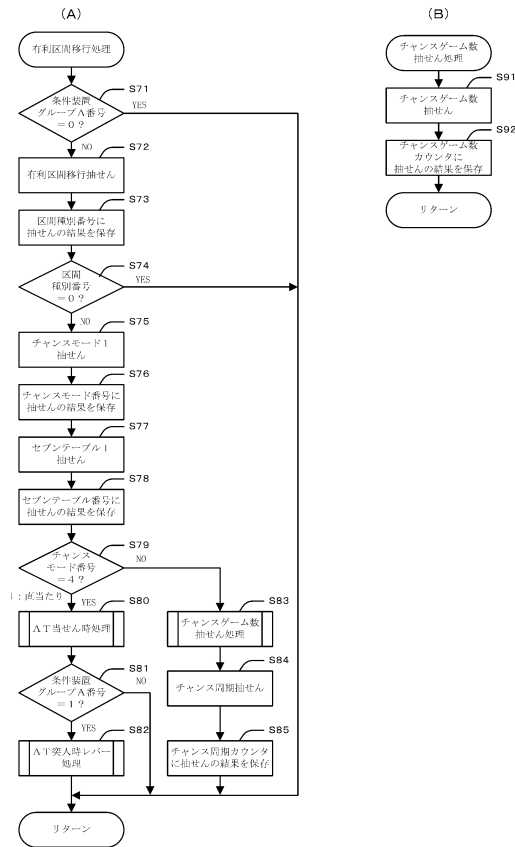
20

30

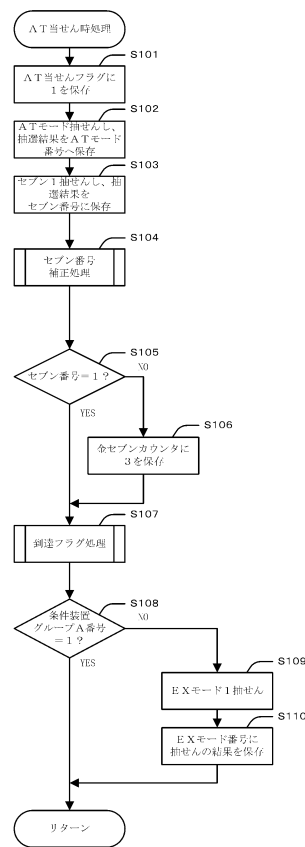
40

50

【図 3 3】



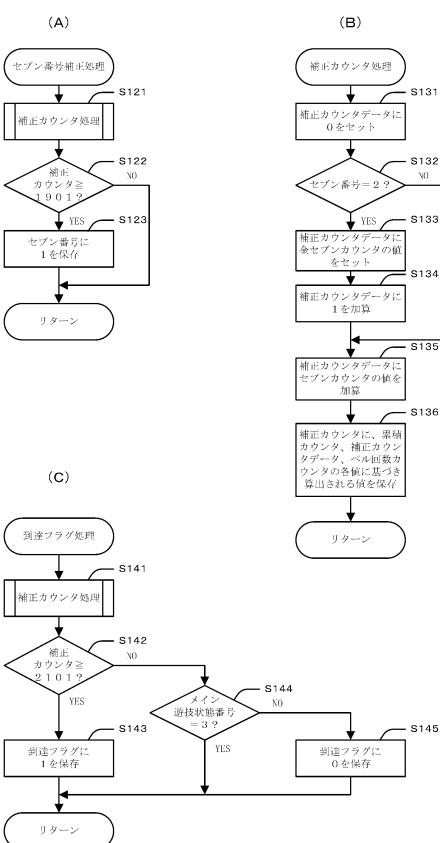
【図 3 4】



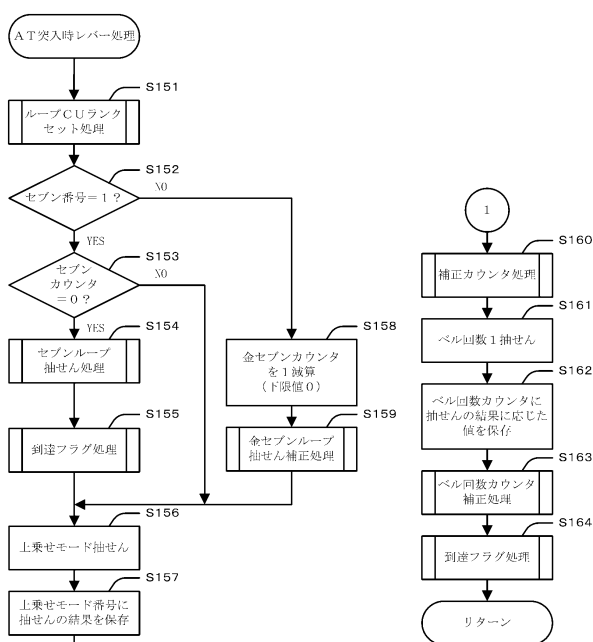
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

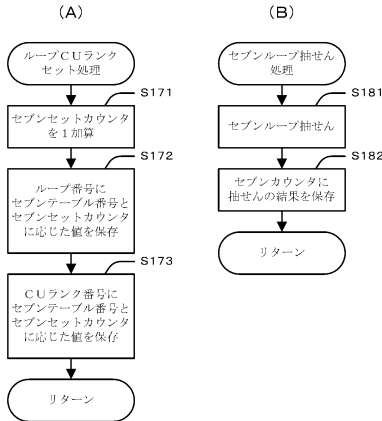


30

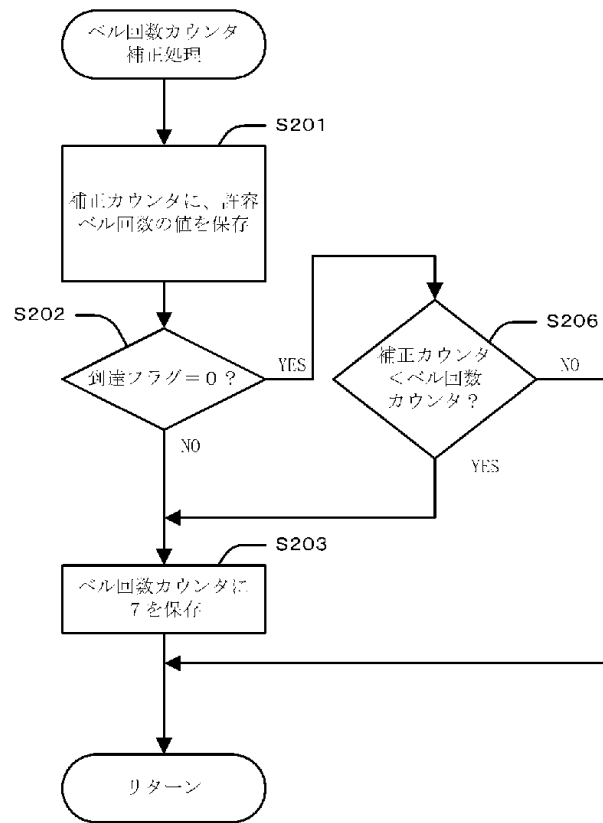
40

50

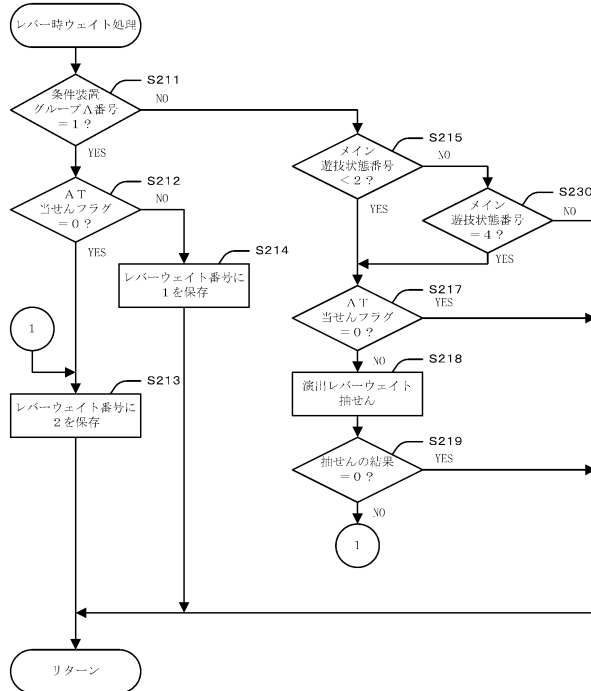
【図 37】



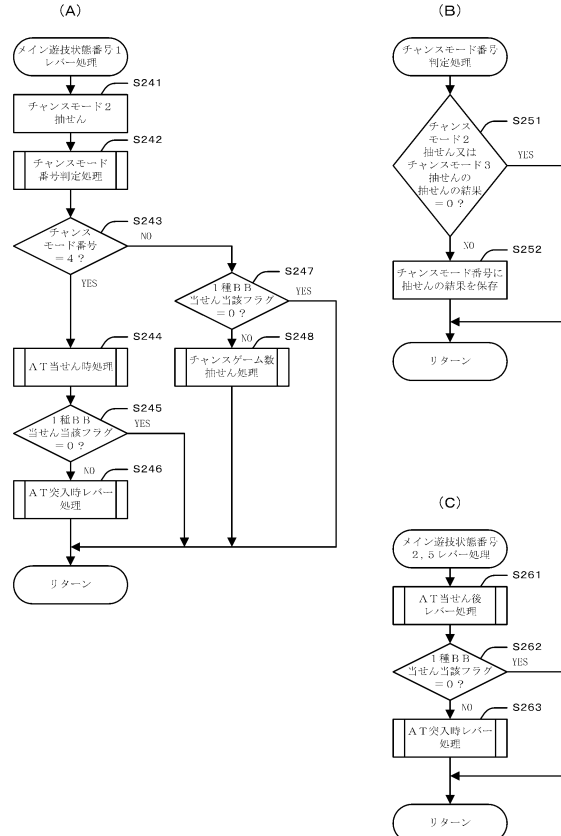
【図 38】



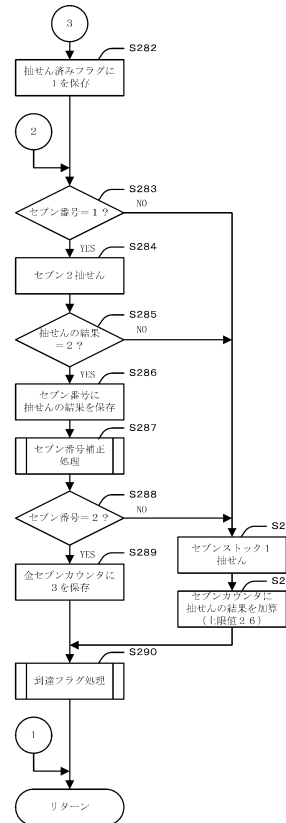
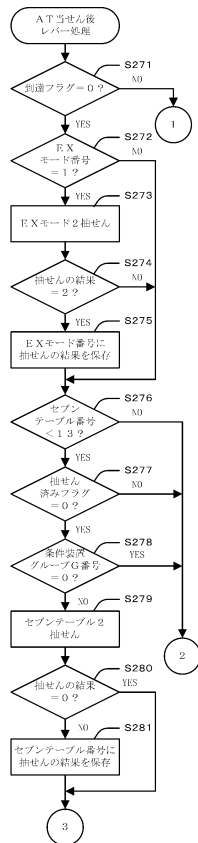
【圖 39】



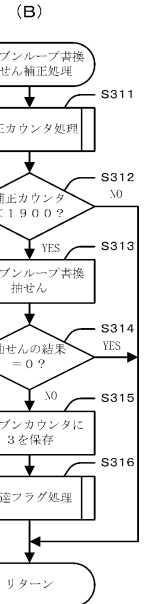
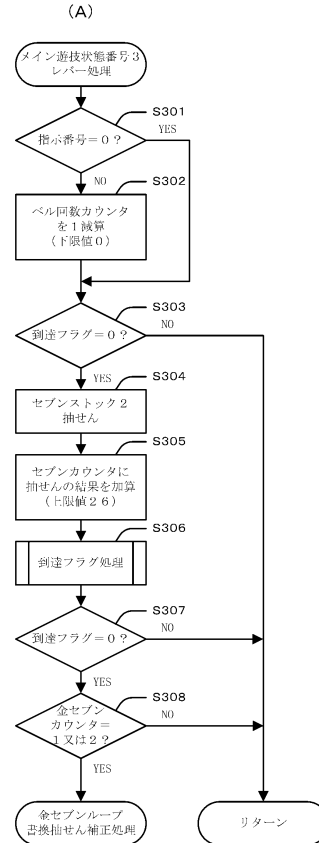
【図 40】



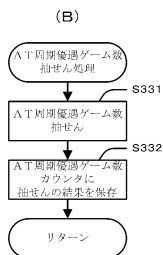
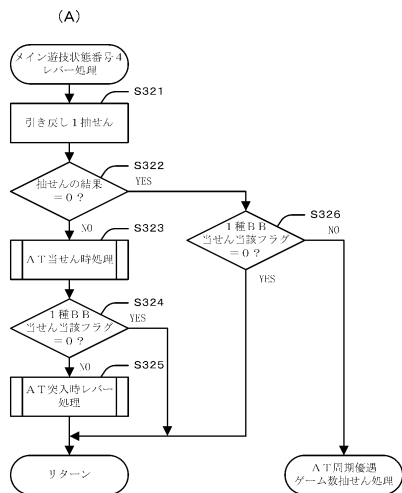
【図 4 1】



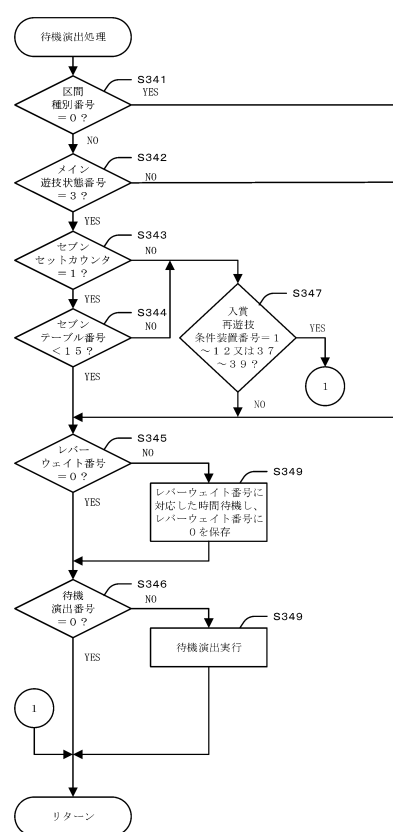
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

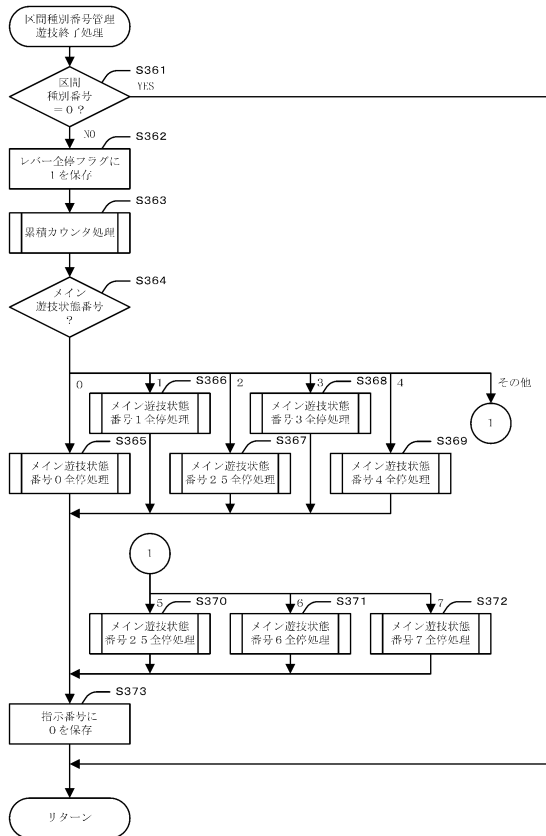
20

30

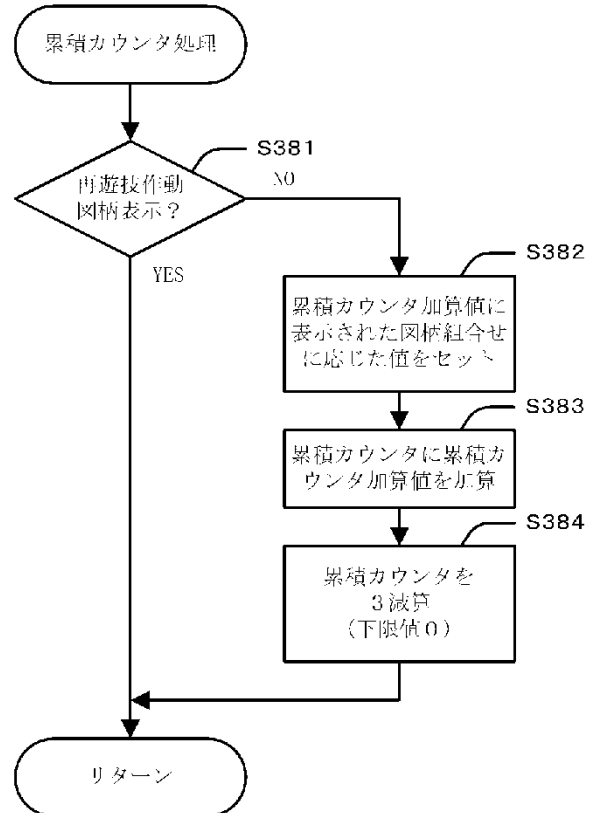
40

50

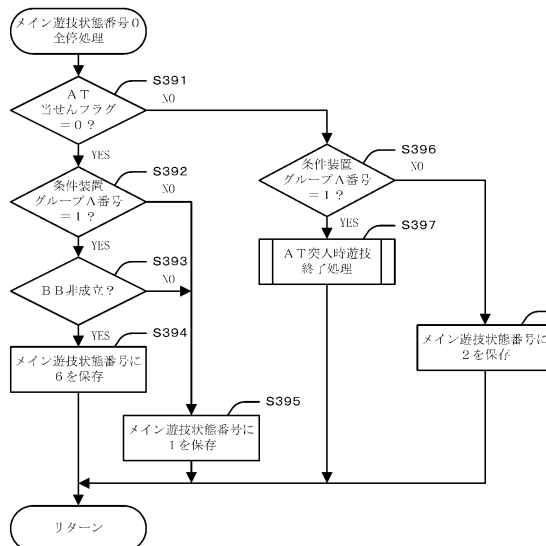
【図 4 5】



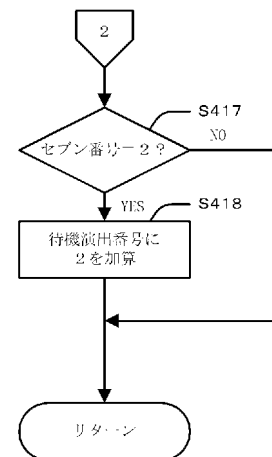
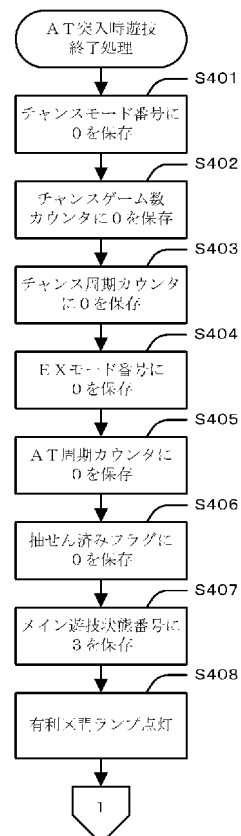
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

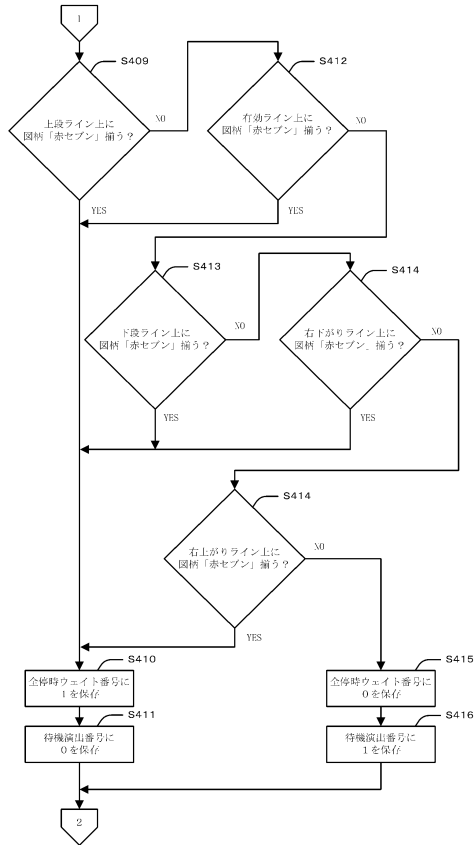
20

30

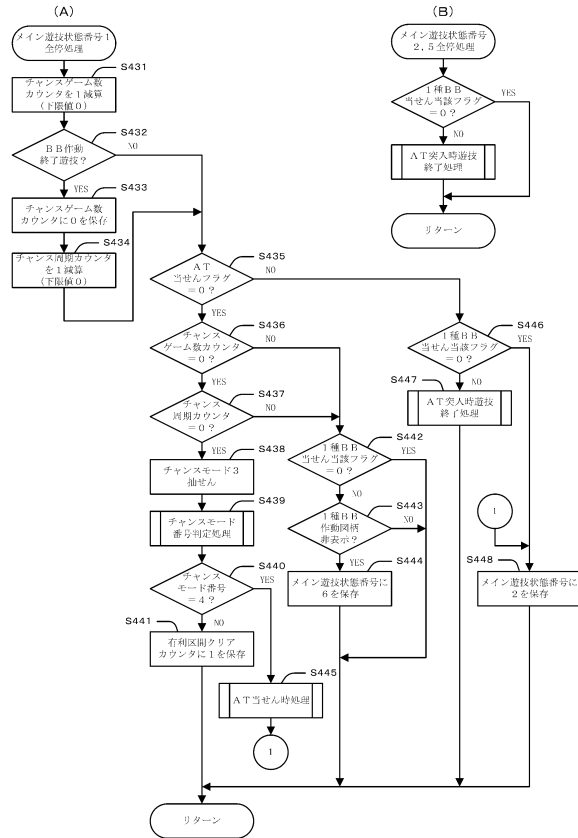
40

50

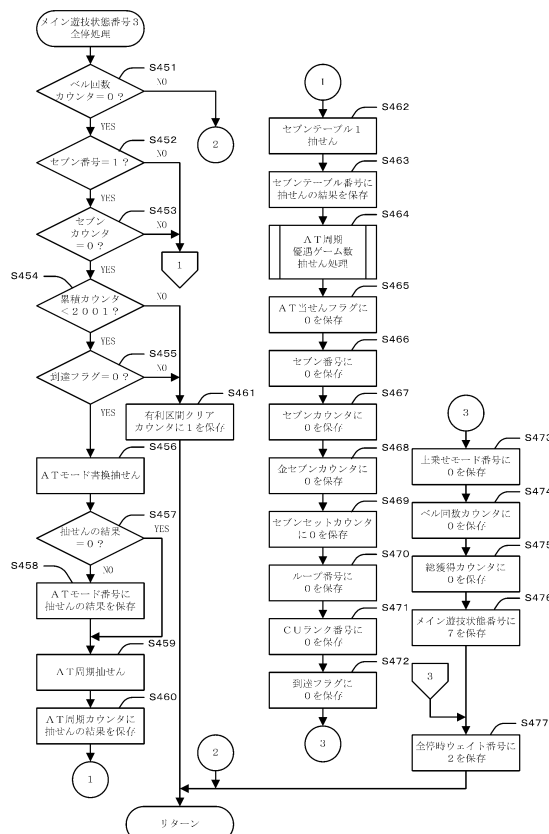
【図 49】



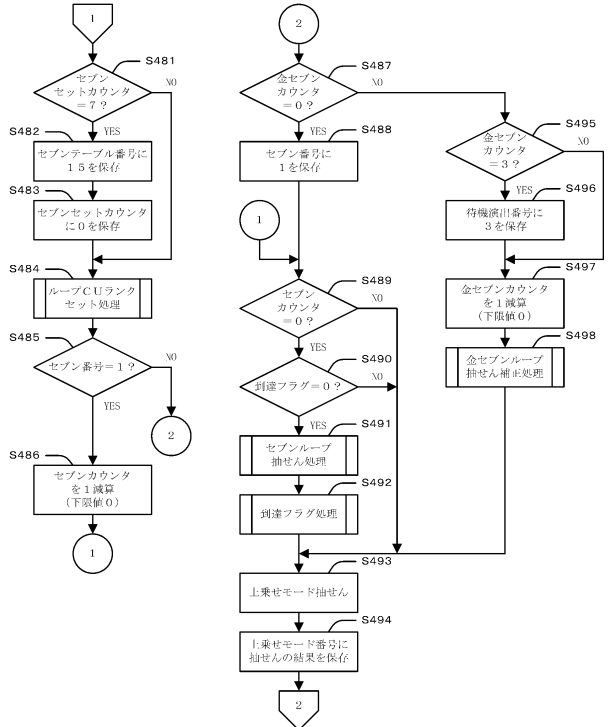
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

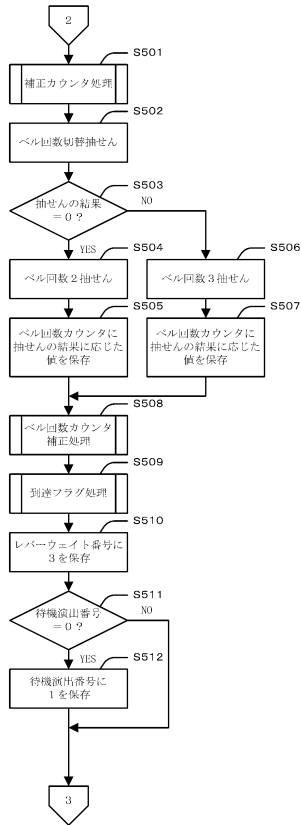
20

30

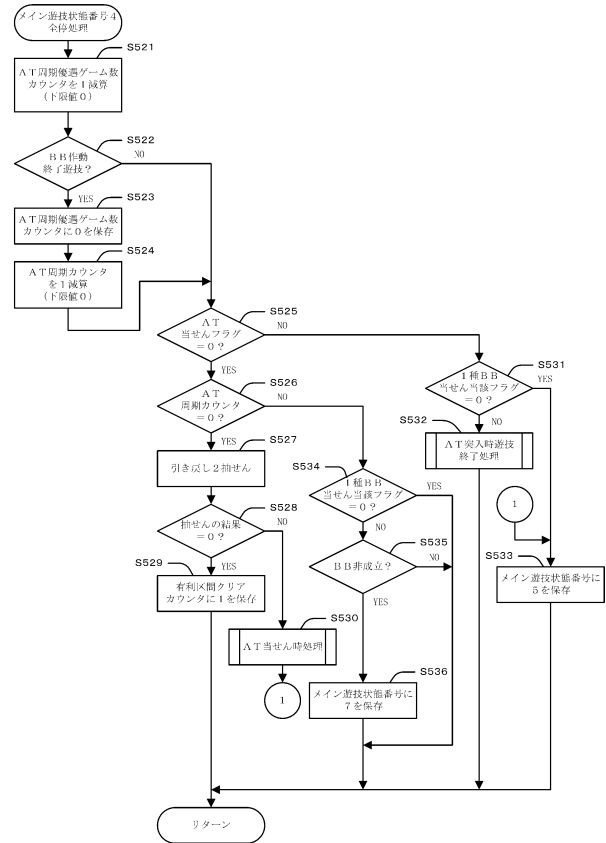
40

50

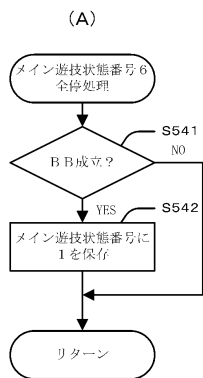
【図 5 3】



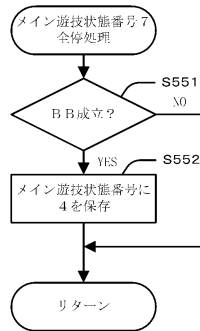
【図 5 4】



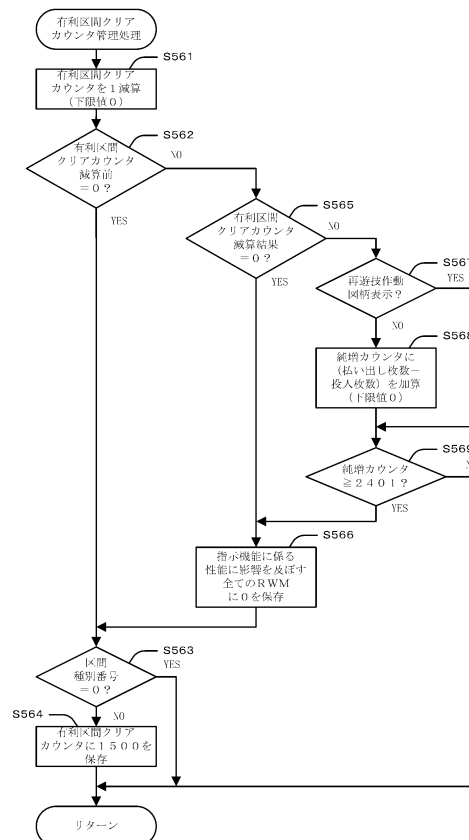
【図 5 5】



(B)



【図 5 6】



10

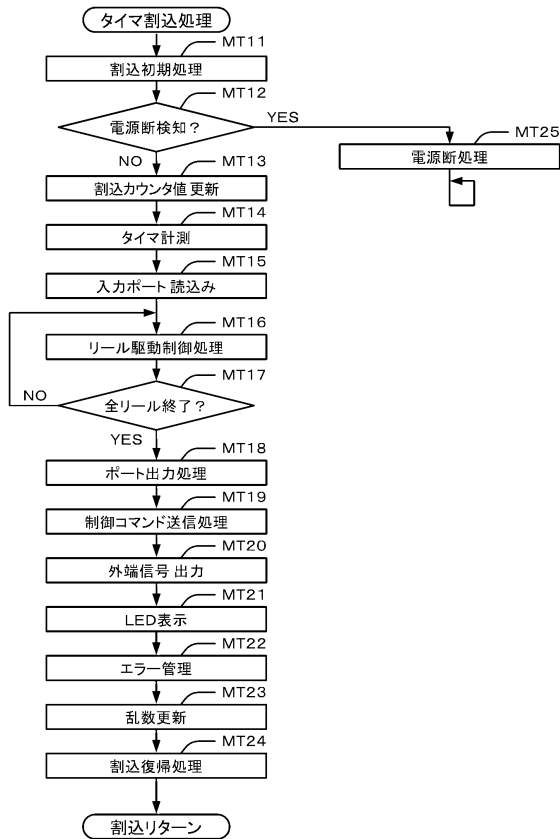
20

30

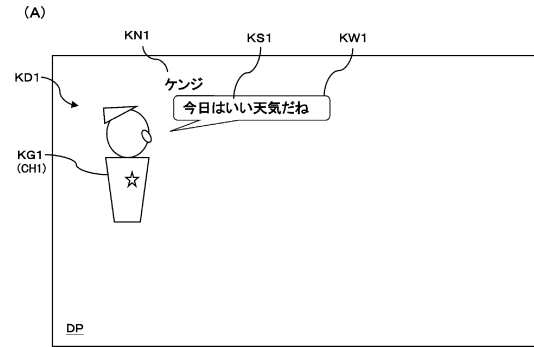
40

50

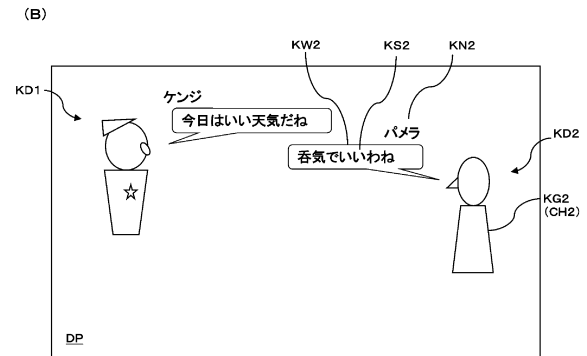
【図 57】



【図 58】

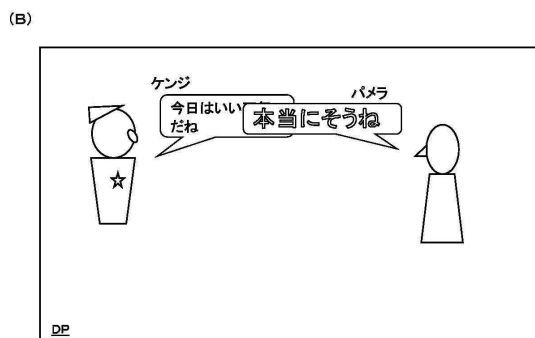
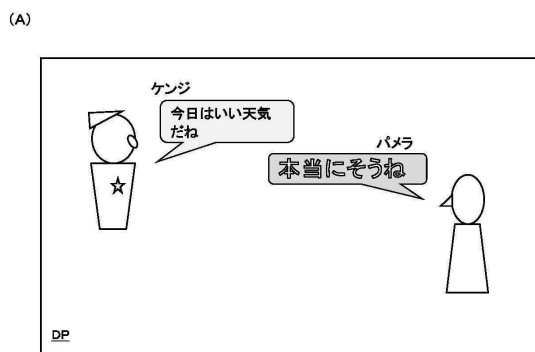


10

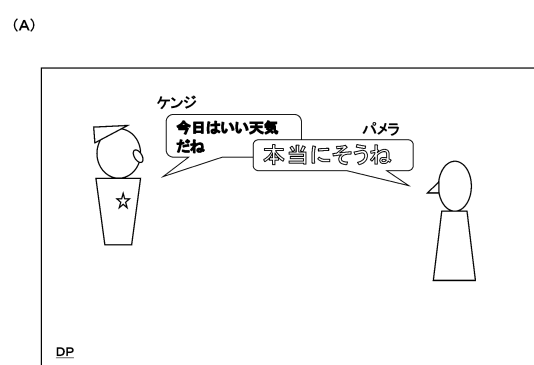


20

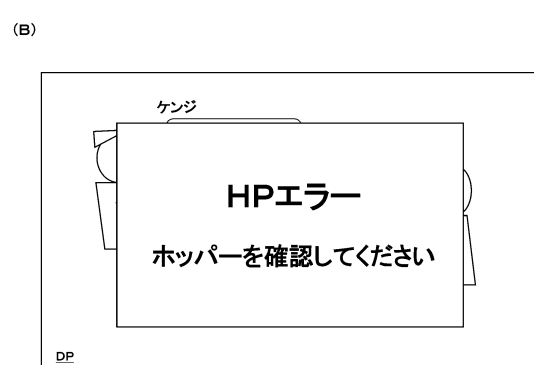
【図 59】



【図 60】



30

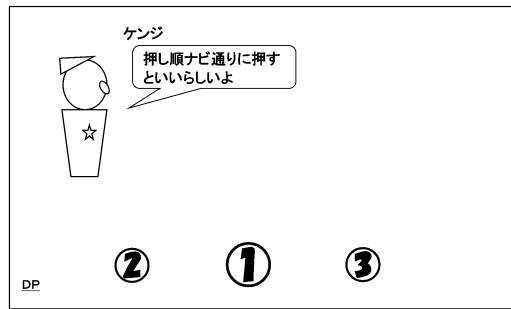


40

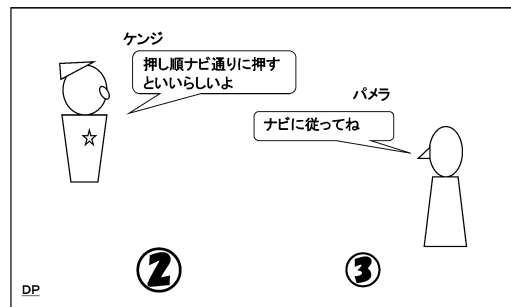
50

【図 6 1】

(A)

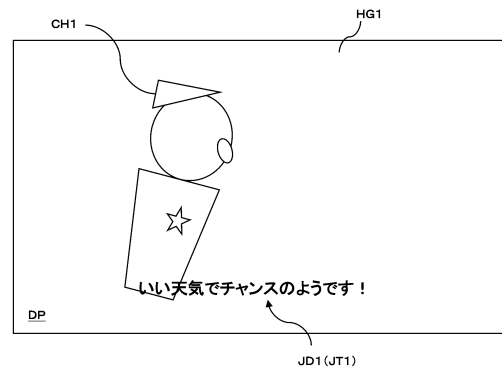


(B)

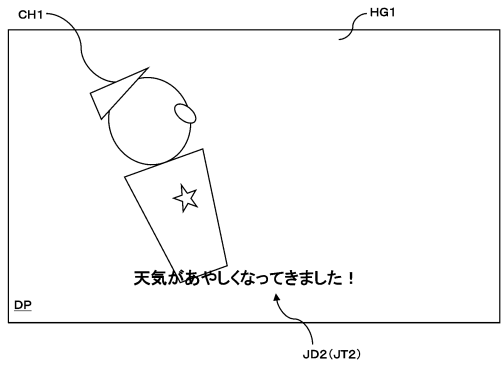


【図 6 2】

(A)

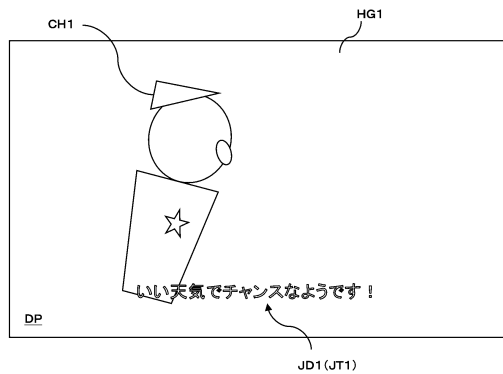


(B)

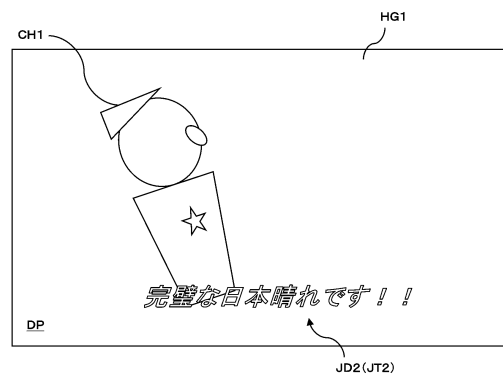


【図 6 3】

(A)

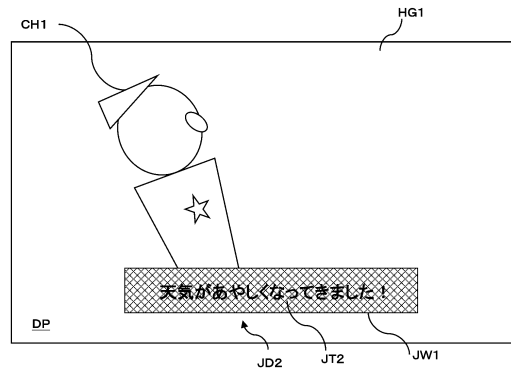


(B)

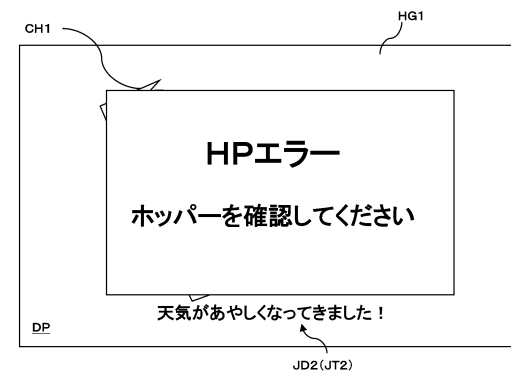


【図 6 4】

(A)



(B)



10

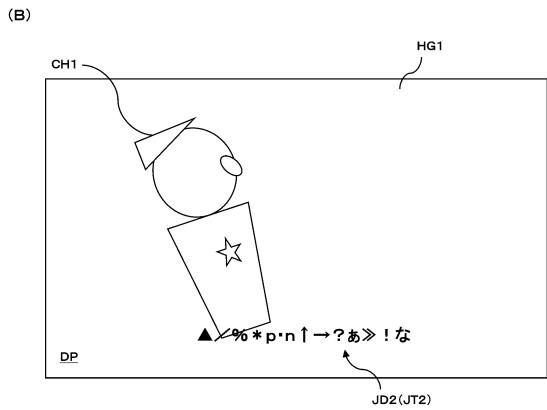
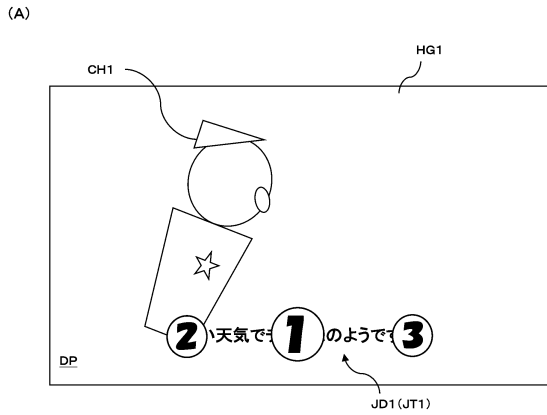
20

30

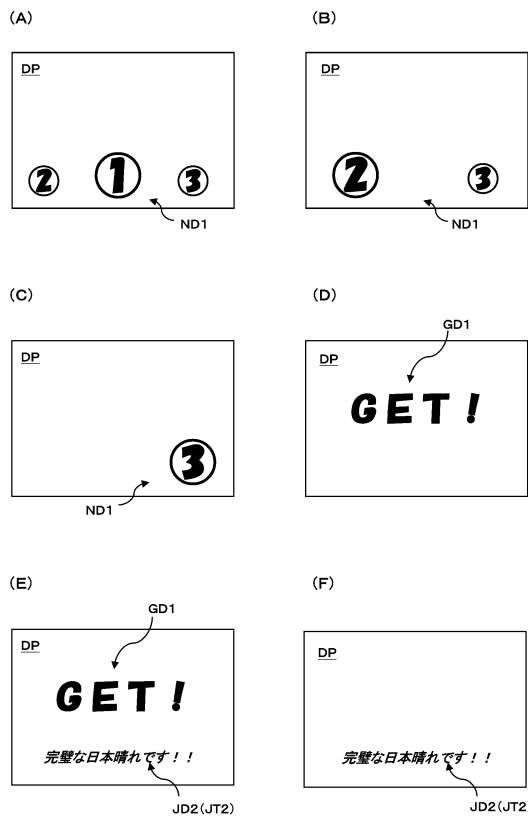
40

50

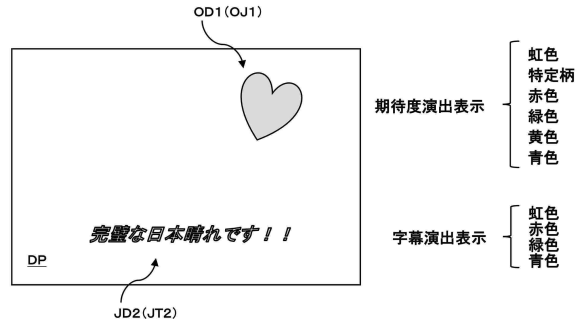
【図 6 5】



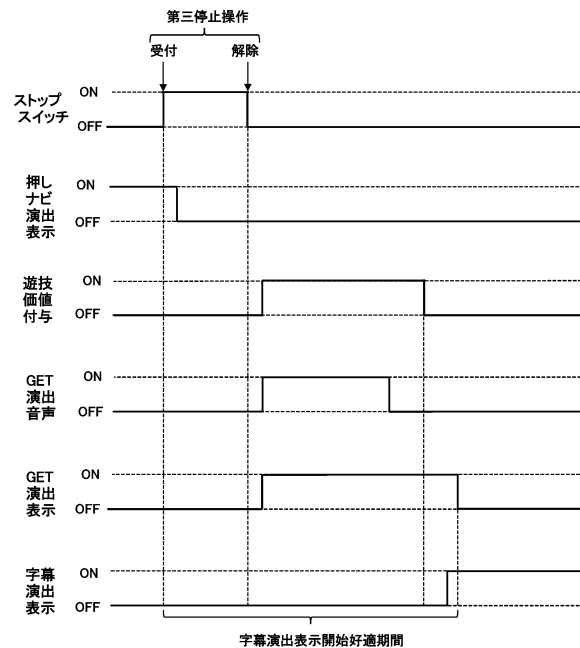
【図 6 7】



【図 6 6】



【図 6 8】



10

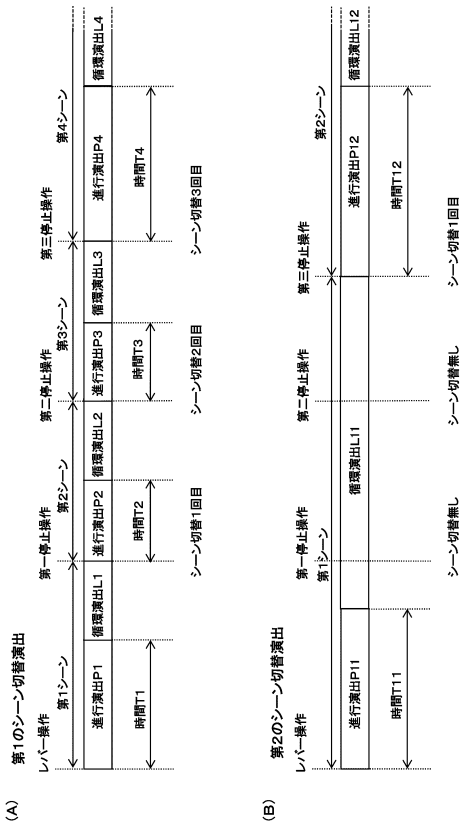
20

30

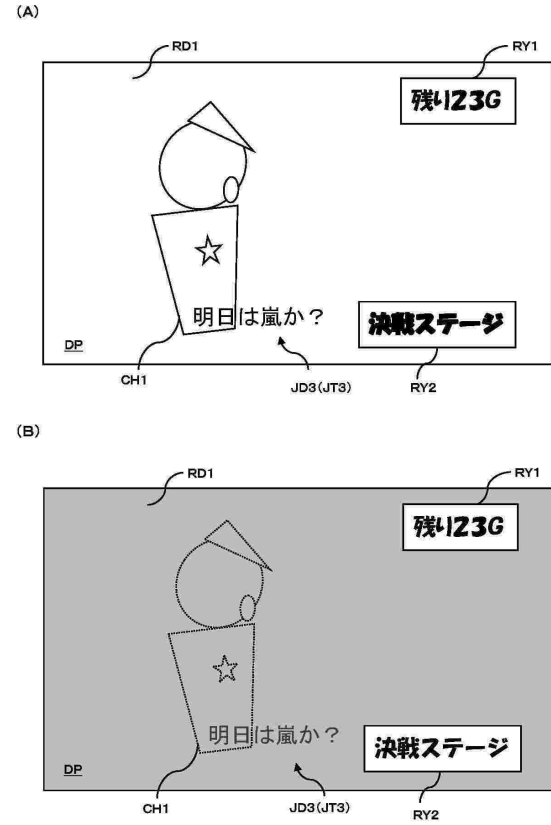
40

50

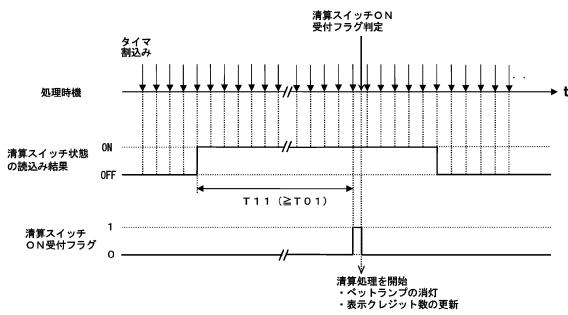
【図 69】



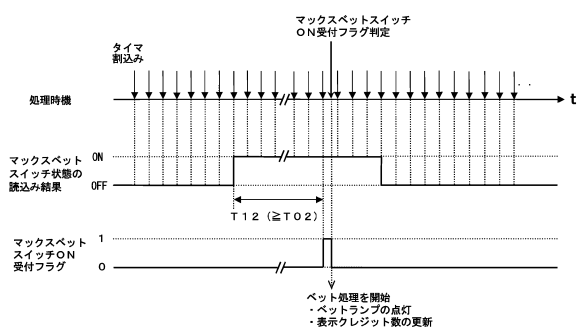
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

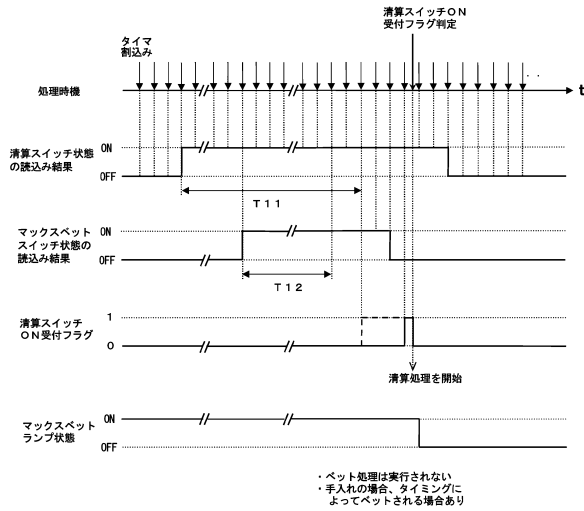
20

30

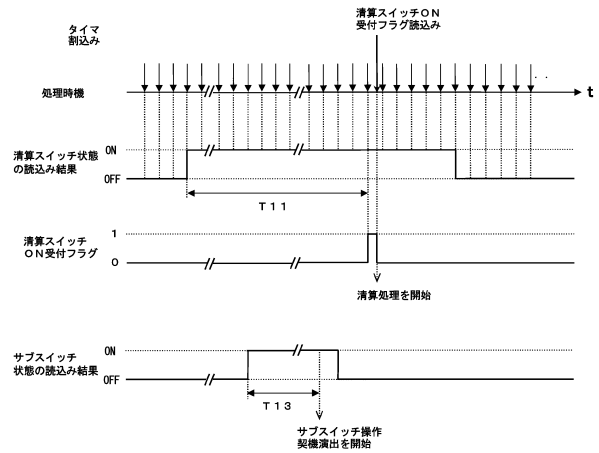
40

50

【図 7 3】

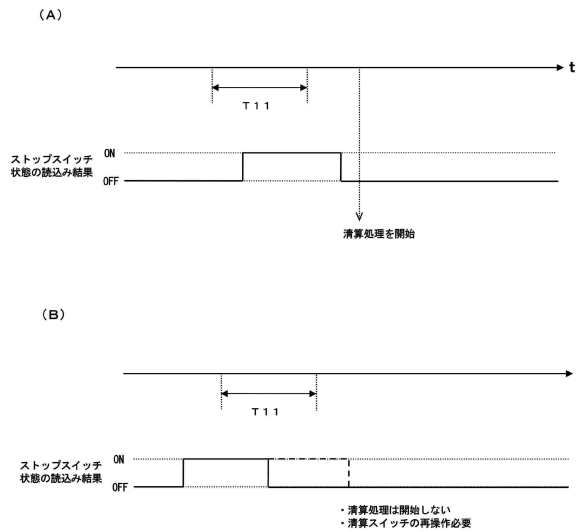


【図 7 4】

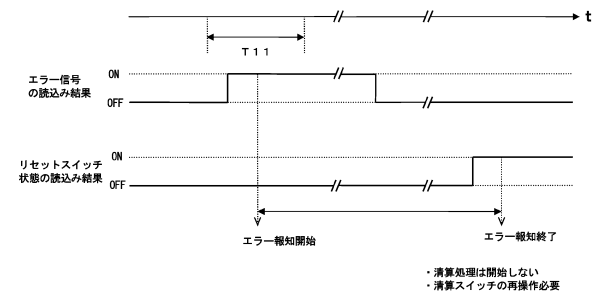


10

【図 7 5】



【図 7 6】



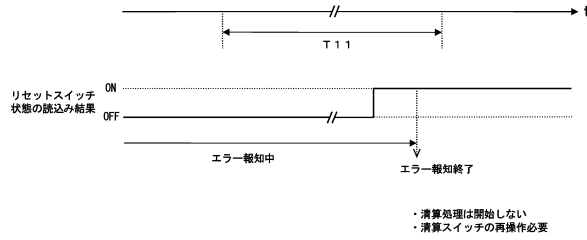
20

30

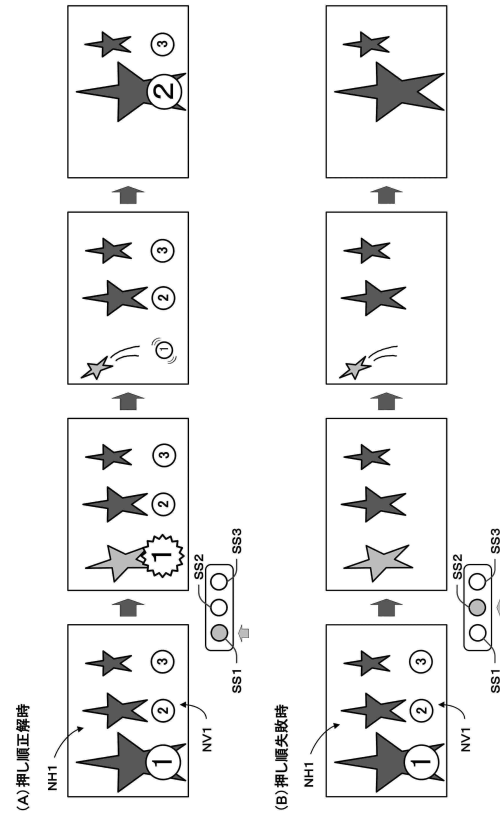
40

50

【図 77】



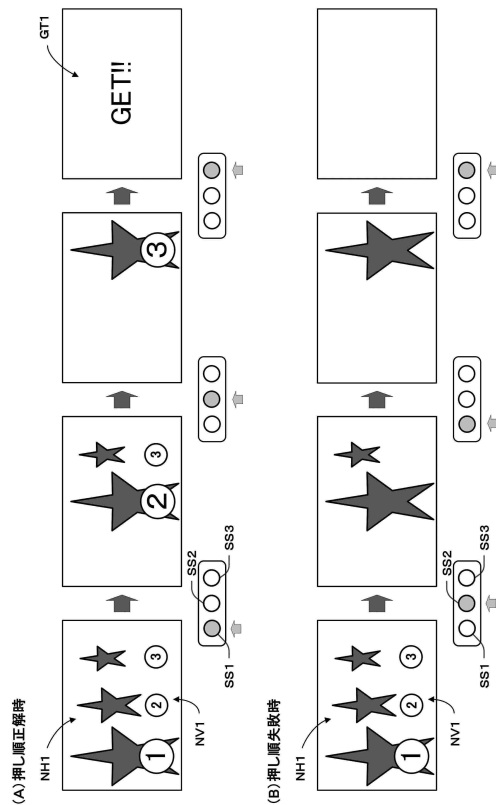
【図 78】



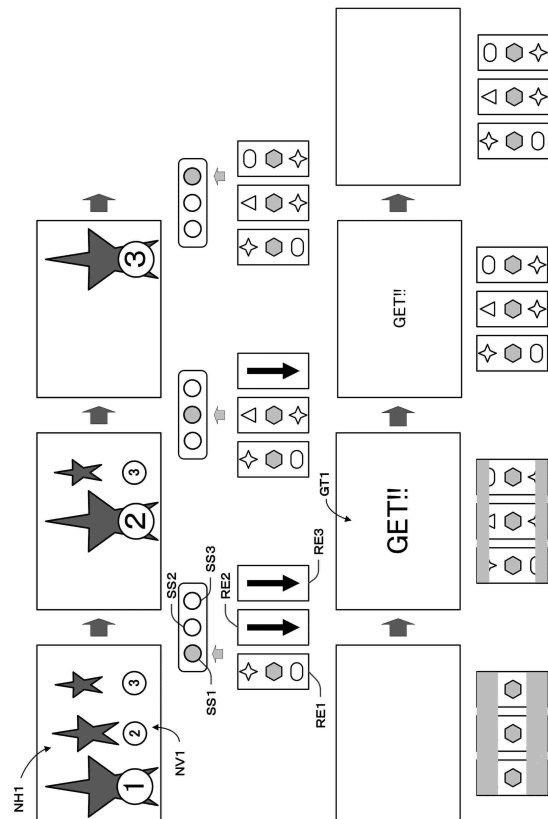
10

20

【図 79】



【図 80】

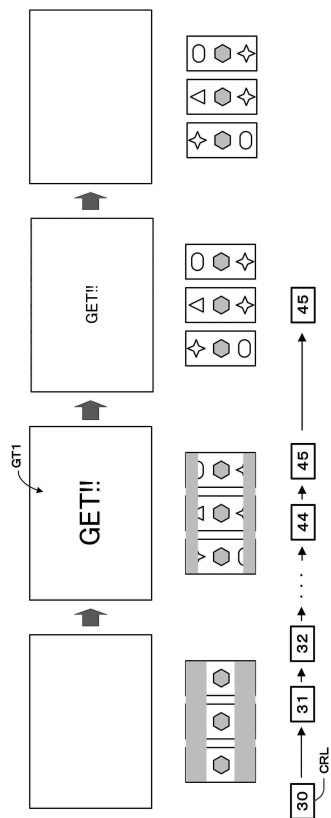


30

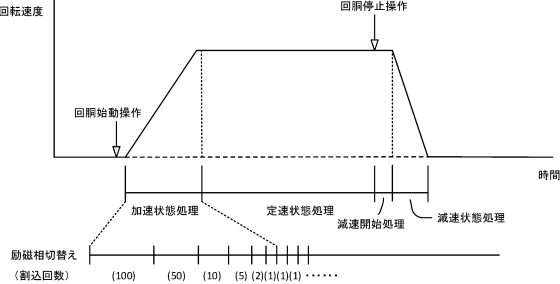
40

50

【図 8 1】



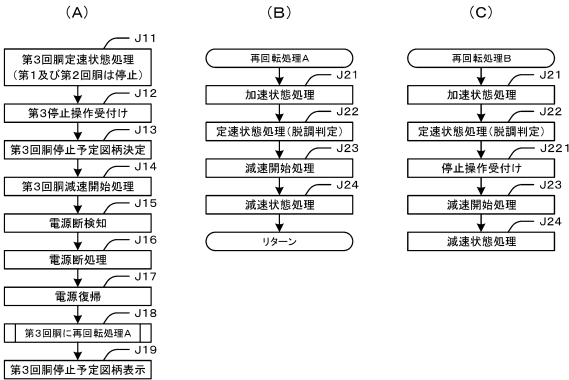
【図 8 2】



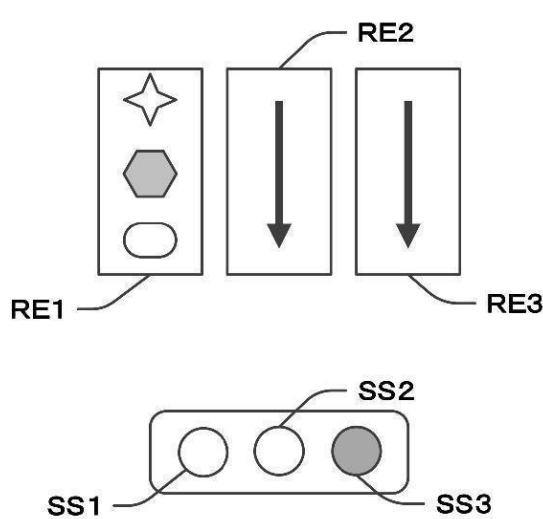
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】



30

40

50

【図 8 5】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	スイカ	ホシA	チェリーB
20	赤セブン	赤セブン	赤セブン
19	リプレイA	チェリーB	スイカ
18	スイカ	スイカ	ホシA
17	ホシA	リプレイA	リプレイA
16	リプレイB	ホシA	スイカ
15	ホシB	チェリーB	青セブン
14	ホシA	リプレイA	リプレイB
13	青セブン	ホシA	ホシA
12	スイカ	ホシB	バー
11	ホシA	バー	スイカ
10	リプレイA	チェリーB	チェリーA
9	チェリーB	リプレイA	リプレイA
8	リプレイA	ホシA	ホシB
7	ホシA	チェリーA	スイカ
6	バー	青セブン	青セブン
5	スイカ	スイカ	リプレイA
4	リプレイA	リプレイA	ホシB
3	スイカ	ホシA	スイカ
2	チェリーA	チェリーB	ホシA
1	ホシA	リプレイA	リプレイA

【図 8 6】

名 称	対応図柄			払出枚数			備 考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB-A 作動時	RB-B 作動時	
1種BB01	赤セブン	赤セブン	赤セブン	0	—	—	RB-Bは(作動図柄なし)が連続作動 RB-Bは2回の遊技又は2回の入 賞で終了 1種Bは払出数が279枚を超える と終了
1種BB02	青セブン	青セブン	青セブン	0	—	—	
1種BB03	バー	バー	バー	0	—	—	
1種BB04	赤セブン	青セブン	赤セブン	0	—	—	
RB	赤セブン	赤セブン	バー	0	—	—	12回の遊技又は5回の入賞で終了
SB	リプレイB	青セブン	リプレイB	0	—	—	1回の遊技で終了
再遊技01	リプレイB	リプレイA	チェリーB	0	—	—	
再遊技02	バー	ホシB	赤セブン	0	—	—	
再遊技03	バー	チェリーA	赤セブン	0	—	—	
再遊技04	赤セブン	リプレイA	スイカ	0	—	—	
再遊技05	リプレイA	リプレイA	リプレイA	0	—	—	
	リプレイA	リプレイA	リプレイB				
	リプレイB	リプレイA	リプレイA				
	リプレイB	リプレイA	リプレイB				
	青セブン	リプレイA	リプレイB				
入賞01	赤セブン	ホシA	赤セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	赤セブン	ホシA	ホシB				
	赤セブン	ホシA	チェリーA				
	青セブン	ホシA	赤セブン				
入賞02	青セブン	ホシA	青セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	青セブン	ホシA	ホシA				
	青セブン	ホシA	ホシB				
	青セブン	ホシA	チェリーA				
入賞03	バー	ホシA	赤セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	バー	ホシA	青セブン				
	バー	ホシA	ホシA				
	バー	ホシA	ホシB				
入賞04	スイカ	スイカ	スイカ	5	5	5	
入賞05	赤セブン	リプレイA	リプレイA	1	1	1	
	赤セブン	リプレイA	リプレイB				
	バー	リプレイA	リプレイA				
	バー	リプレイA	リプレイB				
	チェリーA	リプレイA	リプレイA				
入賞06	チェリーA	リプレイA	リプレイB	1	1	1	
	青セブン	ホシA	リプレイA				
入賞07	チェリーB	ホシA	リプレイA	1	1	1	
	チェリーB	ホシA	リプレイB				
入賞08	赤セブン	青セブン	チェリーB	1	1	1	
入賞09	青セブン	青セブン	リプレイB	1	1	1	
入賞10	バー	赤セブン	チェリーA	1	1	1	
入賞11	リプレイB	バー	チェリーB	1	1	1	

10

20

【図 8 7】

名 称	対応図柄			払出枚数			備 考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB-A 作動時	RB-B 作動時	
入賞12	バー	青セブン	リプレイB	1	1	1	
入賞13	バー	青セブン	チェリーB	1	1	1	
入賞14	チェリーA	ANY	赤セブン	2	2	2	
	チェリーA	ANY	青セブン				
	チェリーA	ANY	バー				
	チェリーA	ANY	ホシB				
入賞15	チェリーA	ANY	チェリーA	2	2	2	
	チェリーA	青セブン	リプレイA				
	チェリーA	バー	リプレイA				
	チェリーA	チェリーB	リプレイA				
入賞16	チェリーA	青セブン	ホシA	2	2	2	
	チェリーA	バー	ホシA				
	チェリーA	リプレイA	ホシA				
	チェリーA	ホシA	ホシA				
	チェリーA	スイカ	ホシA				
	チェリーA	チェリーB	ホシA				
入賞17	チェリーA	リプレイA	チェリーB	2	2	2	
	チェリーA	ホシA	チェリーB				
	チェリーA	スイカ	チェリーB				
入賞18	チェリーB	ANY	赤セブン	2	2	2	
	チェリーB	ANY	青セブン				
	チェリーB	ANY	ホシA				
	チェリーB	ANY	ホシB				
入賞19	チェリーB	ANY	チェリーA	2	2	2	
	チェリーB	赤セブン	チェリーB				
	チェリーB	バー	チェリーB				
	チェリーB	リプレイA	チェリーB				
	チェリーB	ホシA	チェリーB				
	チェリーB	ホシB	チェリーB				
	チェリーB	スイカ	チェリーB				
入賞20	チェリーB	チェリーA	チェリーB	2	2	2	
	チェリーB	チェリーB	チェリーB				
	チェリーB	赤セブン	リプレイA				
	チェリーB	青セブン	リプレイA				
	チェリーB	バー	リプレイA				
	チェリーB	ホシB	リプレイA				
	チェリーB	スイカ	リプレイA				
入賞21	チェリーB	チェリーA	リプレイA	2	2	2	
	チェリーB	チェリーB	リプレイA				
	チェリーB	赤セブン	スイカ				
	チェリーB	バー	スイカ				
	チェリーB	ホシA	スイカ				
	チェリーB	ホシB	スイカ				

【図 8 9】

名 称	対応図柄			払出枚数			備 考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB-A 作動時	RB-B 作動時	
入賞33	青セブン	ホシB	リプレイA	—	—	10	3回胴報知で1リール目押し成功時に表示
	青セブン	ホシB	リプレイB				
	リプレイA	ホシB	リプレイA				
	リプレイA	ホシB	リプレイB				
	チェリーA	ホシB	リプレイA				
入賞34	チェリーA	ホシB	リプレイB	—	—	10	3回胴報知で1リール目押し成功時に表示
	リプレイB	チェリーB	リプレイB				
	リプレイB	スイカ	リプレイA				
	リプレイB	スイカ	リプレイB				
入賞35	青セブン	チェリーB	リプレイA	—	—	10	
	青セブン	チェリーB	リプレイB				
	青セブン	スイカ	リプレイA				
	青セブン	スイカ	リプレイB				
	リプレイA	チェリーB	リプレイA				
	リプレイA	チェリーB	リプレイB				
	リプレイA	スイカ	リプレイA				
	リプレイA	スイカ	リプレイB				
入賞36	チェリーA	スイカ	リプレイA	—	—	10	
	チェリーA	スイカ	リプレイB				
入賞37	スイカ	チェリーB	ホシA	—	—	10	
	スイカ	チェリーB	ホシB				
	スイカ	チェリーB	スイカ				
	スイカ	チェリーB	ホシB				
入賞38	スイカ	リプレイA	ホシA	—	—	7	枚数調整用図柄組合せ
入賞39	ホシA	リプレイA	チェリーB	—	—	1	
入賞40	ホシB	チェリーA	チェリーA	—	—	1	

【図 9 0】

(a) ボーナス条件装置

番号	条件装置 名称	構成図柄組合せ	備 考
0	—	なし	
1	1種BB-A	1種BB01	赤セブン揃い
2	1種BB-B	1種BB02	青セブン揃い
3	1種BB-C	1種BB03	バー揃い
4	1種BB-D	1種BB04	青7・青7・赤7揃い
5	RB	RB	赤7・赤7・バー揃い
6	SB	SB	リズB・青7・リズB揃い

(b) 入賞再遊技条件装置

番号	条件装置 名称	構成図柄組合せ	備 考
0	—	なし	
1	再遊技-A	再遊技02、04、05	単独リプレイ
2	再遊技-B	再遊技01、02、04、05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
3	再遊技-C	再遊技03～05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
4	再遊技-D	再遊技01、03～05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
5	再遊技-E	再遊技02～05	順押し時、特定押し位置で再遊技03、04が揃う
6	再遊技-F	再遊技01～05	順押し時、特定押し位置で再遊技03～05が揃う
7	入賞-A1	入賞01	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
8	入賞-A2	入賞02	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
9	入賞-A3	入賞03	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
10	入賞-B	入賞01～03	10枚役取りこぼし(共通10枚役)
11	入賞-C	入賞04、11、12	スイカ揃い(スイカA)
12	入賞-D	入賞04、11～13	スイカ揃い(スイカB)
13	入賞-E	入賞14～23	左チェリーorリズBの取りこぼし無し(チェリー)
14	入賞-F	入賞08	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目A)
15	入賞-G	入賞09	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目B)
16	入賞-H	入賞10	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目C)
17	入賞-I	入賞11	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目D)
18	入賞-J	入賞05～13	1枚役取りこぼし無し(共通1枚役)
19	入賞-K	入賞01～23	「7・☆・☆」取りこぼし無し(特殊共通役)
20	入賞-L	入賞01～06、14～39	ビタ押し失敗でも「7・☆・☆」が揃う(技術介入成功役)
21	入賞-M	入賞01～03、05、06、14～39	ビタ押し成功でも「7・☆・☆」が揃う(技術介入役)
22	入賞-N	入賞01～39	右第1停止時に7枚役が揃う可能性あり(枚数調整役)
23	入賞-O	入賞05、06、14～39	10枚役取りこぼし無し(BB中10枚役)
24	入賞-P	入賞05、06、13～39	指示発生で10枚役揃い(乗せ無しシュワン役)
25	入賞-Q	入賞01、14～39	3回胴ビタ押し成功で☆の3ラインが揃う(3回胴技術介入役)
26	入賞-R	入賞01～25	中段☆揃い(RB中15枚役)
27	入賞-S	入賞40	「リズB・チェリーA・チェリーA」が揃う(RB中1枚役)

【図 9 1】

【入賞再遊技条件装置】

(a) 非RT(通常時)

当せん 番号	入賞再遊技 条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技-A	8948	8948	8948	8948
α+2	入賞-A1	5620	5450	5300	4750
α+3	入賞-A2	5620	5450	5300	4750
α+4	入賞-A3	5620	5450	5300	4750
α+5	入賞-B	1318	1618	1878	2578
α+6	入賞-C	1039	1079	1089	1139
α+7	入賞-D	255	255	255	255
α+8	入賞-E	1766	1846	1876	1911

(b) 非RT(SB作動中)

当せん 番号	入賞再遊技 条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技-A	8948	8948	8948	8948
α+9	入賞-J	14301	14081	13776	12605
α+10	入賞-K	6938	7068	7223	7529

(c) RT1(1BB又はRB-Aの条件装置作動中)

当せん 番号	入賞再遊技 条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技-A	10970	10970	10970	10970
α+2	入賞-A1	5620	5450	5300	4750
α+3	入賞-A2	5620	5450	5300	4750
α+4	入賞-A3	5620	5450	5300	4750
α+5	入賞-B	1318	1618	1878	2578
α+6	入賞-C	1039	1079	1089	1139
α+7	入賞-D	255	255	255	255
α+8	入賞-E	1766	1846	1876	1911
α+9	入賞-J	14301	14081	13776	12605
α+10	入賞-K	6938	7068	7223	7529

(d) RB-B作動中

当せん 番号	入賞再遊技 条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+11	入賞-L	6215	6215	6215	6215
α+12	入賞-M	14501	14501	14501	14501
α+13	入賞-N	19690	19690	19690	19690
α+14	入賞-O	23984	23936	23872	23745
α+15	入賞-P	16	64	128	255
α+16	入賞-Q	1130	1130	1130	1130

(e) RB-A作動中

当せん 番号	入賞再遊技 条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+17	入賞-R	43691	40286	37036	32768
α+18	入賞-S	21845	25250	28500	32768

【図 9 2】

【ボーナス条件装置(非RT-RT1共通)】

当せん 番号	ボーナス 条件装置	入賞再遊技 条件装置	設定値			
			設定1	設定2	設定3	設定4
α+19	1種BB-A	—	14	14	14	14
α+20	1種BB-A	再遊技-E	4	4	4	4
α+21	1種BB-A	入賞-B	4	4	4	4
α+22	1種BB-A	入賞-D	4	4	4	4
α+23	1種BB-A	入賞-E	4	4	4	4
α+24	1種BB-A	入賞-F	12	12	12	12
α+25	1種BB-A	入賞-G	9	9	9	9
α+26	1種BB-A	入賞-H	5	5	5	5
α+27	1種BB-A	入賞-I	10	10	10	10
α+28	1種BB-A	入賞-J	7	7	7	7
α+29	1種BB-B	—	5	5	5	5
α+30	1種BB-B	再遊技-B	6	6	6	6
α+31	1種BB-B	再遊技-F	4	4	4	4
α+32	1種BB-B	入賞-B	4	4	4	4
α+33	1種BB-B	入賞-C	8	8	8	8
α+34	1種BB-B	入賞-E	4	4	4	4
α+35	1種BB-B	入賞-F	6	6	6	6
α+36	1種BB-B	入賞-G	19	19	19	19
α+37	1種BB-B	入賞-H	4	4	4	4
α+38	1種BB-B	入賞-I	6	6	6	6
α+39	1種BB-B	入賞-J	7	7	7	7
α+40	1種BB-C	—	10	10	10	10
α+41	1種BB-C	再遊技-C	6	6	6	6
α+42	1種BB-C	入賞-B	4	4	4	4
α+43	1種BB-C	入賞-C	9	9	9	9
α+44	1種BB-C	入賞-E	4	4	4	4
α+45	1種BB-C	入賞-F	8	8	8	8
α+46	1種BB-C	入賞-G	8	8	8	8
α+47	1種BB-C	入賞-H	9	9	9	9
α+48	1種BB-C	入賞-I	8	8	8	8
α+49	1種BB-C	入賞-J	7	7	7	7
α+50	1種BB-D	—	4	4	4	4
α+51	1種BB-D	入賞-F	5	6	12	14
α+52	RB	—	48	50	51	52
α+53	RB	再遊技-D	10	10	10	10
α+54	RB	入賞-B	10	10	10	10
α+55	RB	入賞-E	12	20	22	27
α+56	RB	入賞-G	11	15	16	17
α+57	RB	入賞-H	15	15	15	15
α+58	RB	入賞-I	14	18	19	22
α+59	RB	入賞-J	12	12	12	12
α+60	SB	—	34960	35031	35170	36023

10

20

30

40

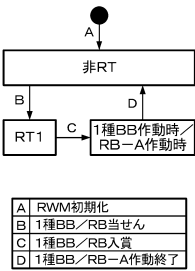
50

【図 9 3】

(a) 演出グループ番号			
入賞再遊技 条件装置番号	条件装置 名称	演出グループ 番号	当せん番号 (1BB遊技中)
0	ハズレ	0	
1	再遊技-A	1	
2	再遊技-B	1	
3	再遊技-C	1	
4	再遊技-D	1	
5	再遊技-E	2	
6	再遊技-F	2	
7	入賞-A1	3	
8	入賞-A2	3	
9	入賞-A3	3	
10	入賞-B	4	
11	入賞-C	5	
12	入賞-D	6	
13	入賞-E	7	
14	入賞-F	8	
15	入賞-G	9	
16	入賞-H	10	
17	入賞-I	11	
18	入賞-J	12	
19	入賞-K	13	
20	入賞-L	14	
21	入賞-M	15	
22	入賞-N	16	
23	入賞-O	17	
24	入賞-P	18	
25	入賞-Q	19	
26	入賞-R	20	
27	入賞-S	21	

(b) 条件装置グループ番号			
ボーナス条件 装置番号	名 称	条件装置 グループ番号	設定差
0	ボーナス未作動	0	あり
1	1種BB-A	1	なし
2	1種BB-B	1	なし
3	1種BB-C	1	なし
4	1種BB-D	1	あり
5	RB	2	あり
6	SB	0	あり

【図 9 4】



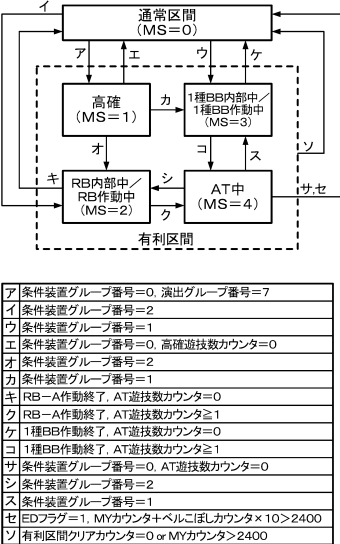
10

20

【図 9 5】

番号	名 称	範 囲	内 容
1	メイン遊技状態番号	0~4	メイン遊技状態番号
2	演出グループ番号	0~21	入賞及び再遊技条件装置番号をグループ化したもの
3	条件装置グループ番号	0~2	規定数3枚時の当せん当該ボーナス条件装置番号をグループ化したもの
4	指示番号	0~5	ナビの種類を管理するための番号
5	有利区間クリアカウンタ	0~1500	有利区間の継続数管理用カウンタ
6	MYカウンタ	0~2413	有利区間中のMYを管理するためのカウンタ
7	AT遊技数カウンタ	0~1500	残りATの遊技数を管理するためのカウンタ
8	仮乗せカウンタ	0~50	レバーで上乗せ数字を表示するためのカウンタ
9	高確遊技数カウンタ	0~255	残り高確遊技数を管理するためのカウンタ
10	高確フラグ	0 or 1	高確に滞在するか否かを判別するためのフラグ
11	ATフラグ	0 or 1	AT中か否かを判定するためのフラグ
12	1枚役カウンタ	0~8	RB-A作動中の1枚役の入賞をカウントするためのカウンタ
13	ループ率番号	0~2	DT上乗せのループ率を管理するための番号
14	待機演出番号	0~2	全リール停止時のフリーズを管理するための番号
15	EDフラグ	0 or 1	完走状態に移行したか否かを判定するためのフラグ
16	ベルこぼしカウンタ	0~241	完走状態中に指示を無視した回数を記憶するためのカウンタ
17	内部中遊技数カウンタ	0~4	ボーナス当せん時からの遊技数をカウントするためのカウンタ

【図 9 6】



30

40

50

【図 9 7】

番号	名 称	MS	タイミング	内 容
1	全停止フリーズ1抽せん	0, 1	レバー	全停止フリーズが発生するか否かを決定する一次抽せん
2	全停止フリーズ2抽せん	0, 1	レバー	全停止フリーズが発生するか否かを決定する二次抽せん
3	特殊第1AT遊技抽せん	0, 1	レバー	特殊第1AT遊技へ突入するか否かを決定する抽せん
4	特殊第1AT遊技上乗せ抽せん	0, 1	レバー	特殊第1AT遊技上乗せループの抽せん
5	高確移行抽せん	0, 1, 4	レバー	高確へ移行するか否かを決定する抽せん
6	第1AT遊技上乗せ抽せん	0, 1, 2, 4	レバー 全停止	第1AT遊技上乗せゲーム数の振り分け抽せん
7	ループ率抽せん	0, 1, 2, 4	レバー 全停止	第1AT遊技上乗せループのループ率振り分け抽せん
8	ループ抽せん	0, 1, 2, 4	レバー 全停止	ループ率に基づく第1AT遊技上乗せループの抽せん
9	内部中指示発生抽せん	2, 3	レバー	内部中に押し順ナビが発生するか否かを決定する抽せん
10	第2AT遊技上乗せ抽せん	3	全停止	第2AT遊技上乗せゲーム数の振り分け抽せん
11	3回胴上乗せ1抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功ルールが1個or 2個or 3個のときの第2AT遊技数上乗せ抽せん
12	3回胴上乗せ2抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功ルールが2個or 3個のときに実行する第2AT遊技数上乗せ抽せん
13	3回胴上乗せ3抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功ルールが3個のときに実行する第2AT遊技数上乗せ抽せん

【図 9 8】

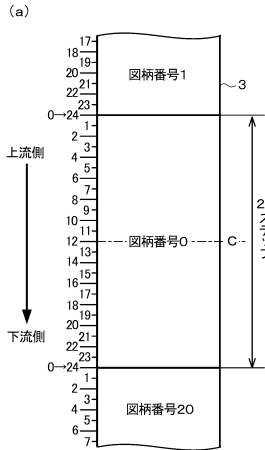
(a) 指示モニタ表示あり

番号	指示モニタ 指示番号	画像表示装置の表示内容	報知され得る メイン遊技状態
—	0	表示なし	—
A1	1	「赤セブンを狙え」を表示	2, 3, 4
A2	2	「青セブンを狙え」を表示	2, 3, 4
A3	3	「ハバーを狙え」を表示	2, 3, 4
A4	4	「中リールに(リプレイ・☆・☆)をビタ押し！」を表示	3
A5	5	「左リールに(☆・☆・青セブン)、中リールに(☆・☆・ハバー)、右リールに(リプレイA・チェリーB・赤セブン)をビタ押し！」を表示	3

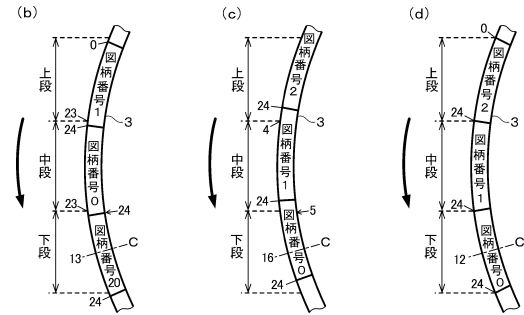
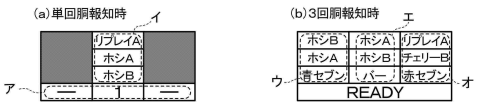
(b) 指示モニタ表示なし

番号	画像表示装置の表示内容
B1	「赤セブンを狙え」を表示
B2	「青セブンを狙え」を表示
B3	「ハバーを狙え」を表示
B4	「1・2・3」を表示
B5	「1・3・2」を表示
B6	「2・1・3」を表示
B7	「3・1・2」を表示
B8	「2・3・1」を表示
B9	「3・2・1」を表示

【図 9 9】



【図 1 0 0】



10

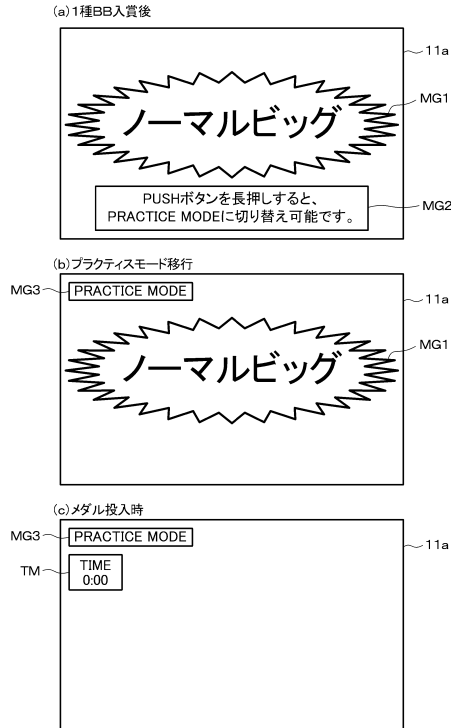
20

30

40

50

【図 101】



【図 102】

(目押し画像1)	(目押し画像2)	(目押し画像3)																																				
<table><tr><td>バー</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	バー	リプレイA	ホシB	スイカ	ホシA	スイカ	リプレイA	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>バー</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	バー	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	リプレイA	リプレイA	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>バー</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	バー	リプレイA	チェリーA	スイカ	ホシA	リプレイA	リプレイA	ホシB	ホシB	2	1	3
バー	リプレイA	ホシB																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
リプレイA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
バー	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
リプレイA	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
バー	リプレイA	チェリーA																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
リプレイA	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
(目押し画像4)	(目押し画像5)	(目押し画像6)																																				
<table><tr><td>バー</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	バー	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	リプレイB	リプレイA	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>バー</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	バー	リプレイA	赤セブン	スイカ	ホシA	スイカ	リプレイA	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	スイカ	バー	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	リプレイA	2	1	3
バー	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	リプレイB																																				
リプレイA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
バー	リプレイA	赤セブン																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
リプレイA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	スイカ																																				
バー	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像7)	(目押し画像8)	(目押し画像9)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイA	バー	ホシA	ホシB	スイカ	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイA	バー	ホシA	ホシB	スイカ	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>バー</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイB	バー	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	バー	2	1	3
ホシA	リプレイA	リプレイA																																				
バー	ホシA	ホシB																																				
スイカ	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	リプレイA																																				
バー	ホシA	ホシB																																				
スイカ	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	リプレイB																																				
バー	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	バー																																				
2	1	3																																				
(目押し画像10)	(目押し画像11)	(目押し画像12)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	スイカ	バー	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	リプレイA	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	スイカ	ホシA	ホシA	ホシA	バー	ホシB	リプレイA	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	ホシB	ホシA	ホシA	スイカ	バー	ホシB	ホシA	2	1	3
ホシA	リプレイA	スイカ																																				
バー	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	スイカ																																				
ホシA	ホシA	ホシA																																				
バー	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	ホシB																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
バー	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像13)	(目押し画像14)	(目押し画像15)																																				
<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	ホシB	ホシA	ホシA	スイカ	バー	ホシB	青セブン	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>バー</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	ホシA	ホシA	ホシA	バー	バー	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	ホシA	ホシA	ホシA	リプレイA	バー	ホシB	スイカ	2	1	3
リプレイA	リプレイA	ホシB																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
バー	ホシB	青セブン																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	ホシA																																				
ホシA	ホシA	バー																																				
バー	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	ホシA																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
バー	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
(目押し画像16)	(目押し画像17)	(目押し画像18)																																				
<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシA	リプレイA	バー	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	チェリーA	ホシA	ホシA	リプレイA	バー	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	リプレイA	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシA	リプレイB	バー	ホシB	ホシA	2	1	3
リプレイA	リプレイA	青セブン																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
バー	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	チェリーA																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
バー	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
リプレイA	リプレイA	青セブン																																				
ホシA	ホシA	リプレイB																																				
バー	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像19)	(目押し画像20)	(目押し画像21)																																				
<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>バー</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	赤セブン	ホシA	ホシA	スイカ	バー	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	ホシB	スイカ	ホシA	スイカ	ホシA	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	リプレイA	ホシA	ホシB	ホシA	2	1	3
青セブン	リプレイA	赤セブン																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
バー	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
青セブン	リプレイA	ホシB																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
ホシA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
青セブン	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
ホシA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像22)	(目押し画像23)	(目押し画像24)																																				
<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	チェリーA	スイカ	ホシA	リプレイA	ホシA	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	リプレイB	ホシA	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>青セブン</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	青セブン	リプレイA	赤セブン	スイカ	ホシA	スイカ	ホシA	ホシB	ホシA	2	1	3
青セブン	リプレイA	チェリーA																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
ホシA	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
青セブン	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	リプレイB																																				
ホシA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
青セブン	リプレイA	赤セブン																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
ホシA	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				

10

20

【図 103】

(目押し画像25)	(目押し画像26)	(目押し画像27)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	スイカ	青セブン	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	リプレイA	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシB	スイカ	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシB	スイカ	ホシB	スイカ	2	1	3
ホシA	リプレイA	スイカ																																				
青セブン	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	リプレイA																																				
青セブン	ホシA	ホシB																																				
スイカ	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	リプレイA																																				
青セブン	ホシA	ホシB																																				
スイカ	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
(目押し画像28)	(目押し画像29)	(目押し画像30)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>バー</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	リプレイB	青セブン	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	バー	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	スイカ	青セブン	ホシA	ホシA	スイカ	ホシB	リプレイA	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>チェリーB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	ホシA	ホシA	ホシA	リプレイA	青セブン	ホシB	チェリーB	2	1	3
ホシA	リプレイA	リプレイB																																				
青セブン	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	バー																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	スイカ																																				
青セブン	ホシA	ホシA																																				
スイカ	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	ホシA																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
青セブン	ホシB	チェリーB																																				
2	1	3																																				
(目押し画像31)	(目押し画像32)	(目押し画像33)																																				
<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	ホシB	ホシA	ホシA	スイカ	青セブン	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	ホシB	ホシA	ホシA	スイカ	青セブン	ホシB	青セブン	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>バー</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	ホシA	ホシA	ホシA	バー	青セブン	ホシB	スイカ	2	1	3
ホシB	リプレイA	ホシB																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
青セブン	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	ホシB																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
青セブン	ホシB	青セブン																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	ホシA																																				
ホシA	ホシA	バー																																				
青セブン	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
(目押し画像34)	(目押し画像35)	(目押し画像36)																																				
<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	ホシA	ホシA	ホシA	リプレイA	青セブン	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシA	リプレイA	青セブン	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	チェリーA	ホシA	ホシA	リプレイA	青セブン	ホシB	ホシB	2	1	3
ホシB	リプレイA	ホシA																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
青セブン	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	青セブン																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
青セブン	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	チェリーA																																				
ホシA	ホシA	リプレイA																																				
青セブン	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
(目押し画像37)	(目押し画像38)	(目押し画像39)																																				
<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	青セブン	ホシA	ホシA	リプレイB	青セブン	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>ホシB</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>ホシA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシB	リプレイA	赤セブン	ホシA	ホシA	スイカ	青セブン	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>赤セブン</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	赤セブン	リプレイA	ホシB	リプレイA	ホシA	スイカ	スイカ	ホシB	ホシA	2	1	3
ホシB	リプレイA	青セブン																																				
ホシA	ホシA	リプレイB																																				
青セブン	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
ホシB	リプレイA	赤セブン																																				
ホシA	ホシA	スイカ																																				
青セブン	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
赤セブン	リプレイA	ホシB																																				
リプレイA	ホシA	スイカ																																				
スイカ	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像40)	(目押し画像41)	(目押し画像42)																																				
<table><tr><td>赤セブン</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	赤セブン	リプレイA	青セブン	リプレイA	ホシA	リプレイA	スイカ	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>赤セブン</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	赤セブン	リプレイA	チェリーA	リプレイA	ホシA	リプレイA	スイカ	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>赤セブン</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	赤セブン	リプレイA	青セブン	リプレイA	ホシA	リプレイB	スイカ	ホシB	ホシA	2	1	3
赤セブン	リプレイA	青セブン																																				
リプレイA	ホシA	リプレイA																																				
スイカ	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
赤セブン	リプレイA	チェリーA																																				
リプレイA	ホシA	リプレイA																																				
スイカ	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
赤セブン	リプレイA	青セブン																																				
リプレイA	ホシA	リプレイB																																				
スイカ	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
(目押し画像43)	(目押し画像44)	(目押し画像45)																																				
<table><tr><td>赤セブン</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	赤セブン	リプレイA	赤セブン	リプレイA	ホシA	スイカ	スイカ	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>スイカ</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	スイカ	リプレイA	スイカ	赤セブン	ホシA	ホシB	リプレイA	ホシB	リプレイA	2	1	3	<table><tr><td>スイカ</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	スイカ	リプレイA	リプレイA	赤セブン	ホシA	ホシA	リプレイA	ホシB	スイカ	2	1	3
赤セブン	リプレイA	赤セブン																																				
リプレイA	ホシA	スイカ																																				
スイカ	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
スイカ	リプレイA	スイカ																																				
赤セブン	ホシA	ホシB																																				
リプレイA	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				
スイカ	リプレイA	リプレイA																																				
赤セブン	ホシA	ホシA																																				
リプレイA	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
(目押し画像46)	(目押し画像47)	(目押し画像48)																																				
<table><tr><td>スイカ</td><td>リプレイA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	スイカ	リプレイA	リプレイA	赤セブン	ホシA	ホシB	リプレイA	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>スイカ</td><td>リプレイA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>バー</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	スイカ	リプレイA	リプレイB	赤セブン	ホシA	ホシA	リプレイA	ホシB	バー	2	1	3	<table><tr><td>スイカ</td><td>リプレイA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>リプレイA</td><td>ホシB</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	スイカ	リプレイA	スイカ	赤セブン	ホシA	ホシA	リプレイA	ホシB	リプレイA	2	1	3
スイカ	リプレイA	リプレイA																																				
赤セブン	ホシA	ホシB																																				
リプレイA	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
スイカ	リプレイA	リプレイB																																				
赤セブン	ホシA	ホシA																																				
リプレイA	ホシB	バー																																				
2	1	3																																				
スイカ	リプレイA	スイカ																																				
赤セブン	ホシA	ホシA																																				
リプレイA	ホシB	リプレイA																																				
2	1	3																																				

30

40

【図 104】

(目押し画像49)	(目押し画像50)	(目押し画像51)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>チェリーB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	ホシA	青セブン	ホシA	リプレイA	スイカ	ホシB	チェリーB	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	ホシB	青セブン	ホシA	スイカ	スイカ	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>青セブン</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシB</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	ホシB	青セブン	ホシA	スイカ	スイカ	ホシB	青セブン	2	1	3
ホシA	リプレイA	ホシA																																				
青セブン	ホシA	リプレイA																																				
スイカ	ホシB	チェリーB																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	ホシB																																				
青セブン	ホシA	スイカ																																				
スイカ	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	ホシB																																				
青セブン	ホシA	スイカ																																				
スイカ	ホシB	青セブン																																				
2	1	3																																				
(目押し画像52)	(目押し画像53)	(目押し画像54)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>バー</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	ホシA	スイカ	ホシA	バー	赤セブン	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	ホシA	スイカ	ホシA	リプレイA	赤セブン	ホシB	スイカ	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	スイカ	赤セブン	ホシB	ホシB	2	1	3
ホシA	リプレイA	ホシA																																				
スイカ	ホシA	バー																																				
赤セブン	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	ホシA																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
赤セブン	ホシB	スイカ																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
赤セブン	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
(目押し画像55)	(目押し画像56)	(目押し画像57)																																				
<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>チェリーA</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイA</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシB</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	チェリーA	スイカ	ホシA	リプレイA	赤セブン	ホシB	ホシB	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>青セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>リプレイB</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	青セブン	スイカ	ホシA	リプレイB	赤セブン	ホシB	ホシA	2	1	3	<table><tr><td>ホシA</td><td>リプレイA</td><td>赤セブン</td></tr><tr><td>スイカ</td><td>ホシA</td><td>スイカ</td></tr><tr><td>赤セブン</td><td>ホシB</td><td>ホシA</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td></tr></table>	ホシA	リプレイA	赤セブン	スイカ	ホシA	スイカ	赤セブン	ホシB	ホシA	2	1	3
ホシA	リプレイA	チェリーA																																				
スイカ	ホシA	リプレイA																																				
赤セブン	ホシB	ホシB																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	青セブン																																				
スイカ	ホシA	リプレイB																																				
赤セブン	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				
ホシA	リプレイA	赤セブン																																				
スイカ	ホシA	スイカ																																				
赤セブン	ホシB	ホシA																																				
2	1	3																																				

50

【図 1 0 5】

目押し 画像	成功判定図柄番号			目押し 難易度
	左	中	右	
1	4	12	2	SS
2	4	12	4	A
3	4	12	8	SS
4	4	12	13	A
5	4	12	18	C
6	5	12	1	SS
7	5	12	3	S
8	5	12	7	S
9	5	12	12	C
10	5	12	17	B
11	6	12	0	B
12	6	12	2	SS
13	6	12	6	C
14	6	12	11	C
15	6	12	16	S
16	6	12	4	A
17	6	12	8	SS
18	6	12	13	A
19	6	12	18	C
20	11	12	2	SS
21	11	12	4	A
22	11	12	8	SS
23	11	12	13	A
24	11	12	18	C
25	12	12	1	SS
26	12	12	3	S
27	12	12	7	S
28	12	12	12	C
29	12	12	17	B

目押し 画像	成功判定図柄番号			目押し 難易度
	左	中	右	
30	13	12	0	B
31	13	12	2	SS
32	13	12	6	C
33	13	12	11	C
34	13	12	16	S
35	13	12	4	A
36	13	12	8	SS
37	13	12	13	A
38	13	12	18	C
39	18	12	2	SS
40	18	12	4	A
41	18	12	8	SS
42	18	12	13	A
43	18	12	18	C
44	19	12	1	SS
45	19	12	3	S
46	19	12	7	S
47	19	12	12	C
48	19	12	17	B
49	20	12	0	B
50	20	12	2	SS
51	20	12	6	C
52	20	12	11	C
53	20	12	16	S
54	20	12	4	A
55	20	12	8	SS
56	20	12	13	A
57	20	12	18	C

【図 1 0 6】

(a)

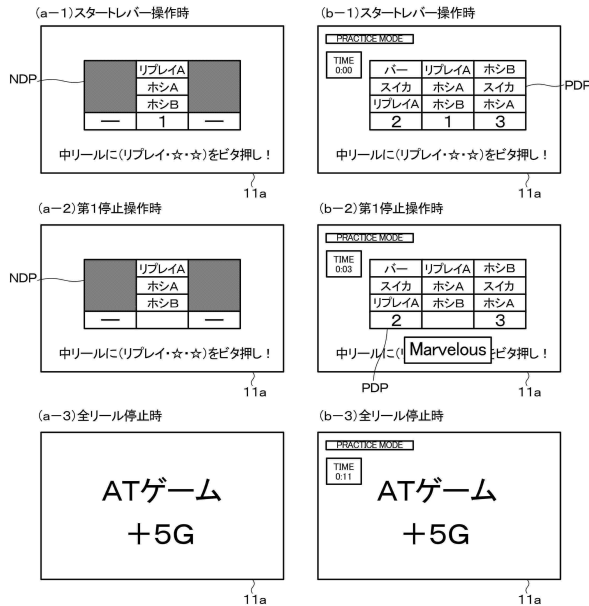
レバー操作時の 遊技経過時間	目押し画像 抽せんテーブル	スコア 計算レベル
0秒以上 20秒未満	A	3
20秒以上 40秒未満	B	4
40秒以上 1分未満	C	5
1分以上 1分20秒未満	D	3
1分20秒以上 2分未満	E	2
2分以上	F	1

(b)

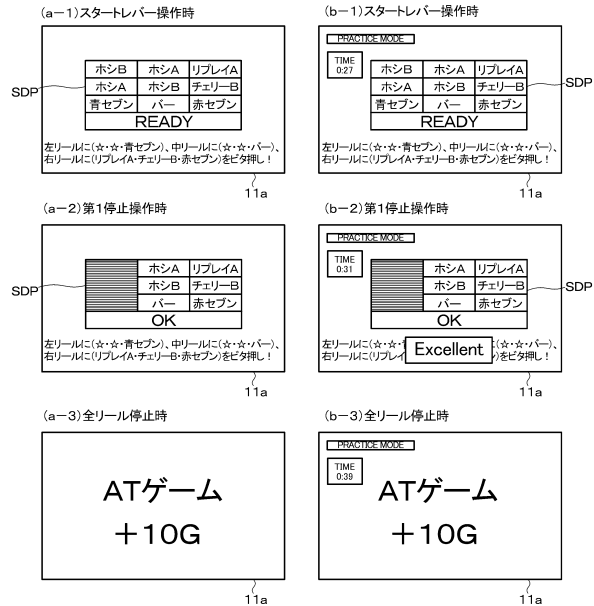
スコア計算 レベル	ビタ押し判定ポイント			3回脚ビタ押し成功ポイント	枚数調整役時 Marvelous判定
	Cool	Excellent	Marvelous	単回胴報知時	3回胴報知時
1	10	12	15	25	50
2	20	24	30	25	50
3	30	36	45	50	100
4	50	60	75	50	100
5	70	84	105	50	100

10

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】



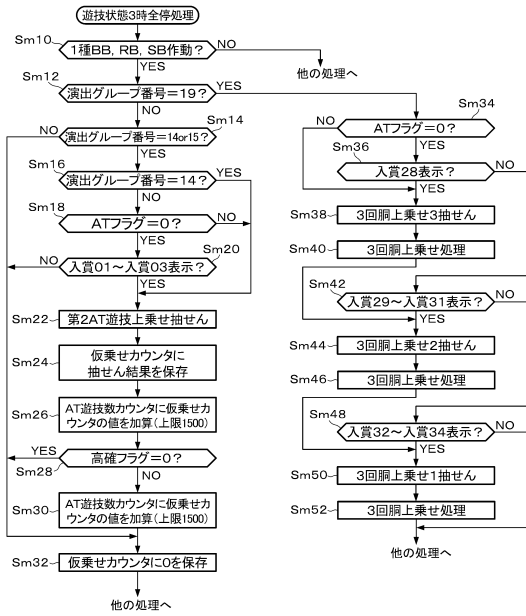
20

30

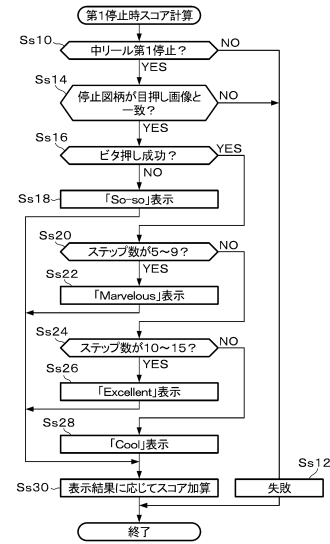
40

50

【図 1 0 9】



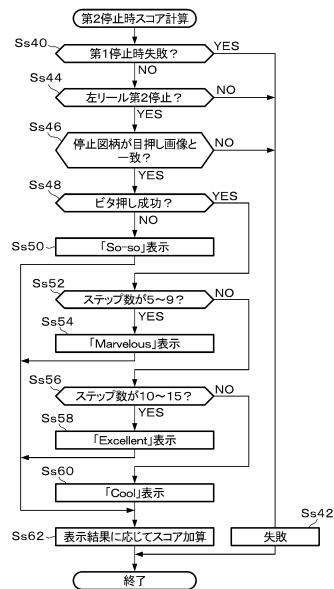
【図 1 1 0】



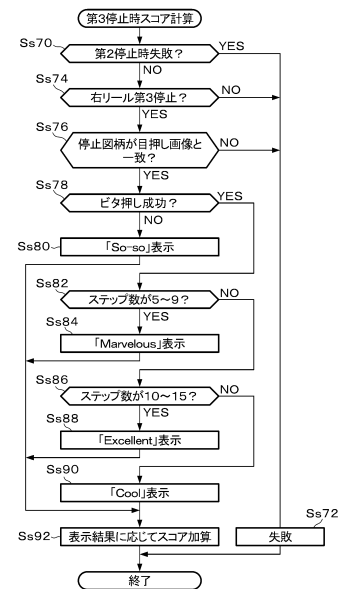
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

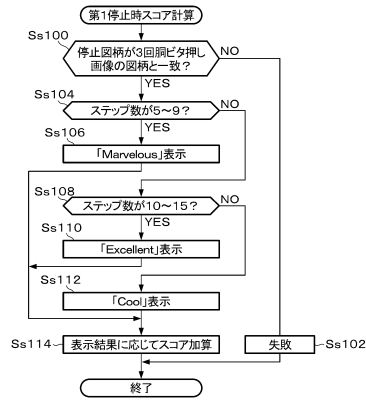


30

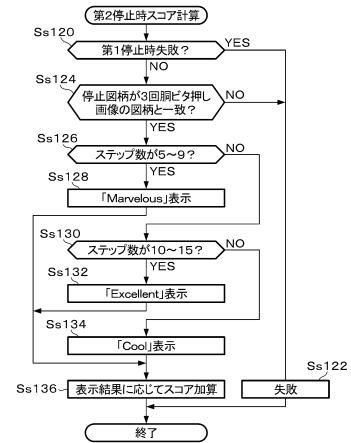
40

50

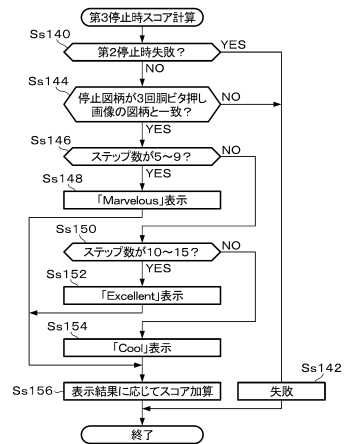
【図 1 1 3】



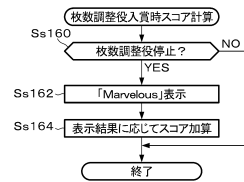
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

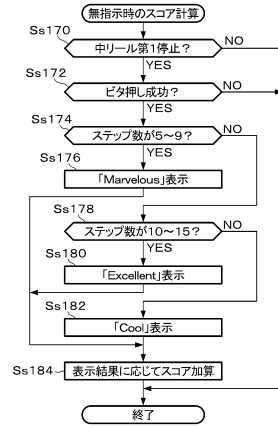
20

30

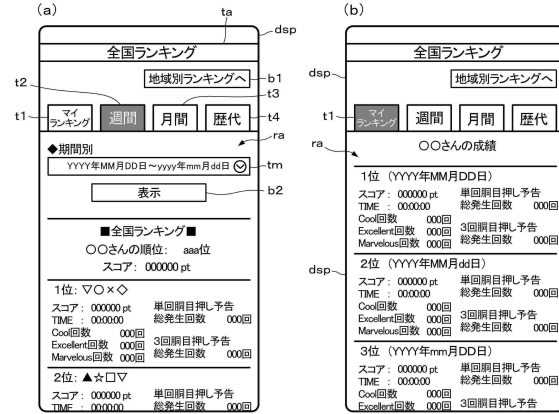
40

50

【図 1 1 7】

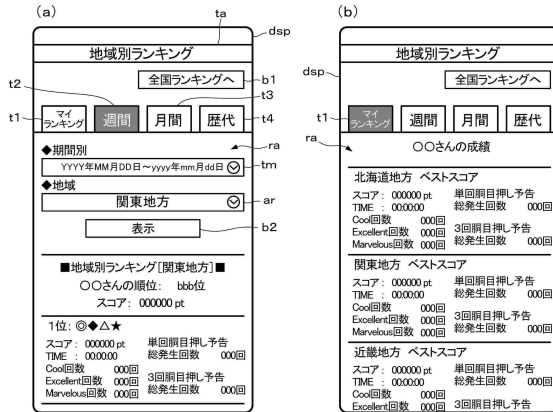


【図 1 1 8】



10

【図 1 1 9】



20

30

40

50

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

審査官 金子 和孝

- (56)参考文献 特開2021-159516 (JP, A)
特開2004-073700 (JP, A)
特開2013-202195 (JP, A)
特開2016-059622 (JP, A)
特開2010-279628 (JP, A)
特開2013-066612 (JP, A)
特開2016-054909 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04